

VIDEO GAMES



55 NEUE SPIELE



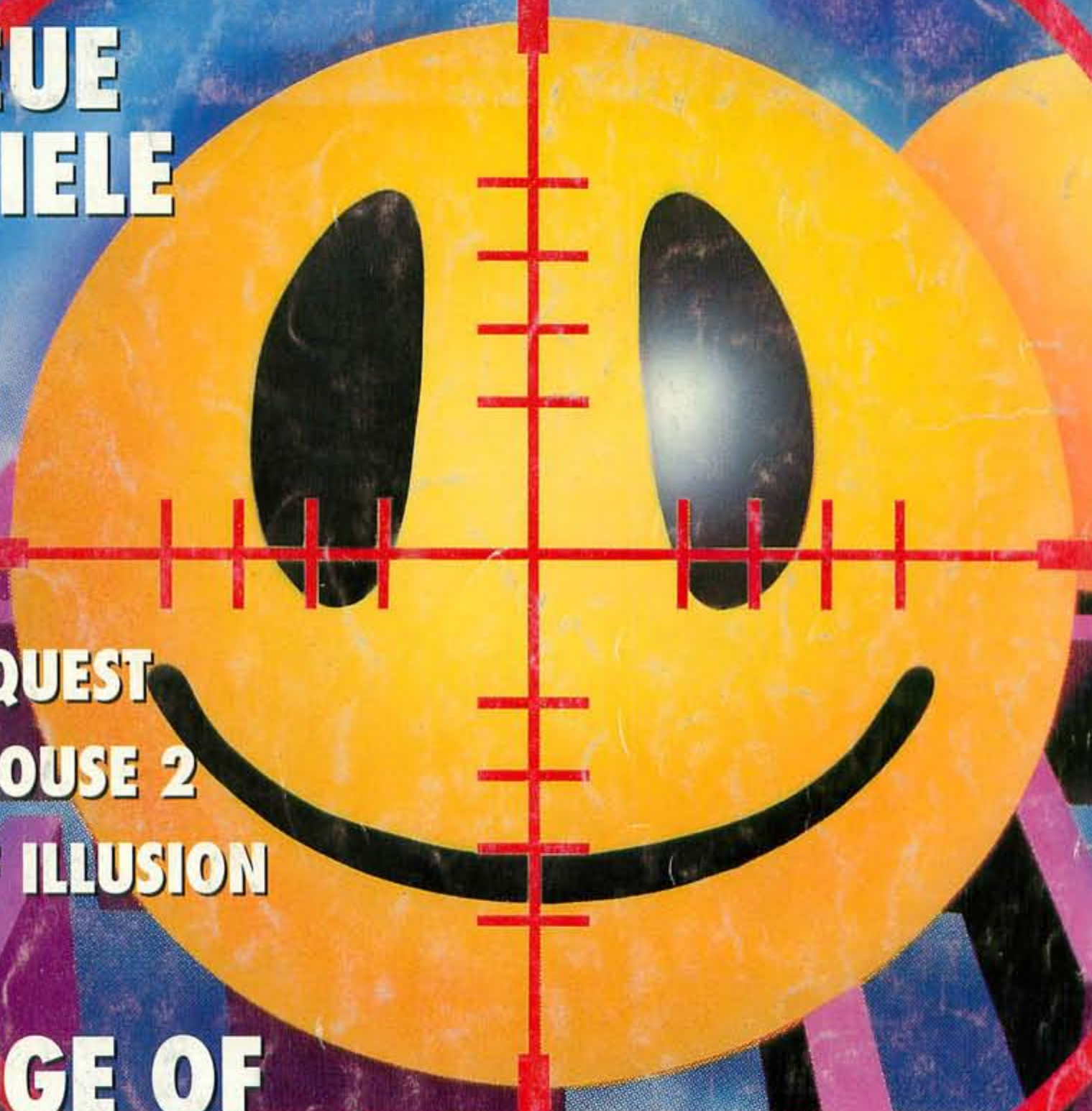
FOOTBALL



MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE 2 WORLD OF ILLUSION



REVENGE OF SHINOBI 2



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

SUPER NINTENDO VS MEGA DRIVE

World
of
Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

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



© Walt Disney



NEU!



SEGA
Mega Drive



SEGA

Der Bessere gewinnt.

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

MISSING PAGE

MISSING PAGE

TEST TOTAL

Dem Weihnachtsmann sei Dank: Pünktlich zur Geschenkssaison bescheren uns die Spielehersteller kübelweise Module. So findet Ihr in dieser **VIDEO GAMES** einen superdicken Testteil, in dem alle neuen Spiele für alle Konsolen kritisch bewertet werden. Angesichts der Modulinflation mußten wir kurzfristig Verstärkung für die Testredaktion anheuern: mit Ingo Zaborowski und Manfred Neumayer haben gleich zwei Kollegen Premiere. Während Manfred schon einige Jahre als Fachjournalist für verschiedene Computermagazine auf dem Buckel hat, blickt Ingo auf eine verspielte Vergangenheit zurück. Seit Anfang der 80er Jahre zählt er zu den eifrigen Konsolisten. Momentan spielt Ingo am liebsten auf seinen drei Sega-Systemen, Super Nintendo und Game Boy sind allerdings schon bestellt. Laßt Euch durch sein asiatisches Outfit nicht irreführen. Obwohl seine Mutter gebürtige Koreanerin ist, spricht Ingo nur bruchstückhaft koreanisch. Seit dem 6. Lebensjahr residiert er in Hünfelden bei Wiesbaden, und kann einen leichten hessischen Dialekt nicht verbergen. Andreas hat sich währenddessen intensiv mit der Hardware von Mega Drive und Super Nintendo beschäftigt. Das Ergebnis zahlreicher Expertensitzungen und nächtelanger Studien von Entwicklungsunterlagen lest Ihr ab Seite 8.

Einen modulreichen Monat wünscht



Ever Video Games-Team



22 Neue Abenteuer für Disneys größten Star: Mickey Mouse und seine Kumpane machen Super Nintendo, Mega Drive und Master System unsicher.

30 Thunderstorm FX für das Mega Drive: Mit CD-Technologie in ein neues Spielezeitalter?



28 Super Shinobi kehrt zurück: exklusiver Preview



WETTBEWERB

Gewinnt einen Turtler-Spielautomaten, Teil 2 138

UNTER DER LUPE

Alles über American Football 140

Die Abrechnung: Mega Drive gegen Super NES 8

Cyber-Media: Spielhalle der Zukunft, japanischer Zeichentrick und High-Tech-Ecke 146

TEST

MEGA DRIVE

Batman Returns	102
Gods	64
Home Alone	101
LHX Attack Chopper	58
Sonic 2	56
Super High Impact	62
Super Smash TV	62
Talmit's Adventure	60
Twinkle Tales	101

MASTER SYSTEM

Space Gun	117
World Tournament Golf	118
The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants	114
Trivial Pursuit	116

NES

Addams Family	103
Four Players Tennis	112
Little Samson	104
Mc Donald Land	106
Panic Restaurant	107
Batman: Return of the Joker	108
Shatterhand	110
Street Gangs	114
Ufouria	113

GAME BOY

4 in 1	124
Amazing Penguin	120

NEWS

Mickey Mouse zum ersten: Magical Quest	22
Entenhausen zum zweiten: World of Illusion und Mickey Mouse 2	24
Go for Gold: Acclaim setzt auf Spitzensportler	26
Wetzt die Klingen: Shinobi kehrt auf das Mega Drive zurück	28
Exklusiv-Silberlinge: Neues vom Mega CD	30
Sega-Spezial	34
Nintendo-News	38
Engine-Ereignisse	44
Die Clubs im Visier: Wir testen Konsolen-Fanzines	65



146 Den Japano-Kultfilm Akira gibt's nun auf Video — was taugt die Zeichentrickaction aus Fernost?

VIDEO GAMES 12

Bomb Jack	119
Centipede	118
Dig Dug	126
Magnetic Soccer	123
Mr. Do!	120
Star Wars	128
Swamp Thing	126
The Jetsons	122
Toxic Crusaders	126

SUPER NINTENDO

Acrobat Mission	54
Actraiser	52
Amazing Tennis	50
Advanced Military Conflict	54
Faceball	55
Super Double Dragon	54

GAME GEAR

Chuck Rock	134
Lemmings	134
Out Run Europe	132

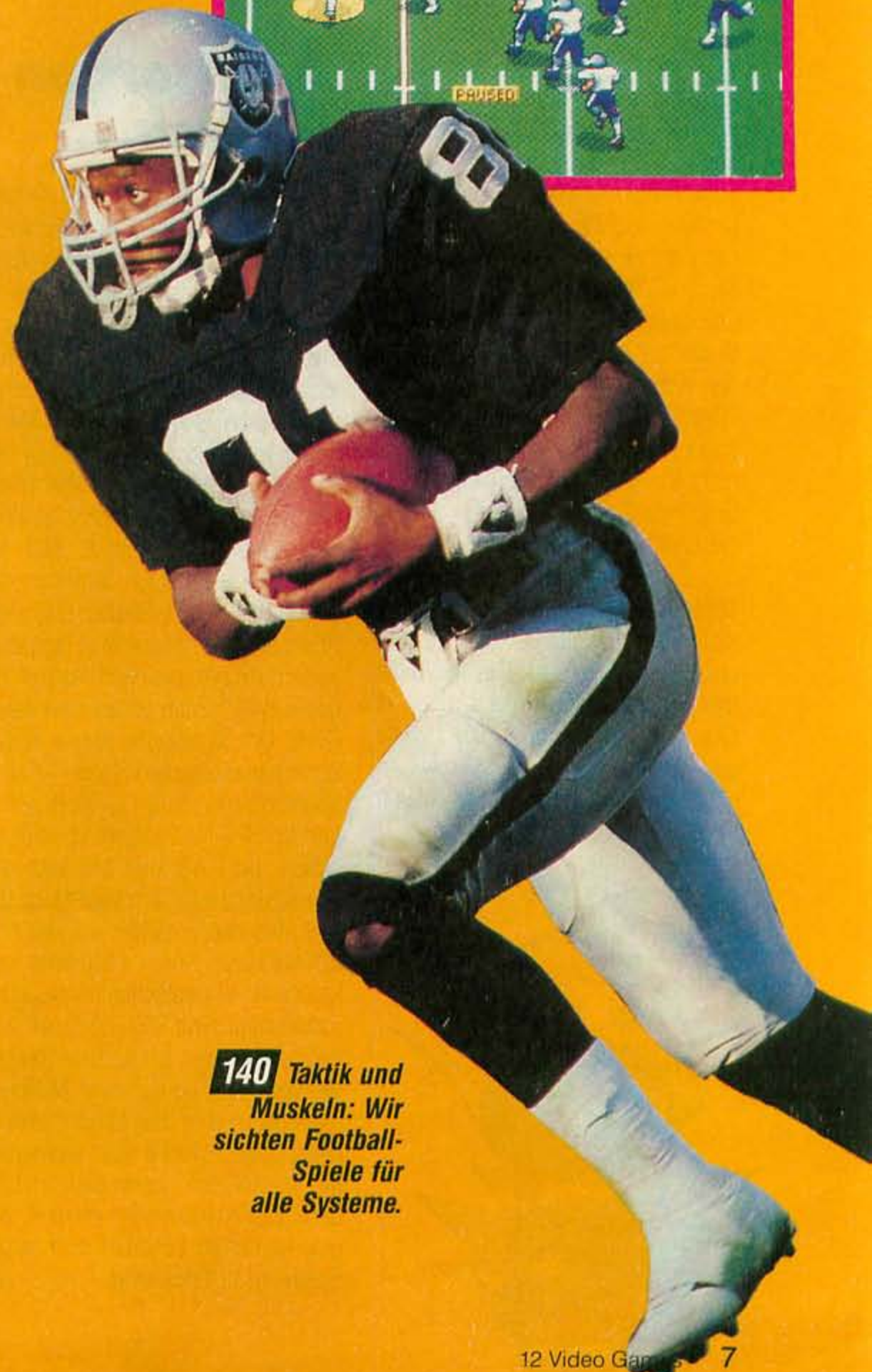
Streets of Rage	136
Super Monaco GP 2	130
Super Smash TV	132
Wimbledon	132

TIPS & TRICKS

Afterburst	94
Boomers Adventure	94
Faceball 2000	89
Flappy Special	96
Hole in One	94
Kid Chameleon	86
Parodius	91
Power Mission	95
Prince of Persia	95
Quad Challenge	95
Rescue of Princess Blobette	90
Star Trek	95
Super Castlevania 4	78
Super Tennis	96
The Lone Ranger	95
Viking Child	95
Who framed Roger Rabbit	76
Wizards and Warriors 3	82
Player's Guide zu Zelda 3, Teil 2	97

RUBRIKEN

Sprite des Monats	47
Hitparade	46
So bewerten wir	48
Leserpost	68
Rat & Tat	72
Videospielexikon, 5. Teil	74
Impressum	71
Vorschau	156



140 Taktik und Muskeln: Wir sichten Football-Spiele für alle Systeme.



DIE ABRECHNUNG

Super Nintendo oder Mega Drive, das ist die Frage: In unserem Vergleichstest erläutern wir, welches System die größeren Chancen im Kampf um die Gunst des Publikums hat, beleuchten die Hardwarefähigkeiten der Kontrahenten und lassen Verantwortliche aus der Software-Industrie zu Wort kommen.

Bis vor einigen Monaten kam für den Videospieleinsteiger mit 16-Bit-Ambitionen nur das Sega Mega Drive in Frage — das Super Nintendo war nur als Import im Fachhandel erhältlich. Jetzt drückt Nintendo das neue Gerät mit Werbe- und Spielepower hoch offiziell in den deutschen Markt und wettet gegen den Konkurrenten: "I want it all" — "Der Bessere gewinnt" tönt Sega dagegen. Auch die Fachpresse ist sich nicht einig: Die einen berichten vom längst etablierten Mega Drive, andere beobachten objektiv, wie vehement das Super Nintendo am Mega-Drive-Thron sägt. Vor einem Jahr stellten sich die beiden 16-Bit-Konsolen zum ersten Mal zum Duell: Damals hatte das Mega Drive die Nase vorn, da es fürs Super Nintendo wenig Spiele gab. In dieser Ausgabe prüfen wir erneut Hardware, Software und Zukunft der beiden Kontrahenten.

Am Morgen danach...

Sega läutet 1988 das 16-Bit-Zeitalter ein: Rechtzeitig zum Weihnachtsfest (das es in Japan nur in den Kaufhäusern gibt) sortiert der japanische Videospielehandel das neue Geräte in die Regale. Sega verschafft sich durch die frühe Veröffentlichung einen Vorteil gegenüber dem Marktführer Nintendo. Das NES bleibt weiterhin die bevorzugte 8-Bit-Konsole, der 16-Bit-Markt fällt vorerst an Sega und deren Lizenzpartner. Erst am 25.11.1990 wagt auch Nintendo den Schritt ins 16-Bit-Zeitalter: Mit dem Super Nintendo als neues Flaggschiff wettren die erfolgreichen Japaner gegen das technisch schwächere Mega Drive. Der japanische Kunde sieht's ähnlich und gibt dem Super Nintendo spontan den Vorzug: Die Verkaufszahlen des NES-Nachfolgers überflügeln schon nach wenigen Monaten den Absatz des zwei Jahre alten Mega Drives. Mittlerweile dürften weltweit zirka 30 Millionen Super Nintendos verkauft sein. In Deutschland werden bis Jahresende etwa 300 000 Stück ausgeliefert — vom Mega Drive gingen weltweit erst zirka drei Millionen Exemplare über die Ladentheke. In Deutschland sieht's aber momentan besser aus als in vielen anderen Ländern: Das Magnum-Set verkauft sich gut, immerhin befinden sich einige Spiele im Lieferumfang. *ak*







1. RUNDE

DIE GRUNDGERÄTE IM VERGLEICH

Die technischen Daten der beiden Kontrahenten interessieren nicht nur Euch, auch bei uns in der Redaktion sind sie Gegenstand hitziger Diskussionen. Um Euch die Prozessortricks und Leiterbahnen-Schummelein der Entwickler näher zu bringen, haben wir uns mit Insidern auf diesem Gebiet zusammengesetzt und erklären anhand der (geheimen) Entwicklungsunterlagen, was die beiden Geräte voneinander unterscheidet. ak

Hauptprozessor

Die CPU ist die Schaltstelle eines Videospiegelgeräts. Die fingergroße Silizium-Zusammensetzung mit Keramikhülle steuert alles, was im Gerät abgeht: Transfer von Spieldaten zwischen ROM, RAM, Video-RAM und Spezialchips, Setzen und Abfragen von Registern in den Spezialchips, Steuerung des Soundprozessors. Die Geschwindigkeit der

CPU spielt dabei nur dann eine Rolle, wenn komplexe Berechnungen anstehen: Bewegungen im dreidimensionalen Raum, Kollisionsabfragen oder Rotationen. Im Super Nintendo verrietet der 65C16, eine aufgepeppte Variante des C-64-Kernstücks 6502, diese Arbeiten nur zufriedenstellend. Mit "normalen" Abläufen hat er keine Probleme, bei komplexen Rechnungen manövriert er aber schnell in den

Zusammenbruch hinein. In der Regel wird der 65C16 mit 2,68 MHz getaktet, da die Modulbausteine die höhere Taktrate von 3,58 MHz selten vertragen. Nur mit schnelleren Bausteinen können die Programmierer die höhere Geschwindigkeit ausnutzen. Solche Chips wurden erstmals bei *Super Mario Kart* und *Parodius* eingesetzt. Das Mega Drive ist besser ausgestattet: Der aus dem Heimcomputer Amiga bekannte 68000er ist schnell genug, einfache 3-D-Spiele mit Polygongrafik zu berechnen. Auch mit allen anderen Zahlenspielereien hat er keine Probleme.

Der erste Punkt geht ans Mega Drive: Der Prozessor rechnet etwa dreimal schneller, als der 65C16 des Super Nintendo im 2,68-MHz-Modus.

Speicher

Im Speicher werden die Spieldaten abgelegt und verwaltet. Drei verschiedene Speicherarten sind zu unterscheiden. Erstens: Der *Hauptspeicher*, in dem alle vom Prozessor benötigten Informationen (Hintergrundaufbau, Punktestände, Bewegungstabellen) abgelegt werden. Im Modul spielt sich nichts davon ab, da die Speicherbausteine im Grundgerät schneller sind oder die Daten im Mo-

dul komprimiert (gepackt) vorliegen. Mit 64 Kilobyte (KB) Hauptspeicher ist das Mega Drive zwar gut ausgerüstet, dafür können die Super-Nintendo-Programmierer das Prozessor-Manko mit 128 KB Hauptspeicher besser ausgleichen. Indem die Ergebnisse komplizierter Berechnungen schon



Zwei offene Module: Der oberste Chip auf "Mario Kart" ist der 3-D-Chip, darunter liegt das RAM zum Abspeichern der Fahrtroute. Das Mega-Drive-Modul hat ebenfalls eine Abspeicherfunktion.



Zweiter Level Super Probotector: Der Hintergrund ist ein Mode-7-Playfield, alles andere Sprites.

Hier ist der Endgegner ein Mode-7-Playfield und der Hintergrund wird mit Sprites simuliert.



vorher im Hauptspeicher abgelegt werden, wird der Prozessor nicht mehr so stark gebremst.

Zweitens: Das Video-RAM besteht aus Spezialbausteinen, die ihre Daten sehr schnell weitergeben. Das ist beim Bildaufbau besonders wichtig. Aus diesem Grund müssen sich alle darzustellenden Objekte und Hintergründe im Video-RAM befinden. Die Video-RAMs sind so stark ausgelastet, daß der Prozessor nur zur Zeit der "Vertical" und "Horizontal Blanks" (es wird kein Bild angezeigt) zugreifen kann. Außerdem stehen bei den Konsolen sogenannte DMA-Bausteine zur Seite, die alle benötigten Daten schneller als der Prozessor ins Video-RAM übertragen. Das Super Nintendo hat auch hier die Nase vorn: Mit acht DMA-Leitungen gibt es mehr verschiedene Datenmengen gleichzeitig weiter als das Mega Drive mit einer Leitung.

Drittens: Das Sound-RAM, in dem Musikdaten und Soundeffekte harren. Um die Musik ohne Beeinflussung vom Hauptprozessor auszugeben, läuft der Soundteil solo. Das Management übernehmen spezielle Prozessoren, deren Geschwindigkeit unerheblich ist. Der PSG-Chip des Mega Drives ist veraltet und nur wegen der Kompatibilität zum Master System eingebaut. Die FM-Stimmen sorgen

für Musik, für digitalisierte Klänge steht nur ein Kanal bereit. Das Super Nintendo hat dagegen acht Digi-Stimmen, die Orchesterinstrumente, Echo und andere realistische Klänge wiedergeben.

Dieser Punkt geht an das Super Nintendo: Es macht die Prozessorkrücke durch großen Hauptspeicher und schnellere Video-RAMs wett. Einen weiteren Punkt gibt's für die Musikmöglichkeiten, die das Mega Drive zur Blechtrommel degradieren.

Grafik

Die Grafik besteht aus einem oder mehreren Hintergründen (Playfields) und Sprites, die aus verschiedenen großen Elementen (Characters) zusammengesetzt sind. Playfields gibt's aber nicht nur im Hintergrund: Wenn Ihr mit Eurem Helden eine Sonderwaffe aufsammelt oder gegen den bildschirmfüllenden Welt-

raum-Motz antretet, habt Ihr es manchmal mit einem Playfield (Spielfeld) zu tun.

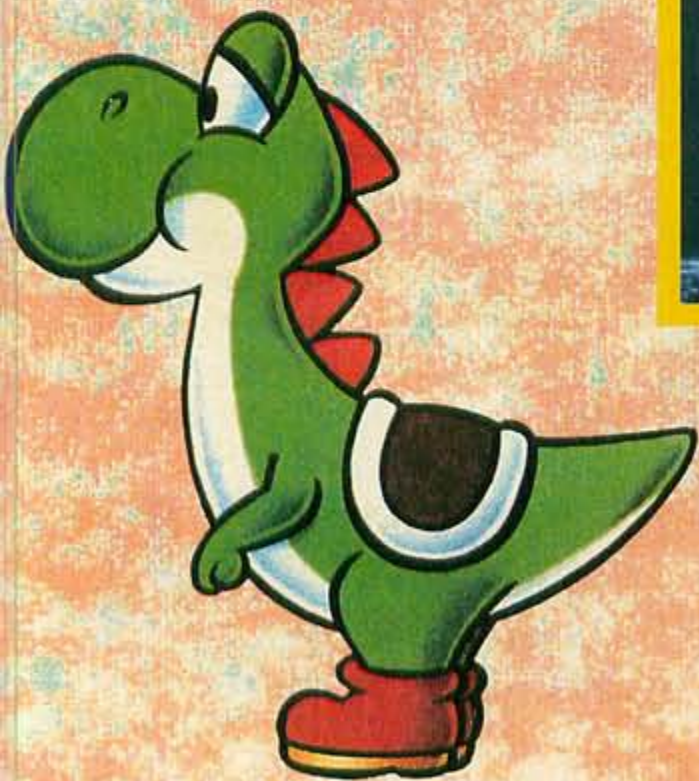
Die Grafikchips beider Geräte stellen anwenderfreundliche Möglichkeiten zum Scrollen in alle Richtungen bereit. Das Bild wird durch ein definierbares Rechteck, auch Fenster genannt, begrenzt. In dem regungslosen Fenster kann dann beispielsweise Eure Punktzahl mitsamt der verbleibenden Leben erscheinen. Außerdem sind beide Systeme in der Lage, durch das Halbbildverfahren (Interlace) eine höhere Auflösung vorzutäuschen. Dabei werden zwei Bilder so schnell abwechselnd dargestellt, daß Ihr mehr Bildpunkte zu sehen glaubt. Auch die Farben spielen eine Rolle: Sie bestimmen die gesamte Optik des Spiels und können dem Auge eine feinere Auflösung vortäuschen. Auch hier ist das Super Nintendo im Vorteil.

1 Punkt fürs Super Nintendo. Die Grafiker können aus der Nintendo-Kiste dank größerer Farbpalette mehr herauspinseln.



Axelay, zweiter Endgegner: Der Roboter ist ein Playfield, Beine und Hintergrund sind Sprites.

Die vier Beine dieses Mittelgegners bestehen aus 35 Sprites



SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPERVISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



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

-BlockBuster	SV100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV100/05	34.90DM
-P52 SeaBattle	SV100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
-Snake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-HeroKid	SV100/11	34.90DM
-ChallengerTank	SV100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV100/14	34.90DM
-ProTennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV100/19	39.90DM
-MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV100/22	34.90DM
-BrainPower	SV100/23	34.90DM
-2in1 (EaglePlan +HashBlock)	SV100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-HappyRace	SV100/27	39.90DM
-SuperPang	SV100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
-HappyPair	SV100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.
-DeltaHero	SV100/40	a.A.
-RecycleDesign	SV100/41	a.A.
-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.



Sprites

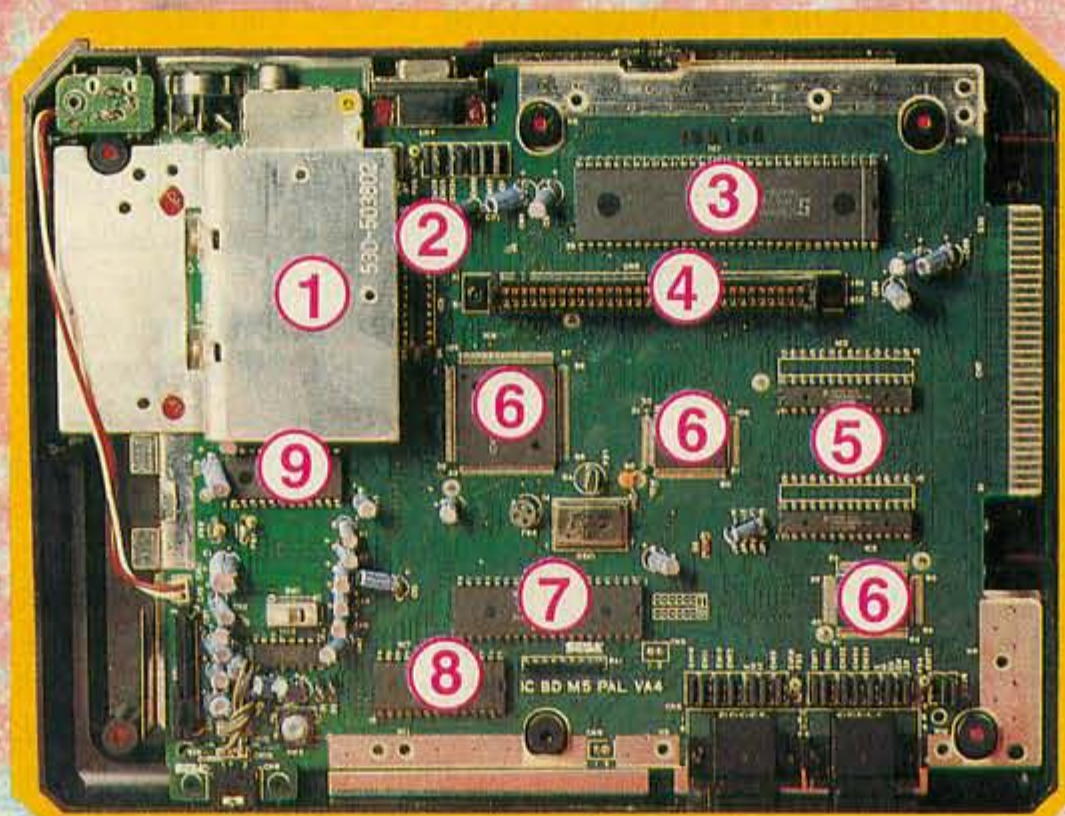
◆ Sprites sind Objekte unterschiedlicher Größe, die über den Bildschirm bewegt werden, indem man ihre X- und Y-Koordinate verändert. Um Speicherplatz zu sparen, kann man sie auch horizontal und vertikal spiegeln. Die Hardware beider Systeme sorgt komfortabel für die Sprite-Bewegungen. Das Super Nintendo kann mehr und größere Sprites auf den Bildschirm zwingen, dafür ist der Mega-Drive-Programmierer flexibler: Während das Super Nintendo nur zwei der angebotenen Größen gleichzeitig darstellt, ist die Sprite-Größe beim Mega Drive frei variierbar. Außerdem läßt sich die Sprite-Anordnung leichter verwirklichen — beim Super Nintendo hingegen kommt es häufig vor, daß sich übereinandergelegte Sprites abwechseln. Nur ein Limit haben beide Systeme: Wenn mehr Sprites auf einer Bildschirmzeile sind, als die Auflösung erlaubt, beginnen sie zu flackern.

Unentschieden: Die Möglichkeiten der Spriteverwaltung und -bearbeitung sind beim Mega Drive flexibler, dafür kann das Super Nintendo größere Sprites darstellen.

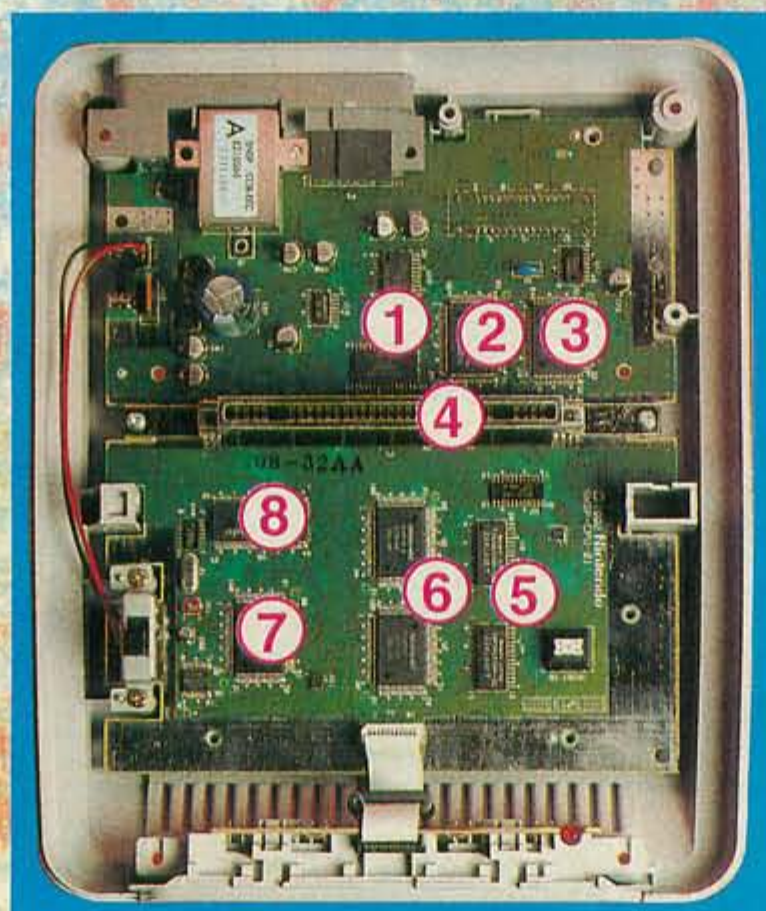
Special-Effects

◆ Die hardwaremäßig eingebauten Special-Effects erleichtern die Verwirklichung von Überblendeffekten, Explosionen, Schatten, Nebel oder Wolken. Besondere Special-Effect-Fähigkeiten weist aber nur das Super-Nintendo vor: *Schattieren und Aufhellen* benutzen die Designer, um Schatten oder Licht vorzutauschen: Die Grafikhardware errechnet automatisch die richtigen Farben, um dem Zuschauer einen wolkigen oder spiegelnden Eindruck zu vermitteln. Bei der *Maskierung durch Playfields*

Interlace und Zweispielermodus beim Sega-Knüller Sonic 2. Daneben "Mario Kart".



1: Ausgabe, 2: RAM, 3: CPU 68000, 4: Modulschacht, 5: Video RAM, 6: Grafikchips, 7: CPU Z80, 8: Soundchip, 9: Sound-RAM



1: RAM, 2: SPC 700, 3: DSP, 4: Modulport, 5: VRAM, 6: Grafikchips, 7: DMA, 8: CPU 65C16

begrenzt die Form des einen Playfields ein anderes: So die Laterne in *Zelda 3* oder der kreisrunde Überblendeffekt in *Super Mario World*. Bei der *Farbmischung* beeinflussen die Farben eines Playfields die eines anderen. Daraus ergeben sich Effekte wie das Auftauchen eines Feindes aus dem Hintergrund (*Axelay*).

Der *Mosaik* zerlegt das Spielfeld in gleich große Kästchen. Variiert der Designer die Größe der Kästchen, gelingt ein imposanter Überblendeffekt. Der *horizontale und vertikale Interrupt* ist kein richtiger Effekt, sondern übliche Hardwarezugabe: Da die Grafikchips beider Konsolen in jeder Bildschirmzeile umprogrammiert werden können, sind gesplittete Bildschirme (*Super Mario Kart, Sonic 2*), Wabbereffekte (*Super Aleste*) oder Farbänderungen einer Wasseroberfläche (*Axelay*) möglich.

Die spektakulärsten und bekanntesten Effekte des Super Nintendo faßt der Profi unter "Mode 7" zusammen. Der geheimnisvolle Modus kann ein Playfield mit bis zu 256 Farben beliebig vergrößern, verkleinern und drehen — nur Kippen ist nicht möglich. Nachteil der Spielerei: Alle anderen Playfields müssen ausgeschaltet werden, es kann also nur ein Objekt (z.B. der Endgegner) per Mode 7 bewegt und verändert werden. Das heißt auch, daß die Hintergrundgrafik verschwindet oder auf einen Farbbalken beschränkt ist (*Parodius*).

Ein Punkt fürs Super Nintendo. Das Mega Drive beherrscht praktisch keinen Special-Effect.

Module & Spezial-Chips

◆ Die Module der beiden Systeme sind ähnlich aufgebaut. Auf den Modulplatinen befindet sich ein 1, 2, 4, 8, 12 oder 16 MBit großes ROM, auf dem das Spiel gespeichert ist. Außerdem gibt's folgende Spezialbausteine:

SRAM mit Batterie: Das SRAM ist ein statischer Speicher, der auch nach dem Ausschalten des Grundgeräts per Batterie mit Strom versorgt wird. So lassen sich Spielstände oder Highscores speichern.

DSP1-Co-Prozessor: Er unterstützt den langsamen Prozessor des Super Nintendo bei Berechnungen im dreidimensionalen Raum. *Pilot Wings* und *Super Mario Kart* sind derzeit die bekanntesten DSP1-Spiele.

Kollisions-Chip: Auch den gibt's nur exklusiv für Nintendo. Er registriert die Kollision von Sprites und gibt sie an den Prozessor weiter. Der CPU wird dadurch einen hoher Rechenauf-

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

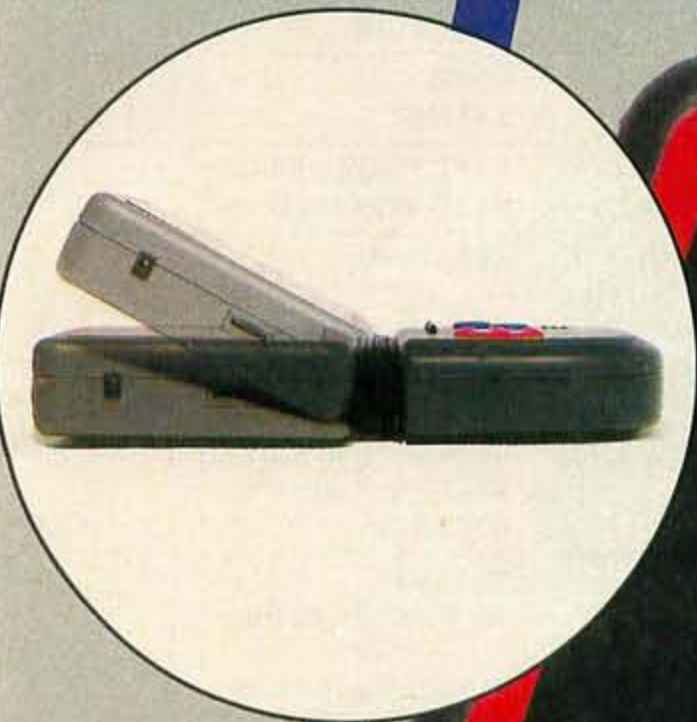
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

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

SUPERVISION

Video-Action mit System!

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

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



wand erspart. Eingesetzt wurde der Chip leider noch nicht.

SFX 3-D-Chip: Ebenfalls Super-Nintendo-only. Entwickelt wurde der für Mitte 1993 geplante Baustein von der *Starglider*-Schmiede Argonaut Software. Der SFX (Special F/X) kann 3-D-Vektorgrafik mit gefüllten Flächen superschnell bewegen. Die Vektoren können sogar mit Strukturen versehen werden. Gerüchteweise steckt der Chip schon serienmäßig im CD-ROM.



Der Hintergrund wird ausgeschaltet, Mode 7 vergrößert den Fisch.

Art HAM-Modus (mehr Farben gleichzeitig) ermöglichen. Der interessanteste Gag ist aber mit Sicherheit das Genlock im Super Nintendo. Über diese Hardwareoption können digitalisierte Animationen und Videobilder zusätzlich zu den Playfields ins Spiel eingeblendet werden. Stellt Euch vor, Ihr lauft mit Eurem digitalisierten Terminator-Sprite vor den original Endzeitbauten aus dem Film her (1:1 Überspielung ist theoretisch möglich)...

CD-ROM

Für das Mega Drive bis Frühjahr geplant (in Japan erhältlich), fürs Super Nintendo bis Ende 1993 vorgesehen. Die Vorteile eines CD-ROMs als Datenträger für Spiele

liegen auf der Hand: 5200 MBit Speicherkapazität, Begleitmusik in CD-Qualität und eine preisgünstige Herstellung. Hinzu kommen die besonderen Features der Abspielhardware: Auf dem Mega Drive sind neben dem Laufwerk 1 MByte Speicher und ein schneller 12,5 MHz 68000-Prozessor installiert. Er steuert die CD und kann parallel zum Hauptprozessor Berechnungen durchführen. Der Speicher dient hauptsächlich zur Zwischenspeicherung von Daten, da das Laufwerk während dem Spiel nachlädt. Im Super-Nintendo-CD-ROM werden nach den neusten Informationen neben Speicher und SFX-Chip auch ein 32-Bit-RISC-Prozessor mit ca. 21 MHz Taktfrequenz sitzen. Der Prozessor soll überragenden Rechenleistung garantieren. Außerdem werden neue Grafikchips installiert, die eine

Technische Daten im Überblick

	Super Nintendo	Mega Drive
Prozessor	65C16	68000
Taktfrequenz	3.58, 2.68, 1.79 MHz	7.67 MHz
Speicher	128 KB Hauptspeicher 64 KB Videospeicher	64 KB Hauptspeicher 64 KB Videospeicher
Sound	SPC 700 (2.48 MHz) DSP-Chip 64 KB Sound-RAM kein ROM 8 Digi-Stimmen	Z80 (4 MHz) — 8 KB Sound-RAM 32 KB ROM auf Modul 3 PSG, 5 FM, 1 Digi-Stimme
Farben	256 gleichzeitig aus 32768 128 für Playfields 128 für Sprites	64 gleichzeitig aus 512 alle 64 für Playfields und Sprites
Sprites	128 Stück 2 Größen aus 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel 16 Farben aus 128 pro Charakter	80 Stück 8 x 8 bis 32 x 32 Pixel 16 Farben aus 64 pro Charakter
Playfields	bis zu drei Playfields in zwei Fenstern	zwei Playfields und ein Fenster
Auflösung	256 x 224, 512 x 224, 512 x 448 interlaced	256 x 224, 320 x 224, 320 x 448 interlaced



Kleines Technik-Lexikon

CPU bedeutet "Central Processing Unit" und ist der Hauptprozessor jedes Videospiels und Computers, über den Datenfluß und Koordination der anderen Bausteine laufen.

DSP heißt "Digital Signal Prozessor". Er ist wie eine CPU aufgebaut und kann dank des begrenzten Befehlssatzes sehr schnell arbeiten.

Interrupt ist eine Meldung an den Prozessor, die beim Bildaufbau an einer bestimmten Stelle ausgegeben wird. In diesem Moment kann die CPU die Bildschirmdaten ändern. So kommen Splitting und Farbumschaltungen zustande.

MHz ist die Taktrate des Prozessors. Diese Zahl gibt an, wieviele Impulse pro Sekunde der Prozessor für die Ausführung von Befehlen bekommt.

Playfield wird eine "Grafik-Ebene" genannt, die meist den Hintergrund darstellt. Wenn mehrere Playfields übereinander liegen und unterschiedlich schnell

scrollen, nennt man's Parallax-Scrolling.

RAM ("Random Access Memory") ist der Speicher, in den Daten geschrieben und geändert werden. Dort befinden sich alle wichtigen Spielinformationen.

Register sind Speicherstellen, an denen der Zugriff auf die Spezialchips erfolgt.

RISC ist ein Prozessortyp, der nur wenige Befehle kennt. So kann er einfache Befehle sehr schnell ausführen. Nur bei komplexen Anweisungen, die aus den einfachen zusammgebaut werden, ist er etwas langsamer als eine gleichwertige "Normal"-CPU.

Spezialchips (auch Customchips) bekommen Aufgaben, die der Prozessor nicht schnell genug erledigen kann. Sie kümmern sich um Special-Effects, Scrolling oder Musikausgabe.

Video-RAM bezeichnet den Teil des RAMs, in dem sämtliche Daten (Sprites, Backgrounds) abgelegt werden, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Alles andere

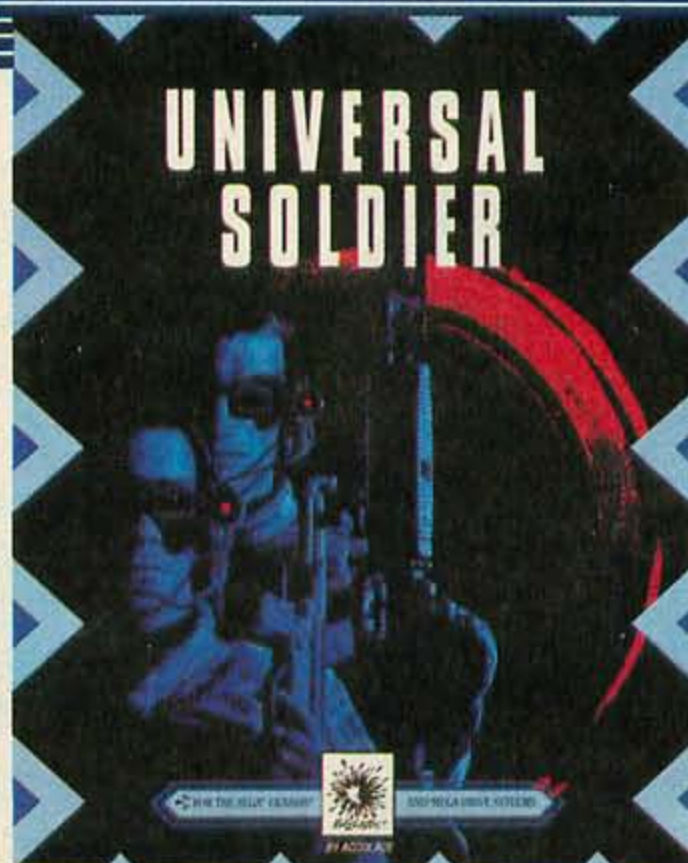
	Super Nintendo	Mega Drive
Lieferumfang	Grundgerät 1 Joypad Super Mario World Netzgerät Antennenkabel	Grundgerät 1 Joypad Sonic the Hedgehog Netzgerät Antennenkabel
Anschlüsse	Netzteil Modul 2 Joypads TV/Video/RGB 2 Erweiterungsports —	Netzteil Modul 2 Joypads TV/Video/RGB 1 Erweiterungsport Kopfhörer
Zirka-Preis	300 Mark	300 Mark
Alternativangebot	ohne Modul	siehe oben, aber mit World Cup Italia 90, Columns und Super Hang On
Zirka-Preis	200 Mark	369 Mark



Rache das Schicksal von Universal Soldier. Das ist ein Befehl.

Wirf Deine Popcorn-Tüte weg und bereite Dich auf einen knallharten Kampf vor. Jetzt gibt es Universal Soldier™ von Accolade. Der Action-Star wurde von einem übergeschnappten Sergeant fertiggemacht. Doch der Universal Soldier lebt in Dir weiter. Gnadenlos. Uerbittlich. Gefährlich. Die Rache ist Dein. Das ist wie im Kino, nur viel spannender! Denn Du bist noch perfekter, noch stärker als Dein Kinoheld.

Keine Action ohne waffenstarrende Gegner. 11 zermürbende Spielebenen mußst



Du gegen sie durchhalten. Da brauchst Du Nerven wie Drahtseile. Und modernste Waffen, um zu überleben. Schon bald steht Dir Deine größte Herausforderung bevor: die Schlacht gegen den, der Dich einst vernichtet hat. Jetzt hast Du die ersehnte Chance, Deinen Erbfeind dahin zu schicken, wo der Pfeffer wächst.

Da kann Rambo einpacken. Und Dein Fachhändler packt Universal Soldier™ gerne für Dich aus.



ACCOLADE EUROPE, LTD., BOWLING HOUSE, POINT PLEASANT, WANDSWORTH, LONDON SW18 1PE.

BALLISTIC AND ACCOLADE ARE TRADEMARKS OF ACCOLADE, INC. UNIVERSAL SOLDIER © 1992 CAROLCO. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OWNED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. ACCOLADE IS NOT ASSOCIATED WITH SEGA ENTERPRISES, LTD.



2. RUNDE

Bei "Thunder Force 4" haben die Programmierer gekonnt Super-Nintendo-Ballereien gekupfert



"Super Aleste" wird von einer großen Portion "Gunhed" bereichert



Die Software-Highlights

Neben der technischen Seite spielen beim Sega-Nintendo-Duell die verfügbaren Spiele eine entscheidende Rolle. Um Euch die Suche nach Eurem Lieblingsspiel zu erleichtern, haben wir alle VIDEO GAMES-Classics nach Genres sortiert. ak

Action

Actionspiele, vor allem vor malerischem Weltraumhintergrund, werden immer beliebter. Beide Systeme können jeweils fünf hochinteressante Titel vorweisen: Allen voran der brandneue Konami-Shooter **Super Probotector**

für das Super Nintendo, bei dem Ihr mit zwei schwerbewaffneten Kampfbotern durch sechs Levels rennt — in 2D von der Seite und 3D von oben. Dank atemberaubender Grafikeffekte, atmosphärischer Kulisse und ausgekugelter Steuerung erntete es eine Spielspaßwertung von 90%. Erst **Super Aleste** (Super Nintendo) konnte sich diesem Actionhit mit 86% nähern. Compile hat die Mega-Drive-Serie gekonnt adaptiert und mit einer kräftigen Portion des PC-Engine-Klassiker *Gunhed* aufgemöbelt. Demnach schnitt das Mega-Drive-"Original" (**Musha Aleste**) mit 81% etwas schlechter ab. Auch die Mega-Drive-Spiele von Techno Soft tummeln sich in den oberen Wertungszonen: **Elemental Master** und **Thunder Force 4** sind Meilensteine im Ballerspielgenre. Ersteres scrollt vertikal, während *Thunder Force 4* ein typischer Weltraum-Shooter ist, der in der momentan verfügbaren Importversion nur auf RGB-Konsolen mit 60 Hz spielbar ist. Fans sollten des-

halb zum ebenfalls exzellenten Vorgänger **Thunder Force 3** greifen. Auch **F-Zero**, ein actionlastiges Super-Nintendo-Gleiterrennen mit 3-D-Streckenansicht, bekam extrem hohe Wertungen, die vom spielerisch ähnlichen "Nachfolger" **Super Mario Kart** sogar überboten wurden: Die

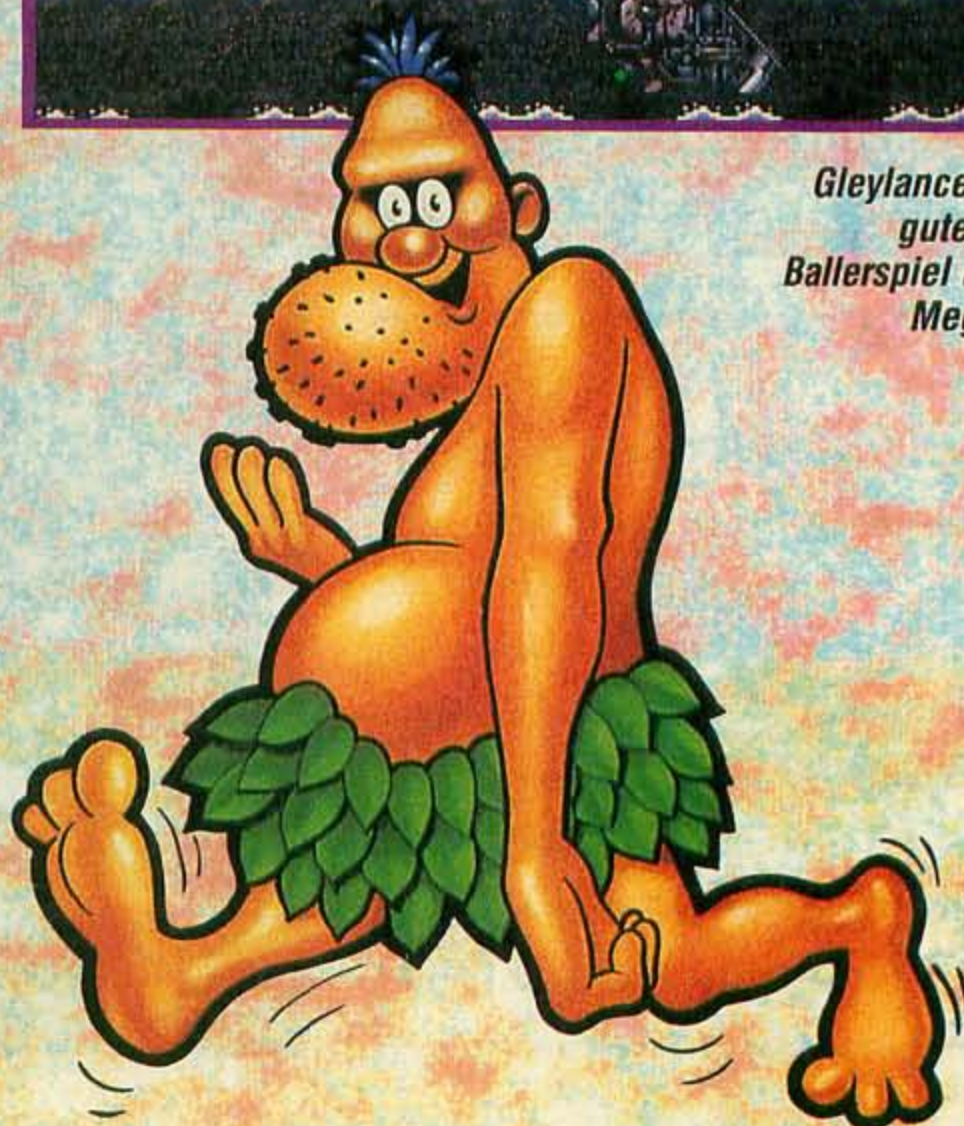
Traumwertung von 91% verdankt das Mario-Modul unzähligen Optionen, Features, Extras und Renn-Karts. Damit platziert es sich locker vor **Desert Strike**, bei dem Ihr Einsätze am Persischen Golf fliegt und den Militärführer General Kilbaba aus seinem gemütlichen Bunker bombt — 82% für die-



Bei "Super Probotector" ballert Ihr mit Raketenwerfern auf Raumschiffe



Gleylancer ist ein gutes neues Ballerspiel auf dem Mega Drive



Neu. Für das **SUPER NINTENDO** KONSOLE-ENTERTAINMENT-SYSTEM Neu. Für das **SUPER NINTENDO** KONSOLE-ENTERTAINMENT-SYSTEM Neu. Für das **SUPER NINTENDO** KONSOLE-ENTERTAINMENT-SYSTEM

super Castlevania IV



Gutschein VG 12/92
 Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag beilegen, Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhaltst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!

Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.

Untote Ritter, spuckende Echsen...: gruselige Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“ Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln“. Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen...

83% Spielspaß
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

ASM 3/92 urteilt: **PRIMA**. Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen“!

8-Megabit-Fledermaus-Spiel
 11 Level
 Für 1 Spieler
 System: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI
 Superstarker VideospieleSpaß



PALCOM SOFTWARE

Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy und das Nintendo Entertainment System



F&P 92/337 P2

Weitere Informationen:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-069/95 0812-77



Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.



Donald Ducks
Abenteuer
"Quackshot"
bietet exzellente
Grafik



Bei "Axelay" brennt ein FIX-Feuerwerk ab.

ses Import-Only-Modul. Die 80%-Hürde nahmen erst vor kurzem die Shoot'em ups **Gley Lancer** (superrasante Weltraumballerei fürs Mega Drive) und **Axelay**. Letzteres demonstriert eindrucksvoll fast alle Effekte, die unter der Hülle des Super Nintendo stecken.

Super Mario World (94% Spielspaß), das jedem offiziellen Super-Nintendo-Grundgerät kostenlos beiliegt. Auf Platz 2 rangiert die Monsterhatz mit *Sim-City*-Elementen **Act Raiser**, die es nächstes Jahr auch offiziell zu kaufen gibt. **Super Ghouls'n' Ghosts** (84%) und **Super Castlevania 4** (83%) folgen noch vor den ersten Mega-Drive-Spielen, der Mickey-Mouse-Lizenz **Castle of Illusion**

Jump'n'Run

Die Japaner lieben niedliche Jump'n'Runs mit bekannten japanischen Comicfiguren und originellen Gegnern. Mit sechs Vertretern des Genres hat das Super Nintendo die Nase vorn. Allen voran das geniale



Witzige Sprites
waren dem Designer
von "Dinosaurs"
sehr wichtig



Sonic 2 ist frisch auf dem deutschen Markt und schon ein Superhit

und Segas Eigenproduktion **Sonic the Hedgehog** (beide 82%). Der Mickey-Mouse-Ableger **Quackshot** mit Donald Duck in der Hauptrolle platziert sich mit 80% knapp dahinter. Außerdem gut, aber bisher nur als Import fürs Super Nintendo zu haben: **Mystical Ninja** von Konami (81%) und das Importmodul **Dinosaurs** von Irem (80%), bei dem Ihr einem Reit-Saurier samt jugendlichen Helden durch viele Level steuert.

Sport

Sportlich geht auf dem Mega Drive zur Zeit mehr ab. Während auf dem Super Nintendo lediglich das famose Kampfsportspiel **Street Fighter 2** (90%) und die 3-D-Fußballsimulation **Super Soccer** (88%) für Aufregung und Spannung sorgen, gibt's für das Mega Drive gleich vier Spitzensporttitel: Kürzlich erschien **NHLPA Ice Hockey**, der mit Managermodus aufgemotzte Nachfolger des 90%-Titels *EA Hockey*. Die realistische Golfsimulation **PGA Tour Golf** folgt mit satten 85% auf Rang 4, das "Schlußlicht" bildet die Football-Simulation **John Madden '92** – der Nachfolger *John Madden '93* soll noch in diesem Jahr erscheinen.



1:0 fürs Super Nintendo: Ein Fußballspiel dieser Güte gibt's auf dem Mega Drive nicht.



"Street Fighter 2" ist abwechslungsreich und unterhaltsam.





JOYRIDE CLUB

0 40/51 92 02



The Terminator
Nr. 111
DM 117,95



Corporation 3-D
Nr. 109 DM
114,95



Speedball 2
Nr. 108
DM 97,95



Sonic 2
Nr. 110
DM 117,95



NHLPA Hockey
Nr. 112
DM 117,95



Green Dog
Nr. 113 DM
117,95



Team USA
Basketball
Nr. 114
DM 117,95



Church Rock
Nr. 115
DM 117,95

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



Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern

359.-

GAME BOY

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

147.-



Tiny Toons
Nr. K401
DM 67,95



Track & Field
Nr. K402
DM 67,95



Turtles
Nr. K406
DM 67,95



Star Trek
Nr. K407
DM 67,95



Parodius
Nr. K403
DM 74,95



Spirit of F1
Nr. K408
DM 69,95



Probotector
Nr. K409
DM 69,95



Castlevania
Nr. K404
DM 67,95



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

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



295.-



Super
Castlevania
Nr. L601
DM 124,50



Super Turtles
Nr. L602
DM 124,50



Addams
Family
Nr. L601
DM 134,50



Lemmings
Nr. L602
DM 134,50



Axelay
Nr. L603
DM 134,50



Street-
fighter II
Nr. K620
DM 134,50



F-ZERO
Nr. N602
DM 109,-



Super
Probotector
Nr. L604
DM 124,95

JOYRIDE CLUB

4 CLUB-KATALOGE
PRO JAHR

SPIELE-SPASS
OHNE ENDE

KOSTENLOSE
MITGLIEDSCHAFT

NUR 1 KAUF
PRO QUARTAL

0 40/51 92 02

Bitte ausschneiden und einsenden an:

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

CLUB-Mitglieder
zahlen nur DM 7,95
Versandkosten.

CLUB-Mitglieder haben
ein Rückgaberecht
innerhalb 10 Tagen.

Bestellnummer	Menge	Gesamtpreis
Dankeschön	1	—

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

per beigefügtem Scheck nach Erhalt der Rechnung

(Gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

JOYRIDE CLUB

Bestellkarte + CLUB-ANTRAG

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

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

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Geburtsdatum

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)



Strategie und Rollenspiel

Ein Blick in die japanischen Videospieldmagazine genügt, und Ihr seht, worauf die Japaner abfahren: Rollenspiele, Adventures und Strategie. Die meisten Spiele gibt's auf der PC-Engine von NEC, auf der umfangreiche Adventures und Strategiespiele dank CD-ROM-Technik problemlos gedeihen können. Auch für's Mega Drive zieht der Nachschub seit der Veröffentlichung des Mega-CDs an. Leider gibt's die Software derzeit nur in Japanisch und nicht bei uns. So auch das 88%-Modul **Long Raiser/Warsong**, das das Feld der Strategiespiele anführt. Wer nur Deutsch versteht, muß zum Super Nintendo greifen: Viele Spiele sollen mit deutschen "Untertiteln" erscheinen. Das erste Beispiel ist **Zelda 3: A Link to the Past**, das in der letzten Ausgabe mit 91% an die Spitze zog. Die Eindeutigung des 88%-Kandidaten *Final Fantasy 2* ist leider noch nicht geplant, obwohl die englische Fortset-



zung in den USA erhältlich ist. Auf dem Mega Drive geht's erst ab 85% abwärts los: Mit **Wonderboy 5** (rätselastiges Jump'n'Run) und **Shining in the Darkness** (Rollenspiel) liegen zwei waschechte 85%-Module vor. Nur 3% schwächer fiel die Wertung des Rollenspielklassikers **Phantasy Star 2** aus — die Fortsetzung schaffte es leider nur auf 75%. Bleiben die **Lemmings**, die sich buddelnd und fallschirm-springend in die Herzen der Spieler gearbeitet haben. Mit 91% ist die Super-Nintendo-Fassung klar besser als die technisch schwächere Mega-Drive-Version, die "nur" 85% kassierte.

Alle Classics auf einen Blick

Titel	Wertung	Ausgabe	System	Besonderheit
Action				
Super Mario Kart	91%	11/92	Super Nintendo	Import-RGB
Super Probotector	90%	10/92	Super Nintendo	
Super Aleste	86%	7/92	Super Nintendo	Import
F-Zero	85%	1/91	Super Nintendo	
Elemental Master	85%	1/91	Mega Drive	
Thunder Force 4	85%	9/92	Mega Drive	Import-RGB
Desert Strike	82%	6/92	Mega Drive	Import
Musha Aleste	81%	1/91	Mega Drive	Import
Gleylancer	80%	9/92	Mega Drive	Import
Axelay	80%	11/92	Super Nintendo	
Durchschnittliche Wertung Super Nintendo:			88,125% bei 5 Spielen	
Durchschnittliche Wertung Mega Drive:			82,6% bei 5 Spielen	
Jump'n'Run				
Super Mario World	94%	1/91	Super Nintendo	
Actraiser	86%	12/91	Super Nintendo	
Super Ghosts'n'Ghouls	84%	4/91	Super Nintendo	Import
Super Castlevania 4	83%	1/92	Super Nintendo	
Castle of Illusion	82%	1/91	Mega Drive	
Sonic the Hedgehog	82%	2/91	Mega Drive	
Mystical Ninja	81%	4/91	Super Nintendo	Import
Dinosaurs	80%	9/92	Super Nintendo	Import
Quackshot	80%	1/92	Mega Drive	
Durchschnittliche Wertung Super Nintendo:			84,6% bei 6 Spielen	
Durchschnittliche Wertung Mega Drive:			81,3% bei 3 Spielen	
Sport				
NHLPA Ice Hockey	91%	11/92	Mega Drive	
EA Hockey	90%	3/91	Mega Drive	
Street Fighter 2	90%	8/92	Super Nintendo	
Super Soccer	88%	1/92	Super Nintendo	
PGA Tour Golf	85%	2/91	Mega Drive	
John Madden '92	81%	1/92	Mega Drive	
Durchschnittliche Wertung Super Nintendo:			89% bei 2 Spielen	
Durchschnittliche Wertung Mega Drive:			86,75% bei 4 Spielen	
Strategie				
Long Raiser	88%	3/91	Mega Drive	Import
Rest der Welt				
Lemmings	91%	6/92	Super Nintendo	
Final Fantasy 2	88%	1/92	Super Nintendo	Import
Zelda 3	88%	2/92	Super Nintendo	
Lemmings	85%	9/92	Mega Drive	
Wonderboy 5	85%	1/92	Mega Drive	
Shining in the Darkness	85%	3/91	Mega Drive	
Phantasy Star 2	82%	1/91	Mega Drive	
Might & Magic	80%	3/91	Mega Drive	
Durchschnittliche Wertung Super Nintendo:			89% bei 3 Spielen	
Durchschnittliche Wertung Mega Drive:			84,1% bei 5 Spielen	



Qualitäts-Test

Mega Drive	Anzahl Spiele	Unter 50%	50% bis 70%	70% bis 90%	Über 90%
Action	32	2	12	18	—
Jump'n'Run	36	7	17	12	—
Sport	25	4	12	8	1
Rollenspiel/Strategie	25	3	7	15	—
Super Nintendo					
Action	17	3	7	7	—
Jump'n'Run	20	3	6	8	1
Sport	23	4	13	5	1
Rollenspiel/Strategie	5	1	3	4	1

Stand: Ausgabe 11/92



3 RUNDE

DIE ZUKUNFT: FACTS UND STATEMENTS

Um die Zukunft der beiden populären 16-Bit-Video-spielsysteme zu klären, haben wir nach vielversprechenden Erweiterungen und Spiele-Highlights recherchiert. Außerdem lassen wir einige Insider zu Wort kommen.

In Sachen Hardware haben beide Streithähne ein CD-ROM in petto. Segas Gerät gibt's in Japan schon, das interessante Accessoire fürs Super Nintendo ist für Ende '93 geplant. Außerdem kommt ein Vierspieleradapter, der mit Modulen wie *Super Bomberman* funktionieren soll. Unzählige Joypads und -sticks von

Fremdherstellern stehen uns natürlich auch noch bevor.

Viele bekannte Spiele des kommenden Jahres sind fürs Super Nintendo geplant: Konami will bis März '93 die Filmumsetzung **Batman Returns**, das Toons-Spiel **Super Tiny Toons** und den NES-Erfolg **Bucky O'Hare** veröffentlichen. Nintendo selbst werkelt an einer Mario-Folge auf CD-ROM und an diversen neuen Mario-Modulen. LucasArts hat das imposante **Super Star Wars** in petto und auch Capcom plant einige Grafikkracher — einen Vorgeschmack gibt **Magical Quest**, das wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen. Außerdem bald im Handel: **NHLPA Hockey** und **Desert Strike** von Electronic Arts, **Jimmy Connors Pro Tennis Tour** von Blue Byte und **Super Swiv** von Storm.

Auf dem Mega Drive sah's bis vor kurzem nicht ganz so rosig aus, mittlerweile entwickeln aber viele namhafte Hersteller auch für Segas 16-Bit-Konsole. So planen Konami und Capcom die Umsetzung ihrer bekanntesten Spielautomaten: Konami will die **Tiny Toons** und die **Turtles** veröffentlichen, Capcom werkelt an der



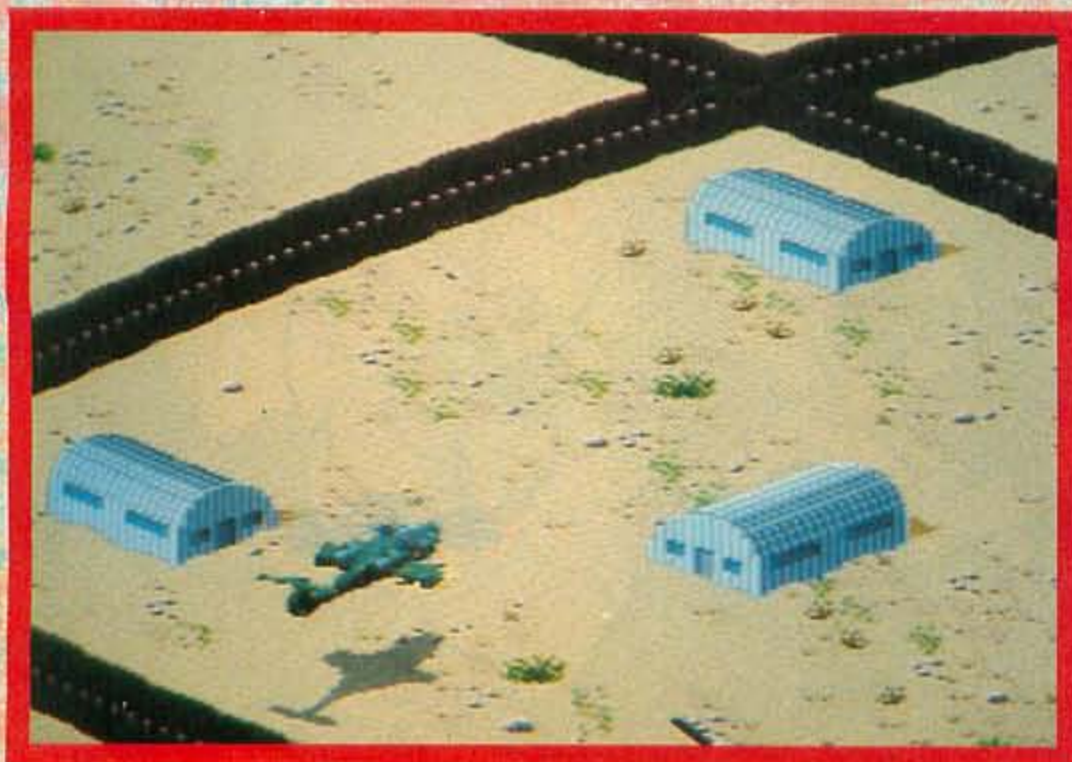
"Shining Force" heißt der Nachfolger des beliebten "Shining in the Darkness"

CD-Fassung von **Final Fight**. Sega schläft ebenfalls nicht: Neben dem gelungenen *Sonic 2* (Test in dieser VIDEO GAMES) sollen nächstes Jahr die Fortsetzungstitel **Revenge of Shinobi 2** und **Streets of Rage 2** auf den Markt bringen. Außerdem haben die Japaner das wunderhübsche Zeichentrickspiel **Mickey and Donald in the World of Illusion** im Programm. Weitere hochkarätige Lizenztitel wie **Indiana Jones Jr.** runden die Sega-Palette ab. ak



Mickey Mouse freut sich auf seine Deutschlandpremiere im Frühjahr '93

STATEMENTS



"Desert Strike" auf dem Super Nintendo



»Revenge of Shinobi 2« stellen wir Euch vor

"Der Kampf der Giganten auf dem 16-Bit-Konsolen-Sektor ist nun in vollem Gange. Man könnte von einer Wettbewerbsschlacht reden, da beide Anbieter voraussichtlich je 50 Mio. Mark an Marketing-Etat in der Tasche haben und diese entsprechend einsetzen. Ich persönlich denke, daß das Super Nintendo bis zum Weihnachtsfest die Nase vorn haben wird. Aufgrund der aggressiven Marketingstrategie von Sega wird Konami aber auch Mega-Drive-Spiele veröffentlichen", **Manfred Kleimann, Product Manager bei Konami, Lizenznehmer Sega & Nintendo.**

"Für Videospieldfans ist besonders wichtig, daß es für ein neues Gerät viele gute Spiele zu kaufen gibt. Die große Anzahl an renommierten Firmen wie Acclaim, Capcom oder Konami garantieren eine Menge innovativer und spannender Titel für das Super Nintendo. Daß sich das neue Nintendo-Gerät schnell etablieren

wird, liegt vor allem an den technischen Features. Für uns ist das besonders reizvoll, da wir Filmumsetzungen wie die Simpsons dank der detailreichen Grafik und der Musikmöglichkeiten filmgetreu umsetzen können", **Christian Gloe, Marketing-Leiter Acclaim, Lizenznehmer Sega & Nintendo.**

"Für mich ist das Super Nintendo die Konsole der Zukunft. Die Spiele sind besser als vergleichbare Titel auf dem Mega Drive — vor allem verkaufen sie sich sehr gut. Obwohl das Mega Drive mehr kann als die meisten Programmierer zeigen, ist der Zug für Sega abgefahren seit sich Mario & Co. im 16-Bit-Business herumtreiben. Trotzdem wird Factor 5 auch fürs Mega Drive entwickeln: Unser erstes Spiel ist eine Umsetzung des Amiga-Knüllers *Turrican*", **Holger Schmidt, Programmierer beim deutschen Software-Entwicklungsteam Factor 5.**

The Magical Quest



Die Landkarte zeigt, wo sich die Maus gerade befindet

Nach dem Blockbuster *Street Fighter 2* fassen die Capcom-Entwickler ein anderes Genre ins Auge: Auf dem Super Nintendo gibt's wenig reinrassige Jump'n'Runs mit niedlicher Grafik und witzigem Spieldesign, also erwarb die Nobelfirma die Rechte an Walt Disneys Micky Maus. Bisher gab's Capcom-Jump'n'Runs nur in der Spielhalle: Vor drei Jahren entwarf der 1941/42/43-Produzent die Filmumsetzung *Willow*, letztes Jahr besicherten sie uns die Dreispieleplatte *Three Wonders*. Letztere bot neben einem Geschicklichkeitsspiel und einem Shoot'em up auch das Jump'n'Run *Midnight Wanderers*. Beide Hüftspiele zählen zur grafi-

schen High-End-Klasse, spielerisch wird leider nur durchschnittliche Unterhaltung geboten. Micky Maus soll das ändern: Mit gewohnt guter Capcom-Grafik haben die Entwickler das (gewohnt gute) Micky-Maus-Spieldesign verbunden. So ähnelt *Magical Quest* dem Mega-Drive-Erfolg *Castle of Illusion*, der den 16-Bit-Disney-Boom einleitete.

Was ist passiert?

Ein idyllischer Nachmittag in malerischer Umgebung: Micky und Goofy toben mit Pluto auf der Wiese herum. Der Spielball rollt davon, Pluto setzt nach — Hund und Ball bleiben ver-

Mit *Magical Quest* zaubert Capcom die beliebte Micky Maus aufs Super Nintendo. Im Frühjahr '93 ist's soweit, wir berichten schon jetzt von den neuen Abenteuern der kleinen Maus.

und rutscht per Schlittenfahrzeug durch eine Eislandschaft, schwimmt mit Piranhas um die Wette, balanciert auf Riesentomaten und kämpft gegen eine monströse Spinne. Capcom hat viel Wert auf comicgerechte Animationen und kunterbunte Grafik gelegt: Die Maus läuft geschmeidig durch die 256-Farben-Landschaften und ist in jeder Verkleidung anders animiert. Besonders witzig sieht es aus, wenn Micky schwimmt, ausrutscht oder sich im dritten Level den Hintern an-

schollen. Ein böser Zauberer hat Pluto entführt und auf sein Schloß verschleppt. Um ihn zu befreien, steuert Ihr die wackere Maus durch sechs Level, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind: In den ersten vier Levels erscheint je ein Zauberer, der Micky einen Koffer Klamotten in die Hand drückt. Schlüpft Micky in die neuen Kleider, verwandelt er sich in einen Magier, einen Feuerwehrmann oder in Robin Hood, den König der Diebe. Jede Gestalt verleiht Micky andere Fähigkeiten — als Robin kann er sich z.B. mit Enterhaken an Felsen hochhangeln und über Abgründe schwingen. Ansonsten hüpfert die fidele Maus auf ihre Feinde, um diese zu erledigen. *Magical Quest* konfrontiert Micky mit fantastischen Spielsituationen: Er segelt auf herabfallenden Blättern über eine bruzelnde Lavamasse



den lodernden Flammen verbrennt. Da sich Micky auf Knopfdruck hinter einem Vorhang versteckt und die Kleidung wechselt, könnt Ihr jeden Level anders angehen.

Capcoms zweite Eigenproduktion ist spielerisch gehaltvoll und grafisch auf höchstem Niveau. Die verschiedenen Micky-Varianten garantieren Ab-

wechslung — genau wie die witzig animierten Gegner. Wer Micky Maus auf dem Mega Drive mochte, wird die Super-Nintendo-Fassung sofort in die Arme schließen. *Magical Quest* erscheint noch diesen Monat in Japan, die Deutschlandpremiere ist für Frühjahr nächsten Jahres angesetzt.

ANDREAS KNAUF



Auf den Baumstämmen müßt Ihr das Gleichgewicht halten



Disneys Mäuse

Die *Micky-Maus*-Spiele häufen sich: Auf dem Game Boy gibt's drei Teile, auf dem Mega Drive sind bislang zwei erschienen. Zum einen das brillante *Castle of Illusion*, zum anderen der triste Nachfolger *Fantasia*. Ein neues Spiel, *World of Illusion*, ist in Arbeit und soll demnächst veröffentlicht werden. Alle Umsetzungen verbindet die Liebe zur grafischen Gestaltung: Kunstvolle Animationen, lustige Gegner und viele Grafikgags entführen Euch in die Märchenwelt.

Unter Wasser bekommt's Micky mit aufdringlichen Fröschen zu tun

Auf der Tomate überwindet Ihr gefährliche Felsschluchten



Wenn der Adler über den Bildschirm rauscht, fegt er Euch von den Nestern

Die große Spinne feuert mit ihrem klebrigen Faden



Der Kalif schwebt auf einem Blatt durch den Wald der bösen Bäume



Nebenan seht Ihr Micky als Kalif und in der Rolle von Robin Hood

Mickey Mouse

SOLO UND IM DUETT

Der Multimediastar Mickey Mouse bürgt auch im Videospielbereich für Qualität: Nach famosen Spielen für nahezu alle Spielkonsolen, startet nun Sega eine doppelte Disney-Attacke. Wir spielten Mickeys neueste Abenteuer auf Mega Drive und Master System.

Unter den besten Sega-Spielen plazierte sich neben *Sonic* und *Shinobi* auch Disneys *Mickey Maus* mehrmals: Ihr 16-Bit-Einstand *Castle of Illusion* ist bis heute eines der atmosphärischsten und lebenswertesten Jump'n'Runs, die rätsellastige 8-Bit-Variante (Master System und Game Gear) machte die einfachere Grafik mit durchdachtem Levelaufbau wett. Beide Titel gehören zu den Verkaufsschlägern im Sega-Sortiment und werden von Fans heute noch gespielt.

Nach der Veröffentlichung von *Quackshot* mehrten sich die Gerüchte um ein aufwendiges Disney-Spiel, in dem sowohl Donald als auch Mickey die Hauptrolle spielen. Jetzt steht's fest: *World of Illusion* ist ein Zwei-Spieler-Jump'n'Run, das noch in diesem Jahr in Deutschland ausgeliefert werden soll. Rechtzeitig zum Weih-

nachstfest schafft's das Mickey-Spiel fürs Master System wohl nicht mehr — optisch und inhaltlich haben die beiden Titel aber nichts miteinander zu tun und sind speziell auf die jeweilige Hardware angepaßt.

Auch mit dem 16-Bit-Gegenspieler, *Magical Quest* für das Super Nintendo, hat *Mickey & Donald — World of Illusion* nur das bonbonfarbene Disney-Ambiente und einen Ritt auf einem fliegenden Teppich gemeinsam. Alle anderen Spielsituationen sind Mega-Drive-only. Neben dem fliegenden Teppich stehen Euch noch andere Fortbewegungsmittel zur Verfügung: Unter Wasser reisen Mickey und Donald in einer Luftblase, mit dem Sektkorken fliegen die Cartoon-Helden durchs Weltall. Darüber hinaus legen die Disney-Helden gerne einen weltrekordverdächtigen Sprint hin, können sich ducken oder gebückt über den Bildschirm krabbeln. Außerdem bugsiert Ihr Euch im Zwei-Spielermodus gegenseitig durch be-



Viele Rätsel und ungewöhnliche Situationen fordern Euren Grips und Eure Reflexe



Mickey Mouse ist auf dem Master System ein Allround-Talent, das schwimmen, fliegen und auch klettern kann



Konsolen-Star Mickey Mouse: Von rechts nach links seht Ihr Mickey in Castle of Illusion auf Mega Drive und Master System, in Fantasia (Mega Drive) und auf dem Super Nintendo (Mystical Quest)

Unter Wasser helfen Euch Luftblasen über die Runden (Mega Drive)



Abenteuer im Land der Riesenschwarten: Wer hinter jedes Buch schaut, findet auch in World of Illusion den Eingang zum Schlaraffenland.



In World of Illusion spielen zwei Spieler sowohl Donald als auch Mickey

die Durchgänge und winzige Schlüssellocher. Auch diesmal ist die Master-System-Welt knobellastiger als Mickeys Mega-Drive-Umgebung: Um einen gemopsten Kristall zurückzuholen, müßt Ihr Mickey in das Schloß eines fürchterlichen Riesens führen. Wer diese Figur der anglo-amerikanischen Sagenwelt kennt, ahnt, daß Euch auch eine Kletterpartie auf einer magischen Bohnenstange nicht erspart bleibt. Ansonsten bedient sich Mickey jedes Gegenstands in seiner Reichweite: Erbeutete Schlüssel öffnen Türen, gefundene Lampen sorgen für die Beleuchtung, Torten in allen Größen heilen auch die schlimmste Verletzung. Um andere Gegenstände zu benutzen, müßt Ihr Euren Einfallsreichtum spielen lassen — wie gesagt, ohne Köpfchen kommt Ihr bei Mickey 2 nicht weiter. Da's aber für Disney-Fans aller Altersklassen gedacht ist, gibt's zwei Schwierigkeitsstufen. Wir verraten Euch in der nächsten Video Games, ob sich der gute Eindruck auch nach einem Marathon-test noch gehalten hat.

sonders haarige Situationen: Ihr hangelt Euch mit dem Kletterseil auf Felsvorsprünge; Mickey ist zudem in der Lage, einen eingeklemmten Donald durch enge Passagen zu ziehen.

Die Levels der World of Illusion sind in verschiedene Abschnitte unterteilt und enden jeweils mit einem knallharten Endgegnerfight. Ihr hüpf durch Wälder und Minen, durch eine riesenhafte Bibliothek (schlaue Spieler statuen auch den herumstehenden Flaschen und Behältern einen Besuch ab) und durch ein überarbeitetes Schlaraffenland. Bonusabschnitte sind zahlreich; laufende, flatternde und schwimmende Feinde leider auch. Wie gut, daß Ihr ein Zaubertuch zur Hand habt, mit dem Ihr die Gegner vom Bildschirm hext — denn "weghüpfen" könnt Ihr die Bösewichte in der World of Illusion nicht mehr. In unserem ausführlichen Test in einer der nächsten VIDEO GAMES verraten wir Euch mehr über Donald, Mickey und ihre neugelernten Zaubertricks.

Auf dem Master System muß Mickey ohne Donalds Hilfe auskommen: Zwar gibt der Pechvogel (und seine Disney-Kollegen Daisy, Goofy, Minnie und Daniel Düsentrieb) als "König der Sandburg" ein kurzes Gastspiel, die 17 Levels muß Mickey aber allein durchhüpfen. Dafür kann

die heldenhafte Maus in ihrem zweiten Abenteuer so gut wie jede Video-spielaktion ausführen: Ihr verschiebt, sammelt oder werft Gegenstände, erklettert Wände, schreckt Eure Feinde mit der gefürchteten Hüpfattacke, Ihr schwimmt, kriecht und springt. Diesmal legten die Sega-Entwickler besonders viel Wert auf die "realistische" Darstellung der Maus, die sich in ihrem zweiten Abenteuer über unzählige Animationsphasen und Comic-Bewegungen freut.

Der Clou in Mickeys Aktions-Repertoire ist jedoch Ihre Fähigkeit, sich nach einem herzhaften Schluck Zaubertränk auf Minimalgröße zusammenzuschumpfen: Im handlichen Fingerhutformat paßt Ihr selbst durch

Disney-Spiele für die Sega-Familie

Titel	System	Wertung	Test in VIDEO GAMES
Castle of Illusion	Mega Drive	82%	1/91
Castle of Illusion	Master System	82%	2/91
Castle of Illusion	Game Gear	82%	—
Fantasia	Mega Drive	62%	3/91
Lucky Dime Capers	Master System	80%	2/92
Lucky Dime Capers	Game Gear	80%	1/92
Quackshot	Mega Drive	80%	1/92
World of Illusion	Mega Drive	k.A.	demnächst
Mickey Mouse 2	Master System	k.A.	demnächst
Mickey Mouse 2	Game Gear	k.A.	demnächst
Ariel	Mega Drive	k.A.	erscheint 1993

SPORTPERSPEKTIVEN

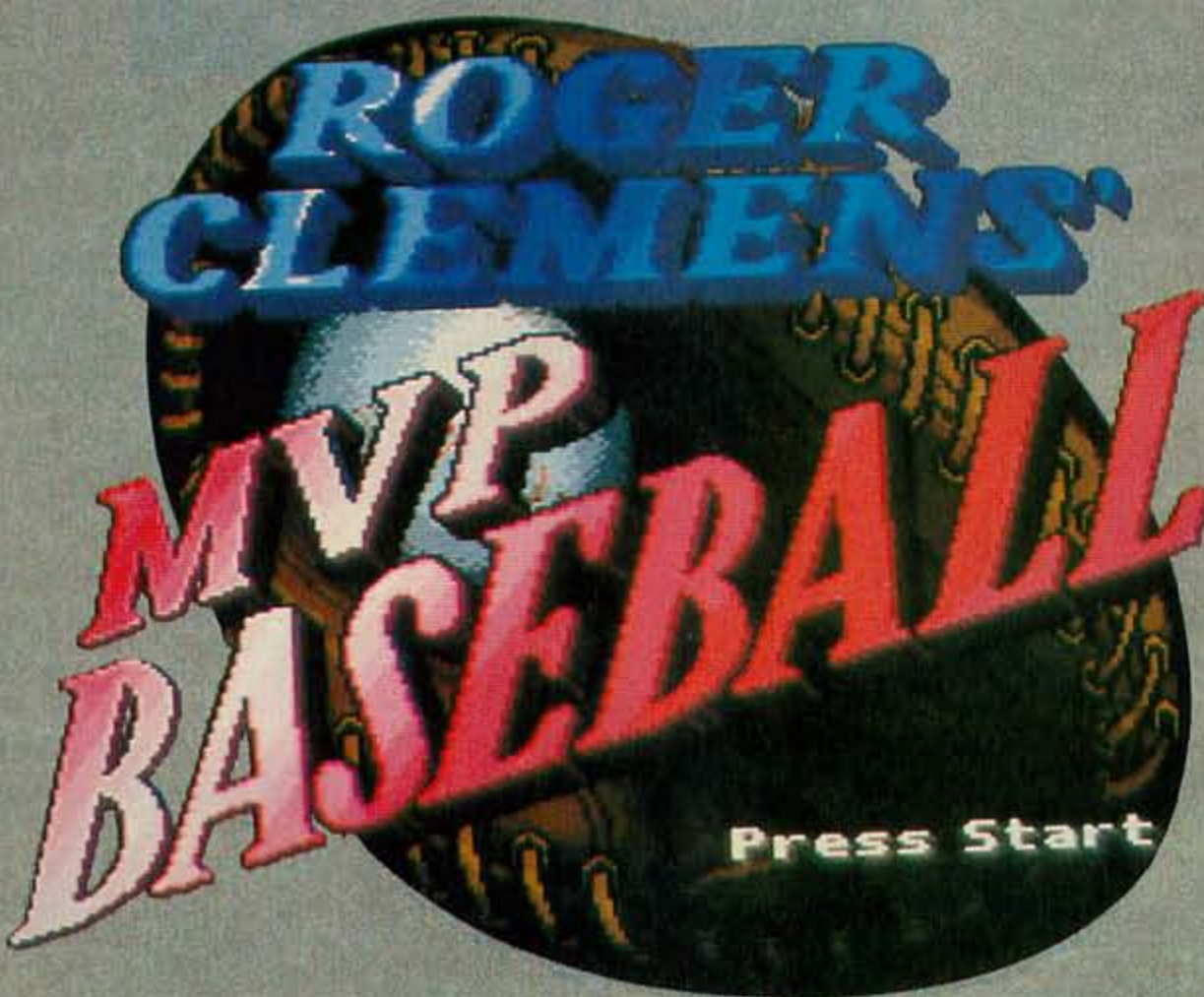
Der amerikanische Spielehersteller Acclaim kaufte neben den "WWF"-Rechten auch Lizenzen anderer Sportgrößen ein. Stars aus

Base- und Basketball-Ligen und Box-Champions erwarten Euch in den nächsten Monaten am Super Nintendo zum Match.

des schlagschwachen Pitchers einen speziellen Einwechsel-Batter in ihrer Offensivaufstellung einsetzen. Bei Ligaübergreifenden "Play Off"- und "World Series"-Duellen tritt die gleiche Regelung für Gastspiele der National-League-Teams ein. Wer Abwechslung ins Ballverhalten bringen möchte, kann sich außer auf dem natürlichen Grasbelag auch auf Artificial-Turf (Kunstrasen) austoben.

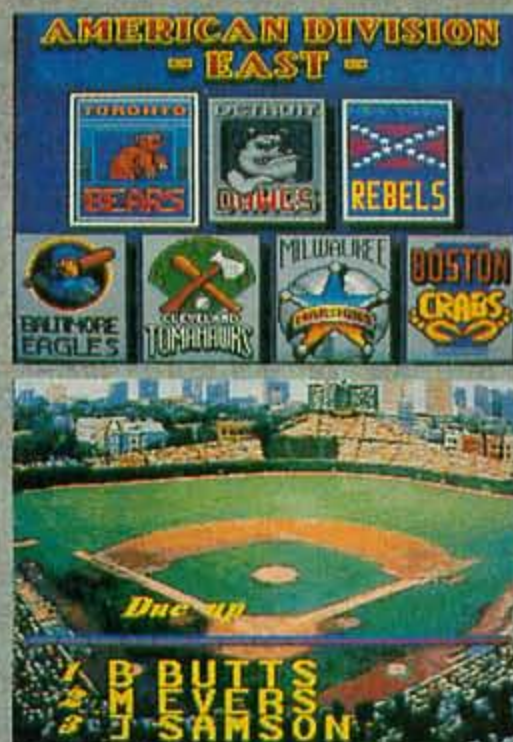
Punkte zu dunken. Außer den Duellen auf einen Korb, tobt Ihr Euch im "Slam Dunk"- und "Drei-Punkt"-Wettbewerb aus. Alle Spielfiguren wurden ihren echten Vorbildern im Spielverhalten nachempfunden und durch Digitalisieren auch optisch übernommen.

Rauher geht's in Acclaims **George Foreman's KO Boxing** zu. Der Titelheld sammelte seine ersten Erfahrungen schon in jungen Jahren als Mitglied einer Houstoner-Straßengang. Danach wurde er Boxprofi, errang eine olympische Goldmedaille und einen Schwergewichtstitel. 1977, drei Jahre nach der Niederlage gegen Muhammad Ali, zog sich George Foreman aus dem Boxring zurück.



Nach der erfolgreichen Wrestling-Umsetzung *WWF Super WrestleMania* schickt der im Staat New York ansässige Softwarekonzern weitere Sporttitel ins Rennen um die Spielergunst:

Das Acclaim-Label Ljn ließ sich nicht lumpen und spannte Roger Clemens, Pitcher der "Boston Red Sox", für eine Baseball-Umsetzung ein. Der dreimalige Cy-Young-Auszeichnungsgewinner und Hall-of-Fame-Anwärter stand in **Roger Clemens MVP Baseball** fürs Super Nintendo Pate. In der Rolle des hochdotierten Starwerfers (Clemens kassiert zirka vier Millionen Dollar im Jahr) schleudert Ihr dem gegnerischen Schlagmann Change-Up's, Curveballs und Fastballs entgegen. Aus 26 unterschiedlichen Mannschaften wählt Ihr Euer Team aus. Danach wartet neben spannenden Partien gegen den Computer oder ein menschliches Gegenüber auch die Ligateilnahme auf Euch — ein Paßwort sichert Eure Spielstände und sportlichen Erfolge. Interessant



Unten: Zwischen den Halbinnings werden die nächsten Batter angekündigt.

Oben: Für die Lizenz der MLB-Team-Logos fehlte das nötige Kleingeld.

ist die »Designated Hitter«-Regel, die aus der American League übernommen wurde: Die Mannschaften der Ost- und Westdivision dürfen anstelle



Wird der Runner (oben rechts) das zweite Base stehlen? Ein Pick-Off des Pitchers sorgt für klare Verhältnisse.



Die Outfield-Perspektive erlebt Ihr von den Zuschauerrängen



George Foreman's

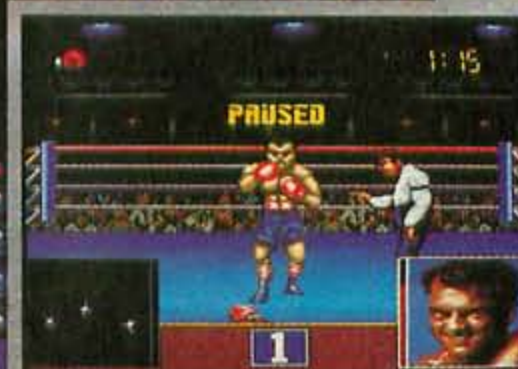
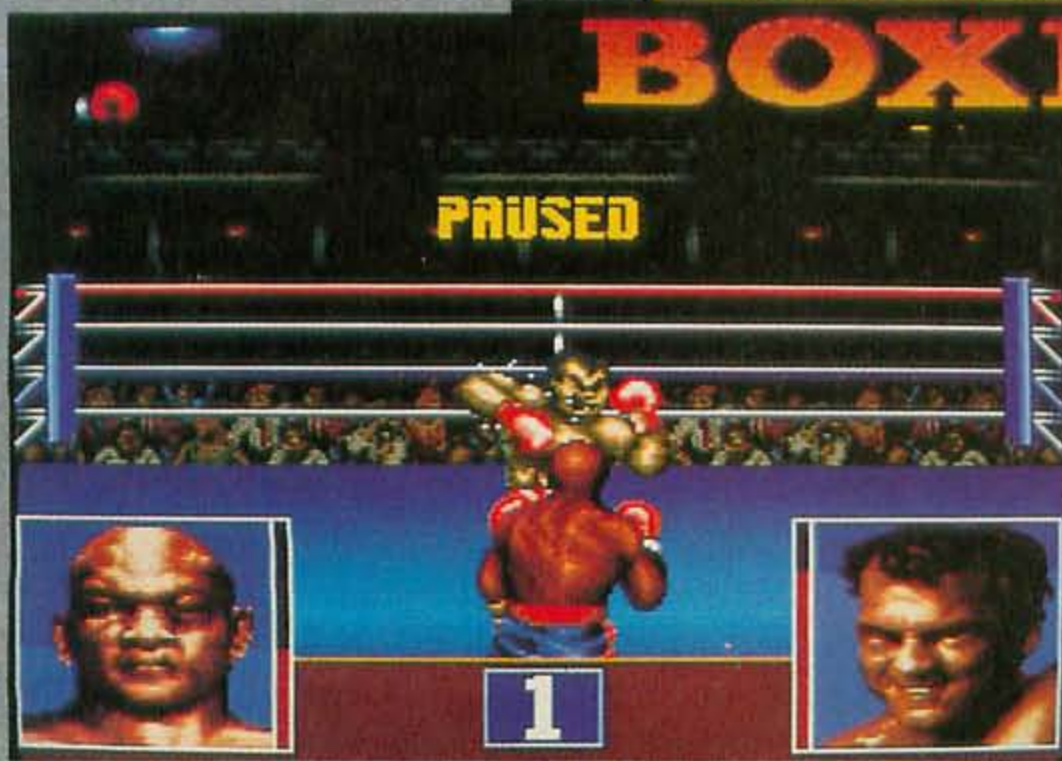


Ein ganzes Jahrzehnt später gelang ihm mit einem K.O.-Sieg gegen Steve Zouskie das unerwartete Comeback. In Modulform boxt Ihr mit der aktiven Legende gegen 15 unterschiedliche Gegner um den Weltmeistertitel — ein Paßwort erlaubt Euch jederzeit den

Links: George Foreman:
Von der Straßengang zur Goldmedaille.

Mitte: Angeknockte Boxer
sehen Sternchen.

Unten: Vor dem Kampf werft Ihr
einen Blick aufs »Profile« der Akteure.

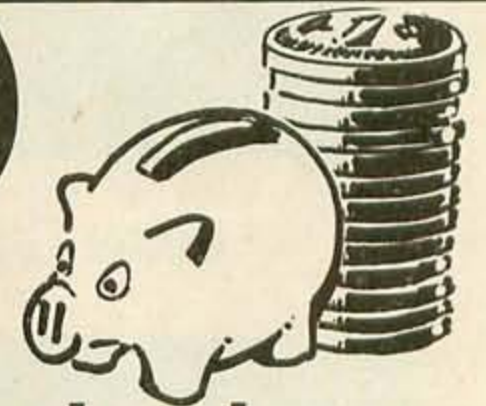


Wiedereinstieg ins Turniergehehen. Mit einem Superpunch befördert Ihr Euren Rivalen schneller auf die Bohlen — dieser Schlag ist aber nur begrenzt verfügbar. Doch Vorsicht, der Gegner kann ebenso unerwartet mit

einem Spezienschlag auftrumpfen und George Sternchen sehen lassen. Flinkes Bearbeiten der Feuertasten bringt den 43jährigen Kahlkopf nach einem Knockdown wieder auf die Beine. pa



GAMEBOX



The number to get more action and adventure without breaking your piggy bank :
0 55 56/50 61

Super NES Zelda III DM 94,90 DT

NES Tiny Toon Adv. DM 94,90 DT

Game Boy Mega Man DM 54,90 DT

Ab 3 Titel keine Versandkosten !

Nintendo® Club-Magazin

Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin und unseren Nintendo-Spielekatalog zu.

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

Unseren Nintendo-Spielekatalog erhaltet Ihr ebenfalls gegen 2.- DM Rückporto, oder bei Wa renbestellung kostenlos anbei.

GAMEBOX
Kontakt:

Versand:
Max-Planck-Str. 1
3411 Lindau/Harz
Tel. 0 55 56/50 61

Shop:
Weender Str. 85
3400 Göttingen

REVENGE OF SHINOBI



Auf vollem Lauf auf den Gegner drauf: Gas geben, abbremesen, zuschlagen

Neo Zeed ist zurück: Nach dreijähriger Abstinenz tritt der Unterweltboss wieder auf den Plan und schnappt sich erneut die Freundin des Helden.



Gegnervielfalt: Hier greifen Euch blutrünstige Tiger an.



Im zweiten Level hangelt Ihr durch einen Wald



Der Muskelmann ist nicht besonders gut drauf

Game Gear: Shinobi 2



◆ Noch vor *Revenge of Shinobi 2* soll die Shinobi-Reihe auf dem Game Gear fortgesetzt werden. Mit neuen Levels und einem Paßwort ausgestattet macht sich der Game-Gear-Held auf seinen Weg durch fünf Landschaften. In jedem Level — Labyrinth, Waffenfabrik, Steinbruch — wechselt er sein Image und wird vom Schwertschwinger zum Shuriken-Werfer oder Küchen-

messerhelden. Insgesamt gibt's fünf Spielfiguren, die sich farblich voneinander unterscheiden. Wie bei *GG-Shinobi* warten Fallen, Teleporter und Extras für Lebensenergie oder Smartbomben. Die Veröffentlichung von *Game Gear Shinobi 2: The Silent Fury* ist zum Weihnachtsfest geplant; bis zur nächsten VIDEO GAMES sollte uns ein testbares Modul vorliegen.

Winter, Weihnachten, Shinobi-Stimmung. Im Dezember 1989 spielten die Importfans das Spiel, mit dem Sega der erste große Wurf gelang: *Super Shinobi* (heißt bei uns *Revenge of Shinobi*) begeisterte alle Freaks des damals brandneuen 16-Bit-Geräts. Nach der Vorlage des beliebten Spielhallenautomaten *Shinobi* programmierte Sega eine aufgepeppte Variante exklusiv fürs Mega Drive. Dank unzähliger Feinde, abwechslungsreicher Backgrounds und vorzüglicher Spielbarkeit etablierte sich das Frühwerk schnell als beliebtestes Spiel auf dem Mega Drive. Die Fortsetzung von *Revenge of Shinobi* erschien ein Jahr später; Unter dem Titel *Shadow Dancer* (mittlerweile indiziert) rackerte sich der Ninja erneut ab — zusammen mit einem weißen Hund, der auf Knopfdruck in jedem Feind einen vorlauten Postboten sah und ihn dement-

sprechend behandelte. Doch weder als Mega-Drive-Modul noch als Spielautomat wurde der Nachfolger den hohen Erwartungen gerecht. Eine



Auch beim zweiten Shinobi sammelt Ihr Extraknister



Eure Feinde gehen mit Handgranaten und MGs auf Euch los



Anfang 1990 machte sich der Shinobi erstmals auf den Weg

echte" *Shinobi*-Fortsetzung entsteht momentan bei Sega in Japan.

Neo-Zeed, der Bösewicht aus dem ersten Teil, taucht wieder auf und verschleppt die Freundin des rechtschaffenen Ninjas. Nachdem Shinobi das kuschelige Ehebett leer vorgefunden hat, schnürt er seine Sandalen, schnappt sich Schwert, Shurikens und Zaubertrank — alles klar für den abenteuerlichen Kampf. Bevor die Action losgeht, zeigt Euch der Ninja die verschiedenen Levels: Wälder, Höh-

len, eine gepanzerte Festung und eine Feuerwelt liegen vor Euch. Natürlich seid Ihr bis an die Zähne bewaffnet: Neben den Shuriken (japanische Wurfsterne) habt Ihr ein Schwert dabei, mit dem er bei Feindkontakt zuschlägt. Auch die Ninjutsu-Zaubersprüche könnt Ihr anwählen: Genau wie beim ersten Teil gibt's das Ikazuchi-Schutzschild und die Smartbomb, deren Einsatz mit Lebensverlust verbunden ist. Mehr Sprungkraft und Monotow-Cocktail stehen eben-

falls zur Wahl. Den gewieften Salto-sprung mit Streuschußinsatz habt Ihr auch nicht verlernt: Wenn Ihr Euch in der Luft befindet, könnt Ihr eine Salve aus neun Shuriken verschleudern. Im Gegensatz zum Vorgänger kann Euer Bildschirmrecke auch schnell laufen und an der Decke oder Bäumen entlang hangeln. Außerdem läßt sich das Bild nach unten oder oben scrollen, wenn Ihr in die entsprechende Richtung drückt. Das geht auf Kosten der Übersichtlichkeit: Wenn Ihr Euch hinkniet, scrollt gleich das ganze Spielfeld nach unten — wer einem Schuß ausweichen will, muß folglich geduckt gehen.

Grafisch hat *Revenge of Shinobi 2* die gleichen Qualitäten wie der Vorgänger: Abwechslungsreiche Hintergründe, viele Feinde und abgedrehte Obermotze. Leider stammt die Musik diesmal nicht von Yuzo Koshiro, der

die japanischen Kids mit den Tracks zum ersten Teil begeisterte.

Obwohl die Programmierer viele Features von *Revenge of Shinobi* übernommen haben, sorgen sie mit komplexem Level-Design und langen Spielstufen für Abwechslung. Daß *Revenge of Shinobi 2* zu den Hits des kommenden Jahres gehören wird, ist anzunehmen — ob's ein Jahrhundert-spiel wie der Vorgänger ist, verraten wir Euch im Test in einer der nächsten Ausgaben. **ANDREAS KNAUF**



Unge-tüm auf Frontalkurs: Shinobi steht seinen Mann



Vor Beginn des Spiels weist der Ninja Euch ein

MEGA CD NEWS

Nach Monaten der Ankündigungen sind jetzt drei weitere Spiele für Segas CD-Rom erschienen. Zumindest zwei davon werden bei der offiziellen Veröffentlichung des Mega-CD-ROMs in Deutschland mit von der Partie sein.

Mit den Neuerscheinungen **Prince of Persia**, **Wonderdog** und **Thunderstorm FX** erhöht sich die spielbare Anzahl der Mega-CDs auf sechs — eine Handvoll japanischer Rollenspiele nicht mit eingerechnet.

Unter den Herstellern ist erstmals eine Abteilung des Multimediariesen JVC/Victor vertreten, der neben dem Wolfteam (*Sol Feace*) nun der zweite Anbieter für Segas neues Medium ist. JVC Japan veröffentlichte im Spätsommer das Wondermega, ein Mega Drive mit eingebautem CD-ROM. Jetzt kommen die Spiele.



nes morgenländischen Palastes zu entkommen. Oben im Schloß wartet die schöne Prinzessin — kommt Ihr zu spät, muß sie den bösen Großwesir heiraten. Tödliche Fallen und bewaffnete Palastwachen versuchen Euren Rettungsversuch zu vereiteln, während Zaubersprüche und Waffen zu Eurer Unterstützung im Kerker versteckt sind.

Was die japanischen Entwickler aus der amerikanischen Vorlage

machten, wirkt wie ein Schnellschuß: Die Steuerung ist kompliziert und macht das Spiel für Neulinge frustrierend. Die unspektakuläre Grafik erinnert wiederum an die Master-System-Fassung und die gute Animation des Helden wurde schlampig auf das Mega Drive übersetzt. Obwohl das Mega-CD einen Zwischenspeicher besitzt, machen sich auch die Lade- und Zugriffszeiten negativ bemerkbar. Gut ist der im Orientstil gehaltene Soundtrack und die Tatsache, daß die im CD-Rom eingebauten Batterie genutzt wird. Mit umständlichen Paßwörtern muß sich der *Prince of Persia* nicht herumärgern. Trotzdem bleibt's eine lieblose Umsetzung, die die Fähigkeiten des Mega-CDs nicht ausnutzt.

Prince of Persia

◆ Nachdem der Computerspielklassiker *Prince of Persia* auf alle gängige Systeme umgesetzt wurde, präsentiert er sich nun der Mega-Drive-Fangemeinde. Da es eine Modulfassung voraussichtlich nicht geben wird, bleibt der Prinz den CD-ROM-Besitzern vorbehalten.

Nach einer ziemlich langweiligen Introsequenz hat Euer Held 60 Minuten (Echt-)Zeit, um aus dem Verlies ei-



Den Prinzen hat's erwischt



Schwertkampf aus 1001 Nacht

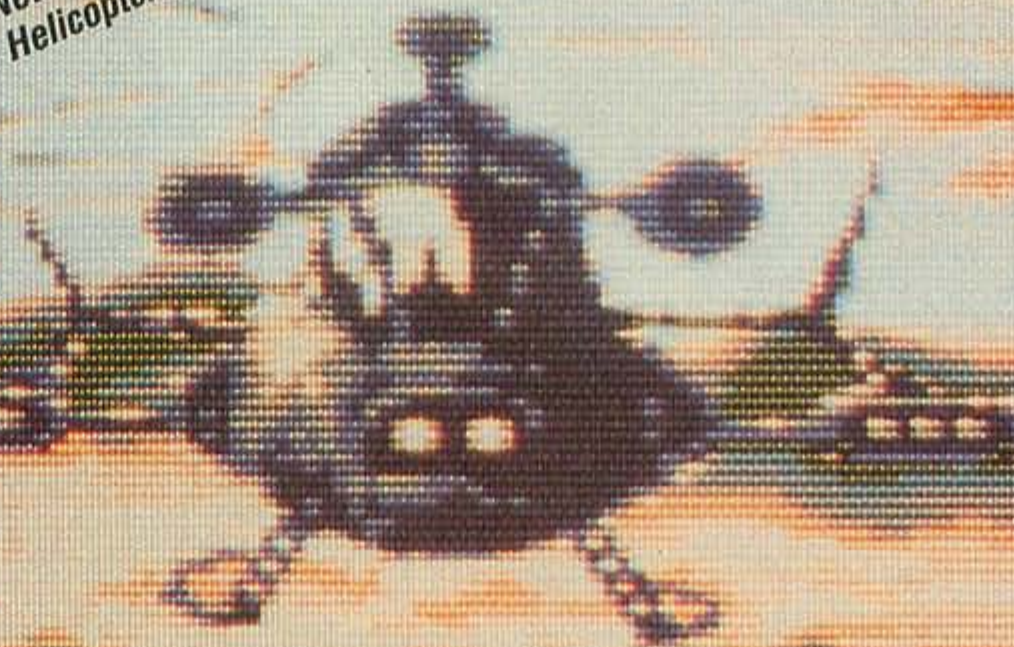
Wonderdog

◆ *Wonderdog*, eine Erfindung des englischen Computerspielherstellers Core, wurde in Japan ebenfalls von JVC/Victor veröffentlicht und ist das erste Jump'n'Run auf dem Mega-CD. Der Titelheld ist ein (schön animierter) kleiner Hund, den es mit seinem Raumschiff regelmäßig auf abgelegene Planeten verschlägt. Ihr steuert *Wonderdog* und könnt laufen und springen, herumrutschen und durch die Luft segeln. Bewaffnet ist *Wonderdog* mit Sternen, die er in verschiedenen Winkeln verschleudert. Trotz der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten ist die Steuerung durchdacht und schnell erlernt.

Ihr müßt auf Eurem Weg durch den Weltraum auf jedem Planeten verschiedene Jump'n'Run-Levels überleben. Versteckte Extras, Bonusräume, unsichtbare Plattformen und riesige Geheimlevel sorgen dabei für Abwechslung. Die zahlreichen Feinde sind niedlich und witzig gezeichnet.



Über New York greifen Euch Helicopter an



©
Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**

Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**

Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr. 21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

NRW: Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

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

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Altstadt
Tel.: 0211 / 13 19 79



SEGA MEGA DRIVE

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

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Arcade Smash Hits	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
California Game	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danan	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghouls'n Ghosts	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Monaco GP 2	79,95
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf • Wallstraße 21

Pacmania	101,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Kick Off	102,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
Terminator	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wimbeldon	105,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector 2	94,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

Turn and Burn	67,95
Teenage Mut. H. Turt	64,95
The Simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

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

Aktive Franchise - Partner gesucht!

SEGA GAME GEAR

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

GAME BOY

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

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Adventure Island 2	104,95
Bachy O Hara	109,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flintstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

Spiele - Konsolen + Zubehör

SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95

SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsh. o. Spiel	269,00
Mega Drive Magnum Set	369,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzt.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

SUPER NINTENDO

Super Nintendo	319,00
Control Pad	37,95
Universal Adaptor	59,00
F Zero	98,95

GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

MEGA CD NEWS

die Mittel- und Endgegnern originell bis abgedreht. Auch die Hintergründe im Comic-Stil sind für einen Lacher gut. Auffällig an Wonderdog ist die gekonnte Ausnutzung der Farbpalette, die das Spiel zu einem der buntesten Mega Drive Titel macht. Zusätzliches Farben kann die Mega-CD-Hardware aber nicht erzeugen. Zusätzlich zu den Continues gibt es Paßwörter — greift aber nicht automatisch darauf zurück, sondern spielt geschaffte Levels ruhig noch einmal: Irgendwo gibt's sicher noch einen versteckten Level zu entdecken. Hervorragend ist der Soundtrack: Über 20 verschiedene, Stücke von jazzig-funkigen Tracks über Pop bis hin zu Weltraum- und Sphärenklängen, regen zum Mitgrooven an. *Wonderdog* ist ein unterhaltsames Spiel, in dem sich tolle Grafik, witzige Sprites und fabelhafte Musik verbinden. Die Levels sind sogar noch interessanter und abwechslungsreicher gestaltet als einige Sonic-Welten. Da sich auf der Wonderdog-CD auch eine niedliche Intro-Sequenz findet, haben Mega-Drive-Besitzer Grund sich auf die offizielle Veröffentlichung zu freuen.



Der Igel-Obermotz



Die Punkmäuse vom Käsemond



Thunderstorm FX

◆ Nach drei schwachen Versuchen gelang den Mega-CD-Pionieren Wolfteam endlich der große Wurf: In Zusammenarbeit mit Data East/Telenet setzten die *Sol Face*- und *Heavy Nova*-Erfinder den Laserdisc-Spielautomat **Thunderstorm FX** auf Sega Hardware um. In den USA und (im nächsten Jahr auch bei uns) erscheint das Spiel als *Cobra Command*. Das Prinzip ist simpel: Ihr sitzt im Cockpit eines Kampfhubschraubers, blickt auf Großstadtschluchten und Canyons und ballert auf alles was Euch vor die Bordkanonen gerät. Was Spielhallenfans schon seit Jahren kennen, ist revolutionär für Wohnzimmerhelden: Bis auf die Raketen und das MG-Feuer werden in *Cobra Command* keine Sprites dargestellt; auch auf Scrolling wird vollständig verzichtet. Die einzelnen Levels bestehen aus minutenlangen Zei-



Wonderdogs bunte Welt



Ein frecher Regenwurm



Ein U-Boot taucht plötzlich aus den Fluten des Pazifik auf.



chentrückanimationen. Thunderstorm FX hat exakt die gleichen Vor- und Nachteile eines Laserdisc-Automaten (z.B. *Dragon's Lair*, *Mach 3*): Ein primitives Spielprinzip wird durch grafisch spektakuläre Szenen aufgewertet. Entweder man trifft den Feind bzw. macht die richtige Bewegung im richtigen Moment oder das Spiel ist zu Ende.

Bei "normalen" Videospiele bestimmt Ihr, wann und wohin Mario, Sonic oder Link gehen — der Grad der Interaktion ist hoch. Ein Laserdisc-Automaten gibt Euch jedoch vor, wann Ihr ballern oder ausweichen müßt. Der Ablauf der Grafik bleibt von Euch unbeeinflusst — vor Euch laufen bei jedem Spiel die gleichen Szenen ab. Wer das verschmerzen kann, den erwarten bei *Cobra Command* zehn actionreiche Levels voller Panzer, Jets, Hubschrauber und Schiffe. Zuerst düst Ihr durch die Häuserschluchten von New York, dann über ein Schlachtfeld in der Wüste. Später greift Ihr eine Schiffsflotte an, werdet mit Flugzeugträgern und einem plötzlich auftauchenden U-Boot konfrontiert. Nach einer High-Tech-Luftschlacht über einer antiken Ruinenstadt fliegt Ihr zuletzt durch ein Höhlensystem. In allen Levels gibt es

Star-Wars-artige Flüge durch enge Canyons, Häuserschluchten oder Flußläufe. Ohne durch die Grafik zu drehen oder zu zoomen, macht die Animation dabei 3-D-Effekte möglich. Das Beste an Thunderstorm FX sind die fabelhaften Soundeffekte. Mehrere Studios waren mit der Produktion der Geräusche, der englischen Kopilotenstimme und der (auf die Handlung abgestimmten) Musiken beschäftigt.

Das innovative Thunderstorm FX zeigt die Möglichkeiten des Mega-CD erstenmal auf. Greift zu, sobald Ihr könnt. **INGO ZABOROWSKI**



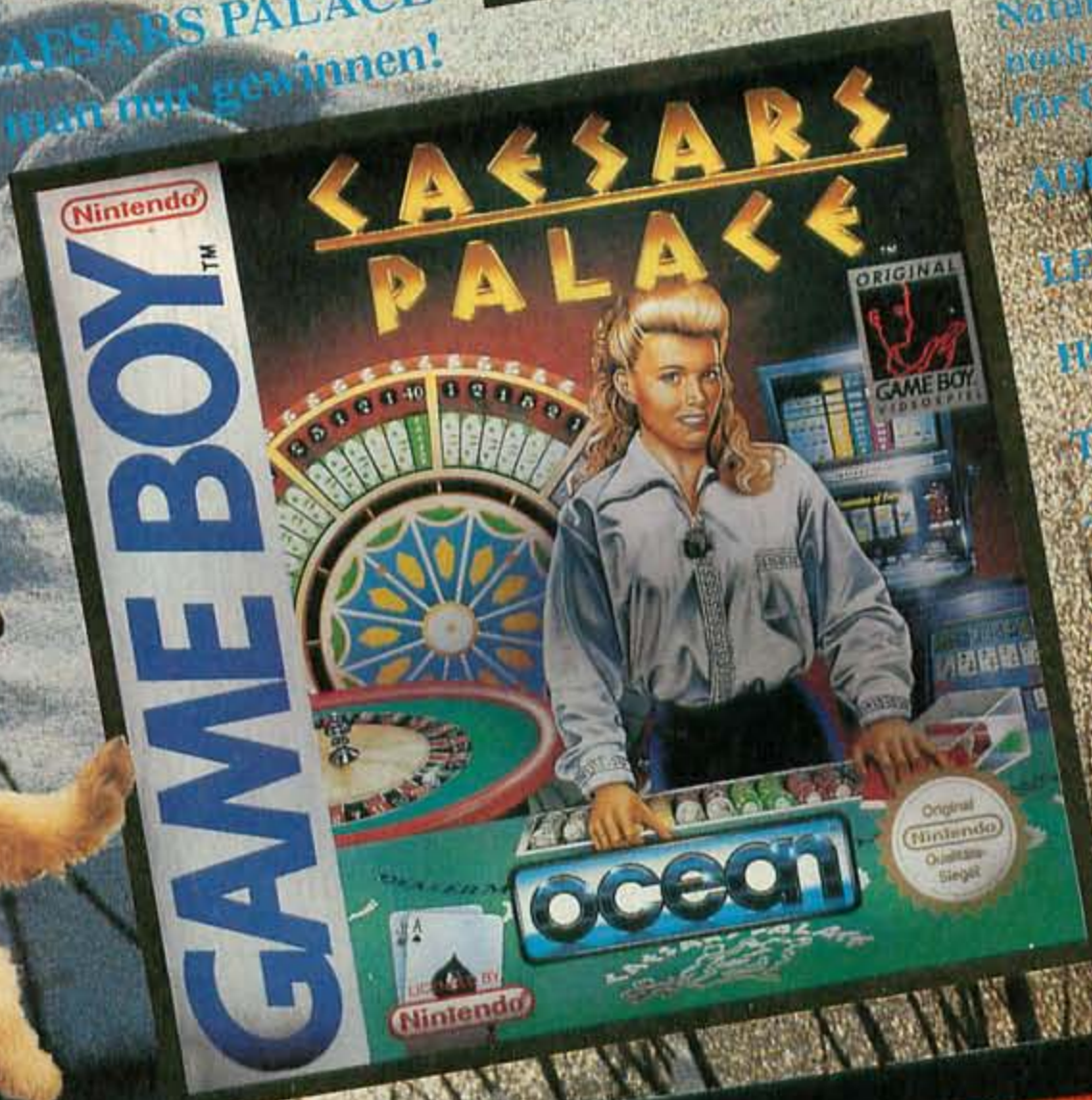
Spiel	Hersteller	Wertung
Prince of Persia	JVC/Victor	durchschnittlich
Wonderdog	JVC/Victor	empfehlenswert
Thunderstorm FX	Wolfteam/Telenet	hervorragend

EIN BÄRENSTARKES DUO...

CASTELIAN, ein Spiel,
das in puncto Spaß neue
Maßstäbe setzt!



Mit CAESARS PALACE
kann man nur gewinnen!



Natürlich haben wir
noch viele andere Titel
für GB, NES und SNES:

ADAMS FAMILY

LEMMINGS

HOOK

THE FLINTSTONES

THE JETSONS

BATMAN

RETURN OF THE JOKER

ACT RAISER

HYPERZONE

um nur einige zu nennen.

Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung

ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND

LAGUNA

...für die kalte Jahreszeit!

VIDEO-SPIELE
Am Südpark 12 • D-6092 Kelsterbach
ServiceLine Tel.: 06107 / 7606 - 62067

Erhältlich bei Ihrem Fachhändler

Der Beginn ein



SONIC 2 THE HEDGEHOG

er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klarer, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



NEU!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

NEU!



SEGA
Game Gear

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA

Die Welt der Chiki Chiki Boys ist niedlich und kunterbunt



In Steel Talons geht's auch in die Wüste

Kollege Winnie kehrte mit randvollen Koffern vom Besuch bei Sega-Deutschland zurück und brachte die neusten Spiele aus den Entwicklungslabors mit.

MEGA DRIVE ZUKUNFTS-MUSIK



Schöne Damen erfreuen die Chiki Chiki Boys



Die Paperboy-2-Gegenden sollte man als Zeitungsjunge meiden

nenweise Extrawaffen und superschnelle Scollpassagen glänzt, ist zwar noch nicht ganz fertig, läßt aber einiges erwarten.

Allen Shinobi-Fans wird die Wartezeit auf die versprochene Fortsetzung mit **Ninja Gaiden** verkürzt. Mit einem schwarzgewandeten Kampfsportrecken springt und prügelt Ihr durch viele Stages mit tollen Grafiken. Selbstverständlich besitzt der Held einige besondere Schlagvarianten, mit denen er sich gegen viele üble Gestalten zur Wehr setzt.

Die **Chiki Chiki Boys** sorgten ursprünglich als Helden eines Capcom-Automaten für Laune. Die kunterbunten Comic-Levels werden auch Jump'n'Run-Muffel (die auf Wunsch auch im Duett losziehen) verzücken. Mit Schwert und Schild bewaffnet, geht's für die **Chiki Chiki Boys** um Ruhm und Ehren.



Korallenlandschaften in Sega's Dolphin

In Segas ehrgeizigem Projekt **Dolphin** spielt Ihr einen freundlichen Flipper. In wunderschönen Meereslandschaften begegnet Ihr den Wesen der Tiefsee. Grafisch ist das Spiel (auch dank gelungener Animationen) interessant, am Spielprinzip wird noch fleißig gewerkelt.



Hobbyjagdflieger kommen in MiG 29 auf ihre Kosten

In Kürze wird auch Domarks actionlastiger Flugsimulator **MiG 29 FULCRUM** erscheinen. Das Spiel um das Paradeflugzeug der ehemaligen UdSSR soll zeigen, daß Simulationen nicht nur teuren Computern

vorbehalten sind. Weitere Domark-Titel sind die Automatenumsetzung **Steel Talons** (rasanter Hubschrauber-Kampf) und die Fortsetzung des Traumspiels aller Zeitungsjungen, **Paperboy 2**. Parker Brothers veröf-



Insekten sind Eure Gegner in Bio Hazard Battle



In Ninja Gaiden prügelt Ihr Euch tollkühn durch die Levels

Segas neuste Horizontalballerei heißt **Bio Hazard Battle**. Der Schauplatz ist ungewöhnlich: Ihr ballert nicht irgendwo in den Weiten des Alls, sondern fliegt durch den Mikrokosmos der Insekten- und Mikrobenwelt. Von Wespen bis zu Würmern ist alles vertreten, was das Leben ekelig macht. Das Spiel, das durch ton-

Zubehör fürs Game Gear

Bisher kümmerte sich der französische Spielzeughersteller nur um Konsolen der Nintendo-Familie, jetzt vertreibt Yeno auch praktisches Game-Gear-Zubehör. Neben einem **Akkuset** vertreibt Yeno das dazugehörige **Netzteil** — klar, daß Ihr das auch ohne Akku benutzen könnt. Außerdem gibt's noch eine Lupe (die müßt Ihr nicht abnehmen, wenn Ihr ein Modul auswechseln wollt) und eine Tragetasche. In letzterer findet das Game Gear und vier Spielmodule Platz. Ihr könnt auch mit dem verpackten Game Gear spielen, da an der Tasche Aussparungen für Bildschirm, Steuerkreuz und Feuerknöpfe existieren. Die Tasche gibt's für zirka 40 Mark, die Lupe kostet 25 Mark, der Akku 90 Mark, während das Netzgerät mit 30 Märkern zu Buche schlägt.



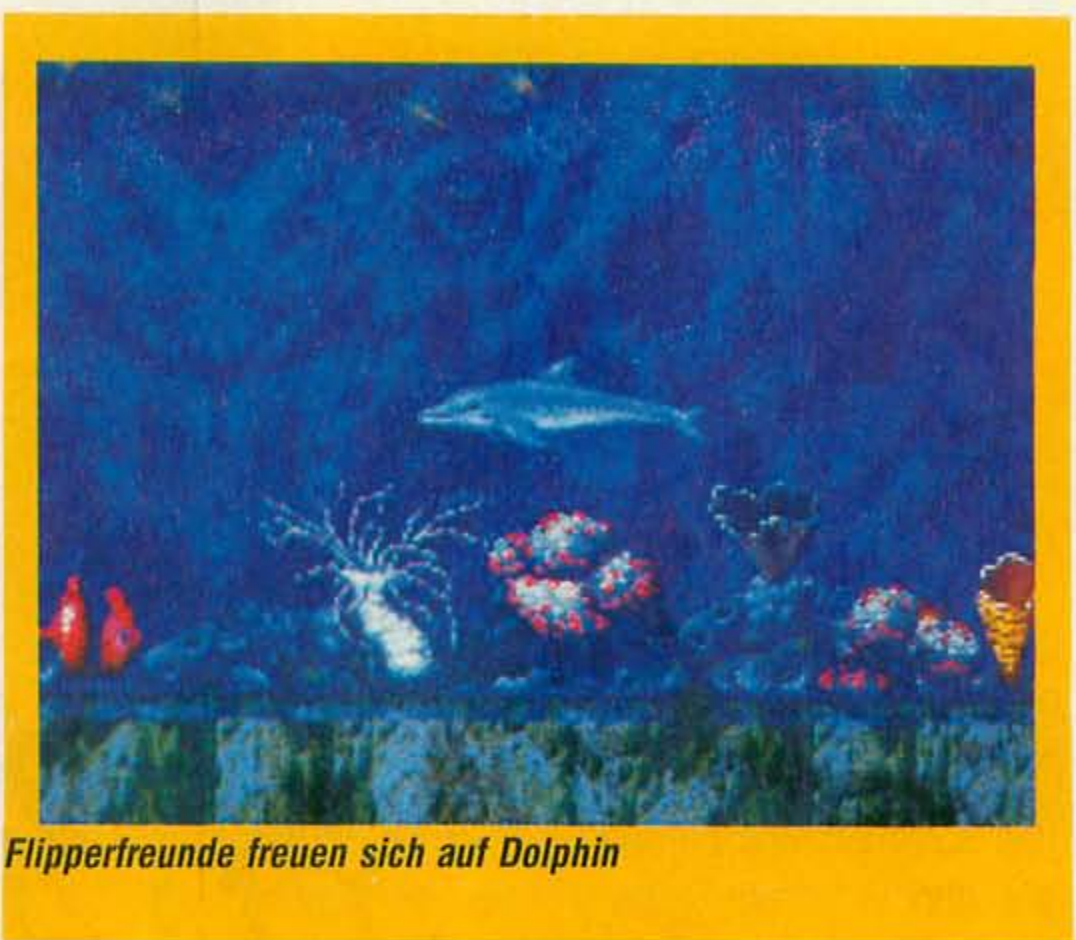
fentlichen ihre ersten Mega-Drive-Titel in den USA: **Monopoly** und **Clue** sind Adaptionen sehr erfolgreicher Gesellschaftsspiele und sollen auch auf dem 16-Bit-System für gute Laune sorgen. Ob Deutschland in den Genuß kommt, ist noch fraglich.

INGO ZABOROWSKI



atmosphäre, ist ähnlich angelegt. In **Time Gal** erlebt Ihr animierte Abenteuer in der Zeit der Dinosaurier. Compile kommen mit dem Ballerepos **Nobunaga and his Ninja force** auf den Markt. Nach ersten Bildschirmfotos zu urteilen, ist das Spiel der inoffizielle Nachfolger der brillanten Ballerorgie **Musha Aleste**. Den Sprung nach Deutschland wird das Mega-CD in diesem Jahr nicht mehr schaffen — wir versprechen Euch einen ausführlichen Artikel zu diesem Thema in einer der nächsten **VIDEO GAMES**.

Auf Modul erscheinen in Japan nur noch wenige Mega-Drive-Spiele: Aktuell sind die beiden megaharten Actionrennsportspiele **Junker's High** (Sega) und **Metal Fangs** von JVC, die die Lücke im Straßenkrieg schließen sollen.



Flipperfreunde freuen sich auf Dolphin

Game Genie

Ein speziell fürs Mega Drive zugeschnittenes "Mogel-Modul" kommt rechtzeitig vor Weihnachten in die Kaufhäuser. Das **Game Genie** wird zwischen Modul und Mega-Drive-Schacht gesteckt und schenkt Euch nach Eingabe eines Codes unendliche Energie, Level-Anwahl oder Videospieldunstbarkeit. Im Moment umfaßt das mitgelieferte Codebuch 65 Spiele, weitere Codes zu Neuerscheinungen können am Servicetelefon erfragt werden. Außerdem hält Euch ein regelmäßiger Update-Service auf dem laufenden. Wer schon immer Hellfire durchspielen oder alle Geheim-Level von Robocod sehen wollte, hat nun die Gelegenheit. So kommen auch längst in den Schubladen verschwundene Spiele zu neuen Ehren. Das **Game Genie** wird ab Ende November über die Firma Simon in Köln erhältlich sein und 149 Mark kosten.



MASTER SYSTEM UND GAME GEAR

◆ Trotz Magnum-Set und CD-ROM-Ankündigungen vergißt Sega seine 8-Bit-Konsolen nicht. Alle Besitzer des Master Systems können sich auf **Sonic 2** freuen. Der berühmteste Igel der Videospieldgeschichte flitzt wieder durch die Lande, um seine kleinen Freunde vor dem bösen Dr. Robotnik zu retten. Viele neue Spielelemente (und Beförderungsmittel) werden auch den zweiten Teil in die Extraklasse heben. Die Game-Gear-Version kommt wahrscheinlich zeitgleich in die Geschäfte. Zeichentrickfilmheld Taz sorgt jetzt auch auf den kleineren Brüdern des Mega Drive für

Wirbel. **Tazmania** ist auf den 8-Bit-Maschinen ein komplett neugestaltetes Spiel, das kaum Übereinstimmung mit dem Original hat. Eines der ersten reinrassigen Rollenspiele auf dem Game Gear ist ein Ableger der erfolgreichen Phantasy-Star-Serie: **Phantasy Star Gaiden** gibt's aber im Moment nur auf japanisch.

SEGA ZIEHT EUCH AN!

◆ Sega-Fans, die es satt haben mit einem Nintendo-Besitzer verwechselt zu werden oder sich beim Videospiele nur in stillechter Montur wohlfühlen, können nun Farbe bekennen. Speziell für den deutschen Markt gab Sega in Hamburg eine Kollektion modischer Freizeitkleidung in Auftrag. Zum ToeJam & Earl-T-Shirt tragen modebewußte Videospiele in der nächsten Saison die Sega-Kappe in edlem Schwarz und die passende Jacke mit aufgesetzten Modultaschen. Wer sich schon im Winter der Sega-Gang anschließen möchte, sollte sich mit dem wärmenden "Die müssen verrückt sein!"-Sweat-Shirt zu seiner Spieleeigenschaft bekennen. Alle Kleidungsstücke gibt's mit verschiedenen Motiven, Logos und Slogans und praktischen Taschen für unerlässliches Zubehör. Wie Ihr auf dem Vorab-Polaroid unschwer erseht (an "echten" Modofotos wird momentan noch gewerkelt), gibt's die trendgerechte Kleidung in allen Größen und für beide Geschlechter. Die genauen Preise sind noch nicht festgelegt, halten sich aber laut Sega-Product-Manager Torsten Oppermann "im Rahmen des Bezahlbaren".

NEUES AUS JAPAN

◆ Im Land der aufgehenden Sonne verstärkt sich der Trend zum Mega-CD. Die entsprechenden Marketingkampagnen sprechen von CD-Titeln wie **Sherlock Holmes**, daß ein interaktives Abenteuer mit menschlichen Darstellern aus dem Speicher zaubert. **Rise of the Dragon**, ein Krimireißer mit Endzeit-



Auch der kleine Tails ist bei Sonic 2 auf dem Master System dabei

Sonic wird per Wagen noch schneller (Master System)



NINTENDO- News



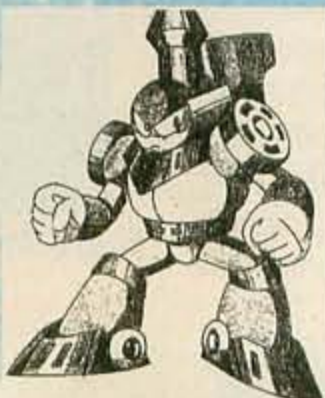
In diesem Monat war der Blick ins ferne Japan gar nicht nötig — viele neue Titel kommen aus Europa und den Vereinigten Staaten.

◆ Für *Mega Man 4* organisierte Capcom in Japan einen speziellen Wettbewerb: Findige Videospieler sollten sich die Namen der Obermotze ausdenken. Zusätzlich durfte jeder Teilnehmer eigene Entwürfe der Bosse mitschicken. Die gleiche Aktion ist jetzt für **Mega Man 5** im Gange — im fertigen NES-Modul tretet Ihr dann gegen Endgegner an, die Ideen Gleichgesinnter aus dem fernen Asien entstammen.

Einer seltenen NES-Spezies gehört **Phantom Air Mission** von Activision an: Als Pilot eines Düsenjägers startet Ihr vom Flugzeugträger ins simulierte Kampfgebiet. Optisch und technisch erinnert der Flugsimulator an antiquierte MS-DOS-Vorgänger, machte aber bei einer kurzen Spritztour einen soliden Eindruck. Programmiert wurde *Phantom Air Mission* übrigens von Dan Kitchen, der mit seinen Brüdern Steve und Gary schon zu Atari-VCS-Zeiten aktiv war. Die unter *Turn & Burn* erschienene Game-Boy-Version testeten wir in VIDEO GAMES 8/92.



GYRO MAN



CHARGE MAN

Frisch getauft: zwei Mega-Man-Bosse in Skizzenformat.



Jake und Elwood...



In brenzligen Situationen nehmt Ihr die Abkürzung an der Decke entlang



...die "Blues Brothers"



Modernes Schiffe-Versenken — "Hunt for Red October"

Auf dem Super Nintendo geht trotz Zerfall der Sowjetunion und des Warschauer Paktes die U-Boot-Jagd in **Hunt for Red October** weiter: Als Kommandant des modernen russischen Unterwasserfahrzeugs erfüllt Ihr Missionen in der Karibik, dem Nord-Pazifik und dem Mittelmeer. Ausgerüstet mit Torpedos und Lenk raketen schlägt Ihr Euch als erste Aktion auf die Seiten der Amerikaner. Nach dem Ausschalten von Terroristen, Verteidigung einer Ölplattform, Geleitschutz und Zerstörung feindlicher Schiffe im Auftrag der NATO kehrt Ihr in Eure von Perestroika und Umschwung zerrüttete Heimat zurück.

Nach Ausflügen in Game Boy- und NES-Modulschächte tauchen die berühmten **Blues Brothers** jetzt auf dem Super Nintendo auf. Der vom NES bekannte Zweispielermodus läßt Euch als "dynamisches" Duo mit Jake und Elwood nach Euren Instrumenten suchen. Wer nebenbei noch fleißig Schallplatten sammelt wird mit wertvollen Extraleben belohnt. Neu ist das kraftverleihende Anabolikapaket: Kaum verdaut, platzt der maßgeschneiderte Anzug und Muskelpakete schwillen hervor — wer sich dann noch in Euren Weg stellt, ist selber schuld.

Als wackerer Pirat **Sküljagger** macht Ihr die hochtechnisierten Grotten Eures Super Nintendo unsicher. Mit einem Schwert und klebrigen Riesenkaugummis kämpft Ihr die "Waterkant" entlang. Anstelle von Geheimlevels versüßen Euch versteckte Fantasy-Zonen das Piratenleben. Eure aufblasbare Kautschukbewaffnung könnt Ihr nicht nur geschmacklich nachrüsten: Kaugummis mit Zitronenaroma räumen den Bildschirm von feindlichem Gesindel, während der vorzügliche Kirschgeschmack Euch zum Abheben und durch die Luft schweben beflügelt.



Die Phantom hebt vom Flugzeugträger ab



Eine Feindmaschine ist im Anflug



In "Sküljagger" (Super Nintendo) sind die Piraten los



PHANTOM AIR MISSION

Irgendwo über der Stadt treiben Schurken ihr Unwesen.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

SPIDER-MAN[®] 2

WIRF DEINE NETZE AUS!



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

Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim[®] verlost an freie Spider-Man[®] 2-Fans 10 Spiele für Game Boy[™]. Einfach das Acclaim[®] Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim[®] Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluss ist der 18.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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



Game Boy[™]



Nintendo Entertainment System[™]



Super Nintendo Entertainment System[™]



Screenshots SNES-Version



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



VG 12

POPULOUS



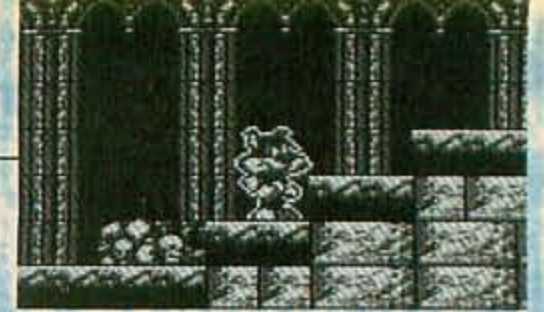
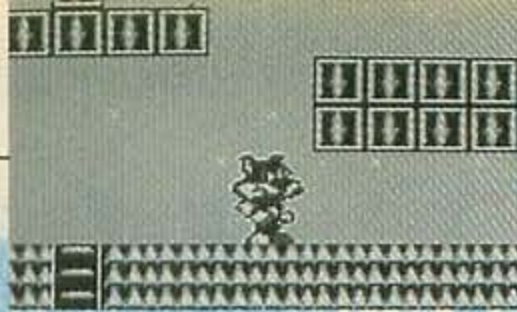
"Populous 2" (Super Nintendo) unterstützt die optionale Maus

Populous 2 — Trials of the Olympian Gods wird als eines der ersten Super-Nintendo-Spiele auf die von Mario Paint bekannte Maus zurückgreifen. Im zweiten Teil des Schöpfer-Mythos schaltet und waltet

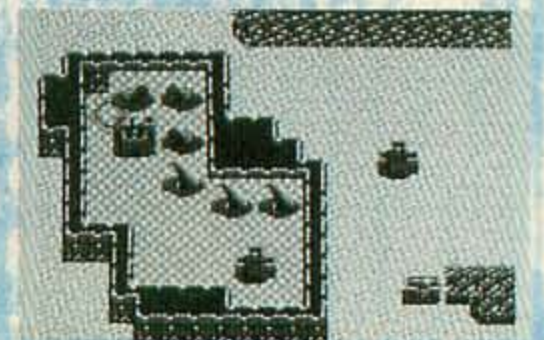
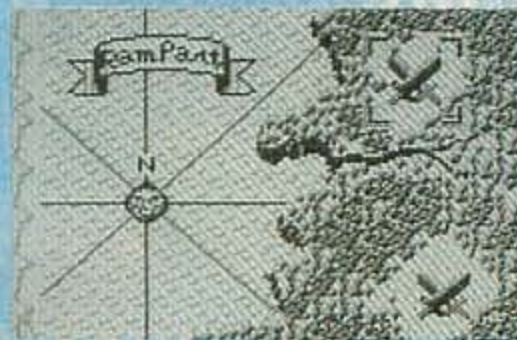
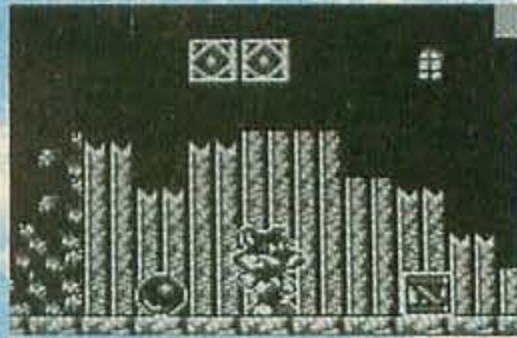


Ihr im Griechenland der Antike. Götteranwärter, die noch keine Maus besitzen, dürfen mit Ihrem altbewährten Joypad der griechischen Architektur frönen.

Für den Outdoor-bewährten Game Boy sieht's besonders rosig aus — die letzten Wochen bescherten uns eine verspielte Neuigkeitenflut: Mit dem gleichnamigem Wappentier der französischen Firma Titus begeben Sie sich in **Titus the Fox — to Marra-kech and Back** auf eine Detektiv-



Den schlauen Fuchs Titus verschlägt's auf dem Game Boy in den fernen Orient



Des Ritters neue Rüstung: "Rampart" wurde für den Unterwegsbetrieb geändert



reise Richtung Orient. Wie schon in *Blues Brothers* schaltet Ihr Eure Gegner mit gezieltem Kistenbewurf aus und ergattert Extraleben durch Einsammeln je hundert magischer Kästchen. Kleine Gummibälle, die Ihr auch mit Euch rumtragen könnt, dienen als Trampolin und befördern Euch auf hochgelegene Ebenen.

Die Burgenschlacht **Rampart** startet nach heftigen Gefechten auf NES und Super Nintendo ins Game-Boy-Gemetzel. Für die Umsetzung auf Nintendos Handheld wurden Änderungen vorgenommen: Anstelle der feindlichen Schiffsarmada, die Euch mit Brandsätzen und Landungstruppen das Burgherrenleben erschwerte, rütteln jetzt wackere Ritter und mobile Geschütztürme an Euren Grundmauern. An der Wiederaufbauphase wurde nichts modifiziert — im vorgegebenen Zeitraum schustert Ihr Eure Festungsmauern mit Tetris-ähnlichen Klötzchen zusammen. Gewiefte Bauherren umzingeln in Ihrer erwirtschafteten "Freizeit" noch andere Burgen und erhalten dadurch mehr Kanonen.

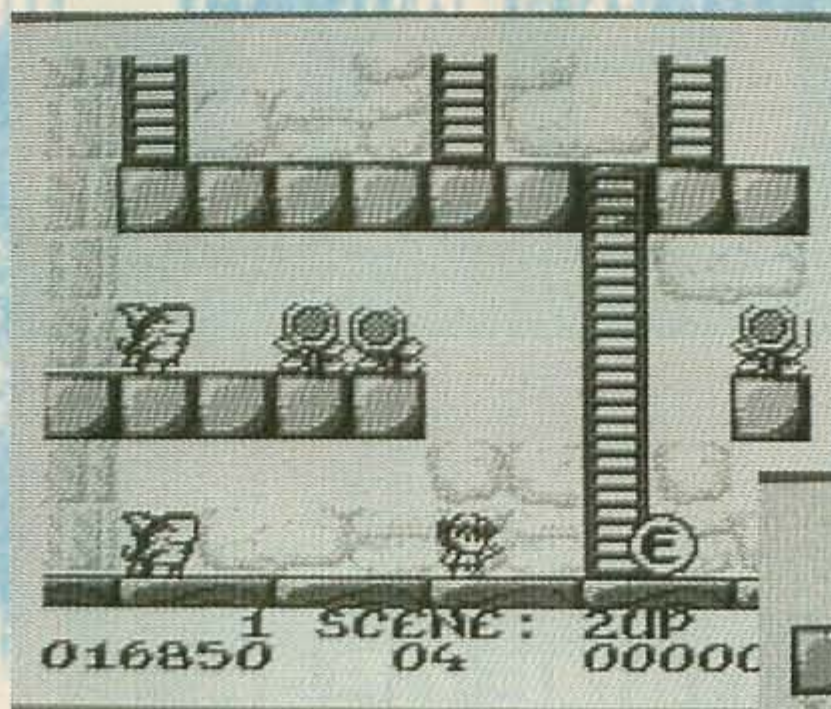
OFFIZIELLES ZUBEHÖR

Drei der im "Zubehör-Härtetest" in VIDEO GAMES 7/92 vorgestellten Game-Boy-Utensilien gibt's jetzt offiziell von Yeno. Die **Spiel- und Tragetasche** testeten wir als *Play & Carry Case*. Der *Porta-*

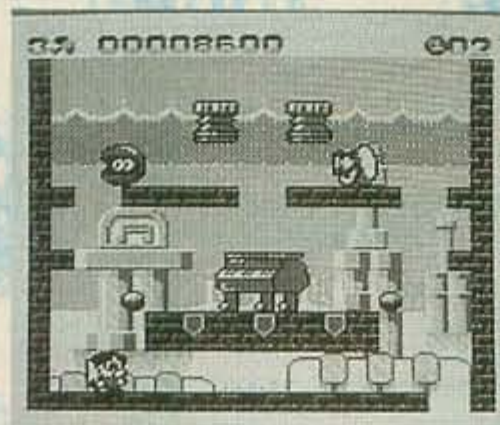
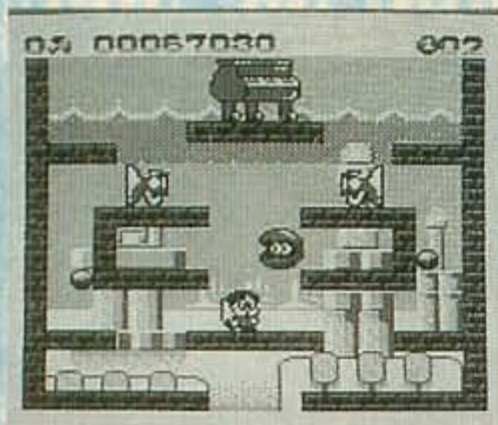
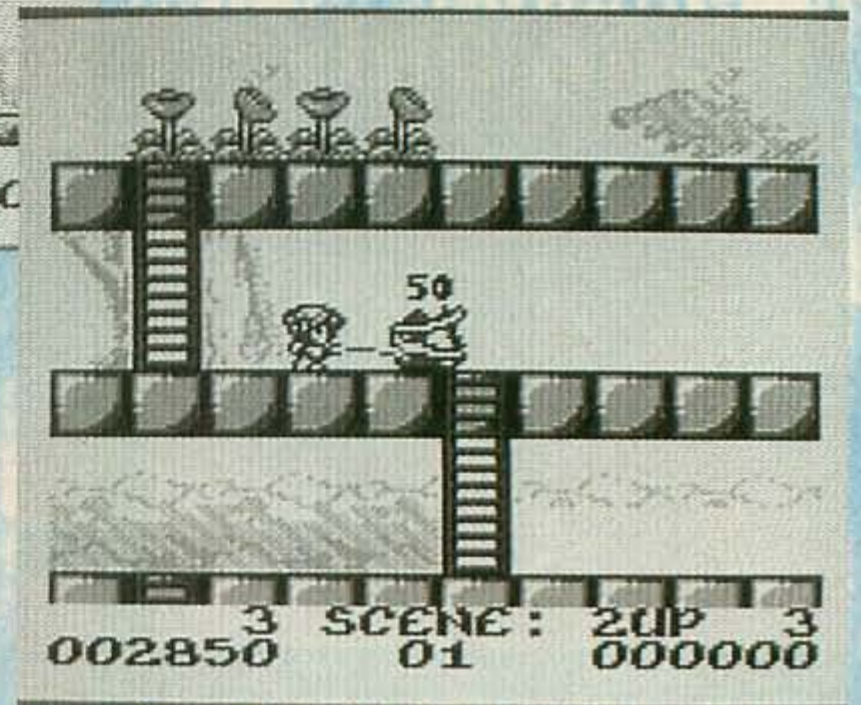
ble Carry All hört jetzt auf den Namen **Game Box**. Seine Bezeichnung beibehalten hat der **Light Master**, der Lupe und Display-Beleuchtung in einem bietet.



Jump'n-Run-Jünger werden sich über **Parasol Stars** von Ocean freuen. Im *Bubble Bobble*-Nachfolger geht Ihr mit Bubby auf Abenteuerjagd. Als Bewaffnung dient Euch ein vielseitig verwendbarer Regenschirm, mit dem Ihr durchgedrehten Akkordeons, Klavieren und Muscheln eins über die Mütze brennt. Wer lieber gründlich und bequem aufräumt, klettert auf die höchste Plattform und sammelt Wasser in der Schirmkrempe — nach wenigen aufgefangenen Tropfen rauscht ein Wasserfall die Etagen hinunter und spült alle Gegner von der Bildfläche.



Keine Verschnaufpause für die Prinzessin: "Rodland" kommt für den Game Boy



Mit Schirm, Charme & Melone — Bub in "Parasol Stars"



"Starhawk" ist ein neues Shoot'em Up für Nintendos Handheld

In *VIDEO GAMES 11/92* stellten wir Euch **Rodland** fürs NES vor, jetzt gab's auch die Game-Boy-Version zu sehen: Die Mutter der kleinen Prinzessin wurde von düsteren Gestalten entführt und in einem hohen Turm versteckt. In der Rolle der Tochter jagt Ihr über Plattformen, die mit Leitern verbunden sind, hinter Haien und Flammen her. Eure Gegner fangt Ihr mit einem Seil ein und schleudert sie anschließend nach rechts und links auf den Boden. Lassen sie ein Extra zurück, aktiviert Ihr das Überbleibsel durch Berührung.

Wen der massive Wulst der Geschicklichkeitsspiele nervt, fliegt mit seinem Raumschiff in Accolades **Starhawk** gegen feindliche Formationen. Optisch erinnert das neue Shoot'em Up an Psygnosis Ballerspektakel *Blood Money* — ist aber weniger knifflig und treibt Euch nicht in den Motivationswahnsinn. pa

MOGEL-MODUL-WETTBEWERB: 10 GAME GENIES FÜRS NES ZU GEWINNEN!

Die Endgegner treiben Euch in den Wahnsinn und Ihr seid kurz vorm Harakiri? Euer NES ist schon seit fünf Monaten ununterbrochen an, weil's bei Eurem Lieblingsspiel kein Paßwort gibt? Dann ist das **Game Genie** Eure Rettung. Mit dem Mogelmodul der Firma Simon aus Köln trickst Ihr Euch durchs Bildschirmleben. Jede Menge Codes, die auch kombiniert eingegeben werden, machen Eure Sprite-Helden unverwundbar und "beamen" Euch

in unerforschte Levels. Ein regelmäßiger Update-Service hält Euch mit frischen Codes für alte und neue Spiele auf dem laufenden. Um in den Genuß des trickreichen Zubehörs zu kommen, braucht Ihr nur eine affige Frage beantworten:

Wie hieß das erste Mario-Abenteuer?

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:



Markt & Technik Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort Game Genie
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Teilnehmen kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter des Verlages Markt & Technik. Einsendeschluß ist der 31.12.1992 (wenn die Sektkorken knallen und Euch die Raketen um die Köpfe zischen!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
TURTLES IN TIME



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. VG 1292

Neu

Debut der Reptilien im Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ...

Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlägt Flick-Flacks, Saltos, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

Die 8-Megabit-Turtles-Power

10 Level

Für 1 – 2 Spieler

System:
Super Nintendo Entertainment System

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

PALCOM
SOFTWARE



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

KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß

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



ENGINE

Ereignisse



Von Strategie bis Ballern, von Action bis Rollenspiel — in dieser PC-Engine-Corner beweist die beliebte NEC-Konsole, wie abwechslungsreich Videospiele sein kann.

Loom ist grafisch pompös aber inhaltlich schwach

Nein interessante PC-Engine-Spiele haben wir diesen Monat für Euch ergattert: Neben fünf Import-CDs fürs Super-CD-ROM, stellte uns der Videospielefachhändler Fandango auch zwei CDs für die US-Version und zwei TurboGrafx-Karten zur Verfügung. Mit der englischen Fassung von **Neutopia 2** liegt das beliebte Action-Adventure endlich in verständlicher Form vor. Zelda-gerecht steuert Ihr Euren kleinen Helden durch Landschaften und Städte, die von oben gezeigt werden. Um Euch der angreifenden Ritter und Skelette zu erwehren, habt Ihr Schilde, Schwerter und magische Aufputzmittel im Gepäck. Ist der Vorrat verbraucht, kauft Ihr Euch in der Stadt neue Utensilien von dem gesammelten Geld. Auch **Cosmic Fantasy 2** ist aus dem Japanischen übersetzt worden: Das reinrassige Action-Adventure fällt durch seinen hervorragenden Vorspann, hübsche Mädels und orchestrale Hintergrundmusik auf. Auch hier lauft Ihr durch Städte und Wälder, löst kleine Rätsel und beseitigt stapelweise Gegner.

Die Flugsimulation **Falcon** und der Strategie-Action-Mix **Lords of the Rising Sun** sind vorerst nur in den

USA erhältlich. Beide gibt's schon seit längerem auf einigen Heimcomputersystemen. **Falcon** ist eine Kampfsimulations, macht aber trotz vieler Waffen und Optionen (zwei Spieler gegeneinander per Link-Kabel) eine absturzgefährdete Figur: Das Scrolling ist langsam, die Grafik ruckelt vor sich hin und das MG-Geratter klingt wie der Applaus bei einer pazifistischen Kundgebung. **Lords of the Rising Sun** ist eines der letzten Adventures von Cinemaware (Defender of the Crown, TV-Sports-Serie); NEC lizenzierte die Computerversion und bannte das Szenario auf CD-ROM. Ihr schlüpf in die prunkvollen Klamotten eines Burgherren im japanischen Mittelalter. Eure Aufgabe ist es, Ländereien zu anektieren, Burgen anzugreifen und zu erbauen. Jede Länderei erwirt-

schaftet Gold, mit dem Ihr Euch Kriegsmaterial und Soldaten beschafft. Der strategische Teil von **Lords of the Rising Sun** ist angenehm umfang- und abwechslungsreich, die sporadischen Actionszene sehen besser aus als beim Computervorbild. Zusammen mit der fetzigen Musik und dem gefühlvollen Erzähler (englische Sprache von CD) ist's ein

Wie das Computeroriginal: Dungeon Master auf Super CD-ROM



Schicker Vorspann: Die Grafikpower der Engine macht's möglich.

Baby Joe ist ein durchschnittliches Jump'n'Run mit biederer Grafik



Oben das Baller-Epos "Zero Wing", unten "Neutopia 2"



Bei "Shapeshifter" fällt nur die gute Musik aus dem Rahmen

interessantes Strategiespiel. Das Lucasfilm-Adventure **Spiel**, bei dem Ihr verlorene Musikpartituren zurückholt, spielt in einer anderen Zeitzone. Wie schon das Computeroriginal ist das grafisch imposante Spiel zu kurz und nicht gehaltvoll genug, längere Zeit zu begeistern. Am besten gefällt uns der symphonische Soundtrack, der gut zur Story des Spiels paßt. Auch den **Dungeon Master** hat's vom Computer auf CD verschlagen: Bei *Thereon's Quest* tretet Ihr mit Eurer vierköpfigen Party gegen Unmengen Fantasy-Gestalten an, die in unterirdischen Höhlen lauern. Obwohl Ihr's ohne Maus bedienen müßt, macht *Dungeon Master* Spaß: Motivation wie beim Original, geheimnisvolle Musik und gute Soundeffekte beeindrucken alle Fantasy-Fans.

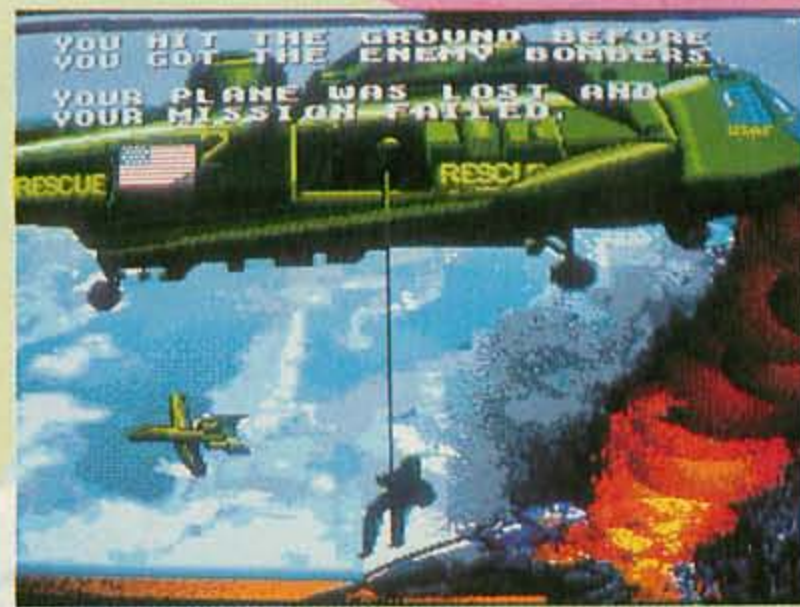
Riot hat das neue Jump'n'Run **Shapeshifter** in petto — nicht nur wegen der japanischen Sprachausgabe bekommen Durchschnittseuropäer wenig zu lachen: Magere Level-Gestaltung, haklige Steuerung, mäßige Grafik — nur die Musik ist gut. Genauso sparsam fiel **Baby Joe in Going Home** aus: Ein pseudoniedliches Baby hüpf schwerfällig durch architektonisch simple Levels und kämpft gegen eintönige Feinde — die Klasse eines Hudson-Spiels verfehlt dieser französische Titel um Län-



"Cosmic Fantasy 2" besticht mit schicken Bildern und übersichtlicher Grafik

gen. Das einzige Shoot'em up diesen Monats heißt **Zero Wing** und dürfte Mega-Drive-Fans bekannt sein. Der Weltraum ist mal wieder in Gefahr und wird von Eurem kleinen Einmannjäger von Außerirdischen gesäubert. Toaplan hat sich redlich bemüht, die rockig-fetzige Musik des Ballerspielhammers *Gate of Thunder* abzukupfern. Ganz gelungen ist das nicht, trotzdem etabliert sich die Enginefassung des Shooters dank vieler Extras und gelungener Level-Gestaltung vor den anderen *Zero Wings*.

ANDREAS KNAUF



Cinemawares gutes Strategiespiel *Lords of the Rising Sun* gibt's jetzt als US-Import

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Wertung
Baby Joe	Jump'n'Run	Loriciel	Super CD	mangelhaft
Cosmic Fantasy 2	Action-Adventure	Working Designs	Super CD	empfehlenswert
Dungeon Master	Rollenspiel	Victor	Super CD	hervorragend
Falcon	Simulation	Turbo Technologies	HuCard	für Fans
Loom	Action-Adventure	Lucas Arts	Super CD	durchschnittlich
Lords of the Rising Sun	Strategie	NEC	Super CD	empfehlenswert
Neutopia 2	Action-Adventure	Hudson Soft	HuCard	hervorragend
Shapeshifter	Jump'n'Run	Riot	Super CD	für Fans
Zero Wing	Shoot'em up	Toaplan	CD-ROM	durchschnittlich

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



Falcon ist eine flügelahme Kampfjet-simulation

TIPS

VIDEO GAMES

Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super NES (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (Flashpoint) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den letzten sechs Video-Games-Ausgaben die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten.)

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Zelda 3	Super Nintendo
2	↑	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	↑	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	↑	Lemmings	Super Nintendo
5	↔	Super Probotector	Super Nintendo
6	↔	Streetfighter 2	Super Nintendo
7	↔	Probotector 2	NES
8	↔	Bucky O'Hare	NES
9	↔	Thunderforce 4	Mega Drive
10	↑	Asterix	Master System

SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Axelay	Konami
2	↑	Super Mario Kart	Nintendo
3	↑	Soulblader	Enix
4	↑	Super Probotector	Konami
5	↔	Turtles in Time	Konami

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Chuck Rock	Sega
2	↓	Spiderman	Flying Edge
3	↑	Super Monaco GP 2	Sega
4	↑	Super Smash TV	Flying Edge
5	↓	Out Run Europe	U.S. Gold

MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↔	Alien 3	Acclaim
2	↑	Aquatic Games	Virgin
3	↔	Desert Strike	Electronic Arts
4	↑	Dragons's Fury	Sega
5	↑	Lemmings	Sunsoft

MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↔	Olympic Gold	U.S. Gold
2	↔	Asterix	Sega
3	↑	Wimbledon	Sega
4	↔	Champions of Europe	Tecmagik
5	↔	Lucky Dime Capers	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Chip 'n Dale	Capcom
2	↑	The Empire strikes back	Lucasfilm Games
3	↓	Bucky O'Hare	Konami
4	↑	Tiny Toon Adventures	Konami
5	↔	Dynablasters	Hudson

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Alien 3	Mega Drive
2	↑	European Club Soccer	Mega Drive
3	↔	Tazmania	Mega Drive
4	↑	Terminator	Mega Drive
5	↓	Super Monaco GP 2	Mega Drive

GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	WWF Superstars 2	Ljn
2	↑	Spy vs Spy	Kemco
3	↑	Spiderman 2	Acclaim
4	↑	Track'n Field	Konami
5	↑	Spanky's Quest	Natsume

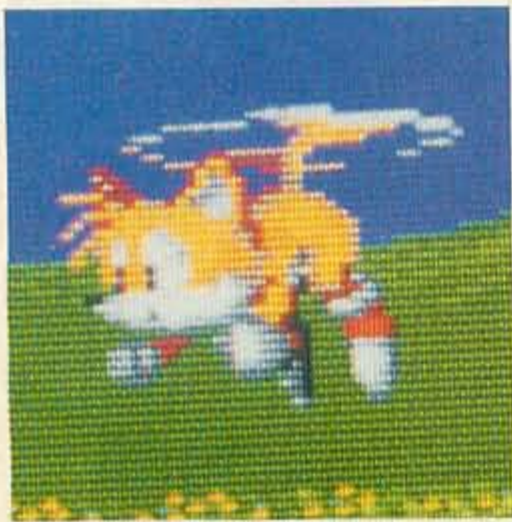
LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Batman Returns	Atari
2	↑	Shadow of the Beast	Atari
3	↓	Rampart	Atari
4	↔	Klax	Atari
5	↔	Steel Talons	Atari

USA

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Zelda 3	Super Nintendo
2	↑	F-Zero	Super Nintendo
3	↑	Super Mario World	Super Nintendo
4	↑	Tetris	NES
5	↓	Final Fantasy 2	Super Nintendo

SPRITE DES MONATS



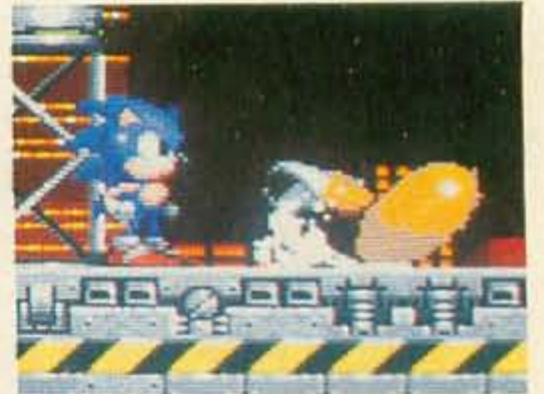
So ein Schweif hat Vorteile (Igel können nicht fliegen)



Über den Wipfeln muß die Freiheit grenzenlos sein

Da Ihr Sonic, den Igel, schon kennt, haben wir ihn von der Wahl zum Sprite des ausgeschlossen — mit einem überraschenden Ergebnis: Die Wahl fiel auf seinen neuen Freund Tails. Als Fuchs hat er eine kleine genetische Besonderheit: zwei Ruten. Betrachtet Ihr den Einspielermodus von Sonic 2, wundert Ihr Euch sicher, daß eine Figur, die dem Helden eigentlich nur hinterherläuft, so gut animiert ist. Für ein Anhängsel hat Tails reichlich Intelligenz mitbekommen, wenn auch nicht so viel, wie für ein ausdauerndes Überleben nötig wäre. So kümmert er sich beispielsweise nicht um seinen Luftvorrat, wenn er dem Igel unter Wasser naheilt. Stellt jedoch ein zweiter Spieler dem schnuckeli-

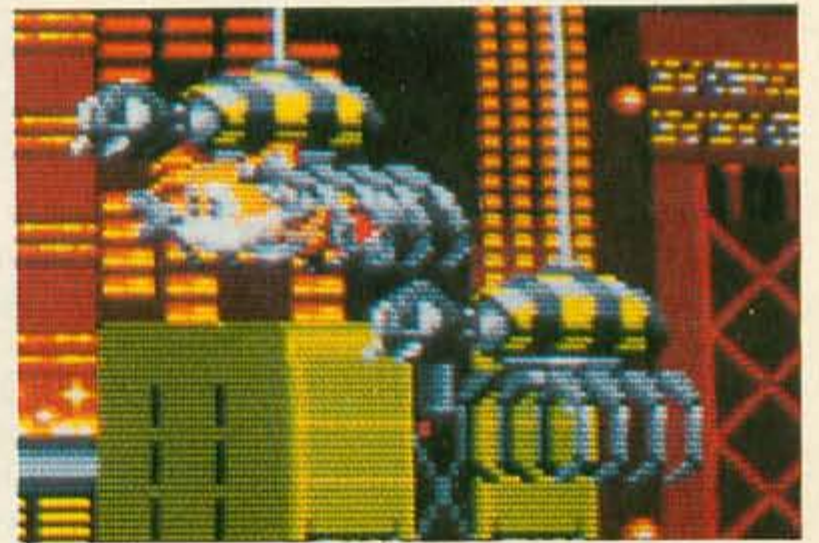
gen Fuchs seine helfende Hand zur Verfügung, ist das Leben für Schweif- und Stacheltier nur noch halb so schwer. Speziell in den Bonusstufen wird das Ringesammeln mit zwei Teilnehmern erheblich erleichtert. Da Tails über unbegrenzte Leben verfügt, bietet sich die Taktik an, Sonic beim Endgegner in eine sichere Ecke zu verfrachten und den pelzigen Kumpel als Prügelknaben zu mißbrauchen.



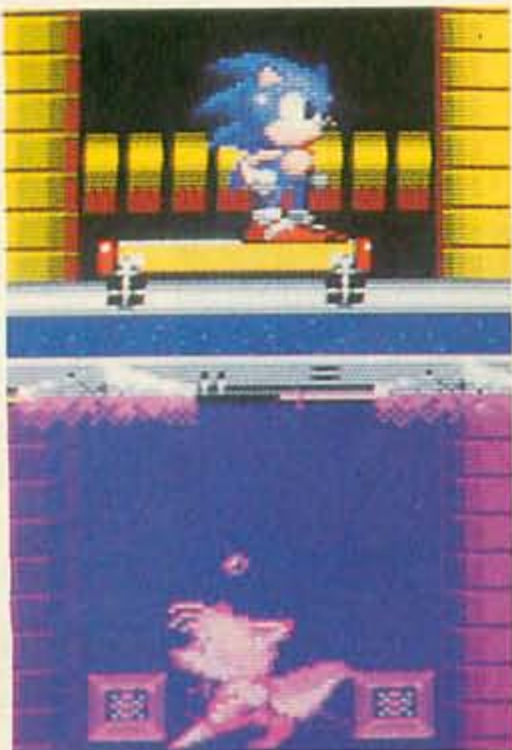
Der Kleine ist meistens kaum zu bremsen



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Den Helden geht die Luft aus.



In den Klauen der Technospinne fühlt sich niemand wohl



Danebengesprungen: Tails säuft ab



Manchmal können Sonic's Kunststücke den Fuchs nur noch langweilen



Sonic war nicht geizig, er schenkte Tails ein Paar Rennschuhe

WERTUNGS WUT

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

◆ Jedes Spielmodul wird von uns nach einheitlichen Richtlinien kritisch und objektiv bewertet. Dazu steht ein achtköpfiges Team von erfahrenen Spieletestern bereit: Die Videospiefreaks, die Euch hier entgegenlächeln, nehmen jedes aktuelle Modul mindestens zu zweit unter die Lupe. Meist gesellen sich bei den einzelnen Spiel-Sessions noch weitere Crew-Mitglieder hinzu, so daß jeder Tester zu jedem Spiel eine eigene Meinung hat. Die vertritt er bei der **Wertungskonferenz**, die regelmäßig am Ende eines Testmonats stattfindet. Die Redakteure schotten sich dann einen ganzen Tag von der Umwelt ab, um alle Wertungen basisdemokratisch auszudiskutieren. Stehen die Testzensuren (in Prozentwertungen von 1 bis 100) nach hektischer Diskussion, werden sie zusammen mit allen technischen Infos im **Wertungskasten** auf der entsprechenden Seite verewigt. Wir bewerten — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole — die *Grafik* (Qualität und Quantität, Farben, Sprites und Scrolling), die *Musik* (Komposition, Quantität und technische Ausführung), sowie die *Soundeffekte* eines Spiels. Euer Augenmerk solltet Ihr jedoch ganz besonders auf die *Spielspaß*-Wertung richten: Dort erfahrt Ihr, wie lange der jeweilige Titel motiviert, ob und wieviel Abwechslung geboten wird und wie hoch die *Spielbarkeit* ist — kurz, ist das Spiel gut oder schlecht, strahlender Hit oder trauriger Flop. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den drei anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem jeweiligen



Michael Hengst steht zur Zeit auf Parodius auf dem Super Nintendo



Thunder Force 4 beschäftigt Action-Fan Martin Gaksch



Andreas Knauf trainiert eifrig NHLPA Hockey



Stephan Enghart ist mittlerweile ein Elite-Profi

Videospielsystem. Eine Wertung von 50 bedeutet natürlich "Durchschnitt", während alle Spiele mit einer Vorzeigewertung von 80 oder darüber mit einem **VIDEO GAMES CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen VIDEO GAMES in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile (unverständliche Anleitung, Inkompatibilität etc.) aufmerksam. Der **Test** selbst ist inhaltlich in zwei Teile gegliedert: Zunächst beschreiben wir wertfrei Spielablauf und -inhalt, sowie Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel (also die eigentliche Kritik) heben wir uns für das **Fazit** auf, das vom restlichen Test durch eine bezeichnende Wertungsvokabel (von "Hilfe" bis "Super") getrennt ist. Ein Blick auf diesen Ausruf, und Ihr wißt, woran Ihr bei dem Produkt seid. In dem darauffolgenden Fazit steht der ausführliche Kommentar.



Michael Paul übt das Burgen-erobern mit Rampart

GELUNGENES COMEBACK
**AMAZING
 TENNIS**

Fünfzehn Jahre ist David Crane nun im Videospiegelgeschäft. Als Activision-Mitbegründer programmierte er Bestseller wie *Pitfall* (Vier Millionen Mal verkauft), *Decathlon* und den C-64-Hit *Ghostbuster*. Heute lebt Crane mit seiner Familie in Kalifornien und verbringt einen Teil seiner Freizeit auf dem Tennis-Court.

David Cranes *Amazing Tennis* bietet Euch eine große Auswahl an Schlagvarianten: Über die vier Feuerknöpfe Eures Joypads könnt Ihr harte oder sichere Aufschläge servieren, den Gegner mit einem gefühlvollen Lob austricksen oder ihn mit einem "cross"-gespielten Ball auf dem falschen Fuß erwischen. Verharrt Euer Rivale an der Grundlinie, bringt Ihr ihn mit einem kurzen Drop Shot ins Schwitzen. Gegnerische Aufschläge werden je nach Ballstellung "cross" oder die Auslinie entlang ("Long-Line") retourniert. Wie im "echten" Tennis ist Eure Beinarbeit entscheidend. Befindet Ihr Euch nicht in der richtigen Position zum Ball, ist die Flugbahn nur schwer beeinflussbar und der "verzogene" Schlag landet im Aus. Mit dem Steuerkreuz koordiniert Ihr die Richtung der kleinen Filzkugel und variiert zwischen Vor- und Rückhand. Versucht Euer Gegenüber Euch mit einem Lob auszuspielen, antwortet Ihr mit einem Volley-geschlagenen Überkopf-Smash — sauber getroffen bleibt Eurem Rivalen kaum eine Chance zur Gegenwehr.

Tretet Ihr gegen den Computer an, wählt Ihr zwischen 15 Akteuren. De-

ren Weltranglisten-Plazierungen reichen vom abgeschlagenen 509. Rang bis zum respekteinflößenden Platz 22. Beim Duell auf dem Court serviert Ihr zuerst vom unteren Bildschirmrand und blickt Eurem Sprite über die Schulter. Nach dem Aufschlagwechsel retourniert Ihr vom "Backcourt". Auch im Zweispielermodus werden abwechselnd die Ausgangspositionen getauscht ("Change Ends"). Doppelaustragungen sind nicht möglich, Euer Aktionsradius beschränkt sich auf drei Einzelvarianten.

Im Turnier müßt Ihr Euch durch die Verästelungen des Wettbewerbaums schlängeln, bevor Ihr den Pokal in Euren Händen haltet. Ein ausgeklügeltes System (genannt "Setzliste") verhindert, daß die vier Hauptfavoriten schon in den ersten Paarungen aufeinander treffen — die "harten Brocken" räumen sich also nicht gegenseitig aus Eurem Weg. Steht es zum Ende eines Satzes unentschieden (6-6), tragt Ihr die Entscheidung im Tie-Break aus. Ein Match geht über zwei Gewinnsätze.

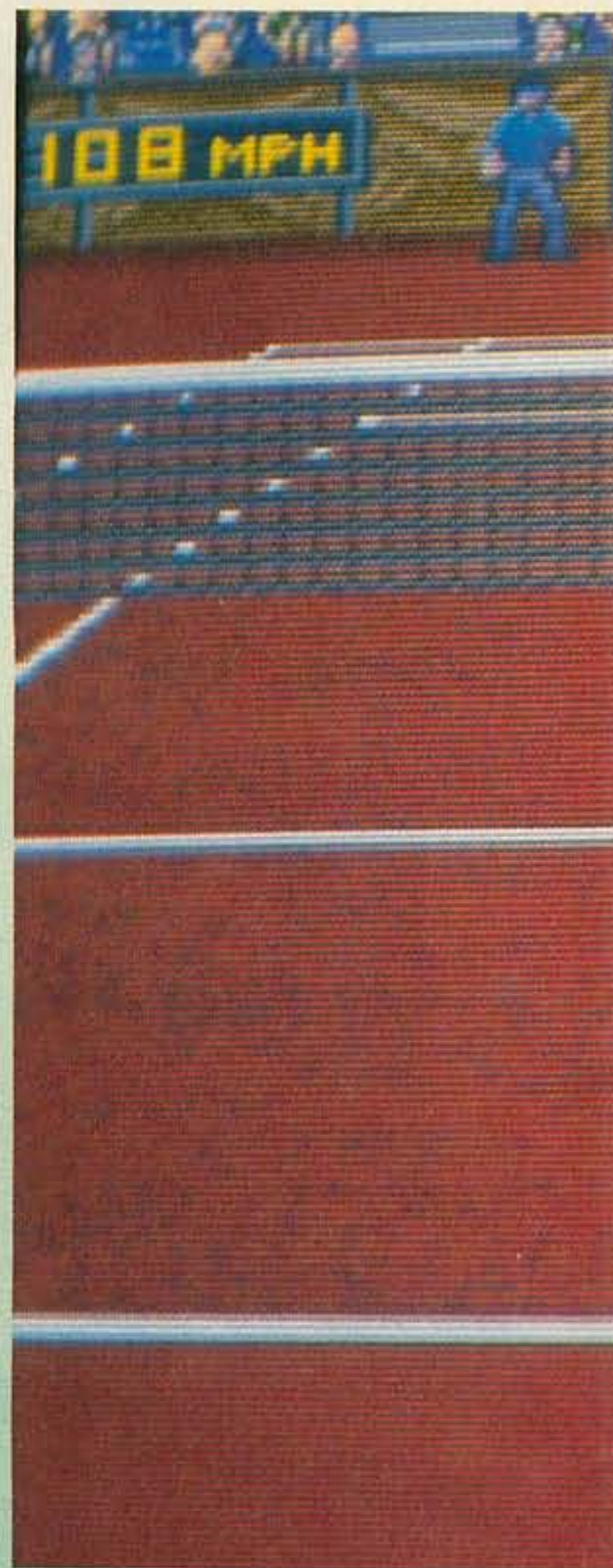
Wem das Spiel auf dem Hartplatz zu langweilig wird, kann auf einen Sand- oder Grasbelag ausweichen. Mit dem Wechseln des Platzes ändert sich auch das Sprungverhalten des Balles. Auf hartem Untergrund ist das Timing am einfachsten, während der Gras-Court den Ball beschleunigt und flach hält. Der Sandplatz bremst die Filzkugel, läßt sie aber durch das Eindringen in die weiche Oberfläche höher wegspringen.

Alle Matches werden vom weltbekanntesten Schiedsrichter Frank Hammond geleitet. Neben den Ausercheidungen kommentiert er über Sprachausgabe Punkte und Satzgewinne. Außer der Stimme Hammonds' macht sich das Publikum mit gleichbleibendem Lautstärkepegel bemerkbar — ob der Punkt durch einen Ball ins Netz oder über eine akrobatische Einlage erzielt wurde, die Applauskulisse ändert sich nicht. Ballgespränge und Aufschlaggeräusch entstammen der aus dem Fernsehen gewohnten Soundpalette.



Wow! Das Spielgefühl von *Amazing Tennis* ist einzigartig. Jeder der vier Feuerknöpfe des Super-Nintendo-Joypads wurde sinnvoll genutzt — von Überbelegung keine Spur. Wer gerne knappe Entscheidungen oder gute Schläge Revue passieren läßt, steuert mit den Links-Rechts-Tastern durch die Zeitlupensequenz.

Wer hochabspringende Bälle bevorzugt, entscheidet sich für den langsamen Sanduntergrund



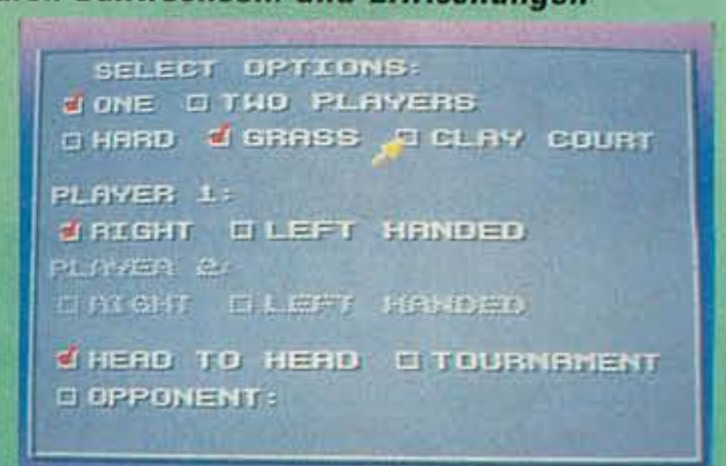
"Eis hier noch jemand?" — der nicht ausverkaufte Zuschauerblock dürstet nach spektakulären Ballwechseln und Erfrischungen



Aufmerksame Leser kernen das Titelbild bereits von unserem Tennisschwerpunkt



Flach, aber schnell gehts auf der schalldämmenden Grasfläche zu



"Links- oder Rechtshänder" — Im Optionsmenü trifft Ihr die Vorbereitungen



unglücklich gewählt: Der hintere Spieler ist benachteiligt, da er den anfliegenden Ball schlechter sieht als der Vordermann.

Außerdem läßt die Präsentation zu wünschen übrig. An mehr Spielmodi hätte David Crane ebenfalls denken sollen. Doppelpartien, Ligen und witzige Zusatz-Features fehlen total. Und trotzdem: Ich spiele *Amazing Tennis* lieber als *Super Tennis*. Die vorliegende Tennisvariante ist anspruchsvoller und optisch attraktiver. Dank kompetenter Steuerung kommen nach etlichen Partien sehenswerte Ballwechsel zusammen — und, sehr wichtig: *The better one wins*. Wer auf eine realistische Tennis-simulation wartet, darf zugreifen. Als einsteigerfreundliches Actiontennis geht *Amazing Tennis* allerdings nicht durch.

MARTIN GAKSCH

Das Sprunggeräusch des Balles wurde sauber für alle drei Bodenbeläge digitalisiert und aufs Spielgeschehen abgestimmt. Frank Hammonds Stimme tönt ebenfalls glasklar aus den Lautsprechern. Nach drei Gewinnsätzen beginnt der gute Frank aber zu nerven, denn abstellen könnt Ihr seine Kommentare nicht. Solange Ihr am unteren Bildschirmrand ("Forecourt") serviert oder retourniert, gibt es bis auf das zu breite Spielfeld keinen Grund zur Beanstandung. Befindet Ihr Euch im Hintergrund — in vielen Situationen halb vom engmaschigen Netz verdeckt — seid Ihr per-

spektivisch klar benachteiligt. Einzig das Volley-Spiel am Netz gelingt Euch auf dem "Backcourt" besser. Aber auch das kann sich ändern: Rückt Euer Gegner auf dem "Forecourt" auf gleicher Position ans Netz vor, verdeckt er Euer Sprite. Leider fehlt der beliebte Teammodus: Ihr könnt nicht zusammen mit einem Freund gegen ein Computerteam antreten, geschweige denn überhaupt ein Doppel austragen. Außerdem fehlt ein für den Turnierbetrieb sinnvolles Paßwort: Jeder der sein Super Nintendo abschaltet, scheidet aus.

MICHAEL PAUL



Der Bits & Bytes-Haudegen David Crane hat's nicht verlernt. Sein *Amazing Tennis* bietet Qualitäten, die *Super Tennis* schmerzlich vermissen läßt. Die Animationen der Tenniscracks (unübersehbar von André Agassi inspiriert) sind famos, die Ausholbewegungen und Ballflugbahnen äußerst realistisch. Tenniserfahrene Videospieleler wissen die ausgeprägte Realitätsnahe zu schätzen. Allerdings hat David damit einige Mankos in Kauf genommen. So ist die Perspektive

AMAZING TENNIS SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Absolute
TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 15 Computergegner,
3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
und Profis

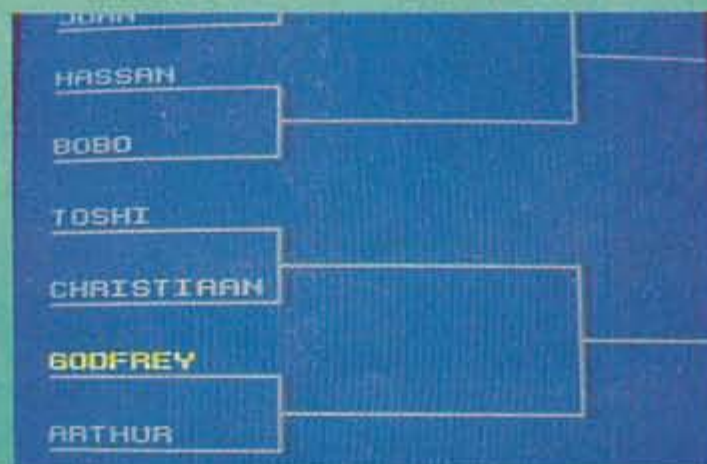
CA.-PREIS: 140 Mark

56%
GRAFIK
26%
MUSIK
54%
SOUNDEFFEKTE

74% SPIELSPASS



Auf dem Hartplatz ist das Timing am einfachsten zu erlernen.



Beim Turnier kämpft Ihr Euch durch den vielästigen Wettbewerbsbaum



Frauenschwarm André Agassi diente den Grafikern als lebendige Vorlage

ACTION FÜR GÖTTER
ACTRAISER

Endlich legt Enix die englischsprachige Version der spektakulären Actionsimulation *Actraiser* vor. Eure Spielfigur ist ein ganz normaler Gott, der einen Kontinent mit Menschen zu besiedeln hat. Leider leben dort schon Monster. Ihr beginnt das Spiel in Eurer mobilen Wolkentempel, wo sich Euch ein splitteracktes Engelchen als treuer Gehilfe vorstellt. Der geflügelte Nackedei erklärt Euch die Bedienung der Menüs und weiht Euch in die bevorstehenden Aufgaben ein — im Simulationsmodus führt er dann sämtliche Befehle aus, die Ihr ihm gebt. Bevor sich Menschen in einem der sechs Länder niederlassen können, müßt Ihr vom Himmel herabsteigen und die weltliche Aufgabe der Monstermüllabfuhr übernehmen. Dies ist zweimal pro Land nötig: Einmal vor der Besiedlung und einmal, um die Entwicklung der Hauptstadt voranzutreiben. Im Actionmodus nehmt Ihr ritterliche Gestalt an und drescht mit einem Zweihänder auf die anrückenden Monsterhorden ein. Habt Ihr einen der abwechslungsreichen Monster-Level gesäubert, tretet Ihr vor einen Endgegner, der Euch, genau wie alle anderen Monster, an die Hitpoints will. Besiegt Ihr ihn, beginnt die Besiedlung der eroberten Provinz: An der Stelle, wo Ihr das Land betreten habt, steht plötzlich ein Tempel, vor dem ein Männlein und ein Weiblein erscheinen. Mittels eines Gebets machen die Untertanen ihrem Ärger Luft: Sie wollen Büsche mittels Blitzschlag beseitigt sehen, Wüsten sollen durch Regen urbar gemacht werden, schneebedeckte Landstriche sind durch Sonnenschein aufzutauen und dergleichen mehr. Für einen Gott sind das natürlich alles kleine Fische: Mittels Menü entfesselt Ihr die nötigen Naturgewalten. Damit ist's jedoch nicht getan. Auch nach der Vernichtung des jeweiligen Endgegners sind in jedem Land noch einige Monstergeneratoren aktiv. Daraus flattern allerlei Monster, die Eure Bevölkerung

empfindlich dezimieren. Gott sei Dank ist Euer Engelchen mit Pfeil und Bogen gerüstet und ein vortrefflicher Monsterjäger. Mittels eines weiteren Menüpunktes dirigiert Ihr die Ausdehnung der Stadt zu den Monstergeneratoren. Diese werden dann von der Bevölkerung versiegelt. Sind alle Monstergeneratoren geschlossen, folgt gewöhnlich die zweite Actionsequenz. Danach sind die Leuten meist zufrieden und lassen Euch in Ruhe. Da die Zahl Eurer Hitpoints jedoch direkt von der Einwohnerzahl abhängt, empfiehlt es sich, die Städte möglichst gut auszubauen. Hier hilft ein Erdbeben: Nachdem die zerbrechlichen Holzhütten eingestürzt sind, entstehen Steinhäuser mit mehr Wohnraum. Die Bewohner nehmen aber nicht nur, sie geben auch: Werden bei der Besiedlung magische Gegenstände gefunden oder Fähig-

keiten erlernt, übernehmt Ihr sie in Euer Opfergabenrepertoire. Besonders nützlich sind Zaubersprüche und Magiepunkte, die Euch in den Actionsequenzen das Leben erleichtern. Einige Opfer müßt Ihr an Völker in anderen Ländern abtreten, um deren Entwicklung zu fördern. Sind alle Länder besiedelt und alle Aufgaben gelöst, tretet Ihr noch einmal gegen die Hälfte der Endgegner an. Wer Eroberungen, Strategie und Städtebau haßt, darf *Actraiser* übrigens auch im Prügelmodus durchspielen — für den verschwundenen Simulationsmodus entschädigen zähkere Monster. Eine deutschsprachige Version ist übrigens schon im Anmarsch.

SUPER

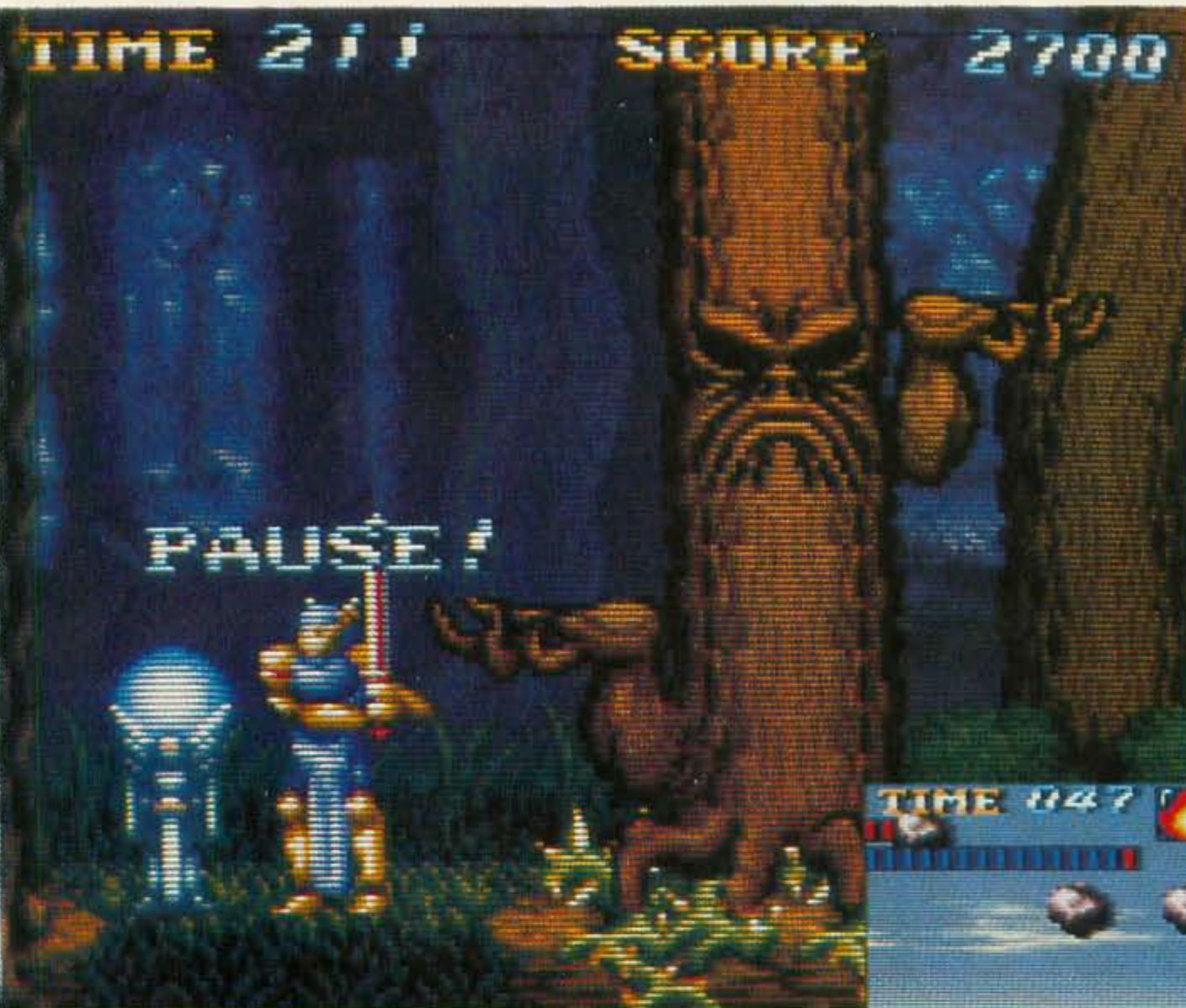
Actraiser ist eines der wenigen Module, mit dem Ihr Euch nächtelang beschäftigen könnt. Die abwechslungsreiche Gestaltung durch den Wechsel zwischen Strategiesequenzen und prügelastiger Jump'n'Run-Action garantiert ein neues Spielerlebnis. Zum einen seid Ihr der schöpferisch veranlagten *Sim-City*-Engel, zum anderen schlagt Ihr Euch mit dem Schwert durch grafisch imposante Fantasy-Landschaften. Ein besonders großes Lob gebührt dem Drumherum: Im



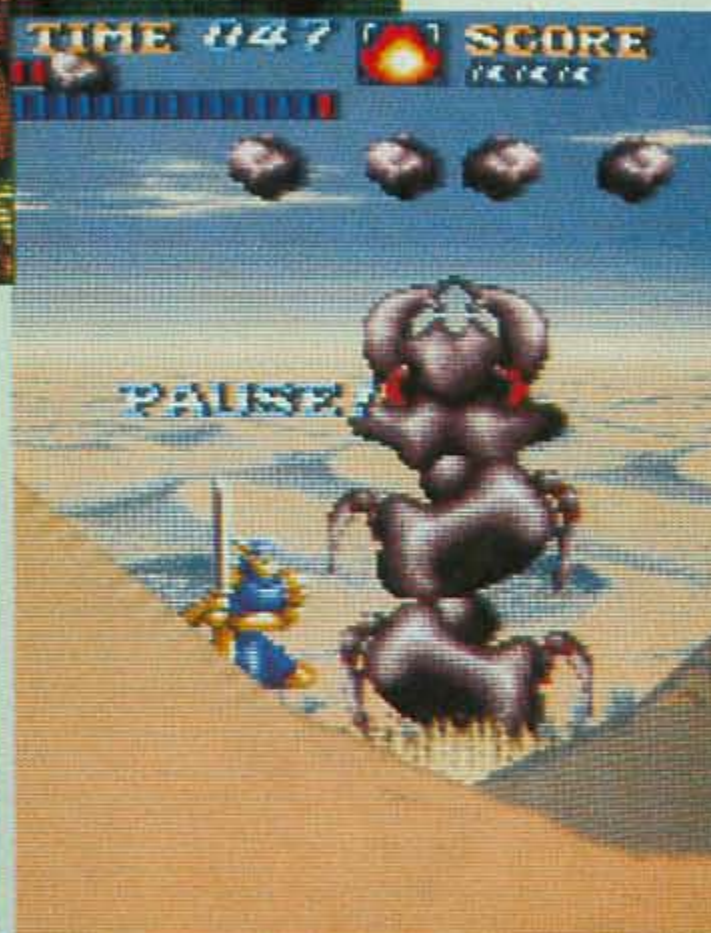
Von Eurem Wolkentempel aus überblickt Ihr den Kontinent



Vor dem finalen Obermottz besiegt Ihr nocheinmal die Hälfte aller Endgegner



In solch formschönen Statuen verbergen sich nützliche Extras



Ein überdimensionaler Ameisenlöwe gibt einen prima Endgegner ab



Die Bevölkerung versiegelt einen Monstergenerator



Das Städtewachstum steuert Ihr mit dem Engelchen



Für göttliche Aktionen stehen Menüs zu Verfügung

Himmel lassen sich Spielstände abspeichern und -Parameter verändern, außerdem könnt Ihr Euch das Bebauungsland von weit oben ansehen oder die ganze Insel beäugen. Obwohl die Motivation nach einmaligen Durchspielen spürbar nachläßt, gehört *Actraiser* zur Eliteklasse auf dem Super Nintendo — vor allem musikalisch.

ANDREAS KNAUF

Super

Obwohl *Actraiser* zu den ersten Super-Nintendo-Spielen gehörte (und so schon knapp zwei Jahre alt ist), hat die Mischung aus Action und Strategie wenig an Reiz verloren. Einzeln betrachtet sind



Euer Schwert erzeugt nur beim Endkampf magische Wellen

die beiden Spielkomponenten eher mittelmäßig, zusammen erzeugen sie jedoch viel Abwechslung und eine gewaltige Motivation. Wer läßt sich nicht gerne als Gott verehren?

Die Grafik nützt das Super Nintendo zwar nicht voll aus, vermittelt aber gerade in den Prügelszenen eine göttliche Stimmung. Der Simulationsmodus läßt keine Hektik aufkommen und dient eher der konstruktiven Entspannung zwischen den Gefechten. Bevor Ihr Euch ins Monstergemetzel stürzt, solltet Ihr den Spielstand abspeichern, um einen guten Rücksetzpunkt zu haben — dann juckt's Euch nicht, wenn Euch die Bösewichte den Garaus machen (kommt durch den hohen Schwierigkeitsgrad öfters vor). Musikalisch ist das Modul ein Genuß: Die perfekt umgesetzten Klassikthemen gehen sofort ins Ohr. *Actraiser* gehört in jede Super-Nintendo-Sammlung. **JAN BARYSCH**

ACTRAISER SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Enix

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 140 Mark

79%

GRAFIK

88%

MUSIK

61%

SOUNDEFFEKTE

86% SPIELSPASS



ADVANCED CONFRONTATION



Eure Truppen manövrieren auf Hexfeldern

Wer bei *Advanced Military Confrontation* mit modernem Kriegsgerät hantiert, muß sich durch japanische Anleitung und Menüs kämpfen. Wie beim (komplizierteren) Mega-Drive-Gegenstück *Advanced Military Commander* schlagt Ihr einzelne Schlachten oder spielt eine komplette Kampagne. Mittels Cursor und Menüs steuert Ihr Panzer, Flugzeuge und Infantristen über eine scrollende Hexfeldlandkarte. "Zone of Controls" verhindern, daß Ihr durch feindliche Truppen hindurch braust, Erfahrungspunkte simulieren die Lernfähigkeit Eurer Einheiten. Außerdem gibt's verschiedene Bodentypen, Fernschüsse und Fahrzeugreparaturen. Statusbildschirme sorgen zumindest bei Spielern mit Japano-Durchblick für klare Verhältnisse. Um die Wartezeiten (bis zu zehn Minuten) in Grenzen zu halten, blieben Elemente wie Wetter oder Auf- und Umrüsten von Fahrzeugen auf der Strecke.

ADVANCED MILITARY CONFLICT SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: System Soft
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, Levelanwahl, Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

49%
GRAFIK
52%
MUSIK
51%
SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS

ACROBAT MISSION



Erst trist, dann öde, zum Schluß langweilig...

Seit einigen Wochen häufen sich die Ballerspiele für Nintendos 16-Bit-Maschine. Ein weiterer Beitrag zu den Themen Vertikal-Scroller, Extrawaffen und Obergegnern wird von Teichiko geliefert. Nur die Gegner machen sich bei *Acrobat Mission* recht rar — selten gibt's mehr als eine Handvoll Feinde zu sehen. Ihr spielt einen Kampfpiloten, der die Menschheit mit seinem Raumschiff gegen mysteriöse Angreifer aus dem All verteidigt. Der Schwierigkeitsgrad ist verstellbar, große Unterschiede zwischen Easy und Hard werdet Ihr jedoch nicht feststellen.

Selten habe ich ein kümmerlicheres 16-Bit-Spiel gesehen. Schwache Grafiken mit kleinen Ruckeleinlagen, ständige Wiederholungen und kaum Effekte: Da weiß man, was man nicht hat. Zum Glück wird uns eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland erspart bleiben.

INGO ZABOROWSKI

ACROBAT MISSION SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Teichiku
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

37%
GRAFIK
52%
MUSIK
23%
SOUNDEFFEKTE

37% SPIELSPASS

TIEFSCHLAG

SUPER DOUBLE DRAGON



Double Dragon wird langsam fad

Jetzt tummeln sich bald alle prominenten Spielehersteller Japans auf dem Super Nintendo. Tecmo ist neu im Reigen der Lizenznehmer und setzt den dritten Teil der erfolgreichen Prügelserie *Double Dragon* um. Neu ist jedoch nicht nur das "Super" im Titel, sondern auch die meisten der sieben Levels. Die Story jedoch nicht: Im New York des 20. Jahrhunderts herrscht Krisenstimmung, ein bössartiger Superdespot macht vor nichts und niemanden halt. Nur der bzw. die muskulösen Jünglinge in Jeans und T-Shirt können dem verbitterten Bösewicht das Gesicht demolieren. Von Diplomatie haben die beiden noch nichts gehört: Dem einen Gegner setzen sie die Faust aufs Auge, der andere wird mit einem gutgezielten Tritt gefällt. Zur "Auflockerung" sammeln sie Extrawaffen ein, mit denen sie noch wirksamer auf die Feinde eindreschen: Spendable Gegner hinterlassen Messer, Nunchakkos (japanische Schlagstöcke) und andere Prügelinstrumente. Noch mehr Stimmung kommt im "Duett" auf: Der zweite Spieler kann sich jederzeit einschalten und mitprügeln — wobei Ihr Euch auch gegenseitig eins überziehen könnt.

na ja

Nach mehreren Ausflügen auf NES und Master System, Game Boy und Mega Drive versohlen die unbarmherzigen Lee-Brüder auch die Super-Nintendo-Böse-

wichte. Leider ist *Super Double Dragon* eine weitere Fließbandproduktion, die sich anscheinend nur aufgrund des Namens verkaufen soll. Mein erster Kritikpunkt ist die komplizierte Steuerung, dicht gefolgt von miserabler Grafik, sparsamen Animationen und unterdurchschnittlicher Musik. Da suchen selbst eingepügelte Automatenfans das Weite. ANDREAS KNAUF

SUPER DOUBLE DRAGON SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Tradewest
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

47%
GRAFIK
59%
MUSIK
40%
SOUNDEFFEKTE

53% SPIELSPASS

TEST**SCHLAFFE UMSETZUNG**
FACEBALL 2000

Im "Split-Screen" tretet Ihr gegeneinander an

Nach zahllosen Labyrinth-schlachten auf dem Game Boy, wandelt Ihr jetzt auf dem Super Nintendo in *Faceball 2000* durch die unscheinbaren Räumlichkeiten und eröffnet das Feuer auf alles, was sich bewegt. In der Cyber-Zone kämpft Ihr Euch durch 41 stressige Level, bis Ihr den Master Smiloid zum Finale gegenübersteht. Wenn Ihr auch den Oberbösewicht aus dem Verkehr zieht, werdet Ihr mit dem Cyber-Zone-Champion-Titel belohnt. Zwischen den Labyrinthwänden lauern Euch hinterhältige Grinsgesichter auf: Der Rover tritt vorzugsweise im Rudel auf und metzelt Euch blitzschnell nieder. Langsam, aber kraftvoll ist der Turkey — er schleicht sich klammheimlich von hinten ran. Harmlos dagegen tritt der Shootme auf: Er steht entweder regungslos als Zielscheibe herum oder rührt sich nur sporadisch. Im Zweispielermodus jagt Ihr Euch gegenseitig durch eine Auswahl von 16 Arenen. Um etwas mehr Abwechslung ins Duell zu bringen, ladet Ihr ein paar Smiloids mit ins Labyrinth ein.

gelbst

Ein Labyrinthspiel sollte für das 3-D-starke Super Nintendo kein Problem sein. Die Programmierer von *Faceball 2000* haben den 3-D-Chip übersehen oder seine Zoomfähigkeiten kaum genutzt, denn Gegner und Wände ruckeln Euch dezent entgegen. Zieht Ihr

alleine durchs Labyrinth, artet Euer Ausflug schnell in Langeweile aus. Der Zweispielermodus dagegen hält auch längere Zeit bei Laune — vorausgesetzt, Ihr habt einen "lächelnden" Mitspieler zur Hand. Die Super-Nintendo-Version von *Faceball 2000* ist für Konsolenverhältnisse spärlich, nur der Duellmodus motiviert zu schadenfrohem Grinsen. **MICHAEL PAUL**

FACEBALL 2000
SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Bullet Proof

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

32%
GRAFIK39%
MUSIK17%
SOUNDEFFEKTE**59% SPIELSPASS****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.: 030-69 121 56 Fax: 030-69 1 38 38

MEGABOINK**MEGA DRIVE****SUPER NES****NEO - GEO****PC ENGINE****GAMEBOY****PLATINEN****LADEN :**

Mo,Mi,Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

VERSAND :

Mo,Mi,Fr : 14.00 - 20.00

Di, Do : 18.00 - 20.00 Uhr

MEGABOINK

Prüfeninger Weg 9

8401 PENTLING (Regensburg)

FAX : 0941-949325

tel. 0941 - 998376**RUFT JETZT AN !!!****FUNWARE**

Tel 0512-492626

Fax 0512-361442

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

AUSTRIA's NO.1

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielektor für euch zu präsentieren.

Wir führen Grundgeräte & Spiele sowie jede Art von Zubehör für folgende Systeme:

Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Turbo Graf, PC Engine, NEO GEO sowie MS DOS & Amiga.

Visa, Master, Eurocards welcome

SUPER NES NEWS : Super Star Wars, Gunforce, Super Double Dragon, NCAA Basketball (Dunk Shot), Mario Kart Race, Axelay, Mystical Quest ...
MEGA DRIVE NEWS : Sonic 2, Ninja Gaiden, Steel Talons, CD Thunder FX
GAME BOY NEWS : Mario World 2, ...
(News bei Druck teilweise noch nicht lieferbar)**AKTION : Zu JEDEM deutschen SUPER NINTENDO SET gibt's I UNIVERSAL ADAPTER GRATIS !**

Mit dem Universal Adapter könnt Ihr auf ALLEN Super NES ALLE Spiele spielen !!! Damit müsst Ihr nicht mehr warten, bis es die neuesten Spiele auch für euer deutsches Super Nintendo gibt !!!

Attraktive Händlerkonditionen !!! Überzeugen Sie Ihre Kunden mit Ihrer Aktualität und Preisgestaltung !!!

VIDEOGAMES*

* Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

SUPER NES • GAME BOY
MEGA DRIVE • PC-ENGINE**3000 HANNOVER 1**

Raiffeisenstraße 16 • Telefon 05 11/31 86 49

SN: Grundgerät am.	359,-	MD: Mic+Mac	99,-
Sup. Starwars	119,-	Sonic 2	99,-
Space Megaforce	119,-	Batman 2	99,-
SS Mystic Quest	129,-	Superman	99,-
Q-Bert	119,-	Rampart	99,-

DA ISSER WIEDER! SONIC 2

Der fiese Doktor Robotnik ist auferstanden und hat erneut alle kleinen Tierchen in mordlustige Maschinenwesen verwandelt. Zwei Tierchen sind der Verwandlung entgangen: Sonic, der Igel und Tails, der kleine Fuchs. Spielt Ihr alleine, steuert Ihr Sonic, während Tails automatisch sein Bestes gibt, um Euch auf den Fersen zu bleiben. Im "Miteinander"-Modus greift der zweite Spieler zum Joypad und steuert Tails als Sonics Partner über denselben Bildschirm. Der Scrolling-Ausschnitt richtet sich dabei nur nach Sonics Position: Bleibt Tails zurück, holt er den Power-Igel auf dem Luftweg selbständig wieder ein. Drohen gefährliche Passagen, laßt Ihr den Fuchs voraus-eilen — denn der Kleine hat unbegrenzt Leben. Im "Gegeneinander"-Modus spielt Ihr auf einem horizontal geteilten Bildschirm. Jeder Spieler versucht mit mehr Ringen und vor dem Gegner das Level-Ende zu erreichen. Die Extramonitore enthalten hier meist Fragezeichen — Überraschungen sind garantiert. Die neugestalteten Bonusstufen gibt's in diesem "Gegeneinander"-Modus als eigenen Level: Erreicht Ihr im Einspielermodus eine Rücksetzpunktmarkierung (im Konsolen-Slang kurz "Ampel" genannt) und besitzt 50 Ringe, werdet Ihr in eine 3-D-Hochgeschwindigkeits-Bobbahn teleportiert, in der Ihr möglichst viele Ringe aufammelt. Erreicht Ihr die geforderte Anzahl, gibts eine "Chaos Emerald".

An Sonics Angriffstaktik hat sich nichts geändert, Feinde werden in bewährter Manier durch eine Kesse Rolle zerhopst. Steuert Ihr Tails, benutzt Ihr dieselbe Technik. Von Tails hat Sonic auch eine neue Taktik gelernt: Die "Super-Dash"-Angriff. Dazu lenkt Ihr nach unten und drückt eine Taste. In eine Staubwolke gehüllt verwandelt sich Eure Spielfigur in eine Kugel, die rasendschnell auf der Stelle rotiert. Die Geschwindigkeit läßt sich durch schnelles Triggern steigern. Laßt Ihr das Steuerkreuz los, zischt Ihr mit Turbo-Speed auf und davon. Den "Super Dash" setzt Ihr ein, um Feinde niederzurollen oder um die Wände hochzugehen.

Durch zehn abwechslungsreiche Zonen müßt Ihr rennen, kugeln und springen — am Ende einer Zone wartet Professor Robotnik mit einer neuen Kampfaktik auf. Wie im ersten Spiel gibt's wieder Loopings, Rohrpoststrecken, Sprungfedern, Schleichwege und Unterwasserpassagen. Neu sind "Korkenzieher"-Loopings, "echte" Flipper-Level, Strecken über den Wolken, Lianen und Schraubgewinde als Lifte. Die Feindpalette ist ebenfalls neu durchgestylt. Bemerkenswert ist die "Casino Night Zone". Nachdem die "Marble Zone" aus dem ersten Teil durch ihre vielen Bumper den Spitznamen "Flipperlevel" erhielt, haben die Entwickler diesen Gedanken nun voll ausgebaut. Die Casino-Night-Zone ist mit allem ausgestattet, was zu einem ordentlichen

Flipper gehört: Puschen, Bumper, Abschußfedern zum Aufziehen, Bonusfallen, und "Pins" zum Abräumen. Neu ist auch die Continue-Regelung: Erspielt Ihr am Level-Ende einen Ringbonus von über 10000 Punkten, gibt's ein Continue. Bonusigel erhaltet Ihr wie gehabt aus den herumstehenden Extramonitoren und nach jedem hundertsten Ring.

Super

Altbewährtes polierten die Entwickler gekonnt mit einigen neuen Spielelementen auf. Die meisten Feinde sind neu und attackieren Euch mit ungewohnten Manövern; aber auch alte Bekannte (mit leicht geändertem Aussehen) haben ein Come-Back. Die neuen Hintergründe sind schön gezeichnet und scrollen teilweise in vielen Parallaxeebenen. Leider ist Sonic im Sprung nicht mehr so gut zu dirigieren wie im ersten Teil. Die Zugabe einer zweiten Figur ist als Erleichterung im "Miteinander"-Modus sinnvoll. Auf dem Split-Bildschirm (im "Gegeneinander"-Modus)

Der Zweispielermodus spielt sich auf einen Interlace-Split-Bildschirm ab.



Mit der Super-Dash-Angriff beschleunigt Ihr aus dem Stand



In der genialen Casino-Night-Zone wird bis zum Zeitlimit geflippet



Mit zehn Zonen ist Sonic 2 länger als der erste Teil



In der 3-D-Bonusstufe sammelt Ihr Ringe



tummelt sich jedoch das einzige echte Ärgernis von *Sonic 2*: Die Grafik mußte via Interlace-Modus auf die halbe Höhe zusammengestaucht werden, damit ein zweites Spielfeld mit allen Details Platz hat. Leider trüben das nervige Flimmern und die gestauchten Figuren den Spaß am Zweispielermodus. Außerdem beginnt das Mega Drive durch den verdoppelten Rechenaufwand sogar böse zu ruckeln — von Speed keine Spur mehr. Einen brauchbaren Zweispielermodus für ein grafisch aufwendiges und schnelles Jump'n'Run zu entwickeln ist anscheinend

nicht möglich. Spielt Ihr *Sonic 2* auf einer Importkonsole, halten sich diese technischen Mängel jedoch in Grenzen. Bei der Musik haben sich die Programmierer kräftig ins Zeug gelegt. Zum Spiel werden fetzige Tracks geliefert, die gut ins Ohr gehen und das rasante Geschehen poppig untermalen. Die Sondereffekte sind größtenteils vom Vorgänger übernommen. Ebenfalls altgedient sind der Titelsong und die Jingles zwischen den Levels. Kenner des ersten Teils werden sich dennoch nicht langweilen, da der Schwierigkeitsgrad etwas höher angesetzt wurde. *Sonic 2*

ist ein würdiger Nachfolger des Igelklassikers *Sonic the Hedgehog*.
JAN BARYSCH



Sonic 2 ist eine Bilderbuchfortsetzung: Spielablauf, Grafikstil und Steuerung sind nahezu 1:1 vom Vorgänger übernommen und machen Sonic-Fans den (Wieder-)Einstieg leicht. Dezent Neuerung (Sonics Dash-Attack und der Side-Kick "Tails"), sowie komplett neugestaltete Fantasy-Welten sorgen für Abwechslung und Überraschungsmo-

mente. Ich fand die Fortsetzung kurzweiliger als den Vorgänger, bei dem sich einige Level-Abschnitte wiederholten oder durch Monotonie langweilten. Nur die psychedelische Bonusrunde gefiel mir am ersten *Sonic* besser — mit dem neuen 3-D-Level versuchte Sega scheinbar eine Domäne des Super Nintendos zu stürmen.

Schade jedoch um den Zweispielermodus, der in kläglichem Flackern und lahmen Bewegungen versumpft. Der "Miteinander"-Modus ist auch nicht das Gelbe vom Ei: Der Tails-Spieler hat keine Möglichkeit sich in die Hochgeschwindigkeitsaction einzufinden, da er vom Scrolling einfach überrollt wird. Ein paar tapfere Bewegungen, dann ist *Sonic* wieder allein auf dem Bildschirm, während der Mitspieler auf den säumigen Tails wartet.

WINNIE FORSTER

SONIC 2

MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

82%

GRAFIK

80%

MUSIK

70%

SOUNDEFFEKTE

83% SPIELSPASS



Ein neuer Grafik-Gag: der Salto-Mortale



Habt Ihr 50 Ringe, steht die Bonusstufe offen



Der Looping hat einen Bruder: der "Korkenzieher"

FIRE AND FORGET LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts hat schon mit *Desert Strike* (Test in VIDEO GAMES 6/92) einen waffenstarken Hubschrauber in die Wüste geschickt. Damals galt's im Irak aufzuräumen, jetzt geht es in der Libyschen Wüste zur Sache.

Ihr bestiegt wahlweise einen LHX- oder einen Apache-Helikopter. Zuerst entscheidet Ihr Euch für einen der fünf Schwierigkeitsgrade und wählt Eure erste Mission. Bei den Aufträgen wird Euch ein Startplatz, ein oder mehrere Ziele und ein Landeplatz angegeben. Zu Beginn müßt Ihr eine Artilleriestellung ausschalten, einen abgestürzten Piloten einsammeln oder eine Konvoi stoppen. Ready for Take Off? Dann dürft Ihr aufsteigen in den dreidimensionalen Vektorgrafikhimmel. Die Standardsicht läßt Euch nach vorne aus dem Cockpit blicken. Im Cockpit befinden sich auch alle wichtigen Instrumente: Kompaß, Höhenmesser, Zielsucher, Radar, Waf-

fenselektor und Zielkamera. Sobald Ihr Eure Flughöhe erreicht habt, schwenkt Ihr mit Hilfe des Kompasses und der Hilfspfeile auf Euer Zielgebiet ein. Eine zusätzliche Orientierungshilfe bietet eine Karte, die Ihr durch



Solange ein Ziel im Sichtbereich ist, wird es verfolgt



Der schnittige LHX Helikopter ist einfach zu fliegen

Drücken der START-Taste einblendet. Ist die Karte auf dem Bildschirm, könnt Ihr eine andere Ansicht wählen. Entweder Ihr verfolgt Euren Flug durch eine Kamera hinter Euch, aus der Sicht des Angriffsziels oder sogar aus der Sicht Eurer abgefeuerten Raketen. Als Bewaffnung stehen Euch eine Bordkanone, Sidewinder-Luft-Luft-Abwehrraketen und Hellfire-Luft-Boden-Raketen zur Verfügung. Jedes Waffensystem ist mit einer automatischen Zielerfassung ausgerüstet. Egal ob Panzer, Bunker oder friedliches Kamel, alles muß gnadenlos in den Wüstensand gebombt werden. Euch bleibt dabei nur der Feuerknopf zu drücken. Bei Beschuß der gegnerischen

Projektilen streut Ihr automatisch Flares und Chaffs (das sind Köder, die feindliche Raketen anlocken). Am sichersten ist es, die Radarfahrzeuge und SAM-Werfer sofort auszuschalten. Nach jeder Mission erhaltet Ihr einen Code: So gehen die gesammelten Auszeichnungen nicht verloren, wenn Ihr das Mega Drive ausschaltet.

geht so

Schon die ersten Flugmanöver begeisterten mich durch pfeilschnelle Vektorgrafik, die durchgehend rasantes Fluggefühl vermittelt. Der Schwerpunkt von *LHX Attack Chopper* liegt bei der 3-D-Action, nicht bei der Simulation realistischen Flugverhaltens. So knattern auch Anfänger ohne Schwierigkeiten durch den blauen Himmel. Euer Blick ruht dabei meist auf der Zielkamera, der Daumen bleibt am Abzug. Tauchen Feinde auf, wird losgeknallt — viel Abwechslung bieten die Missionen nicht. Gut gelungen ist die Anleitung, die eine ausführliche Beschreibung der beiden Hubschraubertypen und eine Zusammenfassung aller Waffensysteme beinhaltet. Wieso man jedoch nur als Kampfpilot einen Videospiel-Hubschrauber besteigen kann, will mir nicht in den Kopf. Wer nichts gegen Söldner hat, bekommt jedoch ein unterhaltsames 3-D-Spektakel.

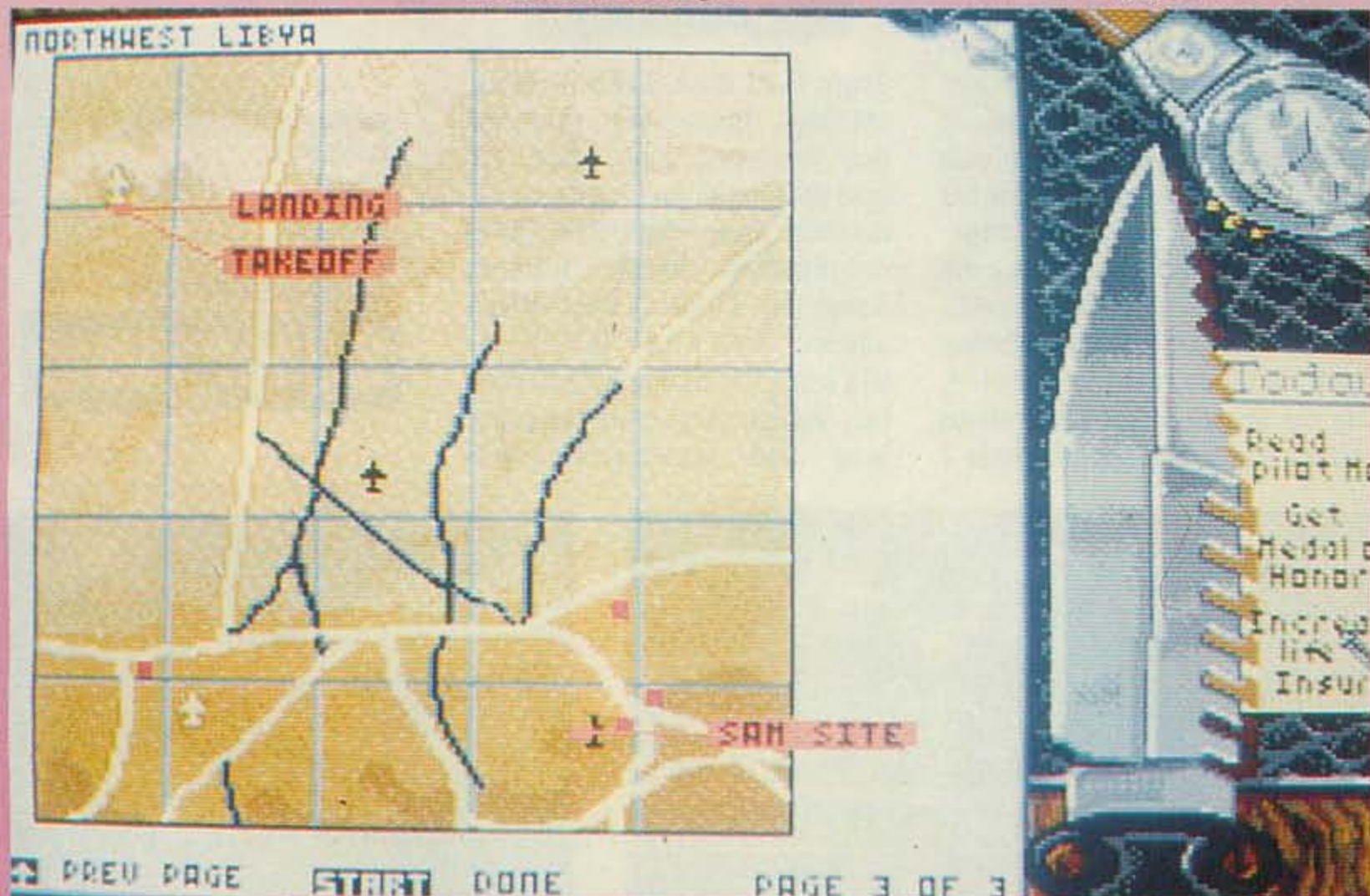
STEPHAN ENGLHART



Außenansichten sorgen für stimmungsvolle Flugaufnahmen



Vor dem Abflug müßt Ihr Eueren Auftrag genau lesen



Auf der Karte seht Ihr Euer Einsatzgebiet und die zu erreichenden Ziele

LHX ATTACK CHOPPER MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 2 Hubschrauber,
5 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

69%
GRAFIK
17%
MUSIK
60%
SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

PALMEDES



NIX FÜR WEICHE BIRNEN

...Heiße Socken gibt's beim Zocken!

Hauptsache Kopf und Daumen bleiben cool und der Gameboy in der richtigen Position, um bei diesem actionreichen Geschicklichkeits- und Denkspiel Höchstleistungen zu vollbringen.

Es müssen Würfel, die in unterschiedlicher Reihenfolge und Punktwerten herunterfallen, entweder abgeschossen oder in bestimmten Sequenzen unten angeordnet werden. Mehrere Spielvariationen. Für einen Spieler oder mit Game Link als Wettkampfverson.

TAKARA
im Vertrieb von Mitsui



PALAMEDES – GEHT DEM GAMEBOY AUF DIE NERVEN.

Klingt einfach, was? Isses aber nicht.

OPERATION FEENFREI TALMIT'S ADVENTURE

Gepriesen sei Lord Coni! Er einte das Land, in dem sich jetzt friedlich seine Untertanen tummeln. Aus Dankbarkeit errichtete ihm seine Ergebenen einen gigantischen Vergnügungspark. Vor seinem Tod setzte der Herrscher vier Feen ein, um die Anlage zu bewachen. Aber, o Schreck, o Graus: Die zauberhaften Flatterfrauen hat der König Maulwurf, der Regent der Unterwelt, entführt. Sein Plan ist's, auch die lichte Seite der Welt unter sein Joch zu zwingen. Der tapfere Prinz Talmit zaudert nicht, den Schurken in seine Schranken zu weisen.

Talmit's Adventure präsentiert sich als Mario-inspiriertes Jump 'n Run: Vier umfangreiche Welten scrollen in alle Richtungen; es wird kräftig gelaufen, gesprungen, geflogen und gewarpt. Die vier Hauptabschnitte gliedern sich in je sieben Segmente, insgesamt fordern Euch also 28 Spielstufen. Sobald Ihr das letzte Leben verloren habt, erhaltet Ihr das Paßwort der zuletzt gespielten Stufe. Um dieses traurige Ende zu vermei-

den, habt Ihr einige Tricks auf Lager. Viele der bösen Feenfänger lassen sich vom Bildschirm verscheuchen, indem Ihr auf sie springt oder einfach von oben auf sie herabplumpst. Das erfordert allerdings präzises Sprungtiming. Einfacher geht es mit der Gei-



Schwingen tragen Euch durch den Himmel



Die witzigen Comic-Figuren machen Freude

sterpeitsche: Sammelt Ihr ein bestimmtes Extra, folgen Eurem Helden bis zu acht gespenstische Schatten. Drückt Ihr nun den B-Knopf, beschreibt die Geisterkette um Euch einen Kreis und zerbröselt alles, was sie berührt. Ebenso nützlich ist diese unheimliche Waffe, um Gegenstände einzusammeln. Denn Euren Weg pflastern delikate Leckereien aller Art: Eis, Hot Dogs, Pommes — eben alles was es auf einer Kirmes zu kaufen gibt. Eingesackt wandeln sie sich in Punkte um. Außerdem gibt's Extrakisten: Öffnet sie, und Ihr erhaltet Flügel, Bonusleben und Peitschenverlängerungen. Die Schwingen tragen Euch bei einem Sprung über die ganze Höhe und Breite des Bildschirms. Wer ge-



Die Prinzessin in der Hand des Rattengesichts



Je nachdem wo Ihr die Scheibe durchspringt, gibt's Punkte

nau hinguckt, erspät an manchen Stellen im Spiel eine Feder mit Stahlkugel oder ein Faß. Bringt Ihr diese Geschosse richtig in Schwung, überwalzen sie, was sich ihnen in den Weg stellt. Die eleganteste Fortbewegungsmethode bieten Euch die Warpzonen. Sie funktionieren wie Teleporter und transportieren den geplagten Helden direkt in entlegene Abschnitte.

geht so

Der Spielverlauf reiht gute inhaltliche und grafische Ideen aneinander. Kunterbunte Farbtupfer werden nur so auf den Bildschirm gekleckst. Leider sind die Farbkombinationen oft so knallig und unharmonisch, daß sich Ästheten unter den Videospielelern grausend abwenden. Auch die zahlreichen Monster sorgen für Abwechslung. Trotzdem kam bei mir keine rechte Stimmung auf: Zum einen hapert's an entscheidenden Feinheiten (übergenaue Kollisionsabfrage, störendes Ruckeln bei Objektansammlungen), zum anderen am Leveldesign. Die Details wirken lieblos zusammengeschustert, eine stimmige Ordnung vermißte ich bis zum letzten Level. Talmit's Adventure ist ein Modul mit gutem Ansatz, das mich wegen dieser Mängel trotzdem nicht überzeugen konnte.

STEPHAN ENGLHART



Die Feder ist gespannt. Tretet Ihr zur Seite, rollt die Kugel los.

TALMIT'S ADVENTURE MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Namcot

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

56%
GRAFIK

61%
MUSIK

63%
SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

POWER GAMES

GAME BOY SUPER NES NES



TOPGEAR



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE and BUGS BUNNY BLOW OUT. Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.
SNOOPY. Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.
MICKEY MOUSE. Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.



Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH
Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 - 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 - Fax: 040/3 56 08-213 - Tlx: 216 1931 mit d



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

KILLING FOR CASH

SUPER SMASH T.V.



Brutal de luxe: die Zukunft der Game Show

Die Super-Nintendo-Variante des Brutalo-Automaten *Smash TV* lieferte der Hersteller Acclaim aus Rücksicht vor deutschen "Jugendschützern" nicht aus, die Sega-Besitzer sollen ihr Actionfett jedoch bekommen. Das Automaten Vorbild war eine rasante Neuauflage der Klassikers *Berzerk* und *Robotron*: Ihr werdet in einer bildschirmgroßen Arena ausgesetzt und ballert auf alles, was sich rührt. *Super Smash TV* rüttelt nicht am einfachen Spielprinzip und peppte die Ballerei nur durch neue Grafik, eine Handvoll Extrawaffen und eine wahre Dollarinflation auf. Während Ihr Euch durch die Arenen kämpft (eine nach der anderen, ab und an gibt's einen greulichen Endgegner), regnet es Geldscheine. Als Teilnehmer einer futuristischen Fernsehshow sammelt Ihr die nützlichen Dollars — spielt Ihr zu zweit gleichzeitig, wird der Teilnehmer mit der dickeren Brieftasche neuer *Smash-TV*-Großmeister.

gelb so

Die totale Action: Bei *Super Smash TV* wird geballert, was die Feuertasten hergeben. Da Ihr in der Automatenvariante z.B. nach rechts laufen, gleichzeitig aber nach oben ballern konntet, spielt Ihr *Super Smash TV* auf Wunsch mit zwei Joypads. Habt Ihr nur eines oder müßt Ihr Euch die beiden Pads teilen (im Zweispielermodus), ist die Steuerung an-

fangs verwirrend; mit Übung geht sie aber dennoch gut von der Hand. Grafisch wird mehr Quantität, als Qualität geboten: Dutzende von Mini-Sprites wuseln, ballern und sterben — nur die Endgegner sind eine Ecke dicker und optisch beeindruckend. Wer auf Marathongeballere ohne Schnörkel und Überraschungen steht, darf zugreifen. **WINNIE FORSTER**

SUPER SMASH TV MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Flying Edge

TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Steuervarianten, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

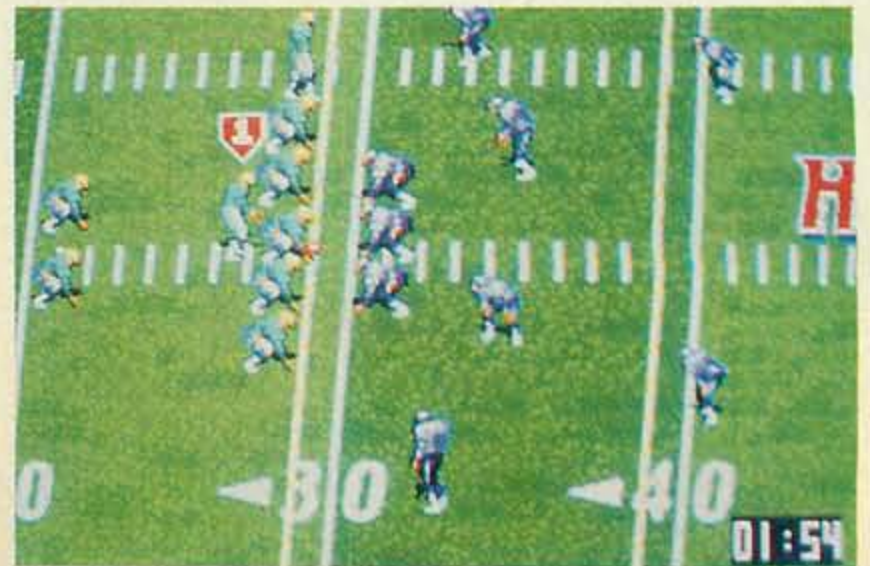
CA.-PREIS: 110 Mark

59%
GRAFIK
60%
MUSIK
60%
SOUNDEFFEKTE

66% SPIELSPASS

ACTION-FOOTBALL

SUPER HIGH IMPACT



Football für Arcadefans

Das neueste Produkt aus dem Hause Acclaim ist eine Umsetzung des American Football-Automaten *High Impact*. Leider wurde die Grafik verkleinert und Ihr müßt die Spieler fast mit der Lupe suchen. Die Digi-Sounds des Automaten wurden einfach abgesampelt, was die Sprachausgaben unsauber macht. Das Spielfeld wird in Seitenperspektive gezeigt und scrollt von rechts nach links. Habt Ihr dem Spielmodus (alleine oder zu zweit gegens Mega Drive, oder zwei Spieler im Duell) ausgewählt, erfolgt die Seitenwahl und der Kickoff. In der Offense gibt's 14 Spielzüge, um die Abwehr zu überlisten.

Ihr habt vier Versuche, um 10 Yards zurückzulegen, um das Angriffsrecht zu behalten.

Die Defense will das verhindern, um selbst den Ball zu bekommen. Außerdem gibt's noch Punts und Fieldgoals. Um einem Tackle zu entkommen, können die Spieler springen oder sich drehen. Mit dem A-Feuerknopf aktiviert Ihr einen kurzen Sprint Eures Ballträgers.

gelb so

Auf den ersten Blick hat *Super High Impact* alle Features der Arcade-Version. Knackige Musik, Teamprügeleien und schnelle Aktionen werden geboten. Leider bewegen sich die Spieler-Sprites hölzern und die vielen Digi-Samples nerven durch Rauschen. Da es für die Spielhal-

le konzipiert wurde, liegt der **High-Impact-Schwerpunkt auf der Action** — Football-Taktiker kommen nicht auf ihre Kosten.

Super High Impact ist nur für kurze Zeit motivierend. Außerdem fehlen Liga- und Turniermodus. Fans des Automaten werden's mögen, aber 100 Märker für ein Spiel zwischendurch sind zuviel. **INGO ZABOROWSKI**

SUPER HIGH IMPACT MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Arena

TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, 18 Mannschaften, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

60%
GRAFIK
69%
MUSIK
55%
SOUNDEFFEKTE

57% SPIELSPASS

Das Chaos ist perfekt. Und Du bist mittendrin.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

STÜRZ' DICH IN DIE WILDE WELT DER SIMPSONS™!



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

Schnapp' Dir die
Acclaim® Video-Spiele für:

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Simpsons™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 16.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Screenshots SNES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Super Nintendo Entertainment System™



LICENSED BY
Nintendo

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



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

Acclaim
Entertainment GmbH

MATT GROENING

DIE GÖTTER SIND VERRÜCKT

GODS

Die Götter des Olymp bieten verwegenen Abenteurern die ultimative Herausforderung: Wenn Ihr die Ruinenstadt und ihre vier Wächter bezwingt, winkt als Preis die Unsterblichkeit. In bester Jump'n'Run-Manier kämpft und rätselt Ihr Euch durch Labyrinth und Höhlen. Das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Unterwegs findet Ihr Hebel und Druckschalter, die Euch Türen zu Gängen und Räumen öffnen, oder Hindernisse aus dem Weg schaffen. Einige Hebel arbeiten nur in korrekter Reihenfolge oder aktivieren gar böartige Fallen. Die meisten Türen lassen sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen. So kommen neben dem Hüpfelement auch kleine Puzzles ins Spiel — denn die Schlüssel in den verzweigten Gängen zu finden ist nicht einfach. Einige liegen in den Gängen herum, andere purzeln sterbenden Monstern aus der Tasche. Die wichtigsten Schlüssel bekommt Ihr erst nach Lösung bestimmter Aufgaben, die sich als göttliche Handlan-

ger-Jobs entpuppen: Ihr bringt Flaschen, Mosaikteile oder Edelsteine in spezielle Räume.

Allerlei seltsame Wesen streunen durch die Gänge und müssen aus dem Weg geballert werden. Manche wandern nur herum, andere sind aggressiver und greifen Euch hartnäckig



In den Shops könnt Ihr frische Extras versorgen kaufen



Wer fleißig forscht, findet des öfteren versteckte Kammern

an. Kleine Diebe holen oft Schlüssel und Gegenstände aus unerreichbaren Winkeln — ballert sie ab und die Schätze gehören Euch.

Gods besteht aus vier Levels, die in je drei Welten unterteilt sind. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein riesiger Wächter aus der griechischen Mythologie auf Euch. Um die Sache zu erleichtern, sammelt Ihr magische Tränke, um wieder zu Kräften zu kommen. Manche der Monster verlieren Feuerbälle, Schwerter und Geld. Nach der jeweils zweiten und dritten Welt könnt Ihr die sauerverdienten Märker bei einem Händler für magische Waffen, Unverwundbarkeitszauber oder Kraftelixiere anlegen.



Wo geht's wohl weiter?



Die Monster sind nicht dumm und verfolgen Euch



Viele Monster sind des Abenteurers Leid

Leider könnt Ihr *Gods* im Moment noch nicht kaufen. Bisher hat der Hersteller Renegade von Sega noch keine Zustimmung erhalten, das Spiel in Europa zu veröffentlichen. Sobald sich die Situation ändert, werden wir darüber berichten.



Der Vorspann zeigt uns schon: Muskelbepackte Hünen, Drachen und Höhlenmonster sind die Welt von Gods. Die Mega-Drive-Umsetzung des Computerklassikers spielt sich deutlich flotter als das Original. Das spannende Spiel in schummrigen Fantasy-Welten bietet große Levels und ausgiebig Gelegenheit zum Entdecken: Schatzräume und Teleporter belohnen oft die lange Suche. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig: punktgenaues Springen und Schießen ist lebenswichtig — zum Glück gibt's ein Paßwort. Gods ist ein motivierendes Genregemisch aus actionlastigem Jump'n'Run sowie Labyrinth- und Puzzleelementen in ungewöhnlicher Ruinenatmosphäre. Zwar ist das Spiel in Deutschland nicht erhältlich, aber Nachwuchsmuskelhelden sollten zugreifen, sobald sie die Möglichkeit haben...

INGO ZABOROWSKI

GODS

MEGA DRIVE

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Mindscape

TESTVERSION VON: Renegade

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

71%

GRAFIK

71%

MUSIK

59%

SOUNDEFFEKTE

72% SPIELSPASS

FANZINE-Szene

Wer den Kontakt zu einem kleinen Kreis von Videospieler-Freaks sucht, ist in einem Club bestens aufgehoben. Wir haben uns mit Club-Magazinen beschäftigt und sagen Euch, bei welchem Ihr Euer Geld nicht aus dem Fenster werft.

Wer die Kleinanzeigen in unserem Schwestermagazin *POWER PLAY* studiert, stolpert früher oder später über die Anzeige eines Videospieleclubs. Lest Ihr einfach drüber, entgeht Euch etwas: Neben dem Kontakt zu Tauschpartnern auch Tips & Tricks, Szeneninfos und Spieletests. Viele Clubs pflegen den Kontakt zu Ihren Mitgliedern per Telefon: Eine Gemeinschaft der Videospielbegeisterten kann sich ohne Hotline für die Mitglieder nicht halten. Außerdem gibt's ein regelmäßiges Club-Magazin. Meist kopiert, in wenigen Fällen gedruckt. Das größte Problem der Club-Fanzines ist die fehlende Farbe: In einer geringen Auflage von maximal 1000 Stück stehen die Kosten der Farbproduktion in keinem Verhältnis zum Nutzen. Die einen versuchen, dieses Manko mit interessanten News und ausführlichen Artikeln wett zu machen, andere arbeiten mit dem modernsten Computer-Equipment und basteln hochwertige Schwarzweißseiten mit Bildern in 256 Graustufen zusammen. Dagegen klappt die Bemusterung mit neuen Spielen prima: Viele Händler arbeiten mit Clubs zusammen, einige geben sogar eigene Hefte raus. Drei Arten von Clubs sind zu unterscheiden:

1. Die gewinnorientierten, die nicht nur aus Spaß dabei sind, sondern ein paar Mark verdienen wollen.

2. Die gewerblichen, die eng mit einem Videospielehändler zusammenarbeiten, vom Händler verlegt werden und durch Testberichte für dessen Produkte werben. Hier kann es passieren, daß Spiele absichtlich zu gut bewertet werden, wenn sie zuhause auf Lager liegen. Glücklicherweise gibt's nur wenige, die so arbeiten.

3. Die Hobby-Enthusiasten, die kleine Interessengemeinschaften gründen. Diese Form des "klassischen" Clubs findet Ihr leider nicht mehr häufig; der Trend geht klar in Richtung der ersten Kategorie. *ak*

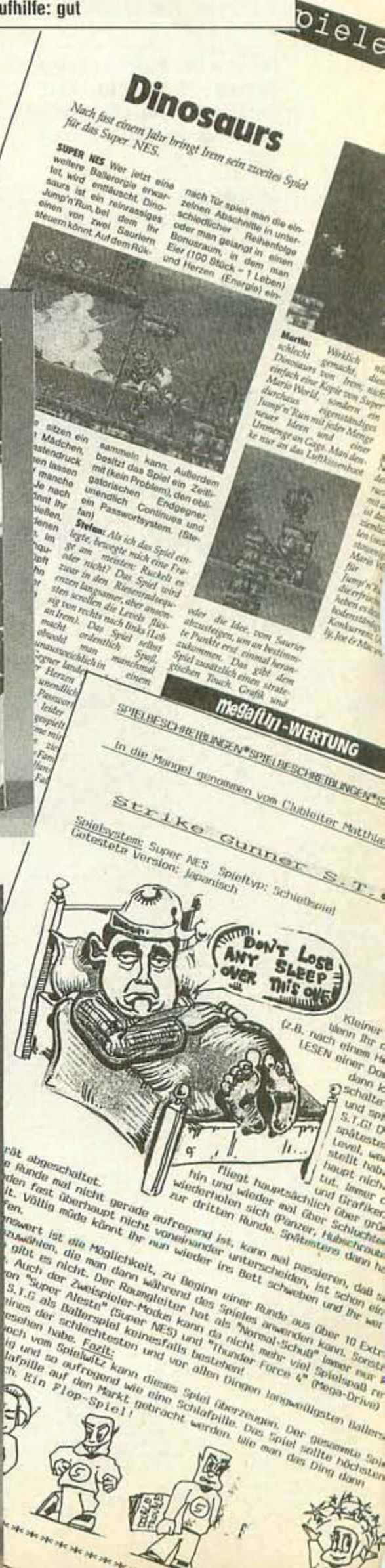
Megafun

An den Anfang stellen wir Uwe Kraft mit seinem Megafun-Magazin. Das Heft befaßt sich ausführlich mit allen Systemen (auch Neo-Geo und PC-Engine) und wird von fast 1000 Fans gelesen. Zusammen mit seiner zehn Mann starken Crew tüftelt er jeden Monat ein Maga-

zin aus, das sich gestaltungstechnisch von der besten Seite zeigt. Ein moderner Computer samt kostspieligem Zubehör ermöglicht es ihm, alle Bilder in hoher Qualität auszudrucken. Auch wenn die Wertungen allzu harte Kritik vermissen lassen, macht das Schmökern in Megafun Spaß. Die gelungene Aufmachung und der interessante Inhalt (viele Japan- und USA-News) zeichnen das Heft aus.

Herausgeber: Uwe Kraft,
Steinheilstr. 43, 8700 Würzburg
Erscheinungsweise: monatlich
Auflage: 1000
Heftpreis: 6 Mark

Erscheinungsbild: hervorragend
Informationsgehalt: gut
Kaufhilfe: gut



Double Trouble

Double Trouble ist ein Club der klassischen Sorte. Alle Mitglieder beteiligen sich an den Clubaktivitäten und stellen zusammen mit dem Club-Chef ein Magazin mit eigenem Stil her. Mit der Schreibmaschine "erarbeitet" und ungewöhnlichen Illustrationen geschmückt, fällt das Magazin aus dem Rahmen der durchgestylten Computerprodukte. Das Erscheinungsbild des Heftes ist Geschmacksache, über dem Inhalt des Magazins steht aber immer der Clubleiter. Big Brother is Watching You: Keine Seite, auf der sein Name (und sein Dienstgrad "Clubleiter") nicht zu finden ist. Inhaltlich ist das Double-Trouble-Heft nur Durchschnitt.

Herausgeber: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Erscheinungsweise: zweimonatlich
Mitgliederzahl: 400
Heftpreis: k.A.

Erscheinungsbild: mangelhaft
Informationsgehalt: geht so
Kaufhilfe: geht so

Smart Bomb

Von einer Werbeagentur wird das Magazin des Videospieldhändlers ECS angefertigt. Man sieht's: Das Layout ist professionell, die Schwarzweißbilder erkennbar und der Druck hochwertig. Dafür hapert's im Inhalt: Nicht genug, daß die Redakteure wenig Fachwissen mitbringen, alle Spiele werden auffällig positiv besprochen — die Bezugsquelle des Testmusters ist in jedem Fall mit ECS angegeben. Hinzu kommen inhaltliche Fehler, die in anderen Publikationen vermieden werden. Das Anliegen der Smart Bomb ist klar: Mit wenig Aufwand neue Kunden werben, ohne diese mit kompetenter Information zu versorgen. Gebt solchen Magazinen keine Chance, auch wenn sie noch so professionell aussehen.

Herausgeber: ECS, Orleanstr. 63, 8000 München 80
Erscheinungsweise: unregelmäßig
Auflage: k.A.
Heftpreis: 4,90 Mark

Erscheinungsbild: gut
Informationsgehalt: mangelhaft
Kaufhilfe: mangelhaft

Com-Lynx

Der internationale Lynx-Club aus Schmitten publiziert das Com-Lynx-Fanzine. Alle Ausgaben sind durchweg in Schwarzweiß gehalten und unauffällig gestaltet. Hier ein paar Bilder, dort eine flippige Überschrift. Dem Club ist die Information der Mitglieder wichtiger als Layout-Spielereien: Neue Hardwareentwicklungen (28 MHz-Turbo-Lynx), Vorstellung der Atari-Chefetage und eine Vorschau auf die kommenden Lynx-Module. Seit zwei Jahren gibt's das Heft im Wechsel mit einem Rundbrief. Angesichts der Information, die in der unscheinbaren Zettelwirtschaft steckt, ist der Preis von 3 Mark pro Ausgabe durchaus gerechtfertigt. Als Bonus gibt's Tauschbörse, Modolverleih und Händler-Rabatte.

Herausgeber: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
Erscheinungsweise: monatlich
Mitgliederzahl: 150
Heftpreis: 3 Mark

Erscheinungsbild: mangelhaft
Informationsgehalt: gut
Kaufhilfe: geht so

ten zu komplexen Spielen gibt's ebenfalls. Von den Händlermagazinen ist 5-Star das derzeit beste. Trotz der anspruchslosen Gestaltung macht das Stöbern Spaß.

Herausgeber: Top 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1
Erscheinungsweise: monatlich
Auflage: k.A.
Heftpreis: 6 Mark

Erscheinungsbild: geht so
Informationsgehalt: gut
Kaufhilfe: gut

Die Hard

Die Hard ist der größte amerikanische Videospieleversand mit Kontakten in alle möglichen Länder. Seit kurzem bietet der Lieblingshändler der deutschen Videospiele-Insider ein eigenes Magazin an. Fandango hat sich die Vertriebsrechte gesichert und verkauft das Heft bei uns. Wer auf heiße Infos steht und englisch spricht, sollte sich ein Exemplar bestellen.

Bezugsquelle: Fandango Videogames, Kirchplatz 2, 8950 Kaufbeuren

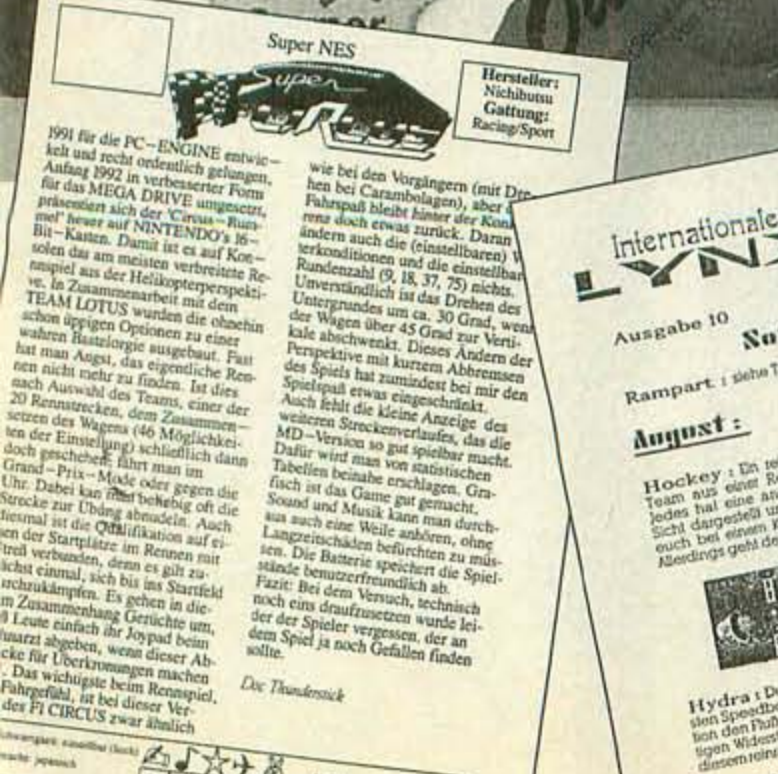
Rest in Pieces: Clubs a.D.

Die Dinosaurier-Clubs Deutschlands gibt's nicht mehr: Seit wenigen Monaten sind "Console Club No. 1" und "Video Gamblers" Geschichte. Beide Magazine waren für Videospiele-Insider sehr interessant — wir ertapten sogar VIDEO GAMES-Mitarbeiter, die in den Heften gelesen haben.

Andere haben's weiter gebracht: Die Österreicher "Out Runners" wurden nach wenigen Jahren Clubarbeit zum "offiziellen österreichischen Sega-Magazin".

Obermotz

Eine neue Clubidee hat sich André Becker aus Koblenz überlegt. Im "Obermotz", der ab November zweimal im Monat erscheinen soll, werden nur Kleinanzeigen abgedruckt. Auf der "Pinnwand" werden Verkäufe und Gesuche abgedruckt, Verbindungen geknüpft und Spiele getauscht. Die Teilnahme kostet einmalig 10 Mark, danach sind jeden Monat 2 Mark fällig. Wer Interesse hat, wende sich direkt an Obermotz, André Becker, Kilianstraße 51a, 5400 Koblenz.



SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**

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 DM 29,-

Aquatic Games US 99,-
NHL Hockey '93 US 109,-
Galahad US 109,-
Double Dragon US 99,-
LHX Attack Chopper US 109,-
Team USA Basketball US 109,-
Sidepocket US 109,-

Desert Strike US 99,-
Dragons Fury US 99,-
Batman Returns US a.A.
Arch Rivals US 109,-
Captain America US a.A.
Death Duell US 109,-
Alien 3 US 99,-
Smash TV US 109,-
Lemmings US 99,-
Sokoban US 69,-
King Salomon US a.A.
European Club Soccer DT 109,-
Immortal US 109,-
Ninja Gaiden US a.A.
Rampart US a.A.
Midnight Resistance JP 89,-

Mega Drive Angebot des Monats:

Sonic II 109,-
Shining Force a.A.-

Gley Lancer J 99,-
Super Shinobi JP 79,-
Predator 2 US 109,-
Shadow Dancer US 89,-
Wonderboy 5 US 109,-
Donald Duck JP 79,-
Roadrash 2 US 109,-
Spiderman JP 59,-
Micky Mouse JP 79,-
EA-Hockey DT 99,-
Streets of Rage JP 79,-
Out Run JP 69,-
Steel Talons US a.A.
Superman US a.A.
Twisted Flipper US a.A.
Universal Soldier US a.A.
WWF Superstars US a.A.

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bonks Adventure, Bonks Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit **nur DM 799,-**

Turbo Express Handheld Super Grafik und Sound !

nur DM 399,-

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

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

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro 89,-
Bomb Jack DT 69,-
Dig Dug US 59,-
Dr. Franken DT 69,-
Looney Toons US a.A.
Miner 2049er US a.A.

Mousetrap Hotel US a.A.
Lightmaster 39,-
Super Off Road US a.A.
Swamp Thing US 69,-
Tom & Jerry US a.A.
Universal Soldier US a.A.

NEO GEO

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

Blues Journey 199,-
Top Player Golf 199,-
Bowling 199,-
Cyber Lip 199,-
Ghost Pilot 199,-
King of Monster 249,-
Ninja Combat 199,-
Baseball Stars 199,-
Burning Fight 249,-
Alpha Mission 249,-
Andros Dunos 299,-
Magician Lord 199,-

Sengoku 249,-
Robo Army 249,-
Trash Rally 299,-
Fatal Fury 299,-
Mutation Nation 299,-
Last Resort 299,-
Ninja Commando 299,-
King of Monster 2 299,-
World Warrior 329,-
Viewpoint a.A.
Nam 75 199,-
Art of Fighting a.A.

Nintendo Super NES (16 bit)

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

Angebot des Monats: Grundgerät ohne Spiel 199,-

Super Tennis DT 99,-
F - Zero DT 99,-
Super Soccer DT 99,-
Sim City DT 99,-
Zelda III DT 99,-
Super R-Type DT 99,-
Rampart US 99,-
Streetfighter II DT 99,-
Mario Paint DT 99,-
Amazing Tennis US 119,-
Desert Strike US a.A.

WWF Wrestlemania DT 129,-
Terminator 2 (Oktober) 119,-
Simpsons Krusty Funhouse DT 99,-
Turtles 4 DT 119,-
Castlerania 4 DT 119,-
Super Probotector DT 119,-
Soulblader US 119,-
Final Fantasy Mystic US 99,-
Hook US 119,-
Phalanx US 119,-
Super Aleste US 119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.



CWM Computerversand und -shop

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



HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung. Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



LÄNGERE TESTS!

Warum testet Ihr Mega-Spiele wie z.B. "Street Fighter 2", "Probotector" oder "Thunderforce 4" nur auf zwei Seiten? Auf zusätzlichen ein- bis zwei Seiten könntet Ihr noch genauer auf das jeweilige Modul eingehen und außerdem "erste Hilfe" (damit meine ich Tips und Tricks) leisten. Denkt mal drüber nach!

Christian Germann, Hannover

Bei wirklich genialen Spielen halte ich einen vierseitigen Test mit genauer Beschreibung für sinnvoller als die bisher maximal zwei Seiten. Besonders bei "Street Fighter 2" wäre eine Auflistung aller Spezialschläge interessant gewesen. Könnt Ihr nicht mal ein extra Special für das Mega-Modul von Capcom bringen?

Bernhard Vetter, Wien

Wie Ihr vielleicht schon in unserer letzten Ausgabe bemerkt habt, kommen hervorragende Spiele neuerdings in "Überlängengenuß." Bestes Beispiel ist der Test von "Zelda 3". In Zukunft werden Mega-Module auf bis zu maximal vier Seiten besprochen. Dadurch können wir Euch neben einer präzisen Beschreibung und dem

anschließenden Test auch erste Kniffe und Tips bieten, sowie auf eventuelle Vorgänger eingehen. Das ersehnte "Street Fighter 2"-Special gab's in VIDEO GAMES 11/92.



SEGA ODER NINTENDO?

In den letzten Ausgaben vergleicht Ihr zwar immer wieder Mega Drive und Super Nintendo, welches System letztendlich besser ist verrätet Ihr jedoch nicht. Ich will mir eine der beiden Konsolen zulegen, kann mich aber nicht entscheiden. Zu

welchem Gerät (und aus welchen Gründen) würdet Ihr mir raten?

Constantin Seiler, Kranzberg

Ich bin ein Videospiel-Neueinsteiger und habe mir vor kurzem ein Sega-Master-System zugelegt. In einiger Zeit plane ich, mir auch ein "großes" 16-Bit-System zu kaufen. Würdet Ihr eher das Super Nintendo oder das Mega Drive empfehlen, wenn mein Interesse vornehmlich bei Sport- und Ballerspielen liegt?

Peik Beißel, Köln

Ich beabsichtige, mir in Kürze eine 16-Bit-Konsole zuzulegen. Bei dem ewigen "Gezanke" um Sega-Mega-Drive oder Super Nintendo fällt mir die Entscheidung für eines der beiden Systeme sehr schwer. Was liegt da näher, als mal bei den Experten (schleim!) um Rat nachzufragen: Also, welche Konsole soll ich mir Eurer Meinung nach kaufen?

Andreas Roman, Mainz

Momentan scheint Euch nur eine Frage zu bewegen: "Sega oder Nintendo, wie würden sie entscheiden?". Wir können und wollen Euch die Kaufentscheidung nicht abnehmen. Am besten überlegt Ihr Euch erstmal, was für Spiel-Genres Euch besonders am Herzen liegen. Um herauszufinden, auf welchen System Eure Lieblingsspiele-Gattung am zahlreichsten vertreten ist, blättert Ihr einfach durch Eure (hoffentlich große!) VIDEO GAMES-Sammlung. Wer sich eher von technischen Fakten überzeugen läßt, zieht den Hardware-Vergleich zwischen Super Nintendo und Mega Drive in dieser Ausgabe zu Rate.

KLIPP & KLAR

Kommt "Sonic" für's NES? Gibt es einen Adapter um Mega-Drive-Module auch auf dem Game Gear oder dem Master System zu spielen?

Räumt den Leserbriefen in Zukunft bitte etwas mehr Platz in Eurem Magazin ein, dann könnt Ihr einen Großteil der wichtigen Fragen endlich klipp und vor allem klar beantworten. Danke für den gutgemachten Quiz in Heft 9/92. Als fleißiger VIDEO GAMES-Leser brauchte ich nur ein wenig durch ältere Ausgaben zu wälzen, um an die Lösungen zu kommen.

Moritz Schärfer, Berlin

Der flinke Igel wird für kein Nintendo-System erscheinen, und nur auf

Sega-Geräten sein stacheliges Unwesen treiben. Die Frage nach einem aufwärtskompatiblen Adapter können wir mit einem klaren "Nein" beantworten — es ist nicht möglich, auf einem technisch weniger aufwendigen 8-Bit-System mittels Converter die Module der 16-Bitter abzuspielen.



ALLERLEI

Zunächst ein ganz dickes Lob für Eure Zeitschrift. Die Tests sind sehr informativ und helfen mir bei der Entscheidung fürs nächste Modul. Ich besitze seit etwa einem Jahr ein Sega-Mega-Drive (PAL, deutsche Version). Allerdings konnte ich mit dem Tip zu "Hellfire" in Heft 7/92 nichts anfangen. Nach dem Einstellen von "Hard" und 70 Sekunden Sound passierte nichts... ob es wohl am japanischem Modul liegt? Da ich, wie bereits erwähnt, erst seit einem Jahr "im Geschäft" bin und erst seit kurzem in Spielezeitschriften stöbere, interessieren mich auch ältere Module. Könntet Ihr nicht mal eine Sammelseite mit älteren Tests drucken oder zumindest die empfehlenswerten mit Genre-Typ und Prozentwertung auflisten? Sicher wären noch mehr Leser an einer solchen Zusammenfassung interessiert.

Die SpieleGattung, die mich am meisten interessiert — Strategie- und Rollenspiele — wird von den Herstellern leider vernachlässigt. Dazu eine Frage: Wird der "Advanced Military Commander" jemals in Deutschland erscheinen, und kommt man auch mit bescheidenen Englischkenntnissen damit zurecht?

PS: Falls Ihr keine Seite mit älteren Spieltests machen könnt, bitte ich Euch mir die Wertungen folgender "alter" Module zu nennen: *Turrican*, *Gaias*, *Toki*, *James Pond* Teil 1&2, *Immortal* und *Golden Axe 2*.

Ingo Eisenbeis, Illingen

Ein Teil der Cheats läuft nur auf bestimmten Konfigurationen, der "Hellfire"-Tip z.B. funktioniert nur auf japani-



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



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

FLASHPOINT nur noch für Händler!

Bitte beachten Sie die neue
 Telefon und Faxnummer.
 Händleranfragen erwünscht!

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

MEGA DRIVE®

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

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

GAME BOY®

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

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

SUPER NINTENDO®
 ENTERTAINMENT SYSTEM

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

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

alle US Games sind spielbar
 auf dem deutschen Super
 Nintendo mit dem
Universal Adapter Nur DM 49.94

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

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

LESERBRIEFE

schen Konsolen. Eine Extraseite mit "Oldie, but Goldie"-Tests vergangener Ausgaben ist aus Platzgründen leider nicht möglich. Dafür findest Du in der Wertungsliste sämtliche Spiele, die jemals in der VIDEO GAMES getestet wurden — inklusive Spielspaßwertung und Herstellerangabe.

Ausnahmsweise, weil Du's bist, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, die von Dir gewünschten Prozentzahlen herauszusuchen: "Turrican" — 69%; "Gaias" — 76%; "Toki" — 58%; "James Pond" Teil 1 — 66%, Teil 2 — 71%; "Immortal" — 78% und "Golden Axe 2" — 74%.

Der "Advanced Military Commander" wird nicht in Deutschland erscheinen.

se der Module noch weiter in die Höhe oder bringen die Programmierer nur noch Schrott raus, weil es sich nicht mehr lohnt, aufwendige Spiele herzustellen?

Wie sieht es überhaupt mit der Zukunft der 16-Bit-Maschinen aus? Ich selber habe ein Sega-Mega-Drive und ein Super Nintendo. Anfangs war ich stolz das Neuste vom Neusten zu besitzen, aber die aufkommenden Gerüchte um 32- und 64-Bit-Konsolen brachten erste Zweifel um die Zukunft der 16-Bit-Geräte auf. Wird man noch sorglos ein paar Jährchen für Mega Drive und Super Nintendo Module kaufen können? Christian Littawe, Essen

Um die Softwarezukunft Deiner beiden Konsolen muß Du Dir keine Sorgen machen — auch über den Zeitraum der nächsten Jahre wird die Modulflut für Mega Drive und Super Nintendo nicht abnehmen. Wann 32- oder sogar 64-Bit-Konsolen zu erschwinglichen Preisen auf den Markt kommen, steht momentan noch in den Sternen.

Ob die in Ausgabe 10/92 angesprochenen Kopiersysteme einen störenden Einfluß auf den Softwaremarkt haben, hängt von der Verbreitung des

illegalen Zubehörs ab. In England z.B. macht der Zoll findigen Importeuren einen Strich durch die Rechnung: Die Lieferungen aus Hongkong werden nicht ins Land gelassen — was sonst an kleinen Stückzahlen und von wenigen Privatleuten "eingeschmuggelt" wird, fällt kaum ins Gewicht.

mich jetzt noch stört ist, daß ich die vorher erschienenen Ausgaben verpaßt habe. Wenn's irgendwie geht möchte ich die fehlenden Zeitschriften bei Euch nachbestellen. Druckt doch mal eine Bestellservice-Adresse ab und klärt uns über die Zahlungskonditionen auf! Frank Dzenus, Aachen

NACHSCHUB

Seit dem Kauf unseres Mega Drives sind mein Mann und ich eifriger Leser Ihrer Zeitschrift. Nun meine Frage: Sind die vier VIDEO GAMES-Ausgaben des letzten Jahres noch bei Ihnen erhältlich? Wenn ja, wäre es sehr freundlich, wenn Sie uns diese per Nachnahme zusenden könnten. Weiterhin würde mich als 30jährige Frau interessieren, warum Ihr Team nur aus Männern besteht. Es gibt doch bestimmt eine Menge Frauen, die sich ebenso wie ich für Videospiele begeistern. Warum nicht mal als Spieleredakteur eine Frau dazunehmen? Eheleute Dirk Kasimirsch, Hagen

Vor zwei Monaten habe ich mir ein VIDEO GAMES-Abo zugelegt. Was

Die "alten" VIDEO GAMES können unter folgender Adresse auf Rech-

ZUKUNFTS-ÄNGSTE

Ich habe in Ausgabe 10/92 den Artikel über Raubkopien von Modulen gelesen und frage mich, was passiert, wenn dieses "Kavaliersdelikt" wie schon auf den Computern Schule macht? Gehen dann die Prei-



GAME-PLAY - Island

NEU jetzt auch Ladengeschäft in **BERLIN**

MEGA DRIVE

Quack Shot (J)	69,-
Whip Rush (J)	29,-
Hellfire (J)	49,-
Wonderboy III (J)	39,-
Golden Axe 2 (J)	69,-
David Robinson (J)	59,-
Advanced Military C. (J)	149,-
Alien Storm (J)	59,-
Fantasia (J)	39,-
Japan Adapt.	20,-
RGB Kabel	29,-

PC-Engine Spiele in
Riesenauswahl
ab DM 29,-

Umbau

Läuft eines Ihrer Module nicht?
Wollen Sie auch in Zukunft alle
Import-Spiele laufen lassen?
Haben Sie Probleme mit Modulen NES
oder Mega Drive. Preiswerte Importe
auch weiterhin kaufen?
Wir bauen Ihr Gerät (NES oder Mega
Drive) um, sodaß auf dem Mega Drive
alle Spiele laufen und auf dem NES fast
alle Spiele!!! (99%)

NES Umbau (US-Norm) DM 60,-
(alle Spiele auf Bestellung lieferbar.)
MD Umbau (Chipsatz u. 60 Hz) DM 75,-

SUPER NES

WWF Wrestling (J)	79,-
UN Squadron (J)	79,-
Castlevania 4 (J)	69,-
Lemmings (J)	69,-
Ghouls'n Ghost (J)	89,-
Dino Wars (J)	89,-
Super Pang (J)	99,-
Popoulus (J)	59,-
Axelay (J)	119,-
Xardion (J)	49,-
Multi Adapter	59,-

Game Boy Spiele ab DM 19,-
Game Gear Spiele ab DM 29,-

BTX: * GAME PLAY # "

Game Play VERL

Österwieher Str. 70
4837 Verl 1
Fax: 05246/81270

Laden ab 13.00 Uhr
lg. Do bis 20.30
lg. Sa bis 18.00

Tel.: 052 46/ 811 84

Game-Island-Berlin

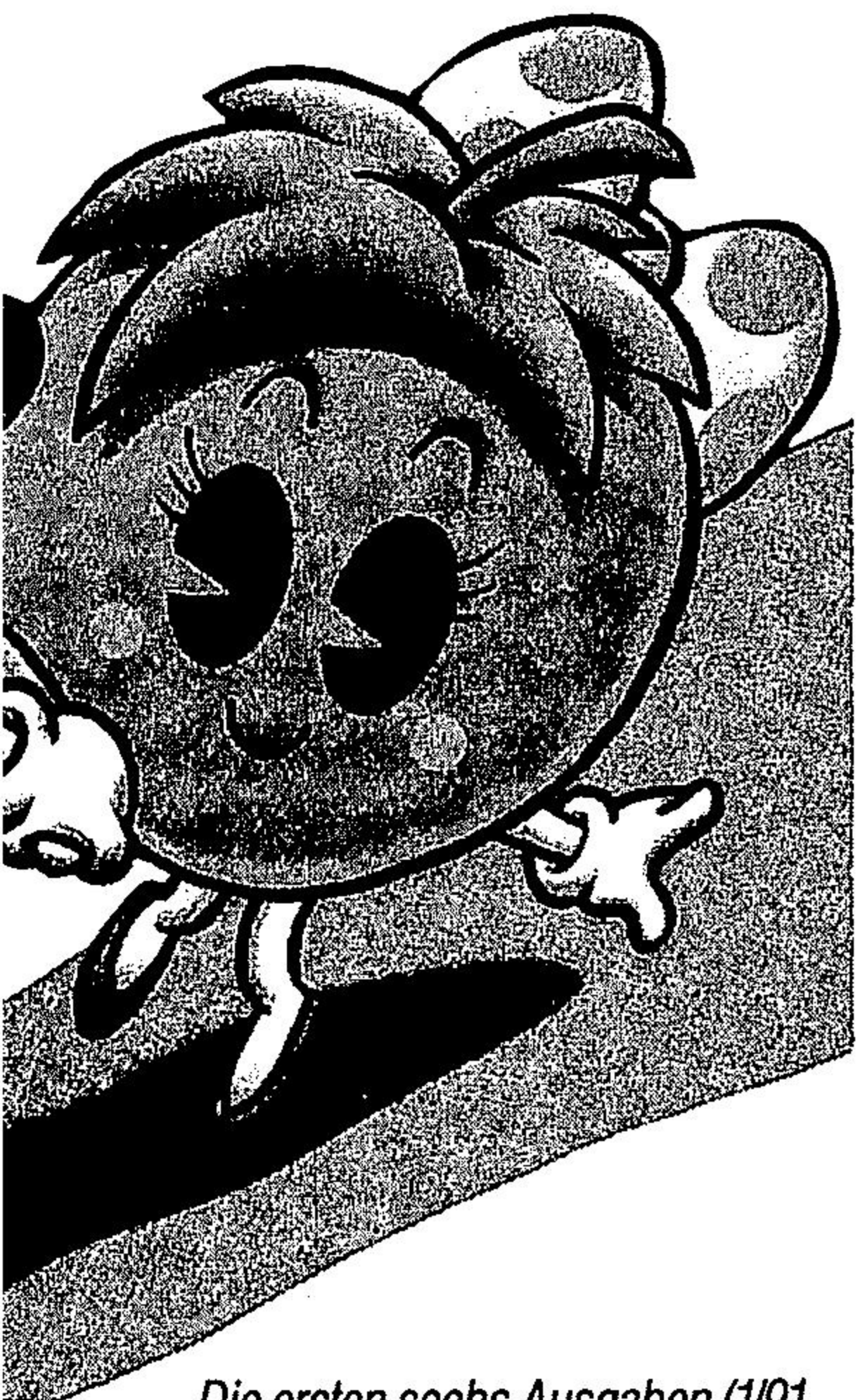
Laden: Donau Str. 51
1000 Berlin 44
U-Bahn Station: Rathaus Neuköln

Fax: 030/ 691 38 38
Täglich ab 12.00 Uhr

Tel.: 030/ 68 74 545

nung (zzgl. Versandkosten) bestellt werden:

POWER PLAY & VIDEO GAMES
Leser-Service
Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 140220
8000 München 5



Die ersten sechs Ausgaben (1/91 – 2/92) waren übrigens POWER-PLAY-Sonderhefte und schlagen mit 7 DM zu Buche.

Zum Thema "Emanzipation in der Redaktion": Gegen eine weibliche Testkollegin hätte hier niemand etwas einzuwenden. Leider war auch im letzten Bewerbungsstapel keine Redakteurs-Anwärterin vertreten – wir hoffen auf Resonanz bei der nächsten Stellenausschreibung.

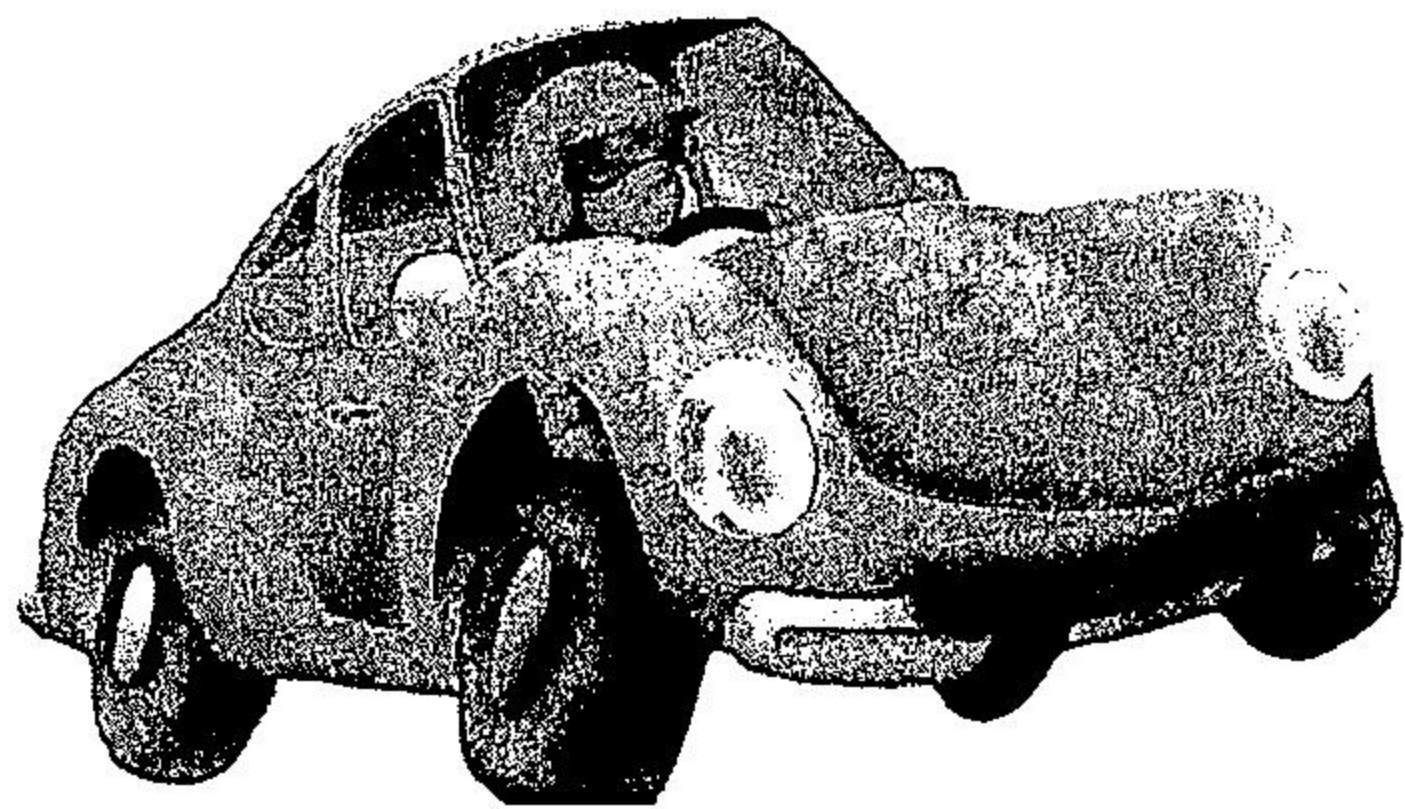
KÖNIGS-STICK

Was ist das für ein toller Joystick im Editorial von VIDEO GAMES 10/92; mit diesen ollen Pads vom Super Nintendo kann ich mich bei bestem Willen nicht anfreunden.

Jörg Lucht, Varel

Ist das im Editorial abgebildete Joyboard zum Anschluß ans Super Nintendo geeignet? Wo kann ich das Steuergerät beziehen und wieviel wird es ungefähr kosten? Läuft es problemlos an der deutschen Konsole?

Stanko Fransen, Ingolstadt



Das abgebildete Joyboard ist ein "JB King". Für ca. 150 DM könnt Ihr das "Schwergewicht" bei CWM oder Dynatex (siehe Inserentenverzeichnis) bestellen. Auf Wunsch bauen Euch die beiden Versandhändler das Steuergerät zum Anschluß ans deutsche Super Nintendo um. Den "JB King" findet Ihr auch in unserem Zubehör-Härtetest in Heft 7/92.

PREIS-VERSCHLEIB

Einigt Euch endlich über den Preis Eurer Zeitschrift! Mal 7,00, mal 3,00 oder 4,90 DM – das nervt auf die Dauer. Außerdem: Warum macht Ihr es Eurem Schwestermagazin POWER PLAY nicht nach, und gestaltet die Tips-und-Tricks-Seiten zum Herausnehmen und Sammeln. Die Hefte werden vom andauernden Durchwälzen nach Cheats und Kniffen auf die Dauer auch nicht besser, und eigentlich wollte ich sie sammeln, um in ein paar Jahren noch drin rumblättern zu können.

Stefan Kaiser, Düsseldorf

Was ist das für ein "Hin und Her" mit Euren Preisen? Erst geht er um mehr als die Hälfte in den Keller (von 7 auf 3 Mark), und anschließend nach drei Ausgaben wieder in die Höhe (von 3 auf 4,90 Mark). Mit welcher Preisentwicklung müssen wir Leser in den nächsten Monaten rechnen?

Andreas Litterscheid, Bergisch Gladbach

Der Spottpreis von nur 3 DM war ein Einführungsangebot für die ersten drei monatlichen Ausgaben. Leider ist es nicht möglich, Euch dafür über längeren Zeitraum 150 Seiten News, Tests usw. zu bieten. Die seit VIDEO GAMES 9/92 zu berappenden 4,90 DM sind der Endstand in Sachen Preisentwicklung – Ihr werdet also für die nächste Zeit von keinen erneuten "Schwankungen" belästigt.

Die Tips & Tricks-Sektion in der VIDEO GAMES ist im Gegensatz zu Geschwister POWER PLAY auch mit anderen Themen ("Kopiersysteme", 10/92; "Hartung-Handheld", 11/92; "Wertungsliste") durchsetzt. Um eine Perforierung des sogenannten Schwarzweißteils sinnvoll zu machen, müßten wir die Tips & Tricks separat gestalten.

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 0 89/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

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: Arno Krämer, Conny Pflanzler, Susanne Bübl
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Capcom

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 2 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-152, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

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

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/6563
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.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/5191 31, 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,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./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. 089/46 13-180, Fax: 089/46 13-232

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: 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 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Backup Info's

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?", Datensicherung, -archivierung und Erweiterungen für diverse Spielekonsolen ...!!!

Und wo ??? Wir nennen Namen!

Schutzgebühr hin und her! Auch uns erschlägt die Steuer, trotzdem ist 5,- DM nicht zu teuer. Bitte die Schutzgebühr in Bar oder Briefmarken beilegen.



JW EDV-Service
PLK: 061727 C
2000 Hamburg 61

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen.

Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.



Dem Leben zuliebe.
Deutsche Krebshilfe

TIPS & TRICKS

RAT & TAT

Das Joypadkabel schmort, das Konsolenplastik schmilzt und die Sicherung fliegt raus? Wendet Euch rechtzeitig an unsere Rubrik Rat & Tat, dann müßt Ihr Euch über solche Katastrophenfälle nicht ärgern. Unsere Hardwarespezialisten kümmern sich um alle interessanten Zuschriften. *ak* Schickt Eure Fragen an:

Markt & Technik

Redaktion:

VIDEO GAMES

Kennwort: Rat & Tat

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Ich habe einige Fragen an Euch, die Ihr dringend beantworten müßt:

1. Lohnt sich das Neo-Geo? Ich besitze ein deutsches Super Nintendo und einen Amiga 500.
2. Wann wird *Super Star Wars* auf dem Super Nintendo erscheinen?
3. Warum lädt eine Konsole die Module im Modulschacht nicht?
4. Hat das Neo-Geo einen 3-D-Chip?

Christian Papajenski, Marl

1. Deine erste Frage läßt sich nicht so einfach beantworten. Zwar bietet das Neo-Geo bessere Grafik als Super Nintendo und Amiga 500, dafür gibt's für Deine beiden Systeme mehr schmucke Spiele. Das Neo-Geo ist vor allem für High-End-Freaks gedacht, die auf technisch hochkarätige Spiele stehen und bereit sind, dafür jeden Preis zu zahlen.

2. *Super Star Wars* soll noch vor dem Weihnachtsfest im Import erhält-

lich sein. Wir haben's uns bereits angeschaut und sind schwer beeindruckt: Eine Offenbarung für alle Fans der Weltraum-Saga.

3. Genau wie ein Computer lädt auch die Konsole ein Spiel aus dem Modul ins interne RAM. Meistens liegen die Spieldaten im Modul gepackt (aufs wichtigste komprimiert) vor und können nicht direkt von dort gelesen werden. Außerdem arbeitet der Konsolenspeicher selbst schneller als die Bausteine in der Cartridge.

4. Schlicht und ergreifend: Ja.

VOM NEO GEO AUF SUPER NINTENDO

Ich habe zwei Fragen an Euch, die Ihr hoffentlich beantworten könnt:

1. Welche Neo-Geo-Spiele erscheinen für das Super Nintendo?
2. Wo bekomme ich ein 9poliges RGB-Kabel zum Anschluß des Super Nintendo an einen Atari Monitor SC1435?

Peter Nowak, Limburg

1. Bereits erhältlich ist die Super-Nintendo-Umsetzung des verkappten Catchspiels *King of the Monsters*, die nächstes Jahr auch offiziell in Deutschland erscheint (Test in der vorletzten VIDEO GAMES). Bis zum Weihnachtsfest will der Lizenznehmer Takara auch den ansprechenden *Street-Fighter-2-Clone Fatal Fury* fertigstellen.

2. Einige Versandhändler bieten solche Kabel oder passende Scart-Adapter an. Vielleicht weiß auch der Elektronikhändler um die Ecke Rat.

ADAPTER

In VIDEO GAMES 9/92 habt Ihr auf Seite 16 oben einen Adapter abgebildet, mit dem man ausländische Module auf dem deutschen Super Nintendo abspielen kann. Warum braucht man den? Bitte erzählt mir mehr über dieses Teil!

Marcel Rutschmann, Bremerhaven

Der abgebildete Adapter stammt von der taiwanischen Firma Honey Bee, die sich auf unlicenzierte Zubehörbauten spezialisiert hat. Er kostet im Import etwa 40 Mark und ist bei vielen Versandhändlern erhältlich. Ohne ihn funktioniert ein ausländisches Modul nicht, da das deutsche Super Nintendo abfragt, ob Du ein deutsches Modul eingesteckt hast — nur dann tut sich etwas auf dem Bildschirm. Nehmt Euch in acht vor anderen Adaptern, mit denen einige Spiele ihren Dienst versagen. So die Koprozessormodule *Mario Kart* und *Pilot Wings*.

DEFEKT?

Ich habe mir vor kurzem ein amerikanisches Super Nintendo gekauft. Dazu ein paar Fragen:

1. Das Gerät funktioniert nicht an einem deutschen Fernsehgerät. Soll ich mir jetzt ein amerikanisches kaufen, oder gibt's einen Adapter?
2. Läuft das Super Nintendo an einem Computermonitor?

Oliver Renck, Römerberg

1. Dein Problem liegt an der Bildwechselfrequenz (Hz) des Fernsehers. Das amerikanische Super Nintendo funktioniert nur, wenn der Fernseher mit 60 Hz arbeitet. Das erkennst Du zum einem an der rückseitigen Scart-Buchse, zum anderen an der Plakette hinten am Fernseher. Vorsicht bei Fernsehern mit nur einem Scart-Eingang: Meist wird nur ein "verstümmeltes" RGB-Signal weitergegeben (Euro-AV), auch dann funktioniert das Super Nintendo nicht.

2. Das Gerät verrichtet seinen Dienst an jedem Computermonitor mit Scart-Buchse. Nur PC-Monitore (Multisynch, Multiscan etc.) vertragen das Super Nintendo nicht.

PC-ENGINE

Erklärt mir bitte, was es mit PC-Engine LT, Core Grafx, CD-ROM, CD-ROM 2 und Turbo Grafx auf sich hat. Ich finde die Bezeichnungen recht verwirrend.

Alexis Frehse, Zürich

Die PC-Engine LT ist eine Art Laptop. Auf einer frisierten PC-Engine mit eingebauten Bedienelementen hat NEC einen Farb-LCD zum Aufklappen montiert. Leider kostet das gute Stück in Japan über 1000 Mark, bietet aber die mit Abstand beste Darstellungsqualität (noch besser als bei der Handheld-PC-Engine GT). Die Core Grafx hingegen ist der Nachfolger der

PC-Engine, die in den Staaten Turbo Grafx heißt. Sie ist dunkelgrau und serienmäßig mit Colour Booster (kräftigere Farben) ausgestattet. Leider sind Turbo Grafx und PC-Engine nicht modulkompatibel — nur mit Adapter könnt Ihr Japan-Spiele auf dem US-Gerät abspielen (umgekehrt geht's derzeit noch nicht). CD-ROM und CD-ROM 2 (Super CD-ROM) sind grundsätzlich gleich. Der Unterschied liegt im Zwischenspeicher: Das Super-CD-ROM hat einen größeren, daher fällt das Nachladen nicht mehr so sehr ins Gewicht. Wie die PC-Engine ist keines der angeführten Geräte offiziell in Deutschland erhältlich.

Das kann Euch bei schnellen Action-Spielen zum Verhängnis werden. Ein Vierspieleradapter wird ebenfalls bald auf den Markt kommen — Weihnachten sollte es soweit sein.

25 SPIELE AUF EINEM MODUL

◆ Gibt es ein Modul für den Game Boy, auf dem 25 Spiele gespeichert sind? Kürzlich habe ich ein solches auf dem Flohmarkt gesehen — für 250 Mark.

Jörg-Ren Franke, Essen

Module mit mehreren Spielen gibt's nicht nur für den Game Boy. Auch auf Mega Drive und NES existieren diese illegalen Kopien bekannter Software. Diese Dinger aus Taiwan sind bei uns nicht erhältlich.

VIER-SPIELER-ADAPTER

◆ Ist es wahr, daß fürs Super Nintendo sowohl Infrarot-Joy-pads als auch ein Vierspieleradapter geplant sind?

Thomas Neuberger, München

Das ist richtig: Infrarot-Joy-pads gibt's bereits im Import, jedoch können wir derzeit nur davon abraten. Aufgrund der Infrarotübertragung werden Eure Aktionen am Joypad mit deutlicher Verzögerung ausgeführt.

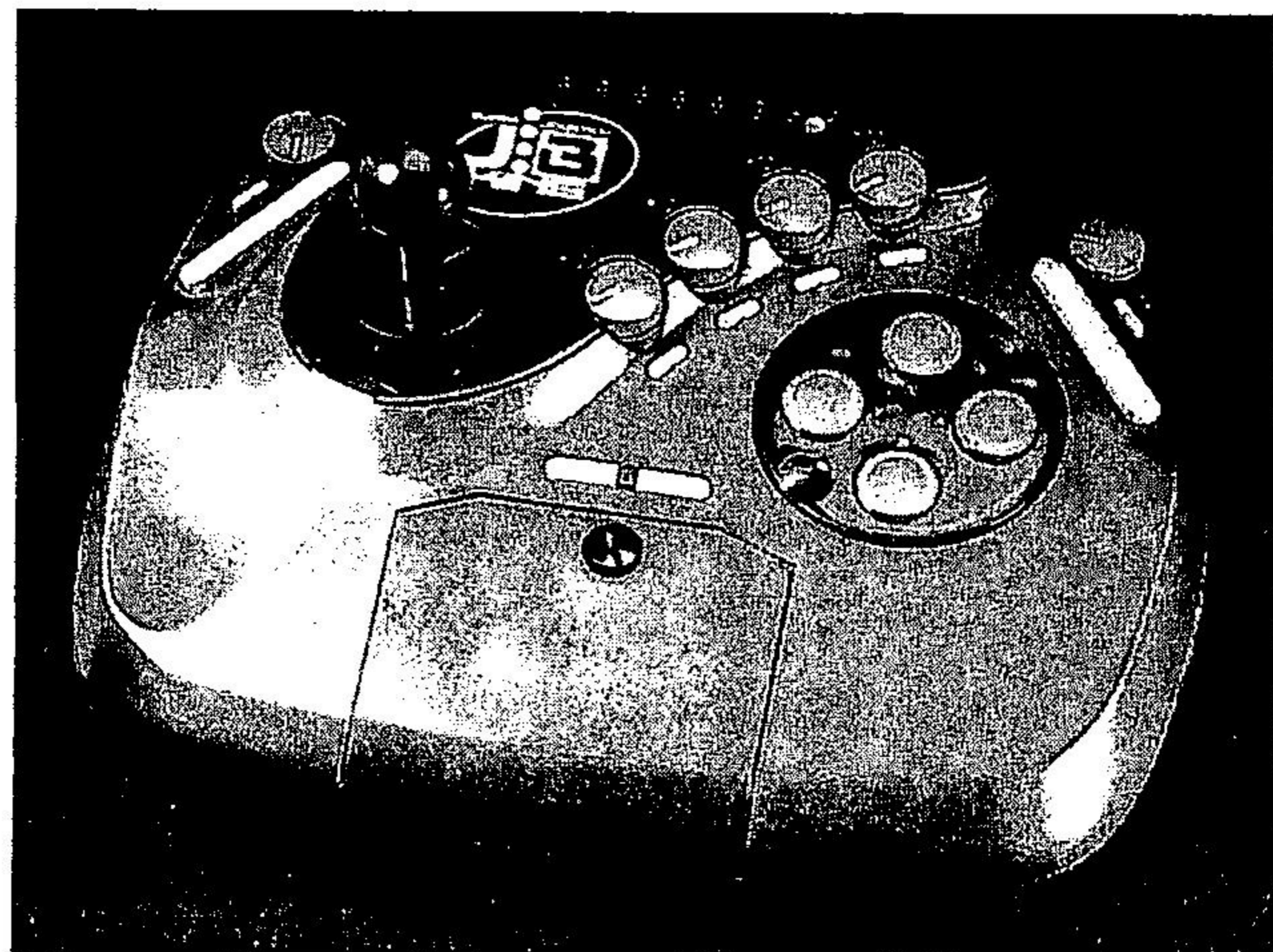
BILDSCHIRM-SCHÄRFE

◆ Ich werde mir in Kürze ein deutsches Super Nintendo kaufen. Ist das Bild unschärfer, wenn ich es anstatt über Scart über den

Die perfekte Verbindung

Für die wackeren Rat&Tat-Kunden, die ständig nach einem echten RGB-Kabel fürs deutsche Super Nintendo fragen, haben unter anderem die Versandhändler CWM und Dynatex die Lösung parat: Seit kurzem bekommt Ihr

für etwa 50 Mark ein vollwertiges RGB-Kabel, mit dem Ihr das bestmögliche Bild aus dem offiziellen Super Nintendo kitzelt. Außerdem gibt's bei den genannten Versandhäusern das sehr empfehlenswerte Arcade-Joyboard J.B. King, umgebaut für's deutsche Super Nintendo. Der Preis liegt bei etwa 150 Mark.



Den JB-King gibt's jetzt als Umbau für das deutsche Super Nintendo

Audio/Video-Eingang anschließen? Außerdem interessiert mich, wie Ihr die Fotos macht und ob die Bildschirme in Spielhallenautomaten von alten Fernsehern stammen — die sehen nämlich so aus. Rudi Roithmair, Wels

Leider ist die Bildqualität wirklich schlechter, wenn Du das Super Nintendo per Chinch-Kabel anstöpselst. Wir benutzen den Scart-Anschluß unseres RGB-Monitors und machen unsere Fotos in einem abgedunkelten Raum. Die Spielautomatenmonitore sehen zwar aus wie "alte" Fernseher mit gewölbter Bildröhre, sind aber keine. Im Gegensatz zu Fernsehern ist der Bildschirm eines Automatenmonitors mehrfach beschichtet, um das Einbrennen der Grafik zu vermeiden: Bei Langzeitbelastung durch Computergrafik wird die "Haut" der Bildröhre so stark beschädigt, daß die Grafik auch nach dem Ausschalten noch zu erkennen ist.

PHILIPS CD-I

◆ Wann berichtet Ihr endlich über die Multimediakonsole CD-I von Philips? Das Spiel Palm Springs Open beispielsweise ist ein absoluter Grafikhammer.

Michael Riedel, Berlin

Das CD-I sprechen wir nächstes Mal im Cyber-Media-Teil an. Unter dem Stichwort Multimedia wirst Du dort einiges über Dein favorisiertes Gerät lesen.

NEO-GEO AUF VIDEO?

◆ Wenn ich ein Spiel auf Neo-Geo oder Super Nintendo spiele und das Gerät über eine Scart-Leitung an meinen Videorecorder anschließen, erhalte ich bei der Aufnahme nur ein verwackeltes Schwarzweißbild. Norbert Göschl, Kassel

Auch wenn die meisten Videorecorder über eine Scart-Buchse verfügen, heißt das nicht, daß sie RGB-tauglich sind. Meist handelt es sich um eine Euro-AV-Scartbuchse, die nicht beschaltet ist wie ein "echter" RGB-Stecker. Aufnahmen lassen sich nur mit sogenannten Multinormrecordern anfertigen, die mit der japanischen Fernsehnorm NTSC zurechtkommen. Diese Geräte kosten aber leider weit über 3000 Mark.

COMPUTER KUDAK

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

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät incl. Sonic DM 319,00
Magnum Set DM 360,00

SOFTWARE

Alien 3 dt. DM 115,00
Chuck Rock dt. DM 115,00
Columns dt. DM 85,00
Dungeons & Dragons dt. DM 145,00
Gynoug dt. DM 115,00
Tazmania dt. DM 115,00
Terminator dt. DM 115,00

ZUBEHÖR

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

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE dt

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

SOFTWARE

Chuck Rock dt. DM 95,00
Golden Axe Warrior dt. DM 115,00
Marble Madness dt. DM 95,00
Prince of Persia dt. DM 95,00
Terminator dt. DM 95,00
Trivial Pursuit dt. DM 95,00

ZUBEHÖR

Control Pad DM 19,00
Infrared Joypad DM 75,00
Tips & Tricks - Buch 1 DM 29,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE dt

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

SOFTWARE

Ax Battler dt. DM 65,00
Ayrton Senna's dt. DM 85,00
S. Mon. GP II dt. DM 85,00
Chuck Rock dt. DM 85,00
Columns dt. DM 55,00
Wimbledon dt. DM 85,00

ZUBEHÖR

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

RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

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

Sammelbesteller

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

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preislise, die Sie kostenlos anfordern können.
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
- Lieferung per Post oder UPS zuzüglich Versandkostenanteil.

VIDEOSPIELE LEXIKON TEIL 3

Schlagwörter und Fachbegriffe der Videospieldwelt werden Euch auch im letzten Teil unserer Lexikonserie erklärt.

T

Trackball: Eine analoge Steuereinheit, die sich Anfang der 80er Jahre durch Automatenklassiker wie *Missile Command* und *Centipede* etablierte, mittlerweile aber wieder aus der Videospieldszene verschwunden ist. Eure Spielfigur wird über eine Kugel in alle Richtungen gesteuert: Bewegt Ihr Eure Hand rasant über den Trackball, flitzt auch die Spielfigur schneller über den Bildschirm. Für moderne Sega- und Nintendo-Spielkonsolen wird kein Trackball angeboten.

V

Video-Games-Redakteur: Extrem hochentwickelte Form des herkömmlichen Videospielders, 1991 aus der Spezie "POWER-PLAY-Mitarbeiter" geboren. Kommt vor allem in lichtarmer Umgebung und in der Nähe von beschädigten Monitoren, böswillig demolierten Joypads und aufgebrochener Module vor. Überhaupt liebt der VIDEO-GAMES-Redakteur das Chaos: Da ihm säuberlich gestapelte Modulboxen, funktionstüchtige Hardware und aufgeräumte Schreibtische ein Greuel sind, verbringt er zirka 70 Prozent seiner Zeit damit, diesem Zustand Abhilfe zu verschaffen. Die Lebensumgebung eines V.G.-Redakteurs erkennt man an kunstvoll verknüpften Joypad-Kabeln (gordische Kabelknoten) und leeren Modulverpackungen (die einzigen Reste sogenannter "kurz ausgeliehenen Spiele"). Der V.G.-Redakteur ernährt sich vorwiegend von Fast Food, Schokolade und Waldmeistersirup. Sehr selten: Weltweit sind momentan nur sieben bis acht Angehörige dieser Spezie registriert — das vollständige Fehlen weiblicher V.G.-Redakteure läßt momentan nur pessimistische Überlebensprognosen zu.

Video-RAM: ...bezeichnet den Teil des RAMs, in dem sämtliche Daten, die auf dem Bildschirm erscheinen (Sprites, Hintergründe) abgelegt



Bei vielen Lynx-Spielen wird kräftig gezoomt (im Bild: *Hydra*)

werden. Die deutsche Bezeichnung lautet folgerichtig "Bildschirmspeicher".

Videospiel: Ohne Videospiele gäb's auch keine VIDEO GAMES: Im Vergleich zum Computer- oder Automatenspiel werden Videospiele in Modulform (verstärkt auch auf CD) hergestellt und ausgeliefert. Zum Spielen benötigt Ihr neben dem Modul eine Spielkonsole, einen Fernseher/Monitor und Joypads. Die ersten Videospiele nannten sich noch Tele-spiele und hatten verschiedene Pong-Varianten fest in die Hardware eingebaut — Module kamen erst Anfang der 80er Jahre auf. Die erste international erfolgreiche Videospieldkonsole war das Atari VCS, später folgte Matsels Intellivision, CBSs Colecovision, sowie Geräte von Hanimex, Phillips und verschiedenen kleineren Anbietern. Durch den Siegeszug der Homecomputer als neue Spielmaschinen, "starb" das Videospiel Mitte der 80er Jahre in Europa und den USA. Erst das Engagement der japanischen Hersteller Sega und Nintendo brachte uns eine neue Konsolengeneration



Eine moderne Trackball-Variante für den PC — im Spielbereich ist diese Steuereinheit nicht mehr in Mode

und eine Spielalternative zu Homecomputern von Commodore und Atari. Ob letztgenannte Hardwarehersteller dem japanischen Beispiel mit eigenen Entwicklungen folgen, ist noch nicht sicher.

W — Z

Warp-Zone: Die Warp-Zone läßt jedes Spielerherz höher schlagen: Dieser Teleporter befördert Eure Spielfigur in entlegene Level-Abschnitte oder gar in andere Spielwelten. Einige helfen Euch als Abkürzungen (Ihr überspringt dann ganze Levels), andere sind der einzige Zugang zu bestimmten Spielumgebungen. Die Warp-Zones wurden durch die ersten *Super-Mario-Bros.*-Spiele in Deutschland etabliert und finden sich bis heute meist in Geschicklichkeits- und Jump'n'Run-Spielen (auf Sega-Konsolen z.B. in *New Zealand Story*)

Zeitlimit: Ohne das Zeitlimit wären viele Denkspiele nur leichte Kost. Meist ergibt sich die Herausforderung nur im Knobeln gegen eine erbarmungslos tickende Uhr: In Denkspielen mit Zeitlimit (z.B. *Sokoban*, *Kwirk*) müßt Ihr Spielfelder, die mit abstrakten Symbolen gefüllt sind, abräumen. Auch Geschicklichkeitsspiele (z.B. Teile der *Mario*-Serie) fordern Euch durch ein Zeitlimit — dann gibt's auch bestimmte Zeitextras. Das erste Zeitlimit wurde im Spielhallenklassiker *Berzerk* gesichtet: Wer sich zu lange in einem Raum aufhielt, wurde durch einen Zeitwächter ("Otto") verscheucht.

Zoomen: Die Bedeutung des Be-

griffs in der Fotografie lassen wir unter den Tisch fallen. Im Videospieldbereich spricht man vom Zoomen, wenn ein Gegenstand schnell näher kommt und dabei immer größer wirkt. Verschiedene Spielkonsolen unterstützen die Berechnung einer solchen Vergrößerung: U.a. sind die 3-D-Chips von Neo Geo, Atari Lynx und Super Nintendo in der Lage, Sprites zu zoomen. wi

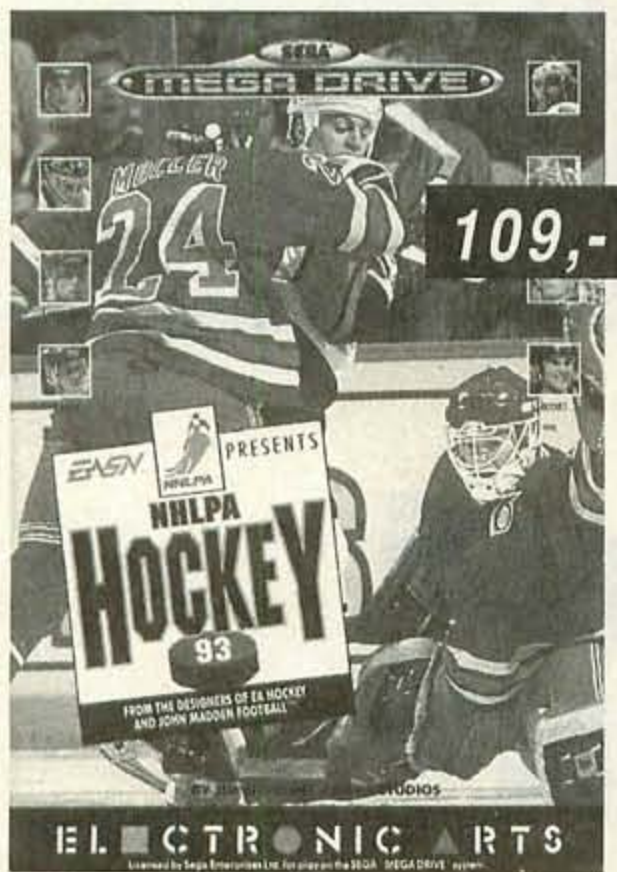


Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	119,-
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
MC Kid	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
LHX Attack Chopper	109,-
Twisted Flipper	89,-
Young Indy	99,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Ferrari GP	a.A.



Speedball 2	a.A.
Batman Returns	95,-
Ariel	95,-
Thunderforce 4	a.A.
Ecco the Dolphin	a.A.

Game Gear

Super Wide Gear NEU a.A.	
R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.
George F. KO Boxing	79,-

Super Nintendo

Power Stadion	199,-
SNES-Spieleberater	24,80
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-



SUPER NINTENDO

DT mit SUPER MARIO WORLD und AV-KABEL, JOYPAD nur DM 299,-



Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	a.A.
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Turtles 4	129,-
Super Probotector	129,-
Joe & Mac	129,-
Kevin Allein Zuhause	129,-

Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-

Lynx

Lynx 2	199,-
Sonnenschutzschild	
Lynx 2	19,-
World Class Soccer	79,-
Baseball Hereos	79,-
Switchblade II	79,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Batman	
Return of the Joker	109,-
Over Horizon	99,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
High Speed	99,-

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Hereos	349,-
Art of Fighting	a.A.

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
--------------------	------

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

Jetzt neu

Mega Drive und Super NES

Geräte liefern wir portofrei

Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
Dr. Franken	69,-
Speedball 2	69,-
Ferrari GP	69,-

Sonderpreise Mega Drive

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

Sega-Weihnachtsset

Master System II mit Alex Kidd, 2 Contr.Pads + Sonic + Champ. of Europe 199,-



Mega Drive Magnum-Set

Dt. 1 Jahr Garantie inclusive

2 Joypads und 4 Spiele

für nur DM 379,-

Fragen Sie nach den neuesten Spielen

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest.

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-,- BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-,-. VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-,-. PORTO AUSLAND DM 19,-. a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

TIPS & TRICKS



Wenn Ihr nachts in Schweiß gebadet aufwacht oder Euch dabei ertappt, bei dem Abendessen über die Legenden von Zelda zu philosophieren, seid Ihr Kandidaten für unsere Tips & Tricks. Bevor Ihr Eure Konsole aus dem Fenster werft, frustvoll ins Joypad beißt oder den Psychiater konsultiert, stehen wir Euch mit Cheats und Komplettlösungen zur Seite.

Wer sich eine Finanzspritze setzen will, ist ebenfalls richtig. Jeder abgedruckte Tip wird fürstlich honoriert: 40 Mark gibt's für einen Kurztip, bis zu 500 Mark lassen wir uns ausführliche Lösungsberichte und andere Knaller-Cheats kosten.

So geht's

Beachtet bitte die folgenden "Teilnahmebedingungen", dann spart Ihr uns und unserer geplagten Assistenz unnötige Arbeit:

1. Eure Karten und Zeichnungen haben nur dann eine Chance, wenn sie mit einem **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind. Wer seine Karten einfärben will, soll's tun: Wenn entsprechendes Material vorliegt, wird's in Farbe abgedruckt.

3. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit unsere Assistenz nicht tagelang recherchieren muß, wohin das Geld geht. Bei Überweisungen ins Ausland benötigen wir außerdem die Postschecknummer des Kreditinstituts.

3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**.

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.

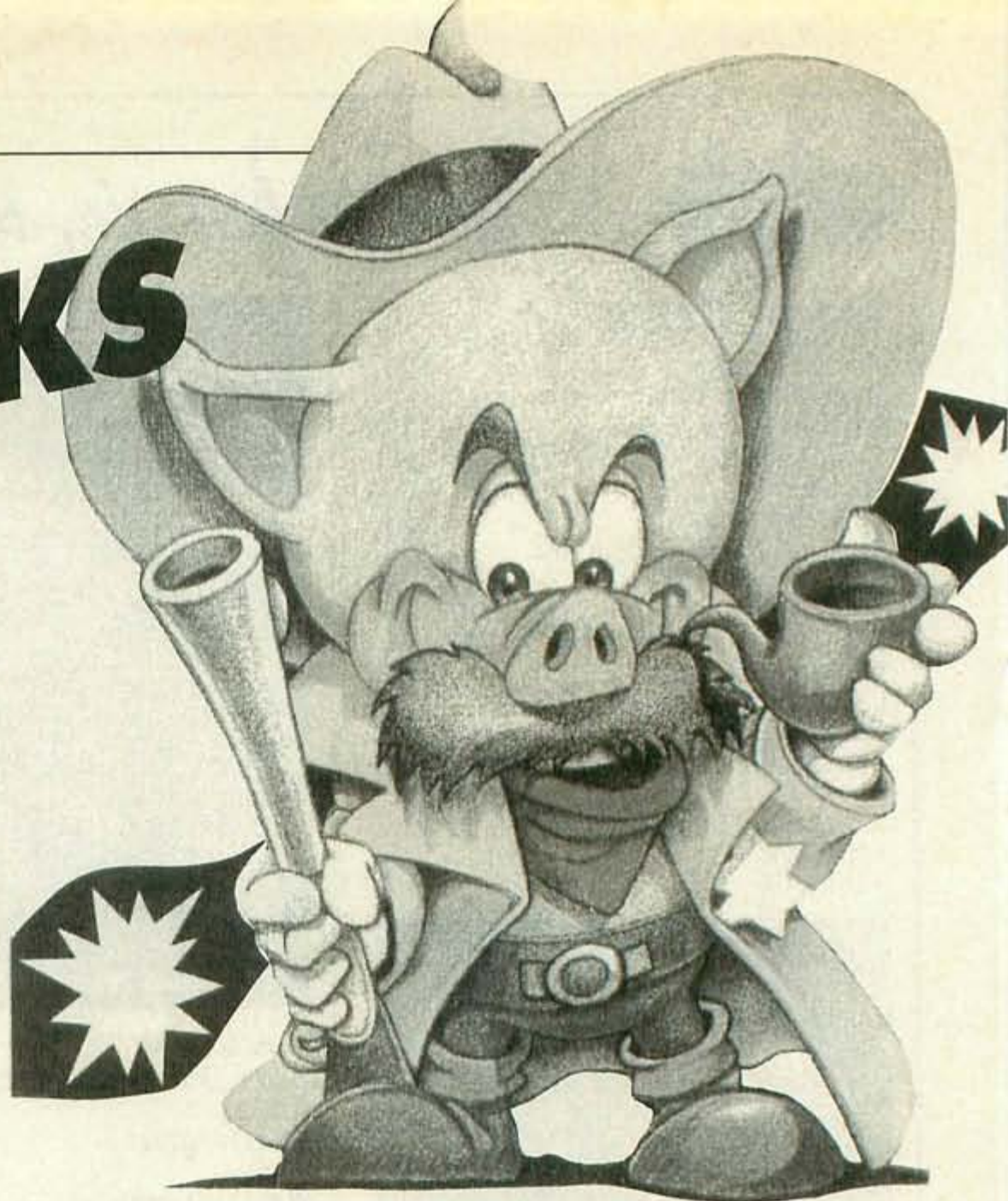
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario- oder Megaman-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen Sonic und Maniac Mansion (NES) sind wir bestens eingedeckt.

Abgedruckte Tips belohnen wir nach wie vor mit **40 bis 500 Mark!** Schickt Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielösungen und Disketten an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
 Mögen die Joypads mit Euch sein!



A. Frauf



DES RÄTSELS LÖSUNG

◆ Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spielemeister: Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer...

Who framed Roger Rabbit (Game Boy)

◆ Die Komplettlösung mit Karte hat uns Sven Gradowski aus Ostberlin geschickt:

Nachdem Roger telefoniert hat, geht er zu Marvin's Büro (M). Er holt sich das Paßwort aus dem Haus in der Geschäftsstraße (P) und geht zum Ink and Aint Club. Stellt Euch nahe an die Bühne, auf der Jessica eine atemberaubende Nummer hinlegt. Nach dramatischen Szenen und dem Paßwort **DLT3QYBY** findet sich Roger vor Eddie's Büro (E) wieder. Dort wird Smarty die Unterhaltung von Eddie und Roger stören, doch Roger flüchtet in den Schrank (Button A drücken). Danach geht Ihr zum Bäcker (B) und unterhaltet Euch mit ihm, um Stupid das Brot

abzunehmen. Benutzt die Item Box, um es vor dem Bäcker zu deponieren. Währenddessen steckt Eddie mächtig in der Klemme: Redet mit ihm und lauft gegen seinen Bauch, um ihn wegzuschieben. Ihr bekommt ein klebriges Zeug, mit dem Ihr Stupid dingfest macht. Im Haus links (X) findet Ihr etwas, das Ihr zu Eddie bringt. Nachdem Ihr zusammen mit Eddie den Bäcker besucht habt und mit ihm gesprochen habt, versteckt Ihr Euch (V). Überrascht Stupid wenn er auftaucht und nehmt ihn gefangen. Er spuckt das Paßwort **GPLDMSRC** aus. Lauft zurück zu Eddie und sprecht ein zweites Mal mit ihm. Er rückt eine Fahrkarte für die Straßenbahn (St) 'raus. In der Fabrik (F) trifft Roger einen Mann, der ihm einen Revolver gibt. Mit der Straßenbahn geht's zum Hochhaus (H): Vor dem Schreibtisch drückt Ihr drei Mal auf Button A, um Munition für die Knarre zu bekommen. Damit zerschießt Ihr den Luftballon auf dem Dach. Greasy fällt heraus und gibt Euch das Paßwort **MMCFGWXJ**. In Dolores Bar (TC) erfährt Roger, wo er den Hafenzaun bekommt. Geht aber zuerst zu Eddie's Büro, vor dem Euch

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS



DUCK TALES Game Boy 59,95 NES 94,95



SUPER MARIO BROS. 3 NES 94,95



DONALD DUCK Megadrive 114,95 Master 94,95

Table with 5 columns: Rank, Title, Game Boy, NES, Megadrive, Master, S-Nintendo



ES IST DA! DAS DEUTSCHE SUPER NINTENDO

Ein heißer Tip!

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

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

Main product catalog table with columns for console type and game titles with prices.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT section with contact information and shipping cost details.

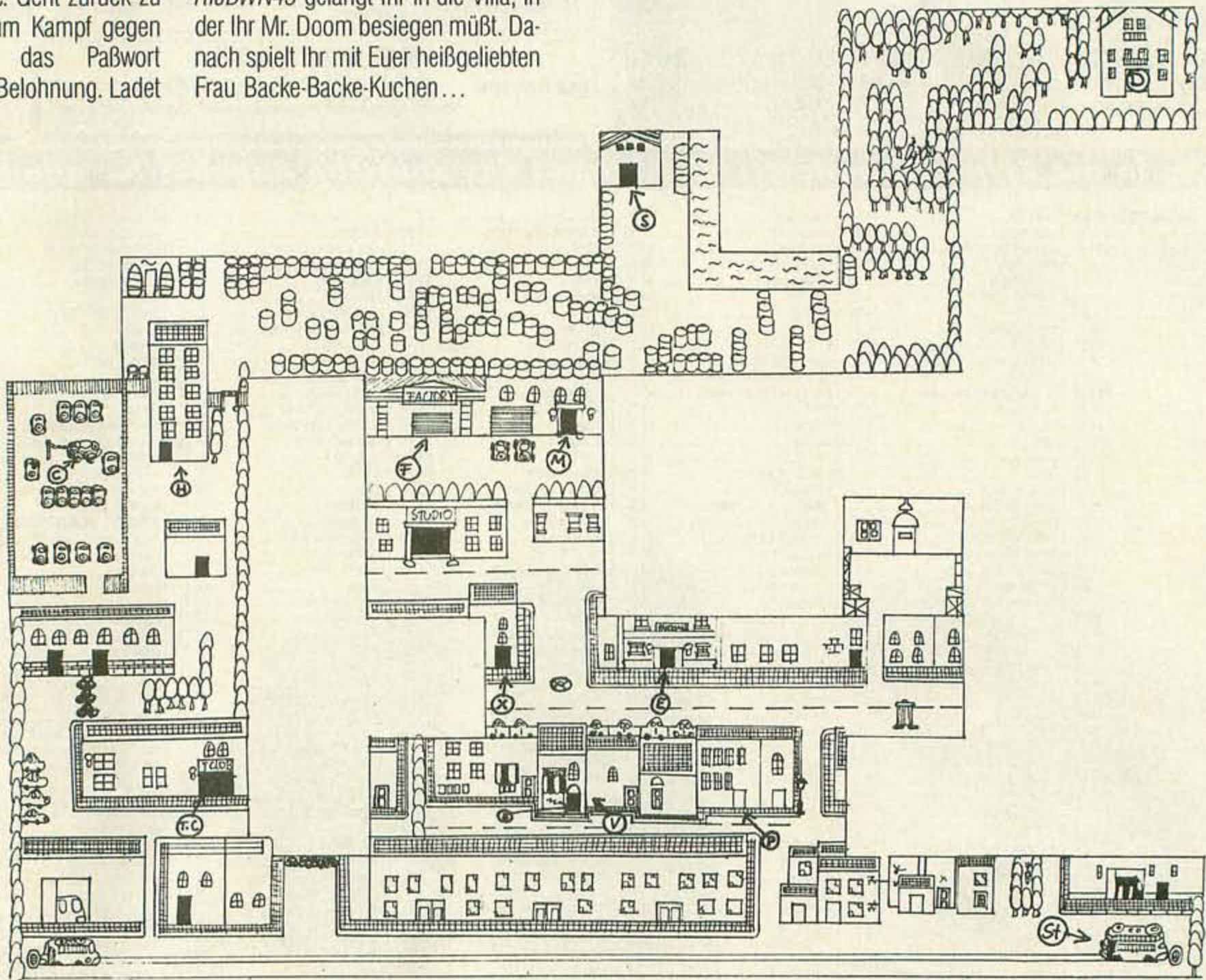
ALLE ANBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT section with contact information for CPS Frank Heidak.

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: section with order form and logos for American Express, Visa, and MasterCard.

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

Baby Hermann eine Axt gibt, mit der er Benny the Cut (C) befreien soll. Nach einem Gespräch mit Benny erhaltet Ihr eine Pfeife. Geht zurück zu Eddie und tretet zum Kampf gegen Psycho an — das Paßwort **BGQTVKJP** ist die Belohnung. Ladet

Munition nach und holt Euch von Smarty (S) den Schlüssel für Dooms Villa (D). Nach dem Paßwort **RTJBWN43** gelangt Ihr in die Villa, in der Ihr Mr. Doom besiegen müßt. Danach spielt Ihr mit Euer heißgeliebten Frau Backe-Backe-Kuchen...



Super Castlevania 4

Metin Kucur gibt Euch Tips, wie Ihr die Vampire besiegt:

Level 1: Rowdain

Extrawaffe: Jede. Steigt auf die Plattform, geht in die Hocke und peitscht, wenn das Monster in Reichweite kommt. Steigt das Skelett von seinem Reittier ab, habt Ihr nichts mehr zu befürchten.

Level 2: Medusa

Extrawaffe: Messer, Bumerang. Dieses Duell sollte Euch nicht schwerfallen. Ab und zu ausweichen, ansonsten gibt's nichts zu beachten.

Level 3: Schlangen

Extrawaffe: Keine. Stellt Euch auf das Kreuz (siehe Zeichnung) und peitscht. Ausweichen könnt Ihr mit Sprüngen.

Level 4: Puweyxil

Extrawaffe: Axt. Der Gegner ist schnell besiegt, wenn Ihr einfach durch den Block hindurchschlagt.

Level 5: Koranot

Extrawaffe: Axt. Springt auf den schwebenden Block und werft die

Axt. Wenn der Gegner kleiner geworden ist, geht Ihr auf den Boden und peitscht.

Level 6: Phantome

Extrawaffe: Messer, Bumerang. Zuerst auf den Block und aus der Hocke peitschen. Wenn sie näher kommen auf den Block links oben springen, dann auf den rechten. Kommen die Phantome unter die Spielfigur, springt Ihr einfach drüber.

Level 7: Sir Grakul

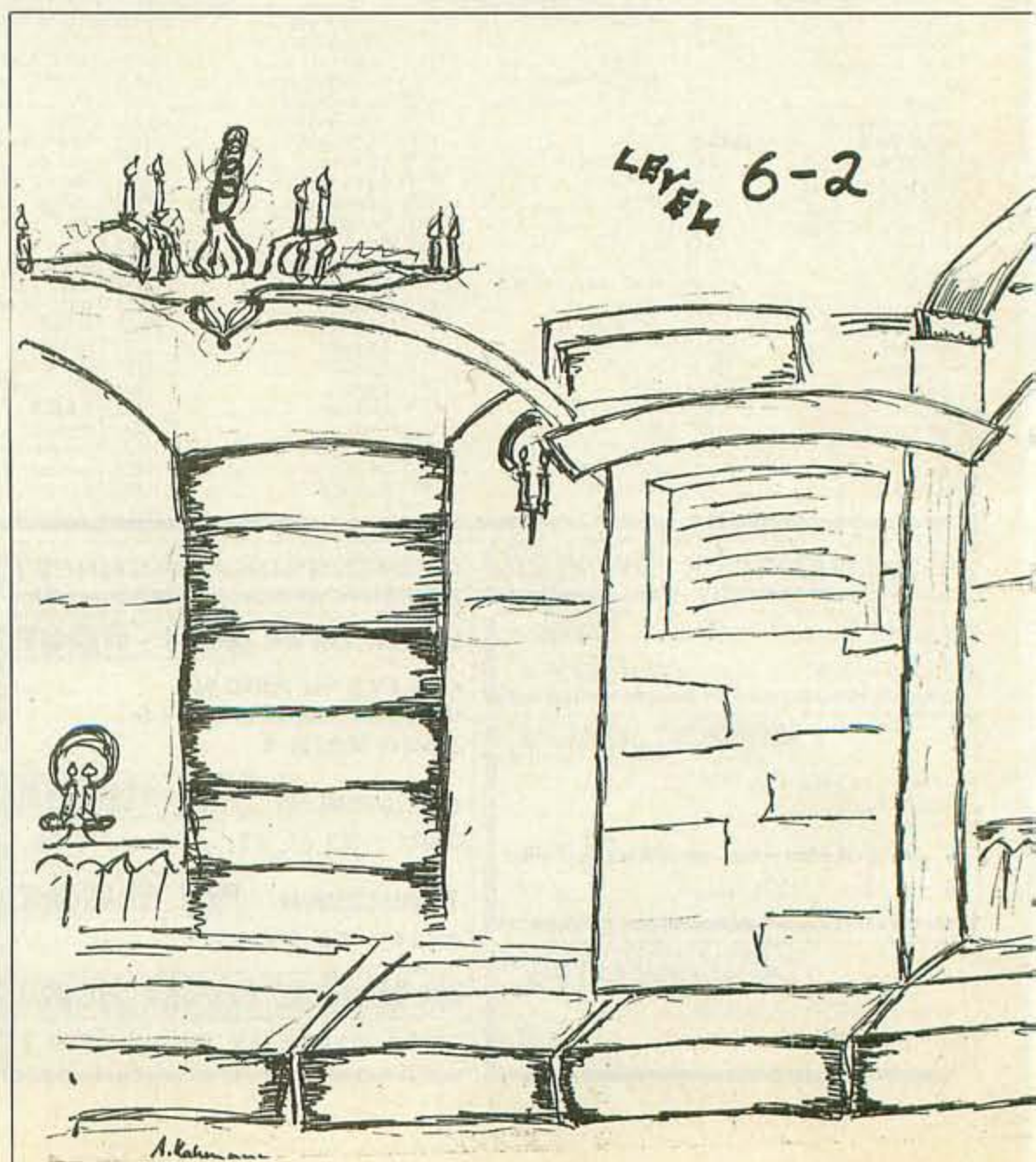
Extrawaffe: Messer, Bumerang. Ducken und peitschen. Achtet auf den Axthieb des Adligen, nach dem Flammen den Boden entlang schweben. Das Messer als Extrawaffe hat sich besonders bewährt.

Level 8: The Monster

Extrawaffe: Messer, Bumerang. An die gekennzeichnete Stelle gehen und peitschen. Falls das Monster zu nahe kommt, springt Ihr auf den Block links oben und dann über ihn.

Level 9: Zapf Bat

Extrawaffe: Axt. Postiert Euch unter dem Federvieh und peitscht nach oben. Achtet auf die beinahe unsicht-



AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	öS 1290,-	Sega Mega Drive 16 Bit	öS 2390,-
Yoshi	öS 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
Super Mario Land	öS 399,-	Road Rash	öS 890,-
Final Fantasy	öS 499,-	Sega Game Gear	öS 2490,-
Nail + Scail	öS 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trage-Gürteltasche	öS 199,-	z.B.: Chessmaster, Axe Battler	
GB-Koffer	öS 349,-	Tasche für Game GEAR »Attache«	öS 299,-
Licht und Lupe	öS 249,-	Super-NES	öS 2890,-
		Cassetten für NES z.B.:	
		Streetfighter II	öS 1690,-
		NEU: Neo Geo	öS 5990,-
		Cass. f. Neo Geo	öS 3490,-

★★ Für Händler Exportpreise ★★

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

Der Videospiele-Versand in Berlin

ILY-BIT

Wir sind nicht billig
– aber *preiswert!*

Tel. 030 / 621 46 67

Preislisten kostenlos anfordern
1000 Berlin 44 · Selchowerstr.22

* Megasupernesgameboygear *

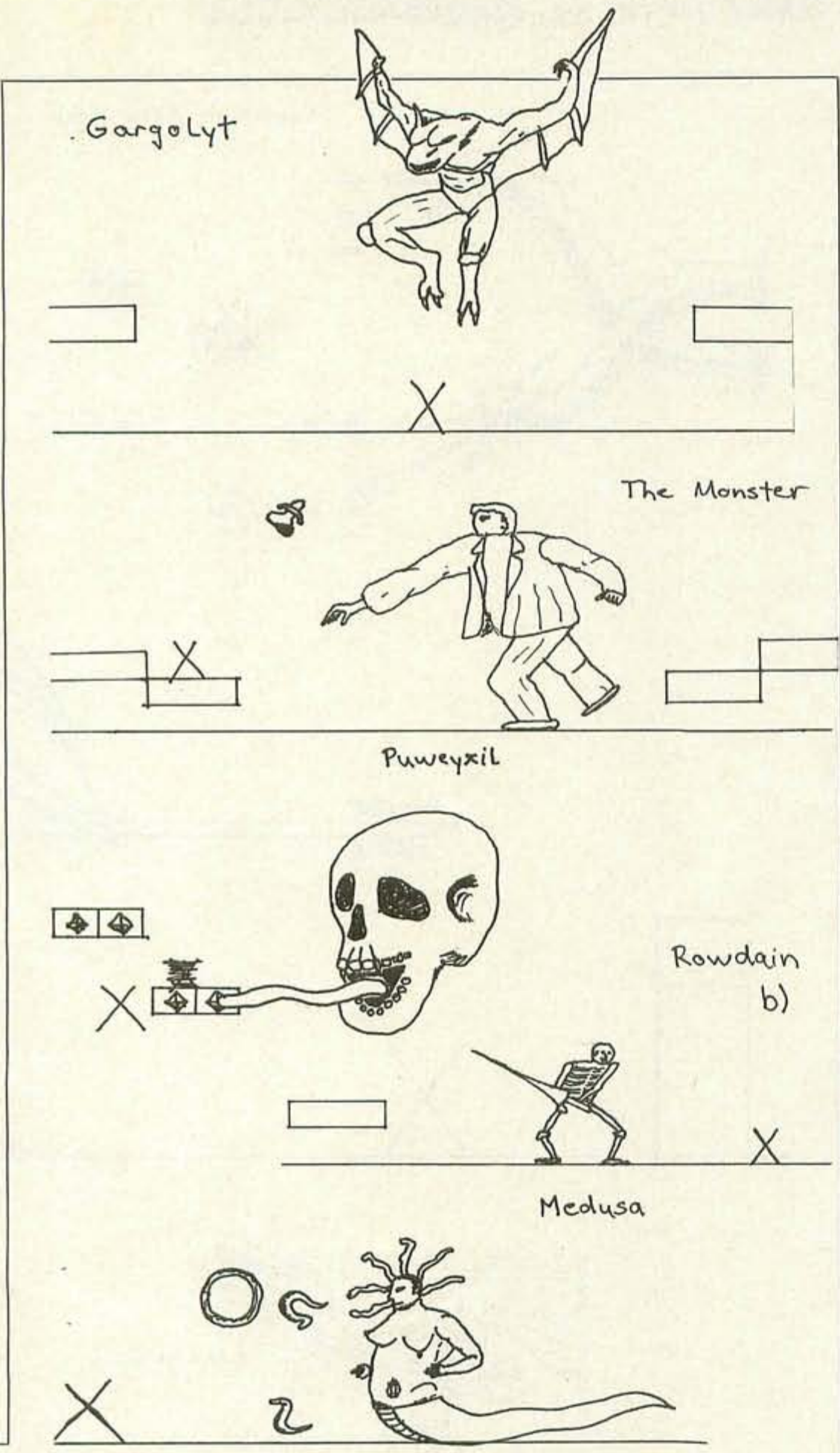
XANADU

f&t Software GmbH · Neuhäuser Str. 17 · 4790 Paderborn
f&t Software GmbH · Spielplatzstr. 25 · 4780 Lippstadt

Tel.: (05251) 28 23 29

MEGA DRIVE		SUPER NES	
Desert Strike	98,-	Castlevania IV	112,-
Greendog	89,-	Parodius	119,-
Lemmings	99,-	Pilot Wings	109,-
NHLPA Hockey	99,-	Streetfighter II	105,-
Th. Force IV	auf Anfr.	Top Gear	109,-
Warr. of Rome III	119,-	Turtles in Time	119,-
Joypad	35,-	US-Adapter	40,-

GAME GEAR		WIR VERLEIHEN AUCH (aber nur in unseren Filialen)	
Chuck Rock	78,-	Bestellannahme:	
Rampart	auf Anfr.	Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr	
Spiderman	78,-	Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr	
Super Monaco II	78,-	An- und Verkauf von	Gebrauchtspielen
Tazmania	auf Anfr.	Aktuelle Preisliste kostenlos!	



baren Geschosse, die es nach einem Treffer fallen läßt.

Level 10: Akmodan 2

Extrawaffe: Messer. Duckt Euch an der eingezeichneten Position und peitscht. Am besten trifft Ihr ihn, wenn Ihr selbst auf dem Uhrzeiger steht und das Biest auf dem Block links unten hockt.

Level 11: Slogra

Plaziert Euch unmittelbar vor ihm und schlagt. Hiernach eilt Ihr auf die Seite wo er aufgetaucht ist, dreht Euch um und schlagt erneut. Springt auf den Block links oder rechts, wenn seine Hellebarde zerbrochen ist. Danach hüpfet Ihr wieder auf die andere Seite.

Level 12: Gargolyts

Bei beiden Gargolyt bleibt Ihr unten stehen und peitscht nach oben. Wenn der grüne Euch besuchen will, springt Ihr auf einen der Blöcke.

Level 13: Dead

Haltet Euch am Boden auf und

POWER-GAMES

Unser Mega-Drive TOP ANGEBOT des Monats:

THUNDERFORCE 3

orig. deutsches Modul, mit deutscher Spielanleitung
zum absoluten Hammerpreis **nur 89,00 DM**
Nur solange Vorrat reicht!
Ein einmaliges Sammlermodul.

Weitere Angebote für Mega-Drive und Super Nintendo auf Anfrage.
Ab sofort: Ab einem Bestellwert von 200,- DM versandkostenfrei!

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

- ★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
- ★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
- ★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
- ★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
- ★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

**RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST,
KOWLOON, HONG KONG
TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066**

Wir machen Videospiele erschwinglich!

An- und Verkauf gebrauchter Videospiele



- ☛ Riesenangebot - ständig mehr als 500 gebrauchte Module
- ☛ günstige Preise
z. B. Sega Master ab DM 19.90
- ☛ wirklich sachkundige Beratung
- ☛ sofort Bargeld für gebrauchte Spiele
- ☛ Ankauf auch per Post

4mal in Stuttgart und Umgebung

**Downtown Comic und Spielzeug · Am Kronenhof 7
7300 Esslingen · Telefon (07 11) 35 50 91 oder 33 09 89
Geschäftszeiten: Mo-Fr. 11-13.30 Uhr, 14.30-18 Uhr, Sa 9-14 Uhr**

Neueste Spiele immer zu mieten!

SCHWEIZ

King Games

SCHWEIZ

KING GAMES dankt allen Kunden und zeigt sich erkenntlich, indem wir ab November in der Lage sind, die Preise zu senken:

z. B. neueste und beste GENESIS Games schon ab 89,- sFr.
z. B. neueste und beste SNES Games schon ab 89,- sFr.

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (Dt.) inkl. Sp. 289,-
CD - Rom, europ. Version a. A.
Crue Ball (Twisted Flipper) 89,-
Gods 99,-
Sonic 2 a. A.

SUPER NES (US)

Grundgerät (US) 299,-
Mario Paint 129,-
Amazing Tennis 114,-
Final Fantasy M. Quest 89,-
Super Star Wars a. A.

GAME GEAR

Grundgerät dt. inkl. 2 Sp. 279,-
Div. Spiele am Lager ab 49,-

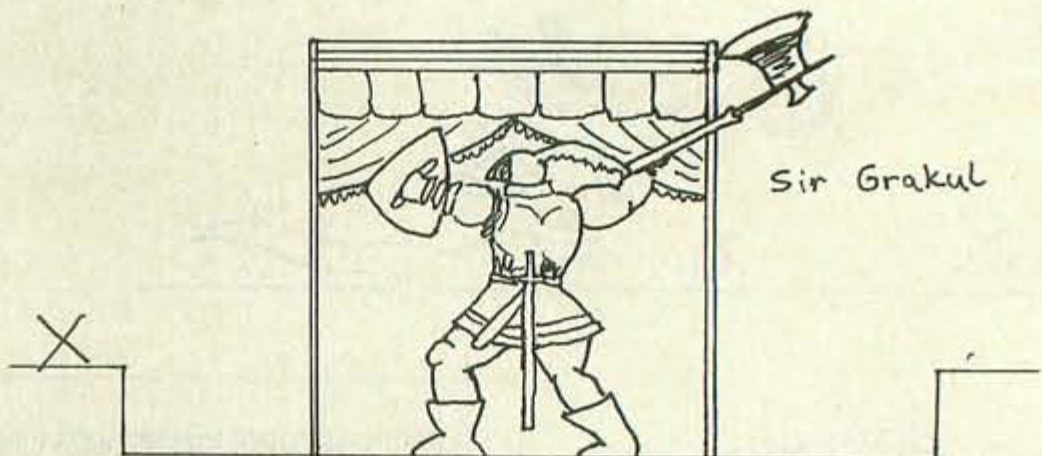
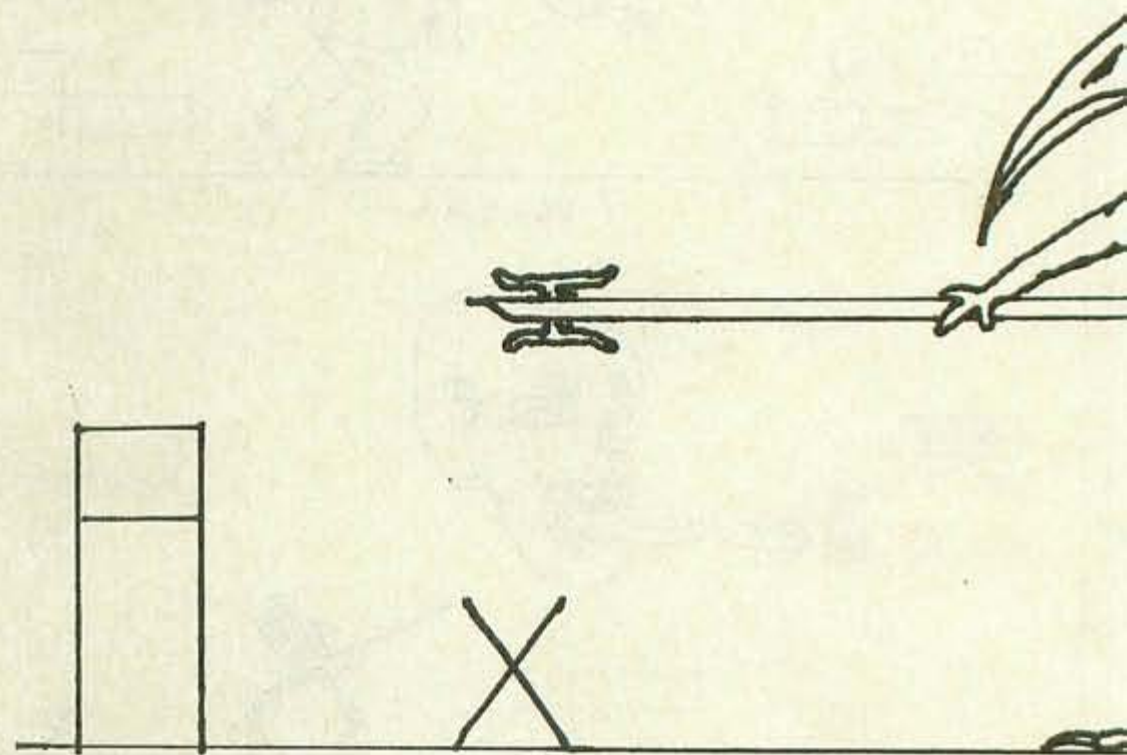
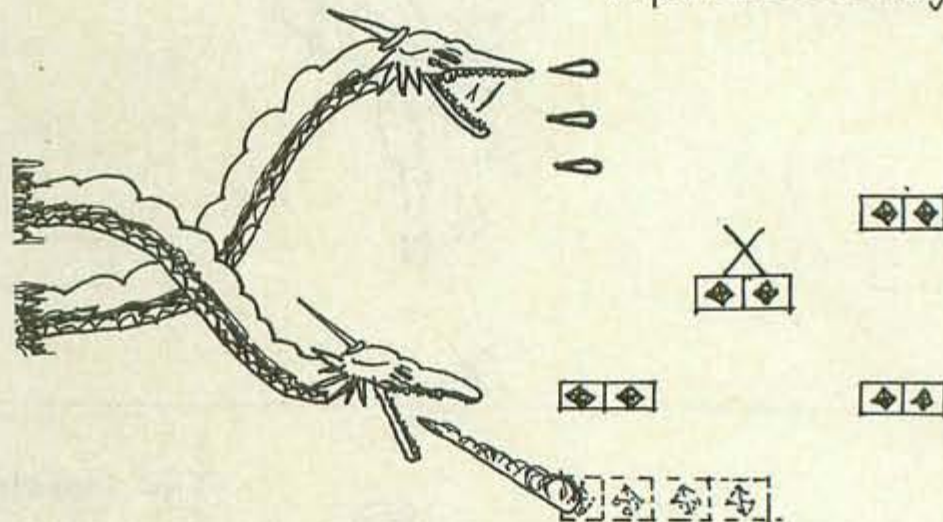
NEO GEO

Grundgerät 699,-
Div. Spiele am Lager ab 199,-

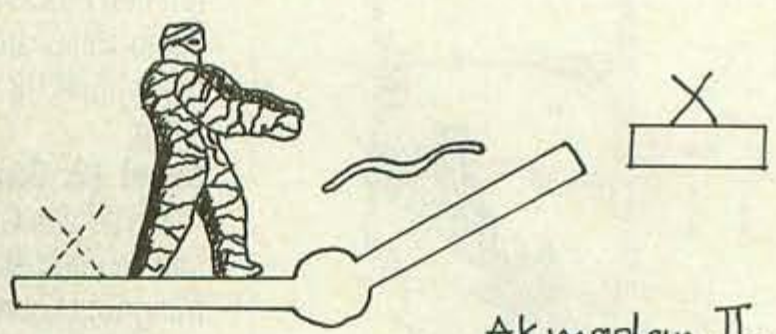
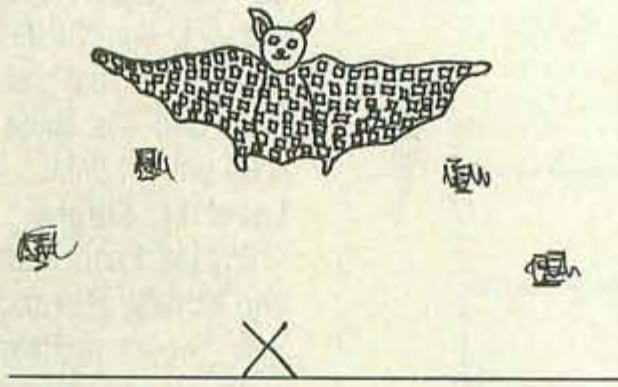
KING GAMES - die Nr. 1, wenn es um Zuverlässigkeit, die besten und billigsten Spiele geht. Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.00 Uhr, **Tel. 057/273130**

TIPS & TRICKS

Mystische Schlangen

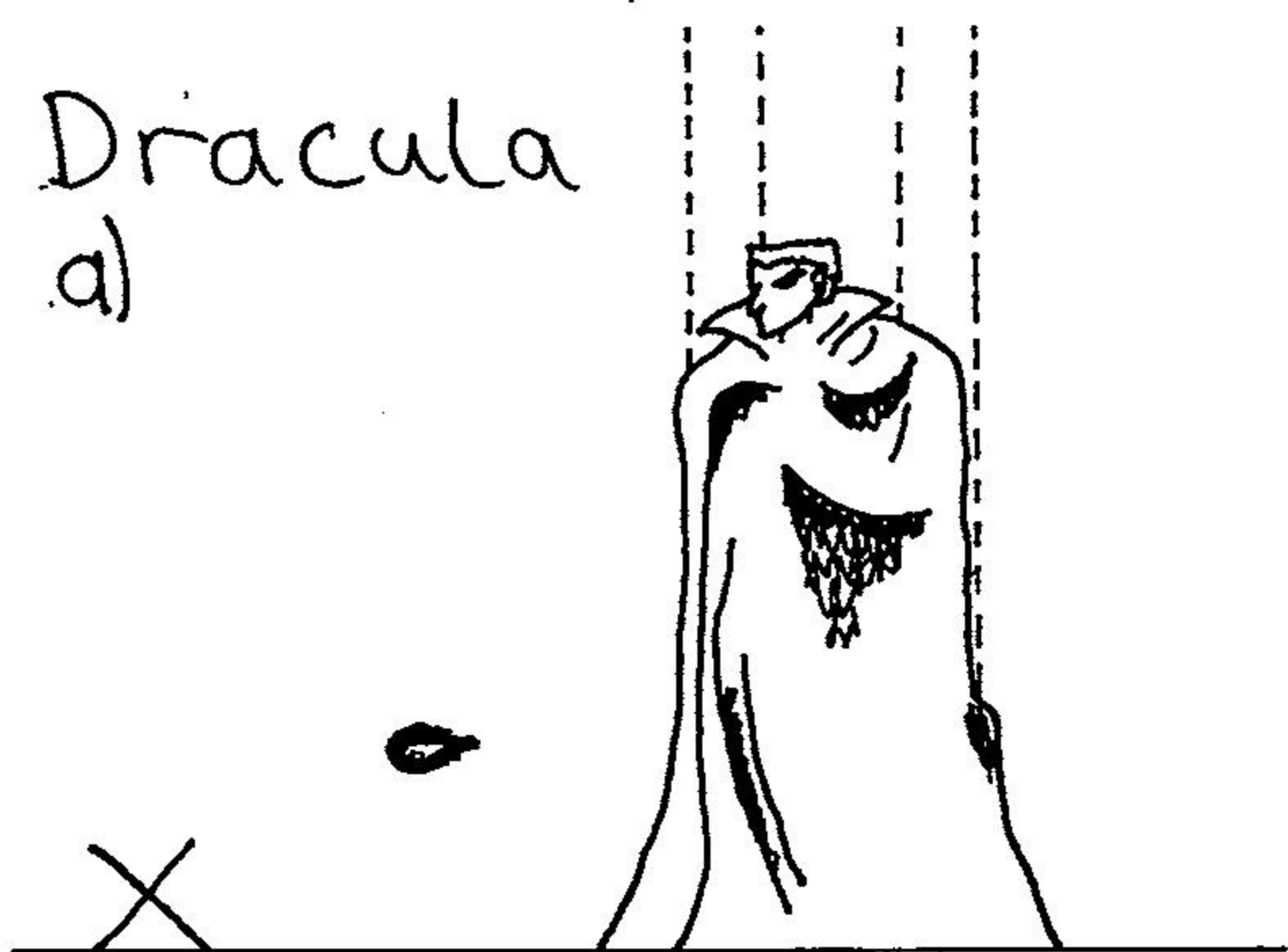


Zapf Bat

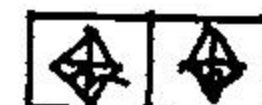
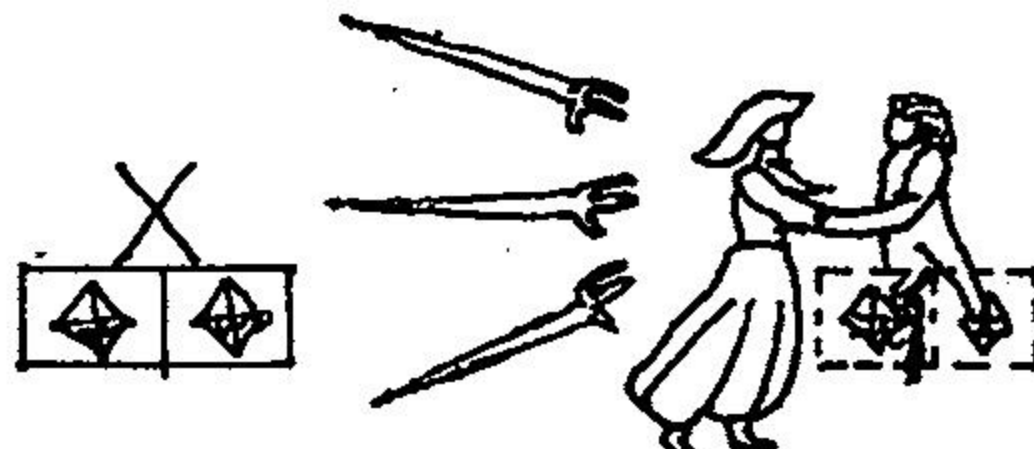


Dracula

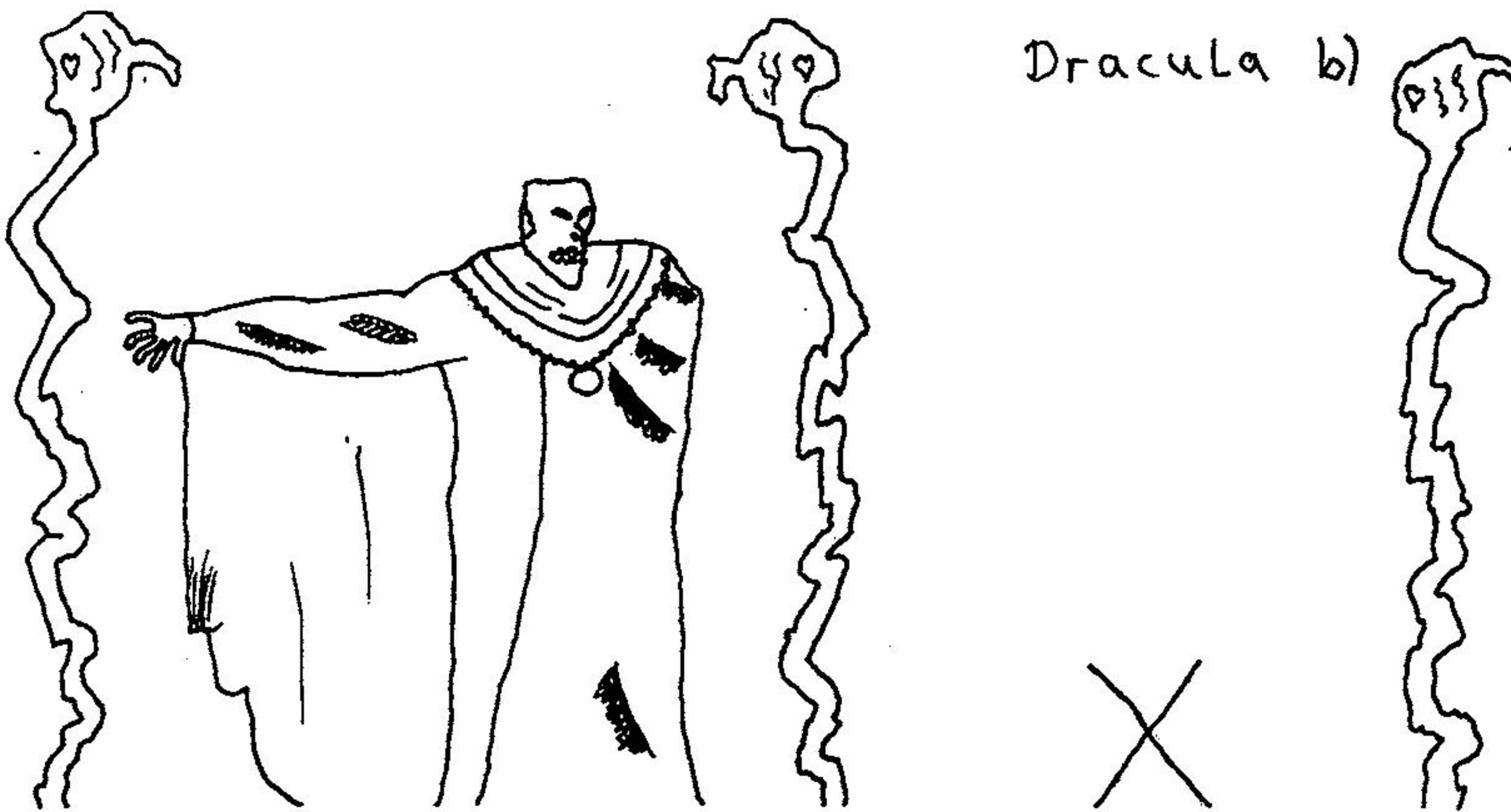
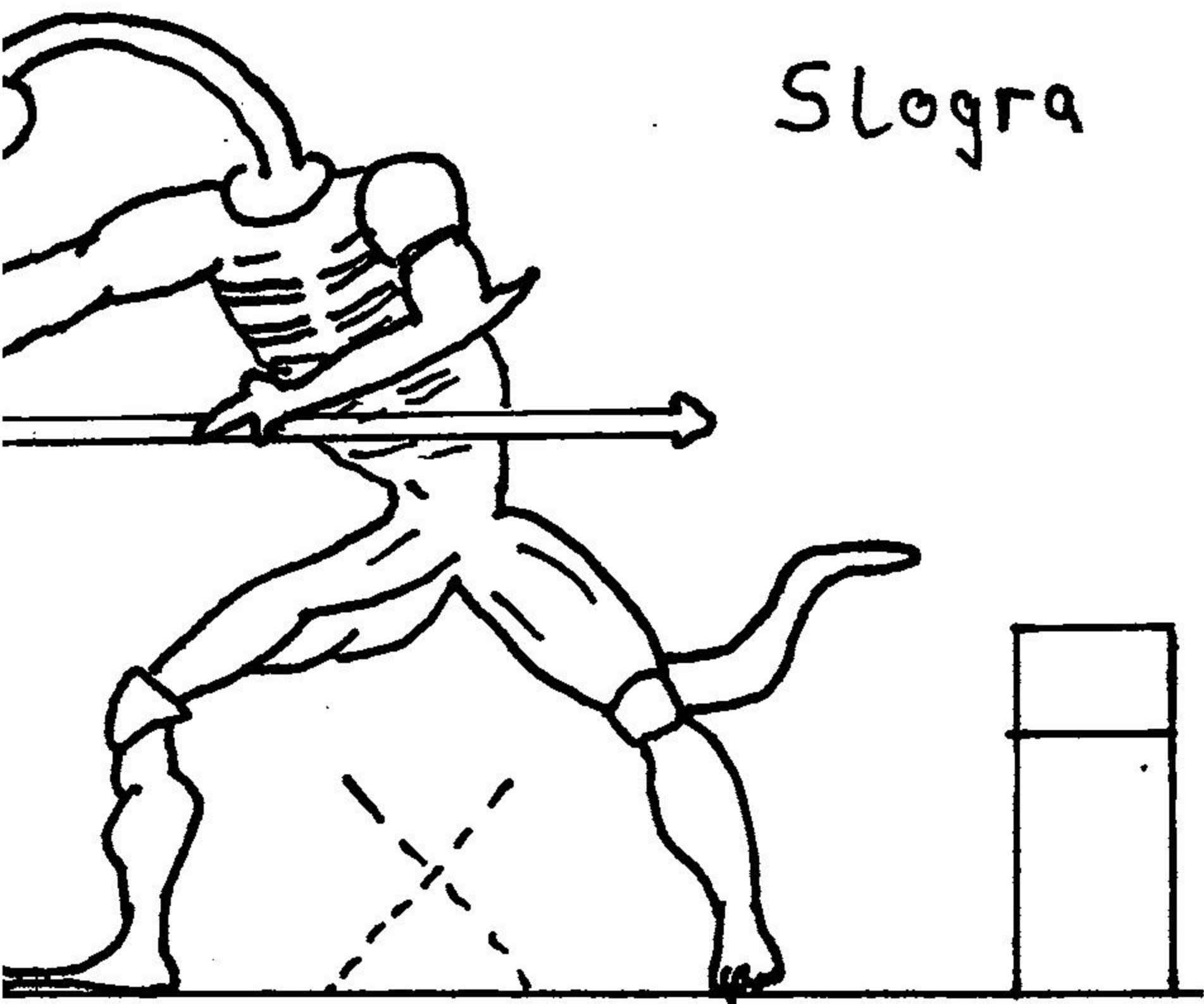
a)



Die tanzenden Phantome

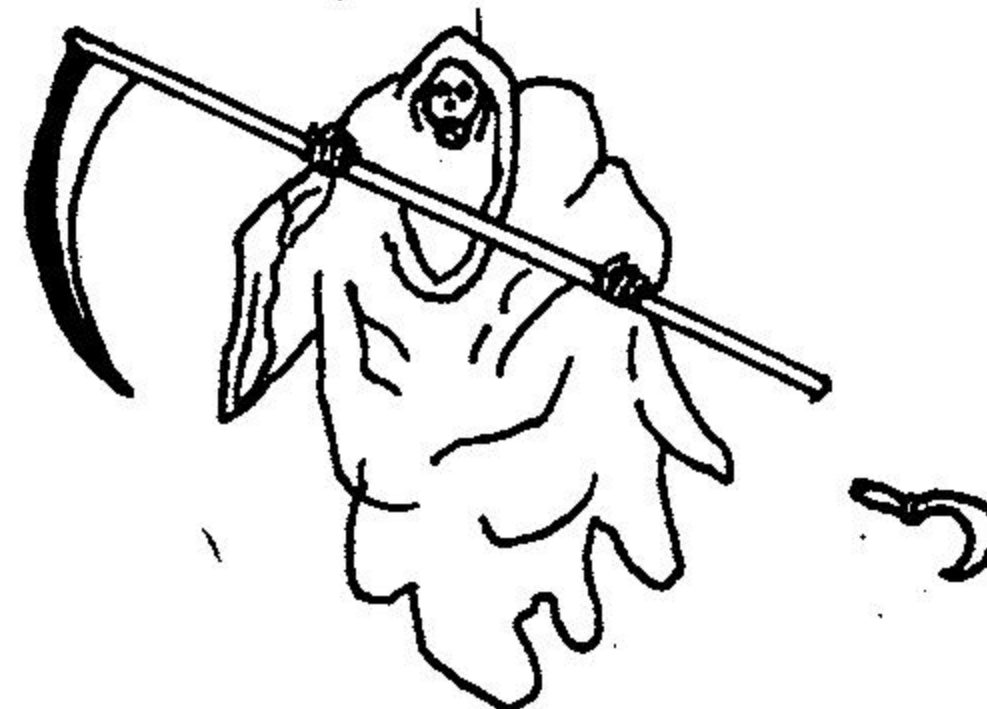


Slogra



Dracula b)

Dead



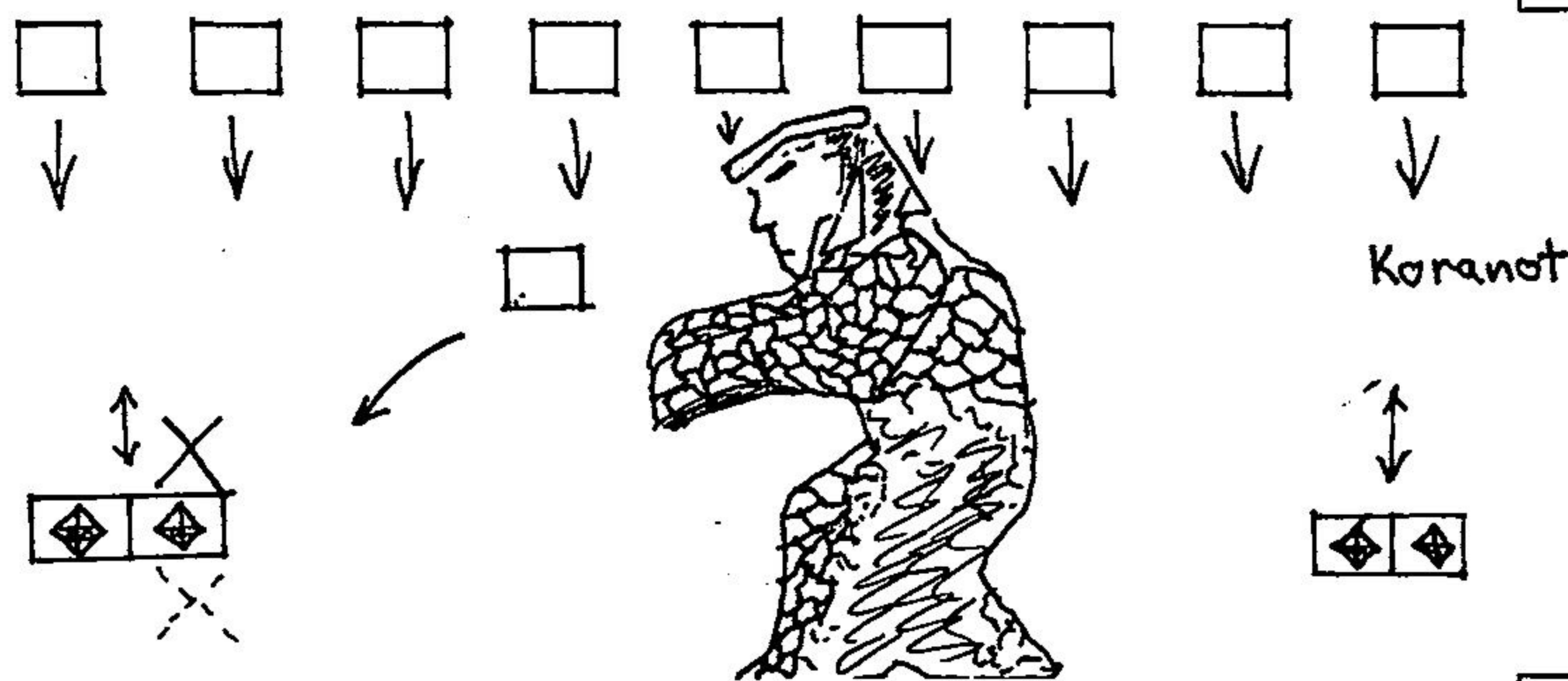
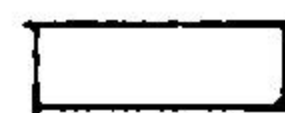
weicht den Sichel aus. Erst wenn der Tod im Bogen nach unten springt, schlagt Ihr zu.

Obermottz: Dracula

Dracula greift Euch mit Feuerkugeln an, die über den Boden schweben. Wenn er erscheint, springt Ihr gerade nach oben und schlagt zu. Wieder auf dem Boden haut Ihr zweimal, damit die Feuerkugeln verschwinden — springen nützt nichts. Später schießt Dracula Feuerkugeln aus seiner Hand, die wild herumfliegen. Auch hier hilft nur wegpeitschen. Zum Schluß ruft Dracula die Feuergeister, über die Ihr einfach springt. Schlagt sie nicht, damit Dracula keine

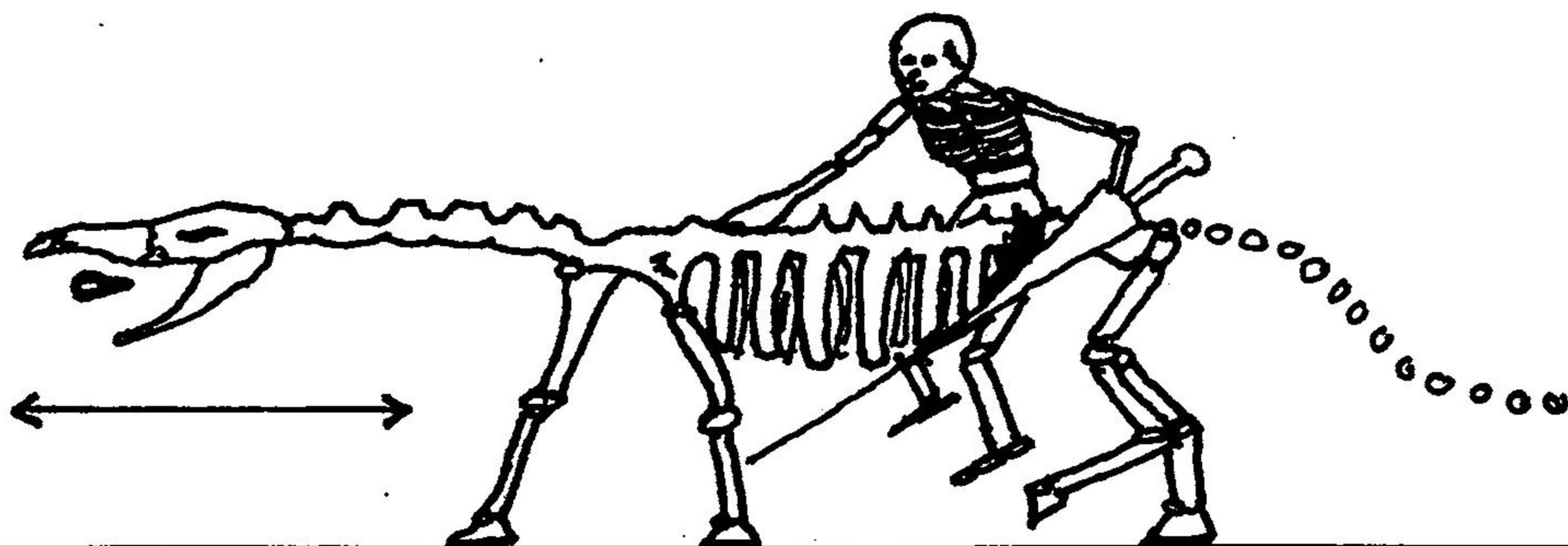
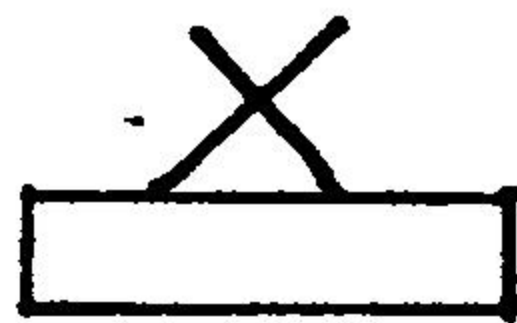
neuen entläßt. Kurz vor dem Exitus verwandelt sich der Fürst in ein Skelett: Springt hoch und schlagt auf seinen Kopf. Danach sofort in eine der Lücken stellen, da Euch die Blitze viel Energie abziehen.

Wo ein geheimer **Bonus-Level** steckt, weiß Alexander Kahmann aus Kaufbeuren: Wenn Ihr in Level 6-2 auf den in der Skizze gekennzeichneten Stein schlägt, erscheint eine Treppe. Unten angekommen schenkt Euch ein Geist Dolch, Axt, Wasser, Kreuz, Herzen, Geldsäcke und Energie. Doch damit nicht genug: Eine weitere Überraschung folgt, wenn Ihr einen Hund peitscht.



X = Simon

Rowdain a)



Gruppentarif & Stammkunden-Rabatt

Nintendo SEGA

DIGITAL DREAMS

- MD: Sonic 2 119,
NHLPA Hockey 119,
Bare Knuckle 2 119,
SN: Mickey Mouse 139,
Fatal Fury 139,
Terminator 2 a.A.,
Zelda 3 dt. 109,
Act Raiser dt. 119,-
NG: Art of Fighting a.A.,
View Point a.A.,
Robo Army 279,-

Tel. 07141/870814 Mo-Fr 10 bis 18 Uhr
Sa bis 12 Uhr

Digital Dream's, Kiesel*ortzing/tr. 15*7140 ludwigsburg

TIPS & TRICKS

Wizards and Warriors 3 (NES)

Für eine Aufbesserung Ihres Taschengeldes sorgte Daniela Strenkert mit der Komplettlösung zum NES-Adventure:

Zuerst sammelt Ihr einige Diamanten und Geldstücke auf, mit denen Ihr in S4 Schlüssel kauft. Dann geht Ihr zur Stelle S1, an der eine Bronzestatue steht. Nehmt sie auf, sie ist für die Diebesgilde 1 (S3) bestimmt. Nachdem Ihr die Statue abgegeben habt, absolviert Ihr die erste Aufnahmeprüfung: Springt außerhalb der gegnerischen Reichweite hoch, damit der Gegner zusticht. Stecht nun selbst und springt zurück. Sobald die Prüfung bestanden ist, könnt Ihr das Tor zur Unterwelt ohne Murren des Wächters betreten. Holt die Statue U1 und bringt sie zur Zaubergilde 1 bei U2. Studiert die Angriffstechnik des Magiers und stellt Euch dicht bei ihm auf. Greift an, wenn er seinen Stock zurückzieht. Die Sperre U3 kann noch nicht beseitigt werden, geht also zurück in die Stadt. Dort beseitigt Ihr die

Sperre S11, die den Weg zum Palast (Oberwelt Eingang S16) versperrt. Hinter der Tür O11 findet Kuros die Statue der Rittergilde, die er zu O13 bringt. Die Aufnahmeprüfung ist einfach: Prägt Euch die Bewegungsmuster ein und greift an, wenn der Gegner inne hält. Nach dem Sieg bekommt Ihr das Langschwert, mit dem Ihr die Sperre U3 in der Unterwelt auflöst. Nach dem Kampf gleich weitergehen: Über O17, O12, O16 und O15 bis zur silbernen Statue, die Ihr flugs in den Rucksack packt. Von O15 hüpfet Ihr hoch auf die Zinnen zu O17. Die Mauernische unten-rechts führt zurück zu O16 und von dort über S16 in die Stadt. Begeht Euch in die Unterwelt und aktiviert den Magier, da andere Spielfiguren angegriffen werden. Auf dem Weg zu U6 sammelt Ihr Geldstücke und Diamanten. Bevor Kuros zur Silberstatue gelangt, bekämpft Ihr die Schlangen mit den Feuerbällen des Magiers. Die Statue bringt Ihr nach U7, wo die Aufnahmeprüfung für Zaubergilde 2 stattfindet: Bleibt dicht am Magier und wehrt seine Angriffe per Schwertstoß nach oben zweimal

VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 - 18.30 h

Game Boy	NES	Mega Drive	PC-Engine jp
Game Boy 145,-	NES Superset 270,-	Grundgerät 255,-	Aeroblaster 105,-
Adv. Island 45,-	Solomons Key 60,-	Japan Adapter 25,-	Bomberman 105,-
Bubble Bobble 45,-	Bubble Bobble 80,-	Aero Blaster 70,-	Chockie Chan 105,-
Ghostbusters 45,-	Castlevania 90,-	Aleste 80,-	Hero Tonma 90,-
Boxxle 53,-	Solstice 70,-	Batman 60,-	Gunhed 105,-
Cremlins 2 50,-	Tiny Toon 90,-	Desert Strike 90,-	Liquid Kids 90,-
Castlevania 2 50,-	Star Wars 105,-	Gley Lancer 80,-	Parodius 105,-
Choplifter 2 45,-	Super Mario 3 90,-	Kid Chameleon 70,-	PC-Kid I+II 105,-
Duck Tales 50,-	Parodius 110,-	Mickey Mouse 60,-	Radio Lepus 25,-
Kwirk 43,-		Quackshot 55,-	Power Sports 95,-
Mega Man 40,-	Super NES	Rainbow Island 75,-	S. Adv. Island 95,-
Nemesis 2 50,-	Grundgerät 300,-	S. Fantasy Zone 75,-	G. of Thunder 105,-
R-Type 40,-	Adapter 40,-	Super Monaco 2 85,-	Twin Bee 90,-
Parodius 55,-	Dinosaurs 105,-	Tazmania 85,-	Star Parager 105,-
Super Mario 35,-	FZero 93,-	Whip Rush 25,-	Gomola Speed 25,-
Tiny Toon 45,-	Castlevania 113,-		Toilet Kids 50,-
Turtles 45,-	Streiffight 2 138,-	Mastersystem	
	Super Aleste 105,-	inkl. Sonic 185,-	Game Gear
Lynx	S. Probotect. 113,-	Asterix 88,-	Grundgerät 265,-
Lynx 2 185,-	Hook 105,-	Chuck Rock 88,-	Berlin Wall 45,-
Batman 68,-	Fr. of Persia 105,-	Donald Duck 88,-	Donald Duck 40,-
Hockey 68,-	Super R-Type 93,-	R-Type 70,-	Mickey Mouse 45,-
Toki 68,-	Super Soccer 93,-	Super Monaco 2 77,-	Sonic 45,-
Turbo Sub 63,-	Turtles 4 113,-	Terminator 88,-	Shinobi 45,-

RAGUZI

Soft- und Hardwarevertrieb

Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3

Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699

Ihr kompetenter Partner im Soft- und Hardwarevertrieb.

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

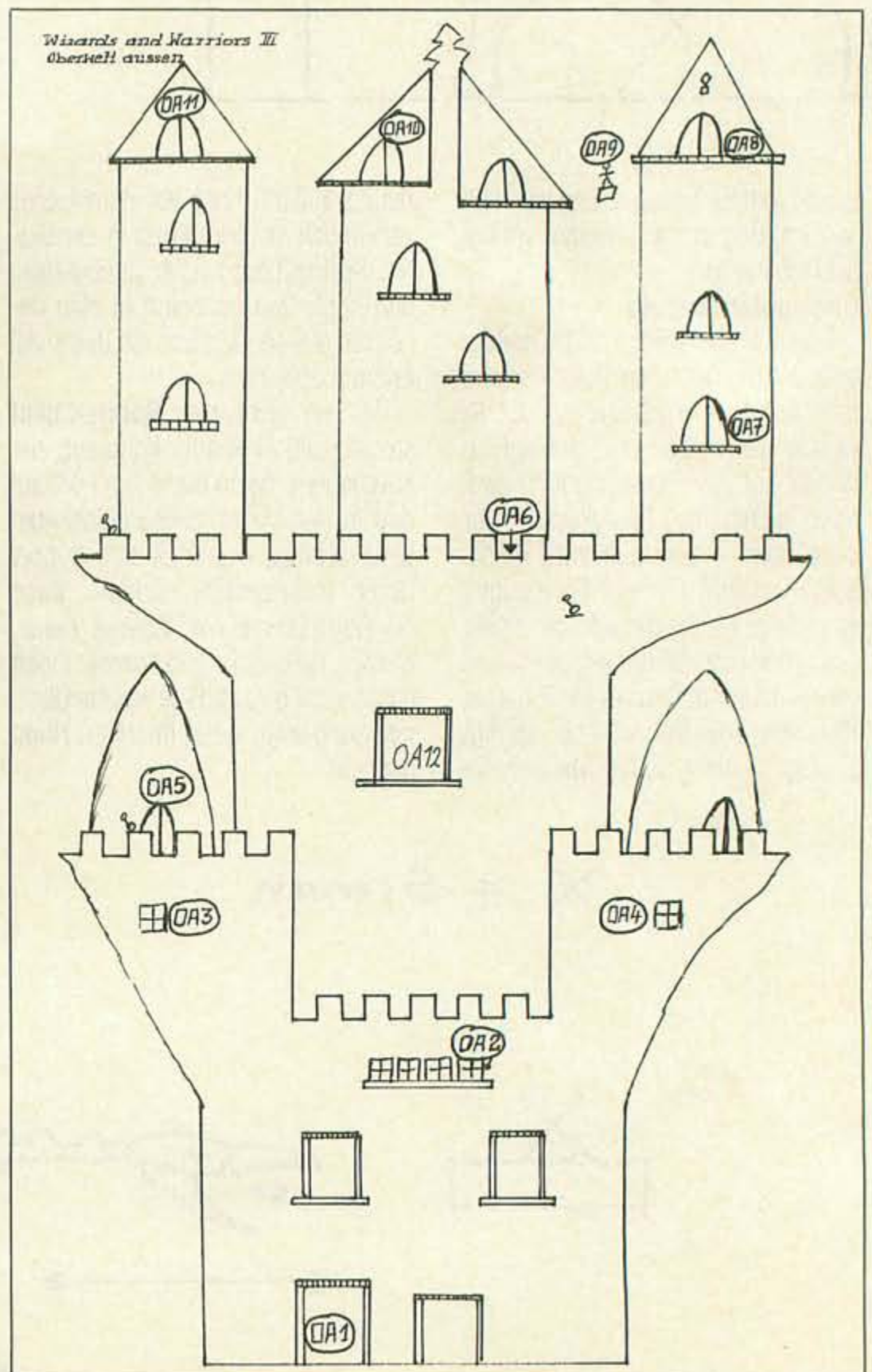
Alle Spiele sind Importartikel mit ausführlicher Spielanleitung in Englisch!!!

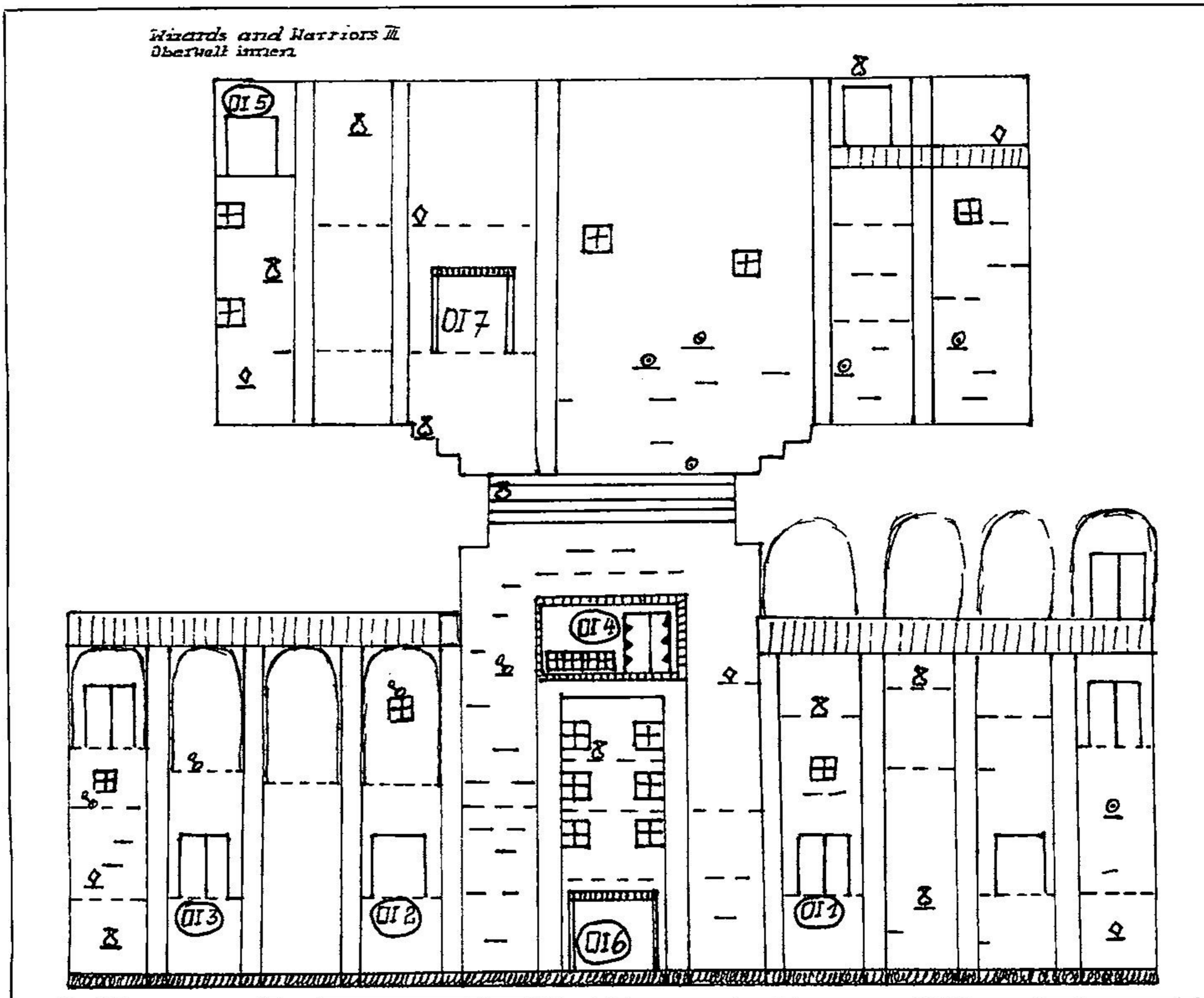
Importartikel sind vom Umtausch ausgeschlossen.

Angebote für den Monat Dezember 92:

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

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





- STADT**
- | | | | |
|----|--------------------------|-----|----------------------------|
| S1 | Bronzestatue Diebesgilde | S7 | Versteckter Diamantenraum |
| S2 | Eingang Unterwelt | S8 | Goldene Statue Diebesgilde |
| S3 | Diebesgilde 1 | S9 | Amulett |
| S4 | Gaststaette | S10 | Weiser Mann |
| S5 | Goldener Teller | S11 | Sperre 1 |
| S6 | Silberstatue Diebesgilde | S12 | Gaststaette |
| | | S13 | Sperre 2 |

- | | |
|-----|------------------------|
| S14 | Diebesgilde 3 |
| S15 | Diebesgilde 2 |
| S16 | Eingang Oberwelt innen |
| S17 | Wasserfall |
| S18 | Rittergilde 2 |
| S19 | Juwel |

UNTRWELT

- | | |
|-----|----------------------------|
| U1 | Bronzestatue Zaubergilde |
| U2 | Zaubergilde 1 |
| U3 | Sperre |
| U4 | Gaststaette |
| U5 | Weiser Mann |
| U6 | Silberstatue Zaubergilde |
| U7 | Zaubergilde 2 |
| U8 | Goldene Statue Zaubergilde |
| U9 | Zaubergilde 3 |
| U10 | Gaststaette |
| U11 | Krone |
| U12 | Zepher |
| U13 | Eingang Herr der Unterwelt |
| U14 | Juwel |

OBERWELT INNEN

- | | |
|-----|----------------------------|
| OI1 | Bronzestatue Rittergilde |
| OI2 | Gaststaette |
| OI3 | Rittergilde 1 |
| OI4 | Goldene Statue Rittergilde |
| OI5 | Gaststaette |
| OI6 | Portal |
| OI7 | Portal |

OBRWELT AUSSEN

- | | |
|------|--|
| OA1 | Eingang Oberwelt innen |
| OA2 | Eingang zu OI4 |
| OA3 | Eingang Schatzkammer |
| OA5 | Silberstatue Rittergilde |
| OA6 | Rueckweg zu OA5 |
| OA7 | Rueckweg zu OI6 (Rechte untere Nische) |
| OA8 | Juwel |
| OA9 | Sperre |
| OA10 | Becher |
| OA11 | Rittergilde 3 |
| OA12 | Portal oben |

**ZUM LESEN DIESER
ANZEIGE BRAUCHT MAN
23.6 SEKUNDEN**

JUMP & RUN

**ZUM WÄHLEN UNSERER
NUMMER NUR 14.8**

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2

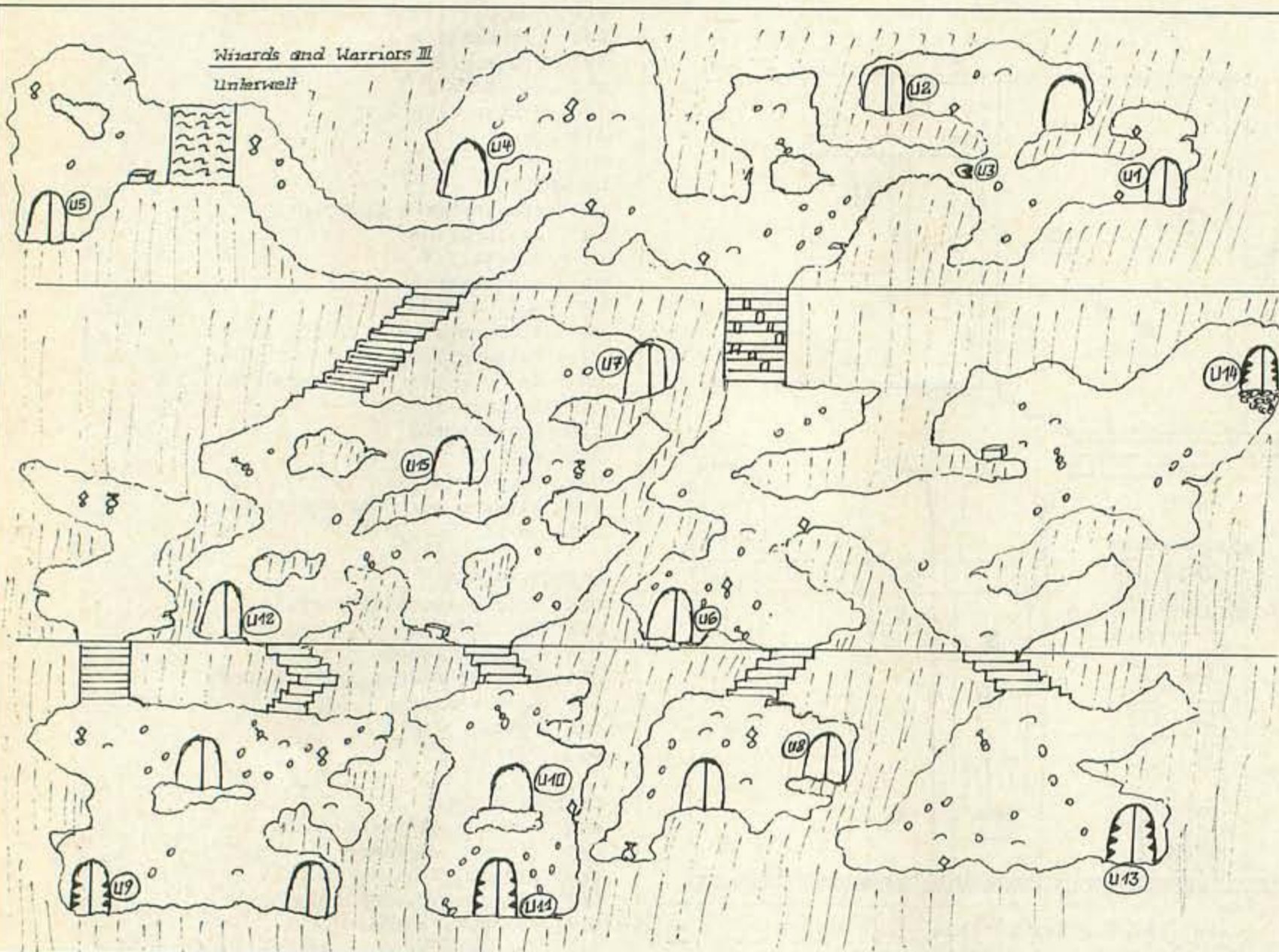
5000 Köln 1

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

Druckfehler, Irrtümer &
Preisänderungen vorbehalten
Hard- und Software ist außer
bei Defekt vom Umtausch
generell ausgeschlossen

TIPS & TRICKS

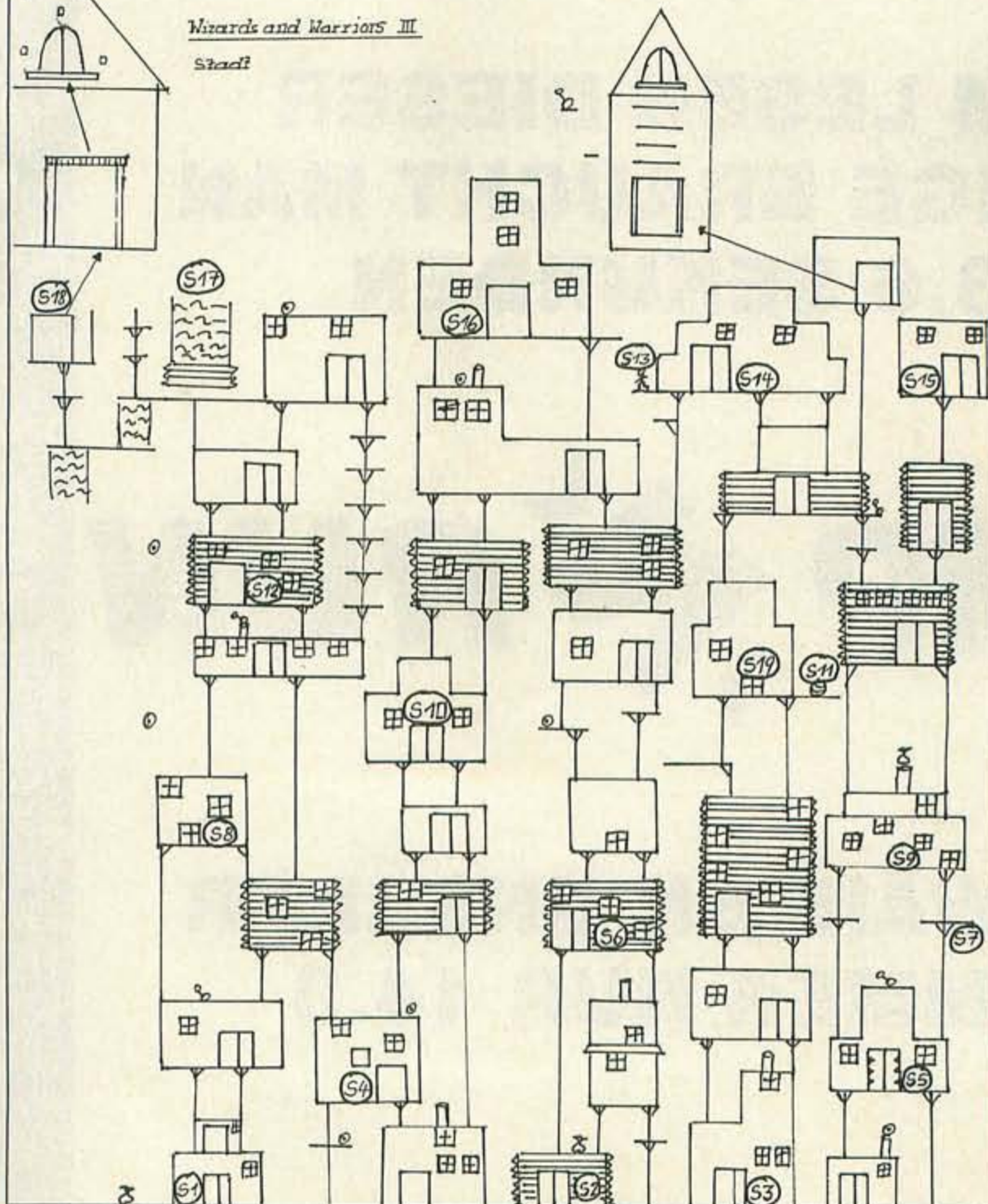
Wizards and Warriors III
Unterwelt



de Hürde genommen, bekommt Ihr den Flugzauber. Durch die Stadt geht es nun über S16, O16 und O17 nach OA2. Dort kassiert Ihr die goldene Ritterstatue, die Ihr nach OA11 schleppt. Bleibt auf der erhöhten Plattform stehen und greift den zurückweichenden Ritter an. Falls Ihr noch nicht alle drei Juwelen habt, sammelt sie auf dem Rückweg zur Unterwelt bei IA8, S19 und U14 auf. Jetzt müßt Ihr den Herrn der Unterwelt bei U13 besiegen: Fliegt hoch in den schwarzen Bereich bis Ihr zwei Kugeln seht. Auf der unteren Kugel Stellung beziehen und das Feuerschwert aktivieren. Unbeirrt stehen bleiben und feuern. Nachdem Ihr die Juwelen eingesetzt habt, ist der Weg zum Thronsaal frei. Dort wartet Malkil, den Ihr ebenfalls mit dem Feuerschwert bearbeitet. Viel Glück!

ab. Greift ihn an, wenn er seine Mittagspause einlegt. Sollte die Türe U7 nicht vorhanden sein, öffnet Ihr vorher die Türe U15 und betretet kurz den Raum dahinter. Zurück in die Stadt: Mit dem Kraftfeld von Zaubergilde 2 durchschreitet Ihr den Wasserfall S17. An der Stelle S18 wartet nach Ablegen der silbernen Ritterstatue eine weitere Aufnahmeprüfung. Danach ist Kuros im Besitz der Wurfaxt, mit der er die Sperre S13 beseitigt. Um die folgende Aufnahmeprüfung erfolgreich zu absolvieren, holt Ihr Euch die Diebesstatue bei S6. Der Weg nach S15 ist frei und dort wartet bereits die nächste Probe. Habt Ihr den Kämpfer der Diebesgilde besiegt, bekommt Ihr ein Brecheisen, mit dem das Fenster S8 geöffnet wird. Schnappt Euch die goldene Diebesstatue und besteht bei S14 den letzten Kampf mit den Dieben. Anschließend braucht Ihr keine Schlüssel mehr zu kaufen — mit dem Skelett-Schlüssel kommt Ihr überall 'rein. Jetzt sammelt Ihr auch die verschiedenen Kostbarkeiten ein, die jeweils 1000 Punkte und wertvolle Ratschläge bei den weisen Männern (S10 und U5) bringen. Danach begeben Ihr Euch wieder in die Unterwelt, um Euch die goldene Statue zu erkämpfen. Kauft vorher genügend Lebensmittel, um verlorene Energie nachzutanken. Die letzte Aufnahmeprüfung zur Zauberergilde findet bei U9 statt. Wenn Ihr in der Nähe der Plattformen seid, muß sich Kuros dicht vor dem Magier ducken und ihn mit dem Schwert attackieren. Ist die zaubern-

Wizards and Warriors III
Stadt



030 694 48 62

DIE TRAUMFABRIK

030 693 72 45

040 490 83 94

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

..... SPIELE GmbH

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

GAME BOY section with game titles like Duck Tales, Dynablasters, F-15 Strike Eagle, Final Fantasy, etc.

SUPER NINTENDO section with game titles like SUPER NINTENDO Dc. inc. Super Mario, Jyoypad, etc.

SUPER NINTENDO section with game titles like John Madden Football, King of Monsters, Lemmings, etc.

SUPER NINTENDO section with game titles like Super Slam Dunk (NCAA Basketball), Super Smash TV, Super Soccer, etc.

Super Smash TV advertisement: Die härteste Future Game Show der Welt!

NEO GEO section with game titles like Neo Geo RGB a. PAL m. 1 Joypad + Netzteil, Art of Fighting, etc.

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47

DIE TRAUMFABRIK Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20 Osterstr. 50

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. Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

GAME GEAR section with game titles like Game Gear DT. inc, Sonic + Netzteil, TV Tuner, etc.

MEGA DRIVE section with game titles like Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads, Action Replay Pro, etc.

MEGA DRIVE section with game titles like Grand Slam, Greendog, Gynoug, etc.

MEGA DRIVE section with game titles like Romance of three Kingdoms 2, Shining in the Darkness 1, etc.

Rampart advertisement: Die Umsetzung des Tengen-Automaten auf alle Konsolen...

Lemmings advertisement: Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul...

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladepreise variieren... Heute bestellt Gestern geliefert?! Himmmlische Preise Einfach probieren und Staunen Himmmlische Läden

**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

TIPS & TRICKS

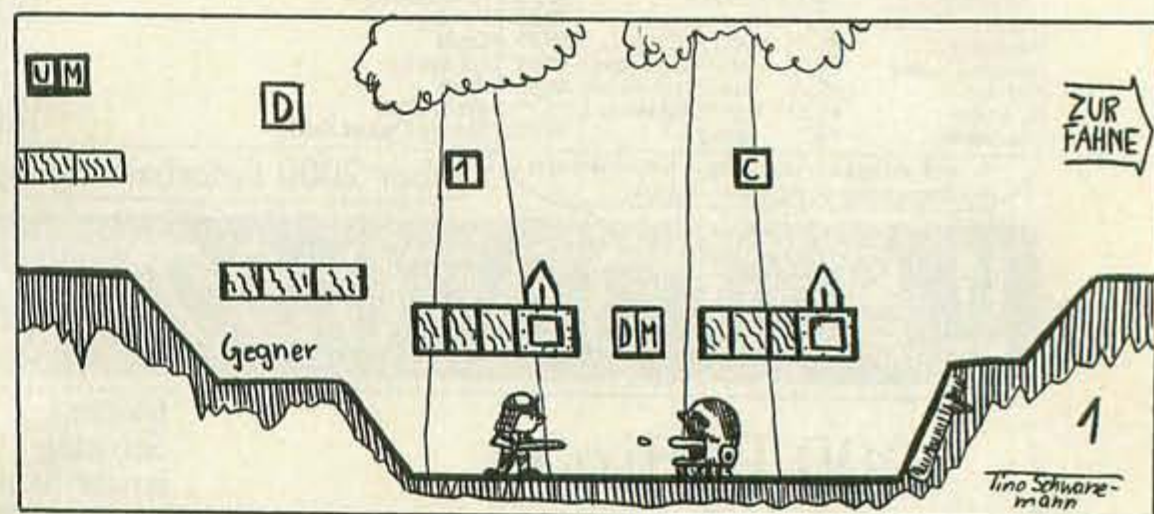
Kid Chameleon (Mega Drive)

Bei der Lösung des umfangreichen Jump'n'Runs ist Euch Tino Schwannemann auf Magdeburg behilflich. Seine Tips zu den einzelnen Abschnitten:

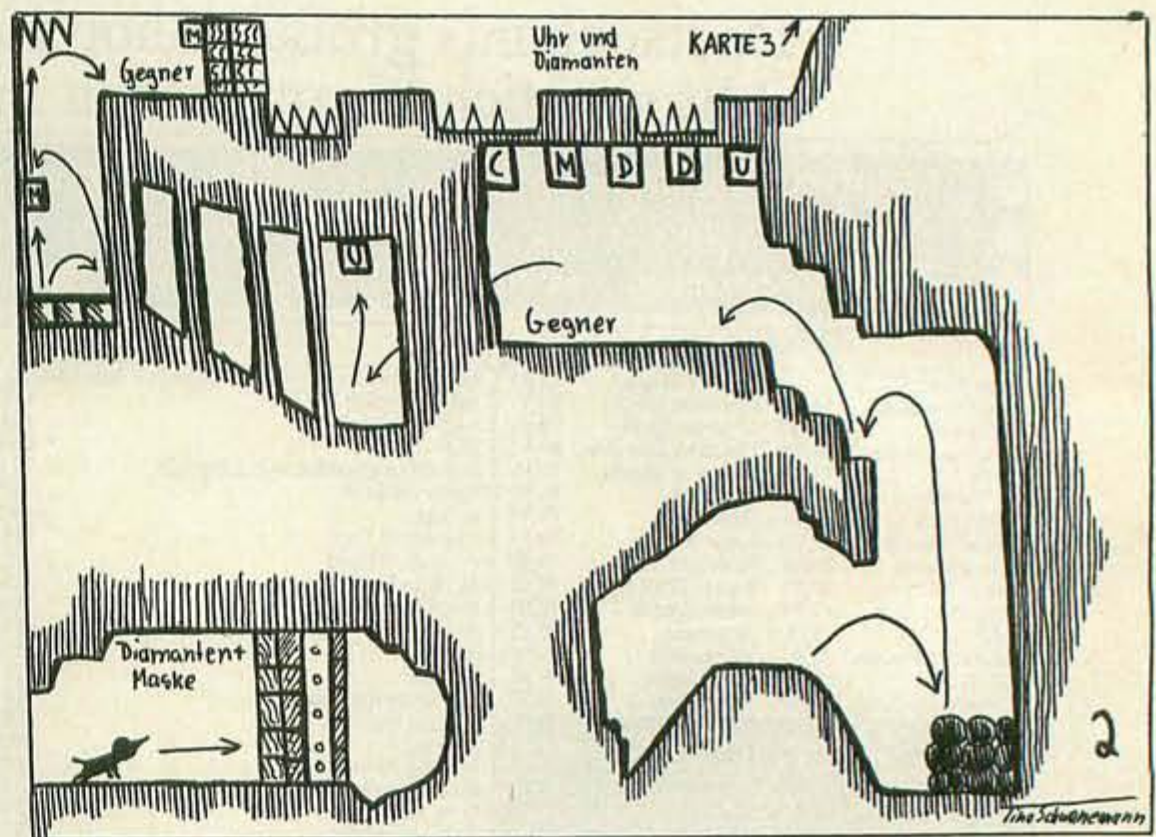
Elsewhere: Auf der ersten Etage ganz links hinstellen und hochkatalpultieren, um an ein Zusatzleben zu kommen. Danach nach rechts-oben zum Teleporter.

The Crystal Grags I: Als Rhino-Kid rennt Ihr geradeaus bis zu einer Stelle, an der ein großer Haufen Eisblöcke das begehrte P-Symbol einschließt. In dem P steckt eine Samurai-Maske, mit der Ihr Euch in die Mitte der Eisblöcke stellt und springt. Benutzt das Schwert und Ihr steht nach einigen Versuchen auf einer Plattform. Hüpf nach rechts auf die nächste Plattform und dann rechts an die Wand, damit Ihr in die Höhle kommt. Um wieder herauszukommen springt Ihr vom Eingang aus

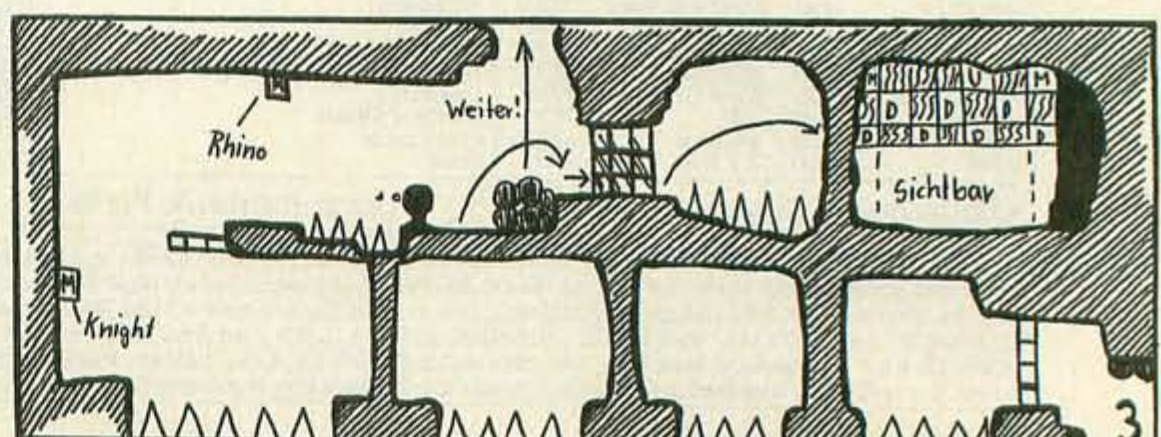
Blue Lake Woods 2



U = Uhr
D = Diamant
1 = Zusatzleben
C = Continue
M = Maske



Highwater Pass 1



TIPS & TRICKS

über die Plattformen bis zu einer anderen Höhle, in der Ihr Euch von den Gummipolstern abprallen laßt. Steuert Samurai-Kid rechts zu den Eisblöcken und stellt Euch davor. Schlägt sie kaputt und lauft zur Flagge.

Dragonspike: Als Rhino-Kid nach rechts bis zu einer Höhle mit verschlossenem Eingang gehen. Erstürmt sie und laßt Euch runterfallen. Unten geht Ihr nach links durch die Wand. Sammelt die Extras und marschier zurück zum Eingang. Zerstört die Steinblöcke auf der anderen Seite, schnappt Euch das Continue und springt mit einem großen Satz auf den Teleporter. Ihr solltet auf einer Brücke landen, von der Ihr nach rechts bis zur Felswand wandert. Er-springt das Extraleben und lauft die Brücke entlang nach links, um Euch hinunter zu stürzen. Wieder am Level-Anfang führt Euer Weg nach oben-rechts, wo die Fahne steht.

Devils March I: Als Shinobi-Kid zerschlagt Ihr den ersten Stein unten. Verwandelt Euch in Tornado-Kid, bevor Ihr in den Abgrund springt. Hinter den wilden Brüdern bewegen sich Plattformen auf und ab. Springt von einer zur anderer und versucht nicht drunter her zu gehen.

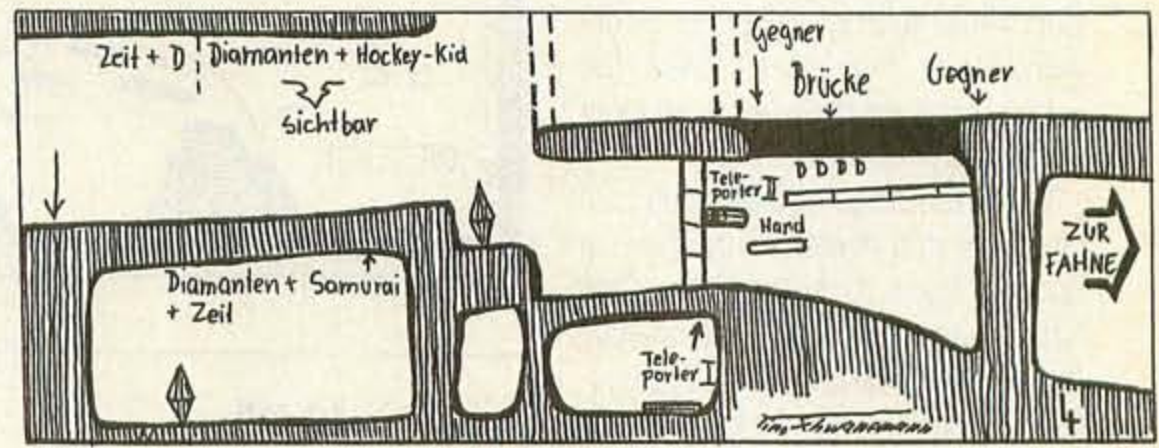
Knights Isle: Mit Tornado-Kid fliegt Ihr bis zu einem Felsen am oberen Bildrand entlang. Etwas weiter unten befindet sich ein Eingang. Um die Fahne zu finden segelt Ihr am oberen Rand der Höhle und bohrt die Steine weg.

Schischka-Boß: Holt Euch Hockey-Kid, der oben-rechts wartet. Stellt ihn auf die erste Plattform und feuert. Der Boß ist besiegt, wenn die Augen herumfliegen. Stellt Euch jetzt auf die zweite Plattform und ballert weiter. Um den letzten Kopf zu hassen, postiert Ihr Euch links in die kleine Nische.

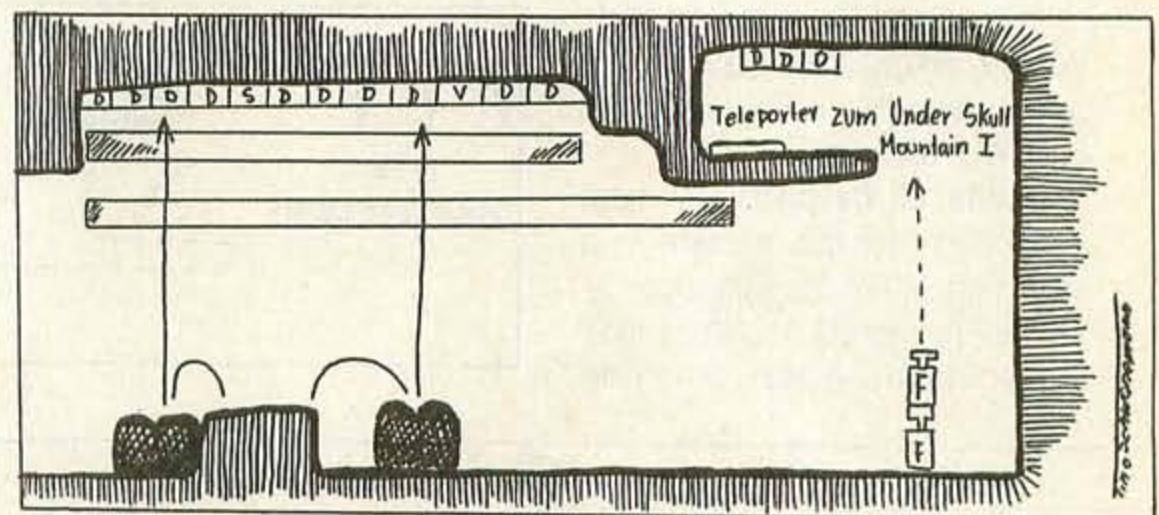
Bumerang-Boß: Postiert Euch auf der rechten Plattform und knallt die beiden Köpfe ab. Springt auf die linke ohne Euch in Samurai-Kid zu verwandeln!

Whispering Woods: Stoßt nicht gegen die weißen Blöcke! Holt Euch die Preisblöcke, in denen Extras versteckt sind. In der Höhle mit den Blöcken an der Decke tretet Ihr auf den Teleporter in der linken Ecke oben. Erstürmt die Mauer und sammelt Rhino-Kid ein. Geht zur anderen Seite, lauft durch die Wand nach oben. Rechts ist ein Teleporter. Erstürmt die Wand und Ihr seid am Ziel.

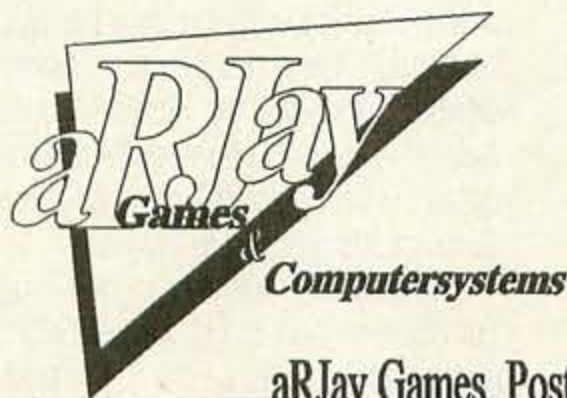
Highwaterpass 2 : Unten in Höhle-



Geheimwelt Teleporter 2:



F = Fahrstuhl S = Tornado-Kid V = Vision-Kid D = Diamanten



aRJay Games Postfach 1121 Jakobstr. 5 4795 Delbrück Tel.:05250/7031 Fax:05250/7399

GAMEBOY	
+Battery Pack	
+Netzgerät	179,-
Batman I+II	119,-
Double Dragon III	67,-
Final Fantasy II	67,-
Jeep Jamboree	67,-
Knights Quest	69,-
Mega Man II	67,-
Robo Cop II	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro AM	48,-
Tiny Toon	55,-
Ultima Runes	69,-
Wave Race	48,-
WWF Superstars	69,-

Donnerstag & Freitag bis 20,30

MEGA DRIVE	219,-
328 II-Joyboard	89,90
Alien III	99,90
Arch Rivals	94,90
Atomic Runner	99,90
Bulls vs Lakers	119,90
Cadash	99,90
Desert Strike	94,90
Dragons Fury	109,90
European Club Soccer I	119,90
Galahad	99,90
Green Dog	88,-
NHLPA Hockey	109,90
Sonic II	99,90
Super Battletank	99,90
Taz-Mania	99,90
The Aquatic Games	79,90
Twisted Flipper	79,90
Twinkle Tale	119,90
Warsong	79,90
Wing Commander	119,90

Super NES + Streetfighter	299,-	Pilot Wings	109,90
Super NES us.	429,-	R-Type	109,90
Action Replay Pro	139,90	Sim City	99,90
das 2. Pad	29,90	Sim Earth	a.A.
Adapter	49,90	Soulblazer	129,90
Joystick JB KING	129,90	Space Megaforce	a.A.
Joystick XE 1	219,-	Spanky's Quest	99,90
ActRaiser	119,90	Spindizzy Worlds	a.A.
Acrobat Mission	129,90	Streetfighter II	99,90
Axelay	119,90	Super Battletank	109,90
Castlevania IV	119,90	Super Pang	139,90
Desert Strike	a.A.	Super Probotector	a.A.
Dino City	129,90	Super Scope	139,90
F-Zero	99,90	Super Smash TV	109,90
Final Fantasy	129,90	Super Star Wars	a.A.
Hook	119,90	Super Soccer	99,90
Lemmings	109,90	Super Tennis	99,90
Mystical Quest	a.A.	Super Wrestlermania	119,90
Mario Kart	119,90	Top Gear	119,90
NCAA Basketball	119,90	Turtles IV	129,90
Out of this World	a.A.	Wings II	119,90
Paperboy II	99,90	Wing Commander	129,90
Pipe Dream	a.A.	Zelda III	99,90

NEO GEO + 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,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Ralley	279,-
View Point	a.A.
World Heroes	379,-

Versandkosten: 7,90

...schon da?
Na klar - wer bis 16 Uhr anruft
hat's morgen oder übermorgen!

Mo-Fr von 10-18.30 Uhr
Do 21.30 Uhr
Sa 14.00 Uhr

...danach Anrufbeantworter !!

S NES-Adapter nur 35 DM wenn Ihr 'nen Spiel mitbestellt !!

Alles da für das deutsche Super NES!

JB-King, XE1, Jo-Jo Streetfighter-Stick, Super Scope 6, Ascii-Pad,...

Wertauschein
aRJay Games
DM
Video Games 12/92

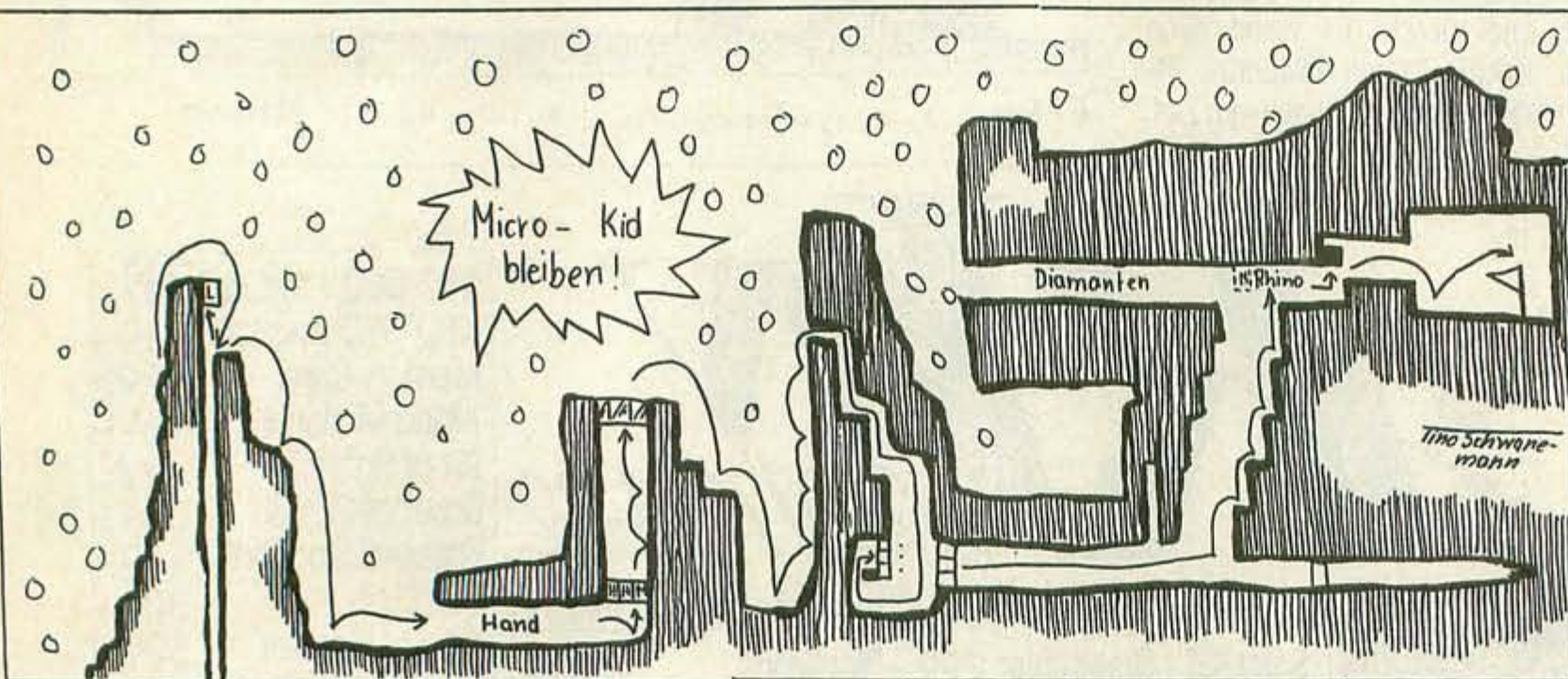
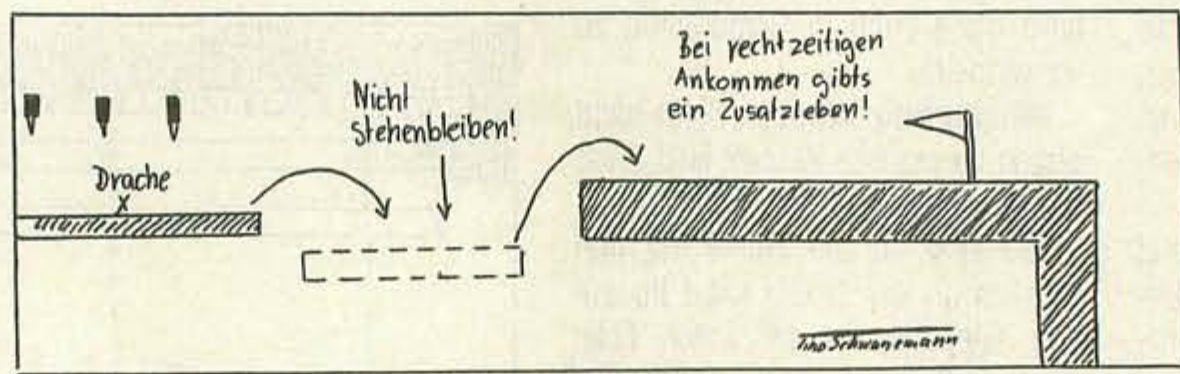
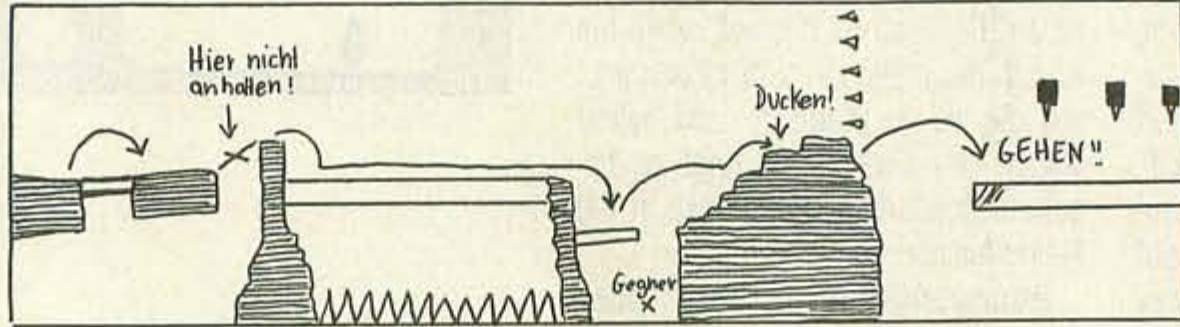
TIPS & TRICKS

Pyramids of Perl: Geht geradeaus bis zum Block und den P-Kästen. Unten-links steht ein Teleporter, an der Wand oben liegt ein Continue. Die Fahne findet Ihr ganz rechts an einer Wand mit vielen P-Blöcken.

Irrgartenberg: Stellt Euch auf einen der drei oberen Fahrstühle. Sie bringen Euch zu einem Berg. Geht hinein und bleibt eine Weile stehen. Ihr werdet in eine andere Welt teleportiert, in der Ihr die Gänge hinunter geht und die Wände aus Stahl weg-schiebt. Wieder nach oben und vom Durchgang aus zur anderen Seite springen. Hinter der aktiven Plattform führt Euch ein Gang zum Teleporter.

Coral Black Grotto: Geht nach rechts zu den Gummipolstern. Prallt nach oben und geht den Berg hoch. Beim letzten gelben Brett laßt Ihr Euch nach unten fallen, in der Höhle führt Euer Weg nach links.

Woods of Despair: Erst nach oben, dann auf den Häusern nach links. Springt auf das Gummipolster, von dem Ihr abprallt. Ab auf das nächste, nach oben und dann nach rechts.

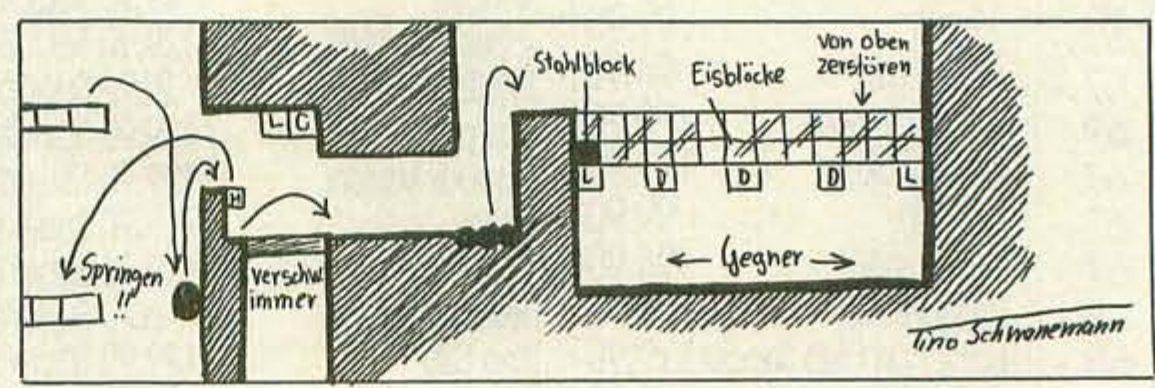


H = Diamanten M = Micro-Kid M-Rhino = Nashorn-Kid im Unsichtbaren L = Zusatzleben

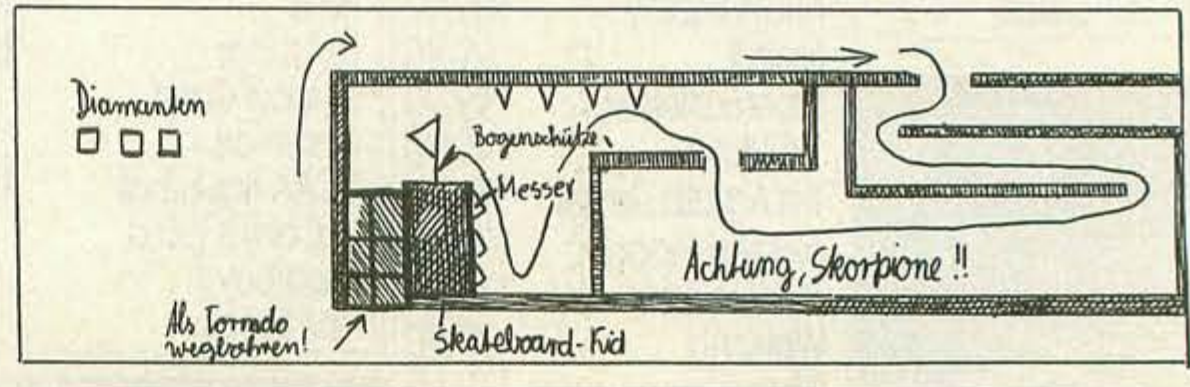
Forced Entry: Mit Normal-Kid nach unten gehen und so weit und oft wie möglich springen. Ihr gelangt zu einer Stelle, an der sich mehrere Plattformen auf und ab bewegen. Stellt Euch hin und wartet, bis sich eine Plattform nach unten bewegt. Springt drauf und hüpf über die anderen bis zur letzten, unter der Ihr durchkriechen müßt. Lauft den Sandberg hoch und achtet auf die Banditen. Vom Ausgang aus laßt Ihr Euch gerade herunterfallen und geht nach links zur Fahne. Auf keinen Fall springen, da Ihr sonst von den Gummipolstern abprallt.

Klippe der Illusion: Holt Euch Vision-Kid (links) und beseitigt den ballernden Roboter. Nach unten fallen und unter den Messern durchgehen. Schaltet die körpereigene Lichtquelle ein, um Euch den Weg durch den gro-

Die Höhle:



L = Zusatzleben C = Continue M = Maske Diamanten = D



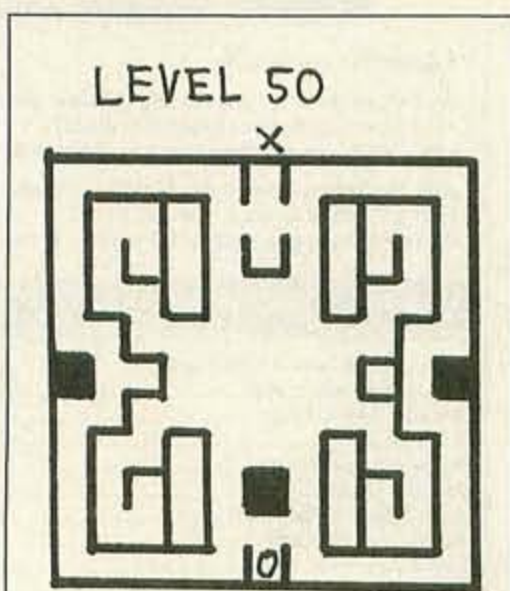
Ben Graben sichtbar zu machen. Rennt nach unten und kriecht durch den kleinen Durchgang. Oben angekommen stellt Ihr Euch auf die stählerne Plattform, dann geht's unten weiter. Strahlt Euch den Weg frei und lauft nach links. Es werden Blöcke sichtbar, über die Ihr hinüber hüpf. Auf der anderen Seite segelt Ihr nach unten und beseitigt den Roboter. Ganz rechts steckt die Fahne.

Lions Den: Hockey-Kid holt sich auf der eisernen Plattform am Hügel (ganz oben) die Micro-Kid-Maske. Rechts die Klippen rauf, wo die Fahne wartet.

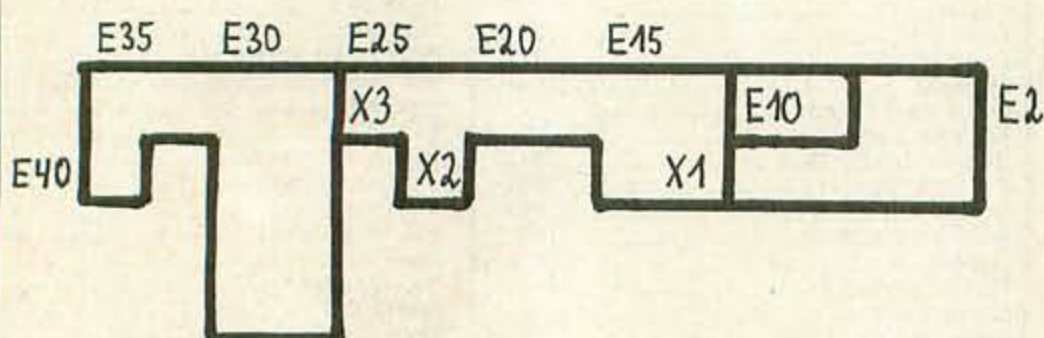
TIPS & TRICKS

Ihr die Wand bei X3 durchdringt. Dahinter liegen Automag, Armor und Speed-Up. Hinter dem Ninja warpt Ihr dann nach Level 30, 35 oder 40.

Level 5: In der Anleitung von *Faceball* ist von 70 Levels die Rede. Berührt die linke Wand am Anfang von Level 5 fünf Mal und schießt genauso oft auf die gegenüberliegende. Die Mauer verschwindet, dahinter liegt ein Schlüssel. Die andere Wand löst sich auf, wenn Ihr ihn aufnehmt. Ihr gelangt zu einem Warp, das Euch zum 71. Level befördert!



WARPS IN LEVEL 1 - KARTE ZUM TEXT



S = Start

E + Nummer = Exit zu Level ...

Rescue of Princess Blobette (Game Boy)

Von Michael Viol aus Berlin haben wir die Karte zu diesem Game-Boy-Evergreen bekommen. Zu den Zahlen in seiner Karte folgende Informationen:

1. Ein Loch schlagen, um weiterzukommen.
2. Die Maschine schaltet Ihr aus, indem Ihr eine Kokosnuß gegen den Schalter werft.
3. Mit dem Schraubenschlüssel im Getriebe läuft der Apparat nicht mehr.

Spruch	Gegenstand
Apple	Heber
Honey	Vogel
Lime	Schlüssel
Punch	Loch
Strawberry	Brücke
Vanilla	Schirm
Banana	Schraubenschlüssel
Coconut	Kokosnuß
Licorice	Leiter
Mint	Eis
Rootbeer	Rakete
Tangerine	Trampolin
Ketchup	läßt den Blob erscheinen

4. Um das Gitter zu öffnen, stellt Ihr den Heber unter die Öffnung.
5. Den Schalter unbedingt umlegen.
6. Den Kessel vereisen ("Blob" als Kokosnuß in den Kessel werfen und "Mint" geben).
7. "Honey" hinunterwerfen, damit der Vogel den Käfig öffnet.

Legende

- = Fruchtgummi
- = kleine Münze
- = große Münze
- = Diamant
- = Schatztruhe
- = Fackel
- = Feind
- = springender Feind
- = Tür
- = Plattform
- = Schalter



Hard & Software - Versand

Schulstraße 3

5450 Neuwied 22

Fax: 0 26 22 / 8 35 83

Tel.: 0 26 22 / 8 35 17

MEGA DRIVE

Magnum Set	379,-
EA Hockey	119,-
Alien 3	109,-
Sonic 2	a.A.
World of Illusion	a.A.

PC ENGINE

Turbo Duo incl. 5 Games	799,-
Turbo Duo incl. Japan - Kompatibilität	888,-
PC-Engine jp. + Spiel	250,-
Colorbooster	49,-
Cards ab	29,-
Star Parodia	119,-
Power Sports	119,-
Cyber Bonk	a.A.
Bombeman 93	a.A.

NEO GEO

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

MAK The Original

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

SUPER NES

S-NES dt. incl. Mario	319,-
S-NES dt. incl. RGB Kabel	379,-
S-NES us. 60 Hz incl. 2 Games	359,-
RGB Kabel incl. Booster & Hifianschluß	99,-
Konami Games ab	129,-
Street Fighter 2 dt.	149,-
Star Wars us.	a.A.
Mystical Quest (Micky Mouse)	a.A.
jap. Games ab	59,-

Accessoires

An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren
 Reparaturen

Sega Umschalter 50/60 Hz und jap/engl. 70,-

Neo Geo Umschalter 50/60 Hz 50,-

Anschlußkabel für Comm. 1084 Monitore u.A.

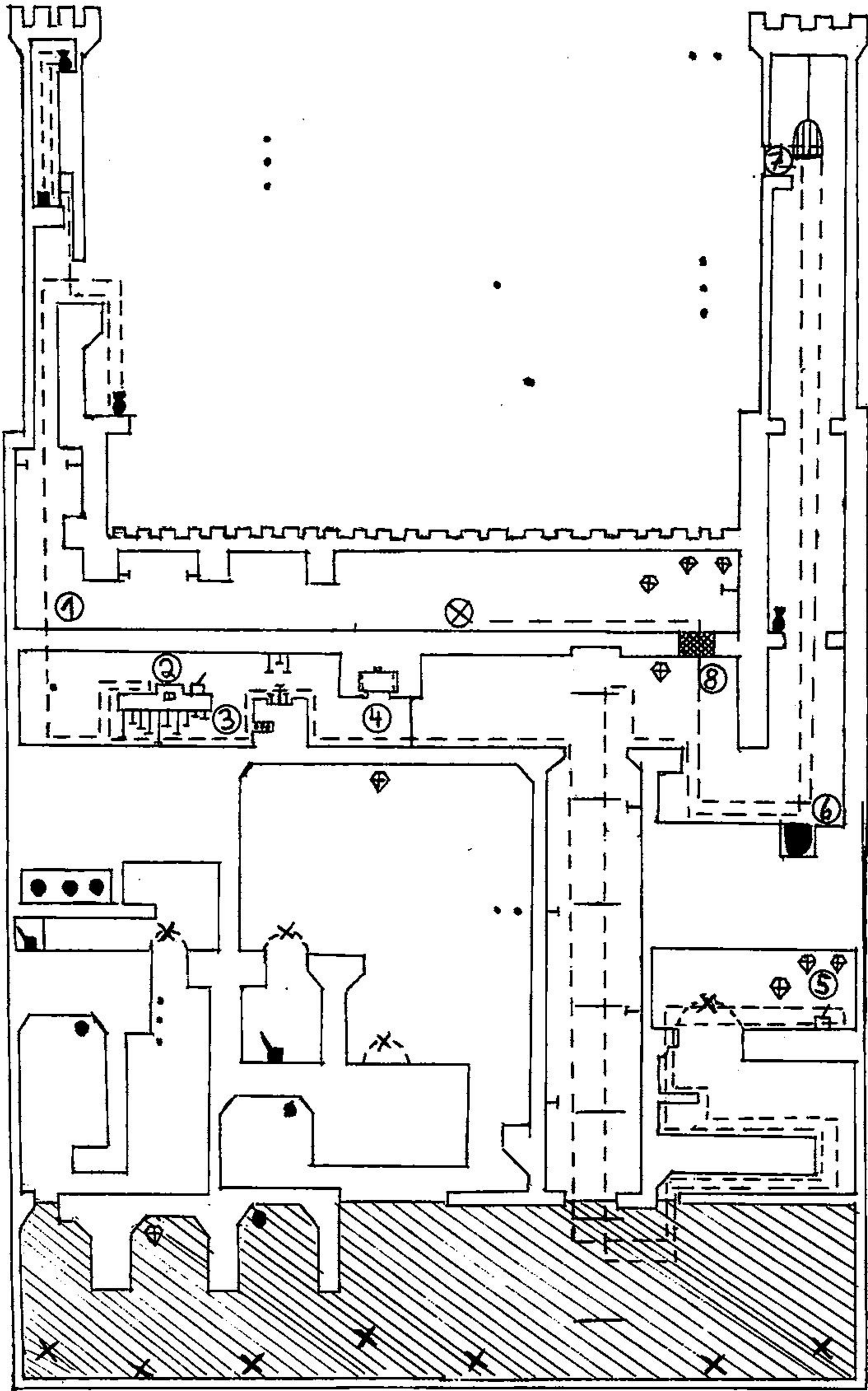
RGB Umschalter für Videospiele (endlich kein umstöpseln mehr)

Weihnachtsangebot:

Mega Drive Spiele

3er Set **179,- DM**

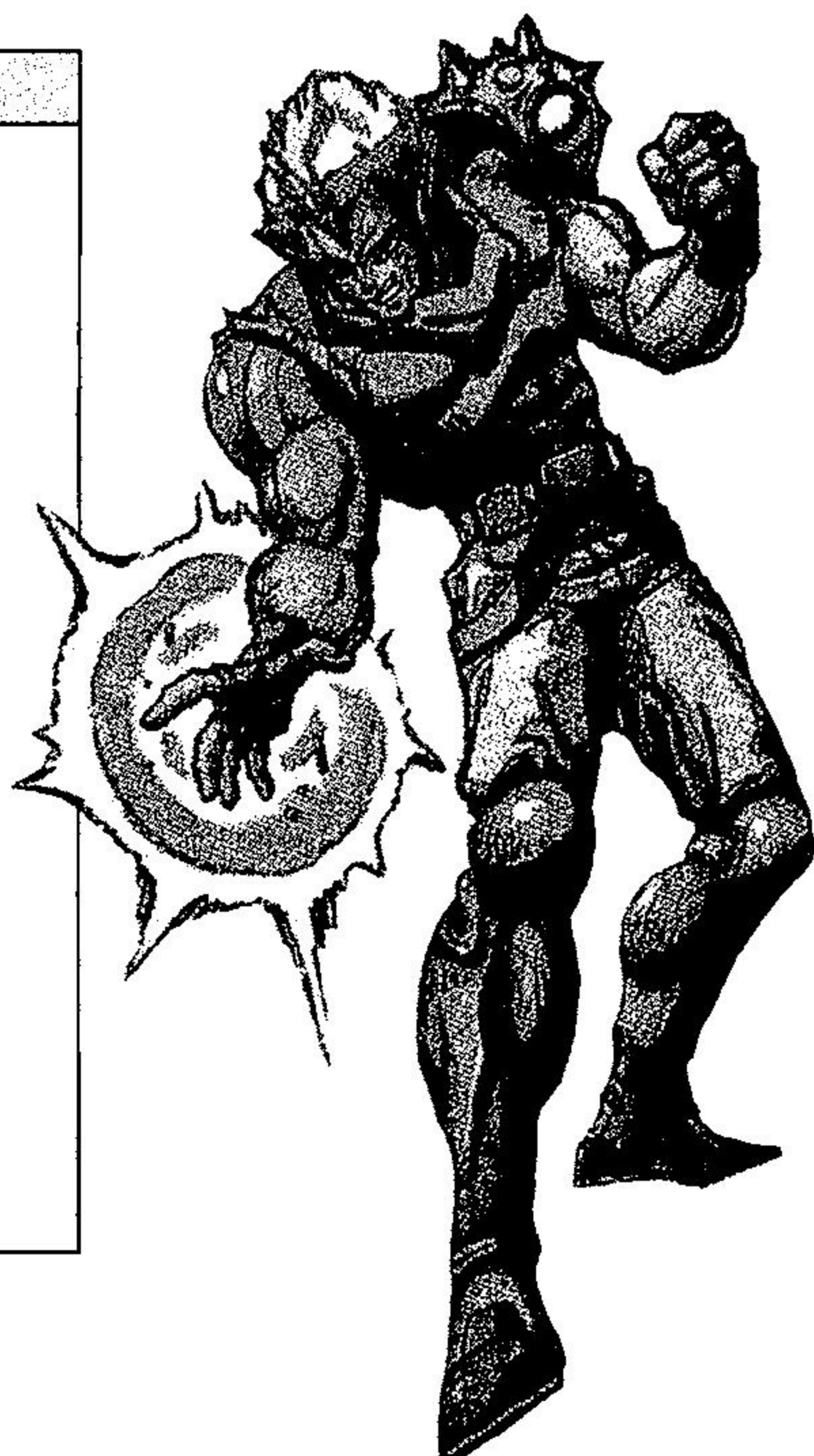
TIPS & TRICKS



Parodius (Game Boy)

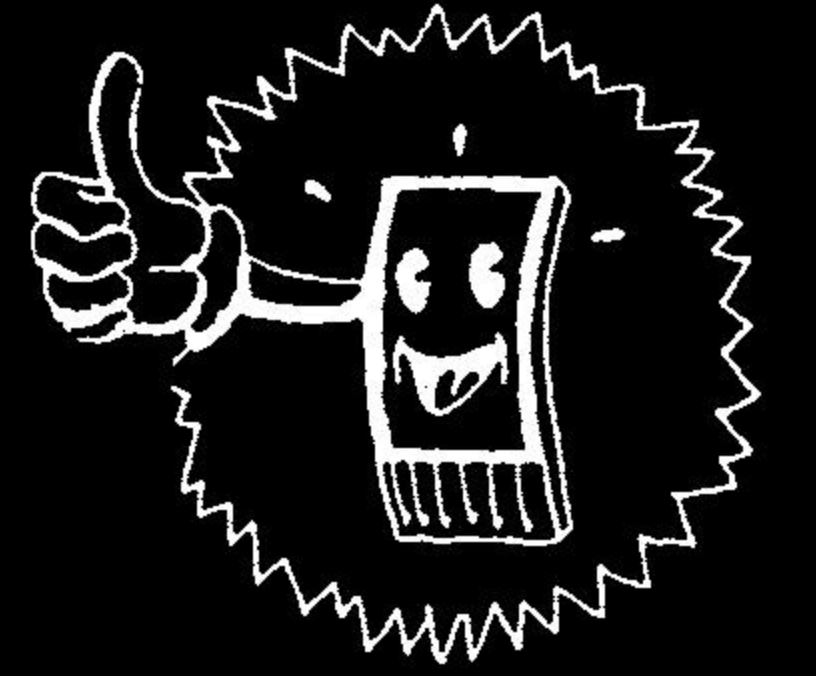
Jan Fedorowicz aus Bamberg hat sich bei seinen Karten so angestrengt, daß wir sie gerne abdrucken.

Legende	
	= Vögel
	= fliegende Piraten
	= Piraten am Boden
	= Pinguine
	= Spritzen
	= Fische
	= Hai
	= Endgegner
	= Vulkan
	= Meteorit
	= Sumo-Ringer
	= Clown
	= Geschenkbox
	= Vase



Das Videospiele-fachgeschäft in Berlin:

The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



Was bieten wir?:

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

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

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega-Drive- und Super-NES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

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

Kein VERSAND!

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

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

Tel.: 030/6849816 Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

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

FUNMAIL AUSTRIA

Bitte beachten Sie die Postleitzahl unserer Anschrift. VISA/MASTER/EURO CARDS welcome.

SUPER NINTENDO

deutsches Set +
UNIVERSAL ADAPTER
 ermöglicht es, ALLE Spiele auf
 ALLEN Systemen zu spielen

Anrufe:
10-12h
13-16.30h

ÖS 2.950,-

NCA Basketball 1128,- Race Drivin 968,-
 Axelay 1128,- Soul Blazer 998,-
 Magic Sword jp 898,- Castlev. 4 jp 698,-
 Twin Darius jp 798,- Robocop 3 998,-
 Rushing Bear jp 898,- Baseball jp 498,-
 Faceball 2000 968,- Wings 2 898,-
 Universal Adapter 299,-
 Joypad dt 298,-

GAME GEAR

Galaga 91 jp 398,-
 Space Harrier jp 358,-
 GG Shinobi jp 398,-
 Chuck Rock 519,-
 Smash TV 608,-
 Monaco GP2 519,-
 4in1 Funpack jp 249,-
 Game Gear Set dt 1.990,-

GAME BOY dt 980,-

Side Pocket dt 299,-
 Chase HQ dt 299,-
 Dr. Mario dt 299,-
 Spiderman 2 488,-

SEGA MEGA

Wani Wani jp 298,-
 Evil Girl jp 298,-
 Gynoug jp 349,-
 Bonanza Bros. jp 298,-
 Green Dog 698,-
 Super Monaco2 jp 598,-
 Wonderboy 5 jp 398,-
 Alishia Dragoon 648,-
 Cadash 698,-
 Dragons Fury 748,-
 Master Monsters 798,-

Wir führen auch Spiele für:
 Turbo Grafx, NEO GEO,
 Amiga, MS Dos, PC Engine

05 12/36 144 14

FUNMAIL Postfach 46, A-6029 Innsbruck

Alles US Importe, ausgen. 'jp' Japan Import, 'dt' deutsche Version od. Anleitung
 Copyright © 1992 Funmail Austria. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Funmail Austria. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Funmail Austria.

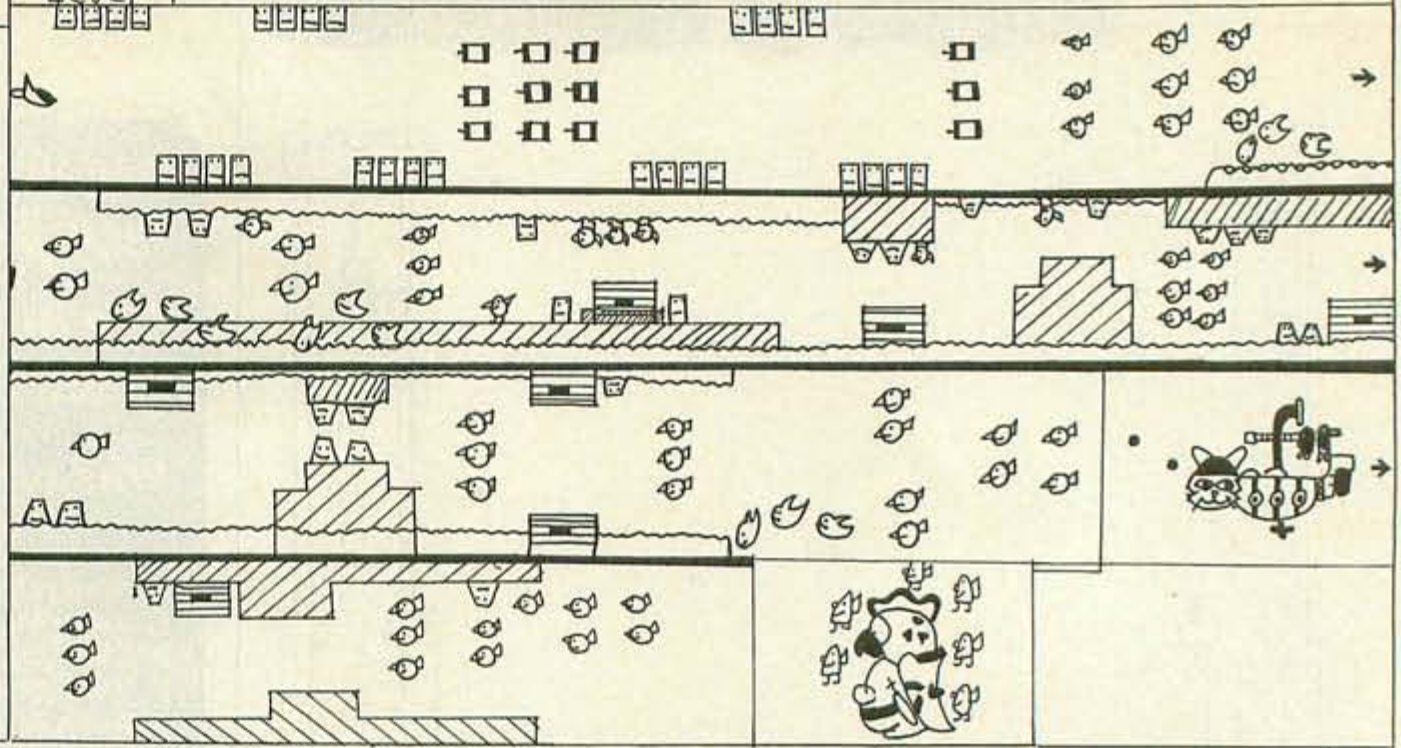
TIPS & TRICKS

"PARODIUS"

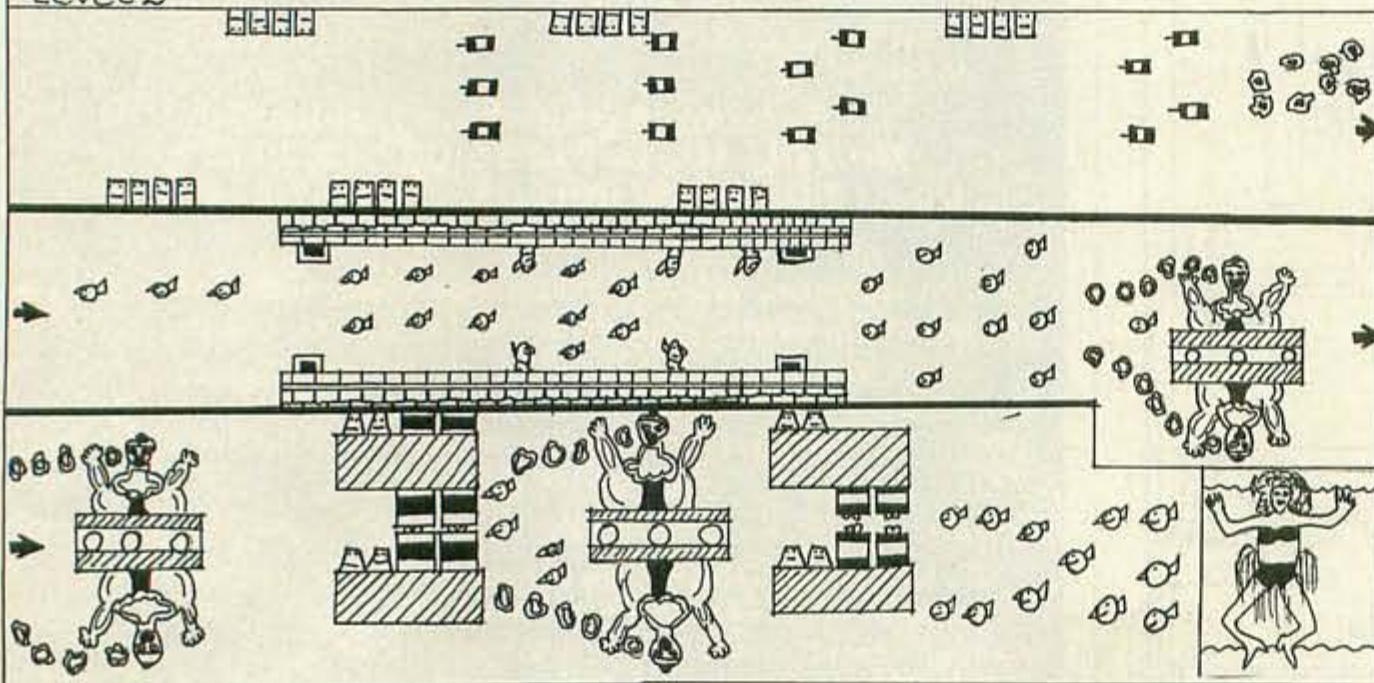
407.



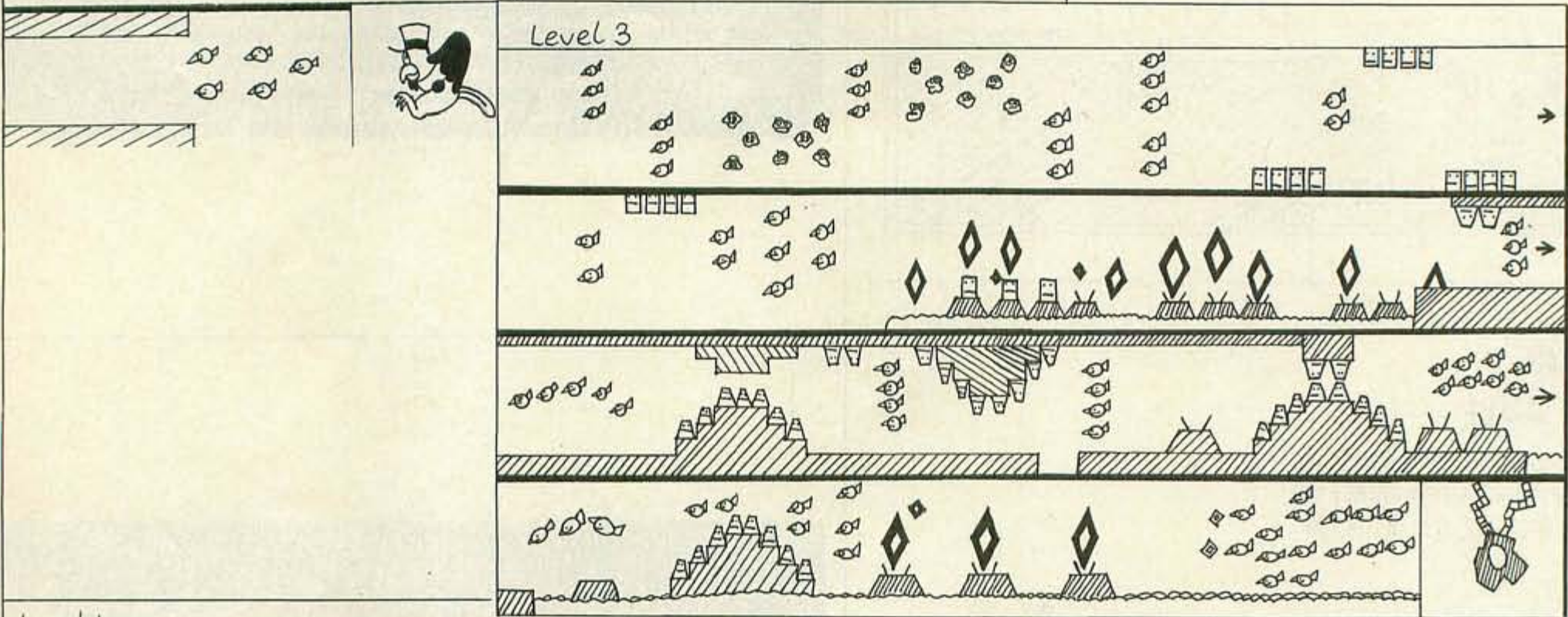
Level 1



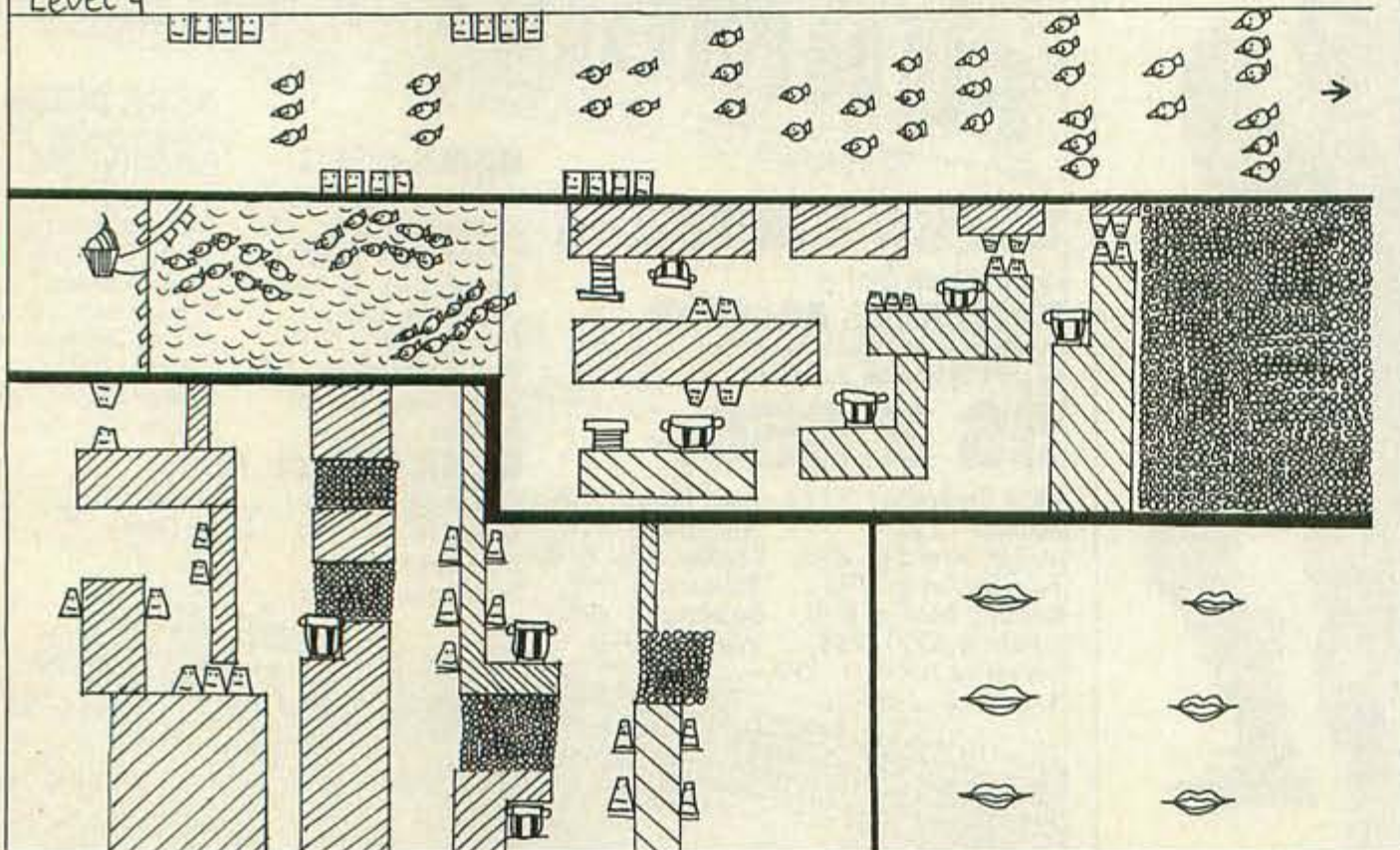
Level 2



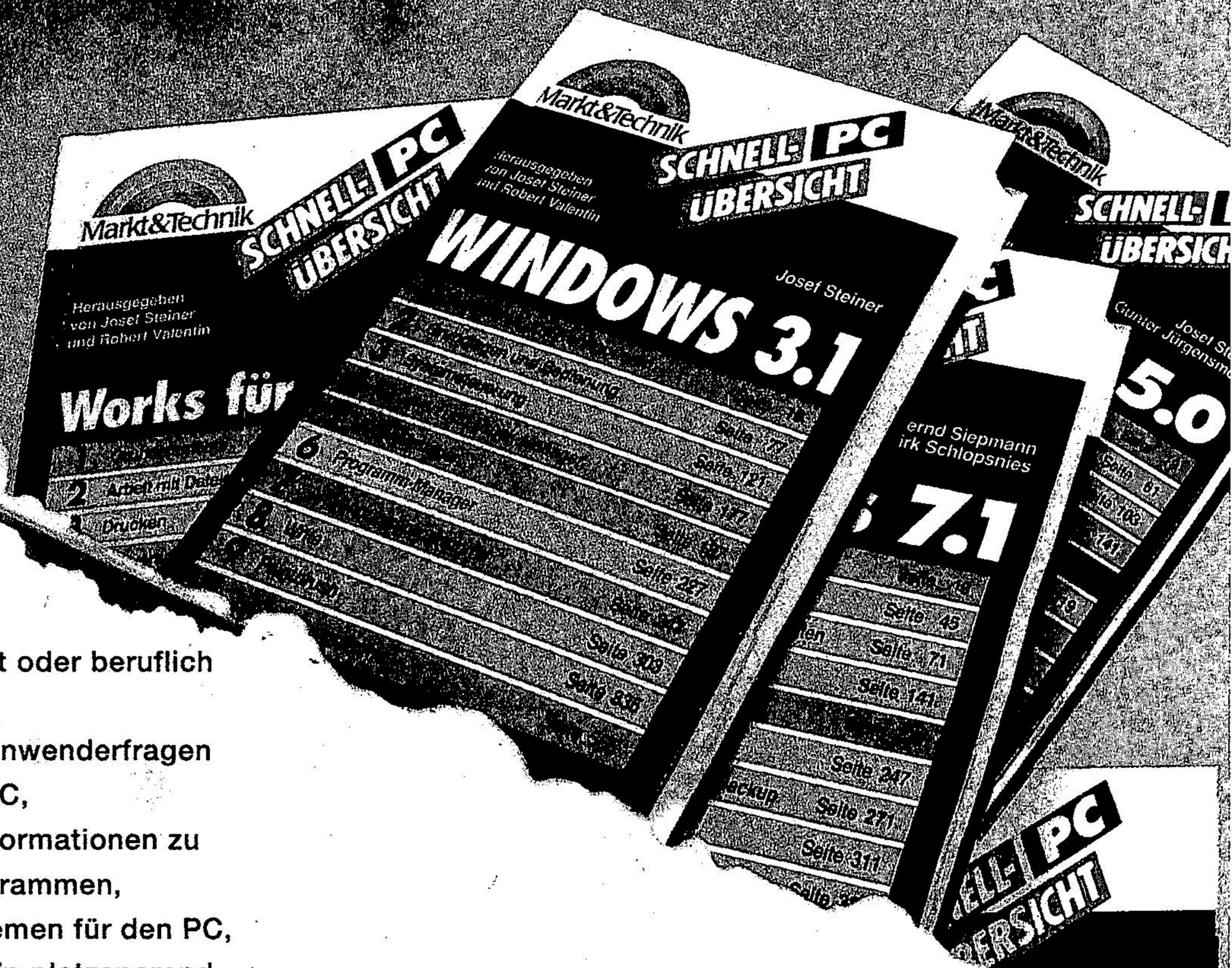
Level 3



Level 4



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!

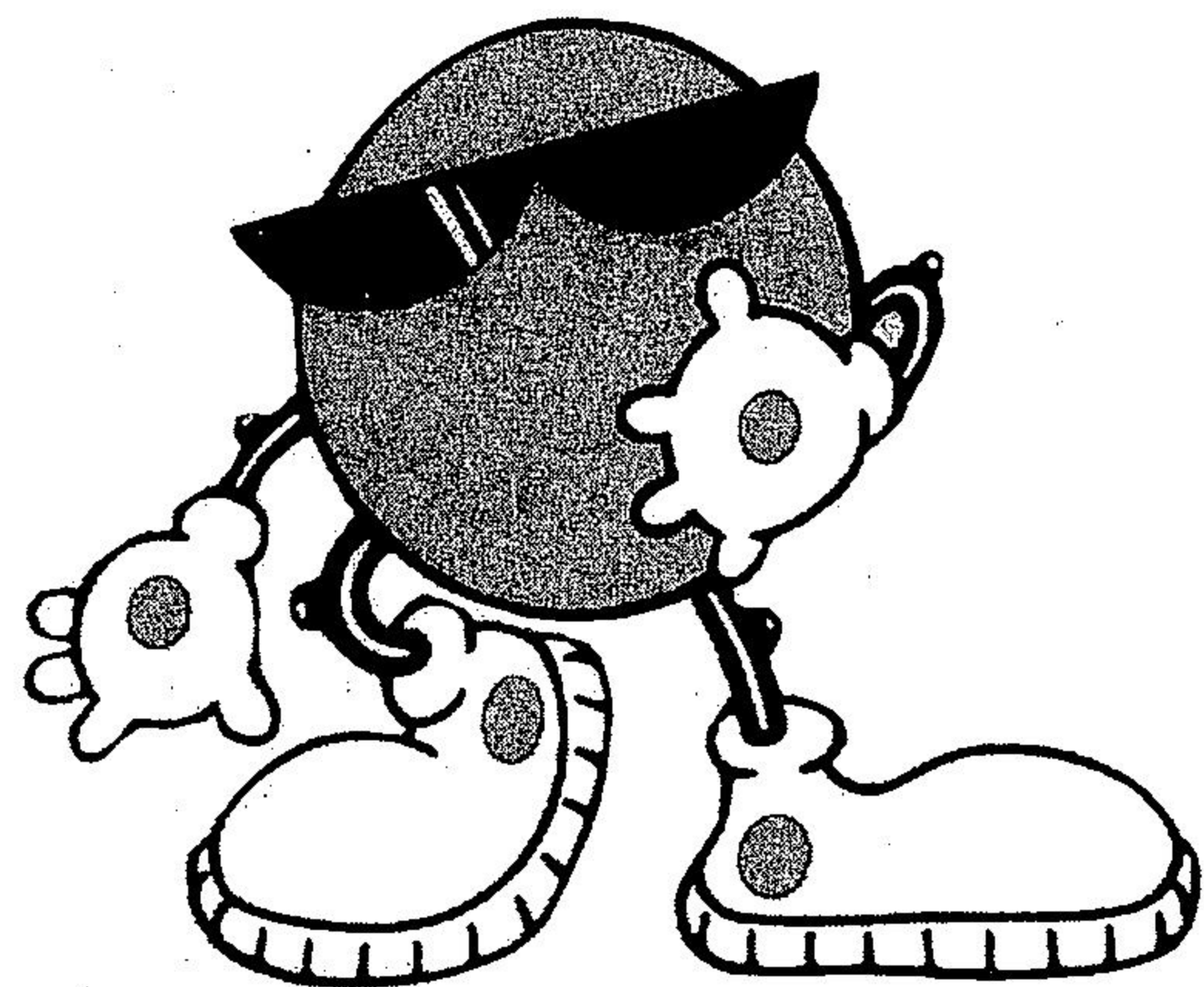
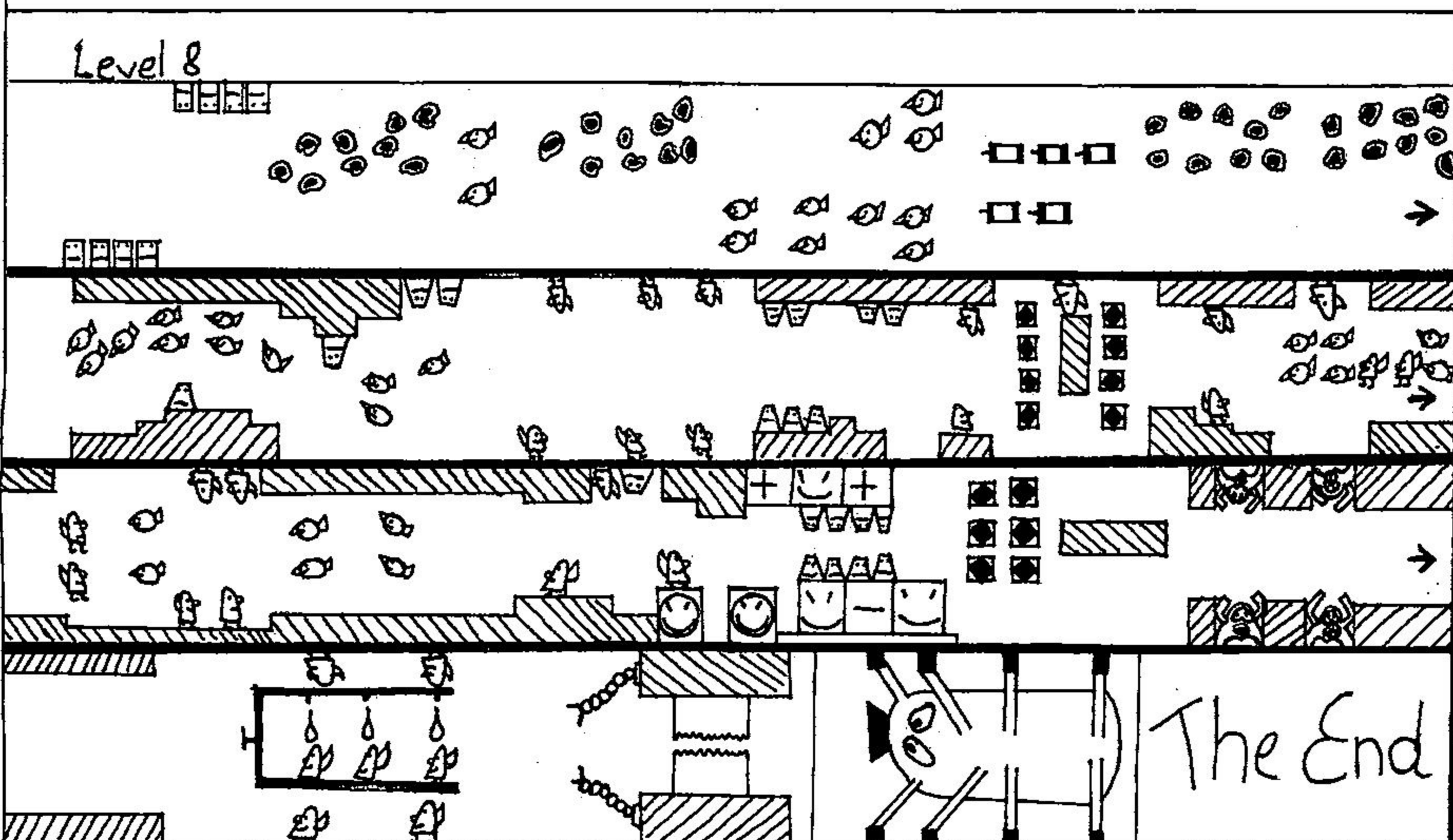
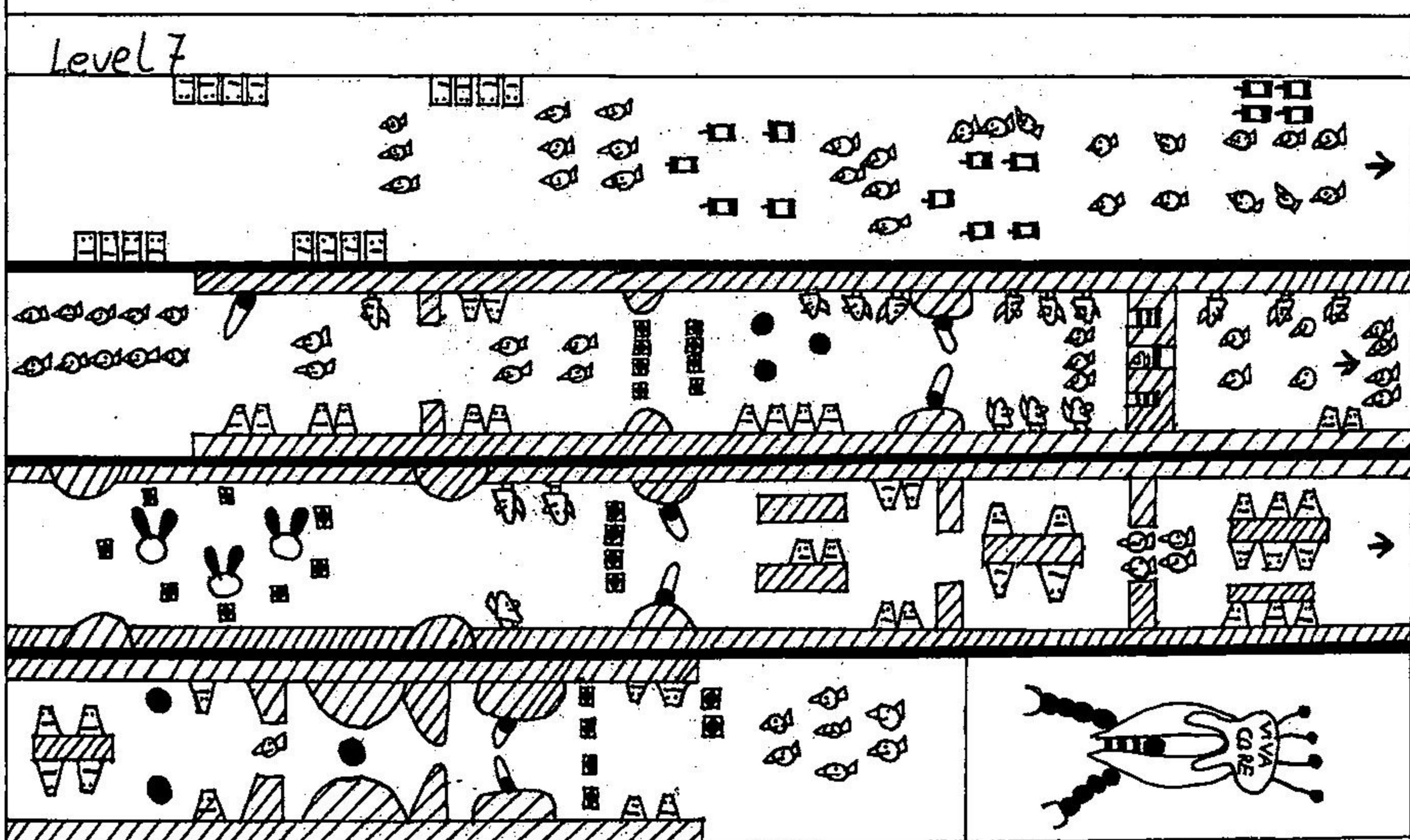
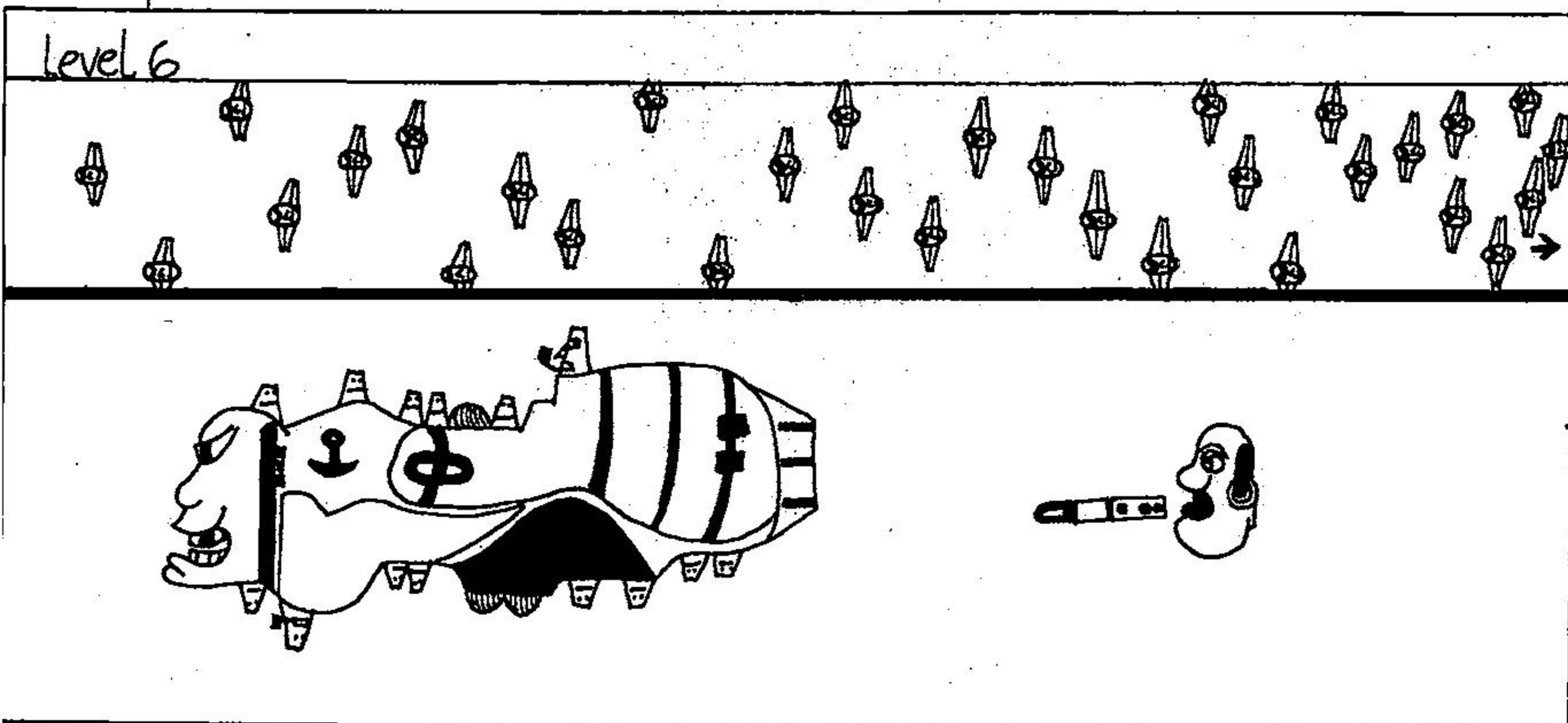
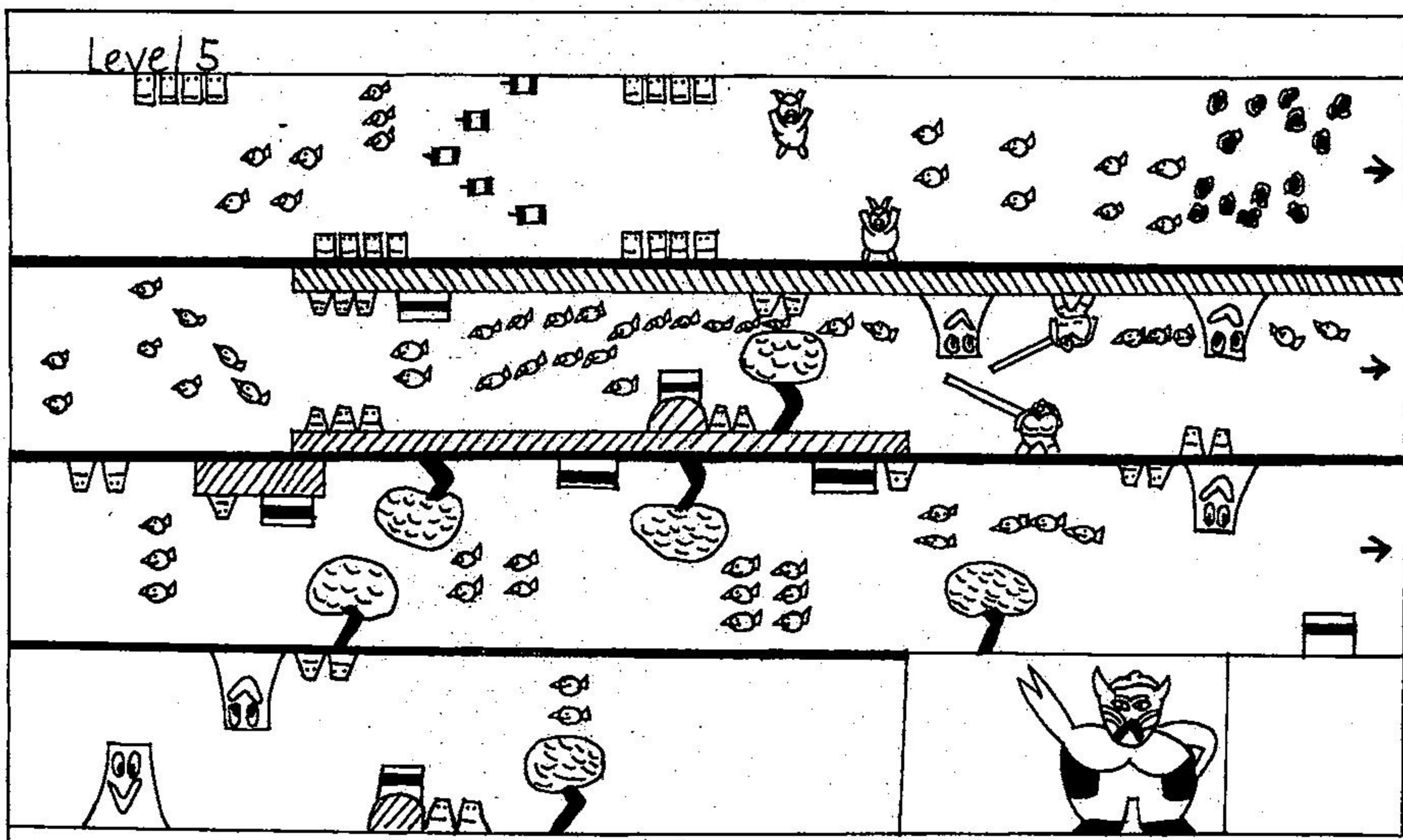
Und das für DM 39,- pro Band!

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


Markt&Technik

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

Werner Esser



CODE GEKNACKT

◆ Täglich erschrecken mich mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen, die die lieben Kollegen auf meinen Schreibtisch abladen. Trotzdem freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Afterburst (Game Boy)

◆ Die folgenden Codes hält Alexander Wagner aus Köln parat:

Level 5	315 20 347
Level 10	111 45 378
Level 15	130 20 060
Level 20	369 85 214
Level 25	934 93 887

Boomers Adventure (Game Boy)

◆ Shuji Otani aus Berlin kennt die Paßwörter:

Level 8	AXOLOTL
Level 9	BLUTEN
Level 15	REMORA
Level 16	CHIMERA
Level 17	DEWLAP
Level 23	MINORCA
Level 24	ELYTRON
Level 25	GILA
Level 26	HYDRA
Level 33	JEDOCH
Letzter Level	ZAHNBELLA

Hole in One (Super Nintendo)

◆ Reinhard Schmitt aus Lippstadt hat uns geschrieben, wie Ihr bei diesem Golfspiel "Hole in One" spielt (d.h. mit einem Schlag ins Loch treffen). Gebt im "Memory

Flappy Special (Game Boy)

Die Paßwörter zu *Flappy Special* (Modus A) erspielte Ute Braun aus Köln:

Level	Code
2	A20F
3	A307
4	A3GB
5	A309
6	A40C
7	A60C
8	A704
9	A7G8
10	A70E
11	A80D
12	AA0D
13	AB05
14	ABG9
15	AB0F
16	AC02
17	AE02
18	AFOA
19	AFGE
20	AFOC
21	AG03
22	AI03
23	AJOB
24	AJGF
25	AJ0D
26	AK00
27	AM00
28	AN08
29	ANGC

30	AN02
31	A001
32	AQ01
33	AR09
34	ARGI
35	AR0G
36	AS06
37	AV05
38	AV0E
39	AVG2
40	AV00
41	B007
42	B207
43	B30F
44	B3G3
45	B301
46	B404
47	B604
48	B70C
49	B7G0
50	B706
51	B805
52	BA05
53	BB0D
54	BBGA
55	BB07
56	BC0A
57	BE0A
58	BF02
59	BFG6
60	BFO4
61	BG0B
62	BI0B
63	BJ03
64	BJG7
65	BJ05
66	BK08
67	BM08
68	BN00
69	BNG4

70	BNOA
71	B009
72	BQ09
73	BR01
74	BRG5
75	BROB
76	BS0E
77	BU0E
78	BV06
79	BVKB
80	BVS9

letzten tretet Ihr gegen den weltbesten Tennisspieler an, einen gewissen **Don J.** Dieses Allroundtalent be- zwingt Ihr nur mit viel Übung oder ei- nem Trick: Nachdem Don den Ball in irgendeine Ecke gespielt hat, drückt Ihr gleichzeitig Y und links bzw. rechts (nicht Cross spielen). Don J. läuft ans Netz und nimmt den Ball Volley. Drückt die B-Taste plus links bzw. rechts und passiert den gefährlichen Sportsmann. Im Kasten unten findet Ihr die Paßwörter für Melbourne-, Paris-, London- und New York-Open.

Super Tennis (Super Nintendo)

Alle Paßwörter für Spieler John kennt Chris Reuter aus Echternach. Nach der Eingabe des

Paßwort	Effekt
ZK7TYJX W XKQP5H TZB5341 85D6QDJ SVKBDX3 HRFTLWJ PC2ONQC 3JO	Melbourne Open gewonnen
2P2DAND 977M9J? R?KRG3J SZDR451 77F8PDJ STK8XD3 HRFMLSX XNZ	Paris Open gewonnen
5XMBPLX ZXV255L OMT?HR4 9187H85 GLVWK8X D3HRFTL WJP54BT AJK	London Open gewonnen
JSTK8XD 3HRFTLW JPC2GNY BQ14065 C6PDJST K8XD3HR FTL5VNL ZKS	New York Open gewonnen

**AN ALLE:
CHRISTKIND KURZ VOR
WARP NACH LEVEL 24
GESICHTET!**



**WÜNSCHT ALLEN
VIDEO GAMES LESERN
EIN FROHES
WEIHNACHTSFEST.**

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2

5000 Köln 1

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

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten
Software ist außer bei Defekt grundsätzlich vom Umtausch ausgeschlossen

Zelda A LINK TO THE PAST

Werft den Totenkopf in den Teich des Unglücks

Nachdem Ihr das Master-Schwert errungen habt geht's erst richtig los: Nach dem Sieg über Agahnim werdet Ihr in die, vom Wahnsinn regierte Schattenwelt verschlagen

Player's Guide — Teil 2

Und weiter geht's: Bringt den Pilz, den Ihr im Wald gefunden habt, zum Magie-Shop und gebt ihn der Hexe. Während die Hexe das Magie-Pulver herstellt, sammelt Ihr in der Höhle am Eingang der Wüste Rubine und kassiert auf dem Berg links neben dem Brillenfelsen den Luftzauber. Danach holt Ihr im Magie-Shop das Pulver ab. Mit dem Master-Schwert bewaffnet, ist Eure letzte Station in der Lichtwelt noch einmal das Schloß. Begeht Euch auf die Schloßmauern und vernichtet den Flammenriegel mit dem Schwert. Agahnim besiegt Ihr, indem Ihr seine weißen Kugelblitze, mittels einer Schwertdrehung postwendend zurückschickt. Postiert sich der Zaubermeister in der Bildschirmmitte, wetzt



Der Byrna-Stab umgibt Euch mit einem schützenden Lichtkreis

Ihr an den Rand und laßt seinen Blitz ins Leere schlagen. Auch den blauen Kugeln weicht Ihr aus. Nachdem Euch der sterbende Magier in die Schattenwelt verscheucht hat, besorgt Ihr Euch zuerst den Erdbebenzauber. Dazu lauft Ihr in der Schattenwelt an die Stelle, an der sich in der Lichtwelt der Brunnen der Wunder befindet. Werft



Du hast mich aus schönen Träumen gerissen! Nimm dies und verschwinde wieder!



Eine Sprengung an dieser Stelle führt Euch zum großen Schlüssel im Ost-Palast

einen Totenkopf in den Steinkreis und Ihr erhaltet das magische Medaillon.

DER PALAST IM OST-LABYRINTH

Jetzt sucht Ihr den magischen Hammer. Er befindet sich in den Verliesen, die auf Eurer Karte mit "1" gekennzeichnet sind. Dem Äffchen, das Ihr im verdeckten Labyrinth trifft, zahlt Ihr jede Summe. Achtet darauf, in Begleitung des Affen von keinem Feind berührt zu werden. Euer Begleiter ergreift sonst die Flucht und möchte nochmal bezahlt werden. In der gro-

ßen Truhe befindet sich das begehrte Requisite, mit dem Ihr sogar die unverbundbaren Schildkröten bekämpfen könnt. Schlagt mit dem Hammer auf den Boden und bekämpft die auf dem Rücken liegenden Schalentiere mit dem Schwert. Findet Ihr in einer Sackgasse einen grünen Zyklopen, schießt ihm einen Pfeil ins Auge. Jetzt öffnet sich ein Durchgang. Dem Endgegner sprengt Ihr mit geschickt platzierten (nicht werfen!) Bomben die

Maske vom Gesicht und beschießt das grüne Auge mit Pfeil und Bogen. Der Obermotz verträgt sechs Treffer — erst beim siebten gibt er den Löffel ab. Mit dem Hammer gerüstet, begeht Ihr Euch zum Sumpf im Südwesten. Stellt Euch auf die blau umzäunte Stelle und blickt in den Zauberspiegel. Entschlüsselt die Inschrift auf der Steintafel mit dem Buch Mudora und Ihr erhaltet den Feuerzauber. Als nächstes hetzt Ihr schnurstracks ins Dorf zum einsamen Schmied. Schlagt den Pflock vor seinem Haus in den Boden und springt in den Schacht. Im oberen Raum steht eine Skulptur mit einer Schale. Streut Magiepulver d'rauf und wartet ab, was passiert. Nun ist's an der Zeit, sich die Flöte zu besorgen, mit der Ihr in der Lichtwelt herumreisen könnt. Dazu sucht Ihr in der Schattenwelt die Lichtung in dem ringförmigen Wald auf und sprecht mit dem Wesen, das dort sitzt. Es leiht Euch einen Spaten. Damit kehrt Ihr nun via Spiegel in die Lichtwelt zurück und grabt das Blumenbeet in der linken oberen Ecke des Waldrondells um. Dort findet Ihr die Flöte. Laft nun ins Dorf und spielt vor dem Wetter-



Auf der Pyramide wartet ein Herzteil



Für den magischen Hammer geht Ihr durch die Wand



Ein Blick in den Spiegel bringt ein weiteres Herzteil

Von hier teleportiert Ihr Euch zum Feuerzauber



Zelda

hahn eine Melodie. Ab jetzt genügt's zum Reisen, wenn Ihr in der Lichtwelt an einer beliebigen Stelle auf der Flöte spielt.

DAS WASSER-SCHLOSS

Die Schattenwelt: Um im Schloß im südlichen Sumpf weiterzukommen, zieht Ihr im equivalenten Gebäude der Lichtwelt am rechten Griff in der Wand. Der steigende Wasserstand ermöglicht es Euch auch in der Schattenwelt in das Schloß hineinzukommen. Dort findet Ihr nach ausgiebiger Rennerei den Enterhaken. Ein Tip zum Endgegner gefällig? Klaut Ihm mit



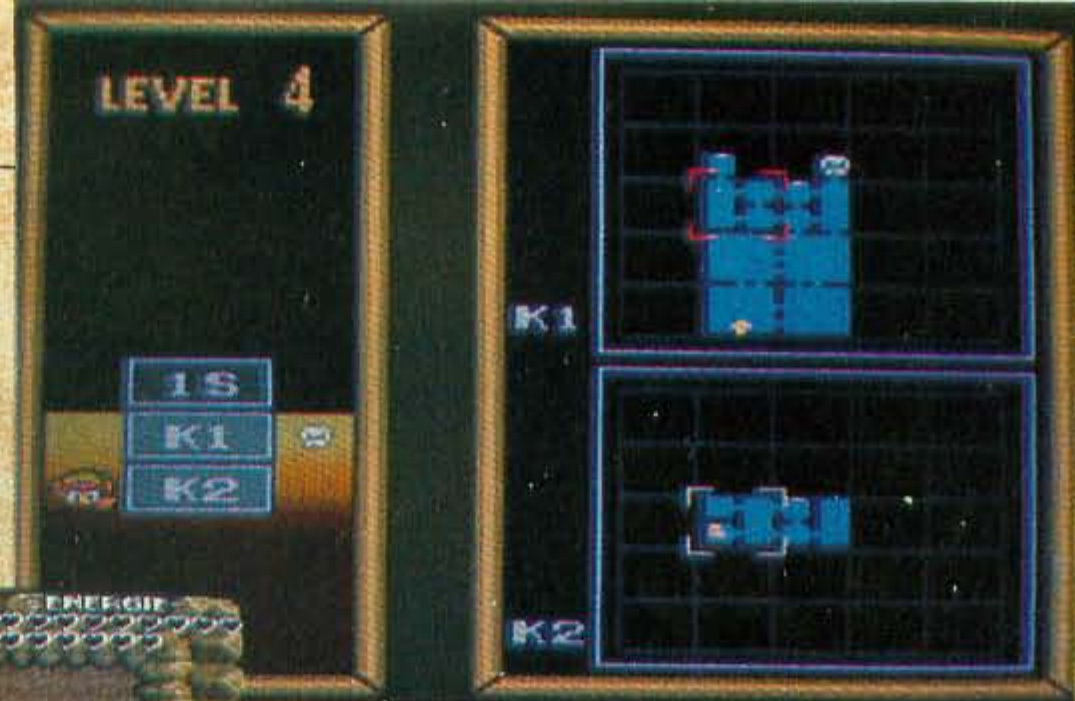
An dieser Stelle in Blinds Schloß findet Ihr den zweiten Krafthandschuh

Die rechte Röhre führt zum großen Schlüssel

treten Ihr sodann den Wald. Haltet Euch sofort links. So gelangt Ihr an einen Teleporter, der unter einem hellen Stein verborgen ist.

DIE WALDVERLIESE

Wieder in der Schattenwelt, springt Ihr in sämtliche Löcher, die Ihr im Waldboden entdeckt und kämpft Euch durch die Verliese. Habt Ihr den Feuer-Zauberstab aus der großen Truhe an Euch gebracht, benutzt Ihr ihn in der Nord-West-Ecke des Waldes vor dem schaurigen Skelett. Die Knochen verbrennen und geben den Eingang zum zweiten Teil des Waldverlieses frei. Beim Endgegner angekommen, weicht Ihr den Stachelquadern aus und prügelt auf den Flattermann mit dem Schwert ein. Zur Sicherheit solltet Ihr mindestens zwei Gesundheitstränke im Gepäck haben.



Führt den Partner des Schmieds nach Hause

Schattenwelt. Unterhalb des Punktes, an dem Ihr erscheint, ist eine Öffnung in der Plateaubegrenzung. Dort springt Ihr hinunter. Flitzt so schnell wie möglich über die Nägel bis zur Truhe, in der der Zauberstab liegt. Mit dem Stab kommt Ihr unbeschadet zurück. Um in die Verliese unter dem Dorf zu gelangen, zieht Ihr an dem Gitter, das sich zu Füßen der Statue befindet. Auf der Karte ist verzeichnet,

wo Ihr den Titanenhandschuh findet. In einem Raum in dem Licht auf eine brüchige Stelle im Boden fällt, sprengt Ihr mittels einer geworfenen Bombe ein Loch. Mit der befreiten (vermeintlichen) Zelda im Schlepptau begeben Sie Euch in den Raum darunter. Dort stellt Ihr Euch in den Lichtfleck und Blind erscheint. Aktiviert nun den Byrna-Stab und drescht auf den Kittel des Diebes ein. Solltet Ihr bei dem Versuch, den Diebeshauptmann fertigzumachen das Leben verlieren, nutzt Ihr die Gelegenheit und rüstet mittels des Titanenhandschuhs erstmal ordentlich auf. Ansonsten macht Ihr den Dieb eben vorher fertig. Zur Aufrüstung befreit Ihr den Partner des Schmieds. Ungefähr an der Stelle, an der sich in der Lichtwelt die Bücherei befindet, ist ein froschähnliches Wesen mit dunklen Steinen eingemauert. Befreit es und redet mit ihm. Es folgt Euch zum Schmied in die Lichtwelt. Die Zeit, die die beiden Schmiede zum Härten Eures Schweretes benötigen, nutzt Ihr und sucht den Friedhof an der Kathedrale auf. Ein Grab ist mit dunklen Steinen umgeben. Verschafft Euch Zugang und rempelt dagegen. Im Gewölbe darunter findet Ihr einen Zauberumhang, der Euch unsichtbar macht. Habt Ihr den Umhang, holt Ihr auch Euer Schwert ab. Als Nächstes sucht Ihr die zerstörte Schmiede in der Schattenwelt auf. Dort findet Ihr eine ver-



Hinter diesem Wasserfall befindet sich der Durchgang



Ein Wink mit dem Feuerstab öffnet den Eingang

dem Enterhaken eine Schutzwolke nach der anderen und macht diese mit dem Schwert fertig. Sind alle Wolken weg, braucht Euer Feind noch vier Schwerthiebe. Teleportiert Euch nun in die Lichtwelt und laßt Euch in's Dorf fliegen. Falls Ihr keine drei Flaschen mit blauem Zaubertrank bei Euch habt, kauft Ihr sie im Magie-Shop. Durch den westlichen Durchgang be-

DIE VERLIESE UNTERM DORF

Bevor Ihr Euch in Blind's Versteck stürzt, solltet Ihr den Byrna-Stab holen. Er umgibt Euch mit einem schützenden Lichtkreis. Um Ihn zu bekommen begeben Sie Euch (mit Magietrank oder Superelixier gerüstet) zum Brillenfelsen und teleportiert Euch in die



Durch Steineschieben überwindet Ihr unsichtbare Brücken



So sollte Eure Ausrüstung am Schluß aussehen

In Ganons Turm erwarten Euch altbekannte Endgegner



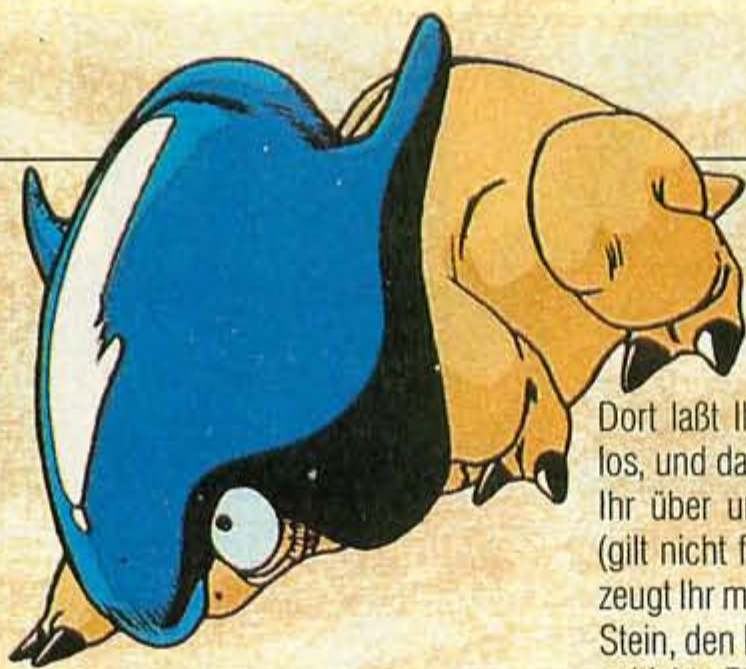
schlossene Truhe. Diese bringt Ihr zu dem einsamen Mann am Eingang der Wüste in der Lichtwelt. Mit der Truhe im Gefolge könnt Ihr übrigens nicht schnell laufen. Der ehemalige Dieb öffnet die Truhe und Ihr erhaltet die vierte Flasche.

DAS EISSCHLOSS

Das Eisschloß erreicht Ihr über den Teleport vor dem Brunnen der Freude. In einem achteckigen Raum, in dem Ihr ein Loch in den Boden sprengen müßt, legt Ihr eine Bombe als verzögerten Auslöser neben die Kristallkugel. In der großen Truhe des Eisschlusses verbirgt sich die blaue Rüstung, die Eure Hitpoints schont. Im sechsten Untergeschoß gibt's einen Raum mit einem Schalter, der immer in die Ausgangsposition zurückspringt, im Raum darüber liegen Eisblöcke um eine Öffnung herum. So kommt Ihr weiter: Schiebt den linken unteren Block in das Loch, um ihn auf dem Schalter zu plazieren. Die Wolkenendgegner taut Ihr mit dem Feuerstab erst einmal auf. Dann erledigt Ihr sie im Schutze des Umhangs oder des Byrna-Stabes.

DIE SUMPFBURG

Um in die Verliese unter dem Sumpf im Südwesten zu gelangen, fliegt Ihr in der Lichtwelt den Landeplatz Nummer Sechs an und laßt an der markierten Stelle in der Schattenwelt einen Luft-Zauber wirbeln — das Wetter wird schön und der Eingang öffnet sich. In den Verliesen gibt es eine Stelle, an der Ihr vier Lampen anzünden müßt um einen Durchgang zu öffnen. Diese befinden sich jedoch in zwei benachbarten Räumen. Schiebt Euch erst zu jeder Lampe einen



Dort laßt Ihr einem Erdbebenzauber los, und das Verlies öffnet sich. Müßt Ihr über unsichtbaren Boden laufen (gilt nicht für gestrichelte Linien), erzeugt Ihr mit dem Somaria-Stab einen Stein, den Ihr vorsichtig vor Euch herschiebt. Fällt der Stein in die Tiefe, ist ein Richtungswechsel angesagt. In dem Raum, indem Ihr den Kompaß findet, gibt's Schwierigkeiten mit dem Ausgang. Wie Ihr merkt, ist er nur offen, wenn Ihr ihm den Rücken zukehrt. Rückwärtslaufen? Nichts leichter als das: Schaut vom Ausgang weg und ladet das Schwert auf. Mit gedrücktem Knopf könnt Ihr nun rückwärtslaufen. Den Raum mit den fliegenden Fliesen solltet Ihr nur im Notfall durchqueren, es warten dahinter nur eine große Magie-Ampulle und eine kleine Fee. In der großen Truhe be-

PLAYERS GUIDE

DER SCHILDKRÖTENFELSEN

Wollt Ihr auf den Schildkrötenberg, müßt Ihr den Weg über die Lichtwelt nehmen. Auf dem Berg findet Ihr drei Pflöcke: Angefangen mit dem rechten, schlagt Ihr diese gegen den Uhrzeigersinn in den Boden. Dann teleportiert Ihr Euch in die Schattenwelt.

findet sich ein verspiegelter Schild, mit dem Ihr die Laser-Blicke der magischen Augen abwehrt. Für den Endgegner des Verlieses benötigt Ihr jede Menge magische Energie. Am besten tretet Ihr ihm mit vier Flaschen des blauen Trankes gegenüber. Zuerst bekämpft Ihr den blauen Kopf des Endgegners mit dem Feuer-Zauberstab, dann den roten Kopf mit dem Eisstab.



Das allmächtige Triforce ist dem Bösen entrissen und sichert nun Glück und Ordnung in Hyrule

Der gute König und sein Hofstaat sind zurückgekehrt



Hier ist Geschwindigkeit gefragt: Von rechts oben müßt Ihr gegen den Uhrzeigersinn zündeln



Überraschung! Die zweite Begegnung mit Agahnim

Den Rest erledigt Ihr mit einigen Schwerthieben (wenn Ihr noch genug Magie habt, legt den Umhang an).

GANON'S TURM

Seid Ihr mit Hilfe der sieben Kristalle in Ganons Turm gelangt, werdet Ihr nach einiger Zeit in einen Raum kommen, in dem die sechs Endgegner des ersten Palastes warten. Macht sie nieder und geht dann zuerst in den oberen Raum. Sonst müßt Ihr einen Umweg machen und noch einmal gegen die sechs antreten. Mit dem großen Schlüssel gelangt Ihr an die rote Rüstung. In einem länglichen Raum mit drei Feuerwürmern (im ersten Stock) verschiebt Ihr in der mittleren Reihe den dritten Stein von links. Es erscheint eine Truhe, an der Euer Enterhaken Halt findet. Habt Ihr Ganons Zoo und Agahnim besiegt, solltet Ihr dem dunklen Herrscher nicht sofort in die Pyramide hinterhersprinten. Begebt Euch besser erst zum Bomben-Shop an der Stelle, an der in der Lichtwelt Euer Haus steht. Dort kauft Ihr die Superbombe, mit der Ihr ein großes Loch in die Pyramidenwand reißt.

DIE PYRAMIDE

Die häßliche Fee, die Ihr dort antrefft, verwandelt Eure Pfeile in Silberpfeile. Nun duelliert Ihr Euch mit Ganon. Wendet der Bösewicht seinen Verdunkelungstrick an, entzündet Ihr die beiden Lampen mit dem Feuerstab. Trefft Ihr jetzt den Widersacher, verfärbt er sich kurz blau — das ist der richtige Moment für einen Silberpfeil. Nach dem vierten Pfeil hat er sein Leben ausgehaucht und Hyrule ist wieder ein freies und fröhliches Land.



DIAMANTENFIEBER
TWINKLE TALE



Das kleine Mädel kämpft gegen böse Gestalten

Diamonds are a girls best friend: Getreu diesem Motto macht sich die attraktive Heldin Twinkle auf ihren anstrengenden Weg durch vorzeitliche Landschaften. Sie sucht nach einer Handvoll Zauberdiamanten, die für Ruhe und Ordnung in ihrem Land sorgen. Momentan sorgen die Truppen des abtrünnigen Lord Chaos für Unruhe. Ihr lauft von unten nach oben, manchmal scrollt das Spielfeld auch horizontal. Mit drei verschiedenen Waffen werden die angreifenden Federviecher, Blechmänner und Pelztier bekämpft: Zu Spielbeginn feuert Ihr mit einem ausbaubaren Streuschuß, auf Knopfdruck packt Ihr Laser oder Lenkraketen aus. Überall liegen Extras herum, die Eurer Waffe mehr Power oder Euch neue Lebensenergie spendieren, Smartbombs gibt's auch. Wenn Ihr getroffen werdet, verliert das Mädel einen Energiebalken (drei habt Ihr am Anfang) als auch die zuletzt eingesammelte Ausbaustufe der Handfeuerwaffe.

geht so

Nettes Mädel hin oder her, *Twinkle Tale* kommt über den oberen Durchschnitt nicht hinaus. Das an Erfolgstitel wie *Elemental Master* angelehnte Spieldesign ist fad: Einfallslose Gegner, die in größeren Ansammlungen zu ruckeln beginnen, mäßige Musik und Waffen, die Euch in jedem Actionspiel nachgeworfen werden. Gerade Anfänger sollten

sich *Twinkle Tale* nicht zumuten: Verliert Ihr Euer Leben, freut sich der Heldenhimmel — "Game Over". Da Ihr nur drei Continues habt, ist das Spiel schnell vorbei, obwohl spezielle Kanister auftauchen, in denen ein weiterer Credit steckt. Trotz aller Makel gehört *Twinkle Tale* zu den Action-Spielen, die den Freaks unter Euch gefallen werden.

ANDREAS KNAUF

TWINKLE TALES
MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Was
TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark



GEPFEFFERTE GANGSTERJAGD
HOME ALONE



Rettet die Stereoanlage vor Harry und Marv

Je besser ein Film, desto höher sind die Erwartungen an die Spielumsetzung. Wieder sind ein gutes Auge und blühende Fantasie gefragt, um die beiden Gangster Harry und Marv in die Flucht zu schlagen. Kevin patrolliert mit einem Schlitten vor dem Haus und durchsucht Schneemänner nach verborgenen Schätzen. Ein Kampf gegen die Uhr: Harry und Marv plündern nämlich derweilen die Häuser der gesamten Nachbarschaft.

Mit dem Schlitten gleitet Ihr von Haus zu Haus und durchstöbert sämtliche Stockwerke nach brauchbaren Gegenständen. Mit geschickt platzierten Fallen sichert Ihr das Terrain und hindert die Gangster, mit der Beute das Weite zu suchen. Mit Spielzeug, Eiwürfel und Schweißbrenner jagt Ihr dem Diebesgesindel einen gehörigen Schrecken ein. Waffen, die Ihr selbst zusammenbastelt, dienen zur Verteidigung. Dazu eignen sich selbst so harmlose Haushalts-Utensilien wie Pfeffer, Leim, Kohlen oder Kleidungsstücke. Erwischt Euch einer der Einbrecher, endet Ihr zappelnd am Kleiderhacken.

na ja

Die Handlung bietet nur spärlich Gags und Überraschungen. Die zwölf ordentlich gestrickten Songs klingen angenehm — die eingestreuten Klangeffekte sind allerdings wenig originell und reißen kaum vom Hocker. Die meisten Punkte erntet die Hinter-

grundgrafik, die Weite und Abwechslung andeutet. Eure Aktionen beschränken sich allerdings meist nur auf zwei Dimensionen, es geht nach links oder rechts. Dabei legen die spärlich ausgestatteten Wohnungen den Verdacht nahe, die Diebe hätten ihre Arbeit bereits vollendet. Das Sammeln der Gegenstände wirkt eher zufällig.

MANFRED NEUMAYER

HOME ALONE
MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 110 Mark



FLATTERMANN
BATMAN RETURNS

Der heißeste Lizenzheld des Jahres kehrt auf Mega Drive zurück: Nachdem Sega für das erste Spiel um den maskierten Rächer auf einen alten Sunsoft-Titel zurückgriff, ist *Batman Returns* brandaktuell und gerade noch rechtzeitig für unseren Test fertig geworden. In *Batman Returns* tummelt sich alles, was der gleichnamige Film an Bösewichten (Zirkusakrobaten, Clowns und Motorrad-Rodys) hervorbrachte. Statt dem Joker machen Euch diesmal Pinguin und Catwoman das Bildschirmleben schwer.

Sieben Levels führen Euch durch die düstere Welt von Gotham City, in der Anarchie und Chaos herrscht. Jeder Level ist in bis zu drei Runden unterteilt und wird durch ein gnadenloses Endgegnerduell beschlossen. Batman ist so flexibel wie nie zuvor: Er kann laufen, hüpfen, sich ducken und mit seinem Cape ein paar Meter durch die Luft flattern. Außerdem schwingt er sich (ähnlich seinem Kollegen *Spiderman*) an einem Seil über

die Dächer und durch Ruinen. Eine stahlharte Faust und einen schnellen Kick führt der Held ebenfalls — ohne sich ausschließlich auf seine physischen Kräfte verlassen zu müssen: Im Gürtel stecken feine Spezialwaffen wie



Das Spiel bietet auch ungewöhnliche Perspektive



Die Batman-Grafik hat ihren eigenen Stil

Rauchbomben, Batarangs oder gar ein ganzer Fledermausschwarm. Über die Pausetaste könnt Ihr diese Waffen gemütlich auswählen, tief durchatmen und Euch dann wieder ins Gemetzel stürzen. Ein Schutzschild, das Batman locker am Armgelenk trägt, hilft Euch in besonders haarigen Situationen. Später holt Ihr sogar fliegende und fahrende Bat-Vehikel aus der Garage.

Klassisch wie der Held ist auch der Level-Aufbau: Häuser, Denkmäler und Säulen werden zu Plattformwelten, in denen tiefe Abgründe und gemeine Fallen mit den herumwuselnden Feinden eine unheilvolle Allianz eingehen. Ihr besitzt einen Energiebalken, der Euer Bildschirmleben darstellt und



Batman kann an Gebäudefassaden herumkraxeln



Nacht in Gotham City: Neue Bösewichte erwarten Batman.

bei jeder ernststen Verletzung nach unten schrumpft. Nach wahlweise drei, fünf oder sieben Leben heißt's Game Over.

geht so

Licht und Schatten: *Batman Returns* ist ein zwiespältiges Produkt, bei dem sich unter dem großen Namen gute Einfälle und designerische Patzer versammeln. Die feingepixelte Grafik ist gewöhnungsbedürftig und nicht geschmacksneutral: Mir gefiel sie nicht, Martin fand sie hingegen O.K. Batman selbst wurde schön animiert, für die Darstellung der "bösen" Superhelden ließen die Grafiker aber wenig Sorgfalt walten. Fans der Catwoman-Darstellerin, Michelle-Pfeiffer-Fans, müssen sich *Batman Returns* also nicht anschaffen. Spielerisch liegt Batman über dem Mittelmaß, ohne an Mega-Drive-Spitzentitel heranzukommen: Einige Ideen sind neu und gut, die sich ständig wiederholenden Feinde nerven jedoch durch stupide Taktiken. Außerdem ist die Steuerung kompliziert und überladen und sorgt zusammen mit einer schlampigen Kollisionsabfrage für Verwirrung. *Batman Returns* wirkt auf mich wie ein gutes Konzept, dem jedoch Zeit- und Geldnot den letzten Schliff verwehrt.

WINNIE FORSTER



Der zweite Endgegner: Nach Catwoman geht's gegen dieses Monument.

**BATMAN RETURNS
 MEGA DRIVE**

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

59%
GRAFIK
37%
MUSIK
29%
SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS

WOHLIGES GRUSELN
ADDAMS FAMILY

Creepy, Kooky, Ooky, Spooky — die Addams Family lädt ein zu ihrem ersten NES-Abenteuer. Nach dem gelungenen Super-Nintendo-Modul verschleppt Ocean die Familie auch aufs NES: Die Addams sind ein unorthodoxer Familien-Clan, dessen Mitglieder sich mit komischen Aktionen und tiefschwarzen Humor vor dem Kino-Publikum etablierten. Zum Clan der Addams gehört Hausherr Gomez (verrückt nach italienischen Komplimenten), seine geliebte Frau Morticia (immer in schwarz gehüllt), die verschrobene Mutter Granny (ständig mit dem Hexenbesen unterwegs) und die beiden Gören Pugsley und Wednesday, die versuchen, einander möglichst schauerlich um die Ecke zu bringen. Die gruselige Familienidylle wird von Tully Alford, einer häßliche kleine Hexe, jäh unterbrochen: Sie dringt ins Addams-Haus, verschleppt Kinder, Mutter und Angetraute. Nur Gomez

kommt davon, der neben seinen Lieben nun auch den Reichtum und das Haus der Addams zurückerobert muß. Dazu sammelt Gomez Geldmünzen ein. Absonderliche Gestalten



Hinter den Türen verstecken sich diese Gestalten und nette Levels



Im unterirdischen Verlies warten die Skelettmonster

versuchen dies zu verhindern: Geister verfolgen Gomez, die Alford werfen Bälle aus den Fenstern des Hauses, und ängstliche Monster halten Euch mit Skelettknochen auf Distanz. Der Held besitzt die Fähigkeiten zu springen, zu paddeln und zu schwimmen. Sein Exkurs ins Monsterland beginnt vor dem Addams-Haus, dessen Eingang noch versperrt ist. Zuerst rennt Ihr durch den Wald und steigt in unterirdische Grabkammern — dort liegt der Schlüssel. Wer nicht weiter weiß, holt sich einen Tip vom "Eiskalten Händchen", das zwischendurch erscheint. Insgesamt streift Ihr durch zirka 30 Szenen, in denen Feinde, Gegenstände und Extras auf den ehrlichen Finder warten. Schließlich harrt

im geheimen, unterirdischen Reichtümerraum der Addams die Oberfrau, die die "Cara Mia" des Helden in der Gewalt hat.



Addams Family auf dem Super Nintendo hat's mir angetan. Um so größer war die Spannung, was Ocean aus dem NES herausholt: Den gewohnt schlechten Filmumsetzungsmüll oder eine ansprechende Konvertierung des Super-Nintendo-Vorbilds. Weder noch: Addams Family ist ein neues, eigenständiges Jump'n'Run. Die Musik mußte leider dranglauben: Mehr als ein paar lasche Instrumente aus drei Stimmchen sind nicht geblieben. Ein kompetenter Sound-Programmierer hätte aus der Hardware mehr herausgeholt. Das ändert aber nichts an der Qualität des Addams-Mitsumm-Motivs, mit dem ich meine Kollegen noch Stunden nach der Test-sitzung nervte. Grafisch ist Addams Family ein typischer Vertreter der oberen Mittelklasse: Keine großen Patzer, aber auch keine innovativen Gegner, Hintergründe oder Effekte. Das größte Plus heimst die Familie dank unzähliger Szenen, Türen und Unterlevel ein: Addams Family ist witzig, komplex und abwechslungsreich. ANDREAS KNAUF



Den Spieler verschlägt's auch in die Küche des Horrorhauses



Hilfe, ein Geist: Per Hosenboden-attacke wird er erledigt.



Vor dem Haus der Addams beginnt die Suche nach der Familie

THE ADDAMS FAMILY
NES

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Ocean

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

62% GRAFIK

54% MUSIK

39% SOUNDEFFEKTE

63% SPIELSPASS

IM VIERERPACK **LITTLE SAMSON**

Vier kombinierte Jump'n'Run-Adventures stecken in *Little Samson*, einem neuen NES-Modul von Taito. Die Helden sind kleine, putzige Figuren aus der Comicwelt: ein militaristischer Ninja-Kämpfer, ein fliegender Drache, die "schnellste Maus von Mexiko" und ein runder, mammut-gefütterter Neandertaler — Yogi-Bär läßt grüßen. Nach dem Vorspann wählt Ihr eines der vier angebotenen Abenteuer. Turbulent wird's jedoch erst, wenn jeder der vier Helden eine Aufgabe erfüllt hat. Dann winkt das erste Paßwort, und fünf neue Ebenen warten auf Euch.

Der Ninja-Junge qualifiziert sich in einer sonnigen Allgäu-Alpenlandschaft für die große Aufgabe. Von dort geht's unmittelbar in eine düstere Tunnel- und Höhlenwelt. Der Ninja-Kämpfer klettert im grünen Tarnanzug senkrecht nach oben — wenn's sein muß, hangelt er sich auch an der Unterseite von vorstehenden Klippen entlang. Dazu beherrscht Ninja den gefürchteten Drehsprung, aus seinen Händen schießen tödliche Energieblitze und, in Höhlen- und Bergwelten besonders praktisch, er ist ein begnadeter Kletterer. Wabbelige Geleemonster spuken Giftpfeile, für einen echten Ninja-Kämpfer sind die freilich kaum ein Problem. Ducken oder überspringen — oder Ihr schleudert einen gezielten Kugelblitz auf den Widersacher.

Der zweite Held — ein sympathischer, kleiner Drache — sieht aus wie der Zwillingbruder von "Yoshi"; er fliegt zwar ohne die beiden Klempner mit Tornados und Wirbelstürmen um die Wette, schwebt dafür doppelt so elegant. In *Little Samson* ist der Drache sofort flugtüchtig. Aber aufpassen! Manchmal geht ihm unvermittelt die Puste aus; nur wahre Joystick-Akrobaten können dann den Sturz in die Tiefe verhindern.

Im dritten Abenteuer boxt Ihr Euch als vollgefressener Neanderthaler durch urzeitliche Wälder, hüpf von Fliegenpilz zu Fliegenpilz und besiegt

schwebende Dolche und klebrige Insektenmutationen mit bloßen Händen. Dabei schleudert Ihr Eure Fäuste in jede Richtung und holt die ekligen Krabbler damit sogar von der Decke.

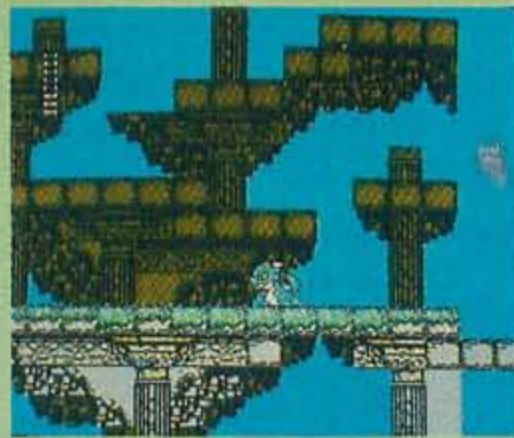
Eine Herausforderung für Profis ist die Maus: Die Szene ist übersät mit feinen Nadeln, die keinesfalls berührt werden dürfen, und fliegenden Insekten, die sich zu allem Übel auch noch teilen. An Verteidigungswaffen wurde bei der Maus gespart. Sie kann lediglich Minen streuen und hoffen, daß der Gegner in die Falle tappt. Die beste Methode, mit den Widersachern fertig zu werden, ist die Flucht nach vorn. Haben sich alle vier für die große Aufgabe qualifiziert, steht ein Ausscheidungskampf bevor: Drache gegen Ninja-Kämpfer. Ist diese Feuer-schlacht geschlagen, könnt Ihr Euch auf dem Weg machen. Fünf Levels



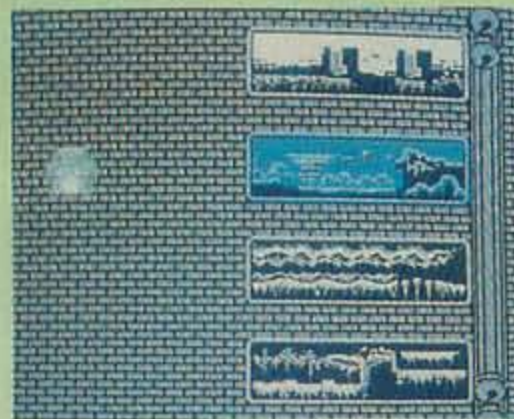
Der kleine Ninja-Kämpfer entpuppt sich als genialer Kletterer



Flink und wendig: die "Schnellste Maus von Mexiko"



Praktisch: Die Spielfigur könnt Ihr mitten im Gefecht wechseln.



Die Qual der Wahl: Wer soll als nächster an den Start?



Sofort flugtüchtig: der Drache im Kampf gegen Tornados



Fünf Abenteuer müßt Ihr auf Eurem Weg in den Palast bestehen

heißt es zu bestehen, bevor Ihr den Königspalast erreicht. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr die Figuren fliegend wechseln. Muß ein Abgrund überbrückt werden, verwandelt Euch in den fliegenden Drachen, sind schlagkräftige Fäuste gefragt, laßt den Neandertaler ran, und für eine Kletterpartie bieten sich die Maus an.

gma

Die kleinen Hüpfen von *Little Samson* sind sympathische Figuren. Unterhaltsam, entspannend — nur nicht ärgern, wenn Ihr kurz vor dem Ziel noch abgefangen werdet — und garantieren jede Menge Spielspaß. Die Levels haben einen akzeptablen Schwierigkeitsgrad. Weder Hobbyspieler noch Jump'n'Run-Profis werden vergrault. Die Grafik ist abwechslungsreich und beweist viel Liebe fürs Detail. Jeder Figur haben die Entwickler einen Song spendiert. Technisch ist das Spiel ausgereift — langsame, schwerfällige Passagen wechseln mit schnellen Szenen, besonders die Maus ist flink und gut gelungen. *Little Samson* wartet immer wieder mit einer überraschenden Wendung auf. Der grafisch überzeugende Vorspann und levelabschließende Zwischenszenen umreißen die Rahmenhandlung und präsentieren die Hauptfiguren.

MANFRED NEUMAYER

LITTLE SAMSON

NES

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, Levelwahl, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

70%

GRAFIK

61%

MUSIK

51%

SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen

us DM 99,-



Magnum Set incl. 4 Spielen,
2 Pads DM 369,-

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

dt ohne Spiel DM 199,-



dt DM 99,-

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		279,-
Grundgerät mit Sonic		329,-
Grundgerät Magnum Set		379,-
Joypad		49,-
Japan Adapter		29,-
ca. 150 Titel lieferbar		
Alien 3	us	109,-
Atomic Runner	us	99,-
Batman Returns	us	109,-
Block Out	us	59,-
Bulls vs. Lakers	us	119,-
Chuck Rock	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	119,-
E-Swat	jp	59,-
EA-Hockey	dt	99,-
European Club Soccer	dt	119,-
Gaiaras	jp	49,-
Galahad	us	99,-
Gem Fire	us	119,-
Gynoug	jp	39,-
High Impact	us	99,-
Jennifer Capriati Tennis	us	109,-
Joe Montana 3	us	119,-
Jordan vs. Bird	dt	119,-
Lemmings	us	109,-
LHX Attack Chopper	us	99,-
MC Kids	us	109,-
Megapanel	jp	39,-
Mercs 2	jp	79,-
Mickey Mouse	jp	79,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
NEUERÖFFNUNG Kurwickstr.2 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
 Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us	399,-
Super NES deutsche Version		329,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Action Replay Pro		149,-
Castlevania 4	dt	129,-
Dino City	jp	89,-
Final Fantasy Mystic Quest	us	129,-
Final Fight	us	119,-
Fatal Fury	jp	159,-
F-Zero	dt	99,-
Mario Kart	us	129,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	jp	139,-
NCAA Basketball	us	129,-
Probotector	dt	129,-
Soul Blazer	us	129,-
Skins Games	us	129,-
Star Wars	us	a.A.
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Terminator 2	dt	a.A.
Turtles 4	dt	129,-
Wing Commander	us	129,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-

GAME BOY

Alien 3	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Dr. Franken	dt	59,-
Ferri GP	us	69,-
Loney Toons	us	69,-
Mario & Joshi	dt	69,-
Metroid 2	us	59,-
Mickey's Dangerous Chase	us	75,-
Monopoly	us	69,-
NBA 2	us	69,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Spiderman 2	us	69,-
Tiny Toon	us	69,-
Tom & Jerry	us	69,-
Toxic Crusaders	us	59,-
Track and Field	dt	69,-
Turn and Burn	us	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

NES

Adventure Island 2	109,-
Battletoads	99,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Four Player Tennis	99,-
Gremlins 2	89,-
High Speed	99,-
Joe und Mac	99,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Simpsons 2	119,-
Time Lord	89,-
Tom and Jerry	119,-
Tiny Toon	99,-
ZR-1	99,-
Lemmings	109,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.
Achtung Achtung Achtung	
An- und Verkauf von gebrauchten	
Neo Geo Spielen	
Immer Gebrauchte Titel auf Lager	

SEGA MEGA DRIVE

NHLPA 3 Hockey	us	119,-
Predator 2	us	99,-
Shining Force	jp	119,-
Sidepocket	us	99,-
Splatterhouse 2	us	99,-
Sonic 2	dt	a.A.
Smash TV	us	99,-
Super Monaco GP 2	jp	79,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Terminator	us	99,-
Twisted Flipper	jp	99,-
Warsong	us	119,-
Wonderboy 5	us	119,-

SEGA GAME GEAR

TV Tuner	189,-
Batterie Pack	85,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Ax Battler	dt 69,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Olympic Gold	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Smash TV	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-

ABENTEUER & JUNK-FOOD

M.C. KIDS

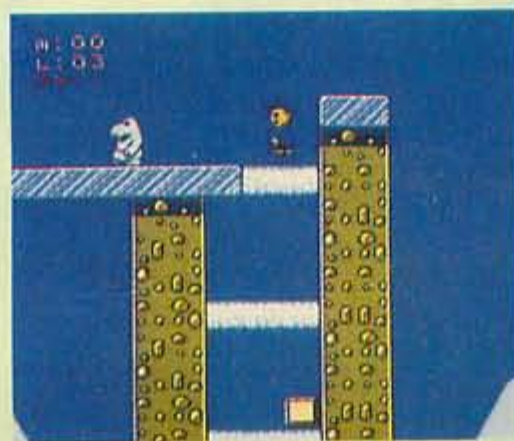
"Spinner" stellen das Spielgeschehen auf den Kopf — die Gravitation dreht ihre Anziehung um 180 Grad und Ihr lauft mit dem Kopf nach unten an der Decke. Sammelt Ihr einen "Mick Macker" ein, wechseln Eure

Spielfiguren. Über 20 verschiedene Gegner nerven Euch während des Ausflugs: McMoose, der Elch, will Euch mit stampfenden Zwischenspurts ins Erdreich befördern. Eine Spinne namens Harry lauert Euch an Baumstämmen auf. Fallt Ihr ins Wasser, bleibt Euch nur der Bruchteil einer Sekunde, um Gnash, dem bissigen Piranha mit der Flossentätowierung zu entwischen.

Nach Aushauchen Eurer begrenzten Bildschirmleben setzen Euch Continues an den Anfang des aktuellen Levels zurück, und ersparen Euch das wiederholte Durchwandern bekannten Gebiets.

Der Hamburgerklaus hat Ronald McDonald's magische Kochutensilien gestohlen und in den entferntesten Winkel des McDonald-Landes verschleppt. Mick und Mack, die M.C. Kids, sollen das Zauber-Set wieder zurückerobern.

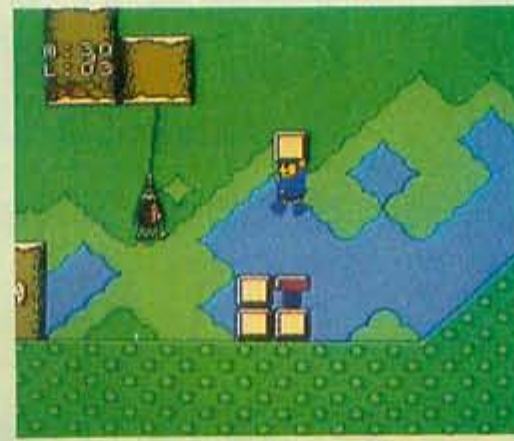
Eure Reise führt durch sieben "Mario World"-ähnliche Levels. In jedem Abschnitt sucht Ihr nach Puzzlestücken. Habt Ihr alle vermißten Teile eingesammelt, kehrt Ihr zurück ins Clubhaus, wo Euch der zufriedene Bewohner in den nächsten Level vorläßt. Mick und Mack haben außer drei unterschiedlichen Sprüngen viele Tricks auf Lager: Herumliegende Kisten dienen als Wurfgeschosse — allerdings mindert ihr Gewicht Eure Sprungkraft und läßt Euch zum Beispiel im Wolken-Level durch die Schneedecke einbrechen. Katapulte befördern Euch in unbekannte Etagen und beschleunigen das Fortkommen.



Mit einer Kiste im "Handgepäck" bricht die Schneedecke



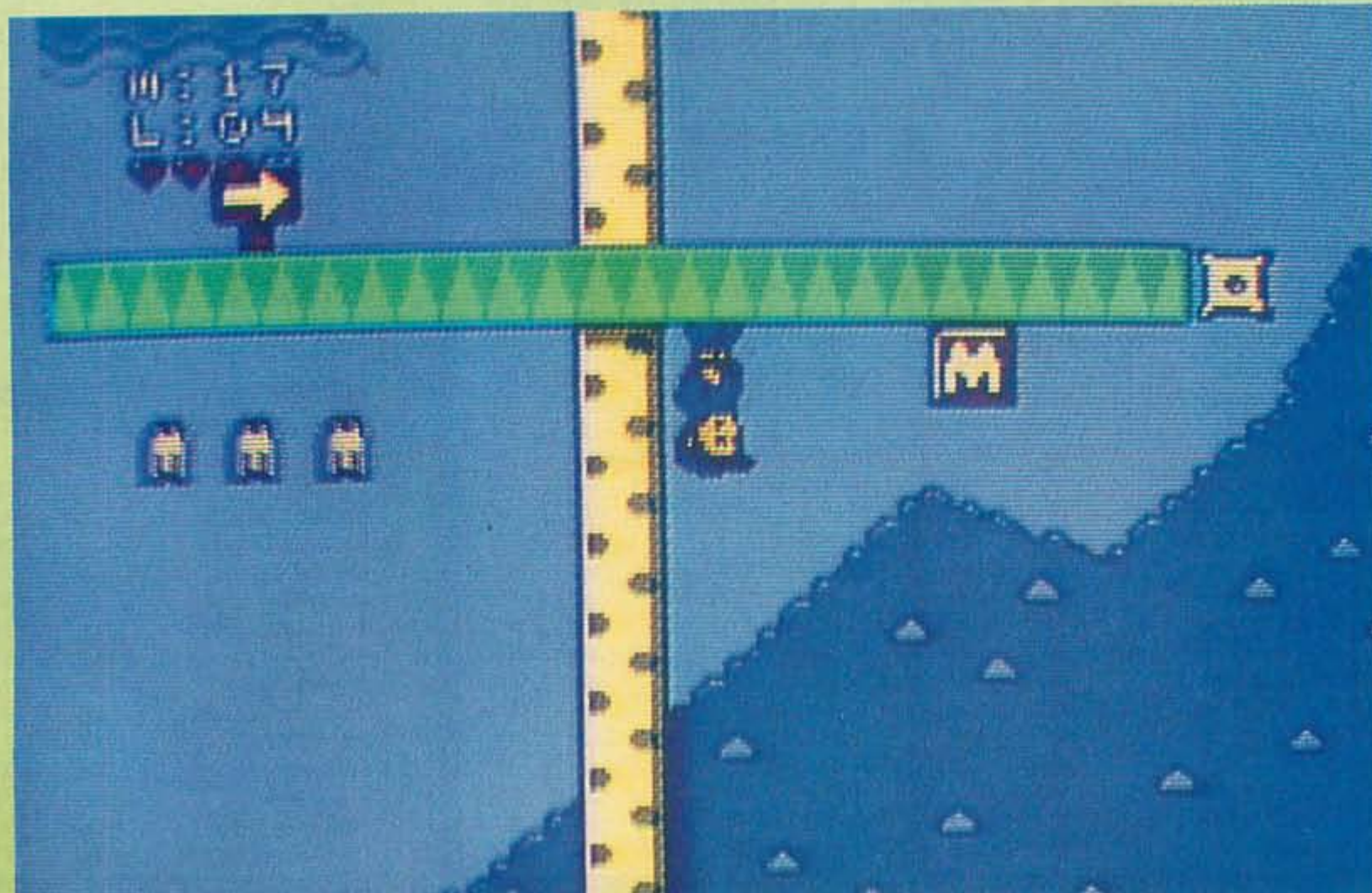
Über die Karte gelangt Ihr in die einzelnen Abschnitte



Unter den Kistenstapeln sind oft Katapulte versteckt



Im Wolken-Level schlittert Ihr über die Eisflächen



Wer mit viel Schwung über den "Spinner" fegt, spielt der Gravitation einen Streich

Super

Für *M.C. Kids* waren die "Abkupferer" fleißiger denn je am Werk: Ob "Super Mario World", "Sonic" oder "Castle of Illusion" — die innovativsten Eigenheiten der erfolgreichen Jump'n' Run-Vorgänger wurden ohne Skrupel übernommen. So dreist wie sich das Ganze anhört, so gut ist das daraus resultierende Spiel: Bis auf die gewöhnungsbedürftige Steuerung überzeugen die jugendlichen Helden Mick und Mack auch den anspruchsvollen Geschicklichkeitsfanatiker nach wenigen Minuten. Der Aktionsradius der beiden Junk-Food-Jünger ist weit gesteckt — "Spinner" und Katapulte reizen zu akrobatischen Zwischenausflügen. Wasserflächen überquert Ihr in einem putzigen Miniboot, und im vereisten Wolken-Level verteidigt Ihr Euch mit selbstgeformten Schneebällen.

Auch die musikalische Untermalung ist gelungen: Der Soundprozessor dirigiert auf Hochtouren, um Euch mit mehrstimmigen Gedudel akkustisch bei Laune zu halten.

Die "geclonten" *M.C. Kids* sind ein Muß für alle NES-Spieler mit Geschicklichkeits-Faibel.

MICHAEL PAUL

MC KIDS IN MC DONALDLAND NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

63%
GRAFIK

65%
MUSIK

41%
SOUNDEFFEKTE

77% SPIELSPASS

NUR NICHT DEN LÖFFEL ABGEBEN

PANIC RESTAURANT

Stellt Euch vor, Ihr seid Koch und habt mühselig ein Restaurant aufgebaut. Das Geschäft blüht, da taucht eines Tages ein Schurke namens Ohdove auf und vertreibt Euch aus Eurem Lokal. Nicht genug damit, er hetzt auch noch sämtliche Fressalien gegen Euch auf. Alles, was Euch vom schönen Gasthaus geliebt ist, ist Eure gute alte Bratpfanne. Ihr steuert den kleinen Koch in Seitenansicht durch verschieden große Levels, in denen Euch Lebensmittel von Ananas bis Zwiebel das Leben schwer machen. Jeder Level entspricht einem Gang des Menüs auf Eurer ehemaligen Speisekarte: "Appetithappen", "Suppe", "Salat", "Fleisch", "Fisch" und "Nachspeise" werden serviert.

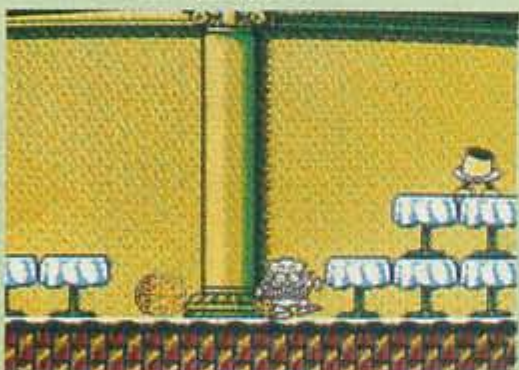
Wenn Ihr gegen die meuternden Nahrungsmittel antretet, schlägt Ihr zur Verteidigung mit der Pfanne um Euch. Trefft Ihr einen Happen, verwandelt er sich in bare Münze. Nach jedem Level könnt Ihr mit der erprügelten Kohle an einem einarmigen Banditen datteln, um Freimänner und Ex-

tras zu gewinnen. Auf Eurem Weg zur Nachspeise erwarten Euch ebenfalls einige Extras. Küchentypische Extrawaffen wie Schlaglöffel, Topfhelme und Wurfteiler lest Ihr ebenso auf, wie Bonbons für Lebensenergie und Lutscher, die die Anzahl der möglichen Lebenspunkte erhöhen. Die Extrawaf-

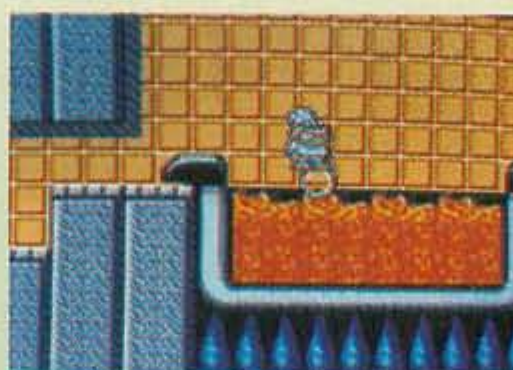
fen machen das Küchenleben leichter, es gibt jedoch keine Stelle, die ohne Extra nicht zu meistern wäre. Ebenfalls auf der Speisekarte stehen einige versteckte Bonusstufen, in denen Ihr Punkte scheffelt. Am Ende eines Levels erwartet Euch der artgerechte Endgegner: Angebrannte Töpfe, übel-launige Pfannen und andere Küchenutensilien wollen verdroschen werden. Neben ausgedehntem Pfannenprügeln wird auch Wert auf Geschicklichkeit gelegt. So müßt Ihr beispielsweise auf Luftblasen über Eimern mit siedendem Fett balancieren. Gebt Ihr den Löffel ab, startet Ihr an einen fairen Rücksetzpunkt erneut. Nach einem Continue geht's am Level-Anfang weiter.



Zwischen den Levels wird um Extraleben gespielt



Mit viel Geschick wird der Angriff der Killer-Pizza abgewehrt



Über siedendem Fett ist Balance gefragt



Ein Tellerwurf und schon ist's vorbei mit dem Spiegelei



Ein gefürchteter Gegner: Der Toaster als Mini-Monstergenerator

gwa

Das *Panic Restaurant* mundet besser als die übliche Taito-Schonkost. Für die verrückte Idee, gegen Lebensmittel zu kämpfen, zeichnet wahrscheinlich ein übergewichtiger Programmierer verantwortlich. Was soll's: Der Kampf mit Würstchen, Spiegelei und Toaster ist nett und gekonnt aufs Modul gebannt worden. Die Grafik ist für NES-Verhältnisse sehr lecker: Die Hintergründe sind schön bunt, das Koch-Sprite und die Feinde witzig animiert. Die Steuerung stellt sogar Mario-Fans zufrieden: Der kleine Koch reagiert sofort auf jedes Joypad-Kommando. Einige unfaire Stellen sind dennoch vorhanden. Nach dem ersten (mißglückten) Versuch wißt Ihr jedoch, wann Ihr springen oder schlagen müßt. Die Extrawaffen sind im Rahmen des gestellten Themas nahezu innovativ: Ein Topf als rotierender Unverwundbarkeitshelm — wo gibt's das schon? Witzige Einfälle gibt's noch mehr: So dient beispielsweise der Deckel eines Kochtopfes als Lift zur nächsten Etage. Die Musik wird lustig, fettig und melodisch zum Spiel serviert. Spielspaß, Musik und die Grafik werden auf großer Flamme gegrillt. Mein Tip: Zugreifen bevor's Euch einer wegfrisßt!

JAN BARYSCH

PANIC RESTAURANT

NES

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

70% GRAFIK

51% MUSIK

36% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS

FLIESSLINGE vs. FLEDERMAUS

BATMAN — RETURN OF THE JOKER

Gotham City röchelt im Würgegriff des organisierten Verbrechens. In den dunklen Sümpfen des Untergrundes hat sich allerlei lichtscheues Gesindel zusammengefunden, das nun (in handliche Grüppchen aufgeteilt) die Stadt in Angst und Schrecken versetzt. Niemand vermag dem drohenden Chaos Einhalt zu gebieten. Niemand, außer einem: Batman!

In *Batman — Return of the Joker* geht es in einem reinrassigen Jump'n' Shoot zur Sache. Meist scrollen die Levels in alle Richtungen. In zwei speziellen Abschnitten schnallt Ihr Euch jedoch einen Düsenantrieb auf den Rücken und jettet in bester Weltraum-Ballermanier nach rechts. Obwohl Batman Ballermänner eigentlich nicht ausstehen kann, ist er in diesem Abenteuer mit verschiedenen Feuerwaffen ausgestattet. Montiert werden alle Waffen an das Handge-

lenk, ähnlich einer Uhr. So bleiben die Hände frei, wenn die Artillerie losrattert. Die Wummen ballern in vier verschiedenen Varianten: gerade



Die tollen Animationen des Helden lassen sich nicht festhalten



Als Belohnung dürft Ihr einen Blick auf das Batmobil riskieren

nach vorne, langsamer mit besserer Durchschlagskraft, zielsuchend und weit streuend. Die Waffen werden gewechselt, wenn Ihr Kisten knackt und die darin verborgenen Extras einsackt. Alle Levels sind in je zwei Unterabschnitte halbiert und werden von einem besonders dicken Brocken bewacht. Sobald Ihr einen Raum betretet, in dem sich einer der Bosse verbirgt, ändert sich der Bildschirmaufbau, und im unteren Bildschirmabschnitt erscheint je eine Energieanzeige für Euch und für den Widersacher. Unterwegs stellen schummrige Katakomben, eisige Winterlandschaften und fabrikartige Technowelten Euren Kampfgeist auf die Probe. Außerdem hemmen schwebende Plattformen,



Wird Pause gedrückt, verschwinden alle Sprites



Dieser nette Herr fordert Euch zur Eingabe des Paßworts auf

mit Stacheln bestückte Deckenabschnitte und die gefährliche Strömung Euren Vorwärtsdrang. Auch die Spielperspektive wechselt: Mal lauft Ihr nach rechts, dann scrollt plötzlich der ganze Bildschirm nach oben.

Super

Eins fällt dem Spieler schon nach zehn Spielsekunden in Gotham City auf: Die Musik fetzt wie tausend rockende Kakerlaken! Die vielen Begleit-Tracks sind durchweg brillant und bringen jeden Faser des Körpers zum Vibrieren. Verglichen mit diesem akustischen Genuß bleibt selbst die hervorragende Grafik etwas zurück. Sehr stimmungsvoll wirken die sinistern Untergrundgrafiken. Überzeugen können auch die pixelpräzisen Animationen von Batman und seinen Gegnern. Erfrischung und Auflockerung bringen auch die flotten Flugsequenzen. Auch wenn damit ein völlig anderes Genre ins Spiel eingebaut wurde, fügen sich die Fliegereien harmonisch ins Gesamtkonzept. Alles in allem ist das Spiel ist sehr geradlinig: kein großer Pomp beim Leveldesign, bescheidene Extras und keine Warps bzw. Geheim-Levels. In einer Zeit der Extrainflation wirkt das jedoch ganz angenehm: Ein Held, eine Aufgabe — basta. **STEPHAN ENGLHART**



Fast wie Nemesis flattert Batman durch die Nacht und ballert aus vollen Rohren

BATMAN: RETURN OF THE JOKER
NES

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Sunsoft
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

81%
GRAFIK
84%
MUSIK
74%
SOUNDEFFEKTE

82% SPIELSPASS



Infoservice

Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.

The SEGA logo is rendered in a bold, blue, stylized font with a white outline. It is positioned on a red, torn-paper-like background that occupies the bottom right corner of the page.

Der Bessere gewinnt.

MIT STAHLHARTER FAUST

SHATTERHAND

Shatterhand ist ein typischer Agent des 21. Jahrhunderts: Muskelberge quellen unter der Lederweste, statt auf die Maschinenpistole verläßt er sich auf seine kraftvolle Rechte. Außerdem kann er zirkusreif hüpfen und an bestimmten Wänden hinaufklettern. Nach einem Einstiegs-Level wählt Ihr Euch die Route selbst: Vor einer Monitorwand entscheidet Ihr Euch für Natur oder Techno, überirdischen oder unterseeischen Level — fünf verschiedene müssen durchquert werden. Die Levels scrollen meist horizontal, oft auch nach oben oder unten und werden durch Steinschlag, Giftspritzen und auflodernde Flammensäulen zur Actionhölle.

In jeder Spielstufe tummeln sich Söldner und Kampfroboter, die von Euch mit der Faust oder mit einem Extra niedergestreckt werden. Um letzteres zu bekommen, sammelt Ihr Alpha-, Beta- und Gamma-Symbole; habt Ihr drei eingesackt, erhaltet Ihr je nach Buchstabenkombination (z.B. Alpha, Alpha, Gamma) einen fleißig ballernden Side-Kick. Aber auch oh-

ne Helfer kommt Ihr voran: Eure Faust zerschmettert sogar Metallsäulen, während Ihr Euch unter feindlichem Beschuß duckt oder keck darüber hinwegspringt. Außerdem ist eine gut gefüllte Geldbörse wichtig: Gesammelte Münzen (die gibt's in zwei Größen) können an bestimmten Termi-



An bestimmten Wänden kann Euer Held hinaufklettern



Shatterhand bestimmt seine Marschroute selber

nals gegen Heilmittel oder andere Spielerleichterungen getauscht werden. Wer drei Leben verpulvert, darf mit Continue weitermachen.



Cooler Spiel für Action- und Jump'n'Run-Fans: Wer *Mega Man* nicht mehr sehen kann und zur Abwechslung einen echten

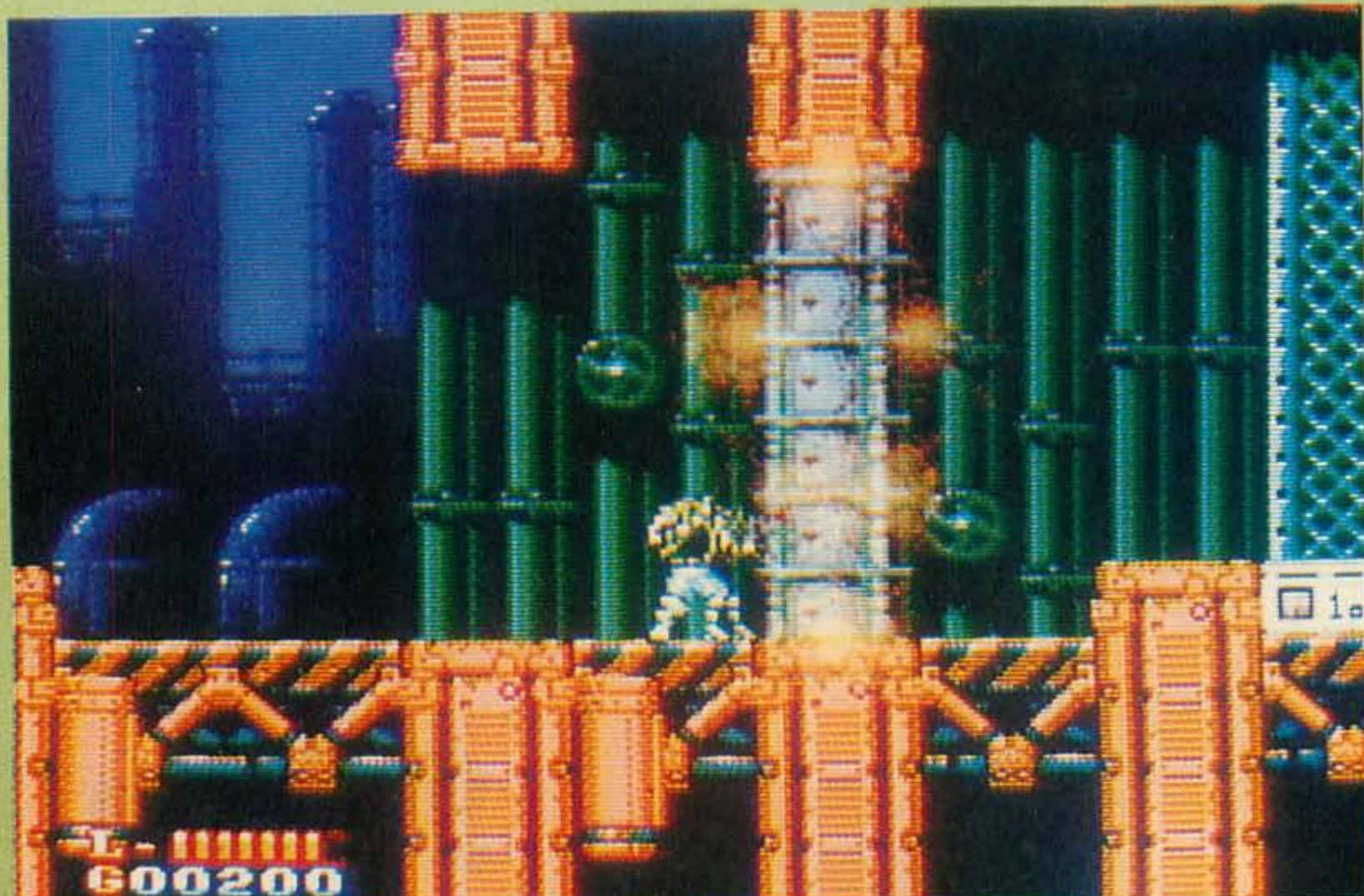


Ohne Pausentaste: Eine Actionszene aus Shatterhand.



Ein Endgegnerduo wartet auf den Helden

Helden (und keine knuddlige Witzfigur) spielen möchte, kommt mit dem stahlharten Shatterhand auf seine Kosten. Beim Level-Aufbau stand der erwähnte *Mega Man* Pate, das Ambiente ist jedoch dem Science-fiction- und Agentengenre entnommen. Stahlbauten und Hochsicherheitstrakts, roboterbewachte Schleusen und Kammern mit verdrehter Gravitation sind grafisch stimmungsvoll dargestellt. Eine ähnliche detaillierte Optik sucht man im NES-Modulschrank vergebens: Die Zeichner haben sich viel Mühe gegeben. Technisch wird Mittelmaß geboten. Obwohl *Shatterhand* schon bei drei Gegnern ins Ruckeln gerät (und Ihr dann im Zeitlupenmodus agiert), bleibt's spielbar. Ein Zusatzlob verdienen einige originelle, trotzdem faire Endgegner und die durchgestylten Special-Effects, mit denen Ihr in den Level hinein- und hinausgebeamt werdet. Neben den sparsam eingesetzten, aber gelungenen Soundeffekten, fällt nur die düdlige Hintergrundmusik unangenehm auf. **WINNIE FORSTER**



Shatterhand ist eine Kreuzung aus Schwarzenegger und Mega Man

SHATTERHAND

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Jaleco

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

70% GRAFIK

59% MUSIK

53% SOUNDEFFEKTE

70% SPIELSPASS

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

Modul

EINGEBAUTER
PARAMETER
GENERATOR!!
FÜR
UNENDLICHE
LEBEN



JETZT ERHÄLTICH FÜR

- MEGADRIVE™** DM 149,-
- SUPER NES™** DM 149,-
- * **NES™** DM 99,-
- GAME BOY™** DM 99,-



ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

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
G m b H

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!
WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 637182

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

MAGISCHER SCHLAGABTAUSCH

FOUR PLAYER'S TENNIS

Nach dreijähriger Ruhepause beschert uns Nintendo pünktlich zum Weihnachtsfest eine neue Tennissimulation. Im Gegensatz zum Original-Tennis dürfen jetzt vier Personen gleichzeitig antreten — den Vierspieleradapter vorausgesetzt. Natürlich sind neben Doppel auch normale Einzel-Matches erlaubt.

Nachdem Ihr die Anzahl der Mitschläger angewählt habt, dürft Ihr die Rolle eines männlichen oder weiblichen Tennis-Cracks übernehmen. Je nachdem, ob Ihr schon ein Turnier gestartet habt (hier nehmt Ihr an den vier Grand-Slam-Wettbewerben teil), wird entweder das erspielte Paßwort eingegeben oder frisch begonnen. Davor müßt Ihr allerdings Euer Alter Ego auf dem Platz noch "zusammenbasteln". Ihr habt eine bestimmte Menge an "Bonuspunkten", die Ihr auf verschiedene Eigenschaften (unter anderem Beweglichkeit, Ausdauer und Schnelligkeit) verteilt. Jedesmal, wenn Ihr ein Match gewinnt, werden weitere Punkte eingeheimst.

Ist das Vorspiel endlich abgeschlossen, betretet Ihr den Platz, der von schräg oben gezeigt wird. Beim



Im Turnier nehmt Ihr an vier Grand-Slam-Wettbewerben teil



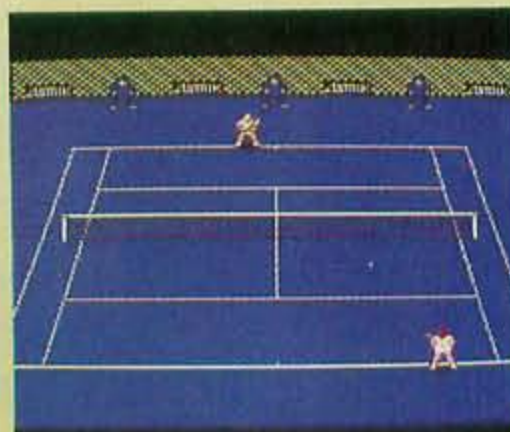
Nach jedem gewonnenen Match werden Bonuspunkte verteilt

Aufschlag wählt Ihr zwischen einem schnellen (risikoreichen) oder langsamen (sicheren) Service. Im Spiel wird geschmettert, ein Lob angebracht, volliert und der übliche Grundlinienschlag vollzogen. Je länger Ihr dabei den Knopf drückt, desto weiter fliegt der Ball. Die Stellung des Spielers zum heranflitzenden Ball entscheidet, wie cross die Filzkugel übers Netz zischt. Außerdem beeinflusst die Drückrichtung des Joypads kurz nach dem Schlagen den Spin.

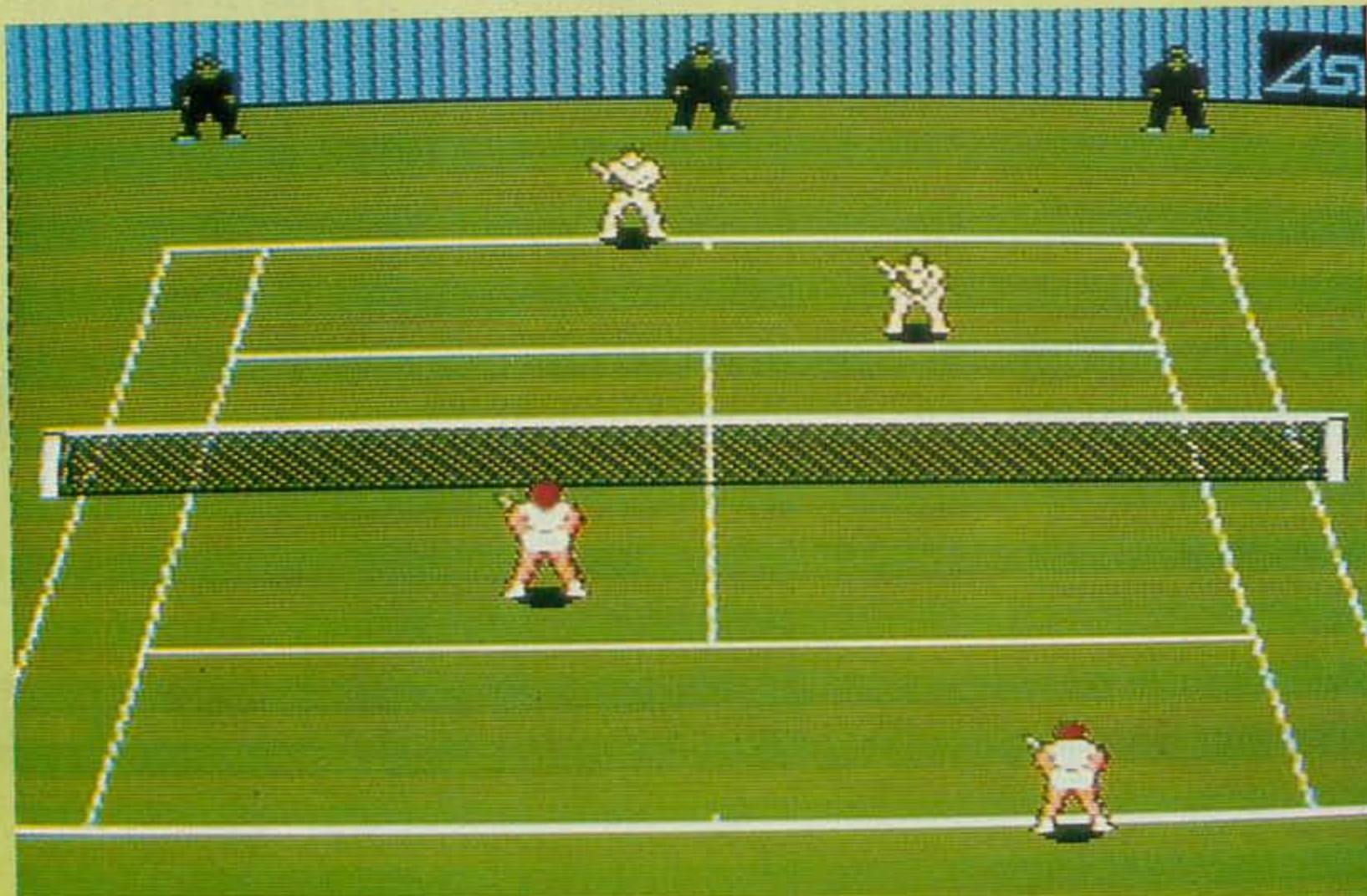
Als besondere Alternative stehen "Miracle"-Schläge zur Wahl. Wer über die entsprechenden "Miracle"-Punkte verfügt, darf etliche Wunderschläge (der Ball teilt sich, schlägt Purzelbäume etc.) ausführen.



Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig den Platz betreten



Drückt Ihr Knopf A und B, folgen "Miracle"-Schläge



Mittels komplizierten Joypad-Aktionen könnt ihr den Ballflug dramatisch beeinflussen

geht so

Die Entwickler haben derart viel Features in *Four Player's Tennis* gepackt, daß selbst der Profi verduzt schaut. Theoretisch könnt Ihr mit dem Ball soviel Humbug veranstalten, daß er selbständig einen Square Dance aufführt, dazu jodelt und anschließend dem Schiedsrichter auf den Kopf fällt. In der Realität wendet man diese Features allerdings nur rudimentär an. Die meisten Ballwechsel basieren auf simplen "Treff ich, oder treff ich nicht?"-Einschätzungen. Zumal die Steuerung äußerst gewöhnungsbedürftig ist. Der Spieler schliddert teilweise so stark durch die Gegend, daß gutes Stellungsspiel fast immer kriegsentscheidend ist.

Grafik und Sound sind schlicht, aber zweckmäßig. Lediglich die Sprachausgabe entlockt ein freudiges "Aha!". Wenn Ihr öfters mit Bekannten zu Sportspielen greift, dann solltet Ihr zuschlagen. Der Vierspielermodus ist famos und tröstet über einige Designmängel hinweg. Wer meist alleine spielt, ist mit dem alten *Tennis* besser bedient. Das bietet zwar weniger Beeinflussungsmöglichkeiten, macht aber deutlich mehr Spaß.

MARTIN GAKSCH

FOUR PLAYER'S TENNIS

NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Nintendo/Asmik

TESTVERSION VON: Nintendo

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: 6 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

46%
GRAFIK

21%
MUSIK

27%
SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

BÄUMCHEN WECHSLE DICH
UFOURIA

Mit *Ufouria* versucht sich Sunsoft (*Batman*, *Lemmings*) am Jump'n'Run-Genre. Eure Spielfigur läuft und springt in klassischer Seitensicht über Plattformen, durch Gänge und sucht geheime Gegenstände. Am Anfang des Spiels startet Ihr mit Bop-Louie, der rekordverdächtig sprinten und ganz gut springen kann. Neben diversen Extras findet Ihr auch Eure drei Freunde Freeon-Leon, Shades und Gil. Alle haben bei einem Unfall das Gedächtnis verloren und stehen Euch nun als Feinde gegenüber. Wie in Konamis *Bucky O'Hare* helfen die Kumpels erst, wenn Ihr sie besiegt habt. Dann könnt Ihr über ein Menü zwischen den vier Charakteren wechseln und so ihre unterschiedlichen Eigenschaften nutzen. Denn je nach Spielsituation eignen sich die verschiedenen Spielfiguren unterschiedlich gut. Bop-Louie kann beispielsweise in einer Eislandschaft nicht springen, hier setzt Ihr Freeon-Leon ein. Jede Spielfigur greift auf eine eigene Geheim-

waffe zurück, das entsprechende Extra müßt Ihr allerdings erst finden. Die Extrawaffen ladet Ihr durch längeres Drücken der "B"-Taste, bevor Ihr sie einsetzt. Eine Kampfstrategie haben alle vier Helden gemeinsam: Feinde werden à la *Castle of Illusion* zerhopst



Ein Muster an Übersichtlichkeit ist die Karte nicht

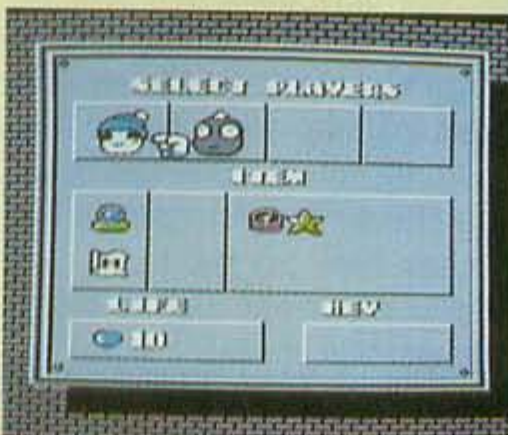


Feinde werden à la *Castle of Illusion* zerhopst

und hinterlassen Lebensenergie oder Bälle. Letztere hebt Ihr auf schleudert sie gegen Eure Feinde. Ein Map-Extra beschert Euch eine Übersichtskarte. Um darauf Eure eigene Position zu erkennen, benötigt Ihr jedoch ein weiteres Extra. Außerdem sind auf der Karte die einzelnen Wege und Räume nicht verzeichnet — selbständiges Kartografieren ist deshalb ratsam. Die sporadisch auftauchenden Endgegner verlangen meist nach Geheimwaffen-Spezialbehandlung. Habt Ihr einen Obermotz platt gemacht, winkt ebenfalls ein nützliches Extra als Belohnung. Benutzt Ihr eines der unbegrenzten Continues, startet Ihr wieder am Spielanfang, habt jedoch alle gefundenen Extras noch in der Tasche.



Mit Sprungfedern überwindet Ihr Höhenunterschiede



Im Menü wählt Ihr die Spielfiguren aus

geht so

Mal wieder gut geklaut: Die Aktion mit dem Bällewerfen erinnert sehr stark an Marios Koopa-Schalen-Wurf, während uns die Bahnfahrten in unterirdischen Gängen spätestens seit *Quackshot* ein Begriff sind. Wie oben erwähnt, ist die Idee mit der "Umpolung" Eurer Gefährten ebenfalls nicht neu. Auch sonst tummeln sich in *Ufouria* bewährte Spielelemente: Bewegliche Plattformen, Kletterseile und Sprungfedern. Von den Spielfiguren abgesehen ist die Grafik eher schlicht. Die Helden sind jedoch lustig gezeichnet und schnuckelige animiert. Der richtige Einsatz der unterschiedlichen Fähigkeiten erfordert Übersicht und etwas strategisches Geschick. Die zahlreichen Musikstücke passen gut zum unterhaltenden Spielablauf, rufen aber bei Videospieldisproffis das "Kenn' ich das nicht irgendwoher?"-Erlebnis hervor. Technisch wird das NES nicht überfordert — Ruckeln und Flackern sind selten. *Ufouria* ist solide Jump'n'Run-Kost mit einem guten Schuß Spielwitz. Die Suche nach den Gefährten motiviert, macht Spaß und ist, da die Feinde dünn gesät sind, nicht allzu schwer. Nur Profis fühlen sich unterfordert.

JAN BARYSCH



Ufouria bietet leichte Jump'n'Run-Kost und macht Spaß

UFOURIA
NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sunsoft

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

48%

GRAFIK

52%

MUSIK

42%

SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

GEFÄHRLICHES PFLASTER

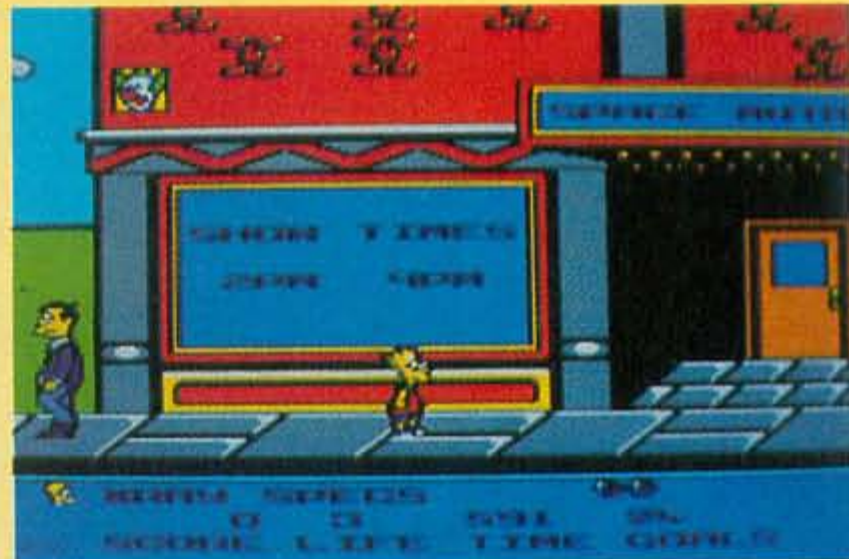
STREET-GANGS



Immer feste drauf...

INVASION AUS DEM ALL

BART VS. THE SPACE MUTANTS



Bart verbreitet nur Langeweile

Harte Zeiten: Die Straßen und Plätze Eurer Stadt werden von brutalen Banden kontrolliert, brave Passanten werden beraubt, unschuldige Schüler entführt. Ihr (wahlweise auch ein kaltblütiger Mitspieler) schwört, diesem Zustand ein Ende zu machen. Nun schlagt und tretet Ihr Euch durch die Straßen, beutelt die Mitglieder neun berüchtigter Banden und mischt deren Anführer auf. Dabei greift Ihr auf Schlagringe, Ketten oder Knüppel zurück, um Eure zarten Hände zu schonen. Jeder besiegte Straßenschläger hinterläßt Euch seine Ersparnisse, die Ihr in der Einkaufsstraße ausgeben. In Restaurants wird Euch ein Imbiß serviert, der eure Kräfte ausbaut. Die Bäckereien bieten Speisen zum Mitnehmen, und in Bucherläden gibt's neue Kampftechniken in gedruckter Form. Im unteren Teil des Bildschirms hält Euch eine Text- und Dialogzeile auf dem laufenden. Den Status und eine Liste Eurer Habseligkeiten könnt Ihr während des Spiels abrufen. Wenn Ihr keine Energie mehr habt, müßt Ihr am Levelanfang beginnen.

Dann sind die Sprites kaum noch zu erkennen. Die (englischen) Dialoge sind ganz nett und zumindest durch die Wonderboy-artigen Extras bietet *Streetgangs* Abwechslung. Die richtige Verpflegung und das Erlernen neuer Kampftechniken bringen ein taktisches Element ins Spiel, das *Streetgangs* einen Kick abwechslungsreicher macht.

INGO ZABOROWSKI

STREET GANGS

NES

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Infogrames
TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 2 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, Paßwort, Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

58% GRAFIK
48% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

62% SPIELSPASS

Nachdem wir uns in *VIDEO GAMES 9/92* mit dem langweiligen Mega-Drive-Abenteuer *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants* befaßt haben, kommen diesen Monat die Master-System-Fans auf ihre Kosten. Die Spielfigur in gelb, Bart Simpson, ist mal wieder gut 'drauf und hat sich vorgenommen, die Welt im Alleingang gegen außerirdische Invasoren zu verteidigen. Diese haben die Spielumgebung des kleinen Bart lila eingefärbt und sind dabei, alle lilafarbenen Gegenstände einzusammeln. Nur mittels dieser Farbe läuft die Produktion außerirdischer Monster weiter. Mit seiner Spraydose betätigt sich Bart als Graffiti-Künstler und übersprüht die lila gefärbte Umgebung — so verlieren die Gegenstände ihren Wert und die Außerirdischen ziehen einen Level weiter. Sechs Spielstufen warten auf Euch: Ihr reist durch Springfield und zu einem Atomkraftwerk, in dem Ihr atomare Brennstäbe einsammelt. Neben der Sprühdose kann Bart eine Steinschleuder, die Pfeilpistole und andere Gegenstände mitführen. Die Waffen müssen entweder gefunden oder mit eingesammeltem Geld im Tante-Emma-Laden gekauft werden.

— die Steuerung ist diesmal sogar noch schwerfälliger ausgefallen. Was bleibt ist ein pepploses Rumgehüpfe mit Zeittlupenaction und Gruselmusik. Wer auf die Simpsons steht (und zufällig ein Sega 16-Bit-Gerät im Haushalt findet), greift zur geringfügig besseren Mega Drive-Version. Technisch hat diese sowie so die Nase vorn.

ANDREAS KNAUF

THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS

MASTER SYSTEM

SPIELETYPE:   

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

50% GRAFIK
31% MUSIK
30% SOUNDEFFEKTE

45% SPIELSPASS

na ja

Die Master-System-Variante beuteln die gleichen Probleme wie das Mega-Drive-Original: Simples Spieldesign und triste Grafik

geht so

Streetgangs bietet ein unkompliziertes Prügelspiel, dessen großes Plus im 2-Spieler-Modus liegt. Grafisch spektakulär ist's nicht, tummeln sich mehrere Raufbolde auf dem Schirm, beginnt zudem das große Flackern.

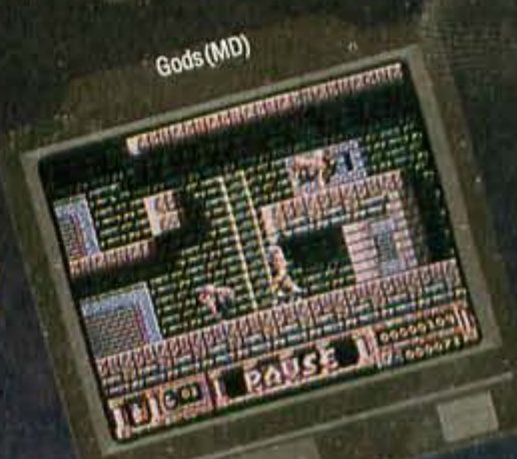
ZIEHT EUCH WARM AN...

dynatex



NeoGeo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl

Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen



nur 249,- DM

nur 999,- DM

nur 349,- DM



HEY KIDS, FAHRT MIT MIR AB ZU DYNATEX!!!



Unser Ladenlokal im Brückcenter.
der Treffpunkt für Video-Spieler jeden Alters!

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0231 52 15 53

- LYNX**
- SHADOW OF THE BEAST
 - STEEL TALONS
 - SWITCH BLADE II
 - PINBALL JAM
 - NFL FOOTBALL
 - RAMPART
 - WORLD HEROES
 - LAST RESORT
 - SENGOKU II
 - NEO GEO SOCCER
 - WRESTLING
- weitere Artikel a. Anfrage

- SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**
- SWIV * STREETFIGHTER II
 - HOOK * NCAA BASKETBALL
 - MARIO KART * TURTLES IV
 - AXELAY * JIMMY CONNORS
 - DINO CITY * PARODIUS
 - FACEBALL * FINAL FANTASY III
- weitere Artikel a. Anfrage

- SEGA MEGA DRIVE**
- AQUATIC GAMES * ALIEN III
 - BATMAN II * CHASE HQ
 - SUPER WWF * MC KIDS
 - CRYING * ROAD RASH II
 - STRIDER II * SHINOBI II
 - TURTLES * MADDEN 93
- weitere Artikel a. Anfrage

- GAME BOY**
- DIG DUG * XENON II
 - DR. FRANKEN * JETSONS
 - HIT THE ICE * TOM & JERRY
 - BOMB JACK * WRESTLE-MANIA II
 - NINJA TARO * SWAMP THING * ROCKY & BULLWINKLE * ULTIMA
- GAME GEAR**
- STREETS OF RAGE
 - SONIC 2 * TAZMANIA
 - CHUCK ROCK * BATMAN II
 - WONDERBOY II
 - MONACO II * PAPERBOY
- weitere Artikel a. Anfrage

Dein Videospiele-Versand mit mehr POWER...

FANGFRAGEN UND KUCHENKEILE

TRIVIAL PURSUIT

Sechs Teilnehmer sind herzlich eingeladen, Ihr Wissen zu prüfen



Im vorweihnachtlichen Verkaufsspurts beschert uns Domark eines der bekanntesten Brettspiele überhaupt: Trivial Pursuit. Das von Horn Abbott entworfene Spiel ist schon in den verschiedensten Varianten veröffentlicht worden. So existieren Versionen für Altersstufen und sogar eine spezielle Audio-Ausgabe mit beiliegender CD. Digitale Umsetzungen gab es bereits für die meisten Homecomputer. Bei Videospiele hingegen ist das Master System der Trendsetter; noch nie wurde die Spielidee auf ein Modul gepackt.

Bis zu sechs Spieler treten bei diesem Fragequiz gegeneinander an. Im Anfangsmenü werden Zeitlimit und Spielernamen festgelegt. Die Teilnehmer müssen sechs verschiedenfarbige Kuchenstücke ergattern. Diese werden verliehen, wenn auf einem speziellen Feld eine Frage richtig beantwortet wird. Wer dann noch bei der



Hat einer keine Lust mehr, kann er aussteigen oder pausieren

ultimativen Frage in der Mitte des Brettes mit seiner Weisheit glänzt, triumphiert. Bis dahin ist's ein weiter Weg: Erste Probleme tauchen auf, die wichtigen "Kuchenfelder" zu erreichen. Denn der "Zufallsmotor" in Form eines sechsseitigen Standardwürfels befördert Euch meist genau auf die Felder, die Ihr nicht erreichen wollt. Als Erleichterung zieren den Spielplan einige Felder, auf denen

nochmal gewürfelt werden darf. Da der Spielplan verzweigt ist und die Zugrichtung freisteht, findet sich oft ein angenehmes Feld. Landet Ihr auf einem farbigen Feld, stellt Euch der Quizmaster Russel eine Frage. Glaubt Ihr, die Antwort zu wissen, sprecht Ihr sie aus und drückt einen Knopf, worauf die tatsächliche Lösung gezeigt wird. Außer den geläufigen Fragen präsentiert Euch die Computervari-

te noch einige Besonderheiten: Musikzimmer, Projektionsraum und Statistik. Im ersteren klimpert Russel am Klavier Melodien, zu denen eine Frage gestellt wird. Der andere Raum wird für Bildfragen genutzt. Für alle, die's genau wissen wollen, gibt's eine Tabelle: Sie zeigt an, wie gut Ihr in den einzelnen Fragekategorien prozentual abgeschnitten habt.

geht so

Wieso die digitale Variante dem Brettspiel vorziehen? Dafür sprechen höchstens drei Gründe: Musik-, Grafikfragen und die Statistik. Diese drei Aspekte kann die herkömmliche Version nicht bieten. Leider wird das Spiel dadurch nicht sonderlich bereichert. Sitzt man gemeinsam am Tisch, ist die Spielatmosphäre besser als vor der Flimmerkiste. Wer natürlich seine drei Telefonnummern mit einem PC verwaltet, der wird auch "Trivial Pursuit" auf dem Monitor bevorzugen. Davon abgesehen ist das Spiel eine hervorragende Umsetzung. Sowohl grafisch als auch von der Bedienungsfreundlichkeit wurde das Optimum aus dem Master System herausgeholt. Einziger Wermutstropfen ist, daß nicht alle Zugalternativen auf den Bildschirm passen und hin- und hergeschaltet wird. Bis auf den laschen Sound bekommt Ihr für Euer Geld ein gutes Produkt.

STEPHAN ENGLHART



Russel klimpert, um Euch später zu der Melodie zu befragen

TRIVIAL PURSUIT MASTER SYSTEM

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 6
FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

66%
GRAFIK
47%
MUSIK
26%
SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

PHASER-LUST UND PHASER-FRUST
SPACE GUN



Phaser-Könige können kein Alien erschrecken

Es war einmal vor langer Zeit: Das Master System war die Traumkonsole, Acid-Musik war der große Hit und Kai Böcking moderierte Formel Eins. Sega und Nintendo waren schon in diesen mittelalterlichen Tagen scharfe Konkurrenten und warfen Dinge wie den *Light Phaser* (für Nintendo-Fans: *Zapper*) auf den Markt. Mit diesem pistolenähnlichen Gerät ballerte der Spieler wie Captain Future. Inzwischen sind die tolle Zukunftswumme und die dazugehörigen Spiele (z.B. *Operation Wolf* und *Rambo*) aus den Läden verschwunden. Taito erfreut uns jetzt mit einem neuen Light-Phaser-Spiel. Bei diesem Nachzügler schießt Ihr über den Haufen, was entfernt an ein Alien erinnert. Pech für eine Handvoll Menschen, die zwischen den Alien-Horden um Hilfe schreien — auf die dürft Ihr strenggenommen nicht ballern. Laßt also Flammenwerfer und Monstergefrierer im Rucksack, wenn Euch in den auf Euch zuscrollenden Gängen oder in seitwärts scrollenden Höhlen die Armen entgegenreifen.

na ja

Für den Light Phaser konzipiert, kommt diese Spielhallenadaption um Jahre zu spät. Spielbar ist's auch mit dem Joyboard — dann geht aber auch der letzte Rest Spaß flöten. Die Programmierer waren zu ehrgeizig, denn das 3-D-Zooming, wichtigstes Element des Spiels, überfordert

die betagte 8-Bit-Maschine. Außer neuen Hintergründen läuft immer das gleiche Schema ab. So bleibt eine technisch schwache und öde Ballerei, die Euch außer netten Zwischenbildern und ordentlichen Sprites nicht viel bietet. Besitzer des besagten Phasers sollten es sich mangels Alternativen anschauen, anderen ist's nicht zu empfehlen.

INGO ZABOROWSKI

SPACE GUN
MASTER SYSTEM

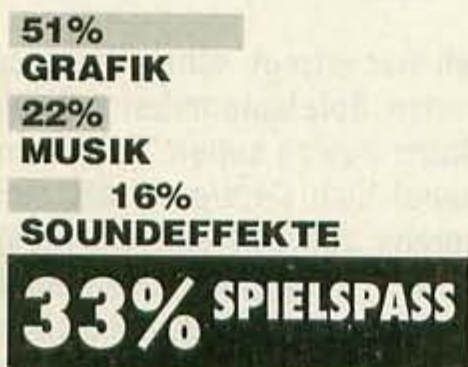
SPIELETYPE:

HERSTELLER: Taito/Sega
 TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
 FEATURES: Continue, unterstützt Lichtpistole

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark



DIGI-DILEMMA
PIT FIGHTER



Im Ring prügeln sich die Pixel-Häufchen

Einer der großen Automatenhits von Atari war *Pit Fighter*. Nun schlagen auch auf dem Master-System die Bits und Bytes aufeinander ein. Statt mit gezeichneten Sprites balgt Ihr Euch mit digitalisierten Kämpfern. Auf dem Automaten kam das dank hoher Auflösung und vielen Farben überzeugend gut, auf dem Master-System laufen einem anspruchsvollen Cyber-Kämpfer Schauer über den Rücken. Bevor Ihr Eure Boxhandschuhe schnürt und in den Ring steigt, sucht Ihr einen von drei Champions aus. Wer will, wählt ein Level oder prügelt sich mit einem menschlichen Herausforderer. Ihr beobachtet den Kampf von einem fiktiven Tribünenplatz schräg oben, lauft also in die Tiefe, boxt und tretet. Um Euch herum lauert das Publikum, das bei besonders herben Aktionen jöhlt, aufschreit und Euch bejubelt, wenn Ihr den Gegner k.o. schlägt. Regeln gibt's keine, Tiefschläge und unfaire Mittel sind erwünscht.

hilfe

Die schlimmsten Befürchtungen haben sich erfüllt: Mein Fall ist die *Pit Fighter*-Klopperei nicht. Konnten mich die gute Musik und die umfangreichen Menüs noch gnädig stimmen — die Auswahlbildchen im Kämpfermenü übertreffen jedoch die Grenzen des guten Geschmacks. Nur um zweifelhafte Digi-Effekte zu wahren, programmierten die Desig-

ner in einer groben Auflösung. Im Spiel sieht das schlimm aus: Zwei kleinwüchsig-schwächliche Miniaturklopper zuckeln aufeinander zu und schlagen mit knöchigen Ärmchen ins entstellte Gesicht des Widersachers. So gehört *Pit Fighter* zu den schlechtesten Master-System-Modulen: Spielerisch grausam, grafisch armselig und dafür viel zu teuer.

ANDREAS KNAUF

PIT FIGHTER
MASTER SYSTEM

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Domark
 TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
 FEATURES: Levelanwahl, 3 Schwierigkeitsgrade, Continue, 2 Spielmodi

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark



HANDICAPS UND PUTTINGGREENS W.T. GOLF



Nach langer Suche ist das Fairway endlich gefunden

Die Sportart, bei der Ihr einen Ball in ein entferntes Loch schlägt, hat hierzulande ein elitäres Image: Gepflegte Plätze, luxuriöse Clubhäuser und astronomische Mitgliedsbeiträge machen einen Golfclub zur geschlossenen Gesellschaft. Wer keine reichen Eltern hat, muß mit entsprechenden Videospieldumsetzungen vorliebnehmen. Unabhängig von Wind und Wetter spielt Ihr im warmen Zimmer ein paar Birdies oder ein kleines Turnier mit Freunden. *World Tournament* bietet ein bis vier Spielern zwei Golfplätze aus der Vogelperspektive. Nach dem Eintippen der Namen und der Schlägerwahl seht Ihr von oben den Abschlag. Ihr könnt die Bahn begutachten, den gewünschten Schläger wählen und Richtung, Power und Schnitt des Balles beeinflussen. Zwischendurch gibt's den aktuellen Zwischenstand auf der Score-Karte. Solospielern wird ein Turnier mit zehn Computergegnern geboten.

geht so

Zu Beginn macht *World Tournament Golf* einen kompetenten Eindruck. Alle gängigen Optionen sind vorhanden und Ihr könnt Eure Schlägersets frei wählen. Ein Patzer nervt jedoch: Ihr spielt ausschließlich aus der Vogelperspektive. Ein Vorteil dabei ist, daß lange Berechnungszeiten für

die Grafik entfallen. Da Ihr aber beim Abschlag das Loch nicht seht, ist die vermeintliche Übersichtlichkeit nach dem ersten verunglückten Schlag verschwunden. Den größten Teil des Spiels seid Ihr auf der Suche nach dem Fairway oder den Greens. Fans sollten sich das Spiel dennoch anschauen, da es kompetent gemacht ist.

INGO ZABOROWSKI

WORLD TOURNAMENT GOLF MASTER SYSTEM

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

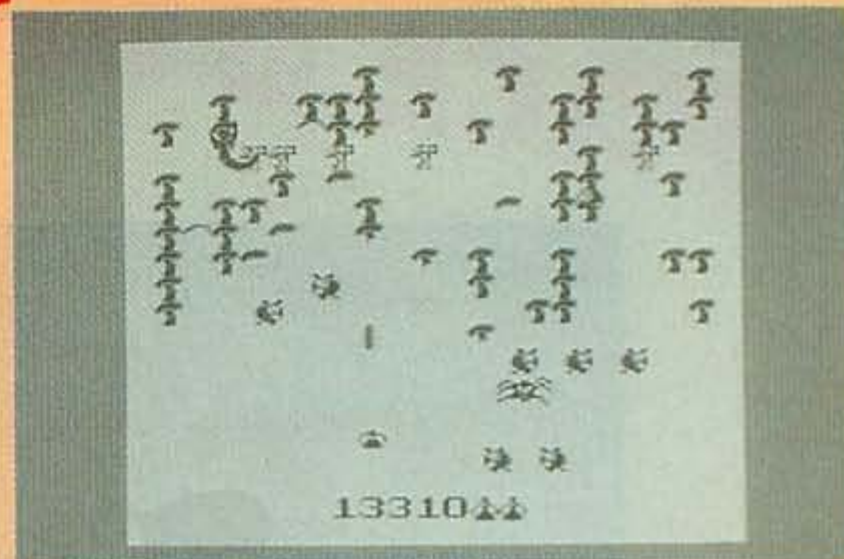
FEATURES: 2 Spielvarianten, 2 Golfplätze

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark



TERROR IM SCHREBERGARTEN CENTIPEDE



Dieses Spiel kennt sogar Opa

Noch'n Automatenklassiker von Accolade: Wer Anfang der 80er Jahre schon in die Spielhalle durfte, wurde dort mit einem der seltenen Trackball-Automaten konfrontiert. Bei *Centipede* ballert Ihr auf Ungeziefer und wuchernde Pilzkolonien — statt mit Trackball spielt Ihr in den 90er Jahren aber mit dem Game-Boy-Steuerkreuz.

Ihr bewegt Eure Ungezieferkanone frei im unteren Bildschirm Drittel, während sich von oben ein vielgliedriger Tausendfüßler herabbewegt. Immer wenn er an eine Bildschirmkante oder an einen der über das Spielfeld verstreuten Pilze stößt, macht er kehrt und rutscht eine Bildschirmlinie tiefer. Kommt er unten an, wird's für Euch hektisch, meist sogar tödlich. Ihr müßt den Tausendfüßler Glied für Glied zerballern. Leider wird jedes zerstörte Körperteil des Ungeziefers zu einem weiteren Pilz, so daß bald die ganze Spielfläche überwuchert ist. Dann dauert's nur Sekunden bis der Feind am unteren Bildschirmrand angekommen ist und Euch dort das Leben schwer macht. Weitere Schädlinge (hektische Spinnen und giftige Schnecken) haben es ebenfalls auf Euch abgesehen.

na ja

Ich war erfreut, einen "meiner" ersten Spielautomaten auf dem Game Boy zu sehen. Leider entpuppt sich *Centipede* als nicht gerade zeitresistent: Die hektische Ungezieferbekämpfung, die vor zehn Jahren noch Laune machte, langweilt heute nach wenigen Spielminuten. Die we-

nigen Features und Feinde wurden vollständig auf den Game Boy übertragen; da es Pilze, Spinnen und Schnecken aber schon im ersten Level gibt, fehlt *R-Type*- und *Parodius*-gestählten Ballerfans die Abwechslung. Auch grafisch gibt's in höheren Levels keine Überraschungen: Primitive Pilze in schwarz, undefinierbares Gewusel als feindliche Schädlingsarmee. Das ist — trotz des Zweispielermodus — deutlich zu wenig.

WINNIE FORSTER

CENTIPEDE GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Accolade

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark



GRANATEN-OLDIE

BOMB JACK

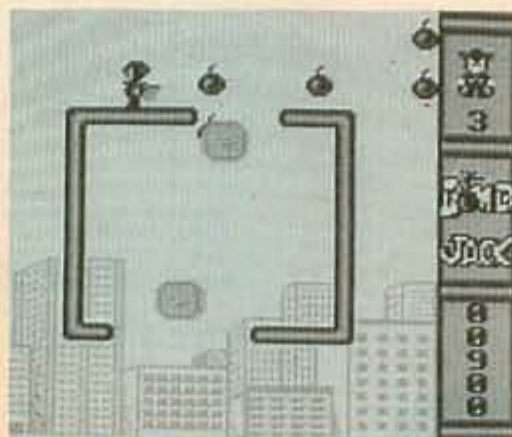
Vor Jahren sorgte ein Spielautomat für Aufregung, auf dem ein kleiner Kerl durch plattformgefüllte Bildschirme flatterte und Bomben auffas. Der Name des fidelen Springers lautet Bomb Jack. Mußte der Spieler damals noch viel Geld in den Automaten stecken, haben es Handheldfans heute einfacher: Das Spiel wurde für den Game Boy umgesetzt und paßt nun locker in die Westentasche.

Auf einem quadratischen Bildschirm sind Plattformen und Bomben verteilt. Der kleine Sammler ist mit der Aufgabe betraut, alle Bomben eines Levels durch bloße Berührung aufzulesen. Dazu ist er zu enormen (sprich: bildschirmhohen) Sprüngen fähig. Durch heftiges Bearbeiten der Sprungtaste kann Bomb Jack seinen Fall in ein gemächliches Flattern abdämpfen. Lenkt Ihr beim Fallen nach unten, beschleunigt er hingegen seinen Absturz. Trödelt Ihr zu lange herum, entzünden sich nacheinander die Lunten der Bomben. Dann heißt's

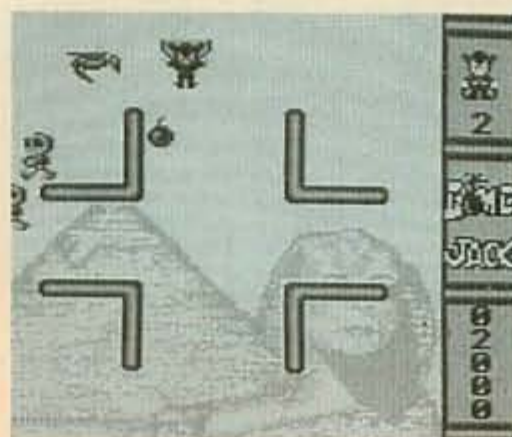
schnell sein — eine gezündete Bombe bringt mehr Punkte als eine normale. Um's spannend zu machen, gibt's natürlich auch Gegner. Sie tauchen aus dem Nichts auf und verfolgen Euch. Mit zunehmender Lebensdauer verwandeln sich Eure Gegner und sie legen an Geschwindigkeit zu. Außer mit sporadisch auftauchenden

P-Extras sind die Feinde nicht verwundbar. Durch den Kontakt mit einem solchen Extra verwandeln sich alle Gegner in harmlose Münzen und lassen sich auf's Punktekonto schaufeln. Nach kurzer Zeit werden aus (nicht eingesackten) Münzen wieder Bösewichte. Ebenfalls nützlich für Euer Punktekonto ist das B-Extra. Die Punktemengen, die Ihr durch Auflesen des B-Extras erhaltet, bringen Euch dem nächsten Extraleben ein gutes Stück näher. Das E-Extra beschert Euch den Zusatz-Bomb-Jack ohne lange Umwege.

Die zehn unterschiedlichen Levels spielt Ihr nach jedem Durchgang mit gesteigerter Schwierigkeit.



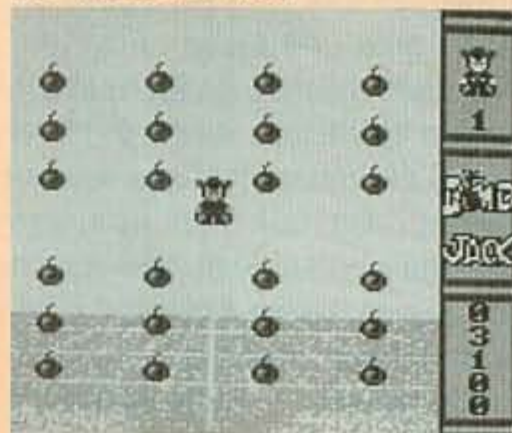
Mit einem P-Extra verwandeln sich die Feinde in bare Münze



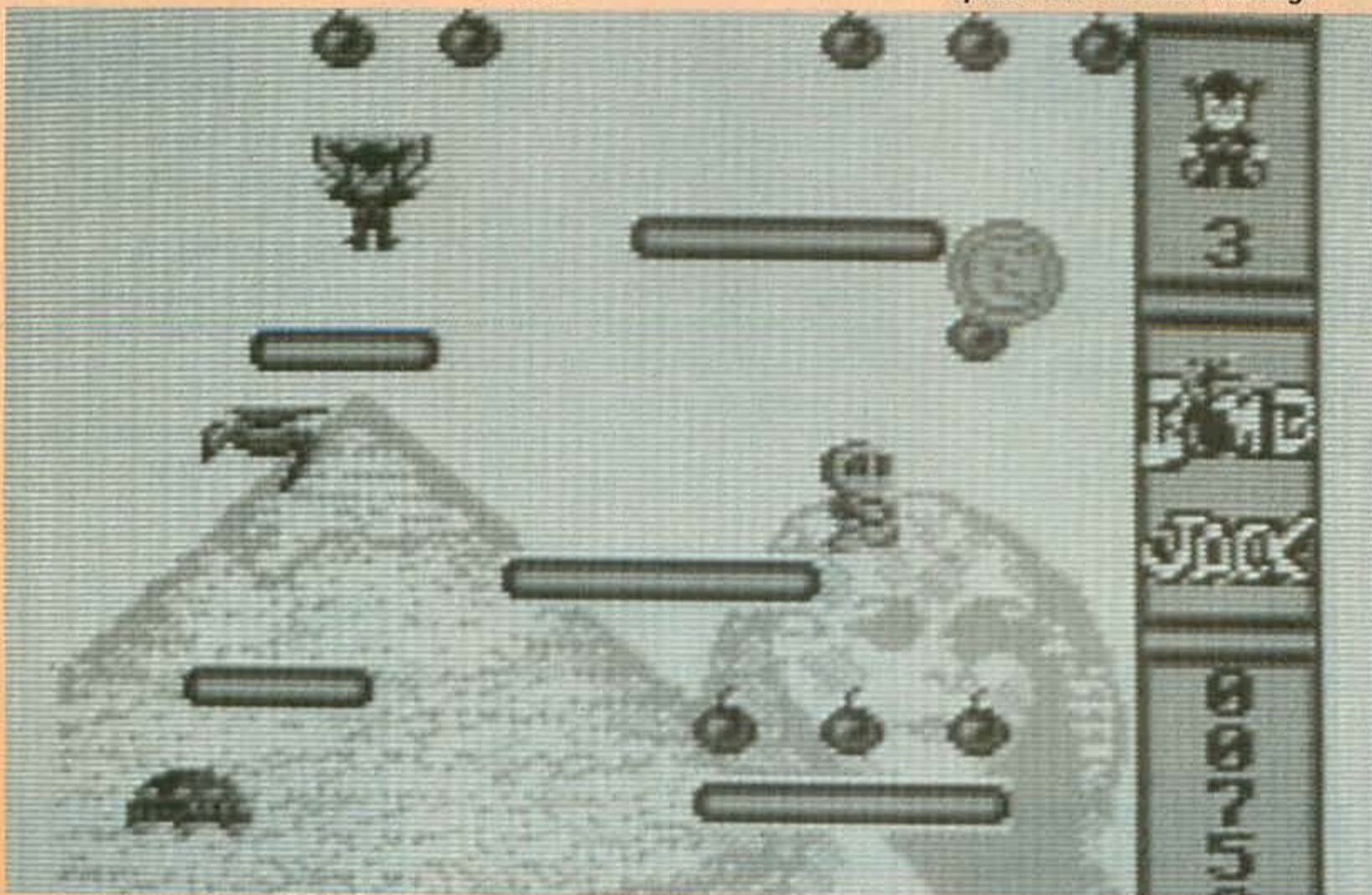
Nach der letzten Bombe winkt der nächste Level



Grimmig schaut der Held nur im Intro



Auch im Bonuslevel werdet Ihr später von Feinden verfolgt



Bomb Jack ist eine nette Umsetzung des Automatenklassikers

gma

Bomb Jack folgt einem selten gewordenen Spielprinzip: Geschicklichkeits-Action ganz ohne Scrolling und Flip-Bildschirm — in diesem Genre war auch der altehrwürdige Pac-Man zu Hause. Die Steuerung von Bomb Jack ist etwas gewöhnungsbedürftig und bleibt auch nach viel Übung mit den Sprung- und Flugeigenschaften des Flattermanns ziemlich lahm. Ganz so fetzig, wie auf dem Automaten, geht's auf dem Game Boy nicht zur Sache. Die Feinde sind nicht so zahlreich, dafür ist Bomb Jack langsamer. Viele Levels und die schönen Hintergrundgrafiken sind jedoch vom Vorbild übernommen. Leicht frustrierend ist der Spielablauf im Bezug auf Sterben und Extraleben-Sammeln. Gestorben wird, vor allem in den schwierigen Stufen verhältnismäßig oft. Dafür gibt's jede Menge Freimänner. Die Musik (im Optionsmenü abschaltbar) paßt toll zum Geschehen. Die Automatenversion beeindruckte durch putzige Feinde, die durch Farbschattierungen richtig dreidimensional wirkten. Das hat die Game-Boy-Variante natürlich nicht zu bieten; für Geschicklichkeitsfans ist das Modul trotzdem kein Fehlkauf.

JAN BARYSCH

BOMB JACK GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Infogrames

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

36%
GRAFIK

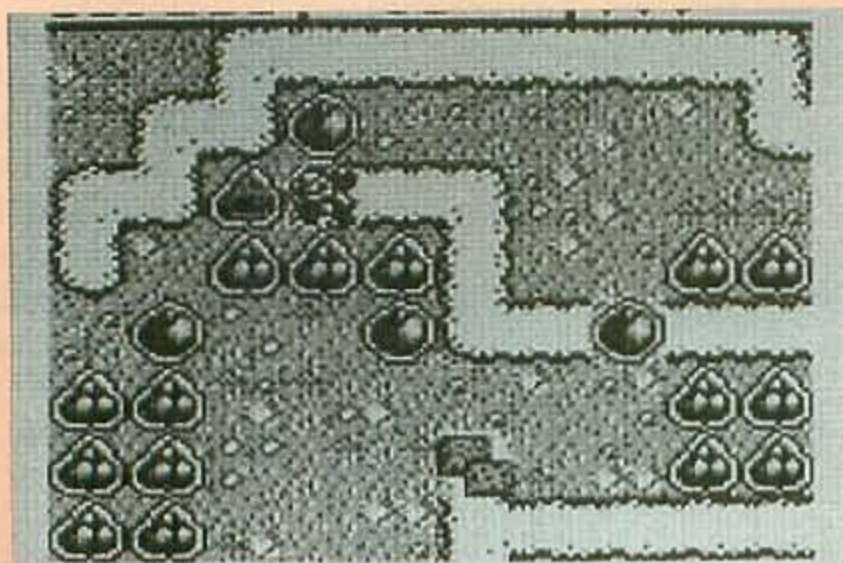
53%
MUSIK

22%
SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

QIX GRÜSST PINGUIN

AMAZING PENGUIN



Bei der Linienrennerei stand Quix Pate

Mit *Amazing Penguin* legt Natsume eine Mischung aus *Qix* und *Pacman* vor. Ihr steuert einen Pinguin über vorgegebene Linien und sammelt dabei Siegel. Sind um ein bestimmtes Feld alle Siegel abgeräumt, verfärbt sich das Feld. Ein Level ist gemeistert, wenn alle Felder eingefärbt sind.

Auf den Linien herrscht jedoch reger Betrieb: Über diverse Schreibtischgegenstände bis zum ausgewachsenen Eisbären tummelt sich dort alles, was sich fortbewegen kann. Nach jedem Feindkontakt müßt Ihr den Level von vorne angehen. Ihr rächt Euch, indem Ihr Felder einfärbt, auf dessen Umrandung ein Feind unterwegs ist. Dieser wird dann aus dem Spiel geschubst und taucht kurze Zeit später an anderer Stelle wieder auf. Je nachdem, wie viele Feinde Ihr auf einmal aus dem Spiel befördert, gibt's Bonuspunkte; nach 10000 Punkten winkt ein Extraleben. In einigen Feldern befinden sich Extras, die beim gleichzeitigen Einfärben der benachbarten Bonusfelder Punkte oder Extraleben bescherten. Für findige Spieler sind einige unsichtbare Schleichwege eingebaut, die Eure Feinde nicht benutzen können.

gma

Besonders schwer ist *Amazing Penguin* nicht, Profis zocken die 40 Levels schnell durch. Daß sich die Programmierer stark an *Quix* orientierten, ist unüberseh-

bar: Man nehme dieses Spielprinzip, entferne den Linienfeind und gebe den Weg vor, schon erhält man *Amazing Penguin*. Trotzdem macht's Spaß, über die Linien zu flitzen. Alle vier Level gibt's ein neues lustiges Musikthema, das toll zum quirligen Spielgeschehen paßt. Wer jedoch an seinen Game-Boy-Modul etwas länger knabbern möchte, sollte passen. **JAN BARYSCH**

AMAZING PENGUIN GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Natsume
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

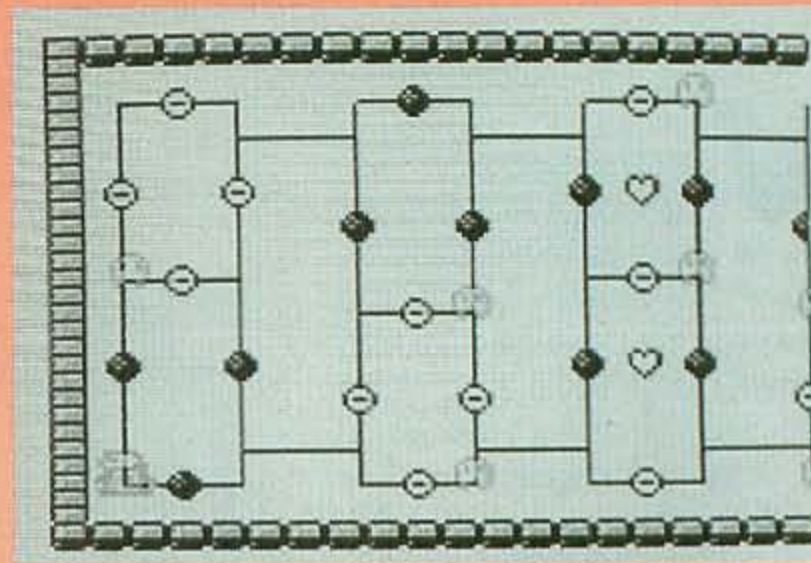
CA.-PREIS: 70 Mark

28% GRAFIK
63% MUSIK
41% SOUNDEFFEKTE

64% SPIELSPASS

TUTTI FRUTTI

MR. DO!



Mit den Monstern ist nicht gut Kirschen essen

Der kleine Kerl ist scharf auf Kirschen. Die knallroten Früchte ziehen ihn magisch an; da nimmt er es sogar in Kauf, von schleimigen Monstern gejagt zu werden. So durchwandert *Mr. Do!* in jeder Spielrunde ein anderes, fein säuberlich scrollendes Labyrinth. Neben den Kirschen tummeln sich dort etliche Monster, die aus einem Bösewichtgenerator schlüpfen. Zum Glück hat *Mr. Do!* ständig einen Ball dabei, den er auf die Feinde schleudert. Trifft die Kugel den Schurken, zerplatzt dieser und wird nicht mehr gesehen. Ihr könnt auch einen herumliegenden Felsbrocken auf die Unholde plumpsen lassen; vielleicht erwischt Ihr sogar mehrere auf einen Streich.

Ein Level gilt als geschafft, wenn Ihr alle Kirschen gefuttert, die komplette Bösewichtbande eliminiert oder ein Extraleben ergattert habt. Wenn Ihr es nämlich geschickt anstellt, lockt Ihr "Buchstabenmonster" in das Labyrinth. Gelingt es, im Lauf des Spiels "E", "X", "T", "R"- und "A"-Feinde ("Extra") zu vernichten, winkt ein Zusatzleben.

gma

Für den Nostalgiker wird der Game Boy immer interessanter. Mit *Mr. Do!* hat man schon wieder einen Klassiker der frühen Videospieldgeschichte reaktiviert. Die Umsetzung hält sich fast pixelgenau an das Original. Ab und zu irritiert die Grafik zwar etwas

(Ist's 'ne Kirsche oder ein Feind?), doch alles in allem wurde kompetent programmiert. Das Scrolling ist solide, die Musik ansprechend, der Spielverlauf fair und originalgetreu. Nach heutigen Maßstäben ist *Mr. Do!* ein nettes Geschicklichkeitsspiel ohne Highlights. Besonders abwechslungsreich sind die einzelnen Spielstufen leider nicht.

MARTIN GAKSCH

MR. DO! GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ocean
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

54% GRAFIK
53% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE

66% SPIELSPASS

Hinter Deinem Sitz lauern 600 PS mit 412 km/h

Jetzt
10x
zu gewinnen!

FERRARI® - NICHTS FÜR MILCHREIS-PILOTEN!

Steig' ins Cockpit und heb' ab: in Deinem Ferrari® kannst Du Formel 1 Weltmeister werden. 16 internationale Rennstrecken liegen vor Dir. Enge, scharfe Kurven. Riskante Überholmanöver. Boxenstopps. Gnadenlose Verfolgungsjagden. So schnell bist Du noch nie ins Schwitzen gekommen - Ferrari®. Jetzt brandheiß bei Deinem Händler. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim® - Go for the Game

Hol' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Screenshots NES-Version



Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Ferrari® Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim® Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 16.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



LICENSED BY
Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO



Ferrari® as licensed from System 3. Nintendo, Nintendo Entertainment System and Game Boy are trademarks of Nintendo. Acclaim and Ferrari Grand Prix Challenge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1992 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

DER KISTENKILLER-KLAN **THE JETSONS**

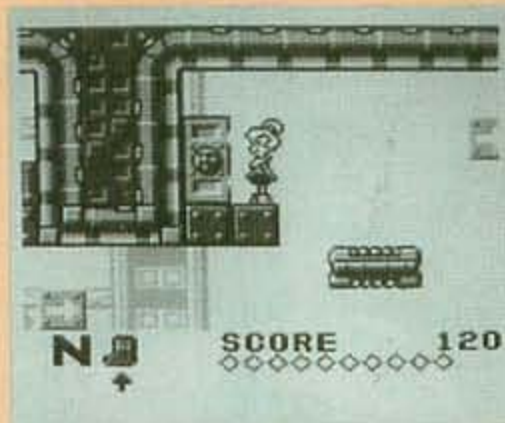
Wahrscheinlich kommt Euch die futuristische Chaotenfamilie *The Jetsons* bekannt vor. Wer die gleichnamige Zeichentrickserie nicht kennt, wird zumindest über Gemeinsamkeiten zu Fred Feuerstein und Konsorten stolpern. Das gleiche Zeichner-Team hat die Familien etwas modernisiert. So feiert sie nach einigen Jahrtausenden technischer Entwicklung und einer kollektiven Abmagerungskur eine triumphale Wiedergeburt: Die *Jetsons* tauschten die tiefen Steinzeitfelle gegen windschnittige Kombies.

In der Zukunft spielen die Roboter verrückt und marschieren Richtung Stadt. Um eine Katastrophe zu vermeiden, besinnt sich die gefahrenereprobte Familie auf ihre Zivilcourage und stemmt sich der Bedrohung entgegen. Ihr wählt eines von drei Gebäuden, dann schaltet der Bildschirm auf seitliche Darstellung um und

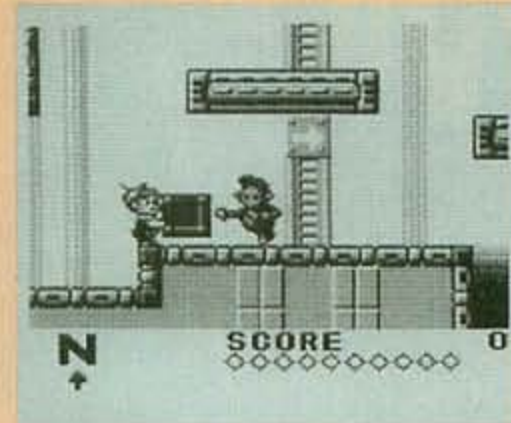
scrollt in alle Richtungen. Im ersten von Robotern besetzten Haus bewegt sich der Bildschirm unabhängig von Euren Plänen nach rechts, so daß Ihr ständig unter Zeitdruck steht und weitergeschoben werdet. Ihr müßt springen, um Abgründe, Stacheln und Robotgegner zu überwinden. Kontakt mit letzteren kostet eines Eurer Herzen.

Jeder der drei Charaktere hat einen besonderen Ausrüstungsgegenstand: Elroy schwingt ein Jo-Jo, womit er den Robotern die Schaltkreise zerbröseln. Judy hat Spezialeisen, mit denen sie gefahrenlos über Dornen stiefelt und dank Saugnäpfen für begrenzte Zeit an der Decke entlang spaziert. Jane braust mit ihrem Dü-

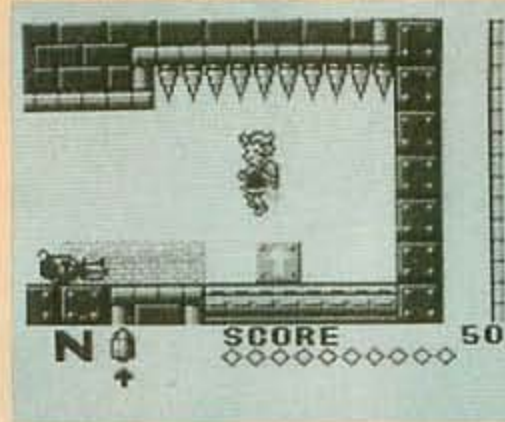
senrucksack herum, wobei das Elektrofluggerät alle paar Meter an die Steckdose muß. Die Inneneinrichtung der Zukunft besteht aus Förderbändern, schwebenden Plattformen, bei Berührung wegsackenden Platten und Stacheln. Daneben findet Ihr Kisten, die Ihr einem Roboter über die Birne hauen könnt (und außerdem oft heiß begehrte Extras enthalten). Neben Lebensenergie findet Ihr Symbole, von denen zehn ein Bildschirmleben beschern, sowie ein leeres Herz, in das Ihr zusätzliche Lebensenergie speichern könnt. Habt Ihr die ersten drei Spielstufen überlebt, schlüpft Ihr in die Gestalt des Familienoberhaupts und könnt für den letzten Abschnitt auf alle Extras der drei vorherigen Spielfiguren zurückgreifen.



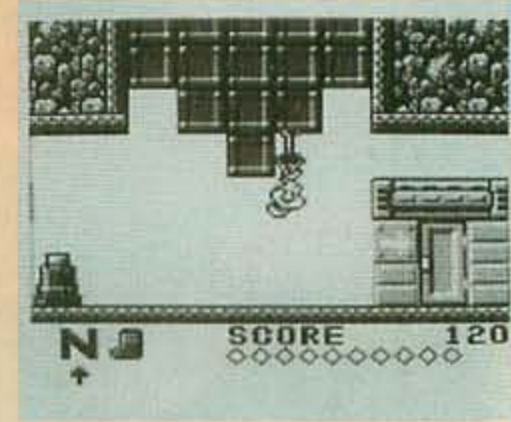
Es lohnt sich, diese raffiniert versteckte Tür zu finden



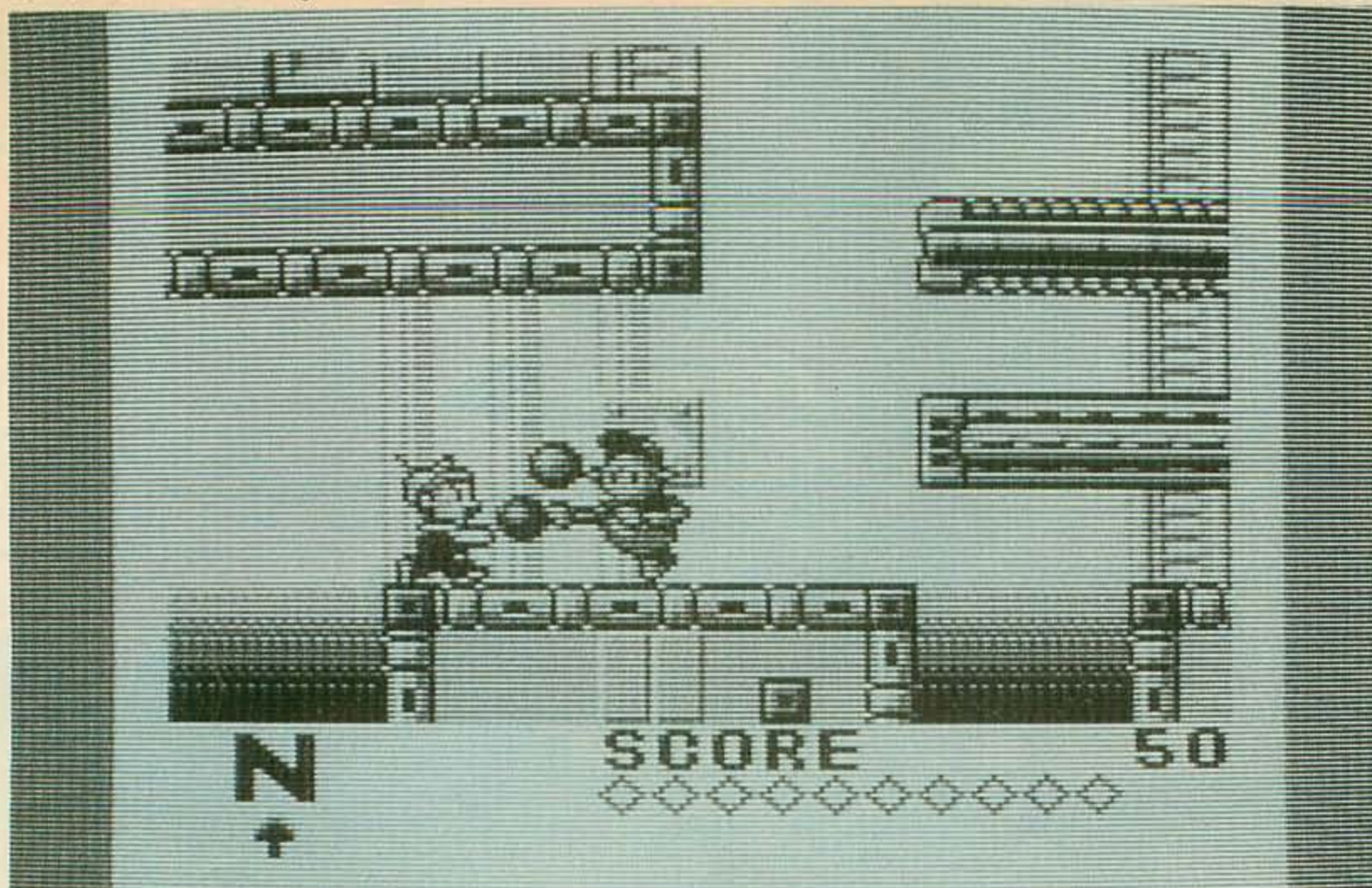
Mit der Kiste räumt Ihr Eure Gegner aus dem Weg



Ohne den Düsenrucksack gibt es hier kein Durchkommen



Dank Saugnäpfschuhwerk tragt Ihr locker an der Decke entlang



Elroy "verschrottet" die Roboter mit seinem stählernen Kampf-Jo-Jo

geht so

Mit originellen Neuerungen kann dieses Modul nicht glänzen. Außer der Idee, an der Decke entlangzulaufen, war alles schon hundertmal da. Manche Robotwachen greifen so hinterlistig an, daß kein Entkommen mehr möglich ist. Diese unfairen Attacken sägen an den gespannten Spielernerven. Außerdem schaffen es die hausbackenen optischen und akustischen Reize nicht, den Spieler langfristig bei Laune zu halten. Für Könner ist's zudem zu einfach, so daß für dieses Spiel kein Kaufzwang herrscht. **STEPHAN ENGLHART**

THE JETSONS

GAME BOY

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Taito

TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

61%

GRAFIK

37%

MUSIK

40%

SOUNDEFFEKTE

53% SPIELSPASS

TISCHLEIN DECK DICH!
MAGNETIC SOCCER

Tischfußball erfreut sich seit Jahrzehnten großer Beliebtheit bei jung und alt. In der Schulzeit war der dicht umlagerte Kicker das Hauptziel jeder frei verfügbaren Minute. Wer damals wegen Dauerbeanspruchung durch "stärkere" Mitschüler nicht zum Zuge kam, darf jetzt mit *Magnetic Soccer* auf dem Game Boy um den Miniaturball "kurbeln", was das Steuerkreuz hergibt.

Eure Mannschaft besteht aus acht Spielern — ein Torwart und zwei Verteidiger, drei Mittelfeldspieler und zwei Stürmer. Im Gegensatz zum "echten" Tischfußball steuert Ihr alle acht Akteure auf einmal — gutes Stellungsspiel erfordert also viel Übung und Routine. Mit Eurem Goalie dürft Ihr zwecks Abdeckung des gesamten Tores auch nach brenzligen Bällen hechten. Außerdem könnt Ihr Euch den Ball vorlegen: Unterläuft die klei-

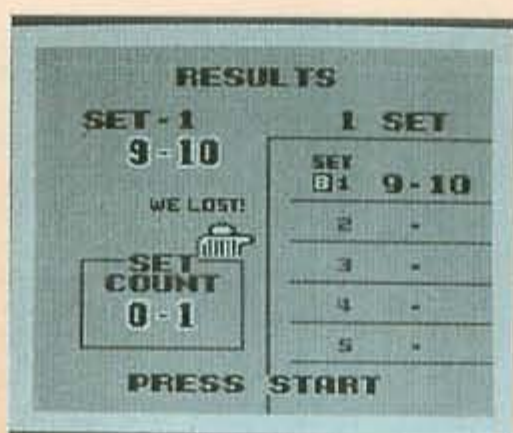
ne Kugel einen hochgestellten Spieler, stoppt Ihr den Ball per (gut getimten) Knopfdruck vor Euren Füßen. Eine Power-Anzeige läßt Euch fünf Durchläufe Zeit zum Plazieren und Schießen. Trefft Ihr mit einem wuchtigen Kick den nächsten gegnerischen Spieler, ist er für kurze Zeit außer Gefecht und stellt kein Hindernis mehr dar — nur die standfesten Torwarte lassen sich nicht aus dem Gleichgewicht bringen. Wichtig ist das Spiel über die Banden. Wer geschickt mit Hilfe der Randbegrenzung paßt, trickst das Mittelfeld und die Verteidigung des Gegners aus und kommt so zu mehr Torchancen. Über drei unter-

schiedliche Bodenbeläge beeinflusst Ihr das Ballverhalten: Reaktionsfreudige Spieler toben sich auf der schnellen Sand- oder Eisfläche aus, während Dribbelkönige den trägeren Grasuntergrund bevorzugen.

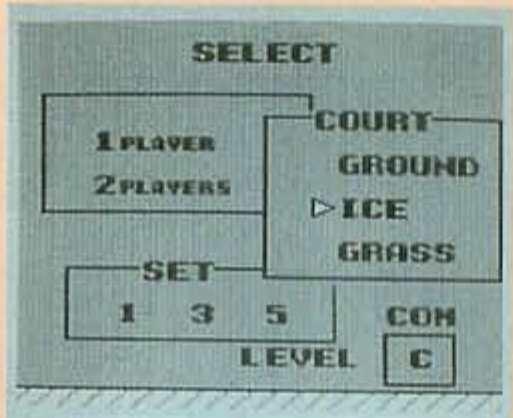


Die Umsetzung von Tischgröße auf Taschenformat hat der altgediente Kickerapparat ohne große Blessuren überstanden: Nach anfänglichen Niederlagen und einem gezielten Blick in die Anleitung ("Wie stopp ich den verfl... Ball?!") lebten mit *Magnetic Soccer* längst vergangene Kickergelüste wieder auf. Der Spielablauf gerät auch auf der flotten Eisfläche nicht außer Kontrolle und läßt selbst in hektischen Situationen gezielte Pässe zu. Wem der Computergegner nach einigen Partien zu einfach wird, findet in den höheren Schwierigkeitsgraden einen ebenbürtigen gegenüber. Geübte Ballstopper bringen mit pfeilschnellen Pässen und rasanten Torschüssen mehr Kontrolle und Pepp ins Spiel. Stimmung kommt im Zweispielermodus auf: Auf dem kleinen Handheld fehlen zwar die bei unfairen Mitstreitern sehr beliebten Kurbelatacken, dafür ist Steuerkreuzakrobatik Trumpf.

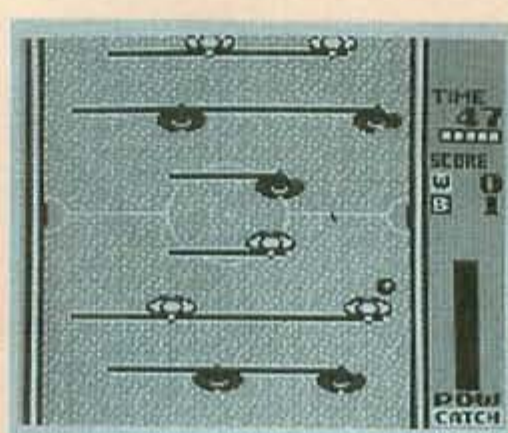
MICHAEL PAUL



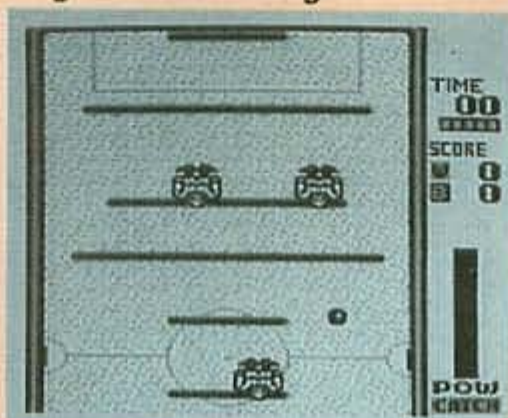
Stehts unentschieden, entscheidet ein Elfmeterschießen



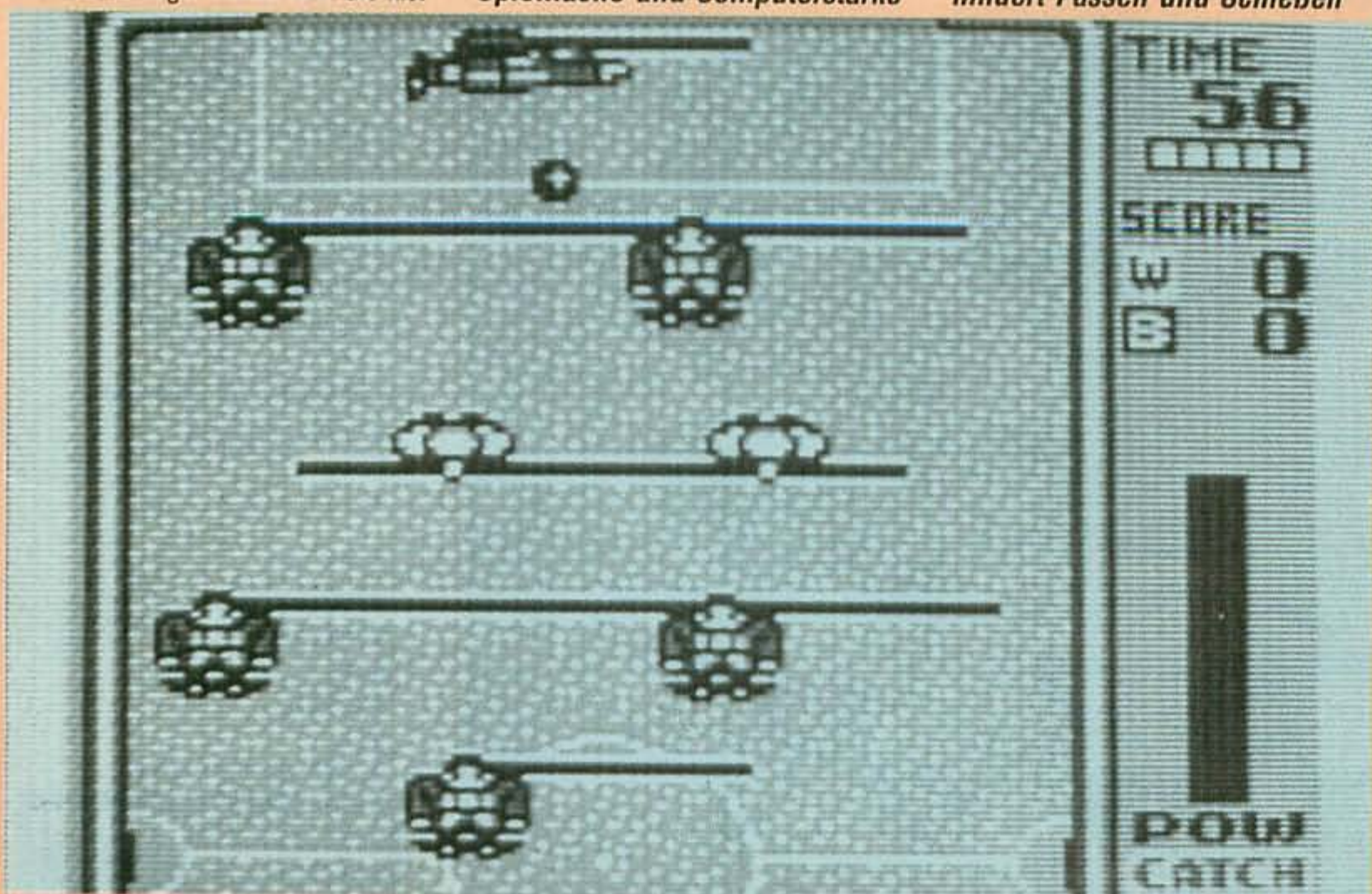
Im Menü verändert Ihr Spielfläche und Computerstärke



Gezieltes Spiel über die Bande sorgt für Verwirrung



Beim Training könnt Ihr ungehindert Pässen und Schießen



Das überdimensionierte Tor hält Euer fideler Goalie mit gekonnten Hechtsprüngen sauber

MAGNETIC SOCCER
GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Nintendo
 TESTVERSION VON: Nintendo

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
 FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 CA.-PREIS: 60 Mark

41%
GRAFIK
 33%
MUSIK
 28%
SOUNDEFFEKTE

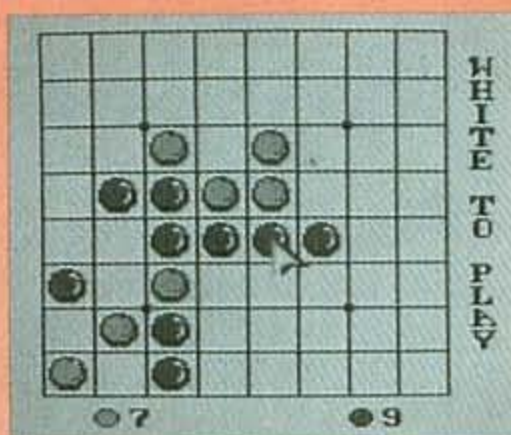
70% SPIELSPASS

COCKTAIL DES GRAUENS 4-IN-1

Die Jungs von Interplay, die mit Computerspielen wie "Bards Tale" oder "Battle Chess" zu Weltruhm und einem eigenen Softwarehaus fanden, veröffentlichen seit geraumer Zeit auch Game-Boy-Titel. Mit *4-in-1* präsentieren sie uns eine Spielesammlung mit Schach, Dame, Reversi und Backgammon. Zum Duell fordert Ihr entweder einen Kumpel (per Link-Kabel) oder den Computer. Bei allen Spielen lauscht Ihr den Klängen von zwei verschiedenen Begleitmusiken. Die Steuerung ist bei allen Spielen ähnlich: Mit dem Pfeil-Cursor wählt Ihr den Spielstein, dann wandelt sich der Zeiger in die Figur um und läßt sich so am gewünschten Zielfeld absetzen.

Schach: Nachdem Ihr Eure Farbe und die Spielstärke des Computergegners festgelegt habt, baut sich das Spielbrett in zweidimensionaler Darstellung auf. Das Programm Sargon

übernimmt die Kontrolle der gegnerischen Streitmacht. Wahlweise dürft Ihr Züge zurücknehmen, Euch Tips geben lassen, die Seite wechseln, den Stellungseditor benutzen und ei-



Englische Bildschirmtexte: Weiß ist bei Reversi am Zug



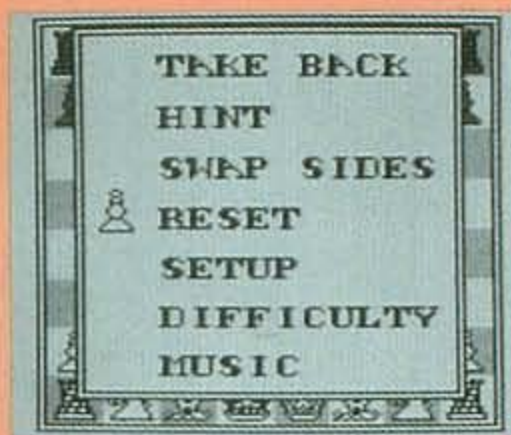
Vier Tüffel-Klassiker vereint dieser Interplay-Titel in einem Modul

nen von sechs Schwierigkeitsgraden wählen.

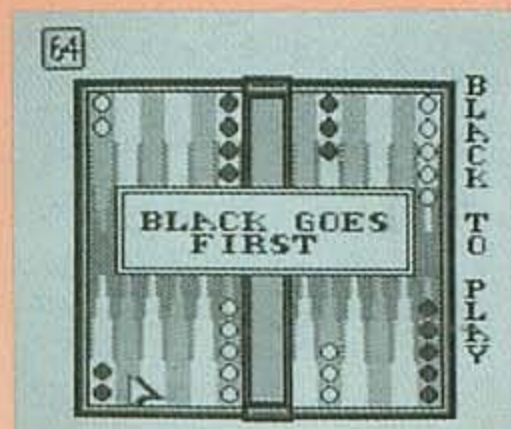
Dame: Die "Farbe" der Steine und einer der drei Schwierigkeitsgrade müssen angegeben werden, bevor das Spiel beginnt. Ähnlich wie beim Schach kann die Seite gewechselt, ein Zug zurückgenommen und die Spielstärke variiert werden.

Backgammon: Neben den bekannten Bedienungsmöglichkeiten dürft Ihr das Würfeln auf Automatik stellen. Wie von den Backgammonregeln vorgesehen, dürft Ihr verdoppeln, um Eure Siegespunktzahl in die Höhe zu schrauben.

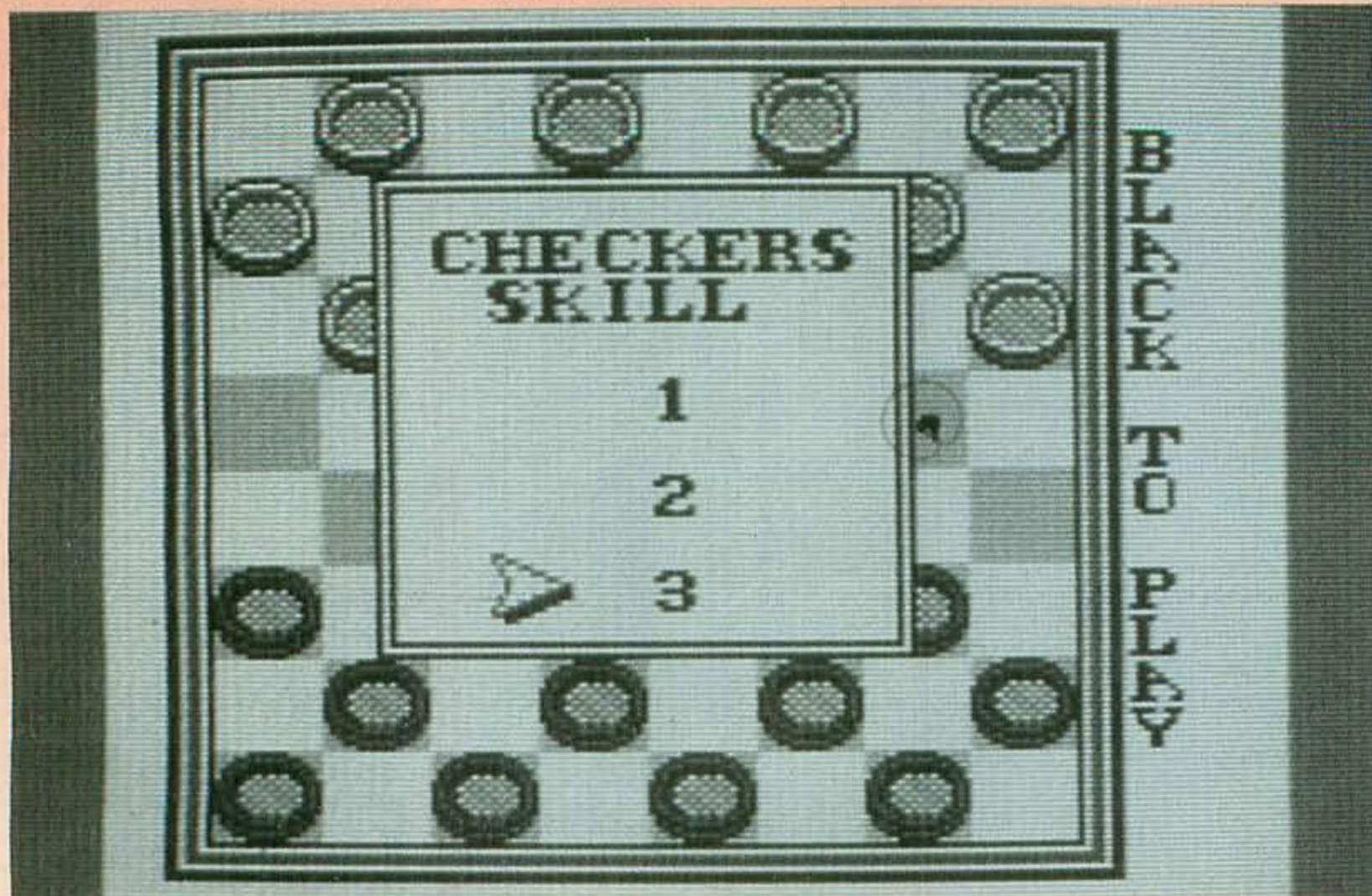
Nur Reversi hat neben den Standard-Einstellungen keine zusätzlichen Features.



Schach bietet Euch sieben verschiedene Einstellmöglichkeiten



Beim Modul-Backgammon dürft Ihr auch verdoppeln



Auch bei Dame wählt Ihr Euch den geeigneten Schwierigkeitsgrad

hilfe

Die Idee, mehrere Tüftelspiele auf ein Modul zu quetschen, ist pfiffig. Ich stürzte mich als Vereinsspieler a.D. sofort auf das Schachprogramm: Auf Stufe eins und zwei hat die kümmerliche Game-Boy-Intelligenz eine vernichtende Schlappe hinnehmen müssen. Teilweise waren die Züge so himmelschreiend dümmlich, daß ich überlegt habe, ob die Springmaus meines Bruders nach etwas Training nicht besser spielen könnte. Auf den höheren Spielstufen wird dafür die Wartezeit unerträglich. Auf Stufe sechs ist der Computer unbesiegt, da sicher die Batterie vor Ende der Partie den Geist aufgibt.

Die anderen Spiele kenn' ich nicht so gut wie Schach, trotzdem habe ich in allen drei Varianten den stärksten Computergegner auf Anhieb vom Brett gefegt. An meiner Intelligenz lag's (leider) nicht — die binären Denksportler spielen einfach hundsmieserabel. Wer einen spielstarken "Reversi"-Gegner haben will, der ist mit "Othello" (Test in VIDEO GAMES 10/92) gut bedient. Zu den anderen Spielen empfehle ich menschliche Duellanten als Alternative.

STEPHAN ENGLHART

4 IN 1 FUN PAK GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Interplay
TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 4 Spiele, verschiedene Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger
CA.-PREIS: 70 Mark

37%
GRAFIK
31%
MUSIK
23%
SOUNDEFFEKTE

37% SPIELSPASS



Der ganz normale Wahnsinn.



Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tapen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen mußt. Einzeln oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.



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

SEGA

Der Bessere gewinnt.

AUFGEBLASEN DIG DUG



Dig Dug: klassische Spielidee für Nostalgiker

Automatenspieler zählen *Dig Dug* zu den Klassikern: Die Umsetzung auf den Game Boy bietet neben der bekannten Version auch eine aufgepeppte "New Dig Dug"-Variante. Sie ist schwieriger und wartet mit neuen Fallen und Figuren auf. Ihr seid mit einer Luftpumpe bewaffnet und grabt Euch durchs Erdreich. Im Gegensatz zum Automaten scrollt der Bildschirm leicht in alle Richtungen. Ihr hinterlaßt beim Budeln eine breite Freßspur in Form von Stollen. Dabei bleiben Euch Eure Feinde immer dicht auf den Fersen. Teils halten sie sich nicht einmal an die gegrabenen Gänge, sondern schweben mitten durchs Erdreich. Alles was sich am Schirm bewegt, ist für Euch tödlich: Monsterfratzen, feuerspeiende Miniaturdrachen und ähnliche Produkte aus der Horrorschmiede der Namcot-Designer.

Mit Eurer Pumpe zielt Ihr auf Feinde wie mit einer Harpune. Einmal angepikst, blast Ihr die Unglücklichen auf — bleibt Ihr lange genug auf dem Feuerknopf, zerplatzt der Gegner. Leider sind die Bösen mal wieder in der Überzahl und schneller unterwegs als Eure Spielfigur. Gnadlose Hektik ist vorprogrammiert.



Besonders schwierig ist *Dig Dug* nicht: Habt Ihr ein paar Monster ins Jenseits befördert, geht's schon in die nächste Runde. Erfolgserlebnisse sind somit ga-

rantiert. Wer's kompliziert liebt, stürzt sich besser auf die **New-Dig-Dug-Variante**. Viele neue Elemente (nur mit gesammelten Schlüsseln könnt Ihr einen Level verlassen; außerdem gibt's Bomben, Kugeln, Quader) fordern die volle Aufmerksamkeit des Spielers. Technisch ist die Umsetzung passabel. Trotzdem macht's nicht nur Nostalgikern Spaß. **MANFRED NEUMAYER**

DIG DUG GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Namcot
TESTVERSION VON: Laguna

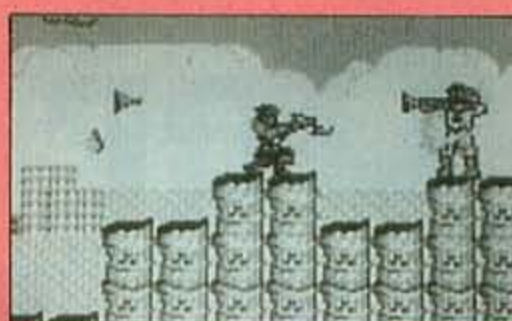
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

51%
GRAFIK
44%
MUSIK
55%
SOUNDEFFEKTE

61% SPIELSPASS

TOXIC CRUSADERS



Get Tromatized: Spielermüll von Bandai

Trash goes Game Boy: Die Independent-Filmfirma Troma machen durch Müllfilme wie "Surf Nazi Must Die" und "Atomic Hero" von sich reden. Ihr Rezept: Wenig Geld, aber viele geschmacklose-gewagte Ideen ergeben einen garantierten Top-seller. Vor Jahren ging die Rechnung auf und Troma wurde zum Synonym für abgefahrenen Video-Trash. Daß die rührige Firma auch in den 90er Jahren nicht vergessen wird, liegt am Spielzeugkonzern Bandai, der sich die Rechte an Atomic Hero sicherte: Das ballerlastige Hüftspiel Toxic Crusaders bleibt der Troma-Philosophie treu und präsentiert sich als grafisch billig und inhaltlich blödsinnig. Fünf verschiedene Atommutanten führt Ihr hintereinander über Müllplätze und ballernde Kloschüsseln. Ihr hüpf und lauft, hüpf und ballert — nur hartnäckigen Fans zu empfehlen.

WINNIE FORSTER

TOXIC CRUSADERS GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Bandai
TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 5 Spielfiguren, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

23%
GRAFIK
48%
MUSIK
19%
SOUNDEFFEKTE

29% SPIELSPASS

SWAMP THING



Unübersichtlich und schlecht spielbar: In den Sumpf damit!

Ein böser Professor hat alle Menschen verwandelt und droht, mit Umweltverschmutzung die Welt zu zerstören. Als Retter kommt nur das Ding aus dem Sumpf in Frage. Aufgemacht ist *Swamp Thing* als bleihaltiges Jump'n'Run mit Extrasystem. Zwei Energieleisten behaltet Ihr besser im Auge: Lebensenergie und Umweltzustand. Rutscht einer der Balken auf Null, ist's aus mit Euch. Zum Schutze der Umwelt helft Ihr Tieren aus der Klemme und sammelt Recycling-Extras, mit denen Ihr den herumliegenden Müll einer besseren Bestimmung zuführt. Drei lasche Level plus Endgegnerlabor sind aufzuräumen und feindfrei zu machen. Dummerweise erfordern die Kampf- und Recycle-Techniken aberwitzige Tastenkombinationen. Dank mieser Grafik, unfairen Gegner und nervendem Sound sinkt die Motivation schnell auf den Nullpunkt. **JAN BARYSCH**

SWAMP THING GAME BOY

SPIELETYPE:

HERSTELLER: THQ
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

43%
GRAFIK
28%
MUSIK
14%
SOUNDEFFEKTE

24% SPIELSPASS

- WERDEN SIE DER ERSTE
- SPAREN SIE EINE MENGE GELD
- TAUSCH-KLUB

Mit den neuesten spielen
Mit unseren mitgliedschaftsplänen
Ihre alte spiele tauschen

WHIZZ-KID

Ihr Nummer 1 Video-Spiele-Club

SUPER NES

TITEL	NEU	GEBRAUCHT		FÄLLIG
		EINKAUF	VERKAUF	
ADAMS FAMILY	129,00	60,00	48,00	NEU
ARGANIA	120,00	78,00	57,00	
AKELAY	129,00	64,00	53,00	OKT
BATTLE BLAZE	114,00	69,00	48,00	OKT
BATTLE TOADS	129,00	61,00	60,00	OKT
BLUES BROTHERS	129,00	61,00	60,00	OKT
BULLS Y LAKERS	129,00	61,00	60,00	OKT
CALIFORNIA GAMER	129,00	61,00	60,00	OKT
CASTLEVANIA IV	129,00	61,00	60,00	
CONTRA III	129,00	64,00	53,00	
CYBERNATOR	129,00	61,00	60,00	OKT
DESERT STRIKE	129,00	61,00	60,00	NOV
DINO CITY	129,00	72,00	51,00	OKT
DUNGEON MASTER	144,00	102,00	81,00	OKT
DUNGEONS AND DRAGONS	135,00	93,00	72,00	OKT
F-1 RACE OF CHAMPIONS	129,00	61,00	60,00	NEU
F-ZERO	114,00	72,00	51,00	
FACEBALL 2000	129,00	69,00	48,00	
FINAL FANTASY LEGEND II	135,00	93,00	72,00	
FINAL FIGHT	129,00	61,00	60,00	
FOOTBALL FURY	114,00	78,00	57,00	OKT
GOBB	129,00	64,00	53,00	NOV
HUN FORCE	129,00	60,00	48,00	OKT
HARLEYS HUMOROUS ADVENTURE	129,00	61,00	60,00	NOV
HIT THE ICE	129,00	78,00	57,00	NOV
HOME ALOHE II	129,00	69,00	48,00	OKT
HOOK	129,00	69,00	48,00	NEU
HUNT FOR RED OKTOBER	114,00	72,00	51,00	NEU
JOE AND MAC	114,00	72,00	51,00	NEU
KAWASAKI CARRIBEAN CHALLENGE	135,00	93,00	72,00	OKT
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	129,00	61,00	60,00	NEU
LEMINGS	129,00	61,00	60,00	NEU
LETHAL WEAPON	129,00	61,00	60,00	OKT
MAGIC SWORD	129,00	61,00	60,00	NEU
METAL JACKET	129,00	61,00	60,00	OKT
NIGHT AND MAGIC II	135,00	93,00	72,00	OKT
NOSTA	129,00	78,00	57,00	NOV
NCAA BASKETBALL	129,00	78,00	57,00	NEU
OUT OF THIS WORLD	129,00	69,00	48,00	OKT
PUR YOUR GOLF	129,00	61,00	60,00	
PILOT WINGS	129,00	61,00	60,00	
PRINCE OF PERSIA	129,00	64,00	53,00	OKT
PUSHOVER	129,00	69,00	48,00	NEU
RACE DRIVIN	138,00	78,00	57,00	
RADIO FLYER	129,00	69,00	48,00	NEU
RAMPART	129,00	78,00	57,00	NEU
ROBOCOP 3	129,00	67,00	56,00	NOV
SHADOW OF THE BEAST	129,00	64,00	53,00	DEZ
SIMPSONS - BARTS NIGHTMARE	129,00	61,00	60,00	OKT
SIMPSONS - KRUSTYS FUNHOUSE	129,00	61,00	60,00	NEU
SLAP SHOT	129,00	61,00	60,00	NOV
SPANKYS QUEST	129,00	69,00	48,00	NEU
SPELLCRAFT	129,00	69,00	48,00	OKT
SPIDERMAN - SPIN	129,00	69,00	48,00	OKT
SPINDIZZY WORLD	129,00	69,00	48,00	OKT
STAR WARS	129,00	61,00	60,00	DEZ
STREET FIGHTER II	144,00	102,00	81,00	NEU
SUPER ADVENTURE ISLAND	129,00	61,00	60,00	
SUPER BOWLING	129,00	61,00	60,00	NEU
SUPER DOUBLE DRAGON	144,00	102,00	81,00	NEU
SUPER DRAGONS N DRAGONS	129,00	61,00	60,00	
SUPER POWER PUNCH III	129,00	69,00	48,00	NOV
SUPER N-TYPE	129,00	69,00	48,00	
SUPER SMASH TV	129,00	64,00	53,00	
SUPER SOCCER CHAMP	129,00	69,00	48,00	NEU
SUPER WRESTLEMANIA	129,00	61,00	60,00	
T.N.O.	138,00	78,00	57,00	NEU
TURTLES 4	129,00	64,00	53,00	NEU
TERMINATOR II ARCADE	129,00	61,00	60,00	NOV
TERMINATOR II JUDGEMENT	129,00	61,00	60,00	OKT
TINY TOONS	129,00	64,00	53,00	DEZ
TOM AND JERRY	114,00	72,00	51,00	OKT
TOP GEAR	114,00	72,00	51,00	NEU
TOXIC CRUSADERS	129,00	61,00	60,00	NEU
UN SQUADRON	129,00	69,00	48,00	
WING COMMANDER	135,00	93,00	72,00	OKT
WINGS II	129,00	61,00	60,00	OKT
WORLD LEAGUE SOCCER	129,00	61,00	60,00	
ZELDA III	129,00	93,00	72,00	NEU

GAME BOY

TITEL	NEU	GEBRAUCHT		FÄLLIG
		EINKAUF	VERKAUF	
ALLEN DI	60,00	54,00	42,00	OKT
ASTEROIDS	60,00	54,00	42,00	NEU
BATMAN RETURN OF JOKER	60,00	54,00	42,00	NEU
BIONIC COMMANDO	72,00	60,00	42,00	NEU
CASTLEVANIA II	60,00	54,00	42,00	
CHOPFLIFTER II	60,00	54,00	42,00	
CRASH BUMMIES	60,00	54,00	42,00	NEU
DARK WIND DUCK	60,00	54,00	42,00	DEZ
DARKMAN	60,00	54,00	42,00	NEU
DOUBLE DRAGON III	60,00	54,00	42,00	OKT
DR FRANKEN	60,00	54,00	42,00	OKT
EMPIRE STRIKES BACK	72,00	60,00	42,00	NOV
FACEBALL 2000	60,00	54,00	42,00	
GRADIUS	60,00	54,00	42,00	NEU
HIT THE ICE	60,00	54,00	42,00	NEU
HOOK	60,00	54,00	42,00	NEU
HUDSON HAWK	60,00	54,00	42,00	NEU
JOE AND MAC	60,00	54,00	42,00	NEU
LETHAL WEAPON	60,00	54,00	42,00	OKT
LITTLE MERMAID	60,00	54,00	42,00	NEU
LOONEY TOONS	60,00	54,00	42,00	NEU
MEDANIM III	60,00	54,00	42,00	DEZ
MINER ZOWER	60,00	54,00	42,00	NEU
MISSILE COMMAND	60,00	54,00	42,00	NEU
NINJA TAO	60,00	54,00	42,00	NEU
PRINCE OF PERSIA	60,00	54,00	42,00	
RAMPART	60,00	54,00	42,00	NEU
ROBOCOP II	60,00	54,00	42,00	OKT
ROCKY AND BULLWINKLE	72,00	60,00	42,00	OKT
SIMPSONS II	60,00	54,00	42,00	AUG
SNOW BROTHERS	60,00	54,00	42,00	NEU
SPIDERMAN II	60,00	54,00	42,00	NEU
STAR TREK	60,00	54,00	42,00	NEU
SUPER HUNCH BACK	60,00	54,00	42,00	NEU
TALESPIR	60,00	54,00	42,00	OKT
TERMINATOR II - FUTURE	60,00	54,00	42,00	NEU
TERMINATOR II - ARCADE	60,00	54,00	42,00	OKT
TINY TOONS	60,00	54,00	42,00	NEU
TOM AND JERRY	60,00	54,00	42,00	OKT
TOP GUN - GUTS N GLORY	60,00	54,00	42,00	NEU
TOXIC CRUSADER	60,00	54,00	42,00	NEU
TRACK AND FIELD	60,00	54,00	42,00	NEU
TRACK MEET	60,00	54,00	42,00	NEU
TURN AND BURN	60,00	54,00	42,00	NEU
TURTLES II	72,00	60,00	42,00	NEU
ULTIMA	61,00	69,00	54,00	NEU
ULTRA GOLF	60,00	54,00	42,00	NEU
UNIVERSAL SOLDIER	60,00	54,00	42,00	OKT
WWF II	60,00	54,00	42,00	NEU

GRATIS MITGLIEDSCHAFT

NACH IHREM ERSTEM KAUF IN WERT VON MEHR ALS DM60, SIND SIE BERECHTIGT ZU EINEM PRESNACHLAD VON:
DM15,00 FÜR NEUE SPIELE DM6,00 FÜR ALTE SPIELE

WIR WOLLEN IHRE SPIELE HABEN

Warum den vollen Preis für alte Spiele zahlen? Kaufen Sie alte oder tauschen Sie Ihre Spiele. Wir kaufen auch Spiele. Bearbeitungsgebühr dm3,- für jedes Spiel. Wenn Sie uns Ihre Spiele zum Tausch oder Verkauf schicken, Sind wir Ihr Vertreter bis sie verkauft sind.

VORBESTELLUNG

Die meistwünschtesten Spiele sind immer knapp. Bestellen Sie im voraus. Ihre bestellung wird dann AM TAGE DER ANKUNFT Ihnen zugeschickt. Bitte **BEMERKEN SIE** Checks und Kreditkarten werden nicht eingelöst vor dem Tag des Versands.

PORTO UND VERSAND

Inland
Nachnahme + Kosten (10,00 DM)
Vorkasse Scheck (6,00 dm)

GRATIS KATALOG

Schicken Sie uns einen Briefumschlag mit Ihrer Anschrift und Briefmarke und wir schicken Ihnen unseren Gratis Katalog und mit jeder Bestellung eine Liste der neuen Titel.

ALLE ANGEGEBENE PREISE SIND NUR FÜR MITGLIEDER

Nichtmitglieder zahlen zusätzlich DM 15,00 für neue Spiele und DM 6,00 für gebrauchte Spiele.

WIR FÜHREN AUCH MASTER SYSTEM MEGADRIVE GAME GEAR LYNX NES

BESTELLFORMULAR

HEIÙE DRAHT FÜR DEN VERKAUF 0541 57014

WHIZZ-KID
SCHEPELER STRASSE 3, HOF 4500 OSNABRÜCK
TEL. 0541 57014

Name _____
Anschrift _____

Tel. _____

Spiel	Maschine	Preis
Porto		
Gesamt		

Mitgliednr

Vorkasse

Nachnahme

Bitte rufen Sie uns an bevor Sie Bestellen.
Alle spiele sind USA oder Deutsche versionen
Alle Schecks muß mit einer gültigen Scheckkarten Nr. versehen werden.

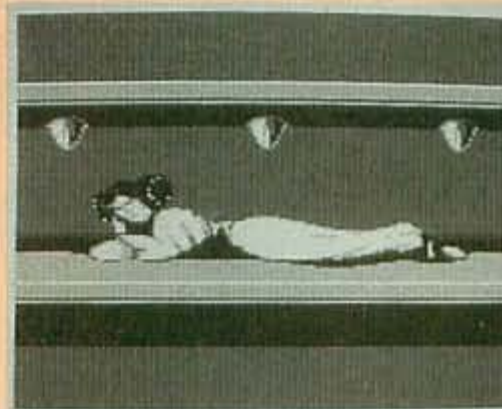
Unterschrift _____

DIE MACHT SEI MIT EUCH
STAR WARS

Pünktlich zum Konsolenstart von Lucasfilms *Super Star Wars* bringt UbiSoft die Game-Boy-Variante unters Volk. Auf der Suche nach der gekidnappten Prinzessin Leia Organa wechseln sich ballerlastige Jump'n'Run-Szenen mit Kreuzfahrten im Sandgleiter und 3-D-Stages ab. Ihr übernehmt zuerst die Rolle von Luke Skywalker, der vom ewig jammernenden C3-PO begleitet wird. Ihr startet auf dem Wüstenplanet Tatooine. Um die Mission erfolgreich zu gestalten, grast Ihr erst diverse Höhlen ab und findet R2-D2, kräftigere Handfeuerwaffen und das Laserschwert. In der Weltraumhafenkneipe trifft Ihr schließlich auf Han Solo, der Euch den Millenium Falcon für die Reise zum Todesstern zur Verfügung stellt. Seid Ihr nach einem panischen Flug durch den Asteroidengürtel auf dem Todesstern gelandet, müßt Ihr Euch im labyrinthartigen Fahrstuhlssystem zurechtfinden.

Zwischen den "aufgesammelten" Charakteren Leia und Han schaltet Ihr je nach Spielsituation per Menü um. Die Leuchten haben alle unterschiedliche Eigenschaften und Bewaffnun-

gen. Han Solo hat beispielsweise mehr Feuer-Power als Luke. Im Menü ist ebenfalls vermerkt, wieviel Prozent des Spiels Ihr schon hinter Euch habt, und welche Waffe Ihr gerade führt. Während der Jump'n'Run-Phasen machen Euch Sandwesen, Höhlentiere und natürlich Darth Vader's Sturm-soldaten das Leben zur Hölle. Kurzt



Nach endlosen Liftfahrten findet Ihr Prinzessin Leia



Mit dem Sandgleiter grast Ihr die Höhlen auf Tatooine ab

Ihr im Sandgleiter über die Planetenoberfläche, werdet Ihr von Geschützen, Radarstationen und den Känguru-ähnlichen Taun-Tauns belästigt. Eure achtstellige Life-Anzeige leidet dabei unter jedem Treffer. Stärkung gibt's fürs Extrassammeln. Neben dem normalen Gang und dem einfachen Sprung seid Ihr durch gleichzeitiges Drücken beider Feuertasten zu Sprints und rekordverdächtigen Hopsersern fähig.

geht so

Für ein Handheld-Videospielmodul hält sich *Star Wars* erstaunlich nah an die Filmstory. Sogar

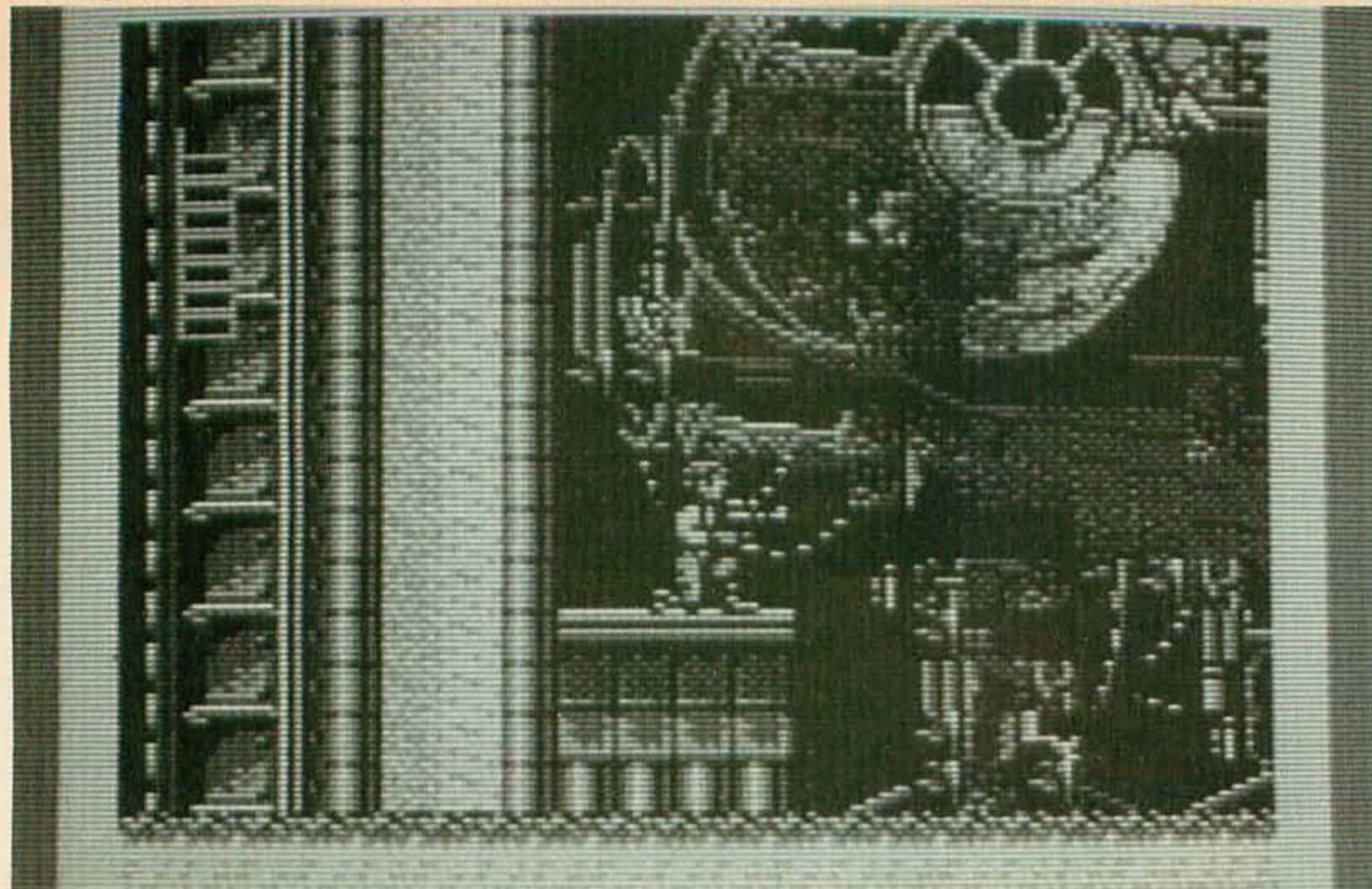


Im Menü schaltet Ihr zwischen den Charakteren um



Wie im Film trifft Ihr Han Solo in der Raumhafenkneipe

der Originalsoundtrack aus der Raumhafenkneipe wurde ohrwurmgerichtet umgesetzt. Eine etwas ungewöhnliche Anforderung wird an den Spieler gestellt: Ihr braucht einen guten Orientierungssinn. Ob Ihr in der ausgedehnten Wüste herumdüst oder Euch im Todesstern als Lift-boy bewährt die Karte in der Anleitung hilft Euch wenig. Anders beim Raumflug: Ihr müßt nur eine gewisse Zeit überleben, um zum Todesstern zu gelangen, einen speziellen Kurs gibt's nicht. Lenkt Ihr permanent in eine Richtung, stoßt Ihr mit keinem Asteroiden zusammen — Pfusch der Programmierer. Grafisch ist *Star Wars* nett aufbereitet, aber nur einige Hintergründe schaffen's übers Game-Boy-Mittelmaß. Leider führt z.B. der Hintergrund in den Höhlen zu Mißverständnissen: Eure verbleibenden Leben könnt Ihr im Dunkel der Umgebung kaum erkennen. *Star Wars* ist ein Fall für Fortgeschrittene: Exakte Blindsprünge und ein Überschall-Dauerfeuerfinger sind zum Überleben dringend empfohlen. Lausige zehn Continues und nicht vorhandene Paßwörter bewirken, daß Ihr öfters von vorne anfangen müßt, bevor *Star Wars* durchgespielt ist. Wer die nötige Zähigkeit für dieses abwechslungsreiche Shoot'em Up mitbringt, tätigt mit *Star Wars* aber keinen Fehlkauf. **JAN BARYSCH**



Die actionlastigen Jump'n'Run-Szenen erfordern gutes Orientierungsvermögen

STAR WARS
GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ubi-Soft
 TESTVERSION VON: Ubi-Soft

ANZAHL DER SPIELER: 1
 FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
 CA.-PREIS: 70 Mark

71% GRAFIK
 47% MUSIK
 24% SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

SUPER POWER-ACTION VON YENO®



FIGHTING SIMULATOR NEU! - 2 SPIELE IN EINEM!

7 Kampfsportarten stehen zur Verfügung, z.B. Kung-Fu, Wrestling oder Boxen. Spiele Dich doch zur Weltmeisterschaft. Mit dem GAME LINK-Dialogkabel lieferst Du Dir heiße Wettkämpfe mit Deinen Freunden.

PLUS 'FLYING WARRIORS'

Du wanderst von Bildschirm zu Bildschirm und kämpfst mit Rick gegen den Drachen der Finsternis. Überwinde abenteuerliche Hindernisse, um einen legendären Schatz zu erobern.

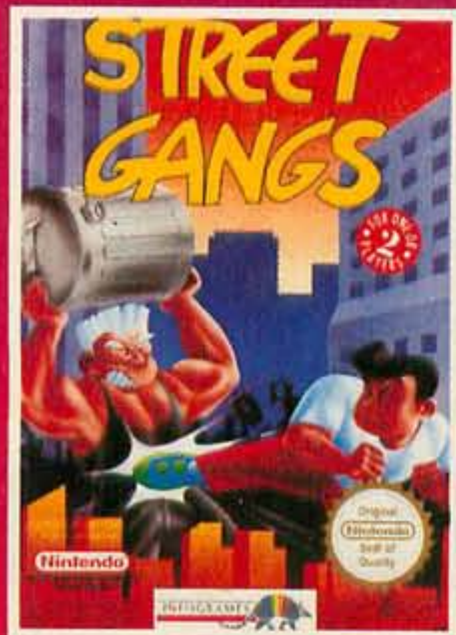


NINJA BOY

Lustige Ninja-Action überall und jederzeit! Atemberaubende Abenteuer voller Rätsel. Um sich für den Kampf zu stärken, müssen Spielelemente gesammelt werden. Zum Bezwingen der Gegner können unterschiedliche Kung-Fu-Techniken eingesetzt werden. Du begegnest mächtigen Monstern und harten Kämpfern.

BOMB JACK

Jack ist ein explosiver Kerl, dessen Elan jeden mitreißen wird! Von Plattform zu Plattform springend müht er sich ab, Bomben zu sprengen. Daran wollen ihn natürlich seine zahlreichen Gegner hindern, die sich überraschend verwandeln können.



STREET GANGS

(NES-Version)

Alex und Ryan sind die letzte Hoffnung, die Stadt von den Tyrannen zu befreien. Das Ultimatum des gemeinen Gangsterbosses steht vor dem Ablauf. - Gelingt es Alex und Ryan, den Frieden wieder herzustellen? 14 Gangsterbosse und ihre Gangs sind zu bezwingen. 24 Kampftechniken stehen den beiden zur Verfügung. Ein wirklich heißes Spiel für 1 oder 2 Spieler.



AYRTON SENNA ZUM MITNEHMEN

SUPER MONACO GP 2

In der gewählten Perspektive (3-D) erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten der Handheld-Version von *Super Monaco GP 2* und der Mega-Drive-Variante. Euren Wagen seht Ihr von hinten, der Rückspiegel jedoch wurde abmontiert. Dafür spendierte Sega dem Modul einen Zweispielermodus — Ihr benötigt natürlich zwei Handhelds, zwei Module und ein Link-Kabel. Spielt Ihr so gegen einen Kumpel, müßt Ihr auf Game-Gear-gesteuerte Konkurrenten verzichten.

Während eines Rennens seht Ihr in der oberen Bildschirmhälfte Eure Position und die des Meisters Ayrton Senna, der gewöhnlich das Feld anführt. Ebenfalls im oberen Bereich sind Rundenzahl und Zeit angesiedelt. Nur beim Schwierigkeitsgrad "Professional" fällt die gesamte obere Anzeige weg. Am unteren Bildschirmrand findet Ihr den Drehzahlmesser,

die Ganganzeige und einen Tachometer.

Vor jedem Rennen geht's in die Werkstatt: Die Schaltung gibt's in Automatik- oder Sechsgangausführung. Im Sechsgangbetrieb gibt der

P.P	A. SENNA	0'29"51
2ND	A. PIERIS	0'30"12
3RD	A. BESSEL	0'30"98
4TH	J. FABIN	0'31"31
5TH	---	---

Für gute Plazierungen gibt's Meisterschaftspunkte



Leider hat der "Monaco"-Kurs keinen Tunnel

Rennwagen permanent Vollgas, gebremst wird durch Runterschalten. Auch Getriebe-, Reifen- und Spoilerwahl wirken sich deutlich auf Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung aus. Im Free-Run-Modus wählt Ihr eine der 16 authentischen Strecken als Trainingskurs, im Meisterschaftsmodus sind die Strecken jedoch vorgegeben. Anhand der Streckenübersicht, die Euch vor dem Rennen gezeigt wird, müßt Ihr die richtige Konfiguration für Euren Boliden wählen. Eure Startposition richtet sich nach der Bestzeit aus den freiwilligen Qualifikationsrunden. Wer sich nicht qualifiziert, startet an zwölfter und letzter Stelle. Habt Ihr im Wettkampf eine Strecke absolviert, gibt's



Die Werkstattoptionen sind prima ausgeklügelt



Nach jeder Strecke gibt's ein Paßwort zu notieren

Weltmeisterschaftspunkte: Der sechste Platz bedeutet einen Punkt, der erste Platz wird mit zehn Punkten belohnt. Damit Ihr nicht die gesamte Meisterschaft am Stück fahren müßt, gibt's nach jeder Strecke ein Paßwort zu notieren.



Klein, aber fein! Die Steuerung ist gut, die Werkstattoptionen wirken sich deutlich auf die Fahrweise aus, und das Geschwindigkeitsgefühl wird trotz weniger Anhaltspunkte ordentlich vermittelt. Nur das taktische Element wirkt auf den ersten Blick durch die fehlenden Boxenstopps mager. Dafür müßt Ihr vor dem Rennen am Wagen feilen: Nur mit der zur Strecke passenden Boliden-Konfiguration siegt Ihr über die Stoppuhr. Durch den gut dosierten Schwierigkeitsgrad ist's ein motivierendes Erlebnis, einen Gegner nach dem anderen zu überholen und den großen Meister zu jagen. Da der Pixel-Senna abzieht wie der "echte", ist Langzeitmotivation garantiert. So karg und unscheinbar das Spiel auf den ersten Blick erscheint, ist *Ayrton Senna's Super Monaco GP 2* gehaltvolle Rennspielkost und sollte in einer gut sortierten Game-Gear-Sammlung nicht fehlen.

JAN BARYSCH



"Ayrton Senna's Super Monaco GP 2" ist ein solides Rennspiel mit Langzeitmotivation

SUPER MONACO GP 2 GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Streckenanwahl, Paßwort, 2 Schwierigkeitsgrade, 2 Spielvarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

69%

GRAFIK

43%

MUSIK

40%

SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

GAME

EXPRESS

MEGA DRIVE

Lemmings us	99.-	Bare Knuckle	59.-	Double Dragon	89.-	Pit Fighter	59.-
J. Capriati Tennis us	99.-	Battle Mania	49.-	Dragons Fury dt.	99.-	Predator 2 us	99.-
Sonic 2 jp	Preis auf Anfr.	Block out	29.-	Dungeons and Dragons dt.	119.-	Quackshot	59.-
Rampart us	99.-	Bonanza Brothers	39.-	EA Hockey us	79.-	SD Varis	59.-
Batman 2 us	99.-	Buck Rogers us	89.-	Euro Club Soccer dt.	99.-	Shadow Dancer	39.-
Galahead	Preis auf Anfr.	Bulls vs Lakers	99.-	F-22 us	79.-	Shining i.t. Darkness dt.	99.-
LHX Attack Chopper us	99.-	Casdash	69.-	Fantasia	49.-	Side Pocket us	99.-
USA Team Basketball us	109.-	Crack Down	29.-	Fire Mustang	49.-	Simpsons dt.	99.-
Alien III us/dt.	99.-	Crude Busters	79.-	Gain Ground	29.-	Slime World	39.-
Alisia Dragon	69.-	Darius II	49.-	Ghost n Ghouls	59.-	Splatterhouse II	89.-
Aquatic Games us	89.-	Darwin 4081	29.-	Golden Axe II	59.-	Steel Empire	69.-
Atomic Hero us	99.-	Desert Strike us	79.-	Green Dog us	99.-	Storm Lord	49.-
Bad Omen	59.-	Dick Tracy	29.-	Gynoug	59.-	Super Shinobi	49.-
				Heavy Unit	49.-	Sword of Sodan	29.-
				Hellfire	39.-	Terminator dt.	99.-
				Jewel Master	29.-	Thunderforce 4 RGB	99.-
				Joe Montana 2	59.-	Toe Jam Earl	79.-
				John Madden 1 us	69.-	Turbo Outrun	59.-
				John Madden 92 us	69.-	Undeadline	59.-
				Jordan vs Bird us	69.-	Wonderboy III	29.-
				Kid Chamelion jp	69.-	Arcade Powerstick	79.-
				Leynos	29.-	Adapter MD to Genesis	19.-
				Merces II	49.-	RGB Kabel	19.-
				Monaco GP 2 RGB	89.-	Power Pad	39.-
				NHLPA Hockey us	99.-	Magnum Set	349.-
				Olympic Gold jp	79.-	Mega Drive o. Spiel	229.-

NEU

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

NEU

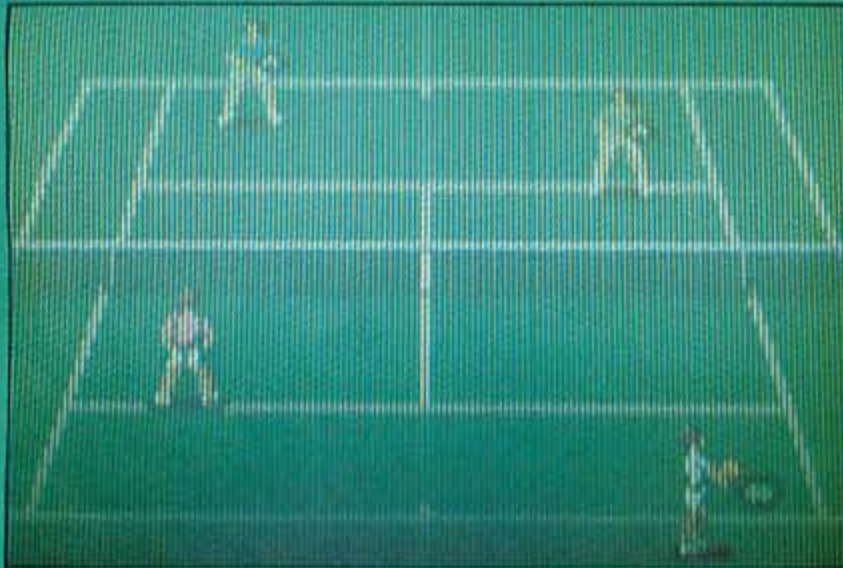
Gun Force	Preis auf Anfr.	Hat Trick Hero	99.-	Super Mario Kart us	129.-	Wings 2	129.-
Mickey Mouse	Preis auf Anfr.	Hook	119.-	Super Pang	129.-	Wrestlemania	99.-
Power Athlete	Preis auf Anfr.	King of Monsters	139.-	Super R-Type	59.-	Xardion	69.-
Super Volleyball	Preis auf Anfr.	Lemmings	89.-	Super Tennis	89.-	Ascii Joypad us/jp	49.-
Rushing Beat II	Preis auf Anfr.	Magic Sword	89.-	Super Valis	89.-	AV Kabel	19.-
Tiny Toons	Preis auf Anfr.	Mario Paint us	129.-	Super Wagan Land	89.-	Super NES mit Mario 2 Pads	309.-
Terminator 2	Preis auf Anfr.	Mr. Suzuki F1	99.-	Sylvalton	79.-	Super NES ohne Mario 1 Pad	219.-
Desert Strike	Preis auf Anfr.	Mushya	89.-	Thunder Spirit	69.-	Joypad für dt. SNES	39.-
Super Star Wars	129.-	NCAA Basketball	119.-	Top Racer	69.-	Universal Adapter dt.	39.-
Dragons Lair	Preis auf Anfr.	Parodius	119.-	Turtles 4	119.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Amazing Tennis	Preis auf Anfr.	Phanlanx	119.-	UN Squadron	89.-	JB King Joyboard us/dt.	139.-
Axelay us	129.-	Pilot Wings us	99.-				
Blues Brothers	Preis auf Anfr.	Prince of Persia	119.-				
Cacoma Knight	Preis auf Anfr.	Race Driving	Preis auf Anfr.				
Camel Try	99.-	Rampart us	129.-				
Castlevania	89.-	Rushing Beat	89.-				
Champ. Boxing	89.-	Soul Blazer us	129.-				
D-Force	99.-	Streetfighter II us	149.-				
Dino City us	129.-	Super Bowling	119.-				
Exhaust Heat	109.-	Super Contra	99.-				
Faceball 2000	Preis auf Anfr.	Super Probotector	119.-				
Final Fantasy II	129.-	Super Cup Soccer	89.-				
Golden Fighter	139.-	Super F1 Circus	99.-				
Gradius 3	79.-	Super Ghost n Ghost	99.-				

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! • Händleranfragen erwünscht.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

MINITENNIS WIMBLE- DON



Wimbledon ist ein sehr actionreiches Tennisspiel

In der Nähe von London findet jedes Jahr ein Turnier statt, auf dem sich die Tenniswelttrangspitze tummelt und sich Lobs, Volleys, Passierbälle und Smashes um die Ohren haut. Wer als Videospüler "aktiv" am Wimbledon-Match teilnehmen wollte, mußte bislang mit dem Master-System-Modul Vorlieb nehmen (Test in VIDEO GAMES 10/92). Ab sofort gibt's das Spiel mit dem einprägsamen Titel auch im Taschenformat für unterwegs. Die Features sind für die Game-Gear-Version kaum geändert worden: Auf Wunsch absolviert Ihr vor Spielbeginn ein Trainingsmatch gegen einen der 15 Computergegner. Jeder Sportler hat spielerische Stärken und Schwächen, die im Auswahlmenü aufgeführt werden: Einer spurtet besonders schnell, der andere haut kräftig zu oder ist gar ein Tennis-Allroundtalent. Match-Modi gibt's genug: Der einsame Tennisprofi spielt gegen den Computergegner, zwei Kumpels treten gegeneinander an oder knüppeln den Computer im Doppel nieder (zwei Game Gears sind Voraussetzung). Im Turniermodus dürft Ihr sogar an den Fähigkeiten der Spieler manipulieren, indem Ihr die drei "Rubriken" Schnelligkeit, Kraft und Talent mit 15 Kraftpunkten ausstattet. Neben dem Wimbledon-Turnier liegen auch die drei anderen Grand-Slam-Begegnungen vor Euch.



Wimbledon ist mehr als die 1:1-Umsetzung des Master-System-

Spiels: Action wird zwar wieder groß geschrieben, dafür sind die Figuren größer und schöner animiert als beim Original. Das Drumherum ist nicht verändert worden und bietet die gleichen abwechslungsreichen Features. Besonders viel Spaß macht's im Team zu zweit — dann kommt actionreiches Tennis-Feeling auf. Eine ausgewachsene Sportsimulation ist Wimbledon aber nicht.

ANDREAS KNAUF

WIMBLEDON GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

68% GRAFIK

38% MUSIK

32% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

OUT RUN EUROPE



Bei dieser Umsetzung bleibt der Spaß auf der Strecke.

Nach unzähligen Out-Run-Fassungen für alles, was Joypads hat, verfrachtet uns Sega nach Europa und tauscht den roten Ferrari gegen verschiedene andere Rennfahrzeuge: Anfangs legt Ihr Euch mit einem getunten Motorroller in die Kurven und verscheucht aufdringliche Gegner per Faustschlag, später steigt Ihr in ein schnittiges Rennboot und einen aufgemotzten Ferrari F-40. Zur Abwechslung sammelt Ihr ab und an Extras ein, die neuen Sprit spendieren. Das Panorama ändert sich natürlich auch: Die Raserei führt Euch durch alle bekannten europäischen Städte, in denen Ihr gegen aufdringliche Lamborghinis und tiefergelegte Mantas antretet. Out Run Europe verbindet miese Grafik und unnötigen Sound mit altbackenen Spieldesign, das nicht mal die eingefahrenen Hang-On-Piloten an den Lenker lockt. Merke: Wo Out Run draufsteht, ist nicht immer Out-Run-Qualität drin.

ANDREAS KNAUF

OUT RUN EUROPE GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: U.S. Gold

TESTVERSION VON: U.S. Gold

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

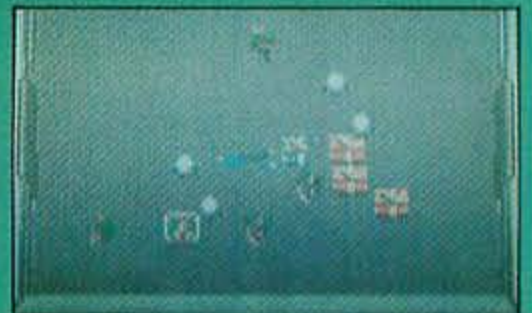
59% GRAFIK

44% MUSIK

42% SOUNDEFFEKTE

37% SPIELSPASS

SUPER SMASH TV



Tödliche Sprites ruckeln über den Bildschirm

Die Programmierer haben sich zwar tapfer bemüht, das Spielhallenoriginal vernünftig zu adaptieren, aber zwei Probleme konnten sie nicht lösen. Zum einen wird die Steuerung der Bildschirmaction nicht gerecht. Wer Super Smash TV gut spielen will, braucht mehr als zwei Feuerknöpfe, um in alle Richtungen problemlos ballern zu können. Außerdem treten schwere technische Probleme auf. Die Sprites flackern zwar nicht, dafür tummeln sich weit weniger Objekte als vorgesehen auf dem Bildschirm. Noch schlimmer ist die Tatsache, daß sich sowohl der eigene Kämpfer, als auch die Feinde sehr ruckhaft bewegen. So "hüpft" Ihr immer etliche Pixel voran — genaues Positionieren der Spielfigur ist unmöglich. Es passiert sogar, daß Ihr durch Freund und Feind einfach hindurchruckt, ohne daß die Kollision vom Programm bemerkt wird. Finger weg von diesem finsternen Machwerk.

MARTIN GAKSCH

SUPER SMASH TV GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Flying Edge

TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 90 Mark

51% GRAFIK

49% MUSIK

47% SOUNDEFFEKTE

34% SPIELSPASS

Die Top 100 Spiele '92

Markt & Technik 65 80,- / str. 9,80 **DM 9,80**

POWER PLAY

DIE 100 BESTEN SPIELE



POWER-TIPS: Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive ■ **AUF EINEN BLICK:** Alle Tests & Tips ■ **COMPUTERSPIELE:** Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS ■ **KAUFBERATUNG:** Ausführliche Spieletests

Jetzt ist es da!!

Das Power Play Power-Heft mit den 100 besten Computer- und Videospiele des Jahres. Alle im Test – plus hilfreicher Spieletips. Ein absolutes Power-Pack für Spiele-Fans. Hol Dir Dein Power Play Spiele '92 Sonderheft.

Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember
beim Zeitschriftenhändler!

POWER PLAY

4

SPIELE-SONDERHEFT

STEINHART, DIE DRITTE

CHUCK ROCK



Die Master-System-Variante wurde 1:1 umgesetzt

Die Game-Gear-Umsetzung des Abenteuerum den bauchgewaltigen Neandertaler hält sich (wie üblich) eins zu eins an die Master-System-Variante. Wir erinnern uns: Witzig animierte Sprites hüpfen vor schwarzem Hintergrund. Wieder wurde die schöne Ophelia vom bösen Garry Critter entführt und harret ihrer Befreiung. Chuck hat nichts dazugelernt, noch immer beschränkt sich seine Bewaffnung auf muskulösen Wanst, eingesprungene Fußtritte und Steinwürfe. In Seitenansicht kämpft Ihr Euch durch die Steinzeitlandschaften und schubst durch "Bauch raus!" sämtliche Widersacher aus den Weg. Felsen dienen Euch dabei nicht nur als Wurfgeschosse, sie eignen sich genauso als Helm oder Leiter. Die Gegnerpalette setzte sich aus diversen Sauriertypen, Flugeidechsen, Mammuts, Fischen und anderen Arten der prähistorischen Fauna zusammen. Am Ende jedes (der insgesamt fünf) Levels lauern urzeitliche Endgegner: Säbelzahniger, Schwimmsaurier oder ausgewachsene Mammuts — wobei alle mit unterschiedlichen "Taktiken" kämpfen. Habt Ihr einen Level gemeistert, gibt's ein Paßwort.

geht so

Auch wenn der Spielspaß durch die beschnittenen Soundeffekte etwas leidet, *Chuck Rock* amüsiert auch auf dem Game Gear. Durch die Trägheit des LC-Bildschirms tauchen jedoch unfaire Momente auf, speziell,

wenn's auf schnelle Reaktion ankommt. Die liebevoll gestalteten Gegner der Mega-Drive- und Master-System-Version sind auf dem kleinen Display etwas zu futzelig, um alle lustigen Details erkennen zu lassen. Von der Begleitmusik wurde leider nur der Titelsong umgesetzt. *Jump'n' Run-Freaks* werden an *Chuck* zumindest für ein paar Stündchen Spaß haben, ein Muß ist's jedoch nicht. **JAN BARYSCH**

CHUCK ROCK	
GAME GEAR	
SPIELETYPE:	
HERSTELLER:	Virgin
TESTVERSION VON:	Galaxy
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	Continue
GEEIGNET FÜR:	Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS:	90 Mark
51%	GRAFIK
15%	MUSIK
30%	SOUNDEFFEKTE
61% SPIELSPASS	

DER STROM REISST NICHT AB

LEMMINGS



Kompliziert: Die Steuerung ist mißlungen

Inzwischen gibt's kein Computer- oder Videospieleystem mehr, das nicht von den wuscheligen Wanderern bevölkert wird oder zumindest noch auf ihrem Weg liegt. Auch auf dem Game Gear seht Ihr eine Höhle in der Seitenansicht, in die Lemmings durch eine Falltür hineinzupurzeln. Bei Ihrer Wanderung zum Ausgang stellen sich die kleinen Nager gewohnt trotzig an — sie laufen immer nur geradeaus. Stoßen sie an einem Hindernis an, machen sie kehrt. Im ungünstigen Fall ist dieses Hindernis ein gähnender Abgrund, dann wird nicht umgekehrt sondern blindlings gesprungen. Um der Schar nicht tatenlos beim Selbstmord zuzusehen, teilt Ihr den Lemmings Aufgaben zu, die aus einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand ausgewählt werden. So macht Ihr einen Lemming zum Kletterer, einen anderen zum Fallschirmspringer oder Stopper, Treppenbauer oder Gräber. Auch Selbstmörder, die sich zum Wohl der anderen in die Luft sprengen, können ausgewählt werden.

gwa

Der Haken am Modul ist die Steuerung: Die meisten Aufgaben sind nur durch schnelles Zuteilen verschiedener Aufgaben zu lösen. Wollt Ihr in einer hektischen Situation beispielsweise einen Stopper aktivieren, läuft dies folgendermaßen ab: Pause an, Fadenkreuz an den Bildschirmrand, Pause aus, Menüleiste an, Pause an, Fadenkreuz auf das Icon, Pause aus, Icon anklicken, Pause an, Fadenkreuz auf den Lemming, Pause aus, Lemming anklicken. Hier wären die Entwickler mit der Steuerkreuzkombination anderer *Lemmings*-Versionen besser gefahren. Grafisch, musikalisch und inhaltlich ist die Game-Gear-Umsetzung des brillanten Tüftel-spaßes gelungen.

JAN BARYSCH

LEMMINGS	
GAME GEAR	
SPIELETYPE:	
HERSTELLER:	Sega
TESTVERSION VON:	Sega
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	Continue, Paßwort
GEEIGNET FÜR:	Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS:	90 Mark
72%	GRAFIK
70%	MUSIK
43%	SOUNDEFFEKTE
72% SPIELSPASS	

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	39, 63, 121	Jump'n Run	96
Accolade	15	King Games	80
Alt GmbH	79	Konami	17, 43, 4.US
Arctic-Games	149	Kranz	75
aRJay-Games	87	Kudak	73
Baier	82	Markt & Technik Verlag	
Bomico	33	133, 137, 153, 155	
Chaud-Soft	149	Mega	
CPS Heidak	77	Spiele-Versand	145
CWM	67	Megaboink	55
Dataflash	111	Micromailers	19
Digital Dreams	82	Mitsui	61
Double Trouble	91	Power Games	80
Double You	72	Raguzi	82
Downtown	80	RTB	80
Dynatex	115	Sega	2.US, 34/35, 109, 125
F&T Software	79	Skyline	49
Fandango	81	Solar Games	149
Flashpoint	69	Takara	59
Funmail	91	Top 4	143
Funny-Software	31	Traumfabrik	85
Funtastic	89	Videogames	
Funware	55	Woijtecki	55
Galaxy	41	Whizz-Kid Game	
Game Box	27	Network	127, 135
Game Express	131	Wolfsoft	90
Game Play	55, 70	Yeno	129, 3.US
Gnadenlos	95	Zapp Games	149
Golden Games	100		
Hartung	11, 13		
High Score Games	105		
Ily-Bit	79		

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Electronic Tivoli AG bei.

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N - E - T - W - O - R - K

||||| (EUROPE) INC |||||

**SCHEPELER STR.3 - HOF 4500 OSNABRUECK
TEL: 0541 57021 FAX: 0541 589752**

NEUERÖFFNUNG

DEUTSCHLAND

OSNABRUECK

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

DIE KONSOLEN SPEZIALISTEN FÜR HAENDLER

ITALIENISCHER UND ENGLISCHER SPRACHEN GESPROCHEN

VORBESTELLUNGEN FÜR DEN NEUERSTEN SPIELE

DEUTSCHE VERSAND PER NACHNAHME

REGELMAESSIGER TELEFONKONTAKT

GRATIS HAENDLER INFORMATION

U.S.A.VERSAND NACH ANFRAGE

GRATIS LIEFERUNGEN

TEL: 0541 57021

**● U.S.A.
● FRANCE
● ENGLAND
● GERMANY**



PRÜGELN FÜR UNTERWEGS

STREETS OF RAGE

Auf dem Weg durch die Neonstadt räumt Ihr in fünf von links nach rechts scrollenden Levels mächtig auf. Straßenschläger, Karatekämpfer und Peitschen-Ladys in Leder hindern Euch am Weg zu den Obergegnern am Level-Ende. Verlorene Energie füllt Ihr

Für Fans gepflegter Aufwärtshaken und herzhafter Hüftwürfe ist die prügellose Zeit auf Segas Handheld beendet. Der Mega-Drive-Hit *Streets of Rage* gibt jetzt sein Debüt auf dem Game Gear: Zwielfichtiges Gesindel hat mit rüden Methoden die Macht in der Stadt übernommen. Auf den Straßen herrscht das Faustrecht. Ihr spielt Blaze oder Axel, zwei in Sachen Selbstverteidigung gestählte Ex-Cops einer Sondereinheit. Blaze ist eine geschickte und schnelle Kämpferin, Axel pflegt sein Schwarzenegger-Image mit urwüchsiger Kraft und harten Schlägen. Beiden Kämpfern stehen zehn Techniken zur Verfügung; neben den zahlreichen Schlag- und Kickvarianten beherrscht Ihr einige Spezialschläge, wie den Back Drop oder den Kangaroo Kick. Tolle Teamtechniken sind via Link-Kabel im simultanen Zweispielermodus möglich.



Axel auf den Straßen der Gewalt



Die Peitschen-Lady ist nicht jedermanns Traumfrau

durch Extras, die Ihr aus Telefonzellen oder Kisten fischt. Geld, Extraleben und zusätzliche Continues findet Ihr ebenfalls auf den Straßen. Die witzigste Zusatzwaffe ist ein Pfefferstreuer, der die Schläger so zum Nießen bringt, daß sie statt zum Knüppel zum Taschentuch greifen.

Im Vergleich zur Mega-Drive-Fassung fehlen auf dem Game Gear einer der Helden und zwei Spielstufen. Außerdem müßt Ihr auf die Polizeiwagen-Extrawaffe verzichten. Der Level-Aufbau und die Hintergründe wurden übernommen und speziell auf die Fähigkeiten des Game Gear abgestimmt. Die getestete Version enthielt leider erst zwei Musikstücke und kei-



Ihr könnt zwischen Axel und Blaze wählen



Der Riese mit dem Hakenmesser will euch ans Leder

ne Sondeffekte. Deshalb verzichten wir im Moment auf eine Bewertung und reichen die Prozentzahlen nach.

Super

Mich hat die Ankündigung einer *Streets-of-Rage*-Umsetzung für das Game Gear überrascht. Der Mega-Drive-Klassiker schien mir eine Nummer zu groß für das schnuckelige Handheld. Die Sega-Programmierer haben es aber geschafft, die Atmosphäre und die spielerische Klasse des Originals auf den kleinen Schirm zu übertragen. Der dicke Feuer-spucker, die Peitschen-Ladies und die messerwerfenden Jongleurzwillinge: Alle haben den Sprung von 16 Bit auf's Handheld mitgemacht. Bis auf die fehlende Superwaffe ist alles was *Streets of Rage* zum Referenzprügel-spiel machte auf's Game Gear hinübergerettet. Die Helden-Sprites sind klein, aber mit vielen Schlagvarianten hervorragend animiert. Die Hintergründe und Gegner sind fast identisch mit dem großen Vorbild, und auch der Zweispielermodus ("Schlag doch nicht mich, sondern den anderen!") ist eingebaut. *Streets of Rage* steht dem großen Bruder in nichts nach und gehört zu den besten Game-Gear-Spielen. Prügelfans müssen zugreifen — möge der Punch mit Euch sein!

INGO ZABOROWSKI



Üble Schläger haben das Hotel besetzt

STREETS OF RAGE

GAME GEAR

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 90 Mark

80%

GRAFIK

nicht bewertet

MUSIK

nicht bewertet

SOUNDEFFEKTE

81% SPIELSPASS



An alle Spiele-Freaks! Das neue **POWER PLAY** ist da!

12/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr. 6,50
Lit. 7700 / 118 S.
der 35. / 100 S.

POWER

Die
Nr. 1

PLAY

Fuzzlig und fetzig

LEMMINGS 2 DIE SIEDLER

Unter der Lupe: 8000 Mann
und eine Maus

ickstart '86

ASZINATION MIGA

er und
er

Action

ular

Heiße Spiele für kalte Tage:

✌ **Exklusiv:**

Alles über den Nachfolger des 3-D-Actionhits „Epic“.

✌ **Weihnachten ohne Langeweile!**

Wir testen den Weihnachtsknüller „NHLPA Hockey '93“ und „Blue Byte“, den Battle Isle-Nachfolger.

✌ **Simulation total:**

Erste Infos zu einem sensationell, neuen Hubschraubersimulator. Atemberaubende 3-D-Grafik, die jeden PC-Besitzer vom Stuhl haut. Außerdem ist das erste Rollenspiel der Simulationsprofis von Dynamix „Betrayal at Krondor“ im Anmarsch!

Das neue
POWER PLAY ab 11.11.
bei Eurem Händler!

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

KONAMI®

WETTBE

Drei Ausgaben lang überprüfen wir Euer Spielewissen. Insgesamt müßt Ihr dreißig knifflige Fragen beantworten, ehe aus den richtigen Einsendungen der Hauptgewinner gezogen wird. Der Glückliche darf dann im Kreis seiner Familie zu einer Partie "Quadro-Turtles" antreten.

Bewaffnet Euch mit den bisherigen VIDEO-GAMES-Ausgaben, kramt Euer Spielewissen zusammen und wagt Euch an den Zehnerpack Fragen.

Die Preise

Den Hauptpreis könnt Ihr nur gewinnen, wenn Ihr nicht nur die zehn Fragen in diesem Heft richtig beantwortet, sondern auch die zehn Knopfnüsse in der letzten Ausgabe und die zehn Puzzels in der nächsten VIDEO GAMES löst. Die Grübelei kann sich allerdings lohnen: Einer von Euch wird demnächst den original *Turtles*-Spielautomaten zu Hause stehen haben. Das 15000 Mark teure Gerät kommt direkt aus der Spielhalle und bietet vier Personen Platz für Schildkrötenrabatz.

Zusätzlich verlosen wir diesmal ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen sowie neun Konami-Module nach Wahl (für Game Boy, NES oder Super Nintendo). Um an diese Gewinne zu kommen, müßt Ihr "nur" die aktuellen zehn Fragen knacken. Viel Glück!

VIER TURTLES FÜR

Konsolisten aufgepaßt: Spieleinsider und eifrige VIDEO GAMES-Leser haben gute Chancen, einen waschechten Vier-Spieler-Turtles-Automaten zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit Konami verlosen wir das 15000 Mark teure Sammlerstück und viele andere tolle Preise.

Die Fragen

Anschließend folgt der zweite Zehnerpack Fragen. Diesmal dreht's sich nicht nur um die *Turtles*, sondern hauptsächlich um andere interessante Lizenzspiele.

Frage 1

Die Zeichentrickserie *Tiny Toons* dürft Ihr auf NES und Game Boy nachspielen. Wie heißen zwei der Helden?

- a) Plucky und Dizzy
- b) Babs und Schnaps
- c) Bonny und Bunny

Frage 2

Diese Spielszene stammt aus einem Super-Nintendo-Spiel nach einem bekannten Fantasy-Film. Welcher ist's?

- a) Robin Hood
- b) Hook
- c) Prince Valiant



Frage 3

Der Anarcho-Clan "Die Simpsons" hat schon mehrere Videospelauftritte hinter sich. Wie heißt der Clown, dem schon ein eigenes Modul gewidmet wurde?

- a) Itchy
- b) Krusty
- c) Bart

Unser Super-Duper-Hauptpreis: Der Turtles-Spielautomat, an dem bis zu vier Personen gleichzeitig antreten dürfen, um diesen 15000-Mark-Preis einzusacken, müßt Ihr allerdings alle dreißig Fragen (zehn in der letzten Ausgabe, diese zehn und zehn im nächsten Heft) richtig beantworten.

Frage 4

Die beiden Action-Streifen um den "Terminator" dienten als Grundlage für verschiedene Videospiele. Welcher Software-Entwickler bescherte uns die Mega-Drive-Umsetzung des ersten Kinohits?

- a) Virgin
- b) Konami
- c) Acclaim

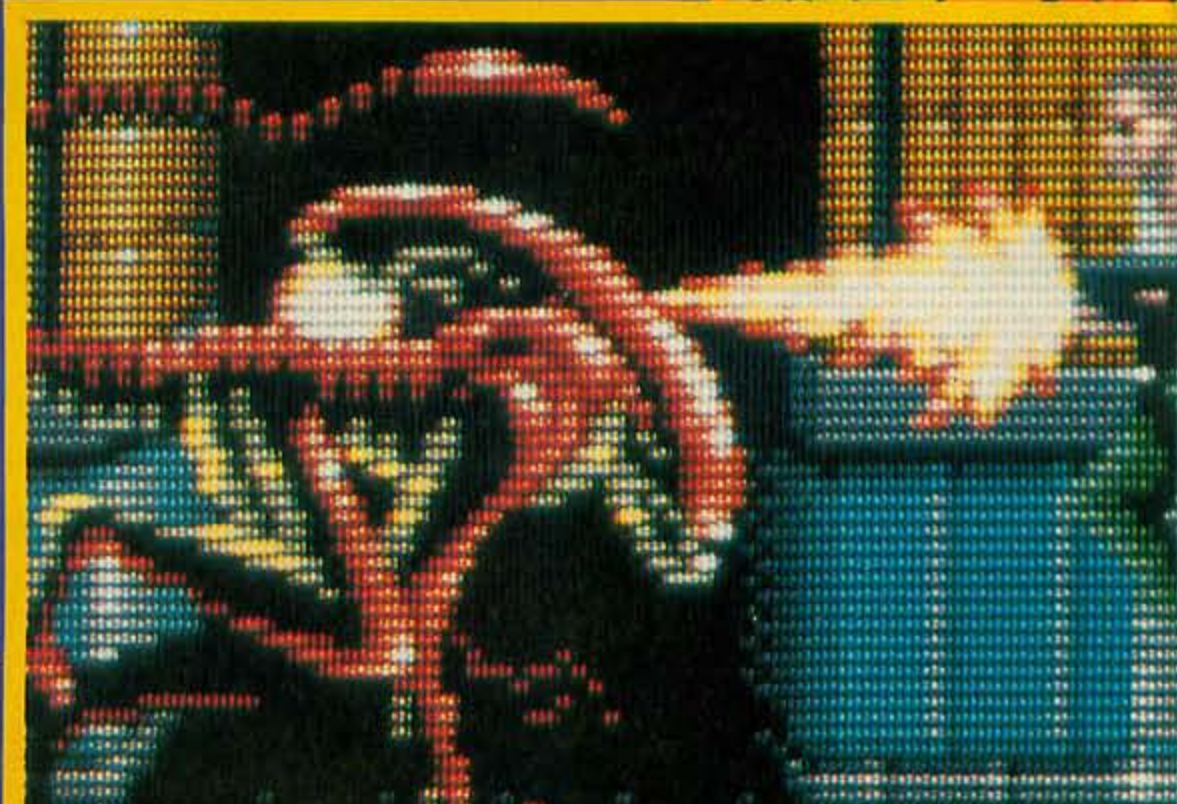
Frage 5

Auch Kollege "Batman" kämpft als Pixelheld gegen das Böse. Die offizielle Adaption von "Batman returns" sollte im Frühjahr '93 in Deutschland erscheinen. Bis dahin dürfen wir auf dem NES allerdings noch ein neues "Batman"-Spiel probieren. Wie heißt es?

- a) Batman 2
- b) Return of the Joker
- c) Catwoman's Daughter

Frage 6

Das abgebildete Sprite ist einem Action-Star nachempfunden. Wer ist's?



WETTBEWERB

TEIL 2

S WOHNZIMMER



- a) Bruce Willis
- b) Arnold Schwarzenegger
- c) Sigourney Weaver

Frage 7

Mit *Bucky O'Hare* trat ein mutiger Hase ins Rampenlicht der Spielewelt. Wir können allerdings nicht nur auf dem NES in die Haut des Power-Kaninchens schlüpfen. Auf welchem anderen Spielsystem dürft Ihr *Bucky O'Hare* schon jetzt spielen?

- a) Super Nintendo
- b) Game Boy
- c) Spielautomat

Frage 8

Ein bekanntes Fast-Food-Lokal steht im Mittelpunkt eines neuen Videospiele, das demnächst für verschiedene Systeme erscheint. Welche Restaurant-Kette ist gemeint?

- a) Mc Donalds
- b) Mr Wimpy
- c) Burger King

Frage 9

Apropos Fastfood: Vor Jahren gab's mal einen prominenten Spielautoma-

ten aus dem gleichen "Genre". Wie hieß der Klassiker? (Tip: Für den Game Boy gibt's eine "Luxus"-Variante).

- a) Burgerland
- b) Burger's Revenge
- c) Burgertime

Frage 10

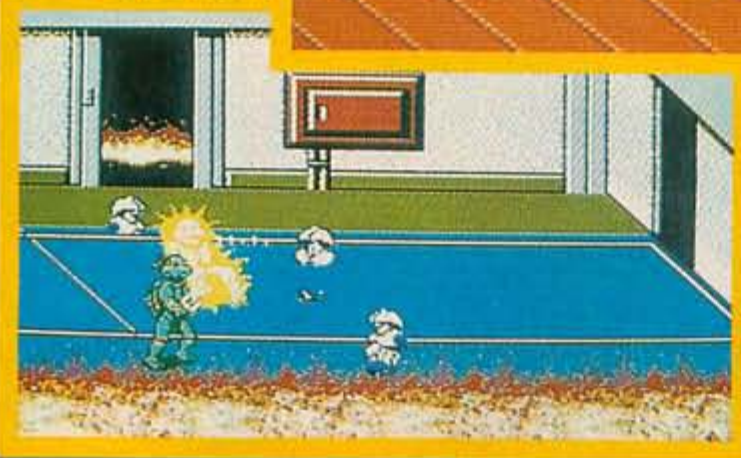
Und die für diesmal letzte Frage: Was mampft der tasmanische Teufel in *Taz-Mania*?

- a) Vanilla Icecream
- b) Fish'n'Chips
- c) Alles

Wenn Ihr die Antworten parat habt, dann schnappt Euch eine Postkarte und schreibt die hoffentlich richtigen Lösungsbuchstaben (also beispielsweise 1c, 2a, 3b, etc.) darauf. Wie immer, ist auch bei diesem Wettbewerb der Rechtsweg ausgeschlossen. Schickt die Postkarte bis spätestens zum 10. Januar an

Verlag Markt & Technik AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Kröten
8013 Haar Bel München

Wir wünschen Euch viel Glück.





American FOOTBALL

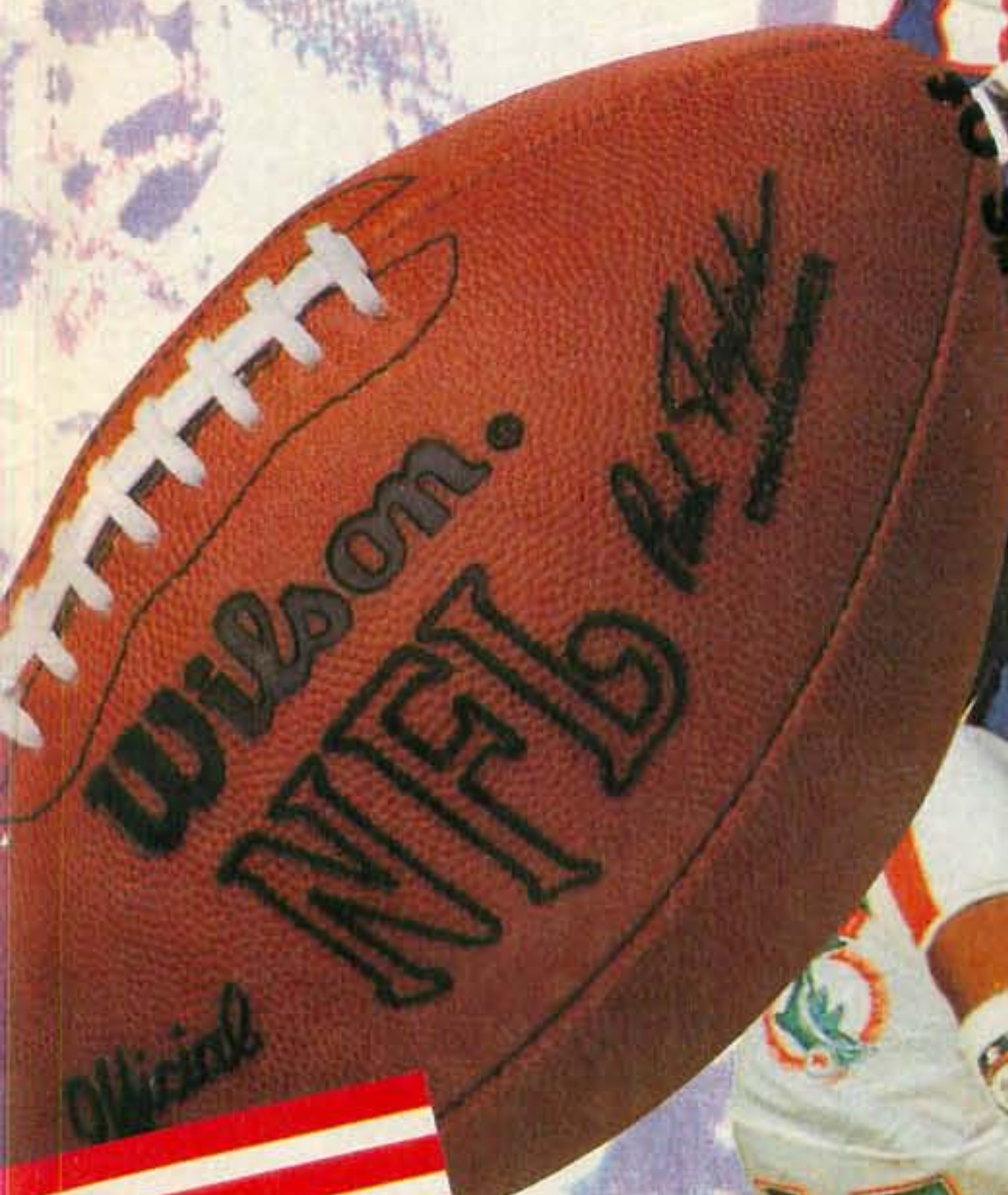
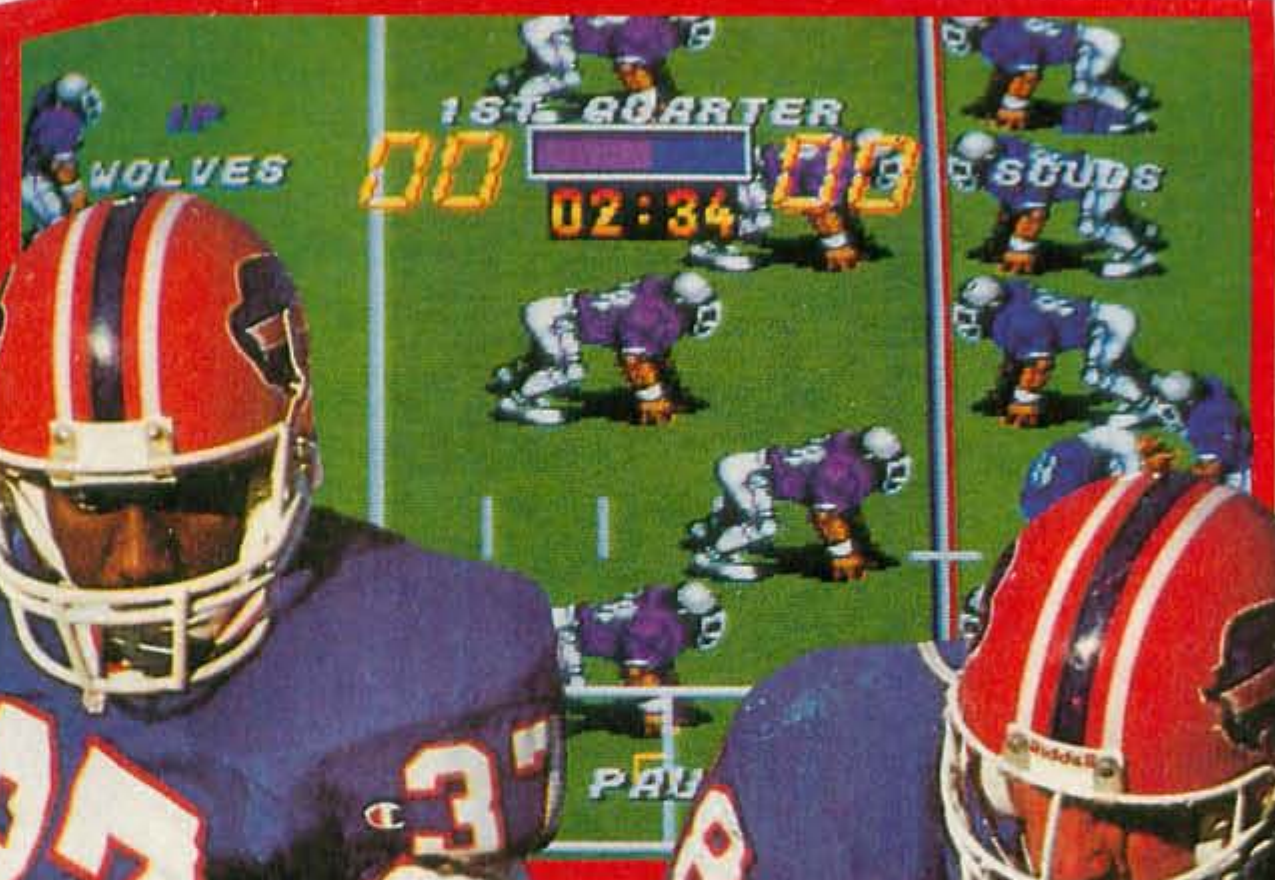
Touchdown und Quarterbacks, Superbowl, Cheerleaders und ein Ei: Dank regelmäßiger Football-Berichterstattung via Kabel und erfolgreicher Computer- und Videospieldumsetzungen erspielt sich American Football auch hierzulande eine treue Anhängerschaft.

Der neben Baseball beliebteste Sport der Amerikaner ist auch hierzulande kräftig am Boomen: War American Football vor ein paar Jahren nur Eingeweihten bekannt, entwickelt sich das Spiel mit dem "Ei" zum Renner. Jacken, T-Shirts und Mützen mit den Symbolen von berühmten NFL-Clubs sind nun auch in Hamburg, Köln und München in Mode. Der NFL-Ableger WLAFF (World League of American Football) lockt über 40000 Zuschauer zu den Heimspielen der Frankfurt Galaxy, zum American Bowl strömen jährlich

60000 Fans ins Berliner Olympiastadion. Zum wachsenden Interesse der Deutschen trägt auch das attraktive Umfeld der Veranstaltungen: Hübsche Cheerleaders und Hamburgerständen, Marchingbands, Discopartys und Souvenirverkäufen kamen mit dem Sport nach Deutschland. Das größte Plus ist aber die friedliche und enthusiastische Stimmung unter den Fans. Die "La Ola"-Welle wurde in amerikanischen Football-Arenen erfunden. Im Mittelpunkt steht aber der Sport, der eine einzigartige Mischung aus beinhardter Action und taktischen Feinheiten bietet.



1992





KEIN SPORT OHNE REGEL

◆ Ein Footballspiel dauert 60 Minuten und ist in Viertel (*Quarter*) unterteilt. Sieben Schiedsrichter wachen über das Spielfeld, das 100 Yards (zirka 91 Meter) und 53 Yards (50 Meter) breit ist. Begrenzt wird das Spielfeld von den Endzonen hinter denen das Tor steht. Die Mannschaften bestehen aus mindestens 22 Spielern, wobei 11 im Angriff (*Offense*) und 11 in der Abwehr (*Defense*) eingesetzt werden. Dazu kommen ein *Kicker/Punter* und die Auswechselspieler. Da beliebig oft gewechselt wird, bestehen NFL-Teams aus maximal 45 Spielern.

Das Spiel

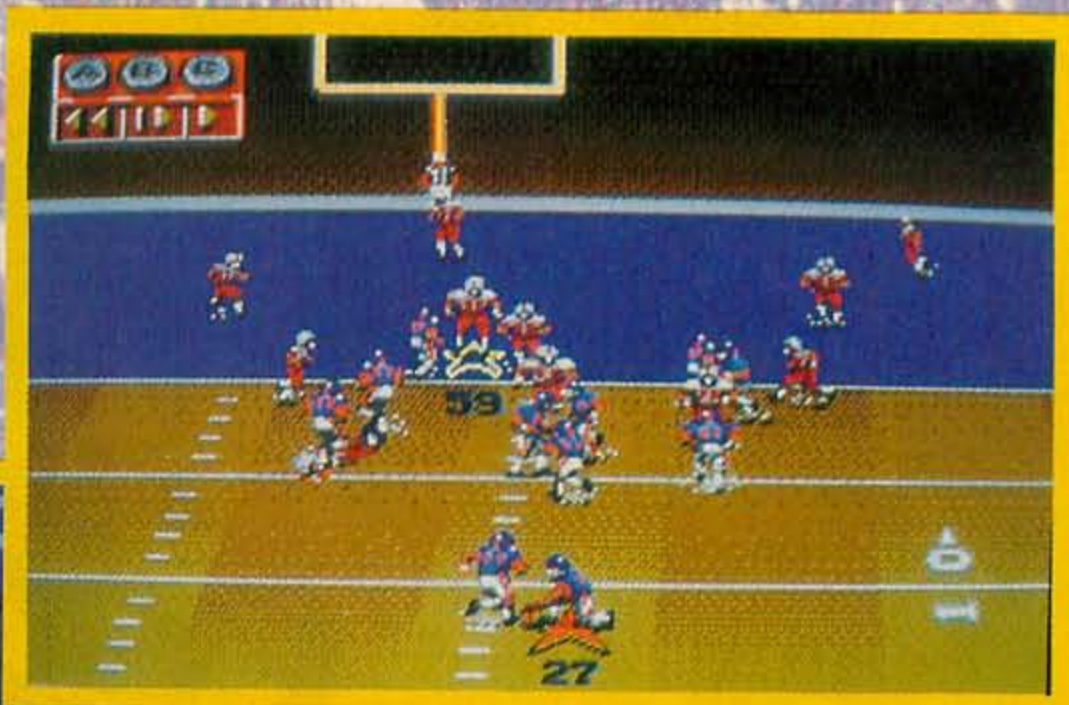
Nach dem Kickoff hat das ballführende Team 4 Versuche (*Downs*), um durch Passen oder Laufen 10 Yards Feldgewinn zu erzielen. Gelingt das, erhält es weitere vier *Downs*. Wenn der Feldgewinn weniger als 10 Yards beträgt, geht der Ballbesitz an das andere Team über. Daher wird, um dem Gegner eine schlechte Feldposition zu geben, nach drei mißglückten Versuchen gepuntet. Sobald ein Team den Ball in die gegnerische Endzone bringt, erzielt es einen **Touchdown**, der 6 Punkte wert ist. Danach gibt's zur Belohnung den **Extra-Kick** der einen weiteren Punkt ergibt. Wenn man nahe der Endzone ist, und nach drei Versuchen kein 1. *Down* erreicht hat, versucht man ein **Fieldgoal** (3 Punkte) zu erzielen. Die Entfernung für ein Fieldgoal beträgt etwa 20 bis 45 Yards, der NFL-Rekord liegt bei unglaublichen 65 Yards. Die letzte Art Punkte zu verbuchen ist ein **Safety**: Die Defense erhält 2 Punkte und Ballbesitz, wenn sie den ballführenden Spieler des Gegners in dessen Endzone zu Boden bringt oder einen Punt in die Endzone blockt.

FOOTBALL-MANIA

◆ Football-Spiele gibt es bereits seit der Erfindung des Videospiels: Die ersten Videospielhersteller Atari (mit dem VCS 2600 internationaler Marktführer), Mattel (IntelliVision) und CBS (ColecoVision) brachten jedoch keines ihrer Football-Spiele auf

den deutschen Markt. Da American Football Anfang der 80er Jahre hierzulande unbekannt war, erschien selbst Philips Football-Umsetzung (für die G7000-Konsole) als Rugby! In den USA bildeten Football- und Baseballspiele eines der beliebtesten Spiele-Genres. Neben dem erwähnten Rugby gingen hierzulande aber nur Umsetzungen für die Außenseiter-Konsolen Vectrex ("Blitz!") und Hamimex ("American Football") über den Ladentisch.

Gut fünf Jahre später waren auch die deutschen Nintendo-Besitzer nicht besser 'dran: Bis heute ist kein Football-Modul für Game Boy, NES oder Super Nintendo offiziell erschienen. Erst Sega versorgte mit "Great Football" (erschien zirka 1989 für das Master System) die Fans.



Fieldgoal für 3 Punkte: Nach dem Snap hält der Holder den Ball für den Kicker.



Sega

Mega-Drive-Besitzer haben eine große Auswahl an guten Football-Modulen. Sega selbst gab mit **Joe Montana Football**-Serie das Startzeichen. Joe Montana (nach Meinung vieler der besten Quarterback aller Zeiten) führte die San Francisco 49ers zu vier Superbowls in 8 Jahren. Der erste Teil seiner Modul-Annalen ist trotz seines Alters gut und wurde in der *VIDEO GAMES 2/91* mit 69% getestet. Inzwischen sind auch Umsetzungen für Master System und Game Gear erschienen. Den zweiten Teil (**Joe Montana's Sportstalk Football**) gibt's jedoch nur fürs Mega Drive: Spielerisch ist er etwas besser als der Vorgänger und bietet einen munter plappernden Kommentator, kompletten Ligamodus, sowie Editier- und Paßwortfunktion. Die unattraktive Seitenansicht, wenige Spielzüge und mangelnde Übersicht lassen das Modul aber ins Mittelfeld zurückfallen — wir gaben in *VIDEO GAMES 8/92* noch 58%. Der dritte und bislang letzte Teil der Serie wird auf 12 MBit mit verbesserter Optik auftrumpfen — eine CD-Version ist geplant. Auch Electronic Arts' **John Madden Football** verläßt sich auf einen prominenten Taufpaten: Madden war einer der erfolgreichsten NFL-Trainer und gewann mit den Oakland Raiders (den jetzigen

Beim Punt schießt der Punter den Ball aus der Hand (unten)





LA Raiders) zweimal den Superbowl. Heute ist er Fernsehkommentator. Das erste John Madden Football erschien in Deutschland knapp nach Joe Montana 1, übertrifft es aber in allen Belangen. Hier hat wirklich ein Profi bei der Entwicklung mitgewirkt: Viele Formationen, noch mehr Spielzüge, realistische Animation und toller Sound heben dieses Modul in

die Spitzenklasse. Zu jedem der 16 Teams gibt es persönliche Spielerstatistiken, die bis auf die Rückennummern mit den Daten der Saison 1990 übereinstimmen. **John Madden 92** war gar noch eine Spur besser: Alle 28 Teams der NFL glänzten mit aktualisierter Statistik, und durften sich über Zeitlupe und neuen Spielzügen freuen. Außerdem erkannten Insider in den Sprites nun die Charakteristiken ihrer Stars. Als Gag kommt außerdem ein Krankenwagen auf das Feld, der verletzte Spieler abtransportiert. Kann Gutes noch besser werden? Momentan werkelt Electronic Arts am



dritten Teil... **Mike Ditka Power Football** ist nach dem Chefcoach der Chicago Bears benannt und kommt aus dem Hause Accolade/Ballistic. Auch Mike Ditka bietet Ligamodus und verschiedene Perspektiven bei Fieldgoal und Kickoff-Situationen.

Ach, Ja: Der oben erwähnte Oldie **Great Football** für das Master System ist nur Sammlern zu empfehlen.

Defense

Position	Erklärung
Defensive Line	Spielen gegen die <i>Offensive Line</i> . Greifen <i>QB</i> an oder blocken <i>RB</i> .
Linebacker	Spielen hinter der <i>Defensive Line</i> und haben die gleichen Aufgaben, sichern zusätzlich gegen Kurzpässe.
Secondary	Hinterfeldverteidigung, bestehend aus <i>Safeties</i> und <i>Cornerbacks</i> , sichert gegen Pässe oder durchgebrochene <i>RBs</i> .
Special Teams	Kommen nur bei <i>Kickoffs</i> , <i>Fieldgoal</i> - oder <i>Puntsituationen</i> auf den Platz: Kicker schießt den <i>Kickoff</i> (Anstoß) und die <i>Fieldgoals</i> .
Punter	...schießt die <i>Punts</i> . Wenn die <i>Offense</i> nach drei Versuchen kein 1. <i>Down</i> erreicht hat, und die Entfernung für ein <i>Fieldgoal</i> zu groß ist, kommt die <i>Punting-Unit</i> auf das Feld. Der <i>Punter</i> schießt dabei den Ball aus der Hand möglichst weit in die gegnerische Hälfte.
Returner	Bei <i>Punt</i> oder <i>Kickoff</i> versucht ein Spieler den Ball zu fangen und möglichst weit zurückzutragen.

Offense

Position	Abkürzung	Erklärung
Quarterback	QB	Der Spielmacher sagt die Spielzüge (<i>Playcalls</i>) an, paßt, übergibt oder läuft selbst mit dem Ball
Runningback	RB	Das Arbeitstier: Läuft mit dem Ball und muß daher schnell und robust sein (<i>Running plays</i>).
Offensive Line	—	...besteht aus mindestens fünf <i>Linemen</i> , die den <i>QB</i> schützen und Laufwege (frei)blocken. NFL-Linemen wiegen über 130Kg. Der Mittelspieler(<i>Center</i>) übergibt beim Anspiel(<i>Snap</i>) den Ball dem <i>QB</i>
Wide Receiver	WR	Schnelle Paßempfänger (<i>Passing plays</i>)
Tight End	TE	Zusätzliche, meist große Blocker. <i>TE</i> dürfen wie <i>WR</i> und <i>RB</i> auch Bälle fangen.

TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE-Sonic the Hedgehog 2, Gods, Jennifer Capriati, Gods, Galahad, Powermonger, Gemfire, LHX Attack Chopper, Talmits Adventure, World of Illusion, Gadget Twins, King Salmon, Pigskin, Tale Spin, Black Crypt, B-Bomb, MC-Kids, Chakan, Real Deal Boxing, Amazing Tennis, Young Indiana Jones, u.v.m.

VIELE SPIELE MIT ZUSÄTZLICH DEUTSCHER ANLEITUNG!

SUPER FAMICOM - NCAA Basketball, Soulblazer, Faceball 2000, Super Double Dragon, Goal, Hit the Ice, Jojees Odyssey, Super Star Wars, Mystical Quest, Out of this World, Royal Conquest, Gun Force, Mysterie Cricle, Road Runner, Alien vs. Predator, Top Racer 2, Video Kids, Power Athlet, Oger Battle, NBA Basketball, u.v.m.

Immer die neuesten Hits!**VIELE SPIELE MIT ZUSÄTZLICH DEUTSCHER ANLEITUNG!**

GAME GEAR - Aktuelle Neuheiten u. Sonderangebote!

PC-ENGINE-DUO-Grundgerät = Grundgerät Turbo-Grafik 16 Bit + Super CD-ROM + 5 tolle Spiele (Gates of Thunder, Bonks Adventure, Bonks Revange, Ninja Spirit, Y's Book 1+2) zum genialen Weihnachtspreis von nur 799,- DM. Tolle Spiele zu supergünstigen Preisen.

VIELE SPIELE MIT ZUSÄTZLICH DEUTSCHER ANLEITUNG!

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



Nintendo

In Deutschland wurde bislang nicht ein einziger Football-Modul für Game Boy, NES oder Super Nintendo veröffentlicht. Das ansprechende **Tecmo Bowl** (Game Boy) kam zumindest über Import in den Handel. Super-Nintendo-Importe gibt's ebenfalls: Imagineers **Pro Football** ist guter Durchschnitt, die etwas enttäuschende John-Madden-Fassung gibt's auch bald offiziell. Trotzdem lohnt sich der Kauf des Moduls, da es alle 28 Teams, über 100 Spielzüge und als Bonbon verschiedene Zoomperspektiven bei Zeitlupen bietet.

Da Umsetzungen des Themas von allen namhaften Herstellern (z.B. Konami, Nintendo, Acclaim und Capcom) angekündigt sind, dürften die Zeiten ohne "offizielles" Football für Super-Nintendo-Spieler bald vorbei sein.

Rest der Welt

Die PC-Engine ist mit der Umsetzung des Cinemaware-Klassikers von **TV Sports Football** gut bedient, Ataris Lynx kommt bald in den Genuß von **NFL Football**

(Test in dieser Ausgabe) und auch das Neo Geo hat mit **Football Frenzy** ein heißes Eisen im Modulschacht: Obwohl Football Frenzy mit knackig-rockiger Musik und mit toller Digi-Stimme ausgestattet ist, kommt neben der Action der Simulationsaspekt etwas zu kurz. Football-Puristen mag's nerven, alle anderen haben trotzdem (und trotz mangelnder Übersicht und vereinfachten Regeln) ihren Spaß.

Roboterkampf

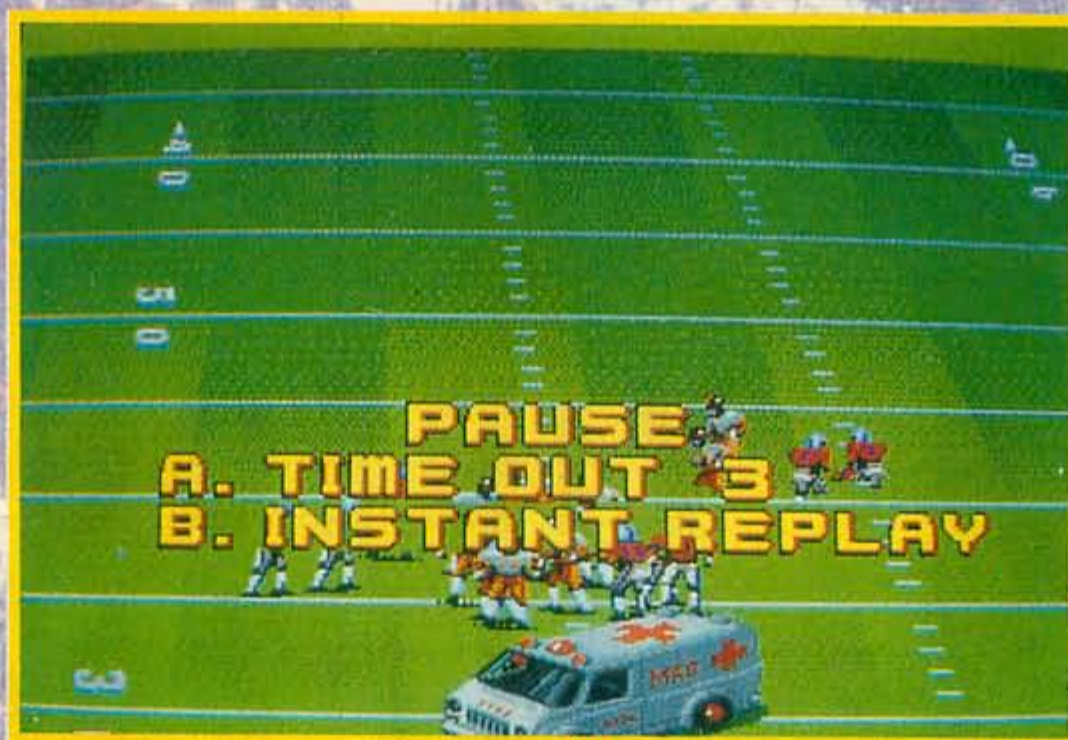
Im Atari-Spielautomat **Cyberball** stehen statt Menschen Roboter auf einem Football-Feld der nahen Zukunft. Wie bei Football Frenzy (das als Neo-Geo-Modul je ebenfalls für die Spielhalle konzipiert wurde) lautet die Devise: wenig Regeln, dafür viel Action. Umsetzungen sind sowohl für das Mega Drive, als auch für das Lynx erhältlich. Die Sega-Fassung ist aber grafisch sehr schlicht, was daran liegt, daß Cyberball eines der ersten Mega Drive Module überhaupt war. Die Lynx-Version gefällt da wesentlich besser.

Exoten

Spiel	System	Hersteller	Besonderheiten	Wertung
TV Sports Football	PC Engine	Cinemaware/Hudson	k.A.	nicht getestet
Football Frenzy	Neo-Geo	SNK	8 Teams, Halbzeitshow mit Cheerleaders und Maskottchen	durchschnittlich
Cyberball	Lynx/Mega Drive	Atari/Sega	Roboter spielen Football	nicht getestet



Bei John Madden '93 könnt Ihr Traditionsteams spielen



Football ist ein harter Sport: Dieser Spielzug führt direkt ins Krankenhaus.

Ein Touchdown ergibt 6 Punkte (Joe Montana 1)

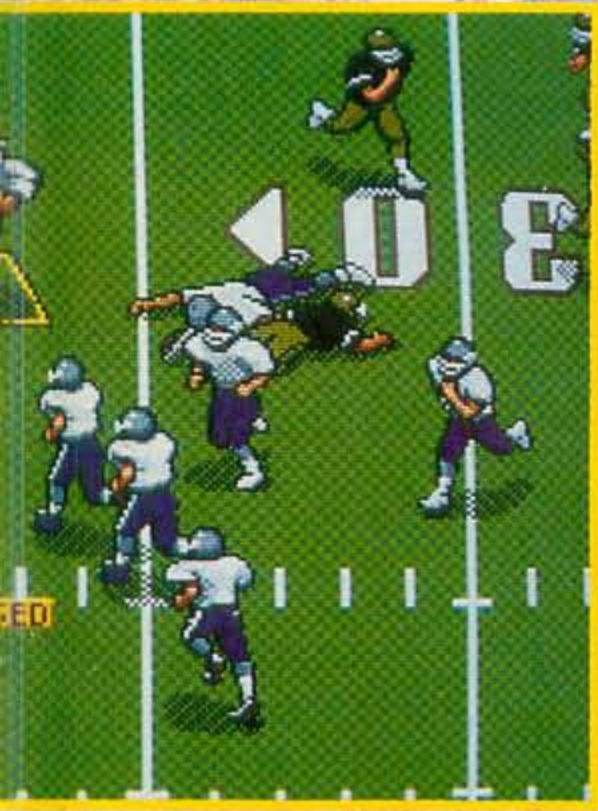


Der Runningback läuft mit dem Ball



16-Bit-Football

Spiel	System	Hersteller	Besonderheiten	Wertung
John Madden 92	Mega Drive	EA	Playoffs mit Paßwort, 28 Teams, Zeitlupe, QB-Austausch, Schiedsrichterüberstimmung, Teammatefunktion	81%
John Madden Football	Mega Drive	EA	Playoffs mit Paßwort, 16 Teams, Trickplays	nicht getestet
John Madden Football	Super Nintendo	EA	28 Teams, Zeitlupe mit verschiedenen Zoomeffekten	nicht getestet
Joe Montana Football	Mega Drive	Sega	k.A.	69%
Joe Montana Football 2	Mega Drive	Sega	Ligamodus und Playoffs mit Paßwort, Kommentator, Editiermodus	58%
Mike Ditka Power Football	MD	Ballistic	Liga- und Playoffs, Sondergrafiken bei Kick-Plays	nicht getestet



Ein Huddle ist eine Playcall-Besprechung auf dem Feld

Wichtige Begriffe

Audible	kurzfristige Playcalländerung durch den QB
Fumble	Fallenlassen des Balles durch Offense-Spieler
Huddle	Besprechung des nächsten Playcalls auf dem Feld
Interception	Abfangen eines Passes durch die Defense
NFL	National Football League als APFA 1920 gegründet. Fusionierte 1966 mit der 1959 gegründeten AFL. Die NFL ist die US-Profiliga und besteht aus National und American Conference, die in je 3 Gruppen aufgeteilt sind. Insgesamt spielen in der NFL 28 Teams
Sack	Tackling des ballführenden QB durch die Defense
Super Bowl	Endspiel der Playoff-Sieger von AFC und NFC. Höchster Titel im American Football. Rekordsieger: Pittsburgh Steelers und San Francisco 49ers mit je vier Super-Bowl-Gewinnen.
Touchback	Automatisches 1. Down auf der eigenen 20 Yardlinie, wenn ein Punt oder ein Kickoff in der Endzone landen und auf einen Return verzichtet wird
Tackles	Als Tackles werden alle Angriffe auf einen ballführenden Spieler bezeichnet.
Turnovers	Interceptions und an den Gegner verlorene Fumbles werden in der Statistik unter Turnovers geführt

Football in Deutschland

Am besten erlebt man Football bei Bundesligaspielen live. Clubs die in unteren Klassen spielen, gibt's auch schon fast überall. Da die Worldleague, und damit die Frankfurt Galaxy, für ein Jahr ausgesetzt ist, entfällt leider diese einmalige Möglichkeit, in Deutschland Profis spielen zu sehen. Spektakuläre Szenen aus NFL- und College-League kann man jede Woche im Sportkanal bewundern, der Kabel-Konkurrent Premiere zeigt ebenfalls ein NFL-Magazin. Wer Lust hat, selbst aktiv zu werden, wendet sich an den deutschen Football-Dachverband. **INGO ZABOROWSKI**

Hier die Adresse:
American Football Verband
Deutschland e.V.
Auf dem Brahm 19
5600 Wuppertal

8-Bit-Football

Spiel	System	Hersteller	Besonderheiten	Wertung
Tecmo Bowl	Game Boy	Tecmo	2-Spieler-Modus	nicht getestet
NFL Football	Lynx	Atari	offizielle Teamnamen und Logos	nicht getestet
Joe Montana Football	Game Gear/ Master System	Sega	2-Spieler-Modus, Animationsshow in Halbzeit und nach Spielende	nicht getestet



MEGA-SPIELE-VERSAND

Mega Angebot

Aquatic Games US 95,-

Super Nes Angebot

Street Fighter II US 139,-

Inh. Frank Thoma
Waldweg 9
2085 Quickborn-Heide

Super Nintendo + Game Boy sind eingetragene
Warenzeichen der Nintendo of America Jnc.
Mega Drive + Game Gear sind eingetragene Waren-
zeichen der Sega Enterprises Ltd.

Game Gear

Chuck Rock	US	63,-
Prince of Persia	US	68,-
Tazmania	US	68,-
Super Smash TV	US	73,-
Crystal Warrior	US	76,-
Super Monaco GP II	US	63,-

Game Boy

Tom + Jerry	US	65,-
Swamp Thing	US	64,-
WWT Super Stars 2	US	65,-
Dr. Franken	US	68,-
Ninja Taro	US	71,-
Rocky + Bullwinkle	US	68,-

Mega Drive

Tazmania	US	99,-
Galahad	US	109,-
Predator 2	US	109,-
Kid Chameleon	US	109,-
Chakan	US	a.A.
Terminator	US	109,-
Alien 3	US	109,-
Greendog	US	99,-
Lemmings	US	109,-
NHLPA Hockey 93	US	109,-
Chuck Rock	DT	109,-
Super Wrestle Mania	US	109,-
Wonderboy 5	US	119,-
Aerial little Mermaid	US	a.A.
Desert Strike	US	109,-
Arch Rivals	US	99,-
LHX AHack Copper	US	a.A.
Super Smash TV	US	109,-
Rampart	US	119,-
Football '93	US	119,-
Sonic 2	US	a.A.

Mega Drive

Thunder Force 3	DT	99,-
Streets off Rage 2	US	a.A.
Cyber Cop	US	119,-
Dungeons + Dragons	US	129,-
Phantasy Star II	DT	99,-
Phantasy Star III	DT	99,-
Gem Fire	US	129,-
Superman	US	a.A.
Action Replay	US	139,-

Super Nes

Lemmings	DT	139,-
Faceball 2000	US	119,-
F1 Roc	US	119,-
Pict Raiser	US	109,-
Parodius	J	129,-
Addams Family	US	119,-
Drakken	US	119,-
Magic Sword	US	139,-

Super Nes

Turtle in Time	DT	139,-
Chessmaster	US	99,-
Soul Blazer	US	129,-
Strike Gunner	US	119,-
Rampart	US	129,-
Pilotwings	US	109,-
Super Battle Tank	US	119,-
Home Alone	US	109,-
Joe + Mac	US	119,-
Robocop 3	US	129,-
Amazing Tennis	US	119,-
Super Double Dragon	US	129,-
Super Wrestle Mania	US	119,-
Super Probotector	US	129,-
Axelay	US	139,-
Castlerania IV	US	129,-
Barts Nightmare	US	129,-
Sim City	US	109,-
Dino City	US	119,-
Action Replay	US	139,-

... und vieles mehr, auf Anfrage
Lieferung zzgl. Verpackung, Porto per Nachnahme

NEU

von Mo. bis Fr.

04106

6.00 - 17.00 Uhr

75962

von Mo. bis Fr.

04106

17.30 - 21.00 Uhr

Sa. 9.00 - 18.00 Uhr

78120

NEU

Neu auf VHS: Akira ist das aufwendigste Zeichentrickspektakel der japanischen Filmgeschichte. Die Robo-Söldnerin Ariel (kleines Bild links unten) kennen jedoch bisher nur die japanischen Fans.



Die Filmstars des 21. Jahrhunderts kommen aus Japan: Nach Akira warten weitere Zeichentrickhelden auf den Sprung in die deutschen Wohnzimmer. Was sich sonst noch auf Eurem Bildschirm und in der Spielhalle tut, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.



FILM

Anime: Endzeit in Bonbonfarben

Manga sind der Stoff, aus dem Eure Videospielden sind. In Japan gibt's die eifrigsten Comic-Leser und die perfekten Zeichentrickfilme. Hierzulande kennt man gerade noch Heidi, Captain Future und Kimba den weißen Löwen — nur Insider wissen, daß in japanischen Trickfilmen die kulturelle Endzeit längst angebrochen ist. Drei Meter hohe Muskelhelden reißen sich gegenseitig das Herz aus dem Leib, schmelzen Hochhäuser und schlafen mit Spinnenfrauen. In Japan nennen sich die Zeichentrickfilme

INHALT

Anime: Endzeit in Bonbonfarben Action-Zeichentrick aus Japan	146
Future World Spielhallen der Zukunft	150
High-End für Auge und Ohr Neue Hardware kurz vorgestellt	152

Anime, die noch beliebteren Comics Manga. Zusammen werfen Manga und Anime dort mehr verkaufsträchtige Lizenzhelden ab als die amerikanische Filmindustrie.

Wer vor einem Jahrzehnt seinen Italienurlaub vor dem Fernseher verbrachte, kennt die Vorläufer der spektakulären Japano-Filme — ein gewisser **Captain Harlock** war bei unseren Nachbarn schon damals ein Star. In Deutschland sah man zu dieser

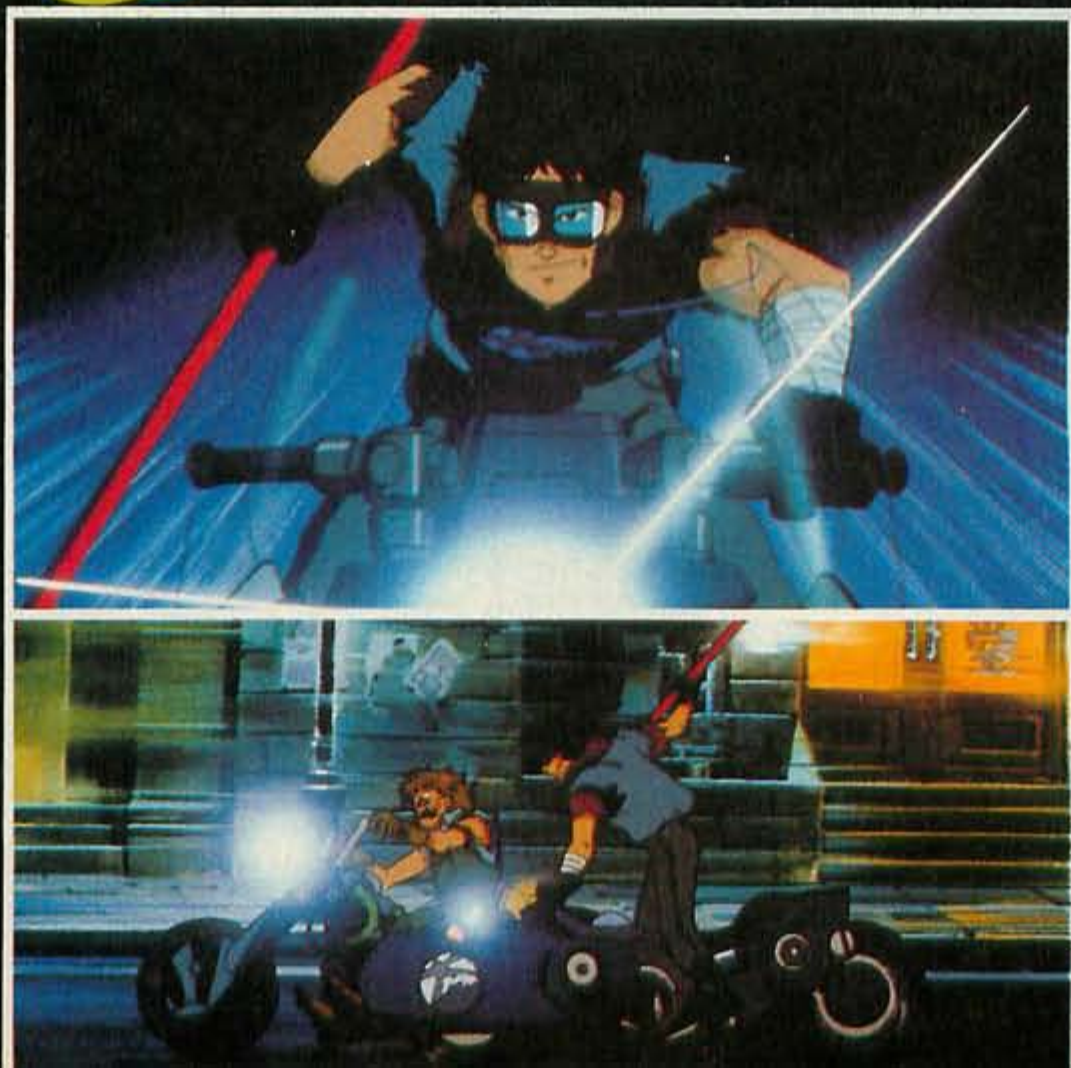
Zeit Heidi, Pinocchio und Sindbad, die als typisch japanischer Zeichentrick galten, obwohl sie speziell für den westlichen Markt produziert waren. Von den in Japan beliebten Science-fiction- und Fantasy-Serien kam nur der biedere Captain Future nach Deutschland.

Auch in deutschen Kinos zeigt sich kaum ein Anime: Der abendfüllende Japano-Film **Akira** erregte vor einem Jahr zwar das Aufsehen der Presse,



Media

flopte jedoch an den Kinokassen. Der Mediengigant Warner brachte den zweistündigen Action-Schinken nun im zweiten Anlauf auf den Videomarkt. Wer einen VHS-Rekorder und einen großen Bildschirm besitzt, sollte sich die Inspirationsquelle für massig Videospiele (die *Last-Resort*-Grafiker pinselten z.B. einige Optiken 1:1 ab) nicht entgehen lassen. Von Akira abgesehen, haben Japano-Fans wenig Grund, sich einen VHS- oder Laser-Disc-Rekorder anzuschaffen: Weitere Übersetzungen in Japan populärer Anime-Serien sind nicht geplant, amerikanisch produzierte Billig-Zeichentrickfilme (z.B. die dämliche Mario-Verfilmung) bergen für

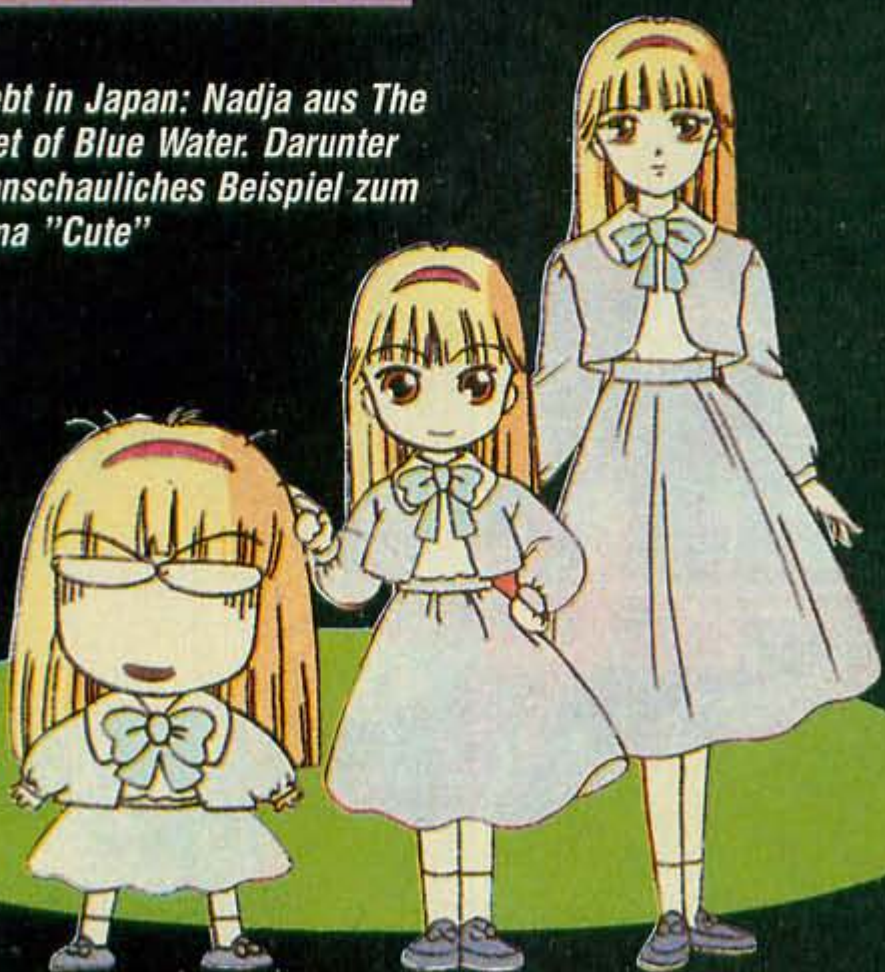


die deutschen Programmdirektoren scheinbar weniger Risiko. Dabei ist offensichtlich, daß die Nintendo-Manie auch anderen, typisch japanischen Formen der Unterhaltung den Weg ebnet. In Amerika und England leisteten finanzkräftige Freaks die Vorarbeit: Rob Woodhead und Roe Adams, die als Erfinder der Rollenspielserie **Wizardry** auch in Japan gefeiert wurden, gründeten 1990 AnimEigo, um japanische Zeichentrickfilme für den amerikanischen Markt zu adaptieren. Seit diesem Jahr wächst die Anime-Fangemeinde in den USA: AnimEigo stattet bisher das High-Tech-Kriegsspektakel **Madox** und den actionrei-

Heide und Co. im Weltraum:
Eine gewisse Ähnlichkeit
verbindet alle Anime-Helden

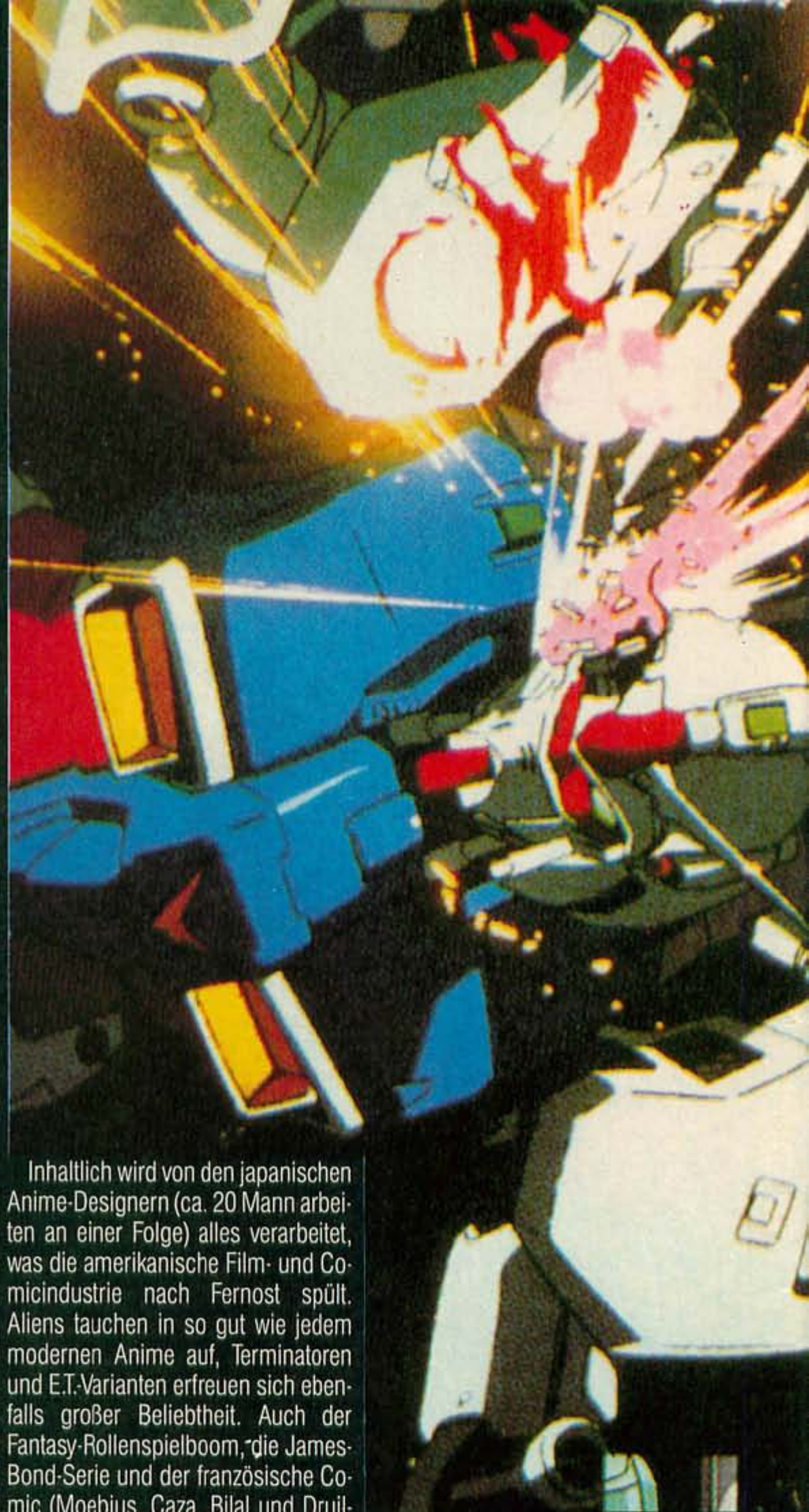


Beliebt in Japan: Nadja aus The Secret of Blue Water. Darunter ein anschauliches Beispiel zum Thema "Cute"



chen Abenteuer-Film **Riding Bean** mit kompetenten englischen Untertiteln aus, von der Konkurrenzfirma The Ranma Project kamen u.a. **Ranma 1/2**, **Urusai Yatsura** und die Kult-Serie **The Secret of Blue Water**. Seit Sommer dieses Jahres sind außerdem NTSC-Versionen der Robotermetzeleien **Bubble Gum Crisis/Bubble Gum Crash** sowie die ersten Crisis-Folgen auch auf PAL-Format erhältlich. AnimEigo sucht momentan einen Vertrieb in England, wo bereits der Medienkonzern Island World im Geschäft ist: Bisher vertrieb Island die in Amerika übersetzten VHS-Versionen von Akira, dem Endzeit-Karate-Schocker **Fist of the North Star** (in England ab 18 freigegeben), des Fantasy-Streifens **3 X 3 Eyes** und des Action-Klamauks **Dominion**. Island plant nun, direkt mit japanischen Herstellern zu verhandeln und eigene Übersetzungen auf den europäischen Markt zu bringen.

Worum geht's in den erwähnten Anima-Filmen? Das **Dirty Pair** (in Europa ebenfalls über Island World) sind zwei smarte Weltraumfreibeuterinnen, die in ihrem aktuellen Pilotfilm knapp zwei Stunden lang zwischen Laser-Feuer und schleimigen Mutanten, Mega-Explosionen und Implosionen in Zeitlupe herumturnen. Im Endzeit-Thriller **Appleseed** treten Superhelden im Nadelstreifenanzug gegen Horrormutationen an. Viel Sex und Gewalt wurde jedoch schon für die amerikanische Version herausgeschnippselt. Ein ähnliches Schicksal droht **Legend of the Overfiend**. Nach empfindlichen Kürzungen für den US-Markt rechnen Insider mit weiteren Schnitten, um den Sex & Horror-Schocker für den englischen Markt akzeptabel zu machen.



Inhaltlich wird von den japanischen Anime-Designern (ca. 20 Mann arbeiten an einer Folge) alles verarbeitet, was die amerikanische Film- und Comicindustrie nach Fernost spült. Aliens tauchen in so gut wie jedem modernen Anime auf, Terminatoren und E.T.-Varianten erfreuen sich ebenfalls großer Beliebtheit. Auch der Fantasy-Rollenspielboom, die James-Bond-Serie und der französische Comic (Moebius, Caza, Bilal und Drillet) haben bei japanischen Kreativen einen starken Eindruck hinterlassen. Wer ein gutes Auge hat, erkennt außerdem Zitate aus Robocop und den australischen Mad-Max-Filmen, Huldigungen an Terry Gilliam und die Monty Pythons. Daneben ist die Atomexplosion (mit der viele Filme beginnen oder enden) obligatorisch — an der Endphase des Zweiten Weltkriegs verdaut die japanische Popkultur bis heute. Ein weiteres "typisch japanisches" Element sind die knochenbrechenden Kampfsportszene sowie der "Cutie"-Charakter, der den putzigen Side-Kick amerikanischer Filme ersetzt. Sowohl die Helden als auch die Bösewichte haben Begleiter, die meist für die Späße, seltener auch für die Rettung in letzter Sekunde zuständig sind. "Cutie" sind auch die zahllosen Anime-Mädels, die als Heldinnen oder Komparsen in Schuluniform oder zumindest in weißem Hemd auftauchen.

Akira

Mit über 10 000 000 Mark ist Katsuhiro Otomos **Akira** der teuerste Zeichentrickfilm, der jemals in Japan produziert wurde; gleichzeitig ist der im futuristischen Neo Tokyo angesiedelte Science fiction der erste Anime, der es in die deutschen Kinos schaffte. Vor einem Monat kam auch die VHS-Version auf den hiesigen Markt.

Der Film basiert auf der gleichnamigen Manga-Serie, die Otomo auf über tausend Seiten anlegte. Otomo ist Autor und Texter des Akira-Zyklus; auch bei der Entstehung des Spielfilms nahm er die wichtigsten Aufgaben (Buch und Regie) in die eigenen Hände. Für die Verfilmung wurde der Comic auf gut zwei Stunden zusammengefasst — mehr, als sich die meisten amerikanischen Filmemacher herausnehmen. Akira erschien in Japan als Kino-Version und auf Laserdisc, Ton und Musik sind Dolby-



Surround-codiert. Um eine größtmögliche Brillanz zu erreichen, wurde er als 70-mm-Film abgedreht; über 2000 Einstellungen und gut 150 000 Einzelbilder sorgen für realitätsnahe Bewegungsabläufe und einen bombastischen Gesamteindruck. Auch die Verwendung von 327 verschiedenen Farben und einer neuen Synchronisationstechnik entsprang Otomos Streben nach Realismus. Klar, daß viele Szenen ohne Computereinsatz nicht möglich gewesen wären.

Akira ist Nonstop-Action: "Weil der Film in einen Rahmen von zwei Stunden passen mußte, war es wichtig, beim Schnitt zwischen den Szenen keine Zeit zu verlieren. Im Comic hat

man größere Freiheit abzuschweifen — ein Film verliert dadurch an Klarheit und Schärfe" (K. Otomo). Doch schon die Vorlage ist "schneller" und actionreicher als europäische Comic-Fans gewohnt sind: Sie beginnt mit einer Mega-Explosion und endet mit der erneuten Zerstörung Neo Tokyos in einer gewaltigen Flutwelle und der Entstehung eines neuen Universums. Dazwischen verschwindet die Geschichte um den übersinnlich begabten Tetsuo, seinem Freund Kaneda und der Untergrundkämpferin Kay in Laser-Gefechten und PSI-Schlachten, Motorrad-Crashes und Massenpanik. Trotz des Übergewichts an Action und Gewalt ist die Story von Akira komplex bis verworren — wir sparen uns eine Zusammenfassung und raten Euch zum Besuch der Videothek (je nachdem wie das "Akira" läuft).

Anime und Videospiele

Ebenso wie in Europa und Amerika bekannte Kinofilme schnell zu Spielen werden, dürfen sich auch japanische



Inspirierte zahllose Videospiele: Katsuhiro Otomos Akira

Vom Zeichentrick zum Videospiele

Name	Inhalt	Umsetzung
Fist of the North Star	Ultrahartes Actionspektakel zwischen Bruce Lee, Akira und Mad Max. Epische Massenschlachten, knochenharte Zweikämpfe — wer auf Gewalt steht, sollte sich die englische Version besorgen.	Unter dem Namen "Last Battle" warf der englische Spielehersteller Elite vor ein paar Jahren eine Homecomputer-Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten auf den Markt. Die öde Actionprügelei basierte wiederum auf Fist of The Northstar, wurde dem Vorbild aber in keiner Weise gerecht.
Wizadry	Hier war die Spieleindustrie schneller: Wizadry basiert auf dem klassischen Computerrollenspiel gleichen Namens und bietet typische "Schwerter & Zauberei"-Fantasy. Der Zeichentrickfilm ist jedoch brutaler als die jugendfreie Vorlage.	Erst nachdem die Nintendo-Umsetzungen (für NES und Game Boy) bei den Fantasy-verliebten Japaner gut ankamen, wurde die Wizadry-Zeichentrickserie produziert. Die ersten Teile des Rollenspiels erschienen für Apple-Computer, die neueste Folge gibt's auch für den High-End-PC.
Gunhead	Gibt's nicht als Anime, sondern als Real-Science-Fiction-Film: Riesige Kampfroboter prügeln sich die Stahlrüben weich. Billig, aber unterhaltsam.	Das gleichnamige Videospiele gehört bis heute zu den besten Ballereien für NECs PC-Engine.
Record of Lodoss War	Klassisches D&D-Fantasy-Anime: Schwerter, Gnome und Zauberei	In Japan gibt's auch ein populäres Rollenspiel für PCs der 9801- und X68000-Familie. Eine Umsetzung auf andere Systeme (und Märkte) ist nicht geplant.
Mario/Captain N	Die Zeichentrickserie um den Videospiele-Helden Mario entstand nach den Videospielebestellern, wurde in Amerika produziert und ist grafisch und inhaltlich belanglos-blöd. Captain N (wie Marios Abenteuer regelmäßig auf RTL) bietet eine Mischung aus billigem Zeichentrick und jämmerlichen Realfilmsequenzen	Müssen wir zu den Mario-Spielen noch etwas sagen?
The Secret of Blue Water	Das Anime um die dunkelhäutige Schönheit Nadja gehört in Japan zu den absoluten Top-Sellern: Geschmacksneutrale Abenteuer mit einem Schuß Science Fantasy und einem Hauch keimfreier Kindfrauenerotik.	Neben einer erfolgreichen Computerspielumsetzung, gibt's in Japan auch ein Action-Rollenspiel für das Mega Drive. Selbst mutige Importeure holten das Sega-Spiel jedoch nicht nach Deutschland.
Gundam F 91	Gundam ist eine in Japan extrem erfolgreiche Anime-Serie um Kämpfer in riesigen Roboterrüstungen	Der Spielzeuggigant Bandai (gehört in Japan zu den großen Anime-Förderern) produzierte Gundam F 91 für das Super Nintendo: Ein seltsames Ballerspiel mit japanischen Bildschirmtexten, einigen Zwischensequenzen und netter Grafik. Spielerisch gehört's jedoch nicht zur Modul-Elite.
Mamono Hunter Yohko	Schwerter und Zauberei: Fantasy-Abenteuer um eine langbeinige Schönheit	In Deutschland unter dem Namen Hunter Yoko als Mega-Drive-Import erschienen
Magical Turbo Hat Adventure	der Name ist Programm: Actionreiche High-Tech-Abenteuer mit einem guten Schuß Slapstick und Klamauk	In VIDEO GAMES 7/92 als Magical Hat für Super Nintendo und Mega Drive getestet
Ranma 1/2	keine Angabe	Für Super Nintendo und Mega Drive wurde aus Ranma 1/2 je ein mäßig aufregendes Prügelspiel
3 x 3 Eyes	keine Angabe	Eine Umsetzung des Fantasy-Epos war eines der ersten Spiele, die für Segas Mega-CD-ROM entstanden. Außerdem gibt es in Japan eine NES-Adaption.

Leinwand- und Videohelden über Auftritte in Joypad-Abenteuern freuen. Nachstehende Liste führt die bekanntesten Anime-Lizenzen auf. Daneben orientieren sich viele andere Japano-Spiele (zum Beispiel *Last Resort* und *Super Probotector*) am Zeichentrick.

Anime und Videospiel stehen grafisch vor einer ähnlichen Problematik: Vielleicht ist Euch (zum Beispiel bei einem Disney-Film) schon einmal aufgefallen, daß die statischen Hintergründe zwar detailliert, alle Akteure und bewegten Objekte aber ziemlich einfach dargestellt sind. Ein Zeichentrickfilm besteht je nach Länge und verfügbarem Budget aus 50 000 bis zu einer halben Millionen Einzelbildern. Da ein Zeichentrickheld für jede Bewegung eine eigene Zeichnung braucht, müssen unnötige Details (Falten, Narben und Bartstoppel) unter den Tisch fallen — sonst würden die Zeichner schon am Einzelbild Stunden arbeiten. Statische Hintergründe werden dagegen nur einmal ausgearbeitet und können dann beliebig oft wiederverwendet werden.

Bei Videospielen kosten Details und Animationsstufen Speicherplatz und Rechenzeit — Einsparungen wie bei Zeichentrickfilmen sind die Folge. Nur wenige Videospiele leisten sich den Luxus realistischer Bewegungsabläufe bei maximaler Detailtreue — deshalb verschlang *Street Fighter 2* 16 MBit Speicherplatz. In den Prügelspielen von Capcom seht Ihr eine Folge der Grafikeinsparung, die sich auch im Anime wiederfindet: Sprünge und Höhenflüge werden oft durch eine einzige Animationsphase dargestellt, der Held wird ohne Eigenbewegung vor dem Hintergrund verschoben. Schließlich kennt Ihr typische Anime-Sequenzen auch durch die Videospieldor- und -nachspanne: Um Bewegung zu simulieren, wird hier wie dort auch der umgekehrte Weg besritten — ein detailliert ausgearbeiteter, aber statischer Held vor bewegtem Hintergrund.

ARCADE

Future World

Durch die Dunkelheit des Raumes huschen Gestalten. Einige knien hinter großen Behältern, lauschen, das Lasergewehr im Anschlag. Wer nicht höllisch aufpaßt und schnell reagiert, hat keine Chance: Den Finger am Abzug, versucht einer der Laser-Krieger den Ausbruch und spurtet zur Treppe. Wenige Meter trennen ihn von der nächsten Ebene — da schnappt die Falle zu und rote Laserstrahlen zischen durch den Raum. Das Feuergefecht ist schnell entschieden, geschlagen zieht sich der Kämpfer zurück.

Ein Videospiel? Besser: Quasar ist ein Unterhaltungs-Center, in dem erwachsene Menschen mit modernster Technik Cowboy und Indianer spielen — in atmosphärischem Star-Wars-Ambiente. Zwei Teams zu je 17 Kämpfern ziehen mit einem Lasergewehr in die Schlacht. Jeder Treffer gibt Punkte, gewonnen hat das Team, das nach 20 Minuten die höhere Punktezahl erzielt hat. Hinterhalte sind in der düsteren, teils verspiegelten Umgebung ebenso möglich, wie spektakuläre Rettungs- und Ausbruchsversuche. Wird der Spieler an Brustpanzer, Rücken und Gewehr getroffen, verliert

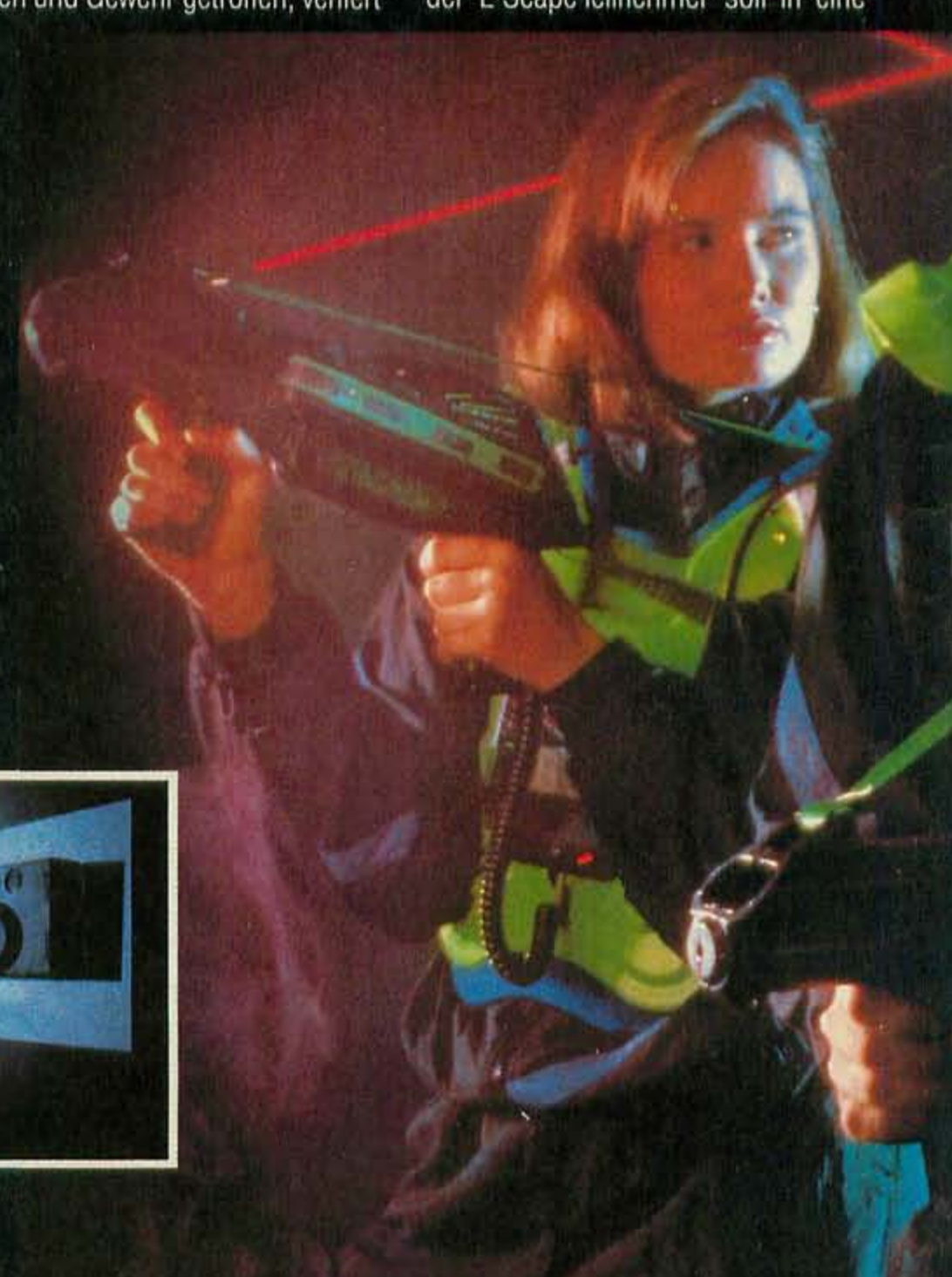
er eines seiner vier Leben. Im untersten Stockwerk, wo das Gefecht beginnt, stehen Transformatoren, an denen man sich mit neuen Leben und Munition (40 Schuß pro Leben) versorgen kann. Um einen realistisch-rasanten Eindruck zu erwecken, ballern die Quasar-Spieler mit "richtigen" Lasern: In der handlichen Wumme steckt eine Class-1-Laserröhre. Der Laserstrahl ist für einen Menschen völlig ungefährlich, durchschneidet das staubige Dunkel des Kampfgebietes aber eindrucksvoll. Im hinteren Teil der Waffe sitzt ein Lautsprecher, aus dem eine Roboterstimme Warnungen oder Erfolgsmeldungen schreit.

Die zwanzig Minuten, die Ihr für den Preis einer Kinoeintrittskarte im Quasar verbringt, sind auch für durchtrainierte Zeitgenossen genug. Zumindest *POWER-PLAY*-Redakteur Knut und Winnie von der *VIDEO GAMES* kämpften noch Tage nach dem Quasar-Besuch mit einem mörderischem Muskelkater. Leider gibt's Quasar zur Zeit nur in England und in der Schweiz. In Deutschland ist aufgrund der kommunalpolitischen Konsequenzen und Auflagen (zu gefährlich, zu brutal) kein Quasar-Center geplant.

Das Spielhallenkonzept E-Scape geht einen Schritt weiter und betritt virtuelle Realitäten. Der Videospieldhersteller Bullet Proof (Tetris, Faceball 2000) denkt dabei nicht an 3-D-Brille und pneumatische Handschuhe: Jeder E-Scape-Teilnehmer soll in eine



Impressionen aus der Spielhalle der Zukunft: *Geo Panic*, *D-3*, *CCD-Cart* und *Battletech*



Arctic Games

SCHWEIZ

Arctic Games

Postfach 101

8205 Schaffhausen

SUPER-NES

Super-NES RGB/AV US-Version	299,-
Universal-Adapter	50,-
Final Fantasy III. Mystic Quest	129,-
Mickey Mouse	129,-
Super Star Wars	129,-
Road Runner	129,-
Super Mario Kart	129,-
Bucky O'Hare	129,-
Street Fighter II.	139,-
Fatal Fury	129,-
Super Pang	99,-
AD&D Curse of the Azure Bonds	129,-

MEGADRIVE

Megadrive RGB/AV Jap.	279,-
Shining Force (US)	119,-
Sonic II.	109,-
Streets of Rage II.	109,-
Wing Commander	109,-
Mickey & Donald	109,-
Young Indiana Jones	99,-
Batman Returns	99,-
Super WWF Wrestlemania	99,-
Land Stalker	129,-
Terminator II.	109,-
Super Shinobi II.	109,-



Neo-Geo 699,-, World Heroes 299,-, Alpha Mission II. 249,-, Ninja Commando 249,-
 PC-Engine Duo 799,-, Street Fighter 79,-, Cosmic Fantasy 119,-, Bomberman 2 109,-

LAUFEND AKTIONEN: AB 49,-

Tel. 053/24 25 68 oder 33 62 32

Fax: 053/33 36 41 Mo.-Fr. 19.00 bis 21.30 Uhr

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

SEGA MEGA DRIVE:	LHX ATTACK CHOPPER	119,-
	WRESTLEMANIA	119,-
	SPORTSTACK FOOTBALL 93 (12 MeGs!)	119,-
	TALESPIN	109,-
	SONIC 2	119,-
	F15 STRIKE EAGLE	a.A.
	MIC + MAC	a.A.
	FLINTSTONES	a.A.
	RAMPART	a.A.
	SHINING FORCE	a.A.
SUPER NES:	JAMES BOND JR.	129,-
	NCAA BASKETBALL	129,-
	F.F. MYSTIC QUEST	109,-
	SPACE MEGAFORCE (ALESTE)	129,-
	WINGS 2	129,-
	MICKEY MAGICAL QUEST	a.A.
	WING COMMANDER	a.A.
	SUPER STAR WARS	a.A.
	ALLE PADS + JOYSTICKS	a.A.
	UMGEBAUT FÜR PAL-VERSION	a.A.
TURBO GRAFX:	TURBO DUO US inkl. 6 SPIELE	799,-
	EXILE SCD	119,-
	COSMIC FANTASY 2 SCD	119,-
	HUMAN SPORTSEVENTS	119,-
	LOOM	a.A.
	BONK 3	a.A.

Wir führen die neuesten Hits für NeoGeo, Gameboy und GameGear.

Japanische Manga Zeichentrickfilme in Englisch PAL

Fist of The Northstar 59,-, Venus Wars 59,-, BubbleGum Crisis 79,-, u.v.m.
 Ggf. Altersnachweis erforderlich

Chaud-Soft

Gurtenweg 50
 CH-3074 Muri/Bern

Telefon ab 17.00 Uhr/Fax
 24 h: 0041/(0)31/9527304

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

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

Mega Drive mit Sonic NUR DM 329,- +++ Super NES RGB 60hz
 Scartkabel ab DM 359,- +++ Super-Adapter DM 59,-

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Game Gear • Super NES • Game Boy
 Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409

Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00

Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762



Kammer gesteckt und von oben bis unten eingekleidet werden; dann tritt er mit anderen Teilnehmern in Interaktion. Zur Zeit arbeitet Bullet Proof mit der US-Raumfahrtbehörde NASA an einem virtuellen Flug durch den Weltraum, inklusive Stippvisite auf dem Mars. Das zweite Projekt ist ein Flugsimulator, bei dem Ihr zusammen mit den anderen Teilnehmern Einsätze fliegt. Die computergesteuerten Feinde lernen aus Euren Aktionen — Ihr könnt sie also nicht zweimal mit der gleichen Taktik an der Nase herumführen. Als drittes Spiel ist ein Adventure geplant. Bekannte VR-Firmen zeichnen für das E-Scape-Projekt verantwortlich: Die Hardware kommt von International Telepresence in Vancouver. Die Entwickler des Space-Shuttle-Greifarmes beschäftigen sich mit den sensitiven Systemen und eine Gruppe von 60 russischen Programmierern und Physikern kümmert sich um die Software. Überwacht wird die Aktion von den Tetris-Erfindern Vladimir Pokkilko und Alexy Pachitnov. Frühestens 1993 werden die ersten Geräte erhältlich sein — derzeit hält sich das System noch in den Entwicklungsabteilungen versteckt.

Auch in Japan wird über die neue Form der Spielhalle nachgedacht. Einige zukunftssträchtige Versionen sind schon im Einsatz: Das Galaxian ist ein Spielkomplex mit mehreren Raumschiffsimulatoren. Die Spieler sitzen an einem Pilotenstick vor einer Leinwand, auf das die Galaxie oder ein anderes Spielfeld projiziert wird. Mit dem Joystick steuern Sie ein Fadenzug und ballern feindliche Objekte ab.

Als einer der führenden Automatenhersteller hält auch Sega eine Idee bereit: In Japan gibt's die "Sega World" schon seit einiger Zeit. Neben allen bekannten Automaten ist eine 100 qm große Fläche für einen Videospiel-Autoscooter reserviert. Ein bis zwei Spieler setzen sich in futuristisch gestylte Kapseln, die über den Boden sausen. CCD-Cart heißt das Gerät, für Deutschland ist's nicht geplant.

Battletech

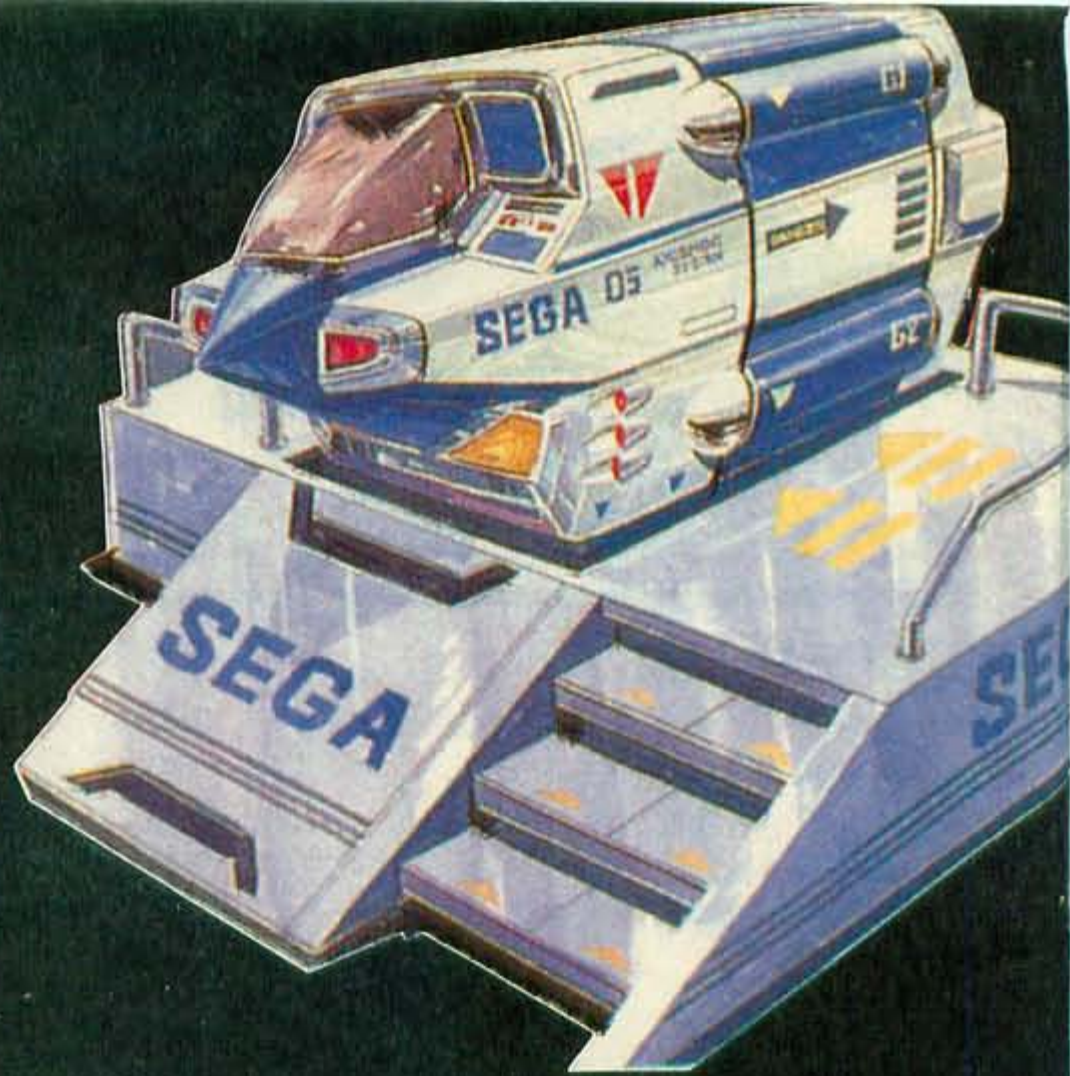
Chicago, North Pier: Hier spielt sich tagtäglich eine vernichtende Roboterschlacht ab. Im Battletech-Center steuern acht Videospiele-erprobte Helden ihre Kampfroboter durch virtuelle Landschaften und über Planetenoberflächen. Der Spieler sitzt in einem futuristischen Gehäuse und überwacht mittels verschiedener Monitore das Spielfeld. Die Bedienung der Kampfmaschine erfordert viel Übung, da im Cockpit eine unübersehbare Zahl von Knöpfen und Pedalen regiert. Wie Ihr das Spiel bestreitet, bleibt Euch überlassen: Entweder im Team mit anderen Robotern oder alleine auf Piratentour. Battletech-Center sind seit mehreren Jahren in den USA und Japan im Einsatz, geplant sind sie auch in England, und bei uns.

HARDWARE

Für alle, die auf die schicke Dual-Anlage der letzten VIDEO GAMES scharf sind, eine schlechte Nachricht:

Sie wird voraussichtlich nicht auf den deutschen Markt kommen.

Als kleines Trostpflaster haben wir mit der **UX-1** von **JVC** eine andere interessante Kompaktanlage für Euch entdeckt — die ist garantiert überall zu haben. In dem zweiteiligen Kistchen sind auf knapp 26 cm Höhe alle Komponenten untergebracht, die eine ordentliche Stereoanlage braucht: Obenauf versteckt sich unter einem motorgetriebenen Deckel der CD-Spieler. Im selben Gehäuse sind Tuner und Verstärker untergebracht. Die Kraftstation des Winzlings pumpt bis zu 47 Watt in die separaten Boxen. Der Tuner speichert 30 Sender. Die eingebaute Uhr ist fast schon Standard und macht die UX-1 zum musikalischen Wecker. Im zweiten Gehäuse ist das Cassettenlaufwerk zu Hause. Komplett mit Autoreverse, Synchronstart (zusammen mit dem CD-Spie-



ler), Dolby-B, Musiksuchlauf und automatischer Bandsortenwahl ausgestattet, bleibt kaum ein Wunsch offen. Sämtliche Funktionen von Cassettendeckel, CD-Spieler und Tuner bedient Ihr auch locker über eine Fernsteuerung, mit der Ihr auch die Lautstärke regulieren könnt. Wie Ihr die beiden Komponenten und die Boxen in Euren Räumlichkeiten aufstellt, bleibt Euch überlassen. Die Flexibilität im Mikroformat kostet Euch 1000 DM.

Für den professionellen Einsatz hat **Technics** den CD-Spieler **SL-P1200** entwickelt. Der Nobel-Player wird in Discotheken, Sende- und Tonstudios eingesetzt. Nachdem der brillante SL-P1000 nicht mehr gebaut wird, ist der SL-P1200 einer der letzten CD-Spieler mit echter "Jog-Shuttle"-Technik: Mit der Drehscheibe kann jede Stelle auf der CD punktgenau angewählt werden. Zum Studio-Standard gehört auch ein Pitch-Regler, mit dem sogar die Geschwindigkeit der CD verändert werden kann — auch das ist prima zum Mixen. Besonders auf den SL-P1200 trifft die Faustregel zu, daß man hochwertige HiFi-Geräte am Gewicht erkennt: Mit 14,5 kg gehört er zu den Schwergewichten. Zum Vergleich: ein "normaler" CD-Spieler wiegt um die vier Kilo. Leider tummelt sich der SL-P1200 (den man seit 1986 keiner Modifikation unterzog) auch preislich in der Spitzenklasse: 3500 DM kostet das gute Stück.

In naher Zukunft soll ein neues Fernsehformat etabliert werden: Das 16:9-Breitwandformat. Kinofilme können dann ohne schwarze Balken wie-

dergegeben werden. Der **Loewe Concept Plus 1700** ist ein Fernseher mit 70-cm-Bildschirmdiagonale, der das 16:9-Format bereits beherrscht. Sogar die traditionellen 4:3-Sendungen zieht das Gerät auseinander und füllt damit den ganzen Bildschirm. Durch sein Multinorm-Empfangsteil ist der Concept Plus 1700 kabeltauglich und verarbeitet die D2-MAC- und die HD-MAC-Norm. Außerdem ist das Gerät ausgesprochen kontaktfreudig. Front-AV-Anschluß und zwei Scart-Buchsen auf der Rückseite kümmern sich um ankommende Video- oder Konsolensignale. Wer möchte, darf aufrüsten: Satellitentuner, digitale Bildtechnik mit "Bild im Bild" und S-VHS sind nachrüstbar.

Die Pointe wie immer zum Schluß: Das abgebildete Gerät ohne Baßwürfel und Videorecorderfach als Unterstand kostet satte 3000 DM.



Oben seht Ihr den Loewe Concept Plus 1700, links den SL-P1200 von Technics und in der Mitte die UX-1 von JVC

Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtauft 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
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,-

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,-



Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!



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!

VIELE WERTUNGEN SIND SCHON DA

Unsere Wertungsübersicht gibt's diesmal in einer Kurzform: Wir nennen Euch alle in *VIDEO GAMES* getesteten *Classic*-Spiele — eine Wertung über 80% ist garantiert. In einer der nächsten Ausgaben findet Ihr wieder die komplette Liste.

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
81	W.C. Leaderboard	U.S. Gold	1/92

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
87	Parodius	Konami	6/92
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
83	Nemesis	Konami	3/91
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
83	Sagaia	Taito	2/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
82	Quarth	Konami	3/91
82	Puzznic	Taito	1/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
81	Probotector	Konami	4/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
81	R-Type	Irem	2/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
90	Klax	Atari	1/91
85	Shanghai	Atari	1/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
82	Ishido	Atari	4/91

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
88	Populous	Tecmagik	2/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
84	Klax	Domark	8/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91

82	Asterix	Sega	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
81	California Games	Sega	1/91
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
91	NHLPA Hockey	Electronic Arts	11/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
89	Klax	Tengen	1/91
88	Long Raiser	NCS	3/91/91
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
86	Populous	Sega	1/91
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
84	Musha Aleste	Compile	1/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
82	Ishido	Accolade	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
82	Hellfire	NCS	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
81	Sokoban	Sega	1/91

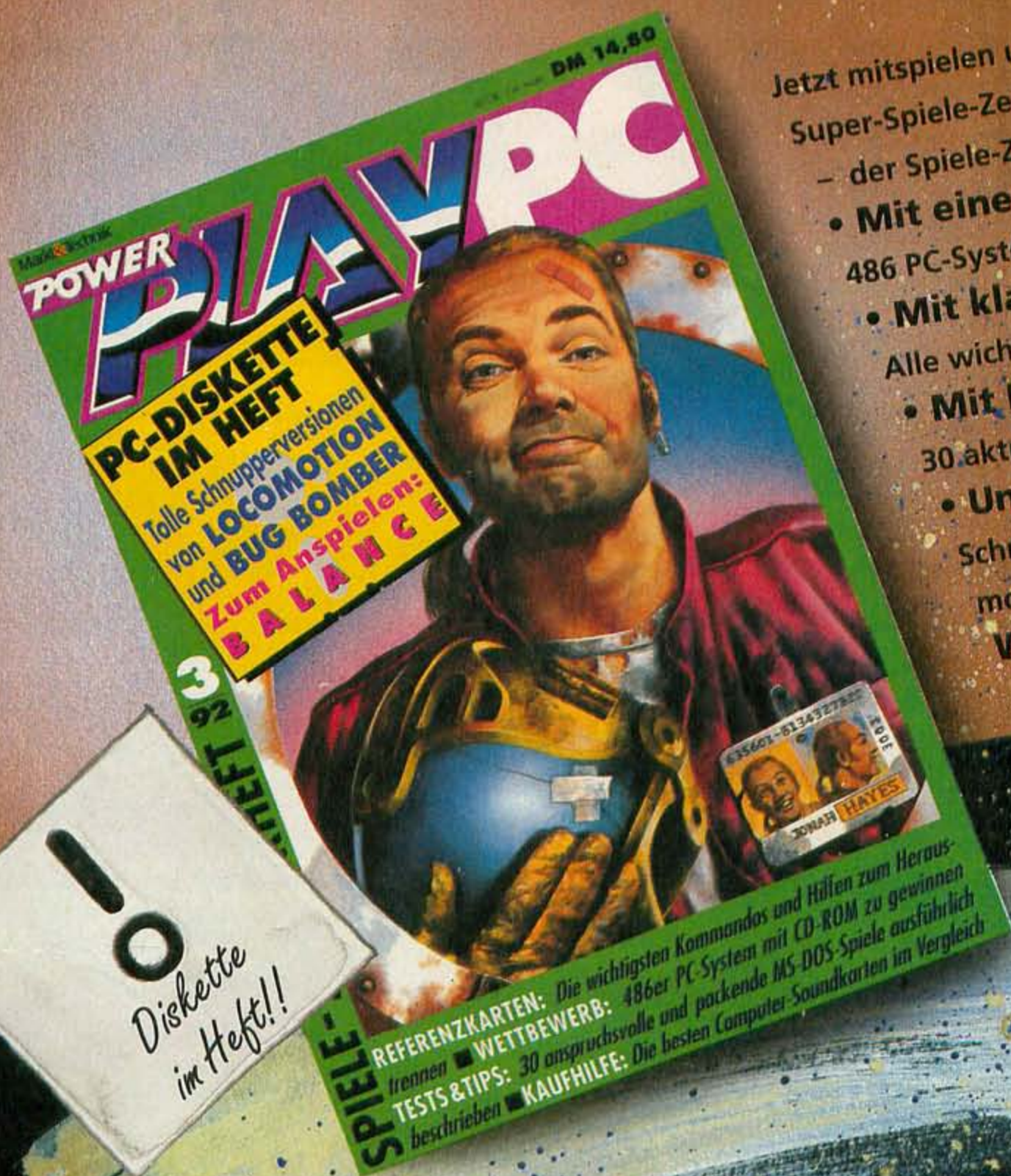
NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
89	Bucky OHare	Konami	8/92
88	Probotector	Konami	1/91
88	Tetris	Nintendo	1/91
86	Battletoads	Tradewest	6/92
85	Pirates	Konami	10/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
84	Gradius	Konami	1/91
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
83	Puzznic	Taito	3/91
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
81	Dynablasters	Hudson	10/92
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
81	Life Force	Konami	1/91

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
88	Super Soccer	Human	1/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
86	Actraiser	Enix	3/91
85	F-Zero	Nintendo	1/91
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
83	Castlevania	Konami	1/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91

GELEGENHEIT macht SPIELER



**PC-DISKETTE
IM HEFT**
Tolle Schnupperversionen
von **LOCOMOTION**
und **BUG BOMBER**.
Zum Anspielen:
BALANCE

!
Diskette
im Heft!!

Jetzt mitspielen und mitgewinnen. Mit der Super-Spiele-Zeitschrift Power Play PC Nr. 2 – der Spiele-Zeitschrift die's in sich hat.

- **Mit einem Super-Wettbewerb:** 486 PC-System mit CD-ROM zu gewinnen.
- **Mit klasse Referenzkarten:** Alle wichtigen Kommandos im Überblick.
- **Mit Kaufberatung:** 30 aktuelle PC-Spiele im Test.
- **Und mit einer Diskette:** Schnupper-Versionen von Locomotion, Balance und Bug Bomber.

Wann spielen Sie mit?

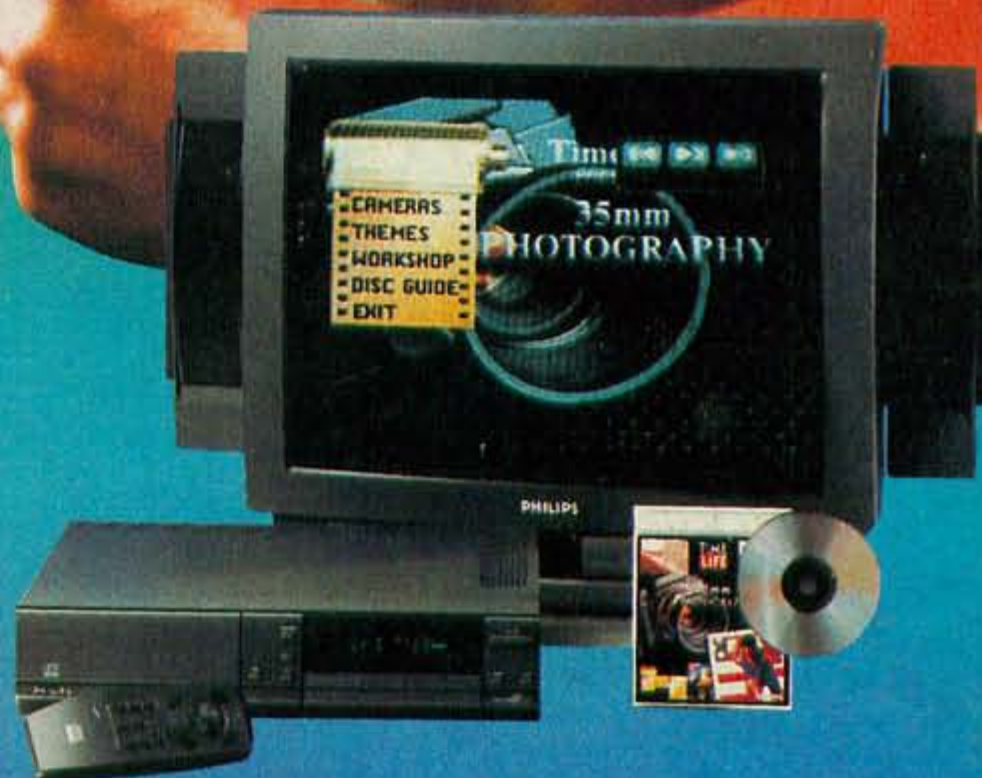
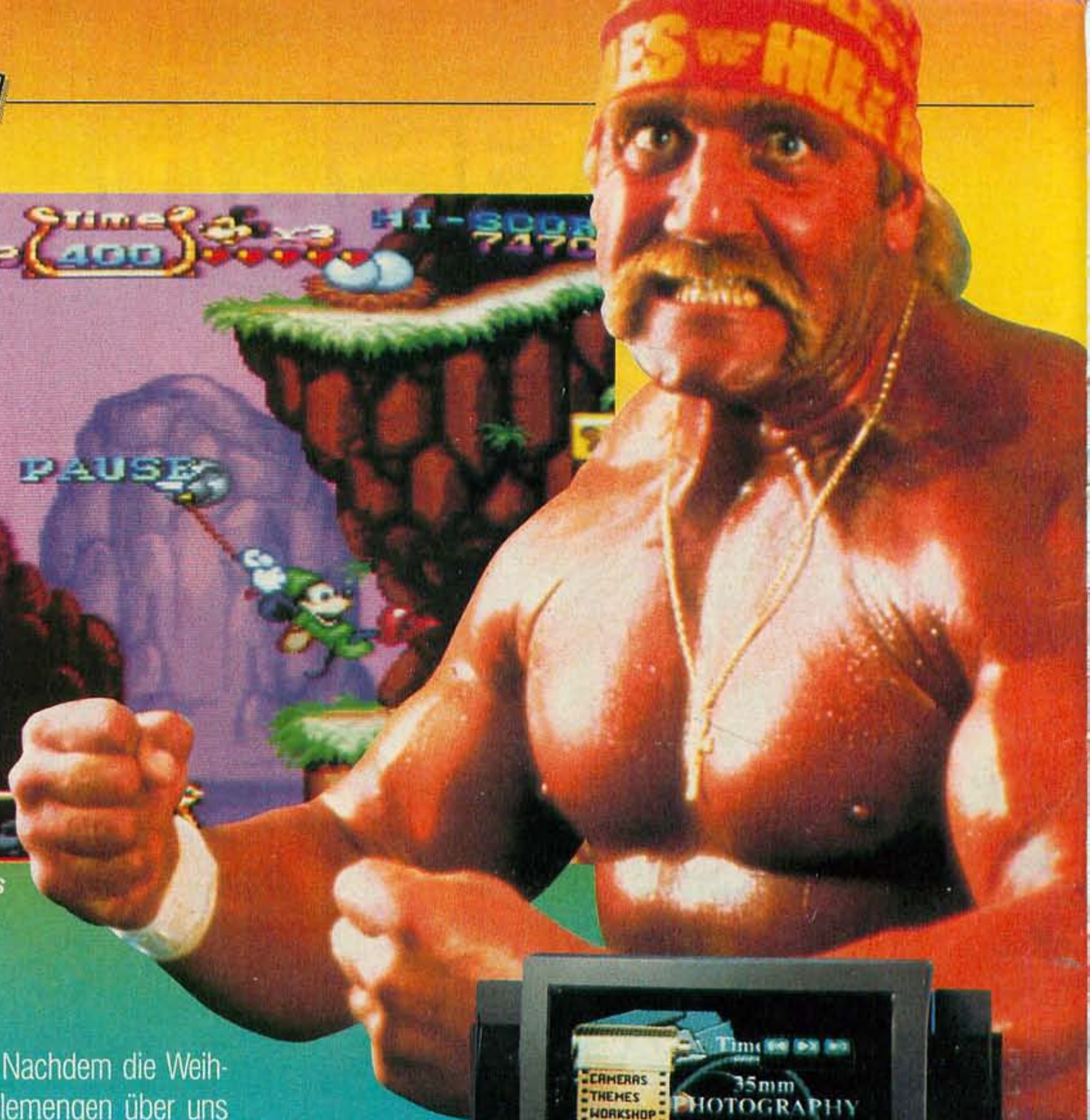
Ab 4. November beim Zeitschriften-Händler!



Capcom schlägt zurück: Erwartet uns Mickeys größtes Abenteuer?

Was gibt's im nächsten Monat? Nachdem die Weihnachtsmodulflut ungeahnte Spielmengen über uns ausschüttete, gibt's auch in der nächsten Ausgabe massenweise Tests. Für Mega Drive (unter anderem **James Bond** und Electronic Arts **Galahad**) und für Game Gear (**Klax** und **Shinobi 2**), Game Boy (**Joe & Mac**, **F 15 Strike Eagle**), NES (**Monopoly**, **Lolo-Trilogie**) und Master System (**Sonic 2**). Auch fürs Lynx und das Neo Geo erhielten wir brandheiße Neuigkeiten. Super-Nintendo-Besitzer erfahren alles über das fertiggestellte Disney-Abenteuer **Magical Quest** und Lucasfilms **Super Star Wars**.

Neben dem Testmarathon widmen wir uns noch einmal dem Thema Zubehör: Wir stellen Euch die witzigsten und besten Zubehöerteile der Videospieleschichte vor und verraten Euch, wo und warum Ihr Euch exzentrische Gegenstände wie Nintendos VR-Handschuh Power Glove, Fitneßmatte, Mäuse, Tastaturen und Lichtpistolen kaufen könnt. Außerdem werfen wir einen Blick auf die CD-Hardware des nächsten Jahres: Werden Systeme wie Phillips CD-I oder CD-ROMs für Apple und MS-DOS-Kompatible zur Videospieleschichte Konkurrenz? Mit welchen CD-Neuerungen reagieren Sega und Nintendo? Gibt's bei **Final Fight** auf Mega-CD wirklich alle drei Helden des Automatenvorbildes? Wie sieht eigentlich **Teenage Mutant Hero Turtles** auf dem Mega Drive aus? Lest die nächste **VIDEO GAMES** und Ihr wißt mehr.



High-End-Unterhaltung auf CD: Was erwartet Euch im nächsten Jahr?

Ballerei für zwei: Super Swiv fürs Super Nintendo



Sonic 2 auf dem Master System: Lest den ausführlichen Test.



ERSCHEINT AM
16. DEZEMBER 1992



DR. FRANKEN

Das Wahnsinnsabenteuer! - Körperlose Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsinn. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelteile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht vom Riesen zum Zwerg geschrumpft war, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wieder auffinden, um sie zusammenzubauen.



DRAGON'S LAIR

(NES + Game Boy Version)
Aus der Tiefe von Mordroc Castle steigen übelriechende, schwefelige Dämpfe empor. Der gräßliche, feuerspeiende Drachen hält Prinzessin Daphne gefangen. Wer würde es je wagen, den Drachen zu überlisten, um Daphne zu befreien. - Natürlich Ritter Dirk! Er macht sich auf die Reise in die Welt der Märchen - mit allem was dazu gehört.



MANIAC MANSION

(Deutsche NES-Version/ mit "Back-up"-Batterie)
Was macht eine Kettensäge ausgerechnet in der Küche? - Seit vielen Jahren passieren in Dr. Freds alter Villa merkwürdige Dinge. Dave's Freundin Sandy ist verschwunden. Die Spuren führen zu der Villa. Dave und sein Rettungsteam erleben die kühnsten Abenteuer auf der Suche nach Sandy. Wie die spannende aber auch lustige Geschichte ausgeht, hängt ganz allein von Dir ab.

HELLER WAHN! ADVENTURE- GAMES VON YENO®!



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, zugesichert, 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



LICENSIO BY Nintendo



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 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

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 Videospiele Spaß

