

# VIDEO GAMES

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



**Super Star Wars**



**Virtual Reality**



**Streets of Rage 2**



**Terminator 2**



# SPIELE DES JAHRES





H.J. CLAUDIA  
MARC

NACHTS IST'S KÄLTER ALS DRAUSSEN...

CHRISTIAN  
OLLI  
DIRK

# dynatex

VIDEOSPIELEVERSEND DER SUPERLATIVE



**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

Super NES RGB

nur 249,- DM



## GAME BOY GAME GEAR

Neo Geo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl

nur 999,- DM

VIEW POINT

SENGOKU II

## GAME GEAR

Streets of Rage - Lemmings  
Alien III - Terminator  
Shinobi II - Holyfield Boxing  
Predator II - Chakan

DRAGONS LAIR (S-NES)

BLUES BROTHERS (S-NES)

NBA-ALLSTARS (S-NES)

Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen

nur 349,- DM

SUNSET RIDERS (MD)

T 2 ARCADE (MD)

**LYNX**

Pitfighter - Dirty Larry  
Double Dragon - Cabal  
Dracula - Eye o. Beholder

**NEO GEO**

Sengoku II - Soccer  
Wrestling - Fatal Fury II  
Art of Fighting - World Heroes

SHINOBI II (MD)

RIVAL TURF II (S-NES)

ECCO (MD)

WIR SIND PROFIS UND SPIELN SELBST- ALSO SIND WIR GENAU SO WILD AUF DIE NEUHEITEN AUS USA + JAPAN WIE IHR!!!

**SEGA MEGA DRIVE**

Shinobi II - T2 Arcade  
Hook (CD) - MC Kids - Sunset Riders  
Mickey & Donald - Batman II  
Sonic II - Streets o. Rage II  
Kris Krass (CD) - Aleste (CD)

**GAME BOY**

Humans - Alien III  
Mario Land II - T2 Arcade  
Lemmings - Ren & Stimpy  
Tumble Pop - Titus the Fox  
Universal Soldier - Flintstones

HANDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT  
FAX 0231 521553

**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

Star Wars - Push Over  
Tiny Toons - Batman Returns  
Might Magic II - Gods  
T2 - Out of this world  
Naxat Pinball - Combatribes  
Rushing Beat II - Cybernator  
Battle - Toads

ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIEL

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

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

**dynatex**

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

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

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

ACHTUNG: BEI UNS BEKOMMT JEDER 1000ste BESTELLER 1000 DM IN BAR!

LORENZFD&G



# Startprobleme

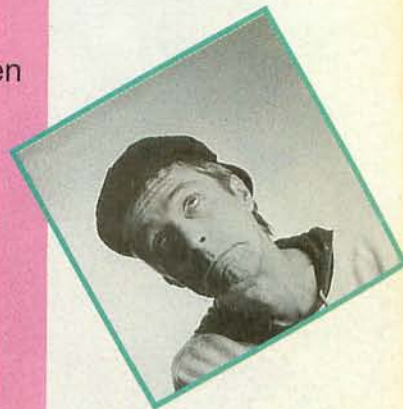
**S**o ganz problemlos hat sich unser Tapetenwechsel augenscheinlich nicht vollzogen: Nicht nur, daß die letzte Ausgabe zehn Tage verspätet am Kiosk lag, einige Fotos sahen zudem etwas merkwürdig aus. Unser hochgeschätztes, aber ziemlich zickiges DTP-System hat uns den Schlamassel eingebrockt. Bei dieser Ausgabe gingen uns einige flinke Finger mehr zur Hand, so daß wir viele Probleme beseitigen konnten. Der Zweikampf Mensch-Maschine läuft auf vollen Touren...

An der Spielefront häufen sich die Vor- und Nachweihnachtschits. In keiner anderen Jahreszeit veröffentlichen die Hersteller so viele Module – wir kommen kaum mit dem Testen nach. Über 50 Spiele mußten sich in dieser Ausgabe unseren Kritiker-Augen stellen. Den Ankündigungen für die nächsten Wochen und Monate entnehmen wir, daß der Bit&Byte-Fluß so schnell nicht abreißen wird – nur das Lynx hat's momentan recht schwer. Es ist keine böse Absicht, daß wir das schicke Handheld zur Zeit kaum berücksichtigen; Ataris Software-Labors schweigen beharrlich.

Ein dickes Lob geht dafür an die deutschen Niederlassungen bzw. Distributoren japanischer und amerikanischer Spielefirmen. Schimpften wir noch vor einem Jahr, daß man 99 Prozent aller Module als Import monatelang früher bekam, besinnen sich viele Spielieferanten auf weltweit gleichzeitige Veröffentlichungen. "Sonic 2", "World of Illusion", "Super Mario Kart" oder "Tiny Toons" werden Euch fast gleichzeitig mit der restlichen Welt serviert. Allerdings profitieren oft nur die Highlights von der neuen Politik. Insider-Schmankerl, Oberklassemodule und Randgruppenperlen erscheinen meist verspätet oder gar nicht. Deshalb werden wir Euch weiterhin über alles Wichtige, was sich in Japan oder den USA tut, informieren. Wenn es videospieltechnisch Interessantes zu vermelden gibt, erfahrt Ihr es postwendend in der VIDEO GAMES.

Jederzeit ein Joypad im Visier wünscht

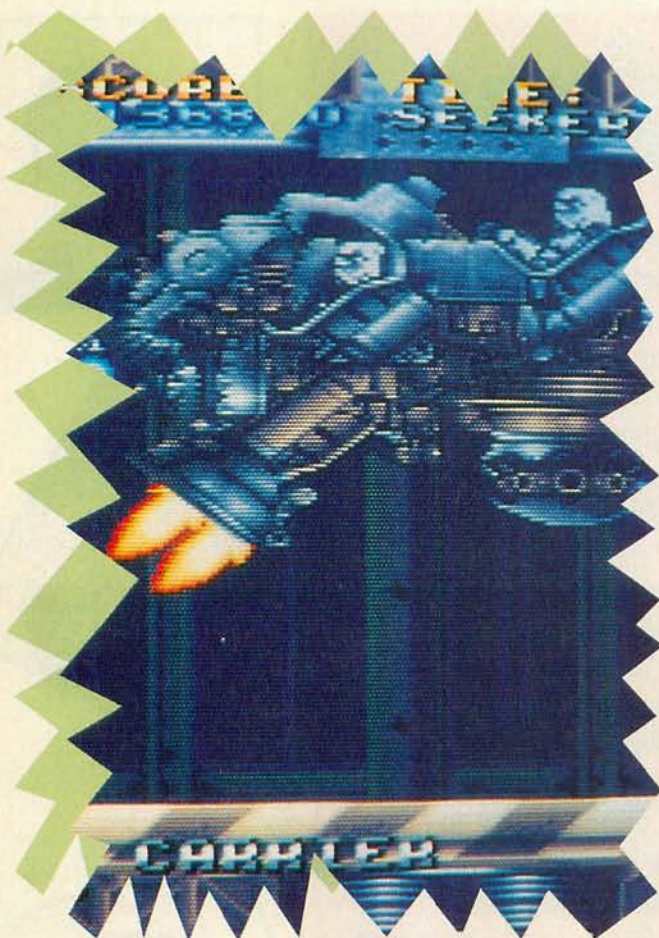
*Euer Video-Games-Team*



*Überraschung: In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch ungewöhnliche Einsichten in unsere Gesichter präsentieren. Wer jetzt an die POWERPLAY-Grimassen denkt, liegt allerdings nicht ganz richtig: ganz so harmlos geht unsere Deformation nicht von statten...*



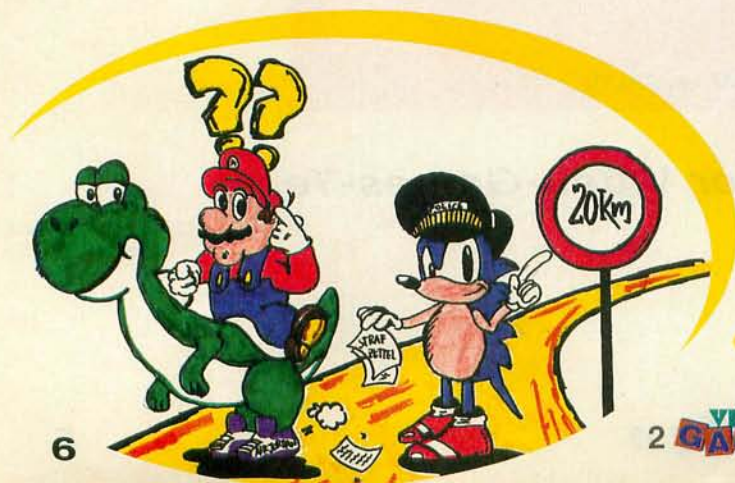




**36**  
Die Macht ist mit Euch: Super Star Wars fürs Super Nintendo im Test.



**16**  
Geniale Animationen in Zeichrickqualität: "Super Tiny Toons" von Konami pirscht sich an.



## News

Rolo to the Rescue .....	15
<i>Mega-Drive-Fans freuen sich auf ein putziges Jump 'n' Run</i>	
Super Tiny Toons .....	16
<i>Erster Blick auf die 16-Bit-Version des Cartoon-Knüllers</i>	
Nintendo-News .....	18
Sega-Special .....	22
Mega-CD-News .....	24
Engine-Ereignisse .....	26
Neo-Geo .....	30

## Test

### SUPER NINTENDO

Another World .....	46
Chuck Rock .....	38
Cosmo Gang .....	38
Full Metal Planet .....	48
Home Alone 2 .....	52
John Madden '93 .....	50
NHLPA Hockey '93 .....	50
Q*Bert 3 .....	52
Road Riot .....	52
Skuljagger .....	44
Super Star Wars .....	36
Super Swiv .....	40
Wing Commander .....	42

### MEGA DRIVE

Arch Rivals .....	97
Bio Hazard Battle .....	93
Captain America .....	97
Carmen Sandiego .....	98
Lotus Turbo Challenge .....	92
Power Monger .....	96
Risky Woods .....	90
Road Rash 2 .....	94
Shadow of the Beast .....	88
Streets of Rage 2 .....	85
Terminator 2 .....	86
World Class Leaderboard .....	89
Xenon 2 .....	88

**38**  
Viel Picasso für wenig Geld: Wir lösen den Malwettbewerb auf und präsentieren Eure schönsten und witzigsten Kunstwerke.



## MASTER SYSTEM

Godfather .....	106
Strider .....	105
Super Monaco GP 2 .....	107
Tazmania .....	107

## GAME GEAR

Batman Returns .....	121
Indy 3 .....	118
Klax .....	121
Prince of Persia .....	120
Shinobi 2 .....	119
Sonic 2 .....	120

## GAME BOY

Ace-Striker .....	117
Cave Noire .....	114
Flintstones .....	110
Hit the Ice .....	111
Lemmings .....	111
Looney Tunes .....	108
Mousetrap Hotel .....	117
Popeye 2 .....	116
Rampart .....	115
Sneaky Snakes .....	112
Spot .....	111
Super Off Road .....	113

## NES

Donkey Kong Classics .....	104
Monopoly .....	102
Parasol Stars .....	99
Prince Valiant .....	103
The Jetsons.....	100

## Unter der Lupe

Die Spiele des Jahres: Best of 1992 .....	8
--	---

## Tips&Tricks

Alien 3 .....	64	Viking Child .....	69
Mario Land 2 .....	68	Warriors of the	
Stun Runner .....	89	Eternal Sun.....	76
Tiny Toons .....	75		

## Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick .....	77
Cyber Media .....	122
High-Tech-Ecke .....	131
Hitparade .....	34
Impressum .....	58
Inserentenverzeichnis .....	117
Leserpost .....	53
Rat & Tat .....	56
Sprite des Monats .....	35
Vorschau .....	132
Wettbewerbsauflösung .....	32

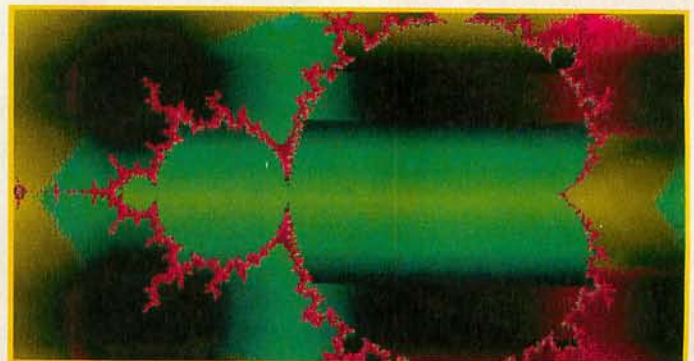


Das erste 16-MBit-Modul fürs Mega Drive: Kann "Streets of Rage 2" dem Super-NES-Knüller "Street Fighter 2" einen würdigen Kampf liefern?

85

122

In der Cyber-Media-Rubrik wagen wir einen Blick in die faszinierende Welt der Fraktale

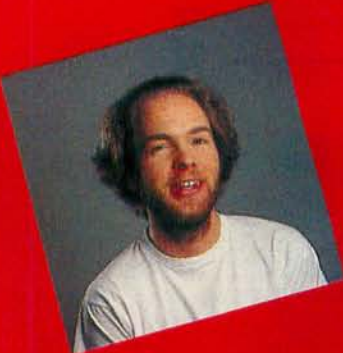




# VIDEO GAMES

## POWER PLAY

1992: Ein Jahr mit vielen guten Spielen, interessantem Hardware-Schicksnack und reichlich Innovationen. Wir lassen die letzten zwölf Monate Revue passieren, und präsentieren die besten Module.



*Die größte Spiele-Jury Deutschlands: Zusammen mit den Jungs unseres Schwerstermagazins POWER PLAY – dem Marktführer in Sachen Computer- und Videospiele – haben wir über die wichtigsten Spiele geurteilt.*



präsentieren:

# Die Spiele des Jahres 1992

Das Jahr ist vorüber und die Luftschlangen sind schon wieder aufgesaugt. Bevor Ihr 1992 endgültig abschließt, wagen wir einen Rückblick auf die besten Spiele dieses Jahres. Wir haben uns mit einem Stapel VIDEO GAMES, einer Menge Nahrungsmittel und Schlafsäcken einen ganzen Tag eingeschlossen und hitzig über die besten Spiele '92 diskutiert. Was dabei alles zu Bruch gegangen ist, verraten wir nicht, was herausgekommen ist, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Nominiert wurden alle Spiele, die in ihrer Sparte (z.B. "Bestes Handheld-Actionspiel") die höchsten Spielspaßbewertungen erhielten. Oft kam nur ein Titel in Frage, andernfalls packten sich die Redakteure beim Kragen, um den

Sieger auszufeuchten. Wenigstens waren wir uns über das "Spiel des Jahres '92" schnell einig: Trotz der hochkarätigen Konkurrenz des Vierergespans *Zelda 3*, *Lemmings*, *Parodius* und *NHLPA Hockey '93* entschieden wir uns für *Super Mario Kart*, das Ihr mittlerweile auch offiziell in Deutschland kaufen könnt. Alle anderen Auszeichnungen lest Ihr auf den nächsten Seiten.

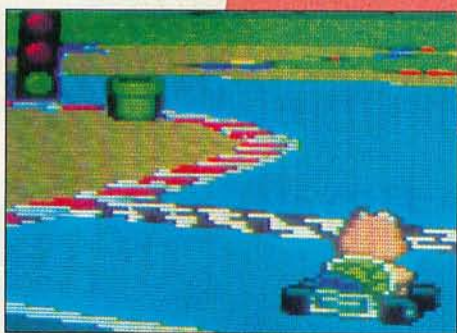
## Super Mario Kart

Mario, Luigi, Koopa & Co. plazieren sich auf dem ersten Platz. In der Endauscheidung gegen vier andere 91-Prozent-Spiele – *Zelda 3: A Link to the Past*, *Lemmings*, *Parodius* und *NHLPA Hockey* (Mega Drive) – entschied sich die Redaktion einstimmig für das "No-Speed-Limits"-Modul auf dem Super Nintendo. Super



wirung stiftet: Mit dem Schildkrötenpanzer schießt Ihr den Rivalen ab, eine Bananenschale rüttelt den gegnerischen Fahrer wach. Bei Super Mario Kart gibt's vier Fahrzeuge, die sich in Handhabung und Features un-

terscheiden: Das eine beschleunigt schnell, liegt aber mies in der Kurve, ein anderes ist furchtbar langsam und dafür extrem gut zu steuern. So garantiert *Super Mario Kart* Spielspaß für jedermann.



*Super Mario Kart* wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

Mario Kart ist eines der wenigen Spiele, bei denen Mario nicht in Jump'n'Run-Umgebung auftritt. Statt dessen steigt er zusammen mit sieben anderen Spielfiguren aus der Mario-Welt in unterschiedliche Go-Karts und brettert über Sandparcours und durch Pfützen – bei Tag und Nacht. Besonders witzig ist der Zweispielermodus, in dem Ihr gegeneinander antretet und mittels aufgesammlter Extras Ver-

## Bestes Mega-Drive-Spiel NHLPA Hockey '93

Electronic Arts hat es sich einfach gemacht und zum erfolgreichen *NHL Hockey* (bei uns: *EA Hockey*) einen Trainermodus gestrickt. In der Sportsimulation selbst verhält sich nur der Torwart anders: Ihm rutschen angeschnittene Schlaghämmer nicht mehr so leicht durch die O-Beine. Wenn EA Hockey noch nicht in Eurem Spiele-

regal steht, solltet Ihr Euch die "PA"-Alternative zulegen; Fans strategisch angehauchter Sportspiele sei's auch empfohlen.



*NHLPA Hockey* wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet



## Bestes Super-Nintendo-Spiel

# Super Mario Kart

Das "Spiel des Jahres" kassiert seinen zweiten – und sicher nicht letzten – Titel. *Super Mario Kart* fuhr wieder an die Pole Position und verwies Nintendos *Zelda 3*, Sunsofts *Lemmings* und Konamis *Parodius* auf die Plätze.



*Super Mario Kart, das beste Super-Nintendo-Spiel, ist auch unser Spiel des Jahres*

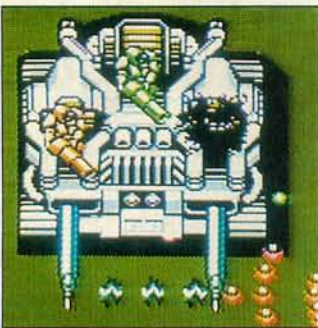
Dem unwiderstehlichen Charme des italienischen Einwanderers konnte sich auch die Redaktion von *VIDEO-GAMES* und *POWER PLAY* nicht entziehen – nicht mal die süßen Lemmings wußten uns umzustimmen...

## Bestes NES-Spiel

# Probotector 2

Konami hat den Erfolg gepachtet: Jede Episode der *Probotector*-Saga (neben dem Automaten gibt's Versionen für Game Boy

grafisch absolute Spitzenklasse und spielerisch auf höchstem Niveau – da staunen selbst *Super-Probotector*-Veteranen.



*Probotector 2 wurde in Ausgabe 8 mit 89 % Spielspaß bewertet*

und Super Nintendo) entpuppt sich schon nach kurzer Zeit als Verkaufserfolg. Die NES-Variante des zweiten Teils macht da keine Ausnahme: Einmal seht Ihr das Spielgeschehen von der Seite, danach wird's von oben gezeigt. Beide Perspektiven sind

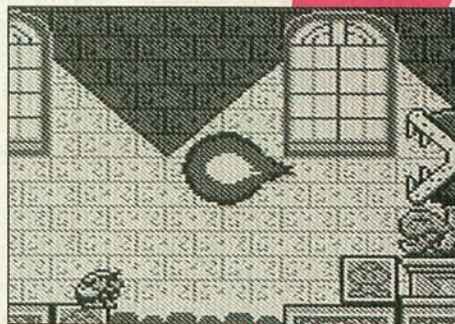
## Bestes Game-Boy-Spiel

# Super Mario Land 2

B Brillante Ideen wie bei *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario*

*World* beschert uns diese Fortsetzung nicht, Mario sorgt trotzdem für beste Unterhaltung. Das Level-Angebot ist mit rund 30 Spielstufen mehr als reichhaltig und exzellent in Szene gesetzt. Wer Mario mag, bekommt

eine neue, aufregende Aufgabe für unterwegs. Andere *Jump'n Runs* können da nicht mithalten.



*Super Mario Land 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/93 mit 89 % Spielspaß bewertet*

## Bestes Game-Gear-Spiel

# Dragon's Trap

Wonderboy ist zurück und will den Drachen erledigen, der sein Heimatdorf verwüsten hat. Das perfekt ausgetüftelte Action-Adventure gibt's zwar schon auf dem Master System, wer aber die passende Wonderboy-Unterhaltung sucht, ist mit *Dragon's Trap* bestens bedient. Beson-

ders spannend und vielseitig ist Wonderboys besondere Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere zu verwandeln.



*Dragon's Trap wurde in Ausgabe 11/92 mit 83 % Spielspaß bewertet*



## Beste Grafik: Magical Quest

Die vorbildliche Grafik der 16-Bit-Abenteuer von Disneys Maus brachte jedes Mickey-Spiel ins Gerede. Dieses Jahr ist Capcoms



Bestes Master-System-Spiel

## Mickey Mouse 2

**N**ach *World of Illusion* auf dem Mega Drive darf ein neues *Mickey-Mouse*-Abenteuer fürs Master System nicht fehlen. Segas Grafiker setzten sich erneut mit Disney und seinen Figuren auseinander und pinselten eine wunderhübsche Fantasywelt. Dabei liegen die Qualitäten im spielerische Be-



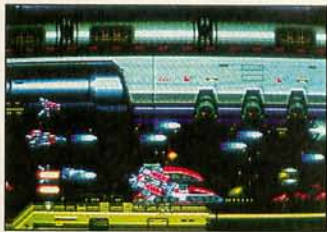
*Mickey Mouse 2* wurde in *VIDEO GAMES 1/93* mit **84 % Spielspaß** bewertet.

reich: Mit vielen Gags und Rätseln behauptet sich Mickey gegen den Konkurrenten Klax.

Bestes PC-Engine-Spiel

## Gates of Thunder

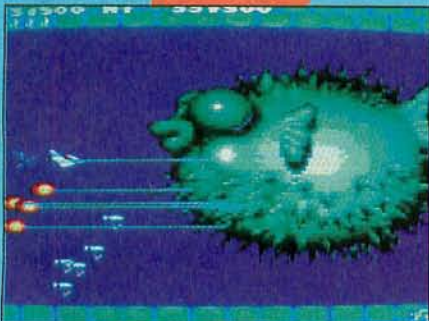
**N**eben einem virtuoson Hardrock-Soundtrack besticht die Spielbarkeit dieses CD-ROMs. Die Baller-Levels sind abwechslungsreich, Waffen gib't en masse und größere Endgegner bekommt Ihr selten vor den Laser. Eines der besten Ballerspiele des Jahres!



*Gates of Thunder* wurde in *Ausgabe 2/92* mit **"hervorragend"** bewertet

## Zusatzpreise

Märchen davongezogen; mit satten 92 Prozent für die grafische Gestaltung verwies es jedes andere Kunstwerk auf die Plätze.



Beste Akustik:

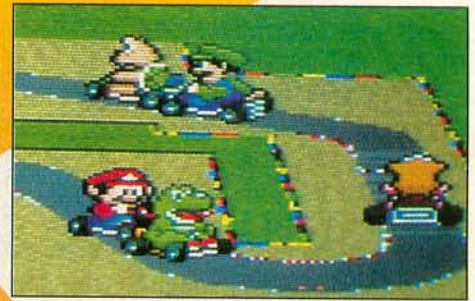
## Parodius

In jedem der elf Levels+ des Super-Nintendo-Spektakels erklingt eine neue, witzige Musik. Packende Themen, superbe Instrumentation und viel Schnickschnack zeichnen das Gesamtwerk aus. 89 Prozent Musikkwertung war's uns wert.

Bestes Rennspiel

## Super Mario Kart

**S**chon wieder Mario! Zum dritten Mal holt sich der Klempner einen Preis ab, diesmal für das beste Rennspiel. Auch hier fährt Super Mario Kart als erstes Modul über die Ziellinie: Ein hitzig-witziges Rennen, das allen PS-starken Kontrahenten in Sachen Spielbarkeit davonfährt.



*Super Mario Kart* für das *Super Nintendo* wurde in *Ausgabe 11/92* mit **91 % Spielspaß** bewertet

Bestes Ballerspiel

## Parodius

**Z**eine Chance für Thunder Force 4, Axelay und Co.: Kon-

nemis kunterbunte Mischung aus Nemesis und vielen Gags ist der Sieger. Elf Levels, vollgepackt mit aberwitziger Grafik und durchgestyltem Gameplay haben uns überzeugt: Alle Redakteure zählen den Ausflug mit einem von vier verrückten Flugobjekten zu den besten Ballerspielen aller Zeiten.



*Parodius* für das *Super Nintendo* wurde in *Ausgabe 1/93* mit **91 % Spielspaß** bewertet

Bestes Strategiespiel

## Lemmings

**D**ie Lemmings treiben sich seit dem letzten Jahr auf vielen Videospielekonsolen herum. Von allen Umsetzungen gefällt uns die Super-Nintendo-Variante am besten. Neben der ansprechenden Grafik sprechen gute Musik und "fiese" Soundeffekte ("Aargh!, Brutzel!") für das geniale Modul. Außerdem läßt es sich besser spielen als die Konkurrenz.



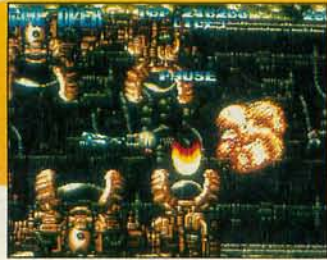
*Lemmings* für das *Super Nintendo* wurde in *Ausgabe 6/92* mit **91 % Spielspaß** bewertet



## Bestes Neo-Geo-Spiel

### Last Resort

Von den R-Type-Designern entwickelt und mit neuen Features aufgemotzt: Wer seinen Satelliten geschickt dreht und abfeuert, kommt mit jeder Feindformation klar. Nebenbei bietet *Last Resort* viele Extrawaffen, ungewöhnliche Musik, starke Grafik und abgedrehte Endgegner. Leider ruckelt's teilweise.



*Last Resort* wurde in Ausgabe 6/92 mit "hervorragend" bewertet

## Bestes Jump'n-Run

### Magical Quest

Nach dem Erfolg von *Street Fighter 2* schwenkt Capcom um: Mit dem technisch erstklassigen *Magical Quest*, in dem Mickey Mouse die Hauptrolle spielt, gelingt der japanischen Automaten-schmiede noch ein Superhit. Ausschlaggebend für die Nominierung ist Mickeys Kleider-

schränk, in dem die Klamotten unterschiedlicher Spielfiguren hängen.



*Magical Quest* für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 1/93 mit 83 % Spielspaß bewertet

## STATIONÄR

## Bestes Action-Adventure

### Zelda 3: A Link to the Past

Link und Zelda außer Konkurrenz. An die 91-Prozent-Wertung



*Zelda 3* für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 11/92 mit 91 % Spielspaß bewertet

für den Super-Nintendo-Spielspaß reicht kein anderes Action-Adventure heran. Die Aufgabe: Der kleine Link muß das Land Hyrule aus den Fingern eines bösen Hohepriesters befreien und erlebt dabei viele Abenteuer. Magische Gegenstände, hilfreiche Personen und scharfe Schwerter helfen ihm dabei.

## Bestes Prügelspiel

### Street Fighter 2



Der 16-MBit-Knüller *Street Fighter 2* für das Super Nintendo wurde in VIDEO GAMES 8/92 mit 90 % Spielspaß bewertet

Die zweite Trophäe für die Jungs von Capcom. Keinem anderen Spiel wurde weltweit so entgegengefeiert. Mit einem von acht Straßenkämpfern prügelt Ihr Euch durch elf Levels bis zum hochmotivierten Oberhalunken. Gerade zu zweit übt *Street Fighter 2* dank unzähliger Schläge und Überraschungen einen magischen Reiz aus.

## Bestes Actionspiel

### Super Probotector

Ein furioses Action-spektakel mit knackiger Musik und imposanter Grafik. *Super Probotector* ist einer der wenigen Titel, die auch nach dem x-ten Spielchen noch Spaß machen. Apokalyptische Hintergründe und garstige Aliens, riesige Endgegner und zündende Effekte vermitteln eine gespenstige Atmosphäre.



*Super Probotector* für das Super Nintendo wurde in Ausgabe 10/92 mit 90 % Spielspaß bewertet.

## Bestes Sportspiel

### NHLPA Hockey '93

Die zweite Auszeichnung für das EA-Hockey-Spiel mit Manageroption. Das beste Modul fürs Mega Drive ist gleichzeitig der Sporttitel dieses Jahres. Immerhin wird das bekannte Spiel von einem fesselnden Taktikmodus ergänzt, bei dem



*NHLPA Hockey '93* für das Mega Drive wurde in Ausgabe 11/92 mit 91% Spielspaß bewertet

Ihr nicht nur die Aufstellung verändert.







## MOBIL

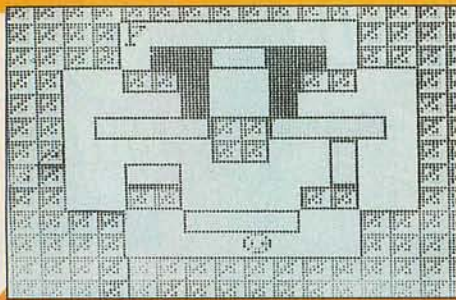
### Bestes Strategiespiel

# A-Mazing Tater

**A**-Mazing Tater ist der Nachfolger des grandiosen Denk-

spiels Kwirk, in dem eine coole Tomate die Hauptrolle spielt. Diesmal hat die Kartoffel Tater die Aufgabe, durch ein Labyrinth zum Ausgang zu hetzen. Das funktioniert nur durch das Verschieben von Ki-

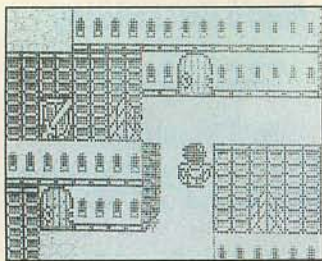
sten und Drehen von Türen – sprich: verzwickte Puzzles warten.



*A-Mazing Tater für den Game Boy wurde in Ausgabe 2/92 mit 83% Spielspaß bewertet*

### Bestes Action-Adventure

# Final Fantasy 2



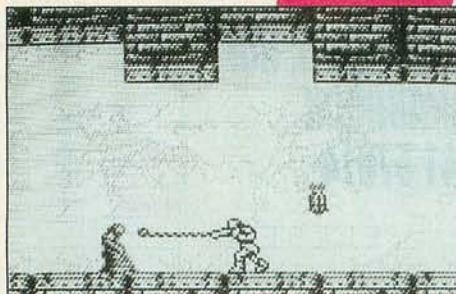
*Final Fantasy 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/92 mit 79 % Spielspaß bewertet*

**E**in knackiges Action-Adventure plaziert sich auf Platz 1: Ihr müßt 77 Magieteile einsammeln, um den Fortbestand des Universums zu sichern. Dazu streift Ihr durch verschiedene Welten, sprecht mit Einwohnern, sammelt Gegenstände und kämpft gegen Monster. Als Spielzeit solltet Ihr zirka 40 Stunden ansetzen.

### Bestes Actionspiel

# Castlevania 2

**S**imon ist immer einer der ersten, der sich bei Preisverleihungen zu Wort meldet, meist mit Erfolg. Auch diesmal steht er seinen Mann in der Gruft des Fledermausfürsten: Wieder warten Vamp-



*Castlevania 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 9/92 mit 81% Spielspaß bewertet*

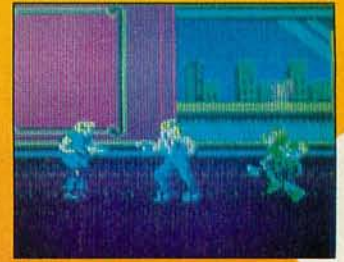
pire, wieder setzt Simon seine bewährte Vampirpeitsche ein, wie-

der kommt das Spiel aus der erfolgreichen Konami-Schmiede.

### Bestes Prügelspiel

# Streets of Rage

**S**elten, dafür um so heftiger, wird im Handheld-Metier geprügelt. Streets of Rage war schon auf dem Mega Drive ein Hit und wird in Kürze fortgesetzt. Vorher erschien das Beat'em-Up für den Taschenspieler – mit allen Features des Originals: Spielfiguren zur Wahl, Waffen zum Aufsammeln und Grafik zum Sattsehen.



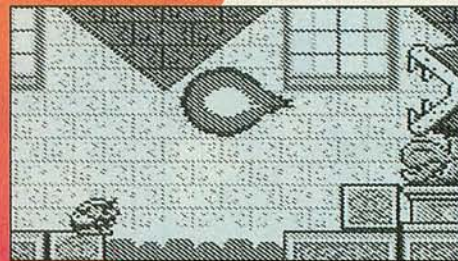
*Streets of Rage für das Game Gear wurde in Ausgabe 12/92 mit 81 % Spielspaß bewertet*

### Bestes Jump'n'Run

# Super Mario Land 2

**D**er beliebt-belebte Mario macht sich erneut auf, alle abtrün-

nigen Kreaturen aus dem Mario-Land zu vertreiben. Nach seinen Abenteuern in der farbenprächtigen Mario-World verschlägt's den Jump'n'Run-König erneut auf den Game Boy – knackige Levels, abwechslungsreiche Gegner und lustige Begegnungen stehen ihm bevor.



*Super Mario Land 2 für den Game Boy wurde in Ausgabe 1/93 mit 89% Spielspaß bewertet*

### Bestes Ballerspiel

# Parodius

**D**er Baller-Knaller schlechthin ist die Umsetzung des Automaten Parodius für den Game Boy. Butterweiches Scrolling, viele Feinheiten, klangvolle Mu-

sik und vorbildliches Spieldesign in jedem der acht Levels. Außerdem gibt's Gags und Überraschungen wie in keinem anderen Spiel.



*Parodius für den Game Boy wurde in Ausgabe 6/92 mit 87 % Spielspaß bewertet*

In der nächsten VIDEO GAMES wird unsere "Best Of" Parade fortgesetzt: Wir vergeben Sonderpreise für besonders originelle Produkte und nennen unsere ganz persönlichen Redaktion-Favoriten und All-Time-Classics. Bis dann!



# Rolo, der Retter



Electronic Arts verschafft dem knuddeligen Elefanten Rolo und seinen pelzigen Freunden ein neues Zuhause: das Mega Drive. Rolo hat das Zeug, ein Star der Videospielewelt zu werden.



Um die gefangenen Tiere vor den McSmiley-Zwillingen zu retten, braucht Rolo die Hilfe seiner Freunde.

ser zu tief oder die Bäume zu hoch sind, kann Rolo auf die Hilfe seiner Freunde rechnen. Der vorwitzige Biber baut Dämme und Brücken, der Maulwurf gräbt Tunnel und das Häschen ist schneller als der Wind. Damit Rolo nicht allein den Gefahren der Reise ausgesetzt ist, begleiten sie unseren Helden.

Neben Joypad-Akrobatik in Jump'n'Run-Sequenzen wird von Euch auch Grips gefordert. Rolos Begleiter sind immer dabei und müssen je nach spezieller Begabung bei kniffligen Situationen eingesetzt werden. Manchmal reicht eines der niedlichen Tierchen aus, um eine schwierige Stelle zu meistern. Oft wird jedoch Teamarbeit von allen verlangt: Aufeinandergestellt wie die Bremer Stadtmusikanten, sind selbst hohe Bäume und Felsvorsprünge kein Hindernis mehr für die kleinen Freunde.



Auf Jahrmärkten und in malerischen Bergdörfern steht der kleine Elefant gemeinen Feinden gegenüber: Oben seht Ihr einen der McSmileys, unten die Luftballonattacke der Koblode.

## James Pond

Der Unterwassergent mit dem berühmten Namen hatte sein Debut auf Computern und Konsolen anno 1991. In Millenniums *James Pond* erbekämpfte der Spion mit der Lizenz zum Blubbern Umweltverschmutzer und löste zahlreiche Fälle in den Ozeanen dieser Welt. Beim bergen radioaktiver Abfälle und der Rettung von Hummerschwärmen setzte Pond, James Pond, auch geheime Erfindungen ein: Mit Röntgenblick und vernichtenden Luftblasen versetzte



er alle Bösewichter in Angst und Schrecken (Wertung in *VIDEO GAMES* 2/91: 66 %). Mit bionischen Körperteilen ausgestattet, erlebte James in *Robocod* Abenteuer am Südpol. Mit bunten Grafiken und witzigen Sprites überzeugte der zweite Teil auch Fischabstinzler (*VIDEO GAMES* 1/92: 71 %). Nach einem sportlichen Abstecher zu den *Aquatic Games* soll Pond in *Splash Gordon* auch im Weltraum für Frieden sorgen.



Oh, weh! Rolo der Elefant lebte glücklich und zufrieden, tollte mit seinen kleinen Freunden durch die Gegend und war Mama Elefants' einziger Stolz. Die gemeinen McSmiley-Zwillinge haben in ihrer Widerwärtigkeit Rolos Mami ge-elefant-nappt und der kleine Dickhäuter steht allein auf der großen weiten Welt. Um seine geliebte Mutti zu retten, geht Rolo auf eine abenteuerliche Reise. Wenn der Weg zu steil, das Was-

**Rolo to the Rescue**, oder *Furry Friends*, wie das Spiel in Amerika heißen wird, hat Hitqualitäten. Neben den niedlichen Hauptfiguren und schönen Grafiken wird auch spielerisch einiges geboten. Das lustige Treiben des Elefanten und seiner Freunde wird durch einen Gastauftritt vom Millennium/EA-Star James Pond aufgewertet.



## Starparade

Nachdem sich Konami mit den obligatorischen Weihnachtsverpflichtungen etwas bedeckt gehalten hat, dürfen wir für die nächsten Wochen gleich ein ganzes Paket neuer Module erwarten.

Die *Tiny Toons* kennt inzwischen nicht nur jedes Kind in den USA, auch bei uns bevölkern die witzigen Zeichentrickfiguren schon Game Boys und NES-Konsolen. In Kürze folgt die langerwartete 16-Bit-Umsetzung für das Super Nintendo. Wir durften schon einmal hinter den Vorhang spähen und wollen Euch die Neuigkeiten aus dem Land der Toons nicht vorenthalten. Gleich vorneweg: Die *Super Tiny Toons* dürften den Titel "abwechslungsreichstes Spiel des Jahres" innehaben. Neben den Jump'n'Run-Sequenzen erwarten Euch zwischen den Levels immer wieder gagreiche Intermezzos, in denen Ihr mit etwas Glück und Geschick Extraleben erspielt. Sogar Sport-Fans kom-

men auf ihre Kosten: Neben einem Squash-Zwischenspiel gibt's einen kompletten Football-Level, in dem Ihr um einen Touch-Down kämpft. Hier, wie auch in allen anderen Levels steuert Ihr ausschließlich Buster Bunny.

Die Animationen sämtlicher Sprites sind ein Genuß - flüssig, farbenfroh und oberwitzig. Die Hintergründe und Spielflächen sind schön gezeichnet und teilweise aufwendig gestaltet. Nebenher dudeln fröhliche Toons-Themen von Country bis "Krieger-Sterne"-Orchestral. Im Spiel selbst dreht sich alles um Bunny's Freunde. Mal hat der Coyote etwas verloren, mal wird die hübsche Babs Bunny vermißt. Stellen sich Feinde in Euren Weg, werden sie nach

guter, alter Jump'n'Run-Manier zerhopst und hinterlassen Sternsymbole, die Ihr auflest - nach dem hundertsten Stern winkt ein Extra-Bunny. Eine Hassenspezialität ist der Dash. Drückt Ihr eine der Rechts-Links-Tasten, zischt das Karren wie von der Tarantel gestochen los. Dies klappt jedoch nur so lange, bis die Einheiten auf der Dash-Anzeige verbraucht sind. Dann muß sich die Renn-Energie-Leiste wieder aufladen. Das geht zwar schnell, aber meist nicht schnell genug.

## Mega-Toons

Mega-Drive-Besitzer werden sich sicher über die Nachricht gefreut haben, daß die Turtles nun auch auf Segas 16-Bit-Konsole auftrumpfen. Mit neuen Spezialattacken ausgerüstet, übt das panzerbewehrte Quartett Rache an Shredder und seinen Kumpanen, die New York City auf Taschenformat geschrumpft haben. Erfreulicherweise dürfen wieder zwei Pizza-Fans gleichzeitig zum Ninja-Joypad greifen.

Zu Konamis Mega-Drive-Einstand gehört natürlich auch das Western-

Shoot'em Up *Sunsetriders*, das ebenfalls einen Zweispielermodus aufweist. Last, aber auf keinen Fall least wird uns eine weitere Episode der *Tiny Toons Adventures* beschert. Ein Vergleich zur Super-Nintendo-Version fällt schwer, da es sich vom Ablauf her um ein völlig anderes Spiel handelt. Ihr steuert Buster Bunny durch ausladende Levels und Geheimzonen. Wir dürfen mit ziemlicher Sicherheit mit ähnlich genialen Animationen und Gags rechnen, die in der Super-NES-Variante auf uns zukommen.



Mit den Super Tiny Toons erwartet Euch ein echtes Konami-Highlight

Das Modul ist prallvoll mit witzigen Ideen und tollen Grafik-Gags

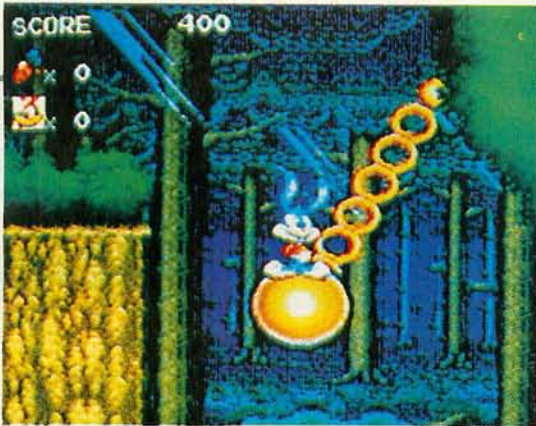


## NES & Game Boy

Auch für NES-Piloten gibt's gute Neuigkeiten: Eine Formel-eins-Simulation mit dem Namen *F1-Sensation* rollt gerade aus den Boxen. Mit reichhaltigen Optionen und flotter Grafik brettert Ihr über die Pisten, die die Welt bedeuten und sammelt Punkte für die Weltmeisterschaft. Für Game-Boy-Piloten der

anderen Art kommt demnächst *Top Gun* in die Geschäfte. Wie der Name schon sagt, geht's um Fliegerei. Ähnlich wie bei *F15-Strike Eagle 2* steuert Ihr Euren Jet durch zahlreiche Missionen. Als Bonbon dürft Ihr aus vier Jagdflugzeugen von einer F-14 Tomcat bis hin zum F-117A Stealth-Jet wählen.





Seinen Mega-Drive-Einstand feiert Konami mit dem Western-Shoot'em-Up *Sunsetriders*, einer neuen Ausgabe der *Turtles* und den witzigen Abenteuern der *Tiny Toons*.

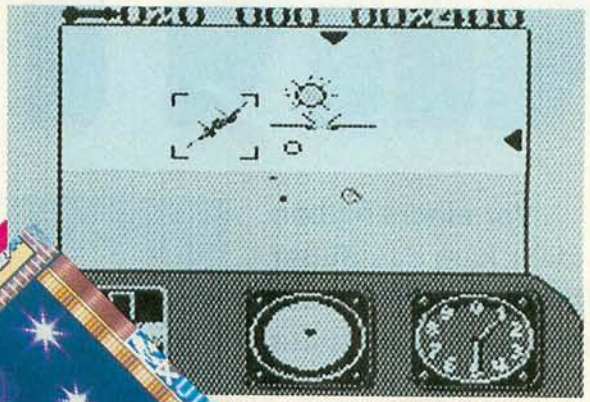
Im Normalmodus ist *Super Tiny Toons* stellenweise knackig schwer



Mit *F1-Sensation* steigt Ihr in den NES-Rennzirkus ein



# WARPZONE



*Top Gun* bietet actiongeladene Flugstunden auf dem Game Boy



Zwischen den Levels spielt Ihr um Zusatz-Leben

Hopst Ihr über ein Vogel-Extra, habt Ihr sofort volle Dash-Energie. Der große Vorteil des Dash-Rennens liegt jedoch weniger in der Geschwindigkeit, als eher in der Tatsache, daß Ihr senkrechte Wände hochflitzen könnt. Diese Möglichkeit haben die Programmierer schamlos genutzt und so Wege geschaffen, die nur mit viel Geschicklichkeit zu er-

klimmen sind. Einsteiger dürfen sich erst einmal am "Children's Mode" versuchen, der leichter ist, jedoch auch kürzere Level und keine schweren Endgegner enthält. In der nächsten Ausgabe unterzieht Kollege Ingo die abgedrehten Witzfiguren einem ausgiebigen Test - das Classic-Prädikat dürfte den Toons jetzt schon sicher sein. *jb*

## Cybernator

Actionsfans werden dieser Tage ebenfalls von Konami bedient. *Cybernator* heißt deren neuestes Ballerspektakel, das versierte Videospieleer grafisch an die Mega-Drive-Ballerei *Gleylancer* erinnern wird. In der Tat stammt das Kampfroboterepos von NCS und wurde nur für den deutschen Markt von Konami lizenziert. Ihr schlüpft in einen überdimensionalen Kampfanzug und schießt auf alles, was sich bewegt. Natürlich geht's dabei wieder um die Rettung der Erde. Wie es sich für ein Shoot'em Up gehört, sind auf Eurem Weg Extras

verstreut, mit denen Ihr Eure Energieleiste füllt und die Waffensysteme aufrüstet. Grafisch sieht *Cybernator* übrigens famos aus.

In den Levels, in denen normale Schwerkraft herrscht, klappt die Steuerung hervorragend; tummelt Ihr Euch im Weltraum, wird genaues Zielen zur Fummelei. Fast noch besser als die Grafik sind die Soundeffekte. Baßlastige Explosionen, das Heulen Eurer Servomotoren und das Stampfen der stählernen Füße kommen gut rüber und lassen echtes Cyber-Feeling aufkommen.



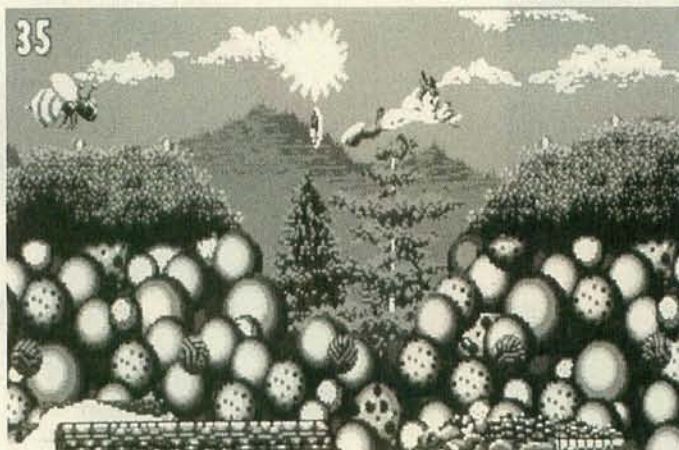
# NINTENDO

## WARPZONE

Vor einem halben Jahr kam das Super Nintendo offiziell auf den deutschen Markt – wie sich das Modulangebot entwickelt, und was sonst noch Interessantes passiert, erfahrt Ihr auf unseren Nintendo-Seiten.

Fürs NES meldet sich ein Klassiker an: Fast zehn Jahre ist's her, daß Archer MacLean auf den alten 8-Bit-Computern von Commodore und Atari mit einer pfeilschnellen *Defender*-Variante für Furore sorgte. In **Dropzone** steuert Ihr einen waghalsigen Astronauten via Raketenrucksack durch Alien-besetztes Gebiet. Mit geschickten Manövern sammelt Ihr entführte Erdbewohner von der Planetenoberfläche ein und bringt sie in Sicherheit. Auch die NES-Variante entstand unter der Programmierkunst des bekannten Engländers. Besonders auffällig sind das ultraschnelle und flüssige Scrolling sowie die präzise Steuerung.

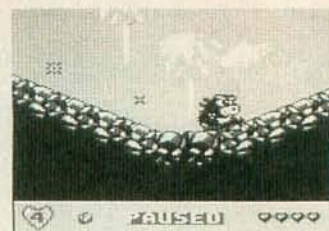
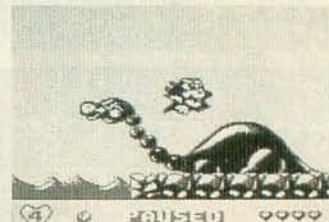
Bedeutend jünger, dafür auch einiges bekannter, ist der freche Simpson-Filius, um den es im neusten *Acclaim*-Abenteuer geht. In **Bartman** kümmert sich der kurzgeratene Lausebengel um das Schicksal des Radioactive-Man, seinem Comic-Idol. Hauptschauplatz ist eine Müllkippe, auf der Euch viel Unrat in die Quere kommt. So muß sich Bart vor rostigen Zahnrädern in Acht nehmen, über kaputte Fernseher turnen und springfreudigen Autoreifen ausweichen.



Oben fliegt Bubsy durch das Land.

Baby T-Rex entführt Game-Boy-Spieler in die graue Vorzeit (oben rechts).

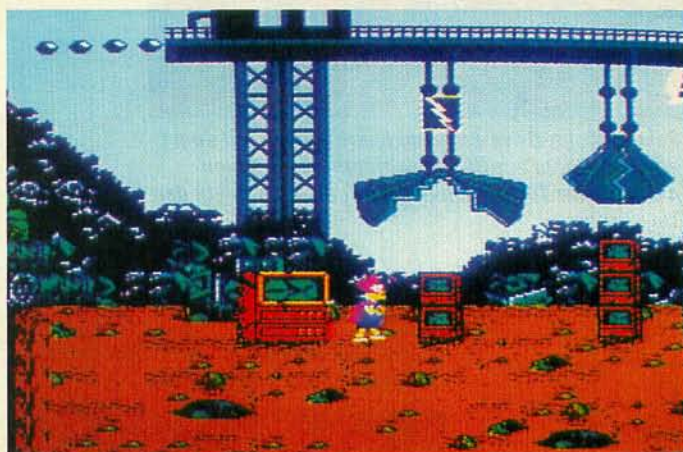
Bartman trifft sein Idol, den Radioactive Man.



In der *Defendervariante Dropzone* von Archer MacLean rettet Ihr die Bewohner des Planeten (oben).

In geheimer Mission besucht Bartman einen Schrottplatz (Bild rechts).

Unten seht Ihr das Game-Boy-Abenteuer der Ninja Boys und darunter den Weltraum-Grand-Prix in *Galaxy 5000*.



### Galaxy 5000 im Anflug

Wer in den frühen Stadien der VIDEO GAMES mit dabei war, wird sich an den **Galaxy 5000**-Test in Ausgabe 4/91 erinnern: Als waghalsiger Pilot eines Renn-Raumschiffs brettet Ihr über Grand-Prix-Strecken des 51. Jahrhunderts. Wem die Konkurrenz an den Versen hängt, befördert sie mit einem gezielten Rempler von der Strecke und in die unendlichen Weiten der Ga-

laxie. Die Weltraumraserei fürs NES wird nun endlich in den nächsten Wochen über Softgold auf dem deutschen Markt erscheinen.

### Frecher Clone

Hongkong macht's möglich: Ohne jegliche Authorisierung des Lizenzinhabers Capcom entstand in der britischen Kolonie ein *Street-Fighter-2*-Abklatsch fürs NES. Unter dem Titel **Master Fighter** kloppt Ihr



RYU "I DON'T KNOW. SOME ODD PLANET. I GUESS."







Die prügelfesten Brawl Brothers räumen in den gangsterverseuchten Stadtteilen ihrer Heimatstadt mächtig auf.



King Arthur's World bietet viele Levels voller kniffliger Aufgaben.



mit Ryu, Guile, Chun Li und Zanief vor einer Auswahl der Original-Hintergründe. Angeblich soll auch ein Teil der Spezialattacken des Automatenbilds mit im Modul sein, inklusive Ryus Feuerball und Chun Lis

Wirbelangriff. Da Entwicklung und Vertrieb ohne Capcoms Zustimmung absolut illegal sind, wird Master Fighter höchstwahrscheinlich keine Kämpfe auf deutschem Boden austragen.

## Game Boy

Ryu und Jack, Hauptfiguren der Ninja-Boy-Saga, kommen neben der in Ausgabe 1/93 vorgestellten Super-Nintendo-Fortsetzung auch auf dem Game Boy zu neuen Aufgaben. Leider sind die Außerirdischen auf dem kleinen Graustufendisplay der Erdbevölkerung nicht so freundlich gesonnen, wie sie es unter Anführer Rub-A-Doc in der Konsolenvariante waren. Bei der Handheld-Fassung von **Ninja Boy 2** tritt das tapfere Krieger-Duo anstelle von irdischen Räubern gegen böse Mächte aus fernen Galaxien an.

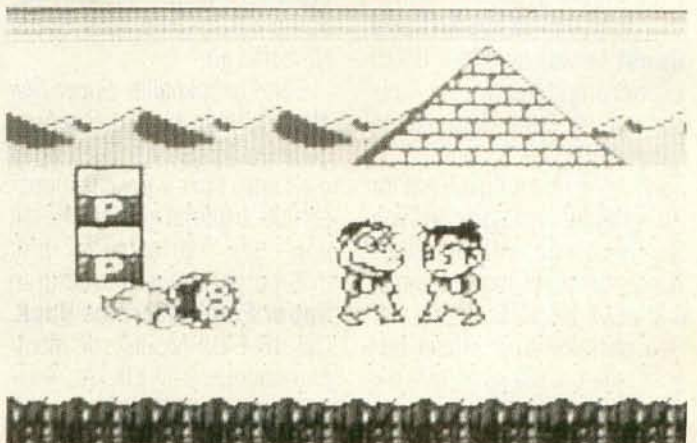
Der Urzeit-Trend hält an: Mit **Baby T-Rex** kommt erneut ein

Dinosaurierspiel auf Euch zu. T-Rex, ein Jung-Tyrannosaurier, suhlt sich mit Kumpels in seiner Lieblingsschlammgrube als plötzlich der böse Magier Sethron auftaucht und Freundin Rexette entführt. Unter Schock wendet sich T-Rex an den Dorfältesten und erfährt von ihm den Weg zum Schloß des skrupellosen Zauberers. Mit Kokosnüssen und Felsbrocken bewaffnet macht sich T-Rex auf der Suche nach seiner Gefährtin. Sein Abenteuer führt Euch durch den Dschungel, düstere Höhlen und Geheimgänge bis zu Sethrons gefürchtetem Verlies. pa



Links seht Ihr Master Fighter, ein frecher Streetfighter-Klon Made in Hongkong.

Die Ninjaboys sind unten in heißer Wüste unterwegs.





## 16-Bit-News

Die **Brawl Brothers** (Titel in USA und Japan: *Rival Turf 2*) prügeln munter weiter. In der *Rival-Turf*-Fortsetzung aus dem Hause Jaleco arbeitet Ihr Euch in gewohntem Beat'em'Up-Stil über von Gangs beherrschte Straßen bis in die Kanalisation vor. Auf einer Brückenpassage



greift Euch neben dem Straßengesindel ein Flak-bestückter Hubschrauber an. Als Extrawaffen stehen Euch Wasserrohre, Baseballschläger und Felsbrocken zur Verfügung. Besonders rasant geht's im Zwei-Spieler-Modus zu: Schulter an Schulter behauptet Ihr Euch im Duo gegen Neuzeit-Ninjas, hochtechnisierte Killer und Scharfschützen. Vorher entscheidet Ihr im Options-Menü, ob sich Eure Spielfiguren gegenseitig verletzen können oder ein Team bilden.

Ebenso von Jaleco kommt ein neuer *Lemmings*-Verschnitt. Im Gegensatz zu den zivilisierten Psygnosis-Männchen führt Ihr in **King Arthur's Quest** bewaffnete Ritter durch Eroberungsfeldzüge. Ausgangspunkt Eurer Reise ist ein mittelalterliches Turnierzelt: Je nach Level und Aufgabe ruft Ihr Pulverträger zum Sprengen von Schloßtoren, kommandiert Schwertkämpfer ins Getümmel und setzt Bogenschützen ein. Soundeffekte und Musik beschränken sich nicht auf die Stereo-Kulisse – sämtliche Klänge und Geräusche sind

Dolby-Surround-tauglich. Ein spezieller Surround-Test im Musikmenü stimmt Euch auf den akkustischen Genuß ein.

Für Geschicklichkeitsfanatiker ist **Bubsy** von Accolade eine interessante Neuankündigung. In der bunten Mixtur aus Sonic- und Mario-Elementen verbergen sich Unmengen von geheimen Bonusräumen, Hochge-



schwindigkeitspassagen und andere Attraktionen. Glaubt man den kursierenden Gerüchten, bahnt sich mit *Bubsy* der erste 16MBit umfassende Jump'n'Run-Titel fürs Super Nintendo an.

Den Lizenzknaller *Super Star Wars* nehmen wir in dieser Ausgabe im Testteil für Euch unter die Lupe. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte die Nachricht von der Fortsetzung ein: JVC/LucasArts werkeln eifrig an **Super Empire Strikes Back**. Das 16-MBit-Modul soll atemberaubende 3-D-Effekte, Ausschnitte des Kultfilms und Sprachausgabe beinhalten.



Oben seht Ihr Accolades neuen Jump'n'Run-Star *Bubsy* im Tal des Todes.

Um in *King Arthur's World* zu überleben, sind Eure Gehirnzellen gefragt.



Die *Brawl Brothers* aus dem Hause Jaleco haben alle Fäuste voll zu tun: Außer den Straßenschlägern greifen Euch auch Helicopter an.

## Kabellos

Als erster Anbieter eines Infrarot-Joy pads fürs Super Nintendo bringt der renommierte Software-Konzern Konami den

**Hyperbeam** auf den Markt. In Design und Funktion kaum vom Original-Pad zu unterscheiden, trifft man an der Oberseite anstelle des Kabels auf ein rotes Plastikfensterchen. Von dort gehen Eure Steuerbefehle als Infrarotstrahl zu einer mit Konami-Logo versehenen Satellitenschüssel in Miniaturlausführung.

Wann das kabellose Zubehör auf den deutschen Markt kommt, erfahrt Ihr in einem ausführlichen Test in einer der nächsten **VIDEO GAMES**.





# GAME

# EXPRESS

## MEGA DRIVE

Thunder Force dt	99.-	Aquatic Games us/dt	79.-/99.-	Eswat jp	29.-	Rampart us	99.-
World of Illusion dt	99.-	Atomic Hero us	79.-	Euro Club Soccer dt	99.-	Shadow Dancer jp	39.-
Bio Hazard Battle dt	99.-	Bad Omen jp	49.-	F-22 us	79.-	Shining i. t. Darkness dt	99.-
Captain America us	99.-	Bare Knuckle jp	59.-	Fantasia jp	39.-	Side Pocket us	99.-
Crue Ball us	99.-	Batman II us	99.-	Forgotten Worlds jp	29.-	Simpsons dt	99.-
Double Dragon 3	99.-	Block out jp	29.-	Galahad us/dt	99.-	Sonic II jp/dt	79.-/99.-
Global Gladiator us	99.-	Bulls vs Lakers dt	99.-	Ghost'n Ghouls jp	59.-	Space Harrier II jp	29.-
John Madden 93 us	99.-	Cadash us	59.-	Golden Axe II jp	59.-	Speedball II dt	99.-
Lotus Turbo Challenge	Preis auf Anfr.	Centurion dt	99.-	Granada X jp	29.-	Splatterhouse II jp	79.-
Mega-LO-Mania	Preis auf Anfr.	Chiki Chiki	99.-	Green Dog us	89.-	Steel Empire jp	69.-
Road Rash 2 us	99.-	Darius II jp	29.-	Gynoug jp	59.-	Steel Taloons us	99.-
Shadow o.f. Beast III us	99.-	David Robinson	69.-	Hellfire jp	39.-	Super Shinobi jp	49.-
Super Battle Tank us	99.-	Desert Strike us	79.-	J.Capriati Tennis us	99.-	Super Thunder Blade jp	29.-
Terminator 2 (Arcade) us	99.-	Double Dragon jp	79.-	Jewel Master jp	29.-	Sword of Sodan jp	29.-
Xenon 2 dt	99.-	Dragons Fury dt	99.-	Joe Montana 2 us	59.-	Tatsujin jp	29.-
Alien III dt	99.-	Dungeons & Dragons dt	119.-	Joe Montana III us	99.-	Terminator dt	99.-
Alien Storm jp	29.-	EA Hockey us	79.-	John Madden 92 us	69.-	Toe Jam & Earl jp	49.-
				Jordan vs Bird us	69.-	Toxic Crusader us	99.-
				Juju Legend (Tokii) jp	29.-	Turbo Outrun jp	59.-
				Kid Chameleon jp	69.-	Universal Soldier us	99.-
				Leynos jp	29.-	USA Team Basketball us	99.-
				LHX Attack Chopper us	99.-	Wonderboy III jp	29.-
				Mercs II jp	49.-	WWF Wrestlemania us	99.-
				Monaco GP 2 RGB	69.-	Arcade Powerstick	79.-
				NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Japan Converter	19.-
				Pit Fighter jp	99.-	RGB Kabel	19.-
				Predator II us	99.-	PRO2 Pad	39.-
				Quackshot jp	59.-	Action Replay PRO	119.-
				Rambo jp	29.-	Magnum Set	349.-
						Mega Drive o. Spiel	229.-

NEU

**24h - Rund um die Uhr**  
**Keine Wartezeiten**  
**Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen**

NEU

Blues Brothers	Preis auf Anfr.	Hook us/jp	119.-
Cacoma Knights jp	119.-	James Bond jr. us	99.-
Chuck Rock us	129.-	Jimmy Connors us	129.-
Fatal Fury us	129.-	Joe & Mac dt/us	109.-
Jimmy Connors Tennis us	129.-	King of Monsters jp	129.-
Joe and Mac 2 us	129.-	Lemmings jp/us	79.-
John Madden 93 us	129.-	Magic Sword jp	59.-
NBA Allstar Challenge us	129.-	Mario Paint dt.	99.-
NHLPA Hockey 93 us	129.-	Mickey Mouse jp/us	129.-
Pushover us	129.-	Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Q*Bert 3	Preis auf Anfr.	Mushya jp	59.-
Rushing Beat II	Preis auf Anfr.	Mystic Quest us	89.-
Spiderman us	129.-	NCAA Basketball us	119.-
Super Starwars us	129.-	Out of this World jp	119.-
Super Swiv	Preis auf Anfr.	Paradius jp	119.-
Terminator 2 us	Preis auf Anfr.	Phalanx jp	119.-
Amazing Tennis us	129.-	Pilot Wings us/dt	99.-
Axelay jp/us	109.-/129.-	Pilotwings us/dt	99.-
Camel Try jp	59.-	Power Athlete jp	129.-
Castlevania jp	79.-	Prince of Persia us/jp	109.-
Desert Strike us	119.-	Race Driving us	119.-
Dina City us	119.-	Rampart us	109.-
Exhaust Heat jp	99.-	Road Riot 4WD us	119.-
Faceball 2000 us	109.-	Road Runner us	119.-
Final Fantasy II us	119.-	Skull Jagger us	99.-
Final Fight us	119.-	Soul Blazer jp	119.-
George Formans Boxing us	129.-	Space Megaforce us	119.-
Golden Fighter jp	119.-	Streelfighter dt.	99.-
Gun Force jp/us	119.-	Super Bowling jp	109.-
Hat Trick Hero jp	99.-	Super Contra jp	99.-

## SUPER NES

Super Cup Soccer jp	89.-	Wing Commander us	129.-
Super Double Dragon us	119.-	Wings 2 us/jp	119.-
Super F1 Circus jp	99.-	Wrestlemania jp	79.-
Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-	Xardion jp	69.-
Super Mario Kart jp/us	119.-/129.-	Zelda III dt	99.-
Super Pang jp/us	99.-/119.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Super Probotector dt	119.-	AV Kabel	19.-
Super Tennis	89.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Super Valis	59.-	JB King us/jp/dt	139.-
Super Volleyball jp	119.-	Joypad dt Nint.	29.-
Super Wagan Land	49.-	SN Pro Pad dt	29.-
Syvalton	59.-	Universal Adapter dt	39.-
Thunder Spirit	59.-	Action Replay PRO	139.-
Tiny Toons	129.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
Top Racer	69.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	219.-
Turtles 4 jp/dt	109.-/119.-	Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
UN Squadron	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-

**Tel. 089/54 38 088**

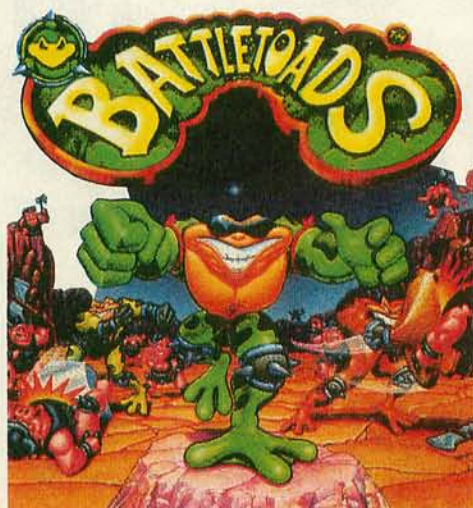
**GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2**  
**Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54**

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.  
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!  
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



# WARPZONE SEGA

Obwohl Sega nach Weihnachten nur wenige Spiele veröffentlicht, sorgen neue Lizenznehmer wie Tradewest oder Konami dafür, daß der Modulschacht im Frühjahr nicht leerbleibt.



Die Battletoads stürmen den Mega Drive.

Mit dem Verkaufsstart für das Sega-CD in den USA geht Sega in eine Offensive. Eine gigantische Werbekampagne soll das Mega Drive, das in den USA auf den Namen Genesis hört, zu neuen Verkaufrekorden treiben. Angepeilt sind fünf Millionen Konsolen, wozu auch der niedrige Preis beitragen soll: Das Genesis ohne Spiel kostet in Amerika unter 100 Dollar.

## Gamin' USA

Die erfolgreiche amerikanische Spieleschmiede Tradewest gehört jetzt zu den Lizenznehmern von Sega. Mit drei Modulen soll die Fanschar im Sturm genommen werden: Die Footballsimulation **Pro Quarterback** verblüfft mit

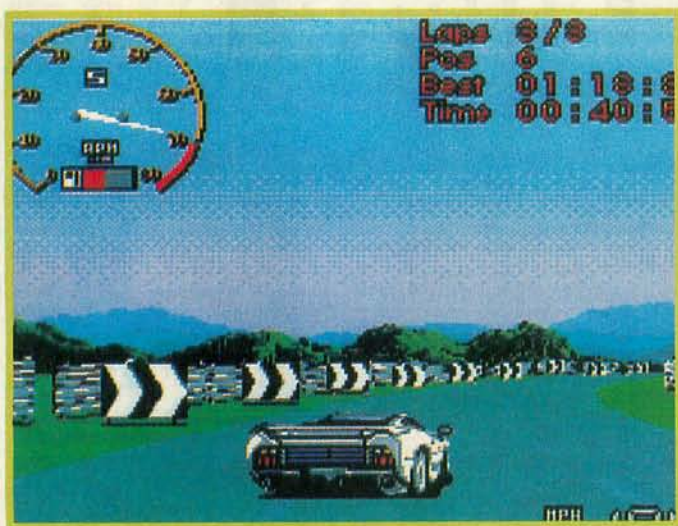
neuen Perspektiven während des Spiels und digitalisierten Bildern der Spielmacher. Wer schon immer mal Jim Kelly oder Randell Cunningham nacheifern wollte, kann sich freuen.

Die große kleine Welt der ferngesteuerten Mini-Truck-Rennen könnt Ihr in **Championship Pro-Am** erleben. In 24 Levels auf acht verschiedenen Strecken geht hier die Post ab. Tradewest's größte Stars dürfen natürlich beim Sega-Debüt nicht fehlen. Die coolsten Kröten der Welt erobern auch das Mega Drive: In den **Battletoads** sind abgefahrene Abenteuer in der gesamten Galaxie zu bestehen. Per Jet-Turbo, Weltraum-Surfboard und Superbike befreien die Toads eine hübsche Krötin und einen Kumpel aus den Fängen der dunklen Königin vom finsternen Planeten.

Wenn Euch beim Football die Regeln stören, werdet Ihr viel Spaß an **Pigskin Footbrawl** von Razor Soft haben. Vor mittelalterlicher Kullisse gehören Rücksicht und Fairneß nicht zu den Tugenden der Spieler. Wenn Ihr verliert, ist der Besuch des Henkers in Eurer Kabine sicher. Das bisher beste Konsolengolf wird von Electronic Arts in die zweite

Rundengeschicht. In **PGA Tour 2** könnt Ihr mit den besten Profis der Welt, wie Fred Couples oder Paul Azinger, konkurrieren. Grafische Verbesserungen und spielerische Feinheiten garantieren eine Golfsimulation der Oberklasse. Millenium arbeitet für Electronic Arts im Moment an **James Pond 3 - Splash Gordon**. Der fischige Superagent wird in den Weltraum verschlagen, um den verrückten Dr. Maybe zu stoppen.

Nach gewonnenem Prozeß darf Ballistic auch weiterhin unlizenzierte Mega-Drive-Spiele veröffentlichen. Sportfreaks können sich freuen: Fürs Frühjahr '93 sind Umsetzungen des brillanten **Hardball 3** (Baseball), von **Jack Nicklaus Golf** und **Summer Challenge** geplant. Außerdem kommt ein Kater mit Kultcharakter auf uns zu: **Bubsy** soll alle Comic-Fans begeistern.



Der Bleifuß ist bei Jaguar XJ220 gefordert. Bei Pigskin Footbrawl verliert Ihr leicht den Kopf.





# SEGA WARPZONE

## Mega-CD-Vormarsch

Amerikas CD-Besitzer haben gut zu lachen: Der Nachschub an Silberlingen läuft gut an. Bignet überrascht mit einer Neuauflage von Heavy Nova. Mit Kampfrobotern wird in **Black Hole Assault** auf fernen Planeten kräftig geprügelt. Tolle Grafiken, knallige Musik und Ligaaction für bis zu acht Spieler lassen den schwachen Vorgänger schnell vergessen. Sony Imagesoft steigt ebenfalls groß ein: **Chuck Rock** kommt in einer verbesserten Fassung mit neuen Levels und Rock-Soundtrack. Mit Video-CDs von **Kris Kross** und **C&C Music Factory** wird absolutes Neuland betreten. Ihr könnt die Videos Eurer Stars neu

schneiden, editieren oder frisch produzieren. Dazu dröhnt perfekter CD-Sound aus den Boxen. Eine Version mit **INXS** ist schon in Vorbereitung.

JVC bringt in Japan zwei Hits von Core Design aus England heraus. Das Rollenspiel **Heimdall** entführt Euch in die Wikingerzeit. Animierte Sequenzen und Kämpfe in Echtzeit bieten Abwechslung auf der Suche nach den Waffen der Götter Thor und Odin. **Jaguar XJ220** ist ein realistisches Rennspiel um den Superflitzer der englischen Nobelpremie. Schnelle Grafik und Streckeneditor werden Hobbyrennfahrer lange fesseln.



Shining Force kommt für den Game Gear.

ziges Denkspiel um Steinzeitmenschen, die wegen ihrer Dummheit auf Eure Hilfe angewiesen sind. Sportfreizeitspieler können in **Pro Baseball** mit ihren Bannern auf Homerun-Jagd gehen. iz

## Game-Gear-Stars

Der absolute Höhepunkt für das Handheld wird eine Umsetzung des Rollenspielknallers Shining Force. Obwohl selbst das Mega-Drive-Original nur über Import und mit japanischen Texten erhältlich ist, sollten sich alle Rollenspielfans das Spiel unbedingt vormerken. Das Modul für unterwegs prahlt mit vier Megabit und einer eingebauten Batterie. Neben

der Vogelperspektive beim Herumläufen und Entdecken wird für die Kämpfe auf eine räumliche Sicht hinter dem Helden umgeschaltet. Wann und ob eine deutsche Fassung erscheinen wird, steht in den Sternen.

Wenn Ihr unterwegs mal keine Karten zur Hand habt, könnt Ihr bei Sega's **Solitaire Poker** einen Bluff riskieren. Gametek bringt mit den **Humans** ein wit-

Im Weltall kloppen sich Roboter: **Blackhole Assault**



Bubsy ist der neue Ballistic-Star.

## Nippon-Hardware

● Auch hierzulande wird der japanische "Volkssport" Karaoke immer beliebter. Freiwillige versuchen sich mit Texten und Halbspiel an musikalischen Klassikern aller Stilrichtungen. Obwohl der Live-Gesang der Mochtegern-Sintras und Pseudo-Madonnas oft an akustische Körperverletzung grenzt, unterhalten sich die Zuschauer königlich. Um den Partyspaß auch zu Hause genießen



Mit RAM-Cartridge und Karaoke-Machine kommt Freude auf.



zu können, gibt's nun zum Mega-CD eine schön designte Karaoke-Maschine. Das Gerät bietet zwei Mikrofonanschlüsse und eine integrierte Mixvorrichtung. Zum Üben kann außerdem Hall zuge-mischt werden, um der Stimme mehr Tiefenwirkung zu verleihen. An das CD-ROM angeschlossen, kann jetzt jeder seine Gesangsübungen zum mitlaufenden Text auf dem Bildschirm machen. Wohl dem, der keine singenden Nachbarn hat.

Ein praktischer RAM-Speicher zum Sichern von Spielständen ist im Mega-CD eingebaut. Leider lassen sich die Daten nicht auf andere Geräte übertragen. Um dem Zustand Abhilfe zu schaffen, wird jetzt ein RAM-Modul angeboten, in dem alle Daten der Hardware-Batterie auf das normal eingesteckte Modul überspielt werden können.



# MEGA-CD News

Während in Amerika das Sega-CD mit vielen Spieleneuheiten bedacht wird, fließt der Nachschub aus dem Land der aufgehenden Sonne etwas spärlich. Zwei neue CDs wurden allerdings veröffentlicht. Wir stellen sie Euch vor.

**9**n Sachen CD-Spiele sind Sega of America und Sega Japan völlig unabhängig. Die Amerikaner haben ein Multimediastudio eingerichtet, in dem auch andere Produzenten tatkräftig von Musikern und Grafikern unterstützt werden. Über den CD-Nachschub halten wir Euch in den Sega-Seiten auf dem laufenden. In Japan lassen Eigenentwicklungen noch immer auf sich warten. Dort sind vor allem Fremdhersteller auf dem Vormarsch. Neben dem neusten Wolfteam-Produkt haben sich auch die Actionprofis von Compile erstmals auf einem Sega-Silberling verewigt.

## Dennin Aleste

Die CD-Premiere der *Aleste*-Erfinder Compile heißt mit vollem Namen **Dennin Aleste - Nobunaga and his Ninja Force**. Das Mega-CD-Spiel ist eine Fortsetzung des innovativen Mega-Drive-Ballerspektakels *Musha Aleste*. Samurai-

Schlachten werden hier mit riesigen Kampfrobootern und Flugmaschinen geführt. Ihr steuert einen der fliegenden Blechkameraden und ballert auf alles, was sich Euch in den Weg

stellt. Fliegende Festungen, Samurais mit schwingendem Morgenstern und ein waffenstarrer Zug, der sich endlos durch ein Tal schlängelt, liefern harte Gefechte. Am Ende jedes Levels fordert Euch ein riesiger Kampfrobooter zum Showdown. Ihr könnt Extrawaffen wie Shurikens, Laser und Minenwerfer sammeln und in vier Stufen aufrüsten. Musikalisch wird das Actionepos von pulsierenden Tekkno-Klängen angetrieben.

Leider scheinen den Designern die Ideen langsam auszugehen: **Dennin Aleste** kann spielerische Durststrecken nicht verbergen. Auch die technische Gestaltung ist zwielich-



Riesige Roboter sind Nobunagas Endgegner



Bei Aleste wird kräftig gezoomt



Der Jubel der Menge ist der Heldin gewiß



Neandertaler wollen Time Gal einfangen



Im Kolosseum wird mit Schwertern gekämpft



# WARPZONE

tig. Während auf der einen Seite das Sprite-Geflacker öfter als nötig nervt, zaubern die Programmierer Spezialeffekte aus dem Hut, die das Mega Drive bisher nicht beherrschte: Durch einfache Rotationen sparen die Designer viele Animationsphasen; multiples und zeitgleiches Sprite-Zooming produziert anschauliche 3-D-Effekte. Das Spiel ist solide, aber schlechter als der Modulvorläufer *Musha Aleste*.

## Time Gal

Nach dem brillanten *Thunderstorm FX* setzen die CD-Spezialisten von Wolfteam einen weiteren Laserdiscautomaten um. Wie schon in der Hub-schrauberballerei könnt Ihr ei-

nen Zeichentrickfilm bewundern, den Ihr durch gezielte Aktionen am Laufen haltet. *Time Gal* verschlägt eine hübsche junge Lady in 16 verschiedene Zeitepochen, wo sie mit vielen Gefahren konfrontiert wird. In der Steinzeit sind Neandertaler hinter ihr her, im Zweiten Weltkrieg gerät Time Gal ("Gal" ist ein englisches Slang-Wort für "Mädchen") zwischen die Fronten einer heißen Seeschlacht. Dinosaurier und Kampfroboter wollen ihr ans Leder und in der Arena des alten Rom muß sie sich gegen einen hünenhaften Gladiator verteidigen. Abenteuer mit Piraten, Weltraummonstern und Sklaventreibern bringen jede Menge Nervenkitzel ins Leben unserer Heldin.

In den 16 Levels sind Joypad-Akrobaten mit schneller Reaktion gefordert, um das Zeitmädel ins Happy-End zu führen. Wie bei Laserdiscs üblich, ist Interaktion und der Einfluß auf das Spielgeschehen beschränkt: Wenn Ihr nicht in Bruchteilen einer Sekunde die geforderte Aktion auslöst, startet eine der gemeinen Todessequenzen. Manchmal erscheinen in Auswahlmenüs mehrere Aktionsmöglichkeiten, um Time Gal aus einer bedrohlichen Situation zu retten. Da die Texte in japanischen Schriftzeichen gezeigt werden und immer wieder in neuer Reihenfolge erscheinen, bleibt dem Mitteleuropäer nur lebenverschwendendes Ausprobieren. Habt Ihr ein Level bestanden, erhaltet Ihr ein Paßwort und könnt die Spielstufe in Ruhe genießen.

Durch den stressigen Reaktionsstest ist der Spielspaß an **Time Gal** eingeschränkt. Trotzdem hat auch dieses Laserdiscspiel seinen Reiz. Wer japanische Comics und Nippon-Pop-Musik mag, den wird das Spiel gut unterhalten. Die Grafik ist übrigens nicht in dem "Wenig-Farben"-Modus von *Thunderstorm FX* gehalten, sondern mit der "normalen" Farbpalette gezeichnet.

INGO ZABOROWSKI



# IMPORTE-NEUHEITEN

com **CON**  
Computer Handelsgesellschaft mbH

Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg  
Tel. 0 45 51 / 93 575  
Fax 0 45 51 / 93 673

## MEGA DRIVE®

Leader Board Golf	99,94
NHPLA Hockey '93	109,94
Winter Challenge	109,94
Lemmings	99,94
Dragon's Fury	99,94
WWF Super Stars	109,94
Fantasy Zone jp.	89,94
Capriati Tennis	99,94
Predator II	99,94
Super Smash TV	104,94
Moonwalker	59,94

## GAME BOY®

Super Mario Land II dt.	69,94
Hudson Hawk	49,94
Barbie	64,94
T2 (The Arcade Game)	64,94
Home Alone II	64,94
R-Type	59,94
Tennis	59,94
Mr. Do	64,94
Spy vs. Spy	64,94

## SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Action Replay Pro dt.	149,94
Lemmings	119,94
Mario Paint dt.	99,94
Jimmy Connors Tennis	119,94
NHPLA Hockey '93	129,94
Wing Commander	134,94
Zelda III dt.	99,94
Super Probotector	129,94
Hook	129,94
Pitfighter	99,94
Space Mega Force (Aleste)	129,94
James Bond jr.	129,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme dt. u. jp.).  
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.  
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

**FLASH POINT**  
The Genuine  
in Games

## FLASHPOINT

Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hauptstraße 80

2061 Oering

Tel 0 45 35 / 28 01  
Fax 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur für Händler.  
Händleranfragen erwünscht.

Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

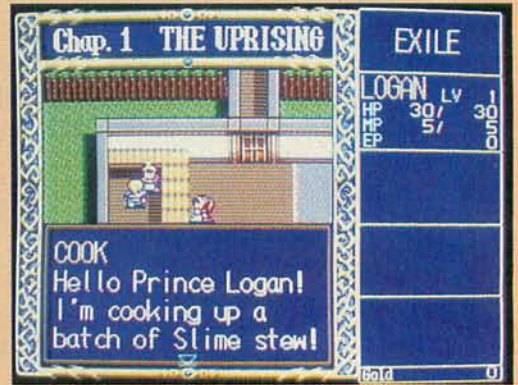


# PC/ENGIN

WARPZONE

In den USA zieht die Produktion von Turbo-Grafx-Spielen stark an. Wir haben uns die neusten Module kochen lassen und kritisch untersucht.

Turbo-Grafx-Spiele, die vor der Japan-Veröffentlichung in den Staaten erscheinen, hat's früher nicht gegeben. Erst seit der Einführung des schicken Kombigeräts Turbo-Duo (Turbo-Grafx-16 plus CD-ROM) läuft die Produktion neuer Spiele auch in den USA auf vollen Touren. Neben einigen Adventures der amerikanischen Softwareschmiede Cinemaware (mittlerweile pleite) erschien vor kurzem der Nachfolger der in Japan und USA sehr erfolgreichen *Bonk*-Serie: **Air Zonk** (in Japan *Bonk's Thunder Shooting*) ist



Hier sieht Ihr eine Grafik aus "Dragon Slayer". Das komplexe Action-Adventure im "Zelda"-Stil macht einen guten Eindruck, leider konnten wir es noch nicht ausführlich analysieren.

"Ghost Manor" ist ein langweiliges Hüpf- und Springspiel

de. Mit Eurem magischen Finger könnt Ihr schießen, Extras gibt's ebenfalls. Leider entführt Euch der Ausflug ins Geisterschloß nur in die Gefilde spielerischen wie technischen Einerleis.

Ähnlich schlecht ist's um den actionreichen *Zelda*-Clone **Exile** bestellt. Zusammen mit einigen Freunden streift Ihr durch Städte und Wälder, redet mit Einwohnern und streitet Euch mit penetranten Monstern. Beizeiten wechselt die Perspektive auf Seitenansicht. Die Umsetzung des gleichnamigen Mega-Drive-Moduls sieht grafisch schwach aus und nutzt nur ansatzweise die klassischen CD-Vorteile: Keine Spur von eindrucksvollem Vorspann, schönen Zwischenbildern oder außergewöhnlicher Musik.



Gute Grafik, Spielwitz gegen Null: "Shadow of the Beast" spielt sich ähnlich wie auf dem Amiga.



Auch "Prince of Persia" ist ab sofort als CD für die Turbo Duo erhältlich

kein Jump'n'Run wie die Vorgänger, sondern ein witziges Ballerspiel im Sinne von *Parodius*. Leider kommt's an den Meilenstein nicht ganz heran: Trotz knalliger Raumschiffe, riesiger Endgegner und knuddeliger Extrawaffen ist Bonks erster Ausflug im Ballergenre nicht so überzeugend wie die originellen Abenteuer der vier Konami-"Raumschiffe". Trotzdem muß sich *Air Zonk* vor dem Gros der

Ballerspiele nicht verstecken - so innovativ wie die Geschicklichkeitsspiele ist's nicht, Spaß macht's aber allemal.

**Ghost Manor** heißt das erste Spiel des amerikanischen Herstellers ICOM. Ihr steuert einen stattlichen Jump'n'Run-Helden, der Gomez aus der *Addams Family* ziemlich ähnlich sieht. Mit ihm lauft und springt Ihr durch Katakomben, schwimmt durchs Wasser und rutscht in Abgrün-



Die "Lemmings" sind los: Jetzt bringen sie auch die Turbo-Grafx-Freaks in Rage.



# GALAXY

Magnum Set	379.-	Infrarot 2 Player	99.-
Alien 3 d	119.-	Aquatic Games e	79.-
Battle Tank e	99.-	Bio Hazard d	119.-
Carm.Sandiego e	79.-	Crue Ball e	89.-
Crying j	99.-	Desert Strike e	99.-
Double Dragon e	79.-	Dragons Fury e	99.-
Europ.Club Socc.d	119.-	F-1 Hero j	79.-
Galahad e	99.-	Gem Fire e	129.-
Green Dog	89.-	J.Capriati Tennis e	99.-
John Madden 2 e	99.-	Joe Montana 3 d	119.-
LHX Att.Chopp.d	119.-	Lemmings d	119.-
NHLPA Hockey e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
Predator 2 e	99.-	Prince o.Pers.CDj	129.-
Rampart e	99.-	Road Rash 2 e	119.-
Splatterhouse 2 e	99.-	Steel Talons e	99.-
Super Monaco 2 d	119.-	Thund.Storm CDj	129.-
USA Team Bask.	99.-	War.o.Etern.Sun e	129.-
Wonderboy V e	119.-	Wonderdog CDj	129.-

## MEGA DRIVE

Amerikanisches SEGA CD ROM

Ascii Joypad	55.-	Andre Agassi e	99.-
Afterburner 3 CDj	129.-	Amazing Tennis e	119.-
Arielle d	99.-	Capt. America e	99.-
Ecco Dolphin d	119.-	Denin Aleste CDj	129.-
Glob.Galadiators e	99.-	Gods e	99.-
Indiana Jones 3 e	99.-	J.Madden 93 e	99.-
J.Madden 93 d	119.-	Lotus Turb.Chall.d	119.-
Micky & Donald d	99.-	Power Athlete j	99.-
Road Rash 2 e	119.-	Sonic 2 d	99.-
Stro.Rage 2	99.-	Talespin e	99.-
Terminator 2 e	109.-	Menacer e	149.-
Time Gal CDj	129.-	WWF Wrestl. e	109.-
X-Men e	109.-	Xenon 2 d	99.-

SuperNES RGB e	439.-	Street.2*UnAdpt.	439.-
SuperNES RGB e	439.-	Mario Kart*UnAdpt.	439.-
SuperNES RGB e	399.-	Mario World	399.-
SuperNES PAL d	299.-	Street.2	299.-
Superscope e	149.-	Sup.Advantage e	119.-
Universal Adapt.	49.-	Datel Univ.Adaptor	59.-
Amazing Tennis e	119.-	Axelay j	129.-
Battle Clash e	99.-	Cosmo Gang j	119.-
Desert Strike e	129.-	Double Dragon j	99.-
Double Dragon j	79.-	Faceball 2000 e	119.-
FFMyst.Quest e	89.-	Ghouls'n Ghost d	109.-
Hook e	119.-	Mario Kart j	129.-
Mario Paint d	109.-	NCAA Basketb. e	99.-
Parodius j	129.-	Pilotwings d	109.-
Rampart e	119.-	Skims Game e	119.-
Sky Mission j	119.-	Soulblazer e	129.-
Streetfighter 2 d	109.-	Streetfighter 2 j	119.-
Top Gear d	119.-	Zelda d	109.-

## SUP.FAMICOM

Axelay d	149.-	Best of Best e	129.-
Chest.Cheetah e	129.-	Chuck Rock e	129.-
Fatal Fury j	139.-	Gold.Fight.Hyp.j	149.-
Gun Force j	119.-	Human GP j	129.-
Jimmy Connors e	129.-	J.Madden 93 e	129.-
Mickey Mouse e	139.-	NHLPA Hockey e	129.-
Naxat Pinball j	149.-	Out o.t. World e	129.-
Parodius d	149.-	Power Athlete j	99.-
Road Runner e	129.-	Royal Conquest j	139.-
Sp.Mega Force e	129.-	Spiderm.X-Men e	119.-
Super Sokoban j	129.-	SWIV j	99.-
Wing Comm. e	139.-	X-Zone e	89.-
Neuheiten im Januar			
Rushing Beat 2 j		Super Star Wars e/j	

Alien 3 e	69.-	Chuck Rock j	59.-
Chuck Rock d	79.-	Indiana Jones 3 e	69.-
Indiana Jones 3 d	79.-	Klax d	79.-
Lemmings e	69.-	Lemmings d	79.-
Predator 2 e	69.-	Space Invaders e	69.-
Tazmania d	79.-	Wimbledon d	79.-

## GAME GEAR

Batman returns j	59.-	Batman returns e	69.-
Prince of Persia e	69.-	Prince of Persia d	79.-
Shinobi 2 j	59.-	Shinobi 2 d	79.-
Sonic 2 j	59.-	Sonic 2 e	69.-
Streets of Rage j	59.-	Streets of Rage e	69.-
Terminator e	69.-	Terminator d	79.-

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

## NEO GEO

Art of Fighting	449.-	Last Resort	299.-
Ninja Comm.	299.-	World Heroes	399.-
Neo Geo RGB	699.-	Neo Geo PAL	699.-
Joyboard	149.-	Memory Card	49.-
Neuheiten im Januar			
Fatal Fury 2		Viewpoint	

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

## LYNX

Dirty Larry e	75.-	Dracula e	75.-
Joust e	75.-	Switchblade 2 e	75.-
Neuheiten im Januar			
Battlezone e	75.-	Jimmy Connors e	75.-
Rai-Den e	75.-	Roll.Thunder e	75.-
Vindicators e	75.-	WClass Soccer e	75.-

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

## GAMEBOY

Neuheiten im Januar

Alien 3 e	59.-	Ariel e	59.-
Barbie e	49.-	Bionic Comm. e	59.-
BC Kid. e	59.-	Cool World e	59.-
F15 Strike Eagle e	59.-	Humans e	59.-
Joe & Mac e	59.-	Looney Tunes e	59.-
Lemmings e	59.-	Mario Land 2 d	69.-
Mario Land 2 e	59.-	Mega Man 3 e	59.-
Miner 2049er e	59.-	Rampart e	59.-
Star Wars e	59.-	Super Off Road e	49.-
Tom & Jerry e	59.-	Trick & Trap e	59.-

PC Engine	149.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Turbo Duo + 6 Sp.	749.-	Turbogratx	249.-
Japan-US-Adaptor	59.-	Aeroblasters e	89.-
Blazing Lazers e	59.-	Devils Crush e	69.-
Exile Ce	119.-	Ghost Manor e	109.-
Gradius j	49.-	Human Wrestl.3 j	99.-
Klaidan 00 SCj	99.-	Neutopia 2 e	99.-
Order of Griffon e	109.-	Parasol Stars e	59.-
Powersports j	109.-	Raiden e	109.-
Ranma 1/2 SCj	99.-	Shapeshifter SCj	99.-
Shapeshifter SCe	109.-	Slime World SCj	99.-
Soldier Blade j	99.-	Zerowing SCj	109.-

## PC ENGINE

Air Zonk e	109.-	Dragon Slayer Ce	119.-
God Panic SCj	109.-	Lemmings SCj	109.-
Loom SCe	119.-	PC Genjin j	109.-
Terracresta 2 j	109.-	WCup Socc.SCj	109.-
Neuheiten			
Bombeman 93 j	109.-	Doubl.Drag.2 SCj	109.-
Gods SCj	109.-	Gradius 2 SCj	109.-
Imag.Fight 2 SCj	109.-	Jim Power SCj	109.-
Metamo Jupiter j	109.-	Motoroad.MC SCj	109.-
Nexar SCj	109.-	PC Cocolon CD	109.-
Shanghai 3 Cj	109.-	Sup.Darius 2 SCj	109.-

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

Inh.Galaxy Plexus GmbH  
Anmerkung:japanisch\*e\*englisch\*d\*deutsch

089/7605151  
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70



# PC/ENGINE

WAR PZONE



Bei "It came from the Desert" betrachtet Ihr digitalisierte Schauspieler und lauscht englischer Sprachausgabe von CD



Eingefleischte "Zelda"-Fans wird "Exile" nicht begeistern

Etwas anspruchsvoller sieht die Umsetzung des Psygnosis-Spiels **Shadow of the Beast** aus. Leider wertet das mangelhafte Spieldesign auch die Umsetzung für die Turbo Grafx ab: Spielerisch blöde und auch grafisch nicht so faszinierend wie das Original für den Amiga.

Digitalisierte Filmsequenzen - spricht: Schauspieler, die sich in Echtzeit auf dem Monitor räkeln - seht Ihr bei den CD-ROM-Spielen **It came from the Desert** und **Sherlock Holmes: Consulting Detec-**



**tive.** Beide Titel sind von NEC umgesetzt worden und basieren auf bekannten Computerspielvorlagen. *It came from the Desert* ist ein frühes Cinemaware-Spiel, das Euch in der CD-Version mit englischer Sprachausgabe und Vierfarb-Filmsequenzen präsentiert wird. Sieht inter-

"Terra Cresta" gab's vor langer Zeit schon mal für den Amiga

essant aus, spielt sich aber lange nicht so gut wie das vergleichsweise schlichte Amiga-Original. Auch Sherlock Holmes' erster Super-CD-Ausflug entpuppt sich als Durchschnittware: Obwohl die Schauspieler in Farbe digitalisiert wurden, mündet das Detektivspiel nicht. Außerdem müßt Ihr der englischen Sprache mächtig sein: Wer nicht alles zumindest annähernd versteht

(Englisch-Leistungskurs empfohlen), kann es nicht lösen.

Auch in Japan hat sich in den letzten Monaten etwas getan. Viele Hersteller haben zwar noch bis zum Weihnachtsfest gewartet (allen voran Konami mit der heiß ersehnten CD *Gradius 2*), einige interessante Titel gibt's dennoch zu vermelden. Besonders gespannt waren wir auf die CD-Fassung von **Lemmings** - unser *Lemmings*-Experte Jan lief übrigens gleich schreiend aus dem Zimmer ("Noch ein *Lemmings*!"). Sunsoft zeichnet wie auf dem Super Nintendo für die Umsetzung verantwortlich und hat das Spiel ansprechend übergeholt. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und sehr effektiv einsetzbar. Dafür haben sich die Entwickler in Sachen Musik weniger Mühe gegeben: Die witzig-peppigen Melodien klingen trotz CD schwächer als auf dem Super Nintendo.

Ein solides Ballerspiel schneit mit *Terra Cresta 2* ins Haus. Obwohl Eurer Raumschiff im Vergleich zum Arcade-Original stark abgespeckt hat, gibt's nach wie vor die Extrakanister, die Euch in sechs Stufen aufrüsten. Auf Knopfdruck setzen sich die Waffensysteme ab und vergrößern die Reichweite Eurer Laser. Warum das Ganze auf Karte und nicht CD abgeht bleibt fraglich. ak

## Alle Spiele auf einen Blick

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Spielspaß
Air Zonk	Shoot'em up	Hudson Soft/Red	Card	72%
Exile	Action-Adventure	Working Designs	CD-ROM	42%
Ghost Manor	Jump'n'Run	ICOM	Card	46%
It came from the Desert	Adventure	NEC	CD-ROM	58%
Lemmings	Strategie	Sunsoft	CD-ROM	87%
Prince of Persia	Jump'n'Run	Hudson Soft	CD-ROM	69%
Shadow of the Beast	Jump'n'Run	NEC	CD-ROM	47%
Sherlock Holmes	Adventure	NEC	CD-ROM	57%
Terra Cresta 2	Shoot'em up	Nihon Bussan	Card	61%

Ab sofort gibt's, genau wie bei allen Tests, im Testteil Spielspaßwertungen in Prozent.



# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

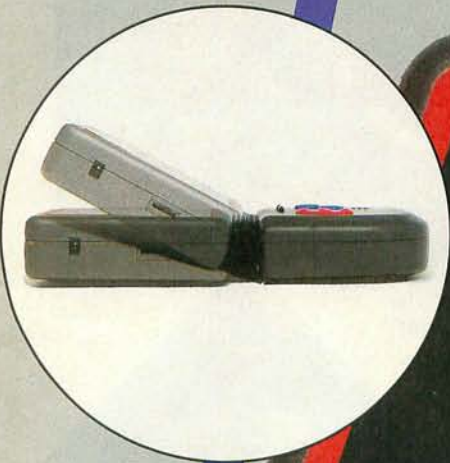
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

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

**GÜNSTIGER!**

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



Das komplette Video  
Spielsystem zum  
Super-Preis!

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

### SUPERVISION

**Video-Action mit System!**

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

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG  
SPIELE-BERLIN**



**Wer Zaxxon noch kennt, wird sich beim neusten Neo-Geo-Spiel sofort heimisch fühlen: *View Point* entführt Euch in die dritte Dimension der Ballerspiele.**

Nachdem eine Zeitlang nicht feststand, wann **View Point** erscheint, ging Mitte Dezember Unruhe durch die Redaktion: Vor gut sechs Monaten bekamen wir ein Promotion-Video von SNK, auf dem die ersten drei Level des Spiels zu sehen waren. Jeder wollte das Modul haben, einige



*Den Test von "Fatal Fury 2" gibt's schon in der nächsten Ausgabe*

Redakteure räumten zur Vorsorge schon mal Platz in ihrem Terminkalender frei. Jetzt ist das dritte Ballerspiel fürs Neo-Geo endlich erhältlich. Nach SNK (*Ghost Pilots* und *Alpha Mission 2*) versucht sich der relativ unbekannte Lizenznehmer Sammy. *View Point* scrollt ausnahmsweise weder horizontal noch vertikal; zur Abwechslung seht Ihr das Spielgeschehen wie

bei Segas Oldie *Zaxxon* aus einer 3-D-Perspektive von schräg-oben. Ihr geleitet einen kleinen Kampfraum durch sechs gefährliche Spielstufen, nach Bedarf peppt Ihr ihn mit herumschwirrenden Smartbombs und Beibooten auf. Geschütztürme, Bienen, Roboter-Raupen und andere Abartigkeiten erwarten Euch. Alle Objekte erscheinen dank der 3-D-Perspektive plastisch und sehr realistisch. Untermalt werden die grafisch höchst aufwendigen Hintergründe und Sprites von ausgeklügelten Animationen: Wenn die Wasser-schlangen aus dem See kommen, durch die Luft fliegen und wieder eintauchen, bleibt dem Durchschnittsspieler die Spucke weg, der Grafik-Freak bricht in Tränen aus. Ein ähnlich gut und conse-



*Abgedrehter geht's kaum noch: Der zweite Endgegner von "View Point".*



*Aus dem See tauchen gefährige Piranhas auf*



*"View Point" sieht sehr appetitlich aus und spielt sich gut – leider ist's unerhört schwer.*



*Diese übergroße Biene hat's auf den hilflosen Raumjäger abgesehen*



# WARPZONE



**Fantastische Grafik: Hier machen uns aufdringliche Wasserschlangen zu schaffen.**

quent durchgestyltes Spiel sieht man äußerst selten. Die Grafik von *View Point* ist bis ins letzte Detail ausgearbeitet: von der kleinen, motorisierten Wespe bis zum überdimensionalen Käfer, der flatternd vor Euch herfliegt. Genauso delikate ist's um die Musik bestellt: Sämtliche Tracks stammen aus der Tekkno-Ecke und sind sauber gesampelt. Das Beste: *View Point* spielt sich prima und wird auch nach dem x-ten Flug durch die faszinierenden 3-D-Landschaften nicht langweilig. Dazu trägt vor allem der krasse Schwierigkeitsgrad bei – Kreislaufstörungen, Schweißausbrüche und konsultierte Psychiater inklusive.

Leider sind nur sehr wenige Module auf dem deutschen Markt gelandet: Aufgrund einer "Meinungsverschiedenheit" zwischen SNK und Sammy wurden nur 8000 Stück produziert. 4000 stehen in der Spielhalle, 3000 gibt's in Japan, die restlichen 1000 in den Staaten – bei uns sind nur Import-Cartridges erhältlich. ak

<b>Titel</b>	<b>View Point</b>
<b>Genre</b>	<b>Ballerspiel</b>
<b>Speicher</b>	<b>74 MBit</b>
<b>Hersteller</b>	<b>Sammy/SNK</b>
<b>Spielspaß</b>	<b>83%</b>

Ab sofort gibt's genau wie bei allen Tests im Testteil Spielspaßwertungen in Prozent.



## Neo-Geo in der Schweiz

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe darüber unterrichtet haben, daß Ihr das Neo-Geo mitsamt einiger bekannter Titel auf Finanzierung kaufen könnt, steht diesmal eine freudige Nachricht für unsere Leser in der Schweiz an: Seit kurzem gibt es im Land des schweizer Käse eine Neo-Geo-Vertretung, Ihr müßt also nicht mehr in Deutschland bestellen und mit hohen Zoll- und Transportkosten rechnen. Wendet Euch einfach direkt an ABC Import/Export, Baggastil 48 in 9475 Sevelen, Telefon 0041-(0)85/56960.

## SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

# SUPERVISION

und

# GAME MASTER

mit allem Zubehör.

**NEU:**



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

-Block Buster	SV100/01	34.90DM
-Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV100/05	34.90DM
-P52Sea Battle	SV100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
-Ssnake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-HeroKid	SV100/11	34.90DM
-Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV100/14	34.90DM
-ProTennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV100/19	39.90DM
-MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV100/22	34.90DM
-BrainPower	SV100/23	34.90DM
-2in1 (EaglePlan +HashBlock)	SV100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-HappyRace	SV100/27	39.90DM
-SuperPang	SV100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
-HappyPair	SV100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.
-DeltaHero	SV100/40	a.A.
-RecycleDesign	SV100/41	a.A.
-SuperKong	SV100/42	a.A.
-Juggler	SV100/43	a.A.



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

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

Zu bestellen bei:

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

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



# WARPZONE

Unsere Leser griffen zu Pinsel, Kreide und Filzstift und zeichneten ihren Helden Mario in allen denkbaren Situationen. Hier zeigen wir Euch eine Auswahl der Werke.



Marc Weiseners Sieggemälde – so viele Feinde kann auch der stärkste Grafikchip nicht darstellen

Daß VIDEO-GAMES-Leser kreative Zeitgenossen sind, wußten wir, aber daß uns auf die simple Bitte nach Beiträgen zum Thema "Mario in einer ungewöhnlichen Spielsituation" dermaßen viele Zeichnungen und Bilder erreichten, hätten wir nicht zu hoffen gewagt. Videospieffans aller Altersklassen und Konfession (orthodoxe Nintendo-Anhänger und radikale Sega-Verfechter, fundamentale 16-Bit-Freaks und liberale Konsolenfreunde) zeichneten und malten, kritzelten und konstruierten alles, was ihnen zum Thema in den Kopf kam. Die Gewinner des Wettbewerbs zu ermitteln, wurde zur Mammutaufgabe für Kunsttheoretiker und grafische Sachverständige. Sollten wir Alessandro Zeccas psychodelische Grenzlandschaft (zierte die Vorschau von VIDEO GAMES 1/93 und nahm somit nicht am Wettbewerb teil) oder Michel De Stefanos abstraktes "Mario mit Schuh" nominieren? Steffi Gut-

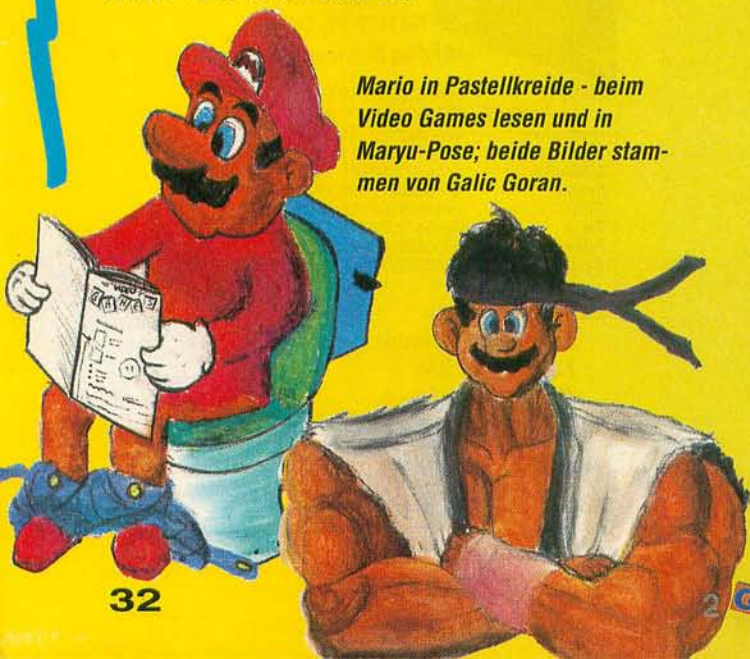
# SUPER-MARIO Malmanie



Konkurrenz für Sonic: Mario im Streetfighter-Kampfsprung (Christian Koyama)



Mario in Pastellkreide - beim Video Games lesen und in Maryu-Pose; beide Bilder stammen von Galic Goran.



Mario hat 'nen Vogel, meint unser Leser Lukas



bier schickte uns eine Geschichte, bei Simone Ariens hat Mario Probleme Joshi zu besteigen und Gabi Wichterich Czies zeigt den Italo-Klempner als Schlangenbeschwörer. Auf den Monumentalgemälden von Alexander Strauß, Vitali Ryma-

nov, Tanja Wolski, David Hill und Markus Ammann tummelt sich wiederum alles, was in der Super Mario World und in den letzten Jahren gesichtet wurde – Jens Peter Weiß schickte zum Thema "Monsterauflauf" gleich eine ganze Bilderserie.

Nadine Kretschmar verpaßte Ihrem "Mario Grand Prix 93" gar das Original Nintendo Qualitätssiegel, während Daniel S. Summ zu seinem Riesen-Mario erklärt: "Dieses Bild ist nicht abgepaust. Es ist abgemalt – aber das sind wohl die meisten Bilder." Das

Bild von Philipp Morger (Regensdorf, Schweiz) werdet Ihr auf diesen Seiten nicht finden – es zielt seit einem Monat die Wand unseres VIDEO-GAMES-Versammlungsraums. wi/pa

Die Aufgabenstellung war offen und ließ Euch Freiraum für Interpretationen; wir entschieden uns für Hauptpreise (1 Nintendo-Power-Kalender und 1 Jahresabonnement VIDEO GAMES in fünf Kategorien. Jeweils drei (Jump'n')Runner-Up-Künstler spendieren wir den Nintendo-Power-Kalender 93). Allen anderen herzlichen Dank: Selten hat es mehr Spaß gemacht einen Wettbewerb auszuwerten – auch wenn manche Arbeitsstunde im fröhlichen Gewühle ("Hast Du das Bild von Daniel Tolgauer schon gesehen?" "Nö, aber hier hat Jens Zoll Mario beim Sonic-Spielen erappt") verloren ging.

Hauptpreis, Kategorie "Super-Mario-Spielszene": Marc Weiseners" ungewöhnliche Spielsituation – als Spieler hätte man wohl keine Chance.

Runner-Ups: Ludwig Bayer, Matthias Siemes und Galic Goran

Hauptpreis, Kategorie "Sonic gegen Mario": Christian Koyama widmet sein Bild Taro, Super Mario, den Nintendo-Bossen Shigeru Ota, Minora Arakawa sowie allen Leuten mit Kunstverstand.

Runner-Ups: Axel Werner, Jörg Gronowski und Peer Schader

Hauptpreis, Kategorie "Total durchgeknallt": Juan und Nano Concha Emmrich (7 und 11 Jahre alt, Schweden)

Runner-Ups: Mario Coopmann, Pascal Wiedow und Jenny Hefner

Hauptpreis, Kategorie "Mario und Kollege": Robert Koops

Runner-Ups: Heidrun Pusch, Christina Goltsch und Sabine Kolb

Hauptpreis, Kategorie "Gruppenbild mit Mario": Saskia Jannickes "Bitte recht freundlich"

Runner-Ups: Philipp Bank, Kai Kreuzmüller und Sandra Schick.



Die Game-Over-Clique ist im Anmarsch – das Bild stammt von Mario Coopmann

Gruppenbild mit Megastars: eine farbenfrohe Spielszene von Saskia Jannicke



Mario im Land der Wasserfarben (Ludwig Bauer)



Mario bedankt sich für die guten Wertungen – Kai Kreuzmüller hielt die Szene fest



Mario darf das: mit Mädels und Bruder auf seiner "Moto Mario" (Sandra Schick)





# CHARTS

## VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Jimmy Connors	Super Nintendo
5	90	Parodius	Super Nintendo
6	90	Super Probotector	Super Nintendo
7	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
8	89	Super Mario Land	Game Boy
9	89	Probotector 2	NES
10	89	Bucky O'Hare	NES

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

## Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic	Sega
2	●	Lucky Dime Capers	Sega
3	▲	Castle of Illusion	Sega
4	▲	Game Gear Shinobi	Sega
5	▲	Halley Wars	Sega

## Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Tiny Toons	Konami
2	●	Parodius	Konami
3	●	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Mega Man 2	Capcom
5	▲	Probotector	Konami

## Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Alien 3	Flying Edge
2	▼	Sonic	Sega
3	▲	Castle of Illusion	Sega
4	▲	Speedball 2	Virgin
5	▲	Prince of Persia	Domark

## NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
3	▲	Double Dragon 3	Acclaim
4	▲	Zelda 2	Nintendo
5	▲	Mega Man 3	Capcom

## Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic	Sega
2	●	Alien 3	Flying Edge
3	●	EA Hockey	Electronic Arts
4	▲	Thunder Force 4	Technosoft
5	▼	Desert Strike	Electronic Arts

## Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▼	Super Mario World	Nintendo
3	▲	Zelda 3	Nintendo
4	▼	Super Probotector	Konami
5	▲	Turtles in Time	Konami

## USA

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	89	Super Mario Land 2	Game Boy
2	91	Zelda 3	Super Nintendo
3	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
4	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
5	83	Sonic 2	Mega Drive

## Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Toki	Atari
2	●	Rampart	Atari
3	▲	Checkered Flag	Atari
4	▲	Batman Returns	Atari
5	▲	Shanghai	Atari

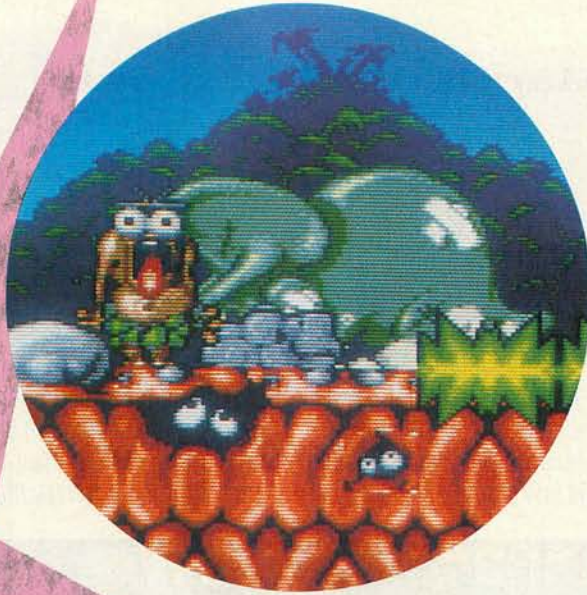
## England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	89	Super Mario Land 2	Game Boy
2	88	Super Mario Land	Game Boy
3	62	European Club Soccer	Mega Drive
4	81	Sonic	Master System
5	59	Taz-Mania	Mega Drive



**D**iesmal gibt's einen Sprite mit Persönlichkeit – und das für Sega- und Nintendo-Freaks. Daß der Typ aus der Vergangenheit nur mit einer "No Future"-Miene rumläuft, ist ein Gerücht, das es zu widerlegen gilt.

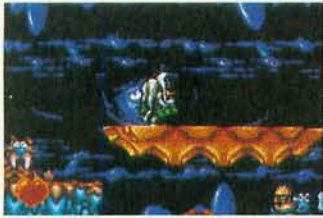
Wenn sich *Chuck Rock* gerade vom Nichtstun erholt, versteckt er seine Knopfäuglein hinter einer coolen Sonnenbrille und greift zur Klampfe. Steinharter Steinzeitrock ist seine heimliche Leidenschaft. Da muß schon etwas Außergewöhnliches passieren, um ihn aus seiner heimeligen Höhle zu locken – wie zum Beispiel die Entführung seiner



*Das Horn im Rücken kann Chuck nicht entzücken*

Geliebten. Solchen Streß ist Chuck einfach nicht gewohnt. Neue Umgebungen fordern den ganzen Kerl in dem sonst so trägen Neandertaler. Anstelle des gemütlichen Schlenderns wird plötzlich geschwommen, gesprungen, getreten und sogar geflogen. Nach seinem Abenteuer braucht Chuck wahrscheinlich erst mal 'ne Eiszeit Urlaub. Gönnen wir's ihm. Am Spielwitz von *Chuck Rock* sind seine Feinde natürlich nicht unbeteiligt. Um jedoch den ulkigen Saurierhorden mit ihren abgedrehten Animationen den Rahmen zu geben, der ihnen gebührt, müßten wir ein Sonderheft füllen.

*Der Schrei des Eiszeitigers läßt Chucks Blut gefrieren*

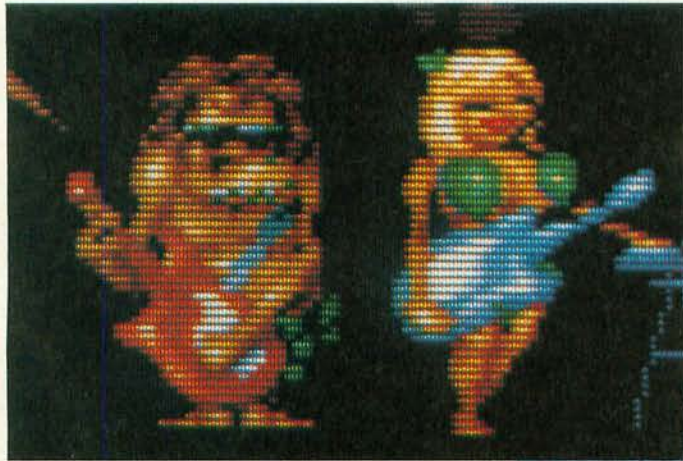


# SPRITE

## des Monats



*Ein schöner Waschlappen, oder?*



*In weiblicher Gesellschaft läßt Chuck gern den Macker raushängen*



*Also, das ist doch...*

*Das Frosch-Trampolin macht Steinzeitlaune*

*Damals wurde die Schwerkraft ohne technische Hilfsmittel überwunden*



*Auge in Auge mit dem gefürchteten Schnuckelsaurus*





Möge die Macht mit Euch sein

# Super Star Wars

SUPER NINTENDO

**M**it "A long time ago, in a galaxy far, far away..." beginnt eines der erfolgreichsten Kinomärchen, George Lu-

kes Sandgleiter düst Ihr über den Planeten, trifft auf bewaffnete Jawas, Treibstoff- und Energieextras. Der kleine Roboter steckt im Kettenfahrzeug der Ja-

Pläne müssen sofort ins Hauptquartier der Rebellen gebracht werden – so segeln die Helden im vollgepackten Sandjäger über Tatooine zum Raumfahrer-



Leihgabe aus dem dritten Film ist das gefräßige Sandmonster Sarlak

cas' Sternenfeuerwerk "Star Wars - Krieg der Sterne". 15 Jahre nach dem Start des ersten Films veröffentlicht Lucas Arts die "Umsetzung" auf dem Super Nintendo. Als Luke Skywalker startet Ihr auf Eurem öden Heimatplaneten Tatooine. Dort legt Ihr das Sandmonster Sarlak (Leihgabe aus dem dritten Teil) im Jump'n'Shoot-Duell flach und findet den goldschillernden Roboter C-3PO. Er berichtet von seiner Flucht aus dem havarierten Raumkreuzer einer gewissen Prinzessin Leia, die vom Imperium gekidnappt wurde. Zusammen mit C-3PO ist der kleine Roboter R2-D2 entkommen, den Ihr jetzt sucht: Mit Lu-

was - Luke klettert den Transporter rauf und zerbröselst alle aufdringlichen Raketenwerfer. Im Inneren überwindet er elektrische Schranken, Flammen und penetrante Roboter, ehe ihn ein hitziger Wüterich in eine glucksende Lavamasse schleudern will. Weiter geht's im Land der Bantas: Poröse Steine, gefährliche Schluchten und nicht zuletzt ungeheuerliche Wüstentiere machen Euch zu schaffen, bevor Ihr Obi-Wan Kenobi findet. In seiner Höhle erfahrt Ihr, daß der imperiale Bösewicht Darth Vader die nette Prinzessin gemopst hat, nur die geheimen Pläne des "Todessterns" konnte sie noch beiseite schaffen. Die

treffpunkt Mos Eisley. Nach einem kleinen Jump'n'Shoot-Ausflug gegen imperiale Sturmtruppen gesellt sich der Co-Pilot des "Rasenden Falken", Chewbacca, zu Euch. Später trifft Ihr auch auf den unerschrockenen Han Solo, den Ihr alternativ zu Luke oder Chewbacca steuert. Die nächste Etappe führt Euch zu den Raumdocks: Dort bemannt Ihr den "Rasenden Falken" und startet nach Alderaan, dem Heimatplaneten der Prinzessin. Dummerweise kam Darth Vader vorher an und zerstörten den Himmelskörper. Die Reisenden werden von einem magnetischen Traktorstrahl in den Hangar des Plastiksterns



Digi-Bilder aus dem Film ergänzen das Spiel



Han versucht, den Magnet-generator auszuschalten



Im 3-D-Flug geht's in die Raumfahrerstadt Mos Eisley



Die Jawas halten R2-D2 in Ihrer gigantischen Sandraupe gefangen

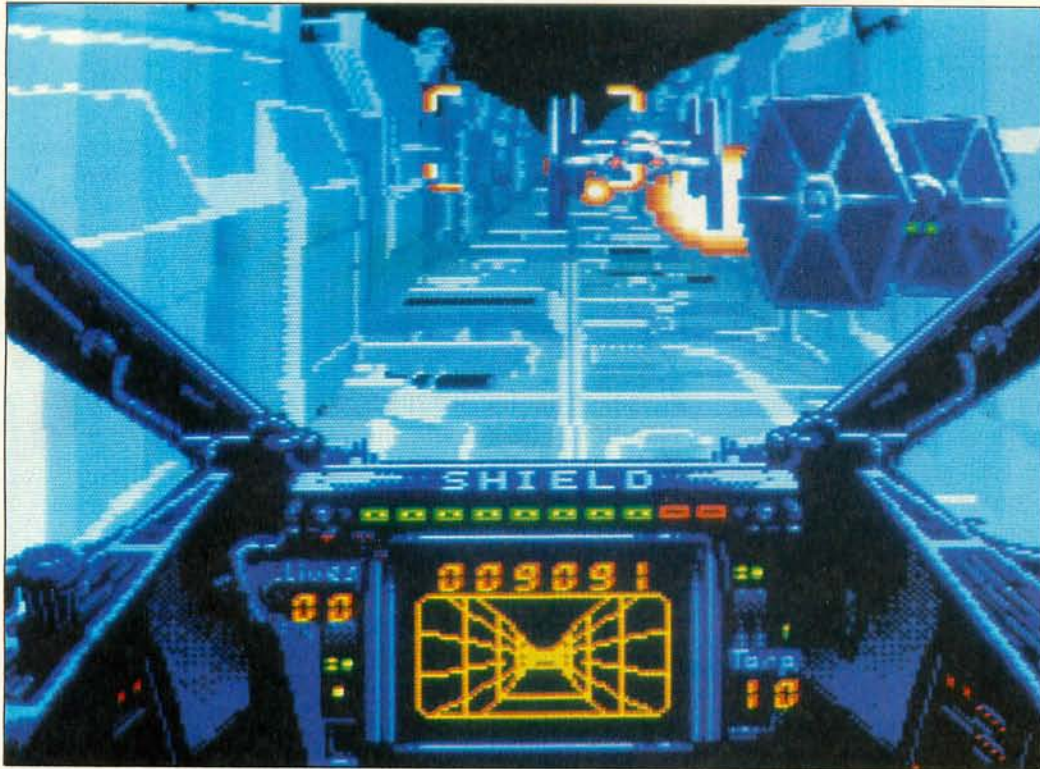


Zurück zu Hause: Über dem Todesstern schießt Ihr auf Geschütze



Die Befreiung der Prinzessin entpuppt sich als schwierige Aufgabe





geschleppt. Flink manipuliert Han den Bordcomputer und entkommt mit der Crew. Unerkannt machen sie sich auf den Weg zur Prinzessin: Im Gefängnistrakt zerpustet Ihr Wachsattelliten, springt über heranrasende Tie-Fighter und bekämpft schwerbewaffnete Sturmtruppen. Mit der Prinzessin in der Tasche fliegt Ihr zum vierten Mond von Yavin; dort warten die Rebellen, die schnell die schwache Stelle des Todessterns aufdecken. Ein kleiner Ein-Mann-Jäger kann durch das äußere Abwehrschild dringen und seine Photonen-Torpedos in einen kleinen Lüftungsschacht an der Oberfläche schießen. Luke fliegt im X-Wing-Fighter zuerst über die Oberfläche des Todessterns, dann durch den schmalen Graben, der zum Lüftungsschacht führt. Bevor er seine Torpedos abfeuert, taucht noch der Tie-Fighter von Darth Vader auf...

Pixel-Luke erlebt alle Abenteuer genau wie sein Filmvorbild. Wie bei jedem Jump'n'Run findet er Energie, andere Waffen und das Lichtschwert. Am Ende jedes "Filmabschnitts" wartet ein großer Obermotz, der nicht auf der Besetzungsliste des Films steht.

*Kurz vor dem Luftschacht wartet Darth Vader, vorher bekommt Ihr's mit Tie-Fightern zu tun.*

*Im Inneren des Jawa-Fahrzeugs wartet ein feuerspuckender Wächter*



*super*

Lucas Arts sei Dank: *Super Star Wars* vermittelt die Atmosphäre des Films wie keine andere Filmumsetzung zuvor. Dazu tragen vor allem Grafik und Sound bei: Die 3-D-Szenen sind schnell und trotzdem detailliert, alle Eure Feinde kennt Ihr aus dem erfolgreichen Kinostreifen und auch die Soundeffekte wurden 1:1 digitalisiert. Sogar die Musik ist aufwendig und originalgetreu umgesetzt worden: Das symphonische Orchesterwerk klingt so vertraut, daß Ihr gleich nach dem Genuß des Vorspanns die Soundtrack-CD

zum Vergleich einlegt. Die Schattenseite: *Super Star Wars* ist stellenweise unfair und hektisch, da viele Feinde urplötzlich auftauchen oder auf den Helden springen. Außerdem wiederholt sich die Level-Gestaltung meist zweimal pro Spielstufe. Trotzdem müssen alle Fans des Films dieses Spiel haben! *ak*

*gut*

Eigentlich müßte ich eine Stellungnahme zu *Super Star Wars* unter dem Hinweis der Befangenheit ablehnen. Alles rund um mei-

ne favorisierten Sf-Filme ist mir schon mal grundsätzlich sympathisch. Ich mochte die beiden NES-Spiele sehr gerne und genieße die Trilogie mindestens einmal monatlich auf LaserDisc. Glücklicherweise muß ich bei der Super-Nintendo-Variante gar nicht schummeln: Kein Star-Wars-Spiel kommt atmosphärisch so gut rüber wie Lucas Arts 16-Bit-Debüt. Famose Musik und schicke "Original-Grafiken" lassen das Herz jedes Jedi-Ritters höherschlagen. Andreas' Meinung kann ich nur unterstreichen: *Super Star Wars* ist ein spannend inszeniertes, abwechslungsreiches und durchgestyltes Geschicklichkeitsspiel. Der harsche Schwierigkeitsgrad wird bestenfalls Star-Wars-Ignoranten abschrecken, der Rest nimmt ihn als würdige Herausforderung an. Möge die Macht mit den Programmierern sein, daß sie uns schnellstmöglich eine Fortsetzung bescheren. An dieser Stelle noch eine persönliche Bitte an George Lucas: Nimm Indiana Jones die Peitsche aus der Hand und laß Luke & Co. erneut zum Lichtsabel greifen - aber bitte in Originalbesetzung. *mg*

Spieletyp:



Hersteller: Lucas Arts

Testversion von: CWM

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

80%

Grafik

84%

Musik

66%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

**80%**



Chuck is back

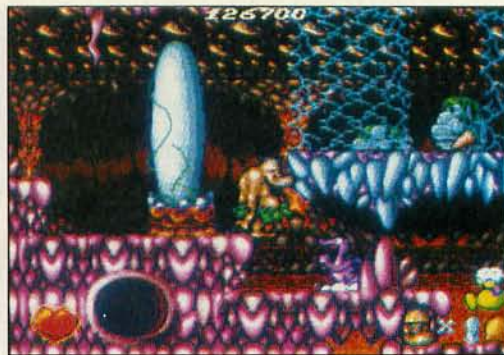
## Chuck Rock

Den konservativen Typ mit dem fliehenden Kinn und der stählernen Wampe kennen wir noch von den drei Sega-Systemen. Ab jetzt bestreitet er sein Abenteuer auch auf dem Super Nintendo. Die Story: Der unsensible Gary Critter hat Ophelia, Chucks Angebetete entführt, und unser Held schreiet zur Rettung. Dazu springt und läuft er in Seitenansicht durch fünf urzeitliche Welten mit insgesamt 19 Levels. Flugmonster wie überfressene Fledermäuse, Riesenmoskitos und andere Steinzeit-Flattermänner greifen aus der Luft an. Mammuts, Feuermännchen und zahlreiche Untiere der Gattung "Schnuckelsaurus" versperren den Weg über die prähistori-

sche Szenerie. Am Ende jeder Welt harrt ein steinzeitlicher Endgegner. Doch Chuck ist zum Glück nicht wehrlos. Von Faustkampf oder Waffen hat er zwar keine Ahnung, durch eingesprungene Fußtritte, "Bauch-Raus!" und Steinwürfe stellt Chuck trotzdem seine Rolle als Krone der Schöpfung klar.

*gut*

Von der Menge der Gags ist *Chuck Rock* mit *Parodius* vergleichbar. Die Animationen der Feindfiguren sind zwar nicht besonders aufwendig, dafür jedoch genial auf das urkomische



Mit der freundlichen Unterstützung ulkig animierter Ur-Tiere werden auch die größten Hindernisse überwunden.

Aussehen der Sprites zugeschnitten. Ebenso wie die Mega-Drive-Variante ist *Chuck Rock* auf dem Super Nintendo eine gelungene Mischung aus einfallsreichem Jump'n'Run und einem animierten Gag-Comic. Teilweise sind die Saurier so süß und witzig, daß es mir fast leid tut, sie aus dem Spiel zu schubsen. Wer schon lange nicht mehr herzhaft über ein Videospiel gelacht hat, sollte das Steinzeitmodul in seine Sammlung aufnehmen. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: **Core**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: -

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **110 Mark**

**77%**

Grafik

**79%**

Musik

**69%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

Galaga '93

## Cosmo Gang

Wenn einer eine Reise tut, kann er was erleben: In dem *Galaga*-Update *Cosmo Gang* besucht Ihr fünf Planeten, auf denen sich ganz schön abgefahrene Typen tummeln. Ihr parkt Euer Raumschiff am unteren Bildschirmrand und ballert auf diverse Formationen von Bösewichtern, die sich zielstrebig im *Space Invaders*/*Galaxian*-Stil aufreihen. Danach stürzen sie sich hinab, schießen ab und zu und geben bei einem Treffer Extras frei. So verstärkt Ihr Euren Schuß, plziert alberne Pseudo-Smart-Bomben und legt ein Spinnennetz zwecks Zeitlupen-modus. Jeder Planet beschert fünf Spielstufen, die je-

weils unterschiedliche Formationsflüge der Unholde offenbaren. Ist ein Planet "befreit", wird eine Bonusrunde eingelegt.

*geht so*

Eines vorneweg: Ich liebte den Oldie *Galaga* und war von der Fortsetzung *Galaga '88* auf der PC-Engine total hingerissen. Dummerweise ist die Super-Nintendo-Version ein Rückschritt. Die Feinde sind zwar erneut urkomisch und haben etliche Gags auf Lager, doch die PC-Engine-Variante war dramatisch abwechslungsreicher.



Selten gab's derart alberne Aliens in einem Ballerspiel zu bewundern

Auch die Bonusrunde kann nicht begeistern – nett, aber keinesfalls faszinierend. *Galaga*-Freaks sollten sich den Japan-Import zulegen, "normale" Action-Fans greifen zu länger motivierenden Ballerorgien. Den Super-Nintendo-Fähigkeiten wird *Cosmo Gang* nicht annähernd gerecht: Mehr Levels, fulminante Endgegner und witzigere Bonusrunden hätten dem Modul gut getan. Trotz simultanem Zweispielermodus ziemlich enttäuschend. *mg*

Spieltyp:

Hersteller: **Namcot**  
Testversion von: **Galaxy**  
Anzahl der Spieler: **1 - 2**  
Features: **Continue, 3 Schwierigkeitsgrade**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
Ca.-Preis: **120 Mark**

**62%**

Grafik

**55%**

Musik

**40%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **66%**



# EUROGAMES

Total starke Spiele - für europäische Geräte: Liste anfordern!

## GameBoy

z.B.: Boulder Dash 50.-, Castlevania 1 Adv. 64.-, Days of Thunder 55.-, F1 Race 64.-, Face Ball 2000 82.-, Gradus 42.-, Klax 64.-, Robin Hood 64.-, Speedball 2 55.-, Star Trek 25th A. 64.-, Tasmania Story 55.-, Trax 64.-

## SegaMega

z.B.: Abrams Battl. Tank 119.-, Bio Hazard B. 109.-, California Games 109.-, Crüe Ball Flipper 109.-, Ecco Dolphin 109.-, Keeper of the Gates 130.-, Lemmings 109.-, Thunderforce 4 83.-, Uncharted Waters 138.-

## NES Nintendo

z.B.: Chessmast. 81.-, Galaxy 5000 91.-, HyperSoccer 90.-, Paperboy 2 90.-, Prince of Persia 99.-, Roundball Basketball 91.-, Silent Service 109.-, Tiny Toon Adventure 91.-, Wrestlemania Steel Cage 109.-, Trog 90.-

## Atari Lynx

z.B.: Chequered Flag Race 63.-, Chips Challenge 63.-, Gates Zendocon 63.-, Imperium 88.-, Rampart 72.-, Shadow of Beast 3 72.-, Slime World 63.-, Steel Talons 72.-, Switchblade 2 90.-, Toki 72.-, Viking Childs 72.-

## SuperNES

z.B.: Axelay 127.-, F-Zero 90.-, Hunt for Red October 99.-, Pilot Wings 90.-, Railroad Tycoon 110.-, Street Fighter 2 90.-, Super Soccer Champions 91.-, Super Tennis 91.-, Test Drive 2 Duel 109.-, Tip Off Basketball 119.-

dazu alle anderen Games aus England & USA, die überhaupt lieferbar sind!

VideoGames

50%SHOP

Das ist neu! Das ist gut für Euer Taschengeld!  
An- & Verkauf auf SecondHand-Basis:

Fordern Sie sofort per Karte unsere Liste "VideoGames".  
Bitte Konsolen-Typ angeben: Dort finden Sie die Infos,  
wie Sie im FUNTASTIC-Shop an frische Games kommen!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 22. 12. 92  
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

## FUNTASTIC ComputerWare

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

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.

Wenn Sie lieber telefonieren:

Mo - Fr 10-12<sup>30</sup> - 14-17, Fr. bis 15 Uhr.

24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern, so schnell es geht:

per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-).

Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia:

Wir versenden täglich auch ins Ausland:

per Nachnahme, -15%Steuer, +NRVersandk.

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstraße 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93

Fax 089 - 268 138

Die besten Videospiele.

Fachhändler seit 1985.



A  
C  
H  
I  
N  
L  
B  
L  
F

Für Euren GAME BOY

Für Euer (Nintendo) Entertainment System



## Top-Stars

gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.

Experten sagen dazu:  
"Gratulation an Konami..."  
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß  
4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."  
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß  
1 Spieler · 6 Level · System: NES



KONAMI

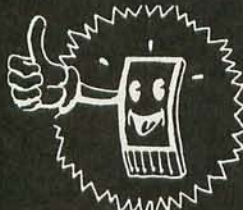
Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50  
Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77  
TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992  
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.  
F&P 92/353 P1

## Das Videospiele-fachgeschäft in Berlin:

## The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



### Was bieten wir?:

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

### Regelmäßige Öffnungszeiten:

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

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega Drive, Master System, NES + SNES-Spiele aus USA, Japan u. Deutschland.

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

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

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!  
Tel.: 030/6849816 Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

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



Rotorblatt- und Achsenbruch

## Super Swiv

Der Prototyp eines neu entwickelten Düsenjägers befindet sich auf dem Testflug. Als der Pilot auf seinem Radarschirm ein unbekanntes Objekt mit Kollisionskurs entdeckt nimmt er Kontakt zur Bodenstation auf – wenige Sekunden später bricht die

Funkverbindung zum Flugzeug ab und das Positionssignal auf der Anzeigetafel erlischt.

Zur gleichen Zeit gerät im Mittleren Osten ein Panzerregiment der UN-Friedenstruppen in die Schußlinien. Als sich die Staubmassen und der Pulverdunst verziehen, sind alle Panzer spur-

los verschwunden. Ebenso ergeht es einer mobilen Raketenabschußbasis, die vor der Küste Floridas stationiert ist. Eine unbekannte Macht hat ihre Hände im Spiel: Auf einem geheimen Stütz-

nur die feindlichen Luftstreitkräfte und Flakbeschuß fordern Eure Aufmerksamkeit. Im Gegensatz zum Jeep hat der Hubschrauber eine starre Front-Bewaffnung, und kann nur nach vorne schießen. Extras zum Ausbau Eurer Waffensysteme findet Ihr in kleinen Containern, die durch gezieltem Beschuß geknackt werden. Mit den Links- und Rechtstastern wechselt Ihr die "Füllung" Eurer Bord-Bazooka: Der Flammenwerfer hat eine

begrenzte Reichweite, läßt sich aber wie alle anderen Systeme über sieben Stufen aufrüsten – dadurch erhöht Ihr Aktionsradius und Schußfrequenz. Die Plasma-

Projektile sind nicht sehr durchschlagskräftig, erreichen dafür schnell ihr Ziel. Wer "strahlende" Argumente bevorzugt, räumt die Gegner mit dem Laser von der Inseloberfläche. Über die Level verteilt findet Ihr Schutzschilder, die durch Beschuß auch zur Smart-Bombe werden. Im ersten Abschnitt geht's durch eine Wüstenstadt, die Euch mit Raketenwerfern und Stealth-Bombern empfängt. Anschließend findet Ihr im Dickicht des Dschungels versteckte Extra-Container, die von Panzerverbänden und Lenk Waffen bewacht werden. Wer mit dem Jeep unterwegs ist wechselt im dritten Level in ein Schnellboot. Die gegnerischen Abwehrbasen sind unter Wasser stationiert und tauchen nur in kurzen Intervallen auf. Danach setzt Ihr die Luftwaffenbasis außer Gefecht und schlagt Euch an tosenden Vulkanen vorbei bis zum Showdown durch. Zur letzten Schlacht versammelt Euer Feind sein gesamtes Abwehr-Repertoire, um Euch am erfolgreichen Abschluß der Mission zu hindern. *Super Swiv* verfügt über einen Zweispielermodus: Während Ihr im Jeep Bodeninstallationen ausschaltet, lenkt Euer Kumpel den Hubschrauber gegen Düsenjets und Abwehrraketen.

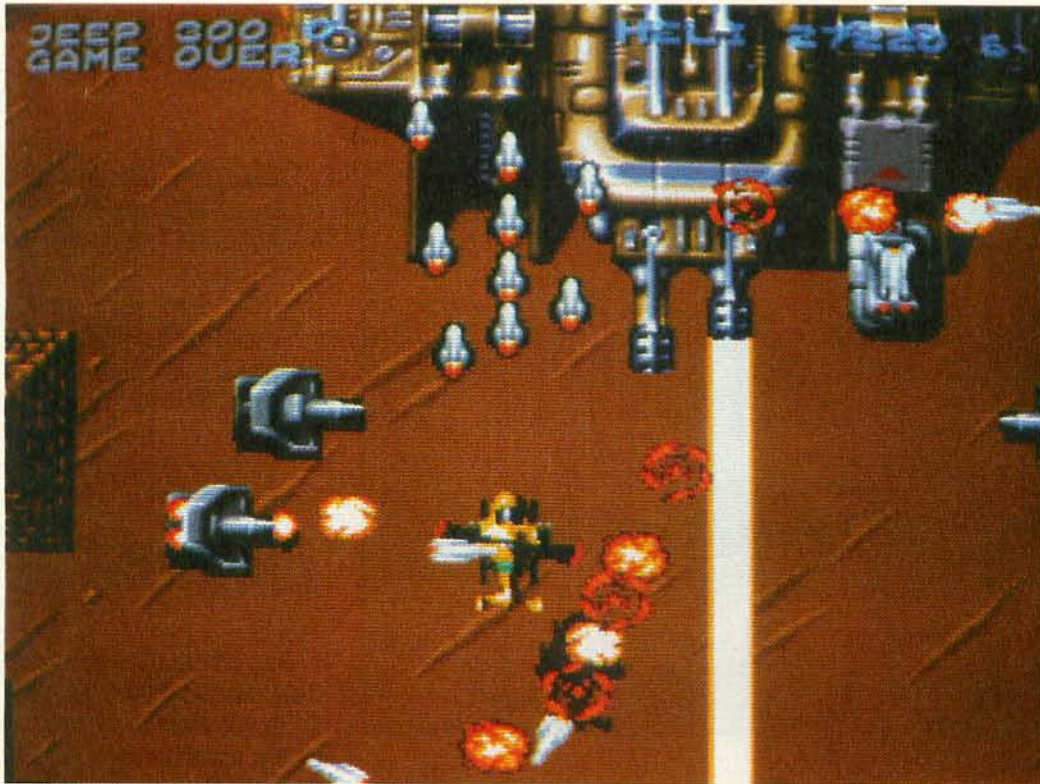


Allein oder zu zweit, im Jeep, im Hubschrauber und im Kampfboot gehts bei Super Swiv gegen die zahllosen Feinde.



punkt im Atlantik werden die gestohlenen High-Tech-Waffen bis ins kleinste Detail zerlegt und reproduziert. Wahlweise mit einem Jeep oder Hubschrauber sollt Ihr die Killerfabrik von der Bildfläche räumen. Steigt Ihr ins Geländefahrzeug, könnt Ihr in alle vier Richtungen schießen und schmale Abgründe überspringen. Dafür versperrt Euch Gebäude und Barrikaden den Weg. Mit dem Helikopter könnt Ihr uneingeschränkt über die gesamte Spielfläche patrouillieren,





XXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



gut

Flottes Scrolling, unterschiedliche Waffensysteme und viele Gegner – das ist *Super Swiv*. Wer Neuerun-

gen erwartet, wird enttäuscht, denn das Spielgeschehen bleibt über sechs Level unverändert. Nur die Schnellboot-Regatta zwischen den auftauchenden Abwehrbasen sorgt für Ab-

wechslung. Im Duo, zieht einer von Euch den Kürzeren: Der Jeep ist klar im Nachteil. Während Euer Kollege rhythmisch über den Bildschirm schwenkt und mit seinem Sperrfeuer die feindlichen Geschütze berieselt, brettet Ihr im Geländefahrzeug an Bunkern vorbei und versucht sie mit geschwenkter Waffe von der Seite auszuschalten. Drückt Euch ein Hindernis dabei über den unteren Bildschirmrand hinaus, verliert Ihr ein Leben. Dem hohen Schwierigkeitsgrad von *Super Swiv* trotzen nur verzierte Jeep-Insassen. Nach Continues sucht Ihr vergebens – hat der Gegner Euer letztes Vehikel außer Gefecht gesetzt, spendet nur die Highscore-Liste Trost. *Super Swiv* ist ein Shoot'em Up, das Fortgeschrittene und Profis fordert.

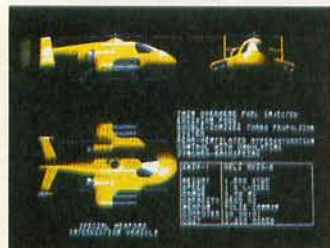
ziert sich dieses Actionspiel über dem Mittelmaß, trumpt aber nur selten durch Überraschungen und Gags auf. Schade, daß sich die Entwickler so eng an die zwei Jahre alte Vorlage hielten – mittlerweile gibt's japanische Vertikal-Scroller die dem Action-Fan mehr bieten. Wer auf Neues aber verzichten kann, einem harschen Schwierigkeitsgrad ins Auge blickt und ausschließlich reagieren und ballern möchte, gehört zu den *Super Swiv*-Kunden. *wi*



Ein Computerspiel war das Vorbild zu diesem actionlastigen Vertikal-Scroller



Die Joypad-Belegung darf gewählt werden



Der Hubschrauber ist das beste der Kampfvehikel

gut

*Super Swiv* ist eine grundlegende Vertikalballerei, die ähnlichen Titeln nur wegen des Zweispielermodus vorzuziehen ist. Ansonsten pla-

Spieltyp:

Hersteller: **Sales Curve**  
Testversion von: **Sales Curve**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **High-Score-Liste**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
Ca.-Preis: **120 Mark**

**71%**  
Grafik **63%**  
Musik **65%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**





Auf den Schwingen  
des Todes

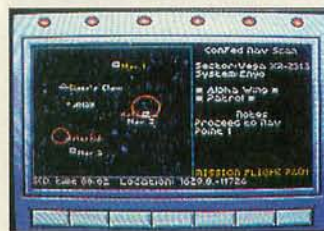
## Wing Commander

Wir schreiben das Jahr 2629 a.D.: Das konföderierte Erkundungsschiff Lason entdeckt ein unbekanntes Flugobjekt im Vega-Sektor. Commander Jedora Andropolous sendet ein intergalaktisches Friedenssignal und bekommt als Antwort eine Laser-Breitseite mitschiffs. Die Low-Level-Schutzschilder brechen zusammen, die Lason wird mitsamt der Crew vernichtet. Fünf Jahre später erklärt die Föderation den Krieg gegen das Imperium von Kilrah.

Nach zahllosen Gefechten ist ein Großteil der menschlichen Flotte ausgelöscht. Nur das Schlachtschiff Tiger's Claw entkommt, wird schleunigst repariert und mit jedem greifbaren Mann ins All geschickt.

Ihr seid mit an Bord und beweist Eure Flugkünste im Kampf gegen die Kilrathis. In mehreren Missionen müßt Ihr die Katzenwesen aus Eurem Raumquadranten drängen, um einen Überfall auf die Erde zu vereiteln. Vor Beginn einer Mission legt der Kommandant den Auftrag detailliert dar. Ihr bekommt eine spezielle Aufgabe zugeteilt und startet meist zusammen mit anderen Piloten. Je nach Mission wählt Ihr einen von vier Kampffägern, die sich nicht nur in der Bedienung unterscheiden. Im Cockpit könnt Ihr Navigationspunkte ansteuern, auf Überschallgeschwindigkeit schalten, Waffensysteme umschalten und feindliche Kriegsschiffe ins Visier nehmen. Je heikler Eure Situation, um so besser solltet Ihr auf Eure Schutz-

ten drängen, um einen Überfall auf die Erde zu vereiteln. Vor Beginn einer Mission legt der Kommandant den Auftrag detailliert dar. Ihr bekommt eine spezielle Aufgabe zugeteilt und startet meist zusammen mit anderen Piloten. Je nach Mission wählt Ihr einen von vier Kampffägern, die sich nicht nur in der Bedienung unterscheiden. Im Cockpit könnt Ihr Navigationspunkte ansteuern, auf Überschallgeschwindigkeit schalten, Waffensysteme umschalten und feindliche Kriegsschiffe ins Visier nehmen. Je heikler Eure Situation, um so besser solltet Ihr auf Eure Schutz-



In der Tiger's Claw redet Ihr mit vielen Personen und fliegt Übungsmanöver im Simulator

Feuer Frei! Ein Raumschiff der Salthi-Klasse greift Euren Jagdflieger an.

schirme achten. Über das Funkgerät verständigt Ihr Euch mit Eurem "Wingman", mit dem Ihr am Ende einer Mission zur Tiger's Claw zurückfliegt. Dort nehmt Ihr an Schulungen teil (Flugsimulator), sprecht mit Euren Vorgesetzten, trefft Verabredungen mit netten Damen und philosophiert über die unendlichen Weiten des Weltraums.



Wer hätte das gedacht: Obwohl das Super Nintendo in Hinsicht auf Rechenpower nicht für eine schnittige Weltraumsimulation prädestiniert ist, gelang den Mindscape-Designern ein Wunder. Dank des kleinen Cockpit-Fensters ist die Grafik schnell genug, um eine "realistische" Raumfahreratmosphäre zu vermitteln. Untermalt werden die Action-Szenen von abwechslungsreichen Zwischenspannen, vielen Personen, interessanten Wendungen und unterhaltsamer Musik. Wer Lust hat, auf Katzenjagd zu gehen, bereitet sich auf den Sprung durch die Lichtmauer vor. **ak**

Spielertyp:

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

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

**68%**  
Grafik  
**59%**  
Musik  
**58%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**



# SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

## SEGA MEGA DRIVE

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

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

### NEU:

**Batman Returns** a.A. **Micky & Donald** DT 99,-  
**Sonic II** DT 99,- **Super Shinobi II** a.A.

Shadow of the Beast 2 US	109,-	Immortal US	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	Turtles 4 US	119,-
Super Battle tank US	119,-	Bio Hazard DT	109,-
Double Dragon US	99,-	Midnight Resistance JP	89,-
LHX Attack Chopper US	109,-	John Madden 93 DT	109,-
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Superman US	109,-	Predator 2 US	109,-
		Shadow Dancer US	89,-
		Wonderboy 5 US	109,-
Desert Strike US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Dragons Fury US	99,-	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	69,-
Terminator 2 US	109,-	Micky Mouse JP	79,-
Universal Soldier US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Indy 3 Last Crusade US	119,-
Sokoban US	69,-	Lotus Turbo Chall. DT	109,-
WWF Superstar DT	109,-	Captain America US	119,-
European Club Soccer DT	109,-	J. Capriati Tennis US	109,-

Viele weitere Spiele,  
ständig Neuheiten.

## NEO GEO

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

### NEU: Viewpoint a.A.

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	289,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Hero	329,-
Alpha Mission	249,-	Art of Fighting	399,-
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-		

Jetzt lieferbar !!

## TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

### Turbo Duo Grundgerät RGB Set

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

### Turbo Express Handheld

Super Grafik und Sound!  
Komplett mit deutschen Anleitungen **a.A.**

Dragon Spirit US	Parasol Stars US
Fighting Street CD US	Prince of Persia CD US
Galaga 90 US	Shape Shifter CD US
Jackie Chan US	Soldier Blade US
Lemmings CD JP	Star Parodger CD JP
Coom CD US	Super Star Soldier US
Neotopia 2 US	TV Sports Basketball US
New Adventure Island US	World Court Tennis US

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.

## Nintendo

Super NES  
(16 bit)

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

### NEU: Pro Tennis Star Wars a.A. Micky Mouse Mario Kart a.A.

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlingmania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2	a.A.
Super Soccer DT	99,-	Wings II	119,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Protector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetworker II DT	99,-	Final Fantasy Mystic DKA	109,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Axelay DT	a.A.
Desert Strike US	119,-	Super Aeste US	119,-
Mario Kart DT	119,-	Superman US	a.A.
Double Dragon US	129,-	Chuck Rock US	119,-
Devil Crash Pinball US	a.A.	Roadrunner US	119,-
Harley Humongous US	a.A.	Imparum US	119,-
NHL Eishockey US	129,-	CyberSpin US	119,-
Star Wars DT	a.A.	Best of the Best US	129,-
Tiny Toons Adventure DT	a.A.	Out of this World US	129,-
Wing Commander US	139,-	Pushover US	119,-
Pilot wings DT	a.A.	Chester Cheetah US	129,-
Ghouls'n Ghosts DT	a.A.	Firepower 2000 US	119,-
Actraiser DT	a.A.	Jimmy Connors Pro US	129,-
Lemmings DT	a.A.		

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.  
Vorankündigungen beziehen sich auf dem nächst-  
erscheinende Europaversionen.

Lieferung per Nachnahme mit Post oder UPS. Portokosten DM 10,-.  
Öffnungszeiten Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 Uhr und 14.00 - 18.00 Uhr.

Versionen der Spiele: DKA = Import mit deutscher Kurzanleitung, DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch.  
Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig. Viele weitere Artikel lieferbar, ständig Neuheiten.



# CWM Computerversand und -shop

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







## Messer-Jocke Skuljagger

Lang ist's her, da lebte das Volk der Westicians in Ruhe und Frieden. Vor Jahren kannte dieses Inselvolk kaum Sorgen, bis plötzlich einige Fregatten im Hafen aufkreuzen. Als Handelsflotte getarnt, näherten sie sich der Westicians-Siedlung – dann wurde der schwarze Piratenwimpel gehißt. Jede Abwehr kam zu spät: Die Westicians wurden überrannt, jegliche Gewehr wurde mit dem Kerker oder dem Henkersbeil bestraft. Der Boß der Flotte war ein gewisser Captain Skuljagger, der selbst an anspruchlosen Schönheitsidealen der damaligen Zeit rücksichtslos vorbeilebte: Verbrannte Gesichtszüge, grüner Haarschopf und bestialisches Grinsen zeichneten ihn als waschechten Oberbösewicht aus. Der Halunke führt seit dem Überfall ein eisernes Regime über die Westicians. Nun, zehn Jahre nach dem traurigen Ereignis findet sich endlich ein tapfe-

rer Freibeuter, der dem Tyrannen entgegentritt: Storm Jaxon. Dieser Held gehorcht Eurem Joypad und läuft und springt von rechts nach links durch Wälder, Festungen und Dörfer. Die grausamen Skuljagger-Schergen wetzen schon die Messer, doch Storm verprügelt sie mit seinem Schwert oder beballert sie mit der eingesammelten Munition.



Voran, voran: Die Kameraden vertrauen Euch: Der böse Captain Skuljagger wartet irgendwo im siebten Level.

Diese steckt, genau wie Lebensenergie und Freileben, in Whiskey-Fässern, die von plündernden Seeleuten zurückgelassen wurden. Als Gimmik gibt's einen klebefreien Kaugummi, in dem Ihr in den Lüften 'rumgondelt. So segelt Ihr über Feinde und Fallen. Außerdem liegen Handgranaten für die Hosentaschen und Unverwundbarkeits-Pulver bereit. Storms Abenteuer ist in sieben Kapitel unterteilt: Im ersten ergattert Ihr das geheiligte Schwert, vor dem Captain Skuljagger mächtig Bammel hat, im zweiten führt Ihr einen Aufstand und im dritten türmt Ihr aus



Bei dermaßen einfallslosem Spieldesign keimt selten Spielspaß auf

Skuljaggers Gefängnis. Das vierte erzählt vom Krieg gegen den Tyrannen, danach reist Ihr ins Dorf Urnum, im sechsten entdeckt Ihr eine verlorene Stadt.

Als Packungsbeilage findet Ihr ein 80seitiges Story-Book, das aufs Spiel einstimmt. Hier lest Ihr nach, welche Abenteuer Euch erwarten. Ob es der offiziellen Version auch beiliegt, Stand noch nicht fest

na ja

Skuljagger hat zwei Seiten: Zum einen das hübsch illustrierte Handbuch mit packender Story, zum anderen ein sparsam produziertes Spielchen. Neben der schwachen Grafik beißt Ihr früher oder später aus Frustration ins Joypad: Unzählige Sprünge ins Bildschirm-Nirwana, unfaire Stellen und pingelige Kollisionsabfrage setzen selbst dem erfahrenen Piratenjäger zu. Die Abwechslung kommt dabei zu kurz; bis auf die nette Idee mit dem aufblasbaren Kaugummi-Streifen, ist den Designern nichts eingefallen. So tendiert der Spielspaß gegen Null. ak

Spieltyp:   
 Hersteller: American Softworks  
 Testversion von: Flashpoint  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue, Paßwort

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

35%  
 Grafik  
 57%  
 Musik  
 37%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**





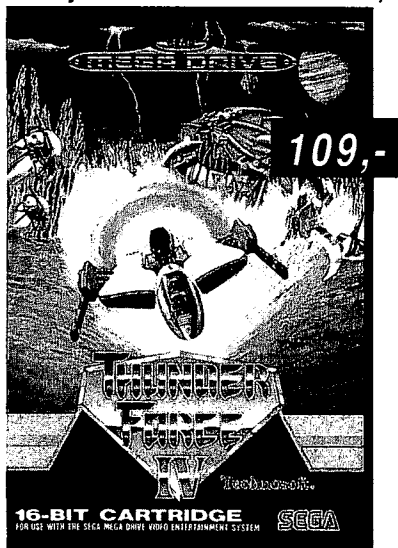
# Mit Top-Hits ins neue Jahr!



**Mega Drive Magnum-Set**  
**Dt. 1 Jahr Garantie inclusive**  
**2 Joypads und 4 Spiele**  
**für nur DM 359,-**

## Mega Drive

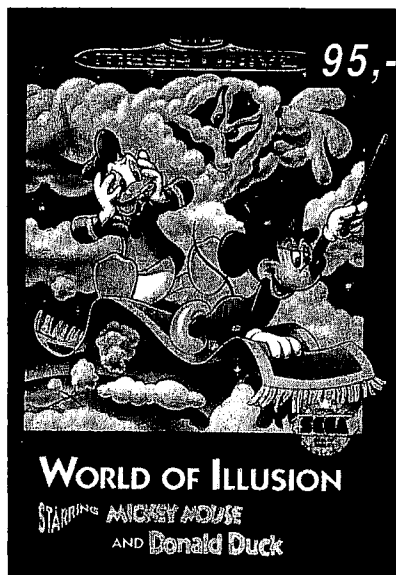
Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	109,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlemania	104,-
Home Alone	95,-
Streets of Rage 2	95,-
Arielle	95,-
MC Kid	109,-
Super Shinobi 2	95,-
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-



LHX Attack Chopper	109,-
Crüe Ball	109,-
Young Indy	119,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Lemmings	104,-
Grand Slam Tennis	95,-
Ferrari GP	a.A.
Ecco the Dolphin	109,-
Castle of Illusion	95,-
Lotus Turbo Challenge	109,-

## Game Gear

Alien Syndrome	69,-
Shinobi 2	84,-
Lemmings	84,-
R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	79,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	79,-
George F. KO Boxing	79,-



## Super Nintendo

Power Stadion	199,-
Gods *	139,-
SNES-Spieleberater	24,80
Mario Paint mit Maus	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Super Mario Kart	99,-
Axelay	139,-
Sim City *	99,-
Prince of Persia *	139,-
Magical Quest *	129,-
Parodius *	139,-
Wing Commander *	139,-
Street Fighter 2	99,-
Turtles 4	129,-
Super Probotector	129,-
Joe & Mac	129,-
Hunt for the Red Oktober	a.A.

## Master System

New Zealand Story	99,-
Allen 3	a.A.
Wonderboy Monsterworld	94,-
Batman Returns	84,-
Master of Darkness	84,-
Mickey Mouse II	84,-
Lemmings	84,-
Sonic 2	84,-
Tazmania	84,-
Asterix	99,-

## Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Noah's Ark	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Mega Man 4 *	a.A.
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-

**Ab 3 Artikel portofrei**

**"und das bei unserem  
bekannt schnellen Service!"  
Jetzt neu**

**Mega Drive und Super NES  
Geräte liefern wir portofrei**

High Speed	99,-
<b>Neo Geo</b>	
Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	399,-
Soccer	a.A.

## Game Boy

Alien 3 *	a.A.
Terminator 2 Coin up *	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
BC Kid *	a.A.
Mystic Quest dt Texte *	69,-



## Sonderpreise

### Mega Drive

Phantasy Star 2	79,-
Revenge of Shinobi dt	59,-
Moonwalker	59,-

### Lynx

Dracula	79,-
Joust	79,-
Zarlor Mercenay	49,-
Ms.Pac Pac	49,-
Robo-Squash	49,-
Xenophobe	49,-

### Turbo Duo / PC-Engine

Devil's Crush	59,-
Parasol Stars	59,-
Military Madness	59,-
Dragon Slayer	109,-
Loom	109,-

### Unsere Monatsknüller für Super NES:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Street Fighter 2, Zelda 3, Pilot Wings **je 89,-**

**Knallerpreise  
Tolle Neujahrsangebote!  
Bitte eintragen**

\* = erscheint Januar/Februar

# Theo KLANZ VERSAND & LADEN





Gefährliches Experiment

# Another World

Das Ungewöhnliche an *Another World* ist die Art der grafischen Präsentation: Level und Zwischenspanne werden in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik gezeigt. Aber keine Angst, das Super Nintendo muß Gegenstände und Hintergründe nicht selbst berechnen, die Grafik ist ähnlich im Modul gespeichert wie der Hintergrund eines konventionellen Spiels.

SUPER NINTENDO

Lester Chaykin hat's wirklich nicht leicht: Als einer der erfolgreichsten Wissenschaftler im Bereich der atomaren Kernspaltung wackelt er Tag und Nacht in seinem idyllischen Bunker. Zur Zeit arbeitet er an einem Teilchenbeschleuniger, der als Vorstufe zu seinem neuen Atomprojekt dienen soll. Just in der Nacht, als Lester gerade sein erstes Experiment startet und das Gerät anwirft, tobt draußen ein beängstigendes Gewitter. Lester sitzt gerade an seinem Kontrollpult, als ein Blitz einschlägt, der das ganze Labor sprengt. Er hat Glück im Unglück und landet in einer Paralleldimension, wo ihn schon die ersten Schwierigkeiten erwarten. Kaum ist er einem Rudel Fangarmen davongeschwommen, wollen ihn giftige Würmer aufschlitzen und ein Löwe macht Jagd auf ihn.

Der Professor muß sich etwas einfallen lassen, denn so einfach kommt er am Löwen nicht vorbei; also kehrt Marsch und im Spurt auf die andere Seite der Szene. Kurz vor einer Klippe springt Ihr an eine Liane und schwingt über das perplexen Raubtier hinweg. Auf dem Rückweg geratet Ihr in Gefangenschaft: Lester wird von zwei schwerbewaffneten Gestalten in schwarzen Kutten betäubt und in einen Käfig gesperrt. Dort schließt Ihr Freundschaft mit einem anderen Inhaftierten, mit dem Ihr gemeinsam entkommt der Käfig baumelt von der Decke herab und muß kräftig geschüttelt werden. Mit der Laserpistole eines niedergestreckten Wächters versucht Ihr nun, aus dem unterirdischen Tunnelsystem der düsteren Geschöpfe zu entkommen und per Zeitmaschine in die richtige Zeitebene zurückzureisen. Mit der Knarre

ballert Ihr 'gen aufdringliche Dunkelmänner, erzeugt einen Schutzschild und feuert einen Beam-Schuß ab. Mit dem

durchbrechenden Wasser flugs entkommen, anderswo füttert Ihr eine von der Decke hängende Pflanze, bevor Ihr vorbeihant



Grafisch läßt sich das Interplay-Spiel nicht mit einem gewöhnlichen Jump'n'Run vergleichen

Schutzschild, das auch Eure Feinde effektiv einsetzen, wehrt Ihr Laserschüsse ab.

Der Beamschuß zerstört Türen und poröse Felswände. Überall lauern Gefahren und Rätsel. An einer Stelle müßt Ihr eine Barriere zerstören und dem

geln könnt. Auch Euer Freund aus dem Käfig spielt eine wichtige Rolle: Er hilft Euch bei der Flucht und beschäftigt die Wachen in besonders brenzligen Situationen. Zum Dank greift Ihr ihm auch schon mal unter die Arme.

*Another World* erscheint vermutlich noch im Frühjahr in Deutschland, im Import ist's als US-Version unter dem Titel *Out of this World* erhältlich. Eine Mega-Drive-Version sowie der Nachfolger namens *Flashback* sind ebenfalls in der Mache.



Ein aufwendiger Vorspann stimmt auf das Spiel ein



Ihr sucht Euren Weg aus den unterirdischen Katakomben





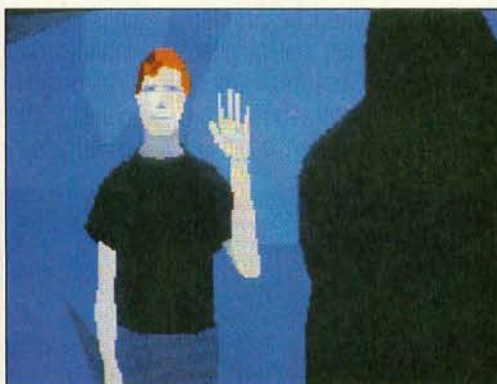
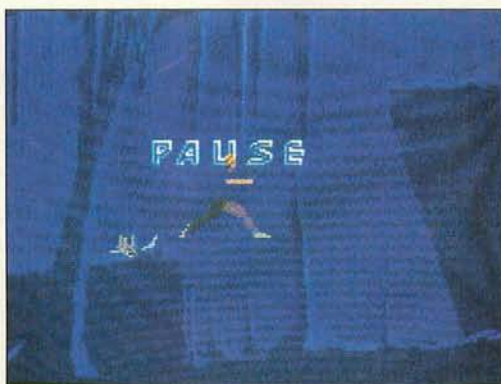
Zwischendurch wird das Geschehen von Animationssequenzen aufgelockert

*super*

Allerorts lauern die düstren Gesellen, um Euch auf's Kreuz zu legen

*Another World* verbreitet einen eigenartigen Charme. Obwohl die Grafik sehr einfach gestaltet ist, vermittelt sie extrem viel Atmosphäre. Zum eigenwilligen Grafikstil kommen gute Animationen und

Der Ausflug in die Parallel-Dimension ist nichts für Videospiel-Einsteiger



knackige Rätsel. In jedem Abschnitt müßt Ihr Geschick und Kombinationsgabe beweisen, sonst seid Ihr für immer und ewig in dieser ungemütlichen Dimension gefangen. Stellenweise erinnert *Another World* an einen Film: Die Wache schlägt Euch k.o.,

prügelt Euch windelweich und wirft Euch zu Boden. Dann erst könnt Ihr wieder eingreifen und zur weggeschleuderten Laserknarre kriechen.

Am Ende müßt Ihr sogar einen Kampfrobooter bedienen, ehe Ihr im Showdown unter der Kuppel der Kon-

trollzentrale landet. Wer es sich zutraut, mit der höchst gewöhnungsbedürftigen Steuerung klarzukommen, sollte sich das *Prince of Persia* der Zukunft näher ansehen: Für mich ist es eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres. ak

*super*

Tja, das kommt dabei heraus, wenn man mit Naturgewalten experimentiert. Durch die einfallsreiche Grafik wird der Spieler das Gefühl, in die andere Welt zu gehören, verlieren. Leider ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig. Dabei erinnern mich die Bewegungen der Sprites ein wenig an *Prince of Persia*, trotzdem ist die Motivation dank abwechslungsreicher Umgebung und Puzzles weitaus größer als im Schloß-Labyrinth. Obwohl es bei *Another World* von knackig-schweren bis unfairen Stellen nur so wimmelt, müßt Ihr schon sehr leicht zu frustrieren sein, um das Joypad vorzeitig ins Korn zu werfen. Viel öfter setzt sich die "Einmal probier ich's noch!"-Mentalität durch. Trotzdem ist in meinem Spieleregal schon ein Platz für *Another World* reserviert. jb

Spielertyp:

Hersteller: **Interplay**  
 Testversion von: **CWM**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Paßwort, Paßwort**

Geeignet für: **Profis**

Ca.-Preis: **130 Mark**

**68%**

Grafik

**76%**

Musik

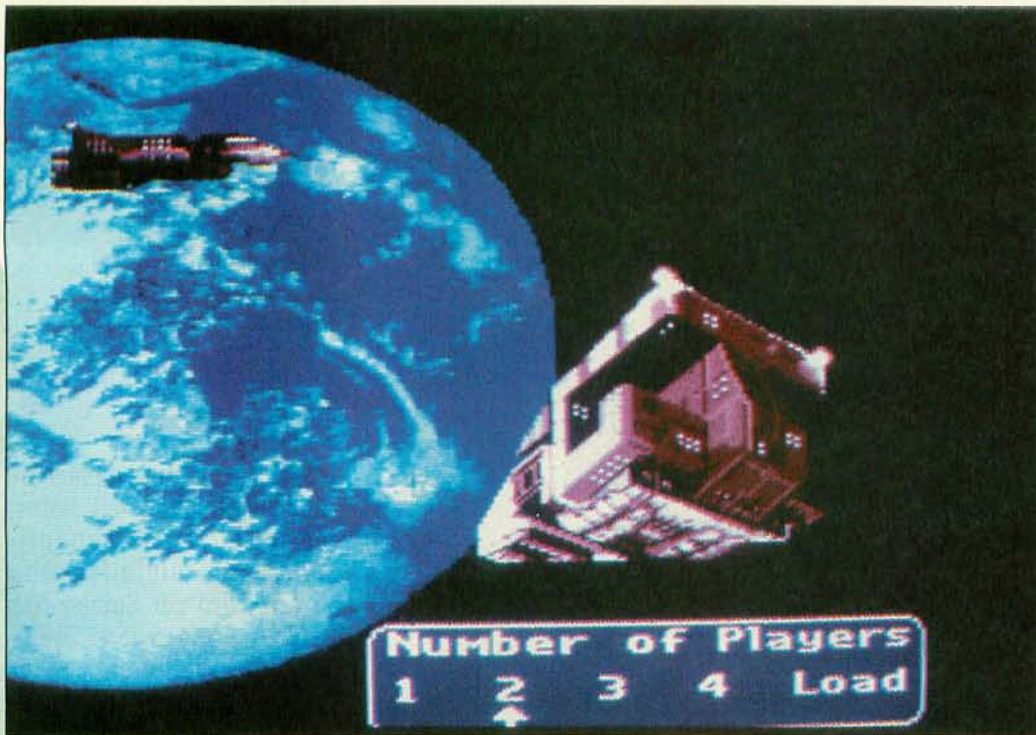
**31%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

# SUPER NINTENDO





Solch stimmungvolle Grafiken laden zum Strategiespiel ein

**super**

Während Computer-Adaptionen den Reiz eines Brettspiels nur selten einfangen, bringt das technisch ausgefeilte *Full Metal Planete* am Super Nintendo sogar den doppelten Spaß. Die Speicherfunktion ist super und auch das langwierige Aufstellen der Spielfiguren entfällt: Im Speicher sind die typischen Ausgangssituationen – der Schachspieler nennt das Eröffnungen – abrufbereit. Obwohl die Regeln des Spiels schnell begriffen werden, kommt der wahre Spaß erst, wenn Köner aufeinandertreffen. Die Spielfiguren sind mit viel Liebe zum Detail originalgetreu nachgebildet, besondere Aktionen werden zudem von kurzen Sequenzen begleitet. Digitale Soundeffekte und fetzige Musik unterstreichen den hohen Anspruch der Designer. Während viele Spiele nach einer gewissen Zeit nerven und langweilig werden, ist's bei *Full Metal Planete* umgekehrt: Nach längerem Gebrauch ist das Modul höchst suchtbildend. *mn*

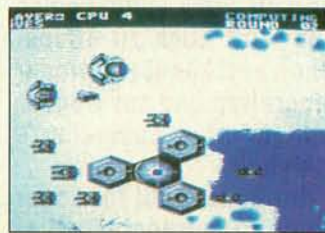
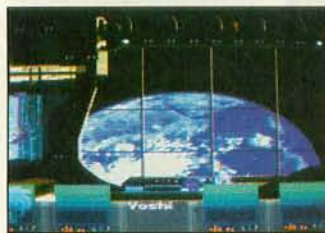
Space-Schach

## Full Metal Planet

Schon seit Jahrhunderten spechten Bergwerksgesellschaften von den Bodenschätze des *Full Metal Planet*. Aber nur alle 2000 Jahre fließen auf dem Wasserplaneten die Ozeane ab und ermöglichen Raumschiffen die Landung. Nur wenige Tage haben die Weltraum-Bergleute Zeit, dann donnert die apokalyptische Flutwelle wieder über die Oberfläche und sämtliche Erzvorkommen verschwinden in der unzugänglichen Wasserhöhle. Du stammst aus einem kleinen Seitenarm der Milchstraße und in der gesamten Galaxis kennt man Dich als den besten Piloten aller Zeiten. Deine Mission: Soviel Erze wie nur möglich im Raumschiff verladen und Eure Konkurrenz ausschalten. Bei *Full Metal Planet* treffen sich fanatische Erzschrüfer zu heißen

Gefechten und teuflischen Komploten. Auf einem in Felder aufgeteilten Spielfeld bekämpfen sich Armeen nach strategischen Regeln. Der Computer übernimmt auf Wunsch zusätzliche Rollen. Drei Minuten dürft Ihr

Euch das Gehirn zermartern, bevor Ihr Figuren postiert oder ein Patrouillenboot des Gegners entert. Eine Übersichtskarte gibt Aufschluß über den Stand der Partie. Ihr könnt die feindlichen Stellungen inspizieren, Spielzüge im Geist durchdenken und schließlich den Feind mit einem Schachzug verblüffen. Nach 21 Runden wird es höchste Zeit, die Mannschaft zurückzuholen. Wer in der 25. Runde nicht im Raumschiff ist, den spült die Jahrtausendflut unweigerlich in den Gulli. Auf dem Heimflug wird abgerechnet: Punkte gibt's für Erz und die vorhandenen Spielfiguren.



*Full Metal Planet* ist die gelungene Super-Nintendo-Umsetzung eines fesselnden Brettspiels

Spieltyp: Hersteller: **Infogrames**  
Testversion von: **Yeno**  
Anzahl der Spieler: **1-4**  
Features: **Continue, Batterie**

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

**57%**  
Grafik  
**31%**  
Musik  
**20%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**



# Golden Games

TEL.: 089/4363843

## SUPER NES:

	Golden Fighter	109,90	Predator II	99,90
	Hole in One	59,90	Phelios	39,90
	Hook	109,90	Quackshot	49,90
JB King dt.	Lemmings	69,90	Super Shinobi 2 dt.	89,90
Joypad Dyna1	Magic Sword	89,90	Sonic 2 dt.	89,90
Action Replay	Phalanx	79,90	Sonic 2 jp.	79,90
RGB Kabel	Raiden	79,90	Shadow Dancer	49,90
Universal Adapter	Smash TV	79,90	Streets of Rage 2 dt.	89,90

## DT. oder US-Spiele:

	Sonic Blastman	119,90	Tazmania	99,90
	Tiny Toons	139,90	Thunderforce IV dt.	99,90
Actraiser	Thunder Spirits	99,90	Toe Jam & Earl	49,90
Addams Family	Xardion	79,90	Toki	49,90
Axelay dt.			Warsong	99,90
Best of the Best			Wani Wani World	39,90
Dinocity			World of Illusion dt.	89,90
Desert Strike			WWF dt.	109,90

## SEGA MEGA DRIVE:

George Foreman	109,90	Action Replay Pro	129,90
John Madden	109,90	Japan Adapter	29,90
Jimmy Connors T.	129,90	Joypad Battle Master	29,90
NHLPA Hockey	129,90		

## NEO-GEO:

NEO-GEO RGB  
Joyboard

## GAME BOY:

Lightplayer	29,90
Akku-Pack	35,90
Buggs Bunny	59,90
Castlevania 2	55,90
Double Dragon III	55,90
Gremlins 2	49,90
Final Fantasy 2	59,90
Hook	59,90
Looney Toons	59,90
Mario 2 dt.	69,90
Mario & Yoshi dt.	69,90
Nemesis 2	55,90
Parodius	55,90
Solomons Club	49,90
Simpsons 2	55,90
Sneaky Snakes	39,90
Spiderman 2	55,90
Sword of Hope 2	79,90
Spy versus Spy	55,90
Turtels 2	49,90
Ultima	65,90
WWF 2	55,90

## Cartridge:

	Art of Fighting	389,90		
	Andro Dunos	269,90		
	Alpha Mission	249,90		
	Baseball Stars II	279,90		
	Burning Fight	169,90		
	Bowling	159,90		
	Crossed Sword	159,90		
	Eigth Man	169,90		
	Fatal Fury	269,90		
	Football Frency	269,90		
	Ghost Pilot	179,90		
	Golf	149,90		
	King of Monster II	269,90		
	Last Resort	279,90		
	Mutation Nation	269,90		
	Ninja Commando	299,90		
	Nam 75	169,90		
	Robo Army	219,90		
	Soccer	369,90		
	Super Spy	219,90		
	World Heroes	349,90		
Alien III	95,90			
Alien Storm	49,90			
Bare Knuckle	49,90			
Batmans Return	89,90			
Cadash	79,90			
Desert Strike	99,90			
David Robinson	69,90			
Fantasia	39,90			
Fantasy Zone	89,90			
Green Dog	69,90			
Gaiases	39,90			
Gley Lancer	65,90			
Golden Axe II	39,90			
Gynog	49,90			
John Madden 93	89,90			
Lemmings	99,90			
Lotus Turbo Chall-	109,90			
Mercs II	49,90			
Monaco GP 2	59,90			
NHLPA Hockey	89,90			
Outrun	39,90			
Olympic Gold	59,90			

## Japan Spiele :

Aera 88	89,90
Axelay	99,90
Cameltry	79,90
Castle Vania IV	89,90
Devil Crush	139,90

## GAME GEAR:

Wide Gear	29,90
Akku-Pack	59,90
Berlin Wall	39,90
Buster Ball	49,90
Devilish	55,90
Donald Duck	45,90
Heavy Weight	49,90
Joe Montana Footb.	49,90
Mickey Mouse	45,90
Olympic Gold	45,90
Shinobi	45,90
Smash TV	69,90

Gebrauchte Spiele  
auf Anfrage

## Inzahlungnahme gebrauchter Module.

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste für gebrauchte und neue Module an. Alle Module in dieser Anzeige sind Importe ohne deutsche Anleitung. Lieferung nur gegen Nachnahme plus 8,90 DM Versandkosten. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ersetzt, repariert oder rückerstattet. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 München 80.



Zweiter Touchdown

## John Madden Football '93



Vor der Endzone geht's zur Sache.

**A**lle Football-Freaks, die einen Super Nintendo gekauft haben, kommen bei der Fortsetzung des Electronic-Arts-Hits John Madden Football auf Ihre Kosten. Es wird getackelt und gepunzt wie noch nie. Neben den 28 Profiteams gibt's noch die Madden-Elite mit den besten Spielern der Saison 91/92 und acht Superbowlgewinner. Ihr bestreitet allein, zu zweit oder gegeneinander Pre-Season, Ligaspiele oder die Playoffs. Vor dem Spiel erzählt Meister Madden Euch einiges über die Teams. Je nach Laune schmökert Ihr in Individualstati-

stiken oder dem Handbuch (englisch), dem ein Poster mit über 120 Spielzügen und allen Audibles (Playcall-Änderungen vor dem Snap) beiliegt.

*super*

Der Super-Nintendo Nachfolger des Football-Klassikers mit über hundert Playcalls und Audibles ermöglicht Euch abwechslungsreiche Football-Abende. Für John Madden 92-Kenner ist's jedoch tragisch, daß sich die Macher keine neu-

en Taktiken einfallen ließen. Die Veränderungen beschränken sich auf Animationen und Spielablauf, die Traditionsteams und Teamstatistiken. Die sind allerdings erstklassig gestaltet: Das beste Team ist Superbowl-Champion Washington Redskins. Ruckeleinlagen und kurze Unterbrechungen bei Punts und Interceptions nerven trotz gelungener Grafik. Mit brillanter Spielkontrolle, glänzt auch dieser Klassiker der Madden-Serie. *iz*

Spielertyp:   
 Hersteller: **Electronic Arts**   
 Testversion von: **Galaxy**   
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**   
 Features: **Paßwort, 38 Teams**

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



SPIEL-SPASS: **80%**

Nix Neues auf dem Eis

## NHLPA Hockey '93



Auf dem Super Nintendo sieht's identisch aus, ruckelt aber arg.

**V**or gut zwei Monaten begannen die Mega-Drive-Fans, die Kufen Ihrer Eishockeyschuhe zu schleifen; jetzt sind auch die Super-Nintendo-Sportler an der Reihe. Nach der 1:1-Umsetzung von *Desert Strike* schickt Electronic Arts die Super-Nintendo-Version des Kufen-Epos *NHLPA Hockey '93* aufs Eis. Die gegnerischen Mannschaften haben dazugelernt, der Torwart verhält sich viel gerissener, es gibt mehr Foul-Varianten und verschiedene neue Spieltaktiken. Wird Euer bester Stürmer per Stockschlag niedergestreckt, rückt der schlechtere Ersatzspieler aufs Eis. Penalty, Strafzeiten und Überzahlspiel gibt's natürlich

nach wie vor. Damit Ihr bei der Aufstellung der Spieler die Übersicht behaltet, gibt eine ausführliche Tabelle Auskunft über Verfassung, Spielstärke und Ausdauer. Teams und Spieler entsprechen den Originalmannschaften der US-Saison 1993.

Wer nicht alleine oder zu zweit gegen den Computer antreten will, kann auch im Team spielen.

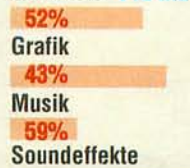
*super*

Scheinbar verwenden die Amerikaner ein recht leistungsfähiges Konvertierungs-Programm – *NHLPA Hockey* gleicht der

Vorlage wie ein Ei dem anderen. Allerdings ruckelt die Super-Nintendo-Version mehr – von Soft-Scrolling haben die Designer wohl noch nichts gehört. Auch die Soundeffekte bleiben blaß, nur in der Musik sind ein paar fetzige Samples versteckt. Wer das Mega-Drive-Original spielen kann, sollte dies tun, Super-NES-Only-Sportler müssen dagegen zugreifen. Es gibt kein besseres 16-Bit-Nintendo-Hockey. *ak*

Spielertyp:   
 Hersteller: **Electronic Arts**   
 Testversion von: **Galaxy**   
 Anzahl der Spieler: **1 – 2**   
 Features: **22 Mannschaften, 4 Spielvarianten, Batterie**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**   
 Ca.-Preis: **140 Mark**



SPIEL-SPASS: **88%**



# Das Einsteiger-Trainings- Erfolgs-Programm

So einfach geht das.

Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem  
PC-Einsteiger wird ein informierter  
PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette -  
Ihre Wissensbasis für die Zukunft:  
Helmut Sydekum, Die ersten Stunden am Computer.  
1991, 78 Seiten, inkl. 3,5"- und 5,25" Disketten  
ISBN 3-87791-199-4



Ihr Grundwissen über Hard- und Software:  
Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe,  
Zusatzgeräte, Funktionsweisen:  
Arthur Dickusch, Rund um den PC.  
1992, 240 Seiten, ISBN 3-87791-268-0



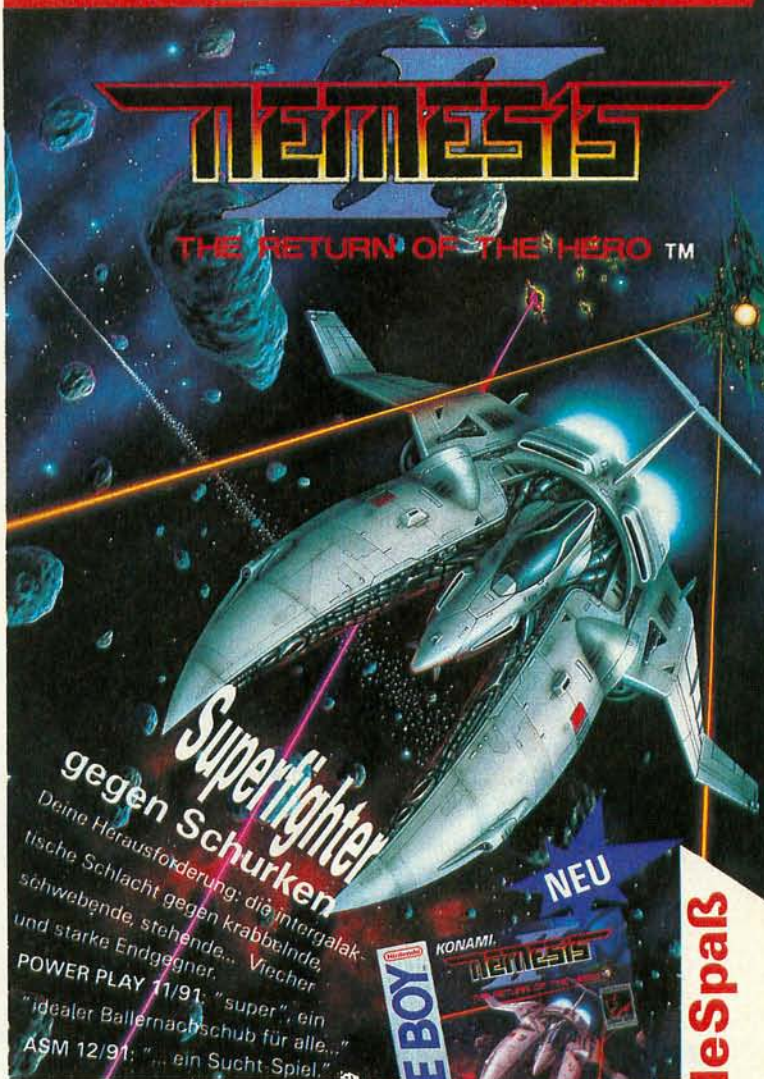
Markt&Technik Bücher- das  
Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Markt&Technik

5202-1

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



5 Level · 1 Spieler  
System: GAME BOY

**Wanted: NEMESIS  
im GAME BOY**

Der fiese König Nemesis wurde aus dem  
Solar-Gefängnis entlassen. Als Kommandant  
der Interplanetarischen Polizei hattest Du ihn  
dorthin gebracht. Jetzt hetzt er Dir Kopfgeld-  
jäger auf den Hals. Schieß' los!

VIDEO GAMES 3/91: "Bei... NEMESIS kriegen  
alte Ballerveteranen feuchte Augen und  
kribbelige Finger." NEMESIS zeigt "grafisch  
und 'musikalisch... wo es langgeht."

VIDEO GAMES 3/91: 83% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

5 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

**GRADIUS: Mordsgefahr im NES-Weltraum**

Die tödlichste aller Gefahren lauert im Zentrum des  
Bakterien-Reiches: der allwissende und -sehende  
Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

VIDEO GAMES 1/91: 84% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

8 Level · 1-2 Spieler · System: NES



**KONAMI**  
Superstarker VideospieleSpaß

**PALCOM**  
SOFTWARE

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

F&P 92/391 P2



## Robustes Rüsseltier

# Q\*Bert 3

In der vorletzten VIDEO GAMES mußte sich bereits die Game-Boy-Neuaufgabe des Hüftspielpioniers Q\*Bert unserem Test unterziehen - mit akzeptablem Erfolg. Das mit Q\*Bert 3 betitelte Super-Nintendo-Debüt des orangenen Stehaufmännchens weist gegenüber den anderen Versionen etliche neue "Bauten" auf, die besprungen werden müssen. Über hundert unterschiedliche Levels sind mit ihrem ursprünglichen Farbenoutfit unzufrieden. Per gezieltem Hüpfen sollt Ihr nun die Plattformen neu einfärben. Sind alle Stufen im gewünschten Farbton, wird auf den nächsten Level umgeblendet. Bei der Arbeit stören Euch nicht nur die bekannten

Unholde, auch ein paar neomodische Schurken treiben sich herum. Erwähnenswerte spielerische Änderungen im Vergleich zum Originalkonzept tauchen in dem US-Import Q\*Bert 3 dennoch nicht auf. Daß die Spielfelder dezent scrollen, wirkt sich auf das Spielgeschehen nicht aus.

*geht so*

Die gute Nachricht ist, daß die Programmierer das Spielgefühl des Originals gut eingefangen haben. Die wenigen neuen Elemente stören nicht, bringen allerdings auch keinen frischen



Die farbenfrohe Hintergrundgrafik wird auf Wunsch ausgeblendet

Wind. So dürfte nostalgisch abgehärteten Joypad-Künstlern das simple Konzept zu langweilig sein. Spieleveteranen wird Q\*Bert 3 dagegen eher munden. Auch wenn Spötter klagen, daß man dieses Programm auch auf dem Master System inhaltlich und grafisch beinahe identisch hinbekommt, wage ich gern mal eine Runde. 130 Mark sind dafür allerdings ein stolzer Preis. Moderne Jump'n'Runs lassen den 90er-Jahre-Q\*Bert leider verdammt alt aussehen. mg

Spielertyp:

Hersteller: NTVIC  
Testversion von: Flashpoint

Anzahl der Spieler: 1

Features: 4 Steuervarianten, Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 130 Mark

56%

Grafik

40%

Musik

37%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **64%**

# Home Alone

Vor zwei Jahren verließen sie Kevin zuhause, diesmal ging er in der US-Metropole New York verloren. Um die Suche des Jungen nach seiner Familie so knifflig wie möglich zu machen, hetzen die Programmierer Meuchelmörder, Rocker und böse Geschäftsmänner auf Euch. Auch die Lumpen Harry und Marv stellen dem Kleinen nach.

*na ja*

Bei Home Alone 2 haben sich die LJN-Designer gesteigert, über den Durchschnitt kommt das Spiel aber nicht hinaus. Die Grafik wurde aus Filmsequenzen digitalisiert und vermittelt einen eigenartigen Reiz. Ab in den "Na Ja"-Bereich.



Kevin und der schwarze Mann

Spielertyp:

Hersteller: LJN

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 110 Mark

40%

Grafik

27%

Musik

22%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

# Road Riot

*hilfe*

Im Split-Screen saust Ihr mit anderen Motorrad-Buggys durch enge Kurven und über sandige Parcours. Euer Ziel: Trotz Remepleien, widriger Wetterverhältnisse und herumliegender Gegenstände heil ins Ziel zu kommen und dafür Punkte einzukassieren. Euer Dreirad brettert über Stock und Stein, Ihr gebt Gas und bremst an heiklen Stellen ab. Vor Beginn des Rennens sucht Ihr Euch eine Rennstrecke aus, wie wärs mit Saudi Arabien oder Alaska? Ob Mega Drives Four Trax, oder Super Nintendos Road Riot. Beide Versionen der T-HQ Mannen sind unspielbar, grafisch mangelhaft und technisch katastrophal.



Geile Sache! Split-Screen

Spielertyp:

Hersteller: T-HQ

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Streckenanwahl

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 120 Mark

35%

Grafik

30%

Musik

29%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **22%**



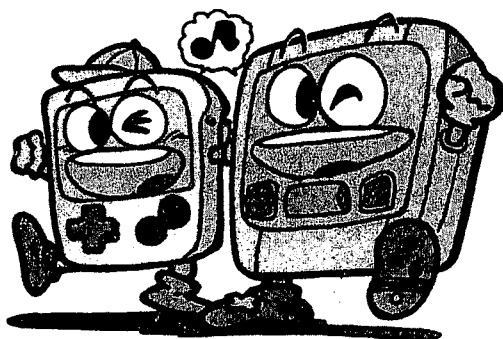
# MAIL O-MANIA



## THEMA UMWELT- SCHUTZ

**D**er giftige Abfall in einer Batterie leuchtet mir ein, doch stellt Euch einmal folgendes vor: Bei einem neuen Modul ist die Highscore-Liste noch leer (logo!) - das ändert sich nach einigen punkteträchtigen Partien. Hat man keine Lust mehr und schaltet sein Gerät ab, verschwinden die harterkämpften Scores auf Nimmerwiedersehen. Das ist wirklich ärgerlich, denn ohne den vorher erspielten Highscore fehlt die Motivation. Außerdem lohnt es nicht mehr, die Spiele zwecks Highscore-Jagd mit Freunden zu tauschen. Meine Lösung: Keine Batterien oder Akkus mehr, sondern ein beschreibbares Eprom. Der Speicherbaustein bringt zwar auch Umweltprobleme mit sich, diese sind jedoch geringer als bei einer Batterie. Als Radio- und TV-Elektriker weiß ich, wovon ich rede. Außerdem: Wer heutzutage umweltgerecht leben will, muß ganz und gar auf moderne Technik verzichten.

Lukas Blaser, Schweiz



Umweltschutz im Videospiel-Business - in Ausgabe 11/92 fragten wir im Anschluß an Petra Warmanns Leserbrief nach Eurer Meinung. Eine Auswahl der Antworten und Stellungnahmen zu dem heiklen Thema findet Ihr in der vorliegenden *MAIL-O-MANIA*. Ab der nächsten *VIDEO GAMES* prämiieren wir regelmäßig den *Brief des Monats* - wollt Ihr zu den Anwärtern auf die freakige Auszeichnung und Entlohnung gehören, schickt Euren Brief mit folgender Anschrift auf die Reise:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion  
*VIDEO GAMES*

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

Umwelt hin - Schutz her. Dieser Brief kann ja wohl nicht ernst gemeint sein. Oder sollten wir etwa tatsächlich in die alte 8-Bit-Datasetten-Zeit

zurückfallen und zum Bleistift greifen? Nehmen wir das Mega Drive als Beispiel: Paßwortsysteme wie bei Lemmings nimmt man gerne in Kauf, solange es in einem erträglichen Rahmen bleibt. Zumal dem Kunden Batteriemodule meist erheblich teurer angeboten werden. Spätestens seit Super Monaco G.P. artet die Paßwortsucht völlig aus - nicht selten gibt man minutenlang wirre Zahlen- und Buchstabenkolonnen ein. Alles noch gut und schön, aber

wie stellt sich Petra Warmann das bei komplexen Spielen wie *Shining in the Darkness* vor? Bei solch' voluminösen Titeln jede einzelne Begebenheit via Paßwort wieder aufzurufen, grenzt ans Unmögliche. Also müssen wir zukünftig wohl auf solche Geniestreiche verzichten? Im übrigen hat sie mit ihrer Behauptung recht, daß die Modulbatterien "die Spitze des modularen Giftberges" sind. Sie sind wirklich nur die Spitze, wenn man bedenkt, wo heutzutage Batterien eingesetzt werden und welcher Prozentsatz davon in Modulen zum Einsatz kommt. Vielleicht sollte man erst den Walkman verbieten und alle Armbanduhren auf Solarbetrieb umstellen?

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

Liebe Petra, wie kommst Du darauf, gegen die Batterien in Modulen zu wettern, wo täglich tonnenweise nicht-aufladbare Mignonzellen (z.B. aus Handhelds) auf den Müll wandern? Dagegen fällt doch eine aufladbare Batterie in einem Modul, die mehrere Jahre hält, kaum ins Gewicht. Wie steht es übrigens mit den Verpackungen der Spiele? Ist das nicht auch ein Kritikpunkt, wenn es um unsere Umwelt geht? Ein Großteil der Verpackungen sind viel zu voluminös. Vergleiche doch mal eine deutsche und eine japanische Modul-Packung für den Game Boy - die japanische ist nur halb so groß!

Daniel Klein, Neunkirchen



Man schränkt sich beim Autofahren ein, strampelt trotz des ungemütlichen Winterwetters zehn Kilometer und mehr mit dem Fahrrad, sammelt eifrig Altpapier und ignoriert Wegwerfprodukte. Kurzum, man hält sich für umweltbewußt. Doch dann muß man eines Tages lesen, wie giftig die benutzerfreundlichen Batterien sind. Freut man sich doch ausgerechnet über diese kleinen Dinger: kein verlorener Code, kein falsch abgeschriebenes Paßwort – Spiele sind einfach viel bequemer zu bedienen. Jetzt endlich besinnen sich viele Softwarefirmen dieses Komforts und statten Spiele mit Batterien aus, deren Vorgänger batterieelos waren: zum Beispiel *NHLPA Hockey* und *Sports Talk Football*. Ein Fortschritt? Anscheinend nicht. Die Lösung des Problems zugunsten der Umwelt kann nur lauten "so wenig Batterien wie möglich" – da Batterien nicht vollkommen zu verbannen sind.

Oder kann sich jemand ein Paßwort vorstellen, das die gigantischen Datenmengen von *Zelda 3* oder *Shining in the Darkness* fassen könnte? Persönlich heißt die Konsequenz: keine Spiele mit Batterien mehr. Ich hoffe nur, daß es mir wirklich gelingt, auf Superspiele wie *NHLPA Hockey* zu verzichten. Würden allerdings wirkliche Argumente vorliegen und nicht nur Behauptungen, wäre der Verzicht wohl leichter, da man dann genauestens über die verschiedenen Schadstoffe und deren Menge Bescheid wüßte.

Holger Kuhn, Heusenstamm

Mit dem, was Petra über Batterien und Umweltschutz schreibt, hat sie vollkommen recht. Natürlich ist es allen lieber, auf "Save" zu klicken, statt



## SPORTLICH

**I**ch fände es super, wenn Ihr mehr Berichte über Sportarten und deren Spieleumsetzungen bringt. Nachdem Ihr Tennis und exotische Genres wie Football und Baseball unter die Lupe genommen habt, wäre ein Artikel über Videospielvarianten von Fußball, Basketball, Golf und Eishockey an der Reihe. In *VIDEO GAMES 12/92* entdeckte ich auf der "Viele Wertungen sind schon da"-Seite in der NES-Spalte ein Spiel namens *Ice Hockey*. Es rangierte auf Platz zwei und hatte stolze 90 Prozent vorzuweisen. Entweder habe ich das Spiel noch nie gesehen, oder Ihr habt Euch vertan und meint in Wirklichkeit *Blades of Steel* von Konami - bitte klärt mich darüber auf!

Bernhard Nöthlings, Straelen

meterlange Paßwortlisten zu kritzeln. Auch ist es bei manchen Spielen schier unmöglich, ohne eine Batterie zu arbeiten. Trotzdem ist es eine Schweinerei, daß Giftmüll viel zu oft nur zum Speichern von Highscores benutzt wird. Beim Spielstand ist es zwar auch Gift, aber da braucht man es wenigstens. Hoffen wir, daß den Herstellern eine Lösung einfällt, die Umwelt weniger zu belasten.

Harry Kalmanowicz, München

Lassen wir die batteriebestückten Module als Übeltäter beiseite und wenden uns den Konsolen zu: Da gibt's zum Beispiel das Neo Geo von SNK - anstelle von Akkus oder Batterien verstaut die Edelkonsole sämtliche Spielstände und Scores auf einer Memory-Card. In der innovativen Turbo Duo von NEC und Sega's Mega-CD befindet sich ein sogenannter Backup-Booster, der Speicherplatz für maximal 25 Spielstände bietet. Fazit: Auf Dauer können nur die Hersteller der Konsolen die giftigen Batterien und Akkus aus den Modulen verbannen – Backup-Booster sind zwar auch Akku-gepuffert, dafür kommt die Software ohne die kleinen Kraftwerke aus und der Umwelt bleiben viele Tonnen Cadmium erspart.

Michael Paul, VIDEO GAMES

Ein neuer Sportspiel-Schwerpunkt ist schon in Planung. Welche Sportart wir unter die Lupe nehmen, steht allerdings noch nicht fest – laß Dich überraschen! Der 90prozentige NES-Titel *Ice Hockey* hat mit Konami's *Blades of Steel* nichts gemeinsam. Es handelt sich dabei um ein Nintendo-eigenes Uraltmodul, das in grauer Vorzeit (anno '88) beim Schwestermagazin *POWER PLAY* getestet wurde.





030 694 60 43

# DIE TRAUMFABRIK

030 694 48 62  
040 490 83 94

11 - 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

SPIELE GmbH

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

### GAME BOY

Game Boy inc. Tetris 1 Jahr Garantie	149,95	F-15 Str. Eagle us	69,95
Adventure Island dt	69,95	Fighting Simul. us	69,95
Amazing Taktar us	69,95	Fantasy Simul. 1 us	84,95
Asteroids us	69,95	Fantasy Lg 2 us	84,95
Batman 2 dt	69,95	Fantasy Adv us	84,95
Battlelords dt	69,95	Flinstones us	69,95
Blues Brothers dt	69,95	Hook us	69,95
Blocks Adventure us	69,95	Jack Nickl. Golf us	69,95
Boulder Dash us	69,95	Kick Off dt	69,95
Boxle 2 us	69,95	Lemmings us	69,95
Castellan us	69,95	Looney Tunes us	69,95
Castlevania 2 dt	69,95	Marble Madness us	69,95
Duck Tales dt	69,95	Mega Man 2 us	69,95
Dynablasters dt	69,95	Mega Man 3 us	69,95

### SUPER NINTENDO

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

### SUPER NINTENDO

Jimmy Conors Tennis us	139,95
John Madden Football 93 us	139,95
Ki Ki Kai Kai jp	139,95
King of Monsters us	139,95
King of the Rolley jp	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	149,95
Mech Warrior us	139,95
Mickey Mouse Magical Quest us	139,95
Might & Magic 2 us	149,95
NHLPA Hockey 93 (EA Hockey) us	139,95
Out of this World us	149,95
Paradise dt	129,95
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	139,95
Pipe Dream jp	109,95
Populous 1 dt	139,95
Populous 2 jp	139,95
Prince of Persia dt	129,95
Railroad Tycoon us	149,95
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95
Sim City dt	139,95
Sim Earth us	139,95
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95
Spindizzy Worlds jp	129,95
Streetfighter 2 dt	109,95
Sumo Wrestling jp	139,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95
Super Battlebank us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghouls n Ghosts dt	129,95
Super Mario Kart us	139,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragon's Fury) jp	139,95
Super Probotector dt	129,95

### SUPER NINTENDO

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

## World of Illusion

And the Mickey Mouse continues!!! Zum 3. Mal geht's hipplend und springend über den Bildschirm, Und... um Fragen besser als beim etwas müde gerateten 2. Teil.

MD 99,95 GG 1,-

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

## Final Fantasy

Der Klassiker unter den Konsolen-Rollenspielen. Mystical Quest ist der jüngste Spieß. Hoffentlich endlosen Serie. Leider nur für SNES-Freaks erhältlich.

SNES 109,95

### NEO GEO

Neo Geo RGB o. PAL. m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	429,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
List Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SanGoKu 2	349,95
Soccer	349,95
View Point	399,95
World Heroes	399,95

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

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

# !! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61  
Mittenwalder Str. 47  
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße  
Versandzentrale und Ladengeschäft

# DIE TRAUMFABRIK

Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20  
Osterstr. 50  
300m vom U-Bahnhof Osterstraße  
Ladengeschäft

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

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
  - Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
  - Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt
- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter  
030/6944256 Fax-Line

### GAME GEAR

Game Gear DT. inc	74,95	Mickey Mouse 1 dt	74,95
Sonic + Netzeil	324,-	Monaco GP 2 dt	79,95
TV Tuner	189,95	Olympic Gold dt	79,95
A. Agassi Tennis us	79,95	Phant. Star Adv. us	89,95
Alien 3 dt	84,95	Prince of Persia dt	79,95
Aleste jp	79,95	Rampart us	84,95
Axe Battler us	69,95	Shinobi 1 dt	74,95
Batman Returns dt	84,95	Shinobi 2 us	79,95
Chuck Rock dt	79,95	Sonic 2 dt	79,95
Cyber Warriors us	79,95	Streets of Rage jp	79,95
D. Robinson SF. us	79,95	Super Off Road dt	84,95
Lucky D. Caspers dt	79,95	Super Smash TV dt	79,95
I. Montana Pooch. dt	79,95	Tazmania us	79,95
Leaderboard Golf dt	79,95	Terminator dt	79,95
Lemmings dt.	84,95	Wonderboy 2 dt	84,95

### MEGA DRIVE

Mega Drive m. 4 Spielen 2 Joy pads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's diverse	89,95
Infrared-Joypad-Set mit 2 Joy pads	89,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3rd World War jp	149,95
7 Cities of Gold us	119,95
Abrams Battlebank us	119,95
A-Train us	129,95
Aleste jp	119,95
Alien 3 dt	119,95
Andre Agassi Tennis us	109,95
Atomic Runner us	109,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95
Black Crypt us	134,95
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers us	119,95
Captain America us	109,95
Chiki Chiki Boys ??	109,95
Chuck Rock dt	119,95
David Crane's Amazing Tennis us	119,95
David Robinson's Supreme Court us	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Ecco the Dolphin dt	119,95
Evander Holyfield Boxing us	119,95
European Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95
F-22 Interceptor us	119,95
Football 2000 us	119,95
Galaxid us	119,95
Flinstones us	119,95
Grahnd us	119,95
Games - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95
Gemfire us	139,95

### MEGA DRIVE

Gley Lancer us	119,95
Goal dt	119,95
Golden Axe 3 jp	119,95
Grandslam us	119,95
Greenfoot us	109,95
Hit the Ice us	119,95
James Bond us	119,95
James Pond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis us	119,95
Joe Montana Football 3 us	119,95
John Madden Football 93 dt	119,95
King Salmon us	119,95
Lanzkeller us	129,95
Lemmings dt	119,95
LHX Attack Chopper us	119,95
Lotus Turbo Challenge 1 us	139,95
Lotus Turbo Challenge 2 us	109,95
Master of Monsters us	149,95
Mega lo Mania us	129,95
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion dt	99,95
Might & Magic 2 us	139,95
Monaco GP 2 dt	119,95
Muharramat Ali Boxing us	119,95
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Ninja Gaiden dt	109,95
Olympic Gold dt	114,95
PGA Golf 1 us	149,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook dt	149,95
Phantasy Star 3 dt	134,95
Powermonger us	129,95
Predator 2 dt	119,95
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 ??	109,95

### MEGA DRIVE

Road Rash 2 us	119,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 2 us	119,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95
Sonic Pocket us	99,95
Sonic 2 dt	119,95
Speedball 2 dt	109,95
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95
Steel Talons us	119,95
Streets of Rage 2 dt	139,95
Super Battlebank us	119,95
Super Smash TV dt	119,95

## Rampart

Die Umsetzung des 'Ringen'-Automaten auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die mittlere Budgetgemeinschaft m. Tetris Zwischenspiel ist schlicht genial!!!  
SNES 139,95 MD 119,95 L. 79,95 GB+GG 1,-

## Lemmings

Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joy pad-Steuerung. Zeigt den patzigen Selbstmördern, wo's lang geht...  
SNES 139,95 MD 109,95 L. 79,95 GG 79,95

### ATARI LYNX

Lynx 2 Dt. 1 Jahr Garantie	189,-	Klax us	79,95
Awesome Golf us	79,95	Lemmings us	79,95
Baseball Heroes us	79,95	NFL Football us	79,95
Bill & Ted's Adv. us	79,95	Pinball Jam us	79,95
Block Out us	79,95	Rampart us	79,95
Blue Lightning us	69,95	Shadow of Beast us	79,95
Checked-out Flag us	69,95	Shanghai us	79,95
Dracula us	79,95	Sirna World us	69,95
Eye of Beholder us	89,95	Steel Talons us	79,95
Guardians us	89,95	Super Off Road us	79,95
Hooky us	79,95	Tiki us	79,95
Isido us	79,95	Warbirds us	69,95
		XV Bots us	79,95

Heute bestellt Gestern geliefert ??

Himmmlische Preise

Einfach probieren und Staunen

Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladepreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarten + 3 DM, Diskettenst + 3 DM. Bei Verkäufen -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDMASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Qualität Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Eitliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (21.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.



## KEIN ANSCHLUß UNTER DIESER NUMMER?

**Ich habe eine Frage zum Super Nintendo. Brauche ich ein Extra-Kabel, um das Super NES an einen Commodore 1084-S-Monitor anzuschließen, oder liegt alles bei?**

Tobias Gohl, Reichberghausen

Da uns unzählige Anfragen über den Anschluß des Super Nintendo an diverse Fernseher und Monitore erreicht haben, wollen wir Euch hier einen kurzen Überblick verschaffen. Zum Lieferumfang des deutschen Super Nintendo gehört ein normales Antennenkabel und ein Videokabel mit drei Cinch-Steckern (gelb=Bild, rot=Ton rechts, weiß=Ton links). Ein RGB-Kabel für Scart-Anschluß (Euro-AV) gibt's als Sonderzubehör. Mit dem Antennenkabel ist das Super Nintendo an jeden Fernseher anschließbar. Von allen Anschlußarten ist dies allerdings mit dem schlechtesten Bild und Mono-Ton verbunden. Vor allem an neueren Fernsehgeräten findet Ihr Buchsen für das Videokabel (meist in den selben Farben). Ist der Fernseher stereotauglich, schließt Ihr beide Tonkanäle an, bei einem Mono-Gerät nur den roten Stecker. Die Bildqualität ist über Videokabel besser, als über Antenne, da die Bildinformationen nicht erst in der Konsole auf hohe Antennenfrequenz umgesetzt und im Fernseher zurückmoduliert werden müssen. Freaks haben das Videokabel natürlich

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

schon auseinandergezogen und die Cinch-Stecker für den Ton an der Stereo-Anlage angesteckt. Zum Thema RGB: Da die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau getrennt übertragen werden, wird das Bild in der bestmöglichen Qualität wiedergegeben. Dies sollte an jedem Fernseher mit Scartbuchse funktionieren, sofern das Gerät RGB-tauglich ist (fragt im Zweifelsfall beim Fernsehändler). Ebenfalls kein Problem ist der Anschluß an einen 1084-Monitor mit Scart-Buchse. Hat das Gerät nur den Commodore-typischen RGB-Rundstecker, schleift Ihr den Monitor und das Super Nintendo in die nächste Fernseh-Werkstatt und laßt Euch einen Adapter anfertigen oder das RGB-Kabel umbauen. Ein fertiges Adapterkabel gibt's für diesen Fall noch nicht zu kaufen. Für den Anschluß des Super Nintendo an einen VGA-Computermonitor belästigt Ihr ebenfalls den nächsten Fernsehladen. Die Anfertigung von Adaptern oder der Umbau von Kabeln sind allerdings nicht billig (in Fernsehwerkstätten sind Preise von 70 Mark pro Stunde Arbeit keine Seltenheit).

## PROZESSOR-RENNEN

**Ich der Ausgabe 12/92 schreibt Ihr, der Mega-Drive-Prozessor sei schneller als der des Super Nintendo. Nach meinen Informationen arbeitet der Super-Nintendo-Prozessor in der Risc-Technik und ist so mit seinen 4 MHz etwa so schnell, wie ein 68000er mit 12 MHz. Damit wäre das Super NES deutlich schneller als das Mega Drive.**

Tim Schwerdtner, Ratingen

Ich fürchte, Du bist hier etwas überinformiert. Gerüchten zufolge soll in das Super-Nintendo-CD-ROM ein Risc-Prozessor eingebaut werden. Man munkelt sogar, daß in ferner Zukunft Module mit Risc-Chips bestückt werden. Ebenfalls in der Gerüchteküche köcheln Nachrichten über eine Konsole, an der Electronic Arts und Mat-

sushita zur Zeit werkeln. Sie soll einen Risc-Prozessor haben, gesehen hat ihn jedoch noch keiner.

Für alle, denen "Risc" noch nicht geläufig ist, hier eine kurze Erklärung: "Risc" steht für "Reduced Instruction Code" und bezeichnet Computersysteme, die vom derzeitigen Standard abweichen. Normale Computer (auch Konsolen sind in diesem Sinne Computer) arbeiten mit Befehlen, die sich aus 8, 16, oder gar 32 Bit zusammensetzen. Risc-Systeme arbeiten mit sehr kurzen Befehlen und einem beschränkten Befehlssatz. Deshalb wird der Computer irre schnell. Kompliziertere Kommandos setzen sich aus mehreren dieser Befehle zusammen. Dadurch werden die Risc-Programme lang und umständlich. Kurz: "Risc" bedeutet hohe Arbeitsgeschwindigkeit auf Kosten der einfachen Programmierung. Ob sich diese Technik auf dem Videospielemarkt breitmacht, bleibt abzuwarten.

## ADAPTER-PROBLEM GELÖST

**Ich hielt ich die deutsche Version des Super Nintendo inklusive Adapter in der Hand, traf mich fast der Schlag. Super Mario Kart läuft nicht! Das wirft einige Fragen auf: Wieso läuft Super Mario Kart nicht mit Adapter auf dem deutschen Super Nintendo? Wird Super Mario Kart auf das deutsche Super Nintendo umgesetzt?**



## Werden noch viele Importmodule auf dem Super Nintendo nicht mit Adapter laufen, oder muß ich meine deutsche Konsole im Garten vergraben und mir ein amerikanisches Super NES kaufen?

Christian Grillenberger, Zirndorf

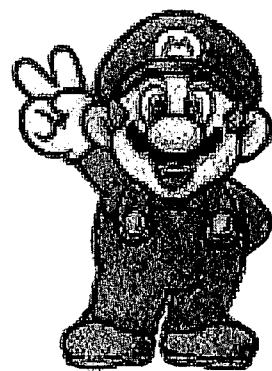
Pack' die Schaufel wieder ein! Zunächst der Grund für das Malheur: Nicht alle angebotenen Adapter leiten die Informationen von Modulen mit Extra-Prozessoren (im Fachjargon "Mathe-Chip" genannt) an die Konsole weiter. *Super Mario Kart*, *Pilot Wings* und einige andere Module enthalten diese Zusatzchips. Die Funktionsweise solcher Adapter ist folgende: Das Super

Nintendo schaut auf dem Modul nach, ob das Spiel denselben Sicherheits-Chip hat wie die Konsole. Ist dies nicht der Fall, läuft das Spiel nicht. In einem Adapter sind die Leitungen zum Sicherheits-Chip unterbrochen und zum zweiten Steckplatz durchgeführt. Dort sitzt ein zur Konsole passendes Modul und lügt dem Super Nintendo vor, es sei mit einem deutschen Modul bestückt. Umgekehrt klappt's genauso. Wollt Ihr ein deutsches Modul auf einer U.S.- oder Japan-Konsole laufen lassen, steckt Ihr einfach das entsprechende "Lügen-Modul" ein. Bei Deinem (und anderer Leute) Problem kann zum Beispiel der "Universal-Adapter AD29" (belgischer Hersteller) Abhilfe

schaffen. Er versorgt das Super Nintendo mit allen Informationen, die vom Modul kommen. Zu beziehen ist der Adapter unter anderem von der Traumfabrik in Berlin. *Super Mario Kart* wird mit Sicherheit auf das deutsche Super Nintendo umgesetzt, es sollte in diesen Tagen auf den Markt kommen.

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion  
VIDEO GAMES

Hans-Pinsel-Str.2  
8013 Haar / München



## Hilfe! Ihr habt unseren Namen ... ...dafür haben wir Eure Preise!

Wählt den Namen Eures zukünftigen Lieblingsversandes selbst und gewinnt einen NEO GEO kplt. mit dem Top-Hit Art of Fighting und zweitem Stick. Als Trostpreise winken außerdem 111 Warengutscheine à 10 DM und 111 Gutscheine à 25 DM.

Mitmachen kann jeder! Auch ohne Bestellung! Einsendeschluß 12.03.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Sendet Eure Namensvorschläge an Postfach 69, Stichwort: Hilfe!, 5418 Selters

### Eröffnungsangebote!!!!

#### Hardware

Gameboy kplt. dt.	139,38 DM
S-NES Power Station dt.	188,88 DM
S-NES incl. Mario dt.	288,88 DM
MD Magnum Set dt.	348,48 DM
NEOGEO RGB o. PAL dt.	648,48 DM
Uni. Adapt. S-NES	39,39 DM
Action Replay Pro	
für S-NES und MD je	119,19 DM

#### Super NES

Tom & Jerry dt.	119,19 DM
Parodius dt.	124,24 DM
Axelay dt.	124,24 DM
Adraiser dt. Texte!!	122,22 DM
Mickey's M. Quest dt.	124,24 DM
4 Super Mario Kart dt.	95,- DM
Super Starwars dt.	122,22 DM
Amazing Tennis dt.	118,18 DM
Wing Commander dt.!!	129,29 DM
Dragon Spirit	118,18 DM

#### Mega Drive

World of Illusion dt.	95,- DM
Streets of Rage 2 dt.	95,- DM
Grandslam Tennis dt.	95,- DM
W. Disney: Arielle dt.	95,- DM
Sonic 2 dt.	95,- DM
Ecco the Dolphin dt.	95,- DM
Thunderforce 4 dt.	108,08 DM

#### NEO GEO

Art of Fighting !!!	368,68 DM
Sengoku 2	388,88 DM
View Point	auf Anfr.
Super Sidekicks	auf Anfr.
Crossed Sword	178,78 DM
Fatal Fury 2	auf Anfr.

Händleranfragen erwünscht.

Bestellung?

Tel. 02626/8658  
Fax 02626/1281

"Her mit den  
Zehn Mark!!!!"

Wenn Ihr uns diesen  
Coupon ausgefüllt  
zusendet, wird er bei  
Eurer Bestellung mit  
10,- DM  
gutgeschrieben!!!!

Gültig bis zum 19.02.1993 einschl.

Vorname: \_\_\_\_\_  
Name: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
Ort: \_\_\_\_\_



**Aktuell  
Innovativ  
Kompetent:**

Die  
**COMPUTER  
BÜCHER**  
des  
**MARKT  
&  
TECHNIK**  
Verlages.  
Jetzt  
im  
**Handel!\***

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

**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm  
für Ihr Programm!

6302

# INTERFACE

## Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Winnie Forster (wi)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb),  
Andreas Knaut (ak), Ingo Zaborowski (iz)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Stephan Englhart (se), Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistentin:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

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

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

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

**Layout:** Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzler  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

**Titellayout:** Wolfgang Berns

**Bildredaktion:** Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

**Titel:** Capcom/The Walt Disney Company

**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Auslandsrepräsentanten:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

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

**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Modemer Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5,  
Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 4,90

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,  
8000 München 5

**So können Sie die Zeitschrift abonnieren:**

Markt & Technik Abobetreuung GmbH  
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.  
Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,  
Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: 6S 420,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,  
in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)  
um DM 65,-

**Leitung Technik:** Wolfgang Meyer (887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

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

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

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Operation Manager:** Michael Koeppel

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**

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



# TIPS & TRICKS INTERFACES



Es war einmal vor langer Zeit ein Redakteur des amerikanischen Videospiegelmagazins EGM. Ihm fiel der ultimative Aprilscherz ein: Er berichtete von einem geheimnisvollen Obergegner namens "Shen Long", der Euch bei *Street Fighter 2* erwartet, wenn Ihr ohne einen Treffer einzustecken bis zum Endgegner kommt – praktisch unmöglich, also auch nicht nachvollziehbar. Trotzdem bekommen wir andauernd Post von Lesern, die behaupten, den sagenumwobenen Hühnen mit weißen Haaren schon gesehen zu haben. Keine Chance! Wir haben bei Capcom in Japan nachgefragt und die wußten nichts von einem "Shen Long". Wenn Ihr trotzdem an die Legende glaubt, probiert's aus: Keinen Treffer einstecken und nach dem zehnten Mal Unentschieden gegen M. Bison erscheint Sheng Long.

Wer uns als erster ein Bild des imaginären Gegners schickt, bekommt 500 Mark!

*A. J. J.*

## Des Rätsels Lösung

# ..WIE LÄUFT'S

nicht zerstören, nur Shockwave-Raketen zeigen Wirkung.  
3. Im 12. Level verhältet Ihr Euch genau wie im neunten, dann gibt's Bonuspunkte und werdet sechs Levels vorgeschickt.

**Z**omplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer...

## Stun Runner (Lynx)

Atakan Göksel aus Bergneustadt ist einer der verbissenen Lynx-Anhänger, die uns mit Tips und Karten eindecken. Auch beim Spiel *Stun Runner* weiß er Rat. Zuerst allgemeine Tips:

1. Wenn Ihr im neunten Level den ersten Beschleuniger rechtsoben anfährt und das Joypad nach rechts drückt, gelangt Ihr in ein verstecktes Tunnelsystem. Am Ziel kassiert Ihr 20 000 Bonuspunkte und werdet fünf Levels weiter teleportiert.
2. Achtet auf die "Armored Drones". Durch Schüsse könnt Ihr sie

**W**er die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns und unserer Assistenz unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht gebrauchen.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit wir nicht tagelang recherchieren müssen, wohin das Geld geht.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu.
4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht

die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen abzuschreiben.

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

6. Schickt uns bitte **keine "Zettelwirtschaften"** mehr. Damit Eure Tips nicht verloren gehen, solltet Ihr sie auf DIN-A4-Blättern verfassen — nicht auf tausend kleinen Zettelchen.

Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark** Belohnung!

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

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

## Legende Stun Runner

- = Start
- = Ziel
- = Grüner Stern
- = Roter Stern (Bonus)
- = Beschleuniger
- = Rakete
- = Geheimabzweigung
- = Tunnel
- = Enger Tunnel
- = Breite Ebene
- = Enge Ebene
- = Baustelle





# GAMEZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80

# Tel.: 089/4802913



## MEGA DRIVE

- Alisia Dragon* jp 39,90
- Aquatic Games* am 69,90
- Alien Storm* jp 39,90
- Alien III* dt 99,90
- Arielle\** dt 89,90
- Atomic Runner* am 89,90
- Buck Rogers* am 59,90
- Bad Omen* jp 49,90
- Back to t.Future* am 49,90
- Batman Return* dt 89,90
- Battle Goffer* jp 29,90
- Block Out* jp 29,90
- Carmen Sand.* am 49,90
- Cadash* int 49,90
- Capt. America* am 99,90
- Crack Down* jp 39,90
- Chuck Rock* dt 99,90
- Dangerous Seed* jp 49,90
- Desert Strike* am 89,90
- Death Duell* am 99,90
- Dahna* jp 49,90
- D.Robinson* int 49,90
- El Viento* am 49,90
- Fatal Rewind* am 59,90
- Fatal Labyrinth* am 59,90
- Fantasia* jp 49,90
- Faery Tale* am 59,90
- Final Boxing* jp 59,90
- Fire Mustang* jp 59,90
- Fire Wrestling* jp 39,90
- Fantasm Soldier* jp 49,90
- F1-Hero RGB* jp 49,90
- F1-Circus* jp 49,90
- F1-Grand Prix* jp 49,90
- Gaiarés* jp 39,90
- Gynoug* jp 39,90
- Ghouls n Ghosts* jp 59,90
- Gods* am 99,90
- Golden Axe II* jp 49,90
- Hardball* dt 59,90
- Hellfire* jp 39,90
- Immortal* am 99,90
- Indiana Jones* dt. 99,90
- J.Madden II* am 59,90
- J.Montana Foot.II* jp 79,90
- James Pond II* am 59,90
- Jordan vs Bird* am 79,90
- Kid Chameleon* jp 49,90
- LHX Attack* am 99,90
- Mystic Hunter* jp 49,90
- NHLPA Hockey* am 89,90
- Olympic Gold* jp 49,90
- Out Run* jp 49,90
- Turbo Out Run* jp 59,90
- PGA Tour-Golf* am 59,90
- Quackshot* jp 39,90
- Run Ark* jp 49,90
- Rampart* am 99,90
- Rings of Power* am 59,90
- Road Rash* am 79,90
- Road Blaster* jp 59,90
- Shinobi* jp 59,90
- Slime World* jp 39,90
- Sonic II* jp 79,90
- Sonic II* dt. 89,90
- Starcrulser* jp 29,90
- Street of Rage II* dt 89,90
- Street of Rage II* jp 79,90
- Toki* jp 39,90
- Tecmo World C.* dt 49,90
- Terminator* dt 99,90
- TazMania* am 89,90
- Turrican* dt 45,90
- Twinkle Tale* jp 79,90
- Thunderforce IV\** dt 89,90
- ThunderFox RGB* jp 39,90
- Taskforce H.* jp 49,90
- Toe Jam & Earl* jp 39,90
- Unchart.Waters* am 109,90
- Undeadline* dt 49,90
- Univers. Soldier* dt 79,90
- Valis III* jp 39,90
- Valis SD* jp 39,90
- Verytex* jp 39,90
- Wani Wani* jp 39,90
- World of Illusion* dt 89,90
- Whip Rush* jp 29,90

- Wonderboy III jp 39,90
- WWF Wrestling\** dt 99,90
- RGB Kabel 1,5m 29,90
- RGB Kabel 3,0m 39,90
- ActionReplayPro 119,90
- Joypad Dauerf. 29,90
- Afterburner III* jp 129,90
- Aisle Lord CD jp 79,90
- Aleste* jp 129,90
- Earn. Evans CD jp 79,90
- Heavy Nova CD jp 59,90
- Jaguar CD* am 129,90
- Monkey Islands* am 129,90
- Sol Feace CD jp 59,90
- Thunderst.CD jp 79,90
- Wolfchild CD* am 129,90
- WonderDog CD 99,90
- Prince of Persia CD 99,90

Mega CD-ROM m. 2 Spielen 399,90

## Super NES

- Super Aleste* am 129,90
- Adventure Island jp 129,90
- Actraiser am 129,90
- Area 88* jp 69,90
- Axeley* dt 119,90
- Axeley* jp 89,90
- Birdy Rush jp 59,90
- Bill Laimbeers* am 59,90
- Battle GrandPrix jp 59,90
- Barts Nightmare am 109,90
- Castlevania IV* jp 79,90
- Castlevania IV* dt 109,90
- Carmeltry jp 69,90
- Chuck Rock am 109,90
- Cyber Formula jp 59,90
- Dino City am 119,90
- Dino City* jp 79,90
- Darius Twin jp 79,90
- Desert Strike am 119,90
- Dodgeball jp 49,90
- Dirty Challenger jp 59,90
- E.D.F. am 69,90
- Final Fantasy II am 139,90
- Final Fight am 109,90
- F-Zero dt 89,90
- G.Forem.Box am 99,90
- Gods am 119,90
- Golden Fighter* jp 79,90
- Hyper Zone jp 89,90
- Hole in One am 49,90
- Home Alone am 79,90
- Home Alone II am 109,90
- Hunt f.Red Oct. am 119,90
- Imperium am 99,90
- J.Madden Footb. am 109,90
- Kablooey am 99,90
- Krusty FunHou. am 89,90
- Lagoon* am 79,90
- Leathal Weap. am 119,90
- Lemmings* jp 69,90
- MarioPaint dt 89,90
- Magical Quest* am 139,90
- Metal Jack* jp 49,90
- Mickey Mouse* am 139,90
- Mystic Quest* am 79,90
- Magis Sword* jp 59,90
- NCAA Basketb. am 119,90
- Out of t. World am 109,90
- Parodius* dt 119,90
- Parodius* jp 109,90
- Phalanx jp 79,90
- Pilotwings dt 89,90
- Populous jp 59,90
- Prince o. Persia\* dt 119,90
- ProBaseball jp 39,90
- Protobector* dt 109,90
- Protobector* jp 99,90
- Push Over \* am 119,90
- Rampart am 119,90
- Raiden jp 69,90
- RPM-Racing jp 69,90
- R-Type dt 89,90
- R-Type jp 79,90
- Road Runner am 119,90

- Rocketeer jp 49,90
- Spiderman \* am 119,90
- Super Pang* jp 99,90
- Super Stadium* jp 39,90
- Super Tennis dt 89,90
- Super Fighter* jp 49,90
- Super Soccer dt 89,90
- Super Stadium* jp 49,90
- Super Starwars* \*am 139,90
- Super Valis jp 79,90
- SonicBlastman jp 89,90
- SoulBlazer am 109,90
- Streetfighter II* dt 99,90
- Thunder Spirits jp 59,90
- TMNT IV dt 109,90
- Terminator II dt 129,90
- Wagan Land* jp 39,90
- WWF Wrestling dt 129,90
- WWF Wrestling jp 79,90
- Wanderers fr.YS am 119,90
- Wingcommand. am 139,90
- Zelda III dt 89,90

- Ascii Pad DF 39,90
- Dyna I Pad dtkomp. 35,90
- Joypad DF 29,90
- Action Replay Pro* 119,90
- Universal Adapter 39,90

UFO DRIVE, Back-Up System für Super NES inkl. Schummelfunktion kompl. 699,90

## NEO GEO

Splele ab 159,90

## Game Boy

- Amplifier(Stereo) 9,90
- Akku Pack 39,90
- Smartboy (Tasche) 9,90
- Lightboy(Licht & Lupe) 19,90
- Gürteltasche 9,90

- Afterburst* jp 19,90
- Asteroids* am 29,90
- Battle PingPong jp 29,90
- Blades of Steel am 55,90
- Bubble Bobble dt 39,90
- Boxxle am 39,90
- Bill & Ted dt 49,90
- Blastar Master am 55,90
- Cyrald* am 29,90
- Castlevania II jp 39,90
- Chase HQ jp 29,90
- Crystal Quest* am 29,90
- Double Dragon III am 59,90
- Duck Tales am 55,90
- Fortress of Fear dt 39,90
- Final Reverse* jp 19,90
- Football am 29,90
- Gauntlet II* am 39,90
- Gremlins II jp 39,90
- Hong Kong jp 19,90
- Hudson Hawk* am 29,90
- Hook dt 49,90
- Loopz* jp 19,90
- Lucky Monkey jp 19,90
- Looney Toons am 59,90
- Maru's Mission* dt 49,90
- Mario II* am 69,90
- MegaMan am 45,90
- MegaMan II am 55,90
- Mystical Ninja* jp 19,90
- NBA Allstars* am 39,90
- NBA Allstars II am 59,90
- Nemesis II* am 49,90
- Palamedes* jp 19,90
- Potatoe Boy jp 19,90
- Puzzle Boy jp 29,90
- Princ. Blobette am 45,90
- Protobector am 49,90
- Robocop* am 39,90
- Sneaky Snakes am 39,90

- Snow Bros.* jp 29,90
- Soccer Mania* am 29,90
- Solomons Club* am 39,90
- Spot* am 29,90
- Simpsons II am 59,90
- Spiderman II am 59,90
- Terminator II* am 55,90
- TMNT 2* am 39,90
- Tom & Jerry am 59,90
- Ultraman* jp 19,90
- World Cup dt 29,90
- World Cup jp 19,90
- WWF II am 59,90

## Game Gear

- Big Window (Lupe) 19,90
- Battery Pack 39,90
- Aerial Assault jp 29,90
- Bare Knuckle jp 59,90
- Berlin Wall jp 29,90
- Buster Ball jp 29,90
- Chessmaster am 49,90
- Dodgeball jp 29,90
- Donald Duck jp 39,90
- Devilish am 49,90
- Halley Wars am 49,90
- Heavy w.Champ jp 29,90
- Indy am 65,90
- Fantasy Zone am 59,90
- Kinetic Connec. am 29,90
- Lemmings am 69,90
- Monaco GP jp 39,90
- Olympic Gold jp 49,90
- Pac-Man am 59,90
- Prince of Persia\* am 69,90
- Psychic World jp 29,90
- Putt & Putter jp 29,90
- Shinobi jp 39,90
- Shinobi 2\* am 69,90
- Simpsons\* am 69,90
- Slider am 39,90
- Solitaire Poker jp 29,90
- Space Harrier jp 29,90
- Spiderman am 59,90
- Sonic 2* us 69,90
- Sonic 2* jp 49,90

## NES dt

- Arch Rivals 69,90
- Battle of Olympus 69,90
- Burai Fighter 69,90
- Castlevania 69,90
- Castlevania II 69,90
- Day's of Thunder 69,90
- Dr.Mario 69,90
- Excitebike 69,90
- Faxanadu 69,90
- Metal Gear 69,90
- Metroid 69,90
- Knight Rider 69,90
- Punch Out 69,90
- PaperBoy 69,90
- Racket Attack 79,90
- Rygar 69,90
- Shadow Warriors 69,90
- Solstice 69,90
- Solomons Club 69,90
- Total Recall 69,90
- Wizard & Warriors 69,90
- World Wrestling 69,90
- Zelda I 69,90
- Zelda II 69,90

## PC-Engine

- Armed F 19,90
- Altered Beast 19,90
- Barumba Man 19,90
- Bloodia 19,90
- Blood W.* 29,90
- Bullfight 19,90
- Beball 19,90
- Cyber Cross 19,90
- Cyber Knight 19,90
- Cloude Master 29,90

- Deep Blue 19,90
- Digital Champ 19,90
- Dodgeball 39,90
- Drop Rock 19,90
- Dungeon Explorer* 29,90
- Dragon Fighter 19,90
- Energy 19,90
- F1-Circus 19,90
- F1-Dream 19,90
- F1-Pilot 19,90
- F1-Triple Battle 19,90
- Final Lap Twin 19,90
- Galaga 88* 29,90
- Gradius 69,90
- Heavy Unit 19,90
- KIKI KaiKai 19,90
- King of Casino 19,90
- Klax 19,90
- MotoRoder 19,90
- Metal Stoker 19,90
- Monster Wrestling 19,90
- Naxat Open Golf 19,90
- Nectaris* 49,90
- Neutopia 39,90
- Paranoia 19,90
- Pac-Land 19,90
- Power Eleven 39,90
- Power Golf 19,90
- Power Gate 19,90
- Power Drift 29,90
- Psycho Chaser 19,90
- Poor Story 19,90
- Puzzle Boy 19,90
- R-Type I* 29,90
- Rastan Saga 19,90
- Rock On 19,90
- Side Arms Spec. 19,90
- Silent Debugger 19,90
- Sindibad 19,90
- Space Harrier 19,90
- Space Invaders 19,90
- S.C.I. 19,90
- Tale of Monsterp. 19,90
- Titan 19,90
- Thunder Blade 19,90
- Toilet Kids 19,90
- Veigues 19,90
- Vigilante 19,90
- WC-Tennis* 29,90
- Xevious 19,90
- Yaska 19,90
- Zero4Champ 19,90

## PC-Engine CD

- Altered Beast 29,90
- Avenger 49,90
- Baseball 29,90
- Jack Nickl.Golf 49,90
- L-DIS 49,90
- Pomping World 59,90
- Red Alert 49,90
- Road Spirits 29,90
- Valis III 39,90

dt: deutsche Version  
jp: japanische Vers.  
am: amerikanische Vers.  
int: internationale Vers.  
DF: Dauerfeuer

Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:

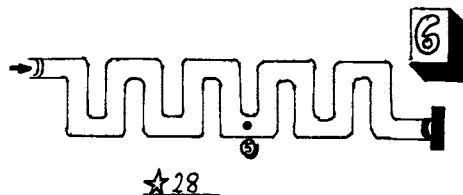
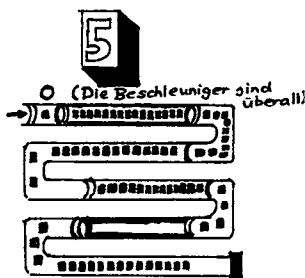
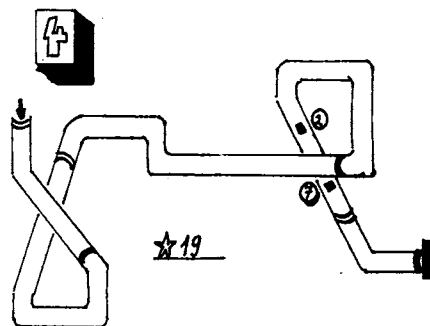
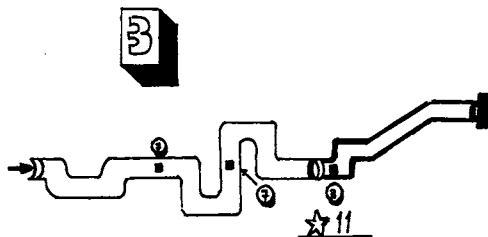
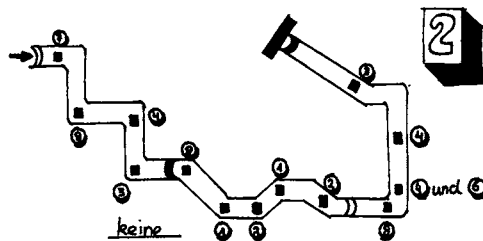
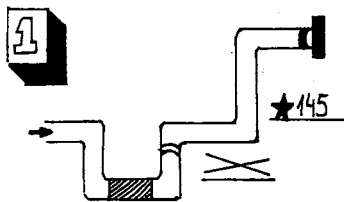
Importspele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Spiele. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder gutgeschrieben. Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.

GAMEZONE  
Orleansstr. 63,8000 München  
29,90



Richtungen werden in Ziffern angegeben. Sie helfen Euch beim Einsammeln von Raketen, Anfahren von Beschleunigern und Geheimabzweigungen.

- 1 = links
- 2 = rechts
- 3 = links unten
- 4 = rechts unten
- 5 = links oben
- 6 = rechts oben
- 7 = Mitte
- 8 = links, rechts und Mitte



# TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN  
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

## NEW GAMES



**SEGA MEGADRIVE**- Road Rash 2, Shining Force (Dt.), Star Odyssey, Talespin (Dt.), Terminator 2, WWF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Steel Talons, Ecco, Arielle, Lotus Turbo Challenge, Streets of Rage 2, Thunderforce 4 (Dt.), Bio Hazard, Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, u.v.m.  
Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

**SUPER FAMICOM**- Super Star Wars (Dt.), Wing Commander (Dt.), Road Runner, Imperium, Cyberspin, Chuck Rock, On the Ball, Spiderman, Push Over, X-Zone, Super Swiv, Skuljagger, Sim City, Blues Brothers, Full Metall Planet, Jimmy Connors Tennis, Superman, Out of this world, Power Athlete, Ken North 6, Gunforce, u.v.m.  
Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!

**PC-ENGINE/TURBO GRAFX**- Shadow of the beast (CD), Dragon Slayer (CD), Loom (CD), Exile (CD), Air Zonk, Kick Boxing, Falcon, Cosmic Fantasy (CD), Bomberman, u.v.m.

Viele Spiele mit zusätzlich deutscher Anleitung!

Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung. Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 1 Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM).

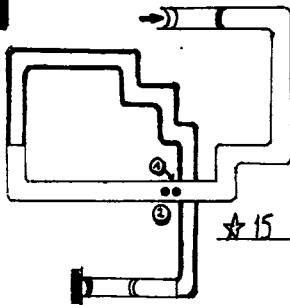
Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games.  
Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)!

NEU

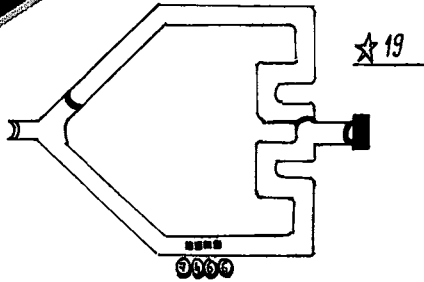


## Stun Runner (Fortsetzung)

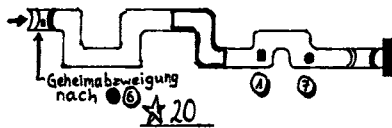
7



8

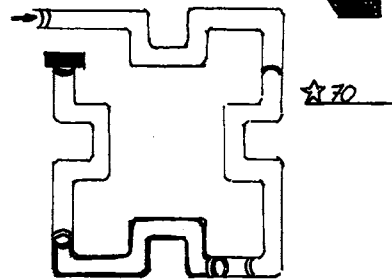


9

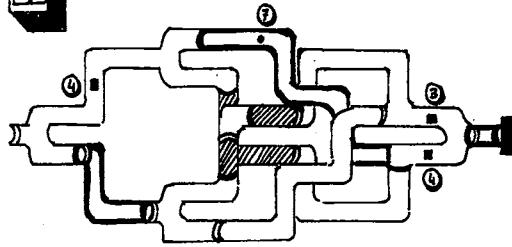


The Bonus = STARchallenge

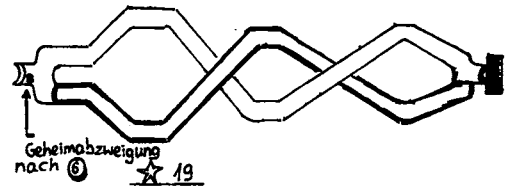
10



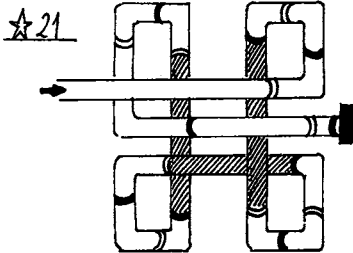
11



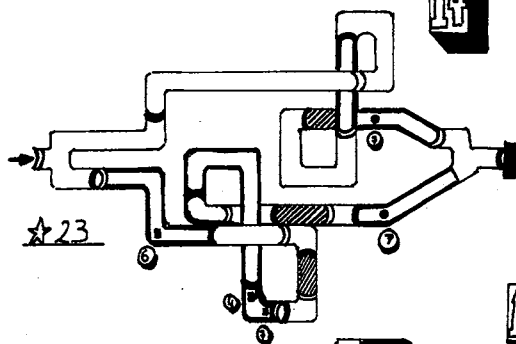
12



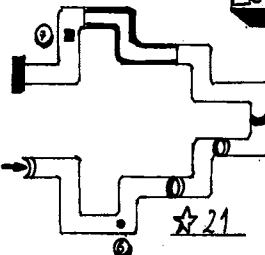
13



14

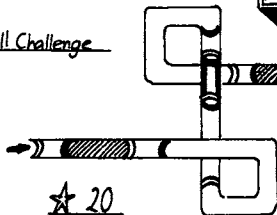


16



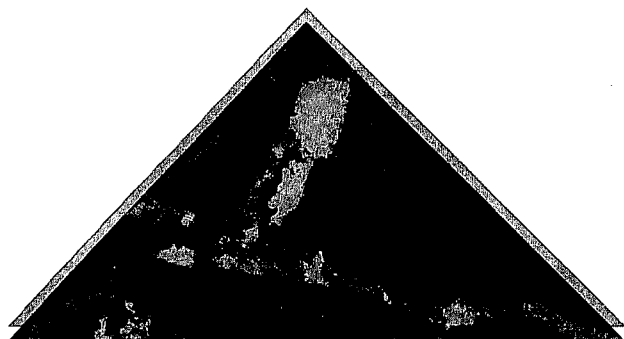
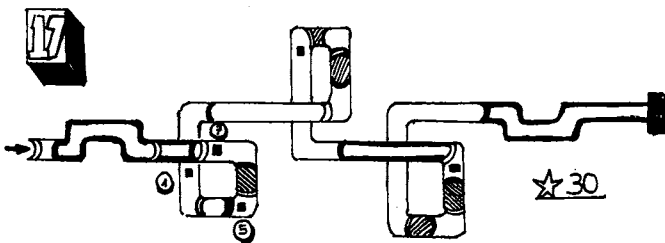
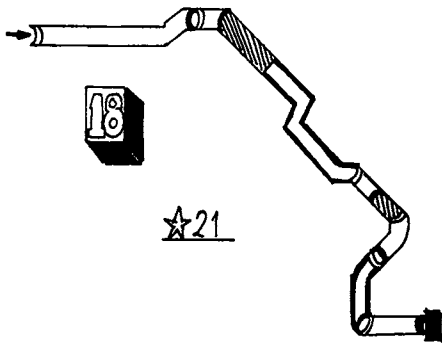
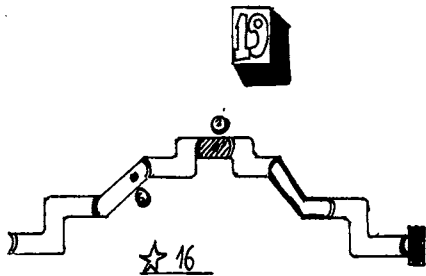
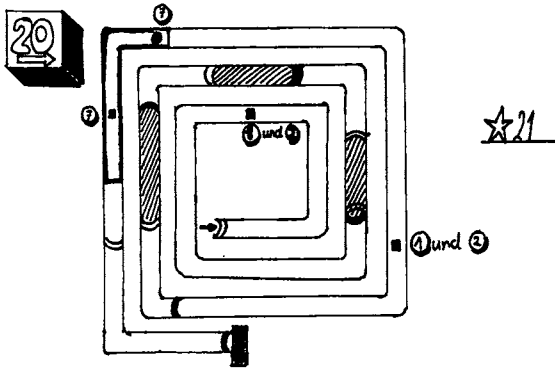
15

The Kill Challenge





# INTERFACE



Sonderangebote-nur gültig bis 15.02.93!

LE SUPER NINTENDO  
 Super Tiny Toons 249,-  
 Fatal Fury 149,-  
 Hook US 89,-  
 Träger US 99,-  
 Neuheiten auf Anfrage

MEGA DRIVE  
 Tiny Toons 79,-  
 Fatal Hockey 85,-  
 Rampart US 85,-  
 Team USA 45,-  
 Quackshot 45,-

NEO GEO  
 Fatal Fury 2 149,-  
 Magicant 149,-  
 Alpha Mission 2 249,-  
 Robo Army 249,-  
 Baseball 200 249,-

GAMEBOY  
 Neuheiten

Ma-Fr 10 bis 18 Uhr Sa bis 19 Uhr

**DIGITAL DREAMS**

07141 870814

Digital Dreams • Kiesel-Lorzingstr. 13 • 2140 Lüdwigslburg

## VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 - 18.30 h

Game Boy	NES	Mega Drive	PC-Engine jp
Battlelords 60,-	Bucky O'Hare 105,-	World of Illus. 85,-	Aeroblastor 95,-
Adv. Island 45,-	Solomons Key 60,-	Nabunaga CD 95,-	Bomberman 93 105,-
Bubble Bobble 45,-	Bubble Bobble 80,-	NHLPA Hockey 90,-	Chackie Chan 95,-
B.C. Kid 50,-	Castlevania 90,-	Wonderdog CD 95,-	Hero Tonma 75,-
Boxle 53,-	Solstice 70,-	Batman 60,-	Gunhed 75,-
Cremilins 2 50,-	Tiny Toon 90,-	Thunderstorm CD 95,-	Liquid Kids 90,-
Castlevania 2 60,-	Star Wars 105,-	Rainbow Island 75,-	Parodius 105,-
Killartmatoe 50,-	Super Mario 3 90,-	Kid Chamelion 55,-	PC-Kid I + II 95,-
Duck Tales 50,-	Parodius 70,-	Mickey Mouse 60,-	Robio Lepus 25,-
Kwik 43,-		Quackshot 55,-	Power Sports 95,-
Mega Man 2 45,-	<b>Super NES</b>	Super Monaco 2 70,-	S.Adv.Island 95,-
Namesis 2 50,-	Axelay 95,-		G.of Thunder 95,-
R-Type 40,-	Adapter 40,-	<b>Game Gear</b>	Twin Bee 90,-
Parodius 50,-	Dinosaurs 95,-	Batman Returns 45,-	Star Parogor 105,-
Super Mario 2 50,-	FZero 93,-	Chuck Rock 45,-	Gomala Speed 25,-
Tiny Toon 45,-	Desert Strike 115,-	Sonic 2 50,-	Toilet Kids 50,-
Turtles 45,-	Streetfighter 2 93,-	Bare Knuckle 50,-	PC-Kid III 105,-
	Super Aleste 105,-	<b>Mastersystem</b>	Gradius II 105,-
	S.Probotect. 113,-	Space Invaders 88,-	Salomander 75,-
<b>lynx</b>	Hook 95,-	Chuck Rock 88,-	New Z.Landstory 75,-
Lynx 2 185,-	Pr. of Persia 95,-	Mickey Mouse 88,-	Fantasy Zone 75,-
Batman 68,-	Pilotwings 93,-	R.Type 70,-	P. of Persia 85,-
Hockey 68,-	Moriokart 105,-	Super Monaco 2 77,-	Bonanza Broth. 95,-
Toki 68,-	Turtles 4 95,-	Terminator 88,-	
Turbo Sub 63,-			

# SUNRISE

## VIDEOGAMES

Inh. SÖHNKE STORBECK  
 Eppendorfer Landstr. 120, 2000 Hamburg 20

MEGA DRIVE  
 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Batman's Return 109,-	Space Megaforce (Aleste) us 129,-
Predator 99,-	Road Runner's Death Valley Rally 139,-
Sonic The Hedgehog II 109,-	Super Star Wars us 139,-
Gods 109,-	Blaze On us 129,-
Mickey & Donald 109,-	Chuck Rock us 139,-
World Of Illusion 99,-	Skull Jagger us 129,-
Crue Ball 109,-	Mickey Mouse Magical Quest us 139,-
Universal Soldier 109,-	Gunforce us 139,-
Chester Cheetah 109,-	Out Of This World us 139,-
Street Of Rage II 109,-	Dragon's Lair US us 139,-
<b>GAME BOY™</b>	Warp Speed us 139,-
Bionic Commando 59,-	Prince Of Persia us 139,-
Looney Tunes 69,-	Wing Commander us 139,-
Tom & Jerry 69,-	Universal Adapter us 49,-
WWF Wrestling II 59,-	Hook us 129,-
	Super Double Dragon us 139,-

weitere Titel auf Anfrage

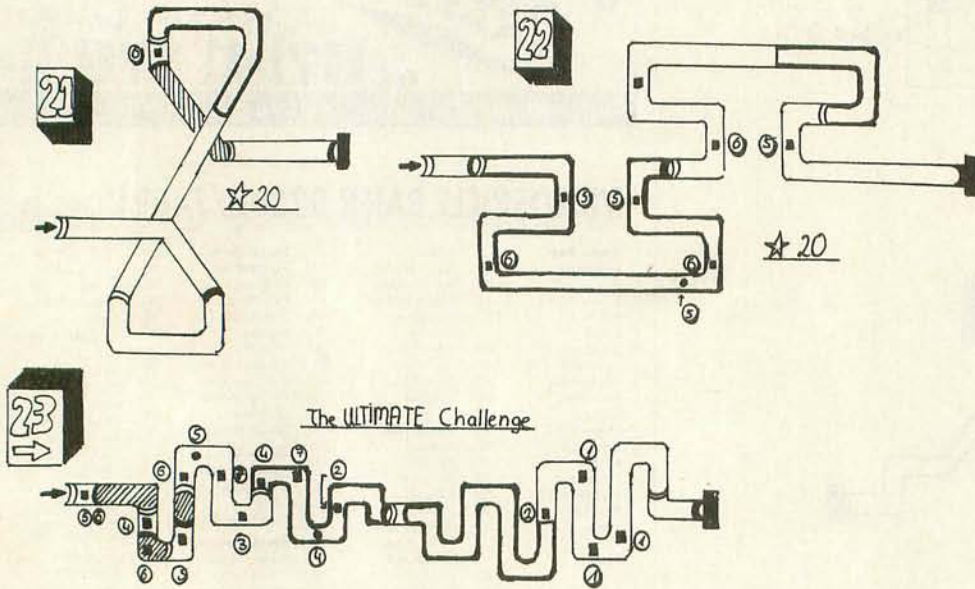
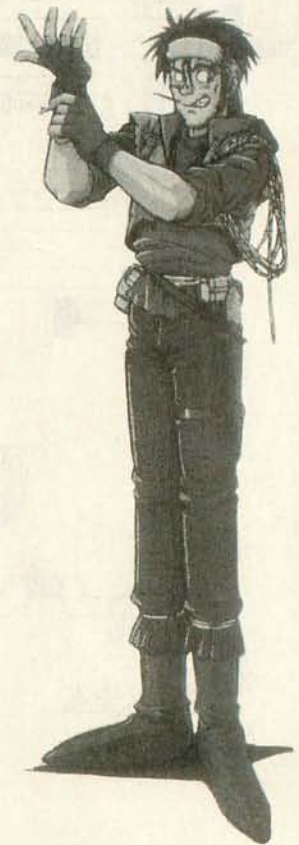
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder Jap.)  
 Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorkundigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten!  
 24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)  
 Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

# IMPORTE-NEUHEITEN



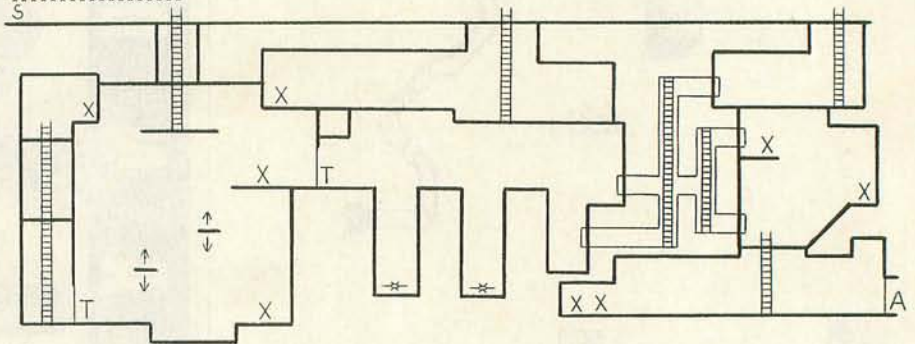
## Stun Runner (Fortsetzung)



### Legende

- \*\*\*\*\*
- S = Start
- A = Ausgang
- T = Tür
- X = Gefangener
- \* = Bodenventilator
- ▲ = Spitzen im Boden
- ||| = Leiter
- ↑↓ = Aufzug
- ↑↓ = auf- und abwärtsbewegende Plattform
- ←→ = links- und rechtsbewegende Plattform
- | = versteckter Eingang
- - - B = unsichtbarer Weg mit Bonusgegenständen
- ⊥ = Ein- bzw. Ausgang zu einem Tunnel
- ~~~~~ = Fließband
- ||||| = Schmelzofenbecken

### Stage 01 - Mission

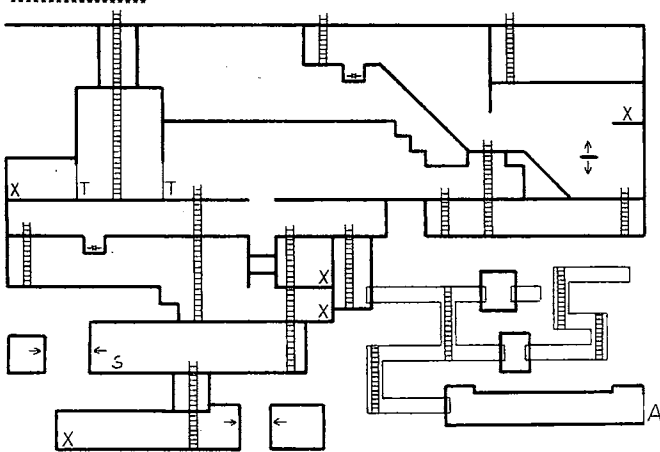


## Alien 3 (Mega Drive)

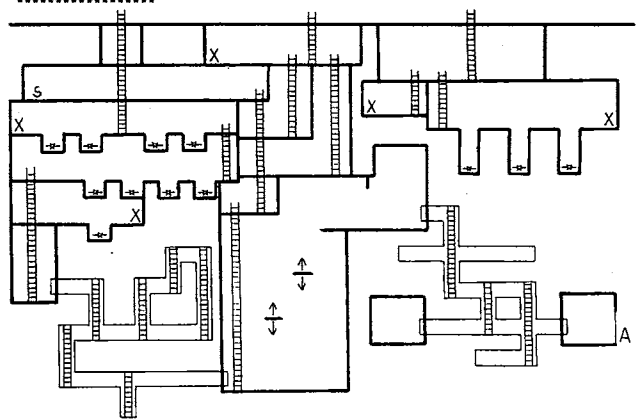
Helmut W. Jakob aus Hundersdorf hat eine Belohnung für seine Pläne zur Monsterhatz *Alien 3* auf dem Mega Drive verdient. Der "mittellose Plänezeichner und Alien-Killer" darf sich über einen Koffer voller (Klein-)Geld freuen.



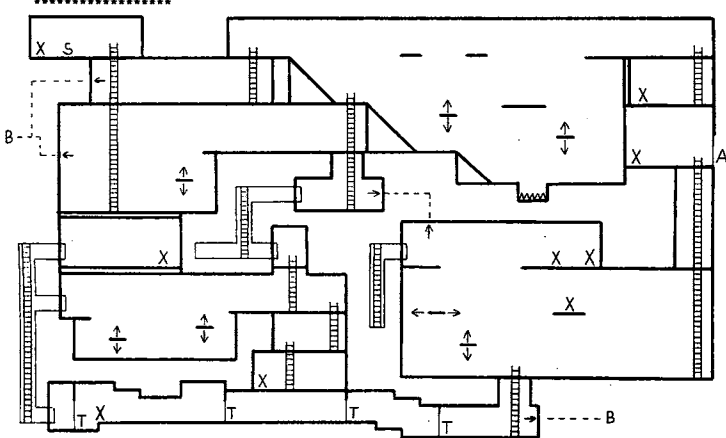
Stage 02 - Mission



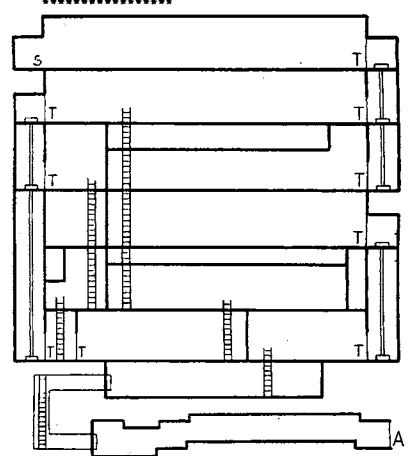
Stage 03 - Mission



Stage 04 - Mission



Stage 05 - Mayhem



**NUR WEIL WIR MAL  
DAS FORMAT ÄNDERN  
JUMP & RUN  
ÄNDERT SICH NICHTS  
AN UNSEREM SERVICE**

## Laden & Versand

Fon 0221-123393 Ebertplatz 2  
Fax 0221-125676 5000 Köln 1

Preisliste gegen frankierten Rückum-  
schlag DM 1,- Wir liefern per NN zzgl.  
DM 9,- Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderun-  
gen vorbehalten.  
Software ist ausser bei Defekt grund-  
sätzlich vom Umtausch ausgeschlossen.

**GAME-*Island*  
Berlin**

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

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44  
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln  
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

**NEU! US Module auf Anfrage!**

**SEGA WORLD OF GAMES SEGA**  
Computerpiele Videospiele

Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404

SEGA Mega Cass.	DM	Game Gear Cass.	DM	Super Nintendo Cass.	
Afterburner II	119.90	NEU! Sonic 2	89.90	Zelda	99.00
Alien 3	119.90	Lemmings	89.90	F-Zero	99.00
NEU! Arielle	99.95	Batman Returns	89.90	Super Soccer	99.00
NHLPA Hockey	119.90	Shinobi 2	89.90	Super Tennis	99.00
NEU! Sonic 2	99.90	The Terminator	89.90	Mario Paint	99.00
NEU! Lemmings dt.	119.90				
NEU! World of Illusion	99.95	SEGA MEGA Drive		Game Boy	
Lotus Turbo Chall.	119.90	Magnum Set Mit 4 Spielen und 2 Pads		Super Mario 2	79.00
Super WWF	119.90	DM 369.-		Double Dragon 3	69.00
				Track+Field	69.00

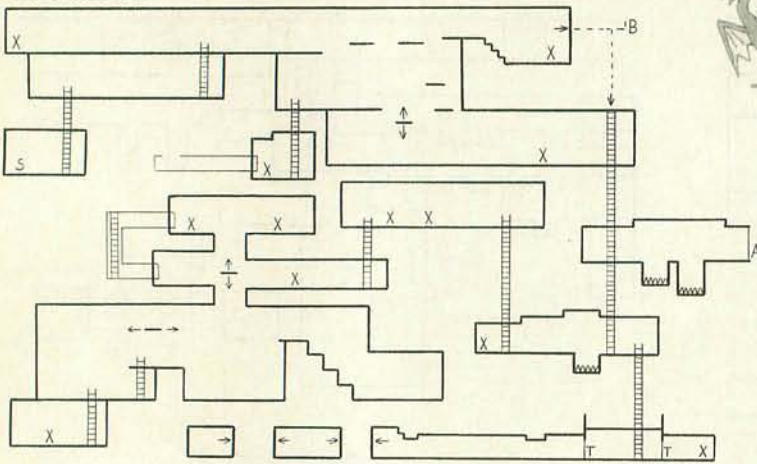
**Außerdem im Angebot:**  
Spiel für Super NES, Game Boy, PC- und Amigaspiele.

**NEU! US Module auf Anfrage!**

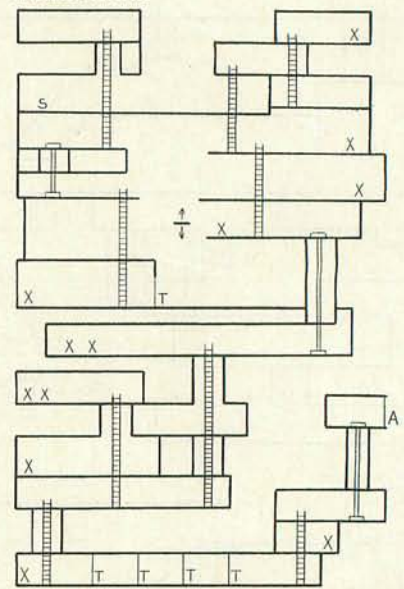


# INTERFACE

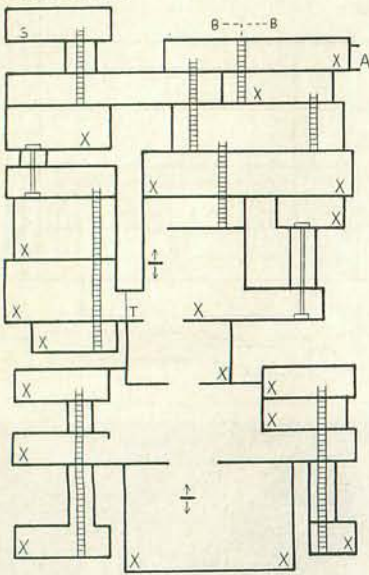
Stage 06 - Mission



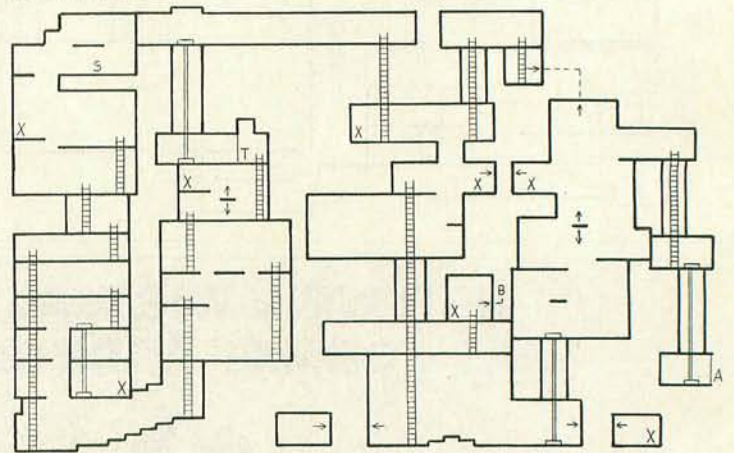
Stage 07 - Mission



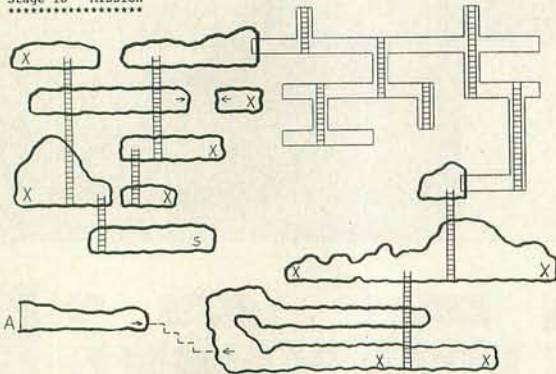
Stage 08 - Rescue



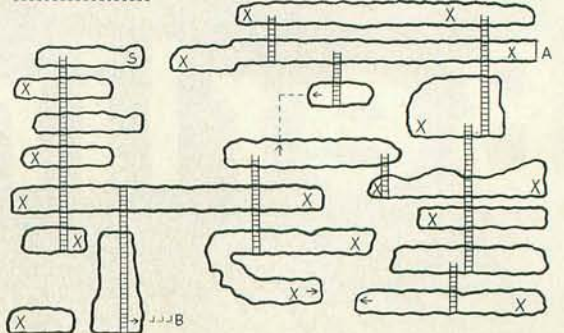
Stage 09 - Mission



Stage 10 - Mission

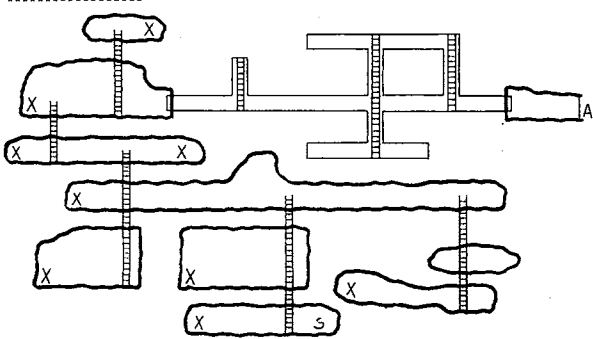


Stage 11 - Mission

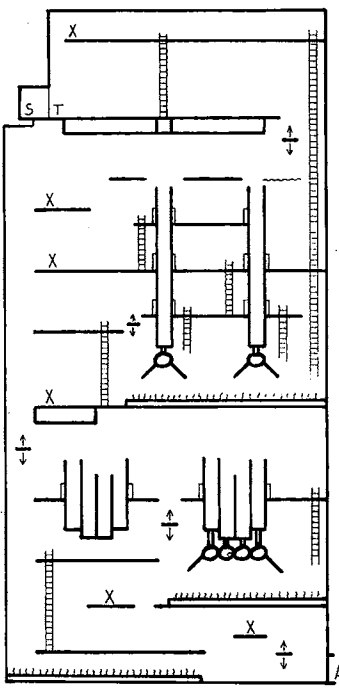




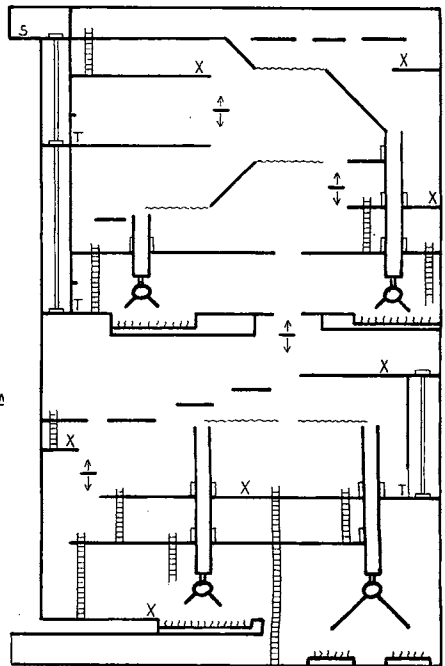
Stage 12 - Mission



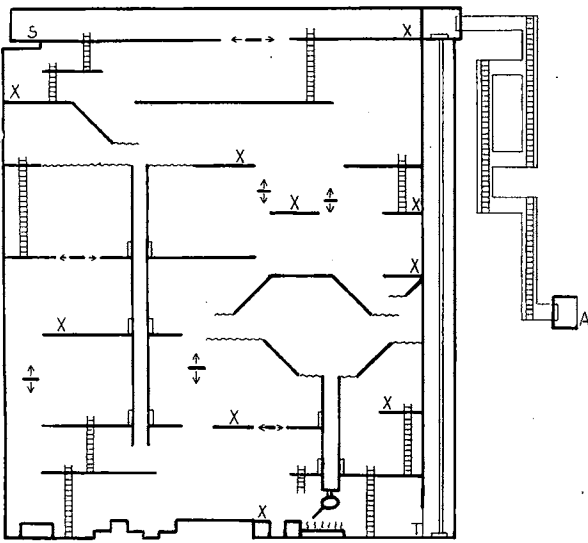
Stage 14 - Mission



Stage 15 - Mission



Stage 13 - Rescue



**Immer Top Aktuell!**

## WOLF SOFT

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

<< PC Engine Spiele 3er Set 99,- DM >>

PC ENGINE	
Turbo Duo inc.	849,-
Jap.-Kompatibilität	350,-
Super Grafix	250,-
PC Engine jp.+ Spiel	118,-
Vulcan Venture SCD	118,-
Wings of Thunder	118,-
Cards ab	19,-

SUPER NES	
S-Nes dt. incl. RGB Kabel	359,-
RGB Kabel dt./us.+Hifianschl.	89,-
Konami Games ab	129,-
Star Wars	139,-
Devil Crush Flipper	139,-
Sim City dt.	139,-
Spiele ab	59,-

MEGA DRIVE	
Sega Umschalter 50/60 Hz und jap./engl.	70,-
Sonic 2	99,-
World of Illusion	99,-
Streets of Rage 2	119,-
Module ab	29,-
3er Set Mega Drive Spiele	149,-

Accessoires	
An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren	
Reparaturen	
Anschlusskabel für Comm. 1084	
Monitore u.a.	
RGB Umschalter für Videospiele (endlich kein umstöpseln mehr)	

NEO GEO	
Gold Set (Spiel + 2. Stick)	1099,-
Grundgerät incl. Schalter	
50/60 Hz	788,-
Art of Fighting	399,-
View Point	a.A.

MAK	
Automatenkonsole MAK	549,-
MAK incl. Stick + Spiel	799,-
Top Platinen lieferbar z.B. King of Dragons, Galago 88, Streetfighter 2 ca 100 Titel ab Lager	

## RAGUZI Soft- und Hardwarevertrieb

Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3 · Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699 · BTX \*0220872699#

**ACHTUNG KIDS!** Legt Eure Geldgeschenke, die Ihr zu Weihnachten erhalten habt, zinsgünstig an. Denn am 1. März 1993 eröffnen wir das erste Ladenlokal in einer schönen Stadt zwischen Köln und Bonn. Man sagt, daß die Eröffnungsangebote gnadenloser als Wahnsinn seien. Die aktuellen Eröffnungsangebote werden in der Video Games 03/93, sowie über BTX \*2002974006# bekannt gegeben.

Versandkosten: Nachnahme, zuzüglich 10,00 DM. Bestellungen ab 300,00 DM versandkostenfrei!

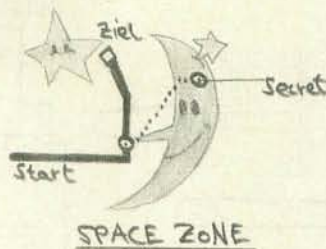


## Mario Land 2 (Game Boy)

Jens Niemax und Stephan Schwingeler aus Schwerte haben das neueste Mario-Abenteuer auf dem Game Boy schon geknackt. Ihre Karten und Tips sollten auch Euch helfen.

hinter findet Ihr den Eingang zu einer Geheimehöhle.

**Mario Zone:** Trotz intensiver Suche konnten wir hier keine Geheimehöhle finden.

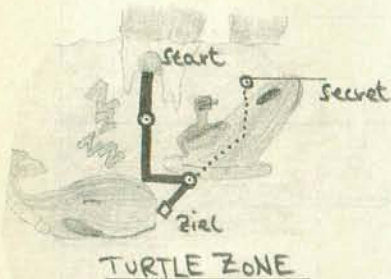
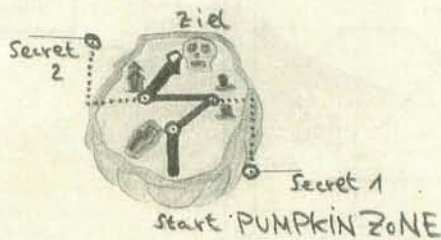
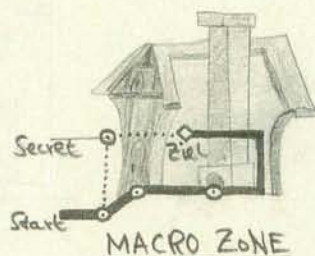


**Pumpkin Zone:** Kurz vor dem Ziel taucht Ihr in einem der Becken unter. Mit Drehsprüngen zerstört Ihr die beiden Steine an der Röhre. Um zum zweiten Bonusraum zu gelangen kurz vor dem Ende von der obersten Treppenstufe abheben und nach rechts fliegen.

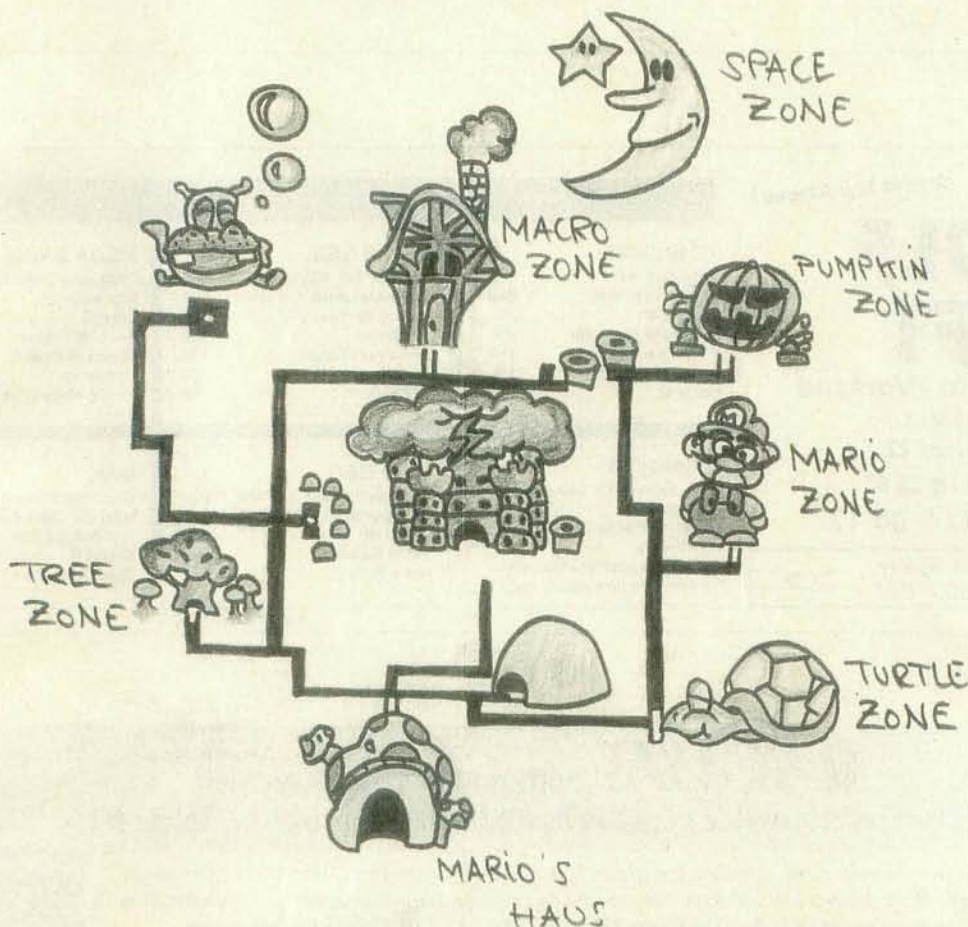
**Nilpferd:** Springt in eine Blase und fliegt am oberen Bildrand bis zum Ziel. Ihr gelangt in die Star Zone, durch das untere Ziel erscheint Ihr rechts vom Macrohaus.

**Space Zone:** Gelegentlich trifft Ihr auf Space-Krabben, die um einen Block kreisen. Eine krabbelt nicht, von dort muß Mario hochspringen. Ein Block erscheint und gleich darüber zwei weitere. Nun weiter nach rechts springen und schon landet Ihr vor einem Bonusraum.

**Macro Zone:** Die Abkürzung zum Endgegner der Macro Zone findet Mario wie folgt: Die Deckenröhre ist mit zwei Steinen verschlossen, unter der Röhre liegen vier unsichtbare Steine. Von dort aus zerstört Ihr die beiden Verschlusssteine mit dem "Feuerblumen-Mario".



**Turtle Zone:** Im ersten Teilabschnitt springt Ihr von Zeit zu Zeit aus dem Wasser und sucht nach einem Durchgang, den Ihr als Winzling durchschreitet. Da-





## Adventure Island (NES)

Wer auf der Insel seiner Wahl beginnen möchte, probiert den folgenden Cheat von Dominguez Francisco aus Kriens: Drückt einfach rechts, links, rechts, links, A, B, A, B.

## Axelay (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln weiß, wie Ihr bei Axelay unverwundbar werdet: Pausiert das Spiel, startet wieder, wartet eine Sekunde und drückt erneut Pause. Nun Select, oben, unten, links, rechts, Y, B, A, X und Start. Nun müßte oben das Wort "MUTE-KI!!!" erscheinen. Übrigens: Wenn Ihr die Bewaffnung, die Bomben und das Umschalten auf einen Knopf legt, habt Ihr einen "Superschuß". Den Rundum-Laser solltet Ihr dann aber nicht mehr verwenden.



## Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

Stefan Lasser aus Apfing sorgt für Trubel in der Unterwelt: Seine Eternal Sun-Lösung hat's dank detaillierter Karten in sich. **Der Lösungsweg:** Um eine vernünftige Heldengruppe zusammenzustellen, nehmt Ihr einen Kämpfer, einen Kleriker, einen Magier und einen Dieb, Zwerg, Halbling oder einen zweiten Kämpfer. Nun holt Ihr die magischen Gegenstände aus dem Schloßkeller und geht dann einkaufen. Danach wandert Ihr zu den nordwestlich gelegenen Beastman-Camp und kämpft gegen die dort versteckten Beastmen (7) – so bekommt Ihr viele Erfahrungspunkte und einen Haufen Gold. Treibt Euch nun ein wenig im Flußtal und der Höhle unter dem Wasserfall herum, bis alle Helden zum zweiten Level aufgestiegen sind. Dann durchsucht Ihr die Beastman Caves: In einer der unteren Höhlen befindet sich ein Schriftstück (Parchment), in der mittleren oberen Höhle wird ein Durchgang durch Weinreben versperrt. Nachdem Ihr diesen untersucht habt, geht Ihr zurück ins Schloß, wo Ihr von Marmillian einen verwiterten Weinstock erhaltet – mit diesem beseitigt Ihr die Weinreben. Ihr gelangt in eine größere Höhle (Karte 3), die in eine Sumpfwelt führt. Das Schlußmonster ist ein großer Saurier, der nicht zu unterschätzen ist. Im Sumpf (Karte 3) könnt Ihr getötete Kameraden an einem See wiederbeleben und Verletzte an einem Baum heilen. Dann wandert Ihr zum Dorf der Lizard-Men und macht 12 der Kreaturen den Garaus. Nehmt Ihr Gold, durchsucht die Hütten und pilgert zurück zum Schloß. Als nächstes geht Ihr in die Azcan Cave, die in eine Dschungelwelt

## Backup Infos

Tips, Tricks oder ausgetrickst!



### Wer, Wie, Was ?

Wenn es Euch so ergeht, holt Euch die ultimativen Informationen zu Euch nach Hause !!!

Wir informieren über: Sicherheitskopien, Raubkopien, "Wie gut sind Raubkopien?", Programmierung eigener Module, Datensicherung, -archivierung und Erweiterungen für diverse Spielekonsolen ...!!!

### Und wo ??? Wir nennen Namen !

Schutzgebühr hin und her! Auch uns erschägt die Steuer, trotzdem sind 2.- DM nicht zu teuer. Anfragen mit frankierten Rückumschlag.



JW EDV-Service  
PLK: 061727 C  
2000 Hamburg 61

## FUNMAIL

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

### SUPER NINTENDO DT

Axelay jp 870,-  
Imperium 850,-  
Smash TV jp 680,-  
Lemmings jp 420,-  
Castlevania4 jp 620,-  
Looney Tunes a.A.  
J.Connors Tennis 970,-  
Super Adapter 290,-  
für Importspele

ÖS 1690,-

**SUPER PREISE !!!**

### SEGA MEGA

Ariete Little Mermaid 710,-  
Donald Duck jp 325,-  
Sonic 2 630,-  
Wani Wani World jp 290,-  
World Illusion a.A.  
Shinobi 2 a.A.

**SUPER PREISE !!!**

### GAME BOY

Cyraid 295,-  
Turrican 310,-  
Dr. Mario dt 295,-  
Super Mario 2 a.A.

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

### NEO GEO

Art of Fighting lieferbar  
View Point lieferbar

### GAME GEAR

Bare Knuckle jp 420,-  
Predator 2 640,-  
Sonic 2 jp 450,-

Preisänderungen, Liefer- & Lieferungsstörungen ohne jede Gewährang. für die Export-Import-Geschäfte & Kompatibilität der Systeme.

## AUSTRIA

Alle Preise incl. 20% MUSt. - Versand: 05 50,-  
Tel.: 0512/36 144 14  
FUNMAIL Postfach 46, A-6029 Innsbruck

## ZAPP

G • A • M • E • S

ROCHUSSTRASSE 11

6500 MAINZ

Tel. 061 31/230492

Fax 061 31/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN  
HITS FÜR  
GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE  
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

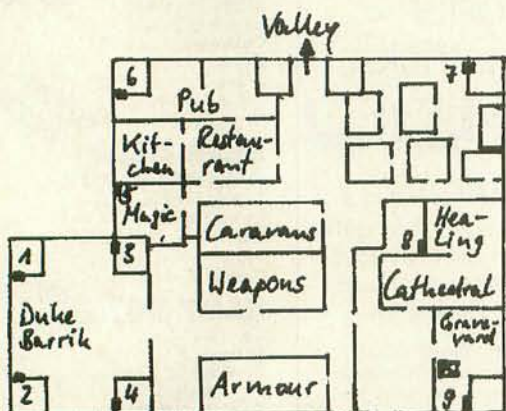
<b>Super Nes:</b>		
Star wars 14	149,-	
Fatal Fury	169,-	
Yaki Crush	149,-	
Tiny Toons	149,-	
NBA Challenge	139,-	
Wing Commander	149,-	
Rushing Beat Run	a.A.	
Super Battletank		129,-
Talespin		99,-
Mick & Mack		129,-
Turtles		129,-
Streets of Rage 2		a.A.
Shinobi 2		a.A.
50/60 Hz-US/Jap. Umbau		60,-
<b>NEO GEO:</b>		
Fatal Fury 2	a.A.	
Sengoku 2	a.A.	
Soccer	a.A.	
Wrestling	a.A.	
<b>Mega Drive:</b>		
World of Illusion	99,-	
Bio Hazard Battle	119,-	
Ecco the Dolphin	119,-	
Wrestlemania	119,-	
Zwei Schalter, und Sie können auch in Zukunft jede Software spielen bzw. jedes CD-ROM anschließen !!!!!		
<b>Turbo Duo/Grafic:</b>		
Turbo Duo inkl. 6 Spiele		799,-
Loom		119,-
Dragons Slayer		119,-
Bonk Thunder Shooting		119,-
Bonk 3		a.A.
Vulcan Venture (Gradius 2)		a.A.
Bomberman		a.A.



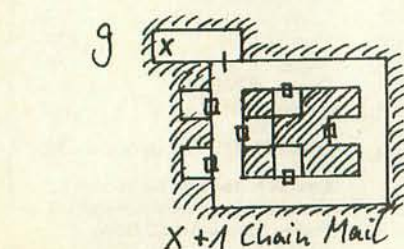
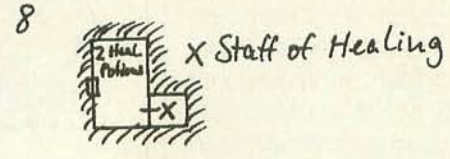
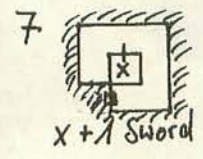
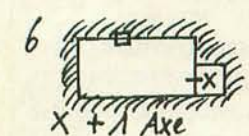
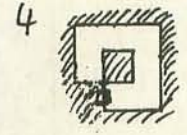
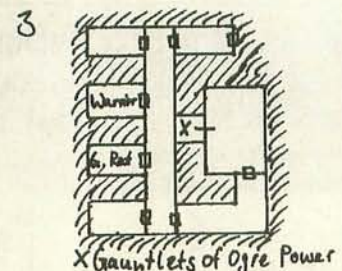
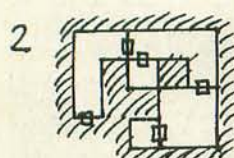
führt (Karte 4). In dieser Höhle leben giftige Giant-Scorpions, die Ihr mit Fernwaffen erledigen

weichen (Karte 5). Im fünften Stockwerk bekämpft Ihr nochmal eine Horde Azcans, ehe

## Karte 1: Duke Barnik's Schlo- und seine Keller



- |                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Legende</b>       | 6 Pub Cellar  |
| 1 Marmillian's Tower | 7 Guard Tower   |
| 2 Mage's Tower       | 8 Hidden Cellar   |
| 3 Dungeon            | 9 Crypt   |
| 4 Fuard Tower        | X Extended Cellar of the Cathedral (erst nach Zerstörung der Stadt offen) |
| 5 Magic Laboratory   |   |



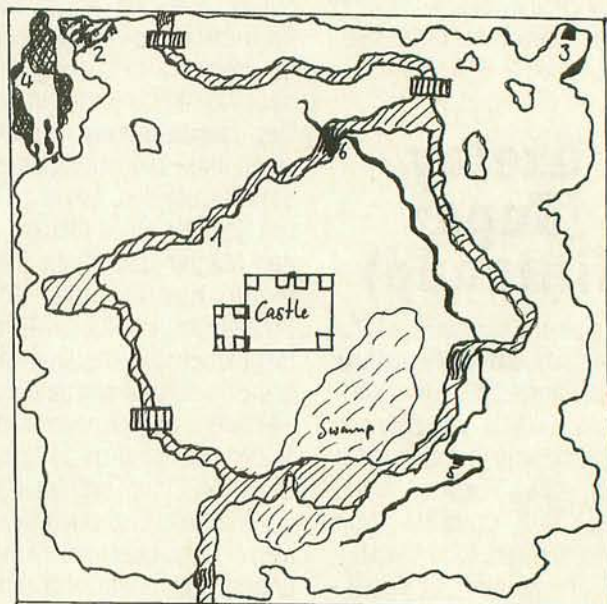
solltet. Im Dschungel geht Ihr zur Pyramide, in der acht Azcan-Warriors auf Euch warten. Folgt dem gestrichelt gekennzeichneten Weg, um den Fallen auszu-

Ihr an die vier Ringe des Feuerschutzes kommt. Darauf geht's zurück zum Schloß, heilt alle Charakteren, verschleudert Euer ganzes Geld und spricht mit

dem König. Der verbannt Euch aus der Stadt und Ihr könnt bis zum Ende des Spiels nichts mehr kaufen oder Euch heilen lassen. Mit den Ringen geht Ihr

## Karte 2: The Valley

- |  |                         |
|--|-------------------------|
| <b>Legende</b>                               | 3 Azcan Caves (2000 gp) |
| 1 Beastmen's Camp                            | 4 Fire Dungeon          |
| 2 Beastman Caves (1000 gp für eine Caravane) | 5 Elfen Caves (4000gp)  |
|  | 6 Cave under the Fall   |

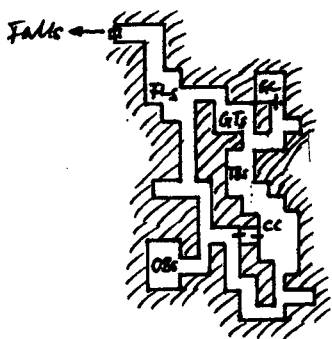


ins Fire-Dungeon. Auf dem Weg durch die Flammen stoßt Ihr unter anderem auf rote Drachen und Feuergiganten. Der Eingang zur Höhle wird ebenfalls von einem roten Ungetüm bewacht. Die Höhle ist dreigeteilt: Der dritte Abschnitt wird von allerlei Untoten bevölkert: Die Whights, Wraiths und Spectres haben die Eigenschaft, ganze Erfahrungslevel mit einem Schlag abzuziehen. Man sollte sich also darauf beschränken, das Amulett (Karte 6, Ill.) zu holen und wieder ins Schloß zurückzukehren. Das Schloß ist inzwischen von den Einwohnern der Stadt zerstört worden. Nur Marmillian wartet noch auf Euch. Ihr erhaltet eine alte Schriftrolle und den Auftrag, ins Reich der Dunkeelfen vorzustoßen und eine Kreatur namens Burrower zu vernichten. Zu den Höhlen dieser Elfen gelangt Ihr durch den Keller der Kathedrale—durch das offene Grab auf dem Friedhof gelangt Ihr hinein. Tückische Kreaturen sind Basilisken, die Ihre Opfer ver-



## Karte 3: Cave under the Fall

steinern können sowie Pyrophydras und Flapsails, die in Erscheinung und Verhalten roten Drachen sehr ähnlich sind. Der Keller endet in einem hohlen Baumstumpf westlich eines Höhleneingangs. Durch diesen Eingang betretet Ihr die Höhle der Dunkelelfen (Karte 7). Außerdem führt sie in die unterirdische Stadt der Elfen (Karte 8). Dieser Dungeon wimmelt vor



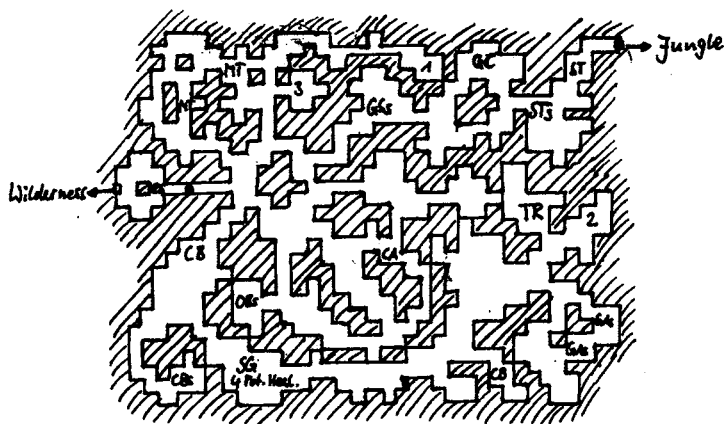
## Karte 4: Azcan Caves

### Legende

1 MT-Chief; Scrolls:

Cure Light Wounds,  
Cure Serious Wounds,  
Bless; Gold  
2 TR-Chief; Gold,  
Regeneration-Ring,  
Fireball-Spell  
3 MT-Lieutnant; +1  
Leather; Spells: Web,  
Magic-Missile, Dispel  
Magic

MT	Minotaur
RS	Rock Statue
SG	Stone Giant
CB	Cave Bear
GAs	Giant Ants
TR	Troll
ST	Saber Tooth
GSs	Giant Scorpions
CA	Caecilia



Elfenkrieger und -magieren. Habt Ihr alle vernichtet, gelangt Ihr die Höhle des Burrowers, in der besonders garstige Viecher hausen: Feurige Efreteis, giftige Medusen und ein Vampir, der zwei Erfahrungslevel mit einem

Treffer abzieht. Es folgt der Burrower selbst, mit dem Ihr aber gottlob nicht selbst kämpfen müßt...

**Aktuell  
Innovativ  
Kompetent:**

Die  
**COMPUTER  
BÜCHER**

des  
**MARKT**

&

**TECHNIK**

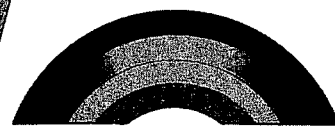
Verlages.

Jetzt

im

**Handel!\***

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



**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm  
für Ihr Programm!

5302

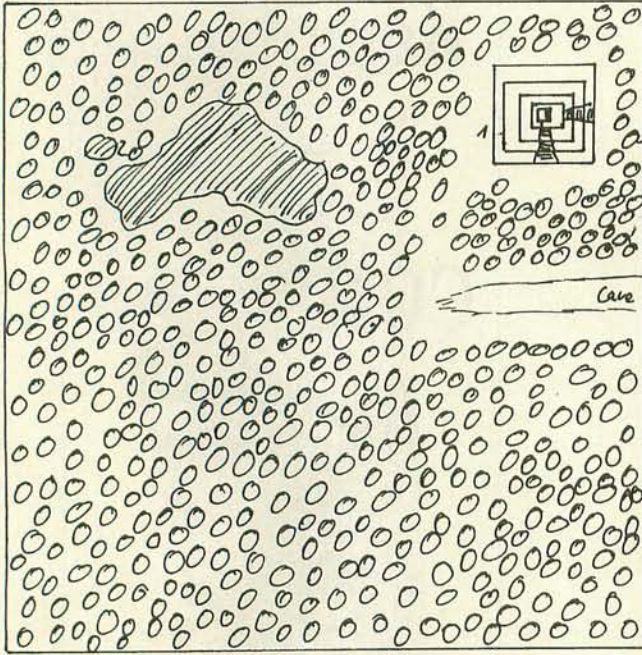


# INTERFACE

## The Jungle

### Legende

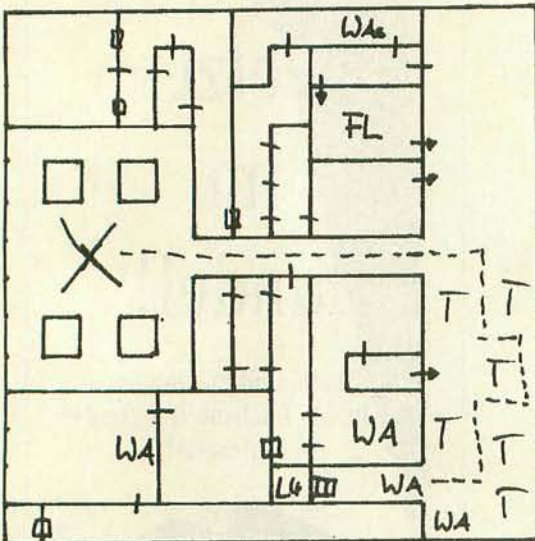
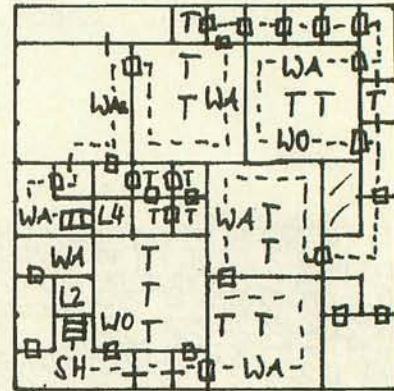
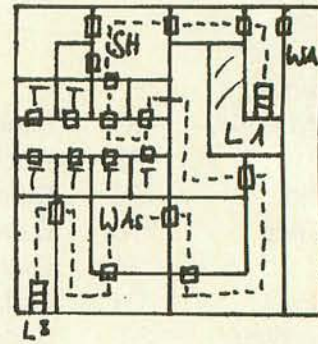
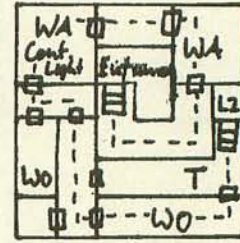
- 1 Azcan Pyramid      2 Lake of Healing



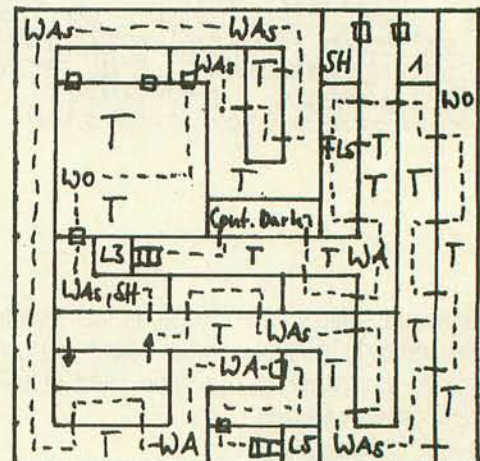
## Karte 5: Azcan Pyramid

### Legende

- |    |              |     |                             |
|----|--------------|-----|-----------------------------|
| FL | Flying Viper | SH  | Shaman                      |
| WA | Warrior      | T   | Trap                        |
| WO | Wokan        | --- | Weg an den<br>Fallen vorbei |



X Inner Sanctum:  
Azcaus, Map, 4 Rings of  
Fire Protection



A Potion of Cure Poison



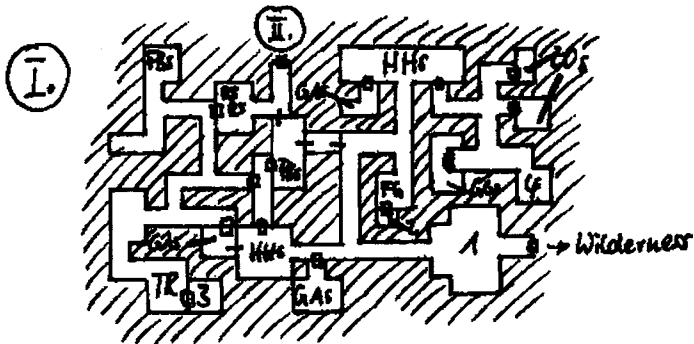
# INTERFACE

## Karte 6: The Fire Cavern

### Legende I.

1 Red Dragon, Anti-Magic-Shell-Scroll  
 2 +1 Sword, Ice Storm, Lightning-Bolt, Cloud-Kill  
 3 Cloak of Displacement, 2 serious Wounds-Scrolls  
 4 Gargoyles, 2 Cure Poisons

HHS Hellbounds  
 GAs Giant Ants  
 FG Fire-Giant  
 FBs Fire Beetles  
 TR Troll  
 RS Rock Statue  
 ZOs Zombies  
 GGs Gargoyles

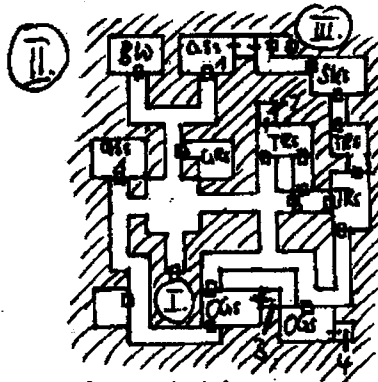


### Legend II.

1 2 Cure Poisons  
 2 +2 Sword, 3 Cure  
 3 500 Gold

BW Black Widow  
 GSs Giant Scorpions

4 Death Spell, Potion of Healing, Gold  
 GRs Giant Rats  
 OGs Ogres

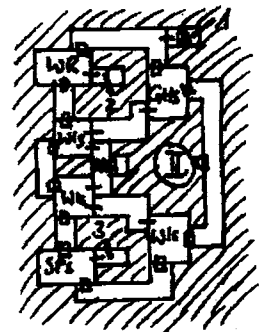


SKS Skeletons

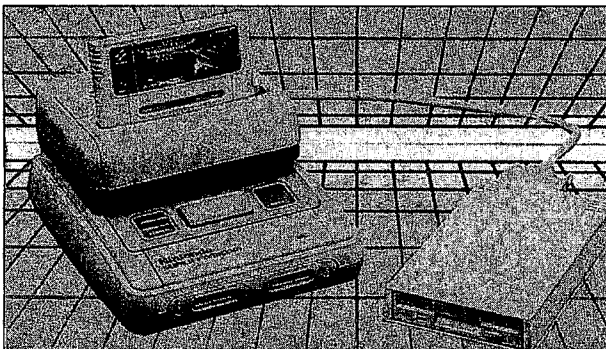
### Legende III.

1 Oltec Merchant, Medaillon  
 2 +2 Shield, +2 Mace, 2 Heal Spells  
 3 +1 Shield, +1 Plate, Dispel Magic, Confusion Spell

GHs Ghouls  
 WR Wraith  
 SH Shadow  
 SPs Spectres  
 WIs Wights



## DIE REVOLUTION



Diese **MAGIC** Kopierstation liest Ihre wertvollen Spielmodule aus und speichert sie auf eine Diskette ab.  
 Sie machen also ein **Backup** (Sicherheitskopie) Ihrer eigenen Module.  
 Die Spiele werden direkt ab Diskette, **ohne Original Modul**, mittels Menü geladen.

**MAGIC** Super Nintendo dt., Super Nintendo us, Super Famicom jp. DM/FR 580,-  
**ADAPTER** Game Boy DM/FR 200,-  
**MAGIC** Mega Drive DM/FR 580,-  
**NETZTEIL** 1 Ampere GRATIS

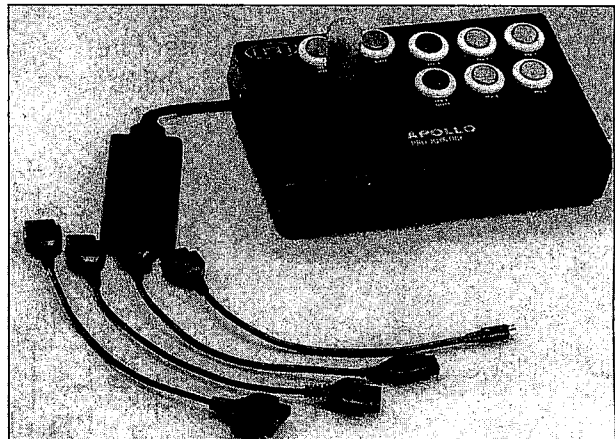
Diese Geräte sind **absolut legal**, denn das Gesetz erlaubt Sicherheitskopien Ihrer Originalmodule.

\*Super Nintendo, "Super Famicom" und "Game Boy" sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo of America und Japan.  
 \*Mega Drive" ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises Japan und Europa.

J.B. King Joyboard S NES dt/us/jp DM / FR 120,-  
 Apollo Joystick mit MICRO SWITCH DM / FR 150,-



★ SFC  
 ★ PC-ENGINE  
 ★ MEGA DRIVE  
 ★ S NES  
 ★ NEO GEO  
 ★ SUPER GUN



**RGB Kabel** Kein "AV" für Super Nintendo Deutsch DM / FR 40,-  
 Antennen Eingang Note 4 Schweiz Note 3  
 AV Eingang Note 3 Schweiz Note 4  
 RGB Eingang Note 1 Schweiz Note 6

- Schicken Sie uns DM / FR 10,- mit einem an Sie adressierten und frankierten Rückumschlag und wir verraten Ihnen die Lösung.
- Schicken Sie uns DM / FR 15,- mit ausgefülltem Paketaufkleber und ein RGB-Kabel für S NES us/jp und wir bauen es Ihnen umgehend um.
- Oder noch einfacher: Bestellen Sie für DM / FR 40,- bei uns ein RGB-Kabel für Ihren S NES dt und Sie werden staunen über die neugewonnene Bildschärfe.

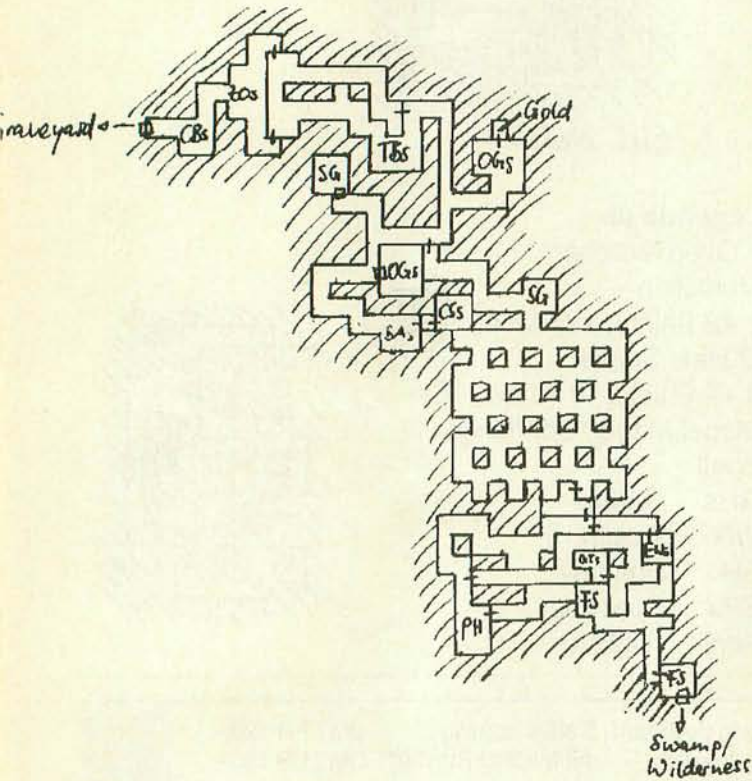
Tel./Fax Montag - Freitag 13.00 - 18.30 Uhr  
 Samstag 8.00 - 11.00 Uhr  
 Übrige Zeit Tel. Beantworter bzw. Fax

**GT Elektronik** • Hohlegasse 28 • CH 4104 Oberwil/Basel  
 Telefon/Fax CH 061 401 42 24 • D 00 41 61 401 42 24



## Karte 7: The Cellar of the Cathedral

Legende		CSs	Crab Spiders
CBs	Cave Bears	GTs	Giant Toads
ZOs	Zombies	EWs	Elf Warriors
SG	Stone Giant	PH	Pyro-Hydra
OGs	Ogres	FS	Flapseil
BAs	Basilisks	TBs	Tiger Beetles

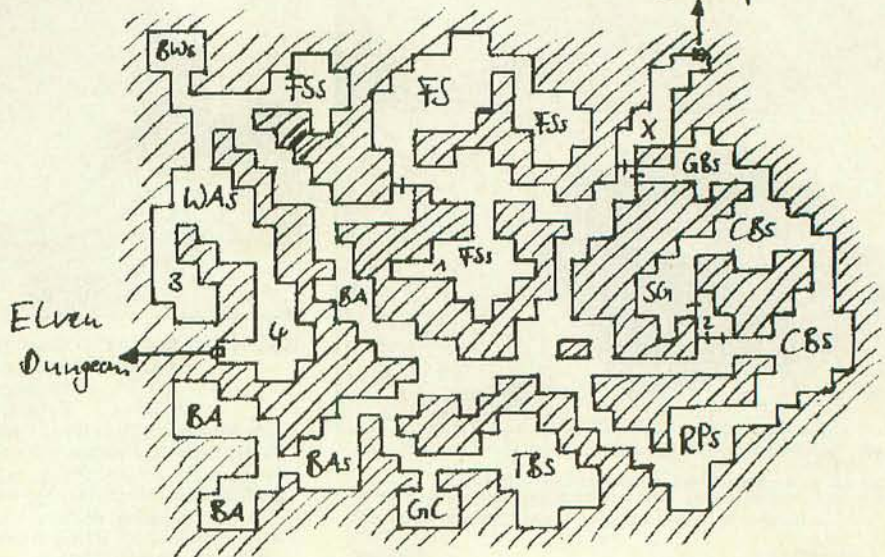


## Caverns of the Evil Elfes

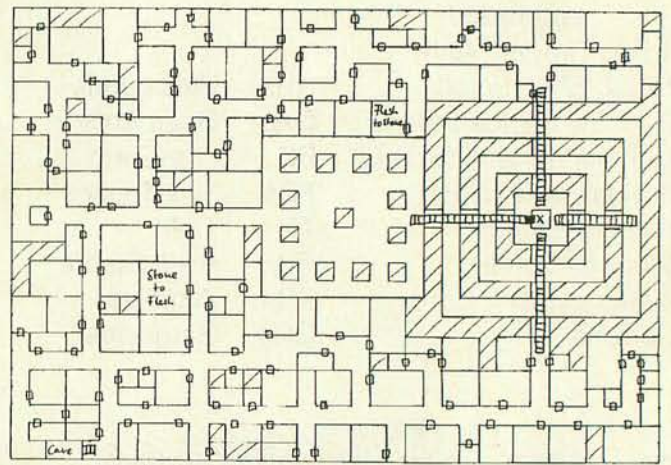
Legende	
1 2	Cureall Scrolls
2 4	Cure Serious Wounds Scrolls
3	Elf Warriors, Elf Captain
4	Elf Warriors, Elf Wizards, Disintegrate Scroll

X Hier benötigt Ihr das Medaillon aus der Fire-Cavern und Marmillians Scoll

SWs	Black Widows
FS	Flapsmil
GBs	Giant Bats
CBs	Cave Bears
RPs	Rock Pythons
TBs	Tiger Beetles
GC	Gelatinous Cube
BA	Basilisk
SG	Stone Giant
WAs	Elf Warriors

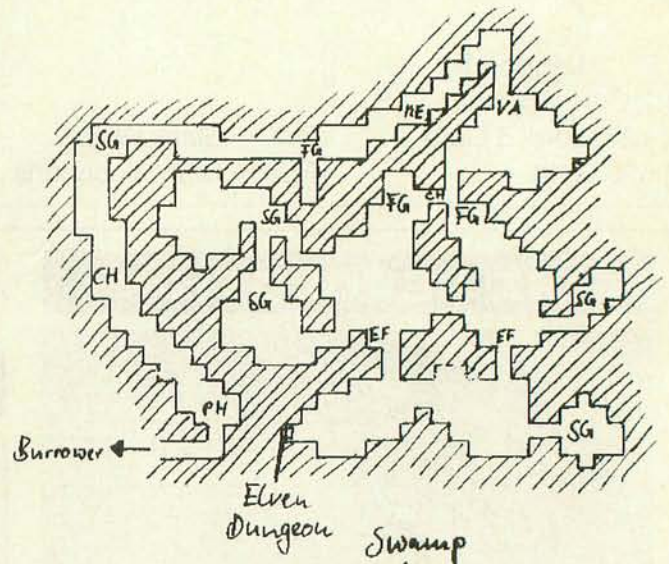


## Karte 8: The Elfen Dungeon



## The Burrower's Cave

Legende		ME	Medusa
EF	Efreeti	CH	Chimera
SG	Stone Giant	VA	Vampire
FG	Fire Giant	PH	Pyrohydra





## Tiny Toons (NES)

Unser Aufruf in VIDEO GAMES 10/92 hat gefruchtet: Michael hatte Euch am Ende seines Players-Guides gebeten, selbst den idealen Weg durch Monteys Villa zu finden und einzusenden. Andreas Coder aus Waldenbruch ist einer der Einsender, auf dessen Lösungsweg die Entscheidung fiel. Als zusätzliche Spielfigur solltet Ihr Dizzy Devil mitnehmen.

**Level 6-1:** Nachdem Ihr den ersten Wächter beseitigt habt, drückt das Steuerkreuz nach linksunten und haltet es fest – Ihr rutscht schnell nach rechts. Springt über die ersten beiden Löcher, rutscht unter dem Kerzenleuchter entlang und springt sofort danach über die Wächter. Jetzt laßt Ihr das Steuerkreuz los und geht auf die zweite Plattform. Sobald der Wächter zu sehen ist, springt Ihr ihm auf den Kopf und drückt das Steuerkreuz

hinter die dritte Stacheldecke und wartet (Steuerkreuz loslassen) bis Ihr wieder genug Energie habt. Dann rutscht Ihr mit Taste B weiter bis zur Tür.

**Level 6-3:** Springt auf den Aufzug. Haltet das Steuerkreuz nach unten, um an den ersten zwei Geldkanonen vorbeizukommen. Springt hoch, wenn der dritte Geldsack erscheint. Beim vierten duckt Ihr Euch, beim fünften hüpfst Ihr wieder. Beim sechsten wieder ducken und beim siebten den Wirbelsturm einsetzen – so kommt Ihr auch an den beiden folgenden vorbei. Beim zehnten und elften springen, beim zwölften ducken. Danach müßt Ihr unbedingt das Happy-Herz aus dem Ballon klauben.

**Level 6-4:** Springt als Wirbelsturm auf die ersten drei Blöcke, damit Euch der Gegner nicht erwischt. Der Rest des Wegs ist einfach.

**Level 6-5:** Diesen Level bewältigt Ihr schnell, indem Ihr von einer Plattform auf die nächste springt. Wenn Ihr bei der achten zur neuen Schwierigkeiten be-

wieder nach linksunten bis Ihr zu einer Tür kommt.

**Level 6-2:** Wechselt jetzt zu Dizzy Devil, killt den Gegner und steuert erneut nach linksunten. Kurz vor den ersten Stacheln drückt Ihr auf B, damit sie Euch nichts anhaben. Rutscht bis kurz

kommt, springt erst von der achten ab, wenn sie schon bis zur Hälfte in der Wand verschwunden ist.

**Finale:** Sobald eine Faust erscheint, draufspringen. Von dort aus erreicht Ihr Montys Kopf im Sprung.



## GAMEBOX

The number to get more action and adventure without breaking your piggy bank :  
**05 51/48 72 22**

SNES - Mario Kart - Dt. - DM 95,90

SNES - Sim City - Dt. - DM 95,90

SNES - Parodius - Dt. - DM 119,90

Ab 3 Titel keine Versandkosten !

### Shop und Versand:

**GAMEBOX**

Weender Str. 85  
3400 Göttingen

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30 - 18.30 Uhr  
Sa 9.30 - 13.00 Uhr

## Nintendo® Club-Magazin

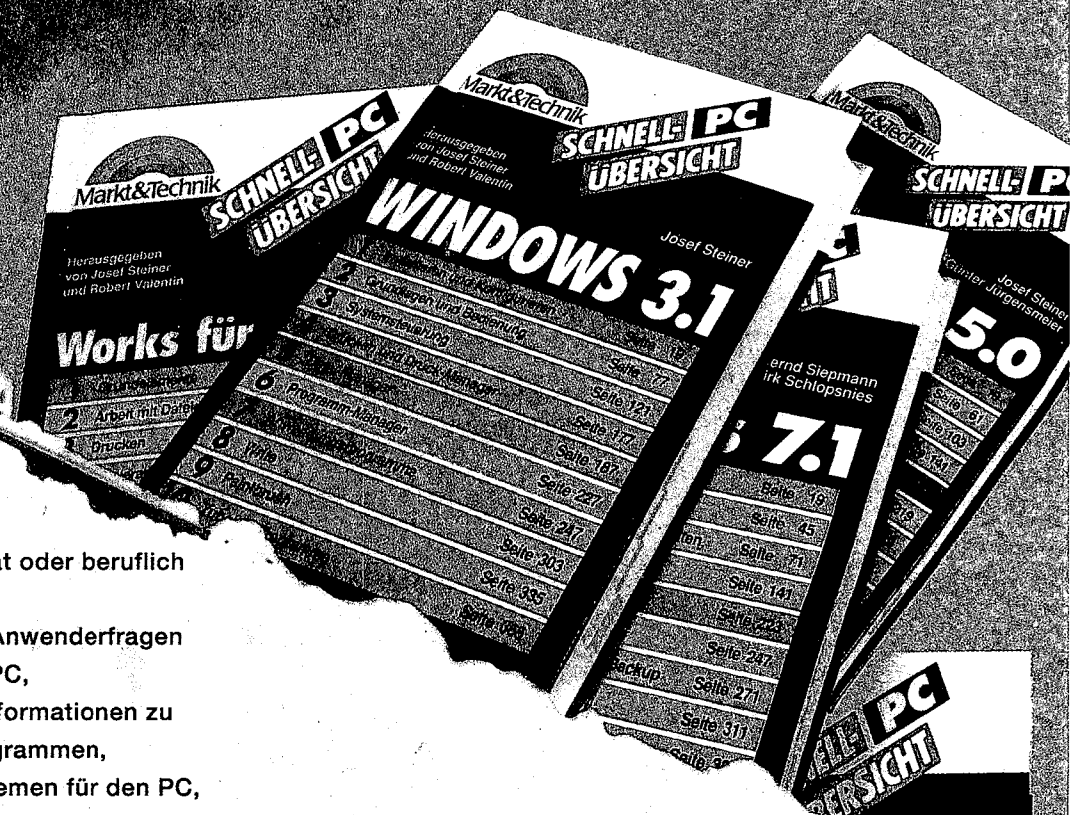
Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin und unsere Nintendo-Spielista zu

Einfach Euren Coupon und 2 - DM Rückporto in Briefmarken oder - falls Ihr keinen Coupon habt 4,70 DM in Briefmarken an uns senden.

Unsere Nintendo-Spielista erhaltet Ihr ebenfalls gegen 2 - DM Rückporto, oder bei Warenbestellung kostenlos anbei.



# SCHNELL KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich  
– und brauchen...

- ...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen während Ihrer Arbeit am PC,
- ... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu allen gängigen Anwendungsprogrammen, Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,
- ... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von Markt&Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser.



**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm für Ihr Programm!



# HIGH SCORES

## Alle Wertungen auf einen Blick

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

### GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
56	Addams Family	Ocean	2/92
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battleloads	Tradewest	1/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castellian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F15-Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit The Ice	Taito	1/93
56	Home Alone	THQ	6/92
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92

Fortsetzung auf S. 78



# HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 77

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Taito	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse	American Sammy Corp.	1/93
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
49	SnoopyUs Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	SpankyUs Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
88	Super Mario Land	Nintendo	1/91
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus The Fox	Titus	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

## SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
80	Dinosaurs	Irem	9/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
75	Dunk Shot	Haiken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Football 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gadius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
71	Hook	Sony	9/92
46	James Bond Jr.	T-HQ	1/93
90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91

## GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92



**Die Aktuelle Konsolen-Top Ten bei CPS** Alle hier angebotenen Module und Geräte natürlich mit der deutschen Anleitung des Herstellers!



**SUPER MARIO LAND 2**  
**GAME BOY ... 64.95**

**SONIC 2**  
**MEGADRIVE 94.95**  
**MASTERSYSTEM 94.95**  
**GAME GEAR 74.95**

**ZELDA 3**  
**Super-NES 94.95**

die weiteren Plätze	S-NES	Game Boy	NES	Megadrive
4. STREET FIGHTER 2	94.95	.....	.....	.....
5. DUCK TALES	.....	59.95	94.95	.....
6. SUPER MARIO BROS. 3	.....	.....	94.95	.....
7. DONALD DUCK	.....	.....	.....	114.95
8. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 4	114.95	.....	.....	.....
9. BATTLETOADS	.....	74.95	94.95	.....
10. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	.....	64.95	114.95	.....

Das CPS-Kundenmagazin informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **COMPUTERSPIELN**. Fordern Sie es noch heute an. Natürlich kostenlos ... oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT** **EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

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

SUPER NINTENDO		GAME BOY		SEGA MEGADRIVE		GYNKO	
super nes + super mario world	324.95	game boy mit tetris	159.95	terminator 2	109.95	gynko	114.95
super nintendo power station	199.95	4 spieler adapter	39.95	lehis	64.95	hardball	119.95
action replay pro cartridge	139.95	ac/dc adapter	19.95	timelord	114.95	hellfire	104.95
av kabel (8 kanal stereo)	29.95	action replay pro cartridge	99.95	tiny toon adventures	94.95	i.b. douglas k o boxing	54.95
high tech action controller	29.95	akkseset	54.95	tom & jerry	114.95	james pond 1	119.95
super nintendo spieleradapter	24.95	case boy	24.95	top gun 1	94.95	james pond 2	114.95
universal moduladapter	49.95	game boy spieleradapter	19.95	top gun 2	109.95	jojo montana football 2	119.95
actraser	129.95	game boy spieleradapter	19.95	total recall	94.95	john madden football 2	114.95
addams family	119.95	game boy spieleradapter	19.95	totaly rad	104.95	john madden football 93	114.95
adventure island	129.95	game boy spieleradapter	19.95	track & field 2	109.95	kid chameleon	114.95
axelay	129.95	game boy spieleradapter	19.95	trog	94.95	klox	104.95
caveman ninja	114.95	game boy spieleradapter	19.95	turbo racing	99.95	last battle	64.95
chessmaster	114.95	game boy spieleradapter	19.95	ufuria	104.95	lemmings	114.95
euro football champ	109.95	game boy spieleradapter	19.95	wizards and warriors 3	104.95	lhx attack chopper	114.95
f zero	94.95	game boy spieleradapter	19.95	world champ	94.95	lotus turbo challenge	114.95
home alone 1	129.95	game boy spieleradapter	19.95	world wrestling	94.95	mario madness	104.95
hyperzone	104.95	game boy spieleradapter	19.95	wrestlemania challenge	94.95	mario lenioux hockey	114.95
james bond jun.	129.95	game boy spieleradapter	19.95	wvf steal cage challenge	109.95	mickey & donald world of illusion	94.95
lemmings	129.95	game boy spieleradapter	19.95	zelda 2 - adventure of link	94.95	mickey mouse 1	119.95
mario paint mit mouse	94.95	game boy spieleradapter	19.95			moonwalker	54.95
paperboy 2	114.95	game boy spieleradapter	19.95			nhlpa hockey 93	114.95
pilot wings	94.95	game boy spieleradapter	19.95			olympic gold	119.95
pitfighter	129.95	game boy spieleradapter	19.95			out run	114.95
race drivin	129.95	game boy spieleradapter	19.95			pacmania	104.95
real turf	119.95	game boy spieleradapter	19.95			paperboy 1	114.95
simpsons (barts nightmare)	139.95	game boy spieleradapter	19.95			paperboy 2	74.95
simpsons (krusty's fun house)	114.95	game boy spieleradapter	19.95			phantasy star 2	74.95
street fighter 2	94.95	game boy spieleradapter	19.95			phantasy star 3	74.95
super castlevania 1	114.95	game boy spieleradapter	19.95			phelios	114.95
super ghoul's n ghosts	94.95	game boy spieleradapter	19.95			revenge of shinobi	54.95
super probolactor	114.00	game boy spieleradapter	19.95			ringo's power	139.95
super r-type	94.95	game boy spieleradapter	19.95			road rush	114.95
super soccer	94.95	game boy spieleradapter	19.95			shadow of the beast	129.95
super t.m. n turtles 4	114.95	game boy spieleradapter	19.95			shadow of the beast 2	114.95
super tennis	94.95	game boy spieleradapter	19.95			shining in the darkness	139.95
super wrestlemania challenge	139.95	game boy spieleradapter	19.95			simpsons (bart vs. space mut.)	114.95
top gear	114.95	game boy spieleradapter	19.95			smash tv	114.95
zelda 3 - a link to the past	94.95	game boy spieleradapter	19.95			sonic the hedgehog	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			sonic the hedgehog 2	94.95
		game boy spieleradapter	19.95			space harrier 2	64.95
		game boy spieleradapter	19.95			speedball 2	94.95
		game boy spieleradapter	19.95			spider man	119.95
		game boy spieleradapter	19.95			star commander	119.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 2	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 3	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 4	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 5	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 6	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 7	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 8	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 9	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 10	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 11	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 12	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 13	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 14	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 15	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 16	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 17	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 18	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 19	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 20	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 21	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 22	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 23	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 24	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 25	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 26	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 27	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 28	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 29	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 30	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 31	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 32	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 33	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 34	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 35	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 36	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 37	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 38	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 39	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 40	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 41	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 42	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 43	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 44	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 45	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 46	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 47	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 48	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 49	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 50	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 51	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 52	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 53	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 54	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 55	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 56	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 57	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 58	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 59	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 60	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 61	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 62	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 63	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 64	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 65	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 66	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 67	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 68	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 69	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 70	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 71	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 72	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 73	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 74	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 75	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 76	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 77	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 78	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 79	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 80	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 81	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 82	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 83	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 84	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 85	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 86	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 87	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 88	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 89	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 90	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 91	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 92	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 93	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 94	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 95	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 96	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 97	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 98	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 99	114.95
		game boy spieleradapter	19.95			street fighter 100	114.95

**COMPUTERBESITZER KENNEN AUCH UNSER ANGEBOT IN DEN ENTSPRECHENDEN FACHBLÄTTERN**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

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

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

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**



Fortsetzung von S. 78

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
90	Parodius	Konami	1/93
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

## MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91

SCHWEIZ

## King Games

SCHWEIZ

### SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel 289,- Fr.  
Konsole US RGB - Version 259,- Fr.  
Menacer mit 6 Spielen 129,- Fr.  
Joypad Pro 2 39,- Fr.  
Flying Joysticks für MD, SNES US, SNES CH 105,-Fr.

### US-Spiele:

Ariel the Little Mermaid 79,- Fr.  
Chakan the Forever Man 94,- Fr.  
Lightning Force 94,- Fr.  
Lotus Turbo Challenge 94,- Fr.  
Power Moves 105,- Fr.  
Shinobi 2 a.A.-  
Streets of Rage 2 114,- Fr.  
Sunset Riders 99,- Fr.  
Superman 94,- Fr.  
Thunderforce 4 a.A.-  
Tailspin 89,- Fr.  
Terminator 2 94,- Fr.  
World of Illusion 94,- Fr.  
X-Mutants 94,- Fr.  
usw.



### SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad 279,- Fr.  
Konsole CH inkl. Joypad 235,- Fr.  
JB King Joystick Dt 135,- Fr.  
Game Genie 125,- Fr.  
Joypad für CH Konsole 39,- Fr.  
RGB Kabel für CH Konsole 29,- Fr.  
Div. Joypads ab 39,- Fr.  
Mario Paint CH Version 129,- Fr.  
Super Sc. 6 CH Version 139,- Fr.

### US-Spiele:

Bull vs Lazers 119,- Fr.  
Chester Cheetah 114,- Fr.  
Firep.2000 (Super Swiv) 109,- Fr.  
Jimmy Connor Tennis 99,- Fr.  
NHLPA Hockey 93 109,- Fr.  
Out of this World 119,- Fr.  
Super Goal 114,- Fr.  
Super Mario Kart (CH) 99,- Fr.  
Super NBA Basketball 109,- Fr.  
Super Star Wars a.A.-  
Wing Commander 119,- Fr.  
usw.



Die neuesten Titel telefonisch erfragen, da Listenstand Dezember

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.00 Uhr, Tel. 057/27 31 30

VIDEO\*LASERDISC\*SEGA\*NINTENDO\*PHILIPS ELECTRONICS\*PC SOFTWARE

## JUWEL

Video- und Medienversand  
Bernd Herfurth, Münster

### DEIN GAME-PARADIES!!!

#### SUPER NINTENDO (US)

Wings II 109,95  
King of Monster II 109,95  
Robocop II 119,95  
Mystic Quest 89,95  
Final Fantasy 89,95  
Hook 114,95  
Chuckrock 119,95

#### GAME BOY (US)

Ninja Taro 49,95  
Metroid 49,95  
Rolands Curse II 59,95  
Rocky's Bullwinkle 59,95  
Toxic Crusaders 59,95  
Mickey Mouse I (D) 69,95

#### NES (US)

Simpsons II 109,95  
Addams Family 109,95  
Rockin Kats 109,95  
U.fou R.ia 109,95  
Super Mario Brother II 94,95  
Kung Fu 69,95

#### MEGA DRIVE (US)

European Trophy Soccer 89,95  
Lemmings 98,95  
James Bond 79,95  
Predator II 89,95  
Universal Soldier 98,95  
Terminator II 98,95  
Captain America 98,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

TEL. 0251/661522 Æ FAX 0251/664179 Æ Schillerstr. 57 Æ W-4400 Münster

## POWER-GAMES

**Wir starten ins neue Jahr  
mit sensationellen Angeboten !!!!!**

Stellen Sie selbst Ihre Module aus folgenden Paketangeboten zusammen:

#### Paket -1-

##### Mega Drive:

Sonic -1-  
Castle o. Illusion  
Aquatic Games  
Devil Crash  
Captain America  
Rampart  
Pro Am Champion  
Rolling Thunder  
Toe Jam & Earl  
Monster Hunter  
Turrican  
Toki Adventure  
X-Granada  
Amb. of Cäsar  
Saint Sword  
Marvel Land  
688 Attack Sub

Out Run  
S. Hang On  
EA-Hockey  
Road Rash  
James Pond 1  
Spiderman  
Twin Hawk  
Super Shinobi  
Herzog 2  
Fantasia  
J. Madden Footb. '92  
Crack Down  
Phelios  
Fastest 1  
NHL-Hockey '92

#### Paket -2-

##### Super Nintendo:

F-Zero  
S. Battle Tank  
Ultraman  
Arera '88  
R-Type  
Super Raiden  
Castlevania  
Turtles in Time  
Push Over  
Amazing Tennis  
Adventure Island  
Big Run  
Rocketeer  
Dinosaurs  
Actraiser  
Chuck Rock  
S. Buster Bros.

#### Paket -3-

##### Game Gear:

Leaderboard Golf  
Solitär Poker  
Factory Panik  
Space Harrier  
Pac-Man  
Hailey Wars  
Tauru Ruto Action  
Out Run  
Griffin  
Golby Adventure  
Super Golf

### PREISGESTALTUNG

#### Paket -1-

1 Spiel 69,00 DM  
2 Spiele 89,00 DM  
3 Spiele 119,00 DM  
4 Spiele 139,00 DM  
5 Spiele 149,00 DM

#### Paket -2-

1 Spiel 69,00 DM  
2 Spiele 89,00 DM  
3 Spiele 129,00 DM  
4 Spiele 139,00 DM  
5 Spiele 149,00 DM

#### Paket -3-

1 Spiel 49,00 DM  
2 Spiele 69,00 DM  
3 Spiele 89,00 DM  
4 Spiele 99,00 DM  
5 Spiele 109,00 DM

POWER GAMES  
Aachener Straße 96  
W-5102 Würselen

**Tel. 02405/83940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.



# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
74	Golvelius	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
84	Klax	Domark	8/92
80	Lemmings	Probe	1/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
57	Master Of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 -- Megablast	Imageworks	3/91

## MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Canturion	Electronic Arts	3/91
70	Chiki Chiki	Sega/Capcom	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92

Fortsetzung auf S. 82

# FAIR PLAY

Videogames + Konsolen  
Super NES • NEO GEO • Mega Drive  
Neu + gebraucht

**Call Now**  
**TEL.: 02154/40096**  
Montag - Freitag 13-18 Uhr

**Klaus Rosenhahn**  
Fischelnerstraße 8 • 4156 Willich 1



Brennerhof 6 \* 2000 Hamburg 74

**Sega-Mega-Drive Super Nintendo**

Universal Soldiers US.	99,00 DM	PushOver US.	129,00 DM
Lotus Turbo US.	99,00 DM	On The Ball US.	119,00 DM
The Terminator II US.	99,00 DM	Chuck Rock US.	119,00 DM
Uncharted Waters US.	119,00 DM	Jimmy Connors US.	129,00 DM
Mickey and Donald	99,00 DM	Best of the Best US.	129,00 DM
Captain America US.	99,00 DM	Wing Commander	139,00 DM
Predator II US.	99,00 DM	Outer World US.	139,00 DM
Super Battle Tank US.	109,00 DM	Super S.W.I.V.	139,00 DM
Superman US.	99,00 DM	CyberSpin US.	109,00 DM
Indy US.	99,00 DM	Gods	a.A.
Leader Board Golf US.	109,00 DM	Test Drive II US.	a.A.

Fordern Sie unser kostenloses Magazin an: Frankfurter und Adressierter Rückumschlag (1,70) DM. Wir liefern per NN 10,- DM / Express 15,- DM. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

**Tel. 040/7890108**  
**Fax 040/7890138**

Händleranfragen erwünscht

# MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

## Mega-Angebot

MD Mickey & Donald DT 95,-  
SN Street Fighter II DT 89,-

Mega Drive		Super Nes	
Superman	US 109,-	Magical Quest	US 139,-
Lemmings	US 109,-	Wing Commander	US 129,-
Sonic 2	DT 99,-	Spider-Man	US 119,-
Terminator II	US 109,-	Road Runner	US 119,-
Galahad	DT 109,-	Chuck Rock	US 119,-
Captain America	US 119,-	Probotector	DT 119,-
Tale Spin	DT 99,-	Desert Strike	US 119,-
Shadow o.t. Beast II	US 109,-	Star Wars	US a.A.
Gem Fire	US 129,-	Prince of Percia	US 129,-
Super Battle Tank	US 129,-	Super Smash TV	US 109,-
Mega lo Mania	US a.A.	Barts Nightmare	US 119,-
Super Smash T.V.	US 99,-	Harleys Hum.	US 119,-
Rampart	US 99,-	Lethal Weapon	US 119,-
Uncharted Water	US 139,-	Act Raiser	DT a.A.
Super WWF	US 109,-	NHLPA Hockey 93	US 119,-
Universal Soldier	US 109,-	Lemmings	DT 119,-
Indianer Jones	US 119,-	Mystical Ninja	US a.A.
LHX Attack Copper	US 109,-	Axelay	US 139,-
Ecco (Dolphin)	DT 109,-	Space M. (Aleste)	US 129,-
Action Replay	- 139,-	Action Replay	- 139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr

(04106)

7 59 62

Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr

(04106)

7 81 20



# HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 80

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home.Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
54	G-Loc	Sega	1/93
76	Gaijares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
70	Galahad	Electronic Arts	1/93
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
82	Ishido	Accolade	1/91
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
79	Joe Montana 3	Sega	1/93
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
75	Strider	Sega	1/91
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydride	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
53	Terminator	Virgin	9/92
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flying Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
82	World Of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

## NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Allen 3	Acclaim	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92



# FANDANGO

## VIDEOGAMES' VERSAND & LADEN

FANDANGO VIDEOGAMES  
 NEUGABLONZER STR. 62  
 8950 KAUFBEUREN  
 TEL. 08341/14053 bzw.  
 TEL. 08341/16417  
 FAX. 08341/14127

Inh. Josef  
 Rösch

### THE ENGINE STRIKES BACK

Momotaro Vol.32	129.-	Racing Spirits	29.-
Aeroblasters	129.-	Fire Pro Wrestling	119.-
Bombberman 93	119.-	Fantasy Zone	89.-
Horse Race	119.-	Final Blaster	69.-
Lemmings	109.-	Blue Blink	99.-
PC-Kid 1	129.-	Yaskar	25.-
Gunhed	139.-	Darius Plus	59.-
New Momatario	99.-	Dragon Spirit	29.-
Legendary Axe I	119.-	Galaga '88	59.-
Coryoon	119.-	Dodgeball	109.-
Overtide	119.-	Tower of Druaga	99.-
Violent Soldier	119.-	Cadash	109.-
Out Run	129.-	Dragon Saber	99.-
Power Sports	119.-	PC Kid 2	119.-
New Dodgeball	99.-	Heavy Unit	59.-
Bonze Adventure	119.-	Toy Shop Boys	69.-
Soldier Blade	99.-	Sokolban World	79.-
Super Star Soldier	59.-	Fighting Run	69.-
Puzzle Boy	119.-	Eternal City	79.-
Son of Dracula	119.-	Armed F	49.-
Cyber Core	49.-	Lost Sunheart	99.-
Dragon Fighter	39.-	F1 Circus 92	109.-
Ninja Gaiden	99.-	Rastan Saga II	59.-
Titan	49.-	World Stadium 91	69.-
Toilet Kids	39.-	Die Hard	69.-
Gomola Speed	25.-	Batman	39.-
Columns	29.-	Savers Dodge	59.-
R-Type	25.-	Doreamon 2	59.-
Monsterepath	11.-	Cyber Combat Police	59.-
Thunderblade	99.-	Veigues	59.-
Vigilante	29.-	Ballistix	89.-
Blodia	39.-	Barumba	69.-
Mesopotamia	69.-	World Circus	79.-
Download	49.-	Double Dungeons	109.-
Lode Runner	99.-	Doream	69.-
Skweek	49.-	Cyber Knight	89.-
Mr. Heli	49.-	Power League III	79.-
2nd Bout Wrestling	79.-	Adventure of Genpei2	89.-
Tatsujin	119.-	TV Sports Football	49.-
Klax	39.-	Altered Beast	49.-
Terra Cresta 2	119.-	Be Ball	99.-
Tiger Hell	69.-	Image Fight	69.-
Space Harrier	49.-	Alice	69.-
Hany on the Road	33.-	Son Son II	59.-
Long Nosed Goblin	119.-	Rock On	39.-
Formations Soccer	99.-	Pac Land	39.-
Newzealand Story	69.-	Power Eleven	59.-
Wondermomo	25.-	Pannaola	69.-
Dead Moon	119.-	W-Ring	89.-
Kung Fu	49.-	Taiheki	69.-
Bombberman	119.-	Ryu Kyu	119.-
Stratego	99.-	Photo Boy	119.-
Afterburner II	99.-		
Sidearms	69.-		

### ENGINE-CD .. THE FUTURE!

Gate of Thunder	119.-
Download 2	129.-
Down Down	99.-
Gradus 2	119.-
Spriggon 2	119.-
Star Mobile	119.-
Slime World	89.-
Galaxy Franlein	99.-
Yawara	79.-
Baby Jo	119.-
Wizardry V	99.-
Zero Wings	119.-
Loom	99.-
F1 Project	119.-
Dungeon Master	119.-
Travel Epule	89.-
Legion	119.-
Hurricane Custom	69.-
Fighting Street	109.-
Red Alert	89.-
Rayxamber 3	89.-
Shadow of the Beast	119.-
Terraforming	119.-
Devil Hunter Yoko	49.-
Vanilla Syndrom	49.-
Motorroader MC	119.-
Babel	99.-
Rising Sun	99.-
Intac Baseball	69.-
Valis IV	99.-
Valis III	99.-
R-Type complete CD	99.-
Human Sports Festival	99.-
Cobra II	59.-
Hellfire	119.-
Cosmic Fantasy II	79.-
Genoside	39.-
Davis Cup Tennis	36.-
Super Raiden	99.-
Color Wars	49.-
Alzadick	39.-
Builder Land	39.-
Adventure of Chris	99.-
Browning	39.-
Crazy Car Racing	109.-
Gunbuster	59.-
Minesweeper	59.-
Macross 2036	79.-
Capcom World	29.-
Roadspirits	99.-
Avenger	49.-
Might & Magic	69.-
Lord of Wars	39.-
Hawk F 123	49.-
Conan Future Boy	109.-
Narigari Trendy	59.-
Lemmings	109.-
Shanghai 3	119.-
Motorroader MC 3	119.-
Jim Power	a.A.
Image Fight 2	119.-
Bural 2	119.-
Pastel Line	a.A.
Super Brothers	119.-
Metamor Jupiter	a.A.
Super System Card V3.0	169.-

### EINFACH MEGA, DIESE GAMES

Taz Mania	99.-
World of Illusion	99.-
Chicki Chicki Boys	99.-
Lotus Turbo	119.-
NHLPA 93	99.-
Raiden	79.-
Desert Strike	99.-
Sonic 2	99.-
Aquatic Games	99.-
Chelnov	99.-
Super High Impact	99.-
Golden Axe II	59.-
Cyber Cop	99.-
Ecco the Dolphin	119.-
Kid Chamaeleon	119.-
Bulls vs. Lakers	119.-
F1 Circus	69.-
EA Hockey	79.-
Magical Hat	49.-
Galahad	a.A.
LHX Chopper	99.-
Tecmo WC 92	79.-
PGA Tour Golf	89.-
Dragons Fury	99.-
Batman 2	a.A.
Streets of Rage 2	a.A.
Landstalker 1&M	129.-
Block Out	29.-
Krustys Funhouse	79.-
F1 Hero	79.-
Undealene	69.-
Alisa Dragoon	89.-
Ferari GP Challenge	79.-
MC Kids	119.-

### !!! NEU !!! DIE HARD GAME FAN 12.- DM

!!! NEU !!!  
**STREET-FIGHTER 2**  
**T-SHIRTS**  
 17.- DM

!!! NEU !!!  
**STREET-FIGHTER 2**  
**T-SHIRTS**  
 17.- DM

**SNK NEO GEO**  
 World Heroes 399.-  
 Viewpoint 429.-  
 Robo Army 299.-

### MEGA ZUKUNFT AUF CD

Thunderstorm	119.-
Afterburner 3	129.-
Prince of P.	119.-
Sol Feace	59.-
Earnest Evans	59.-
Time Gal	119.-
Roadblaster FX	119.-
Night Trap	a.A.
Sewer Shark	a.A.

### HARTE WARE

Sega Mega Drive	229.-
Super NES dt. ohne Spiel	199.-
Super Famicom Pal o. RGB	399.-
Super NES us. mit Spiel usw.	399.-
Super NES m. 1 Joypad	299.-
Super CD-Rom	749.-
Turbo DUO	749.-
Turbo Grafz	349.-
PC-Engine	299.-
Turbo Express	499.-
PC-Engine GT	599.-
Multi-Adapter Super NES	59.-
Weiteres Zubehör auf Anfrage.	

### TURBO GAMES AUF CD ...

It came from the desert	119.-
Exile	119.-
Shape Shifter	119.-
Dragon Slayer	109.-
Loom	109.-
Addams Family	109.-
Lords of the Rising Sun	119.-
Monster Lair	109.-

### GAME GEAR ...

Princ of Persia	69.-
Sonic 2	69.-
Chase HQ	59.-
Smash TV	69.-
Alien 3	69.-
Out Run Europe	69.-
KO Boxing	59.-
Aerial Assault	69.-
Baseball	39.-
Shinobi 2	69.-
Predator 2	69.-

### SUPER NINTENDO ...

Out of This World	129.-	Xardion	79.-
Mystical Quest	139.-	Streetfighter II	99.-
Phalanx	129.-	Desert Strike	129.-
James Pond jr.	129.-	Alien vs Predator	a.A.
F1 ROC	129.-	Battelclash S-Scope	99.-
Naxat Pinball	139.-	Mystery Circle	129.-
F1 Hero	129.-	Road Riot	119.-
King of Rally	139.-	Super Aleste	129.-
Ranma 1/2 II	149.-		
Syvalion	89.-		
Mario Kurt	129.-		
Rampart	129.-		
Zelda III	129.-		
Dino City	129.-		
Push Over	129.-		
Musya	69.-		
Magic Adventure	99.-		
Lemmings	99.-		
X-Zone S-Scope	99.-		
Krustys Funhouse	99.-		
Star Wars	139.-		
Rival Turf 2	139.-		
Pilot Wings	99.-		
Mario Paint	99.-		
Pipe Dream	109.-		
Golden Fighter	99.-		
F1 Super Drivin	109.-		
Acrobat Mission	99.-		
Valis	69.-		
Blazeon	109.-		
Last Fighter Twin	99.-		
Magic Sword	119.-		
Zan II	29.-		
Super Nobunga	39.-		
Barth Light	119.-		

### TURBO GFX US...

Air Zonk	119.-
Neutopia	99.-
Sinistron	119.-
Cadash	89.-
Order of the Griffon	109.-
Super Star Soldier	119.-
New Adv. Island	119.-
Soldier Blade	119.-
Night Creatures	99.-
Gunboat	119.-
Military Madness	119.-
Raiden	119.-
Imposamole	119.-
Splatterhouse	69.-
Jackie Chan KungFu	119.-
J.J. & Jeff	79.-
TV Sp. Football	49.-
TV Sp. Hockey	49.-
TV Sp. Basketball	49.-
Bombberman	99.-

**VHS  
 VIDEOKASSETTEN  
 FUER MEGA  
 DRIVE  
 NEO GEO,  
 PC-ENGINE UND  
 SUPER NES  
 LIEFERBAR**

MEGA DRIVE UMSCHALTBAR  
 (50/60 Hz, jap u. us Chip) 299.-  
**AN UND VERKAUF VON  
 GEBRAUCHTHAREN  
 HÄNDLERANFRAGEN  
 ER WÜNSCHT**

**VERSANDKOSTEN PER NACHNAME. 800 DM  
 EXPRESSAUFSCHLAG. 600 DM  
 UMTAUSCH AUSGESCHLOSSEN (AUSSER DEFEKTE  
 WARE). DEFEKTE WARE WIRD NACH UNSEREM  
 ERMESSEN REPARIERT ODER ERSETZT.**



# HIGH SCORES

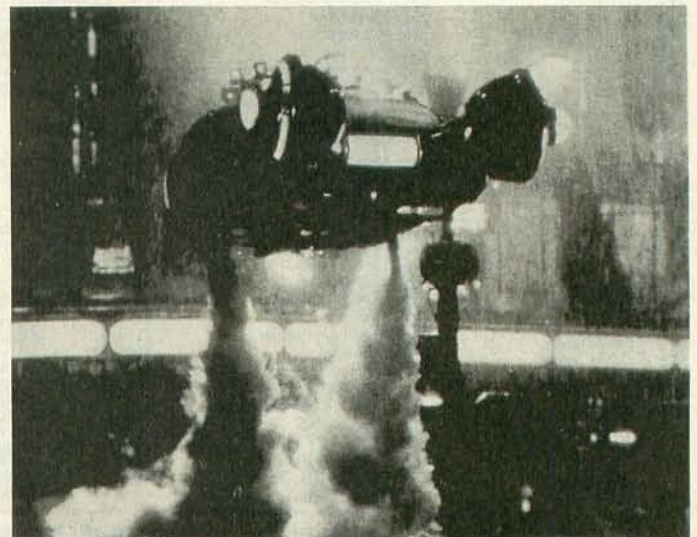
Fortsetzung von S. 82

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
59	Krusty's Fun House	Acclaim	1/93
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
70	North and South	Infogrames	1/92
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solstice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spider-Man	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
29	Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Simpsons	Acclaim	3/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91

## LYNX

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







Ring frei: Trotz Gegnerflut und Waffeneinsatz kennt Ihr keine Gnade.

*gut*

**Preisfrage:** Gibt es heute noch Prügelspiele, die nicht in irgendeiner Form von *Street Fighter 2* inspiriert wurden? Mit der Zeit entpuppt sich das Capcom-Glanzstück als Wegweiser für das gesamte Genre. *Streets of Rage 2* verbindet die Anleihen bei Capcoms Mega-Hit gekonnt mit der Spielbarkeit des ersten Teils. Besonders der Zwei-Spielermodus macht nach wie vor viel Spaß. Auch die Technik-Freaks unter Euch sollten mit dem Spiel zufrieden sein: Mit 16 MByte Speicher ist es eines der bislang umfangreichsten Mega-Drive-Module. Man sieht's: Sprites, Hintergründe und Animationen sind sehr detailliert, Level und Schläge gibt's genug. Glücklicherweise hat Sega Yuzo Koshiro engagiert, der den Soundtrack zum zweiten *Streets of Rage* komponiert und eingespielt hat. Wer eine gelungene Mischung aus *Final Fight* und *Street Fighter 2* fürs Mega Drive sucht, ist mit *Streets of Rage 2* bestens bedient.

MEGA DRIVE

## Hau den Lukas Streets of Rage 2

Nachdem Ihr Euch im ersten Teil der *Streets-of-Rage*-Reihe mit unhöflichen Bombenlegern herumgeschlagen habt, befreit Ihr diesmal den Oberbürgermeister Eurer Heimatstadt aus den Händen einer Verbrecherbande. An der Spitze dieser Truppe steht ein Schurke, der mit allen Wassern

gewaschen ist. Zwecks Chancengleichheit könnt auch Ihr diverse Extrawaffen aufsammeln und damit auf die Feinde losgehen. Euch stehen vier unterschiedliche Spielfiguren zur Wahl: Ob starker Muskelprotz, athletischer Kickboxer, Peitschen-Lady oder Dreikäsehoch-Rollschuhknirps - für jeden Geschmack ist einer dabei.

Alle Helden führen zusätzlich zu Chakko, Brecheisen und sonstigen Totschlägern eine besonders hochwertige Superwaffe mit: Die attraktive Dame schlenzt einen Feuerball aus den Hüften, während der Kickboxer seine Gegner mit einem Aufwärtshaken à la *Street Fighter 2* vermöbelt. Leider unterliegen auch die Spezialattacken dem Gesetz der begrenzten Lebensenergie und sind nach kurzer Zeit verbraucht. Wie beim Vorgänger könnt Ihr auch diesmal zu zweit auf Tour gehen. Gescrollt wird sowohl horizontal als auch diagonal. Am Ende jedes Levels wartet ein bis an die Zähne bewaffneter Levelwächter, der den Zugang zur nächsten Etappe versperrt.



Zu zweit kloppt Ihr die Endgegner schneller in den Staub



Na, na! Mr. Universum verhält sich unpassend...

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**  
 Testversion von: **CWM**  
 Anzahl der Spieler: **1 - 2**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **110 Mark**

**77%**  
 Grafik  
**83%**  
 Musik  
**67%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**





Das Fadenkreuz steuert Ihr entweder mit dem Joypad oder per Menacer

geht so

Der Automat ist viel zu schwer und spielerisch dumpf, trotzdem macht's einen Heidenspaß auf die digitalisierten Figuren zu feuern. Wer sein ganzes Taschengeld in den Münzschlucker investiert, bekommt zur Belohnung gigantische Explosionen, ausgezeichnete Soundeffekte und erstklassige Grafik zu Gesicht - kein anderes Gerät hält in Sachen Technik mit. Kaum zu glauben, auf dem Mega Drive spielt sich *T2* genauso gut, ist ein wenig einfacher und macht sogar Spaß! Vor allem die Grafik der Endzeitlevel ist atmosphärisch und trotz akutem Farbangel gut: Mit Eurem MG-Feuer holt Ihr Raumschiffe vom apokalyptisch gefärbten Himmel und pustet Konservendosen um, die eindrucksvoll in tausend Teile zerbersten. Für alle Freunde "dummer" Ballerspiele ist *T2* genau das Richtige - leider spielt es sich mit Menacer nicht so gut. *ak*

## It's Judgement Day Terminator 2

Für Master System und Game Gear gibt's den ersten Teil, *T2* erscheint exklusiv auf Mega Drive und Super Nintendo. Wer Midways aufwendigen *T2*-Automaten aus der Spielhalle kennt, weiß schnell worum's beim neuen Acclaim-Modul geht: Ihr steuert ein Fadenkreuz und schießt mit MG oder Raketen-

werfer auf feindliche Terminatoren und Kampfraumschiffe. Die Terminatoren kommen aus dem Hintergrund angelaufen und ballern gnadenlos in Eure Richtung, einige der Blechköpfe erscheinen sogar unmittelbar vor Euch. Mit der MG-Munition müßt Ihr angesichts des hohen Feindaufkommens gut haushalten, da nur wenige Munitionski-

sten herumliegen. Außerdem solltet Ihr es vermeiden, die eigenen Leute abzuschießen - unvorsichtige Söldner rennen vor Euch her oder verschanzen sich in Schützengräben. Damit Ihr Euch voll aufs Spielgeschehen konzentrieren könnt, scrollt das Bild automatisch von links nach rechts. *T2* hält sich eng an die Automatenvorlage: Im ersten Level ballert Ihr Euch durch eine Endzeitatmosphäre, danach säubert Ihr eine Fabrikhalle von cybernetischen Arnold-Verschnitten, im dritten beschützt Ihr ein gepanzertes Fahrzeug mit Flak-Geschütz.

### Terminator & Menacer

Am *Terminator 2*-Automaten klammert Ihr Euch an eine nachgebildete Maschinenpistole, die auf den Bildschirm gerichtet ist. Die Mega-Drive-Umsetzung funktioniert dementsprechend mit dem Menacer, einer Lichtpistole in Form eines futuristischen Lasergewehrs. Damit zielt Ihr auf das Spielfeld und sägt die Terminatoren auseinander. Bei der Super-Nintendo-Version kommt das Super Scope zum Einsatz.



"Terminator 2" ist die ansprechende Umsetzung des grafisch höchst imposanten Spielautomaten

Spieltyp:

Hersteller: **Acclaim**  
 Testversion von: **Acclaim**  
 Anzahl der Spieler: **1 - 2**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **120 Mark**

**67%**

Grafik

**46%**

Musik

**67%**

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **66%**



# SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

**SEGA** ★

**Nintendo**

Mega Drive • Game Gear • Neo Geo • Super NES • Game Boy  
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409  
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00  
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

## WICHTIG-WICHTIG-WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,  
einstecken, weiterzeigen!

**JETZT NEU IN ESSEN**

**GAMESTORE**

Computer - & Videospiele  
Rütterscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE  
GAME BOY

ATARI ST  
SUPER NINTENDO

IBM PC  
AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

**Tel.: 0201/77 72 25**

## Fossy's VIDEOSPIELVERSAND in BRUCHKÖBEL

*Inb. Thomas Forster*

	DM		DM
Super Nintendo	279,-	Magnum Set	359,-
Controller	29,-	Sonic 2	92,-
Mario Paint	100,-	World of Illusion	92,-
F-Zero	100,-	Arielle	92,-
Pilot Wings	100,-	Talespin	92,-
R-Type	100,-	Streets of Rage	92,-
Street Fighter 2	100,-	Lemmings	102,-
Super Ghouls'n Ghosts	100,-	Greendog	102,-
Super Tennis	100,-	Where is Carmen.	102,-
Super Soccer	100,-	Ecco the Dolphin	102,-
Sim City	104,-	Thunderforce IV	102,-
Zelda 3	100,-	WWF-Wrestlem.	102,-
Caveman Ninja	119,-	NHLPA-Hockey 93	102,-
Dragons Lair	119,-	Aquatic Games	102,-
Super Castlevania 4	119,-	LHX Att.Chopper	102,-
Super Probotector	119,-	Arch Rivals	102,-
Super T.M.H.Turtles	119,-	D.D.Quackshot	102,-
Super Smash TV	119,-		
Addams Family	120,-	GAME GEAR	272,-
Rival Turf	120,-	SONC 2	82,-
Actraiser	127,-	SHINOBI 2	82,-
James Bond jr.	127,-	STREETS OF RAGE	82,-
Super Adv. Island	127,-	TAZMANIA	82,-
Lemmings	127,-	LEMMINGS	82,-

**UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.**

**WIR LIEFERN SOFORT per NN. zzgl. 7,- DM  
BESTELLEN SIE JETZT UNTER TEL.: 061 81/7 2352**

**HALLO KIDS-TEENS-TWENS UND JUNGE OLDIES, JETZT IST DIE ZEIT  
EUREN WEIHNACHTS-SPARSTRUMPF "SPIELEND GUT ANZULEGEN"!**

**PREISLISTE**

Stand  
1. 10. 1992

01	499,00	NEO GEO-Markete R/R
02	499,00	NEO GEO-Boxset R/R
03	199,00	1978 1975
04	199,00	Magician Lord
05	199,00	Kyu Kyu Kid
06	199,00	Blues Journey
07	199,00	Super Spix
08	199,00	Totl Pingers Golf
09	199,00	Shooting
10	199,00	Cyber Lip
11	199,00	Ghost Pilot
12	249,00	King of Monsters
13	199,00	Ninja Legend
14	199,00	Basketball Stars
15	249,00	Blaming Night
16	249,00	Hyper Mission
17	199,00	Grassland Super
18	249,00	Eightieson
19	249,00	Sheriff
20	249,00	Robin Family
21	199,00	Super Baseball 2000
22	399,00	Totol Hells
23	399,00	Super Street
24	399,00	Totol Fun
25	199,00	Hitling Hero
26	399,00	Mutation Horror
27	39,00	Mandory Lord
28	199,00	Arjooart
29	399,00	Football Fantasy
30	399,00	Lost Robot
31	399,00	Baseball Stars II
32	399,00	Ninja Commando
33	399,00	King of Monsters II
34	399,00	Hardkross
35	399,00	World Master
36	399,00	Art of Fighting
37	-	Video
38	-	Neogeo
39	-	Secret Model
	-	(incl. Abgabe)

**SUPER MARO GmbH**  
WIR SIND FÜR EUCH DA



BIG-POWER ACTION-GAME  
"ROBO ARMY"

A POWER  
EXPLOSION!



Finanzierung  
über unsere  
Hausbank

### FINANZIERUNGS- BEISPIEL

(aus unserer Preisliste)

KONSOLE DM 699,00  
MAGICIAN LORD DM 199,00  
BASEBALL STARS DM 199,00  
WORLD HEROES DM 339,00

**KAUFPREIS** kompletter DM 1436,00

oder

**Monatliche Rate** DM 89,00

(ohne Anzahlung - in 18 Monatsraten)

**Zinssatz 15,4 %**

(Die Finanzierung erfolgt über unsere Hausbank)

THE FIRST 100 MEGA SHOCK RELEASE!

**MARCO**  
SUPER  
AKTION  
NEOGEO

**MARCO GmbH** Dorfweiesenstr. 16 7141 Erdmannhausen  
Tel. 0 71 44 / 3 99 24 Fax: 3 40 21

**Kein  
Ladengeschäft**



Bruchlandung

## Xenon 2

**D**ie Xeniten, Unterlegene des letzten galaktischen Konflikts, haben in fünf verschiedenen Zeitzonen Bomben gelegt. Als Pilot des Megablaster, einem modernen Kampfgleiter mit viel Platz für Extrawaffen, durchforstet Ihr die fünf Abschnitte und entschärft die Bomben durch Ausschalten der Endgegner. Bevor Ihr einem Obermotz gegenübersteht, versuchen Euch verbündete Urzeitwesen der Xeniten frühzeitig von der Bildfläche zu putzen: Brachiopoden, See- und Plattwürmer, Krustentiere und Quallen tummeln sich angriffslustig auf dem Spielfeld. Ein Teil Eurer Gegner hinterläßt nach dem Abschluß nützliche Extras, wie zum Beispiel Smart-

Bombs, Seitenschuß und Sidekick. Außerdem stoßt Ihr in den Trümmern der Feindarmaden auf Münzen, die beim Besuch in einem Extrashop als Zahlungsmittel dienen. In dem intergalaktischen An- und Verkauf könnt Ihr neben unterschiedlichen Waffensystemen auch die Energiereserven Eures Raumschiffs auf Vordermann bringen.

*na ja*

Der Ballerspielstandard fürs Mega Drive liegt dank Prachtmodulen wie zum Beispiel *Thunder Force 3&4* oder *Musha Aleste* in schwindelerregender Höhe.



*Xenon bietet Magerkost im Mikrobereich*

*Xenon 2* dagegen schafft gerade die Durchschnittshürde, und das nur aufgrund zahlreicher Extras und Shop-Option. Die technische Seite ist dürrtig: Träge Steuerung, farblose Grafik und regelmäßige Ruckel- und Flackereinlagen nerven den verwöhnten Ballerfreak. Zu Eurem Glück könnt Ihr die eintönige "Bomb the Bass"-Begleitmusik abstellen, was Euch dann an Soundeffekten zu Ohren kommt, ist allerdings auch nicht viel besser. *pa*

Spielertyp:

Hersteller: **Virgin Games**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue, 3 Schwierigkeitsgrade**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **120 Mark**

**57%**  
 Grafik  
**22%**  
 Musik  
**48%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **53%**

Schattengewächs

## Shadow of the Beast 2

**A**uch die Jump'n'Run-Saga um den Jüngling, der einst in ein gruseliges Monster verwandelt wurde, geht in die Mega-Drive-Fortsetzung. Nachdem Ihr Euch im ersten Teil aus der unliebsamen Gestalt befreit habt, hat der Bösewicht aus Rache Eure Schwester entführt. Um sie zu befreien und den Verantwortlichen eins auf den Deckel zu geben, kehrt Ihr nach Kara-Moon zurück. Alte und neue Ungeheuer und schlecht gelaunte Tiere wollen Euch den Weg versperren. Entweder Ihr kommuniziert

mit ihnen oder Ihr murkst sie kurzerhand ab. Zwischendurch müßt Ihr einige kleine Rätsel lösen. Außerdem tragt Ihr bis zu vier Gegenstände, die zur Verteidigung oder zum Rätsellösen benutzt werden.

*na ja*

Warum Original und Fortsetzungen – auf Computern gibt's bereits den dritten Aufguß – so große Erfolge waren, wird mir auf ewig ein Rätsel bleiben.



*Der Schatten des Monsters verdunkelt das Spiel*

ben. Der Hintergrund besteht aus Balken und spielerisch wird bestenfalls Mittelmaß geboten. Zusammen mit unfairer Kollisionsabfrage und simplen Rätseln, die meist aus dem Herumtragen des richtigen Gegenstands bestehen, schrecken Euch die Designer schon vor dem ersten Obermotz ab. Wenigstens sind Animation und Gegner auf hohem Niveau, um wenigstens den Fantasy-Fans etwas fürs Auge zu bieten. *iz*

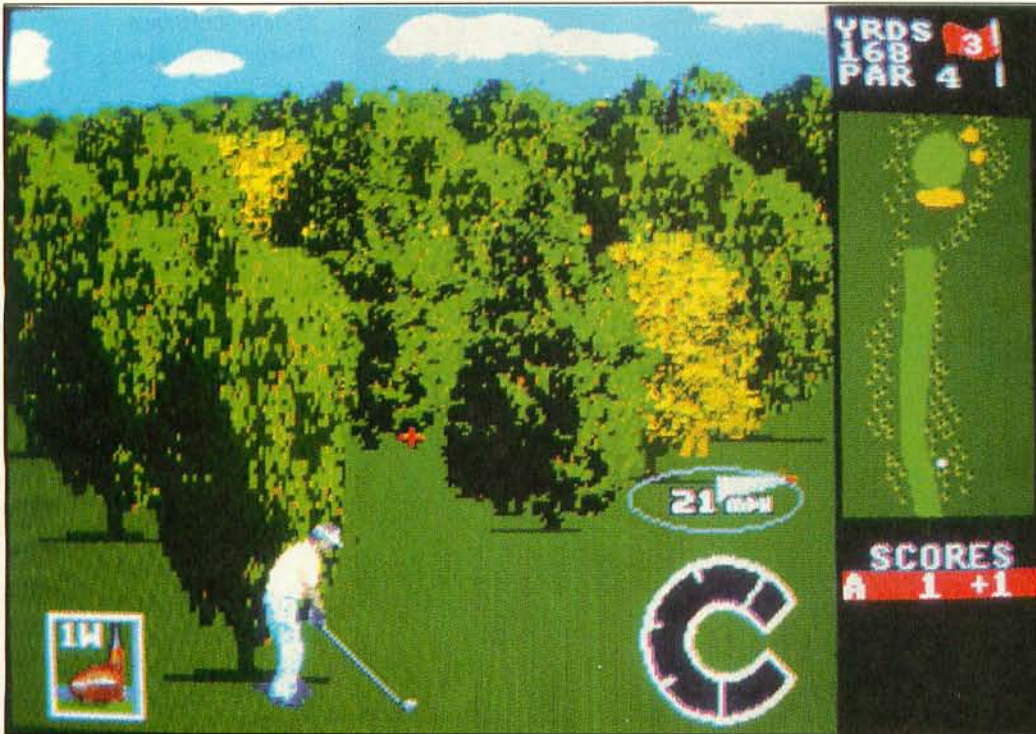
Spielertyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Testversion von: **Electronic Arts**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Anfänger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **120 Mark**  
**48%**  
 Grafik  
**31%**  
 Musik  
**28%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **27%**





Wieder einmal hat sich der Ball in den Wald verirrt

*gut*

Jede Menge digitalisierte Bäume und Büsche säumen den Kurs, gesampelte Soundeffekte und viele Spielmodi können überzeugen. Die Steuerung ist einfach zu erlernen und birgt etliche Raffinessen. Auch das Putten geht mit einiger Übung leicht von der Hand. Spielerisch ist *World Class Leaderboard* solide und zeigt kaum Schwächen. Die Grafik fällt aber etwas ab: Digi-Gebüsch ist zwar recht ansehnlich, aber Pixelbäume sehen einfach besser aus. Beim Vergleich mit den anderen beiden Golf-simulationen pendelt sich dieses Modul in der Mitte ein: *PGA Tour Golf* bietet spielerisch mehr, *Arnold Palmer* ist grafisch schöner. Im Vergleich zur *Master-System-Version* schneidet die *Mega-Drive-Umsetzung* zwar besser ab, nützt die system-spezifischen Vorteile allerdings kaum aus. iz

Fairway

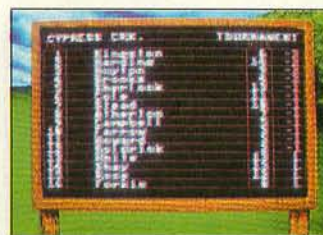
## World Class Leaderboard

Nach langer Zeit erfreut endlich wieder eine Golfsimulation die Mega-Drive-Putter. Der Computerklassiker wurde schon auf Sega's 8-Bit-Maschinen umgesetzt und findet dank U.S. Gold nun den Weg zur 16-Bit-Fanschar. Wieder einmal müßt Ihr auf Laserschwert und Raumschiffe verzichten, um geruhsam eine Runde auf dem Golfplatz zu drehen. Bewaffnet seid Ihr mit einer ganzen Anzahl von Schlägern, um den kleinen Golfball in ein Loch zu befördern. Die fiesen Gegner sind diesmal keine Aliens, sondern Wind und die natürlichen Fallen eines Golfplatzes. Ihr könnt alleine oder mit ein paar Freunden ein Turnier spielen. Neben der herkömmlichen Golfrunde gibt's Lochwettbewerb und Mannschaftswettbewerbe. Bevor Ihr Euch auf einen

der vier Kurse wagt, könnt Ihr auf der Driving Range und auf einem Übungs-Green noch fleißig testen.

Den Platz seht Ihr in 3-D-Perspektive, wobei auch auf den Greens aus der gleichen Sicht

geputtet wird. Dichte Wälder, Seen und Sandbunker haben die lauschigen Kurse natürlich auch zu bieten. Ihr könnt die Schlägersets selbst aussuchen und beim Schlag Power, Slice und Hook beeinflussen. Bei Drives, Chips und Putts solltet Ihr auf den Wind achten. Bei Bedarf könnt Ihr Euch von einem Caddy beraten oder den Computer übernehmen lassen. Neben der normalen Perspektive dürft Ihr in einem Fenster den Flug des Balles von oben verfolgen. Eine digitalisierte Stimme gibt zwischendurch einige Kommentare zum Spielgeschehen von sich.



Vor dem Wettbewerb solltet Ihr auf der Driving-Range üben und Euch den Kurs genau ansehen

Spielertyp:

Hersteller: **U.S. Gold**  
 Testversion von: **U.S. Gold**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **4 Spielmodi**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **120 Mark**

**58%**  
 Grafik  
**28%**  
 Musik  
**57%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**

MEGA DRIVE





**Skelette und Senso-Einlagen erschweren Euren Weg**

Ende jedes Abschnitts steht Ihr Obermützen gegenüber, die Euch als Drachen oder andere feuerspeiende Ungetüme nach dem Bildschirmdasein trachten – lebenswichtige Continues müßt Ihr Euch mühsam erarbeiten.

*geht so*

Trotz guter Ideen wie dem eingebauten Sensospielchen und interessanten Gegnerscharen (Skelette, Flugsaurier und schwebende Feuermonster) kann *Risky Woods* nicht richtig begeistern. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die hakelige Steuerung lassen schnell Frust aufkommen. Auch dem Spielprinzip geht schnell die Luft aus, da in den späteren Levels nur noch wenig Neues kommt. *Risky Woods* erinnert stark an Spiele wie *Gods*. Auch hier wird gelaufen, werden Gegner zerballert und kleine Rätsel gelöst – doch die begrenzten Continues, das fehlende Paßwort und der knapp bemessene Timer hemmen die Entdeckerfreuden erheblich. *pa*

Im Wald da sind die Räuber

## Risky Woods

Der böse Draxos hat die friedlichen Mönche in steinerne Statuen verwandelt – üble Kräfte regieren das Land und verbreiten Angst und Schrecken. In der Rolle des tapferen Kriegers Rohan macht Ihr Euch auf den Weg in den Wald der Gefahren ("Risky Woods"), wo Draxos die Mönchstatuen versteckt hält. Erst wenn alle Mönche von ihrem "harten" Schicksal erlöst sind und der dunkle Herrscher vernichtet ist, kehren Frieden und Weisheit zurück.

Mit dem jungen Krieger geht's durch Wälder, Höhlen und Schlösser, um die versteinerten Diener Gottes zu retten. Auf einer Übersichtskarte, die vor jedem Abschnitt gezeigt wird, begutachtet Ihr den weiteren Weg. Eure Feinde erledigt Ihr mit Wurfmessern. Mit ihrem Ableben lassen die Gegner Münzen fallen – habt Ihr genug gesammelt und das richtige Extra aufgenommen, wird Rohan mit ei-

ner stärkeren Rüstung belohnt. Plötzlich herabfallende Felsbrocken oder aus dem Boden hervorschnellende Speerspitzen säumen Euer Waldabenteuer. In Schatztruhen findet Ihr viele nützliche Dinge: Äpfel laden die Lebensenergie auf, durchschlagskräftigere Waffen wie Äxte, Bumerangs und Feuerbälle verschaffen Euch den nötigen

Respekt bei den Monsterhorden und kleine Kreuze treiben Euer Punktekonto in die Höhe. Unter den nützlichen Gegenständen trifft Ihr auch auf Niete: Totenköpfe mindern Eure knapp bemessenen Energiereserven und Teleporter beamen Euch an den Anfang des Abschnittes zurück. Durch Einsammeln von Messingrädern knackt Ihr die von Statuen bewachten Tore: In Senso-Art spielt Ihr die vorgegebenen Töne nach. Stimmt Euer Geklimper mit der Vorgabe überein öffnet sich das Tor. Je höher der Level, desto komplizierter sind die Melodien. Am



Mit Pfeil und Bogen bewaffnet, stürzt Ihr Euch in die gefährlichen Wälder.

**Spieltyp:**

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Testversion von:** Electronic Arts  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Continue und High-Score-Liste  
**Geeignet für:** Profis und Fortgeschrittene  
**Ca.-Preis:** 120 Mark

**64%**  
**Grafik**  
**58%**  
**Musik**  
**41%**  
**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **63%**



# DATA ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

## DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

**MEHR**

**LEVELS  
ENERGY  
LIVES  
POWER**

**FANTASTISCHE  
SPECIAL  
EFFECTS**

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS.**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY  
HOTLINE  
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270  
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**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.**

**JE NACH SPIEL :**  
**UNENDLICHES LEBEN  
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN  
UNBEGRENZTE POWER  
HÄRTER ZUSCHLAGEN  
HÖHER SPRINGEN  
IN JEDEM LEVEL STARTEN  
UND VIELES MEHR**

**FÜR GAME BOY™  
FÜR NES™  
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER NES™  
FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-**



**WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN  
DURCH NINTENDO INC.  
©1994 SEGA ENT. LTD.



**ERHÄLTLICH WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!**

**DIREKT-BESTELLSERVICE:**

**TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

**DATAFLASH GMBH**

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

**DATAFLASH GMBH**



4240 EMMERICH  
WASSENBERGSTR. 34

**AUCH ERHÄLTLICH  
BEI**



**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960  
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**





Speziell der Zweispielermodus von Lotus Turbo Challenge erinnert stark an Top Gear auf dem Super Nintendo

gut

Durch die Details am Straßenrand und die hügeligen Strecken fährt Ihr bei Lotus Turbo Challenge praktisch in der dritten Dimension. Was bei der Jungfernfahrt als unfaire Stelle aufstößt, kann man mit etwas gutem Willen als Realitätsnähe ansehen. Wer mit 200 Sachen über eine Kuppe rauscht, muß eben damit rechnen, daß er in ein Hindernis brettet. Die Steuerung ist einfach gehalten. Auch mit 130 Meilen in der Stunde bricht die Karre in engen Kurven nicht aus. So leicht sich die Boliden dirigieren lassen, so gesalzen sind die Zeitlimits. Im Zweispielermodus ist das Zeitlimit nicht abschaltbar: So gibt's oft zwei Verlierer, echte Konkurrenz zum Mitspieler kommt nicht auf. Zudem hätte man am quäkigen Motorensound noch etwas feilen können. Bemerkung meines Kollegen Ingo: "Klingt ja wie auf dem C64!". Dennoch, wer einen Mitstreiter vor seine Konsole zitieren kann, greift mit Lotus nicht daneben. *jb*

## Doppel-Cannonball

# Lotus Turbo Challenge

Das englische Software-Haus Gremlin hat es programmiert, von Electronic Arts wird das Spiel veröffentlicht: In dreidimensionaler Perspektive rast Ihr mit Eurem Lotus Turbo von Punkt A nach Punkt B. Wie bei Out Run müßt Ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits zwischen Start und Ziel mehrere Checkpoints passieren. Bei Sekunde Null wird der Motor abgeschaltet – der Wagen rollt gemütlich aus. Erreicht Ihr einen Kontrollpunkt nicht rechtzeitig, heißt's "Game Over". Gehört Ihr jedoch zu den besseren Lotus-Piloten, werden die Sekunden, die Ihr bei einem Checkpoint spart, auf das nächste Zeitlimit angerechnet.

Die Werkstattoptionen sind knapp gehalten: Getriebe und Joypad-Belegung wählt Ihr vor

dem Start. Unterwegs sind Geschwindigkeit, Drehzahl, Gangübersicht und Punkte eingeblendet. Im Zweispielermodus (horizontal geteilter Bildschirm) lest Ihr zusätzlich den Abstand

zum Gegenspieler ab. Auf der Strecke tummeln sich neben ungezählten Rennkollegen diverse Hindernisse natürlichen Ursprungs: Baumstämme, überflutete Senken, Felsen und sogar kreuzende Trucks. Die acht Strecken unterscheiden sich in der Beschaffenheit der Hindernisse und den vorherrschenden Wetterbedingungen. Mit Regen, Schnee und Nebel sowie Nachtfahrten müßt Ihr unterwegs fertig werden. Im Gegensatz zu 08/15-Rennspielen gibt's bei Lotus Turbo Challenge echte Berg- und Tal-Strecken und Tunnels.



Endlich gibt's wieder ein ordentliches Zwei-Spieler-Rennen fürs Mega Drive

Spielertyp:

Hersteller: **Electronic Arts**

Testversion von:

**Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1 - 2**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **100 Mark**

**69%**

Grafik

**47%**

Musik

**60%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**





Jetzt wird es ekelig!

ferjagd; fünf Schwierigkeitsgrade bieten sowohl für Gelegenheitsklatscher, als auch für Hardcore-Insektenvernichter genügend Herausforderungen.

*gut*

Igitt! Die Grafiker haben so viel ekliges Viehzeug ins Spiel gepackt, daß ich das Modul nur anfasse, wenn Mückenklatsche und Insektenspray zur Hand sind. Die neuste Sega-Ballerei zeigt, daß es nicht immer die ewig gleichen Alienformationen sein müssen. Dutzende von innovativen Ekelattacken in Form von Schleimwürmern und schwabbeligen Quallen fordern Augen und Reaktion. Ein nettes Extrawaffensystem, einfallsreiche Gegner und der löbliche Zwei-Spieler-Modus kaschieren die kleinen technischen Schwächen aber nicht: Spielt Ihr allein, ist das dezente Ruckeln kaum zu bemerken, zu zweit nervt Spritegeflacker, vor allem bei voller Bewaffnung. Trotzdem steht *Bio Hazard Battle* weit über dem Genredurchschnitt und kann selbst hartgesottene Bildschirmpiloten überzeugen. *iz*

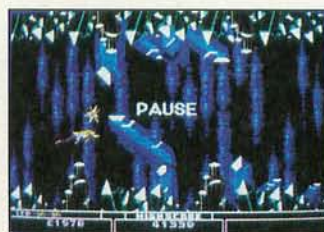
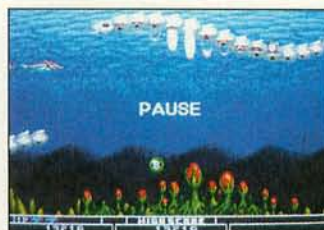
MEGA DRIVE

Kleinkrieg

## Bio Hazard Battle

Wenn Euch Alienhornden und Monster aus dem All langsam zu langweilig werden, und Ihr bei Sternenschlachten schläfrig gähnt, kommen Euch die kreativen Köpfe von Sega gerade recht: In der neusten Sega-Ballerei stehen Euch innovative Feindfluten gegenüber. Ein biologischer Weltkrieg hat den Planeten Avaron und seine Atmosphäre mit Viren verseucht. Die Überlebenden sind damals in eine Raumstation geflüchtet und kehren nun nach jahrzehntelangem Dauerschlaf zurück. Obwohl Avaron wieder bewohnbar ist, hat die Sache den berühmten Haken: Durch die Einwirkung der Giftstoffe sind alle Insekten und Kleinstlebewesen zu Monstern mutiert. Spinnen, Egel und allerlei krabbelndes Getier herrscht über Avaron. Ihr werdet

vorgeschickt, um die Lage zu sondieren und den Weg freizuräumen. In einem von vier Raumschiffen rast Ihr als fliegender Kammerjäger durch acht Levels und ballert das Ungeziefer in den Insektenhimmel. Riesige Tausendfüßler, schleimige Würmer und Schwärme von Monsterbienen erwarten Euch in den von links nach rechts scrollenden Spielstufen. In dunklen Wäldern, engen Höhlengängen und in Genetiklabors müßt Ihr schnelle Reaktion beweisen - die ekeligen Kreaturen lassen nicht mit sich spaßen. Jedes Raumschiff könnt Ihr mit herum-schwirrenden Extrawaffen aufrüsten und in drei Stufen ausbauen. Laserstrahlen, Plasmabomben und Feuerbälle halten Libellen und mutierte Motten in Schach. Ihr geht allein oder zu zweit gleichzeitig auf Ungezie-



Ihr könnt zwischen vier Bio-Raumschiffen wählen, um die bizarre Flora und Fauna von Avaron kennenzulernen.

Spielertyp:

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

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

**75%**  
 Grafik **64%**  
 Musik **67%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**





Bei "Road Rush 2" kommt der Berg- und Taleffekt wie beim Vorgänger gut 'rüber

größten Schwierigkeiten machen die Polizeibeamten, die dem Maschinenpulk hinterherjagen. Wenn die Euch erwischen, müßt Ihr tief in die Tasche greifen.

geht so

Electronic Arts peppt zur Zeit alte Spielkonzepte auf und wirft sie mit dem Zusatz "93" oder "2" wieder auf den Markt. Nach der Evolution von EA zu NHLPA Hockey dürfen sich alle Mächtgern-Rocker auf die leicht modifizierte Fortsetzung "ihres" Spiels freuen. Die Grafik wurde neu gepinselt, der Spielablauf im Gegensatz zu den Maschinen nicht frisiert. Es stehen jetzt mehr Motorräder zur Wahl, dafür sind Sprites, Animationen und Gegner größtenteils unverändert. Auch bei der bewährten Steuerung bleibt alles beim alten, ebenso der Berg- und Taleffekt. Sogar die Musik ist wie beim Vorgänger nur durchschnittlich. Unter dem Strich bleibt das gleiche Spiel mit neuen Optionen, anderen Motorrädern und einem kurzweiligen Zwei-Spieler-Modus. **ak**

Massenkarambolage

## Road Rush 2

MEGA DRIVE  
**M**it meinem Shuriken-400-Motorrad stehe ich am Start. Ein Sandsturm tobt, der Starter hat sich in einen dicken Mantel gehüllt. Meine Maschine heult auf, als er die Flagge hebt und das Rennen freigibt. Die Motorräder preschen los. Jeder will dem anderen so schnell wie möglich davonfahren. Ich ziehe an der aufgemotzten Panda 900 vorbei und übernehme die Pole-Position. Nach sieben Kilometern ist mir das Feld aus den Augen geraten, doch unerwartet taucht ein einzelner Fahrer im Rückspiegel auf: Ich lasse ihn herankommen und dränge ihn mit voller Wucht von der Straße. Er überschlägt sich und bleibt benommen liegen. Aus Schadenfreude betrachte ich den Vorgang im Rückspiegel und erkenne zu spät, daß hinter dem nächsten Hügel ein LKW auf mich zurast...

Alle Motorradfans, denen ein gepflegtes Hang-On-Rennen zu langweilig ist, kennen das EA-

Modul *Road Rash*. Friedliche Fahrrad- und Autofahrer verunsicherten die digitalen Straßen und boxen Rivalen vom Roller. Im zweiten Teil schwingt Ihr Euch erneut auf Euren Feuerstuhl und jagt nach dem Preisgeld, das Ihr in eine neue Maschine investieren könnt. Im "Bike Shop" werden 15 Motorräder in drei Performance-Klassen angeboten.



Zum Auftakt fährt Ihr eine "Shuriken 400", die sich gut steuert aber nur langsam auf Touren kommt. Langfristig habt Ihr's auf die "Bazai 7.11" abgesehen. Fünf Strecken sind zu absolvieren: Alaska, Hawaii, Tennessee, Arizona und Vermont. Alle Rennen steigen auf "normalen" Bundesstraßen. Wundert Euch also nicht, wenn Tiere über die Fahrbahn huschen oder Euch ein Auto entgegenkommt. Am Seitenrand stehen Palmen, Bäume, Häuser, Schilder, Leitplanken, Sprungschancen und Strommasten. Donnert Ihr dagegen, gibt's einen Freiflug gratis. Die



Die Fortsetzung unterscheidet sich nur in Details vom ersten Teil. Sehr spaßig: Der Split-Screen-Modus

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**

Testversion von:

**Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1 - 2**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **120 Mark**

**70%**

Grafik

**58%**

Musik

**46%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**





## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	269,-
Grundgerät mit Sonic	319,-
Grundgerät Magnum Set	369,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Batman Returns	dt 99,-
Bio Hazard Battle	dt 119,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
E-Swat	jp 49,-
Ferrari Grand Prix	dt 119,-
Gaiars	jp 49,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Gynoug	jp 39,-
Indiana Jones	us 119,-
John Madden '93	us 109,-
Landstalker	jp 119,-
Lemmings	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Moonwalker	dt 59,-
NHLPA 3 Hockey	us 109,-
Olympic Gold	us 79,-
Predator 2	us 99,-
Rampart	us 109,-

### GAME GEAR

Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Klax	us 69,-
Lemmings	us 69,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	jp 69,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-

### Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
Viewpoint	419,-
Art of Fighting	449,-
Achtung Achtung Achtung	
An- und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen	
Immer Gebrauchte Titel auf Lager	

### GAME BOY

Alien 3	us 69,-
Batman 2	us 69,-
Battletoads	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Humans	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Super Mario Land 2	dt 59,-
Star Wars	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Tom & Jerry	us 69,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-



## HIGH SCORE GAMES

### SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Action Replay Pro	149,-
Actraiser	dt 139,-
Castlevania 4	dt 129,-
Chester Cheetah	us 129,-
Desert Strike	us 129,-
F1-Roc	us 129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Firepower 2000	us 119,-
Fatal Fury	jp 149,-
Gods	us 129,-
Joe & Mac	dt 129,-
Jimmy Connors	us 129,-
Mario Paint	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 129,-
NCAA Basketball	us 129,-
NBA All Star Challenge	us 129,-
Out of this World	us 129,-
Push Over	us 129,-
Pilotwings	dt 99,-
Phalanx	us 129,-
Protector	dt 129,-
Soul Blazer	us 129,-
Space Megaforce (Aleste)	us 129,-
Spiderman X-Man	us 129,-
Star Wars	us 149,-
Street Fighter 2	dt 99,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

**Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377**

Kurwickstr.2 2900 Oldenburg

**Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42**

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

### SEGA MEGA DRIVE

Shinobi	dt 59,-
Shining Force	jp 119,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 99,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 109,-
Super Battle Tank	us 109,-
Super Shinobi 2	dt a.A.
Tazmania	us 99,-
Terminator 2	us 109,-
The Flintstones	us 109,-
Thunderforce 4	dt 119,-
Warsong	us 99,-

### SUPER NES

Super Buster Brothers	us 129,-
Super Double Dragon	us 129,-
Super Ghoul's'n Ghosts	dt 99,-
Super Soccer	dt 99,-
Terminator 2	dt a.A.
Turtles	dt 129,-
Tiny Toons	us 129,-
Wing Commander	us 139,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt 99,-

Wir haben auch eine große Auswahl an N.E.S. Spielen. Ruft einfach an.



# aRJay

aRJay Games &  
Computersystems  
Raiffeisenstr. 1  
4795 Delbrück  
Fax: 05250/53888

Wir sind umgezogen !! **05250/7031 od. 53888**

MEGA DRIVE	269,-
328 II-Joyboard	89,-
Arielle	99,-
Alien III	99,-
Batmans Return	99,-
Desert Strike	109,-
LHX Attack Chopper	109,-
NHLPA Hockey	99,-
Sonic II	99,-
Streets of Rage II	99,-
Thunderforce IV	119,-
World of Illusion	99,-

Versandkosten: 8 DM  
Sicherheitsverpackung: 2 DM

Preisänderungen vorbehalten!

... schon da?  
Na klar - wer bis 16 Uhr anruft  
hat's morgen oder übermorgen!

Mo-Fr von 10 - 18.30 Uhr,  
... danach Anrufbeantworter!

SUPER NES + Mario Kart	298,-	Magical Quest	139,90	Tom & Jerry	a.A.
Super NES us.	309,-	Mario Kart dt.	99,-	Tiny Toon	a.A.
Action Replay Pro	139,-	Mario Paint dt.	99,-	Terminator 2	a.A.
das 2. Pad	29,90	NCAA Basketball	119,90	Top Gear dt.	129,90
Adapter	49,-	NHLPA Hockey	129,90	Turtles IV dt.	129,90
Joystick JB KING	ab 139,-	Out Of This World	119,90	Wing Commander	129,90
Joystick Streetfighter	199,-	Parodius dt.	a.A.	Zelda III dt.	99,-
Joystick XE I	ab 219,-	Pilot Wings dt.	99,-		
ActRaiser	119,90	R-Type dt.	99,-		
Amazing Tennis	119,90	Sim City dt.	a.A.		
Axelay	129,90	Sim Earth	a.A.		
Batmans Return	a.A.	Soulblazer	129,90		
Battle Clash	109,90	Space Megaforce	119,90		
Castlevania IV	119,90	Spiderman/X-Man dt.	129,90		
Desert Strike	129,90	Spindizzy Worlds	a.A.		
Dino City	129,90	Streetfighter II dt.	99,-		
F-Zero	99,-	Super Battle Tank	109,90		
Final Fantasy II	129,90	Super Ghoul's'n Ghosts dt.	99,-		
Final Fight	119,90	Super Pang	119,90		
Gods	129,90	Super Protector	109,90		
Hook	119,90	Super Star Wars	a.A.		
Jimmy Connors	a.A.	Super Soccer dt.	99,-		
Lemmings	109,90	Super Tennis dt.	99,-		

Alles da für das  
deutsche Super NES!

JB-King II,  
Streetfighter-Stick,  
Joystick XE-1,  
Super Scope 6,  
ASCII-Pad, ...

Mario-Kart dt. **99,-**

Aktion:  
"Fire"-Adapter  
- der Beste - nur **49,-**

NEOGEO+M-Card	739,-
NEO GEO Joystick	119,-
Memory Card	69,90
Alpha Mission II	269,-
Art of Fighting	a.A.
Baseball Stars II	309,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Fatal Fury	309,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Robo Army	279,-
Sengouku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Point	a.A.
World Heroes	379,-

An- und Verkauf  
gebrauchter  
NEO GEO Module

**Wir machen Deinen JB-King STAR WARS tauglich**





Neues vom Ochsenfrosch

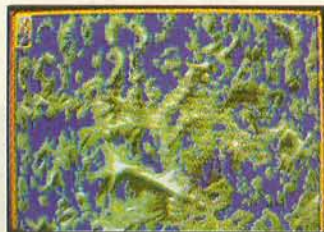
## Powermonger

Durfet Ihr Euch in *Populous* als Gott aufspielen, werdet Ihr in *Powermonger* zu einem Feldherren degradiert. Euer Ziel ist es, auf einer 13 mal 15 Quadranten großen Weltkarte von der linken oberen zur rechten unteren Ecke zu gelangen. Habt Ihr einen Quadranten eingenommen, stehen Euch die umliegenden drei Abschnitte zur Eroberung frei. Gekämpft wird jedoch nicht auf der Karte. Der eigentliche Spielbildschirm enthält eine dreidimensionale Ansicht eines Landstrichs, die Menüleiste für Eure Aktionen sowie die Anzeigen Eurer Truppenstärke, Eures Nahrungsmittelvorrats und Eurer Gesundheit. Daneben sind Fenster für Informationen, Übersichtskarten und den Spielverlauf eingeblenDET.

Ein Abschnitt gilt als erobert, wenn alle darin befindlichen Gebäude zu Eurem Königreich gehören. Die gesamte Handlung läuft dabei in Echtzeit ab und Ihr

seht die Männchen auf dem Spielfeld herumlaufen und kämpfen. Für jede Aktion wählt Ihr eine von drei Stärken aus. Bei einem passiven Kampf laufen Eure Recken ins angewählte Dorf, schütteln die Bewohner etwas durch und ziehen sie nach kurzer Diskussion auf Eure Seite (vorausgesetzt, die Leuten waren gegen ihren vorherigen Herr-

scher aufsässig; loyale Dorfbewohner hätten Eure Passivität genutzt, um Euren Trupp zu meucheln). Bei einem normalen Kampf gibt's einige Überlebende, die sich auf Eure Seite schlagen. Stürzt Ihr Euch aggressiv auf ein Dorf, wird so lange gekämpft, bis eine Partei blutend im Staube liegt. Unterliegt Ihr im Gemetzel, wird zuerst Eure Truppe aufgegeben, dann geht's Euch an den Lederkragen. Neben Kampfhandlungen stehen Euch noch Handel, Verbrüderung, Spionage, Ausrüstung, Mobilmachung und einige andere Aktionen aus dem Menü zur Verfügung.



Es gilt, einen Landstrich nach dem anderen zu erobern, bis Ihr es über die Landkarte geschafft habt. Eine Mega-Drive-Maus wäre der Himmel.



*Bullfrogs Populous-Nachfolger ist ein gelungenes Spiel um Taktik, Strategie und Eroberungen*

gut

Selbst wenn Ihr Euch durch die umfangreiche Anleitung gewöhnt habt, sind etliche Versuche nötig, bis Ihr wißt, wie der Hase läuft. Die ständige Nahrungsmittelknappheit im Nacken, müßt Ihr schnell anhand der gegebenen Informationen entscheiden, ob Ihr das vor Euch liegende Dorf vernichtet oder die Bewohner zu Euren Vasallen macht. So genial das Spiel ist, hat es doch einige Schwachstellen. So erhaltet Ihr beispielsweise keine Informationen über Truppenstärke und Ausrüstung des Feindes. Die "Erfinde-Aktion" ist sehr sinnvoll, um Eure Ausrüstung aufzustocken, in welchem Dorf Ihr was erfinden könnt, bleibt jedoch meist im Unklaren. Dazu kommt, daß es keinen steigenden Schwierigkeitsgrad auf dem Weg über die Karte gibt. *Powermonger* ist ein typisches Computerspiel für Maussteuerung. Sonst wird die Joypad-Kontrolle schnell zur Fummelei. Trotzdem ist *Powermonger* ein gelungenes Strategiespiel. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
Testversion von: **Electronic Arts**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Profis und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **120 Mark**

**68%**

Grafik

**36%**

Musik

**68%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**



## Brutalo-Ball

# Arch Rivals

Das Publikum kreischt, die Akteure auf dem Spielfeld foulern, was die Ellbogen hergeben und der Schiedsrichter ist blinder als ein Maulwurf - bei *Arch Rivals* von Flying Edge spielen die Basketballregeln keine Rolle; Hauptsache, der Ball landet im Korb.

Neben der Kontrolle über den eigenen Spieler (Zwei-Mann-Teams) beeinflusst Ihr die Aktionen Eures Mannschaftskollegen: Auf Befehl paßt er den Ball oder wagt einen Korbversuch. Nur wer geschickt foulert, hat bei *Arch Rivals* Erfolgchancen - langwierige Dribbeleien und Spiel auf engem Raum werden durch Faustschläge oder Rempeleien unterbrochen. Vor jeder

Partie wählt Ihr unter acht verschiedenen Akteuren: Tyrone ist "flink" mit den Fäusten, während der blonde Reggie als sicherer Korbschütze auftritt. In den Viertelpausen verrät Euch ein Nachrichtensprecher taktische Tricks und Kniffe.

*geht so*

Der erste Eindruck täuscht: *Arch Rivals* macht trotz simpler Präsentation, rutschiger Steuerung und fehlendem Turniermodus Spaß - was fehlt, ist die Langzeitmotivation, für die nur ein menschlicher Gegenspieler garantieren



Das Motto "Fair geht vor" ist hier fehl am Platz

kann. Kleine Gags wie das Umrempeeln des trottelligen Alibi-Schiris und der Viertelpausen-Reporter lockern das Spielgeschehen zwar auf, wiederholen sich aber zu schnell. Eine gute Idee ist die Belohnung für gekonntes Freispielen: Wer unbedrängt auf den Korb zielt, hat eine höhere Trefferquote. *Arch Rivals* ist eine Sport-Action-Kombination, die man alle paar Wochen für eine Zwischendurchpartie aus dem Regal hervorholt. pa

Spielertyp:

Hersteller: Flying Edge  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1-2  
Features: Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 120 Mark

58%

Grafik

43%

Musik

55%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

## Superhelden

# Captain America

Wer kennt ihn nicht, den Marvel-Superhelden? Die Data East-Designer präsentieren Captain America jetzt als lebendes Symbol der Freiheit und Gerechtigkeit. Die Story: Im 2. Weltkrieg wurde der freischaffende Künstler Steve Rogers für ein geheimes Super-Projekt angeheuert. Als Captain America verhalf er mit seinem unzerstörbaren Schild den Alliierten zum Sieg. Ein Nazi-Sabotageakt brachte das Projekt zu einem jähen Ende. Steve wird somit auf ewige Zeiten der einzige Captain America bleiben. Begleitet von seinen Helden-Kumpel Iron Man, Vision und Hawkeye prügelt Ihr fünf Level lang Böse-

wichter aus der Welt. Mit einem Flugschiffen ballert Ihr zwischendurch die Horden von Red Scull vom Himmel. Dabei könnt Ihr einen Helden auswählen oder zu zweit die Welt retten.

*na ja*

Die Abenteuer um Captain America und seine Avengers zeigen, wie ein unterhaltsames Spiel durch schlampiges Programmieren kaputtgemacht wird. Trotz toller Musik und vielen Sprach-Samples kommt kaum Atmosphäre auf. Die grafische Gestal-



Auch im Meer sind die Avengers los.

tung ist allenfalls 8-Bit-Standard. Sprite-Geflacker verleiden dem Kämpfer zudem den unterhaltsamen Team-Modus.

So werden nette Ideen und witzige Obergegner an einem durchschnittlichen Spiel verschwendet. Trotzdem macht das Spiel Spaß, denn alles wird mit einem Augenzwinkern serviert. Fans der Comics werden nicht zuletzt durch die beige-packte Anstecknadel auf ihre Kosten kommen iz

Spielertyp:

Hersteller: Data East  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1-2  
Features: Continue, Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 110 Mark

51%

Grafik

72%

Musik

61%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **54%**



Gangsterjagd

# Carmen Sandiego

Im ersten Sandiego-Spiel seid Ihr mit einer Zeitmaschine auf die Hatz nach Langfingern gegangen, jetzt jagt Ihr sie im Flugzeug rund um die Welt. Dabei greift Ihr genau wie beim Vorgänger auf ein anwenderfreundliches Cursor-System zurück: Mit den Icons "Reisen", "Suchen" und "Computer" lassen sich alle Aktionen ausführen. Landet Ihr in einer Stadt, besucht Ihr eine von drei Örtlichkeiten. Dort geben Euch Mittelsmänner Tips über das nächste Reiseziel des flüchtigen Verbrechers. Wenn Ihr drei Merk-

male des Unbekannten beisammen habt, füttert Ihr Euren Computer damit - der spuckt auf der Stelle einen Haftbefehl aus.

*na ja*

In einer Hinsicht ist *Carmen Sandiego* sehr interessant: Im Lieferumfang ist der englischsprachige "World Almanac" enthalten, der als Nachschlaghilfe für das Spiel dient. Bekommt Ihr beispielsweise den Tip "Sie hat Rupien um-



Ein gewichtiges Stück Softwaregeschichte: Die Modul-Verpackung wiegt knapp ein Kilo.

getauscht", genügt ein Blick in die Tabelle für Währungen und schon wißt Ihr, in welches Land "sie" wollte. Davon abgesehen, hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert: Hier ein paar Digi-Effekte, dort einige nette Animationen. Trotz der interessanten Aufgabe wird das Detektivspielen schon nach wenigen gelösten Fällen fad. Sicherlich ist das Modul pädagogisch wertvoll - anspruchsvolle Adventure-Kost ist's nicht. **se**

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Testversion von: **Flashpoint**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Paßwort**


Geeignet für: **Einsteiger**

CA.-Preis: **110 Mark**



SPIEL-SPASS: **42%**

MEGA DRIVE



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

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

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

**Angebot des Monats:**

SUPER NES			
Magical Quest	89,- DM	Mario Kart	79,- DM
Star Wars	99,- DM	Axelay	89,- DM
Wing Command.	89,- DM	Tiny Toons	89,- DM
		u.v.m.	

SEGA MEGADRIIVE			
Sonic 2	79,- DM	World of Illusion	69,- DM
Nhlpa 93	79,- DM		

NEO GEO			
Magican Lord	129,- DM	Robo Army	199,- DM
Last Resort	199,- DM	u.v.m.	

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

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

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ANGEBOT DES MONATS	JP	US
Micky Magical Quest (Super Nintendo)		129,-
Micky & Donald (Sega Mega Drive)		99,-

SEGA MEGA DRIVE	JP	US
Chiky Chiky Boy		109,-
Sonic 2	99,-	99,-
Alien 3	99,-	109,-
NHLPA Hockey		99,-
Bio Hazard Battle	a.A.	109,-
Gods	119,-	109,-
Ninja Gaiden	a.A.	a.A.
T2 - Judgement	a.A.	109,-

und viele, viele mehr. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an!

SUPER NINTENDO	JP	US
Axley		109,-
Desert Strike		119,-
Death Rally Vally		129,-
Super Star Wars	119,-	119,-
Super Krusty Fun House		99,-
Q-Bert 3		119,-
Blues Brothers	a.A.	119,-
Skuljagger	a.A.	119,-
NHLPA Hockey '93	a.A.	119,-

und viele, viele mehr. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an!  
 Adapter, Aktion Replay Pro, für Super Nintendo und Sega Mega Drive: 129,-

Angebot solange 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, 5883 Kierspe  
**TEL.02359/6466 FAX.02359/6266**





Die Blechtrommel schaltet Ihr mit Eurer Blitzblase aus

geht so

Was kann man bei einer *Parasol Stars*-Umsetzung schon falsch machen? Das Spielprinzip ist fesselnd, die Motivation steigt mit jedem Level und die Feinde verhalten sich zunehmend gerissener. Wenn Spielbarkeit und Steuerung stimmen, kann sogar die technische Ausführung einem solchen Spiel keinen Strick drehen. Zum Glück, denn grafisch ist das NES-Modul eher eine Enttäuschung: Viele Farben und knallbunte Feinde dürft Ihr hier nicht erwarten, dafür gibt's eine hemmungslose Flakkerorgie, sobald mehr als zehn Sprites auftreten. Besonders in höheren Levels, in denen das Scrolling loslegt, Dutzende von Feinde antanzen und Extras durch die Luft wirbeln, beginnt die Bewährungsprobe für Eure Augen. Hier haben die Taito-Designer gepatzt, die Spielspaß-Wertung von *Parasol Stars* konnte dieses Manko aber nicht drücken. **ak**

Jenseits des Regenbogens

## Parasol Stars

Nachdem wir Euch in der letzten VIDEO GAMES die Game-Boy-Fassung von *Parasol Stars* vorstellten, liegt uns nun die NES-Version zum Test vor. *Parasol Stars* ist der dritte Teil der erfolgreichen *Bubble Bobble*-Serie, die den japanischen Automatenhersteller Taito weltbekannt machte. In der ersten Episode steuert Ihr einen kleinen Drachen, der seine Gegner mit Blasen bespuckt und darin einschließt. Teil zwei handelt von einem Wicht namens Bub, der seine Widersacher mit einem Regenbogen bekämpft. Mit dem Regenbogen kann er sich sogar eine Treppe zur nächsten Etage bauen. In seinem zweiten Abenteuer, *Parasol Stars*, hat Bub den Regenbogen gegen einen Regenschirm eingetauscht. Damit prügelt er seine Gegner, um sie danach aufzunehmen: Sie schweben über dem Regenschirm und fliegen auf Knopfdruck den anderen Bösewichtern

ins Gesicht. Jedes Eurer Opfer hinterläßt Obst, mit dem Ihr Eure Punktanzeige aufpeppelt. In einigen Levels tropft Wasser oder Feuer von der Decke – die Tropfen verschießt oder sammelt Ihr ein. Denn schon fünf Tropfen genügen, um alle Feinde, die sich unter Euch aufhalten vom Bildschirm zu schwemmen. Ziel ist's, einen Gegenstand zu zertrüm-

mern, der in der Mitte des Spielfelds aufgestellt ist. Dann habt Ihr den Level geschafft. Bub verschlägt's auf verschiedene Planeten, die in Levels unterteilt sind. Im ersten hüpfet Ihr in gewohnter *Bubble Bobble*-Manier von Plattform zu Plattform, im zweiten scrollt das Bild wie beim *Parasol Stars*-Nachfolger *Liquid Kids*, (gibt's momentan nur exklusiv für die PC-Engine). Am Ende jedes Planeten wartet der gefährliche Endgegner, den Ihr nur mit einer Extrawaffe besiegen könnt. Danach wird die Übersicht gezeigt, auf der Ihr seht, welche Planeten vor Euch liegen.



Bevor die Extras herabrieseln, müßt Ihr den Gegenstand in der Mitte zerstören.

Spieltyp:

Hersteller: Taito

Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Highscore-Liste

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

64%

Grafik

62%

Musik

42%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**





*Gelupfte Kisten eignen sich besonders gut, um fliegende Roboter abzufangen.*

motz stellt eine echte Herausforderung dar - die drei Lebenspunkte sind schnell verkleckert. Auch unterwegs plagt Euch die schwindsüchtige Verfassung Eures Alter Egos: Nachdem der letzte Hauch Lebensenergie verpufft ist, müßt Ihr wieder von vorne oder ab der Mitte anfangen. Ein paar Zwischenstopps mehr hätten nicht geschadet. Monotonie schafft auch das andauernde Kistenwuchten: Zehn Kisten weniger pro Bildschirm hätten's auch getan. Eine Besonderheit neben der wenig spektakulären Grafik und Musik sind die "graphischen Soundeffekte": Abgesehen von den "herkömmlichen" Geräuschen sind markante Comicsprechblasen zu sehen. Mängelrüge auch für die Steuerung: Das linkische Sprungverhalten nimmt dem Spiel entschieden an Schwung. Mittlerweile ist es soweit, daß fast jedes zweite Spiel mit einem bekannten Titel-Schriftzug und nicht in Sachen Spielbarkeit glänzt. So sieht's auch im Fall der NES-*Jetsons* aus. se

Techno-Freak als Kistenwucher

## The Jetsons

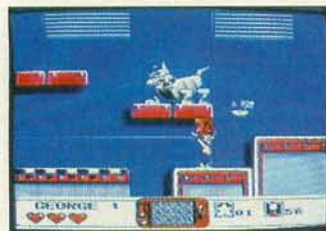
**N**ach ihrem Einstand auf dem Game Boy (siehe Test in *VIDEO GAMES* 12/92) beglücken die Jetsons ihre NES-Fans. Abgesehen von der ähnlichen Ausgangssituation sind die beiden Versionen aber verschieden: "Der Super-Gau droht. Tun Sie mal was dagegen", heißt es lapidar in der Anleitung. Wie? Die Jetsons sind eine progressive, zukunftsorientierte Familie. Papa Jetson stellt sich der Herausforderung und fliegt mit seinem Düsenrucksack los, der Sprünge über den halben Bildschirm erlaubt. Außerdem ist er mit wichtigen Muckies in den Oberarmpartien gesegnet - er lächelt sogar, wenn er die überall aufgetürmten Holzkisten durch die Gegend wirft. Zwei Schleudertechniken stehen bereit: Die leicht angelupfte Bogenlampe und der horizontale Hochgeschwindigkeitsfetzter. Sollte sich

ein Roboter in die Flugbahn einer Kiste verirren, ist es um ihn geschehen. Zurück bleiben Bonusgegenstände, die Ihr einsacken solltet: Frische Lebensenergie, ein weiterer Herz-Container sowie Bonusgegenstände. Auf dem Weg zum Endgegner trifft Ihr auf Schalthebel, die die Schwerkraft

für begrenzte Zeit umkehren, alle Aufzüge anhalten oder das gesamte Spielfeld wegscrollen. Kommt Ihr an einer Stelle mit üblichem Vorwärtsspazieren nicht weiter, müßt Ihr Aufzüge finden oder Schaltricks austüfeln.

*geht so*

Im Vergleich zur Game-Boy-Version ist die NES-Variante deutlich schwieriger. Die Roboterangriffe sind gemeiner und die Hindernisse kaum zu überwinden. Schon der erste Schluß-



*Dem übersättigten Genre des Jump'n'Run kann dieses Modul keine neuen Impulse geben.*

Spielertyp:

Hersteller: Taito  
 Testversion von: Laguna  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue

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

59%  
 Grafik  
 50%  
 Musik  
 43%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **60%**



# Die Top 100 Spiele '92



Markt & Technik 85 80, / sfr 9,80 **DM 9,80**

Jetzt ist es da!!

Das Power Play Power-Heft mit den 100 besten Computer- und Videospiele des Jahres. Alle im Test – plus hilfreicher Spieletips. Ein absolutes Power-Pack für Spiele-Fans. Hol Dir Dein Power Play Spiele '92 Sonderheft.

Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember  
beim Zeitschriftenhändler!





Das Spielfeld von Monopoly

super

Was hat dieses Spiel schon angerichtet! Im Kampf um Straßen und Mieten gehen Freundschaften in die Brüche und ganze Familien reden nicht mehr miteinander. Obwohl ich skeptisch war, hat mich *Monopoly* überzeugt. Witzige Grafiken und Soundeffekte bringen Schwung ins Würfelspiel. Wenn Ihr aus dem Gefängnis entlassen werdet, wird Euch ein "Komm nicht wieder!" in deutscher Sprachausgabe mit auf den Weg gegeben. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich einstellen, die vorgegebenen Spiele reichen von einfach bis hammerhart. Die Computergegner verhalten sich "menschlich": Einige sind gnadenlos, andere spendieren gerne mal ein paar Riesen.

Natürlich ist es spaßiger, mit Freunden am Tisch zu spielen, wo Schummeleien und Koalitionen Tür und Tor geöffnet sind. Doch wer gerne mal ein paar Gegner ausnehmen möchte, kann ein unterhaltsames Spiel erleben. *iz*

Gehe nicht über Los

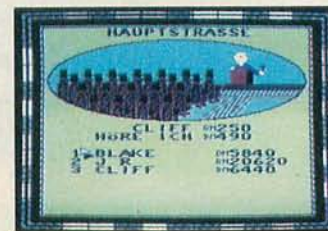
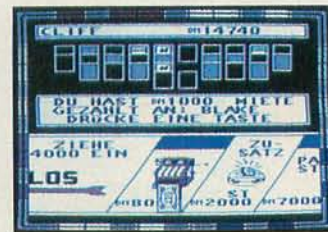
## Monopoly

Das erfolgreichste Brettspiel aller Zeiten gibt's jetzt auch für Videospielekonsolen: Nachdem sich die kapitalstarken Banker auf dem Game Boy vergnügt haben, folgt eine Variante fürs NES. Bis zu acht Spieler gehen auf die "Jagd" nach Straßen, Hotels und Moneten. Wenn Ihr keine menschlichen Profitgeier zur Hand habt, könnt Ihr gegen acht Computercharaktere antreten: Von knallhart kalkulierenden Damen bis zu etablierten Finanz-Tycoons. Bei *Monopoly* geht's um Immobilien, Straßen und Mieten. Ihr könnt mit Eurem Startkapital Straßen erwerben. Kommt einer der Konkurrenten vorbei, kassiert Ihr je nach Wert des Feldes Miete. Das große Geld rollt aber erst, wenn Ihr alle zusammengehörigen Straßenzüge besitzt: Mit dem Erwerb von Häusern und Hotels wird aus billigem Bauland ein teures Pflaster. Neben den Straßen kauft Ihr Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerke. Die könnt Ihr zwar

nicht bebauen, aber auch die öffentliche Versorgung bringt Mäuse. Wer am Ende das Geld in der Tasche und alle Mitbewerber in die Pleite getrieben hat, hat gewonnen. Auf Ereignis- und Gemeinschaftsfeldern werden Karten gezogen, die noch mehr Spannung ins Spielgeschehen bringen: Habt Ihr Glück, füllt sich Eure Brieftasche, andernfalls müßt Ihr blechen oder ins Ge-

fängnis gehen. Wenn einer der Mitspieler in Geldsorgen kommt oder sich eine Straße nicht leisten kann, wird das Objekt in einer Auktion meistbietend versteigert. Außerdem nehmt Ihr Hypotheken auf, handelt und tauscht Grundstücke. Die Bank wird bargeldlos und unbestechlich vom Computer geführt.

Wenn Ihr normales Monopoly spielt, greift Ihr auf eine von acht vorgegebenen Spielsituationen zurück; mit dem eingebauten Editor schafft Ihr neue Voraussetzungen. Anleitung, Bildschirmtexte und Sprachausgaben sind komplett in deutsch.



Bis zu acht menschliche oder Computer-Mitspieler können mitwürfeln. Dann wird kräftig kassiert und ersteigert.

Spielertyp:

Hersteller: **Parker**  
 Testversion von: **Parker/L&P**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 8**  
 Features: **Spieleditor**

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

**63%**  
 Grafik  
**24%**  
 Musik  
**73%**  
 Soundeffekte

SPIEL-  
 SPASS: **81%**





In den Wäldern lauern mordlustige Räuber.

*geht so.*

Wer Robin Hood und die Artus-Sage liebt, fühlt sich auch bei Prinz Eisenherz wohl. Daß aus *Prince Valiant* nicht Prinz Valium wird, verdankt das Spiel den Armbrust-Levels, in denen fleißig geballert wird. 3D-Perspektiven kann man nicht erwarten, aber Gegner und Hintergründe sind schön gezeichnet und versetzen Euch in Zeiten, als Videoschießbuden noch "in" und beliebt waren. Die Jump'n'Run-Sequenzen erinnern in der Gestaltung an den Uralt-Klassiker *Pitfall*. Ansonsten bleibt das Spiel wenig spektakulär: Ihr beschränkt Euch aufs Ausweichen und Steinewerfen. Unverschämterweise habt Ihr nur ein Continue, das schnell aufgebraucht ist. Neben den englischen Originaltexten, die Euch zwischen den Levels wichtige Informationen geben, könnt Ihr wahlweise deutsche oder französische Infos einstellen. Wer Spaß an anspruchslosen Hüpfereien und Schießbudenknallerei hat, wird auch an Prinz Eisenherz Gefallen finden. *iz*

Ritter-Azubi

## Prince Valiant

Wer Comics liebt, kennt die Abenteuer des Wikingerprinzen Valiant, hierzulande besser unter dem Namen Prinz Eisenherz bekannt. Sogar Hollywood verfilmte in den sechziger Jahren die Sage um den jungen Helden. Der Streifen versetzt den Zuschauer in die Welt von König Artus, wobei Robert Wagner und die ewige Rittersbraut Janet Leigh in den Hauptrollen glänzten. Das Videospiel von Ocean hält sich an die berühmte Vorlage und läßt Euch Abenteuer im dunklen Mittelalter bestehen.

Der junge Prinz Eisenherz will Ritter der Tafelrunde werden und muß den Weg zu König Artus Hof in Camelot finden. Auf dem Weg lauern üble Gesellen in den Wäldern. Mit Pfeil und Bogen, Speeren und Fallgruben meucheln sie Reisende, die sich in ihr Gebiet verlaufen. Neben dunklen Wäldern und verwinkelten Grotten

habt Ihr auch gefährliche Herausforderungen in den mittelalterlichen Städten und Dörfern zu bestehen. Feuerspeiende Drachen, riesige Fledermäuse und Seeschlangen haben es ebenfalls auf den edlen Nordmann abgesehen.

Anfangs ist Euer Wikingerprinz nur mit Steinen bewaffnet, die er zur offensiven

Selbstverteidigung wirft. Zur Belohnung für bestandene Levels erhaltet Ihr neue Waffen, wie Armbrüste oder Feuerbälle. Den gefährlichen Weg seht Ihr in nach links scrollender Jump'n'Run-Perspektive.

Besitzt Ihr eine bestimmte Waffe, ändert sich die Blickrichtung: Ihr seht in den Hintergrund, wo plötzlich Bösewichter hinter Bäumen auftauchen und mit Pfeilen nach Euch schießen. Die Waldräuber, die noch nie von den Idealen eines Robin Hood gehört haben, sollten rechtzeitig mit der Armbrust erledigt werden.



In den Hüpfpassagen läßt der Klassiker Pitfall grüßen. Mit der Armbrust geht's auf Räuberjagd.

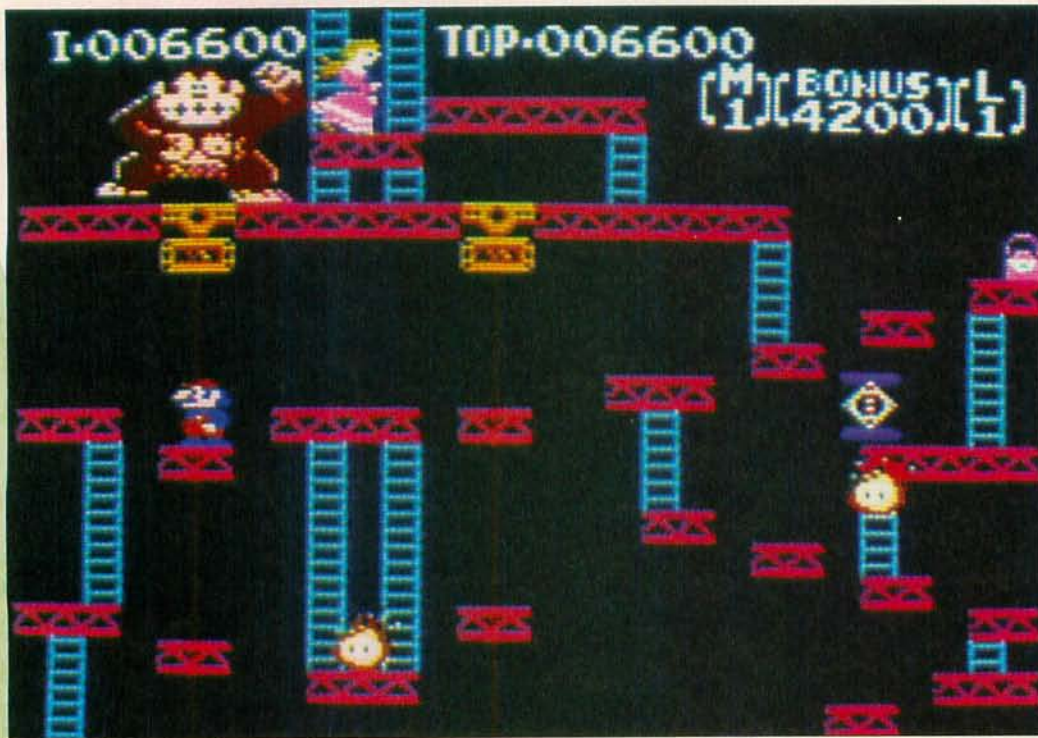
Spieltyp: 

Hersteller: **Ocean**  
 Testversion von: **Laguna**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue, Highscoreliste**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 CA.-Preis: **100 Mark**

**60%**  
 Grafik  
**61%**  
 Musik  
**33%**  
 Soundeffekte

SPIEL-  
 SPASS: **55%**





In dem Spiel *Donkey Kong* startete Mario seine unvergleichliche Karriere als Videospieleheld

gut

Wenn zwei Klassiker eine Wiedergeburt verdienen, dann dieses Spieleduo. Nach heutigen Maßstäben sind zwar drei bzw. vier Levels nur die Vorspeise eines Modulmenüs, doch wurden diese so liebevoll ausgetüfelt, daß sie heute noch gefallen. Da jede Spielstufe grafisch unterschiedlich präsentiert wird und eine komplett neue Aufgabe stellt, schleicht sich sogar unverhofft Abwechslung ein.

Beide Titel darf man nicht auf "Durchkommen" spielen – diese Befriedigung habt Ihr schon nach einer Viertelstunde. High-Score-Jäger freuen sich dagegen über eine zeitlos motivierende Punktehatz. Auch nach wiederholten Erfolgserlebnissen gehen einem die sieben Spielstufen nicht auf den Geist. Nostalgisten müssen diese beiden Module definitiv haben; Nintendo-Fanatiker eigentlich auch, denn mit der *Donkey-Kong-Serie* startete der Videospielegigant.

mg

Vom Affen gebissen

## Donkey Kong Classics

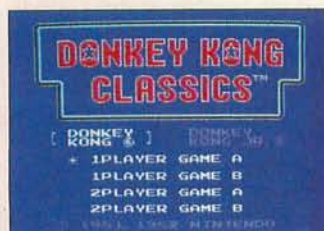
Und wenn sie nicht gestorben sind, klettern sie noch heute: Donkey Kong und Mario werden mit einer "Spielesammlung" geehrt. Während es bei Computerspielen an der Tagesordnung ist, daß mehrere Programme als Extrapack preiswert angeboten werden, kosten Module auch nach etlichen Jahren im Kaufhausregal noch eine Menge Geld. Mit *Donkey Kong Classics* wagt Nintendo den ersten Schritt: auf dem Modul findet Ihr die Klassiker *Donkey Kong* und *Donkey Kong Jr.*

Wer sein NES schon ein paar Jährchen hat, dem werden die beiden Spiele ziemlich bekannt sein. Neueinsteiger offenbaren sich zwei Geschicklichkeitstitel, die insgesamt sieben bildschirmgroße Levels aufweisen. In *Donkey Kong* schlüpft Ihr in

die Rolle von Mario, der hier übrigens seinen ersten Pixel-Auftritt hatte. Schon damals mußte er gefährliche Abenteuer bestehen, um die Freundin zu retten. Mario hechtet über rollende Fässer, muß im Paterno-

ster Timing beweisen und schlägt mit dem Hämmerchen auf flinke Flammenwesen.

Wählt Ihr *Donkey Kong Jr.*, werden die Rollen getauscht. Als Sohn von Donkey Kong geht Ihr die Befreiung des Kult-Affen an. Vier Geschicklichkeitsaufgaben sind zu meistern, ehe die Familie wieder glücklich vereint ist. Meist hangelt Ihr Euch an Lianen entlang, rettet das Hinterteil vor hüpfenden Fischen und springt elegant um Euer Affenleben. Wurde Väterchen in die behaarten Arme geschlossen, geht das Abenteuer eine Stufe schwieriger von neuem los.



Die insgesamt nur sieben Spielstufen sind deutlich unterschiedlicher design, als die übliche "Dutzendware Level".

Spielertyp:

Hersteller: Nintendo  
 Testversion von: Flashpoint  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: 2 Spiele,  
 2 Schwierigkeitsgrade  
 Geeignet für: Einsteiger,  
 Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 80 Mark

53%

Grafik

37%

Musik

32%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**



## Heldenrecycling

# Strider 2

Nicht nur der Terminator hat seine Rückkehr angekündigt, auch der Mann mit dem Laserschwert nahm sich Arnies Worte zu Herzen und beglückt jetzt das Master System mit einer Fortsetzung des Capcom-Automaten-hits *Strider*. Der Rächer aller Kapitalisten hat nach dem Fall des dunklen Sowjetreiches ein neues Betätigungsfeld gefunden: Ein wahnsinniger Wissenschaftler will die Welt beherrschen und bedroht die Menschheit mit Todesmaschinen. Strider kämpft sich mit seiner Laserklinge durch verzweigte Wälder und futuristisch aufgerüstete Festungen. Neben einem Hieb mit seinem Lieblingsschwert kann er Feinde auch

durch gezielte Schüsse aus der Geschichte pusten. Führt der Weg nicht weiter, kommen akrobatische Superkäfte zum Zug: Mit spektakulären Salti werden Abgründe übersprungen, auch Wände und Decken sind für den Freeclimb-Spezialisten Strider kein Problem.

*hilfe*

Wer braucht Fortsetzungen von Modulen, die keiner spielen will? War *Strider* schon schlecht, so ist der zweite Aufguß miserabel. Die Steuerung ist träge und das Master System



Die Wiederkehr der spielerischen Armut in *Strider 2*.

geht schon in die Knie, wenn sich mehr als drei Objekte auf dem Bildschirm tummeln. Zusammen mit unübersichtlichen und unfairen Stellen summiert sich die Fortsetzung, die nichts mit dem Automaten-Original zu tun hat, zu einem wahren Trauerspiel. Strider hätte sich zur Ruhe setzen oder sein Laserschwert zu einer scharfen Rasur benutzen sollen. Macht dem Fortsetzungswahn endlich ein Ende.

Spieletyp:

Hersteller: **U.S. Gold**  
 Testversion von: **Selling Points**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **90 Mark**  
**51%** Grafik  
**37%** Musik  
**24%** Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **20%**

## MARO GmbH

**ANKAUF und VERKAUF**

von gebrauchten Modulen

**1 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

**2 SEGA MEGA DRIVE**

**3 SEGA GAME GEAR**

### PREISE AUF ANFRAGE

Preislisten gegen frankierten, adressierten Rückumschlag erhältlich, oder über Fax 07144/34021 anfordern!

## MARO GmbH

Dorfwiesenstr. 16 · 7141 Erdmannhausen  
 Tel. 071 44/3 99 24 · Fax. 3 40 21

Kein Ladengeschäft

Druckfehler + Preisänderung vorbehalten



## GAME-PLAY

Mega Drive PC-Engine Super Nintendo Game Boy Game Gear

### SUPER NES Starke Angebote!

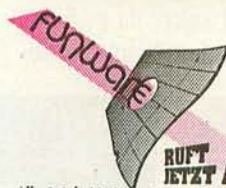
Ghous't'n Ghouls (j)	89,- DM
Castlevania 4 (j)	79,- DM
Lemmings (j)	79,- DM
WWF Super Stars (j)	79,- DM

### Game Play VERL

Österwieher Str. 70  
 4837 Verl 1  
 Fax: 05246/81270

BTX: " \* GAME PLAY # "  
 Laden ab 13.00 Uhr  
 lg. Do bis 20.30 lg. Sa bis 16.00

**Tel.: 052 46/ 811 84**



## FUNWARE

Tel 0512-492626  
 Fax 0512-361442

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

### AUSTRIA'S NO.1

Alle Spiele US Importe, ausg. dt./DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielektor für euch zu präsentieren.

#### SEGA MEGA

Shinobi 2 a.A.  
 Sonic 2 jp 678,-  
 World of Illusion 898,-  
 Donald Duck jp 348,-  
 Spiele ab 299,-

#### SUPER NINTENDO

Fimmy Connors Tennis 1038,-  
 Out of this World 1058,-  
 Sonic Blastmen a.A.  
 Fighter Joystick dt 1298,-

#### SUPER NINTENDO

SUPER NES SET DV & SUPER  
 MAGIC CONVERTER 1998,-  
 Star Wars 1198,-  
 Magical Quest 1198,-  
 Super Swir 1058,-  
 Tiny Toons 1098,-  
 Joe & Mac 2 1098,-  
 Rushing Beat 2 a.A.  
 Super Magic Converter 299,-  
 (für Importspele am dt. SNES)  
 Spiele ab 499,-

#### GAME BOY

B.C. Kid 549,-  
 Star Wars 549,-  
 Contra 3 398,- Euro/Visa/Master  
 Spiele ab 179,- Cards welcome!

#### GAME GEAR

Sonic 2 jp 478,-  
 Bare Knuckle jp 448,-  
 Shinobi 2 638,-  
 Spiele ab 235,-

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsfehler.





Schon wieder liegt Michael Corleone flach auf dem kalten Pflaster.

na ja

Im Mafia-Epos geht's um die ehrenwerte Familie, um Liebe und das brutale Geschäft. In der Billigversion dieses Spiels habt Ihr nur eine Aufgabe: Killt alle anderen und werdet nicht getroffen. Ihr wandert hin und her und schießt kleine Löcher in die auftauchenden Kriminellen. Daß dabei kaum Action aufkommt, liegt am gemächlichen Tempo und den wenigen Gegnern – langweilig. Die Bonus-Level haben den Charakter von Videospiele-Schießbuden, die heute niemanden mehr hinterm Ofen vorlocken. Außer der Titelmusik und bunten Grafiken hat der Pate nichts zu melden. Spielerisch wird billigste Magerkost geboten, die durch brutale Action indizierungsgefährdet ist. Wenigstens hat der Hersteller erst gar nicht versucht, das mörderische Treiben mit einem pseudomoralischen Auftrag zu versehen. Wer Unterhaltung sucht, ist mit den Filmklassikern besser bedient.

iz

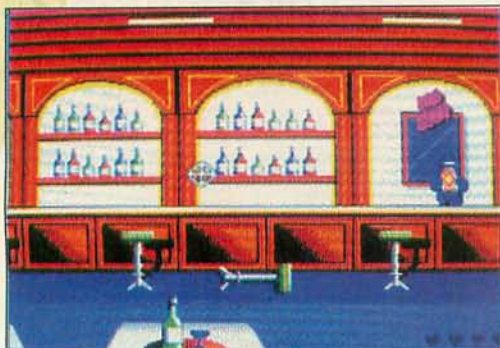
Bandenkrieg

## The Godfather

Francis Ford Coppola und Hauptdarsteller Al Pacino avancierten mit dem ersten Godfather-Film (Der Pate) zu Superstars. Zwanzig Jahre und viele Oscars später wurde die Handlung in zwei Filmen fortgesetzt und zu einem Videospiel verwurstet. Ihr spielt Michael Corleone, den Erben einer mächtigen Mafia-Organisation. Weil auch andere Gangsterbanden großes Interesse am kriminellen Geschäft in New York haben, müßt Ihr selbst zur Waffe greifen und die Mobsters per

Bleispritze aus Eurem Revier befördern. Am Anfang nur mit Pistole bewaffnet, spaziert Ihr durch die Stadt und knallt alle Handlanger der Mafia-Konkurrenz nieder. Manche kommen Euch unfreundlich entgegen, andere haben sich hinter Kisten und Fässern verschanzt. Außerdem lauern Scharfschützen und Bombenwerfer auf Balkonen und Dächern. Michael ballert und klettert von links nach rechts und murkst dabei reihenweise Feinde ab. Geduckt weicht Ihr mafiosen Kugeln aus oder springt über Ab-

gründe. Euer Waffenarsenal könnt Ihr mit leckeren Handgranaten, anregenden Maschinenpistolen und appetitlichen Bömbchen auffüllen, die den Bandenkollegen allesamt nicht gut bekommen. Habt Ihr eine Straße gesäubert, und den Gangsterboß um die Ecke gebracht, dürft Ihr eine Bar von Hecken-schützen befreien. Minuspunkte gibt's dabei für das Zerstören von alkoholhaltigen Flaschen. Schließlich haben die in der Alkohol-Prohibition in den 30er Jahren das meiste Geld gebracht.



Vor den Kulissen des Big Apple tobt der Bandenkrieg. In der Bar warten Gangster, im Menü Eure Waffenreserven.

**Spieltyp:**

**Hersteller:** U.S. Gold

**Testversion von:** Selling Point

**Anzahl der Spieler:** 1

**Features:** Continue

**Geeignet für:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**Ca.-Preis:** 90 Mark

**59%**

**Grafik**

**52%**

**Musik**

**31%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **41%**



**Vielfraß**

## Taz-Mania

**D**er tasmanische Teufel mit dem großen Appetit sucht als letzte Sega-Konsole das Master System heim. Ihr steuert Taz auf der Suche nach dem riesigen Ei der sagenhaften Seevögel. Vor dem Eier-Gelage stehen fünf Levels voller Gefahren. In Steppe und Wald trifft Ihr auf die lila Buschratten und wildgewordene Pflanzen, in Höhlen und Ruinen geistern Skelette und Fledermäuse und im verlorenen Tal lauern Skorpione und Steinmonster. Nach jeweils zwei Abschnitten steht Ihr dem Obergegner gegenüber. Wildgewordene Stiere und Hexen müssen bezwungen werden, um zum letzten Kampf mit der Seevogel-

Mutti vorzudringen. Taz kann seine Gegner mit dem Wirbelwindangriff aus dem Bildschirm pusten. Außerdem frißt er alles, was er findet. Herumliegende Bomben sollte Ihr meiden, da Taz sich damit den Magen verdirbt.

*geht so*

Auch beim dritten Anlauf legte sich Sega ins Zeug und machte ein völlig neues Spiel aus der Vorlage. Das Master-System-Taz liegt irgendwo zwischen dem Mega-Drive-Original und der Game-Gear-Version. Wa-



Die Game-Boy-Lemmings sind gekonnt umgesetzt

ren die zu schwer, so ist Taz jetzt zu leicht. Schon beim ersten oder zweiten Anlauf seht Ihr viel vom Spiel, Profis spielen's sofort durch. Trotz netter Animation und Comiclandschaften kommt keine Stimmung auf: Ihr lauft nach rechts, wirbelt einen Gegner weg, springt über Abgründe und seid früher oder später am Ausgang. Taz-Mania ist ideal für Videospieldanfänger, aber neigt zur gepflegten Langeweile. *iz*

Spielertyp:



Hersteller: **Ocean**

Testversion von: **Flashpoint**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue, Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **70 Mark**

**57%**

Grafik

**34%**

Musik

**24%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

**Kampf dem Meister**

## Super Monaco GP 2

**N**un dürfen auch die Master-System-Besitzer bei Großmeister Ayrton Senna in die Fahrerschule gehen. Wie schon auf dem Game Gear, ist Euer Blickwinkel die Position knapp hinter Eurem Boliden. Die Strecke scrollt dreidimensional auf Euch zu. Gänge, Geschwindigkeit, Drehzahl, Streckenübersicht und Info-Fenster sind auf dem Spielfeld angeordnet. Die sechzehn typischen Weltmeisterschafts-Strecken sind vorhanden und dürfen im Trainingsmodus geübt werden. Der Meister gibt nützliche Kommentare und Tips zu den einzelnen Strecken und den passenden Werkstatt-Konfigurationen ab.

Vor dem Hauptrennen, dreht Ihr Qualifikationsrunden, bis Ihr Euch eine gute Startposition gesichert habt. An Senna heranzukommen und ihn zu überholen, ist jedoch der eigentliche Knackpunkt.

*gut*

Nach der guten Game-Gear-Version setzte ich große Erwartungen in die Master-System-Variante. In der Tat gleichen sich die Module fast auf's Haar. Nur habe ich den Eindruck, daß sich die Reifen auf dem Master System nicht so schnell abnutzen, wie beim Hand-



Die Hintergründe kommen brillant rüber

held-Rennen. Auch das Geschwindigkeitsgefühl will sich auf dem großen Bildschirm nicht so recht einstellen. Dafür kommen die Hintergründe auf einem Monitor besser zur Geltung. Es finden sich nahezu dieselben Pluspunkte wieder: Die wenigen Werkstattoptionen wirken sich stark auf das Fahrverhalten aus und die Steuerung geht leicht von der Hand. Alles in allem ist die Master-System-Ausführung von Super Monaco GP 2 zu empfehlen. *jb*

Spielertyp:



Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **-**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **110 Mark**

**68%**

Grafik

**43%**

Musik

**52%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**





Bunte Bunny-Schau

## Loony Tunes

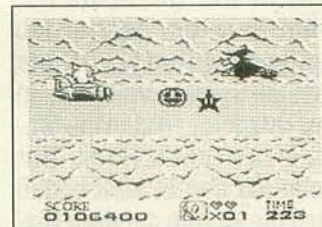
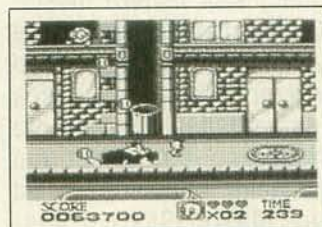
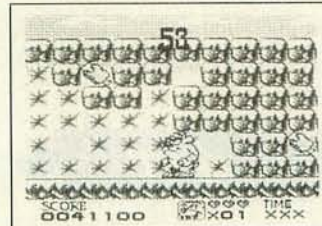
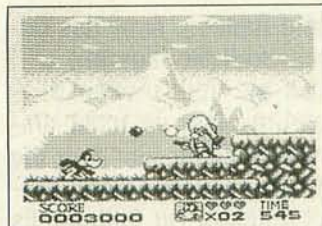
„Ubel, Trubel, Heiterkeit! Seid Ihr zur Heiterkeit bereit. Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid!“ Die große bunte Bugs-Bunny-Show erobert nach dem Fernsehen auch den Game Boy. Der Name *Loony Tunes* bezieht sich dabei auf die bekannten (teils sehr schrägen) Musikstücke der Warner-Bros.-Cartoon-Serie, die Euch während des Spiels begleiten.

Auf dem Game-Boy-Modul von Sunsoft tummeln sich sieben berühmte Helden der Cartoon-Reihe. Im ersten Level spielt Ihr die ewig nörgelnde Ente Daffy Duck. Der schwarze Enterich watschelt auf der Suche nach einem Schatz in der Südsee über und unter Wasser. Tweety ist Euer Held im zweiten Level. Auf der Flucht vor der hungrigen Miezekatze müßt Ihr Sylvester in offene Kanallöcher locken. Erwischt er Euch, geht ein Energieherz verloren. Habt Ihr die wilde Jagd durch die Stadt überstanden, fliegt mit Porky in einem Flugzeug durch

luftige Höhen, wo geballert wird, was das Zeug hält. In der vierten Spielstufe geht's mit Taz auf Bonusjagd: Der gefräßige Teufel sucht im Felslabyrinth nach Leckereien. Mit seinem Wirbelwindangriff sprengt er dabei im Weg stehende Felsen weg. Speedy Gonzales, die schellste Maus von Mexico, besucht eine aztekische Pyramide, um Käse zu fin-

den – leider spukt's im Gemäuer. Speedy erlebt Abenteuer mit bösen Mumien und Skeletten. In der Episode "Way out west" versucht Ihr als Roadrunner dem gefräßigen Wily E. Coyote mit Überschallgeschwindigkeit zu entkommen. Im letzten Level sucht Ihr mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre, die von Gespenstern bewacht wird.

Als Extras findet Ihr Diamanten, Power-Ups und Bonusleben. Einige der Figuren setzen sich zur Wehr: Daffy und Bugs werfen mit Frisbees und Speedy führt einen mexikanischen Tanz auf, bei dem er Sterne verschießt.



Daffy, Tweety, Taz und Porky haben gegen Josemite Sam, Sylvester und böse Hexen alle Hände voll zu tun.

Speedy Gonzales kämpft gegen eine musikalische Mumie.

super

Wer sich nicht für eine Comic-Figur entscheiden kann, dem kommt Loony Tunes recht. Mit sieben verschiedenen Helden und ihren Widersachern erlebt Ihr abwechslungsreiche Abenteuer. Ihr bekommt vier verschiedene Spiele für's Geld: Daffy, Bugs und Speedy erleben reinrassige Plattformabenteuer, während Porky's Flug ein Ballerspaß ist. Roadrunner und Tweety agieren in Verfolgungsjagden und auf der Suche nach Futter wirbelt Taz Felsbrocken durch die Luft. Technisch wird Einwandfreies geboten: Das Scrolling ist manchmal fast zu rasant. Der Ballerlevel mit Porky Pig glänzt mit tollen Parallax-Effekten. Alle Spielstufen sind lang und bieten jeweils verschiedene Gegner und Aufgaben. Auch die drei Jump'n'Runs sind grundverschieden gestaltet und abwechslungsreich. Witzige Momente gibt's in jedem Level und die Loony Tunes verführen zum Mitpfeifen. Verschrenkt keine Stunde mehr und besorgt Euch Loony Tunes. iz

Spielertyp:

Hersteller: Sunsoft  
Testversion von: Laguna  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene  
Ca.-Preis: 70 Mark

81%  
Grafik  
72%  
Musik  
71%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%



Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen ?

Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:  
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!



# NO MORE SECRETS.



R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker  
**Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele**  
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.  
1992, 269 Seiten  
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 2**  
The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...  
1992, ca. 250 Seiten  
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

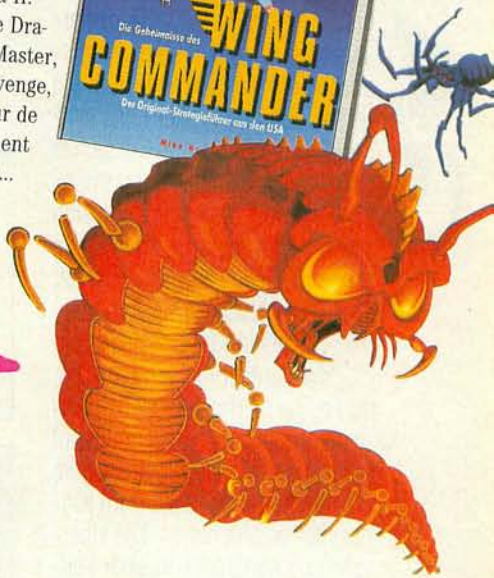
Mike Harrison  
**Die Geheimnisse des Wing Commander II**  
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.  
1992, ca. 280 Seiten  
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 1**  
Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.  
1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1 DM 29,-



Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!

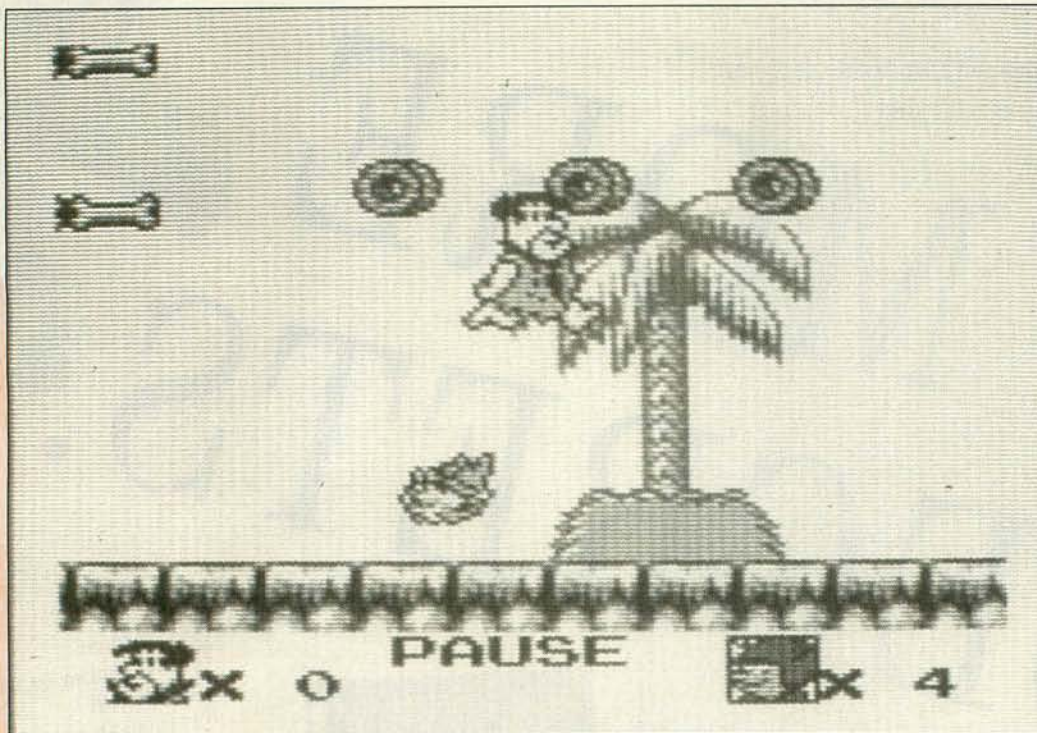


**Markt & Technik**

**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!





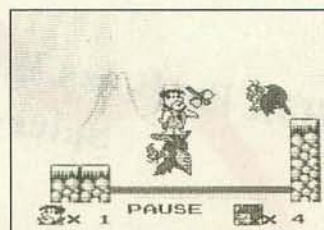
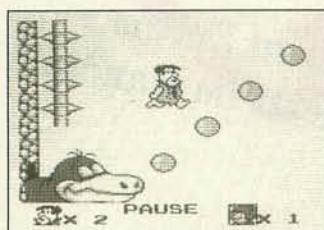
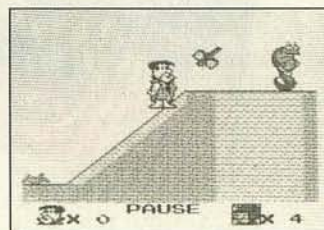
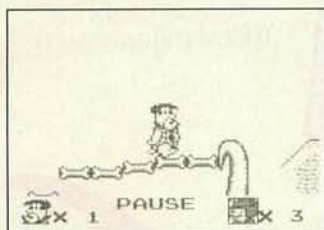
Yabba Dabba Doo

## The Flintstones

Fred Feuerstein ist außer sich vor Wut! Gerade eben mußte er einen kleinwüchsigen Kerl dabei beobachten, wie der seine beiden liebenswerten Haustiere gekidnappt hat: Dino und Hoppy, die kinderlieben Dinosaurier, sind abtransportiert worden und Ihr müßt sie den knochigen Fingern des Wilderers entreißen. Fred wirft sich in Schale (modisches Leopardenfell-Kostüm) und schnappt sich seine Lieblingswaffe (handliche Riesenkeule). Netterweise hat der Dieb eine Nachricht auf modernen Steintafeln hinterlassen und teilt dem aufgebrachten Fred mit, daß er die beiden hilflosen Saurier ins 3. Jahrtausend verschleppt hat. Fred erinnert sich an Sagen, die ihm seine Großeltern im Kindesalter erzählt haben: Die Überlieferung berichtet von einer Zeitmaschine, die Doc Flintstone vor geraumer Zeit zusammengeschnürt hat. Die Einzelteile dieses Geräts muß Fred finden, fachgerecht zusammenbasteln und

damit in die Zukunft reisen. Vorher durchquert er zahlreiche Steinzeitzonen und Urwälder, in denen haufenweise Feindewarten - wundert Euch nicht, wenn ein vorzeitliches Rauhbein mit herunterhängender Kinnlade und ruderdenden Armen hinter Euch her ist. In jedem Level findet Ihr hilfreiche Waffen, die Euren hölzernen Knüppel aufpeppen. Dane-

ben gibt's tragfähige Flügel, eine Taucherausrüstung und - ganz wichtig - den Reitsaurier Marke Yoshi, der erst verschwindet, wenn Fred mit einem Feind kollidiert. Hindernisse überwindet Ihr entweder im Sprung oder mit Hilfe dösender Dinosaurier, die beispielsweise eine "Treppe" aus Luftblasen aufbauen. Wer schnell genug über die zerplatzenden Blasen hüpfpt, gelangt den Berg hinauf. Natürlich gibt's auch poröse Brücken, die unter Euren Füßen zusammenbrechen, Endgegner und Feinde, die eine Holzhammernarkose überstehen. Continues gibt's ebenfalls.



Mit Fred Feuerstein treibt Ihr Euch in verschiedenen Steinzeit-Phasen herum

Freds Feinde sind zwar niedlich, aber sehr gefährlich

geht so

Solange ist's noch gar nicht her, da habe ich mir die Abenteuer der Flintstones regelmäßig im Fernsehen angesehen. Im Hause Feuersteins gab's viel zu lachen - auf dem Game Boy auch: Dank witziger Feinde, niedlicher Reit-Saurier und abwechslungsreicher Steinzeit-Backgrounds wird das Jump'n'Run zur reinen Freude. Nur die hakelige Steuerung und der magere Sound stören in der Lendenschurz-Welt. Als Musikuntermalung ertönt das ganze Spiel hindurch die TV-bewährte Titelmusik. Anfangs wippt Ihr noch munter mit, nach kurzer Zeit aber, habt Ihr genug von dem ewig gleichen Gedüdel. Serien-Fans die sich immer noch an den Abenteuern der Familie erfreuern, müssen das Feuerstein-Modul haben, alle anderen sollten erstmal alle 30 Level von Mario Land 2 knacken. ak

Spielertyp:

Hersteller: Taito  
 Testversion von: Laguna  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene  
 Ca.-Preis: 70 Mark

69%  
 Grafik  
 47%  
 Musik  
 33%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 60%





Sie sind überall!

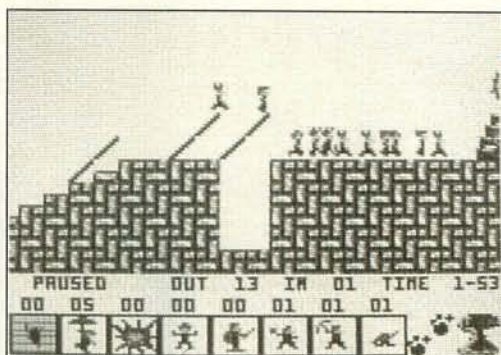
## Lemmings

Nur die Lynx-Besitzer warten noch auf "ihr" Lemmings-Modul, denn auch auf Nintendos Game Boy tummeln sich nun die kleinen Trottel. Die Handheld-Ausgabe ist die einzige Lemmings-Version, die auch vertikal scrollt, um alle Levels und alle Details auf den Minibildschirm zu bringen. Das Spielprinzip ist identisch zu anderen Versionen: Lemminge purzeln in eine Höhle und müssen durch geschicktes Verteilen von Aufgaben (Graben, Klettern, Sprengen...) zum Höhlenausgang geleitet werden. Bevor Ihr einem Lemming seinen Job verpaßt, wählt Ihr die Art der Tätigkeit aus einer Menüleiste. Mit dem Fadenkreuz steuert

Ihr dann auf den auserwählten Lemming und teilt ihm die gewählte Aufgabe zu. Musikalisch werdet Ihr mit den klassischen Lemmings-Themen versorgt, die sich aus flott arrangierten Volksweisen und Klassikthemen zusammensetzen.

*super*

Es ist erstaunlich, was die Entwickler aus dem Game Boy herausgeholt haben: Fast alle Pixel-Gags, sind im Modul enthalten. Flacker-ausfälle wie auf dem NES treten allenfalls auf, wenn Ihr mehr als ein Dutzend Lemminge und das Faden-



Die Game-Boy-Lemmings sind gekonnt umgesetzt

kreuz auf der gleichen Höhe postiert. Es ist auch möglich, im Pausenmodus Aufgaben-Icons anzuklicken und durch den Level zu scrollen – das habe ich auf dem Game Gear schmerzlich vermißt. Auch die Umsetzung der Musikthemen ist weit besser gelungen als zum Beispiel auf dem NES. Einziges Manko: Die Lemminge watscheln im Schnecken-tempo über den Bildschirm. Trotzdem sind die Game Boy-Lemmings für jeden Tüftler ein Muß. *jb*

Spieltyp:   
 Hersteller: Ocean   
 Testversion von: Laguna   
 Anzahl der Spieler: 1   
 Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis   
 Ca.-Preis: 70 Mark   
 61%   
 Grafik 59%   
 Musik 22%   
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

## Eishockey

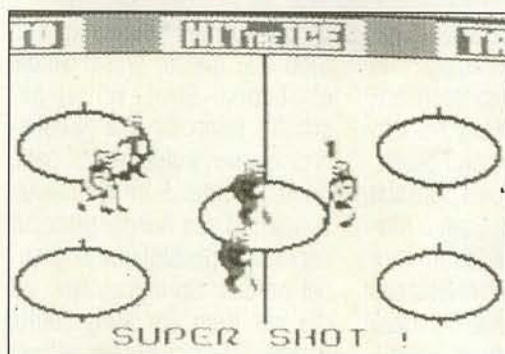
## Hit The Ice

Auf geht's zur Video-Hockey League. Taito präsentiert mit *Hit The Ice* ein Eishockeyspiel für den Game Boy. Das Modul bietet drei Modi und einen automatisch ablaufenden Trailer. Dort werden die Spieler vorgestellt sowie die Regeln und Bedienung erklärt. Ihr startet entweder ein komplettes Turnier, ein Einzelspiel oder das Penalty-Schießen. Vor einem Match wählt Ihr abwechselnd mit dem Gegner (Computer oder ein zweiter Game Boy) aus einem Pool von zwölf beinharten Jungs Eure Favoriten. Ob Ihr Bo Cleveland, Dicky Fontaine oder Phil Burger ins Team nehmt, ein jeder Spieler hat spezielle Stär-

ken und Schwächen. Die Mannschaft besteht statt der üblichen fünf Feldspieler nur aus zwei. Davon läßt sich nur einer per Steuerkranz übers Spielfeld navigieren, den Mitspieler kontrolliert der Rechner. Fouls und Prügeleien sind an der Tagesordnung. Regelverstöße wie unerlaubte Weitschüsse oder Stockstöße stören das Schiedsrichtergespann nicht – alles ist erlaubt.

*gut*

Endlich ein Mannschaftsspiel, das sich anständig steuern läßt. Taitos Kompromiß – eine re-



Auch im Meer sind die Avengers los

duzierte Mannschaft, Ihr navigiert nur einen Spieler übers Eis – gefällt mir gut. Der Mitspieler denkt selbständig, Ihr bestimmt lediglich wann und wohin er schießen bzw. attackieren soll. Allerdings kann es leicht passieren, daß in der Hitze des Gefechts Euer Spieler aus dem Bild verschwindet. Ganz besondere Reize bietet der Zwei-spielermodus.

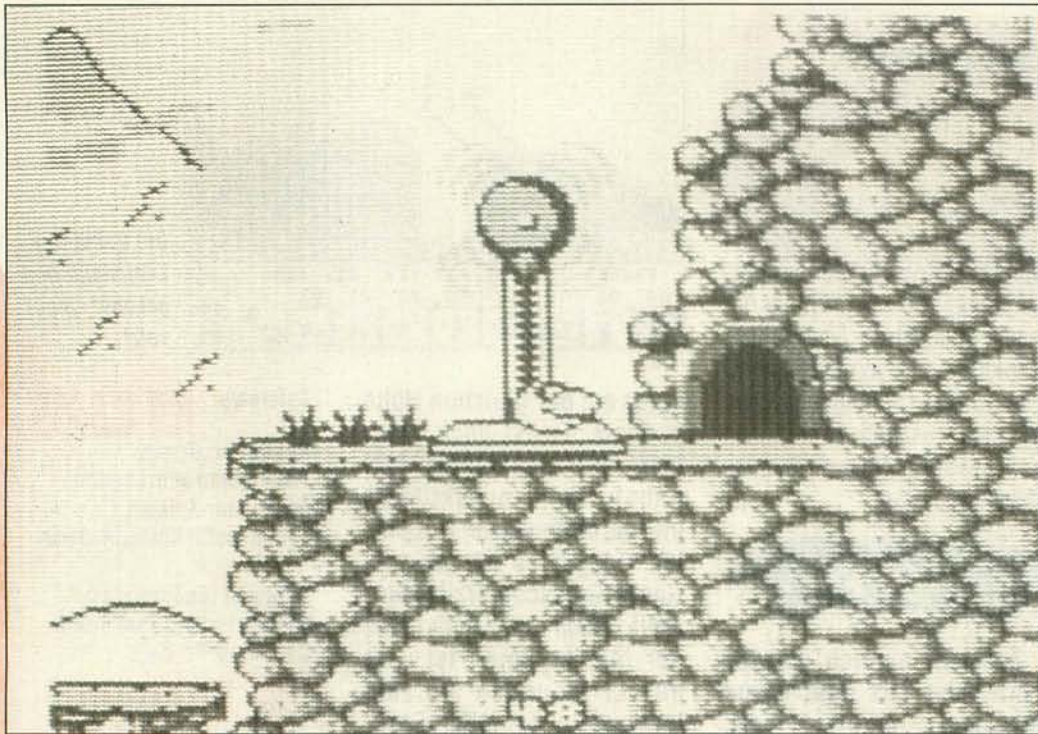
Glücklich, wer da einen Freund mit eigenem Modul kennt. *mn*

Spieltyp:   
 Hersteller: Taito   
 Testversion von: Flashpoint   
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2   
 Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis   
 Ca.-Preis: 110 Mark   
 66%   
 Grafik 44%   
 Musik 55%   
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**





Am Ende eines Levels muß er eine Waage mit seinem Körpergewicht herunterdrücken

geht so

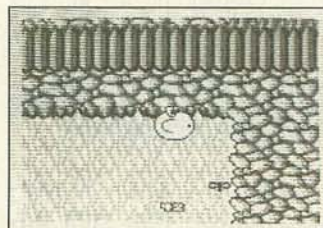
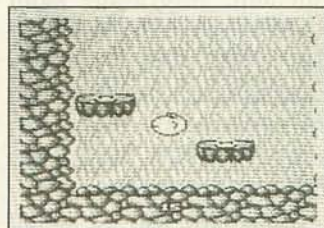
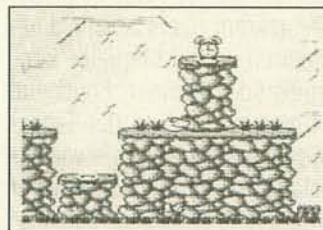
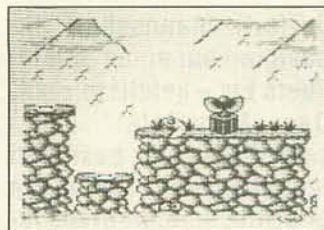
Die fidelen Schlangen leiden an der ureigenen Game-Boy-Krankheit: Das Bild verwischt schon in Normal-Geschwindigkeit so stark, daß Ihr auf Dauer eine neue Brille braucht. Konsequenz: Tödliche Extras lassen sich kaum von den nahrhaften Leckerbissen unterscheiden. Plötzlich fliegt die Schlange in die Luft und Ihr wißt gar nicht warum. Als Trost haben sich die Designer gerissene Spielstufen einfallen lassen, in denen sich abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken und komische Begegnungen aneinanderreihen. Auch die Musik hält, was der erste Eindruck verspricht: Sämtliche Themen sind passend zum Spiel lustig komponiert und mit Pepp eingespielt. Musikvirtuosen auf dem Game Boy dürften sich besonders darüber freuen, daß es pro Level ein neues Musikstück gibt. Bei Sneaky Snakes gibt's viel zu schmunzeln – ob sich's dafür aber lohnt ein Augenleiden einzufangen? **ak**

## Schlangenbeschwörung Sneaky Snakes

Der böse "Beißer" hat zugeschlagen: Als die beiden Reptilienfreunde Attila und Genghis fern ihrer Höhle auf die Jagd gehen, stiehlt der Beißer deren hübsche Schlange-Freundin Sonja. Attila und Genghis müssen Ihre Traumfrau nun aus dem Nest des Beissers befreien und sich dazu durch 16 Serpentina-Leveln schlängeln ohne von gliitschigen Gegnern erwischt zu werden. Ihr mampft Euch einen Weg durch das gefährliche Land der "Nibblie-Naschereien" und besiegt die "Legion der Schlangenschlingenden Feinde" – so will's zumindest die deutsche Spielanleitung. Jede Ebene birgt neue Gefahren in Form von Naschspinnen, Naschvögeln, Naschfischen oder Naschballons. Alle Feinde könnt Ihr mit einem gekonnten Zungenschlag erledigen, die Hosenboden-gegen-Kopf-Methode zeigt ebenfalls Wirkung. Wenn Euch der Nasch-Feind vorher berührt,

verliert Ihr ein Körpersegment. Sind alle futsch, entschwindet ein Leben. Ein Level ist geschafft, wenn Ihr alle Nibblie-Naschereien aufgefressen habt, dann leuchtet Eure Schwanzspitze und das Ausgangstor zur nächsten Spielstufe kann geöffnet werden: Springt einfach auf die vor dem Tor aufgestellte Waage; ist Euer Körper schwer

genug, bewegt sich das Gitter nach oben. Alles Naschwerk wird von einem Automaten ausgeteilt, der ab und an auch Bomben ausspuckt. Berührt Ihr sie, wird's heikel. Neben den wohl-schmeckenden Naschereien findet Ihr einen Zungen-Verlängerer, mit dem Ihr Futter über größere Distanz einsackt. Eine Uhr spendiert zusätzliche Zeit, der Diamant macht Euch unvergänglich, mit dem Beschleunigerschlüssel bewegt Ihr Euch schneller und für die Aufnahme des Leuchtschlangenkno-pfes gibt's ein Bonusleben, das Ihr später gut gebrauchen könnt.



Attila heißt die berühmte Schlange, die ihre Liebste aus den Händen eines Bösewichts befreien will.

Spieltyp:

Hersteller: Tradewest  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1-2  
Features: –

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

64%

Grafik

69%

Musik

39%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

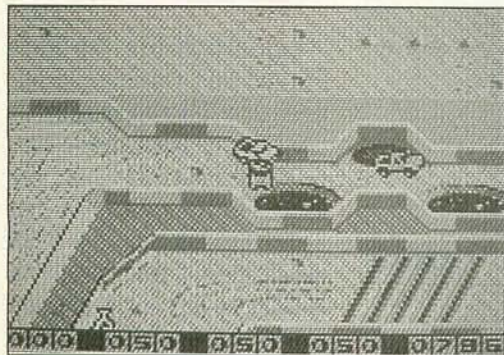
69%



# ROM CHECK

Sand im Getriebe

## Super Off Road



Im Sandkasten geht die Post ab: Off-Road-Cars auf Crash-Kurs.

lands Automatenklassiker erscheint nach und nach für alle Systeme: Mittlerweile gibt's die Sandkasten-Ralley auf Mega Drive, Super Nintendo, NES und Game Gear. Für den Game Boy erscheint das Modul in Kürze, am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert.

Zusammen mit drei anderen ferngesteuerten Buggys steht Ihr am Start des Sandparcours und prüft die Tiefe der Ölwanne. Sobald der Starter das Rennen freigibt, brettern die Buggys los und heizen mit Vollgas um Kurven, über Hügel, durch Pfützen und an Hindernissen vorbei. Je schneller Ihr fahrt, desto heftiger schüttelt Euch eine Kollision durch: Wer in die Leitplanke gleitet oder den Gegner ungünstig anrempelt, bleibt schnell stehen. Manchmal verliert Ihr sogar die Kontrolle über Euer Fahrzeug – dann heißt's neu orientieren und den anderen hinterherfahren. Je früher Ihr ins Ziel kommt, desto mehr Geld gibt's. Damit geht Ihr in speziellen Geschäften einkaufen und deckt Euch mit neuen Reifen, einem kraftvollen Motor oder dem Nitro-Generator ein, der Euer Fahrzeug in Windeseile auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigt – und die Fahrerkollegen haben das Nachsehen.

*na ja*

Wir kennen das ja: Da holpern einige Sand-Buggys über einen Rund-Parcours – und das soll Spaß machen? Genau wie bei der Game-Gear-Variante ist die Steuerung sinn- und witzlos, da zu schwergängig und ungenau. So läßt sich Euer Gefährt nur vage steuern, was Euch schnell weit zurückwirft. Die Grafik geht in Ordnung, scrollt aber sehr langsam – Musik und Soundeffekte könnt Ihr getrost vergessen. Nur für hartgesottene Super-Off-Road-Fans geeignet. **ak**

Spielertyp:

Hersteller: Tradewest

Testversion von: Yeno

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 60 Mark

58%

Grafik

41%

Musik

39%

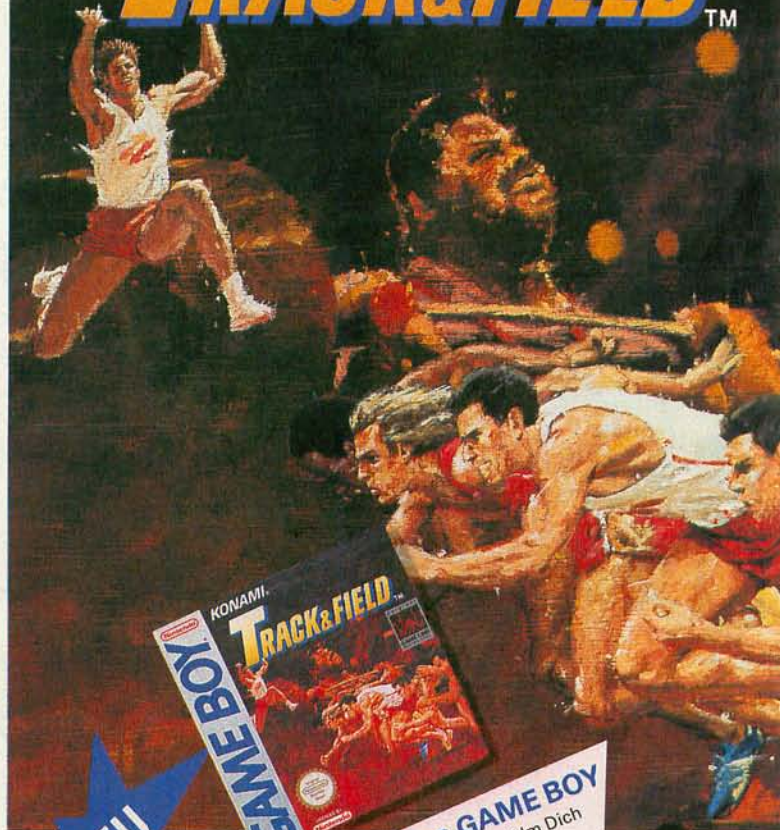
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System

# TRACK & FIELD™



**NEU**

**Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY**  
Du stehst auf dem Siegereck. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. – Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus – live. Du weißt: Nur schlappe Hengste hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.

11 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: GAME BOY

**Das NES-Olympia-Fieber**  
„Die Spiele mögen beginnen“, ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England...

Fordere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen. 15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kanu, Hürdenlauf, Krönende Schlusswettbewerbe: Drachentreiben und Pistolenschießen. Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik, tolle Atmosphäre.

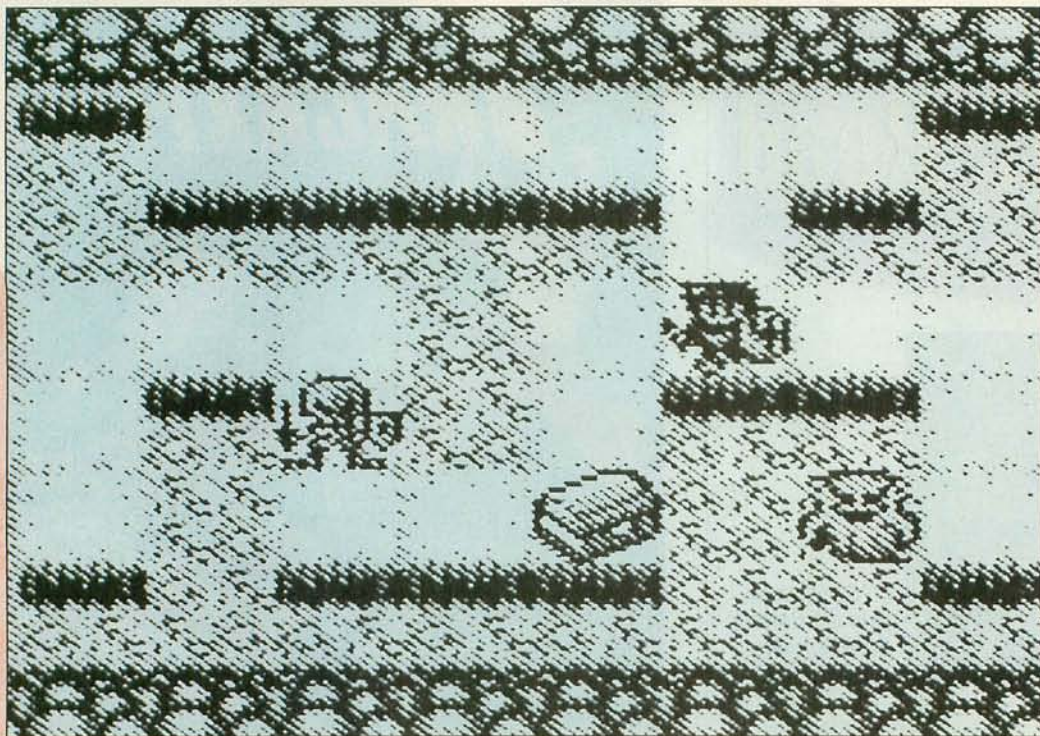
15 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: NES



**KONAMI**  
Superstarker Videospiele Spaß

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





Dunkel war's...

## Cavenoire

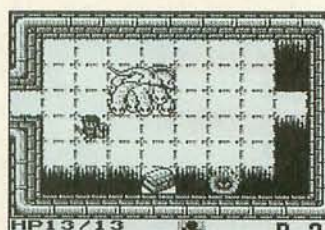


Ihr schleicht Euch in Draufsicht durch vier verschiedene Dungeons, in denen Ihr vorgegebene Aufgaben löst: Im ersten Verlies erledigt Ihr eine bestimmte Anzahl von Monstern, im zweiten sammelt Ihr Münzen, im Dungeon drei bergt Ihr magische Kelche und aus dem vierten befreit Ihr Feen. Ist die Aufgabe erledigt, dürft Ihr einen Level höher weitermachen – natürlich mit zäheren Monstern und mehr Gegenständen. Die Verliese sind gespickt mit Geheimgängen, morschen Bodenplatten, magischen Schätzen und natürlich mit Unholden. Durch Drücken der Select-Taste erhaltet Ihr einen Überblick über die Hitpoints der Monster.

Ein Kampf findet Zug um Zug statt und sieht folgendermaßen aus: Ihr tretet an das Monster heran und schlagt mit dem Schwert zu. Eure Schwertstärke bestimmt nur die maximale Hitpointzahl, die dem Monster abgezogen werden kann. Wieviele

Hitpoints der Feind wirklich verliert, klärt der Zufallsgenerator. Lebt das Monster nach Eurem Hieb noch, schlägt es in gleicher Weise zurück. Durch Schild- und Schwertextras könnt Ihr Eure Chancen im Kampf jedoch stark verbessern. Zudem erfordert jedes Monster eine Mindest-Schwertstärke. Reicht Eure Kraft nicht aus, verliert der Feind keine Hitpoints. An solchen Bö-

sewichtern kommt Ihr nur durch geschicktes Ausweichen oder mit einem Teleport- bzw. Tarnkappen-Extra vorbei. Habt Ihr die vorgegebene Anzahl von Gegenständen in der Tasche, erscheint eine Sprungplatte, die Euch an die Oberfläche befördert. Nach bestandenerm sechsten Level erhaltet Ihr einen Monsterorden. Habt Ihr die Orden von allen vier Dungeons an der Brust, ist das Spiel eigentlich vorbei. Profis nutzen jedoch die Continue-Option und spielen so lange weiter, bis sie in jedem Dungeon den zehnten Level ("M"-Level) gemeistert haben.



Mit steigender Levelzahl erhöht sich auch die Zahl Eurer Hitpoints. Die vier Dungeons halten auf schier zahllosen Ebenen Extras bereit.

*Cavenoire ist eine spannende Monsterprügelei um Hitpoints*

Als Testmuster diente uns die japanische Version. Eine deutsche Variante ist zur Zeit nicht in Aussicht. *jb*

*super*

Eigentlich bin ich kein Freund von Rollenspielen, doch von *Cavenoire* kam ich überhaupt nicht mehr los. Gott sei dank speichert das Modul mittels Batterie den Spielstand, so daß Ihr nach verwirktem Leben sofort im zuletzt besuchten Dungeon weiterspielen könnt. Ohne die Batterie wär's schon arg frustig. Da die Verliese und die Verteilung der Schätze jedesmal neu vom Zufallsgenerator festgelegt werden, ist eine gehörige Portion Glück mit im Spiel. Wer's nur oft genug probiert, schafft auch die härtesten Dungeons. Grafisch ist das Konami-Rollenspiel zwar kein Highlight, die musikalische Begleitung ist jedoch gelungen. Schade nur, daß nach Aussage von Konami keine Version mit deutschen Texten zu erwarten ist. Was aber ein richtiger Rollenspieler ist, der freut sich über die zusätzliche Aufgabe der Hieroglyphen-Entschlüsselung.

Spielertyp:

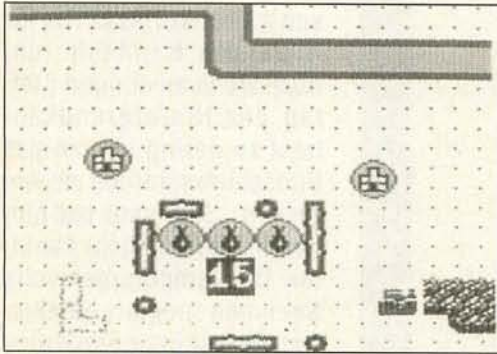
Hersteller: Konami  
 Testversion von: Traumfabrik  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Batterie, Continue  
 Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis  
 CA.-Preis: 70 Mark

53%  
 Grafik  
 42%  
 Musik  
 45%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **81%**



## Umgebaut Rampart



Die Game-Boy-Version ist leider deutlich schlechter soiebar als das NES-Original

Für den Game Boy wurde *Rampart* modifiziert: Anstelle von feindlichen Armaden und Landungstruppen haben auf dem kleinen LC-Display bewegliche Geschütztürme und Ritter Eure Festungsmauern im Visier. Die Bildschirmdarstellung ist in zwei Szenarien aufgeteilt - Burgenbereich und Schlachtfeld sind zusätzlich durch einen Fluß getrennt. Vor Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen von drei Burgherren, die in Kampfstärke und Wiederaufbau unterschiedlich versiert sind. Anschließend plaziert Ihr die Kanonen innerhalb Eurer Festungsmauern und eröffnet das Feuer gegen die feindlichen Truppen. Ziel der Gegner ist das Demolieren Eurer Burgwälle. Zwischen den Schlachten flickt Ihr unter Zeitdruck mit *Tetris*-ähnlichen Steinchen Eure Festung und versucht zusätzlich, weitere Burgen durch Umzäunung Eurem Kommando zu unterstellen.

*geht so*

Andere Systeme, andere Sitten: Die Verlegung der Hauptstreitkräfte von Wasser auf Land senkt den Spielspaßpegel beträcht-

lich - Goodies wie Auswahl des Burgherren und eine Drei-Leben-Reserve täuschen nicht über die verlorene Konvertierungsschlacht hinweg. Größtes Manko ist das kleine Spielfeld, das bei länger andauernden Schlachten hoffnungslos mit Mauerresten überfüllt ist und die Wiederaufbauphase sabotiert. Weniger Detailgenauigkeit und ein größeres Spielfeldraster wären zweckdienlicher. So bleibt *Rampart* ein mittelmäßiger Titel, bei dem Burg-Freaks vor Abschluß des Kaufvertrags auch das Kleingedruckte lesen sollten. *pa*

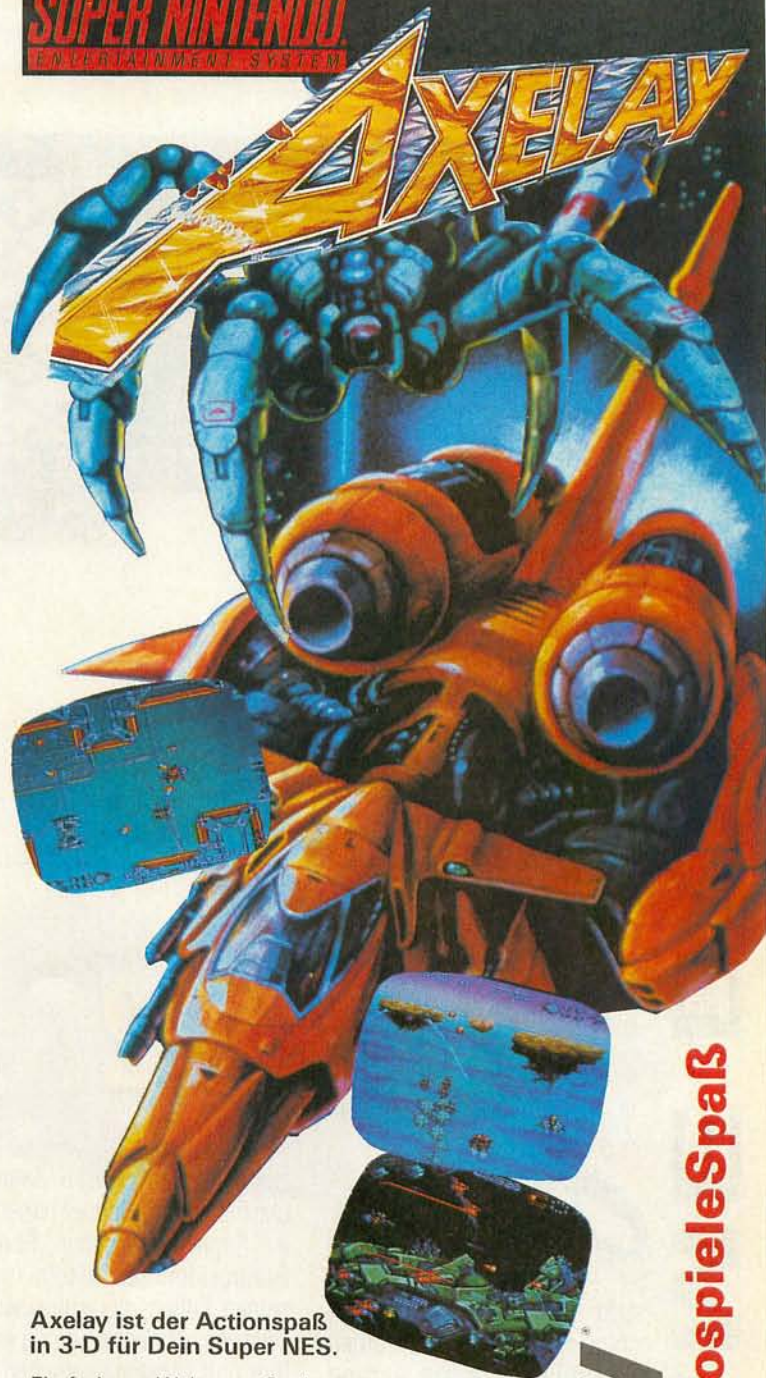
Spieltyp:

Hersteller: **Jaleco**  
 Testversion von: **Laguna**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features:  
**3 Schwierigkeitsgrade**  
 Geeignet für: **Einstelger, Fortgeschrittene und Profis**  
 CA.-Preis: **70 Mark**

**60%**  
 Grafik  
**35%**  
 Musik  
**31%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**

**SUPER NINTENDO**  
 ENTERTAINMENT SYSTEM



Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik. Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System. Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay. Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinde die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92  
 ...verdammt furiose 3-D-Levels, „High End-Knaller!“ und „tolle Extras“ mit „gigantischer Grafikpracht“

8-Megabit-Spiel  
 6 Level  
 1 Spieler



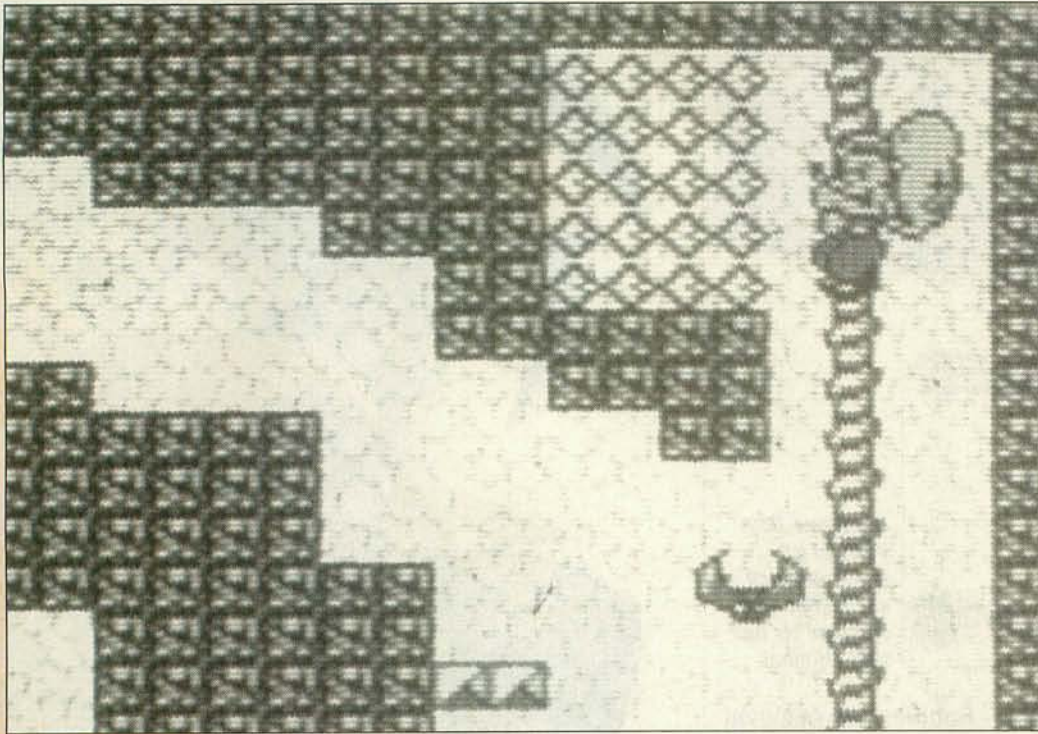
F&P 92/471 P2

**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spaß

**PALCOM**  
 SOFTWARE





## Go for the Green Popeye, 2

Olivia hat auf dem Dachboden die Seekarte zur Schatzinsel aufgestöbert – Trockenmatrose Popeye packt die Abenteuerlust. Jetzt schippert er in einem kleinen Kutter mit Olivia und Anhang dem geheimnisumwobenen Eiland entgegen. Leider haben die Piraten unter Anführer Brutus Wind von der fetten Beute bekommen und lauern dem Spinatfresser auf – Oberkanonier Messerjocke und Kumpane versenken Popeye's Schiff und schnappen sich die vergilbte Karte.

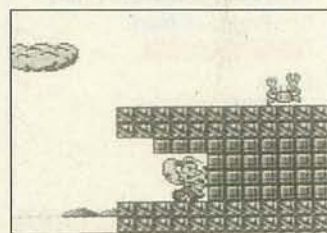
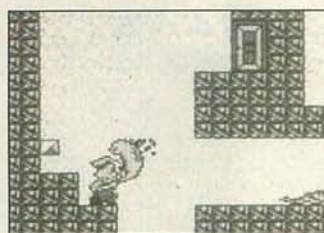
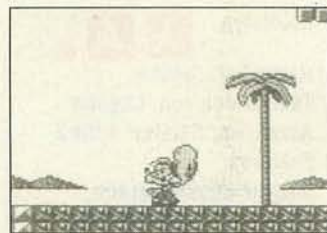
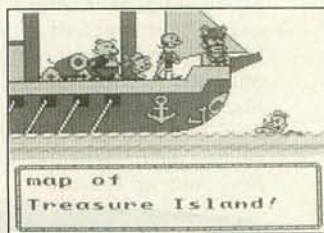
Auf der Suche nach seinem verlorenen Plan klappert Popeye den Strand ab und durchforstet dunkle Grotten. Als verlässliche Waffe dient ihm sein schwellungsfreudiger Unterarmbizeps. Durch Spinat-Doping – die Konservendosen findet Ihr unter Steinen – dehnt Ihr den Muskel auf Übergröße und steigert Euren Aktionsradius. In der höchsten Ausbaustufe verschiebt Ihr

zusätzlich leere Dosen. Zahlreiche Fallen und Gegner haben es auf Popeye abgesehen: Poröse Plattformen zerbröseln unter seinen Füßen, fleischfressende Pflanzen schnappen gierig nach ihm und Möwen versuchen ihr Glück mit Sturzflugattacken. In der Höhlenwelt stören Fledermäuse Eure Kletterpartien an den Lianen und auf den Felsvor-

sprüngen patrouillieren giftige Riesenechsen. Habt Ihr alle Gefahren eines Levels erfolgreich gemeistert, erscheint als letztes Hindernis vorm Tor zum nächsten Abschnitt ein Obermotz (kleiner Tip: Beim großen Pinguin ganz links an den Rand stellen und sobald er in Eurer Ecke aufkreuzt mit den Fäusten malträtiert – nach zehn Treffern feiert er seinen Abschied).



Typisch Game Boy: *Popeye 2* ordnet sich harmonisch in die Reihe guter Ge-



*Spinat sei Dank! Mit Hilfe des grünen Kraftstoffes, dringt Ihr zu den höchsten Levels vor.*

*"I'm Popeye the sailor man". Bei vollem Action-Radius der Unterarme sind diese (fast) so groß wie Popeye selber!*

schicklichkeitsspiele für Nintendos Handheld ein. Auch wenn an einigen Stellen der Hintergrundkontrast zu gering ist und das Bildschirmscrolling dezent ruckelt – Spielspaß und Motivation leiden nicht darunter. Der temperamentvolle Seemann reagiert befehlsfreudig auf Eure Steuerung und läßt sich an kniffligen Passagen mit Routine sicher vorbeiführen. Nur mit der Beschleunigung hupert's: Bevor Popeye auf Touren kommt, bremst ein dezenter Schwinger – die B-Taste ist mit beiden Funktionen belegt – Euren Spielfluß. In jedem Abschnitt entdeckt Ihr bei genauerem Erforschen neue Routen und Bonusstellen, die mit Konservendosen und anderen Goodies vollgestopft sind. *Popeye 2* ähnelt dem Jump'n'Run-Evergreen *Super Mario Land*. Was dem weltbekannten Matrosen zum Sprung in die High-End-Klasse fehlt, sind innovative Neuerungen. pa

Spieltyp:

Hersteller: **Sigma**  
Testversion von: **Yeno**  
Anzahl der Spieler: **1**  
Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **70 Mark**

**68%**  
Grafik  
**61%**  
Musik  
**36%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**

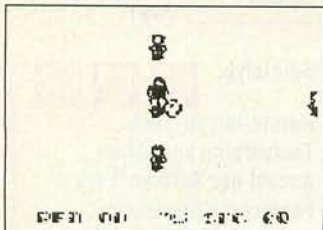


Was ist Fußball?

## Ace Strikers

Abgenagt

## Mousetrap Hotel



Hier spielt Not gegen Elend



Nur Mäusehasser haben an Mousetrap Hotel Spaß

hilfe

hilfe

Wer das Modul in seinen Game Boy stopft, wird zuerst von einer Hülle von Optionen überrascht: acht Teams mit Formationen und Spielertausch, ein Turnier und ein Ligamodus lassen auf einen guten Kick hoffen. Leider sollte Ihr vor dem Anpfiff ausschalten. Länger als zwei Minuten hält's keiner auf dem Ace Striker-Spielfeld aus. Entweder will uns ein Komplott mißmutiger Game-Boy-Programmierer jeden Spa- an Fußball verleiden, oder jemand hat's auf "Die Gurke des Jahres" abgesehen.

iz

In *Mousetrap Hotel* steuert Ihr eine Maus durch ein Hotel, in Seitenansicht absolviert Ihr diverse Geschicklichkeitsprüfungen, sammelt Kekse als Power Ups und Extraleben in Form von Käsestückchen. Eure einzige Verteidigungswaffe ist der Mäuseschwanz. Sämtliche Sprites sind (wenn überhaupt) kläglich animiert und bremsen Motivation und Spielspaß. Nur die völlig belanglose Dudelmusik läßt sich Gott sei Dank abstellen. Wer sich dieses Import-Modul zulegt, zappelt schon der Falle.

jb

Spieletyp:



Hersteller: **J. League**

Testversion von: **Yeno**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Batterie,**

**3 Spielvarianten**

Geeignet für: **Einsteiger und**

**Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **70 Mark**

**31%**

Grafik

**51%**

Musik

**18%**

Soundeffekte

Spieletyp:



Hersteller: **Electro Brain**

Testversion von: **Flashpoint**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **-**

Geeignet für: **Fortgeschrittene**

**und Profis**

Ca.-Preis: **60 Mark**

**28%**

Grafik

**32%**

Musik

**12%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **13%**

SPIEL-SPASS: **18%**

## INSERENTEN VERZEICHNIS

aRJay	95	King Games	80
		Konami	39, 51, 113,
Baier	63		115, 4. US
		Theo Kranz-Versand	45
CPS Frank Heidak	79		
CWM	43	L&E	57
Dataflash	91, 3. US	Markt & Technik	
Digital Dreams	63	Buch- und	
Double Trouble	38	Softwareverlag	101, 109
Double You	69	Maro GmbH	87, 105
Dynatex	2. US	Mega Spiele Versand	81
Fandango	83	New Point	81
Flashpoint	25		
Forster	87	Power Games	80
Funmail	69		
Funtastic	39	Raguzi	67
Funware	105	Rats	98
		Rosenhahn	81
Galaxy	27		
Game Box	75	Sega	127
Game Express	21	Solar Games	87
Game Play	65, 105	Sunrise	63
Gamestore	87		
Game Courier	98	Top 4	61
Gnadenlos	59	Traumfabrik	55
Golden Games	49		
GT Elektronik	73	Whizz-Kid Game Network	13
		Wolfsoft	67
Hartung Spiele GmbH	29, 31	World of Games	65
High Score Games	65		
		Yeno	129
Jump'n Run	65		
Juwel	80	Zapp-Games	69



7-up Brettspiel

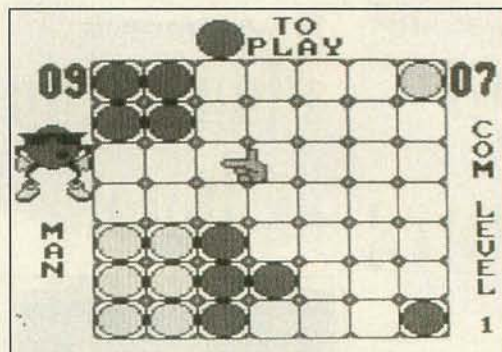
## Spot - the Video Game

**D**er kleine Spot ist in den Vereinigten Staaten ein bekanntes Maskottchen der Getränkeindustrie. Hierzulande feiert der Bursche sein Debüt in *Spot - the Video Game*, einem Reversi-Clone. Das besondere an dieser Brettspielvariante ist ein Level-Editor, der Euch 512 Spielfelder bietet. Allein, abwechselnd gegen einen Freund oder gegen einen von fünf unterschiedlich starken Computergegnern vermehrt Ihr Eure Steinchen. Zu Beginn liegen nur zwei Steine pro Spieler auf dem Feld, rückt Ihr in ein angrenzen-

des Quadrat vor, verdoppelt sich der Ausgangsstein und färbt alle gegnerischen Chips in unmittelbarer Umgebung. Wählt Ihr ein zugespültes Brett (d.h. ein Großteil der insgesamt 49 Quadrate ist nicht bespielbar) kann jeder Zug entscheidend sein. Das Spiel ist beendet, wenn das Brett komplett ausgefüllt ist – wer die meisten Steine unter seinem Kommando hat, ist der Sieger.

*geht so*

Seit Ihr mit den Finessen und Tücken des Reversi-



Während Spot Salti schlägt, Qualmt Euch der Kopf.

Spiels vertraut, steht Partien auf einem der vielen "Hindernisparkours" nichts mehr im Weg.

Um so weniger Quadrate auf einem Brett bespielbar sind, desto schwieriger und vorentscheidender ist jeder Zug. Ein Manko sind die Computergegner: Ihre Spielstärke ist anscheinend vom Wetter abhängig – nicht selten fegt Ihr den Power-Compi' Nr. 5 vom Brett und kassiert eine blamable Niederlage gegen Krücke Nr.1. *pa*

Spielertyp:

Hersteller: **Hi-Tech**  
 Testversion von: **Allan**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features: **5 Schwierigkeitsgrade, Spielfeld-Editor**

Geeignet für: **Alle!**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**



SPIEL-SPASS: **64%**

Old Young Indy

## Indiana Jones 3

**I**ndiana Jones ist wieder in aller Munde. Viele Zeitungen und TV-Anstalten rühren die Werbetrommel für die aufwendigste Fernsehserie der TV-Geschichte: "Young Indy". In die Klamotten des heranwachsenden Haudegens schlüpft Ihr beim neuen U.S.-Gold-Spiel zwar nicht, der ältere Indy – im Kino Harrison Ford – ist aber auch noch gut beinhalten. Im dritten Teil der Kino-Trilogie geht's um den Heiligen Gral, einen Kelch, aus dem Jesus Christus getrunken haben soll. Es steht geschrieben, daß

dieses Gefäß das "Wasser des Lebens" enthält – wer es trinkt, ist unsterblich. Die Nazis sind hinter dem Mysterium her und kidnappen Indys Vater, der sein Leben lang auf der Suche nach dem Gral war. Als Indy davon erfährt, schnappt er sich seine Peitsche, setzt den speckigen Schlapphut auf und macht sich auf die Suche nach Gral und Vater. Alle wichtigen Sequenzen des Kinostreifens sind im Jump'n'Run-Stil umgesetzt: die Höhlen von Utah, die Naziburg Brunwald und die Katakomben, in denen der heilige Gral liegt.



Auf der Suche nach dem Heiligen Gral begegnen Euch viele Feinde

*na ja*

Das *Indy-3-Modul* entspricht spielerisch und grafisch der Master-System-Fassung. Leider hat der Lizenznehmer keinen Finger gerührt, das Spiel aufzupeppen. Weder die träge Steuerung, noch die uninteressante Level-Gestaltung wurde geändert. Wenigstens haben sie das typische Unterwegs-Manko ausgetrickst: Bei *Indy* verwischt nichts. *ak*

Spielertyp:

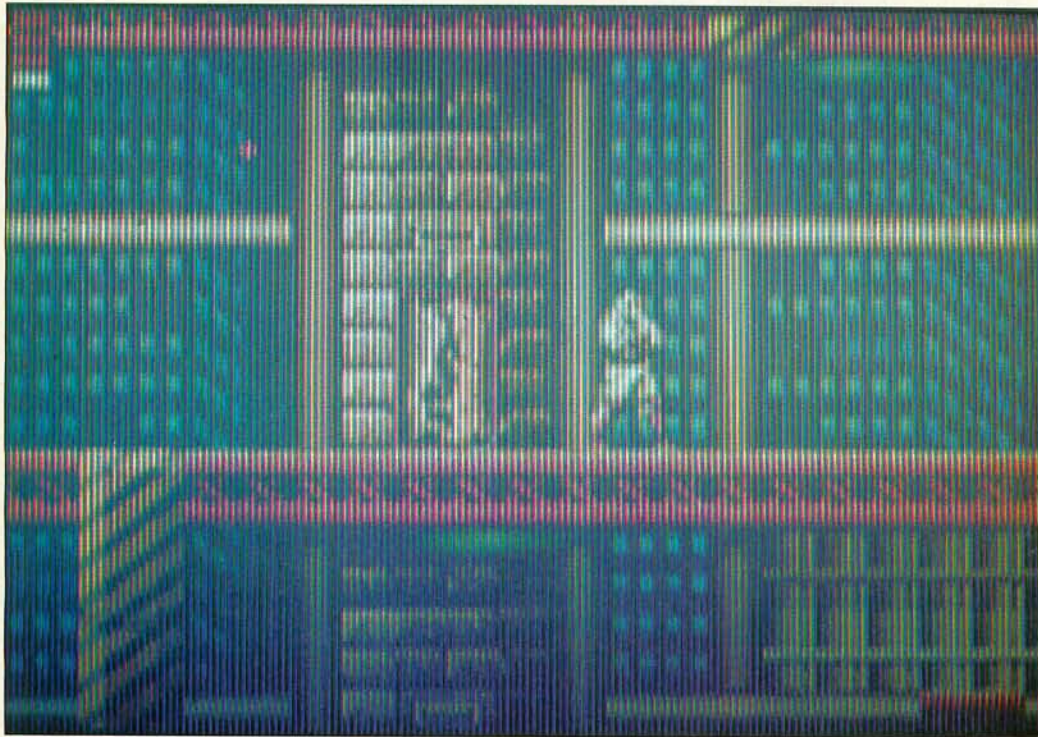
Hersteller: **U.S.Gold**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**



SPIEL-SPASS: **42%**





Der rote Ninja kämpft sich mit eleganten Schertschlägen voran

*super*

Erstklassig! Die Game-Gear-Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt und den famosen ersten *Shinobi*-Streich noch übertroffen. Die Grafik wurde einen Tick eindrucksvoller gepinselt, der Sound kommt gut. Entscheidend ist allerdings, daß alle Levels mindestens genauso intelligent und faszinierend designt wurden wie im Vorbild. Darüber hinaus glänzt die Fortsetzung mit Paßwörtern und ausladenden Spielstufen. Da man beim ersten Besuch in einem Level nur knapp die Hälfte sieht, ist die Vorfrende auf ein Wiedersehen (jetzt mit den befreiten Kämpferkollegen) groß. **Thema Technik:** Wunder schönes Scrolling in alle Richtungen, kein Ruckeln, kein Flackern. Warum beherrschen nicht mehr Game-Gear-Programmierer das Handheld so problemlos? Mir fällt kein ernstzunehmender Kritikpunkt ein: für Actionfans im Allgemeinen und *Shinobi*-Kenner im Besonderen ist *GG Shinobi 2* ein Glücksgriff.



## Einer für alle **Shinobi 2**

**N**och bevor der zweite *Shinobi*-Teil auf dem Mega Drive erscheint, wetzt der Game-Gear-Kämpfer erneut die Klinge. Mit dem Untertitel *The silent Fury* steht das Modul mittlerweile in den Regalen, mit neuen Aufgaben sollen Hobby-*Shinobis* zum Mitmachen überredet werden.

Zu Beginn dürft Ihr vier der fünf Levels anwählen. Allerdings sollt Ihr diesmal nicht nur vier entführte Ninja-Freunde retten, sondern zusätzlich ein Kristall-Quartett ausfindig machen. Je ein Edelstein lagert in einem Level. So schlendert Ihr durch die grafisch unterschiedlich designten Katakomben, stellt erschrocken fest, daß Ihr nicht jeden Bereich des Spielfeldes betreten könnt, pirscht Euch dennoch zu einem Obermütz vorwärts und ergattert nach dem glorreichen Sieg einen Mitstreiter. Ist das *Shinobi*-Quintett komplett, wird jeder Level erneut angewählt und bis

zum letzten Bonusraum erforscht.

Eure Alter-Egos haben traditionell unterschiedliche Fähigkeiten. Der eine zieht auf Knopfdruck sein Katana-Schwert, andere schleudern Shurikens, werfen Bomben oder schwingen sich per Enterhaken über Abgründe. Außerdem beherrscht jeder *Shinobi* eine besondere

Ninjutsu-Magie: Von der Smart-Bomb bis zum Schutzschild reicht die Extrapalette.

Typische "Erste-Hilfe"-Gegenstände finden sich unterwegs natürlich ebenso. Ob Herz-Container, Bonusleben oder Power-Up (für Euren Energiebalken), alle sind in unscheinbaren Kästchen verborgen. Bevor Ihr Euch allerdings zu begeistert auf das vermeintliche Extra werft, solltet Ihr einen intensiven Blick riskieren: Nicht zu selten kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, die binnen weniger Sekunden explodiert. Solltet Ihr in der Nähe verweilen, droht Energieabzug.



Vier der fünf Levels könnt Ihr beliebig anwählen: Allerdings lernt Ihr beim ersten Besuch jeweils nur die Hälfte eines Levels kennen.

Spieltyp:



Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Galaxy**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Paßwort, Continue, Levelanwahl**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **90 Mark**

**84%**

Grafik

**72%**

Musik

**63%**

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

**85%**



Vrooommm...

## Sonic 2

Die Sega-Offensive findet ihren Höhepunkt mit der Game-Gear-Version von Sonic 2. Der kleine Fuchs Tails und viele andere niedliche Tiere wurden von Dr. Robotnik entführt, der sie zu seelenlosen Androiden mutieren will. Mit Eurer Hilfe soll der schnellste aller Igel die Hilflosen retten. Durch acht Zonen führt Euch der Weg in die Arena des gemeinen Wissenschaftlers. Mit Loren, Hängegleitern und anderen Hilfsmitteln überwindet Sonic die Hindernisse, bis er vor Robotniks teuflischer Erfindung steht: Dem Silber-Sonic, einem Roboter-Abbild unseres Helden. Bevor Ihr die letzte Zone erreicht, muß der Doppelgänger aus

Blech besiegt werden. Damit Sonic überlebt, sammelt er fleißig Ringe, die ihn schützen. Continues gibt's allerdings erst, wenn Ihr einen Chaos-Diamanten findet. Wie beim ersten Teil wurde die Master-System-Version für das Handheld leicht modifiziert und der Bildausschnitt verkleinert.

*gut*

Nach dem Start begrüßt Euch das bekannte Sega-Jingle. Sonic ist durch den etwas kleineren Ausschnitt recht groß im Bild und brillant animiert. Leider geht dadurch die Über-



Sonic flitzt durchs Handheld-Land.

sicht verloren und Ihr tappt leicht in unvorhersehbare Fallen. Trotz flipperiger Musik und hyperschnellem Scrolling macht sich dieser Nachteil unangenehm bemerkbar. So ist das Igel-Abenteuer auf dem Game Gear noch schwerer als die Master-System-Variante.

Wer harte Prüfungen in einem technisch makellosen Jump'n'Run sucht, liegt mit Sonic 2 richtig. Und wer kann dem Vorzeige-Igel schon widerstehen. *iz*

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

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **80 Mark**  
**82%**  
 Grafik **68%**  
 Musik **65%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**

Königliches Vergnügen

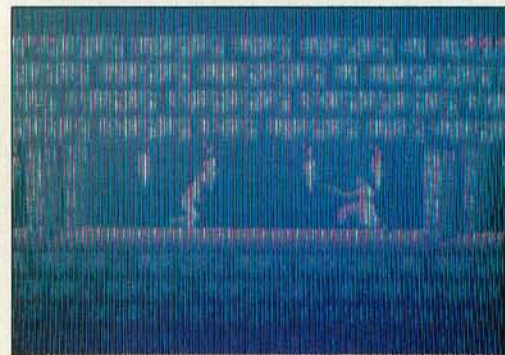
## Prince of Persia

Jaffar ist einer der unangenehmen Zeitgenossen, die Euch als Jump'n'Run-Held begegnen. In Abwesenheit des Sultans hat er ganz Persien unterworfen und ist im Begriff, den Thron zu besteigen und die liebevolle Tochter des Sultans zu ehelichen. Diese kann sich mit dem Gedanken nicht recht anfreunden und verliebt sich in einen wohlhabenden Jüngling aus dem Nachbarland. Jaffar kocht vor Wut und läßt den Burschen gefangen nehmen. Der Prinzessin stellt er ein Ultimatum: Entweder sie heiratet ihn oder beide sterben. Der jugendliche Held hat eine Stunde Zeit, aus den unterirdischen Katakomben zu fliehen und die Prinzessin

aus ihrem Schlafgemach zu retten. Mittlerweile dürfte die Story von Prince of Persia allen Fans geschmeidiger Animationen bekannt sein. Nach der Game-Boy-Fassung feiert er sein Handheld-Comeback in Farbe. An Steuerung und Levelaufbau hat sich nichts geändert: Ihr lauft und springt auf Knopfdruck über Abgründe. Mit dem Schwert streckt Ihr Wachen nieder, außerdem müßt Ihr knifflige Rätsel lösen.

*geht so*

Auch nach der x-ten Umsetzung macht Prince of Persia immer noch Spaß. Die anmutigen Bewegungen des



Auch auf dem Game Gear unterwegs: "Prince of Persia".

Jünglings samt detaillierter Grafik und knackiger Rätseln sprechen für das Game-Gear-Modul, leider ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig – dafür springt der Prinz so weit wie keiner seiner System-Genossen. In Sachen Spielbarkeit sieht's auf dem Game Boy besser aus, dafür bleibt dem Game-Gear-Casanova Augenflimmern erspart. Wer sich entscheiden kann, sollte die Game Boy Variante erwählen. Für angehende Thronfolger die einzige Alternative. *ak*

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

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**  
**47%**  
 Grafik **56%**  
 Musik **24%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**



## The Caped Crusader

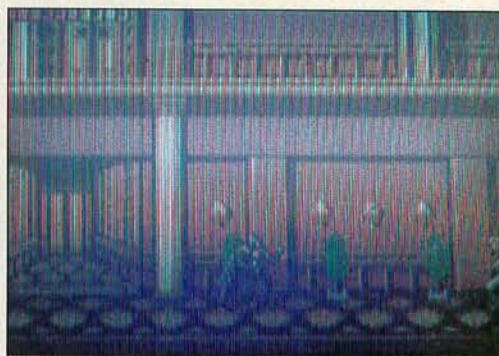
# Batman Returns

Die alten Helden kommen nicht zur Ruhe. Wieder ist Gotham City in Gefahr, vom miesen Penguin erobert und vernichtet zu werden. Da Gotham City nur einen Helden namens Bruce Wayne, alias Batman hat, ist's an Euch, den Fledermausmann gegen die feindlichen Schergen zu steuern. Das Spielgeschehen seht Ihr dazu von der Seite. Eure Feinde belästigen Euch mit Pistolen, Flammenwerfern, Handgranaten und Bazookas. Die Batman-typischen Verteidigungsmöglichkeiten beschränken sich auf Bumerangwurf, Einsatz der Extrawaffe und Schleudern des Enterhakens – Schlagen oder Treten is' nich'. 'Eure Extrawaffe

im ersten Teil des Spiels ist das Bat-Mobil. In den Kanälen unterstützt Euch das Bat-Skiboat. Am Ende jedes der fünf Levels gibt's einen Endgegner aus der Gefolgschaft des Penguins. Zum Schluß tretet Ihr dem üblen Schnabeltier selbst gegenüber.

**na ja**

Wüßtet Ihr nicht, wer Batman ist, hättet Ihr mit *Batman Returns* ein ganz normales Actionspiel ohne besondere innovative Elemente in der Hand. Einfach nur rumzulaufen und Verhaltensweisen von Feinden auswendig zu lernen, moti-



Nichts Neues unter der Fledermaus-Mütze

viert nur kurzfristig. Am Beispiel des zweiten Endgegners (Catwoman) merkt Ihr schnell, daß das Flüssigkristall-Display für manche Feinde zu langsam ist. Ein futzeliges Sprite schliert in Sekundenbruchteilen vom einem Bildschirmrand zum anderen und entzieht sich durch die schlechte Erkennbarkeit Euren Attacken. Das Beste bleibt die Musik. Wer auf Game-Gear-Action steht, sollte lieber zu den *Game Gear Shinobis* greifen. *jb*

Spieltyp:   

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **90 Mark**

**62%**

Grafik

**65%**

Musik

**38%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **57%**

## Another Brick in the Wall



# Klax

Neben *Columns*, *Mario & Yoshi* und *Blockout* gehört *Klax* zu den erfolgreichsten *Tetris*-Clones. Auf einem dreidimensional verkürzten Förderband poltern Euch farbige Klötzchen entgegen, die Ihr mittels einer verschiebbaren Schippe auffangen und geordnet abwerfen müßt. Unter Eurer Schippe befindet sich ein fünf mal fünf Kästchen großes Feld, auf dem Ihr die Steine je nach Aufgabenstellung anordnet. Legt Ihr eine Dreierreihe (vertikal, horizontal oder diagonal), verschwinden die Steine und schaufeln Punkte auf Euer Konto. Gleichfarbige Reihen von mehr als drei Steinen ergeben natürlich mehr

Punkte. Um die Aufgabe etwas zu erleichtern, könnt Ihr auf der Schippe bis zu fünf Steine stapeln. À la *Tetris* wird die Geschwindigkeit und Häufigkeit der Steine in den höheren Levels gesteigert.

**gut**

Man sollte meinen, es sei kein Problem, auf dem *Game Gear* eine ebenso gute *Klax*-Version abzuliefern, wie auf dem *Lynx*. Doch irgendwie hat das nicht ganz hingehauen. Die Steuerung der Schippe ist etwas schwammig und die Erkennbarkeit der Steine



Auch auf dem *Game Gear* brauchen *Klax*-Spieler flinke Finger und graue Turbo-Zellen

wird durch das Display beeinträchtigt. Je nachdem, wie Ihr auf Euer Handheld schaut, kommt es vor, daß ein Stein, der auf der Schippe liegt, heller erscheint, als sein gleichfarbiger Verwandter, der schon auf dem Sammelfeld ruht. Schade finde ich auch das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus. Dieser wäre über *Gear-to-Gear*-Kabel sicher realisierbar gewesen. Trotzdem bleibt *Klax* eine geniale Konzentrationsübung für geschickte Schnelldenker. *jb*

Spieltyp:   

Hersteller: **Tengen**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue,**

**Levelwahl**

Geeignet für: **Einsteiger,**

**Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **90 Mark**

**29%**

Grafik

**20%**

Musik

**23%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**



*Einziges Lichtblick im  
Handheld-Lager:  
Mandelbrotmengen  
können Lynx-Besitzer  
dank Chip's Challenge  
erschaffen, ihr gebt  
MAND als Paßwort ein.*

Der technische Fortschritt und neueste Erkenntnisse in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen kommen auch den Spielern zugute: Eine realistische Spieleumgebung versprechen sowohl der Einsatz fraktaler Landschaften, als auch die Virtuality-Technik.



**Starcontrol 2: Fraktale machen die 500 Planeten möglich.**

## SOFTWARE

### Fraktale Wirklichkeiten

Fraktale, seit gut einem Jahrzehnt Lieblingskind der Informatiker und Mathe-Freaks, etablieren sich auf dem Spielesektor: Nun brethern Bildschirmpiloten durch fraktale Landschaften und Schluchten. POWER PLAY-Redakteur Christian v. Duisburgerklärt Euch die Vorteile von Fraktalen im Computer- und Videospiel. Andreas Knauf ist einer anderen Innovation auf der Spur und berichtet von einer neuen Spielautomatengeneration, die abenteuerlichen Naturen Zutritt in den Cyberspace verschafft. Jan Barysch, Hi-Fi- und Audio-Spezialist der

## I N H A L T

### Fraktale Wirklichkeit

*Dank Fraktalen nähern sich Spiellandschaften der Natur ..122*

### Virtuality: Realität aus dem Computer

*Ein englischer Hersteller bringt Cyberspace in die Spielhallen .....126*

### Billard im Cyberspace

*Die virtuellen Welten japanischer Wissenschaftler..... 130*

### Space Sound

*Audio-Freaks horchen auf: Digitales Radio und THX für Zu Hause sorgen für neue Klangerlebnisse ..... 131*

Redaktion, sah sich auf dem Consumer-Sektor um und förderte eine Heimvariante des spektakulären THX-Soundsystem von Lucasfilm zu Tage. Schließlich zitiert Winnie Forster einen Report zur japanischen VR-Entwicklung, den Dr. David Kahaner von der University of Washington seinen Landsleuten über UseNet zukommen ließ.

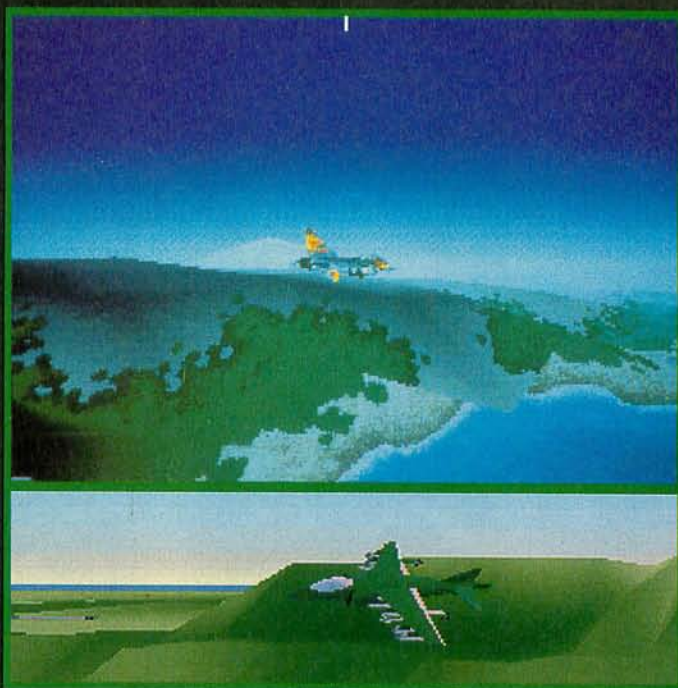
Unter Computergrafik-Fetischisten ist Benoit B. Mandelbrot eine Berühmtheit: Der französische Mathematiker spann nicht Stroh zu Gold, sondern trockene Mathematik zu farbenfrohen Bildern. Mehrere Jahre tüftelte er an den Grundlagen der Fraktale. Das Resultat seiner Forschung sind die bekannten Fraktalbilder, vom Apfelmänn-



# Media

chen bis zum komplexen Küstenverlauf. Fraktale vermischen Mathematik und Kunst, sind die Visualisierung mathematischer Formeln. Heute läßt Benoit B. Mandelbrot im Forschungslabor "Thomas J. Watson" in Yorktown Heights (New York) die Großrechner der IBM an Fraktalproblemen knobeln.

Mit dem Homecomputern breitete sich die Fraktalsucht Mitte der 80er Jahre auch unter den normalsterblichen Computertfans aus. Für die in unzähligen Variationen existierenden Apfelmännchen starben ganze Generationen von Homecomputern im Rechenstreß. Nach dem Zähneputzen war es die Pflicht



**Oben:** Die Küstenlinie in Strikecommander wurde mit Fraktalen verwässert  
**Unten:** Der Harrier verdankt seine Landschaft den Fraktalen

eines ehrlichen Fraktalisten, noch schnell ein Apfelmännchen anzusetzen. Am nächsten Morgen hatte der Computer die Aufgabe verdaut, das farbenprächtige Bild konnte bewundert werden. Das Fraktal wurde gesellschaftsfähig.

Nachdem sich die Computervelt vom ersten Staunen erholt hatte, bemerkte man, daß Fraktale nicht nur zum Ansehen sind – findige Programmierer kamen auf die Idee, die mathematischen Helfer in Animationen und Spielen einzusetzen. Die virtuellen Welten des Cyberspace glühen zwar bis jetzt nur in Forschungslabors, aber Fraktale sind von Anfang an dabei.



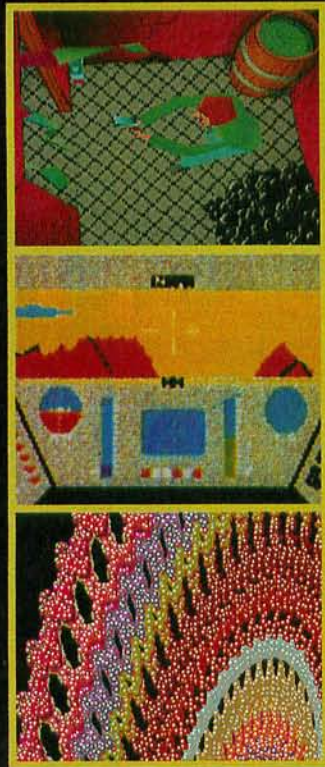
# Fraktale Theorie

Hinter den hübschen Fraktal-Bildern versteckt sich ein mathematischer Prozeß. Mit diesem Verfahren (Fachausdruck: Iteration) können nahezu alle Strukturen dargestellt werden. Die Mathematik macht's möglich: Schimmernde Täler oder schnöde Bäume werden zur Pixel-Realität. Um z.B. einen fraktalen Baum ins Leben zu rufen, braucht man Anfangswerte. Diese entwickeln die Baumwurzeln zu einer Krüppelkiefer oder zu einer alten Eiche. Das Wachstum unseres Baumes wird durch eine Iteration festgelegt. Wie bei einer normalen Rechnung wird durch die Formel von einem Wert der nachfolgende Wert er-

*Oben: Textures sind Kollegen der Fraktale.*

*Mitte: Lucasfilms Rescue on Fractulus war das erste Spiel mit fraktaler Grafik.*

*Unten: Den fraktalen Strukturen sind keine Grenzen gesetzt.*



rechnet. Mit dem entstandenen Wert passiert das gleiche, ein Kreislauf beginnt. Bildlich gesprochen folgt aus der Iteration, wann ein Ast von unserem Baum sprießt. Je nach Größe des Baumes muß der Computer diesen Vorgang mehrere tausendmale durchrechnen. Die verschiedenen Strukturen eines Fraktal-Bildes entstehen aus der berechneten Formel und den Anfangswerten. Die verschiedenen Formeln werden als Mengen bezeichnet, bekannte Vertreter sind die Julia-, Newton- oder die Hénonmenge. Hinter den Fraktalen steht die Chaosforschung. Dieser Forschungsbereich beackert die Grundlagen der Ungesetzmäßigkeiten. Wer sich schon einmal gefragt hat, wie Wasser aus dem Hahn sprudelt, ist bei der Chaosforschung an der richtigen Adresse.

# Fraktale selbstgemacht

Man nehme einen grafikfähigen Computer, große Programmierlaune und ein schlaues Buch: Brauchbare Bilder werden nicht lange auf sich warten lassen und die Schaffens-Freude ist riesig. Habt Ihr kein Buch zur Hand, hilft Euch eines der zahlreichen Listings in einer alten Fachzeitschrift. Wer nicht tippen möchte, schaut sich im Sharewarebereich um: Für alle Rechner existieren Fraktalprogramme verschiedener Güteklasse. Besonders komfortable Programme befreien Euch sogar vom mathematischen Hintergrund. Nur mit der Maus bewaffnet, wird die Welt der Fraktale entblättert. Im fraktalen Bil-



**Künstler und Mathematiker sind von der fraktalen Schönheit gleichermaßen fasziniert.**

che Objekte flitzen vertikal oder horizontal durch die Gegend. Durch Schatten und Überdeckung wird dem Spieler der Eindruck von Räumlichkeit vermittelt. Das hat mit "echter" 3D-Grafik nichts zu tun: Alle Ballerspiele flimmern in nur zwei Dimensionen. Ihr werdet nie hinter die Bitmap-Grafik sehen können und eure Raumschiffe bestehen aus einer Seitenansicht. Anders sieht die Situation bei Flugsimulationen aus: Um frei fliegen zu können, ist 3D-Grafik Voraussetzung. Schließlich will jeder Pilot auch hinter einen Berg sehen können. Bisher düsten die Computerpiloten über platte Welten mit Bergen aus leeren Polygongittern. Detailreiche Hi-Res-Grafik setzte sich zwar schon Mitte der 80er Jahre auf allen Rechnertypen durch, war aber für Flugsimulationen ungeeignet. Nur Vektoren, Flächen und Polygone konnten schnell genug bewegt werden. Der 3D-Effekt war da, dafür ging es im Luftraum recht schnörkellos und langweilig zu. Die pfliffigen Jungs von der in San José ansässigen Firma Lucasfilm Games reagierten mit einem Gedankenblitz: Altmeister David Fox, der Designer von "Maniac Mansion", stellte die Computerwelt als flache Scheibe in Frage und setzte sich mit Fraktalfreak Loren Carpenter an einen Tisch. Nach einer Mammut Sitzung stand der Entschluß fest: Eine Flugsimulation sollte mit Fraktalen verschönert werden. Fox nahm Abschied vom gradlinigen Polygonverschnitt und entwickelte mit Loren Carpenter eine 3D-Fraktal-Routine, die in Echtzeit eine Landschaft aufbauen konnte. Erstmals flog der Pilot durch realistische Täler. *Rescue on Fractulus* bot in Sachen Realitätsnähe mehr als abstrak-

te Vektorhügel. Als Hardware nutzten die Lucasfilm-Designer die damalige Vorzeigekonzole, Ataris 7800. Vier Jahre später ist die häusliche Rechenpower beträchtlich gewachsen: Der findige Spieler sieht fraktalgenerierte Oberflächen in *Adventures* und *Simulationen*. Neben Alien-Querulanten, Strategie und Aktion erwarten Euch in *Starcontrol 2* 500 fraktalgenerierte Welten. Noch nicht erschienen, aber schon in den Schlagzeilen ist *Strike Commander*: Urwälder und Küstenlinien glitzern auf fraktaler Grundlage.

## Chaos im Cyberspace

Die Träume aller High-End-Computerfreaks enden im Cyberspace. Dieses fiktive (im besten Fall schon virtuelle) Gebiet zwischen Himmel und Erde ist eine dreidimensionale Welt, in der alles möglich ist, was sich das kreative Gehirn erträumt. Dem Besucher wird durch spe-

derbuch sind Euch alle Freiheiten gegeben: von der Eingabe der Berechnungsformel bis zur Wahl der Anfangswerte und Bildausschnitte. Bequemer geht's nicht. Im PC-Bereich ragt der Fraktalgenerator *Fractint* (als Shareware erhältlich) rühmlich hervor. Einige der hier vorgestellten Grafiken wurden mit diesem Programm berechnet. Videospieldesigner ohne Computer-Interessen haben es schwerer: Nur Ataris Lynx unterstützt eure Liebe zum Fraktal. Als Gag wurde in *Chips Challenge* ein kleiner Apfelmännchengenerator versteckt. Gebt im Paßwortmenü "MAND" ein, und die fraktale Welt steht Euch offen.

## Fraktale in der Luft

Die Konsolengemeinde durchstreift die Lüfte meist im 2D-Ballerspielraum: Bewegli-

**Benoit Mandelbrot legte die Grundlagen: Heute existieren Apfelmännchen-Grafiken in den unterschiedlichsten Varianten.**







Die Bilder oben zeigen das erste Virtuality-Spiel "Dactyl Nightmare", darunter sieht Ihr das neueste Projekt "Hero's Quest"

Felsen und Mineralien zu simulieren. Die Natur kennt keine festen Strukturen: Nach identischen Steinen sucht Ihr vergeblich. Fraktale schaffen Abhilfe und überziehen die Oberfläche eines Körpers mit der passenden Texture. Einer fraktalen Berechnung, die ein Ei dem anderen ungleich macht.

## Musik nonstop

Wem Klassik zu altmodisch, Pop zu langweilig und Metal zu hart ist, kann sich einem neuen Musikgenuß zuwenden: fraktale Musik. Peter de Jong aus den Niederlanden kam auf die Idee, Chaosprogramme zum Komponieren von Musikstücken zu verwenden. Ähnlich der Apfelmännchenroutine bestimmen die Startwerte des musikalischen Fraktals das spätere Klangerlebnis. An den Stellen, an denen das Apfelmännchen glatt ist, ertönen simple, sich wiederholende Melodien. In den verwirbelten Bereichen nähert sich die Musik dem akustischen Chaos.

einzutauchen, sie mitzubestimmen und ein Teil von ihr zu werden. Virtuality verschafft dem Spieler Eintritt in die Welt dreidimensionaler Computerlandschaften: Jede Bewegung des Spielers wird registriert und ohne große Verzögerung in die Computer-Umwelt umgesetzt. Wohin der Virtuality-Pilot auch schaut, der Computer gaukelt ihm ein komplettes Szenario vor. Wichtigster Teil des Systems ist eine stereoskopische Display-Brille (genannt Visette), die die vom Computer erzeugte Landschaft dreidimensional wiedergibt. Dazu wird die Vektorgrafik der Spielumgebung jedem Auge aus einem anderen Blickwinkel gezeigt. Auf den kleinen Farbmonitoren seht Ihr die Welt, in der Ihr Euch gerade befindet. Ihr wandert durch eine bedrohliche Mondlandschaft oder rempelt im Go-Kart über den virtuellen Asphalt. "Polhemus 3D-Sensoren"

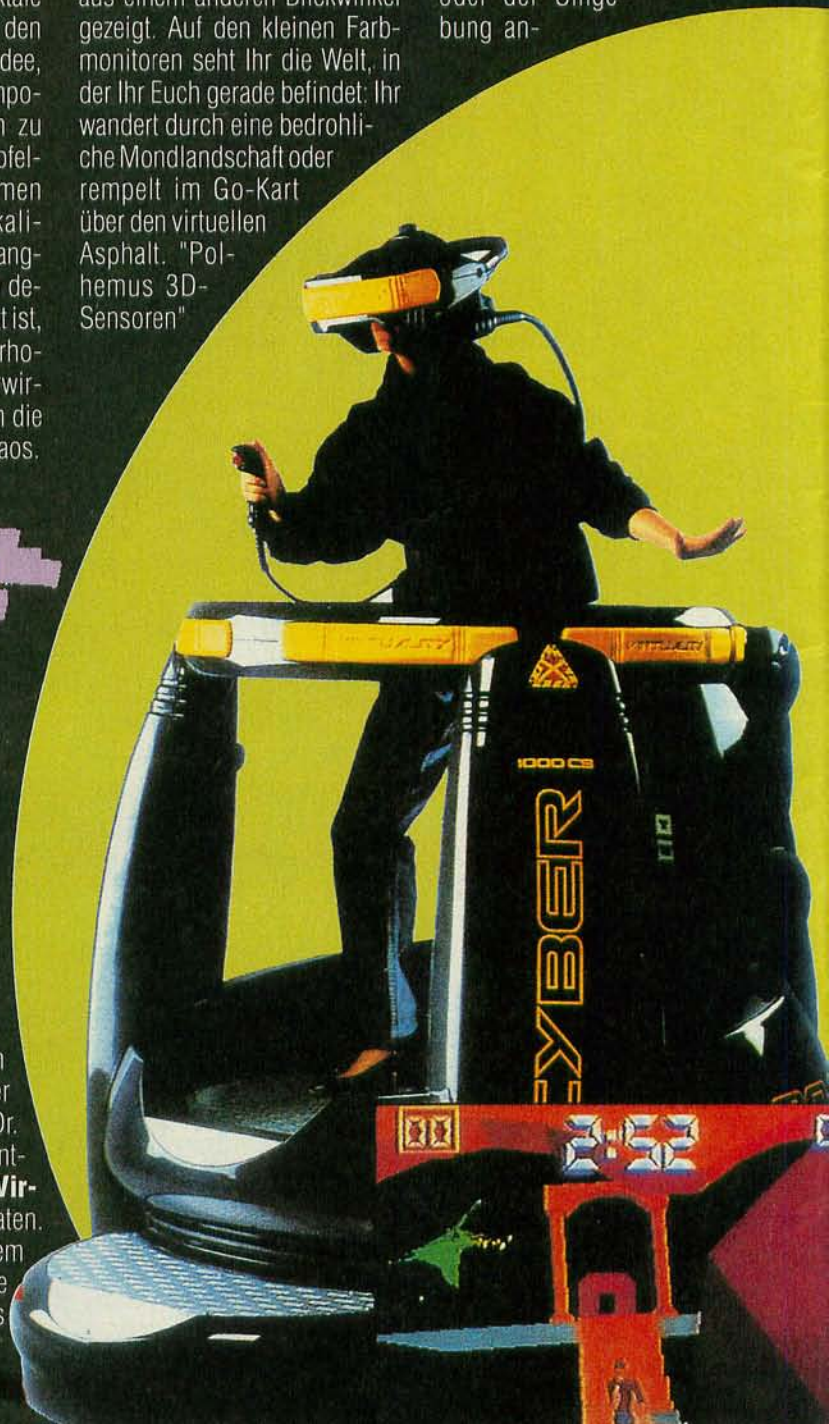
stellen Eure Kopfhaltung und Eure Handbewegung fest und leiten sie an die entsprechende Hard- und Software (z.B. an das "quadrophonic digital sound tracking system") weiter. Wer mit seinen Mit- oder Gegenspielern kommunizieren will, spricht in das "Micnet", das an der Brille befestigt ist. Damit Ihr die Stimmen der anderen Spieler hört und ansonsten mit den passenden Soundeffekten berieselt werdet, setzt Ihr Euch einen Raumklang-Kopfhörer auf. Das oben angesprochene akustische Tracking System erlaubt es, die Stimmen der Mitspieler je nach Spielfigur zu verändern oder der Umgebung an-

zielle Hard- und Software Sehen, Fühlen und Hören vorgegaukelt. Die Grafik stellt für den VR-Wissenschaftler das geringste Problem dar, ist aber gleichzeitig das Gebiet, in das die meiste Forschungsarbeit fließt. Die ersten Objekte im Cyberspace wurden durch geometrische Körper, sprich Polygone und Vektoren, dargestellt. Ein Tisch aus einem Tischplattenquader und vier Tischbeinquadern zusammengesetzt, ein menschlicher Kopf aus komplizierten Kugelverzerrungen. Alles war eckig oder ließ sich auf geometrische Formen zurückführen. Die Natur ist anders: Jeder Gegenstand ist krumm, schief oder schräg und zeichnet sich durch eine Vielfalt chaotischer Details aus. Deshalb spielen auch in den virtuellen Welten Fraktale eine große Rolle, um Natur und Pflanzen,

## Hardware

### Virtuality: Die Realität aus dem Computer

Eine unscheinbare Fabrik im englischen Leicester ist eine der wichtigsten Adressen in Sachen Cyberspace. Vor gut vier Jahren begann W-Industries unter der Leitung ihres Gründers Dr. Jonathan Waldern mit der Entwicklung von sogenannten **Virtual-Reality**-Spielautomaten. Diese Spiele erlauben es dem Benutzer in die künstliche Spielwelt des Rechners





# Infoservice

## Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.

The SEGA logo is rendered in a bold, blue, stylized font with a white outline. It is positioned in the bottom right corner of the page, set against a background of a jagged, torn-edge effect in a vibrant magenta color.

Der Bessere gewinnt.



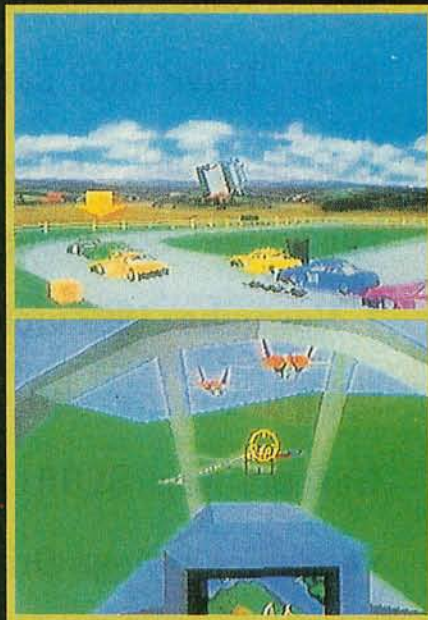


zupassen: Der Magier hinter der Tür hört sich gedämpft an, sobald Ihr aber die Tür geöffnet habt, redet er klar und deutlich. Dank eines Data Gloves, kann der Cybernaut Gegenstände aufnehmen und hin- und herbewegen. Der Clou des Handschuhs ist seine Berührungsempfindlichkeit: Kleine pneumatische Kissen an den Fingerkuppen geben Euch das Gefühl, wirklich etwas anzufassen, simulieren also eine Oberflächenstruktur. So könnt Ihr im Wohnzimmer mit einem virtuellen Ball spielen oder mit Schußwaffen um Euch ballern.

Warum gerade ein Videospielautomat das erste Cyber-Space-Gerät auf dem europäischen Markt ist, erklärte Dr. Waldern schon vor Jahren in einem Interview: *"Auch bei Spielautomaten geht es um andere Wirklichkeiten – da ist es kein großer Schritt zur künstlichen Realität. Für mich bedeutet Cyber-Space, Leute in einer künstlichen, vom Computer erzeugten Welt miteinander zu verbinden. Zwei oder mehr Leute in einer virtuellen Welt – im Cyber Space."* Zur Verblüffung der internationalen Konkurrenz (Die Automatenabteilung von Sega arbeitet z.B. am Cyber-Space-Spiel *Shooting Dome*) ist es Waldern und seiner Entwicklerteam gelungen, die ersten kommerziellen Cyber-Space-Geräte herzustellen. Die Produktion der Virtuality-Automaten (Stückpreis über 65.000 Mark) läuft auf vollen Touren, auch in Deutschland stehen bereits erste Spiele – die abgedrehten Hard-

warefreaks planen aber schon den nächsten Schritt: Cyber Space für den Hausgebrauch. Herz der Action-Maschinen ist ein PC-großer Multimedia-Amiga, der Bilder, Sound und Bewegungsdaten erzeugt und verarbeitet. Die künstlichen Welten sind wie bei den großen Brüdern aus der Spielhalle auf austauschbaren CD-ROMs gespeichert.

**In Kürze werden auch Flugsimulationen und Rennspiele erscheinen**

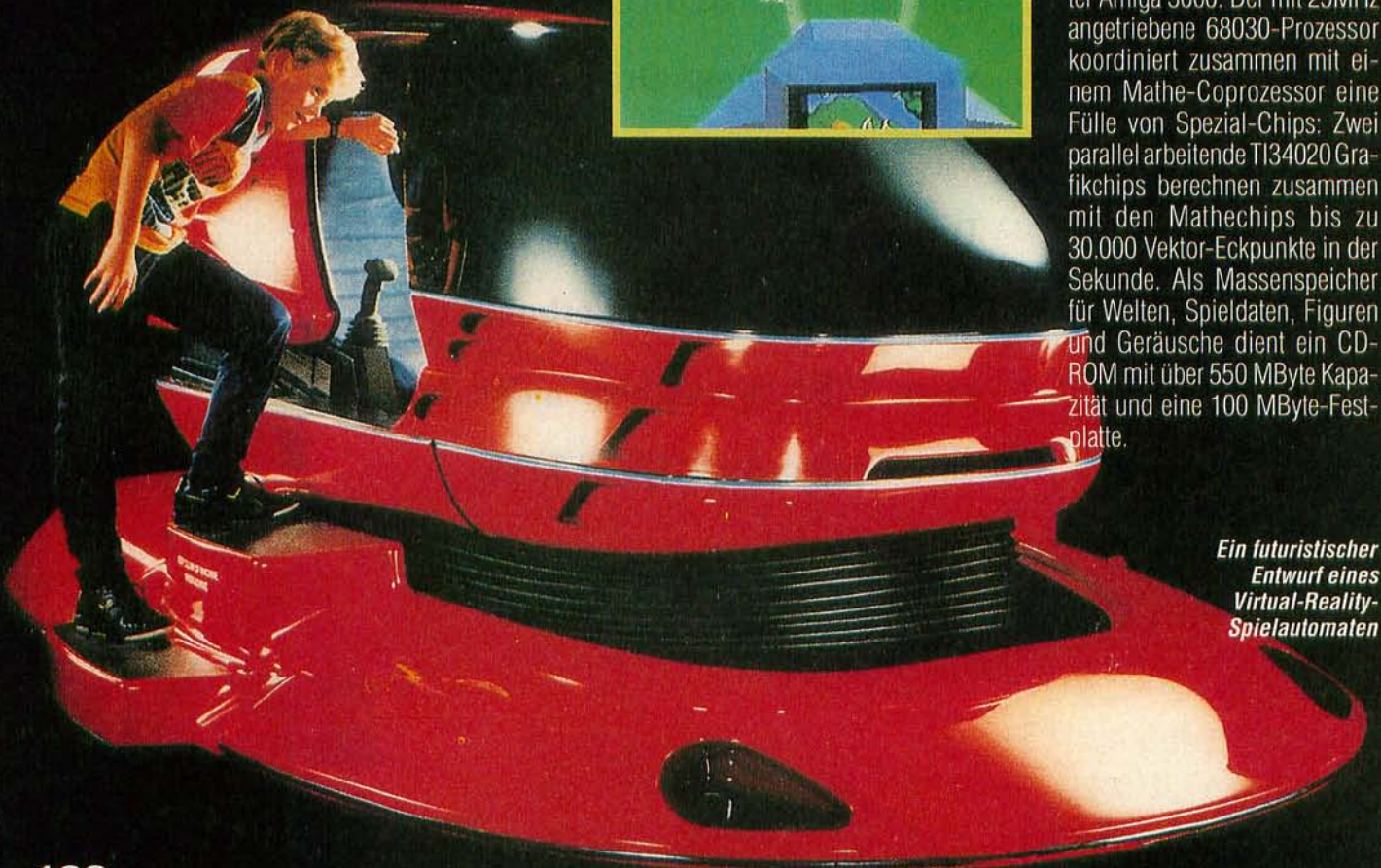


## Cyber-Hardware

W-Industries bietet zwei verschiedene Versionen des Virtuality-Automaten an. Der eine ist für Renn- und Flugsimulationen konzipiert: Ihr sitzt in einer Art Autoscooter und bedient Lenkrad und Pedale. Die zweite Version hält Euch buchstäblich auf den Beinen und gibt dem Spieler das Gefühl von Bewegungsfreiheit in der virtuellen Welt. Er kann sich, nur durch einen äußeren Schutzring eingegrenzt, völlig frei bewegen. Mehrere Sensoren erzeugen ein elektromagnetisches Feld, mit dem der Computer die Position des Cyberspace-Reisenden innerhalb des Feldes registriert und in Bilddaten umsetzt. Wenn mehrere Spieler teilnehmen, sehen sie sich, agieren mit- oder gegeneinander. Vier Virtuality-Stationen können derzeit vernetzt werden, bereits in der Entwicklung ist ein Betriebssystem für zwölf Stationen.

Das Kernstück eines Virtuality-Automaten ist ein aufgemotzter Amiga 3000. Der mit 25MHz angetriebene 68030-Prozessor koordiniert zusammen mit einem Mathe-Coprozessor eine Fülle von Spezial-Chips: Zwei parallel arbeitende TI34020 Grafikchips berechnen zusammen mit den Mathechips bis zu 30.000 Vektor-Eckpunkte in der Sekunde. Als Massenspeicher für Welten, Spieldaten, Figuren und Geräusche dient ein CD-ROM mit über 550 MByte Kapazität und eine 100 MByte-Festplatte.

**Ein futuristischer Entwurf eines Virtual-Reality-Spielautomaten**







## FORTIFIED ZONE

Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimpapiere zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.

Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel.  
Für 1 oder 2 Spieler

## THE BLUES BROTHERS

Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsäulen und Musik ... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Von heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!

Ein Super-Spiel der Extraklasse.



# YENO® POWER! ADVENTURES! STRATEGIE! ACTION!



## RAMPART (NES)

Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geh's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.

Für 1 oder 2 Spieler



## SOLOMON'S CLUB



Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein ... Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dana den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gib's auch Paßwörter!





## Cyber-Software

Das Rollenspiel **Legend Quest** entführt Euch in das Land Kehida-Roth, das dem Zorn des Gottes Nor Gadru zum Opfer fiel. Eure Auf-



des 23. Jahrhunderts tretet Ihr gegen drei andere Cyberdroiden an, die von gegnerischen Spielern bewegt werden. **VTOL** ist eine Kampfjet-Simulation, bei der Ihr feindliche F-16-Jets aufspürt und abschießt. Genauso kriegerisch geht's bei **Battlesphere** zu: Im Team oder gegeneinander pustet Ihr Aliens aus dem Weltraum. Ein Stock-Car-Rennen wird bei **Total Destruction** simuliert. Ihr versucht den Rennwagen der Mitspieler auszuweichen und selbst auf die Pole Position

ZU  
fahren.

Bleibt anzumerken, daß es momentan noch schwieriger ist,

sich in der virtuellen Wirklichkeit die Hand zu geben, als sich gegenseitig abzuschießen – aber auch den feuchten Händedruck werden die Soft- und Hardwareentwickler bis zur Jahrtausendwende fest im Griff

gab es ist's, den Frieden wiederherzustellen und in die Unterwelt von Targ-Athuin vorzustoßen. Ihr tragt Waffen und sammelt Gegenstände, die Ihr in Form eines freibeweglichen Joysticks in die Hände nehmt. Um **Legend Quest** und seine vier Nachfolger durchzuspielen, benötigt Ihr laut W-Industries mindestens zwanzig Spielstunden. Wer müde Knie und Augenschmerzen bekommt, darf seinen Spielstand auf einer "Membership-Karte" abspeichern, um anderntags weiterzuspielen. Neben diesem epischen Rollenspiel gibt's bereits andere Titel: Bei **Dactyl Nightmare** jagt Ihr Verbrecher durch eine virtuelle Palmenlandschaft – High Noon im Computer. Einen gewaltigen Roboterkrieger steuert der Held in **Exorex**: Am Ende

## Hardware

### Billard im Cyberspace

Japanische Firmen sind in Sachen Cyberspace führend: Obwohl Virtual Reality die "Erfindung" amerikanischer Wissenschaftler, Techniker und Künstler ist und die Hard- und Software fast ausschließlich an Universitäten, militärischen und privaten Instituten Nordamerikas entwickelt wird, schicken sich die Japaner an, die Führung in dieser Disziplin zu übernehmen. Typische

Cyberhardware wie der Data Glove oder das Eye Phone wurden bis vor kurzem ausschließlich aus den Staaten importiert, seit Oktober 1991 koordiniert aber eine "Japan Technology Transfer Association" die inländische VR-Entwicklung.

Der amerikanische Wissenschaftler Dr. David Kahaner forscht seit Jahren in Tokio und informiert von dort aus seine vernetzten amerikanischen Mitbürger über japanisches Engagement im High-Tech-Bereich.

In einem Report, der ab dem 26. 10. 1992 über Usenet weltweit abzurufen war, erläutert er japanische Fortschritte auf der Basis amerikanischer VR-Innovationen. Für verspielte Naturen ist interessant, woran Professor Makoto Sato am Tokyo Institute of Technology bastelte. Dort konnten sich die Informatiker bereits an "Virtuellem Billard" versuchen. Die Grafik kommt wie gewohnt aus einem Head-Mounted-Display (zwei Monitore projizieren die künstliche Wirklichkeit), der Spieler hat einen echten Queue in der Hand, sieht aber den computergenerierten Billardtisch. Der Spieler bewegt mit seinem "echten" Queue also auch ein computergeneriertes Abbild desselben. Dank der stereoskopischen Echtzeit-Grafik der Cyber-Brille überzeugt diese Simulation eigener Bewegungen im virtuellen Raum – eine Eingewöhnungsphase braucht der Spieler nicht.

*Jede Muskelbewegung wird registriert, in Grafikdaten umgerechnet und auf den Monitor gebracht: Die Besucher der Winter-CES 1992 unterhielten sich derweil mit dem computergenerierten Gegenstück des "Schau-spielers" – einem gesprächigen Mario im Großbildformat!*





Ein Kugelerstatz hängt im Raum. Der Spieler sieht nur das computergenerierte Abbild der Spielkugel, stößt aber auf die wirkliche. Über die Aufhängung der Kugel wird der Impuls, die Stärke des Stoßes und der An schnitt registriert und blitz schnell umgerechnet. Noch bevor der Spieler seine Bewegung vollendet, hat, flitzt die virtuelle Kugel über den virtuellen Tisch. Was für europäische Leser neu klingt, gehört im VR-Bereich schon zu den Oldies. Das Billard-Szenario stammt aus dem Jahr 1988. Sato entwickelte seitdem ein kräftereflektierendes System mit dem Namen "SPace Interface Device for Artificial Reality" und stellte gerade sein

SPIDAR 2 fertig. Der Benutzer kann im virtuellen Raum mit beiden Händen Gegenstände verschieben; hält er einen (virtuellen) Block in den Händen, registrieren Drähte jede Bewegung, lockern und spannen sich, um Gewicht und Widerstände zu simulieren. Inzwischen können Menschen im "japanischen" Cyberspace bereits Treppen steigen oder in ihren eigenen Computerprogrammen herumhantieren.

Bis diese und andere Innovationen in die Consumer-Preisklasse fallen, werden noch einige Jährchen vergehen. Bei den Spielegiganten Nintendo und Sega wird ebenfalls geforscht. Einige Spezialisten wetten, daß dem verdutzten Videospieleer noch in diesem Jahrtausend ein virtueller Mario entgegenhüpfen wird...wir berichten Euch in einer der nächsten Cybermedias über die aktuellen VR-Entwicklungen im Spielesektor.

## Hardware

### Space Sound

9 hrgehört zu den Leuten, die sich regelmäßig über den schlechten Radio-Empfang ärgern? Da wird Euer Lieblingslied kurz angespielt – schon versacken die schönen Klänge im atmosphärischen Rauschen. Die Alternative ist ein digitales Radio, absolut rauschfrei und unanfällig gegen Störungen. Digitaler Satelliten Rundfunk ist das Empfangssystem für den digitalbegeisterten HiFi-Freak. Da die meisten Kabel-Programme ebenfalls von Satelliten-Empfangsanlagen ins Kabelnetz eingespeist werden, gibt's DSR auch über Kabelanschluß. Die Musikinformationen zwischern, ähnlich wie bei der CD digital verschlüsselt, in das Empfangsteil, werden dort enträtselt und über den analogen Ausgang an den Verstärker der Stereoanlage abgegeben. Wie beim Radio-Data-System sind auch hier Zusatzinformationen im digitalen Kauderwelsch versteckt. So zeigt Euch der DSR-Empfänger selbständig die Musikart und den Namen des Senders an. Der DSR-Tuner DTU-2000 von Denon unterscheidet zusätzlich zwischen Musik und Sprache. Die Lautstärken der beiden Signalarten sind getrennt regelbar. Dadurch lassen sich die Ansagen des Moderators aus einer Musiksendung einfach ausblenden. Für technisch Interessierte hier noch ein paar Daten: Der DTU-2000 arbeitet mit Achtfach-Oversampling und

entschlüsselt 18 Bit linear. An der Rückwand befinden sich neben den analogen Ausgängen auch ein optischer und ein koaxialer Digital-Ausgang zur Weiterverarbeitung der Daten.

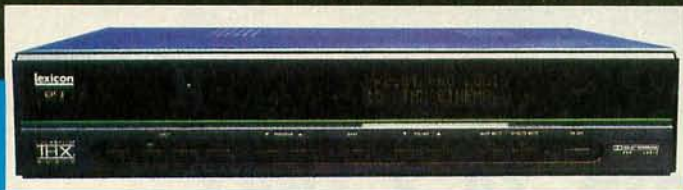
Wenn Ihr öfters ins Kino geht, ist Euch der Name THX längst vertraut. Die Abkürzung rührt von dem Entwickler Tom Holman her und lautet ausgeschrieben Tom Holman EXperiment. Eingeweihte bringen THX sofort mit dem Star-Wars-Erfinder George Lucas in Verbindung. Der Auslöser für die Entwicklung von THX war die Verfilmung des ersten Teils der Krieg-der-Sterne-Trilogie. Die donnernden Space-Fight-Sounds kamen für George Lucas' anspruchsvolle Ohren in den normalen Dolby-Surround-Kinos nicht gut genug zur Geltung. Ein THX-System wird auf die jeweilige Umgebung abgestimmt, bezieht sich jedoch nicht nur auf die Tonanlage des Lichtspielhauses – Wandabstände, Bestuhlung, Leinwandgröße und Hallbedingungen müssen ebenfalls stimmen.

Nun hat die Firma Lexicon die Lizenz für THX-Heimgeräte erworben. Der von Lexicon entwickelte Vorverstärker schlüsselt das Tonsignal in acht Kanäle auf, die möglichst separat verstärkt und wiedergegeben werden müssen. Dazu sind mindestens vier Endverstärker und acht Boxen nötig. Addiert man diese Ausgaben zum Gerätepreis des CP-3 (7000 Mark), könnte man von diesem Geld weit über tausend THX-Kino-Besuche finanzieren. Wer sich täglich THX-Kinofilme reinzieht, sollte mit der Anschaffung des Heimsystems liebäugeln, für alle anderen lohnt sich das Wohnzimmerkino noch nicht.



*Oben: 3-Dimensionales ist eine Cyberspace-Voraussetzung.*

*Veredelte Akustik: Mit dem lexicon CP-3 und raumklangcodierter Software holt Ihr Euch kinogerechten THX-Sound ins Wohnzimmer. Störgeräusche sind passé: Denon rüstet Radio-Fans fürs Digital-Zeitalter.*





## ÜBERRASCHUNG

**"Denn sie wissen nicht, was sie tun."**

Einmal im Monat stellt sich der Redaktion die Frage nach dem Inhalt des nächsten Heftes. Holen wir vergilbte Artikel aus dem Archiv oder vertrauen wir auf die Zusagen der Hersteller, die uns mit ihren neuesten Titeln eindecken wollen.

Ganz genau weiß niemand, welche Themen wir in der nächsten Ausgabe von *VIDEO GAMES* behandeln, trotzdem können wir Euch schon jetzt einige Highlights verraten.



*"Sunset Riders" ist eines der ersten Konami-Spiele auf dem Mega Drive*



*Parodien auf bekannte Spiele sind Thema der nächsten Ausgabe: von "Parodius" bis "Star Parodier"*

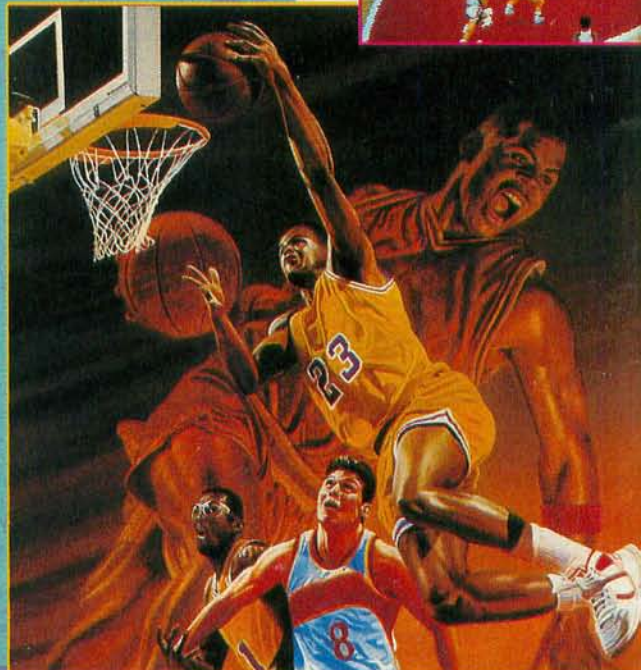
## CES-AKTUELL

Unser rasender Reporter Winnie schlittert vom Urlaub in den Messerummel: Anfang '93 findet in Chicago eine der größten Video- und Computerspielmessen des Jahres statt. Auf der CES werden neue Spiele, Innovationen und Accessories vorgestellt – und wir berichten live.

## PREVIEWS & TESTS

Im Preview-Teil erwarten Euch hochkarätige Titel. Wir nehmen den dreidimensionalen Geniestreich der Nintendo-Entwickler unter die Lupe und berichten über das erste Spiel, das die Fähigkeiten des 3-D-Coprozessors **FoxPro** ausnützt. Im Testteil stehen unter anderem **Sunset Riders** (Mega Drive), **Super Tiny Toons** und **Blues Brothers** (Super Nintendo) auf dem Prüfstand. Keine Frage, daß wir auch alles Neue für Game Boy, Game Gear, NES und Master System besprechen.

*In der nächsten Ausgabe widmen wir uns ausführlich der Sportart Basketball*



# Heft 3 erscheint am 24.2.1993



# Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR



JETZT ERHÄLTlich FÜR

- MEGADRIVE™** DM 149,-
- SUPER NES™** DM 149,-
- \* NES™** DM 99,-
- GAME BOY™** DM 99,-

EINGEBAUTER  
PARAMETER  
GENERATOR!!  
FÜR  
UNENDLICHE  
LEBEN

*Modul*



## WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

Pro Action Replay  
DAS SUPER  
MOGEL-MODUL  
**TOTAL!**

## MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

**UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER  
MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY  
MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™**



■ **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.

■ Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....

■ Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minuten-schnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.

■ **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!

■ **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!

■ Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.

■ **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. **Einfacher geht es nicht!!!!**



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

**\* WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

**DATA**  
*Flash*

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!  
**WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!**  
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH  
FAX 02822 68547

**Distributor für**  
...Österreich: Alt Ges.m.b.H., Favoritenstr. 40, 1040 Wien, Tel. 0(1)222-5057561  
...die Schweiz:  
ABC Import Export AG.  
Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG.  
Tel. 085/569 60 oder 61/62



# PROBOTECTOR™

## Gutschein

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



**NEU!**

### Probotector II – Return of the Evil Forces

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



### Probotector

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

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



**NEU!**

## Absolut verschärfte Action – Alpträum aller Aliens

### Super Probotector – Alien Rebels

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

ASM 5/92: SEHR GUT  
 ASM MEGA HIT



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

90% Spielspaß  
 POWER PLAY  
 BESONDERS EMPFEHLENSWERT



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



### Probotector

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



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

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

# KONAMI

Superstarker Videospielspaß

