

1/95 MAGNA MEDIA

6S 45,-/sfr. 5,80/Lit. 7000
hrf. 7,30/lfr. 1,40/ptas. 600 DM 5,80



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO

GAMES

Gewinnt eine Reise nach Disney World!

SPIELT DEN FILM!

König der Löwen

Mega Drive + Super NES

THEMA GEWALT

Doom

Jaguar + 32X

TIPS-SPECIAL



Donkey Kong Country

8 Seiten Geheimlevel



MEGA DRIVE

32X

Die Hardware + die ersten Spiele

Exklusiv aus Tokio

Erste Infos + Bilder von Nintendos 32-Bit-Gerät

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS

'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

sagt ROBERT ZENGERLE,
Redakteur VIDEO GAMES

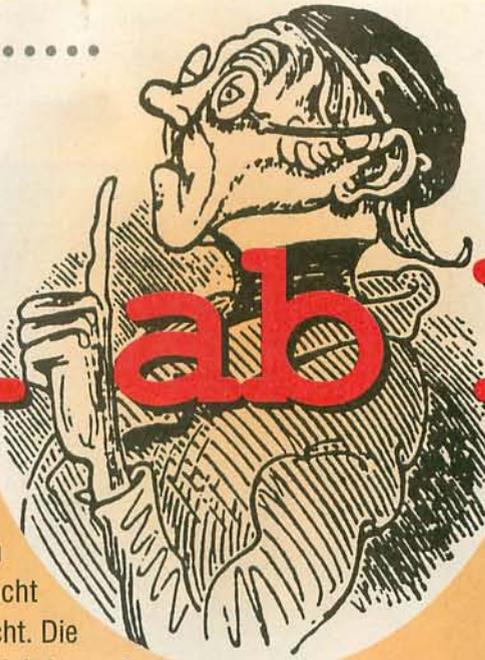


**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™



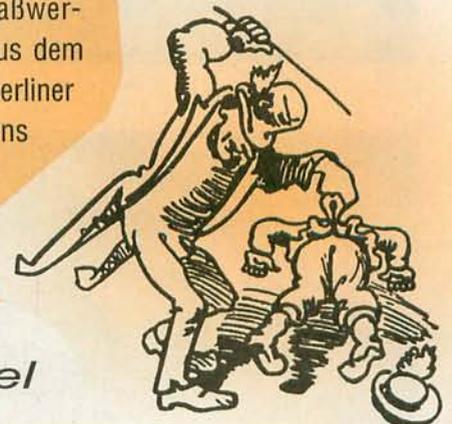
Frei ab 16



Weshalb eigentlich Altersempfehlungen für Videospiele? Ist das nicht furchtbar spießig? Ist es nicht. Die Szene wird immer vielschichtiger, die Freaks der ersten Generation sind längst volljährig, die jüngsten können VIDEO GAMES gerade mal buchstabieren. Längst eignen sich nicht mehr alle Spiele für jede Altersgruppe. *Doom* für Jaguar beispielsweise strotzt nur so vor blutigen Splatterszenen. Die PC-Version steht auf dem Index. *Doom* gehört keinesfalls in Kinderhände, andererseits war der Titel Geheimtip des vergangenen Jahres. Wie äußert man sich als Fachmagazin zu einem solchen Spiel? Nur, indem man klarstellt, daß sich *Doom* ausschließlich für Erwachsene eignet. Nur dann kann man das Gameplay loben, ohne sich dem Vorwurf der Jugendgefährdung auszusetzen. Einem Erwachsenen kann man die Entscheidung zumuten, ob er Blutorgien geschmacklos findet oder spannend, nicht aber Kindern. Wir sind übrigens nicht die einzigen, die dieser Meinung sind: Auch die lieben Kollegen haben schon teilweise Altersempfehlungen in ihre Wertungen aufgenommen.

Den Vorwurf, die Fachpresse sei mit der Vergabe von Altersempfehlungen überfordert, halten wir für nicht gerechtfertigt. Keine Prüfstelle

der Welt kennt Spiele und Szene besser als wir. Darüber hinaus mangelt es durchaus nicht an sozialethischer Urteilsfähigkeit. Wir haben u.a. einen Sozialpädagogen im Team. Unsere Empfehlungen entstehen in der Wertungskonferenz zusammen mit den Spielspaßwertungen. Wir halten uns dabei an den Standard der FSK aus dem Filmbereich: ab 6, 12, 16 und 18 Jahren. An der jungen Berliner Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK können wir uns (noch?) nicht orientieren. Deren Arbeit erfaßt derzeit nur einen Bruchteil des Marktes. Außerdem wertet sie bei weitem nicht aktuell genug.



Euer Lehrer Lämpel



38

Wer diesen krokodiligen Endgegner besiegt, hat gerade mal 50% von DKC gesehen

Wer will nach Disney World in Orlando/Florida? Erster Schritt dorthin: unsere Preisfragen.

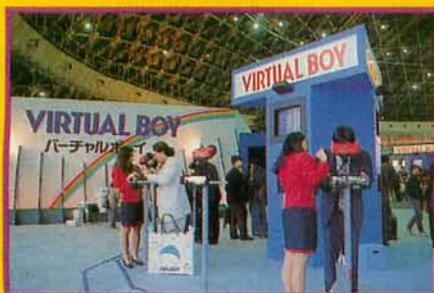
108



106

Gerade hat der König der Löwen

auch die deutschen Kinokassen gestürmt, da hustet Virgin mit Videospielditionen für alle Systeme hinterher



24

Was gab es nicht für wilde Gerüchte um Nintendos 32-Bit-Konsole! Hier ist die Wahrheit.



8

Interaktive Gameshows buhlen um die Gunst junger Zuschauer. Mit Erfolg?

NEWS

- Clayfighters 2 _____ 6
- Interaktive TV-Gameshows _____ 8
- Capcom-Extra _____ 10
- Doom – Splatterorgie ab 18 _____ 15
- Mega Drive 32X & erste Spiele _____ 18
- Nippon-Corner/Playstation _____ 24
- 3DO _____ 30
- Neo Geo: Samurai Shodown 2 _____ 34
- Automaten-News _____ 36

WETTBEWERB

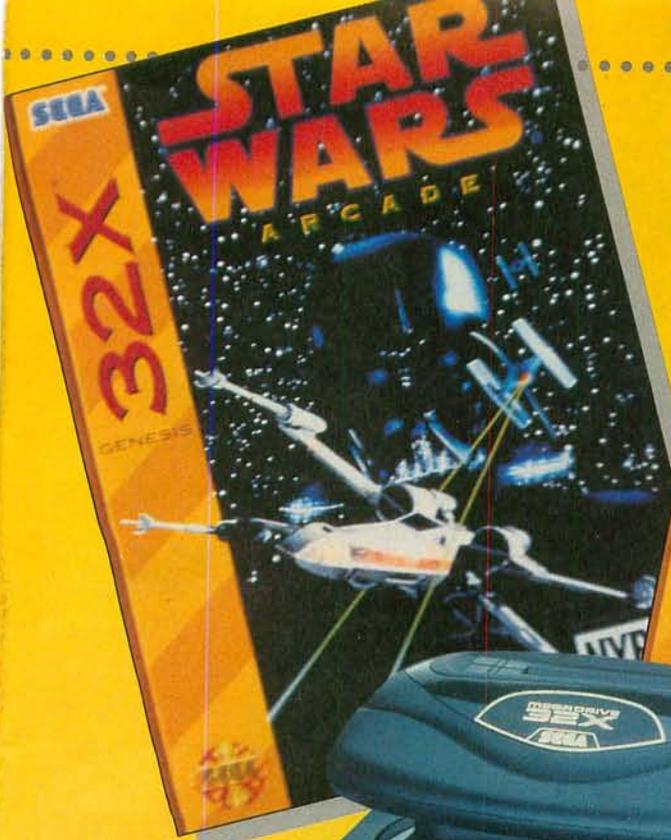
- Reise nach Disney World _____ 108

TIPS & TRICKS

- Großes Donkey-Kong-Special _____ 38
- Secret of Mana (SN) _____ 50
- Tiny Toon Sports (SN) _____ 59
- Earthworm Jim (SNES/MD) _____ 61
- Starwing/Starfox (SN) _____ 61
- Bulls vs. Blazers (SNES/MD) _____ 62
- 2020 Super Baseball (SN) _____ 62
- Macross (SN) _____ 62
- First Samurai (SN) _____ 62
- Pocky & Rocky (SN) _____ 63
- Fatal Fury 2 (SN) _____ 63
- Shinobi 3 (MD) _____ 63
- König der Löwen (SN) _____ 63
- Equinox (SN) _____ 63
- Ex-Mutants (MD) _____ 64
- Tom & Jerry (SN) _____ 64
- Robo Aleste (MCD) _____ 64
- Wario Land (GB) _____ 64
- Samurai Shodown (GB) _____ 64
- Super Widget (SN) _____ 66
- Star Trek TNG (SN) _____ 66

RUBRIKEN

- Comic _____ 67
- Hitparaden _____ 87
- Impressum _____ 134
- Inserenten _____ 66
- Kleinanzeigen _____ 82
- Leserpost _____ 74
- Poster _____ 68
- Rat & Tat _____ 80
- So bewerten wir _____ 84
- Video-Games-Shop _____ 132
- Die Schottrecke _____ 128



18 Ob das Mega Drive 32X ein Flop wird oder ein Hit, entscheiden vor allem die Spiele. Einen ersten Blick auf neue Titel ermöglichen wir auf Seite...



92 Nichts für zarte Gemüter ist das ultraharte Action-Adventure Syndicate



15 Je blutiger, desto geiler? Wir stellen den Schocker Doom vor – kritisch kommentiert.



127 Nach wie vor erscheinen tolle Titel für Game Boy. Der hier heißt Prehistoric.

TEST

JAGUAR

- Checkered Flag _____ 88
- Club Drive _____ 89
- Dragon _____ 89

MEGA CD

- Eye of the Beholder _____ 90

MEGA DRIVE

- Aero the Acrobat 2 _____ 99
- Boogerman _____ 96
- Clayfighters _____ 97
- Dino Dini Soccer _____ 103
- Dragon _____ 94
- Ecco 2 – Tides of Time _____ 100
- Generations Lost _____ 95
- Madden '95 _____ 104
- Maximum Carnage _____ 97
- Soleil _____ 102
- Syndicate _____ 92
- J. W. Whirlwind Snooker _____ 105
- Zero the Kamikaze Squirrel _____ 98

GAME BOY

- Desert Strike _____ 126
- Micro Machines _____ 117

- Mr. Nutz _____ 127
- Prehistoric _____ 127

SUPER NINTENDO

- Beauty & the Beast _____ 111
- Biker Mice from Mars _____ 121
- Death & Return of Superman _____ 116
- Der Löwenkönig _____ 106
- Fatal Fury Special _____ 112
- Full Throttle Racing _____ 124
- Human Tennis _____ 122
- Hurricanes _____ 115
- NHL '95 _____ 120
- Pac in Time _____ 111
- Power Drive _____ 118
- Super Dropzone _____ 115
- Super Punchout _____ 114
- The Pagemaster _____ 110
- Tiny Toons – Wacky Sports _____ 121
- Wild Snake _____ 123

GAME GEAR

- Asterix _____ 125
- Duffy Duck _____ 125
- Sonic Triple Trouble _____ 126

CLAY FIGHTERS 2

Nach Arnies T2: Judgment Day lassen sich die Lehmurschen auch nicht lumpen und kommen mit C2: Judgment Clay

Vor gut einem Jahr machte eine Bande der bis dato ulkigsten Schlägergesellen das Super Nintendo unsicher. Dank einer neuartigen Programmieretechnik war man bei Interplay in der Lage, Spaghetti-Tierchen und anderen Clowns einen noch nie dagewesenen, realistischen 'Knet-Touch' zu verleihen. Im jetzigen Nachschlag achtete man offenbar mehr auf die Kampfkünste der Protagonisten, nur so ist es zu erklären, daß von den ursprünglich acht Witzfiguren nur noch drei für würdig gehalten wurden, an der Entscheidung (Schlamm-)schlacht teilzunehmen: der grüne Verwandlungskünstler Blob, das hirnlose Muskelmonster Tiny sowie unser Arktik-Experte und vehementer Bekämpfer des Treibhauseffektes, Bad Mr. Frosty, der Schneemann. Neu dabei ist ein wahrhaft chaotisches Quindegut zu Tiny passendes Riegsenbaby, eine Art Tintenfisch und Meister Lampe im Rambo-Outfit. Die Animationen sehen schon gigantisch aus, obwohl die Spielbarkeit bei unserer Vorversion noch etwas haarig ist. Interplay zufolge soll es auch eine Menge versteckter Charaktere zu entdecken geben. Bis zum ausführlichen Test könnt Ihr Euch schon mal an den Bildern la-

Wie kann es auch anders sein: Die Interplay-Boxmeisterschaft gewinnt die Känguruh-Mutter
rk

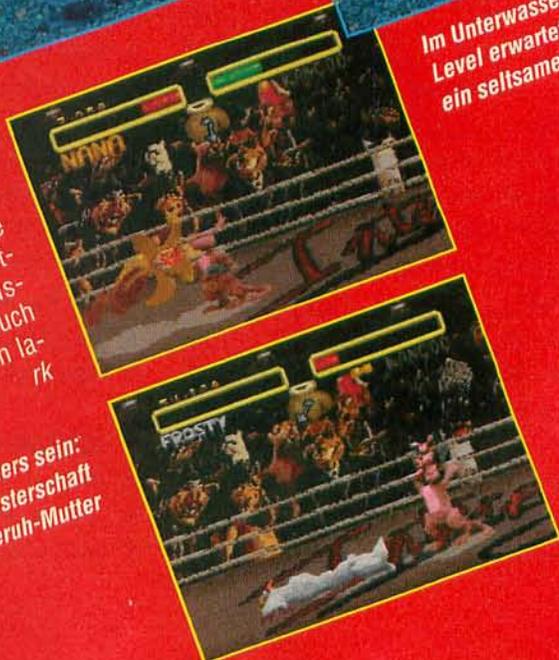
Blob hat diesmal mehr Schleim-Moves auf Lager. Da kann Bad Mr. Frosty nur dumm aus dem Eis schauen.



Ein Frohes Fest wünsche ich! Unterm Weihnachtsbaum läßt es sich stimmungsvoller kämpfen.



Im Unterwasser-Level erwartet Euch ein seltsamer Krake



THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: die neue Dimension für das 16 Bit Super Nintendo™!



Donkey Kong Country™ & © 1994 Nintendo Games by Rare

DONKEY KONG COUNTRY



Donkey Kong Country™ löst heißes Dschungelfieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten – Donkey Kong. Animiert von den Super-Computern von Silicon Graphics. Das heißt:

- verblüffend realistische Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
- tierischer Sound in Super-Stereo
- die neue Dimension auf 16 Bit
- kein teures Zubehör, keine neue Hardware
Du brauchst nur Donkey Kong Country™, das gigantische Spiel mit über 100 Levels und versteckten Bonus-Levels. Mit einer irrwitzigen Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und immer neuen verblüffenden Aufgaben. Zeig ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist. Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Dschungeltrip durch Donkey Kong Country™.



GLOTZEN-GAMESHOWS

“Interaktiv” heißt das neue Lieblingswort der TV-Macher. So sprießen interaktive Gameshows denn auch wie Pilze im Sommerregen. Was verbirgt sich dahinter? Viel heiße Luft oder der Aufbruch in ein neues TV-Zeitalter?

Ob “Playtime TV” (abgeschaltet), “Hugo” (Kabelkanal), “Games World” (SAT1) oder “X-Base” (ZDF) – mit Interaktivität brüsten sie sich alle, die mehr oder weniger neuen Teenie-Gameshows kreuz und quer durch die TV-Kanalisation. Interaktivität heißt in diesem Fall, daß einige zehntausend Zuschauer die teuren Spezialanlagen der Sender mit Anrufen bombardieren. Zur Sendung wurschteln sich allerdings lediglich je ein bis zwei Kandidaten durch. Sie benutzen das Tastenfeld ihres Touch-Tone-Telefons als Joypad und bugsieren eine Spielfigur für einige Sekunden über den Fernsehschirm, während der Rest eher in- als interaktiv dem Besetzt-Zeichen in der eigenen Leitung lauscht. Kühle Rechner überreißen mit links, daß die effektive Interaktivität einer solchen Sendung weit im Hundertstel-Promillebereich liegt. Für 99,999 Prozent der Zuschauer flimmert eine höchst passive Show über den Screen. Womit wir beim passiven Unterhaltungswert von Videospiele wären. Leider verstärken sich da mehrere Gähnkrampf-Faktoren gegenseitig. Erstens entwickeln Videospiele ihre Faszination nicht durchs Zuschauen, sondern einzig durch die Herausforderung, die gestellten



Aufgaben möglichst perfekt selbst zu erspielen. Grafik, Sound und Animation sind die Belohnung für hartes Training und gekonntes Gameplay. Killerfaktor Nummer zwei: Die armen Telefon-Kandidaten beherrschen in der Regel weder die Spiele, in denen sie antreten, noch hatten sie Gelegenheit, sich an die besch... Möglichkeiten der Touch-Tone-Steuerung zu gewöhnen. Bis sie annähernd kapieren, wie's funktioniert, sind ihre Sekun-

Wer den Leuten von XBase mal seine Meinung sagen oder als Kandidat antreten möchte:
XBase Computer Future Club, Postfach, 81022 München, Fax 089/9503525, Baseline: 0137/449905

Eddie Highscore tritt in XBase neben lebenden Kollegen (links) als Maschinen-Moderator auf



Für die Gameshow Hugo gibt's ein eigenes Videospiele



IM KABELKANAL

den längst vorbei. Das Ergebnis läßt sich in etwa mit dem Versuch vergleichen, einen Anfängerkurs Skischüler die Kandahar-Abfahrt hinunterzuprügeln: Weiter als bis zum ersten Tor käme eh keiner, wobei das Ski-Drama mit Sicherheit noch sehenswerter wäre als die oft mitleiderregenden Versuche der Telefon-Kandidaten.

Das erste Mal ist's ja noch lustig – aber nicht wöchentlich oder gar täglich. Verstärkt wird der Peinlichkeits-Faktor noch durch dümmliche, unfähige oder gewollt unsympathische Moderator(inn)en. Um die Show tatsächlich zu einer zu machen, müßte man ausgewählte Weltklasse-Videospieler wie Gladiatoren gegeneinander antreten lassen. Der Unterhaltungswert ergäbe sich nicht mehr durch die Spiele, sondern durch die überragenden Fähigkeiten von Könnern – schließlich sendet Eurosport ja auch keinen Kreisligafußball mit bierbäuchigen Freizeitkickern.

Fazit: Interaktive Videospiele-Gameshows sind derzeit nicht mehr, als der verzweifelte Versuch der Sender, junges Publikum zu halten und den Zug in die Zukunft nicht zu verpassen. Leider tendiert der Unterhaltungswert der Gameshows gegen null, auch wenn teilweise enorme Gelder drinstecken. Falsch ist es sicher nicht, frühzeitig in interaktives Fernsehen zu investieren. Bis aus den ersten Versuchen jedoch ernstzunehmende Unterhaltung wird, muß sicher noch viel Lehrgeld gezahlt werden. Bis dahin eignet sich TV-Videospielshows allenfalls als Nachtprogramm, wie der NDR das erfolgreich vorexerziert.

hu

Wer bei X-Base anruft, mitspielt und gewinnt, bekommt Computerspiele geschenkt,
die noch längst nicht alle auf dem Markt sind. Täglich um 15.30 Uhr
und samstags um 15.45 Uhr. Mehr Infos erteilt Eddy Highscore, unser digitaler
Moderator, unter **040/411 474**.

X-Base. 
Der Computer Future Club.
Abschalten können Sie woanders.

**Und wieder
zeigt das ZDF
einen
Heimatfilm.**



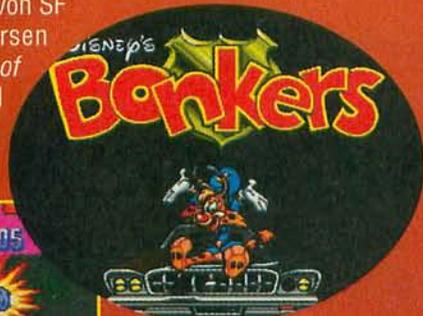
Super Stage



Da Capcom bisher noch keine Filiale in Europa besitzt, dauert die Veröffentlichung von deren Spielen hierzulande immer ein wenig. Wir haben uns deshalb schon mal die letzten drei US-Neuerscheinungen angesehen.

Vor allem dank Street Fighter hat der Name dieser Softwarefirma einen universellen Bekanntheitsgrad erreicht. Bei Umfragen unter Jugendlichen rangiert Capcom immer ganz vorne bei den Nennungen auf die Frage "Welche Spiele-Hersteller kennt Ihr/ mögt Ihr?". Aber Capcom lebt nicht von SF 2 allein, auch mit diversen Disney-Lizenzen wie *Goof Troop* oder *Aladdin* sind die japanischen Vielverkäufer bisher nicht

hiermit ihr erstes Videospiel bekommt. Die Katze Bonkers trägt scheinbar deshalb diesen etwas kaputten Namen, weil sie die Wacky Studios in Hollywood verlassen hat, um den aufregenden Beruf eines Polizisten auszuüben. In dieser Eigenschaft wird die Katze auf einen Fall angesetzt, in dem ein



Überall, wo Disney seine Finger drin hat, wird auch mal ein Videospiel daraus. Hier kommt der Wachtmeister Bonkers auf Euch zu.

schlecht gefahren. Im ersten Quartal '95 sind folgende drei SNES-Titel dann über *Virgin*, die den Vertrieb übernehmen, auch als PAL-Module erhältlich:

Bonkers

Das Wort "bonkers" klingt im Englischen nach etwas Verrücktem, Durchgedrehten. Gleichzeitig ist es der Name einer in Amerika schon relativ berühmten Disney-Katze, die

nem gemeinen Dieb das Handwerk gelegt werden muß, der aus dem Museum der Filmmetropole eine magische Lampe, die Stimme der Meerjungfrau und den Hut des Hexenmeisters gestohlen hat – völlig sinnloser Fall, bonkers eben, completely nuts! In üblicher Jump'n'Run-Manier latscht/springt Ihr mit Disneys Bubsy-Verschmitt von links nach rechts, sammelt goldene Polizeiabzeichen, werft Bomben

Kennt Ihr *Magical Quest*? Dann ist eigentlich alles klar, odää?



oder benutzt den Dash. Dieser muß sich wie bei *Sparkster* oder *Tiny Toons* erst aufladen und wirkt dann beschleunigend und Feind-zerstörend zugleich.

The Great Circus Mystery

Auch der folgende Titel konnte erst nach Begleichung der Disney-Lizenzgebühren verwirklicht werden. Eigentlich müßte dieses Spiel besser 'Magical Quest 2' heißen, denn

das ist es, was im Grunde hinter *Great Circus Mystery* steckt. Der zweite Teil spielt, zumindest noch zu Beginn, in einem Zirkus, den Mickey und Minnie gerade besuchen wollten. Da kommt ihnen aber Goofy auf dem Weg entgegen-gelaufen und erzählt ganz aufgeregt, daß die Capcom-Programmierer die Idee mit dem wild gewordenen Zirkus bei *Aero the Acro-Bat* geklaut haben. Nein, falsch, das denkt er



CAP EX





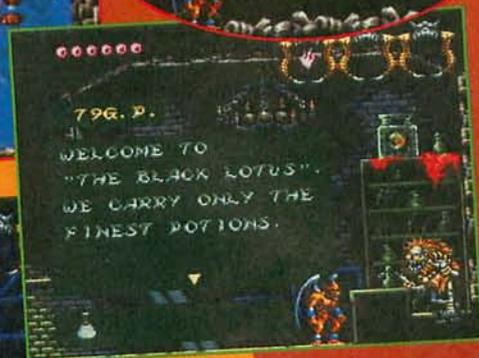
Demon's Crest

Der Knüller dieses Dreierpacks ist die Wiedergeburt von Firebrand aus dem Game Boy-Spiel Gargoyle's Quest. Vor langer, langer Zeit als die Welt einmal zweigeteilt war in die Welt der Menschen und in die Welt der Dämonen, fielen sechs magische Steine vom Himmel in das Land der Dämonen. Dort spielt sich übrigens auch die Handlung des gesamten Spiels ab. In einer Art Bürgerkrieg

versuchte ein jeder Dämon alle sechs Steine an sich zu bringen, da man nur mit allen sechs Magieklunkern der ultimative Superherrscher werden kann. Der Dämon Firebrand setzte sich letztendlich gegen alle anderen Mitstreiter durch, und ergattert fünf der wichtigen Steine. Den sechsten muß er dem Ober-Dämonen entreißen, wobei Euer Gargoyle schwer verwundet wird. Diese momentane Schwäche wird von einem seiner Widersacher

ausgenutzt, Firebrand wird abgeschossen und landet ohne Juwelen direkt vor den Füßen eines fetten Drachens. Hier beginnt das eigentliche Spiel. So erklärt sich auch, warum Demon's Crest gleich mit einer Art Boß anfängt, ohne daß Ihr irgendetwas Böses getan hättet. Danach beginnt die Hatz um die magischen Steine von Neuem. Mit jedem erkämpften Stein verwandelt Ihr Euch in ein noch besseren Firebrand mit anderen Fähigkeiten. Wie auf dem Game Boy könnt Ihr in

sich nur im Stillen, in Wahrheit erzählt er den beiden Mäusen nur, daß der Zirkus wild geworden ist und Donald und Pluto verschwunden sind. Jetzt könnt Ihr entweder alleine oder im Zweispielermodus mit Mickey und Minnie gleichzeitig der mysteriösen Geschichte auf den Grund gehen. Eure Hauptfigur kann eigentlich alles, was Mickey auch schon im Vorgänger konnte. Diesmal stehen allerdings neue Kostüme zur Verfügung. Im Putzfrauenoutfit könnt Ihr Feinde in einen Staubsauger einsaugen, im Safarikostüm werden höhergelegene Plattformen erreicht und mit Westernverkleidung dürft Ihr auf einem Besen reiten.



Zum nächsten Level geht es in bester Pilotwings-Manier weiter



Auf dem GB konnte Firebrand schon kurzzeitig schweben, hier bleibt Euer Gargoyle dauerhaft in der Luft, wenn Ihr wollt



der Luft schweben. Außerdem könnt Ihr Statuen o.ä. mit einer Art Headbutt zerstören, was der GB-Gargoyle nicht drauf hatte. Durch neu gewonnene Fähigkeiten ist später im Spiel auch richtiges Schwimmen, Fliegen oder Plattformen bauen möglich. All die verschiedenen Spielmechanismen, die atmosphärische Musik und die guten Grafikeffekte machen Demon's Crest zu einem ganz besonderen Spiel. Freut Euch schon auf den Test- und Virgin, macht mal Dampf! ds

COM TRA



LEGENDÄRE FILM

Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



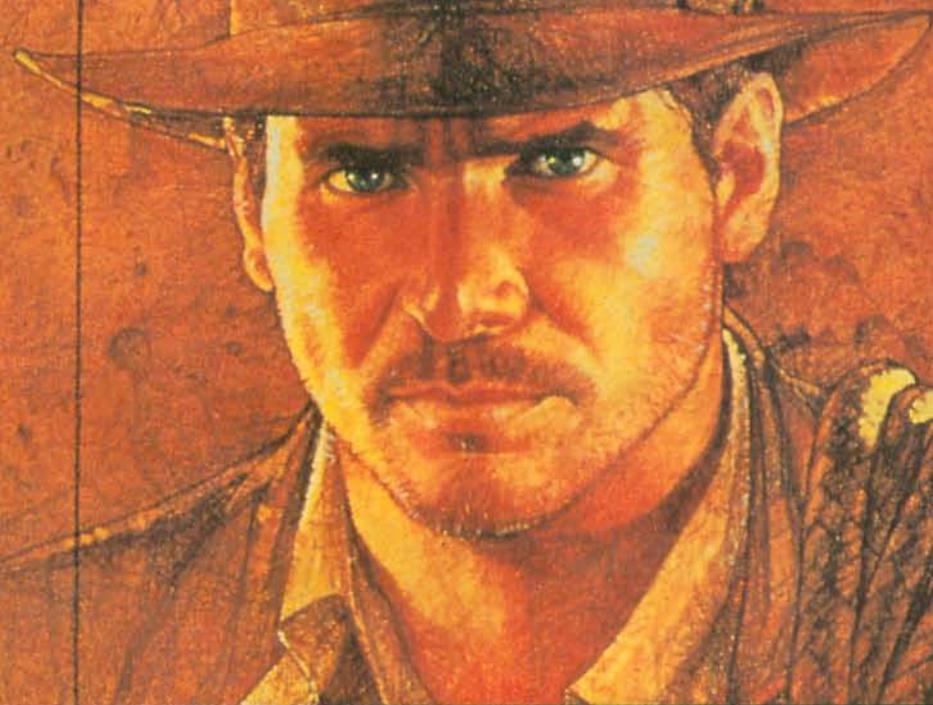
JVC

E! ZUM SPIELEN!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

INDIANA JONES' *Greatest Adventures*



VC



SECRET OF MANA™

*Ein sagenhaftes
Action-, aufregendes
Adventure-,
faszinierendes
Rollenspiel!*

© 1995, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD. to NINTENDO CO., LTD.

**Nur von
Nintendo®**

*In diesem
großartigen
Abenteuer ist nichts so, wie
es scheint. Gut ist auch böse, Freund
auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das
Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle
der magischen Kraft, und bring die Welt wieder
ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten*

*Bedingungen: Monster und
gefährliches Territorium*

*erwarten Dich. Aber Du hast die
Macht des Manaschwertes auf
Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei
Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-
Player-Adapter* gleichzeitig spielen.
Aber nimm Dich in acht – dieses
Super Nintendo™ Spiel, das
Action-, Adventure- und
Rollenspiel zugleich ist, wird
Dir manches Rätsel aufgeben.*

**Spieler-
berater**



*separat erhältlich

Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater



Nintendo®

Have more fun!

DOOM



Trotz großer Ähnlichkeit zum indizierten PC-Original wagen sich tatsächlich einige Publisher mit Konsolenumsetzungen von *Doom* auf den deutschen Markt. Neuer Zündstoff für die schwelende Gewaltdiskussion!



Ein Erwachsener mit stabiler Persönlichkeit, darüber sind sich Psychologen einig, kann sehr wohl zwischen einem digitalen Bildschirmkill und einer echten Kettensäge unterscheiden. Wie aber ist es mit einem 12- oder 14jährigen? Natürlich ballert sich auch der nicht zwei Stun-



Wer auf Massengemetzel steht, wählt das höchste Skill-Level



Alle Bilder hier stammen vom Jaguar.



den lang durch *Doom*, um anschließend den Computer abzuschalten und die Oma niederzumähen. Die Jugendschützer fürchten mehr den langfristigen Einfluß gewalttätiger Unterhaltung: Wer weiß schon, ob ein ausdauernder *Doom*- oder *Mortal-Kombat*-Freund in extremen Konfliktsituationen nicht eher ausrastet als ein Gleichaltriger, der nie mit Horror und Hardcore-Spielen zu tun hatte? Wie verändert sich eine Gesellschaft, die Gewalt und Blut nicht geschmacklos, sondern cool und unterhaltsam findet? "Sozialethisch desorientierend" nennen die Jugendschützer Spiele wie *Doom*. Der Spieler erlebt



Der Plasma-Blaster entfaltet eine beachtliche Wirkung auf Weichziele. Dem ist nicht mal der Herr der Doom-Hölle gewachsen.

die Welt nur über Kimme und Korn, andere Aufgaben, als zu töten und selbst um jeden Preis zu überleben, gibt es nicht. Soziale Fähigkeiten wie Mitleid oder Hilfsbereitschaft lernt er nicht, sie hindern sogar beim Überleben. Sozialdarwinismus nennt man das – die Philosophie der Nazis.

Damit auch diejenigen wissen, worüber wir reden, die weder einen PC besitzen, noch etwas vom *Doom*-Fieber des letzten Jahres mitbekamen, hier zunächst der Background: *Doom* war vor der Indizierung Shareware (durfte also frei verbreitet werden) und erreichte allein durch das lockere Vertriebskonzept viele Millionen PC-Besitzer. Die Jaguar- und die 32X-Version unter-

DOOM

scheiden sich in Story und Spielaufbau überhaupt nicht, bei genaueren Hinsehen nur in Details von der indizierte PC-Version. Auf 32X wurde der Grafikbildschirm reduziert, um ruckelfreies Scrolling zu ermöglichen und der Levelaufbau ist anders als beim Jaguar. Bei dieser Gelegenheit beweist der Jaguar auf eindrucksvolle Weise, wo die Performance-Unterschiede zwischen einem 32-Bit-Tuning-Kit und einer echten 64-Bit-Konsole liegen.

Die Story spielt auf dem Marsmond Phobos. Als der Held des Spiels dort eintrifft, findet er nur Tod und Grauen. Alles Leben wurde von Monster-Kreaturen grausam abgeschlachtet. Als Spieler übernimmt Ihr die Rolle des einzigen Überlebenden und beginnt mit minimaler Ausrüstung einen aussichtslosen Kampf. Um einen Spielabschnitt zu lösen, müßt Ihr "nur" den Ausgang finden. Wer überleben will, muß alles töten, was sich bewegt. Gemeinerweise haben die Entwickler die Exits ziemlich gut versteckt. Ab und zu entdeckt Ihr hinter einer scheinbar stabilen Wand Geheimgänge, hinter denen sich oft wichtige Extras verstecken. Zu Beginn besitzt Ihr nur eine Pistole und ein paar Patronen. Im Verlauf des Spiels findet Ihr stärkere Waffen, die Ihr mit den Nummerntasten 1-7 des Jaguar-Joy pads anwählt. Es gibt eine Kettensäge für den Nahkampf, eine Pump-Gun, Gatling-Kanone, Panzerfaust, Plasmagewehr und Plasmakanone. Auch Munition, Schutzanzüge gegen Säure und Nahrung liegen in den gigantischen Labyrinthen verstreut. Fünf Schwierigkeitsgrade ermöglichen auch ungeübten Killern den Einstieg in die insgesamt 23 Levels des Splatter-Universums. Am Ende jedes Levels meldet die Konsole in Prozent, wieviel Gegner



Die Bilder dieser Seite stammen alle vom 32X. Da die Performance der Hardware nicht ausreichte, wurde das Bild durch einen umlaufenden Rahmen verkleinert.

Ihr getötet, wieviel Geheimräume Ihr entdeckt und wieviele Extras Ihr aufgestöbert habt. Wer stirbt, startet im zuletzt bewältigten Level, das der Jaguar auch abspeichert – allerdings wieder mit Minimalausrüstung. Zum Glück gibt's per Knopfdruck eine Karte. Das Automapping zeigt aber nur bereits erforschte Level-Ausschnitte. Im Gegensatz zu *Alien vs. Predator* spielt *Doom* nicht in einer rechtwinkligen Welt, d.h. die Räume haben beliebige Formen, es geht bergauf, bergab, Aufzüge fahren in Zwischenebenen – was das Kartenlesen erheblich erschwert. Andererseits wirkt die *Doom*-Welt dadurch realistischer. Sehr lebensecht gestalten sich auch die Kämpfe: Bei Treffern spritzt das Blut, Köpfe zerfetzen, Panzerfaust-Treffer



zerfetzen auch das hartnäckigste Alien. Bald liegen überall blutige Klumpen und leblose Feinde in den Gängen. Totenkopfwände, an Ketten hängende abgefressene Leichen und aufgespießte Körper sollen die Lust am Grauen zusätzlich steigern. Mit zwei gekoppelten Jaguars wird die einsame Jagd zum Teamerlebnis bzw. zum tödlichen Duell.

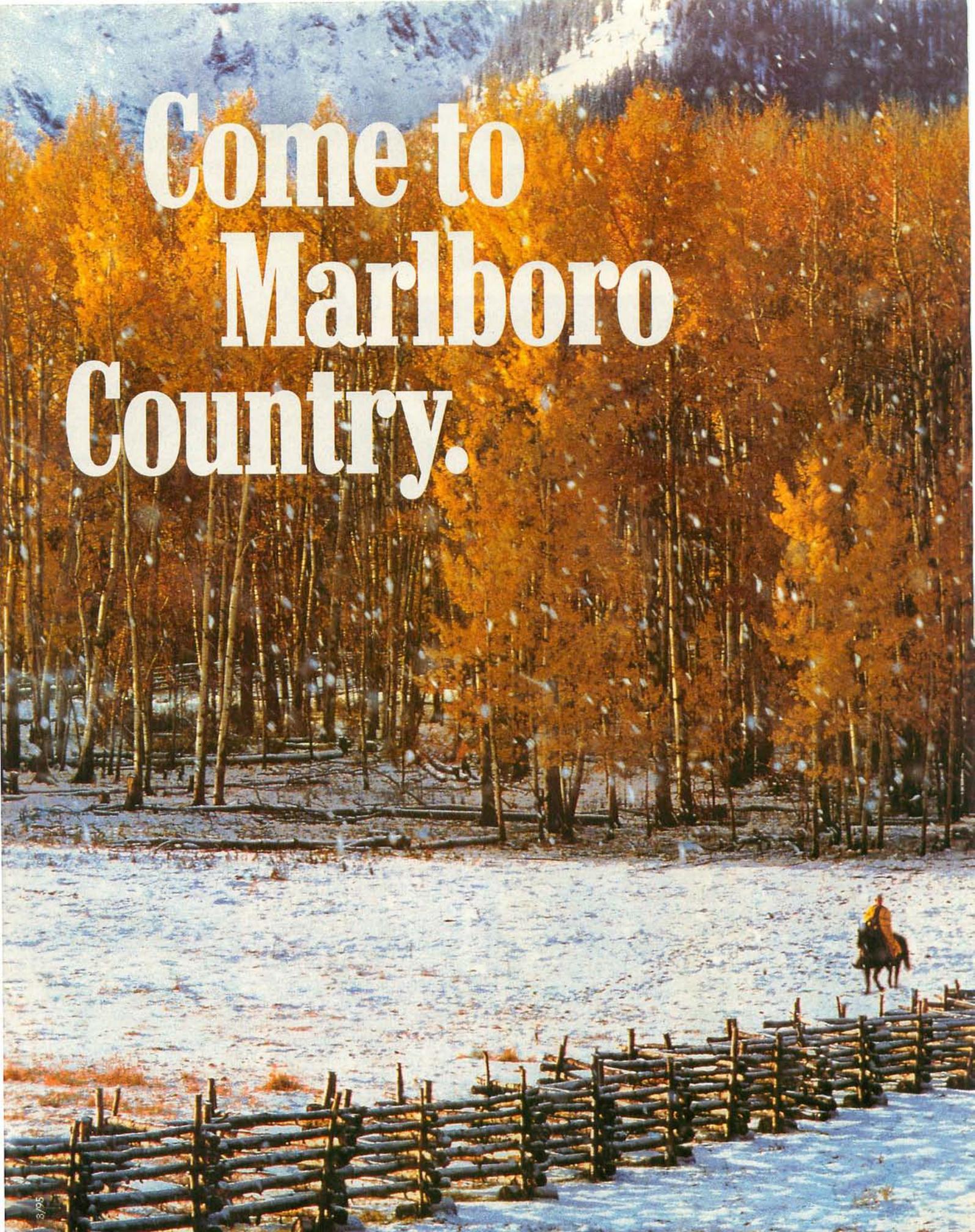
Zu behaupten, *Doom* wäre nicht verdammt spannend und technisch brillant, wäre glatt gelogen. Sowohl auf dem Jaguar wie auf dem 32X kommt die nervenzerfetzende Horror-Atmosphäre optimal rüber. Mit der Waffe im Anschlag um die nächste Ecke zu pirschen, immer in Erwartung eines Monsters, ist so packend wie Wildschweinjagd – mit dem Unterschied, daß alles vorbei



Die Übersichtskarte zeigt die Größe einzelner Stages

ist, wenn man den Monitor abschaltet. *Doom* weckt Urinstinkte: Straflös darf der Spieler seinem Jagdtrieb fröhnen, darf beweisen, daß er ein starker Kämpfer ist, ein Häuptling. Wer William Goldings "Herr der Fliegen" gelesen oder Coppolas "Apocalypse Now" gesehen hat, weiß, was gemeint ist. Der Spieler darf ungestraft zum blutrünstigen Tier werden. Bemerkenswert ist, daß *Doom* hauptsächlich Jungs fesselt. Mädchen können dem Splatter-Festival meist nur wenig Begeisterung abgewinnen.

Mit Sicherheit wird sich an *Doom* erneut die Diskussion um Gewalt in Videospiele entzünden. Mit Sicherheit werden die Versionen für Jaguar und 32X in Deutschland schnell den Weg der PC-Version gehen: Sie werden auf dem Index landen. Gelöst ist das Problem damit freilich nicht, denn Deutschland läßt sich nicht so einfach vom Rest der Welt trennen. In englischen Fachmagazinen z.B. warb *Doom*-Hersteller ID-Software mit blutroten Doppelseiten, die sich bei genauerem Hinsehen als detaillierte Nahaufnahme frischer Gedärme entpuppten – was die Briten nicht besonders störte oder aufregte. Aber deren Geschichte ist ja auch nicht die deutsche ... hu



Come to Marlboro Country.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Endlich ist es soweit: Pure 32-Bit-Power fürs Mega Drive ist nun auch in Deutschland zu haben. Auf den folgenden Seiten nehmen wir die aktuelle Hardware und Software etwas genauer unter die Lupe.

Mega Drive 32X

In Amerika ist der neue High-Tech-Aufsatz bereits seit knapp vier Wochen in den Shops und kostet dort rund 160 Dollar (umgerechnet ca. 270 DM). Deutsche Sega-Fans müssen bei einem Listenpreis von exakt 399 Mark schon deutlich tiefer in die Tasche greifen. Alle 32X-Spiele umfassen 24 Bit und liegen im normalen Modul-Preisgefüge (ca. 130-140 Mark). Für's sauer ersparte Geld erhält der Käufer eine Hardware-Erweiterung, die auf alle Mega Drive-Grundgerätevarianten paßt. Das MD 32X bietet die Rechenpower von zwei 32-Bit-CPU's, die technisch in der Lage sind, aufwendige Polygon/Texture-Spiele eindrucksvoll zu präsentieren. Ein japanischer Software-Entwickler vor kurzem: "Am besten läßt sich die Leistungsfähigkeit eines

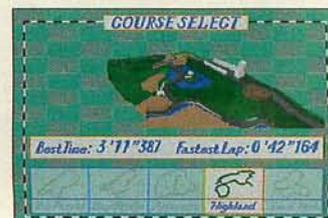
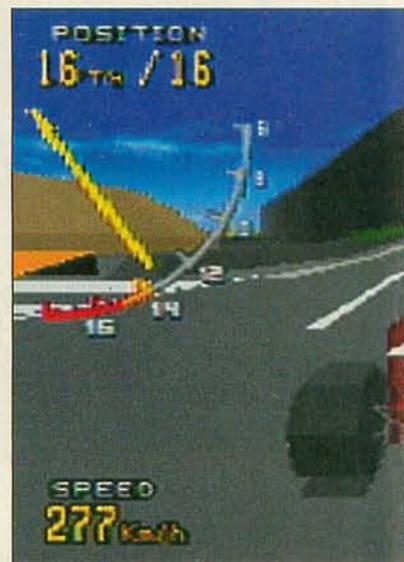
MD 32 X - technische Daten:

CPU: 2 x Hitachi 32-Bit-RISC-Prozessoren
Taktfrequenz: 23 MHz
Farben: 256 bis 32 768 (gleichzeitig)
Polygone pro Sekunde: 50 000
Sprites: 80 (MD-CPU-gesteuert)
Sound: DSP-Stereo-Chip (+MD Sound)

Das 32X paßt auf jedes Mega Drive. Probleme gibt's mit alten Kabeln.

neuen Systems mit optisch aufwendigen 3D-Rennspielen beweisen". Das hat Sega sich zu Herzen genommen und liefert parallel zum 32X-Aufsatz eine aufgepeppte Variante des Polygon-Renners *Virtua Racing Deluxe* (siehe Preview). Auch die Color-Palette hat sich mächtig gesteigert - um genau zu sein, stehen nun 32 768 Farben zur Auswahl. Zum Lieferumfang

des Grundgeräts gehören Netzteil, Videoverbindungskabel (vom MD zum 32X) und ein AV-Kabel. Besitzer der alten MD-Bauform müssen sich leider aus technisch bedingten Gründen ein neues RGB-Kabel kaufen, da ansonsten kein Sound aus den Lautsprechern ertönt. Alle, die ein 'Mega Drive 2' ihr eigen nennen, dürfen das alte RGB-Kabel weiter verwenden. Mega-CD-Besitzer können sich auf spezielle 32X-CD-Spiele freuen. *Fahrenheit* ist in diesem Fall kein Parfum von Christian Dior, sondern stammt von Sega und ist der erste CD-Titel, der im Februar erscheinen wird. Ihr schlüpft in die Rolle eines Feuerwehrmannes und rettet Leute aus brennenden Gebäuden und von anderen Unglücksstellen. Vor allem 'Backdraft'-Fans werden mit der Silberscheibe voll auf Ihre Kosten kommen. Weitere CD-Spiele sind von verschiedenen Drittanbietern bereits in der Mache. Das englische Softwarehaus 'Core Design' veröffentlicht nächstes Jahr aufgetanzte 32X-CD-Versionen von den Action-Knallern *Soulstar* und *Battlecorps*. Andere namhafte Fremdhersteller wie Virgin, Acclaim & Co werkeln bereits fleißig an ein paar vielversprechenden Umsetzungen, die frühestens Anfang nächsten Jahres fertig sein werden.

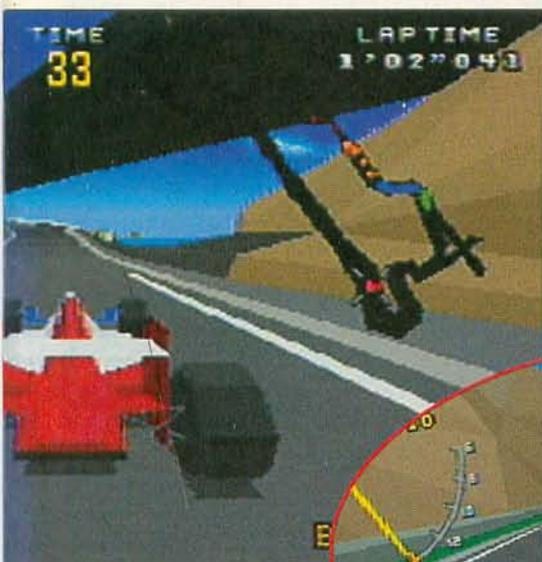
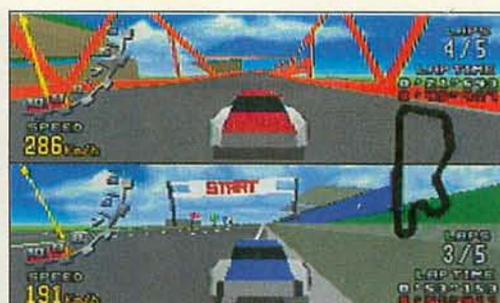
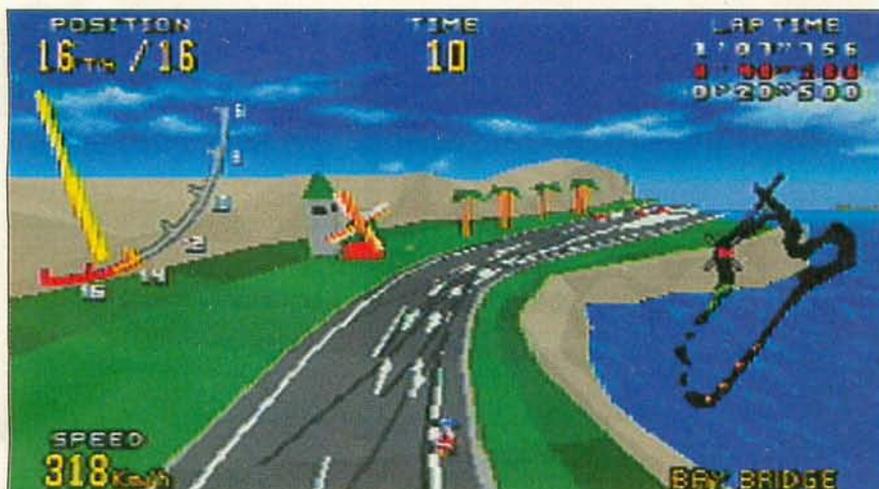


Drei Fahrzeuge und fünf neue Strecken warten jetzt auf Polygon-Raser

Angekündigte MD 32X-Titel:

Spielname:	Hersteller	Genre	Verfügbarkeit
Alien Trilogy	Acclaim	Action	k.A.
Alien vs. Pred.-Arcade	Capcom	Action	k.A.
Bullet Fighters	Sega	SF-Action	k.A.
Clayfighter	Interplay	Beat'em-Up	k.A.
Cosmic Carnage	Sega	Beat'em-Up	k.A.
Cyberwar	SCI	Action	k.A.
Ecco the Dolphin	Sega	Adventure	k.A.
Fahrenheit (CD)	Sega	Action	Feb.'95
Tee-Off!	Core Design	Sport	k.A.
Golf Best 36 Holes	Sega	Sport	Jan.'95
Metal Head	Sega	Action	Jan.'95
Midnight Raiders (CD)	Sega	Action	Feb.'95
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'em-Up	k.A.
NBA Jam Tourn. Ed.	Acclaim		
Ratched & Bolt	Sega	Jump'n'Run	Jan.'95
SF: The Movie	Capcom	Beat'em-Up	k.A.
Soulstar (CD)	Core Design	SF-Action	k.A.
Stellar Assault	Sega	Weitraum-Action	k.A.
Super Afterburner	Sega	Action-Shooting	k.A.
Super Motocross	Sega	Sport	Jan.'95
Super Space Harrier	Sega	Action-Shooting	Jan.'95
Tempo	Sega	Jump'n'Run	k.A.
Tomcat Alley (CD)	Sega	Action	k.A.
Virtua Fighter	Sega	Beat'em-Up	k.A.
Wirehead (CD)	Sega	Action	k.A.

Mit *Virtua Racing 2* für 32X setzt Sega die Evolution seines erfolgreichen Spielautomaten auf Heimkonsolen fort. VR2 erscheint gleichzeitig mit dem 32X und spielt Zugpferd fürs Tuning-Kit.



Wie gewohnt bieten die unterschiedlichen Perspektiven des Spiels wahlweise den großen Überblick für Bestzeiten oder den maximalen Nervenkitzel bei der realistischen Cockpit-Perspektive.



Oben eine Kostprobe der NASCARs. Unten Flugstunden.

Virtua Racing 2 Deluxe

Weg von der Bitmap, hin zum dynamischen Polygonspiel, hin zum Rendering, hin zum Texturing. Polygone und Gittermodelle sind die Zukunft der Simulation. Schnelle fließende Bewegungen sind gefragt, ruckelfreie Zooms und Kamerafahrten, ein möglich realistisches Gefühl für Geschwindigkeit. Die Designer von *Virtua Racing 2* haben sich die Kritik an der ersten Version zu Herzen genommen und einige wesent-

liche Punkte verbessert, abgesehen davon, daß das 32X natürlich ganz andere Möglichkeiten bietet. Geblieben sind die genialen Zooms und Fahrperspektiven, vom Schräg-von-hinten-oben-Blick bis zur ebenso harten wie supercoolen Perspektive hinter dem Lenkrad. Jetzt gibt es drei verschiedene Fahrzeugtypen, die drei völlig unterschiedliche Eigenschaften bieten. Der Formel-Rennwagen dürfte Euch aus der Mega-Drive-

Version bzw. vom Spielautomaten geläufig sein. Er ermöglicht relativ hohe Kurvengeschwindigkeiten und liegt wie ein Brett auf der Piste. Mit rund 330 km/h liegt seine Endgeschwindigkeit exakt auf Formel-1-Niveau. Dafür ist das Handling nicht ganz einfach, denn Ihr müßt exakt austesten, wann die breiten Slicks nicht mehr haften und ein Abflug fällig ist. Wesentlich einfacher zu beherrschen ist das NASCAR-Auto. Selbst ein prä-

gelhartes Rennfahrwerk hält den tonnenschweren US-Schlitten in Kurven nicht völlig ruhig. In charakteristischer Weise geben Fahrwerk und Reifen soweit nach, daß Ihr den kritischen Punkt vor dem Haftungsabriß stets relativ problemlos bis ans Limit ausreizen könnt. Das Stock-Car verzeiht gutmütig so manchen kleinen Fahrfehler, bietet dafür aber die niedrigste Endgeschwindigkeit bzw. Beschleunigung. Der Prototyp dagegen

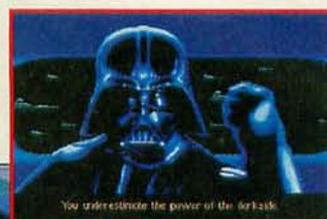


Mit Polygon-Grafik kann das 32X am besten umgehen. Damit das auch jeder glaubt, hat Sega ihren brandneuen *Star Wars* Arcade-Spielautomat für die neue 32-Bit-Erweiterung umgesetzt.

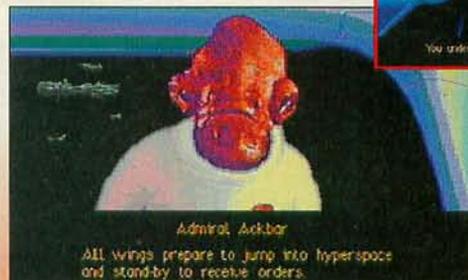
ist Adrenalin pur: Schwer zu beherrschen, extreme Beschleunigung bei gleichzeitigen Endgeschwindigkeiten von rund 400 km/h, empfiehlt sich hauptsächlich für Fortgeschrittene. Ein gemischtes Rennen mit allen drei Typen gibt's nicht, die Unterschiede zwischen den Fahrzeugen sind wohl doch zu groß. Neben den bekannten Tracks aus dem ersten Teil gibt es jetzt auch wirklich anspruchsvolle Strecken, die fahrtechnisch primitiven Bleifüßen durch enge



Ach, wenn ich das vor 17 Jahren gesehen hätte!



Die großen Gegner: Der Rebellen-general und Lord Vader im 32X-Look



Admiral Ackbar
All wings prepare to jump into hyperspace and stand-by to receive orders.



Einige Eindrücke aus Skywalkers Anflug auf den Todesstern

Haarnadelkurven, Tunnels und Kurvenkombinationen nicht die Spur einer Chance lassen. Wer da nach alter Arcade-Manier "Forget about Braking" fahren will, wird nie Bestzeiten hinlegen. Die Original-Tracks aus dem ersten Teil kommen dem Spielautomaten jetzt schon sehr nahe. Bemerkenswert ist die Replay-Funktion, bei der Ihr Euch nach erfolgreichem Rennen spektakuläre Bilder aus fließend zoomenden Perspek-

tiven reinziehen könnt. Das Zeitgefüge und die Streckenlängen sind gegenüber der MD-Version exakt gleich geblieben, so daß Ihr jetzt auf 32X in verbesserter Qualität an Rundenzeiten unter 38 Sek. (Track 1) weiterarbeiten könnt. Natürlich bleiben wir dran und horchen VR2 demnächst ausgiebig ins Getriebe.

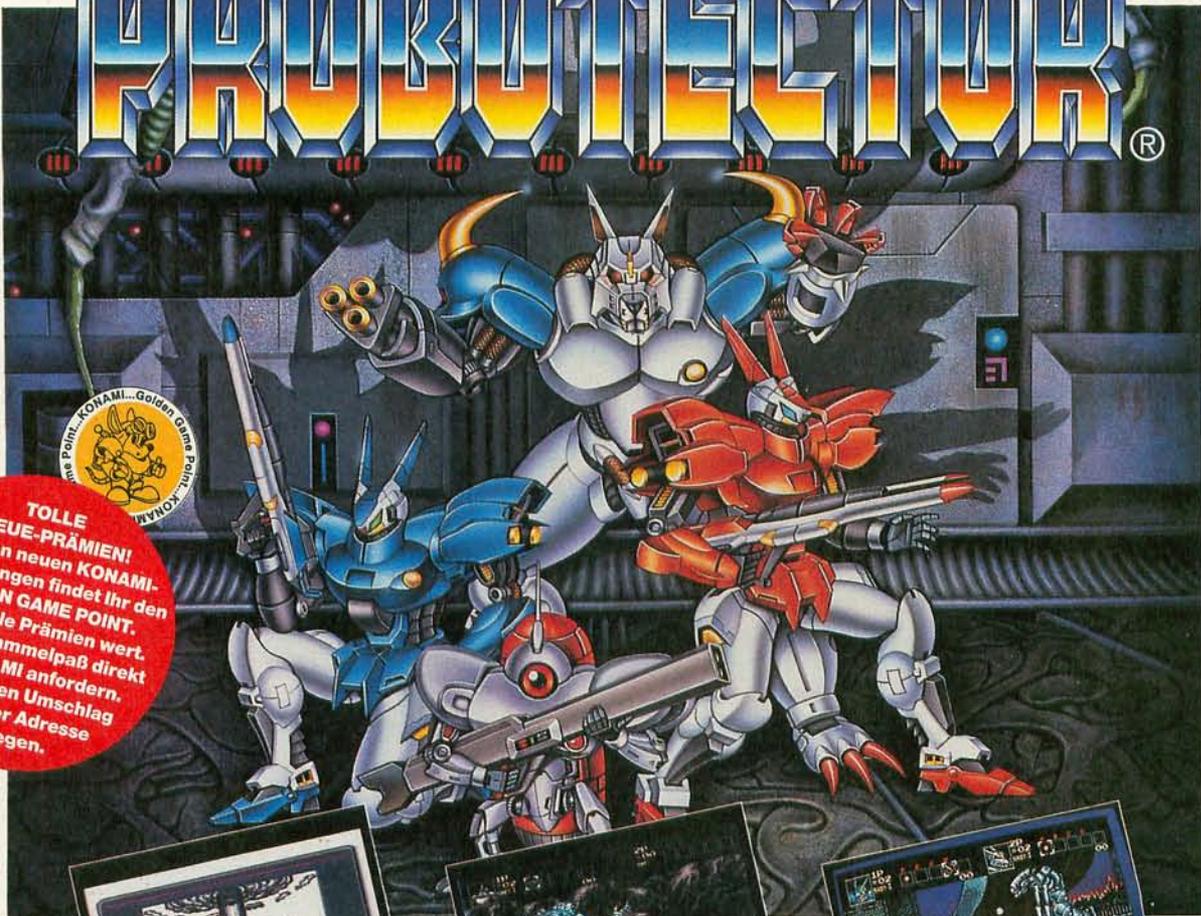
Star Wars Arcade

Einige Videospieldesigner werden sich sicher noch an den legendären Atari-Spielautomaten *Star Wars* erinnern können, der zur damaligen Zeit noch auf purer Vektorgrafik basierte. Sega hat sich 1994 erneut die

Rechte von Lucas Arts gekauft, für eine Neuauflage im Arcade-Bereich, die grafisch auf dem neuesten Stand der Technik ist. Das Resultat steht bereits seit geraumer Zeit in zahlreichen Spielhallen. Die 32X-Version orientiert sich an dem großen Polygon-Vorbild und liefert Euch eine fast originalgetreue Kopie des Münzfressers. Natürlich kann das 32X nicht bis ins letzte Detail mit der um zigtausende Mark teureren Automaten-Hardware mithalten, doch die Entwickler haben zusätzlich noch ein paar neue Features mit ein-

PROBOTECTOR®

KARSTADT



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



Gut einkaufen
schöner leben

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MANIAC 10/94 schreibt:

"... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten - ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüfelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt."

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbunterstützung
mit
Super GAME BOY

DM 69,95



NEU!

DM 129,95



NEU!



KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß



Auf dieser Seite stellen wir Euch zwei weitere 32X-Titel vor, die sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden. Es wird sicher noch hier und da an der Grafik gefeilt werden.

gebaut, die der Automat nicht enthält. Neben dem Arcade-Modus, der über fünf actionreiche Levels verfügt, gibt es einen erweiterten 32X-Modus, der mit weiteren X-Wing-Missionen aufwartet. Vor dem Spielstart gibt's Auskunft, wieviel Tie-Fighters oder Imperium-Einrichtungen zerstört werden müssen, um in den nächsthöheren Level zu gelangen. Eure Ziele peilt Ihr mit einem Fadenkreuz an und zerblastet die Übeltäter mit einem gezielten Laserschuss aus der



Schon mal was von den Battlemechs gehört? Auf dem 32X erstehen sie in voller Pracht



Bordkanone. Im Zwei-Spieler-Modus gesellt sich, je nach Fliegetyp, ein weiteres Fadenkreuz hinzu, das die externe Bordkanone lenkt, und ihr dürft gemeinsam die dunkle Seite der Macht bekämpfen. Nach jeder erfolgreichen Mission seht ihr anhand eines Prozentbalkens, wie weit Ihr im Spielverlauf fortgeschritten seid. *Star Wars Arcade* erscheint zeitgleich mit dem 32X. Ein ausführlicher "Imperium"-Test folgt.

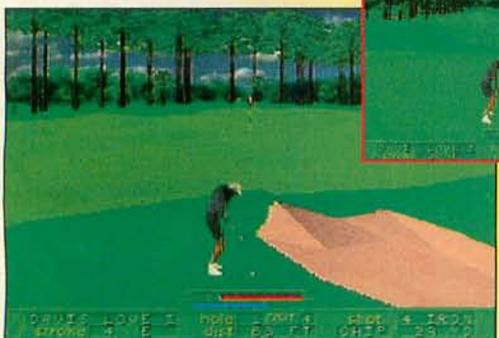
Metal Head

Nachdem die hervorragenden Polygon-Fähigkeiten des 32X mit *Virtua Racing Deluxe* und *Star Wars Arcade* bereits bewiesen wurden, zeigt *Metal Head*, was der High-Tech-Adapter an 3D-Textures-Fähigkeiten mit sich bringt. *Metal Head* wurde im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Spie-

len von Sega-Japan entwickelt. Mit einem schwer bewaffneten Mech-Warrior-Verschnitt durchwandert Ihr futuristische Städte und verwinkelte Industriegebiete. Im ersten Level seid Ihr umgeben von riesigen Wolkenkratzen, die die Sicht in den nächsten Straßenabschnitt versperren. Zum Glück verfügt Euer Blechkamerad über ein weitreichendes Radar. Da heißt es nicht lange fackeln, Angriff ist bekanntlich die beste Verteidigung. Steht Ihr den feindlichen Kolossen gegenüber, hilft meist schon eine Rakete und der Knabe sinkt zu Boden. Den nötigen Durchblick verschaffen Euch vier unterschiedliche Perspektiven, die per Knopfdruck blitzartig gewechselt werden können. Da es sich hier erst um ein halbfertiges Spiel handelt, wird sicherlich noch einiges am Gameplay verbessert werden.

36 Greatest Holes

Die Bilder stammen von einer extrem frühen Version. Ab frühestens Mitte nächsten Jahres dürft Ihr mit der 32-Bit-Golf-simulation rechnen. Zwei Golfprofis führen Euch über 36 aufregende Fairways quer durch Amerika. Alle Spielerfiguren wurden mit Liebe zum Detail digitalisiert und in eine Polygonlandschaft hineingeklebt. Dazu gibt's tonnenweise Statistikenmenüs, die Aufschluß über jede abgeschlossene Spielsituation geben. Es fehlen allerdings noch so viele Features und Optionen, die erst in der Endversion enthalten sein werden, daß jeder weitere Satz an dieser Stelle reines Gelaber wäre. ws/hu



Konkurrenz für die PGA-Serie – zumindest rein grafisch

KICK OFF 3

EUROPEAN

Challenge



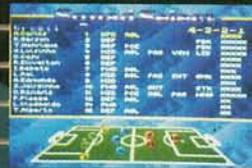
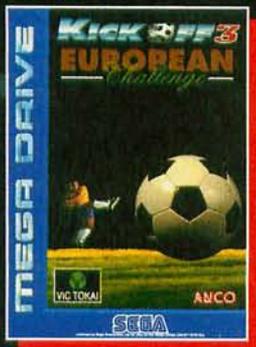
96%
CVG
WERTUNG

**KEIN SPIEL KANN DA MITHALTEN...
KEIN SPIEL MACHT SO LANGE SPASS...**

"Dieses Spiel ist ein Traum. Dieses Spiel ist echter Fußball!"

Editor, Nintendo Magazine System

Kick Off 3 European Challenge gibt Ihnen die Gelegenheit, Spitzenfußball auf höchster Ebene zu spielen, denn im führenden Fußballspiel des Jahres treten die besten europäischen und internationalen Mannschaften gegeneinander an. Das Spiel steckt voller dynamischer neuer Features, die Sie noch in keinem Fußballspiel gesehen haben. Kick Off 3 European Challenge bietet Gameplay der Spitzenklasse. Jedes Team hat seinen individuellen Stil, um zu garantieren, daß in Kick Off 3 kein Match wie das andere ist! Wenn Sie also ein Spiel suchen, das auch nach den ersten 90 Minuten noch spannend ist, ein Spiel, bei dem Sie und nicht der Computer das Sagen haben, dann haben Sie es mit Kick Off 3 European Challenge gefunden.



**91% Nintendo
Magazine System
89% Zeitschrift
"Total"**



- Jetzt mit 120 europäischen und internationalen Mannschaften.
- Trainingsmodus zur Verfeinerung Ihrer Technik.
- Steuern Sie 9 Spielertypen in Schlüsselpositionen, vom Ausputzer bis zum Torjäger, vom Libero bis zum Flügelstürmer.
- Mannschaftsbesprechungen und taktische Manöver.
- Fallrückzieher, Volleys, Hecht-Kopfstöße, Dribbeln und Gleitackling.
- Jedes Team mit seinem charakteristischen Stil.
- Action-Wiederholungen, Match-Statistik, Optionen für Geschwindigkeit, Technik und Steuerung.
- Herausforderungen in 10 verschiedenen Wettkämpfen.
- 40 fest Spielzüge für Freistöße.



SUPER NINTENDO
DIE BESTEN SPIELER UND SPIELERINNEN

MEGA DRIVE

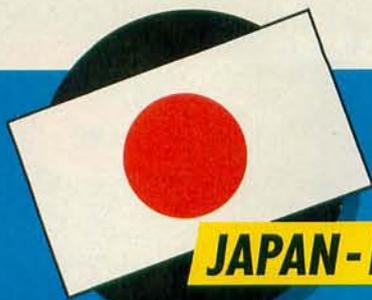
Herausgegeben von Vic Tokai (Europe) Ltd. Vertrieb und Marketing durch Cosmo, Künkelstraße 125, 40063 Mönchengladbach. Telefon: 0 21 61 - 92 74 17 Fax: 0 21 61 - 92 74 99

Die Screenshots dienen lediglich zur Illustration der Spielhandlung und können je nach Format variieren.

Mega Drive ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System ist ein Warenzeichen von Nintendo.

VIC TOKAI

ANCO



JAPAN-NEWS

Brandheiß aus Tokio bringen wir Euch die ersten Infos über Nintendos neues Handheld, den Virtual Boy. Aber natürlich gibt es auch Nebensächlichkeiten wie über den Saturn oder die Playstation zu berichten.

Virtual Boy

Am 15. und 16. Januar fand in Harumi/Tokio die Shoshinkai-Messe statt, eine japanische Fachmesse nur für Nintendo-Produkte. Dort stellte Big-N erstmals ihr 32-Bit-Handheld vor, den *Virtual Boy*. Das Gerät, in dem ein 32-Bit RISC-Prozessor arbeitet, nutzt neueste LED-Technik (light emitting diode), um einen 3-D-Effekt zu erzeugen, wie er auf Fernsehgeräten oder LCD-Screens unmöglich wäre. Der Benutzer sieht das Spielfeld durch eine Brille, die hochauflösenden Grafiken werden durch rote LEDs auf einem schwarzen Hintergrund erzeugt (anstatt Schwarzweiß gibt's diesmal Schwarzrot). Per Kopfhörer gibt's dazu noch Stereosound, womit der Spieler völlig von der Umwelt abgeschottet wird. Das neuentwickelte Joypad unterstützt die Bewegungen der Figuren im 3-D-Raum. Die LED-Brille stammt von der



amerikanischen Firma Reflection Technology Inc, wobei sich Nintendo neben der Technik auch gleich einen Anteil an der Firma erworben hat. Reflection gilt als eine der führenden Adressen für Led-Bildschirme. Der *Virtual Boy* soll weltweit im April 1995 veröffentlicht werden, in Japan wird er knapp unter 20 000 Yen (ca. 300 Mark) kosten. Zusammen mit dem Gerät veröffentlicht Nintendo drei Spiele, zu

einem Preis vom ca. 6000 bis 8000 Yen (ca. 90 bis 130 Mark) per Cartridge. Des weiteren sollen zwei bis drei neue Spiele pro Monat folgen. Nintendo möchte im ersten Jahr in Japan drei Millionen *Virtual Boys* und 14 Millionen Spiele verkaufen. Was kann der *Virtual Boy* denn nun eigentlich? Unser japanischer Korrespondent durfte das Gerät während der Messe testen und war sehr enttäuscht. Die Grafik erinnerte ihn an das Original

Donkey Kong von vor zwölf Jahren. Zwar war der 3-D-Effekt deutlich zu sehen, doch er trug nichts zum Spiel selbst bei. Neben diesem Mario-Jump'n'Run wurden noch eine Boxsimulation und ein Flipper vorgestellt, doch keines der drei Module riß ihn vom Hocker. Screenshots von den Spielen können wir Euch leider nicht bieten, da Nintendo selbst keine Bilder anbot und auch nicht wußte, wie man die Spiele abfotografieren sollte. Wollen wir hoffen, daß sich der *Virtual Boy* nicht zum Virtual-Flop entwickelt.



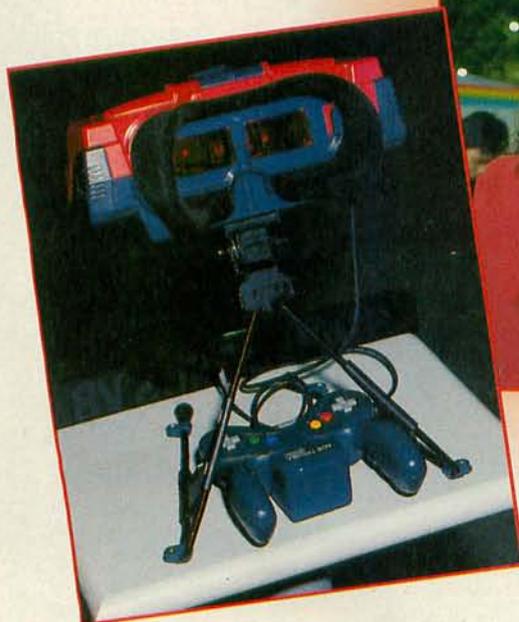
Bezaubernde Grafik in *Front Mission*. Die Echtzeit-Kämpfe betrachtet Ihr aus der isometrischen Perspektive.

Front Mission (SNES)

Tja, aber nun zurück auf den Boden der "Real" Reality. Jetzt wissen wir genau, warum Square ab Anfang diesen Jahres in allen renommierten Computer(!)-Zeitschriften um Programmierer und Grafiker geworben hatten. Neben der *Final Fantasy*-Division haben sie nämlich eine Abteilung für "Sonstige Spiele" eingerichtet, die nun zur Zeit an ihrem neuesten Strategie-Rollenspiel *Front Mission* arbeitet. Nach *Final Fantasy III* (US) konnten die Entwickler natürlich keine grafische Kehrtwende machen. So präsentiert sich dieses Endzeit-Spektakel im feinsten Optik-Outfit, und verschleppt uns in eine Zukunftswelt, in der sich zwei Großmächte um die Weltherrschaft bekriegen. Mit bemanneten Robotern, Tekkno-Terrorereinheiten und was sonst noch das Cyberherz begehrt, stampft Ihr durch eine isometrische Landschaft, die mit strategischen Gemeinheiten und geographischen Finessen vollgestopft ist. Das 24-MBit-Spiel soll in Japan am 24. Februar nächsten Jahres erscheinen.



Der Virtual Boy besitzt jeweils eine Kreuz- und zwei Feuer-Tasten auf jeder Seite des Joypads



JETZT
FLIEGT
EUCH
DAS
BLECH
WEG!

RISE OF THE ROBOTS



MIRAGE

Acclaim
Entertainment GmbH

A 3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



JAPAN-NEWS



Ob die Louis-Reittiere wohl diesmal sinnvoll eingesetzt werden können?

Super Bomberman 3 (SNES)

Und wieder heißt es: Warten auf den Weihnachts ... äh, *Bomberman*. Im dritten Teil dieses üblen, hinterhältigen, unausstehlichen weiß-der-Geier-Strategiespiels, geht es wieder um Bomben, Blöcke und Extras. Eng an die PC Engine- und Mega Drive-Version angelehnt, gibt es diesmal auch auf Super Nintendo die niedlichen Reittiere, die Louis, mit denen Ihr verschiedene Moves wie Blöcke-Überspringen ausführen könnt. Wie das Spiel, das im April erscheinen soll, letzt endlich aussehen wird, berichten wir natürlich ausführlich, jedoch erst im nächsten Jahr.

Game Boy Brothers

Jetzt gibt es den Game Boy endlich auch in "Farbe". Naja, genauer genommen ist es das Gehäuse, das es nun in sechs unterschiedlichen Ausführungen zu kaufen gibt. Nun könnt Ihr ohne Aufpreis zwischen einem roten, gelben,



Die Ridge Racer-Grafik wurde gegenüber der Automatenversion ein wenig abgespeckt. Ihr habt aber dafür vier Fahrzeuge zur Auswahl.

Oben: *Cyber Sledge* macht im 2-Player-Modus am meisten Spaß. Der Bildschirm wird dabei gesplittet.

Links: Aber auch im Vollbild-Modus werdet Ihr Euren Spaß haben. Es heißt, die auftauchenden Computer-Gegner schrott-reif zu schießen.



Die farbigen Game Boy Brothers gibt's in sechs Ausführungen. Den durchsichtigen finde ich jedoch am coolsten!

grünen, weißen, schwarzen oder einem durchsichtigen Game Boy wählen. Ob und wann diese Farbversionen auch hier bei uns offiziell erhältlich sein werden, steht leider noch nicht fest.

Ridge Racer (Playstation)

Endlich ist sie fertig! Die heiß-ersehnte Umsetzung vom Automaten-spiel *Ridge Racer*. Zwar wurden einige grafische Finessen und Feinheiten wegprogrammiert, das Spiel jedoch sieht im-

mer noch besser aus als jede bisherige Konsolen-Rennsimulation. Vor allem ist es schnell. Dies gilt auch für die CD-Ladezeiten. Und noch eine erfreuliche Nachricht für diejenigen, die bereits den zweiten Teil auf Automaten kennen. Auf die Schnelle wurde noch ein Feature aus *Ridge Racer 2* auf die schwarze CD (damit es keine Verwechslung mit Musik-CDs gibt, werden die CDs schwarz eingefärbt) gepackt. So könnt Ihr jetzt aus zwei verschiedenen Fahrzeugtypen mit je zwei Farbvarianten wählen. Was will man eigentlich mehr?



JAPAN - NEWS

Cyber Sledge (Playstation)

Automaten-Freaks werden sich die Haare ausraufen. Nun soll es auch den (zumindest in Japan) beliebten 3-D-Shooter *Cyber Sledge* auch auf CD geben. Wie beim Vorbild könnt Ihr aus sechs Mechano-Kampfmaschinen auswählen, die Ihr im 2-Player-Modus zu Schrott verarbeiten könnt. Die Grafik besteht aus getexturten Polygonen, die gegenüber dem Automaten wesentlich feiner ausfallen. Leider konnte uns **Namco** bis jetzt noch keinen Erscheinungstermin nennen.

Ne-G-Con (Playstation)

Genau richtig zum Erscheinungstermin des 32-Bit-Gerätes lieferte *Ridge Racer*-Entwickler **Namco** seinen drehbaren



Oben: Das drehbare Joypad für die Playstation. **Rechts:** Beim *V-Saturn* hat sich nur die Farbe geändert. Die technischen Daten entsprechen denen des Original-Saturn.



Analog-Joypad für die *Playstation* aus. Dieser soll imstande sein, unterschiedliche Kräfteinwirkungen auf Buttons in elektronische Signale umzusetzen. Wenn Ihr also stärker auf ein Button einhämert, gib'ts beispielsweise stärkere Schläge bei Prügelspielen. Welche Software dieses Feature unterstützen wird, bleibt abzuwarten. Fest steht jedoch, daß diverse Funktionen wie das Gaspedal bei *Ridge Racer* bereits auf diesem *Ne-G-Con* (liest sich: Nejjicon)-Pad belegt sind.

V-Saturn

Gleichzeitig zum *Sega Saturn* kam in Japan der geclonte Zwillingbruder von **Victor (JVC)** heraus. Unter der Bezeichnung *J-Saturn* soll ab jetzt

das Gerät, das sich vom Original lediglich in der Gehäusefarbe unterscheidet, ohne festgesetzte Preisempfehlung ausgeliefert werden. Der Händler entscheidet somit, für wie viele Kröten das Teil über den Ladentisch wandern soll. Aber zur Zeit wird der Preis we-

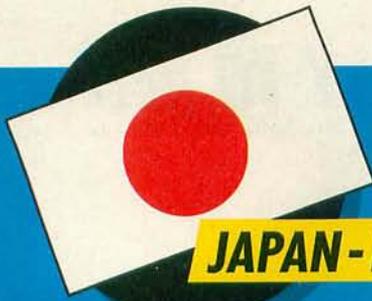
NEU IN BERLIN HIGHWAY TO HELL...

ARTIKEL	GB	MD	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	SONY
11th Hour		I.V.	I.V.		I.V.	149,95*	149,95*		I.V.
Addams Family Values									
Alien vs Predator		119,95				149,95		169,95	
Animaniacs		129,95*							
B.I.O.S. Four					I.V.	I.V.	139,95*	I.V.	I.V.
Battlecorps			129,95						
BattleTech		139,95				149,95*			
Boviv & Butthead		119,95				139,95*			
Beyond the Limit F1			129,95						
Biker Mice from Mars						149,95*			
Blackthorne						139,95	I.V.		
Boogerman		129,95				139,95*			
Brainlord						159,95			
Breath of Fire 1						159,95			
Clay Fighter 2 (MD = Teil 1)		129,95*			I.V.	149,95*	139,95*	I.V.	
Club Drive								129,95*	
College Basketball				139,95*					
Corpse Killer			139,95*				139,95*		
Creator Shock CD					I.V.			I.V.	I.V.
Crima Patrol			139,95*				139,95*		
Demolition Man	I.V.	119,95*	119,95*		I.V.	139,95*	139,95*		I.V.
Demons Crest			I.V.			159,95			
Benkyoo Kong 94 - Country	69,95	139,95				149,95*		139,95*	
Dragon						149,95*	I.V.		
Dragon Lore			139,95*		I.V.	139,95*		I.V.	I.V.
Dune 2 (CD = Teil 1)		129,95	119,95			I.V.	I.V.	I.V.	
Dungeonmaster 2 (SNES= Teil 1)			139,95*			149,95	I.V.		
Earthworm Jim		149,95	139,95*			159,95			
Eco the Dolphin 2		119,95	119,95*						
ESPN Baseball Tonight		119,95*	119,95*			139,95			I.V.
ESPN National Hockey Night		119,95*	119,95*			139,95*			I.V.
ESPN NBA Hangtime		119,95*	119,95*			149,95			I.V.
ESPN Speedworld		119,95*	119,95*			139,95*			I.V.
ESPN Sunday Night NFL		119,95*	119,95*			139,95*			I.V.
Fahrenheit CD				139,95*					
FIFA Soccer 95		119,95		I.V.		139,95*	119,95		
Final Fantasy 3	89,95	79,95*				149,95			
Flintstones			129,95*			139,95			
Flying Nightmares							139,95*		
Gas			129,95*			139,95*			
Ghost Patrol						149,95			
Guardian War						149,95			
Hardball 4 (SNES = Teil 3)		139,95				149,95*			
Heart of the Alien			129,95		I.V.	I.V.	I.V.	I.V.	
Hudson of Gao						169,95			
Indiana Jones Gr. Adventures			I.V.			149,95*			
Iron Helix			139,95				139,95*		
John Madden Football 95	I.V.	129,95	129,95		I.V.	149,95	119,95		
Jurassic Park 2	I.V.	129,95	I.V.			139,95*	I.V.		
Kasumi Ninja								139,95*	
Kingdom			I.V.		I.V.	149,95*			I.V.
König der Löwen		139,95				159,95	149,95*		
Lenmings 2	69,95*	129,95	I.V.			139,95	139,95*		
Links Golf			129,95*		I.V.		I.V.		I.V.
Leofstar			139,95*						
Lord of the Rings 1						149,95*			
Lufia		139,95*				159,95			
Mad Dog McGree 2			139,95*				139,95		
Mega Man	79,95	129,95*				139,95			I.V.
Mega Race			129,95				129,95		
Mickey Mania		129,95	119,95			149,95			
Midnight Raiders CD				139,95*					
Night & Magic 3		139,95*				159,95*	I.V.	I.V.	
Mighty Morphing Power Rangers		119,95*	119,95*						
Missadventures of Flink		119,95*				139,95*			
Monster Truck Wars		129,95*				149,95*			
Nyst			139,95*						
NBA Live		119,95*			I.V.		149,95*		I.V.
Head for Speed (EA)			I.V.			139,95*	129,95*		
New Horizons		159,95				169,95*			
NHLPA Hockey 95		119,95	I.V.			139,95*			
Novastorm			I.V.		I.V.		139,95*		I.V.
Off World Interceptor							139,95*		
Pagomaster	79,95*	139,95							
Patoank							129,95		
PGA Golf 3		129,95*	I.V.			139,95*	129,95*		
Phantasy Star 4		149,95*		I.V.	I.V.				
Pitfall		129,95	119,95*			149,95			
PoweredUp						149,95*	I.V.	I.V.	
Psycho Pinball			I.V.			139,95*			
Race Driving		129,95							
Radical Rex		129,95*				139,95*			
Rayman			119,95*			139,95*			
Rebel Assault			129,95				139,95		139,95*
Red Line Racer								129,95*	
Return of the Jedi	79,95*					149,95			
Ridge Racer									
Rise of the Robots		129,95*	139,95*	I.V.	I.V.	149,95*	149,95*	I.V.	I.V.
Road Rash						119,95			
Robotrak (Square)						169,95*			
Rock n Roll Racing		119,95				149,95	139,95*		I.V.
Samaritan Showdown	I.V.	139,95*	139,95*		I.V.	159,95	149,95		I.V.
Secret of Mana mit Buch						129,95			
Shadowrun		139,95							
Shining Force 2		149,95	129,95						
Shack Wars							119,95		
Sim City 2000			139,95*		I.V.	I.V.			I.V.
Slam City			139,95*				I.V.		
Slayer (Dungeon Hack)			139,95*				139,95*		
Sohei		139,95*							
Sonic 4 (Sonic & Knuckles)		79,95*							
Soulstar						129,95			
Space Ace			139,95*				149,95	139,95*	I.V.
Space Pirates			139,95*				139,95*		
Spartakr							149,95		
Star Control 2		119,95	I.V.				139,95		
Star Control 2	79,95	149,95			I.V.	159,95	149,95*		I.V.
Star Trek Next Generation			I.V.		I.V.	149,95*			I.V.
Star Trek Starfall Academy							I.V.		
Star Wars Arcade				139,95					
Street Racers						139,95			
Super Bomberman 2		119,95				149,95			I.V.
Super Bonk						159,95			
Super Metaloid mit Buch						129,95			
Super Moto Cross				149,95*					
Super Probotector 2	79,95*	129,95				I.V.			
Super Punch Out				149,95*		149,95*			
Super Space Harrier									
Super Streetfighter 2		169,95			I.V.	169,95	139,95*		I.V.
Supreme Warrior CD		129,95*	139,95*			149,95*	129,95*		I.V.
Syndicate			I.V.						
Tempest 2000								139,95	
Tetris 2	69,95	129,95*				139,95			
Theme Park		129,95*	I.V.		I.V.	149,95*	129,95*		I.V.
Time 2 Die						139,95*			
Top Gear 3000 (MD = Teil 2)		129,95				149,95*			
Turrican 2 - Mega Torrican			139,95			149,95*			
Ultima 7						169,95*			
Ultima Runes of Virtue 2	89,95					159,95			
Uni Racers						139,95*			
Urban Strika		129,95				I.V.	I.V.		
Viewpoint		129,95*	I.V.		I.V.	149,95*	139,95*		I.V.
Virtual Racing		179,95			159,95				
Virtua						149,95			
VR Stalker							129,95		
Warsong 2		139,95*							
Way of the Warrior							149,95		
Wing Commander 3					I.V.		139,95*		I.V.
Wire Head CD				139,95*					
Wolverine		139,95					159,95*		
WWF Raw	79,95*	139,95*		I.V.	I.V.	169,95*			
Zero the Kamikaze Squirrel	79,95*					139,95*			

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon
 PC · PC-CD · MAC · MAC-CD · AMIGA 500 · AMIGA 1200 · AMIGA CD 32
 SATURN · SEGA 32X · MEGA DRIVE · MEGA CD · GAME BOY · SUPER NINTENDO · NEO GEO · NEO GEO CD · SONY PLAYSTATION · COMPUTER & VIDEO SPEZIELLSCHRIFTEN AUS DEUTSCHLAND, USA, JAPAN · MUSIK CD'S · COMICS · ANIME · VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · I.V. bzw. *Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 23.11.94



JAPAN-NEWS

gen der immensen Nachfrage wohl kaum heruntergehen. In Tokio gab es am 22. November, als die Geräte von Sega und Victor erstmals ausgeliefert wurden, schon die ersten berühmt-berüchtigten Menschen-schlangen. Vorbestellungen nehmen die Geschäfte von vornherein nicht an, da abzusehen ist, daß die Lieferengpässe bis Anfang nächsten Jahres anhalten werden.

Tama (Saturn)

Von Tengen erscheint für ein 3-D-Action-Puzzle für den Saturn. Durch schwenken einer labyrinthartigen Plattform müßt Ihr in Tama, das soviel heißt wie "Kugel", eben diese eine Kugel zum Ziel lotsen. Die Grafik basiert auf Polygone und läßt sich stufenlos drehen. Neben normalen Hindernis-Stages gibt es u.a. Eislandschaften und Vulkanstages, die sich von der Bodenbeschaffenheit unterscheiden. Natürlich läuft während des Spieles eine Stoppuhr mit. Da sich das Ganze sehr feinfühlig steuern läßt, müßt Ihr beim Lenken höllisch auf Draht sein. Also, nichts für schwache Nerven.



Ein dreidimensionales Hindernisrennen mit einer Kugel: In Tama müßt Ihr Labyrinth-Plattformen drehen.

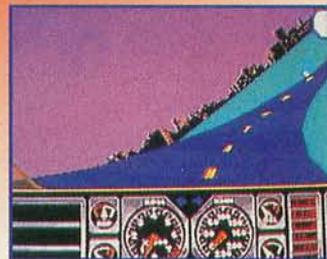


Race Drivin' (Saturn)

Ha! Wieder ein Rennspiel – werden sich die einen sagen. Aber Race Drivin' von Tengen ist eher als ein Fun-Spiel gedacht. Und wer ein gutes Gedächtnis hat, wird es auf Anhieb



Wie in der PC-Version präsentiert sich eine buchstäblich mystische Landschaft in dem Adventure-Schinken Myst



Schiefe Sicht aus dem Cockpit von Race Drivin'. Der Himmel wird dadurch auch nicht blauer.

wieder erkennen, denn es ist der Nachfolger vom Mega Drive- bzw. Automaten-Spiel Hard Drivin'. Natürlich dürfen hier irrwitzige Looping-Einlagen genauso wenig fehlen wie Kühe auf der Fahrbahn. Durch getexturte Landschaften schwirrt Ihr nach wie vor auf Polygonbahnen auf der Jagd nach besseren Rundenzeiten. Ob es auf dem Saturn jetzt mehr Spaß macht, ist eine andere Frage.

Myst (Saturn)

Hartgesottene PC- bzw. Mac-Spielern dürfte diese Adventure-Umsetzung von Sunsoft bereits bekannt sein. Wie der Titel schon sagt, wandert Ihr



durch eine mystische wunderschöne Landschaft aus getexturten Polygonen. Es gibt Gegenstände zum Aufnehmen, Räume zum Durchforsten und jede Menge Rätsel auf der geheimnisvollen Insel zu lösen. Da das Spiel gerade mal zu 20 Prozent fertiggestellt ist, wird es jedoch nicht vor Anfang 1995 erwartet. rz/tef

In letzter Sekunde...

...erreichten uns Screenshots vom Prügler World Heroes 2 Jet für den Game Boy. Wie beim Original tummeln sich 16 Kopffüßler wahlweise im Turnier- oder Lernmodus. Natürlich gibt's auch ein Status-Menü, wo Ihr jeweils die Parameter für Stärke, Angriff, Verteidigung und Schnelligkeit einstellen könnt. Leider konnte uns Takara keinen Erscheinungstermin nennen.



Ein buntes Kunterbunt in World Heroes 2 Jet

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

Kurz vor dem großen Fest will jeder Softwarehersteller seine Spiele an den Mann bringen. Auch für das 3DO gibt es eine Menge vielversprechende Titel. Doch selbst auf diesem System ist nicht alles Gold, was glänzt.

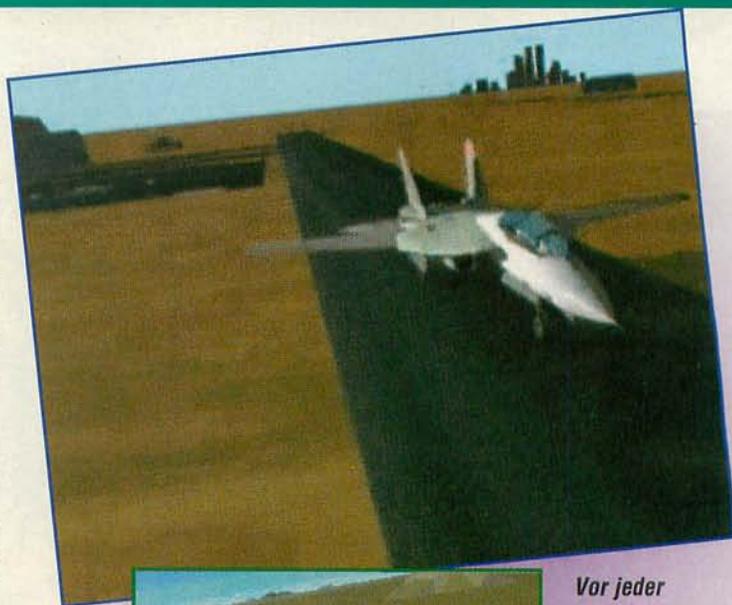
Pataank

Was der komische Name eigentlich bedeuten soll, weiß sicherlich nur die Herstellerfirma PF Magic selbst. *Pataank* ist eine futuristische Flippersimulation, die Euch das beliebte Stahlkugelspiel aus einer ganz anderen Perspektive darstellt. Ihr sitzt praktisch in einer Flipperkugel (wenn das Ding hier auch wie ein Ufo aussieht) und schießt Euch selbst an punktebringende Tragets, Bumpers oder Bonus-Gates heran. Hört sich anfangs etwas chaotisch an, was es im Endeffekt dann auch ist. Durch eine scrollende 3-D-Perspektive verliert Ihr schnell die Orientierung in der knallbunten Flipperwelt, welche mit zahlreichen Geheimgängen und versteckten Aufschußrampen ausgestattet ist. Die Entwickler haben sich

zwar viel Mühe gegeben, die Grafik so ansprechend wie möglich zu gestalten. Während des Spiels gibt es sogar zahlreiche unterschiedliche Full-Motion-Videos zu sehen, abhängig vom jeweiligen Level. Doch insgesamt bleibt *Pataank* ein undurchsichtiges Action-Spektakel, das keinen langfristigen Motivationsanreiz zu bieten hat. (Importmuster: Galaxy)

VR Stalker

Mit *VR Stalker* präsentiert American Laser Games den ersten Action-Flugsimulator für das 3DO-System. Wie gewöhnlich wird Euch zu Beginn in einer schönen Digi-Video-Sequenz die tragische Vorgeschichte erzählt. Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten wird von einer großen Militärmacht



Vor jeder Mission wird eine schöne Digi-Sequenz gezeigt. Unten seht Ihr das eigentliche Spiel.



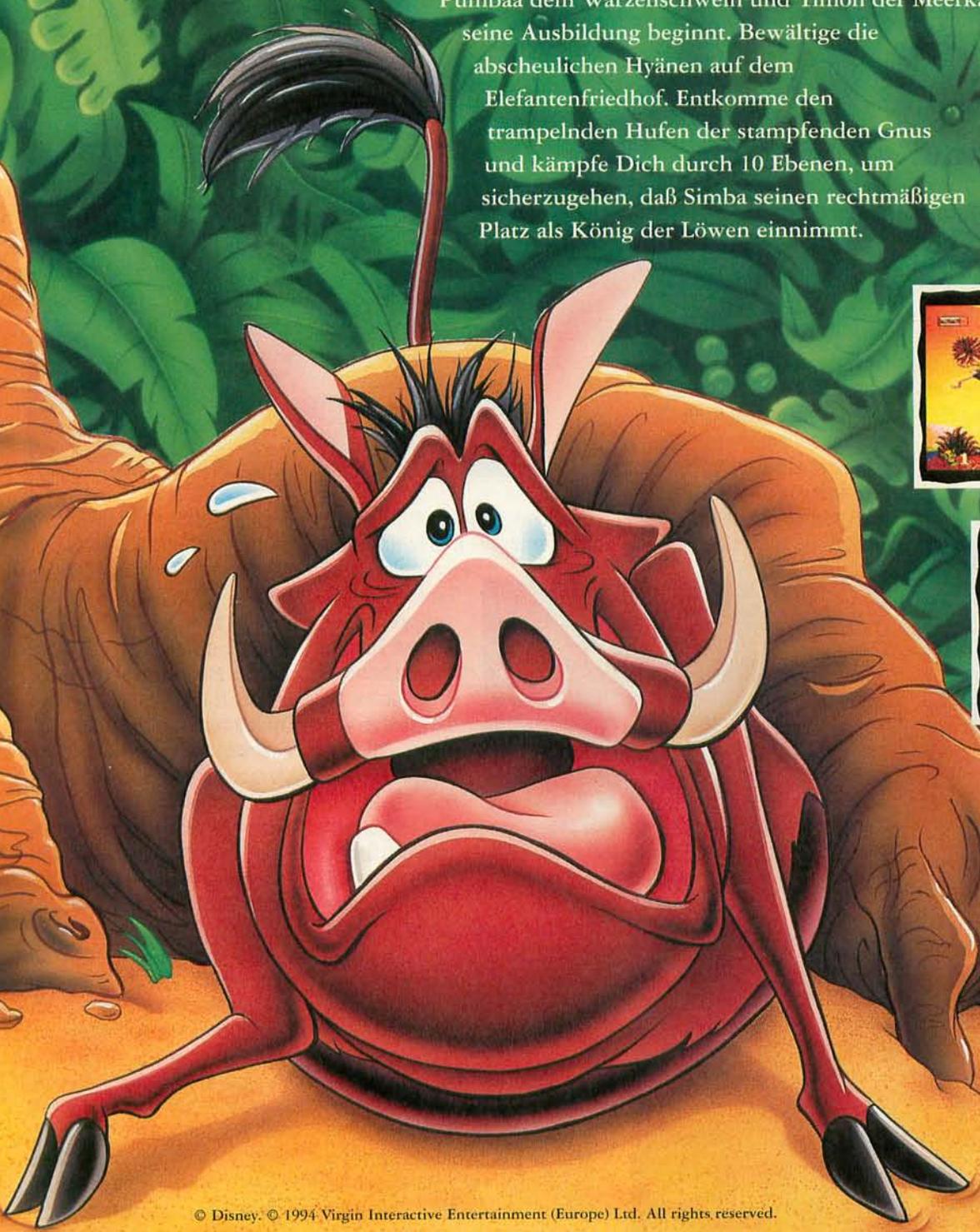
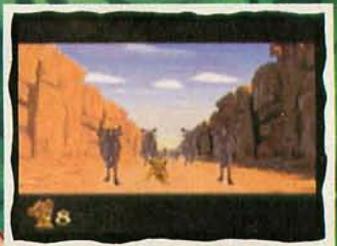
Pataank: Ein 3-D-Flipper, der das Stahlkugelspiel aus einer ganz anderen Perspektive zeigt

bedroht. Ihr schlüpft in die Rolle eines furchtlosen Jet-Piloten und müßt zahlreiche Missionen bewältigen, die Euch durch ganz Amerika führen. Insgesamt stehen Euch fünf verschiedene High-Tech-Jäger zur Auswahl. Die Palette der anwählbaren Flugzeugtypen fängt mit dem bewährten US-Jäger "F-14" an und endet mit einem geheimnisvollen Superflieger "X-2", der erst in späteren Aufträgen zur Verfügung steht. Die Hauptaufgabe jeder Mission besteht darin, diverse Bodeneinrichtungen zu vernichten, die von feindlichen Truppen kontrolliert werden. In der Luft warten bereits Dutzende Feindmaschinen nur darauf, Euer

Fluggerät in tausend Stücke zu pulverisieren. Alle Jets verfügen über ein mannigfaltiges Waffenarsenal, das von zielsuchenden Missiles bis zur normalen Maschinenfeuer-Kanone reicht. Befindet Ihr Euch erst einmal in der Luft, stehen drei verschiedene "Piloten"-Ansichten zur Auswahl, wobei sich die Cockpit-Darstellung am zweckmäßigsten herausstellt, da hier alle wichtigen Informationen auf einen Blick ablesbar sind. Die Landschafts-Szenarien setzen sich aus Polygonen und "Texture"-Grafiken zusammen. In Wirklichkeit sieht es auf dem Bildschirm so aus, als hätte der Grafikkahlschlag auf den Schlachtfeldern stattgefunden. Unterm Strich bleibt ein Action-Spiel übrig, das spielerisch als auch aus grafischer Perspektive nicht überzeugen kann. (Importmuster: Test'n'Take)

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiele an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE



Mega Race

Fast alle Systeme wurden bereits mit einer Umsetzung des futuristischen Autorennen von Mindscape bedacht. Auch das 3DO mußte jetzt daran glauben. Lance Boyle ist MegaHost bei "Virtual World Broadcast Television" und leitet das galaxisweit ausgetragene *Mega Race*, eine Spielshow für hartgesottene Kamikazepiloten. Die Virtualität hat den Vorteil, daß im Cyberspace alles erlaubt ist, und Ihr die Konkurrenz ohne Skrupel über den Randstein blasen dürft. Die einzelnen Rennen werden auf fünf unterschiedlichen Planeten ausgetragen. Insgesamt müssen 16 gerenderte Renn-

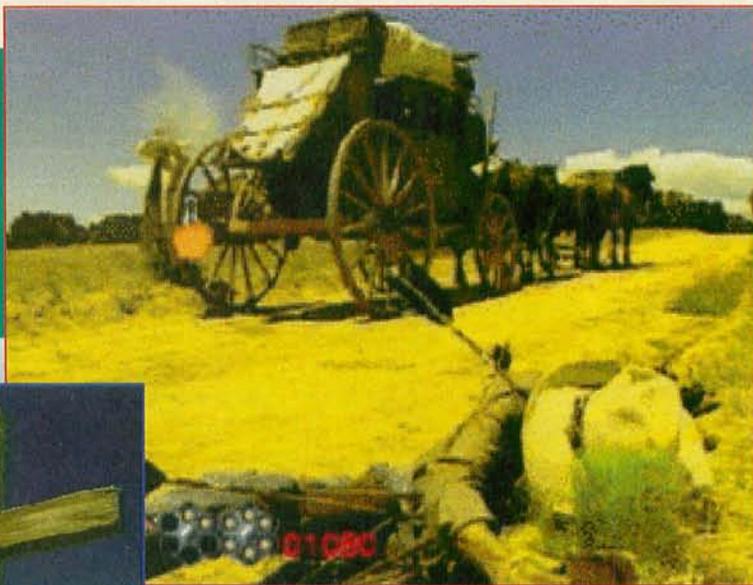
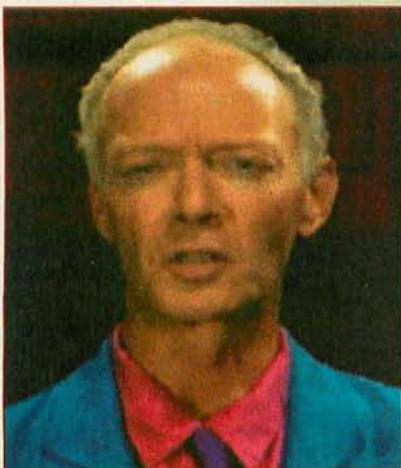


Mad Dog 2 unterscheidet sich spielerisch kaum von seinem Vorgänger

strecken bewältigt werden. Eure Aufgabe besteht darin, alle Mitfahrer auszuschalten, um als erster über die Ziellinie zu rauschen. Es gibt acht heiße Rennmobile, die mit einigen Überraschungen ausgestattet sind. Ein begrenzter Vorrat an Missiles und Laserenergie sorgt für tückischen Durchmarsch Eures Wä-



Oben seht Ihr einen von vielen heißen Cyber-Rennern die zur Auswahl stehen. Durch das Spiel führt Euch ein völlig abgetaucher Moderator.



gelchens. Ein Armaturenbrett am unteren Bildschirmrand informiert über Tankinhalt und den Zustand der Waffen. Von der technischen Seite her kann an dieser Version nicht viel bemängelt werden: Das 3D-Scrolling ist schnell und die Grafik ansprechend.

Doch der spielerische Aspekt bleibt auch bei der 3DO-Version auf der Strecke, was allenfalls zu einem unterdurchschnittlichen Rennspiel reicht.

Mad Dog II

Der erste Teil *Mad Dog McCree* sorgte bereits vor einigen Jahren in den Spielhallen für zeitweiliges Aufsehen. Der Automat lockte die Freizeitcowboys mit Lichtpistolen, Laserdisk-Animationen, Sprache und Sound in Spielfilmqualität. Es ist

noch gar nicht so lange her, da durften sich die 3DO-Besitzer mit dem Vorgänger ihre Zeit vertreiben. Vor kurzem wurde eine Light-Gun für das 3DO veröffentlicht, die den Flair des Automaten neu aufleben lassen sollte. Nach vielen Monaten Dreharbeiten präsentiert nun American Laser ihr zweites Westernabenteuer, das außer der neuen Story-Line seinem interaktiven Schießbudenprinzip treu bleibt. In *Mad Dog II* geht es um eine geheimnisvolle Schatzkarte, die Euch von einem sterbenden Revolverhelden überlassen wird. Ihr macht Euch nun auf die Suche nach dem versteckten Goldklunkerchen und schießt Euch von einem zum nächsten Westernszenario den Weg frei. An allen Ecken tauchen verschiedene Gauner auf, die aus allen Rohren auf Euch feuern. Wenn Ihr zu langsam reagiert, begrüßt Euch der altbekannte Totengräber, was letztendlich gleichzusetzen ist mit einem verlorenen Leben. *Mad Dog II* gestaltet sich vom Spielablauf her um einiges abwechslungsrei-



3DO - NEWS



Der '3DO-Blaster' mit dem im Lieferumfang enthaltenen Joypad

cher als sein Vorgänger. Ihr könnt nun Euren Weg selbst bestimmen, besser gesagt, es wird eine Auswahl an verschiedenen Szenarien angeboten. Die Joypad-Steuerung stellt sich schnell als unbrauchbar heraus, weil das Fadenkreuz millimetergenau auf das Ziel plaziert werden muß. Die Lightgun kann ich hier nur wärmstens empfehlen. Leuten, denen der erste Teil gefallen hat, werden sicher auch *Mad Dog II* gut finden.

3DO PC-Steckkarte

Der renommierte PC-Soundkarten-Hersteller 'Creative Labs' hat sich vor ca. einem Jahr die Rechte für ein derartiges Projekt von der 3DO-Company gekauft.

Mittlerweile ist die Add-On-Hardware bereits in vielen Fachgeschäften erhältlich. Es wurde kurzerhand die komplette 3DO-Technik auf eine PC-Steckkarte gepackt. Lauffähig ist der '3DO-Blaster' (so lautet die offizielle Produktbezeichnung) auf allen PC-Systemen, die auch Windows-tauglich sind. MS-Windows wird für das mitgelieferte Software-Paket benötigt, welche das 3DO-Bild in einem Fenster darstellt. Im Lieferumfang sind

enthalten: Software, Treiber, Kabel und zusätzlich ein neu designtes Joypad. Dazu benötigt Ihr noch ein separates CD-ROM-Laufwerk der Marke 'Matsushita' (Preis ca. 300 Mark), das nicht im Lieferumfang der 800 Mark teuren Hardware enthalten ist. Ob die Rechnung für 'Creative Labs' aufgeht, wird die Zukunft zeigen. Angesichts des relativ hohen Gesamtpreises gegenüber eines 3DO-Standalone-Gerätes stellt das Ganze momentan kein besonders attraktives Angebot dar. Zudem erreicht die "PC-3DO"-Bildqualität nicht die eines normalen Fernsehbildes. ws

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen **WOLF SOFT** Tel. (02622) 83517

MAK Scart-Umschalter

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog, Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99 DM
Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz mit Schalter & Modulportvergrößerung (bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

SEGA MEGA

Spiele !!!!! ab 29,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) und ja/dt. mit Schalter 55,55 DM
SMD 2 Umbau. Gleiche Merkmale wie SMD 1 75,75 DM

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz und Bloodmodus 799,99 DM
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 59,99 DM
Umbau Samurai mit Blut auch Toploader CD !!! 149,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar
NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 129,99 DM
4-fach Umschalter 149,99 DM
7-fach Umschalter 239,99 DM
Audiokabel 5m 9,99 DM

Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 1 RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel Stereo 39,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!! Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

PC-ENGINE Turbo GrafX inc. 7 Spiele 149,99 DM

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/GrafX/ 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 599,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

Sega Saturn j	1099.-
Clockwork Knight j	149.-
Gale Racer j	149.-
Virtua Fighters j	149.-
Sega 32X e/d	399.-
Doom e	149.-
Star Wars Arc.e	119.-
Virtua Racing D.e	129.-

SEGA

Earthworm Jim d	119.-
FIFA Soccer 95 d	109.-
Flink d	109.-
König d. Löwen d	119.-
Mega Bomber.d	119.-
Mickeymania d	119.-
NHL Hockey 95 d	109.-
Shining Force 2 d	139.-

SNES

Donk Kong Contr.d	149.-
Indiana Jones 3 d	139.-
Jungle Strike d	119.-
Mickeymania d	139.-
Pitfall e	139.-
Return o.t.Jedi d	139.-
Secret of Mana d	129.-
Street Racer d	129.-

3DO

3DO PAL / NTSC 899.-
Joystick 169.-
NTSC-Pal Wandl. 109.-
Mad Dog 2 109.-
Mega Race 109.-
Road Rash 109.-
Shock Wave 119.-
Slayer 119.-
Soccer Kid 99.-
Scavenger 4 j 219.-
VR Stalker 119.-
Way o.t.Warrior 119.-
3DO Blaster 799.-
Demolition Man 119.-
Gexx 119.-
FIFA Soccer 119.-
Need for Speed 119.-
Orion Off Road 119.-
Quarantine 99.-
Rebel Assault 119.-
Samurai Shod. 119.-
Streetfighter 2 149.-
Theme Park 119.-
Under Fire 119.-

King o.Fighters 399.-
NEOGEO CDROM 1099.-
King of Fighters 149.-
Aerofighter 2 109.-

SNK/ATARI

Jaguar:
Alien vs.Predator 139.-
Chequered Flag 149.-
Doom 149.-
Kasumi Ninja 149.-

Ab voraussichtlich Dezember
SONY-Playstation!

U.V.A.M.
MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anleit.
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7688024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Der langerwartete Nachfolger von Samurai Shodown schlägt ein wie eine Bombe: Grafik, Special Moves, Kämpfer, ja beinahe jedes Detail wurde aufgewert

Samurai Shodown 2

Nach dem grandiosen King of Fighters 94 schien eigentlich keine Verbesserung in Sachen Beat'em Up auf dem Neo Geo mehr möglich. Um so größer



Diesmal treten 15 Samurais aus aller Welt gegen das Böse an

natürlich die Erwartung in der Redaktion, als das Sequel zum größten Konkurrenten von Super Streetfighter 2 eintrudelte. Um es gleich vorweg zu sagen: Samurai Shodown 2 protzt mit Superlativen in allen Kategorien und ist allen Konkurrenten um Meilen überlegen. Doch erst mal der Reihe nach: Nach dem Ausfall von Tam-Tam haben vier neue Waffennarren den Passierschein für den Eintritt in die Elitetruppe der Schwertkämpfer erhalten. Cham-Cham ist ein wildes Urwaldmädchen, das meisterlich mit einem Bumerang umzugehen vermag. Bei Genjuro handelt es sich um einen Meister der Klinge à la Haoh-Maru aus Teil 1, der sich auch viele seiner Techniken abgekupfert hat. Nicotine (wie bitte?) will trotz seines biblischen Alters und seines zwergwüchsigen Körpers den Jungen mit seinem Krückstock das Fürchten lehren. Der skurrilste Kämpfer dagegen ist der deutsche Ritter Sieger:



Mizuki läßt ihre Katze, äh, ihren Hund aus dem Sack

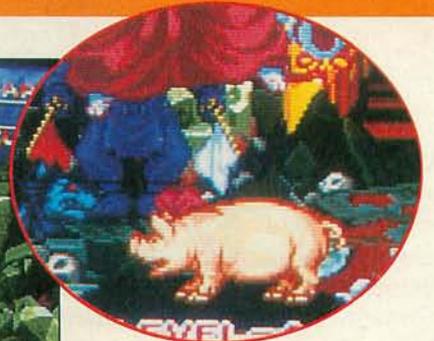


Die neuen Stages sind bezaubernd



Statt einer Klinge führt er mit der rechten Hand eine Art Panzerfaust, die bei korrekter Special-Move-Eingabe in der Lage ist, eine Feuerwand in Form einer riesigen nackten Lady abzufeuern (huiuiui). Neu ist auch die Super-Death-Move-Anzeige am unteren Bildschirmrand: Wurdet Ihr oft genug getroffen, fällt sie sich allmählich und blinkt dann auf. Dann seid Ihr zu vernichtenden Aktionen bereit (super: Die passende Joystick-Kombination für den jeweiligen Kämpfer wird

eingblendet): Schwerter spuken Feuerwände, ein Rudel Geisteradler stürzt sich auf den Gegner oder der Fighter dreht sich wie Heli-



Mizuki hat Nacoruru in ein Schweinchen verwandelt



"Panzerfaust-General" Sieger hat eine feurige Freundin. Da kann man ja glatt neidisch werden...





NEO GEO-NEWS

Auch die alten Kämpfer wurden alle mit neuen Moves ausgestattet. Es gibt nun keine "schwachen" Gegner mehr.



Gen-An kocht seine eigene Suppe

kopter in den Body des Gegners. Dabei weisen alle Charaktere so viele Animationsphasen auf, daß es eine wahre Wonne ist, dem Spiel zu folgen. Die satten 202 (!) Megabit wurden dann auch in den abgespactesten und genialsten Backgrounds der Beat'em Up-Welt verbraten: Earthquake zerstört seine Gegner im fahlen Scheinwerferlicht der von einer Wildwestbrücke abgestürzten Lok, Freak Gen-An will seine Feinde am liebsten zu Suppenhühnern verarbeiten, die dann im riesigen Pott auf lodernen Flammen von seiner Familie gegrillt werden können.

Jeder Kämpfer hat übrigens mindestens drei Sieganimationen, die Ihr aber wahrscheinlich nicht zu Gesicht bekommt, wenn Ihr einen Super-Death-Move einstecken müßt. Das kostet nicht nur einen Batzen Energie, sondern auch Eure Waffe, die in Tausend Teile zersplittert. Erst nach zehn Sekunden wirft Euch der Schiri ein Ersatzgerät zu, aber bis dahin seid Ihr meist eh schon Hackfleisch. Auch Soundeffekt-tech-

nisch zeigt sich *Samurai Shodown 2* durchgehend von seiner Schokoladenseite: Die Streithähne geben soviel Japanisches in glasklarer Sprachausgabe von sich, daß man meint, in einem Sprachkursus gelandet zu sein. Tolle Atmosphäre! Der Oberhammer schlechthin ist aber die Endgegnerin und Magierin Mizuki, die über einen Wolfshund verfügt! Schwachstellen in diesem 200-Mega-Schock muß man schon mit einem Lastwagen voll Lupen suchen. Neben dem knallharten Schwierigkeitsgrad gibt's eigentlich nur eine: Die langweilige und von Teil eins übernommene Stage des Kabuki-Kriegers Kyoshiro. Ansonsten gilt: Diesen Traum von einem Spiel muß man einfach erlebt haben. *Samurai Shodown 2* ist in allen Bereichen sensationell gut und katapultiert sich kometenhaft auf den Thron der Nummer eins aller Beat'em Ups. Jedes Prügelspiel wird sich in Zukunft an ihm messen müssen. *Street Fighter 2* hat ausgespielt! rk

Titel:	Samurai Shodown 2
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	202 MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	95 %

NEU! NBA JAM JETZT FÜR DEINEN GAME BOY.

+ MEGA CD

Jetzt kannst Du dribbeln, dreschen und dunken wann und wo Du willst...

...mit NBA JAM für den Game Boy hast Du die Mega-Basketball-Action immer und überall dabei. Also, nichts wie ran an den Korb mit NBA JAM für den Game Boy.

MIDWAY®

Acclaim®
Entertainment GmbH

NBA Jam © 1993. Midway is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



AUTOMATEN-NEWS

Es zieht kaum ein Monat ins Land, in dem nicht ein neuer Spielhallenautomat vorgestellt wird. Fast alle diese Geräte protzen geradezu mit ihrer neuesten Hardwaretechnik. Doch was letztendlich Beachtung verdient, erfahrt Ihr auf diesen Seiten.

Virtua Fighter 2

Das Starentwickler-Team "AM2" von Sega hat wieder zugeschlagen. Nach knapp einem Jahr haben die Jungs von Big "S" ihr revolutionäres Polygon-Beat'em-Up-Spiel komplett überarbeitet und auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Ermöglicht wurde dies durch Sega's aktuelle Hardwareerrungenschaft, dem "64-



Der zweite Teil des Polygonen-Prüglers von Sega kommt erst nächstes Jahr in die deutschen Spielhallen



Die Käsejagd hat begonnen

Chesse Chase

Es muß ja nicht immer ein Prügel- oder Baller-Game sein. Bei *Chesse Chase* handelt es sich um ein Action/Puzzlespiel, das sich stellenweise an den Klassiker *Lady Bug* anlehnt. Das Spielfeld wird konsequent aus der Vogelperspektive gezeigt. Ihr steuert dabei eine hungrige

Maus über verschiedene Plattformen-Parcours und müßt versuchen, die wahllos verteilten Käsestückchen im Dauerlauf zu erhaschen. Gefräßige Riesenkäfer und gierige Ratten versuchen, Euch den Appetit zu verderben bzw. sehen selbst eine leckere Mäusemahlzeit vor sich. Verzackte Drehtürenlabyrinth, hochexplosive Bomben und ein saftiges Zeitlimit erschweren Euch zusätzlich diese Aufgabe.



Wenn dieses Bild erscheint, habt Ihr bereits ein Mäuseleben verloren

Dream Soccer



GOAL!! Der Torwart darf schon wieder hinter sich greifen.

Schon wieder gibt es ein neues Fußballspiel, das diesmal vom Automaten-Spezialisten 'Data East' vermarktet wird. *Dream Soccer* ist eigentlich das letzte Relikt des kürzlich untergegangenen Softwarehauses Irem (hauptsächlich berühmt geworden durch die *R-Type*-Shooter-Serie). Leute mit guten Augen sollten mal die Bandenwerbung bei *Dream Soccer* etwas genauer unter die Lupe nehmen. Dort haben sich Irem-Entwickler nochmals samt ihrer letzten "Hit"-Spieletitel verewigt. Die meisten von den Leuten haben wieder einen Job bei der in Osaka ansässigen Konkurrenzfirma SNK gefunden. Neo-Geo-Fans dürfen sich also bald auf interessante Shooting-Spiele mit dem gewissen Irem-Touch freuen. Doch nun wieder zurück zu *Dream Soccer*. Es stehen Euch acht Nationalmannschaf-

Bit"-Titan-Board (Model 2) – eine Weiterentwicklung der bestehenden "32-Bit"-Saturn-Technik. Aus grafischer Sicht macht sich das dadurch bemerkbar, daß nun alles realistischer dargestellt wird (nun inklusive Texture-Mapping!), bzw. nicht mehr so eckig und kantig wirkt wie beim Vorgänger. Zwei neue Charaktere fanden außerdem ihren Weg in die Virtua-Fighter-Liga. Potentielle Japanokids dürfen sich bereits seit knapp einen Monat mit der gelungenen Saturn-Umsetzung des ersten Teils vergnügen. Bei *Virtua Fighter 2* wird es da schon sehr schwierig werden, eine annähernde Heimversion auf die Beine zu stellen. Obwohl der Saturn gerade im fernen Nippon-Land veröffentlicht wurde, hinkt die heimorientierte Videospieltechnik wiederum der Zukunft weit hinterher.



Vor Beginn eines Matches dürft Ihr die Aufstellung auswählen



ten zur Auswahl. Vor Beginn jedes Matches dürft Ihr eine taktische Feldaufstellung auswählen. Ansonsten werden alle spieltypischen Features geboten wie bei jedem anderen Münz-Bolzspiel.

Taito F3 Arcade-System

Vor ungefähr zwei Monaten hat der japanische Automaten-spielegigant 'Taito' sein revolutionäres F3 32-Bit-System der Öffentlichkeit vorgestellt. Als herausragende Neuerung verfügt das Board über einen Modulschacht, mit dem ähnlich dem Neo-Geo-System die Spiele



Bubble Bobble goes 32 Bit! Ein Jump'n'Run-Spaß erster Klasse!

einfach ausgetauscht werden können. Des weiteren ist die Hardware in der Lage, auf eine Palette von 17 Mill. Farben zurückzugreifen. Die ersten F3-Spiele sind bereits in einigen Spielhallen anzutreffen. Bei *Kaiser Knuckles* handelt es sich um einen Street Fighter-Verschnitt, der mit 9 individuellen Charakte-

ren aufwartet. *Darius III*, die Fortsetzung der legendären Taito-Shooter-Serie verwöhnt das Spielerauge mit riesigen Endbossen und unzähligen 3-D-Effekten. Auch *Bubbles Symphony* lehnt an die vergangenen Spielhallenklassiker *Bubble Bobble* an und ist im Jump'n'Run-Genre angelegt. Alle Fußballfans dürfen sich auf *Hattrick Hero '95* freuen, dessen Vorgänger bereits schon vor längerer Zeit auf dem Super Nintendo erschienen ist. Einige Titel werden sicherlich ihren Weg auf die eine oder andere Heimkonsole finden – abhängig davon wen Taito auserkürt.



Hattrick Hero '95 eine weitere Fortsetzung der Taito-Fußballserie?



Hier seht Ihr die neue F3-Platine mit einem Cartridge



Darius 3: Die Shooting-Legende lebt weiter



Kaiser Knuckle: Taito's erster 32-Bit-Prügelknaller



AUTOMATEN-NEWS

Primal Rage

Das Dino-Fieber steigt weiter an, zusätzlich angefeuert durch die aktuelle Videoveröffentlichung des fulminanten Kinoerfolgs "Jurassic Park". Der von vielen totgegläubte, legendäre Automatenhersteller 'Atari-Games' (eine seit Jahren unabhängige Automatenfirma, die nichts mehr mit den Jaguar-Vermarktern 'Atari Corporation' gemeinsam haben) nahm sich ebenfalls dem Thema an und liefert mit *Primal Rage* ein reinras-



Primal Rage wird auch für einige Heimkonsolen umgesetzt

siges Beat'em-Up-Spiel, das grafisch sowohl auch spielerisch einiges zu bieten hat. Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, einen von sieben prähistorischen Dino-Kämpfern als Eure Spielfigur auszuwählen. Jeder der Fighter verfügt über eine stattliche Anzahl an Special-Moves, die sich in blutiger Brutalität auf dem Bildschirm bemerkbar machen. Die Animation der fleischfressenden Dinosaurierarten wurde in mühevollen Stop-Motion-Verfahren erstellt. Das Ergebnis ist verblüffend realistisch und spornt immer wieder zu einer Runde an. Bekommt Ihr *Primal Rage* einmal zu Gesicht, solltet Ihr unbedingt ein längeres Probespielchen wagen. ws



DONKEY KONG SPECIAL



Inzwischen ist er all-
orten unters Volk gebracht, Nintendos
diesjähriger Weihnachtsknüller. Aufgrund der
hohen Wellen, die dieses Spiel nicht zuletzt bei
uns schlug, kommt Ihr heute in den Genuß von
acht weiteren tierischen Seiten, nach dem
"bescheidenen" Vier-Seiten-Test.

Interne DKC-Historie: Im Oktober hatten wir bereits eine US-Version zum Testen vorliegen. Hier konnten wir uns schon in jedes Level einklinken und so in kürzester Zeit die Vielfältigkeit der Musikstücke, Soundeffekte und die Vielseitigkeit der Leveldesigns abschätzen, um Euch vor allen anderen Fachmagazinlesern in Europa mit einem ausführlichen Test zu versorgen. Am 2. November kam dann der heißersehnte Flieger mit den ersten 70.000 Exemplaren auf dem Frankfurter Flughafen an (die restlichen 230.000 Stück trafen dann zwei Wochen später per Schiff ein). Dies ist übrigens das erste Mal, daß eine Weltpremiere eines noch

dazu derart bedeutenden Spiels ausschließlich bei uns stattfand, Wochen vor der Veröffentlichung in Japan und den USA. So sah sich unter anderem Tet genötigt, bei unseren Vertrauensleuten in Fernost den guten Onkel aus Deutschland zu spielen und ein paar Päckchen mit dem PAL-DKC dorthin zu senden; eine Connection, die sonst immer nur auf dem umgekehrten Wege funktioniert. Unsere Redaktionsexemplare zum Selberspielen bekamen Hartmut und Dirk dann am Freitag, den 4. November in Köln auf der Amiga-Messe überreicht. Am Montag, den 7.11., lief der Verkauf in den Fachgeschäften an. Rückfragen bei unserem Haus- und Hoflieferanten Galaxy ergaben, daß das erste Kontingent von hundert Modulen bereits bei

Ladenschluß am Montagabend verkauft war. Ein anderer Großer in München, High Score Games, hatte zu diesem Zeitpunkt bereits 330 von den ersten 400 Donkeys abgesetzt. Sogar dem Spiegel und der Zeit war der neueste Nintendo-Streich ein Artikel wert, und selbst in den Tagesthemen durfte Rambi blöd in die Kamera hecheln. In der ersten Woche war auch im VG-Team die Hölle los. Alle Nintendos waren tagsüber ständig besetzt. Ralf durfte sich mit einem barschen "Verpiß Dich, hier wird nur Donkey Kong gespielt" zufrieden geben, als er es wagte, nach einem Termin für irgendein freies SNES zu bitten, um Bilder von Super Punchout schießen zu können. Auch Hartmut mußte herbe Autoritätsverluste hinnehmen, als er versuchte, auf der Einhaltung des Redaktionsplans zu bestehen. Des Nachts liefen vor allem zwischen Rob und Dirk die Telefondrähte heiß: "Kennst Du schon die Mega-Abkürzung im ersten Minenlevel?", oder "Hast Du bei Tick Trick Track auch einen blauen Ballon ergattert", lauteten die üblichen Sätze, um sich gegenseitig aufzuputtschen und um den Schlaf zu bringen. Hier eine Auswahl aus unseren bisherigen Erkenntnissen. **Die VG-Affenbande.** ds, rz



Dschungelfieber

Donkeys Haus, die Basis für 99 Extraleben, einfach noch mal reingehen. Kennt inzwischen bald jedermann/frau.

Mit Rambi einfach die erste Wand durchbrechen, die sich Euch in den Weg stellt



Dschungelfieber



Dschungelfieber



Dschungelfieber

Nachdem Ihr aus dem ersten Bonusraum herauskatapultiert werdet, dürft Ihr gleich den zweiten betreten. Ohne Rambi benötigt Ihr ein Faß als Türöffner.



Sturztal



Sturztal

Ziemlich am Anfang trifft Ihr auf zwei Palmen mit je einem Kremling. Laßt Euch vor der ersten Kremlingpalme in den Abgrund fallen: eine Mega-Abkürzung.

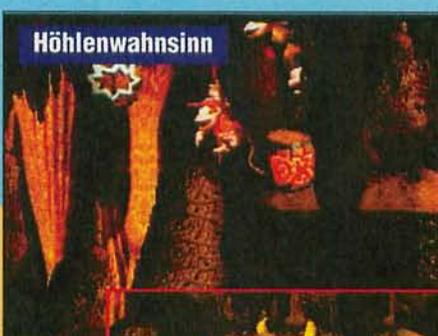


Höhlenwahnsinn

Kurz vor dem Exit sieht man unten in dieser Spalte noch ein Sternfaß

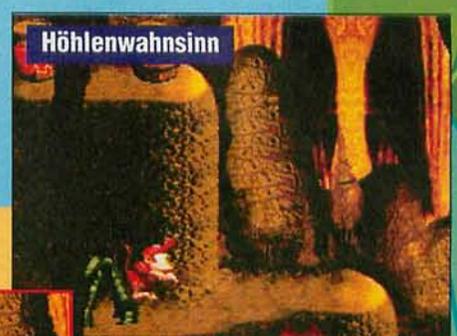


Höhlenwahnsinn



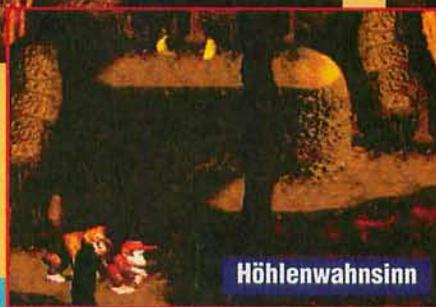
Höhlenwahnsinn

Mit dem ersten Faß, das Ihr in diesem Level findet, einfach die erste Wand rechts zerdeppern. Das Faß mit dem Stern links neben dem zweiten DK-Faß ist der Eingang zu einem Bonusraum.



Höhlenwahnsinn

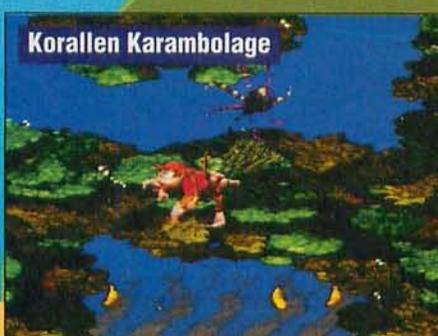
Entfernt die Schlangen rechts vom dritten DK-Faß und öffnet die Wand rechts



Höhlenwahnsinn



Korallen Karambolage



Korallen Karambolage



Korallen Karambolage

Im ersten Wasserlevel gibt es ein Prozent, wenn Ihr die beiden versteckten Räume unter dem ersten Krokto und rechts vom Hai findet. Wenn alle Geheimräume in einem Level gefunden werden, erscheint auf der Landkarte nach dem Levelnamen ein Ausrufezeichen.



Knaller Tal

Links über dem Eingang zu diesem Level befindet sich ein Abkürzungs-Faß



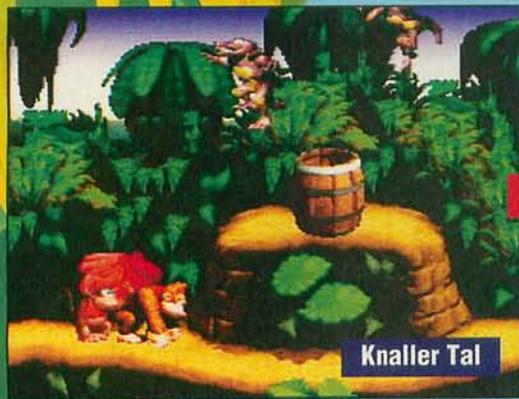
Knaller Tal

An dieser Stelle dürft Ihr Euch nicht von Faß 2 in Faß 3 schießen. Durchbrecht einfach die Wand rechts von Faß 2.

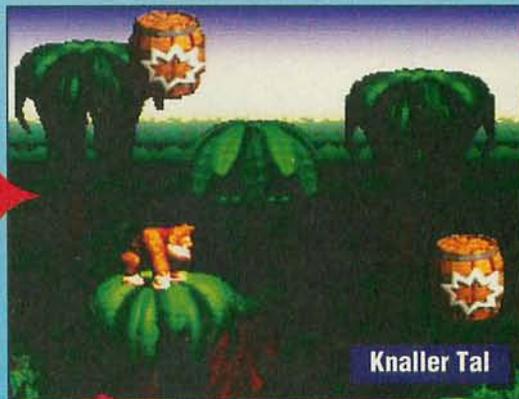


Knaller Tal

Nehmt das TNT Faß rechts und geht zu der Stelle, wo Diddy und Donkey jetzt stehen (es ist die rechte Wand)

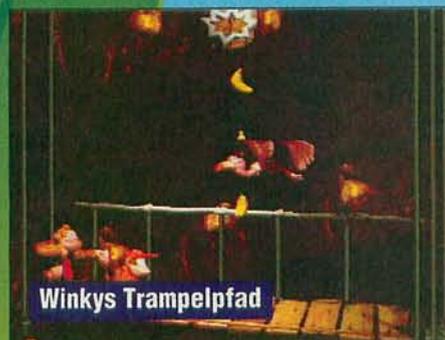


Knaller Tal



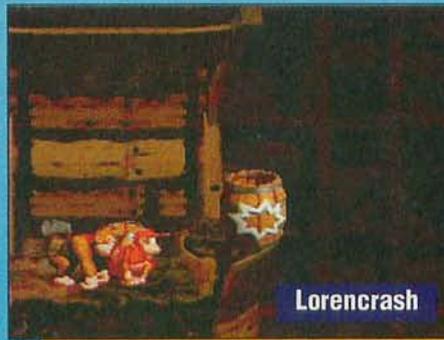
Knaller Tal

Kaputtet den rechten Hüpf-Kremling. Springt nun auf den linken Kremling, wenn dieser in der Luft ist. Drückt dabei nach links, so daß Ihr auf die linke Palme katapultiert werdet (Mega-Abkürzung).



Winkys Trampelpfad

Springt am besten mit Diddy auf den Rücken des Adlers. Schon befindet Ihr Euch in einer weiteren Bonushöhle.

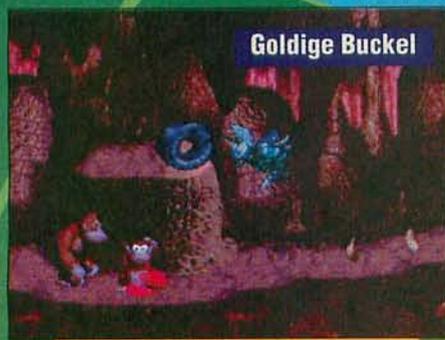


Lorencrash

Endgeile Mega-Abkürzung: Springt einfach über das erste Faß in einem lockeren Bogen hinüber. Drückt im Sprung nach links, so daß Ihr das versteckte Faß, das sich links an der Mauer befindet, trifft. Das Affengespann wird bis ganz zum Ende des Levels gebeamt, wo Euch nur noch ein Kremling entgegenkommt.

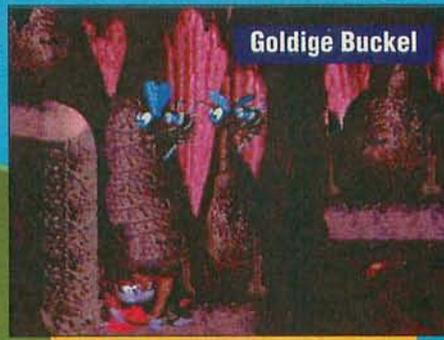


Lorencrash



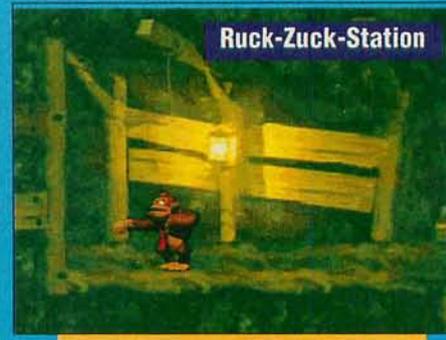
Goldige Buckel

Schnappt Euch den Reifen und geht zurück zum Eingang. "Erspringt" Euch dort einen goldenen Rhino.



Goldige Buckel

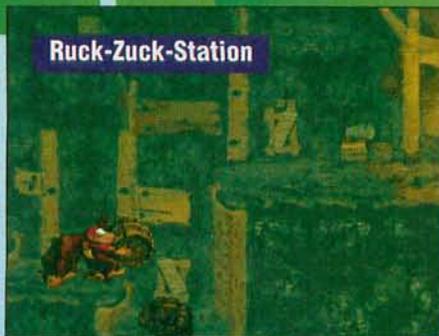
An dieser Stelle befindet sich der Bonusraum.



Ruck-Zuck-Station

Noch 'ne Abkürzung: spaziert wieder zum Eingang hinaus und Ihr habt Euch ein ganzes Stück erspart

Ruck-Zuck-Station



Mit dem Faß die Stufen runter gehen und an der gezeigten Stelle die Wand einwerfen

Bad Mühlstein



Auf den Absatz über dem Eingang springen und dort nach oben springen

Bad Mühlstein



In das Loch springen. Dort katapultiert Euch ein Faß nach oben, so daß Ihr auf der markierten Stelle weiter rechts landet, unter der sich ein Reifen befindet.

Bad Mühlstein



Den Reifen mitnehmen und in das Faß über dem Hamster springen.

Bad Mühlstein



Hierher ein Faß mitnehmen und die Wand an der im Bild gezeigten Stelle einwerfen

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES

**MEHR ALS NUR
RENNSPASS -
ACTION PUR!**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ocean

GAME BOY

Codemasters

**SONY
ELECTRONIC PUBLISHING**



Geier Feier

Schnappt Euch den Reifen, rollt ihn unter die drei Bananen und springt in das verborgene Faß über den Bananen



Geier Feier



Geier Feier

Mit dem Faß die Wand zerdepfern. Unter dem Vogel befindet sich ein Bonusraum.



Geier Feier

Den einzelnen Geier, der sonst an der Stelle lauert, wo Diddy sich jetzt befindet, terminieren. Dann von oben auf die markierte Stelle hüpfen, und mit dem Faß die Wand nach der ersten Stufe einwerfen.



Geier Feier



Wipfelkommune

Über den Adler gelangt Ihr in das Faß links oben am Eingang



Wipfelkommune

Schießt Euch an dieser Stelle bei den vier Fässern (nach dem Zwischenspeicherpunkt) auf Höhe der Banane im rechten Bild nach links

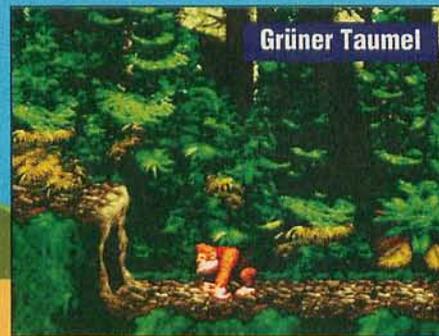


Wipfelkommune



Grüner Taumel

An dieser Stelle kurz vor dem Ausgang ist im Boden ein Faß verborgen. Schaltet erst die vier Kremlinge aus, holt dann das Faß und öffnet damit die letztmögliche Wand vor dem Ausgang.



Grüner Taumel



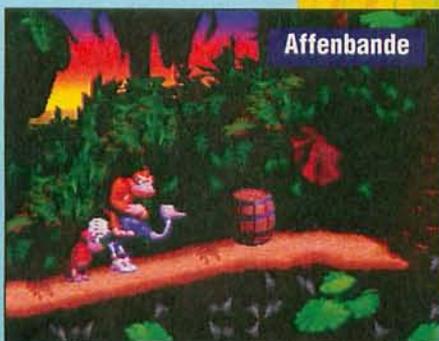
Bembei Tempel

Offensichtlicher geht's nimmermehr: immer schön dem Pfeil nach



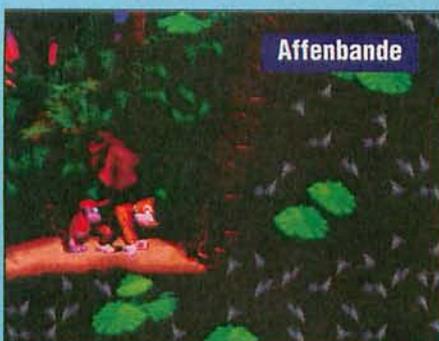
Affenbande

Von dieser Stelle aus mit Espresso nach rechts fliegen



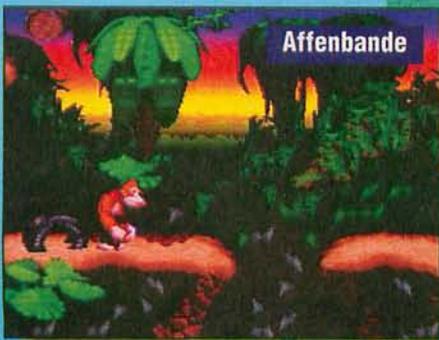
Affenbande

Ihr solltet an dieser Stelle ankommen. Faß aufnehmen und gegen die Wand laufen.



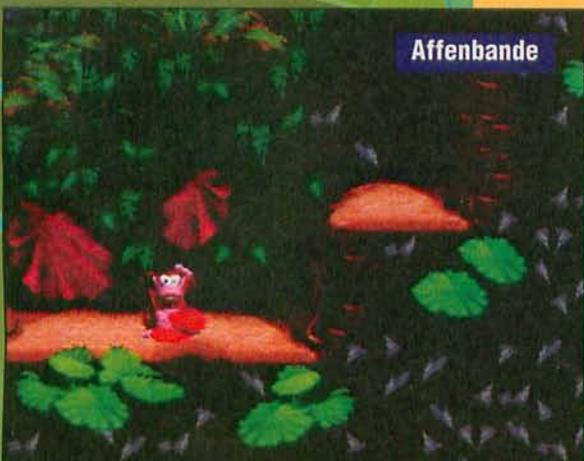
Affenbande

Falls Ihr alles richtig gemacht habt, öffnet sich das Tor zum Geheimraum



Affenbande

Hier rechts nach unten gehen und mit Faß gegen linke Mauer laufen



Affenbande

Gleich danach mit Faß nach rechts gehen und gegen die Mauer laufen

Media Point

- Verkauf
- Ankauf
- Tausch

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

Super Nintendo

Adventure Island 2	119,95
Adventure of Batman + Robin	139,95
Adventure of Dr. Franken	109,95
Animaniacs	129,95
Battletoads / Double Dragon	99,95
Barkley Jam	129,95
Beauty and the Beast	109,95
Biker Mice from Mars	129,95
Black Thorne	119,95
Brett Hull Hockey	129,95
Cannon Fodder *	109,95
Carrier Aces *	109,95
Chaos Engine	109,95
Choplifter 3	99,95
Claymates	99,95
Cool Spot	119,95
Dino Dini Soccer	109,95
Donkey Kong Country	139,95
Double Dragon 5	119,95
Dragon - Bruce Lee	129,95
Dschungelbuch	129,95
Earth Worm Jim	129,95
Eek the Cat	99,95
ESPN Baseball	119,95
Feivel der Mauswanderer	109,95
Final Fantasy 3	159,95
Final Fight 2	109,95
Flashback	89,95
Flintstones - The Movie	129,95
Full Throttle	109,95
Fun and Games	99,95
Ghoul Patrol *	109,95
Humans 1	99,95
Hurricanes *	129,95
Illusion of Gaia	129,95
Itchy and Scratchy Game *	109,95
Joe & Mac 3	99,95
John Madden Football '95	139,95
Jordan Adventure	139,95
Jungle Strike	119,95
Jurassic Park 2	129,95
Legend	99,95
Lemmings 2	129,95
Lion King	129,95
Lost Vikings	119,95
Maximum Carnage	129,95
Mickey Mania	129,95
Micro Machines	109,95
Might & Magic 2	129,95
Mighty Max	109,95
NBA '95	139,95
NBA Jam	129,95
Newman - Haas Indy Car	129,95
NHL Hockey '95	139,95
No Escape	119,95
Operation Starfish *	129,95
Page Master *	119,95
Paws of Fury	99,95
Pinball Dreams	99,95
Pinkie	109,95
Pitfall	129,95
Power Drive *	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95
Ren & Stimpy Show	119,95
Rise of the Robots	139,95
Sea Quest DSV	129,95
Secret of Mana (dt.)	119,95
Sensible Soccer	129,95
Shaq Fu	109,95
Slam Masters	129,95
Smash Tennis	109,95
Sparkster	129,95
Spectre	99,95
Stargate *	129,95
Star Wars 3 - Rückkehr der Jedi Ritter *	129,95
Street Racer	129,95
Stunt Race FX	119,95
Super BattleTank 2	129,95
Super Bomberman 2	109,95
Super Dropzone	119,95
Super Indiana Jones *	129,95
Super Morph	99,95
Super Pang	109,95
Tazmania	99,95
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky Sports	129,95
Top Gear 3000	129,95
Total Carnage	99,95
Troy Alkman Football	129,95
True Lies *	129,95
Turn 'n' Burn	129,95
USHRA Monster Truck Wars *	129,95
Virtual Bart	109,95
Virtual Soccer	109,95
Vortex	129,95
Wolverine	129,95
World Cup Striker	129,95
WWF Raw	139,95
X-Kalibre 2097	109,95
Young Merlin	139,95

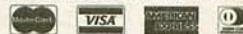
Sega Mega Drive

2nd Samurai	99,95
Aero the Acro-Bat 2	109,95
Animaniacs	99,95
Ballz	89,95
Battle Frenzy	99,95
Bubsy 2	89,95
Cannon Fodder *	109,95
Daffy Duck in Hollywood	109,95
Dino Dini Soccer	109,95
Dragon - Bruce Lee	109,95
Dschungelbuch	109,95
Dynamite Headdy	109,95
Earth Worm Jim	119,95
EA Tennis	99,95
Ecco the Dolphin 2	119,95
FIFA Soccer '95	99,95
Flnk	99,95
Flintstones - The Movie	119,95
Fun and Games	99,95
Havoc	99,95
Hurricanes	99,95
Itchy and Scratchy Game *	99,95
John Madden Football '95	109,95
Jurassic Park - Rampage Edition	99,95
Lemmings 2	119,95
Lion King	119,95
Marko's Magic Football	119,95
Mario Andretti Racing	109,95
Maximum Carnage	109,95
Mega Bomberman	99,95
Mega Turrican	99,95
Mickey Mania	109,95
Micro Machines 2	109,95
Mighty Max	99,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
NBA Live '95	99,95
Newman - Haas Indy Car	109,95
NHL Hockey '95	109,95
Page Master	109,95
PGA Golf 3	109,95
Pinkie	99,95
Pitfall	109,95
Power Drive	89,95
Psycho Pinball	109,95
Pugsy	39,95
Radical Rex	99,95
Rasenmäher-Mann	99,95
Rise of the Robots	119,95
Rugby World Cup	109,95
Shaq Fu	109,95
Shining Force 2	129,95
Soleil (dt.)	129,95
Sonic 3	129,95
Sonic & Knuckles	109,95
Sparkster	99,95
Speedy Gonzales	109,95
Stargate	109,95
Super Street Fighter 2	109,95
Sylvester & Tweety in Cagey Capers	119,95
Syndicate	109,95
Taz Mania 2	109,95
Tiny Toons - ACME All Stars	99,95
Troy Alkman Football	99,95
True Lies	109,95
Urban Strike	109,95
USHRA Monster Truck Wars	109,95
Virtual Pinball	109,95
Winter Challenge	49,95
Wiz 'n' Liz	39,95
Wolverine	109,95
WWF Raw	119,95
WWF Royal Rumble	109,95
Yogi Bear	109,95
Zero the Kamikaze Squirrel	109,95
Zero Tolerance	89,95

Sega Mega 32X

Sega Mega 32X	399,95
Doom 1	129,95
Star Wars Arcade	129,95
Super Motocross	129,95
Virtua Racing Deluxe	129,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für Spielkonsolen an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

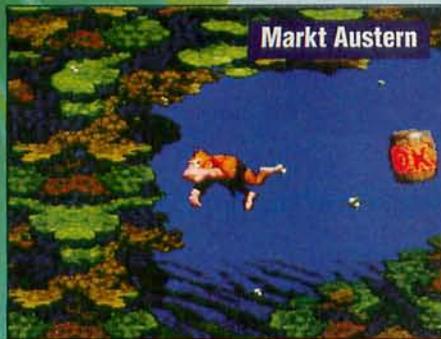


Laden- & Versandanschrift

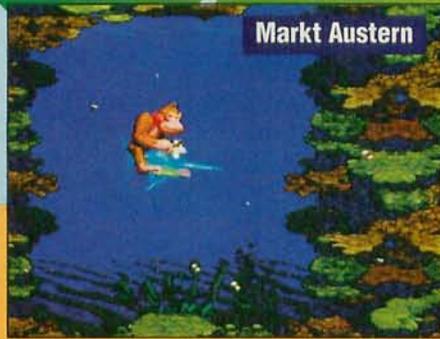
Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



Markt Austern



Markt Austern

Beim ersten DK-Faß nach links schwimmen, dort findet Ihr Enguarde



Schneefuß Gletscher

Gleich am Anfang auf den Geier und vom Geier nach links oben springen



Schneefuß Gletscher

Vom Save-Point aus nach links gehen und nach unten fallen lassen



Schneefuß Gletscher

Bei diesem Faß nach unten schießen, dann nach rechts gehen



Schneefuß Gletscher

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, landet Ihr hier



Schneefuß Gletscher

Beim dritten Faß nach dem Save-Point nach unten schießen für eine Abkürzung



Eiszeit-Allee

Gleich am Anfang nach links gehen und runterspringen, dort findet Ihr Expresso



Eiszeit-Allee

Über die drei Geier auf die Plattform springen, dort steht ein Faß

THIS PRODUCT WILL NOT OPERATE WHEN CONNECTED TO A DEVICE WHICH MAKES UNAUTHORIZED COPIES.

PLEASE REFER TO YOUR INSTRUCTION BOOKLET FOR FURTHER INFORMATION.

Nintendo

dieser Bildschirm erscheint. Zu allem Überfluß wird dann automatisch auch Euer Spielstand gelöscht.

Vorsicht!

Wenn Ihr ein US-SNES besitzt und als Adapter ein harmloses Action Replay verwendet (bei OPTIONS auf "Use NTSC-Cartridge" stellen), passiert es manchmal, daß Euer Modul "denkt", Ihr hättet es auf eine illegale Kopierstation aufgesteckt, worauf

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

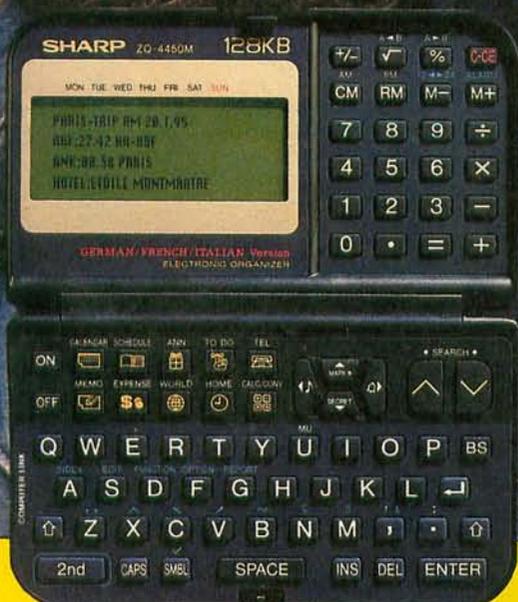
Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergesslichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

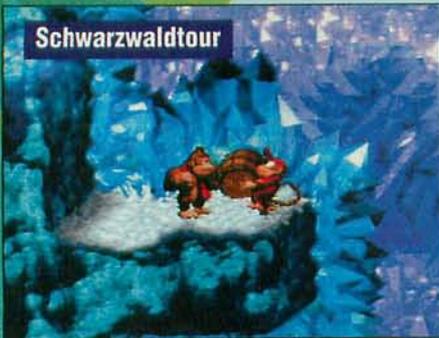
SHARP

THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.



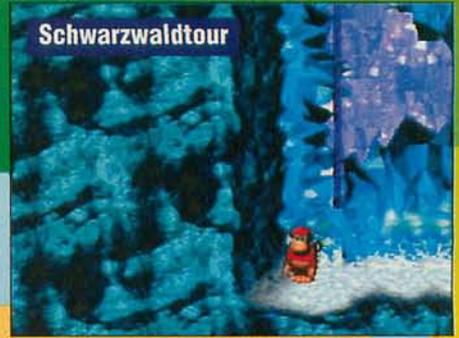
Schwarzwaldtour

Gleich nach dem Eingang mit dem Seil nach oben klettern und nach links hüpfen

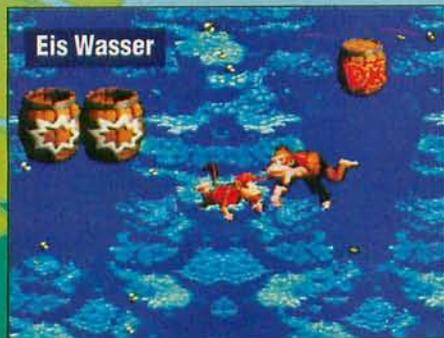


Schwarzwaldtour

Zwischen den zwei Bienen nach rechts hüpfen und mit dem aufgenommenen Faß nach unten springen (Biene nicht berühren!). Sofort bei der Landung mit dem Faß gegen die linke Mauer laufen.

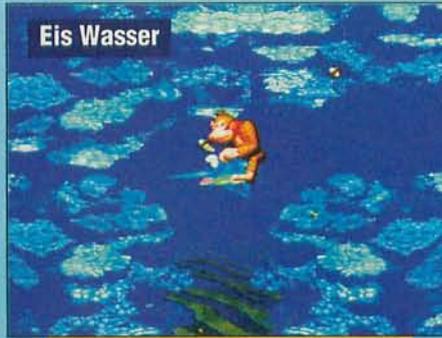


Schwarzwaldtour



Eis Wasser

Unter diesen beiden Fässern nach rechts durch die Korallenmauer schwimmen



Eis Wasser

Durch die schmale Öffnung nach links in einen Bonusraum schwimmen



Glühbirnendrama

Kurz vor dem Exit mit einem Faß gegen die linke Mauer laufen



selbstgestrickte Brücken

Laßt Euch an dieser Stelle ziemlich am Anfang einfach runterfallen



selbstgestrickte Brücken

Mit Winky an dieser Stelle mit der Banane am oberen Bildschirmrand nach oben springen



selbstgestrickte Brücken

Erstes TNT-Faß auf Ölfäß werfen und dann in Öffnung unten fallen lassen



selbstgestrickte Brücken

Mit Faß gegen die linke Mauer laufen



selbstgestrickte Brücken

Wenn Ihr Euch hier runterfallen laßt, findet Ihr Rambi

WAHNSINNIGE
4-SPIELER-MEGA-
ACTION



SUPER BOMBERMAN 2™



"Geniale Mehr-Spieler-Duelle" – Maniac

"Einfach Bombastisch" – Nintendo Fun Vision



Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.



selbstgestrickte Brücken

Im Öfaßboulevard mit Rambi gegen diese Mauer laufen



Trick Track Trek

In Trick Track Trek müßt Ihr nach dem Save-Punkt auf diese Plattform springen



Trick Track Trek

Kurz vor dem Exit den Mankey besiegen und nach rechts gehen



Das große goldene Symbol verdoppelt Eure gesammelten Minis. In der obersten Reihe mit Rambi ganz nach rechts laufen.



Gold Espresso wartet ganz rechts (über die letzte Wand fliegen)



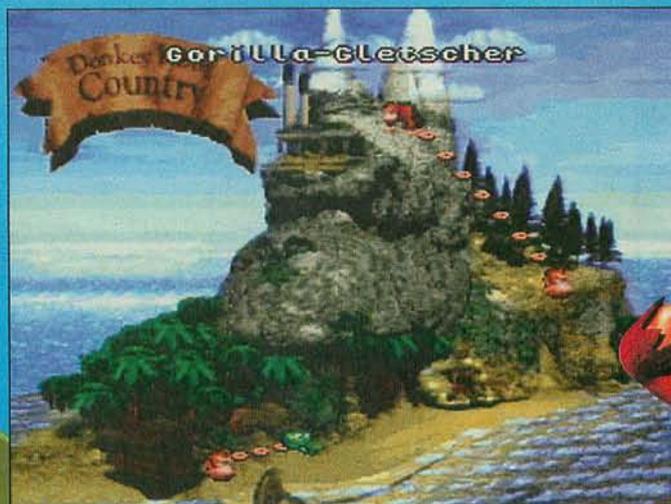
Mit Enguarde einfach nur nach unten schwimmen



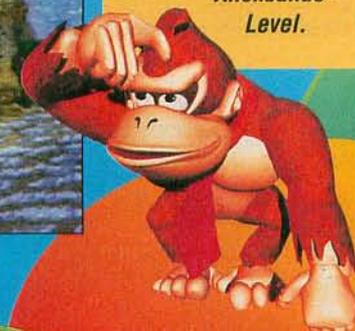
Diesen Winky findet Ihr ganz links im Bonuslevel (über die kleine Mauer springen und weiter nach links)



Nochmal Stop and Go: An der Stelle mit den drei Bananen weiterlaufen, den Reifen holen und damit zurückgehen. Mit dem Reifen nach oben springen!



Warpzone: das allererste Level nur mit Donkey durchspielen. Auf der Landkarte zwischen erstem und zweitem Level B-Knopf auf Dauerfeuer stellen, schon seit Ihr mitten im Affenbande-Level.



Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Als Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo. The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved. Virgin Interactive Entertainment, Borselster, 16 b, 22765 Hamburg. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN
MODE-7-AUFSCHNITTEN

! Des Rätself 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...

Super Nintendo

Secret of Mana (Teil 1)

Gerade rechtzeitig zum Deutschlandstart dieses Super-Rollis warfen auch Stefan Braun und Kollege Christian Soethe, beide in Dortmund heimisch, ihre Lösung auf den Markt, sprich in unser Postfach sehr, sehr passend diese Post aus Do'mund. Nachfolgend lest Ihr die Ergüsse der beiden:

Die ersten paar Schritte können in der Anleitung nachgelesen werden. Dies dürfte jeden bis ins Zwergendorf bringen. Dort laßt Ihr Euch erst einmal beim Schmied den Bumerang aufmotzen, so daß Ihr den CHAKRAM erhaltet. Vom Schmied aus müßt Ihr dann in den UNDERGROUND PALACE gehen. Die Gegner in diesem Palast sind sehr widerstandsfähig und unheimlich fies. Greift sie also nur aus der Ferne an und zwar mit BOGEN und CHAKRAM. Hinter der ersten Tür müßt Ihr sofort nach rechts laufen und dort im Raum, der sich dann unter Euch befindet, einen Schalter betätigen. Im Raum links von der Tür müßt Ihr dasselbe tun. Daraufhin öffnet sich eine Tür, die sich in der Mitte der beiden Räume befindet. Im folgenden Raum öffnet sich eine Brücke, wenn Ihr den am Boden platzierten linken Schalter betretet.

Am auf der Karte mit P bezeichneten Punkt schwingt Ihr Euch dann mittels Peitsche auf die andere Seite der Plattform. Danach müßt Ihr noch ein paar Gänge passieren (auf der Karte



Dschungelfieber!

Zwecks vollem Farbgenuß hat die VG-Crew, die schon ganze Nächte im Fieberwahn zugebracht hat, ihre gesammelten Erkenntnisse in einem DKC-Special untergebracht, siehe Seite 38 bis Seite 48. Merry X-Mas, Euer Dirk

ingezeichnet), bis Ihr auf den Endgegner trefft. Dieser ist nicht sonderlich schwer zu besiegen und gibt dank ACID STORM und nach einigen kräftigen Schwerthieben bald den Geist auf.

Nun müßt Ihr schleunigst wieder zurück nach Pandora wandern; auf dem Weg könnt Ihr noch ein paar kleinere Fein-

de bekämpfen und so Eure Energieanzeige erweitern. Seid Ihr in Pandora angekommen, versucht mit dem Mädchen, welches am Südausgang des Dorfes umherläuft, zu sprechen. Daraufhin flieht sie in Richtug Ruinen.

Natürlich lauft Ihr hinterher und stellt die ach so Schöne dort zur Rede. Sie plaudert

auch einige kleine Geheimnisse aus, worauf Ihr natürlich, wie könnte es auch anders sein, die Ruinen betretet. Zu dieser Burg gibt es nicht allzuviel zu erzählen, außer, daß Ihr ausgiebige Kämpfe gegen Gegner, die sich in der Burg befinden, lieber sein laßt, denn sonst werdet Ihr so geschwächt, daß Ihr den Kampf gegen den Endgegner wohl nicht überleben werdet. Der übrigens hat eine Schwäche für EARTH SLIDE und heftige Schwerthiebe. Nachdem er ein paar dieser hübschen Erdbälle zu Futtern bekommen hat, gibt auch dieser den Geist auf und verschwindet. Leider kann Eurer Sieg gegen besagten Obermottz nicht allzu sehr gefeiert werden, da Ihr leider nicht verhindern könnt, daß Dyluck, den Ihr ja schon vom Anfang des Spiels her kennt, und Phanna, entführt werden.

Nun erscheint Jema, mit dem Ihr Euch dann erst einmal ausgiebig unterhaltet. Nun müßt Ihr wieder zurück nach Pandora, wo Ihr dann in das Schloß des Königs marschieret und dort ein Gespräch mit ihm führt. Daraufhin wird er Euch einen Schatz aushändigen, den Ihr auch mit Freude annehmt. Zuerst sprecht Ihr ein weiteres Mal mit Jema, eilt dann zum Zwergen-Dorf. Unter dem Dorf befindet sich eine seltsame Fabrik. Die Bewohner sind aber nicht sehr gastfreundlich und lassen einen selbstgebestellten Roboter auf Euch los, den Ihr mit ein paar Schwerthieben und dem EARTH-SLIDE-Zauber besiegen werdet. Nach diesem atemberaubenden Kampf erhaltet Ihr das

WIE LÄUFT'S

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

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farblich auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips und Trickseiten nur noch zur Hälfte im fieschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf Diskette. Möglichst im Word- oder ASCII-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf je-

den Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

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

5. Tips und Lösungshilfen zu Mario, Megaman (Megaman X eingeschlossen) oder indizierten Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen Sonic 1 und 2, Mickey Mouse, Zelda (GB) und JP sind wir bestens eingedeckt.

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

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

TEL. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
SUPER Nintendo

Astroser 2	dt 109.00
Adventure Island 2	dt 117.00
Aero der Akrobat	dt 119.00
Akira	dt 119.00
Al Unser Junior	dt 134.00
Animaniacs	dt 125.00
Arly Lightfoot	dt 134.00
Barkley - Shut up & Jam	dt 129.00
Batman and Robin	dt 139.00
Beauty and the Beast	dt 109.00
Biker - Nice from Mars	dt 119.00
Blackhawk	dt 109.00
Bomberman 2	dt 109.00
Brainies	dt 134.00
Brett Hill Hockey	dt 129.00
Brutal - Paws of Fury	dt 99.00
Bugs Bunny	dt 125.00
Canon Folder	dt 109.00
Chaos Engine	dt 109.00
Choplifter 3	dt 99.00
Clay Fighter 2	dt 109.00
Clay Fighter	dt 111.00
Cyberates	dt 99.00
Cyberator	dt 99.00
Diana before Christmas	dt 119.00
Desert Fighter	dt 119.00
Dino Dini Soccer	dt 109.00
Donkey Kong Country	dt 139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159.00

Double Dragon 5	dt 109.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Dragonz	dt 119.00
Dschungelbuch	dt 129.00

Earth Worm Jim dt 124.00

Eek the Cat	dt 99.00
Equinox	dt 99.00
F-15 Strike Eagle	dt 119.00
F1 Palaposition 2	dt 119.00
Fiesel der Mauswanderer	dt 109.00
Fifa Soccer	dt 109.00
Final Fantasy 3	us 149.00
Flintstones - Movie	dt 99.00
Full Throttle Racing	dt 109.00
Ghoul Patrol	dt 109.00
Harrier	dt 119.00
Hebereke Popoon	dt 114.00
Humans	dt 99.00
Hurricanes	dt 129.00
Illusion of Gaia	us 149.00
Impossible Mission	dt 109.00
Incredible Hulk	dt 134.00
Indiana Jones	dt 129.00
Itchy & Scratchy Show	dt 109.00
Joe & Mac 3	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 129.00
Jungle Strike	dt 109.00
Jurassic Park 2	dt 119.00
Kick Off 3	dt 109.00
Lagoon (kompl. dt)	dt 119.00
Legend	dt 99.00
Lemmings 2	dt 129.00

Lion King (24 Meg) dt 124.00

Lord of the Rings	dt 109.00
Luther Mathias	dt 109.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 109.00
Mask	dt 115.00
Maximum Carnage	dt 129.00
MerchWarrior	dt 129.00
Metel Marines	dt 129.00
Netrod	dt 109.00



Mickey Mania	dt 129.00
Micro Machines	dt 99.00
Night & Magic 2	dt 129.00
Nightly Max	dt 99.00
Nora	dt 99.00
NBA '95 Showtime	dt 129.00
NBA Jam	dt 129.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00

Newman-Haas Indy Car	dt 129.00
No Escape	dt 111.00
Operation Logic Bombs	dt 109.00
Operation Starfish	dt 129.00
Pac Man 2	us 109.00
Pac in Time	dt 134.00
Page Master	dt 119.00
Pang	dt 99.00
Pierre le Chef	dt 119.00
Pinball Dreams	dt 99.00
Pinokio	dt 99.00
Pirates a.l.Dark Water	dt 129.00
Pinfall	dt 129.00
Playa Master	dt 79.00
Pop'n Twin Bee	dt 69.00
Power Rangers	dt 129.00
Rainbow Islands	dt 79.00
Renn & Striny Show	dt 119.00

Rise of the Robots dt 144.00

Rabooop vs. Terminator	dt 109.00
Saamurai Shodown	dt 134.00
Schlämpe (dt. Text)	dt 109.00
Schnitzwittchen	dt 117.00
Sequest DSV	dt 119.00

Secret of Mana dt 109.00

Shou-Fu	dt 129.00
Sink or Swim	dt 134.00
Slam Master (24 Meg)	dt 129.00
Salina	dt 99.00
Soul Blazer	dt 109.00
Sparkster	dt 129.00
Spectre	dt 99.00
Star Flight Academy	dt 109.00
Stm Trak-Next Generat.	dt 109.00

Star Wars 3 dt 129.00

Star Wing	dt 99.00
Stargate	dt 139.00
Street Racer	dt 119.00
Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 69.00
Super Battle Tank 2	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Ice Hockey	dt 114.00
Super Pinball	dt 89.00
Super Streetfighter 2	dt 129.00
Superman	dt 129.00
Syndicate	dt 119.00
Tarzan	dt 109.00
Tetris 2	us 119.00
Theme Park	dt 109.00
Tiny Toon 2	dt 119.00
Top Gear 3000	dt 119.00
Troy Akkman Football	dt 119.00
True Lies	dt 139.00
Torn and Burn	dt 119.00
Ultraman	uk 89.00
Utopia	dt 115.00
Val d'Isere Champ.	dt 119.00
Virtual Bart	dt 109.00
Vertex	dt 124.00
WCW Wrestling	dt 109.00
WWF Raw	dt 144.00

WWF Raw ind. Video dt 154.00

We're Back	dt 99.00
Where L. World L. Carmen	dt 109.00
Wolverine	dt 129.00
World Cup Striker	dt 129.00
X-Kalbra 2097	dt 99.00
Yogi Bear	dt 105.00
Zombies	dt 69.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Fighterstick	dt 85.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Action Replay Pro 2	dt 99.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Cinch Kabel M. Scart	dt 29.00
Game Commander 2 Joypad	dt 39.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt 49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt 89.00
Game Saver Mogelmodul	dt 89.00
Infrarot Joypads	dt 99.00
Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Prog. Universal Adapter	dt 59.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00
Speileb. Donkey Kong Cou.	dt 24.00
Super Game Boy	dt 99.00
S.Nintendo Power 3 Set	dt 349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt 199.00
S.Nintendo More Fun Set	dt 309.00
Universal Adapter (60 Hz)	dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt 15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt 24.00

GAME BOY

Akira	dt 59.00
Aladdin	dt 59.00
Beethoven	dt 61.00
Bionic Commando	dt 59.00
Blaus Brothers 2	dt 65.00
Brainbender	dt 45.00
Bubble Bobble 2	dt 59.00
Choplifter 3	dt 55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt 39.00
Dschungelbuch	dt 59.00
Duck Tales 2	dt 59.00
European Golf	dt 59.00
Fifa Soccer	dt 69.00
Flintstones - Movie	dt 55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt 45.00
Goal Classic	dt 59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt 59.00
Jelly Boy	dt 59.00
John Madden Football 95	dt 59.00
Jurassic Park	dt 55.00
Kirby's Pinball Land	dt 49.00
Kirby's Dream Land	dt 49.00
Lemmings 2	dt 69.00
Lion King	dt 65.00
Looney Tunes 2	dt 59.00
Lucky	dt 59.00
Mickey's Challenge	dt 59.00
Micro Machines	dt 69.00
Milon's Secret Castle	dt 59.00
Monster Max	dt 69.00
Mortal Kombat 2	dt 65.00
Mr. Pac-Man	dt 49.00
Muhammad Ali Boxing	dt 59.00
Mystic Quest	dt 59.00
NBA Jam	dt 65.00
Pac in Time	dt 69.00
Page Master	dt 59.00
Pinball Dreams	dt 59.00
Power Rangers	dt 59.00
Prehistoric Man	dt 65.00
Protector 2 (SGB)	dt 59.00
Prophecy Viking Child	dt 49.00
Race Days	dt 59.00
Rainbow Islands	dt 65.00
Rabooop vs. Terminator	dt 59.00
Saamurai Shodown	dt 59.00
Schlämpe (dt. Text)	dt 59.00
Sequest DSV (SGB)	dt 59.00
Spaoa Invader (SGB)	dt 59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt 69.00
Stargate	dt 59.00
Super Mario Land 2	dt 64.00
Super Mario Land 3	dt 59.00
Tarzan	dt 59.00
Tetris 2	us 66.00
Tiny Toon 2	dt 59.00
Titus the Fox	dt 59.00
True Lies	dt 59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt 59.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Jurassic	dt 89.00
Mickey Mania	dt 109.00
Micro Machines 2	dt 109.00
Mighty Max	dt 89.00
Mutant League Football	dt 69.00
NBA Jam	dt 119.00
NBA Live 95	dt 109.00
NHLPA Hockey '95	dt 109.00
Newman-Haas Indy Car	dt 119.00
Nigel Mansell	dt 109.00
Normy's Beach Babe	dt 89.00
Ofitians	dt 69.00
PGA Euro Tour	dt 89.00
PGA Euro Tour 3	dt 109.00
Page Master	dt 109.00
Pete Sampras Tennis	dt 109.00
Pinball	dt 94.00
Pirates a.l. Dark Water	dt 109.00
Pinfall	dt 109.00
Power Rangers	dt 99.00
Powerdrive	dt 89.00
Powermanger	dt 49.00
Prince of Persia	dt 59.00
Protector	dt 115.00
Psycho Pinball	dt 114.00
Raiden 2	dt 94.00
Radical Rex	dt 89.00
Rosenmüher Mann	dt 89.00
Red Zone	dt 119.00

Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner	dt 99.00
Rocket Knight Adventure	dt 69.00
Rugby World Cup	dt 109.00
Sequest DSV	dt 109.00
Second Samurai	dt 94.00

WWF Raw dt 65.00

Winter Gold	dt 59.00
World Cup Striker	dt 59.00
Yogi Bear	dt 59.00
Yoshi's Cookie	dt 49.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt 49.00
Game Boy 3er Set	dt 199.00
GB Energy Pack (Akkus+N.)	dt 39.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00



Aero the Akrobat	dt 119.00
Alien 3	dt 59.00
Animaniacs	dt 99.00
Baby Boom	dt 109.00
Back to the Future 3	dt 59.00
Ballz	dt 89.00
Batman und Robin	dt 119.00
Battle Franzy	dt 109.00
Boogerman	dt 109.00
Brutal - Paws of Fury	dt 109.00
Bubsy 2	dt 89.00
Canon Folder	dt 109.00
Castlevania	dt 89.00
Chaos Engine	dt 109.00

Clay Fighter dt 109.00

Cool Spot	dt 99.00
Crite Ball	dt 99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt 109.00
Dino Dini Soccer	dt 109.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks	dt 99.00
Dragon - Bruce Lee	dt 99.00
Dschungelbuch	dt 99.00
Duna 2	dt 109.00
Dynamite Headdy	dt 109.00

Earth Worm Jim dt 119.00

Eco the Dolphin 2	dt 109.00
Eternal Champions	dt 79.00

Fifa Soccer 95 dt 109.00

Flink	dt 94.00
Flintstones	dt 99.00
Flintstones - Movie	dt 119.00
Generation Last	dt 89.00
Gynoug	dt 49.00
Havoc	dt 99.00
Hurricanes	dt 99.00
IMS incl. Tour Tennis	dt 99.00
Itchy & Scratchy Show	dt 99.00
Jurassic Park Rampage	dt 105.00
Kawasaki Super Bikes	dt 89.00
Kick Off 3	dt 109.00
Lonstalker	dt 119.00
Lemmings 2	dt 109.00

Lion King (24 Meg) dt 114.00

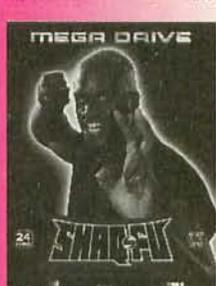
Luther Mathias	dt 109.00
Madden NFL 95	dt 109.00
Marlin Madness	dt 79.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 119.00
Maximum Carnage	dt 119.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Jurassic	dt 89.00
Mickey Mania	dt 109.00
Micro Machines 2	dt 109.00
Mighty Max	dt 89.00
Mutant League Football	dt 69.00
NBA Jam	dt 119.00
NBA Live 95	dt 109.00
NHLPA Hockey '95	dt 109.00
Newman-Haas Indy Car	dt 119.00
Nigel Mansell	dt 109.00
Normy's Beach Babe	dt 89.00
Ofitians	dt 69.00
PGA Euro Tour	dt 89.00
PGA Euro Tour 3	dt 109.00
Page Master	dt 109.00
Pete Sampras Tennis	dt 109.00
Pinball	dt 94.00
Pirates a.l. Dark Water	dt 109.00
Pinfall	dt 109.00
Power Rangers	dt 99.00
Powerdrive	dt 89.00
Powermanger	dt 49.00
Prince of Persia	dt 59.00
Protector	dt 115.00
Psycho Pinball	dt 114.00
Raiden 2	dt 94.00
Radical Rex	dt 89.00
Rosenmüher Mann	dt 89.00
Red Zone	dt 119.00

Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner	dt 99.00
Rocket Knight Adventure	dt 69.00
Rugby World Cup	dt 109.00
Sequest DSV	dt 109.00
Second Samurai	dt 94.00



Shou-Fu (24 Meg)	dt 99.00
Shou-Fu incl. Musik CD	dt 107.00
Shining Force 2 (DA)	dt 129.00
Sklitch	dt 59.00
Snake, Rattle 'n' Roll	dt 59.00

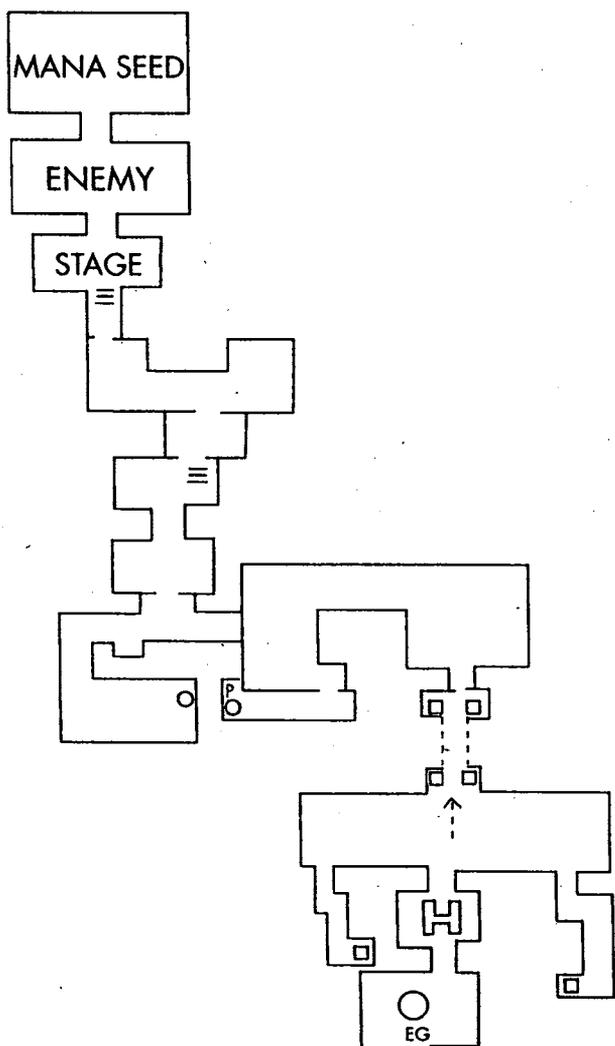
Soleil (Komp. dt) dt 119.00

Samit & Knuckles	dt 99.00
Sonic 1	dt 49.00
Sonic 2	dt 85.00
Sonic 3	dt 99.00
Sonic Spinball	dt 99.00
Sparkster	dt 99.00
Speedy Gonzales	dt 109.00
Spiderman/X-Man	dt 99.00
Spitterhouse 2	dt 49.00
Stargate	dt 119.00
Streetfighter 2 Champ.	dt 129.00
Streets of Rage 3	dt 129.00
Subterania	dt 109.00
Super Streetfighter 2	dt 129.00
Sylvester and Tweety	dt 109.00

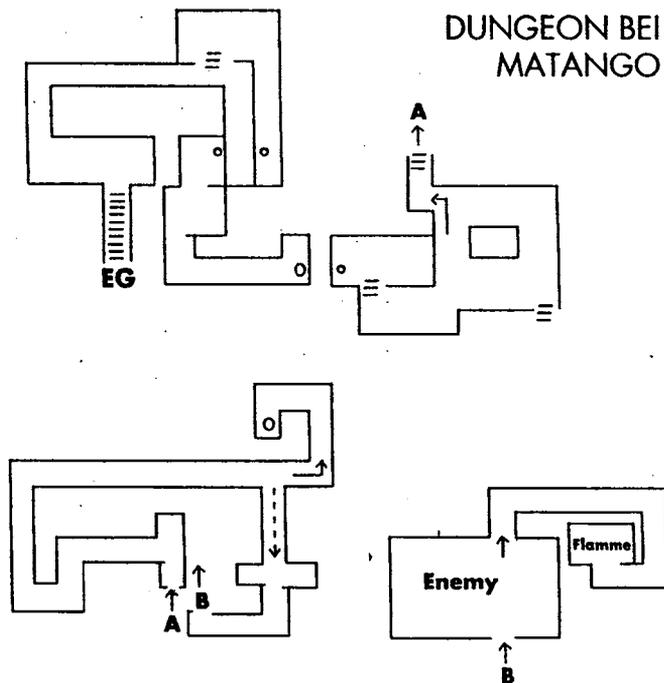
Syndicate dt 109.00

Talespin	dt 49.00
Tasmania 2	dt 109.00
Tiny Toon	dt 69.00
Tiny Toon 2	dt 35.00
Troy Akkman Football	dt

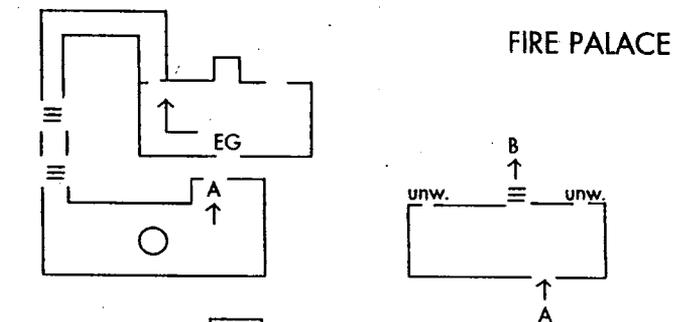
UNDERGROUND PALACE



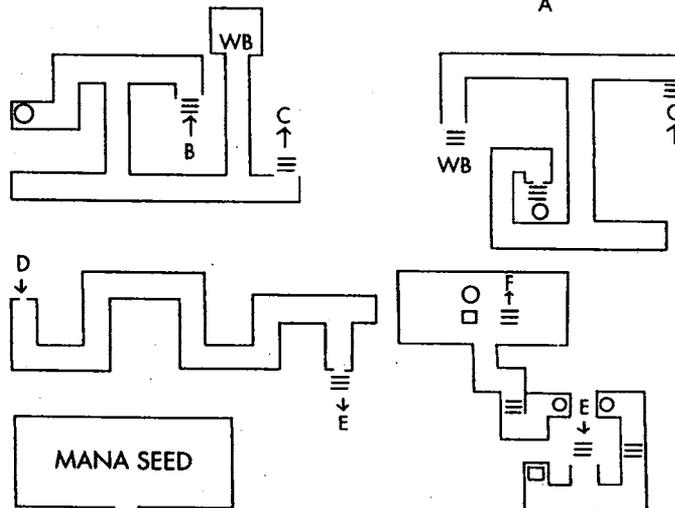
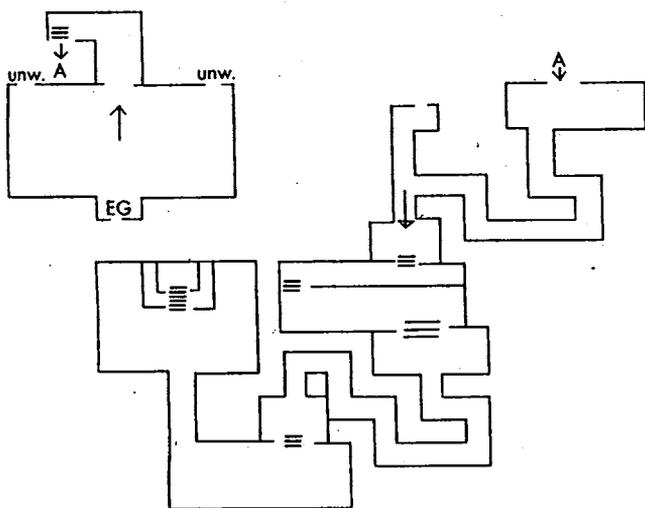
DUNGEON BEI MATANGO



FIRE PALACE



PANDORA RUINE



Das Videospiele-Paradies

In folgenden Geschäften hat die MARO GmbH den SEGA Automaten Daytona USA aufgestellt!
Dr. Music, Friesenstr. 3, 71640 Ludwigsburg (Obwell)
Multi Media Center, Ardeystr. 42, 58452 Witten

MARO

Neo-Geo Total

NEO-GEO CD-ROM
PAL oder RGB

DM 990,-

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	Crossed Sword	DM 119,-
League Bowling	DM 99,-	Trash Rally	DM 119,-
Magician Lord	DM 99,-	Ninja Commando	DM 119,-
Baseball Stars	DM 99,-	Magician Lord	DM 119,-
Baseball 2020	DM 99,-	Samurai Shodown	DM 139,-
Puzzled	DM 99,-	Fatal Fury Special	DM 139,-
Majongh	DM 99,-	Art of Fighting II	DM 139,-
Alpha Mission II	DM 99,-	Super Sidekicks II	DM 139,-
Super Spy	DM 99,-	Aggress. of D. Kom.	DM 139,-
Burning Fight	DM 99,-	Aero Fighters II	DM 139,-
Football Frenzy	DM 109,-	Top Hunter	DM 139,-
Last Resort	DM 109,-	World Heroes 2 Jet	DM 139,-
Baseball Stars II	DM 109,-	King of Fighters	DM 149,-
King of Monsters II	DM 109,-	Carnow's Revenge	DM 139,-
Blues Journey	DM 119,-	Samurai Shodown 2	DM 149,-
Ninja Combat	DM 119,-	Street Hoop	DM 149,-

NEO-GEO Clubzeitschrift Nr. 3 ausschließlich bei MARO erhältlich.
Limitierte Auflage daher jetzt vorbestellen.

PS: Jede Menge News über neue Spiele und versteckte Moves.

Neu! Reparatur und Umbau (50 / 60 Hz) für alle Konsolen.

Neo-Geo Module neu:

Samurai Shodown 2	DM 399,-	Z-Blade	DM 399,-
Street Hoop	DM 399,-	King of Fighters	DM 399,-

Maro-Weihnachtsknüller: (solange Vorrat reicht)

Top Hunter NEU	DM 199,-	Art of Fighting NEU	DM 139,-
Spinmaster NEU	DM 159,-	Three-Count-Bout NEU	DM 139,-

Franchisepartner
gesucht!

Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

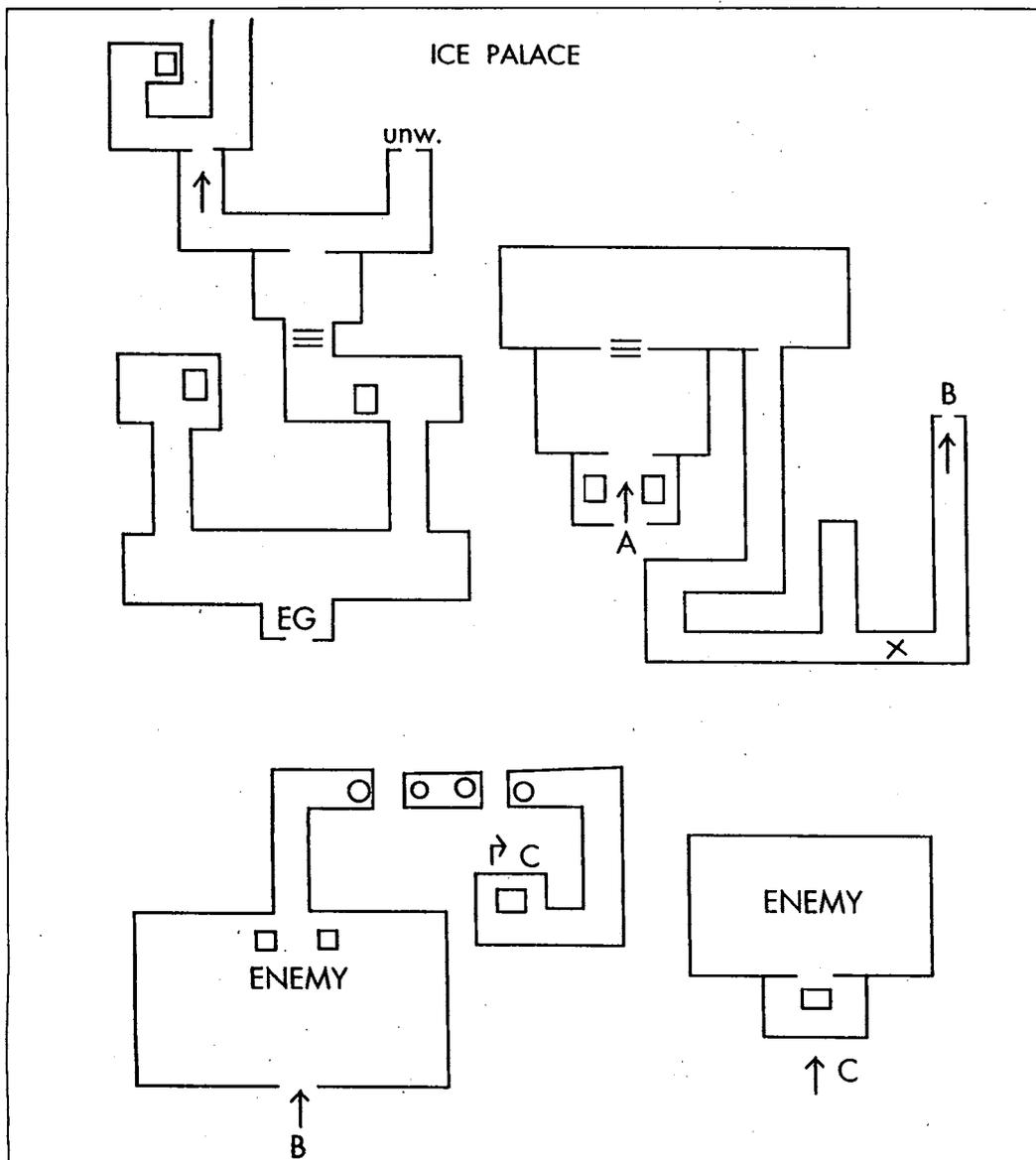
König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt
Telefon 07 11 / 55 77 29 · Fax 07 11 / 55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10-13 und 14-18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9-13 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Ratenkauf von 3DO,
NEO-GEO, Atari Jaguar,
Sega Saturn und Sony
Playstation möglich.



SLIDE auf Eurer Seite steht, der diesem Endgegner gar nicht gefällt. Schon bald werdet Ihr ihn besiegt haben und feststellen, daß der nächste Weg zum Palast des Großvater von Sprite führt und Ihr von ihm die *SILPHID-MAGIE* überreicht bekommt. In der *Silphid-Magie* ist auch der Spruch *THUNDER BOLD* enthalten, der Euch noch sehr hilfreich sein wird. Übt diesen Spruch gut und laßt Euch fleißig aufstufen, so daß potentielle Gegner schnell, kurz und schmerzlos überwunden werden können. Nun müßt Ihr wieder ein wenig durch den Wald traben, bis Ihr an einen *CRYSTAL ORB* gelangt, der sich im Westen befindet und sich nur mit dem neuen Zauberspruch *THUNDER BOLD* öffnen läßt. Nun öffnet sich ein neuer Teil des Waldes, den Ihr natürlich auch durchqueren müßt. Versucht Euch immer nördlich zu halten, weil Ihr dann bald auf eine Höhle trifft, die unter Axteinsatz durchquert werden muß. Nun gelangt Ihr zum Höhlenende und könnt *MATANGO* betreten, dessen König ein freundlicher Pilzkopf namens Trüffel ist. Die Einwohner hier sind freundlich und hilfsbereit. Unterhaltet Euch mit dem König dieses Reiches, da er wichtige Informationen parat hält. Betretet das nächste Dungeon, das sich direkt unter dem Gasthaus befindet, nachdem Ihr zur Sicherheit abgespeichert und eingekauft habt. Die Gegner hier sind wieder einmal sehr angriffslustig und versuchen mit allen Mitteln, Euer Ableben herbeizuführen. Tötet auf alle Fälle die Igel und die Eulen, die Euch ansonsten mit bössartiger Magie überschütten würden. Dann trifft Ihr auch bald schon auf den Endgegner, den Ihr erreicht, wenn Ihr das *CRYSTALL ORB* mit *EARTH SLIDE* füttert. Nachdem Ihr diesen mit Schwerthieben bombardiert habt, läßt er bald die weiße Fahne wedeln und verzieht sich ins Jenseits. Beim nördlichen Ausgang werdet Ihr dann einen kleinen weißen Drachen vorfinden, der

Water Seed und könnt nun in den *WATER PALACE* eilen, wo Euch eine böse Überraschung erwartet. Einige Bösewichter haben den Wasserpalast in ihre Gewalt gebracht.

Diese üblen Burschen fordern Euch dann auf, ihnen das *Water Seed* zu überreichen. Auf diese Forderung geht Ihr natürlich nicht ein, und zur Belohnung darf Eure Wenigkeit gegen ein Monster kämpfen, das dann wieder einmal mit dem wundersamen *EARTH SLIDE* ausgeschaltet wird. Jetzt werdet Ihr von Luka und Jema erfahren, was nun zu tun ist.

Es geht in Richtug *UPPER-LAND*. Dorthin gelangt Ihr, indem Ihr das *CANNON-TREVEL-CENTER* bemüht, das direkt in der Nähe von Photos Village gelegen ist. Im *Upper-*

land erwartet Euch ein ziemlich komplexes Waldgebiet, das auf den ersten Blick undurchschaubar erscheint. Die Landschaft ist zwar schön anzuschauen, aber die Gegner, die Euch dort erwarten, sind ziemlich angriffslustig und werden Euch stark zusetzen. Wer bis hierhin noch nicht ausgiebig Energiepunkte gesammelt hat, wird es sehr schwer haben!

Hier ist es erst einmal angebracht, ein wenig die Wälder zu durchforsten. Es wird Euch auffallen, daß dieses Waldgebiet einen Kreislauf darstellt und aus vier verschiedenen Waldformen besteht. So findet sich darin *ROSANEN WALD* (Frühlingswald), der *GRÜNE WALD* (Sommerwald), der *BRAUN-GRÜNE WALD* (Herbstwald) und der *WEISSE WALD* (Winterwald). Geht zuerst in

den Sommerwald, indem Ihr links oben zu einer kleinen Lichtung lauft, auf der sich einige Igel tummeln. Besiegt diese, und Ihr werdet herausfinden, daß die Dorfbewohner zurückkehren. Nun wird sich auch das Sprite an den Weg zu seinem Heimatdorf erinnern. Der Weg ist simpel, aber schwer zu bewältigen. Hierzu müßt Ihr einfach im Frühlingswald starten, Euch dann durch den Sommerwald schlagen, durch den Herbstwald spazieren, durch den Winterwald laufen und abermals in den Frühlingswald begeben. Nun werdet Ihr feststellen, daß sich der Eingang zum Sprite-Dorf geöffnet hat, und dort ein übler Endgegner auf Euch wartet. Diesen Kampf werdet Ihr aber sicherlich durchstehen, da ja der Zauberspruch *EARTH*

ziemlich verstört und orientierungslos erscheint. Freundlich ist der Drache, der übrigens *Flammie* heißt, trotzdem. Er wird Euch in ferner Zukunft auch behilflich sein, das Rätsel um Mana leichter zu knacken. Im Moment kann er Euch noch nicht allzuviel helfen. Geht deshalb schleunigst nach Matango zurück und erholt Euch erst einmal von den Strapazen, die Ihr auf Euch nehmen müßt.

Da Ihr jetzt in Richtung Wüste müßt, ist es wieder mal an der Zeit, das *CANNON-TRAVEL-CENTER* zu benutzen. Lauft durch die Gegend und gönnt erst der Energieleiste ein wenig Auffrischung. Es wird einige Zeit dauern, bis Ihr dann kurz vor dem Austrocknen von einem Wüstenschiff aufgeschnappt werdet. Doch seid nicht glücklich darüber, als zusätzliche Passagiere müßt Ihr drei Leutchen unter Deck verschiedene Arbeiten verrichten und zwar getrennt voneinander. Redet zuerst mit den dort herumlaufenden Piraten, dann mit den Wachen am Ausgang und dann wieder mit den Piraten. Das zahlt sich schließlich aus, da einer der Piraten dem Helden hilft, einen Feueralarm vorzutäuschen und Euch dadurch entkommen läßt. Geht jetzt an Deck, dann wieder die beiden Treppen an der rechten Seite herunter. Dort sitzt Sprite in einem Raum. Lauft zurück an Deck und benutzt die linke Treppe. Daraufhin werdet Ihr auch das Mädchen wiederfinden, das vom Sohn des Kapitäns belästigt wird. Greift ein, damit der Kapitän kommen muß. Doch genau in diesem unvorbereiteten Moment, greift das *EMPIRE* an. Es schickt ein höllisches Gefährt auf Euch, das Ihr aber durch permanenten Einsatz von *EARTH SLIDE* und *THUNDER BOLD* schnell besiegen könnt. Nach diesem Kampf wird das Schiff gestohlen, und die komplette Mannschaft steht ohne Schiff in der Wüste.

Redet mit allen Soldaten, denn sie werden Euch fragen,

ob Ihr diesen Ort verlassen möchtet. Natürlich nehmt Ihr das einmalige Angebot dankend an. Nach einem kurzen Fußmarsch werdet Ihr das Dorf *KAKARA* betreten, welches mitten in der Wüste liegt und unter schlimmer Wassernot leidet. Da Ihr die Hitze nicht mehr aushalten könnt, fliegt Ihr einfach ins *EISLAND*, ins Land der Robben. Von da, wo Eure Gruppe landet, müßt Ihr nach Westen gehen, denn nur so gelangt Ihr in den Winterwald. Dort sind fiese Wölfe zu Hause. Seht Euch vor ihnen vor, denn sie sind stark, schwer zu besiegen und sehr angriffslustig. Nachdem Ihr dann eine Weile durch den Wald geirrt sein werdet, erwartet Euch mal wieder ein richtig böser Bösewicht, der aber dank *EARTH SLIDE* letzten Endes auch besiegt wird. Daraufhin gelangt Ihr in ein Dorf, das der Kälte widerstehen kann. Das liegt daran, weil in der Mitte dieses Dorfes ein Ofen steht, der sehr heiß aussieht. Begeht Euch Richtung Ofen und redet mit dem Herrn, der davor steht. Ihr werdet von ihm den Auftrag bekommen, auf den Ofen aufzupassen. Habt Ihr schon einmal versucht, mit einem Ofen zu reden? Ihr werdet feststellen, daß sich im Inneren ein Geschöpf befindet, das dort niemand erwartet hätte. Es heißt *SALAMANDO*. Öffnet den Ofen und befreit ihn aus seinem Gefängnis. Er erweist sich als sehr dankbar und schließt sich der Party an. Von nun an könnt Ihr über die Magie von *SALAMANDO* verfügen.

	SCHALTER
	HIER WIRD DIE PEITSCHKE GEBRAUCHT
	ORB, HIER WIRD MAGIE BENÖTIGT
	PFÄHLE VERSPERREN DEN WEG
	TELEPORTER
	TREPPE
	TÜRDURCHGANG
	KORREKTER WEG WIRD ERSCHEINEN NACH SCHALTERBETÄTIGUNG

GAMES GARDEN

SEGA MD DV		SNES	
Battletech	us 129,95	Heart of the Alien	109,95
Fifa 95	109,95	Mickey Mania	109,95
NBA Live 95	119,95	32 x	379,00
E. A. Tennis	109,00		
Madden 95	119,95		
Dino Dini's Soccer	119,95	Final Fantasy III	us 149,95
Micro Machines 2	119,95	Speed Racer	us 109,95
WWF Raw	149,95	Demons Crest	us 129,95
Mega Bomberman	99,00	Dragon View	us 139,95
Flink	99,95	Ultima II	us 129,95
Der König der Löwen	124,00	Super Return of the Jedi	us 139,95
Earthworm Jim	139,95	Pitfall	149,95
Shaq-Fu	109,00	Seaquest DSV	134,00
Rise of the Robots	109,95	WWF Raw	169,95
Pitfall	129,95		

3 DO		MANGA-ANIME-VIDEOS	
VR Stalker	119,00	Cyber City I + II	39,95
Samurai Showdo	a.A.	Monster City	39,95
Rebell Assault	119,00	Techno Police	dt 39,95
Rise of the Robots	119,00	Fist of the Northstar	39,95
Fifa Soccer	109,95	Devil Man I + II	je 39,95
		Urotschidoj, 1-3.3	je 39,95
		Guyver I-VIII	je 29,95
		Star Blazer I + II	je 44,95
		Applesed	39,95
		Crying Freeman 1-6	32,95
		Guy	39,95
		Roujin 2	44,95
		Grey	44,95

SEGA MCD

Sega MCD + Spiel	389,95
Android Assault	99,95
Revenge o. t. Vengames	99,95
B. C. Racers	109,00

Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich !
z.B. Alien vs Predator 139,95
Ruff an: 09 11/7 41 81 85 von 10.³⁰ - 20.⁰⁰

Versand + Ladengeschäft	Ladengeschäft	Ladengeschäft
Nürnberger Str. 26 90762 Fürth	Karl-Grillenberger-Str. 16 90402 Nürnberg	Martin-Luther-Platz 2 91054 Erlangen

Fax: 09 11/7 41 82 85
 Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN-Gebühr, ab 200,- Versandkostenfrei, Ladenpreise können variieren!

Laden u. Versand
VIDEOGAMES aus aller WELT

- SUPER AKTUELL
- FAIRE PREISE
- TOP-BERATUNG

NEO-GEO	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE MEGA CD
AMIGA CD 32	3 DO	JAGUAR

Söhnke Storbeck, VIDEOGAMES
TELEFON/FAX: 040 - 570 25 20
HAMBURG
 ELBGAUSTRASSE 28 · Nähe Eidelstedt-Center

PLAY OFF DIE ULTIMATIVE VIDEOSPIELE DIMENSION

PC / CD-ROM Jaguar Pal+Cybermorph 579.-
 Alien vs Predator 129.-

SEGA MEGA DRIVE

SNES

MANGA

VIDEOS, T-SHIRTS

COMICS, POSTERS

JAGUAR ATARI 64 bit

DONKEY KONG COUNTRY 139.-

VORTEX 129.-

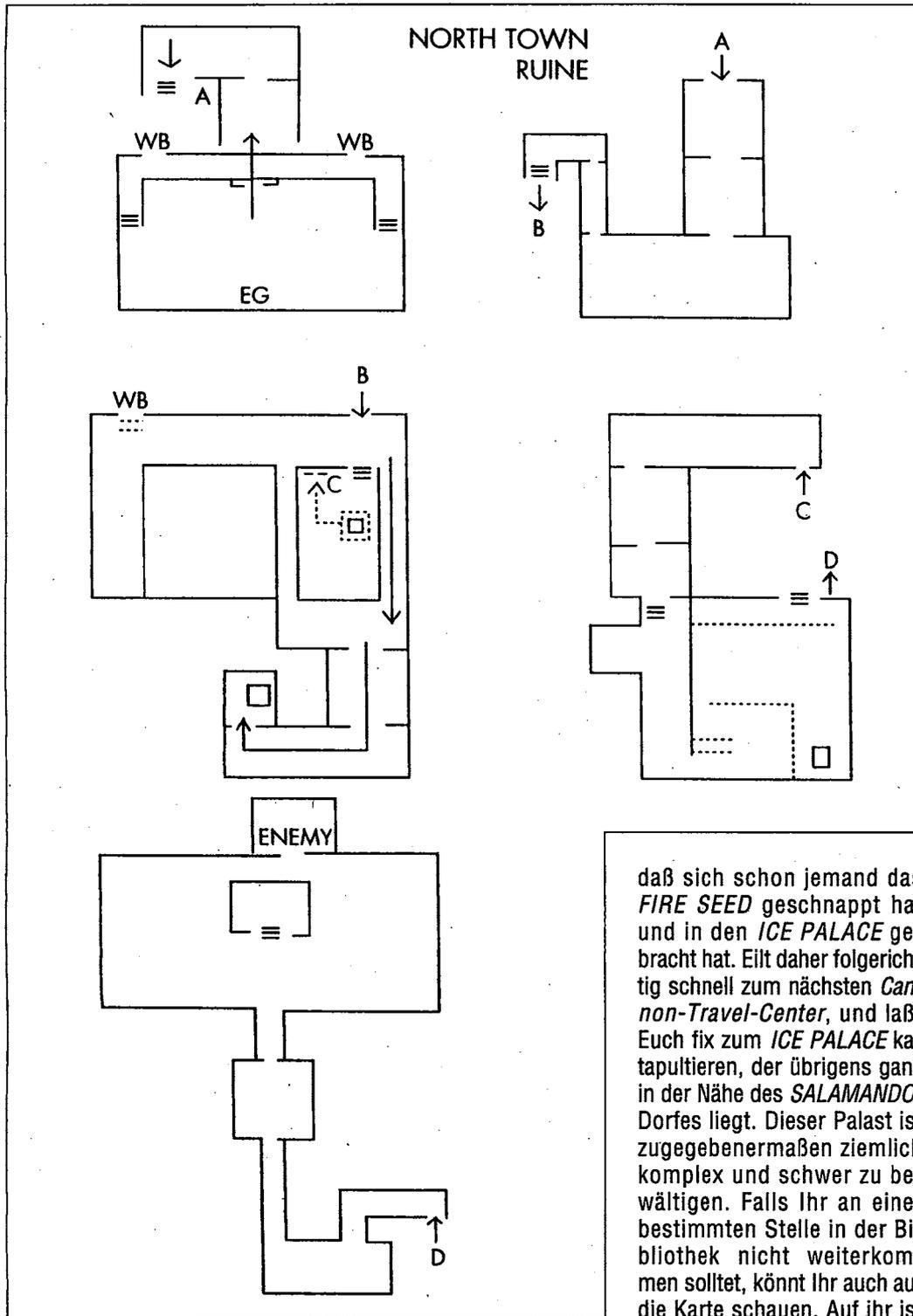
MICKEY MANIA 129.-

RETURN OF THE JEDI

INDIANA JONES

Wilhelm Kraut Str. 14 / 72336 Balingen
 Tel. 07433 / 4737 Fax 07433 / 382792
 Porto + Verpackung 8,- DM Versand per NN

Besuchen Sie unser Ladengeschäft - Verleih von Videospiele



fen. Sprecht mit dem König dieses Dorfes und fliegt dann mit Hilfe – na, von wem wohl – des *Cannon-Travel-Centers* zum Empire.

Nach der wie immer unangenehmen Landung in *SOUTH TOWN* müßt Ihr eine alte Frau aufsuchen. Wenn Ihr sie gefunden habt, verschwindet sie in ihrem Haus und versucht, nicht mit Euch zu sprechen. Wenn Ihr der Madame hinterherstieft und freundlich mit ihr umgeht, erhaltet Ihr einen Code, den Ihr braucht, um im südöstlichen Teil der Stadt in einen Tunnel zu gelangen, der von einer Wache beschützt wird. Betretet diesen Gang und kämpft Euch hindurch, bis Ihr in *NORTH TOWN* schließlich wieder die Sonne erblickt. Dort befindet sich außerdem ein Schmied, bei dem Ihr Eure Orbs einlösen und Eure Waffen aufpowern lassen könnt. Falls dafür zu wenig Geld vorhanden sein sollte, könnt Ihr einfach nochmal in den Tunnel gehen, und so lange einige von diesen Dino-Fischen verprügeln, bis genug Moneten beisammen sind. Nach einem erholsamen Schläfchen und einem Einkauf beim Dorfhändler geht es wieder in eine Ruine, in der die gleichen Zustände herrschen, wie in *Pandora*. Vor dem Eingang trifft Ihr dann erneut auf *PHANNA*, die durch eine saftigen Ohrfeige von *THANTOSS'* Fluch erlöst wird.

daß sich schon jemand das *FIRE SEED* geschnappt hat und in den *ICE PALACE* gebracht hat. Eilt daher folgerichtig schnell zum nächsten *Cannon-Travel-Center*, und laßt Euch fix zum *ICE PALACE* katapultieren, der übrigens ganz in der Nähe des *SALAMANDO*-Dorfes liegt. Dieser Palast ist zugegebenermaßen ziemlich komplex und schwer zu bewältigen. Falls Ihr an einer bestimmten Stelle in der Bibliothek nicht weiterkommen solltet, könnt Ihr auch auf die Karte schauen. Auf ihr ist die Stelle mit einem X markiert; geht einfach zu einem Bücherregal und versucht, daran vorbeizugehen. Das klappt wirklich. Der erste Endgegner wird Euch dann dank *THUNDER BOLD* und *EARTH SLIDE* bald auch nicht mehr belästigen können. Ihr gelangt anschließend in den Besitz des *FIRE SEEDS*. Nach der Zurückgewinnung des *Fire Seeds* bringt Ihr es einfach in den Feuerpalast. Doch *Kakara* ist damit immer noch nicht gehol-

Das Innere der Ruine sollte eigentlich kein Problem darstellen, da Ihr ja die Karte besitzt. Hier gibt es auch wieder viele Waffen-Orbs zu holen.

Der erste Endgegner ist eine Mauer. Stellt die andere Figur auf hohe Aggressivität ein und laßt sie auf die äußeren beiden Augen eindreschen. Das mittlere Auge sollte dann mit *THUNDER BOLT* bearbeitet werden, obwohl Magie nur sehr selten bei diesem Gegner funktioniert. Nun geht Ihr weiter und trifft in einem Raum auf *THANTOS* und *Dyluck*. *Thantos* nimmt die Gelegenheit wahr und entführt doch glatt das Mädchen. Das darf natürlich nicht sein. Ihr geht

Benutzt das am nächsten gelegene *Cannon-Travel-Center* und kehrt zurück nach *KAKARA*.

Von hier aus müßt Ihr dann den sagemuwobenen *FIRE PALACE* suchen, der sich irgendwo in der Wüste befindet. Folgt einfach dem auf der Karte eingezeichneten Weg und vergeßt auf keinen Fall die *WAFFEN-ORBS*. In der Burg werdet Ihr auf *CRYSTALL ORBS* treffen.

Die richtige Kombination lautet folgendermaßen:

Der erste Crystal Orb reagiert auf *EXPLÖDER*, der zweite reagiert auf *FIREBALL* und der dritte auf *FREEZE*. Nun muß einfach nur noch eine der brennenden Lampen verschoben werden, und schon öffnet sich der Weg zum Endgegner. Dieser wird auf dem schnellsten Wege mit *THUNDER BOLD* bekämpft. Zu Eurem Entsetzen müßt Ihr feststellen,

durch einige Türen, bis Ihr die drei wieder trifft. Nun hetzt *Thantos* eine riesige Fledermaus auf Euch, die Ihr dann mit *THUNDER BOLT* und *EARTH SLIDE* bearbeiten müßt. Nach jedem schweren Treffer beginnt sie, ein Stück zu schrumpfen, bis sie sozusagen den Geist aufgibt.

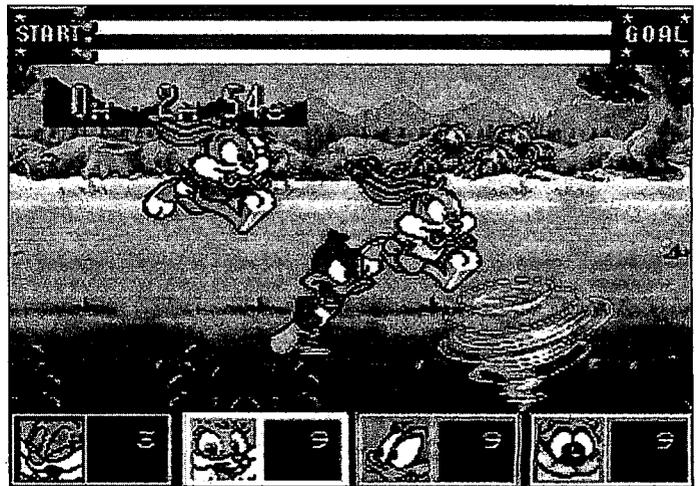
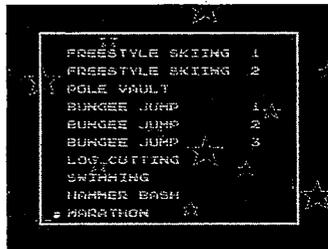
Wie es weitergeht, erfahrt Ihr im nächsten Heft. Das war einfach too much für eine einzige Ausgabe.

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-, bzw. auf dem Nur-nicht-Verzweifeln-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher irgendeinen Arzt oder Therapeuten.

Super Nintendo Tiny Toon Sports

Die vielgerühmten VG-Connections in aller Welt haben uns und Euch einen weiteren brandheißen Trick beschert. Wer sich das kunterbunte neue Toons-Machwerk gekauft hat, folgendes Paßwort eingibt und dieses mit A bestätigt, darf an einer neuen Sportart teilnehmen. Die verschiedenen Marathonstrecken findet Ihr ganz unten auf der zweiten Seite der Sportartenliste. Diese sportliche Bereicherung ist zwar fast genauso spannend wie *Black Bass Fishing*, aber ein neuer Tip ist es allemal (läster, läster).



Wer wirklich viel Zeit hat, kann ja mal 'nen Toon-Marathon mitlaufen



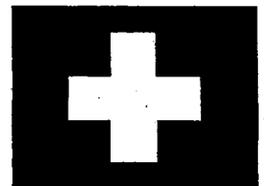
Dieses magische Paßwort erhöht den Spielspaßfaktor gleich um zehn Prozent, findet Ihr nicht?



Videospiele-Versand
Im Schörli 3
CH-8600 Dübendorf
Tel. 00 41-1-8 22 11 61
Fax 00 41-1-8 22 11 66



Verlange unseren
Gratiskatalog für
Videospiele und
PC - Spiele !!



Tel. 02 51-52 78 54
02 51-52 55 22
Versand und Ladenlokal

FREAK'S SHOP

Fax 02 51-52 79 71
An-, Verkauf von
Gebrauchtspielen

SUPER-NINTENDO-NEUHEITEN:	
Actraiser 2	119,95
Blackhawk	109,95
Brett Hull Hockey	119,95
Chaos Engine	109,95
Desert Fighter	109,95
Donkey Kong Country	129,95
Double Dragon 5	109,95
Dragon - Die Bruce-Lee-Story	109,95
Die Schlumpfe	109,95
Earth Worm & Jim	129,95
F1 Pole Position 2	119,95
Final Fantasy 3	us 139,95
Indiana Jones	129,95
Jungle Strike	119,95
Kick off 3	119,95
King of Dragons	104,95
König der Löwen	129,95
Legend	109,95
Lemmings 2	109,95
Lord of the Rings	109,95
Maximum Carnage	129,95
Mickaymania	119,95
Micro Machines	109,95
NBA Live '95	109,95
NHL Hockey '95	109,95
Rise of the Robots	129,95
RoboCop vs Terminator	109,95
Samurai Showdown	109,95
Secret of Mana	119,95
Shaq Fu	129,95
Slam Master	119,95
Shadowrun	129,95
Soulblazer	119,95
Sparkster	119,95
Street Racer	119,95
Stunt Race FX	109,95
Super Battle Tank 2	119,95

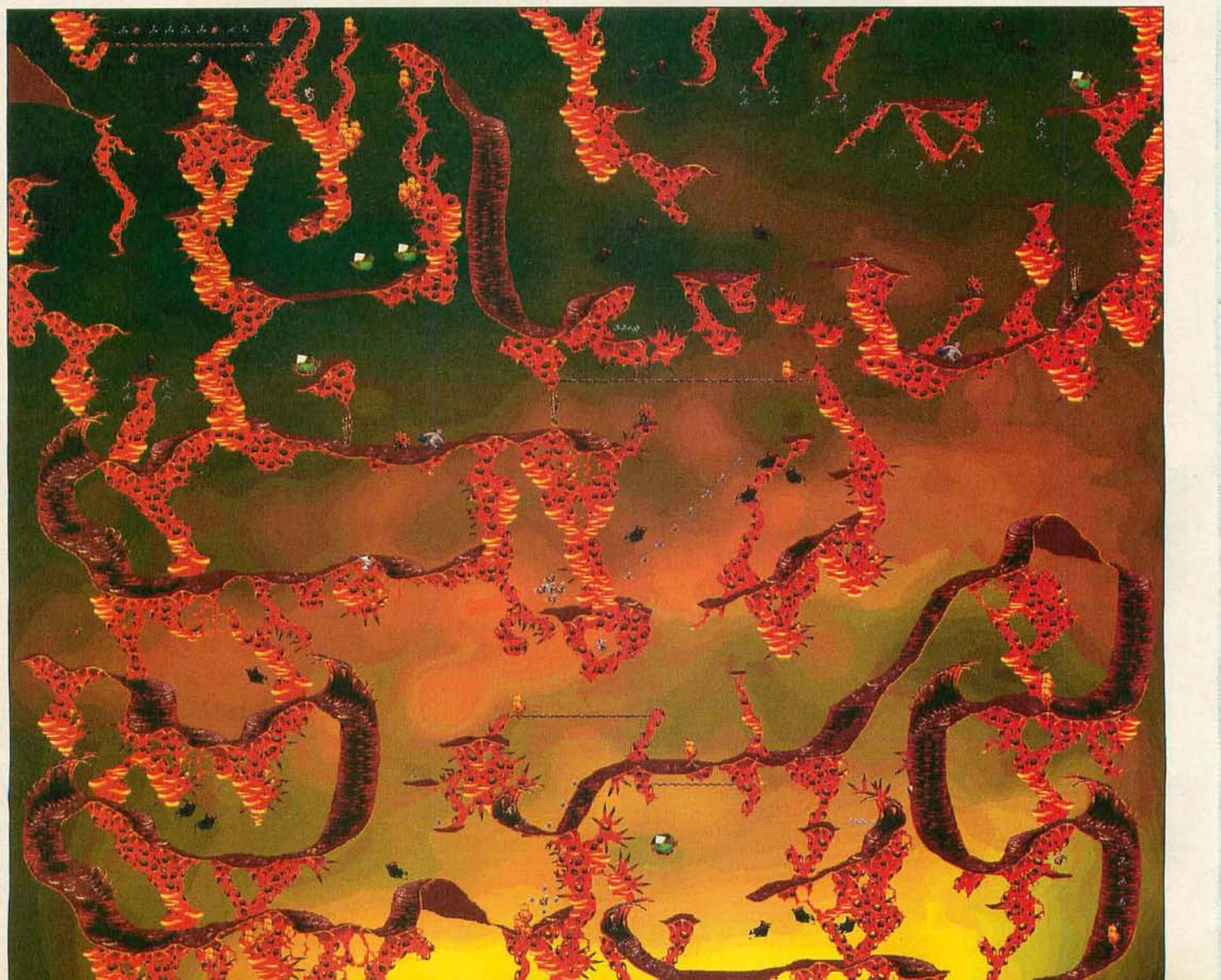
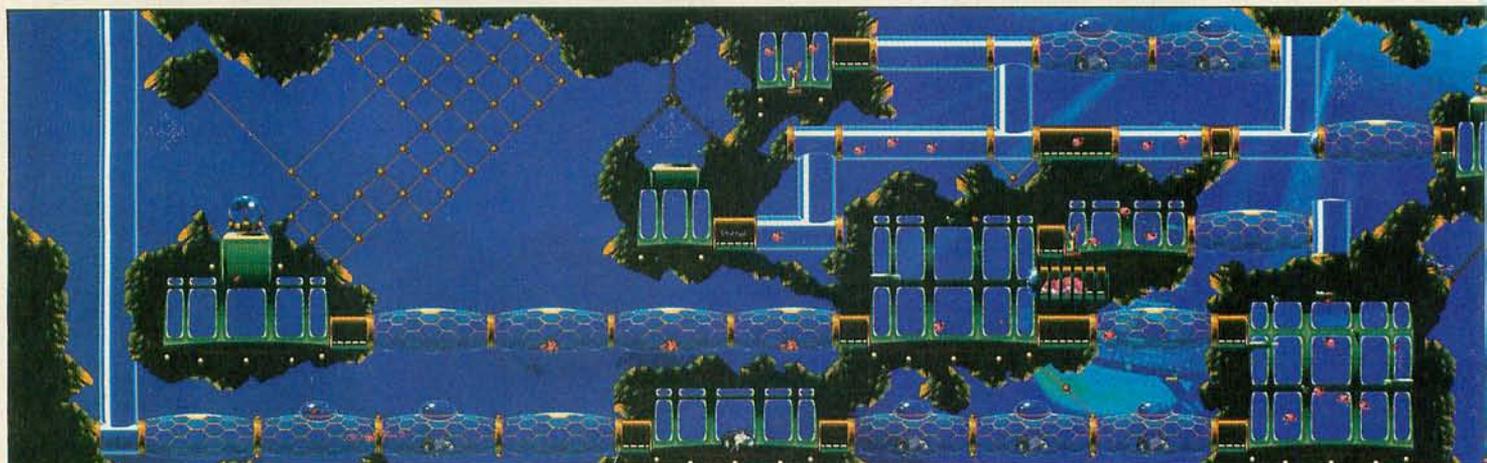
109,95	Super Bomberman 2	109,95
119,95	Super Conflict	109,95
109,95	Super Metroid	109,95
129,95	Super Pinball	99,95
119,95	Super Return of the Jedi	129,95
109,95	Super Streetfighter 2	119,95
119,95	Tetris 2	us 89,95
109,95	Tum & Burn	119,95
119,95	Uhrsa Monster Truck Wars	119,95
129,95	Vortex	119,95
119,95	World Heroes 2	us 119,95
129,95	WWF Raw	129,95
119,95	SONDERANGEBOTE SUPER-NES	
- nur solange Vorrat reicht -		
119,95	Aero the Akrobat	69,95
119,95	Alien 3	69,95
109,95	Art of Fighting	us 59,95
119,95	Blues Brothers	49,95

Choplifter 3	us 59,95
Clay Fighter	79,95
Fifa Soccer	69,95
Flashback	59,95
Hole in one Golf	59,95
Int. Sensible Soccer	89,95
Jimmy Connors	us 59,95
Jurassic Park	79,95
Keegan Player Manager	59,95
Major Title Golf	59,95
Mario Is Missing	59,95
Mr. Nutz	59,95
Nigel Mansell	us 59,95
Populous 2	89,95
Rock'n Roll Racing	79,95
Starwing	59,95
Streetfighter 2	59,95
Super Adv. Island	59,95
Super Bomberman	59,95

Super Castlevania IV	59,95
Super Pang	69,95
Super Star Wars	89,95
Super Turrican	59,95
Terminator 1	59,95
Terminator 2 - Arcade Game	59,95
Tom & Jerry	69,95
Top Gear 2	69,95
World Cup Striker	89,95
WWF Royal Rumble	79,95
Young Merlin	79,95
ZUBEHÖR S-NES:	
G-Spieler-Adapter	59,95
Adapter US/PAL	39,95
Action Replay 2 (Mogelmodul)	99,95
Control-Pad	29,95
Game Saver (Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & Adapter & Zeitlupe)	89,95

MEGA DRIVE:	
Fifa Soccer	79,95
Fifa Soccer '95	99,95
König der Löwen	109,95
Micro Machines	109,95
Mr. Nutz	89,95
NBA Live '95	109,95
Rise of the Robots	119,95
Rock'n Roll Racing	89,95
Sonic & Knuckles	99,95
Sonic 3	99,95
WWF Raw	119,95
Zero Tolerance	89,95

...ständig neue Super-Angebote!!!
Selbstverständlich alle Neuheiten!!!





SNES/MD

Earthworm Jim

Hier sind schon mal die ersten drei Levelübersichtskarten zu diesem hyper-,super-,megageilen absoluten Redaktionslieblings-Jump'n'Run (neben EWJ selbstverständlich), die uns der Programmierer Dave Perry aus dem kalifornischen Sunshine-Paradies Laguna Beach zukommen ließ. Hier könnt Ihr sehen, falls Ihr's erkennen könnt, wo sich was befindet. Nur hinkommen müßt Ihr noch selber, was auch nicht immer ganz einfach ist, siehe Toilette in Level 1. Mehr bunte Bilder zum Stauen und Vergleichen ziehen bereits ihre Warteschleifen für die Februar-Ausgabe.

Super Nintendo

Starwing/Starfox

Filip Kopic aus der Tannenstraße 6 (Ort war zu unleserlich) führt als Entschuldigung für seine Schrift unter anderem Lepra und Nierensteine an. Du armer Bub, Du, aber Dein Trick ist trotzdem ganz O.K.

Wenn Ihr im Sektor Y auf der oberen Route Eure Kräfte vor dem Endboß auffrischen möchtet, müßt Ihr Filips Anweisung befolgen: Schießt alle roten Mantas, die in der Ferne auftauchen, ab. Sie verfärben sich blau, quieken laut und verziehen sich dann. Die Tintenfische solltet Ihr ebenfalls abschießen. Wenn Ihr das nicht tut, werdet Ihr gerammt, was sehr viel Energie kostet. Den Stingray (großer blauer Manta) darf man kein einziges Mal treffen oder berühren. Außerdem müßt Ihr die feindlichen Schiffe, die den Stingray jagen, abschießen. Etwas später erscheint ein großer weißer Wal, der über einem Raumschiff herüberschwebt. Beschießt ihn kräftigst und er hinterläßt einen Energiekreis, mehrere Bomben, einen Twinshot, einen Schild, etc. Wenn der Endboß auftaucht, verschwindet der Wal.

Wer normalerweise nie auf dieser Route spielt und sich das Ganze nur mal just for fun anschauen möchte, kann auch die Abkürzung über das schwarze Loch nehmen.

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rütterscheider Str. 181
Tel. 0201/77 72 25

DÜSSELDORF

Köln Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/164 94 09

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



X-MAS Helden gesucht!

Spielen macht mit **SICHERHEIT** mehr Spaß!

Offizieller FFE & Venus Distributor

Blauer Segeligel

Name: Knuddeliger Nimmersatt

Nintendo "Super" Star?

Engl.: Schildkröte (Mehrzahl)

Großer Spielehester.

Dino-Zoo: Jurassic

NEW V. 2.8

Lösungswort

1 2 3 4 5 6

Volle 32 MBit Action



Der Weihnachtstrendy steht schon fast vor der Tür und Du hast immer noch keinen Schimmer was ab geht! Spielst Du etwar immer noch mit Puppen? Na dann müssen wir Dir wohl ein bisschen auf die Sprünge helfen. Dazu löst Du am Besten erst mal das kleine Rätsel und schickst uns das Lösungswort. Das Lösungswort ergibt sich aus Begriffen, die ein Video-Games-Leser leicht einsetzen kann. Dann greifst Du zum Hörer und läßt Dich über unsere Produkte aufklären. Selbstverständlich kannst Du uns auch schreiben. Die Mühe lohnt sich natürlich, denn nur wer gut informiert ist zockt alle ab. Unser Motto: trendy spielt nur mit **SICHERHEIT!**

OK! - Her mit den Info's über Systeme

Lösungswort

1 2 3 4 5 6

trendline

Unterhaltungselektronik & Zubehör

trendline-Bestell-Service
0201/425770

Frühlingstraße 52 45133 Essen
Tel.: 0201/425770 Fax: 0201/425771

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Keine Garantie für Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen.

Um dort hinein zu gelangen, müßt Ihr auf der mittleren Route bis ins zweite Level, also bis zum Asteroidengürtel spielen. Hier kommen an einer Stelle hintereinander drei rotierende Meteoritenketten auf Euch zu, bei denen in der Mitte ein bronzefarbener Meteorit sitzt. Diesen bronzenen Stein müßt Ihr im letzten Moment zerschießen, bevor Ihr getroffen werdet. Schafft Ihr dies bei allen drei Reihen im richtigen Timing, kommt ein grinsender Meteorit auf Euch zu, in den Ihr jetzt nur noch hineinfliegen müßt (schwarzes Loch).

SNES/MD

Bulls vs. Blazers

Joey Diaz aus Heidenheim, dessen Mutter übrigens auf den hübschen Namen Waltraud hört, hat für alle Fans des ersten EA-Basketballs mal ein paar Spieler aufgelistet, die über eine Art "Special Move" verfügen. Wo die betreffende Person dann abspringen, bzw. stehenbleiben muß, entnehmt Ihr bitte Joeys Karte.

Spieler	Team	Nummer	Special
Barkley	East All Stars	34	Monster Dunk
Daugherty	Cavs	43	Monster Dunk
Jordan	Bulls	23	Air Reverse
Bird	Celtics	33	Fade Away
K. Johnson	Suns	7	Fake No Look Pass/Lay Up
M. Johnson	West All Stars	32	Fake No Look Pass/Lay Up
Draxler	Blazers	22	Gliding Tomahawk Dunk
Hardaway	Warriors	10	UTEP 2-Step
Robinson	Spurs	50	Windmill Slam
Kemp	Supersonics	40	Off the Glass Jam
Malone	Jazz	32	In your Face Jam
Rice	Heat	41	360° Slam
Person	Pacers	45	Ally-Oop Slam
Ewing	Knicks	33	Bounce Ball Slam
Coleman	Nets	44	Windmill Finger Roll
Manning	Clippers	5	Double Pump Jam
Thomas	Pistons	11	Spinning 360° Lay Up
Chambers	Suns	24	Fake Drive-2 Hand Slam
Divac	Lakers	12	Fake Drive-2 Hand Slam

Super Nintendo

2020 Super Baseball

Auch Roboter können die Baseball-Meisterschaft gewinnen, doch so einfach ist das nicht. Deshalb kommt jetzt ein

Code von Stefan Sportmann aus Ilvesfeld, mit dem man schon 14 Spiele gewonnen hat und (selbst wenn man das letzte Match verliert) auf jeden Fall gegen das "Super Team" spielen darf:

AA61 ABBE A5BB

Super Nintendo

Macross

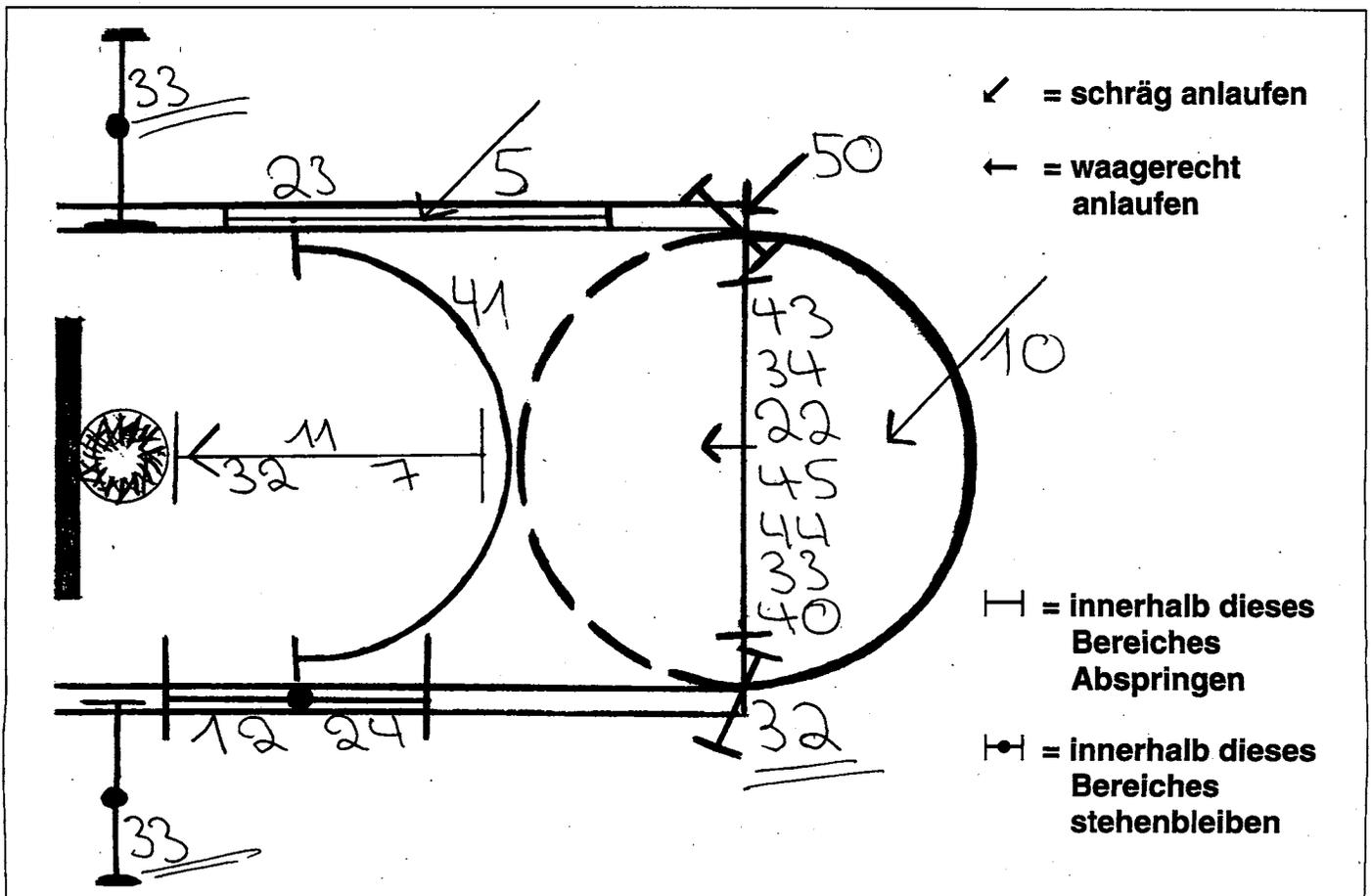
Der folgende Trick, mal wieder von Stefan Hartmann, der zum Stage Select Menü führt, ist ein wenig schwer per Joypad einzugeben (wir empfehlen mit Verlaub hierfür einen Stick auszuborgen). Wenn nämlich der "Firmenbildschirm" (= Zamage-Logo) erscheint, muß man zwei volle Umdrehungen gegen den Uhrzeigersinn machen (ganz oben anfangen) und dann L, R, L, R eingeben.

Jetzt Start drücken, und schon kann man unter der Option Setup das "CONFIGURATION"-Menü erreichen (das ist übrigens kein Schreibfehler!).

Super Nintendo

First Samurai

Bevor Second Samurai den Markt unsicher macht, hier noch schnell ein oller Hartmann-Tip, bevor er in den Zustand "zu oll für uns" übergeht: der Level Select.



Wer nämlich im Optionsmenü X, A, L und R drückt und gedrückt hält, wird zwei große Türen sich schließen sehen. Die Knöpfe weiterhin gedrückt halten, dann versetzt Euch ein Druck aufs Pad nach rechts in Stage 1-2, nach unten in Stage 2-1, nach links in Stage 2-2 und nach oben in Stage 3.

Super Nintendo

Pocky & Rocky

Christian Müller aus Maintal-1 hat sich, wenn ich den Poststempel richtig entziffere, schon in den Sommerferien hingesetzt und seine Tips auf ein riesen Blatt geschrieben. Siehste, Christian, bei uns geht eben nix verloren und so ein riesen Blatt schon gar nicht. Jetzt isser dran, der Hr. Müller jr., also sprich doch endlich: "Ich heiße Christian Müller, mein Vati heißt Paul, ich bin 12 Jahre alt (inzwischen wahrscheinlich schon 13, Anm. d. Red.), habe eine Levelanwahl

mitgebracht, und unsere ganze Familie kann Buttermilch nicht ausstehen, alles klar oder was?" oops, falsche Werbung, oder so.

Wenn der Charakter-Auswahl-Screen erscheint X und Y gedrückt halten und dann viermal A, vier mal B, und A, B, A, B, A, B, A, B und Start drücken. Jetzt kann man jedes Level auswählen

Super Nintendo

Fatal Fury 2

Stefan Hartmann/Ilvesheim und seine Zuträger kennen bei Takaras Prügelgame einen Code, dank dem man auch die Bosse spielen darf.

Alles, was dazu nötig ist, ist eine kurze Kombination, die man eingeben muß, wenn das Takara-Logo erscheint (und bevor es wieder verschwindet!): B, A, X, Y, Oben, Links, Unten, Rechts, L, R. Terry Bogard wird ein "OK!" von sich geben, um zu zeigen, daß der

Cheat funktioniert hat und einer kräftigen Prügelei mit den 12 Fightern nichts mehr im Wege steht.

Mega Drive

Shinobi 3

Der dritte Teil der Saga bietet neben guter Action auch einfache Tricks für unendliche Shurikins und Unsterblichkeit (zumindest einfach genug für einen japanophilen Ilvesheimer).

Wer gerne unsterblich werden möchte, sollte sich zuerst ins Optionsmenü begeben und den Cursor auf "Music" setzen. Mit Knopf B hört man sich jetzt die folgenden Musikstücke in der beschriebenen Reihenfolge an: "He runs", "Japonesque", "Shinobi Walk", "Sakura" + "Getufu". Jetzt einfach das Optionsmenü verlassen und ganz normal das Spiel beginnen. Kein Treffer wird Euch mehr Schaden zufügen.

Der Trick für unendlich viele Shurikins wird ebenfalls im

Optionsmenü aktiviert. Zuerst setzt man "S.E." auf "Shurikin" und geht dann auf die Option "Shurikins", welche man auf "00" setzt. Den Cursor einfach dort stehen lassen und nach kurzer Zeit wird sich die Doppel-Null in ein Unendlichkeits-symbol umwandeln.

Super Nintendo

König der Löwen

Das war aber wirklich schnell von Dominik aus München, der bereits mit dem Level-Select für das Film Spiel (Wortspielerei) aufwarten kann. Im Option Screen müßt Ihr lediglich B, A, R, R, und Y drücken, und schon verändert sich der Einstellungsbildschirm auf wunderbare Weise.

Super Nintendo

Equinox

Da sich Raphael Sladek in seinem Brief auch das Vorwort gespart hat, und mir eigentlich

Super Nintendo

dt.-Versionen

Secret of Mana	109.-
Star Wars 3	129.-
S. Streetfighter 2	129.-
Vortex	129.-
WWF Raw	145.-

Mega Drive

dt.-Version

FIFA 95	109.-
Earth Worm Jim	129.-
NHL 95	109.-
Shaq Fu	109.-
WWF Raw	139.-
Lion King	129.-

Mega CD

dt.-Version

Ecco 2	119.-
FIFA Soccer	109.-
FIFA Soccer Gex	a.a.
Offroad Inter Samurai Sho	a.a.
Kasumi Nin ja	a.a.
Rayman	a.a.

Hardware

Neo-Geo CD

dt.-Versionen

King of Fighters 94	149.-
Samurai Shodown 2	a.a.
Lion King	129.-

Game Line

dt.-Versionen

King of Fighters 94	149.-
Samurai Shodown 2	a.a.
Lion King	129.-

Ständige gebrauchte Spiele auf Lager!!!

Wir liefern auch für
CD-i, CD-Rom, PC,
Game Boy / Gear,
Neo-Geo, ...

SONY PSX, SATURN, 32-X, JETZT VORORDERN!
Neuheiten und Angebote bitte telefonisch erfragen!

Händleranfragen erwünscht!

NEO-Geo Games zu Spottpreisen! Fa.Fu. Spec. 109.-

XANADU

f&t Software GmbH * Neuhäuser Str. 17 * 33102 Paderborn

Tel.: 05251/280616

SNES - Mega Drive - Jaguar - 3DO - Neo Geo

MEGA DRIVE		SUPER NES	
Soleil	119,-	S. Streetfighter 2	139,-
Earthworm Jim	125,-	DK Country	139,-
König der Löwen	115,-	Indiana Jones	139,-
Sonic & Knuckles	119,-	Samurai Shodown	139,-
Soulstar CD	109,-	S. Bomberman 2	125,-
Rebel Assault CD	109,-	Secret of Mana	119,-
Beyond the Limit CD	115,-	Super Return of	
FIFA Soccer '95	105,-	the Jedi	139,-
Mega Bomberman	119,-	Vortex	129,-
Mega Probotector	119,-	Final Fantasy 3	139,-

Mega Drive 32X 369,-

Sega Saturn Neo Geo CD 989,-

Sony PS-X

Bestellannahme:	Aktuelle Preisliste kostenlos
Mo bis Fr : 13:00 bis 19:30	Günstige Gebrauchtspiele
Samstags: 10:00 bis 18:00	An- und Verkauf

GROBI'S GAMESHOP

Telefon 05528/3451 • Telefax 05528/3516

Super Nintendo

Actraiser 2 dt.	119,-
Bugs Bunny dt.	126,-
Battletank 2 dt.	129,-
Choplifter 3 dt.	104,-
Castlevania 4 dt.	89,-
Dschungelbuch dt.	119,-
Dragon - Bruce Lee dt.	117,-
Donkey Kong Country dt.	133,-
Empire Strikes Back dt.	119,-
Earth Worm Jim dt.	129,-
Flintstones dt.	117,-
F-1 Pole Position 2 dt.	119,-
Indiana Jones dt.	129,-
Lord of the Rings dt.	119,-
Mega Man X dt.	109,-
Madden 95 dt.	129,-
NBA 95 dt.	129,-
NHL 95 dt.	129,-
Pop'n Twin Bee 2 dt.	117,-
Rock'n'Roll Racing dt.	109,-
Radical Rex dt.	119,-
Return of the Jedi dt.	129,-
Rise of the Robots dt.	139,-
Stunt Race FX dt.	109,-
Striker dt.	69,-
Street Racer dt.	119,-
Super Metroid dt.	107,-
Super Street Fighter 2 us.	129,-
Shag Fu dt.	129,-
Super Bomberman 2 dt.	103,-
Syndicate dt. Dez.	129,-
Samurai Showdown dt.	129,-

WWF Raw dt. Dez.	149,-
Action Replay 2 dt.	99,-
More Fun Set dt.	310,-
Power Station dt.	199,-
Pr. Universal Adapter	59,-
Super Game Boy dt.	99,-
Tristar dt.	99,-

Mega Drive

Bubsy dt.	69,-
Castlevania dt.	89,-
Dschungelbuch dt.	99,-
Dynamite Headdy dt.	109,-
Dragon - Bruce Lee dt.	99,-
Eternal Champions dt.	125,-
Earth Worm Jim dt.	119,-
F-15 Strike Eagle dt.	109,-
Jungle Strike dt.	109,-
Kawasaki Super Bikes dt.	116,-
Mega Bomberman dt.	98,-
Probotector dt.	109,-
Rise of the Robots dt.	119,-
Super Street Fighter 2 dt.	129,-
Shining Force 2 dt.	119,-
Shag Fu dt.	124,-
WWF Raw dt.	124,-
Zombies dt.	69,-
Action Replay 2 dt.	99,-
Mega Drive 2 dt.	195,-
32 x Grundgerät dt. Nov.	399,-
Saturn jp	1289,-
Neo Geo CD US	1099,-
Spiele ab	87,-

Vorkasse 6,00 DM • Nachnahme 9,90 DM • Ab 300 DM Versandkosten frei



Pfarrer-Rudolph-Straße 7 • 37434 Bilshausen
Viele andere Artikel auf Anfrage



auch keines einfällt, bleibt nur noch Raffis Wohnort festzustellen: Grevenbroich heißt die kleine Stadt, in der sich alle anderen Schüler nämlich nicht für Videospiele zu interessieren scheinen (Original Jammervesung Rafael). Schreiten wir aber nun endlich zur Tat: um in den Genuß von einigen Unendlichkeiten (Magien und Leben) zu gelangen, drückt Ihr sofort nach dem Schriftzug *Press Start* L, L, R, R, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, und noch mal R.

Mega Drive

Ex-Mutants

Im Optionsmenü sollte man "Music" auf "05", "Sound FX" auf "21" und den Cursor auf "Exit" setzen. Wenn man jetzt gleichzeitig A, B, C und Start drückt, hört man Shannon sagen "Too easy!". Und schon kann man sich in dem erscheinenden Supermenü austoben, in dem man (nur unter anderem!) die Anzahl der Leben und Waffen oder das gewünschte Level einstellen kann. Und Stefan Hartmann, der diesen Trick schon vor vielen Monaten eingesandt hat, sollte man natürlich auch noch danken.

Super Nintendo

Tom & Jerry

Noch ein Cheat von Christian Müller nahe bei Frankfurt. Diesmal geht es um das Überspringen von Leveln.

Pausiert Euer Spiel und gebt nacheinander folgende Tastenkombination ein:

L, X, A, Y, Y, B, R, so kommt Ihr automatisch ins nächste Level.

Mega CD

Robo Aleste

Bei Stefan Hartmann gehen einfach die Lichter nicht aus.

Vom Titelbild aus geht man erst einmal ins Optionsmenü. Hier stellt man "Sound" auf

Dieses monsteroides Wesen ist schon mal eine "Vorschau" zu Megaman X2

"3A", "Level" auf "Hard" und "CD-DA" auf die gewünschte Stagenummer (dies ist nämlich eine Stage-Anwahl). B und Start gleichzeitig drücken, und schon kann man im Titelbildmenü eine Option namens "Continue" entdecken. Ratet mal, welches Level sich dahinter verbirgt...

Game Boy

Warioland

Dominik Gruber aus München weiß einen praktischen Trick, wie Ihr bei diesem Mini-Mario-Knüller Eure Leben, Herzen, etc. heraufsetzen könnt.

Pausiert das Spiel und drückt 16mal *Select*. Auf der rechten Seite erscheint dann ein Stein mit zwei Augen. Jetzt müßt Ihr den B-Knopf gedrückt halten. Währenddessen könnt Ihr mit dem Steuerkreuz alle Einstellungen bis zum Maximum "aufdrehen".

Game Boy

Samurai Shodown

Noch ein neuer Game Boy-Tip (machen sich in letzter Zeit übrigens ziemlich rar) von Dominik Gruber, der voll auf Nintendos Handheld steht, was er hiermit allen Menschen, auch denen, die es eventuell überhaupt nicht interessiert, mitteilen will:

Wenn in der Anfangssequenz die Augen von Hahmaru zu sehen sind und dreimal *Select* gedrückt wird, habt Ihr die Auswahl zwischen drei neuen Kämpfern, unter anderem Amakusa.

VISUAL GAMES

NEU ERÖFFNUNGSANGEBOTE NEU

SUPER NINTENDO

Konsole dt.	199,90
Donkey Kong Country	149,90
Impossible Mission	139,90
Pitfall Harry	149,90
Stunt Race FX	129,90
Vortex FX	149,90
Dragon	139,90
Mickey Mania	139,90
Jungle Book	139,90
Sparkster	129,90
Virtua Bart	139,90
Final Fantasy III	159,90
Brain Lords	149,90
Illusion Of Gaia	159,90
Street Racer	129,90
Super Metroid	109,90
Incr. Hulk	139,90
Chaos Engine	129,90

**ÜBER 1000
WEITERE TITEL
AUF LAGER**

Young Merlin	79,90
Dr. Franken	69,90
Run Saber	69,90
Space Ace	69,90
Jurassic Park	79,90
Bombberman	69,90
Ch. World Cup Soccer	79,90
Zombies	69,90

MEGA 32X

Konsole	399,90
Virtua Racing Deluxe	149,90
Boom	149,90
Motocross	139,90
Star Wars Arcade	139,90
Art Of Fighting	129,90

MEGA CD

Konsole	469,90
Battle Corps	109,90
Chuck Rally	129,90
Dragon Lore	99,90
Formula 1 Racing	109,90
Heart Of The Alien	119,90
Mega Race	99,90
Ecco II	129,90
Brutal	129,90
Jurassic Park	109,90
Links	129,90
Markos Magic	139,90
Rebel Assault	129,90
Soul Star	129,90
Tomcat Alley	109,90
Harrier	119,90
Shadow o. t. Beast II	119,90
Fifa Soccer	109,90
Mickey Mania	119,90
Star Wars Chess	99,90
Mortal Combat	109,90
Thunderhawk	109,90

MEGA DRIVE

Konsole dt.	199,90
Dragon	119,90
Jungle Book	119,90
Earth Worm Jim	149,90
Super Streetfighter II	139,90
Sparkster	99,90
Dynamite Headdy	119,90
Sonic & Nuckles	119,90
Silvester & Tweety	119,90
Beavis & Butthead	129,90
Mickey Mania	139,90
Ballz	99,90
Tiny Toon II	119,90
Tazmania II	119,90
Jurassic P. Rampage	129,90
Shaq-Fu	129,90
Virtua Bart	129,90
Sonic III	129,90
Animaniacs	119,99
Ecco The Dolphin II	129,99

BONUSSYSTEM:

Bei 5 Gekauften
Spielen 1 umsonst!

Rocket Knight Adv.	69,90
Zombies	69,90
B.O.B.	49,90
Double Clutch	49,90
Agassi Tennis	49,90
Ex-Mutants	49,90

3DO

Konsole PAL	999,90
Guardian War	129,90
Magic Carpet	119,90
Mega Race	109,90
Road Rash	119,90
Slayer	129,90
Shock Wave	119,90
Burning Soldier	129,90
Way Of The Warrior	129,90
Space Shuttle	119,90
Mad Dog II	129,90
Sherlock Holmes	99,90
Soccer Kid	99,90
Fatty Bear	129,90
Waialae Golf	129,90
Woody Woodpecker I	49,90
Woody Woodpecker II	49,90
Woody Woodpecker III	49,90
Star Control II	129,90
Dennis Miller	99,90
Twisted	99,90

JAGUAR

Konsole	599,90
Alien VS. Predator	139,90
Checkered Flag	149,90
Hardball III	129,90
Club Drive	129,90
Tempest 2000	159,90
Tiny Toon	129,90
Kasumi Ninja	149,90

ZUBEHÖR FÜR ALLE SYSTEME AUF ANFRAGE ERHÄLTlich

0130-860560

BUEROZEITEN: MO.-FR. 9.00-19.00 · VERSAND PER NACHNAME · VORBESTELLUNGEN MOEGlich · BLITZSERVICE · BESTELLUNGEN BIS 14.00 GEHEN AM SELBEN TAG RAUS · ab DM 250.- VERSANDKOSTENFREI · VERSANDKOSTEN PER POST DM 7.-/NN. · DRUCKFEHLER & PREISAENDERUNGEN VORBEHALTEN

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B. Games	83
Acclaim	25, 35
aRJay	79
Commodore	131
Crazy Games	63
Dataflash	119
f & t Software	64
Freak's Shop	59
Galaxy	33
Game Express	73
Game Line	59
Gamecourier Versand	91
Gamefan	91
Games Garden	57
Gamestore	61
Gnadenlos	101
Grobi's Gameshop	64
Highway to Hell	27
Hudson Soft	47
Jöllenbeck	3. US
Konami	21, 4. US
Kranz Theo Versand	117
Maro	55
Media Point Rose	43
Mega Star	81
Metropolis	71
Nintendo	7, 14
Philip Morris	17
Play Off	57
Playcom	53
Sharp	45
Sony	29, 41
Storbeck Videogames, Hamburg	57
Test 'N Take	95
Tradelink	105
Traumfabrik	75
Trendline	61
Vic Tokai	23
Video & Game	91
Videospiele Paradies	81
Virgin	2. US, 12/13, 31, 49, 77
Visual Games	65
Wolfsoft	33
ZDF	9

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Videophon, CH-8048 Zürich, bei.

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt (alter Spruch, aber er stimmt halt....).

Super Nintendo

Super Widget

"Ein nettes Jump'n'Run. Mehr aber auch nicht". So spricht der Spielekritiker Stefan Hrtmn./Ilvshm. (oh verstümmelt). Da er einfach Recht hat, wo er Recht hat und hier ein riesen Loch wäre, wenn ich nicht noch ein wenig schwal-len würde, schwalte ich eben noch eine Zeile bis es paßt.

Level	Ort	Paßwort
02	Blue Beach	JHKBR
03	Wonderland	WKRLWR
04	Volcano	JKLMRW
05	Moon	WBJHFW
06	Rachet's Castle	JBJBHR
07	Aqua Planet	WJRSHF
08	Giant Planet	JJJMHH
09	Seven Colours Planet	WSJHKL
10	Planet Dwarf	JSJBKL
11	Home Planet	WLJSKL
12	Film Flan	JLWWBL

Super Nintendo

Star Trek TNG

Captain Piccard hat eine riesen Fangemeinde in Deutschland. Das hat sich auch wieder

bei den Zuschritten zur nächsten Generation gezeigt. Der erste der vielen Einsender war wieder ein Schüler aus Grevenbroich. Nachschlag von Raphael Sladek:

Stage	Name	Paßwort
02	Orientis Alpha IV	BGTTBTBV
03	Derelict Ship	CGTTBTBB
04	Orientis Gamma IIIB	DKTTBTBB
05	Codis Mu VI	DJTTBTBV
06	Codis Zeta V	JFTTBTBB
07	Tytris Cota I	JDTTBTBV
08	Codis Mu VI	KDTTBTBB
09	Orientis Gamma IIIB	KFTTBTBV
10	Verenitor Epsilon	LRTTBTBB

! Action Replay Codes

Actraiser 2 (SN)

7E092104	unendlich Power-Ups
7E091B07	unendlich leben
7E091D14	unendlich Energie
7E097B51	letzter Abschnitt
7E097B06	Credit-Screen

Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb drucken wir auch wieder Codes für das Mogelmodul ab, für die es aber, wie schon in den letzten Ausgaben zu lesen war, kein Geld gibt:

COOL SPOT (SN)

Thomas Neitzel aus Ferdinandshof hat uns folgende Codes zugespielt:

RETURN TO MODUL

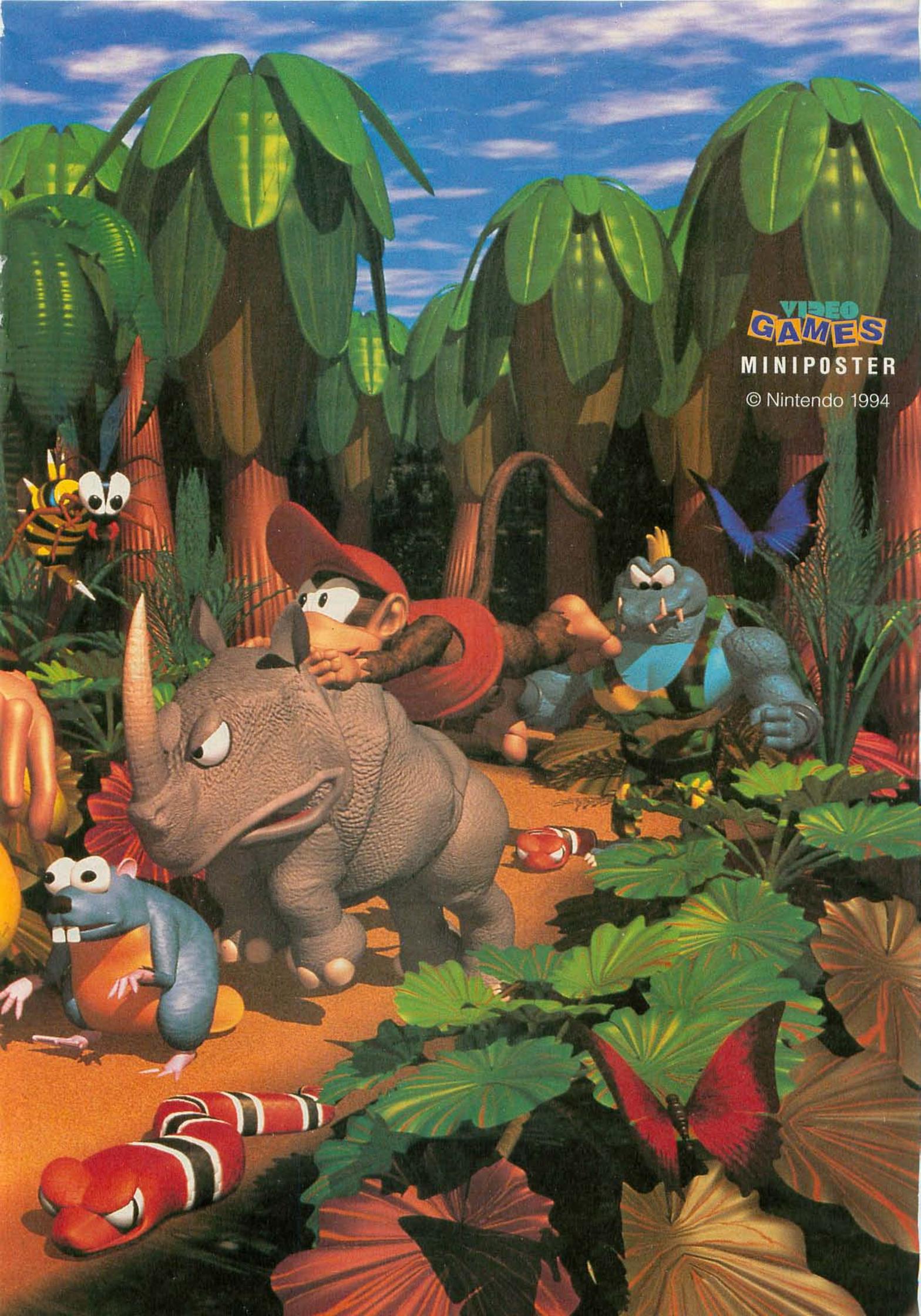
Hinweis: In dieser Folge wird scheinbar ein Truthahn gequält. Dieser Effekt basiert auf einem gestalterischen Trick unseres Comiczeichners. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß für diese Folge kein Tier (lebendig oder gezeichnet) leiden mußte. Was bisher geschah? Lesen Sie doch einfach die letzten Folgen.



VERRÄTER! Aber so ist der Lauf der Welt, Frechheit siegt. Alex und Bruno werden von den Turkeys getrennt, und alle zum Verhör eingekerkert. Tief unter der Erde versuchen erfahrene Beamte hinter das Geheimnis der Puter zu gelangen...



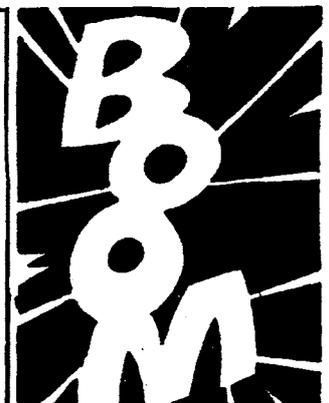




**VIDEO
GAMES**

MINIPOSTER

© Nintendo 1994



Und wieder schon so oft hat auch diese Folge wieder mehr Fragen als Antworten aufgeworfen: Werden die Turkeys, und mit ihnen Alex und Bruno für immer in den Kellern des Geheimdienstes versauern? Was ist mit Donutella geschehen? Wo mag er jetzt sein? Oder kann es gar sein, daß er auf diesem Weg nach... Nein... oder doch? Könnte es vielleicht sein, daß... Oder ist er einfach nur...? Wer weiß... Mehr in der nächsten Folge.

METROPOLIE

Video & Computergames

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GEBRAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOLE + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BOMBERMAN II	45,00	74,90
BEST OF THE BEST	35,00	64,90
CHESSMASTER	15,00	34,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	45,00	74,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWNMOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	35,00	64,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	45,00	74,90
MECHWARRIOR (Dt.)	35,00	64,90
MIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	45,00	74,90
PALADINS QUEST	45,00	74,90
PINK PANTHER	25,00	54,90
FLOK	35,00	64,90
ROCK N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	35,00	64,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT NACE FX	45,00	74,90
TETRIS II	53,00	84,90
TOP GEAR II	35,00	64,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
VIRTUAL SOCCER	45,00	74,90
WIZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CHAMP 94	53,00	84,90
YOUNG MERLIN	45,00	74,90

SEGA MEGA DRIVE

GEBRAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE H/PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE H/PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	45,00	74,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMBUS II	45,00	74,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEADLOCK MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIK	40,00	69,90
DUNE II	45,00	74,90
F117 NIGHT STORM	40,00	69,90
FATAL FURY II	45,00	74,90
GUNSTAR HEROES	30,00	59,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	40,00	69,90
MIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	45,00	74,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
NBI BASEBALL 94	45,00	74,90
SHADOWRUN	45,00	74,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	45,00	74,90
SUN TERRANIA	40,00	69,90
SYLVESTER & TWEETY	45,00	74,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE III	45,00	74,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUA RACING	45,00	74,90
VIRTUA PINBALL	40,00	69,90
WOLF SONGS	30,00	59,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90

SEGA MEGA CD

GEBRAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	215,-	329,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA INT. SOCCER	40,00	69,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LUNAR THE SILVERSTAR	45,00	74,90
MICROCOSM	40,00	69,90
NHL 94	45,00	74,90
NIGHT TRAP	45,00	74,90
SENSEBLE SOCCER	45,00	74,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	45,00	74,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
WAY	30,00	59,90
WWF BATTLECORPS	40,00	69,90
WWF BATTLECORPS	45,00	74,90

Panasonic

GEBRAUCHT	ANKAUF	VERKAUF
3 DO (U.S.) RGB LARGEBAU	525,-	799,-
BATTLECHES	30,00	59,90
DR. HAUTZ	30,00	59,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
EXECUTE MARSHON	40,00	69,90
FIFA SOCCER	50,00	79,90
JURASSIC PARK	20,00	49,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEAN BELOW	40,00	69,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	40,00	69,90
TOTAL ECLIPSE	20,00	49,90
TWISTED	20,00	49,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	20,00	49,90
WING COMMANDER	30,00	59,90

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NEU	VERKAUF
LEMMINGS II	149,90
EARTHWORM JIM	139,90
DONKEY KONG	139,90
ILLUSION OF GAIA	149,90
SECRET OF MANA (Dt.)	129,90
BLACK THORNE	129,90
DR. FRANKEN	49,90
WWF RAW	139,90
SPECTRE	109,90
BONKERS	139,90
HUMANS	109,90
SAMURAI SHOWDOWN	149,90

SEGA MEGA DRIVE

NEU	VERKAUF
WWF RAW	119,90
ECCO II	129,90
VIRTUA BART	109,90
EARTHWORM JIM	129,90
SHINING FORCE II	129,90
MAXIMUM CARNAGE	129,90
FIFA SOCCER II	109,90
SYNDICATE	119,90
MEGA BOMBERMAN	119,90
SYLVESTER & TWEETY	119,90
THEME PARK	119,90
FLINK	99,90

Panasonic

NEU	VERKAUF
TWISTED	129,90
MAD DOG II	129,90
MEGA WACK	119,90
SPACE SHUTTLE	119,90
WING COMMANDER	129,90
PGA GOLF	Neu I
FIFA SOCCER	Neu I
ROAD RASH	129,90
STAR CONTROL II	129,90
JAMMIT	129,90
ALONE IN THE DARK	119,90
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00

PHILIPS CD-I

NEU	VERKAUF
CDI-550 MIT BAPEG & 7TH GUEST	1099,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	749,90
STAR TREK VI	39,90
DER PRINZ AUS ZAMUNDA	39,90
WAYNES WORLD	39,90
BLACK RAIN	39,90
MRS. BEAN	34,90
TINA TURNER KONZERT	39,90
DIMO'S QUEST	69,90
HOTEL MARIO	89,90
STEEL MACHINE	69,90
STRIKER PRO (2SPIELER)	69,90

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt belegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzugi. 2,- DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen !

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sonderzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern.

Öffnungszeiten :

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
Sa. Do. 10.00 bis 20.00 Uhr So. 10.00 bis 16.00 Uhr

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager

Mengenbonus :

Ab 10 Spiele 0,50 DM pro Spiel
Ab 15 Spiele 1,00 DM pro Spiel
Ab 20 Spiele 1,50 DM pro Spiel
Ab 25 Spiele 2,00 DM pro Spiel

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE

GB: Ohne Anleitung & Verpackung, 5,-DM.
S NES: Bei U.S. Spiele werden je nach Titel 10,- DM weniger bezahlt. Spiele ohne Verpackung werden nur nach Tel. Absprache angekauft.

CD-ROM

• SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF
• DIE NEUESTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER
• LAUFWERKE
• SOUND CARDS
• ALLE PRODUKTE AUF LAGER

Versand + Laden
Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück
Tel.: 0541/66016
0541/66017
Fax: 0541/66015

METROPOLIE
Unternehmensgruppe für Videospiele & Computerspiele

NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX: 0541-66015

Kunden Nr.

Nachnahme
Bar
Euroscheck
Scheck Nr.

gültig bis

Vorbestellung Bestellung

DT. U.S. U.K. (PAL)

BEI NICHT VOLLÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES BEZIEHUNGSBEZUGTEN.

UNTERSCHRIFT

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL.

Spiel Titel	Syst.	Preis DM

Porto 6,- DM DM
Nachnahme 6,- DM DM
Gesamt Betrag DM

Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahrweise komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können.

7E00D265 immer 101 coole Punkte (am Ende jedes Levels ARP ausschalten)
 7E00D403 unendlich Leben
 7E00D00F unbegrenzt Energie
 7E00CEFF unbegrenzt Zeit
 7E00AAXX Levelwahl (XX durch 00-10 ersetzen).

ROBOCOP 3 (SN)
 Noch einmal Thomas Neitzel:
 7E184891 unbegrenzte Munition
 7E030C55 Zeit anhalten
 7E046F0X Waffen wählen

SUPER PANG (SN)
 Thomas Neitzel die Dritte:
 7E013402 unbegrenzt Schutzschilder
 7E00C704 unendlich Leben

Super Street Fighter II (SN)
 (nur für ARP 2 mit US-Modul)
 DEADCODE
 CO025C09
 ADA800C9
 0020D00A
 E230A9FF
 8F71077E
 C230AD1A
 42AA5C60
 02C00000

Dieser Code besteht aus zwölf Zeilen, die alle hintereinander genauso eingegeben werden müssen (auch die erste Zeile DEADCODE). Der Deadcode bewirkt, daß Player 1 durch Drücken von *Select* Kämpfe überspringen kann und zum nächsten Fight weiterrückt.

C0037E00 Energieleiste ist verschwunden
Total Carnage (SN)
 7E046301 unendlich Shield für Player 1
 7E04AB01 unendlich Shield für Player 2
 7E047705 Turbo-Feuer für Player 1
 7E04BF05 Turbo-Feuer für Player 2

Wicked 18 (SN)
 7E1CCDOX Mit X das Par festlegen

Wing Commander Secret Missions (SN)
 7E17240X unendlich Missiles (für X Zahlen von 5-9)
 7E1DE40F unendlich Treibstoff
 7E163C64 unendl. Blaster
 7E15E228 ewig das hintere Shield
 7E15E028 ewig das vordere Shield

Ecco (MD)
 FFB6360003 unendlich Luft
 FFB7FF0000 unverwundbar im letzten Level
 FFB7C20000 Strömung hat keinen Einfluß mehr

FIFA Soccer (MD)
 FFFC4700XX für XX Tore für PL.1 einsetzen
 FFFC4800XX für XX Tore für PL.2 einsetzen
 FFEC3D0000 immer beim Münzwurf gewinnen

Robocop vs Terminator (MD)
 FF009C0019 immer 25 Leben
 FF008C0009 Bunker-Level
 FF008C0109 Straßen von Detroit
 FF008C0309 Secret Level
 FF008C0209 Großbaustelle Detroit
 FF008C0509 Verseuchte Farm
 FF008C0809 Terminator-Stage
 FF008C0704 Bunker-Stage
 FF008C0604 OCP Büros
 FF008C0415 OCP Geheimlevel (funktioniert nicht immer)
 FF003C0104 Überraschung



Shadow Run (MD)
 0001F04500 Jede Version läuft auf PAL-Geräten
 0001F04A00 Jede Version läuft auf Jap. Mega Drive
 0001F05500 Jede Version läuft auf US-Geräten

Shining Force (MD)
 Klaus Stemple/ Kaufering fand diese Codes heraus:
 FF9CA70040 HP für Spieler
 FFA1B9005F Attack P. für Spieler
 FFA1BC00FF unbegrenzte Bewegungsfreiheit

Sonic 3 (MD)
 FFEF4D0003 Man kann ein bißchen mit Knuckles spielen

Sunset Riders (MD)
 FFC4A2001B Max. Power Ups Player 1
 FFCAC2001B Max. Power Ups Player 2

Ultimate Quix (MD)
 FF006D0099 99 Schiffe
 FFB5830059 Timer steht
 FF0073000X Level Select mit X (Wert von 0-F)

Whip Rush (MD)
 FFD0280005 Unendl. Schiffe
 FFC000000X Unbesiegbar und Power Ups (X=1 Laser, X=2 Missile, X=3 Feuerball, X=4 Power Greifer)

Diesmal sind ja doch noch ein paar Codes zusammengekommen. Und das, obwohl wir wegen dem bösen Spiel von Akklaim unseren ganzen Code-Berg vorletzte Ausgabe so

ziemlich verbraten mußten; und nicht mal in übersetzter Form hat man es Euch vorge-setzt. Ja, ja mit uns hat man schon sein Kreuz...

Alle Angaben sind latürnich ohne Gewehr, peng peng.

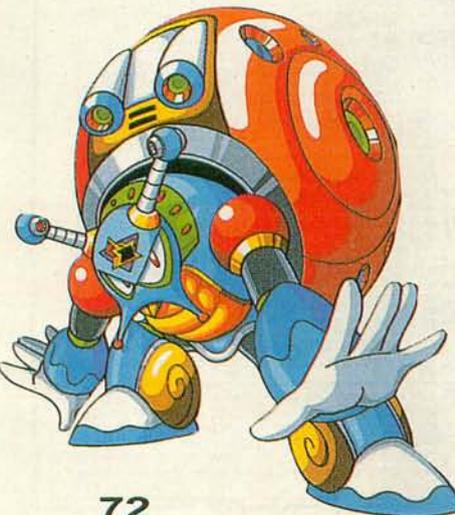
Manche neuen Codes funktionieren übrigens nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren (gähn).

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluger Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon um-schauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Immer nur aus Ivesheim?

Stimmt gar nicht! Da aber manche Tips-Eisender Ihre Briefe inzwischen schon mit Sätzen wie "Hier schreibt Euch Stefan Hartmann...", nee, nee, sollte nur ein Witz sein" beginnen, will ich an dieser Stelle ein klärendes Wort zum Phänomen dieses Vieleinsenders loswerden. S. Hartmann ist weder verwandt mit einem von uns, noch hat ihn leibhaftig je jemand hier gesehen. Aus seinen Briefen weiß ich aber, daß die ganze Clique um ihn kräftig miträtselt, die meisten Tips Gemeinschaftsproduktionen sind und die Honorare dementsprechend aufgeteilt werden. Außerdem sind deren Tips bisher immer wasserdicht und brandaktuell gewesen. Jede(r) hat aber nach wie vor die gleichen Chancen. Probiert die Tips also bitte immer selber aus und schickt nicht den selben Brief an zehn weitere Redaktionen (gell Volker B.). Wir lesen nämlich hin und wieder auch die Hefte unserer Mitbewerber. Gutes Gelingen im nächsten Jahr, und nicht ver-zagen.



Jetzt neu!

price power

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

GAMES

MEGA DRIVE

Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
AnimaMatics dt	99,-
Art of Fighting dt	109,-
ATP Tennis dt	109,-
Ballz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletoads us	49,-
Battle Tech us	129,-
Beavis & Butthead us	129,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubble & Squeak us	99,-
Bubby 2 dt	89,-
Cannon Fodder dt	99,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt/us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mickey Mania dt	99,-
CD Myst. Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD NBA JAM dt	109,-
CD Power Rangers dt	109,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Road Avenger dt	39,-
CD Sensible Soccer dt	89,-
CD Sliphead dt	89,-
CD Sonic dt	49,-
CD Soulstar dt	109,-
CD Terminator dt	109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	69,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Dino Dini Soccer dt	99,-
Dschungel Buch dt/us	99,-/79,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	109,-/99,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-
F-117 Night Storm dt/us	79,-/69,-
Feel dt	109,-
FIFA 95 dt	109,-
FIFA Soccer 94 dt	69,-
Flink dt	89,-
Formula One Domark dt	99,-
Ganfluet IV us/dt	79,-/99,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	69,-
Jurassic Park us	59,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Landstalker dt	119,-
Lemmings 2 dt	109,-
Lost Vikings dt	109,-

Lion King dt	125,-
Mario Andretti dt	99,-
Maximum Carnage dt	119,-
Mega Bomberman (4-5p.)	99,-
Mega Turrican us	99,-
Mickey Mania dt	109,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Ottifants dt	59,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
Pink Panther dt	59,-
Pirates Gold us	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector/Contra dt/us	109,-/99,-
Psycho Pinball dt	109,-
Pugsy dt	39,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Dr. Robotnik's M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Shaq Fu dt/us	99,-/89,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Soleil dt	119,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sparkster dt	89,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Streetfighter Turbo dt	129,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
TechnoClash us	39,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt	99,-
Troy Aikmann us	129,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	109,-
Virtual Racing dt/jp-PAL	engl. Texte 159,-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
WWF Royale Rumble dt/us	119,-/69,-
Zero the K.Squirell dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-
Zombies A.M.N. us/dt	49,-/69,-
Virtua Racing Set	325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt	479,-
CDX-Converter	99,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Lion-King Set dt	299,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

SUPER NES

Adventure Island 2 dt	129,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-
Al Unser Jr. dt	129,-
AnimaMatics dt	129,-
Art of Fighting dt	129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Beavis & Butthead us	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackthorn (Blackhawk) dt/us	109,-
Brain Lord us	139,-
Breath of Fire	139,-
Brett Hull Hockey dt	109,-
Bugs Bunny dt	129,-
Charles Barkley dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	99,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/99,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter dt	119,-
Disney's Bonkers us	129,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Double Dragon 5 dt	119,-
Dschungelbuch us/dt	119,-/129,-
Dragon us/dt	129,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Empire Strikes Back dt	119,-
Equinox us/dt	69,-/89,-
Eye of the Beholder us	129,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us	109,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fantasy 3 us	149,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
Hurricanes dt	129,-
Illusion of Gaia us	139,-
Indiana Jones Great Adv. dt	129,-
Jungle Book us/dt	129,-
King of Dragons us/dt	109,-/99,-
Legend dt	109,-
Lemmings 2 dt	129,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lost Vikings dt	89,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings us	119,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	99,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	129,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mystical Ninja dt	119,-
Mystic Quest dt	79,-
NBA Jam dt/us	129,-
Nigel Mansel dt	119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	119,-
Pinball Dreams dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky dt	129,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Punch Out us	129,-
Rise of the Robots dt	144,-

Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Samurai Showdown dt	129,-
Schlümpfe dt	109,-
Secret of Mana dt	109,-
Shaq Fu dt/us	119,-
Skyblazer dt	109,-
Slam Masters dt/us	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Soccer Shootout Capcom us	129,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Streetfighter II Turbo dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	119,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Bomberman us/4-Pl. Adap.	139,-
Super Bomberman 2 dt	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Gameboy dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid dt	109,-
Super Morph dt	109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' dt	89,-
Super Pitfall Harry us/dt	129,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
T2 Judgement Day us	59,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	129,-
Troy Aikmann Football	129,-
Utopia dt	119,-
Val d'Isere Champ. dt	125,-
Vortex dt	129,-
Where i.t. World is Carmen S.D. dt	169,-/139,-
Wild Snake us	119,-
Winter Olympics dt	119,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Young Merlin dt	129,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Action Set (1 Spiel) SNES dt	229,-
Remote Pad / 2 Stck.	99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.)	69,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Morefun-Set	295,-
SNES Powerstation	189,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-
3DO	
3DO us/2 CD/220V	959,-
3DO pal/2CD	969,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	69,-
Burning Soldier us	119,-
Dr. Hauzer jp	109,-

Dragons Lair us	89,-
Columns (Tetris Clone) jp	129,-
Fifa Soccer dt	119,-
Guardian Wars us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Lemmings us	89,-
Mega Race	119,-
Microcosm jp	139,-
Night Trap us	89,-
Pataank us	119,-
Road Rash 2 dt	99,-
Shadow us	119,-
Shockwave us/dt	99,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Slayer us	119,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	79,-/89,-
Total Eclipse us	109,-
Ultraman jp	149,-
VR Stalker us	119,-
Who Shot J. Rock	119,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-
Joystick Adapter	79,-

SONSTIGES

JAGUAR Alien vs. Predator us	119,-
JAGUAR Bruce Lee us	119,-
JAGUAR Club Drive us	119,-
JAGUAR C. Ninja us	119,-
JAGUAR RGB-Kabel	49,-
SEGA32X Grundgerät dt	379,-
SEGA32X Doom dt	119,-
SEGA32X Star Wars dt	139,-
SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt	139,-
Gameboy dt	95,-
GAMEBOY Aladdin dt	59,-
GAMEBOY Choplifter 3 dt	59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt	59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt	49,-/59,-
GAMEBOY Gallerie dt (4-Games)	39,-
GAMEBOY Lion King dt	59,-
GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt	69,-
GAMEBOY Pac in Time	69,-
GAMEBOY Probotector dt	59,-
GAMEBOY Space Invaders dt	59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt	59,-
GAMEBOY Wario Land dt	59,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw.	59,-
GAMEBOY Zero Tolerance dt	59,-
PC System Shock dt	79,-
PC Tie Fighter dt	99,-
PC DOOM-2 dt	79,-
CDI Voueur	89,-
CDI Soft- und Hardware	ab 29,-
T-Shirts/Sweat-Shirts	ab 19,-
NEO GEO CD	
Vorbestellung f. Sony Playstation mögl.	
Vorbestellung f. Sega Saturn mögl.	
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8,-	
Alte Ausgaben US Magazine je 2,-	
Marty Spiele	ab 99,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich	
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

TEL 05071/733134 TEL 0 89 / 54 38 088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-
Versand: öS 60.- incl. Nachnahme
ab öS 2.000.- Frei Haus per NN
AUCH LADENVERKAUF!

DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 0 89 / 53 42 54, NEU: BTX: GAME #

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 0 89 / 53 41 15
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse, Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SCHWEIZ

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr .-90
Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme
ab öS 250.- Frei Haus per NN

Markt gesättigt?

Im **Oktober-Forum** wollten wir wissen, ob unsere Leser mit Spielen übersättigt sind. Genügt es, wenn Videospiele technisch zwar immer aufwendiger werden, jedoch kaum neue Spielkonzepte entwickelt werden?

Einfach nur Sound, neue Story und neue Grafik reichen einfach nicht aus. Es ist doch langweilig: Ob man Wolfenstein, Alien vs Predator oder Bloodshot spielt, der Spielablauf bleibt immer derselbe, auch wenn sich Charaktere und Waffen geringfügig voneinander unterscheiden. Wie wär's mal mit Flugsimulatoren – ohne Ballerei, aber dafür mit richtiger Landschaft und echtem Cockpit?

Dennis Ellermann, Ratzburg

Leider leisten die aktuellen Konsolen bei weitem nicht genug, um wirklichkeitsgetreue Flugsimulatoren realisieren zu können. Außerdem eignet sich das Joypad mit seinen paar Funktionen kaum als Kontrollinstrument. Schnelle PCs mit Maus und Tastatur sind derzeit leider die einzige Alternative.

Es reicht! Jeden Monat kommen so extrem viele Titel raus, daß einem die Auswahl schwerfällt. Derzeit schwanke ich zwischen fünf Titeln, habe aber höchstens Geld für zwei. Und noch bevor ich sie mir gekauft habe, kommen schon wieder neue dazu und nächsten Monat wieder.

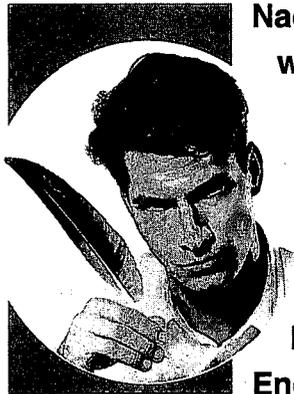
Beschissen ist der Preis für ein Modul: 130 bis 170 Mark sind einfach zu viel. In der Massenproduktion kostet ein Modul sicherlich nur 50 Pfennig bis 'ne Mark. Der Rest ist Gewinn. Das ist doch zum Kotzen! Henning Henß, Hannover

Schön wär's! Deine Einschätzung liegt leider völlig falsch. Ein Spielmodul ist unterm Strich verdammt teuer (was glaubst Du, wieso die Industrie lieber heute als morgen

auf CDs umstellen würde?). Zunächst kostet die Spielentwicklung ein Heidengeld (sechs- bis siebenstellig). Die Kosten dafür muß Du logischerweise gleichmäßig auf jedes hergestellte Modul verteilen. Dann kommen die Kosten für die offizielle Lizenz bei Nintendo, Sega oder sonstwo dazu. Die sind verdammt happig. Außerdem wird nicht jedes Spiel einfach so lizenziert, im schlimmsten Fall sind die Entwicklungskosten komplett in den Sand gesetzt. Dann geht das Spiel in die Herstellung. Da Nintendo ein Monopol auf sei-

er später verscheuern kann. Der Preis für Plastik-Cartridge, Verpackung und Anleitung ist zwar nicht allzu hoch, doch richtig teuer sind die Speicherchips, die ROMs im Spielmodul. Je mehr MBit ein Spiel hat, desto teurer wird der Spaß natürlich. Leicht nachzuvollziehen, daß ein 8-MBit-Titel im Laden zwar fast dasselbe kostet wie ein 24-MBit-Spiel, aber in der Herstellung nur ein Drittel Hardwarekosten verschlingt. Kleinere Firmen können sich Spiele über 16 MBit kaum leisten, weil die Gewinnspanne dann nahe bei Null

dender ist aber der Yen-Kurs (japanische Währung) oder auch der Dollar-Kurs: Steht er ungünstig, verteuert sich der Preis für die ROMs so sehr, daß es sich erst gar nicht mehr lohnt, das Spiel z.B. in Deutschland offiziell herauszubringen. Erscheint es dennoch, kommen weitere Kosten für Lagerhaltung und Vertrieb, ein deutsches Handbuch, evtl. für eine Spielübersetzung dazu. Dann will ja auch der Zwischenhändler zwei Mark fünfzig verdienen und letztendlich muß der verbleibende Gewinn auch noch versteuert werden...



Nach den Ereignissen der letzten Wochen wird's höchste Zeit, ein paar Forumthemen nachzuarbeiten. Deshalb heute drei Seiten Leserpost. Und falls sich nach dem ungewöhnlichen Dezember-Forum wer gefragt haben sollte, ob wir jetzt durchdrehen, kann ich ihn beruhigen: Das war ausnahmsweise High-End-Stoff für ältere Semester...

ne Cartridges hat und Sega quasi ein Monopol, können sie sich satte Modulpreise leisten. Der Hersteller muß alle Cartridges, die er haben will, bei Sega oder Nintendo bestellen und auch gleich bezahlen. Durch die Vorfinanzierung geht er jedoch ein enormes finanzielles Risiko ein, denn er weiß ja nicht, wieviel Module

liegt. Andererseits müssen sie stets ans Limit gehen, weil sich Titel unter 16 MBit fast nicht mehr verkaufen. Die dringend nötige Batterie zum Abspeichern von Spielständen treibt den Preis zusätzlich in die Höhe. Soll das Spiel außerhalb Japans erscheinen, kommen ferner Kosten für Fracht und Zölle dazu. Viel entschei-

Es ist mir eigentlich egal, ob gerade das 100 000. Prügelspiel auf den Markt kommt, Hauptsache es ist gut. Alle beschweren sich, wenn schon wieder eine SF2-Kopie erscheint. Es gibt für mich eine Reihe von Titeln, die mindestens gleichwertig sind. Will sagen: auch wenn eine Idee schon oft kopiert wurde, das Spiel selbst muß deswegen nicht schlecht sein. Ich werde mir auch noch das nächste Jump'n'Run und das nächste Prügelspiel zulegen, wenn es gut spielbar ist und guten Sound und gute Grafik aufweist! Von mir aus können die Firmen alte Ideen immer wieder aufgreifen, doch ordentlich sollten sie's machen!

Sandro Calazzo, A-Kühnsdorf

Ehrlich gesagt langweilen mich die zum xten Mal fortgesetzten Spiele, jedoch denke ich, geile Grafik, cooler Sound und gute Spielbarkeit (diese Punkte verbessern sich von Monat zu Monat) locken

FORUM

S eitdem es der Videospiegelbranche nicht mehr so gut geht, werden Stimmen lauter, die behaupten, mit den Videospiele gehe es zu Ende. Computer- bzw. PC-Spiele seien die wahre Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Moderne Computerspiele bieten von der reinen Technik tatsächlich mehr als Videospiele, doch die Hardware kostet locker ein Vielfaches der alterteuer-

sten Konsolen. Außerdem ist die Bedienung eines PC natürlich ungleich aufwendiger. **Würdet Ihr auf Computerspiele umsteigen, wenn Ihr das Geld hättet oder lieber mehr Videospiele kaufen? Laufen die Computerspiele den Videospiele langfristig den Rang ab? Wird es eher umgekehrt sein?** Schreibt uns! Wer kennt sich in beiden Bereichen aus?

immer noch jeden Freak hintert Ofen hervor. Was nicht heißen soll, daß neue Ideen schaden können!

Dessen Namen ich nicht lesen konnte

Ich kann sie nicht mehr sehen, die Sonics, Street Fighters, Marios und andere Neuaufgaben! Leider geht Ihr in Euren Tests viel zu wenig auf mangelnde Innovation ein, so daß der geneigte Leser aufgrund guter Wertungen und der Qualitäten des seinerzeit gekauften Erstlings auch den Nachfolger erwirbt. Der folgende Schock wirkt um so tiefer, als daß sich der Durchschnittspreis mittlerweile der 150-Mark-Grenze nähert. Ihr solltet Euch nicht scheuen, "Wiederholungstäter" im Wertungstext deutlich beim Namen zu nennen und auch mal abzuwerten.

Wolf Falk, Ort ist der Red. bekannt

Wir lassen das doch jetzt schon in die Wertungen einfließen. Allerdings ist es für uns nahezu unmöglich, einen Clone mit dem Original zu vergleichen und stets zu einem unangreifbaren Ergebnis zu kommen, da natürlich sehr viel von persönlichen Vorlieben abhängt. Wer VIDEO GAMES jedoch aufmerksam liest, wird feststellen, daß wir tatsächlich sehr oft vergleichen und auch auf Clones und Abklatsch hinweisen.

Man kann nicht ewig von alten Konzepten zehren!

Ich glaube, daß man nicht ewig von alten Spielkonzepten zehren kann. Wenn ich heute irgendein Game zocke, fallen mir meist irgendwelche, wenn auch kleine, Schwachstellen auf, die verbessert werden könnten. Da freut man sich, wenn die Spiele im Laufe der Zeit immer perfekter werden. Aber die Sache hat einen Haken: Im Laufe der nächsten Jahre werden die Spiele so

genial durchdacht sein, daß es nichts mehr zu mäkeln gibt. Die alten Konzepte sind dann restlos ausgeschöpft. In puncto Spielideen sehe ich aber dennoch optimistisch in die Zukunft. Wie sagte doch gleich Mister Miyamoto in Eurem Interview? "Es gibt auf der Welt viel mehr Sachen, die man spielen kann!" Genau da müssen die Designer ansetzen!

Tobias Jestel, Dörpen

Ich finde, die Übersättigung ist allgegenwärtig! Schon wenn ich 'ne neue VG durchblättere, wird mir übel – wobei das nix mit Eurem Heft zu tun hat – im Prinzip stagniert der Markt seit mindestens zwei Jahren. Ich mache derzeit einen Riesenrückschritt rückwärts: Dieser Tage wird der "Club G7000 Videospiele" gegründet. Es gibt viele, die mitmachen wollen. Auch wenn für SNES oder MD noch 347 Jump'n'Runs erscheinen: Spiel' ich eben Burgenschlacht, Supermampfer, Pickaxe Pete oder Terrahawks! Macht heute mindestens genauso viel Spaß wie vor zehn Jahren! Wer mitmachen will oder Infos braucht: Club G7000 Videospiele, c/o Dieter König, Werk-VI-Straße 22/31, A-8605 Kapfenberg

Dieter König, Kapfenberg

Da ich mir selbst den Saturn, die Playstation und das Ultra 64 als Nachfolger für mein MD und SNES kaufen möchte, finde ich nicht, daß ich übersättigt bin. Ich würde mir auch eher Castlevania 77 oder Contra 99 kaufen, als eine anderes Spiel mit super Grafik und guten Ideen, das jedoch schlechter spielbar ist und wertungsmäßig im Mittelmaß versinkt. Ich glaube, Titel wie

Feste spielen, wenn andere feiern!

Die Traumfabrik

SPiELe GmbH



DAS ORIGINAL

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	SNES	3DO	JAG
Actraiser 2 kd				149,95		
Allen vs Predator						149,95
Antennae		I.V.		149,95		
Bally		119,95				
Battletope			129,95			
Battletech		139,95		I.V.		
Beyond the Limit F1			129,95			
Blackthorne				139,95		
Brutal				149,95		
Breath of Fire				159,95		
Bubsy 2		109,95		139,95		
Burning Soldier					139,95	
Club Drive						129,95*
Die Schlimps	69,95			139,95		
Donkey Kong Country	69,95			159,95		
Double Dragon 5		149,95		149,95		
Dragon (Bruce Lee)		129,95		159,95		129,95
Dragon View				149,95		
Dschungelbuch	69,95	129,95		139,95		
Dune 2		I.V.	I.V.	I.V.	I.V.	I.V.
Dungeonsmaster		I.V.	I.V.	169,95	I.V.	I.V.
EA Tennis		129,95	I.V.	I.V.	I.V.	
Earthworm Jim		149,95	I.V.	159,95		
Eco-The Dolphin 2		129,95	129,95			
Eye of the Beholder			119,95	159,95		
Field Position 2				129,95*		
RIFA Soccer 95		119,95	I.V.	I.V.	129,95	
Fighters History				139,95		
Final Fantasy 3	89,95			169,95		
Flintstones	59,95			139,95		
Generation Lost		139,95				
Geo					139,95*	
Guardian War					139,95*	
Hammerjack Wrestling		I.V.		139,95		
Hardball '94		119,95		149,95*		
Illusion of Gaia				169,95		
Indiana Jones Adventures				149,95		
Iron Hellix		129,95				
John Madden '95		119,95		138,95*		129,95
Jurassic Park Rampage Ed.	I.V.	139,95	I.V.	I.V.		
Kazumi Ninja						129,95*
König der Löwen		149,95		159,95		
Landskriker		139,95				
Legend				129,95		
Lemmings 2	I.V.	139,95	I.V.	149,95		
Leihai Entorcers 2		139,95	119,95	I.V.		
Lord of the Rings 1			I.V.	139,95		
Mad Dog McCree 2			I.V.	I.V.	139,95	
Maximum Carnage		149,95		159,95		
Mega Man	69,95			139,95		
Mega Race		129,95			79,95	
Mickey Mania		139,95		149,95		
Micro Machines 2		129,95				
Monty Mantis 2.0		149,95		179,95		
New Horizons (KOEL)	79,95			159,95		
NHL Hockey 95		119,95	I.V.	138,95*		I.V.
NBA Live		119,95		149,95		
Ripal Mansell IndyCar		129,95*			129,95*	
Off Road Interceptor						
Opera Battle				I.V.		
Operation Europa		149,95*		169,95		
Pacman 2		I.V.		139,95		
Patallin					139,95*	
PGA Golf 3		119,95		129,95*	I.V.	
Pinball		129,95		139,95		
Power Rangers		139,95				
Psycho Pinball		119,95*				
Rayman						129,95*
Rebel Assault			139,95			129,95*
Red Line Racer				159,95		
Robots of the Judd	69,95*			I.V.		I.V.
Rob of the Robots		I.V.	I.V.	149,95		
Robotrek						I.V.
Road Rash					129,95	
Sao Quoi DSV	69,95	I.V.		I.V.		
Secret of Mana				139,95		
Shogun		129,95		149,95		
Shogun's Revenge		139,95		139,95		
Shining Force 2			I.V.			
Shock Wave					99,95	
Simpsons - Virtual Bart		119,95*		139,95*		
Slayer					139,95*	
Soccer Kid				139,95		119,95
Sanjé & Knauddes		139,95				
Soulstar			I.V.			
Space Invaders	69,95			139,95		
Sportsler		109,95		149,95		
Star Control 2					139,95	
Star Trek Next Generation	59,95	139,95		159,95		139,95*
Street Racer				149,95		
Stunt Race FX				139,95		
Super Bomberman 2		129,95		139,95		
Super Dragoon				I.V.		
Super Hero				139,95		
Super Pinball				119,95		
Super Probotector 2	69,95	129,95				
Super Punch Digi				139,95		
Super Streetfighter 2				169,95		
Sylvester & Tweety		139,95		I.V.		
Syndicate		I.V.		I.V.	139,95*	
Tempest 2000				I.V.		139,95
Terri 2	69,95*			129,95		
Theme Park		I.V.	I.V.	I.V.	129,95*	
Tiny Toons Acme Sports	69,95	119,95		I.V.		
Turn & Burn				149,95		
Ultima Runes of Virtue	89,95			149,95		
Urban Strike		119,95				
Viewpoint				I.V.		
Vortex FX				149,95		
VR Slicker						139,95
Who Shot Johnny Rock?		129,95		149,95		129,95
Who's Commander			139,95	139,95		
WWF RAW		119,95*		I.V.		
Yogi Bear	69,95	119,95*		139,95		
Zark Tolerant		99,95				

*Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt weltweit mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (22.11.) Seit Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/694 6043

10.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

Berlins einzig wahre Dimension für Video und Computergames - Über 5000 lieferbare Artikel
Berlins größtes Lager - Heute bestellt, gestern geliefert!
Himmelliche Preise und göttlicher Service - Software zum Anfassen - UPS-Versand
Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)

100 m vom U-Bhf Gneisenstraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)

300 m vom U-Bhf Osterstraße - Softwaretempel

Daytona, Ridge Racer und Killer Instinct ließen sich kaum so gut für alte Systeme umsetzen. Außerdem zeigen Spiele wie Earthworm Jim oder Virtua Fighter, daß es auch Fortschritte innerhalb der Genres gibt.

Cilber Haracyan, Eberbach

Eigentlich ist der Videospielemarkt schon übersättigt. Es gibt einfach schon alles. Aber durch die Updates oder neue Hardware werden die echten Fans immer wieder zum Neukauf bewogen. O.K., man kennt viele Jump'n'Runs, doch wer erwartet nicht, daß sich z. B. Nintendo immer wieder als neues Revolutionäres einfällen läßt? Schon gibt man der Versuchung nach und kauft sich auch das neue Spiel. Der Markt ist nicht totzukriegen! Die Spiele werden immer reeller und interaktiver. In ein paar Jahren kommt Pay-TV, davor kommen die CD-ROMs. Zwar motivieren die Games trotz bombastischer 3D-Effekte und Mega-Sound nicht mehr so lange wie früher, trotzdem wird es weitergehen, weil es immer neue Produkte gibt, die im Schnitt billiger werden.

Daniel Vollmer, Großefehn

Videospiele haben für mich den gleichen Stellenwert wie ein gutes Brettspiel, ein Theaterbesuch, Sport oder sogar mal ein Buch, nämlich ein bis zwei Stunden Entspannung nach Feierabend mit dem gewissen Etwas. Nur eines ärgert mich ungeheuer an dem Spaßprodukt Konsolenspiel, und das ist bei einigen Spielen die fehlende Speicheroption. Für Konsolenspiele bleibt neben Job und Family nun mal nur eine bestimmte Zahl an Stunden übrig. Ein Jump'n'Run oder Adventure am Stück durchspielen kann und will ich nicht. Wenn einige Softwarefuzzies meinen, sie könnten mir die Zeit durch fließbandartiges Wiederholungsspielen von Game-Starts stehlen, sind sie schief gewickelt. Ein Spiel ohne Batte-

rie ist für mich ein 90%-Grund, es im Regal stehen zu lassen. Stellt Euch mal folgende Szene vor: Ihr kauft einen Roman mit 487 Seiten. Der Buchhändler macht Euch darauf aufmerksam, daß Ihr stets wieder bei Seite 1 beginnen müßt, solltet Ihr nicht alles am Stück durchlesen. Lustig!?

Guido Klaas, Werdohl

Nicht neutral

Wir wollten im **November-Forum** von Euch wissen, wie wir uns bei Hardwaretests verhalten sollen, da uns immer wieder vorgeworfen wird, einseitig zu urteilen. Sollte VG bei neuer Hardware neutral bleiben oder Stellung beziehen? Nicht, daß der Verdacht aufkommt, wir würden unser Fähnchen immer so in den Wind hängen, wie ein paar Leserbriefschreiber das gerne hätten. Wir haben unser eigenes Konzept. Allerdings kann man kein populäres Videospielemagazin machen, wenn man nur abgefahrene Ideen durchzieht.

Meiner Meinung nach gibt es keinen Grund, sich bei der Bewertung von Hardware anders als bei Spielen zu verhalten. Ihr solltet hier die technischen Daten beschreiben und bewerten, zum anderen aber auch auf die Zukunft der Geräte eingehen und über geplante Spiele und Lizenzverträge von Konsolenherstellern und Softwarefirmen berichten. Im großen und ganzen heißt das, Ihr sollt so bleiben, wie Ihr seid. Ich habe nichts dagegen, wenn Ihr z. B. die Technik des Jaguar hochlobt, ihm aber keine große Zukunft voraussagt, weil es keine guten Spiele gibt und Atari mal wieder alte Fehler macht. AvP kam einfach zu spät.

Ole Begemann, Detmold

Wo bitte sollte denn sonst die Aufgabe eines Videospielemagazins liegen als in der Kommentierung dessen, was in der Szene geschieht? Für meine Person kann ich sagen,

daß mir Eure Meinung sehr wichtig ist. Ansonsten müßte man sich ja auf den treuen Augenaufschlag der Hersteller verlassen, die natürlich ihre jeweiligen Projekte über den grünen Klee loben.

Michael Riedel, Bertin

Warum wohl kauft jemand die VIDEO GAMES? Weil er sich informieren will. Er will wissen, welches Gerät das richtige ist. Um sich eine eigene Meinung bilden zu können, will er Eure Meinung hören. Das mit der Nintendo-Bevorzugung ist völliger Quatsch. Man kann es halt nie allen recht machen.

Martin Ludln, CH-Sursee

Also, daß Ihr Nintendo-lastig berichtet, ist zwar Quatsch aber ein Gesichtspunkt, den ich immerhin verstehen kann. Wenn man nicht gerade ein Freak ist, der sich eh alles zulegt (so wie ich), wacht man natürlich mit Argusaugen darüber, daß das eigene System entsprechend gut in den Kritiken wegkommt. Man fühlt sich z. B. als Mega-Drive-Besitzer auf dem Schulhof im Erklärungsnotstand, wenn man dem Kameraden mit dem SNES einen plausiblen Grund dafür nennen soll, warum das eigene Gerät in der Fachpresse (bei Euch!) häufig ein wenig schlechter abschneidet. Niemand steht gern als kurzsichtiger Depp da, der aufs falsche Pferd gesetzt hat! Nehmt Euch die Kritik nicht allzu sehr zu Herzen und bleibt so, wie Ihr seid: hart, fair, objektiv.

Michael "Grandpa Pong" Zandt, Salach

Da gibt's eigentlich nur eins zu sagen: Macht weiter so! Nur diese ganzen Pleitekonsolen (Neo Geo, 3DO, Jaguar) sollte Ihr aus dem Heft nehmen.

Gerald Laner, Volders

Was nützen denn die technischen Daten einer Konsole ohne den fachmännischen Rat aus einer gut informierten Quelle? Ihr solltet eine Kaufhilfe sein für diejenigen, die

sich nicht jedes System neben die Glotze stellen können. Macht weiter so! Übrigens: Die Berichte zu den Exoten sind die wichtigsten im Heft. Die Exoten bringen doch erst die Würze in den Spielalltag!

Sascha Müller, Kirchlinteln

Konsolen kritisch beurteilt. Was soll denn einer machen, der sich eine neue Konsole zulegen will, von Tuten und Blasen keine Ahnung hat und nur nackte technische Daten vorfindet? Ich jedenfalls war so einer und war glücklich, daß mich ein Freund, der die VG im Abo hatte, über wesentliche Punkte aufklären konnte. Ich hoffe jedenfalls, daß Ihr so weitermacht!

Matthias Bräutigam, Hirschberg

Deutlicher geht's nimmer, Freunde! Briefe wie diese erhielten wir massenweise, das Forum hier ist nur ein winziger Ausschnitt. Wir werden in Zukunft weiter kritisch und frech unsere Meinung vertreten und auch die Exoten nicht links liegenlassen!

Briefeberg

Hi Meisters! Lest Ihr eigentlich jeden Brief, den wir Humanoiden da draußen an Euch schicken?

Jörg Stierand, Nürnberg

Klar. Das ist sogar Chefsache bei uns. Es gibt keine bessere Möglichkeit, rauszufinden, was Euch interessiert und was wir falsch bzw. richtig machen. Nur haben wir leider keine Chance, jeden Brief mit teilweise 20 Spezialfragen auch komplett zu beantworten. Das habe ich Euch ja schon mal vorgerechnet: Wir müßten nur dafür zwei zusätzliche Top-Leute einstellen...

Alles raus

Könntet Ihr bitte aufhören, die Spiele von 3DO, Jaguar, Neo Geo und Engine zu testen? Laßt bitte auch die News von Neo Geo, Nippon-Corner und Automaten-Neuheiten weg.

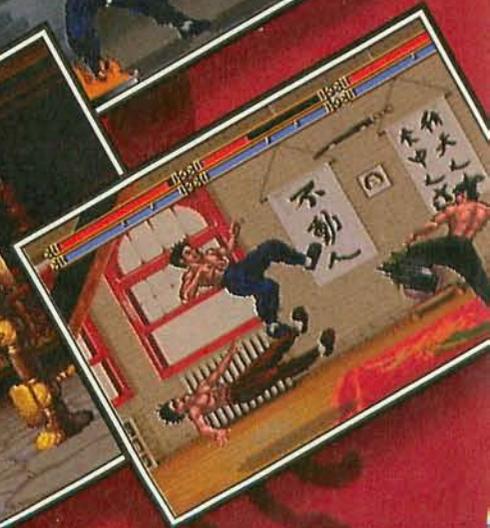
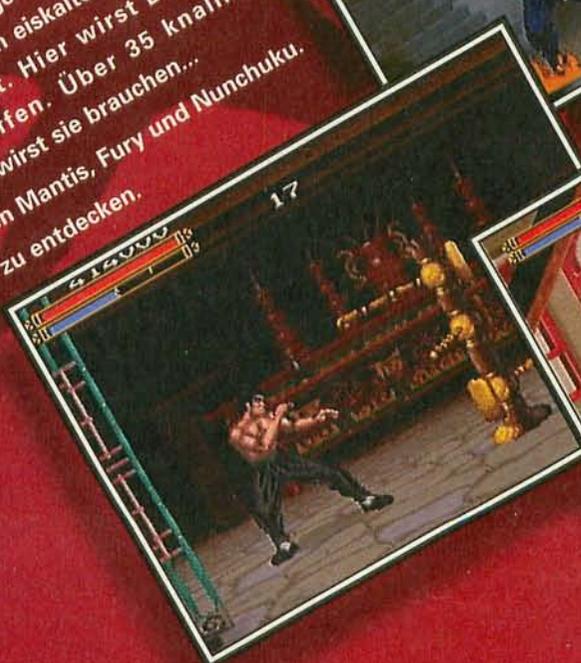
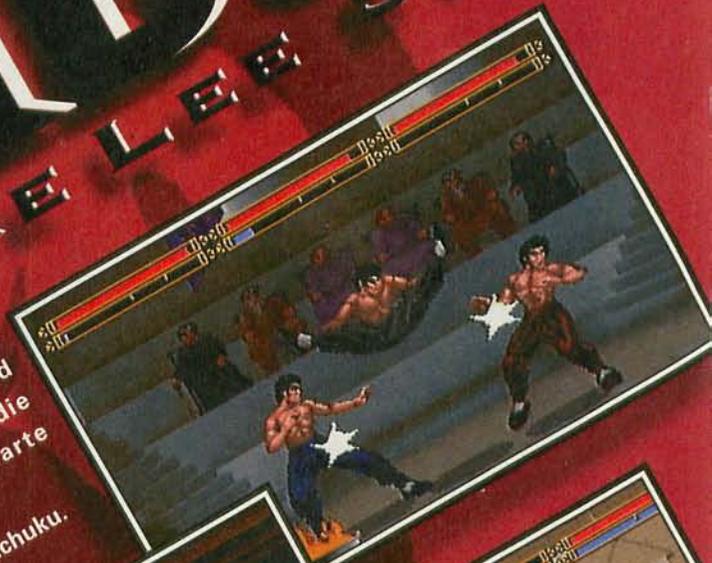


BRUCE LEE

THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und raffiniertesten und härtesten Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.



Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Greenpeace e. V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

02063

Verzichtet bitte auch auf das Comic, die Schotterecke und auf die Werbeseiten für die Spiele. Druckt bitte auch nicht mehr so viele Adressen von Versandhändlern ab. Ihr seht ja selber, wenn Ihr alles wegläßt, könntet Ihr viel mehr Tests von Nintendo- und Segaspielen abdrucken!

Mike Thüricke, Bremen

Na, klar. Wir kaufen uns einen Luftballon, blasen ihn auf, werfen die Hülle weg und erhalten eine klasse Definition für Nichts! Scherz beiseite: Selbst wenn wir wollten, ginge das nicht. Ein Großteil der Spiele kommt nämlich erst gegen Jahresende auf den Markt, so daß wir speziell im Sommer viel mehr Aktuellemeldungen und Previews haben als fertige Produkte. Auf Weihnachten zu erhöhen sich Testzahl und Heftumfang automatisch.

Drecksäcke

Grundsätzlich finde ich Eure Kleinanzeigen wirklich spitze. Aber es ist ein großes Risiko, über diese Anzeigen ein Spiel zu kaufen bzw. zu tauschen. Beim Tauschen kann einer sein Spiel einfach nicht wegschicken. Das geht noch, denn meistens gibt's Adresse und Telefonnummer.

Bei Kauf ist das Risiko höher: Der Käufer überweist seinen Betrag auf das Konto des Verkäufers und stellt nach einem Monat fest, daß der Verkäufer nicht reagiert. Oder der Verkäufer schickt das Päckchen per Nachnahme und der Käufer stellt fest, daß er für ein leeres Päckchen bezahlt hat. Ich bin entweder für die Abschaffung der Kleinanzeigen oder Ihr geht denen nach, die sich solche Unverschämtheiten erlauben.

Sebastian Grabherr, Ingoldingen

Ein leidiges Thema. Wo getauscht und gehandelt wird, gibt es leider immer auch einige Charakterkrüppel, die den Markt auf unehrliche Art auszunutzen versuchen. Es kommt für uns jedoch nicht in

Frage, wegen einiger Drecksäcke pauschal alle Kleinanzeigen einzustellen. Mit ähnlichen Problemen haben übrigens auch alle regionalen Kleinanzeigenzeitungen zu kämpfen. Den Ablauf von uns aus zu überwachen ist allerdings genauso unmöglich wie für professionelle Anzeigenblättchen, die sonst nicht anderes machen. Theoretisch könnten wir alle Kleinanzeigen ausschließlich über Chiffres abwickeln, doch der Aufwand wäre viel höher (und die Anzeigen teurer) und selbst dann wüßten wir ohne Überprüfung immer noch nicht, ob die Adressen auf den Bestellkarten auch tatsächlich existieren. Leute, wir sind 'ne Redaktion und nicht die Kripo!

Es gibt aber ein paar wichtige Tips, die Ihr bei Tausch oder Kauf dringend beachten solltet: 1. Niemals Ware oder Geld an Postfächer oder Postlageradressen senden! Wer das tut, verdient's nicht anders, daß er abgezockt wird! Wer Namen und Adresse nicht nennen will, macht sich verdächtig. Niemals Pseudonyme akzeptieren. 2. Niemals Bargeld oder Schecks schicken, egal wie. 3. Telefonnummern und Adressen vor dem Geschäft gegenchecken, z. B. durch Telefonauskunft bzw. Kontrollrückruf. Das ist nicht übertrieben, jeder, der öfters Kleinanzeigengeschäfte abwickelt, wird das verstehen. 4. Sendungen nur per Einschreiben. Kontrollscheine unbedingt aufbewahren. Bei versuchtem Betrug habt Ihr dann stets überprüfte Namen, Adressen und Beweismaterial, mit dem sich eine evtl. Strafanzeige vereinfacht. Einen anderen Weg gibt's leider nicht...



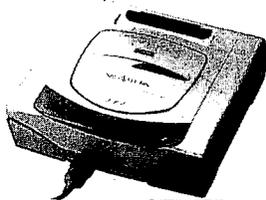
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Super NES

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

SUPER NES

- Blackhawk dt 119.90
- Bombberman II dt 119.90
- Breath of Fire us 139.90
- Demon's Crest us 139.90
- Dragon - Bruce Lee dt 139.90
- F1-Pole Position II dt 129.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Illusion of Gaia us 149.90
- Legend dt 109.90
- Lemmings II dt 139.90
- Mickey Mania dt 124.90
- NHL-Hockey '95 dt 139.90
- Samurai Shodown dt 139.90
- Saturday Slammaster dt 139.90
- Secret of Mana dt 114.90
- Sparkster dt 129.90
- Street Racer dt 129.90
- Stunt Race FX dt 119.90
- Super Street Fighter dt 139.90
- Vortex dt 139.90
- WWF Raw dt 159.90



SATURDAY

Grundgerät jp inkl. Spielteil,
Virtua Fighters 399.00

SEGA 32X

32X-Adapter dt 359.90
Moto Cross dt 139.90
Star Wars Arcade dt 139.90
Virtua Racing DJ dt 139.90

MEGA DRIVE

Castlevania III dt 179.90
Dynamite Headdy dt 109.90
Earth Worm Jim dt 139.90
Hyperdunk dt 89.90
König der Löwen dt 139.90

- Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele 39.90
- Fire-6-Player Adapter 59.90
- RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbind. mit Umbau 29.90
- Game Boy Adapter 89.90

Speed it Up...!

- Keine Adapterprobleme mehr
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort
- 20% schneller auf 60Hz (mit 60Hz tauglichem TV)
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter (2/2 J. Garantie) 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung 69.00

UNSERE LADENLOKALE

JUMP & RUN

KÖLN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

KONSTANZ

bei Quicksoft

auch PC Hard- & Software

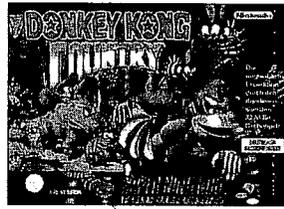
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

Play-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221-12 5676

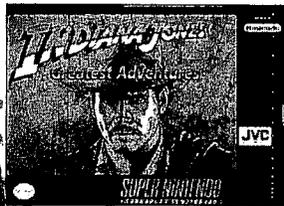
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden. Händleranfragen erwünscht.



dt 139.90



dt 139.90



dt 139.90



dt 139.90



dt 109.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. Joypads 990.00
Joyboard 119.00
King of Fighters 94 149.00
NEO GEO CDs ab 99.00

NEO GEO

Nämlich führen wir auch alle neuen Titel sofort nach Veröffentlichung als Modul, so z.B. Samurai Shodown II 399.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL 999.00
mit RGB-Umbau 1099.00
3DO-Spiele schon ab 49.90

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybatorph RGB oder PAL, je 999.00
Jaguar-Spiele im Lager

STUNGEN

EG I 18.00
EG II 17.50
EG III 17.50
Game Fan Magazine 15.00

PHANTASY

Fragen Sie auch nach unserem Angebot an Rollenspielen



GAME SAVER

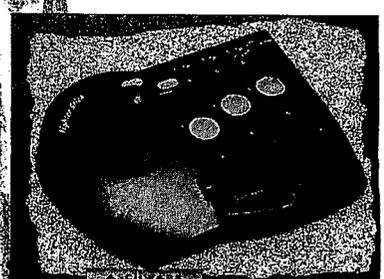
Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischen speichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht schaffst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. (auch mit 60Hz-NTSC-Abfrage!)

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremesen auf 50%

Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.-



für MD oder SNES 89.90



dt 89.90

Lohnt sich ... (stöhn)

In Ausgabe 11/94 habt Ihr über das NEO GEO-CD berichtet und behauptet, daß sich die 1000 Mark dafür lohnten (mein Taschengeld für die nächsten zweieinhalb Jahre). Das Gerät ist doch für einen 15jährigen Schüler viel zu teuer, und mein gesamtes Taschengeld für eine Konsole rauszuhauen, kann ja nicht der Sinn der Sache sein, oder? Die VIDEO GAMES ist schon teuer genug. Kann es nicht sein, daß sich der Hersteller entschließt, das NEO GEO-CD billiger zu machen, um so mehr (und vor allem jüngere) Kunden zu erreichen? Ist das Gerät wirklich so gut oder anders gefragt, was lohnt sich eher: NEO GEO-CD oder Nintendos Ultra 64?

Stefan Lamprecht, Raubling

Die letzte Frage zuerst: Das NEO GEO-CD lohnt sich eher, und zwar einzig deswegen, weil es das Ultra 64 im Moment noch gar nicht gibt. Wie das allerdings in einem Jahr aussieht, steht auf einem ganz anderen Blatt. Einerseits wird der Konkurrenzkampf den Preis der NG-CD sicher etwas drücken (Preistoleranz ist immer drin), andererseits war und ist das NEO GEO eine exklusive Konsole für (Prügel-) Freaks, die auch "etwas mehr Geld für ihr Hobby ausgeben. SNK sieht das NEO GEO immer noch als den "Arcade-Automaten für zu Hause" an und ist stolz darauf, daß die Preise für Konsole und Spiele immer noch weit unter denen für Automatenplatinen liegen. Bis es das NEO GEO-CD auf dem Gebrauchtmrkt zu einem vernünftigen Preis gibt, wird sicher noch ein Weilchen vergehen. Was Preisentwicklung und Spielevielfalt angeht, hat Nintendo langfristig höchstwahrscheinlich die Nase vorn. Wer also länger sparen muß, sollte sich den Kauf eines NEO GEO-CDs sorgfältig überlegen!

Guten Appetit

Über PCs hört man, daß sie die reinsten Stromfresser sind. Wie sieht das mit den Konsolen aus? Bei Monitoren und Fernsehern weiß man, daß sie, je größer die Bildschirmdiagonale ist, umso mehr Strom verbrauchen. Zweifelsohne verbraucht ein Mega Drive mit CD-ROM ja weit mehr Strom, als ein Super Nintendo.

Martin Stock, Eisenfeld



Das mit dem Stromverbrauch bei Konsolen läßt sich einerseits ausrechnen und andererseits an der Konsole ablesen. Dreht Eure Konsole um, und Ihr findet auf dem Schildchen den Energieverbrauch des Geräts. Auf einem Mega Drive lest Ihr "13W", auf einem Super Nintendo "8W". Das sind freilich nur theoretische Durchschnittswerte, aber damit läßt sich schon eine Stromrechnung aufstellen. Für einen Privatverbraucher kostet die Kilowattstunde (1000 W/h) Strom derzeit etwa 25 Pfennige. Laßt Ihr Euer Mega Drive eine Stunde laufen, verbraucht es eine Stunde lang 13 Watt, also 13 W/h. Um eine Kilowattstunde zu verbrauchen, muß das Mega Drive demnach etwa 77 Stunden laufen. Wer also drei Stunden mit dem Mega Drive zockt, "verplempert" für einen Pfennig Strom (entspricht beim "sparsamen" Super Nintendo fünf Stunden). Was bei dieser Rechnung nicht auftaucht, sind der Verbrauch von Fernseher oder Monitor und die Verluste durch die Netzteile. In Wirklichkeit wird

dem Stromnetz etwas mehr Leistung abgezapft, da die Netzteile keinen hundertprozentigen Wirkungsgrad haben und immer etwas Energie in Wärme umsetzen.

Kontaktprobleme

Ich habe seit etwa zwei Monaten mit meinem Action Replay Pro 2 mächtig viele Probleme. Immer, wenn ich ein Spiel mit dem Action Replay auf meinem Super Nintendo betrei-

Dem Christkindl schwirrt der Kopf, weil alle sich das Ultra 64 wünschen und es nicht die geringste Ahnung hat, wo es welche herbekommen soll. Dauernd predigen wir Geduld, aber alle sind heiß auf Playstation, Saturn oder andere Konsolen, dies noch nicht gibt.

ben möchte, bleibt das Bild schwarz oder weist Grafikfehler auf. Dann hilft meist nicht einmal mehr ein Reset. Ab und zu kommt es vor, daß das Spiel läuft, nachdem ich das Action Replay ein paar mal herausgezogen und wieder eingesteckt habe.

Hennig Henß, Hannover

Die von Dir beschriebenen Probleme kommen mir doch sehr bekannt vor. Mit unserem alten Action Replay Pro (1) fürs Mega Drive verhielt es sich ähnlich. Irgend etwas schien da mit den Kontakten nicht zu stimmen. Entweder waren die Kontaktfedern im Modulschacht leicht verbogen oder ganz einfach verdreckt. Wir haben uns meist mit einem Stückchen Pappe beholfen, das wir zwischen Action Replay und Modulschachtrand geklemmt haben. Meistens funktionierte diese Frickellösung – bis jemand an den Tisch stieß, und das Spiel unweigerlich abstürzte. An einer Reparatur haben wir uns allerdings nicht versucht, da rechtzeitig das Action Replay Pro 2

ins Haus flatterte, und diese Probleme nicht mehr auftraten. In Deinem Fall würde ich erstmal eine Reinigung der Kontaktflächen am Action Replay empfehlen (Reinigungskits oder Kontaktspray gibt's im Fachhandel). Sollte das nicht helfen, wird's schwierig. Dann müßtest Du die Kontaktfedern im SNES nachspannen, und dazu müßtest Du die Konsole zerlegen (Hallo, Spezialschrauben!). Du solltest Dir überlegen, ob Du das selber

machen willst, denn wenn Du Dir an der Konsole zu schaffen machst, erlischt die Garantie.

PAL-Balken

Vor einigen Wochen habe ich mir eine neue Glotze zugelegt (die alte ist "Vater-only"). Meine Kiste versteht das 60-Hz-Signal meiner Konsole anscheinend prima (sehr gutes Bild, prima Ton), aber es entstehen lästige PAL-Balken am oberen und unteren Bildschirmrand. Daraus schließe ich, daß die 60 Hz meinem Fernseher im Hals steckenbleiben. Gibt es hier etwas zu basteln, damit die Balken verschwinden, ohne daß ich gleich mein Sparschwein ermorden muß, oder muß ich die Balken in Zukunft ignorieren? Marc Koester, Tentlingen

Wenn Deinem Fernseher die 60 Hz "im Halse steckenbleiben" würden, wäre das Bild einerseits schwarzweiß und würde andererseits in sämtliche Richtungen durchlaufen (manche TVs schalten bei einem solchen Bildsalat eh auf

schwarz). Mit den Balken wirst Du leben müssen. Es gibt zwar eine Möglichkeit, das Bild in der Höhe (Vertikalamplitude) auseinanderzuziehen, wenn Du jedoch normal Fernsehen willst, fehlt dann vom PAL-Bild oben und unten 'ne ganze Menge. Außerdem solltest Du einen solchen Eingriff (falls Du Dich entschließt, Dein TV ausschließlich als Monitor zu nutzen) nur vom Fachmann machen lassen. In Deinem Fernseher ist nämlich quietschfidele Hochspannung unterwegs, und wenn man da am falschen Schraubchen dreht, ist schnell was kaputt (und man hat Glück, wenn man's nicht selbst ist). Auf jeden Fall solltest Du im Fall des Falles auch Deine Konsole samt Spiel in die Werkstatt schleifen, damit der dortige Stift weiß, wie weit er das Bild strecken muß (nur für alle Fälle, denn das ist von Fall zu Fall verschieden). Dann taugt der Monitor aber nicht mehr zum Fernsehen.

Kunde ist König

Da ich mir in nächster Zeit Final Fantasy 3 und Illusion Of Gaja kaufen möchte, brauche ich einen tauglichen Adapter, mit dem ich beide Spiele auf meinem Super Nintendo spielen kann. Welcher Adapter funktioniert denn überhaupt 100%ig? Den Händlern kann man auch nicht trauen. Inzwischen habe ich nämlich schon drei Adapter zu Hause, mit denen ich nichts anfangen kann.

Chun-Wai Tang, Beckum

Es gibt da etwas, was man "Service" nennt, und das solltest Du auch ausnutzen. Mit anderen Worten: Du mußt Dich höchstpersönlich in den nächsten Game-Shop bemühen und den dortigen Verkäufer nerven (denn dazu ist er ja schließlich da). Laß Dir am besten beide Spiele auf einer deutschen Konsole mit Adapter vorführen und kauf' Dir genau diesen Adapter. Falls der Händler nicht bei-

de Spiele auf Lager hat, kannst Du ja mit ihm aushandeln, daß er Dir die Module besorgt, Du sie aber nur kaufst, wenn sie mit Adapter auf dem deutschen Super Nintendo laufen. Laß' Dir nichts erzählen von wegen "der Adapter funktioniert ganz bestimmt", Du mußt es selber sehen. Nur dann kannst Du sicher sein, daß Du nicht noch einen vierten unnützen Adapter im Regal stehen hast. Inzwischen gibt's nämlich schon so viele Adapter (und Versionen), daß selbst die meisten Händler den Überblick verloren haben.

Oldtimertreffen

Da blätter' ich doch in einer älteren VIDEO GAMES und lese, daß "antike" Konsolen teilweise schon einen hohen Wert haben. Ich habe zu Hause ein (reparaturbedürftiges) G7000 von Philips 'rumstehen. Was ist das Ding denn noch wert?

Cyrril Oberhänsli, Bertslikon

Der Wert von gebrauchten Geschichten hängt immer stark von der Nachfrage ab. Wenn Du niemanden findest, der das Gerät haben will, dann ist es auch nichts wert. Um einen Interessenten zu finden, gibt es die unterschiedlichsten Möglichkeiten: Du kannst Dir ein Schild mit der Aufschrift "G7000 billig abzugeben!" um den Hals hängen und zwei Wochen damit rumlaufen. Da Du aber eher in der Klapsmühle landen würdest, als das Gerät loszuwerden, wirfst Du besser einen Blick in die Leserbriefe. Da verrät ein G7000-Clubgründer seine aktuellen Pläne.

VIDEO GAMES

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

**AN- UND VERKAUF
 VON GEBRAUCHTEN
 VIDEOSPIELEN**

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
0 20 66 / 5 40 59

Geschäftsladen: - Moerser Str. 61
(Verleih + Verkauf) Duisburg-Homberg

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

MEGA STAR

VIDEO GAME EXPRESS VERSAND • LADEN

JAGUAR

Alien vs Predator	135,-
Dragon	125,-
Chekered Flag	135,-

alle Jaguar-News auf Lager

SEGA Mega Drive

Formula 1 CD	dt. 113,-
Rebel Assault CD	dt. 113,-
Soulstar CD	dt. 113,-
Ecco 2	dt. 115,-
Dragon	dt. 112,-
Joypadverlängerungen	12,-
RGB-Kabel 1 & 2	29,-
Joypads	ab 35,-

★ SUPER NINTENDO ★

Final Fantasy 3	us 149,-
Demons Crest	us 139,-
Illusion of Gala	us 139,-
Super Punch Out	us 119,-
Lion King	dt 129,-

alle News us & dt auf Lager

Joypadverlängerungen	18,-
Game Saver	99,-
Joypads	ab 35,-
RGB-Kabel	dt 29,-

**An- & Verkauf von
 Gebrauchtspielen**

**EGM, Game-Fan, The Edge
 US-Konsolenhefte**

**Scart-Umschalter
 1a Qualität ab 99,-**

SATURN 32 X

Versand per NN zzgl. 8,00,- DM (Sicherheitsbox) - ab 300,- DM frei - Inhaber F. Pfister

★ (077 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14 ★

Versand von Mo.-Fr. 11.00-13.00 + 15.00-19.00
 Ladenöffnungszeiten: Mo.-Fr. von 11.00-13.00 + 14.30-18.30, Do. bis 20.00, Samstag 10.00-14.00
 Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauser Str. 55 - 79713 Bad Säckingen

1 VIDEO GAMES 95

81

VIDEO

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 03/95 (erscheint am 22.02.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 18.01.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 22.03.'95) veröffentlicht.

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

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

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

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

Game Boy

Verk. tausche GB-Module u.a. Donkey Kong, Zelda, Parodius, Kirbys, P. B. Land, Chase HQ, Castlevania, Elev. Action, Rescue of Princess, Blobette, S. M. Land; Tel. 0272/17843

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 26 Spielen, wie Sonic Chaos, Battle Toads, Slider, alles 6 Monate alt mit Anleitungen für 1100,- VHB, auch Einzelverkauf; Tel. 08105/4078

MDX

Int. Lynx-Jaguar Club, Clubzeitschrift, neueste Infos zu beiden Systemen: Info bei E. Fürthaler, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz, Österreich

Kaufe und verkaufe ständig Lynx-Spiele (auch Geräte u. Zubehör). Tausche auch. Suche Jaguar mit Spielern Tel. 0171/4323856, ab 14 h (Fernando)

Verk./tausche Lynx mit 8 Spielen, Tasche, Akku Pack, Akkus und Ladegerät für 400 DM oder tausche gegen SNES oder Mega Drive mit 1 Spiel. Tel. 05659/1299, ab 18 Uhr

Suche: Joust, Dinolympics, Desert Strike, Pinball Jam, Dracula, Lemmings, Ramparts, Battle Wheels, aber auch noch einige ältere Titel. Angebote unter Tel. 030/8823769

Master System

Verkaufe Master System II + 2 Steuerungen, 5 Spiele, z.B. Dschungelbuch, Prince of Persia, Verhandlungspreis 270 DM, auch einzeln; Tel. 08581/8353

Verkaufe: Master System II mit 2 Konsolen, Aufbauanleitung und 5 Spielen für 200 DM, erst ab 17 Uhr anrufen, Tel. 05153/5197

Verk. MS II m. 7 Spielen, Preis VB; Tel. 030/4457766 (Paul), ab 18 Uhr (System 1 Jahr alt)

Verkaufe Ghostbusters, Battle Out Run, Fantasy Zone 2, Gauntlet, World Soccer, je S. 10 DM + Porto unter Tel. 09941/8568. Bitte rufen Sie mich an So. (13-15 Uhr)

Verkaufe Bubble Bobble, Scramble Spirit, Lord of the Sword, Alex Kid (H. T. W.), Wonderboy, je S. 20 DM (09941/8568) + Porto. Bitte Surfen Sie mich an So. (13-15 Uhr)

Game Boy

Verk. M.D., 12 Spiele, 4 Joypads, 4 Spieleradapter, Mega Key, 11 amerikanische Zeitschriften (Normalpreis je 17,50), für nur 769,- DM; Tel. 089/492592 (Schampur)

Tausche Mega Drive, Mega CD-Spiele! Suche Sonic 3, NBA Jam CD, Soulistar, BC Racers u.v.m.; Tel. 07152/25542

Verkaufe Spiele zum halben Preis Marble Madness, Jurassic Park, Ultimate Soccer, Winter Olympics, Battletoads, Zombies; Gensheimer Ralf, Tel. 0727/4890

Verk. Mega CD mit 15 Spielen, z.B. Thunderhawk, Rebel Assault, Tomcat Alley, Sliphead, Beyond, The Limit, Sonic, Batman, Microcosm + CDX usw. für 1300,-; Tel. 040/6306662

Tausche Jungle Strike gegen TV-Tuner, Verkaufe Alien 3 50 DM/Ex Mutans 40 DM und Sonic 1 für 15 DM; Tel. 02534/5432

Verk. Sega-Mega-Drive + 5 Spiele (Alien 3, Sonic 1 + 2, usw.) + 1 Joypad + Scart-Stecker + Sega-Hefte für 450,- DM, Peter Skutecki, Gernsweg 1, 89250 Senden. Biete Mangas.

Kaufe/tausche MD, CD, SNES + Jag.-Sp., suche div. Neuheiten (auch Samml.), haben NHL 95, Moka 2, Illusion of G., auch Verkauf möglich; Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. MD + 10 Spiele + Action-Replay + 2 Pads + Netzteil + alle Kabel für nur 300 DM + Versand (Porto); Tel. 03933/803898 (Christian)

Verk. Mega Drive mit 2 Controllern und 18 Spielen, z.B. Sonic 3, Jurassic Park, Tiny Toon, Alien 3 u.v.m., VB 900 dM. Tausch gegen Neo Geo möglich; Tel. 05658/1370

Verk. MD + Konverter + 4 Controller + Scart-u. Antennenkabel und 15 Spiele, NBA Jam, FI Race, Eternal Champion usw. oder tausche gegen SNES; Tel. 030/5087511

Verk./tausche MD-Games, Probotector us, Streets of Rage 3, jap., Subterrania us, Toe Jam Earl 2, Cool Spot; Tel. 030/3737670

Import-Games zu Toppreisen, 5 jp. Spiele: S. o. R. 2 + Shinobi 1 + E-Swat + Gynoug + Thunderforce 3 + Adapter für 100 DM, 2 US-Sp.: Madden '93 + NHL PA '93 für 50 DM; Telefon 07254/71820

Dt. Sp. mit dt. Anl. zu Toppreisen, Fifa Soccer + NHL Hockey '94 für je 50 DM, Virtua Racing + SF 2-SCE für je 70 DM, Tiny Toons + SMGP 2 für je 40 DM; Tel. 07254/71820

Verk. für MD + MC Spiele wie Thunderhawk, verk. Game Gear Module günstig, für SN: Buch für Tricks, Game Genie für MD + Codes, Preis VHB; Tel. 05563/469

Suche für MD: Ranma 1/2, Dragonball Z, Nadia, Hunter Yoko, Super Street Fighter 2, suche auch Manga-Anime-Videos, Comics; Tel. 0341/2512655 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe MCD us mit diversen Spielen (auch einzeln), Preis nach VB. Verkaufe auch MD-Spiele; Tel. 08020/894, alles im perfekten Zustand!

Verkaufe 5 MD-Spiele zum Preis von 2: Toki/D. Fury/Gl. Glad/G. Ground/Kid K. komplett mit Cheats 200 DM, auch einzeln, T. Seiffert, Bruno-T-Ring 174, 39130 Magdeburg

Verk. MD 2 Joypads S: Strike Alien 3, Kid Chameleon; Streets of Rage 2, Lemmings Sonic, Mega Games für 500 DM; Tel. 08781/2441, ab 16 Uhr

Top Angebot! Coolspot, Tiny Toon, Micky Mouse & Donald 50 DM/je, Hounting, marble Madness, James Pond 2 & 3, Simpsons, Krusty, je 35 DM, M. Przybylski, Wittenbergstr. 6, 06132 Halle

Suche Sensible Soccer im Tausch gegen Fifa Soccer. Ruft an unter Tel. 0231/5860181 und fragt nach Aam!

Verk. Mega Drive, Joypad, 2 Spiele für nur 145,- DM, verk. auch Game Gear mit Columns, Donald Duck, Wonderboy für nur 160,- DM; Tel. 03735/23123 (Henry)

Verk. Lethal CD 70,-, Lunar CD 60,-, Hardb. 3 50,-, Game Boy mit Netzteil, 3 Spielen, Zubeh. 100,-, Gamers 2/92-10/94 + Special 2 u. 3; Tel. 089/1296473

Verk. MD Spiele wie z.B. Fifa Soccer, NHL 94, Oly. Gold, Otilfants, Aquatic Games, W. T. Soccer, Bulls vs. Lakers, Golden Axe 2 usw. eventuell Tausch; Tel. 030/3418661

Verk. MD mit Fatal Fury, Phantasia Star zu Altered Beast für 280,- DM (alles dt.); Tel. 08663/9808, Thomas, 14-19 Uhr

NES

Metrod 20,- DM, Wizards + Warriors, Crash Dummies, Prince of Persia, Super Turrican, Adventure Island 2, Elite 30,- DM; Tel. 06722/47242, ab 19.00 Uhr, Alexander verlangen

Tri-Star NES/S-NES Adapter, PAL-Version für dt., jap. US-NES-Module auf PAL-SNES 100 DM; Tel. 06722/47242, ab 18.00 Uhr, Alexander verlangen

Super Nintendo

Suche SNES-Spiele: Rock'n Roll Racing, Shadow-Run, S. Streetfighter 2, MK 2, pro Spiel 60-70 DM o. tausche gegen Populous, Streetfighter, WWF 2 alles dt.; Tel. 07252/2183 (Christian)

Verk. SNES (us) + 2 Joypads + 2 Adapter und 9 Spielen (u.a. MK 2, Earthworm Jim, FF2) für 600,- Alles 100 % o.k., wie neu! Ruft an unter Tel. 0561/883861 (Bastian)

Verkaufe/tausche 21 Spiele, z.B. Catchen, Tiny Toons, Zelda, Troddlers, Shadow-Run, Alien, Zombies, Mana, RFR, Starwars 1 + 2, Hook, Rampart, parodius, MK, Tel. 02501/58613

Verkaufe SNS-Spiele wie z.B. Legend us, Breat of Fire us, Final Fight 2 us, Phalanx dt., Pilotwings us, Slim City dt.; Tel. 08669/38457

Verk. 13teilige Modulsammlung (nur komplett), Lost V., Shadow-Run, Equinox, Zelda, Starwing, SF2T, Sim C., Dino City, Roadrunner, M. Kar. usw. um 800 DM; Tel. 08869/5320

Verkaufe SNES-Games: NBA Jam 65,- DM, R & R Racing 65,- DM, Zelda 4 40,- DM, Siam Masters (jap.) + Adapter 70,- DM, Aladdin 60,- DM, von 16-18 Uhr, Tel. 07181/73626

Verk./tausche für SNES: Super Star Wars 60,- S. Castlevania IV: 80,-, Starwing: 65,-, S. Bombberman: 65,-; Tel. 02192/2502 (Pier), ab 16 Uhr. Suche: Mega Man X, Dschungelbuch.

Tausche, verkaufe SNES-Spiele. Habe E-Jim, MK 2, Indy-Jones, Street Racer, S-Shadow, Sparkster. Suche Star Wars 3, M-Mania, DKC, M-Man X2. Habe Saturn. Ruft an unter Tel. 06271/5873

Verkaufe für SNES: Shodow-Run, Gool Troop, Flashback, Super Metroid, Chopflifer 3, NBA Jam, Royal Rumble, Art of Fighting, alles neuwertig; Tel. 08031/7685, Markus

Verk. SMW Allstars, Zelda Starwing 6S 400,-, RR Racing, J. Merlin L. Vikings 6S 500,-, Action Replay 6S 450,-, Lockon (us-Ver.) 6S 300,-, Mo.-Fr. 19.00 bis 19.30 Uhr, A-Tel. 0043/316/475455, Österreich

Verkaufe für SNES dt. Super Soccer, WWF Wrestling, Fifa Soccer, Euro Football Champ. Stefan Kramer, Haitzing 5, 94565 Rathsmannsdorf, Tel. 08546/871, je 65,- DM

Verk. 17 Games, z.B. Streetfighter, Turbo us 50 DM, Mario Cart jap. 30 DM, Allstars, jap. 30 DM, Contra jap. 30 DM, usw.; Tel. 06473/1430

Verk. 18 Spiele, z.B. Siam Master us 80 DM, Jimmy Connors us 50 DM, Turtles jap. 30 DM, Striker jap. 35 DM, Streetfighter 2 jap. 30 DM, usw.; Tel. 06473/1430

Verkaufe SNES mit 5 Spielen (Super Probotector, Axelay, Zelda 3 usw.), us. + japan. Adapter, Joypad für nur 450 DM; Tel. 08861/5828, ab 16 Uhr

Verk. SNES-Spielesammlung: 14 Spiele (SF2, Star Wars, u.a.), us. Super Scope 6 u. AD29 Adapter u. Angler Joypad für 830 DM VHB, alles auch einzeln; Tel. 06222/464

Verkaufe SNES + 3 Pads + FX-Adapter sowie zehn Spielen (z.B. F1 Pole Position, Empire Strikes, Back Aladdin usw.) für 750 DM, Sega Mega Drive mit zwei Spielen 250 DM; Tel. 0202/4598203, ab 18 Uhr

Suche Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsol), 1. SNES-NES-MD u. GB, z.B. Sonic Shining F. II und viele andere mehr. F. MCD "Double Switch"; Tel. 0641/791740

Suche: Clayfighter, Monopoly, Top Gear, Final Fantasy 2, Lufia A.F.D., The 7th Saga, Secret of Mana, NBA Jam, Lemmings usw., 18-20 Uhr; Tel. 05222/22351, M. Fanning

Verk./tausche SNES Games Empire Strikes Back, Super Metroid, Skyblazer, Time Slip, Tel. 030/3737670

Tausche SNES-Spiele, habe z.B. Legend, Air Driver, T. T. Fighters, A. o. F. und über 10 andere, suche z.B. Mechw., Shadow-R. usw.; Tel. 07762/3646

Verk. Metrod 100,-, 90,- DM, Mega Man X 80,- DM, tausche auch, z.B. gegen Siammaster, Action Replay 2, Tel. 0341/2510431, fragt nach Tibor

Verkaufe SNES Inkl. 15 Spielen, 2 Joypads + Adapter (alle Spiele über 80 % in Video-Games) oder Tausch gegen Neo Geo (inkl. Spiel), VB 800 DM; Tel. 0531/125705

Tausche Jurassic Park, Mystic Quest, Mr. Nutz, Castlevania, Prince of P., Lost Vikings, SMW, suche: Plok, Y. Merlin, bomberman, S. Metroid, Myst. Ninja, u.a. (alles dt.); Tel. 04321/51302

Suche für SN und GB folgende Titel: 128 in 1, 106 in 1, 68 in 1 oder ähnl. Suche außerdem MK II, Tel. 02204/73368 (Arno), Umkreis Köln

Verk. Streetfighter II, King of Monster, Bubsy, WWF, Star Wars, Best of the Best für je 57,- sFR., Dominik Flachner, (CH)-Tel. 052/411470

Tausche, verkaufe: Sunset Riders, Mystic Quest Legend je 45 DM oder tausche beide gegen: Sim City, Final Fantasy 2 o. Pinball Dreams; Tel. 04363/3995

Für SNES: SWC 24 und 32 MBit günstig, Spiele J. Book usw. Verk. Mega Drive + 4 Games (Fifa usw.). Suche SNES dt. u. Turbo Duo; Tel. 07621/74370, v. 17-20 h

Verk. für SNES S. Bombman, Empire-S. Back Parodius, Starwing, Rainbow Bell Adv., Mystic Quest; (50-70 DM) Tim, München, Tel. 089/2715443, ab 15 Uhr

Kauf/tausche MD, CD, SNES + Jag.-Sp., suche div. Neuheiten (auch Samml.), habe NHL 95, Moka 2, Illusion of G., auch Verkauf möglich; Tel. 04774/1789, Rainer

Verkaufe deutsche SNES-Spiele. Super Probotector und Starwing für zusammen 90,- DM; Tel. 09073/3339, ab 14 Uhr, Marcus

Verk., tau. 20 SNES-Module u.a. N. Mansell, Fifa Soccer, Winter Olymp., S. M. Kart, World 600 F. Troop, T. Gear, King Arthurs, W. Zelda u.v.m. mit Anleitung; Tel. 02602/17843

Tausche NHL Hockey 93, WWF 1/2, Alien 3, F-Zero Dragons Contr. NBA Jam, Actraiser, Streetfighter 2, Super Soccer, Jimmy Connors, Tennis Super Mario Kart, usw.; Tel. 07121/68575

Suche für SNES-King-Arthurs-World PAL-System; Tel. 06184/7723, ab 14 Uhr, Steffen

Verk. Breath of Fire us, 65,-, Actraiser 2 us, Secret of Mana us, S. Metroid us, je 50,-, Cotton 100 %, jp. 60,-, Super Pinball, jp. 50,-, Top Züst.; Tel. 0471/88209

Verk. SF II Turbo, Zelda III für 50 DM, Populous, Winter Olympics für 40 DM, Bulls us Blazers für 30 DM und World League Basketball, J. Madden 93 für 35. Ruft an unter Tel. 06106/14600 + 7 DM Porto

Verk. Zelda 3, Turrican, NHL 93, Actraiser, Striker, Streetfighter 2, Ghouls'n Ghosts für 30-50 DM; Tel. 07731/25775. Tausch ggn. Stunt Race, PGA, NHL 94.

Suche SNES-Spiele (Kauf oder Tausch), z.B. Fifa '95, NBA '95, Mega Bomberman, usw. Biete z.B. NHL '94, Pac-Attack usw., Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Tausche SNES PAL + Spiele gegen Atari Jaguar, habe Desert Fighter, Super Turrican. Verkäufe auch alles einzeln, Tel. 08669/4312, nach Tino fragen

Tausche SNES-PAL mit 7 Spielen, z.B. NBA Jam usw., gegen Jaguar mit Joypad, auch Verkauf/Ruft an unter Tel. 08669/36271, Peter, täglich ab 13 Uhr!

Verk. SNES + Zubehör + 12 Spiele für 850 DM, Turbo Duo + 7 Spiele für 400 DM (alles wirklich gute Spiele, also ruft bei mir an!), Tel. 09281/93827, ab 17 Uhr

Verk. S-NES us + Super Metroid + Castlevania 4 + Battletoads 200,-; T. 08761/61349, ab 17 h

Verk. SNES Wing Commander Secret Missions 70,-, Road Runner 40,-, Tiny Toons Bus + Loose 40,-, Mystic Quest Legend 50,-, Tel. ab 17.00 Uhr 02361/13052, Robert

Tausche: SNES, NES, GB, PC-Spiele, habe dt./us/jp. Spiele. Suche Siam, M. usw. Steffen Hahnel, 64546 Mörfelden-W., Gräfenhauserstr. 4, Tel. 06105/21969

Verk. SNES + 2 Joypads + Pinball Dreams + Alien 3 + Lost Vikings + SMW + S-Soccer + Mickey Mouse + Adapter für nur 490,- DM! Alles 100 % o.k.! Tel. 089/8211424 (Philipp)

Tausche, kaufe jegl. Art SNES-Games ob jp. us. dt. Rollensp. u. Strategie bevorz. Suche auch Sammlungen, Ruft an, auch SNES, Monate später; Tel. 0861/13600, ab 16.00 Uhr

Tausche, kaufe fast alles für SNES, suche noch jede Menge Spiele! Ruft doch einfach mal an! Tel. 08031/7685, tägl. bis 23 Uhr. PS: auch MD!

Verkaufe für SNES: Fifa Soccer + NHL '94 (us) für 90, Pilot Wings 40, Chuck Rock (us) 40, Harleys H.A.D. 40 (us), Striker 50, Turtles in Time 40, Tel. 06224/13796

Verkaufe SWC DX und andere! Tel. 07171/86303

Verk. SNES mit M. Quest, S. Park, NBA Jam, Streetfigh. 2, Turbo R-Type, B. Returns, WC Secret, Missions MK 2 für 500 DM; Tel. 08761/2441, ab 16 Uhr

Kaufe ständig S-NES-Games! Suche insb. Mech. Warrior, Alstars, Tiny Toons, Probotector, kaufe alles! Tel. 05251/25664, Robert, 18.00 Uhr

Verkaufe SNES + 1 Joypad + Zubehör + 8 Spiele: Mario World, Super Wrestlemania, Zelda, Royal Rumble, Streetfighter II Turbo, etc. für 600 DM; Tel. 08431/44163 (Manni)

Verk./Tausche: Fifa Soccer, S-Mario-Kart, Starwing, Test-Drive 2, S-Probotector. Suche: Tetris 2, EEK the Cat, Stunt Race FX. Tel. 07142/57628, ab 19 Uhr

Verkaufe 2 Super-NES dt. u. us mit RGB, viele Spiele, z.B. Stunt Race, Fifa, S. Empire St. Back usw. (20), ARP II; auch GB mit 15 Spielen, z.B. Zelda, Mystic Q. erhältlich; Tel. 06657/6343

Verkaufe mein SNES mit Joypad und 2 Spielen (Cal Ripken, Striker) für nur 250,-. Ruft an unter Tel. 05361/35519 und fragt nach Alex

Verkaufe: Super Metroid für nur 70 DM und World Cup Striker für nur 75 DM (beide Spiele sind dt. Versionen mit dt. Anlgt.); T. 05402/3138

Tausche Shadow-Run + World Cup Striker + Cool Spot + Parodius + Sky Blazer + Young Merlin + Pac Attack + Lemmings; Tel. 05376/1222

Verkaufe für SNES Young Merlin, Streetfighter 2, Top Gear 2, Zelda, Telefon ab 18.00 Uhr 0202/773439

DIVERSES

Verk. Neo Geo Multi Vers. + RGB Kabel + Netzteil 100 % o.k., 2 Mon. alt, Pr. VB und 25 Neo Geo Spiele, z.B. Viewpoint, Baseball Stars II, Ninja Commando, usw. Verk. 20 Mega D. Spiele. Verk. u. tausche PC Engine Sp.; Tel. 08431/41991 od. 2564

NES Verk. Mega Man 2 (40), Mega Man 3 (50), Zelda 1 (40), Mario 3 (45), Duck Tales (40), Star Trek 25 th Anni Versary (75), Anleitungen auf Wunsch; Tel. 04282/13577, Tel. 04282/1357

Verk. jap. Neo Geo Konsole + Spiel + 2 orig. Joysticks, VHB, tausche, kaufe Jaguar, S-NES, MD/CD-Spiele, suche günst. Super-GB; Tel. 089/4701827

Platinen: Vimana Aerofighter Phoenix Bombjack Bloodbros. Double Dragon Mak 350,-, Neo Geo AOF 2 Aerofighter 2, WH Jet Baseballstars 2, Lastresort Viewpoint; Tel. 06108/67312

Suche Atari Jaguar + 1-2 Spiele, gebe mein Mega Drive + 11 Spiele dagegen (z.B. Sonic 1 + 2, Shining Force 1, Warsong, Fatal Fury usw.); Tel. 09193/5865, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Neo Geo Spiele Viewpoint 300,-, Agressor of Dark Combat 200,-, alles usw. für nur 450,- DM, zugreifen, Tel. 02407/59754

Verkaufe: Neo Geo + 2 Pads + ASO 2 + Ninja Command + Magician Lord + Fliding Hero, alles für 600,-, Schraubt an: Frank Holtan, Gattopskamp 33, 46937 Bocholt, ok!

2 CBS-Colecovision, Spiele + Zubehör, Total + Gamers Erstausgabe + nachfolgende: kaufe Jaguar Stoff + alle EGMS + EGM 2, Lars Hoyer, Fehrbelliner Str. 13, 26388 Wilhelmshaven

Tausche neue SNES/Jaguar Games, auch MD und CDs. Tausche MD + CD-ROM 10 auch SNES, RGB, je mit Spiela und Zubehör, suche 3DO, Jaguar oder andere neue Konsolen. Suche Monitor mit Scart; Tel. 07354/2873

Verk. od. Tausch für Neo Geo: Samurai Showdown, King of Monsters, Nam 75, neue Memari Card. Verk. Super-NES + 9 Spiele, Adapter, Preis 690,-; CH-Tel. Schweiz 045/215542, Martin ver!, abends

Kaufe und verkaufe ständig Lynx-Spiele (auch Geräte u. Zubehör). Tausche auch. Suche Jaguar mit Spiel! Tel. 0171/4323856, ab 14 h (Fernando)

Verkaufe PC-Engine Bücher gegen Gebot! Ab 18 Uhr, Tel. 0261/52007

Verkaufe Mega Drive + Mega CD + Neo Geo + Turbo Duo + Express + Super-NES + 100 Spiele für alle + viel Zubehör, Tel. 089/583756, ab 18.00 Uhr

Verk. für T. Duo L. of Thunder u. Dung. Master für je 60 DM o. tausche gg. Castlev. x Syphila, Neo Nectaris, Brandish o. Ys. 3 jp.; Tel. 07021/58084

Videospielclub Double Trouble - Deutschlands größter u. ältester Sega/Nintendo-Club bietet Clubzeitung/Zimmer, Tips etc.! Double Trouble - nicht nur für Berliner die richtige Wahl! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6188391

Verkaufe Neo Geo RGB, Mak, Turbo Duo und Turbo Express. Suche Jaguar RGP, Tel. 02872/8411, Montags + Mittw. 19.00 - 22.00 Uhr, Sonntags von 13.00 - 18.00 Uhr

Neueste SWC 24 und 32 MBit, sowie MGH für SNES. Sehr günstig. Außerdem J. Book, 120 Game-Boy-Spiele = 250. Suche Turbo-Duo. Tel. 07621/74370, von 17-20 h

Verk. für Neo Geo World Heroes 2 (auch Tausch), 2 Neo Geo Demo Videos, Legends of Overfield 2 (Anime) und diverse PC-Spiele; Tel. 06147/1262 Christoph

Verk. f. Jaguar Alien DM 80,-, für SNES FX-Trax 50 DM, U. Earthworm Jim für DM 80,- Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad Kohlgrub, Tel. 08845/9547

Verk. aus meiner Sammlung massig TV-Arcade-Platinen und Zubhör, Bearbeite auch Suchlisten. Habe auch jede Menge Dip-SW. Settings. Tel./Fax 04551/83490

Kaufe (evtl. auch Tausch) Module/Zubeh. für PC-Engine (jap./us HuCards), Lynx, Vectrex, CBS-Colecovision, Game Gear. Kein Verkauf! Tel./Fax 04551/83490

Verk. SNES mit 7-Game-Boy mit 8- und Mega Drive 2 + CD 2 mit 2 (z.B. Battlecorps) Top-games. Alles orig. verp. und gut erh. 1 Zusammen 1400,- (NP 2600,-); Tel. 06747/6961

Verkaufe Neo Geo, RGB, 60 Hz (350,-), Samurai Showdown (220,-), A.O.F. 2 220,-, Baseball Stars 2 (Rarität 220,-); Tel. 04841/81935

Werde Mitglied im Nintendo Sega Lynx Club! Kein Mitgliedsbeitrag! Clubhefte mit vielen News. Infoline u.v.m. Anmeldung unter Tel. 030/8264600, Denis Baque, ab 15-18 Uhr

Verkaufe F1 Pole Position für 80 DM und Sensible Soccer für 50 DM, keine original Verpackung, Tel. 06825/1879, nicht vor 19 Uhr anrufen

Verkaufe Neo Geo + 2 Sticks + Memory Card + 2 Games für DM 550,-. Verkäufe Turbo-Duo + 10 CDs + Pad für DM 800,-, Tel. 08153/2596, ab 17 h

PC-Eng-T-Duo-Spiele zu verkaufen, ab 17 Uhr, Tel. 0212/208689

Sonstiges

Tausche SNES + 16 Spiele (Super SF II, Stunt Race FX etc.) gg. Neo Geo + Samurai Showdown und ein zweites Sp. (wenn's geht Windjammers); Tel. 07154/5430

Verk. Atari Jaguar us RGB mit 2 Pads und 2 Games, verk. Mega Drive mit 8 Ga., 2 Pads u. Converter, Preis nach VB; Tel. 08324/8154 (Thomas)

Verk., für NG: Viewp. 370, Cyberlip 130, Ninja Combat 130. PCE: Gunhed 120, SN: dt. Mega Man, Rock'n Roll Racing, us: Mickey M., Tiny Toons, Aero Acrob., Tel. 0731/76634

Verkaufe Super-NES-, Mega-Drive- und Neo-Geo-Spiele, Michael Ortmann, Staubenthaler Höhe 61, 42369 Wuppertal

Verk. jap. Neo-Geo-Konsole + Spiel + 2 orig. Joysticks, VHB! Tausche/kaufe Jaguar, SNES, MD/CD-Spiele. Suche günst. Super-GB; Tel. 089/4701827

Turbo Duo RGB m. 10 Spielen (z.B. Dracula X, Prince of P., World Cup, u.ä. CDs), jp. Adapter, Multitap, Pads, usw. 850,- DM VB; Tel. 08341/3987, ab 14 Uhr

Tausche und verkaufe Jaguar + Neo-Geo-Spiele. Verkäufe oder tausche auch Neo Geo + AOF 2 + Burning Fight + 2 Boards gegen 3DO oder Neo-Geo-CD; Tel. 08669/4312 Tino

Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Infos gegen 1 DM/Rückporto bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Suche Atari-Jaguar + 1-2 Spiele, gebe mein Mega Drive + 11 Spiele dagegen (z.B. Sonic 1 + 2, Shining Force 1, Warsong Fatal Fury, usw.); Tel. 09193/5865, ab 18.00 Uhr

Verk. Neo-Geo-CD-MD-CD-Jaguar-3DO-SNS-Spiele, nur Spiele. Habe Aero Fighter 2, Agressors of Dark Kombat-Viewpoint, Karnous Revenge, ab 19 h; Tel. 0621/1564212

Achtung! Turbo-Duo-Spiele zu verkaufen, Cosmic Fantasy 2, Dungeon Explorer 1 u. 2, Loom, Neutopia 2, Exile, suche für SNES Shadow-Run dt. und Mega CD 2! Tel. 03831/290770

Verk. Neo-Geo mit 2 Joypads, Memory-Card und 7 Spielen, z.B. Samurai Showdown, Fatal Fury 2, Art of Fighting, Last Resort; Tel. 02831/80036

Sammler: Verk. PC-Engine GT (jap.) mit 15 HuCards (PC-Kid, Mr. Hell, etc.) für 800 DM; Tel. 09105/1870, ab 14 Uhr, Sven ver!

S-Grafx + 4 Spiele- und andere HU-Cards und CDs zu verkaufen; Tel. 0212/208689, Wolfgang, ab 17 Uhr

Tausche, verk. Neo Geo, Mega Drive, NES, C64, Amiga 2000 u. Spiele wie Last Res., ASO 2, Fatal Fury Spec., Baseball 2, Warsong, Th. Force 3 u. 4 usw., Tel. 0821/555168

Tausche Spiele für Neo Geo, habe Last Resort und Spinmasters, suche Robo, Army, Mutation Nation, Sidekicks 2, Art of Fighting 2, Patrick Slegle, Tel. 06335/8665

Verkaufe 1A "Vectrex" + 6 Spiele (5 Stück, original verpackt), VB 450,- DM, ab 18 Uhr, Tel. 0261/52007

Panasonic-3DO! Verkäufe Spiele ab 39,- & suche folgende: Its a birds life, Letter that overc., Kyoto Mystery, Secret, Theatre Wars, jap. Demos. Tel. 0621/555191

Verkaufe + kaufe Soft- + Hardware für Engine/Duo. Suche auch mega CDs, ab 17.00 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

Verk. die PC-Engine Hits R-Type u. Galaga 88 f. Höchstg./verk. + tausche spezielle Zubehör für SNES; Tel. 0821/792586, ab 16.30 Uhr. Suche günstig alte Module für alle Systeme

Verk. verschiedene NES-Spiele, z.B. Silent Service, Metal Gear + zipper u.a. zwischen 35 DM und 60 DM und SNES-Spiel, Super Star Wars, ca. 140 DM; Tel. 040/6731209

3DO! Kaufe 3DO mit RGB oder Antennenanschluß mit Joypad und Spiel (e) für 400,- DM bis 600,- DM je nach Anzahl der Spiele. Würde auch Game Gear + Game Boy m. Spiele dazu geben. Tel. 03984/6493, André oder Jens

Suche Module u. Zubehör für Atari Lynx, PC-Engine (jap./us HuCards), Vectrex, CBS-Colecovision, Game Gear. Kein Verk.! Biete jede Menge PCBs; Tel. 04551/83490

Verk. (evtl. auch Tausch) jede Menge TV-Arcade-Platinen (PCBs). Habe hier auch noch zwei Twin-Liner stehen, gegen Gebot. Tel./Fax 04551/83490

Halt, Fremder! Verk. Neo Geo + 2 Joypads + Art of Fighting 2 + Samurai Showdown, Preis VHB; Tel. 09343/1840 (Stefan)

Suche für Jaguar Fladen mit Anl., Hülle usw. Zelda 50 DM. Suche auch ein zweites Joypad (mit Verpackung), Zahle 20 DM. T. 0621/555871

NEU! A.B.GAMES NEU!
ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF
& TAUSCH

VON NEU & GEBRAUCHT
MODULEN + KONSOLEN.

0 45 21/48 73 ruft mich an

MEGA CD TÄGLICH AB 13 UHR JAGUAR
SUPER NES · MEGA DRIVE · NES · GAME BOY · GG

SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge.

SPIELREGELN



Dirk

Sieht immer aus, als sei er Mamas Liebling. Dabei hat der Kerl es faustdick hinter den Ohren!



Hartmut

Hat von den verlorenen fünf Kilo drei wieder drauftrainiert. Schließlich ist jetzt Skisaison!



Ralf

Hat mit Sport vorerst überhaupt nix am Hut. Nach diversen Knochenbrüchen und Bänderrissen!



Wolfgang

Hat derzeit ein Verpflegungsproblem. In Venezuela (Urlaub) kocht man eben anders als bei Muttern!



Tet

Besiegte den Virtua-Fighter-Endgegner auf "Expert" eine halbe Stunde nach dem ersten Test



Robert

Stellte enttäuscht fest, daß nach 101% Donkey Kong Country keine neue Endsequenz kommt



Jan

Hat vier Wochen Zivi-Urlaub und ist voll abgetaucht. Hat gerücheltweise 'ne Freundin in Hamburg.



Manni

Surft neuerdings nächtelang im Internet und verbrät sein ganzes Gehalt für Telekomrechnungen

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spieldspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	Super Mario Land 3	Game Boy	Nintendo
2	Das Dschungelbuch	SNES	
3	Donkey Kong	Game Boy	
4	Die Schlümpfe	SNES	
5	NBA Jam	SNES	
6	Super Mario All Stars	SNES	
7	Super Mario Land II	Game Boy	
8	Stunt Race FX	SNES	
9	Kirby's Dreamland	Game Boy	
10	Super Metroid	SNES	
1	Urban Strike	Mega Drive	Sega
2	Sonic 3	Mega Drive	
3	FIFA Int. Soccer	Mega Drive	
4	Sonic & Knuckles	Mega Drive	
5	NHL Hockey '95	Mega Drive	
6	Super Streetfighter 2	Mega Drive	
7	Dune II	Mega Drive	
8	Das Dschungelbuch	Mega Drive	
9	Virtua Racing	Mega Drive	
10	König der Löwen	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country	SNES
2	Earthworm Jim	SNES
3	indizierter Titel	SNES/MD
4	Stunt Race FX	SNES
5	Probotector	MD
6	Virtua Racing	MD
7	FIFA Soccer	MD
8	Aladdin	MD
9	Super Metroid	SNES
10	Dschungelbuch	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: MagnaMedia Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Madden '95	SNES	90%
2	Madden '95	MD	87%
3	NHL '95	SNES	87%
4	Syndicate	SNES/MD	84%
5	Fatal Fury Special	SNES	84%
6	Prehistoric	GA	83%
7	Soleil	MD	81%
8	Wild Snake	SNES	81%
9	Dino Dini Soccer	MD	80%
10	Super Punchout	SNES	80%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wartung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Virtua Racing 32X The Cult, The Cult Die Bartholomäusnacht
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Donkey Kong Country, SNES Body Count, Born Dead Pulp Fiction
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Samurai Shodown 2, Neo Geo General Base, Apache The Mask
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Virtua Racing 32X Aerosmith, Get a Grip Road to Wellville
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Donkey Kong Country, SNES Die Ärzte: Das Beste... Road to Wellville
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Road Rash, 3DO Jamoriquai, Return of the... Interview mit einem Vampir
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Alien vs Predator, Jaguar Body Count, Born Dead Pulp Fiction
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Samurai Shodown 2, Neo Geo Rozalla, Everybody's free Road to Wellville

Musikhits des Monats

1	Bon Jovi	Cross Road
2	Westernhagen	Affentheater
3	R.E.M.	Monster
4	Wet Wet Wet	End of Part one
5	Body Count	Born Dead
6	Joe Cocker	Have a Little Faith
7	Eric Clapton	From the Cradle
8	Die Ärzte	Das Beste von kurz...
9	Suede	Dog Man Star
10	Snap	Welcome to tomorrow

Quelle: VG

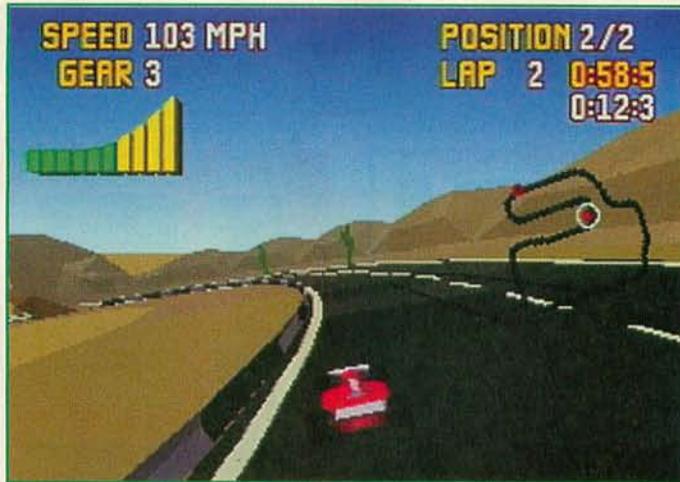
Kinohits des Monats

1	Forrest Gump mit Tom Hanks und Sally Field
2	Speed mit Keanu Reeves und Dennis Hopper
3	Der bewegte Mann mit Katja Riemann und Til Schweiger
4	The Specialist mit Sylvester Stallone und Sharon Stone
5	Voll Normal von und mit Tom Gerhard
6	Felidae Zeichentrickfilm
7	Vier Hochzeiten und ein Todesfall mit Hugh Grant
8	Die Bartholomäusnacht mit Isabelle Adjani
9	Natural Born Killers mit J.J. Richter und Juliette Lewis
10	White Magic mit Willy Bogner

Quelle: VG



Mit Vollgas in den Sonnenuntergang...



Die tolle Grafik verspricht, was das Spiel leider nicht halten kann

Es waren einmal ein paar Atari-Entwickler, die kauften sich ein Mega Drive und spielten nachts heimlich *Virtua Racing*. Worauf sie feststellten, daß sogar schon die 16-Bit-Version eindeutig besser abging als das eigene 64-Bit-Jaguar-Projekt. So stampften sie schweren Herzens alle Routinen wieder ein und fingen – nicht zur Strafe, nur zur Übung – von vorne an. Fast hundert Jahre zogen ins Land (naja, nicht ganz), doch dann waren die Jungs ganz zufrieden mit ihrem Werk, bzw. Zeit und Kohle alle. Der Mühe Lohn ist ein Rennspiel im *Virtua Racing*-Stil mit zehn landschaftlich verschiedenen Tracks, über die Ihr je nach Wunsch bei Sonne, Nebel und Regen hobelt. Sechs unterschiedliche Perspektiven sorgen für die passende Aussicht, sechs Farbkombinationen sowie je zwei Alternativen für Reifen und Flügelstellung bieten einen bescheidenen Tummelplatz für Tüftler. Zum Glück merkt sich die Speicherfunktion alle per-

Wie bei *Virtua Racing* gibt's verschiedene Perspektiven, die mehr oder weniger viel Überblick über die Strecke bieten. Leider ändert das nichts an der Unbeherrschbarkeit des Autos.

Katzenjammer Checkered Flag

sönlichen Einstellungen mit-samt Rundenzeiten, was die Sache natürlich aufwertet. Ein Trainingslevel präsentiert die

extreme Steuerung, dann tretet Ihr gegen die Uhr oder maximal fünf Drohnenfahrzeuge an. Der Hammer: Einen Zweispielermodus gibt's nicht! hu



Verschiedene Tracks, unterschiedliche Perspektiven und Wetterbedingungen. Rechts im Screen jeweils die Streckenübersicht



geht so

„ Selten habe ich mich so auf ein Spiel gefreut und dann so schwarzgeärgert. Nach monatelanger Nachbes-



serung ist *Checkered Flag* zwar schnell, aber ultramies zu spielen. *Virtua Racing* für 32X sieht nicht nur besser aus als der 64-Bit-Konkurrent, zwischen dem Spielwert beider Games liegen Welten. Ein Rennspiel sollte nach der Gewöhnungsphase vor allem ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit und das Auto vermitteln. Das Gameplay von *Checkered Flag* dagegen ist eine Frechheit: Die hypersensible Steuerung bleibt auch nach längerem Training und Maximalkonzentration nahezu unbeherrschbar, null Kurventechnik, null konstantes Fahren ist möglich. Wie Ihr um die Kurven eiert, entscheidet fast ausschließlich der Zufall, da die Reaktionszeit viel zu knapp bemessen ist. Ein Rennspiel ohne Zweispielermodus wirkt außerdem wie ein Klo ohne Papier. Im Turnier-Mode rempelt Ihr auf fünf Computergegner ein, die sich superidiotisch verhalten. Auf Geraden sind sie lahm wie stehende Hindernisse, in Kurven ziehen sie wie bekloppt vorbei. Einen Sieg erarbeitet man sich nicht, sondern hofft auf Glück in der letzten Runde... ”

System: Jaguar
Spieleart: Rennspiel

Hersteller: Rebellion/Atari
Megabit: 16
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 165 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 23%
Soundeffekt: 69%
Grafik: 79%

Spiel-spaß **58%**



Wo verbringt Ihr im Jahre 2098 Euren Urlaub? Im *Club Drive* natürlich, dem aufregendsten Vergnügungspark des 21. Jahrhunderts. *Club Drive* wurde kurz nach der Aufhebung des allgemeinen Fahrverbots eröffnet. Eine innovative Entwicklung von 'Dr. Phosphorus' führte dazu, daß das Autofahren in neuen, nahezu unzerstörbaren Fahrzeugen wieder erlaubt wurde. Dies ist die Chance, alles mit Eurem Auto anzustellen, wovon Ihr vorher nur zu träumen gewagt habt. Es stehen Euch die drei Spielmodi: "Collect", "Tag" und "Race" zur Auswahl. Dazu gibt es noch vier

Crazy Race Club Drive

verschiedene Hinderniskurse, die mit zahlreichen Schikanen wie z.B. Sprungrampen oder Loopings ausgestattet sind. Euer Hauptziel besteht darin, eine bestimmte Anzahl wahllos verteilter "Powerball"-Extras mit einem gesetzten Zeitlimit aufzufinden. Im Zwei-Spieler-Modus treten Ihr gegeneinander an, und wer als erstes alle Powerballs gefunden hat, ist der glückliche Gewinner. ws



na ja

„*Club Drive* ist keines der üblichen 3D-Rennspiele, bei denen nur schnelle Reaktion gefragt ist. Ihr müßt vielmehr zuerst die sensible Steuerung in den Griff bekommen, bevor sich eine Nuance an Spielspaß einstellt. Vor etwa einen halben Jahr drang von *Club Drive* fast gar nichts an die Öffentlichkeit und das mit gutem Grund: Die einfallslose Polygon-Grafik, inklusive dem mißratenen Gameplay, stellt bestimmt kein Aushängeschild für ein "64"-Bit-Sy-

stem dar. Die zahlreichen anwählbaren Fahrerperspektiven sind zwar kurzzeitig ganz amüsant, helfen aber insgesamt nicht, das Spiel über die untere Mittelklasse zu heben. Ich hoffe, Atari verschont uns mit zukünftigen Spielen dieser Art.“

System: Jaguar
Spieleart: 3D-Autorennen

Hersteller: Atari
Megabit: 8
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features:

gespeicherte Highscores
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 40%
Soundeffekt: 24%
Grafik: 25%

Spiel-
spaß **35%**



Mehr an Grafik wird leider nicht geboten.



Drei unterschiedliche Perspektiven stehen zur Auswahl

News: Dirk veröffentlicht demnächst ein Buch mit den 1000 durchgeknalltesten Entschuldigungen (Häh?!)

So ganz ohne Beat'em Up kommt auch eine Raubkatze nicht aus, dachten sich die Atari-Bosse. Und da *Kasumi Ninja* ewig nicht kommt, wurde kurzerhand Bruce Lees *Dragon* durch die Konvertierungssysteme gehetzt, um handkanten-technisch noch für das Weihnachtsgeschäft gerüstet zu sein. Spielerisch hat sich nichts gegenüber der Mega-Drive- bzw. SNES-Version geändert. Ihr schlagt Euch mit den ästhetisch perfekten Moves des vermeintlich größten Kämpfers aller Zeiten durch verschiedene Szenen seiner umjubelten Filme. Komisch nur, daß alle digitalisier-

Katzen-Karate Dragon

ten Filmsequenzen fehlen (wohl zu knauserig für eine Lizenz gewesen, oder was?!). Schade auch, daß der Drei-Player-Mode mangels Adapter nicht realisiert werden konnte. Nachdem Ihr Eure dritte Niederlage hinnehmen müßt, könnt Ihr noch gegen das Phantom um weitere Continues fighten. Das ist aber wie bei den Sega- und Nintendo-Versionen der Witz schlechthin: Der Typ ist einfach zu hart. rk



gut

„Weil *Dragon* das bisher einzige Beat'em Up auf dem Jaguar ist, werden sich Martial-Arts-Freunde wohl schon die Finger danach lecken. Es ist bis auf die mit etwas mehr Farben angereicherten Hintergründe mit den anderen Versionen absolut identisch, was ich persönlich für eine Frechheit halte. Wozu bitte ist die Katze denn eine 64-Bit-Konsole?? Davon abgesehen macht es natürlich genausoviel Spaß, obwohl einem die mangelnden Special-Moves

schon etwas fehlen. Dieses *Beat'em Up* ist ein gutes, aber sicher nicht der Handkantenweisheit letzter Schluß. Und wenn Ihr eine gängige 16-Bit-Konsole habt, könnt Ihr auf die Jaguar-Version getrost verzichten. Let's wait for *Kasumi Ninja!*“

System: Jaguar
Spieleart: Beat'em Up

Hersteller: Atari
Megabit: 16
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab ??

Musik: 68%
Soundeffekt: 74%
Grafik: 71%

Spiel-
spaß **69%**



Beim Lantern-Festival muß der Matrose dran glauben



Grafisch zwar besser als der Rest, aber kein Jag-Niveau



Wie im Original: Das Hauptfeld bietet guten Überblick



Die einzige Stelle im Spiel, wo Ihr Eure Truppe heilen könnt

Augen auf und aufgepaßt! FCI kommt mit einer Umsetzung des altgedienten PC-Klassikers *Eye of the Beholder*. Mit nahezu peinlicher Sorgfalt wurden alle 12 Levels, Monster und auch die Handlung originalgetreu auf die Silber-scheibe gepreßt. Es fehlt nichts. Im Gegenteil: Anders als in der Originalfassung muß nicht jeder Schritt mit Hand kartographiert werden. Zu jedem Level gibt es eine Map, die genau wie alle anderen Items oder Waffen jedoch erst im jeweiligen Dungeon ausfindig gemacht werden muß. Durch eine 3D-Perspektive des Labyrinths klickt Ihr Euch durch die Untergrundwelt des Städtchens Waterdeep, auf der Suche nach dem unbekanntem Monster, das die Welt ins Chaos stürzen will. Unterwegs trefft Ihr auf Zeitgenossen, die zum Teil in animierten Zwischensequenzen zu Euch sprechen. Hier gesellen sich auch

Auge des Behälters ...? Eye of the Beholder



Das A und O beim Rollenspielen: Rätsel und Magie

die beiden Dwarf-Kämpfer zu Eurer Truppe. Zusammen mit Euren vier selbstkreierten Charakteren bilden sie die sechsköpfige Mannschaft, die Ihr zu Spielbeginn aus sechs Rassen und sechs Jobs zusammensetzen könnt. tet



gut

mit dem normalen Joypad bestreiten zu wollen, grenzt schon an Selbstmord, da der Cursor viel zu träge und langsam über den Bildschirm kriecht. Bis dahin ist die Hälfte Eurer Truppe bereits leicht angesengt, wenn nicht schon tot. Vor allem, wenn Ihr plötzlich von einer ganzen Horde unliebsamer Besucher überrascht werdet, habt Ihr keine Chance zu reagieren. Da muß eine Maus her und zwar eine mit drei Tasten. Abgesehen davon, kann ich das Spiel besonders für unsere Greenhorns nur empfehlen. Die Rätsel sind gut, jedoch nicht allzu schwierig und die Zwischensequenzen mit Sprachausgabe ein Ohrenschauspiel. Experten und Liebhaber hingegen sollten sich doch lieber das anspruchsvollere *Dungeon Master 2* schnappen.



Ob die Dwarfs heute gut gelaunt sind? Der Beholder hat sie nämlich ganz schön in die Mangel genommen.

Ob nun Klassiker oder nicht, eines empfinde ich bei dieser Umsetzung ziemlich nervtötend. Wie im Original laufen die Monsterkämpfe in Echtzeit. Während Ihr Euch mit dem Menü herumschlagt, schlagen die Monster auf Euch ein. Den Kampf



Freund oder Feind? Ihr werdet es noch herausfinden.

System: Mega CD
Spieleart: Rollenspiel

Hersteller: FCI/SSI
Megabit: CD
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion, Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

Musik: 80%
Soundeffekt: 81%
Grafik: 75%



Spiel-spaß **79%**

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

WORLD SERIES BASEBALL.....119,-	URBAN STRIKE.....119,-
DRAGON PAL.....109,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 95.....119,-	F1 WORLD CHAMPIONSHIP CD.....109,-
STAR TREK N. G.....119,-	WWF RAW WRESTLING.....129,-
EA SPORTS TENNIS.....119,-	HEIMDAL CD.....119,-
EA FIFA SOCCER 95.....119,-	OUT OF THIS WORLD CD.....119,-
SHINING FORCE II.....129,-	DUNGEON MASTER 2 CD.....109,-
CONTRA.....119,-	DARK WIZARD CD.....109,-
FLINK PAL.....109,-	MEGA RACE CD.....109,-
PITFALL.....129,-	BATTLE CORPS.....109,-
BUBSY 2.....109,-	REBEL ASSAULT CD.....119,-
ZERO TOLERANCE.....119,-	VAY CD.....119,-
PGA GOLF III PAL.....109,-	VIEW POINT ARCADE.....129,-
EARDWURM JIM.....129,-	MICKEY MOUSE.....129,-
CD SPEICHER MODUL.....129,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2. DM 99,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

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

DRAGON.....PAL.....119,-	WIZARDRY 5.....139,-
LUFIA.....129,-	PALADINS QUEST.....129,-
PITFALL.....PAL.....129,-	RISE OF THE ROBOTS.....PAL.....139,-
BOMBERMAN 2.....PAL.....119,-	INDIANA JONES.....PAL.....139,-
EARDWURM JIM.....PAL.....129,-	LORD OF THE RINGS.....119,-
ULTIMA BLACK GATES.....139,-	MAJOR LEAGUE BASEBALL.....119,-
SECRET OF MANA.....129,-	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 3.....129,-
WWF ROW.....PAL.....139,-	STAR WARS o. JEDI.....PAL.....139,-
SUPER R-TYPE 3.....PAL.....109,-	EQUINOX.....89,-
STREET RACER.....PAL.....119,-	BLACK THORNE.....119,-
NHL HOCKEY 95.....129,-	ADAMS FAMILY VALUES.....129,-
SOUL BLAZZ ILLUS. OF GAYA.....139,-	BRAIN LORD.....129,-
SPARKSTER.....PAL.....119,-	MAGIC BOY.....PAL.....119,-
MICKY MAGICAL QUEST.....69,-	DONKEY KONG COUNTRY.....139,-
F 1 POLE POS. 2.....PAL.....129,-	KING ARTHURS K. OF JUSTICE.....129,-
BREATH OF FIRE.....RPG.....129,-	DEMONS CREST.....129,-
GREAT CIRCUS MISTERY.....129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....129,-
ROBOTREC RPG ENIX.....129,-	UNCHARD. WATERS. N. HORIZONS.....139,-
FINAL FANTASY 3.....149,-	FIVAL GOES WEST.....119,-
PAGEMASTER.....119,-	LORD OF DARKNES.....RPG.....129,-
SAMURAI SHOWDOWN.....139,-	u.v.mehr Neuheiten US KONS.....260,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

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

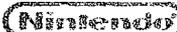
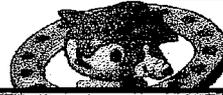
SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBAUKIT 69,-

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Verkauf und Verleih von Computer- u. Videospiele
Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn

Sony Playstation

inkl. Virtua Fighter ca. 11.490,- Grundgerät ca.	ca. 7.990,-
Clockwork Knight 1.299,- Ridge Racer	ca. 1.199,-
Daytona USA 1.299,- Legend ca	ca. 1.099,-
Gale Racer 1.299,- Crystal Dragon	ca. 1.199,-

Mega Drive 32X

Mega Drive

Grungerät 2.990,- Mega Bomberman	899,-
Virtua Racing Deluxe 1.299,- Soleil	999,-
Star Wars Arcade 1.299,- Lion King	999,-
Doom 1.299,- Soularstar	899,-
Super Motocross 1.299,- Fifa Soccer 95	999,-
Fahrenheit CD 1.299,- Earthworm Jim	899,-

Neo Geo

Super Nintendo

CD-Rom inkl. 2 Spielen 8.990,- WWF Raw	1.299,-
King of Fighters 94 1.099,- Samurai Showdown	1.199,-
Samurai Showdown 2 1.099,- Lion King	1.199,-
Neo Geo Module ab 1.490,- Final Fantasy III	1.399,-

Umbauten

3DO

Mega Dr. 1 50/60Hz Umbau 400,-	Return of the Jedi 1.199,-
Mega Dr. 2 50/60Hz Umbau 600,-	Donkey Kong Country 1.299,-
Multi Mega 50/60Hz Umbau 800,-	
Mega Drive jap. Umbau Aufpr. 200,-	Super Streetfighter II 1.099,-
SNES 50/60Hz Umbau 800,-	Off World Interceptor 1.099,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,-	Fifa Soccer 1.099,-
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!) 900,-	Jaguar
Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,-	Alien vs Predator 1.099,-
3DO RGB Umbau 2.490,-	Kasumi Ninja 999,-
Turbo Duo RGB, jap. Umb. 800,-	F1-Redline Racer 1.099,-

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418

1030 Wien, Landstr.Hptstr./ Barichg. 4-Tel+Fax 0222/7157090

Versand lagernder Titel per Nachname binnen 24 Stunden!

COOLE PREISE

An- & Verkauf

BTX Bestellung Höhe # SNES • MD • MCD • 3 DO • Jaguar • CDI • NEO GEO CD BTX Bestellung Höhe #

AUSZUG AUS UNSEREM ANGEBOT

G	N	G	N	G	N	G	N	G	N		
Super NES				SNES Zubehör				NEO GEO CD			
Mystical Ninja	89	Micro Machines 2	109	WWF Raw	119	Kasumi Ninja	129				
Maximum Carnage	119	Mickey Mania	109	Zero Tolerance	99	Theme Park	129				
NHL 95	119	Mega Bomberman	105	32 X Adapter	379	Try Toons	129				
NBA 95	129	Mr. Nutz	99	Fahrenheit 32 X	129	Chakered Flag	129				
Nigel Mansel Indy Car	129	NBA 95	119	Star Wars Arcade 32 X	129	NEO GEO CD					
Populous 2	99	NHL 95	105	Doom	139	NEO GEO CD Konsole ab	979				
Power Rangers	125	Pirates Gold	109	Virtua Racing deluxe	129	Samurai Showdown	109				
Pitfall	129	PGA Golf 3	109	Super Sidekicks II	129	Super Sidekicks II	109				
Radical Rex	119	Psycho Pinball	109	alle Neuheiten auf Anfrage							
Return of the Jedi	109	Probotector	99	3 DO							
Rise of Robots	135	Rise of Robots	119	Theme Park	119						
Rockn Roll Racing	99	Radical Flex	109	Demolition Man	129						
Slammaster	109	Rock n Roll Racing	109	Need for Speed	109						
Shaq Fu	119	Soleil	109	Burning Soldiers	129						
Star Wars	99	Shining Force 2	119	Star Control 2	109						
Star Wars 2	99	Sonic & Knuckles	99	Off Road	119						
Streetworker	109	Sequest DSV	109	Janmit	109						
Sequest DSV	119	Syndicate	109	FIFA Soccer	109						
Samurai Shodown	119	Top Gear 2	119	Star Control 2	109						
Super Streetfighter II	135	Urban Strike	109	Off Road	119						
Streetfighter	49			Janmit	109						
Tiny Toons	69			FIFA Soccer	109						
Top Gear 2	99			Samurai Shodown	129						
Top Gear 3000	129			Cyberclash	119						
Turn & Burn	119			3 DO Konsole PAL/RGB auf Anfrage							
Tetris 2	119			HEISSE PREISE für ...							
Vortex FX	129			Sony Playstation							
World Heroes 2	139			Sega Saturn							
WWF	69			Alles weitere am Telefon!!!							
WWF Raw	129			Zeichenerklärung:							
Young Marlin	79			N - neu Spiel							
US / Jap Neuheiten auf Anfrage				G - gebrauchtes Spiel							
				Versandkosten komplett 8 DM + Zahlkarte							

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin.
• Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28
• Marzahn Bergstr. 5
Dort könnt Ihr auch ausleihen. Ca. 800
Gebrauchtspiele auf Lager.
Händleranfragen erwünscht!

Hardware/Zubehör MCD	
CDX Adapter	89
Backup Ram	109
Dual Turbo Infrarotpads 2 St.	89
CD/Konsolen auf Anfrage	
Atari/Jaguar	
Alien vs Predator	129
Dragon	129



Legaler Terror im 22. Jahrhundert: Die Lizenz zum Töten hat jeder

Die Auswüchse des Kapitalismus haben im 22. Jahrhundert extreme Formen angenommen. Nicht Politiker, sondern skrupellose Konzernbosse regieren nunmehr die Welt (so wie es eigentlich immer schon war). Vom Chefessel eines westeuropäischen Mega-Konzerns aus läßt Ihr eine vierköpfige Söldnertruppe ausschwärmen, die die Aufgabe hat, alle 50 Weltzonen unter die Fittiche zu nehmen. Egal, ob nun der Auftrag lautet, feindliche Agenten auszuschalten, Wissenschaftler zu entführen oder einen wichtigen Gegenstand zu stehlen, letztendlich ist es Euer Ziel, die Menschen in den Regionen davon zu überzeugen, daß Eure Firma die Nummer eins ist. Statt scheinheilige Wahlparolen setzt Ihr sog. Überzeugungsstrahler ein, um die Menschenmasse gedanklich zu manipulieren und für sich zu gewinnen. Technische Errungenschaften im 22. Jahrhundert sind aber mit dieser Wunderwaffe noch lange nicht

Blade Runner-Pur: Tja rosig sieht unsere Welt ja gerade nicht aus. Aber die filmreifen Levels und Sequenzen sorgen garantiert für spannungsgeladene Abende.



Seht Ihr den gelben Pfeil im Gebäude? Dorthin müßt Ihr gelangen.

Betriebsausflug Syndicate



erschöpft. Wenn genug Steuergelder gesammelt sind, könnt Ihr im Menü Entwicklungsprojekte für Waffen und synthetische Körperteile einleiten, die sich bei diversen Kämpfen mit feindlichen Söld-

nern und Robotern mit Sicherheit bewähren werden. Beispielsweise können Flammenwerfer (in der SNES Version gibt's stattdessen den "Froster", der die Feinde einfriert) entwickelt werden oder später ein "Gaußwerfer", der gleich drei Raketen im handlichen Miniformat abfeuern kann. Elektromechanische Prothesen hingegen erweisen Euch als defensive Waffen wertvolle Dienste. So wehrt ein V3-Brustkorb fast alle Kugeln ab und heilt noch dazu die Wunden automatisch. Doch zu Beginn stehen Eurer vierköpfigen Mannschaft lediglich einfache Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Mit Pistole,



An jeder Staßenecke lauern Mecha-noiden und andere Gefahren

Schrotflinte und Überzeugungsstrahler kann das Agentenfieber losgehen. Das Einsatzgebiet präsentiert sich aus der isometrischen Perspektive, wobei die aktuellen Ziele (meistens Menschen und Gegenstände) Eurer Söldnertruppe mit einem Dreieckspfeil (SNES) oder per Radar (MD) markiert werden. Mit der Starttaste könnt Ihr übrigens das gesamte Gebiet überfliegen, um schon im voraus Eure Ziele auszumachen. Dann heißt es, so schnell wie möglich die zuvor im Briefing besprochene Mission zu erfüllen. Es gibt zwar kein Zeitlimit, aber wird beispielsweise eine Person, die eigentlich entführt werden sollte, unwillentlich (meistens vom Feind) in die ewigen Jagdgründe geschickt, gilt der



Bald fällt auch die letzte Bastion meinem Syndikat in die Hände

Auftrag zu dem Zeitpunkt bereits als gescheitert. Also, aufpassen, worauf Ihr schießt! Und auch, wenn Ihr alles erfolgreich beendet habt, müßt Ihr bei der darauffolgenden Haushaltsplanung höllisch aufpassen. Wenn nämlich der Steuersatz für die jeweilige Region die magische 50%-Hürde überschreitet, werden die Bewohner unzufrieden. Meistens gibt's eine Revolte, die Ihr mühselig unter Einsatz Eurer Elitetruppe niederschlagen müßt. Hartgesottene Strategen werden jedoch darüber eher erfreut sein, denn somit gibt's weitere 49 zusätzliche Missionen umsonst, grins. tet





Mit Miniatur-Maschinenpistolen läßt sich am besten ballern



Wenn der Auftrag erfüllt ist, müßt Ihr die Truppe evakuieren



super

Alle Achtung! Sowohl die Mega Drive- als auch die Super Nintendo-Version sind eine rundum gelungene Umsetzung des PC-Hits von Bullfrog. Abstriche sind lediglich in der Grafik zu machen, sie erreichen jedoch immer noch hohen 16-Bit-Standard (Na, klar. Ein PC kann ja mehr ...). Aber ansonsten ist alles drin, was auch im Original enthalten war. Mehr noch: Gegenüber deren 40 Missionen gibt's für die Konsole 10 mehr, und die Feindpalette wurde um Selbstschußroboter und fliegende Granatwerfer erweitert. Genau wie beim Vorbild, dürft Ihr auch in Autos herumkutschieren, die sich in der Mega Drive-Version leichter und feiner steuern lassen (auf SNES könnt Ihr z.B. keine Kehrtwende auf der Straße machen). Ansonsten ist die Joypad-Steuerung akzeptabel. Vielleicht hätte eine Maus, vor allem bei Echtzeitkämpfen, nicht geschadet, aber spätestens nach einer Stunde Spielzeit hat man sich an die diagonalen Bewegungsrichtungen gewöhnt. Und dann macht Syndicate erst richtig Spaß. Vor allem habt Ihr während des ganzen Spieles eine enorme



Größere Strecken meistert Ihr am besten in Schweben-Autos



Auch nicht schlecht: Der Flammenwerfer fürs MD



Oben wird gerade eine Waffe entwickelt, die Ihr Euren Helden im Ausrüstungsmenü (unten) verpassen könnt

Bewegungsfreiheit. Es ist egal, mit welchem Auftrag (meistens sind es mehrere in einer Mission) Ihr beginnt, oder wieviele Gegner dabei über den Jordan gehen. Wenn Eure Munition knapp wird, dürft Ihr herumliegende Waffen aufhe-

ben. Die Hauptsache ist, die Mission wird erfolgreich beendet. Bei der anschließenden Nachbesprechung zieht die Firma Bilanz, wo Ihr u.a. die Abschub- und Überlebensquote zu sehen bekommt. Was aber äußerst nervtötend wirkt, sind die Paßwörter, die Ihr bei dieser Gelegenheit bekommt. Bei 20stelligen Buchstabenkombinationen kann man sich schon sehr leicht vertippen.

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Actionlastiges Strategiespiel
 Hersteller: Bullfrog
 Megabit: 24
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 54%
 Soundeffekt: 79%
 Grafik: 82%

Spiel-spaß 84%

System: Mega Drive
 Spielertyp: Actionlastiges Strategiespiel
 Hersteller: Bullfrog
 Megabit: 24
 Testversion: Bullfrog
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 56%
 Soundeffekt: 79%
 Grafik: 82%

Spiel-spaß 84%



Digitalisierte Filmbilder stimmen Euch auf das Spielgeschehen ein



Bruce im horizontal Kickanflug! Ob das die Kinnlade aushält?

Jeder Schlag und jeder Tritt, selbst gegen einen Sandsack, muß mit konzentrierter Anstrengung geführt werden. Falls man nicht mit dem Gedanken trainiert, es sei der Ernstfall, betrügt man sich selbst. Bei der Übung von Schlägen und Tritten gegen einen Sandsack muß man sich vorstellen, der Gegner würde getroffen. Nur durch völlige Konzentration, durch hundertprozentigen Einsatz bei jedem Tritt und Stoß, wird man wahrhaft gut." So gesagt von einem der größten Kämpfer aller Zeiten, Bruce Lee, von dessen gerade in Hollywood verfilmtem Lebenswerk dieses Spiel handelt. Durch digitalisierte Filmsequenzen verbunden, müßt Ihr mit obigen Regeln im Kopf und Euren Jeet-Kune-Doo-Künsten in Armen und Beinen verschiedene Zweikampfsequenzen bestehen. Je besser Ihr Eure (in Bonusstages am legendären hölzernen Mann trainierbaren) Techniken einsetzt, desto mehr gewinnt Ihr an Erfahrung und desto effektiver werden Eure Attacken (Ihr könnt sogar Nun-

Bei jedem gut geführten Kampf sammelt Bruce seine Erfahrungspunkte. Dadurch lernt er neue Moves oder bekommt sogar eine schlagkräftige Waffe spendiert.

Über den Meister Dragon

chakus benutzen). Dragon setzt aber bewußt auf Realismus, d.h. Ihr verwendet nur Aktionen, die tatsächlich machbar sind. Die Designer statteten das Modul dafür mit vielen Finessen aus. Ihr könnt zu zweit gegen einen computerisierten Gegner antreten, müßt teilweise alleine zwei bewaffneten

Unholden entgegentreten oder entscheidet Euch für ein Duell im best-of-nine(!)-System. Werdet Ihr zum zweitenmal auf die Bretter geschickt, kommt es bei Einbruch der Dunkelheit zum Schlagaustausch mit einem Dämon, um die Chance einer Fortsetzung. rk



In zahlreichen Kampfschauplätzen müßt Ihr beweisen, wer der wahre Meister des Kung Fu's ist



Dragon bietet Euch fulminant animierte Kämpfer und witzige Spielmodi. Es war schon eine Rie-



sengaudi, mit Tet als Unterstützung zu zweit gegen den Matrosen zu verlieren, den man eben noch auf eigene Faust ins Reich der Träume befördert hat. Auch die Vielzahl an vorhandenen und erlernbaren Techniken reizt immer mal wieder zu einem Spielchen, da vermißt man auch Feuerbälle und andere übernatürliche Verrenkungen nicht. Schade, daß es aufgrund der folgenden Negativpunkte nicht zu einem 'Super' gereicht hat: Warum müssen ausgerechnet die im Duo auftretenden Gegner auch noch bewaffnet sein? Gegen die Gebrüder Hackebeil habt Ihr nur minimale Chancen und auch die Bo-Dominas vertrimmen Euch meist ordentlich. Andere Gegner befördert Ihr dagegen durch simples Herumrutschen auf dem Boden auf die Matte. Der Lacher schlechthin ist aber der Dämon-Fight: Ihr seid nach einer Berührung schon hinüber, während das Monster einen vollen Balken hat! Nichtsdesto-trotz ist Dragon: The Bruce Lee Story ein Beat'em Up der oberen Güteklasse, das auch zu dritt einen Heidenspaß bereitet.

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Virgin
Megabit: 16
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 3
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 71%
Soundeffekt: 76%
Grafik: 74%

Spiel-spaß 71%



Ganz neu ist die Idee nicht gerade. Schon das legendäre *Flashback* und *Out of this World* versetzten den Spieler in eine futuristische Adventurewelt mit genialer Animation. Ihr übernehmt die Rolle des Retters in der Not und müßt mal wieder eine bedrohte Welt vor dem Untergang retten – man kennt das ja. Bekleidet mit einem mysteriösen High-Tech-Anzug stürzt Ihr Euch in ein Abenteuer, das durch ein fremdartiges Land führt. Ein weiser alter Mann gibt Euch zuvor Ratschläge, wie Ihr am besten die bösen Mutanten besiegen könnt. Euer Held besitzt eine Laserknarre, deren



Der Übeltäter ist für immer erledigt!

Adel verpflichtet Generations Lost

Schußkraft durch das Anzapfen von speziellen Computerterminals verstärkt wird. Zudem findet Ihr an verschiedenen Plätzen Schutzschilder und weitere hilfreiche Extras. Ziel ist es, jede der sechs Plattformwelten zu durchforsten, um letztendlich das fiese Obermonster aufzuspüren und zu vernichten. **ws**



Dieser grüne Schleimobermotz ist recht hartnäckig



geht so

„Viel Mühe haben sich die Designer von *Generations Lost* wirklich nicht gegeben. Ihr erlebt einen lieblos aufbereiteten *Flashback*-Verschnitt, der bei weiten nicht an die Komplexität und die geniale SF-Atmosphäre des Originals heranreichen kann. Zudem nerven schon nach kurzer Spielzeit massenhaft unfaire Stellen und eine zu sensibel geratene Kollisionsabfrage.

Die Animation des Helden sprites erreicht nicht annähernd die Perfektion der französischen *Flashback*-Entwickler. Dafür gibt's bei *Generation Lost* ein richtiges Scrolling, das Euch durch die großen Level-Labyrinth führt. **„**
Gutes Mittelmaß.

System: Mega Drive
Spieltyp: Action Jump'n'Run
Hersteller: Time Warner Int.
Megabit: 8
Testversion: Time Warner
Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Musik: 49%
Soundeffekt: 38%
Grafik: 52%

Spiel-spaß 58%

MEGA DRIVE

Test 'N Take Videospiele

030-621 30 18

SuperNintendo

- Breath of Fire us 149,95
- Demons Crest us 149,95
- Donkey Kong Country dt 149,95
- Dragon / Bruce Lee dt 139,95
- Earthworm Jim dt 129,95
- Final Fantasy 3 us 149,95
- Great Circus Mystery us 129,95
- Illusion of Gold us 149,95
- Indiana Jones us 149,95
- Lord of the Rings dt 149,95
- Mickey Mania dt 139,95
- Newman-Kings IndyCar dt 129,95
- NHL '95 us 149,95
- Pitfall us 129,95
- Rise of Robots (anf. '95) dt 129,95
- Samurai Showdown dt 129,95
- Sparkster dt 139,95
- Star Wars III-Ref. of Jedi dt 129,95
- Sup. Adventure Island 2 dt 129,95
- Super Punch-Out us 139,95
- Tiny Toon Acme AllStars dt 139,95
- Top Gear 3000 us 109,95
- Unirocers dt 149,95
- Vortex us 109,95
- Wand Words dt 139,95
- WWF Raw

- Umbau 50/60 Hz
- Action Replay 2
- Game Mage
- X-Terminator
- InfrarotPads (GamePart.)
- Tri Star
- 60 Hz taugl. Adapter

MegaDrive

- Animaniacs
- Battle Tech
- Beavis & Buttthead
- Blackthorne
- Boogerman
- Contra / Probotector
- EA Tennis
- Earthworm Jim
- Ecco 2
- FIFA '95
- Madden '95
- Mickey Mania
- NHL '95
- PGA Golf 3
- Pitfall
- Rock 'N Roll Racing
- Shining Force 2
- Solei (ca. Feb. '95 I)
- Sonic & Knuckles

- 99,00 Sparkster
- 139,95 The Lion King
- 99,95 Tiny Toon-Acme AllStars
- 59,95 Urban Strike
- 99,95 Umbau 50/60 dt./jp MD I
- 99,95 Umbau 50/60 dt./jp MD II
- 39,95 Action Replay 2
- 49,95 East Stalker, steuern Sie
- 39,95 Nils so, wie es sein sollte
- 29,95 Mega Key 2
- RGB Kabel

MegaCD

- 109,95 Battlecorps
- 109,95 BC Racer
- 119,95 Formula One
- 119,95 Loadstar
- 99,95 Soulstar
- 109,95 CD ROM Backup Card

MegaDrive 32X

- 399,00 MegaDrive 32X
- 139,95 Mood
- 149,95 Fahrenheit 32X CD
- 129,95 Metal Head (im Januar)
- 149,95 Star Wars Arcade
- 149,95 Super Motocross
- 149,95 Virtua Racing Deluxe

Jaguar

- 99,95 Allen vs Predator us 139,95
- 129,95 Checkered Flag us 139,95
- 109,95 Mood us 139,95
- 129,95 Kasumi Ninja us 139,95
- 59,00 Rayman us 129,95
- 99,00 Tempest 2000 dt 599,95
- 49,95 Jaguar+Cybermorph 75,00
- 39,95 Umbau 50/60 Hz 49,95
- 29,95 RGB Kabel ca. 2m 59,95
- Pad, 12-Knopf

3DO

- 129,95 Demolition Man us 139,95
- 109,95 FIFA Soccer us 129,95
- 119,95 Need for Speed us 139,95
- 119,95 Offroad Interceptor us 129,95
- 129,95 Samurai Showdown us 129,95
- 109,95 Slayer us 129,95
- 399,00 Starcontrol 2 us 129,95
- 139,95 VR Stalker us 99,95
- 149,95 Pad (Panasonic) us 99,95
- 149,95 GameGur (AmLaser)

SonyPSX Saturn NeoGeoCD

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN, Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

WELCOME TO THE NEXT LEVEL 1995
...wünscht Euch Euer Test 'N Take - Team

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



Vorsicht vor der gefährlichen Killer-Bumerang-Henne



Man beachte das Ohr im Hintergrund mit dem grünen Schmalz

Im ersten Furz'n'Run der Videospiegelgeschichte dürft Ihr all die Sachen machen, für die Euch Mami immer eine auf den Latz brennt. *Boogerman* besitzt nämlich keinerlei Waffen, sein Körper ist sein zugegeben furchterregendes Arsenal. Die ekeligen grünen Ausscheidungen seiner Knollennase wirft er zielgenau auf alle triefenden, würgenden und schleimenden Ungetüme, die sich ihm in den Weg stellen. Im äußersten Notfall läßt er schon mal einer seiner gefürchteten Killerfurze fahren, dem nun wirklich nichts widerstehen kann. Wenn *Boogerman* zuvor rote Pepperoni gegessen hat, werden die rückwärtigen Ausstöße so gewaltig, daß er kurzzeitig sogar abhebt. Gefürchtet sind

Ein Furz wird kommen **Boogerman**



tiger als unser Held selbst ist. Überall verstreut findet Ihr Vorräte, mit denen Ihr Eure Körperwaffen aufladen könnt.

rz



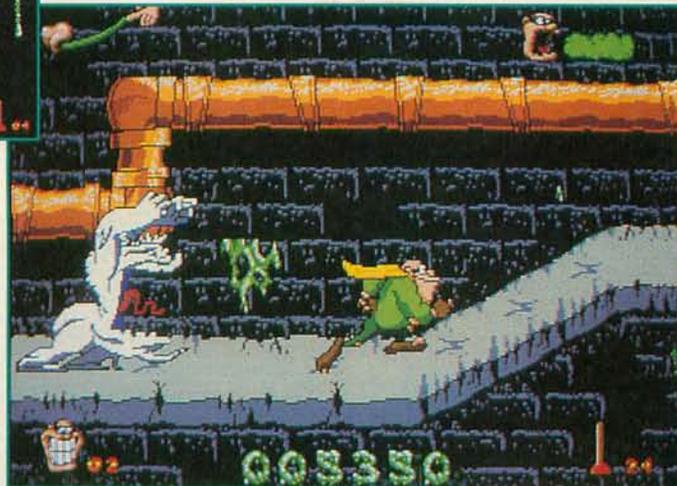
„Trotz *Earthworm Jim* und *Kid Clown* aus *Crazy Chase* ist *Boogerman* mein absolutes Lieblingssprite. Es sieht einfach genial aus, wenn er sich hinhockt und mit aller Kraft einen Megafurz rauspreßt. Die Grazie, mit der er

springt, erinnert eher an eine Ballerina als an einen versifften Superhelden. Die vielen abgefahrenen Ideen im Spiel machen *Boogerman* zu etwas ganz Besonderem: ein Klosett als Zugang zum Bonus-Level, Toilettensauger als Sammelobjekt für Extra-Leben, ein Hühnchen als Frisbee geworfen vom ersten Endgegner. Wenn er vom Killerfurz angetrieben durch die Lüfte schwebt, verzerrt sich sein Gesicht entzückt. Die Hintergrundgrafik ist eher durchschnittlich, der Sound mit digitalisierten Rülpsern und Furzen paßt ganz gut zum Spiel. *Boogerman* gehört in jede Spielesammlung, denn es ist nicht nur das fertigste Mega-Drive-Modul aller Zeiten, es macht auch einen Heidenspaß.



Endlich haben wir ein Toilettenhäuschen gefunden, da freut sich Boogerman besonders

auch seine Rülpsen, deren Gestank ganze Heerscharen umwirft. Doch genug des Lobes für *Boogerman*, denn auch das Spiel selbst ist sehr bemerkenswert. Ihr kämpft Euch durch verschiedene Gegenden des Boogerplaneten, jeder Level besteht aus vier Abschnitten. Am Ende jeder Stage wartet ein Boß auf Euch, der jeweils fast noch fer-



Der weiße Riese reißt sein weißes Maul weit auf

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Furz'n'Run**

Hersteller: **Interplay**
Megabit: **24**
Testversion: **Laguna**
Spieler: **1**
Features: **Paßwort, Continue**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **130 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 12**

Musik: **65%**
Soundeffekt: **71%**
Grafik: **66%**

Spiel-spaß **81%**

Fast ein ganzes Jahr (exakt 11 Ausgaben der VIDEO GAMES) brauchte Interplay, um acht Knetfiguren und einen Endgegner vom Super Nes aufs Mega Drive zu konvertieren. Da Ihr Euch seitdem wahrscheinlich schon sämtliche Hirnzellen mit den unzähligen Beat'em Ups aus der Birne geprügelt habt, hier nochmal die (wie üblich banale) Hintergrundstory des Joke'em Ups: Ein Komet plumpste auf die Erde und brachte den genetischen Rhythmus von diversen Figuren wie Schneemännern, Elvis-Verschnitten, grünen Knetis und vielen mehr durcheinander. Diese entdecken nun auf einmal ihre Prügelqualitäten (!) und



Taffy, die Nudel ist lang und beweglich

schon geht's los auf die rote Clownnase und die Spaghetti-ärmchen von Taffy, der Nudel. Special-Moves dürfen da natürlich auch nicht fehlen und so beharken sich die unförmigen Gebilde mit Kettensägendrehungen (Blob), Musiknoten (Blue Suede Goo) und Ringelreihenattacken (Taffy). Schafft Ihr alle acht Scherzkekse, wartet noch ein nicht sehr anspruchsvoller Endgegner, der Euch mit seinen Kügelchen zum Lachen bringt. rk



Bei Helgas Gesang wird selbst einem Halloween-Geist schlecht

Achtschläfer Clayfighters



geht so

„Eigentlich sehe ich keinen Grund, warum sich Mega-Drive-Besitzer mit dem Erstlingswerk dieser Serie abgeben sollen, wenn ihre Super Nes-Kollegen sich nach Teil eins und Tournament Edition schon bald am dritten Teil namens Clayfighters 2: Judgement Clay (siehe Preview in dieser Ausgabe) laben dürfen. Die Animationen konnten auf Segas Maschine dann auch nicht ganz so toll realisiert werden und die Ansprüche sind innerhalb eines Jahres ja

auch nicht gerade gefallen (achteinhalf Kämpfer, na ja). Eigentlich nur interessant für Comic-Fans. Alle anderen warten besser auf die Umsetzungen der Nachfolger. Zumal die grafischen Effekte nicht ganz die Klasse der SNES-Version erreichen. ”

System: Mega Drive
Spieleart: Beat'em Up

Hersteller: Interplay
Megabit: 16
Testversion: Interplay
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 63%
Soundeffekt: 72%
Grafik: 69%

Spiel-
spaß 65%

nachrichten der redaktion: Wolfi ist gerade in Venezuela auf der Jagd nach einem Autogramm von Tam-Tam

Auch auf dem Mega Drive macht die Marvel-Brut um Carnage, Shriek, Doppelgänger, Demogoblin und Carrien nach einem Ausbruch aus der Irrenanstalt (nächstes Mal besser aufpassen, bitte!) New York unsicher. Die Bedrohung erweist sich diesmal als so gravierend, daß unser Held Spidey mit seinem Erzfeind Venom zusammenarbeiten muß, um das Ungeziefer gebührend auszusräumen. Nach dieser spannenden (...) Einleitung werdet Ihr in den meist horizontal scrollenden Final Fight-Alltag entlassen: Da heißt es nun, in 27 Level ganze Horden mit Hilfe von Webflüssigkeit und bloßen Fäusten von

They keep trying Maximum Carnage

der Straße zu fegen. Ab und zu gelangt Ihr auch in einen Geschicklichkeitslevel, in dem Ihr beispielsweise ein Gebäude erklimmen müßt. Habt Ihr Eure drei Leben verwirkt, ist es Euch gestattet, mit einem ganzen Continue die Aufräumarbeit vom letzten Level an zu beginnen. Damit es nicht soweit kommt, helfen Euch ab und zu Life-Packs.



Doppelgänger mit vier Armen will Euch an den Kragen



08/15-Levels und Gegner lassen Spaß erst gar nicht aufkommen



geht so

„rk Jetzt ist es bald empirisch nachgewiesen, daß Ihr von einem Marvel-Spiel keine Hochklassigkeit erwarten könnt. Auch die Mega-Drive-Version von Maximum Carnage 'glänzt' mit langweiligem und konfusem Leveldesign (einige der groß angekündigten 27 Level dauern nicht mal 30 Sekunden und dem Fortgang der Story ist nur schwer

zu folgen). Langweiliger Sound und eine minimale Bandbreite von lustlos animierten Normalo-Gegnern tun Ihr übriges, um interessierte Spieler vom Marvel-Thema abzutören. Einzig die reichhaltige Aktionspalette von Spidey läßt das Spiel ”

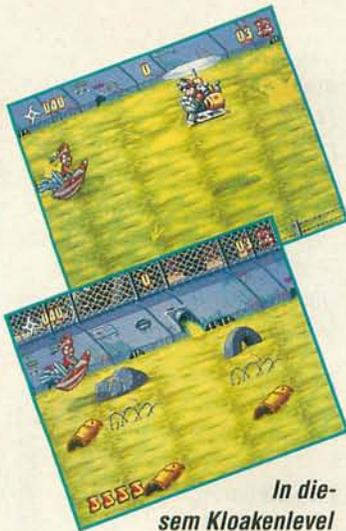
System: Mega Drive
Spieleart: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Megabit: 16
Testversion: Game Express
Spieler: 1
Features:
Continue (1 einziges)
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 58%
Soundeffekt: 42%
Grafik: 63%

Spiel-
spaß 50%



In diesem Kloakenlevel sollte Zero immer schön im Boot bleiben



Eingänge zu Bonusräumen müssen eigenhändig aufgepumpt werden

Mister Nutz kann in Rente gehen, jetzt kommt Zero, ehemaliger Ector-Gehilfe aus Aero The Acro-Bat. Mit Oceans Eichkatze hat der Samurai-Zwerg von Sunsoft nicht mehr viel gemein. Der obligatorische Gegenspieler, der schließlich in jedem Spiel die Rahmenhaltung irgendwie zusammenhalten muß, ist hier ein Phantasieprodukt namens Jaque Le Sheets. Zero bekommt zu Beginn ein Telegramm, worin steht, daß Jaque dessen Heimatwald kaputt macht, weil er angeblich Holz für die Herstellung von Falschgeld braucht (hää?). Der ökologisch und politisch wohlgezogene Kamikaze Zero schwingt sich daraufhin los, um klar Wald zu machen. Wurfsterne, bzw. Superwurfsterne, und ein Nunchaku sind hierbei ganz hilfreich. Verschiedene Dash-Spin- und Flip-Kick-Moves rempeln die Feinde eben so gut von der Bildfläche. Eine wirklich nette Eigenschaft ist das Schweben. Ohne Cape, aber galanter und wendiger als Mario in alten Tagen, beherrscht Zero auch die Fliegerei. Damit sich der Spieler im-

Welch Karrieresprung: Vom Gehilfen des bösen Ector in Aero zur Hauptfigur im eigenen Spiel

Kamikaze Squirrel Zero

mer wieder ein Bild von seinen Fähigkeiten machen kann, stoßt Ihr auf "Super Dive Contest"-Abschnitte, wo Ihr z.B. erst im Sturzflug gerade hinunter segeln müßt, um dann nach einer abrupten Rechtskurve wieder in einem anderen Schacht aufzusteigen. Als Hinweis auf Bonusräumlichkeiten findet Ihr jeweils einen Blasebalg. Wird dieser ein paarmal bepumpt, könnt Ihr durch die aufblasbare Plastiktüre zu den Boni eintreten. Extraräume, versteckte Sprungfedern, Nahrung und neue Wurfsterne gibt



Zero beim Besuch eines Zwischen-gegners und beim Vorführen seiner Akrobatikfähigkeiten

es im ganzen Spiel zuhauf zu entdecken. Die Programmierer haben außerdem versucht, Eueren Levelalltag durch verschiedene Zwischengegner in den Levels aufzulockern. ds



„Zero, das Kamikaze-Hörnchen ist ein typisches "besseres" Jump'n'Run. Bei den Ideen wurden zwar schamlos Anleihen bei so ziemlich allen Großen des



Genres gemacht (Mario und Sonic haben geholfen, auch Cool Spot und die Battletoads sind wiederzuerkennen), durch diese Ideenvielfalt geriet das Spiel allerdings auch ziemlich abwechslungsreich und motiviert langfristig; nicht zuletzt wegen der verschiedenen Moves, die der Titelheld beherrscht. Nur der Charakter selbst will sich nicht so recht ins Herz schließen, weil eben doch eine Spur zuviel geklont wurde. Bei all den anderen Nagern und Wuschelviechern, die sich auf unseren Spielwiesen tummeln, fehlt Zero der letzte Pfiff zur Kultfigur. Die Grafik dürfte Mega-Drive-Besitzer auf alle Fälle an vielen Stellen erfreuen. Die ganze Bandbreite von schön bunt bis stimmungsvoll wurde ausgeschöpft. Die Ohren dagegen brauchen nicht aufzuhorchen. Als nicht schlechte, aber ziemlich pseudomäßige Jump'n'Run-Begleitung möcht' ich's mal bezeichnen. Außerdem nervt der andauernde Ninja-Glückser des Kleinen auf Dauer. Wer es kauft, macht keinen Kardinalsfehler, EWJ ist aber natürlich viiiel origineller. „

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Jump'n'Run**

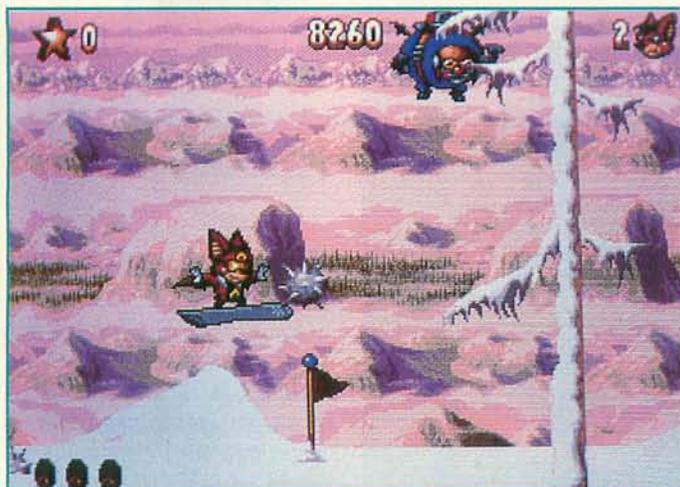
Hersteller: **Sunsoft**
Megabit: **16**
Testversion: **Sega**
Spieler: **1**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 120 Mark**
VG-Altersempfehlung: **ab 12**

Musik: **66%**
Soundeffekt: **62%**
Grafik: **82%**

Spiel-spaß **78%**





Der Snowboard-Level macht noch am meisten Spaß



Nach jeder Stage gibt's eine nette Zwischensequenz

Nachdem Aeros Gegenspieler aus dem ersten Teil, Ektor, am Ende des Spiels abstürzte, schien die Sache eigentlich gelaufen. Denkste! *Aero the Acrobat* hatte anscheinend so viele Käufer gefunden, daß sich Sunsoft entschloß, noch eins draufzu-

Wo fliegen sie denn?

Aero the Acrobat 2

Aero in einen fliegenden Bohrer, dem kein Feind widerstehen kann. Rasante Fahrten durch eine idyllische Schneelandschaft auf einem Snowboard sind ebensowenig ein Problem wie der Kampf mit ausgeflippten Rastafaris. In allen Stages gibt's viele Geheimräume und versteckte Extras. Am besten klopft Ihr jede Mauer und Decke genauestens ab. Jeder Level besteht aus drei bis vier Acts, manchmal wartet am Ende auch ein Endgegner auf Euch. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, was auch dringend notwendig war, denn

Aero the Acrobat 2 ist mindestens genauso schwer und lang wie der erste Teil, und der hatte keine Paßwörter (oh was hab ich da geflucht). rz



geht so

„Leider haben die Entwickler von *Aero the Acrobat 2* nicht da weitergemacht, wo sie beim ersten Teil aufgehört hatten. *Aero 1*

sprühte vor witzigen und innovativen Spielideen, viele Level hatten völlig unterschiedliche Zielsetzungen. Beim Nachfolger geht es immer nur um eins, finde den Ausgang zum nächsten Spielabschnitt. Grafisch herrscht bei *Aero 2* eher Langeweile, nur der Disco-Fever-Level sieht einigermaßen gut aus. Einige der Gegner wurden allerdings überaus amüsan animiert, so trifft Ihr unter anderem auf russische Tänzer und niedliche Tausendfüßler. Nur der Snowboard-Abschnitt bietet Abwechslung im tristen Jump'n'Run-Einerlei. Beim Vorgänger gab es noch nervenzerreißende Fahrten in der Magnetbahn und coole Bungee-Jumping-Einlagen. *Aero the Acrobat 2* hätte man sich sparen können.“



Ektor spielt das Hütchen-Verschiebespiel mit Euch

setzen. Deshalb wird Ektor kurzerhand in letzter Sekunde von Zero, seinem treuen Gehilfen, vor dem sicheren Ende gerettet. Natürlich macht er sich sofort daran, Plan B in die Tat umzusetzen, und natürlich beinhaltet dieser Plan jede Menge Probleme für unseren geflügelten Helden.

Aero beherrscht wieder alle Tricks, die ihn schon beim Vorgänger zu einem Helden besonderer Art machten. Wenn Ihr zweimal den Sprungknopf drückt, verwandelt sich



Aero spielt auch im zweiten Teil die lebende Kanonenkugel

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft
Megabit: 16
Testversion: Sunsoft
Spieler: 1
Features: Paßwort, Soundmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 60%
Soundeffekt: 55%
Grafik: 63%

Spiel-
spaß **61%**



Viele Rätsel haben mit den Kristallen zu tun. Unten morpht Ecco zum Hai.



Im versunkenen Atlantis versucht sich Ecco als Zierfisch



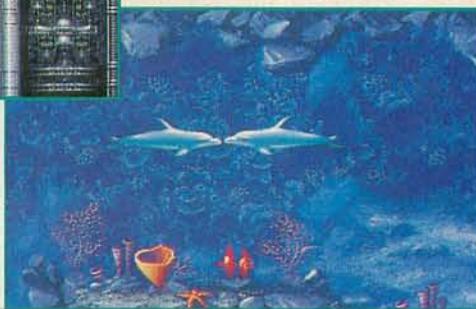
„Hach, was werden sie jubeln, die lieben Pädagogen! Endlich wieder ein rundum freundliches Vorzeigewerk in dieser ach so brutalen, gefühlskalten und gewalttätigen Videospieldwelt! Spott beiseite. Unterm Strich hat sich nicht allzu viel geändert. Will sagen: schöne Grafik, tolle Animation der Fischlis, knackiges Rätselraten im Wechsel mit diversen Geschicklichkeitstests. Im Vergleich zur alten MCD-Version klingt der Sound zwar recht kläglich, sorgt aber doch für besinnliche Aquarium-Unterwasseratmosphäre. Ecco 2 beweist, daß die Einschätzung „pädagogisch wertvoll“ nicht – wie so oft – automatisch gleichbedeutend sein muß mit „stinklangweilig“, „uncool“ und „spießig“. Trotzdem bleibt auch Eccos zweites Abenteuer auf jeden Fall Geschmacksache.“

Free Willy Ecco 2

Zwar hatte Ecco, der digitale Flipper, die böse Vortex-Königin einst in ihre Schranken gewiesen, doch irgendwie scheint der heroische Einsatz des Meeressäugers für die Katz gewesen zu sein. Die Vortex hat nämlich nicht nur überlebt, sondern sich auch über irgendwelche abgefahrenen Raumzeitkanäle ins Heimatmeer von Ecco und seinen wassertretenden Kumpels gebeamt und züchtet seitdem in der finsternen Tiefe allerlei fieses Kropfzeug. Bald wird es Ecco klar, daß sein Einsatz mal wieder gefragt ist. Seit seinem letzten Rendezvous mit der Höllenkönigin verfügt er über große Kräfte und kann unbegrenzt unter Wasser bleiben. Die übernatürliche Power geht jedoch schon nach zwei Stages wieder stiften und fortan ist er wieder ganz der alte – mit dem Unterschied, daß Teleporter-Ringe dem Delphin nun nach Sonic-CD-Manier das Zeitreisen ermöglichen. Ecco quatscht wie früher per Delphingesang mit allerlei

Meeresbewohnern, orientiert sich per zusammengequatschter Echolotkarte, jagt schwimmendes F(r)ischfutter, japst nach längeren Ausflügen in die Tiefe mächtig nach Luft und stöbert nach den altbekannten Glyphen-Kristallen.

Die Glyphen bilden Rätsel, informieren, verleihen Ecco besondere Fähigkeiten, versperren den Weg oder dienen einfach als Rücksetzpunkte. Rätsel-Stages werden immer wieder von Geschicklichkeitsprüfungen unterbrochen, in denen Ecco z.B. möglichst fehlerlos durch Teleporterringe schwimmen muß. Eine Besonderheit ist das Morphing: Ecco kann in einigen Levels an bestimmten Punkten die Gestalt anderer Meerestiere annehmen, um spezielle Rätsel zu lösen. Dabei verliert er allerdings seine Ecco-typischen Eigenschaften, beispielsweise den Delphingesang. Im Hai-Level z. B. überlebt Ecco nur in Gestalt eines Hais hu



Teilweise haben die Levels kaum noch Ähnlichkeit mit einem Unterwasserabenteuer, sondern eher mit einem Jump'n'Run. In der Mitte eine Geschicklichkeitsprüfung.

Das ist nicht etwa Delphinturteln oder Synchronschwimmen, sondern eine Information für Ecco

System: Mega Drive
Spieltyp: Rätsel-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Megabit: 16
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 69%
Soundeffekt: 60%
Grafik: 78%

Spiel-spaß **78%**



Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

- | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|----------------|--------------------------|--------|------------------------|--------|-------------------------|--------|-----------------------|--------|-------------------------|--------|
| Action Replay Pro 2 | 89,90 | Gauntlet d | 49,90 | Superman d | 49,90 | Arlia | 19,90 | Bombberman d | 69,90 | Pilfighter us | 39,90 |
| Game Genie | 69,90 | General Chaos d | 49,90 | Super Streetfighter us | 129,90 | Asterix d | 49,90 | Bombberman 2 d | 109,90 | Play Action Football us | 39,90 |
| 6 Button Pad | 39,90 | Global Gladiators d | 49,90 | Super Streetfighter d | 109,90 | Bart vs the World d | 29,90 | Brawl Bros. d | 69,90 | Pocky & Rocky d | 89,90 |
| Infrat Pad Infrat | 2 Stück kompl. | Gods d | 49,90 | Super Streetfighter jp | 49,90 | Bart vs Space Mutants | 39,90 | Brett Hull Hockey d | 119,90 | Pop'n Twinbee d | 89,90 |
| 2 Stück kompl. | 89,90 | Greenog d | 49,90 | Sylvester & Tweety d | 49,90 | Batman's Return d | 29,90 | Bubby d | 79,90 | Pop'n Twinb. Rainbow d | 109,90 |
| Infrat Joypads | 69,90 | Gunship d | 49,90 | Talespin d | 39,90 | Chakan d | 99,90 | Captain America eu | 59,90 | Populous 2 d | 89,90 |
| Street Winner Joystick | 119,90 | Gynoug d | 49,90 | Talmit's Adventure d | 99,90 | Chessmaster | 39,90 | Chessmaster d | 29,90 | Powermonger d | 79,90 |
| 4 Way Play EA | 69,90 | Hardball '84 | 49,90 | Tazmania 2 d | 49,90 | Chuck Rock | 49,90 | Chessmaster us | 29,90 | Prince of Persia d | 59,90 |
| Mega Adapter | 39,90 | Hard Driving d | 49,90 | Technoclax d | 49,90 | Cool Spot d | 29,90 | Chuck Rock us | 39,90 | Push Over d | 59,90 |
| Joypad Verlängerungen | 19,90 | Haunting d | 109,90 | Thunderforce 2 d | 39,90 | Defender of Oasis d | 39,90 | Chuck Rock d | 69,90 | R-Type III eu | 79,90 |
| Adam's Family d | 39,90 | Havoc d | 39,90 | Terminator d | 39,90 | Desert Speed Trap d | 49,90 | Chopflifer III d | 99,90 | Raiden us | 59,90 |
| Alien 3 d | 39,90 | Herzog Zwei d | 49,90 | T2 Arcade | 49,90 | Desert Strike d | 49,90 | Clayfighter eu | 119,90 | Rampart us | 89,90 |
| Alienstorm d | 49,90 | Hydlide d | 49,90 | T2 Judgement Day d | 49,90 | Donald Duck 2 d | 69,90 | Claymates d | 109,90 | Rival Turf d | 59,90 |
| Alistia Dagoon d | 39,90 | Hook d | 49,90 | Timon's Sports d | 39,90 | Double Dragon d | 49,90 | Cliffhanger d | 59,90 | Rival Turf us | 49,90 |
| Andre Agassi Tennis d | 39,90 | James Bond 007d | 39,90 | Tiger Jam & Earl 2 d | 39,90 | Dracula d | 109,90 | Cortez us | 69,90 | Roadrunner d | 79,90 |
| Another World d | 49,90 | James Pond 3 d | 39,90 | Truxton d | 39,90 | Dragon Crystal d | 69,90 | Cool Spot d | 69,90 | Rocketeer us | 39,90 |
| Aquatic Games d | 39,90 | Jewel Master d | 39,90 | Turtlex d | 49,90 | F 1 Race | 39,90 | C.R.J. Baseball d | 59,90 | Roger Clemens us | 39,90 |
| Arch Rivals d | 39,90 | Jordan vs Bird d | 49,90 | Turtles d | 49,90 | Factory Panic d | 59,90 | Crash Dummies us | 49,90 | Rummenger Player Mgr. d | 79,90 |
| Arrowflash d | 39,90 | Joe Montana '93 d | 49,90 | Turtles T. Fighters d | 49,90 | Fantasy Zone d | 79,90 | Crash Dummies d | 59,90 | RPM Racing us | 49,90 |
| Art Alive d | 39,90 | John Madden '92 d | 49,90 | Twin Hawk d | 49,90 | George Foreman Boxing | 39,90 | Crazy Sports us | 89,90 | Rushing Beat | 49,90 |
| Asterix d | 79,90 | John Madden '93 d | 49,90 | Two Crude Dudes | 49,90 | Global Gladiators d | 49,90 | Cyberator d | 69,90 | Secret of Mana d | 119,90 |
| Atomic Runner d | 39,90 | John Madden '95 | 109,90 | Universal Soldier d | 109,90 | Hook d | 39,90 | D-Force us | 49,90 | Secret Missions d | 69,90 |
| Baljbaks d | 39,90 | Jurassic Park d | 69,90 | Urban Strike d | 69,90 | Joe Montana | 39,90 | Darius Twin us | 49,90 | Shag Fu d | 119,90 |
| Balbz d | 89,90 | Jurassic Rampage d | 109,90 | Valkyrie d | 109,90 | Jungle Book d | 99,90 | Desert Fighter eu | 109,90 | Simcity d | 69,90 |
| Barkley Jam | 39,90 | Ka-Ge-Kill d | 29,90 | Virtuix d | 29,90 | Last Action Hero d | 29,90 | Duke Kong d | 139,90 | Simcity eu | 59,90 |
| Bart's Nightmare d | 39,90 | Kick Off d | 39,90 | Virtual Pinball | 39,90 | Land of Illusion d | 29,90 | Double Dragon Vd | 99,90 | Skyblazer eu | 69,90 |
| Baseball 2020 d | 49,90 | Kid Chameleon d | 39,90 | Wani Wani World 1 | 49,90 | Marble Madness | 59,90 | Dr. Franken d | 69,90 | Slammasters d | 139,90 |
| Batman Returns d | 39,90 | Klax d | 49,90 | Warspeed d | 49,90 | Master of Darkness d | 19,90 | Dracula d | 59,90 | Smart Ball us | 49,90 |
| Batman Revenge us | 39,90 | Landstalker d | 49,90 | Wimbledon Tennis d | 49,90 | Monaco GP | 69,90 | Drakken d | 59,90 | Smash Tennis | 109,90 |
| Bill Walsh d | 39,90 | Last Battle | 49,90 | Winterchallenge d | 49,90 | Off Road d | 69,90 | Drakken us | 39,90 | Smash TV d | 79,90 |
| Biohazard d | 49,90 | Lemmings 2 d | 119,90 | Winter Olympiad d | 49,90 | Olympic Gold | 49,90 | Dragon d | 119,90 | Spanky's Quest us | 49,90 |
| Blades of Vengeance | 39,90 | Life Attack Chopper d | 49,90 | Wiz'n Liz d | 49,90 | Outrun 1 | 29,90 | Dschungelbuch d | 119,90 | Sparkster d | 129,90 |
| Blockout! | 29,90 | Lotus Turbo Challenge | 39,90 | Wonderboy V | 39,90 | Outrun Europe d | 39,90 | Earthworm Jim us | 149,90 | Starwing d | 59,90 |
| BOB d | 29,90 | Lotus II | 39,90 | World Class Soccer d | 49,90 | Pengo | 39,90 | EEEE! the Cat d | 29,90 | Streetfighter 2 eu | 59,90 |
| Bonanza Bros. d | 39,90 | Magic Hat | 39,90 | WWF Wrestlemania d | 49,90 | Poppis | 39,90 | Equinox eu | 29,90 | Streetfighter Turbo d | 99,90 |
| Bubby 2 | 79,90 | Mario Lemieux d | 39,90 | Xenon 2 d | 49,90 | Prince of Persia d | 49,90 | ESPN Baseball d | 119,90 | Streetracer d | 119,90 |
| Caesh | 39,90 | Maxim Carnage d | 129,90 | Zero Tolerance us | 129,90 | Put'n Putter | 39,90 | F-Zero us | 39,90 | Strike Gunner d | 49,90 |
| Capitan Planet d | 39,90 | Mazin Wars d | 49,90 | Zero Wings II | 49,90 | Psychic World d | 29,90 | F1 Pole Position | 69,90 | Strike Gunner us | 39,90 |
| Chakard | 39,90 | Megalomania d | 49,90 | Zool d | 109,90 | Robocop d | 29,90 | F1 Pole Position II d | 119,90 | Striker d | 79,90 |
| Chiki Chiki Boys d | 49,90 | Mercalonia d | 49,90 | CDX Adapter | 49,90 | Robocop 3 d | 39,90 | Final Samurai d | 49,90 | Stunt Racer FX d | 119,90 |
| Chuck Rock 2 d | 119,90 | Mercos d | 39,90 | Afterburner d | 99,90 | Robocop vs Terminator d | 49,90 | Final Fantasy III us | 119,90 | Super Bowling us | 79,90 |
| Cliffhanger d | 79,90 | Mickey Mania d | 39,90 | Afterburner II | 99,90 | Shinobi d | 79,90 | Final Fantasy III us | 119,90 | Super Riders d | 69,90 |
| Combat Cars d | 69,90 | Mutant League Football d | 39,90 | Afterburner III | 99,90 | Shinobi 2 d | 79,90 | Final Fight d | 119,90 | Super Soccer d | 69,90 |
| Cool Spot d | 69,90 | Mutant League Hockey d | 39,90 | Beast 2 d | 89,90 | Simpsons | 29,90 | Final Fight 2 d | 69,90 | Super Starfighter d | 139,90 |
| Corporation d | 39,90 | NBA Jam d | 69,90 | Beast 2 d | 89,90 | Solitaire Poker | 29,90 | Flashback | 39,90 | Super Tetris d | 79,90 |
| Coamic Spacehead d | 49,90 | NBA Live d | 39,90 | Beast 2 d | 89,90 | Solitaire | 29,90 | Foreman Boxing us | 39,90 | Super Metroid d | 119,90 |
| Crackdown d | 29,90 | NHLPA '95 d | 49,90 | Bill Walshus | 89,90 | Smash TV d | 49,90 | Furin Games d | 39,90 | Super Morph d | 109,90 |
| Crudebusters d | 49,90 | Norri's Beach Babe d | 89,90 | Chuck Rock d | 39,90 | Sonic 2 d | 69,90 | Ghosts n Ghosts us | 39,90 | Super Pang d | 79,90 |
| Crueball d | 49,90 | Paperboy 2 d | 39,90 | Dracula Unleashed d | 109,90 | Sonic 3 d | 69,90 | Ghosts n Ghosts us | 69,90 | Super Soccer us | 29,90 |
| Cyborg Justice d | 49,90 | Paperboy 2 d | 39,90 | Dungo d | 109,90 | Sonic 3 d | 69,90 | Gods d | 39,90 | Super Streetfighter d | 139,90 |
| David Robinson d | 39,90 | PGA 3 | 109,90 | Dungo d | 109,90 | Starwars d | 99,90 | Gradius 3 us | 39,90 | Super Tennis us | 29,90 |
| Daviscup Tennis | 49,90 | Phelios d | 49,90 | Earrest Evans I | 49,90 | Talespin | 49,90 | Homs Alone us | 149,90 | Super Turrican d | 99,90 |
| Decap Attack d | 39,90 | Powermonger | 39,90 | FIFA Soccer d | 49,90 | Tazmania d | 29,90 | Hulk d | 49,90 | Tazmania d | 59,90 |
| Desert Strike d | 99,90 | Predator 2 | 49,90 | F1 Circus II | 49,90 | T2 Judgement Day d | 89,90 | Hyper Zone us | 139,90 | Terminator 2 Arcade d | 109,90 |
| DJ Boy d | 39,90 | Puggay d | 39,90 | Final Fight I | 49,90 | Terminator | 29,90 | Illusion of Gaia us | 59,90 | T2 Judgement Day | 139,90 |
| Dr. Robotnik d | 69,90 | Rambo III d | 49,90 | Formula One d | 49,90 | Woelchli d | 59,90 | Joe & Mac us | 79,90 | Testdrive II d | 79,90 |
| Double Dragon 3 d | 69,90 | Risky Woods d | 49,90 | Formula One d | 49,90 | Woody Pop | 119,90 | Jurassic Park eu | 39,90 | Timeslip eu | 49,90 |
| Dragon d | 99,90 | Robocop d | 89,90 | Formula One d | 49,90 | Woody Pop | 119,90 | Kick Off d | 69,90 | Tiny Toons d | 69,90 |
| Dragon's Fury d | 59,90 | Robocop vs Terminator d | 59,90 | Formula One d | 49,90 | Woody Pop | 119,90 | King of Rage us | 69,90 | Total Carnage eu | 59,90 |
| Dragon's Revenge d | 69,90 | Rocket Knight d | 69,90 | Hook us | 69,90 | Woody Pop | 119,90 | Kevin Keegan eu | 79,90 | Thunderbolt j | 59,90 |
| Dschungelbuch d | 109,90 | Sepp Maier Soccer d | 69,90 | Hook us | 69,90 | Woody Pop | 119,90 | King Arthur eu | 79,90 | Tom & Jerry us | 89,90 |
| Double Sports d | 69,90 | Shadow of Beast d | 39,90 | Iron Heix us | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | King of Dragons d | 109,90 | Troddlers d | 109,90 |
| (EA Icehockey & John Madden Footb) | 69,90 | Shadow of Beast 2 d | 39,90 | Jaguar XJ 220 d | 49,90 | Woody Pop | 119,90 | King of Monsters d | 59,90 | Turrican d | 69,90 |
| Double Clutch | 59,90 | Shaq Fu d | 109,90 | Kriss Kross d | 109,90 | Woody Pop | 119,90 | King of the Lowen eu | 119,90 | Turn & Burn d | 129,90 |
| Dune II d | 109,90 | Shiningforce d | 69,90 | Kriss Kross us | 129,90 | Woody Pop | 119,90 | Lagoon d | 69,90 | Turtles | 59,90 |
| Dungeon & Dragon d | 49,90 | Shiningforce 2 d | 139,90 | Marky Mark us | 139,90 | Woody Pop | 119,90 | Legend d | 69,90 | UN Squadron us | 49,90 |
| Dynamite Headdy d | 109,90 | Shinobi 3 d | 89,90 | Megarace us | 89,90 | Woody Pop | 119,90 | Legend d | 109,90 | Untouchables us | 119,90 |
| EA Tennis d | 89,90 | Skitchin d | 59,90 | Mickey Mania d | 89,90 | Woody Pop | 119,90 | Lemmings d | 69,90 | Vaid'Isere d | 139,90 |
| Earth Worm Jim d | 119,90 | Simpsons Barts Nightm. d | 109,90 | NHL '94 d | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Lemmings us | 59,90 | Vortex us | 129,90 |
| E-Swat d | 39,90 | Smash TV | 49,90 | Nightparade | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Lock On us | 109,90 | Wizardry V us | 109,90 |
| Ecco the Dolphin d | 89,90 | Snake Rattle'n Roll d | 109,90 | Nightparade | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Loat Viking d | 79,90 | Wingcommander II eu | 59,90 |
| Ecco the Dolphin 2 d | 109,90 | Sonic & Knuckle d | 119,90 | Powermonger d | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Magi Boy d | 69,90 | Winterolympics eu | 69,90 |
| ESPN Baseball us | 89,90 | Sonic 2 d | 49,90 | Prince of Persia us | 119,90 | Woody Pop | 119,90 | Mario Allstar d | 79,90 | Wolfenstien 3D d | 99,90 |
| European Golf Tour d | 69,90 | Sonic 3 d | 89,90 | Rebel Assault d | 29,90 | Woody Pop | 119,90 | Mario Kart us | 99,90 | World Cup USA d | 129,90 |
| Eternal Champions d | 79,90 | Sonic Spinball d | 109,90 | Road Avenger d | 49,90 | Woody Pop | 119,90 | Maximum Carnage d | 129,90 | World Heroes d | 129,90 |
| F 117 d | 59,90 | Sparkster d | 109,90 | Sawershark d | 119,90 | Woody Pop | 119,90 | Metroid II d | 119,90 | World Heroes II us | 129,90 |
| Fantastic Dizzy d | 49,90 | Speedball 2 d | 69,90 | Spiderman d | 79,90 | Woody Pop | 119,90 | Mickey Mania d | 139,90 | World League Basketb d | 69,90 |
| Fantasy Zone d | 49,90 | Speedball 2 d | 69,90 | Thunderhawk d | 79,90 | Woody Pop | 119,90 | Might & Magic III eu | 109,90 | World League Hockey d | 89,90 |
| Fatal Fury d | 69,90 | Spelardman j | 79,90 | Tomcat Alley d | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Mr. Nutz eu | 79,90 | World League Soccer us | 49,90 |
| FIFA Soccer d | 79,90 | Splatterhouse 2 d | 49,90 | Wolfchild d | 29,90 | Woody Pop | 119,90 | NBA Allstars d | 69,90 | X-Zone us | 69,90 |
| FIFA '95 | 109,90 | Steel Empire d | 49,90 | Wolfchild d | 29,90 | Woody Pop | 119,90 | NBA Jam d | 99,90 | X-Zone us | 69,90 |
| Final Blow I | 29,90 | Steel Talons d | 49,90 | Wonderdog I | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Opitus us | 129,90 | X-Zone us | 69,90 |
| Flintstones d | 49,90 | Streets of Rage 3 d | 119,90 | Wonderdog I | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | On the Ball d | 49,90 | X-Zone us | 69,90 |
| G-LOC d | 39,90 | Strider d | 29,90 | WWF Rage In Cages d | 119,90 | Woody Pop | 119,90 | Op. Logic Bomb d | 79,90 | X-Zone us | 69,90 |
| Galahad d | 39,90 | Strider II d | 29,90 | Aerial Assault d | 29,90 | Woody Pop | 119,90 | Paperboy 2 us | 39,90 | Yogi Bear d | 119,90 |
| Galaxy Force II d | 39,90 | Subterrania d | 49,90 | Adam's Family d | 29,90 | Woody Pop | 119,90 | Paperboy 2 d | 69,90 | Young Merlin eu | 99,90 |
| | | Summerchalleng d | 59,90 | Alien Syndrome d | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Pang d | 69,90 | Zeldas | 59,90 |
| | | Sunset Riders d | 59,90 | Alien d | 39,90 | Woody Pop | 119,90 | Pardius d | 59,90 | Zool d | 119,90 |
| | | | | | | Woody Pop | 119,90 | Pilotwings us | 29,90 | | |

MEGA CD

SUPER NES

GAMEGEAR

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Vertriebsmarkt, j = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung Irrtum Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 125,- liefern wir kostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90 Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81687 München, Fax: 089/488074



Tiersprache:
Wichtige Stellen im Spiel werden immer von den Figuren kommentiert

Was wäre, wenn ein menschliches Wesen die Sprache der Tiere und Pflanzen verstehen würde? Oh nein, *Soleil* ist keineswegs ein animaloider Sprachtrainer. Es geht mehr um einen Jungen, der zu seinem 14. Geburtstag in die königliche Heldenakademie aufgenommen und kurze Zeit darauf in ein haarsträubendes Abenteuer verwickelt wird. Daß unser Held plötzlich der "tierischen" und "pflanzlichen" Sprache mächtig ist, verdankt er einer geheimnisvollen Wahrsagerin. Tja, ganz schön unpraktisch, denn der arme Knirps versteht nun die menschliche Rasse nicht mehr, und das ist wörtlich gemeint. Mit Hilfe von Hunden, Katzen, Pinguinen und sogar Drachen, die sich während des Spieles zum Helden gesellen, beginnt die Suche nach eben dieser Wahrsagerin. Jedes dieser Tiere hat eine besondere Eigenschaft, die sich unser Held zunutze machen kann. Um durch unwegsame Lavalandchaften zu kommen, muß

Die Levels sehen zwar einfach aus, aber es lauern ungeahnte Tücken. Die Boßgegner sind einfallsreich und witzig. Aber keine Bange, der Good Ol'Sonic (ganz rechts) tut Euch nichts.



Gemeingefährlich: Der rote Drache stellt Euch auf eine harte Probe

Naturkost Soleil



Euch ein Pinguin den Weg mit Eisbomben freischießen, oder wenn es Eisklötze zu durchdringen gilt, brennt Euch ein Löwe sie alle nieder. Auch in den einzelnen Levels, die Ihr aus der Vogelperspektive betrachtet, findet Ihr Blumen, die Euch wertvolle Hinweise geben. Sie hängen unmittelbar

mit den Rätseln zusammen, die Ihr anschließend zu lösen habt. Wenn ein Level gemeistert ist, landet Ihr auf einer Map, wo Ihr Euch zur nächsten Stage begeben dürft. tet



Alle Zelda-Freaks, die noch keinen Super Nintendo bzw. Game Boy besitzen, dürfen jetzt aufatmen. *Soleil* ist nämlich ein Action Adventure wie aus dem Bilderbuch: Eine packende Story,

Das Hauptmenü ist übersichtlich angelegt. Auf der Map seht Ihr, wie weit es bis zum Endgegner ist.



wunderschöne Grafik und nicht zuletzt der Spielwitz, der jeden hartgesottenen Haudegen für einige Wochen aus dem Alltagsverkehr zieht, runden dieses fabelartige Märchen ab. In jeder Stage darf gerätselt werden: Wie man dem Bösewicht auf der anderen Seite der Schlucht zu Leibe rücken könnte, oder wo die heißersehten Extraspenden, die es unseren Helden ermöglichen, einen Laufsprung zu meistern, denn nun sitzen. Es ist schon wahr, daß das Spielsystem mit den auswechselbaren Tierfiguren aus einer höchst beliebten Super Nintendo-Serie (nämlich der Final Fantasy-Saga) übernommen wurde. Aber wie schon mein verstorbener Urgroßvater immer zu sagen pflegte: "Gut geklaut ist immer noch besser als schlecht geklaut (hä?)". Leider leidet die Steuerung, wie übrigens bei vielen Mega Drive-Spielen auch, unter dem eingebauten Joypad-Trägheitsmechanismus, so daß man bei Freiluftübungen oft und gerne mal ungewollt einen Vorwärtssprung zuviel macht. Ansonsten: wärmstens zu empfehlen.

System: Mega Drive
Spieltyp: Action-Adventure

Hersteller: Sega
Megabit: 16
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

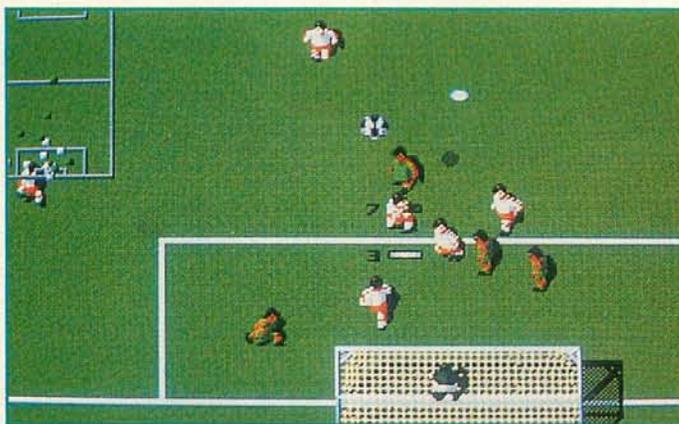
Musik: 75%
Soundeffekt: 59%
Grafik: 78%

Spiel-spaß 81%





Mit dem Editor könnt Ihr für jede Mannschaft nach Gusto reale (oder surreale) Spielernamen eingeben



Im Arcade Modus gibt Euch ein intelligenter Computergegner Saures

Steinzeit-Gebolze?

Dino Dini Soccer



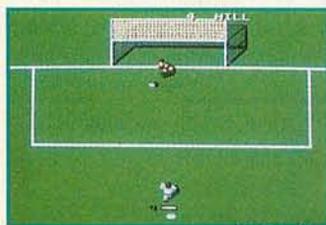
Hier kommt das erste Dino-Soccer, was allerdings nicht den Einfluß von Jurassic Park auf das Genre der Kickspiele widerspiegelt. Amiga-Usern dürfte der illustre Name dieses Programmierers bereits geläufig sein, da Dino Dini schon für die beiden Hits *Kick Off 3* und *Goal!* verantwortlich zeichnete. Aufgrund des sehr realistischen Ballverhaltens bei dieser MD-Fußball-Simulation (der Ball klebt nicht wie bei anderen Action-Fußball-Games am Fuß des Spielers) erfordert DDS einiges an Trainingsstunden. Wenn Ihr geradeaus lauft und eine scharfe Kehre vollzieht, rollt der Ball logischerweise weiter geradeaus. Ihr müßt also, um ständigen Ballverlust beim Dribbeln zu vermeiden, kurz vom "Gas runter" und Euch mit dem Ball drehen, was anfangs wirklich nicht einfach ist. Bis zu vier menschliche Spieler können per Adapter an einem Match teilnehmen. Beim Passen aktiviert die CPU für Euren Teampartner dann jeweils den Spieler, der am nächsten zum Ball steht. Bei Einwürfen kann Schußstärke, Steigwinkel und Flugbahn des Balles bestimmt werden, was bei guten Fußballspielen

mittlerweile sowieso Usus ist. Ebenso zum Standard der diesjährigen "Ernte" im Windschatten der WM gehört das Wiederholen der 94er WM. Alle 99 Teams der Qualifizierungsrunde aus sechs Kontinenten sind verfügbar. 24 Leuten könnten dann theoretisch hintereinander jeweils ein qualifiziertes Team (mit dessen realer Spielstärke) steuern und so eine private WM noch einmal gegenein-

ander austragen. Im Arcade-Modus wird alleine oder zu zweit gegen den Computer gekämpft. Über fünf Runden gilt es, so viele Punkte wie möglich zu erspielen. ds



Um es kurz zu machen: Dieses Soccer ist saugeil. Dino Dinis Bündelung der guten Ideen aus zwei bereits erfolgreich verkauften Amiga-



Euer Mega Drive scrollt während des Spiels anstandslos zwischen den zwei unterschiedlichen Vogelperspektiven hin und her



Familienfreundlich: im Vorspann erfahrt Ihr, daß das Spiel der Tochter Chance Dini gewidmet ist

Simulationen in diesem einen MD-Modul ist vollauf gelungen. Die intelligente und faire Programmierung überrascht immer wieder aufs neue, so z.B. wenn der Schiedsrichter ein Foul nicht geahndet hat (wie im richtigen Leben "übersieht" der Schiri ca. jedes zehnte Foul, der "Blindheitsgrad" ist außerdem verstellbar), diese Szene dann aber vom Publikum mit lauten Buh-Rufen bedacht wird. Der Editor mit seinen unzähligen Optionen verschafft auch nach Wochen immer wieder neue Gestaltungsmöglichkeiten für ein Turnier. Die eingebaute Batterie ist ebenfalls Gold wert. So bleibt im Arcade-Modus die Verlockung ungebrochen, die magische 1000-Punkte-Grenze weiter zu überbieten. Außerdem werden Eure 12 Lieblingsteams mit allen selbst kreierten Spielernamen und Eigenschaften dauerhaft abgespeichert. Dieses Spiel ist innerhalb kürzester Zeit zu meiner Lieblings-Sim avanciert; ein hartes Training ist allerdings erforderlich, wenn man mit der Kick-off-artigen Steuerung nicht bereits vertraut ist.

System: Mega Drive
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: Virgin
Megabit: 8
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie

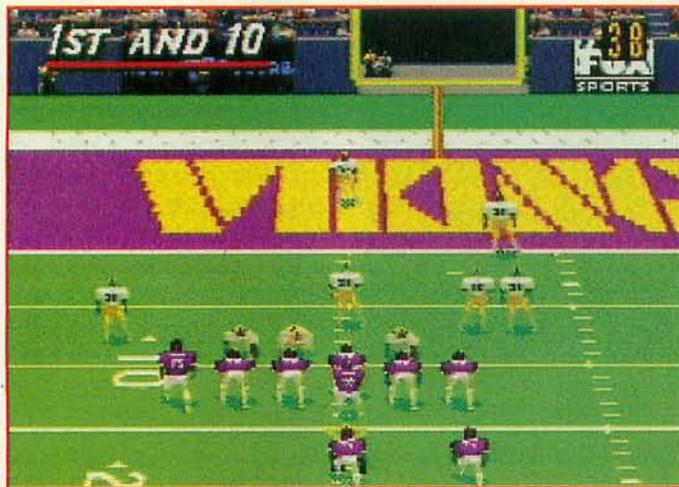
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 60%
Soundeffekt: 80%
Grafik: 57%

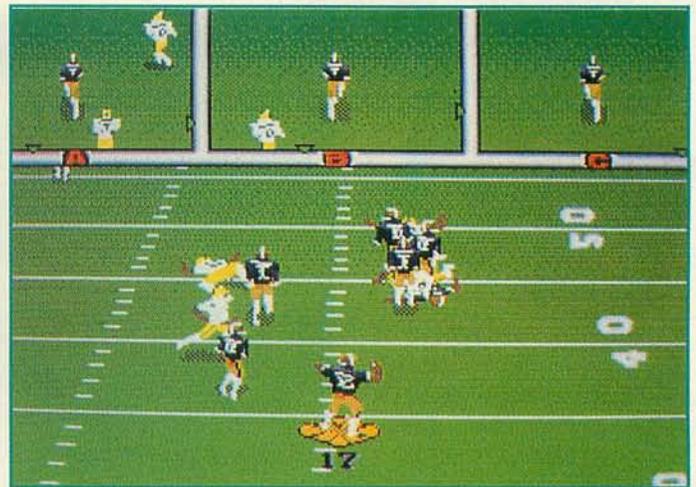
Spiel-spaß 80%



MEGA DRIVE



Leider wurden fast alle "Best"-Teams wegrationalisiert



Bei Paßspielen werden je nach Wahl Fenster eingeblendet

SUPER NINTENDO



Zeitlupenstudien könnt Ihr nach Belieben drehen und wenden



Die neue Extrapoint-Regelung ist bereits eingebaut



Das Spielmenü sieht genauso aus wie bei den Vorgängern

Intelligent! Madden '95



staltung gründlich durch den Kopf gehen lassen. So laufen die Animationsphasen geschmeidiger als in den alten Versionen durch die Bildschirmröhren. Auch die Farben wirken satter und natürlicher. Daß dabei die 22 Spielfiguren ein wenig kleiner geraten sind, stört insofern nicht, als daß man dafür mehr Spielfeld und somit mehr Übersicht fürs Geld geboten bekommt. Am

Spielsystem selbst hat sich jedoch nichts geändert. Die Menüs sind nach wie vor übersichtlich angeordnet, und die Steuerung spricht gewohnterweise exakt an. *tet*



super

„Besser kann man ein Football-Spiel nicht machen – so hieß es schon vor einem Jahr. Aber EA findet

immer noch verbesserungsdürftige Elemente, die allerdings erst auf dem zweiten Blick sichtbar werden. Bestimmte Spielzüge (z.B. QB-Sacks), die auf den 94er Versionen fast 99%ig geklappt hatten, funktionieren nunmehr nur selten. Auch die Audibles, mit dem der Gegner die Stellung während eines Spielzuges anpaßt, kommen häufiger zum Einsatz. Aha! Der Computer hat dazugelernt! Dadurch kommen unter anderem Spielergebnisse zustande, die auch wirklich der Realität entsprechen (also, keine 62 zu 14-Siege mehr – snief ...). Somit steht fest: Hartgesottene Freaks werden voll auf ihre Kosten kommen, denn Madden '95 ist besser als das beste Football-Spiel aller Zeiten (grins).

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Football-Simulation
 Hersteller: Laguna/EA
 Megabit: 16
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 59%
 Soundeffekt: 82%
 Grafik: 84%

Spiel-spaß **90%**

System: Mega Drive
 Spielertyp: Football-Simulation
 Hersteller: EA
 Megabit: 16
 Testversion: EA
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 54%
 Soundeffekt: 80%
 Grafik: 81%

Spiel-spaß **87%**

Vollständig heißt die Polygon-Snooker-Simulation *Jimmy White's Whirlwind Snooker*. Snooker ist eine exotische Sportart, die sich aus dem Pool-Billard entwickelt hat. Snooker wurde von britischen Indien-Offizieren erfunden, die sich in den Kolonien zu Tode langweilten. Pool war ihnen zu einfach, also machten sie den Tisch größer, Taschen und Kugeln kleiner, den Queue länger und änderten die Regeln. Grob: Es wird auf bunte Kugeln mit verschiedenen Zahlenwerten gespielt. Ziel ist es, möglichst viele Punkte mit möglichst wenig Stößen zu erspielen. Zwischen jedem Punktstoß muß eine rote Kugel versenkt werden.

Exotisch Snooker

Beim Snooker kommt es auf Präzision und auf cleveres Stellungsspiel an. Deshalb ist Snooker für Hobbyspieler meist zu schwer und in Deutschland wenig populär. Jimmy White ist übrigens mehrfacher Snooker-Weltmeister. Entwickelt wurde das Spiel von Kult-Programmierer Archer McLean, der zu den Stars der Computer-Urzeit gehört. Sein Snooker gab es schon vor rund vier Jahren auf Amiga und Atari ST. *hu*



„Eigentlich hätte dieses Spiel locker eine Seite verdient. Es ist höchst interessant und sehr ausgefeilt. Doch erstens ist es zu exotisch und zweitens viel zu komplex. Der technische Aufwand, den Archer McLean getrieben hat, ist beeindruckend. Zum Glück gibt's eine umfangreiche Help-Funktion. Leider fällt die komplexe Perspektiven-Steuerung per Joypad längst nicht so leicht wie mit der Computermaus. Bis Ihr den ersten erfolgreichen Frame spielt,

mußt Ihr lange üben. Außerdem spielt sich die Sache noch abgedrehter als Golf. Zwar ersetzt das Konsolen-Snooker nie einen echten Tisch, doch cleveres Stellungsspiel könnt Ihr hier lernen. Nur Snooker-Fans zu empfehlen, denen aber unbedingt!



Zwischen jedem Zahlwert muß eine rote Kugel fallen



Einsteiger blenden vor dem Stoß die Laufflinie ihres Balls ein

System: **Mega Drive**
 Spieletyp: **Snooker-Simulation**
 Hersteller: **Archer McLean**
 Megabit: **8**
 Testversion: **Virgin**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **7 bis 9**
 Preis: **ca. 120 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 6**

Musik: **25%**
 Soundeffekt: **58%**
 Grafik: **62%**

Spiel-spaß **78%**

MEGA DRIVE

WIBERY X-MAS

zu Weihnachten machen wir Euch Feuer unter'm Hintern...
 Unser Weihnachtsmann hat die heißesten Spiele im Sack - ruft an, wenn Ihr sie haben wollt

& ein frohes neues Jahr wünscht Euch Euer Team von

TRADELINK

SUPER NINTENDO	Final Fight 2 jp. 59,95 Feivel d. Mauswanderer 119,95 Final Fantasy III 139,95 Indiana Jones 128,95 Inspector Gadget us. 119,95 Infrator Joypad 2 Player 99,95 Illusion of Gals 138,95 John Madden '95 119,95 Jungle Book 129,95 Jurassic Park 2 124,95 Legend dt. 129,95 Lord of the Rings us. 123,95 Lemmings II dt. 119,95 Lion King 128,95 Luft us. 135,95 Magic Boy 119,95 Mario Andretti Racing 139,95 Marko's Magic Football 139,95 Maximum Carnage 129,95 Mega Man X 79,95 Mega Man Soccer us. 129,95 Metal Marauder 128,95 Micro Machines 109,95 Might & Magic III us. 144,95 Mr. Nutz dt. 79,95 NBA Jam 124,95 NBA Live 119,95 NBA Showdown us. 119,95 Nigel Mansell IndyCar 119,95 NHL '95 129,95 Oblivion us. 139,95	Prehistoric Man us. 139,95 Radical Rex us. 124,95 Return of the Jedi 139,95 Rock'n Roll Racing 109,95 Operation Alien us. 139,95 Pirates of Dark Water dt. 109,95 Pitfall 119,95 R-Type III enz. 89,95 Secret of Mana dt. 109,95 Samurai Showdown jp. 129,95 Saturday Night Slam 99,95 Shaq Fu 115,95 Smaaz Tennis 119,95 Speed Racer us. 119,95 Speedy Gonzales us. 129,95 Star Trek Next Gen. us. 139,95 Star Wars 3 109,95 Streetchaser 99,95 Steel Talons us. 99,95 Stunt Race FX 109,95 Super Bomberman 2 us. 119,95 Super Bases Loaded 2 us. 149,95 Super Metroid dt. 109,95 Super Street Fighter 2 dt 119,95 Super Nova us. 119,95 Schlumpie 98,95 Syndicate 115,95 Turn and Burn 119,95 Ultima - Ruins of Virt. 139,95 Ultimate Fighters us. 129,95	Undercover Cops us. 129,95 Untouchables us. 134,95 Virtual Bart us. 119,95 Wizardry 5 us. 139,95 World Heroes II us. 139,95 WWF Raw 139,95 50/60 Hz. Umbau 39,95	Gründgerät NTSC 89,- Gründgerät RGB 109,- Gründgerät 3DO PAL 94,- 3DO PAL 94,- Demolition Man 99,95 Escape from Monster M. 99,95 FIFA Soccer 129,95 Guardian War 119,95 Mega Race 129,95 Microcom 109,95 Out of this World 79,95 Rebel Assault 99,95 Rise of the Americans 119,95 Road Rash 119,95 Shadow 97,95 Shock Wave 88,95 Soccer Kid 88,95 Slayer 129,95 Star Control II 99,95 Street Fighter 2 129,95	Theme Park 39,95 Total Eclipse 119,95 VR Stalker 119,95 Way of the Warrior 219,95 3-DO Keyboard 139,95 3-DO Fightstick 139,95 3-DO Fightstick Joypad Adapter 39,95	NEO-GEO CD King of Fighters 124,95 World Heroes Jet 2 135,95	JAGUAR inkl. Cybermorph 544,95 Club Drive 39,95 Bulby 119,95 Raiden 99,95 Crescent Galaxy 99,95 Dino Dudes 99,95 Dragon 149,95 Alien vs. Predator 149,95 Chequered Flag II 129,95 Tiny Toons 109,95 Zool 109,95 Tempest 2000 59,95 Joypad 375,95 Wir haben die neuesten Games!	MEGA DRIVE Beavis and Butthead 109,95 Earthworm Jim 119,95 FIFA Soccer 95 99,95 John Madden 95 109,95 NBA Live 109,95 NHL Hockey 95 99,95 Radical Rex us. 109,95 Rock'n Roll Racing 109,95 Shaq Fu 109,95 Sonic & Knuckles 109,95 Urban Strike 99,95
-----------------------	--	--	--	--	--	---	---	--

SONY PSX
 lieferbar ab Anfang Dezember
 Vorbestellung empfohlen!

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Eltstr. 8 78532 Tuttingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
 Preise können abweichen

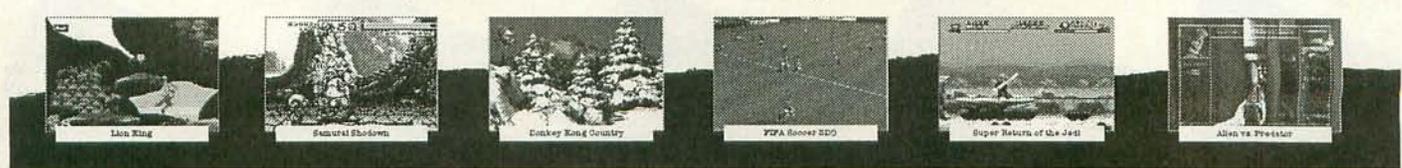
FUNTRONIX
 BAYREUTH
 Kumbachauerstr. 10
 Tel.: 0921 - 512400

FUNTRONIX
 KASSEL
 Friedrich Ebert Str 101
 Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIX
 HERFORD
 Münsterstr. 28
 Tel.: 05221 - 84347

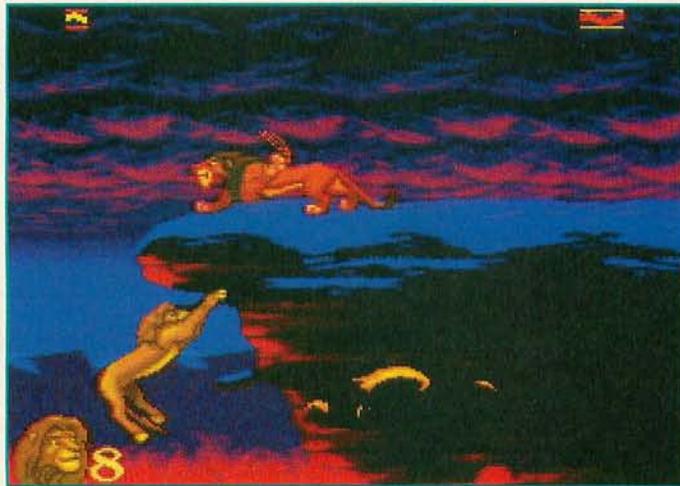
GAMESTORE
 ESSEN
 Röhrenschneiderstr. 181
 Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
 DÜSSELDORF
 Kühlenstr. 25
 Tel.: 0211 - 1649409





Ein Löwe wird erwachsen. Das merkt Ihr vor allem an der Steuerung.



Genau wie im Film: Onkel Scar stößt Simba in den Abgrund

Es war schon immer so, daß die wilde Tierwelt seit grauer Vorzeit einem Mann gehörte, der sie hervorragend und unterhaltsam zu präsentieren verstand – zumindest auf Leinwand. Die Rede ist von Walt Disney. Nach Evergreens wie "Bambi" oder "Dumbo" heißt der Disney-Held des Jahres 1994 "Simba", *der König der Löwen*. Auch in diesem Film sind die Darsteller allesamt waschechte Vierbeiner. Und so auch im Spiel. Als kleiner Löwenbaby jumpst und rennt unser kleine Prinz durch die Steppen seines zukünftigen Königreiches Pride Rock. Für den Knirps stellen zunächst Eidechsen und Stachelschweine schon eine drohende Gefahr dar, gegen die er sich mit Brüllen und Hinaufspringen zur Wehr setzen muß. Anders als in früheren Disney-Virgin-Spielen wird also nicht mit Hülsenfrüchten und anderem Obst herumgeworfen, oder mit Bumerangs gefuchelt. Geschicklichkeit und ein gesunder Überlebensdrang stellen

Auf dem ersten Blick: Die Levels unterscheiden sich voneinander, am Spielprinzip ändert sich jedoch nur wenig. Die 3-D-Stage gehört zu den schwierigsten im Spiel.

Allradantrieb Der König der Löwen



Oben: Die Stages sind farbenfroh und detailliert. Auch der Gorilla ist nett animiert. Rechts: Simbas Erzfeinde, die Hyänen, sind überall im Spiel. Ihr könnt sie mit einem Sprung bewältigen.



die einzigen Waffen dar. Durch Einnehmen von Bonus-Insekten, die entweder in freier Wildbahn als Extras herumbaumeln oder in fünf Bonus-Stages von seinen Meerkatzen- und Wildschweinfreunden Timon und Pumbaa eingesammelt werden, kann er seinen Lebensbalken oder den sog. Brüllbalken (der die Lautstärke seiner Stimme anzeigt)

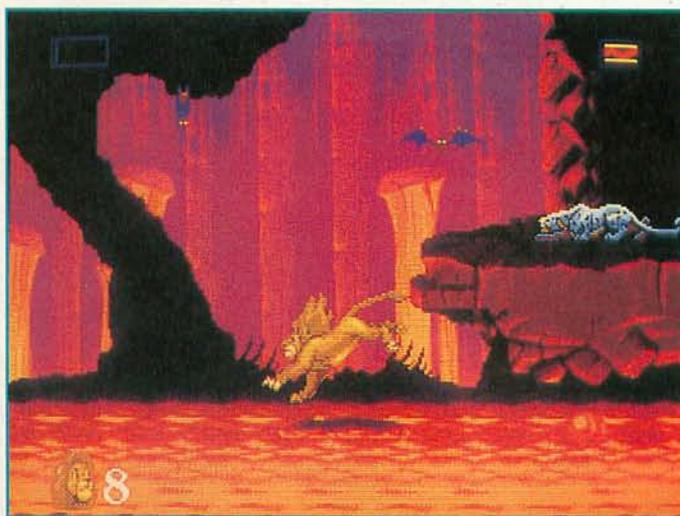


vergrößern. Die meiste Zeit aber verbringt Ihr damit, Simba durch unwegsame Felsenlandschaften zu lotsen oder zwischen abgrundtiefen Schluchten herumspringen zu lassen. Also ein buschstäbliches Jump'n'Run-Spiel. Wenn man sich den Film ansieht, der übrigens seit dem 17. November bei uns läuft, kann es ja gar nicht anders sein. Alle 10 Level sind originalgetreu dem Film nachempfunden, und präsentieren sich auf beiden Systemen in einem überaus prächtigen Grafik-Outfit. Dazwischen mischen sich animierte Zwischensequenzen mit original Film-Sprachausgabe (Englisch). Nach dem "Hakuna Matata"-Level werdet Ihr, wie im Film, sodann Zeuge einer wundersamen und plötzlichen Verwandlung: Simba wird erwachsen. Neben seinem äußerlichen Erscheinungsbild, ändern sich auch seine Jump'n'Run-Eigenschaften. Ab nun kann er mit seinen Krallen unliebsame Zeitgenossen wie Hyänen oder Wildkatzen in das afrikanische Nirwana schicken. Jetzt beginnt auch der Kampf um den Königsthron, der in seiner Kindheit von seinem hinterlistigen Onkel Scar weggenommen wurde. Die Stages werden dementsprechend mit der Zeit immer gemeiner und hinterlistiger, zumal die Anzahl der Feinde drastisch ansteigt. Strategisches Denken ist ebenso gefragt wie das richtige Einschätzen der natürlichen Gefahr. Lavaströme, Feuersbrünste oder Blitzschläge behindern z.B. Simba





Die Affen sind los: Ihr müßt sie in richtiger Reihenfolge "schalten"



Furchtbar: Ein falscher Tritt, und der König der Löwen ist nicht mehr

bei seiner Suche nach seinem Onkel. Ooops! Verflucht, jetzt wißt Ihr ja schon, wer der Endgegner in diesem Spiel ist, oder? tet



super

Eine Szene, die nicht im Film enthalten war: Der Boßtanzt mit dem Gorilla. Gemeinerweise stirbt man hier vielzuoft, so daß später die Continues zu knapp werden.



volles Jump'n'Run, das vom Spielwitz leider nicht ganz an seine Vorgänger Das "Dschungelbuch" und "Aladdin" herankommt. "

System: Mega Drive
 Spieltyp: Jump'n'Run
 Hersteller: Sega
 Megabit: 24
 Testversion: Sega
 Spieler: 1
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 57%
 Soundeffekt: 58%
 Grafik: 78%

Spiel-spaß **79%**

„Mein erster Gedanke war: Das Spiel ist ja schwerer als es aussieht! – Nun, zu Beginn merkt man davon nichts, aber im Laufe der Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad bis zum Unermeßlichen an. Zwar hat man vermeintlich Extras en masse zur Verfügung, aber plötzlich gegen Ende des achten Levels steht man mit jeweils nur einem Leben und Continue da. Tröstlich, daß man sich die tückischen Stellen merken kann, denn diese treten immer in vorgegebener Reihenfolge auf. Aber bis dahin werdet Ihr ständig von dem Gedanken geplagt, das Joypad endgültig in die Ecke zu schmeißen und nach Afrika auszuwandern. Eine Schwachstelle anderer Art gibt es von der Drehbuchabteilung zu vermeiden. Wer den Film nicht kennt, kommt sich buchstäblich wie in der Sahara vor. Die Zwischensequenzen sind zwar wunderschön, aber von der Story bekommt man rein gar nichts



Wichtig: Ihr müßt jeden Spielzug im Kopf behalten, denn sonst fällt Ihr gnadenlos auf die Schnauze oder erwischt das falsche Insekten-Extra. Also, Hände weg von den giftigen Käfern unten!

mit. Wieso muß Simba ins Exil? Warum ist sein Vater plötzlich nicht mehr da? Wer sind Timon und Pumbaa überhaupt? Es ist offensichtlich, daß Disney zusammen mit dem Videospiel auch die Plüschtiere, Bilderbücher und eben auch die Filmtickets verkaufen möchte. Vielleicht hätte wenigstens Sega bei ihrer Umsetzung auf die Möglichkeiten des Mega-CD zurückgreifen, und mehr Zwischensequenzen (aus dem Film selbst) einpflanzen sollen. Wie sieht es aber in Sachen Spielidee aus? Von den 10 Levels sind neun reine Seitenscroller, die sich vom Aufbau kaum unterscheiden und wenig innovative Elemente bergen. Bedingt durch den Film, ist die Palette an Gegnern ebenfalls ziemlich begrenzt (gut, die Raubkatzen und der Gorilla waren nicht im Film und sind neu). Schade eigentlich, da die Grafik und der Sound (vor allem beim SNES) die gesamte Stimmung gut einfangen. So bleibt es "nur" ein fabelhaftes und anspruchsvolles

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Jump'n'Run
 Hersteller: Virgin
 Interactive
 Megabit: 24
 Testversion: Virgin
 Interactive
 Spieler: 1
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Spiel-spaß **79%**

SUPER NINTENDO

WILDSAU

Naaaaah! Halt!!
Das kann ich so nicht
durchgehen lassen. He,
Timon, ich dachte,
wir verlosen eine
Amerika-Reise?

Puh, du weißt ja gar
nicht, wo das liegt. Paß mal auf
Pumbaa. In Wirklichkeit verlosen
wir nämlich eine Reise nach
Disney World in Florida.

Florida?
Liegt das in
Kanada?

Nenee, in Kanada
ist doch "keiner da".
Höööhööö hihihiii!!!

Hmmm, es ist
wirklich schwer, einen
Gewinner zu ermitteln.
Grübel...



Ihr habt ja wirklich keine Ahnung, was Euch bevorsteht. Ihr werdet natürlich die Reise nicht umsonst bekommen. Wenn Ihr mir die folgenden drei Fragen richtig beantwortet, habt Ihr eine Chance zu gewinnen. Also, hört mir genau zu, denn ich werde es nur einmal sagen:

Frage 1: Mit welchem Zeichentrickfilm konnte Walt Disney 1928 seinen ersten Erfolg verbuchen (englischer Titel)?

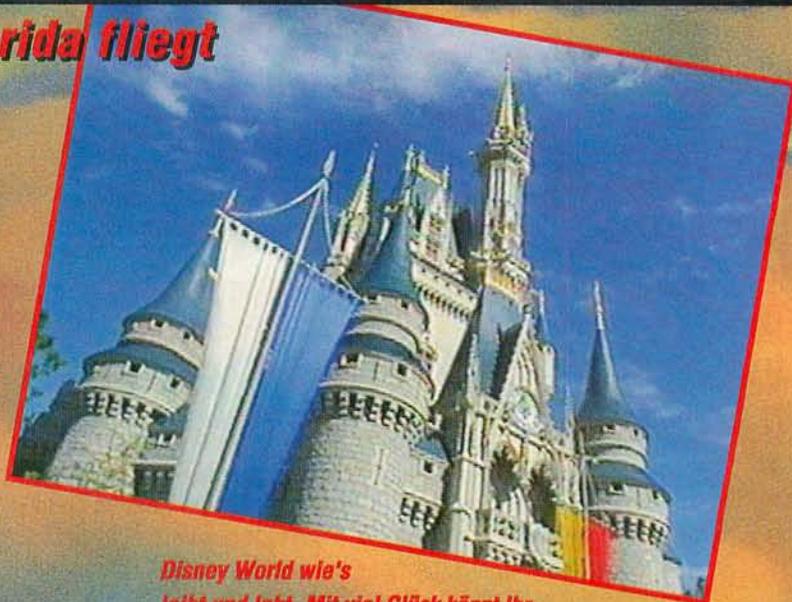
Frage 2: Wie viele Disney-Vergnügungsparks gibt es auf der ganzen Welt?

Frage 3: Wie heißen die drei dämlichen Hyänen im Film *Der König der Löwen*? Nennt mir mindestens einen Namen.

zu gewinnen

oder wie man umsonst nach Florida fliegt

Laß mich durch,
Zuzu! Ich will auch nach
Disney World!!

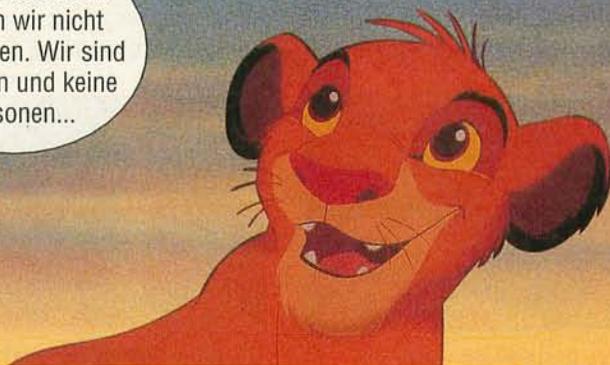


Disney World wie's
leibt und lebt. Mit viel Glück könnt Ihr
eine Reise gewinnen.

Weißt du, daß
Virgin Interactive eine
Reise nach Disney World
für 2 Personen verlost?
Cool, oder?



Oh, schade. Dann
können wir nicht
mitmachen. Wir sind
ja Löwen und keine
Personen...



Wow! Und das alles gibt's zu gewinnen?

1. Preis: Eine 5tägige Reise (davon 2 Tage für An- und Abreise) für 2 Personen nach Disney World in Florida inklusive Hotel und 3-Tage-Paß

2. - 10. Preis: Jeweils ein *Lion King* (König der Löwen)-Modul nach Wahl (bitte beim Einsenden System angeben: Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear oder Master System)

11. - 30. Preis: Jeweils ein *Lion King* T-Shirt

Wenn Ihr die drei Fragen beantwortet habt, schickt sie uns per Post, Fax oder Flaschenpost an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Lion King"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089-4613-5046

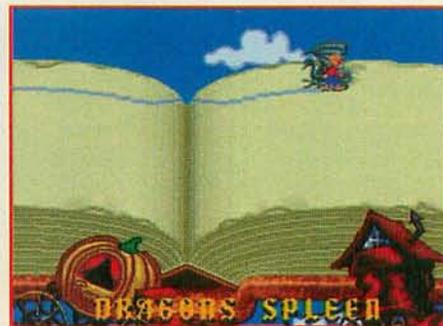
Einsendeschluß ist der **31. Januar 1995**. Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Aus Platzgründen können wir die Gewinner nicht im Heft abdrucken. Wir werden sie aber einzeln schriftlich benachrichtigen.



Im Bonus-Level müßt Ihr das Ziel innerhalb eines Zeitlimits erreichen



Mit dem grünen Schleim saugt sich Richard an der Decke fest



Zwischen den Levels zeigt Euch die Karte, wie weit Ihr schon seid

Mit *Pagemaster* präsentiert uns Virgin eine Umsetzung des gleichnamigen Fantasy-Films mit MacCauley Culkin (Kevin-Allein zu Haus) in der Hauptrolle. Wie im Film wurde die Hauptfigur vom Pagemaster in eine Zauberwelt entführt, aus der er entkommen muß. Dazu benötigt er Library Cards, die gut versteckt in einigen der Levels auf Euch warten. Insgesamt gilt es, vier unterschiedliche Welten zu überstehen, die jeweils aus acht bis zehn Spielabschnitten bestehen. Nach jeder Stage erscheint eine Karte, die auch mögliche Abzweigungen und Abkürzungen zeigt. Euer Abenteuer beginnt in der Horror World. Ihr kämpft Euch durch

Bücherwurm

Pagemaster

verwunschene Schlösser, dunkle Verliese und düstere Friedhöfe. Überall verstreut findet Ihr wichtige Extras, z.B. blaue Schuhe, mit denen Richard (die Hauptfigur im Film) schneller läuft und weiter springt. Ein grüner Beutel beinhaltet Augäpfel, die Ihr als Wurfwaffe einsetzt. In späteren Levels findet Ihr unter anderem Zauberstaub und einen Piratensäbel. Jede Berührung eines Gegners kostet Euch ein Extra, und wenn diese aufgebraucht sind, kostet Euch der

nächste Angriff ein Leben. Eingänge zu Bonusstages gibt es entweder in der Form von Uhren oder als unsichtbare Bücher, die nur dann erscheinen, wenn Ihr sie zufällig berührt. Nach jeder Welt erhaltet Ihr ein Paßwort. rz



gut

gemacht, doch mit *Donkey Kong Country*, *Earthworm Jim* oder auch *Pitfall* kann es nicht mithalten. Mit Abstand am besten hat mir die *Adventure World* gefallen. Die Piraten wurden sehr witzig animiert und die Musik kommt gut rüber. Leider ist schon nach drei Welten Schluß, es gibt keinen Endgegner oder eine gute Schlußsequenz, plötzlich heißt es gut gemacht, auf Wiedersehen. Da hätten sich die Entwickler etwas mehr einfallen lassen sollen, auch wenn jede Welt aus ca. zehn Levels besteht. Am meisten genervt hat mich das Paßwortsystem, denn wer soll sich denn bitte diese idiotischen Symbole notieren. Was ist denn eigentlich aus dem guten alten Buchstaben-Paßwortsystem geworden? Die Game-Boy-Version ist spielerisch ähnlich wie der 16-Bit-Bruder aufgebaut, grafisch wirkt sie allerdings eher langweilig.

Im Vergleich zu den vielen exzellenten *Jump'n'Runs*, die wir in den letzten Monaten testen durften, fällt *Pagemaster* doch etwas ab. Es ist zwar ganz nett



Das Beste an der Game-Boy-Grafik ist der farbige Rand



Die hüpfenden Bücher sind besonders unangenehm



Der Pirat im Faß schmeißt mit Flaschen nach Richard

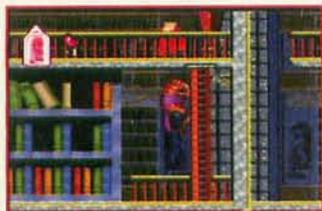
System:	Game Boy
Spieler:	1
Hersteller:	Probe
Megabit:	2
Testversion:	Virgin
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	52%
Soundeffekt:	66%
Grafik:	57%

Spiel-spaß **64%**

System:	Super Nintendo
Spieler:	1
Hersteller:	Probe
Megabit:	16
Testversion:	Virgin
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	62%
Soundeffekt:	70%
Grafik:	71%

Spiel-spaß **69%**

Ich wäre auch verwundert gewesen, wenn dieses große Disney-Thema nicht ebenso seinen Einzug in ein Videospiel gefunden hätte, wie alle anderen neueren Streifen. Es war nämlich einmal ein wunderhübscher, aber hartherziger Prinz, der eines Tags einem alten Muttchen nicht helfen wollte. Die Alte konnte zwar kein Karate, aber dafür ein wenig zaubern, und so verzauberte sie das verzogene Bürschchen in ein potthäßliches Monster und gab ihm als Dreingabe ein Röslein mit auf den Weg. Sollte er es schaffen, bevor die Rose verwelkt war, wahre Liebe zu finden, würde er sein ursprüngliches Outfit zurücker-



Klettern, brüllen springen, mehr hat das Biest nicht drauf

Programmierfehler Die Schöne und das Biest

halten. Soweit die Moral von der Geschichte. Im Spiel seid Ihr das Monster. Euern Weg kreuzt zu Beginn des Spiels die anmutige Belle. Diese will das Biest rumkriegen, was aber auf wenig Gegenliebe stößt. Deshalb müßt Ihr das ganze Spiel über hinter der holden Maid herwetzen, bis sie dem verwunschenen Prinz aus freien Stücken ihr Herz schenkt (schniefz). *ds*



na ja

„So ein doofes Spiel habe ich in der vergangenen Zeit selten gespielt. Feinde tauchen manchmal aus dem Nichts auf, so daß Treffer an bestimmten Stellen einfach unvermeidbar sind. Dazu kommt, daß sich das Monster so ähnlich steuert, wie es aussieht, nämlich unglaublich träge. Von Schwierigkeitsgrad kann gar keine Rede sein, eigentlich nur von Unfairneßgrad (und der wurde hoch an-



Inzwischen bahnt sich was an, bald wird dann getanzt

gesetzt bei diesem Machwerk). Die Musik ist natürlich wieder Disney-mäßig gut, die Grafik erträglich, hier sollten nur diejenigen mit Ausdauer und hoher Frustrationstoleranz zugreifen, denen alle annehmbaren Spiele dieser Saison zu leicht sind. „

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Hudson Soft
Megabit: 8
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 64%
Soundeffekt: 48%
Grafik: 55%

Spiel-spaß **44%**

aktuelle nachrichten aus der redaktion: VG-Rucksäcke bevölkern die Partyzone am alten Riemer Flughafen

Smiley ist wieder da! Das rasende, allesfressende Grinsgesicht ist – nach Pac-Attack – wieder einmal den Katakomben erstiegen. Im neuen Gewande und mit alten Tricks seilt sich Smiley durch Zeittunnel und sammelt Pac-Man-Pillen. Den Bösewicht spielt eine runzelige alte Hexe, der Erzfeind aller Pac-Männer. Per Zauberspruch verwandelt sie Smiley in einen Mini-Grinser und katapultiert den Helden kurzerhand ins Jahr 1975 – eine Zeit, als Computer noch so groß wie Wohnblöcke waren und die Jungs noch in Hinterhöfen "Räuber und Gendarme" spielten und sich mit



Bei dem miefigen Dorfgeruch brauch ich ein kräftiges Deo

Zeitreise Pac in Time

Eisenautos die Köpfe einschlugen. Videospiele waren weitgehend unbekannt und auch von Pac-Mans Ruhm und Heldentaten hat kein Mensch je gehört. Schlimmer: Die Hexe hat die Lebewesen auf dem Planeten mit üblen Flüchen belegt. Das Dasein ist grausam und voller Gefahren und die Menschen kennen weder Liebe noch Mitgefühl. – Ob der Fluch bis heute anhält, liegt in Euren Händen ... *mn*



geht so

„Etwas arg klein und winzig ist das Reliquite aus den Pioniertagen der Videospiele-Branche schon geraten. Auch an Gestik und Mimik hat der Held der Labyrinthwelt kaum etwas dazugelernt – ob das für den harten Konkurrenzkampf, der mittlerweile auf dem Jump'n Run-Sektor tobt, reicht, wage ich zu bezweifeln. Knifflig und kompliziert ist die Benutzung des Allzweckseils, ohne dem Ihr oft nicht weiterkommt. Die 50 Levels auf der Suche nach



So ein übles Sauwetter gab's früher aber in Pac-Man nicht

dem Zeittunnel sind mit ansprechenden Puzzles angefüllt, Szenen und Hintergründe sind ordentlich gestaltet und auch der Sound läßt sich hören. Insgesamt ein umfangreiches und abwechslungsreiches Modul, aber ohne echte Höhepunkte. „

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run mit Puzzle-Einlagen
Hersteller: Namco
Megabit: 8
Testversion: Mindscape
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6?

Musik: 54%
Soundeffekt: 53%
Grafik: 52%

Spiel-spaß **58%**



15
Haudegen und ein versteckter Kämpfer lassen's krachen, Leute!

Neo-Geo-Freaks wird's ärgern: Ein Klassiker nach dem anderen wird von der Martial-Arts-Konsole auf das vergleichsweise hausbackene SuperNes und (etwas später und mit noch mehr Abstrichen) aufs Mega Drive umgesetzt. Nach Fatal Fury 2, Art of Fighting, World Heroes 1 und 2, King of Monsters 1 und 2 und Samurai Shodown erwischt es jetzt mit Fatal Fury Special den krönenden Abschluß der Serie. Im schon auf dem Neo Geo eher mittelmäßigen ersten Teil rächten die Gebrüder Terry und Andy Bogard zusammen mit ihrem thailändischen Freund Joe Higashi den Meuchelmord an ihrem Vater. Im Sequel erhält das Trio zusammen mit einigen anderen starken Kämpfern des Erstlings nun von einem mysteriösen Wolfgang Krauser Einladungen zum sagenumwobenen Battle Royale. Die Luxus-Variante Fatal Fury Spe-

Fatal Fury Special ist eindeutig das Beat'em Up mit den schönsten (Super-)Special-Moves überhaupt, und das auch auf dem Super Nes



Geese: Der Meister und seine Stage sind galaktisch überwältigend

Rentnertreff Fatal Fury Special

cial (hatte 150 MBit Speicher auf dem Neo Geo!) ergänzt das bisherige Dutzend Fighter nun noch um ein Trio aus Teil eins, das sich vor einigen der atemberaubendsten Hintergründe der Beat'em Up-Geschichte viele neue Special-Moves (heißen in dieser Trilogie übrigens Power Blows) angeeignet hat. Der wesentliche Unter-

Rechts: Mai bezieht gerade böse Prügel im Heimspiel.
Unten: links ein Super-Special von Geese, rechts ein 'Normalo'-Special von Tung.



schied zum großen Capcom-Vorbild und allen anderen Zweikampfspielen besteht darin, daß hier in zwei Ebenen die nackte Gewalt regiert: Ihr könnt bösaartigen Angriffen also durch einen beherzten Sprung in den Bildhintergrund ausweichen oder Eurerseits das Gegenüber per Supertritt in die andere Ebene befördern. Wehren könnt Ihr Euch durch je zwei Kick- und Puch-Buttons und einem Super-Attack-Knopf, die in Kombination mit dem Steuerkreuz die beliebten Feuerbälle, Flic-Flacs und andere abgespacte Bewegungen in jeweils einer Light- und Heavy-Ausführung (je nachdem, welchen der beiden Knöpfe Ihr benutzt habt) ergeben. Die Auswahl der Charaktere läßt keine Wünsche offen, denn unter den 15 Fightern sollte jeder seine Identifikationsfigur finden. Meine Lieblingsfighter

sind der wendige Italiener Andy Bogard und der schnelle Koreaner Kim Kaphwan. Robert dagegen liebäugelt eher mit dem etwas korpulenten Bankier Cheng Shinzan aus Hong Kong... Des weiteren treten noch Judo-Opas, bullige Wrestler, heißblütige Toreros, glatzköpfige Boxer, sexy Ninjas und coole Breakdancer an. Als besonderer Leckerbissen wartet in der Special-Ausgabe der wiederauferstandene Boß des ersten Teils, Geese





Unschwer zu sehen: Tung ist mein absoluter Lieblingskämpfer



Joe Higashis Power-Blow erreicht gerade mal seine Fußspitze...

Howard, der Euch in einer tollen Cowboy-Hazienda erwartet. Überhaupt präsentieren sich die Kämpfer in puncto Special-Move-Arsenal sehr versiert. Falls Euch die vier bis fünf Dampfhammer pro Spielfigur etwa nicht reichen sollten, gibt's noch für jeden einen Super Special-Move zu entdecken. Tung Fu Rue, der alternde chinesische Boxmeister und einer der witzigsten Charaktere überhaupt, platzt plötzlich mit einem riesigen Muskelberg aus seinen grünen Klamotten und nähert sich Euch mit wilden Drehbewegungen. Diese Fatal Furies können aber übrigens erst dann ausgeführt werden, wenn Euer Lebensbalken schon zu blinken beginnt, d.h. höchste Gefahr angesagt ist... rk



super

Die Fatal Fury-Saga gehört schon auf dem Neo Geo zu meinen absoluten Lieblingsspielen und ich zocke nahezu jeden zweiten Tag damit und nach ausgiebigem Testspielen dieser Umsetzung muß ich sagen, daß Takara eine kleine Meisterleistung vollbracht hat. Sämtliche Charaktere bewegen sich durch viele zusätzliche Animationsframes um ein ganzes Stück geschmeidiger als beim zwei-



... da kann Billy schon mit etwas mehr Nitrohaltigem aufwarten: Let's Burn



In der Disco-Stage vom Entenkönig (Donald Duck?!) denkt doch keiner mehr ans Tanzen, äh Kämpfen natürlich

ten Teil. Die wunderschönen Levelgrafiken erstrahlen jetzt in ihrer ganzen Pracht, da Takara nun (fast) alle Details des Originals integrieren konnte. Die Cheng-Stage in Hong Kong sieht nun durch das mächtige Drachenschiff nicht mehr so trostlos aus wie beim Vorgänger und Hobei (China) ist für mich sowieso die schönste Stage in einem Beat'em Up überhaupt. Nur die Level-In-Zooms der drei neuen Prügelschauplätze fehlen leider, aber das kann man wirklich verschmerzen. Daß ich ein großer Fan des Originals bin, hat übrigens seinen Grund: Fatal Fury Special ist neben Mortadella Kompott 2(...) nämlich das schwerste Prügelspiel überhaupt, da alle Gegner nahezu perfekte Konter für Eure Attacken bereithal-

ten. Doch Takara hatte zum Glück ein Einsehen und senkte den Schwierigkeitsgrad etwas, damit Normalsterbliche das Modul nicht gleich mit einem De-Mac (Na, aus welchem Film stammt dieser Kunstschlag?) zertrümmern. Die fulminanten Backgrounds, 15 anwählbare Fighter, peppige Super-Special-Moves, Action auf zwei Ebenen und die exzellente Steuerbarkeit hieven 'The final word in Fatal Fury' ganz weit nach oben in die Garde der Top-Beat'em Ups. Lediglich das permanente Versagen einiger weniger Special-Moves müßt Ihr in Kauf nehmen, sonst abso-

„

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Beat'em Up
Hersteller:	Takara
Megabit:	32
Testversion:	Game Express/Archiv
Spieler:	1 bis 2
Features:	Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 180 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Musik:	72%
Soundeffekt:	74%
Grafik:	83%



Spiel-spaß **84%**



Der erste Gegner sollte auch für Anfänger kein Problem sein



Der Coach ruft Euerem Gegner Tips zu, unbedingt darauf achten!

Na, wer sagt's denn: Die alten Spielkonzepte sind auch nach Meinung von Nintendo immer für ein Revival gut. Vor gut zehn Jahren machten zwei aberwitzige Box-Automaten die Spielhallen unsicher, in denen Ihr jeweils fünf mit allen dreckigen Wassern gewaschene Boxer innerhalb einer Runde ausknocken müßt. Was den damaligen Spielern (unter anderem mir!) die Markstücke aus der Tasche zog, war die Tatsache, daß die einzelnen Charaktere Euch mit teils völlig abgefahrenen Methoden Sterne sehen lassen wollten. Dragon Chan aus Hongkong packte plötzlich seine Kung-Fu-Künste aus, wenn ihm auf sauberem Weg eine Schlappe drohte. Nach einer NES-Konvertierung vor einigen Jahren packte man jetzt neue und alte Helden in vier Ligen zu jeweils vier Fightern zusammen, die allesamt ins Reich der Träume befördert wollen. Dazu stehen Euch zunächst die üblichen Körper- und Kopfattacken sowie diverse Ausweichmanöver zur Verfügung. Die versierten Boxer

Ein Gegner verrückter als der andere. Alleine die Animation der verrückten Typen ist schon den Kauf des Moduls wert.

Comic-Fäustehagel Super Punchout



traktieren Ihr Gegenüber dann mit Konterpunches, Knockout-haken, Rapid-Attacks oder eine Kombination aus alledem. Während Euer Gegner nach einem Niederschlag (Huh, Regen oder was?!) am Boden herumkriecht, könnt Ihr durch Hämmern auf die Punch-Tasten Power zurückbekommen. Dank einer Batterie werden alle Bestzeiten und Euer Fortschritt gespeichert.

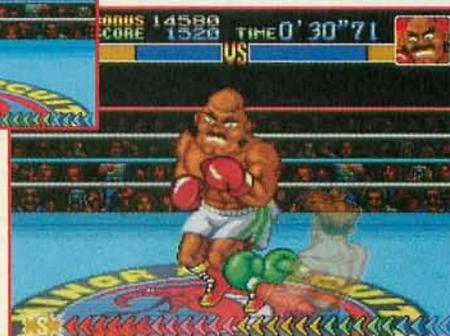


super

„Ich liebe dieses Spiel! Schon den damaligen Automaten habe ich mit einem halben Vermögen gefüttert. Bot die NES-Umsetzung wegen der mangelnden Atmosphäre und den Grafik- und Sound-Handicaps nicht den erhofften Spielspaß, schlägt



Oben: Beim nächsten Treffer geht Euer Kämpfer K.O. Rechts: Geschickt ausweichen und dann feste drauf



dieses Update dagegen voll ein. Das ulkige Comic-Ambiente, in dem Super Punchout angesiedelt ist, läßt Euch immer wieder zum Pixel-Ring zurückkehren. Werden die Boxer z.B. von einem Counter-Punch getroffen, machen sie ein herrlich dummes Gesicht. Auch hat jeder der Charaktere seine Schwachstelle, die es mit viel Geduld herauszufinden gilt. Ab dem Major Circuit bringt einfaches Drauflosprügeln nämlich nur noch blaue Augen für Euch selbst, da die Fighter allesamt Dutzende dreckige Tricks wie Spucken, Treten etc. drauf haben! Heike z.B. haut Euch mit Ihren Haaren eine auf die Backe. Wenn dann zu Eurer Niederlage noch ein Spruch wie 'Cheater? I don't know what you're talking about, amigo, ha ha!' kommt, hämmert man sofort auf den Continue-Button, um es dem Mistkerl zu zeigen. Daß zudem durch die Batterie acht verschiedene Spielstände und alle K.O.-Rekorde gespeichert werden, tut sein übriges als Motivationsfaktor. Super Punchout ist ganz klar das beste Konsolenboxspiel, das es je gab!

System: Super Nintendo
Spieletyp: Boxspiel

Hersteller: Nintendo
Megabit: 8
Testversion: Game Express
Spieler: 1
Features: Optionsmenü
Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 68%
Soundeffekt: 67%
Grafik: 77%

Spiel-spaß **80%**



Fußbälle gehörten 1994 zu den absoluten Lieblingswaffen der Softwarehersteller. Do-mark beglückte uns mit *Marko's Magic Football*, Ocean zog gleich mit *Soccer Kid* und jetzt legt uns US Gold noch *Hurricanes* oben drauf. Wieder mal wurde eine Fernsehserie umgesetzt. Als kickender Hurricane kämpft Ihr Euch durch unzählige Level, bewaffnet nur mit Fußballlatschen und dazugehörigem Ball. Neben regulären Schüssen, die für die meisten herumkriechenden Kreaturen wie z.B. Skorpionen und Fischen ausreichen, beherrscht Euer Charakter



Mit einem Schuß schaltet Ihr die meisten Gegner aus

auch einen Megakracher für standfestere Gegner. In den Levels verstreut findet Ihr weitere Fußballschuhe und Lederkugeln, die spezielle Eigenschaften vorweisen. Zu Beginn des Spiels kämpft Ihr Euch durch eine grafisch ansprechende In-sellandschaft, später findet Ihr Euch unter anderem auf einem Flughafen und dunklen Minen wieder. rz



Im Dunkeln ist gut Munkeln, besonders in der Mine

Abgedroschen Hurricanes



geht so

„Es gibt Module, da fragt man sich, warum machen die sowas? Gerade jetzt vor Weihnachten stehen jede Menge ausgezeichnete Jump'n'Runs in den Läden, warum sollte irgendjemand Hurricanes kaufen? Das Spiel plätschert ständig vor sich hin, ohne irgendwelche grafische oder spielerische Höhepunkte, die ganze Zeit wartet man auf den großen Kracher, aber es kommt einfach nichts. Spätestens nach dem dritten Spielabschnitt entweicht mir der

erste Gähner und ich schiele verzweifelt zu meinem Donkey Kong-Modul rüber. Wenn man schon Ideen bei anderen Spielen klaut, wie z.B. den Fußball als Waffe, dann sollte man sich wenigstens ein paar witzige Neuheiten einfallen lassen.“

System: Super Nintendo
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: US. Gold
Megabit: 8
Testversion: US. Gold
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 51%
Soundeffekt: 47%
Grafik: 66%

Spiel-spaß 54%

news: Auf der Suche nach allen Levels bei DKC kommen Dirk und Robzäng kaum noch zum Schlafen

Mit dem Weltraum-Shooter *Defender* fing vor über zehn Jahren alles an. Inzwischen ist die SNES-Version, die sich bis auf neue Extrawaffen und neue Feinde eng am ursprünglichen Spieldesign orientiert, fertiggestellt. Ihr steuert auch hier in einen Raketenritter über die Planetenoberflächen von vier verschiedenen Monden, die jeweils aus zehn Levels bestehen und sammelt Kristalle auf. Am Ende eines jeden Planeten wartet ein böser Wächter, der Euch nicht ohne weiteres die Mode 7-Sequenz gönnt, die den Helden ins nächste Level warpt. Habt Ihr Euch endlich bis zum Jupiter



Schießen, und noch mal Schießen lautet die Devise bei SDZ



Mit Defender-Klon Dropzone (C64/Atari) begann Archies Kult

Archer MacLean's Super Dropzone



gut

„Wer schon länger der Spieleszene angehört, dessen Augen werden leuchten, wenn er diesen Klassiker in den Modulschacht schiebt und feststellt, daß sich spielerisch so gut wie nichts verändert hat. Obschon auch dieses Dropzone durchweg sauber programmiert wurde, Eure Figur sehr schnell reagiert und super steuerbar ist, hinkt der gute Mac Archie doch etwas seiner Zeit hinterher. Grafisch ist dieser recht umfangreiche Shooter nicht sehr abwechs-

lungsreich geraten und der Schwierigkeitsgrad ist auch eher auf den Meister selbst zugeschnitten. Vor allem deshalb wird dieses Spiel sicher kein Kassenschlager werden. SDZ macht durchaus Spaß, ist aber für Shooting-Neulinge ultrafrustig.“

System: Super Nintendo
Spieleart: Shoot'em Up

Hersteller: Psygnosis
Megabit: 8
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 45%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 53%

Spiel-spaß 69%

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



Sogar mit Kettensägen rücken die Freaks an



Der Motorrad-Dude wird nicht mehr lange Gas geben

Der stählerne Held meldet sich auf dem Super Nintendo zurück. Die Sega-Versionen von Virgin waren schon der Superflop, nun versucht es Sunsoft, das Image des DC-Comic-Helden wieder ins rechte Videospiele-Licht zu rücken. Anstatt sich auf das Action-Jump'n'Run-Genre zu versteifen, schlägt der renommierte Softwarehersteller in eine ganz andere Kerbe. In allerbesten *Final Fight*-Manier prügelt Ihr Euch durch verschiedene City-Szenarien, in denen zwielichtige Gesellen nur darauf warten, Euch eins auszuwischen. Die ersten Abschnitte bestreitet Ihr mit Superman, danach spielt ihr mit vier unterschiedlichen Superhelden-Charakteren weiter. Mit dem Steuerkreuz und vier Feuerknöpfen wird gelaufen, geflogen und geschlagen. Zusätzlich verfügt jede Spielfigur über eine stattliche Anzahl an "Special"-Hau-Drauf-Moves und Waffenarten. Was wäre das für ein Superman ohne den berühmten Laserblitz, der aus den Augen schießt? Die Levels scrollen meist von links nach rechts. Falls eine Mauer den Weg versperrt, hebt Euer Held in die Lüfte ab und landet

Alle Superhelden auf einen Blick

The Death and Return of Superman

elegant in einer neuen Gegend. Hat man diverse Handlanger ausgeschaltet, erwarten Euch Zwischen- und Endgegner mit teils absonderlichen Kampftaktiken. Während der Schlägereien zeigen Energiebalken die körperliche Verfassung der Beteiligten an, die kontinuierlich nach jedem geglückten Treffer ein Häppchen abnehmen. ws



Heutige Superhelden haben's nicht leicht

"The Eradicator" bereitet gerade einen Fireball-Special-Move vor



gut

„ Von anfänglicher Skepsis geprägt – war ich nach einiger Spielzeit froh darüber, daß die Super Nintendo-Version nicht in die Fußstapfen der Mega Drive-Superhelden getreten ist. Grafisch und akustisch wird zwar nichts Innovatives geboten, doch an Maximum Carnage zieht das Sunsoft-Produkt mit Leichtigkeit vorbei. Sicherlich, die Entwickler haben kurzer-



hand ein bestehendes Spielprinzip kopiert: Doch das Gekloppe steuert sich gut, das scrollende Schlachtfeld ist "lieblich" aufgebaut und die vier zusätzlichen Charaktere bringen eine willkommene Abwechslung in das Spielgeschehen. Leider gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus, so daß die anfangs sehr kurzweilige Keilerei auf Dauer einiges an Reiz verliert. Unterm Strich bleibt *The Death and Return of Superman* ein gut durchgestyltes und technisch passables Action-Spiel für Prügelfans.

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Action-Beat'em'Up
Hersteller:	Sunsoft
Megabit:	16
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Schwierigkeitsgrade,
Schwierigkeitsgrad:	12
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Musik:	68%
Soundeffekt:	52%
Grafik:	65%

Spiel-spaß **69%**



THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Mega Drive

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	389,-
Doom	129,-
Virtua Racing Deluxe	129,-
Star Wars	129,-
Mega Drive II ohne Spiel	189,-
Action Replay Pro 2	99,-
6 Button Controller	39,-
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele)	59,-
Animanacs	109,-
Bubsy 2	89,-
Der König der Löwen	124,-
Dragon/Bruce Lee	109,-
Dschungelbuch	109,-
Earthworm Jim	129,-
Ecco the Dolphin 2	109,-
FIFA Soccer '95	109,-
Filintstones - The Movie	104,-
Flnk	89,-
Havoc	104,-
Hurricanes	104,-
John Madden Football '95	109,-
Kawasaki Super Bikes	119,-
Kick Off 3	109,-
Lemmings 2	114,-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99,-
Micro Machines 2	114,-
Mickey Mania	119,-
The Pagemaster	114,-
NBA Live '95	109,-
Nigel Mansell Indycar Racing	124,-
NHL Hockey '95	109,-
Paws of Fury	109,-
PGA Tour Golf 3	109,-
Probotector	109,-
Psycho Pinball	114,-
Rise of the Robotos	139,-
Rugby World Cup (EA)	109,-
Sequest DSV	114,-
Shaq Fu	109,-
Shining Force 2	134,-
Soleil dt.	124,-
Sonic & Knuckles	114,-
Sparkster	89,-
Speedy Gonzales (Dez.)	109,-
Super Street Fighter 2	129,-
Syndicate	109,-
Tiny Toons 2 All Stars	99,-
Urban Strike	109,-
Wiz'n'Liz	49,-
WWF Raw	134,-

Mega CD

Mega-CD 2 mit CD-Spielebuch	499,-
und 3 Spielen (Tomcat A., Sonic, R. Avenger)	
Battlecorps	109,-
Ecco the Dolphin 2	114,-
Flnk CD	99,-
Formula 1 World Champ.	114,-
Golf the Best 36 Holes	119,-
Heart of the Alien (Another World 2)	109,-
Jurassic Park dt. CD	89,-
Links	109,-
Mickey Mania	99,-
NBA Jam CD	104,-
Pitfall	89,-
Rebel Assault	114,-
Soul Star	119,-
Tomcat Alley	89,-

Super Nintendo

Super Game Boy	99,-
Action Replay Pro 2	99,-
Actraiser 2	124,-
Adventure Island 2	124,-
Animanacs	139,-
Blackhawk	109,-
Bomberman 2	109,-
Brett Hull Hockey	139,-
Der König der Löwen	134,-
Donkey Kong Country	139,-
Dragon/Bruce Lee	119,-
Dschungelbuch	129,-
Earthworm Jim	134,-
F-1 Pole Position 2	129,-
Felvel der Mauswanderer	109,-
Indiana Jones	139,-
Jungle Strike	119,-
Jurassic Park 2 (Dez.)	134,-
Kick Off 3	124,-
Legend	99,-
Lemmings 2	139,-
Lord of the Rings	119,-
Madden '95	124,-
Mickey Mania	139,-
Micro Machines	109,-
Nigel Mansell Indy Car Racing	139,-
NBA '95	129,-
NHL '95	129,-
Page Master	124,-
Pitfall (Dez.)	129,-
Rise of the Robots (Dez.)	144,-
Samurai Shodown	134,-
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	114,-
Sequest	129,-
Shaq-Fu	119,-
Slam Master	129,-
Soulblazer	124,-
Sparkster	129,-
Star Wars 3 (Return of the Jedi)	129,-
Street Racer	124,-
Super Bomberman 2	109,-
Super Drop Zone	119,-
Super Pinball	94,-
Super Metroid (dt. Texte/Spieleberater)	114,-
Super Morph	114,-
Super Street Fighter 2	134,-
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports	129,-
True Lies (Dez./Jan.)	139,-
WWF Raw	144,-

**FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
NEUHEITEN FÜR:
NEO•GEO, GAME BOY,
NES, MASTER SYSTEM
UND GAME GEAR**

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

**TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06
JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG**

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 Passau, Bahnhofstr. 28

Earthworm Jim

FIFA '95

Donkey Kong Country

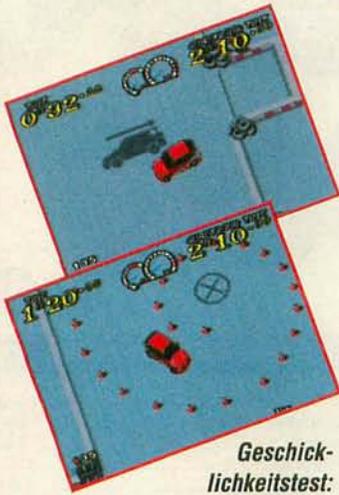
Virtua Racing Deluxe - 32 X

Mickey Mania

Lion King

Sonic & Knuckles

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 8,-, bei York (nur Euroschicks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisritiner, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-



Geschicklichkeitstest:
Rückwärts einparken auf Eis und präzise fahren



Wehe, Euer Auto rutscht in die roten Hütchen: das gibt Zeitabzug.



gut

„Selten hat mich ein Spiel zugleich derart begeistert und stinkwütend gemacht. Einerseits ist das ultraharte Fahrverhalten eine wahre Wonne für geduldige Könner. Unter den Designern müssen aktive Rallyefahrer sein, soviel geniale Details stecken in Strecken und Fahrverhalten. Andererseits wird das Spiel je nach Spieltalent früher oder später ungenießbar. Durch die seltenen Paßworte (ellenlang) werdet Ihr immer wieder weit zurückgeworfen, um dann doch an der letzten Prüfung zu scheitern. Daß die Reifen sich auf der Schneepiste fast schneller abfahren als auf Asphalt, ist genauso bescheuert wie der Pseudo-Multiplayer-Mode: Einer spielt, die anderen drehen solange Däumchen. Hätte locker 'n Classic werden können – aber nicht mit diesen Schnitzern!“

Nur für Irre Power Drive

Aha, schon wieder ein Rennspielchen aus der Vogelperspektive! Ob die Programmierer dabei mehr bei *Micro Machines* abgekupfert haben oder vom relativ neuen Spielautomaten *World Rallye*, war jedoch nicht auszumachen. *Power Drive* solltet Ihr ferner nicht verwechseln mit *Elites Power Slide*, einem seit längerem angekündigten Polygon-Rennspiel für SNES. Zu Beginn klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad eines Mini Cooper oder Fiat Cinquecento und fahrt die ersten Zeitwertungen, zunächst mal ohne Gegner. Damit das nicht zu einfach wird, verhält sich die Karre nicht eben kooperativ. Wer seine Kurven innerhalb des Zeitlimits drehen will, braucht verdammt viel Training und muß Kurve für Kurve auswendig lernen. Ein anfangs komfortabler und später knapper werdender Countdown tickt unbarmherzig, und wer so doof ist, eines der roten Hütchen am Streckenrand zu rempeln, bekommt satte Zeitstrafen, die das Ziel

fast unerreichbar machen. Anfangs geht's zur Gewöhnung einige Stages recht harmlos über Asphalt, dann kommt Wüstensand, später höllischer Schneebelag, Nachtfahrten, Nebelfahrten, Schotterpiste etc. Die Computergegner fah-

ren eine knallharte Kampflinie und fast ohne Fehler. Ganz im Rallye-Jargon deuten Richtungspfeile die jeweils nächste Kurve an. Wer seine Mühle unsauber lenkt, nutzt im Handumdrehen Reifen, Bremsen und Getriebe ab, was das Rennen immer schwerer macht. Reparaturen gibt's nur gegen Bares – das hart verdient werden will. Wer mindestens vier bis fünf Rennen gewonnen hat, kann sich vom Honorar einen schnelleren Renault Clio oder Astra GSi kaufen – dringend nötig, um später weiterzukommen. Die einzelnen Rennen werden hin- und wieder von sog. Skill-Test unterbrochen, in denen Ihr Eure Fertigkeiten beweisen müßt. hu



Unten: An harten Fahrprüfungen mit unterschiedlichsten Anforderungen mangelt es nicht. Wie so oft, liegt auch hier das Geld auf der Straße. Nur auflesen muß man's eben...

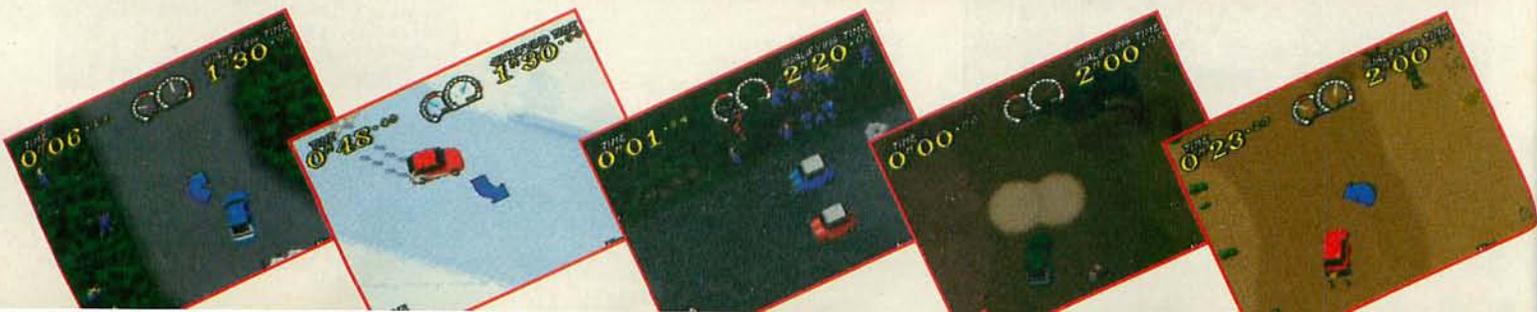
Oben: Wer Kohle hat, kauft schnellere Autos und repariert Schäden. Rechts: Ein Blick auf Finnlands knallharte Schotterpisten

System: Super Nintendo
Spieltyp: Rallye-Rennspiel
Hersteller: Rage Software
Megabit: 8
Testversion: Selling Points
Spieler: 1 bis 8
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Musik: 48%
Soundeffekt: 50%
Grafik: 73%

Spiel-spaß **75%**



GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM 149,-

NEW MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

NEW MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS*

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CHEAT-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CHEAT-FINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW "DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN, DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER*
UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!



* NUR SNES UND MEGADRIVE

INKLUSIVE
COMPETITION PRO
JOYPAD

DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

- ★ Turbo Fire
- ★ Auto Fire
- ★ Slo-Mo
- ★ 8 Way Super Switch
- ★ 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN
BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

- THE BEST** MASTER SYSTEM™ DM 79,-
- GAME GEAR™ DM 79,-
- NES™ DM 99,-
- GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE
UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™

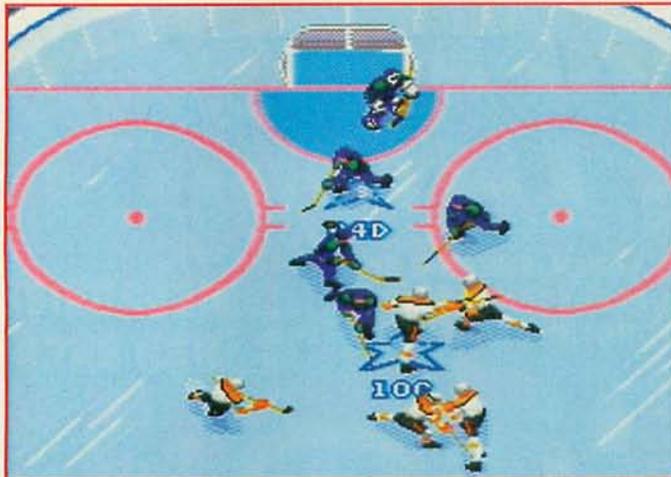
MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-



Gewirr vor dem Tor, Pittsburgh greift mit allen Spielern an

SEASON TEAM STATS

CHICAGO

WINS-LOSSES-TIES	4-0-0
GOALS SCORED AVG.	3.50
GOALS ALLOWED AVG.	1.25
SAVE PCT.	96
SHOOTING PCT.	12
SHOTS PER GAME	27.50
SHOTS ALLOWED	32.25

PAD: SWITCH TEAMS

Jede Einzelheit wird notiert und per Batterie abgespeichert

Kurz nach der ausgezeichneten Mega-Drive-Version von *NHL '95*, die in Ausgabe 11/94 immerhin 92% Spielspaß erhielt, flatterte uns die SNES-Umsetzung ins Haus. Die wichtigste Neuerung gleich im voraus: Endlich erhielt auch das Super-NES-Modul eine Batterie, die dann auch gleich ausgiebig genutzt wird. Das war auch dringend notwendig, denn *NHL '95* glänzt erstmals mit einem Liga-Modus, bei dem Ihr eine komplette NHL-Saison durchspielen dürft. Vor jedem Spieltag seht Ihr eine Übersicht aller Matches und Ihr wählt, welche Ihr persönlich bestreiten wollt, und welche Ihr lieber dem Computer überlaßt. So könnt Ihr Euch entweder auf ein bestimmtes

Zugeschossen NHL '95

Gegensatz zum Mega Drive nicht auf die ersten 20 beschränken. Spielerisch hat sich auch einiges getan. One-Timer, bislang die sicherste Methode, Tore zu erzielen, gelingen nur noch höchst selten. Eure Stürmer täuschen Schüs-

se vor und Verteidiger werfen sich tapfer vor den heranrasenden Puck. Der Computer spielt immer noch sehr aggressiv. Falls Ihr allerdings alleine auf den Goalie zugeht, gelingt Euch mit der richtigen Technik immer ein Tor. rz

LEAGUE LEADERS

PLAYER	NO.	TH.	SAVES
1 D. ROUSSEL	22	PIT	126
2 ED. BELFOUR	20	PIT	112
3 TOM. BARRASSO	25	PIT	102
4 PATRICK ROY	25	BOS	109
5 JON. CASEY	30	RI	107
6 C. LEHRER	29	HPPG	107
7 T. CHEVILHAE	29	PH	101
8 C. IGG	29	PH	98
9 ARDY. MOOG	25	PH	88
10 J. YANDESBURG	23	PH	85
11 MIKE. RICHIE	22	HVA	85
12 DON. BEAURE	22	HVA	85
13 ROLLY. HODDEY	22	LA	85

B: SWITCH TO LINEMEN
PAD: CHANGE STATS



super

„Rein spieltechnisch betrachtet, gefällt mir die Super-NES-Version von *NHL '95* sogar besser als das Mega-Drive-Modul. Der Computer agiert intelligenter, ag-

gressiver und realistischer, außerdem spielt sich die SNES-Umsetzung etwas flüssiger. Der unglaublich umfangreiche Statistik-Teil wird vor allem die Freaks unter Euch erfreuen, die Listen gehen bis über Platz 200 hinaus. Die Batterie sorgt dafür, daß die netten Zahlenspielerien nicht verlorengehen. *NHL '95* hat nur einen Fehler, doch der wirkt sich fatal aus: Fast jeder Alleingang endet mit einem Tor, wenn Ihr den Trick erstmal raushabt. Der gegnerische Goalie reagiert viel zu träge. Schon mein drittes Match gewann ich mit 19:2 Toren, und das drückt natürlich gewaltig auf die Spielmotivation. Ohne diesen Patzer hätte *NHL '95* 93% Spielspaß erhalten, so mußten wir ein paar Pünktchen abziehen.“

GAME STATS

	vs.	
MONTREAL		CHICAGO
2-3	SCORE	4-3
22:3	SHOTS	11
1-1	SHOOTING PCT.	11%
0:23	POWER PLAY	0-1
0-0	PP MINUTES	2:00
0-1	PP SHOTS	2-0
1-1	SH GOALS	0-0
	SH SHOTS	0-0
	BREAKAWAYS	0-0

Bei *NHL '95* haben wohl einige Statistiker mitgearbeitet, denn es gibt Zahlen ohne Ende



Der lästige Zwischenbildschirm bei Strafzeiten entfällt

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Eishockeysimulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Megabit: 8
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1 bis 5
 Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 52%
 Soundeffekt: 75%
 Grafik: 72%

Spielspaß **87%**

Nun gibt's auch auf dem Game Boy das beliebte Autorennen mit den winzigen Flitzern. Wie bereits die im Frühling erschienene Game-Gear-Version ist auch diese Micro Machine - Variante "netzwerkfähig", allerdings sind dazu zwei Module und das Kommunikationskabel nötig. Die Rennstrecken sind wieder streng von oben zu sehen, kaum 3D-Effekte, höchstens mal einen Schatten werfen die kleinen Flitzer. Ihr habt die Wahl zwischen unterschiedlichen Fahrertypen – auch die blonde Cherry wartet im Fahrerlager auf Euer Startsignal – und Rennstrecken. Wer will kann eine komplette Saison oder ein

Mann gegen Mann Micro Machines

einziges Rennen bestreiten. Auch die Fahrzeuge wählbar. Ob Choppers, Sportwagen oder Formel-1-Flitzer, die Auswahlmenüs sind reich gedeckt. Je nach Streckenauswahl springt Ihr über Hindernisse oder versinkt im schlammigen Morast. Fairness wird wie im echten Formel-1-Zirkus eher klein geschrieben: Ihr schubst in Schummie-Manier die Gegner von der Strecke und holt Euch so den Titel. mn



„In der Redaktion sind die Meinungen zu den Micro-Rennern eher gespalten. Während sich die eine Fraktion mit den kleinen Autos wie sonst allenfalls bei Super Bomberman amüsiert, fühlt sich die Gegenseite in die Anfangstage der Videospiele zurückversetzt. Zugegebenermaßen ist mit der grafischen Umsetzung sowie der Steuerung und Technik des Spiels heute kaum noch ein Blumentopf zu gewinnen, aber Spielspaß wird eben nach anderen

Kriterien gemessen. Auf Schnickschnack wurde bewußt verzichtet. Alles was zählt ist das Vollgaspedal und ein Linksrechts-Lenkung. Der absolute Megaspaß kommt im zwischenmenschlichen Duell auf – im Nahkampf Mann gegen Mann. ”

System: Game Boy
Spielertyp: Jump'n Run

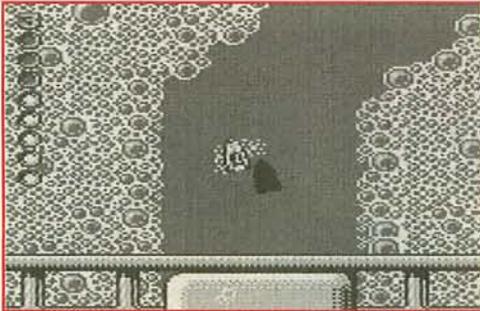
Hersteller: Virgin
Megabit: 2
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 50%
Soundeffekt: 39%
Grafik: 36%

Spiel-
spaß **75%**

Auf ein Neues:
Wasser hat keine Balken – beim Rennsport allerdings nicht unbedingt ein Nachteil



aktuelle nachrichten aus der redaktion: Spritverbrauch pro Zeile: 0.3 ml Red Bull und 0,15 mg Koffein

Nun kann auch die Nintendo-Zunft mit nordamerikanischen Freizeitsportarten kostbare Zeit totschiessen. Und das gleich zu viert. Die Wettkampfdisziplinen unterscheiden sich zwar von der im Video Games 10/94 vorgestellten Mega Drive-Version – sind allerdings kaum weniger exotisch. Beim fidelen Eiskremwerfen oder beim lustigen Regenwaldabholzen gefriert nicht nur dem engagierten Grenpeace-Streiter das Grinsen. Und wer hofft, daß sich beim Gewichtheben per Konsole seine Muckies wie bei Arnie Schwarzenegger entwickeln, der erntet höchstens einen Krampf in Dau-

Tiny Toons Wild & Wacky Sports

men und Zeigefinger. Das Wetttauchen unter Wasser bietet zumindest den Vorteil, daß nur wenige Körperteile nassen – allenfalls tränen dabei die Augen. Dafür schaffen es auch Kandidaten mit Windelpaketen die Energieringe zu füllen, um so beim Hüpfen und Werfen eine anständige Reichweite zu erzielen. mn



„Au weh, das ging böß daneben. Die 13 Disziplinen in den vier Levels bieten nicht nur wenig Abwechslung, Ihr müßt den kompletten Leidensweg auch immer wieder von ganz vorne starten. Die einzelnen Sportarten lassen sich nicht – wie z.B. im Mega-Drive-Modul – separat anwählen, da versöhnt auch das Paßwortsystem und die drei Continues nicht. Das Modul eignet sich

dafür ganz hervorragend, um ungeliebten Brüdern eins auszuwischen, indem Ihr's heimlich auf deren Weihnachtswunschzettel schreibt. Vorsicht: Trotz Mode-7-Stages und Starbesetzung mit Buster, Babs und Co. – ein klassischer Flop. ”

System: Super Nintendo
Spielertyp: sportorientiertes Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Konami
Megabit: 8
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, drei Continues
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 3
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 65%
Soundeffekt: 47%
Grafik: 65%

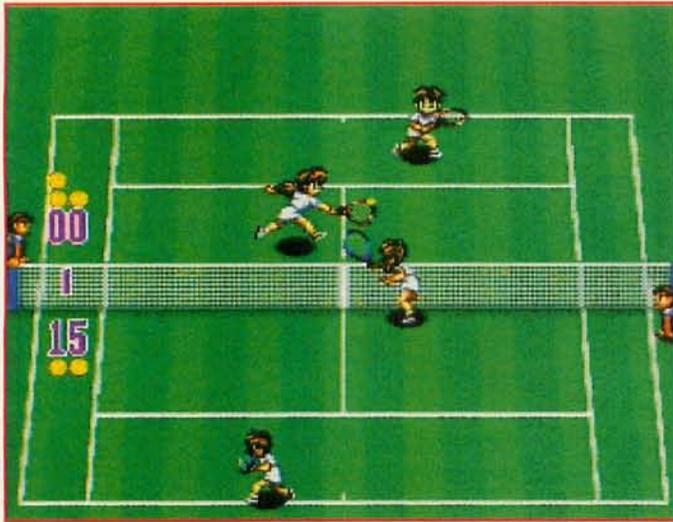
Spiel-
spaß **39%**



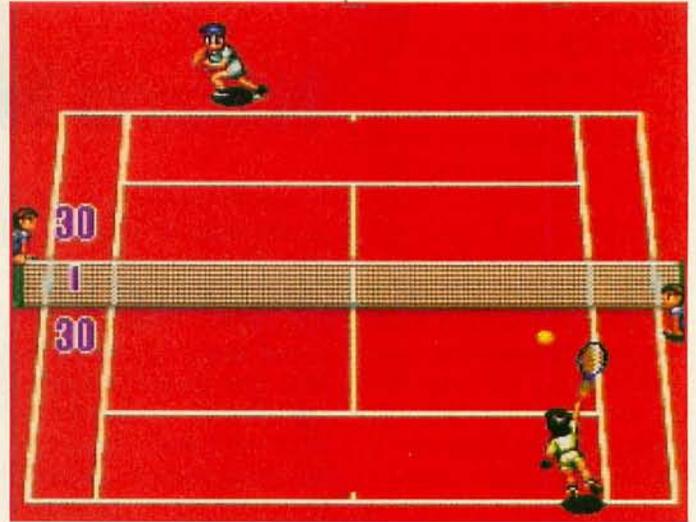
"Hau den Lukas" mal in der US-Version mit Raketen und Sternen



"Und wieder fällt ein Baum ...", was könnte da spaßiger sein?



Huch! Steffi "Frag" spielt gegen sich selbst im Doppel



Auf dem Asche-Belag springen die Bälle höher

Die japanische Firma Human ist vornehmlich bekannt für ihre Sportspiele. Nach den Erfolgen mit *Final Match Tennis* auf NES und PC Engine, hat sie sich endlich dazu entschlossen, auch die SNES-Jünger mit diesem Tennis-Klassiker zu beglücken. Natürlich wurde die Grafik gnadenlos an den 16-Bit-Standard angepaßt und die spielerischen Details um ein Vielfaches verbessert. Nun habt Ihr für beide Geschlechter jeweils 14 Spieler zur Verfügung, die Ihr im Menü anhand von "pseudo-authentischen" Spielerdaten auswählen könnt. So



Während des Spiels könnt Ihr Eure Schläger wechseln

dürft Ihr auf drei verschiedenen Spielfeldbelägen beispielsweise mit Weltklassespielern wie "Steffi Frag" oder "Boris Hacker" im Exhibition-Modus spaßeshalber mal eine Runde bestreiten, oder Euch durch die vier Grand-Slam-Turniere kämpfen. Wegen der Fülle an Tastenkombinationen für die verschiedenen Ballarten (siehe Kästchen), empfiehlt es sich

Super Final Match Tennis

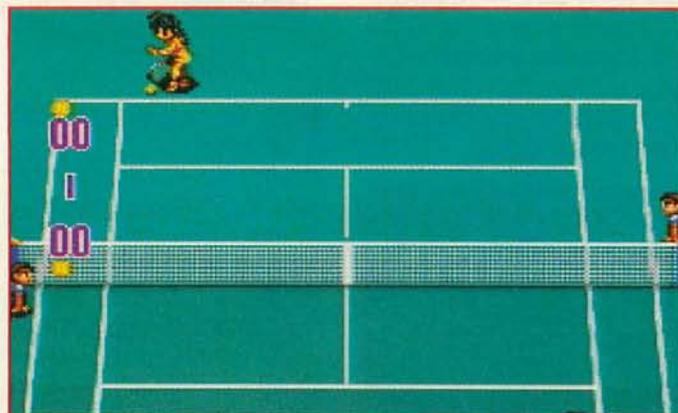


jedoch zunächst, einige Schulstunden im Trainingsmodus zu nehmen. Wenn das auch nichts hilft, könnt Ihr (jedoch nur im Exhibition-Modus) dem Gegner einen Handicap verpassen und somit die gegnerische Spielbegrenzungsfläche vergrößern, bzw. im Doppel die eigene verkleinern. tet



28 "Weltklassespieler" warten auf ihren Einsatz

Die Final Match Tennis-Serie gehört in Japan zu den populärsten Tennissimulationen überhaupt. Bereits auf 8-Bit-Konsolen galt es als das Familienspiel schlechthin. Die 16-Bit-Variante bietet jetzt mehr anwählbare Spieler und Steuerungsmöglichkeiten, die sich nach längeren Sessions auch gezielt einsetzen lassen. Nur,



Eines der Schwachpunkte in diesem Spiel: Je nach Aufschlagseite des Gegners könnt Ihr Euren Spieler (unten rechts) kaum erkennen

bis es soweit ist, werdet Ihr Euch die Zähne ausbeißen, da die Computergegner natürlich von vornherein alle Moves beherrschen und Euch die Hölle heiß machen. Unfairerweise läßt der Gegner auch noch Aufschlagasse hageln, wenn er in Bedrängnis gerät. Bezüglich der Intelligenz läßt der Computer hingegen noch einiges zu wünschen übrig (die Computergegner fallen immer wieder auf denselben Trick herein, hihi). Somit wirkt das Ganze etwas unausgewogen. Aber im Mehrspielermodus, den man wahlweise auch im Doppel bestreiten kann, sorgt Super Final Match Tennis für ein grenzenloses Spielvergnügen.

- System: Super Nintendo
- Spieltyp: Tennissimulation
- Hersteller: Human
- Megabit: 8
- Testversion: Galaxy
- Spieler: 1 bis 4
- Features: Paßwort
- Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
- Preis: ca. 130 Mark
- VG-Altersempfehlung: ab 6
- Musik: 50%
- Soundeffekt: 69%
- Grafik: 58%



Spiel-spaß **80%**

Normale Schläge

Ballart	Ausholen	Schlagen
Flat (schwach)	keine	B
Flat (stark)	B	B
Slice (schwach)	keine	Y
Slice (stark)	Y	Y
Touch	keine	X
Touch (stark)	B	X
	Y	X
	A	X
	X	X
Lob	keine	A
	B	A
	Y	A
Drop	A	Y
	X	Y
Approach	B	Y
Topspin	Y	B
Passing	A	B
Speed Lob	A	A
Topspin Lob	X	B
High Lob	X	A

Keine Ja-Panik!

Lektion 3:

Alle Schlagarten im Überblick

Grundsätzlich könnt Ihr alle Bälle direkt oder indirekt durch Ausholen und Zuschlagen (Tastenkombination) manipulieren.

Aufschläge

Der Aufschlag erfolgt durch die Toss- (B oder Y für hohe, A oder X für niedrige Toss-Bälle) und der darauffolgenden Schlag-Taste.

Ballart	Schlagen
Flat (schwach)	A
Flat (stark)	B
Slice (schwach)	X
Slice (stark)	Y

Seitliche Sprünge

Ballart	Ausholen	Schlagen
Recover	keine	L oder R
Hechtsprung	eine Taste	L oder R

Im "Set Up Game"-Menü könnt Ihr L-R-Sprünge auf "Manual" stellen. Hierbei steuert Ihr mit den L-R-Tasten auch die Richtungen. In "Key Follow" springt der Spieler in diejenige Richtung, zu der er gerade blickt.



Recover (kurzer Sprung)



Hechtsprung

Smash-Bälle

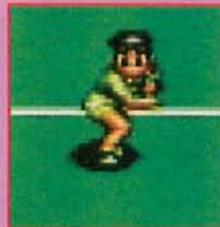
Ballart	Ausholen	Schlagen
Normal	keine	B
	keine	Y
	keine	X
	eine Taste	Y
	eine Taste	X
Schwach	keine	A
	eine Taste	B
	eine Taste	A
Stark	eine Taste	B

Volley-Schläge

Ballart	Ausholen	Schlagen
Volley (mittel)	keine	B
	keine	Y
	keine	X
	eine Taste	X
Volley (schwach)	keine	A
Volley (stark)	eine Taste	B
Drop Volley	eine Taste	A

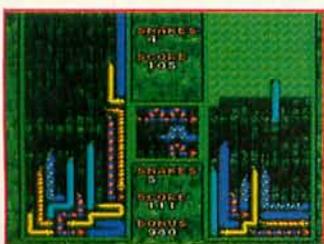


Normale Haltung



Aushol-Position

Würfel und Stangen haben ausgedient, jetzt wird eine der phobieträchtigsten Gattungen aus dem Tierreich bemüht. Es geht um schlüpfrige, schleichende Schlingerschlangen in diesem neuen Tetris-Spiel aus der Tüftelfabrik *Bullet Proof Soft*. Der ungehinderten Vermehrung eines Kneuels aus unterschiedlich großen und verschieden gemusterten Schlangen gilt es Einhalt zu gebieten. Damit zwei Schlangen vom Bildschirm verschwinden, muß lediglich gleich mit gleich gekoppelt werden. Wollt Ihr mehrere Reptilien auf einmal loswerden, müßt Ihr jeweils gleichgemusterte Exemplare in



Bis zu 13 verschiedene Schlangemuster fallen herab

Schlangenbrut Wildsnake



Zweierabständen senkrecht aufstellen und als Deckel eine Schlange derselben Art waagrecht draufsetzen. Alle mit demselben Muster, die bei dieser Aktion berührt werden, verschwinden. Im Zweispielermodus tauchen dann bei Eurem Kontrahenten außerdem mehrere feststehende Blöcke auf, die dessen Schlangenmanagement erschweren. Die üblichen Kettenreaktionen können natürlich auch wieder herbeigeführt werden, da nach jeder "Verpuffung" der ganze

Haufen nachrutscht, und sich dadurch wieder neue Berührungsmöglichkeiten im vorhandenen Schlangenhaufen ergeben.



super

Die amerikanisch/japanische B.P.S. bereitet im Gegensatz zum Jugendbeschützenden deutschen Namensvetter immer wieder Freude. Ich als alter Tetris-Hoppler habe den Schlangensalat gerne in meine Sammlung aufgenommen. Das Spiel bietet gerade im Einziespielermodus viel Abwechslung aufgrund der verschieden geformten Spielfelder, der zu-



Im Time Trial gibt es Animationssequenzen der Kobra zu sehen

fällig fallenden Spezial-Schlangen und des King-Kobra-Time-Trial-Modus. Der Zweispielermodus macht nicht so viel Spaß wie bei anderen Tetrisen des Hauses. Hier wünschte ich mir noch zündendere Special Moves. Trotzdem ein empfehlenswertes Spiel, dem eine gute Idee zugrunde liegt.

System: Super Nintendo
 Spieletyp: Puzzle-Geschicklichkeitsspiel
 Hersteller: B.P.S.
 Megabit: 4
 Testversion: Test'n'Take
 Spieler: 1 bis 2
 Features: keine

Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 38%
 Soundeffekt: 18%
 Grafik: 46%



Spiel-spaß **81%**

SUPER NINTENDO

Hach, wie ich sie liebe, diese Verrisse! Richtig, normalerweise beginnt ein Review anders – eher neutral und sachlich – doch ich hab' die Schnauze voll vom 577. sauschlechten Abklatsch uralter Spielkonzepte. Wenn die Herren Softwarehersteller zu leer in der Birne sind, originelle Spiele zu erfinden, dann brauchen sie sich nicht zu wundern, wenn sie immer öfter Dresche beziehen. *Full Throttle Racing* hat Gametek ein *Road-Rash*-Spielchen zusammenge-nagelt, bei dem Ihr wahlweise auf einem Motorrad oder Jetski Eure Mitbewerber ins Gebüsch bzw. Nasse kickt. Damit's nicht



Ob zu Wasser oder zu Lande, ob auf Jetski oder Bike...

Volltrottelrennen Full Throttle

zu einfach wird, seht Ihr anfangs hauptsächlich Auspuffrohre von hinten. Barrieren, Ölpfützen, Steine und allerlei anderes Zeugs erschweren das Leben. Wie bei vielen Rennspielchen liegt das Geld auf der Straße, und wer clever ist, spart erstmal und leistet sich dann Extras wie Slicks, Nachbrenner, gepanzertes Chassis oder gleich ein größeres Bike. Ein 32stelliges Paßwort spart 'ne Batterie. hu



...meist seht Ihr die Gegner von hinten und übt den Freiflug



geht so

„ Schnell isses ja – aber das war's auch schon. Mäßige Animation, mäßiges Fahrgefühl, öde Landschaften, langweiliges Vormittags-Radiogedudel. Wäre vor acht Jahren gelobt worden, aber heute?! Erst eiern die Gegner vor Euch rum, und wenn Ihr vorbeiziehen wollt, kleben sie wie an den Fußrasten angeschraubt neben Euch und treten zu. Gemeine Stellen tauchen urplötzlich hinter Hügeln oder Kurven auf, und lassen kaum Chancen zum Auswei-

chen. Um die Kohle für ein neues Motorrad zusammenzusparen, müßt Ihr Euch echt krummlegen, nur um dann festzustellen, daß sich die Investition null gelohnt hat. Eine einzige Enttäuschung! Ist mir völlig rätselhaft, wo die 16 MBit stecken...

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action-Rennspiel
Hersteller: Gametek
Megabit: 16
Testversion: Gametek
Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 51%
Soundeffekt: 28%
Grafik: 48%

Spiel-spaß **51%**

News aus der Redaktion: Aus isses mit Dirks Lieblingsfutter! Die Mikrowelle ist explodiert!

Anscheinend wird inzwischen jede noch so mittel-mäßige US-Cartoon-Serie spielerisch umgesetzt, denn auch die *Biker Mice from Mars* erfreuen schon seit längerem die fernsehbesessenen US-Kids. Im gleichnamigen Modul steuert Ihr einen der Biker-Charaktere durch ziemlich ungewöhnliche Rennen. Dabei dürft Ihr alleine oder zu zweit biken, gegen die Uhr auf Rekordjagd gehen oder in einer Mars-Liga antreten. Die Kurse seht Ihr in einer isometrischen Perspektive, ähnlich wie bei *Rock'n'Roll Racing*. Vor dem Rennen wählt Ihr Euren außerirdischen Raser, wobei jeder Teil-



Mäuseringelreihen mit unver-schämter Süßfuß-Werbung

Marsmäuse Biker Mice

nehmer unterschiedliche Eigen-schaften aufweist. Nach dem Startschuß stehen Euch einige ungewöhnliche Waffen zur Verfügung, mit denen Ihr Euren Gegnern eine auf den Pelz brennt. Doch Vorsicht, die Typen schießen zurück und verwandeln Euch sogar kurzfristig in ein niedliches Wollknäuel. Wenn Ihr eine Liga durchge-zockt habt, gibt's als Belohnung ein Paßwort. rz



Fällt er in den Graben, sollte er 'nen Freischwimmer haben



gut

„ Konami hat offensicht-lich versucht, mit *Biker Mice from Mars* eine Mischung aus *Super Mario Kart* und *Rock'n'Roll Racing* zu errei-chen. Leider kann Konamis Action-Rennspiel keinem der beiden Vorbilder das Wasser reichen. Durch die eher lang-weilige Musik kommt nie das richtige Biker-Feeling auf, und obwohl das Spiel nach jedem Rennen Rundenzeiten und -re-korde zeigt, haben die Entwick-ler auf eine Batterie verzichtet.

Wann kriegen die Softwarefir-men endlich mit, daß zu jedem Rennspiel eine Batterie zum Ab-speichern der besten Zeiten gehört! Die verschiedenen Extrawaffen, die Euch in merk-würdige Kreaturen verwandeln, gehören zu den lu-stigen Features in *Biker Mice*.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action-Rennspiel
Hersteller: Konami
Megabit: 8
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue

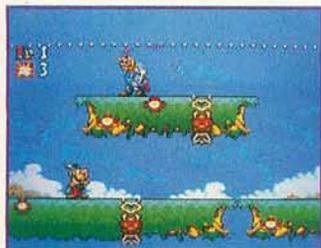
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 67%
Soundeffekt: 59%
Grafik: 65%

Spiel-spaß **67%**

Rechtzeitig zum Filmstart, kommt wieder einmal unser aufmüpfiger Gallier zum Spielzug. Zwar spielt die Handlung nicht wie in dem Zeichentrickfilm in Amerika, aber die alten Römer sind auch keine schlechten Gegner. In *Asterix and the Great Rescue* boxt Ihr Euch durch Dungeons und Freiluft-Stages. Sein Kumpel und Mitstreiter Obelix darf ebenso wenig fehlen. Per Tastenkombination könnt Ihr zwischen den beiden umschalten. Vor allem wenn es heißt, schwere Steinblöcke zu verschieben oder sie kurzerhand zu zerschmettern ist



Farbenfroh und witzig. Die Master System-Version

unser Kraftprotz gefragt. Ein Arsenal von Extras, die an den richtigen Stellen eingesetzt werden müssen, fördert auch Eure Kombinationsgabe. Optisch sind die Seitenscroll-Levels in der Game Gear-Fassung natürlich reizvoller gestaltet, ebenso der Sound. Dafür bleibt der Schwierigkeitsgrad auf beiden Systemen auf gleich hohem (oder besser, niedrigem) Niveau.



Beim Game Gear sieht das Ganze ausgereifter aus

Resistent Asterix



geht so

„Das ist mal so ein typisches Spiel, das man unterwegs in der U-Bahn kurz durchspielen möchte. Der Levelaufbau ist ziemlich einfach, die Anzahl der Gegner begrenzt, und Hindernisse lassen sich unter Einsatz von Items wie Jump-Verstärker und Flügel-Extras, oder durch das Umschalten zwischen den Figuren einfach aus dem Weg räumen. Die Grafik präsentiert sich auf dem Game Gear ordentlich und übersichtlich, beim Master System erreicht

es (wie immer) höchstens den Standard von vor 10 Jahren. Aber für unsere Jünsten ist es als unkompliziertes Einsteigerspiel durchaus zu empfehlen, besonders da man im Menü u.a. auch die Deutsche Sprachfassung auswählen kann.

System: Game Gear / Master System

Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega

Megabit: ??

Testversion: Sega

Spieler: 1

Features: Passwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5

Preis: ca. 60 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: GG: 51% / MS: 50%

Soundeffekt: 50%/49%

Grafik: GG: 69% / MS: 48%

Spiel-
spaß **GG: 59%**
MS: 56%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: Hartmut zieht heute in eine neue Wohnung - Tet erbt die alte ...

Im vergangenen Sommer präsentierte die Looney-Tunes-Familie auf Nintendo-Konsolen mit *Death Valley Ralley* den offizielle Nachfolger von *Roadrunner*. Fürs Game Gear und Master System holte sich nun Probe Development den Zuschlag von Warner Bros. – und so wurde *Duffy Duck in Hollywood* auch ein eigenständiges Jump'n Run, das mit den zahlreichen Vorgängern nichts gemein hat.

In einem Szenenwahl-Dialog bestimmt Ihr, mit welchem Hintergrund-Set und in welchem der sechs Szenenbilder einer Spielstufe Ihr beginnen wollt. An einem Fallschirm schwebt Duffy



Nachtschicht: die neue Karriere für den trottelligen Enterich

Duck dann von einem Hubschrauber mitten ins exklusive Filmgeschehen. In jedem der Film-Sets hat der unvermeidlich verrückte Professor Duck Brain seine Komplizen eingeschleust. Euer Job ist es, die Bande mit Duffys Bubble-Gun unschädlich zu machen. Laßt die Blasen platzen und Eure Gegner sind platt.



Wer zahlt denn heute noch freiwillig Lösegeld? Ich nicht!

Ente im Abwind Duffy Duck in Hollywood



geht so

„Ein Aushängeschild ist der Hollywood-Trip der Looney Tunes nun nicht gerade. Geboten wird megabyteweise biedere Jump'n Run-Hausmannskost. Die Mehrzahl der Gags sind alles andere als komisch und neu schon garnicht – Spezialeffekte sucht Ihr verbens – auch die Kaugimmiknarre wurde nicht erst gestern erfunden. Da hilft es kaum, daß Bonuspunkte wie

beim "Großen Preis" großzügig im Millionenpack verteilt werden. Trotz professioneller Grafik und aalglatter Originalmelodien – die schrägen Themen der *Roadrunner*-Version hatten da noch sehr viel mehr Pepp – springt der Funke nur zögerlich über.

System: Game Gear / Master System

Spieltyp: Jump'n Run

Hersteller: Probe Develop.

Megabit: 8

Testversion: Sega

Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade, Continue, Highscore

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: GG: 62% / MS: 64%

Soundeffekt: 60% / 60%

Grafik: GG: 73% / MS: 72%

Spiel-
spaß **65%**

General Kilbaba treibt nun auch auf dem Game Boy sein Unwesen. Der Diktator weiß nichts Besseres zu tun, als friedliche Nachbarländer zu überfallen, die das begehrte schwarze Gold im Überfluß besitzen. Dem amerikanischen Präsidenten paßt das überhaupt nicht, und schon schwärmen Spezialeinheiten in das Kriegsgebiet. Ihr fliegt mit einem Kampfhubschrauber vom Typ Apache in einer Ansicht von schräg oben durch knackige, gut konstruierte Missionen. Euer Auftrag ist vielschichtig: Bei der täglichen Pflichterfüllung rettet Ihr mal abgestürzte Piloten oder macht Bekanntschaften mit Artillerie-



Eine Super GB-Unterstützung ist auch vorhanden

Pocketkrieg Desert Strike

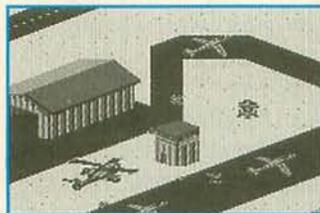
feuer aus einem Bunker des Despoten. Neben der MG-Kanone gehört eine Batterie Raketen zur Bordbewaffnung Eures Helis. Wird die Munition/Benzinvorrat mal zu knapp, erhaltet Ihr Nachschub durch das Aufnehmen von überall verteilten Behälter-Extras. Drückt Ihr während des Spiels auf Start, erscheint eine Landkarte mit einem Menü, das Euch auf Anforderung nochmals über Eure aktuelle Mission informiert.

ws



gut

„Am Anfang war ich sehr skeptisch, ob der GB mit seinen technischen Einschränkungen gegenüber den 16-Bit-Versionen mithalten kann. Natürlich müssen Abstriche in bezug auf Grafik und Geschwindigkeit gemacht werden, das Fluggefühl jedoch wird davon kaum beeinträchtigt. Der einzige Nachteil bringt der kleine GB-Bildschirm mit sich. Hier ist es manchmal schwer abzuschätzen, an welcher Stelle sich die feindlichen Stellungen befinden.“



Der Flugplatz muß komplett zerstört werden

den. Auch die gerade mal ein paar Pixel großen Minisoldaten sind schwer zu erkennen. Trotzdem, die Spannung und der Motivationsanreiz schlagen Euch in ihren Bann. Auf Musik wird während der Missionen komplett verzichtet, ohne ist's auch viel spannender!

System:	Super/Game Boy
Spieltyp:	Action mit Strategieanteil
Hersteller:	Ocean
Megabit:	4
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Features:	Paßwortfunktion
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 8
Preis:	ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Musik:	15%
Soundeffekt:	66%
Grafik:	62%

Spiel-spaß **70%**

aktuelle nachrichten aus der redaktion: Kati meint: "Donkey Kong Country is mir wurscht . . ."

Wer ein Sonic kennt, kennt jedes andere. Dies bestätigt sich auch in diesem Falle. Rasante Talfahrten, akrobatische Jump-Kapriolen und eine 3-D-Stage im Flugzeug, das alles gibt's wie beim großen Bruder. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Ringe sammeln und dabei nicht sterben. Aber zuvor wird man vor die Wahl gestellt, ob Ihr Mr. Sonic höchstpersönlich oder seinen fliegenden Freund Tails spielen möchtet. Damit ist alles gesagt. Als Feinde stellen sich natürlich Mr. Robotnik, seine engsten Vertrauten

Ringelei Sonic Triple Trouble

Knuckels und Nack, und schließlich eine Armee von Mechano-iden in den Weg. Dann geht der Tanz erst richtig los. Mit zahllosen Extras wie Turboschuhe oder Propellerflossen zieht Ihr durch Eispisten und Labor-Dungeons.

tet



gut

„Ohne Zweifel, eingefleischte Sonic-Jünger werden sich das Teil so und so kaufen. Ob das aber auch für alle anderen gilt, wage ich jedoch zu bezweifeln. Zwar sind die actionreichen Stages nett anzusehen, aber sie sind alle verhältnismäßig leicht zu nehmen. Auch die Boßgegner scheinen nicht gerade in ihrer Höchstform zu sein. Sie sind allemal gut, um kleine Pause-

stunden auszufüllen. Ihr werdet sie ohne Mühe schlagen können. So hält sich der Schwierigkeitsgrad im gesamten Spielverlauf in Grenzen. Vom Spielprinzip her hat sich gegenüber den drei Vorgängerversionen nichts verändert. Es ist und bleibt eben ein typisches Sonic wie es lebt und lebt.“

System:	Game Gear
Spieltyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Sega
Megabit:	8
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 6
Preis:	ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	60%
Soundeffekt:	59%
Grafik:	79%

Spiel-spaß **77%**



Er rollt und rollt und rollt... (das ist aber kein Rollenspiel) Sonic macht Jagd auf die Handlanger des Dr. Robotniks

Auf dem SNES hat das kleine niedliche Eichhörnchen bereits seinen Jump'n'Run-Auftritt hinter sich gebracht. Mit einiger Verspätung dürfen sich nun auch GB-Besitzer mit dem knubbeligen Helden die Zeit vertreiben. Ausgerüstet mit einer ausgefeilten Schwanzwedeltechnik und Wurfhaselnüssen zieht *Mr. Nutz* erneut in den Kampf gegen den bösen Yeti, welcher in den Bergen wieder sein Unwesen treibt. Grausame Killeräpfel, fleischfressende Pflanzen und riesige Stechwespen verfolgen Euren kleinen Nager im ersten Abschnitt auf Schritt und Tritt. Durch geschicktes Draufhüpfen säubert Ihr den Bild-



Mr. Nutz startet frisch fröhlich in sein Hüpf-Abenteuer

Eichhörnchen-Power Mr. Nutz

schirm von den lästigen Gesellen, was natürlich auch Eurem Punktekonto zugute kommt. Wurdet Ihr dreimal von einem Feind berührt, ist ein Leben verbraucht. An verschiedenen Stellen finden sich zusätzliche Wurfhaselnüsse und Geldstücke, die Ihr natürlich aufsammeln solltet. Die Gegenden sind jeweils in vier Abschnitte aufgeteilt. Am Schluß jedes Levels erwartet Euch wie gewöhnlich ein oberflacher Endgegner. ws



Es gibt sogar die gleichen Endbosse wie auf dem SNES



gut

Die verschiedenen Hüpf-Parcours mit zahlreichen Hindernissen und garstigen Feinden verlangen einiges an Fingerspitzengefühl vom Spieler ab. Die Game Boy-Umsetzung spielt sich sonst im großen und ganzen genau wie auf dem 16-Bit-Bruder. Grafisch ist *Mr. Nutz* ein typischer Vertreter der besseren Mittelklasse dieses Genre: Keine großen Patzer, aber auch keine innovativen Ideen bereichern den gewohnten Jump'n'Run-Spielablauf. Lei-

der wurde der saftige Schwierigkeitsgrad beibehalten, unfaire Stellen und Feinde, die nach dem Ableben immer wieder auftauchen, rauben einem nach kurzer Zeit den letzten Nerv. Das gleiche gilt auch für die unmotiviert klingende Musik. ”

System: Game Boy
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Ocean
Megabit: 2
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 55%
Soundeffekt: 58%
Grafik: 65%

Spiel-
spaß 68%

News aus der Redaktion: Angelika meint, die 5 Minuten Terrine hilft gegen niedrigen Blutdruck

Eine weitere Geschichte die im Reich des Chuck Rock und in der längst vergangenen Jura(ssic Park-) Epoche spielt. Was auf den ersten Blick wie bei anderen Produkten aus der Dino-Reihe abgekupfert klingt, stellt sich schon nach dem ersten Anspielen als kreative Neuschöpfung heraus. Die Hauptfigur Sam, die allerdings ebenso eine Keule schwingt, ist immer hungrig und immer auf der Suche nach Leckereien, die Ihr ihm durch geschicktes Herumspringen in den fünf großen Leveln zuführen sollt. In jedem Level müßt Ihr außerdem einen Spezialgegenstand aufspüren,



Im Fluge müßt Ihr diesen Saurier erledigen

Satte Sache Prehistorik Man

damit es weitergeht. Ein Feind, der Euch bereits berührt hat, hinterläßt nach seiner "Erledigung" ein paar Knochen. Sammelt Ihr diese schnell genug ein, erfrischt dies den Energievorrat. Außerdem sind in jedem Level Buchstaben wie bei *Donkey Kong Country* versteckt, die zusammengesammelt das Wort B O N U S ergeben und Euch, erraten, einen ebensolchen Bonus bescheren. ds



Ampeln regeln den Verkehr in Sammies Steinzeitland



super

Prehistorik Man vereint den Charme der Chuck Rock-Reihe mit vielen Elementen eines guten Mario-Spiels. Der megasympathische Sam hat viel zu entdecken: Von unsichtbaren Plattformen über versteckte Räume bis zu unerwarteten Hilfsmitteln, wie dem Drachenflieger, sprüht dieses kleine Modul nur so vor Ideen. Auch die riesigen Endgegner sind ein Spaß (zumindest optisch). Die Musik ist einfach cool und paßt hervorragend zur Spielidee. Stellenweise

macht der Detailreichtum des Hintergrunds das Erkennen Eurer Figur etwas schwierig, zumindest ohne Super-GB. Die Steuerung reagiert ordentlich, für meinen Geschmack aber manchmal einen Tick zu träge. Her mit der SNES-Version, Titus, aber zacki. ”

System: Game Boy
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Titus
Megabit: unbekannt
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 82%
Soundeffekt: 65%
Grafik: 79%

Spiel-
spaß 83%

SCHOTTER ECKE

Superkäse Super Chase H.Q.

Bei Taitos Verfolgungsjagd auf dem Mini-Nintendo geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits ein Verbrecherfahrzeug einzuholen und dieses kaputt zu rammen. Vor jeder Runde berichtet Euch die Schönheit Nancy aus der Kommandozentrale, was die Ganoven des aktuellen Levels zuvor ausgefressen haben. Es geht unter anderem um Juwelenraub, Entführung der Bürgermeisterin oder geflohene Sträflinge. In zwei Levels könnt Ihr außer rammen auch noch schießen, vorausgesetzt Ihr schafft es, die Wumme einzusammeln, die ein Polizeihubschrauber abwirft. Je nach Schwierigkeitsgrad stehen zwei, drei oder vier Continues zur Verfügung, sollte Euch die Zeit vor dem Verhaftungs-Showdown ausgehen. Obwohl die eben geschilderten Action-szenen nach einem halbwegs vernünftigen Spiel klingen, kann man gerade dies vom vorliegenden Modul nicht be-



Von genialen Kurvenkombinationen ist nix zu sehen

haupten. Die Level sehen fast alle gleich aus, Kunststück, da auf allen Strecken fast nur geradeaus gefahren wird, von sachten Biegungen, die aber auch immer an der gleichen Stelle erscheinen, mal abgesehen. Die Aufgabe bei jedem "Kurs" bleibt immer die gleiche, und wenn Ihr ein Auto mit Schaltgetriebe wählt, hat dies nur zwei Gänge zum Rumschalten. Selbst die Link-Option, d.h. gegen einen Freund, der auch einen Game Boy und das Spiel besitzt, fahren zu können, reißt hier nichts raus, weil Ihr die Spielhandlung nach drei Sekunden in allen Variationen kennt. Völlig sinnlos, bloß nicht kaufen! ds



Rumpeldipumpel da rollt er der Kumpel

Game Boy

Spielertyp:	Rennspiel
Hersteller:	Taito
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	30%
Soundeffekt:	22%
Grafik:	42%
Spiel-spaß:	35%

Just Trash Mega Race

Die Zukunft sieht aus wie eine Mischung aus "Blade Runner" und "Running Man". Die dekadente Fernsehgesellschaft VWBT organisiert Gameshow-Rennen auf Leben und Tod zwischen den sog. Punk-Speedgangs und Spielkandidaten. Ein betont widerlicher Entertainer erklärt die Story mit minutenlangem Geseire. Die Handlung besteht darin, auf 14 Rennstrecken per Bordkanone klobige Fahrzeugsprites zu bekämpfen. Extras auf der Straße wirken als Bremse, oder Speedup etc. Dieses Machwerk ist mit Abstand das schlechteste, das ich je zu Gesicht bekommen habe. Die ursprünglich sehenswerten Videosequenzen wurden aufs Minimum abgemagert, das Ganze vermittelt null Spielgefühl. Continues gibt's nicht, also immer wieder derselbe Mist von vorne. Wirkt garantiert als Brechmittel! Eine Schande, daß Sega so einen Trash lizenziert, eine Schande fürs Mega CD! hu



Da bekommt der Ausdruck Klötzchengrafik neuen Sinn!

Mega CD

Spielertyp:	Renn-Shooter
Hersteller:	Software Toolwork
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Musik:	65%
Soundeffekt:	66%
Grafik:	33%
Spiel-spaß:	4%

Nicht berühren! Untouchables

Mal abgesehen davon, daß *Untouchables* spielerisch absolut drittklassig (höchstens) ist, wird das Modul auch wegen des sehr gewalttätigen Inhalts nie in Deutschland veröffentlicht werden. In fünf Levels spielt Ihr jeweils einen der berühmten Untouchables, einer Gruppe von Polizisten, die den amerikanischen Unterweltbossen in den zwanziger Jahren das Leben zur Hölle machten. Dabei wechseln sich primitive Schießsequenzen in einer 3D-Sicht, ähnlich dem indizierten *Lethal Enforcers*, und Jump'n'Run-Level ab. Die Steuerung in den 3D-States ist grauenhaft, mal abgesehen vom miserablen Gameplay. Der Jump'n'-Run-Level erinnert an NES-Module von vor fünf bis sechs Jahren. Die Animation ist unglaublich schlecht, der Spielspaß sinkt ins Bodenlose. Finger weg von diesem Modul, denn viel schlechter geht's nicht. rz



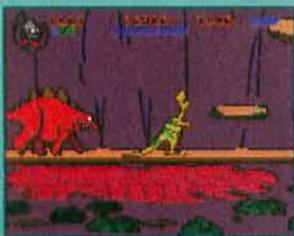
Die Untouchables in Kampf Stimmung

Super NES

Spielertyp:	Action
Hersteller:	Ocean
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Musik:	39%
Soundeffekt:	45%
Grafik:	54%
Spiel-spaß:	24%

Geschmacksache Virtual Bart

Nicht überall, wo "Virtual" draufsteht, sind auch virtuelle Welten drin. Kaum hat die Industrie den Modebegriff "interaktiv" ins Gegenteil verkehrt, drehen uns Werbetexter den nächsten Begriff im Munde um. Nicht der Spieler betritt in Virtual Bart einen virtuellen Raum, nein, lediglich die Comicfigur Bart Simpson stülpt sich einen VR-Helm über. Bart wird dabei Opfer seiner eigenen Neugier: Für den alljährlichen "Tag der Wissenschaften" basteln Schüler an witzigen Beiträgen. Klassenprimus Martin Price lädt gar die NASA zum Treffen. Bart Simpson fummelt an der Erfindung – Klammern umschließen ihn und ziehen ihn ins "virtuelle Rad". Was nun folgt, ist ein hausbackenes Jump'n Run der unteren Mittelklasse. Fanatische Simpson-Fans können mit diesem Modul ihre Sammlung von Gelbkopf-Utensilien komplettieren. *mn*



Virtueller Bluff: Bart als Pflanzensaurier unter lauter Schweinebraten-Fresser

Super NES

Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 53%
Soundeffekt: 48%
Grafik: 62%

Spiel-spaß: **50%**

Troy Aikman Football

Bei Troy Aikman Football ist schon auf den ersten Blick zu erkennen, daß sich die Entwickler an der Madden-Serie von EA orientiert haben. Aber wie es oftmals bei geclonten Spielen so ist, kann sich die Spielbarkeit nicht mit der des Originals messen. Viel zu träge und ungenau schleppen sich die Spieler über das Feld, und oft weiß man gar nicht warum der Wide Receiver beinahe schon absichtlich am Ball vorbeiläuft. Er läuft haargenau die Route ab, die man zuvor im Menü angewählt hat. Gute Spielzüge kommen meistens nur zufällig zustande, und der Computergegner ist natürlich übermächtig, egal ob man gegen die Buffalo Bills oder die Chicago Bulls antreten muß. Tja, unser Superstar Troy würde wohl dumm aus der Wäsche gucken, wenn er selbst in so einem Spiel mitmachen müßte. *tet*



Optisch ist das Spiel ja in Ordnung, aber sonst...

Super NES

Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Sony EPL
Testversion: Sony EPL
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 49%
Soundeffekt: 51%
Grafik: 68%

Spiel-spaß: **51%**

Vorbeigezielt Super Ice Hockey

Alle Eishockeysimulationen müssen sich am Klassenprimus NHL Hockey von EA messen, und da zieht das Sunsoft-Modul ganz klar den kürzeren. Die Programmierer haben zwar ein paar nette Features eingebaut, doch dem Spiel an sich fehlt einfach die Klasse. Die Cracks bewegen sich ziemlich unrealistisch, die Intelligenz Eurer vom Computer gesteuerten Mitspieler läßt zu wünschen übrig, kurz gesagt, es kommt kein Eishockey-Feeling auf. Wenn Ihr z.B. einen Torschuß versucht, läßt sich nicht genau kontrollieren, wohin der Puck eigentlich gehen soll. Da helfen auch die drei unterschiedlichen Spielmodi Tournament, Olympic Game und Vs. nicht viel. Bei den ersten beiden Spielarten werden Eure Leistungen per Paßwort gespeichert. *rz*



Eine der vier anwählbaren Perspektiven

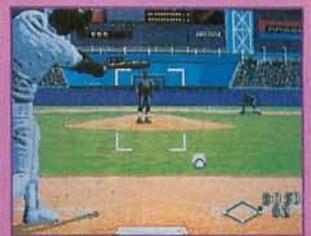
Super NES

Spieltyp: Eishockeysimulation
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Sunsoft
Spieler: 1 bis 4
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 16%
Soundeffekt: 47%
Grafik: 45%

Spiel-spaß: **37%**

Minor League World Series Baseball

Vor allem jetzt, wo doch die US-Baseball-Liga eine unfreiwillige Pause einlegen mußte, kommt mir eine Baseball-Simulation gerade recht, dachte ich mir. Aber was hier in World Series Baseball geboten wird, ist nicht sonderlich aufregend. Eigentlich hat dieses Spiel nicht viel mit sportlicher Betätigung zu tun, sondern ähnelt mehr einem Strategiespiel. Außer der Feldverteidigung, die man wahlweise dem Computer übergeben kann, müssen alle Spielzüge im voraus eingegeben werden. Ist beispielsweise der Ball geworfen, könnt Ihr in der Wurfphase nichts mehr manipulieren oder lenken. Da hat es der Schläger noch besser, denn er darf in "Echtzeit" den Ball über den Zaun donnern. Man hätte es viel besser machen können. Schade drum. *tet*



Bei so einem Spiel würde ich auch in Streik treten!

Mega Drive

Spieltyp: Baseball-Simulation
Hersteller: Sega
Testversion: Rosendall
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 49%
Soundeffekt: 45%
Grafik: 59%

Spiel-spaß: **47%**

Schiff ahoi S.S. Lucifer

Falls Ihr den Test des Super-Nintendo-Moduls *Sink or Swim* schon gelesen habt (siehe rechts unten), könnt Ihr hier gleich abbrechen, denn bis auf den Namen sind beide Spiele identisch. Die *S.S. Lucifer* ist gerade am ab-saufen, und als tapferer Held sollt Ihr einige Passagiere vor dem nassen Grab bewahren. Dazu müßt Ihr sie tatkräftig bei der Überquerung der verschiedensten Hindernisse unterstützen. In jedem Raum (Level) des Schiffs gilt es, eine Mindestanzahl an Personen zum Ausgang zu geleiten, wobei Euch die Anzeige am unteren rechten Bildschirmrand zeigt, wie viele Passagiere Ihr schon gerettet habt. Um das zu erreichen, schaltet Ihr die Laufrichtung einiger Bänder um, jagt die unterschiedlichsten Gegenstände in die Luft und lotst die armen Opfer geschickt um tödliche Pressen herum. Erst wenn Ihr die Aufgabe er-

ledigt habt, öffnet sich der spezielle Ausgang für Euren Charakter. Von der Idee hätte *S.S. Lucifer* das Zeug zum würdigen *Lemmings*-Nachfolger gehabt, aber die Entwickler haben viel zu wenig aus der netten Spielidee geholt. So wiederholen sich die gleichen Problemstellungen immer wieder und es gibt viel zu wenig Aktionsmöglichkeiten. Wie bei den meisten Geschicklichkeitsspielen wurde die Grafik sträflich vernachlässigt, speziell die Figuren auf dem Game Gear sind nur mit der Lupe zu erkennen. Die Paßwörter könnt Ihr übrigens auch leicht selbst rauskriegen, denn es handelt sich ausnahmslos um sechsstellige englische Wörter, z.B. Banana. Holt Euch lieber das neue *Lemmings 2* (SNES oder Mega Drive), denn das ist um Klassen besser. rz



Oben: Die Sprites beim Game Gear sind winzig.



Links: Beim Mega Drive erkennt man wenigstens die Spielfiguren.

Mega Drive

Spieltyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 55%
Soundeffekt: 30%
Grafik: 42%

Spiel-spaß: **48%**

Game Gear

Spieltyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 49%
Soundeffekt: 35%
Grafik: 37%

Spiel-spaß: **48%**

Mighty Morphin Power Rangers

Schon wieder Power Rangers, dachte ich mir, als mir Wolfi mit einem dreckigen Grinsen die Mega-Drive-Version zuschob. Doch welch Wunder: Die Entwickler haben ein total anderes Spiel (jetzt im SF2-Gewand) daraus gemacht. Und das gar nicht mal so übel: Zwölf Charaktere mit annehmbaren Special-Moves (Schüsse, Blitzattacken etc.), aber leider nur je ein Punch- und Kick-Button. Und jeder Dreijährige (also wohl genau das Publikum der Serie...) spielt es auf Anhieb durch. Also eigentlich nur was für fanatische Fans. Alle anderen sollten sich lieber ein besseres Exemplar aus dem wohl mittlerweile den Mount Everest überragenden Berg der Beat'em Ups herausuchen, z.B. *Samurai Shodown*. rk



Power Rangers hält sich qualitativ eng an die TV-Show

Mega Drive

Spieltyp: Beat'em Up
Hersteller: Bandai
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 1
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 50%
Soundeffekt: 45%
Grafik: 55%

Spiel-spaß: **49%**



Abgesoffen Sink or Swim

Warum veröffentlichen zwei Firmen ein identisches Spiel unter zwei verschiedenen Namen? Keine Ahnung, aber *Sink or Swim* von Titus heißt auf dem Mega Drive und Game Gear *S.S. Lucifer* und kommt von Codemasters. Ihr müßt Passagiere eines untergehenden Kreuzfahrtdampfers retten. Die armen Opfer erscheinen irgendwo im Level und Ihr müßt sie sicher zum Ausgang lotsen und danach

durch ein separates Loch entkommen. Per Schalter aktiviert Ihr Laufbänder und mit Bomben entfernt Ihr Hindernisse. Irgendwie soll dabei wohl eine Art Lemmings-Feeling entstehen, doch dazu ist die Aufgabenstellung zu einfach und nicht abwechslungsreich genug. Die gleichen Rätsel wiederholen sich immer wieder, so daß schnell Langeweile aufkommt. rz



Mit einer Bombe unterm A... klettert er gleich viel schneller

Super NES

Spieltyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Testversion: Titus
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 53%
Soundeffekt: 31%
Grafik: 42%

Spiel-spaß: **48%**

32 heb' ab!



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

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

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

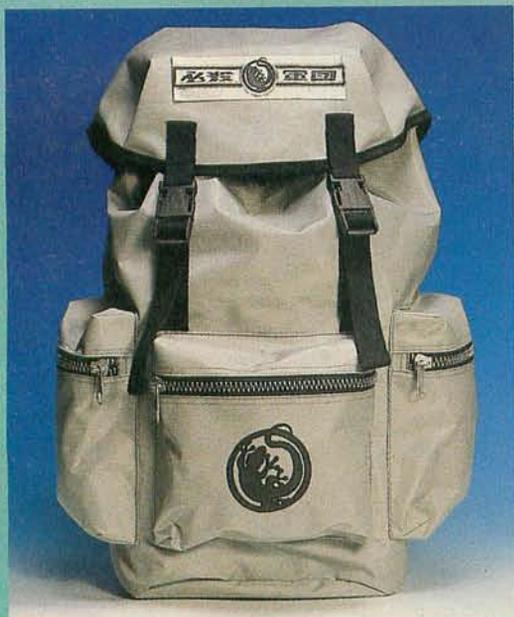
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

Was'n

*Harte Zeiten für langweilige Klamotten!
Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem
Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen für's
Snowboarding, Skating oder einfach nur als
Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit
exklusivem VG-Gang-Aufnäher im
Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.*

29,-



*Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt
zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen
Verpackungskünstler aus doppeltem gecrash-
tem Nylon und verstärkter Rückenplatte. Wie
geschaffen für den großen Freßanfall am Berg -
oder noch weit brutaler - für den gnadenlosen
Einsatz in der Schuhuule...*

48,-



Das VG-Gang-Logo.
*Auf allen unseren Sachen drauf.
Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder
einfach nur im Etikett. Japanisch natür-
lich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen
kann. Was es bedeutet? Verraten wir
nicht. Nur Clubmitgliedern...*

Wir drehen
auf, Ihr dreht ab! Geile
Klamotten und cooler Krimis-
krams mit exklusivem VG-Gang-Logo.
Nur bei uns. Immer neu, immer
aktuell. Kein billiger Werbemist für den
kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qua-
lität vom Feinsten. Kann man tatsächlich
anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschrift-
zug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder
ein Kippen-Kamel sondern dezent und dekorativ.
Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbe-
zahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club.
Streng limitiert, wie sich wohl versteht!
Also Kuh-Pong ausschnippeln,
bestellen und rasen vor
Begeisterung!

das ?



Da fällt uns absolut nix zu ein. Schließlich erklärt ja auch keiner, warum man einen Pulli oder Sweatshirt braucht. Nur zieht's bei diesem Windbreaker weniger durch. Nämlich gar nicht. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Ganz allgemein klasse bei Scheißwetter. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL), wie sich's gehört.

69,-



Wer nur wissen will, wie spät es ist, der soll doch die Zeitanzeige anrufen! Diese Uhr ist mehr als ein Zeiteisen. Echtes Seiko-Quartzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

59,-



Klein aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman - oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen...

29,-

Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich:*

- | | |
|--|---------|
| __ Stck. Rucksack | 48,- DM |
| __ Stck. Uhr | 59,- DM |
| __ Stck. Windbreaker <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/> | 69,- DM |
| __ Stck. Hip Bag | 25,- DM |
| __ Stck. Hiphop-Mütze | 29,- DM |

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname _____

PLZ / Ort _____

Datum _____

X
Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

SMART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 425948
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich: _____

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich. Zahlungsart: per Nachnahme

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.



Playstation & Saturn

Seit dem 22. November

steht Segas Saturn in japanischen Läden, Sonys Playstation seit Anfang Dezember. Die Nachfrage ist so groß, daß die Händler keine Vorbestellungen akzeptieren. Mit den neuen Geräten erscheinen auch langersehnte Spieleknüller wie Namcos *Ridge Racer*, Segas *Virtua Fighter* oder Konamis *Super Parodius*.

Sonys Playstation hat jede Menge Vorschußlorbeeren kassiert. Schau'n wir mal!

Star Blade

Der Spielautomat ist legendär. Aus der Story hat Namco auch seinen gigantischen Sechs-Spieler-Kinoleinwand-Spielautomaten "Galaxian 3" geschneidert. Mal sehen, was auf dem Mega CD von der Polygon-Ballerei überkommt.

Rise of the Robots

Seit über zwei Jahren bastelt Mirage an diversen Umsetzungen für das grafisch spektakuläre Roboter-Prügelspiel *Rise of the Robots*.



Virtua Fighter auf dem Saturn: Unterschiede zum Spielautomaten kaum auszumachen.

Ausgabe 2/95
erscheint am
18. Januar

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karrels (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egball
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

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 MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Walt Disney/Virgin
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

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

International Account Manager: Kurt Skupin (352), Michelle Berner (360), FAX: 775
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. 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: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice,
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

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

Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycorn Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

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 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 können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Thomas Lux, Tel.: 089/4613-5039, Fax: 089/4613-5041

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

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



Profi

Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**



SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**



Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempf. DM **149.95**



SV 336 SN

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

DM **99.95**
unverb. Preisempf.



Jöllnbeck

GmbH

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

Vertrieb nur über den Fachhandel.

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

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

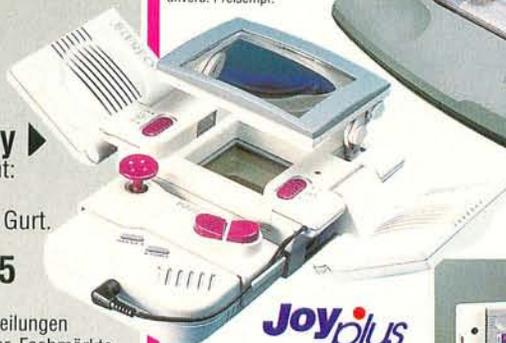
SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

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

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



SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**



Joyplus

Der superstarke VideoSpieleSpaß



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospiel Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dothaben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

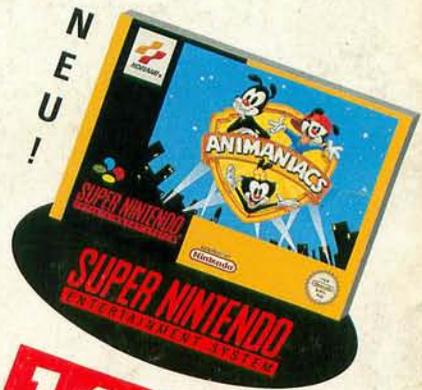
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



119.95



149.95

KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



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 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.