

3/94

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

6\$ 45,- / sfr 5,80
Lfr 7000 / Hfr 7,30
Lfr 1,40 / plus 600
DM 5,80

VIDEO GAMES

20
wüste
Seiten

**Messe-Extra
Las Vegas**

- Außerdem getestet:**
- Dune 2 Mega Drive
 - Twinbee 2 Super Nintendo
 - Hammerin' Harry Super Nintendo
 - Mr. Nutz Super Nintendo
 - Desert Strike Lynx

FLOTTER DREIER:
Sonic 3
MEGA DRIVE

ASPHALT-QUICKIE:
Virtua Racing
Mega Drive

KLEIN, ABER OHO:
Mega Man X
Super Nintendo

DRAGON'S LAIR
Klassiker jetzt auf 3DO

Aus alt
mach' neu:

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • MASTER SYSTEM • MEGA CD • GAME GEAR

FÜR

MARIO WIRD VERMISST - ABER IRGENDWO DORT DRAUSSEN IST ER...

ENTDECKEN SIE DIESE WELT!

Mario is Missing! ist - ein Geographie Abenteuer zum lernen mit viel Persönlichkeit, Unterhaltung und Spaß.

Mario wurde von Bowser entführt und nun muß Luigi Mario helfen !!!

Entdecken Sie diese Welt und begleiten Sie Luigi auf seiner Reise rund um den Globus. Lernen Sie die berühmtesten Wahrzeichen der Welt kennen und bringen Sie die von Bowser gestohlenen Kunstschätze zurück.

Sammeln Sie alle wertvollen Anhaltspunkte, meistern Sie mysteriöse Landkarten und tricksen Sie die Koopas aus - und retten Sie Mario aus den Fängen seines Erzfeindes Bowser

ERLEBEN SIE DIESES ABENTEUER HAUTNAH!



Mindscape Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11 41564 Kaarst
Deutschland
Tel: 02131/67544 + 67251

TM and © 1993 Nintendo



LICENSED BY
Nintendo

Luigi needs YOU
and how!
Stop Bowser -
Save the world,
and Mario, now!



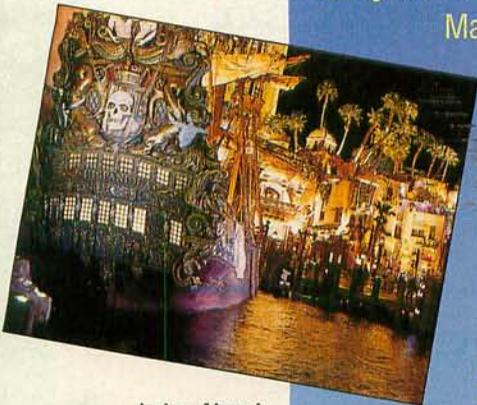
SUPER NINTENDO

MINDSCAPE

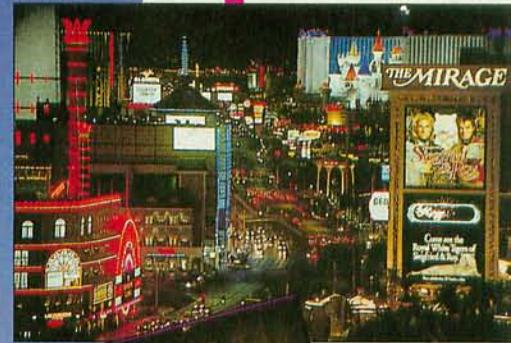
Alles super!

Las Vegas ist vielleicht die amerikanischste aller Städte. Alles ist übertrieben, riesig, super. Aber nichts ist echt. Kultur? Alles nur geklaut: hier die kitschige König-Artus-Fassade des Excalibur, da ein wenig Piratenromantik am Treasure Island, ein wenig antikes Ägypten in Luxor, ein wenig Orient im Aladdin. Alles Fassade, alles Show. Außen Neonlicht und Glühbirnen, innen einarmige Banditen, Blackjack und Roulette. Schon am Flughafen Spielautomaten. Bloß keine Langeweile! There's no business like show business.

Man kommt her, um sich zu amüsieren. Meistens wenigstens. Wenn man z.B. nicht gerade Videospieldredakteur ist und die alljährliche Winter CES besucht. Robert und Hartmut haben sich tagelang die Haxen plattgelatscht, um die wichtigsten Videospiele-Neuheiten mit über den großen Teich zu nehmen. Ihr Bericht über eine Supermesse aus einer Superstadt kann natürlich selbst auch nur ein Superlativ sein. 21 Seiten Messeneuheiten hatten wir noch nie. So mußten wir u.a. die versprochene Wertungsliste erstmal aufschieben. Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben...



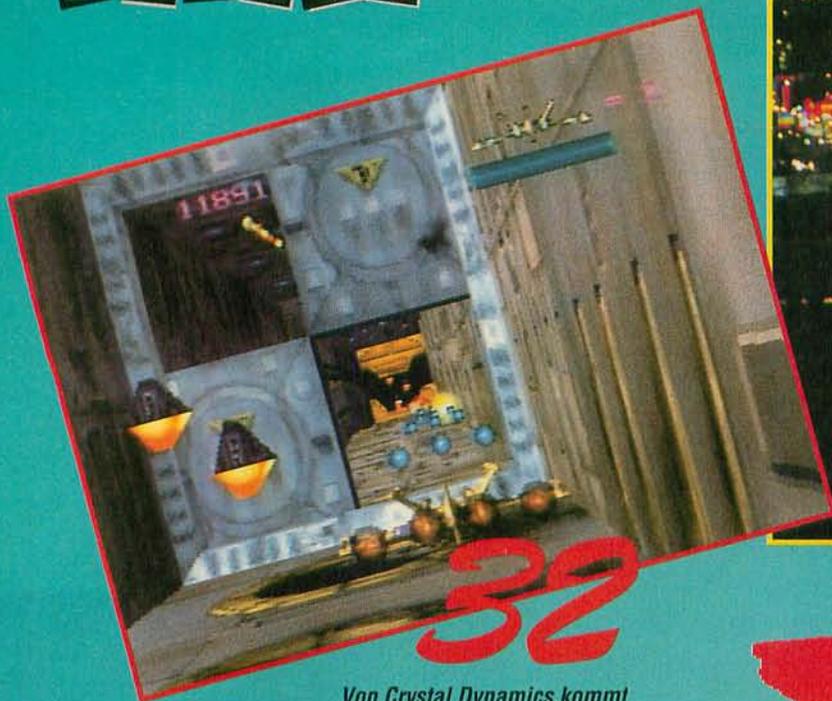
Jeden Abend Piratenschlacht vor dem Treasure Island mit Feuerzauber und Zirkusnummern



Erst nachts wird die Wüstenmetropole richtig bunt. Las Vegas braucht mehr Strom, als New York, Chicago und San Francisco zusammen!



Euer Video Games Team



Von Crystal Dynamics kommt ein neuer 3-D-Shooter. Mehr über Total Eclipse lest Ihr in der 3DO-Ecke des Messeteils.



Test

MEGA CD

Dracula	72
Dragon's Lair	76
Ground Zero Texas	73
Jurassic Park	72
Lunar – The Silver Star	74
Pirates Gold.....	79
Terminator	76

MEGA Drive

Dinosaurs	85
Dune 2	88
James Pond	82
Lotus 2	85
Pele	84
Pirates Gold	86
Sonic 3	80
Tecmo NBA Basketball	84
Zool	82

News

Der große Bericht von der Winter-CES in Las Vegas	8
<i>Was steht denn da drin? Nicht fragen – lesen!</i>	
Releaseliste	29
<i>Aus aktuellem Anlaß ziemlich amerikanisch</i>	
Sony Play Station X	30
<i>Macht Sony die Konkurrenz platt?</i>	
3DO Interactive Multiplayer	32
<i>Panasonic, Sanyo, AT&T und wer sonst noch?</i>	
Atari Jaguar	40
<i>Ein Blick auf die ersten Spiele</i>	
Castlevania	41
<i>Nachschub für Mächtegern-Schloßherren</i>	
Virtua Racing	42
<i>Der Software-Hit der Messe für Mega Drive</i>	
Goemon 2	44
<i>Direkt aus Japan druckfrisch ins Heft</i>	

90

Der kleine Blechkumpel ist wieder auf Tour. Wir testen Mega Man X fürs Super Nintendo.

SUPER NINTENDO

Hammerin´ Harry	92
Mega Man X	90
Mr. Nutz	94
NBA Jam	102
NBA Showdown	97
Stanley Cup	100
Super Chase HQ	101
Taz Mania	98
Tetris 3	101
Twinbee 2	91
Yoshi's Cookie	96





88

Vom PC aufs Mega Drive. Mehr über den Siegeszug von Dune 2 gibt's im Testteil.

8 Die Mega-Messe: Hartmut und Robert haben kiloweise News aus Vegas mitgebracht

80

Sind aller guten Dinge wirklich drei? Sonic 3 flitzt über unseren Prüfstand



GAME GEAR

Cosmic Spacehead	104
PGA Tour Golf	103
Strider 2	103

LYNX

Desert Strike	107
Double Dragon	107

GAME BOY

Dracula	106
Last Action Hero	106
Tesseract	106

MASTER SYSTEM

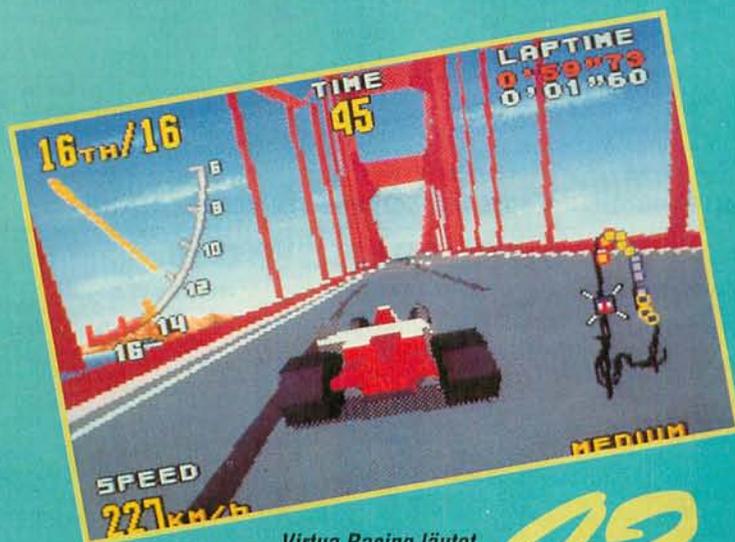
Desert Speed Trap	104
-------------------------	-----

Tips & Tricks

Aladdin (SN)	52
Alien vs. Predator	61
Striker (SN)	62
Street Fighter Turbo (SN)	64
Silpheed (MCD)	64
Parodius (GB)	64
Hunt for Red October (SN)	64
Alien vs. Predator (SN)	64
Wiz'n Liz (MD)	66
Asterix (MD)	76

Rubriken

Comic	50
Impressum	63
Inserentenverzeichnis	103
Private Kleinanzeigen	67
Leserpost	45
Rat & Tat	48
Redaktions-Hitparade	71
So bewerten wir	70
Vorschau	110



Virtua Racing läutet eine neue Generation von Mega-Drive-Modulen ein

42



BRAWL BROTHERS SN (solo) . 139.95
LIMIT. AUFLAGE (mit Tel.-K.) 169.95



SONIC SPINBALL SM 99.95
SONIC THE HEDGEHOG 1 SM ... 39.95



DIE OTTIFANTEN SM 84.95
SONIC CD MEGA CD (SC) 94.95



SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
4-spieler adapter dA	69.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad oscii pad dA	49.95
joypad hi tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
prof. koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

SPIELMODULE

aladdin dV	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
chuck rock dA	109.95
cliffhanger dA	109.95
cool spot dA	129.95
daffy duck dA	139.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
gp 1 dA	114.95
hook dA	129.95
jurassic park dA	139.95
last action hero dA	109.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mario paint mit mouse dA	94.95
megalomania dA	119.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
pocky & rocky dA	139.95
rummenigge player manager dA	129.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
terminator 2 (judgm. day) dA	129.95
the lost vikings dV	114.95
turtles tournament fighters dA	149.95
we're back dA	129.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
case boy dA	24.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
netzteil yeno dA	19.95
profittasche dA	29.95
spiel- und tragetasche dA	24.95
tragekoffer dA	19.95

SPIELMODULE

adventure island 2 dA	59.95
asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bram stoker's dracula dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
castle quest dA	59.95
chuck rock dA	64.95
darkwing duck dV	64.95
gear works dA	64.95
glücksrad dA	64.95
hammerin' harry dA	69.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
last action hero dA	44.95
mario & yoshi dA	54.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
speedy gonzales dA	74.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tazmania dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUE AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDE

DIE "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER UNTEN GEZEIGTEN TELEFONKARTE K 009 01.94 BEKOMMEN.

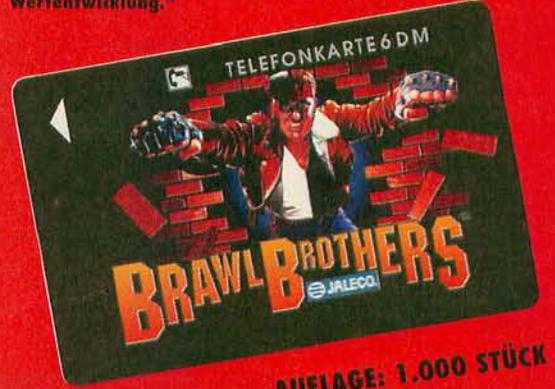
VON 1000 EXEMPLAREN SIND NUR NOCH WENIGE ÜBRIG. GREIFEN SIE ALSO SCHNELL ZU!



Rubrik Aktuell/Tips & Trends

"Brawl Brothers kämpfen auf Karten..."

...Die streng limitierte Auflage verspricht eine gute Wertentwicklung."



AUFLAGE: 1.000 STÜCK

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

axelay dA	99.95
best of the best dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cyberator dA	99.95
F-zero dA	44.95
I.T. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
paperboy 2 dA	79.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super r type dA	79.95
super soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
wing commander dA	99.95

GAME BOY

F-15 strike eagle dA	49.95
F1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
raging fighter dA	49.95
solar striker dA	29.95
wizards and warriors dA	29.95
NES	
banana piñce dA	69.95
blades of steel dA	39.95
double dragon 2 dA	39.95
mario & yoshi dA	49.95
nes open tournament golf dA	39.95
proboteactor 2 dA	39.95
shatterhand dA	39.95
simpsons 4 (bartman) dA	39.95
snake rattle 'n' roll dA	39.95
star tropics dA	39.95
terminator dA	69.95
trolls dA	64.95

MEGA DRIVE MODUL

688 submarine attack dA	49.95
arielle - little mermaid dA	49.95
b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
bubsy dA	89.95
corporation dA	49.95
haunting dA	89.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
mario lemieux hockey dA	49.95
mazin wars dA	89.95
mortal kombat dA	99.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
techno clash dA	89.95
winter olympics dA	109.95
xenon 2 dA	39.95
SEGA MEGA CD	
wonderdog dA	99.95

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0194 occlains world cup soccer dA	129.95
0194 allred chicken dA	139.95
0194 battle blaze dA	139.95
0194 equinox dA	139.95
0194 mickey's challenge dA	139.95
0194 nfl quarterback club dA	149.95
0194 nigel mansell's world ch. dA	129.95
0194 sensible soccer dA	139.95
0194 sky blazer dA	129.95
0194 tazmania dA	139.95
0194 top gear 2 dA	109.95
0194 trolls dA	119.95
0194 utopia - creation of nat. dA	129.95
0194 young merlin dA	149.95
0194 world heroes dA	149.95
0294 fx track dA	109.95
0294 ogre battle dA	119.95
0294 plök dV	94.95
0294 super league soccer dA	109.95
0394 mr. nutz dA	119.95
0394 populous 2 dA	109.95

GAME BOY

0194 cliffhanger dA	44.95
0194 nfl quarterback club dA	64.95
0194 pierre le chef dA	64.95
0194 sensible soccer dA	44.95
0194 space date dA	64.95
0194 wcv - the main event dA	64.95
0194 zool - nino of the nith dA	64.95
MEGA DRIVE MODUL	
0194 breit hull hockey dA	94.95
0194 champion's league soccer dA	114.95
0194 cliffhanger dA	94.95
0194 crash dummies dA	114.95
0194 dragon's fury 2 dA	99.95
0194 eternal champions dA	129.95
0194 F15 strike eagle 2 dA	129.95
0194 countler 4 dA	99.95
0194 james pond 3 dA	119.95
0194 last action hero dA	94.95

SEGA MEGA CD

0194 ihx attack chopper 2 dA	109.95
0194 lotus turbo challenge 2 dA	109.95
0194 nfl quarterback club dA	129.95
0194 ninja golden dA	94.95
0194 robocop 3 dA	114.95
0194 young mty dA	109.95
0294 landstalker dV	119.95
0294 sonic 3 dA	129.95
0294 toejam & earl 2 dA	109.95
SEGA MEGA CD	
0194 bram stoker's dracula dA	99.95
0194 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
0194 cobra command dA	94.95
0194 dune dA	114.95
0194 indiana jones dA	109.95
0194 microcosm dA	119.95
0194 poggy dA	89.95
0194 sol teace dA	114.95
0194 spider-man vs kingpin dA	94.95
0194 terminator dA	114.95
0194 wwf rage in the cage dA	114.95
0294 jurassic park dA	94.95



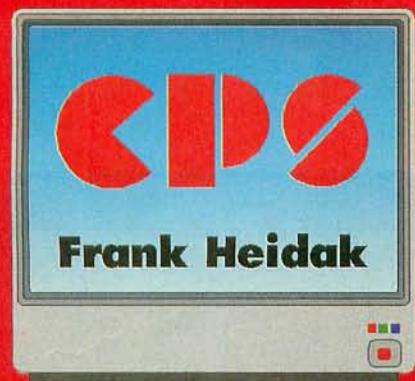
TINY TOON DA SUPER NINTENDO nur noch 94.95
TINY TOON DA MEGADRIVE nur noch 94.95

PLOK SN dV 94.95

JOYPAD TRANSP. SV 334 SN 34.95
JOYPAD TRANSP. SV 334 SM 34.95

ALL, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE
OSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER
IMPORT SEIN!



FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES
KUNDENMAGAZIN MIT PREISLISTE NOCH
HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE
ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos!
Schickl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

HÄNDLER SIND
WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE
EINES GEWERBENACHWEISES

SEGA MEGA-CD (SC)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- mega cd 2 + road avenger dA 589.95
- mega cd 2 ohne spiel dA 519.95

SPIELE-CD'S

- after burner 3 dA 94.95
- batman returns dA 114.95
- black hole assault dA 114.95
- chuck rock dA 99.95
- ecco the dolphin dA 94.95
- final fight dA 94.95
- hook dA 99.95
- jaguar xj 220 dA 94.95
- kris kross dA 99.95
- night trap dA 129.95
- prince of persia dA 94.95
- road avenger dA 114.95
- robo aleste dA 114.95
- sewer shark dA 129.95
- sherlock holmes 2 dA 114.95
- sherlock holmes dA 119.95
- silpheed dA 94.95
- sonic cd dA 94.95
- thunderhawk dA 114.95
- time gal dA 94.95
- wolfchild dA 114.95

N • E • S (NS)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- control-deck mit mario bros. 1 dA 99.95
- nes action set + gun + 2 games 149.95
- action replay pro cartridge dA 89.95
- nes spieleberater dV 19.95

SPIELMODULE

- drop zone dA 94.95
- ice hockey / classic serie dA 44.95
- kirby's adventure dA 74.95
- mario bros / classic serie dA 44.95
- pinball / classic serie dA 44.95
- prince of persia dA 104.95
- roadblasters dA 94.95
- tetris dA 64.95
- tiny toon adventures 2 dA 94.95
- tiny toon adventures dA 94.95
- tiny toon cartoon workshop dA 94.95

MEGA DRIVE (SM)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- mega drive 2 (ohne spiel) dA 199.95
- mega drive 2 aladdin set dA 289.95
- mega drive 2 magnum set dA 359.95
- mega drive extra 3 set dA 279.95
- 4 spieler adapter dA 69.95
- action replay pro cartridge dA 129.95
- cdx modul US 119.95
- joypad 6 button propad 2 sv 439 dA 39.95
- joypad transparent progr.sv437 dA 69.95
- joypad transparent sv 434 dA 34.95
- joypad-verlängerungskabel dA 9.95
- joystick arcade power stick dA 114.95
- joystick arcade power stick 2 dA 89.95
- joystick quickjoy sega se pro sv 405 dA 39.95
- moduladapter ntsu/pal US 39.95
- profi koffer 59.95
- video-scartkabel rgb für megadrive 2 dA 29.95
- videokabel (av/cinch) dA 24.95
- videokabel (scart/euro av) dA 24.95

SPIELMODULE

- aladdin dA 119.95
- asterix - the great rescue dA 119.95
- bram stoker's dracula dA 119.95
- cosmic spacehead dA 109.95
- crüe ball flipper dA 114.95
- f1 (incl. batterie) dA 119.95
- fifa international soccer dA 109.95
- hook dA 109.95
- jahn madden football '94 dA 119.95
- jurassic park dA 119.95
- mickey & donald world of ill. dA 94.95
- nhlpa hockey '94 dA 109.95
- nhlpa hockey 93 dA 114.95
- otifants dA 114.95
- puggsy dA 109.95
- rocket knight adventures dA 104.95
- sensible soccer dA 119.95
- shining force (12 mb+batterie) dA 129.95
- sonic the hedgehog 2 dA 94.95
- street fighter 2 champ. edit. dA 139.95
- talespin dA 49.95
- tazmania dA 114.95
- terminator 2 arcade dA 114.95
- turtles tournament fighters dA 129.95
- virtual pinball dA 109.95
- wiz 'n' liz dA 109.95
- wonderboy 5 - in monster world dA 139.95
- wwf royal rumble dA 129.95
- zombies dA 99.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

VERSANDKOSTEN INLAND
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME netto 25,- DM

EUROPA, WIR KOMMEN!
ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).
ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

STICHWORT: UMWELTSCHUTZ
IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84, ...85
MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

BESTELLANNAME PER TELEFAX
0221/25 69 86
RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEN AUFTRÄGE

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

MODUL ZUBEHÖR GERÄT

MODUL ZUBEHÖR GERÄT

KUNDENMAGAZIN (UNCL. MEGA FUN 12/93)

KONSULENTENYOUNGMAGAZIN

AUFTRAGGEBER

NAME

STRASSE

PLZ ORT

TELEFON KREDITKARTENFIRMA VERFALLSDATUM

KUNDEN-NR. KREDITKARTEN-NR.

VISA VG 0394



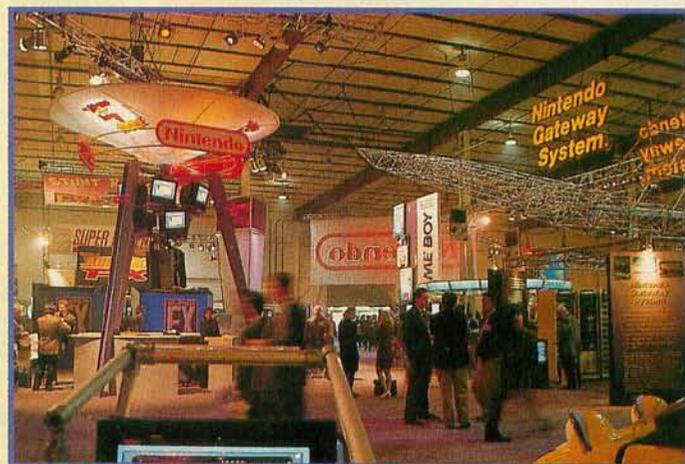
Winter



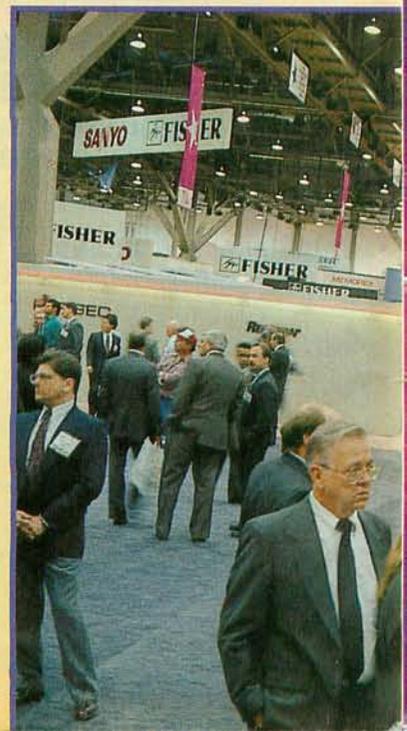
Kaum war das "größte Weihnachtsgeschäft in der Geschichte der Videospieldindustrie" (so Acclaim-Boß Greg Fischbach) gelaufen, traf sich die Branche Anfang Januar in der Spielermetropole Las Vegas, um die Weichen für 1994 und die weitere Zukunft zu stellen. Am spannendsten war ohne Zweifel die Frage, welche Konsolenhardware sich langfristig wird durchsetzen können.

Jede Messe entwickelt nach einigen Tagen ihr eigenes Leitthema, eine Tendenz, ein Motto, um das nach und nach die ganze Szene kreist. Das ist wie an der Börse: Kaum schreien ein paar Cracks "Kaufen", zieht die Mehrheit mit, um ja nicht den Trend und damit das Geschäft zu verpassen. Lautete der CES-Trend vor zwei Jahren noch eindeutig "Nintendo", ging der Sieg nach Punkten letztes Jahr auf der Summer-CES ziemlich klar an Trip Hawkins und seine 3DO-Company. Die Lizenzen wanderten über den Tisch wie warme Semmeln und euphorische Interessenten

standen Schlange. Zwar ist das 3DO immer noch der Liebling der Wall Street, doch ob der z. Zt. 699 Dollar teure Interactive Multiplayer auch der Liebling der US-Käufer ist, darüber ist man sich nach dem ersten Weihnachtsgeschäft gar nicht mehr so einig. In New York oder San Francisco beispielsweise, wo auch Ataris Jaguar zu kaufen war, hatte das 3DO nicht die Spur einer Chance gegen die viel billigere 64-Bit-Katze. Atari verkaufte nach eigenen Angaben innerhalb weniger Wochen 27000 Jaguars, massiv beworben durch eine 3-Millionen-Dollar-TV-Kampagne.



Nintendo belegte eine standesgemäße Fläche und lenkte mit einer aufwendigen Bühnenshow geschickt von Silicon Graphics ab



WINTER CES '94

Las Vegas



Neben dem Virtua Fighter war Virtua Racing Segas große Messe-Attraktion

Unten: 3DO-Prototyp von AT&T

3DO? AT&T? Sanyo? SNK? Sony? Philips? Natürlich war alle Welt vor allem auf **Nintendo** und "Project Reality" zusammen mit **Silicon Graphics (SGI)** gespannt. Ganz richtig gab es auf dem Nintendo-Stand auch eine SGI-Insel, an der eine "Iris-Indigo" Graphic-Workstation sowie ein mindestens

90000 Dollar teurer "Onyx"-Parallelrechner demonstrierten, was SGI-Hardware so drauf hat. Nach ein paar bohrenden Fragen kam allerdings heraus, daß SGI und Nintendo sich zu diesem Zeitpunkt scheinbar nicht so ganz einig waren,

Um es vorwegzunehmen: Das Motto der diesjährigen Winter-CES lautete "Jeder gegen Jeden" oder "neugierige Ratlosigkeit". Jede Menge neuer Geräte sind

angekündigt, waren aber nicht zu sehen. Wann wird die CD das Modul als Datenträger endgültig ablösen? Was ist mit Nintendos Zukunftsplänen? Sega? Atari?



Panasonic präsentierte sein 3DO weitab vom Rest der Videospiel-Aussteller (links)

Blick auf ein SGI-Rennspiel, gezeigt auf einer Iris Indigo (rechts)





Winter-CES

welche Hardware denn nun im Project Reality stecken soll. Im Gegenteil: Tagelang machten Gerüchte die Runde, der ganze Deal würde platzen, weil SGI sein Know-how nicht exklusiv an Nintendo vergeben, sondern jedem Interessenten anbieten wolle. SGI beeilte sich mit einem mündlichen Dementi, es sei alles in Butter. Immerhin hat Nintendo zwischenzeitlich Verträge mit NEC, Toshiba und Sharp geschlossen, die die 64-Bit-RISC-Chips für das Project Reality liefern sollen.

Fest steht jedoch so oder so, daß man auf das Project Reality noch ein Weilchen warten müssen – mindestens bis Ende 95.

Wo wir gerade bei Gerüchten sind: Angeblich stünde **Nintendo** mit **Atari** in Verhandlungen, den Jaguar mit allem Drum und Dran aufzukaufen. Gestützt wurde das Gerücht u.a. durch die Tatsache, daß in neueren Jaguars mittlerweile ein HF-Modulator von Nintendo (!) werkelt, weil der eigene zu zahlreichen Reklamationen führte. "Das beste, was Nintendo tun kann, und das beste, was Atari passieren kann", kommentierten Insider übereinstimmend das Gerücht. Immerhin sei nicht zu übersehen, daß Nintendo derzeit nur schwache Trümpfe im Zukunftspoker zu bieten habe. Außerdem sei Sega mit dem Mega Drive auf dem US-Markt an Nintendo vorbeigezogen.

Atari selbst zeigte die bereits seit November '93 bekannten – teilweise fertigen – Jaguar-Spiele auf einem bescheidenen Messestand, ließ die Pressekonferenz ausfallen und begnügte sich ansonsten damit, eine neue Liste von Lizenznehmern zu präsentieren und jede Menge Optimismus zu verbreiten. Trotz lauter Hurrarufe machte Ataris Messeauftritt einen ziemlich mitleiderregenden Eindruck. Wer die Firma Atari allerdings ein wenig kennt, ihre Geschichte und vor allem die Philosophie von Altpräsident Jack, kann sich trotz aller Schwierigkeiten kaum vorstellen,

daß der seinen letzten Trumpf aus der Hand und damit seine Unabhängigkeit aufgeben würde. Noch weniger ist vorstellbar, daß der Amerikaner sein Kätzchen ausgerechnet an jene Japaner verkaufen könne, die er noch vor zwei Jahren erbittert in endlosen Prozessen bekriegt. Damals war der Jaguar längst in Entwicklung.

Derweil feixte **Sega** stillvergnügt vor sich hin: Immerhin ist der Saturn soweit, daß man ausgewählten Lizenzpartnern in einem streng geheimen Meeting noch während der Messe einen Prototypen präsentieren konnte. Der Presse enthielt man den Leckerbissen wohlweislich vor, um das Mega-CD-Geschäft nicht durch Saturn-Jubelberichte zu gefährden. Außerdem stehen noch



Acht Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten beherrschen die Welt des Virtua-Fighter-Automaten

nachträgliche Änderungen im Hardwaredesign an, die den ursprünglich als reine 32-Bit-Maschine geplanten Saturn im 64-Bit-Gewand antreten lassen sollen. Dadurch wird sich das Erscheinungsdatum der Maschine aller Wahrscheinlichkeit zusätzlich verzögern. Fest steht jedoch, daß der phantastische Prügelautomat *Virtua Fighter* eines der ersten

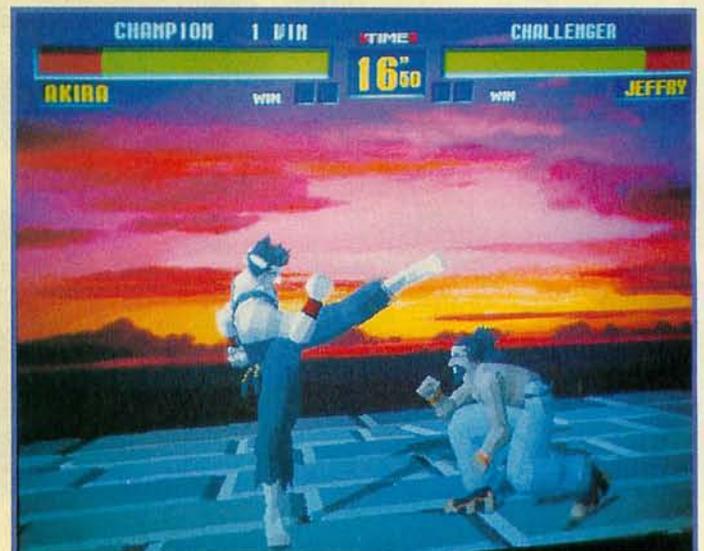
Spiele für den Saturn sein wird. Da liegt die Vermutung nahe, daß Teile der Saturn-Hardware bereits in Spielhallen getestet werden.

Trip Hawkins setzte voll auf Elite-Image und verlegte seine **3DO-Company** exakt ans andere Ende der Messe, möglichst weit weg von Sega und Nintendo und allen Videospieleausstellern, damit ja



soll. Der US-Start ist für Ende des Jahres geplant. Auch der amerikanische Telekommunikationsgigant **AT&T** präsentierte ein eigenes 3DO, vorerst noch unter Glas, das Mitte/Ende '94 auf den Markt kommen soll. Besonderheit des AT&T-3DO ist ein integriertes "Voice-Span"-Modem. Damit können 3DO-Besitzer über eine einzige Telefonleitung online miteinander spielen und sich gleichzeitig unterhalten. Übrigens wird AT&T dasselbe System unter dem Namen "Edge-16-Unit" auch fürs Mega Drive für unter 150 Dollar anbieten.

Ein Blick in die Zukunft: Virtua Fighter wird der Saturn-Star



niemand auf die Idee käme, sein teurerer Interactive Multiplayer sei eine Spielkonsole. Electronic Arts schloß sich aus Solidarität an und so waren lange Fußmärsche angesagt. 23 Lizenznehmer demonstrierten 43 (teilweise fertige) Titel für 3DO, bis Ende des Jahres sollen es 100 sein. **Sanyo** zeigte ein eigenes 3DO, das diesen Sommer in Japan auf den Markt kommen

Auch ein Keyboard unter 30 Dollar ist geplant, mit dem der Spieler sich flott in Online-Unterhaltungsserviceangebote einklinken kann.

Außerdem präsentierte Matsushita sein Video-CD-kompatibles MPEG-Modul für das Panasonic-3DO, das seitlich angebracht wird. MPEG-Filme lassen sich in 74-Minuten-Portionen auf herkömmliche CDs packen, unterstützen Dolby Surround und liefern eine Bildqualität, die deutlich besser als VHS ist, aber etwas schlechter als Laserdisk-Filme. Neben Panasonic, Sanyo und AT&T gibt es laut Trip Hawkins noch drei weitere Hardware-Hersteller, die in naher Zukunft eigene 3DO-Projekte vorstellen wollen. Namen wollte er noch nicht nennen. Sensationell die Bemerkung, eventuell werde es auch komplette 3DO-Karten geben, die zusammen mit einem CD-ROM-



Segas Mischung aus Lenkrad und Flieger-Steuer- rad ist wohl für Virtua Racing gedacht. Unten: Juppie-Genesis mit SegaCD im Westentaschen-Format.



Laufwerk auf DOS-Rechnern eingesetzt werden könnten. Matsushita, Logitech, CH-Products, ALPS und andere Firmen basteln derzeit fleißig an Peripheriegeräten fürs 3DO. Geplant sind Trackballs, Mäuse, Tastaturen und analoge Flieger-Joysticks. Die Markteinführung eines PAL-3DO in Deutschland ist für Sommer '94 vorgesehen. Durch weitere Chip-Integrierung soll der Preis fürs 3DO noch mal kräftig purzeln. Sogar das bereits totgegebene



Oben und links ein Blick auf Nintendos Stunt Race FX, rechts Namcos sensationeller Rennsimulator Ridge Racer



Alle Neo-Geo-Freaks werden sich natürlich bange fragen, ob denn **SNK** mit seinem CD-ROM auf der Messe war. Nun, von SNK war auf dieser CES leider nicht das Geringste zu sehen. Nicht einmal eine versteckte SNK-Hotel-Suite gab es. Wie wir jedoch in Erfahrung bringen konnten, will SNK sein CD-ROM erst auf der Summer-CES in Chicago vorstellen. Das Komplettgerät soll umgerech-



net zwischen 700 und 900 Mark kosten. Ein bis zwei Spiele sollen mitgeliefert werden, von den riesigen Neo-Geo-Joyboards will man sich trennen und zwei neue Controller mitliefern. Ob das neue System ausschließlich auf CD setzt oder auch noch herkömmliche Module unterstützt, war nicht zuverlässig in Erfahrung zu bringen.

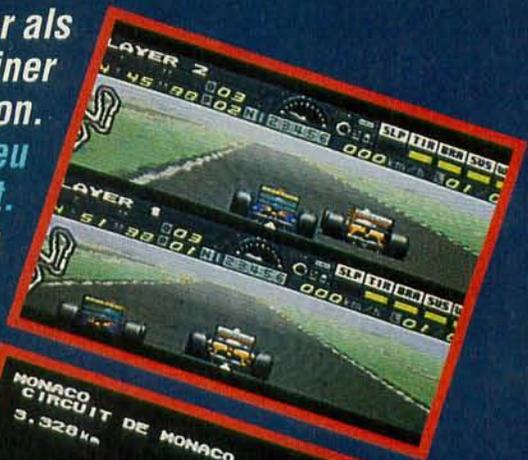
Was war nun das tollste Spiel? Das Software-Highlight der Messe? Fangen wir auf der 16-Bit-Schiene an: Sega zeigte *Virtua Racing*, Nintendo *Stunt Race FX*, das in Chicago noch *Trax FX* hieß. Beides sind Polygon-Rennspiele. Dank dem integrierten "Sega Virtual Processor", einem DSP, zog *Virtua Racing* auf dem Mega Drive dem wesentlich langsameren und noch spürbar unfertigen *Stunt Race FX* klar davon. Allerdings ist noch nicht raus, ob die Käufer es witzig finden, umgerechnet 200

Software-Highlights

Mark für das Modul mit eingepflanztem SVP zu löhnen (s. auch Preview in diesem Heft). Sega bastelt schon heftig an einer SVP-Cartridge, die zwischen Modul und Konsole gesteckt wird und SVP-Spiele in Zukunft billiger machen soll. Richtig beeindruckend war allerdings der bereits erwähnte *Virtua Fighter* von Sega. Noch nie gab es derart realistische Raumeffekte und derart beeindruckende Bewegungsabläufe. Leider müssen wir noch ein Weilchen auf den Saturn warten. ...



- **Zwei-Spieler-Modus: Gegeneinander oder als Werksteam um den Konstrukteurstitel in einer ganzen Formel 1 Saison.**
- **Alle Strecken des Grand Prix sind detailgetreu nachgebildet.**
- **Teilnahme an freiem Training und Qualifikation vor einem Rennen.**
- **Genaue Abstimmung des Wagens durch den Spieler. Von den Reifen bis zur Getriebeübersetzung, von der Radaufhängung bis zu den Schürzen, kann er für jede Strecke sein Fahrzeug optimal anpassen.**
 - **Boxenstopps mit Reifenwechsel.**
 - **Manuelle oder halbautomatische Schaltung des Getriebes.**
 - **Simulation von Windschatten, Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen, Ausfällen und Wetter.**
- **Auswahl des Wagens aus den wichtigen Teams der Saison 1993.**



**IM FEBRUAR AUF
SNES UND GAMEBOY
ERHÄLTlich**

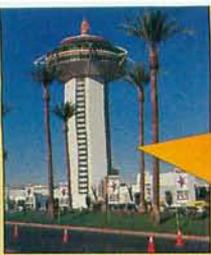
UBI Soft GmbH
Röckinghausener Str. 14
33378 Rheda-Wiedenbrück
Tel.: 0 52 42 / 50 87



Die Simulation eines Traums von Vätern und Söhnen, als Formel 1 Fahrer selbst in das Cockpit eines PS-Boliden zu steigen und mit Mansell, Schuhmacher und Co. um den Weltmeistertitel zu kämpfen.

FI POLE POSITION





Winter-CES

Das tollste Spiel jedoch gab es erst gar nicht auf der Messe zu sehen. Namcos extrem realistischer Rennsimulator *Ridge Racer* wurde abends in einem Hotel präsentiert und stand als Spielautomat bereits in verschiedenen Casinos:

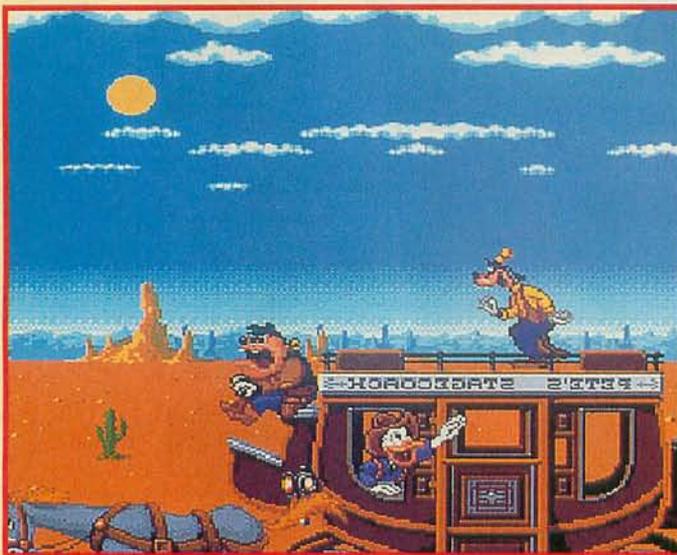


Rise of the Robots für Super NES



Die Grafik in Super Battle Tank 2 wirkt noch realistischer

gekauft hat. Wichtigster Absolute-Titel ist das Action-Game *Rise of the Robots*, das Computerfreaks bereits als Mirage-Spiel bekannt sein dürfte. Roboter und Landschaften dieses martialischen 3-D-Future-Abenteuers wurden geren-



Goofy schlägt sich zusammen mit anderen Disney-Figuren erfolgreich durch verschiedene Zeiten

als Breitwand-Simulator mit einem echten Mazda MX-5 als Cockpit und in einer Monitorversion mit Lenkrad, Kupplung, Bremse und Schaltung. Gerenderte Fahrzeuge, absolut realistisches Steuerungs- und Fahrverhalten, verschiedene Strecken. Der Hit: *Ridge Racer* oder eine sehr ähnliche Version davon wird eines der ersten Spiele für Sony PSX sein (s. Sony-Kasten)!

Eine ganze Litanei neuer Titel kündigte **Absolute Entertainment** an, schon allein deswegen, weil die Firma gerade *Extreme* auf-



Die Warriors of Rome kämpfen um die Weltherrschaft

dert, also mit fotorealistischen Oberflächen überzogen. Das Spiel soll für 3DO und als 16-MBit-Modul auf Super NES erscheinen.



Turn and Burn: No-Fly-Zone von Absolute bietet Überschall-Action für Mächtgern-Piloten

Außerdem gibt's *Home Improvement*, Umsetzung einer US-Comedy-Serie. Wird natürlich nie in Deutschland erscheinen. Schon



Riddick Bowe Boxing von Extreme für Super NES



Die gelungene Umsetzung des Brettspiels Battletech

interessanter ist das kriegerische Spektakel *Super Battle Tank 2* für Super NES, das den vierfachen Speicher sowie doppelte Spielstärke und Action des Vorgängers *War in the Gulf* verspricht. Außerdem geplant: *Super Battle Tank* für Game Boy und Game Gear. Auch im 16-MBit-Simulator *Turn and Burn: No-Fly Zone* für Super NES geht's wenig friedlich zu: Ihr klettert ins Cockpit einer F-14 Tomcat, um 16 Marinefliegereinsätze im *Afterburner*-Stil gegen feindliche MIGs an einem vollständig rotierenden Mode-7-Horizont zu überleben.

Mit *Goofy's Hysterical History Tour* hat sich Absolute eine Disney-Lizenz für ein quetschbuntes Genesis-Jump'n'Run an Land gezogen. Wie bei Segas *Aladdin* war auch hier ein Disney-Animator mit am Werk. Goofy gerät aus einem Museum in vier verschiedene Zeitepo-chen, die er in seiner schlaksigen



Fürs Mega-CD kommt im Sommer Battle Fantasy



T2: The Arcade Game funktioniert auch mit Super Scope



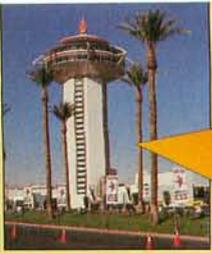
Itchy & Scratchy prügeln sich auf beiden 16-Bitern

3.3.1994

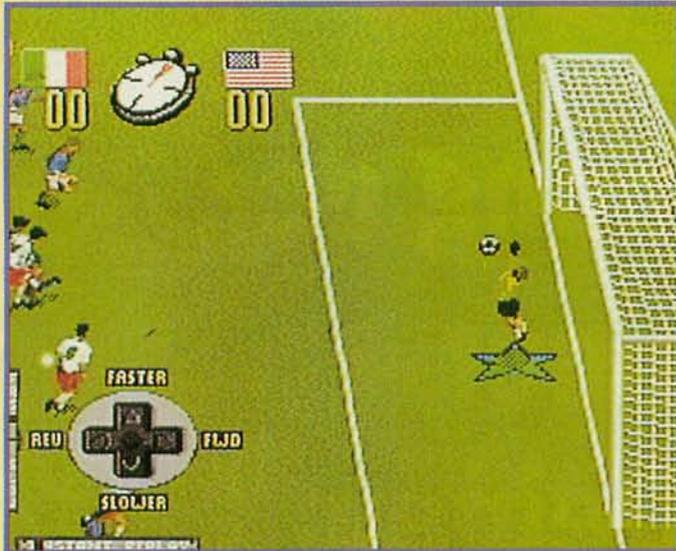
**Die Begegnung der
3. Art. In Deiner
Stadt. Bei Deinem
Händler. Nur
für Deinen
Mega Drive.**



SEGA



Winter-CES

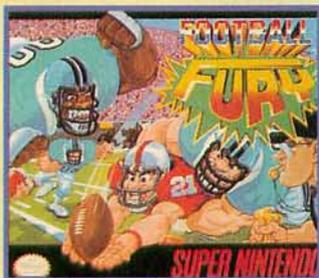


Champions World Class Soccer von Acclaim kommt rechtzeitig vor der WM in den USA

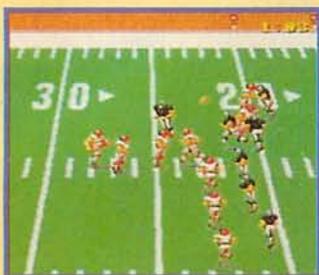
Art meistert. *Battletech* dürfte nicht nur Freaks durch die gleichnamigen Arcade-Center in den USA und vor allem durch das Brett-Rollenspiel bestens bekannt sein. Extremes Genesis-Umsetzung lehnt sich an das Rollenspielsystem an. Als Solist müßt Ihr feindliche Clans erledigen oder Ihr duelliert Euch im Zweispielermodus mit Eurem Mitspieler. Kampfhubschrauberpiloten klettern ins Cockpit eines Co-

manche AH-90, um in *Choplifter III* UN-Soldaten aus den Händen von Terroristen zu befreien. Geplant ist eine Super-NES- sowie eine Game-Gear-Version. Das Boxspiel *Riddick Bowe Boxing* gibt's in den USA bereits auf Super NES, folgen sollen Handheld-Umsetzungen für Game Boy und Game Gear. Für Freunde strategischer Militärsimulationen bastelt Extreme an *Warriors of Rome III*, das Ende '94 auf Super NES erscheinen soll.

Acclaim sonnt sich noch immer im gewaltigen Erfolg von *Mor-*



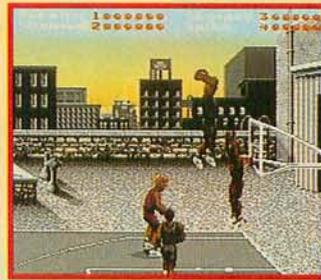
Football Fury von American Sammy



Besser als Madden NFL? Wir werden sehen.



Spellcraft von ASCII Ent. ist ein anspruchsvolles Rollenspiel, das in Deutschland leider nicht veröffentlicht wird



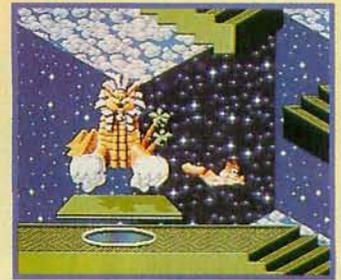
Charles Barkley bekommt sein eigenes Basketballspiel

tal Kombat und schiebt nach allen anderen auch noch eine Sega-CD-Version nach. Außerdem prügelt Arnie in *T2: The Arcade Game* nicht nur auf dem Super NES, sondern bald auch auf Genesis, Game Boy und Game Gear. Wichtigster Titel und neues Werbe-Zugpferd von Acclaim ist allerdings das hervorragende Basketballspiel *NBA Jam*, das zunächst für Super NES und Genesis und später im Jahr auch für Game Gear erscheinen wird. Auch an der Simpsons-Produktreihe wird kräftig gebastelt: *Itchy and Scratchy* sind Simpsons Katz & Maus und haben sich neben Bart, Homer & Co als Comic längst selbständig gemacht. Wer-

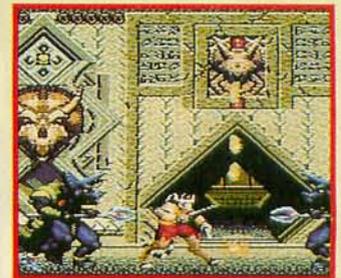


In X-Kaliber 2097 von Activision gibt's Action pur

den für Super NES, Genesis und Game Gear erscheinen. Außerdem in Entwicklung: *The Simpsons:*



Bubsy II bietet viele neue Features



Fireteam Rogue kombiniert Fantasy und Roleplaying



Radical Rex ist zehnmal süßer als jeder Tyrannosaurus Rex

Virtual Bart, *The Simpsons: Bart and the Beanstalk* sowie *Itchy and Scratchy: Miniatur Golf Madness* (Game Boy). An Sporttiteln gibt's außerdem bald *Champions World Class Soccer* für Super NES und Genesis sowie *NBA All-Star Challenge 2* für Game Boy. *MLBPA Grand Slam Baseball* für Super NES und Genesis sowie *USHRA Monster Truck Wars* (SNES, Genesis, Game Boy, Game



Battle Blaze erinnert etwas an Actraiser

MARCO

Videofilm mit 40 Demos
von NEO-GEO, 3 DO
und Jaguar Neuheiten
nur **DM 49,-**

Ab sofort Ratenkauf
von SEGA CD-ROM,
3 DO NEO-GEO und
Atari Jaguar möglich.



NEO-GEO Sonderaktion (solange Vorrat reicht)

Bowling	DM 149,-	Sengoku	DM 149,-
Ghost Pilot	DM 149,-	Trash-Ralley	DM 149,-
Nam 1975	DM 149,-	Three Count Bout	DM 249,-
Magician Lord	DM 149,-	Sengoku II	DM 299,-
Blues Journey	DM 149,-	Art of Fighting	DM 299,-
Alpha Mission	DM 149,-	Art of Fighting II	DM 399,-
Crossed Sword	DM 149,-	Last Resort	DM 279,-
Super Sidekicks	DM 249,-		
Eight-Man	DM 149,-		

Super Nintendo

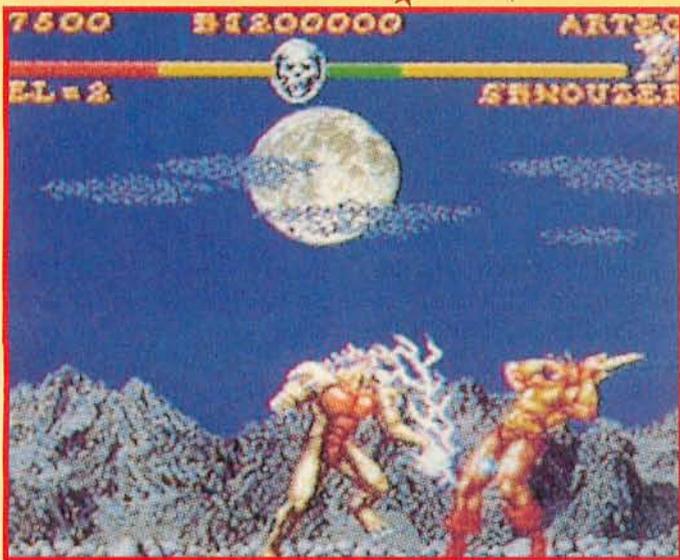
Street Fighter Super	DM 169,-
Fatal Fury II	DM 169,-
Goof Troop	DM 99,-

300 Spiele
zu
Super-Preisen

König-Karl-Straße 66
70372 Stuttgart-Cannstatt

(Am Bahnhof gegenüber McDonald's)

Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463



Die Grafik von Battle Blaze sieht ausgezeichnet aus. Die Sprites sind sehr groß und detailliert gezeichnet.



Super Pinball von American Technos

Shut Up and Jam! (SN,MD) gibt's Streetball pur.

Am **Activision**-Stand fühlte man sich um zehn Jahre zurückversetzt. In *Pitfall: The Mayan Adventure* für Super NES und Megadrive feiert der Atari-2600-Klassiker Wiederauferstehung mit ausgefeilter 16-Bit-Grafik und zeitlosem Spielspaß. Außerdem gab es *Mechwarrior II*, *Battletech* und das Shoot'Em Up *X-Kaliber 2097*, alle für Super NES, zu sehen. In dem Jump'n Run *Radical Rex* stellt sich ein niedlicher Dinosaurier den Gefahren des Dschungels. Angekündigt wurden Umsetzungen von *Return to Zork* für Jaguar und 3DO.

Der renommierte Joystick-Hersteller **ASCII Entertainment** verzauberte uns mit *Spellcraft*,

Gear) werden wohl reine US-Titel bleiben.

Accolade präsentierte *Bubsy II* (SN,MD) mit verbesserter Grafik und Zwei-Spieler-Modus. Für das Beat'em Up *Juggernauts: The New Breed* (SN,MD) digitalisierten die Entwickler die Bewegungen von Martial-Arts-Experten, um möglichst realistische Animationen zu erzielen. Adventure-Freaks dürfen sich auf *Fireteam Rogue* (SN,MD) freuen, das Euch in eine Fantasy-angehauchte Zukunft entführt. Erster bekannter Name des neuen Labels Sport Accolade ist NBA-Star Charles Barkley. In *Barkley:*



King of Dragons für Super Nintendo



Popeye trift jede Menge Spinat und prügelt sich um Olivia

Blades o'Veng d	109,-
F117 Nightstorm d	109,-
Gauntlet4 d	109,-
Ghengis Khan 2 e	129,-
Lost Vikings e	119,-
NHLPA 94 d	119,-
Nigel Mansell e	109,-
Pirates Gold e	129,-
Sensible Soccer d	109,-

MEGA DRIVE	
Dr.Robotnik e	109,-
Drag.Revenge e	119,-
Eternal Champ d	139,-
FIFA Soccer d	119,-
Landstalker d	139,-
Sonic 3 d	139,-
T.Jam & Earl 2 d	119,-

Action Replay 2 d	109,-
Actraiser 2 e	129,-
Art of Fighting e	129,-
Lufia e	129,-
Paladins Quest e	129,-
Secret of Mana e	139,-
Super Conflict d	109,-
TMNT.Fighters d/e	139,-
Winterolympics e	129,-

SURFAMICOM	
Battle Tank 2e	139,-
Brett Hull H.e	139,-
Flashback d	129,-
Empire stiback d	139,-
Mario All Stars d	99,-
Metal Marines e	149,-
NHLPA 94 e	129,-

GALAXY

Cresc.Galaxy	119,-
Dino Dudes!(Feb.)	119,-
Raiden	119,-
Cheq.Flag 2(Feb.)	119,-

JAGUAR	
Jaguar Konsole	699,-
Incl.Cybermorph	

Spiele, Konsolen, Zubehör, Zeitschriften	
Neo Geo,Lynx,Game Gear	
Gameboy,Turbo Duo	

Was sonst?	
Manga Videos	
Laserdiscs	
NTSC & PAL	

Dragons Lair	129,-
Monster Manor	129,-
Night Trap	129,-
Total Eclipse	139,-

3DO	
Microcosm/Feb.	129,-
Out of World/Fb.	129,-
Sewer Shark/Fb.	139,-

ATARI LYNX:	
Desert Strike	99,-
GAME GEAR:	
Desert Strike e	89,-
Jungle Book d	79,-
Sonic Chaos d	79,-

SONSTIGE	
PC ENGINE	
Bomberman 94	129,-
Castlevania x	149,-
Flash Riders	129,-
Super Darius 2	149,-

CDX Modul d	99,-
Chuck Rock 2 e	129,-
Ground Zero, Tex. e	129,-
Jurassic Park e	129,-
Sonic d	99,-
Stellar Fire e	109,-
Terminator CD e	129,-

SEGA CD	
3rd World War e	129,-
Hockey 94 d	99,-
Lunar e	129,-
Microcosm e	129,-
Rage it Cage d	119,-

089/7605151
089/7470689

Telefax 089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
J.Jap./e/Engl./d/Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post:10,-DM + 3,-DM NN
Vorkasse:10,-DM

Plinganserstr.26 81369 München



Winter-CES



Bei **Saturday Night Slam Masters** von **Capcom** gibt's kräftig eins auf die Fresse. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig kloppen.



Jeder Kämpfer beherrscht individuelle Special Moves

einem Maus-kompatiblen Rollenspiel. Das Jump'n Run *Ardy Lightfoot* wurde speziell für jüngere Spieler konzipiert und bietet deshalb relativ einfache Rätsel (beide Spiele SNES).

Vom kleinen Nintendo-Lizenzpartner **American Sammy Corp.** gibt's nicht viel zu berichten: Entwickelt wird an der American-Football-Simulation *Football Fury* für Super NES sowie an *Battle Blaze* für Super-NES, einem Jump'n Shoot im Actraiser-Outfit.



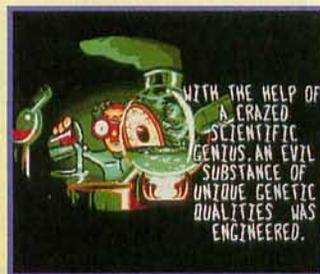
Ultimate Fighter ist ein klassisches Prügelspiel

Das Basketballspiel *Super Jam* (SNES) und das Geschicklichkeitsspiel *Pachi Slots* sind in einem sehr frühen Stadium und werden wohl nicht in Europa erscheinen.

Nicht viel größer als **American Technos**, die zwei 8-MBit-Spiele für SNES in



Kawasaki Super Bikes von **Domark** für **Sega-Systeme**



Der fiese Professor in **Markos Magic Football**

Arbeit haben: *Super Pinball - Behind the Mask* klingt schon dem Namen nach verdächtig nach Flipper. Zum Spiel gehören drei verschiedene Felder. Spinatfresser

Popeye dürfte bestens bekannt sein. Da wird natürlich ein Jump'n Run draus.

Capcom reitet weiter auf der *Streetfighter*-Welle. Obwohl es keine Informationen über mögliche Umsetzungen von *Super Streetfighter II: The New Challengers* gab, trieben sich doch einige Charaktere aus dem Prügelhit am **Capcom-Stand** herum. Mit *King of Dragons* und *Knights of the Round* (beide SNES) präsentierte man

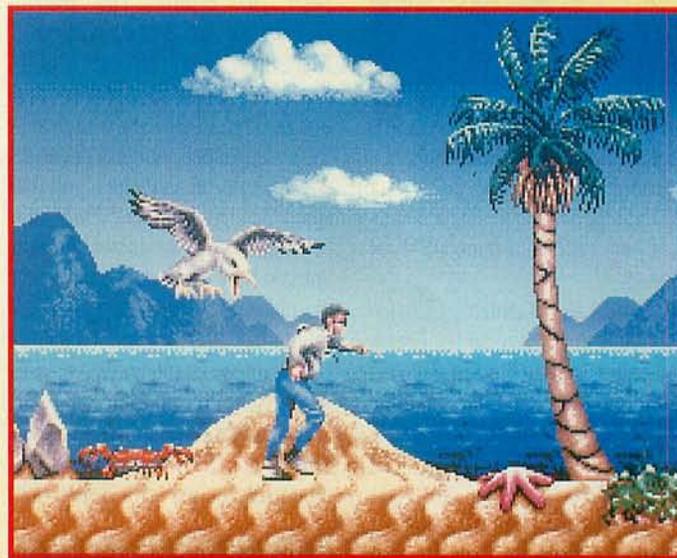


Galactic Defenders von **Culture Brain**

gewöhnliches Fußballspiel. Große Hoffnungen setzt man in *Saturday Night Slam Masters* (SNES), einem Wrestling-Game mit Vier-Spieler-Modus. *Eye of the Beholder* ist Capcoms erster Rollenspiel-Ver such, gefolgt von der englischen Version von *Wizardry V* (beide SNES). Megadrive-Besitzer können sich einzig auf die Umsetzung des Hits *The Magical Quest Starring Mickey Mouse* freuen. Sonst zeigte sich **Capcom** sehr Nintendo-lastig.



First Queen, das erste Rollenspiel von **Culture Brain**



Lester the Unlikely von **DTMC** ist sicherlich der ungewöhnlichste Held der gesamten Messe. Er rennt vor jedem Gegner erstmal weg.

jedoch zwei Automatenkonvertierungen. Superstar *Megaman* bekommt mit *Megaman's Soccer* für Super Nintendo sein eigenes, un-

Culture Brain hat zwei Beat'em-Ups für Super NES in Arbeit: *Ultimate Fighter* und *Galactic Defenders*. Außerdem basteln die Amerikaner fleißig an einem Rollenspiel, das *First Queen* heißen wird.

Außer zwei extrem attraktiven Billard-Spielerinnen bot **Data East** we-



Dr. Franken auf der Suche nach den Körperteilen seiner Freundin

Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**



SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437



SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**



SV 336 SN

Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System“

DM **99.95**
unverb. Preisempf.



Jöllnbeck

GmbH

Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

Vertrieb nur über den Fachhandel.

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222



QUALITY JOYSTICK

SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stereo-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**



Joyplus



Winter-CES



Ein sehr früher Screenshot von Powerslide

nig Sehenswertes. *Havoc* ist ein gutgemachter Sonic-Klone mit schneller Grafik und lustiger Animation. Die Umsetzung von *Sen-goku* wirkte sehr hölzern, und auch



Gaia Fantasy erinnert stark an Soulblazer

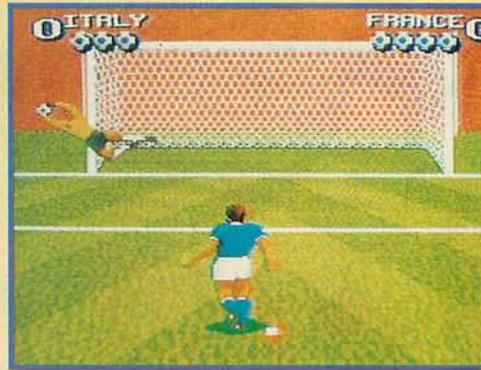
Joe & Mac: Last in the Tropics sah nicht besonders gut aus (alles Megadrive). Von *Miracle Adventure* für Neo Geo war leider nichts zu sehen (dafür liefern wir Euch den Test in der nächsten Ausgabe!).

Glanzpunkt des **Domark**-Standes war *Mako's Magic Football*, ein witziges Jump'n Run mit ausgezeichneter Animation für Megadrive (ausführliches Preview in der nächsten Ausgabe). Motorrad-Fans freuen sich auf *Kawasaki Superbikes* (MD,GG), während Jet-Piloten auf *AV8B Harrier Assault* für Mega-CD warten.

DTMC schickt derzeit *Lester the Unlikely* auf die Reise. In diesem SNES-Komik-Adventure muß sich Antiheld Lester durch eine verrückte Welt in 20 Levels rätseln und puzzeln. Mehr über Lester in der nächsten VIDEO GAMES. Eine ähnliche kaputte Type macht sich in *The Adventures of Dr. Franken* (SNES) auf den Weg, allerdings mehr hüpfenderweise. Die früher erschienenen

Game-Boy-Versionen dürften Euch bereits bekannt sein.

Electronic Arts gab sich wieder betont sportlich. Zu bewundern war unter anderem *FIFA International Soccer* für Super Nintendo und 3DO sowie die Rennsimulation *Mario Andretti* (SNES, MD). Weitere Sportspiele waren *MLBPA Baseball*, *PGA European Golf* und *Mutant League Hockey* (alle MD und SNES). Für Megadrive wurde außerdem *Wing Commander 2* angekün-



Links: *World Cup Striker* von Elite wurde gegenüber dem Vorgänger nochmals verbessert
Unten: *Brain Lord* von Enix für Super Nintendo

weiterer neuer Features (Preview in der nächsten Ausgabe). *Powerslide*, eine Fahrsimulation mit FX-Chip, war nur in einer sehr frühen Version zu sehen.

Enix gehört in Japan zu den erfolgreichsten Software-Häusern. Leider werden nicht alle Module



Might and Magic III: The Isles of Terra ist sehr empfehlenswert für alle Rollenspiel-Fans. Ihr müßt aber noch bis Mai warten.

dig. Eine große Auswahl an 3DO-Programmen präsentierte EA am 3DO-Stand (siehe 3DO-News).

Rechtzeitig zu den Fußball-Weltmeisterschaften in den USA erfreut uns **Elite** mit *World Cup Striker*, dem Nachfolger des Riesenhits *Striker*. Neben neuen Animationen, Fünf-Spieler-Modus und Batterie gibt's eine Menge

außerhalb Japans vertrieben. Zu sehen gab es *Gaia Fantasy* vom Entwickler-Team Quintet, ein Action-Adventure in bestem Soulblazer-Stil. Definitiv in den USA erscheinen werden außerdem *Brainlord* und *King Arthur and the Knights of Justice*. Zu *Dragonquest V* sowie *Dragonquest I & II*, beides Millionenseller in Japan, hieß es, man sei noch am Überlegen (alle Spiele SNES). Angeblich verhandelt Enix mit einem großen europäischen Software-Haus, um eventuell alle Module in Europa zu vertreiben.

FCI entwickelt sich langsam zum Rollenspielspezialisten. Neben *Might & Magic III* für Super NES und Megadrive wurden nicht weniger als drei Ultima-Spiele angekündigt. *Ultima-Runes of*

Virtue und *Ultima-The False Prophet* sind für den Sommer geplant, während *Ultima-The Black Gate* um Weihnachten erscheinen soll. Mega-CD-Besitzer dürfen sich auf *Eye of the Beholder* freuen, einer gelungenen Umsetzung des PC-Hits.

Gametek konzentriert sich in erster Linie auf die Umsetzung von US-Game-Shows und Quizsendun-



Quiz-Sendungen für Konsolen? Wer's mag

gen wie Glücksrad *Wheels of Fortune* (Game Boy, Game Gear, Genesis, SNES), *Family Feud* (SNES, Genesis) oder *Jeopardy Sports Edition* (Game Gear, Game Boy, Genesis, SNES). Diese Titel sind natürlich alle auf den US-Markt zugeschnitten und werden kaum woanders erscheinen. Bessere Chancen hat da schon der Battle-tech-Verschnitt *Spectre* (SNES) in dem Ihr ins Cockpit eines futuristischen Superpanzers steigt, um gegen diverse Feindroboter anzutreten. Oder wie wär's mit *Kawasaki Caribbean Challenge* (SNES), wo Ihr wahlweise rasante Motorrad- oder Jetski-Rennen austragt?



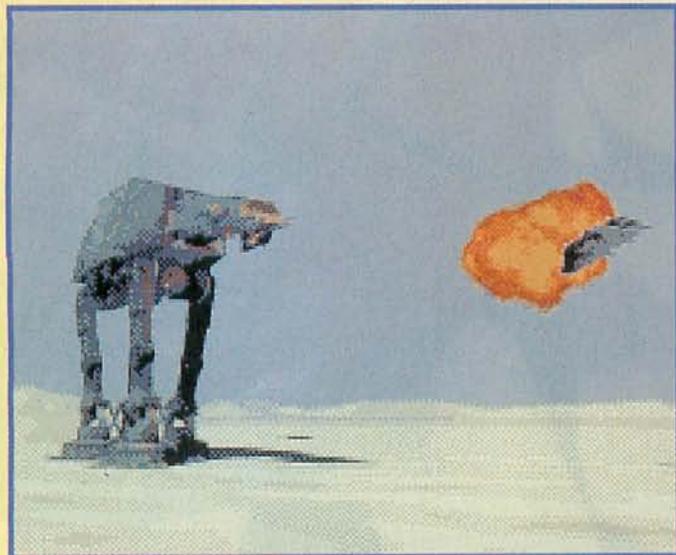
Mit so einem Wet-Bike wollte ich schon immer mal fahren

Hi Tech Expressions, bekannt durch so sagenhafte Titel wie *Barbie*, *Beethoven* oder *We're back* (hüstel), kann eine Disney-Lizenz für Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto und andere Charaktere verbuchen. *Mickey's Ultimate Challenge* z. B. wird für Super NES, Genesis, Game Boy

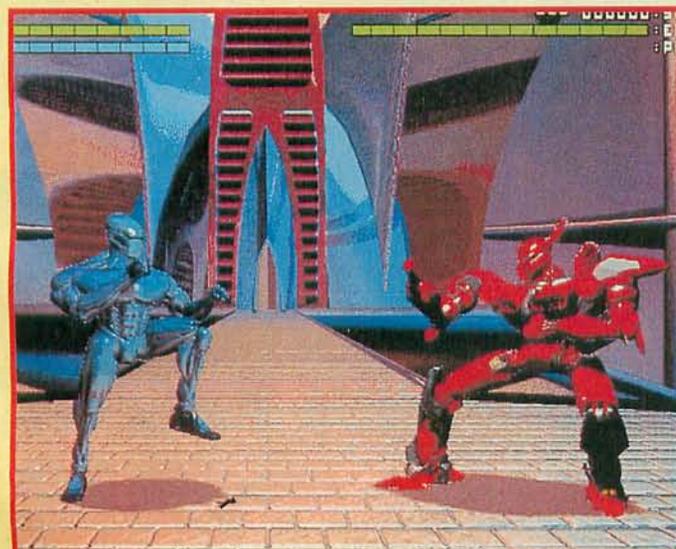
und Game Gear erscheinen und ist nix anderes als fünf Puzzles bzw. Denkspiele. Auch für Vorschul-Edutainment-Titel für Kids von 3-6 Jahren muß Mickey erhalten: Erscheinen werden *Mickey's Adventure in Numberland* (NES), *Mickey's Safari in Letterland* etc.



Isser nich süß? *Claymates* von Interplay soll in Deutschland erst im Sommer erscheinen.



Rebel Assault für Mega-CD dürfte eines der besten Sega-Spiele überhaupt werden



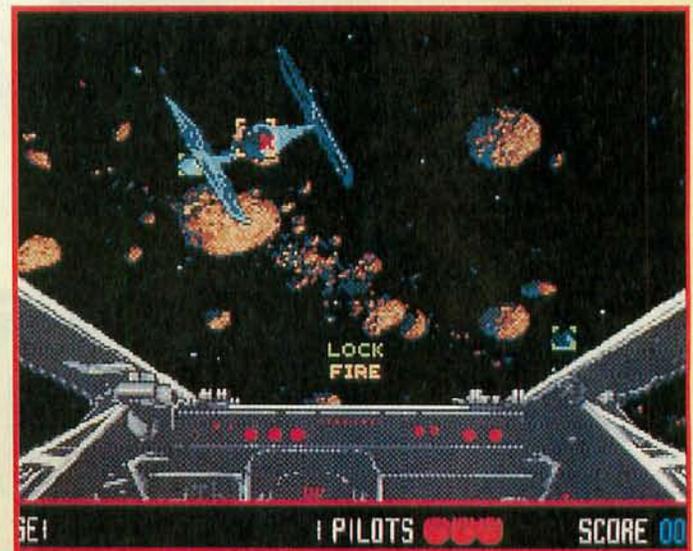
Für Mega-Drive-Verhältnisse überrascht *Rise of the Robots* mit ungewöhnlich guter Grafik

Hudson Soft veröffentlicht demnächst vier Titel für Super Nintendo und unterstützt auch das NES immerhin mit einem Klassiker: *Bonk's Adventure* (PC Kid) ist auf der Engine zweifellos ein Kultspiel und auch auf dem NES dürfte der Dickschädel seine Freunde finden. *Inspector Gadget* (SNES) ist ein Titel für unsere US-Freunde, denn die CBS-Samstagsvormittagsserie dürfte hierzulande kaum einer kennen. Besser sieht's da schon mit *Beauty and the Beast* aus, das für NES und Super NES erscheint. *Dig & Spike Volleyball* (SNES) bereichert die spärliche Palette der Netzspielsimulatoren, während *An*

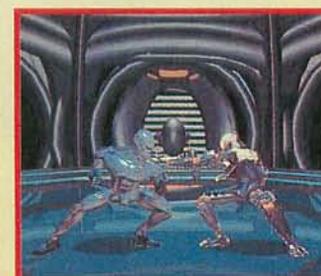
American Tail: Feivel Goes West (SNES) Stephen Spielbergs erfolgreichen Mauswanderer-Zeichentrickfilm als Grundlage für ein niedliches Jump'n Run nimmt. Auch einen Blick auf *Bomberman 2* konnten wir werfen, aber das dauert bekanntlich noch ein Weilchen...



Lord of the Rings von Tolkien kommt demnächst auch für Euer Super Nintendo



Auf in die Schlacht! Den Tie-Fighter im Asteroidenfeld lassen wir nicht entkommen.



Die Spiegeffekte auf den Rüstungen sind ausgezeichnet

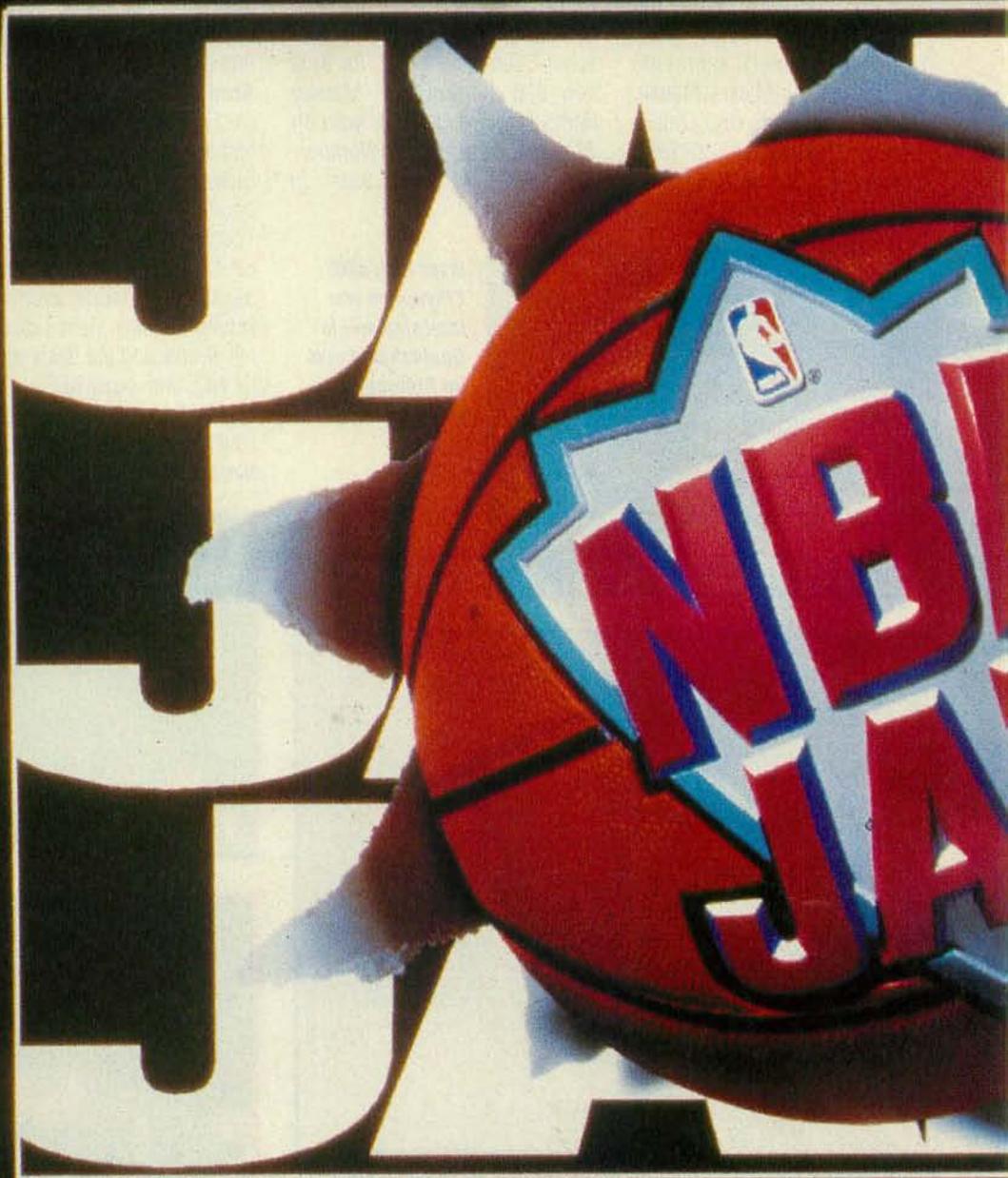
Imagineer hat mit *Wolfenstein 3D* ein Schnäppchen fürs Super NES parat, das deutschen Action-Fans leider vorenthalten wird. Obwohl das Spiel stark entschärft wurde, hat man wegen der ziemlich harten PC-Version immer noch Bedenken. Für praktisch alle Systeme inclusive Jaguar wird *Kick Off 3* rechtzeitig zur WM in den USA erhältlich sein.

Ab sofort für SNES®, Mega Drive™, Game Gear™, ab

LICENSED BY

Nintendo

THE #1
ARCADE
SMASH HIT!
DER ARCADE-
SUPERHIT
NR. 1!
LE HIT
D'ARCADE
N° 1!
DE NUMMER
1 SUPER
ARCADE-HIT



SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Acclaim



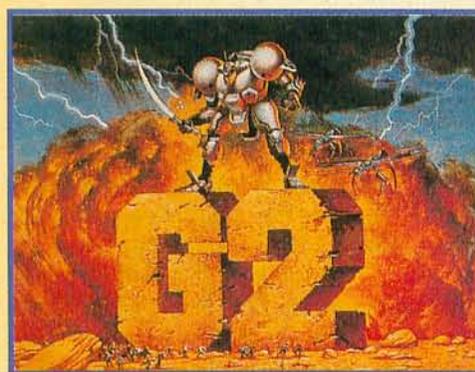
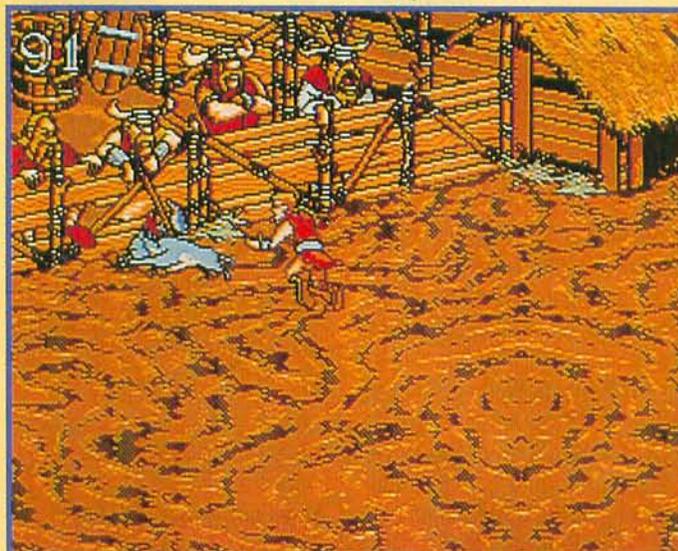
NBA Jam ©1993. Midway® is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under license from NBA properties, Inc. All rights reserved. NBA JAM SE is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Herbst für Game Boy™



ARENA
ENTERTAINMENT™

MIDWAY®



Oben:
Rollenspiel-
Freunde dürfen
sich auf Heimdall
für Mega-CD
freuen
Links: G2 von
Kemco für Super
Nintendo ist ein
nettes Actionspiel

Interplays lange angekündigte Rollenspiel-Umsetzung von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Trilogie *The Lord of the Rings* (SNES) soll nun endlich Mitte '94 fertig werden. Das Epos wird gleichzeitig die Nintendo-Maus und den SNES-Multiplayer-Adapter unterstützen, so daß fünf Spieler simultan ins Spektakel eingreifen können. Bereits fertig sind die *Claymates* (SNES),

die wir demnächst durchkneten werden. *Blackthorne – Beware of the Darkstone* heißt der Arbeitstitel für ein Super-NES-Rollenspiel-Adventure, dessen Fertigstellung noch nicht absehbar ist. Nach dem großen Erfolg der ersten Saga dürfen sie zum zweiten Mal die Bärte zwirbeln: *Lost Vikings II* steht für alle Formate in den Startlöchern, keine Version wird jedoch vor Mit-



CPU Bach von Microprose komponiert selbständig Musikstücke



Winter-CES

te '94 erscheinen. Fans von Spitz-ohr Spocky, Captain Kirk und dem Rest der Enterprise-Crew dürfen sich auf *Star Trek* für Super NES freuen, das ebenfalls Mitte '94 fertig werden soll. Wenn schon Las Vegas, erwähnen wir auch *Casino Funpack* für Game Boy. Die Zockersammlung enthält einen einarmigen Banditen, Video-Poker, Craps, Roulette und Blackjack.

Bei **Irem** herrschte Software-Flaute. Neben *R-Type 3* und *Undercover Cops*, die wir schon mehr oder weniger ausführlich vorgestellt haben, durfte man sich an der Automatenversion von *In the Hunt* versuchen, einem U-Boot Shoot'em Up mit Nonstop-Action, das im Spätsommer fürs Super NES erscheinen soll.

Auch **Jaleco** hatte wenig neues zu bieten. *Pro Sport Hockey* hieß die eher mittelmäßige Eishockeysimulation, die es zu sehen gab. Ansonsten herrschte gähnende Leere.

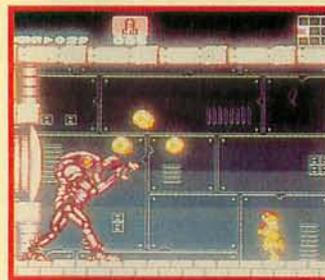
Zu den positiven Überraschungen der Messe gehörte **JVC**. *Rebel Assault* für Mega-CD kommt zwar bei weitem nicht an die geniale PC-Version heran, es sieht aber trotzdem sehr gut aus. *Rise of the Robots* bietet exzellente Grafik und tolle Animationen (Mega-CD und



Noten lernen mit CPU Bach

MD). Mit Heimdall kommt ein weiteres Rollenspiel für Mega-CD und auch die Umsetzung von *Dungeonmaster 2-Skullkeep* soll in Kürze fertig sein. LucasArts-Fans dürfen auf *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* gespannt sein.

Nach *Top Gear 2* bastelt **Kemco** fleißig an *G2*, einem Actionspiel für Super NES, in dem Ihr Euch in einer Art Battlemech durch 15 Levels kämpfen müßt, um die Welt vor einem Verrückten und seinen Kreaturen zu retten. *Crazy Chase* für Super NES ist ein niedliches Jump'n Run, in dem Kid auf der Suche nach seinem Liebling allerlei Fallen und Widrigkeiten aus dem Weg gehen muß.



Großes Bild: Ken Griffey's Baseball von Nintendo wirkt ungewöhnlich realistisch und detailliert

Kleines Bild: Super Metroid von Nintendo ist das erste 24 MBit Actiongame für Super Nintendo

In bester Strategie-Tradition bedient **Koei** wieder die Freunde abstrakter Eroberungsfeldzüge: *Liberty or Death* dreht sich um den Freiheitskampf der amerikanischen Siedler im Jahr 1775. *Genghis Khan II* schickt Euch auf dem Rücken schneller Pferde quer durch Asien. Ihr führt Ritter und Samurais, setzt allesumpflügende Elefantenhorden ein oder wechselt mal schnell die Rolle, indem Ihr einen von neun anderen großen Weltherrschern steuert. *Nobunaga's Ambition* (SNES, Genesis) versetzt Euch ins Japan des 16. Jahrhunderts, wo Ihr die Geschicke eines mächtigen Kriegsfürsten lenkt. *Romance of the Three*



Die Bilder von *Stunt Race FX*, dem ersten Spiel mit dem neuen FX2-Chip, sehen um einiges besser aus als das Demo auf der Messe

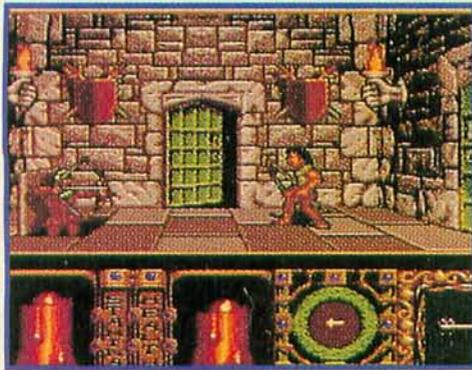




Microcosm von Psygnosis kommt sowohl für Mega-CD als auch 3DO

Kingdoms III – Dragon of Destiny (SNES, Genesis) schließlich setzt jenes Strategiespektakel im historischen China fort, das es 1991 bereits auf Amiga und PC gab. Das 4-MBit-SNES-Modul Gemfire entführt Euch in ein Fantasyszenario, in dem Ihr verlorene Zaubersteine

zurückerobern und geteiltes Land einen müßt. Stop that Roach schließlich ist ein Game-Boy-Geschicklichkeitsspiel, in dem Ihr als Ken oder Lilly Eure Küche von garstigen Viechern befreien müßt, die dort alles auffressen.



Obitus von Bulletproof haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt



Microprose arbeitet neben bereits bekannten Titeln am Action-Klassiker Impossible Mission für Super NES und Genesis, während Civilization-Star Sid Meier mit CPU Bach ein freakiges Klassik-

für das Namco sich als erste Softwarefirma eine Lizenz sicherte, waren leider nicht zu ergattern (siehe Hardware-News).

Nintendo hatte neben Sega natürlich wieder den größten



Puggsy, Psygnosis niedlicher Held treibt sich demnächst auch auf dem Mega-CD rum

Musikprogramm für 3DO geschaffen hat.

Namco hatte zwar einen sehr großen Stand, dafür gab es aber fast nichts Neues zu sehen. Ms. Pacman (GG,MD) ist die x-te Pacman-Variante auf dem Markt und Pacattack soll demnächst auch fürs Game Gear kommen. Informationen über das neue Sony PSX,



F1-ROC 2 gibt's als Exhaust Heat 2 schon seit einiger Zeit



Links: In dem Action-Adventure Spike McFang präsentiert sich ein neuer Held
Oben: Wild-Snake ist ein weiterer Tetris-Klone

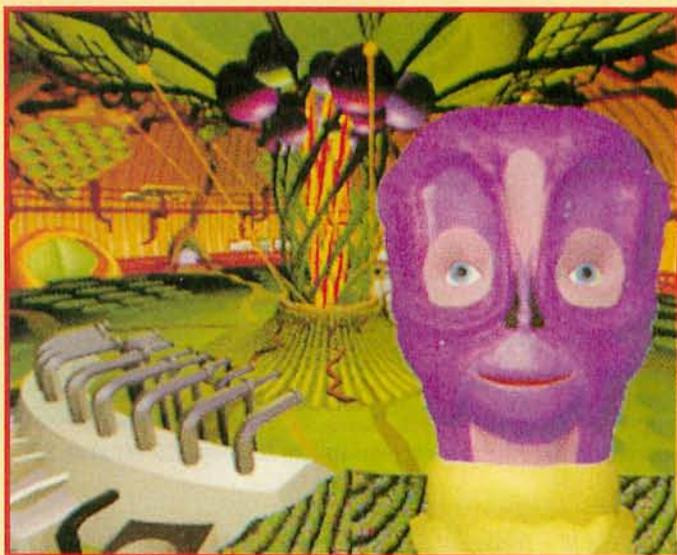


Winter-CES

Stand. Auf einer Bühne wurden Besucher mit Showeinlagen erfreut und auf einer riesigen Videoleinwand zeigte man die Softwarehits des Jahres. Interessante Spieleneuigkeiten waren leider Mangelware. *FX Trax* heißt jetzt *Stunt Race FX*, die spielbaren Vorversionen verheißen jedoch nichts Gutes. Das Spiel ist sehr langsam und durch die Perspekti-



Data sitzt an den Kontrollen bei *Star Trek: The Next Generation*

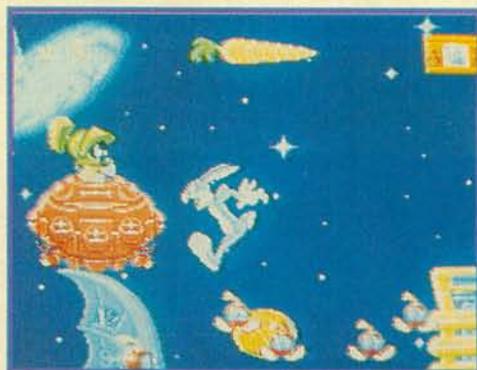


Dieser freundliche Zeitgenosse begegnet Euch in *Star Trek: T.N.G.* auf dem 3DO. Unten: Bugs Bunny auf der Jagd nach Mohrrüben.



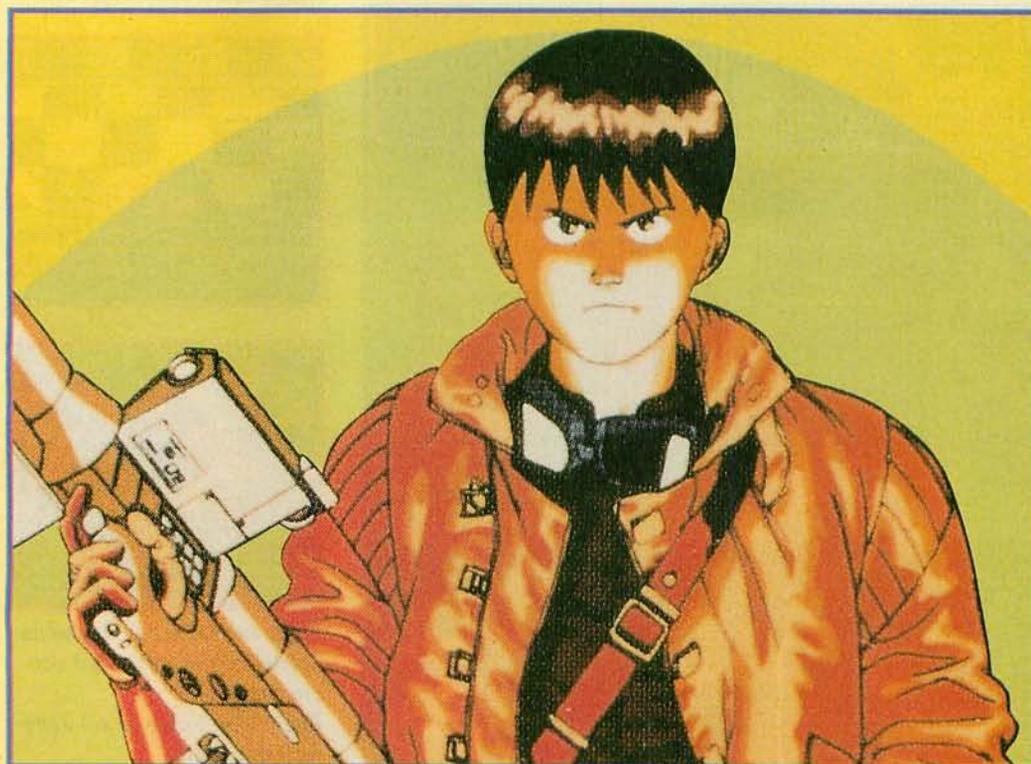
Pirates of the Dark Water ist ein ausgezeichnetes Prügelspiel

ve verliert man schnell die Übersicht. Doch vielleicht werden die Schwächen bis zum Veröffentlichungstermin im März ja noch ausgemerzt. *Ken Griffey Jr. presents: Major League Baseball* wird in Europa definitiv nicht erscheinen. *Sound Fantasy* sieht aus wie *Mario Paint* mit Musik. *Super Metroid* könnte vielleicht der große Knaller werden. Das Action-



Jump'n'Run mit 24-MBit-Speicher überzeugte mit ausgezeichneter Grafik und riesigen Endgegnern, die teilweise mehrere Bildschirme groß waren (alle Spiele Super NES). Bereits im Februar soll *Super Mario Land 3-Wario Land* für den Gameboy erhältlich sein. Angekündigt wurde mit *Donkey Kong 94* die Wiederauferstehung eines Klassikers (GB). Zum Super-NES-CD-ROM hieß es nur, man entwickelt weiter.

Bei **Ocean** wurde kräftig gesprungen. Mit *Eek the Cat*, *Flint-*



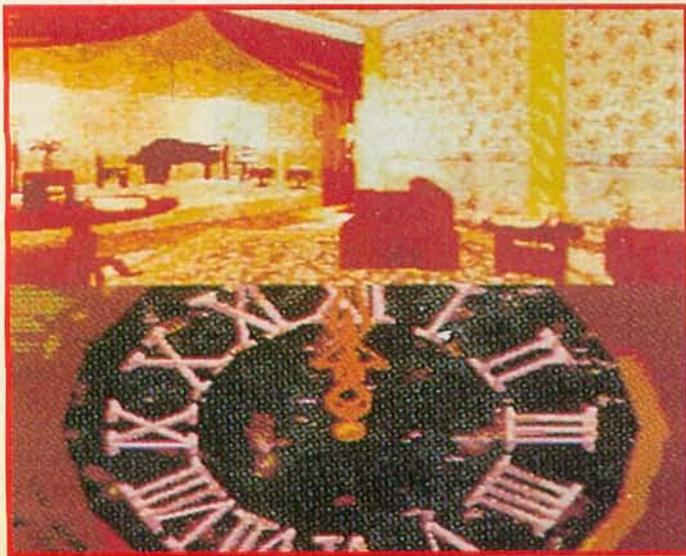
Oben: Im Juni kommt *Fatal Fury 2* auch für Mega-Drive
Links: Akira, einer der erfolgreichsten japanischen Zeichentrickfilme, erscheint demnächst für Eure Konsole

stones-The Movie und Soccer Kid präsentierte man gleich drei Jump'n'Runs. Das interessanteste Modul war aber sicherlich *Addams Family Values*. Im Gegensatz zu den Vorgängern ist das neue Addams-Family-Spiel ein Action-Adventure im besten Zelda-Stil. Außerdem hat man sich noch die Rechte für die Umsetzung von *The Shadow* gesichert, einem Action-Film mit Alec Baldwin (alle Spiele Super NES).

Playmates, einer der größten amerikanischen Spielzeughersteller, steigt ins Softwaregeschäft ein. Vorgestellt wurden die Super NES- und Mega-Drive-Umsetzungen



Rockos Modern Life: Sprunkys Dangerous Day für Super NES

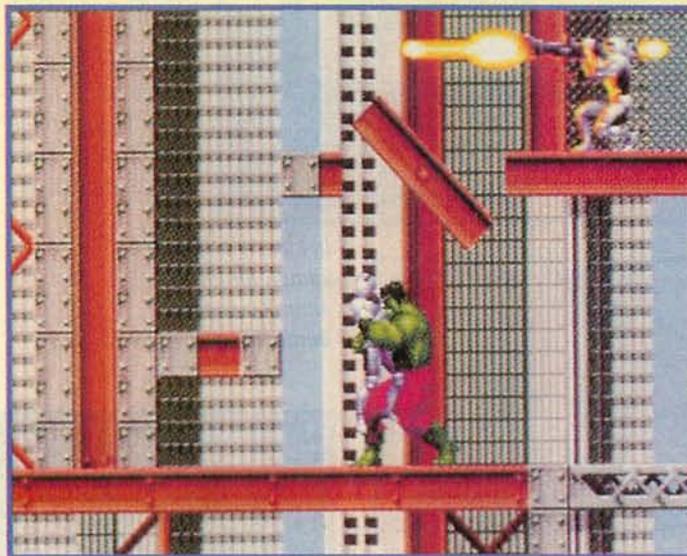


von *Star Trek: Deep Space Nine* und *Exo Squad*. Speziell die Fernsehserie *Deep Space Nine* ist in den USA sehr populär, so daß Playmates Chancen gar nicht so schlecht stehen.

Psygnosis veröffentlicht *Lemmings* (SNES, 3DO) und im Sommer *Lemmings 2* (SNES). Auf Sega CD wird *Flashback*, *Puggsy* und *Microcosm* erscheinen. Alle Titel sind von anderen Plattformen bereits so bekannt, daß wir uns weitere Erläuterungen sparen können.

Im stillen Kämmerlein arbeitet Psygnosis derzeit an *Rescue*, in dem Ihr Bergleute retten müßt, an *Top Hat*, einem *Equinox*-ähnlichen Rollenspiel-Adventure sowie am farbenprächtigen Jump'n Run *Troll*, das von ehemaligen Thalion-Programmierern kommt. Die letzten drei Spielnamen stehen übrigens noch nicht endgültig fest.

Readysoft, eine kanadische



World Cup USA 94 kommt ebenfalls zur WM in den USA

Dieses grüne Monstrum ist der Incredible Hulk von US Gold. Viel Muskeln, aber weniger Hirn wie ein Kopfkissen.

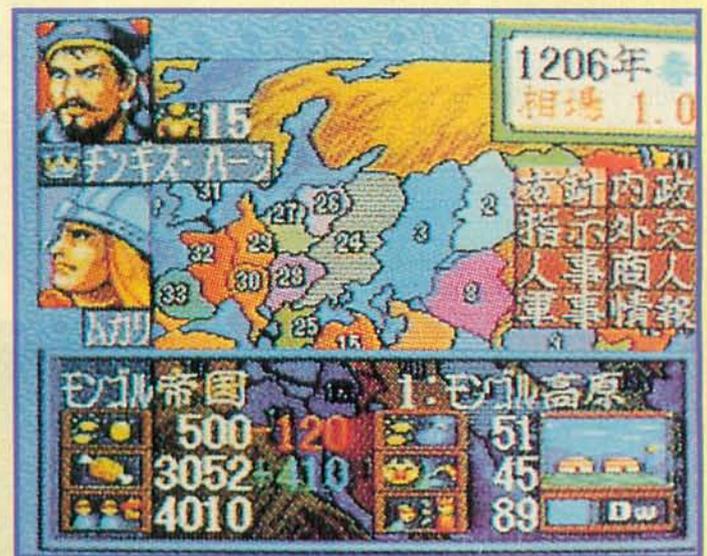
schnuckeliges Rennspiel mit Mode-7-Grafik. *Pinkie*, ein rosa Etwas mit Kulleraugen, soll der Superstar der 90er Jahre werden (beide Super NES).

Seta zeigte *F1-ROC II* (SNES), ein Formel-1-Rennspiel, das vom Design her ein wenig an *F-Zero* erinnert und einen von Seta entwickelten DSP enthält.

Squaresoft hatte nur *Breath of Fire* als Neuheit zu bieten. Wir erfuhren jedoch, daß die englische Version von *Final Fantasy VI* noch dieses Jahr erscheinen wird. Das japanische *Final Fantasy V* soll unter anderem Namen auch noch '94 erhältlich sein. Gerüchtehalber arbeitet Nintendo an der deutschen Übersetzung von *Secret of Mana*, ein Veröffentlichungsdatum war jedoch nicht zu erfahren.



Oh, mein Gott! **Beavis & Butt-Head** kommen auf Konsole



Für die US-Version von **Ghengis Khan II** werden die japanischen Schriftzeichen natürlich entfernt

Softwarefirma, die scheinbar nur von *Dragon's Lair* lebt, präsentierte als einzige Neuheit die Mega-CD- und 3DO-Versionen von *Space Ace*, das durch Zeichentrick-ähnliche Animationen überzeugte.

Seika zeigte mit *Freeway Flyboys* ein sehr schnelles und

Spectrum Holobyte Microprose und **Bullet Proof Software** waren an einem gemeinsamen Messestand vertreten. Von **Bullet Proof Software** gibt's mit *Wild-Snake* (SNES) mal wieder einen Tetris-Verschnitt, diesmal leicht spaghettiartig. Auch



Ghengis Khan und seine wilden Horden machen schon zum zweiten Mal Europa und den Rest der Welt unsicher



Winter-CES

das Verschiebepuzzle *CyberSlider* (SNES) trainiert die kleinen grauen Zellen in Verbindung mit Geschicklichkeit, während *Spike Mc Fang* (SNES) ein freakiges Adventure im Zelda-Stil sein wird. Killersenf, rotierende Mützen und ein verrückter Vampir machen Zauberlehrling Spike zu schaffen. *Obitus* (SNES) versetzt Euch in ein düstres 3D-Dungeon-Szenario, in dem Ihr die Geheimnisse des dunklen Turms ergründen müßt.

Spectrum Holobyte stand derweil ganz im Startrek-Fieber, denn *Startrek - Next Generation* wird demnächst für 3DO und Super NES erscheinen.

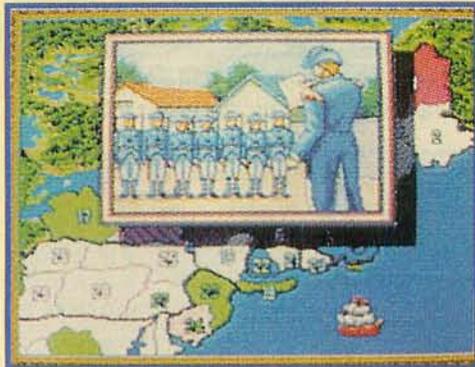
Bei **Sunsoft** herrschte wieder Cartoon-Fieber. *Bugs Bunny-Rabbit Rampage* für Super Nintendo sieht affenstark aus, *Daffy Duck* treibt sich bald auf dem Gameboy rum und *Speedy Gonzales* beschleunigt auf dem Super NES. Mit *Pirates of the Dark Water* und *Kung Fu: The Legend Continues* kommen außerdem zwei interessante Actiongames. *Aero the Acrobat 2* und *Zero the Kamikaze Squirrel* wurden zwar angekündigt aber noch nicht gezeigt.



Gemfire von Koei spielt im Mittelalter

THQ schwimmt kräftig auf der *SeaQuest*-Hysterie mit und plant das Unterwasserabenteuer für Sommer '94 (SNES). Der ultraharte Prügelautomat *Time Killers* wird auf Super NES umgesetzt, während *Anime- und Mangaheld Akira* im Herbst auf Super NES und Game Boy auftauchen soll.

Neben Ocean hat sich auch **Taito** eine *Flintstones*-Lizenz gesichert. *The Flintstones: The*



In Liberty or Death kämpft Ihr im amerikanischen Bürgerkrieg



Treasure of Sierra Madrock (SNES) lehnt sich jedoch an die Cartoon-Serie an. Für Ninja Warriors (SNES) gibt's noch kein euro-



Vay von Working Design ist das zweite Werk dieses Teams

päisches Veröffentlichungsdatum, ebenso wie für *Super Chase H.Q.* für Gameboy. Eine deutsche Version von *Lufia & The Fortress of Doom* wird es mit Sicherheit nicht geben.

Takara hat sich eine Reihe interessanter Lizenzen gesichert. *Samurai Showdown*, *World Heroes 2* und *Fatal Fury Special* (alle Super NES) wurden leider noch nicht gezeigt, sie sollen jedoch alle Ende dieses Jahres er-

Tengen hat sich die Mega-drive-Rechte für *Lawnmower-Man* gesichert. Daneben hofft man, mit *Pinkie* (MD,GG) im Sommer voll abzuräumen. Vorenthalten bleibt uns Europäern *Grind-stormer*, ein eher durchschnittliches Shoot'em Up.

U.S. Gold bereitet sich mit dem Fußballspiel *World Cup USA '94* (alle Systeme) schon kräftig auf das kommende Super-Sportereignis vor und schickt außerdem Grünbacke *Incredible Hulk* (Genesis, SNES, Game Gear) auf die Baustelle, um ein paar Stahlträger zu verbiegen.

Der Mediengigant **Viacom Newmedia** dürfte Videospielelern kaum bekannt sein – bis sie hören, daß der Musiksender MTV zur Viacom-Gruppe gehört. Natürlich war es nur eine Frage der Zeit, bis die beiden MTV-Berufsideoten *Beavis*

& *Butthead* (SNES) auf Konsole auftauchen würden. Viacom arbeitet außerdem am Spiel mit dem längsten Namen: *Rocko's Modern Life: Spunky's Dangerous Day* (SNES).

Vic Tokai präsentierte seinen Tetris-Verschnitt



scheinen. *Fatal Fury 2* für Mega-Drive kommt im Frühsommer, ebenso *King of the Monsters*. Der große Hit soll *Transformers: Generation 2* werden, ein Actionspiel für Super NES mit FX-Chip.

Columns (Genesis) mit Multiplayer-Adapter in einer Fünfspüler-Version sowie die Golfsimulation *Scratch Golf* (Game Gear). *Mansion of the Hidden Souls* wird ein Grafik-Abenteuer für Sega CD.

Virgins wichtigste Titel für das kommende Jahr werden die Bruce-Lee-Story *Dragon* (SNES, Genesis, Game Gear), das *Dschungelbuch* (SNES, Game Boy, NES) sowie das Spiel zum Film *Demolition Man* sein, das jedoch noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase ist.

Working Design gehört zu den Aufsteigern des Jahres. Die kleine Firma hat es sich zur Aufgabe gemacht, japanische Mega-CD-Rollenspiele zu übersetzen. Das erste Werk *Lunar Silverstar* entwickelte sich auf Anhieb zum Bestseller in den USA. Im Frühjahr soll mit *Vay* ein weiteres Spiel erscheinen. Außerdem wollen die Entwickler von Working Design auch auf anderen Konsolen zuschlagen.



Messeneuheiten im Überblick

Super Nintendo

Rise of the Robots	Absolute	April
Home Improvement	Absolute	Frühling
NBA Jam	Acclaim	März
Champions W. C. Soccer	Acclaim	April
Acclaim's Baseball	Acclaim	n. b.
USHRA Truck Wars	Acclaim	n. b.
Bubsy II	Accolade	Sommer
Juggernauts	Accolade	Sommer
Fireteam Rogue	Accolade	Sommer
Barkley Shut Up and Jam	Accolade	Sommer
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	August
Mechwarrior II	Activision	Sommer
X-Kaliber 2097	Activision	Frühling
Radical Rex	Activision	Sommer
Battle Blaze	Am. Sammy	2. Quartal
Football Fury	Am. Sammy	1. Quartal
Super Jam	Am. Sammy	3. Quartal
Super Pinball	Am. Technos	Februar
Popeye	Am. Technos	Juni
King of Dragons	Capcom	Frühling
Knights of the Round	Capcom	April
Megaman's Soccer	Capcom	Mai
Slam Masters	Capcom	Juni
Eye of the Beholder	Capcom	April
Wizardry V	Capcom	April
Ultimate Fighter	Culture Brain	Mitte 94
First Queen	Culture Brain	Mitte 94
Galactic Defenders	Culture Brain	Mitte 94
FIFA International Soccer	Electronic Arts	Juni
Mario Andretti	Electronic Arts	Juni
PGA European Tour	Electronic Arts	April
World Cup Striker	Elite	Mai
Brainlord	Enix	n. b.
Knights of Justice	Enix	n. b.
Warrior of Rome III	Extreme	Winter 94
Might & Magic III	FCI	Mai
Ultima-Runes of Virtue	FCI	Mai
Ultima-The False Prophet	FCI	Mai
Ultima-The Black Gate	FCI	Ende 94
Wheels of Fortune	Gametek	1. Quartal
Family Feud	Gametek	2. Quartal
Kawasaki Caribbean Chall.	Gametek	2. Quartal
Inspector Gadget	Hudson Soft	n. b.
Feivel Goes West	Hudson Soft	n. b.
Dig & Spike Volleyball	Hudson Soft	n. b.
Beauty and the Beast	Hudson Soft	Juni
Super Bomberman2	Hudson Soft	n. b.
Kick Off3	Imagineer	Juni
Lord of the Rings	Interplay	Juli
Star Trek	Interplay	Juli
Lost Vikings II	Interplay	Juli
Blackthorne	Interplay	n. b.
Undercover Cops	Irem	März
In The Hunt	Irem	Sommer
Pro Sport Hockey	Jaleco	n. b.
G2	Kemco	April
Crazy Chase	Kemco	Juni
Nobunaga's Ambition	Koei	n. b.
Romance III	Koei	n. b.
Genghis Khan II	Koei	n. b.
Gemfire	Koei	n. b.
Impossible Mission 2025	Microprose	Mai
Stunt Race FX	Nintendo	März
Super Metroid	Nintendo	April
Sound Fantasy	Nintendo	Mai
Eek the Cat	Ocean	n. b.
Addams Family Values	Ocean	Sommer
Flintstones-The Movie	Ocean	n. b.
Soccer Kid	Ocean	n. b.
The Shadow	Ocean	n. b.

Star Trek: Deep Space Nine	Playmates	Herbst
Exosquad	Playmates	Herbst
Equinox	Psygnosis	März
Skyblazer	Psygnosis	März
Lemmings 2	Psygnosis	Sommer
Freeway Flyboys	Seika	n. b.
Pinkie	Seika	n. b.
Wild Snake	Sp. Holobyte	Frühling
Star Trek - T.N.G.	Sp. Holobyte	Mitte 94
Spike McFang	Sp. Holobyte	Ende 94
Obitus	Sp. Holobyte	Ende 94
Breath of Fire	Squaresoft	Sommer
Final Fantasy VI	Squaresoft	n. b.
Bugs Bunny	Sunsoft	März
Speedy Gonzales	Sunsoft	Sommer
Pirates of the Dark Water	Sunsoft	Mai
Aero the Acrobat 2	Sunsoft	Herbst
Samurai Showdown	Takara	Ende 94
World Heroes 2	Takara	Ende 94
Fatal Fury Special	Takara	Ende 94
King of the Monsters 2	Takara	Sommer
Time Killers	THQ	n. b.
SeaQuest	THQ	Sommer
Akira	THQ	Herbst
World Cup USA '94	US Gold	Juni
Incredible Hulk	US Gold	n. b.
Hurricanes	US Gold	Mai
Beavis & Buttthead	Viacom	n. b.
Sprunky's Dangerous Day	Viacom	Ende 94
Young Merlin	Virgin	März
Virtual Soccer	Virgin	März
Dragon	Virgin	Juli
Dschungelbuch	Virgin	Juli
Demolition Man	Virgin	n. b.

Game Boy

Super Battletank	Absolute	Winter 94
USHRA Truck Wars	Acclaim	n. b.
Super MarioLand 3	Nintendo	April
Donkey Kong 94	Nintendo	n. b.
Akira	THQ	Herbst 94
World Cup USA'94	US Gold	Juni
Global Gladiators	Virgin	März
Dschungelbuch	Virgin	Juli
Cool Spot	Virgin	Juli

Game Gear

NBA Jam	Acclaim	März
USHRA Truck Wars	Acclaim	n. b.
Markos Magic Football	Domark	Mai
Pinball Wizard	Domark	Mai
Kawasaki Superbikes	Domark	August
Choplifter III	Extreme	Winter 94
Super Battletank	Extreme	Winter 94
Ms. Pacman	Namco	n. b.
Pacattack	Namco	n. b.
Aladdin	Sega	n. b.
Marvel Comics X-Men	Sega	n. b.
GP Rider	Sega	n. b.
Pinkie	Tengen	Sommer
World Cup USA'94	US Gold	Juni
Incredible Hulk	US Gold	n. b.
Hurricanes	US Gold	Mai
Scratch Golf	Vic Tokai	Frühling
Dragon	Virgin	März

Mega Drive

Home Improvement	Absolute	Herbst
NBA Jam	Acclaim	März
Champions W. C. Soccer	Acclaim	April
Acclaim's Baseball	Acclaim	n. b.
USHRA Truck Wars	Acclaim	n. b.
Bubsy II	Accolade	Sommer
Juggernauts	Accolade	Sommer
Fireteam Rogue	Accolade	Sommer
Charles Barkley: Basketball	Accolade	Sommer
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Sommer
Magical Quest	Capcom	April
Prince Of Persia	Domark	März
Markos Magic Football	Domark	April
Kawasaki Superbikes	Domark	August
Mario Andretti	Electronic Arts	Juni
PGA European Tour	Electronic Arts	April
Mutant League Hockey	Electronic Arts	April
Wing Commander 2	Electronic Arts	Juni
BattleTech	Extreme	April
Wheels of Fortune	Gametek	1. Quartal
Family Feud	Gametek	2. Quartal
Nobunaga's Ambition	Koei	n. b.
Romance III	Koei	n. b.
Operation Europe	Koei	n. b.
Liberty of Death	Koei	n. b.
Impossible Mission 2025	Microprose	Mai
Ms. Pacman	Namco	n. b.
Star Trek: Deep Space Nine	Playmates	Herbst
Exosquad	Playmates	Herbst
Shadowrun	Sega	n. b.
Sub-Terrania	Sega	n. b.
Star Trek: T.N.G.	Sega	n. b.
Virtua Racing	Sega	April
Pebble Beach Golf Links	Sega	n. b.
Fatal Fury 2	Takara	Juni
King of the Monsters2	Takara	Juni
Pinkie	Tengen	Sommer
Grindstormer	Tengen	Mai
World Cup USA'94	US Gold	Juni
Incredible Hulk	US Gold	n. b.
Hurricanes	US Gold	Mai
Columns 3	Vic Tokai	Frühling
Dune 2	Virgin	März
Lost Vikings	Virgin	März

Mega CD

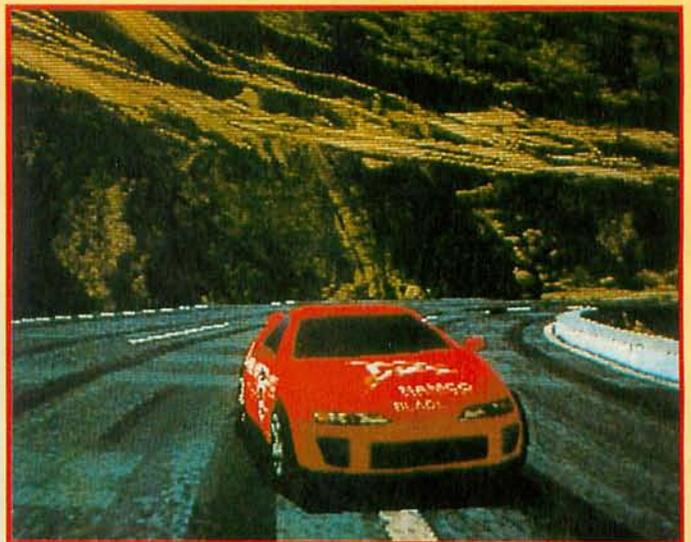
Mortal Kombat	Acclaim	Sommer
Third World War	Extreme	Mai
Battle Fantasy	Extreme	Frühling
Eye of the Beholder	FCI	Mai
Rebel Assault	JVC	April
Rise of the Robots	JVC	Sommer
Heimdall	JVC	Sommer
Dungeonmaster 2	JVC	Sommer
Flashback	Psygnosis	April
Puggsy	Psygnosis	Sommer
Microcosm	Psygnosis	Sommer
Space Ace	Readysoft	Frühling
Tomcat Alley	Sega	n. b.
Hammer vs. Evil D.	Sega	n. b.
Mansion of Hidden Souls	Vic Tokai	Mitte 94
Dune	Virgin	März
Vay	Working Design	April

ACHTUNG: Die genannten Daten gelten für die USA. Zeitverschiebungen und Verspätungen sind eher die Regel als die Ausnahme.



Winter-CES

SONY PS-X



So ähnlich sollen die ersten Spiele für das PS-X aussehen.

Kampf der Giganten: Nach Panasonic (3DO) und Philips (CDI) will nun auch der Elektronikkonzern Sony mit einer 32-Bit-Konsole auf dem Spielesektor kräftig mitmischen.

Was macht ein Elektronikhersteller, der einen (fast) fertigen Bauplan für eine 32-Bit-Konsole im Schubfach liegen hat und das dazu nötige Know-how besitzt? Und was macht er, wenn sich herausstellt, daß diese womöglich gute Chancen auf dem derzeitigen Markt haben könnte? Er baut es.

Etwas Ähnliches müssen sich die Herren in der Chefetage bei Sony gedacht haben, als sie für Ende dieses Jahres die 32-Bit CD-Konsole PS-X ankündigten. Nachdem nämlich die Zusammenarbeit mit Nintendo für die Entwicklung einer CD-Konsole (Project "Play Station") nicht so recht klappen wollte, hat Sony das Ruder, sprich Joypad, selbst in die Hand genommen. Was dabei herauskam, klingt

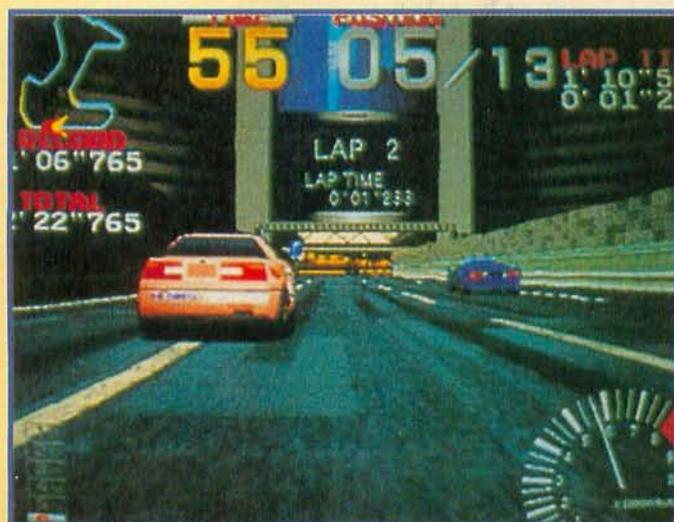
schon sehr beeindruckend. Das Herz dieser CD-Konsole stellt ein R3000A 32-Bit-RISC-Chip mit 33 MHz Taktfrequenz dar. Zu den einzelnen Funktionen wie Dekompression, Bildanimation oder 3D-Darstellung werden jeweils separate Prozessoren zugewiesen, die sich die Arbeit simultan teilen. Auf gut Deutsch: Die PS-X ist ein Parallelrechner in Konsolenformat. So soll die gesamte Rechenleistung sagenhafte 500 MIPS(!) betragen. Beispielsweise schafft die eingebaute Geometry-Engine (Prozessor für 3D-Darstellung) stattliche 1,5 Mio. Polygone in der Sekunde. Allerdings soll die Leistung bei voller Grafikauflösung (eingeschaltete Texture-Mapping, Grey-Shading und Lichtquellenberechnung) auf

etwa ein Drittel (500000 Polygone/Sek.) herabsinken. Dennoch wird das PS-X etwa 80 bis 100 Prozent schneller sein als ein herkömmlicher Spielautomat. Das Namco-System 22 z.B. schafft mit seinem neuesten Arcadespiel Ridge Racer nämlich gerade mal 240000 Polygone/Sek. Das bedeutet, Automaten Spiele könnten in Zukunft in ihrer vollen Pracht umgesetzt werden.

"Das ist auch der Hauptgrund, warum wir als einer der ersten Spielehersteller die Lizenz für das PS-X erworben haben", gab Namco, eine der führenden Firmen im

Automatengeschäft, bekannt. So kündigte ein Sprecher von Namco an, bis Ende '94 eine Variante des Rennsimulators Ridge Racer für das PS-X zu entwickeln. Auch der Softwareriese Konami hat vor kurzem einen Lizenzvertrag unterschrieben. Ein offizielles (an das Ausland gerichtete) Statement von Sony liegt bis jetzt nicht vor, da noch unklar ist, ob und wann die neue Konsole auf dem internationalen Markt erscheinen wird. Preislich soll PS-X noch unterhalb der magischen 50000 Yen (700 DM)-Grenze liegen.

Tetsuhiko Hara



"Ridge Racer" ist einer der besten Rennsimulatoren auf Automaten.

Spezifikation der Sony PS-X

CPU:	Sony Custom-Chip R3000A 32-Bit-Risc-Chip mit 33 MHz Taktfrequenz.30 MIPS.
Command-Cash:	4 KByte
Daten-Cash:	1 KByte
Decompression-Engine:	80 MIPS
Geometry-Engine:	66 MIPS (1,5 Mio Polygone/Sek.). Bei eingeschalteter Texture-Mapping, Grey-Shading und Lichtquellen- berechnung: 500000 Polygone/Sek.
Max. Anzeige:	350000 Polygone/Sek.
Grafikauflösung:	256 x 224 bis 640 x 480
Farbauflösung:	True Color (16,77 Mio Farben)
Sprites:	Bei 8 x 6 Pixeln max. 4000
Datenkompression:	JPEG, MPEG
AD-PCM:	16 Bit 24 Kanal mit Samplingrate von 44.1 KHz
Optionen:	RAM-Karte zur Datenabspeicherung

A3 Vertriebs GmbH

bestellen
unter

089 - 32909980
Fax: 089 - 329 099 90

Game Boy

- 34871 Metanium a 59,85
- 34872 NBA 2 All Star a 59,85
- 34873 Ninja Turo a 59,85
- 34874 Nobunega's Ambition a 59,85
- 34875 Paperboy 2 a 59,85
- 34876 Paperboy a 59,85
- 34877 Penguin Wars a 59,85
- 34878 Pinball Dreams a 59,85
- 34879 Popeye II a 59,85
- 34880 Prince Of Persia a 59,85
- 34881 Pugsley's Scav. Hunt a 59,85
- 34882 Pyramids Of Ra a 59,85
- 34883 O-Bert a 59,85
- 34884 R-Type 2 a 59,85
- 34885 Race Drivin' a 59,85
- 34886 Racing Fighter a 59,85
- 34887 Robin Hood a 59,85
- 34888 Simpsons Escape Camp a 59,85
- 34889 Simpsons Krusty House a 59,85
- 34890 Skate Die / Tour Trash a 59,85
- 34891 Snoopy's Magic Show a 49,90
- 34892 Space Quest a 59,85
- 34893 Speedy Baseball 2 a 59,85
- 34894 Speedy Gonzales a 59,85
- 34895 Spiderman a 59,85
- 34896 Spiderman 3 a 59,85
- 34897 Spider-Man 3 a 59,85
- 34898 Square Deal a 59,85
- 34899 Star Trek a 59,85
- 34900 Star Trek Next Generation a 59,85
- 34901 Super Fighter a 59,85
- 34902 Super Jaws Pond a 59,85
- 34903 Super OH Hops a 59,85
- 34904 Super OH Road a 59,85
- 34905 Tail Gater a 59,85
- 34906 Tazmania a 59,85
- 34907 Teenage M. H. Turles a 59,85
- 34908 Teenage M. H. Turles 2 a 59,85
- 34909 Teenage M. H. Turles 3 a 59,85
- 34910 Terminator 2 Coin Up a 59,85
- 34911 Terminator 2 Jug. Day a 59,85
- 34912 Tesserac a 59,85
- 34913 Tiny Toon a 59,85
- 34914 Tiny Toon a 59,85
- 34915 Tom & Jerry - Der Film a 59,85
- 34916 Top Gun a 59,85
- 34917 Toxic Crusaders a 59,85
- 34918 Track + Field a 59,85
- 34919 Trax a 59,85
- 34920 Tumble Pop a 59,85
- 34921 WWF Superstars 2 a 59,85
- 34922 Xenon 2 a 59,85
- 34923 ZEN a 59,85

Mega Drive

- 35170 Gunstar Hero a 69,85
- 35171 Hardball 3 a 59,85
- 35172 Haunting a 69,85
- 35173 Heir a 69,85
- 35174 Jack N'Pow, Chai Golf a 59,85
- 35175 James Bond 007 a 59,85
- 35176 James Bond: Aquatic a 59,85
- 35177 Joe Montana Football 2 a 59,85
- 35178 John Madden Football '94 a 59,85
- 35179 John Madden Football '92 a 59,85
- 35180 Jungle Strike a 59,85
- 35181 Jurassic Park a 59,85
- 35182 King Of The Monsters a 59,85
- 35183 Lemmings a 59,85
- 35184 Mazing Wars a 59,85
- 35185 Mazin Wars a 59,85
- 35186 Mickey And Donald a 59,85
- 35187 Mickey Mouse a 59,85
- 35188 Micro Machines a 59,85
- 35189 MIG 29 Fighter Pilot a 59,85
- 35190 Moral Combat a 59,85
- 35191 Moral Combat a 59,85
- 35192 Mutant League Football a 59,85
- 35193 NBA All-Stars a 59,85
- 35194 NHL Hockey '94 a 59,85
- 35195 NHL PA '93 Hockey a 59,85
- 35196 Offlanders a 59,85
- 35197 Outlaw a 59,85
- 35198 Quack Shot a 59,85
- 35199 Rangoon a 59,85
- 35200 Risky Woods a 59,85
- 35201 Road Rash a 59,85
- 35202 Rocket Knight Advent. a 59,85
- 35203 Rocket Knight II a 59,85
- 35204 Rolo To The Rescue a 59,85
- 35205 Shining Force a 59,85
- 35206 Shining Force a 59,85
- 35207 Shredder a 59,85
- 35208 Snake Rattle 'n' Roll a 59,85
- 35209 Snake Rattle 'n' Roll a 59,85
- 35210 Son Of Chuck a 59,85
- 35211 Sonic 2 a 59,85
- 35212 Sonic Spinball a 59,85
- 35213 Speedball 2 a 59,85
- 35214 Spiders Arcade R. a 59,85
- 35215 Street Fighter 2 a 59,85
- 35216 Streets Of Rage 2 a 59,85
- 35217 Streets Of Rage 2 a 59,85
- 35218 Strider 2 a 59,85
- 35219 Summer Challenge a 59,85
- 35220 Sunset Riders a 59,85
- 35221 T.M.H.T.-Tour Fighter a 59,85
- 35222 T.M.H.T.-Tour Fighter a 59,85
- 35223 Tazmania a 59,85
- 35224 Techno Clash a 59,85
- 35225 Teenage M.H.T.Hyper. a 59,85
- 35226 Terminator 2 - Jug. Day a 59,85
- 35227 Tiny Toon Adventure a 59,85
- 35228 Two Tribes a 59,85
- 35229 Ultimate Soccer a 59,85
- 35230 Universal Soldier a 59,85
- 35231 Virtual Pinball a 59,85
- 35232 Warpswap a 59,85
- 35233 Wimbledon tennis a 59,85
- 35234 Winter Challenge a 59,85
- 35235 WWF Royal Rumble a 59,85
- 35236 WWF Super Wrestlemania 4 a 59,85
- 35237 WWF Super Wrestlemania 4 a 59,85
- 35238 X-Men a 59,85
- 35239 X-Men a 59,85
- 35240 Addams Family a 59,85
- 35241 Aero The Akrobat a 59,85
- 35242 Alien 3 a 59,85
- 35243 Alien vs. Predator a 59,85
- 35244 American Gladiators a 59,85
- 35245 Asterix a 59,85
- 35246 Axelay a 59,85
- 35247 Batman Returns a 59,85
- 35248 Battle GP a 59,85
- 35249 Best Of The Best a 59,85
- 35250 B.O.B. a 59,85
- 35251 C. Ripken Jr. Baseball a 59,85
- 35252 Captain America a 59,85
- 35253 Cammen Sandiepo a 59,85

Super NES

- 35254 Championship Pool. a 129,85
- 35255 Chuck Rock a 89,85
- 35256 Cliffhanger a 89,85
- 35257 Congos Caper a 109,85
- 35258 Cool Spot a 119,85
- 35259 Wayne's World a 129,85
- 35260 Were Back a 119,85
- 35261 Wing Commander Sec. Miss. a 129,85
- 35262 Wing Commander a 129,85
- 35263 World Heroes a 139,85
- 35264 WWF Royal a 109,85
- 35265 Yoshis Cookie a 109,85
- 35266 Zombies a 119,85
- 35267 BattleShip a 79,85
- 35268 Cartoon Workshop a 99,85
- 35269 Firehawk a 129,85
- 35270 Fun-Tasching NES a 119,85
- 35271 Monster In My Pocket a 89,85
- 35272 Paperboy 2 a 89,85
- 35273 Robin Hood a 89,85
- 35274 Star Trek a 109,85
- 35275 Tiny Toon Adventure 2 a 79,85
- 35276 Tiny Toon Adventure a 79,85
- 35277 Track + Field 2 a 99,85
- 35278 Wrestlingmania Steel C. a 99,85
- 35279 ZEN a 79,85
- 35280 Alfred Chicken a 59,85
- 35281 Alien 3 a 59,85
- 35282 Alienated Space a 59,85
- 35283 Amazing Tater a 59,85
- 35284 Atomic Punk a 59,85
- 35285 Averaging Spirit a 59,85
- 35286 Balman - Anim Series a 59,85
- 35287 Battle Bull a 59,85
- 35288 Best Of The Best a 59,85
- 35289 Blaster Master Boy a 59,85
- 35290 Bonk's Adventure a 59,85
- 35291 Caesar's Palace a 59,85
- 35292 Crystal Quest a 59,85
- 35293 Darkman a 59,85
- 35294 Days Of Thunder a 59,85
- 35295 Dead Heat Scramble a 59,85
- 35296 Dexterity a 59,85
- 35297 Dig Dug a 59,85
- 35298 Double Dragon 3 a 59,85
- 35299 Dr. Franken a 59,85
- 35300 Drop Zone a 59,85
- 35301 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35302 Fastest Lap a 59,85
- 35303 Felix The Cat a 59,85
- 35304 Ferrari Grand Prix a 59,85
- 35305 Flippits a 59,85
- 35306 Fliegner a 59,85
- 35307 Flash a 59,85
- 35308 Fortified Zone a 59,85
- 35309 Fur-Tasching GB a 59,85
- 35310 G-Foreman Boxing a 59,85
- 35311 Gannitl 2 a 59,85
- 35312 Heavyweight Champ. Boxing a 59,85
- 35313 High Stakes a 59,85
- 35314 Incred. Crash Dummies a 59,85
- 35315 Joe & Mac a 59,85
- 35316 Jurassic Park a 59,85
- 35317 Kid Dracula a 59,85
- 35318 Knight Quest a 59,85
- 35319 Last Action Hero a 59,85
- 35320 Last Action Hero a 59,85
- 35321 Looney Tunes a 59,85
- 35322 Mailbu Beach Volleyball a 59,85
- 35323 Mickey Mouse a 59,85
- 35324 Milon's Secret Castle a 59,85
- 35325 Mortal Kombat a 59,85

Mega Drive

- 35257 Aladdin a 59,85
- 35258 Another World a 59,85
- 35259 Arh Rivals a 59,85
- 35260 Asterix 1 Great Rescue a 59,85
- 35261 Asterix 2 B.O.B. a 59,85
- 35262 Back To The Future 3 a 59,85
- 35263 Ball Jacks a 59,85
- 35264 Baseball 2020 a 59,85
- 35265 Balman Returns a 59,85
- 35266 Battledads a 59,85
- 35267 Bill Walsh Football a 59,85
- 35268 Bio Hazard Battle a 59,85
- 35269 Busby Bobcat a 59,85
- 35270 California Ganes a 59,85
- 35271 Captain Planet a 59,85
- 35272 Captain Planet a 59,85
- 35273 Chaika a 59,85
- 35274 Cool Spot a 59,85
- 35275 Cosmic Spacehead a 59,85
- 35276 Crusall a 59,85
- 35277 Cyborg Justice a 59,85
- 35278 Davis Cup Tennis a 59,85
- 35279 Decap Attack a 59,85
- 35280 Double Clutch a 59,85
- 35281 Double Dragon 3 a 59,85
- 35282 Double Dragon 3 a 59,85
- 35283 Double Dolphin a 59,85
- 35284 Ex-Mutants a 59,85
- 35285 F1 a 59,85
- 35286 Flashback a 59,85
- 35287 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35288 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35289 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35290 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35291 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35292 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35293 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35294 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35295 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35296 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35297 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35298 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35299 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35300 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35301 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35302 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35303 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35304 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35305 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35306 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35307 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35308 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35309 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35310 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35311 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35312 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35313 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35314 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35315 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35316 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35317 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35318 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35319 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35320 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35321 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35322 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35323 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35324 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35325 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35326 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35327 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35328 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35329 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35330 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35331 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35332 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35333 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35334 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35335 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35336 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35337 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35338 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35339 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35340 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35341 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35342 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35343 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35344 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35345 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35346 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35347 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35348 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35349 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35350 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35351 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35352 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35353 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35354 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35355 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35356 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35357 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35358 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35359 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35360 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35361 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35362 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35363 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35364 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35365 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35366 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35367 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35368 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35369 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35370 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35371 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35372 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35373 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35374 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35375 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35376 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35377 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35378 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35379 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35380 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35381 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35382 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35383 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35384 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35385 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35386 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35387 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35388 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35389 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35390 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35391 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35392 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35393 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35394 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35395 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35396 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35397 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35398 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35399 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35400 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35401 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35402 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35403 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35404 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35405 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35406 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35407 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35408 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35409 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35410 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35411 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35412 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35413 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35414 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35415 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35416 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35417 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35418 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35419 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35420 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35421 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35422 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35423 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35424 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35425 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35426 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35427 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35428 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35429 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35430 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35431 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35432 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35433 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35434 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35435 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35436 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35437 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35438 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35439 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35440 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35441 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35442 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35443 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35444 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35445 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35446 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35447 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35448 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35449 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35450 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35451 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35452 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35453 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35454 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35455 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35456 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35457 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35458 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35459 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35460 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35461 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35462 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35463 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35464 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35465 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35466 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35467 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35468 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35469 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35470 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35471 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35472 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35473 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35474 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35475 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35476 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35477 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35478 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35479 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35480 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35481 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35482 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35483 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35484 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35485 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35486 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35487 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35488 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35489 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35490 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35491 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35492 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35493 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35494 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35495 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35496 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35497 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35498 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35499 F15 Strike Eagle a 59,85
- 35500 F15 Strike Eagle a 59,85

Master System

- 35023 Asterix 2: Secret Miss. a 69,85
- 35024 Chuck Rock a 59,85
- 35025 Cosmic Spacehead a 59,85
- 35026 F1 a 59,85
- 35027 Fliegner a 59,85
- 35028 Global Gladiators a 59,85
- 35029 Home Alone a 59,85
- 35030 James Bond 007 a 59,85
- 35031 Jurassic Park a 59,85
- 35032 Lemmings a 59,85
- 35033 Mickey Mouse 2 a 59,85
- 35034 Moral Combat a 59,85
- 35035 Offlanders a 59,85
- 35036 PGA Golf Tour a 59,85
- 35037 Power Strike 2 a 59,85
- 35038 Rabbid a 59,85
- 35039 Bart Simpson a 59,85
- 35040 Son Of Chuck a 59,85
- 35041 Sonic 2 a 59,85
- 35042 Sonic Chaos a 59,85
- 35043 Spiderman Real.O.Sin. a 59,85
- 35044 Star Wars a 59,85
- 35045 Streets Of Rage a 59,85
- 35046 Streets Of Rage a 59,85
- 35047 Flashback a 59,85
- 35048 Finlstones a 59,85
- 35049 Tom & Jerry a 59,85
- 35050 Wonderboy 5 a 59,85
- 35051 World Tournam. Golf a 59,85
- 35052 WWF Steelcage Challenge a 59,85

Super NES

- 35199 Top Gear a 99,90
- 35200 Toys a 129,85
- 35201 Trodiers a 89,85
- 35202 Utopia a 89,85
- 35203 WarpSpeed a 129,85
- 35204 Wayne's World a 109,85
- 35205 Were Back a 129,85
- 35206 Wing Commander a 119,85
- 35207 Wing Commander Sec. Miss. a 129,85
- 35208 World Heroes a 139,85
- 35209 WWF Royal a 109,85
- 35210 Yoshis Cookie a 109,85
- 35211 Zombies a 119,85
- 35212 BattleShip a 79,85
- 35213 Cartoon Workshop a 99,85
- 35214 Firehawk a 129,85
- 35215 Fun-Tasching NES a 119,85
- 35216 Monster In My Pocket a 89,85
- 35217 Paperboy 2 a 89,85
- 35218 Robin Hood a 89,85
- 35219 Star Trek a 109,85
- 35220 Tiny Toon Adventure 2 a 79,85
- 35221 Tiny Toon Adventure a 79,85
- 35222 Track + Field 2 a 99,85
- 35223 Wrestlingmania Steel C. a 99,85
- 35224 ZEN a 79,85
- 35225 Alfred Chicken a 59,85
- 35226 Alien 3 a 59,85
- 35227 Alienated Space a 59,85
- 35228 Amazing Tater a 59,85
- 35229 Atomic Punk a 59,85
- 35230 Averaging Spirit a 59,85
- 35231 Balman - Anim Series a 59,85
- 35232 Battle Bull a 59,85
- 35233 Best Of The Best a 59,85
- 35234 Blaster Master Boy a 59,85
- 35235 Bonk's Adventure a 59,85
- 35236 Caesar's Palace a 59,85
- 35237 Crystal Quest a 59,85
- 35238 Darkman a 59,85
- 35239 Days Of Thunder a 59,85
- 35240 Dead Heat Scramble a 59,85
- 35241 Dexterity a 59,85
- 35242 Dig Dug a 59,85
- 35243 Double Dragon 3 a 59,85</



Winter-CES '94

vertreten, an einen Zeichentrickfilm kamen die damaligen Arcade-Größen jedoch nicht heran. Gerade der hohe Creditsatz von zwei Mark pro Spiel motivierte zigtausende, möglichst viel vom Film zu sehen (sprich: Dirk möglichst lange am

Leben zu erhalten). Erst heute, wo CD-ROMs Stück für Stück den Unterhaltungssektor erobern, lassen sich die gewaltigen Datenmengen des Trickfilms auch zu Hause verarbeiten. Während an der (farblich etwas blassen) Umsetzung fürs

Dragon's Lair

Mit dem 3DO ist endlich ein Videospielsystem auf dem Markt, auf das sich Don Bluths Kultautomat nahezu 1:1 umsetzen läßt. Vor acht Jahren sorgte *Dragon's Lair* in den Spielhallen für Furore. Es lief ein auf Laserdisc gebannter Zeichentrickfilm ab, in den der Spieler per Knopfdruck zur rechten Zeit eingreifen mußte, um Ritter Dirk vor dem sicheren Tod zu bewahren. Klar, grafisch bot der Laserdisc-Automat damals das Optimum. Die Konkurrenz (*Galaxians*, *Vulcan Venture*, *Pole Position* oder *Bomb Jack*) war von der Grafik her zwar schon stark

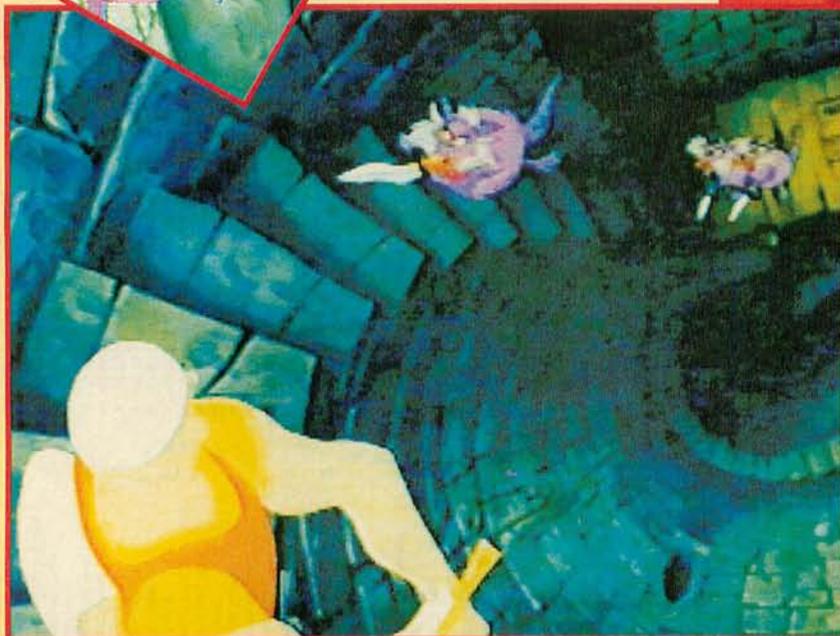


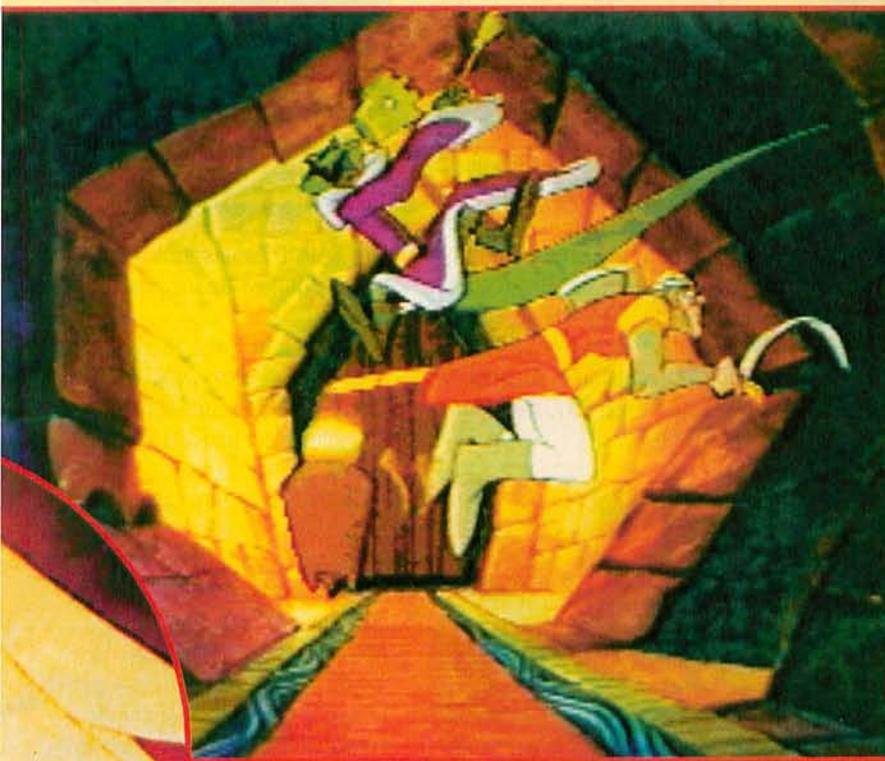
Für die hübsche Daphne tretet Ihr jeder Gefahr gegenüber.



Mit scharfem Schwert und schnellen Reaktionen setzt Ihr Euch gegen die fiesen Monsterhorden durch

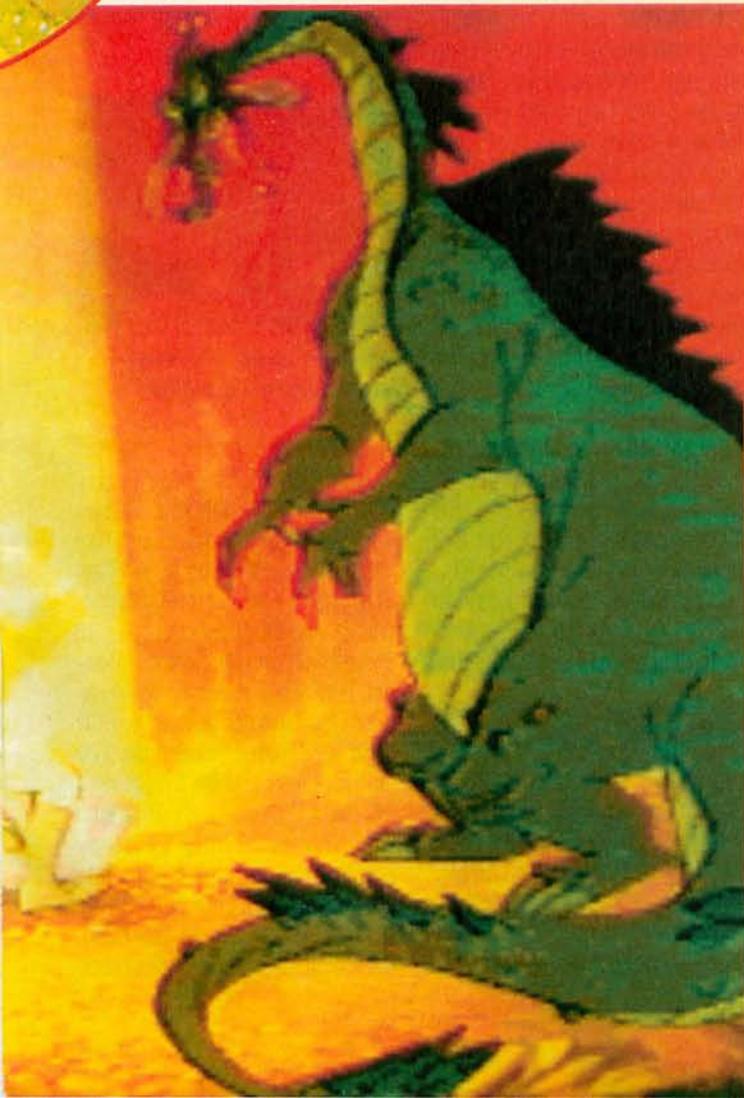
Anschleichen über die Turmtreppe schlägt auf (oder durch) den Magen. Manche Grafikgags sind nichts für Sensibelchen.





Im Kampf gegen den Eidechsenkönig zeigt Dirk seine ganze Sportlichkeit

Eine heiße Sache: Drachenkampf für Fortgeschrittene. Habt Ihr Singe besiegt, gibt's den Film komplett.



Mega CD noch geschraubt wird, gibt's *Dragon's Lair* für das 3DO über den Import schon zu kaufen. Einziger Unterschied zum Automaten: Die Richtungsweiser, die auf das nächste Kommando hindeuteten, wurden weggelassen. Das hebt den Schwierigkeitsgrad zwar etwas an, speziell nach längerem Zocken sinkt jedoch der Preis pro Runde auf deutlich unter zwei Mark. Für alle Videospiele-Frischlinge und diejenigen, die damals noch nicht das Geld für die Arcade-Version aufbringen

konnten, hier die Handlung: Die schöne (und sexy) Prinzessin, Daphne mit Namen, wird von Singe, dem bösen Drachen entführt und gefangengehalten. Ihr eilt in Gestalt von Ritter Dirk, the Daring ("der Verwegene") mit gezücktem

Schwert zur Rettung. Auf Eurem Weg durch die Drachefestung meistert Ihr die vielen Gefahren durch rechtzeitiges Drücken von Steuerkreuz und Feuerknopf. Reagiert Ihr zu langsam, ist ein Ritter sofort in die ewigen Jagdgründe eingegangen (und das wird einige tausend Mal vorkommen, bevor Ihr Singe besiegt habt). Als Trost gibt's unbegrenzte Continues. Wer's durchspielt, bekommt den ganzen Film am Stück gezeigt.

Total Eclipse

Ganz stark im 3DO-Geschäft ist bereits Crystal Dynamix. Deren neuester Ballerknaller hört auf den mystischen Namen *Total Eclipse*. Die Geschichte dahinter ist die übliche: Macht die Aliens nieder und rettet die Menschheit! Vom Spielprinzip her ist *Total Eclipse* ein *Star Wing*-Clone, nur die Weltraumscenen fehlen. Was bleibt, sind flotte Ballerkämpfe auf bergigen Planetenoberflächen und rasante Tunnelrennen mit komplizierten Manövern. Abgeschossene Feinde bescheren Euch Energie, die Ihr beim

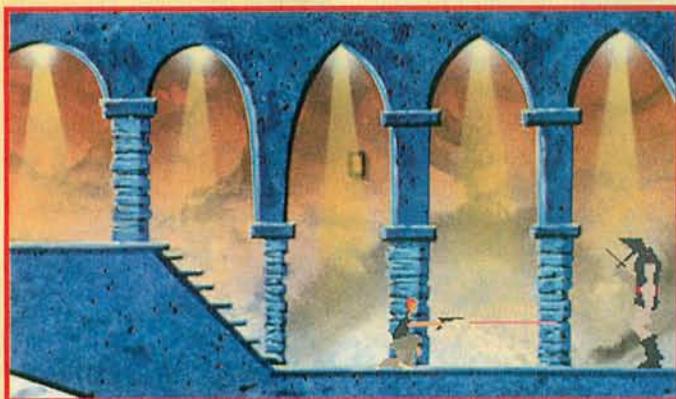


Starwing fürs 3DO: Mit aufgebohrtem Kaliber zeigt Ihr den aufwendigen Feinden, wie man sich in Protonen auflöst





Winter-CES



Grafisch überarbeitet: *Out of This World* wurde mühevoll angepaßt

Schießen und bei Kollisionen wieder verliert. Waffenextras werden durchfliegen und bleiben auch nach verwirktem Bildschirmleben erhalten. Pro Alien-Welt durchholt Ihr fünf bis sechs knackige Levels und beharkt dann den obligatorischen Endgegner. Für die passende Stimmung sorgen speedige Rockthemen und der schon fast übliche Introfilm. Wie bei *Star Wing*, leidet das Spielgefühl etwas unter der eingeschränkten Manövrierfähigkeit, darüber kann auch die schnelle und detailreiche Grafik nicht hinwegtäuschen.

ein Teil davon in unser Ressort, sprich: unter "Spiele" fällt. Darum haben wir für Euch einmal die Rosinen herausgepickt:



Starcontrol 2 verbindet Strategie, Taktik und Action

Out of This World

Das bei uns unter dem Namen *Another World* bekannte Abenteuer des Physikers Lester Chaykin wurde für das 3DO nicht nur mit CD-

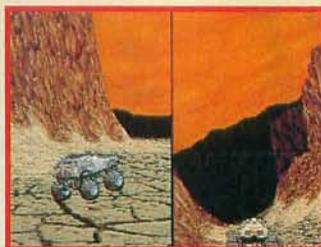


Pataank versetzt Euch in die Position einer Flipperkugel

gemäßem Sound unterlegt, sämtliche Hintergründe wurden auch neu und detailreich gestaltet. An der spannenden Handlung und dem Levelaufbau (inklusive des hohen Schwierigkeitsgrades) hat sich bei der 3DO-Umsetzung jedoch nichts Wesentliches geändert.

The Even More Incredible Machine

Einer der Renner unter den PC-Spielen des letzten Jahres war *The Incredible Machine* von Dynamics. Aus einem Menü mit den unglaublichsten Bausteinen setzt Ihr auf dem Bildschirm eine Maschine zusammen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllt. Dabei verbaut Ihr Luftballons, Ziegelsteine, Mäusetretmühlen-Motoren, Bowlingkugeln, Ventilatoren, Brenngläser und eine Menge verrückter Einzelteile mehr.



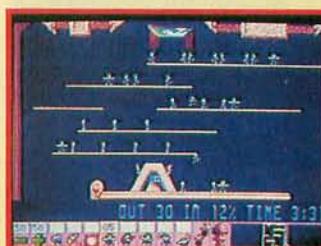
Über Stock und Stein geht's mit *Orion Off Road*

Star Control 2

Ebenfalls vom PC wurde *Star Control 2* mit besserer Grafik und satterem Sound auf das 3DO adaptiert. Vom Spielprinzip her siedelt sich das Weltraumepos in einer Mischung aus Erforschen, Handeln und Weltraumkämpfen an (Mega-Drive-Veteranen erinnern sich an das verwandte *Star Flight*). Auch Space-Profis werden ein Weilchen brauchen, um die auf 500 Systeme verteilten 3000 Planeten abzugrasen. Um die Fähigkeiten des 3DO auszureizen, wurde jeder Alien-Rasse (18 an der Zahl) eine eigene Stimme für die Sprachausgabe verpaßt.

Pataank

Der Einstieg von Pf.Magic ins Konsolengeschäft gestaltet sich recht abgefahren. Stellt Euch eine Mischung aus Auto-Scooter und Flipper vor, und Ihr habt eine ziemlich genaue Vorstellung davon, was in *Pataank* abgeht. 3DO-typisch findet das rasante Gesche-



1:1 umgesetzt: *Lemmings*



Wie in echt: *Pebble Beach Golf Links* vermittelt Realismus

hen freilich in feinstem 3D statt. Ähnlich wie bei *Virtua Racing* zoomt Ihr Euren Blickwinkel per Knopfdruck ein und aus, um eine bessere Orientierung auf dem verwinkelten Spielfeld zu haben.

Orion Off Road

Wiederum von Crystal Dynamics kommt das nächste Spektakel mit hüpfenden Fahrzeugen. *Orion Off Road* schlägt ein bißchen nach *Rock'n'Roll Racing* auf dem Super Nintendo. Mit geländegängigen Trucks holpert Ihr allein oder zu zweit über hügelige Planetenoberflächen und weicht den vorhandenen Widrigkeiten wie Steinschlag oder Abgründen aus. Ganz klar – im Zweispielermodus darf kräftig gerempelt werden. Der Unterschied zu *Rock'n'Roll Racing*: Die Perspektive in echtem 3D vermittelt weit mehr Speed.



Interaktiv im All: *Shockwave* besteht fast nur aus Film

Lemmings

Hatte ich nicht schon letztes Jahr befürchtet, daß kein System von der Invasion der Lemmings verschont bleibt? Nun ja, auf dem 3DO gibt's kleine Unterschiede: Die 21 Musikstücke wurden neu eingespielt, und ein hochauflösender Trickfilm mit den Knuddelviechern fand auf der geräumigen CD Platz. Ansonsten blieben die 120 Levels gleich, und die Spielbarkeit mit dem 3DO-Joypad dürfte sich wohl in einer Region zwischen Mega Drive und Super Nintendo ansiedeln. Wer eine der 16-Bit-Versionen schon kennt (oder hat), darf nichts Neues erwarten (auch

Und sonst ?

Freilich hatte auch Las Vegas eine Menge Neuigkeiten zum Thema 3DO zu bieten. Der Softwarenachschub für Panasonics Renommierkiste kommt so langsam richtig ins Rollen. Wie bei keinem System vorher, ist die Produktpalette allerdings derart weit gefächert, daß nur



The Incredible Machine ist eine nette Knobelei

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München Tel. 089/6645-30 - Fax 6645-62

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787

SUPER NES

7th Saga	us	129,00	Cyberspin	us	89,00	Mario Kart	dt	91,00	Push Over	dt	99,00	Terminator 2 (Judg. Day)	dt	116,00	Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	139,00
Actraiser 2	us	129,00	Darius Twins	dt	99,00	Mario Paint mit Maus	dt	91,00	Race Drive	uk	69,00	Terminator 2 (Arc. Game)	dt	116,00	Univ. Adapter Pro (60 Hz)	uk	39,00
Addams Family	dt	89,00	Dennis	dt	109,00	Mario is Missing	dt	129,00	Rasenmäher Mann	dt	119,00	Thomas the Tank Engine	us	129,00	ASCII Joypad	dt	49,00
Addams Family 2	dt	99,00	Dino City	dt	119,00	Mechwarrior	dt	129,00	Rival Turf	dt	99,00	Time Slip	dt	109,00	Joypad (Nintendo)	dt	39,00
(Pugsley's S.)			Double Dragon	dt	125,00	Mega lo Mania	dt	109,00	Robocop 3	dt	99,00	Tiny Toons	dt	109,00	Verlängerung (Extension)	dt	20,00
Aero der Akrobat	dt	119,00	Dr. Franken	uk	99,00	Mickey's Challenge	dt	119,00	Rock'n Roll Racing	dt	109,00	Tom & Jerry	dt	109,00			
Air Driver	dt	119,00	Duffy Duck	dt	129,00	Monopoly	us	79,00	Rocky Rodent	dt	109,00	Top Gear 2	dt	109,00			
Aladdin	us	89,00	Earth Defence Force	dt	109,00	Mortal Kombat	dt	129,00	Secret of Mana	us	129,00	Total Carnage	dt	119,00			
Aladdin	dt	109,00	Emulox	dt	119,00	Mr. Nutz	dt	105,00	Sensible Soccer	dt	119,00	Trolls	dt	99,00			
ALADDIN us + WING COMMANDER 46		169,-	ASTERIX + TINY TOON		199,-	S. BOMBERMAN + 4 SPIELER ADAPTER		139,-	STREETFIGHTER TURBO + STREETFIGHTER JOYPAD		159,-	COOL SPOT + CRASH DUMMIES		219,-			
Aleste	dt	127,00	F-Zero	dt	49,00	Mys. Quest Leg. (dt.Text)	dt	89,00	Shadowrun	dt	119,00	Tuff e Muff	us	129,00	Addams Family	dt	77,00
Alfred Chicken	dt	139,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	109,00	NBA Allstar Challenge	dt	109,00	Sim City	dt	87,00	Turtles 4	us	129,00	Aladdin	dt	79,00
Alien3	dt	109,00	F1 Poleposition	nl	119,00	NBA Jam	dt	129,00	Snow White	dt	117,00	Turtles Tournament Fight.	dt	135,00	Asterix 2	dt	79,00
Aliens vs. Predators	dt	109,00	Flashback	dt	119,00	NBA Showdown	us	129,00	Soul Blazer	dt	99,00	Utopia	dt	115,00	Ballettoads	dt	59,00
Amazing Tennis	dt	129,00	Flashback	uk	95,00	NHLPA Hockey '93	uk	99,00	Solitaire	dt	99,00	WWF Wrestling	dt	109,00	Bram Stoker's Dracula	dt	79,00
Andre Agassi Tennis	dt	109,00	GP 1	dt	109,00	NHLPA Hockey '94	us	119,00	Soul Blazer	dt	109,00	WWF Royal Rumble	dt	129,00	Chessmaster	uk	49,00
Aquatic Games	us	99,00	George Forman's Box.	dt	59,00	Nigel Mansell's W. Champ.	dt	113,00	Spinlizzy World	dt	119,00	WWF Wrestlemania	dt	119,00	Chuck Rock	dt	69,00
Art of Fighting	us	129,00	Goods	dt	119,00	On the Ball	dt	109,00	Star Wars	dt	115,00	We're Back	dt	99,00	Chuck Rock 2	dt	79,00
Asterix	dt	105,00	Goof Troop	dt	119,00	Operation Logic Bombs	dt	109,00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00	W. in the World is Carmen	dt	109,00	Cool Spot	dt	79,00
Asterix	nl	95,00	Harley's Humong. Adv.	us	99,00	Outlander	dt	115,00	Star Wing	dt	99,00	W. in the World is Carmen	dt	109,00	Donald Duck 2 - Deep Duck Tr.	dt	79,00
Axelay	dt	109,00	High Impact	us	109,00	Paladins Quest	us	119,00	Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00	Wing Commander	us	119,00	Double Dragon	dt	59,00
B.O.B.	dt	89,00	Hit the Ice	us	99,00	Paperboy 2	dt	105,00	Strike Gunner	us	89,00	Wing Com. Secret Mission	us	79,00	Dragon Crystal	uk	99,00
Baby T-Rex	dt	109,00	Home Alone	dt	109,00	Parodius	dt	109,00	Striker	dt	109,00	Winter Olympics	dt	129,00	Ecco the Dolphin	dt	79,00
Barbie	dt	109,00	Home Alone 2	dt	109,00	Pierre le Chef	dt	109,00	Sunset Riders	dt	129,00	World Class Soccer	dt	115,00	F1	dt	79,00
Batman Returns	dt	109,00	Hook	dt	119,00	Pink Panther	dt	119,00	Super Battle Tank	uk	99,00	World Heroes	dt	129,00	Factory Panic	dt	59,00
Battleship	dt	129,00	Hunt for Red October	us	89,00	Player Manager	dt	115,00	S. Bomberman & 4 Sp. Ad.	dt	139,00	NIGEL MANSELL + FLEMMAST HEAT		199,-	Fire and Ice	dt	79,00
Battletoads	dt	99,00	James Pond 2	dt	79,00	(Rummenigge)	dt	89,00	Super Bomberman	dt	99,00	World League Basketball	dt	87,00	Gear Wars	dt	59,00
Beethoven	dt	109,00	Jimmy Connors pro	dt	109,00	Ploc	dt	129,00	Super Conflict	dt	119,00	Young Merlin (16 MB)	dt	91,00	Global Gladiators (Mc Donalds)	dt	69,00
Best of the Best	dt	129,00	Tennis Tour	dt	109,00	Pocky & Rocky	dt	109,00	Super R-Type	dt	91,00	Zombies	dt	113,00	Hook	dt	79,00
Blues Brothers	dt	109,00	Joe & Mac	dt	109,00	Pool	dt	119,00	S. Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119,00			Indiana Jones 3	dt	69,00	
Bram Stoker's Dracula	dt	109,00	John Madden Ft.ball 93	uk	99,00	Pop 'n Twin Bee	dt	109,00	Super Swiv	dt	109,00			Indiana Jones 3 James Bond 007 (The Duel)	dt	79,00	
Bubsy	dt	99,00	John Madden Ft.ball 94	us	119,00	Populus	dt	109,00	Super Tennis	dt	89,00			James Bond 007 (Robocod)	dt	79,00	
California Games 2	dt	109,00	Jurassic Park	dt	119,00	Powermonger	dt	109,00	Super Turrican	dt	109,00			Jurassic Park	dt	79,00	
Captain America	us	129,00	King Arthur's World	dt	109,00	Prince of Persia	dt	109,00	Tazmania	dt	119,00			Mortal Kombat	dt	79,00	
Castlevania 4	dt	109,00	Lagoon	dt	119,00	Protector	dt	109,00	Terminator 1	dt	119,00			Olympic Gold	dt	49,00	
Chessmaster	dt	115,00	Lagoon	us	89,00								Otitants	dt	69,00		
Chuck Rock	dt	99,00	Last Action Hero	dt	99,00								Prince of Persia	dt	69,00		
Clay Fighter	us	129,00	Lemmings	dt	109,00								Road Rash	dt	79,00		
Cliffhanger	dt	99,00	Lethal Weapon	dt	99,00								Robocop 3	dt	68,00		
Quedo	us	79,00	Lock on	us	119,00								Action Replay Pro S.NES	dt	59,00		
Congos Caper	dt	99,00	Lost Vikings	dt	99,00								Angler Joypad	dt	34,00		
Cool Spot	dt	119,00	Magic Sword	dt	99,00								Game Mage (Mogelmodul)	dt	99,00		
Cosmo Gang	dt	129,00	Magical Quest	dt	105,00								Infrared Joypads	dt	119,00		
Crash Dummies	dt	109,00	Major Title Golf	dt	109,00								Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49,00		
Cybernator	dt	113,00	Mario All Star	dt	89,00								Pro Pad S.NES	dt	29,00		
													Program Pad S.NES	dt	29,00		
													Scart-Kabel S.NES	dt	69,00		
													Stereo AV Kabel (m.Scart)	dt	25,00		
													Super Nintendo mit Mario	dt	299,00		
													Super Nintendo Ohne Spiel	dt	199,00		

GAME GEAR

Addams Family	dt	77,00	Indiana Jones 3	dt	69,00
Aladdin	dt	79,00	Indiana Jones 3 James Bond 007 (The Duel)	dt	79,00
Alien 3	dt	79,00	James Bond 007 (Robocod)	dt	79,00
Asterix 2	dt	79,00	Jurassic Park	dt	79,00
Ballettoads	dt	59,00	Mortal Kombat	dt	79,00
Bram Stoker's Dracula	dt	79,00	Olympic Gold	dt	49,00
Chessmaster	uk	49,00	Otitants	dt	69,00
Chuck Rock	dt	69,00	Prince of Persia	dt	69,00
Chuck Rock 2	dt	79,00	Road Rash	dt	79,00
Cool Spot	dt	79,00	Robocop 3	dt	68,00
Donald Duck 2 - Deep Duck Tr.	dt	79,00	Action Replay Pro S.NES	dt	59,00
Double Dragon	dt	59,00	Angler Joypad	dt	34,00
Dragon Crystal	uk	99,00	Game Mage (Mogelmodul)	dt	99,00
Ecco the Dolphin	dt	79,00	Infrared Joypads	dt	119,00
F1	dt	79,00	Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49,00
Factory Panic	dt	59,00	Pro Pad S.NES	dt	29,00
Fire and Ice	dt	79,00	Program Pad S.NES	dt	29,00
Gear Wars	dt	59,00	Scart-Kabel S.NES	dt	69,00
Global Gladiators (Mc Donalds)	dt	69,00	Stereo AV Kabel (m.Scart)	dt	25,00
Hook	dt	79,00	Super Nintendo mit Mario	dt	299,00
Indiana Jones 3	dt	69,00	Super Nintendo Ohne Spiel	dt	199,00
Indiana Jones 3 James Bond 007 (The Duel)	dt	79,00			
James Bond 007 (Robocod)	dt	79,00			
Jurassic Park	dt	79,00			
Mortal Kombat	dt	79,00			
Olympic Gold	dt	49,00			
Otitants	dt	69,00			
Prince of Persia	dt	69,00			
Road Rash	dt	79,00			
Robocop 3	dt	68,00			
Action Replay Pro S.NES	dt	59,00			
Angler Joypad	dt	34,00			
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99,00			
Infrared Joypads	dt	119,00			
Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49,00			
Pro Pad S.NES	dt	29,00			
Program Pad S.NES	dt	29,00			
Scart-Kabel S.NES	dt	69,00			
Stereo AV Kabel (m.Scart)	dt	25,00			
Super Nintendo mit Mario	dt	299,00			
Super Nintendo Ohne Spiel	dt	199,00			

ZUBEHÖR

4 Spieler Adapter S.NES	dt	59,00
Action Replay Pro S.NES	dt	59,00
Angler Joypad	dt	34,00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99,00
Infrared Joypads	dt	119,00
Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49,00
Pro Pad S.NES	dt	29,00
Program Pad S.NES	dt	29,00
Scart-Kabel S.NES	dt	69,00
Stereo AV Kabel (m.Scart)	dt	25,00
Super Nintendo mit Mario	dt	299,00
Super Nintendo Ohne Spiel	dt	199,00

MEGA DRIVE

688 Attack Sub	dt	119,00	Fatal Labyrinth	dt	119,00	Mortal Kombat	dt	109,00	Robocop 3	dt	99,00	Talespin	dt	89,00
Aladdin	dt	109,00	Ferrari F1 Grand Prix	dt	109,00	Muhammad Ali Boxing	dt	99,00	Rock Knight Adventure	dt	95,00	Tahiti Adventure	dt	89,00
Alien 3	dt	84,00	Flashback	dt	84,00	Mutant League Football	dt	89,00	Rolling Thunder 2	dt	99,00	Techno Clash	dt	105,00
American Football	dt	85,00	Flintstones	dt	89,00	NBA Allstar Challenge	dt	99,00	Rolo to the Rescue	dt	109,00	Terminator 1	dt	99,00
Andre Agassi Tennis	dt	69,00	Galaxy Force 2	dt	69,00	NBA Jam	dt	119,00	Sensible Soccer	dt	99,00	Terminator 2 (Judgment Day)	dt	99,00
Another World	dt	99,00	Gunmet 4	dt	99,00	NBA Jam	dt	119,00	Shadow of the Beast 2	dt	99,00	Terminator 2	dt	99,00
Arch Rivals	dt	109,00	General Chaos	dt	109,00	NBA Showdown	dt	89,00	Shadow of the Beast	dt	79,00	Thunder Force 4	dt	99,00
Arielle - Die Meerjungfrau.	dt	89,00	Ghouls 'n Ghosts	dt	89,00	NFL Quarterback Club	dt	119,00	Shining Force	dt	109,00	Thunder Force 2	dt	99,00
Asterix 1	dt	109,00	Global Gladiators (Mc Donalds)	dt	109,00	NHLPA Hockey '93	dt	79,00	Shinobi 3	dt	99,00	Tiny Toon	dt	99,00
NHLPA HOCKEY '94 + MARIO LEMMEX HOCKEY		159,-	SONIC HUNTER		259,-	OTTREANTS + LEMMINGS		159,-	LOTUS 2 + FERRARI GRAND PRIX		159,-	NEW WRESTLING + WWF WRESTLEMANIA		179,-
Atomic Runner	dt	89,00	Gods	dt	89,00	NHLPA Hockey '94	dt	89,00	Simpsons Bart's Nightmare	dt	99,00	Toejam & Earl 2	dt	109,00
B.O.B.	dt	89,00	Grandslam Tennis	dt	99,00	Normy's Beach Babe	dt	89,00	Simpsons Krusty's Fun House	dt	99,00	Tom & Jerry	dt	45,00
Baseball 2020	dt	89,00	Green Dog	dt	89,00	Olympic Gold	dt	99,00	Slatchin	dt	89,00	Turtles	dt	109,00
Batman 1	dt	89,00	Gunstar Heroes	dt	89,00	Otitants	dt	89,00	Snake, Rattle 'n Roll	dt	89,00	Turtles Tournament Fighters	dt	113,00
Batman Returns	dt	89,00	Gynoug	dt	89,00	Out Run	dt	45,00	Sonic 1	dt	79,00	Two Crude Dudes	dt	85,00
Battletoads	dt	89,00	Hardball 3	dt	99,00	Out Run 2019	dt	99,00	Sonic 2	dt	85,00	Two Tribes (Populous 2)	dt	105,00
Bill Walsh Football	dt	89,00	Hauling	dt	89,00	P.T.O.	us	129,00	Sonic 3	dt	129,00	Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	dt	99,00
Bio Hazard Battle	dt	99,00	Home Alone	dt	99,00	PGA Euro								



Winter-CES

wenn *Lemmings* auf dem 3DO wie auf dem Super Nintendo mit Maus spielbar ist). Wer mit dem 3DO ins Videospiele einsteigt, darf auf *Lemmings* gespannt sein.



Trekkies kommen mit Star Trek – The Next Generation zum Zuge

Pebble Beach Golf Links

Nach der leidlichen *PGA Tour Golf*-Version auf der 3DO-Einführungs-CD kommt nun T&E Soft mit einer Umsetzung ihrer "Pebble-Beach-Lizenz". Auf dem Super Nintendo konnte *Pebble Beach Golf* dem gelungenen *PGA Tour Golf* nicht das Wasser reichen. Wie's mit der Spielbarkeit auf dem 3DO bestellt ist, müssen wir abwarten. Die Ausstattung macht mit Super-Realismus, gefilmten Spielern, Speicheroption und mannigfaltiger Einstellung einen guten Eindruck.



Filmreife Action spielt Ihr als Demolition Man ein

Shock Wave

Wie einst *Dragons Lair* auf dem Automaten, setzt auch *Shock Wave* den neuen Grafikmaßstab als interaktiver Film. Lediglich einige Actionsequenzen über Planetenoberflächen werden in Echtzeit berechnet (siehe auch *Draxon's Revenge*). Die Filmsequenzen sollen übrigens als Gesamtwerk auf MPEG (Compact-Laser-Disc) erscheinen.

Star Trek, The Next Generation

"Interaktiv" ist auch die Haupteigenschaft der CD-ROM-Umsetzung der beliebten Serie. Spectrum Holobyte selbst bezeichnet das Spiel als Mischung aus Schach, Action-Elementen und Adventure. "Schach" durch die hohe Strategieforderung, "Action" in den Raumschlachten und "Adventure" durch die Führung eines Charakters (der innerhalb des Spiels gewechselt werden darf). Die Geschichte orientiert sich an der einer durchschnittlichen Serien-Episode: Zwei Völker bekriegen sich und sind deshalb von der Ausrottung bedroht. Die U.S.S. Enterprise 1701-D greift schlichtend ein.



Lemmings von oben: The Horde fordert Geschick und Taktik

Demolition Man

Ihr ahnt es schon: *Demolition Man* ist ein Action-Spiel. Ihr schlüpft in einen digitalisierten Charakter (natürlich Sylvester Stallone, der sich extra für das Spiel zu Aufnahmen einfind) und zeigt den Bösewichten, was eine Harke ist. Entweder verteilt Ihr vor einer Filmkulisse Großkalibres oder liefert Euch heiße Verfolgungsjagden. Ab und zu würzt eine herzhaft Prügeln den actionreichen Spielablauf.



Kilrathischreck: Super Wing Commander

The Horde

Serienfans ist Kirk Cameron sicher ein Begriff (in "Unser lautes Heim" spielt er den heranwachsenden Sohnmann). In *The Horde* gibt er dem Helden Chauncey seine Gestalt für digitalisierten Film-



Erst lernen, dann spielen: John Madden Football

szenen. Das eigentliche Spiel fällt eher unter das Strategiegenre. Um friedliche Siedler vor den Überfällen der "Hordlinge" zu schützen, baut Ihr Mauern, hebt Gräben aus und laßt magische Waffen spielen. Dies alles geschieht, unterbrochen von Filmsequenzen, in eher fuzziiger Draufsicht.

Super Wing Commander

Als 3DO-Umsetzung hat sich für die PC-Version von *Wing Commander* wenig geändert. Im Sessel Eures Kampfraumschiffs leitet Ihr Eure Flügelmänner und führt den erbarmungslosen Kampf gegen das Kilrathi-Imperium. Orchesterlicher Sound, Sprachausgabe und überarbeitete Grafik unterscheiden die 72 Missionen starke 3DO-Ausgabe äußerlich von ihren Vorgängern.



Mike-Hammer-Fans aufgemerkt: Who Shot Johnny Rock? prüft schußfeste Spürnasen

John Madden Football

Logisch, daß sich das erfolgreichste Football-Spiel die Umsetzung auf die neue Konsole nicht entgehen läßt. Durch feinere Grafik wird der Spieler näher ans Geschehen herangezogen als in den 16-Bit-Versionen. Gefilmte Profiaktionen helfen dem Einsteiger auf die Sprünge. Dazu gibt John Madden seinen Senf in Bild und Ton.

Who Shot Johnny Rock?

Auch 3DO-Spürnasen kommen auf ihre Kosten. Der bekannte Sänger Johnny Rock wurde gemeuchelt und Ihr seid der angeheuete Detektiv, der den Fall aufzuklären hat. Neben etlichen kleinen Schießereien ist herumfragen und Informationen sammeln Eure Hauptaufgabe. Das Spiel strotzt nur so von digitalisierten Filmszenen, die extra für *Who Shot Johnny Rock?* inszeniert wurden.

Way Of The Warrior

Wer statt blauen Bohnen lieber die Fäuste fliegen läßt, wird mit *Way Of The Warrior* bedient. Wie in *Mortal Kombat*, steuert Ihr alleine oder zu zweit digitalisierte Kämpfer. Sonst finden sich die fast schon standesgemäßen Special-Moves und knallharte Endgegner. Bei *Art Of Fighting* hat sich "Naughty Dog" das Ein- und Auszoomen im Kampf abgeguckt.



An Mortal Kombat angelehnt: Way Of The Warrior

Aufgepaßt!

Wie es sich zur Zeit abzeichnet, hat nahezu jedes 3DO-Spiel ein Intro in feinsten hochauflösender Computergrafik und/oder eine Unmenge gefilmter und digitalisierter Sequenzen. Da diese Abschnitte meist um einige Klassen besser aussehen als das eigentliche Spiel (vergleicht dazu beispielsweise *Lemmings*), werden solche Bilder von Herstellern und Distributoren bevorzugt als "Screenshots" verkauft. So wird schnell ein Eindruck erweckt, dem das Spiel selbst nicht gerecht wird. Unser Tip: Wenn nicht ausdrücklich dabei steht, daß ein Screenshot aus dem eigentlichen Spielablauf stammt, ist Vorsicht geboten. Ihr wollt doch sicher nicht 150 Mark oder mehr für ein schwaches Spiel mit tollem Intro ausgeben. jb

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

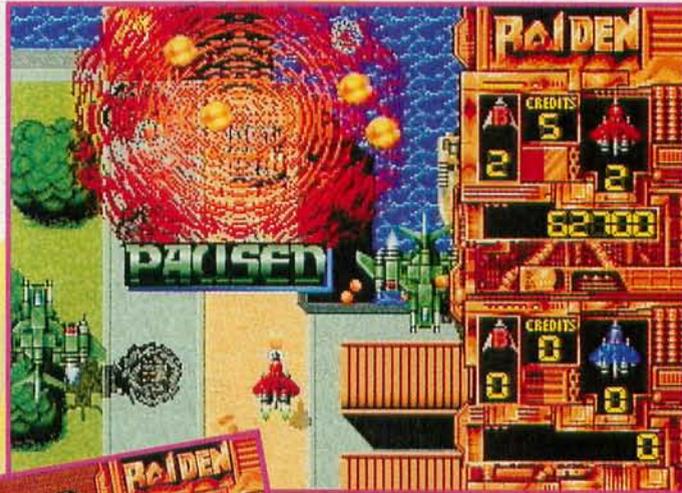
von **C-Commodore**

JAGUAR

WARZONE

Raiden

Jeder, der schon einen Jaguar besitzt, wartet auf frisches Futter für sein Edeltierchen. Aber leider kommen die Spiele nicht so schnell aus den Softwareschmieden, wie Atari das vielleicht gerne hätte. Da fehlt es noch in allen Punkten, von der Quantität und Qualität her. Mit Ballerspielen, die nichts Innovatives bieten und schon ein paar Jährchen auf dem Buckel haben, zieht



Auch zu zweit darf bei Raiden geballert werden. Die Kühe weiden unten unbekümmert weiter.

man heute keinem mehr das Geld aus der Tasche. Mit *Raiden* bekommt Ihr einen solchen Fall geliefert. Der vertikal scrollende Shooter erfreute sich schon vor zwei Jahren großer Beliebtheit in den Spielhallen. Für alle, die die Story noch nicht kennen: Böse Außerirdische bedrohen den Heimatplaneten. Mit einem Super-Fighter muß nun die Welt vor dem Untergang gerettet werden. Ihr steuert Euer Ballerschiffchen über ein Feindgebiet hinweg, zerstört Panzer und andere High-Tech-Geräte. Dazu gibt's noch aufrüstbare Extrawaffen und eine alles rettende Smart-Bomb. Viel geändert hat sich auch bei der Jaguar-Version nicht. Die Grafik kommt dem großen Münzschlucker sehr nahe, was aber bei den anderen Videospiel-Umsetzungen auch der Fall war. Zugegeben, es gibt ein paar mehr Farben auf dem Bildschirm zu bewundern, doch die überdimensionierte Anzeigetafel

auf der rechten Seite schmälert den guten Gesamteindruck erheblich. Warum schaffen es die Programmierer nie, die Punktanzeigen über das Spielfeld mit einzublenden? Technisch würde es beim Jaguar bestimmt keine Probleme geben. Ansonsten bleibt alles beim alten. Leider gibt es keine Dauerfeuerfunktion, was den Daumen

nach einiger Spielzeit anschwellen läßt. Wer in der glücklichen Lage ist, ein zweites Joypad zu besitzen, kann auch gemeinsam mit einem Freund gegen das Alien-Empire antreten. Als positiv kann noch angesehen werden, daß auch bei hoher Spriteanzahl kein Ruckeln und Zuckeln festzustellen ist. ws



Crescent Galaxy

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. So, oder ähnlich hat anscheinend Atari überlegt, bevor sie *Crescent Galaxy* herausbrachten. Es handelt sich hierbei um einen standesgemäßen Horizontal-Scroller mit bisher einzigartiger Hintergrundgrafik. Freund und Feind sind zwar auch schön gezeichnet, erscheinen als Bestandteil der Grafikorgie jedoch etwas mickrig. Das konfuse Extrawaffen-system ist zwar neu, aber nicht alle neuen Besen kehren gut. Was *Crescent Galaxy* aber zu etwas Besonderem macht, ist der galaktische Schwierigkeitsgrad. Ich sehe ja ein, daß die Entwickler unbedingt zeigen wollten, in welcher Zahl und mit welcher Geschwindigkeit der Jaguar Sprites über den Bildschirm huschen läßt, daß jedoch der Spieler deshalb frühzeitig das



Ganz schön bunt geht es auf dem Bildschirm zu. Captain Löwenbart klopft wieder große Sprüche.

Joypad ins Korn und das Modul in die Ecke wirft, wurde nicht bedacht. Was bleibt, sieht gut aus, schlingert jedoch schon hart an der Grenze zur Unspielbarkeit entlang. Wäre *Crescent Galaxy* ein Automat, dürfte man dessen Betreiben getrost als Diebstahl bezeichnen. Bleibt abzuwarten, was Atari noch einfällt, um ihr Tierchen an erster Stelle zu bringen. Bleibt nur noch zu sagen: warten und hoffen jb

Castlevania

THE NEXT GENERATION

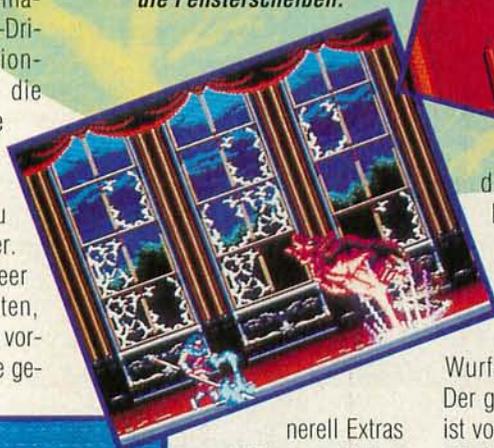
Für die Nintendo-Systeme gibt's *Castlevania*-Teile wie Sand am Meer. Die Möglichkeit, die Belmont-Saga auf das Mega Drive zu übertragen, besteht erst seit letztem Jahr, als Konami begann, auch für Sega zu entwickeln.

Die aktuelle Fortsetzung der actionreichen Vampirjagd muß ohne die direkten Mitglieder der Familie Belmont auskommen. Der Amerikaner John Morris und sein spanischer Kollege Eric Lecarde (freilich auch entfernte Verwandte) setzen die alte Tradition fort. Allbacken schwingt John die Peitsche, während Eric mit einem Speer auf die Untoten losgeht. Wer von beiden dem Meister der Finsternis das Fürchten lehrt, wählt Ihr vor dem Spiel aus. Von der Aufmachung her ist auch das Mega-Drive-*Castlevania* ein Action-Jump'n'Run, bei dem die Seitenansicht die bevorzugte Perspektive ist. Ansonsten stellt der schauerlich-schöne Grafikstil eine Verbindung zu den Nintendo-Vorgängern her. Um die Standardwaffen (Speer oder Peitsche) aufzurüsten, malträtiert Ihr wie seit Urzeiten vorzugsweise Kerzenleuchter, die ge-



Klasse statt Masse: In *Castlevania* trifft Ihr auf wunderschöne, wenn auch nicht gerade zahlreiche Gegner

Mit Kunststückchen und frisierten Waffen schafft Ihr auch den härtesten Endgegner. Eine starke Idee: Der Höllenhund zerheult die Fensterscheiben.



nerell Extras zurücklassen. Neben Waffen-Power kommt Ihr auch an Kristalle, die als Munition für

die aktuelle Extrawaffe dienen. Diese hängt davon ab, welches Symbol Ihr zuletzt aufgelesen habt. Im Repertoire befinden sich Bumerang, Wurfaxt und eine Energiekugel. Der große Vorteil der Extrawaffen ist vor allem ihre Reichweite (sehr nützlich beim Endgegnerkampf). Wie es sich für ein zeitgemäßes Spiel gehört, existieren auch in *Castlevania, The Next Generation*

einige Special Moves. Während sich John Morris tarzangleich mit seiner Peitsche in entlegene und bonusträchtige Regionen schwingt, beherrscht sein spanischer Vetter einen raffinierten Kopfübersprung, der Euch locker auf die nächste Plattform katapultiert. Von den genialen Endgegnern einmal abgesehen, sind die Feinde nichts Neues. Meist taucht ein Monster im Spielverlauf mehrmals auf, wenn auch in späteren Levels stärker bewaffnet. Das Leveldesign darf als phantasievoll und abwechslungsreich bezeichnet werden. Hau-drauf-Stages wechseln sich mit Geschicklichkeitsanforderungen und Auto-Scrolling-Levels ab. Wer übrigens berserkerhaft um sich schlägt, zertrümmert des öfteren auch eine Säule, in die ein nützliches Extra, wie frische Lebensenergie oder ein Power-Up eingemauert ist. Um der Spannung die Krone aufzusetzen, wird das Spielgeschehen von getragener bis psychedelischer Musik untermalt. *jb*

Kombinationen aus Hintergrund, Plattform und Gegner halten das Spiel abwechslungsreich. Der Steinlady schlägt Ihr den Kopf ab, um weiterzukommen.



Virtua Racing

Nachdem Nintendo mit dem FX-Chip-gestärkten Starwing große Erfolge verbuchen konnte, schließt sich Sega nun mit einem eigenen Projekt an.



Getreu dem Automaten:
Die Golden Gate Bridge



Im Zwei-Spieler-Modus büßt Virtua Racing nichts von seiner einzigartigen Schnelligkeit ein

Der "Sega Virtual Prozessor" (SVP) ist nach Segas Angaben mehr als doppelt so schnell wie Nintendos FX-Chip. Bei ebenfalls 16 Farben berechnet der SVP bis zu viermal mehr Polygone als sein Nintendo-Vetter. Genutzt wird diese Technik bisher nur in *Virtua Racing*. Das Vorbild liefert hier der äußerst erfolgreiche Automat, der als preis-

schnelle Rennsimulation mit Polygongrafik immer noch für Aufregung sorgt. In der Konsolenversion nehmt Ihr am Steuer Eures Boliden Platz und werdet permanent mit derselben Grafikgeschwindigkeit gebeutelert wie auf dem Automaten – freilich mit größerer Auflösung und weit weniger Farben. Der Gag dabei: Per Knopfdruck verändert Ihr Euren Blick-

winkel. Von der niedrigen Sitzposition im Cockpit bis zur Hubschrauberperspektive sind vier Einstellungen möglich. Je tiefer Ihr sitzt, desto unübersichtlicher ist natürlich die Strecke. Die gut durchdachte Folgerung lautet: Beim High-score-Abspeichern wird auch vermerkt, mit welcher Perspektive Ihr gefahren seid (was ja einem vierfach unterteilten

Schwierigkeitsgrad gleichkommt). Abgesehen von der Spitzen-High-Speed-Grafik und dem damit verbundenen genialen Geschwindigkeitsgefühl (gerade auf einem großen Bildschirm) hält sich *Virtua Racing* eher bedeckt. Am Wagen gibt's nichts zu schrauben, und das Modul enthält lediglich drei verschiedenen-schwere Strecken. Um einen Eintrag in die Bestzeitenliste



Der Vorteil der Perspektive: Aus der Luft ist die Haarnadelkurve weit übersichtlicher – wenn auch das Geschwindigkeitsgefühl leidet





In *Virtua-Racing-Modus* tretet Ihr gegen Computergegner an. Hier sind Technik und geschickte Manöver gefragt.



Das Boxenteam macht Euch startklar



Wie schnell Ihr wirklich seid, wird Euch erst im *Replay-Modus* klar

RANK	NAME	TIME	DR MODE
1st	TAK	3'15"88	
2nd	HAG	3'16"43	
3rd	HAT	3'16"96	
4th	O.H	3'17"88	
5th	RYU	3'18"12	
6th	HSB	3'18"93	

FASTEST LAP	
O.H	0'41"76

In den *High-Scores* ist die *Blickposition* vermerkt

zu erreichen, müßt Ihr die drei Kurse allerdings wie Eure Westentasche kennen; ohne Ideallinie keine Bestzeit. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für einen von drei Spielmodi und für's Getriebe (7-Gang-

manuell oder Automatik). Im *Virtua Racing-Modus* tretet Ihr gegen Computergegner an und versucht *Out Run*-ähnliche Zeitlimits einzuhalten. Habt Ihr Euch gut platziert, könnt Ihr Euch das komplette Rennen noch einmal im eindrucksvollen *Replay* anschauen. Spielart Zwei ist der *Free-Run-Modus* zum Kennenlernen der Strecken und für die Rekordjagd. Als drittes enthält das Modul noch einen *Zwei-Spieler-Mode* mit *Split-Bildschirm*. Wie im *Free Run* gibt's auch beim *Duett* keine Computergegner. Im *Options-Menü* entscheidet Ihr

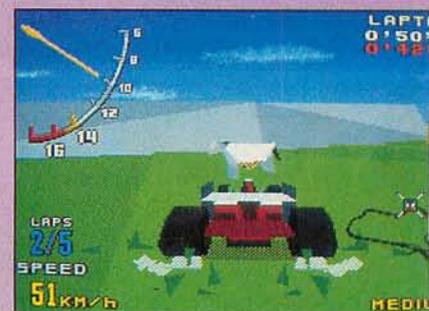
Euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden und die Joypad-Belegung. Fabriziert Ihr im Rennen einen *Crash*, vollführt Euer Bolide einen *graziösen Überschlag*, der Euch eine Menge Zeit kostet. Wer die Lenkung zu hart einschlägt, kommt ins *Schleudern* und verliert ebenfalls wertvolle Sekunden. Wie schon bei *Formula One* kommt's auch bei *Virtua Racing* gar nicht so auf die *Features* an, weil eben das *Fahrgefühl* stimmt.

Über eines sollte jedoch Klarheit herrschen: Was Euch mit *Virtua Racing* geboten wird, liegt weit jen-

seits der Fähigkeiten Eures *Mega Drives*. Die Hauptarbeit bei der Berechnung leistet bei *Virtua Racing* das *Modul* und nicht die *Konsole*. Das *Mega Drive* wird mit 8 MHz getaktet, der *SVP* auf dem *Modul* mit 23 MHz. Die *Rechenpower* des *Zusatzprozessors* liegt deshalb weit über der des *68000ers* im *Mega Drive*. Eigentlich sollte sich *Sega* lieber auf die schnelle *Fertigung* und einen baldigen *Marktstart* seiner neuen *Konsole* konzentrieren, als die Fähigkeiten des *Mega Drives* durch teure *Zusatz-Hardware* aufzubohren. j/b



Die Chance: Während Spieler eins den *Freiflug* ums *Haus* trainiert, kann *Nummer zwei* kräftig aufholen



Pech für die *Polygon-Kuh!*



Cockpit-Blick: Nr. 1 gibt an

Ein Jump'n'Run von Konami beschäftigt zur Zeit die Nippon-Kids. Farbenfroh und witzig, aber vom Schwierigkeitsgrad her nicht zu unterschätzen!

Goemon 2

Was nach einem erhol-samen Urlaub für Goemon und seine Ninja-Freunde Ebisu-Maru und Sasuke aussah, entpuppte sich sehr bald als heimtückische Falle. Das teuere Luxushotel, die schönen Mädchen... das alles hatte der machtgierige General Mc Guinness nur inszeniert, um unsere Helden von der Hauptstadt Edo wegzulocken. Und nun ist es passiert: Das unbewachte Schloß samt Shogun und Goemons Freundin

Sasuke. Ihr könnt nun entweder einen dieser drei Knirpse anwählen oder im 2-Player-Modus als Duo auftreten. In sechs Spiel-Areas müßt Ihr Euch gegen die Handlanger des Generals behaupten. Im rasanten Horizontal-Scroll hüpf Ihr durch Wälder, Schneepisten oder Spielzeugschlösser. Habt Ihr einmal eine Stadt erreicht, gibt es Ausrüstungsgegenstände, Items oder Lebensmittel zu kaufen. In altjapanisch gestylten Herbergen könnt Ihr Euch von den Kampfstrapazen erholen und den Spielstand abspeichern. Wenn ein offenes Feindesgebiet (also keine Festungen oder Special-Stages) einmal bezwungen ist, kann man später beliebig oft dorthin zurückkehren. Dies ist nützlich, wenn Ihr knapp bei Kasse seid, Euch aber trotzdem eine bessere (und teurere) Rüstung



Die Karte zeigt Euch den Weg



Mit dem Karakuri-Roboter "Goemon-Impact" gelangt Ihr zum Endgegner



In einem 3D-Duell müßt Ihr Euch mit dem Endgegner prügeln. Am besten lenkt Ihr Euren Roboter zu zweit, da die Steuerung rasant und präzise erfolgen muß.

wird vom "Marble Five", den Untertanen des Generals, in ein Flug-schiff umkonstruiert und entführt. Auf in den Kampf, Goemon! Eine wilde Verfolgungsjagd quer durch das alte Nippon beginnt.

Wie schon im ersten Teil (der deutsche Titel lautet *The Legend of Mystical Ninja*), spielt die Handlung im Japan des 19. Jahrhunderts. Es war eine Zeit, in der westliche Kultureinflüsse allmählich anfangen, Fuß im bis dahin völlig isolierten Japan zu fassen. Dementsprechend sehen auch die Akteure aus. Eine bunte Mischung aus traditionellen japanischen Spielzeugen und modernen Kara-



kuris (Robotern) hat sich gegen Euch verschworen. Zu den beiden herzigen Hauptcharakteren Goemon und Ebisu-Maru (aus Teil 1) gesellt sich der Karakuri-Ninja

anschaffen wollt. Die Feinde (bis auf die Endgegner) regenerieren sich nämlich immer wieder von selbst und hinterlassen Euch Goldstücke, wenn Ihr sie besiegt. Außerdem gibt es Powerup-Items, Schatztruhen oder zusätzliche Energiebalken.

Wer den ersten Teil nicht kennt, wird in zweierlei Hinsicht überrascht sein. Erstens geht es in diesem "Ninja"-Jump'n'Run ziemlich heiter und fröhlich zu, und zweitens ist trotz alledem der Schwierigkeitslevel sehr hoch angesetzt. Also laßt Euch von den niedlichen Cartoon-Figuren nicht täuschen!
Tetsuhiko Hara

Wo bekomme ich was?

In den Städten könnt Ihr in verschiedenen Geschäften einkaufen.



In Item-Shops bekommt Ihr Ausrüstungsgegenstände



Für Eure hungrigen Helden: eine Imbißstube



Hier könnt Ihr den Spielstand abspeichern

MAIL MANIA



*Wir sind
super!*

Bei Euch entdecke ich in letzter Zeit gar keine Lobeshymnen mehr. Sind alle anderen Leser unzufrieden mit Euch? Ich möchte an dieser Stelle Euer Defizit an "Streicheleinheiten" etwas ausgleichen: Die VIDEO GAMES ist das beste Videospielemagazin, das es derzeit gibt. In keinem Konkurrenzblatt wird so viel Information und Wissen zum Thema Videospiele vermittelt, wie bei Euch...

Bertram Paul, Sindelfingen

Vielen herzlichen Dank, daß Du und derart lobst (flöt flöt). Selbstverständlich bekommen wir viele Leserbriefe, in denen steht, wie gut wir sind (etwa die Hälfte aller Briefe fängt mit lobenden Zeilen an, die andere Hälfte meckert gleich los). Wir hatten jedoch nicht viel von Selbstbeweihräucherung (im Gegensatz zu anderen Magazinen). Würden wir das ganze Lob abdrucken, ginge uns viel zuviel Platz verloren (leider können wir das Heft nicht so dick machen, wie wir wollen). Wir haben eh schon Schwierigkeiten, alles Wissenswerte ins Heft zu quetschen. Deshab beschränken wir uns bei den Leserbriefen auf Kritik, Anregungen und das Lösen von Problemen. Das soll jetzt natürlich nicht heißen, daß Ihr uns nicht mehr schreiben sollt, was Ihr von uns haltet. Im Gegentum: Jeder Brief wird gelesen und ein sattes Lob geht immer 'runter wie Öl. Wer unser Magazin kauft, tut dies, weil er mit uns zufrieden ist. Wer uns nicht mag, liest die VIDEO GAMES eh nicht. Mit aufmerksamen Lesern im Rücken ist die Redakteursarbeit doch gleich viel spannender.

Es ist schon erstaunlich, auf welcher ausgefallene Ideen manche Leser kommen. Trotzdem sind gerade solche Briefe die interessantesten. Eine Anregung oder Kritik muß ja nicht unbedingt bierernst gemeint sein, auch wir lassen uns gerne mal unterhalten. So haben neben durchdachter Kritik auch originelle Briefe eine gute Chance, abgedruckt zu werden.

Meine Meinung

Mit Interesse habe ich Euer Editorial in Ausgabe 1/94 gelesen. Es wurde höchste Zeit, daß sich eine Fachzeitschrift dazu äußert, denn mittlerweile nimmt die Welle von Vorurteilen von Tag zu Tag größere Ausmaße an. Ich habe eine Unmenge an Zeitungsartikeln, Dokumentationen und Talkshows gesehen, die an Unwissenheit, Scheinheifigkeit und Inkompetenz kaum zu überbieten waren. Da stellen ausgefuchste Journalisten Kindern rhetorische Fragen, bei denen die Antworten schon vorher feststehen, Vertreter von Elternverbänden klagen die Spieleindustrie an, obwohl sie selbst noch nie ein Joypad in der Hand hatten. Gemeinsam vertreten alle die Ansicht, Videospiele würden die "Vereinsamung, Verrohung und Verdummung der Jugend" fördern oder gar auslösen. Solche Leute machen es sich leicht, einen

Sündenbock für soziale Probleme zu finden. Videospiele bieten sich geradezu an, da es sich um ein "junges" Medium handelt, das die wenigsten Erwachsenen verstehen oder gar nutzen und deshalb leicht darauf verzichten können (im Gegensatz zu Fernsehen und Video!). Anstatt sich näher mit der Thematik zu befassen, werden wüste Behauptungen aufgestellt und publiziert, die von schlecht informierten Eltern für bare Münze genommen werden. Daß Kinder aber stundenlang fernsehen und schon im Nachmittagsprogramm mit den ersten Leichen konfrontiert werden, wird inzwischen stillschweigend hingenommen.

Ulrich Arnold, Eschwege

Genau!

Könntet Ihr nicht im Wertungskasten zu einem Spiel die Speicherkapazität des Moduls angeben?

Daniel Solomita, Wangen (Allg.)

Die Megabits angeben? Wozu denn? Haben wir vielleicht einen Trend verpaßt, in dem es um möglichst dicke (anstatt gute) Module geht? Die Angabe der Speicherkapazität sagt über ein Spiel so gut wie nichts aus, außer, daß "dicke" Module mehr Geld kosten. Hauptsächlich werden Speicherchips von MBit-Größen in Zweierpotenzen (2,4,8) verwendet. Mit Pack-Algorithmen kann man die unterschiedlichsten Datenmengen in einem Speicher unterbringen. Wer weiß also, ob in einem 4-MBit-Modul nicht mehr drinsteckt, als in einem 8-MBit-Modul (für ein ungepacktes 5-MBit-Spiel braucht man schon einen 8-MBit-Chip). Könnte es sein, daß es sich mit einem 24-MBit-Modul besser angeben läßt, als mit einem 16-MBit-Spiel? Nein, im Ernst — eine Angabe von Speichergrößen halten wir für Effekthascherei und damit für überflüssig.

Mega-Games Boy?

Ich habe gelesen, daß es (in Deutschland illegale) Game-Boy-Module gibt, auf denen mehrere Spiele Platz haben. Diese Module sollen Speicherchips haben, auf denen sich beliebig viele Daten unterbringen lassen. Wäre es dann nicht möglich, weitaus umfangreichere Game-Boy-Spiele zu programmieren?

Stefan Sperling, Berlin

Nun, möglich ist das schon (auch wenn's den "beliebig großen" Speicher nicht gibt). Nach Ansicht der meisten Software-Firmen lohnt es sich jedoch nicht. Speicherplatz kostet eben Geld. Für ein Modul mit mehreren Spielen kann man auch entsprechend mehr Geld verlangen. Wer möchte schon 200 Mark oder mehr für ein Game-Boy-Spiel zahlen?

1000%-ig

Vielleicht haltet Ihr mich ja für verrückt, aber könntet Ihr Euer 100-Prozent-Wertungssystem nicht auf 1000 Punkte ausbauen. Es wäre dann viel genauer. Außerdem wärt Ihr die einzige Videospielezeitschrift mit einem solchen System. Technisch wäre das doch kein Problem, oder?

Matthias Heppner, Offenbach

Ich glaube eher, Du hältst uns für Verrückte. Viele Leute behaupten, man könne seine Meinung gar nicht in so viele Stufen unterteilen, wie wir es tun (angeblich werden in der Schule deshalb nur sechs Stufen verwendet). Technisch wäre ein 1000-Punkte-System kein Problem, doch haben wir schlicht zu wenig Zeit für solche Scherze. Wir brauchen eh schon lange genug, um uns in unserer Wertungskonferenz auf die Prozentzahlen zu

einigen, wie lange sollen wir denn diskutieren, ob ein Spiel nun 763 oder gar 764 Punkte bekommt? Antrag abgelehnt, setzen!

Keine Master-System-Classics

Endlich habt Ihr mit **PGA Tour Golf** ein Master-System-Spiel mit mehr als 80% bewertet. Leider ist bei dem Test kein Classic zu finden. Muß das unbedingt beim Master System passieren?

Christoph Pinkel, Marsp.-Berschw.

Nein, das muß nicht unbedingt beim Master System passieren. Wenn ein 80%-Spiel kein Classic erhalten hat, ist das schlichte Schlamperei unsererseits (meistens aus Zeitnot; "Keine Zeit für Korrekturen, die Seiten müssen raus!"). Wenn wir mal etwas Platz übrig haben, drucken wir einen ganzen

Bogen Classics, die Ihr dann ausschneiden und an den entsprechenden Stellen in den alten Heften einkleben könnt. Zufrieden?

Versand im Test

Warum bringt Ihr eigentlich nicht, wie andere Magazine Poster von Spielen? Das wäre mal eine andere Art von Werbung. Warum testet Ihr nicht einmal die Versande? Ich habe da schon herbe Enttäuschungen erlebt.

Ist der Mortal-Kombat-Automat eigentlich von Konami?

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Zum Thema Poster gibt es zwei Varianten:

Wir machen ein Poster mit Werbung für uns selbst. Das würde erstens kostbare Seiten verbrauchen und zweitens unseren

schmalen Werbeetat überbeanspruchen (wer braucht schon Werbung?).

Methode Zwei: Wir arbeiten mit einem Spielehersteller zusammen und lassen ihn das Poster drucken. Dann tragen wir die Kosten für das Einheften (fast noch machbar) und der Hersteller den ganzen Rest. Das überfordert dann wiederum den (nicht ganz so schmalen) Werbe-Etat des Herstellers. Falls sich ein Sponsor findet, wird natürlich nicht lange gefackelt, und Ihr bekommt Euer Poster. Leider regiert Geld die Welt und die Zeiten sind hart (schnüff...).

Komisch, daß Du drauf zu sprechen kommst, aber einen Versande-Test haben wir schon länger geplant. Ein Datum können wir natürlich nicht nennen (sonst könnten die Händler ja schummeln). Der *Mortal-Kombat-Automat* ist nicht von Konami (obwohl die sicher gern die Lizenz gehabt hätten). Die amerikanische Firma Midway (bekannt für ihre tollen Flipper-Automaten) ist der glorreiche Aufsteller.

TAUSCH ZENTRALE

TAUSCH * ANKAUF * VERKAUF * NEUHEITEN * SONDERANGEBOTE

KAUFE 4 UND DU BEKOMMST 1 UMSONST DABEI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

	NEU	V.K.	E.K.
Mario All Stars	99 DM	75 DM	40 DM
Super Empire Str. B.	149 DM	99 DM	55 DM
Tournament Fighters	129 DM	99 DM	45 DM
Secret of Mana	129 DM	99 DM	55 DM
Bomberman	99 DM	79 DM	40 DM
Jurassic Park	129 DM	99 DM	45 DM
Aladdin	109 DM	79 DM	40 DM
Jimmy Connors Pro	129 DM	99 DM	45 DM
Total Carnage	129 DM	99 DM	40 DM
Top Gear 2	109 DM	89 DM	45 DM
Striker	139 DM	99 DM	55 DM
Street Fighter Turbo	99 DM	69 DM	40 DM
Goof Troop	119 DM	89 DM	45 DM
Mortal Combat	149 DM	89 DM	40 DM
Royal Rumble	149 DM	99 DM	55 DM
Sunset Riders	129 DM	79 DM	40 DM
Zombies	129 DM	79 DM	40 DM
Skyblazer	139 DM	99 DM	70 DM
Flashback	139 DM	99 DM	45 DM
u.a.			

SEGA

MEGA DRIVE

	NEU	V.K.	E.K.
Aladdin	109 DM	79 DM	30 DM
Mortal Combat	149 DM	99 DM	45 DM
Street Fighter 2	129 DM	89 DM	40 DM
Eternal Champs	139 DM	99 DM	45 DM
FIFA Soccer	129 DM	99 DM	55 DM
Gunstar Heroes	119 DM	89 DM	40 DM
Landstalker	i.V.		
Sonic Spinball	109 DM	69 DM	35 DM
NHL 94	129 DM	99 DM	45 DM
Shining Force	129 DM	99 DM	45 DM
Shinobi 3	119 DM	79 DM	35 DM
Rocket Knight	119 DM	79 DM	35 DM
Winter Olympics	129 DM	89 DM	45 DM
Pirates Gold	119 DM	89 DM	50 DM
Ottifanten	119 DM	79 DM	35 DM
Robocop 3	129 DM	89 DM	40 DM
Royal Rumble	129 DM	89 DM	55 DM
Sonic CD	99 DM	69 DM	35 DM
Thunderhawk	119 DM	79 DM	40 DM
u.a.			

Bezeichnung +
Abkürzung:
Neu = neue Spiele
VK = Verkauf gebraucht
EK = Einkauf gebraucht

MO-FR 11-19 UHR, SA 10-15 UHR

TELEFON 0 23 81/16 32 86

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Der Tausch, Ankauf, Verkauf erfolgt nur über tel. Absprache. Wir übernehmen keinerlei Porto- und Verpackungskosten. **Händleranfragen erwünscht!**

NUR VERSAND
TAUSCH ZENTRALE
POSTFACH 27 86
WERLER STR. 34
59065 HAMM

Wertungsnot

Es wäre riesig, wenn Ihr die Rubrik "Alle Wertungen auf einen Blick" wieder einführen würdet. Beim Spielekauf war sie sehr hilfreich.

Florian Komarek, Friedberg

Wie einige andere Leser auch, hast Du wieder nicht alles mitbekommen. Wie im Editorial in der Ausgabe 10/93 schon angekündigt, können wir die Wertungsliste aus Platzgründen nur noch alle drei Monate bringen. Jaja, Ihr braucht nicht nachzurechnen, eigentlich sollte sie in dieser Ausgabe dabei sein. Allerdings ist unser Messebericht umfangreicher ausgefallen, als geplant. Wir dachten uns "lieber mehr frische Infos, als trockene Zahlen". Also haben wir die Liste auf die nächste Ausgabe verschoben. Nicht böse sein; es gibt eine Zeit für heiße News und es gibt eine für Statistik, ok?

Erfundene Hits

In Euren Top Ten tauchen immer wieder Spiele auf, die noch gar nicht getestet wurden. Erfindet Ihr die Top Ten einfach oder behaltet Ihr uns die Tests vor?

Peter Frenzel, Hildesheim

Nein, nein, weder das eine, noch das andere. Wir bekommen ziemlich viele Preview-Versionen von Spielen ins Haus. Da diese Spiele meist noch nicht hundertprozentig fertig sind, können wir sie zwar noch nicht testen, aber ausgiebig spielen. So kann's schon vorkommen, daß sich eine solche Version in die Herzen der Redakteure einschleicht, bevor der Test geschrieben ist. Ein gutes Beispiel: *Super Bomberman* – eine fast fertige Eprom-Version hatten wir schon einige Monate vor dem endgültigen Test. Außerdem kann's passieren, daß die Tests schon fertig sind und dann ein hitverdächtiges Modul eintrudelt, das den Sprung in

die Charts schafft. Die Hitparade entsteht nämlich meist erst nach dem Testteil. Ihr seht, wir erfinden nicht einfach was und wir enthalten Euch auch nichts vor.

Beitrag

Was ist mit Euren Tips & Tricks passiert? Im Inhaltsverzeichnis der letzten Ausgabe waren ein Haufen Tricks aufgeführt, die überhaupt nicht im Heft waren. Was ist denn da passiert? Werden die Tip-Lieferanten nur für den Eintrag im Inhaltsverzeichnis bezahlt, oder was?

Frederik Kern, Salzach

Tja, da muß wohl eine gute Ausrede her. Am besten sagen wir Euch gleich die Wahrheit: Eine Verkettung unglücklicher (und schmerzhafter) Umstände ist für das Fehlen dieser Tips und Tricks verantwortlich. Da wäre einmal eine leicht übereifrige Layouterin, die aus dem angelieferten Material glatt vier Seiten zuviel gemacht hat. Dieser Malus blieb dann auch noch längere Zeit unbemerkt. Unser Tips-Onkel Frank hat sich nämlich im richtigen Moment durch das Zusammenspiel von seinen Cowboy-Stiefeln und einer Eisschicht auf der Kellertreppe einen Rippenbruch zugezogen (seitdem trägt er nur noch Docs). Als der Fehler endlich bemerkt wurde, war's schon zu spät, die Seiten mit dem Inhaltsverzeichnis waren schon in der Druckerei. Die angekündigten Tips holen wir schuldbewußt in der nächsten Ausgabe (4/94) nach, die Entlohnung der Zocker ist bereits erfolgt.

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion**

**VIDEO
GAMES**

**MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar / München**

dynatex Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Alle TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS CD-ROM 3DO

NEO GEO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA SEGA CD

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

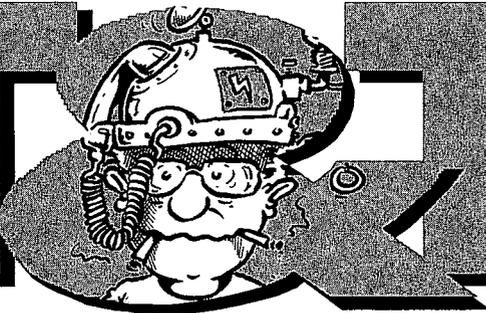
dynatex

Games Unlimited
INHABER: CHRISTIAN MANN
55116 MAINZ - KÖTHERHOFSTR. 1
Telefon: (0 61 31) 23 80 27 / 23 80 29 / 23 80 85 • Fax: (0 61 31) 23 80 62

Mega Drive MEGA CD Neo Geo

MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar / München

RAT RAT RAT



Mega Drive auf den Schrott?

Ich habe zur Zeit ein Mega Drive und will mir demnächst eine bessere Konsole zulegen. Dazu meine Fragen:

Soll ich mir ein Neo Geo kaufen (ich bin ein begeisterter Beat'em Up- und Action-Fan)? Lohnt es sich, noch ein, zwei Jahre zu warten und dann zum Jaguar oder Segas Saturn zu greifen? Soll ich mein Mega Drive verkaufen?

Simon Lorenz, Owingen

Ich besitze ein Mega Drive und überlege, ob ich mir eine der neuen Superkonsolen (Neo Geo, Saturn, 3DO, usw.) zulegen soll. Gegen die bis zu 106,4 MBit starken Konsolen ist das Mega Drive ja nur ein Klacks.

Noch etwas anderes: Könntet Ihr einen Vergleichstest zwischen *Aladdin* auf dem Mega Drive und Super Nintendo bringen.

Oliver Just, Weimar

Prinzipiell wollen wir im Moment noch niemandem empfehlen, sein 16-Bit-System zu verkaufen oder einzumotten. 3DO und Jaguar sind zwar schon über den Import zu haben, wahre Spiele-Highlights gibt's aber für beide Systeme noch nicht. Außerdem liegen die Geräte preislich noch jenseits von Gut und Böse (700 Mark für einen NTSC-Jaguar und 1700 Mark für ein NTSC-3DO). Nintendos Project Reality (nicht einmal der Name steht für das Endgerät fest) existiert bis jetzt nur auf dem Papier. Wenn sich Nintendo an seine eigenen Veröffentlichungen hält, wird das neue System Ende dieses Jahres in einigen Spielhallen (in den USA!) getestet und kommt frühestens '95 auf den amerikanischen Markt. Aber wenn's nach Nintendos Behauptungen ginge, hätten wir ja

Die Geschichte mit dem Super-Nintendo-Umbau scheint inzwischen kaum noch Fragen aufzuwerfen. Das Thema der Stunde sind nun die neuen Konsolen. Dabei fällt's jedoch den meisten Lesern schwer, zwischen "geplant" und "derzeit/demnächst erhältlich" zu unterscheiden.

schon seit Anfang letzten Jahres ein Super-Nintendo-CD-ROM. Von Segas Saturn existiert, Gerüchten zufolge, bereits ein Prototyp, mehr zum Stand der Entwicklungen lest Ihr in unserem Messebericht. Es ist ja verständlich, daß Ihr immer mit einem gierigen Auge auf die neusten Entwicklungen schielt, allerdings gibt es keinen Grund, für neue Importkonsolen unverhältnismäßig viel Geld auszugeben, solange es nicht mindestens so gute Spiele (und so viel Spielspaß) dafür gibt, wie für die gängigen Systeme. Wer sich ein Weilchen geduldet, kann bei der Anschaffung eines neuen Videospielsystems locker 300 bis 700 Mark sparen und dazu auf eine größere Spieleauswahl zurückgreifen (ganz zu schweigen von den technischen Problemen, die mit importierten NTSC-Konsolen auftreten).

Übrigens hat die Angabe einer MBit- oder MByte-Zahl nicht unbedingt etwas mit der "Stärke" einer Konsole zu tun. Es handelt sich hier lediglich um die Größe des Modulspeichers. In ein speichertechnisch größeres Modul paßt nur ein umfangreicheres Spiel. Die Grafik- oder Soundfähigkeiten der Konsole werden durch eine größere MBit-Anzahl nicht verbessert.

Einen *Aladdin*-Vergleichstest machen wir deshalb nicht, weil wir beide Versionen schon einzeln getestet haben (und der Platz im Heft ist knapp). Die Super-Nin-

tendo-Ausgabe ist ein gelungenes und spannendes Jump'n'Run, das Disney-Flair wird durch die vielen Gags der Mega-Drive-Version weit besser vermittelt. Das Sega-Spiel macht einfach mehr Spaß. Deshalb differieren die Wertungen zwischen 82% (SN) und 94% (MD).

Klein und unscharf

Ich besitze ein Super Nintendo und habe folgendes Problem:

Ich habe gehört, daß man mit einem kleinen Fernseher ein besseres Bild bekommt. Leider trifft dies bei mir nicht zu. Wenn ich meine Konsole an den großen "Familienfernseher" (über Cinch) anschließe, ist das Bild scharf und nahezu tadellos. Benutze ich meinen kleinen Fernseher (über Cinch, mit Scart-Adapter), ist das Bild verschwommen.

Nils Hoffmann, Neustadt

Bei einem kleineren Fernseher ist das Bild normalerweise deshalb schärfer, weil eine kleinere Bildröhre auch kleinere Bildpunkte hat. Wenn nur auf Deinem Gerät ein unscharfes Bild entsteht, würde ich fast auf einen Fehler am Fernseher tippen. Es wäre interessant, ob bei normalen Fernsehsendungen das Bild auch unscharf ist.

Dann könnte es sich um einen sogenannten "Fokusfehler" handeln, und die Glotze müßte in die Werkstatt. Ansonsten könntest Du überprüfen, ob Dein Fernseher vielleicht sogar RGB-tauglich ist (eine Scart-Buchse hat er ja anscheinend) und Dir ein echtes RGB-Kabel zulegen. Manche Fernseher oder Monitore kommen auch mit dem Pegel, mit dem das Bildsignal in die Glotze rauscht, nicht ganz klar. Dann wäre der Fehler jedoch eher ein Verzerren als eine Unschärfe.

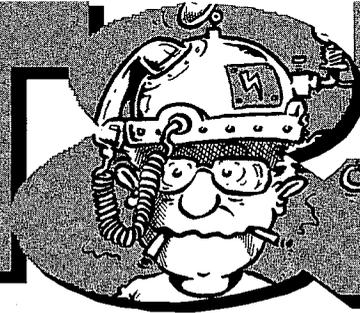
Mega-Drive-Flackern

Ich besitze ein Mega Drive 2 und habe mir auch einen neuen Fernseher zugelegt. Während mein Mega Drive auf dem alten Fernseher tadellos lief, stürzt bei dem neuen Gerät ab und zu die Farbe ab. Komischerweise ist dieser Fehler spielabhängig. Bei *Crüe Ball* habe ich immer Farbe, bei *Streets of Rage* so gut wie nie. Die Kabel und Anschlüsse habe ich bereits überprüft. Gibt es inzwischen ein Scart-Kabel für das MD2 und könnte es Abhilfe schaffen?

Thorsten Ludwig, Göttingen

Als ersten Schritt könntest Du die Feinabstimmung am Fernseher etwas verstellen. Falls das nicht hilft, könnte der HF-Modulator (erzeugt das Bild für den Antennenausgang des Mega Drives) defekt sein. Eventuell solltest Du diesen dann zum Garantie-Tausch an Sega Deutschland schicken (die Adresse entnimmst Du der MD-Verpackung oder der Anleitung). Ein Scart-Kabel für das MD2 ist bereits im Handel. Allerdings handelt es sich hierbei um Importzubehör, von Sega selber haben wir so ein Kabel noch nicht gesehen.

RAT & TAT



VG per DFÜ2

Ich nehme an, daß viele VIDEO-GAMES-Leser, wie ich, einen PC mit Modem besitzen. Was haltet Ihr denn von der Idee, eine VIDEO-GAMES-Mailbox zu eröffnen? Eure Leserschaft könnte Informationen und Spielhilfen austauschen und wäre immer mit den frischesten News versorgt. Martin Frenzel, Göppingen

Wir haben auch schon mit dem Gedanken an eine Mailbox gespielt. Einerseits erfahren wir schneller, was Euch interessiert, andererseits könnt Ihr Euch bei Problemen gegenseitig helfen. Da stehen allerdings einige schwierige

Punkte an: Zum ersten kostet die Pflege der Mailbox Zeit und davon haben wir leider wenig. Punkt zwei ist das Problem, daß wir leider keine aktuellen Informationen ins Netz schicken können. Dann wären zum einen Leser ohne Modem benachteiligt, andererseits hätten DFÜ-Cracks keinen Grund mehr, unser Heft zu kaufen (logisch, oder?). Drittens würde die Mailbox sicher zum Vertrieb von Spielerauskopien mißbraucht werden (ich kenn' Euch doch).

- Die Lösung:
1. Die Überstunden machen wir gern. Die Liegedauer von Informationen wird automatisch begrenzt, um den Arbeitsaufwand unsererseits gering zu halten.
 2. Die Mailbox bliebe ein kostenfreier Briefkasten (Upload optional!) für Videospielefreaks, die

untereinander Informationen austauschen oder mit uns kommunizieren wollen (belanglose Anfragen wie "Wann denn Spiel XY heraus?" werden freilich nicht bearbeitet). Wenn die Box einigermaßen diszipliniert genutzt wird, sind 24 Stunden on line kein Problem.

3. Wer trotz Upload-Only größere Dateien deponieren möchte, hat Pech gehabt, da wir nur ein älteres Modem mit 2400 Baud (für Leser-Leser-Informationen völlig ausreichend) einsetzen werden. Dateien, die nicht unter "Text" oder "Grafik" fallen, werden bei der täglichen Inspektion der Box gelöscht. Geplant sind die Boards:

"Neuigkeiten von der VG", "Nachrichten", "Tips & Tricks", "Flohmarkt" und "Kritik".
Bevor wir jedoch tief in unsere eigenen Taschen greifen, um die

nötige Hard- und Software zu besorgen, hätten wir ganz gerne gewußt, wie groß das Interesse an einer VIDEO-GAMES-Mailbox ist.

Wer Interesse hat, möge uns also eine kurze Mitteilung (auch Anregungen zur Nutzung) mit seiner Hardwarekonfiguration zukommen lassen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar / München

WE CUT THE PRICES!!!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

- Alle Kultfilme lieferbar!
ANGEBOT DES MONATS:
AKIRA COLLECTOR EDITION & FAN SET
(2 TAPES, 3 POSTER UND 1 T-SHIRT) 88,99 DM
CRYING FREEMAN PACKAGE PT. I- III 99,99 DM
DOOMED MEGALOPOLIS PACKAGE PT. I-III 99,99 DM
The Anim. Adv. of StarTrek!!! 49,99 DM
Robotech (Macross) Pt. I -XII je 49,99 DM
Ultimate Teacher 39,99 DM
Crying Freeman Pt III 39,99 DM
Riding Bean 59,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII je 59,99 DM
Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je 44,99 DM
Doomed Megalopolis II 39,99 DM
Wicked City (18 J.) 49,99 DM
The Sensualist (18 J.) 59,99 DM
Heroic Legend II 44,99 DM
Rumik World-The Fire Tripper 39,99 DM
Golgo 13 (18J.) 49,99 DM
Poster Din A2 (div. Filme) je 6,99 DM
Div. T-Shirts, versch. Motive je nur 29,99 DM
Manga Banner (120 cm lang!!) 49,99 DM
(über 60 Filme im Prg.! Call!)



Screenshot aus Crying Freeman

SUPER NES - ANGEBOTE

- Spindizzy Worlds dt. 78,99 DM
Super Shanghai II dt. 88,99 DM
King Arthurs World dt. 98,99 DM
Roadrunner dt. 88,99 DM
Super Pang dt. 88,99 DM
Another World dt. 98,99 DM
Incredible Crash Dummies dt. 98,99 DM
Super Tennis dt. 48,99 DM

SUPER NES

- Art of Fighting dt. 127,99 DM
Brawl Brothers dt. 124,99 DM
Operation Logic Bomb dt. 124,99 DM
Total Carnage dt. 129,99 DM
Major Titel Golf dt. 104,99 DM
Flashback dt. 119,99 DM
Skyblazer dt. 124,99 DM
Tazmania dt. 119,99 DM
Shadowrun dt. Texte! 129,99 DM
Soulblazer dt. Texte! 129,99 DM
S. Empire strikes back dt.!! 129,99 DM
Super Turrican dt. 119,99 DM
Mortal Kombat dt. I (lieferbar!) 108,99 DM
über 130 dt. SNES-Titel lieferbar!!!
Weitere Neuheiten call!

ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR!!!
AB SOFORT AUCH PC-SPIELE LIEFERBAR!!!
FORDERT UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!

- Neo Geo: Fatal Fury Specials (incl. Poster) 358,99 DM
Miracle Adventure 378,99 DM

3DO & Jaguar

- Grundgerät 1499,99 DM
Total Eclipse 138,99 DM
Dragon's Lair 128,99 DM
Out of this World 138,99 DM
Nighttrap 128,99 DM

CALL!

ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Dealers Welcome!!

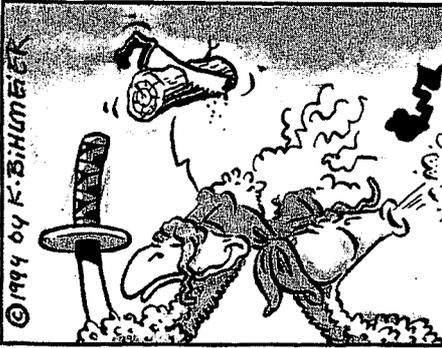


Kultur im Film 118 0225/7521
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

COMICS MODUL

Folge 8, was bisher geschah: Endlich haben unsere Helden das Ziel ihrer Reise erreicht: SEGASTOPOL! Was wird sie hier erwarten, werden sie endlich den Weg hinaus aus MODUL und zurück in die Realität finden. Legen wir lieber los, bevor die Spannung schier nervenzerfetzend wird.

SCHLAFENDE TRUTHÄHNE SIND DAS FRIEDLICHSTE, WAS MAN SICH DENKEN KANN!



BROO OMMMM



AUS DEM SCHLAF GERISSENE TRUTHÄHNE SIND DAS DÄMLICHSTE, WAS MAN SICH...

HAHAHA, ICH HAB'S GEFUNDEN: SEGASTOPOL!!!
HIER GLEICH HINTER'M HÜGEL!

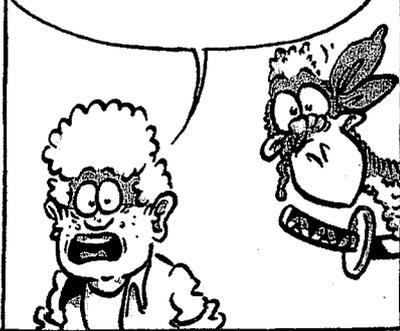


BEEINDRUCKEND.

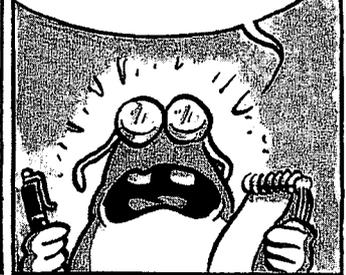


JA DAS IST SIE WIRKLICH! UND DENNOCH WIRFT SEGASTOPOL EINIGE FRAGEN AUF...

WIESO WAR SIE DENN IM BODEN?



WEGEN DER SIESTA! NACH DEM ESSEN MACHT DIE GANZE STADT GERN EIN NICKERCHEN.



ABER KOMMEN WIR ZU DEN EINREISEFORMALITÄTEN: NAME, ANSCHRIFT, GESCHLECHT, ALTER IN TAGEN, SCHUHGRÖSSE, HIGHSCORE...



ÄH- ABER WIR...

HIER HAT ALLES SEINE ORDNUNG! JEDER MUSS EINE REGISTRIERUNGSKARTE AUSFÜLLEN IN DIESEM, UNSEREM LEVEL! WIR SIND HIER SCHLIESSLICH NICHT IN DER REALITÄT-HAHA.



HM, WIE BEI DEM WAHL DIE BRILLE HÄLT?
PSSST!!!

HEE, NICHT ABSCHREIBEN!



PÖH, WEN INTERESSIERT SCHON DEN BLÖDER BOGEN!

DAS WAR'S SCHON. SCHÖNEN TAG NOCH.

UND SO BEMÜHT MAN SICH, DEN PAPIERKRAM MÖGLICHT SCHNELL HINTER SICH ZU BRINGEN, BIS...

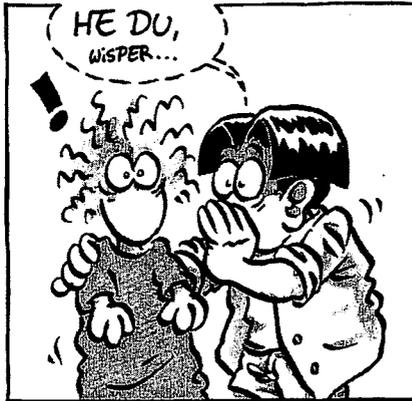
ES IST GESCHAFFT, DAS ZIEL IST ERREICHT, MIR NACH!!!



WÄRSPER: DAS WÜRD' ICH NICHT TUN...

...ES SEI DENN, DU KANNST FLIEGEN.





Wie die Zeit vergeht. Schon wieder ist eine Folge zuende und es wird einen ganzen Monat dauern, bis wir das Rätsel des Fortgangs unserer Geschichte für weitere zwei Seiten lüften werden (hehe). Aber keine Tränen, Leser der VIDEO-GAMES sind bekanntlich tapfer, und vier Wochen sind ja auch keine Zeit.

TIPS & TRICKS



Des Rätsels Lösung

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

Aladdin Super Nintendo

Der kleine Schönling mit den pfliffigen Ideen hat's Gudrun Aigner aus Gräfeling angetan: Sie zockte das Spiel komplett durch. Peer Schader aus Seeheim-Jugenheim steht ihr in nichts nach und lieferte die ausgezeichneten Karten.

Ein Tip für alle Level: Manche Wege geht man noch einmal ein Stück zurück und wird dann dafür auch belohnt.

1. Die Agrabah-Straße

Der Weg führt nach rechts zum Seil, an dem Aladdin nach oben klettert. Weiter geht es nach links, weiter hoch und nach rechts. Der folgende Sprung nach unten wird belohnt. Bevor Aladdin die Treppe wieder hinauf zum Messerwerfer geht, holt er sich ganz unten rechts noch die 2 Edelsteine. Nach dem Messerwerfer führt der Weg immer weiter nach rechts über das Seil nach oben. Am Balken hangelt er nach links weiter, dann wieder weiter nach oben auf die Fahnenstangen, die Abu-Marke nicht vergessen, und immer weiter nach rechts, wo sich der Ausgang befindet.

Tip für die Bonusrunde: Abu schaut in die Richtung, aus der die Töpfe fallen, die er schnellstens zerschlagen muß. Ab dem 3. Edelstein, den Abu einsammelt, rutscht die Aladdin-Medaille nach jeder abgewehrten Attacke weiter in greifbare Nähe.

Hallo Spielefreaks! Diesmal könnt Ihr den Zeichentrick-Helden Aladdin sicher zum Ende seiner Abenteuer geleiten und dem Predator zu wertvollen Taktiken im Kampf gegen die verhaßten Aliens verhelfen. Seid nicht traurig, wenn kein Tip zu Eurem Lieblingsspiel dabei ist, denn noch diesen Frühling erscheint unser zweites Tips & Tricks-Sonderheft. Bis dann, Euer

F. Heurleuts

WIE LÄUFT'S?

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

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

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

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

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

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario-** oder **Megaman-** Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.

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

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern **ausschließlich** per Post einsenden.

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

2. Die Wüste

Zuerst geht Aladdin ganz nach links an den Bildschirmrand, dann nach rechts bis zur 1. Palme und wieder zum linken Bildschirmrand zurück. Die Rennerei wird mit einer Zusatzchance und Äpfeln belohnt. Es geht weiter nach rechts über die Steine, ab Ende der Ruine nach unten, nach links an der blauen Vase vorbei bis zu den hochstehenden Knochen.

Ganz links oben tauchen dann Herzen auf. Um diese Herzen zu bekommen, springt er rechts von Palme zu Palme, wieder nach links, stellt sich genau hinter den Steinblock und springt über ihn nach links weiter zu den Herzen. Zurück nach rechts, unten im 2. Steinblock ist ein Geheimgang, den man erreicht, wenn man im Sprung nach unten die Richtungstaste ganz nach rechts drückt. Weiter nach rechts, am Seil entlang hangeln, hinunter, nach rechts durch den Gang, hier gibt es wieder einiges zum einsammeln, nach oben, nach links springen und weiter über die 2 Palmen nach oben.

Rechts am Seil bis zum Seilende hangeln, darunter wieder nach links am Seil entlang zur Ruine unten in die Ruine hineingehen, dann rechts an der Ruine hochspringen und den 1. Scarabäus holen, wieder nach rechts bis zur 2. Säule, wieder zurück in die Ruine gehen und die Zusatz-Chance abholen. Dann geht Aladdin wieder nach rechts bis zur 2. Säule mit der Goofy-Zeichnung, direkt vor der Schlange, stellt sich direkt hinter die Säule und springt nach oben. Er fliegt automatisch nach oben, wo sich der Händler befindet. Er geht nach ganz links und holt den Flaschengeist, der sich dort hinter den Steinen versteckt. Weiter geht es rechts am Händler vorbei nach unten, nach rechts, dann nach oben, nach links in die Höhle, wo der 2. Scarabäus einzufangen ist und wieder ganz nach rechts an den Zelten vorbei bis zur rechten Bildschirmseite. Oben ist dann der 3. Scarabäus.

**Über 5.000
lieferbare Spiele!**

DIE TRAUMFABRIK



**Der Laden mit
Deutschlands größter
Auswahl an Video-
und Computergames**

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
3D Adventures us	-	-	-	-	-	149,95*	-
3D Football us	-	-	-	-	-	139,95*	-
3D Tennis jp	-	-	-	179,95	-	-	-
3DO inc. Spiel + Netzadapter us	-	-	-	-	1699,95	-	-
3DO JOYPADS us	-	-	-	-	i.V.	-	-
3DO LIGHTGUN us	-	-	-	-	i.V.	-	-
3 x 3 Eyes jp	-	-	-	129,95	-	-	-
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95	-	79,95	-	-	-
7th Sago us	-	-	-	149,95	-	-	-
ACTION REPLAY PRO 2	99,95*	149,95*	-	149,95	-	-	-
Actrisor 2 us	-	-	-	139,95	-	-	-
ADAPTER 1. us/ip Spiele	-	69,95	129,95	54,95	-	-	-
Aladdin dt	-	129,95	i.V.	139,95	-	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-	-
Alien vs Predator dt-eur	-	i.V.	-	139,95	-	129,95*	-
Another World dt-us	-	119,95	i.V.	139,95	-	149,95*	-
Art of Fighting 1 (2) us	-	i.V.	i.V.	169,95	429,95	-	-
Arty Lightfoot us	-	-	-	139,95	-	-	-
Asterix dt	69,95	129,95	-	139,95	-	-	-
Awsome Pessum us	-	-	-	i.V.	-	-	-
B. Walsh College Football dt	-	119,95	129,95*	i.V.	-	-	-
Battle Blaze us	-	-	-	139,95	-	-	-
Beastball us	-	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Breids of Vengeance dt	-	119,95	-	i.V.	-	-	-
Brutal Hull Hockey us	-	-	-	i.V.	139,95	-	-
Bubba'n Six us	-	119,95	i.V.	139,95	-	-	-
Castlevania 4 dt	69,95	129,95*	-	139,95	-	-	-
Chaos Engine/Soldiers of dt-us	-	149,95	i.V.	159,95	-	-	-
Checkered Flag eur	-	-	-	-	-	119,95*	-
Chuck Rock 2 dt-us	69,95*	119,95	119,95	i.V.	-	i.V.	-
Citizen X us	-	-	-	139,95*	-	i.V.	-
Clayfighter us	-	-	-	i.V.	-	149,95	-

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Ground Zero Texas us	-	-	-	159,95	-	159,95*	-
Gunsnip dt	-	139,95	-	i.V.	-	-	-
Gunstar Heroes dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Hummeling Harry jp	-	-	-	149,95	-	-	-
Hulk us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
Human Grand Prix 2 jp	-	-	-	139,95	-	-	-
Impossible Mission 2025 us	-	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Incredible Machine us	-	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Inspector Gadget us	-	-	-	139,95	-	-	-
J. Madden Football 94 dt-us	79,95*	129,95	139,95*	149,95	-	139,95*	-
JAGUAR RGB o. PAL + Spiel	-	-	-	-	-	-	699,95
Jimmy Connors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-	-
Jungle Book dt	i.V.	129,95	-	139,95*	-	-	-
Jungle Strike dt	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
Jurassic Park dt	69,95	119,95	139,95	159,95	-	149,95*	-
Kings Quest 5 us	-	-	-	139,95*	-	-	-
King of Monster 2 jp/us	-	-	-	-	159,95	299,95	-
Landsalker us	-	149,95	-	-	-	-	-
Lowmower Man dt	-	-	-	i.V.	139,95	-	i.V.
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-	-

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Raiden	-	-	-	-	-	-	149,95
Rebel Assault	-	-	139,95*	-	-	i.V.	-
Red Baron us	-	-	-	-	-	-	149,95*
Road Rash 2 us	-	99,95	-	-	-	-	149,95*
Rocket Knight Adventures dt	-	119,95	-	139,95*	-	-	-
Rock'n'Roll Racing dt	-	129,95*	-	139,95*	-	-	-
Sailor Moon jp	-	-	-	-	-	-	149,95
Samurai Showdown dt	-	-	-	-	-	-	429,95
Secret of Mana us	-	-	-	-	159,95	-	-
SEGA CD-ROM 2 o. Spiel dt	-	-	-	-	529,95	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	-	-	i.V.	159,95*	429,95*	-
Sensible Soccer dt	i.V.	129,95	-	i.V.	139,95*	-	-
Sapientia jp	-	-	-	-	139,95	-	-
Shadowrun dt	-	-	-	-	149,95*	-	-
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	-	149,95*
Silphoed dt	-	-	-	-	99,95	-	-
Silverstar & Twenty us	-	-	-	-	139,95*	-	-
Sim City dt	-	-	-	-	i.V.	99,95	i.V.
Skyblazer dt	-	119,95*	-	-	-	129,95*	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	-	-	-	199,95
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	-	-	-	349,95
Socket us	-	119,95*	-	-	-	-	139,95*
Solitaire us	-	-	-	-	-	-	139,95
Solo Flight us	-	-	-	i.V.	-	-	149,95*
Sonic Spinball dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Soul Blazer dt	-	-	-	-	-	-	149,95*
Space Ace us	-	-	-	-	i.V.	139,95*	139,95*
Stanley Cup Hockey us	-	-	-	-	-	-	139,95
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	-	i.V.	-	-	149,95*
Starwingfox dt	-	-	-	-	-	-	129,95
Stellar 7 us	-	-	-	-	-	-	139,95

3DO
Seit Mitte Oktober ist die neue Wundermaschine 3DO in den USA ausgeliefert. 32-Bit-Risk-Prozessor, 3 MBVie RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, DoubleSpeed-CD-Laufwerk (Spiel-, Musik-, Spielfilm-, Photo-CD). Das nächste Jahrestausend hat tatsächlich begonnen...

Panasonic NTSC 1699,95 Sanyo NTSC i.V.

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	139,95	i.V.
Lemmings 2 us	79,95*	-	i.V.	139,95*	-	-	i.V.
Lethal Enforcers dt	-	-	-	179,95	-	-	-
F117 Nightstorm dt	-	-	-	119,95	-	-	-
Lost Vikings dt	i.V.	119,95*	-	139,95	-	-	i.V.
Lufia us	-	-	-	149,95	-	-	-
Lunar us	-	-	-	139,95	-	-	-
Macross jp/us	-	-	-	199,95	-	-	-
Mad Dog McCreo us	-	-	-	139,95	-	-	149,95
Mansion of Hidden Souls us	-	-	-	149,95*	-	-	i.V.
Mario's Time Machine us	-	-	-	139,95	-	-	-
Masked Rider jp	-	-	-	189,95	-	-	-
Mech Warrior dt	-	-	-	159,95*	-	-	-
Mega Man 4/x us	79,95	-	-	159,95	-	-	-
Mega Rore us	-	-	-	139,95*	-	-	139,95*
MetalCombat (Superscope) us	-	-	-	139,95	-	-	-
Metal Marines us	-	-	-	179,95	-	-	-
Microcosm us	-	-	-	149,95*	-	-	i.V.
MIG 29 dt	119,95	-	-	i.V.	-	-	-
Night & Magic 2 eur	-	-	-	169,95	-	-	-

Secret of Mana
Inoffiziell: Final Fantasy Adventure, ist es doch von den Mächern der Final Fantasy Serie. Einfach genial, unterstützt sogar den 4-Player-Adapter. Jetzt auch das Original (Cue Book).
SNES 159,95 Buch 49,95

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Monkey Island 1 us	-	-	-	139,95	-	-	i.V.
Monster Manor us	-	-	-	-	-	-	139,95
Mortal Kombat dt	79,95	139,95	i.V.	149,95	-	-	-
Mutant League Football dt-us	-	119,95	-	i.V.	-	-	i.V.
Mutant League Hockey dt	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
NBA Showdown (EA) us	-	129,95*	-	159,95	-	-	-
NHLPA Hockey 94 dt-us	-	119,95	-	139,95	-	-	i.V.
Nigel Mansell GP dt	-	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Night Trap dt-us	-	-	-	139,95	-	-	149,95
Oceans Below us	-	-	-	-	-	-	129,95
Ottifants dt	119,95	-	-	-	-	-	-
Pelicans Quest us	-	-	-	149,95	-	-	-
Pala Soccer us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
PGA Golf 2 dt - us	-	119,95	-	139,95*	-	-	139,95*
Pinball Construction Set us	-	119,95*	-	i.V.	-	-	-
Pirates Gold us	-	139,95	-	i.V.	-	-	i.V.
Populous 1 dt	79,95	129,95	149,95	i.V.	-	-	-
Populous 2 dt-us-jp	-	-	-	179,95	-	-	-
Power Drift us	-	-	-	139,95	-	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	139,95*	149,95	-	-	i.V.
Prize Fighter us	-	-	-	139,95	-	-	i.V.
Pro Moves Soccer us	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
R-Type 3 jp	-	-	-	169,95	-	-	-

030/694 60 43
10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

FX Trax vs Virtual Racing

Hinter das neueste FX-Racer gegen Segas virtuellen Hoffungsrenner (auch mit Spezialchips bestückt !!) im hoffentlich überlängten „Final Race“. Mal sehen, wer als 1. die Ziellinie überquert...

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Claymats us	-	-	-	i.V.	139,95*	-	-
Cobra Command dt	-	-	-	99,95	-	-	-
Coal Spot dt	-	129,95	-	i.V.	139,95	-	-
Crescent Galaxy - Trevor McFar	-	-	-	-	-	159,95	-
Cyber Shark us	-	-	-	-	139,95*	-	-
Daffy Duck dt	-	-	-	-	149,95	-	-
Davis Cup dt	-	119,95	-	-	-	-	-
Demolition Man us	i.V.	129,95*	-	i.V.	139,95*	149,95*	-
Desert Fighter us	-	-	-	-	139,95*	-	-
Dig & Spike Volleyball us	-	-	-	i.V.	139,95	-	-
Dino Dudes (Humans)	-	-	-	-	119,95	-	-
Diossors for Hire dt	119,95*	-	-	i.V.	-	-	-
Double Switch us	-	-	-	149,95	-	-	-
Dragon Ball 2 jp	-	-	-	-	149,95	-	-
Dragons Earth jp	-	-	-	-	199,95	-	-
Dragon Quest 5 jp	-	-	-	-	169,95	-	-
Dragons Lair 1 us	-	139,95	139,95	-	139,95	-	-
Duna dt	-	134,95*	-	-	i.V.	-	-
Dungeonomaster us	-	-	-	i.V.	169,95	-	-
Efloria jp	-	-	-	-	179,95	-	-
Empire Strikes Back us-dt	69,95	-	-	-	149,95*	-	-
Equinox (Salista 2) dt	-	-	-	-	139,95*	-	-
Eternal Champions us	-	159,95	-	-	-	-	-
Evo us	-	-	-	-	149,95	-	-
F-15 Strike Eagle dt	69,95	129,95*	-	-	149,95	-	-

Total Eclipse / Shockwave

Jetzt legt das 3DO legendäre 2. absolute Action-Knaller! Shockwave voraussichtlich Mitte Februar lieferbar. Grundsätzlich schlagen beide Spiele alles im Heimbereich bisher dagewesene. Überzeugt Euch selbst!

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
F1 dt	-	129,95	-	i.V.	-	-	-
F1 Pole Position dt	69,95*	-	-	139,95*	-	-	-
F117 A us	-	-	-	139,95*	-	-	-
Fatal Fury 1/2 dt-us-jp	-	139,95	-	159,95	429,95	-	-
FIFA Soccer dt	-	119,95	-	-	i.V.	-	-
Fin. Fantasy Myst. Quest dt	84,95	-	-	99,95	-	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-	-
Final Fantasy 3 us/ip	89,95	-	-	169,95	-	-	-
Fire & Ice dt	-	129,95*	-	139,95*	-	-	-
Fist of the North Star 7 jp	-	-	-	189,95	-	-	-
Flashback dt	-	119,95	-	-	139,95	-	i.V.
FX Trax us	-	-	-	-	139,95*	-	-
Gauntlet 4 dt	-	129,95	-	-	i.V.	-	-
General Chaos dt	-	129,95	-	-	i.V.	-	-
Goal Troop dt	-	-	-	-	149,95	-	-

JAGUAR

Der Jaguar ist nun lieferbar und enttäuscht nicht. Es gibt sogar schon Spiele dafür. Wer hätte das gedacht? Es tut sich was bei uns selbstverständlich komplett mit RGB-Kabel und Netzteil. Das Spiel CYBERBORPH ist beigelegt.

JAGUAR RGB oder PAL 750,00

	GB	MD	MD-CD	SNES	NEO	3DO	JAG
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	-	149,95	-	i.V.	139,95	-	-
Striker dt	-	-	-	i.V.	139,95	-	-
Super Baseball 2020 us	-	129,95	-	-	139,95	299,95	-
Super BattleTank 2 us	-	-	-	i.V.	149,95*	-	-
Super Bomberman us-dt	69,95	-	-	i.V.	119,95	-	-
Super Godzilla jp	-	-	-	-	159,95	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	-	99,95	-	-
Super Metroid (32MBH) us	-	-	-	-	159,95*	-	-
Super Pinball jp	-	-	-	-			

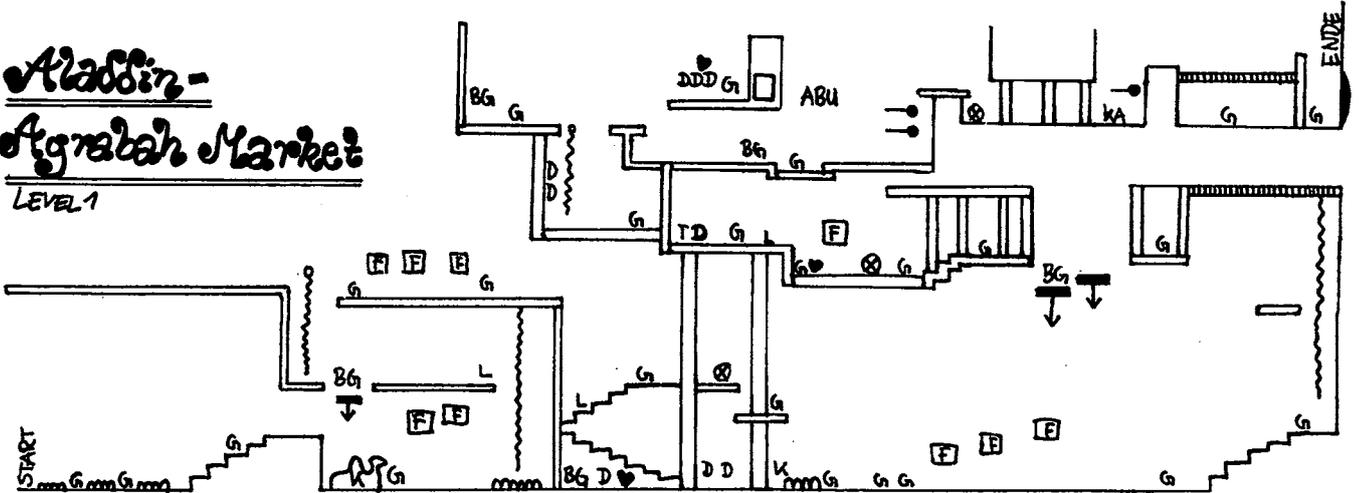
ABSENDER: PEER SCHÄDER, AUF DER
LETTTEILUNG 2, 64342 SEEHEIM-JÜ.

Aladdin Kartenübersichten

(MEGA DRIVE)

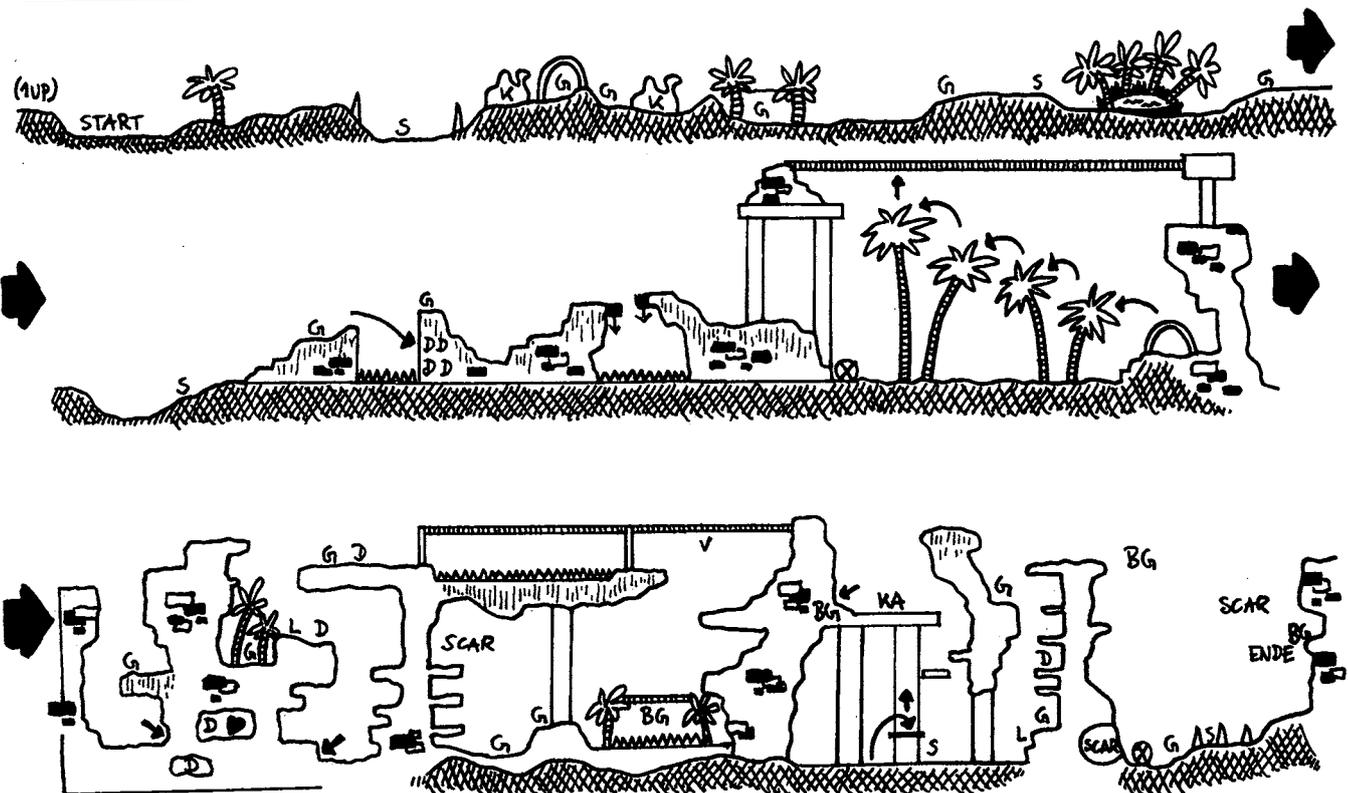
Aladdin - Agrabah Markt

LEVEL 1

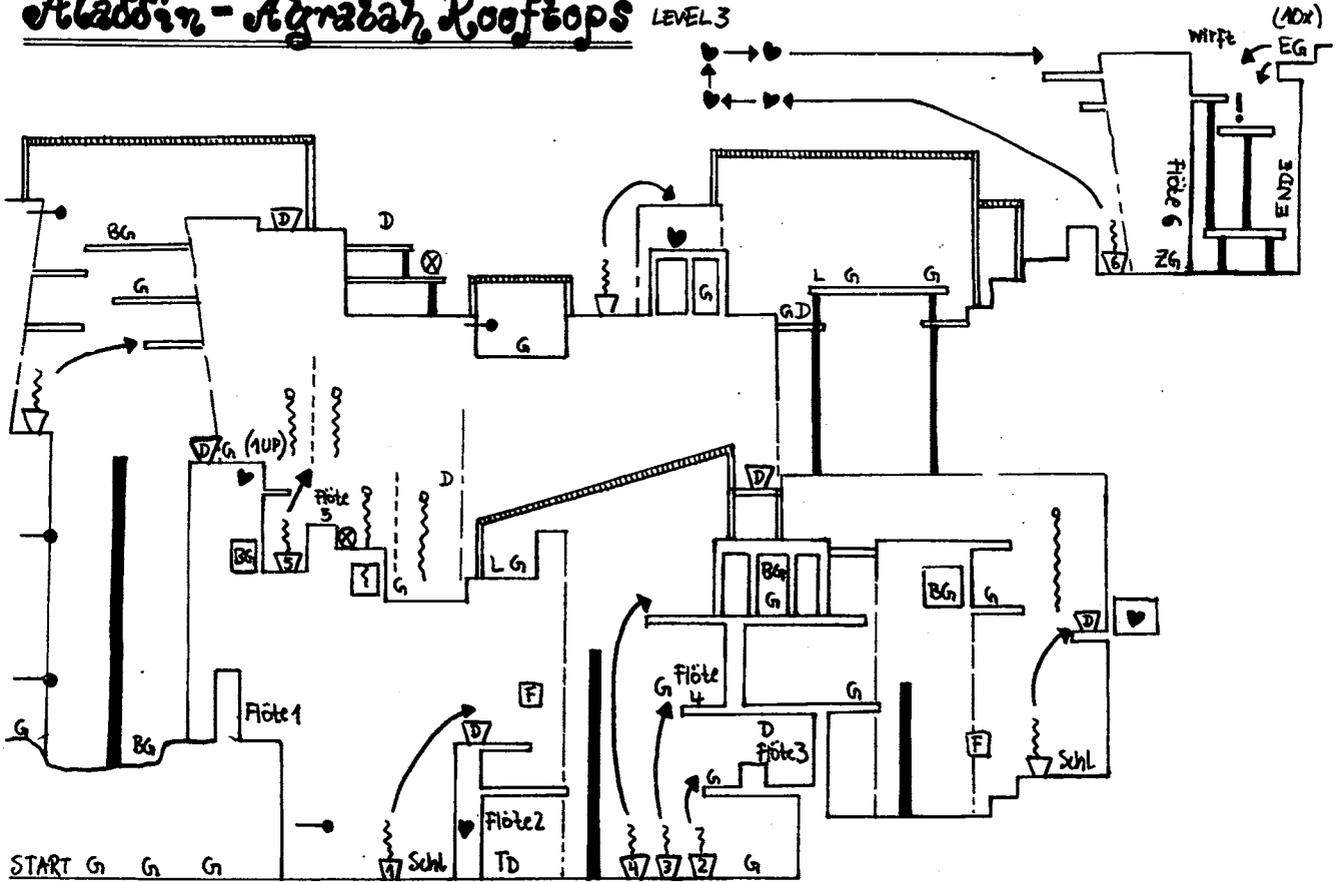


Aladdin - The Desert

LEVEL 2



Aladdin - Agrabah Rooftops LEVEL 3



Stefan Maruhn Videospieleversand
 Tel. 0 36 81/6 00 26

SNES	MD
Konsole 192,00	Konsole 192,00
Aladdin 99,00	Chuck Rock 2 109,00
Equinox 139,00	Landstalker 139,00
Skyblazer 129,00	T2-Judgem 109,00
Manga Videos (VHS)	Mega CD
Sega Power Ties (VHS)	Jaguar 78,90
Joysticks	Prince Persia 78,90
Game Boy Inkl.	Sonic CD 92,00
Zubehör & Games	Gebrauchtsp. ab 39,00

UMTAUSCH DER SPIELE BEI NICHTGEFALLEN - VERRECHNUNG GEBRAUCHTER SPIELE
 ÜBER 100 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER! - Preisliste anfordern (adr. & frank. Umschlag)

Laden: **P&S Color**
 Wehnergasse 11
 Suhl-Heinrichs
 Tel. 0 36 81/2 13 11

Versand: **Stefan Maruhn**
 Am Himmelreich 69
 98527 Suhl
 Tel. 0 36 81/6 00 26

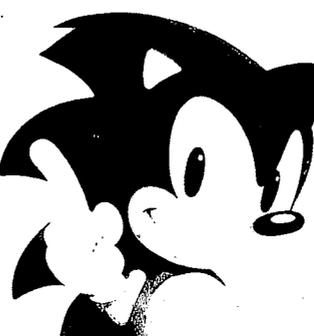
TOP-4 0711-2 62 42 09

VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

MEGADRIVE

Winter Olympics (DT)	129,-
Pro Move Soccer (US)	119,-
Eternal Champions (US)	129,-
Tecmo NBA (US)	149,-
Ground Zero CD (US)	149,-
Stellar Fire CD (US)	139,-
Prize Fighter CD (US)	139,-
Racing Aces CD (US)	119,-
Lunar CD (US)	129,-
Double Switch CD (US)	129,-
Cliffhanger CD (US)	139,-
Mirocosm CD (US)	119,-
Dragons Revange (US)	129,-
Gengis Khan II (US)	139,-



DRESDEN's **frischer Wind**

Ladengeschäft
 Hainbuchenstraße 7
 01169 Dresden
 Tel. 03 51/4 12 22 21
 12-19 Uhr

Ladengeschäft
 Mohndstraße 36
 01127 Dresden
 Tel. 01 72/3 69 34 40
 12-20 Uhr

Mega Drive

50/60 Hz Umbau MD1	49,-
Japan Adapter	19,-
NTSC 50/60 Hz Conv.	29,-
6 Buttonpad Turbofire	45,-
Zettlitz & Stick	45,-
Action Replay Pro	119,-
CD-ROM m. Spiel us	489,-
Eternal Champions	129,-
Flashback	89,-
Formula One (F1)	114,-
Mortal Kombat	119,-
VWVF Royal Rumble	119,-
Shining Force	79,-
Sonic Spinball	99,-
Street Fighter 2 CE	119,-
T2 Judgement Day	99,-
Turtles Tournaments	119,-
Zombies ate my Neigh	109,-
RGB-Scan MD2	29,-

Super Nintendo

50/60 Hz Umbau SNES	99,-
50/60 Hz Adapter	49,-
Super Nintendo us	279,-
Action Replay Pro	119,-
GameMaga/Magelmodul	109,-
50/60 Hz v. SFK-tauglich	139,-
SuperScope / 6 Spiele	99,-
Infrarot Pads 2 St.	139,-
Art of Fighting	124,-
Aladdin	139,-
Bamburman & Multitap	139,-
Glory Fighter	139,-
Lock on	119,-
Lawrverman	119,-
Mortal Kombat	129,-
Empire Strikes Back	134,-
Dead Dance (Tiffa Nutt)	89,-
VWVF Royal Rumble	109,-
Zombies ate my Neigh	119,-

3DO
 2 Games 149,-

Jaguar
 1 Game us. Secure
 Label 599,-

SUPER NINTENDO

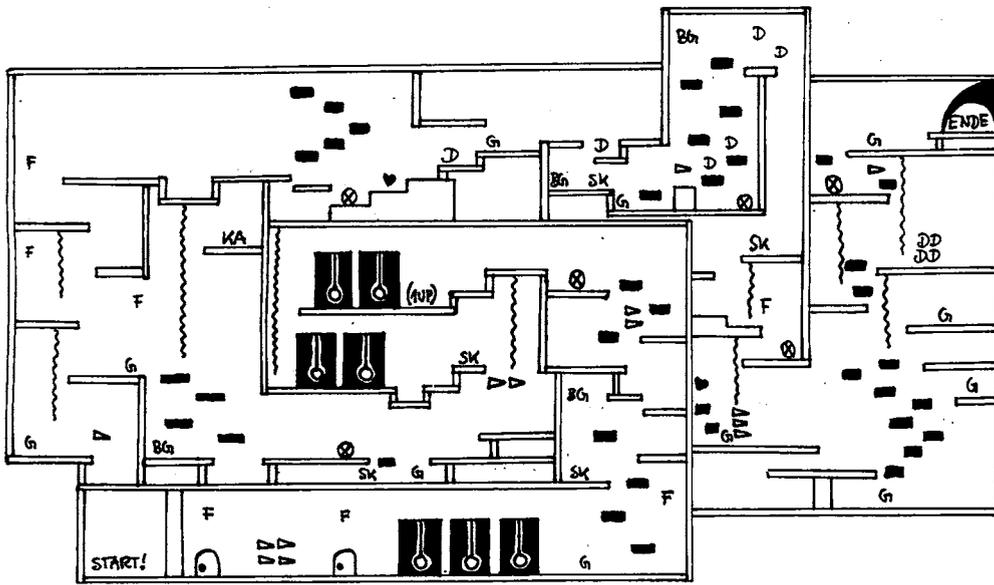
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Clayfighter (US)	149,-
Star Trek (US)	139,-
F1-Pool Position (US)	139,-
Equinox (US)	149,-
Obitus (US)	149,-
Flashback (DT)	139,-
R-Type III (US)	149,-
Undercover Cops (US)	149,-
Lost Dimension (US)	139,-
Super Nova (US)	139,-
Battletank 2 (US)	139,-
Lufia (US)	169,-
Art of Fighting (US)	149,-
Jim Power (US)	139,-

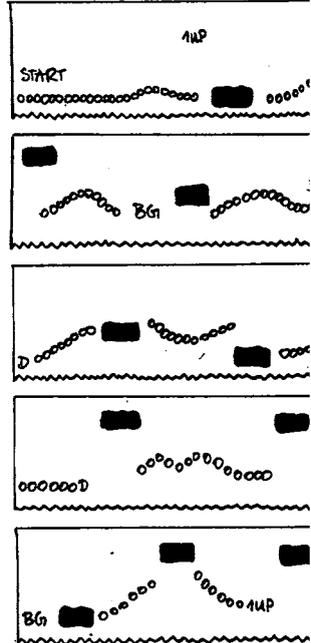


3-DO die neue Superkonsole, ab sofort lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Spielen zu günstigen Einstiegspreisen. Besucht unser Ladengeschäft. Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele und Geräte der Systeme Super Nintendo und Mega Drive. Ständig Aktionen und Sonderangebote. Megadriveumbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM.

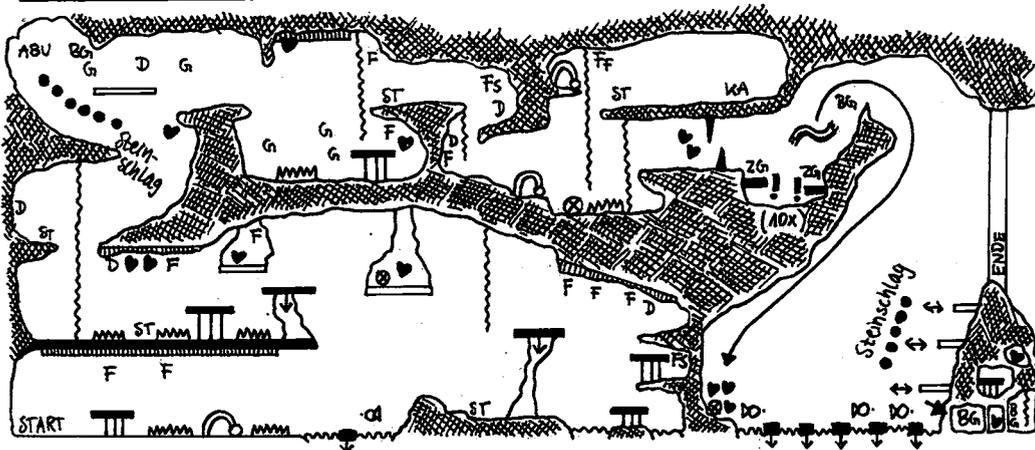
Aladdin - Sultans Dungeon LEVEL 4



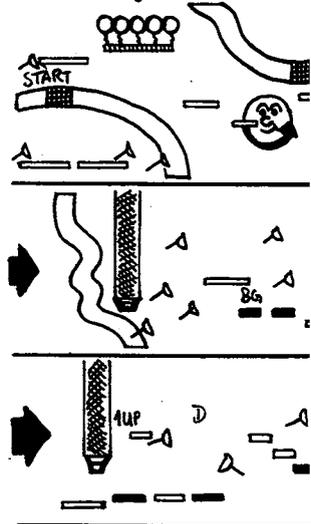
Aladdin - Rug Ride



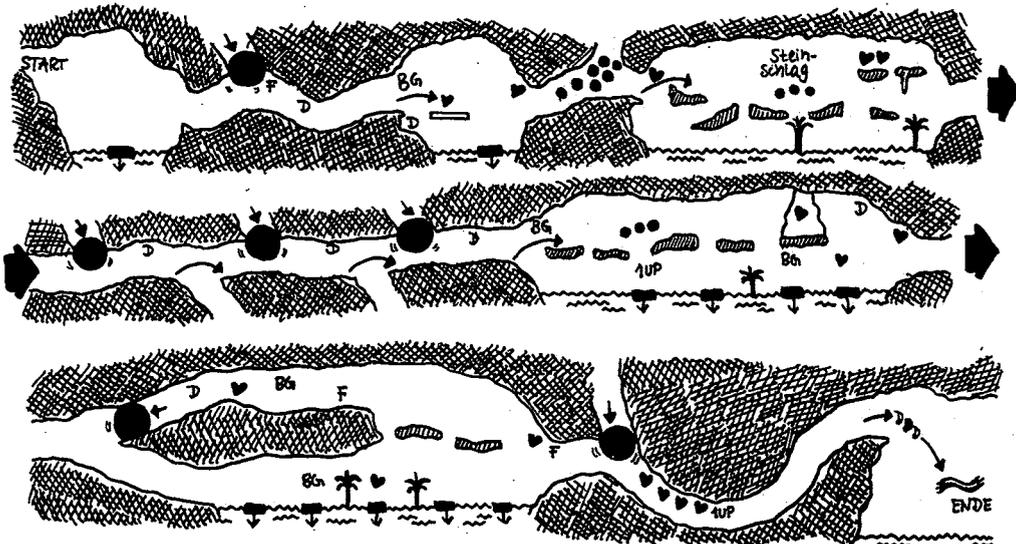
Aladdin - Cave of Wonders LEVEL 5



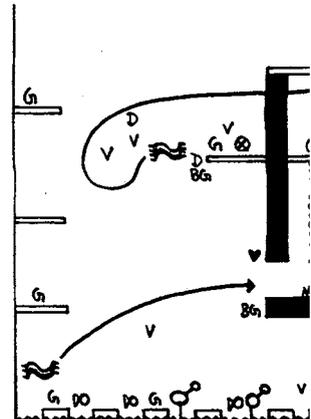
Aladdin - Inside the



Aladdin - The Escape LEVEL 6



Aladdin - Sultans



GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

ALADDIN	109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR	129,-
BUBSY	89,-	TECMO NBA BASKETBALL	129,-
BLASTER MASTER 2	99,-	TOE JAM & EARL 2	109,-
DRAGONS REVENGE	109,-	VIRTUAL PINBALL	109,-
ETERNAL CHAMPIONS	139,-	WIZ N LIZ	109,-
FATAL FURY	99,-	WWF ROYAL RUMBLE	119,-
FIFA SOCCER	119,-	AH-3 THUNDERHAWK CD	109,-
F 1 RACING	119,-	GROUND ZERO TEXAS	119,-
F 15 STRIKE EAGLE	119,-	LUNAR SILVER STAR	119,-
JUNGLE STRIKE	109,-	MONKEY ISLAND	109,-
LANDSTALKER	129,-	SILPHED	109,-
MORTAL COMBAT	109,-	SONIC	89,-
MIG 29	89,-	STELLAR FIRE	109,-
MAZIN SAGA	109,-	TERMINATOR CD	119,-
PUGGSY	109,-	WWF RAGE IN CAGE	109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER PANASONIC 3DO 1499,-

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

ROCK & ROLL RACING	119,-	ALADDIN	119,-
LUFIA	129,-	PALADINS QUEST	129,-
AQUATIC GAMES	89,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	DRACULA	119,-
FLASH BACK	129,-	THE 7TH SAGA	129,-
SKY BLAZER	119,-	PALADINS QUEST	129,-
SECRET OF MANA	129,-	SUPER WIDGET	109,-
BOMBERMAN 93 & ADP	149,-	CLAYFIGHTER	119,-
CONGOS CAPPER	109,-	EQUINOX	119,-
BLUES BROTHERS	89,-	MORTAL KOMBAT & AKTION REP. 189,-	
CYBERNATOR US	89,-	MEGA MEN X	134,-
NHL HOCKEY 94	119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR	129,-
F 1 POLE POSITION	129,-	TAZ MANIA	79,-
MICKY MAGICAL QUEST	89,-	TUFF E NUFF	129,-
OPERATION LOGIK BOMB	119,-	DUFY DUCK	119,-
UTOPIA	119,-	COOL SPOT	109,-
FATAL FURY	99,-	MORTAL COMBAT	109,-
EMPIRE STRIKES BACK	139,-	TINY TOONS US	89,-
SOLDIERS OF FORTUNE	129,-	YOUNG MERLIN	134,-
WWF ROYAL RUMBLE	119,-	u.v.mehr US-KONS. 1 SP, 2 JOYP. 350,-	

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP á DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBBAUKIT 69,-

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Mario All Stars	89,-
Aladdin	119,-
NBA Jam	144,-
NHL'94	119,-

Mega Drive

Landstalker	129,-
Eternal Champions	139,-
Sonic 3	139,-
Streetworker II	129,-
NBA Jam	129,-
Aladdin	109,-

Mega CD II

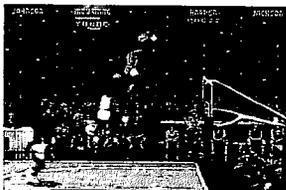
Monkey Island	119,-
Indy IV	119,-
Microcosm	119,-

Master System

Aladdin	94,-
---------------	------

Game Gear

Aladdin	89,-
---------------	------



NBA Jam 129,-(MD)
144,-(SN)

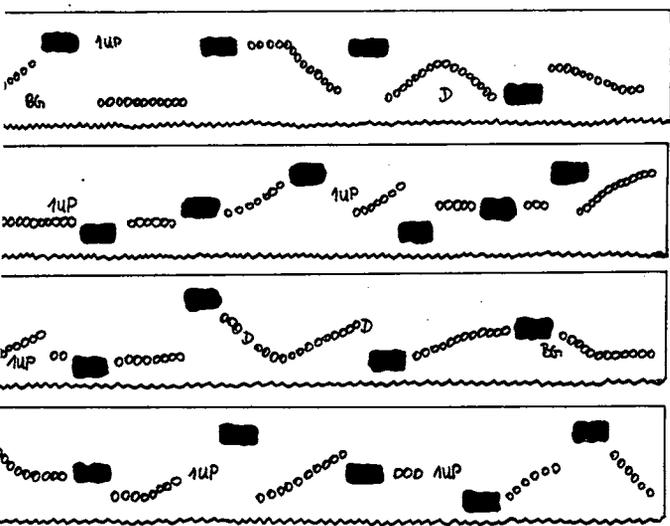
**Täglich
Neuheiten!
Anrufen lohnt
sich!**

**In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze**
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnelldienst. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

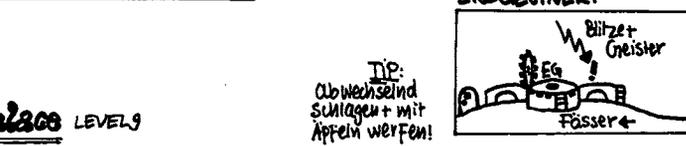
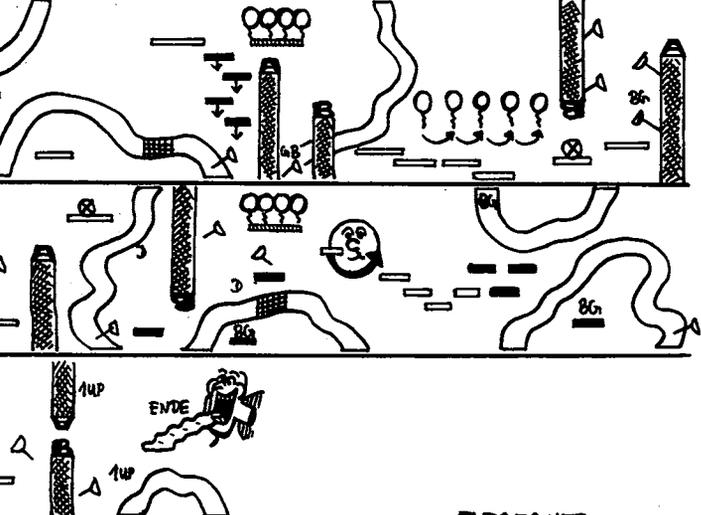
FÜR DIESE WERBUNG WURDE KEIN GELD GEGEN FRANKIRUNG (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG AN VERSAND PER NN DM 8,- BEI WOK (NUR BEI ERSCHENEN) BEI GEGENFRAGEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG AN VERSAND PER NN DM 10,- FÜR ANFRAGEN (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM DRUCKZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FREI).

LEVEL 7



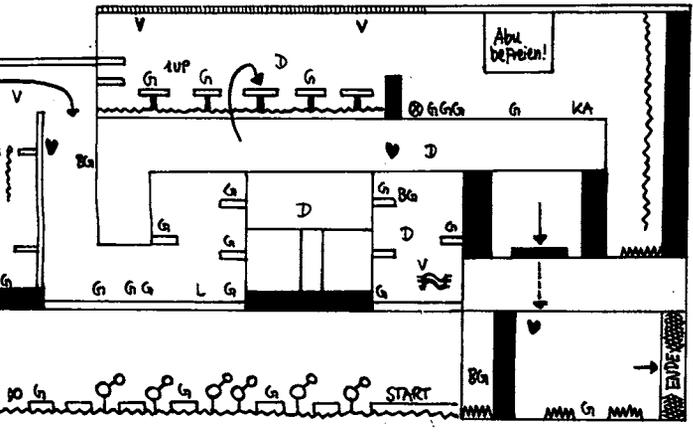
1UP
ENDE

LEVEL 8

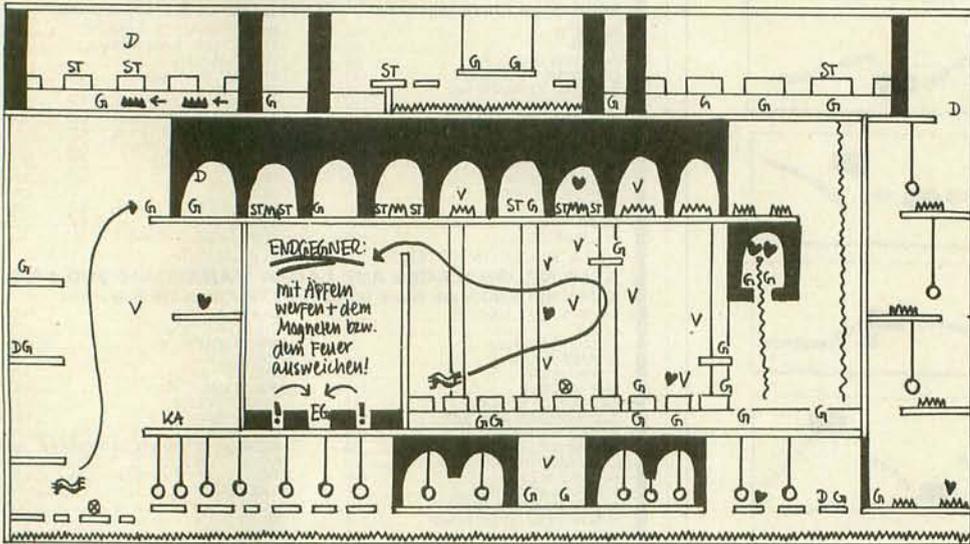


TIP:
Abwechselnd
Schlagen + mit
Äpfeln werfen!

LEVEL 9



Aladdin - Jafars Palace LEVEL 10



Aladdin - Legende

- G = Gegner
- ☾ = glühende Kohlen
- K = Kameel
- ⌋ = Seil
- E = Frauen, die mit Töpfen werfen
- L = Smart-Bomb-Lampe
- BG = Bonus-Geist
- ↓ = nach unten fallende/versinkende Plattformen
- ♥ = Lebensenergie
- ⊗ = Blaue Vase
- = Seile, an denen Aladdin sich entlanghängeln kann!
- D = Diamant
- TD = Taschendieb
- AbL = Abis Bonuslevel
- Ka = Kaufmann
- = Fahnenstangen
- () = Gegenstände, die man beim Zurückgehen entdeckt
- MM + Δ = Stacheln
- S = Schlange
- V = Vogel
- SCAR = Scarabäus
- = verschwindende Plattformen
- ▽ = Topf (mit Inhalt)
- ▽ = Topf (mit fliegendem Seil)
- Schl = Schlangenbeschwörer
- ZG = Zwischengegner
- EG = Endgegner
- ! = Aladdins Standort beim Endgegerangriff
- ♫ = Abrißbirnen
- F = Fledermaus
- Sk = Skelett

- 1UP = Bonusleben
- ☼ = Heysir
- = Sternschlag
- ♁ = Fisch
- ☾ = Statuen, die zerstören muß
- ST = Statuen
- FS = Fledermaus-schwarm
- ☼ = Fliegender Teppich
- ♁ = Lavafontänen
- = Apfelscheibe
- ↖ = Sprungschanze
- ♁ = Flamingo
- ☼ = Feuerwand

ALADDIN-KARTEN:
DEER SCHADER
AUF DER LETZTENUNG 2
64342 SEEHEIM-JU.

ganz oben und dann nach rechts hangeln. Im Topf oben befindet sich noch ein Edelstein, bei der blauen Flasche in /durch das Haus gehen, rechts 1 x auf die Fahnenstange und wieder zurück zum Haus gehen, 1 Chance erscheint. Dann ganz nach rechts, Kampf mit dem Dieb, nach links zum Topf und wieder nach rechts, wo dann die Flöte erscheint. Zurück zum Topf und nach oben rechts. Auf dem oberen Gerüst stehenbleiben und mit ca. 10 Treffern den Level-Endgegner besiegen. Sollten die Äpfel ausgehen, unten am Gerüst gibt es Nachschub.

4. Das Verlies des Sultans

Ganz nach rechts. Auf den 3 sich bewegenden Sockeln nach oben (Achtung, manchmal saust man durch den Sockel wieder nach unten und man muß mehrmals springen, Timing ist gefragt). Dann auf den nächsten linken Sockel und von dort aus links den Flaschengeist fangen.

Weiter nach rechts, immer nach oben, nach links und hinunter, an den 2 schwingenden Kugeln vorbei, an der Kette nach unten. Wieder zurück, vor den Kugeln ist jetzt eine Zusatzchance. An den Kugeln geht es jetzt wieder vorbei nach unten, an den nächsten Kugeln vorbei und immer weiter den nur einen möglichen Weg bis zum nächsten Flaschengeist. Dort auf den Sockeln nach oben springen, an der Kette weiter nach oben und nach links (will man den Händler besuchen, muß man an der Kette bis zum Ende klettern), abwärts, dort sind 4 Äpfel zu holen, wieder nach oben, links von der nächsten Kette ist ein Flaschengeist, immer nach oben und rechts entlang, weiter nach oben, links noch einmal ein Flaschengeist, nach rechts hinunter, weiter bis zu den 5 Stacheln, dort nach links, oberhalb ist ein Herz. Wieder nach rechts und dann nach ganz unten, wo sich links und rechts noch Äpfel befinden. Über die Sockel und andere Möglichkeiten hoch und weiter so weit es geht, der Ausgang ist dann rechts.

5. Höhle der Wunder

Aladdin muß alle Affen-Figuren zerstören, da sie Wege öffnen, die für den Spielverlauf notwendig sind. Aladdin springt zuerst rechts

Bevor man ihn jedoch berührt und somit dieses Level beendet, holt man sich noch 1 Flaschengeist ganz rechts hinter den unteren Steinen.

3. Über den Dächern

Aladdin geht ganz nach rechts zur Wand, springt an ihr 1 x hoch und kassiert so die in der Wand versteckten Äpfel. Dann springt er links auf die Fahnenstange und holt sich so die Flöte sowie die Zusatzchance.

Mit dem unten dann sichtbaren Seil fliegt er rechts hoch, zertrümmert den Topf, springt rechts hinunter und holt sich links die nächste Flöte. Er fliegt dann mit dem Seil nach oben, holt sich wieder eine Flöte, springt wieder hinunter und holt sich auf die gleiche Weise noch 2 weitere Flöten und fliegt so immer ein Stück weiter nach oben. Oben geht er weiter nach rechts, springt hinunter, klettert an dem nächsten Seil nach oben, betritt den Gang rechts, klettert am linken Seil nach oben, läßt sich hinunterfallen und holt den Flaschengeist hinter dem Messerwerfer. Wieder nach oben geklettert, geht Aladdin nach links über das Dach, macht kehrt und holt sich das Herz. Es geht weiter nach links, hinunter, am 1. Seil weiter nach unten und am 2. Seil wieder nach oben. Links im Sprung die Flöte mitnehmen, unten links am Messerwerfer vorbei auf die Fahnenstange springen, weiter nach

auf die Muschel, die ihn dann nach oben bringt. An der Decke hangelt er nach rechts, die Affenfigur unter ihm zerstört er. Er springt immer weiter nach rechts, Achtung, die Inselchen gehen unter. Wieder auf eine Muschel springen, um nach oben zu gelangen. An der Decke nach links hangeln, auf die Plattform und sofort zum Seil springen. Immer weiter nach links. Vom linken Rand der nächsten Muschel nach rechts zur Decke springen und dort weiterhangeln zum nächsten Seil, hinauf, weiter rechts oben ist ein Herz, links hinauf ist die Abu-Marke für die Bonusrunde. Am nächsten Seil wieder bis zur Decke klettern, links vom Seil versteckt sich ein weiterer Flaschengeist hinter den Felsen. 2 x nach rechts springen und wieder hinunter, mit der Muschel geht es wieder nach oben zum Seil, weiter nach links (2 Äpfel, 1 Herz), nach rechts zu den Shiva-Figuren. Weiter nach unten, wo wieder eine Affenfigur zu zerstören ist. Rechts sind 2 Seile, an denen man nach oben klettert und links oben die Affenfigur zerstört. Aladdin klettert wieder nach oben und findet hinter der Shiva-Figur den Händler. Durch zerstören der Affenfigur ist unterhalb vom Händler jetzt offen. Dort müssen 2 Wächter besiegt werden. Nach dem Sieg erscheint der fliegende Teppich, wenn nicht, kurz hin und herlaufen, und bringt Aladdin weiter. Der Weg führt weiter nach rechts über die Inselchen. Achtung, jeder Treffer wirft Aladdin ein Stück zurück und verkürzt den Sprung. Am Berg bewegt sich ein länglicher Fels hin und her. Wenn dieser Fels sichtbar ist, kann man direkt über ihm in einen Ge-

heimgang gehen. Direkt hinter dem blauen Herzen ist nicht sichtbar eine Muschel. Aladdin springt auf sie und erreicht so die oben hinter dem Stein versteckte Chance. Man findet nun den Weg immer weiter nach oben, verläßt den Berg auf der rechten Seite wieder und findet am Gipfel die gesuchte Lampe.

Bonuslevel: Nach dem 3. Edelstein fallen gleichzeitig viele Steine nach unten, möglichst abwehren und dann sofort auf die Muschel nach links zu den Äpfeln springen, denn von links kommt ein Feuerball!

6. Die Flucht

Immer nach vorn rennen und springen, Tempo und gutes Timing ist gefragt. Achtung, auch hier gehen die Inseln unter. Wird man von den Feuerbällen verfolgt, ist keine Zeit übrig, nach oben zu springen und etwas einzusammeln. Man kann aber nach jedem Sprung nach rechts noch einmal nach links zurück, um ca. 3 Gegenstände einzusammeln. Geht man weiter zurück, kommt schneller als man ahnt, der nächste Feuerball. Die beiden ersten Absprungpunkte der Verfolgungsjagd sind gleich, von der Kante aus, der 3. liegt etwas weiter unten. Dann folgen Sprünge über 2 Felsspalten (lila). Weiter rechts ist eine Chance zu sehen, die man nur erreichen kann, wenn man nach unten springt. Sollte Aladdin sich für den unteren Weg entscheiden, muß er etwas rechts unterhalb der Chance auf einer Insel landen. Bei der folgenden Springerei wartet man jeweils, bis die Insel fast untergegangen ist, um dann nach vorn zu springen.

Springt man zu früh ab, wird man getroffen, dadurch wird der Sprung verkürzt und man darf das Level von vorn anfangen. Beim letzten Stück (Herzen an der Decke) kann man die Chance holen, muß aber dann sofort weiterrennen und weit nach vorn ins vermeintliche Nichts springen. Der fliegende Teppich rettet Aladdin im letzten Moment.

7. Der Ritt auf dem fliegenden Teppich

Immer der Hand folgen. Schafft man es bis zum Fragezeichen, nach unten steuern, da das Hinder-

nis oben ist. Nach dem 1. Flaschengeist erscheint oben ein Hindernis, dem oben direkt eine Chance folgt. Man hat 3 Versuche, dann ist dieser Ritt beendet und es folgt das nächste Level.

8. In der Lampe

Hoch und weiter nach rechts. Ganz rechts oben ist das Ziel.

Für dieses Level kann man die folgenden Tips geben:

Tempo und Timing sehr gefragt! Zum Händler kommt man, wenn man von der obersten linken der ersten blauen Hände nach oben geschnippt wird und dabei den Richtungsknopf nach links drückt. Der weitere Weg vom Händler aus geht über die Hand links weiter nach links unten, über die Ballons dann wieder nach rechts zu den schnippenden Händen. Ausruhen kann man sich auch auf den Sockeln mit den Buchstaben. Manchmal weiß man nicht, wo man landen kann, die Richtungstaste zeigt es. Unter der letzten Chance hinter dem "B-Sockel" befindet sich blauer Dunst. Von dort aus kann man leicht wieder zur orangenen Zieltreppe gelangen.

9. Der Palast des Sultans

Immer der Nase nach über alle Hindernisse springen. Den Teppich erst dann besteigen, wenn er winkt. Während des Rittes nach oben, kräftig den Säbel schwingen. Das Herz am Palasteingang kann man nur bekommen, wenn man vom Teppich aus springt. Am Seil nach oben und nach links gehen, dort kommt wieder der Teppich und bringt nach einer größeren Ernte Aladdin in den nächsten Raum. Dort geht Aladdin nach rechts, bis der Teppich ihn wieder nach oben bringt und unterwegs einsammelt, was einzusammeln ist. Ganz oben angelangt, springt Aladdin erst einmal ganz nach rechts, läßt sich nach unten fallen, fliegt mit dem Teppich wieder nach oben und springt dann nach rechts. Dort hangelt er sich an der Decke entlang nach links wo sich Abu im Käfig befindet und auch der Händler seine Bude öffnet. Abu wird befreit, indem Aladdin von unten gegen den Käfig springt. Er geht dann weiter nach rechts, klettert am Seil nach unten und geht links zur Falltür. Diese Falltür ist

erst dann als schwarzes Viereck zu sehen, wenn Abu befreit ist, ansonsten liegt dort ein Teppich und man kann nicht weiterspielen. Rechts kommt Aladdin in den Raum, wo er gegen Lago kämpfen muß. Er sollte einen gewissen Apfelvorrat besitzen. Er plaziert sich links oberhalb der Leiter und läßt die Äpfel gegen Lago fliegen. Ist der Apfelvorrat nicht groß genug, unten links gibt es Nachschub.

10. Jaffar's Palast

Auf den Sockeln nach rechts springen. Oberhalb der Sockel befinden sich noch Äpfel, die in der Endrunde zahlreich benötigt werden. Ganz hinunter und bevor man unten nach links springt, rechts noch einmal Energie tanken, dann ganz nach links zum Teppich. An der ganz linken Wand ist noch einmal ein Edelstein versteckt. Mit dem Teppich geht es nach oben. Auf den Sockeln sind nochmals ein Herz und ein Edelstein zu ergattern. Der Händler befindet sich auf dem 1. rechten Sockel. Ist Aladdin unten und benötigt den Teppich, springt er nach der blauen Lampe noch einmal nach rechts und wieder zurück. Oben angelangt geht es nur nach rechts. Hinter den Torbögen sind noch Äpfel einzusammeln. Ganz rechts am Seil nach unten klettern, beim nächsten Seil wieder nach oben und 2 x "tanken", weiter nach links. Hinter der 1. Säule kann man bis ganz nach oben springen und weitere Äpfel einsammeln. Weiter links gelangt man zum Teppich und kann während des folgenden Rittes noch einiges einsammeln. Der Teppich bringt Aladdin dann zu Jaffar. Die Endrunde beginnt. Jaffar muß ca. 10 x getroffen werden und verwandelt sich dann in einen feuerspeienden Drachen, der auch ca. 15 x getroffen werden muß. Reicht der Apfelvorrat nicht, ganz nach links springen und 4 neue Äpfel werden sichtbar.

Verliert man Leben, kann man den Weg bis zum ersten Teppichtreff zurückgehen, wieder Edelsteine und Äpfel einsammeln und beim Händler neues Leben kaufen. Hat man Jaffar endlich besiegt, ist ein, den Spieler nicht wegen zu großer Gemeinheiten fast zum Wahnsinn treibendes, optisch und akustisch schönööhnes Spiel zu.



Alien vs. Predator Super Nintendo

Kim Griesch aus Nürnberg ist ein wahrer Predator-Fan und schickte für Euch schöne Endgegner-Zeichnungen mit Kampftaktiken ein:

Wasseralien – Level 2

Taucht aus dem Abwasserkanal abwechselnd links und rechts auf. Entweder schlägt es nach Euch oder es dreht sich im Kreis auf Euch zu. Ein gekonnter Laserschuß hilft hier weiter.

Monkeyalien – Level 3

Dieses Alien hüpfert herum wie ein Affe und schlägt mit seinem kraftvollen Arm zu. Kommt dem Vieh am besten nicht zu nahe und benutzt den schweren Laser.

Chestbusters – Level 4

Am Levelende fallen verdammt viele der kleinen Biester über Euch her. Die einzige Möglichkeit, mit ihnen fertig zu werden, ist fortwährend am Boden hin und her zu rutschen.

Flying Alien – Level 5

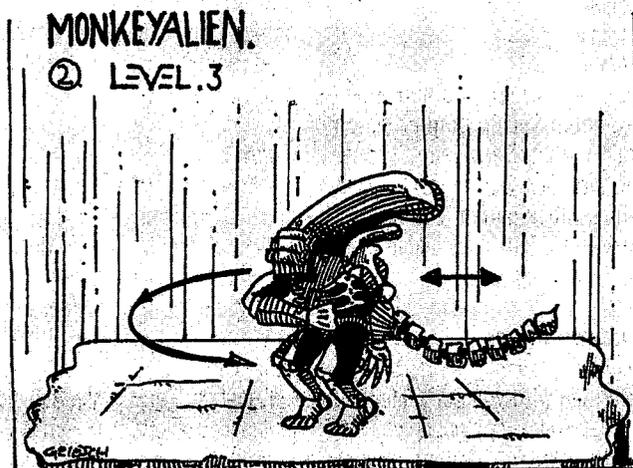
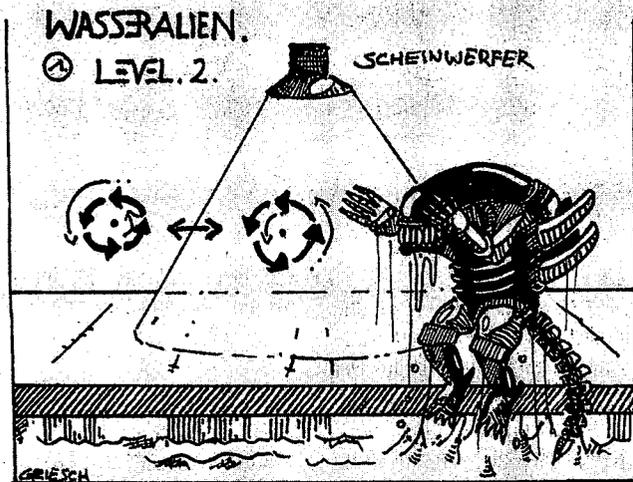
Der vierte Endgegner im Bunde kann sogar fliegen. Eine Möglichkeit ihn fertig zu machen, ist links und rechts einen leichten Laser abzuschließen und zu hoffen, daß die Schüsse treffen. Habt Ihr das geschafft, dürft Ihr ins Raumschiff.

Alienwurm – Level 6, 7 und 8

Ein widerlicher Kerl, der Euch die ganze Zeit verfolgt und versucht, Euch mit seinem langen Schwanz zu packen. Einen Nahkampf solltet Ihr nicht wagen. Der Laser hilft hierbei mal wieder am besten.

Alienqueen – Level 9 und 10

Wechselt ständig die Seiten und versucht, Euch immer in der Mitte aufzuhalten, denn in den Ecken schlägt sie mit ihren riesigen Pranken auf Euch ein. Kommt ihr also auf keinen Fall zu nahe. Bewertet sie entweder mit dem Speer oder laßt den schweren Laser blitzen.



ZEIGEN SIE MEHR
HER(T)Z
FÜR IHRE KONSOLE

UMBAU 50 / 60 Hertz

Ihre Vorteile:

- japanische und amerikanische Module spielbar
- Spiele laufen 20 % schneller
- augenschonend (kein flimmern)
- der ganze Bildschirm ausgefüllt (Spielfiguren etc. größer)

Wir garantieren:

Umbau vom Fachmann (Hardware - Ingenieur)
Konsole innerhalb 1 Woche zurück

Preise : Mega Drive 1 59 DM
Mega Drive 2 98 DM (zzgl. 7,50 DM Versandkosten)
Super Nintendo 98 DM



Wir haben alle Import - und deutschen Spiele vorrätig

McGame Bielefeld

Detmolderstr.68 , 33604 Bielefeld

TEL : 0521 / 64234 FAX : 0521 / 64235

3DO

Shockwave	134,-	ATARI JAGUAR
FATTY BEAR	130,-	Konsole + Spiele
PUT - PUT	130,-	Günstige Importpreise
CPU BACH	134,-	
MICROCOSM	140,-	
OUT OF THIS WORLD	134,-	
SEWER SHARK	134,-	
SPACE SHUTTLE	134,-	
THATS NEW TO ME	134,-	
TOTAL ECLIPSE	140,-	
20th CENTURY ALMANCH	134,-	SEGA VR
WHO SHOT JONNY	134,-	(Virtual Reality Glasses)
DRAGONS LAIR	134,-	DM 499,90
NIGHT TRAP	134,-	
STELLAR 7	134,-	
MAD DOG MC CREE	134,-	
JOHN MADDEN NFL FOOTBALL	130,-	
WING COMMANDER	140,-	
MONSTER MANIA	134,-	
OCEANS BELOW	134,-	
BATTLE CHESS	124,-	NEO GEO
PGA GOLF	134,-	An- + Verkauf von
ROAD RASH	134,-	Konsolen + Spielen
PANASONIC 3DO	1400,-	

SNES + SEGA Ankauf zu Höchstpreisen

WAVE GAMES (HAMBURG)

Tel.: 0 40-25 60 52

Fax: 0 40-2 51 33 36

3DO

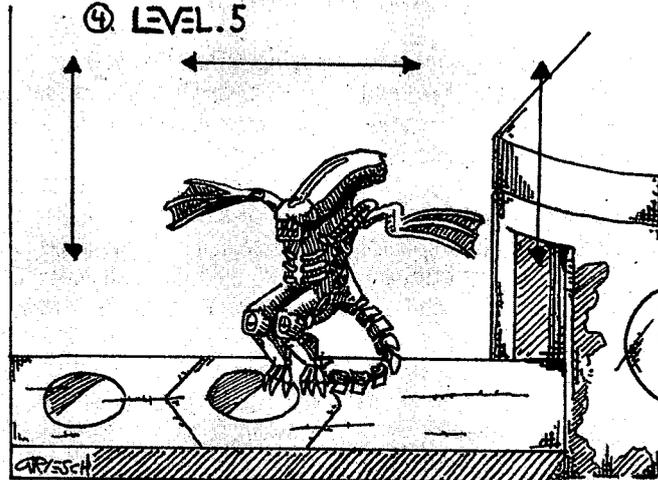
CHESTBURSTERS

③ LEVEL . 4



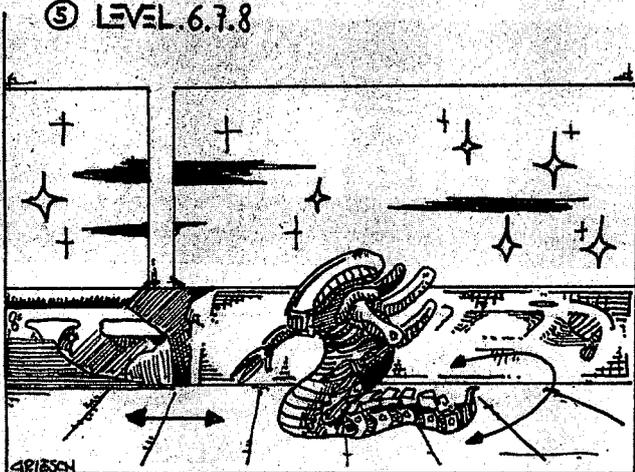
FLYING MEN

④ LEVEL . 5



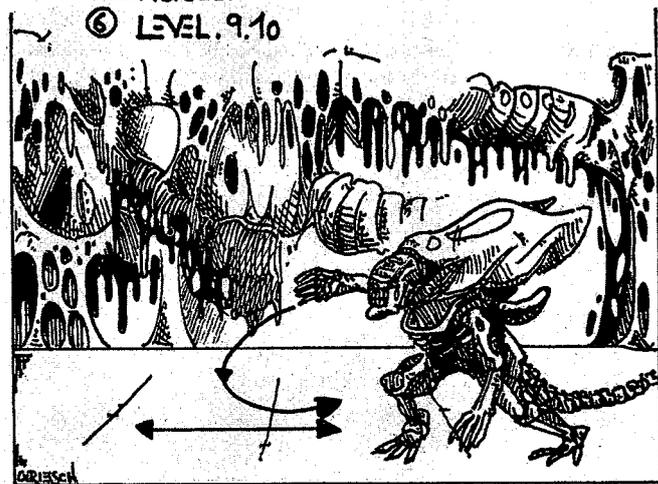
ALIENWORM

⑤ LEVEL . 6.7.8



ALIENQUEEN

⑥ LEVEL . 9.10



Striker, Super Nintendo

Ole Begemann aus Detmold ist ein ausgefuchster Kickerprofi. Hier seine Taktiken zum Gewinnen des Meistertitels:

Alle Taktiken sind natürlich auch spiegelverkehrt anwendbar, und Ihr könnt Sie auch in geringem Maße modifizieren, wenn es zu Eurer Spielweise besser paßt. Zudem stehen die Gegner manchmal nicht an den Positionen, an denen ich Sie positioniert habe, da die Position auch von der Spielweise des Computers bzw. menschlichen Gegners und von dessen Aufstellung abhängt.

Feldtaktiken:

Taktik 1:

Lauft mit einem Spieler an der Außenlinie entlang bis zur Eckfahne, und flankt den Ball mit einem

starken Schuß in den Fünfmeterraum. Dort sollte ein Mitspieler auf den Ball warten, der jetzt ungehindert einschießen bzw. -köpfen kann, da der Torwart auf die kurze Ecke fixiert ist.

Taktik 2:

Diese Taktik kann von sehr vielen Positionen genutzt werden, wenn Ihr sie immer so abändert, daß der Ball möglichst hart und flach in einer Ecke des Tores landet.

Sie ist auch bei Freistößen von vorne bzw. halblinks oder -rechts die beste Alternative. Schießt gerade auf das Tor und gebt dem Ball unmittelbar, bevor er ins Aus gehen würde, einen starken Drall in die entsprechende Richtung, und er landet unerreichbar für den Torwart im Netz.

Taktik 3:

Lauft schräg auf das Tor zu, und treibt den Ball mit schnellem Kurzpaßspiel in die Strafraummitte. Der herankommende Stürmer darf nun nicht einfach draufknallen, sondern muß den Ball flach (mit A) am herauslaufenden Torwart vorbeischieben.

Taktik 4:

Ein Spieler spielt einen Querpaß, sobald er im gegnerischen Strafraum ist. Der zweite Stürmer muß sich den Ball holen und ein kleines Stück laufen, ehe er ähnlich wie in Taktik 3 das Leder in die lange Ecke bugsiert.

Hallentaktiken:

Taktik 1:

Der Ball wird von der Mittellinie mit aller Kraft knapp neben das Tor geschossen, so daß er wieder zurückprallt. Der gegnerische Tor-

wart fliegt ins Leere, und Ihr könnt mit ein bißchen Glück ungehindert einschießen.

Taktik 2:

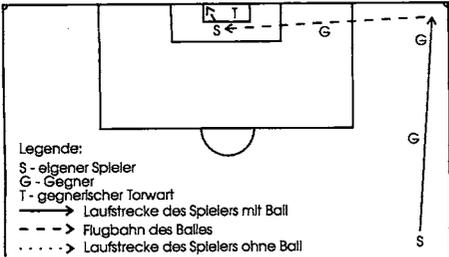
Diese Taktik läuft sehr ähnlich wie die vorherige ab, allerdings mit dem Unterschied, daß der Ball hier aus unmittelbarer Tornähe absichtlich danebengeschossen wird, damit ein anderer Stürmer das Leder versenken kann.

Taktik 3:

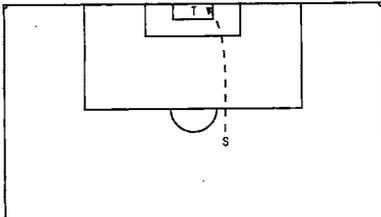
Diese Variante ist recht schwer auszuführen und erfordert eine Menge Übung: Ihr schießt den Ball in Richtung kurzen Pfosten, wo ihn ein Spieler von Euch übernimmt und einfach gegen den Pfosten läuft.

Kriegt der Torwart den Ball nicht zu fassen, landet er in jedem Fall im Netz, auch wenn Ihr von außen gegen den Pfosten lauft.

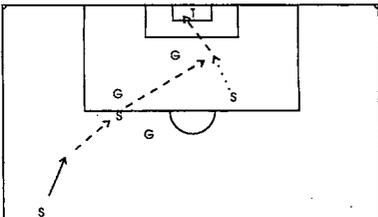
Taktik 1:



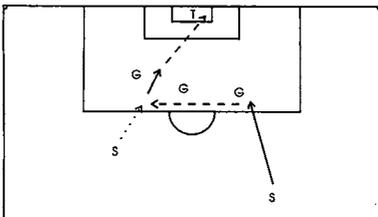
Taktik 2:



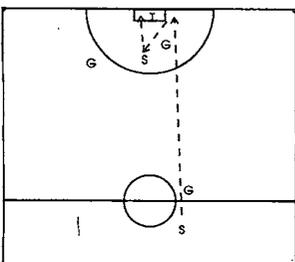
Taktik 3:



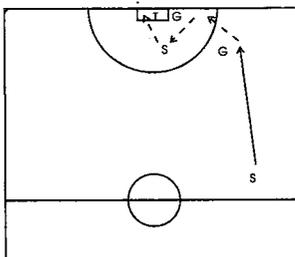
Taktik 4:



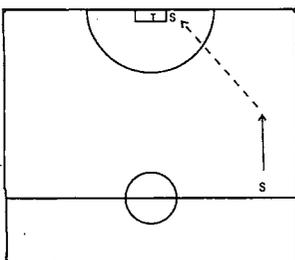
Taktik 1 (Halle):



Taktik 2 (Halle):



Taktik 3 (Halle):



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Tetsuhiko Hara
Redaktionsassistent: Angelika Rottner, Susan Sablowski

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

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: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzler, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Readysoft

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

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

Fax.: 0044-81341-9602

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

Fax: 001-415-358-9739

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

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

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

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

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

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

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

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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

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

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

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

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

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Leitung Technik: Klaus Buck (180)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

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

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

© 1994 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

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



Kurz, aber knackig

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

Street Fighter Turbo Super Nintendo

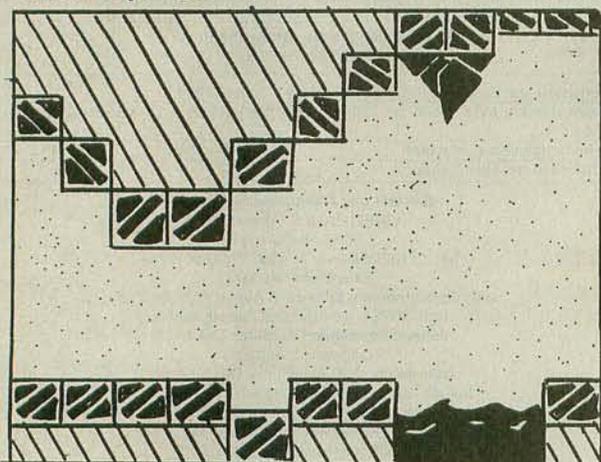
Dominik Erbsland aus Lommwil in der Schweiz hat SF-News: Beim Auswahlmenü der Kämpfer könnt Ihr selbst auswählen, welche Farbe sie haben sollen! Drückt Ihr L, bleibt die Farbe so, wie man sie im Auswahlmenü sieht. Drückt Ihr Start, ändert sich die Farbe.

Parodius Game Boy

David Gudelius aus Niederneisen hat das sagenumwobene Bonuslevel gefunden:

Im dritten Level kommt Ihr an eine Stelle, an der das Spielfeld oben und unten durch Felsen und Kristalle begrenzt wird. Sucht nun nach einem Fleckchen schwarzen Wassers (wie am Levelanfang) am unteren Bildrand, das etwa doppelt so lang wie Euer Raumschiff ist. Fast unmittelbar davor ist ein Engpaß. Nun fliegt Ihr in dieses Wasser. Die Umgebung wird verschwinden und siehe da..... der Bonuslevel erscheint!

Level 3



Dort hineinfliegen

Flinke Finger

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

Silpheed Mega-CD

Gunnar Ivers aus Bad Harzburg kennt die Cheats zum Weltraum-Knaller:

Wer unendliche Schildenergie haben möchte, der drückt im Vorspann:

B,R,L,A,R,O,C,B,U,L,B,A,O,START – Wiederauffüllen im Spiel mit zweitem Joypad - A drücken!

Wer es toll fände, das Level auswählen zu können, der drückt an der selben Stelle: U,U,O,O,R,L,R,L,A,B,START – Im Menü erscheint nun ein weiterer Punkt – Levelwahl!

Hunt for Red October Super Nintendo

Flavio Curti aus Mogelsberg (nomen est omen) in der Schweiz kennt Tricks, die Feinde schnell auf Tauchstation gehen lassen.

1. Wenn am Anfang die Karte von Europa und Amerika erscheint, A und B halten und nach oben und unten drücken (25 Raketen).

2. Levelauswahl: Im Titelbildschirm folgende Knöpfe drücken: links, rechts, B, select, links, rechts, B, select und dann Start. Verwende nun links-rechts, um die Level anzuwählen und mit Start beginnst Du.

Alien vs. Predator Super Nintendo

Stefan Hartmann aus Ilvesheim ergänzt die Komplettlösung dieser Ausgabe durch einen passenden Cheat:

Zuerst geht Ihr ins Optionsmenü (im Titelbild Select, dann Start drücken). Dort nehmt Ihr Pad 2 zur Hand und drückt (und haltet!) folgende Knöpfe: L-Knopf, R-Knopf, gleichzeitig X und A. Wer jetzt dazu noch auf Pad 1 den Start-Knopf drücken kann, der wird mit einem neuen Screen belohnt, auf dem Ihr Level und Stage einstellen könnt.

Code geknackt

Powermonger Super Nintendo

If Wenthe aus Bramsche hält mit seinen Codes zur strategischen Kräftemesserei die Macht fest in den Händen:

4K4tbCXYd
hQg3tb919YnF
4Qg3hn576hntT6H
4Qg3hqXrqb9zrYVC

4tFjQQ2RY976XhWF
4tFjtQ2RLhX972rhWZ
4tFjhbngVK276h2tZjh
4tFFntgV2764gLQ
4tFgrQ2RLhX972X4hJ
4tFgqQngVK276R2PWP
4tFgnQ2RLhX972RhjC
4tFgjQjHd64QJYgK
4tFghtngVK276hFQWZ
4tFgh9KJLjn64QhYTZ
4tgrd9YnF2V276hTQtSC
4tgPgt4KJVjn64QhYVZ

John Madden Football '93 Super Nintendo

Ekkehardt Bauer aus Überlingen hat die Paßwörter für die All-Star-Spiele erarbeitet. Die Codes ermöglichen ein Durchspielen bis zum Finale mit jedem der 12 All-Star-Teams.

Mannschaft	Viertelfinale	Halbfinale	Finale	Gegner im Finale
Madden Greats	WTHLBBPD	WTMLBBVD	WTSLBDHF	San Fran '84
Miami '72	VFJCBBMC	VFNCLBHD	VFTCLCND	San Fran '84
Oakland '76	SHJTBBJD	SHNTHBVD	SHTTHFJF	San Fran '84
Dallas '77	TDJLBBTC	TDNLRBTD	TDTLRDGF	All Madden
Pittsburgh '78	WJJRBBLD	WJNRBBRD	WJTRBBBF	San Fran '84
Washington '82	RLJCBPBC	RLNCBBVC	RTLCBFJD	Madden Greats
San Fran '84	VKJHBBCD	VKNHRBCF	VKTHRCJF	All Madden
Chicago '85	RCJCBBGC	RCNCDBNC	RCTCDBBD	Madden Greats
New York '86	YGJMBBHD	YGNMRBHF	YGTMR CNF	All Madden
Buffalo '92	SBJJBBMC	SBNJLBHD	SBTJLCND	San Fran '84
Washington '92	SVHJBBKD	SVMJGBVD	SVSJGBFF	All Madden
All Madden	VSHCBDD	VSMCLBTD	VSSCLCFF	San Fran '84

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,-: 13,90 Bei Lieferwert bis 300,-: 9,90 Bei Lieferwert über 300,-: frei. Vorbestellungen im voraus möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 19,- DM Versandkosten.
Mo.- Fr.: 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
MEGA DRIVE

4 Player Adapter	59,90	Sonic Spinball	109,90
Action Replay	99,90	Soldiers of Fortune	129,90
Aero the Acrobat	109,90	Speedball 2	59,90
Aladin	119,90	Spider Man	49,90
Alien 3	79,90	Spider Man / X-Men	89,90
Andr, Agassi	99,90	Street Fighter 2 Turbo	129,90
Awesom Possum	119,90	Streets of Rage	59,90
Bart's Nightmare	79,90	Streets of Rage 2	89,90
Bill Walsh Football	109,90	Star Control	79,90
Biohazard Battle	59,90	Star Wars 2	109,90
Bob	89,90	Superman	59,90
Bram Stokers Dracula	109,90	Super Fantasy Zone	79,90
Bubsy	99,90	Super Thunder Blade	59,90
Captain America	99,90	T.M.B.T. Tournament	119,90
Captain Planet	69,90	Tammy's Adventures	69,90
Chakan	59,90	Terminator 2	109,90
Chuck Rock 2	109,90	Tiger Hell Jp.	89,90
Cool Spot	99,90	Team USA Basketball	99,90
Crue Ball	89,90	Thunder Force 4	89,90
Cyborg Justice	78,90	Thunderforce 2	59,90
David Rob. Basketball	79,90	Ultimate Soccer	99,90
Davis Cup Tennis	99,90	Vany Vany World Jp.	49,90
Darius 2 Jp.	49,90	Wimbledon Tennis	109,90
Decap Attack	59,90	Winter Olympics	109,90
Double Dragon 3	89,90	Wizard's Lair	109,90
Dungeons & Dragons	59,90	Wrestle War	49,90
E.A. Fifa Soccer	109,90	WWF Royal Rumble	119,90
Ex-Mutants	69,90	Wonderboy 5	89,90
Eternal Champion	129,90	X-Men	89,90
Empire Strikes Back	109,90	Zombies	99,90
F1 Race	119,90		
F22 Interceptor	79,90		
F117 Nightstorm	119,90		
Gauntlet 4	109,90		
Golden Axe 2	79,90		
Green Dog	59,90		
Gunstar Heroes	99,90		
Gynoug	59,90		
Hard Drivin'	79,90		
Hellfire	59,90		
Honeybee Pad SGB	39,90		
Jungle Strike	119,90		
Jurassic Park	119,90		
James Bond 007	59,90		
Konverter Jp.	24,90		
Konverter us.	39,90		
Landstalker	129,90		
Leaderboard Golf	69,90		
Lethal Enforcer mit Pistole	169,90		
LHX Attack Chopper	79,90		
Mega-Lo-Mania	79,90		
Menacer	129,90		
Mercs 2	69,90		
Mickey Mouse	69,90		
Micro Machines	89,90		
Moonwalker	49,90		
Mortal Kombat	119,90		
NBA Allstar Challenge	89,90		
NHL Hockey '94	119,90		
NHLPA Hockey '93	89,90		
NFL Football	109,90		
Out Run	79,90		
P.T.O.	129,90		
Pac Mania	59,90		
Pirates Gold	109,90		
Pugsy	99,90		
PGA Tour Golf 2	109,90		
Quickshot	69,90		
Ranger X	109,90		
Risky Woods	79,90		
Rolling Thunder 3	89,90		
Rocket Night Adventure	99,90		
SG Pro Neo 2	69,90		
Shining Force	129,90		
Shinobi 3	109,90		
Socket	99,90		

Tuff'e'Nuff	99,90
Turn & Burn	139,90
Techno NBA Basketball	129,90
Vegas Stakes	89,90
Wolf Child	89,90
Winter Olympics	139,90
Yoghie's Safari	89,90
Yoshie's Cookie	79,90

Top Gear 2	109,90
Tazmania	119,90
Turtles Tournament	139,90
Utopia	119,90
We are Back	109,90
World Heroes	139,90
Wing Commander	89,90
WWF2 Royal Rumble	119,90
World League Basketball	89,90
Winter Olympics	139,90
Young Merlin	139,90
Zombies	119,90

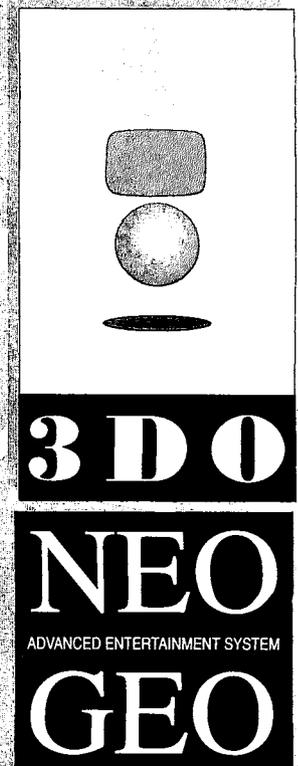
SUPER NINTENDO dt.

50/60 Hz Umbau	89,90
50/60 Hz Umbausatz	59,90
Action Replay 2	99,90
Adam's Family 2	109,90
Aladin	119,90
Another World	99,90
Asterix	119,90
Axeley	119,90
Batman's Return	99,90
Blues Brother	109,90
Bob	99,90
Bomberman	109,90
Bugs Bunny Rabbit Ramp	139,90
Bubsy	99,90
Cool Spot	129,90
Cybernator	99,90
Chessmaker	69,90
Drakhen	99,90
Equinox	109,90
Exhaust Heat	99,90
Flashback	99,90
Goof Troop	119,90
GP 1	99,90
Honeybee Konverter	34,90
Honeybee Pad SF28	39,90
Joe & Mac	89,90
Jimmy Connors Tennis	99,90
James Pond	89,90
Joypad Infrarot	129,90
K.H. Rummenige Manager	119,90
King Arthurs World	99,90
Lemmings	119,90
Mario Allstars	89,90
Mario Kart	89,90
Mario Paint	94,90
Mortal Kombat	129,90
NBA Jam	139,90
Nigel Mansell	129,90
PGA Tour Golf	119,90
Plöck	94,90
Prince of Persia	119,90
Phalanx	79,90
Pocky & Rocky	99,90
Rock'n'Roll Racing	129,90
Roadrunner	99,90
Robocop 3	79,90
Shanghai 2	79,90
Sky Blazer	119,90
SN ProNeo 2 Prog. Pad	69,90
SN Pro Pad	34,90
Sim City	79,90
Starwing	89,90
Streetfighter 2	69,90
Striker	119,90
Super Air Diver	129,90
Super League Hockey	119,90
Super Driv. Suzuki F1	99,90
Super Star Wars 1	129,90
Super Star Wars 2	129,90
Super Swiv	129,90
T2 Arcade	129,90

SUPER NINTENDO US.

Alpin 3	99,90
Alpin vs Predator	99,90
Blues Brothers	99,90
Bob	89,90
Bomberman mit 4 Spieler Adapter	149,90
Bubsy	119,90
Captain America	79,90
Choplifter 3	129,90
Cybernator	69,90
Combatribes	79,90
Championship Pool	99,90
Cool Spot	99,90
Dracula	109,90
Final Fight	89,90
F1 Rob 2	139,90
Gemfire	129,90
GP 1	119,90
John Madden '94	129,90
Joe & Mac	89,90
Lagoon	79,90
Lock on	119,90
Lethal Enforcers mit Gun	159,90
Mario Allstars	99,90
Night & Magic 3	139,90
Mecarobot Golf	109,90
Mortal Kombat	149,90
Mega Man X	139,90
Operation Logic Bomb	119,90
Roadrunner	99,90
Rabbit Rampage	139,90
Rocketeer	29,90
Secret of Mana	139,90
Super Ninja Boy	79,90
Super High Impact	69,90
Super James Pond	79,90
Super Off Road the Baja	79,90
Super Turrican	99,90
Super Widget	89,90
Street Combat	79,90
Street Fighter 2 Turbo	99,90
Thomas the Tankengine	79,90
Trodlers	99,90

SEGA
WELCOME TO THE NEXT LEVEL



An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

JAGUAR

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

Tel. Versand: 0841/32386 0841/32388 Ladengeschäfte: Foxy Games Wöhrdstr. 7 93059 Regensburg
0841/32091 0841/32372 Foxy Games Karl-Böhm-Str 85598 Baldham b. München
Fax Versand: 0841/17580

Vision GmbH, Postfach 210151, 85016 Ingolstadt Geschäftsführer: Thomas Volkmer, Uwe Räd

Wiz'n'Liz Mega Drive

Michael Brähler aus Usingen hat seine Zeit als Zauberlehrling hinter sich. Er beglückt Euch nun mit allen Zaubersprüchen und den Levelcodes bis Sorcerer 24:

Levelcodes:

Apprentice:

1. GMBT NSTR
2. KHKM MBQF
3. HFSB QRMS
4. MCSK LNHM
5. RJJF QTCQ
6. MBSL LJHH
7. FBQJ BLTP
- Final SBHN QGDK

Wizard:

1. LGKR CRGT
2. PGHF FPJM
3. TBRS KDDB
4. KBNL SGMJ
5. NBND FSHQ
6. SBSD FSCQ
7. DDBB RSTQ
8. SCTP DQBJ
9. LLHM FRJP
10. HLGB JGPD
11. LMSS LPHR
12. KPFB HKLC
13. SMDR SNCQ
14. HMGT HLPB
15. FMTR INQQ
- Final NFTG SPGR

Sorcerer:

1. GTSP QLMM
2. MKGP DBKC
3. KCPN RHLG
4. CFQP DGTH
5. TCKS MCBB
6. BCMN JHSG
7. JCKL DKLJ
8. DTTN JKQJ
9. CMGB NKTD
10. LLGS DLKR
11. QIQS INFT
12. BNRL FQSM
13. RSHP STDN
14. PIFJ NDGK

15. HNLR CMPQ
16. SIKN NIBF
17. THPN HCBL
18. KTPC RSLK
19. KLFN HHLQ
20. BCQD FRTG
21. IFFP IGLR
22. NFST TBHM
23. HMHS BMNB
24. SHKP NSBK

Zaubersprüche:

- | | |
|------|-------------------------------|
| A | Apfel |
| B | Banane |
| E | Erdbeere |
| O | Orange |
| M | Mohrrübe |
| K | Kartoffel |
| S | Salat |
| Ma | Mango |
| Z | Zitrone |
| Zw | Zwiebel |
| Bi | Birne |
| Ki | Kirsche |
| Av | Avocado |
| P | Pilz |
| A/A | +1 Bonusbuchstabe |
| A/E | Levertür öffnen |
| A/B | magischer Shop öffnen |
| A/O | Zufallsfrucht |
| A/M | 000 Punkte |
| A/Ka | Freundschafts-zauber |
| A/S | Zeit verdoppeln |
| A/Ma | 75 Extra-Sterne |
| A/Z | 100 000 Punkte |
| A/Zw | magischer Rubin |
| A/Bi | Schattenspieler |
| A/Ki | 150 Extra-Sterne |
| A/Av | 1 Land wiederholen |
| A/P | Fruchtzurückbringer |
| E/E | + 10 Sekunden |
| E/B | magischer Diamant |
| E/O | Bonusspiel "Gesichter werfen" |
| E/M | Punkte verdoppeln (nur 1x) |
| E/Ka | rote Hasen |
| E/S | grüne Hasen |
| E/Ma | Bonusspiel "Glücksrad" |
| E/Z | Bonusspiel "Farben" |
| E/Zw | Sturm |
| E/Bi | Bonusspiel "Pong" |
| E/Ki | Sterne verdoppeln |

- | | |
|------|--------------------------------|
| E/Av | doppelte Bonusrunde |
| E/P | 1 Punkt + 60 Sekunden |
| B/B | Lemmings |
| B/O | nichts |
| B/M | 50 Extra-Sterne |
| B/Ka | Hint-Shop öffnen |
| B/S | Schlüsselverkauf |
| B/Ma | 1 Land überspringen |
| B/Z | Früchte zu Zeit-Icons |
| B/Zw | Bonusspiel "Hasenregen" |
| B/Bi | Früchte zu Punkten |
| B/Ki | Wabbit and Turtoise |
| B/Av | + 45 Sekunden |
| B/P | Langsamer Countdown |
| O/O | 1 Punkt |
| O/M | blaue Hasen |
| O/K | Bonusspiel "Schlange" |
| O/S | Konfuzius |
| O/Ma | + Zufallssekunden |
| O/Z | Bonusspiel "Gewichte" |
| O/Zw | + 5 Sekunden |
| O/Bi | + 40 Sekunden |
| O/Ki | Land wiederholen |
| O/Av | 10 000 Punkte |
| O/P | Bonusspiel "Hubschrauber" |
| M/M | Soundmenü |
| M/K | + 20 Sekunden |
| M/S | Diddley Squat |
| M/Ma | Früchte zu Bananen |
| M/Z | 80 Extra-Sterne |
| M/Zw | Früchte-Leben verlängern |
| M/Bi | Bonusspiel "Rabbit-Invaders" |
| M/Ki | 1 Extra-Stern + 100 000 Punkte |
| M/Av | 5 Extra-Sterne |
| M/P | Früchte zu Sternen |
| K/K | 1 Land wiederholen |
| K/S | Überraschung |
| K/Ma | Magischer Smaragd |

- | | |
|-------|--------------------------------|
| K/Z | Bonusspiel "Wörter raten" |
| K/Zw | Magischer Smaragd |
| K/Bi | Bonusspiel "Goldtausch" |
| K/Ki | Land wiederholen |
| K/Av | Land wiederholen |
| K/P | 250 Extra-Sterne |
| S/S | Bonusspiel "Breakout" |
| S/Ma | 25 000 Punkte |
| S/Z | + 5 Sekunden |
| S/Zw | + 5 Sekunden |
| S/Bi | Land wiederholen |
| S/Ki | Shadowlands |
| S/Av | 50.000 Punkte |
| S/P | Bonusspiel "Wabbitoids" |
| Ma/Ma | + 1 Zeit-Icon |
| Ma/Z | + Zufallssterne |
| Ma/Zw | 1 Land überspringen |
| Ma/Bi | 100 Extra-Sterne |
| Ma/Ki | + 1 Sekunde |
| Ma/Av | Gelächter |
| Ma/P | 250 000 Punkte |
| Z/Z | 1 Bonusbuchstaben überspringen |
| Z/Zw | + Zufallspunkte |
| Z/Bi | gesammelte Sterne doppelt |
| Z/Ki | Bug? |
| Z/Av | 1 Extra-Stern |
| Z/P | + 1 Sekunde |
| Zw/Zw | keine sterbenden Hasen |
| Zw/Bi | Frucht verbessern |
| Zw/Ki | + 20 000 Punkte |
| Zw/Av | 125 Extra-Sterne |
| Zw/P | "doppelter Cheeseburger" |
| Bi/Bi | Bonusspiel "Engel" |
| Bi/Ki | 175 Extra-Sterne |
| Bi/Av | 200 Extra-Sterne |
| Bi/P | + 50 Sekunden |
| Ki/Ki | Bonusspiel "hüpfende Hasen" |
| Ki/Av | Früchte zu Pilzen |
| Ki/P | Level überspringen |
| Av/Av | Alle Bonus-Buchstaben |
| Av/P | Extraleben |
| P/P | Magischer Saphir |



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für 2,- DM in Briefmarken eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 05/94 (erscheint am 27.4.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 8. März '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der Juli-Ausgabe (erscheint am 25.5.'94) veröffentlicht.

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

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

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

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

Game Boy

Verkaufe für GB die Spiele Parodius, Boulder Dash je 20 DM, Super RC Pro-Am, Kwirk, Dr. Mario je 15 DM, Golf, World Cup, Othello je 10 DM oder zusammen 100 DM. Tel. 07941/36608

Verkaufe Game Boy und Spiele: Solomonskey, TMNT 2, Fortifiedzone, Bubble Bobble, Metroid II, Nemesis 2, alle 20-30 DM. GB + Tetris + Super Mario Land 1 60 DM. Tel. 08671/3199

4-Pl-Adapter (10), Blob, D. Tales, Kwirk (20), F1 Race (25), TMHT 2, Chessmaster, Batman (30), Track & Field (35), Double-Dribble (50), Speedball (40). Tel. 07260/1874 (nach René fragen)

Verkaufe GB mit 12 Spielen 290 DM und 9 NES-Spiele, Pistole und Advantage für 240 DM. St. Karmann, Fliederweg 7, 82269 Gellendorf. Kassettenbox gibt's gratis

Tausche Spiele, habe: Mystic Quest, Final Fantasy II, Looney Tunes, Tiny Toon, Mega Man I + III, Parodius, Batman usw. Tausche auch gegen SNES-Spiele. Tel. 04331/62365

Verkaufe für Game Boy: WWF Superstars für 40 sFr., Home Alone für 30 sFr. und Double Dragon II für 35 sFr. Peter Hug, Mühlentat 25, CH-4346 Gansingen. Tel. 064/651872

Verkaufe GB-Spiele: Castlevania, Tiny Toons, Red October, Pinball, Dynablast, Protoboter, Duck Tales, Parodius, Florian Wenzel, Gaißbacherstr. 79, 83646 Bad Tölz. Tel. 08041/3335

Tausche: SNES + MD + GB-Spiele, besitze z.B.: Sim City, Starwing, W.L. Basketball, Jimmy Connors, Prince of Persia. Tel. 0711/8566455 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe Game Boy mit 7 Spielen, Caseboy und Lightmax für sagenhafte 410 DM! Bitte schnell melden! Tel. 05261/17584

Ich verkaufe ein NES mit 2 Controllpads und den Spielen Protoboter 2, Mega Man 3 und Super Mario 3 für 170 DM. Für Game Boy Top Rank Tennis und Gargoyle's Quest (je 20 DM). Tel. 089/7600673

Tausche Blade of Steel (Eishockey, Game Boy) gegen ein anderes Game-Boy-Spiel wie Mario Land od. verkaufe es. Preis nach Vereinbarung! Tel. 08732/1021

Verkaufe Mystic Quest 40,- Game Boy. Suche: Roter Oktober NES. Tel. 040/5361979

Verkaufe: Spider Man 25 DM, Solar Striker 25 DM, Cosmotank 25 DM, Motocross Maniacs 25 DM, World Cup 25 DM, Battle Toads 25 DM, R-Type 25 DM, Mega Man 2 25 DM. Tel. 09181/6663

Verk. GB mit Power Pack u. 12 Sp. (Kwirk, R-Type, Dr. Mario...) für 550 DM und NES mit 4 Spielen (SMB, Lemmings, Protoboter 2, Panic Restaurant) 200 DM. Tel. 030/5291001

Mario 1, Tiny Toon, Turtles 2, Mega Man 2, Tennis, Gargoyle's Quest, Ghostbusters 2. Tel. Bochum 230440

Verk. Game Boy + Spiele + NES-Spiele, suche Neo Geo deutsch + Spiel (z.B. Art of Fighting). Tel. 0711/446310 (Thomas)

Verkaufe Game-Boy-Spiele Mega Man 1 (25 DM), Super RC Pro-Am (30 DM), Skate or die, Bad'n Rad (25 DM), Nemesis 2 (30 DM), außerdem noch die Lupe (10 DM). Tel. 06432/1438

Game Gear

Verk. Game Gear + 11 Spiele + Master-Gear-Konverter für 450 DM. Tausche auch gegen Turbo-Duo o. Mega Drive o. SNES-Spiele o. Neo-Geo-Spiele. Tel. 06147/1262, Christoph

Verk. Game Gear mit 6 Spielen für 350 DM. Tel. 06029/4172. PS: Verk. SNES amerikanisch für VB 160 DM.

Verkaufe Game Gear mit 19 Spielen für 500 DM + Porto (Nachnahme). Tel. 06743/6141 (Sven)

Verk. GG + Adapter + Sonic 1 + 2. Preis nach Vereinbarung. Daniel Kröger, Spinozastr. 14, 45279 Essen. Tel. 0201/522288

Lynx

Verkaufe Lynx II mit 4 Spielen und Netzteil für 249 DM, alles neuwertig! Oder tausche gegen 2-4 Super-Nintendo-Spiele! Tel. 05693/6361

Master System

Verkaufe Master System 2 mit 7 Spielen für 400 DM (2 Controllpads inklusive). Spiele unter Anfrage. Tel. 02603/3280

Verkaufe Master System 2 mit den Spielen Alex, Kidd 1, Afterburner, Transbot, Space Harrier und Blade Eagle 3-D. Tel. 06423/51342

Verkaufe Master System mit 3 Spielen und Joypad (Spiele: Sonic 1, Micky Mouse 1, Alex, Kidd 1) für nur 199 DM (Verhandlungspreis). Tel. 02434/6589, bitte nach Eric fragen

Verk. MS mit zwei Joypads und zwei Spielen, 90-100 DM. Tel. 0621/474026, Jan-Tobias

Kaufe für 60,- +/- MS-Spiel Bubble Bobble (notfalls gehe ich auch hoch!). Christoph Pinkel, Gräfinthalerhof 66, 66646 Marpingen-Berschweiler

Suche für MS Lemmings, Columns, Pac Man, Shanghai, Monopoly, Trivial Pursuit und andere nach Angebot mit Preisangabe. Suche auch MD-Konsole. Lothar Stockhove, W.-Borchert-Str. 41, 08126 Halle

Ich möchte gern mein MS II mit 7 Spielen verkaufen. Nähere Informationen unter Tel. 03641/333301, Horst Frank, Novallisstr. 25, 07747 Jena

Löse meine Master-System-Sammlung auf; MS II mit Alex, Kidd I + 33 Spielen, z.B. Asterix, A.Senna, Bonanza, Brothers, Bubble Bobble, Summerer 3. Tel. 089/4315264

Verkaufe 3-Spiele-Kassette mit Safari Hunt u.a. oder tausche gegen... Geeignet für das MS. Andrew Fingerle, Mörkeweg 27, 73249 Wernau. Tel. 07153/38331

Verkaufe Master System mit Spielen: R-Type, Wonder Boy 2, Time Soldiers, Shinobi, günstig, auch einzeln. Tel. 08041/3335, Florian Wenzel, Gaißbacherstr. 79, 83646 Bad Tölz

Verkaufe/tausche MS: WWF, Donald Duck, R-Type, Shinobi, California GMS, GG: 4 in 1, Tom & Jerry u.a. Suche Ultima Soccer, Am. Baseb. Y's, Otitants. Tel. 05971/66567

Verk. MS II mit 6 Spielen (z.B. Sonic, Sonic II, Asterix) für 200 DM. Tel. 04463/5957, ab 13.30 Uhr, fragt nach Henry

Verkaufe Master System 2 + Spiele, z.B. Star Wars, Sonic 2, Batman, Lemmings usw., Preis nach Vereinbarung. Daniel Stiglitz, Königsberger Str. 15, 93413 Cham. Tel. 09971/9201

Verk. MS 2 komplett + 8 Spiele für 450,- DM. Bitte melden bei 07621/63064, ab 18 Uhr

Mega Drive

Verkaufe Mega Drive mit 6 Spielen (Sonic, Sonic 2, Chuck Rock, Alien 3, Flashback, 2JP, Jungle Strike, 100% ok) für 500,- DM! NP: 1000,- DM. Verk. auch SN-Lemming: 75,- DM. Tel. 069/892488

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Mega-Drive- und SNES-Spiele. Habe viele Neuigkeiten. Tel. 09082/1201. Habe auch Mega-CD

Verk. Mega-Drive-Spiele wie Streets of Rage, Gynoug, Winter Challenge, EA Hockey, Jordan vs. Bird, James Pond und Mario Lemieux Hook für 50-70 DM. Tel. 02802/80440

Suche Adv. Military Commander, Master of Monsters, möglichst mit Adapter, zahle gut! Tausche auch gegen Anoth, World, Flashback. Tel. 09973/9985, ab 18 Uhr

Suche für mein MD ein CD-ROM I oder II. Zahle bis 350,- DM. Suche auch ein CD-ROM für die PC-Engine mit Super-System-Card für 300,- DM. Tel. 02154/41619.

Verkaufe MD-Spiele S. Thunderblades (35 DM), Sonic (35 DM), Mega Games (60 DM), Lotus (65 DM), Lemmings (70 DM), Streetfighter 3.C.E. (95 DM). Tobias Teichert, Tel. 07403/8947, ab 19.30

Ich verkaufe: Taz-Mania für 45,- DM und Moon-walker für 30,- DM. Tel. 02582/8569

Kaufe und tausche Mega Drive und CD-Spiele, besitze selbst Final Fight, Jungle Strike, Streetfighter III, Mortal Combat, Wonderdog, Thunderstorm und viele mehr. Tel. 069/494909

Verk. f. dt. MD: Flintstones (DM 65,-), noch neu, wg. Fehlkau. Tel. 0631/75240

Suche Mega-Drive-Games, Importe + deutsche. Zahle 10-15 DM (jp + us), 20-35 DM (dt.). Suche Toki, Wonderboy 5, Turrican, Streetfighter 2 als Importe. Tel. 05439/1491, Michael

Verk. Mega-Drive-Spiele: Aladdin 80,-, Cool Spot 60,-, Klax 40,-. Für SNES: Super Soccer 50,-. Tel. 07141/57110

Suche jp. Cheats zu den jp. Mega-Drive-Games Hellfire, Granada, Crackdown, E-Svat, Bad Omen, Quakshot. Tips an: S. Basfeld, Dresdener Str. 6, 47495 Rheinberg

Tausche: Dy Boy, Golden Axe 2, EA Hockey, Menaker, Sonic 1, Wonderboy 5, Golbal Gladiators, Joe Montana 93, Pacmania usw. Suche: Cool Spot, Team USA, Basketball, Landstalker usw. Tel. 0906/22719

Verkaufe für Mega Drive 33 Spiele, z.B. EA Hockey, Football, Shinobi, Monaco 900,-, Game Gear, 8 Spiele, Netzteil, TV-Adapter, Master-Adapter 400,-. Tel. 02382/84799

Verkaufe für Mega Drive: Shining Force 70 DM, General Chaos 55 DM, Crackdown 30 DM, Ghouls'n Ghosts 35 DM, Flashback 65 DM. Tel. 07353/1064

Suche für Mega Drive: Thunder Force 4, Tiger Heli, Formula One, Ghostbusters und Super Shinobi 3 (dt.). Tel. 07042/33698, ab 20 Uhr

Stopl! Wer will perfekt erhaltenes MD o. NES mit Spielen (o. einzeln) zu Spottpreisen kaufen? Wenn ja, wählt 08532/1259 und verlangt Florian. Don't lap

Verkaufe Sega Megadrive Magnum-Set, Garantie noch erhalten, Preis nach Vereinbarung. Tausche Megadrive auch gegen Super-Nintendo, wenn möglich. Tel. 08442/4779

Verk. Menacer mit 6 Spielen, TZ, Out run, auch einzeln, für 250,-. Tel. 03672/32269

An-/Verkauf erstklassiger Spiele wie Jungle Strike, Batman returns, Tiny Toons usw. Der Ankaufpunkt liegt bei 30-45 sFr., Verkaufspunkt bei 60 sFr. Nur für Schweiz. Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, CH-6390 Engelberg

Verk. für MD: Desert Strike 50 DM, Space Harrier II 30 DM, Taimi's Adventure 50 DM, Shining Force 75 DM, Aladdin 75 DM, alle dt. Tel. 02256/1319

Action-Replay-Codes für MD ca. 180 mit mehr als 600 Codes für ca. 180 MD-Spiele gegen 10 DM bei Thomas Ruh, Freiburger Str. 31, 79183 Waldkirch

Suche/Verk. Mega-CD-Spiele. Suche Monkey Island us. Suche CDX-Adapter us. Tel. 0551/68364, nur Sa. + So.

Tausche, verk. brandneue MD/SNES-Module: Aladdin, F1, NHL 94, Madden Football, Monaco GP, Oly. Gold, Chuck Rock, Jimmy Connors, Tiny Toon, F-Zero uvm. Tel. 09378/501

Tausche MD-Spiele Gunstar H., Rocket-N-Adv., Shinobi 3, Sonic Spinb., Cool Spot u. SN, Actraiser 2, Aladdin, Blaze on, Suche Empire Str. Back, Sky Blazer. Tel. 030/373670

Tausch/Kauf von MD-Games! Habe: Warsong, Sonic 1 u. 2, Tiny T., Sh. Dancer, G. Gladiators, Streetfighter II. Ankauf bis 65 DM. Suche alles möglich! Scheffler, Tel. 04962/5675

Action-Replay-Codes für 145 MD-Spiele (alphabetisch geordnet) für DM 10,- Unkosten-erstattung (Schein). Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Verkaufe ein japanisches Mega Drive mit 12 Spielen (dt., jp., engl.). Anschleißbar: Chinch, Scart und Pal. Preis: 499,- DM. Tel. 06624/1471, ab 15.00

Verkaufe MD-Spiele: Ecco 80 DM, Hard Driving, Ferrari, GP Chall. 60 DM, Back t. t. Futüre, Moonwalker 30 DM oder tausche gg. SNES: Mario Kart, Jurr. P. Tel. 0221/5906854

Suche gebrauchte CDs für das Mega CD, Preis VB. Tel. 02151/773115, nach Dirk Basso fragen

Verk.: Phant. Star 2 + 3, G. Axe 2, Montana '93, Rob. Basketb., Shining Force, Monaco GP 2, G. Axe 3. Für SNES: Top Gear, S. Tennis o. Tausch gg. NHL 94, Landstalker etc. T. Mang, Gleiwitzer Str. 8, 75031 Eppingen

NES

Verkaufe Gauntlet, Mario 2, Chip und Chap und California Games, außerdem Lou G. Man, alle für 135 DM. Tel. 04764/1060

Zahle für folgende NES-Spiele jeweils 40 DM: Bucky o' Hare, Jackie Chan's Kung Fu, Mega Man 2, 3, 4, Puznic, Tiny Toon, Micro Machines, Tel. 07472/1339

Verkaufe 1 NES-Super-Set mit 10 Spielen komplett, VHB 400 DM, 1 Spiel einzeln 30-50 DM. Spiele-Beispiele: Duck Tales, Pin Bot... Tel. 0671/40656

Verkaufe gute NES-Spiele: Monster in my Pocket, The Adventure of Link (Zelda 2), Metroid, R.C.Pro Am und Mega Man 2 zu je 45 DM. Sebastian Hanke, Tel. 04161/88566

Verkaufe NES mit 4 Spielen für DM 100,-, Spiel Quackshot (jp.) für MD für DM 25,-, Tel. 04351/44897. PS: Akira (dt.) DM 30

Verkaufe NES + 4 Controllpads + 4-Spieler-Adapter + 13 Spiele (z.B. Zelda 1 + 2) für 800 DM Verhandlungsbasis. Werktags 17-19 Uhr, Tel. 030/6561511, Steschmesser

Verk.: NES-Konsole, 2 Pads + 5 Spiele (300 DM), SNES-Zelda (50 DM), Super Protobector (65 DM), GB-Zelda (60 DM), Tetris (20 DM), NES-Spielbox (15 DM), Zelda-Spielbes. 10 DM. Tel. 0421/640128

Sportspiele gesucht! (Nur aktuelle Top-Titel in gepflegtem Zustand!) Biete zum Tausch Street Fighter II Turbo (od. VK 90,- DM). Tel. 05601/5293

Verkaufe NES mit 4-Spieler-Adapter und 23 Spielen für 850,- VHS. Ruft an! T. 06232/82128

Verkaufe NES-Spiele: Super Mario 1 und 2, Guardian Legend, Protobector, Chessmaster und Castlevania 2, pro Spiel 40 DM. Tel. 06196/43914

Super Nintendo

Tausche, kaufe und verkaufe brandaktuelle und ältere SNES-Spiele. Kaufe auch evtl. ganze Sammlung. Tel. 07805/59328

Suche f. SNES: Magical Quest, Actraiser, Lost Vikings, zahle 50-70 DM. Tel. 07271/51751

Verk., kaufe, tausche Spiele + Konsolen für SNES, Megadrive, Mega-CD, Turbo Duo, PC-Engine, Neo Geo, 3DO, Jaguar, Lynx, Game Gear. Tel. 089/1403732

Tausche, (ver)kaufe dt. Spiele. Habe unter anderem Jurassic Park, Cool Spot, Starwing u.v.m. (20 Spiele). Suche Jung Merlin, Secret of Mana, Actraiser u.a. Tel. 06465/7281

Verkaufe SNES-Spiele, tausche auch. Verk. 5 erstklassige PC-Engine-Cards (japanisch) in Originalverpackung für 250-300 DM. Sascha Siegel. Tel. 0214/49721

Verk. Mario Kart (60), Pilot Wings (55), Mario World (50), Starwing (65), Parodius (65) und Sim City (55). Chr. Utcke, Heinrich-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Tausche, verk., kaufe SNES-Spiele (jp., us, dt.) nur aktuelle. Verk. US-SNES, 2 Joypads + Dauerfeuer + Adapter 300 DM, eventuell mit Spielen. Tel. 06196/84257, Roman

Verkaufe SNES-Spiele Fatal Fury dt. 85 DM, Actraiser dt. 60 DM, Desert Strike uo 70 DM, Strike dt. 80 DM. Roberto Marino, Saalfelder Weg 6, 68309 Mannheim, Tel. 0621/708567

Verk. Aleste 70,-, Zelda 60,-, Wing Commander 50,-, Air Driver 60,-, Protobector 70,-, Starwing 70,-, Aladdin 80,-, alle dt., zusammen nur 400,-. Tel. 08234/1606, Andreas

Zu verkaufen: Super Nintendo mit 6 Spielen und Mario Paint 550 DM. Nur kompl. zu verkaufen. Tel. 02841/508411, nach 16 Uhr anrufen

Suche Street F. 2 Turbo, Preis VHB. Suche auch andere SNES-Spiele. 24 Std. unter Tel. 0772/33342

Verkaufe oder tausche das SNES-Spiel super Wrestlingmania (5 Monate alt), suche andere SNES-Spiele. Tel. 06744/8233

SNES-Spiele Power Monger für 100 DM und Mystic Quest für 80 DM zu verkaufen oder zum Tausch. Tel. 07224/0441

Es geht um Mortal Kombat. Im Begleitheft stehen 3 Möglichkeiten (Showkampf, Options und Tournament). Bei mir ist der Showkampf (Exhibition) nicht enthalten Warum?? Michael Stache, Georg-Preke-Ring 48, 17291 Prenzlau

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo 90 DM, Street Fighter 250 DM, Parodius 70 DM. Suche Castlevania für nicht mehr als 70 DM. T. 06224/12707

Tausche oder verkaufe F-Zero und Turtles 4 für je 50 DM. Tausche auch gegen Royal Rumble, Castlevania 4 oder Populous oder Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Tel. 05931/89875

Verkaufe SNES-Spiele (Magical Quest 79,-, Prince of Persia 89,-, beide erst 1 Monat alt!) u. G-Boy Spiele (Paper Boy, Motocross u. F-Race). Tel. 08152/70386 (bei München)

Das Superangebot: 7 VS-Zeitschr. (GB S. Berat., G. Special 3, TI 9/93, 4C. Nint.) ü. 30 K. Lösung für Starw., R. Knight usw. u. 20 S. Info ü. SF 2 A. F. 40 DM (NP 60). Tel. 0381/716404

SNES-Spiele Street Fighter 2, Super Ghouls'n Ghosts, F-Zero, R-Type, Super Tennis, Super Protobector, alle mit Spielanleitung, Pro Action Replay, alles per N. Tel. 06157/86290

Biete W. World, Y. Cookie, S. Battletank, NCAA Basketball, Chuck R., F. Furg, Bubby, SoulBlazer, C. Capet, D. Strike, Star Fox, Sim Earth, W. Heroes, zw. 49,- bis 79,-, Tel. 0621/555191

Looney-Tunes-Road-Runner. Im Titelbild müßt ihr das Steuerkreuz nach links drücken und zusätzlich die Tasten Select, R, Y und Start gedrückt halten. Wenn nun die Worte "Zippy Splat" erscheinen, muß man die Taste X betätigen und gedrückt halten. Tel. 0906/3238

Kaufe/verkaufe/tausche MD- + SNES-Spiele, suche ständig Spiele, auch Sammlungen mit Gerät. Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Tausche Zelda 3, F. FA, 2, King A. World, F. Fight 2, Magical Quest, Turtles 4, Road Runner, W. Commander, NHLPA '93, S. G'n Ghosts. Tel. 07553/8914 (Thomas), 14-20 Uhr

Tausche Super Wrestlingmania (SNES), suche: NHLPA Hockey, Jimmy Connors, Mario Kart oder PGA Tour Golf (alles dt.), mit Anleitung. Tel. 0511/498830, ab 20.00 Uhr

Verk. für SNES das Topspiel Bart's Nightmare für 60 DM. Suche für SNES Jimmy Connors Tennis. Tel. 07393/3752, von 18.00-20.00 Uhr (Steffen verlangen)

Tausch, Verk.: 7th Saga, Bubby, Striker, JM '93, Mario Kart u.v.m. Für MD: Sonic 2, NHLPA '93. Suche: Joung Merlin, Rock'n Roll Racing, Actraiser 2 u.a. Tel. 05261/16061, Mo-Fr, 15 h-17 h

Verk. Battle Toads (60), Zelda (50), Lost Vikings (60), Batman (60), M. Mouse (50), Royal Rumble (50), Parodius (60), S. Protobector (50), S. Fighter II (50), Action Replay (50). Tel. 02161/22394

Verkaufe Super-NES, 1 Jahr alt, mit 1 Joypad und 3 Spielen: Zelda 3, Sim City, Amazing Spiderman, ungebraucht für 410 DM, Neupreis 560 DM. Tel. 08145/2102

Kaufe, verk., tausche Games für Neo Geo u. SNES. Suche View Point u.a. T. 02173/83989

Verk. Sonic 1 + 2 zu je 60 DM od. zusammen für 100 DM. Flashback und Terminator 2 zu je 70 DM (alles MD). R. Sutter, Sonnenbergstr. 59, 8610 Uster (Schweiz)

Tausche für SNES Lemmings, Tiny Toons, Mickey Mouse, Mortal Kombat gegen Jurassic Park, Flashback u.a. Rene Muntau, Hauptstr. 9, 01768 Glashütte, Tel. 035053/7382

Stopl Suche dringend Mega Man 1 und Mega Man 5 für NES. Tausche gegen NES- oder SNES-Spiel. Tel. 07251/81531, Daniel, ab 18.00

Verkaufe für SNES: Mortal Kombat (dt.) für DM 50,-, Final Fight (dt.) für DM 30,- und Batman Returns (dt.) für DM 40,-. Tel. 02723/3078 (Mathias)

Verkaufe für SNES: Populous, Tiny Toon. Für NES: Turtles, T.2, Pirates, Mario Bros., North u. South, Starwars 1 u. 2, Addams Family. Thomas Kray, Tel. 089/8412726

Verkaufe US-Super-NES (RGB) mit Mario und 2-Pads (Patrick). Tel. 02831/80036

Verkaufe: Batman Returns, Contra, Mario Allstars, Starwing 60 DM, Super Empire Strikes Back 80 DM. Tel. 02331/630472, Mo-Fr ab 15-20 h; Overbergstr. 46, 58099 Hagen

Verk. Alien 3, neuwertig, für 65,- für SNES, dt. Tel. 040/6403539

Tausche Super-NES us mit 2 Joypads und 8 Spielen, u.a. Act. II, St. Fig. II Turbo, Rock'n Roll Racing usw. gg. Neo Geo mit Joypad und einem Topspiel. Tel. 02171/45633

Verkaufe für SNES: Bubby (us) 70,-, Final Fight 2 (jp.) 50,-, Mario Allstars (dt.) 60,-, Super Protobector (dt.) 60,-, Tiny Toons (dt.) 60,-. Suche Cool Spot u. Evolution f. SNES. Tel. 06849/1406

Verk. Super Mario Kart und Bubby für 60 einzeln. Tausche Super-NES- und Megadrive-Games aller Art. Tel. 0621/894505/856378, Martin

Verk. für SN: Actraiser, Mortal Combat, Protobector, Powermonger je 73,-, F-Zero, Street F. 2 je 63,-, auch Spiele für GB MD, PC-E, NES. Tel. 046271/618, 20-22 Uhr

Verk. für SNES: Turrigan (us) 75 DM, Zelda 3 (dt.) 55 DM, Ghouls'n Ghosts (us) o. Anl. 45 DM, SF2 Turbo (us) 99 DM und J. Connors (us) 70 DM. Tel. 06103/373086 (Bitte nur Raum Frankfurt a. M.)

Suche Great Strategy Expert, zahle gut! Tausche auch gegen Turtles 4, Sim City, Wing Commander, Zombies oder Mechwarrior. Tel. 09973/9985, ab 18 Uhr

Verk. o. Tausch: Final Fantasy 2, Shadowrun, Super Turrigan. Suche: Pop'n Twinbee, Skyblazer, Secret of Mana, R-Type 3, Sup. Bomberman. Call 06146/3809, 18 h

Verk. Hook (us) 109 DM, Super Starwars (dt.) 109 DM, Street Fight 2 Turbo (dt.) 109 DM, Tiny Toon (dt.) 109 DM, Magical Quest (dt.) 99 DM. Tel. 02131/102489, nach 19.30 Uhr, fragt nach Mario

Verkaufe SNES-Games (Best-Zustand): Thunder Spirits (jp. 29,-), Actraiser (us 69,-), Castlevania (jp. 59,-), Turtles 4 (dt. 69,-), Wrestlingmania (jp. 49,-), alle VBI Tel. 089/7147457

Verkaufe aus meiner SNES- u. MD-Sammlung z.B. Mario Kart DM 60,-, Actraiser DM 69,-, Mortal Kombat DM 79,-, Atley DM 60,- und viele andere mehr. Tel. 0641/791740

SNES (50/60Hz) + Mario 250 DM, M. Mouse, Parodius, T. Toons, M. Allstars, Cool Spot, Axelay, Adams II, S. Turriganje 70 DM, Albrecht, Altepoptstraße 3, 06484 Quedlinburg

Verk., kaufe, tausche SNS-, MD-, u. MD-CD-Spiele, bin auf dem neuesten Stand oder tausche auch Disketten auf MGH, Sich.-Kopie. Tel. 0621/102790 od. 1564212

Tausche Axelay u. Cybernator us gegen Mario Kart dt., Bomberman dt., Parodius us, dt., Pop'n Twinbee dt. A. Jerg, Zollhausstr. 6, 89134 Blaustein

Suche Super Nintendo oder Mega Drive, möglichst mit deutschen Spielen günstig zu kaufen. Tel. 0361/6430011, nach 19.30 Uhr

Verkaufe/tausche Scoremaster, Foystick 50 DM, Jimmy Connors Tennis 80 DM, F1 Aguri Suzuki 70 DM gegen gleichwertige Module. Tel. 0209/71386, nach Thorsten fragen

Kaufe Super-NES-Module sowie Mega-Drive-Games zu fairen Preisen! Tel. 06442/24899, ab 17.00 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für Super Nintendo und Mega Drive. Tel. 06442/24899, ab 17.00 Uhr

Tausche Magical Quest, Mystic Quest, Strike Eagle, Striker, jp., Wing Commander, 7th Guest usw. gg. Secret of Mana, Flashback, NHL H. 94, Bomberman. Tel. 08466/229-

Tausche Axelay gegen Flashback, Super Soccer, Zelda 3, World League Basketb., Wing Commander (S.M) oder PGA Tour Golf (auch us) oder andere Spiele, alles SNES. Tel. 0228/334549

Verkaufe Road Runner, Magical Quest, Mystic Ninja, Tiny Toons, Preis VHB. Tel. 0611/420346. Tausche auch gegen Lost Vikings dt.

Tausche Street Fighter II, 100% ok (us) gegen F-Zero (nur us), 100% ok inkl. Anleitung usw. Tel. 0211/704355, Rüdiger, 19-21 Uhr

Verkaufe Street Fighter 2 für 45 DM. Suche Fatal Fury, Final Fight 1 und 2, egal ob jp., us oder dt. Dtsch. Modul billig! Tel. 02933/3412, fragt nach Jens

Verkaufe/tausche: Zelda III, Super-NES, gegen Aladdin, bei Verkauf 50,- DM. Tel. 06872/7601

Verkaufe und tausche Super-Nintendo-Spiele, z.B.: Star Fox, Star Wars, Castlevania 4. Suche: Wing Commander. Tel. 06624/1471, erreichbar ab 15.00

Verk. Super-NES-Spiele Final Fight 2 69 DM, Mario Allstars 69 DM, Top Gear 49 DM, Alien 3 49 DM. Tel. 0761/891038

Tausche: Mario Allst., Mortal Kombat, SF2TE, Starwing, WWF 1 und Sim City gegen Mario Kart, Gool Troop, Secret of Mana usw. (nur dt.). Tel. 02541/2489 (Daniel)

Tausche für SNES: Mortal Kombat, Starwing, Mario Kart. Suche: Flashback, Actraiser 2, Twinbee, R-Type 3. Tel. 09665/1620, ab 18 Uhr

Diverses

Verk. SNES-Spiele Secret of Mana, 7th Saga, Zombies, Alien 3, Soulblazer, Battletoads, Dunkshot, Axelay, Ghouls'n Ghost, Parodius, Rushing Beat 2. Tel. 06473/1430

Tausche o. verk. Spiele für SNES u. GB, z.B. Turtles 3, Flashback, Dead Dance, Mario Allstars, Zombies, Mystic Quest, Mario Paint usw. Tel. 06109/33209 - 06109/33209

Verk. Parodius, Actraiser, Devil Crash, JM Footb. 93, Road R. II, Aleste Shining, E-Swat, Sonic, Ghouls'n Ghosts, S. Protobector, PGA Golf. Tel. 05063/5192

Verkaufe NES-Super-Set, Spiele für Game Boy, NES und Super-NES. Tel. 04206/7569, von 18.00-19.00 Uhr

Panasonic 3DO od. Atari Jaguar mit Spielen ges. Tel. 0431/712364

Verk. PC-Engine + 15 Spiele, FP 400 DM. Game Boy + 7 Spiele 200 DM, Super-NES-Spiele für 50 DM (z.B. Actraiser us). Hubertus, Tel. 0761/25363, Freiburg

Suche SNES-, MD-, u. GB-Module (auch kompl. Sammlungen!). Aktuelle Titel bevorzugt. Zahle bis DM 70,-. Tel. 0641/771250

Verk. Baseballstars 2 für Neo Geo DM = VS. Verk. MD + SNES-Spiele, us. MD/CD, SN & GB Shoot'em ups & RPG's; kaufe auch Konsolen & Sammlungen. Tel. 02331/333106

Verkaufe Street Fighter II Turbo (DT) für 80 DM + Versandkosten. Tel. 06221/46481, Thomas verl.

Suche Tauschpartner für SWC und Amiga 1200 Demos. Tel. 02856/2230, Michael (am WE)

Verschenke SNES-, Mega Drive- und Game Gear-Spiele. Pro Anrufer nur 1 Spiel! Gleich anrufen: 0821/584841, ab 18.00 Uhr - es lohnt sich!

Verkaufe für SNES: Mario World, Protobector, Street Fighter II Turbo. Verkäufe für GB: Solar Striker, Spiderman, World Cup, Fortes of Fear (alle sehr günstig). Tel. 09433/6748

Sonstiges

Verk. Game Boy, 6 Spiele: Solmons Club, Spider Man 2, Spiderman, Gremlins 2, Burai-Fighter, Tetris, Preis 300,-; C64 II mit Zubehör VB 400,-. Tel. 02251-76148, ab 14 h

Verk. Game Gear 4 Fun mit den Spielen D. Duck, Sonic 1 + 2, C. Warriors, Taz-Mania, Ottifants, Global Gladiators für 350,- DM o. tausche gegen Mega Drive II mit 2 Spielen. D. Backhaus, Gartenstr. 28, 16928 Pritzwalk

Verkaufe Atari 7800 mit 7 Spielen für DM 80,- sowie MD-Spiele à DM 50,-. Another World, World of Illusion, Tiny Toon, Wonderboy 3, Sonic 2-1. Tel. 02582/9398

PC-Engine RGB, Super-CD-ROM 2, XE-1 Pro, Avenue-3-Pad, Scart-Umsch, 30 Spiele, Preis VS, Spiele auch einzeln, z.B.: Dracula-X, (Castlevania). Tel. 0209/145978

Verk. Neo-Geo-Goldset + Samurai Showdown. Tel. 05109/1364

Tausche mein NES + 13 Spiele gegen 12 Mega-CD-Games (nur deutsch). Auch einzeln möglich. Tel. 08731/91135

Tausche NES gegen PC-Engine-Spiele und Joypad. Habe 7 NES-Spiele, z.B. Mega Man 3 usw. Kai Gierscher, Tel. 05266/500

Suche Computer- und Videospieldmagazine von heute bis zu den Anfängen. Bitte Liste an Reinher Kiefel, Bernsteinstr. 8, 31275 Lehrte. Vielen Dank!

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: Another World 50 DM, Tiny Toon, Sonic 2 je 50 DM, Sonic 40 DM. Verkäufe Atari 7800 mit 7 Spielen und ein Joypad 80 DM. Tel. 02582/9398

Verk. MD + SNES-Games, z.B. EVO, Zombies, Shining Force, TF 4 od. tausche sie gegen eine PC-Engine-Konsole. T. 08231/7276, ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner Mega Drive/CD II, 13 Spiele. Markus Gottwald, Aaperweg 91, 46485 Wesel

Kaufe, verkaufe u. tausche für SNES, MD, GB, GG und Lynx. Kaufe auch ganze Sammlungen u. Konsolen. T. 07724/3476 (Martin/Moni)

3DO! Tausche/verk. Dragons Lair (100,-), SNES-Spiele 50-80 DM; (SNES kein Tausch). Suche für 3DO Stellar Fire, Man Dog usw. Tel. 05082/815

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt (von 9.00 bis 18.00 Uhr)

VIDEOSPIELE - PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
020 66 / 541 64

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

— Moerser Str. 61
Duisburg - Homberg

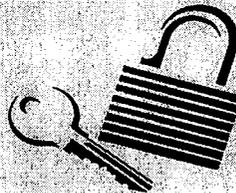
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

trendline



Unterhaltungselektronik & Zubehör
Einigkeitstraße 2B · 45133 Essen · Tel. 0201/425770
Fax 0201/425771 · Info-Service 0201/411091

Offizieller FFE & Venus Distributor



Bei uns wird SICHERHEIT groß geschrieben!

• Umbau Super Nintendo 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 95,-
• Umbau Sega Mega Drive 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 90,-
• Computer Link Kits SNES / Sega DM 49,-; · 3DO & Jaguar a.A.

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

trendline Bestell-Service
0201/425770 **trendline-Info-Service**
0201/411091

Nur Versand, kein Ladenverkauf
Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!
Bitte senden Sie mir gratis
• Produktübersicht
• Händler-Info

VG 03/94

ZAPP

G · A · M · E · S

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

OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
60599 FRANKFURT
Tel. 0 69/65 24 35
Fax 0 69/65 27 94

ZAPP

G · A · M · E · S 2



BEST GAMES IN TOWN

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAME BOY, PC, CD-ROM

Laden und Versand



SUPER NES:

- ART OF FIGHTING 149,-
- CLAYFIGHTER 149,-
- TURTLES TOURNAMENT 149,-
- MECHWARRIOR DT. 149,-
- JIM POWER 139,-
- SOLDIERS OF FORTUNE 149,-
- FLASHBACK DT. 129,-
- SKYBLAZER 139,-
- ACTRAISER 2 139,-
- EQUINOX 139,-
- YOUNG MERLIN 149,-
- R-TYPE 2 149,-
- MEGAMAN X 149,-
- METAL MARINES 169,-
- MR. NUTZ 139,-
- STANLEY CUP 129,-
- BRETT HALL 139,-
- NHL 94 139,-
- MADDEN 94 139,-
- NBA SHOWDOWN 149,-
- SECRET OF MANA 149,-

- SUPER BATTLETANK 2 149,-
- LUFIA 149,-
- SENSIBLE SOCCER 139,-
- GOOF TROOP 129,-
- F X TRAX 149,-
- MYSTICAL NINJA 2 179,-
- FEDA (SHINING FORCE) 189,-
- WW2 SIM inkl. dt. Anl. 179,-
u.v.m.

MEGA DRIVE:

- DSCHUNGELBUCH 129,-
- ROBOCOP VS 129,-
- TERMINATOR 139,-
- ETERNAL CHAMPIONS 149,-
- TOEJAM & EARL 129,-
- MC DONALDS LAND 129,-
- DR. ROBOTNIK 119,-
- DRAGONS RAVENGE 119,-
- SOLDIERS OF FORTUNE 139,-
- SONIC 3 149,-
- SENSIBLE SOCCER 119,-

- FIFA SOCCER 129,-
- PELE SOCCER 139,-
- JAMES POND 3 119,-
- ZOOL 129,-
- LANDSTALKER DT. 139,-
- AMC inkl. dt. Anl. 189,-
- VIRTUAL RACING 199,-
- PHANTASIE STAR 4 (jap) 149,-

MEGA CD:

- SILPHEED DT. 99,-
- WONDERDOG DT. 119,-
- SONIC DT. 99,-
- JURASSIC PARK 139,-
- TERMINATOR 129,-
- STELLAR 7 129,-
- RAGE IN THE CAGE 119,-
- LUNAR THE SILVER STAR 129,-
- PRIZE FIGHTER 149,-
- GROUND ZERO 149,-
- DOUBLE SWITCH 139,-
- OUT OF THIS 139,-

- WORLD 1 & 2 139,-
- THIRD WORLD WAR 149,-
- DUNE 129,-
- RISE OF THE DRAGON 139,-
- MICROCOSM 139,-

TURBO DUG:

- CASTLEVANIA 159,-
- SUPER DARIUS 2 139,-
- BOMBERMAN 94 129,-
- BEYOND 129,-
- SHADOWGATE 129,-
u.v.m.

NEO GEO:

- GOLD PACK PAL 1099,-
- GOLD PACK RGB 1099,-
- GOLD PACK 1179,-
inkl. NEUESTE TITEL
- SAMURAI SHODOWN 399,-
- FATAL FURY SPECIAL 399,-
- MIRICAL ADVENTURE 399,-

- ART OF FIGHTING 2 180 MEGS (!) 419,-
u.v.m.

REAL 3 D O:

- GRUNDGERÄT NTSC 1699,-
- GRUNDGERÄT PAL o. RGB
- AB FEB. 94 LIEFERBAR.
- WIR GEWÄHREN 6 MONATE GARANTIE AUF DIESE GERÄTE.

- DRAGONS LAIR 139,-
- MONSTER MANOR 139,-
- NIGHT TRAP 139,-
- TOTAL ECLIPSE 139,-
- SHOCK WAVE 139,-
- SUPER WING 139,-
- COMMANDER 139,-
- SHADOW CASTER 139,-

WEITERE TITEL ERFRAGEN!

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

So werten WIR

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

GAME BOY

NES

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieltyp: Rollenspiel-
Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl,
Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

30%

Redaktionswertung



Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieltyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

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

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...



Jan

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Die Redaktion und ihre Hits



Frank

"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Und wieder steht das "Modul des Monats" fest. Mit 88 Prozent ist das Rollenspiel von Game Arts: "*Lunar – The Silver Star*" der absolute Hammer im März 1994.



Hartmut

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skot!

Top 10 März			
1	<i>Lunar – The Silver Star</i>	Mega CD	88%
2	<i>NBA Jam</i>	Super Nintendo	84%
3	<i>Sonic 3</i>	Mega Drive	83%
4	<i>Dune 2</i>	Mega Drive	83%
5	<i>PGA Tour Golf</i>	Lynx	83%
6	<i>Tetris 3</i>	Super Nintendo	82%
7	<i>Desert Strike</i>	Lynx	82%
8	<i>Pirates Gold</i>	Mega Drive/ CD 32	81%
9	<i>NBA Showdown</i>	Mega Drive/ Super Nintendo	77%
10	<i>Mega Man X</i>	Super Nintendo	76%



Manni

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Wolfgang

Mr. Nostalgiker. War von Anfang an in der Videospielezene mit dabei. Kennt alles!



Ralf

"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.

Das Adventure *Dune 2* hat's der kompletten Redaktion angetan: Besonders **Hartmut** ist von der CD-Version so begeistert, daß Konferenzen geschoben werden und verspätet beginnen. Um die Wartezeiten aufs Spice-Modul zu verkürzen, liefern **Jan** und **Frank** derweilen *Tetris 3*-Schlachten vom Feinsten. Außerdem lieben beide die aktuelle 3DO-Version von *Dragon's Lair*. **Wolfgang** hat's



Robert

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.

gern schnell: Mit strahlenden Augen läßt er den *Sonic 3*-Igelblitz von der Leine oder schickt **Mr. Nutz** auf Wanderschaft. **Robert** läßt sich nur noch als *Dr. Robotnik* ansprechen – es sei denn, er ist mit *Escape from Monster Manor* beschäftigt. Unser **Mr. Bomberman** **Ralf** schwitzt mit den *Flash Hiders* um die Wette und **Manni** kämpft in *Lunar – The Silver Star* um den Titel "Dragonmaster".



Könnt Ihr Euch vorstellen, daß in diesem hübschen Mädels ein Alien steckt? Da tut einem gleich das Ballerherz weh.

packt wurde, schießt man optisch auf Menschen. Abgesehen davon, es wird bei *Ground Zero Texas* auf jeden Fall eine ganze Menge an Abwechslung und Spannung geboten. Insgesamt sind über 110 Minuten an Filmsequenzen auf zwei Silberscheiben gequetscht worden, was Euch sicher viele Stunden an den Bildschirm fesseln wird. Gut finde ich noch, daß nicht immer alles nach dem gleichen Schema abläuft. Bestimmte Szenen wiederholen sich zwar nach einigen Continues immer wieder und wieder, aber es kann plötzlich ein anderer Gegner auf Euch ballern als vorher. Das läßt ein gewisses Kribbeln in den Fingern aufkommen und motiviert wieder zum Weiterspielen. Etwas skeptisch war ich am Anfang über die Steuerung. Aber nach einer kurzen Gewöhnungsphase zielt es sich genauso gut wie mit einer Plastik-Knarre, wie sie zum Beispiel bei *Lethal Enforcers* zum Einsatz kommt, welche hier aber leider nicht unterstützt wird. Wer auf diese Art von Spiel steht, soll zugreifen. **ws**

Showdown Ground Zero Texas

Die Spezialisten von Digital Pictures haben wieder zugeschlagen und liefern uns ein stark bleihaltiges Interaktivabenteuer. In einem texanischen Grenzort sind böse Außerirdische gelandet. Jeden Tag verschwinden mehr und mehr Einwohner auf Nimmerwiedersehen. Die Eindringlinge schlüpfen in deren Körper und tauchen wieder mit einer Laserwumme bewaffnet auf. Die ganze Stadt

wird von ihnen terrorisiert. Eine Spezialeinheit muß eingeflogen werden, um dem wilden Treiben ein Ende zu setzen. Ihr übernehmt das Kontrollzentrum dieser Truppe. In der City sind vier hochtechnisierte Selbstschußkameras in unterschiedlichen Stadtteilen installiert. Eure Aufgabe besteht nun darin, die verschiedenen Schauplätze der Stadt zu überwachen und falls es Ärger gibt, mit einzugrei-

fen. Das Hauptziel ist, die Aliens in Menschengestalt zu entlarven und durch gezieltes Schießen zu eliminieren. Dabei sind Reaktion und ein gutes Augenmaß gefragt. Urplötzlich zieht manchmal ein braver Bürger die Knarre und zielt auf eure Laserlinse. Wenn die Kameras des öfteren getroffen wurden, gibt es zuerst Funktionsstörungen, was sich bis zum Totalausfall fortsetzen kann. Falls mal ein Ober-Alien erwischt wird, bekommt Ihr eine Codezahl überreicht. Es müssen vier Codes gefunden werden, um in ein Waffenlager zu gelangen. Wurde das geschafft, werden die Kameras mit durchschlagkräftigeren Kanonen aufgerüstet, und es geht im Spielgeschehen weiter.



Mit der "Battle-Cam"-Kamera überwacht Ihr die verschiedenen Stadtteile. Welcher von den Zockern ist nun ein Alien?



gut

Keine Frage, es handelt sich hier wieder um eine stark indizierungsgefährdete Brutalballerei. Auch wenn es in eine Alien-Story ver-

System: **Mega CD**
 Spieltyp: **Interaktiv**
 Shoot'em up
 Hersteller: **Sony-Imagesoft**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continues**

Schwierigkeitsgrad: **6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:
72%
 Musik:
67%
 Soundeffekt:
65%

Spiel-
 spaß **73%**



Grauenhaft Dracula

Ein erfolgreicher Film wie *Dracula* zieht meist eine Blutspur von Umsetzungen hinter sich her. Die Mega-CD-Version des Gruselstreifens ist ein handfestes Prügelspiel, in dem Ihr Euch gegen allerlei Ungeziefer, Monster und anderes untotes 'Gschwerl' durchsetzt. Dazu lauft Ihr in Seitenansicht durch die dreidimensional scrollenden und drehenden Levels.

Echte Special Moves fehlen in *Dracula* ebenso, wie taugliche Power Ups. In die Prügelorgie sind immer wieder Jump'n'Run-Anforderungen eingemischt, in denen Ihr mit geschickten Hopsern Fallen und Abgründe umgeht. CD-typisch sind in Levels viele digitalisierte Sequenzen des Film eingestreut. Wer seine fünf Bildschirmleben verbraucht hat (was sehr schnell



Der programmierte Horror; Finger weg von dieser Umsetzung! *Dracula* ist als Jump'n'Run mies, als Beat'em Up eine Frechheit.

passieren dürfte), greift zu einem von zwei Continues. Zum actionreichen Geschehen gibt's Schauer-sound in feinstem HiFi-Stereo.



Aahrg!

Dracula ist in der Tat schauerlich, allerdings weniger von der Stimmung, als vielmehr von der Aufmachung und der Spielbarkeit her. Die meisten Fallen erkennt Ihr viel zu spät und die miese Steuerung tut ihr Übriges dazu, daß Ihr Euch nach dem letzten Continue mit Gänsehaut abwendet. Um den eh schon unfairen Schwierigkeitsgrad noch etwas anzuheben, haben die Entwickler auch die Kollisionsabfrage sehr pingelig gestaltet (zum Vorteil der Feinde, versteht sich). Dadurch puzelt die Spielbarkeit in die Klasse

"unter aller Kanone". Das Beste an *Dracula* auf dem Mega CD bleibt die soundtechnische Untermalung. Wer freiwillig die 130 Steine für die Horrorscheibe berappt, kann sich auch gleich einsargen lassen. *jb*

System: Mega CD
Spielertyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 43%

Musik: 72%

Soundeffekt: 38%

Spiel-spaß **18%**

Redaktionswertung

Saurier auf CD

Jurassic Park

Mit den verschiedenen *Jurassic Park*-Versionen tritt ein seltenes Phänomen auf: Nahezu alle Umsetzungen des Filmhits sind spielerisch verschieden. Auch die Mega-CD-Version macht hier keine Ausnahme. Das Spiel ist eine Mischung aus Film, Adventure und einer Prise Action. In animierten Sequenzen bewegt Ihr Euch dabei zwischen verschiede-

nen Punkten auf der Insel hin und her und sucht Dinosauriereier, die Ihr im Besucherzentrum in den Brutkasten verfrachtet. So rettet Ihr sieben Spezies vor dem Aussterben, bevor Ihr das Spiel gemeistert habt. An einem Computerterminal im Besucherzentrum könnt Ihr bei jeder Visite den Spielstand abspeichern. Natürlich trifft Ihr unterwegs immer wieder

auf Saurier, die Ihr entweder mit einer Eurer Waffen vertreibt oder schlicht meidet.



gut

Gerade der Lerneffekt bei *Jurassic Park* ist Klasse. Wer sich nicht die Informationen über die einzelnen Saurier einprägt, verhält sich meist falsch, wenn er so einem Biest gegenübersteht (und von einem Triceratops übergangen zu werden, kostet schnell ein Leben). Um allerdings alles mitzukriegen, solltet Ihr zumindest über mittelmäßiges Schulenglisch verfügen, Text und Sprache sind komplett in Englisch gehalten. Die animierten "Reise"-Sequenzen sehen zwar gut aus, werden allerdings schnell langweilig. Beim Öffnen einer Tür (dauert etliche

Sekunden) schlafen Euch spätestens nach dem dritten Mal die Füße ein. Trotzdem ist *Jurassic Park* gesamt gesehen ein gutes Spiel, das mit Liebe zum Detail umgesetzt wurde und auch längere Zeit Spaß macht. *jb*

System: Mega CD
Spielertyp: Interaktives Adventure
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 62%

Musik: 45%

Soundeffekt: 72%

Spiel-spaß **66%**



Redaktionswertung



In der aktuellen Filmumsetzung sucht Ihr die Eier von sieben Saurierarten für die Erhaltung der Arten



Moonlight Serenade

LUNAR - The Silver Star

Dragonmaster - das ist der ultimative Kämpfer, der alle Kräfte der Physis und Magie in sich vereint. Nur vier Auserwählten war es gewährt, diesen Titel zu führen. Auf jene Tage, in der sie die Welt auf Lunar vor dem dunklen Schleier des Bösen bewahrten, blicken die Menschen noch heute voller Bewunderung zurück. Auch der kleine Alex ist da keine Ausnahme. Wie gerne wäre er selbst dabei ge-

wesen. So begibt er sich mit Freunden auf die Suche nach dem weißen Drachen... wie einst sein Idol, Dragonmaster Dyna es tat.

Das Abenteuer beginnt in einem Dorf namens Burg, wo Ihr Bekanntschaft mit Alex und seinen drei Freunden macht. Im Verlauf des Spieles wechseln sich, mit Ausnahme von Alex und seinem Hausdrachen Nall, insgesamt zehn Charaktere ab. Jeder hat seine Ei-

genschaft als Kämpfer und beherrscht eine Anzahl verschiedener Waffen und Zaubersprüche. Wenn Ihr also in Geschäften Ausrüstungsgegenstände oder Waffen kaufen wollt, müßt Ihr darauf achten, daß diese auch zu den Kämpfern passen. So, nun kann es losgehen. Wenn Ihr eine Siedlung verläßt, wandert Ihr durch eine verkleinert dargestellte Landschaft, bis Ihr auf Monster und sonstige Unannehmlichkeiten trifft. Dann schaltet das Bild automatisch in die Seitenansicht, in der das Kampfgeschehen stattfindet. Für besonders kampfmüde Helden steuert der Computer per AI (Artificial Intelligence) alle Kämpfer automatisch. Nall gibt Euch (mehr oder weniger nützliche) Tips, oder bringt einen angeschlagenen Freund in Sicherheit, wenn dieser kurz davor ist, abzukratzen. Wenn es gar zu brenzlig wird, kann er auch den Spielstand fast an jedem Ort abspeichern. Ist einmal eine wichtige Hürde genommen, könnt Ihr Euch in Ruhe zurücklehnen und die animierten Zwischensequenzen (meist mit Digi-Sprachausgabe) bewundern.

Dunkle Gestalten im Thronsaal des Althena-Tempels. Freund oder Feind? Ihr werdet es früh genug erfahren.



super

Obwohl die japanische Originalversion schon vor über einem Jahr erschienen ist, wirkt *LUNAR* nicht veraltet. Gut, man hätte mehr Zwischensequenzen einfügen, oder die musikalische Untermalung mit mehr Vielfalt gestalten können. Das Kampfsystem und die Grafik kommen mir auch irgendwie bekannt vor. Aber eines ist unübertroffen: das Drehbuch. Zwar schleppt sich anfangs die Handlung recht träge dahin, aber nach einer gewissen Zeit ist die Motivation voll da (ich konnte nicht mehr aufhören!). Anders als bei vielen Fantasy-RPGs überwiegt in *LUNAR* die persönliche Note. Hier ist ein Bösewicht nicht gleich ein Bösewicht, ein Gott kein Heiliger. Vertrauen und Verrat, Haß und Liebe... jeder der einzelnen Charaktere lebt! Und das macht *LUNAR* zweifellos zu einem der besten Rollenspiele, die es zur Zeit gibt. *Tetsuhiko Hara*



Die Handlung in *LUNAR* spielt auf zwei Kontinenten. Für Abwechslung sorgen animierte Zwischensequenzen mit Sprachausgabe.

System: Mega CD
Spieltyp: Rollenspiel

Hersteller: Game Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:
72%
Musik:
80%
Soundeffekt:
65%

Spielspaß
88%



Redaktionswertung

Rettet Daphne!

Dragon's Lair

Die Mega-CD-Umsetzung des legendären Laserdisc-Automaten von Don Bluth ("In einem Land vor unserer Zeit") hält sich nach Kräften an ihr Vorbild. So bleibt *Dragon's Lair* ein interaktiver Trickfilm, in dem Ihr den tapferen Ritter Dirk per Joypadkommando durch ein Monsterschloß lotst. Das Ziel ist die standesgemäße Prinzessinnenrettung. Der Endgegner

(ebenso standesgemäß) der böse Drache "Singe". Euer Erinnerungsvermögen entscheidet hier über Sieg oder Niederlage. Je nach Situation lenkt Ihr in eine bestimmte Richtung oder drückt eine Feuer-taste. Verpaßt Ihr den Einsatz oder gebt das falsche Kommando zur richtigen Zeit, ist eins von fünf Leben verwirkt – freilich in einer fein animierten Trickfilmsequenz.



Vom Spiel her 'ne Wucht, grafisch eine Schlamperei: 64 Farben reichen für einen solchen Film nicht aus

Auch wenn dies alle naselang passiert, braucht Ihr nicht in Panik auszubrechen – die Continues sind unbegrenzt. Wer *Dragons's Lair* durchgespielt hat, darf sich über den kompletten Film am Stück freuen.



gut

Erst einmal ein "Pfui!" an die Grafik-Verantwortlichen. Die Vorlage wurde einfach durch einen "Dithering"-Algorithmus gejagt, anstatt sie neu zu kolorieren. Dadurch erscheinen die Bilder stark griesig, was den Spaß am Film doch erheblich trübt. Auch der Sound wurde nicht gerade von Könnern auf das Mega CD angepaßt. Immer wieder lassen Aussetzer den CD-Sound-verwöhnten Spieler zusammensucken. Das Spiel selbst ist gelungen, die

Umsetzung jedoch hingeschludert. Trotz der recht beschränkten Eingriffsmöglichkeiten des Spielers macht *Dragon's Lair* auch fast ein Jahrzehnt nach seiner Entstehung immer noch 'ne Menge Spaß.

jb

System: Mega CD
Spielertyp: Interaktiver Trickfilm
Hersteller: Readysoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

61%

Musik:

12%

Soundeffekt:

68%

Spiel-spaß

69%



Redaktionswertung

T-800 is back

The Terminator

Der erste Terminator-Teil erschien schon vor einem Jahr auf Modul. Virgin hat den Arnie-Klassiker nun in leicht veränderter Form auf Silberscheibe gepreßt. Im Jahre 2029 befindet sich die Menschheit im Krieg mit den Maschinen. Eine Widerstandsgruppe, angeführt von John Connor, versucht verzweifelt, gegen die Blecharmeen anzukämpfen. Ein Zentral-

computer namens "Skynet" bastelt derzeit an einem Superroboter. Der wird mit Hilfe einer Zeitmaschine in das Jahr 1984 teleportiert. Dort soll er Sarah (die Mutter von John) töten, um die Zukunft zu manipulieren. Auch die Future-Menschen wissen sich zu helfen und schicken ebenfalls einen Kollegen in die Vergangenheit zurück. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden "Kyle". Be-

waffnet mit einer upgrade-fähigen MG kämpft Ihr Euch durch zehn Plattform-Levels. Überall lauert ein Blechkamerad und versucht Euch das Lebenslicht auszublenden. An verschiedenen Stellen der Level-Labyrinth sind Power-Ups, Granaten und Extraleben versteckt.

che Hüpfzenarien, doch auf die Dauer langweilt das auch den hartnäckigsten Ballerfan. Gute Musik und Soundeffekte können das lahme Spielprinzip nicht retten. Summa summarum, wieder ein Fall für die CD-Entsorgung.

ws



geht so

Gleich nach dem Einschalten wurde ich bitter enttäuscht. Die digitalisierten Original-Filmsequenzen waren derart schlecht zu erkennen, daß selbst beim näherem Hinsehen das Bild noch verschwommen war. Das Spiel unterscheidet sich nicht viel vom Modulvorgänger. *The Terminator* beschränkt sich darauf, daß schlecht animierte Sprites ballern durch die Gegend laufen. Jedes Level bietet zwar unterschiedli-

System: Mega CD
Spielertyp: Action

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continues

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

55%

Musik:

65%

Soundeffekt:

49%

Spiel-spaß

54%



Redaktionswertung



Nichts als Ärger hat man mit den Blechdosen. Wer kümmert sich dann um die teure Entsorgung?

Gekreuzte Klingen

Pirates Gold



Wenn Ihr zu Anfang des Spiels in See stecht, habt Ihr die Wahl zwischen unterschiedlichen historischen Szenarien, die Euch zu unterschiedlichen Zeitepochen des siebzehnten Jahrhunderts in die Karibik und in die Gegend um den Golf von Mexiko versetzen. Danach wählt Ihr die Fahne, unter der Euer stolzes Segelschiff fortan den Feinden das Fürchten lehren

soll. Nachdem Ihr Euren bisherigen Kapitän in einem furiosen Fechtduell besiegt, akzeptiert Euch die Crew als neuen Anführer. Vor dem Auslaufen solltet Ihr im Heimathafen zunächst mit Eurem Gouverneur und dem Kneipenwirt reden, denn hier bekommt Ihr erste Aufträge und heuert weitere verwegene Seemänner an. Beim Händler versorgt Ihr Euch mit Proviant, der



Der neue State Of The Art-Vorspann steht im krassen Gegensatz zur eher antiquierten Spielfläche des Simulations-Klassikers



Schiffsbauer stockt gegen Bares Eure Flotte auf. Nach Verlassen des Hafens steuert Ihr Euer Schiff aus der Vogelperspektive über eine Seekarte. Sobald der Ausguck ein feindliches Schiff erspäht, könnt Ihr in einem Seekampf die Kanonen sprechen lassen oder bei Überlegenheit entern und Euch im Fechtkampf messen.



super

Der Klassiker hat für Euch sein Sonntagsgewand herausgekratzt! Schon alleine das beeindruckende State-of-the-art-Intro, in dem finstere Korsaren in einer Hafenspeilunke ihren liebsten Hobbies fröhnen, macht den Kauf lohnenswert. Die passende Musik und die glasklare Sprachausgabe verpassen der munteren Freibeuterei

den letzten Schriff. Wer sich nicht an den gerade noch erträglichen Ladezeiten stört, bekommt den derzeit besten "Konsolen-Piraten" geboten. Ein Silberling, der in jede gut sortierte Schatzkiste gehört! *fh*

System: Mega CD
 Spieletyp: Actiongeladene Piratensimulation
 Hersteller: Microprose
 Testversion von: Microprose
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Speicherfunktion, Highscore-Liste, 4 Schwierigkeitsgrade
 Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
 Preis: ca. 90 Mark

Grafik:

69%

Musik:

59%

Soundeffekt:

47%

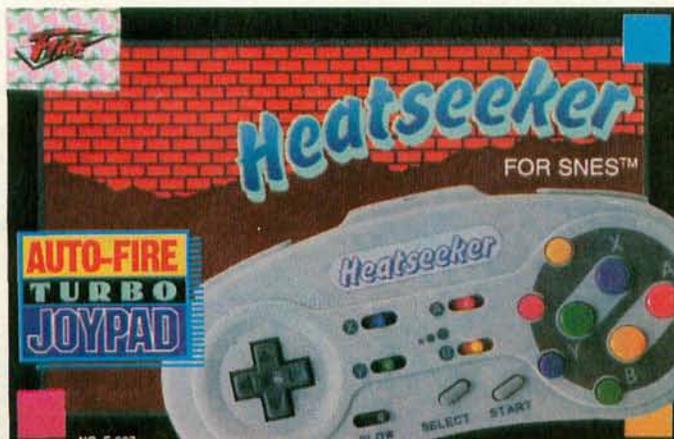
Spiel-spaß

81%

Redaktionswertung

MEGA CD

Heiße Accessoires von



HEATSEEKER Profi-Joypad für Super-NES

Bringt Dir den ultimativen Spaß auf Deinem Super-Nintendo! Slow-Motion, Turbofeuer und extra Autofeuer-Buttons.

DM 29,95 (unverb. Preisempf.)

Überall im gutsortierten Einzelhandel!

More Options - More Fun!

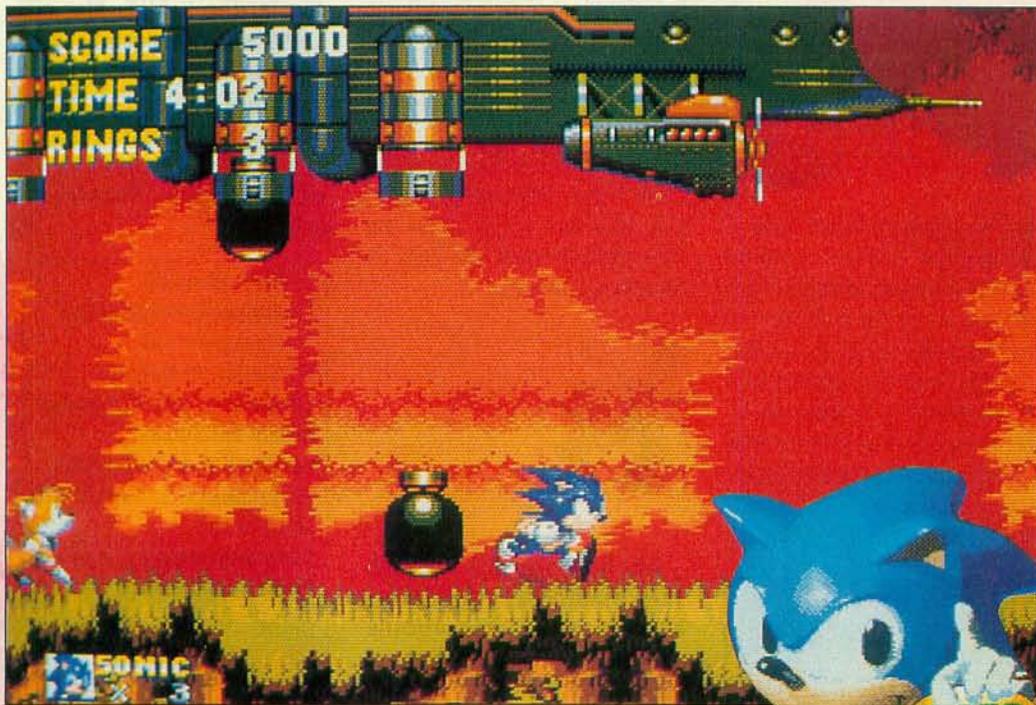
Alleinvertrieb für Deutschland, Österreich und die Schweiz:



FLASHPOINT
 Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
 23845 Oering

☎ 0 45 35/22 22
 Fax 0 45 35/22 24



Jetzt aber die Füße in die Hand genommen! Ein "R-Type"-Schiff verfolgt unseren blauen Wirbelwind.

nen Turboblitz verwandelt. Es gilt wie schon zuvor, so viele Goldringe wie möglich einzusammeln, damit ein Bonusigel bzw. Continue ergattert werden kann. In jeder Zone gibt es wie gewohnt Geheimgänge, die mit diversen Extras aufwarten. Falls Ihr dort einen überdimensionalen Ring findet, befördert Euch dieser direkt in einen 3-D-Bonus-Level. Dort wandert Ihr über eine schachbrettmusterte Kugelplattform. Nun müßt Ihr versuchen, alle herumliegenden blauen Murmeln einzusammeln, ohne einen Warp-Bumper zu berühren, der Euch sonst postwendend wieder zurückkatapultiert. Als zusätzliche Features gibt es einige neue Special-Items. Bei diesen wird Sonic mit einer Art Bubble-Blase umgeben und erhält dadurch unterschiedliche Fähigkeiten. Mit der Magnetblase werden zum Beispiel alle Ringe im näheren Bereich automatisch angezogen. Unter Wasser gibt es eine Luftblase, die das Sauerstoffauf tanken überflüssig macht. Am Ende jeder Zone erwartet Euch dann Dr. Robotnik, der wie immer mit einer neuen Taktik aufwartet. Bei *Sonic 3* habt Ihr wieder die Qual der Wahl, ob Ihr lieber mit Sonic oder Tails, bzw. beiden zusammen durch die bunte Pixelwelt hüpfen wollt. Es wurde diesmal noch ein spezieller "Gegeneinander"-Modus mit eingebaut, in dem Ihr Euren persönlichen Sonic-Racing-Wettkampf durchführen



Stachlig Sonic 3

Da isser nun wieder! Der knobelige blaue Rolligel mit seinem fuchsigem Partner Tails. Mit frisch getankter Sonic-Energie geht's neu ans Werk. Eine schwebende Insel ist der Schauplatz des dritten Igelspektakels. Dort treibt der altbekannte Dr. Robotnik erneut sein Unwesen. Er ist mit seinem Panzerschiff gestrandet und versucht, dieses wieder flott zu bekommen. Der gute alte Doc hat

schon einen Weg gefunden, sein Gefährt zu reparieren. Die geheimnisvolle Insel besitzt magische Edelsteine, welche in der Luft herumschweben. Schlau wie das Kerlchen ist, versucht er nun diese Steinchen schlichtweg zu klauen, um sein Todesei zu reparieren. Dem Hüter der Edelklunkerchen (ein Kerl namens Knuckles) erzählt Dr. Robo, daß Sonic und Tails diejenigen seien, die versuchten, ihm

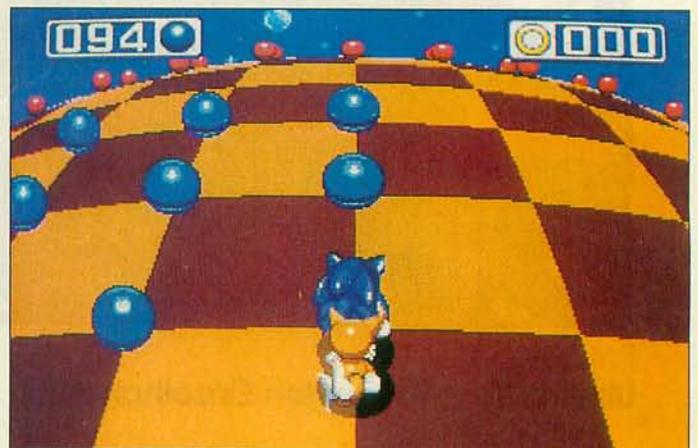
seinen Schatz zu klauen. Knuckles vertraut dem Finsterling blind (wie dumm) und schickt seine High-Tech-Insektenarmee los, um den beiden das Leben schwerzumachen. Sechs abwechslungsreiche Zonen müßt Ihr nun mit den altbewährten Sonic-Eigenschaften erforschen. Wie in den ersten beiden Teilen, gibt's wieder Loopings, Sprungfedern, Schleichwege und Unterwasserpassagen. Dabei fehlt auch nicht die bekannte "Spin-Dash"-Attacke, welche Sonic in ei-



Mit Vollgas geht's ab ins Geschehen



Wo ist meine Jane geblieben?



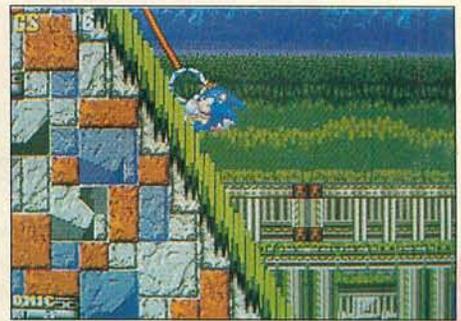
Mit neuen 3-D-Bonus-Levels werden Eure Augen verwöhnt. Reaktionsvermögen ist hierbei gefragt.



Ziemlich stachelig der Kollege. Hoffentlich komme ich da rüber?



Geh't's da oben noch weiter? Na, mal sehen, wer sich dort unten noch tummelt.



Sylvester würde vor meinen Kletterkünsten glatt vor Neid erblassen

könnt. In diesem Spielmodus wird der Bildschirm in zwei Hälften aufgesplittet, diesmal ohne Interlace-Flackern. Wer da dann als erstes durchs Ziel rast, hat gewonnen.



super

Viel geändert hat sich auch bei dem dritten Teil nicht. Die Programmierer haben altbewährtes mit ein paar neuen Spielelementen etwas aufpoliert. Die Levels sind noch viel umfangreicher geworden als bei den Vorgängerversionen. Es gibt neue Feinde, die aber sehr sporadisch im Spielgeschehen auftauchen. Bei der Grafik verwöhnen teilweise bis zu 128 Farben das Spielerauge. Die Fantasy-Welten wurden wieder schön und abwechslungsreich gezeichnet, perfektioniert mit hyperschnellem ruckelfreiem Parallax-Scrol-

ling. Die neuen Special-Items lockern den Spielverlauf um einiges auf und lassen allzu schnell keine Langeweile aufkommen. Dadurch wird leider der Schwierigkeitsgrad um einiges herabgesetzt, und die Endgegner stellen kein großes Problem mehr dar. Bei der Musik wurde wieder kräftig in die Techno-Beat-Kiste gegriffen. Die gut komponierten fetzigen Rhythmen sind ein Ohrenschmaus. Die Soundeffekte wurden größtenteils von den Vorgängern übernommen. Leider kann der "Miteinander"-Modus auch im dritten Igel-Abenteuer nicht überzeugen. Der Tails-Spieler hat keine Chance, Sonic auf den Fersen zu

bleiben. Das bedeutet, er wird vom schnellen Scrolling einfach überrollt und taucht nach längerer Wartezeit wieder auf. Dies läßt beim Partner schnell ein Frustgefühl aufkommen. Der zusätzlich miteingebaute "Gegeneinander" Racing-Wettbewerb ist zwar eine ganz nette Idee, fesselt aber nicht gerade lange am Bildschirm. Bleibt festzuhalten, daß *Sonic 3* sich am besten alleine spielen läßt und da am meisten Spaß macht. Ich kann das Modul ohne weiteres jeden Jump'n'Run-Fan zum Kauf empfehlen. Es wird ein solides, wenn auch schon mehrfach dagewesenes Spiel präsentiert, was technisch ohne

Mängel aufwartet. Zudem hat Sega diesmal dem Modul eine längst überfällige Batterie-Speicher-Funktion gespendet, welche schon längst vonnöten war. Damit entfällt der lästige Neuanfang bei bereits geschafften Levels. Weitere Sonic-Abenteuer sind unterwegs und erscheinen noch dieses Jahr. *ws*

System: **Mega Drive**
Spieleart: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1-2**
Features: **Continues, Batterie**
Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. je 149 Mark**

Grafik: **83%**
Musik: **80%**
Soundeffekt: **73%**

Spiel-spaß **83%**



*Ski Heil!
Hoffentlich kommen keine Bäume.*



Hey! Ich glaub, Du bist hier im falschem Spiel. Suche lieber Deine Freundin Biene Maja.



So ein Mist, ich hab's doch gewußt! Jetzt ist meine berühmte Sonic-Slalomtechnik gefragt.

Alles Käse

James Pond 3

Der böse Dr. Maybe ist mal wieder drauf und dran, die Welt mit seinen üblen Mächenschaften zu belästigen. Nach seiner Schlappe in *Robocod* flüchtete er auf den Mond, um dort sein Hauptquartier zu errichten. Mit dem dort abgebauten Mondkäse will er künftig den internationalen Käsemarkt beherrschen. Den Abbau überwacht eine angeheuerte Rattenar-

mee. Da wird's natürlich höchste Zeit, daß James 'ne Schuppe biegt. Auf dem Mond angekommen, stellt unser kleiner Held auch gleich seine akrobatischen Fähigkeiten unter Beweis: Mühelos und ohne Kie-menflattern läuft er an Wänden und Decken entlang und schwingt sich mit Sprungfederschuh bis in ungeahnte Höhen hinauf. Steine, Kä-seecken, Bomben und Dynamit

können aufgenommen werden, um lästigen Ratten damit eins auf den Schwanz zu braten. Allzu aufdringliche Nager werden auch schon mal kurzerhand entworfen, um fortan mit einer Äpfel verschießenden Knarre hantieren zu können. Im Level versteckte Halbmonde, Münzen und Teetassen wollen fleißig gesammelt werden, damit Ihr bei der Bonusabrechnung am Levelende gut dasteht. Sterne füllen Eure Energieanzeige auf.

heikle Steuerung den Schwierigkeitsgrad unelegant in die Höhe treibt. So werden nicht etwa auf simplen Knopfdruck Hiebe ausgeteilt, sondern mit einer abenteuerlichen Knopf-Steuerkreuz-Kombination. fh

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue, Paßwort**
Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

56%

Soundeffekt:

66%

Spiel-spaß

64%

Redaktionswertung



gut

James Pond 3 vermischt Mario-Anleihen an allen Ecken und Enden zu einem wenig eigenständigen Allerlei. Doch auch hier gilt: Gut kopiert ist halb gewonnen. Originelle Endgegner und ein enormer Umfang versöhnen den Kritiker. Doch sollte nicht unerwähnt bleiben, daß die



Links: Wie gut, daß Euch Mario seine Landkarte geliehen hat.

Rechts: Vorsicht! Die Rattenarmee beschäftigt nur Sonntagsfahrer.



Zoologie

Zool

Wie genau soll man den maskierten Wicht denn jetzt anreden? Ist er nun eine Ameise oder nicht?

Egal, fest steht nur, daß er ein intergalaktischer Ninja der n-ten Dimension ist. Als solcher hat er es sich zur Aufgabe gemacht, die Galaxie aufs neue von allem Bösen zu befreien. Mit einem wahren Affenzahn durchstreift der Kleine

Krieger abgedrehte Traumwelten. *Zool* rast, klettert, springt und hüpfert wie sonst nur ein zweiter (Ihr wißt schon wer!). Feinde macht er entweder mit gezielten Sprüngen auf deren Kopf oder mit Salven aus seiner Gummigeschoß-Knarre fertig. Im Notfall packt er in heißen Luftkämpfen auch schon mal sein Ninja-Schwert aus. Bonusgegenstände sammelnd hetzt der Drei-

käsehoch unter Zeitdruck von Save-Station zu Save-Station bis er den erlösenden Ausgang erreicht.

man die Überschall-Hilfe jedoch zu sehr in Anspruch, wird's in heiklen Situationen schnell unspielbar, denn allzu leicht werden im Sause-schritt drohende Gefahren erst dann wahrgenommen, wenn's schon zu spät ist. fh



gut

Auf Amiga und PC sorgte der intergalaktische Ninja mit den listigen grünen Augen und den ultraschnellen Sprintstiefeln für einiges Aufsehen. Selten zuvor konnte man auf den Rechnern ein *Jump'n'Run* in derartiger Geschwindigkeit genießen. Konsolen-Freunde sind natürlich durch Segas Igel verwöhnt, da hat der Grünling von Gremlin von Haus aus einen schweren Stand. Böse Zungen sprechen von einem simplen Igel-Abklatsch. Tatsache ist, daß scheinbar auch in anderen Dimensionen erhöhte Geschwindigkeit eine große Rolle spielt. Nimmt

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Electronic Arts/Gremlin**

Testversion von: **Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

75%

Soundeffekt:

64%

Spiel-spaß

74%

Redaktionswertung



Links: Die große Haribo-Biene ist der Obermottz der ersten Welt.

Rechts: In der High-Tech-Welt spielt man das "Lied vom Tod".



ICH WISSE NICHT
WAS ICH TUN SOLL
UND WER ICH BIN



ACCOLADE

GODS

A Bitmap Brothers game

Sega Pro-92%

Mega Advanced Gaming-91%

WERDE EIN GOTT AUF DEM



© 1991, 1992, 1994 The Bitmap Brothers. Gods is a trademark of The Bitmap Brothers. All rights reserved. Sega, and Mega, Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Licensed by Accolade, Inc.

Fehlschuß

Pelé

Wenn der mittlerweile 54 Jahre alte Pelé genannt wird, horchen auch Fans auf, die noch mit der Trommel um den Christbaum sprangen, als "die schwarze Perle" bereits Fußballgeschichte machte. Accolades Simulation für ein oder zwei Spieler bietet Euch eine reiche Palette von Mannschaften aus aller Welt, deren Outfit Ihr buchstäblich von den

Socken und den Seitenstreifen der Trikots selbst bestimmen dürft. Danach entscheidet Ihr, ob es ein Freundschaftsspiel werden soll, der Start eines Turniers oder einer Ligarunde. Die Simulation erlaubt Euch Spielzeitvariationen in Fünfminutenschritten. Bevor es auf den Platz geht, könnt Ihr die Leistungsprofile einzelner Mannschaften bewundern sowie eine geeignete



Wenn Pelé dieses Spiel sehen könnte...
Schlechte Spielbarkeit kombiniert sich mit einer miesen Perspektive.

Strategie wählen. Welcher Kicker gerade aktiv ist, entscheidet Ihr per Druck auf den A-Button. Bei Schiedsrichteraktionen etc. verläßt die Kamera das Spielfeld, um digitalisierte Einlagen des Pfeifers zu präsentieren.



geht so

Leider erreicht dieser Pelé nicht einmal annähernd die Klasse des lebenden Originals. Die Schiedsrichtereinblendungen zerreißen den Spielfluß in unübersichtliche Häcksel, was durch die behäbige Grafik, den kleinen sichtbaren Spielfeldauschnitt und die undankbare trigonometrische Perspektive verstärkt wird. Auf den drei Joypad-Knopfen liegen zu viele Funktionen, an die Ihr Euch auch in stundenlangem Training kaum gewöhnt.

Manchmal genügt es schon, ohne Aktion einfach auf den Gegner aufzulaufen, um ein Foul zu provozieren. Allein der passable Zwei-Spieler-Mode bewahrt das mäßige Kicker-Modul vorm völligen Absturz. hu

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballspiel

Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Turnier- und Ligarunden
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

48%

Musik:

68%

Soundeffekt:

67%

Spiel-
spaß

50%



Redaktionswertung

Basketball die Dritte

Tecmo Super NBA Basketball

Nach NBA Jam und NBA Showdown ist Tecmo Super NBA Basketball bereits die dritte Basketballsimulation, die wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen. Auch diesmal stehen Euch wieder alle 27 NBA-Teams zur Verfügung. Die

Teams bestehen aus jeweils fünf Spielern. Ihr könnt eine komplette NBA-Saison durchspielen, oder einfach nur zu einem freundschaftlichen Match antreten. Ähnlich einer Football-Simulation gibt's eine Anzahl offensiver Spielzüge,



Der Schiedsrichter reagiert sehr penibel auf jede Regelwidrigkeit. Bei zehn Spielern auf dem Feld verliert man leicht den Überblick.



die Ihr per Knopfdruck ausführt. Spieler werden ausgewechselt und auch Verletzungen kommen ab und zu vor. Ihr spielt allein oder zu zweit. In einem Turnier können jedoch bis zu 27 Teilnehmer gegeneinander antreten. Besonders eindrucksvolle Szenen werden in Nahaufnahmen wiederholt. Der Schiedsrichter hält sich strikt an die Basketballregeln, inklusive Fouls und Zeitüberschreitungen. Eine Batterie speichert Eure Spielstände und Statistiken im Laufe einer Saison ab.



geht so

Der dritte im Bunde bleibt auch bei der Wertung etwas hinter den beiden anderen zurück. Tecmo Super NBA Basketball bietet zwar jede Menge interessanter Features, bei der Spielbarkeit fehlt jedoch das gewisse Et-

was. Das Spiel ist zu langsam, es fehlt der Schwung, den z.B. NBA Jam bietet. Insgesamt gesehen ist Tecmo NBA eine annehmbare Simulation, mit NBA Showdown oder NBA JAM seid Ihr jedoch besser bedient. rz

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

64%

Musik:

30%

Soundeffekt:

65%

Spiel-
spaß

61%

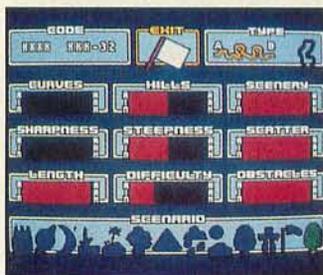
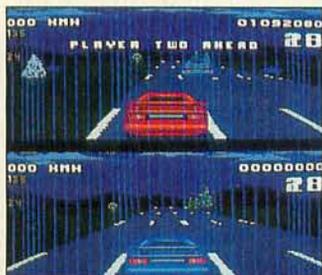


Redaktionswertung

Tiefbau Lotus 2

Mit dem Nachfolger kümmert sich Gremlin auch um kreative Rennfahrer. Während das eigentliche Spiel so ziemlich gleichgeblieben ist (3-D-Rennen mit Checkpoint-System) stellt Ihr Euch im "R.E.C.S."-Modus die Strecken selber zusammen. Dies heißt jedoch nicht, daß Ihr die Kurse auf dem Reißbrett entwerft. Vielmehr legt Ihr den Anteil an Kurven, Hü-

geln, Schikanen und etlichem mehr per Einstellbalken fest. Die persönliche Konfiguration wird dann nicht etwa abgespeichert, sondern durch ein längeres Paßwort zum Notieren ausgegeben. Gerade der Auswahlpunkt "Szenario" ist hauptsächlich spielentscheidend. Je nachdem, ob Ihr auf der Autobahn oder auf dem Saturn fahrt, werdet Ihr von Baustellen



So gut wie der Vorgänger: Der lahme Streckeneditor von Lotus 2 hebt den Spielspaß nicht an

belästigt oder von Turbo-Zones verwöhnt. Ähnlich wie bei Jaguar 220 auf dem Mega CD sucht Ihr Euch die Musik aus einem einblendeten Autoradio aus.



gut

Lotus 2 ist von der Steuerung, der Geschwindigkeit und somit von der Spielbarkeit dasselbe wie der erste Teil. Leider reißt der Construction-Kit den Dauerspieler nicht gerade vom Hocker. Ein in mehrere Stufen unterteilter Schwierigkeitsgrad hätte es auch getan. Einzig die Szenario-Anwahl, die die Art der Hindernisse bestimmt, sorgt für etwas Kurzweil (beispielsweise mit den Turbo-Zonen auf dem Saturn). Die wenigen Musikstücke habt Ihr bald über. Gesamt gesehen ist Lotus 2 ein flottes Renn-

spiel mit guter Grafik und gelungener Spielbarkeit. Wer Lotus Turbo Challenge besitzt, kann sich das Geld für den Nachfolger sparen. Das Beste am Rennmodul bleibt wie üblich der Zwei-Spieler-Modus. jb

System: Mega Drive
Spieleart: Rennspiel

Hersteller: Gremlin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Einstellmöglichkeit der Strecken
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

71%

Musik:

56%

Soundeffekt:

30%

Spiel-
spaß

72%

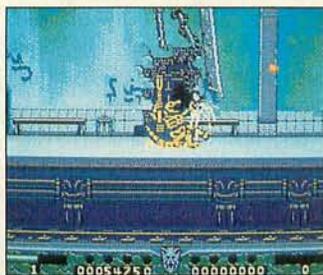
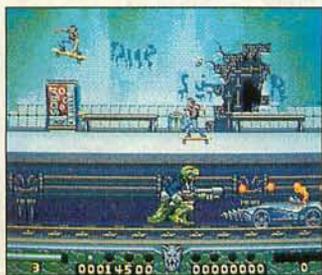
Redaktionswertung

For Hire

Dinosaurs

Die guten alten Dinos inspirieren die Programmierer immer wieder auf ein neues. Sega selbst hat sich diesmal den prähistorischen Dickhäutern angenommen. Zur Geschichte: Ein psychopathischer Diktator bastelt sich in einem Labor seine eigenen biogenetischen Killer-Dinos. Insgesamt drei verschiedene fleischfressende Saurierarten wurden in einem ge-

heimen Versteck herangezüchtet. Herhalten mußten Tyrannosaurus Rex, Triceratops und Stegosaurus Rex. Die Urviecher sind ausgerüstet mit verschiedenen High-Tech-Blastern und Spezial-Saurierkick-Techniken. Ihr übernehmt nun die Rolle von einem der Biosaurier. Eure Aufgabe besteht darin, alles wegzupusten, was sich auf dem Bildschirm bewegt und den Aus-



Wenn ich könnte, würde ich das Spiel wieder in die Saurierzeit zurück katapultieren. Wenn die armen Dinos das wüßten.

gang zur nächsten Stage zu finden. Am Anfang jedes Levels greifen Euch Horden von wildgewordenen Ninjas und Monster-Sprites an, die durch MG-Beschuß schnell zur Strecke gebracht werden. Im nächsten Abschnitt wehrt Ihr Euch im Untergrund gegen Skateboard-Rowdies und Raketenflitzer. Damit es nicht so schwer wird, sind überall Special-Items versteckt, welche Eure Lebensenergie bzw. Waffe aufrüsten.



na ja

Mit Dinosaurs for Hire ist Sega-Amerika kein großer Wurf gelungen. Es wurde wieder versucht, die immer noch anhaltende "Dinoitis" skrupellos zu vermarkten. Alle Sprites wirken sehr mickrig und sind zudem noch schlecht animiert. Auch die Hintergründe wurden lieblos

ohne große Details einfach dahingeknallt. Wer bei diesem Mix aus langweiliger Grafik, mäßiger Spielbarkeit und schlechter Steuerung nicht umgehend das Joypad wirft, muß total Dino-vernarrt sein. ws

System: Mega Drive
Spieleart: Action

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continues

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

45%

Musik:

39%

Soundeffekt:

40%

Spiel-
spaß

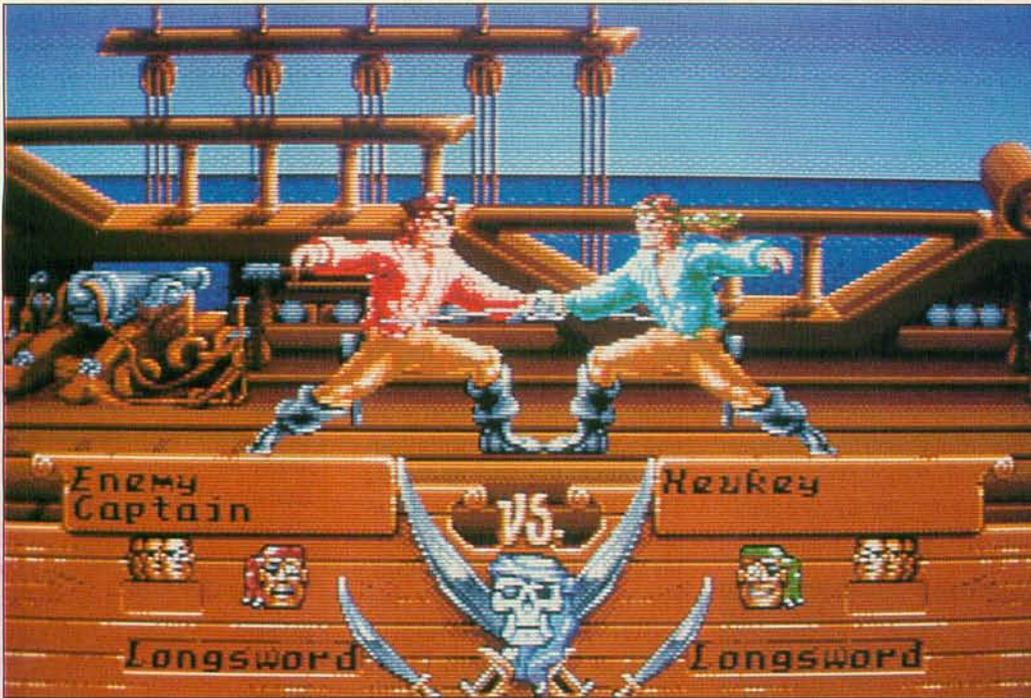
40%



Redaktionswertung

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



Stellvertretend für Eure ganze Besatzung liefert Ihr Euch beim Entern mit dem gegnerischen Kapitän ein heißes Gefecht.



super

Microprose haben sich redliche Mühe gegeben, dem Klassiker ein neues, schöneres 16-Bit-Gewand zu geben. Am deutlichsten macht sich dies bei den Fechtsequenzen und beim Aufenthalt in den Städten bemerkbar, die Seekarte präsentiert sich jedoch wie gewohnt im tristen Ultramarin der 8-Biter. Das bewährte Spielprinzip wurde zu 100 Prozent beibehalten, warum auch an einem Erfolgsrezept unnötig herumdoktern?

Wer pure Action liebt, sollte sich von der verführerischen Piraten-Thematik nicht täuschen lassen. Denn trotz Fechtkämpfen und Seegefechten geht's bei *Pirates Gold* eher beschaulich zu. Ohne Köpfchen kommt Ihr nicht sehr weit, doch auf den Degen und die Kanonen könntet Ihr fast verzichten, denn *Pirates Gold* kann man auch fast als Handelssimulation spielen. *th*

Mast- und Schotbruch

Pirates Gold



Die Karibische See im 16. und 17. Jahrhundert: Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier buhlen um die Herrschaft über die sonnigen Kolonien mit Ihren reichen Bodenschätzen.

Ihr beginnt als junger, aufstrebender Pirat auf einer kleinen Nußschale mit einer handvoll treu ergebener Seeleute. Ihr wählt zunächst aus verschiedenen historischen Szenarien, deren Ambiente

jeweils durch eine veränderte politische Lage bestimmt wird, eine geschichtliche Periode für Euer Spiel aus. Anschließend sucht Ihr Euch die Fahne aus, unter der Euer Schiff in See stechen soll. Vor dem Auslaufen solltet Ihr Euch beim Gouverneur Eures Heimathafens erste Aufträge einholen und in der Hafenkneipe eine tüchtige Mannschaft anheuern. Beim Händler versorgt Ihr Euch mit Proviant,

denn Wassermangel und Skorbut sind der schlimmste Feind des Freibeuters. Zum Schiffsbauer solltet Ihr Euch erst zu einem späteren Zeitpunkt begeben, denn dazu fehlt Euch noch die nötige Kohle, die Ihr Euch durch Kaperzüge oder durch redlichen Handel zulegt. Segelt Ihr aufs freie Meer hinaus, steuert Ihr Euer Schiff aus der Vogelperspektive an scharfen Klippen und dunklen Sturmwolken vorbei. Meldet Euer Ausguck ein feindliches Schiff und Ihr entscheidet Euch für den Kampf, so wird auf einen eigens für die Seeschlacht bestimmten Bildschirm umgeschaltet. Dort gebt Ihr dem feindlichen Segler eine zielsichere Breitseite mit Euren Kanonen oder entert das Schiff, sobald Ihr glaubt, mit Euren Männern in der Überzahl zu sein. Auf den Planken liefert Ihr Euch dann ein heißes Gefecht mit dem gegnerischen Kapitän.

Nebenher warten zahlreiche Herausforderungen wie zum Beispiel das Aufstöbern einer Schatzflotte, das Auffinden von lange verschollenen Verwandten und das Erringen der Gunst Eurer Angebeteten auf Euch.



Beim Händler könnt Ihr erbeutete Güter verkaufen, die auf Knopdruck abrufbare Übersichtskarte hilft beim Navigieren.

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Actiongeladene Piratensimulation**
 Hersteller: **Microprose**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Batterie, Highscore-Liste, 4 Schwierigkeitsgrade**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

60%

Musik:

59%

Soundeffekt:

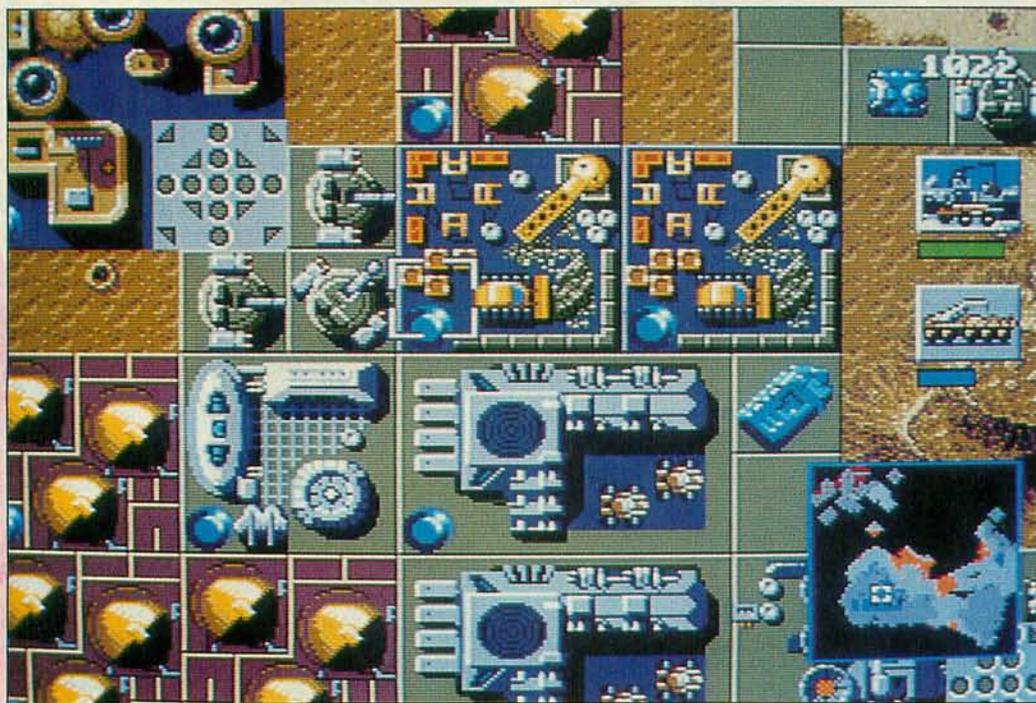
47%

Spiel-
 spaß

81%



Redaktionswertung



Hat 'ne Menge Geld gekostet, aber wer siegen will, braucht eine starke Basis

Feind etappenweise an und reibt Eure Schutztruppen auf. Kommt's zu einer Auseinandersetzung, aktiviert Ihr die gewünschte Kampfeinheit per Fadenkreuz und gebt in gleicher Weise das Ziel der Attacke an. Hat eine Einheit kein Kommando, bewacht sie automatisch ihren näheren Umkreis und beschießt jeden sich nähernden Feind. Hier ist freilich eine taktische Aufstellung wichtig. Die Fahrzeuge haben ihre Stärken und Schwächen. Ein Raketenwerfer beispielsweise trifft nur auf größere Entfernung gut, er sollte also fernab der Heimatbasis und in hinterster Schlachtreihe

plaziert werden. Da Eure Umgebung vor einem Späher-Besuch pechschwarz



Kontingent

Dune 2

Während die CD-Version *Dune* eher als interaktives Strategie-Adventure bezeichnet werden darf, überwiegt in *Dune 2* Echtzeit-Action. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für eines der drei Herrschaftshäuser (Atreides, Ordos oder Harkonnen). Im Spiel unterscheiden sich die drei Clans durch verschiedene Spezialwaffen. Spielgegenstand ist folgender: Während Ihr auf der Oberfläche von Arrakis das begehrte Spice (ist gleichbedeutend mit Geld) erntet,

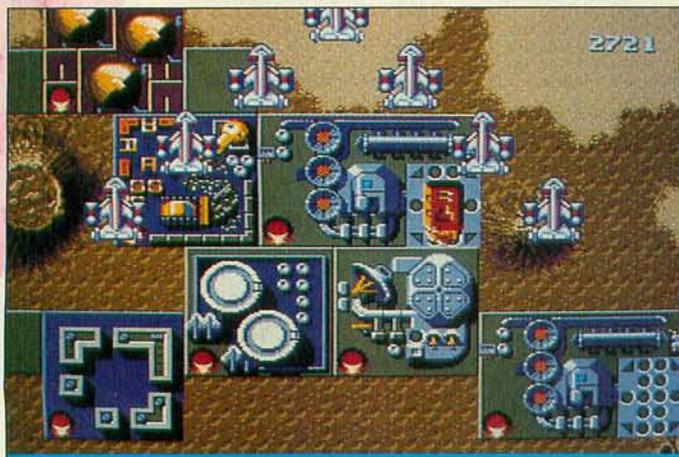
erfüllt Ihr in jedem Level einen speziellen Auftrag. Zuerst ist dies nur das Sammeln einer bestimmten Menge an Spice, später gilt es, gegnerische Produktionsbasen dem Erdboden gleichzumachen. Das komplette Spiel läuft dabei in Draufsicht ab. Zu Beginn eines Levels verfügt Ihr nur über ein Rudel Krieger, einige Fahrzeuge und einen Bauhof, mit dem Ihr weitere Gebäude produziert. Das erste Ziel ist das Aufstellen einer Spice-Raffinerie. Mit der Fabrik erhaltet Ihr



Das Wichtigste: Zerballert der Feind Euren Bauhof, seid Ihr kaum zu retten

einen Ernter, der die Planetenoberfläche abgrast und Euch mit finanziellen Mitteln versorgt. Je nach Level sind weitere Bauvorhaben für Verteidigungsgeschütze oder Radarstationen möglich. Der Gegner hingegen muß nicht bauen, seine Station steht von Anfang an. Während Ihr langsam aufbaut, tragt der

ist, bewährt sich ein einfacher Trick, um die Stellungen des Feindes auszukundschaften: Schickt einen Ornithopter (bewaffnetes Fluggerät) los und schon seht Ihr, von wo in der gegnerischen Stellung Ihr beschossen werdet. Viele andere Tricks und Taktiken (wie "Von-hinten-anschleichen" oder "Fußvolk überfährt man, statt es zu



Habt Ihr einen Level gemeistert, fliegt die CarryAll-Staffel eine Ehrenrunde. Der Weg zur Flugschau ist jedoch hart und steinig. Ihr beginnt mit einem Bauhof und etwas Fußvolk und expandiert zur militärisch gesicherten Super-Produktionsbasis.



Nach dem Kampf gegen die Ordos widmen wir uns den Harkonnen. Die richtige Zusammenstellung des Abbruchkommandos ist wichtig.

Kinkerlitzchen: Kleinwagen gegen Fußvolk. Erst in späteren Levels verfügt Ihr über genügend Fire-Power, um's krachen zu lassen.

beschießen") lernt Ihr Verlauf des Spiels dazu. Da in jedem Level neue Spielelemente hinzukommen, halten die Anforderungen an Euren Einfallsreichtum lange an. Zur weiteren Steigerung des Schwierigkeitsgrads tretet Ihr in späteren Levels nicht nur gegen einen Clan an, sondern kämpft gegen zwei Häuser und die Sadaukar-Recken des Imperators. Nach jedem Level erntet Ihr ein Paßwort.



Euer Mentat teilt Euch den nächsten Auftrag zu



Nach bestandenem Level wird abgerechnet



super

Oh, wie liebe ich dieses Spiel! Schon mit der PC-Version habe ich mir etliche Nächte um die Ohren geschlagen. Die Umsetzung auf

Konsole ist nicht nur gelungen, das Spiel wurde sogar neu durchdacht. Um den Nachteil der fehlenden Maus-Steuerung auszugleichen, haben sich die Mitarbeiter von Westwood toll ins Zeug gelegt und eine hervorragende Joypad-Alternative geliefert. Die Mischung aus Strategie und Ballerspaß ist bei

Dune 2 derart gut abgestimmt, daß die einzelnen Levels (Spieldauer: zwei Stunden und mehr) niemals langweilig werden. Was sich gegenüber der PC-Version jedoch geändert hat, ist der Schwierigkeitsgrad und der Umfang. Konnte man auf dem PC jede Spielsituation abspeichern, müßt Ihr nach einem mißglückten Versuch auf dem Mega Drive mit Paßwort am Levelanfang neu einsteigen. Außerdem fehlen in der Konsolenversion einige Levels und Spielelemente. Auf dem PC mußte man beispielsweise die Erfinderklausur "House of Yx" bauen, bevor man die begehrten Spezialfahrzeuge wie den Devastator oder den Sonic Tank herstellen konnte. Auf dem Mega Drive reicht's, wenn Ihr eine Fabrik für Fluggerät aufstellt. Grafisch reißt *Dune 2* kaum jemanden vom Hocker, doch sind die Sprites und Gebäude mit viel Liebe zum Detail realisiert. Obwohl sich verschiedene Musikstücke abwech-

seln, wird die musikalische Begleitung allerdings in den langwierigen Levels öfters langweilig. Wem's stinkt, der schaltet den Sound per Menü ab. Von der Spielbarkeit ist *Dune 2* komplett gelungen und ausgereift. Wer sich für eine Mischung aus Action und Strategie interessiert, muß das Spice-Modul haben. *jb*



Solange Ihr die Gegend nicht auskundschaftet habt, bleibt sie schwarz. Besonders nützlich ist hier die Radarstation.

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Action-Strategie-Spiel**
 Hersteller: **Westwood Studios**
 Testversion von: **Virgin**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **64%**
 Musik: **65%**
 Soundeffekt: **74%**

Spiel-spaß **83%**

Redaktionswertung



Feinde wie vom Fließband: Bei dieser Übermacht heißt's ein kühles Blech bewahren.



gut

Mega Man ist einfach nicht totzukriegen! In einem Mario-ähnlichen Siegeszug schafft er es immer wieder, trotz unverändertem Spielprinzip und -aufbau, die Gunst der Spieler aufs Neue zu gewinnen. Im ansehnlichen 16-Bit-Gewand macht das Ganze natürlich doppelt soviel Spaß!

Man wird nicht müde, den Einfallsreichtum der Programmierer zu bewundern, die sich nun zum wortwörtlich "x-ten Male" ein Sortiment neuer Repro-Kreaturen ausersonnen haben. Grafisch durchaus sehenswert, überzeugt *Mega Man X* auch von der guten Spielbarkeit her. Bis auf wenige Stellen, an denen's schon mal etwas langsam und auch ruckelig wird, bleibt das Spiel durchweg gut steuerbar. Sogar der schon berühmte Schwierigkeitsgrad hält sich diesmal ausnahmsweise in einem vernünftigen Rahmen. fh

Neustart

Mega Man X

Das kleine Robo-Kerlchen mit dem stahlblauen Panzer ist uns bereits in etlichen Sequels auf den Systemen NES und Game Boy ans Herz gewachsen und aus der Welt der Videospiele einfach nicht mehr wegzudenken. Jetzt soll der gut geölte Winzling auch auf dem Super Nintendo ganz groß rauskommen. Unterstützung erfährt er dabei von seiner Freundin und Verbündeten Zero, die sich

allerdings nur in einigen Zwischensequenzen ins Spielgeschehen einmisch.

Wie gewohnt kämpft Ihr gegen diese Roboter unterschiedlichster Machart. Schafft Ihr es, sie zu besiegen, so hinterlassen sie Euch, kurz bevor Ihnen das Blech wegfliht, ihre Waffe. Es erwarten Euch gegnerische Kisten mit recht illustren Namen, die allesamt dem Tierreich entlehnt sind: Launcher

Octopuld (Tintenfisch), Burnin' Noumander (Elefant), Icy Penguigo (Pinguin), Spark Mandriller (Affe), Sting Chameleao (Chamäleon), Storm Eagleed (Adler), Boomer Kuwanger (Hirschkäfer) und Armor Armarge (Gürteltier).

In ihren phantasie reich gestalteten Leveln herrschen diese Obermütze über zahlreiche Stahlkreaturen und hinterhältige Mechanismen, die Euch den Weg zum Versteck der Bosse steinig machen sollen. Nach ihrer Vernichtung hinterlassen sie bisweilen Energiekapseln, die je nach Verwendungszweck Eure Lebensenergie oder die Munition Eurer Spezialwaffen wieder auffrischen. Lediglich Eure Standardwaffe verfügt über eine unendliche Munition, die sich sogar durch beständiges Knopfdrücken zu einem Superschuss aufladen läßt.

An verschiedenen Stellen im Spiel erhält Mega Man Gelegenheit, in einen größeren Hilfsroboter umzusteigen, mit dem Ihr große Schritte wagen könnt und der auch kraftvoll zuschlagen kann.

Wenn unser Held mit seinen Elektromagnetfüßen Wände erklimmt und Umwege nicht scheut, findet er hin und wieder sogar ein Extraleben. Diese willkommene Hilfe ist auch nötig, denn Sigma, ein überaus intelligenter Android, erwartet Euch schon zum Endkampf.



Abgedrehte Endgegner mit fiesen Tricks und phantasievollen Waffen machen auch auf dem Super Nintendo Mega Man das Leben schwer

System: Super Nintendo
Spielertyp: Action-Jump'n'
Run
Hersteller: Capcom
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik:

69%

Musik:

71%

Soundeffekt:

49%

Spiel-
spaß

76%





Knallbunt und abgefahren: Das *Rainbow Bell Adventure* stiftet Verwirrung, macht aber 'ne Menge Spaß



gut

Wer Sonic oder Mario nicht mehr sehen kann und zur Abwechslung mal mit anderen Knuddel-Sprites spielen möchte, kommt bei *Twinbee: Rainbow Bell Adventure* voll auf seine Kosten. Beim Levelaufbau standen beide erwähnten Spiele Pate. Die Zeichner haben sich bei den Fantasy-Welten sehr viel Mühe gegeben. Auch wenn der erste optische Eindruck der bonbonfarbigen Hintergründe stark an *Fantasy Zone* erinnert. Die "Süßli"-Sprites sind zwar klein, aber mit vielen Animationsphasen gut in Szene gesetzt worden. Ein großes Lob gebührt der feinfühligsten Steuerung, die auf jedes Kommando ohne Verzögerung reagiert. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig. Je weiter man im Spielgeschehen fortgeschritten ist, desto komplexer werden die Labyrinth. Jump'n'Run-Freaks können unbekümmert zugreifen.

WS

Pop'n Twinbee zu Fuß Rainbow Bell Adventure

Konamis Ballerprofi wird zum Fußgänger. Im neuen horizontal scrollenden Jump'n'Run-Abenteuer hat die Twinbee-Familie Zuwachs bekommen. Mit Grin- und Winbee sind zwei weitere Robot-Bienen mit von der Hüpfpartie. Die Jungs werden auch bitter benötigt, um den bösen Widersacher Dr. Warumon Einhalt zu gebieten. Der will den Weltraum zurückerobert und hat dafür bereits das Symbol

des Friedens, die "Rainbow-Bell" geklaut. Zudem ließ er die liebevolle Prinzessin Melora durch eine geheime Magie verschwinden. König Shinamon, Herrscher des Regenbogenlandes, schickt die drei Helden Twin-, Win-, Grinbee in die sieben Fantasy-Landschaften, um seine geliebte Prinzessin zurückzuerobern. Ihr könnt nun alleine oder zu zweit gegen das "Warumon"-Empire antreten. Dabei rich-

tet sich der Bildschirmausschnitt immer nur nach einem Spieler. Zu Beginn wird Euch auf einer Karte die Position in dem jeweiligen Plattformlabyrinth gezeigt. Dabei stehen Euch zuerst nur die Basiswaffen zur Verfügung, da ist nur Treten und Boxen angesagt. Jeder der Charaktere hat seine besonderen Eigenschaften: Twin-Bee zum Beispiel führt einen großen schlagkräftigen "Hau'platt"-Hammer mit sich. Wie schon bei den Vorgängern, könnt Ihr Powerup's in Form von unterschiedlich farbigen Glöckchen aufnehmen. Je nach Anzahl des gesammelten Geläuts, erhöht sich Eure Schlag- und Schußkraft oder bekommt sogar einen Schutzschild oder die bekannten Sidekicks spendiert. Natürlich gibt's jede Menge Geheimräume, in denen haufenweise nützliche Extras versteckt sind. Für versperrte Türen müßt Ihr gut versteckte Schlüssel finden, um an die besten Schmankerl zu gelangen. Zusätzlich hat Konami noch einen Battle-Mode mit eingebaut. Dort könnt Ihr nach Herzenslust zu zweit aufeinander einprügeln. Dazu gibt's schräg-witzige Musikstücke.



Mit Eurem eingebauten Düsenantrieb erreicht Ihr bonusträchtige Zonen und findet Schlüssel für Geheimtüren

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 230 Mark

Grafik: 72%
Musik: 70%
Soundeffekt: 69%

Spiel-spaß 72%



Redaktionswertung



Harry auf seinem roten Roller verfolgt einen der Rowdies auf einem Einrad



gut

Zwar erreicht die Super-NES-Umsetzung von *Hammerin Harry* nicht ganz die Klasse des Gameboy-Hits, doch auch die 16-Bit-Version gehört zu den besseren Jump'n Runs, die ich in letzter Zeit gespielt habe. Die Grafik ist sehr witzig gezeichnet, die Musik klingt wunderbar japanisch und paßt sehr gut zum Spielgeschehen. Die Gegner sehen alle sehr niedlich aus und haben viele nette Tricks auf Lager. Einige der Mülltonnen schleudern z.B. ihre Deckel wie einen Bumerang und laufen dann auf Stummelbeinchen direkt auf Euch zu. Zwischen den einzelnen Levels gibt's zwar ein wenig japanischen Text, der jedoch für das Spiel nicht von Bedeutung ist, so daß Ihr auch das Importmodul ohne Bedenken kaufen könnt (mal abgesehen vom sehr hohen Preis). *Hammerin Harry* ist ein lustiges Jump'n Run ohne besondere Schwächen. 12

Unterm Hammer Hammerin Harry

Unser Held Harry hat's aber wirklich nicht leicht. Als Handwerker und Spezialist für japanische Holzhütten wollte er nur in Ruhe ein Haus nach dem anderen bauen. Dabei kam er leider einem großen Konzern ins Gehege. So mußte er sich bereits vor einiger Zeit mit den Schergen der Riesenfirma auseinandersetzen (damals auf dem 8-Bit-Famicom). Als Folge der Niederlage verschwand

der mächtige Konzern in der Versenkung und fristete ein armseliges Dasein. Irgendwann in ferner Zukunft entschlossen sich die Bosse der Gesellschaft, einen Mitarbeiter in die Vergangenheit zu schicken, um Harry zu besiegen und somit die Zukunft zu verändern (die Story kommt mir irgendwie bekannt vor). So kämpft der tapfere Handwerker erneut um seine Existenz.

Ihr prügelt Euch durch fünf Level, die wiederum in Spielabschnitte unterteilt sind, auf Eurem Weg zum gewaltigen Endgegner. Eure einzige Waffe ist Euer großer Hammer, den Ihr auf verschiedene Arten einsetzt. Außer dem normalen, hammerharten Schlag auf den Kopf schleudert Ihr Euer Werkzeug wie einen Bumerang. Wenn Ihr genügend Power-Ups in der Form eines Bizeps aufnehmt, könnt Ihr den Hammer auch nach oben werfen und sogar ein kleines Erdbeben erzeugen. Im ersten Level, dem Zentrum der Stadt, gehen neben Bauarbeitern auch Rowdies auf Einrädern und sogar Mülltonnen auf Euch los. Zum Glück findet Harry einen Roller, mit dem die Unruhestifter ausgeschaltet werden. Später im Park bekämpfen Euch sogar scheinbar harmlose Großmütter und sogar Ärzte jagen Euch mit vergifteten Spritzen. Zum Glück findet Ihr nützliche Extras auf Eurem Weg. Ein rotes Jäckchen dient als Rüstung, eine Pluderhose vervielfacht Harrys Sprungkraft, und goldene Münzen machen unseren Helden kurzzeitig unsichtbar.



Der erste Zwischengegner bewirft Euch mit Luftballons. Die Karte zeigt Euch, wie weit Ihr schon gekommen seid.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run

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

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 170 Mark

Grafik:

65%

Musik:

71%

Soundeffekt:

56%

Spiel-
spaß

72%



Redaktionswertung

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aero the Acrobat us	99.-
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
CD Afterburner 3 dt/us	89.-/79.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD INXS Make my Video dt	89.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us	129.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Sherlock Holmes 1 dt	109.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Thunderhawk dt	99.-
CD Thunderstrike us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Chuck Rock dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-

Dashin' Desperados us	99.-
Dinosaurs for Hire us	89.-
Dracula us	109.-
Ecco the Dolphin dt	99.-
F-15 Strike Eagle II MD us	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt/jp	109.-/59.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Flintstones dt	99.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaijars us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet 4 us	99.-
General Chaos dt	109.-
George F. KO Boxing us	49.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
Grandslam Tennis dt	89.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Home Alone dt	49.-
Hook us	99.-
Immortal dt	49.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	89.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jordan vs Bird us	39.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us	109.-
Leaderboard Golf dt	69.-
Lemmings dt	99.-
Lethal Enforcers Modul us	149.-
Mega lo Mania dt	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-

NFL Football us	99.-
NHL 94 dt	109.-
NHL Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	79.-/99.-
Ottifants dt	99.-
Pirates us	109.-
Power Monger dt	99.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	99.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Snake Rattle & Roll dt	99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp/us	129.-/119.-/109.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	59.-
T2 The Arcade us	79.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Thunderfox us	39.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us	99.-
Treasure Island (McDonalds) jp	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	99.-

WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA	49.-
6-Button Pad Dauerfeuer.MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro.MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	569.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	169.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Megadrive II Aladdin Set dt	295.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
Manacer inkl. 6 Spiele us	119.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1459.-
Umbau RGB/220V taugl.	169.-
Umbau 220V	79.-
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	129.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclipse	119.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich
Mega Man X us	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Addams Family II us	59.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us	139.-
Asterix dt	109.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Barbie us	119.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us	119.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metal jp	99.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Caesars Palace us	109.-
Clay Fighter us	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattribes jp	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	59.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force jp	129.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-

Edono Kiba jp	39.-
Empire Strikes Back us/dt	139.-/119.-
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Goof Troop us	99.-
Harley Humongous us	89.-
Ikari Warriors jp	59.-
Inindo us	99.-
James Bond jr. us	59.-
John Madden 94 SNES us	119.-
Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-
King Arthurs World dt	109.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Magical Quest us	59.-
Mario Allstars dt/jp	95.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us	119.-
Pac Attack us	99.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-

Pop'n Twinbee jp	89.-
Prime Goal jp	129.-
Push Over us	79.-
Redline Racer us	119.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1 jp	59.-
Secret of Mana us	129.-
Sengoku jp	129.-
Shadow Run us/dt	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Star Fox us	99.-
Star Wing dt	109.-
Streetfighter dt	129.-
Streetfighter Turbo SNES us	139.-
Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Suber Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	89.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
Super Nova us	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
Tazmania us	79.-
Tecmo Bowl us	109.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator dt	59.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-

Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Toys us	49.-
Troddlers us	99.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Wani Wani World 2 jp	29.-
Waynes World us	69.-
Wo are Back us	119.-
Wizards of Oz us	119.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us	129.-
Wrestlemania jp	39.-
Zombies Ate My Neighbours dt/us	119.-/99.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMaze 50/60Hz	99.-
PAL Booster jp	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Super Scope us	109.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	119.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Hey! Hier wirds mir zu stachelig, da mach' ich gleich 'ne Fliege.

Grafik hat mit der Computer-version nicht mehr viel gemeinsam und wurde komplett neu überarbeitet. Erfreulicherweise haben sich die Jungs von Ocean viel Mühe gegeben: *Mr. Nutz* läuft und springt fast wie in einem Cartoon-Filmchen über die Mattscheibe. Aber wie schon zu oft, wurden wieder ein paar Spielelemente von bekannten Vorbildern geklaut. Der Big "N" Klempner und der blaue Igelbilitz lassen grüßen. Die sehr farbenfroh wirkenden Hintergründe und lieblichen Sprites machen wiederum alles wett. Die Levels sind sehr groß und stellen auch hartnäckige Forschernaturen zufrieden. Der fetzige Sound kann sich ebenfalls hören lassen. Jedoch fehlt mir das innovative Element, wie so oft bei diesen Jump'n'Runs. *Mr. Nutz* bleibt bis zum Ende solide Unterhaltung, echte Hammer-Highlights in Form von neuen Ideen gibt's leider nicht. Trotzdem: Alleine wegen des Süß-Faktors solltet Ihr Euch *Mr. Nutz* anschauen. Wer sich dieses Spiel in die Sammlung stellt, wird sich kaum ärgern. **ws**

Kernig Mr. Nutz

Gerade noch auf dem Amiga herumgehüpft, springt der eifrige Nager gleich auf ein Super-Nintendo-Modul über. Das kleine niedliche Eichhörnchen macht sich diesmal auf Wanderschaft in die Berge, um einen bösen Yeti aufzuhalten. Auf dem Weg dorthin wird das eifrige Kerlchen von der gesamten Tier- und Gemüswelt gejagt. Es gibt kein Plätzchen in den Fantasy-Landschaften, an dem

Mr. Nutz keiner Gefahr ausgesetzt ist. Da bleibt nur noch übrig, über Stock und Stein davonzuhüpfen. Ausgerüstet mit einer alles vernichtenden Schwanzwedeltechnik und Wurphaselnüssen zieht *Mr. Nutz* in den fast aussichtslosen Kampf. Grausame Killeräpfel, fleischfressende Pflanzen und riesige Stechwespen verfolgen den knuppeligen Wirbelwind im ersten Abschnitt. Durch geschicktes

Draufhüpfen (im eleganten Sonic-Stil) säubert Ihr den Bildschirm von den lästigen Gegnern. An unterschiedlichen Stellen finden sich zusätzliche Wurfkerne, Geldstücke und viele andere Extras, die Ihr natürlich aufsammeln solltet. Insgesamt gibt es sechs riesige Hüpfwelten, welche mit unterschiedlichen Schikanen aufwarten. Die Gegenden sind jeweils in vier Abschnitte aufgeteilt. Am Ende jedes Levels wartet auf Euch ein Oberfiesling, der Euch mit unterschiedlichen Angriffstechniken das Leben schwer macht. In einem Option-Menü könnt Ihr die Anzahl der Leben bzw. Continues erhöhen oder reduzieren.



In jeder Fantasy-Welt gibt es eine Menge verschiedener Gegner-Sprites. Nichts für zarte Naturen und Insektenhasser.



Toll! Endlich mal wieder ein witziges Jump'n'Run für das Super Nintendo. Leider hat Ocean keines von den gelungenen Features der Amiga-Version übernommen. Die

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

70%

Musik:

69%

Soundeffekt:

65%

Spiel-
spaß

68%



JUMP 'N' RUN

ENTERTAINMENT CENTER

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Puggsy dt	109.90
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl dt	119.90
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch	124.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Mega Drive II dt	189.00
Aladdin Set	289.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	109.90
Battletoads	119.90
Bomberman	99.90
Bomberpaket	154.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cool Spot	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
FX-Trax	109.90
Goof Troop	119.90
GP-1	124.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	139.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	149.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
NBA Jam	139.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	129.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90

Super NES dt 50/60 Hz	
Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz Multinorm für	
Super NES dt/us	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit	
ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90

SUPER NES us

Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/Dbf. Dragon	139.90
Boxing Legends	99.90
Choplifter III	114.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Legends of Ring	134.90
Lawnmower Man	129.90
Lemmings II	139.90
Lethal Enforcers	179.90
Lufia	139.90
Mechwarrior	129.90
Mega Man X	139.90
Mortal Kombat	99.00
NHL-Hockey'94	129.90
Operation Logic Bomb	129.90
Paladins Quest	139.90
Robocop vs Terminator	134.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	119.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
Troll Island	129.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	99.90
Ultimate Fighters	139.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zool	124.90

Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 6 us/dt	139.90
Scope Spiele am Lager	

NEO GEO

Fatal Fury Special	339.00
3 Count Bout	229.00
Alpha Mission II	149.00
Art of Fighting II	369.00
Magician Lord	149.90
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Sengoku II	289.00
Super Sidekicks	289.00
World Heroes II	289.00
Weitere Titel ab DM 149.00	
(nur solange Vorrat reicht)	
Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00

Turbo GrafX inkl. Netzteil
RGB-Kabel & 3 Spielen 199.00
(nur solange Vorrat reicht)

3DO us

Battlechess	129.90
Dragon's Lair	129.90
Out of this World	139.90
Night Trap	129.90
PGA Tour Golf	139.90
Shock Wave	139.90
Stellar 7	139.90
Total Eclipse	139.90
Panasonic 3DO ab	1489.00
AUCH MIT RGB-UMBAU!	

JAGUAR DT 599.-

Alien vs. Predator us	129.90
Checked Flag us	129.90
Evolution us	124.90
Raiden us	124.90
Tempest 2000 us	129.90
Tiny Toons us	129.90
Trevor McFur us	124.90
Grundgerät RGB inkl Kabel	
und 220 Netzteil	699.00

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

ROM CHECK

Neuaufgabe

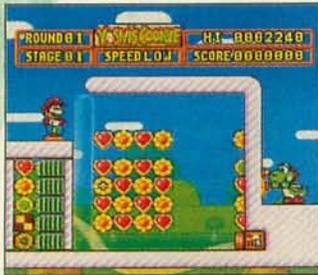
Yoshi's Cookie

Schon vor gut einem Jahr konnten sich Game-Boy- und NES-Besitzer mit dem Tetris-Verschnitt in leicht abgewandelter Form vergnügen. Großartig verändert hat sich auch bei der 16-Bit-Version nichts. Anstatt Kugeln oder Dreiecke, dürfen nun Kekse und andere Leckerbissen auf- bzw. nebeneinander gestapelt werden. In einem vierspaltigen Spielfeld

rauschen die Bröselsteine von der Decke oder von rechts heran. Um die Pixelkekse richtig anzuordnen, bewegt Ihr das Steuerkreuz auf einen beliebigen Symbolstein, den Ihr dann vertikal oder horizontal wie auf einem Fließband verschieben könnt. Treffen zwei oder mehrere gleiche Symbole aufeinander, lösen sich die Linien in Luft auf. Ist der Bildschirm vollständig geleert,

geht's weiter in den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad. Im "Gegeneinander"-Mode können sich zwei Spieler auf einen gesplitteten Bildschirm messen. Bei einem Puzzle-Mode dürft Ihr kombinieren und nur eine begrenzte Anzahl von Moves ausführen, das Ganze ist zusätzlich noch zeitlich begrenzt.

daß bald der Lautstärkereger kräftig bedient wird. Für alle, die Tetris-verwandte Spiele mögen, die geometrischen Steinchen aber nicht mehr sehen können, ist *Yoshi's Cookie* eine willkommene Abwechslung. **ws**



Yoshi und Mario kurbeln und drehen die Bröselsteine heran was das Zeug hält. Im Zwei-Spieler-Modi geht's ziemlich eng zu.



gut

Eigentlich ist das Thema ja schon bis zum Letzten ausgereizt, trotzdem macht es immer wieder Spaß, ein bißchen zu knobeln und im richtigen Augenblick zu reagieren. Auch *Yoshi's Cookie* ist von dem simplen Spielprinzip geprägt und erfordert dieselbe Menge an taktischer Voraussicht wie seine Vorgänger. Grafisch wird alte Hausmannskost geboten. Die Musik wirkt auf die Dauer etwas nervtötend, so

System: Super Nintendo
Spieltyp: Geschicklichkeits-Strategie-Spiel
Hersteller: BPS
Testversion von: Belhag AG (CH)
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

45%

Musik:

40%

Soundeffekt:

45%

Spiel-spaß

68%

Redaktionswertung

WOLF SOFT

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart-Umschalter

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 159,99 DM
 4-fach Umschalter 179,99 DM
 7-fach Umschalter 259,99 DM

Umbauten

Wir bieten Umbauten aller Art.

Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Umbaukatalog an.

AN- und Verkauf von Gebrauchtwaren
 Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians. 49,99 DM
 Neo Geo RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
 Mega Drive RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
 Mega Drive 2 RGB Kabel 49,99 DM
 Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
 Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
 Spezialanfertigungen ab 39,99 DM

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

Jetzt neu: Jaguar & 3DO

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
 Tel. 02 28/45 37 63 * Fax 02 28/45 40 19

SONDERAKTION FÜR SNES-BESITZER!!!

- King Arthur's World (PAL-Version)
- Parodius (PAL-Version)
- Shanghai II - Dragon's Eye (PAL-Version)
- Super Bomberman (PAL-Version)
- Starwing (PAL-Version)

je Spiel **100,00 DM**

MANGA-Videos erhältlich, gesonderte Preisliste anfordern.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

SUPER NES

Art of Fighting us 149,95
 Brett Hull Hockey us 139,95
 Contra 3 us 89,95
 Championship Pool dt. 139,95
 D-Force us 69,95
 F-Zero dt. 59,95
 Flashback dt. 149,95
 GooF Troop dt. 129,95
 Rassenmäherrmann dt. 119,95
 Mega Man X us 149,95
 Mystical Ninja dt. 119,95

Pop'n Twin Bee 2

Super Pinball jp 159,95
 Sim City jp 149,95
 Secret of Mana dt. 89,95
 Super Conflict us 139,95
 Super Aleste dt. 109,95
 Shanghai 2 dt. 89,95
 Tetris/Bombrtris jp 149,95
 Total Carnage dt. 129,95
 Top Gear 2 dt. 129,95
 World Heroes us 129,95
 dt. 139,95

Wings 2

Action Replay 2 dt. 89,95
 dt. 109,95

Bernd Herfurth
 Weselerstr. 54, 48151 Münster
 Tel. 02 51-52 78 54 · Fax: 52 79 71

FREAK'S SHOP

Wings 2 us 89,95
 Action Replay 2 dt. 109,95

MEGA CD
 Burning Fists dt 119,95

AN- + VERKAUF VON GEBRAUCHTEN SPIELEN. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

Dracula Unleashed

Dune us 129,95
 dt. 109,95
 Jurassic Park us 129,95
 Lethal Enforcers dt. 139,95
 Mad Doc Mc Cree us 129,95
 NHL Hockey 94 CD us 129,95
 Double Switch us 129,95
 Sherlock Holmes 1 dt. 79,95
 Time Gal dt. 69,95
 Terminator us 129,95
 WWF Rage in the Cage us 129,95
 Lunar the Silverstar us 129,95

CDX-Adapter

99,95

MEGA DRIVE

Aladdin dt. 89,95
 Blades of Vengeance dt. 129,95
 Eternal Champions dt. 139,95
 Gauntlet 4 dt. 109,95
 John Madden 94 dt. 129,95
 Landstalker dt. 139,95
 Lotus 2 dt. 129,95
 Winter Challenge us 69,95
 Zool dt. 129,95

SCHWEIZ

Tiefpreise für Videogames, US Magazine Japan-Anime PAL Videos! Manga Specials, PC Engine, Virtual Reality, Occasionen, Jaguar, 3DO und NEO GEO.

für

Nintendo

SEGA

jetzt anrufen

PROTOVISION Eder

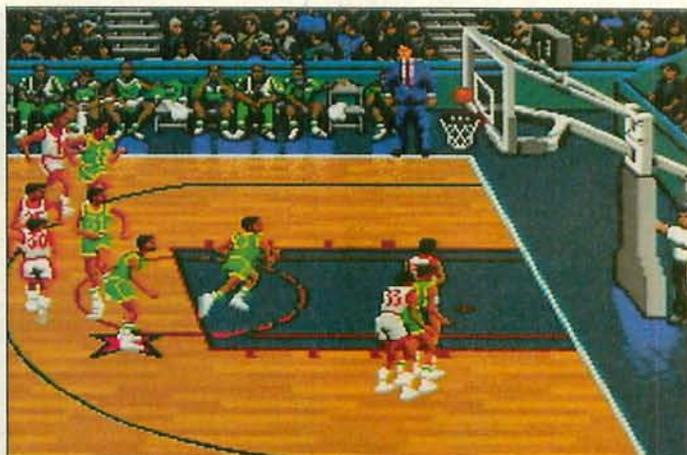
Weinbalde 1, CH-6010 Kriens

Hotline 1 041/45 24 05

Hotline 2 077/43 44 61



"Fly High" auf dem MD: NBA Showdown vermittelt Profibasketball



Spannung vor dem Super-Nintendo-Korb: Geht er rein?

Shaq-Attack NBA Showdown

Spätestens seit Deutschland in einem phantastischen Endspiel gegen Rußland Europameister wurde, erlebt Basketball auch in Deutschland einen ungeheuren Aufschwung. Die Topspiele der amerikanischen Super-Liga NBA sind längst auch bei uns im Fernsehen zu sehen. In *NBA Showdown* stehen Euch alle 27 NBA-Teams mit allen Topstars zur Verfügung. Ihr könnt eine komplette Saison bis zu den Finalmatches durchspielen oder einfach nur ein Freundschaftsspiel bestreiten. Dabei gibt's zwei verschiedene Spielarten. Im Simulations-Mode ermüden die Spieler und müssen deshalb regelmäßig ausgewechselt

werden, Fouls werden gezählt. Nach fünf Regelverstößen wird ein Spieler ausgeschlossen. Um das Spiel noch realistischer zu gestalten, solltet Ihr die Verletzungs-Option einschalten. Bei Pre-Season-Matches stellt Ihr Eure Mannschaft auf Wunsch selbst zusammen. Ihr wollt mit fünf Air Jordans gegen fünf Charles Barkleys antreten? Kein Problem. Nachdem Ihr Euch für eine Spielart entschieden habt, geht's ab ins Stadion. Im Angriff kontrolliert Ihr immer den Spieler, der den Ball führt. Bei einem Paß wählt Ihr mit den L-R-Tasten den Paßempfänger. Nicht weniger als 38 der besten Cracks beherrschen Special-Moves. Das können Dreh-

würfe oder extrem schwierige Dunkings sein. Die meisten der geltenden Basketballregeln wie z.B die 25-Sekunden-Begrenzung werden auch in *NBA Showdown* beachtet.



gut

Wer einmal das US-Dreamteam gesehen hat, weiß, wie schnell Basketball sein kann. *NBA Showdown* kann da leider nicht ganz mithalten. Ich hatte immer das Gefühl, irgend jemand stünde permanent auf der Bremse. Bei zehn Spielern auf dem Feld verliert man öfters mal den Überblick. Trotzdem ist *NBA Showdown* eine gute Basketballsimulation. Die Stars sind gut zu erkennen, die Grafik ist wirklich erstklassig. Auch die Soundeffekte mit digitalisierter Sprachausgabe sind hörenswert. Die Entwickler haben versucht, das Spiel möglichst realistisch zu gestalten. Leider nehmen die Computer-Schiris ihren Job zu ernst, weswegen Anfänger unabsichtlich ein Foul nach dem anderen produzieren. Die Grafik der Mega-Drive-Version kann natürlich mit

der SNES-Fassung nicht mithalten. Basketball-Fans sollten sich dieses Programm näher anschauen. 12

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Basketballsimulation**
Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Electronic Arts**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**
Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **67%**
Musik: **66%**
Soundeffekt: **67%**

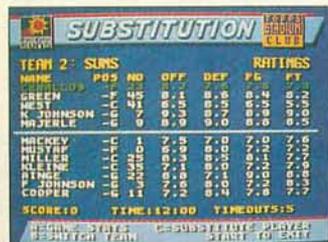
Spiel-spaß **77%**

System: **Super Nintendo**
Spielertyp: **Basketballsimulation**
Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **70%**
Musik: **66%**
Soundeffekt: **67%**

Spiel-spaß **77%**



Auf beiden Modulen findet Ihr die Stars der Saison. Mit den umfangreichen Einstellmöglichkeiten kommen auch Strategen zum Zug.



Da hilft auch kein Gezeter: Wenn der massive Touring-Bus auftaucht, heißt's die Kurve kratzen



geht so

Jump'n'Run mal aus einer ganz anderen Perspektive! Das rennspielverwandte Vertikalgeflitzte gibt dem Hüpfspiel eine neue Dimension und zeigt gute Ansätze.

Mit Taz hat man einen Charakter zur Hauptfigur gemacht, den man nicht zuletzt durch seine tumb artikulierten Grunzlaute einfach lieben muß.

Wo ist also der Haken am Spiel? Der liegt eher in der ständigen Wiederholung begründet. Eine gestalterisch wenig abwechslungsreiche Landschaft, in der jeder auftauchende Gegenstand immer paarweise links und rechts der Straße vorhanden ist und ein sogar in Bonusrunden immer gleicher Spielaufbau langweilen nach einer relativ knapp bemessenen Phase der guten Unterhaltung ungemein. *Taz-Mania* ist leider nur ein sehr kurzfristig motivierendes Spiel. fh

Straßenschreck Taz-Mania

Taz ist wieder da! Die beliebte Cartoon-Figur macht diesmal auf der Suche nach etwas Freßbarem die Buspisten unsicher. Kiwi-Vögel haben es ihm dabei ganz besonders angetan. Leider lassen sich die kleinen, gelben Laufvögel nur sehr ungern in Taz' nimmersatten Schlund stopfen. Auf einer vertikal scrollenden, in beide Richtungen begehbaren Straße, die nebenbei noch gerne

von rabiaten Bus- und Pkw-Fahrern benutzt wird, saust der Vielfraß den flinken Kerlchen nach. Kommt Euch auf der Straße etwas von hinten zu nahe, so warnt Euch ein "Rückspiegel". Beschleunigt Ihr den Tasmanischen Teufel auf Knopfdruck auf eine wirbelsturmähnliche Geschwindigkeit, so hat das eine rasante Abnahme seiner Energieanzeige zur Folge. Wollt Ihr vermeiden, daß Taz bei der Hetz-

jagd vorzeitig schlapp wird, so müßt Ihr ihn ständig mit Nahrungsmitteln bei Laune halten. Der "Genuß" von blauen Vögeln und Fleischkeulen hilft, Taz' Powermeter im gesunden Bereich zu halten. Straßenschilder, Felsbrocken, Bäume, Ölpfützen, Wassergräben und Kreuzungen sollten tunlichst umgangen oder überhüpft werden, sonst hat Taz für kostbare Sekunden mit den Auswirkungen des Zusammenstoßes zu kämpfen. Dies kann unschöne Folgen haben, denn ein knackiges Zeitlimit und eine Vorgabe der zu fressenden Kiwis sitzen dem braunen Feger im felligen Nacken. Andere Hindernisse auf dem Weg zur Sättigung: "Wendal T. Wolf", der ab und an auf Taz' Rücken springt, dadurch seine Geschwindigkeit drosselt und ihm obendrein noch die Augen zuhält; der "Tasmanian She-Devil" eine teuflische Schönheit, die Taz' in ihr Liebesnest ziehen will; Flugsaurier, die Taz schnappen und ein ganzes Stück zurückschleppen und schließlich "Bull Gator & Axl", zwei Tierfänger, die Taz' liebend gerne hinter den Gittern eines Zoos sehen würden.



Der motorisierte Dingo-Kurier liefert Taz Kraftpakete. Unser Monster-Beutler legt den Turbo-Gang ein, bis es ihn um den Baum wickelt.

System: Super Nintendo
Spielertyp: Jump'n'Run

Hersteller: THQ
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

70%

Musik:

66%

Soundeffekt:

67%

Spiel-
spaß **61%**

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung,
„Toleranz“, Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)

Tel. 0211/1649409

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY

rat's

NEW

TEL. 06131-670608

06131-604245

FAX. 06131-670608

SECOND - HAND - GAMES * MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 * 55118 MAINZ

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

Angebot des Monats:

SUPER NES:		R-TYPE		MORTAL KOMBAT	
ALADDIN	89,-	ZELDA	59,-	LANDSTALKER	89,-
CALIFORNIA GAMES	69,-	POPULOUS	59,-	FLASHBACK	79,-
NHLPA 93	69,-	RAMPART	69,-	SPLATTERHOUSE 2	69,-
STRIKER	89,-	MARIO ALL STARS	79,-	TITEL ab	29,-
FATAL FURY	69,-	PRINCE OF PERSIA	59,-		
MVP BASEBALL	69,-	MUSYA	49,-	MEGA CD:	
BOMBERMAN	79,-	ROCKETEER	49,-	TIME GAL	69,-
CYBERNATOR	79,-	VIELE TITEL ab	49,-	ROAD AVENGER	59,-
F-ZERO	49,-			FINAL FIGHT	69,-
KO BOXING	59,-	MEGA DRIVE:		SONIC CD	79,-
POCKY & ROCKY	89,-	ALADDIN	79,-	SHEWER SHARK	79,-
HARLEY HUMONGOUS	59,-	FIFA SOCCER	89,-	THUNDERHAWK	79,-
SMASH TV	69,-	JAMES POND 2	59,-	SOL FEACE	59,-
GHOULS N GHOSTS	59,-	MIC & MAC	69,-	WOLFHILD	69,-
STREETFIGHTER 2	49,-	CRÜEBALL	69,-	SHERLOK HOLMES	59,-
STREETFIGHTER TURBO	99,-	COOL SPOT	79,-		
FINAL FIGHT	59,-	JUNGLE STRIKE	79,-	NEO GEO:	
GODS	79,-	PGA GOLF	69,-	ANGEBOTE BITTE	
		TERMINATOR	69,-	ERFRAGEN!	

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.
WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLE NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

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

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

3 DO PREISSTURZ

CD-Spiele	inkl. 220 V Anschluss	DM 1.680,-	FR 120,-
RGB Ausgang	inkl. 220 V Anschluss	DM 1.440,-	FR 1100,-
5-VHS mit Kabel		DM 1.440,-	FR 1100,-
UMBAU auf RGB		DM 300,-	FR 300,-
UMBAU Kit für RGB		DM 200,-	FR 150,-
VERMIETUNG SPIELE	1 Woche	FR 80,-	10 Tage
	1 Woche	FR 25,-	10 Tage

JAGUAR

Konsole & Cybermorph & 220 V Netzteil & Pol-Ausgang & RGB-Scart Stecker FR 590,-

SNES MULTIGERÄT

UMBAU	inkl. 30/60-Hz-Schalter	inkl. Sicherungsverweigerung	DM/FR 55,-
UMBAU	inkl. RGB-Kabel (Sunet SW/WVS Bild bei 60 Hz)		DM/FR 95,-
UMBAU	Kit mit Anleitung		DM/TR 45,-

NEO GEO

UMBAU	inkl. 50/60-Hz-Schalter		DM/FR 80,-
UMBAU	Kit mit Anleitung		DM/FR 35,-
ART OF FIGHTING II	(180 Mega) ab März lieferbar		FR 360,-

GT ELEKTRONIK

Hahlegasse 28 · CH-4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax: CH 061 401 42 24
D 0041 61 401 42 24

Tel. Montag-Freitag 9.00-19.00 und 13.00-17.00. Übergabe Zeit Tel. Buchhalter Low. Fax

MEGA STAR VIDEO GAME EXPRESS VERSAND

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
Art of Fighting us 139,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-Lunar us 109,-
Bombermann us 139,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Mad D McCreo us 109,-
E. Strikes back us 139,-	Scart Umschalter 2fach 99,-	CD-Jurassic Park us 119,-
Mega Man X us 135,-	Demo Video 3 SNES 25,-	CD-Son of Chuck us 109,-
NHL 94 us 125,-	50/60 Hz Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
R&R Racing us 119,-	50/60 Hz Adapter 45,-	Sonic Spinball dt./us 109,-
Secret of Mana us 135,-	SNES Multi Norm us 379,-	Shining Force dt. 129,-
Seventh Saga us 129,-	Sega CD inkl. 1 Spiel 599,-	McDonald Land us 119,-
Tecmo NBA us 129,-	Atari JAGUAR us 669,-	Lotus 2 us 109,-
usw.	Spiele Jaguar ab 125,-	usw.

NEU! Besuchen Sie unser Ladengeschäft in 79713 BAD SÄCKINGEN direkt an der B34

Versand per NN zzgl. 8,- DM · F. Pfister u. Th. Mutter · 79730 Murg

☎ (0 77 63) 54 98 oder 89 85 FAX 62 99

★ Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 / 15.00 - 20.00 Uhr ★

Gratis!

Der Musik+Video-Katalog!

CDs / MCs / Singles / Schallplatten / Video-Kinofilme ab **0,49**

Original-Markenqualität mit Garantie!
Kein Club! Keine Kaufpflicht!
Über 60.000 verschiedene Knüller!
Riesen-Auswahl!

Anfordern bei:
DISC-CENTER Abt. ZF · D-97987 Weikersheim

25 JAHRE
No. 1 in music

Brutal Stanley Cup

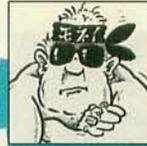
Wenn Nintendo sich schon mal an einem Sportspiel versucht, erwartet man eigentlich etwas Besonderes. Bei *Stanley Cup* besteht das Spielfeld komplett aus Mode-7-Grafiken. Die Perspektive wechselt ständig mit dem puckführenden Spieler, der Bildschirm dreht und zoomt ohne Ende. Wie bei Sportsimulationen mittlerweile üblich, wählt Ihr zu Beginn den

Spielmodus und Eure Mannschaft, schaltet Fouls an oder aus und bestimmt die Spieldauer. Zum ersten Mal könnt Ihr bei einer Eishockeysimulation eine komplette Saison, bestehend aus 84 Matches, durchspielen. Während eines Matches kontrolliert Ihr immer den Spieler, der den Puck führt. Wenn der Gegner im Angriff ist, übernehmt Ihr mit einem Druck auf die A-Taste



Die Grafik sieht zwar sehr ansprechend aus, sobald sich jedoch etwas auf dem Bildschirm bewegt, herrscht Chaos

den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht. Auch Pässe und Schlagschüsse sind kein Problem. Die Steuerung des Goalies übernimmt in der Regel der Computer. Fouls werden mit Strafzeiten geahndet und Spielstände lassen sich per Batterie abspeichern. Umfangreiche Statistiken merkt sich das Modul ebenfalls.



hilfe

Als ich auf der Packung von *Stanley Cup* las, das Spielfeld bestünde aus Mode-7-Grafiken, dachte ich mir, das schaut bestimmt super aus. Aber schon nach wenigen Sekunden wurde mir klar, das Modul ist ein Witz. Der Bildschirm dreht sich ununterbrochen, man verliert völlig den Überblick. Kontrolliertes Spiel ist absolut unmöglich, es fehlt jeglicher Fixpunkt auf

der Spielfläche. Das Modul wurde zwar mit allem ausgestattet, was eine gute Sportsimulation braucht, leider haben die Entwickler die Spielbarkeit völlig vergessen. So bleibt eine grausame Umsetzung. Schade drum. rz

System: Super Nintendo
Spieltyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

63%

Musik:

40%

Soundeffekt:

62%

Spiel-
spaß

23%

Redaktionswertung

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

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

Spielverleih/Verkauf · Fachberatung

Spielverkauf zu Höchstpreisen!

Spielverkauf zu Höchstpreisen!

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Lethal Enforcers SN us 169,95 Eternal Champions MD dt 139,95
Streetfighter II Turbo SN dt 129,95 Sonic 3 MD dt 139,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

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

Junge Fahrer sind für Sicherheit.



Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer.

„Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

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

Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Meckenheim

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial
Absender:

Autoscooter Super Chase HQ

Nur Veteranen erinnern sich noch an den ersten Teil der *Chase HQ*-Serie. In der aktuellen Super-Nintendo-Version geht's im Vergleich zum Vorgänger handfest zur Sache. Ihr schlüpf in die Rolle eines Polizisten, der flüchtige Schwerverbrecher zu stellen hat. Jeder Level beginnt mit einer Aufholjagd, um den Bösewicht, der einige Meilen Vorsprung hat, ein-

zuholen. Die Hindernisse, hier zu überholende Schleicher und Gegenverkehr, kosten wertvolle Zeit und im Falle eines Crashes Energie. Letztere solltet Ihr jedoch tunlichst sparen, da Ihr das Gangsterfahrzeug durch ausgiebiges Rammen stoppen müßt. Ob Ihr die begrenzten Turbos zum Aufholen nutzt oder sie zum Rammen verwendet, liegt bei Euch. In späteren



Auch wenn's fetzt – *Super Chase HQ* vermittelt kaum Rennspaß. Wer gern flott unterwegs ist, findet besseres.



Levels machen Euch bewaffnete Komplizen der Verbrecher die Verfolgungsjagd zur Hölle.



geht so

Autos zu schrotten und Biker vom Motorrad zu schubsen mag ja unterhaltsam sein, als Rennspiel ist *Super Chase HQ* jedoch durchgefallen. Der Bildausschnitt ist mickrig und die Steuerung zu schwammig. Taktische Elemente erschöpfen sich mit Energiesparen. Allzuoft kommt Frust wegen fehlender Bewaffnung auf. Während Feinde auf Euch schießen und Euch mit Molotow-Cocktails drangsalieren, bleibt Euch nur hektisches Ausweichen oder der Tritt auf die Bremse. Außerdem: Was nützt ein Rückspiegel, wenn er so eingestellt ist, daß man nur das

eigene Gesicht darin sieht? Wer bei einer Verfolgungsjagd im Fernsehen feuchte Hände kriegt, kann *Super Chase HQ* ja mal probespielden. Freunden von guten Rennspielen kann ich eigentlich nur abraten. *jb*

System: Super Nintendo
Spieleart: Action-Rennspiel

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 57%
Musik: 62%
Soundeffekt: 48%

Spiel-
spaß **52%**



Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

Die Mär vom Klotz



Tetris 3

Es ist kaum zu glauben, daß man aus einem so simplen, aber ausgereiften Spielprinzip noch weitere Versionen herauskitzeln kann. BPS hat's jedoch geschafft und bringt nach *Tetris 2 & Bombliss* einen dritten Teil, der sich von der Handlung her im Märchenreich ansiedelt. Die Besonderheit: Sammelt Ihr Kristalle (durch Löschen der entsprechen-

den Zeile), könnt Ihr "Special Moves" ausführen, die dem Gegner schaden oder Euch nützen. So bringt Ihr den gegnerischen Aufbau durcheinander, schiebt den anderen ein paar Reihen 'rüber oder verdunkelt sein Spielfeld. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für einen von acht Charakteren, die jeweils über unterschiedliche Specials verfügen. Das Modul ent-

hält die drei Varianten "Tetris", "Battliss" und "Rensa" mit jeweils einem Zwei-Spieler-Modus.



super

Irgendwie hat sich die Geschichte mit den *Tetris*-Clones und -Nachfolgern inzwischen warmgelaufen. Nach einigen leidlichen Spielen wie *Columns*, *Welltris* und *Blastris* (fürs Super Scope) kommen in letzter Zeit immer bessere Umsetzungen. *Bombliss* war genial, *Doktor Robotniks Mean Bean Machine* ist immer noch der Knaller und *Tetris 3: Battle Gaiden* macht vor allem zu zweit mindestens ebensoviel Spaß. Als ich Frank zum kurzen Anspielen des Zwei-Spieler-Modus ans Joypad zitierte, dauerte dieses "kurze Anspielen" über vier Stunden – eilige Ar-

tikel blieben wieder mal liegen. Die Entwickler haben erkannt, daß *Tetris* um so besser wird, je gemeinere Specials möglich sind. *Tetris*-Fans werden's lieben, wer noch keine *Tetris*-Ausgabe besitzt, sollte zugreifen. *jb*

System: Super Nintendo
Spieleart: Geschicklichkeits-Strategiespiel
Hersteller: BPS
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Drei Spielmodi

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 61%
Musik: 68%
Soundeffekt: 55%

Spiel-
spaß **82%**

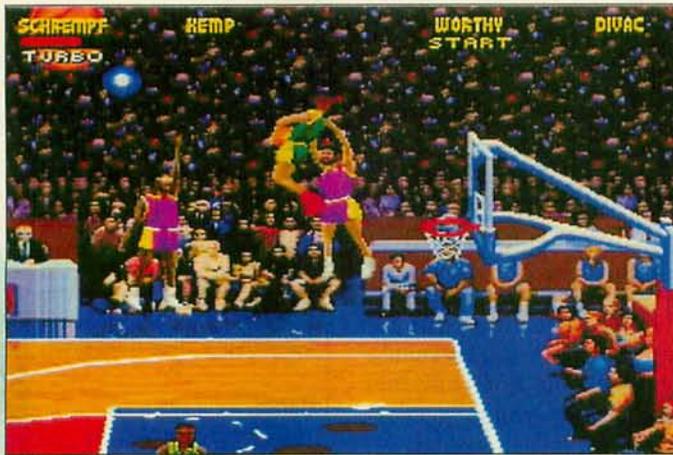


Redaktionswertung



Mal wieder gelungen: Der Zwei-Spieler-Modus von *Tetris 3* macht richtig Laune





Die roten Schuhe deuten darauf hin, daß der Spieler augenblicklich besonders gut drauf ist



Die beiden Topspieler jeder Mannschaft stehen bereit



Der fliegende Deutsche in der NBA

28 1ST HALF STATS: 29

SCHREMPF	FG'S: 12	3 PTS: 0	POINTS: 24	DUNKS: 7	ASSISTS: 0	STEALS: 1	BLOCKS: 0	REBDS: 1
KEMP	FG'S: 2	3 PTS: 0	POINTS: 4	DUNKS: 0	ASSISTS: 0	STEALS: 0	BLOCKS: 0	REBDS: 0
WORTHY	FG'S: 3	3 PTS: 0	POINTS: 6	DUNKS: 0	ASSISTS: 0	STEALS: 0	BLOCKS: 0	REBDS: 0
DIVAC	FG'S: 3	3 PTS: 0	POINTS: 6	DUNKS: 0	ASSISTS: 0	STEALS: 0	BLOCKS: 0	REBDS: 0

Detlev Schrempf hat sich in der ersten Halbzeit als überragender Akteur erwiesen. Er erzielte 24 von 26 Punkten der Supersonics.



Es ist unglaublich, wie viele unterschiedliche Jams es gibt



In der Halbzeit überrascht Euch eine imposante Didi-Show

Jammit Goddammit



NBA Jam

Das Automatenvorbild von **NBA JAM** hat sich in den USA inzwischen zum erfolgreichsten Arcade-Game aller Zeiten gemauert. Deshalb waren wir natürlich besonders gespannt, ob die Konsolenumsetzung den hohen Erwartungen gerecht wird.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Basketballsimulationen, spielt Ihr bei **NBA Jam** nur "Two-on-Two", das heißt, jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Alle 27 NBA-Teams stehen mit ihren Stars zur Verfügung. Sogar Detlev Schrempf, der einzige Deutsche in der US-Liga, ist für die Seattle Supersonics mit am Ball. Zu Beginn gebt Ihr Euren Namen ein, denn nur dann erhaltet Ihr nach jedem Spiel ein Paßwort, das unter anderem umfangreiche persönliche Statistiken enthält. Mit einem Multi-Tap können übrigens bis zu vier Freunde an einem Match teilnehmen. Als nächstes wählt Ihr Eure Mannschaft aus. Die

früheren Superstars Magic Johnson und Air Jordan sind nach ihren Rücktritten auch in **NBA Jam** nicht mehr vertreten. Übriggeblieben ist eigentlich nur Charles Barkley bei den Chicago Bulls. "Shaq-Attack" Shaquille O'Neill wurde noch nicht berücksichtigt. Jeder Spieler wird mit einem kleinen Portrait vorgestellt. Danach geht's ab ins Stadion. Vom Spielfeld seht Ihr immer nur den Ausschnitt, in dem sich der Ball befindet, die Kamera folgt der Spiel-Aktion. Das Scrolling ist sehr schnell und flüssig. Im Einzspieler-Modus kontrolliert der Computer die Bewegungen Eures Team-Kollegen. Ihr könnt jedoch jederzeit Schüsse und Pässe ausführen. Das Besondere des Automaten, die unglaublichen Jams und Dunks, sind auch in der Konsolenversion vorhanden. Jeder Spieler beherrscht individuelle "Special-Moves". Außerdem hängt der jeweilige Jam auch von der Richtung ab, aus der Ihr Euch auf

den Korb zubewegt. Das Spiel hält sich übrigens eng an die Basketball-Regeln, es gibt jedoch keine Fouls. In der Halbzeit werden Euch ausführliche Statistiken der ersten Spielhälfte präsentiert.



super

Ich bin eigentlich kein Basketball-Fan, sogar NBA-Übertragungen langweilen mich tierisch. **NBA Jam** ist jedoch fast schon mehr ein Action-Game. Die Steuerung ist extrem einfach, nach wenigen Minuten schafft Ihr die genialsten Jams. Die Animation der Spieler und ihren individuellen Bewegungen wirken extrem realistisch. Der Two-On-Two-Modus erweist sich als großer Vorteil, denn die Matches werden dadurch schneller und weniger statisch. Es geht nicht um Taktik oder Spielintelligenz, Action ist gefragt. Als Schmeißer haben die Entwickler einige bekannte Persönlichkeiten

(z.B. Bill Clinton) als Spieler integriert, die Ihr mit einem speziellen Code anwählt. Leider dürfen wir Euch die Codes nicht verraten, doch vielleicht können wir in der nächsten Ausgabe einige der geheimen Charaktere vorstellen. **NBA Jam** ist die beste Basketballsimulation auf dem Markt und nicht nur für Freunde dieses Sports zu empfehlen. 12

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Basketballsimulation
 Hersteller: Acclaim
 Testversion von: Acclaim
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 140 Mark

Grafik:

75%

Musik:

52%

Soundeffekt:

72%

Spiel-spaß **84%**



PGA Tour Golf



Spispaß pur: PGA Tour Golf

Als letztes Sega-System wird nun auch das Game Gear mit dem Klassiker *PGA Tour Golf* beglückt. Nach der üblichen Auswahl von Spielmodus und Schlägersatz geht's in Richtung Driving Range oder Grün zum Trainieren oder auf einen von vier berühmten amerikanischen PGA-Kursen. Dem Vorbild entsprechend werden Turniere in vier Runden ausgespielt. Auf dem Platz zeigt Euch ein Pfeil die Windrichtung. Ihr verändert dementsprechend Eure Schlagrichtung und wählt Euren Driver oder Eisen. Nach jedem Schlag

baut sich der Bildschirm dort neu auf, wo der Ball zu liegen kam. Beim Putten seht Ihr das Grün in einem 3-D-Raster, das Euch die Berechnung der Laufbahn Eures Balles erleichtert. 12

System: Game Gear
Spielertyp: Golfsimulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

63%

Musik:

25%

Soundeffekt:

30%

**Spiel-
spaß**

83%

Redaktionswertung

Strider Returns



Laßt Strider endlich sterben!

Alte Recken sterben nicht. Nach diesem Motto wurde auch der betagte Strider wieder aus seinem wohlverdienten Ruhestand erweckt. Unsere Befürchtungen, daß *Strider Returns* das Ebenbild von *Strider 2* auf dem Master System ist, trafen leider voll ins Schwarze. So ergeben sich die selben Probleme: Tolle Animation mit miserabler Steuerung, unübersichtliche Levels mit unfairen Stellen sowie technische Patzer. Grafisch hält sich *Strider Returns* gerade noch an der Durchschnittsmarke fest, soundtechnisch wird auf kleiner

Flamme gekocht. *Strider Returns* ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Wer nach einem actionreichen Jump'n'Run sucht, sollte lieber zu den *Battleloads* greifen. jb

System: Game Gear
Spielertyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark

Grafik:

52%

Musik:

38%

Soundeffekt:

24%

**Spiel-
spaß**

20%

Redaktionswertung

INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 GmbH	31	Leasing Game 2000	46
Acclaim	22/23		
Accolade	83	Markt & Technik Buchverlag	108/109
aRJay	75	Markt & Technik Verlag	105
Chrono Versand- Service	59	Maro	17
Commodore	39	Maruhn	55
CPS Heidak	6/7	McGame	61
Cybersoft	37	Mega Game Point	55
		Mega Star	99
		Mindscape	2. US
Dataflash	3. US		
Disc Center		Protovision Eder	96
Musikversand	103		
Dynatex	47	Raguzi	96
		rat's	103
Flashpoint	79		
Freak's Shop	96	Sega	15
		Test'N'Take	100
Galaxy Software	17	Top 4	55
Game Express	93	Töpfer	61
Game Syndicate	49	Topware	87
Gamecourier		Tradelink	87
Versand	57	Traumfabrik	53
Games Unlimited	47	Trendline	69
Gamestore	99	TV Games	100
Gnadenlos	87		
GT Elektronik	103	Ubisoft	12/13
		Videospiele Paradies	69
Jöllenbeck	19	Vision	65
Jump'n'Run	95		
		Wolfsoft	69
Konami	4. US		
Kranz Theo Versand	57	Zapp Games	69

On The Road Again

Desert Speed Trap

Nun tönt das schräge "Beep Beep" auch durch die Master-System-Schaltkreise. Die hektische Jagd des Coyoten auf den Roadrunner gleicht spielerisch exakt der in der letzten Ausgabe getesteten Game-Gear-Version. In

dem Seitenansicht-Jump'n'Run sind Euer Hauptproblem weniger die spärlich gesäten Feinde, als vielmehr das knackige Zeitlimit. Dabei lest Ihr Sterne für Bonussekunden auf. Ob's sich lohnt, zehn Sekunden für das Erreichen einer



Daran pickt Ihr Euch den Schnabel stumpf. Desert Speed Trap ist nur was für die ganz Hartgesottenen.

Plattform zu opfern, auf der sich nur acht Sternchen befinden, müßt Ihr schnell entscheiden. Am Level-Ende werdet Ihr vom Coyoten und seinen neusten Erfindungen belästigt. Erreicht Ihr den Ausgang, dürft Ihr Euch an den Mißgeschicken Eures Jägers erfreuen.

hinunterfließen, bevor Ihr Desert Speed Trap durchgespielt habt. Zartere Naturen und Videospiele-Neulinge kann ich nur warnen. Wer sich gern richtig fordern läßt, könnte mit Desert Speed Trap glücklich werden. *jb*



geht so

Wieder dürfen wir die Fehler aus den anderen Umsetzungen bemängeln: konfuser Level-Aufbau, aufgeweichte Steuerung und ein unverträgliches Zeitlimit. Die Entwickler waren wohl der Meinung, wenn sie das Spiel möglichst schwer machen, habt Ihr länger was davon. Dabei sind Sound und Grafik wirklich gelungen. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad und die drei Continues wird viel Wasser den Acme-River

System: Master System
Spielertyp: Jump'n'Run

Hersteller: Probe
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Mehrsprachig, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 90 Mark

Grafik:

62%

Musik:

54%

Soundeffekt:

51%

Spiel-
spaß

60%

Redaktionswertung

Erde als Scheibe?

Cosmic Spacehead

Er kommt vom Planeten Linoleum und spricht mit einem furchterregenden Monster. Es sagt: 'Roarrrrr!'— Um wen kann es sich bei dem klugen Kerlchen nur handeln? Na? Richtig! Es ist Cosmic Spacehead. Mit schöner Regel-

mäßigkeit trudeln nun Umsetzungen des 'Kulthits' für alle Systeme ein. Da der kleine Tourist mittels ein paar Fotos immer noch nicht die Existenz der Erde bewiesen hat, bereist er nun das Game Gear. Am Spielablauf hat sich nichts geän-

dert: Ihr watschelt durch verschiedene Gebiete von Linoleum und sucht nach wichtigen Infos wie dem intergalaktischen Witzbuch. Bevor Ihr Neuland betretet, müßt Ihr erst eine Jump'n'Run-Sequenz in Angriff nehmen. Cosmic kann dabei nur springen und keinerlei Waffen einsetzen.

treibt sich weiterhin in der Atmosphäre herum, so daß Ihr es jedesmal seht, wenn die Landkarte ins Bild kommt. Leute, die ein absolutes Antispiel suchen, sind bei Cosmic Spacehead genau an der richtigen Adresse! *rk*



Ihr klickt Cosmic Spacehead mit zusammengedruckten Befehlsätzen durch bizarre Phantasiewelten



na ja

Im Gegensatz zum Kollegen Rob, der nach dem Test der Mega Drive-Version des Spiels schon dem Irrsinn nahe ist, gefällt mir Cosmic Abenteuer irgendwie. Das Spiel ist so blöd, daß es schon wieder gut ist.

Einige der Witze sind wider Erwarten gut: Nachdem Ihr dem am Anfang erwähnten Monster einen mit Helium gefüllten Ballon überreicht, schwebt dieses davon und

System: Game Gear
Spielertyp: Adventure mit Jump'n'Run-Anteil
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

43%

Musik:

46%

Soundeffekt:

35%

Spiel-
spaß

39%

Redaktionswertung

Zum
Kennenlernen
1 Heft gratis

PCgo!

und Sie
werden
noch besser

Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User,
die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.

Starten Sie mit diesem Coupon.
Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette
sind reserviert!

PCgo! Test Order

Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

Jetzt bestellen per Post
oder Fax: 07132-959244

Ja, ich möchte PCgo!
testen. Senden Sie mir
kostenlos 1 aktuelle Aus-
gabe PCgo! und meine
Begrüßungsdiskette. Wenn
mich PCgo! überzeugt,
brauche ich nichts zu tun,
ich erhalte PCgo! dann zum
günstigen Jahres-Abo-Preis
von nur 72,- DM. Verzichte
ich auf die Abo-Vorteile,
dann teile ich Ihnen 7 Tage
nach Erhalt meiner Gratis-
Ausgabe dies kurz mit. Den
Bezug kann ich jederzeit
kündigen. Die Begrüßungs-
diskette gehört auf jeden
Fall mir.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl)

Datum/1. Unterschrift

Ich bezahle mein Abo per Rechnung
 per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ / Kontonummer

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer
Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo!
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wider-
rufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch
meine zweite Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

GOIN 4

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam,
wenn sie nicht binnen einer Woche
ab Aushändigung dieser Belehrung
schriftlich bei PCgo! Abonnement-
Service, D-74168 Neckarsulm
widerrufen wird. Zur Wahrung der
Frist genügt die rechtzeitige Absen-
dung des Widerrufs.



Ächte Helden...

Last Action Hero

Die Amis mochten den Kinofilm nicht besonders und das Super-Nintendo-Spiel ist eine einzige Katastrophe. Glücklicherweise sieht die Geschichte auf dem LCD-Winzing wesentlich besser aus. Ihr schlüpft in die Rolle von Jack Slater alias Big Arnold und prügelt Euch hüpfend- und rennenderweise unter Zeitdruck durch neun Levels. Wie es Eurem Pixelmännchen gesundheitlich geht, meldet ein Herzchenbalken am unteren

Bildrand. Eure Aufgabe besteht z. B. im ersten Level darin, herabsegelnde Kinokarten zu sammeln. Für die richtige Zahl gibt's je einen Feuerlöscher, mit dem Ihr die überall schwelenden Brände löscht und Stück für Stück vorankommt. Bombenlegende, prügeln und schießende Gangster beschenkt Ihr mit gezielten Tritten und Schlägen. Neben den Eintrittskarten findet Ihr auch Herzchen, die Eure Energie auffrischen. Im zweiten Level

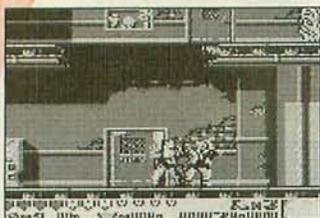
trefft Ihr den axtschwingenden Ripper, während es im dritten Level eine wilde Verfolgungsjagd mit Stunteinlagen aus der Vogelperspektive gibt.



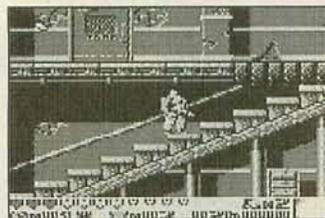
geht so

Nicht zu glauben, aber auf dem Game Boy ist die Umsetzung gar nicht schlecht gelungen. Mit etwas Übung geht das Spiel flott von der Hand. Die ansprechende und dennoch übersichtliche Grafik über alle neun Levels wird dem Game Boy viel eher gerecht als die miese Super-NES-Version. Die Begleitmusik nervt zwar schnell, doch viel mehr Getöse kann man von einem Handheld wirklich nicht erwarten. Allzulange werdet Ihr allerdings nicht brauchen, bis Ihr alles auswendig kennt. Bei Verlust ei-

nes Lebens versetzt Euch der Wille der Designer zwar immer wieder an den jeweiligen Levelanfang, doch erstens gibt's unendliche Continues und zweitens kapiert Ihr sehr schnell, wo Ihr Euch in acht nehmen müßt. hu



Mit Treten und Stechen werd' ich Dir schon die Knochen brechen! Annie auf dem Weg nach oben zum Zweikampf mit Ripper-Jack.



System: **Game Boy**
Spieletyp: **Action-Jump'n'Run**

Hersteller: **Sony EPL**
Testversion von: **Flashpoint**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

65%

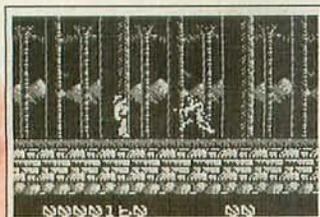
Soundeffekt:

50%

Spiel-spaß **66%**

Redaktionswertung

Dracula



Im Wald lauern finstere Gesellen

Verschiedene Waffen und Extras sammelnd, macht Ihr Euch als Jonathan Harker auf, dem Bluffürsten die spitzen Zähne zu ziehen. Der Vampir bedient sich dabei aller seiner Erscheinungsformen. Ob als Fledermaus, Wolf, Schatten oder menschliche Gestalt, Ihr werdet keinen leichten Stand gegen ihn und seine Schergen haben, zumal Eure Odyssee durch die recht einfalllos und immer ähnlich gestalteten Level auch noch unter Zeitdruck stattfindet. Jeder Level unterteilt sich in einen Tag- und einen Nachtabschnitt.

Versäumt Ihr es, bei Tage den Vampirjäger Dr. van Helsing zu treffen, so seht Ihr in der Nacht gegen den Graf und seine blutrünstigen Kreaturen recht alt aus. Nur was für blutleere Gestalten! fh

System: **Game Boy**
Spieletyp: **Action-Jump'n'Run**
Hersteller: **Sony Imagesoft**
Testversion von: **Flashpoint**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Levelanwahl**
Schwierigkeitsgrad: **5 bis 8**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

59%

Musik:

47%

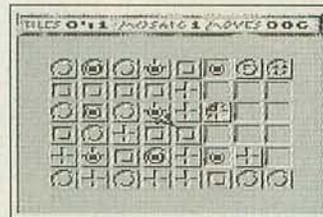
Soundeffekt:

45%

Spiel-spaß **53%**

Redaktionswertung

Tesseract



Eine zweckmäßige simple Grafik

Verschiedene Symbolsteine sollen auf einem Spielfeld derart überhüpft werden, daß nur noch ein Stein übrigbleibt. Führt Ihr den Cursor über einen Stein, so werden Euch die möglichen Verlagerungsorte angezeigt. Dabei sind die Symbole auf den Steinen von größter Bedeutung: Grundsätzlich gibt es drei verschiedene, die jedoch durch komplizierte Überlagerungen zu neuen Kombinationen verschmolzen werden können. Diese Kombinationen können wiederum nur von einem Stein übersprungen werden, der ein Element

der Kombination besitzt. Tesseract ist durch seine Komplexität, die mittels Optionen ins Unermeßliche geführt werden kann, nur was für Leute mit guter Auffassungsgabe und einer Engelsgeduld! fh

System: **Game Boy**
Spieletyp: **Denkspiel**
Hersteller: **Gametek**
Testversion von: **Gametek**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **3 Schwierigkeitsgr.**
Schwierigkeitsgrad: **4 bis 10**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

15%

Musik:

42%

Soundeffekt:

12%

Spiel-spaß **39%**

Redaktionswertung

Wüstenfüchselein Desert Strike

Ganz wie beim großen Vorbild fliegt Ihr mit einem Helikopter vom Typ Apache in einer Ansicht von schräg oben durch knackige, gut konstruierte Missionen. Neben der Erfüllung der Aufträge ist darauf zu achten, Euren Hubi ständig mit Treibstoff und ausreichend Munition zu versorgen. Diese äußerst sparsam vorhandenen Notwendigkei-

ten nehmt Ihr mittels einer Seilwinde zu strategisch geschickten Zeitpunkten auf. Rettet Ihr vermißte Soldaten Eurer Armee, dürft Ihr durch deren Ablieferung am Stützpunkt die angeknackste Rüstung Eurer Maschine wieder reparieren. Neu auftauchende Ziele und Fortschritte überwacht Ihr auf einer Karte, die per Knopfdruck unverzüglich erscheint.



super

Wie viele immer noch nicht wissen, ist das Lynx ein 16-Bit-Handheld. Erwartungsgemäß haben es die Programmierer also geschafft, das Spielprinzip und den Gesamthalt der "großen" Mega Drive- und Super Nintendo-Versionen komplett zu übertragen. Lediglich bei der Geschwindigkeit mußten einige Abstriche gemacht werden. Das sollte Euch nicht weiter stören, denn das Fluggefühl wird davon kaum beeinträchtigt. Durch die reduzierte Schußfolge wird es sogar leichter, den Feindraketen auszuweichen und Eigenschüsse gezielter zu platzieren. Auf Musik wird während der Missionen komplett verzichtet, ohne ist's auch viel spannender! Das zwar relativ

schwierige, aber niemals unfaire Action-Spiel sollte trotz der eher heiklen Wüstenkriegs-Thematik Stolz eines jeden Lynx-Besitzers sein! Spannung und Motivationsanreiz schlagen Euch in ihren Bann fh



Radarstationen sollten als erstes ausgeschaltet werden. An der Basis Eurer Landungstruppen warten Benzin- und Munitionsvorräte



System: Lynx
Spieletyp: Action mit Strategieanteil
Hersteller: Telegames
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

70%

Musik:

22%

Soundeffekt:

39%

Spiel-
spaß **82%**



Redaktionswertung

Hau drauf! Double Dragon

Mit "Double Dragon" erscheint der Prügelurahn nach Gastspielen auf fast allen Konsolen nun auch für das tragbare Lynx. Mit bloß ein paar Jährchen Verspätung: Selbst der zweite Teil ist schon fast für jedes System erhältlich. Mit *Double Dragon* geht es zurück zum Ursprung der Karateserie, um die Brüder Billy und Jimmy. Noch ahnen die beiden

nichts von ihrem schweren Schicksal, das sie erwartet. Wie sollen sie auch, wo ihre Freundin doch gerade zum ersten Mal entführt wird. Da greifen die beiden natürlich ein – mit stahlharten Fäusten und flinker Fußtechnik. Ihr (und eventuell ein weiterer Mitspieler) könnt laufen, hüpfen und kräftig zuschlagen. Ein halbes Dutzend Tritt- und Schlagvarianten steht

Euch zur Verfügung, daneben habt Ihr die Möglichkeit, allerlei herumliegende Gegenstände aufzunehmen und Euren Gegner als Schlag- oder Wurfwaffe gegen weitere Widersacher einzusetzen.



geht so

Es macht immer noch Spaß, sich mit Uraltklassikern zu unterhalten. Der Automatenoldie wurde grafisch und spielerisch fast 1:1 umgesetzt. Sicherlich wird nicht die Klasse der heutigen Prügel- und Hau-Drauf-Spiele erreicht, doch dafür bekommt Ihr einen Originalhit geliefert. Die Schlagvielfalt ist umfangreich und intuitiv zu steuern, die Grafik nutzt das Lynx beeindruckend bunt aus, während sich die Soundeffekte etwas mager anhören.

Double Dragon fürs Lynx ist mit Sicherheit die beste Handheldumsetzung des Münzschluckers für unterwegs. Auch zu zweit mit einem Link-Partner darf gekickt werden, was natürlich mehr Freude aufkommen läßt. ws

System: Lynx
Spieletyp: Action

Hersteller: Telegames
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

62%

Musik:

45%

Soundeffekt:

49%

Spiel-
spaß **68%**

Redaktionswertung

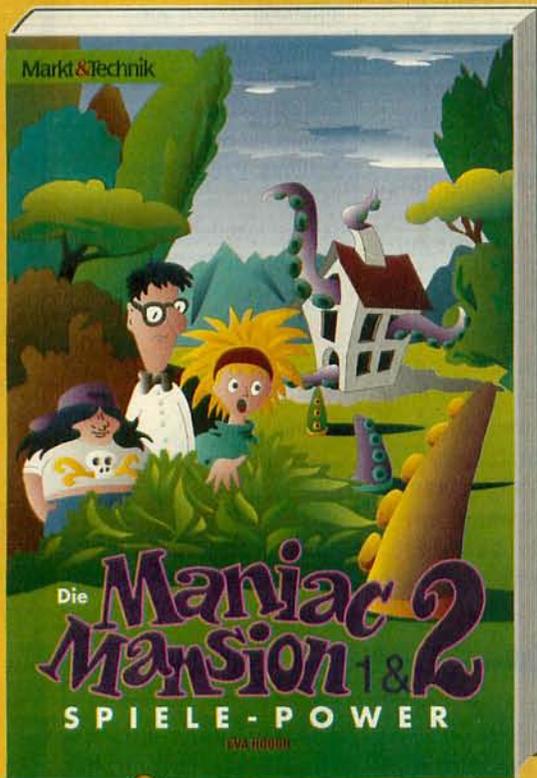


Hey! Welcher von euch Halunken hat meine Freundin entführt? Jetzt gibt's ordentlich eins auf die Murre!



SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1 & 2-Spiele-Power für PC

Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels“, hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1“ wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-508-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



Die ... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga
Christian Rogge
Spielführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-87791-500-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-87791-371-7
DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-

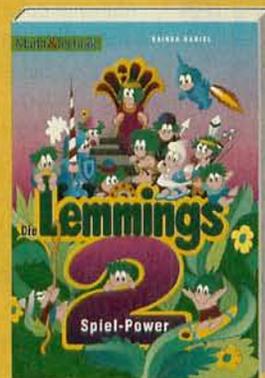
Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-87791-359-8
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



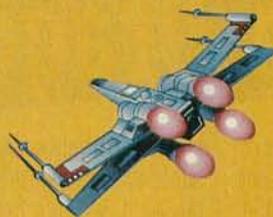
Adventures

Rainer Babel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß“ für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mansion 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Last Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-87791-472-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



Die Lemmings-2-Spiele-Power für PC und Amiga

Rainer Babel
Nur ein ausgefuchster Reiter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



Die X-Wing-Piloten-Power für PC

Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Piraten.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-

WEITERHIN LIEFERBAR

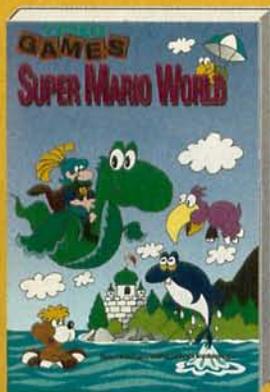
Amiga Spiele II

Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-

POWER



lösungsorientiert für jeden Spielefreak



**Super-Mario-World
Super Nintendo**

R. Babel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger

Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis. 1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1

R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele. 1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips. 1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



Game Boy Band 2

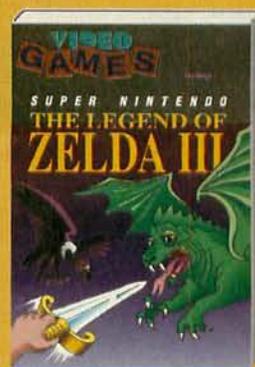
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II. 1992, 238 Seiten
ISBN 3-87791-358-X
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-

**Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive**

Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin. 1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-499-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-

**Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo**

Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks. 1994, ca. 128 Seiten
ISBN 3-87791-503-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



**The Legend of Zelda III
Super Nintendo**

Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefährvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden. 1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- 91472 Adventures
- 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- 91371 PC Spiele '93
- 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- 91381 Amiga Spiele II
- 91453 Super Mario World
- 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Februar 1994)
- 91413 The Legend of Zelda II
- 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- 91357 Game Boy Band 1
- 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zahle ich :
per Nachnahme per beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

1096/2

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,
85540 Haar oder per Fax an 0 89 / 4 60 03-2 00



Markos Magic Football Mega Drive

Domark hat einen neuen fixen Jump'n'Run-Helden auferstehen lassen. Was es bei dem Spiel mit dem magischen Ball auf sich hat, erfahrt Ihr im umfangreichen Preview.

Out of this World 3DO

Der Cyberworld-Adventure-Klassiker wurde für die Multimedia-Maschine kräftig aufpoliert. Ob sich der Aufwand gelohnt hat, könnt Ihr im nächsten 3DO-Aktuell-Teil erfahren.



Miracle Adventure Neo Geo

Schlagen und Springen ist angesagt in dem neuen Comic-Jump'n'Run-Abenteuer von Data East/SNK. Wie gut das Spiel geworden ist, verraten wir Euch ebenfalls in der nächsten Ausgabe.

Fatal Fury II Mega Drive

Falls alles klappt (Fäuste drücken!), präsentieren wir Euch ein Exklusivpreview des deftigen Prügelknallers im Neo-Geo-Aktuell-Teil.

Test Marathon

Ein dicker Berg an heißen CD-Scheiben hat sich in der Redaktion angehäuft. Darunter befinden sich Titel wie: *Chuck Rock* (Mega-CD), *Zool* (CD) und viele andere mehr. Auch Fortsetzungsklassiker sind eingetroffen, genau unter die Lupe genommen haben wir *Wizardry 5* (SNES), *Might & Magic 2* (SNES) und noch viele andere mehr



Heft 4 erscheint am 23.3.1994



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

SPECIAL **FX**™
SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Duo
ACTION
REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG

ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

DATA
Flash
G m b H

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

NEU!

NEU!

NEU!



4 x Neu!

Die Turtles. Wahnsinnsstark.

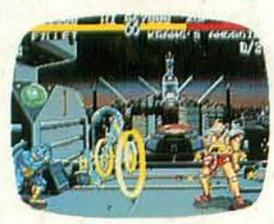
Tournament Fighters und Radical Rescue.
Das ist Actionpower der neuen Dimension.

Tournament Fighter: 16 MBit Fighting-Abenteuer. Gigantisches Scrolling, 9 Continues, Sound in CD-Qualität. 10 Fighter zur Auswahl: Jeder einzelne Charakter verfügt über individuelle Fight-Techniken. Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden im echten Zweikampf. Optionsbildschirm: Stärke, Schwierigkeit und Kampfzeit können ausgewählt werden.

Radical Rescue: Irrsinnig gut gezeichnete Figuren. Strategisches Denken ist gefordert. Jeder Turtle ist mit speziellen Finessen ausgestattet. Passwort-System, um jederzeit - auch nach "Power Off" - weiter zu spielen.

Die neuen Turtles setzen wirklich neue Maßstäbe in allen Systemen. Probier's aus!

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



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 94/014

