

10/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik
6S 38,- / sfr 4,90
Lit 6000 / hft 6,25
dkr 26,- / fmk 22,-
DM 4,90

VIDEO GAMES

VIER GEWINNT:

Mario All Star Collection

MEGA CD HEBT AB:

Thunderhawk im Härtetest



AUGENSCHMAUS:

Disneys Aladdin



TOP ODER FLOP:

Amiga CD 32



MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR

Shinobi 2: wieder ein Welterfolg? ▶ Tetris 2: Next Generation
Chuck Rock 2: uriges Keulenschwingen ▶ Jurassic Park:
der Kinohit im Test ▶ Super Formation Soccer 2 gegen Striker

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Ottilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The Ottifants

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

FANTASTIC
DIZZY™



Phantastisch

ERHÄLTlich FÜR:
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam,
Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz.

Wir sind voll!

ein, wer jetzt schon wieder an sinnloses Saufen denkt, sollte sich lieber an die eigene Nase fassen. Mit "voll" meinen wir eher unsere personelle Besetzung. Herzlichen Dank den vielen ernsthaften (und tolldreisten) Bewerbern, anscheinend stieß unsere Stellenanzeige gerade im versichernden Gewerbe auf reges Interesse. Was natürlich nicht heißen soll, daß uns der ein oder andere Portier oder Lokalreporter keinen vergnüglichen Nachmittag beschert hätte. Na ja, wie dem auch sei, die sieben Zwerge sind endlich wieder komplett. Videospiel-Altmeister Robert Zengerle (alias "Rob Zäng") steht zwar schon fest, war für dieses Heft jedoch noch nicht aktiv. Näheres zu seinem Steckbrief und der für seine Ergreifung aus-



Er lehrt allen Prügel-Helden das Fürchten: Ralph, der Schreckliche!

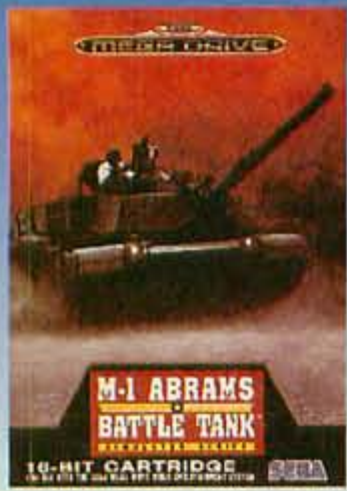


Die rote Krawatte dieses jungen Bewerbers sagte uns leider nicht zu

gesetzten Summe erfahrt Ihr in der nächsten VIDEO GAMES. Schon mit dabei und fest im Sattel (sprich: in Kämpferkluff) ist Ralph Karels. Der Ex-Ami hat herausgefunden, daß ein Mathestudium auf die Dauer zu wenig fordert und bewarb sich mit den Worten "Ich brauch' Action". Als Neo-Geo-Spezialist und passionierter Konsolen-Fighter hat er Oberprügler Hartmut bereits mit einem Satz heißen Ohren auf den Chefsessel zurückgekloppt. Doch kommen wir nun zu etwas völlig anderem: Die nächste Wertungsliste findet Ihr aus Platzgründen erst wieder in der Ausgabe 11/93 und ab dann alle drei Monate. Außerdem waren wir so unverschämt (aufgrund einer verbindlichen Lieferantenzusage), Euch für dieses Mal einen Test von *Pirates Gold* für das Super Nintendo zu versprechen. Leider ist die vorlaute Quelle versiegt und der Test mußte auf die nächste VIDEO GAMES verschoben werden. Nicht traurig sein, das Warten lohnt sich.

Als dann, mögen Euch und Eurer Konsole der Saft niemals ausgehen!

Euer Video Games Team



**M-1 Abrams Battletank (SM)
Desert Strike (SM)**

**114.95
114.95**

Handy Power Kit SV 900 (GB/GG) 89.95

Bubsy (SM) 114.95

Das deutsche Videospieleangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
aguri suzuki super driving dA	139.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
blazing skies dA	139.95
desert strike dA	109.95
drakkhen dV	149.95
f-zero dA	44.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
hole in one dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	129.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
on the ball dA	139.95
powermonger dA	129.95
pugsley's scavenger hunt dA	129.95
sim city dV	94.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pong dA	139.95
super star wars dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
double dragon 3 dA	64.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
firefighter dA	64.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
jetsons dA	74.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mc donald land dA	69.95
mickey mouse dA	64.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
trip world dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN

**DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN**

**COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRASSE 6
42853 REMSCHEID**

**CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN**

**WORLD OF GAMES
TURNSTRASSE 6
75173 PFORZHEIM**

**COMPUTER- UND VIDEOSPIELE
WALDMÜHLENWEG 8
99089 ERFURT**

und

**RUDOLFSTÄDTER STR. 34
99310 ARNSTADT**

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !


DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO			
F-ZERO dA	44.95	bubble bobble dA	49.95
GAME BOY		defender of the crown dA	44.95
f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95	dynablaster dA	59.95
gargoyles quest dA	29.95	gauntlet 2 dA	44.95
kick off dA	44.95	ghost & goblins dA	59.95
magnetic soccer dA	29.95	hook dA	59.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95	ice hockey / classic serie dA	44.95
r-type dA	29.95	little samson dA	59.95
super mario land 1 dA	44.95	mario bros / classic serie dA	44.95
swamp thing dA	39.95	mc donald land dA	54.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM		mission impossible dA	44.95
addams family dA	59.95	panic restaurant dA	54.95
adventures of lolo dA	49.95	pinball / classic serie dA	44.95
batman - return of the joker dA	59.95	puzznik dA	49.95
bayou billy dA	44.95	shatterhand dA	59.95
bionic commando dA	59.95	snake's revenge dA	44.95
		utouria dA	59.95

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO		GAME BOY	
0993 asterix dA	119.95	0993 amazing tater dA	54.95
0993 congo's caper dA	114.95	0993 boxxle 2 dA	59.95
0993 first samurai dA	129.95	0993 f-15 strike eagle dA	64.95
0993 incredible crash dummies dA	129.95	0993 titus the fox dA	64.95
0993 last vikings dV	114.95	0993 yoshi's cookie dA	54.95
0993 mechtwarrior dA	149.95	0993 mortal kombat dA	74.95
0993 mystic quest legend dV	94.95	0993 wwf superstars 3 dA	64.95
0993 nba all star challenge dA	119.95	NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
0993 rummenigge player manager dA	129.95	0993 mario is missing dA	94.95
0993 street fighter 2 turbo ed US	149.95	0993 yoshi's cookie dA	74.95
0993 super turrican dA	114.95	0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95	0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
1093 air diver (incl.dsp-chip) dA	139.95	SEGA MEGADRIVE	
1093 california games 2 dA	119.95	0993 robocop 3 dA	114.95
1093 daffy duck dA	139.95	0993 x-men dA	94.95
1093 super mario all-stars dA	94.95	0993 mortal kombat dA	129.95



BUBSY
in seiner
eigenen
Welt
deutsche
Anleitung
ACCOLADE

(SN) 114.95



Pop'n Twin Bee
PAL VERSION
Nintendo

Pop'n Twin Bee will die Welt erobern. Nur die kleinen, das Schicksal verändernden...
SUPER NINTENDO

Pop'n Twin Bee (SN) 129.95



AGASSI
TECMAGIK

JUNGLE STRIKE
THE SIGNAL TO BURN STRIKE
ELECTRONIC ARTS

Agassi (SM) 119.95
Jungle Strike (SM) 124.95

o der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

*Es muß nicht
immer Import sein!*



**IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN
SIE UNSER GESAMTANGEBOT
AUS DEN BEREICHEN COMPUTER-
UND VIDEOSPIEL.
FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES
EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!**

**HÄNDLER SIND
WILLKOMMEN**

**CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH
VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES**

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
profi koffer	49.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
battletoads dA	94.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
caveman ninja dA	94.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
formula 1 sensation dV	114.95
kirby's adventure dA	74.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
noah's ark dA	94.95
pirates dA	114.95
probotoctor 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
rockin cats dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
star trek dV	114.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turrican dA	94.95
terminator 2 (judgment day) dA	109.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
trolls dA	94.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

SEGA MEGADRIVE

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
mega drive + sonic the hedgeh. dA	259.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
abrams battle tank dA	114.95
agassi tennis dA	119.95
ball jacks dA	94.95
bubsy dA	114.95
bulls vs blazers dA	124.95
captain planet dA	94.95
cool spot dA	114.95
cyborg justice dA	114.95
david robinson basketball dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
ea sports double header dA	124.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
flintstones dA	114.95
global gladiators dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mazin wars dA	114.95
mega lo mania dA	114.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
splatterhouse 2 dA	114.95
strider 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
winter challenge dA	99.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE 5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME 10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE netto 12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME netto 25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

**CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8-10
50667 KÖLN**

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221/25 69 86

**BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER
POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!**

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

Modul Zubehör Gerät
 Modul Zubehör Gerät

Konsolentyp Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

VG 1093

Name _____

Straße _____

PLZ Ort _____

Telefon _____ Kreditkartenfirma _____ Verfallsdatum _____

Kunden-Nr. _____ Kreditkartennummer _____



SELECT



Abgehoben: Wie realitätsnah ist F15 II Strike Eagle auf Mega Drive?

News

- **Mario Allstar Collection**.....10
Ein Muß für jede Videospiele-Sammlung!
- **Aladdin**14
Fast so lebendig wie das Disney-Original
- Barcode Battler**.....16
Was steckt hinter dem Barcode-Spielgerät?
- **Commodore Amiga CD 32**18
Gelingt der Schritt vom Homecomputer zur Konsole?
- Funkausstellung Berlin '93**..... 24
Sensationelle Überraschung hinter den Kulissen
- Manga-Zeichentrickfilme**..... 26
Japanische Trickfilm-Videos kommen nach Europa
- Nintendo** 28
- Sega** 32
- PC-Engine**..... 36
- Neo Geo** 38

Chuck Rock hat Nachwuchs: Chucki-Baby haut in Teil 2 des Steinzeit-Epos kräftig mit der Keule zu

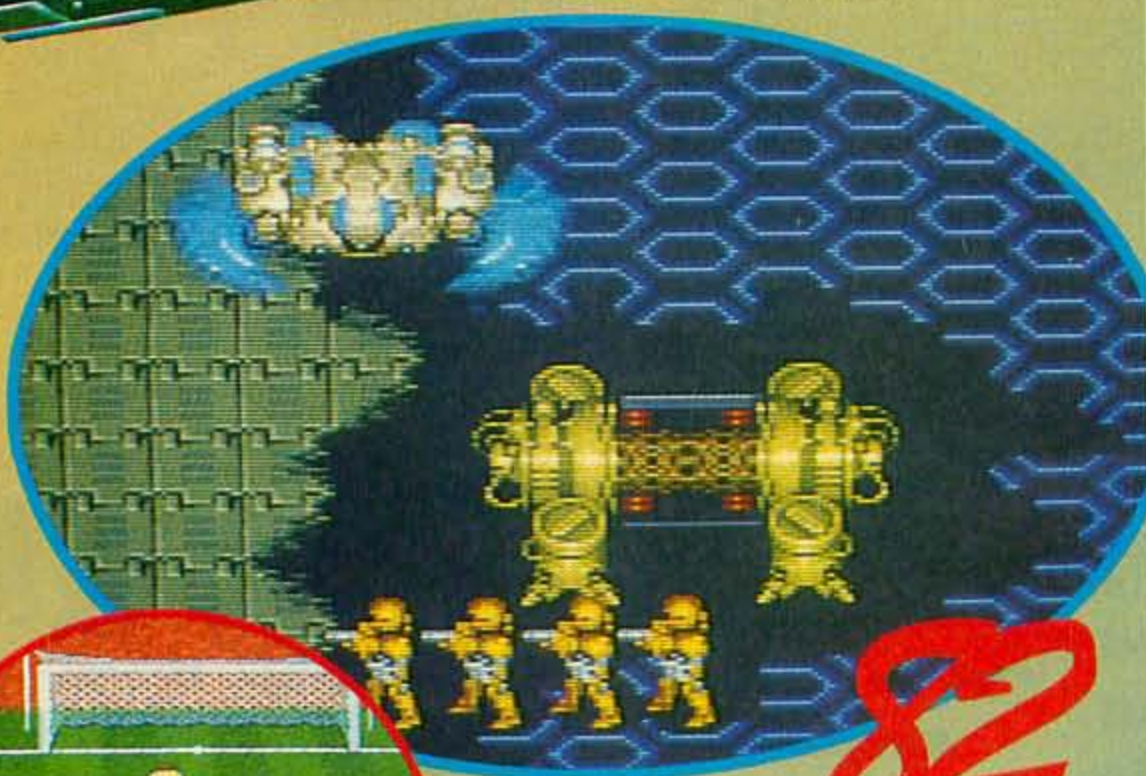


Core Designs Hubschrauber-Simulator Thunderhawk ist ein echter Grund, sich das Mega CD zu kaufen

Test

SUPER NINTENDO

- Arcus Odyssey 93
- Back to the Future 46
- Death Brade 45
- Dungeon Master 89
- Evolution 90
- Family Dog 91
- Final Fight 44
- First Samurai..... 47
- Lamborghini 88
- Magic Johnson's Super Slam Dunk 87
- Operation Logic Bomb 48
- Pebble Beach Golf..... 86
- Rummeniggas Player Manager 84
- **Striker** 82
- Super Air Driver 81
- **Super Formation Soccer** 83
- **Tetris 2** 92
- Troll Island..... 46



Mit Striker zaubert Elite Systems eine tolle Fußballsimulation für SNES aus dem Hut. Oben: Techno Clash.



MEGA DRIVE

Asterix.....	105
F15 II Strike Eagle	102
Golden Axe II.....	97
Gunstar Heroes	96
Jurassic Park	95
King of the Monsters.....	98
• Shinobi 2	94
• Chuck Rock 2: Son of Chuck	106
Steel Talons.....	104
Techno Clash	100

GAME GEAR

Jurassic Park.....	119
--------------------	-----

MEGA CD

Final Fight	113
Sherlock Holmes	113
Silpheed	112
• Thunderhawk.....	108

NES

Fire Hawk	114
MiG 29	114
Ultimate Stuntman.....	115

GAME BOY

Bingo	119
Goal	116
Jimmy Connors Tennis	116
Jurassic Park	118
Lamborghini	119

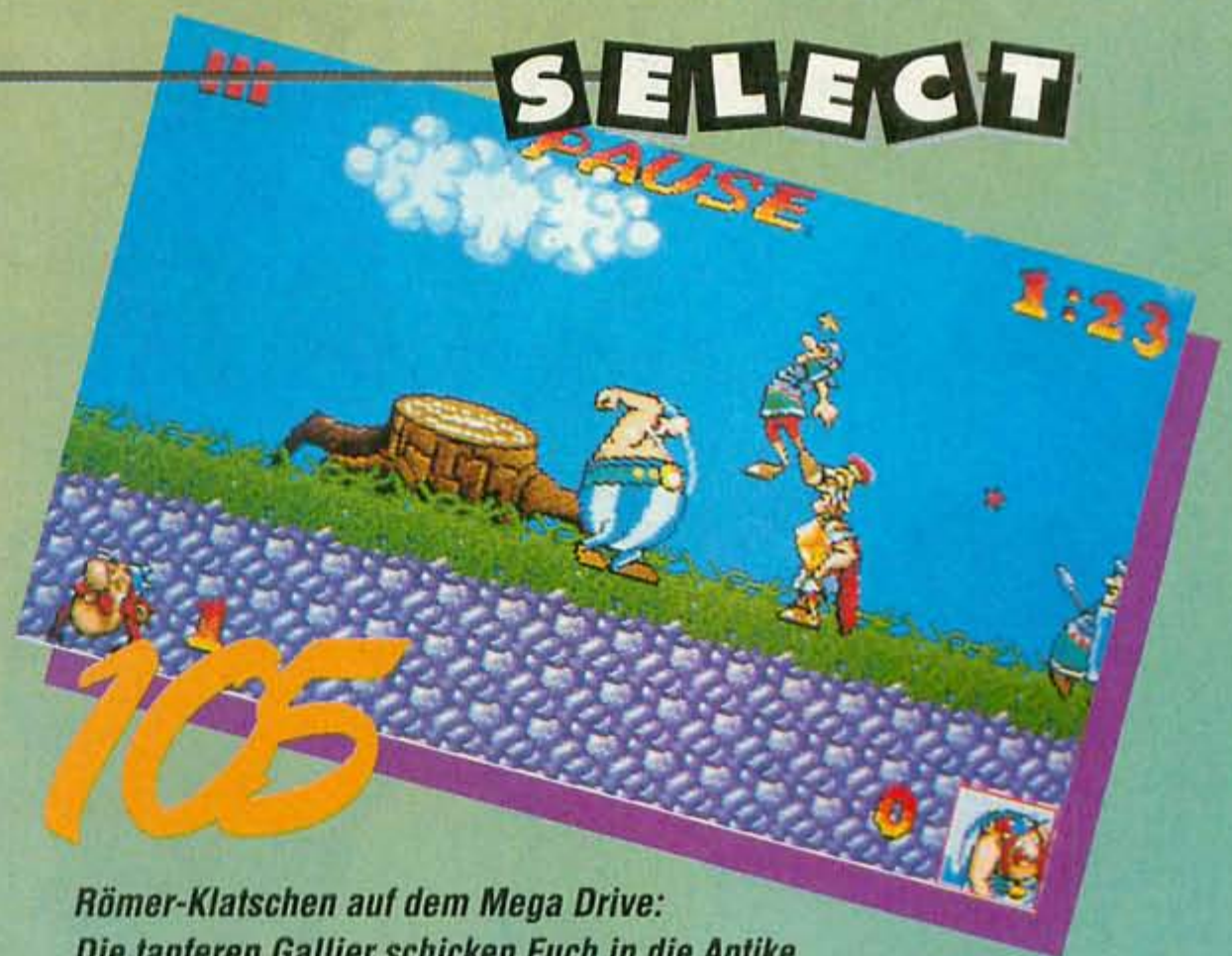
Unter der Lupe

Vectrex	120
---------------	-----

Nostalgie-Feature über einen Konsolen-Klassiker

Rubriken

Hitparade	57
Impressum	59
Inserentenverzeichnis	59
Leserpost	50
Rat & Tat	54
Vorschau	126



Römer-Klatschen auf dem Mega Drive:
Die tapferen Gallier schicken Euch in die Antike

Tips & Tricks

Banana Prince (NES).....	76	Pop'n Twin Bee (SNES).....	63
Batman — Revenge Of The Joker (MD)	76	Populous (SNES).....	74
Batman Returns (MD)	76	Prince of Persia (SNES).....	69
Bubsy (SNES).....	62	Sonic 2 (MD)	74
Desert Strike (SNES).....	76	Super Bomberman (SNES).....	75
Godzilla (GB).....	75	Super Castlevania (SNES).....	75
King of The Zoo (GB).....	74	Super Tennis (SNES).....	74
Mario is Missing (SNES).....	76	Super Turrican (SNES).....	74
Musya (SNES).....	76	Tiny Toon Adventures (MD)	65



Als Import bereits zu haben: Nachschub für Super-Nintendo-Besitzer mit Rohrverstopfung

ALLSTAR

MARIO



COLLECTION

Sgal, wo auf der Welt, es gab immer nur drei NES-Mario-Spiele. Wie kann Nintendo also vier davon auf ein Modul packen? Super Mario Bros. gab's weltweit. Der zweite Teil, also das japanische Super Mario Bros. 2, war nur in Japan als Diskettenversion für das Floppy-Laufwerk

Aller guten Dinge sind drei, das galt zumindest für alle NES-Mario-Fans. Zum allerersten Mal gibt's jetzt vier NES-Mario-Spiele auf einem Super-Nintendo-Modul.

des Famicoms (jap. NES) zu haben. Spielerisch ist dieser zweite Teil dem Vorläufer sehr ähnlich, nur ist der Schwierigkeitsgrad stark angehoben worden. Das bei uns (und in den Staaten) bekannte Super Mario Bros. 2 ist dagegen in Japan nicht zu haben. Das Spiel gibt's zwar in Japan, jedoch unter dem Namen Doki Doki Panic, und es enthält in dieser Version keine Mario-Figuren. Das unübertroffene Super Mario Bros. 3 war dann weltweit wieder gleich.



Super Mario Bros. war das erste typische Mario-Spiel: Bonuslevel, Warpzones und Schnuckelgrafik



Das japanische Super Mario Bros. 2 gleicht spielerisch dem ersten Teil, nur wurde der Schwierigkeitsgrad angehoben



Super Mario Bros.

Der Grundstein der NES-Mario-Legende fällt auch auf dem Super Nintendo gut ins Gewicht. Ihr bekommt gleich einen guten Vorgeschmack auf die Masse an Geheimlevels, Warpzones und Tricks, die Euch im dritten Teil erwarten. Charakteristisch sind für alle Mario-Spiele die Möglichkeiten der Verwandlung.

In Super Mario Bros. beginnt Ihr als Mini-Klempner, boostet Euch mittels Power-Pilz zum Super Mario und rüstet durch die Feuerblume zum Ballermann auf. Eure Feinde sind die Erdmännchen und die berühmten Koopa-Schildkröten. Neben den typischen Warp-Rohren sind Plattformen, Aufzüge und Federn die einzigen Spielelemente.

Super Mario Bros. 2 (USA, Eur.)

Die hierzulande bekannte Version vom zweiten Teil fällt spielerisch etwas aus dem Mario-Rahmen. Der Levelaufbau ist anders: Ihr durchläuft die Level nicht von links nach rechts, sondern besteigt Berge, betretet andere Levelteile durch Türen oder springt durch die Wolken.



Schöne Grafikdetails und Hintergründe gibt's nur auf dem Super Nintendo





Das Spielprinzip und der Levelaufbau des zweiten Teils ist stark abgewandelt

Die europäische Version von Super Mario Bros. 2 fällt aus dem Rahmen



Außerdem habt Ihr mehr Spielfiguren zur Auswahl. Statt auf Mario und Luigi beschränkt zu sein, spielt Ihr zusätzlich mit dem Power-Pilzkopf und der Prinzessin. Ihr springt auf einen Feind, hebt ihn auf Knopfdruck hoch und werft ihn. Trefft ihr einen anderen Bösewicht, sind beide geschlagen. Als Wurf-Waffe rupft Ihr Gemüse aus dem Boden. Dabei kommen auch Extras zum Vorschein. Alles in allem ist die uns bekannte Ausgabe von Super Mario Bros. 2 ein völlig anderes Spiel, als die übrigen Teile auf NES, Game Boy oder Super Nintendo.

Super Mario Bros. 2 (Japan)

Viele Worte muß man über diesen Teil der Mario-Saga nicht verlieren. Er gleicht spielerisch dem ersten Teil, nur ist er schwe-

rer und enthält mehr Rätsel. Anscheinend war man bei Nintendo der Meinung, das japanische Super Mario Bros. 2 sei zu schwer für die amerikanischen und europäischen Videospiele. Für so viel Fürsorge müßte man sich ja glatt bedanken.

Super Mario Bros. 3

Das anerkannt beste Mario-Spiel, wenn nicht gar das beste Spiel überhaupt (zumindest der Wertung nach) ist und bleibt der dritte Mario-Teil. Nach der Super-Mario-Stufe mutiert Nintendos Vorzeigeklempner zum Waschbären. Ladet Ihr durch Rennen die Energieleiste auf, kann Mario dann auf Knopfdruck dann sogar richtig fliegen. Das eröffnet natürlich ungeahnte Möglichkeiten für Geheim-Levels und Bonusräume. Erstmals gibt's im dritten Teil auch eine Karte, auf der Ihr die Levels der einzelnen Welten durch Hinlaufen betretet, sofern sie freigegeben sind. Als kleiner Nervenkitzel tummeln sich hammerwerfende Koopas auf der Karte. Geratet Ihr auf dem Weg zum nächsten Level an so einen Kerl, steht ein Zwischengegnerkampf an.

Die Sammlung im Überblick

Bei allen Teilen ist die Umsetzung auf 16-Bit fast perfekt gelungen. Spielerische Ände-

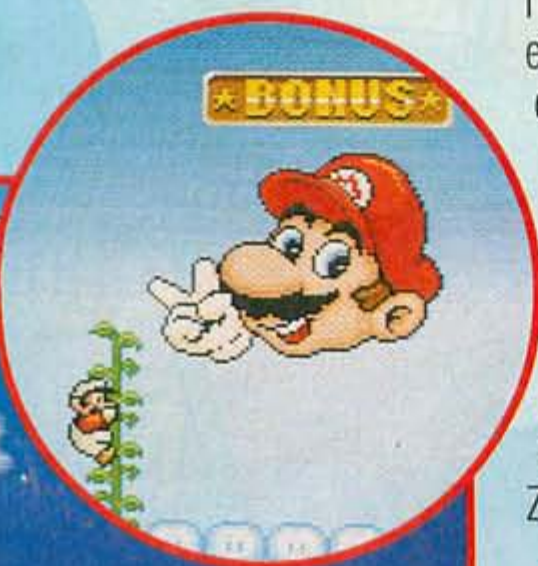
rungen fallen nur dem Kenner auf. So entsteht schnell der subjektive Eindruck, daß sich die Collection-Versionen etwas weicher spielen, als ihre 8-Bit-Vorfahren. Grafisch und soundtechnisch haben die 16-Bit-Versionen freilich mehr zu bieten. Die Begleitmusiken sind besser instrumentiert, die Soundeffekte

haben mehr Volumen und es gibt schöne Hintergründe, wo auf dem NES nur farbliches Einerlei herrschte. Als Bonbon dürft Ihr in allen vier Versionen jeweils vier verschiedene Spielstände abspeichern. Trotz des "hohen Alters" sind die Super-Mario-Spiele für alle Videospiele zu empfehlen. *jb*



Super Mario Bros. 3 legt mit schönerer Grafik und besserem Sound auf dem Super Nintendo sogar noch zu

Alle Geheimlevel sind eins zu eins vom NES übernommen worden. Zwei-Spieler-Spaß bietet der Battle-Mode



★ WELTNEUHEIT! ★



ABSOLUT SUPER! 4 X SUPER MARIO!

DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE“ FÜR DAS SUPER NINTENDO™.

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™. 3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.

Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele

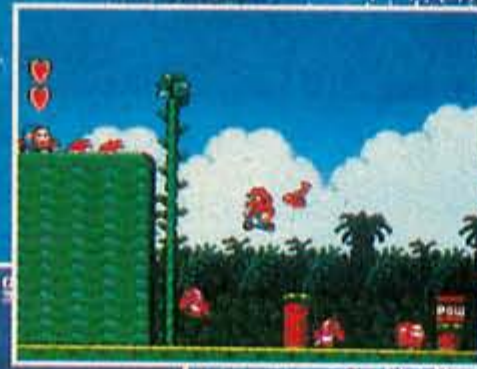
- Als 16-Bit-Versionen von: **Super Mario Bros.®**
- + **Super Mario Bros. 2™**
- + **Super Mario Bros. 3™**
- + **Super Mario Bros.® – The Lost Levels**
- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis hin zu irrsinnig schwer.



- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
- Mit dem legendären Original-Game-play.

Das neue Super Angebot von Nintendo®:

„Super Mario All-Stars™“ – die Software-„Bombe“ für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo „Power Station“ = der absolute Videospiegel-Hit von Nintendo®!





MARIO STARS

TM

2
BROS.

3

SUPER MARIO BROS.

**THE LOST
LEVELS**

**SUPER
MARIO
BROS. 3**

4

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Aladdin

Schöne Märchen sterben nicht aus. Mit dem bekannten Jüngling aus dem Morgenland erlebt Ihr tausend und eine Nacht vor dem Mega Drive.

Der neueste Grafik-Geniestreich im Jump'n'Run-Genre ist eine Co-Produktion von Virgin und Zeichnern aus den Walt-Disney-Studios. In der Person des kleinen Abenteurers Aladdin erlebt Ihr Abenteuer, löst Rätsel und sammelt Gegenstände. In Seitenansicht hopst Ihr dazu durch unterschiedliche Levels mit orientalischem Ambiente.

Um der auftauchenden Feinde Herr zu werden,



Trick 17: Springt auf Kamel und es spuckt den Feind nieder.

schwingt Ihr den Krummsäbel oder schmeißt mit aufgelesenen Äpfeln nach den Bösewichtern. Abwechslung wird in *Aladdin* übergroß geschrieben. Mit einfachem Durchlaufen schafft Ihr keinen der Levels. So sucht Ihr magische Flöten, die ein Zauberseil

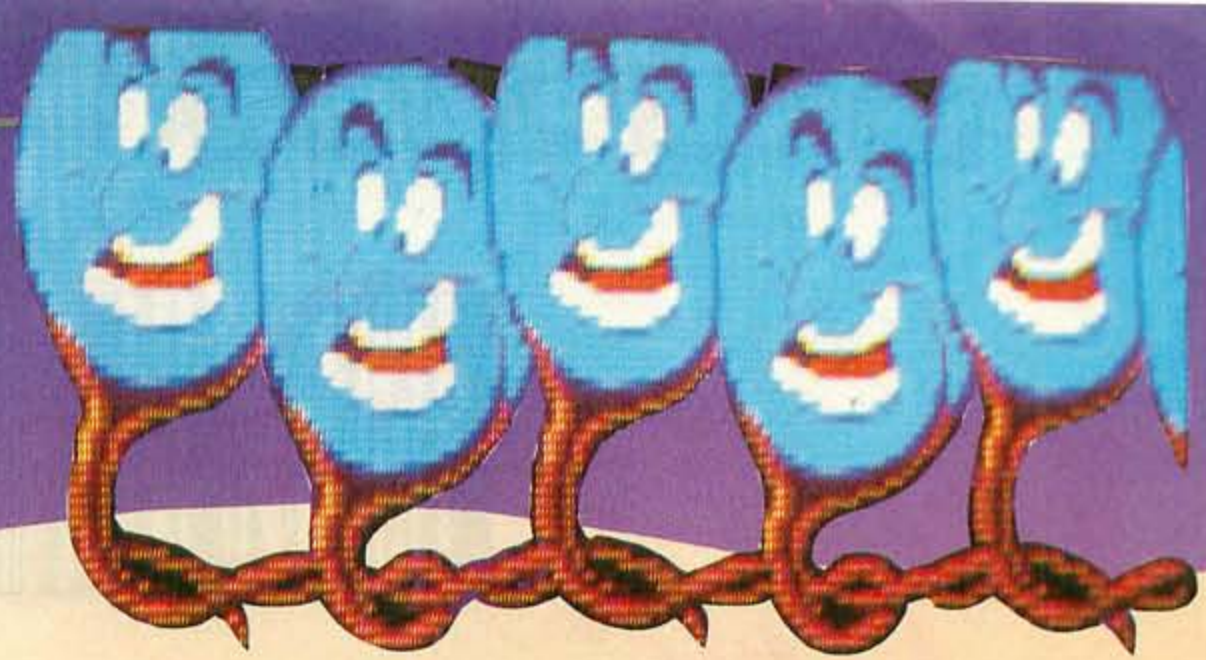
zur nächsten Etage erscheinen lassen, hangelt an Wäscheleinen über der Stadt oder nutzt die Fähigkeiten des fliegenden Tep-

pichs. Um einen Spaßquotienten wie aus einem echten Disney-Film zu erreichen, ist *Aladdin* mit Gags förmlich vollgestopft. Ein angreifender Vogel wird per Säbelhieb flugs entfernt, ein Messerwerfer verliert seine Beinkleider (der folgende peinliche Moment ist zum Angriff ideal) und ein dümmliches Skelett zersprengt sich selbst in seine Einzelteile. All die Späßchen und viele mehr spielen sich in ausgefeilten Animationen ab, wie Ihr sie aus echten Disney-Zeichentrickfilmen gewohnt seid. Auch der Held ist freilich von einer echten Trickfigur kaum zu



Im Kerker des Sultans geht's finster zu – und dazu sprengen sich die Skelette

Aladdin



Mit den Zeichnern aus den Disney-Studios ist Aladdin fast zu einem Trickfilm geworden. Alle Animationen sind ein Genuß.



Bei den Endgegnern ist Taktik gefragt

Der High-Speed-Ritt auf dem Teppich erfordert Geschick

unterscheiden. Trotzdem steuert Ihr das Sprite flott und leichtfüßig durchs Spiel. Die meisten Ideen sind zwar schon in anderen Spielen verbraten worden, der Ritt auf dem fliegenden Teppich (*World of Illusion*) oder die Flucht vor der rollenden Steinkugel (die "Apfelszene" aus *Castle of Illusion*) bringen trotzdem zusätzliche Spannungsmomente und Abwechslung ins Spiel. Zu einem so gelungenen



Zwischenbildchen verbinden die Levels

Trickfilmspiel gehört natürlich auch Filmmusik wie im Kino. Orientalische Themen von nahezu meisterlicher Qualität untermalen das Geschehen perfekt. Obwohl die vorliegende Preview-Version noch nicht ganz fertig ist, dürfen wir uns sicher auf ein neues VIDEO-GAMES-Classic freuen. Hoffentlich wird's bis Weihnachten fertig. Das Modul wäre ein tolles Geschenk.



Ein Grafik-Gag jagt den anderen: Der Papagei kommt dauernd unter die Räder



Abwechslung wird großgeschrieben, grafisch als auch spielerisch

BARCODE

BATTLER

Ich geh' nich' auf'n Strich

In Japan und England sorgt seit einiger Zeit ein Spielgerät für Wirbel, das Barcodes von allen möglichen Produktverpackungen für ein eigenes Spielsystem nutzt.

Stellt Euch vor, Ihr rennt durch den Supermarkt und schmuggelt offenbar sinnlos eine Packung Öl-ofenanzünder in Mamis Einkaufskorb oder investiert Euer knappes Taschengeld in Hühneraugenpflaster. Völlig unmöglich? Keineswegs: Ein Spielgerät, das auf den ersten Blick aussieht wie eine Handheld-Konsole, löste z. B. in Japan eine regelrechte Barcode-Hysterie aus. Unerklärlicherweise war plötzlich eine bestimmte Sorte Lockenwickler ausverkauft und in manchen Supermärkten schien es, als habe sich ein mit Rasierklingen bewaffneter Irrer an ganz bestimmten Produktverpackungen vergriffen. Der *Barcode-Battler*, von dem in diesem Zusammenhang die Rede ist, wird von der Nürnberger Firma Tomy Spielwaren hergestellt und kommt jetzt auch auf den deutschen Markt – für 129 Mark. Das Gerät liest Barcodes aller Art und errechnet daraus Zahlenwerte, die es in einem rollenspiellähnlichen System einsetzt (Wie Ihr sicher wißt, kennzeichnen Barcodes weltweit Produkte aller Art. Preis, Gewicht oder Herstellungsdatum werden in einen maschinenlesbaren Strichcode verwandelt, der dann irgendwo auf der Packung als kleines weißes Viereck mit senkrechten schwarzen Strichen und

kleinen Zahlen auftaucht). Der Haken an dem System: Jeden Barcode, den Ihr im Spiel einsetzen wollt, müßt Ihr ausschneiden und auf bestimmte vorgefertigte Karten kleben, damit der Battler sie überhaupt lesen kann. Ihr müßt also das Produkt kaufen oder die Packung

so zerstören. Jetzt werdet Ihr Euch fragen, wie denn ein solches Spielprinzip überhaupt funktioniert? Grundsätzlich gibt's immer

zwei Parteien, die gegeneinander antreten. Entweder Ihr kämpft gegen die Maschine oder eröffnet die

che Zahl zugewiesen, die als Lebensenergie fungiert. Ihr müßt nun versuchen, Eure Energie zu mehren und die des Gegners auf Null zu senken. Zieht Ihr Barcodes durch den Leseschlitz, interpretiert das Gerät jeden Code, definiert ihn als individuellen Kampfwert oder Zauberspruch etc. und ordnet ihm eine bestimmte Power zu. Um zu gewinnen, müßt Ihr Euch also auf die Suche nach besonders "mächtigen" Barcodes machen – und die tauchen eben eventuell auf den Verpackungen von Hühneraugenpflastern auf. Damit Ihr genügend Zeit dazu habt, könnt Ihr jeweils einen Spielstandsabspeichern. *ma/hu*



Schlacht gegen einen echten Mitspieler. Zu Beginn erhält jede Partei die glei-

Dieses Spielgerät reizt in erster Linie deswegen, weil Ihr Aktion zeigen müßt, um zu gewinnen: Raus aus der Bude, rein in den Supermarkt und mit detektivischer Gerissenheit die mächtigsten Barcodes organisiert. Die Art und Weise, wie das geschieht, ist jedoch äußerst

fragwürdig: Die 14 Barcodes, die laut Statistik täglich im Haushalt anfallen, sind bald ausgereizt. Danach gebt Ihr entweder völlig sinnlos Geld für Produkte aus, die im Müll landen oder Ihr tut etwas Unerlaubtes, indem Ihr heimlich Packungen zerstört. Das eigent-

liche Spielsystem dagegen bietet keinerlei Grafik, kaum Handlung, sondern nur höchst abstrakte Action. Reine Zahlen waren schon vor zehn Jahren out. Unsere Meinung: Das Grundgerät selbst ist schon zu teuer, das Spielprinzip an sich unver-schämte Geldmacherei.

Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEMPIX.

JUMP'N'RUNIX.



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.

SEGA
MEGA DRIVE

© 1993 LES ÉDITIONS ALBRET RENÉ GOSSYMAN - LORZÉDO

JUMP'N'RUN
■ Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:
■ GAME GEAR
■ MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Asterix

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

WARPZONE

Amiga

CD 32



Mit der reinrassigen CD-Konsole Amiga CD 32 will Commodore die rasante Tal-fahrt stoppen. Eine Chance oder der Anfang vom Ende?

lor-Palette von 16,7 Mio. Farben 256 000 gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann — weit mehr, als das menschliche Auge wahrnimmt. Die mögliche Bildauflösung beträgt dabei stolze 800 x 600 (!) Bildpunkte. Unterstützt wird der Chipsatz von zwei Grafikprozessoren, die für die Grafikbeschleunigung verantwortlich sind. Angesichts dieser beeindruckenden (theoretischen) Grafikfähigkeit (und dem damit verbundenen gigantischen Speicherhunger) nimmt sich die Arbeitsspeicherausstattung reichlich mickrig aus: Das Amiga CD 32 besitzt nur zwei MByte (16 MBit) RAM sowie ein MByte ROM, in dem ein komplettes Amiga-DOS 3 untergebracht ist (um die Kompatibilität

Die glänzender in den letzten Jahren die Geschäfte für die Konsolenhersteller liefen, desto verschnipfter klangen die Statements erfolgverwöhnter Altmeister: Seit diverse Billiganbieter den MS-DOS 486er für jedermann erfunden haben, bröckelt das einstige Homecomputer-Empire mit atemberaubender Geschwindigkeit. Längst spricht niemand mehr vom Atari ST, stark verblaßt bereits auch der Glanz des legendären Commodore Amiga. Während Atari an einer — wie immer — "revolutionären" 64-Bit-Konsole namens Jaguar bastelt (sobald mehr als heiße Luft verfügbar ist, informieren wir Euch),

hat auch Commodore die Zeichen der Zeit erkannt und versucht ebenfalls, auf den Konsolen-Zug zu springen, obwohl der den Bahnhof doch schon längst verlassen hat. Die Rede ist vom *Commodore Amiga CD 32*, einer stark überarbeiteten Variante des Mega-Flops *Commodore CDTV*, die seit Anfang September für rund 700 Mark zu haben ist. Bevor wir unsere Meinung ausposaunen, zunächst einige technische Eckdaten: Herzstück des Amiga CD 32 bildet eine mit 14 MHz getaktete Spezialversion des 32-Bit-Prozessors Motorola 68020. Dieser Chip leistet etwas mehr als der Vor-Vorgän-

ger MC68000, was sich besonders bei (Vektor)Grafik-Aufgaben auszahlt. Der 68000er werfelt z.B. im Atari ST, Amiga 500 oder eben im Sega Mega Drive. Den Löwenanteil im Grafikbereich trägt allerdings ein AGA-Chipsatz, der aus einer True-Co-

Ohne Monitor und Joypad läuft nichts auf dem Amiga CD 32



Der Blick auf die Rückseite: schiefe Nähte

zum CDTV zu erhalten). Damit die dadurch unvermeidliche permanente Datenschaufelei halbwegs erträglich bleibt, haben die Designer dem CD 32 ein CD-Laufwerk spendiert, das im-



MISSING PAGE

MISSING PAGE

merhin 300 KByte/s schafft. Um die Konsole mit möglichst jeder Flimmerkiste anzufreunden, besitzt das Amiga CD 32 folgende Bildausgabeformate: S-Video für PAL- und NTSC-Fernseher, Composite Video für Computermonitore und Fernseher (über Scart- bzw. Videoeingang) sowie ein HF-Modulator für all diejenigen, die zwar Geld für eine teure Konsole haben, nicht jedoch für einen vernünftigen Fernseher, und die sich ihr tolles True-Color-Bild unbedingt über Antennenkabel versauen wollen. Trotz aller Superlative fehlt jedoch ein simpler RGB-Anschluß.

Damit's ordentlich was auf die Ohren gibt, bietet das CD 32 Vierkanal-Stereo-sound. Ein 16-Bit-Audio-Ausgang mit max. 44 kHz sorgt dafür, daß Ihr das CD 32 auch als Audio-CD-Player einsetzen könnt – allerdings nur mit eingeschaltetem Monitor, weil leider (wie

Konsolen-Joypad.
Unten: Blick auf das mitgelieferte Flipper-Spiel



einem Aldi-Haarfön entliehen zu sein und am Kopfhörer-Anschluß gähnt ein Loch, als sei dem Designer der Bohrer ausgerutscht. Glücklicherweise

finden sich auch einige sehr nützliche Dinge am Gerät, beispielsweise zwei Ports für die speziellen CD-32-Joy pads mit elf Funktionen bzw. für eine Commodore-Maus oder Joysticks. Der Tastaturanschluß an der Rückseite gehört – ebenso wie das ROM-DOS – in die Kiste "Amiga- bzw. CDTV-Überbleibsel" (könnte aber z. B. für Flugsimulatoren brauchbar sein), der Port für einen Virtuality-Datenhandschuh hüpft uns ein paar Schritte zu weit in Richtung Zukunft. Außerdem gibt's noch einen Anschluß für Full-Motion-Video module, falls die mal populär und vor allem bezahlbar werden sollten. Wie das Mega CD, könnt Ihr das CD 32 neben der CD-ROM-Arbeit (die dürft Ihr anhand des Flipper-Spiels ausprobieren) auch als reinen CD-Player oder CD-plus-Grafik-Player nutzen oder als Bildplattenspieler, auf dem Ihr die neuerdings verwendeten 74-Minuten-Spielfilm-Laserdisks (gepackt unter MPEG) durchnudelt. *ma/hu*

Jede Hardware ist nur so gut, wie die Software, die es dafür gibt (läßt man einmal rein vertriebs- und marketingtechnische Aspekte außen vor). Das zeigt sich nicht nur am technisch überlegenen Lynx, nach dem heute kein Hahn mehr kräht, sondern vor allem an der Computerszene (z. B. NEXT). Das Super Nintendo liegt hauptsächlich wegen seiner Spitzentitel ganz vorne, und wenn Sega kräftig aufholt, dann vor allem deswegen, weil es mittlerweile auch sehr gute Mega-Drive-Spiele gibt. Das Amiga CD 32 leistet rein nominell zwar weit mehr als alle anderen derzeit erhältlichen Konsolen. Trotzdem wagen wir zu bezweifeln, daß sich das Gerät durchsetzen wird – und zwar aus drei Hauptgründen: Erstens gibt's zum Marktstart keinen einzigen Titel, der die Hardware der Konsole wirklich ausreizen würde. Weiterhin dürfte der versprochene Spielenachschub kaum Impulse setzen, weil die Titel in erster Linie geringfügig modifizierte alte Amiga-Umsetzungen sein werden. Zweitens: Noch bevor das CD 32 eine bemerkenswerte Marktdurchdringung erreichen kann, dürfte es ziemlich sicher preiswertere Geräte geben, die gleich viel oder mehr leisten. Drittens: Das CD 32 ist schon jetzt zu teuer. Zuviel Schnickschnack, der viel zu wenig potentielle Käufer interessiert (CDTV) oder den noch niemand nutzen kann, treibt den Preis für alle Interessenten in die Höhe. Eine Bedieneinheit als Stand-Alone-CD-Player wäre z. B. weit sinnvoller gewesen als der Daten-Handschuh-Anschluß. *hu*

beim Sega Mega CD) eine Stand-Alone-Bedieneinheit fehlt. Wo wir gerade beim Äußeren sind: Bei unserem Testgerät fiel die mangelhafte Verarbeitung äußerst negativ auf. Leuchtdioden ragen motivationslos aus dem Chassis, harte Kunststoffkanten geben dem Gerät den Charme eines Taiwan-Modellbaukits. Der Power-Schalter scheint



Verarbeitung und Design des CD 32 spiegeln leider minimalen Aufwand wider

SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



**SUPER
BOMBERMAN-
CUP**

**9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE**



Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER BOMBERMAN™

**DEMNÄCHST
BEI DEINEM
HÄNDLER!**

EINMALIG

**EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT
BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS
NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!**

GENIAL

**DIE GENIALE MISCHUNG AUS
TAKTIK UND ACTION, DIE DICH
UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!**

BOMBASTISCH

**BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE
BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST
MITTENDRIN!**

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!



**HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON
HUDSON SOFT.**

**SAG DEINEN FREUNDEN BESCHIED
UND DANN...NICHTS WIE RAN AN
SUPER BOMBERMAN.**

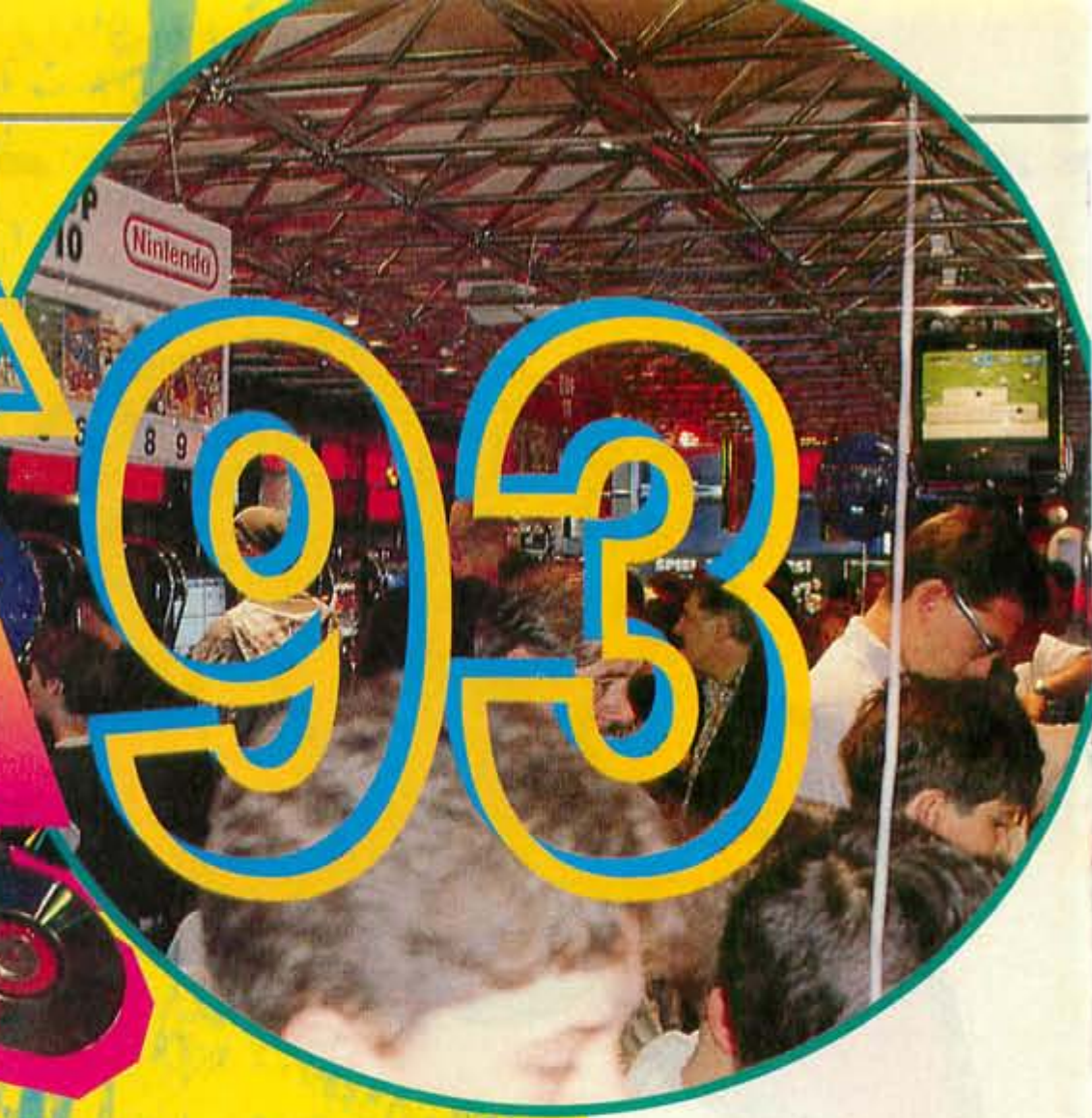
**DAS SUPER MULTITAP IST BALD
ÜBERALL ERHÄLTlich. BEI DEINEM
HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.**

© 1993 Hudson Soft

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



IFA '93

Für Videospiefans ergaben sich die Sensationen der Internationalen Funkausstellung '93 eher am Rande. Eine davon lieferte Nintendo.

Wer sich gerade einen Fernseher geleistet und kein Geld für eine High-End-Stereoanlage hatte, wer weder Interesse an RTL-Luftballons noch an PRO-7-Mützen hatte, für den lohnte sich der Weg zur Internationalen Funkausstellung zumindest nicht auf den ersten Blick. Panasonic/Technics beispielsweise konzentrierte seine Exponate ganz brav auf die Hauptzweige Fernseh-, Audio- und Videotechnik. Von der High-End-Spielkonsole **3DO Interactive Multiplayer** war trotz lauten Multimedia-Geschreis nicht mehr zu erspähen als eine knappe Pressemeldung – in der dann zu lesen stand, daß bisher weder der Erscheinungstermin in Deutschland noch der Preis der High-End-Konsole feststünden. Phillips' interaktiver Laserdisk-Player CDi scheint sich dagegen immer mehr zur einer Totgeburt zu entwickeln. Interessanter wurde es schon bei Sega: Wer wollte, warf einen Blick auf die deutsche **Thunderhawk**-Version für Mega CD (Test in diesem Heft) oder auf **Sonic CD**. Mit Abstand

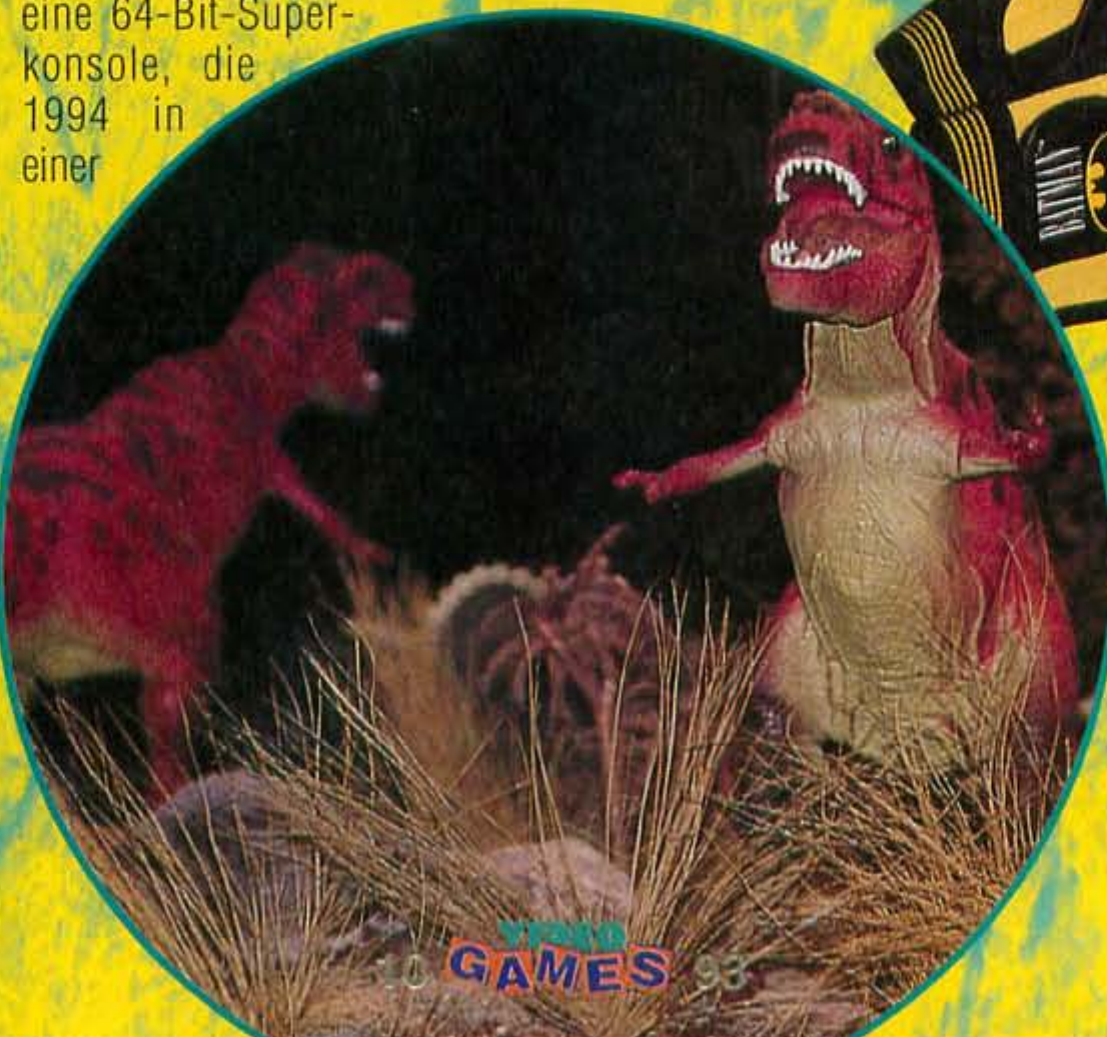
am meisten Resonanz fand der 24-MBit-**Streetfighter-II** für Mega Drive, über den wir Euch in der nächsten Ausgabe Genaueres erzählen. Gleichzeitig zum Erscheinungstermin des Prügel-Hits im November soll auch Segas-Sechs-Button-Joy-pad erhältlich sein.

Die Sensation bei Nintendo war zwar noch nicht zu sehen, wird aber genug von sich reden machen: Unter dem Arbeitstitel **Project Reality** entwickeln Nintendo und Silicon Graphics in Gemeinschaftsproduktion eine 64-Bit-Superkonsole, die 1994 in einer

Spielhallenversion getestet und 1995 als Heimspielgerät auf den US-Markt gebracht werden soll – zu einem Preis, der voraussichtlich unter 250 Dollar (!) liegt. Wie das System genau aussieht, steht allerdings noch nicht fest. Eines jedoch scheint besiegelt: Das CD-ROM als Zusatzgerät fürs Super Nintendo ist endgültig gestorben. Kernstück der neuen Hardware wird jedenfalls eine Version der Grafik-Workstation **MIPS Multimedia Engine** von Silicon Graphics sein, die über eine 64-Bit-RISC-CPU verfügt. Silicon Graphics stellt High-



Kein Schritt ohne Dinosaurier. Statt 3DO gab's Dinomodelle. Rechts: Spielerhandschuhe



End-Grafikcomputer her, die ihre Leistungsfähigkeit schon in diversen Kinofilmen (Terminator, Abyss, Jurassic Park) bewiesen haben und die bei der Herstellung animierter Werbespots und TV-Trailer seit Jahren zum Profi-Werkzeug gehören. Mit einer CPU-Taktrate von über 100 MHz (!), über 100 MFLOPS (Millionen Fließkommaberechnungen in der Sekunde), über 100 MIPS (Millionen Befehlen pro Sekunde), Echtzeit-3-D-Grafik, 16.7 Mio Farben auf dem Bildschirm, Audio in CD-Qualität, einer Berechnung von über 100000 Polygonen pro Sekunde sowie Echtzeit-Texture-Mapping soll das Gerät eine Leistungsfähigkeit erreichen, wie sie heute gerade 30000-Mark-Workstations bieten. Mit dem **Project Reality** wollen Nintendo und Silicon Graphics den Begriff Videospiele neu definieren. Ungewöhnlich an dieser Meldung ist, daß sie von Nintendo selbst verbreitet wird – die sonst so verschlossenen Japaner haben dieser extrem frühen Ankündigung aus den USA wohl zugestimmt, um den wachsenden Erwartungsdruck an ein Nintendo-CD-Konzept zu mindern. hu



KARSTADT präsentiert:



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

KARSTADT



NEU!

NEU!

DM 69,95

Gut einkaufen
schöner leben

jedes der drei
DM 99,-

DM 139,-

DM 109,95



Die Tiny Toons für Die da...
Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme-
Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega
Drive - gibt's jetzt die fantastischen Vier von
KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und
vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln.
Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension
für die 16-Bit-Spielkonsolen. Möhrenstark.



TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES™ NES™ GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



Manga Movies

Jeden Monat will Mangas Vertriebspartner "Game Syndicate" einen neuen Comic-Hammer auf dem deutschen Markt plazieren. Tolle Grafiken, Action pur und abgefahrene SF-Geschichten locken seit Jahren in Japan und USA Kids und Erwachsene in die Kinos und Videotheken – nun kommen auch die Europäer auf den Geschmack und füllen die Manga-Kassen. Zimmerlich sind die japani-



Japanischen Endzeithelden stürmen mit Laserkanonen und Mandelaugen das deutsche Pantoffelkino. Der Trickfilm-Produzent Manga strickt mit Stars aus Videospiele abendfüllende Comicstreifen.

schen Disney-Enkel dabei freilich nicht: Je mehr Sex, Crime und Gewalt desto schöner findet's der Produzent und wohl auch das Publikum. Das gilt ebenso für die derben Sprüche im übelsten Bronx-Hinterhof-Slang. Kein Wunder, daß die Mehrzahl der Manga-Filme erst ab 18 Jahre freigegeben sind. Das gilt auch für das aufwendig produzierte 60-Minuten-Video "3x3 Eyes – Part One". In Japan spielen die Kids die Story längst auf dem NES nach und für Segas Mega-CD-ROM war die Geschichte um das Geheimnis um die Unsterblichkeit eines der ersten Rollenspiele, die für diese Konsole entstanden. Das Video zeigt die beiden ersten Episoden der umfangreichen japanischen OVA-Serie – für eventuellen Nachschub wäre bei Bedarf also reichlich gesorgt. Ein Wermutstropfen: synchronisiert ist der Actionfilm lediglich in englisch – mit einer deutschen Version ist

vorerst nicht zu rechnen. Bei anderen Streifen des Genres – beispielsweise "Bubblegum Crisis" – reichte das Budget gar nur für englische Untertitel. Da nur wenige der fernöstlichen Zunge mächtig sind, ist das Vergnügen an solchen Weltraumknallereien beträchtlich eingeschränkt. Yakumo Fujii, Held



Endzeitszenarien mit bedrückender Großstadtatmosphäre

des esoterisch angehauchten 3x3-Eyes-Epos, lernt in Tokio die zauberhafte Pai kennen. Das Mädchen mit den riesigen rehbraunen Augen ist die letzte Überlebende der Triclops, einer uralten, mächtigen Rasse. Sie entschlüsseln das Geheimnis der Unsterblichkeit und dennoch steht das Volk der Triclops vor dem Aussterben. Pai übergibt Yakumo einen Brief seines vor Jahren verstorbenen Vaters Satoru, der ihn bittet, der Kleinen auf der Suche nach der verschollenen Statue

der Menschlichkeit, die lange vor der Menschheit entstand, beizustehen. Der größte Wunsch der hübschen Pai – die wie 16 aussieht, allerdings weit über 300 Jahre alt zählt – ist es, sich mit Hilfe der Statue in einen Menschen zu verwandeln. Seltsamerweise will ihr nicht mehr einfallen, warum sie denn unbedingt ein Mitglied der menschlichen Rasse werden will. Bevor sich Yakumo die Sache recht überlegt, schießt ein Takuhii, eine fremde Rasse fliegender Ungeheuer, die sich in der Großstadt zur Plage entwickelt, durch die Lüfte und attackiert den jungen Helden. In höchster Not enthüllt Pai ihre geheimen Superkräfte: ein drittes Auge öffnet sich auf ihrer Stirn und feuert tödliche Strahlen auf das Ungeheuer. Doch Yakumo übersteht den Angriff nicht unbeschadet. Das "Zeichen von Wu", Symbol des Nichts, brennt sich in die Haut des Helden und raubt Yakumo die Identität.



Mit diesem Brief fängt die Jagd nach dem Geheimnis des Lebens an...

sein Ich wiederzufinden und Pai zu unterstützen, kämpft Yakumo gegen fremde Mächte und kommt dem Geheimnis des ewigen Lebens auf die Spur. 3x3-Eyes ist mit den üblichen seichten Zeichentrickfilmen mit Videospielden nicht zu vergleichen. Wer gut animierte Comics schätzt, bei Endzeitszenen erst richtig in Stimmung kommt, nicht nur ballernde Monster, sondern auch eine Story mit gewissem Tiefgang erwartet, der muß sich 3x3-Eyes unbedingt ansehen. mn

ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezienschlag haben. Neu ist auch der **WWE** Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlingkrone schlägt.



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*; wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:



ACCLAIM

FLYING
EDGE



*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

WARPTZONE NINTENDO

Man kann keinen Fuß mehr auf die Straße setzen, ohne von Dinosauriern oder **Mario** "belästigt" zu werden. Auch diesen Monat schlägt der Klempner unbarmherzig zu. Z. B. gibt's **Super Mario Super English**. Dieses Wörterbuch eignet sich besonders für Englisch-Einsteiger, da es zusätzlich zur Übersetzung umfangreiche Erklärungen zu den gewünschten Wörtern liefert. Ganze 576 Seiten Vokabeln, Daumenkino und Mario-Specials zu Redensarten, Sprichwörtern und Stolpersteinen versüßen den Einstieg in die populärste Fremdsprache. Besonders hilfreich ist dieses Buch für die, die sich bisher noch nicht an englischsprachige Spiele gewagt haben.

Um das Handwerk von Grund auf zu lernen: **Englisch mit Super-Mario**



Endlich geht's los: Die Hersteller von Hard- und Software starten jetzt voll ins Weihnachtsgeschäft. Nicht nur eine Flut von Spielen, nein, auch jede Menge Joypads und Zubehör erwarten Euch in der nächsten Zeit.

Eishockey-Freaks aufgepaßt! Electronic Arts beglückt Euch in Kürze mit **NHL Hockey '94**. Das Spiel enthält die z. Zt. aktiven "Zahnlosen" und die aktuellen Logos der NHL. Bei einem ersten Blick auf das Spielge-

Für Jäger und Schalter-Sammler! Multi-Funktions-Pult für Euer Super Nintendo.



Ob Zeitlupe, Dauerfeuer oder anderer Schnick-Schnack - das Ascii-Pad



Auch fürs Mega Drive erhältlich. Ascii-Pad MD.



Moch mehr **Street-fighter**-Fan-Artikel gefällig? Bei Game Express in München könnt Ihr ab sofort die Helden des Kampfspiels als Schlüssel-Anhänger oder als reliefartiges plastisches Poster bestellen. Infos unter Tel.: 089-5438088.



Neu auf dem Joypad-Markt: Die Firma Ascii fährt schwere Geschütze auf. Neben dem **Super Advantage Joystick** und dem **Ascii-Pad** für Euer Super Nintendo gibt's außerdem für

Mega Drive-Besitzer das **Ascii-Pad MD**. Alle drei Steuergeräte arbeiten mit einer selbständigen Turbosteuerung, einer Turboautomatik und einer Zeitlupen-



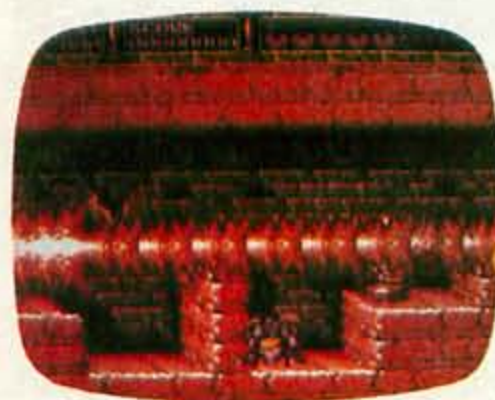
Funktion. Die Turboautomatik feuert, ohne daß Ihr den Feuerknopf betätigt und wird erst durch Druck auf den Knopf unterbrochen. Habt Ihr die selbständige Turbosteuerung aktiviert, löst sich bei jeder Tastenbetätigung eine Salve von 24 Schüssen. Durch die Zeitlupenfunktion verringert Ihr die Spielgeschwindigkeit, um selbst schwierigste Spiele zu meistern.

Starker Bewacher für Eure Schlüssel

schehen zeigt sich eine deutliche Steigerung der Spielgeschwindigkeit. Außerdem unterstützt es den von Electronic Arts entwickelten **4-Way-Play-Adapter**. Ab Mitte November sollte das Spiel in den Regalen Eurer Händler liegen.

Frohe Botschaft für alle **Lemmings-Züchter**. Vom **Markt & Technik Verlag** gibt's ab jetzt das Buch **Die Lemmings 2 Spiele Power**. Tips und Tricks, die Euch durch die verschiedenen





Neu! Sparkster Superstar!

Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstärke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:

Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1-
 „...Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!“
 „...Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis...“



Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
 auf Videotext Tafel 745
 im **SUPER CHANNEL**



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
 Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

F&P 93/205

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß

WARPZONE



Welten der kleinen Mäuse führen, beschreibt der Autor des Buchs in allen Einzelheiten.



Tips & Tricks für die Rettung der kleinen Mäuse.

Das knapp am **Classic** vorbeigeraschte **Turrican** wird in Deutschland vom Software-Hersteller Hudson vertrieben.



Feuerzauber von Hudson!

Die Roboter kommen! Aber nicht in gewohnter Manier als schwer bezwingbare Kämpfer, sondern als Super-Sportler. Als Golf-Profis zeigen die laufenden Blechdosen den Super Nintendo-Besitzern, was ein Birdie ist. Bei **Mecarobot Golf** spielt Ihr Wettbewerbe, Trainingsrunden oder Abschläge in einer realistischen 3-D-Simulation.

Jetzt aber zu den in der letzten Ausgabe versprochenen News:



Weißblech auf dem Golfplatz: Öfter 'mal was Neues.

Freizeit-Rambo's aufgepaßt: Das Super Scope bringt Action pur.

Endlich gibt's für alle Freizeit-Rambos das schon längst angekündigte **Super Scope**. Optisch handelt es sich um eine Art Raketenwerfer, der an das Super Nintendo angeschlossen, als Feuergerät für einige Spiele dient. Eins der Spiele, bei dem Ihr das Super Scope verwenden könnt, ist **Yoshi's Safari**. Ihr



Mit dem Super-Scope auf Jagd: Yoshi's Safari



Feuer frei auf Battle Clash 2

kämpft gegen alle möglichen Viecher, die in den Wäldern, auf Bergen und an Stränden durch die Gegend flitzen. Ein weiterer Super Scope-Titel ist **Battle Clash 2**, bei dem Ihr gegen einen Freund spielen könnt. Einer von Euch beiden kontrolliert sein Spiel mit einem normalen Joypad und der andere ballert mit dem "Raketenwerfer" auf den Screen.

Um den Kleinsten von Nintendo nicht zu vergessen, nachfolgend ein paar weitere Game-Boy-Neuerscheinungen:

Diskettenstation für Super Nintendo™ und Sega Mega Drive™

DM 799,-
unverb. Preisempfehlung

mg™
MEANS INNOVATION

Händleranfragen erwünscht

← Einer für Beide →



Sega Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises Japan und Europa

INTELLIGENT
DISK DRIVER
SYSTEM



Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Nintendo Co.Ltd. Japan

Der MGH sichert Ihre Spielmodule auf MS-DOS kompatible Disketten (bis 1.6MB). Diese Sicherungskopien sind von Diskette voll spielbar.

Der GAME SAVER (bisher nur für Super Nintendo™) ermöglicht das Speichern und Abrufen von Spielständen auf bzw. von Disketten. Zeitlupenfunktionen sind per Knopfdruck einstellbar. Mit dem GAME FINGER (bisher nur für Super Nintendo™) können Spiele-Daten wie z.B. Leben, Energie usw. verändert werden.

Anwenderfreundliche Pull-Down-Menüs mit leicht verständlichen Farbsymbolen machen Funktionen wie KOPIEREN, FORMATIEREN und SPEICHERN kinderleicht.

Updates werden ohne Hardwareumbau durch Diskette vorgenommen.

Lieferumfang:

- MGH-Konsole mit 16MBit RAM
- 3.5" HD Floppy Disk Drive
- Game Saver (für Super Nintendo™)
- Game Finger (für Super Nintendo™)
- 256 KB Save Game Funktion mit Batteriebackup
- Adapter für Super Nintendo™
- Adapter für Sega Mega Drive™
- 220V Netzteil sek. 9V 2A
- Bedienungsanleitung deutsch
- Bedienungsanleitung englisch

Zubehör: Multi Game Adapter für Importspiele DM 79,-

Die abgebildeten Spielkonsolen sind im Lieferumfang nicht enthalten! Die Lieferung erfolgt per UPS-Nachnahme zzgl. Versandkosten.

CO-SA
CONNECTION
Electronics GmbH

Heinrich-Späth-Str. 12-14
40789 Monheim
Telefon 02173-397140
Telefax 02173-52071
Telefax 02173-397182

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

DIE SUPER FOXPOWER FÜR EURE SUPERGAMES, JETZT 2x IM RUHRGEBIET!

POWER IN DORTMUND

MEGA SPIELE

HAMMERPREISE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER) 44135 DORTMUND

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

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

Reiß an - wir haben Eure Traumgames!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00
dynatex TEL: 02 31 / 55 61 40 FAX: 02 31 / 52 15 53

TENDO WARPZONE

Für die Flipper Fans unter Euch hält Nintendo **Kirby's Pinball Land** parat. Bei diesem einfachen aber schnellen Flipper liegt der Witz darin, daß Kirby selbst den Ball verkörpert. Ob er sich als **Sonic-Pinball**-Gegenspieler beweist, wird sich noch zeigen.

Kommt Euch das Outfit von **Wario** nicht irgendwie bekannt vor? Na klar, der Typ sieht fast genauso aus wie **Mario**, hat charakterlich nur leicht andere Ansichten. Der Knabe ist nämlich alles andere als nett! Mit diesem fast immer schlecht ge-



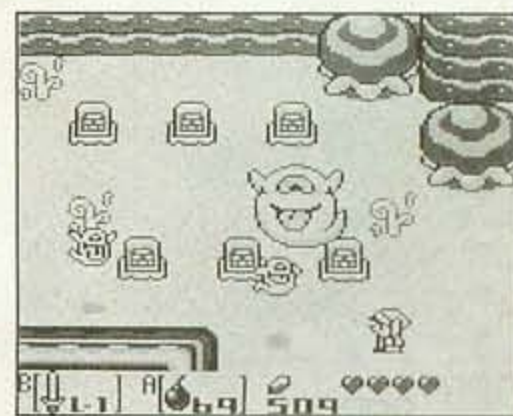
Mit **Wario Land** schlägt das Böse auf dem Super Nintendo zu

es wohl das größte Fantasy-Rollenspiel, das jemals auf dem Game Boy veröffentlicht wurde.

Für den Game Boy und das NES erscheint demnächst Nintendo's **Tetris 2**. Wer von dem Klassiker noch immer die Nase nicht voll hat, sollte sich das Spiel 'mal im Shop ansehen oder auf unseren Test warten.

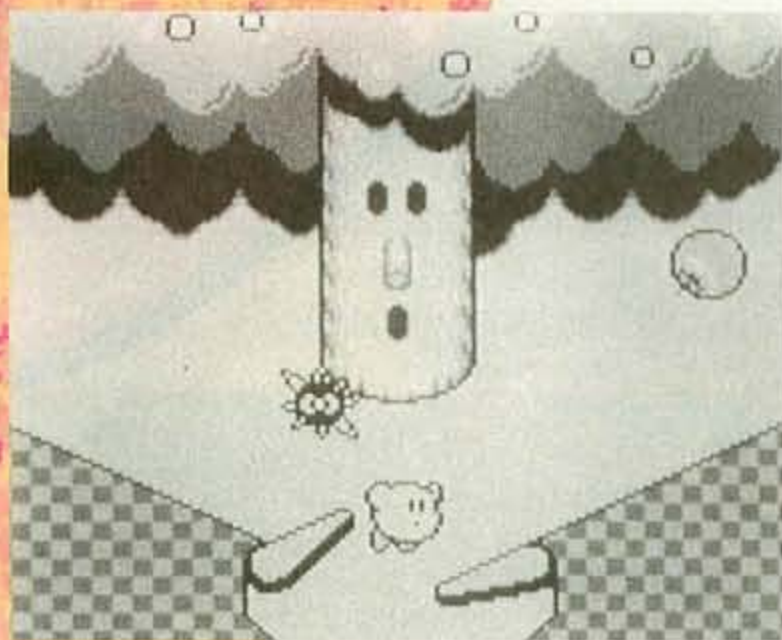
launten Herrn kämpft Ihr Euch durch das **Wario Land** und besteht die unterschiedlichsten Abenteuer. Ab Dezember bei Eurem Händler!

Der Rollenspiel-Mega-Hit schlechthin auf dem Game Boy: Endlich gibt es **The Legend of Zelda** für den Nintendo-Kniprs. Ganze vier Megabit wurden auf dem Modul verbraten. Somit ist



Der Mega-Hit bald auf dem Game Boy: **Zelda!**

Flipper-Spaß auf dem Game Boy mit **Kirby's Pinball Land**



Asterix®

Jetzt für Game Boy und SNES!



Panik in unserem kleinen gallischen Dorf: Obelix ist verschwunden! Der Dorfrat beschließt: Asterix muß sich sofort auf die Suche machen. Klar, daß er auf dem Weg zu seinem Freund viele Abenteuer bestehen muß, die ihn quer durch das ganze römische Weltreich führen. Unterwegs macht er, immer verfolgt von den Spionen

Julius Cäsars, den römischen Legionen das Leben höllisch schwer. Ein tolles Abenteuer mit Asterix dem Gallier, Römern, Wildschweinen, Zauberspei, Katapulten und den berühmtesten mittelfrischen Fischen!



Auf der Game Boy-Packung: Gutschein für kostenlosen Eintritt in den ASTERIX-PARK!

WO IST OBELIX?



In diesem Monat gibt's wieder heiße Neuerscheinungen, u. a. ein Jump'n'Run um das 7'up-Markenzeichen (nicht *Cool Spot!*) und Sequels zu zwei bekannten Spielen. Laßt Euch überraschen!

Mad Dog McGee

Aus der Spielhalle bekannt ist *Mad Dog MacGee* von American Laser Games: In diesem interaktiven Western-Shootout-Film müßt Ihr auf alles schießen, was sich bewegt, um den Bürgermeister und seine Tochter aus den Fängen des Revolverhelden Mad Dog MacGee und seiner Bande zu befreien. Dazu steht Euch ein sechsschüssiger Revolver zur Verfügung, den Ihr nach Belieben nachladen könnt (ist auch bitter nötig, denn die finsternen Gestalten tauchen teilweise urplötzlich auf und schießen ohne Vorwarnung). Das bleihaltige Spektakel soll aber zunächst nur den CD-Usern



Im Saloon macht Ihr Euch auf eine Schießerei gefaßt. Der Schurke entführt die Maid.

vorbehalten bleiben. Unklar ist auch, ob die Brutaloogie aufgrund der fragwürdigen Thematik je offiziell in Deutschland erscheinen wird.

Fido Dido

Die Softwareschmiede Kaneiko, bekannt durch Hits wie *Aeroblaster*, schnappt sich das ultracoolen schwarzweißen 7'up-Männchen und spendiert ihm auf dem Mega Drive ein Jump'n'Run namens *Fido Dido*. Der Hauptakteur ist dabei nicht mit *Cool Spot*, dem roten Punkt aus dem Label des Limogiganten zu verwechseln. *Fido Dido* ist vielmehr das Markenzeichen der vor allem in den USA bekannten 7'up-Werbung. Das Besondere an dem Spiel ist,

daß der Hauptakteur nur in

Schwarz und Weiß animiert seine Abenteuer bestehen muß. Diese sind natürlich mit allerlei Gefahren behaftet und be-



Vor dem gegnerischen Kasten geht's heiß her. Eure Stürmer sind in Ballbesitz.

ginnen auf dem Zeichenbrett, auf dem er geschaffen wird. So bleibt er auch in den gefährlichsten Situationen cool. Um Euch die Zeit bis zum Erscheinen des Hit-Anwärters zu verkürzen, könnt Ihr Euch ja schon mal mit einer Palette 7'up darauf einstimmen, wenn Ihr wißt, wo es das Zeug zu kaufen gibt.

Pele!

Accolade war auch nicht untätig und präsentiert im Dezember mit *Pele!* neues Futter für die bisher nicht verwöhnten Mega Drive-Fußballfreaks (sieht man mal von *Ultimate Soccer* ab). Der brasilianische Superstar selbst gab dem Spiel durch seine Mitwirkung einen

realistischen Anstrich. Ihr könnt Pele als Coach einsetzen und gegen 40 europäische und südamerikanische Klubs oder die brasilianische Weltmeisterelf von 1962 antreten. Ihr seht das Spielfeld bei verschiedenen Wetteinflüssen unter einer 35 Grad Perspektive (wie bei einer TV-Übertragung). Die Spieldesigner verwendeten Eigenschaften und Charakteristiken von echten Spielern, um den Mannschaften verschiedene Stär-



Spielelen

...erster Klasse

Quickjoy

Raffinierte Joypads für erhöhten Spielgenuß.

SV 334 SN PRO PAD
für SUPER NINTENDO
Top aktuelles Design für das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 434
SG PRO PAD



SV 337 PRONEO II

Programmierbares Top-Joy-pad für SUPER NINTENDO mit LCD-Display
Special-Attacken werden über eine einzige Taste abgerufen. Endlich gibt es die Möglichkeit, selbst den härtesten Gegner mühelos zu besiegen.

Für MEGADRIVE Art.-Nr. SV 437
SG PRONEO II



SV 900 HANDY POWER KIT

Ladegerät und Transformer mit Ladebatterie für GAME BOY und GAME GEAR
Ladezeit nur 90 Minuten!
Spielzeit: 14 Std. bei Game Boy und 2 Std. bei Game Gear



Erhältlich überall da, wo es Nintendo und Sega gibt. In allen guten Warenhäusern, Versandhäusern, Fachgeschäften und Fachmärkten sowie bei Fa. Heidak, Köln. Händlerpreislisten nach Vorlage eines Gewerbenachweises.

SV 336 SN PRONEO I

Programmierbare TOP-Joystick-Konsole Digital-Action-Learning-System für SUPER NINTENDO



Joyplus

Phantasievolles, perfektes Zubehör für Ihren Game Boy SNES, Game Gear, Mega Drive.



"All in One"
SV 907 HANDY BOY
Das tolle Komplett-Zubehör-Set für den GAME BOY (Lupe, Licht, Sound, Joystick und Feuerköpfe)

WARPZONE

ken und Schwächen in Angriff und Verteidigung zu verleihen, die Ihr Euch sogar in Zeitlupe zu Gemüte führen könnt.

Speedracer

Ebenfalls von Accolade kommt die Konsolenversion der aus dem US-Fernsehen bekannten und derzeit bei MTV laufenden Cartoon-Serie *Speedracer* Anfang nächsten Jahres zu uns. In diesem Action-Rennspiel setzt Ihr Euch als Speedracer oder mysteriöser Racer X gegen mordlüsterne Widersacher wie Captain Terror durch. Unter Zuhilfenahme von Spezialtechniken beharkt Ihr Euch dabei in sechs Kursen wie dem Schlan-

genpaß oder dem Tal der Zerstörung. Dazu springt Ihr bei hohen Geschwindigkeiten über andere Autos oder fahrt Buzzsaws (Kettensägen) aus, um den Gegnern einzuheizen. Während der rasanten Fahrt seht Ihr die animierten Gesichter Eurer Mitstreiter im Bild, die sich in digitalisierter Sprachausgabe über Euer Fahrgeschick äußern.

Hockey

Electro Brain, ein in Deutschland eher unbekanntes Softwarehaus, versucht mit *Hockey* den Überflieger NHLPA Hockey '93 (soll ebenfalls für eine 94er Version überarbeitet werden) von Electronic Arts vom Thron



Der Rote muß nachgeben. Ihr setzt zum Überholen an.



RAGING FIGHTER



Das Stärkste! Das Street-Actiongame.

Die Nr. 1 von KONAMI. Die Animation und vor allem die Größe der 7 Fighter sind spitze. Hervorragend die Grafik. 20-40 Verteidigungstechniken, dazu 2 Specialtricks setzen in diesem Spielgenre Maßstäbe neu. 5 atemberaubende Spielmodi, Training gegen den Computer. Turnierfights. Story-Modus. 2-Spieler-Modus. Präzise Steuerung mit individueller Tastaturbelegung. Tolle Sprites. Knalliger Sound. Special Moves. Karate und Taekwondo der Spitzenklasse.

Mega Fun 7/93 meint:
„Gameboybesitzer, was willst Du mehr“.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



WARPZONE



keit auf jeder der zahlreichen Rennstrecken sofort im Blickfeld. Die ersten Bilder sehen sehr vielversprechend aus. Erscheinen soll's noch rechtzeitig vor Weihnachten.

Tengen, das Konsolenlabel von Atari-Games, wartet auf mit **Pitfighter 2**, dem Sequel zum Arcade-Hit, der auf Konsolen bisher nur mäßigen Erfolg vorweisen konnte. Ab Oktober prügelt Ihr Euch auf dem Mega Drive wie gehabt alleine oder zu zweit mit digitalisierten Sprites durch diverse Hinterhöfe bis zum finalen Endgegner. Im November kommt, ebenfalls von Tengen, **Dragon's Fury 2** für Mega Drive und Game Gear. Im Nachfolger zum erfolgreichen Videoflipper gibt's ein größeres Spielfeld mit sechs Bonusfeldern. Verrückte Kreaturen, die vor Euren Flipperfingern herumflitzen, erschweren Euch das Treffen von Rampen. Neu ist dagegen ein Multi-Ball-Feature, wo Ihr mit mehreren Silberkugeln das Spielfeld unsicher macht. Geheime Flipperfelder sind ebenfalls vorhanden, jedoch schwer zu erreichen

zu stürzen. Beauftragt mit der Programmierung wurde Park Place Productions, die Schöpfer vom EA-Hittitel. Man darf also auf fetzige Eishockeykost gespannt sein. Erscheinungstermin fürs Mega Drive ist November diesen Jahres.

Virtual Racing

Sega selbst bringt den Arcade-Hit *Virtual Racing* auf den Mega Drive-Sportspielsektor. Der neue DSP-Chip (vergleichbar mit Nintendos Super FX-Chip in Starfox) haucht dem Formel-1-Spektakel 3-D-Bilder, Polygongrafiken sowie ein High-Speed-Rennfeeling ein. Während des ganzen Spiels habt Ihr Eure augenblickliche Rundenzeit und Geschwindig-



Die Lady im Hintergrund sieht's genau: Ihr heizt Eurem Widersacher ein.

MARO

Videofilm mit 35 Demos inkl. *Wrestling, Sengoku II, View Point, World Heroes 2, Super Sidekicks* und *Samurai Showdown*

nur DM 39,-
UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole DM 699,-
Art of Fighting DM 379,-
Super Sidekicks DM 379,-

Kaufpreis DM 1457,-
oder mtl. DM 90,- (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über Hausbank.

Trash Ralley DM 179,-
Mutation Nation DM 229,-
Baseball 2020 DM 149,-



MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
71729 Erdmannhausen
Telefon 07144 / 3 99 24 od. 3 45 36
Telefax 07144 / 3 40 21

**NEO
GEO**
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 - 12.00 Uhr und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags von 9.00 - 12.00 Uhr.

Pin's Pin's Pin's Pin's Pin's Pin's Pin's

„Football-Helme“

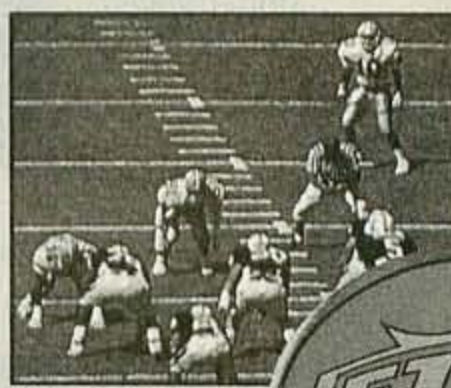


Abb. vergrößert

Sichern Sie sich noch heute eine Rarität:

Die PIN-Helme von den New York Jets und den Kansas City Chiefs.



Starten Sie jetzt Ihre persönliche Pin-Sammlung!

Bestell-Coupon

Ja, bitte senden Sie mir mit 30 Tagen uneingeschränktem Rückgaberecht..... Set's der Pin's „Football-Helme“, zum Vorzugspreis von nur 14,50 DM je Set. Danach erhalte ich alle weiteren Ausgaben der Collection „American Football“, zum Abo-Preis. (Best.-Nr. 339-000-3)

Vor- und Zuname

Straße, Nr.

PLZ

Ort

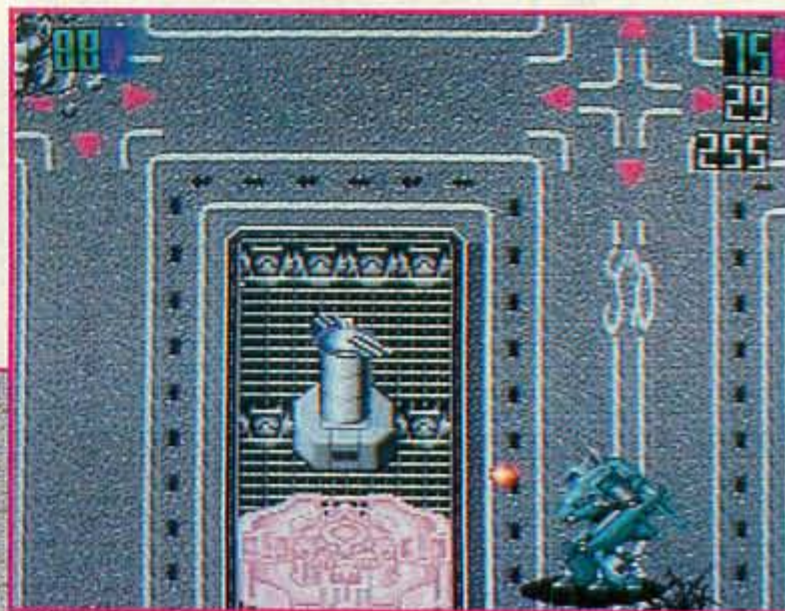
629873

CODE 63735 Aschaffenburg
Faszination des Sammelns
Tel.: 0138 / 64 64 Fax: 06021 / 21 87 71

PC WARPZONE ENGINE

Magere Zeiten für Exoten: Für die Engine-Freaks schneite diesmal nur ein Action-Strategiespiel namens *Vasteel* herein.

Schlecht gepanzerte Maschinen haben beim Angriff keine Chance



Die gegnerischen Terminatoren sind anfangs meist übermächtig

Vasteel

henten im Kampf um die Macht dann postwendend auf den Hals hetzt. Jeder Blechkumpel hat pro Spielrunde einen begrenzten Ausbreitungsspielraum: Liegt ein feindlicher Stützpunkt im erreichbaren Areal, versucht Ihr in einer Actionsequenz, ihn dem Erdboden gleichzumachen. Dieses Unterfangen gestaltet sich anfangs äußerst schwierig, da die vom mickrigen Rebellen-



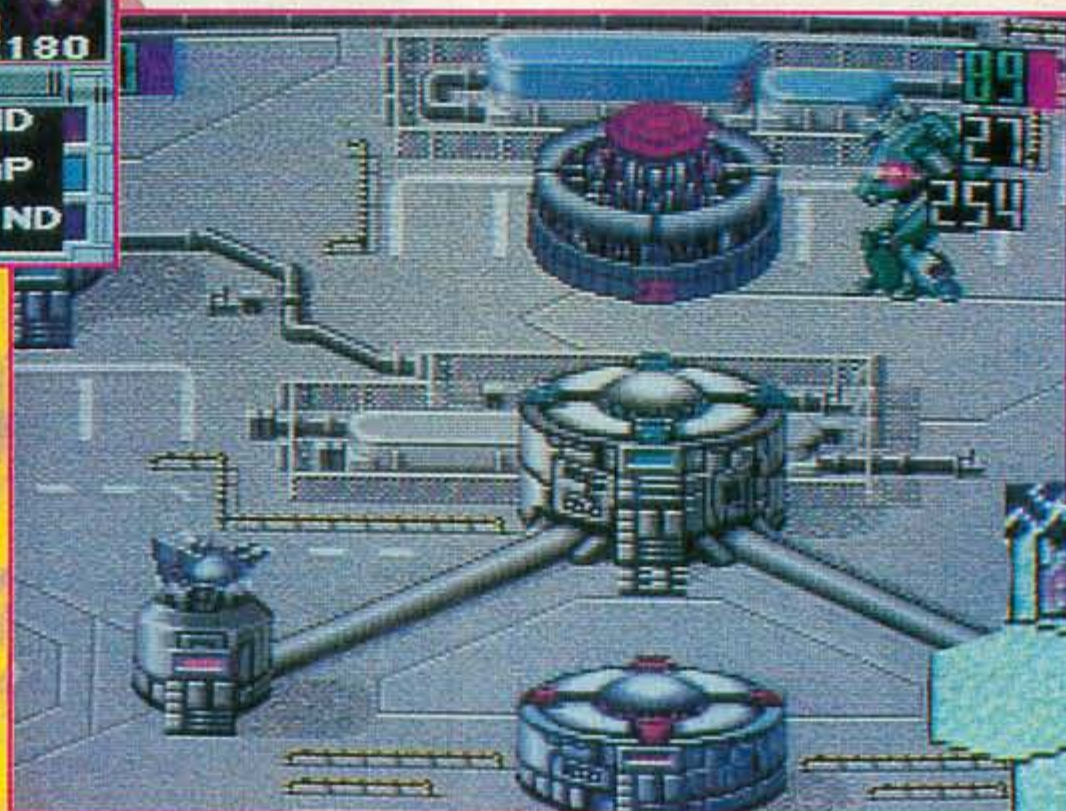
lohn (wenn Ihr Stefan nehmt) angeheuerten Blechhaufen eine lächerliche Panzerung besitzen und dementsprechend schnell den Löffel abgeben. Die Grafik präsentiert sich sowohl in den

Für Euer Geld bekommt Ihr neben einer Standard-Turbo-CD noch eine umfangreiche Anleitung sowie eine detaillierte Karte des *Vasteel*-Sternensystems. Working Design bedenkt die Engine-Freunde mal wieder mit einem Standard-Sechsecken-Strategiewerk à la *Super Conflict*. Der Präsident jenes Imperiums ist einem Attentat zum Opfer gefallen. Ihr wählt nun Faliall, den neuen Herrscher oder seinen Bruder Stefan, den Rebellenführer und tretet gegeneinander im Zweispielermodus bzw. gegen die Maschine an. Auf der Landkarte klickt Ihr Eure Rüstungsfabriken an und laßt gegen Entgelt über 70 verschiedene Kampfroboter herstellen, die Ihr Eurem verhaßten Kontra-

Auf den Präsentierteller für die Rüstungsproduktion stehen an die siebzig verschiedene Kampfroboter

PRODUCTION UNIT		612560
GRUNT	TVALL	BEAM
-G00240-	AT04	AT07 B30
HP040	MU05	BALKAN
AC064	RD1.15	AT1 B255
AGGRUNT	TYMARI	BEAM
-G00600-	AT06	AT08 B50
HP060	MU04	BALKAN
AC080	RD1.50	AT2 B255
BURND06	TYCOLD	F155 WAND
-G00500-	AT06	AT08 B60
HP070	MU04	BALKAN
AC080	RD1.70	AT2 B255
SANGRUNT	TYDESE	BEAM
-G00600-	AT06	AT07 B40
HP060	MU04	BALKAN
AC075	RD1.62	AT2 B255
DISRUPTR	TYVAL	BEAM
-G00600-	AT07	AT08 B35
HP060	MU04	BALKAN
AC090	RD1.50	AT1 B255
GREENAPE	TYTROP	SHOK B40
-G00820-	AT07	AT08 B40
HP080	MU05	BALKAN
AC080		

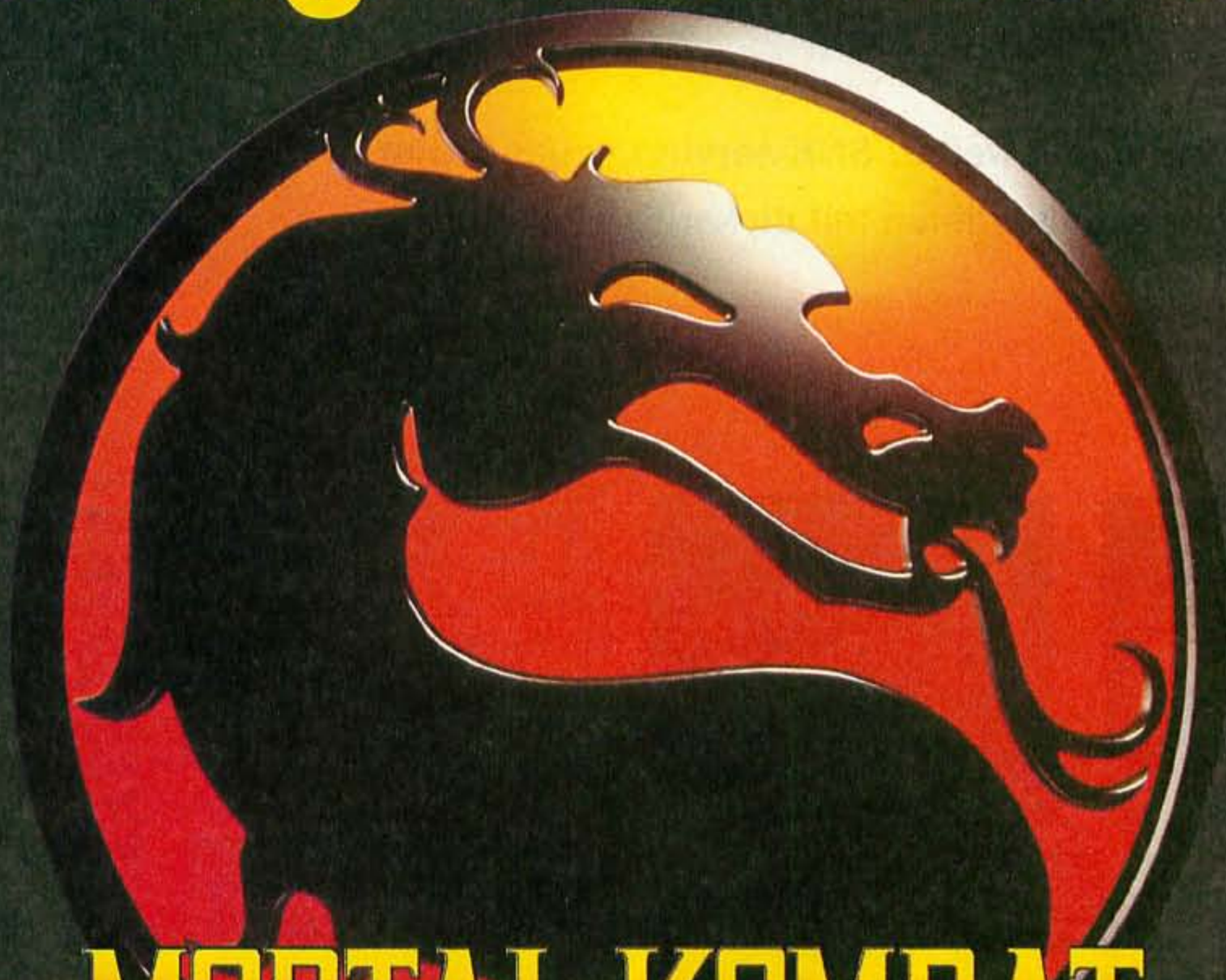
In einer der wenigen Actionscenen versucht Ihr die Kommandozone des feindlichen Stützpunktes zu vernichten



Auf der Übersichtskarte seht Ihr Eure Stützpunkte

Strategie- als auch in den Actionscenen nicht gerade spektakulär, doch ordentlich gezeichnet. Damit Ihr im Eifer des Gefechts nicht den Überblick verliert, seht Ihr immer ein Kästchen auf dem Bildschirm. Dieses verrät Euch den derzeitigen Stand an Städten, Fabriken und Einheiten, die Eurer Befehlsgewalt unterstehen sowie die Kohle, die Ihr noch verheizen könnt. Solltet Ihr Euch mit einem menschlichen Gegenüber duellieren, tragt Ihr Eure Schlachten auf über 30 verschiedenen Landkarten bis zum bitteren Ende für einen der beiden Kontrahenten aus. Wer Strategiespiele mit Actioneinschlag mag, kann bedenkenlos zugreifen. Alle anderen (inkl. mir) lassen besser die Finger davon und warten auf zukünftige Neuheiten.
5Star/rk

Schlag' Dich durch.



MORTAL KOMBAT

AKkaim
Entertainment GmbH

MORTAL KOMBAT ist da.

Erhältlich in allen TOYS "R" US-Fachmärkten für Game Boy, Game Gear, Super NES, Mega Drive und Master System.



TOYS "R" US

Sie finden uns 34 x in Deutschland:

- Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen
- Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide
- Köln-Marsdorf • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen
- St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Waltersdorf bei Berlin
- Würselen bei Aachen

WARZONE NEOGEO

Die Prügelspielwelle rollt weiter: SNK serviert neues Futter für die High-End-Martial-Artisten mit dicker Briefftasche.

World Heroes 2



In der Bonusrunde versucht Ihr ein Mädchen zu retten



Wikinger Erik ist mit allen Wassern gewaschen



Endgegner Dio aus Italien heizt Euch kräftig ein



Im Stahlkäfig ist wenig Zeit für Special-Moves

Die Kämpfer des ersten Teils geben sich im vierten 100-Megabit-Schock (bisher hatten nur Prügelspiele die Ehre, diesen Titel zu führen) erneut ein Stell-dichein. Dieses Modul beansprucht übrigens mit 146 Megabit die bisher gewaltigste Speicherkapazität. Zusätzlich zu den acht Eingeschworenen gesellen sich nun sechs weitere

furchteinflößende und mit allen Wassern (sprich Special-Moves) gewaschene Fighter, die Ihr allesamt steuern könnt. Aus dem hohen Norden kommen Erik der Wikinger und der Pirat Kidd. Die beiden malträtiert Euch mit Flutwellen,

Haien und sogar Piratenschiffen als Powerblows. Außerdem erwarten Eure Schlagkombinationen der Kickboxer Shura, dessen Flying Knee Kick identisch mit Joe Higashis Tiger Kick aus *Fatal Fury 2* ist, die Judo-Queen Ryoko, Mudman (ein indonesischer Mediziner) sowie der Quarterback J.Maximum. Die SNK-Designer haben sich auch einige Neuheiten einfallen lassen: Zum einen könnt Ihr jetzt Special-Moves blocken und auf den Gegner zurücksenden (nicht einfach!). Noch nicht dagewesen ist auch der Death-Match-Mode mit nur

einem Energiebalken für beide Kontrahenten. Er verbessert sich je nachdem, wer einen Schlag landet zu dessen Gunsten. Zu bemerken ist noch, daß die Akteure des Vorgängers größtenteils faul waren und keine neuen Tricks und Kniffe dazugelernt haben, dafür aber auf Reisen gegangen sind (d.h. die Hintergrundgrafiken sind komplett ausgewechselt worden). Außerdem kämpfen alle Akteure, als wenn es um ihr (Sprite-)Leben ginge: sogar auf "Easy" müßt Ihr teilweise all Euer Geschick einsetzen, um mit Ach und Krach eine Runde zu gewinnen. Trotz

der vielen Charaktere, schön animierten Hintergrundgrafiken und akzeptablen Musik will der von *Art of Fighting* gewohnte Spielspaß aber nicht so recht aufkommen. Das liegt vor allem daran, daß die Heroes erheblich weniger Animationsphasen als z.B. ihre Kollegen bei *Fatal Fury 2* haben und ziemlich hölzern und langsam reagieren. Dieses Spiel ist damit nur was für Leute, die von Prügelspielen nicht genug bekommen können, denn schlecht ist es nicht. Erste Infos und ein Demo haben uns übrigens von **Samurai Showdown**, einem (na... richtig!) weiteren Beat em up erreicht. Ihr habt wiederum die Auswahl aus einer Flut von Raufbolden

aus aller Herren Länder, u.a. eine Lady mit Unterstützung eines Adlers und einem Mutanten mit Schlitzwerkzeugen statt Händen. Der Zoom-Modus, bereits aus *Art of Fighting* bekannt, tritt diesmal jedoch seltener auf. Bei diesem Kloppspiel ist noch ein interessantes Feature zu beobachten: Der Hintergrund leistet einen nicht unwesentlichen Beitrag zum Geschehen. Es kommt z.B. vor, daß Bomben vom Himmel fallen oder Laternenmasten in der Hitze des Gefechts einstürzen sowie Bambusbüsche dem Schwert zum Opfer fallen. Im Falle, daß der Mädchenschwarm des Spiels die Waffen strecken muß, brechen seine weiblichen



Für mich muß es

Wenn Du mich liebst,
dann läßt Du mehr zu und
zierst Dich nicht so, meint

Heiko enttäuscht. Nicole ist sich
aber noch nicht sicher. Nur wenn
es die große Liebe ist, will sie
mit einem Jungen schlafen.

Aber woran erkennt sie, daß
es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen
willst, bestell' Dir die kostenlose
Broschüre »Liebe«. Über den
Umgang mit Liebe, Freundschaft,
Sex und vieles mehr.

schon
die

große
Liebe
sein

Ich will »Liebe«,

**die Broschüre über
Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir
Exemplar(e)!**

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992 . All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Alle Screenshots SNES.

NEU: 16 MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnisvollen und sagenumwobenen Shaolin-Turniere als Schauplatz dienen.



In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu erlernen gilt. **MORTAL KOMBAT®**, das ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



WARZONE NEOGEO



Fans in Tränen aus und laufen laut wehklagend in Scharen davon. Insgesamt weckte die Demoversion die Lust in der Redaktion nach mehr. Sobald wir die Endversion in den Händen haben, folgt ein ausführlicher Test. Offensichtlich haben

gelüftet werden soll. Die Speicherkapazität von knapp 150 Megabit läßt für den Nachfolger einiges erwarten, da der erste Teil mit 102 Megabit schon ein Riesenhit war. rk



In der Kälte Rußlands müßt Ihr aufpassen, daß Euch nicht die Glieder einfrieren

Schamane Mudman versucht's mit Magie gegen Pirat Kidd



SNK ihre Programmiererteams aus der örtlichen Karateschule rekrutiert, denn ein Ende der Martial-Arts-Welle ist bei weitem nicht abzusehen. *Art of Fighting 2* ist schon angekündigt, in dem die im ersten Teil im unklaren gelassene Identität der Kidnapper von Yuri endlich

Titel:	World Heroes 2
Genre:	Beat 'em up
Speicher:	146 MBit
Hersteller:	SNK
Spielspaß:	70 %

* Nach dem Hickhack in den letzten Ausgaben gibt's jetzt einen einheitlichen Wertungsblock wie oben, der jedoch unabhängig vom Preis zu verstehen ist.

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen

WIR

Wertungskasten

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

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

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

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



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

Spieltyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 130 Mark

66% Grafik

72% Musik

56% Soundeffekte

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer- oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

SPIEL-SPASS: **75%**



In der Video-Games-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

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

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

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

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

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

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



Der Drache kann es nicht allein mit Euch aufnehmen, er ruft nach Verstärkung

meine Meinung

gut

SUPER NINTENDO

Schwertschwinger

Legend

Beldor herrscht seit 1000 Jahren mit eiserner Faust über das Königreich Sella. Die tapfersten Ritter versuchten, ihn in Kreuzzügen zu stürzen, doch keiner entkam je wieder seinen Verliesen. Mit vereinten Kräften gelang es den unterjochten Einwohnern schließlich, seine Seele zu bannen. Nun ist Seldors Sohn drauf und dran, den Geist des Vaters freizusetzen und die dunkle Herrschaft neu zu entfachen. Das wollt Ihr, zwei erfahrene Krieger, unter Einsatz von Streitaxt und Schwert mit allen Mitteln verhindern. Ihr schlagt Euch acht Levels lang durch Moore, verlassene Dörfer, zerfallene Burgen und Höhlen tief unter der Erde, um zur Festung des Tyrannen zu gelangen. Dabei laßt Ihr Armbrustschützen, uniformierte Zombies, Neandertaler und andere unerfreuliche Zeitgenossen Eure Klinge schrecken. Wenn Ihr Euch der Übermacht nicht mehr erwehren könnt, ruft Ihr magische Kräfte

wie in *Golden Axe* zu Hilfe. Die erhaltet Ihr durch Aufsammeln von Krügen, die neben Gold und Proviant bei niedergestreckten Feinden liegenbleiben. Ab und zu erscheinen auch Schlüssel, mit denen man in Bonusrunden Kisten und Fässer voller Goodies öffnet. Dabei könnt Ihr allerdings reingelegt werden. Stellt Ihr Euch zu zweit den Recken des Bösen, solltet Ihr im

Optionsmenü die Lebensteilungsfunktion aufrufen: Falls nun einer von Euch die Waffen streckt, übernimmt er Leben des Mitspielers, sofern dieser noch welche zur Verfügung stehen hat. Im Eifer des Gefechts überseht Ihr schon mal Schergen, die Netze über Euch ausbreiten. Damit seid Ihr fürs erste eingebuchtet sowie aller Eurer magischen Energie beraubt und müßt Euch erst mühsam den Weg hinter den schwedischen Gardinen herausboxen. An Endgegnern treten Euch u.a. Drachen sowie mutierte Sumpfbäume mit Krallen entgegen.



An allen Ecken und Enden stellen sich Euch mit Hellebarden und Äxten bis an die Zähne bewaffnete Schergen von Beldor entgegen

Spieltyp:

Hersteller: Loricel

Testversion von: Loricel

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Continue, Optionsmenü

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

79%
Grafik
75%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung



Im Hafen von Hongkong heizt Ihr dem Endgegner ordentlich ein.

Sie sind zurück

Final Fight 2

Die Helden sind zurück! Im zweiten Teil von Capcoms erstem Prügelhit findet Ihr wiederum drei Martial Artisten, um einer Bande von Galgenvögeln den Garaus zu machen. Den bulligen Wrestler Haggard kennt Ihr schon aus Teil eins. Neu mit von der Partie sind Maki, eine blonde und schlagkräftige Schönheit und Carlos, ein langmähniger (spanischer?) Ninja. Habt Ihr Eure Helden ausgewählt, schlägt Ihr Euch alleine oder zu zweit (endlich hatten die Programmierer ein Einsehen!) durch halb Europa und Asien. Zur Auswahl stehen diverse Hinterhöfe, Häfen, Marktviertel, Promenaden, Kanalisationen und Hangars in Holland, England, Frankreich, Hongkong und (natürlich) Japan. Die Joypadbelegung entspricht der des Vorgängers: Mittels eines Jump- und Action-Buttons heizt Ihr dem anstürmenden Gesindel mit rund sechs verschiedenen Schlagvarianten ein. Auf dem Präsentierteller stehen neben

Punks und anderen Schurken der Marke 'Dutzendware' auch Muskelpakete und (am Levelende) Endgegner mit besseren Nehmerqualitäten. Einige der Feinde, wie der wuchtige Andore oder die Molotowcocktail-Werfer sind bereits aus Teil eins bekannt. In Kisten und Fässern stehen Messer, Stahlplatten und andere Utensilien zur effizienteren Verteidigung sowie diverse

Fressalien zur Energieauffrischung bereit. Umzingeln Euch die zwielfichtigen Gestalten, aktiviert Ihr besser den Special Move, der sich je nach der Spielfigur unterscheidet

Meine Meinung
gut

Dieses Beat'em up eignet sich vorzüglich für alle, die mit schlechter Laune nach Hause kommen: Alle Sprites, bis auf die letzten beiden Endgegner, lassen sich nahezu willenslos vertrim-



Egal in welchen Ländern Ihr Euch herumtreibt: Per Spezialschlag solltet Ihr alle Gegner in den Staub schicken

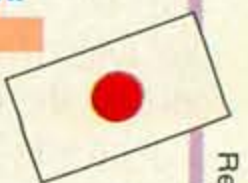
men. Ein derart einfaches Prügelspiel ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Die gegnerischen Sprites sind in jedem Land haargenau die gleichen und unterscheiden sich nur hinsichtlich der Anzahl der Schlagkombinationen, die sie einstecken können, bis sie das Zeitliche segnen. Nun aber genug gelästert, denn das Modul hat auch seine Qualitäten. Die Hintergrundgrafiken sprühen vor Detailreichtum, die Levels präsentieren sich hervorragend ausgetüftelt. (Ihr rennt nicht immer nur von links nach rechts). Zusätzlich hat Capcom eine Scharte des ersten Teils ausgewetzt: Wenn Euch die Punks in die ewigen Jagdgründe verfrachten, müßt Ihr nicht wieder am Anfang der umfangreichen Levels starten. Damit ist ein großer Nervfaktor des ersten Teils ausgeschaltet worden. Wenn das Spiel jetzt nicht so gnadenlos einfach wäre, hätte es sicher einen Platz im Olymp der Spitzenspiele des Genres verdient, denn der Spielspaß ist zweifellos vorhanden. rk

Spieltyp:
 Hersteller: **Capcom**
 Testversion von: **Traumfabrik**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Continue, Optionsmenü**
 Geeignet für: **Einsteiger**

Preis: ca. 150 Mark

73%
 Grafik
 59%
 Musik
 62%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**



Redaktionswertung

Auf die Mutanten

Death Brade

Die Martial-Arts-Welle schwappt im Moment über alle Konsolen und verschont auch das Super Nintendo nicht vor Streetfighter-2-Clones. In *Death Brade* wählt Ihr Euren Kämpfer aus zwei menschlichen oder drei mutierten Haudegen. Mittels weniger als einer Handvoll Aktionsmöglichkeiten versucht Ihr dann, die restlichen vier plus zwei Endgegner in den Staub von einer der (insgesamt!) drei Arenen zu schicken. Dabei agiert Ihr teilweise in bester Wrestling-Manier und schleudert die Knochen Eurer Kontrahenten auf den harten Ringboden. Die Teilnehmer mit den so klangvoll-belanglosen Namen wie 'Fighter' oder 'Beast' duellieren sich

schließlich im normalen Höllering oder in der vierten Dimension. Falls Ihr wider Erwarten Lust bekommt, könnt Ihr auch gegeneinander antreten.

Meine Meinung hilfe

Was hat wohl Imax geritten, dieses Machwerk auf die Menschheit loszulassen? Die Grafik ist gerade noch im 8-Bit-Bereich anzusiedeln und die Kämpfer strotzen nur so vor Klobigkeit und Legoland-Animationsphasen. Wenn Ihr einen Schlag landet, klingt das wie das Breischlürfen eines Kleinkinds. Und: Die



Vor dem "grandiosen" Hintergrund fuhrwerken Eure Kämpfer herum

Wahrscheinlichkeit, daß morgen der Großglockner zusammenbricht, ist wohl größer als in *Death Brade* einen Special-Move zu entdecken. Dieses Modul wird sogar die fanatischsten Martial-Arts-Freaks unter Euch in Tränen ausbrechen lassen. Egal, was Ihr versucht, Euer Kämpfer macht garantiert genau das Unbrauchbarste. Bevor Ihr Euch das Teil zulegt, spendet Ihr die Kohle besser dem Senioren-Karateverein auf den Osterinseln! rk

Spieltyp:

Hersteller: Imax
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Optionsmenü, Continue
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 31%
Musik: 25%
Soundeffekte: 29%



SPIEL-SPASS: **22%**

Redaktionswertung



HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II	dt	199,-
CD-Rom mit Road Av.	dt	579,-
CD-Rom ohne Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		39,-
NTSC-Converter 50/60 Hz		29,-
6-Button Pad		59,-
4 Spieler-Adapter		59,-
Grundgerät-Umbau 50/60 Hz		30,-
CDX-Converter	us/jp	119,-
Batman CD	dt	109,-
Chuck Rock 2 CD	dt	109,-
Cobra Command CD	dt	99,-
Final Fight CD	dt	99,-
Robo Aleste CD	dt	109,-
Time Gal CD	dt	99,-
Alladin	dt	119,-
Blaster Master 2	us	109,-
Bubsy	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
Fatal Fury	dt	99,-
Flashback	dt	119,-
Gauntlet 4 (4Spieler)	dt	109,-
Gunstar Heroes	us	109,-
Hardball 3	us	119,-
Haunting	us	109,-
Jungle Strike	dt	119,-
Jurassic Park	dt	119,-
Landstalker	us	119,-
Mazin Saga	jp	99,-
Mega Lo Mania	dt	119,-

GAME GEAR

Game Gear mit Colums	dt	199,-
Global Gladiators	dt	79,-
Jurassic Park	us	79,-
Land of Illusion	us	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Outrun	dt	39,-
Predator 2	us	69,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage 2	us	79,-
Surf Ninjas	us	79,-
Wimbeldon Tennis	dt	39,-
WWF Steelcage	us	79,-
World Cup Soccer	us	79,-

NEO GEO

Gold Set RGB Spiel nach Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Hunter	399,-
Reactor	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Art of Fighting 2	399,-
Samurai Shodown	399,-

Achtung Achtung Achtung
An und Verkauf von gebrauchten Neo Geo-Spielen.

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Micro Machines	dt	99,-
Mig 29	dt	109,-
Mortal Kombat	dt	139,-
NHLPA 94	us	119,-
Populous 2	dt	109,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Super Shinobi 3	us	119,-
Shining Force	us/dt	129,-/139,-
Splatterhouse 3	jp	109,-
Strider 2	dt	79,-
Summer Challenge	us	109,-
Terminator	us	49,-
Ultimate Soccer	dt	109,-
Warsong	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	99,-

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt	99,-
Asterix	dt	69,-
Addams Family 2	us	69,-
Bubble Bobble 2	us	69,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Joe & Mac	us	69,-
Kid Dracula	dt	69,-
Kirbys Dreamland	dt	59,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mystic Quest(deuts. Texte)	dt	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mortal Kombat	dt	69,-
Out of Gas	us	39,-
Raging Fighter	dt	69,-
Speedy Gonzales	us	69,-
Spiderman 3	us	69,-
Star Trek	us	59,-
Star Wars	us	59,-
Titus the Fox	us	69,-
WWF 3	us	69,-
Zelda	us	69,-



HIGH SCORE GAMES

SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Universaladapter 50/60 Hz		49,-
4-Spiele Adapter		69,-
Ascii Dauerfeuerpad	dt	59,-
SG Programmierbares Pad	dt	69,-
Action Replay Pro		119,-
Aero the Acrobat	us	129,-
Actraiser	dt	129,-
Asterix	dt	129,-
Batman	dt	129,-
Battletoads	us	129,-
Bomberman	jp	139,-
Bubsy	dt	129,-
Cool Spot	us	129,-
Dungeon Master	us	149,-
Dessert Strike	dt	119,-
EVO	us	139,-
F-1 Grand Prix	us	129,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Fatal Fury	us	119,-
Final Fight 2	us	129,-
F-Zero	dt	49,-
Goof Troop	us	129,-
Jurassic Park	us	129,-
Lock on	jp	119,-
Loxt Vikings	dt	129,-
Mortal Vombat	dt	149,-
Mystic Quest Legend	dt	99,-
Mario Allstars	dt	99,-
Mario is Missing	dt	119,-
Nigel Mansel GP	us	129,-

SUPER NES

Pop'n Twin Bee	dt	129,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
Shadow Run	us	139,-
Sim City	dt	79,-
Starwing	dt	129,-
Street Fighter 2 Turbo	us	159,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road the Baja	us	129,-
Super Turrigan	us	119,-
Taz-Mania	us	99,-
Tecmo NBA Basketball	us	139,-
The 7th Saga	us	129,-
Tuff e Nuff	us	129,-
World Heroes	us	139,-
WWF Royal Rumble	dt	139,-

Punk'n'Run

Troll Island

Ob Trolle zu den eher freundlichen Fabelwesen zählen, läßt sich mit absoluter Sicherheit nie beantworten. Von der märchenhaften Insel der Trolle besuchen uns allerdings vier liebenswerte, knuddelige Punk-Wichte mit knallbunter Haartracht – und sie alle haben nur sonniges im Sinn. Wenn sich die Bande in ihren Betten zu sehr langweilt, verschwindet einer einfach im magischen Spiegel. Der versetzt sie in ein traurig, ödes Bilderland mit ätzenden Wassertropfen, Felsenwesen und giftigen Pfeilen und Lanzen. Mit jedem Schritt bringt der Troll dort Farbe in die Welt. Hat er ein Bild komplett umrundet, geht die Sonne auf und streut verschwenderisch Extras in die

Szene – das Einsammeln wird von verführerischen Klängen begleitet. Verliert ein Troll mal seine Lebensenergie, legt er sich schnell in sein Bett und schläft erst mal ein Runde.

Meine Meinung gut

Die Insel der Trolle ist eine Herausforderung für den ganz jungen Videonachwuchs. Das Modul spielt sich super einfach. Die sympathischen Fabelwesen sind knallbunt gemalt, hauchen kindlich überraschte "Christbaum-Ahhs" entgegen und halten sich die Feinde mit relativ harmloser Spucke



Ideal für den Nachwuchs: Auf der Insel der Trolle bringt Ihr Farbe ins Bild und laßt die Sonne aufgehen

vom Leib. Auf Knopfdruck verwandelt sich der Troll in einen Wirbelsturm. Jedes Kind, das ein Joypad halten kann, dürfte in der Lage sein, die ersten Levels zu meistern. Bei Sprüngen oder beim Zielspucken zeigt sich der Rechner zudem überaus tolerant. Erst später werden die Feinde aggressiver und zahlreicher, und die Anforderungen an Sprung- und Zielgenauigkeit steigen. Erfahrene Spieler rasen da freilich von einem Level ins nächste.

Spieletyp:

Hersteller: Hi-Tech

Testversion von: -

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: -

Geeignet für: Einsteiger

Preis: ca. 130 Mark

78%

Grafik

66%

Musik

70%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Redaktionswertung



MEGA POWER BY O.I.T. !!!!!!!!!!!!!

Street Fighter Turbo JP 149.90

Super Power League JP 199.90

(Hudson Soft Soccer)

NEUERÖFFNUNG AB OKTOBER IN STUTTGART
IN SILBERBURGSTR.171 !!!!!!!!!!!!!

MEGA DRIVE

Blaster Master II	US 99.90
Bubsy	DT 94.90
Champion Bowling	US 109.90
Cool Spot	US 89.90
F1 Pole Position	US 109.90
Fatal Fury	JP 84.90
Flash Back	US 94.90
Formula One	US 109.90
Golden Axe III	JP 104.90
Indy Jones	US 109.90
Jack Nicklaus Golf	US 109.90
Kick Boxing	JP 94.90
Jurassic Park	US 99.90
Jungle Strike	US 89.90
Land Stalker	US 109.90
Mazin Wars	JP 79.90
Mortal Combat	US 109.90
Nhlpa Hockey '93	US 79.90
PGA Tour Golf II	US 79.90
RBI Baseball	JP 109.90
Rocket Knight	US 109.90
Shinobi III	JP 109.90
Shining Force	US 99.90
Street Fighter II	US 119.90
Ultimate Soccer	US 99.90
WWF II	US 109.90
X-Men	US 109.90

SUPER NES

Aladdin	JP 179.90
All Japan WWF	JP 179.90
Battletoads	US 104.90
Bubsy	US 104.90
B.O.B.	US 104.90
Congo's Caper	US 89.90
Dragon Ball Z II	JP 149.90
Exhausted H. II	JP 129.90
Fatal Fury	US 104.90
Final Flight II	JP 79.90
F15-Strike Eagle	US 104.90
Formation Soccer II	JP 129.90
GP-1 Race	US 119.90
Intern.Tennis Tour	JP 119.90
Jungle Strike	US 119.90
Jurassic Park	US 119.90
Lost Vikings	US 104.90
Mechwarrior	US 104.90
Mortal Combat	US 119.90
Nhlpa Hockey	US 99.90
Nigel Mansell	JP 124.90
Star Fox	US 99.90
Street Combat	US 99.90
Super Bomber Man	JP 119.90
Super Wildget	US 119.90
Tazmania	US 114.90
Tecmo Basketball	US 114.90
Terminator II	US 119.90
Tetris II	JP 149.90
Tiny Toon adv.	JP 89.90
World Hero's	JP 179.90

Mega CD

Anette Again	JP 109.90
Batman Returns	US 99.90
Champion Rally	JP 179.90
Cyborg 009	JP 159.90
Dolphin	US 99.90
Gambler II	JP 139.90
F1 Circus Race	JP 179.90
Final Fight	US 99.90
Inxs	US 99.90
Jaguar XJ 220	JP 109.90
Kriss Kross	US 99.90
Marky Mark	US 99.90
Monkey Island	JP 139.90
Night Striker	US 129.90
Night Trap	US 99.90
Ninja Warriors	JP 119.90
Robo Aleste	JP 99.90
Rise of Dragon	JP 129.90
Ranma 1.5	JP 129.90
Time Gal	US 99.90
Sherlock Holmes II	US 99.90
Shewer Shark	US 99.90
Silpheed	JP 159.90
Super Segas League	JP 179.90
Slm Earth	JP 139.90
Switch	JP 139.90
Orgel	JP 149.90
Super NES	119.90
JB Kling Joystick	29.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90

Game Gear

Chuck Rock	49.90
Kick & Rush	79.90
Kunichan II	59.90
Jurassic Park	69.90
Lemmings	59.90
Mickey Mouse II	59.90
Pro Baseball	59.90
Puyo Puyo	79.90
Shinobi II	59.90
Sonic II	59.90
Super Monaco II	49.90
Street Of Rage II	59.90
Tom&Jerry	59.90

Zubehör

Megadrive	89.90
Arcade Power Stick	29.90
New Joypad SG8	29.90
Genipak	79.90
Sonic II Armb. Uhr	29.90

Konsolen

Mega CD + 6 Spiele	669.00
Super NES	299.00

O.I.T.
Order In Time
Schiltachstr. 36
78713 Schramberg
Fax 23643

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 39,90

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 36 87



Sammelt Ihr eine Glocke auf, gehört ein grüner Laser zu Eurem Repertoire

sentiert. Vor allem der geniale 'Halleluja'-Jingle, der zu jedem gefundenen Naturalienkorb ertönt, verbreitet Laune. Eine Warnung jedoch: Schon die Schlacht gegen den ersten Endgegner gestaltet sich höllisch schwer. Ich habe die Befürchtung, daß Ihr alt und grau werdet, bevor Ihr den zwei Drachen ohne Cheat-Modul das Lebenslicht auspustet. Auch die Animation des Helden läßt zu wünschen übrig. Im Sprung erinnert der Samurai aufgrund seiner Beinhaltung eher an Charlie Chaplin als an einen hartgesottenen Krieger. Die Zeitangaben der Stages weisen zudem einige Ungereimtheiten auf: Laut Modul spielt der erste Level anno 1730, Ihr schlagt Euch aber mit Höhlenmenschen und antiken Steinskulpturen herum. Die weiteren Level bauen dann sowohl grafisch als auch spielerisch deutlich ab. Der Sound könnte allenfalls dem Gedudel in der nahegelegenen Kaufhauskette Konkurrenz machen. Dieses Modul müßt Ihr also nicht unbedingt haben. rk

Die Ersten werden...

First Samurai

Ein Dämonenkönig herrscht mit eiserner Faust über die Gebirgsgegenden eines Fantasy-Landes. Nur die Macht eines weisen Magiers verhinderte bis jetzt die Versklavung der ansässigen Menschen. Als er seine Macht mehr und mehr schwinden sieht, fahndet er nach einem mutigen Schüler (Euch!), der die ewig währende Schlacht fortsetzt. Doch bevor der Meister Eure Ausbildung beenden kann, fällt er einem dämonischen Hinterhalt zum Opfer. Seine letzte Kraft benutzt er dazu, die Ausgubert der Hölle in den Strudel der Zeit zu bannen. Jetzt tretet Ihr, der *First Samurai* auf den Plan, um den Gebieter der dunklen Seite der Macht durch die Epochen zu verfolgen. Ihr packt Euer Katana-Blade (Samurai-Schwert) und durchstreift die in alle Richtungen scrollenden Levels nach mystischen Runen. Treibt Ihr fünf davon auf, ruft Ihr an der Brutstätte der Dämonen den jeweiligen Stage-Boß zum Duell. Unterwegs lest Ihr magische

Glocken auf, die Euch den Weg über schier unüberwindliche Hindernisse wie Wasserfälle oder Feuerbrünste zeigen. Setzen Euch die Zombies, Fledermäuse und anderes Getier hart zu, frischt Ihr Euren Lebensbalken mittels teilweise gut versteckten EBkörben wieder auf. Im Laufe der Gefechte stolpert Ihr öfters über antike Amphoren. Sie färben sich bei Berührung grün: Damit beamt Ihr Euch via

Knopfdruck direkt zum letzten eingefärbten Krug zurück, falls Gefahr im Anflug ist. Sinkt Euer Energiebalken in Form eines menschlichen Unterarms auf Null, verliert Ihr zwar Eure Klinge, habt dafür aber wieder volle Lebensenergie.

Meine Meinung geht so

Die Kombination aus Runensuche und Schlitzatacken bereitet anfangs noch eine gehörige Portion Spaß, da der erste Level sich schön verwinkelt prä-



Ihr schlagt Euch mittels Klinge und Magie durch die mittelalterlichen und futuristischen Levels



Spieltyp:

Hersteller: **Kemco**
 Testversion von: **Mitsui**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 130 Mark**

63%
 Grafik
52%
 Musik
67%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

Redaktionswertung



Als Cyberblondie mit Feuermelderkitzel durchstreift Ihr die Labyrinth des Forschungslabors

Meine Meinung
gut

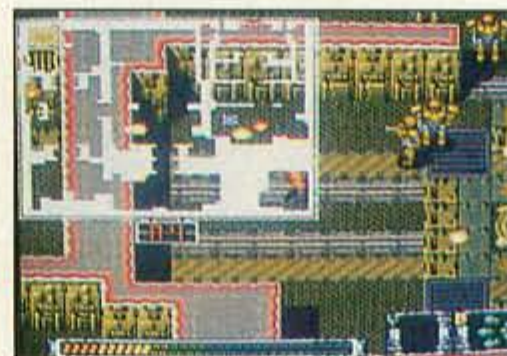
Das am Gauntlet-Prinzip angelehnte, mit einer griffigen Story versetzte Modul überzeugt in erster Linie durch beeindruckende Grafik. Euer Auge wird mit einer großen Detailfülle, vorzüglichen Animationen und geschickter Farbwahl verwöhnt. Die "Videosequenzen" aus den Terminals lockern das Leveldurchstöbern auf und sorgen für informative Abwechslung. Das Waffensystem ist gut durchdacht und vielseitig. Bestimmte Gegner können z. B. nur mit einer Art Waffe ausgeschaltet werden. Ärgerlich ist, daß Ihr nach den relativ schnell verbrauchten Continues oder nach Ausschalten der Konsole das umfangreiche Spiel komplett neu beginnen müßt. Eine Batterie oder ein Paßwortsystem werdet Ihr schmerzlich vermissen. Da die Puzzles nicht so knackig sind, daß Ihr auch mit Action Replay noch genug zu tun hättet, empfiehlt sich das ansonsten gute Spiel nur für Geduldige. fh

Beam Me Up Operation Logic Bomb

Die Wissenschaftler der Zukunft arbeiten an einem Projekt, das sich mit Materie-Transport von einem Ort zum anderen beschäftigt, also praktisch das gute alte "beamen", wie wir es aus dem Startrek-Epos kennen. Doch die Kommunikation mit dem Forschungslabor reißt plötzlich ab. Man nimmt an, daß außerirdische Eindringlinge durch eine forschungsbedingte Störung ins Labor teleportiert wurden und nun dort das Kommando übernommen haben, um sich die Forschungsergebnisse zu Nutzen zu machen. Der mit bioelektronischen Implantaten ausgestattete Agent Logan scheint der geeignetste Mann zu sein, um in das Gebäude einzudringen, die Eindringlinge auszuschalten und die Wissenschaftler zu befreien. Ihr erkundet in der Rolle

des Logan ein Labyrinth von in 3-D-Grafik gehaltenen Leveln aus einer "Schräg-von-oben-Ansicht". Auf jedem Stockwerk des Labors müßt Ihr Aufgaben und Puzzles lösen, um die versiegelten Türen zum nächsten

Stock öffnen zu können. Hin und wieder ist es sogar nötig, einige Level zurückzugehen, um dort vorher Unlösbares zu erledigen. Die Ebenen wimmeln natürlich vor Eindringlingen verschiedenster Art. Ihr beginnt das Spiel mit zwei Waffen. Insgesamt könnt Ihr bis zu fünf zusätzliche Waffen sammeln, die sich durch unterschiedliche Streuung und Wirkungsweise voneinander unterscheiden. In über das gesamte Laborareal verteilten Daten-Terminals könnt Ihr nützliche Informationen über die Aliens einholen und eine Karte der jeweiligen Etage ergattern.



Unter Zuhilfenahme der Terminalkarte stellt Ihr Euch der Aufgabe, die Erkenntnisse der Wissenschaft zu retten

Spieletyp:   

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

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

79%
Grafik
62%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **69%**

MAIL O MANIA



USA VS. GERMANY

Was mich schon seit langem interessiert, ist, ob Ihr Eure Module auf einem deutschen Super Nintendo spielt, oder ob Ihr ein Super Famicom verwendet. Lohnt es sich eigentlich, solch ein Importgerät zu kaufen?

Frank Schlinermann, Oelde

Wir testen unsere Spiele meistens auf dem Super Famicom, da viele Spiele erst als Import erscheinen. Natürlich haben wir hier in der Redaktion auch ein deutsches Super Nintendo, auf

Wegen der riesigen Flut an Post fehlte mir leider die Zeit für ein neues "Rüben-Foto" mit 'nem neuen Hairstyling anzufertigen. Deswegen bleibt mir diesen Monat nur die Möglichkeit, ein Bild meines neuen Assistenten zu verwenden.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar/München

dem wir Pal-Module testen. Ob Du Dich für ein amerikanisches oder ein deutsches Gerät entscheidest, liegt einzig und allein daran, ob Du hauptsächlich japanische und amerikanische Module spielen möchtest, oder ob Du eine Vorliebe für die deutschen Versionen hast.

STIMMUNG

Bei sieben von zehn Spielen fürs Mega-CD, die Ihr in VG 9/93 getestet habt, sind die Wertungen für die Musik über 90 % hoch. Das ist ja wohl noch nie dagewesen. Wie erklärt Ihr diese "Musik-Classics"?

Annick Buckowitz, Dittelsheim

..es geht noch billiger!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Händler erwünscht

Aero the Acrobat us.	123,95	Family Feud us.	114,95	Pop n' Twin Bee dt.	124,95	Top Gear II us.	123,95
Alien III us.	108,95	Final Fight II us.	114,85	Powermonger dt.	118,95	Troddlers us.	109,95
Andre Agassi Tennis us.	119,95	First Samurai us.	99,95	Q-Bert us.	114,95	Tuff n' Nuff us.	127,85
Arcus Odyssee us.	124,95	Goof Troop us.	128,95	Redline F1 Racer us.	109,95	Ultimate Fighter us.	129,95
Art of Fighting us.	139,95	Harley's Adventure dt.	99,95	Rock & Roll Racing us.	119,95	Untouchables us.	127,95
Asterix dt.	124,95	High Impact us.	109,95	Rocky Rodent us.	119,95	Utopia us.	115,95
Back to the Future II	Vorb.	J. Connors Tennis dt.	108,95	Rocky/Bullwinckle us.	113,95	Vegas Stakes us.	99,95
Baseball 20/20 us.	124,95	Jungle Strike dt.	129,95	Run Saber us.	125,95	Wicked 18	119,95
Battle Blaze us.	109,95	Jurassic Park	129,95	Seventh Saga us.	134,95	Widget	118,95
Battle Cars us.	119,95	Kawasaki Caribbean us.	99,95	Shadow Run us.	118,95	Wing Commander II us.	119,95
Blues Brothers us.	113,95	Lamborghini Chall. us.	109,95	Slap Shot Icehockey us.	114,95	Wolfchild us.	109,95
Boxing Legends us.	119,95	Lord of Rings us.	123,95	Sonic Blastman us.	99,95	World Heros us.	159,95
Bubsy us.	116,95	Lost Vikings us.	108,95	Spanky's Quest dt.	119,95	Yoshi's Cookie us.	99,95
Bulls vs. Blazers us.	74,95	Magic Johnson SSD us.	159,95	Spell Craft us.	117,95	Yoshi's Safari us.	95,95
Cacoma Knight us.	89,95	Mario & Wario us.	Vorb.	Starfox us.	114,85	Zombie us.	124,95
Caesars Palace us.	119,95	Mario All Stars us.	129,95	Street Combat us.	109,85	60 Hz Adapter	49,95
Clay Fighter us.	134,95	Mario is Missing us.	114,95	Streetfighter II Turbo	135,95		
Clay Mates us.	117,95	Mechwarrior	119,95	Strike Eagle	109,95		
Cool Spot us.	119,95	Mortal Combat dt.	134,95	Striker	129,95		
Daffy Duck us.	124,95	NBA Tecmo Basketb.us	118,95	Super Battletoads us.	118,95		
Dead Dance us.	129,95	NFL Football us.	Vorb.	Super Bomberman dt.	Vorb.		
Death Bread us.	Vorb.	NHLPA Ice Hockey us.	69,95	Super Conflict us.	108,95		
Dennis the Menace us.	126,95	Nigel Mansel Race us.	125,95	Super James Pond II us.	114,95		
Desert Strike us.	84,95	Operation L. Bomb us.	127,95	Super Off Road II us.	119,95		
Dracula us.	107,95	P.F.O us.	139,95	Super Swiv dt.	138,95		
Dungeon Master us.	128,95	Pierre le Chef dt.	128,95	Super Valis IV us.	108,95		
E.V.O. us.	119,95	Pirates Gold us.	Vorb.	T-2 Judgement Day us.	122,95		
Evolution us.	129,95	Plok us.	124,95	Tazmania us.	108,95		
Family Dog us.	104,95	Pocky & Rocky us.	108,95	Tecmo Super Bowl us.	134,95		

An- u. Verkauf von gebrauchten Modulen
Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab
Oktober/November 93.
dt. = deutsche Version
us. = amerikanische Version
Imports ohne dt. Anleitung. Umtausch ist
ausgeschlossen. Unverbindliche Preis-
empfehlung solange Vorrat reicht. Preise zzgl.
UPS-NN-Versand. Inhaber der Firma
TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright © All Characters & Names are Trademark of their respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

INTERFACE

Liebe Annick, erst einmal ein herzliches Danke an Dich, da Du eine der wenigen weiblichen Leserinnen bist, die uns einen Brief schicken. So, jetzt aber zu Deiner Frage: Die Musikbewertungen sind deshalb so hoch, weil die Melodien unheimlich gut zu den Spielstimmungen passen. So ist beispielsweise die langsame, tragende Musik bei **Ecco The Dolphin** derart faszinierend, daß Ihr Euch nur noch diesem Spiel hingibt und Eure Umwelt nicht mehr wahrnehmt. Die Musik ist fast schon ein wenig mit sphärischen Meditationsklängen zu vergleichen. Schon wegen dieses Spiels könnte man sich die Anschaffung eines Mega-CDs überlegen.

noch einen Game Boy und ein Game Gear. Trotzdem ist der Lynx immer noch mein Favorit. Ich weiß zwar, daß es für den Lynx nicht so viele Spiele gibt wie für andere Handhelds, aber meiner Meinung nach hat es alle anderen Systeme dieser Art geschlagen. Noch eine Frage: Gibt es einen Computerladen im Kreis Kleve, bei dem ich Lynx-Programme und Zubehör finden kann und gibt es eigentlich keine Neuheiten über den Mini-16-Bitter? In der letzten Zeit finde ich gar keine News mehr?

Arnoud van Spaandonk, Holland

Eigentlich hast Du Dir Deine Frage ja schon selbst beantwortet. Da Du arge Probleme zu haben scheinst, einen geeigneten Händler zu finden, der Deine Interessen vertritt, ist die Nachfrage nach diesem wirklich guten Gerät offensichtlich nicht mehr die Größte. Wie die Lage in Holland ist, kann ich Dir leider nicht verraten, hier in Deutschland sieht es aber echt mager aus. Ich kann nur immer wieder betonen: Sobald wir Neuheiten irgendwelcher Art über Dein Lieblings-Handheld bekommen, seien es neue Programme oder neues Zubehör, werden wir Dich sofort informieren. Leider glaube ich aber, daß Du Dir keine zu großen Hoffnungen machen solltest.

Jens Christiansen, Herne

FRECHHEIT

Um gleich zur Sache zu kommen: Der Brief der Turbo-Gang hat mich etwas verärgert. Ich gebe gern zu, daß ich das Turbo Duo für eine gute Konsole halte und des öfteren staune, was man aus einem 8-Biter noch alles herausholen kann. Die Behauptung, daß es sich beim Mega Drive oder Super Nintendo um eine Kinderkonsole handelt, ist jedoch eine bodenlose Frechheit.

SCHOCK

Mit der Septemberausgabe habt Ihr mir einen Riesenschreck bereitet. Schon auf der Titelseite war der Name meines Lieblings-Gerätes nicht mehr zu finden! Habt Ihr den Lynx jetzt endgültig für tot erklärt? Ich besitze außerdem

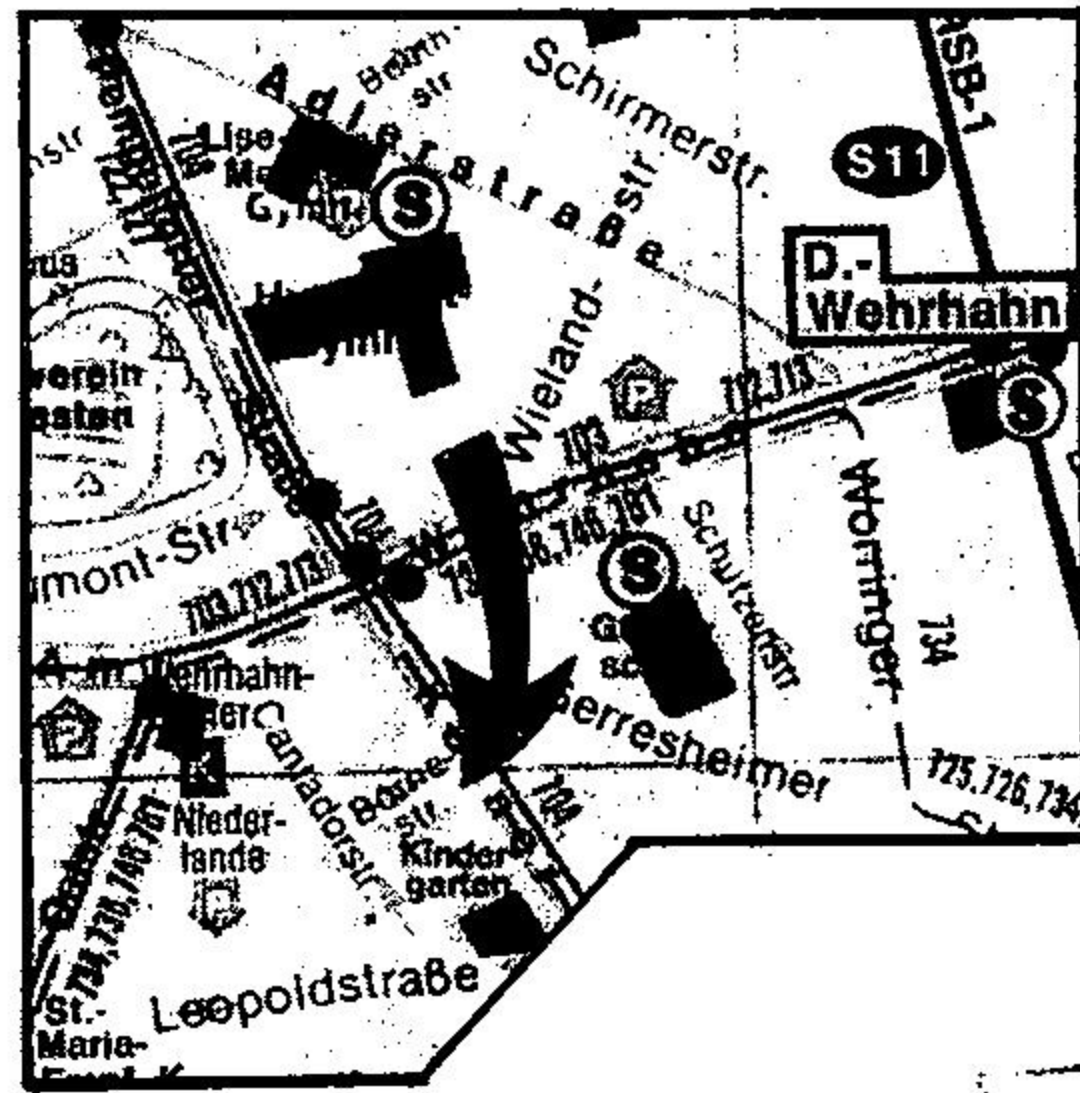


GAMESTORE

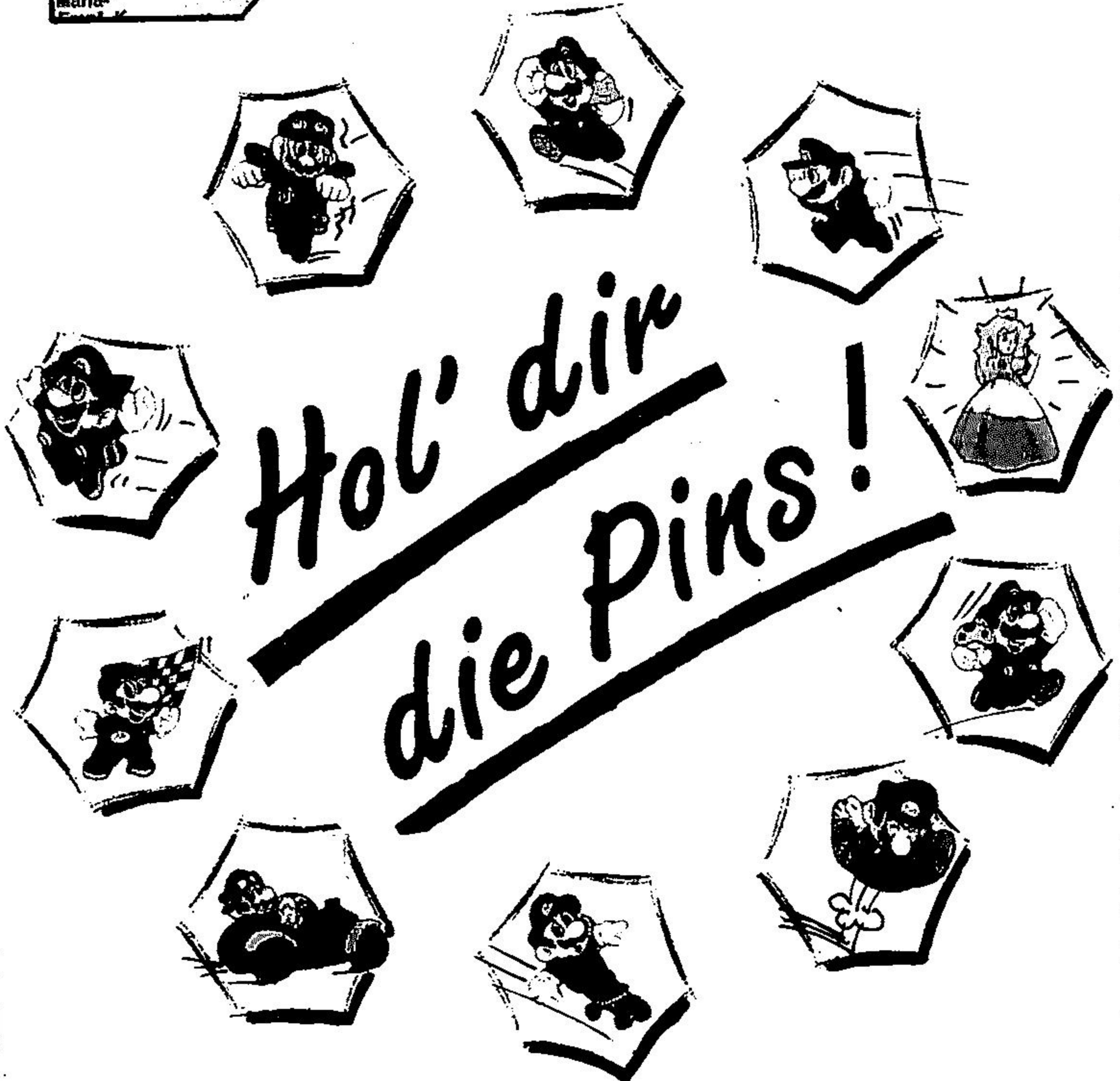
Spielend durchs Leben!

JETZT NEU IN
DÜSSELDORF !!!

seit dem 06. September 1993



Kölner Straße 25
(Ecke Wehrhahn)



*Hol' dir
die piks!*

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!



Hauptgeschäft und Versand
Rütterscheider Straße 181

45131 Essen

☎ 0201/77 72 25

SCISSORS
SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

INTERFACE



Hallo Florian,
Du bist nicht der einzige,
der diesen Tausch bemerkt
hat! Die Lösung der Verwechs-
lung ist ganz einfach: Bei der
Automatenversion werden die
Namen anders verwendet als
bei der Super Nintendo-
Version. Aus diesem
Grunde ist der Fehler
(der eigentlich keiner ist),
nicht durch uns entstanden.

Als nächste Adresse ha-
ben wir den Nintendo User
Club, Tobias Märker, Stetti-
ner Weg in 44625 Herne.
Dort erhaltet Ihr Einblick in
die Zocker-Szene des Ruhr-
gebiets. Auch in 51379 Le-
verkusen wird gespielt.
Dort findet Ihr den SGSC
(was immer das heißen
mag), Stefan Margenfeld in
der Sandstr. 79.

ich für die einzelnen Im-
port-Versionen einen Ad-
apter benötige? Lläuft so
ein US-Spiel auch ohne Ad-
apter auf meinem deut-
schen Super Nintendo?

Marco Soncup, Steinau

Leider benötigst Du einen Ad-
apter, um die Importversionen zu
spielen. Dieser ist dazu nötig,
die Sicherheits-Chips sowohl
im Modul, als auch in der Kon-
sole zu überlisten. Um das Spie-
len von Importmodulen auf dem
deutschen Super Nintendo zu
unterbieten, hat Nintendo diesen
Chip in die Konsole eingebaut,
der nur mit einem entsprechen-
den Gegenstück in den Modulen
funktioniert. Um dieses zu über-
brücken, nehmt Ihr einen
Adapter, auf den Ihr sowohl
ein deutsches, als auch japani-
sches oder amerikanisches
Modul steckt. Somit erfolgt die
"Sicherheitsabfrage" über das
deutsche Spiel, zum Einsatz
kommt aber das Import-Game.

TAUSCHBÖRSE

Lest Ihr eigentlich
Eure eigene Zei-
tung auch 'mal
durch, he? Habt Ihr in Aus-
gabe 9/93 auf der Seite 29
nicht bemerkt, daß die Na-
men der Street Fighter 2
Kämpfer vertauscht wur-
den. Der Oberboss M. Bison
sollte Vega heißen, dafür
hat Vega den Namen des
Boxkämpfers bekommen.
Schämt Euch!

Florian Lindig, Farchant

CLUB POWER

Hier sind die er-
sten Adressen
der Clubs, die
sich bis jetzt bei uns ge-
meldet haben:

**Nintendo Games Maga-
zin, Rene Hoppe, Leipziger
Str. 16, 56075 Koblenz. Ge-
gen Einsendung eines
Fünfmarscheines erhal-
tet Ihr das neuste Magazin
mit Tests und News aus der
Nintendo-Szene.**

Alle weiteren Anschrif-
ten werden selbstver-
ständlich von uns veröf-
fentlicht. Also schwingt
die Griffel und genehmigt
uns einen Blick in Eure
Club-Aktivitäten.

TERROR

Wenn ich Eure
Tests durchle-
se, fällt mir im-
mer wieder die unter-
schiedliche Flagge ins
Auge. Heißt das etwa, daß

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

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

SORCERES KINGDOM	119,-	MICRO MASHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	X-MEN	99,-
BATMAN RETURN CD	99,-	COOL SPOT	109,-
CYBORG JUSTICE	99,-	BRAMS STOKER'S DRACULA	119,-
BLASTER MASTER	105,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
FLINTSTONES	109,-	OUTLANDER	99,-
AEROBIZ	129,-	F 15 STRIKE EAGLE	119,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	MORTAL COMBAT	129,-
JUNGLE STRIKE	119,-	STREET FIGHTER 2 CE	139,-
JURASSIK PARK	109,-	PIRATES GOLD	119,-
FATAL FURY	119,-	ROCKET NIGHT ADV	109,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-	SHINING FORCE	119,-
TIME GAL CD	99,-	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	99,-
GLOBAL GLADIATORS	99,-	BUBSY	109,-

**MD CONVERTER 39,-. ALLE SPIELE LAUFEN. ALLE NEUEN ROLLENSP. AUF LAGER
ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,- ALTE VERS.)**

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

ROCK & ROLL RACING	119,-	KING ARTHURS WORLD	119,-
BATTLETOADS	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	MARIO ALLSTARS DT	99,-
BUBSY	119,-	ROAD RUNNER	119,-
BATMANS RETURN	109,-	STAR FOX	119,-
POCKY & ROCKY	119,-	STAR WARS	119,-
BOMBERMAN 93 & ADP	159,-	SUPER TURRICAN	109,-
CONGOS CAPPER	109,-	E.V.O.	129,-
BLUES BROTHERS	119,-	NIGEL MANSEL	129,-
CYBERNATOR US	109,-	NBA BASKETBALL TECMO	129,-
DUNGEON MASTERS	139,-	NINJA BOY	109,-
CHESTER CHEETHA	89,-	TAZ MANIA	119,-
MICKY MAGICAL QUEST	99,-	TUFF E NUFF	129,-
OPERATION LOGIK BOMB	119,-	STREET FIGHTER TURBO US	149,-
UTOPIA	119,-	COOL SPOT	119,-
FATAL FURY	119,-	MORTAL COMBAT US	139,-
ININDO	129,-	TINY TOONS US	99,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	119,-	ALLE NEUEN ROLLENSP. AUF LAGER u.v.mehr US KONS 1 SP 2 JOYP.	350,-
WWF ROYAL RUMBLE	129,-		

**AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
Adapter AD-29: DM 39,-, Aktion Replay Pro: DM 129,-, SNES, MD**

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

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

3 DO

die leistungsfähigste Konsole
der Welt!

Im Oktober lieferbar!

UMBAUTEN ÄNDERUNGEN REPARATUREN

von Video-Zubehör auf Anfrage

Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00 Uhr. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 · CH-4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax: CH 061 401 42 24 · D 0041 61 401 42 24

King Games

SEGA-MEGA DRIVE			
Konsole Dt. inkl. 1 Spiel	239,- Fr.	Street Fighter 2 Ch. Ed.	129,- Fr.
Konsole MD 2 Jap Pal	259,- Fr.	Super Shinobi 2	89,- Fr.
Action Replay Pro	99,- Fr.	Zombi's at my Neighbours usw.	89,- Fr.
CD-ROM 2 US-Version	449,- Fr.	US CD-ROM-Spiele:	
CDX Adapter	99,- Fr.	Cyborg 009 (Jap)	119,- Fr.
NTSC Adapter	39,- Fr.	Dracula	109,- Fr.
US- oder CH-Spiele:		Dune	105,- Fr.
B.O.B.	94,- Fr.	Jaguar XJ 220	99,- Fr.
Bubsy the Bobcat	105,- Fr.	Silpheed (Jap)	134,- Fr.
Davis Cup Tennis	94,- Fr.	SUPER NES	
Dashin' Desperados	99,- Fr.	Konsole US inkl. Joypad	259,- Fr.
General Chaos	99,- Fr.	Aktion Replay Pro	99,- Fr.
Golden Axe 3	89,- Fr.	Remote Controller, 2 Pads	69,- Fr.
Jungle Strike	105,- Fr.	JB King Joystick	99,- Fr.
Jurassic Park	94,- Fr.	Super Advantage Joystick	99,- Fr.
Mortal Kombat	109,- Fr.	Universal Adap. K4 + AD29	29,- Fr.
Pirates Gold	105,- Fr.	Ad. für Str. F. II Turbo	39,- Fr.
Rocket Knight Adventure	99,- Fr.	US- oder CH-Spiele:	
Shining Force (US)	105,- Fr.	Cool Spot	109,- Fr.
Sorcerer's Kingdom	109,- Fr.	Dungeon Master	119,- Fr.
Spatterhouse 3	109,- Fr.	E.V.O.	119,- Fr.
		Final Fantasy Legend 3	79,- Fr.
		Flying Hero	79,- Fr.
		Gegege no Kitaro	109,- Fr.
		Goof Troop	114,- Fr.
		Jurassic Park	119,- Fr.
		Lock On	105,- Fr.
		Mario All Stars	94,- Fr.
		Mortal Kombat	124,- Fr.
		Nigel Mansell	109,- Fr.
		Pop'n Twin Bee	119,- Fr.
		Redline F-1 Racer	105,- Fr.
		Rock'n Roll Racing	105,- Fr.
		Rocky Rodent	109,- Fr.
		Septentrion	114,- Fr.
		Star Wing	119,- Fr.
		Street Fighter 2 Turbo	129,- Fr.
		Super Aquatic Games	89,- Fr.
		Super Turrican	94,- Fr.
		Super Off Road Baja	105,- Fr.
		Super Widget	105,- Fr.
		The 7 Saga	119,- Fr.
		Zombi's at my Neighbours usw.	105,- Fr.

Manga Videos: z. B. Akira, Crying Freeman, Doomed Megalopolis, Fist of the North Star, Legend of Zelda, Super Mario usw.
Video mit allen News für SNES (5.-Str. werden beim Kauf eines dieser Spiele angerechnet!) **GAME*O*HOLIC** Magazin

Telefon: 0 57/27 31 30

Händleranfragen erwünscht !!



MISSVERSTÄNDNIS?

Ich habe ein japanisches Mega Drive und die U.S.-Version von *Shining Force* bei einem Händler bestellt. Als das Spiel nicht auf der Konsole lief, habe ich den Händler wieder angerufen. Ich erfuhr dort, daß mein Problem mit einem Adapter sicher zu lösen sei, also orderte ich auch diesen. Leider läuft das Spiel immer noch nicht, und der Händler weigert sich, das Modul zurückzunehmen.

Garrin Iran, Kempten

Im Interesse des Händlers kann ich nur hoffen, daß es sich um ein Mißverständnis handelt. Sonst liegt entweder krasse Inkompetenz oder absichtlicher Betrug vor. Es gibt keinen Adapter, der die verschiedenen Länderstandards auf dem Mega Drive kompatibel macht. Außerdem muß der Händler (vorausgesetzt, es geschah innerhalb der Rückgabefrist von zwei Wochen) das Modul zurücknehmen, und Dir zumindest eine Gutschrift ausstellen. Du könntest natürlich wegen dieser "Kleinigkeit" einen aussichtsreichen Prozeß anstrengen, da ein Anwalt nach dem Streitwert bezahlt wird (hier etwa 120 Mark), dürfte sich kaum einer finden, der den Fall freiwillig übernimmt. Dies weiß wohl auch der Händler. Wenn der Dich so über den Tisch gezogen hat, wird er diese Praktik sicher auch bei anderen Käufern angewendet haben. Ich empfehle Dir, Dein Mega Drive umzubauen oder den Umbau bei einer seriösen Firma, wie zum Beispiel CWM

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

oder Dynatex vornehmen zu lassen. Dann läuft auch Dein *Shining Force*-Modul.

PC-ENGINE A-Z

Kann man die Turbo Grafx GT und die PC-Engine LT auch an ein CD-ROM anschließen?

Ist die Turbo Grafx GT zu den PC-Engine-Ablegern kompatibel?

Kann man zum Beispiel *Military Madness*, *Neutopia 1 & 2* und *Gradius* auf ihr spielen?

Wird die PC-Engine offiziell in Deutschland erhältlich sein, wenn Sega und NEC den gemeinsamen Laser-Disc-Player herausbringen?

Christoph Wensel, Ratingen

Für die Handheld-Versionen der PC-Engine gibt's leider keinen CD-ROM-Anschluß, der erforderliche Erweiterungsport, wie ihn die PC-Engine besitzt, fehlt hier. Turbo Grafx und PC-Engine (egal, ob GT oder LT) sind nicht kompatibel. Japanische Spiele laufen nicht auf der

Turbo Grafx und amerikanische nicht auf der PC-Engine. Um die oben aufgeführten Steckkarten zu spielen, müßtest Du die richtigen Importversionen an Land ziehen (U.S. für die Turbo Grafx oder Japano-Module für die PC-Engine). Es existieren zwar Gerüchte, daß die PC-Engine nach Deutschland kommt, verbindliche Aussagen oder gar einen Veröffentlichungstermin gibt's jedoch noch nicht. Sobald es neue Informationen zum Thema "Engine offiziell" gibt, findet Ihr diese in unseren PC-Engine-News.

SUPER NINTENDO-UMBÄU

Die Umbauanleitung fürs Mega Drive finde ich prima. Da ich jedoch auch ein Super Nintendo besitze, wäre ich Euch sehr dankbar, wenn Ihr auch für's Super Nintendo eine Umbau-Anleitung drucken würdet. Mir wäre es viel lieber, von PAL auf NTSC umzuschalten, als immer den Adapter zu benutzen.

Mike Zwirn, Burgau

Leider ist ein Umbau des Super Nintendos nicht möglich, zumindest nicht für einen "normalen" (wenn auch geübten) Bastler. Die Ländererkennung funktioniert ja hier nicht mit einem Kontakt, sondern mit einem Sicherheits-Chip. Dieser befindet sich sowohl in der Konsole, als auch auf dem Modul. Schaltet Ihr die Konsole ein, werden die beiden Chips verglichen, stimmen sie nicht überein, läuft das Spiel nicht. Wollte man das Super Nintendo umbauen, müßte man eine komplette Zusatzplatine einsetzen, um zwischen den beiden möglichen Sicherheits-Chips umschalten zu können. Und das ist auch nur eine theoretische Möglichkeit, in der Praxis sieht's sogar noch komplizierter aus. Ihr werdet also auch weiterhin mit den "umständlichen" Adaptern hantieren müssen.

BACKUP-SYSTEME

Ich habe eine Menge Super-Nintendo-Spiele. Ich fürchte jedoch, daß meine Verwandten, die ganz wild auf Videospiele sind, mir die Module kaputtmachen. Deshalb denke ich an die Anschaffung eines Backup-Systems, um Sicherungskopien meiner Spiele anzulegen. Gibt's ein Backup-System, das auch ausländische Spiele und FX-Module kopiert und das auch als Adapter funktioniert. Gibt es ein System, das meine Anforderungen erfüllt? Bitte antwortet mir, meine Verwandten machen mich noch total fertig.

Mahmut Bascuhadar, Friedrichshafen

RAT RAT INTERFACE



Ich empfehle Dir, im Bezug auf Deine Verwandten die Nerven zu behalten. Selbst bei intensivster Nutzung hält ein Modul weit länger als eine "Sicherungskopie" auf Diskette. Außerdem tauchen immer mehr Spiele auf, die nicht kopierbar sind (was von den meisten Händlern gerne totgeschwiegen wird). Die Anschaffung eines Backup-Systems (Preise um 700 Mark!) lohnt sich nur für Kopierer, die durch den Verkauf illegaler Raubkopien das Geld wieder 'reinholen. Wenn Du unbedingt eine Kopierstation haben mußt, setz' Dich mit einem Händler in Verbindung und laß Dich von ihm beraten. Wir möchten für solche marktgefährdenden Geräte keine Kaufempfehlung geben.

KONSOLEN-CRASH

Wir ist mein **Super Mario Kart-Modul runtergefallen. Dabei ist die Plastikhülle aufgebrochen und die Platine herausgefallen. Ich habe das Modul wieder zusammengesetzt, als ich jedoch wieder eine Runde drehen wollte, ging überhaupt nichts mehr. Obwohl das Netzteil in Ordnung ist (habe ich nachgemessen) leuchtet die Betriebsanzeige nicht mehr. Was kann ich tun, um mein Super Nintendo zu retten?**

Daniel Jandschus, Essen

Ich fürchte, Du hast ein echtes Problem am Hals. Wenn ich Deinen Brief richtig deute, bleibt eigentlich nur eine Möglichkeit – die Spannungsregelung in Deiner Konsole ist durchgebrannt. Anscheinend hast Du beim Zusammenbau des Moduls die Platine verkehrt herum eingesetzt. Schiebt man ein Modul verkehrtherum in den Schacht, würde der von Dir beschriebene Fehler auftreten. Zur "Rettung" gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder schickst Du das Gerät zu Nintendo zur Reparatur (falls Du eine Import-Konsole besitzt, wird Nintendo jedoch die Reparatur ablehnen) oder Du schleppest das Super Nintendo in eine Fernsehwerkstatt (geht wahrscheinlich schneller).

Der Auftrag für den dortigen Techniker lautet dann: "Sicherungselement und Spannungsstabilisator erneuern". Eventuell mußt Du mit leichten Gehäuseschäden an Deiner Konsole rechnen, da der Spezial-Schraubendreher, den man zum Öffnen der Konsole benötigt, kaum in einer normalen Fernsehwerkstatt zu finden sein wird.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

VIDEO GAMES

Postfach 1304
85531 Haar / München

trendline

Unterhaltungselektronik & Zubehör • Inhaber: Klaus Reiling
Einigkeitstraße 28 • 45133 Essen • Tel. 0201/425770
Fax 0201/425771 • Mailbox 0201/585003

Super Nintendo

Joypad "Dyna-1"

Zeitlupe, Autofire, Turbo
24,90 DM

Design Control Pad

Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Great Fighter I Pad

Gamepad im Flugzeuglook
44,90 DM

Joystick "JB King"

Der legendäre Joystick
129,00 DM

Sega Mega Drive

Professional Joypad

Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Sega Design Control Pad

Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Genipak (Magic Card)

Trainer-Modul (Asia-Version)
89,00 DM

Nintendo Gameboy

Light Master Scale 1,4

Lupe und Beleuchtung
22,90 DM

Action Akku Pack

Energie für 12 Stunden
45,00 DM

Solar Boy Sound Booster

Der Mega-Verstärker
79,90 DM

Game Box Travelling

Tragetasche für GB und Zubehör
29,90 DM

Sega Game Gear

Master Gear Converter

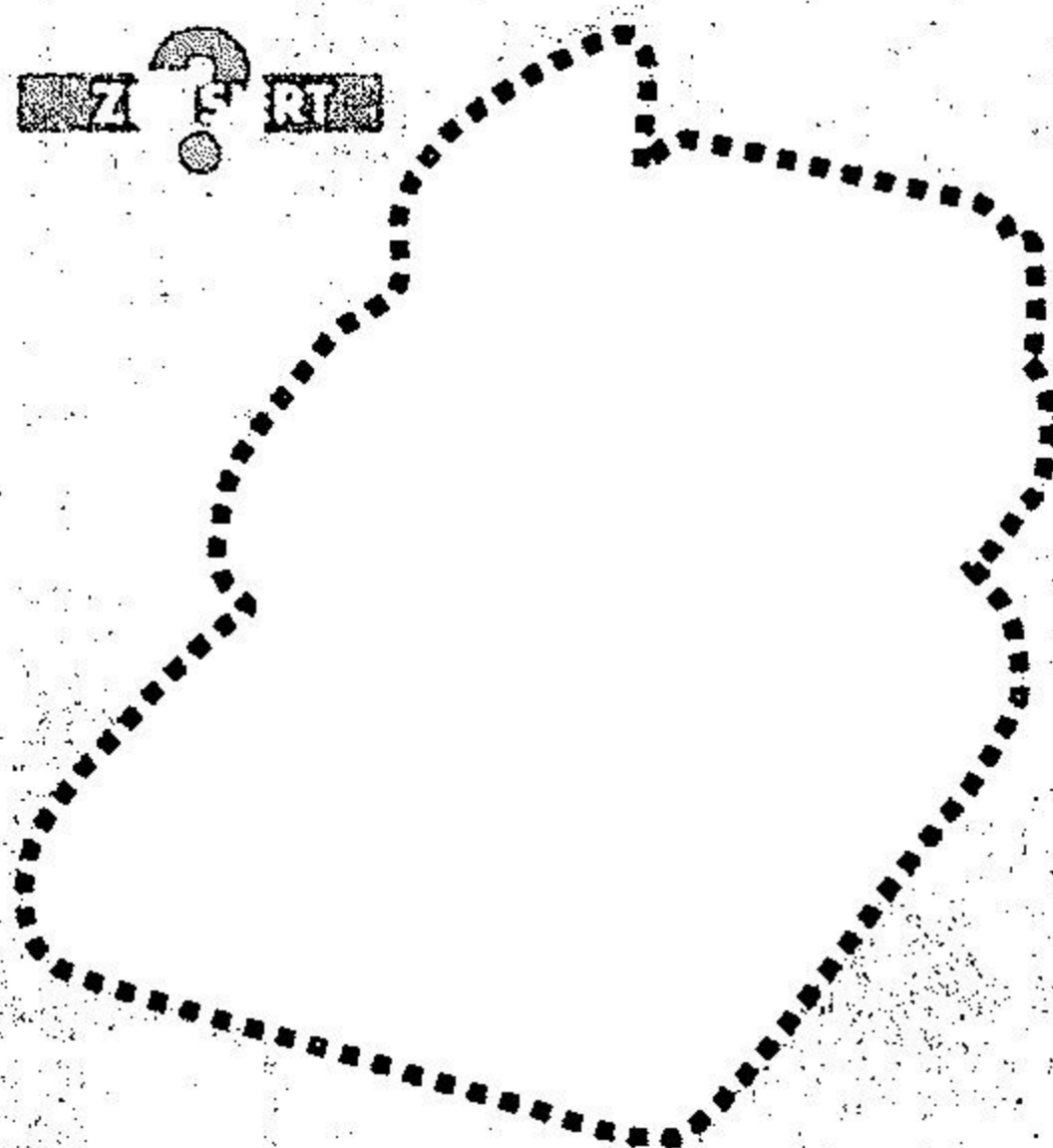
für MS-Module auf Game Gear
39,90 DM

Wide Master 2,5

Lupe für Game Gear
29,90 DM

Big Window 2

Lupe für Game Gear
49,90 DM



Last Minute

Super Nintendo (US)

"Die" Original-Spieleconsole, Mit 60 Hz getaktet (25% schneller als Euro), 2 Gamepads, Netzteil (Ohne Modul)

299,- DM

Pro 5 Joystick

Der Profi-Joystick in Spielhallenqualität. Programmierbar, mit Zeitlupe, Autofire und Turbo

99,- DM

Codebook

Trainer-Codebuch für Goldfinger- und Magic-Finger-Option

19,90 DM

Vielen Dank!

Als wir in der Video Games 8/93 zum ersten Mal nach Gründung von trendline inserierten, hätten wir nie gedacht, daß Sie so schnell unsere Einladung zum Test unseres Produkt- und Serviceangebotes annehmen würden.

Für das Produkt links dürfen wir hier leider nicht mehr werben, aber wenn Sie uns anrufen oder -faxen, übersenden wir Ihnen gerne die Angebotsübersicht für diese Produktgruppe.

Natürlich steht das trendline-team auch weiterhin zur Verfügung, wenn es Ihnen um Zubehör und Erweiterungen für Nintendo, Sega & Co. geht. Und auch weiterhin gilt unser Slogan:

Testen Sie uns!

Alle genannten Namen und Warenzeichen unterliegen dem Copyright der jeweiligen Firmengruppe. Preise incl. MwSt. excl. Versand.



Bitte fordern Sie unsere komplette Produktübersicht an! Postkarte oder Fax genügt!

Telefon-Bestell-Service
0201/425770
Nur Versand, kein Ladenverkauf!

Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!
 Produktübersicht
 Händler-Info

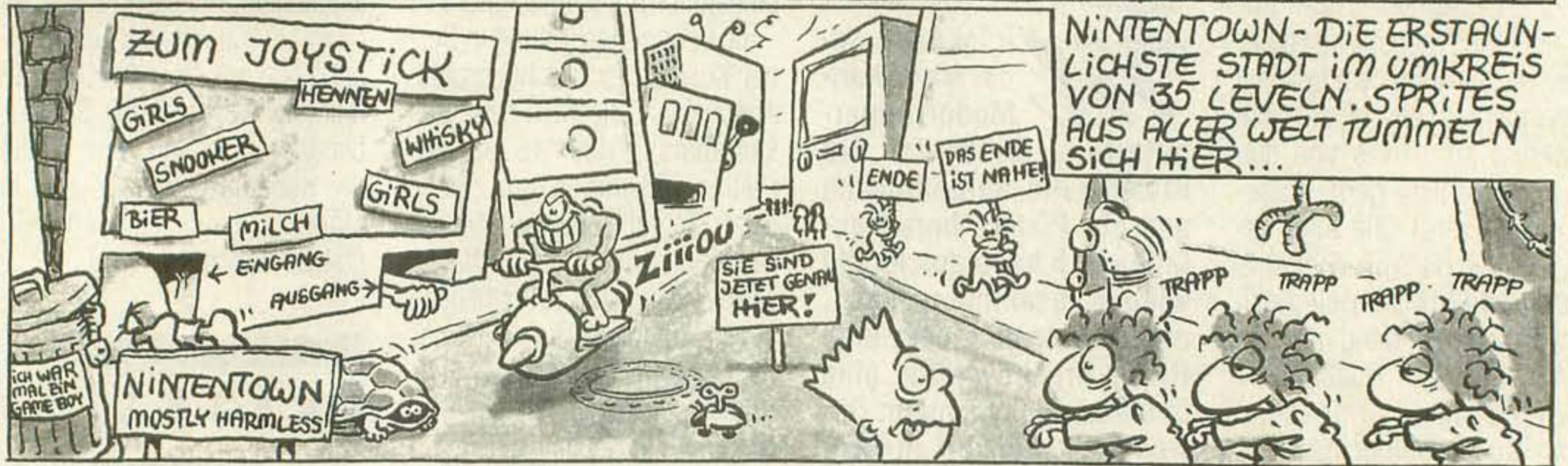
...und noch viel mehr Zubehör für alle Systeme

...neue Artikel im trendline-Programm

VG 10/93

COMICS MODUL

FOLGE 3: Alex & Bruno stecken in MODUL fast, einem eigenartigen, von wilden Sprites bewohnten Land. Mit Hilfe eines Ninja-Hero-Turkeys erreichen sie NINTENTOWN, die Hauptstadt von West-Modul.





ESSEN?
GUTE IDEE!
AUF GEHT'S!
WER SIND
DIE BEIDEN?



ICH HAB' SIE IN DER
EBENE AUFGEGABELT.
SIE KOMMEN AUS DER
HM- REALITÄT.

REALITÄT?
NIE GEMORT.

HIER LANG
DA LANG



SPÄTER IN EINEM
"RESTAURANT":

...UND JETZT WOLLEN
WIR WIEDER NACH HAUSE.

ABER KEIN SPRITE
WEISS, WO DIESE
REALITÄT LIEGT, AUS
DER IHR KOMMT!

HIM, LECKER!
WAS IST DAS?



DANN IST
WOHL ALLES
AUS?!

ICH WÜSSTE,
WEN WIR NOCH
FRAGEN
KÖNNTEN.

KÄFER-BURGER
MIT GÄNSEN
KÄSE



WENN EINER WEISS,
WO DIE REALITÄT IST,
DANN IST ES DER
BOSS!



DER BOSS!

DER BOSS!

DER :mampf:
BOSS?

DER
BOSS!

DU SOLLTEST
DAS NICHT
ESSEN!!!



JA, DER BOSS VON
NINTENTOWN!
WENN SICH EINER AUSKENNT,
DANN ER.



KOMMT, WIR BRINGEN
EUCH HIN.

DU AUCH,
DONUTELLA!

ICH LIEBE DEINEN
FALTIGEN
HALS!

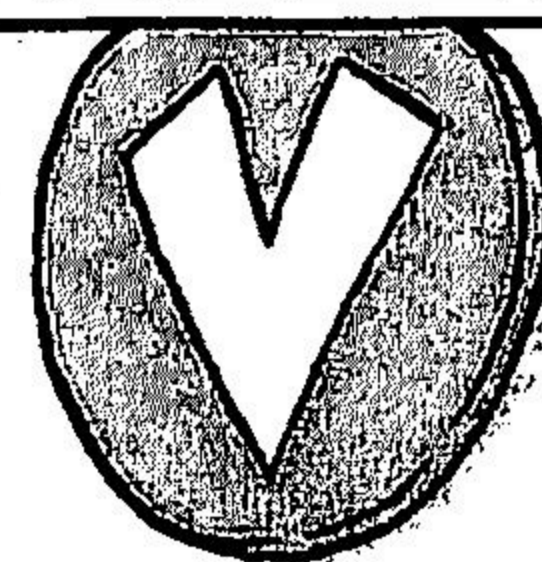
OOCH,
CHARMEUR!



KURZ DARAUF:

DA SIND WIR!
NIX WIE REIN.

KOMISCH, IRGENDWIE
HAB' ICH DAS GEFÜHL,
DASS ICH WAS VER-
GESSEN HABE.



BETTELN +
HAUSIEREN
VERBOTEN!

08/93 by K. B. HUMER ©

Wer ist der Boss von NIN-
TENTOWN? Was steckt noch
in einem KÄFER-BURGER?
Welches Haarspray benutzt
Haaragel für seine todschicke
Dauervelle? Fragen, die mit
Sicherheit auch in der näch-
sten Folge kaum ausreichend
beantwortet werden können.

HIGH SCORES CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Street Fighter Turbo	Super Nintendo
2	91	Shinobi 2	Super Nintendo
3	90	Super Bomberman	Super Nintendo
4	90	Starwing	Super Nintendo
5	89	Tetris & Bombliss	Super Nintendo
6	89	Thunderhawk	Mega CD
7	86	PGA Tour Golf	Mega Drive
8	86	Hardball 3	Mega Drive
9	86	Super Tiny Toons	Mega Drive
10	86	Tiny Toons	Super Nintendo

Die britischen Charts sind aus der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitsmachkarten. In den VIDEO-GAMES-Charts findet ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ein Todesfall im Handheld-Markt?	
4			
5			

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Tiny Toons	Konami
3		Lemmings	Konami
4	▲	Asterix	Laguna
5		Mystic Quest	

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Kein Master spielt mehr?	
4			
5			

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ganz schön traurig, diesen Monat!	
4			
5			

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Streets of Rage 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	▲	Flashback	U.S. Gold
4	▲	Jungle Strike	Electronic Arts
5	▲	World of Illusion	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Zelda 3	Nintendo
3	▲	Starwing	Nintendo
4	▲	Super Star Wars	Lucasfilm Games
5	▲	Teemo NBA Basketball	Teemo

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	79	Micro Machines	Mega Drive
2	79	Cool Spot	Mega Drive
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	80	Alien 3	Super Nintendo
5	83	Flashback	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ist der Lynx wirklich schon am Ende?	
4			
5			

Hilfe! Diesen Monat wollen wir ein wenig provozieren. Wir bekommen für die 8-Bit-Systeme viel weniger Einsendungen (weniger als 20) als noch vor kurzem! Sind nur noch ein paar verschlafene 8-Bit-Freaks übriggeblieben? Daß das Software-Angebot für die kleineren Konsolen nachläßt, sollte Euch nicht dran hindern, Eure Lieblingsspiele aufs Treppchen zu heben. Vielleicht liegt's ja auch an unserer Hitparaden-Aufmachung? Vorschläge werden mit Orden nicht unter 3 cm Durchmesser belohnt!

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Marcel Tippmann (ma),
 Manfred Neumayer (mn), Ralph Karels (rk)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Sekretariatsassistent: Angelika Rottner
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

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

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

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Gregor Müller-Hesch, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Gosciny
Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

Vertriebsleitung: Benno Gaab

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

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice
 74168 Neckarsulm,
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20

(Luftpost auf Anfrage)

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

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

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

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

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

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

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

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

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

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

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

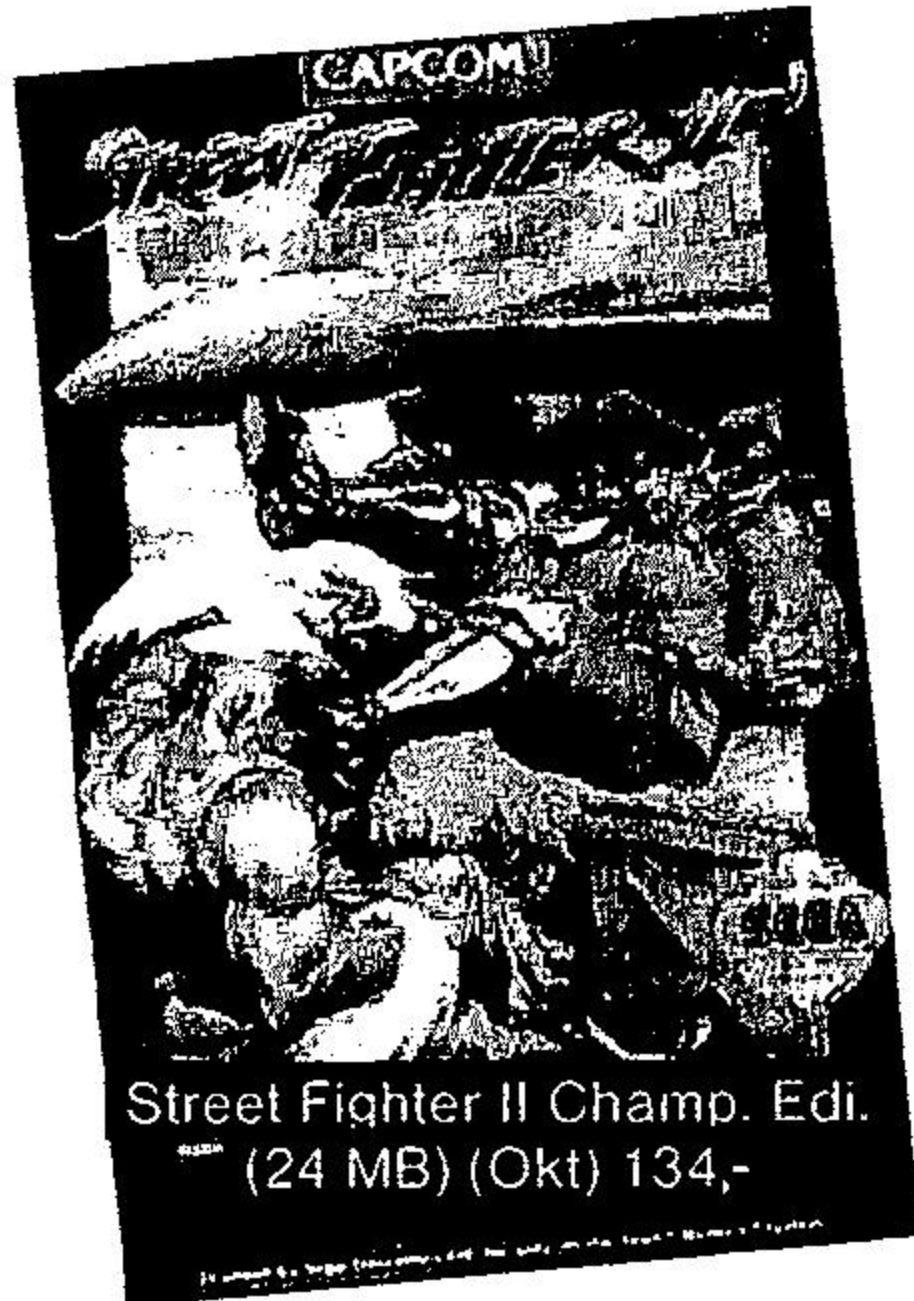


INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	27, 40/41	Konami	25, 29, 34, 85, 4. US
Amor Video	119	Theo Kranz Versand	60
aRJay	80	Laguna	31
Baier Videospiele	66	Lightflash	123
Bundeszentrale für gesundheitliche		Markt & Technik	
Aufklärung	39	Buchverlag	107
		Maro	35
Chaud Soft	66	Mega Star	62
Co-Sa	30	Mitsui	87
Codemasters	4		
Computer Business	123	Nintendo	12/13
CPS Heidak	6/7		
Culture Brain	3. US	O.I.T. Versand	46
CWM	65	Raguzi	62
Dataflash	101	rat's	97
Disc-Center			
Musikversand	67	Sega	2. US, 3, 17
Double Trouble	125	Softi	53
Dynatex	30	Solar Games	76
Flashback	78	Test 'n Take	77
Future Soft	76	Tokuma Shoten Publishing	103
Galaxy Software	97	Top 4	63
Game Island	76	Toys 'R' Us	37
Game Play	67	Tradelink	50
Game Syndicat	69	Traumfabrik	49
Gamecourier-Versand	52	Trendline	55
Games Unlimited	73	TV Games	77
Gamestore	51		
Gnadenlos	71	Veritex Games	77
Göde	35	Video-Markt	
GT Elektronik	52	Ludwigsburg	63
		Videogame Center	115
High Score Games	45	Videospiel Paradies	67
Hudson Soft	22/23	Visa International	66
		Vision	99
Jöllenbeck	33		
Jump'n Run	75	Wolfsoft	115
King Games	52	Zapp Games	62

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Street Fighter II Champ. Edi.
(24 MB) (Okt) 134,-



Mario All Stars SN 94,-



Mega CD II
1 Jahr Garantie

Mega Drive

Mega Drive o. Sp.	189,-
Mega Drive II o. Sp.	199,-
Mega Drive II 3 Set (3 Sp.)	289,-
Street Fl. II (24MBit, Okt)	134,-
6 Button Controller	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
X-Men	89,-
Shinobi III	109,-
Rocket Knight Adv.	104,-
Jungle Strike	109,-
Bubsy	99,-
Aladdin (Nov)	119,-
Shining Force	124,-
The Ottifants (Okt)	89,-
Mortal Kombat	129,-
Flashback	119,-
B.O.B.	104,-
Fatal Fury	109,-



Landstalker dt. Texte MD (Okt) 119,-

WWF Royal Rumble (Okt)	129,-
Daviscup Tennis	109,-
Double Clutch	109,-
Micro Machines	89,-
F-1 (Batterie)	109,-
F-15 Strike Eagle II	109,-
Gunstar Heroes	109,-
Mazin Wars	109,-
Mig-29	109,-
Ranger-X	109,-
Hockey 93	109,-
Jurassic Park	119,-
Baseball 2020	109,-
General Chaos	109,-
A. Agasi Tennis	109,-
Chuck Rock II	109,-
Techno Clash	109,-
Populus II	109,-
Ultimate Soccer (1-8 Sp.)	109,-
Shining in the Dark.	nur solange Vorrat reicht! 59,-
Wimbledon II (1-4 Sp.)	104,-

Master System

Streets of Rage	89,-
Mortal Kombat	109,-
Master of Darkness	79,-
Sonic 3 (Okt)	89,-
Jurassic Park (Nov)	89,-
Star Wars	79,-
F-1	79,-
Chuck Rock II	79,-
California Games II	79,-
Ottifants	74,-
Ultimate Soccer	74,-
Wonderboy in MW	54,-

Game Gear

Game Gear mit Columns	189,-
Streets of Rage II	79,-

F-1	79,-
Jurassic Park	79,-
Sonic III (Nov)	79,-
The Ottifants (Okt)	74,-
Mortal Kombat	89,-
Master of Darkness	74,-
T. World Cup Soccer	89,-
Tom u. Jerry	74,-

Super Nintendo

Super Nintendo o. Spiel	199,-
Super Mario All Stars	94,-
The Lost Vikings (d. Texte)	124,-
Bubsy (Okt)	124,-
Mystic Quest Legend (d. Texte)	94,-
Battletoads in Battlemaniacs	124,-
Striker (Okt)	129,-
Street Fighter II Turbo	139,-
Bomberman (Okt) + 4 Sp.-Ad.	129,-
Goof Troop	124,-
Congo's Caper	119,-
Player Manager	129,-
Mortal Kombat	139,-
Asterix	119,-
Jurassic Park (Okt)	139,-
Star Wing	119,-
Twin bee	129,-
First Samurai	119,-
Fatal Fury	129,-
Royal Rumble	139,-

NES

Yoshi's Cookie	79,-
Darkwing Duck	94,-
Tiny Toons II	99,-

Game Boy

Zelda (d.T., Okt)	69,-
Jurassic Park (Okt.)	79,-
R-Type 2	69,-
F-15 Strike Eagle	69,-
Darkwing Duck	69,-
Yoshi's Cookie	59,-

Lynx

Lemmings	89,-
Jimmy Connors	89,-

Neo Geo

Samurai Shodown	389,-
-----------------	-------



The Ottifants (Okt) MD 89,-

Mega CD II

Mega CD II mit Road Ave.	589,-
Mega CD II ohne Spiel (Okt)	509,-
Cobra Command	89,-
Final Fight	89,-
Robo Aleste	109,-
Prince of Persia	89,-
Silpheed (Nov)	89,-
Sonic CD (Okt)	89,-
Thunderhawk (Okt)	109,-
WWF CD	89,-
Eco CD	89,-
Batman Returns CD	109,-

Hammerpreise

nur 39,-DM

Game Gear: Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire Poker, Woody Pop

Master System: Bonanza Brothers, Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness, Super Kick Off

nur 49,-

Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Top Jam 3 Earl, Ghost & Ghouls, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football

Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker, R-Type, World Games

In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 6,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISRÜCKGABE, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

TIPS & TRICKS INTERFACES



Des Rätsels Lösung

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

Rolo To The Rescue (Mega Drive)

Kai Kürsten aus Bad Königshofen hat ein Gedächtnis wie ein Elefant. Er zeichnete eine Levelkarte und einen Reiseführer durch die rätselhafte Abenteuerwelt des Grauhäuters Rolo auf.

- Wald:**
1. Nachdem Ihr den Hasen befreit habt, holt Ihr Euch mit diesem ganz links oben das Leben.
 2. Stellt Euch mit dem Hasen auf den letzten großen Baumstumpf und springt nach rechts oben. Dort findet Ihr ein Puzzleteil. Befreit das Eichhörnchen und klettert die rechte Wand hoch, wo Ihr ganz oben einen Geheimgang findet.
 3. Wenn Ihr dort den Hasen befreit habt, geht Ihr mit diesem wieder zurück zum Anfang und erhaltet dort, wenn Ihr nach oben springt, ein weiteres Puzzleteil.
 4. Zuerst macht Ihr im 5. Pilz Mc Smiley fertig. Danach befreit Ihr im 3. Pilz das Eichhörnchen. Wenn dies erledigt ist, holt Ihr mit diesem im 2. Pilz den Staubsauger. Jetzt holt Ihr im 1. Pilz den Stein und befreit den Maulwurf, indem Ihr vom Stein an den Käfig hüpf. Im 6. Pilz ist noch

Ab geht der Hirsch! Habe ich durch stundenlanges Sortieren gerade mal ein wenig Ordnung in Eure Zettelwirtschaft gebracht, zerzaust mir der "Hühnerhund" von Kollege "Marcello" die Früchte exzessiver Arbeit und stellt mich vor den Neubeginn! Doch der kleine Racker wird von uns allen heiß und innig geliebt. Er versüßt uns das Dasein und dient nebenbei noch als Mädelsmagnet ("Mei, ist der süß!"). Eine lohnende Anschaffung! Wau, Euer

J. Hübner

WIE LÄUFT'S

- W**er die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
 2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
 3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden

- Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich nachträglich in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
 5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario** oder **Megaman**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.
 6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!** Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!): **Markt & Technik Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Stichwort: Tips & Tricks Hans-Pinsel-Straße 2 85531 Haar**

- ein Puzzleteil zu holen. (Ihr kommt zwar mit Rolo nicht dran, aber wenn Ihr die Tierchen übereinanderstellt, hochspringt und das Tierchen aktiviert, welches das Puzzleteil berührt, könnt Ihr es holen. Ein weiteres Puzzleteil könnt Ihr auf der Luftinsel ganz links holen.
5. Zuerst springt Ihr über die Luftinsel. Ganz zum Schluß befreit Ihr den Hasen, springt nach oben und holt Euch das Leben.
6. Hier müßt Ihr einer unglücklichen Igel mama Ihr Baby zurückbringen. Danach gehören die Igel zu Euren Freunden.
7. Dies ist ein Bonuslevel. Ihr müßt immer unter die herunterfallenden Pakete springen.
8. Springt über die Grassäulen, bis Ihr zur letzten gelangt, wo Ihr Euch das Puzzleteil holt. Steuert jedoch sofort wieder nach links, weil Ihr ansonsten ins Wasser fallt.
9. Wenn Ihr die schwebenden Plattformen überlebt habt, werdet Ihr am Ende mit drei Extraleben belohnt (Dieses Level müßt Ihr nicht unbedingt spielen, da dort keine Freunde gefangengehalten werden).
10. Springt mit dem Hasen nach oben (nach dem ersten Wasserfall), um dort ein Extraleben zu erhalten. Oben angelangt, springt Ihr mit dem Hasen so lange nach rechts weiter, bis Ihr das Puzzleteil findet.
11. Zuerst holt Ihr mit dem Hasen das erste Floß, indem Ihr über die Luftinseln springt. Fahrt mit Rolo bis zur ersten Insel und wiederholt das Ganze. Seid Ihr an der Wand angekommen, holt Ihr mit dem Hasen die Plattform nach unten und fahrt mit Rolo nach oben, wo Ihr den Rest der Rasselbande befreit.
12. Hierzu ist eigentlich nur zu sagen, daß Ihr Euch ganz links halten solltet.
13. Hier müßt Ihr beim Eichhörnchen in die Wand, wo Ihr Mc

Smiley findet. Klettert jetzt den Baum nach oben, bis Ihr an eine Stelle kommt, wo es nicht weitergeht. Klettert mit dem Eichhörnchen ganz nach oben und holt die Luftinsel nach unten. Über diese kommt Ihr ganz nach oben, wo Ihr den Rest befreit. Nun geht Ihr über die unterste linke Plattform nach links in die Wand, wo Ihr mit dem Hasen ein weiteres Puzzleteil findet.

14. Bonuslevel. Nur ein Paket pro Ebene kann genommen werden.

15. Lauft ganz nach rechts, wo Ihr Mc Smiley findet. Jetzt zurück zum Maulwurf laufen, nach unten links und das Eichhörnchen befreien.

16. Erster Endgegner: Wenn der Muskelprotz die Hanteln zerbricht, springt Ihr auf eine der Kugeln und von dort aus auf seinen Kopf. Dies wiederholt Ihr viermal.

Wüste:

1. Wenn Ihr vom Stein am linken

Bildrand abspringt, werdet Ihr ein Stück nach rechts oben gebeamt und habt jetzt einen Staubsauger.

2. Bei der vierten Stufe angekommen, könnt Ihr, indem Ihr auf das Steintrampolin mehrmals springt, zwei Extraleben bekommen. Wenn Ihr mit Rolo nicht drankommt, Tiere übereinanderstapeln und mit dem Biber die Leben holen.

3. Lauft ein kleines Stück nach rechts und holt Euch von Mc Smiley den Schlüssel (Vorsicht, die herunterschwirrende Fledermaus beachten!) Geht jetzt oben weiter, bis Ihr zu einer Stelle kommt, wo Ihr drei Maulwürfe nacheinander befreien müßt. Habt Ihr dies erledigt, geht zurück, bis Ihr zur nächsten Plattform kommt, wo Ihr ein Puzzleteil findet.

4. Bonuslevel.

5. Nehmt die Igel als Gefährten und befreit oben das Eichhörnchen. Jetzt springt Ihr rechts die Wand runter. Wenn Ihr unten an-

gekommen seid, klettert mit dem Eichhörnchen die linke Wand hoch und holt dort das Helium. Fliegt dann mit mindestens einem Igel auf dem Rücken die rechte Wand bis zum Einschnitt hoch. Dort aktiviert Ihr den Igel und holt rechts das Puzzleteil. Links auf der gleichen Höhe ist noch ein Maulwurf, den Ihr befreien müßt. Die restlichen Tierchen findet Ihr oben rechts.

6. Geht nach links, wo Ihr Mc Smiley treffen werdet. Am besten, Ihr springt von seinem Kopf aus auf die pendelnde Plattform und von dort aus nach rechts. Dort findet Ihr ein paar Gläser Limonade, mit deren Hilfe Ihr dieses Level leicht bestreiten könnt. Paßt nur auf die Fallen, die nach Euch schnappen, auf. Ganz rechts im Berg ist ein Extraleben.

7. Springt über die pendelnden Plattformen nach ganz rechts, wo Euch wieder Mc Smiley erwartet. Paßt auf die grünen Blöcke auf, da sie sehr rutschig

sind. Geht nun denselben Weg zurück und befreit die Hasen. Am Ende winken Euch sieben Leben.

8. Bonuslevel: Um optimal abzusahnen, folgt Ihr diesem Schema: 1. Mitte, 2. Links, 3. Links, 4. Rechts, 5. Rechts, 6. Links, 7. Mitte, 8. Links.

9. Geht nach rechts und laßt Euch in den Schacht fallen. Unten angekommen, trabt Ihr nach rechts und killt Mc Smiley. Nachdem Ihr die Hasen befreit habt, springt Ihr mit einem Satz nach links (Vorsicht Falle!) und stellt Euch auf den Steinblock. Der Steinblock fährt Euch nach rechts (Vorsicht Falle!). Sofort wenn Ihr über die letzten Spitzen gekommen seid, springt nach oben und holt Euch rechts ein Puzzleteil. Ganz oben könnt Ihr Euch noch ein paar Punkte holen, was jedoch ziemlich riskant ist, da es dort viele Fallen gibt.

10. Wenn Ihr bei der Pyramide auf den ersten Steinblock springt und darauf stehen bleibt, tut sich eine Kammer mit einem



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

SECOND - HAND - GAMES * MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 * 55118 MAINZ

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

Angebot des Monats:

SUPER NES:		
MECH WARRIOR 89,-	PRINCE OF PERSIA 69,-	Titel ab 49,-
STREETFIGHTER 69,-	STRIKER 89,-	
ROCKETEER 59,-	SUPER TURRICAN 79,-	SONDERANGEBOTE
AXELAY 69,-	SUPER SOCCER 59,-	
CASTLEVANIA 69,-	SIM CITY 59,-	NEUE SPIELE:
DINOSAURS 59,-	SUPER CONFLICT 79,-	JOSHIES COOKIE 89,-
DOUBLE DRAGON 59,-	TURTLES JP 49,-	HARLEY HUMONGOUS 69,-
JOHN MADDEN 93 69,-	ROYAL RUMBLE 89,-	OUT OF THIS WORLD 79,-
F.F. MYSTIC QUEST 69,-	ALIEN 3 89,-	ADDAMS FAMILY 2 79,-
ROAD RUNNER 79,-	CYBERNATOR 79,-	GODS 79,-
PROBOTECTOR 69,-	EVOLUTION 89,-	FINAL FIGHT 2 79,-

MEGA DRIVE:	MEGA CD:	NEO GEO:
JUNGLE STRIKE 89,-	BATMAN 79,-	MUTATION 389,-
SHINING FORCE 89,-	TIME GAL 79,-	VATION (NEU) 199,-
KINGS BOUNTY 39,-	FINAL FIGHT 79,-	ALPHA MISSION (NEU) 199,-
MIC & MAC US 69,-	BLACK HOLE	LAST RESORT (NEU) 199,-
SONDERANGEBOTE	ASSAULT 69,-	RIDING HERO 169,-
NEUE SPIELE:	ECCO 79,-	GHOST PILOT 169,-
BATMAN VS JOKER 69,-	ROBO ALESTE 79,-	BASEBALL STARS 1 169,-
HIT THE ICE 59,-	SILP HEED JP 99,-	SAMURAI
CHICKY BOYS 69,-	CDX-ADAPTER 99,-	SHOWDOWN

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.
WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLE NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

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

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

MEGA STAR
VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES		SNES		MEGA DRIVE	
Pocky + Rocky	US 125,-	Bubsy	US 125,-	Jurassic Park	US 115,-
Battle Toads	US 125,-	Twin Bee	JP 109,-	Bubsy	dt 109,-
Yoshis Cookie	US 109,-	Goal	US 119,-	Shining Force	US 119,-
Congo's Caper	US 99,-	Streetfighter II		Jungle Strike	dt 119,-
Final Fight II	JP 75,-	Turbo	US 149,-	Warsong	US 85,-
E.V.O.	US 135,-	Alien III	dt 125,-	Steel Talons	US 89,-
Nigel Mansells	US 129,-	FX-Adapter	35,-	Tiny Toons	dt 99,-
Mario All Stars	dt 98,-	Infrarot Joypad (Konami)	119,-	Cool Spot	dt 109,-
Super Turrican	US 109,-	Infrarot "HYPERBEAM"		Adapter 50 Hz-60 Hz	49,-
Striker	dt 119,-	US-Konsole 60 Hz	269,-	Joypad-Verlängerung 2 m	12,-

NEU! SNES Demo-Video II 25 DM Mega Drive
25 Spiele 70 Min. Beim Kauf eines Spiels 10 DM zurück! 10 Spiele 60 Min.

Versand per NN zzgl. 7,- DM (2 Tage) • F. Pfister u. T. Mutter 79730 Murg

(0 77 63) 54 98 oder 89 85 FAX 62 99

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 18.00 - 21.00 Uhr

RAGUZI
HR-A 2899, Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
Tel. 02 28/45 37 63 * Fax 02 28/45 40 19

Mega-Drive-Besitzer
Aufgepaßt! - Zugelassen!

44,44 DM >>> BATMAN RETURNS (US)
55,55 DM >>> SONIC II (D)
33,33 DM >>> AQUATIC GAMES (US)
77,77 DM >>> WORLD OF ILLUSION (D)
66,66 DM >>> TURTLES (D)
33,33 DM >>> ARCH RIVALS (US)

95,00 DM >>> SUPER MARIO ALL-STARS (D)

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

Extraleben auf. Geht weiter nach rechts bis zum Staubsauger. Holt Euch diesen und den Stein und geht zurück zur Pyramide. Dort schießt Ihr auf den rechten Steinblock und erhaltet so das Puzzleteil in der Kammer. Jetzt noch nach ganz rechts, um die Freunde zu befreien.

11. Verlangsamte Eure Rutschgeschwindigkeit, indem Ihr immer ein zweites Mal auf die Blöcke springt.

12. Bonusrunde. Wiedervon unten an die Pakete springen.

15. Die Leben könnt Ihr Euch in aller Ruhe ganz unten holen.

16. Zweiter Endgegner: Stellt Euch rechts an den Rand der Plattform und weicht dem Messer aus. Springt dem Motz immer dann auf den Kopf, wenn er von der oberen Plattform auf die untere springt. Dies müßt Ihr sechsmal wiederholen.

Die Stadt (Teil 1):

1. Wenn Ihr nach links auf den Wegweiser springt, werdet Ihr nach oben katapultiert, wo Ihr ein Puzzleteil findet.

2. Auf dem Wegweiser ganz oben findet Ihr ein Extraleben. Befreit rechts unten die restlichen Freunde.

3. Bonusrunde.

4. Linke, untere Tür: Punkte; mittlere Tür unten: Zwei Fallen und zwei Leben; rechte Tür unten: Staubsauger, Limonade und Waschmaschine. Wenn Ihr auf den rechten Wegweiser springt, kommt Ihr nach oben. Linke Tür oben: Mc Smiley. Mittlere Tür oben: Zwei Freunde und Ausgang. Rechte Tür oben: Feuer-spucker und Leben.

5. Bonusrunde.

6. Geht die gelbe Rutsche bis zur Tür hoch, dahinter ist Mc Smiley. Befreit sämtliche Eichhörnchen von den Hausdächern und geht dann nach links, wo sich ein weiteres befindet. Danach geht nach rechts, um auch den letzten Eurer Freunde zu befreien.

Canyon:

2. Wenn Ihr wenigstens eines der Eichhörnchen befreit habt, holt Ihr mit diesem auf dem zwei-

ten Hügel das Helium. Befreit nun rechts oben Rolos Freunde. Bleibt oben, um zum ersten Hügel zurückzuschweben, wo Ihr eine Waschmaschine findet. Nachdem sich unser kleiner Dickhäuter auf die richtige Größe zurechtgeschrunpft hat, könnt Ihr Euch durch Überspringen des Teleporters zwei Extraleben holen.

3. Bevor Ihr den letzten Maulwurf vor der Wand befreit, klettert Ihr diese mit dem Eichhörnchen hoch und holt die Plattform nach unten.

4. Ganz nach links gehen, danach über die Plattform nach rechts oben springen. Ihr erreicht die obere Ecke, indem Ihr von Mc Smileys Kopf nach oben abspringt. Wenn Ihr genau beim Teleporter nach oben springt, erhaltet Ihr mit dem Hasen ein weiteres Puzzleteil. Jetzt unten rechts in die Mine.

5. Wichtig ist, daß Ihr sofort aus dem Tunnel lauft, da Ihr ansonsten unliebsamen Kontakt mit einer laufenden Bombe haben werdet.

6. Nehmt den Staubsauger und schießt den Stein gegen den rechten Steinblock.

7. Bonusrunde. Ganz oben befinden sich zwei Leben.

Um vom fünften zum vierten Level zu kommen, geht Ihr im fünften Level in die Mine, springt in die Sternchen und lauft nach links.

8. Versucht über die Plattformen nach ganz oben rechts zu kommen, wo Euch zwei Teile des Puzzles erwarten.

9. Bonusrunde.

10. Bonusrunde: Lauft nicht in die Mine, sondern holt Euch nur die Leben und die Punkte.

11. Rennt unten lang, bis Ihr den ersten Käfig seht. Befreit dann den Rest der Freunde, die sich in der näheren Umgebung aufhalten.

12. Dritter Endgegner: Von den Seifenblasen abspringen und das oben sitzende Baby mit drei Treffern wegblasen. Dann widmet Ihr Euch dem un-

Video-Markt Ludwigsburg

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

★
SEGA

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

MEGA DRIVE

Unser Spezial-Service:
ANKAUF ★ und ★ VERKAUF
von gebrauchten
Modulen

ECHT ÄTZEND!

Keiner kommt an uns vorbei und an den NEO-GEO Spielautomaten im Laden!
Also...anrufen, schreiben oder faxen. ...Alles klar, Leute!



Video-Markt

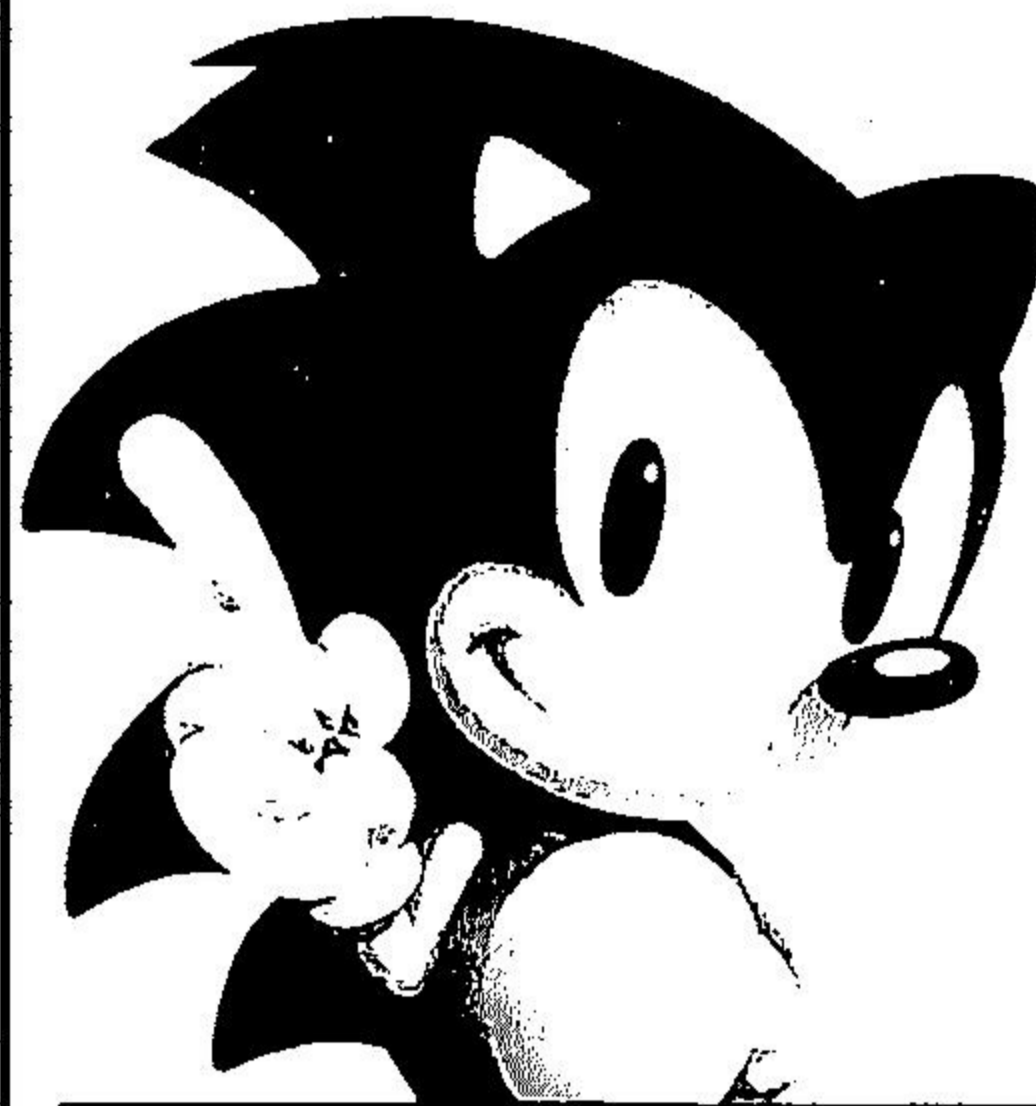
Solitudeallee 30/1 · 71636 Ludwigsburg

☎ 0 71 41 / 90 31 91 · Fax 0 71 41 / 90 31 17

TOP-4 0711-2 62 42 09

VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

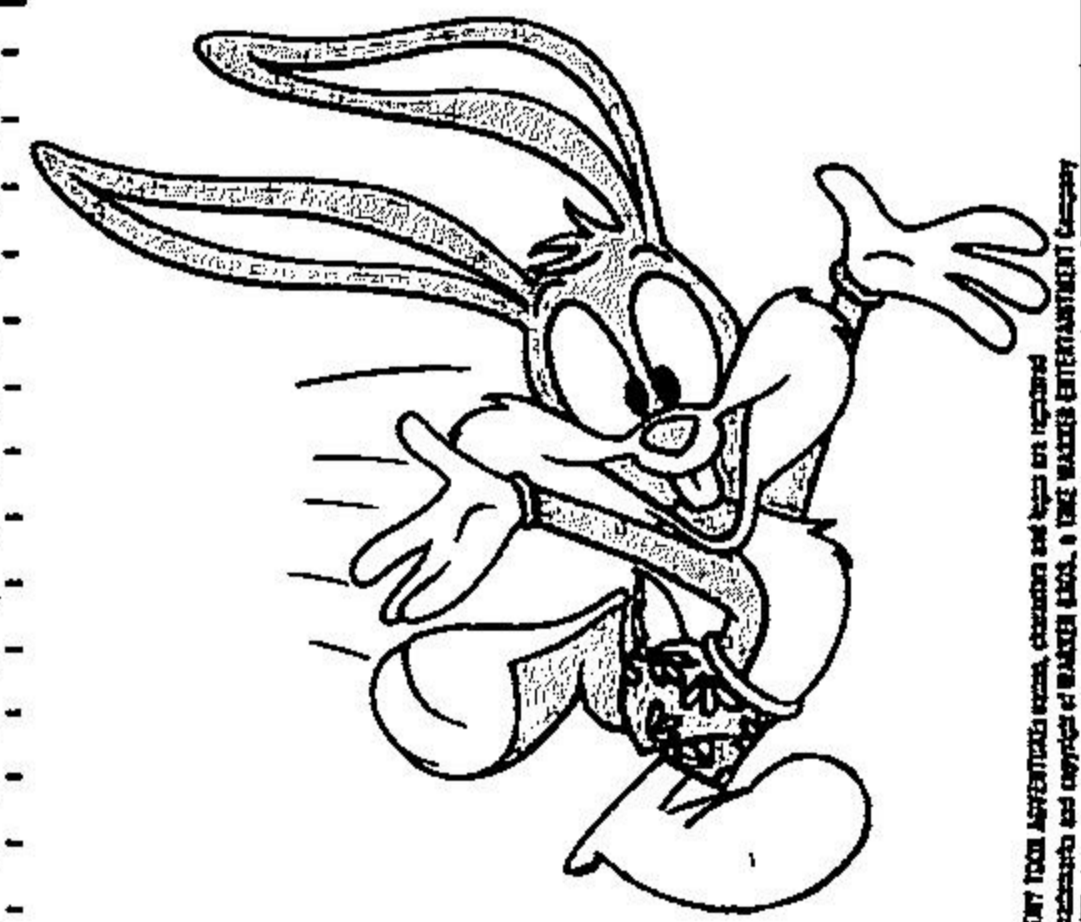


MEGA DRIVE

Phantasy Star 3 (DT)	69,-
Micky Mouse 1 (DT)	69,-
Thunderblade (DT)	69,-
Zero Wing (DT)	69,-
James Pond (DT)	69,-
Green Dog (DT)	69,-
Batman (DT)	69,-
Aquatic Games (DT)	69,-
John Madden (DT)	69,-
Jurassic Park (DT)	119,-
Shinobi 2 (US)	119,-
F-15 Strike Eagle (US)	119,-
Landstalker (DT)	139,-
Silpheed (US)	139,-

SUPER NINTENDO

Skülljagger (US)	69,-
Lethal Weapon (US)	69,-
Tom & Jerry (US)	69,-
Toys (US)	69,-
Edono (JP)	69,-
Vallis 4 (US)	69,-
Final Fight 2 (JP)	79,-
Cool World (US)	79,-
Gods (US)	79,-
Logic Bomb (US)	139,-
Super Air Driver (US)	139,-
Pirates Gold (US)	149,-
Magic Johnson (US)	149,-
Legend (US)	139,-



TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM. Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. An- und Verkauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8,-DM inkl. Porto (8 x 1,- DM Briefmarken). Bitte neue PLZ angeben!

ten sitzenden Clown und schließlich knöpft Ihr Euch noch den Fahrer vor. Achtung: Falls die Feuerwehr schnell angefahren kommt, springt auf die letzte Blase, die abgeschossen wurde.

Die Stadt (Teil 2):

1. Rennt bis zur dritten Tür durch und erledigt dort Mc Smiley. Rennt jetzt zurück zur ersten Tür und befreit dort die Freunde.

2. Von der ersten senkrecht krabbelnden Schnecke nach oben auf die Plattform springen, wo Ihr zwei Eurer Freunde befreien müßt. Springt auf die nächste, nach oben krabbelnde Schnecke, um aufs Dach zu kommen.

Stellt Euch jetzt auf den vorletzten Dachziegel von rechts, um mit einem Aufzug nach oben zu gelangen. Dort findet Ihr ein Extraleben und einige Punkte.

Holt Euch mit dem Eichhörnchen die Limonade, die sich unterhalb des Daches auf den Fensterbänken befindet. Macht vom rechten Rand des Daches einen mittelgroßen Sprung nach rechts.

Ihr solltet auf einer Plattform landen, auf der sich zwei Eurer Freunde befinden. Geht weiter nach rechts, paßt jedoch auf die steinspuckenden Pflanzen auf. Sobald das Puzzle in Sicht kommt, stellt die Tiere aufeinander und langt zu.

3. Paßt auf die herunterfallenden Tropfsteine auf. Seid Ihr an der Wand angekommen, holt mit dem Eichhörnchen das Helium.

4. Bonuslevel.

5. Ihr seid jetzt bei der Rakete, die Euch zum Mond befördert. Im zweiten Teil des Mondes bewirft Euch James Pond mit Extraleben.

6. Wenn Ihr fertig seid, überspringt den Teleporter und holt Euch ein weiteres Teil des Puzzles.

7. Zählt die Abfolge der Stachelstiche ab und lauft im richtigen Moment. Jetzt springt Ihr von den Bienen auf die Plattformen und bekommt ein Leben.

8. Bonuslevel.

Das Zirkusland:

1. Geht nach rechts oben in die Waschmaschine und nehmt danach den Igel mit. Geht jetzt nach rechts unten und schaltet Mc Smiley aus. Rennt anschließend schnell zum Vorsprung und dann in die Tür. Befreit unten das Eichhörnchen und geht wieder hoch bis zu der Stelle, wo Ihr den Igel gefunden habt. Klettert dort mit dem Eichhörnchen den Turm hoch, um ein Puzzleteil zu erhalten.

2. Bonuslevel: Haltet Euch zuerst rechts und geht beim nächsten Durchgang auf die linke Seite, wo Ihr bis zum Ende bleibt.

3. Springt über den Teleporter, und Ihr erhaltet ein Puzzleteil.

4. "Spukhaus": Geht nach links und macht dort Mc Smiley fertig. Nun wieder zurück nach rechts, wo Ihr über die herumschwirrenden Geister aufs Dach und von dort nach rechts über die Stacheln zu Eurem Freund gelangt.

5. Nach links und die Extras holen. Wichtig ist, daß Ihr das erste und das dritte Flugzeug abschießt, da sie Euch sonst ins Handwerk pfuschen. Springt bei der Achterbahn kurz vor dem Ende ab und macht dasselbe nochmal, sobald der Teleporter zu sehen ist. Hier erhaltet Ihr ein Puzzleteil und ein paar Leben. Ihr müßt jedoch dieses Level nochmal spielen, da Ihr noch nicht alle Freunde befreit habt.

6. Bonuslevel: Geht links rein, da dort mehr Leben und Punkte sind.

7. Bei den drei Käfigen befindet sich im untersten ein Schild, der Euch unverwundbar macht. Beim ersten Löwenkäfig ist ein Puzzleteil. In der Achterbahn müßt Ihr kurz vor den Kisten abspringen und Eure Freunde befreien.

Die Level 8 und 9 müßt Ihr nicht spielen, da auch dort keine Freunde sind.

Obermottz:

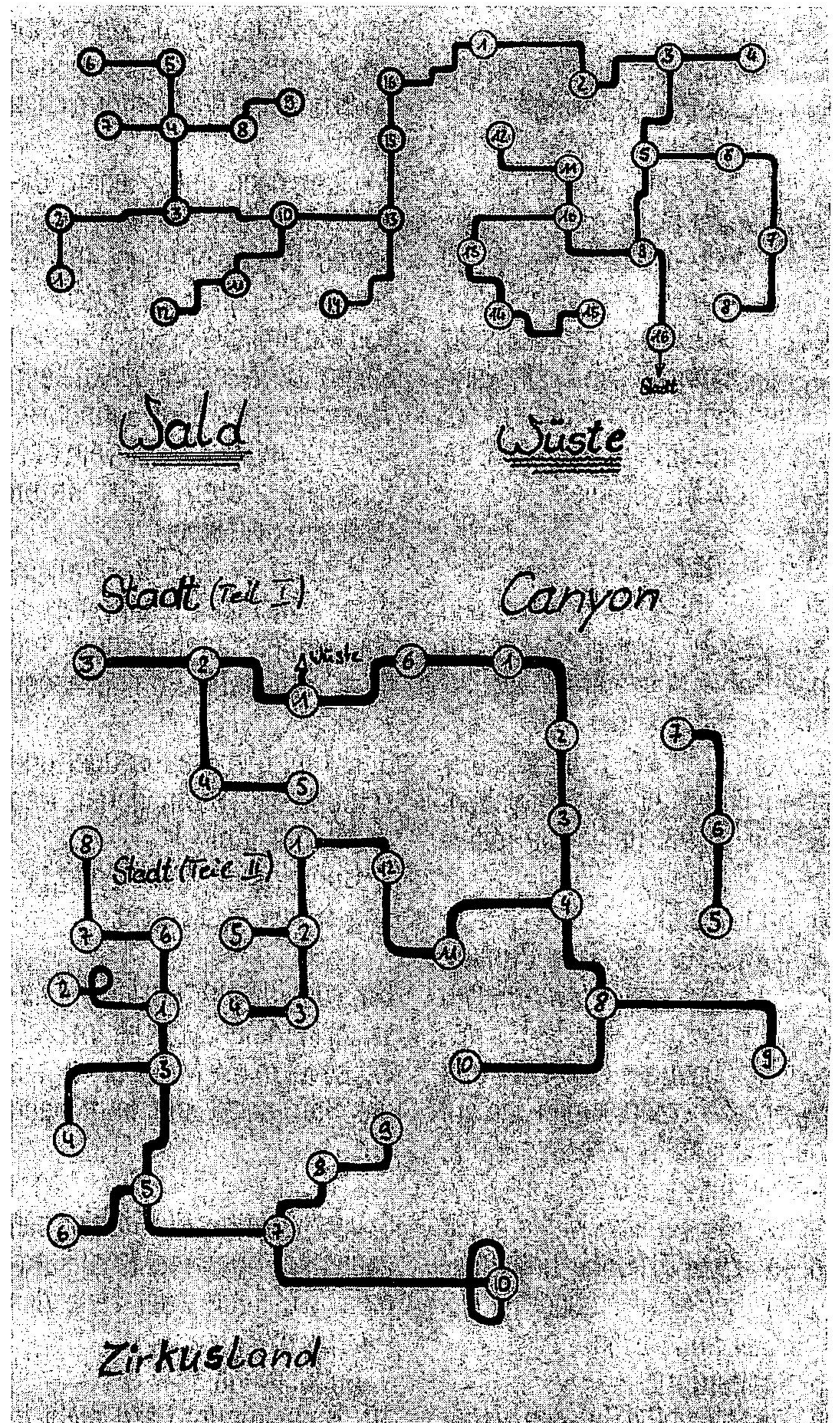
Stellt Euch in die linke Ecke und wartet, bis sich die Laserstrahlen verzogen haben. Springt über die Euch entgegenkom-

menden Köpfe. Jetzt müßt Ihr zweimal über die zielsuchenden Bälle springen.

Beim dritten Mal springt dem Zauberer auf den Kopf. Hiernach teleportiert er sich auf die obere Plattform. Ihr müßt den Köpfen und Bällen ausweichen. Den Laserstrahl übersteht Ihr, wenn Ihr Euch zwischen den dritten und vierten Ring (auf dem grünen

Zaun im Hintergrund) stellt. Danach erscheint der Magier auf der linken Seite. Hier wiederholt Ihr alles, was Ihr schon rechts gemacht habt.

Wiederholt diesen Vorgang sechsmal. Wenn Ihr alle Freunde befreit habt, könnt Ihr Euch beruhigt zurücklehnen und auf eine gelungene Endsequenz freuen.

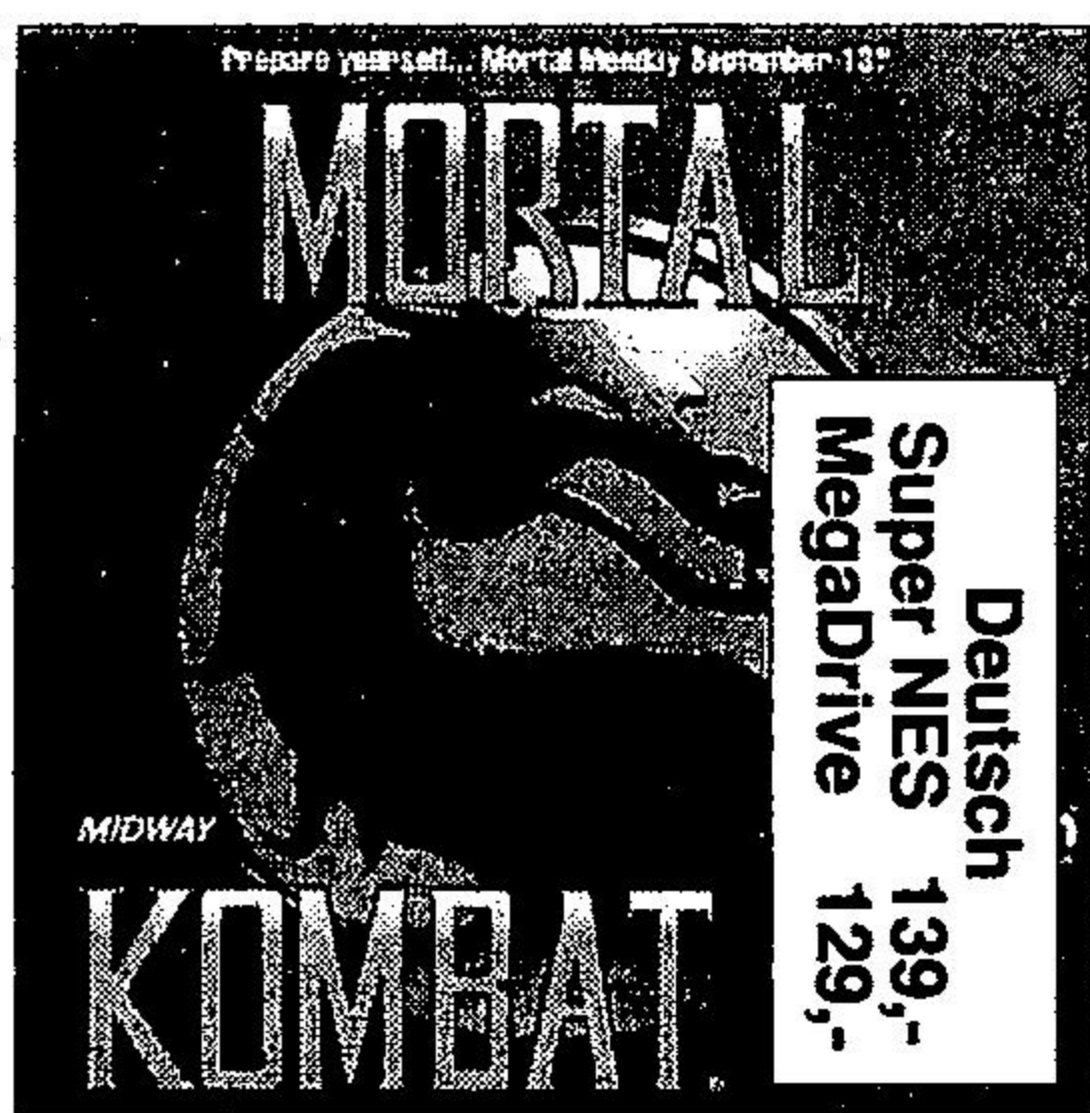
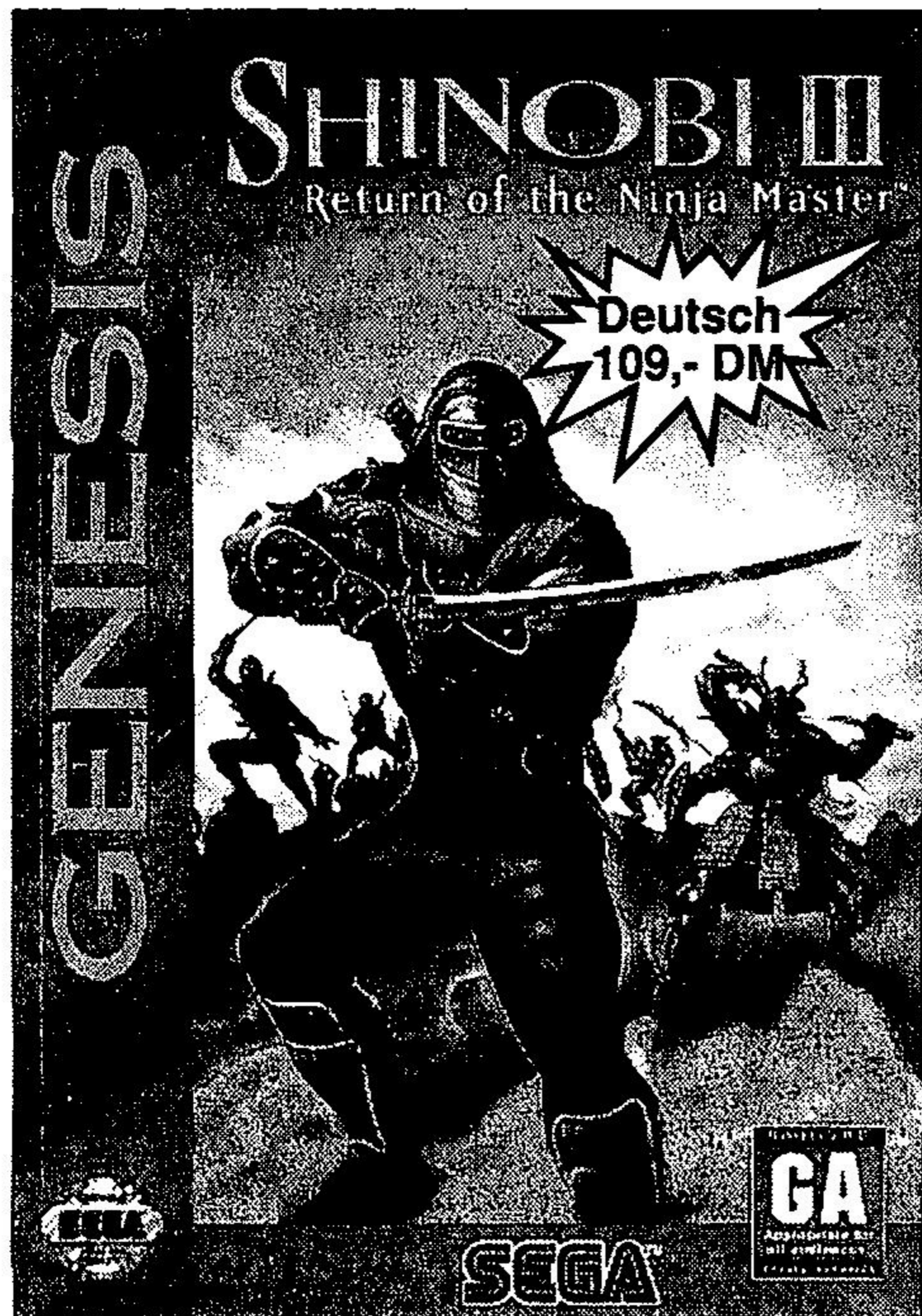


Super Swiv (Super Nintendo)

Jeep oder Hubi? Das ist hier die Frage, gestellt vom Zeichenkünstler Kim Griesch aus Nürnberg. Er versteht es hervorragend, Tips und Karten mit Witz und Talent zu präsentieren.

Big Boss Nr. 1

Zerstört erst links und rechts die beiden kleineren Kanonen und begeben Euch danach zu Tor 1. Wenn es sich öffnet, laßt Ihr Eure Specials los und jagt den Panzer in die Luft. Jetzt schnell zum anderen Tor und den Vorgang wiederholen. Paßt auf die zwei Kanönchen in der Mitte auf, aber vernichtet sie nicht, weil Ihr



Wir führen:

Höllisch,
diese Auswahl
bei CWM!

**SUPER NES
MEGADRIVE
MEGA CD
TURBO DUO
NEO GEO
GAMEBOY
MANGA VIDEO
ZUBEHÖR**

Himmlich,
diese Preise
bei CWM!



**Bestell
Hotline:
05322 54081**



Cool bleiben, Jungs. Am 1.+2.
Oktober Eröffnungsfete in Stuttgart.
Mit Super Angeboten, Gewinnverlosung
und Mehr... Nichts wie hin!

Aktuelle Gesamtpreisliste gegen frankierten
Rückumschlag oder bei Warenlieferung anbei.
Alle Artikel im Laden oder per Versand.
Angekündigte Titel bei Drucklegung (31.08.93)
noch nicht lieferbar. Angegebene Preise gelten
für Versand. Weitere Info's telefonisch.

CWM
Videospiele und mehr...



Versand per NN zzgl. Porto. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. Ladenpreise können differieren.

CWM COMPUTER
38667 Bad Harzburg * Schmiedestr. 5
Tel.: 05322 54081 (Versand & Laden)
70178 Stuttgart * Rotebühlstr. 90
Tel.: 0711 610095 (Nur Ladenverkauf)

INTERFACE

sonst ein Hubschraubergeschwader im Nacken sitzen habt.

Big Boss Nr. 2

Unter dem Beschuß der kleinen Kanonen wagt Ihr Euch unter die erste Glaskuppel. Weicht den Schüssen aus und wartet, bis sich die Kuppel öffnet. Der Laser feuert drei Strahlen auf Euch ab. Sofort nach diesem Beschuß zündet Ihr Eure Specials, am besten die J.Raketen (Special X). Nachdem Ihr die erste Kuppel zerstört habt, feuern die kleinen Kanonen mit erhöhter Schußfrequenz. Nehmt Euch nun die restlichen Kuppeln vor.

Big Boss Nr. 3

Erstmal die kleinen Ballermänner links und rechts abknallen. Wenn der mittlere Teil der Basis einen Kreis von Plasmakugeln auf Euch abfeuert, dürft Ihr Euch nicht abdrängen lassen, sondern müßt den kleinen Durchlaß im Kreis rechtzeitig erreichen. Benutzt gleich Eure Specials

(am besten S Feuerkreis) und haltet auf Position 1 bis zur Zerstörung. Vorsicht, die Armierungen feuern in drei Formationen Feuerbälle ab. Bei Position 2, 3 und 4 verfährt Ihr ebenso. Achtet besonders auf den nun häufiger erscheinenden Plasmakreis.

Big Boss Nr. 4

Nachdem Ihr dem Antriebsstrahl erfolgreich ausgewichen seid, warten zwei Raketenwerfer auf Euch. Ballert den linken ab, bevor er sich vom Luftschiff trennt. Jetzt rechts genauso verfahren. Unter geschicktem Umgehen der Rotorblätter und Kugeln schaltet Ihr nochmals zwei Raketenwerfer aus. Nehmt nun den letzten Rotor unter Beschuß. Das Luftschiff läßt vorne links und rechts abwechselnd acht Kampfschiffe raus, die Ihr abschießen müßt. Benutzt Eure Specials, bis sich der Rotor vom Schiff trennt. Er wird sich in ein Flugzeug verwandeln, welches

Raketen, Plasma und Feuerkugeln abwirft.

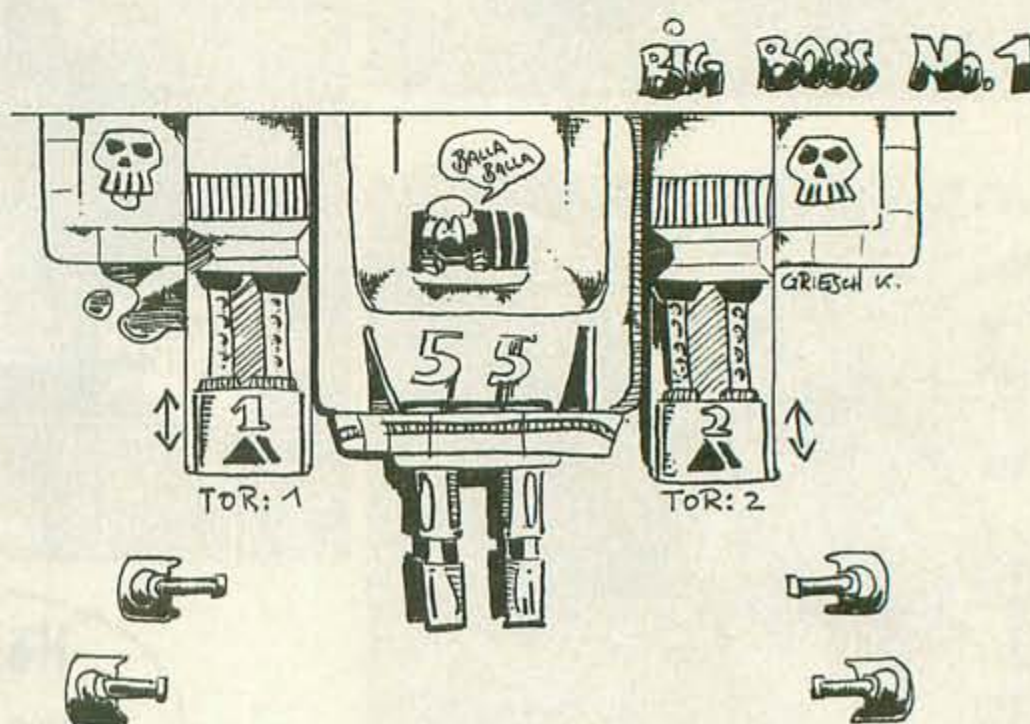
Big Boss Nr. 5

Nähert Euch vorsichtig dem schwenkenden Flammenwerfer und ballert mit dem A-Schuß, den Ihr in diesem Level erhaltet. Den Flammen und Lavabrocken ausweichen.

Last Boss

Feuert aus allen Rohren auf die Megakuppel, die langsam nach

hinten fährt und an einem Loch stehen bleibt. Laßt Eure Specials auf die Kuppel los, bis sie das Loch freigibt. Wenn der Super-spezialschuß am Bildschirm auftaucht, schnappt ihn Euch und laßt ihn ins Loch sausen. Während der ganzen Ballerei müßt Ihr Euch auf ein paar Hubschraubergeschwader, Panzer und Flugminen gefaßt machen. Wenn Ihr es geschafft habt, dürft Ihr Euch die Megadetonation anschauen.



VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
Metroid II 33	Univ. Adapter 29	Japan Adapter 19	Streetfighter 2 115
WWF Superstars 33	Joypad (Turbo) 29	Joypad (Turbo) 29	Chooaniki 105
Nemesis 33	Prince of Persia 59	Whip Rush 25	Star Parodger 105
Shanghai 39	Axelay 69	Zero Wings 30	Rainbow Island 105
Bubble Bobble 39	Dino City 69	Batman 39	Bomberman 93 105
Probotector 39	Batmans Return 79	Toki 39	PC-Kid III 105
Boxxle 45	Blues Brothers 79	Newzealand Story 79	Parodius 99
Gremlins II 45	Final Fight II 79	Alien III 79	Dungeon Expl. II 99
Castlevania II 45	Adv. Islands 79	Aeroblaster 79	Gunhed 99
Bionic Commando 49	Tiny Toon 89	Micro Mashines 85	Legend HeroTonma 88
Home Alone II 49	Parodius 89	Golden Axe III 89	New Adv. Island 88
Hook 49	Congo Caper 89	Splatterhouse 3 89	Lords of Thunder 88
Kid Dracula 49	Cool World 99	Cool Spot 99	SonSon II 77
Flintstones 49	Starwars 99	Flashback 109	Final Match Tennis 77
	Popn Twinbee 105	Jungle Strike 109	S. Longn. Goblin 77
	Roadrunner 105		Tiger Heli 66
	Dead Dance 105		Blue Blink 55
	Lost Vikings 105		Ninja Spirit 44
	Starwing 109		Bravoman 44
	Jaki Crush 115		Toilet Kids 33
	Bomberman 115		Armed F 33
	Shadowrun 115		Mr. Heli 25
	Bubsy 115		Street of Rage 2 49
			Gomola Speed 25

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Über 400 lieferbar!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

CHAUD-SOFT

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz

Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr

Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES
Magical Quest
STAR FOX!!
Tiny Toons
Super Star Wars I/II
Batman Returns
Parodius DT
Axelay DT.
Cybernator

Mega Drive
Streetfighter
Gynoug 48,-
Terminator
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Streets of Rage II DT
NHLPA Ice Hockey
John Mad. Footb. II

Neo Geo Pal/RGB
Baseball Stars II
Art of Fighting
Super Side Kicks
Mutation Nation
Viewpoint jetzt lieferbar!
NeoGeo Games ab 175,-!!
Verlangen Sie unsere
Gratisliste!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

NOW DIRECTLY FROM ORIGIN

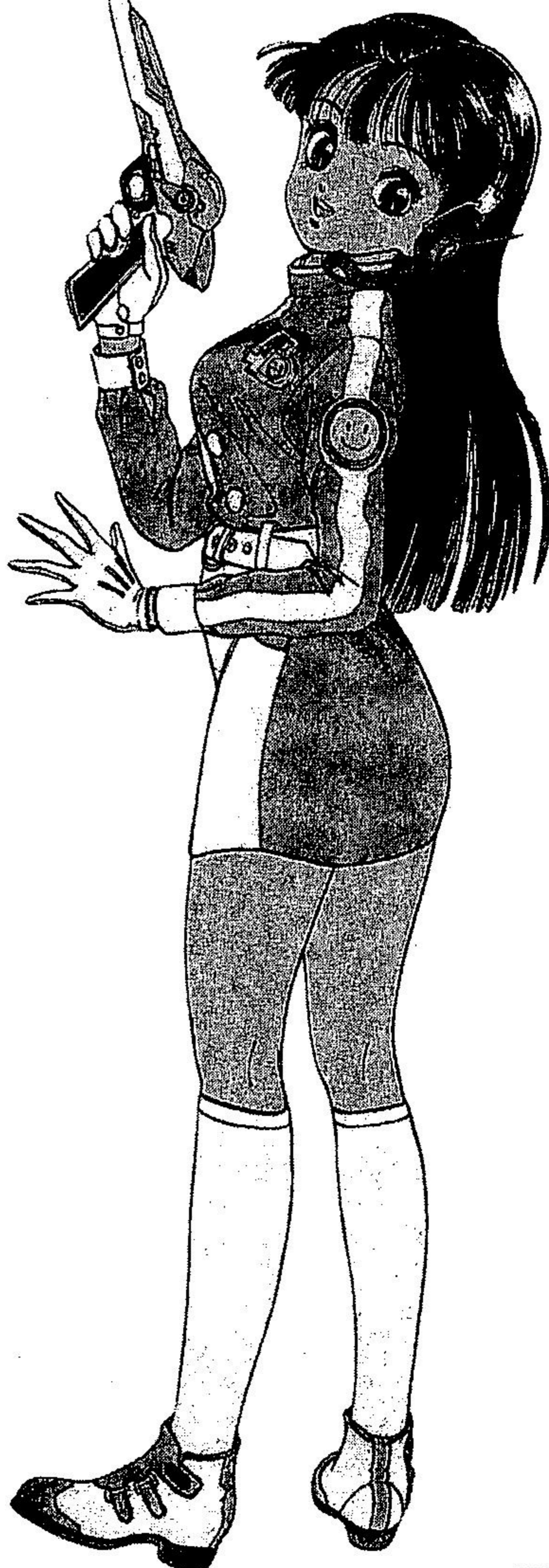
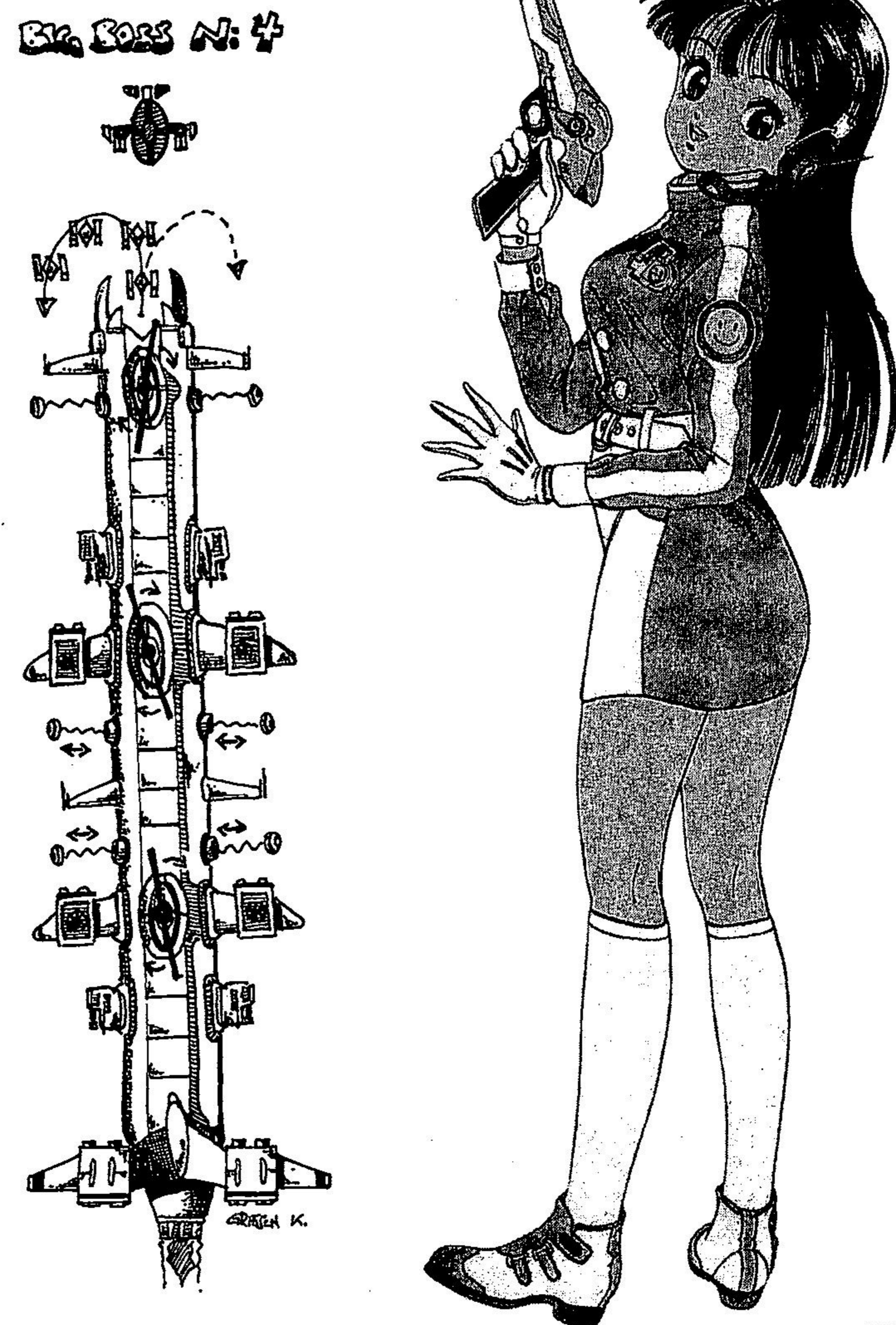
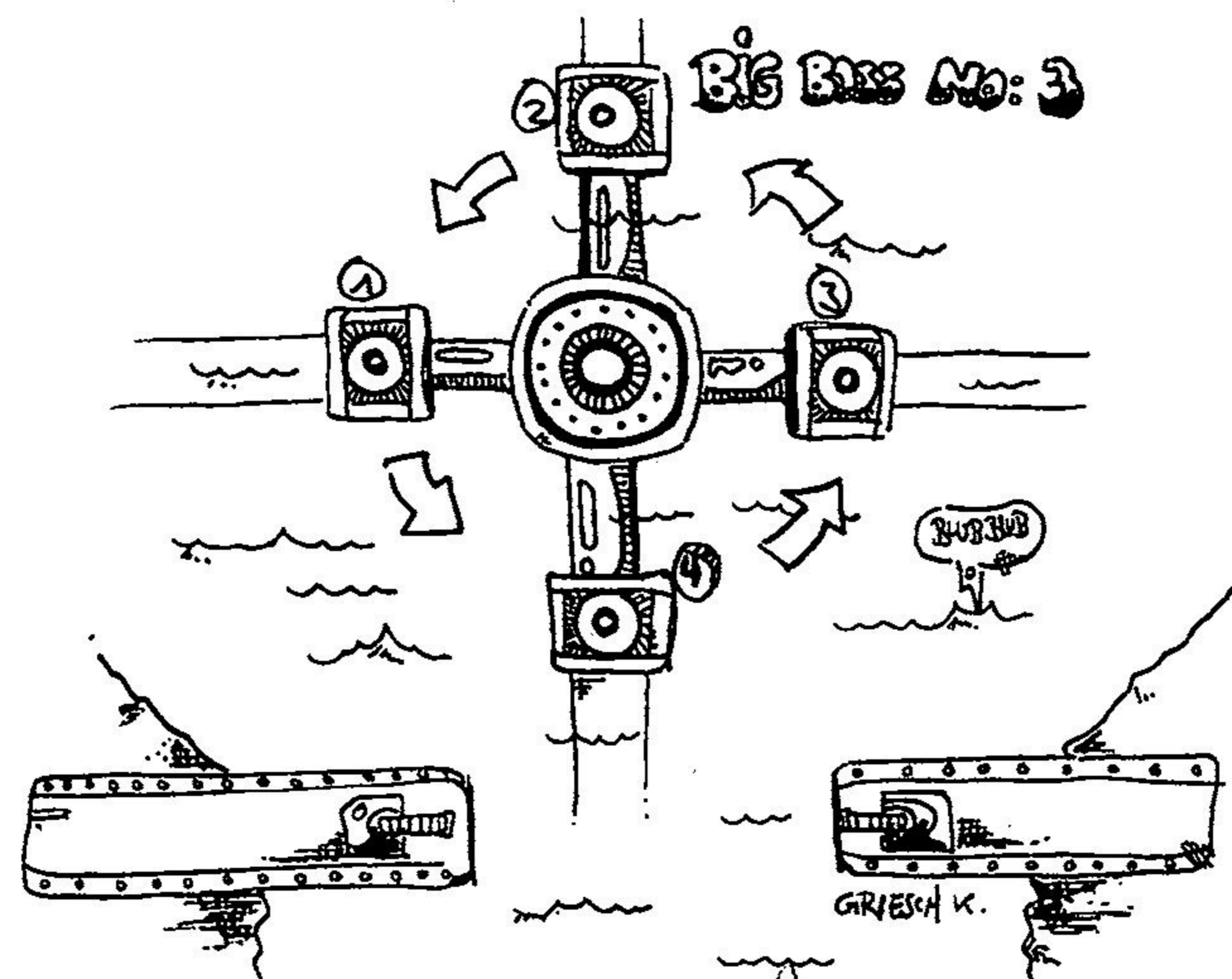
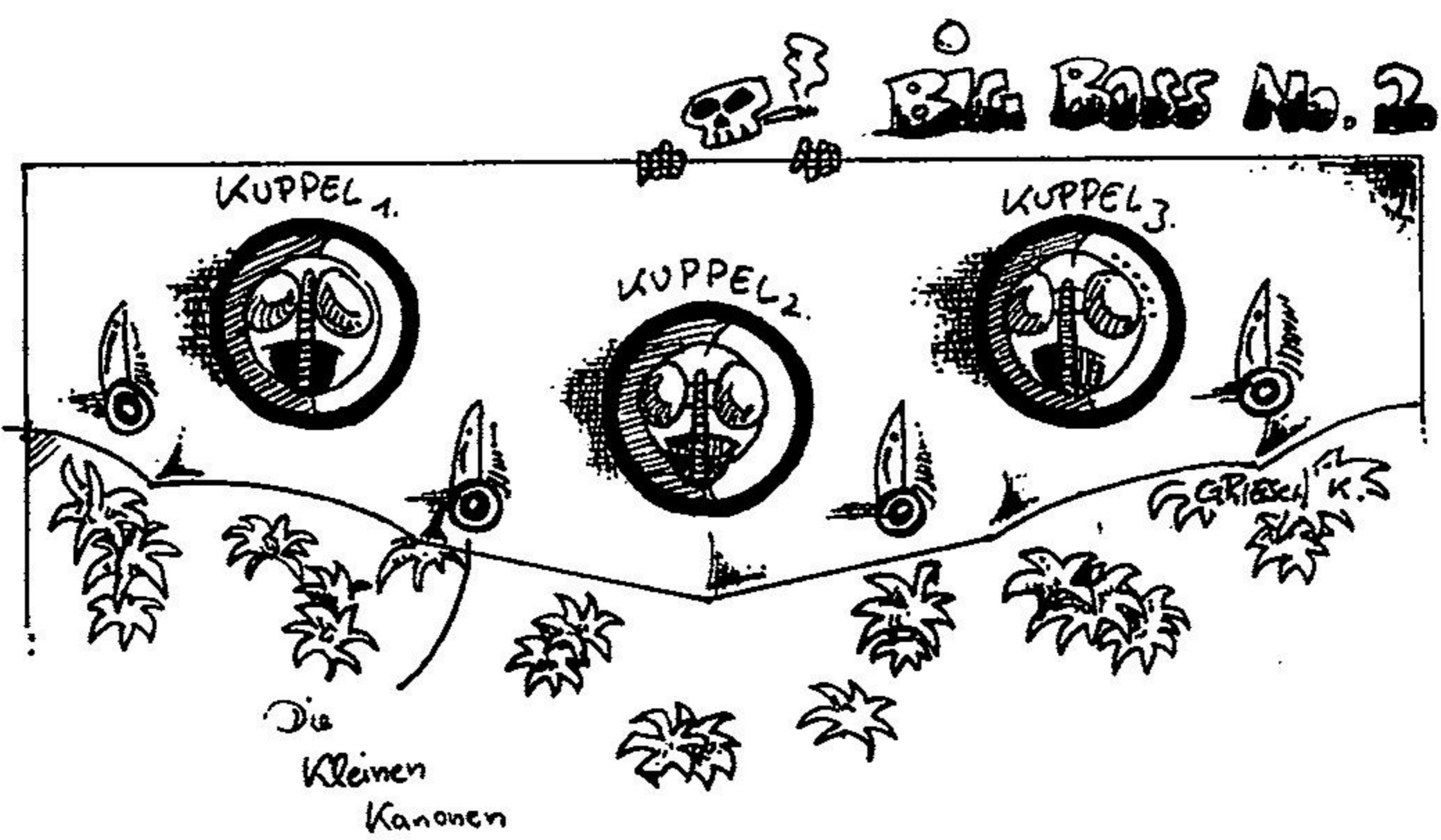
EXPORT FROM FAR EAST AND USA ALL KINDS OF CONSOLES VIDEO GAMES AND ACCESSORIES

GOODS DELIVERED IN 72 HOURS

FOR WHOLESALE OR RETAILER

VISA international inc.
7928 W. NORTON AVE. # 12
W. HOLLYWOOD
90046 CA. U.S.A.
TEL./FAX 1/213-6549525

VISA international ltd.
Suite 1003, Hang Chong Bldg.
5 Queen's Rd. Central HONG KONG
TEL. 852/3951727
TEL./FAX 852/3951797



Gleich anfordern!

GRATIS

Die schönste Musik für die ganze Familie

Musik-Katalog

Super-CDs, MCs, LPs, Maxis, T-Shirts, stark: Videos und Singles schon ab **49 Pfg.**

Das Beste unseres Jahrhunderts in 37.000 Top-MARKEN-Produkte-RIESENAUSWAHL jeden Monat neu! Von Klassik über Volksmusik bis superheißer Pop/Rock/Disco und Kinofilme auf Video:

Musik + Kino unendlich für Millionen!

Immer kostenlos u. unverbindlich. Kein Club, keine Kaufpflicht! Aber immer bestens informiert bei Dauer-TIEFST-Preisen! Einfach sofort Postkarte mit deutlicher Adresse an:

DISC Center

Abt. ZF D-97987 Weikersheim

Europas größtes Musik-Privatversandhaus

No. 1 in music!

TAUSCH-RAUSCH

BEI
Mega-Drive + S-NES +

Game Play

Umbau-Mega-Drive US/Japan Norm

Nur 50.-DM Verkauf+Verleih+Tausch
sofort **Gratisliste** Anfordern bei **Game-Play** (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwieherstr. 70
33415 Verl
Fax: 05246/81270

05246/81184

**AN- UND VERKAUF
VON GEBRAUCHTEN
VIDEOSPIELEN**

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt (von 9.00 bis 18.00 Uhr)

VIDEOSPIELE-PARADIES

**MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG**

02066/54164

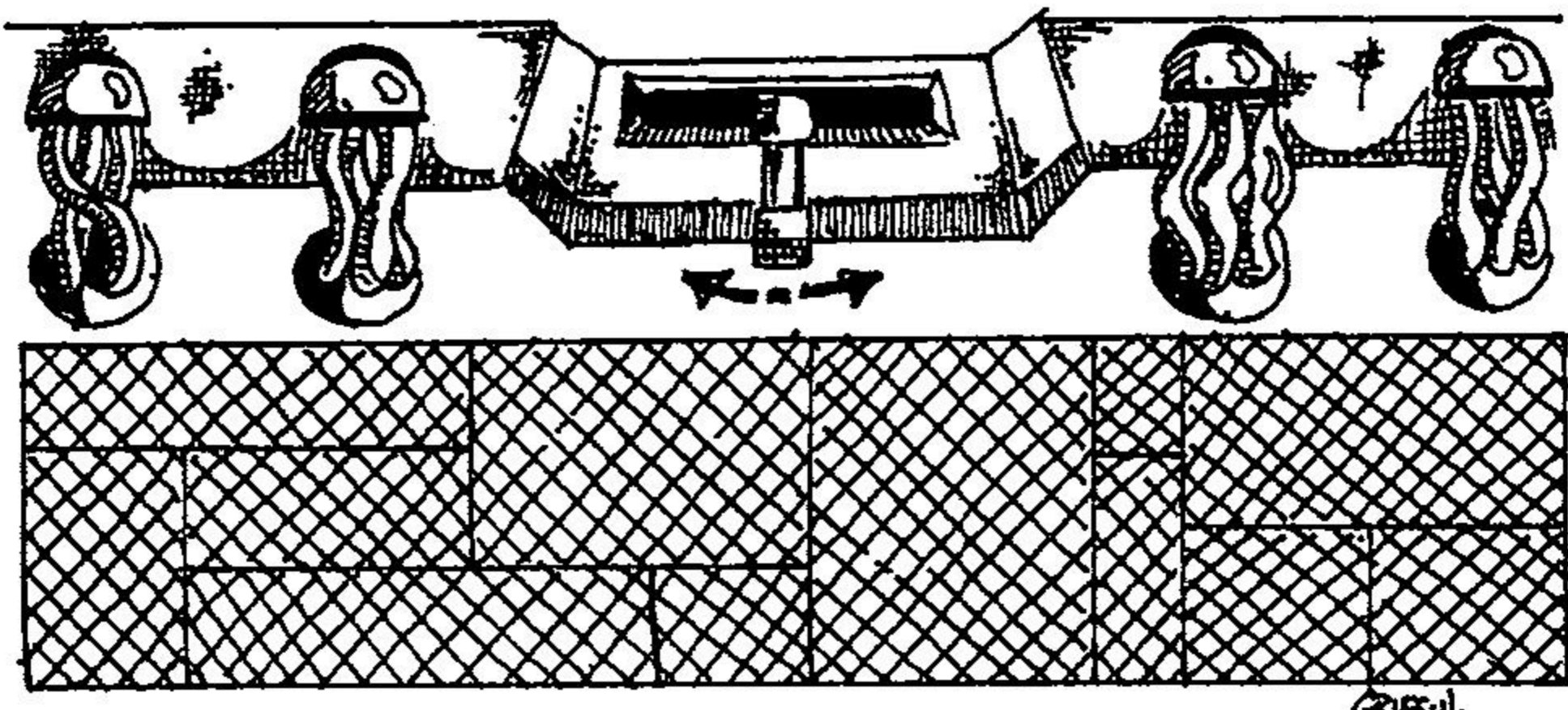
Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
(Verleih+Verkauf) Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg

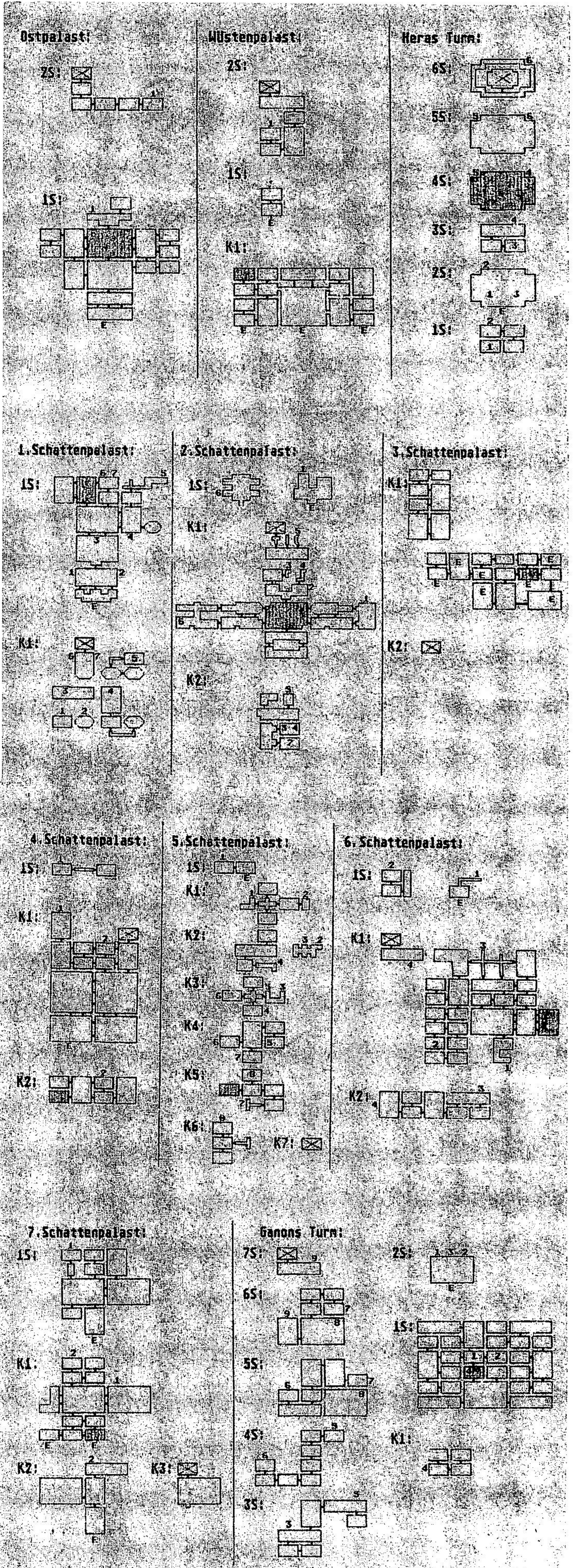
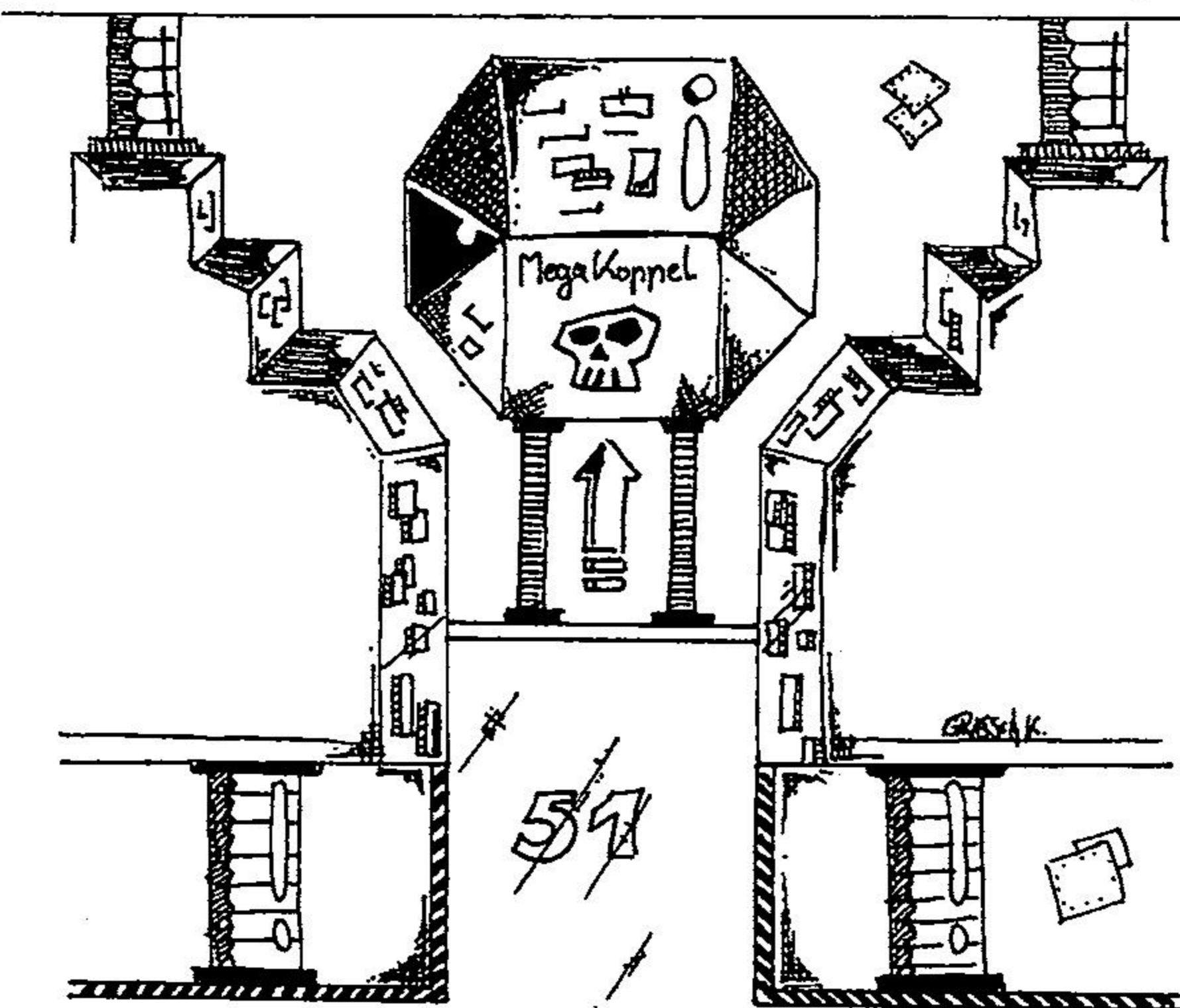
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10.00-20.00 Uhr

INTERFACE

BIG BOSS MD: 5



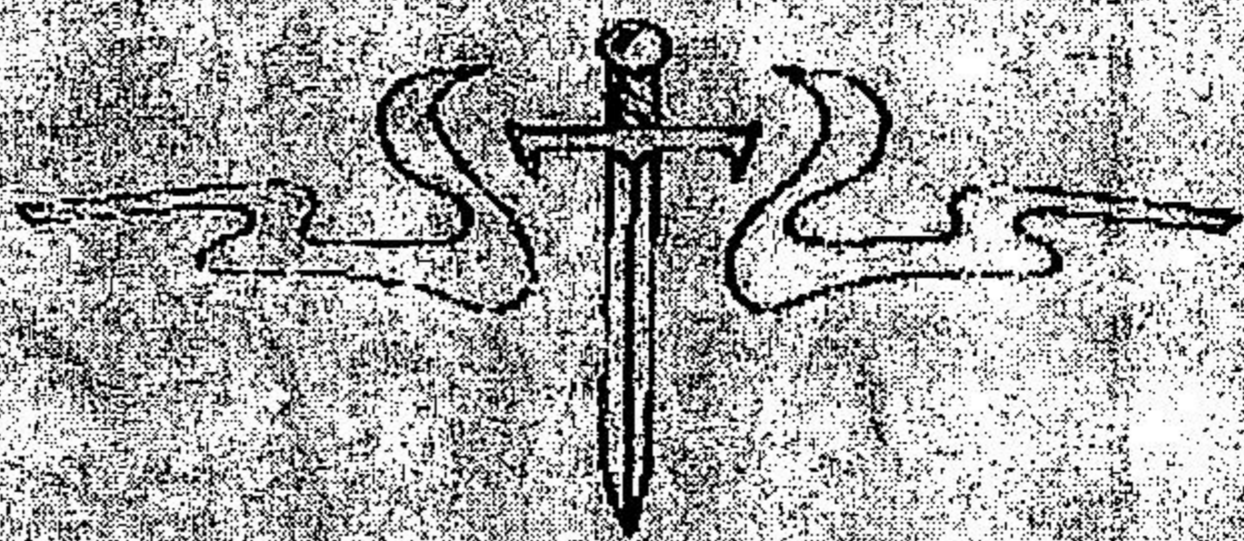
LAST BOSS



Zelda 3 (Super Nintendo)

Die schönen Karten der Paläste und Türme von Jens Heinrichs und Thomas Huth aus Trossingen wollten wir Euch nicht vorenthalten.

Zelda III



- Legende:**
- = normaler Raum
 - = Raum mit großer Truhe
 - = Endgegner
 - E** = Eingang
 - S** = Stockwerk
 - K** = Keller

Mega Man 3 (Game Boy)

Die Endgegnertaktiken machen unserem kleinen Robothelden das Leben leichter. Michael Hussinger aus Losheim wußte, wie man's anstellt.

Sparkman (Karte Nr. 1)

Sparkman springt von Position S1 über S2, S3 und S4 zu S5. Während er noch zu seiner dritten Position springt, ladet Ihr Euch auf und springt zur Position M2. Dort lauft Ihr immer gegen die Wand und feuert, sobald er mit Euch auf einer Höhe ist, Euren Beam ab. Wenn Sparkman sich auflädt, um den Blitz zu werfen, habt Ihr verschiedene Möglichkeiten, je nachdem, wo er im Moment verweilt:

a) Position S1, S5

Ihr bleibt, wo Ihr seid und springt lediglich über seinen Schuß.

b) Position S2, S4

Ihr springt, sobald der Schuß fliegt, auf den Turm rechts von Euch und springt von dort aus über den Schuß zu M2.

c) Position S3

Wir benutzen den in der Karte eingezeichneten "Kurvensprung".

Snakeman (Karte Nr. 2)

Ballern bleibt Ihr auf M1 stehen und überspringt die herankommenden Schlangen. Wenn Snakeman auf Eure Plattform springen will, lauft Ihr einfach unter ihm durch nach M2. Rennt er den Weg zurück, springt Ihr auf die rechte Seite der Säule in der Bildschirmmitte und überspringt Snakeman, sobald er neben Euch gelandet ist. (Ballern nicht vergessen!)

Geminiman (Karte Nr. 3)

Anfangs lauft Ihr einfach perma-

nent hin und her, ballert und überspringt die Geminis. Ist nur noch einer übrig, ballert Ihr vom linken Bildschirmrand aus auf ihn ein und überspringt seine Schüsse. Um bereits umherfliegenden Schüssen auszuweichen, prüft Ihr schnell, wo der Auftreffpunkt sein könnte und verlaßt diesen so schnell wie möglich.

Shadowman (Karten Nr. 4.1-4.4)

Da man Shadowmans Taktiken nicht auf einer Karte unterbringen würde, fertigte Michael für jede Situation eine eigene an:

Fall 1 (Karte 4.1)

Shadowman macht einen kleinen Sprung. Ihr bewegt Euch nicht, sondern ballert mit genügend Abstand auf ihn.

Fall 2 (Karte 4.2)

Shadowman macht einen Sprung. Ihr rutscht unter ihm durch, solange er in der Luft ist.

Fall 3 (Karte 4.3)

Shadowman rutscht durch den Bildschirm. Wir springen über ihn hinweg, sobald er sich uns nähert.

Fall 4 Karte 4.4)

Shadowman schießt zwei Shuriken auf Euch. Ihr springt einfach zwischen ihnen durch.

Giant Suzy (Karten Nr. 5.1-5.5)

Da die Karte 5.1 etwas unübersichtlich geraten ist, hat Michael die Taktiken von Supersuzy freundlicherweise nochmals in vier Sonderfälle unterteilt.

Fall 1 (Karte 5.2)

Ihr springt über den wütenden Giant Suzy, der nun geradewegs auf Euch zukommt.

Fall 2 (Karte 5.3)

Ihr rutscht über den Boden hinweg bis zur anderen Seite des Raumes hinüber, während Suzy über die Decke schwebt.

ANY QUESTIONS??!!!

Fordert kostenlose Anime-Club-Info's an!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

JETZT AB 39,99 DM!!!

Titel:

Legend of the Overfiend I & II je	59,99 DM
Warriors of the Wind	39,99 DM
Riding Bean	49,99 DM
3 X 3 Eye's Part I oder II je	49,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII	ab 59,99 DM
Crying Freeman I	49,99 DM

(über 50 Filme im Prg.! Call!)

Komplettliste (auch Laser Disc) gegen
Altersnachweis!

Wir besorgen jeden Film!!!

NEO GEO

Samurai Showdown	368,99 DM
Art of Fighting II	389,99 DM
Top Hunter	389,89 DM

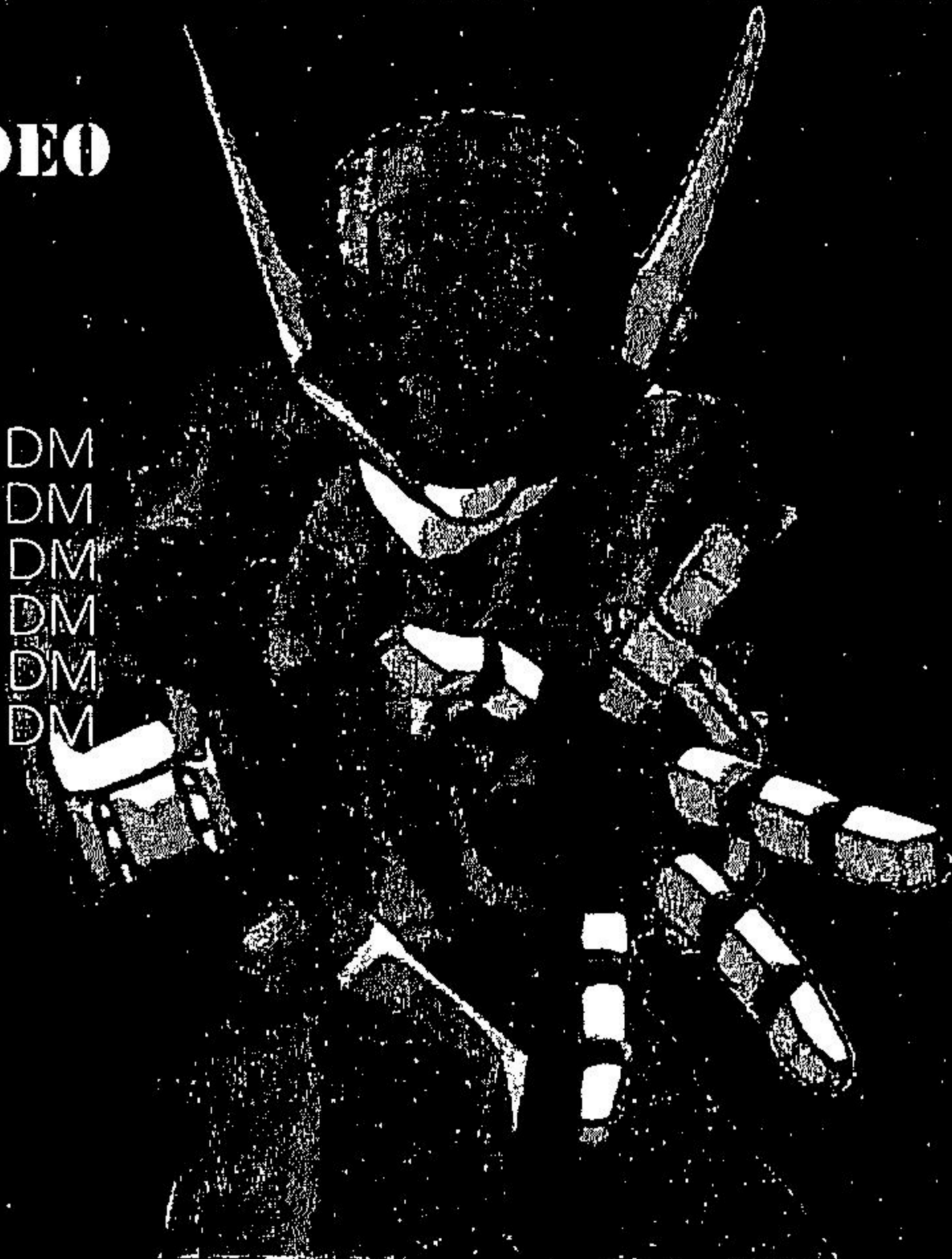
ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.

Vorbestellservice mit Preisgarantie!

Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!

Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!



Screenshot aus Bubble Gum Crisis

SEGA - CD 2 dt.!!!

mit Road Avenger	499,99 DM
Stoker's Dracula dt.	111,11 DM
Jurrassic Park dt.	111,11 DM
Silpheed dt.!!!	119,99 DM
weitere News call ...!	

SUPER NES

S. Empire strikes back dt.!!!	129,99 DM
Total Carnage dt.	129,99 DM
Congo's Caper dt.	119,99 DM
Pocky & Rocky dt.	129,99 DM
Tazmania dt.	129,99 DM
Shadowrun dt. Textel!	129,99 DM
Super Bomber Man dt.	117,99 DM
Super Aleste dt.	126,99 DM
K.H. R. Player Manager dt.	122,99 DM
Bubsy the Bobcat dt.	119,99 DM
Mortal Kombat dt.!(limitiert!)	129,99 DM
Joystick J.B. King dt.	119,99 DM
Jurrassic Park dt.	129,99 DM
Asterix dt.	119,99 DM
The Lost Vikings dt. Textel!	119,99 DM
Super Mario Allstars dt.	94,99 DM
Joypad SF-3 DF/Slowm.	29,99 DM
RGB-Kabel 50/60 Hz.	49,99 DM
über 120 dt. SNES-Titel lieferbar!!!	
Weitere Neuheiten call!	
Vorbestellservice für alle Neuheiten	

Dealers Welcome!!



Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters · TEL 02626/1320 & 8658 · FAX 1281

LADENGESCHAFT: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn

Fall 3 (Karte 5.4)

Sobald Suzy seinen Standpunkt verläßt, rutschen wir unter ihm durch (Achtung Risiko: Rutscht so, daß er Euch an seinem höchsten Punkt überfliegt).

Fall 4 (Karte 5.5)

Siehe Karte 5.4, nur solltet Ihr darauf achten, Suzy an seinem von Euch am weitesten entfernten Punkt zu passieren.

Skullman (Karte 6.6)

Ballernd bleibt Ihr auf Position M1 stehen, bis Skullman angesprungen kommt. Nun rennt Ihr zur Position M2 und wartet darauf, daß er zurückgelaufen kommt. Jetzt überspringt Ihr ihn und landet auf M1. Das ist die Gelegenheit, ihm einen Beam in den Rücken zu schießen, den Ihr auf M2 aufgeladen hattet. Zündet er sein Schutzschild, könnt Ihr nur abwarten. Fängt er an zu ballern, lenkt Ihr seine Schüsse durch und springt nach oben.

Diveman (Karte 7)

Einfach drüberspringen, wenn er angeschwommen kommt. Ihr müßt dennoch stets ins Wasser schießen, um seine Torpedos unschädlich zu machen. Da das nicht ganz einfach ist, solltet Ihr den Schutzschild und ein bis zwei E-Tanks in Reserve haben.

Drillman (Karte 8)

Sobald er sich in die Erde bohrt, lauft Ihr zwischen den Punkten M1 und M2 hin und her wie blöde. Wenn Ihr merkt, daß Drillman hervorkommt, rennt Ihr in

eine Richtung, dreht Euch in seine Richtung und eröffnet das Feuer. Nicht vergessen, über seine Schüsse zu springen.

Dustman (Karte 9)

Um seinem Sog zu entkommen, springt und lauft immer vor ihm weg. Achtung, er springt schnell auf Eure Position, und wenn Ihr Pech habt, direkt auf Euch drauf. Deshalb müßt Ihr Euch darauf einstellen, daß er jeden Moment auf Euch zukommt. Ist dies der Fall, müßt Ihr zur Seite rutschen. Spuckt er Bomben, springt Ihr gerade hoch, damit die Splitter an Euch vorbeifliegen.

Punk (Karte 10)

Kleiner Trick: Verwandelt er sich in die Säge, drückt Ihr "Start", wenn er sich nach links bewegt. Auf diese Weise erkennt Ihr, ob er eher oben oder mehr unten heranrotiert. Dann unterrutscht bzw. überspringt Ihr ihn, während Ihr Mega Man aufladet. Sobald er sich dann wieder öffnet, verpaßt Ihr ihm einen Beam. Dann müßt Ihr nur noch ballern und Schüsse überspringen, bis das Spielchen von vorne losgeht.

Doc Wily (Karten 11, 11.2)

Phase 1:

Ihr ladet den Beam auf und rutscht unter seiner Maschine durch, wenn sie springt. Sobald Wily gelandet ist, springt Ihr und feuert ihm den Beam in die Pilotenkanzel. Das zieht Ihr mehrere Male durch und schon beginnt Phase 2.

Phase 2:

Sobald Wily sichtbar geworden ist und seine Energie zurück hat, geht's ans Eingemachte. Ihr wartet am linken bzw. rechten Bildschirmrand, bis eines seiner Geschosse nah an ihn selbst heranfliegt. Das ist Eure Chance: Mit der Punk-Waffe spurtet Ihr heran und schießt eine Säge unter seiner nächsten Kugel hindurch. Danach rennt Ihr sofort wieder zurück und wartet auf die nächste günstige Kugel.

Jungle Strike (Mega-Drive)

Gunnar Ivers aus Bad Harzburg jonglierte seinen Apache durch alle tropisch-feuchten Missionen des Antidrogenfeldzugs.

Zu den Karten:

Die Karten beinhalten meistens nur die Objekte, die während des beschriebenen Operationsverlaufs nicht auf der Karte zu sehen sind. Daraus ergibt sich, daß alle Werkzeugkästen, Benzintanks oder Waffenkästen, die eingetragen sind, sich meist unter bzw. in Fahrzeugen oder Häusern befinden.

Allgemeine Tips

...zu defensiven Lagen:

Sobald man unter Beschuß steht, sollte man, sofern dieser von hinten kommt, in einer stumpfen, aber langezogenen Rechts- oder Linkskurve dieser Bedrohung entfliehen. Anders ist es, wenn man entgegengesetzt der Befehrerung fliegt, dann ist die Kurve rückwärts zu nehmen.

...zu offensiven Lagen: Fliegt auf das Objekt zu und ballert so viel wie möglich. Falls es beim Anflug noch nicht zerstört wird, so müßt Ihr, wenn Ihr nicht ein Leben verlieren wollt, über das Objekt hinausfliegen, drehen und es wieder beschießen. (Das Überfliegen ist schlecht bei Gatling Guns und anderen Flaks, da diese schneller drehen als man selbst!)

Level 1: Washington DC

Hier empfiehlt es sich, Mission 1 und 2 als erstes durchzuführen: Befreit die historischen Gebäude und zerstört, auf dem Weg von einem zum anderen, die HQs der Terroristen. (Die Gefangenen nicht vergessen!) Nun solltet Ihr Mission 3 und 4 in Angriff nehmen: Zerstört jede Autobombe und befreit den Agenten Akbar sobald Ihr in seiner Nähe seit. Jetzt ist zu empfehlen, zuerst (Mission 5) den Präsi-

denten nach Hause zu bringen. Dazu räumt Ihr alles aus dem Weg, was sich Euch in den Weg stellt. Sobald Ihr den Präsidenten am CIA-Gebäude vorbeigebracht habt, zerstört dieses und schnappt Euch den feindlichen Spion.

Level 2: Sub Attack (Code: RLMY3B9WHZD)

Habt Ihr Lust, mit dem Hubschrauber über die Brücke zu kommen? Na dann gut lesen: Fliegt an den südlichen Rand der Karte, so daß Ihr das Ende der Brücke sehen könnt. Bewegt Euren Apache so, daß er genau nach Süden zeigt. Jetzt drückt ein bis zwei Mal auf die "nach Links drehen"-Taste, bis sich der Hubschrauber leicht nach Süd-Osten gedreht hat. Drückt Ihr nun beständig auf "Beschleunigen", so passiert der Apache die Brücke! (Nicht loslassen!) Um zurückzukommen, stellt Euch parallel zur Brücke in Richtung Nord-Westen und fliegt nun seitlich auf die Brücke zu (Jinken! Nicht zu schnell!). Sobald Ihr, nachdem Ihr scheinbar unter der Brücke wart, wieder auftaucht, haltet den Hubschrauber auf dieser Position und dreht dann nach links. Zur Operation ist zu sagen, daß Ihr zuerst die Navy Seals retten solltet und danach den elektrischen Zaun ausschalten. (Benutzt ruhig Hellfires gegen die Bewachung.) Jetzt fliegt oder fährt über die Brücke und klaut das Plutonium. Einfach draufballern! Danach befreit Ihr Faceman (F15 Pilot). Nun müßt Ihr das Hovercraft haben, um die U-Boote zu zerstören. Am besten meistert Ihr dies, indem Ihr drei Wasserbomben vor einem U-Boot aus dem Hovercraft werft. (Operation 2 ohne Karte!)

Level 3: Training Ground (Code: 9VMGZJYBWL3)

In diesem Level ist es am besten, die Missionen in der angegebenen Reihenfolge zu absolvieren. Mission 1: Im Vorbeiflug alle Türme des Camps zerstören. Mission 2: Den Soldat im Dschungel aufnehmen. Nach-



dem Ihr den Turm zerstört habt, setzt Ihr ihn in der Landezone ab. Mission 3: Im Überflug die Radare auslöschen. Mission 4: Den Experten aus dem Haus schießen und ihn zu den Strommasten bringen. Mission 5: Das Panzerdepot zerstören. (Nur drei Panzer können schießen!) Mission 6: Wie M. 3. Mission 7: Alles zerstören, aber den Commander mitnehmen. Mission 8: Um herauszufinden, welches Haus man zerstören muß, um den Reaktor und das Plutonium zu bekommen, bietet es sich an, die Karte zu befragen. Achtung: In einem Haus steht ein Maschinengewehr.

Level 4: Night Strike (Code: XMYR74MZYW)

Zuallererst solltet Ihr so weit wie es geht nach Süden fliegen. Am Kartenrand angekommen, setzt Ihr am äußersten Rand Euren Weg nach Westen fort. Den Turm und den Hubschrauber ignorie-

ren! Sobald Ihr vor Euch einen weiteren Turm seht, entfernt seine Besatzung mit zwei gezielten Hydras. Im Nord-Westen solltet Ihr nun ein kleines Haus sehen (Kaserne). Fliegt dorthin und sofort weiter vor den Hangar. Dort angekommen, ballert Ihr ein paar Hydras in Richtung des soeben erschienenen Turms. Jetzt solltet Ihr in Richtung Westen einen ACAR wegpusten (vergewissert Euch auf der Karte, wo er steht). Im Norden sind jetzt vier Kasernen: In der nächstgelegenen ist ein Werkzeugkasten, in der übernächsten ein Commander, der Euch verrät, wo sich sämtliche Benzintanks und Waffenbehälter befinden! Der beste Weg ist nun Mission 2 durchzuführen, danach Mission 4 und 5. Zerstört nun die Pads der Mission 3 und die Türme der Mission 1. Jetzt habt Ihr die Zeit, Euch über die Waffenfabrik herzumachen, (Mission 6). Die ACARs umfliegen!

Level 5: Puloso City (Code: VNPFL6HDBM)

Zuerst solltet Ihr in Richtung Norden fliegen: Das zweite Haus, welches Ihr seht, verbirgt ein Leben. Nun fliegt Ihr zu dem Punkt, der auf der Karte als Nummer 1 verzeichnet ist, (Zerstört aber die Stromleitungen auf dem Weg) nämlich eine Wiese, auf der zwei Häuser stehen. Zerstört diese! (Achtung: den MLRs ausweichen!) Wenn dies vollbracht ist, fliegt Ihr zur Polizeistation (2), steigt auf das Motorrad und zerstört alle Armoured Cars und MLRs auf der Karte. (Die Zünder aus den Armoured Cars mitnehmen!) Nun zurück zum Apache und holt das C4. Jetzt sofort in Richtung Mission 8: Landet vor dem Warroom des Drogenbarons, Angreifer wegpusten und den Copiloten per Leiter an Bord nehmen. Nun könnt Ihr Euch gestrost der restlichen Missionen in folgender Reihenfolge annehmen. (Mi.1, Mi.2, Mi.3)

Level 6: Snow Fortress (Code: WSGBNZDKWL7)

Das erste, was Ihr tun solltet, ist Wild Bill zu befreien. Dazu fliegt Ihr zu dem auf der Karte angegebenen Gefangenenlager. Dort radiert Ihr erst einmal die Verteidigung aus. (In diesem Lager befindet sich unter dem südlichsten Turm ein Waffenbehälter und in dem östlichen der beiden Mitteltürme ein Werkzeugkasten!) Weiterhin nehmt Ihr außer Wild Bill, der daran zu erkennen ist, daß er allein in einem Haus ist, fünf weitere Gefangene mit. Befreit nun die Landebasis, indem Ihr den westlichen Panzer zerstört und das Iglu so lange beschießt, bis der Landeplatz frei ist. Nun könnt Ihr Mission 6 vollenden: Fliegt in Richtung Osten, bis es nicht mehr weitergeht, danach weiter nach Süden, ebenfalls bis zum Kartenrand. Zurück nach Westen, wo Ihr auf eine Mauer stoßt. Dieser Mauer folgt Ihr bis zu einem Haus, (den



TEL.: 089/4802913

Gnadendlos GmbH

DER EINZIGE VERSAND FÜR PREISGEIER

MEGADRIVE		SEGA CD ROM		MEGA CD		GAMEGEAR		BACKUP SYSTEME			
Action Replay Pro	99,90	Final Blow	39,90	Monaco GP II	59,90	Toki jp	39,90	Starwing dt	119,90	Master of Darkness	49,90
Mega Adapter	39,90	Fire Mustang	39,90	Mortal Combat dt	119,90	Toe Jam & Earl jp	39,90	Super Swiv dt	99,90	Ninja Gaiden dt	39,90
CDX Adapter	99,90	Flashback dt	99,90	NHLPA dt	99,90	Turbo Outrun dt	49,90	Super Turrican us	99,90	Outrun	29,90
Arcade Power Slick	79,90	Flicky dt	59,90	Outrun jp	29,90	Turtles dt	79,90	Soulblazer us	129,90	Princ of Pers dt	39,90
Joypad m. Dauerf.	19,90	Gainground dt	49,90	Outrun 2019 dt	69,90	Verytex jp	29,90	T 2 Judgem. Day	129,90	Popils dt	29,90
688 Attack Sub	59,90	Galaxy Force 2 dt	49,90	Pacmania dt	39,90	Warsong us	79,90	Tecmo NBA us	129,90	Roadrunner dt	49,90
Abrah. Battle dt	49,90	George Fore. dt	59,90	Paperboy dt	39,90	Warrior o. Eter. Sun	99,90	Tiny Toons dt	119,90	Shinobi 2 dt	39,90
Afterburner II dt	69,90	Global Gladiator dt	89,90	Powermonger us	69,90	Wonderboy	39,90	Tom & Jerry us	99,90	Simpsons dt	29,90
Alien III dt	89,90	Granada jp	29,90	Predator 2 dt	79,90	World of Illusion	79,90	Top Gear 2	129,90	Smash TV dt	39,90
Alienstorm jp	39,90	Greenog dt	69,90	Quackshot jp	39,90	ZeroWings	29,90	Tuff e Nuff	129,90	Solitaire Poker	19,90
Alienstorm dt	49,90	Ghostbusters us	49,90	Rings of Power	39,90			Waldo Search	99,90	Sonic 2 dt	59,90
Another World dt	89,90	Golden Axe III	99,90	Risky Woods dt	59,90			Wolfchild	129,90	Talespin dt	49,90
Arch Rivals dt.	49,90	Gynoug	29,90	Road Rash II us	69,90			WWF Wrestling	89,90	Tom & Jerry dt	49,90
Ariel dt	59,90	Hard Driving dt	49,90	Road Rash II dt	89,90			Yoshi's Cookie	109,90	Wimbledon jp	39,90
Bad Omen jp	39,90	Humans us	79,90	Robocod dt	49,90					Wonderboy dt	29,90
Bail Jacks dt	79,90	Heavy Unit	29,90	Rolo Rescue us	69,90						
Batman Ret. J. dt	79,90	Hellfire	29,90	Shadow Beast dt	49,90						
Battle Toads dt	79,90	Hurricane jp	39,90	Shadowdancer dt	49,90						
Bonanza Bros. jp	39,90	James B. 007 dt	79,90	Shining Force us	129,90						
Bubsy dt	99,90	James Pond II	49,90	Smash TV dt/us	79,90						
Cadash jp	39,90	Jewel Master	29,90	Sonic jp	29,90						
California Game dt	59,90	Joe Montana 3 dt	39,90	Sonic II jp	69,90						
Carmen Sandiego	39,90	John Madden dt	49,90	Speedball 2 dt	89,90						
Captain Planet dt	69,90	John Madd. 92 us	49,90	Spiderman dt	59,90						
Chiki Chiki dt	69,90	John Madd. 93 us	79,90	Strider dt	49,90						
Cool Spot dt	89,90	Jordan vs Bird	39,90	Splatterhouse II dt	39,90						
Crackdown jp	29,90	Jungle Strike dt	99,90	Steel Empire jp	39,90						
Cyborg Justice dt	69,90	Kageki	29,90	Streets of Rage II	59,90						
Dahna	29,90	Kick Off dt	89,90	Strider dt	49,90						
Darius II	29,90	Kid Chameleon dt	49,90	Strider 2 dt	79,90						
Dangerous Seed	39,90	Last Battle dt	39,90	Sunset Raiders dt	69,90						
David Robinson	39,90	Lemmings dt	79,90	Superman dt	89,90						
Deadly Moves us	99,90	Lotus Turbo Chal dt	89,90	Super Shinobi II jp	99,90						
Desert Strike us	79,90	Magical Hat	39,90	Sword of Sodan jp	29,90						
Dung. & Dragon dt	99,90	Merces II dt	49,90	Rings of Power dt	59,90						
Ecco Dolphin dt.	79,90	Mega Games 2 dt	99,90	T 2 Arcade dt	79,90						
EX Mutants dt	89,90	(Golden Axe, S.-Shinobi,		Talespin dt	89,90						
F 1 Hero	49,90	Streets of Rage)		Tazmania dt	79,90						
Fantasy Zone dt	79,90	Mickey & Donald	79,90	Thunderforce III jp	49,90						
Fatal Fury dt	89,90	Micro Mouse dt	59,90	Thunderforce IV dt	89,90						
		Micro Machines dt	79,90	Tecmo Soccer	39,90						
		Monaco GP I	49,90	Tiny Toons dt	79,90						

INTERFACE

Strommast eliminieren). Nehmt das Leben im Haus auf und fliegt in gleicher Richtung weiter. Wenn Ihr das Ende erreicht habt, setzt Ihr Euren Weg nach Norden fort und löscht den Radar aus. Nachdem Ihr das getan habt, kehrt Ihr zurück zur Mauer und fliegt in die ehemalige Danger Zone. Die dortigen Panzer zerstört Ihr aus sicherer Entfernung mit der Gurt-MG, dann macht Ihr die Power Station gefolgt von den restlichen Strommasten dem Erdboden gleich (Warnung vor den Panzern!). Wenn das vollbracht ist, widmet Ihr Euch den unterirdischen Festungen,

welche in der Nähe der Hubschrauber zu finden sind. Achtung: Nicht zu viel in die Festungen ballern, da Gefahr besteht, daß Ihr die Sprengköpfe trefft. (Dann nämlich könnt Ihr alles von vorne beginnen.) Jetzt löscht Ihr die Radare aus und zerstört die Raketendepots. Beschießt diese von den Mauern aus, ohne daß Euch jemand trifft. Zu guter Letzt befreit den General und zerstört die Raketenabschußrampen.

Level 7: River Raid (Code: TMJX6CFDYRP)

Vier Leben gefällig? Ok: Fliegt zum Punkt 1 auf der abgedruck-

ten Karte. Erledigt alles und jeden. Die Leben sind in kleinen Pyramiden versteckt, die relativ leicht zu finden sind. Von jetzt an ist es leicht: Fliegt zur F-117 und befreit sie. Das Flugzeug steht unter einem Netz auf der Landebahn. Tips zum weiteren Verlauf: Beim Angreifen von Zielen darauf achten, daß man nicht gegen dieses stößt: Kreisend angreifen. Die mittleren Pyramiden verstecken die Raketen der Mission 6, man kann sie mit der F-117 zerstören oder mit dem Apache aufnehmen.

Level 8: Mountains (Code: 7GJDVHCZJK7)

Diese Mission ist besonders schwer, also verzweifelt nicht, wenn Ihr ein paarmal kaputtgeht. Hier empfehle ich zuerst die Towers zu zerstören. Achtung vor den Panzern. Die nächste Mission, die durchzuführen ist, ist Nr.2. Die Raketen befinden sich um Punkt 1 auf der Karte. Wenn dies erledigt ist, geht Ihr am besten zur Mission 3 über, in der Ihr die Powerstation zerstören solltet (Achtung Hubschrauber!). Sobald Ihr das erledigt habt, ist die Villa an der Reihe. Beschießt diese und ihre Verteidigung aus sicherer Entfernung. Nachdem das erledigt ist, wid-

OPERATION 1 : WASHINGTON DC.	CODE : -----
	<p>F. FUEL A. AMMO R. ARMOR REPAIR</p> <p>1. WERKZEUGKASTEN UNTER HAAR 2. WERKZEUGKASTEN UNTER THINGUN X. TERRORISTEN HQ + AGENT AKABAR UND FUEL NICHT AUFGEFINT WENN DIE AUF DER KOMPUTERKARTE BEZUGNEHMEN</p>

OPERATION 5 : FULOSO CITY	CODE : UNPRL6HDBM
	<p>F. FUEL A. AMMO R. ARMOR REPAIR L. LEBEN IN HAUS X. C4 IN HAUS Y. HARRROOM</p> <p>4. STRASSE IN DER EIN PAAR HAUSER KASTEN VERBERGEN 5. BENZINLASTER</p>

OPERATION 3 : TRAINING GROUND	CODE : 9UMGZJVBWL3
	<p>A. AMMO R. FUEL L. ARMOR REPAIR R. LEBEN IM PANZER ACHTUNG: DIE BONI (A, F, R) SIND MANCHMAL MIT A, L, O, U GEGENZEICHNET</p> <p>R. RECHTS L. LINKS O. OBEN U. UNTEN</p> <p>DIES BEZIEHT SICH AUF DIE ZELTE, IN DENEN ETWAS VERSTECKT IST. DABEI IST DER BEZUGSPUNKT FÜR O, U, R, L DER NÄCHSTSTEHENDE TURM</p>

OPERATION 6 : SNOW FORTRESS	CODE : WSGBNZDKWL7
	<p>A. AMMO R. FUEL L. ARMOR REPAIR L. LEBEN IN HAUS X. FESTUNGEN (6)</p> <p>ANMERKUNGEN: BEI MANCHEN RAKETEN ABSCHUSSRAMPEN TAUCHEN WEITERE PANZER AUF!</p>

OPERATION 4 : NIGHT STRIKE	CODE : XTHVR74MZVN
	<p>F. FUEL A. AMMO R. ARMOR REPAIR L. LEBEN IN BEHALTER</p> <p>3X. GEFANGENENLAGER 3 SCIENTISTS 7 GEFANGENE (MI 4 + MI 5)</p>

OPERATION 7 : RIVER RAID	CODE : TMJX6CFDYRP
	<p>F. FUEL A. AMMO R. ARMOR REPAIR L. 4 LEBEN F. FELDER B. FUEL DEPOT</p> <p>ANMERKUNG: FLUSSE NICHT EINGETRAGEN</p>

Games Unlimited SUPER SERVICE

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise
Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 · Fax: (06131) 238062

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2 · 27570 Bremerhaven, An der Mühle 45

Mortal Kombat	SNES	us.	149,90	Jurassic Park	MD	dt.	119,90
Pirates Gold	SNES	us.	i.V.	Streetfighter 2 Champ.	MD	dt.	139,90
Streetfighter Turbo	SNES	us./dt.	139,90	Ultimate Soccer	MD	dt.	119,90
Super Mario All-Stars	SNES	dt.	129,90	Silpheed	MD-CD	us.	139,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Version	DM	Programm	Version	DM	Programm	Version	DM
Super Nintendo			Striker	dt.	129,90	Streets of Rage 2	dt.	99,90
Universal-Adapter		49,90	Super Bomberman	dt.	139,90	Striker	us.	i.V.
4-Player-Adapter		79,90	Super Emp. Str. Back	us.	139,90	Super Aleste	us./dt.	119,90
Action Replay Pro	dt.	129,90	Super Form. Soccer 2	us.	139,90	Super Kick Off	dt.	119,90
Alien 3	dt.	139,90	Super Kick Off	dt.	139,90	Super Turrigan	dt.	i.V.
Aliens vs. Predator	us.	139,90	Super Mario All-Stars	dt.	129,90	Thunderforce 4	dt.	119,90
Asterix	dt.	139,90	Super Mario Kart	dt.	109,90	Tiny Toons	dt.	119,90
B.O.B.	dt.	129,90	Super Off Road	us.	139,90	Troddlers	us.	i.V.
Battletoads	dt./us.	149,90	Super Probotector	dt.	129,90	Ultimate Soccer	dt.	119,90
Bubsy	dt./us.	139,90	Super Slap Shot	us.	139,90	Warriors of Et. Sun	us.	139,90
Claymates	us.	139,90	Super Star Wars	dt.	124,90	Warsong	us.	129,90
Cool Spot	dt./us.	139,90	Super Turrigan	us.	124,90	Zombies	us.	i.V.
Cybernator	dt.	139,90	Tazmania	us.	139,90	MEGA CD		
Desert Strike	dt.	129,90	Tecmo BA Basketball	us.	134,90	Mega CD 2 - Konsole 2	dt.	i.V.
Dungeonmaster	us.	159,90	Tiny Toons	dt.	129,90	Adapter / US/JP-CDs		119,90
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90	Ultima 6	us.	149,90	Batman	us.	129,90
Evolution	dt.	139,90	Wing Commander	dt.	139,90	Chuck Rock	us.	119,90
F-1 Pole Position	dt.	i.V.	WWF Royal Rumble	dt.	144,90	Cobra Command	us.	119,90
F-15 Strike Eagle	us.	149,90	Zelda III	dt.	109,90	Ecco The Dolphin	us.	119,90
Final Fantasy II	us.	149,90	Zombies	us.	139,90	Jaguar XJ 220	us.	119,90
Final Fight 2	us.	139,90	Mega Drive			King's Quest 5	us.	i.V.
Flashback	us.	i.V.	Universal-Adapter		59,90	Microcosm	us.	i.V.
FX-Trax	us.	i.V.	4-Spieler-Adapter		i.V.	Monkey Island 1	us.	i.V.
Humans	us.	149,90	Action Replay Pro	dt.	119,90	Night Trap	us.	119,90
James Pond Robocod	us.	139,90	Alien 3	dt.	119,90	Prince of Persia	us.	119,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90	Aliens vs. Predator	us.	i.V.	Road Avenger	us.	119,90
John Madden '93	dt.	139,90	B.O.B.	dt.	119,90	Silpheed	us.	139,90
Jungle Strike	us.	i.V.	Battletoads	dt.	119,90	Thunderhawk 3D	us.	129,90
Jurassic Park	us.	139,90	Bubsy the Bobcat	dt.	119,90	Willy Beamish	us.	119,90
King Arthur's World	dt.	139,90	Castlevania 4	dt.	i.V.	Wonderdog	us.	119,90
Lost Vikings	us.	139,90	Cool Spot	dt./us.	119,90	WWF Wrestling	us.	129,90
Mario is missing	us.	139,90	Desert Strike	dt.	129,90	NEO GEO		
Mech Warrior	us.	149,90	Ecco the Dolphin	dt.	119,90	Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
Mortal Kombat	us.	149,90	F-15 Strike Eagle	dt.	139,90	Art of Fighting 1	—	399,90
NHL Stanley Cup	us.	i.V.	Fatal Fury	dt.	129,90	Art of Fighting 2	—	424,90
NHLPA Hockey	dt.	139,90	Flashback	dt.	119,90	Fatal Fury 1	—	349,90
Operation Logic Bomb	us.	i.V.	Humans	us.	129,90	Fatal Fury 2	—	429,90
Parodius	dt.	129,90	John Madden '93	dt.	119,90	King of Monsters 2	—	299,90
PGA Tour Golf 2	us.	i.V.	Jungle Strike	dt.	129,90	Last Resort	—	349,90
Pirates Gold	us.	i.V.	Jurassic Park	dt.	119,90	Samurai Showdown	—	429,90
Player Manager	dt.	139,90	Landstalker	us.	139,90	Sengoku	—	429,90
Pocky & Rocky	us.	139,90	Micro Machines	dt.	119,90	Super Baseball 2020	—	299,90
Polterguy	us.	139,90	Mortal Combat	dt.	139,90	Super Side Kicks	—	379,90
Populous 2	jp./us.	149,90	Mutant League Footb.	dt.	119,90	Viewpoint	—	
Powermonger	dt.	134,90	NHLPA Hookey 94	us.	129,90	World Heroes 2	—	429,90
R-Type 3	us.	i.V.	PGA Tour Golf 93	dt.	119,90	Stofftier (ca. 32 cm)		
Railroad Tycoon	us.	149,90	Pirates Gold	us.	129,90	Yoshi		49,90
Rock'n'Roll Racing	us.	139,90	Polterguy	us.	129,90	S. Mario		49,90
Sensible Soccer	dt.	i.V.	Populous 2	us.	129,90	Sonic		49,90
Shadowrun	us.	149,90	Powermonger	us./dt.	109,90			
Sim City	dt.	109,90	Railroad Tycoon	us.	i.V.			
Sim Earth	us.	149,90	Sensible Soccer	us.	129,90			
Soul Blazer	us.	149,90	Shining Force	us.	129,90			
Starwing	dt.	129,90	Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90			
Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90						

INTERFACE

OPERATION 8 : MOUNTAINS	CODE : 7GJDUHCZJK7
	<p>F..FUEL R..AMMO R..ARMOR REPAIR 1..CRUISE MISSILES P..POWER STATION V..VILLA B..BUNKER X..BOOT MIT BARON L..LANDEPLATZ ANMERKUNG: FLUSSE UND BERGE NICHT VERZEICHNET. V..LEBEN</p>

OPERATION 9 : RETURN HOME	CODE : NZXNSD3BRWY
	<p>A..AMMO P..FUEL R..ARMOR REPAIR P..PANZER (MI.2) X..GENERALE V..PANZER MIT WAFFENKASTEN L..AMMO TRUCK MANCHE PANZER TAUCHEN NUR AUF, WENN SIE BESTIMMTE ZAHL VON PANZERN ZERSTÖRT SIND.</p>

Euren Copiloten wieder auf und schießt den Lastwagen zu Brei. Der nun auftauchende Chopper will mit Kilbaba abhauen: Verhindern! Nach der Aufnahme Kilbabas in Euren Hubschrauber bleibt nur noch der Drogenbaron. Er befindet sich auf einem Boot im Nordosten des Gebietes. Am besten ist es, sich mit durchgängig feuerndem MG zu ihm vorzukämpfen, da der Wald voller Aphids ist.

gepanzerten Wagen mitfahren, gefangenzunehmen sind. Leider ist es jetzt noch nicht zu Ende, erst noch den Madman und den Drogenbaron beballern. (Die Standpunkte der beiden sollten zu diesem Zeitpunkt auf der Karte zu finden sein.) Na endlich: Mission 7; die Lastwagen auf Kollisionskurs! Dazu ist zu empfehlen: Die beiden Lastwagen, die weiter entfernt vom Weißen Haus sind, nur mit der Gurt-MG beschießen, die restlichen mit allem, was der Apache noch hergibt.

Level 9: Return Home (Code: NZXNSD3BRWY)

Zu dieser Mission muß gesagt werden, daß sie sehr wenig Benzin zur Verfügung stellt, das heißt: So schnell, wie nur möglich von einem Ziel zum anderen fliegen. Als erstes bringt Ihr den Hubschrauber des Präsidenten aus der Stadt und ballert alles weg, was Euch in den Weg läuft, fährt oder fliegt (achtet besonders auf die Panzer). Nach der Beendigung dieser Mission geht Ihr gleich zur zweiten über: Jagt alle Panzer in der Stadt in die Luft (Karte). Jetzt zu Mission 3, bei der die Generäle, welche in zwei

Freut Euch auf den Siegeszug durch die Straßen der Hauptstadt.



met Euch voll und ganz dem Flugplatz: Auch hier aus sicherer Entfernung beschießen. Jetzt habt Ihr das Wesentliche geschafft, kümmert Euch nun um

den Bunker: Erst beschießt seine Verteidigung, danach ballert so lange auf ihn, bis er explodiert. Östlich von Euch findet Ihr einen Landeplatz. Landet, nehmt

Flinke Finger

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

Street Fighter (Super Nintendo)

Nachdem einige von Euch mit unserem "Modetip" aus der Ausgabe 8/93 Schwierigkeiten hatten, folgt hier das Ganze nochmals in einer kompakteren Beschreibung von Jens Borgmann aus Greven.

In dem Moment, in dem das Capcom-Logo erscheint, drückt Ihr auf dem Control-Pad die

Kombination Unten, Rechts, Oben, Links, Y und B. Jetzt sollte der Anfangsbildschirm in Blau anstatt in Schwarz erscheinen. Wählt man nun Game Start, so ist es möglich mit zwei gleichen Fightern gegeneinander zu kämpfen und die Kämpfer in anderer Kleidung zu betrachten.

Unser zuverlässigster Tiplieferant Stefan Hartmann aus Ilvesheim hält wieder ein paar interessante Cheat-Goodies für Euch bereit:

Sonic Blast Man (Super Nintendo)

Falls Euch das Spiel zu einfach sein sollte, könnt Ihr mal folgenden Trick ausprobieren: Im Titelbild haltet Ihr den L- und den R-Knopf gedrückt und

betätigt dann Start. Anstatt "Take that!" werdet Ihr einen Frauenschrei hören. Wenn dies passiert, hat der Trick funktioniert, und Ihr könnt im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf "very hard" stellen

Tecmo Super NBA Basketball (Super Nintendo)

Wenn wir schon bei extremen Schwierigkeitsgraden sind, kann Euch Stefan auch hier einen Tip verraten: Wählt ein "Pre-Season-Game" und stellt im Control-Menü den Cursor auf das Wörtchen Control und drückt A. Nun sollte ein "Difficulty-Menü" erscheinen, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad variieren könnt.

Brawl Brothers (Super Nintendo)

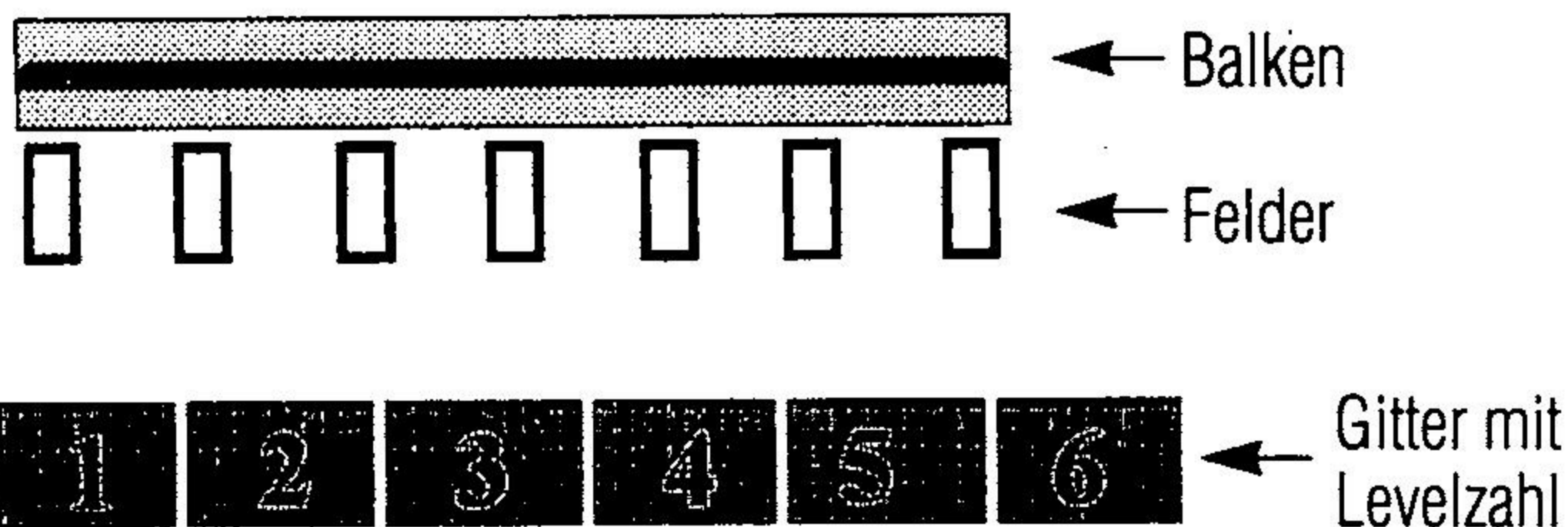
Dieser Trick funktioniert nur mit der US-Version, da Ihr so auf die japanische Version umstellen könnt, die Unterschiede im Normalmodus und neue Optionen im VS-Modus bietet: Wenn das Jaleco-Logo erscheint, müßt Ihr die Knöpfe B, A, X und Y (in dieser Reihenfolge) **schnell** und wiederholt drücken. Wenn es klappt, könnt Ihr ein Schlaggeräusch hören. Ein Bildschirm in Grautönen erscheint. Jetzt Start drücken, worauf sich der Bildschirm nochmals verändert. Drückt dreimal nach unten, gefolgt von Start. Jetzt seid Ihr im Optionsmenü. Wenn Ihr dieses verläßt, erkennt Ihr an den Schriftzeichen, daß Ihr die japanische Version vor Euch habt.

X-Men (Mega Drive)

Mit diesem Cheat könnt Ihr in verschiedene Level warpen, Gesundheit und "Mutant Powers" beliebig oft auffrischen und verfügt über ein unbegrenztes Backup-Team:

Sobald im Titelbild "Press Start Button" erscheint, A und C sowie Unten auf dem ersten Joypad gedrückt halten. Start betätigen und das Joypad von Port 1 auf Port 2 stecken. Wenn jetzt Magnetos Gesicht erscheint, Start drücken. Jetzt kann man den Schwierigkeitsgrad einstellen und sich einen Helden aus-

suchen. Das Spiel wird jetzt mit Controller 2 gesteuert, wenn ein zweiter Mitspieler mitmachen möchte, muß sein Pad in Port 1. Im "Danger Room" nach rechts oben springen und den Generator zerstören. Rechts von der "Heldenauswahl" ist eine Plattform, unter der acht Felder an der Wand und sechs Bodengitter sind. Jedes dieser Gitter entspricht einem Level von 1 bis 6. Den Helden sollte man über das Gitter stellen, das dem Level entspricht, in das man will. Das Pad nach unten halten und C drücken. Wenn während des Spiels dem Helden die Lebens- oder Mutant-Power-Energie ausgehen sollte, einfach Start und noch mal Start drücken.



Code geknackt

Predator 2 (Game Gear)

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

Kim Griesch aus Nürnberg erspielte alle Codes zum Spiel um die perfekte Kampfmaschine aus dem All.

PREDATOR 2 for Game Gear

Paßwörter:

- 2. ● Level: SPOGGURD
- 3. ● Level: ROTADERP
- 4. ● Level: SEGATSOH
- 5. ● Level: NAGIRRAH
- 6. ● Level: LAICIFFO

Letztes Level nicht anwählbar



MEGA DRIVE

SEGA-CD	
Ecco the Dolphin	dt 89.90
Final Fight	dt 89.90
Jaguar XJ-220	dt 109.90
Monkey Island	us 109.90
Rise of Dragon	us 109.90
Robo Aleste	dt 109.90
Sherlock Holmes II	us 99.90
Sonic	dt 89.90
Spiderman	us 109.90
Stokers Dracula	us 129.90
weitere CD-Titel lieferbar	
Alladin	dt 119.90
Bubsy	dt 99.90
F1	dt 109.90
F15 Strike Eagle II	dt 109.90
Gunstar Heroes	dt 109.90
Jungle Strike	dt 109.90
Jurassic Park	dt 119.90
Landstalker	119.90
Micky & Donald	dt 89.90
Pirates Gold	129.90
Ranger X	109.90
Rocket Knight Adv.	dt 109.90
Shining Force dt	dt 119.90
Shinobi III	dt 109.90
Sorcerer's Kingdom	us 129.90
Streets of Rage II	dt 89.90
Mega Drive II	dt 199.00
Sega-CD-ROM II	dt 579.00
Street Winner II	
Joypad	129.90

SUPER NINTENDO

Alien III	dt 124.90
Asterix	dt 129.90
Axelay	89.90
Baseball 2020	134.90
Batman Returns	dt 129.90
Battletoads	129.90
Bomberman	dt 109.90
Bubsy	dt 119.90
Clay Fighter	139.90
Cybernator	dt 129.90
Dungeon Master	149.90
Equinox	129.90
Evo	139.90
Fatal Fury	dt 129.90
Final Fantasy II	139.90
FF Mystic Quest	dt 89.90
Final Fight II	139.90
Goof Troop	134.90
Jimmy Connors PPT	dt 129.90
King Arthurs World	dt 129.90
Lost Vikings	dt 119.90
Magical Quest	dt 119.90
Marlo Allstar	dt 89.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Kombat	dt 139.90
N.F.L. Football	129.90
Nigel Mansell	134.90
Parodius	dt 99.90
Pocky & Rocky	129.90
Rock'n Roll Racing	129.90
Royal Rumble	dt 139.90
Shadowrun	129.90
Shanghai II	109.90
Sim City	dt 89.90

Star Wars	dt 119.90
Starwing	dt 109.90
Street Fighter II Turbo Edition	159.90
Super Turrican	99.90
Taz-Mania	119.90
Teemo NBA	129.90
Tiny Toons	dt 119.90
Tuff Enuff	139.90
Twintee	dt 129.90
Wolfchild	119.90
World League Bask.	dt 94.90
Utopia	129.90
Zeida III	dt 89.90
Zombies a.m. Neighb.	129.90
Super-NES	us 299.00
Super-NES 50/60Hz	dt 299.00
RGB Kabel	dt 39.90
RGB Kabel HI-FI	dt 49.90
5-Player Adapter	59.90
Fire Maus	59.90
US/JP-SFX-Adapter	39.90
Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.	99.00
Street Winner II	
Joypad	129.90
Pad-Verlängerung	19.90
ASCII-Pad	dt 59.90
Fire X-Terminator	89.90
Action Replay Pro	109.90
Super Scope	dt 139.90
Street-Fighter FanSet: Uhr & T-Shirt	69.90

NEO GEO

dt 119.90	Grundgerät PAL/RGB	699.00
dt 109.90	Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)	1149.00
159.90	Joypad	119.90
99.90	Memory Card	55.00
119.90	Street Winner Joyst.	129.90
dt 119.90	3 Count Bout	369.00
139.90	Art of Fighting	369.00
dt 129.90	Fatal Fury II	369.00
119.90	Top Players Golf	169.00
dt 94.90	Magician Lord	199.00
129.90	Samurai Showdown	369.00
dt 89.90	Super Baseball 2020	169.00
129.90	Super Side Kicks	349.00
	Viewpoint	699.00
	World Heroes II	369.00
TURBO DUO		
us 799.00	Grundgerät RGB	
	Inkl. 7 Spiele	
us 439.00	Turbo Express	
129.00	Street Winner Joyp.	
49.90	Duo Pad	
59.90	Duo Tap	
49.90	Hu-Cards ab	
109.90	Bomberman '93	
119.90	Cosmic Fantasy III	
109.90	Dragon Slayer	
109.90	Dungeon Explorer II	
119.90	Exile II	
114.90	Gradius II	
99.90	Lords of Thunder	

0221-123393

10-22 Uhr Bestellanahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9.- Porto & Verpackung im festen Karton. Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen.

Händleranfragen erwünscht
Telefax 0221-125676

ENTERTAINMENT CENTER

JUMP & RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln

Populous (Super Nintendo)

Entgegen seinem Namen ist Lars Seemann aus Hamburg-Harburg auch als Landratte ein Strategiespieler. Hier einige Levelcodes des Göttergemetzels.

Level Code

1	H3RTYD5R
8	B2N3H5L4
11	Q1ZD4P1L
16	W41VC4L15
21	K2LL4T
28	V4RY2K43L
33	T2MK5PC5N
39	C5R415RD
44	M5RC4L3G
52	J5SMPP4RT
57	N2M1SM4T

62	SH2GBH1M
69	S1D5G5P1L
75	Q1ZK5PL5W
82	C1L5XL5W
85	K2LL2NL2N
91	B3RM4JB5
97	T2M2NG5RD
101	S1DTP2L
107	Q1ZH2PB5Y
115	M2MT4ND
122	H1MW2LM4T
131	H3RTD24H5L4
137	M2N5ZLD
141	L1PD22CK
145	B3GD24B1R
151	SC55ZT
157	D531L2N
162	SH1DY5RD
167	C5R3L3G
171	Q1Z15LD
175	R2NGC4H2LL
181	K2LL3M4
187	B3R2K4M4T
195	H3RT3LD
199	C5R5XP1L
203	Q1ZC4H5L4

209	B3G3T
215	SC52K4L2N
220	V4RYK5P5RD
224	S3ZQ34P2L
228	H5B5G5C5N
236	M5R45LD
240	W41V41H2LL
245	K2LLP44ND
248	SW1K5P53T
254	SH241P4RT
258	SH1D2N4R
263	C5R3SD5R
269	L1P2L1S
273	B3GP42NG
280	SW1H2PL2N
288	S3ZT3L
294	L5WH2P5LD
301	L1PD45LD
307	M2M5M1R
315	B3RD4H1M
320	S3ZM453T
325	S1D2LD
332	M5RD24T
336	W41VS5D2CK
342	E51D2T5RY
348	V4RYC42LL

353	T2M43L
361	M2N1S4ND
367	R2NG4B5Y
373	K2LL5G5H1M
379	B3RK5PD5R
386	SH1D5XD5R
392	B2NQ1ZL1S
400	W41V5XL5W
408	SW1GB2CK
414	SH25XT5RY
422	L5WGB5RD
427	Q1Z41L3G
434	C1LQ1ZM4
440	SW1MPM4T
446	SH2PD45ND
451	H3RTM4D5R
458	B2LL5PL5W
464	W41V3SL1S
470	E512B1R
477	D53D24P2L
482	SH1DW2L5LD
491	Q1ZD244ND
502	E51D4M1R
510	SH2W2LP1L
515	H3RTD2L1S
521	M2NC4H5L4

FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Mortal Combat dt.	149,90
Cool Spot US	129,90
Battletoads US	129,90
The Blues Brothers US	129,90
Lost Vikings US	129,90
Tecmo Super NBA Basketball US	139,90
Final Fight 2 US	79,90
King Arthur's World US	109,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury dt.	129,90
Wrestlemania 2 - Royal Rumble dt.	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Rock'n Roll Racing US	129,90
Super Turricon US	129,90
Taz Mania US	129,90
Street Fighter II Turbo US	159,90
Goof Troop US	129,90
Super Mario Allstars dt.	99,90
50/60 Hz Adapter	49,90

SEGA MEGA DRIVE

Jungle Strike dt.	109,90
Micro Machines dt.	89,95
Rocket Knight Adven. dt.	99,95
Flashback dt.	109,90
Shining Force dt.	129,90

UMBAUTEN

SEGA MEGA DRIVE 50/60 Hz	60,00
NEO GEO 50/60 Hz	50,00
SUPER NINTENDO dt. 50/60 Hz	99,00

SEGA MEGA CD II (dt.)	
Mega CD II + Road Avenger	555,00
Mega Drive II + Mega CD II	777,00
Jaguar XJ 220 CD dt.	89,95
Afterburner III CD dt.	89,95
Prince of Persia CD dt.	89,95
Sherlock Holmes I CD dt.	119,95
Time Gal CD dt.	89,95

Und vieles mehr zu Superpreisen!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO.

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an!

Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 12 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

Bestellannahme: Montag-Samstag 10-21 Uhr

FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

GAME-Island

Berlin

Ab sofort Verleih!

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

Laden: Donau Str. 51 12043 Berlin

U-Bahnhof-Rathaus Neukölln

Tel.: 030-6874545 Fax: 030-6913838

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung

SEGA



Nintendo

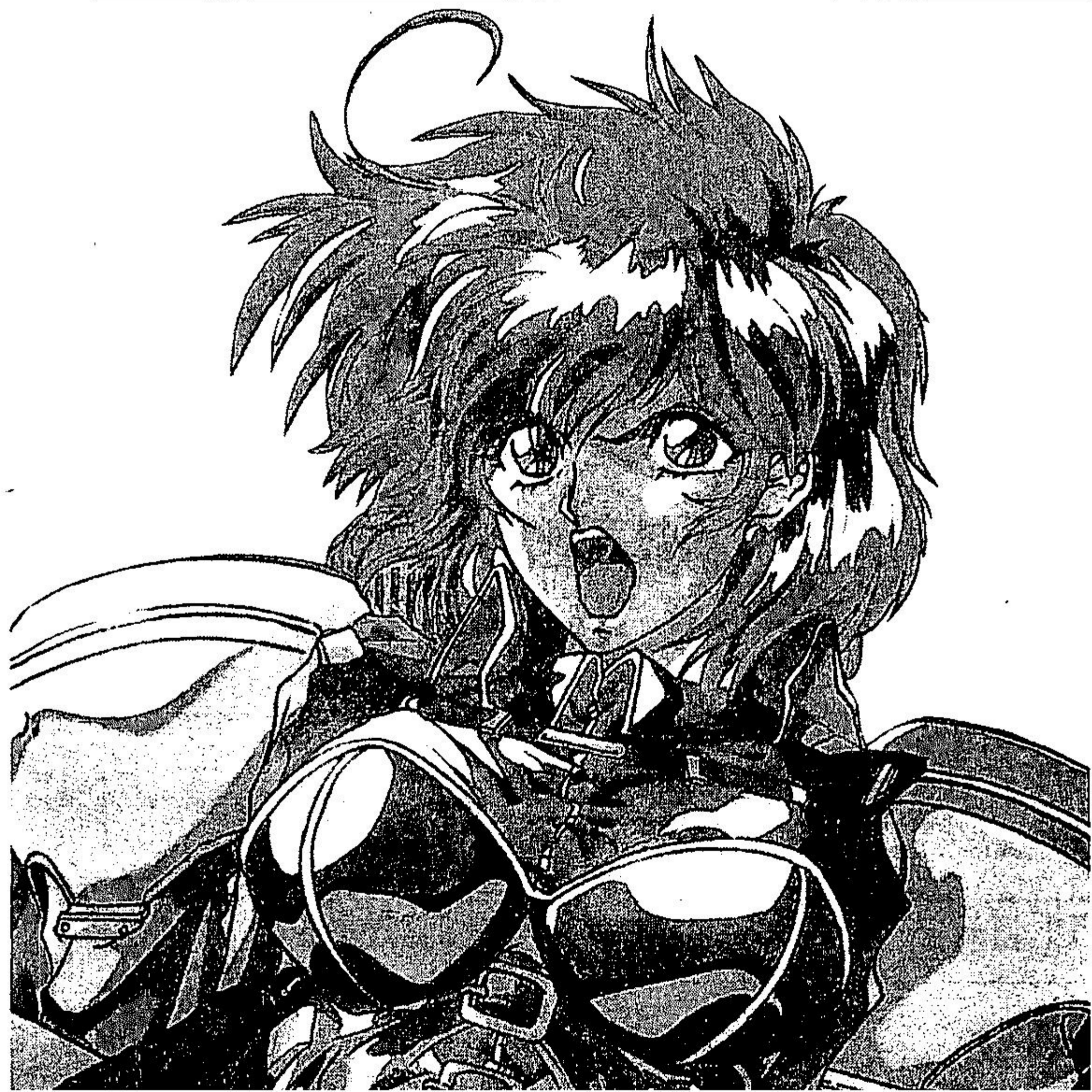
Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden und Versand: Virchowstr. 11, 46047 Oberhausen

Tel./Fax: 02 08/88 94 09 • Preisliste kostenlos anfordern •

Geöffnet: Mo-Fr 9.00-12.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10-16.00

Level	Code		
526	B1D42NG	759	SC541M4
533	K2LL2k4L2N	764	V4RYP45ND
540	V4RY4L2N	770	SH1D5P1L
548	H5B1SB5Y	776	B2NL5PI5W
553	M2NGBC5N	783	R2NGM4L5W
559	R2NG5XD5N	789	K2LL2NG2LL
564	J5STM4	794	H1M53T3L
572	V4RY41P4RT	800	S3ZMP5LD
576	S3Z1S4R	806	L5WP4C5N
583	C5R54R	812	M5R5D5N
586	B2L41H5L4	817	B3G2NGM4
592	W41VTT	826	H1MY53T
599	SC5MP3L	832	S3ZL5PH5L4
605	D53P4L2N	840	B2NYL1S
610	SH1DM45RD	848	W41VD4L5W
617	M2NL5D5N	855	SC5S5DT5RY
624	W41VM4D5N	862	SH2D4T5RY
629	K2LL2M4	870	L5WW2LD5N
635	B3R53TM4T	876	M5RD4H2LL
642	SH1D5ZM4T	884	J5SK5P53T
649	M2N53T2NG	890	H1M41P4RT
654	B1DS5D2CK	894	SH21S4R
660	J5SD2T5RY	900	H5B4P1L
668	V4RYS5D5RD	905	M2N5XL1S
673	T2MQ34L3G	911	R2NGQ1ZB1R
679	C5R1S4ND	917	K211MP3L
685	L1P4B5Y	921	N2M2K45RD
693	K2LL1SM4T	929	T2M5C5N
697	N2MW2LD5R	933	S1D5XL3G
706	SH1D2K44R	939	Q1ZQ1Z4ND
715	Q1ZQ34T	946	C1L414ND
724	J5SQ1Z2LL	955	B3R3SP4RT
728	SW13L2N	963	H3RTL5PL1S
737	T2MTP2L	969	M2N3SH5L4
742	L5W35LD	976	W41V2NGB1R
747	Q1Z5G5D5N	980	J5S1J5B
752	W41VQ1ZM4	986	H1MS5D5RD
		988	V4RY5ZL2N



Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD Mega Drive SuperNintendo GameGear GameBoy

Bei Vorkasse, Versand kostenfrei!

Vorbestellservice für alle Systeme, auch Importspele!

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

12053 Berlin (Neukölln) Mainzer Str. 11

Leihgutschein
für einen Geschäftstag
1 Spiel nach jeder
Wahl!

Tel.: 030/6213018

Verytex Games

Ankauf und Verkauf sowie Vermietung von
Sega Mega Drive u. Super Nintendo Spielen

Weichselstraße 55 - 12045 Berlin
Mo.-Fr. 12:00 bis 20:30 - Sa. 10:00 bis 15:00

Ankauf *NUR* nach vorheriger Absprache!

Telefon: 030/6236113 / FAX: 030/6236113

Supergünstige Gebrauchtspele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

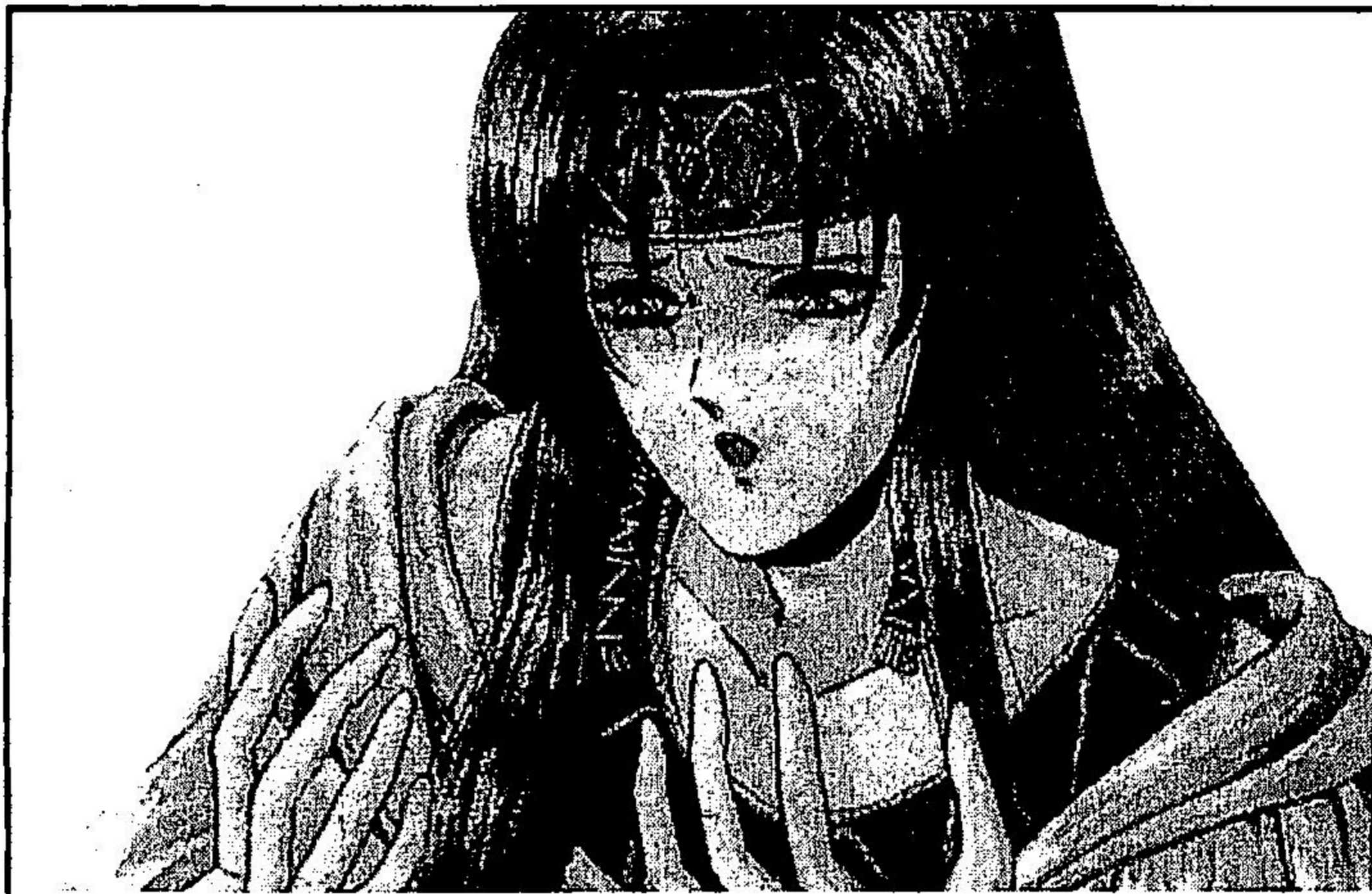
Wedding · Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spielerverleih/Verkauf · Fachberatung

Spleleankauf zu Höchstpreisen!

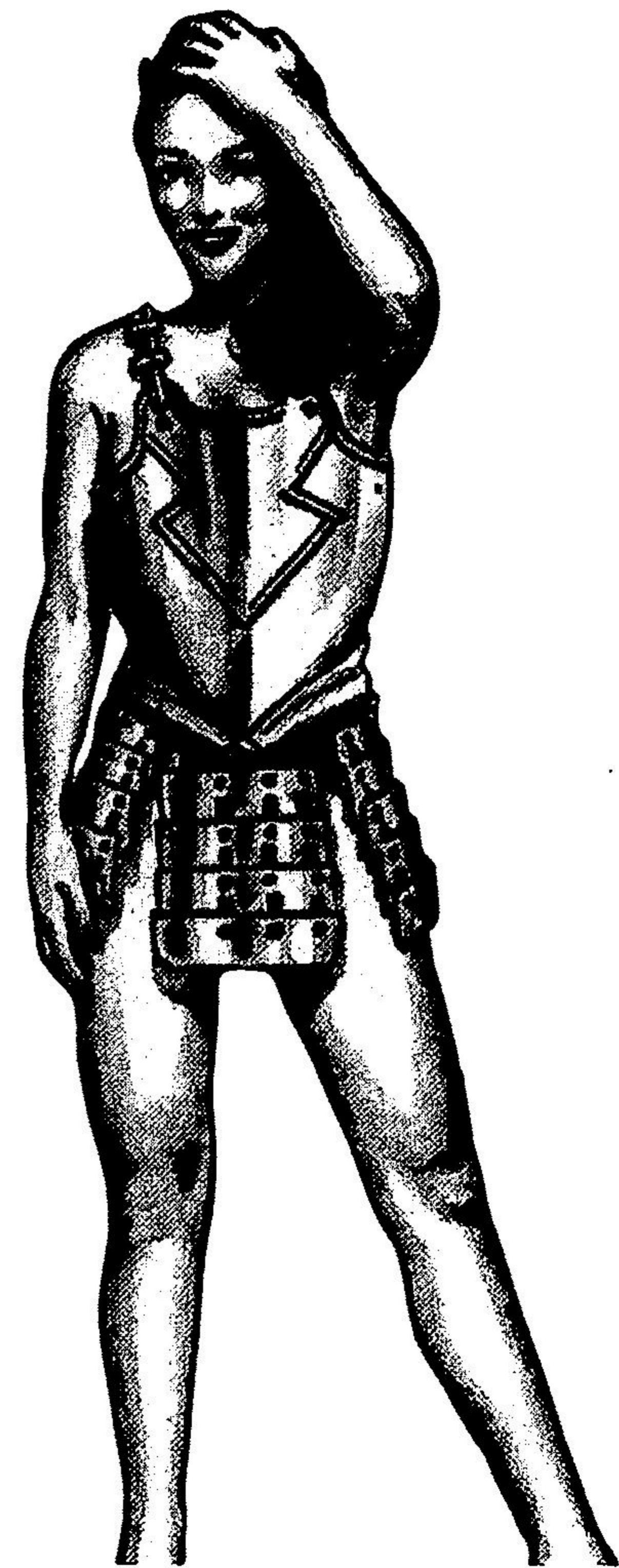
Spleleankauf zu Höchstpreisen!

INTERFACE



Dead Dance (Super Nintendo)

Axel Dreher aus Neuss schlug sich wacker durch Jalecos Kloppspektakel und entriß in der Rolle des SYHO seinen fiesen Gegnern nach deren Kapitulation die Paßwörter



Level Easy		Level Normal		Level Hard	
Gegner	Code	Gegner	Code	Gegner	Code
ZAZI	526 762	ZAZI	526 142	ZAZI	437 231
KOTONO	556 742	KOTONO	427 011	KOTONO	730 140
VORTZ	537 611	VORTZ	537 071	VORTZ	400 120
BEANS	527 671	BEANS	430 700	BEANS	701 077
DOLF	500 500	DOLF	500 760	DOLF	411 057
REI	530 560	REI	401 637	REI	712 766
GAJET	511 437	GAJET	511 617	GAJET	462 746
SIROU	501 417	SIROU	412 526	SIROU	763 615
K'S	562 326	K'S	562 506	K'S	473 675
JADO	512 306	JADO	463 455	JADO	774 504

FLASHBACK - VIDEOGAMES -, EMIL-NOLDE-STR. 13, 59192 BERGKAMEN
Tel.+Fax: 02307/61532 # Tel.+Fax: 02307/61532 # Tel.+Fax: 02307/61532

SUPER NINTENDO dt.-Versionen

ALFRED CHICKEN	133.95
ASTERIX	115.95
B.O.B.	117.95
BATMAN RETURNS	125.95
BATTLETOADS	117.95
BUBSY	117.95
CONGO'S CAPER	117.95
CRASH DUMMIES	125.95
CYBERNATOR	125.95
F-1 POLE POSITION	129.95
FATAL FURY	125.95
JURASSIC PARK	135.95
MECHWARRIOR	149.95
MORTAL KOMBAT	139.95
MYSTIC QUEST LEGEND	97.95
NBA ALL-STAR CHALLENGE	117.95
OUTLANDER	133.95
PGA TOUR GOLF	125.95
PIERRE LE CHEF	133.95
PLAYER MANAGER	125.95
PLOK	97.95
POP'N TWIN BEE	125.95
ROBOCOP 3	119.95
SHANGHAI	143.95
STAR WING	117.95
STRIKER	125.95
SUPER BOMBERMAN	119.95
SUPER MARIO ALLSTARS	97.95
SUPER TURRICAN	119.95
TERMINATOR 2 - ARCADE	125.95
TEST DRIVE II-THE DUEL	128.95
THE LOST VIKINGS	117.95
WORLD CUP SOCCER	125.95
WWF ROYAL RUMBLE	133.95

SUPER NINTENDO IMPORT-Versionen

CACOMA KNIGHT us.	119.95
COOL SPOT us.	129.95
DUNGEON MASTER us.	145.95
EVOLUTION us.	139.95
FINAL FIGHT 2 jp.	79.95
GOOF TROOP us.	129.95
HUMANS us.	129.95
NFL FOOTBALL us.	129.95
ROCK'N ROLL RACING us.	129.95
SHADOWRUN us.	129.95
STREETFIGHTER 2 TURBO us.	149.95
SUPER BASEBALL 2020 us.	131.95
SUPER FAMILY TENNIS jp.	139.95
SUPER FOR. SOCCER 2 jp.	159.95
SUPER HIGH IMPACT us.	119.95
SUPER JAMES POND us.	129.95
SUPER SLAP SHOT us.	125.95
TAZMANIA us.	129.95
TUFF 'E' NUFF us.	129.95
UTOPIA us.	129.95
YOSHI'S COOKIE us.	129.95
weitere SNES-Spiele lieferbar.	
SNES-ZUBEHÖR:	
ACTION REPLAY PRO dt.	109.95
SFX KONVERTER	39.95
CARTRIDGE CASE	29.95
ASCII PAD	49.99
SCORE MASTER	92.99
SV 334 PRO PAD	34.99
SV 336 PRONEO I	89.99
SV 337 PRONEO II	69.99
SV 338 TOPFIGHTER	129.99
weiteres Zubehör lieferbar.	

MEGA DRIVE dt.-Versionen

ANDRE AGASSI TENNIS	109.95
B.O.B.	119.95
BUBSY	109.95
COOL SPOT	115.95
F15 STRIKE EAGLE II	119.95
FLASHBACK	119.95
FORMULA ONE	125.95
JUNGLE STRIKE	119.95
JURASSIC PARK	119.95
KING OF THE MONSTERS	109.95
MORTAL KOMBAT	125.95
OUT RUN 2019	109.95
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	119.95
SHINOBI 3	119.95
STREETFIGHTER 2 CHAMP.	125.95
THE ADDAMS FAMILY	109.95
ULTIMATE SOCCER	119.95
WWF ROYAL RUMBLE	125.95
weitere Spiele lieferbar.	
MEGA CD	
DRACULA dt.	119.95
FINAL FIGHT dt.	115.95
SHERLOCK HOLMES dt.	119.95
SILPHEED dt.	139.95
SON OF CHUCK dt.	119.95
weitere CD-Spiele lieferbar.	
MEGA DRIVE-ZUBEHÖR:	
ACTION REPLAY PRO dt.	119.95
CDX-KONVERTER	97.95
SV 434 PRO PAD	34.99
SV 437 PRONEO II	69.99
weiteres Zubehör lieferbar.	

HANDHELDS LYNX

BATTLEWHEELS	89.00
DINOLYMPICS	79.00
EUROPEAN SOCCER	79.00
GATES OF ZENDOCON	39.95
GORDO 106	89.00
JIMMY CONNERS TENNIS	89.00
LEMMINGS	89.00
PITFIGHTER	79.00
weitere LYNX-Spiele lieferbar.	

GAME BOY

ACTION REPLAY	89.95
F15 STRIKE EAGLE	69.95
JIMMY CONNERS TENNIS	69.95
JURASSIC PARK	69.95
MORTAL KOMBAT	79.95
MYSTIC QUEST	69.95
SPIDERMAN 3	69.95
WWF SUPERSTARS 3	69.95
weitere GB-Spiele lieferbar.	

GAME GEAR

ACTION REPLAY	99.95
GLOBAL GLADIATORS	85.95
JURASSIC PARK	89.95
MICKEY MOUSE 2	85.95
MORTAL KOMBAT	99.95
ULTIMATE SOCCER	89.95
WWF STEELCAGE	85.95
weitere GG-Spiele lieferbar.	

Lieferung per Nachnahme +10,-
oder per Vorkasse +5,-

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (außer defekte Ware). Vorbestellungen im voraus möglich.
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Ihr gegen einen frankierten Rückumschlag DM 1,- (Bitte System angeben). Geschäftsführer: Mischa Hildebrand

FLASHBACK - VIDEOGAMES - TEL.+FAX: 02307/61532

F-15 Strike Eagle (Game Boy)

	6	C31J63C8	
	7	7D10637B	
	8	F71073B3	
	9	80217365	
Helm auf! Sagte sich Axel	10	072173FH	
Hammerschmidt aus Ober-	11	BD2273CD	
hausen und zeigte allen Migs,	12	5F237376	
was eine Harke ist.	13	JG23730F	
	14	B12473C1	
Level	Code		
2	FH1D6390	17	31267343
3	911F638D	18	F72673B9
4	441H6348	19	5J277374
5	H01H63BD	20	062773F9

Kurz, aber knackig

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

Royal Rumble (Super Nintendo)

Nützliche Kurztips zum Gigan-tenwerfen sandte Euch Maximilian Trenks aus Wels, Österreich.

Sobald Ihr den Gegner im Lock habt (X-Taste), sofort L- und R-Taste abwechselnd drücken.

Dadurch verschafft Ihr Euch schon einen klaren Vorsprung und könnt jeden Wurf ansetzen (nur noch die entsprechende Wurf-taste drücken). Falls Ihr Probleme beim Royal Rumble habt (2 Spieler), gibt es folgenden Trick:

Jeder stellt sich in Höhe der hereinkommenden Gegner zum Seil und nimmt den Kontrahenten in den Lock. Darauf wirft man den Gegner mit der Y-Taste zum anderen Spieler, der nur noch die B-Taste für den Hipp-Toss drückt.

Zelda 3 (Super Nintendo)

Andreas Schuster und sein Freund Michael Wendel haben etwas Lustiges in Nintendos Vorzeigeabenteuer entdeckt:

In dem Dorf (Licht- und Schattenwelt) ziemlich im Süden gibt es einen kleinen Keller, um den zwei Hühner herumhüpfen. Schlagt Ihr auf eines dieser Hühner pausenlos und ausgiebig mit dem Schwert ein, werdet Ihr urplötzlich von einer Horde fliegender, sehr aggressiver Hühner angegriffen.

Super Probotector (Super Nintendo)

Maik Seemann aus Walsrode hat einen Trost für alle, die das Modul schon mal auf Stufe "easy" durchgespielt haben und den Abspann vermißten:

Wenn also das enttäuschende "try normal mode" erscheint, schaltet nicht gleich frustriert ab, sondern wartet einfach zwei Minuten und der Abspann kommt doch noch!

Wanderers from Y's (Super Nintendo)

Maik Seemann hat auch einen Trick erfunden, wie Ihr Euch das gelegentlich durch hohes Feindaufkommen stressende Spiel erheblich angenehmer gestalten könnt:

Wenn zuviele Gegner auf einmal auf Euch zustürmen, dann speichert das Spiel einfach ab und ladet es danach gleich wieder. Ihr werdet sehen, die Gegner sind alle verschwunden und Ihr könnt beruhigt weitergehen. Der Trick funktioniert allerdings nicht bei Endgegnern.

Shining In The Darkness (Mega Drive)

Alexander Lehmann aus Hamburg hat beim Durchspielen des Rollenspieljuwels einen extrem hilfreichen Trick zur Bewaffnung herausgefunden:

Mit den Schwertern Storm-sword, Light Blade und Fire Sword (alle für Mike) und den Waffen Fire Staff und Ice Staff (für Pyra) und höchstwahrscheinlich noch anderen könnt Ihr (ohne jegliche Magiepunkte zu verbrauchen) zaubern, indem Ihr diese als Gegenstand (Item) benutzt.

z.B.: Mike: ITEM use: Light Blade (greift sogar alle an). Ergebnis: Bolt 2-3.

Pyra: ITEM use: Fire Staff (greift gruppenweise an). Ergebnis: Blaze.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Christian Dudel aus Wuppertal kennt einen ausgefuchsten Weg, den heimtückischen Wump-Steinfällen im Bowser-Castle-Kurs zu entkommen:

Direkt nachdem Ihr die Startlinie passiert habt, solltet Ihr den Rückspiegel einschalten, denn dann schweben die Steinfälle zwar beständig, aber nur für eine Runde in der Luft. Auf diese Weise habt Ihr zumindest zu Anfang einen entscheidenden Vorteil.



ARJAY

24h Service!

(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

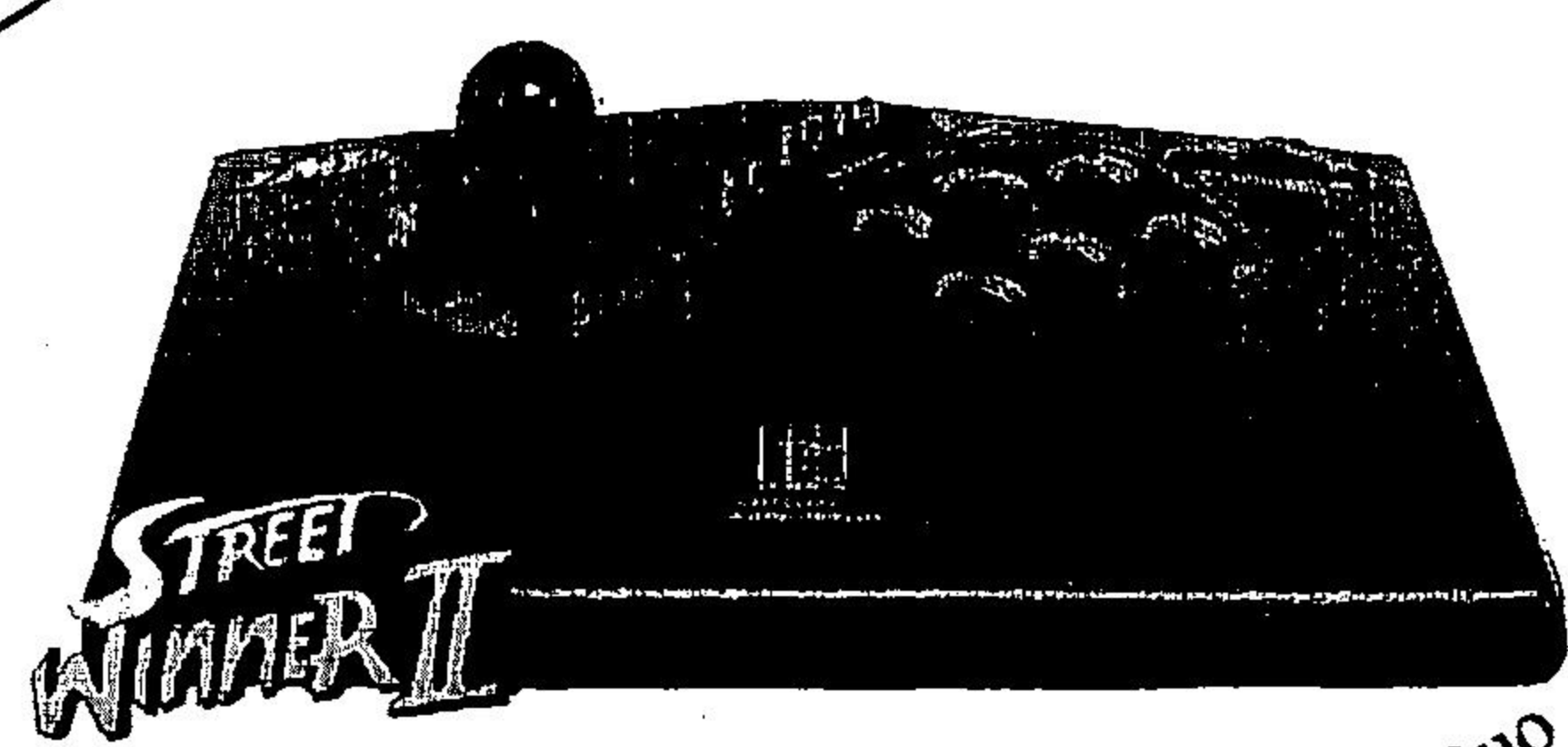
- Alien III dt 124.90
- Asterix dt 129.90
- Bomberman dt 109.90
- Bomberpaket dt 159.90
- Bubsy the Bobcat dt 119.90
- Clay Fighter dt 139.90
- Cool Spot dt 129.90
- Dungeon Master dt 149.90
- Equinox dt 139.90
- Evolution dt 139.90
- Final Fantasy II dt 139.90
- Final Fight II dt 139.90
- Goof Troop dt 139.90
- Jimmy Connors PTT dt 139.90
- Jurassic Park dt 134.90
- King Arthur's World dt 129.90
- Mario Kart dt 89.90
- Mechwarrior dt 129.90
- Mortal Combat dt 139.90
- Mystic Quest dt 129.90
- NFL Football dt 129.90
- NHLPA Hockey '93 dt 129.90
- Parodius dt 129.90
- Player Manager dt 129.90
- Plok dt 89.90
- Pop'n Twinbee dt 129.90
- Rock'n Roll Racing dt 129.90
- Shadow Run dt 99.90
- Sanghai II dt 129.90
- Sim City dt 89.90
- Star Wars dt 109.90
- Starwing dt 119.90
- Striker dt 109.90
- Street Fighter II dt 89.90
- Street Fighter II Turbo Edition dt 114.90
- Soul Blazer dt 89.90
- Super Baseball 2020 dt 139.90
- Super Battletoads dt 124.90
- Super James Pond dt 134.90
- Super Mario Allstars dt 129.90
- Tecmo NBA Basketball dt 129.90
- The Lost Vikings dt 89.90
- Tuff Enuff dt 129.90
- Twin Bee dt 139.90
- Utopia dt 89.90
- WWF II Royal Rumble dt 129.90
- Zelda III dt 139.90
- Zombies a.m. Neighb. dt 129.90

- Mega Drive 189.00
- Mega Drive II dt 579.00
- Mega CD II dt inkl. 109.90
- Road Avenger dt 109.90
- Action Replay Pro dt 109.90
- Batman Returns CD dt 89.90
- Cobra Command CD dt 89.90
- Ecco the Dolphin CD dt 89.90
- Final Fight CD dt 89.90
- Jaguar XI 220 CD dt 89.90
- Silpheed CD dt 109.90
- Sonic CD dt 109.90
- Son of Chuck CD dt 109.90
- Thunderhawk CD dt 109.90

- Alladin dt 189.00
- Bubsy the Bobcat dt 579.00
- F-15 Strike Eagle II dt 109.90
- F1 dt 109.90
- Gunstar Heroes dt 109.90
- Jurassic Park dt 109.90
- MI-G-29 dt 109.90
- Mortal Combat dt 109.90
- Ranger X dt 109.90
- Rocket Knight Adv. dt 109.90
- Shining Force dt 109.90
- Shinobi III dt 89.90
- Tecnoclash dt 109.90
- The Ottrifants dt 109.90
- Ultimate Soccer dt 109.90

- NEO GEO 699.00
- Grundgerät PAL/RGB 1149.00
- Goldset 119.90
- Joyboard 59.90
- Memory Card 369.00
- 3 Count Bout 369.00
- Art of Fighting 369.00
- Fatal Fury II 199.00
- NAM 75 369.00
- Samurai Showdown 169.00
- Super Baseball 2020 349.00
- Super Sidekicks 369.00
- World Heroes II 699.00
- Viewpoint 369.00

Street Winner II Joyboard 129.90



- High-Speed 8-Bit Microprozessor 299.00
- Programmierbares Auto-Feuer 299.00
- Automatische Konsolenerkennung für Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo 39.90
- 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter) 39.90
- Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten) 29.90
- Super NES Hardware 49.90
- Super NES us 39.90
- Super NES 50/60Hz dt 39.90
- Fire SFX Adapter 49.90
- Datel 50/60Hz FX Adapter 59.90
- RGB Kabel dt/us 29.90
- 4-Spieler Adapter 49.90
- Standard Controller 59.90
- Street Fighter Pad dt 24.90
- ASCII Pad dt 59.90
- PAD Verlängerung 2.5m 59.90
- Fire-Mouse 89.90
- Action Replay Pro
- X-Terminator

Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.

Versandkosten:
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.

Bestellannahme:
10-22 Uhr
kein Anruf beantwortet

ARJAY Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76

Händleranfragen erwünscht



Mit peilschnellen Manövern jagt Ihr feindliche Maschinen

Nachgebrannt Super Air Diver

Als Hartmut den Titel hörte, war er als passionierter Fallschirmspringer sofort Feuer und Flamme. Statt im Gurtzeug nehmt Ihr vielmehr in einem Kampfjet Platz und brettet in *Afterburner*-Manier über die Landschaft aus dem 3D-Chip. Im Gegensatz zu der Sega-Fliegerei ist Euer Kurs jedoch nicht festgelegt. Ihr manövriert frei im Luftraum. Je nach Mission ändert sich die Auswahl der Jets, die Anzahl der zutreffenden Feinde und die Umgebung. Tag- und Nachteinsätze gehören zum Alltag. Bewaffnet seid Ihr mit zielsuchenden Raketen für Weit- und Nahbereich sowie mit einem Zwillings-MG. Eure Feinde sind freilich auch bestückt: Mit MG und Raketen wollen sie Euch ans Seitenruder. Per Tastendruck zündet Ihr den Nachbrenner und habt so die Möglichkeit zu auf-

wendigen Manövern wie Rollen und Loopings (bei Flare-Mangel oft die einzige Chance, einer Rakete auszuweichen). Ein Raketeneinschlag kostet sofort ein Leben, trifft Euch eine Salve aus der Bordkanone, leiden Eure Waffen und die Manövrierfähig-



Je nach Mission stehen bis zu vier Jets zur Verfügung. Nachtflüge und Loopings unterscheiden *Super Air Diver* von *Afterburner*.

keit Eurer Maschine. Ist die vorgegebene Feindzahl vernichtet, tritt ein Endgegner auf den Plan, der geschickter fliegt und mehr einsteckt als die normalen Feindmaschinen. Verheizt Ihr eine Maschine, steigt Ihr wieder da ein, wo Ihr aufgehört habt. Erst, nachdem Ihr alle Leben verwirkt habt, winkt das Game Over.

Meine Meinung geht so-

Wie schon bei den berühmten Super-Nintendo-Rennspielen wird mit dem



Boden aus dem 3D-Chip ein tolles Geschwindigkeitsgefühl erzeugt. Die gebotene Action dürfte auch verwöhnte Ballerprofis zufriedenstellen. Damit sind die durchweg positiven Seiten von *Super Air Diver* aber auch schon wieder erschöpft. Es gibt leider keine Kombinationen aus Flugmanövern – wenn Ihr einen Looping einleitet, seid Ihr machtlos, bis Ihr wieder die normale Fluglage habt. Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch angesetzt, die Feindmaschinen hopsen grob ruckelnd durch die Lüfte und die verschiedenen Jets unterscheiden sich lediglich in der ladbaren Raketenanzahl. Außerdem bieten die Missionen so gut wie keine Abwechslung und Eure Raketen halten nur auf ihr Ziel zu, solange es sich in Eurem Blickfeld befindet. Dreht Ihr ab, ist auch die Rakete futsch. Trotz all dieser Mängel gefällt mir *Super Air Diver* wegen der erweiterten Manövrierfähigkeit besser als die *Afterburner*-Ausgaben. Spielerisch liegt's knapp über dem Mittelmaß. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: Asmik
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

57%
Grafik
58%
Musik
47%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **60%**

SUPER NINTENDO

Redaktionswertung



In der Halle spielt Ihr mit sechs Kickern pro Team. Ein Seitenaus oder Toraus gibt's nicht, das Spielfeld ist wesentlich kleiner.



Je nachdem, wie Ihr Euren Torwart konfiguriert habt, steuert Ihr sein Stellungsspiel selbst. Das erfordert jedoch große Routine.



Mannschaftsaufstellung und Spielstrategie im Menü



Hier nehmt Ihr die grundlegenden Einstellungen vor



Training, Freundschaftsspiele sowie Turniere sind möglich



Beim Elfmeter-Duell hat der Torwart schlechte Karten

Endlich gibt's ein Fußballspiel, das Humans *Super Formation Soccer* das Wasser abgraben könnte! Die Rede ist von *Striker*, das Elite in Zusammenarbeit mit Rage Software auf nur 4 MBit (!) gequetscht hat. 64 Nationalteams warten darauf, den Rasen umzupflügen. Jede Truppe besitzt ein fein abgestimmtes Leistungsprofil sowie authentische Besetzung. *Striker* bietet sogar einen Editor, mit dem Ihr eigene Teams speichern könnt. Bevor der Anpfiff trillert, solltet Ihr Euch mit den Konfigurationsmöglichkeiten anfreunden: Zunächst entscheidet Ihr Euch zwischen Freundschaftsspiel, Training oder einem von diversen Turnierwettbewerben. Daß sich die Windstärke und der Zustand des Rasens ändern lassen, gehört ebenso zu einer guten Simulation wie variable Spielzeiten, unterschiedliche Aufstellung und diverse Spielstrategien. Interessanter wird's, wenn Ihr vom Rasenplatz in die kleinere Halle wechselt, wo Ihr mit nur sechs Spielern kickt, dafür aber über Bande spielt. Daß Ihr

auch bestimmen könnt, ob Ihr Euren Torwart selbst kontrolliert oder wenigstens sein Stellungsspiel der Konsole überlaßt, gehört schon zu den Ausnahmoptionen. Den Zoom-Blick von schräg oben haben die Designer wohl dem Vorbild entliehen. Natürlich führt Ihr das Leder per Steuerkreuz, wobei immer derjenige Spieler übernimmt, der dem Ball gerade am nächsten steht. Mit A schiebt Ihr kurze Pässe oder harte Schüsse aufs Tor, B legt weite Flanken in den Raum oder ballert Fernschüsse auf den Kasten, Y dient zum Köpfen und mit X sucht Ihr freistehende Mitspieler. Befindet sich der Ball im Flug, könnt Ihr durch Nachdrücken mit dem Steuerkreuz Bananenflanken und angeschnittene Schüsse zaubern. Mit den beiden Außentasten L und R ändert Ihr während des Spiels Strategie und Aufstel-

Haxn-Festival Striker

lung. Damit Ihr nicht jedesmal alle Einstellungen wiederholen müßt, gibt's Paßworte.

Meine Meinung:
super

Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit. Egal, ob Ihr *Striker* allein oder zu zweit spielt, auf dem Rasen oder in der Halle: Knackige Grafik, tosende Stadionatmosphäre, gelungene Animation, gepaart mit der unkomplizierten und präzisen Steuerung bietet Euch unerreichten Spielspaß. Der Torwart agiert völlig frei im Strafraum, schnelle Paßkombinationen, Tempogegenstöße, Seitenwechsel – alles ist möglich. Lediglich die starke Perspektive wirkt bei wei-

ten Pässen unglücklich: Da es keine Gesamtübersicht gibt, müßt Ihr Euch oft blind drauf verlassen, daß einer mitgelaufen ist. Dafür wirken Raum und Größenverhältnisse auf dem Platz und in der Halle wunderbar realistisch. hu

Spielertyp:

Hersteller: Elite Systems

Testversion von: Elite

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

76%

Grafik

57%

Musik

73%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**



Und wieder einmal greift der "Fliegenfänger" neben das Leder

bei Soccer-Modulen hat der Zahn der Zeit kräftig genagt. Allein die Grafik und Spielsteuerung sind etwas spartanisch. Die Sportler sehen alle gleich aus, während man bei bei *Striker* z.B. auch dunkelhäutige Spieler erkennt. Kann man heute bei aktuellen Simulationen präzise und übersichtlich flanken, so bleibt bei *Super Formation Soccer 2* leider nur ein ziemlich unübersichtliches Gehacke. Warum man eine automatische Steuerung des Torwarts einstellen kann, habe ich auch noch nicht begriffen. Bei seinem mangelhaften Talent hätte der Knabe besser Fliegenfänger werden sollen. Auch wenn Ihr zu zweit gegeneinander spielt, solltet Ihr in jedem Fall die Automatik abstellen. Im Duett mit manuellem Torwart bietet *Super Formation Soccer 2* den meisten Spielspaß. Als äußerst nervend stellt sich die Namenseinblendung auf dem Bauch jedes Spielers heraus, die sich als sehr nervig herausstellt. Soccer-Cracks greifen zum weit besser gelungenem *Striker*. *ma*

Verlängerung

S. F. Soccer 2

Nach dem ersten Teil von **Super Formation Soccer** (88% - Classic), möchte Human jetzt auch mit der Fortsetzung **Super Formation Soccer 2** auftrumpfen. Zuerst stellt Ihr die Spielvarianten wie z.B. ein Einzelspiel oder die komplette Weltmeisterschaft ein. Wahlweise spielt Ihr allein oder mit einem Freund in einer Mannschaft gegen die anderen Ballartisten. Als weitere Parameter wählt Ihr die die Spieldauer, Aufstellung und automatische bzw. manuelle Torwartkontrolle. Wie schon im ersten Teil dieses Spiels, bietet sich eine recht außergewöhnliche Ansicht des Fußballfeldes: Ähnlich wie z.B. bei **John Mad-den Football** lauft Ihr "in" das Feld hinein. Je näher Ihr dem gegnerischen Tor kommt, desto größer wird es samt den Zuschauern auf der Tribüne. Dieser Zoomeffekt trifft auf alle 22 anwesenden Sportler zu. Die Spielsteuerung ist auf Pässe, Schüsse und die Seitenauswahl des

Zuspiels beschränkt. Der gerade anzupielende Mannschaftskamerad wird durch einen Pfeil gekennzeichnet, um die Übersicht nicht zu verlieren. Im Angriff habt Ihr die Möglichkeit, Euren Gegner zu foulern, doch Vorsicht: Wenn's der Schiri sieht, hagelt's Freistöße, gelbe oder auch rote Karten. Sollte Euch ein Spieler den Ball hoch zuflanken, scheut Euch nicht,

das Leder per Fallrückzieher im Netz zu versenken. Dabei braucht Ihr keine Angst vorm Abseit zu haben, diese Regel kennt das Modul nicht.

Meine Meinung geht so...

Vor gut zwei Jahren war der Vorgänger bestimmt eine Sensation auf dem *Super Famicom*. Heute hat der Nachfolger gegen die Vielzahl der Fußballsimulationen wohl nicht mehr die größten Chancen. Speziell



Nach den Spieleinstellungen und einem unentschiedenen Spielergebnis entscheidet sich das Ergebnis durchs Elfer-Schießen

Spielertyp:

Hersteller: Human

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Passwort,

16 Teams

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

72%

Grafik

48%

Musik

54%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

Redaktionswertung



Die Figuren auf dem Spielfeld wirken eher wie kleine Bombermans als wie ausgewachsene Fußballspieler



Die einzelnen Menüpunkte erreicht Ihr über die Icons



Durch die kleinen Sprites wird das Gewusel unübersichtlich

Wer einen Amiga besitzt, kennt vielleicht noch Ancos *Player Manager*. Der japanische Hersteller Imagineer hat mit der deutschen Marketing-Agentur Softgold die alte Managersimulation mit integrierter Rasenaction aufgepeppt, und Karl-Heinz Rummenigge gab Name und Konterfei dazu. Ihr schlüpft in die Rolle eines Trainers, der aktiv als Spieler im Team kickt. Wahlweise beginnt die Saison in der zweiten oder dritten Liga. Zusätzlich gibt's zwei Pokalwettbewerbe. Beim Misawa-Cup kämpfen die Teams im k.o.-Modus, während die Mannschaften während des Premier-Cup zu Hin- und Rückspielen antreten. Siege bei Liga- oder Pokalspielen erfordern weise Managemententscheidungen. Mit Hilfe vieler schicker Icons dürft Ihr Spieler einkaufen oder sie auf die Transferliste setzen, Verträge erneuern, Trikots entwerfen, Entdeckungen kaufen, die Mannschaftsaufstellung und Taktik festlegen etc. Jedes Teammitglied verfügt über individuelle Werte für Geschwindigkeit,

Ballgefühl oder Widerstandskraft gegenüber Verletzungen. Wer keine Lust auf Strategie hat, kann den Taktikteil komplett aussparen und sich ganz der Action auf dem Rasen widmen.

Meine Meinung geht so

Auch wenn die Grafik während der Spielszenen ziemlich mickrig wirkt, und

Vielleicht wäre es sinnvoll gewesen, Rummenigges Konterfei nicht unbedingt in jedes Untermenü zu quetschen...



Dreimal Karl-Heinz Rummenigge



VG: Spielen Sie selbst eigentlich auch Videospiele?

Rummenigge: Ehrlich gesagt, das ist für mich ein ganz normales Lizenzgeschäft. Ich beschäftige mich selten mit Videospiele, höchstens mit Tetris auf dem Game Boy meines Sohnes. Meine fünf Kinder begeistern sich um so mehr dafür. Wir sind zu Hause mit allen Systemen ausgestattet.

VG: Lothar Matthäus gibt seinen Namen ebenfalls für ein Spiel. War das für Sie der Grund, sich zu engagieren?

Rummenigge: Nein. Diese Form des Lizenzgeschäfts ist schon seit einiger Zeit groß in Mode. Man denke nur an Littis "Hot Shot" oder an die zahlreichen Fußballspiele ausländischer Anbieter.

VG: Ist es im Videozeitalter schwieriger geworden, Kinder für Sport zu begeistern?

Rummenigge: Ich bin kein Freund von Kindern, die den ganzen Tag vor dem Monitor kleben und sich sozial isolieren. Sport ist ein Gruppenerlebnis und für die Entwicklung eines Kindes von großer Bedeutung. Eltern tragen die Verantwortung, den Videospielekonsum ihrer Kinder zu regeln. Ich verbiete meinem Jüngsten abends zu daddeln, weil er dann oft schlecht einschläft.

Rummenigge

Player Manager

die Sprites gewisse Ähnlichkeit mit Vorgartenzwergen aufweisen, empfiehlt sich das Spektakel durch die Kombination von Manager- und Actionelementen. Leider ist keines der beiden Elemente bis ins Detail ausgearbeitet. Wer auf rasante Rasenaction steht und die Möglichkeit hat, Elites *Striker* zu spielen, der fällt mit *Rummenigges Player Manager* schnell in

Tiefschlaf. Wären nicht der Managerteil und die beliebte Kick-off-Steuerung, könnte man das Spiel ohne lange zu überlegen in den Stadionschlamm treten. So bietet es durchschnittliche Unterhaltung. *cb/hu*

Spielertyp:

Hersteller: **Imagineer**
Testversion von: **Softgold**

Anzahl der Spieler: **1-2**

Features: **Zwei-Spieler-Simultanmodus**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 120 Mark**

48%

Grafik

46%

Musik

42%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

Power-Ei NFL Football

Auch in Europa wird American Football immer beliebter. Gerade deshalb erscheinen mehr und mehr Spiele dieser Sportart auch in Deutschland. Die neuste Simulation **NFL Football** fürs Super Nintendo zeigt sich nach der Auswahl einer Mannschaft aus 28 in der Ansicht von schräg oben. Durch einen Münzwurf wird die anstoßende Mannschaft bestimmt. Bei Angriffen könnt Ihr Euch zwischen vier unterschiedlichen Aktionen entscheiden: Entweder paßt oder schießt Ihr den Ball, lauft mit ihm in Richtung der gegnerischen Grundlinie oder nehmt ein Timeout, um die derzeitige Lage zu besprechen und neue Strategien zu entwickeln. Die Schwierigkeit

ist, wie bei allen Spielen dieses Genres, daß Ihr Euch gegen den vollen Körpereinsatz der gegnerischen Mannschaft wehren müßt, da diese versuchen, Euch auf brutalste aber legale Weise von den Beinen zu holen.

Meine Meinung geht so

Eine wirklich nette Sportsimulation, die jedoch mit Electronic Arts John Madden '93 nicht konkurrieren kann, da Ihr z.B. beim Wurf die Richtung nur ungefähr bestimmen könnt. Ein weiteres Manko ist, daß die Grafiken der Spielstrategien unübersichtlich dar-



Jetzt wird's brenzlich! Nur noch wenige Yards trennen die gegnerische Mannschaft vom Touchdown.

gestellt sind, und Ihr diese nur umständlich einstellen könnt. Eine einfache Spielsteuerung, gut gezeichnet, Grafik und eine große Auswahl an Mannschaften erfreuen jedoch die Footballer-Hezen. Um Euch eine Künstlerpause zu gönnen, besteht die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern und anschließend per Paßwort wieder voll ins Geschehen einzusteigen. Am meisten Spaß macht das Spiel allerdings im Zwei-Spieler-Modus. *ma*

Spieltyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Dynatex

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Paßwort, Continue Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

62%
Grafik
48%
Musik
47%
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **58%**

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

KID DRACULA

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.

Du bist gefordert in 8 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geisterritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.

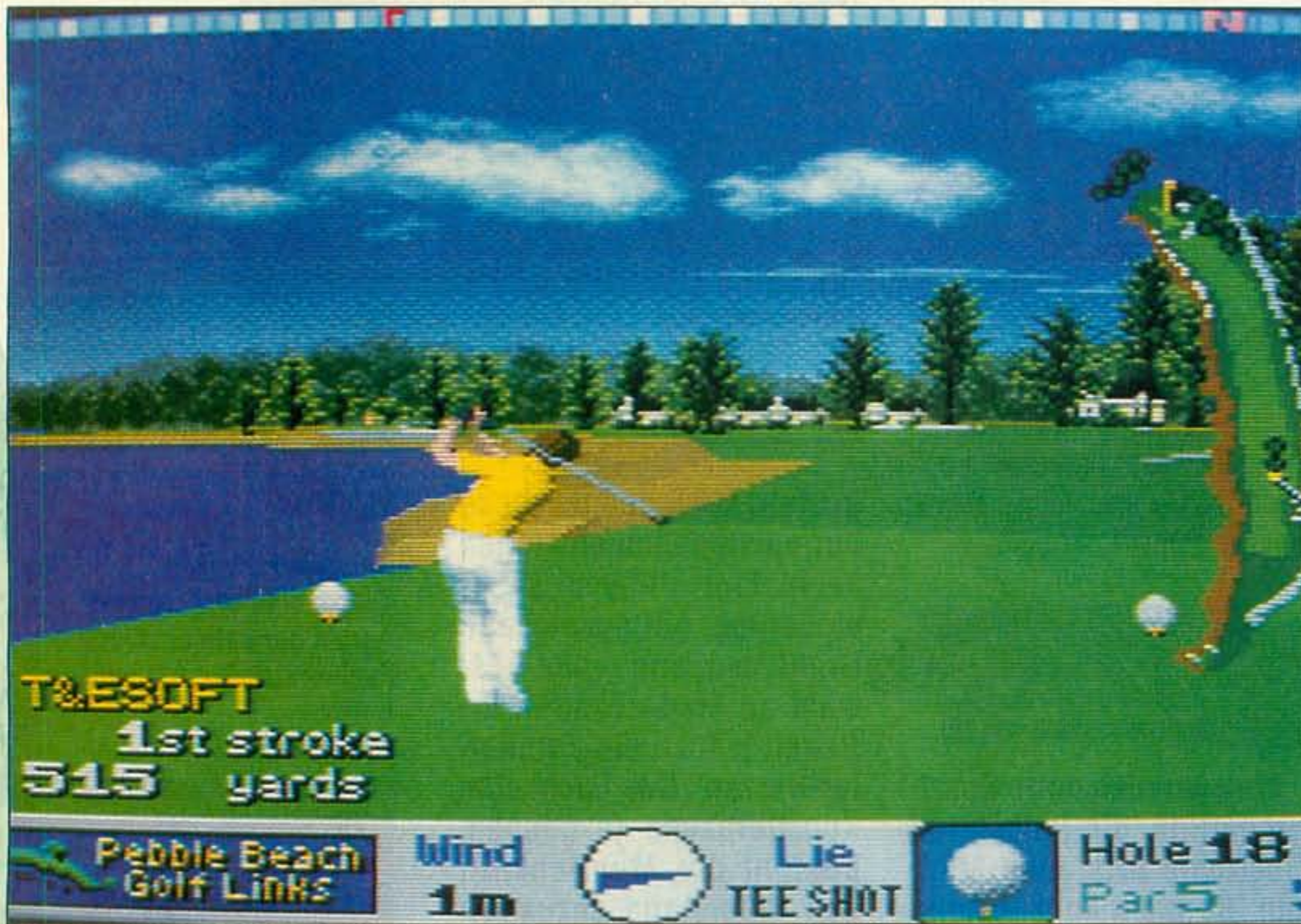
Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen. Drac-Specials. Unbegrenzte Continues. Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

Das schreiben Experten: VIDEO GAMES 6/93: "...ein echter Superknaller... es stimmt rundum alles... der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse..."

KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.



Das digitalisierte Meeresrauschen in den Ohren steigert die Atmosphäre um einiges

Meter. Anhand dieses Koordinatensystems könnt Ihr die diversen Schlagtechniken genau einsetzen.

Meine Meinung
gut

Nach kurzer Eingewöhnungszeit stellt sich das Spiel als sehr gelungen heraus. Clevere Spieler schalten nach spätestens fünf Minuten die nervende Musik aus! Die meisten golftypischen Features wie die Windsensibilität, die genaue Spielsteuerung, eine gut gezeichnete Grafik und das präzise Flugverhalten des Balls lassen das Herz höher schlagen. Bei diesem Spiel erkennt Ihr Bäume als Bäume und nicht als grüne Kohlköpfe. Einziger Nachteil ist die geringe Schlägeranzahl. Ihr habt nur einen 100-Fuß-Putter, mit dem ein Zwei-Fuß-Schlag jedoch kaum korrekt zu schlagen ist. Um die Flugphase des Balls zu verfolgen, steht eine kleine Landkarte zur Verfügung. Am meisten Spaß macht es, wenn Ihr zu mehreren spielt. *ma*

Birdie

Pebble Beach Golf Links

Unverschämte Aufnahmegebühren und teure Ausrüstungen zwingen die meisten "Einlocher", den Golfsport am Bildschirm zu betreiben. Glücklicherweise haben wir z. Zt. keinen Grund, uns über einen Mangel an Neuerscheinungen zu beklagen. Nicht anders als bei herkömmlichen Spielen dieses Genres wählt Ihr die Spielerzahl, begutachtet die bisher erzielten Rekorde, gebt die Namen von bis zu vier Mitspielern ein, beginnt ein neues Spiel oder startet mit der Continue-Funktion. Anschließend habt Ihr die Möglichkeit, Euch für das komplette Turnier, eine Einzel- oder Trainingsrunde zu entscheiden. Nach den Grundeinstellungen befindet Ihr Euch vor dem ersten Abschlagpunkt. Bevor Ihr sinnlos draufknallt, überlegt Ihr, welchen Schläger Ihr benutzt, ob die

Fußstellung stimmt und wie stark die Schlagstärke eingestellt wird. Außerdem solltet Ihr auf den Wind achten, da er die Flugrichtung beträchtlich beeinflusst. Ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es allerdings nicht: Sandbunker, Bäume,

Sträucher und Bäche erschweren das Spiel erheblich. Da das "Gehacke" an der Meeresküste stattfindet, ist es gar nicht so abwegig, daß Euer Ball die Klippen hinabfällt und sich für immer verabschiedet. Die Kugel vom Strand wieder auf den Fairway zu bekommen, erweist sich als besonders schwierig. Hier zeichnet sich die Erfahrung aus, die richtige Schlägerauswahl zu treffen. Zwar gibt Euch Euer Caddy ein geeignetes Eisen oder Holz, aber die Entscheidung liegt letztendlich bei Euch. Sobald Ihr in die Nähe des Lochs kommt, spannt sich ein "Netz" über die letzten



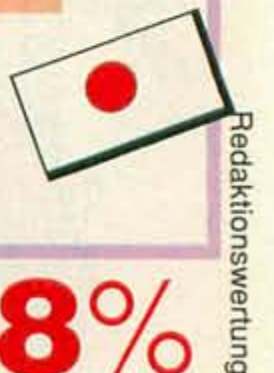
Die umfangreichen Tips Eures Caddys und eingeblendete Karten erleichtern das Einlochen vor schwierigen Löchern erheblich

Spieltyp:

Hersteller: T & E Soft
 Testversion von: Allan
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Batterie
 Highscore-Liste,
 Geeignet für: Einsteiger
 Fortgeschrittene und Profis
 Preis: ca. 130 Mark

72%
 Grafik
 35%
 Musik
 42%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Magic Johnson in Super Slam Dunk

Nachdem die Deutsche Nationalmannschaft den Titel des Europameisters geholt hat, entfacht sich auch in unserem Land eine wahre Basketball euphorie. Entscheidet Euch zwischen einzelnen Spielen oder der kompletten Meisterschaft. Wählt Eure Lieblingsmannschaft und den passenden Sound aus den Menüs. Nach dem Anstoß dribbelt Ihr den Ball und trickst den Gegner mit geschickten Pässen aus. Sobald Ihr Euch in einer günstigen Wurfposition befindet, scheut Euch nicht, den Ball mit einem gekonnten Korbleger im Netz zu versenken. Da der

aktive Spieler mit einem blinkenden Kreis unter den Füßen gekennzeichnet ist, und Ihr das Spielgeschehen von schräg oben beobachtet, verliert Ihr selten die Übersicht.

Meine Meinung geht so

Wer selber schon einmal Basketball gespielt hat, versteht die Steuerung ziemlich schnell. Präzise Würfe und schnelle Dribblings lassen sich gut verwirklichen. Schade ist nur, daß die Grafik bei dieser Si-



Leider bürgt der Name nicht für Qualität. Die ruckelige Grafik mindert den Spaß erheblich.

mulation ziemlich stark ruckelt. Für Solospieler ist das Spiel langfristig nicht sehr fesselnd. Im Zweispielermodus steigert sich der Spielspaß jedoch um einiges. Ärgerlich sind allerdings die durch zu langes Zögern vergebenen Freistöße, da die Steuerung in diesen Situationen nicht vor Bedienungskomfort sprüht. Ein Basketballfan hat sicher Spaß am Spiel, Neulinge sollten jedoch erst beim Händler reinschnuppern. *ma*

Spieltyp:

Hersteller: **Virgin**
Testversion von: **Game Express**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue**
Paßwort
Geeignet für: **Einsteiger Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 120 Mark**

53%
Grafik
43%
Musik
38%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **43%**



Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Der ganz normale Wahnsinn...

Nintendo
GAME BOY™

LOONEY TUNES™

SUNSOFT®

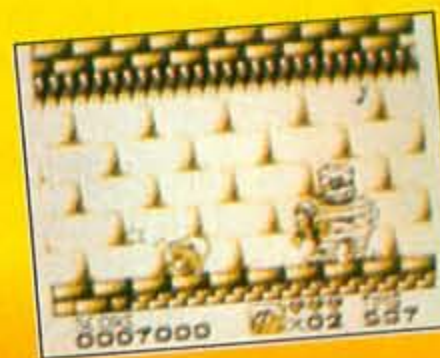
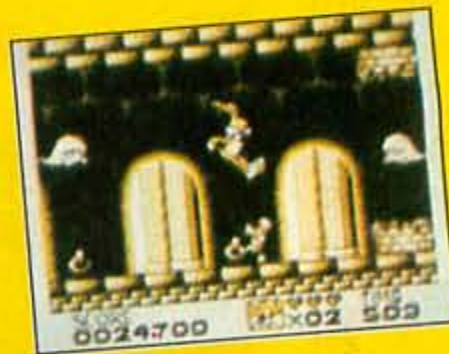
LICENSED BY **Nintendo**

Original Nintendo Seal of Quality

VIDEO GAMES CLASSIC

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

POWER GAMES



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



Mit dem Lamborghini bestreitet Ihr diverse Rennen in den USA

Cannonball '93

Lamborghini

7rotz Umweltschutz und horrenden Benzinpreisen gibt's immer noch Typen, die ohne eine Herde Pferdestärken unterm Hintern nicht glücklich sind. Entweder entscheidet Ihr Euch für den fixen Sly, die hübsche Pam oder den groben Joe. Die Mitglieder des Trios unterscheiden sich jedoch nur in ihren Lieblingsfarben voneinander. Sly startet mit einem silbergrauen, Pam mit einem gelben und Joe mit einem roten *Lamborghini*. Zu gewinnen gibt's jede Menge Geld, das Ihr in teure Tuning-Teile und Reparaturen investiert. Neben den örtlichen Speed-Kings hat sich auch eine Rote böser Jungs über den Kontinent verteilt. In jedem Rennen trifft Ihr einen oder mehrere davon und wettet um den Sieg. Gewinnt Ihr, gehören Pott und Siegesprämie Euch, verliert Ihr, ist Euer Einsatz und die hohe Startgebühr futsch. Im Rennen, das in *Out Run*-Manier mit 3D aufwartet, sind die Lokalmatadoren rot und die Wett-

brüder mit einem Signal über dem Wagen dargestellt. Auf einigen Kursen lauern auch unsere grüngefiederten Freunde mit tückischen Radarfallen. Werdet Ihr erwischt, behindern Euch die teuflisch schnellen Polizeiwagen. Abhilfe schaffen Radarwarner und der "Jammer", mit dem Ihr die Geräte der Ordnungshüter stört. Außerdem unterscheiden sich die Strecken im Können der

Einheimischen und den Wetterbedingungen. Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr auf einem Split-Bildschirm gegen einen Kumpel und das übliche Zehnerfeld an.

Meine Meinung geht so

Erstaunlich – ein Spiel, das alleine mehr Spaß macht als zu zweit. Im Duett ist ein Spieler meist auf und davon, der andere kämpft derweil gegen die Konsolenboliden. Das könnt Ihr im Solo auch ha-

ben, mit den Wettbrüdern ist jedoch der Anreiz größer. Anstatt dem ersten Platz hinterherzujagen, strebt Ihr in erster Linie nach neuen Extras. Bei einem Preisgeld von 2500 im ersten Rennen ist ein Fünfganggetriebe für 50 000 ein weitgestecktes Ziel. *Lamborghini* ist spielerisches Mittelmaß mit allem, was dazugehört: Unfaire Gegner, versimpelte Steuerung und permanentes Vollgas. Wer sich einen Bremsenkit kauft, ist selber schuld. Schade finde ich, daß die Nitros stark beschränkt sind. Habt Ihr alle (maximal zwei) gezündet, hat sich's ausgeboostet. Doch nun genug gemeckert, *Lamborghini* hat auch positive Seiten. Die Grafik ist flott, der Motorensound liegt über dem Standard, und die Spielbarkeit ist auch in Ordnung. Die musikalische Begleitung ist nichts Besonderes, frißt sich aber bei längerem Hören ganz gut fest. Alles in allem ist das Geld fürs Modul zwar nicht rausgeschmissen, *Top Gear* bleibt jedoch (vor allem für zwei Spieler) die lohnendere Investition. *jb*

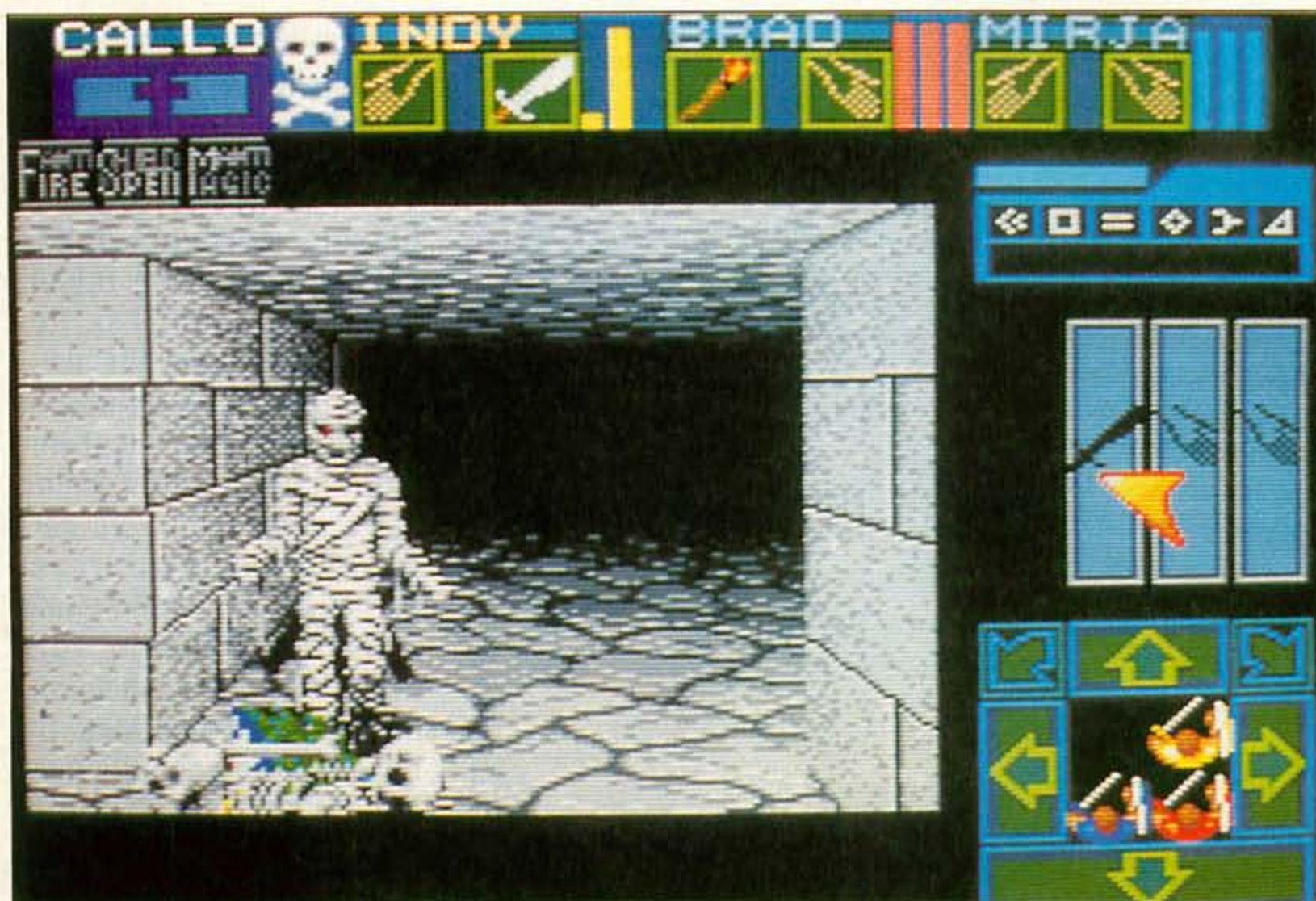


Auf verschiedenen Strecken fahrt Ihr den hohen Siegesprämien hinterher. Gutes Tuning ist nämlich teuer.

Spielertyp: Hersteller: Titus
Testversion von: Alan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 120 Mark
69%
Grafik: 57%
Musik: 62%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**



Komm, laß' dich drücken: Eine Mumie möchte Euch gerne in Ihre verwesenden Arme schließen

Meine Meinung
gut

Fünf Jahre hat der von Heimcomputer- und PC-Versionen umgesetzte Rollenspielklassiker jetzt schon auf dem Buckel. Damals noch bahnbrechend und in Sachen Rollenspiele maßstabsetzend, wächst dem "Kerkermeister" vor allem grafisch gesehen langsam, aber sicher ein mächtiger Bart. So sehen beispielsweise Mauerwerk und Böden des Dungeons im gesamten Spiel gleich aus und nach Außenlandschaften sucht Ihr vergeblich. Der Altmeister gibt sich außerdem wortkarg: Die heute für Rollenspiele übliche Art der Konversationsführung mittels auswählbarer Antworten war damals noch nicht "angesagt". Gespräche können also in diesem Spiel nicht geführt werden. Der Nostalgiebonus, die hervorragende Handhabung und das gut durchdachte Spieldesign machen *Dungeon Master* jedoch auch heute noch zu einer lohnenden Anschaffung. fh

Kerkermeister Dungeon Master

Nach mißglückten Experimenten mit dem Power Gem, einem magischen Kristall, der ungeheure Kräfte in sich verbirgt, verwandelt sich der Weißmagier Lord Grey in den bössartigen Zauberer Lord Chaos.

Irgendwo in des Lords vertracktem labyrinthischen Verlies wartet der geheimnisvolle Kristall auf Eure Entdeckung. Als einziger Hoffnungsschimmer, die Mächte des Bösen zu bannen, müßt Ihr den magischen Stein aufspüren und dem wildgewordenen Zauberer entreißen. Doch um schließlich bis an den Ort seines gutverborgenen Verstecks vorzudringen, sind verwinkelte Dungeons, gespickt mit heimtückischen Fallen, Teleportern, verzwickten Rätseln, Mumien, Skeletten, Drachen, Riesenwürmern und anderem unheimlichen Getier von Euch zu überwinden.

Zu diesem Zweck stellt Ihr aus einer Auswahl von 24 Helden eine schlagkräftige und möglichst ausgewogene Party zusammen. Hierbei könnt Ihr entweder auf bereits vorgefertigte Charaktere zurückgreifen oder die vorgegebenen Werte nach Euren Wünschen individuell va-

riieren. Den Entwicklungsmöglichkeiten Eurer Truppe im Spielverlauf sind dabei durch die vier verfügbaren Charakterklassen (Kämpfer, Ninja, Kleriker, Magier) keinerlei Grenzen gesetzt. Auf Status- und Inventarbildschirmen werden Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Proviant, Zaubersprüche und Gesundheitszustand der Helden Eurer Wahl verwaltet. Nachdem Eure Helden die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe überstanden haben, verschafft Ihr den verletzten und müden Recken durch ausgiebiges Essen und Schlafen Genesung von den erlittenen Gefechtswunden.



Der Klassiker war in Darstellung, Steuerung und Item-Verwaltung richtungsweisend für eine ganze Generation von Rollenspielen

Spieltyp:

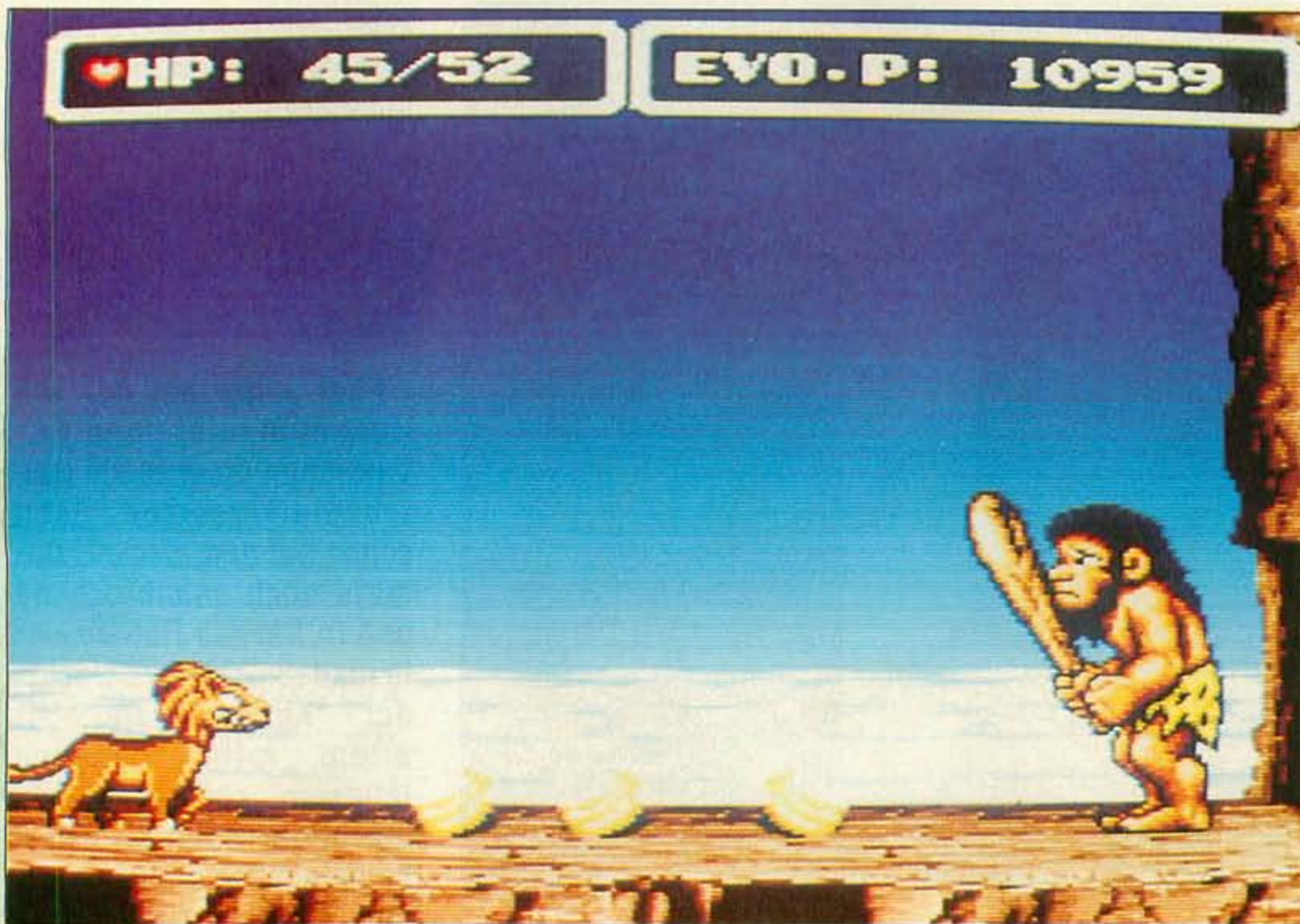
Hersteller: JVC
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

39%
Grafik
19%
Musik
17%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **69%**



Beiß' Dich durch!

E.V.O.

Mit der Entwicklung von Zivilisationsformen scheint die japanische Softwarefirma Enix ein heißgeliebtes Steckenpferd zu haben. Auf der Linie von *Actraiser* (Ihr spielt Gott und helft Menschen beim Siedeln) liegt auch *E.V.O.* Die Kurzform von Evolution sagt schon, worum es geht: Ihr beginnt als Urzeitfisch und entwickelt Euch bis zum höheren Lebewesen. Aufgebaut ist's wie ein Jump'n'Run. In Seitenansicht hopst, lauft und schwimmt Ihr durch die vorgeschichtliche Umgebung. Das A und O sind hier die "Evo.Points". Durch den Verzehr von feindlichen Lebewesen erhaltet Ihr Gesundheits- und Entwicklungspunkte. Habt Ihr genug Potential gesammelt, darf im entsprechenden Menü nach Herzenslust mutiert werden. Gebiß, Kopf, Körper, Gliedmaßen und Hörner wählt Ihr nach Kapital und Umständen aus. Je weiter Ihr auf den Landkarten der Weltzeitalter vor-

dringt, desto gemeiner und widerstandsfähiger werden natürlich Eure Feinde. Da scheint's nur gerecht, wenn diese dann auch mehr Punkte auf das Entwicklungskonto schaufeln. Ab und zu trifft Ihr auf echte Endgegner. Killerbienen, Saurier, und Yetis sind nur einige davon. Zwischendurch dürft Ihr im "Buch der Evolution" Euren derzeitigen Entwicklungsstand ab-



EVOLUTION 10E P. 3	
NAME	HEIß PUNKT MAX
LURCHI 33P
CHARACTERISTICS	Attack POWER
APPROACH	BITE..... 1P
	SPIN..... 4P
	KICK..... 0P
	SEPIKE..... 0P
	HORN..... 0P
	DEFENSE POWER
	AGILITY..... 1P
	JUMPING ABILITY
 2P

Als Fisch fängt's an, als was Ihr's beendet liegt bei Euch. Mit Batterie und etwas Statistik bleibt *E.V.O.* übersichtlich.

speichern, um später, wenn nötig, auf eine vorherige Lebensform zurückgreifen zu können. Diese Mutationen kosten dann praktischerweise keine Punkte. Grafik und Musik von *E.V.O.* stehen unter dem Motto "Einfach, aber schön".

Meine Meinung
super

Auf dieses Spiel wäre sogar der alte Darwin stolz gewesen. Fressen und gefressen werden, beziehungsweise Beißen und ge-



Auf dem Weg zum Homo sapiens: Der Löwe ist nur eine Zwischenstufe in der Freßkette

bissen werden, haben Jahrmillionen lang regiert (Zyniker halten diese Regeln noch immer für aktuell). Die Entwicklungen halten sich zwar nicht immer an die Realität (wann gab's denn schon ein karnickelgroßes Panzernasorn mit Löwenmähne und Schwimfflossen?), die Evolution hat jedoch durchaus seinen Lerneffekt. Da Ihr mit unterschiedlichem Aussehen auch unterschiedliche Fähigkeiten habt, lohnt es sich, durch Ausprobieren die optimale Jagdtechnik zu ergründen. Die Mischung aus "anspruchlosem Fressen" und echten Jump'n'Run-Elementen ist so gut gelungen, daß *E.V.O.* das Mittelmaß aus Spannung, Action und Gemütlichkeit findet. Das resultiert auch in einer guten Spielbarkeit. Löblich auch, daß Enix dem Modul eine Batterie bescherte. Da *E.V.O.* schlecht in die gängigen Schubladen für Spielgenres paßt, möchte ich ein längeres Anspielen empfehlen. Obwohl es mir sehr gut gefällt, muß das bissige *E.V.O.* nicht jedermanns Sache sein. *jb*

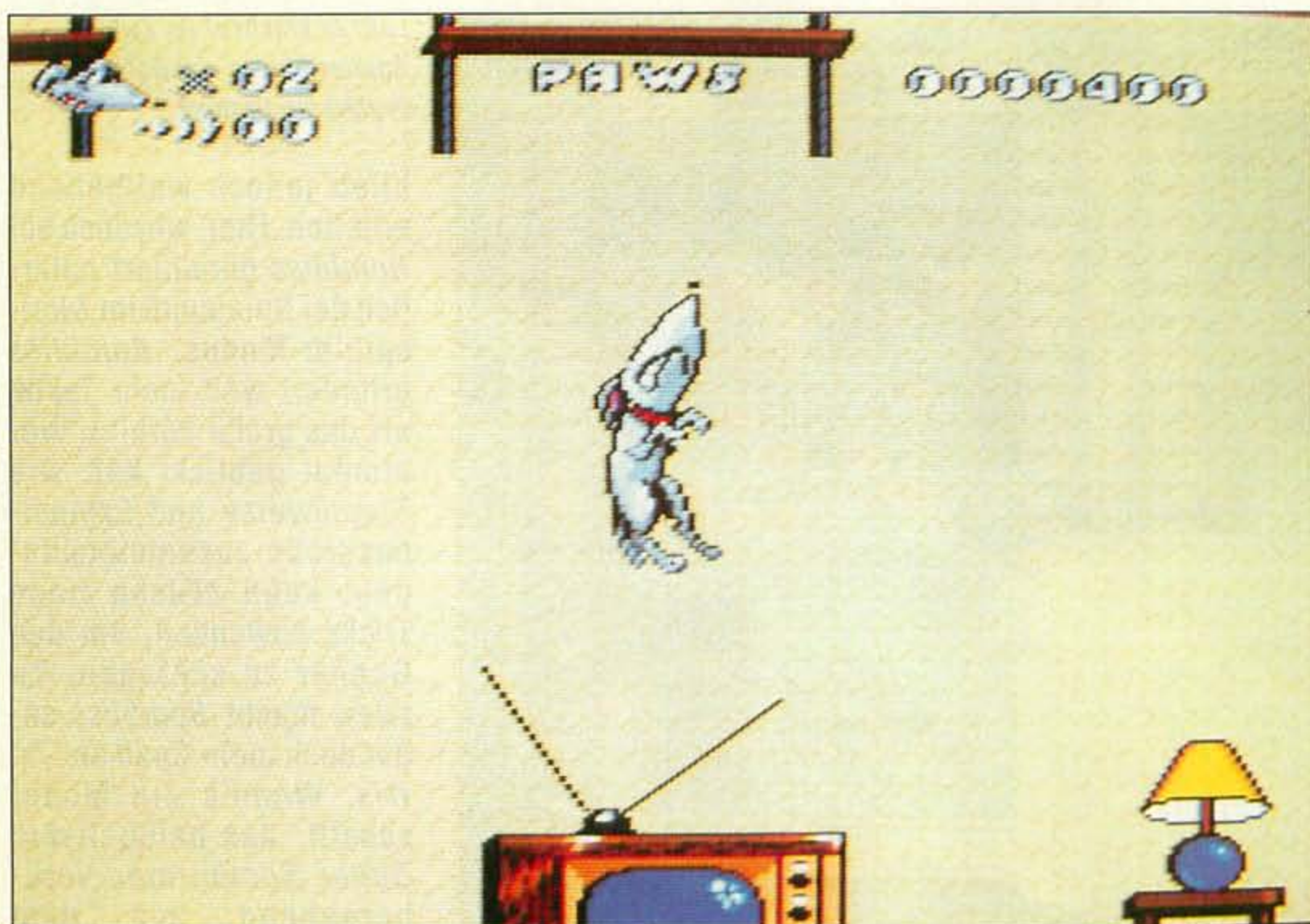
Spieltyp:

Hersteller: Enix
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca 130 Mark

69%
Grafik
69%
Musik
40%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Als reichhaltig kann ich die Grafik wirklich nicht bezeichnen

Meine Meinung
hilfe

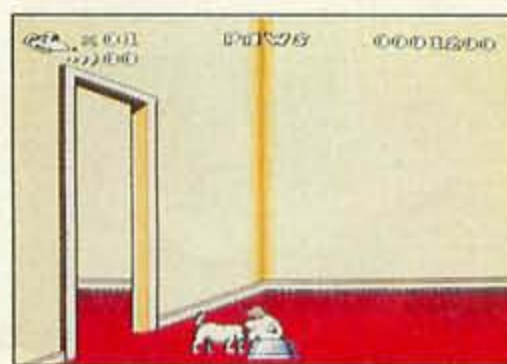
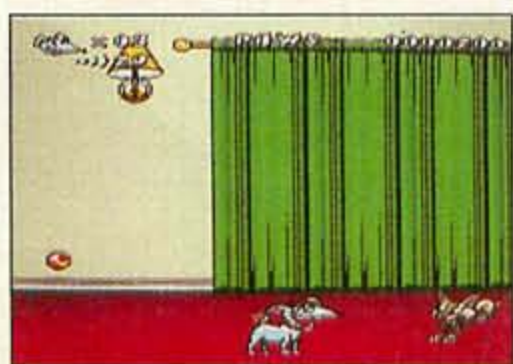
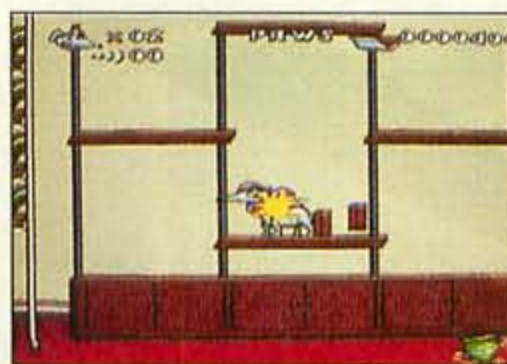
Beim Anblick dieses Spieles bekam selbst mein Hund das große Jaulen. Einstiegsoptionen waren, außer der Frage nach einem Paßwort, Fehlanzeige. Die Grafik wird leicht von einer 8-Bit-Konsole übertroffen. Außerdem frage ich mich auch nach längerem Hinsehen, um welche Art Hund es sich bei diesem Vierbeiner handelt. Einzig und allein das Schwanzwedeln deutet grafisch auf einen Hund hin. Das Gameplay beschränkt sich ausschließlich auf springen, bellen und schnuppern. Werdet Ihr zufällig von einem fliegenden Buch getroffen, hat sich das Spiel für Euch schon erledigt. (Wie in alles auf der Welt können Bücher fliegen?) Wer meint, unbedingt ein paar hundeähnliche Pixel auf seinem Monitor rumlaufen lassen zu müssen, den will ich davon nicht abhalten. Sinnvoller wäre es jedoch, die 130 Mark einem Tierheim zu spenden. *ma*

Hundekuchen Family Dog

9st die Katze gesund, freut sich der Hund. Offensichtlich hat es sich die Firma Malibu Games zunutze gemacht, den größten Freund des Menschen in ein Modul zu bannen. Als Fan von Hunden aller Art, stürzte ich mich sofort auf das Spiel mit dem Westentaschen-Bernhardiner auf der Verpackung. Im Spielzimmer verschwunden und mit meinem eigenen Hund auf den Knien startet die Wauwau-Session. Ihr beginnt das Spiel als Hund in dem Haus Eures Herrchens. Schnuppernd und kläffend lauft Ihr durch die Zimmer und erfreut Euch Eures Hundelebens. Wenn da nicht die freche Katze und der ungezogene Sohnmännchen des Hauses wären. Während Ihr Euch den Weg durch das erste Zimmer erschnüffelt, lauern die Feinde jedes Hundes auf Euch. Gerade in dem Augenblick, als Ihr Euch den ersten Hundekuchen verdient habt, stürzt sich der Haustiger auf Euch. Mittels lautem Gebell verflüchtigt sich

das Viech jedoch schnellstens aus Eurem Wirkungskreis, und in aller Seelenruhe wendet Ihr Euch einem Ball zu. Solltet Ihr der Meinung sein, einen ruhigen Nachmittag verbringen zu können, habt Ihr Euch gründlich getäuscht. Schon steht der Filius des Hausherrn vor Euch. Und da dieser gerade Ferien hat, findet er es auch noch rasend witzig, mit einer Erbsenpistole

auf Euren Pelz zu zielen. Bleibt also nur die Flucht nach vorn. Diese und andere Abenteuer erwarten Euch bei **Family Dog**. Neben Fluchtversuchen vor auf-sässigen Zeitgenossen habt Ihr außerdem die Möglichkeit, auf diversen Bücherregalen, Fernsehern, Stühlen und Tischen herumzuspringen, um allerlei nützliche Dinge zu finden. Sei es ein Knochen oder verschiedene Hundekuchen. Jede dieser Leckereien verbirgt eine bestimmte Anzahl Punkte. Denn merke: Nur wer die meisten Punkte hat, wird ein ganzer Kerl, dank Chappi.



Nach der Flucht vor dem Sohn des Hauses, fliegenden Büchern und dem Taschen-Tiger belohnt Euch das Spiel mit einem Napf Futter

Spieltyp:
 Hersteller: Malibu Games
 Testversion von: Vision
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Paßwort

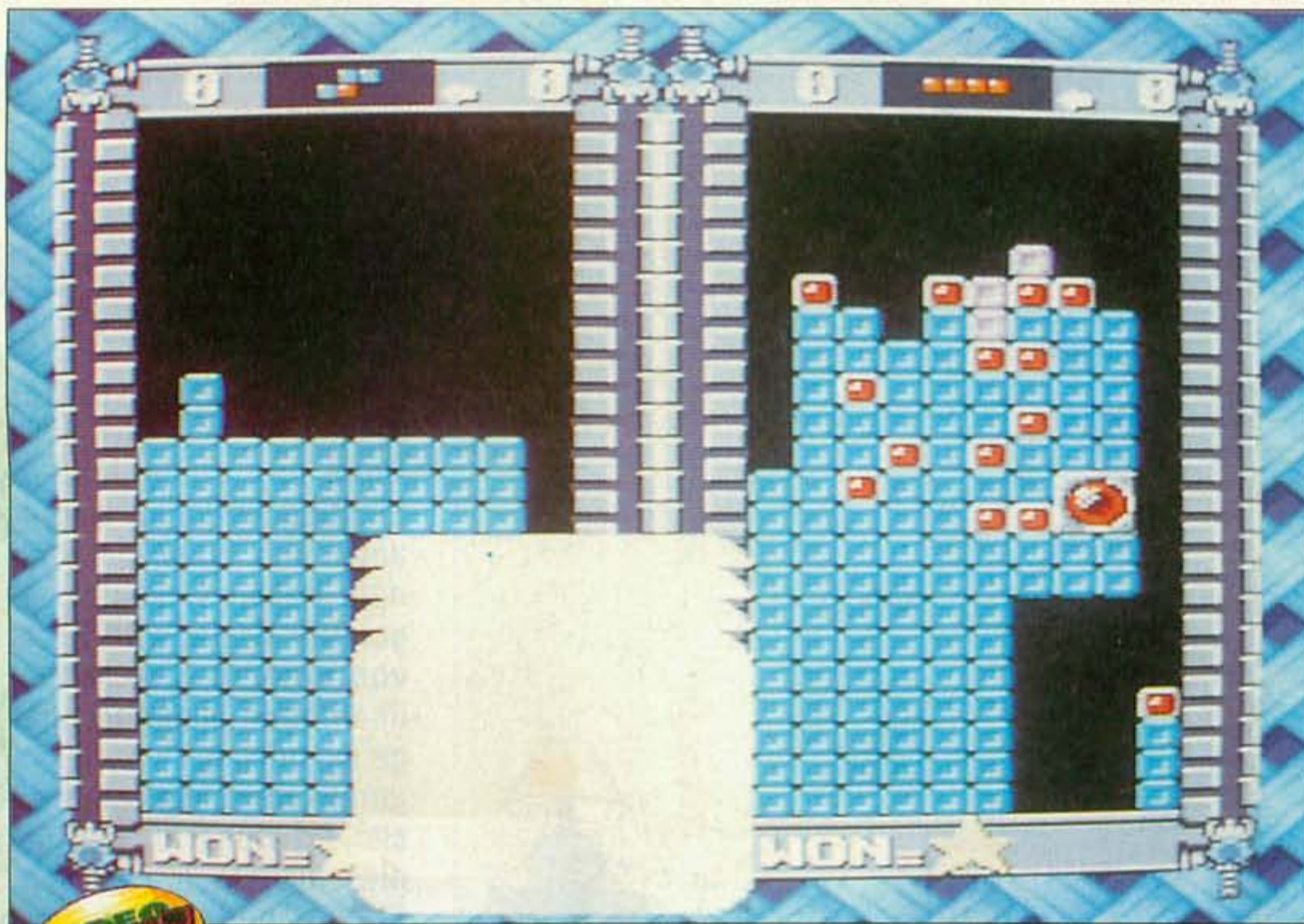
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Preis: ca. 130 Mark

19%
 Grafik
 18%
 Musik
 22%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **19%**

SUPER NINTENDO

Redaktionswertung



Laßt es krachen! Im Zwei-Spieler-Modus von Bombliss regiert die Granate.

blieb jedoch weitgehend erhalten. Hier, wie auch bei *Bombliss* dominiert natürlich der Spielspaß im Zwei-Spieler-Modus. *Bombliss* erfordert weit mehr Taktik als das große Vorbild. Wer einmal geblickt hat, wie Stapelweise und Explosionsgröße zusammenhängen, kann etliche fiese Tricks anwenden, um den Gegner zu schlagen. Zu zweit macht *Bombliss* sogar noch mehr Spaß als *Tetris*. Wenn's ein Modul schafft, das heißgeliebte *Super Bomberman* verüberragend aus dem Schacht zu vertreiben, so will das schon was heißen. Erstens kracht's bei *Bombliss* mindestens ebenso heftig und zweitens sind die anwendbaren Fisematenten durchaus mit *Super Bomberman* vergleichbar. Da in den Ein-Spieler-Modi die Highscores gespeichert werden, ist auch für Solomaurer ein gehöriger Anreiz vorhanden. In höheren Levels entsteht jedoch etwas zuviel Verwirrung. Wer auf Knobelreaktionsspiele steht, sollte sich *Tetris 2* zulegen. Habt Ihr einen willigen Mitspieler, ist's erst recht ein Muß. j b



Knall und Fall Tetris 2

7ür alle Klötzchen-Freaks gibt's nun das ultimative *Tetris*-Modul. Als Zugabe sitzt sogar ein weiteres Spiel im ROM: *Bombliss*. Bei *Tetris 2* hat sich wenig geändert. Im Ein-Spieler-Modus dürft Ihr Euren Namen (inkl. Highscores) abspeichern. Im Doppel werden im Gegensatz zur Handheld-Ausgabe auch einzelne Lines zum Gegner geschoben. Außerdem dürfen die Präsenze des Gegenspielers durch eigenes Löschen abgewehrt werden. Interessant wird's, wenn Ihr *Bombliss* zu zweit spielt. Die herabfallenden Teile haben an einer oder mehreren Stellen kleine Bömbchen eingebaut. Ist eine Reihe voll, explodieren diese und hinterlassen hübsche Löcher im Klötzchensalat. Die Größe der Explosion richtet sich nach der Anzahl der Linien, die auf einmal mitgesprengt werden (hierzu zählen auch Reihen, die keine Bomben enthalten). Es ist also möglich, Giganto-Explosionen von sie-

ben Reihen und mehr zu erzeugen. Wieviel der Gegner 'rübergeschoben bekommt, hängt nur davon ab, wieviele Einzelsteinchen Ihr wegsprengt. Zehn Elementarwürfelchen ergeben eine Reihe für den Gegner. Als kleine Besonderheit regiert die "Auge"-Regel: Bringt Ihr vier Bömbchen quadratisch zusammen, entsteht das gefürchtete Auge, das (richtig plaziert) eine feldgroße

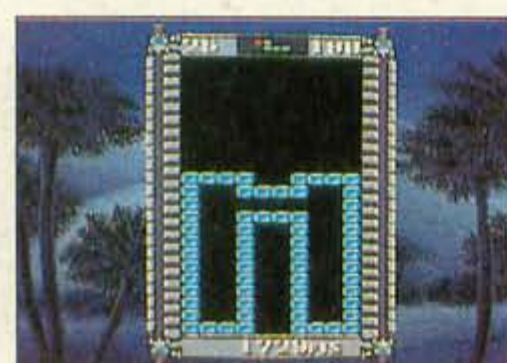
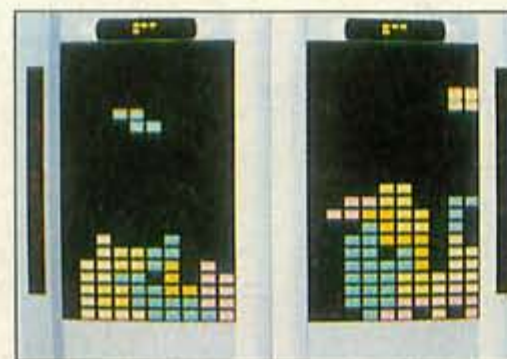
Explosion erzeugt. Gewonnen habt Ihr, wenn das eigene Feld leer ist oder der Gegner am oberen Rand anstößt.

*Meine Meinung
super*

Auf dem Super Nintendo hat Tetris ein bißchen an Charme verloren. Hauptsächlich durch das neue Musikthema zehrt das Klötzchenspektakel mehr an Euren Nerven, als die Game Boy-Version. Die Spielbarkeit des Klassikers



Tetris bleibt Tetris, mit Batterie und fiesen Puzzles in Bombliss legt das Modul sogar noch zu.



Spieltyp:

Hersteller: **Bullet Proof**

Testversion von: **Game Express**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Batterie, Continue, 2 Spielvarianten**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 130 Mark**

25%

Grafik **62%**

Musik **29%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **89%**

Redaktionswertung



Zusammen mit einem Freund könnt Ihr drohende Gefahren gemeinsam bewältigen

Meine Meinung
gut

Obwohl wir mit *Arcus Odyssey* ein Spiel präsentiert bekommen, das schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, weiß die grafische Gestaltung noch immer zu beeindrucken. Wie schon seinerzeit auf dem Mega Drive, überraschen immer neue Hintergründe, stets wechselnde Gegner, optisch interessant umgesetzte Zaubersprüche und eine geschmackvoll gewählte Farbpalette. Wegen der recht vertrackten Labyrinth und immer wieder "nachwachsenden" Feinden, die unnötiges Umherlaufen lästig und gefährlich machen, wäre eine Übersichtskarte oder Automapping von entscheidendem Vorteil gewesen. Beliebig oft wiederholbare Levelabschnitte lassen Euch eine mehr als faire Chance, den Reiz dieses liebevoll gestalteten Abenteuers ausgiebig zu genießen. Viersprachig gestaltete Bildschirmtexte machen es auch des Englischen Unkundigen einfach. fh

Hexensabbat

Arcus Odyssey

Das kleine, idyllisch gelegene Dorf Arcus wurde einst von einer bösen Hexe namens Castomira terrorisiert. Von hier aus schmiedete sie ihre Pläne, sich die gesamte Welt untertan zu machen. Doch die edle Kämpferin Prinzessin Leaty vereitelte das schändliche Vorhaben, bezwang die hinterhältige Hexe und hielt sie schließlich mit dem Zauber des magischen Schwertes "Leaty's Macht" für etliche Jahre in Bann. Als eines Tages Anhänger der Hexe das Schwert stehlen, droht die Verbannte, wieder an Macht zu gewinnen.

Ihr seid dazu ausersehen worden, das Schwert wiederzufinden und dem Schrecken, der dem Dörfchen Arcus erneut bevorsteht, für immer den Garaus zu machen. Zunächst auf Euch alleine gestellt, zieht Ihr los, um in dem gigantischen Irrgarten

aus verschachtelten Gängen, Gewölben, Pyramiden, Brücken und Bonusräumen das Ziel Eures Auftrages zu erfüllen. Zur Auswahl stehen vier Charaktere, die sich mit unterschiedlicher Bewaffnung, Geschlecht und Hitpoint-Zahl mit Euch durch die

Dungeons schlagen wollen. Zieht Ihr mit einem Freund los, könnt Ihr Euch zu zweit den drohenden Gefahren stellen. Zeitweise bekommt Ihr sogar noch Zuwachs durch ehemalige Gefängnisinsassen, die sich nach ihrer Befreiung Euch anschließen und mit ihren Waffen zu Euren Gunsten in den Kampf eingreifen. In einem durch Knopfdruck einblendbaren Inventory verwaltet Ihr gefundene Gegenstände, Zaubersprüche und Kräuter, bis Ihr sie der Situation entsprechend optimal einsetzen könnt. Habt Ihr einen Level bewältigt, erwartet Euch ein beruhigendes Paßwort.



Anfangs könnt Ihr zwischen vier Kämpferklassen wählen, die sich vor allem durch unterschiedliche Bewaffnung auszeichnen

Spieltyp:   

Hersteller: Loricel

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Paßwort,

Continue

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

65%

Grafik

48%

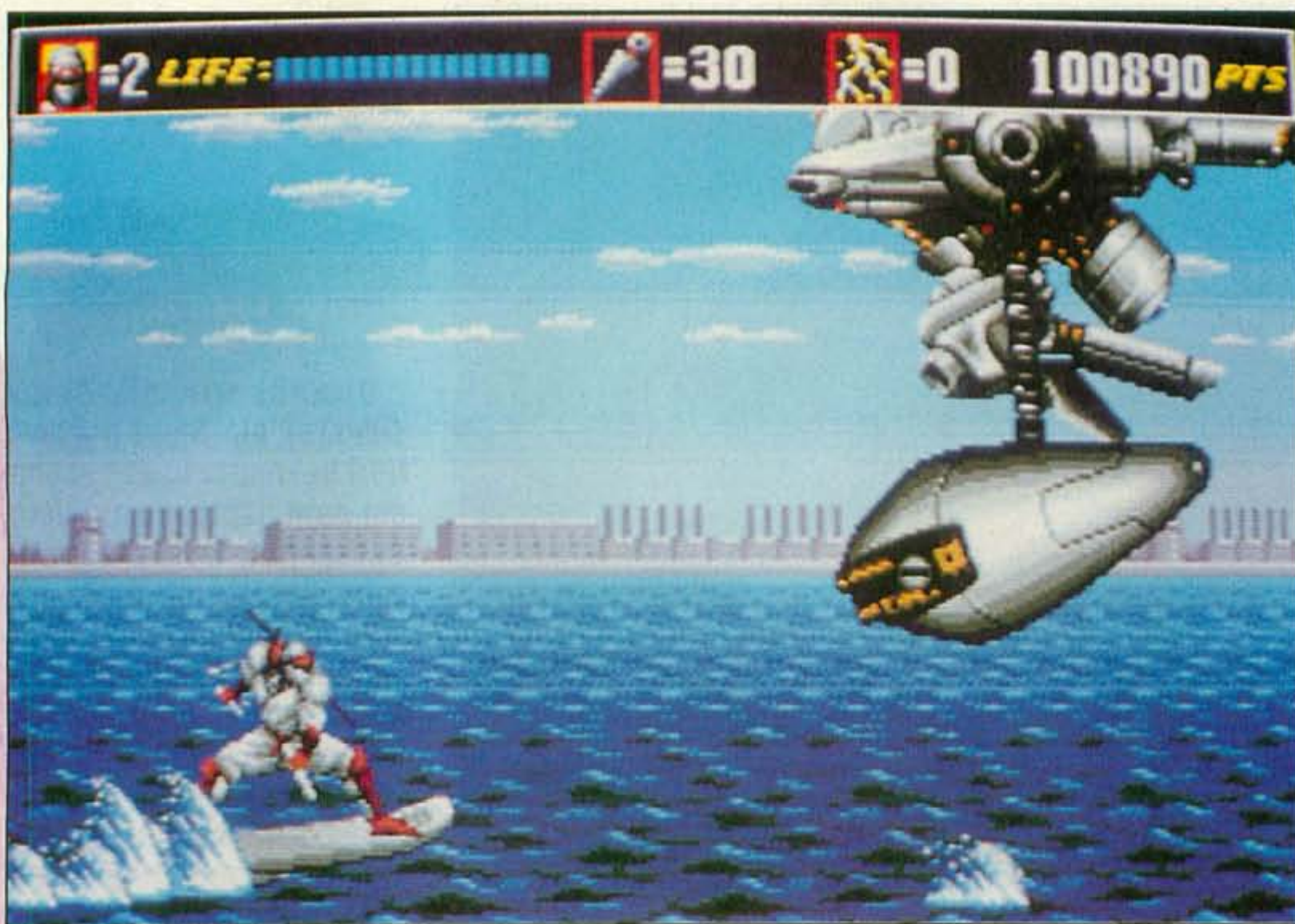
Musik

47%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **63%**

Redaktionswertung



Shurikens vor! Shinobi 2



Nach dem inoffiziellen Nachfolger Shadow Dancer belebt jetzt endlich der zweite Teil des Kultspiels um den weißen Ninja das Mega Drive. Die Verbrecherorganisation Neo Zeed hat sich seit dem ersten Teil neu formiert und strebt einmal mehr nach der Weltherrschaft. Um dem Schicksal noch mal ein Schnippchen zu schlagen, stürzt Ihr Euch in eine Reihe von gefährlichen Missionen, die mit Zwischen- und Endgegnern bestückt sind. Die Szenarien reichen von wasserdurchfluteten Höhlen, biogenetischen Versuchslabors über Abwasserkanäle bis zu Jetski-Fahrten auf dem Meer. Um Euch der Gegnerschaft zu erwehren, könnt Ihr Wurfsterne schleudern, einen Doppelsprung vollführen, Euch an Wänden entlanghangeln und von ihnen abstoßen. Falls die Situation ausweglos erscheint, solltet Ihr tunlichst eine der vier aus dem Vorgänger bekannten Ninja-Magien einsetzen. Neben laufen und

springen, müßt Ihr z.B. auch zu Pferd oder per Jetski (Wassermotorrad) versuchen, den Neo Zeed-Jüngern einen Satz heiße Ohren zu verabreichen. Da die Levels nicht nur von links nach rechts, sondern bei Bedarf auch nach oben und unten scrollen, sind Euren Entdeckertätigkeiten keine Grenzen gesetzt. Die Endgegner sind teilweise sehr einfallsreich gehalten: Die fliegen-

de Maschine im Labor kann z.B. Eure Steuerung verdrehen (d.h. wenn Ihr dann nach links laufen wollt, müßt Ihr nach rechts drücken). Falls Euch unterwegs die Shurikens zu stark um die Birne pfeifen, frischt Ihr die Lebensenergie und den Wurfsternvorrat von Joe Musashi mittels Extrasymbolen aus versteckten Kisten wieder auf. Für die Hartgesottenen unter den Ninjas gibt es auch eine Abschaltfunktion für Shurikens im Optionsmenü, so daß Ihr nur mit Euren Martial-Arts-Fähigkeiten und Katana-Schwert den Bösewichtern ausgesetzt seid.



Ihr müßt alle Eure Ninja-Fertigkeiten einsetzen, um den Schergen von Neo Zeed Einhalt zu gebieten

Der abgeschossene Endgegner fischt seine Einzelteile aus dem Wasser und baut sich neu auf

Meine Meinung
super

Sega ist es gelungen, einen gleichwertigen Nachfolger für eines der besten bisher erschienenen Module abzuliefern (hat auch lange genug gedauert!). Die Designer tüftelten die Levels gekonnt und abwechslungsreich aus, die Hintergrundgrafiken strahlen farbenfroh und die fetzige Musikuntermalung setzt Euch erstklassig unter Strom. Die Sprites weisen immer viele Animationsstufen auf. An allen Ecken und Enden erwarten Euch neue Überraschungen wie z.B. Monster, die Euch aus dem Hintergrund per Fadenkreuz ins Visier nehmen, Treibsand oder Mutanten, die Euch aus Reagenzgläsern entgegenspringen. Die (End-)Gegner haben oft viele verschiedene Taktiken und ein reichhaltiges Waffenarsenal in petto, so daß der Schwierigkeitsgrad durchgehend hart aber fair ist. Alles in allem ein erstklassiges Jump'n'Shoot. Zugreifen, Leute! rk

Spielertyp:

Hersteller: Sega

Testversion von: Game Express

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Optionsmenü

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

91%

Grafik

81%

Musik

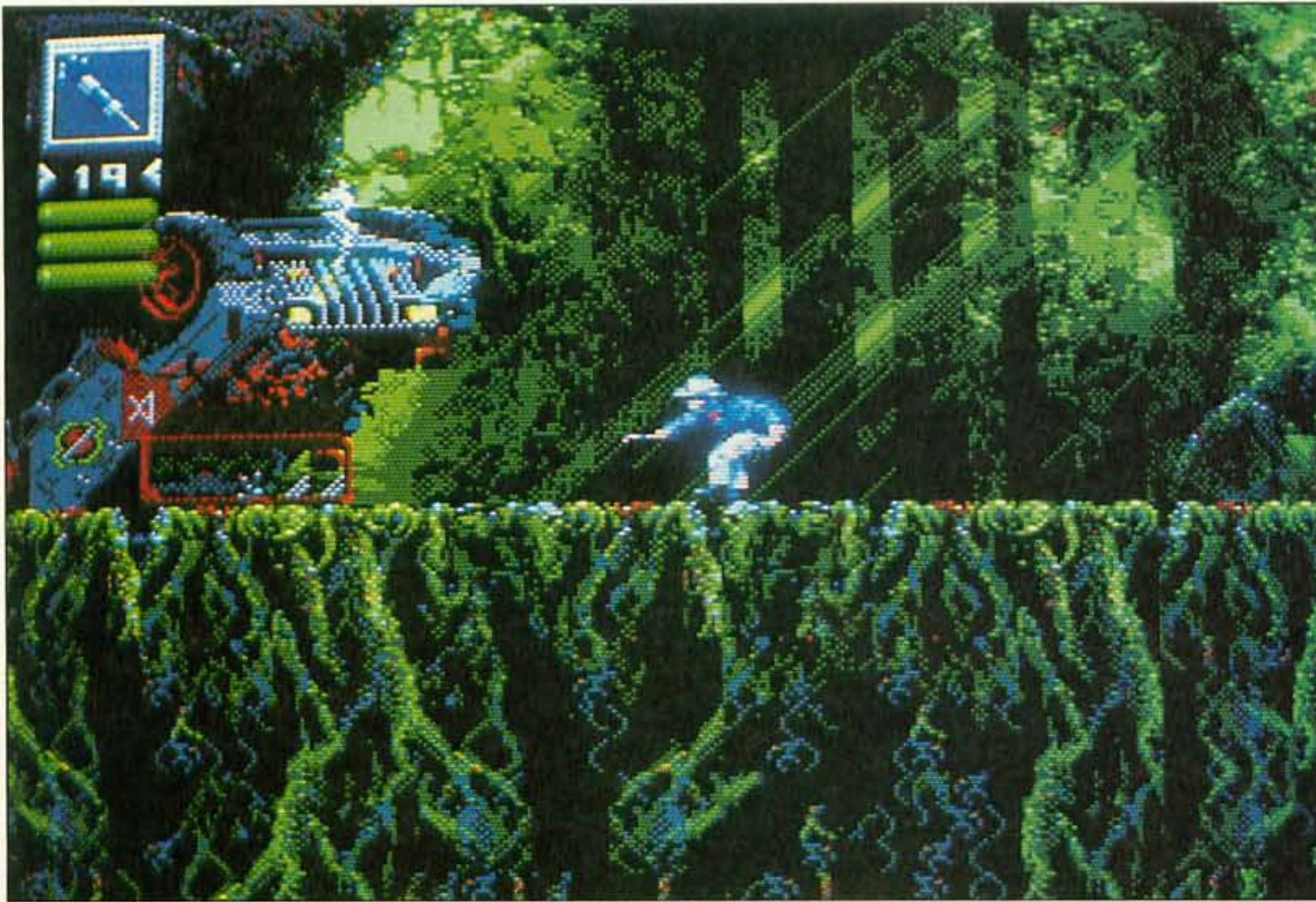
83%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **91%**



Redaktionswertung



Ein typisches Lizenzspiel:
großer Name –
mittelmäßiges Spiel

es, daß ein Videospiel, in das so hohe Erwartungen gesetzt werden, derart mittelmäßig umgesetzt wird. Die Animationen des Raptors stammen anscheinend von den Original-Computerbildern ab. Der Doc hingegen ist (gemessen am "Flashback"-Standard) recht lausig gezeichnet. Außerdem sind die beiden Spielvarianten auch im Gameplay nicht identisch. In den Grant-Levels wimmelt's nur so von Blindsprüngen und unfairen Stellen und unklaren Rätseln. Da ist die Raptor-Variante weit besser spielbar. Mit seiner tollen Animation könnte man den Dino glatt ins Herz schließen. Ein kleines Kompliment kann ich noch an die Hintergrundmusik loswerden: Sie paßt gut zu den Szenen. Betrachtet man die Spielbarkeit insgesamt, wird *Jurassic Park* dem Rummel nicht gerecht. *Jurassic Park* ist gerade so gut oder so schlecht, daß Fans des Films nach dem Modulkau nicht enttäuscht sind. Anspruchsvolle Jump'n'Run-Freunde warten auf *Aladdin*.
jb

Sau(rier)mäßig

Jurassic Park

Das spektakulärste Medienereignis der letzten Zeit ist zweifellos *Jurassic Park* von Steven Spielberg. Anders als bei älteren Saurierfilmen, in denen die Biester im Stop-Motion-Verfahren von Gummimodellen abgefilmt wurden, sind sämtliche Dinos in *Jurassic Park* mit dem Computer berechnet, gezeichnet und animiert. Die Mega-Drive-Umsetzung des Films ist im Jump'n'Run-Genre angesiedelt. Ihr schlüpft entweder in die Rolle von Doktor Grant und steuert einen Raptor-Saurier. Als Doktor werdet Ihr im Intro von einem Tyrannosaurus angefallen und jagt im anschließenden Spiel hinter dem Monster her. Eure Standardwaffe ist die Betäubungskanone, die Projektile dafür sammelt Ihr unterwegs auf. Des Weiteren findet Ihr Handgranaten, stärkere Betäubungsgeschosse, Elektro-Shocker und Medikits für Eure Gesundheit. Die anderen Saurier, die sich noch im Park herumtreiben, sind Euch durchweg

feindlich gesonnen. Sie springen Euch an, bespucken Euch mit Gift oder greifen aus der Luft an. Verliert Ihr Eure ganze Lebensenergie, startet Ihr wieder am Levelanfang. Spielt Ihr als Raptor, ist Doktor Grant Euer Jagdziel. Wie bei *Tom und Jerry* erwischt Ihr den Doc jedoch erst am Spielende. Waffen in dem Sinne habt Ihr keine, Feinde (Wärter und andere Saurier) erledigt Ihr durch Zerhopsen,

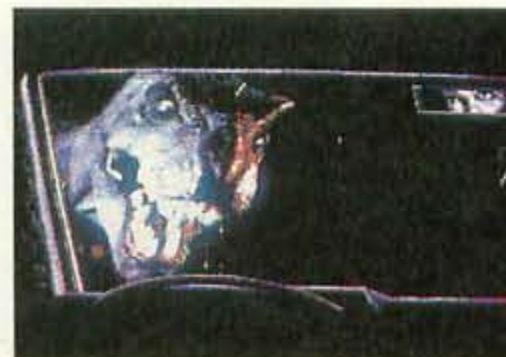
Treten oder einen gezielten Biß. Zur Erfrischung der Lebensgeister verspeist Ihr Fleischstücke oder Mini-Dinos. Zwischen den Levels seht Ihr Eure Position auf einer Karte und erhaltet ein Paßwort.

Meine Meinung geht so

Der Lizenzrummel um einen neuen Film wird von Mal zu Mal größer. Kaffeetassen, T-Shirts, Spielfiguren, Bettwäsche – überall prangt das Saurierlogo. Um so erstaunlicher finde ich



Eine nette Karte und ein Digi-Intro machen noch kein gutes Spiel. Um die Wertung aus der Neo-Geo-Rubrik zu übernehmen: für Fans.



Spieltyp:

Hersteller: Sega

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Varianten, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 110 Mark

65%

Grafik

50%

Musik

61%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **66%**

Redaktionswertung



Klunker und Schießbeisen **Gunstar Heroes**

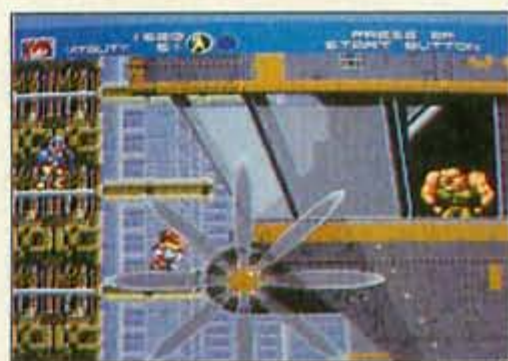
Sega selbst zaubert mal wieder einen Actiontitel aus dem Hut. In *Gunstar Heroes* helft Ihr alleine oder im Team einem Professor, seine entwendeten Edelsteine wiederzubeschaffen. Die Klunker befinden sich in den Klauen diverser Bosse, die Ihr nach erfolgreichem Meistern von vier anwählbaren Levels vor die Zieloptik Eurer Knarre bekommt. Um den Schergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn Euer Waffenarsenal aus acht verschiedenen Kombinationen (gut bewährt haben sich der blaue Laser und die Homing Missiles). Während Euch die Kugeln um die Ohren pfeifen, schaltet Ihr wie in *Super Contra* zwischen zwei Waffensystemen um, die Ihr durch Aufnahme von Extrasymbolen beliebig auswechseln könnt. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch mittels Inline-Skates auf feindreiche Höhlengebiete oder infiltriert eine vertikal scrollende Raketenbasis. Ihr könnt Euch aber auch à la 'Mensch ärgere dich nicht'

durch einen Level würfeln! Dabei seht Ihr Euren (eher kleinwüchsigen) Helden auf einem Spielbrett, dessen Felder aus 'Boss', 'Extras', 'Fight' und Ähnlichem bestehen. Das letzte Feld enthält dabei das Geheimnis des Endgegners. Marschiert Ihr erfolgreich durch einen Level und haut den äußerst widerspenstigen und sich zigmal verwandelnden Stage-Bossen eine vor den Latz, geben diese unter lau-

tem Wehklagen die Diamanten und Rubine preis. Wenn die Söldner alle Stages absolvieren, schnappen sich die Halunken die Tochter des Professors, und die feindliche Macht fordert Euch zum letzten Duell.

Meine Meinung
super

Selten habe ich ein derart furioses Spektakel wie hier gesehen: Von allen Seiten stürzen sich die gegnerischen Sprites auf Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen be-



Das Chaos ist perfekt: Ihr werdet von allem, was sich bewegt, unter Feuer genommen. Oben rechts wählt Ihr Euer nächstes Ziel aus.



Dieser besonders hartnäckige Endgegner beharrt Euch mit verwirrenden Taktiken

stens. Obwohl (permanent!) Dutzende von Galgenvögel um Euch herumturnen, trübt kein Flackern und Ruckeln das Auge. Der Sound dröhnt fetzig aus den Boxen und untermalt das adrenalinfördernde Geschehen nach Kräften. Bereitet das Geballere allein schon einen Heidenspaß, macht der Zweispielermodus das amüsante Chaos erst perfekt (Wo bin ich?! Wer schießt da?). Witzig ist auch, daß sich die Endgegner mitsamt ihren bis zu 15 verschiedenen Taktiken kurz vorher mit lautem Getöse ankündigen. Überhaupt strotzt dieser Titel nur so vor auflockernden Einfällen: Ihr könnt Euch Flugobjekte aus der Luft krallen und Euren Widersacher an die Birne werfen, sowie Feuer im Zug legen, so daß die Insassen mit brennendem Hosenboden das Weite suchen. Alles in allem finde ich keinen schwerwiegenden Kritikpunkt. Jeder Actionfreund, der seinen Schweiß mal wieder in Rinnsalen vom Körper fließen lassen will, muß sich dieses Modul zu-

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1-2**

Features: **Continue, Auswahlmenü**

Geeignet für: **Einsteiger Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 120 Mark**

81%

Grafik **68%**

Musik **72%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

Aller guten Dinge...

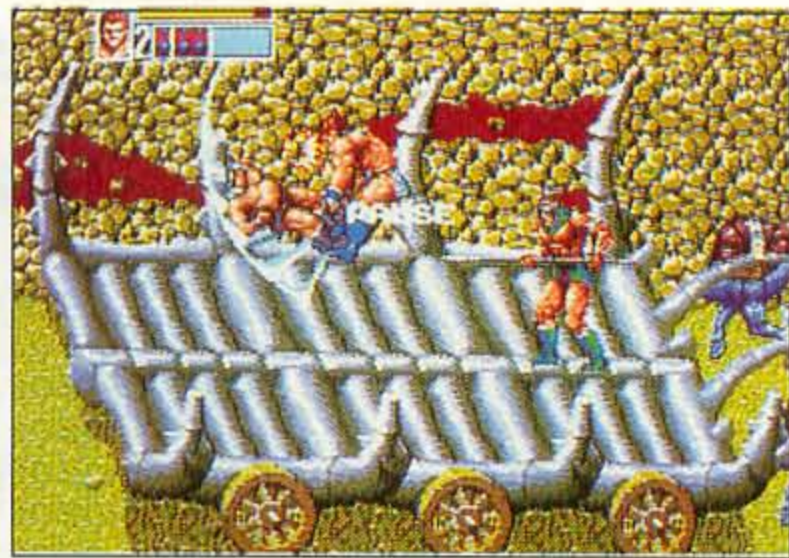
Golden Axe 3

In der dritten Auflage von Segas mittelalterlichem Prügelhit zieht Ihr wiederum aus, um die obligatorisch entführte Prinzessin aus den Klauen garstiger Mutanten zu befreien. Mit von der Partie sind diesmal der Krieger und die Amazone aus dem ersten Teil sowie zwei neue Figuren. Ihr wehrt Euch mit Schwertern und Streitäxten gegen die Flut von bewaffneten Skeletten, Amazonen und Vogelmenschen. Neu ist, daß Ihr Eure Route bis zu Death Adder, dem finalen Endgegner aus den zwölf vorhandenen Stages, mit Einschränkungen selbst bestimmen könnt. Die Helden wandern durch kristalline Höhlen, Wüsten, Gebirge und auf dem Rücken eines gigantischen Kondors, der sie zur

Festung des Tyrannen bringt. Falls die Gegnerschaft zu übermächtig wird, setzt Ihr je nach Charakter verschiedene magische Kräfte ein. Deren Intensität variiert je nach Anzahl der von herumwieselnden Zwergen aufgenommenen Gefäße und reicht von Donner, Feuersbrünsten über Blitze bis zum Steinhagel. In den Rastplätzen zwischen den Stages 'versorgen' Euch kleine Zwerge mit Essen, um die müden Krieger wieder aufzupäppeln.

Meine Meinung
gut

Die Charaktere sind mit einer Vielzahl von Bewegungen ausgestattet wor-



Das Monster-gemetzel wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen

den, was sich positiv auf den Spielspaß auswirkt. Die Grafik fällt zwar im Vergleich zum ersten Teil etwas ab, dafür untermalt der mystische Sound das Geschehen bestens. Sehr gut gefallen hat mir auch das Feature, seinen Weg selbst bestimmen zu können. Was unterm Strich übrigbleibt, ist ein überdurchschnittliches Beat'em up, das für meinen Geschmack etwas zu leicht ist, aber das Flair der ersten beiden Teile gut rüberbringt. *rk*

Spieletyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **O.I.T.**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Preis: **ca. 120 Mark**

59%

Grafik

72%

Musik

58%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**

Redaktionswertung

ZAPP

G.A.M.E.S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES

FINAL FIGHT 2	JP	79,-
STREET FIGHTER TURBO	US	169,-
MARIO ALLSTARS	US	139,-
MARIO ALLSTARS	DT	99,-
GOOF TROP	US	139,-
TWIN BEE	DT	139,-
LAGOON	DT	139,-
STRIKER	DT	139,-
MORTAL COMBAT	DT	149,-
WORLD HEROES	US	149,-
BOMBER MAN	US	139,-
EQUINOX	US	139,-

MEGA DRIVE

SHINOBI 2	129,-
JURASSIC PARK	129,-
ROCKET KNIGHT	109,-
MORTAL COMBAT	139,-
SHINING FORCE	DT 139,-
ULTIMATE SOCCER	119,-
F 1	119,-
GUNSTAR HEROES	129,-
SHINING FORCE 2	JP 149,-
STREETFIGHTER PLUS	139,-

SEGA CD DT 599,-
ALLE DT SOFTWARE LIEFERBAR !!!

TURBO DUO

EXILE 2	129,-
DUNGEON EXPLORER	129,-
CD ZONK	119,-
SUPER DARIUS 2	129,-
NEXZAR SPEZIAL	119,-

NEO GEO

GOLD inkl. SPIEL	1099,-
SAMURAI SHOWDOWN	389,-
ALPHA MISSION 2	199,-
LAST RESORT	249,-
3 COUNT BOUT	389,-

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geol

CD Rom 2 d	529,-
CDX Modul	129,-
F15 Strike Eagle e	129,-
Gauntlet j	129,-
Rocket Knight d	109,-
Rolling Thunder 3 e	119,-
Super Shinobi 2j/e	129,-
Thunderhawk CDj	169,-
Ultimate Soccer d	99,-

MEGA DRIVE

Jungle Strike d	129,-
Jurassic Park d	119,-
Mortal Kombat d	129,-
Royal Rumble e	119,-
Shining Force d	129,-
Sliphead CD j	149,-
Streetfighter 2j	169,-

Battle Toads e	129,-
Bunsy e/d	129,-
Clay Mates e	129,-
EVO e	139,-
Final Set Tennis j	189,-
Starwing d	119,-
Super Turrican e/d	109,-
Suzuka 8 Hours j	189,-
World Heroes j	199,-

SUPER FAMICOM

Bomberman e	169,-
Last Vikings d	99,-
Mario All Stars d	99,-
Mortal Kombat d	139,-
Mystic Quest d	99,-
Streetf 2 Turb e	169,-
Striker e	129,-

GALAXY

Monkey Mouse 2 d	79,-
Stro.Rage 2 j/d	59,-/79,-
Shinobi 2 e/d	69,-/79,-
WWF Steel Cage d	79,-

GAME GEAR

Mortal Kombat e	79,-
Mortal Kombat d	89,-

Asterix d	69,-
Mario Land 2 e/d	59,-/69,-
Mystic Quest d	69,-
Zelda e	69,-

GAMEBOY

FinFantiLeg3e	79,-
Mortal Kombat e	69,-
Mortal Kombat d	69,-

Battle Wholes	79,-
Dinolympics	79,-
Dracula	79,-
Europ.Soccer	79,-

LYNX

Gordo 106	79,-
Jimmy Connors	79,-
Lemmings	79,-

Jaguar

?

3DO

Turbo Duo RGB	799,-
Turbograz RGB	149,-
Bomberman 93 e	119,-
Camp California CDe	119,-
Castlevania X SCj	149,-
(erscheint im November)	
Sherl. Holmes 2 SCe	119,-

PC ENGINE

Bonk 3 e	119,-
CD Zonk SCj	119,-
Longraiser 2 SCj	159,-
PC Cccclon SCj	129,-
Streetfighter 2j	149,-

089/7605151
089/7470689

Telefax: 089/7605151
Int: Galaxy Plexus GmbH
j./Jap./e./Engl./d./Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post: 10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse: 10.-DM

Plinganserstr.26 81369 München

MEGA DRIVE



Was kommt denn hier geflogen?
– Der Steinkoloß wirft praktisch mit sich selbst.

Meine Meinung
gut

Takara mausert sich und präsentiert nach dem mäßigen *Fatal Fury* mit *King of Monsters* eine gelungene Umsetzung des Neo-Geo-Hits. Es macht einen Heidenspaß, die unförmigen Gestalten aufeinanderzuhetzen und dabei zu beobachten, wie in der Umgebung alles splitternd mit ohrenbetäubendem Lärm zu Bruch geht. Die Grafik ist detailreich: Züge kreuzen das Schlachtfeld, fliegende Panzertrümmer bringen Flüsse zum Schäumen etc., wobei natürlich die Neo-Geo-Darbietung schon aufgrund der Reduzierung auf 64 Farben unerreicht bleibt. Negativ fällt leider auf, daß nur vier verschiedene Kolosse zur Auswahl stehen. Diese haben jedoch neben den sechs Standardkniffen noch jeweils vier bis fünf spezielle Knochenbrecher im Repertoire. Geradezu lebensnotwendig (und fair!) ist, daß Ihr Eure Continues im Optionsmenü bis zwölf aufstocken könnt. *rk*

Auf die Hochhäuser

King of Monsters

Nach *Fatal Fury* präsentiert der SNK-Lizenznehmer Takara mit *King of Monsters* die Umsetzung eines weiteren Neo-Geo-Moduls auf dem Mega Drive. Ihr habt als Riesenmonster gerade nichts Besseres zu tun, als eine Großstadt in Schutt und Asche zu legen. Dummerweise hat ein anderes Ungetüm genau dieselbe Idee und so beharkt Ihr Euch alleine gegen die Maschine oder zu zweit im Ringkampf der Giganten. Ihr könnt z.B. Rocky, einen Steinkoloß oder Beetle Mania, einen überdimensionalen gehörnten Käfer sowie zwei weitere Monster unter Eure Fittiche nehmen. Um Eurem Gegner das Lebenslicht auszupusten, könnt Ihr schlagen und treten sowie diverse Wrestlinggriffe ansetzen. Wenn Ihr Eurem Widersacher mit einem Pile-Driver (Drehschlag) zusetzt, gehen

oft ganze Hafenanlagen zu Bruch. Doch damit nicht genug: Die geplagten Einwohner haben bekanntlich etwas dagegen, daß ihre innig geliebte Stadt zum Spielplatz für Monsterlaunen wird. Sie hetzen Euch deshalb Armee, Marine und Luftwaffe auf

den Pelz. Das kommt Euch gar nicht so ungelegen, denn Ihr grabst nun Panzer, Zerstörer und ähnliches Spielzeug und werft es Eurem Gegner an die (recht hartel!) Birne. Ihr gewinnt eine Runde, wenn Euer Kontrahent nach erfolgreicher Behandlung (d.h. Beulen von der Höhe des Eiffelturms zieren seine Visage) kraftlos am Boden herumkriecht und ausgezählt wird. Bonuspunkte erhaltet Ihr, wenn Ihr neben Eurem Gegner auch der Stadt kräftig einheizt und so viele Gebäude sowie Kulturdenkmäler wie möglich dem Erdboden gleichmacht.



Die Monsterprügelei ist nicht einfach: die gegnerischen Biester setzen Euch mit allen verfügbaren Mitteln zu

Spielertyp:
 Hersteller: Takara
 Testversion von: Sega
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue, Optionsmenü
 Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
 Preis: ca. 120 Mark
 62%
 Grafik
 59%
 Musik
 68%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

Redaktionswertung

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
60 Hz Konverter	44,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Alien 3	127,-
Asterix	127,-
Aero the Acrobat	137,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Fatal Fury	127,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mario Kart	87,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
NHPLA Hockey	127,-
Rocky n' Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Pop'n Twinbee	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Super Airdiver	137,-
Tiny Toons	117,-
F2 Arcade	127,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
Aquatic Games us.	117,-
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Football Fury us.	127,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrican us.	114,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-

SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	204,-
A. Battle Tank	97,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
F 1 (incl. Batterie)	117,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Landstalker	127,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
NBA Allstars	117,-
Pirates of Gold	117,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Rocket Knight Adventure	117,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	117,-
Shinobi 3	117,-
Thunder Force 4	107,-
Tiny Toons	97,-
Ultimate Soccer	117,-
World of Illusion	94,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Sengoku 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
East Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

Gameboy PC Bitte Preisliste anfordern !

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

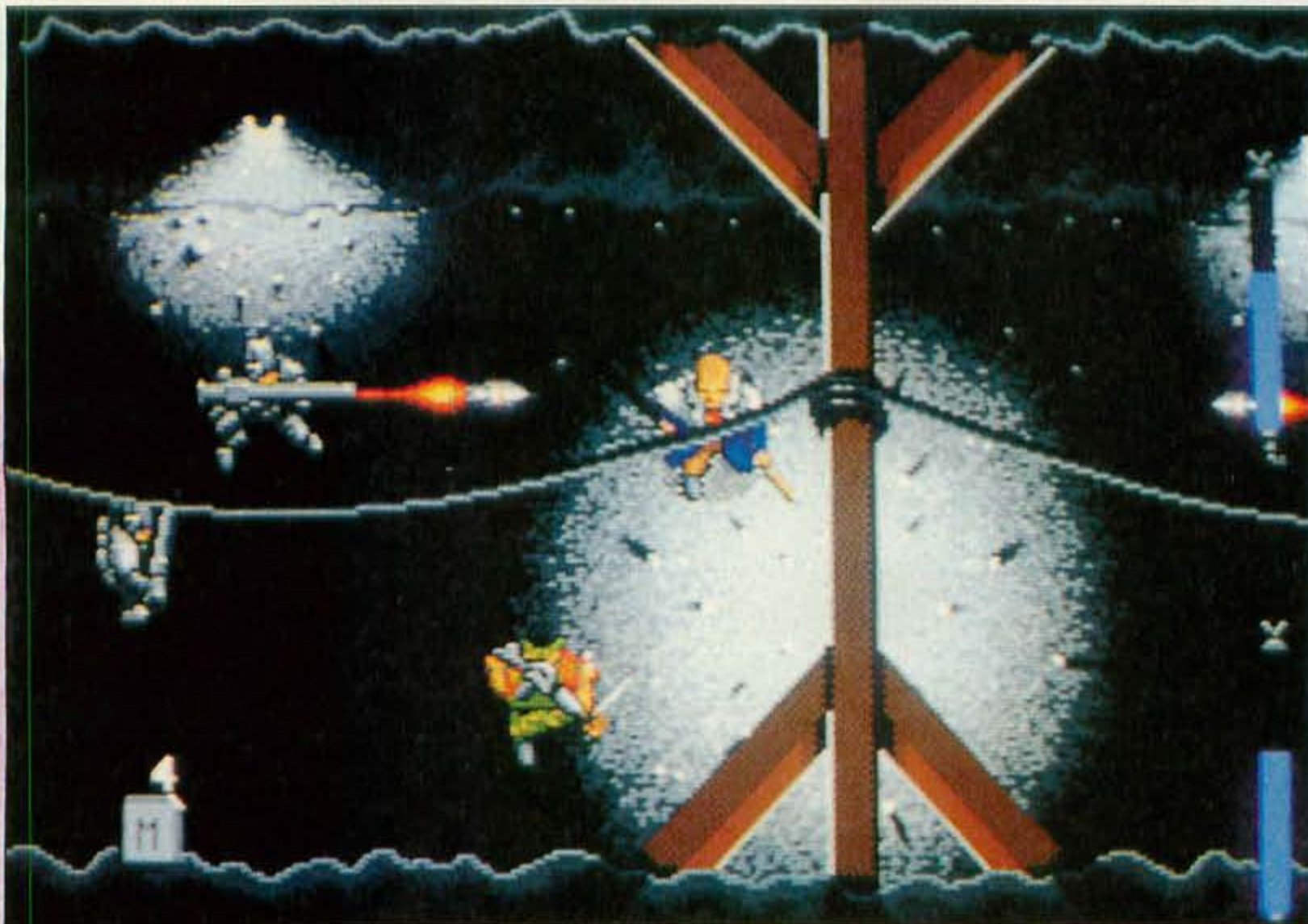
CD ROM incl. 5 CD's	547,-
CD ROM II incl. Sewer Shark	547,-
CD ROM dt. incl. Road Avenger	547,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	97,-
Afterburner	117,-
Chuck Rock 2	107,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Indiana Jones	117,-
Jaguar	107,-
Joe Montana	117,-
Jurassic Park	117,-
Monkey Island	117,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Sewer Shark	117,-
Stokers Dracula	117,-
Sonic	107,-
Silpheed	117,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Willy Beamish	117,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage !

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580

0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer



Mit neun Zaubersprüchen wehrt Ihr Euch gegen überbewaffnete Feinde

Metzel-Magie

Technoclash

Aufmerksamen Lesern, die sich auch in der Computerspieleszene auskennen, ist der Werberummel um *Chaos Engine* für den Amiga sicher nicht entgangen. Ein Stückchen des Kuchens wollte anscheinend auch Electronic Arts abhaben. *Technoclash* und *Chaos Engines* sind sich spielerisch auffällig ähnlich. Ihr steuert das Helden-Sprite in verkürzter Draufsicht durch die Landschaft und löst Schlüssel-Schloß-Aufgaben. Nebenher werden mit den unterschiedlichsten Waffen (neun verschiedene habt Ihr dabei) ganze Heerschaaren von Feinden niedergemäht. Die Munition für die Magiewummen lassen verstorbene Feinde zurück. Neben den Waffen trägt Ihr weitere Zaubersprüche für Heilung, Unverwundbarkeit, Schweben und Teleportieren mit Euch. Freilich muß auch hier der Bestand durch Aufsammeln aufgefrischt werden. Zudem dürft Ihr einen Adler losschicken, um

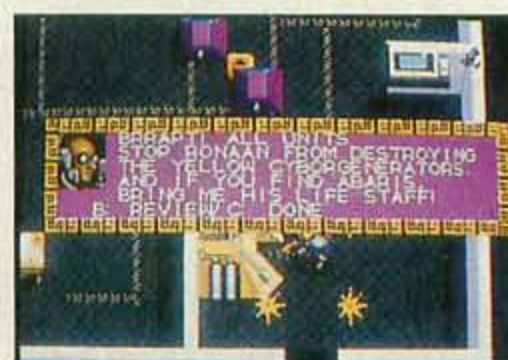
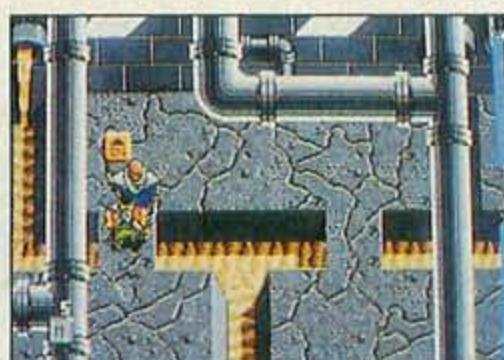
eine Levelübersicht zu erhalten. Habt Ihr den ersten kurzen Level inklusive Endgegner geschafft, erhaltet Ihr für weitere Missionen einen Bodyguard nach Wahl (zwei stehen zur Verfügung). Ob dieser nun verteidigt, deckt oder jeden Gegner angreift, stellt Ihr im Menü ein. Wie Ihr, hat auch der Schutzengel nur begrenzte Lebensenergie. Habt also immer ein Auge auf seine

Gesundheit, sonst steht Ihr plötzlich alleine da. Dies kann jedoch auch geschehen, wenn Ihr mittels Zauberspruch über eine Bodenspalte schwebt – der Bodyguard ist dazu nicht fähig. Im Spiel könnt Ihr jederzeit ins Menü schalten und das aktuelle Paßwort notieren.

Meine Meinung geht so

In *Techno Clash* habt Ihr immer nur die Wahl zwischen "Ballern" und "Ausweichen". Rückwärtslau-

fen und dabei schießen fällt ganz aus. Die Missionen sehen auf Anhieb zwar alle unterschiedlich aus, schaut Ihr genauer hin, merkt Ihr jedoch schnell, daß es jedesmal eigentlich nur um die Zerstörung von Monstergeneratoren geht. Geschicktere Spieler werden allerdings erstmal neben einem solchen Generator etliche Feinde niedermachen, um ihre Extras aufzufüllen. Sind die Feindquellen erst zerstört, wachsen die Feinde meist nicht mehr nach. Etwas nervig ist die Tatsache, daß Ihr zum Knacken eines Levels nicht nur alle Code-Karten sondern auch alle Information aus den Terminals braucht. So könnt Ihr einen Level nicht mal dann abkürzen, wenn Ihr ihn bereits auswendig kennt. Ganz allgemein spielt sich *Techno Clash* etwas hakelig. "Feind erkennen – Waffe wählen – ballern – Heilen" ist die gebräuchlichste Kombination. Hartgesottene Action-Freaks sollten *Technoclash* mal probieren, Einsteiger werden jedoch viele Stellen als unfair empfinden. *jb*



Der Adler zeigt die Levelübersicht. In *Technoclash* dreht sich alles um die gelben Key-Cards. Der böse Motz ist schon am Anfang sauer.

Spieltyp: 
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **EA**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Unterstützt 6-Knopf-Joystick**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**
 Preis: **ca. 110 Mark**
60%
 Grafik
58%
 Musik
63%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Duo ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!! Mit original deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

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

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



SPECIAL **FX**™ SYSTEM

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER



WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN **allkauf**
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



Das Cockpit füllt über die Hälfte des Bildschirms. Außenperspektiven erreicht Ihr nur über die Pausentaste und ein Extra-Menü.



Ihr erlebt ein gutes Fluggefühl, habt aber extreme Schwierigkeiten, ohne Instrumente die tatsächliche Flughöhe abzuschätzen



Briefing-Karte mit Startplatz, Haupt- und Nebenziel



Zusätzlich zur Karte gibt's direkte Zielsprachen



Nicht nur für ordentliche Leistungen gibt's Orden...



Ihr habt die Wahl zwischen sechs "bewährten" Krisenherden

Nun ist der Adler also auch auf dem Mega Drive gelandet: Nach Electronic Arts *F22 Interceptor* und Domarks *MiG 29* ergänzt Simulationsspezialist Microprose den Luftzirkus am Mega-Drive-Himmel. Die Sega-Version kommt einem richtigen Simulator wesentlich näher, als das automaten- und rein actionorientierte Super-Nintendo-Modul. Bevor Ihr das Messer zwischen die Zähne klemmt, wählt Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden sowie einen von sechs Kriegsschauplätzen. Alle Missionen ähneln sich: Nach dem Start fliegt Ihr grundsätzlich zwei Targets an, die es zu zerstören gilt. In höheren Schwierigkeitsleveln liegen sie weiter voneinander entfernt, und Ihr müßt richtig starten und landen. Die Aufgaben eines Piloten auf drei mickrige Joypad-Buttons nebst Steuerkreuz zu reduzieren, bedeutet natürlich extreme Funktionsvereinfachung: Knopf B wechselt zwischen Luft-Luft- und Luft-Boden-Waffen, Knopf C löst die Waffen aus, über Knopf A regelt Ihr in Kombina-

Fällt er in den Graben...

F15 Strike Eagle II

tion mit dem Steuerkreuz den Triebwerksschub und werft Düpel oder Fackeln ab, um den Gegner zu verwirren. Über die Pausentaste erreicht Ihr ein Zusatzmenü, in dem Ihr diverse Außen- und Cockpitansichten einstellen könnt. Wo Ihr hinfliegen müßt, zeigt ein Richtungs-pfeil auf dem HUD, das neben den beiden Radarbildschirmen Eure Hauptinformationsquelle darstellt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto realistischer die Anforderungen: mehr Gegner, höhere Trefferanfälligkeit Eurer Maschine.

Meine Meinung
gut

Daß sich das Mega Drive mit seinem Minimal-Joy-pad nicht so sehr für Flug-simulatoren eignet, heißt

nicht, daß Schönheitsfehler erlaubt wären: Auch im höchsten Schwierigkeitsgrad gibt's für F15-Piloten noch Orden und Beförderung, wenn sie ihre Maschine per Schleudersitz verlassen oder gar Freunde vom Himmel schießen. Eine F18 hat nun einmal ein Doppelleitwerk und sieht nicht aus wie eine Mirage, und eine F15 im Vietnamkrieg ist so fehl am Platz wie ein Haarfön in Kleopatras Badezimmer! Mir fehlte es in den Missionen an Tiefe: Immer nur zwei Targets, keine Anflugtaktik, keine Luftbetankung, keine Routenplanung, keine Nachteinsätze. Erfahrungsgewinn wird nicht mit anspruchsvolleren Missionen belohnt, Ihr stellt nach sechs ähnlichen Einsätzen

einfach den nächsten Schwierigkeitsgrad ein. F15 II ist nicht ganz so schnell wie F22 und nicht so detailliert wie MiG 29. Aber: Für eine 16-Bit-Konsole bringt F15 II aber immer noch sehr gutes Flugfeeling rüber. hu

Spielertyp:

Hersteller: **Microprose**
 Testversion von: **Microprose**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
 Preis: **ca. 130 Mark**

50% Grafik
28% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **66%**

Echt geil:

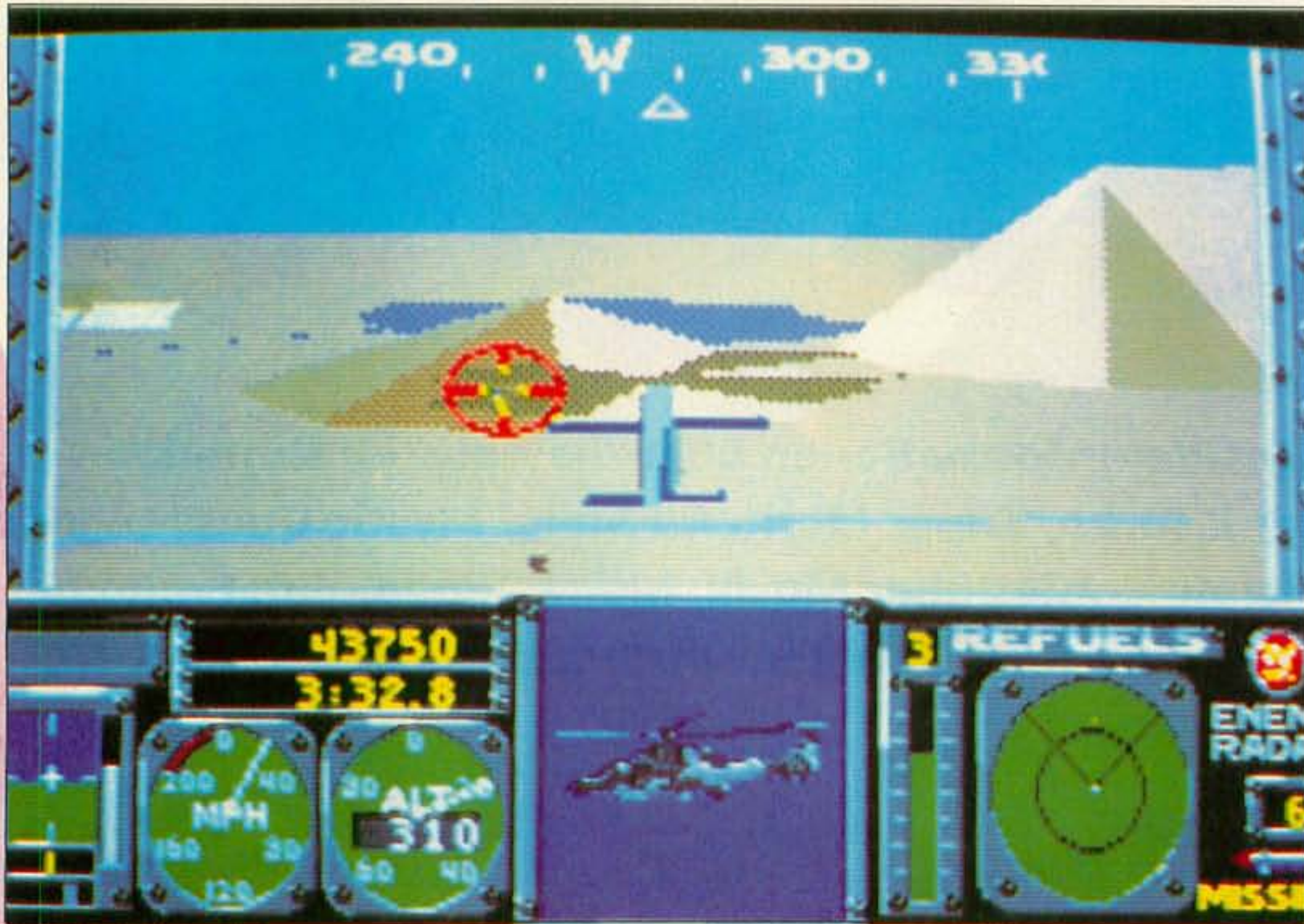
Hol' Dir die geilen Insider-Informationen über die neusten Nintendo-Spiele: Streetfighter II Turbo, Super Mario All Stars, Mystic Quest Legend u.v.m. Dazu jede Menge Cooles über Musik, Mode, Video. Von Profis für Profis. Ab 13. Oktober am Kiosk. Zum Einführungspreis von 5 Mark 80.

Hol's Dir!



Nur echt mit diesem Zeichen

ART + WORK, FRANKFURT



Bruchlandung

Steel Talons

Nach der Automatenumsetzung fürs Lynx kommt nun auch die Mega-Drive-Version in die Geschäfte. Wer den Automaten kennt, weiß schon, worum's geht. Ihr steuert einen Kampfhelikopter durch eine Landschaft in 3-D-Vektorgrafik und bekämpft Feinde sowie Bodenziele. In den Options vor dem Spiel wählt Ihr die Optik aus: Entweder ist Eure Blickposition knapp hinter dem Chopper oder Ihr lugt durchs Cockpit-Fenster ins Freie. Schrottet Ihr einen Chopper, habt Ihr automatisch wieder die "Hinter dem Hubi"-Position. Zur Steuerung benutzt Ihr vier Joypad-Kommandos – vorwärts, rückwärts und Schwenks zu beiden Seiten. Drückt Ihr dazu den "Rotor-Pitch"-Knopf, reguliert Ihr die Flughöhe. Mit den übrigen beiden Knöpfen feuert Ihr MG und Raketen ab. Sowohl die Bordkanone als auch die Missiles sind zielsuchend, sobald Euer Radar auf einen Gegner aufgeschaltet hat. Die Raketen sind

jedoch auf acht Stück limitiert. Bleiben Euch nach der Mission welche übrig, gibt's Bonuspunkte. Auf Erfüllung warten unterschiedlichste Missionen, die jedoch meist aus dem Zerstören von Bodenzielen bestehen. In der Spielart "Head to Head" liefert Ihr Euch nicht etwa einen Luftkampf mit einem Mitspieler, sondern tretet gegen feindliche Hubschrauber mit Prozessor-



Im Training fliegt Ihr durch Ringe. In den Canyons haben die Feinde ganz klar die Übermacht.

steuerung an. Fliegt Ihr eine Trainingsmission, lernt Ihr, wie schon auf dem Lynx, durch vorgegebene Tore zu manövrieren.

Meine Meinung
na ja

Auf dem Lynx hatte *Steel Talons* mit mangelndem Grafikkontrast zu kämpfen, auf dem Mega Drive ist's das Ruckeln. Legt Ihr Euch mit dem Heli in die Kurve, scrollt die Landschaft sehr abrupt, man müßte eigentlich eher von einem "Blät-



Sieht im Stand nett aus, ruckelt in Bewegung gar fürchterlich – *Steel Talons* ist mies spielbar

tern", als von Scrolling sprechen. Daß hierbei kein Fluggefühl aufkommt, ist klar. Vermutlich wurden wir nur deshalb von Domark so spät bemustert, weil die genau wußten, wie schlecht das Spiel abschneiden würde (das nennt man dann Marketing-Strategie). Besonders unfair kommen auch die Feinde daher: Sitzt einer hinter einem Berg, schaltet Euer Zielradar meist schon durch den Hügel auf. Der Feind ballert kräftig durch die Landmasse (und trifft), während Eure Geschosse wirkungslos im Gestein versacken. Die Missionen an sich werden schnell langweilig – immer dieselben Aufgaben nur mit unterschiedlichen Feinden? Nein, danke, da bietet *Jungle Strike* viel mehr Abwechslung! Nimmt man diese Fehler mit der verkorksten Auftankprozedur zusammen, bleibt unterm Strich nicht viel Spielspaß übrig. Wer sich rakeetenbestückt in den Lüften tummeln will, sollte lieber zu *MiG-29* oder noch besser zum Klassiker *F-22* greifen. Eine gute Hubschraubersimulation gibt's derzeit nur für Mega-CD-Besitzer... *jb*

Spieltyp:

Hersteller: Tengen
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 110 Mark

43%
Grafik
18%
Musik
30%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **25%**



Verleihnix heißt hier Unhygienix, mit Fischen da verdienste eh' nix

Römerschreck

Asterix

Es ist und bleibt das alte Lied, das uns die Barde schon seit mehreren Asterix-Episoden immer wieder erneut aufspielen: Ein Stammesmitglied der Gallier wird von den bösen Römern entführt und muß von Euch in den Kreis seiner Lieben zurückgebracht werden. Diesmal hat es Miraculix, den Druiden und "Zaubertranklieferanten", erwischt.

Über fünf größere Abschnitte mit Unterleveln hinweg, bahnt Ihr Euch den Weg durch jede Menge Römer, an Hindernissen und unfreundlichem Getier vorbei, bis nach Rom. Vor Beginn des jeweiligen Levels könnt Ihr wählen, ob Ihr mit dem schwächlichen Asterix oder seinem korpulenten Freund Obelix den Gefahren und Rätseln trotzen wollt. Unterwegs sammelt Ihr Flaschen mit verschiedenen Zaubertränken ein, die zur Lösung der im Spiel eingebauten Puzzles mit Verstand eingesetzt werden wollen. Übergroße Hindernisse oder zu hohe Mauern

stellen kein Problem mehr dar, nachdem Ihr mit einem gezielten "Treppenzauber" eine Stufe gebaut habt. Ein "Explosionsstrank", mit dessen Hilfe Ihr gezielte Bömbchen werfen könnt, dient der Eliminierung sich entfernt aufhaltender Feinde. Wildschweinbraten und Helmfedern bringen verlorene Energie zurück, und das obligatorische Münzensammeln bringt ein Extraleben. Mit diesen

und weiteren Hilfsmitteln solltet Ihr die Level lösen können und den Puzzles auf die Schliche kommen. Eine übermäßige Bedenkzeit bleibt Euch allerdings verwehrt, da die Uhr mit dem oft knackigen Limit abzulaufen droht.

Meine Meinung geht so

Im Gegensatz zur neuen Asterix-Serie von Infogrames auf den Systemen Super Nintendo und Game Boy orientiert sich Core Designs Gallier mehr an der



Kleiner Kämpe, großer Krieger und Obelix der Überflieger: "Dick und Schlau" bahnen sich den Weg bis zur Römerhauptstadt Rom



etwas älteren Master System-Version: Neben dem Kloppen liegt der Schwerpunkt eher bei den kleinen, aber nicht übermäßig anspruchsvollen Puzzles.

Unsere zwei Helmträger sind zwar ansprechend animiert, doch vermisse ich die Fähigkeit, im Sprung schlagen zu können. Sicher hätte es auch nicht geschadet, Asterix und Obelix in Reaktion, Geschwindigkeit und Wendigkeit unterschiedlicher zu gestalten. Auf diese Weise hätte die freie Wahl zwischen den beiden etwas mehr Sinn gemacht.

Leider läßt das Spiel auch in Sachen Umfang und Ideen einige Wünsche offen, die gerade durch die derzeitige Asterix-Konkurrenz aus dem Nintendo-Lager noch negativer ins Gewicht fallen. Nach einigen Stunden intensiven Spiels habt Ihr alle Level gesehen. Innovative Ideen werdet Ihr vermissen, über die eingebauten Gags habt Ihr schonmal woanders gelacht. Nur das leicht unterschiedliche Spielprinzip macht diesen Asterix zur lohnenden Alternative. fh

Spielertyp:

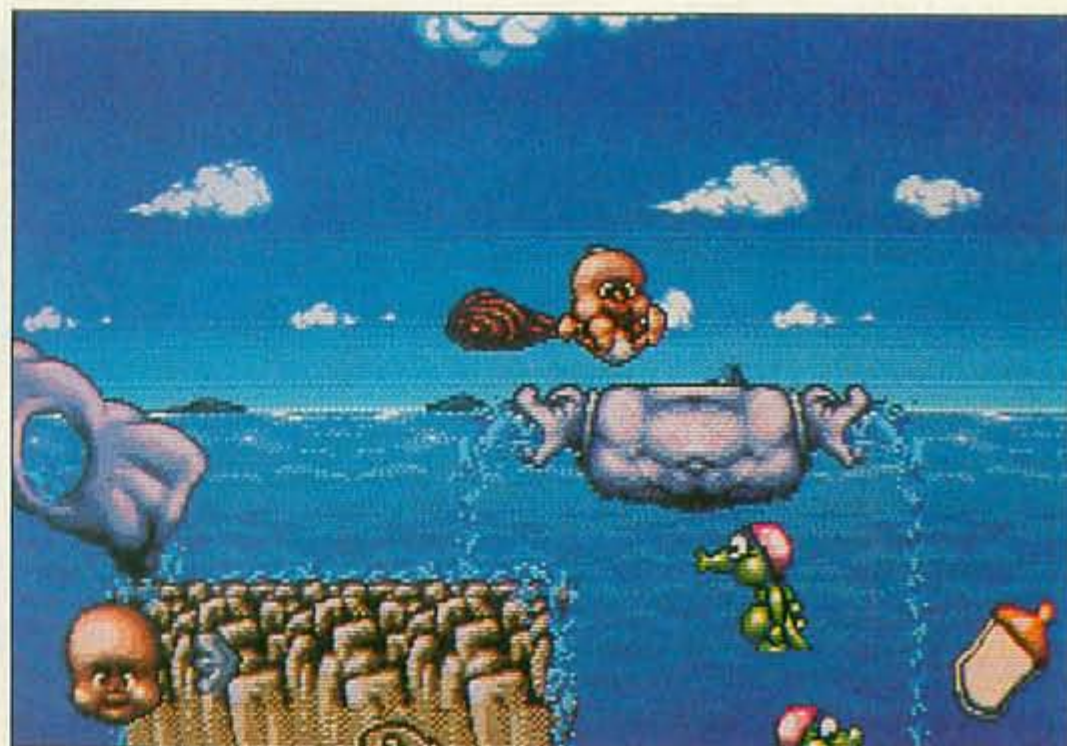
Hersteller: Core Design
 Testversion von: Sega
 Anzahl der Spieler: 1-2
 Features: Paßwort, Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
 Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
 Preis: ca. 120 Mark

60%
 Grafik
 57%
 Musik
 54%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**



Im Lava-Level hüpf klein Chuck von Ast zu Ast, während der Baum langsam in der brodelnden Masse versinkt



Obwohl das Keulchen fast so groß ist wie der Piepmatz, schwingt er es im rechten Moment sehr behende



Bei diesem Rachen erschrickt auch der coolste Fisch!



Hier muß Chuck-Son den Füßen des Riesen-Dinos ausweichen



Zum Glück sind auch die meisten Gegner halbe Portionen



Über Abgründe schwingt sich Chucki-Baby wie Old Tarzan

Seit den letzten Keulereien hat sich Chucks Leben ganz schön geändert: Der unrasierte Mops hat sich zum Chef der erfolgreichsten Autofabrik des Landes gemausert. Konkurrent Britt Jagger wünscht Chuck natürlich die Pest an den Hals und schickt ein paar schwere Jungs, die den Boß kurzerhand aus seinem Büro entführen. Glücklicherweise haben sie die Rechnung ohne Chucks Jüngsten gemacht. Schnell schnappt sich der Pimpf eine überdimensionierte Keule und macht sich auf den Weg durch eine ungastliche Abenteuerwelt. Zuerst geht's durch eine kunterbunte Waldlandschaft, in der Baby Chuck nach Vögeln, schlecht genährten Neandertalern oder angriffslustigen Biestern knüppelt. Zwischendurch schwingt er sich mit Lianen über Abgründe, verschiebt Steine, um Abhänge zu erklimmen, läßt sich von einem Trampolin in die Höhe schleudern, sammelt Bonbons für Zusatzpunkte ein oder hebt Milchflaschen auf, die den Energievorrat aufpäppeln. Einmal reitet er gar auf einer Schild-

kröte, bis im dritten Stage ein riesiges Urmonster lauert, dem Baby Chuck die Birne weichklopfen muß. Es folgt ein Bonuscreen, mit dem Mini-Chuck auf einem Hund balanciert und Äpfel vom Baum schlägt. Level fünf spielt auf einer riesigen Seeschlange, wo der Piepmatz gegen fliegende Fische kämpft. Weiter geht's in einem kunterbunten Blumenwald gegen anfliegende Wespen und angriffslustige Affenbanden, gefolgt von einem Bonuslevel, in dem der Kleine im Wettkampf mit einer Schildkröte und einem Hund durch einen Lavafluß paddelt. Im anschließenden Lavalevel hüpf Baby Chuck auf heißen Steinplattformen herum und klopft flammenwerfenden Robotern die Keule um die Blechhoren, bevor er in einem weiteren Bonuslevel eine Statue aus Stein meißelt. Ansonsten wäre da noch der Gebirgslevel

oder eine Giftlandschaft, bevor der Winzling Papi aus Britt Jagers Fabrik rausprügelt.

Meine Meinung
super

Herrlich, wie toll animiert der Kleine sein Keulchen schwingt und beim Springen die Zunge herausstreckt. Fürs Mega Drive haben die Designer sogar noch mal an der Spielbarkeit gefeilt, obwohl die Konsole dieselbe CPU wie der Amiga besitzt. Ohne zu übertreiben, dürft Ihr Teil zwei des Steinzeitepos zu den besten Vertretern des Genres auf Mega Drive zählen. Nicht nur, daß die einzelnen Abschnitte überdurchschnittlich abwechslungsreich gestaltet sind,

auch Steuerung und Spielbarkeit geben keinerlei Grund zur Klage. Schade, daß der Easy-Modus wirklich sehr easy ist. Außerdem klingt der Sound doch ein wenig piepsig. Trotzdem: Tolle Show! *cb/hu*

Spieltyp:

Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 120 Mark

77%
Grafik
70%
Musik
55%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

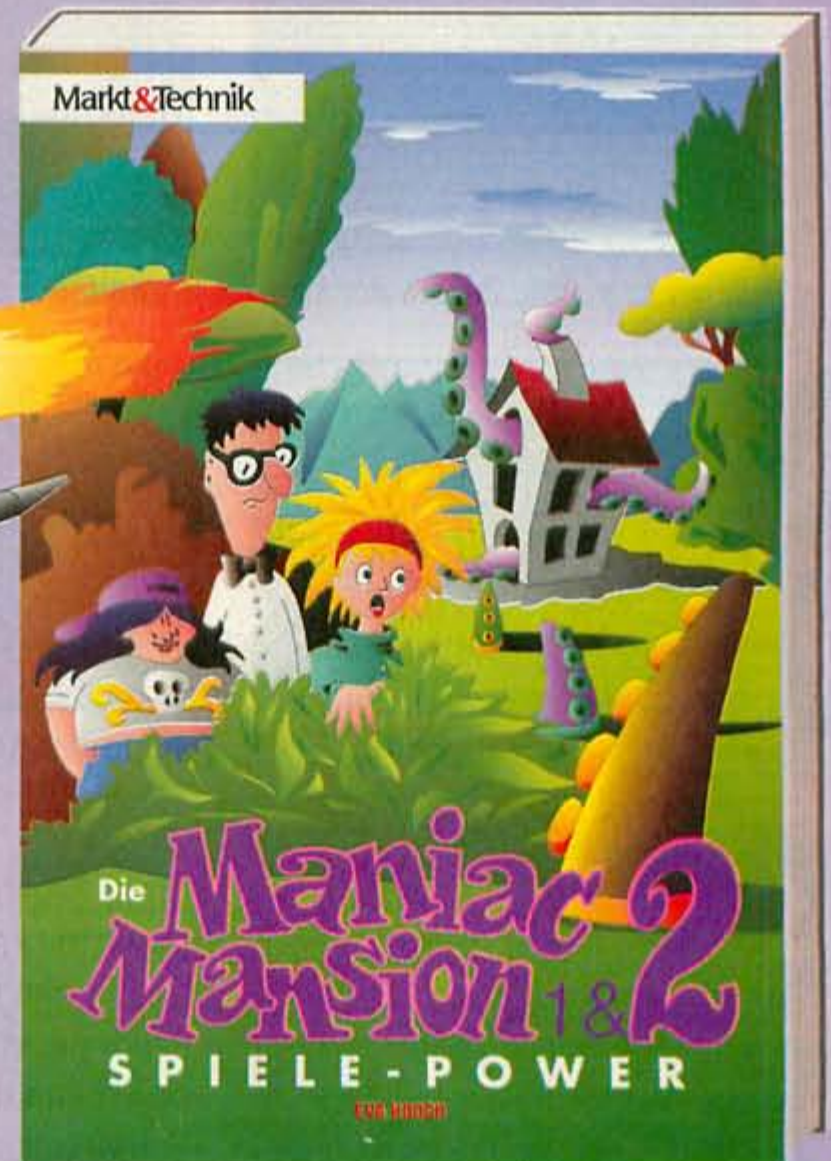
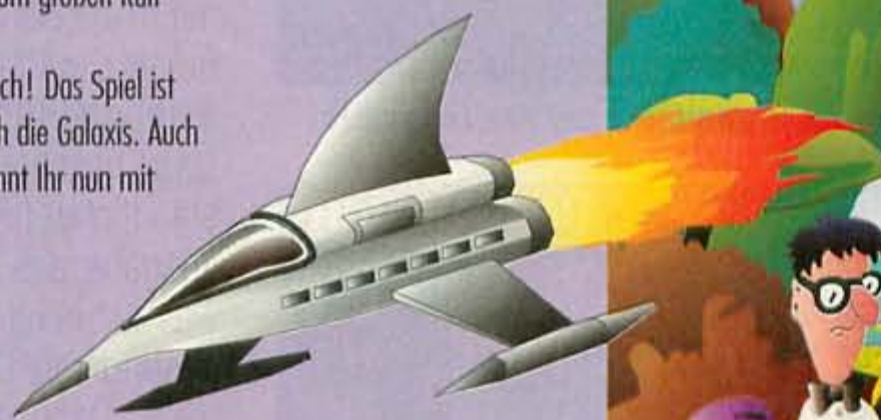
SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power

PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1 & 2-Spiele-Power

PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels“ wird geknackt, auch der Klassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

PC und Amiga
Rainer Babel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca. 150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompodium“! Ein ausgezeichnete Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-87791-500-0
DM 24,80

Super Mario World

Super Nintendo
R. Babel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80

Adventures

Rainer Babel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-472-1
DM 24,80



Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

GESAMTKATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name _____

Straße, Nummer _____

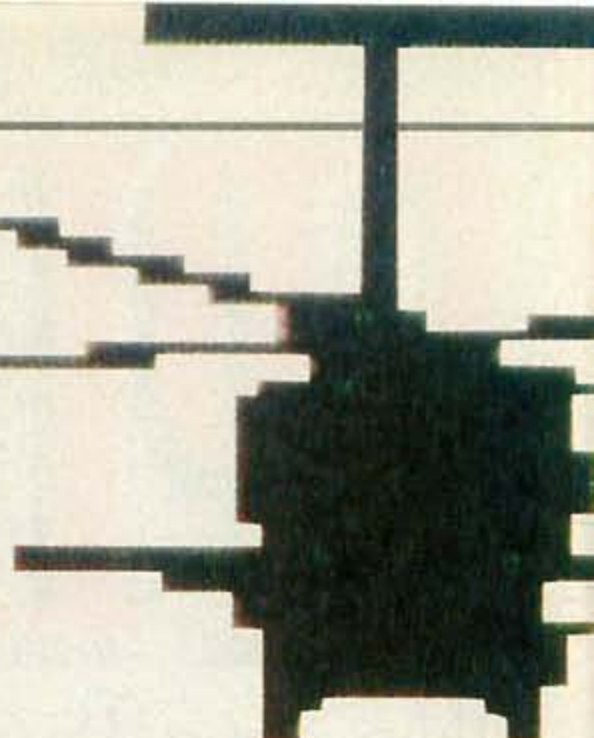
VG/ _____ PLZ, Ort _____

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar



Spiel mir das Lied vom Tod

Thunderhawk



MEGA CD



Bomben auf die Brücke am Kwai



Dauerfeuer auf den Funkmast



Den Konvoi kalt erwischt



Mit letzter Kraft auf den Piraten

rei nach „Terminator“ halten die Maschinen es für die sicherste Lösung, keine Menschenseele auf dem Erdball am Leben zu lassen. Ihr spielt natürlich den Last Action Hero, der die Welt vor den Schraubenfressern rettet. So sattelt Ihr Euer treues Pferd, den Super-Kampfhubschrauber A11-3y Thunderhawk, schlagt Euch wacker auf zehn Schlachtfeldern und kehrt ruhmreich und vor lauter Orden vornübergebeugt zurück. Schon beim Lesen dieser Hintergrund-Saga dürfte klar sein: Core Designs neues Mega-CD-Game ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

Nach beeindruckendem Vorspann mit knackigem Hardrock-Sound steigt Ihr ins Spiel ein. Bevor der erste Schuß peitscht, solltet Ihr Euch für eine von drei Schwierigkeitsstufen (easy, medium, hard) entschieden haben. Jede der zehn Operationen besteht aus fünf bis sechs Einzelmissionen, die inhaltlich zusammenhängen. So startet Ihr einmal, um das eigene Lager vor anrückenden Panzerdivisionen zu schützen, ein andermal, um eine Brücke zu sprengen, einen Flugplatz vom Gegner zu räumen und das Landefeld unbenutzbar zu machen. Oder Ihr versenkt U-Boote mit geheimen

Unterlagen, rettet einen hinter der Front notgelandeten Piloten der eigenen Seite und vernichtet einen abgeschmierten Tarnkapfenbomber, bevor er dem Gegner in die Hände fällt. Vor jedem Einsatz erklärt ein General im Briefing-Room den Auftrag. Dazu beschreibt er in klar verständlicher (deutscher) Sprachausgabe das Szenario, erklärt, was zu tun ist und warnt vor den besonderen Gefahren des Auftrags. Dann geht's endlich los! Mit der C-Taste auf dem Joypad und dem Steuerkreuz hebt Ihr ihn vom Boden. Sehr viel höher als unbedingt nötig fliegt die Libelle allerdings nicht, die Maximalhöhe reicht gerade für bequemen Flug über die Baumwipfel. „B“ dient zur Auswahl einzelner Waffensysteme. Neben dem Feuerzauber der Gatling-Kanone am Schwenkturm stehen Euch eine begrenzte Zahl un gelenkter Raketen (ca. 75) sowie einige Lenkflugkörper zur Verfügung. Je nach Einsatz verzichtet Ihr (automatisch) auf un gelenkte Raketen und nehmt statt dessen Spreng- Schütt- oder Wasserbomben an Bord, mit denen Ihr Brücken hochgehen laßt, Startpisten mit Kratern übersät oder U-Booten das Tauchen beibringt. „A“ feuert das jeweils aktive Waffensystem

ab, längeres Drücken aktiviert Dauerfeuer. Die einzelnen Missionen laufen alle nach einem ähnlichen Schema ab: Ihr beginnt entweder im heimischen Camp oder bereits in der Luft, fliegt zum Zielgebiet, das der Bordcomputer auf dem Übersichtsplan als weiße Fläche darstellt, lenkt Raketen auf die Zielgebäude oder braust mit MG-Feuer im Tiefflug über das Areal. Natürlich schmecken dem Gegner solche Süßigkeiten überhaupt nicht, er erwidert das Feuer mit Panzern und Luftabwehr-Raketen oder schickt Hubschrauber und Flugzeuge los. Anfangs solltet Ihr Euch mit den Eigenheiten eines Hubschraubers vertraut machen: ohne leichte Vorwärtsneigung wird's z. B. Essig mit eleganten Wenden, die Mühle schaukelt dann lediglich seitwärts. Zur besseren Orientierung erkennt



Bevor Ihr vom Startplatz abhebt, erklärt der General die nächste Mission anhand einer Übersichtskarte



Laßt Ihr alle Ziele in Flammen aufgehen, winken Orden und ein Eintrag in der Top-Gun-Bestenliste

★ Top Gun Pilots ★			
RANK	NAME	SCORE	RECORD
1	ICE	924500	RECORD
2	B.B.	95300	
3	B.B.	74500	
4	B.B.	53700	
5	B.B.	32900	



MISSING PAGE

MISSING PAGE

Ihr das feindliche Territorium nebst Gegnern auf einem Display im Cockpit. Farbige Punkte markieren auf einem zusätzlichen Radarschirm feindliche Angreifer. Das Territorium, in dem Ihr herumfliegt, endet an einer weißen Strichlinie, die Ihr auf dem Überichtsdisplay erkennt. Falls Ihr der Begrenzungslinie vor Ende des Auftrags zu nahe kommt, meldet der Bordcomputer in klarer Sprachausgabe: "Fliegen Sie nach links, Sie sind vom Kurs abgekommen." Auch sonst gibt sich der Compi gesprächig: "Achtung, feindliche Raketen im Anflug!", "Gegner im Anflug". Dazu krachen Explosionen und Schüsse, von CD dröhnt die Musik. Jeder gegnerische Treffer senkt die Energieanzeige des Thunderhawk. Erreicht sie den kritischen Bereich, erkennt Ihr Einschußlöcher in der Frontscheibe, irgendwann fällt der Übersichtsmonitor aus, später folgt das Radar, bis der Vogel schließlich abschmiert. Wer sich zäh durchschlägt und alle Zielobjekte zerstört, hört vom Bordcomputer "Auftrag erfüllt!" Dann heißt es, so schnell wie möglich das Kampfgebiet zu verlassen und über die markierte Grenze zu fliegen. Wer früher flüchtet, erhält in der Schluß-



In der Alaska-Mission müßt Ihr Minen räumen und die feindlichen Minenleger kielholen

besprechung zwar Punkte für getroffene Ziele, muß aber von vorn beginnen oder erhält einen negativen Eintrag in seine Akte.

*Meine Meinung
super*

Auch wenn's sich nur um Roboter handelt: Noch nie war Kriegsspielen so realistisch! Von der technischen Perfektion dieser Simulation geht eine unglaubliche Faszination aus. Eigneten sich die bisher bekannten

CD-Titel nur bedingt dazu, für die Vorzüge von Segas Zusatzgerät zu werben, schießt Thunderhawk den Vogel ab. Ihr fühlt Euch direkt ins Gelände versetzt, bei diesem gelungenen Fluggefühl wird Euch die Spucke wegbleiben. Auch der Sound von CD wirkt einfach irre, vor allem, wenn Ihr Eure Stereoanlage mitspielen laßt. Für die deutsche Sprachausgabe hat Core Design einen Schauspieler engagiert. Auch wenn die wenigsten Kampfpiloten bei ihren Einsätzen Musik hören dürften, sorgt die Akustik trotzdem für tolle Stimmung. Bei einigen Missionen ist nicht nur fliegerisches Können gefragt, sondern auch eine gewisse strategische Planung. Richtig realistisch geht's aber nur im Hard-Modus zur Sache (von den Designern beabsichtigt), durch die anderen Schwierigkeitsgrade brettert Ihr einfach durch und ballert alles zu Kleinholz. Wegen der relativ bescheidenen strategischen Eingriffsmöglichkeiten schafft Thunderhawk auch nicht den Sprung über die

magische 90-Prozent-Hürde. Auch grafisch hat Thunderhawk Berauschendes zu bieten: Die Landschaften wurden fraktalgeneriert, Ihr erkennt detailreiche Gebäude und animierte Fahrzeuge. Jedes Kampfgebiet bietet eigene geografische Gegebenheiten. Es gibt sogar Nachtmissionen, wo alles in dunklem Blau schimmert. Thunderhawk gehört zu den besten Actionspielen, die es derzeit gibt. Ein echter Grund, sich ein Mega CD zu leisten! cb/hu



Zehn unterschiedliche Aufgaben warten auf den Piloten

Nach dem Auftrag wird abgerechnet



Spieletyp:

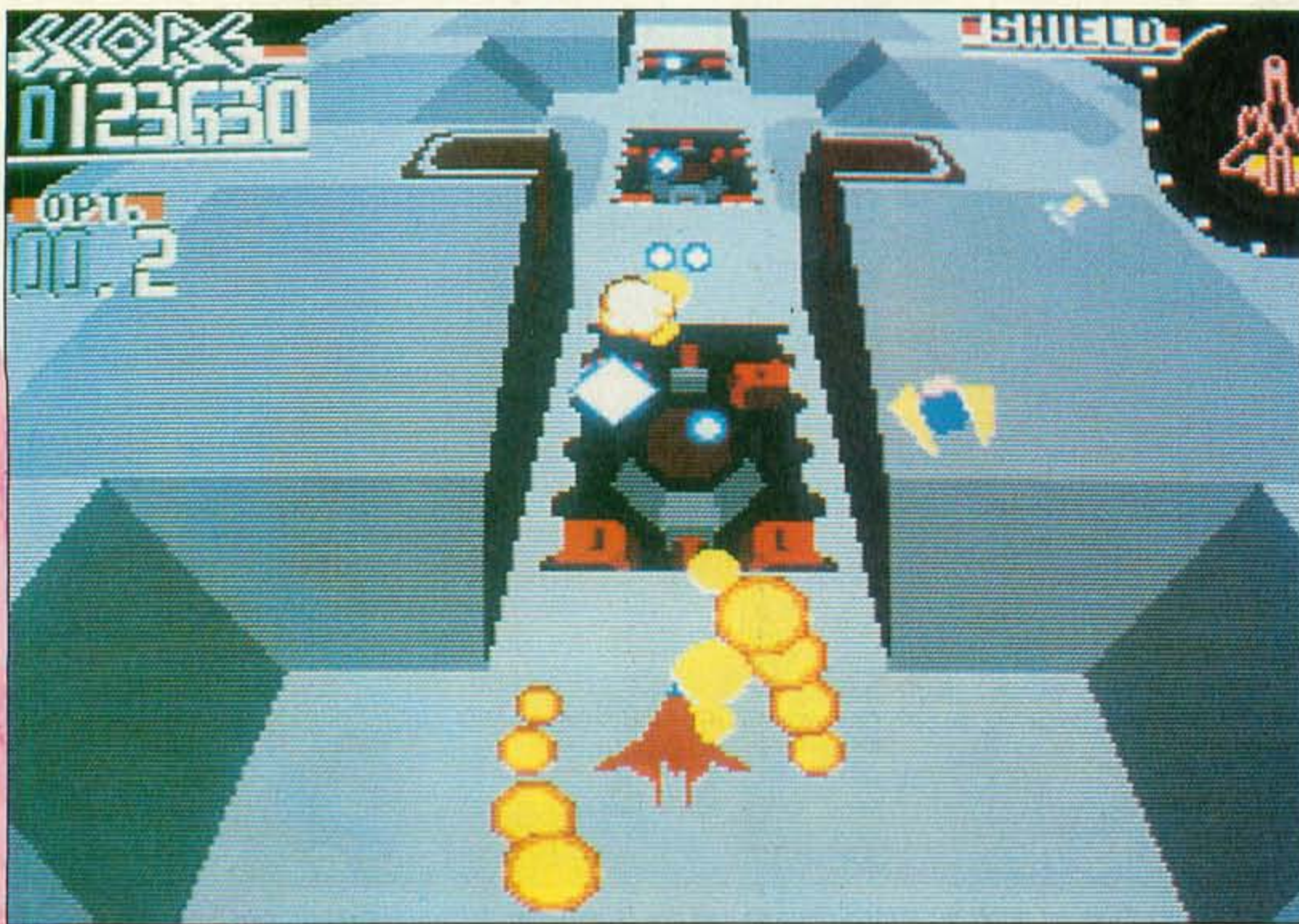
Hersteller: Core Design
 Testversion von: Core Design
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Abspeichern von Spielständen, drei Schwierigkeitsstufen
 Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene
 Preis: ca. 100 Mark



SPIEL-SPASS: **89%**

MEGA CD

Redaktionswertung



Galaga '93

Silpheed

Weltrettung ist wieder angesagt! Genaue hält sich die Handlung von *Silpheed* stark an die von "Kampfstern Galaktika". Eine übel gesinnte Macht vertreibt ein friedliebendes Menschenvölkchen von seinem Heimatplaneten. Von der Fluchtflotte aus startet Ihr mit dem Kampfraumer *Silpheed* gegen die feindlichen Schwadronen. Schon im pompösen Intro des Spiels wird deutlich, daß das Mega-CD den Programmierern erweiterte Möglichkeiten bietet. Ihr seht längere Filmsequenzen in feinsten Vektorgrafik. Wie auch die Hintergründe im späteren Spiel wurden diese Grafiken auf einem schnellen Computer vorgerechnet und dann auf CD abgelegt – das Mega Drive schafft solche Mengen an Polygonen nicht in einer Woche. Nach dem Abheben habt Ihr's in Pseudo-3D mit Feindformationen zu tun, die den Nostalgiker stark an die UFO-Schwärme aus dem guten alten *Galaga* erin-

nern. "Pseudo-3D" deshalb, weil Ihr zwar in die Tiefe des Bildschirms hineinballert, die Bewegungen der Objekte aber auf eine gekippte Ebene beschränkt sind (stellt Euch einen Vertikal-Scroller auf einem nach hinten gekippten Monitor vor). Die relativ kleinen Feindschiffe sind wie Euer Jäger in Polygon-Gratik dargestellt. Um allerdings den 2D-Eindruck etwas zu ver-

wischen, müßt Ihr ab und zu Gesteinsbrocken ausweichen, die aus dem Hintergrund kommen. Neben den obligatorischen Waf-fenextras gibt's auch den selbst-verständlichen Endgegner am Levelende.

Meine Meinung
super

Von der gebotenen Action, dem Bombasto-Sound und der Polygon-Gratik her besehen, würde ich sagen, das Mega Drive hat sein *Starwing*. Am besten ge-

Silpheed ist "gekippter" Vertikal-Scroller mit vielen guten Ideen und prima Action

fällt mir, wie es die Entwickler verstanden haben, ein doch sehr altes und simples Spielprinzip durch gute Ideen aufzupolieren. *Silpheed* ist nichts weiter, als ein bis zum Stehkragen auffrasierter Vertikal-Scroller. Beim Spielen wird diese Tatsache jedoch gekonnt übertüncht. Selbst Computerspielern, die schnelle und trotzdem detailreiche Grafiken gewohnt sind, verschlägt das *Silpheed*-Intro den Atem. Persönlich halte ich es für das beste Intro, das je auf einer Konsole abgelaufen ist. Wenn irgendwann Spiele so aussehen, seid Ihr wirklich im Welt-raum. Da die Feinde immer in denselben Formationen kommen, kann man mit Dazulernen gut weiterkommen. Unfaire Stellen fallen so nahezu weg (das nächste Mal flieg' ich halt etwas weiter links). Stellenweise ist mir ein bißchen zu viel Action im Spiel. Zuschauer haben deshalb meist mehr von den tollen Hintergrundgrafiken, als der Spieler – der kann nicht so gut drauf achten. Trotzdem ist *Silpheed* durch seine tolle Spielbarkeit eine Muß-CD für jeden Action-Fan. *jb*



Auf ein geniales Intro folgen die besten animierten Hintergründe, die je ein Ballerspiel geziert haben

Spieltyp:

Hersteller: Game Arts
Testversion von: Game X-press
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue,
2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger,
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

72%
Grafik
78%
Musik
75%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **72%**

Lange hat's gedauert

Final Fight

Nachdem sich die Super-Nintendo--Freaks bereits am zweiten Teil der Endkampsaga laben (siehe Test in dieser Ausgabe), kommen jetzt auch die Sega-Jünger in den Genuß des Capcom-Highlights. Der Spielablauf ist gleich geblieben: Ihr zieht alleine oder mit einem Kumpel als Cody, Haggar oder Guy durch die Straßen von Metro City, um die Tochter des Bürgermeisters den Klauen der berüchtigten Mad Gear Gang zu entreißen. Dazu müßt Ihr die fünf Levels der Urversion, plus einem neu hinzugekommenen von Galgenvögeln säubern. Zur Stärkung findet Ihr wie gehabt Waffen und Futter in Fässern, Telefonzellen etc., um dem Gemisch aus Punks und Rockern

Paroli zu bieten. Diese Version des Spiels hat Sega geringfügig überarbeitet, d.h. an einigen Stellen wurde gekürzt und an anderen diverse Bonusgegenstände eingefügt.

Meine Meinung geht so

Das Modul spielt sich im Vergleich zur Nintendo-Version etwas hölzern. Das liegt u.a. daran, daß die Farbpalette des Spiels mit der des Originals nicht mithalten kann, und die Endgegner schon nach kurzer Bearbeitung die Waffen strecken. Beeindruckend sind dagegen das aufwendige Intro und die



Hart getroffen: Der Endgegner schafft's nicht allein und holt Verstärkung

opulente Soundkulisse, die die Fähigkeiten des CD-Roms eindrucksvoll unterstreicht. Dem Spielspaß hilft noch die Tatsache etwas auf die Sprünge, daß Ihr endlich zu zweit antreten könnt, um der Gang den Garaus zu machen. Positiv ist aber der zusätzliche sechste Level. Obwohl der Zweispielermodus in der Super Famicom-Version des Titels fehlt, seid Ihr mit Nintendos Konsole trotzdem besser beraten, sie hat einfach mehr Flair. *rk*

Spieltyp: 
 Hersteller: **Capcom bzw. Sega**
 Testversion von: **Vision**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Continue, Optionsmenü**
 Geeignet für: **Einsteiger Fortgeschrittene und Profis**
 Preis: **ca. 120 Mark**

67%
 Grafik
 69%
 Musik
 59%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

Redaktionswertung

Karierte Kappe

Sherlock Holmes

Das viktorianische London war ein schmutziger und gefährlicher Ort. Man konnte um keine Straßenecke biegen, ohne auf Räuber, Diebe und Mörder zu stoßen – und auf Sherlock Holmes. Auf dem Mega CD erwarten Euch drei schwierige Fälle, bei denen Ihr den berühmtesten aller Detektive quer durch die Metropole begleitet. Die CD-Umsetzung ist an ein britisches Brettspiel angelehnt, in dem Ihr Euch über ein Menüsystem Indiz für Indiz zur abschließenden Gerichtsverhandlung kombiniert. Ihr befragt menügesteuert alle möglichen Leute, die Euch per CD-"Spielfilm" in Originalsprachausgabe Auskunft geben, kurvt anhand einer alten Karte

quer durch die Stadt, studiert diverse Zeitungen, führt ein Adreß- und Notizbüchlein, setzt Straßenjungen als Spione ein, nervt den Inspektor – und das alles keineswegs immer in schönstem Oxford-Englisch.

Meine Meinung geht so

Eigentlich könnte dieses Detektivspiel ein ziemlicher Knaller sein, wären da nicht das zeitraubende Icon-Menüsystem, ewige Ladezeiten und unsäglich mühsam lesbare Zeitungen (Ihr müßt jedes Textchen einzeln abrufen). Wer nicht sehr gut Englisch spricht,



In diesem Fall geht es um verschwundene Bilder. Sehr lebendig sieht unser Informant allerdings nicht aus...

hat kaum eine Chance. Oft werden entscheidende Hinweise in einem Nebensatz dahingebabbelt, außerdem legen Verdächtige natürlich falsche Spuren. Sogar für einen Muttersprachler ist das Spiel nicht ohne weiteres zu knacken. Fast alles spielt sich im Kopf ab, auf dem Bildschirm tut sich über lange Phasen nichts. Sehrschwierig, sehr britisch, langatmig wie eine Partie Cricket. Nur älteren Semestern zu empfehlen! *hu*

Spieltyp: 
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Speicherfunktion**

Geeignet für: **Profis**
 Preis: **ca. 130 Mark**
 69%
 Grafik
 18%
 Musik
 72%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **46%**

Redaktionswertung

MEGA CD

MEGA CD

Der Bär ist los

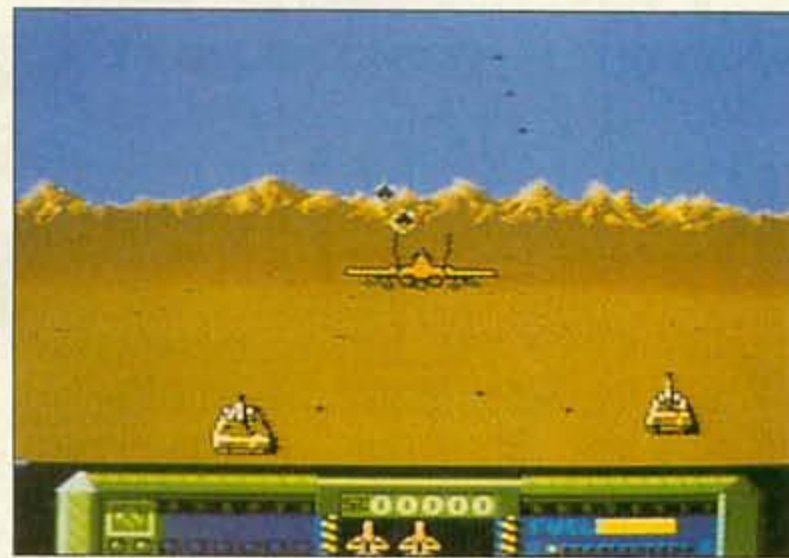
MiG 29

Nachdem Codemasters so erfolgreich gegen Nintendo prozessiert hat, kommen nun – nicht lizenzierte – Module Schlag auf Schlag. Diesmal setzt Ihr Euch ins Cockpit einer russischen MiG 29. Mit gleichnamigen Titeln (z. B. von Gremlin) hat die Codemasters-MiG allerdings nur den Namen gemeinsam. Schon nach den ersten Sekunden erinnert dieses Spiel statt dessen verdächtig an den Spielhallen-Evergreen *Afterburner*. Dieselbe Perspektive der Maschine von hinten, dieselbe Ballerei, genauso viele Gegner. Nach jedem der insgesamt sechs Level erscheint ein Tanker, der Eure Spritreserven in der Luft ergänzt, nur im letzten Level landet Ihr wieder auf der Basis.

Strategisches oder taktisches Geschick müßt Ihr nirgends beweisen, Ihr fliegt einfach mit gedrücktem Feuerknopf drauflos, ballert auf alles, was Euch am Boden oder in der Luft vors Rohr kommt und achtet darauf, daß Ihr die bitteren Pillen der Gegner nicht schlucken müßt.

Meine Meinung geht so

Wer keinen Simulator mit Tiefgang erwartet, sondern ein einfaches reinrassiges Ballerspiel, ist mit MiG 29 gar nicht mal schlecht bedient: rasantes Bodenscrolling, passende Musik, gute Steuerung, relativ weich zoomende Gegner-



Leider seht Ihr auf dem Foto nichts vom irren schnellen Landschafts-Scrolling

sprites und kaum Flimmern auf dem Screen. Natürlich lassen sich aus 1 MBit Speicher keine opulenten Missionen zaubern, aber eine Weile macht's schon Spaß – vor allem der Zweispielermodus, in dem sich der Screen teilt und jeder Wettbewerber versucht, so lange wie möglich zu überleben. MiG 29 ist kein Dauerbrenner, aber nett gemacht und allemal besser als z. B. *Top Gun (2)* von Konami. Vor allem der Preis ist interessant! hu

Spieltyp: 
 Hersteller: Codemasters
 Testversion von: Codemasters
 Anzahl der Spieler: 1-2
 Features: -

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
 Preis: ca. 79 Mark

69%
 Grafik
 61%
 Musik
 12%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**

Redaktionswertung

Ballermann

Firehawk

Zur Zeit sind für viele Systeme Hubschrauberspiele zu haben. In *Firehawk* seht Ihr das Geschehen von oben. Eure Mission ist das Einsammeln von POWs (englisch für "Kriegsgefangene") in vom Feind kontrollierten Gebiet. Um möglichst unbeschädigt zu den Gefangenen vorzudringen, ballert Ihr mit Geschütz und Bomben auf die feindlichen Stellungen. Die Munition ist allerdings begrenzt. Geht ein Gebäude in Rauch auf, hinterläßt es oft Munition, Treibstoff oder ein Extra für stärkere Bewaffnung sowie Reparatur-Kits. Das Aufnehmen Eurer Freunde geschieht in einer speziellen Sequenz. Ihr seht dann den Heli von vorne und ma-

növriert die Strickleiter zum Flüchtlings. Anrückende Feind-Hubs holt Ihr mit dem Bordgeschütz vom Himmel. Mit dem Verbündeten an Bord kehrt Ihr zur Basis (meist ein Flugzeugträger) zurück und tankt etwas Treibstoff und Munition nach.


Meine Meinung gut

Nach einem Spiel mit *Firehawk* kam mir das gute, aber umstrittene *Raid over Bungeling Bay* für den Commodore C-64 wieder in den Sinn. Auch die musikalische Begleitung erinnert an die Spitzentracks der Home-Computer-Zeit. Das



Einfach aber unterhaltsam: *Firehawk* bietet Action, etwas Taktik und nette Grafik

Spiel selbst ist schnörkellos, geradlinig und kommt mit einem Minimum an Taktik aus (zerstört Hangars und Garagen zuerst). Trotzdem wird *Firehawk* nicht so schnell langweilig. Auf jeden Fall ist Motivation geboten: Solange Ihr nicht wißt, wo die stärksten Feinde sitzen, werdet Ihr immer wieder den Löffel abgeben. Das Chopper-Spektakel ist gut spielbar und bleibt trotz des simplen Spielablaufs immer wieder erfrischend. jb

Spieltyp: 
 Hersteller: Codemasters
 Testversion von: Codemasters
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
 Preis: ca. 90 Mark

67%
 Grafik
 74%
 Musik
 24%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

Redaktionswertung

NES

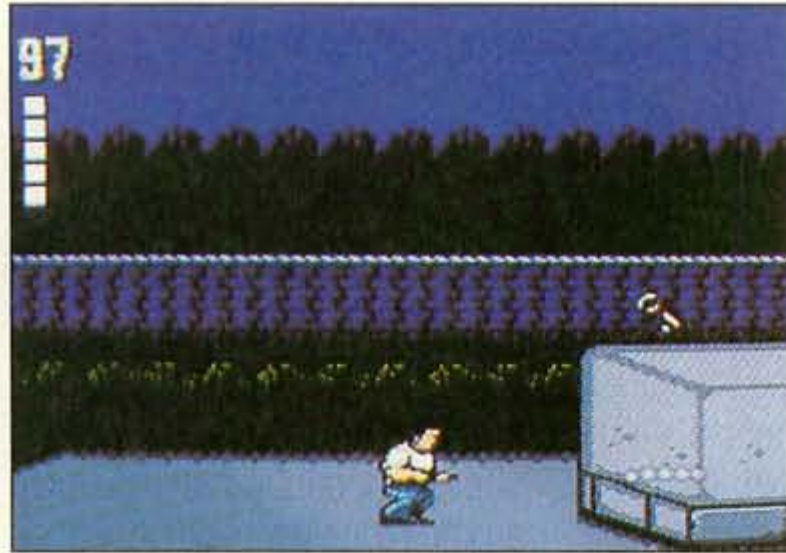
NES

Dr. Evil

Ultimate Stuntman

Der Spezialist für Crash-Dummies und Stunt-Doubles hat wieder zugeschlagen: Codemaster präsentiert eine NES-Adaption von Ultimate Stuntman. "Wissen ist Macht", das weiß auch der fiese Dr. Evil und hat sich deshalb der liebevolle Wissenschaftlerin Jenny Aykroyd bemächtigt. In Gefangenschaft soll die Forscherin die finsternen Pläne des Bösewichts in die Tat umsetzen. Eure Aufgabe: Spürt das Versteck der gekidnapten Lady auf und befreit sie. Ausgangspunkt ist eine gnadenlose Verfolgungsjagd per Auto.

Obwohl Ihr nicht schlecht bewaffnet seid, lauern zahllose Gefahren auf den Straßen. Tunnels, Straßensperren, Schikanen und Sprungchancen. Ist auch der Tankklaster aus dem Weg geräumt, schiebt Ihr als Revolverheld durch Dr. Evils Gefilde. Bis Ihr die Schöne zu Gesicht bekommt, sind Luftkämpfe im Flugdrachen und Hubschrauber zu bestehen, Wettrennen auf Speedboats und Off-Road-Cars zu gewinnen und hinterhältige Spinnenwelten zu überleben. Nebenbei sammelt Ihr fürs Punktekonto Schlüssel und andere Extras.



Eine Nacht, die's in sich hat: Ihr schleicht durch Dr. Evils schwer bewachte Kommandozentrale

Meine Meinung
gut

Vom kuriosen Autorennen bis zur gnadenlosen Wüstenralley, Luftkämpfe und Wasserschacht – Eurem Helden bleibt nichts erspart. Flotter Sound heizt die Stimmung an und viele Details und Ebenen sorgen für Abwechslung. Die Steuerung arbeitet butterweich und reagiert exakt. Leider gibt's kein Paßwortsystem und keine Continues. *mn*

Spieletyp:
 Hersteller: Codemaster
 Testversion von: Codemaster
 Anzahl der Spieler: 1
 Features:

Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
 Ca.-Preis: 100 Mark
 63%
 Grafik
 73%
 Musik
 70%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

NES

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial Absender:

Aktion Junge Fahrer
 Am Pannacker 2
 5309 Meckenheim

WOLF SOFT

Tel.: (0 26 22)
 8 35 17

Scart - Umschalter
 Scart - Umschalter

Anschlußkabel
 Anschlußkabel

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
 Dann haben wir die Lösung für Euch !!
 Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
 3-fach Umschalter 159,99 DM
 4-fach Umschalter 189,99 DM
 7-fach Umschalter 269,99 DM

SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians. 79,99 DM
 Neo Geo RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
 Mega Drive RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
 Mega Drive 2 RGB Kabel 49,99 DM
 Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
 Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
 Spezialanfertigungen ab 39,99 DM

Umbauten

Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
 Mega Drive Umbau 50/60Hz und ja/us. mit Schalter 55,55 DM

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller)
 Modulkompatibilität dt/us/jp 99,99 DM

Mega Drive 3er Set 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

VIDEOGAME CENTER
 ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- ★ Mega Drive
- ★ PC Engine
- ★ Game Gear
- ★ Amiga
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM
- ★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr
 Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg
 Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

Kopf oder Zahl

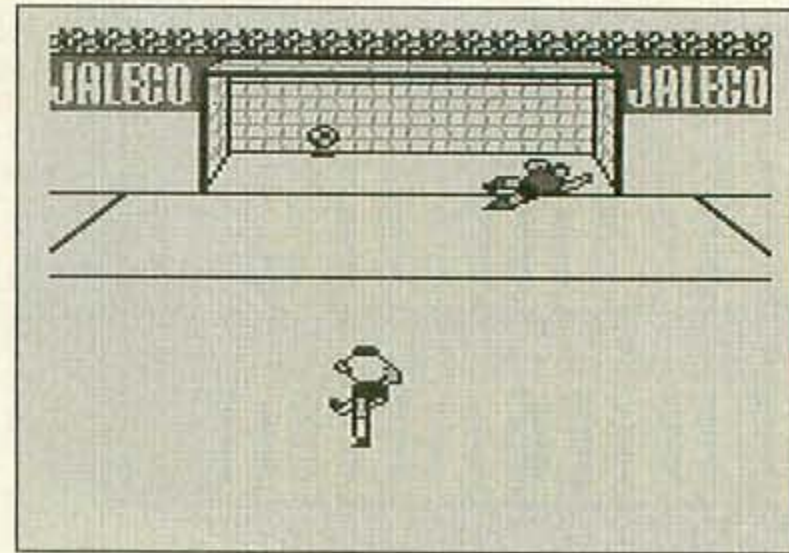
Goal

Dünklich zum Bundesligastart erscheint Jalecos Fußballsimulation *Goal*. Nachdem Ihr Euch für die Spielerzahl entschieden habt, fragt Euch das Programm nach der Spielart. Entscheidet Euch zwischen dem Super-Cup, einem Freundschaftsspiel oder Elfmeterschießen. Anschließend erscheint ein Options-Screen, in dem Ihr die Torwartsteuerung modifiziert, die Spieldauer einstellt, die Abseitsregel aktiviert und außerdem die Musik und die Steuerkreuzkontrolle einstellt. Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel oder steigt per Paßwort in ein altes Match ein. Um dem Spiel einen professionelleren Touch zu geben, wählt Ihr die Aufstellung, die Nationalität und die Position der einzelnen Spie-

ler, bevor es endlich auf den Platz geht. Schnell ist die Münze geworfen und der Anstoß bestimmt. Ihr beobachtet das Spiel aus der Vogelperspektive, wobei derjenige Spieler Eurer Mannschaft zu blinken anfängt, der dem Ball am nächsten steht. Bei weiten Pässen schaltet der sichtbare Spielfeldausschnitt automatisch auf eine Gesamtplatzübersicht um, damit Ihr auch bei weitreichenden Schüssen den Überblick nicht verliert.

Meine Meinung geht so

Wenn schon eine Perspektivenumschaltung sein muß, dann sollte sie wenigstens so gelöst sein, daß



Volle Konzentration und ein wenig Glück verhelfen Euch zum alles entscheidenden Tor

Ihr nicht ständig die Übersicht verliert. Bei relativ kurzen Schüssen z. B. ist sie absolut überflüssig. Spieltechnisch kann ich an der Steuerung nichts aussetzen, da Ihr präzise flanken und schießen könnt. Beim Elfmeterschießen macht es sogar Spaß, sich mit dem gegnerischen Torwart zu messen. Am besten finde ich jedoch den Zweispielermodus, da Ihr hierbei gegen einen Freund Euer fußballerisches Talent beweisen dürft. *ma*

Spieletyp:

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark

68%
Grafik
35%
Musik
30%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

Redaktionswertung

Wackelpudding-Tennis

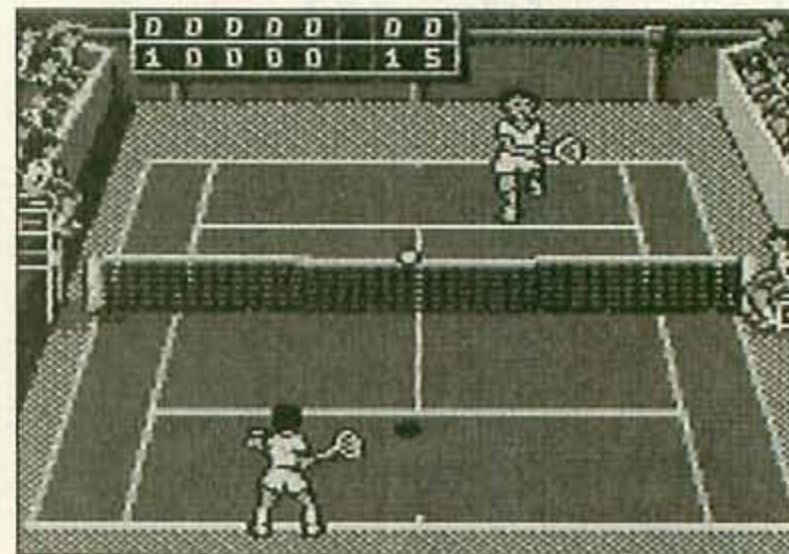
J. Connors Tennis

Auf dem Game Boy stehen für Schlagvarianten nur der A- und B-Knopf zur Verfügung, es bleiben somit lediglich Volley und Lob. Ihr wählt zwischen Ein- und Zweispielermodus (mit Linkkabel) und steigt direkt ins Training oder Spiel ein. Im Training ballert eine Aufschlagmaschine auf Euch ein, die eine feste Zahl von 100 bis 300 Filzkugeln auf Euch losläßt. Anschließend entscheidet Ihr Euch zwischen ein bis drei Gewinnsätzen, ordnet Eure Fähigkeiten einer von drei Leistungsstufen zu und wählt den Turnier-

ort. Wie im großen Vorbild präsentiert sich das Spielfeld aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben.

Meine Meinung geht so

Außer dem Namen hat die Game-Boy-Variante mit dem phantastischen Spiel vom Super Nintendo leider recht wenig gemeinsam: Aufschläge kommen automatisch auf Knopfdruck, da gibt's nichts mehr zu platzieren, anzuschneiden oder



Um die Filzkugel gezielt in die Ecken schmettern zu können, müßt Ihr sehr lange trainieren.

zu schmettern. Ihr werdet Euch die Finger brechen beim Versuch, die Schlagrichtung in eine Ecke zu drücken oder dem Ball gar Drall zu verleihen, denn Ihr könnt die Lage des Balls kaum abschätzen und habt kaum Zeit, die Richtung zu bestimmen. So eiert die Filzkugel mit der Dynamik einer Murmel in Wackelpudding über das Display. Um das Spiel wirklich zu genießen, müßt Ihr Euch sehr lange an Grafik und Steuerung gewöhnen. *hu*

Spieletyp:

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Ubi Soft
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Link-Option

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 90 Mark

63%
Grafik
15%
Musik
48%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**

Redaktionswertung

Brennstuhl

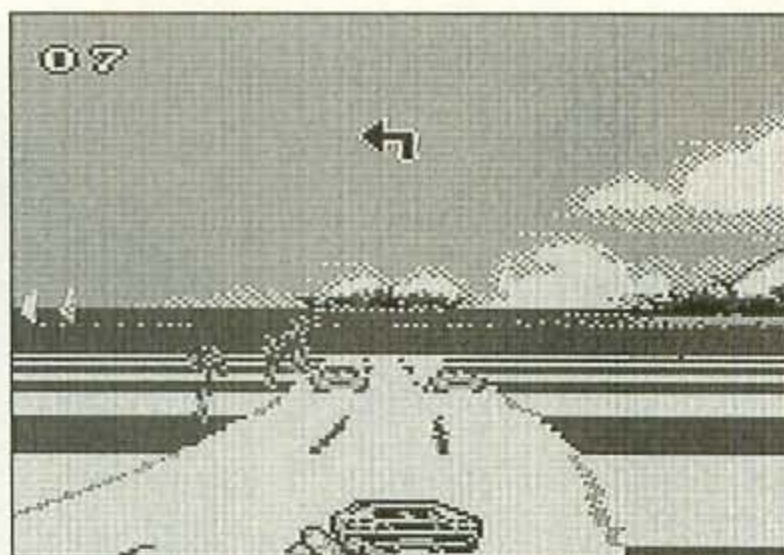
Lamborghini

Wie schon auf dem Super Nintendo ist die Umsetzung des Home-Computer-Klassikers *Crazy Cars 2* ein 3-D-Rennen um Preisgelder und Tuning-Teile. Ihr fahrt diverse Rennen quer durch die USA und tretet gegen die Elite der Straßenrennfahrer an. Das Startgeld, das Ihr für eine Strecke hinblättert, ist meist die Hälfte der Siegesprämie. Wettet Ihr zusätzlich noch mit den anderen Cracks über den Ausgang des nächsten Rennens, könnt Ihr den Pott sogar noch vergrößern. Belegt Ihr jedoch nicht den ersten Platz, geht Ihr meist mit Verlust an den Start des nächsten Kurses. Für mehr Spannung sorgen Radarfallen, widrige Wetterverhältnisse und einheimische Gegner mit

unterschiedlichem Fahrkönnen. Finanzplanung sei dringend angeraten – die bitter nötigen Tuning-Teile kosten nämlich ein Schweinegeld. So braucht Ihr beispielweise ohne einen 90 000-Dollar-Turbo gegen Fahrer der Kategorie "competent" erst gar nicht anzutreten.

Meine Meinung geht so

Schade, daß die Steuerung auf dem Game Boy nicht so gut gelungen ist, wie auf dem Super Nintendo. Habt Ihr Euren Flitzer erst einmal ordentlich auffrisirt, wird das Ausweichen immer schwerer. Das Angebot im Tuning-Shop



So stark hätten die Entwickler die Handheld-Version nicht abspecken müssen

wurde im Vergleich zur 16-Bit-Version jedoch unverhältnismäßig stark reduziert. Gags wie der Spoiler fallen so leider weg. Ohne den Gegenverkehr im "Challenge"-Level und andere fehlende Features in der Handheld-Ausgabe ist zudem viel Abwechslung verlorengegangen. Trotzdem bleibt *Lamborghini* noch gut spielbar und mittelmäßig motivierend. Das 16-stellige Paßwort ist und bleibt jedoch eine Frechheit. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Titus
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Highscore-Liste, Batterie
Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark

60%
Grafik
48%
Musik
50%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

Redaktionswertung

Wo ist das Vögelchen?

Bingo

Den Namen Bingo bringt man erst mal mit amerikanischen Kirchen in Zusammenhang. Mit dem einzig "legalen" Glücksspiel wird der Opferstock gefüllt. Auf dem Game Boy gibt's nichts zu gewinnen, außer hübschen Bildchen. Dazu lenkt Ihr ein Vögelchen über ein fünfmal fünf Felder großes Spielbrett. In die einzelnen Quadrate sind die Zahlen von 1 bis 25 eingetragen (oder die Buchstaben des Alphabets im Buchstabenmodus). Der Reihe nach nehmt Ihr die Felder durch Hinziehen und Knopfdrücken in Besitz. Habt Ihr eine Fünferreihe voll (hoch, quer oder diagonal), heißt's *Bingo* und die Runde gilt als bestanden. Euer einziges Handicap ist

die Katze, die sich ebenfalls auf dem Spielbrett tummelt. Auch sie nimmt Felder ein, die für Euch dann ungültig sind. Jede vierte Runde ist eine Bonusrunde, in der Ihr auch auftauchende Maulwürfe jagt. Danach geht's mit höherer Geschwindigkeit im nächsten Level weiter. Im Duellmodus per Link-Kabel übernimmt ein Spieler die Katze.

Meine Meinung geht so

Sinnigerweise erhaltet Ihr um so weniger Punkte, je schneller Ihr das Bingo erreicht. Mit viel Taktik und und noch mehr Glück schafft Ihr ein Doppel-Bin-



Die Katze stört Eure Bemühungen, indem sie selbst Felder besetzt

go. Bei zunehmender Routine erkennt Ihr im hektischen Spielablauf mögliche Doppel-Bingos vorzeitig und könnt das Verhalten der Katze einplanen. Bevor Ihr jedoch soweit seid, verstaubt das Modul schon in einer dunklen Schublade. *Bingo* ist nicht sonderlich motivierend und wird demzufolge schnell langweilig. Um sich zwischendurch (Busfahrt oder Pause) zu beschäftigen, eignen sich *Tetris* oder *Pyramids of Ra* weit besser. *jb*

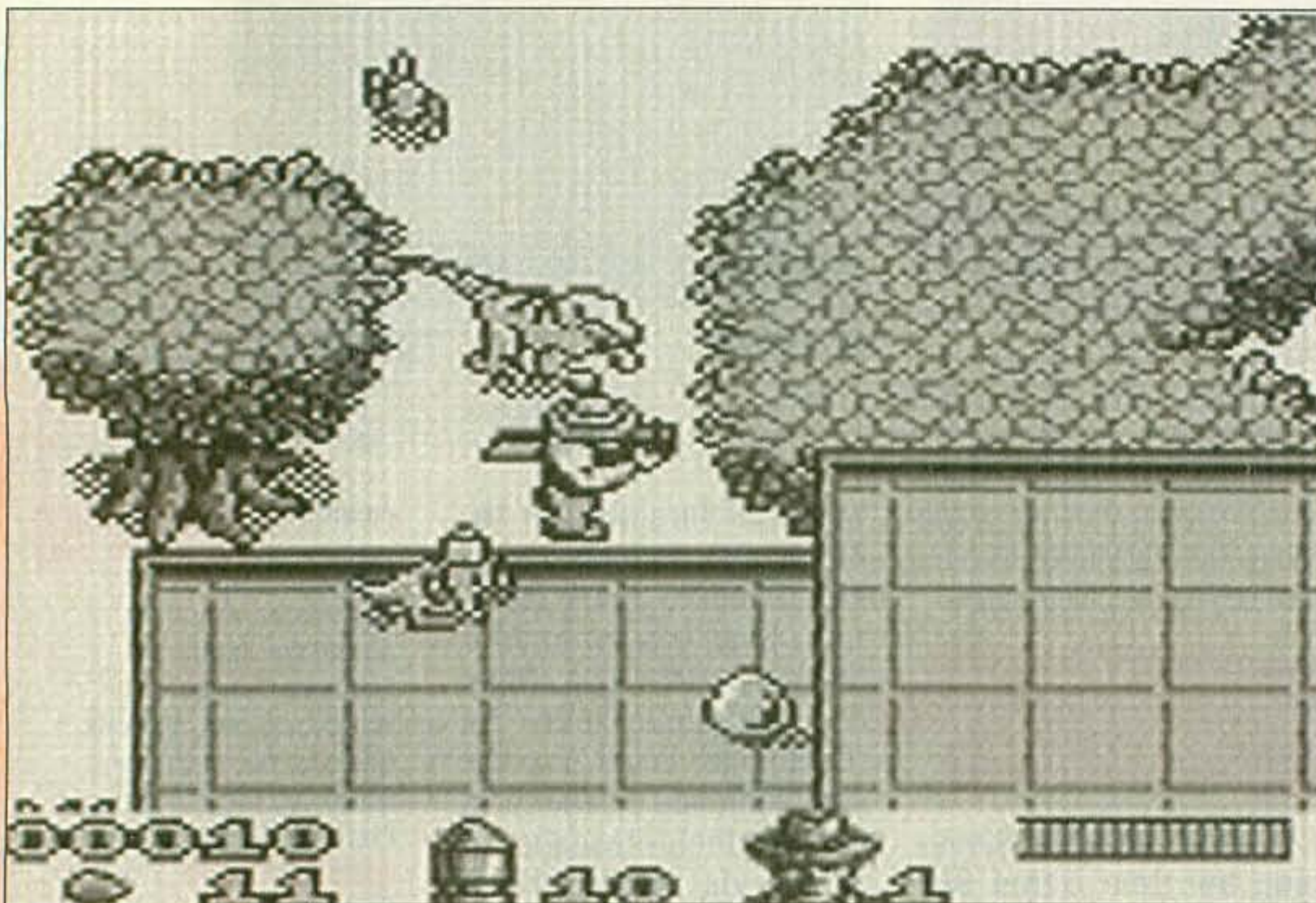
Spieletyp:

Hersteller: FCI
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark
25%
Grafik
47%
Musik
11%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **58%**

Redaktionswertung



Trotz Bazooka gibt's bei solchem Saurier-Andrang ganz schnell Forscher-Frikassee.

Meine Meinung geht so

Jurassic Park spielt sich zwar flüssig, bietet insgesamt aber eher seichte Durchschnittskost. Niedliche Dinos, die verdächtig an Yoshi erinnern und bei Treffern schweinchenartig quieken, größere Dinos, ganz große Dinos, dazwischen ein paar Zäune, Kohl- und Krautkopf-Bäume, hin und wieder ein paar Extrapatronen, hier ein Terminal, da ein Dino-Ei. Die Grafik wirkt nie unübersichtlich, alle Akteure präsentieren sich liebevoll in Szene gesetzt, sind nett animiert und lassen sich problemlos kontrollieren. Daß das LC-Display nachläuft, bis die Augen tränen, dafür kann das gelungene **Acht-Wege-Scrolling** nun wirklich nix. Die belanglose Begleitmusik werdet Ihr bald abschalten, zusätzliche Sounds gibt's kaum. Mit Hilfe von vier Continues (Ihr beginnt wieder am Anfang des Levels) haben **Köner die sechs Abschnitte bald geknackt**. Als Dino-Berieselung für unterwegs ganz brauchbar. **hu**

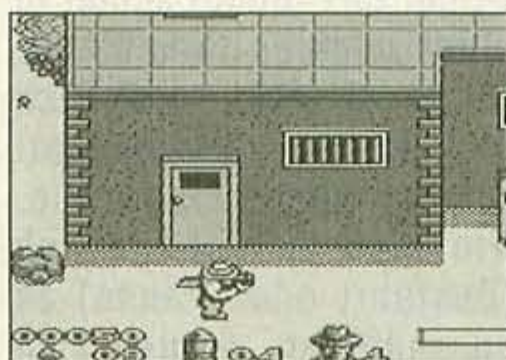
Frohe Ostern!

Jurassic Park

Auch wenn's in erster Linie ums Eiersuchen geht, mit Ostern hat Oceans Dinosaurier-Spielchen für den Game Boy genauso so wenig am Hut, wie Kojak Haare auf dem Kopf. Und wo wir grade bei Hüten und Eierköpfen sind: Den Helden spielt Dr. Alan Grant, trotz ähnlicher Kopfbedeckung und gemeinsamen Hobbies (Knochensammeln) nicht mit Dr. Indiana Jo-

nes zu verwechseln. Im Game-Boy-Spiel hastet der Echsenexperte auf der Suche nach den Kindern Tim und Lex durch die Gehege des Saurierparks. Unglücklicherweise haben die elektrischen Sicherheitszäune den Geist aufgegeben und so wimmelt es auf Schritt und Tritt von freilaufenden Urzeitbestien. Der Doktor schnappt sich die nächstbeste Bazooka und beginnt seine Eiersuche. In je-

dem Level müßt Ihr eine bestimmte Zahl Dinosauriereier aufstöbern und zerstören. Als Belohnung gibt's Codekarten, mit denen Ihr Zutritt zu Gebäuden oder weiterführende Informationen erhaltet. Infos erhält der Doktor an Terminalstationen, die mehr oder weniger wahllos verteilt stehen und wie eine Helpline funktionieren – falls Ihr die notwendigen Codekarten besitzt. Da der Doc nur zwei Extraleben besitzt, weicht er angreifenden Bestien entweder schleunigst aus (drüberspringen oder umgehen) oder er erledigt sie mit der Bazooka. Kommt Ihm ein Dino zu nahe, verliert er jedesmal Lebensenergie. Kleine Dinos lösen sich schon nach zwei Treffern in Rauchwölkchen auf, größere vertragen ein paar blaue Bohnen mehr. Da die Munition knapp bemessen ist, lohnt es sich, neben Dinosauriereiern auch nach Extramunition oder besseren Waffen Ausschau zu halten. Getroffene Echsens hinterlassen außerdem für etwa fünf Sekunden ein Kügelchen, das Ihr einsammeln solltet: Damit bringt Ihr Eure Munitionsanzeige wieder auf den Stand vor der Saurierattacke, sofern Ihr nicht daneben geballert habt.



Auch die aller kleinsten Dinos beißen sehr kräftig zu. Falls alle Stricke reißen, helfen Euch vier Continues über die Runden.

Spielertyp:

Hersteller: Ocean
 Testversion von: Laguna
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue
 Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
 Preis: ca. 70 Mark

70%
 Grafik
 28%
 Musik
 22%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

Redaktionswertung

Dino-Killer

Jurassic Park

Für das Game Gear haben sich die Entwickler etwas anderes einfallen lassen. Statt eines Defensiv-Jump'n'Runs, wie auf den anderen Systemen, geht's hier actionreich zur Sache. Am Anfang eines Levels seht Ihr Euren Jeep in Seitenansicht über die Landschaft holpern und ballert per Fadenkreuz auf springfreudige oder flugtaugliche Saurier. Verfehlt Ihr einen davon, attackiert er das Fahrzeug und zieht Euch Gesundheitspunkte ab. Habt Ihr den Auto-Level überstanden, geht's in, mit einem Action-Jump'n'Run à la *Strider* weiter. Ebenfalls in Seitenansicht läuft und springt Ihr durch den Action-Level und schießt mit Energiewellen auf die auftauchenden Dinos. Mit

Klimmzügen im Gebälk hangelt Ihr Euch über Lavatümpel oder umgeht elektrisierte Wasserlächen. Am Level-Ende angekommen, macht Ihr dem Oberdino (der dem jeweiligen Level auch seinen Namen gibt) den Garaus.

Meine Meinung
geht so

Ich habe den Eindruck, daß die Game-Gear-Version schon lange fertig in irgendwelchen Schubladen geschlummert hat. Dann kam ein wichtiger Anlaß, nämlich der Saurierfilm und flugs wurde das Spiel hervorgekramt (wahrscheinlich nachträglich mit Dino-Sprites versehen) und



Hat mit dem Film nichts zu tun: Die Game-Gear-Version ist zwar actionreich, aber wenig motivierend

unter dem zugkräftigen Namen auf den Markt geworfen. Das Geschehen im Spiel hat mit dem Film so gut wie nichts zu tun. Fans des Films werden enttäuscht sein. Spielerisch reiht sich das Modul etwa in die Serie der anderen *Jurassic-Park*-Spiele ein. Kaum neue Ideen, wenig motivierender Spielfluß und reichlich kleine Sprites lassen nur wenig Spielspaß aufkommen. Das Beste am Game-Gear-*Jurassic Park* ist die fetzige Musik. *jb*

Spieletyp:



Hersteller: Sega

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1

Features: Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 80 Mark

63%

Grafik

70%

Musik

32%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

58%

Redaktionswertung

GAME GEAR

Rüsten Sie Ihr SUPER NINTENDO™ oder SEGA MEGA DRIVE™ auf.

Wir liefern das nötige Tuning-Material.

Mogelmodule, Codebücher,
Entwicklungssysteme für Programmierer,
PC-Interface-Karten und alltägliches
wie z.B. Universal-Adapter,
Importgeräte
USW.

Kostenloses Infomaterial anfordern!

Wir sind offizieller
Distributor für Multi
Game Hunter, Romulator
und SUPER NINTENDO™
Game Finger Codebook.

Trading & Support
Hofriedenstraße 26
A-6911 Lochau
Tel: (05574) 48401
Fax: (05574) 48093

(Aus dem Ausland 0043-5574-....)

Vectrex

Vor nun mehr als zehn Jahren fand in den USA und Europa der erste große Boom der Videospiele statt -- man kann von der Gründerzeit des Heimvideospieles sprechen. In Deutschland erreichte der Boom seinen Höhepunkt um 1982, doch nur wenig später wurde er durch das Aufkommen der Homecomputer abrupt gestoppt. Zu diesem Zeitpunkt, als das Interesse der Videospiele schon deutlich in Richtung der Homecomputer umschwung, kam der Vectrex auf den Markt. Er sollte als das aufwendigste und interessanteste Videospiele-System der damaligen Zeit in die Videospiele-Geschichte eingehen. Seine herausragenden Features und sein außergewöhnliches Zubehör machen den Vectrex auch heute noch zu etwas Besonderem, auch wenn er seit 1984 nicht mehr verkauft wird.

Die Spielhalle für Zuhause

Die Anfang der Achtziger Jahre populären Spielhallenautomaten waren das Vorbild für den Vectrex: In den Vectrex war, im Gegensatz zu allen anderen Spielkonsolen, die damals auf dem Markt waren, ein Bildschirm integriert -- und was für einer. Es handelte sich um einen waschechten Vektorgrafikbildschirm, wie er auch in Ataris Spielhallenklassiker *Asteroids* vorhanden ist. Aus Kostengründen war dieser Bildschirm jedoch nur Schwarzweiß. Dieses Manko konnte man aber mit den mehrfarbig bedruckten Folien

Vor genau zehn Jahren hielt eine der interessantesten Videospiele-Konsolen der damaligen Zeit Einzug in die Läden.

ausgleichen, die jedem Spiel beilagen und über den Bildschirm geklemmt wurden. Weiterhin war der Vectrex mit einem abnehmbaren Controller versehen, der die -- für die damalige Zeit -- sensationelle Anzahl von vier Action-Buttons besaß. In den Controller war ein analoger Joystick eingebaut, der ein genaues Manövrieren ermöglichte. Der Vectrex war also ein komplettes und kompaktes Videospiele-System und besaß sogar einen Griff zum Tragen. Damit war er das erste portable Videospiele-Gerät, wenn auch ein recht großes. Damit man nun überall, wohin man ihn mitnahm, sofort mit Spielen loslegen konnte, war im Gerät bereits ein Spiel eingebaut: *Mine Storm*, ein brillanter *Asteroids*-Clone. Für uns heute unverständlich, wurde das Vorhandensein eines eingebauten Spiels damals als eine Sensation angepriesen -- dies lag wohl an den hohen Einzelpreisen von bis zu 150 Mark, selbst für einfache Spielmodule. Auch die weiteren Features des Vectrex konnten sich sehen lassen: Der Sound stellte mit seinen drei Kanälen "analoger" Synthesizerklänge alles bislang Dagewesene in den Schatten. Die Spiele, auf Steckmodulen von 4 und 8 KB Kapazität, waren aufgrund der hohen Rechenleistung des eingesetzten 6809-Prozessors von Motorola und wegen des Vektorgrafikprinzips sehr dynamisch spielbar. Es war eben Spielhallenstandard.



Der Ideenreiche: Mark Indictor schrieb Software-Geschichte



Mit bunten Folien kam Farbe ins Spiel

Die Software

Auch von der Softwareseite her verewöhnte der Vectrex den leidenschaftlichen Videospiele-Spieler: Viele der Titel waren direkte Umsetzungen von damals bekannten Spielhallenspielen, wie zum Beispiel *Scramble* (Konami), *Berzerk* (Stern) und *Ar-*

mor Attack (Cinematronics). Der Großteil waren Konvertierungen von Vektorgrafikautomaten der Firma Cinematronics, die ab Mitte der 70'er in den Arkaden aufgestellt waren. Andere Vectrex-Spiele waren zwar nur Clones von beliebten Automatenklassikern, aber mindestens so gut wie ihre Vorbilder: *Clean Sweep* beispielsweise orientierte sich an



Ataris *PacMan*, *Mine Storm* an *Asteroids*. Aber auch einige neue Ideen wurden von den fleißigen Vectrex-Programmierern umgesetzt: Für den Vectrex gab es das erste Spiel mit

bert. Alle Spiele für den Vectrex hatten aber eines gemeinsam: Ihre Dynamik und Schnelligkeit, welche die echten Spielhallensymptome hervorrief: Schweißausbrüche und Panik in haari-

Das Zubehör
 Im 1983 auf dem heißumkämpften Videospielemarkt bestehen zu können, mußte man

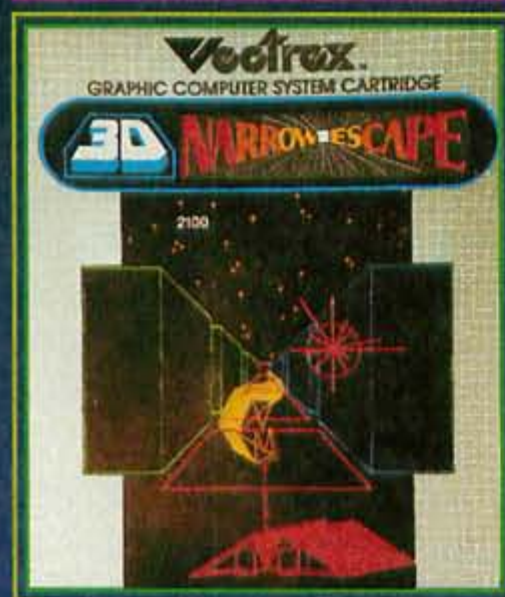
den Kunden schon einiges bieten. Eine wichtige Rolle spielte hierbei immer das spezielle Zubehör für das System. Auch in diesem Bereich trumpte der Vectrex groß auf: An den Vectrex konnte man nicht nur einen zweiten Controller anschließen, er war auch das einzige System, für das ein Lichtgriffel, der "Artmaster Lightpen", erhältlich war. Was heute die Maus darstellt, war vor zehn Jahren der Lichtgriffel: Mit ihm konnte man auf dem Vectrex-Bildschirm zeichnen. Hierzu bewegte man ihn wie einen Zeichenstift über den Bildschirm und konnte dabei Punkte setzen, Linien ziehen und mehr. Es war aber auch möglich, mit ihm Animationen zu erstellen oder Musikstücke komponieren. Die wenigen für den Lichtgriffel zur Verfügung stehenden Programme besaßen allerdings recht eingeschränkte Möglichkeiten -- vergleicht man sie mit dem Funktionsumfang von heutigen Programmen dieser Sorte (z.B. *Super Mario Paint*). Das jedoch sensationellste Zubehörteil für den Vectrex war der "3D-Imager". Es handelte sich hierbei um eine Brille, mit der echte dreidimensionale Grafik auf dem Vectrex möglich wurde. Diese Brille funktionierte nach einem für heutige Verhältnisse sehr kuriosen Prinzip -- nämlich elektromechanisch. Sie bestand aus einem Bügel mit Plexiglasscheiben, der mit einem elastischen Band am Kopf festgeschnallt wurde. Hinter den Scheiben saß ein Elektromotor, auf dem sich eine Scheibe mit einem großen schwarzen Segment und mehreren (zumeist drei) kleineren farbigen



Klein, fein, schnell – der Vectrex brachte die Vektorgrafik von der Spielhalle ins Eigenheim.

Sprachausgabe (*Spike*) sowie Spiele mit räumlichem Pseudo-3D-Effekt, die auf den anderen Konsolen aufgrund ihres Pixel-Grafikprinzips nicht realisierbar waren. Hierzu gehörte beispielsweise *Star Trek*, ein Spiel, bei dem der Spieler in die Rollen von Captain Kirk und seine Mannschaft schlüpft und Raumsektoren von Klingonenschiffen säu-

gen Situationen, Frust und Flüche, wenn man wieder ein Leben verloren hatte. Offiziell erschienen in der Zeit von Juni 1982 bis März 1984 insgesamt 25 Spiele und drei 3 Nicht-Spielprogramme. Der größte Teil der Spiele waren Shoot'em'Ups, aus anderen Sparten gab es nur eine relativ geringe Anzahl.



Segment und mehreren (zumeist drei) kleineren farbigen

Eine rotierende Farbsegment-scheibe eröffnete die dritte Dimension

Segmenten drehte. Der Vectrex wurde währenddessen durch die jeweilige Stellung der Scheibe darüber informiert, ob eines der Augen durch das schwarze Segment verdeckt wurde, und welches der farbigen Segmente sich vor dem anderen Auge befand. Je nachdem erzeugte der Vectrex dann ein entsprechendes Bild für das jeweilige Auge und die jeweilige Farbe. Das Ergebnis war nicht nur eine räumliche Sicht des Spielgeschehens, sondern auch eine Darstellung mit mehreren verschiedenen Farben (quasi-) gleichzeitig, da ja mehrere farbige Segmente vorhanden waren.

Die Geschichte

Anfang der 80'er Jahre wurde der Videospielemarkt noch nicht von den Japanern beherrscht. Wie die meisten Videospieleprodukte von damals,



Die 3-D-Brille war bei uns leider nie zu haben

Das Licht im Griffel: Der Art-Master-Lightpen diente zum Zeichnen



VEKTOR VS. PIXEL

Videospielkonsolen (damals wie heute) sollen an den heimischen Fernseher oder einen RGB-Monitor angeschlossen werden können. Aus diesem Grund funktionieren sie nach dem sogenannten "Pixelgrafik"-Prinzip: Auf dem Fernseher überstreicht der Elektronenstrahl die Bildröhre zeilenweise von oben nach unten. Eine Zeile wird in mehrere kleine Abschnitte aufgeteilt, die Pixel, wobei jedes von ihnen eine andere Farbe besitzen kann. So entsteht, insgesamt betrachtet, eine Matrix von Bildpunkten, die das Bild ergeben. Somit ist das wichtigste Kriterium dieser Darstellungsart die Auflösung, die Anzahl der Pixel pro Zeile und der Zeilen selbst. Zudem ist es bei dieser Darstellungstechnik schwierig, Objekte zu bewegen und beliebig zu ska-

lieren (vergrößern/verkleinern). Aus diesen Gründen unterstützen heutige Konsolen Sprites (für die Bewegung) und besitzen unter Umständen ganz spezielle Chips für die Skalierung (z.B. der 3D-Chip des Super Nintendo). Nur dann ist ein schneller und dynamischer Spielablauf gewährleistet. Vor zehn Jahren sah die Sache jedoch anders aus: Damals konnte man solche Spezialhardware noch nicht einsetzen, entweder aus Kostengründen oder weil es sie noch gar nicht gab. Ein weiteres Manko war die geringe Auflösung der damaligen Systeme. Da der Vectrex aber Spielhallenqualität nach Hause bringen sollte, entschied man sich für den Einsatz eines Vektorgrafik-Bildschirms. Der wichtigste Unterschied zum Pixelgrafik-Prinzip ist die Art und Weise, wie der

Bildschirmaufbau geschieht: Der Elektronenstrahl wird bei Vektorgrafik praktisch wie ein Zeichenstift den Konturen der Objekte nachgefahren. Um also eine Linie von einem Punkt zum anderen zu ziehen, muß man sie nicht aus vielen kleinen Pixeln zusammensetzen – man zieht sie einfach, indem man den Elektronenstrahl von Punkt A zu Punkt B bewegt. Man nennt diese Linien, aus denen die Bildschirmobjekte bestehen, auch Vektoren, in Anlehnung an den Vektorbegriff aus der Mathematik. Durch Verwendung von Vektoren ist es sehr einfach, Objekte zu bewegen und zu skalieren. Zudem ist bei Vektorgrafik die Bildwiederholungsrate nicht von einer Fernsehnorm abhängig. Aus diesem Grund waren

die Vectrex-Spiele wesentlich schneller und dynamischer spielbar als die seiner Pixelgrafik-Konkurrenten. Man kann bei Vektorgrafik auch nicht von einer "Auflösung" im ursprünglichen Sinn sprechen, da sich der Elektronenstrahl kontinuierlich bewegt – man kann fast sagen, sie ist unendlich groß. Der einzige Nachteil bestand in der Schwarzweißdarstellung des Vectrex, denn ein Farbvektorgrafik-Bildschirm wäre viel zu teuer gewesen. Immerhin konnte der Elektronenstrahl 256 verschiedene Helligkeitsstufen annehmen.

hatte auch der Vectrex seinen Ursprung in den USA: Seine Geschichte begann Ende 1980 bei Western Technologies, einer kalifornischen Forschungs- und Entwicklungsfirma auf dem Spielesektor, die auch heute noch mit dem Spiel *X-Men* und dem "Menacer"-Bildschirmgewehr für Segas Mega Drive erfolgreich ist. Jay Smith, der Firmenchef und seine talentierten

Potential des Vectrex-Systems erkannte. GCE war begeistert von den Eigenschaften des Vectrex, verlangte aber, daß der Bildschirm auf 9-Zoll vergrößert werden sollte, um die Attraktivität noch zu erhöhen. In den darauffolgenden Monaten wurde bei Western Technologies hart gearbeitet: Der Zeitplan sah vor, daß die Hardware zusammen mit den ersten zwölf Spielen bis spätestens Juni 1982 fertiggestellt sein sollte. John Ross, der Hardwareentwickler, die Programmierer des System-ROMs (Gerry Karr und John Hall) und die Autoren der ersten drei Spiele hatten hierbei besonders viel zu tun: Problematisch war für die Programmierer Paul Newell, Mark Indictor und John Hall, daß sich zu Beginn der Entwicklung die Hardware dauernd änderte. So war anfangs statt des letztendlich verwendeten 6809-Prozessors ein 6502 vorgesehen (derselbe Prozessor wie im NES und Lynx), der sich allerdings als zu langsam herausstellte. Allen Widrigkeiten zum Trotz aber konnte der Vectrex auf der Sommer-CES in Chicago im Juni 1982 zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Die Massenproduktion begann im Spätsommer 1982 und GCE sorgte dafür, daß die Geräte rechtzeitig zu Weihnachten 1982 auf den Gabentischen stehen konnten. Der Einführungspreis lag bei rund 200 Dollar. Das Medienecho war sehr positiv: *Scramble* beispielsweise erhielt im Januar 1983 in der wichtigsten amerikanischen Spielezeitschrift "Electronic Games" den begehrten "Arcade Award" für das beste "Mini-Arcade"-Spiel verliehen, einer Kategorie, die eigens für den Vectrex eingerichtet worden war. Auch in allen anderen Zeitschriften wurde der Vectrex begeistert aufgenommen, er wurde als der "King of the Stand-Alones" bezeichnet. Sogar der Playboy nannte ihn

Der geistige Vater:
Jay Smith hatte die Idee zum Vektorgrafik-Heimsystem



Mitarbeiter hatten damals die Idee zu einem kleinen, auf Vektorgrafik basierenden Tischgerät mit einer 5-Zoll-Bildröhre, das sie "Mini Arcade" nannten. Dieses Gerät sollte zwar noch anders aussehen als der Vectrex, war ihm aber von der Funktionsweise her bereits sehr ähnlich. Im Frühjahr 1981 wurde diese Idee der Firma Kenner angeboten, bekannt durch ihre Spielzeugpuppen und -figuren zu "Star Wars" und "Batman". Kenner lehnte jedoch den Vertrieb im Juli desselben Jahres ab. Im Spätsommer 1981 fand sich dann endlich ein Lizenznehmer für das Vectrex-Konzept: Es war der Chef von GCE (General Consumer Electronics), Ed Krakauer, der das große

Potential des Vectrex-Systems erkannte. GCE war begeistert von den Eigenschaften des Vectrex, verlangte aber, daß der Bildschirm auf 9-Zoll vergrößert werden sollte, um die Attraktivität noch zu erhöhen. In den darauffolgenden Monaten wurde bei Western Technologies hart gearbeitet: Der Zeitplan sah vor, daß die Hardware zusammen mit den ersten zwölf Spielen bis spätestens Juni 1982 fertiggestellt sein sollte. John Ross, der Hardwareentwickler, die Programmierer des System-ROMs (Gerry Karr und John Hall) und die Autoren der ersten drei Spiele hatten hierbei besonders viel zu tun: Problematisch war für die Programmierer Paul Newell, Mark Indictor und John Hall, daß sich zu Beginn der Entwicklung die Hardware dauernd änderte. So war anfangs statt des letztendlich verwendeten 6809-Prozessors ein 6502 vorgesehen (derselbe Prozessor wie im NES und Lynx), der sich allerdings als zu langsam herausstellte. Allen Widrigkeiten zum Trotz aber konnte der Vectrex auf der Sommer-CES in Chicago im Juni 1982 zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Die Massenproduktion begann im Spätsommer 1982 und GCE sorgte dafür, daß die Geräte rechtzeitig zu Weihnachten 1982 auf den Gabentischen stehen konnten. Der Einführungspreis lag bei rund 200 Dollar. Das Medienecho war sehr positiv: *Scramble* beispielsweise erhielt im Januar 1983 in der wichtigsten amerikanischen Spielezeitschrift "Electronic Games" den begehrten "Arcade Award" für das beste "Mini-Arcade"-Spiel verliehen, einer Kategorie, die eigens für den Vectrex eingerichtet worden war. Auch in allen anderen Zeitschriften wurde der Vectrex begeistert aufgenommen, er wurde als der "King of the Stand-Alones" bezeichnet. Sogar der Playboy nannte ihn

SCHWEIZ Lightflash Elektronik SCHWEIZ

Postfach 172 · CH-5300 Turgi · Tel. 0041/(0) 56 43 13 07 · Fax 0041/(0) 56 23 22 72

Super Nes

E.V.O.	109,-	Operation Logic Bomb	89,-
Dig & Spike Volleyball	99,-	Pop & Twin Bee	99,-
Aquatic Games	89,-	Contra III	69,-
Troddlers	99,-	Starfox (RGB)	99,-
Pocky & Rocky	99,-	Populous II	99,-
Super Off Road	99,-	Cybernator	89,-
Rock & Roll Racing	99,-	Vegas Stakes	99,-
Goof Troop	109,-	Axelay	69,-
Super Bomberman		Tuff E'Nuff	109,-
inkl. Multitab	129,-	Dungeon Master	119,-
Final Fight II	79,-	Striker	a. A.
Batman Returns	79,-	Pirates Gold	a. A.
Super James Pond	99,-	Mario All Stars	a. A.
Utopia	99,-	Street Fighter II Turbo	a. A.

Mega Drive

Davis Cup Tennis	89,-
B.O.B.	89,-
Techno Clash	89,-
F15 Strike Eagle II	99,-
Dinosaur for Wire	89,-
Young Indiana Jones	89,-
Jungle Strike	99,-
Golden Axe III	79,-
Kick Boxing	79,-
Jurassic Park	a. A.
Gauntlet	a. A.
Cyborg Justice	69,-
Captain Planet	69,-
Ex-Ranza	89,-

Ihr Spezialist für Import-Spiele! Game-Boy- & Game-Gear-Spiele ab Fr. 10,-

ARTEN-REICH GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasserabhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn

Miss Wald:

Die Kiefer

Ihre Idealmaße: 30m x 1m, Taille: 60 cm,
Gewicht: 1 Tonne, Haarfarbe: dunkelgrün

Ich interessiere mich für dieses Thema,
bitte senden Sie mir:

Informationen über die SDW
Infoblatt über die Kiefer
(1,- DM in Briefmarken)

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
Bundesverband
Meckenheimer Allee 79
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/ 65 8462 o. 69 63 60
Fax: 0228/ 65 69 80
Spendenkonto: 031019995. BLZ 380 500 00



Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

Mega Drive News

Shining Force	109,- DM
Strider II	95,- DM
Flashback	105,- DM
Cyborg Justice	95,- DM
Captin America	95,- DM
Ultimate Soccer	95,- DM
X-Men	79,- DM
F-15 Strike Eagle II	95,- DM
F 1	105,- DM
Shinobi III	95,- DM
Jurassic Park	105,- DM
Micro Machines	79,- DM

Versand per NN zzgl. 10,- DM

Mega CD II
inkl. Spiel
"Road Avenger"

569,- DM

JETZT ANRUFEN UND BESTELLEN
WEITERE NEUHEITEN AUF ANFRAGE

0 22 36 - 4 00 04

Sogar der Playboy nannte ihn "schnell, herausfordernd und stimulierend". 1983 war das große Jahr des Vectrex: Bei Western Technoligics und GCE wurden viele Spiele programmiert und man werkelte an interessantem Zubehör. Zeitweise waren über dreißig Personen am Vectrex-Projekt beteiligt. GCE stellte auch einige der Programmierer, die vorher direkt für Western Technologies gearbeitet hatten, bei sich ein. Einer von ihnen, Mark Indictor, der Autor von *Star Trek*, *Spinball*, *Polar Rescue* und anderen Programmen, konnte mit seiner Familie in die Berge in der Nähe von Los Angeles ziehen und inmitten eines Pinienwaldes in einer Hütte Spiele programmieren. Es entstanden im Laufe jenes Jahres auch noch der Lightpen und die 3D-Brille. Sogar an einer Farbversion des Vectrex und einem Computer-Keyboard mit BASIC-Modul wurde gearbeitet, zur Serienreife gelangte allerdings keines von beiden.

Im Frühjahr 1983 wurde GCE von MB (Milton Bradley), bekannt durch Brett- und Gesellschaftsspiele, übernommen. Im Zuge dessen gelangte der Vectrex im Sommer jenes Jahres endlich nach Deutschland und das übrige Westeuropa. Zugleich erschienen hier alle bis dahin in den USA vorhandenen Spiele, als Zubehör war anfangs jedoch nur der zweite Controller erhältlich. Leider war dem Vectrex zu diesem späten Zeitpunkt bei uns kein durchschlagender Erfolg mehr beschieden -- trotz seiner von allen Seiten gelobten Fähigkeiten: Der Markt war fest im Griff des (damaligen) Videospielgiganten Atari mit seinem VCS 2600. Mittels IntelliVision und das CBS Colecovision waren bereits etabliert. Der wichtigste Grund aber war die Invasion

Für verschiedene Spiele gab's unterschiedliche 3-D-Scheiben

Davon träumt der Sammler: Ein Vectrex mit allen, was dazugehört



der Homecomputer -- bei uns insbesondere VC20 und C64 von Commodore, die auch auf dem Videospielsektor für gewaltige Veränderungen sorgten. Auf den technisch vielen Videospielsystemen überlegenen Homecomputern gab es nicht nur

qualitativ hochwertige Spiele (die auf dem Schulhof "getauscht" werden konnten). Auch die Möglichkeit, selbst (Spiel-) Programme schreiben zu können, war damals "in". So war es dann auch kein Wunder, daß der Vectrex trotz massiver Werbekampagnen seitens MB während des Weihnachtsgeschäfts 1983 weder in den USA noch in Europa einen ermutigenden Erfolg verbuchen konnte. Der Vectrex war zwar nicht das einzige vom Homecomputer-Syndrom betroffene Videospielsystem, doch eine solche Schlappe kurz nach einer Markteinführung konnte nichts Gutes verheißen. Im Frühjahr 1984 wurden zwar noch die aktuellsten Spiele (*Pole Position*, *Polar Rescue*, *Star Castle*) und der Lichtgriffel mit

Die "offizielle,, Vectrex Software

Name	Genre	Bemerkungen	ROM-Größe
Minestorm	Shoot'em Up	Eingebaut, "Asteroids"-Clone	4k
Scramble	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Konami)	4k
Star Castle	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Armor Attack	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Solar Quest	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Rip Off	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Starhawk	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Cosmic Chasm	Shoot'em Up		4k
Bedlam	Shoot'em Up		4k
Star Trek	Shoot'em Up	erschien in Europa unter "Star Ship"	4k
Web Wars	Shoot'em Up		8k
Fortress of Narzod	Shoot'em Up		8k
Space Wars	Shoot'em Up	Zwei-Spieler-Arcade-Umsetzung (Cinematronics)	4k
Pole Position	Rennspiel	Spielhallenkonvertierung (Namco/Atari)	8k
Hyperchase	Rennspiel		4k
Blitz Action Football	Sport	Football-Simulation	8k
Heads-Up Action Soccer	Sport	erschien in Europa unter "Soccer-Football"	8k
Spinball	Action	erschien in Europa unter "Flipper-Pinball"	8k
Berzerk	Action	Spielhallenkonvertierung (Stern Electronics)	4k
Clean Sweep	Action	"PacMan"-Clone	4k
Polar Rescue	Action		8k
Spike	Jump'n'Run	Mit Sprachausgabe	8k
3D Minestorm	Shoot'em Up	für 3D-Imager	8k
3D Narrow Escape	Shoot'em Up	für 3D-Imager	8k
3D Crazy Coaster	Action	für 3D-Imager	8k
Art Master	Zeichnen	für Lichtgriffel (Lightpen)	4k
Melody Master	Lernen/Musik	für Lichtgriffel	8k
Animaction	Animation	für Lichtgriffel, enthält 2k RAM	8k

Technische Daten

Prozessor:	Motorola 6809 (ursprünglich geplant: 6502) mit 1.6 MHz
RAM:	1 kB
ROM:	8 kB (0,064 MegaBit), enthält Supportroutinen und -daten, sowie das eingebaute Spiel "Mine Storm"
Monitor:	9 x 11 Zoll Vektorbildschirm
Grafik:	S/W Vektorgrafik mit 256 Helligkeitsstufen
Sound:	General Instruments AY-3-8912 Soundchip mit 3 Tonkanälen, "analoge" Klangerzeugung, eingebauter 3 Zoll Lautsprecher
Bedienung:	Controller mit analogem Joystick mit 4 Action-Knöpfen, zum Transport in das Gehäuse einklappbar; Lichtgriffel (Zub.)
Anschlüsse:	2 Buchsen für Controller und Zubehör, Stromversorgung
Programme:	Auf Steckmodulen, Kapazität 4 und 8 kB (0,032 bzw. 0,064 MegaBit.), Steckmodulschacht auf der rechten Gehäusesseite
Zubehör:	3D-Imager, Lichtgriffel (Lightpen)

seinen Programmen auf der Nürnberger Spielwarenmesse gezeigt. Der 3D-Imager, in den USA auf der Winter-CES '84 in Las Vegas vorgestellt und in Deutschland bereits in Prospekten von MB angekündigt, schaffte den Sprung über den Atlantik jedoch nicht mehr.

Das Ende des Vectrex

Im Zuge des Aufkaufs von MB durch Hasbro Inc., eine der wichtigsten Gesellschaften auf dem amerikanischen Spielzeugmarkt, wurde die Produktion des Vectrex Anfang 1984 langsam eingestellt. Mitte März 1984 kam dann die Hiobsbotschaft von MB Deutschland in Fürth, daß der Verkauf des Vectrex zum 31. März Monats beendet würde. Der Rest war ein trauriges Kapitel von Ramschverkäufen, vornehmlich in den Warenhäusern der Metro-Kette. Ein unwürdiger Tod für einen solchen Videospiel-Veteranen. Western Technologies versuchte allerdings 1988 den Vectrex wiederaufstehen zu lassen – als Handheld. Er sollte mit einer flachen Bildröhre von Sinclair ausgerüstet werden, die wenig Strom

verbraucht und einen schnellen Bildaufbau ermöglichen sollte. Leider wurde diese Idee wieder aufgegeben, als sich der überwältigende Erfolg von Nintendos Game Boy abzeichnete. Auch heute noch gibt es in den USA und Europa eine kleine, aber wackere Schar von aktiven Vectrex-Fans, die sich die Erinnerung an die "guten alten Tage der Videospiele" warmhalten und in reger Kommunikation stehen. Nicht zuletzt die außergewöhnliche Vektorgrafik des Vectrex läßt auch heute noch, im Zeitalter der 16-bit Konsolen und der Mega-bit-Spiele, zu unterhaltsamen Videospielen ein. Also dann, herzlichen Glückwunsch zum zehnjährigen Jubiläum, Vectrex. Unser Dank gilt ganz besonders den Vectrex-Helden:

- Jay Smith**
"Vater" des Vectrex
- Paul A. Newell**
Autor von *Scramble*
- Mark B. Indictor**
Autor von *Star Trek* und anderen Programmen
- Ronald J. Logsdon**
Autor von *Melody Master*
- Chris King**
Autor von *Berzerk* und *Hyperchase*
- Dion Dock, Myron A. Calhoun und Ralph Stenzel.**

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns: Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“, Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:



Was bieten wir?:

- ✗ Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ✗ Amerikanische Videospielzeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ✗ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- ✗ Vorbestellungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich!
- ✗ Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (nur MEGA DRIVE und Super NES).
- ✗ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ✗ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ✗ Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 Uhr, Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

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

Kein Versand!

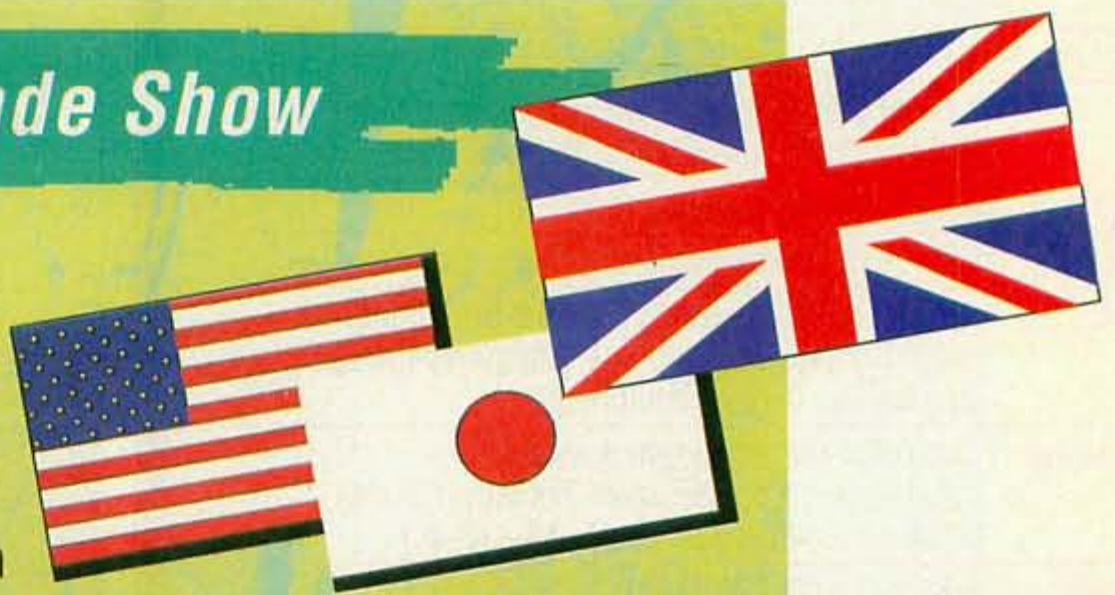
Double Trouble ... Deutschlands ältester und einer der größten Videospielclubs für SEGA (Master System u. Mega Drive) u. Nintendo (NES u. Super NES) - ein Club für alle Wesen! Fordern Sie noch heute Info-Material an (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen). Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!!

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

Electronic Consumer Trade Show

Welche Spiele zu Weihnachten Zeichen setzen und wofür Ihr Euer Sparschwein schon mal mästen könnt, das verraten wir im

Messebericht von der Londoner Herbst-Spielemesse ECTS. Außerdem stellen wir nicht nur einige Importspiele vor, sondern informieren Euch direkt von der Quelle: aus Japan und den USA.



Aladdin



Oben die Ottifants, rechts ein Blick auf Aladdin



Rechtzeitig zum Start des Disney-Zeichentrickfilms gibt's von Sega ein phantastisches Plattformspiel mit Animation und Grafiken, die schon verflüxt nahe am Zeichentrickfilm liegen. Außerdem informieren wir Euch über *Sonic CD*, den 24-MBit-*Streetfighter II* für Mega Drive, die *Ottifants* und die *Sega-Videospiel-Europameisterschaften* in Wien.

Frisch umgesetzt

Demnächst tummelt sich der smarte rote Punkt *Cool Spot* auch auf dem Super Nintendo. Auch das erstklassige Action-Adventure *Flashback* können Super-Nintendo-Besitzer schon mal vormerken. Dafür wandert *Bubsy* vom Super Nintendo zum Mega Drive.



Ey Freaks, mich trifft Ihr demnächst auf dem Super-Nintendo!

Heft

77

erscheint am 27.10.1993

Videospieleunternehmen sucht Handelsvertretungen (Firmen), Distributoren und Mitarbeiter im zentralen Marketing und Verkauf.

Zuschriften erbeten unter Chiffre-Nr. VGA-00001 an Markt & Technik,
Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar.

STELLENANGEBOT

Entwickler von
Videospiele-Software für höchste
Ansprüche-Culture Brain™



GOLDEN EMPIRE™ ist ein actionorientiertes Fantasy Rollenspiel, das Euch in eine vergessene Welt entführen wird.



SUPER NINJA BOY™ ist ein comicartiges Actionspiel für ein bis zwei Spieler.



ULTIMATE FIGHTER™ Die zwölf brutalsten Vollkontakt-Spieler kämpfen um den Titel des Champions. Ein spannendes, realistisches Actionspiel, das Euch bis zum Schluß vor dem Bildschirm fesseln wird. Zwei tolle Spiele in einer Packung.



AUSZEICHNUNGEN!



1989 — "BEST GRAPHICS OF THE YEAR"
für The MAGIC OF SCHEHERAZADE™

1990 — "BEST SPORTS GAME OF THE YEAR"
für BASEBALL SIMULATOR 1000™
BY GAME PLAYER'S™ MAGAZINE IN U.S.A





Die Meistgekauften für die Erfolgreichsten!

Tiny Toon Adventures sind der Renner auf den meistgekauften Videospiele-Systemen der Welt. Dem Game Boy, NES, Super-NES und dem Sega Mega Drive. Kein Videospiele von KONAMI ist erfolgreicher als Buster, Plucky und Babs. Zwei neue Superhits sind im Anrollen.

NEU! Tiny Toon Adventures Cartoon Workshop

Jetzt kommt Eure Kreativität auf Touren. "Dreht" Eure eigenen Videos. Mit allem, was dazugehört. Animation, Hintergründe, Story, Soundeffekte und Dialoge. Ob in der Looniversity, am Strand oder im Wasser. Selbermachen, das ist der Knaller!

NEU! Tiny Toon Adventures 2 - Trouble in Wackyland

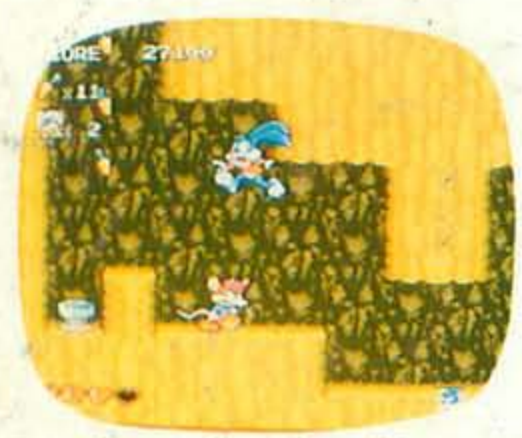
5 verschiedene Fun-Games in einem. Beste Animationen. Sattstarker Sound. Stimmungsvolle Hintergründe. Abenteuer voller Ideen, Gags und sensationellen Überraschungen. 5 Level!

Power Play 3/93 schreibt:

"...Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe"



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993 Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

