

6/92

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik  
6S 23,-/sfr 3,-  
Lit 3200/hfl 3,75  
dkr 16,-/mk 11,-  
DM 3,-

# GAMES

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

**JETZT 3 DM**

60 SEITEN HARDCORE-TESTS

## SPIELE-POWER

- Wrestlemania
- Olympic Gold
- Tom & Jerry
- Mega Man 4
- Rampart
- Top Racer
- Snoopys
- Magic Show



**KRAWALL IM ALL**

Alles über Ballerspiele

TURTLES, TOONS UND THUNDER FORCE 4

# HEISSE NEWS UND NEUE HARDWARE



**Komplett gelöst**  
**Asterix**  
**SWORDS & SERPENTS**

# Diese Familie stellt die Welt auf den Kopf!

MATT GROENING



Laß mich nicht hängen, Mann!

Übrigens: Ich habe auch was zu verschenken, Mann! Jeder, der bis zum 30.07.92 eine Postkarte mit meinem Namen als Kennwort an Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, schickt, nimmt an einer Verlosung von 100 original "Simpsons™"-Jumbo-Kaffeetassen teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hol Dir das Teil! ist doch Wahnsinn, Mann!

Heinrich Lehnhardt, Video Games 3/91:

"Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzle-Löseri."



NES™-Screenshots



GAMEBOY™-Screenshots

The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.  
 Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc.  
 Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.

**Acclaim**  
 entertainment, inc.

Masters of the Game™

Hotline: Mo.-Do. 16.00 bis 19.00 Uhr 0221/617649  
 Fr.-So. 16.00 bis 19.00 Uhr 0212/810544



# MONATS- POWER

Überraschung gelungen? Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, startet ab sofort ein kolossales **VIDEO GAMES**-Feuerwerk. Nicht nur, daß dieses Heft dicker und informativer als je zuvor ist und trotzdem nur 3 Mark kostet. Die nächste Ausgabe erscheint schon in vier Wochen, denn **VIDEO GAMES** kommt ab sofort monatlich an den Kiosk. Das bedeutet: Noch mehr Tests, Tips, News & Infos. Und zwar für alle Konsolen.

Zur monatlichen Premiere haben wir einige Rubriken stark ausgebaut und ein paar neue Ideen ausbaldowert. So präsentieren wir erstmals einen ausführlichen, komplett bebilderten Player's Guide, der sich diesmal mit dem Tophit "Asterix" beschäftigt. Außerdem bringen wir Euch zum heißen Thema "Importe" auf den letzten Stand — für welche Konsolen wird importiert, welche Vor- und Nachteile bieten diese inoffiziellen Module. Zu lesen ab Seite 78.

Genug der Vorrede, hinein ins Vergnügen. Auf 132 Seiten findet Ihr rund 60 Spieletests, viele Tips und jede Menge Infos zum Thema Videospiele aus aller Welt — inklusive Messebericht von Europas wichtigster Spielemesse in London.

Einen wunderschönen, warmen Juni wünscht



**Euer Video Games-Team**



# SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic nur **DM 379,-**

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel nur **DM 299,-**

\* Grundgerät (Import) nur **DM 269,-**

\* CD-ROM (Import) ab **DM 799,-**

Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**

Joystick Genestic (Pilotengriff) **DM 69,-**

Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) **DM 29,-**

Ein kleiner Auszug aus  
unserem riesigen Spiele-Angebot

Desert Strike US	109,-	Golden Axe II JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Devil Crash JP	119,-
Kid Chameleon US	109,-	Aleste JP	99,-
Terminator	a. A.	Fantasy Zone JP	89,-
Steel Empire JP	99,-	Wonderboy 3 JP	49,-
Populous US	69,-	Crackdown JP	49,-
Sokoban US	69,-	Darius 2 JP	59,-
Wardner US	69,-	Hellfire JP	49,-
Ghouls + Ghost US	79,-	Raiden JP	79,-
Chuck Rock	a.A.	Phelios JP	49,-
Tiger Heli JP	89,-	Super Shinobi JP	79,-
Alien Storm JP	69,-	Streets of Prage JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Whip Prush JP	39,-
Elemental Master JP	59,-	Flicky US	59,-
Immortal US	109,-	Gynoug JP	79,-
Devilish	99,-	Moonwalker US	69,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# SEGA GAME GEAR

Grundgerät  
inkl. Spiel nur **DM 289,-**

Adapter für Mastersystem - Spiele **79,-**

TV - Empfänger **189,-**

Wide Gear Lupe **29,-**

Ax-Battler **79,-**

Sonic the Hedgehog **79,-**

Donald Duck **79,-**

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL **799,-**  
Grundgerät (deutsch) RGB **799,-**

Magician Lord	199,-	Burning Fight	269,-
Blues Journey	229,-	Alpha Mission	269,-
Top Player Golf	229,-	Sengoku	269,-
Bowling	229,-	Robo Army	269,-
Cyber Lip	249,-	Trash Rally	299,-
Ghost Pilot	249,-	Fatal Fury	299,-
King of Monster	249,-	Mutation Nation	299,-
Ninja Combat	249,-	Last Resort	a.A.
Baseball Stars	249,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

# Nintendo

## Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur **319,-**

Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **69,-**

Super Tennis DT	109,-
F - Zero DT	109,-
Formation Soccer DT	109,-
Sim City DT	109,-
Zelda III DT	109,-

Alle Artikel ab ca. August '92 lieferbar.  
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**,  
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Wir führen das komplette  
Programm an Hard- und Software

**für alle Konsolen  
z.B. Atari Lynx, Master  
System, Gameboy usw.**

Durch große Lagerhaltung die meisten Titel

**sofort lieferbar!**

**Ständig Neuzugänge -  
ständig mehrere tausend  
Spiele am Lager**

Alle Artikel im Versand  
oder im Laden erhältlich.

**Achtung Sammler und Fans !  
Jetzt endlich wieder eingetroffen:  
Arcade Musik CD's**

Absolute Sammlerstücke,  
nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar:

Gradius 3 Symphonic	69,-
Y's 3 Symphonic (Doppel CD)	89,-
Dragon Quest 4 Symphonic	69,-
Actraiser (Yuzo Koshiro)	69,-
Misty Blue (Yuzo Koshiro)	69,-

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben !  
Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch



**CWM Computerversand und -shop**

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

\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



**94** Die beiden Comichelden jagen sich auf dem NES



**34** Alles über die Spielmesse in London



**59** Das Fußballmodul "Championship Europe" im Test



Desert Strike	45
Double Dragon	50
Exile	56
Gynoug	46
Jordan vs Bird	52
Olympic Gold	51
Paperboy	50
Steel Empire	48
Super Off Road	54
Syd of Valis	48
The Duel	54
Traysia	57
Turbo Out-Run	55
Two Crude Dudes	49
<b>MASTER SYSTEM</b>	
Asterix	60
Championship Europe	59
Olympic Gold	58
<b>NES</b>	
Battleloads	92
Caveman Ninja	101
High Speed	100
Mega Man 4	99
Paperboy 2	102
Rampart	89
Shadowgate	96
Terminator 2	95
Tom & Jerry	94
Track & Field in Barcelona	98
Track & Field 2	98
Z1 Corvette	97
<b>GAME BOY</b>	
Beetlejuice	108
Blaster Master Boy	104
Caesars Palace	109
Dragons Lair	105
Home Alone	105
Hunchback	102
Missile Command	106
Parodius	107
Pop Up	108
Snoopys Magic Show	106
The Flash	109

Tiny Toon Adventures	103
<b>SUPER NES</b>	
Addams Family	111
Drakkhen	118
Earth Defense Force	118
Exhaust Heat	110
Final Fight Guy	115
Lagoon	118
Lemmings	113
Pit-Fighter	117
Rocketeer	118
Rushing Beat	117
Top Racer	112
Wrestle Mania	116
<b>GAME GEAR</b>	
Alien Syndrome	122
Space Harrier	123
The Chessmaster	122
Wonderboy 2	123
<b>LYNX</b>	
Basketbrawl	121
Hockey	120
Hydra	121
Rampart	89

## NEWS

Sega-Spezial	8
Nintendo-News	12
Neo Geo	16
Engine-Ereignisse	20
Firmenportrait: Hudson-Soft	24
Atari-Aspekte	25
Preview: Teenage Turtles 4 auf dem Super NES	26
Spiele aus Deutschland: Starbyte	28
Preview: Powermonger	30
Messebericht von der ECTS	34

## TEST

Einleitung zum Testteil	44
<b>MEGA DRIVE</b>	
Alisia Dragon	49
Carmen Sandiego	55

## TIPS & TRICKS

Bunt gemischt: Schummeltricks und Spielösungen	61
Player's Guide zu Asterix	86

## RUBRIKEN

Hitparade	41
So testen wir	42
Einleitung zum Testteil	44
Rat & Tat	77
Alles über Importe	78
Wertungsliste	82
Leserpost	85
Wettbewerb	119
Krawall im All: Alles über Shoot'em Ups	124
Impressum	123
Inserentenverzeichnis	131

# SEGA SPEZIAL

Zu Mega Drive, Master System und Game Gear gesellt sich in Japan nun das Wondermega. Wer sich für Segas neueste Hard- und Software interessiert, sollte weiterlesen.

## AX BATTLER AUF ENGLISCH

◆ Schon als Japanimport hinterließ das Action-Adventure "Ax Battler" für den Game Gear einen tollen Eindruck (nachzulesen in *VIDEO GAMES* 1/92, Seite 92). Mittlerweile wurde die Fortsetzung der "Golden Axe"-Serie auch in den USA veröffentlicht, in Kürze folgt die offizielle europäische Version. Am Spiel hat sich glücklicherweise nichts getan, nur Bildschirmtexte, Paßwörter und Anleitung sind in Englisch. Ax Battler ist zweifellos eines der besten Game-Gear-Module, die bislang im Handel sind, auch wenn der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch angesetzt ist. Fans von Action-Adventures (mit Schwerpunkt auf Action) sollten auf jeden Fall zugreifen. Die **Spielebewertung** von **77 Prozent** hat weiterhin Bestand. Unser "englischsprachiges" Testmuster stammt von Dynatex.

## DER WELTRAUM GLÜHT

◆ Bisher rangen zwei Fremd-anbieter um das Recht, die besten und technisch saubersten Actionspiele für das Mega Drive herzustellen. Jetzt — beinahe zwei Jahre nach der Veröffentlichung ihrer letzten Produkte — haben Technosoft ("Thunder Force 3", "Elemental Master") und Compile ("Musha Aleste", "GG Aleste") beinahe zeitgleich zwei brandneue Ballereien angekündigt:



**Extrawaffen en masse: Thunder Force 4 verspricht sensationelle Weltraumaction.**

So gut wie fertiggestellt ist **Thunder Force 4**, das die erfolgreiche Weltraum-Actionserie um ein weiteres Glanzstück verlängern soll. Wie in den beiden letzten Thunder-Force-Spielen, wird auf der Jagd nach unzähligen Weltraummonstern vornehmlich horizontal gescrollt. Gut ein halbes Dutzend Levels dauert die wilde Hatz — massenweise End- und Mittelgegner sind auf Euren Besuch jedoch bereits vorbereitet.

Über das neueste Spiel der Musha-Aleste-Erfinder Compile ist vergleichsweise wenig bekannt: Unter dem ungewöhnlichen Namen **Nobunaga and his Ninja Force** verbirgt sich ein weiterer Horizontal-Scroller der extrawaffenhaltigen Sorte. Der Einfluß des Nobunaga, einer legendären Gestalt des japanischen Mittelalters, macht sich dabei in der Ausstattung der Levels bemerkbar: Viele der Feinde, Waffen und Apparaturen sind



der japanischen Geschichte entliehen, riesige Samurais schlüpfen in die Rolle der Mittelgegner und massenweise Ninja-Robots heften sich an Eure Antriebsdüse. Das Science-Fantasy-Ballerspiel erscheint voraussichtlich im Herbst — um es auch akustisch krachen zu lassen, nur auf CD-ROM.

Übrigens gibt's noch einen dritten Anwärter auf den Titel "Bestes Baller-

spiel des Jahres": NCS, die vielumjubelten Hersteller von "Gynoug" und "Hellfire", schickten vor einigen Tagen ihren dritten Horizontal-Scroller in die Weltraumschlacht. Hält **Advanced Busterhead: Gley Lancer**, was die vorangegangenen Vorzeige-Knaller versprochen, steht unserem Redaktions-Mega-Drive eine laserhaltige Zeit bevor.







Zeitgleich mit dem Wondermega auf den japanischen Markt: Maskottchen "Wonderdog", ein Jump'n'Run-Held wie aus dem Bilderbuch.

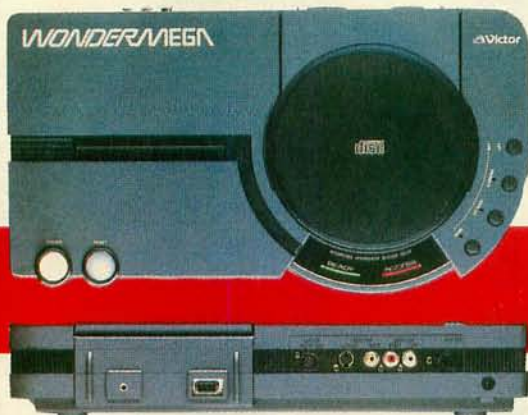


## WONDER-MEGA VON JVC

Victor, eine Tochter des japanischen Elektronikmultis JVC, ist im florierenden Spiele-Business von nun an mit von der Partie. In Kooperation mit Sega stellten sie ihr **Wondermega** dem japanischen Publikum vor: In neuem Design und mit ein paar zusätzlichen technischen Gags (z.B. Midschnittstelle) ist die Konsole eine Kombination aus Mega Drive und CD-ROM-Laufwerk, auf dem Markt jedoch auch gegen Philips brandneue Multimediamaaschine CD-I gerichtet. Videospiele sind nur eines von vier Standbeinen der Hardware; Besitzer des Wondermegas sollen das schicke Konsölnchen auch zum Musikhören, für professionelle

Anwendungen oder als Karaoke-System verwenden. Mit knapp 80000 Yen (umgerechnet über 1000 Mark) ist das Gerät in Japan nicht gerade billig — für den europäischen Markt ist eine Veröffentlichung noch nicht in Sicht und momentan unwahrscheinlich. Eine Handvoll interessanter CD-Spiele erschien bereits im Zuge der Wondermega-Veröffentlichung: Exklusiv auf CD wurde z.B. der Broderbund-Jump'n'Run-Klassiker **Prince of Persia** umgesetzt. Aus England wiederum stammt das farbenprächtige **Wonderdog**, ebenfalls eine Mischung aus diversen hüpfplastigen Geschicklichkeitsspielen mit Sonic-Flair. Außerdem in Japan erhältlich: Segas **Quiz Scramble**.

Das Wondermega ist zu Segas eigener Hardware (Mega CD) übrigens 100% kompatibel: Die obengenannten Titel laufen also auch auf einem "normalen" Mega-CD-ROM.



Multimedia: Von JVC kommt die Mega Drive/CD-ROM-Kombination "Wondermega".



## Japanneuheiten für die Sega-Familie

Titel	Hersteller	System	Erscheinungstermin
Tin Tin On The Moon	Virgin	Master	Herbst
Uncharted Waters	Koei	MD	Herbst
Royal Blood	Koei	MD	Herbst
Advanced Busterhead: Gley Lancer	NCS	MD	Sommer
Gator Gator Worlds	Kaneko	MD	Sommer
Lemmings	Sunsoft	MD	Sommer
Slime World	Renovation/Micro World	MD	Sommer
Take the A-Train	Artdink	MD	Herbst
Dynablasters	CSK/CRI	MD	Sommer
Grandslam	Telenet	Sega	Sommer
Warriors of the Eternal Sun	Sega	MD	Herbst



# STEUER-PROBLEME?

Nein, nicht mit dem Finanzamt, mit Eurem Mega Drive natürlich. Zur Ergänzung der Auswahl zwischen dem Original-Joypad, dem PRO-2-Clone und dem Arcade Power Stick hat der CWM Versand in Bad Harzburg seit kurzer Zeit einige alternative Steuerapparaturen zu bieten. Im Design identisch zum Original-Joypad sind die MD-Pads SG-8 und SG-3 der Firma Honey Bee. Glücklicherweise haben die Honigbienen die Qualität des Original-Pads ebenfalls kopiert und dieses mit den Optionen Dauerfeuer (individuell für jeden Knopf) und zuschaltbare Zeitlupe ergänzt. Hinzu kommt, daß die Pads besser in der Hand liegen, da sie zum einen etwas schwerer sind und zum anderen aus griffigerem Plastik gefertigt wurden. Preislich liegt der SG-8 mit 39 Mark einen Zehner unter dem Original-Pad, der SG-3 mit zuschaltbarem Dauerfeuer für alle Knöpfe einzeln und eingebauten LEDs bei 49 Mark.



Bei dem Honey Bee SG-60 handelt es sich um einen preiswerten Joystick, der über die regelbaren Optionen Dauerfeuer und Slow Motion verfügt. Die drei Feuerknöpfe sind auf einer drehbaren Scheibe angebracht —

damit ist der SG-60 dem XE-1-Joystick für PC-Engine und Super NES nicht unähnlich. Zumindest dem deutschen Arcade-Power-Stick (ohne Mikroschalter) läuft der SG-60 im Preis-Leistungs-Verhältnis locker den Rang

# NEWS

ab; er besitzt zwar auch keine Mikroschalter, kostet jedoch nur 59 Mark. Durch einen Zwischenstecker (für den Ihr extra berappt) kann man ihn auch an die PC-Engine oder an ein NES anschließen. Beeshu Inc., eine andere Taiwanfirma, präsentiert seinen Gizmo, der ebenfalls über Import- und Fachhändler erhältlich ist. Alle oben genannten Funktionen sind vorhanden, zudem läßt sich das Joyboard dank sechs Feuerknöpfen (drei links und drei rechts neben dem Stick) sowohl von Rechts-, als auch von Linkshändern bedienen. Leider machte der Gizmo in der Funktionsprüfung keine besonders gute Figur: Er hat keine Mikroschalter und liegt nicht besonders gut in der Hand. Sein Preis: 89 Mark.

Ganz und gar kabellos kommt der Micro Genius daher. Wer nicht mehr an seine Konsole geschnürt werden will und kaum schnelle Actionspiele spielt, ist hiermit gut bedient. Alle anderen wird's nerven, daß Eure Reaktionen wegen der Infrarotübertragung erst einige Sekundenbruchteile später Wirkung auf dem Bildschirm zeigen.



## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	299,-
CD-Rom	699,-
Infrarot Joypads	99,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	35,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alisa Dragon us	109,-
Buck Rogers dt	129,-
California Games us	109,-
Carmen Sandiego dt	139,-
Desert Strike us	109,-
Devil Crash jp	109,-
Devilish us	109,-
Double Dragon 2 jp	99,-
Eswat jp	49,-
Exile us	129,-
F 22 Interceptor dt	99,-
Hard Drivin us	79,-
Joe Montana 2 us	119,-
John Madden 2 us	109,-
Kid Chameleon dt	115,-
Mario Lemieux dt	115,-
Marble Madness dt	99,-
Master of Monsters us	129,-
Mercs 2 jp	99,-
Mickey Mouse jp	79,-
Moonwalker jp	59,-
Pit Fighter jp	99,-
Phantasy Star 2 us	125,-
Rings of Power us	129,-

### SUPER NES

Super NES incl. Mario us	559,-
Adams Family	139,-
Actraiser us	139,-
Battle Blaze jp	139,-
Birdie Rush jp	129,-
F-1 Grand Prix jp	139,-
F-Zero us	129,-
Final Fight us	129,-
Formation Soccer jp	149,-
Final Fantasy 2 us	149,-
Lemmings us	129,-
Rushing Beat us	139,-
Soul Blader jp	119,-
Smash TV jp	119,-
Strike Gunner jp	139,-
Super Aleste jp	149,-
Super Ghoul's'n Ghosts us	129,-
Top Gear us	129,-
WWF Wrestling us	129,-
Zelda 3 us	a. A.

### GAME BOY

Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Light Boy	55,-
Adventure Island us	69,-
Boulderdash dt	59,-
Bubble Bobble dt	69,-
Duck Tales dt	59,-
Hatris dt	69,-
Hook us	79,-
Kwirk dt	49,-
Mega Man 2 us	79,-
Monopoly us	79,-
Probotector dt	69,-
Sagaia jp	49,-
Spanky's Quest dt	69,-
Terminator 2 dt	69,-
Turtels 2 dt	69,-
WWF Superstars dt	69,-



## HIGH SCORE GAMES

### NES

Batman	99,-
California Games	95,-
Chip'n Chap	95,-
Digger	95,-
Dragon's Lair	79,-
Gremlins 2	99,-
Hunt for Red Oktober	109,-
Hyper Soccer	99,-
Little Nemo	79,-
Maniac Mansion dt	109,-
Marble Madness	95,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
North & South	109,-
Shadow Warrior	99,-
Star Wars	109,-
Terminator 2	99,-
Time Lord	99,-
Track and Field Barcelona	109,-
Trog	95,-
Turbo Racing	109,-

### MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid	149,-
Grundgerät + Sonic	199,-
Rapid Fire Unit	29,-
Light Phaser	109,-
Asterix	95,-
Castle of Illusion	95,-
Donald Duck	95,-
Klax	95,-
Sonic	95,-

### Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2, 8000 München 40

Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

EINER SPIELT IMMER

### SEGA MEGA DRIVE

Road Blasters jp	99,-
Robocod dt	109,-
Rolling Thunder 2 us	129,-
Slime World jp	99,-
Super Off Road us	99,-
Super Shinobi jp	79,-
Starflight dt	139,-
Tiger Heli jp	99,-
Test Drive 2 us	109,-
Toki jp	89,-
Long Raiser us	119,-
Winter Challenge us	115,-
Wonderboy 3 jp	49,-
Wonderboy 5 us	119,-

### SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Wide Gear	39,-
Master Gear Conv.	59,-
Alien Syndrom jp	69,-
Ax Battler us	79,-
Chessmaster dt	79,-
Crystal Warrior us	79,-
Donald Duck dt	75,-
Fantasy Zone dt	75,-
Sonic dt	75,-
Space Harrier dt	75,-

# NINTENDO- NEWS

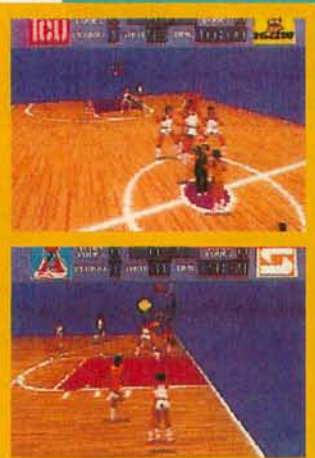
Das japanische  
"Wizardry 5"  
auf dem Super NES

Nur noch zwei Monate, dann wird das Super-Nintendo-Entertainment-System endlich offiziell in Deutschland veröffentlicht. Bis dahin blicken wir nach Fernost und den USA und erkunden, welche Spiele dort zur Zeit in Arbeit sind. Die NES- und Game-Boy-Fans werden natürlich nicht vergessen. Auch für ihre Systeme gibt's allerhand Neues zu vermelden.

◆ In Japan entwickelt man zur Zeit eifrig Rollenspiele für das Super Famicom (die fernöstliche Bezeichnung fürs Super NES). So wird im Laufe dieses Jahres der Computerspielklassiker **Wizardry 5** in Modulform gekleidet. Wie man anhand des Fotos erkennt, wurde das einstmals grafisch schlichte Dungeon-Abenteuer optisch gehörig aufgepeppt. Eine englischsprachige US-Version dürfen wir vor Anfang '93 allerdings nicht erwarten.

Mehr actionorientiert präsentiert sich Kemcos aktueller Super-NES-Streich **Phalanx**. In mehreren horizontal scrollenden Levels nimmt ein einsames Raumschiff den Kampf gegen die feindliche Übermacht auf. Grafisch hat sich Kemco ansprechend aus der Affäre gezogen, ob's technisch und spielerisch mit der Elite mithalten kann, wird ein Test in einer der nächsten Ausgaben verraten.

Das japanische Softwarehaus Sammy begibt sich mit **Battle Blaze** auf ein hart umkämpftes Gebiet, das bislang von Capcom dominiert wird. Während die "Final Fight"-Macher gerade letzte Hand an ihre 16-MBit-Umsetzung des Kulttitels **Street Fighter 2** legen, stellt Sammy den Schwerterstreich "Battle Blaze" fertig. Das Gemetzel erinnert etwas an "Golden Axe", nur daß ein überdimensionaler Dolch die Hauptrolle spielt. In dieselbe Kerbe schlägt **The Combaribes** von Palsoft (diese Firma war u.a. für die miese "Double Dragon 2"-Adaption auf dem Mega Drive verantwortlich). Auch hier geht's mächtig



Noch namenlos: die Super-NES-Basketballsimulation von Hal. Wie man sieht, hat der 3-D-Chip ordentlich zu tun.



Der Horizontal-Scroller "Phalanx" auf dem Super NES

zur Sache und die Pixelhelden müssen unter Motorradgangs, Feuerspukern und anderen finsternen Gesellen aufräumen.

An einer erfreulichen Super-NES-Umsetzung feilt gerade die Firma As-

SMASH-TVは リーチリザードを たたいた。そして  
2かいあたり、10のダメージ  
リーチリザードは しんだ





Oben seht Ihr die Maus fürs Super NES. Links und unten tummeln sich die "Monster in my Pocket" auf dem NES.



Eine Parade von neuen Super-NES-Titeln. Von oben nach unten: "Parodius", "Phalanx" und zweimal "The Combatribes".

cii. Das perfekt ausgefüllte Geschicklichkeitsspiel **Spindizzy Worlds**, das auf Computern einen Heidenspaß machte, soll im Sommer fertiggestellt sein. Dabei dreht sich alles um einen Kreisler, der in unterschiedlichen Welten viele Aufgaben lösen muß. Sollte die Adaption gelingen, dürfen wir uns auf einen prächtigen, ungewöhnlichen Titel freuen. Wer von Basketball nicht genug bekommen kann, der darf nicht nur auf eine Korbballsimulation von Electronic Arts gespannt sein; auch Hal arbeitet an einem Basketballspiel, das ähnlich wie "Super Formation Soccer" das Spielfeld samt Spielern heran- und wieder wegzoomt. Geplante Veröffentlichung in Japan: Juli.

Neben den "Turtles", die wir in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen, bastelt Konami an der Super-NES-Adaption des beliebten Spielautomaten **Parodius**. Dieser herrlich amüsante Horizontal-Scroller wurde erst kürzlich in einer brillanten Fassung für die PC-Engine vorgestellt. Ob die moderne Nintendo-Version ähnlich gut gelungen ist, wird sich im Herbst zeigen.

Ein für Konsolen ungewöhnliches Zubehör wurde jetzt in Japan vorge-

stellt. Dort wird für das Super NES eine Maus angeboten, die bei Computern mittlerweile zur Grundausstattung gehört. Gerade bei Titeln wie "Populous", "Lemmings" oder "Sim City" könnte sich dieses Accessory als sehr angenehm erweisen.

Keine Angst, nicht nur für das Super NES entstehen vielversprechende Module. So hat Konami gerade in den USA mit **Nightshade** ein ungewöhnliches Abenteuerspiel auf den Markt gebracht. In Deutschland ist die Veröffentlichung des grafisch enorm eindrucksvollen Titels für den Herbst geplant. Ihr schlüpft in die Rolle des potentiellen Supermans Mark Gray, der sich dem Verbrecherkrösus Sutekh in den Weg stellt: Rettet Metro City vor der Tyrannei. Außerdem erscheint schon in wenigen Wochen das Spiel zu der Figurenserie **Monster in my Pocket**. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten und schlagen sich hüpfender- und schießenderweise durch mehrere, in alle Richtungen scrollende Szenarios. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Von Acclaim steht uns schließlich der zweite NES-Streich der Simpsons-Sippe ins Haus. In **Bart vs the World** muß der Elternschreck mehr

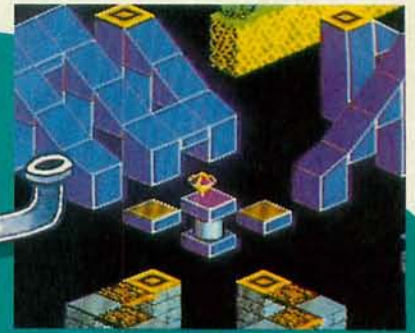
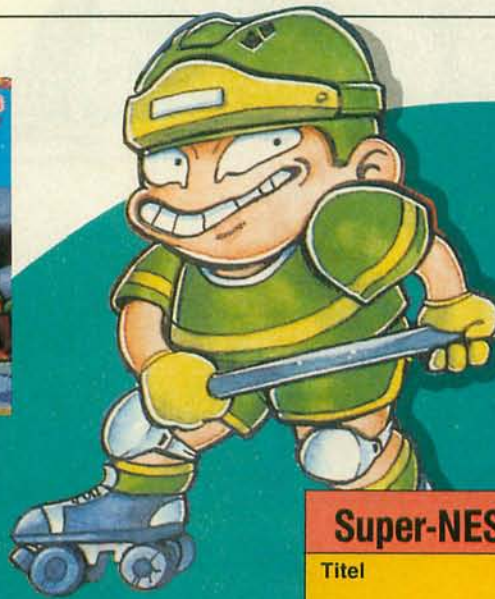


**Fast fertig: das 16-MBit-Epos "Street Fighter 2" auf dem Super NES**

als coole Sprüche loslassen, um seine Ehre und Eure Punktzahl zu retten. Der Geschicklichkeitstest ist diesmal von mehreren Zwischenspielen unterbrochen und führt Bart rund um die Welt. Zur Zeit überlegt man noch, ob Ihr mit deutschen Bildschirmtexten verwöhnt werdet oder Euch eine Anleitung in unserer Landessprache reichen muß.

In Sachen Game Boy hat Konami ein heißes Eisen im Feuer. Wer die "Track & Field"-Serie auf dem NES kennt, weiß die ausgeklügelten Spaßmacher-Disziplinen zu schätzen. In den japanischen Entwicklungslabors feilt man gerade an einer neuen Sportspielsammlung für den Game Boy. Gerüchteweise soll es den Programmierern gelungen sein, an die zehn Sportarten in dem kleinen Modülchen unterzubringen. Leider wird das Spiel nicht zur Olympiade in Barcelona fertig sein, so daß wir uns noch bis Ende '92, vielleicht sogar bis Anfang '93 gedulden müssen.

MARTIN GAKSCH

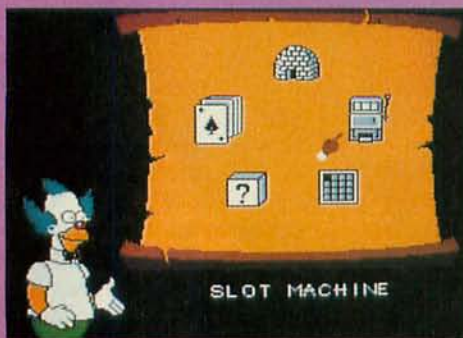


**Spindizzy Worlds (Super NES)**



**Mit "Battle Blaze" steigt die Modulschmiede Sammy in das Prügelgenre ein (Super NES)**

**Bart Simpson bricht zu seinem zweiten NES-Abenteuer auf: In "Bart vs the World" muß es der Bengel diesmal mit der ganzen Welt aufnehmen.**



## Super-NES-Ankündigungen in den USA

Titel	Hersteller	Erscheinungs-termin
American Gladiators	GameTek	3. Quartal
Kick Boxing	Electrobrain	3. Quartal
Baseball Stars 2	Romstar	3. Quartal
Battletoads	Tradewest	3. Quartal
The Black Bass	Hot-B	3. Quartal
The Blues Brothers	Titus	4. Quartal
Bulls vs Lakers	Electronic Arts	2. Quartal
Castles	Interplay	unbekannt
David Crane's Amazing Tennis	Absolute	4. Quartal
Dungeon Master	JVC	3. Quartal
Equinox	Sony	2. Quartal
F-15 Strike Eagle	Microprose	4. Quartal
Faceball 2000	Bullet Proof	3. Quartal
Falcon	Spectrum Holobyte	'93
Goal	Jaleco	2. Quartal
Gunforce	Irem	2. Quartal
Home Alone 2	THQ	4. Quartal
Hook	Sony	2. Quartal
Hunt for Red October	Hi-Tech	3. Quartal
Jack Nicklaus Golf	Tradewest	2. Quartal
James Bond Jr.	THQ	3. Quartal
Lord of the Rings	Interplay	4. Quartal
Megaforce	Toho	2. Quartal
Might & Magic 2	American Sammy	2. Quartal
Might & Magic 3	American Sammy	4. Quartal
Nosferatu	Seta	4. Quartal
Prince of Persia	THQ	3. Quartal
Q*Bert	NTVIC	3. Quartal
Race Drivin'	THQ	4. Quartal
Railroad Tycoon	Microprose	4. Quartal
Rampart	Electronic Arts	2. Quartal
Road Riot	THQ	4. Quartal
Robocop 3	Ocean	2. Quartal
Soulblader	Enix	3. Quartal
Star Trek	Spectrum Holobyte	4. Quartal
Super Ninja Boy	Culture Brain	2. Quartal
Teenage Turtles 4	Konami	3. Quartal
Tom and Jerry	Hi-Tech	3. Quartal
Ultima 6	FCI	4. Quartal
Ultrabots	Dataeast	3. Quartal
Wordtris	Spectrum Holobyte	3. Quartal

# Fußball-Action

## der Sonderklasse



# KONAMI HYPER SOCCER

### Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:  
**5 Überraschungsaufkleber.**  
**Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Spiele gibt. Oder einschicken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.

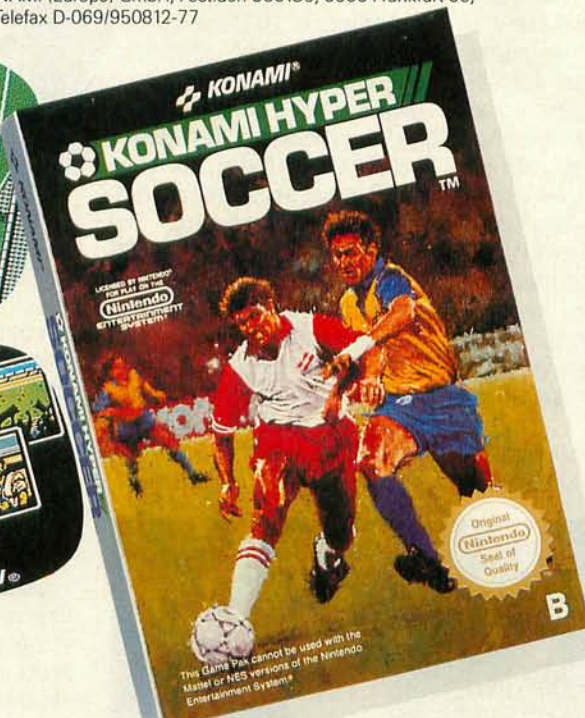
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Spannung von der ersten bis zur letzten Minute. Ohne Training geht nichts. Das gilt für den Keeper genauso wie für die Feldspieler. Nach dem Anpfiff gilt es. Doppelpaßspiel. Dribbling. Kopfball. Torraumszenen. Zweikämpfe. Alles ist möglich.

Realistische, spannende Szenen wie in einem Bundesligastadion.  
 • Für 1 oder 2 Spieler • System: Nintendo Entertainment System

**HYPER SOCCER - SuperstarkerFußballspaß**

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



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



Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)



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



**KONAMI**  
**Superstarker Videospiele Spaß**

# NEO GEO

Spiel, Sport, Spaß und Spannung: Drei brandneue SNK-Spiele nehmen wir für Euch unter die Lupe — und wagen einen Blick in die Neo-Geo-Zukunft

## DIE NEUERSCHEINUNGEN

Leider gab's in den letzten zwei Monate nicht allzuviel sensationell Neues für SNKs Schmuckstück Neo Geo: Nur drei neue Spiele tröpfelten auf den deutschen Markt, den M&B seit Anfang März offiziell mit den Modulen von Shin Nihon Kikuchi versorgt.

Den Anfang macht diesmal **Football Frenzy**, eine Sportsimulation rund um die in Amerika äußerst beliebte, bei uns jedoch als leicht brutal und sehr verschoben verschrieene Sportart American Football. Hier prügeln sich harte Jungs um ein Lederei. Dieser Spielball muß per Paßspiel oder Hindernislauf (die Gegner werfen sich dem Ballführenden in die Beine oder versuchen ihn festzuhalten) in Richtung der gegnerischen Torlinie gebracht werden. Wer die Torlinie überquert (mit Ball), bekommt Punkte gutgeschrieben (das nennt man dann "Touchdown"). Außerdem kann gepunktet werden, wenn ein Spieler den Ball mit Fußeskraft in ein Tor befördert, das an der hinteren Spielfeldbegrenzung aufgestellt ist.

Wie bei allen American-Football-Varianten üblich, bieten sich vor Be-

ginn eines Spielzugs diverse Taktiken an, die mittels der vier Joyboard-Knöpfe ausgeführt werden. So ist's zum Beispiel kein Problem, nach dem Anstoß vom Quarterback mit Feuerknopf A zum einem (mit Buchstaben) gekennzeichneten Spieler zu passen, der sich dann mit einigen Schritten freiläuft, um zum voreilenden Mannschaftskollegen zu passen.

Dem eingefleischten American-Football-Freunden ist "Football Frenzy" trotz übersichtlicher Auswahlmöglichkeiten zu hektisch; selbst als Profi verliert man teils die Übersicht — vertikales Scrolling wie bei anderen Football-Umsetzungen vermißt man hier schmerzlich. Anfänger werden schon eher Gefallen am Paradesport der Amerikaner finden, denn neben einfacher Bedienung ist "Football Frenzy" ein relativ unkompliziertes Spiel, das einem schnell die ersten Erfolgserlebnisse beschert. Neo-Geo-untypisch ist, daß die Designer etwas schludrig programmiert haben: Die 3-D-Effekte gibt's in grober Auflösung und die Halbzeitsequenz ist dilletantisch animiert.

R-Typisch geht's bei unserer nächsten Neuvorstellung zu: **Last Resort** heißt SNKs erstes horizontal scrollendes Ballerspiel, das die bisher schwache Ballerspielgemeinschaft verstärkt. Nach "Ghost Pilots" und "ASO 2" begeben sich Euch bei "Last Resort" mit einer Handvoll Extrawaffen inklusive hilfreichen Satelliten ins All — wahlweise begleitet Euch der Kumpel im zweiten Kampfraumschiff. Eingefleischte Fans des zweiten Teils von Irem's Kultautomaten "R-Type" werden sich sofort heimisch fühlen, denn ne-



Und noch'ne Prügelei: Die "schleimige" Grafik ist fulminant



Unter Beschuß: Last Resort ist ein Horizontal-Scroller für zwei eiskalte Baller-Profis



Last R-Type: Gut gemacht, aber alles schon mal dagewesen.

ben den Explosionen gleichen auch einige Extrawaffen und Sprites frapierend denen aus "R-Type 2". Nach dem (für SNK-Spiele allgemeingültigen) Motto "gut geklaut ist besser als schlecht selbstgemacht" bedienen sich die Grafiker hier hemmungslos bei genanntem '89er Knaller. Wenigstens wurde der Flair des Vorbilds gut 'übergebracht und mit gigantischen Hintergrundgrafiken, vielen Farben und guter Musik angereichert. Da glaubt man gerne, daß einige Irem-Angestellte zu SNK übergelaufen sind, wie es ein SNK-Manager im Ge-

spräch mit VIDEO GAMES beteuerte. Nur die typischen Neo-Geo-Effekte vermisse ich bei Last Resort — voll ausgenutzt wurde die massive Hardware diesmal nicht. Trotzdem ist Last Resort für alle Fans dieses Genres *die* Neuerscheinung schlechthin und die bisher einzige (hoffentlich nicht letzte) horizontal scrollende Zuflucht für ambitionierte Weltraumhelden. Schade, daß das Modul mit saftigen 399 Mark teurer ist als andere Neuerscheinungen.

Auf dem Boden der Tatsachen bleibt **Mutation Nation**, das uns im

Titel	Genre	Wertung
Football Frenzy	Sport	für Fans
Last Resort	Action	hervorragend
Mutation Nation	Prügelspiel	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft



Fette Endgegner, massig Action: Mutation Nation ist der neueste Prügelnaller



Gewalt im Stadion:  
Soccer Grawl



Auch bei Mutation Nation  
gibt's einen 2-Spieler-Modus



Ein weiterer "hübscher"  
Mutation-Mittelgegner

gediegenen Beat'em-Up-Stil eine Aussicht auf die Welt nach einem Atomkrieg gibt: Die Menschen mutieren zu Monstern, werden von einem irren Wissenschaftler angeworben und von ihm zum Terror und Übeltaten angestiftet. Zwei Helden müssen eingreifen und tun's nach der Art des Hauses: Prügeln, was Joystick, Pixelfäuste und Erfahrung hergeben.

Auch bei Mutation Nation bleibt SNK seiner Linie treu und läßt zwei modifizierte "Burning Fight"-Sprites in neu gezeichneter Umgebung und gegen zwei Dutzend neue Feinde antreten. Die Levels sind zwar lang, doch wiederholen sich einige Passagen zu oft — dafür ist der Großteil der Feinde ausnahmsweise nicht geklaut, sondern selbst erdacht. Oder seit Ihr jemals Sprites begegnet, die Ihre Köpfe auf Euch abschießen und warten bis sie zur Explosion kommen?

Mutation Nation gefällt zwar nicht so gut wie das technisch brillante "Robo-Army", trotzdem gehört es wegen seiner atmosphärischer Grafik und der fetzigen Hardrock-Musik in jede gut sortierte Mega-Modul-Spiellesammlung. Dank der Bewegungsfreiheit der Sprites auf dem Spielfeld und der gegenseitigen Friedenshaltung (die Spielfiguren können sich nicht verprügeln) kommt besonders im Zwei-Spieler-Modus Spaß und Spannung ohne Hektik auf. Für sich gesehen, ist Mutation Nation spitze, in Anbetracht der Tatsache, daß SNK zu 70 Prozent Prügelspiele fabriziert, verblaßt's jedoch ein wenig.

## AUSBLICK IN NEUE WELTEN

Als nächstes Modul fürs Neo Geo ist **Baseballstars Professionell 2** geplant, das sogar dem inoffiziellen Nachfolger "Super Baseball 2020" (von SNK/Pallas) grafisch davoneilt. Die Sprites sowie das gesamte Stadion sind herrlich gezeichnet und animiert: Für Fans könnt's ein Hochgenuß werden. Mehr dazu in der nächsten VIDEO GAMES. Ebenso gesteigert haben sich die Grafiker für **Sengoku 2**, dem Nachfolger des in Japan sehr erfolgreichen Ninja-Klopfspiels. Vor neuen Hintergründen prügeln sich ein bis zwei Kämpfer mit nagelneuen Extrawaffen und Klamotten bis zum finalen Endgegner. Ganz anders ist **King of Monsters 2**, ein verkapttes Catchspiel, bei dem sich acht verschiedene Monster kräftig eins auf die Nase hauen. Das Ganze geschieht inmitten von bewohnten Großstädten, die durch die Kämpfe nur geringfügig an Gebäudehöhe einbüßen.

ANDREAS KNAUF

# ENGINE EREIGNISSE

Diesmal dominieren in unserer PC-Engine-Kolumne eindeutig die Super-CD-ROM-Neuheiten. Für das "alte" CD-ROM erscheinen kaum noch Spiele, Module werden ebenfalls rarer.

◆ Wurden wir letzten Monat mit überdurchschnittlich guter Software geradezu überschwemmt, hat das Niveau dieses Mal etwas gelitten. Im Vergleich zu anderen Konsolen kann man der alten Engine allerdings nur auf die Schulter klopfen: Unverändert ist die allgemeine Qualität der Engine-Spiele überragend gut. Gerade im Vergleich zum Mega Drive, aber auch im Vergleich zum Super NES können sich alle Besitzer der Engine freuen. Software erscheint reichlich und praktisch jeder Titel, den es auf mehreren Konsolen gibt, präsentiert sich auf der Engine in Bestform. Bestes Beispiel ist dieses Mal **Super Raiden**. Actionspieler kommen auch weiterhin an der Engine nicht vorbei, und als Zweitkonsole ist Hudsons Sprößling einfach genial.

**Psychic Storm** auf Super-CD zeigt nicht mit prachtvollen Grafiken und netten Sounds, um so mehr hakt jedoch die Spielbarkeit. Gerade angesichts so vieler guter Ballerspiele auf der Engine degradiert sich **Psychic Storm** zu einem ziemlich überflüssigen Showeffektspiel ohne Klasse. In diese ungern gesehene Bresche schlägt leider auch **Shibubiman 3**: Wenn mal nicht gerade das CD-Laufwerk ratternd auf neue Grafiken zugreift, springt man durch eines der chaotischsten Actiontitel aller Zeiten. Fulminante Grafikorgien im schönsten Akira-Stil umgarnen ein Spiel der lieblosesten Sorte, von dessen audiovisuellen Reizen man sich nicht täuschen lassen sollte. Schade um die Arbeit, die in all die Pixelpracht geflossen sein muß. Vielleicht wird ja in "Shibubi Man 4" wieder ein etwas durchdesignteres Spiel geboten.

Den Erwartungen wurde auch das **Human Sports Festival** auf Super-CD nicht gerecht. Das Golf ist öde, und die beiden schon existierenden

Titel "Final Match Tennis" und "Formation Soccer" sind bis auf minimale Änderungen absolut identisch und spielerisch keinen Deut besser. Nicht einmal CD-Sound erklingt. Das "Festival" sei also nur denen empfohlen, die insbesondere das geniale Tennis von Human noch nicht haben.

Nächstes Mal lest Ihr u.a. einen Test von Hudsons "Parodius"-Verschnitt, dessen Namen wir noch nicht in Erfahrung gebracht haben. Genau so aktuell erwarten wir dann endlich "Spriggan Mark 2" von Compile und "Truxton" von Taito. Der "Galaxy"-Versand in München führt nach wie vor aktuelle Engine-Software und hält Euch gerne telefonisch auf dem Laufenden. JULIAN EGGBRECHT

## FORGOTTEN WORLDS

◆ Seit gut einem Jahr angekündigt und ursprünglich mal als Super-Grafx-Spiel geplant, ist jetzt endlich die Super-CD-Umsetzung des Capcom-Ballerklassikers "Forgotten Worlds" erschienen. Beim Sprung von der Super Grafx sind wohl Parallax-Scrolling und Zwei-Spieler-



Kein Zwei-Spieler-Modus bei *Forgotten Worlds*

Modus gewichen, ansonsten ist die NEC-Version eine exakte Kopie des Automaten und läßt die Konkurrenzversionen von Sega locker im Regen stehen. Ungewöhnlich an dem Horizontal-Ballerspiel ist die Bewegungseleganz der Helden, sich mit den Waffen um 360 Grad zu drehen. Hierfür sind 3 Buttons (linksherum drehen, rechtsherum drehen und schießen) nötig. Deshalb liegt dem Spiel ein Drei-Button-Joyypad bei, dessen dritter Feuerknopf auch für andere Spiele frei konfigurierbar ist. *Forgotten Worlds* bietet in neun Levels grafisch und musikalisch genauso ungewöhnliche wie gute Kost. Die Levels sind sehr umfangreich und pompös präsentiert. Das manchmal auftretende Ruckeln ist zwar peinlich, aber verzeihbar. Was zählt, ist der Spaß, und gerade hier verbucht das Spiel gegenüber dem Automatenvorbild (das uns nicht sehr gut gefällt) einige Pluspunkte.

## Twin Bee

◆ Bei uns unter dem Namen "Bells'n'Whistles" bekannt, machte der Konami-Automat vor zwei Jahren weltweit Furore. *Twin Bee* ist Konamis erster Ausflug in das Genre der knuddeligen Vertikal-Scroller. Alleine oder im Team müßt Ihr in sechs bonbonfarbenen Levels alles abschießen, was Euch in die Quere kommt. Heranfliegende Glocken bergen die begehrten Extrawaffen. Jede Glocke verändert die Farbe, wenn sie angeschossen wird; je nach Farbe bekommt ihr beim Einsammeln die entsprechende Waffe. Von Streuschüssen über Schutzschilder bis hin zu Schattensatelliten wird alles geboten, was das Spielerherz begehrt. In den Levels winken allerlei putzige Gegner — technisch absolut sauber in Szene gesetzt. Wie von Konami erwartet, sucht man Ruckeln vergeblich und im Grafik- und Soundbereich wird kräftig



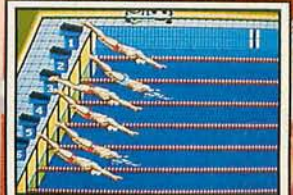
Die Super-CD-ROM-Version von *Forgotten Worlds* bietet eindrucksvolle Grafik



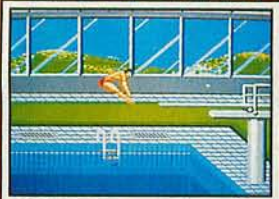
# DAS GRÖSSTE SPORTEREIGNIS DES JAHRES!



110M HURDLES - MD



200M FREESTYLE SWIMMING - MD



SPRINGBOARD DIVING - MS/GG



100M SPRINT - MS/GG



HAMMER THROW - MD



ARCHERY - MD



POLE VAULT - MS/GG



SCREEN SHOTS FROM :  
MS - MASTER SYSTEM  
GG - GAME GEAR  
MD - MEGA DRIVE

Die Screenshots dienen nur als  
illustration des Spiels und  
entsprechen nicht unbedingt der  
Bildschirmgrafik, da diese je  
nach Rechner in Qualität und  
Erscheinung unterschiedlich ist.

# OLYMPIC GOLD



**Dein Vorsprung in der**

**Welt der Video Spiele:**

**Video Games im Abo!**

Setz' bei Spaß und Action keine Runde aus:  
Mit einem Abo von Video Games weißt Du immer, was Neues gespielt wird! Denn 12 x im Jahr testen wir die interessantesten Neuheiten – mit einem Abo kannst Du also nichts versäumen.

*Bevor es das neue Video Games am Kiosk gibt, hast Du es schon im Haus. Und weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind, welche Überraschungen Dich erwarten, wie gut die Grafik und der Sound sind.*

Ob Action oder Jump'n Run, ob Adventure oder Sport – das Abo von Video Games ist Dein Vorsprung bei Auswahl von Spitzen-Modulen. Mit Tips, Tests und Tricks für Teams und Einzelkämpfer. Du brauchst nur Deine Karte abzusenden – und die Welt der Videospiele zeigt sich von ihrer aufregendsten Seite.

*Zeig' den anderen, daß Du weißt, wo's langgeht: mit der Riesenhand von Video Games – unser Geschenk für Dich als neuer Abonnent!*

## Deine Abo-Vorteile:

■ Die Abo kosten 12 Hefte nur  
D 33,-!

■ Ein Geschenk als neuer Abon-  
n... die Riesenhand.

■ Jedes neue Video Games ist bei  
F... zu Hause, bevor es am Kiosk zu  
... en ist.

■ Du kannst kein Heft mehr  
ver... äumen – und keine Super-Neu-  
heit mehr verpassen.

■ Du weißt, welche Spiele ihr  
Geld wert sind – und welche nicht.

■ Widerrufsrecht: Die Abo-Verein-  
barung kannst Du innerhalb von  
8 Tagen beim VIDEO GAMES Abon-  
nement-Service, Postfach 1163,  
W-7107 Neckarsulm, widerrufen.  
Zur Wahrung der Frist genügt die  
rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte schon weg?

Anruf genügt: Tel. (07132) 385 263

Fax (07132) 65 63



Hand drauf: Video Games im Abo

heißt das ganze Jahr mehr Spaß für

weniger Geld. Karte genügt!

mit Farben, Samples und Parallaxscrolling geprotzt. Ungewohnt für ein 4-MBit-Modul, bekommt ihr sogar sehr gute Zwischenbilder geboten.

Trotz all dieser Pracht ist Twin Bee allerdings nicht ganz der erwartete Hit, denn gerade im Bereich der Spielbarkeit hat das Modul öfter mal dröge Durchhänger und kann so den Spitzentiteln des Vertikalgenres nicht ganz das Wasser reichen.



**Twin Bee gibt's auf Modul:** Fans von Vertikal-Scrollern ohne CD-ROM sollten zugreifen.



## SUPER RAIDEN

Überraschend ist gerade eine neue Version von "Raiden", wieder programmiert von Hudson Soft, erschienen. Statt einem 6-MBit-Modul nutzte man bei "Super Raiden" alle Möglichkeiten des Super-CD-ROMs. Einer der deutlichsten Vorteile der CD-Version ist die sehr gut eingespielte Musik und die neu abgemischten und teilweise geänderten Soundeffekte, die in der Modulvariante ziemlich schlecht waren. Aber nicht nur der Soundmalus wurde korrigiert, auch die Spielbarkeit wurde noch einmal komplett überarbeitet. War das

Modul viel zu schwer und recht unfair, glänzt die CD-Version des erfolgreichen "Tiger Heli"-Verschnitts mit exzellent ausgetüftelten Levels und nicht zu stark ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Als zusätzliches Schmanckerl wurden dem Spiel neben einigen Grafikdetails in den vorhandenen Levels drei komplett neue Abschnitte spendiert, die im Gegensatz zum Bonus-Level auf dem Mega Drive gut designt sind. Alles in allem ist "Super Raiden" die definitive Raiden-Version, wenn man auch weiterhin auf den Zwei-Spieler-Modus des Automaten verzichten muß. Alle Super-CD-ROM-Besitzer können getrost zuschlagen, sollten aber das Modul vorher verkaufen.



## ALLE NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Hersteller	Genre	Medium	Spielspaß
Psychic Storm	NCS	Action	Super CD-ROM	für Fans
Shibubiman 3	Telenet	Action	CD-ROM	für Fans
Forgotten Worlds	NEC	Action	Super CD-ROM	durchschnittlich
Super Raiden	Hudson	Action	Super CD-ROM	empfehlenswert
Twin Bee	Konami	Action	Modul	durchschnittlich

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



Dieses Joypad liegt jeder Forgotten-Worlds-CD bei

Besser als die Modul-Version: Super Raiden

# Vorsprung durch Know-how!

Randvoll mit Wissen.

Das Heft für kluge Köpfe!

6/92 **Die Nummer 1 für C64 und C128** Juni 1992 DM 7,80

## 64'er

MAGAZIN FÜR C64

**SOFTWARE AUF KNOPFDRUCK**

- Grundlagen: EROM-Programmierung
- Test: Die besten EPROM-Karten
- Vergleich: EPROM-Brenner

**Datenkonvertierung**

**64 zu Amiga, Atari ST**

Wir zeigen wie sich 64er Daten auf Amiga, Atari St oder jeden anderen PC konvertieren lassen.

**Magazin-Creator de Luxe**

- Diskettenmagazin im Demo-Look

**Zum Abtippen**

**Programme im Heft**

- Zwob: Swob-Clone
- Reassembler für C 128
- Ultrix: Top-Spiel
- Genesis: Grafikdieb

**Mitmachen & gewinnen!**

**Viele tolle Preise:**

- ★ Stereoanlage mit DAT-Recorder
- ★ Mobile Videoanlage mit Kamera
- ★ TV-Recorder mit Kamera

**»Acorn Archimedes«**

Super-Computer im Test. Gegen den sehen andere echt alt aus.

**»Ultrix«**

Irre schweres Ballerspiel für Gamers mit Köpfchen.

**IM SPIELET**

TESTS: Projekt Prometheus • Out Run Ever  
Saul Crystal • Catalypse • Alien Storm  
**EVERGREEN:** Witzball  
**LONGPLAY:** Pool of Radiance



Weitere Highlights:

- »Genesis« – klagt Grafiken, Sprites und andere Informationen aus Programmen.
- »RAM-Programming« – so wird eine Speichererweiterung programmiert.
- »EPROM« – schneller als jeder Floppy, wir zeigen wie's geht.
- »CeBit News« – Neuestes von der größten Computermesse.
- »Reassembler C 128« – das Tool für den C 128.

## Ab sofort beim Zeitschriftenhändler!



# Hudson Soft

In Deutschland noch kaum bekannt, gehören sie in ihrer Heimat Japan zu den Größten: Hudson Soft, Videospieldioniere und Hersteller innovativer Unterhaltungssoftware führen Menschlichkeit als oberstes Firmen-Gebot.

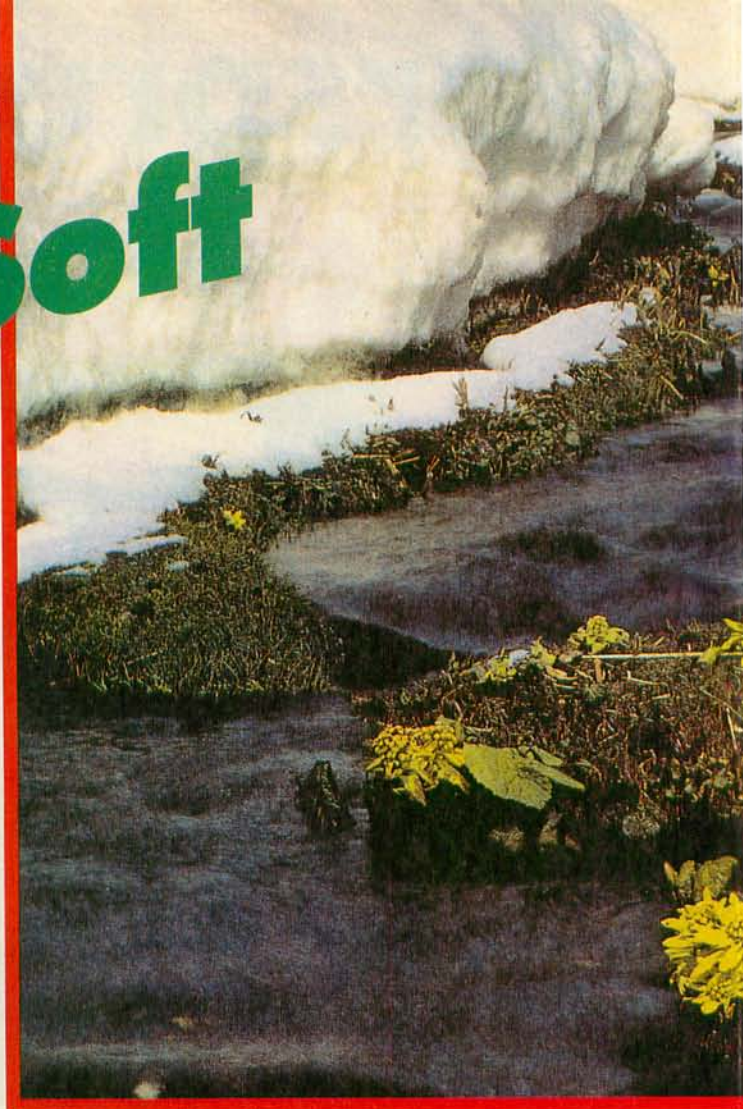
## Aktivitäten weltweit

Für den "Soft Touch for Human Beings" sorgt Hudson Soft durch eine Vertretung in den Staaten und — seit Sommer letzten Jahres — auch in Deutschland. Bee-Hardware für die ernsthafte Anwendung ist jedoch nur in Japan verbreitet — unter anderem gibt's dort ein intelligent-komfortables Bee Phone mit Schacht für die Bee-Cartridges und das Bee R5, ein Portofolio-ähnliches, tragbares Terminal mit übergroßem Bildschirm. Hudson-Software wie HuWORD, HuCAL oder das Kommunikationsprogramm Bee Term erscheint für PCs aber auch auf "normalem" Diskformat. In Japan produziert Hudson auch Filme, Musik (durch die Tochterfirma Honey Bee) und bis heute Hardware. Hudson Soft Europe sitzt in Hamburg und hat vor einem Jahr mit der Umsetzung bekannter Videospiele ("Bonk's Adventure", "Dyna Blasters") für die hier verbreiteten MS-DOS-PCs und für den Homecomputer Amiga begonnen. Hudson-Spiele für Nintendo-Konsolen (z.B. "Adventure Island") kommen bis jetzt noch über andere Vertriebswege; Bee-Card-Software ist in Europa überhaupt nicht erhältlich. Schon jetzt beginnt man jedoch, in Hamburg neue Video- und Computerspiele zu entwickeln, statt einfach alte Spielhits umzusetzen.

Die Firma mit der Biene im Logo gibt's schon seit 1973, seit Ende der 80er Jahre erscheint auch Software unter dem Namen der historischen Dampflokomotive Hudson C62-3. Damals waren Computer- und Videospiele noch unbekannt und "Software" ein eher uninteressantes Thema: Hudson Soft entwickelte diverse Anwenderprogramme (u.a. auch ein herausragendes Basic, Word-Prozessoren und Kalkulationsprogramme), bevor 1984 schließlich das erste Nintendo Entertainment System ausgeliefert wurde — der erste offizielle Lizenznehmer der zukünftigen Spielzeug-Nummer-Eins hieß Hudson. Aber auch einer der ersten, die sich von Nintendo wieder lösten: Als sich der Halbleiterriese NEC Mitte der 80er Jahre entschloß, eine Spielkonsole auf den noch jungen Markt zu drücken, half Hudson bei der Hardwareentwicklung und lieferte die ersten Spiele. Unter Kennern gilt noch immer Hudsons PC-Engine-"R-Type" als die beste Umsetzung des Automaten und eines der besten Heimballerspiele aller Zeiten. In den ersten Monaten entstand mit Titeln wie "Power League", "Galaga '88", "Gunhed" und "Kato & Ken" beinahe jedes vorzeigbare PC-Engine-Spiel bei Hudson; das verwendete Modulformat (scheckkartenähnliche "Bee Cards") etablierte sich nicht zuletzt durch den Erfolg der PC-Engine in Japan als Datenträger und wird bis heu-

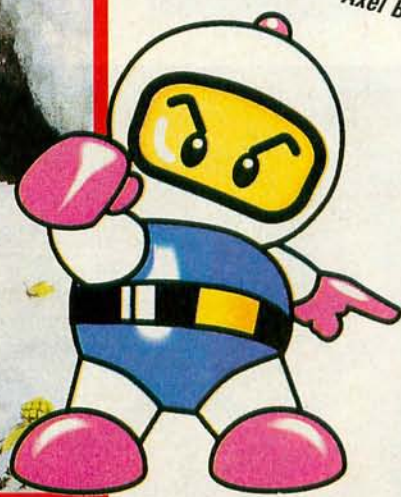


*Ein paar Hits aus dem Hudson-Repertoire: Super Adventure Island, Bonk's Revenge, Action Kung Fu*





Für Hudson in Deutschland:  
Axel Bialke und Tobia Albertz



te auch für ernsthafte Anwendung in Wissenschaft und Technik verwendet. Als NEC schon 1988 ein CD-ROM für die Konsole nachschob war Hudson wieder mit von der Partie. Mittlerweile sind die Laufwerke als Spielmedium der Zukunft akzeptiert. Bis letztes Jahr Segas Mega-CD-ROM erschien, blieb die Hardware aus den Häusern NEC und Hudson jedoch ohne Konkurrenten. Hudson hatte so genügend Zeit, sich auf die Zukunft vorzubereiten und präsentierte bis heute ca. 30 Spieletitel auf CD. Seit neuestem werden talentierte Jungentwickler sogar an einer speziellen CD-Schule ausgebildet — eine Vorbereitung auf das progressive Speichermedium CD, das sich vielleicht schon in naher Zukunft auszahlt. *WI*

### Spiele von Hudson Soft

- 1978 Hudson Soft wird erster offizieller Nintendo-Lizenznehmer
- 1979 Road Runner, das erste Hudson-Spiel für Nintendos Entertainment System erscheint
- 1985 Die Bee-Card wird entwickelt und findet als Speichermedium für MSX-Heimcomputer erstmalig Verwendung.
- 1987 R-Type, das erste Actionspiel für die brandneue PC-Engine sorgt — auf zwei "Cards" gespalten — für Aufsehen
- 1988 Die ersten Hudson-Videospiele auf CD erscheinen
- 1989 Hudson entwickelt erste Spiele für Nintendos Handheld Game Boy
- 1991 Hudson Soft Europe als GmbH gegründet. Sitz: Hamburg

## ATARI-ASPEKTE

Nach den ausführlichen Berichten über hauseigene Lynx-Neuheiten in der letzten Ausgabe blicken wir diesmal einigen Fremdanbietern über die Software-schulter. Dabei sind wir erneut einigen Neuauflagen von Arcade-Klassikern auf die Bits gekommen.

♦ Von den amerikanischen Entwicklern Telegames steht ein ungewöhnliches Rollenspiel ins Haus. **The Guardians: Storm over Doria** bietet bis zu vier Lynxianern die Gelegenheit, sich gleichzeitig in Dungeons zu tummeln und auf Monsterhatz zu gehen. Das Quartett muß

Quellin, den "Master of Mystical Arts" finden, der den Prinzen Creshin samt Krone gestohlen hat. Dreißig magische Zaubersprüche sollen Euch bei der anspruchsvollen Aufgabe helfen. Wichtig ist, daß Ihr unterwegs mit vielen Leuten spricht und so interessante Informationen sammelt.

Außerdem befinden sich das horizontal scrollende Prügelspektakel **Double Dragon** (für ein Schlägerduo) sowie die Sandkastenrennerei **Super Off Road** (bis zu vier Piloten dürfen ran) in Arbeit. Auf acht unterschiedlichen Rennstrecken, die konstant aus der Vogelperspektive zu sehen sind, wird um Plazierungen gerast. Mit dem Preisgeld kauft man sich anschließend Extras für sein Auto. Leider werden diese beiden Module nicht vor August fertig sein. Wer sich etwas ausführlicher informieren will, der sollte in dieser Ausgabe je-



"The Guardians: Storm over Doria" ist ein Rollenspiel für vier Personen

## LUST AUF LYNX

Ninja Gaiden 3  
Super Asteroids  
Super Missile Command  
Switchblade 2  
Batman 2  
Road Riot  
Steel Talons  
Strider 2  
Bad Boy Tennis  
Deamongate  
Dinolympics  
Full Court Press  
Ninja Nerd

### Diese Module sind noch für '92 angekündigt

weils den Test der Mega-Drive-Version lesen. Von Shadowsoft, die für das exzellent umgesetzte **Robotron 2084** verantwortlich zeichnen, erscheint in diesen Tagen die Adaption eines weiteren Oldies: Das futuristische Lanzenduell **Joust**, vor gut zehn Jahren ein Atari-Arcade-Hit, liegt in den letzten Zügen. Einen Test dürft Ihr in der nächsten Ausgabe finden.

MARTIN GAKSCH

# TURTLES IN TIME

Für die Edelmodulschmiede Konami spielten die prügelnden Teenage Turtles im letzten Jahr einen Großteil des Umsatzes ein. Stark aufpoliert feiern die tierischen Kampfsportkünstler bald ihren 16-Bit-Einstand.

◆ Sie haben Roboter zerstückelt und schleimige Mutanten verdroschen, Highways auf düsenbetriebenen Surfbrettern überflogen und Abwasserkanäle von Unholden jeder Größe und Statur befreit — nun wartet das bisher größte Abenteuer auf die vier Kampfsportprofis im Schildkröten-Look. Der Einstieg in ihr erstes 16-Bit-Abenteuer gestaltet sich dabei noch sehr konventionell: Erst wenn Ihr wie gewohnt Hinterhöfe und Straßenzüge mit Nunchako, Bo-Stab und Schwert gesäubert und zwei, drei Obermießlinge des bösen Shredders zur Räson gebracht habt, wird's selbst für erfahrene Turtle-Lenker ungemütlich: Shredder pustet Euch nämlich nach dem ersten Duell ganz einfach durch die Menschheitsgeschichte zurück in archaische Steinzeiten. Um wieder zurückzugelangen (und Eurer geliebten April beizustehen) durchquert Ihr u. a. karibische Piratenzeiten und den Wilden Westen. Mit viel Geschick und Prügel-Power gelangt Ihr schließlich in die Zukunft und damit ein zweites Mal zu Shredder. Diesmal wird's ein Kampf auf Leben und Tod...

Fielen die Turtles schon in früheren Abenteuern durch vielfältige Bewegungsvarianten und massig Animationsstufen auf, haben die Grafiker bei "Turtles in Time" kräftig noch einmal zugelegt: Die Turtles seht Ihr im Spiel



**Chowabunga: Die Turtles kehren zurück — in 16 Bit und 256 Farben.**



**Ein Zukunfts-Obermütz bezieht Prügel**

von allen Seiten, Ihr könnt Euch drehen, schlagen und treten, springen, auf dem gepanzerten Hinterteil schlittern, Salto und Flic-Flacs schlagen und sogar surfen; von den Bösewichten werdet Ihr wiederum plattgewalzt, geröstet und in den Würgegriff genommen. Freßt Ihr ein bestimmtes Extra (liegt im Pizzakarton am Straßenrand), verwandelt Ihr Euch zum Turtle-Berserker und wirbelt für ein paar Sekunden allesvernichtend über den Bildschirm. Bei der Darstellung der bunten Grafik dürft Ihr zwischen der Originalcomifarben und der Spielhallenoptik wählen.

Auch der 3-D-Chip wird genutzt: Beim ersten Kampf gegen Shredder lauft Ihr genau vor seinem Laserfadenkreuz herum und seht Euch so durch die Augen des Feindes. In ei-







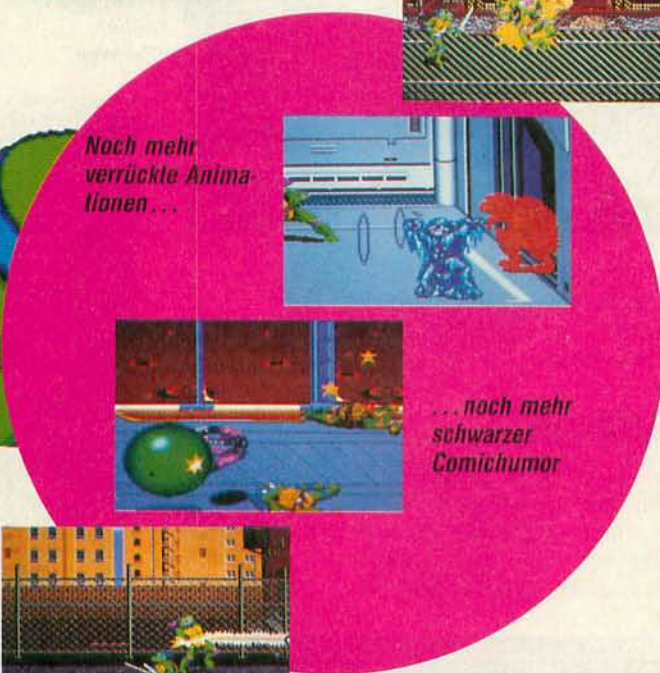
Teils wirbelt Ihr die unglücklichen Feinde direkt aus dem Bildschirm



nem späteren Level baute Konami eine modifizierte "F-Zero"-Rennstrecke ein, auf der die Turtles mit futuristischen Hoover-Boards dahinflitzen.

Trotz der Unzahl an Spielelementen bleibt auch diese neueste Turtle-Ausgabe abgedrehter Prügelspaß der spielerisch unkomplizierten Sorte: Nur zwei Feuerknöpfe des Joypads werden benutzt, so daß Ihr selbst im hektischsten Kampfgetümmel nicht daneben greift. Wahlweise spielt Ihr alleine, zu zweit, gegeneinander oder im "Time-Trial"-Modus, in dem Ihr gegen ein knackiges Zeitlimit eine bestimmte Anzahl von Feinden aufs Kreuz legen müßt. Ihr bewegt Euch dabei bildschirmweise durch die Handlung und die verschiedenen Zeitzonen — Scrolling gibt's nicht, um weiterzukommen muß die Spielfläche komplett leergeräumt werden. Aufgelockert wird die Komikhandlung durch eine paar Bonusrunden und Zwischenbilder — um den furiosen Abspann zu sehen, müßt Ihr's natürlich selbst durchspielen.

"Turtles in Time" wird zusammen mit "Castlevania 4" und "Super Probotector" als eines der ersten Super-Nintendo-Module noch vor Weihnachten offiziell in Deutschland erscheinen. Übt bis dahin auf dem Game Boy... WINNIE FORSTER



Noch mehr verrückte Animationen...

...noch mehr schwarzer Comichumor



Bevor Ihr durch die Zeit reist, lauert Shredder in 3D auf Euch



## Turtles-Historie

Das erste Spiel um die Teenage Mutant Ninja Turtles (so lautet der Originalname des Quartetts) kam noch ohne Joypad und Netzteil aus: Nach ihrem Einstand als Comichelden griff zunächst nur der amerikanische Brettspielhersteller Palladium zu und verwurschtelte die Mutantenabenteuer zu einem mäßig erfolgreichen Rollenspiel. Danach kam der erste Film und die Turtles-Manie begann: Die unspektakulären Computerspiele (für C 64, MS-DOS und Amiga) wurden ausnahmslos in England entwickelt, der Automat und alle Nintendo-Versionen (Game Boy und NES) entstanden jedoch bei Konami in Japan, einem der wichtigsten Videospielehersteller der Welt. Auf Konsole schlugen die Turtles ein wie eine Bombe und die Game-Boy-Version des ersten Teils wurde (nach Mario) zum meistverkauften Game-Boy-Modul des Jahres. Ein zweiter Handheld-Teil sowie zwei gute Versionen für das NES entstanden — in der Entertainment-System-Version war Turtles 2 bis ins Detail dem Spielhallenautomaten nachempfunden. Trotz der gerade fertiggestellten Super-Nintendo-Version können 8-Bit-Fans hoffen: In Amerika erschien gerade ein spektakuläres "Teenage Turtles 3" fürs NES. Ob's auch bei uns auf den Markt kommt, bleibt abzuwarten.

# STARBYTE

Wo kommen eigentlich die vielen Spiele her? Eine Firma, in der sämtliche Stationen der Spielentstehung bis hin zum Verkauf bearbeitet werden, ist Starbyte.

◆ Eines der ältesten Softwarehäuser Deutschlands hat seinen Sitz in Bochum. Starbyte, gegründet 1988, beschäftigt zwei feste und 20 freie Programmierer. Die beiden Geschäftsführer Klaus Jürgen Kraft und Markus Scheer leiten die den europäischen Markt anstrebende Programmschmiede. Anspruchsvolle Computerspiele werden entwickelt, angekauft und vertrieben. Die Palette reicht von Familienprogrammen über Strategie- und Abenteuerspiele bis hin zu Simulationen. Besonderer Wert wird dabei auf die Grafik gelegt. Nebenher knüpft Starbyte reichlich Fäden ins Ausland, um einerseits neue Quellen für Spitzenprogramme aufzutun und andererseits neue Märkte für ihre Spiele zu erobern.



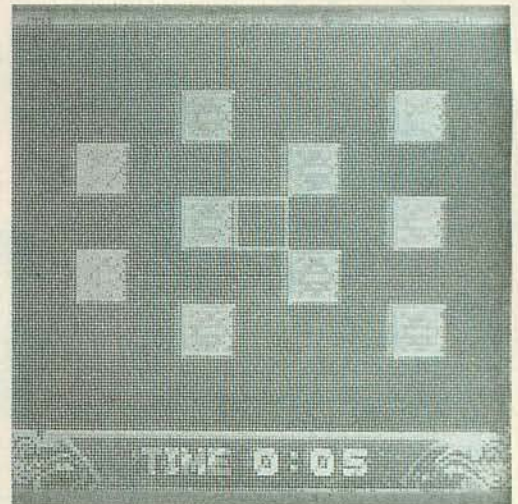
*"Shanghai" lieferte die Grundidee für den fesselnden Knobelknüller "Sarakon"*

Seit kurzem kümmert sich die Firma auch um Videospiele. Neue Programmierer mit Videospielderfahrung wurden eingestellt.

## SARAKON

Die Umsetzung des Computer-Knobelknüllers "Sarakon" für den Game Boy ist der Einstieg von Starbyte in die Videospieldbranche. Bei "Sarakon" geht es ähnlich wie bei dem Klassiker

*Der Bonus-Level bei "Sarakon" ist nach dem "Memory"-Prinzip aufgebaut*



*Bei der Super-Nintendo-Umsetzung des Piratenepos "Traps und Treasures" wird in alle Richtungen gescrollt, wie es sich für ein ordentliches Jump'n'Run gehört.*

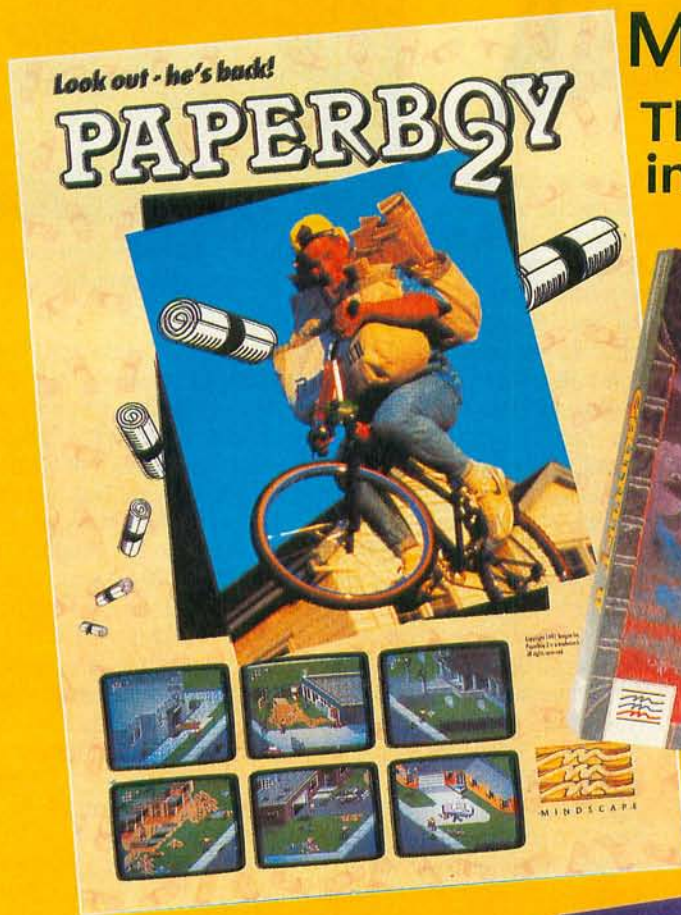
"Shanghai" um die Bildung von "Paaren" aus einer Ansammlung von verschiedenen Spielsteinen. Identische Steine müssen durch eine gedachte Linie verbunden werden, die höchstens zweimal geknickt sein darf. Sind die richtigen Steine ausgewählt, werden sie vom Spielbrett genommen. Außerdem gibt es Joker, die, nachdem sie gelöscht wurden, beim Anklicken des nächsten Steins alle anderen derselben Art verschwinden lassen. Andere Spielsteine halten nach dem Anklicken für einige Sekunden die Uhr an. Sobald das Spielfeld abgeräumt ist, wird das nächste Feld aufgebaut. Hat man alle Felder eines Levels rechtzeitig geleert, erscheint ein Bonus-Level. Jetzt ist das Kurzzeitgedächtnis gefordert. Das Spielprinzip entspricht dann "Memory" mit Stoppuhr. Die Punkte werden bei "Sarakon" nach der verbleibenden Restzeit abgerechnet.

## TRAPS UND TREASURES

Das zweite Starbyte-Videospiel ist die Umsetzung eines Jump'n'Runs für das Super Nintendo, bei dem sich alles um die Schatzsuche eines Piraten dreht. Die Jagd nach dem Gold führt den kleinen Freibeuter durch ein riesiges Gebiet mit ungezählten Inseln. Die piratentypische Standardwaffe ist der Krummsäbel. Extrawaffen sind eine Schrotflinte oder die "Pfefferspritze", mit der sich der Abenteurer in eine Nießpulverwolke hüllt. Zudem hat der Held einen Vorrat an Seifenblasenmittel bei sich, bei dessen Aktivierung der Pirat, in eine Blase gehüllt, sogar die Schwerkraft überwindet. Programmiert wird das ambitionierte Spiel übrigens von einem Engländer, der zuvor für den Softwaregiganten Electronic Arts das Computerspiel "Strike Fleet" entwickelt hat.

JAN BARYSCH

# Spielvergnügen total!



## MINDSCAPE

The Professionals  
in Video Game  
Creation



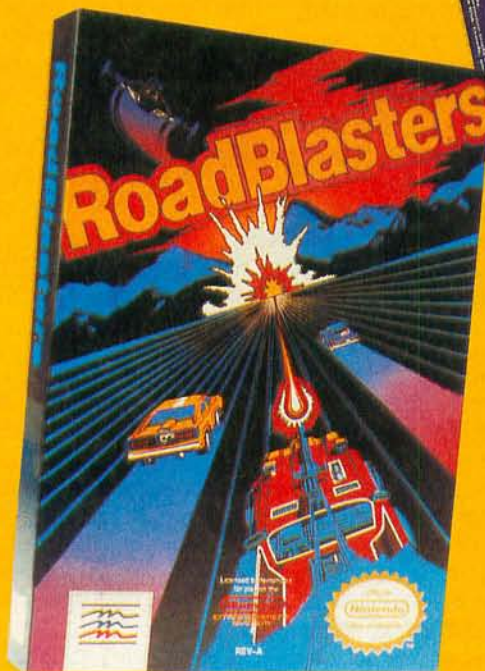
MINDSCAPE  
INTERNATIONAL  
SOFTWAREVERTRIEB GMBH  
DAIMLERSTRASSE 10A  
W-4044 KAARST 2



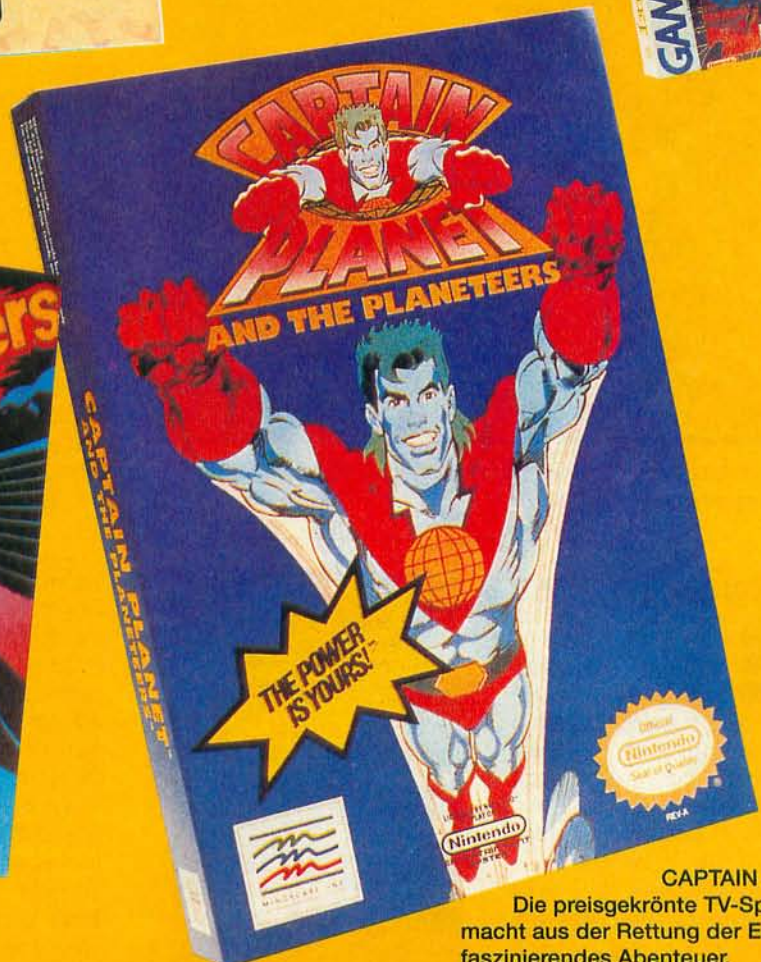
GAUNTLET™ 2, der  
absolute Arcade-Hit.



NEU! PAPERBOY™ 2  
Noch rasanter, noch spannender.



ROAD BLASTERS™  
Vermeiden Sie jeden Zusammenstoß  
mit allem, was Ihnen entgegenkommt.  
50-Level-Non-Stop-Action.  
Nur einer kann gewinnen ...



CAPTAIN PLANET™  
Die preisgekrönte TV-Spiel-Show  
macht aus der Rettung der Erde ein  
faszinierendes Abenteuer.  
Jetzt sind Sie dran ...

# POWERMONGER

Electronic Arts wuchtet Euch einen massiven Strategiekoloß in den Modulschacht: Als kühner Feldherr begeben Ihr Euch auf eine heilige Mission.

Ihr erinnert Euch an "Populous", eines der ersten Mega-Drive-Spiele des amerikanischen Herstellers Electronic Arts? Als "Gottsimulator" sorgte es vor gut einem Jahr zu Recht für Aufsehen — sowohl die Spielidee, als auch die Benutzerführung waren vollkommen neu. Unter

Computerspielern ist Populous bereits seit Jahren ein absoluter Hit. "Powermonger" war als Fortsetzung des Spiels mit der ungewöhnlichen Isometrikgrafik konzipiert, geriet jedoch wesentlich komplexer und "strategischer". Es erhielt einen anderen Namen und wurde so vollkommen getrennt von "Populous" und dem inzwischen für Heimcomputer erschienenen offiziellen Nachfolger "Populous 2" vermarktet.

Im Gegensatz zu den Populous-Spielen seid Ihr bei Powermonger nicht allmächtig und nicht unsterblich. Erst vor einigen (Spiel-)Wochen seid Ihr mit Eurem kriegerischen Stamm in einer unbekanntem Gegend gelandet. Ab jetzt wird erobert und besiedelt: 200 verschiedene Welten warten auf den Besuch Eurer Schwerträger. Ihr trefft auf bäuerliche oder städ-

tische Gemeinschaften, Handwerker, Jäger und Kaufleute. Die braven Bewohner der 200 Inselwelten warten nur auf einen starken Herrscher — gewinnt ihr Vertrauen und sie treten Eurem Reichsbund bei. "Vertrauen" erweckt in solch rauen Zeiten vor allem das Schwert: Erst greift Ihr schwächere Dorfgemeinschaften an, mit zunehmender Macht wagt Ihr Euch dann an stärker verteidigte Städte. Eingenommene Siedlungen ergeben sich in ihr Los und respektieren Euch als ihren Herrscher. Nach vollzogener Plünderung (wirkt Wunder für die Loyalität der Soldaten) könnt Ihr Eure Armee auflösen, und die einstigen Eroberer werden zu friedlichen Siedlern. Die schlauesten Eurer Untertanen sind ab dann für den Fortschritt zuständig: Sie forschen auf eigene Faust und erfinden Waffen, Werkzeuge oder Anbaumethoden. Von Euch erwarten dafür alle Untertanen Zuwendung und Versorgung.

Neben den gewöhnlichen Arbeitern, Soldaten und Bauern (alle besitzen eine eigene Persönlichkeit, Name, Alter und Lebenseinstellung), schließt sich Euch nach der Eroberung eines Dorfes auch dessen militärischer Kommandant an — sein beeindruckendes Porträt gesellt sich von da ab zu Euren anderen "Captains". Bis zu sechs dieser Generäle oder Statthalter können Euch gleichzeitig unterstützen. Dann ist "Multi-Tasking" angesagt: Der eine Recke erobert ein Dorf, der zweite startet eine Ent-



Auch verschiedene Wetterbedingungen werden bei Powermonger simuliert

deckungsreise, während sich die anderen z.B. als Spione in feindliche Stämme einschmuggeln. Dabei stimmt Ihr, wie aggressiv die Kapitäne vorgehen sollen; auch sie besitzen eine eigene Persönlichkeit und verlangen so Eure Aufmerksamkeit.

Ähnlich wie bei Populous, stellt sich Euch die Welt in einer Draufsicht in Pseudo-3-D und von "schräg oben" dar. In der linken oberen Ecke des Bildschirms seht Ihr eine Übersichtskarte der momentanen Welt, während Ihr Ansichtswinkel und Zoomstufe der Spielfläche (mit Flüssen, Hügeln, Seen und Gebäuden) mit dem Joypad verändern könnt. Alle Informationen erscheinen in Textfenstern, die Ihr je nach Belieben auf- und zuklickt. Die Befehle schließlich aktiviert Ihr durch eine Symbolleiste im linken Viertel des Bildschirms. Ihr seht dort 20 Icons (Symbole in Form von gekreuzten Schwertern, Augen oder sich schüttelnden Händen), über die Ihr Eure jeweilige Aktion auslöst bzw. als Befehl an einen Eurer Kapitäne weitergibt.

Strategiefans müssen sich nicht mehr lange gedulden: Spätestens bis August soll "Powermonger" für Euer Mega Drive erhältlich sein. Bis dahin hat Electronic Arts auch die Umsetzung von Populous 2 bereits in Angriff genommen. WINNIE FORSTER



Electronic Arts neuestes Spiel bietet komplexes Spielefutter für Konsolenstrategen

## Simulierte Welten

Ein Spielgenre, das auf leistungsstarken PCs für Furore sorgte, schwappt nun auch in die Modulschächte der 16-Bit-Konsolen: Der Göttersimulator **Populous** und das Städtebauprogramm **Sim City** gehörten vor einigen Jahren zu den ersten Spielen, bei denen Ihr größere Gemeinschaften oder gar ganze Zivilisationen managt. Während sich Sega-Fans bereits seit längerem mit Populous vergnügen, durften sich bisher nur Super-



Bald fürs Mega Drive: A-Train und Populous 2

Nintendo-Besitzer über eine gelungene Umsetzung von Sim-City freuen. Beim Europastart des Nintendo-16-Bitters wird dieses komplexe Spiel als eines der ersten auf den deutschen Markt kommen. Videospiele mit einem Faible für komplizierte Zusammenhänge, Planung und (icongesteuerter) Ausführung sollten in die hochinnovative Simulation hineinspielen. Die Fortsetzung **Sim Earth** (basierend auf der Gaia-Theorie verwaltet Ihr den blauen oder andere Planeten) befindet sich für das Super Nintendo ebenfalls in Vorbereitung. Für

Mega-Drive-Besitzer kündigt sich dafür eine andere Sim-Sensation an: **A-Train** erlaubt es Euch eine Traummetropole zu errichten. Das Spiel ist eine Mischung aus dem Computerspielklassiker **Railroad Tycoon** und **Sim City** — gewürzt mit Powermonger-ähnlicher 3-D-Perspektive und luxuriöser Benutzerführung. Schließlich steht auch **Railroad Tycoon**, das geniale Spiel um Eisenbahngesellschaften, Streckenbau und Gütertransport, schon in den Startlöchern — für beide Systeme, Mega Drive und Super Nintendo.

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

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck  
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach  
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

**Neueröffnung!**  
7080 Aalen  
Storchenstr. 5b  
Tel.: 07361/680663

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

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

<b>Saarland: Homburg</b> 14-18 Uhr 06841/64587	<b>Hessen: Frankfurt</b> 12-18 Uhr 069/613282	<b>Bayern: München</b> 12-18 Uhr 089/761908	<b>NRW: Kamen</b> 12-18 Uhr 02307/72181	<b>Württemberg: Aalen</b> 10-18 Uhr 07361/680663	<b>Baden: Freiburg</b> 10-18 Uhr 0761/382590
--	---	---	---	--	--

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

**Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...**

## SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Buck Rogers	139,95
Centurion	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kid Chamäleon	119,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5	119,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

## SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoul's'n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95

Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spiderman	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95

## SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	79,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

## NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Blades of Steel	94,95
Bubble Bobble	82,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flinstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

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

## GAME BOY

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

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

## ATARI LYNX

Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkeded Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

## SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

### SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95

### SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dttsch. o. Spiel	289,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

### GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

### NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lihtgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95

### GAME BOY

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

### ATARI LYNX

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

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

# KICK OFF

IRRES TEMPO · ZENTIMETERGENAUE PÄSSE · TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fußballsimulator, der nicht nur genau und besonders realistisch ist, sondern auch noch viel Spaß macht.

WAHNSINN!!!

Licensed to  
**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network



**KICK OFF**

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE  
**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original  
Nintendo  
Seal of Quality

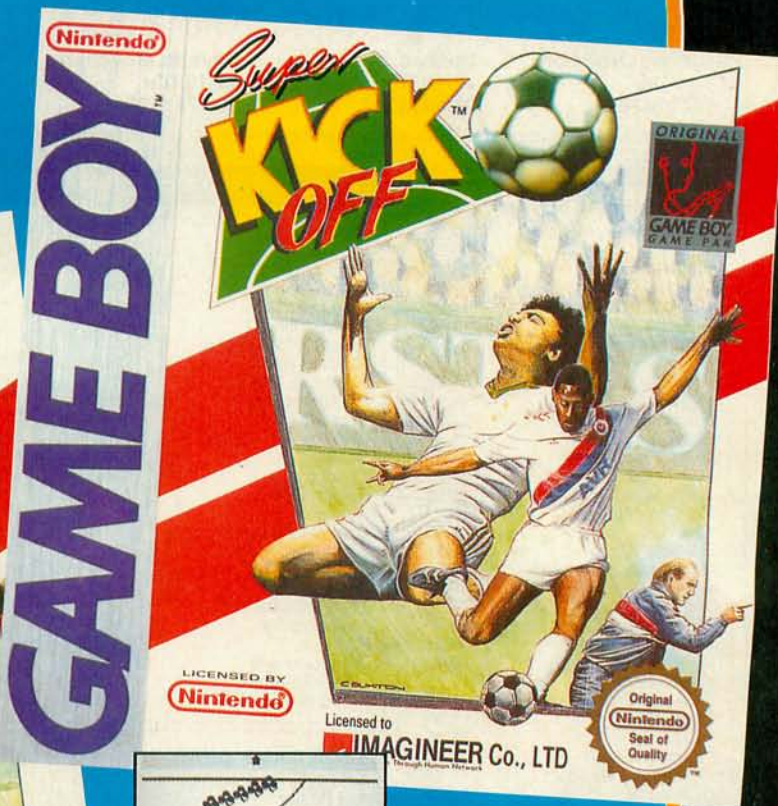
TM © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES  
ALL RIGHTS RESERVED  
**ANCO**

This Game Pak can only be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System.™

Nintendo

**GAME BOY**

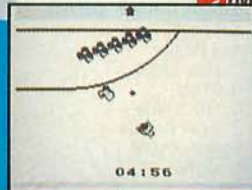
*Super*  
**KICK OFF**



LICENSED BY  
**Nintendo**

Licensed to  
**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

Original  
Nintendo  
Seal of Quality



**Nintendo®**

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert - mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften:

- TEMPO
- PRÄZISION
- AUSDAUER
- AGGRESSION



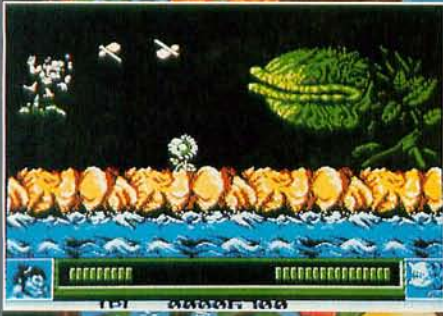
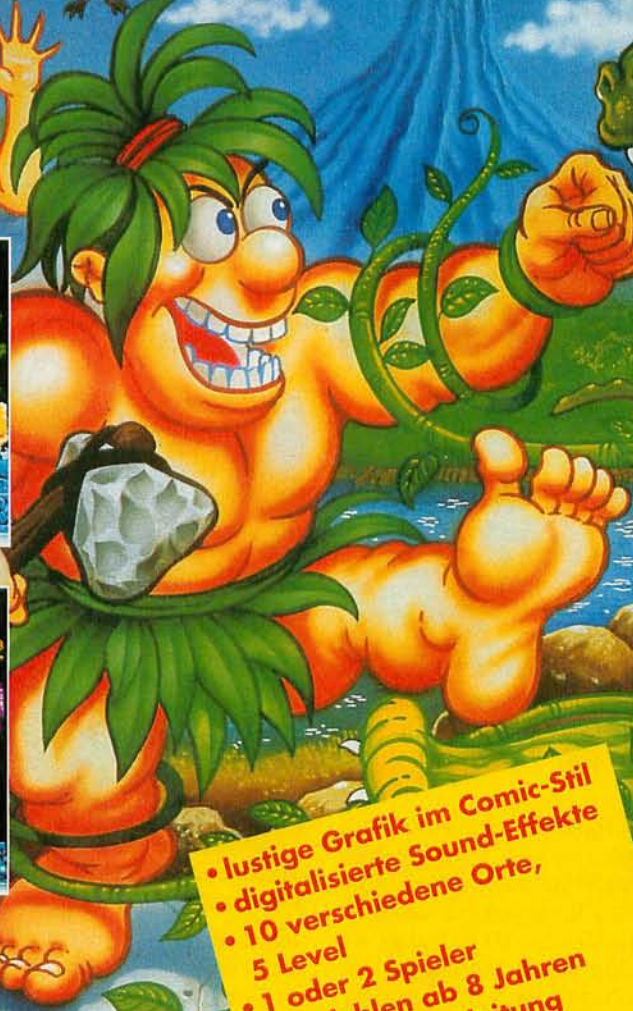
**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH · Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2 · Telefon: 02131/607-0 · Telefax: 02131/607111

Nintendo® GAME BOY™, the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



# JOE & MAC CAVEMAN NINTA



In den Tagen der Steinzeit-Konflikte sind der Höhlenmensch Joe und sein Freund Mac Häuptlinge eines Dorfes. Leider ist Mac oft auf der Jagd und läßt zum Schutz ihrer Frauen Joe zurück. Eines Nachts, als Joe tief und fest schläft, entführen einige nomadische Höhlenmenschen die Frauen des Dorfes, und Joes guter Ruf ist gefährdet.

Da er nicht vorhat, ein Junggeselle zu bleiben, hat er nur eine Wahl: er muß weit hinaus in fremde Lande wandern, vorbei an prähistorischen Pflanzen und Tieren, bis er die entführten Frauen wieder sicher nach Hause gebracht hat.

- lustige Grafik im Comic-Stil
- digitalisierte Sound-Effekte
- 10 verschiedene Orte,
- 5 Level
- 1 oder 2 Spieler
- empfohlen ab 8 Jahren
- Bedienungsanleitung in Deutsch



# elite



Microhandels-gesellschaft mbH • Bruchweg 128-132 • D 4044 Kaarst 2  
Telefon: 02131/607-0 • Telefax: 02131/607111

# ENGLAND IM SPIELEFIEBER

Mitte April fand in London die alljährliche "European Computer Trade Show" statt. Auf dieser Messe trifft sich erfahrungsgemäß alles, was im Spielebusineß Rang und Namen hat. Dank dem anhaltenden Boom von Videospiele in Europa konnte man dieses Jahr neben unzähligen Computerspielen auch eine Flut von Modulneuheiten antesten. Interessante Videospiele müssen nicht mehr zwangsläufig aus Japan oder den USA kommen.

◆ Einer der fleißigsten englischen Spieleentwickler ist die Firma Domark. Das Londoner Softwarehaus arbeitet sehr eng mit der Atari Games-Tochter Tengen zusammen und vertreibt u.a. deren Sega-Titel in Europa. So erscheinen in diesen Tagen das innovative Burgbau-Spektakel "Rampart" und die Oldie-Homage "Super Space Invaders" für das Master System, die wir beide in der aktuellen VIDEO GAMES testen. Neu im 8-Bit-Programm sind zudem der fernöstlich angehauchte Geschicklichkeitscocktail **Prince of Persia**, der sowohl auf Master System, als auch auf dem Game Gear eine prima Figur machte. Vor allem die geschmeidigen Animationen des Bildschirmhelden fielen ins Auge. Spielerisch hat sich gegenüber der Game-Boy-Version allerdings nichts getan.

Ausschließlich für den Game Gear wurde der Kugelkoller **Marble Madness** präsentiert, der auf den ersten Blick besser als die bereits erhältliche Mega-Drive-Umsetzung aussah. Die Master-System-Version der abgedreh-



**Die Simpsons: Krusty's Funhouse fürs Super NES**



**Caveman Ninja: Joe und Mac balgen sich auch auf dem Game Boy.**

ten Geschicklichkeitsprüfung wurde übrigens von Virgin vorgestellt. Auch sie spielte sich solide. Einen Großangriff auf langweilige Fernsehabeide im Familienkreis startet Domark mit der Adaption des Kultbrettspiels **Trivial Pursuit**. Von September bis Dezember dürfen wir Varianten für Mega Drive, Game Gear und Master System erwarten. Das unterhaltsame Frage/Antwort-Spiel könnte sich zum Weihnachtsknüller des laufenden Jahres mausern.

Leider sprach auch Domark in der Kategorie "Umsetzungen, die keiner braucht" ein Wörtchen mit. So prägeln sich ab Oktober die Master-System-Jünger mit dem wenig erquickenden **Pit-Fighter**. Für das Jahresende hat sich Domark allerdings noch einen potentiellen Knüller aufgespart. Im letzten Quartal macht sich



**Susanne Dieck (Rushware), Bernie Dahmen (Rushware), Eva Hoogh (VIDEO GAMES), Volker Weitz (POWER PLAY).**

**James Bond** erneut auf die Jagd nach Pixel-Schurken. Das Spiel zur Serie basiert auf keinem bestimmten Kinohit, sondern weist Superagent 007 einen brandneuen Fall zu.

Die Tengen-Neuheiten fürs Mega Drive wurden auf der Messe zwar nicht vorgestellt, hinter verschlossenen Türen plauderte man allerdings über die Hubschrauber-Action **Steel Talons** und das Buggy-Rennen **Road Riot** (beide basieren auf Atari-Games-Spielautomaten). Auch eine Mega-Drive-Version von **Rampart** ist in Arbeit.

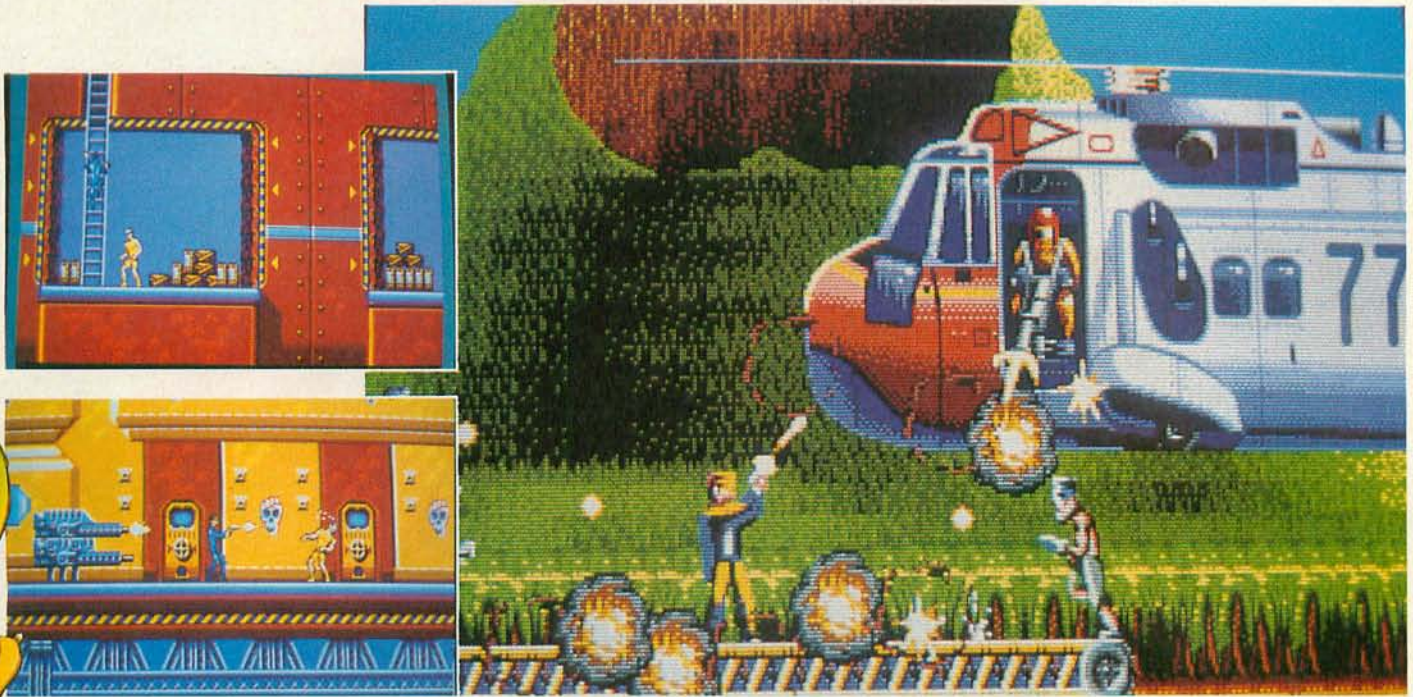
Von der bereits erwähnten Firma Virgin kommt nicht nur "Marble Madness" auf die Master-System-Besitzer



**Olympic Gold: Der Stabhochsprung auf dem Master System (identisch mit Game Gear).**

zu. Dank den **Arcade Smash Hits** werden zwei Klassiker zum Leben erweckt. Die Actiontitel "Centipede" und "Missile Command" feiern Wiedergeburt. Außerdem fightet Arnie in **Terminator** auf der Seite des Bösen





**James Pond:** Sowohl auf Mega Drive (beide Fotos rechts), als auch auf dem Master System wurde das neue Abenteuer des Superagenten grafisch spektakulär in Szene gesetzt.



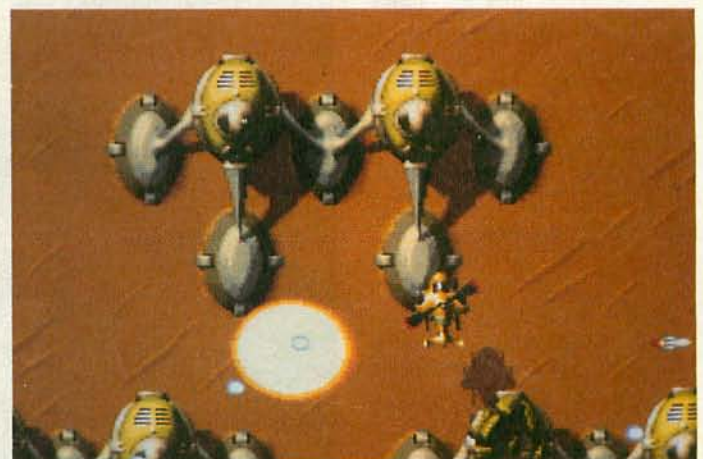
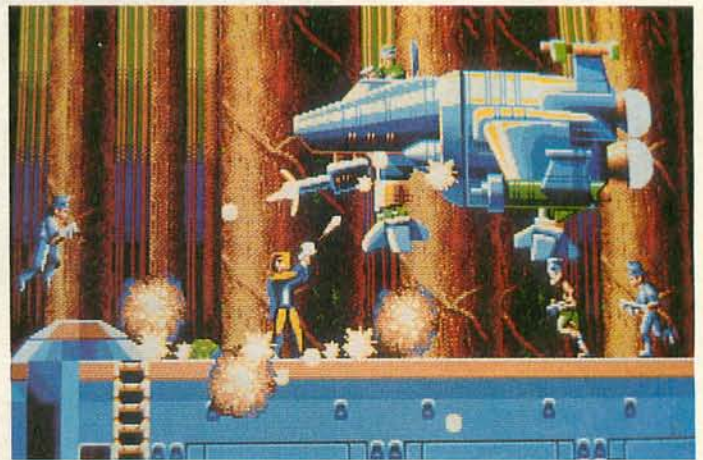
**Axel Bialke (links) von Hudson Soft** blickt zuversichtlich in die Zukunft

und **Chuck Rock** entführt Euch Jump'n'Run-mäßig in die graue Vorzeit. Die Keulenklopperei und das Zukunftsgemetzel erscheinen in Kürze auch fürs Mega Drive. Ausschließlich auf 16-Bit wird das Science-fiction-Rollenspiel **Corporation** und die Fußballsimulation **Euro Club Soccer** gezoek. Während der 170 Teams starke Kickerkampf durchaus Beifall erntete, muß "Corporation" mit dem Malus von schlechten Kritiken für das Computervorbild ins Rennen gehen.

Nach dem Motto "Konzentration auf das Wesentliche" handelt Tecmagik. Das Birminghamer Softwarehaus fiel bislang mit wenigen, dafür hochwertigen Master-System-Titeln auf.

Als nächstes steht das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft in Schweden auf dem Programm. Einen Test von **Champions of Europe** findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Für den Herbst plant Tecmagik die Master-System-Version des oberputzigen Taito-Jump'n'Runs **New Zealand Story**, das von dem "Populous"-Programmierer adaptiert wurde. Wenn uns nicht alles täuscht, dürfen wir eine höchst kompetente Umsetzung erwarten. Später im Jahr veröffentlicht Tecmagik schließlich **Andre Agassi Tennis** — diesmal für Master System und Mega Drive.

Ganz den Nintendo-Systemen hat sich Elite verschrieben, deren Pro-



**Super Swiv:** Der Vertikal-Scroller wird in England entwickelt.

dukte in Deutschland ab sofort von Rushware offiziell angeboten werden. So steht uns im Oktober die stark aufgepeppte Super-NES-Version von **Dragon's Lair** ins Haus, die nicht nur grafisch verlockend aussah. Einen Rundumschlag plant Elite mit dem Action-Adventure **Dr. Franken**. Zu-

nächst soll es für den Game Boy (inklusive Batterie im Modul) erscheinen, etwas später folgen die NES- und Super-NES-Umsetzungen. Das Steinzeitdrama **Caveman Ninja** (auch als "Joe & Mac" bekannt) wird zur Zeit für den Game Boy adaptiert. Erste Testspiele sorgten für einen positiven Ein-

ENGLAND IM SPIELEFIEBER

druck. Mitten in der Entwicklung stecken im Moment das Rennspektakel **Rally Boy** und das Denkspiel **Blimp**, beide für den Game Boy.

Ebenfalls auf Nintendo geeicht sind die Jungs bei Storm. Dort entstehen zur Zeit etliche Module für Game Boy, NES und Super NES. Zu Weihnachten sollte das putzige Jump'n'Run **Rodland** fertig sein, das als Computerspiel viele Lorbeeren erntete. Erst für 1993 ist mit "Super Off Road"-ähnlichen **Indy Heat** (Super NES und Game Boy), dem Vertikal-Scroller **Super Swiv** (Super NES) und dem Spiel zum Cyberspace-Kinohit **Lawnmower Man** (kommt in Kürze in die Filmtheater) zu rechnen.

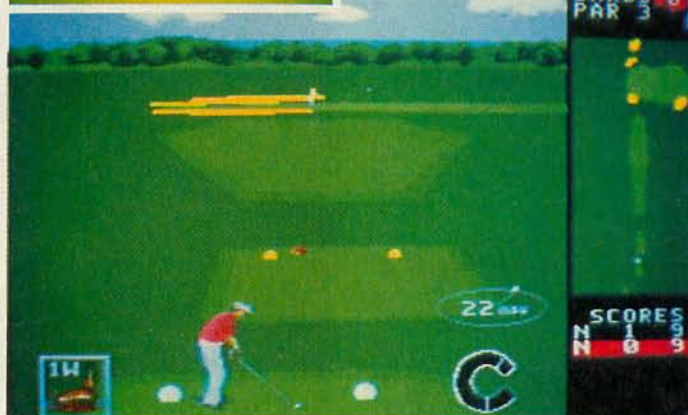
Jede Menge Sega-Futter hatte U.S. Gold im Gepäck. Schwerpunkt der Marketingaktivitäten wird das offizielle Spiel zur Sommerolympiade in Barcelona, **Olympic Gold**, sein. Mega-Drive und Master-System-Versionen testen wir bereits in dieser Ausgabe. Die Game-Gear-Adaption, die ebenfalls einen guten Eindruck machte, folgt in Kürze. Die Game-Gear-Fans dürfen sich zudem auf eine Version des erfolgreichen Fußballspiels **Super Kick Off** freuen — die Mega-Drive-Variante sollte allerdings nicht vor Jahresende fertig sein. Etwas früher ist mit Game-Gear- und Mega-Drive-Adaptionen des durchwachsenden Jump'n'Runs **Indiana Jones and the last Crusade** zu rechnen.

Im Vergleich zum Master-System-Original gewaltig aufgepeppt wird die 16-Bit-Version des Golfhits **World Class Leader Board**. Nicht nur das Bildschirmlayout gibt sich verbessert, 21 unterschiedliche Spielmodi sollen Langzeitmotivation garantieren. Zudem werden Digi-Grafik und Sprachausgabe für Unterhaltung sorgen. Im Programmiererkämmerchen bei U.S. Gold heckt man mit **Godfather** und **Strider 2** bereits weitere Mega-Drive-Titel aus — wir halten Euch auf dem Laufenden.

Nach den Oldies "Asteroids" und "Missile Command" (siehe Test in dieser Ausgabe) veröffentlicht Accolade mit **Centipede** einen weiteren Klassiker. Die Tausenfüßlerballerei war schon zu Zeiten eines Atari VCS 2600 der große Kassenschlager. Auf der Sega-Seite wurde von Ballistic mit **The Universal Soldier** (ist identisch mit dem Computerspiel "Turrican 2") nur ein neuer Titel präsentiert.



**Centipede: Den Actionklassiker gibt's bald auf dem Game Boy (sogar mit Zwei-Spieler-Modus).**



**World Class Leader Board: Für die Mega-Drive-Version wurde der Golfhit deutlich aufgepeppt und mit neuen Spielmodi versehen.**

Von Activision, die in Deutschland ebenfalls von Rushware vertrieben werden, gibt's ein paar neue NES-Titel zu vermelden. Gleich zweimal schweift Activision in die Lüfte ab. Mit



**Super Shanghai: Ein Denkspiel allererster Güte auf dem Super NES.**

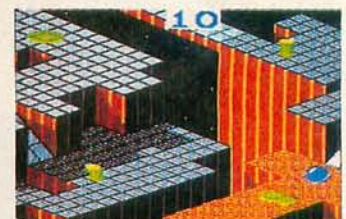
**Ultimate Air Combat** (33 Missionen) und **Phantom Air Mission** werden sowohl Action-, als auch Simulationsfans bedient. **Snow Board Challenge** führt Euch auf die

Schneepiste und **Die Hard** läßt Euch die actionreichen Abenteuer von Superstar Bruce Willis erleben. Auf der Game-Boy-Seite stehen uns ebenfalls "Phantom Air Mission", das kugellastige Geschicklichkeitsspiel **Trail Blazer** und das futuristische 3-D-Autorennen **Death Track** ins Haus. Schließlich gewärte uns Activision noch einen Blick auf den hochwertigen Grübelspielknüller **Super Shanghai** fürs Super NES und das gradlinige Shoot'em Up **STG**.

Der Mega-Drive-Modul-Krösus Electronic Arts widmete sich diesmal auch dem Super NES. Während für Segas 16-Bitter ausschließlich das extrem interessante Strategieepos (und "Populous"-Nachzieher) **Powermonger** zu sehen war, wurde Super-NES-technisch doppelt gesportelt: Ein verbessertes **PGA Tour Golf**



*Dragon's Lair: Ritter Dirk tummelt sich in Kürze auf Super NES (rechts der Levelaufbau).*



*Dr. Franken hoch drei: Das Action-Adventure auf Game Boy, NES und Super NES.*



*Rodland: Die NES-Umsetzung des putzigen Jump'n'Runs kommt leider nicht vor Ende des Jahres.*



(nutzt den 3-D-Chip ausgiebig) und ein solides **John Madden Football** waren zu sehen; ein Basketballspiel ist in Planung. Fürs Mega Drive werden in den Staaten zur Zeit noch ein **Lord of the Rings**-Modul, das optisch imposante **Jump'n'Run** **Leander** und das Rollenspiel **Black Crypt** entwickelt.

Mit Acclaim zeigte sich ein weiterer Videospielegigant offenherzig für Nintendo und Sega. Der traditionelle Nintendo-Kumpen stellte Sega-technisch **Bart Simpsons vs the World**, **Smash TV**, **Arch Rivals**, **Ferrari Formula 1** (alle Mega Drive) und **Alien 3** (auch Master System) vor. Insbesondere das Aliens-Drama, das im Herbst in deutsche Kinos kommt, machte einen höchst erfreulichen Eindruck. Offiziell werden allerdings in diesem Jahr keine Sega-Titel in Europa erscheinen (In den USA sind diese Spiele unter dem Label Flying Edge im Angebot). Fürs NES waren frühe Versionen von "Ferrari Formula 1" und **Spiderman** zu sehen. Systemübergreifend feiert der Simpsons-Bekannte Krusty in **Krusty's Funhouse** Pixel-Premiere. Den besten Eindruck hinterließ die kompe-

tente Super-NES-Version. Auch **Terminator 2** gefiel auf dem Super NES weitaus besser als auf NES oder Game Boy.

Abseits der offiziellen Stände plauderten wir natürlich auch mit freiberuflichen Programmierern und ande-

ren Entwicklungsteams, die ihre Spiele an verschiedene Firmen verkaufen. So durften wir bei den Bitmap Brothers (unter den Computerspielern genießen sie absoluten Starstatus) die fast fertige Umsetzung des Action-Adventures **Gods** begäugen. Im Ver-

*Neues von Virgin (von oben nach unten): Euro Club Soccer (Mega Drive), Centipede, Missile Command, Marble Madness (alle Master System).*

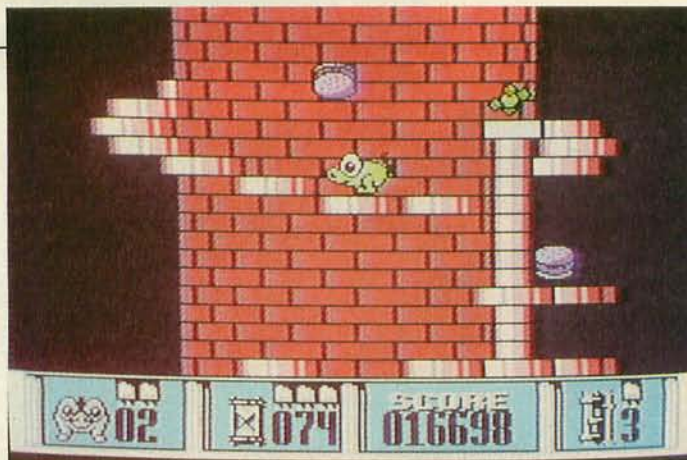
gleich zum Diskettenvorbild wurde die Mega-Drive-Version optisch und technisch gewaltig aufgemotzt und macht einen super Eindruck. Eine Super-NES-Adaption ist ebenfalls in Arbeit, aber noch nicht ganz so weit fortgeschritten.

Von der amerikanischen Company Interplay erwarten wir u.a. den Leichtathletikmehrkampf **Pierre Littbarski's Track Meet** für Game Boy und das 3-D-Abenteuerspiel **Another World**. Der Serienstar **James Pond**, bereits in zwei Mega-Drive-Titeln aktiv, wird in einem dritten Konsolenspiel auftreten. Diesmal sind Umsetzungen für alle populären Systeme geplant — auch eine Master-System-Adaption seines zweiten Abenteuers ist in Planung. Von Hudson Soft steht eine Game-Boy-Version von dem PC-En-

## ENGLAND IM SPIELEFIEBER

gine-Hit **Bonk's Adventure** ins Haus. 1993 gibt's sogar **Adventure Island 3** für NES und Game Boy.

Lucasfilm Games wiederum wird sich Ende des Jahres von 8-Bit-Software gänzlich verabschieden. Zum Weihnachtsgeschäft sind dafür



**Castelian: Der Frosch muß einen Turm erklimmen (NES).**

Super-NES-Versionen von **Super Star Wars** und **The Empire strikes back** zu erwarten. In Zusammenarbeit mit JVC werkeln die Californier zudem an Mega-CDs ihrer beliebten Grafik-Adventures **Monkey Island 1 & 2** und **Indiana Jones 4**.

Ein besonderes NES-Highlight kommt aus Deutschland: der Action-Fetzer **Turrican** sieht auf Nintendos 8-Bitter fast besser aus als auf dem Mega Drive. Einen ausführlichen Preview lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben. **MARTIN GAKSCH**

## Alle Videospiele Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	System	Erscheinungs-termin
Smash TV	Flying Edge	MD	'93
The Simpsons	Flying Edge	MD	'93
Alien 3	Acclaim/Flying Edge	SNES/MD/MS/NES	4. Quartal/'93
Arch Rivals	Flying Edge	MD	'93
Ferrari Formula 1	Acclaim/Flying Edge	NES/MD	3. Quartal/'93
Krusty's Funhouse	Acclaim/Flying Edge	SNES/NES/MD/MS	3. Quartal/'93
Spiderman	Acclaim/Flying Edge	NES/MD	4. Quartal/'93
Rodland	Storm	GB/NES	4. Quartal
Indy Heat	Storm	GB/SNES	'93
Super Swiv	Storm	SNES	'93
Lawnmower Man	Storm	GB/NES/SNES	'93
Dragon's Lair	Elite	SNES	3. Quartal
Caveman Ninja	Elite	GB/SNES	3. Quartal
Dr. Franken	Elite	GB/SNES/NES	3. Quartal
Blimp	Elite	GB	3. Quartal
Rally Boy	Elite	GB	4. Quartal
Ultimate Air Combat	Activision	NES	3. Quartal
Swordmaster	Activision	NES	3. Quartal
Die Hard	Activision	NES	2. Quartal
Snow Board Challenge	Activision	NES	3. Quartal
Phantom Air Mission	Activision	GB/NES	4. Quartal
Trail Blazer	Activision	GB	4. Quartal
Death Track	Activision	GB	4. Quartal
Arcade Smash Hits	Virgin	MS	2. Quartal
Terminator	Virgin	MD/MS	2./3. Quartal
Chuck Rock	Virgin	MD/MS	2./3. Quartal
Corporation	Virgin	MD	2. Quartal
Euro Club Soccer	Virgin	MD	3. Quartal
Pit-Fighter	Domark	MS	3. Quartal
Super Space Invaders	Domark	GG	2. Quartal
Marble Madness	Domark/Virgin	GG/MS	2. Quartal
Prince of Persia	Domark	GG/MS	2. Quartal
Trivial Pursuit	Domark	MD/GG/MS	3. Quartal

Titel	Hersteller	System	Erscheinungs-termin
James Pond	Domark	MD/GG/MS	4. Quartal
Steel Talons	Tengen	MD	3. Quartal
Road Riot	Tengen	MD	3. Quartal
Rampart	Tengen	MD/SNES	2./3. Quartal
Centipede	Accolade	GB	2. Quartal
The Universal Soldier	Ballistic	MD	3. Quartal
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	MD/MS	3. Quartal
New Zealand Story	Tecmagik	MS	3. Quartal
Olympic Gold	U.S. Gold	MD/GG/MS	2. Quartal
The Godfather	U.S. Gold	MD	3. Quartal
Strider 2	U.S. Gold	MD	4. Quartal
Out Run Europe	U.S. Gold	GG	3. Quartal
Super Kick Off	U.S. Gold	GG/MD	2./4. Quartal
World Class Leader Board	U.S. Gold	MD	3. Quartal
Super Star Wars	Lucasfilm	SNES	3. Quartal
The Empire strikes back	Lucasfilm	SNES	4. Quartal
Monkey Island 1 & 2	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
Indiana Jones 4	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
James Pond 3	Millenium	MD/NES/MS/SNES/GB	4. Quartal
XOR	Millenium	GB	4. Quartal
Powermonger	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Black Crypt	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Leander	Electronic Arts	MD	4. Quartal
Lord of the Rings	Electronic Arts	MD	3. Quartal
PGA Tour Golf	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
John Madden Football	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
Gods	Bitmap Brothers	MD/SNES	3. Quartal
Magic Pockets	Bitmap Brothers	MD/SNES	'93
Fire & Ice	Graftgold	MD/SNES	4. Quartal
Turrican 3	Factor 5	MD/SNES	4. Quartal
Turrican	Rainbow Arts/Imagineer	NES	3. Quartal
The Humans	Mirage	MD/SNES/MS	'93

Zur Erklärung: GB (Game Boy), MD (Mega Drive), GG (Game Gear), SNES (Super NES), MS (Master System).



# WORLD OF WONDERS

## COMPUTERCENTER OF THE 90'S

### SPIELEN OHNE ENDE.

### WIR VERMIETEN JETZT AUCH! AB DM 3,-PRO SPIEL UND TAG

### ATARI LYNX

Awesome Golf	a.A.	
Basketbrawl	a.A.	
Checkeded Flag	DA	69,90
Crystal Mines 2	DA	79,90
Hockey	a.A.	
Hydra	a.A.	
Ishido	DA	74,90
Rampart	a.A.	
Shanghai	DA	74,90
Slime World	DA	69,90
Super Skweek	DA	79,90
Toki	DA	79,90
Viking Child	a.A.	
Xybots	a.A.	

### NES

Battle of Olympus	DA	79,90
Battletoads	a.A.	
Boulderdash	DA	69,90
Captain Planet	DA	94,90
Caveman Ninja	a.A.	
Die Hard	a.A.	
Dr. Mario	DA	79,90
Duck Tales	DA	94,90
Gauntlet 2	DA	94,90
High Speed	a.A.	
Hook	a.A.	
Kickie Cubickle	DA	69,90
Loopz	DA	74,90
Mega Man 4	a.A.	
Monster in Pocket		119,90
Paperboy 2	a.A.	
Probotector	DA	94,90
Rampart	a.A.	
Road Blasters	DA	94,90
Rollergames	DA	109,90
Shadowgate	a.A.	
Shadow Warrior	a.A.	
Ski or Die	DA	94,90
Snake Rattle N Roll	DA	69,90
Street Gangs	a.A.	
Teenage Turtles 2	DA	114,90
Terminator 2	a.A.	
Tom & Jerry	DA	114,90
Track and Field	DA	109,90

### GAMEBOY

Adventure Island	a.A.	
Amazing Tater	a.A.	
Asteroids	a.A.	
Bomber Boy	59,90	
Boxde	69,90	
Bugs Bunny 2	74,90	
Casualian	69,90	
Chessmaster	59,90	
Choplifter 2	74,90	
Football 2000	a.A.	
Final Fantasy Adv.	94,90	
Final Fantasy L. 1	74,90	
Final Fantasy L. 2	74,90	
Fortified Zone	74,90	
Gargoyles Guast	59,90	
Gauntlet 2	69,90	
Kid Ikarus	69,90	
Loopz	49,90	
Marble Madness	69,90	
Mega Man 2	74,90	
Metroid 2	69,90	
Mini-Putt	a.A.	
Manopoly	a.A.	
Navy Seals	69,90	
Princess Blodette	59,90	
Prince of Persia	a.A.	
Puzznic	a.A.	
Revenge of the Gator	a.A.	
Rockman World 2	a.A.	
Sagaia	69,90	
Solomans Club	69,90	
Super RC pro Am	69,90	
Tail Gator	74,90	
Teenage Hero Turtles 2	69,90	
Terminator 2	a.A.	
Tour de Trash	74,90	

### GAME GEAR

Alien Syndrome	JP	74,90
Ax Bailler	US	79,90
Berlin Wall	JP	69,90
Chessmaster	DA	79,90
Crystal Warriors	a.A.	
Galaga 91	JP	74,90
GG-Aleste	JP	69,90
Lucky Dime Capers	DA	79,90
Ninja Gaiden	a.A.	
Phantasy Star	a.A.	
Papils	a.A.	
Shinobi	DA	74,90
Sonic the Hedgehog	a.A.	
Super Monaco GP	DA	59,90

### MASTER-SYSTEM

Asterix	a.A.	
Bonanza Bros.	DA	94,90
Bubble Bobble	DA	84,90
Championship Europe	a.A.	
Darius 2	a.A.	
Dragon Crystal	DA	94,90
Forgotten Worlds	DA	94,90
Gauntlet	DA	94,90
Impossible Mission	DA	94,90
Lucky Dime Caper	DA	94,90
Pacmania	DA	99,90
Ramparts	a.A.	
Sega Chess	DA	109,90
Shadow of the Beast	a.A.	
Sonoc The Heghehog	DA	94,90
Super Spaceinvaders	a.A.	
Wonderboy	DA	84,90

### MEGA-DRIVE

Alisia Dragon	DA	a.A.
Buck Rogers	DA	129,90
California Games	DA	104,90
Carmen Sandiego	DA	129,90
Decap Attack	DA	99,90
Dessert Strike	DA	104,90
Devil Crash	a.A.	
Double Dragon	US	119,90
EA Hockey	US	129,90
Exile	US	129,90
F-22 Interceptor	DA	104,90
Fatal Rewind	DA	114,90
Golden Axe 2	DA	104,90
Gynoug	DA	104,90
John Madden Football	DA	104,90
Jordan vs. Bird	US	104,90
Marble Madness	DA	99,90
Mercs	DA	104,90
Might & Magic 2	DA	129,90
Pacmania	a.A.	
Paperboy	DA	104,90
Quakshot	DA	104,90
Robocod	DA	104,90
Rolling Thunder 2	a.A.	
Shining i.t. Darkness		129,90
Sonic The Hedgehog		104,90
Starflight		129,90
Steel Empire	JP	99,90
Super Fantasy Zone	JP	104,90
Super Off R. Rac.	a.A.	
Test Drive 2	DA	99,90
Turbo Out Run	a.A.	
Turrican	DA	114,90
Two Crude Dudes	US	99,90
Winter Challenge	DA	99,90
Wonderboy 5	US	114,90

### SUPER-FAMICON

Acraiser	JP	89,90
Addams Family	US	129,90
Castlevania 4	a.A.	
Earth Defense Force	US	119,90
F1 Exhaust Race	JP	144,90
Final Fantasy 2	US	139,90
Final Fight	a.A.	
Final Fight Guy	US	149,90
F-Zero	US	119,90
Gadius 3	JP	119,90
Joe & Mac	US	119,90
Legends of Zelda 3	a.A.	
Lemmings	US	124,90
Magic Sword	a.A.	
Misthal Ninja	a.A.	
Pillar Wings	a.A.	
Pit Fighter	US	124,90
Rocketeer	US	129,90
Rushing Beat	US	139,90
Soul Blader	JP	109,90
Super Adventure Isl.	US	129,90
Super Aleste	a.A.	
Super Ghouls N' Ghosts	US	119,90
Super Formation Soccer	US	139,90
Super Mario Land	JP	99,90
Super Off Road Racer	US	129,90
Super Smash TV	US	119,90
Top Racer	a.A.	
UN Squadron	US	129,90
Wrestlemania	US	119,90

Franchise Partner gesucht:  
Wollen auch Sie ein World of  
Wonders-Geschäft in Ihrer  
Stadt eröffnen?  
Rufen Sie uns an:  
06196/84747

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist,  
rufen Sie uns an 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
  - für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick
- Com. Pro

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME 9,- VORKASSE 4,- EXPRESS 7,- KARTON 3,- · Für Irrtümer und Druckfehler keine Haftung

Bestellungen ab DM 150,- versandkostenfrei!

Unsere Bestellservice finden Sie in:

Schleswig Holstein	0461-44006
Niedersachsen	06051-69688
Nordrhein Westfalen	02195-7758
Hessen/Zentrale	06196-84747,84748,3276
	06196-82467
Baden Württemberg	07171-68983
Bayern	0821-39490
Bestellung per Fax	06196-82467

Mo-Fr: 17-21 Uhr
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Mo-Fr: 10-19 Uhr
Mo-Fr: 19-21 Uhr
Mo-Fr: 18-22 Uhr
Mo-Fr: 14-19 Uhr
Mo-Fr: 10-19 Uhr

Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

O-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68	NEU	Tel. auf Anfrage
W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13	NEU	Tel.: 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	NEU	Tel. 0511-691487
W-4047 Dormagen 1, Krefelder Str. 11-13		Tel. 02133-41136
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	NEU	Tel. 069-886401
W-6231 Schwalbach/Ts., Marktplatz 39		Tel.: 06196-84747
W-6450 Geinhausen/Hailer, Heimatfrieding 11		Tel.: 06051-69688
W-8900 Augsburg, Hunoldsgraben 11	NEU	Tel. 0821-513001

# GELEGENHEIT macht SPIELER



Hier ist das Heft, das Ihnen Computerspiele näherbringt. Und damit Sie auch gleich auf Ihrem PC mit einem intelligenten Spiel loslegen können, liegt dem Heft eine Diskette bei. Darauf finden Sie Atomino, ein Super-Denkspiel, das Sie im Laden teuer bezahlen müssen, sowie den A.T.A.C. Flugsimulator als Schnupper-Version. Außerdem sind die 30 beliebtesten Computer-Spiele im Heft ausführlich beschrieben, und die dafür wichtigsten Befehle finden Sie jeweils auf einer Referenzkarte zum Heraustrennen. Wann spielen Sie mit?

AB 27. MAI BEIM ZEITSCHRIFTEN-  
HANDLER!

# HITS VIDEO GAMES

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

## VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Super Mario Bros. 3	NES
2	↕	Super Mario World	Super NES
3	↕	EA Hockey	Mega Drive
4	↕	Super Formation Soccer	Super NES
5	↕	Zelda 3	Super NES
6	↕	Warsong	Mega Drive
7	↕	Populous	Master System
8	↕	Probotector	NES
9	↕	Final Fantasy 2	Super NES
10	↕	Actraiser	Super NES

### SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Super Wrestlemania	Ljn
2	↕	Smash TV	Dataeast
3	↕	Joe & Mac	Square
4	↕	Final Fantasy 2	Capcom
5	↕	Super Ghoul's n' Ghosts	Capcom

### GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Sonic the Hedgehog	Sega
2	↕	Crystal Warriors	Sega
3	↕	Lucky Dime Capers	Sega
4	↕	Super Monaco GP	Compile
5	↕	GG Aleste	Compile

### ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Desert Strike	Mega Drive
2	↕	Sonic the Hedgehog	Mega Drive
3	↕	Chip 'n' Dale	NES
4	↕	Road Rash	Mega Drive
5	↕	Robocod	Mega Drive

### MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Asterix	Sega
2	↕	Lucky Dime Capers	Sega
3	↕	Sonic, the Hedgehog	Sega
4	↕	Castle of Illusion	Sega
5	↕	Populous	Tecmagik

### USA

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Super Mario World	Super NES
2	↕	Castlevania 4	Super NES
3	↕	F-Zero	Super NES
4	↕	Zelda 3	Super NES
5	↕	Super Wrestlemania	Super NES

### MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Kid Chameleon	Sega
2	↕	Desert Strike	Electronic Arts
3	↕	Wonderboy 5	Sega
4	↕	Warsong	Treco
5	↕	Quackshot	Sega

### GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Adventure Island	Hudson
2	↕	Mega Man 2	Capcom
3	↕	Super Mario Land	Nintendo
4	↕	Mickey Mouse	Capcom
5	↕	Battletoads	Tradewest

### LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Checkered Flag	Atari
2	↕	Viking Child	Atari
3	↕	Toki	Atari
4	↕	Scrapyard Dog	Atari
5	↕	Warbirds	Atari

### NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Chip 'n' Dale	Capcom
2	↕	Super Mario Bros. 3	Nintendo
3	↕	Dream Master	Capcom
4	↕	Mega Man 3	Capcom
5	↕	Star Wars	Lucasfilm

# WERTUNGS- WUT

In der *VIDEO GAMES* gibt's so viele Spieletests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser Testleitfaden.

Wir wollen jedes Modul ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien bewerten. Dazu brauchen wir in erster Linie ein festes Team von gestandenen Testern, die mit allen Extrawaffen gewaschen sind. Diese Videospiel-Freaks, die Euch hier freudig entgegenlächeln, nehmen jedes Modul mindestens zu zweit genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit, die entweder kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Manchmal testen wir auch ein Modul, das nur als **Japan- oder US-Import** zu haben ist. In diesem Fall machen wir Euch im Text ausdrücklich auf die eventuellen Nachteile (unverständliche Anleitung etc.) aufmerksam. Sollten ausnahmsweise **mehr Module** erscheinen als wir testen können, konzentrieren wir uns auf die besseren Spiele. Ihr dürft also sicher sein, daß wir jedes halbwegs vernünftige Videospiel hier vorstellen.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir vollkommen wertungsfrei Ablauf und Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das

vom restlichen Text durch eine knappe Wertungsvokabel getrennt ist (zur Wahl stehen "hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super"). So seht Ihr in kürzester Zeit, welchen Eindruck der oder die Tester von dem Spiel hatten.

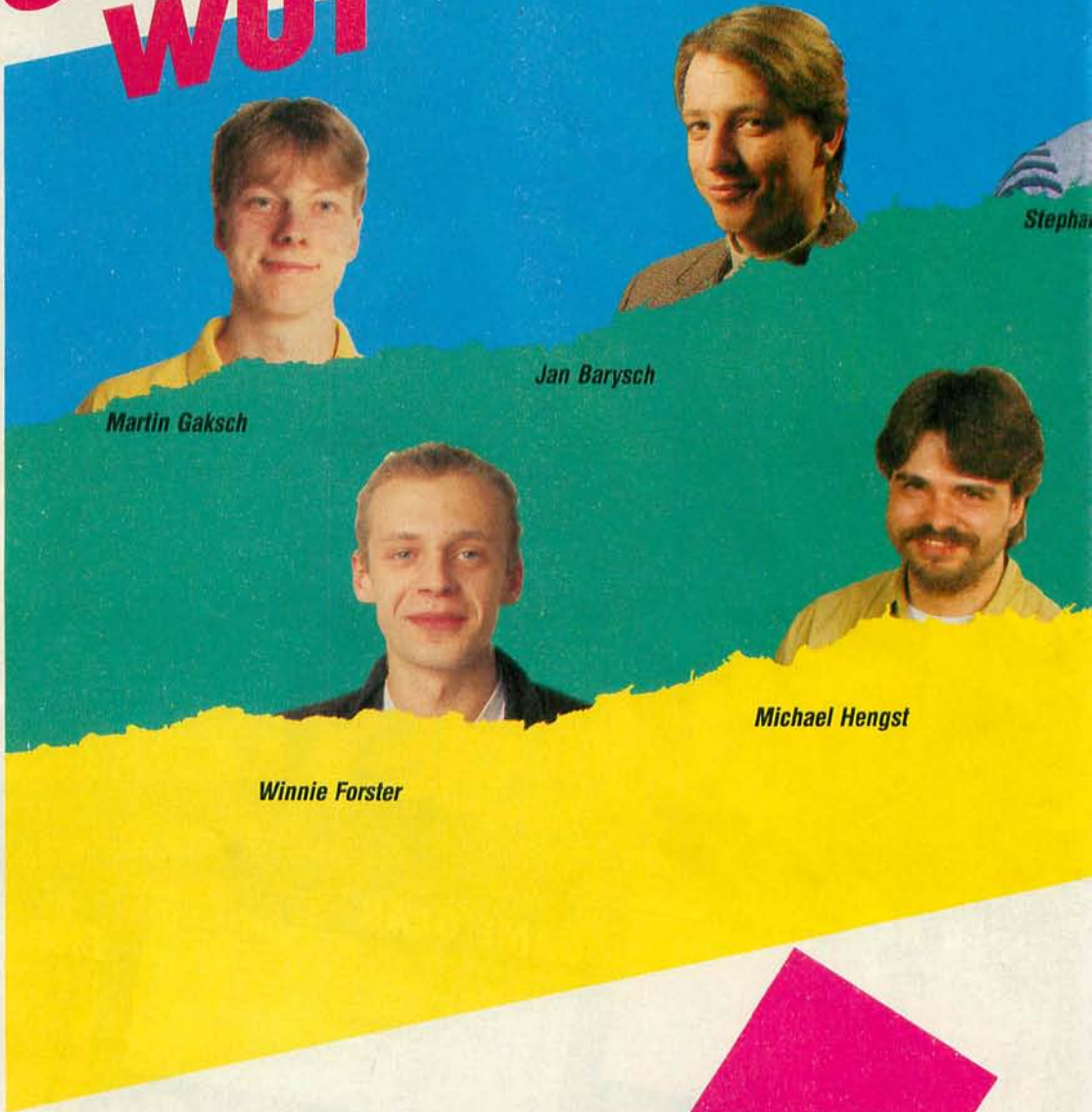
Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten**. Dort tauchen jede Menge technischer Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt. Je niedriger die Prozentzahl, desto mieser finden wir das Spiel; je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites, Scrolling, Hintergrundbilder sowie eine Reihe technischer Krite-

rien — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole. Deshalb kann auch ein Game-Boy-Spiel theoretisch 100 Prozent bei der Grafik einheimen, obwohl es natürlich schlechter aussieht als beispielsweise mäßige Mega-Drive-Titel.

Unter dem Stichwort **Musik** bewerten wir Qualität und Quantität der Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Dabei spielt die Komposition, die technische Ausführung und die Abstimmung auf die entsprechende Spielsituation eine wichtige Rolle. Bei den **Soundeffekten** lauschen wir den "Bumms" und "Pings" — also den Geräuschen, die geboten werden. Ebenso wie bei der Grafik berücksichtigen wir bei Musik

und Soundeffekten die Leistungsfähigkeit der verschiedenen Konsolen.

Die letzte und wichtigste Wertung verrät, wie hoch der **Spielspaß** ist. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie gut die Spielbarkeit ist — schlichtweg, ist das Spiel gut oder schlecht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich auch nicht nach dem jeweiligen Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden zudem mit dem **VIDEO-GAMES-CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 unten im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet übrigens "Durchschnitt".



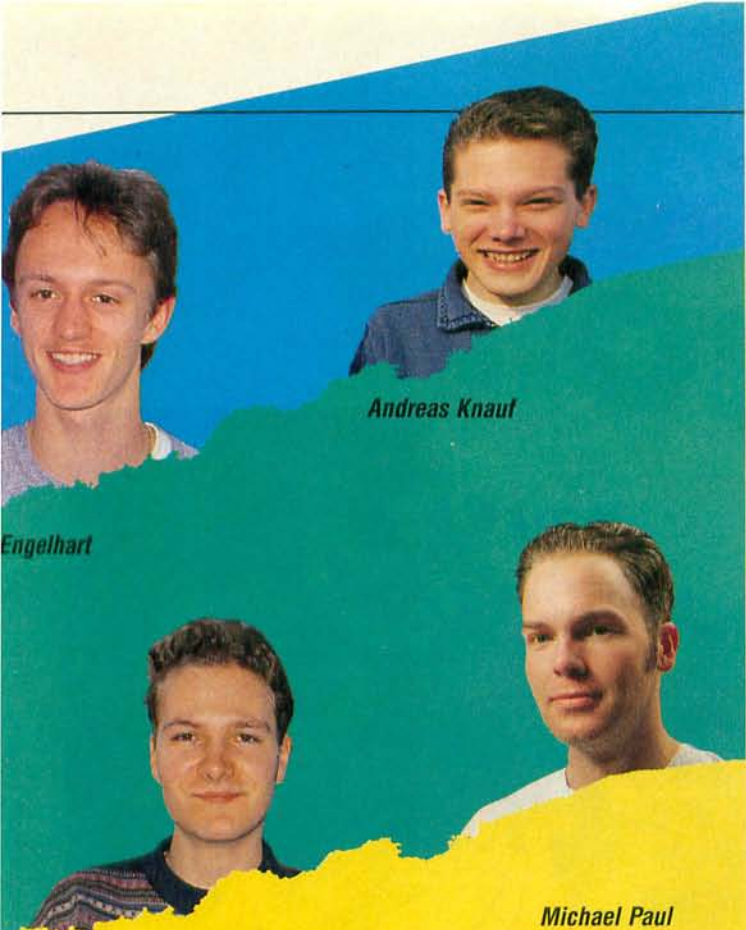
Martin Gaksch

Jan Barysch

Winnie Forster

Michael Hengst





Andreas Knaut

Engelhart

Michael Paul

Julian Eggebrecht

# WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

## SUPER GHOULS' N' GHOSTS

### SUPER FAMICOM

#### SPIELETTYP:



#### HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

#### ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

86% GRAFIK

70% MUSIK

70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer/Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"



# SOFTWARE MANIACS HOTLINE 1

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

11 - 19.00 h Versand sonst Anrufbeantworter

Mega Drive		Mega Drive		Mega Drive		Game Gear	
Grundgerät dt. inc.	109,95	Fighting Master	109,95	Shadow Dancer	99,95	Grundraut dt. inc.	99,95
"Sonic" 1 Jahr Gar.	379,95	Cain Ground	99,95	Shadow of the Beast	129,95	Columnus 1 J. Gar.	284,95
Joypad	49,95	Games Winter Ch.	109,95	Shining in Darkn. 1	124,95	GG TV-Tuner	99,95
Infrarot-Joypad-Set	99,95	Ghost Busters	109,95	Shining in Darkn. 2	124,95	GG Battery Pack	99,95
Arcade Power Stick	109,95	Ghouls & Ghosts	109,95	Sonic the Hedgehog	89,95	GG Car Adaptor	44,95
Abrams Battle Tank	119,95	Golden Axe 2	109,95	Speedball 2	109,95	GG Link Cable	19,95
Adv. Milit. Comm.	169,95	Gynoug	99,95	Splatterhouse	119,95	GG Lupe	34,95
Aeroblast	119,95	Hardball	114,95	St. Sword	109,95	GG Netzteil	19,95
Afterburner 2	104,95	Hellfire	99,95	Starflight 1	134,95	Aleste	69,95
A-Tain	129,95	Herzog 2	104,95	Star Odyssey	139,95	Alien Syndrom	69,95
Airwolf	99,95	Hollow World	129,95	Steel Empire	119,95	Baseball	64,95
Aleste	109,95	Ishido	99,95	Streets of Rage	99,95	Bedlin Wall	59,95
Allen Sturm	99,95	James Pond Robocod	109,95	Strider	119,95	Buster Ball	79,95
Alisia Dragon	119,95	J.R. Douglas KO Box	104,95	Super League Baseball	104,95	Cheesemaster	74,95
Arnold Palmer Golf	109,95	J. Madden 92	109,95	Super Monaco GP2	109,95	D.Duck-LuckyDC	74,95
Batman	109,95	J. Montana Footh. 1	104,95	Super Fantasy Zone	109,95	Dragon Crystal	64,95
Battle Squadron	114,95	Kid Chameleon	109,95	Super Thunder Blade	109,95	Factory Panic	74,95
Block Out	99,95	Kings Bounty	99,95	Sword of Vermilion	119,95	Fantasy Zone	59,95
Bonanza Brothers	104,95	Klax	99,95	Tecmo World Cup	109,95	G-Loc	64,95
Buck Rogers	124,95	M. Lemieux Hockey	109,95	Terminator 2	109,95	Galaga 91	74,95
Buikokan	114,95	Marble Madness	109,95	The Immortal	119,95	Game Gear Wars	79,95
Burning Force	99,95	Master of Monsters	129,95	Thunderforce 3	94,95	Golden Axe	64,95
California Games	109,95	Mickey M. Castle...	104,95	Tiejam & Earl	119,95	Griffin	59,95
CD's	109,95	diverse/Mickey M. Fantasia	104,95	Toki	109,95	Heavy Champ	69,95
Centurion	114,95	Might & Magic	129,95	Traxia	129,95	J. Montana Footh.	74,95
Corporation	119,95	M. Dika Football	99,95	Truxton	109,95	Leader Board Golf	74,95
Crack Down	109,95	PGA Golf	109,95	Turbo Outrun	109,95	Mah Jong	79,95
Devil Crash	119,95	Out Run	109,95	Twin Hawk	109,95	Mickey Mouse	74,95
Desert Strike	119,95	Phantasy Star 2	149,95	Undecline	109,95	Ninja Gaiden	64,95
Dick Tracy	109,95	Phantasy Star 3	129,95	Valley World	109,95	Out Run	74,95
Dino Land (Flipper)	89,95	Populous	114,95	Warriors of Et. Sun	129,95	Popis	64,95
Double Dragon 2	109,95	Quackshot	109,95	Warson/Lg. Raiser	119,95	Phantasy Star	79,95
EA Hockey	109,95	Road Rash	104,95	Wonderboy 3	99,95	Psychic World	54,95
Ei Viento	99,95	Revenge of Shinchi	99,95	Wonderboy 5 (us)	129,95	Shinchi	74,95
E-Swat	109,95	Rent a Hero	99,95	World Cup Italia 90	84,95	Sonic	64,95
FI Grand Prix	109,95	Rings of Power	129,95	Wrestle War	109,95	Space Harrier	69,95
F-22 Interceptor	119,95	Rolling Thunder 2	109,95	Xenon 2	109,95	Super Monaco GP54,95	
Faery Tale Adv.	114,95	888 Subm. Attack	124,95	Y's III	129,95	Wonderboy 1	54,95
Fatal Revind	114,95	Samurai Wars	139,95	Zero Wings	109,95	Wonderboy 2	79,95

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module

Maniacs Verkauf Charts

1. Sonic  
2. EA Hockey  
3. Steel Empire  
4. Games Winter Ch.  
5. Bubble Bobble  
6. Aleste

7. Devil Crash  
8. Buck Rogers  
9. Casikvania  
10. John Madden 92  
11. Warsong  
12. Master of Monsters

HOTLINE 2  
030/6937245  
11 - 18.30 h l aden

Software Maniacs proudly presents.....

# DIE TRAUMFABRIK

\*\*\*\*\* Die Nummer 1 in Berlin \*\*\*\*\*

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61  
100 m vom U-Bahnhof Gleisenastraße, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30

Aufgrund der überaus großen Beliebtheit unserer letzten drei Turniere:  
Samstach + 20.06.92 + Soccer Brawl-Turnier (Neo Geo) + Anmeldeschluß 15.06.92

Game Boy Neo Geo Game Boy NES  
Gear Mega Lynxoysticks  
Master Drive CD ROM Super NES  
030/6944156  
Info-Anrufbeantworter  
030/6944256  
Fax-1 inc

Game Boy		Game Boy		Super NES		LYNX	
4 PL-Adapter	34,95	Megalit	69,95	Game Adapter	49,95	Lynx 2 dt.	
7-up Pinball	59,95	Mickys Dang. Ch.	79,95	Act Raiser	129,95	1 Jahr Garantie	199,95
Adv. Island	69,95	Mickey Mouse 2	79,95	Adams Family	149,95	Netzteil	24,95
Amazing Tator	69,95	Minesweeper	59,95	Adventure Island	129,95	Tasche kl.	24,95
Batman 2	79,95	Monopoly (us.)	69,95	Battle Grand Prix	129,95	Tasche gr.	34,95
Battle Bull	79,95	Navy Seals	69,95	D-Force	109,95	A.BH.	74,95
Battle of Kingdom	79,95	Nemesis 1	69,95	Drakhen	159,95	Awesome Golf	74,95
Bill & Ted	69,95	NBA All Star Ch.	69,95	Dungeonmaster	159,95	Block Out	74,95
Blinda	69,95	Nobunagas Ambit.	84,95	Final Fantasy 2	149,95	Blue Lightning	64,95
Boccia	69,95	Pa. Man	79,95	Final Fantasy 3	139,95	Cal. Games	74,95
Bubble Bobble	69,95	Penguin Boy	69,95	Fi-Zero	139,95	Checkered Flag	64,95
Bugs Bunny 2	79,95	Pinball R. of Gator	49,95	Formation Soccer	149,95	Chips Challenge	64,95
Bural Fighter Del.	54,95	Pit Man	69,95	J. Madden Football	159,95	Cyberball	74,95
Castellian	69,95	Power Mission	69,95	Lemmings	139,95	Elektrocop	64,95
Cyber Formula	69,95	Prince of Persia	69,95	Might & Magic	159,95	Gates of Zendoc.	64,95
Castlevania 1	69,95	Push out 4you	69,95	Pilot Wings	119,95	Guarded	74,95
Chase HQ	79,95	Q-Bert	69,95	Populous	149,95	Hart Driving	74,95
Choplifter 2	79,95	Quix	39,95	Ran N.	149,95	Ishido	74,95
Daedalian Opus	49,95	Ray-Thunder	69,95	Railroad Tycoon	159,95	Klax	74,95
Days of Thunder	69,95	Robocop 2	69,95	Rocketeer	109,95	M.S. Pac Man	74,95
Double Dragon 2	69,95	Saga	69,95	RPM Racing	139,95	Ninja Gaiden	74,95
Dragonair	59,95	Saiga	69,95	Sim City	129,95	PacLand	74,95
Dragons Lair	69,95	Shanghai	59,95	Sim Earth	159,95	Paperboy	74,95
Duck Tales	59,95	Simpsons	69,95	Soul Blader	139,95	Rampage	74,95
Dynablasters	59,95	Skate or Die 1	69,95	Super Mario World	139,95	Road Blasters	74,95
Faceball 2000	69,95	Skate or Die 2	79,95	Super Off Road	139,95	Robo-Squash	64,95
Fighting Simulator	69,95	Solomon's Club	69,95	Super Off Road 2	139,95	Rolling Thunder	74,95
Final Fantasy Lgd 1	84,95	Strike Fleet	69,95	S.Ghouls'n Ghosts	129,95	Rygar	74,95
Final Fantasy Lgd 2	84,95	Super Mario Land	49,95	Super Baseball	149,95	Shanghai	74,95
Final Fantasy Adv	84,95	Super R.C. Pro Am	69,95	Super Birdy Rush	129,95	Stirne World	64,95
Funny Field	59,95	Sword of Hope	79,95	Thundersparits	119,95	STUN Runner	74,95
Game Boy Wars 2	89,95	Tecmo Bowl	84,95	Ultima 6	159,95	Super Skweek	64,95
GB Ersatzfenster	19,95	Teenage Turtles	69,95	UN Squadron	139,95	Turbo Sub	64,95
Gauntlet 2	69,95	Tennis	49,95	Wizardry 5	159,95	Warbirds	64,95
Gremilins 2	69,95	Tower of Dragon	69,95	WWF Wrestling	129,95	World Cl. Soccer	74,95
Hattrix	69,95	Turrican	69,95	Y's 3	159,95	Xenophobe	74,95
Hudson Hawk	69,95	Twin	69,95	Zardion	159,95	Xylbats	74,95
Kick Off	69,95	World Cup Soccer	59,95	Zelda 3	139,95	Zairer Mercenary	64,95
Marble Madness	69,95	WWF Superstars	69,95				

Genießt unseren Service Internationale Zeitschriften

Alle Preise sind Versandpreise. Lieferpreise variieren Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Die 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bei 200 DM: 6,50 DM, bei 300 DM: 4,50 DM, bei 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Fixpreis kostet 6,00 DM mehr Sicherheitskategorie + 3 DM Diskettentest + 3 DM Vorkauf -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt' Euch der Wassenzustand besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten an am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (28.04) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Send Ihr gernde in Berlin, könnt Ihr die Games auch selbst in unserem Ladengeschäft abholen. Inhaber: Gospel & Co OHG

# NEUES AUS DEM TESTLABOR



Ab jetzt gibt's unsere Kaufberatung monatlich: VIDEO GAMES testet Spiele für alle populären Systeme — kompetent, ausführlich und unbestechlich kritisch.

◆ Diesmal sind's etwa 60 aktuelle Module, die wir für Euch unter die Lupe nehmen. Die Spiele für die Sega- und Nintendo-Familien, sowie Produkte für Ataris Lynx und Import-Titel, die Ihr nur über den Fachhandel beziehen könnt, werden auf folgenden Seiten besprochen. Freunde der Exotikonsolen Neo Geo und PC-Engine müssen jedoch zurückblättern — für Ihre Lieblinge sind spezielle Seiten im News-Teil reserviert.

Eine bunte Modulmischung erscheint in diesen Tagen für das Mega Drive: Highlights dieser Ausgabe sind zweifellos das umstrittene Irak-Actionspiel **Desert Strike**, die Neuauflage des Basketballklassikers **Super One on One: Jordan vs. Bird** und die Japano-Ballerei **Gynoug**. Daneben gibt's das ungewöhnliche Weltreise-Adventure mit Weiterbildungstouch

*Zum ersten Mal glänzt ein NES-Heldenpaar als "Sprite des Monats": Die Battletoads haben sich die Ehre hart erkämpft und rücken spielerisch selbst Konamis "Turtles" bedrohlich auf den Panzer. In zig abgedreht-komischen Spielsituationen ziehen die Schlachtkröten alle Register ihres Könnens, um einer finstren Weltraumkönigin das schmutzige Handwerk zu legen. Voraussichtlich gibt's zu den Battletoads noch dieses Jahr einen zweiten Teil — exklusiv fürs Super NES.*

**Carmen Sandiego**, die Rollenspiele **Exile** und **Traysia**.

Im Master-System-Teil findet Ihr neben dem Test zum gallischen Vorzeig-Jump'n'Run **Asterix** auch einen ausführlichen Players-Guide. Daneben kommen vor allem Sportspieler auf ihre Kosten: Wir testen **Olympic Gold**, das Spiel zur Barcelona-Olympiade vom englischen Softwarehaus U.S. Gold — außerdem wird mit **Championship Europe** kräftig gekickt. Mit dabei ist auch die Master-Version des ersten Ballerspiels aller Zeiten: **Super Space Invaders**.

Der Softwarestrom für das NES, die beliebteste Spielkonsole der Welt, reißt nicht ab: An der Geschicklichkeitsfront geben sich diesmal **Tom & Jerry** und die furiosen **Battletoads** die Ehre; letztere stahlen sogar dem prominenten Capcom-Helden **Mega Man** die Show, obwohl dessen viertes

NES-Spiel alles andere als enttäuschend ist. Daneben wanderten Rennspiele (**ZR1 Corvette**), Adventures (**Shadowgate**) und Sportspiele (**Track and Field**) durch unseren Modulschacht. Selbst einen waschechten Flipper (**High Speed**) können wir Euch in der Kritik vorstellen.

In Sachen Neuveröffentlichungen schlägt der Game Boy alle Rekorde: Kein Spielhersteller scheint um das erfolgreiche Handheld herumzukommen, und selbst absolute Klassiker wie **Missile Command**, **Hunchback** und **Dragon's Lair** "müssen" für eine Umsetzung herhalten. Gut, daß die meisten Spiele von echten Profis entwickelt werden: Module wie **Tiny Toons**, **Blaster Master Boy**, **Snoopy** und **Parodius** zeigen, daß dem Game Boy noch eine glänzende Spielzukunft bevorsteht.

Fürs Super NES werkeln weltweit

bereits mehr Programmierer und Designer als für Segas etabliertes Konkurrenzsystem. Fertiggestellt und von uns getestet sind die Knüller **Lemmings** und **Top Racer** sowie die gelungene Filmumsetzung um die **Adams Family**. Wrestling-Fanatiker werden dank Ijn beim offiziellen **Super Wrestlemania** auf ihre Kosten kommen, während alle anderen Prüfgeliebte zwischen dem brandneuen **Final Fight Guy** und Jalecos **Rushing Beat** wählen.

Prominente Produkte für das Game Gear: Neben einem neuen **Wonderboy** stattdessen mit **Space Harrier** und **Out Run Europe** zwei Spielhallenbewährte Sega-Klassiker dem Game Gear ihren Besuch ab. Außerdem im Test **Alien Syndrome** und der tragbare Schachpartner **Chessmaster**.

Eines der Topspiele des Jahres ist der Tüftel- und Reaktionshammer **Rampart**. Momentan sind Versionen für alle Spielsysteme in Arbeit, da es sich bei Rampart ursprünglich um einen Atari-Spielautomaten handelt, dürfen Lynx-Besitzer als erste losspielen. Empfehlenswert ist auch **Hockey** — nicht nur Eishockeyfans werden am Getümmel auf vereistem Lynx-Bildschirm ihre Freude haben.

RETURN TO THE GULF  
**DESERT STRIKE**

**H**erzlich Willkommen im Mittleren Osten! Saddam Hussein (unter Electronic-Arts-Programmierern auch neckisch "General Kilbaba" genannt) ist ein bodenständiger Iraker, der sich vom Rest der Welt lossagt, um ganz allein über seine Heimat am Persischen Golf zu herrschen. Auf seinen Befehl fallen die Truppen des Iraks kurzerhand im benachbarten Scheichtum Kuwait ein und beginnen zum Ärger der restlichen Welt zu zündeln. Das wiederum sehen die Amis nicht gern, denn ohne Kuwaits Ölquellen müssen die Amerikaner Ihre Autos bald auf Alkoholmotor umstellen. Der schlaue amerikanische Präsident beauftragt seinen Oberproblembeseitiger General Norman Schwarzkopf mit der Zusammenstellung einer Elitetruppe, die sich des Despoten annimmt.

Auch Du bist ein Angehöriger der Elitetruppe und hauptberuflich Kommandant eines "Apache"-Kampfhubschraubers der US Navy. Zusammen mit Deinem Copiloten, den Du Dir zu

Anfang des Spiels im Menübildschirm aussuchst, machst Du Dich auf den Weg, den Unterdrücker aus seinem bequemen Bunker zu bomben. Ihr steigt in den Hubschrauber und fliegt per Joypad über scrollende Landschaften, auf denen es von feindlichen Stationen (Radaranlagen,



Auf der Landkarte müßt Ihr Euch öfters orientieren



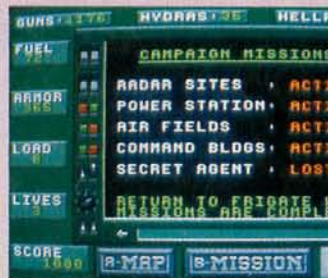
Paßwörter für Level 2:  
 AQAAMHR

SCUD-Raketenrampen, Geschützen, Wach- und Funktürmen, Leitungsmasten und Lagerhallen) nur so wimmelt. Mit begrenzter Maschinengewehrmunition, Raketen und Bomben versucht Ihr, den Gegner zu vernichten und nebenbei diverse Aufträge (z.B. Kontaktaufnahme mit Informanten oder Befreiung von Kriegsgefangenen) zu erfüllen.

Drückt Ihr während des Spiels auf Start, erscheint eine Landkarte mit einem Menü, das Euch — solltet Ihr bei der Lagebesprechung vor Beginn des Auftrags gepennt haben — auf Anforderung nochmals über Eure Mission informiert und den Status der feindlichen Apparaturen (aktiv oder zerstört) anzeigt.



Desert Strike ist nur als Import erhältlich

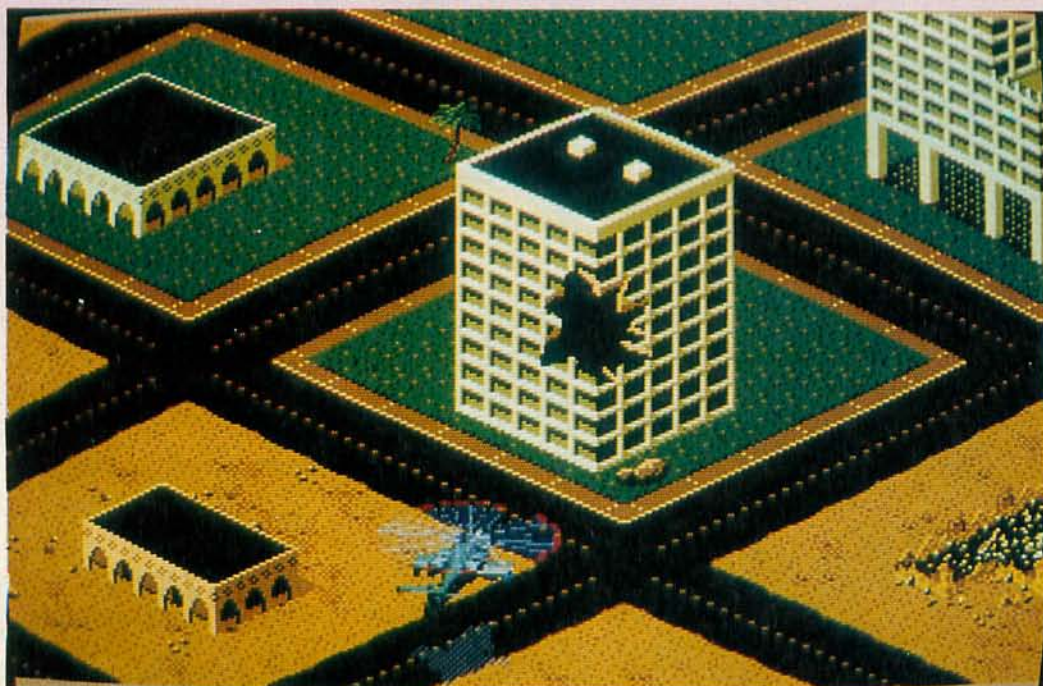


Level 3/4: TLOKOAK/TTEVBHH

Super

Die einen schreien "geschmacklos!", andere finden das Spiel nur "blöd", wieder andere schalten schon bei der Story ab, denn Electronic Arts hat zumindest in dieser Beziehung ins Fettnäpfchen getreten — möchte man meinen. Ich bin jedoch anderer Meinung, denn die Designer haben das Spiel keineswegs bierernst gestaltet. Allein der Vorspann, in dem General Kilbaba mit einem seiner Gefolgsleute ins Gericht geht, hat wenig mit "realistischer Kriegsberichterstattung" zu tun. Und das will dieses technisch gute und längere Zeit motivierende 8-MBit-Modul gar nicht. "Desert Strike" liefert spielerisch höchst intelligente Actionunterhaltung: Vier verschiedene Missionen in unterschiedlichen Gebieten und mit jeweils neuen Anforderungen prüfen Reflexe, Fluggefühl und geistigen Zustand des Spielers, der nicht nur auf seinen begrenzten Munitionsvorrat zu achten hat. Das Zusammenspiel auf Taktik, Strategie und Geschicklichkeit fordert von Euch ein Höchstmaß an Konzentration und Joypad-Kompetenz.

ANDREAS KNAUF



Ab in die Lüfte: Der Flugzeugträger dient als Ausgangsbasis.

**DESERT STRIKE**  
**MEGA DRIVE**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Electronic Arts  
 TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1  
 FEATURES: Paßwort

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

71%  
**GRAFIK**  
 48%  
**MUSIK**  
 60%  
**SOUNDEFFEKTE**

**82% SPIELSPASS**



## FLUG DURCH DIE HÖLLE GYNOUG

**D**er Planet Iccus ist von einer Virusmutation befallen, die alpträumhaft schleimige Formen annehmen kann. Einer der geflügelten Bewohner mit Namen Wor wird nach vielen fehlgeschlagenen Verteidigungsversuchen dazu verdammt, den aussichtslosen Kampf gegen den fleischgewordenen Brechreiz aufzunehmen. Dafür verfügt der Held über fast alle Naturgewalten. Wor streut Feuer, Blitz und Donner sowie etliche andere magische Leckereien unters Volk. Unterwegs lest Ihr jede Menge Extras auf: zum Beispiel Geschwindigkeitsfedern, Power-Ups für die Standardwaffe und magische Juwelen. Diese Magie ist je nach Wahl universell einsetzbar. So gibt es Feuerkugeln als Schußfänger, den Donnerschlag als akustische Allroundkeule, Bodenroller für die Korridore, selbststeuernde Magiepeile und dergleichen mehr. Gynoug wartet mit einem gut sortierten Monsterarsenal auf. Die Palette reicht vom ekelhaften Organklumpen bis zur aufs Widerlichste entstellten Menschenmutation. Erwischt Euch einer von diesen ekligen Auswüchsen, zelebriert Ihr unweigerlich einen ikarusmäßigen Absturz. Die horizontal

scrollende Spielebene wird ab und zu von Erdbeben erschüttert, und es wurde sogar an den damit verbundenen Tropfsteinschlag gedacht. Ausschließlich im vierten Level ist ein bißchen Entspannung möglich, weil es sich hierbei eher um eine Bonusstufe mit zwei Endmonstern handelt.



*Prächtig, kräftig anzuschauen: Der Flattermann im Intro*



*Das Rückschuß-Extra erhöht die Lebenserwartung immens*

Überhaupt unterscheidet sich Gynoug von den meisten Ballerspielen dadurch, daß Ihr in jedem Level gegen zwei miese Erzfeinde anzufliegen habt, einer in der Mitte des Levels und einer am Ende. Das Spiel birgt aber noch ein paar kleine Gemeinheiten. So ist es z.B. unter Wasser teilweise



*Es regnet Hirn und keiner wird draus schlau*



*Auch unter Wasser wollen alle dem Held die Flügel stutzen*



*Dieses Ekelpaket ist nur am Hals verwundbar*

schwierig, ein hinter einem Gewächs verstecktes Extra von einem Feind zu unterscheiden. Solch ein Irrtum kostet dann meist ein Leben.

*gma*

Wenn Ihr schon als Kind gern mit Schleim gespielt habt oder "Alien" immer noch süß findet, ist Gynoug genau die richtige Unterhaltung. Ansonsten würde ich Leuten mit nervösem Magen und Kindern mit Schlafstörungen dieses Spiel nicht gerade ans Herz legen. Gynoug ist ein erbarbungloses Actionspiel, das fast Kultcharakter beweist. Die Action wird durch gute Musik bestens untermalt und aus dem Kampflärm kann man Treffer am Gegner gut heraushören. Daß die Feinde im Spielverlauf immer widerlicher werden hat sich immer wieder positiv auf meine Motivation ausgewirkt. Die magischen Extras sind eine tolle Sache, vorausgesetzt man hat im Spiel noch genug Luft unterm Flügel, den richtigen Zauber im richtigen Moment anzuwenden. Nur leider ist die Kraft der Zauberwaffen viel zu schnell verbraucht. Das einzige, was mir bei Gynoug abgeht, ist eine Zwei-Spieler-Option. Ab und zu kommen dermaßen viele Feinde auf einen zu, daß man sich nach Verstärkung sehnt. **JAN BARYSCH**

### GYNOUG

#### MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: NCS

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

80%  
GRAFIK

76%  
MUSIK

72%  
SOUNDEFFEKTE

**79% SPIELSPASS**

# dynatex

Bitte beachten Sie unsere neue Versandanschrift und die neuen Telefonnummern

## SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Atomic Robokid (jp)	49,-
Magic Troll (jp)	89,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Wonderboy III	49,-
Magical Hat (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Wonderboy V (US)	119,-
Gynoug (jp)	69,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Toki (jp)	99,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	

## SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-

Alien Syndrome (jp)	69,-
Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Master Gear	69,-
Wide Gear	49,-

## ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Super Skweek	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
Toki	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Crystal Mines II	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

## NEO GEO

NAM 1975	199,-
Baseball Stars II	379,-
Mutation Nation	329,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	379,-
Super Baseball 2020	329,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

## Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US)	129,-
Super off Road (US)	129,-
Xardion (US)	129,-
Super Aleste (jp)	139,-
Top Gear (US)	129,-
Adventure Island (jp)	159,-
Formation Soccer (US)	119,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Super Scope 6 (US)	169,-
Ascii Pad	69,-
Game Adapter	49,-
Super NES <> Super Famicom	

## Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Dick Tracy	69,-
Snow Brothers	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremlins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

**Versandbedingungen:**  
Inland +9 DM,  
Ausland nur Vorkasse  
+12 DM  
**Bedeutung der Kürzel:**  
(jp) japanisch  
(US) amerikanisch  
**Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.**  
**Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.**  
**Händleranfragen erwünscht.**

## dynatex

Versandanschrift:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags:  
9.30 - 18.30  
Bestellung 24 Stunden  
möglich auf  
Anrufbeantworter

## dynatex

Ladenlokal:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags  
9.30 - 18.30  
Donnerstags 9.30 - 20.30  
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

## SCHÜLERAUFRUHR SYD OF VALIS



Der Frieden im Bahnhof täuscht

**Y**uko Ahsu ist eine ganz normale Schülerin mit abenteuerlicher Vergangenheit: Ihr gelang es, den düsteren Unterweltherrscher König Rogles zu bezwingen. Eines Mittags beim Schulessen ertönt unerwartet eine Stimme aus dem Nichts und berichtet Yuko über den mächtigen Megs, der die Traumweltler zu seinen Sklaven machen will. Ihr bleibt keine andere Wahl, als den Schulanachmittag zu schwänzen und auf ein Neues in die Rolle der tapferen Valis-Kriegerin zu schlüpfen. Yukos Grundausstattung besteht aus der üblichen Sprungkraft, einem simplen Laserstrahl und zwei Smart-Bomben. Im Laufe des Spiels könnt Ihr mit Hilfe von Extras den Laser verbreitern, streuen und biegen. Besonders effektiv ist der Einsatz von verschiedenen, teils gepanzerten Kostümen, die Ihr ebenso wie Zusatzenergie, Extraleben und Smart-Bomben einsammelt. Jeder der fünf Levels ist in drei Abschnitte geteilt. Mit der Starttaste ist jederzeit ein Menü anwählbar, in dem der Spielsituation entsprechend Schuß und Garderobe gewechselt werden.

*na ja*

Gleich zu Beginn nervt die rutschige und unpräzise Steuerung (Vorsicht, Aquaplaning!). Die Konsequenz: vermehrt heikle bis unfaire Stellen, vor allem in höheren Levels. Augen und Ohren beschweren sich über das "Hochfrequenz"-Ruckeln des Scrollings in Kombination mit kargen

08/15-Soundeffekten. Die grafische Gestaltung, insbesondere die kurzen, detailarmen Animationsphasen lassen schnell Langeweile aufkommen. Zudem treten die wenigen unterschiedlichen Gegner immer nach dem selben Schema auf; gleiches gilt für die Obermotze. Ein simples Jump'n'Run ohne Gags und Highlights, das eigentlich niemand braucht.

MICHAEL PAUL

### SYD OF VALIS MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Reno  
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
CA.-PREIS: 100 Mark



## LUFTSCHIFFER VOR STEEL EMPIRE



Gott sei Dank geht der Schuß auch nach hinten los

**M**an schreibt das Jahr Achtzehnhundertigendwas. Der böse Diktator Sauron hat das "Motorhead Empire" errichtet. Seine Schergen verwüsten die umliegenden Ländereien und metzeln deren Bevölkerung nieder. Doch da erhebt sich das Völkchen des Landes Silverhead, um dem Widerling Paroli zu bieten. Dessen Wissenschaftler entwickeln in Windeseile das Projekt N 012X, ein gigantisches Kriegsluftschiff, das auf den klangvollen Namen Imamio Thunder getauft wird. An Bord befinden sich zwei Flieger, zwischen denen Ihr Euch vor jedem der sechs Levels entscheiden müßt: Ein flinker Eindecker, den Ihr vorzugsweise einsetzen solltet, wenn es Feinde am Boden zu bearbeiten gilt und ein Kleinluftschiff, das zwar langsamer fliegt, aber Luft-Luft-Bomben wirft und etwas robuster ist. Wie üblich gibt es natürlich auch beim horizontal scrollenden "Steel Empire" jede Menge Power-Ups wie Lebensenergie, Superbomben, Drohnen und vieles mehr aufzusammeln.

*geht so*

Endlich mal ein Ballerspiel, in dem man nicht ein kleines, titanblau schillerndes Raumschiff und hochtechnisch dreinschauende Gegner vor der Nase hat. Hier werdet Ihr von Flugzeugen, Luftschiffen, Eisenbahnen und etlichen anderen Vehikeln, die stark nach Segeltuch und Almetall aussehen, belagert. So inno-

vativ das Drumherum ausgefeilt wurde, so katastrophal zeigt sich "Steel Empire" von der technischen Seite. Sobald es interessant wird (sprich, wenn viel Feind auf dem Schirm sein Unwesen treibt), bleibt die Grafik fast stehen. So eine Peinlichkeit hätte ich auf dem Mega Drive nicht für möglich gehalten. Jammerschade, denn spielerisch ist "Steel Empire" außergewöhnlich reizvoll.

JAN BARYSCH

### STEEL EMPIRE MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Hot-B  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
CA.-PREIS: 100 Mark



ALISIA HAT EINEN DRACHEN

# ALISIA DRAGOON



Alisia hat kaum Sensationelles im Gepäck

**S**tellt Euch vor, die Welt wird von bösen Kreaturen heimgesucht, die nur die Absicht haben, die Menschheit auszurotten, um ihrem grausamen Gebieter Platz zu schaffen. Nun denkt Euch genauso intensiv, daß Ihr der einzige seid, der die Welt noch retten kann. Schon gibt es keine Unklarheiten mehr, was die einzigartige Story dieses brandneuen Jump'n'Runs mit Actioneinschlag betrifft: Bei "Alisia Dragon" übernimmt der Spieler mal wieder die Rolle der einzigen Person, die ganz allein die Rettung bringt — originellerweise ist's diesmal eine junge Frau mit Namen Alisia.

Vier Urtiere folgen dem Mädels, wohin es auch geht: Ein Donnervogel, der Blitze verschießt, ein Drache mit heißem Atem, eine Feuerwolke, die Alisia beschützt und eine Eidechse mit Bummerangoption. An jeder beliebigen Stelle ist es erlaubt, zwischen den verschiedenen agierenden Tieren umzuschalten. Um Euch in acht Levels der feindlichen Heerscharen zu erwehren, kann Alisia auch einen mörderischen Blitz abfeuern und bei voller Energie einen Blitzschlag mit Smartbomb-Effekt auslösen.

geht so

"Alisia Dragoon" erinnert mich an eines meiner Lieblingsspiele aus grauen Mega-Drive-Vorzeiten: "Mystic Defender". Gegenüber diesem grafisch höchst beeindruckenden Titel (der ne-

benbei auch spielerisch erste Sahne war) verblaßt das brandneue "Alisia Dragoon". Spielerisch gibt's kaum Neuerungen und Euch werden weder Abwechslung noch technische Errungenschaften präsentiert. Die Idee mit den Hilfsmonstern ist zwar ganz nett, bringt aber im hektischen Monsternetzeln herzlich wenig. Gefällige Ansätze bleiben im spielerischen Einerlei stecken. **ANDREAS KNAUF**

**ALISIA DRAGON**  
**MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Sega  
**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Soundmenu, 2 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 110 Mark



GEMEINSAM SIND SIE STARK

# TWO CRUDE DUDES



Zwei rauhe Gesellen auf dem Mega Drive

**W**ir schreiben das Jahr 2010, und New York wurde gerade von einer nuklearen Katastrophe heimgesucht — natürlich dank der Fahrlässigkeit der eigenen Regierung, die in einem Bunker unter der Freiheitsstatue unvorsichtiger Weise ihre Sprengköpfe lagerte. Nun wird das frühere Erscheinungsbild von "Big Apple" wiederhergestellt; wo's nicht klappt, stellt man Fassaden auf, um die Schätze der zerstörten Stadt wenigstens visuell zu erhalten.

Zur gleichen Zeit werkelt ein verwirrter Wissenschaftler an den Genen menschlicher Überlebender und verwandelt sie in wilde Bestien, die kraft Ihrer Waffen alles tun, dem Verrückten zu dienen. Der bzw. die Spieler stecken nunmehr in den Muskelbergen von Biff und Spike, zwei Freiheitskämpfern, die den bösen Klapsmühlenspiranten und seine Mutantenarmee aufhalten sollen. Die Jungs können zuschlagen, treten, springen, sich an der Decke festhalten sowie Gegenstände und Gegner grapschen und wegschleudern. Neben den geschilderten Aktionen gibt's ca. ein Dutzend spezielle Bewegungen, die das Anleitungsheftchen zu erklären weiß.

geht so

"Two Crude Dudes" wartet zwar nicht mit "Streets of Rage"-Qualitäten auf, hat mir aber trotzdem einige Kurzweil bereitet. Die Grafik geht in Ordnung, die Musik ist stimmungsvoll, die Bewegungen

der Kämpfer vielseitig. Leider geht's ab und an etwas unfair und ungenau zur Sache, doch alles in allem kann man einen kleinen Ausflug mit den zwei Brutalos ruhig wagen — zumal das Spiel sehr geradlinig ist und keinerlei Joystick-Verrenkungen fordert. Klar, spielerisch gibt's Besseres, aber ins Gesicht schlagen kann man den Feinden auch bei diesem Modul prima.

**ANDREAS KNAUF**

**TWO CRUDE DUDES**  
**MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Dataeast  
**TESTVERSION VON:** CWM

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2  
**FEATURES:** Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 110 Mark



ZEITUNGSENTE  
**PAPERBOY**



Der Oldie im 16-Bit-Outfit

**T**engen hat sein Herz für haus-eigene Oldies entdeckt: Die Tochterfirma von Atari Games schickt sich an, noch in diesem Jahr sämtliche Arcade-Klassiker im Mega-Drive-Gewand zu veröffentlichen. Der Zeitungsjunge "Paperboy" befindet sich dabei in bester Gesellschaft, wie Tests von "Pac-Mania" und "Road Blasters" in der letzten Ausgabe belegen.

Kaum ein amerikanischer Vorstadtjunge kann sich in seiner Kindheit vor dem morgendlichen Zeitungsgewerke drücken. So nimmt er einen Stapel Magazine in die Hand, schwingt sich auf sein Fahrrad und peilt die erste Straße an. Für jeden getroffenen Postkasten winken Punkte, landet die Zeitung im Vorgarten oder Fenster, könntet Ihr leicht einen Abonnenten verlieren. Dummerweise seid Ihr trotz früher Stunde nicht alleine unterwegs. Kläffende Köter, Autos, Rasenmäher, balgende Kids und viele weitere Hindernisse machen Euch das Leben schwer. Wer nicht geschickt mit dem Drahtesel manövriert und genügend Zeitungen zustellt, muß verfrüht auf ein "Continue" zurückgreifen. Habt Ihr eine Straße "erledigt", unterbricht ein Bonuspielchen den Alltag.

*na ja*

Ich bin ja nun wirklich ein Fan von Oldies, aber Paperboy verdient die Bezeichnung "Klassiker" nicht. Ausgerechnet dieses Spiel gibt's auf fast jedem System. Zu allem Überfluß hat sich

Tengen exakt an die verstaubte Vorlage gehalten: simpelste Grafik und lascher Sound bedecken die spielerischen Wunden in keinsten Weise. Paperboy ist ein total unspektakuläres Geschicklichkeitsspiel, das schon zu Urzeiten keinen vom Hocker riß. Als reine Umsetzung ist die Mega-Drive-Version akzeptabel, als modernes Spiel kann Paperboy nicht bestehen.

MARTIN GAKSCH

<b>PAPERBOY</b>
<b>MEGA DRIVE</b>
<b>SPIELETTYP:</b>
<b>HERSTELLER:</b> Tengen
<b>TESTVERSION VON:</b> Domark
<b>ANZAHL DER SPIELER:</b> 1
<b>FEATURES:</b> High-Score-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade, Levelwahl
<b>GEEIGNET FÜR:</b> Einsteiger und Fortgeschrittene
<b>CA.-PREIS:</b> 120 Mark
<b>39% GRAFIK</b>
<b>31% MUSIK</b>
<b>33% SOUNDEFFEKTE</b>
<b>46% SPIELSPASS</b>

DAS ORIGINAL  
**DOUBLE DRAGON**



Gute Umsetzung eines veralteten Prügelspiels

**D**as aktuellste Spiel des amerikanischen Herstellers Ballistic ist so neu nicht mehr: Mit "Double Dragon" erscheint der Prügelurahn nach Gastspielen auf fast allen Konsolen nun auch für Segas 16-Bitter Mega Drive. Mit nur ein paar Jährchen Verspätung: Selbst den zweiten Teil könnt Ihr bereits seit einigen Wochen kaufen.

Mit Double Dragon geht's zurück zum Ursprung der Karate-Serie um die Brüder Billy und Jimmy. Noch ahnen die beiden nichts vom schweren Schicksal, das sie erwartet — wie sollen sie auch, wo ihre Freundin doch gerade zum ersten Mal entführt wird. Ihr Debüt im harten Rachegeschäft bietet altbekannte Prügelstandards: Ihr (und eventuell ein menschlicher Mitspieler) könnt laufen, hüpfen und kräftig zuschlagen. Ein halbes Dutzend Tritt- und Boxvarianten stehen Euch zur Verfügung, daneben habt Ihr die Möglichkeit, allerlei herumliegende Gegenstände aufzunehmen und Euren Gegnern als Schlag- oder Wurf-waffe um die Ohren zu hauen.

*geht so*

Zugegeben, der Automaten-Oldie wurde grafisch und spielerisch gut umgesetzt — aber ist eine 1:1-Version der Ur-Prügelei auch 1992 noch zeitgerecht? Leider nicht: Segas "Streets of Rage" schlägt das Ballistic-Actionspiel in jeder Beziehung — grafisch, akustisch, inhaltlich. Nur im Vergleich zu "Double Dragon 2"

macht der erste Teil noch eine glänzende Figur. Ansonsten ist das Spiel zu bieder und konventionell, um 16-Bit-gestahlte Videoprügler in positiven Streß zu versetzen. Auch der Zwei-Spieler-Modus ist bestenfalls für zwei, drei Abende eine unterhaltsame Sache, dann ist die Luft endgültig 'raus: Laßt die Kato-Brüder (und ihre unglückliche Freundin) endlich in Frieden!

WINNIE FORSTER

<b>DOUBLE DRAGON</b>
<b>MEGA DRIVE</b>
<b>SPIELETTYP:</b>
<b>HERSTELLER:</b> Ballistic
<b>TESTVERSION VON:</b> Accolade
<b>ANZAHL DER SPIELER:</b> 1 bis 2
<b>FEATURES:</b> Continue, Soundmenü, High-Score-Liste
<b>GEEIGNET FÜR:</b> Einsteiger und Fortgeschrittene
<b>CA.-PREIS:</b> 120 Mark
<b>61% GRAFIK</b>
<b>59% MUSIK</b>
<b>48% SOUNDEFFEKTE</b>
<b>54% SPIELSPASS</b>



PLATZ AUF DEM TREPPCHEN  
**OLYMPIC GOLD**

**D**er Startschuß für Bildschirmolympiaden fiel Anfang der achtziger Jahre, als Activision für das Atari VCS 2600 das Zehnkampfmodul "Decathlon" auf den Markt brachte. Von da an rüttelten Hunderttausende ihre Joysticks kaputt und die Zubehörindustrie verbuchte gewaltige Umsatzzuwächse. Der Rüttelvirus breitete sich auf sämtlichen Konsolen wie Heimcomputern aus und kam bis heute nicht vollständig zum Erliegen.

Ein verwandter Erreger wird von U.S. Gold pünktlich zur Olympiade in Barcelona in die Geschäfte eingeschleust. "Olympic Gold" bietet sieben Disziplinen, die mit einer Mischung aus Timing, Fingerfertigkeit und Reaktion zu meistern sind. So kommt es bei 100-m-Sprint, Schwimmen und Hürdenlauf auf rasantes Feuerknopfdrücken an, wenn Ihr als Erster durchs Ziel gehen wollt. Die Hammerwurf- und Stabhochsprung-

*Bogenschießen: Stärke und Richtung des Windes werden rechts oben angezeigt.*

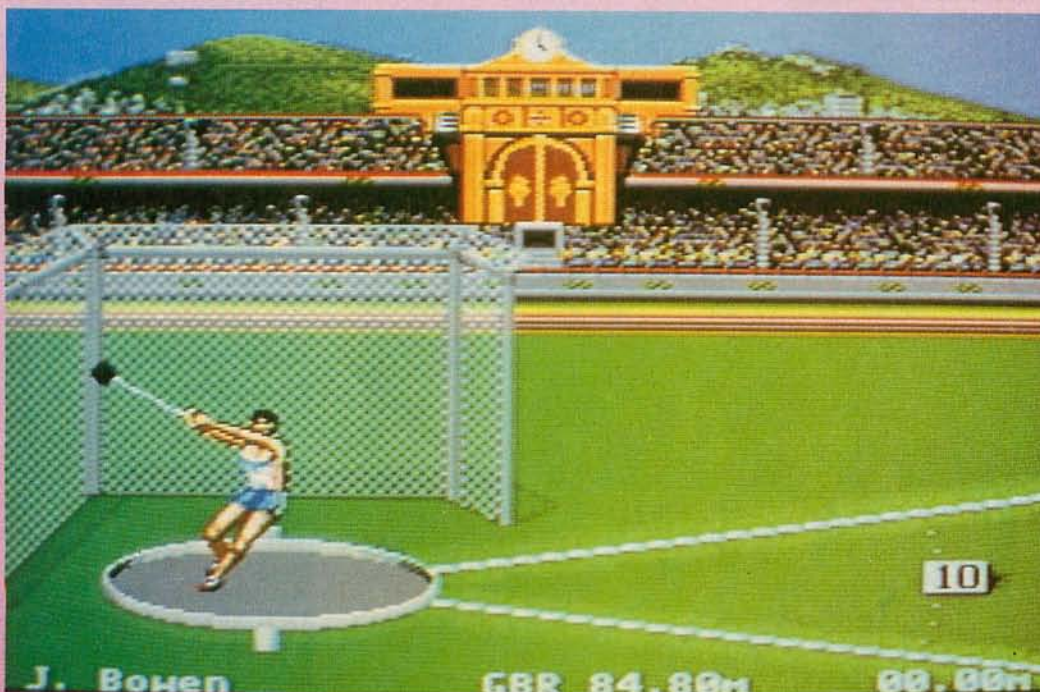


*Beim Hürdenlauf kommen alle drei Knöpfe des Joypads zum Einsatz*

Wettbewerbe zwingen Euch zwar auch auf diese Methode zu schweißtreibenden Fingerübungen, fordern aber zusätzlich viel Timing. Beim Turmspringen und Bogenschießen kommt es schließlich auf Reaktion, Timing und sogar Taktik an.

Die sieben Disziplinen könnt Ihr entweder einzeln üben (das Mega Drive bietet Trainingspartner in drei Güte-

klassen an) oder als Olympiade angehen. Dabei darf man sich aussuchen, ob konsequent ein Siebenkampf ansteht, oder ein paar Sportarten außen vor bleiben. Bis zu vier Personen machen mit und kämpfen gegen Computersportler um Medaillenplätze. Die Anweisungen auf dem Bildschirm werden auf Wunsch in Deutsch präsentiert.



*Das Hammerwerfen schreitet nach Timing und Fingerfertigkeit*

*qua*

Die Mega-Drive-Version unterscheidet sich nur in minimalen Details von der Master-System-Adaption. Auf 8- wie 16 Bit erfreut einerseits die kompetente Aufbereitung der sieben Disziplinen, enttäuscht aber andererseits die geringe Zahl der Sportarten. Etwas mehr als sieben Wettkämpfe hätten's schon sein dürfen. Dafür gibt's an dem gebotenen Repertoire wenig zu Meckern. Die Mischung aus "simpel, aber motivierend" und "anspruchsvoll" ist ausgewogen und beschert uns steuertechnisch ein homogenes Sporteln. "Olympic Gold" bietet ein rundum gelungenes Sportspielprogramm, das sich prima als Familienunterhaltung eignet. Gerade, da es auf dem Mega Drive Module dieser Machart nur vereinzelt gibt ("California Games" wäre eine Alternative), zählt "Olympic Gold" zu den Medaillenanwärttern. Die Grafik ist angenehm, der Sound dagegen uninteressant bis lasch. Ich bin zwar nicht ganz so begeistert wie Stephan in seinem Test der Master-System-Variante, kann aber in jedem Fall ein deutliches empfehlenswert vergeben.

MARTIN GAKSCH

**OLYMPIC GOLD  
 MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold  
**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4  
**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade, Disziplinenwahl, High-Score-Liste

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

60%  
**GRAFIK**  
 42%  
**MUSIK**  
 37%  
**SOUNDEFFEKTE**

**76% SPIELSPASS**

*gwa*

**KORB JAGD**

# JORDAN VS. BIRD

**W**o wird das schnellste und faszinierendste Ballspiel der Welt geboten? Nach Meinung der meisten amerikanischen Sportfans in der NBA, der US-Profi-Basketball-Liga. Zwei legendäre Größen dieser Liga, Michael "Air" Jordan und Larry Bird, treten auf diesem Modul gegeneinander an.

Zusammen mit dem Slam-Dunk und dem 3-Punkt-Wurf-Wettbewerb sind drei verschiedene Disziplinen auf dem neuesten Electronic-Arts-Modul vertreten. Bei ersterer können bis zu vier Spieler als Pixel-Michael um die Wette "dunken". Zuerst wählt Ihr aus zehn verschiedenen Dunk-Varianten drei aus, bevor es dann der Reihe nach zur Sache geht. Mit Knopf A wird losgedribbelt, durch beherzten Druck auf B springt Ihr ab — laßt Ihr den Knopf im richtigen Moment los, wird der Ball satt in den Korb gedroschen.

Trotz Markierung benötigt Ihr präzises Timing im Millisekundenbereich. Im anderen Wettkampf müßt Ihr in-

nerhalb einer Minute eine Anzahl Bälle versenken.

Die Königsdisziplin ist das Duell gegeneinander (auf Zeit oder auf Punkte), wo ihr wahlweise gegen einen Kumpel oder das Mega Drive antreten könnt. Zwei Spielmodi erwarten Euch. In der Simulation ermüden die Spieler, was sich spürbar auf die Treffergenauigkeit auswirkt. Da im anderen Modus dieser Effekt ausgeschaltet ist,



Larry versucht sich im 3-Punkt-Wurf-Wettbewerb



Zwischendurch gibt es eine Statistik über alle Aktionen

behalten alle Aktionen über den gesamten Spielverlauf ihre Rasananz und Dynamik. Sind Schwierigkeitsgrad, Spieldauer, Zeitlupe und die optionale Musik selektiert, darf zum Ball gegriffen werden: Ihr seht das Spielfeld schräg von oben. Das Steuerkreuz läßt Euch den Spieler in die entsprechende Richtung lenken. Ein Druck auf Knopf A und Euer Bildschirmemgo macht eine 180-Grad-Drehung. Haltet ihr Knopf A gedrückt, läuft der Pixel-Sportler, anstatt sich mit Side-Steps zu bewegen. Knopf B läßt einen normalen Wurf Richtung Korb segeln, die C-Taste zaubert, je nach Entfernung zum Korb, einen Dunking ins Netz oder versucht mit einem Hackenwurf den Gegner zu foppen.



Michael in seinem Element: kreatives Slum-dunking



Menüs, hier darf gewählt werden



Der Balken unter den Namen symbolisiert die "Puste" Eures Spielers

Vor fast zehn Jahren gab's auf dem Commodore C64 zum ersten Mal One-on-One Basketball — schon damals von Electronic Arts und unter gleichem Namen. Seitdem wurden auch für andere Systeme zahlreiche Versionen programmiert. Das vorliegende Modul hat einen ganz eigenen Charme, der hauptsächlich auf die fantastische Spielbarkeit zurückzuführen ist. Wer selber schon öfters Basketball gespielt hat, begreift die Steuerung sofort. Standardmanöver wie links antauschen und rechtsrum blitzschnell mit einer 180-Grad-Drehung am Gegner vorbeigehen, aber auch angetäuschte Würfe, Klappen hervorragend. Spitzenstimmung kommt spätestens dann auf, wenn Ihr einen gleichstarken menschlichen Mitspieler an die Konsole gelockt habt. Das Gleiche gilt für die anderen beiden Disziplinen: Für Solospieler sind sie langfristig nicht sehr fesselnd, aber zusammen mit ein paar Mitspielern macht's ordentlich Laune. Alle Disziplinen sind grafisch detailliert gestaltet und hübsch animiert — die Spielidee wurde perfekt umgesetzt. Ein Basketball-Fan wird so sicher seinen Spaß haben. Alle anderen sollten erst ins ungewohnte Spielgeschehen hineinschnuppern. **STEPHAN ENGLHART**

## JORDAN VS BIRD

### MEGA DRIVE

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Electronic Arts  
**TESTVERSION VON:** Electronic Arts

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

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

**70%** GRAFIK  
**56%** MUSIK  
**61%** SOUNDEFFEKTE

**70% SPIELSPASS**

# GALAXY

Konsole d/j	299.-	Pittfighter j	89.-
Infrarot 2Player	99.-	Quackshot j	89.-
Alisia Dragon e	119.-	Roll.Thunder 2 e	119.-
Bad Omen j	99.-	Slime World j	99.-
Buck Rogers e	99.-	Sonic j	89.-
Cal.50 e	49.-	Steel Empire j	99.-
Desert Strike e	89.-	Super Off Road e	99.-
EA Hockey d	89.-	Tecmo WorldCup j	79.-
F22 Interceptor e	79.-	Testdrive 2 d	109.-
Fantasia j	59.-	Toki d	119.-
Grandslam Ten.j	99.-	Traysia e	129.-
Hellfire j	49.-	Turbo Out Run j	79.-
Human Wrestling j	89.-	Turrican e	59.-
John Madden 2 e	99.-	Twinkle Tale j	99.-
Jordan vs.Bird e	119.-	Warsong e	129.-
Kid Chameleon e	119.-	Winter Challe	119.-
Kings Bounty e	59.-	Wonderboy V d	139.-
Musha Aleste e	99.-	Wonderboy V e	119.-

TV Tuner d	199.-	Mappy j	39.-
Alien Syndrome j	45.-	Mickey Mouse j	49.-
Chessmaster d	75.-	Outrun j	39.-
Donald Duck j	49.-	Tennis j	39.-
Joe Montana d	75.-	Sonic j	59.-
Leaderboard d	75.-	Space Harrier j	49.-

ASCII Joypad	69.-	Last Fighter Twin j	99.-
XE1-SFC Joyst.	229.-	PGA Tour Golf e.	129.-
Actraiser e	119.-	Populous j	49.-
Adventure Island j	99.-	Pittfighter e	129.-
Battle Blaze j	149.-	Raiden j	99.-
Final Fight Guy j	139.-	RPM Racing e	99.-
Final Fant.II e	149.-	Rushing Beat j	139.-
F1 Exhaust Heat j	99.-	STG j	99.-
GPX Cyber Formj	99.-	Soulblader j	119.-
HatTrick Hero j	119.-	S.Cup Soccer j	119.-
Joe & Mac e	119.-	Super Valis j	109.-
Lemmings e	119.-	Top Racer j	129.-

## MEGA DRIVE

**Wondermega (CD/ Sega Kombi) 1499.-**  
**CD-ROM j 699.-**  
**Aleste CD j 139.-**  
**Gadash e 99.-**  
**Monaco GP 2 j 99.-**  
**Wond.Dog CDj 139.-**

## GAME GEAR

**Axe Battler e 75.-**  
**Cryst.Warrior e 75.-**  
**Wonderboy II j 49.-**

## SUP.FAMICOM

**Gold.Fighter j 149.-**  
**Leg.o.Musya j 149.-**  
**Mag. Sword j 149.-**  
**Sup. Aleste j 149.-**  
**Top Racer j 129.-**

Batman d	69.-	Nuby Gameligh	34.-
Blades of Steel e/d	69.-	Nuby Magnifier	24.-
Blaster Master d	75.-	Nuby Amplifier	39.-
Bubble Bobble e	69.-	Nuby Play&Carry	49.-
Boulderdash d	59.-	Hal Wrestling d	59.-
Castlevania d	69.-	Klax d	69.-
Castelian e	49.-	Kung Fu Master d	59.-
Double Dragon 2 d	69.-	Kwirk d	49.-
Duck Tales d	59.-	Pac Man d	69.-
Elevator Action e	69.-	Prince o.Persia e	69.-
Faceball 2000 e	69.-	RC Pro Am e/d	69.-
Fighting Sim.e	69.-	Robocop e/d	69.-
Gauntlet 2 d	69.-	Simpsons d	69.-
Gremlins 2 d	75.-	Skate or Die d	69.-
Hook d	75.-	Sparky Quest d	69.-
Marble Madness d	69.-	T.M.N.T.d	69.-
Mario Land e/d	49.-	World Cup d	59.-
Nemesis d	69.-	WWF Superst.d	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Alpha Mission 2	289.-	Ghost Pilot	289.-
Blues Journey	289.-	King of Monsters	289.-
Burning fight	289.-	Magician Lord	199.-
Cyber Lip	199.-	Nam 75	199.-
Eightman	319.-	Robo Army	319.-

PC Engine	299.-	PC Engine LT	1499.-
PC Engine Duo	999.-	SuperCD-Rom	699.-
Joypad Aven.3	49.-	Systemcard 3.0	179.-
PC Engine Fan	15.-	PCI Magazine	15.-
Addams Family Ce	119.-	Human 2nd Bout j	99.-
Chuka Taisen j	119.-	Kick Boxing SCj	99.-
Builder Land j	119.-	Macros 2036 SCj	119.-
Came f.Desert Ce	119.-	Minesweeper Cj	119.-
Daviscup Ten.SCj	119.-	Nekk.Soccer SCj	119.-
Forg Worlds SCj	149.-	Psych.Storm SCj	119.-
Hawk F123 SCj	119.-	Shad.o.Beast SCj	119.-
Human Sports SCj	119.-	Super Raiden SCj	119.-

## GAMEBOY

**Final Fant.I e 79.-**  
**Final Fant.II e 79.-**  
**Fin. Fant.Adv.e 79.-**  
**Mega Man d 69.-**  
**Monopoly e 75.-**  
**Probotector d 69.-**  
**T.M.N.T. 2 d 69.-**

Lynx 2	199.-	Scrapyard Dog	69.-
Awesome Golf	75.-	STUN.Runner	75.-
Bill & Ted	75.-	Turbo Sub	69.-
Chequered Flag	69.-	Viking Child	75.-
Ninja Gaiden	75.-	Warbirds	69.-
Rygar	75.-	Xybots	75.-

## PC ENGINE

**Gate o.Thund.j 119.-**  
**Kick Boxing j 119.-**  
**Spriggan 2 j 119.-**  
**Star Paroger j 119.-**  
**Rayxamber 3 j 119.-**

## LYNX

**Crystal Mines 75.-**  
**Toki 75.-**  
**Super Skweek 75.-**

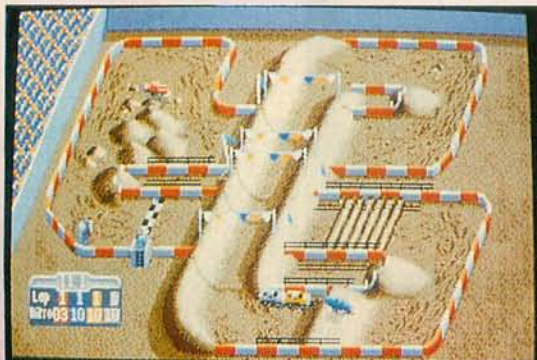
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024  
 Btx: \* Galaxy #  
 Inh.Plexus GmbH  
 Anmerkung:j=japanisch\*e=englisch\*d=deutsch

# 089/7605151

**Plinganserstr.26 8000 München 70**

**ROUND AND AROUND**  
**SUPER OFF ROAD**



Das Sandkastenrennen auf dem Mega Drive

**M**ittlerweile gibt's kaum ein System, für das Leands Spielhallenklassiker "Super Off Road" noch nicht umgesetzt wurde. Nun wurde endlich auch das Mega Drive mit einer Adaption beglückt. Ein oder zwei menschliche Spieler müssen gegen Computerautos auf 16 Sandkastenstrecken im Kreis herumfahren. "Im Kreis fahren" ist nicht übertrieben, denn der Bildschirm scrollt nicht. Ihr habt also die gesamte Rennstrecke (von schräg oben) ständig im Auge. Dort drohen allerlei Hindernisse, von achtlos hingeworfenen Fässern, über vergessene Felsen, Brücken und Rampen ist alles vorhanden, was das Rennfahrerherz begehrt. Von Zeit zu Zeit tauchen auch Nitrosymbole auf, die Euch (aufgesammelt und aktiviert) einen gewaltigen Turboschubser nach vorn geben. Ähnlich begehrt ist das Geld am Streckenrand, das Ihr nach dem Rennen beim Großeinkauf im Tuningshop gut gebrauchen könnt.

wurde etwas gespart. Daran ist aber das Sega-Pad schuld, das im Vergleich zum Nintendo-Gegenstück mit weniger Knöpfen auskommen muß. So ist Super Off Road vor allem zu zweit wirklich unterhaltsam. Alleine allerdings stellt sich schnell Langeweile ein: Schlagt also nur dann zu, wenn ihr einen Rennpartner zur Hand habt.

**JULIAN EGGBRECHT**

**SUPER OFF ROAD**  
**MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Ballistic  
**TESTVERSION VON:** Accolade

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2  
**FEATURES:** Continue

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



**gut**

Die Musik ist furchtbar, die Grafik farblos und im Vergleich mit der Super-NES-Version trist. Wenigstens die vielen Animationsphasen der Autos, wurden auch auf Mega Drive übernommen. Glücklicherweise haben die Programmierer fast alle spielerischen Gags des Vorbildes implementiert — die Spielbarkeit ist exzellent, nur am Kurvenverhalten

**HIGHWAY-HATZ**  
**THE DUEL — TEST DRIVE 2**



Ruckel, Zuckel: Es gibt bessere Rasereien...

**F**errari, Lamborghini und Porsche — die drei exklusivsten Sportmarken der Welt bietet The Duel — in vier Schwierigkeitsgraden mit Automatik- und Handschaltung. Ihr sitzt hinter der Windschutzscheibe und rast durch die Landschaft. Dahinkriechende Nicht-Sportwagenbesitzer müssen umkurvt und entgegenkommende Fahrzeuge möglichst nicht gerammt werden. Außer den praktischen Warnschildern vor gefährlichen Kurven beschert Euch die Landstraße noch lästige Geschwindigkeitsbeschränkungen. Haltet Ihr Euch an diese, sinken die Chancen auf einen High score. Rast Ihr ungehört weiter, riskiert Ihr dagegen von einer lauenden Polizeistreife geschnappt zu werden — diese Bur-schen haben leider immer den passenden Strafzettel parat. Habt Ihr einen vorgegebenen Streckenabschnitt bewältigt, müßt Ihr auftanken, bevor es weitergeht. Drei unterschiedliche Szenarios könnt Ihr bei "Test Drive 2" gegen die Uhr oder einen computer-gesteuerten Wagen befahren.

Autos auch etwas eigenartig an Euch vorbei. Da liegt die Liebe eher im Detail: Nach jedem Streckenabschnitt erscheint eine Statistik über Bestzeit, Durchschnitts- und Höchstgeschwindigkeit. Schafft Ihr einen Highscore wird er auf dem Modul verewigt. Kaufwütige Autorenn-Freaks können mal probespielen, alle anderen sparen sich die selten öde Langstreckenfahrerei.

**STEPHAN ENGLHART**

**THE DUEL**  
**MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Ballistic  
**TESTVERSION VON:** Accolade

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** 4 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste, Soundmenü, Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger  
**CA.-PREIS:** 120 Mark

**na ja**

Der erste Abstrich muß schon bei der Steuerung gemacht werden. Sie reagiert fast zu empfindlich. Die 3-D-Grafik ist mäßig flott, dafür aber hart an der Ruckeltoleranzgrenze. Die Zoom-Phasen der entgegenkommenden Objekte sind deutlich zu erkennen; deswegen hoppeln die anderen



ROHRKREPIERER  
**TURBO  
OUT RUN**



Trotz Turbo schlechter als das Original

**B**escherte uns Sega gerade erst eine gelungene Umsetzung des Gasfuß-Oldies "Out Run", folgt schon jetzt die Fortsetzung "Turbo Out Run". Wieder sitzt Ihr hinterm Steuer eines Ferraris, die Wasserstoff-blondine brav an der Seite, und rast quer durch die USA. Das Geschehen seht Ihr aus der klassischen Pseudo-3-D-Perspektive von schräg hinten; auch ansonsten hat sich nur wenig geändert: Das Schalten wird nun vom Mega Drive übernommen und der Flitzer erhielt einen Turbo, mit dessen Hilfe Ihr Euch an sporadisch auftauchenden Polizeiwagen "vorbeibootet". Ansonsten ist alles beim alten Prinzip geblieben: Die wegrempelbaren Streckenhindernisse sind für Eure Raservorstellung ebenso unerheblich wie die Wasserpfützen und -lachen auf der Strecke. Gewichen sind jedoch die Abzweigungen und der spektakuläre Salto nach einem besonders herben Crash.

na ja

Faszinierend, daß eine Fortsetzung technisch schlechter sein kann als das Original. Sega macht's möglich und überrascht mit einer Ruckelorgie, bei deren Anblick den Programmierern des Ur-Out-Runs schlecht werden dürfte. Neben der Grafik wurde auch die Steuerung und damit das "A und O" eines Rennspiels kräftig verrissen. Entgegenkommenden Autos kann man kaum

ausweichen; die Berge und Streckenhindernisse hingegen sind reine Verzierung, die sich aufs Fahren praktisch nicht auswirken. Sega hätte sich gerade angesichts der spielerischen Dürftigkeit des Automatenvorbildes bei einer Umsetzung doppelt Mühe geben müssen. Ein überflüssiges Modul, das das Potential des Mega Drives in keiner Weise nutzt. **JULIAN ENGELBRECHT**

**TURBO OUT-RUN**  
MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega  
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Soundmenü, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark



ZEIT IST GELD  
**CARMEN  
SANDIEGO**



An 48 verschiedenen Orten sucht Ihr Hinweise

**H**inter dem klangvollen Namen Carmen Sandiego verbirgt sich nicht etwa eine grazile Ballettmaus, sondern die Anführerin der internationalen Verbrecherorganisation "V.I.L.E.". Um das kriminelle Geschäft anzukurbeln, wurde nebenbei auch eine Zeitmaschine gestohlen, mit deren Hilfe die Organisation ihrem Einflußbereich auf frühere Epochen der Menschheitsgeschichte ausdehnt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Detektives, der die Bösewichte durch Raum und Zeit verfolgt, um sie schließlich mit den nötigen Beweisen dingfest zu machen. Beim Sammeln von Hinweisen (Zeugen befragen, Informanten aufsuchen und Spuren sichern) müßt Ihr effizient vorgehen. Außerdem ist es wichtig, mit möglichst wenig Hinweisen das Reiseziel des Flüchtenden zu erknochen. Denn jede Aktion kostet wertvolle Zeit, und ist diese abgelaufen, ist Euer Fangversuch gescheitert.

Sowohl die Anleitung als auch alle Bildschirmtexte sind in Deutsch.

na ja

Irgendwie ist die Spielidee ja ganz interessant: Aus Zeugenaussagen wie z.B. "Er wollte mit Cervantes über Windmühlen plaudern", müßt ihr herausfinden, wohin der Dieb weitergereist ist. Viele Tips lassen sich so nur mit dem beiliegenden Lexikon entschlüsseln. Anfangs macht's

noch Spaß, sich im Kampf gegen die Uhr voranzuschnüffeln. Aber spätestens nach der zehnten Mission stellt sich ein routinebedingter Ermüdungseffekt ein. Langfristig gibt's bei dieser Mischung aus Abenteuer- und Lernspiel nichts wesentlich Neues zu sehen und zu erleben: Zumindest in meinem Mega Drive hat dieses Spiel so schnell nichts mehr zu suchen.

STEPHAN ENGLHART

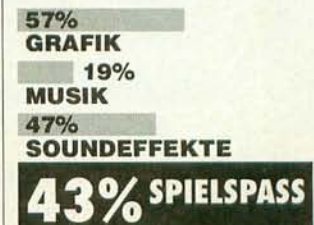
**CARMEN SANDIEGO**  
MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Electronic Arts  
TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger  
CA.-PREIS: 150 Mark



## LUSTIG IST DAS NOMADENLEBEN

# EXILE

**D**er Held unserer Geschichte heißt Sadler und ist ein säbelschwingender Nomadenkrieger. Wie die anderen Wüstenbewohner hat er folgendes Credo: Alles leitet sich von der Natur ab. An den positiven Seiten des Lebens erfreut sich die Menschheit, aber mit Naturkatastrophen und Elend kommen sie nicht klar. Angesichts dieser Naturgewalten verfielen die Menschen einst dem Glauben, daß alleine Macht alles bestimmt und begannen verheerende Kriege zu führen. Die Starken unterjochten die Schwachen solange, bis eine Großmacht übrig blieb. Doch das Reich wurde durch eine Revolution gestürzt, die Sadler anführte. Jetzt herrscht wieder Frieden im Land — aber auch Orientierungslosigkeit. Neue Kräfte formieren sich, um wiederum die Macht an sich zu reißen. Der Schlüssel zur Macht scheint im geheimnisvollen "Holimax" zu liegen — Genauer weiß jedoch niemand. "Exile" ist ein unkompliziertes Rollenspiel mit Actionsequenzen (ähnlich der "Y's"-Serie oder "Sword of Vermillion"). Erlegte Monster geben

Gold und Erfahrungspunkte. Die Finanzkraft steckt der erfahrene Rollenspieler in bessere Ausrüstung, Magie und Tränke (für frische Lebensenergie, Magie und kurzfristig bessere Werte). Die steigende Kampferfahrung verbessert wiederum die Attribute von Trefferpunkten bis Angriffswerte. Alle Kämpfe werden in von der Seite gezeigten Actionsequenzen bestritten. Geht Euer letzter Trefferpunkt flöten, heißt es "Game Over" — Continue gibt's keins. Eure Suche beginnt in der arabischen Wüste. Weiter führt



Hier darf eingekauft werden, solange der Vorrat reicht



Der Status des Helden in dem höchstmöglichen Level

sie Euch nach Indien, Japan, Griechenland und schließlich nach Sizilien zur Akademie des Pythagoras. Unterwegs trefft Ihr die verschiedensten Charaktere: Einige forschen nach einer Zeremonie, die der Welt den Frieden für immer gibt, ein wahnsinniger Halbgott will für die ultimative Macht gar eine Stadt opfern.

Solch interessante Neuigkeiten erfahrt Ihr im Gespräch mit den Bewohnern der Dörfer und Städte. Verläßt Ihr einen Ort, wird eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der Ihr das neue Reiseziel markiert. Natürlich gibt es auch dunkle Gemäuer mit allerlei Monstern und je einem ordentlichem Obermonster, der etwas Besonderes bewacht: Hauptsächlich sind's prätigze Artefakte oder zarte Damen.



Die Übersichtskarte für Überlandreisen



In der Stadt gibt es viel zu plaudern



Bei den Actionsequenzen darf kräftig gesäbelt werden

Super

Es war Liebe auf den ersten Blick: Über die gesamte Spieldistanz ist die Grafik farbig, detail- und abwechslungsreich und mit kleinen Bildchen im schnuckligen Japano-Stil garniert. Ein besonderer Augenschmaus sind die zahlreichen und teilweise bildschirmfüllenden Zwischensequenzen. Am hohen Standard der Grafik knüpft der Sound nahtlos an. Jeder Ort bietet eine neue ohrwurmverdächtige Melodie. Neben dieser Pracht fallen die soliden Soundeffekte etwas ab. Die Story, gemixt aus östlicher Spiritualität, westlicher Weisheit und einer guten Portion Intrigen ist überzeugend. Verglichen mit dem üblichen "Meuchel den bösen König und schnapp Dir die Prinzessin!"-Klischee ist die Handlung mindestens drei Niveaustufen höher. Die Actionsequenzen sind gut spielbar, aber ziemlich schwierig. Englischkenntnisse sind nötig, um die Story genießen zu können. Jetzt kommt der große Hacken: Mit flinken Fingern und Rollenspielerfahrung ist das Modul in fünf Stunden durchgezockt. Wem Sword of Vermillion gefallen hat, nicht zu leicht war und den entsprechenden Geldbeutel hat, der kommt an diesem Modul trotzdem kaum vorbei.

STEPHAN ENGLHART

### EXILE

#### MEGA DRIVE

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Reno

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

68%

GRAFIK

65%

MUSIK

51%

SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS

## RUHMLOSES ROLLENSPIEL

# TRAYSIA



Der Staub der Jahre erstickt den Spielwitz

**G**anz schön rührig: Die amerikanische Firma Renovation scheint sich auf englischen Mega-Drive-Umsetzungen von japanischen Action-Adventures und Rollenspielen spezialisiert zu haben. Neustes Modul im Reigen ist das Rollenspiel "Traysia". Wieder einmal ist ein kleines Königreich in Nöten. Wieder einmal kann nur ein fischer Heldenjüngling das Fantasyland von dem obligatorischen Bösewicht befreien. Das Märchenreich heißt Salon, der Held Roy.

Roy ist erfreulicherweise nicht ganz allein. Drei weitere Landeshelden schließen sich ihm im Laufe des Spiels an. Insgesamt führt Ihr also vier Charaktere durch Salon, lokale Städtchen und tiefe Labyrinth, die allesamt aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Trefft Ihr unterwegs auf eine Monsterschar, wird auf einen vergrößerten Ausschnitt des Kampfgebietes umgeblendet. Hier bewegt Ihr die Charaktere rundenweise per Icons durch das taktisch angehauchte Kampfgetümmel. Vier Symbole stehen dabei zur Wahl: "Fliehen", "Bewegen", "Draufhauen" und "Zaubern". In Gasthäusern dürft Ihr Euch von den Kampfunden erholen. Ein Nebeneffekt: Der Spielstand wird dabei gespeichert.

na ja

Vor drei Jahren hätte Traysia noch einen Achtungserfolg geerntet. Heute reicht's nur noch für ein müdes Lächeln. Ange-

sichts edler Mega-Drive-Rollenspielkost eines "Shining in the Darkness" oder einer Fantasy-Star-Saga, gerät Traysia spielerisch und technisch gewaltig ins Hintertreffen. Ruckelgrafik im Vorzeit-Look, die trotz Icons ziemlich zähe Benutzerführung und das träge Kampfsystem erstickten ein kurzzeitig aufblackerndes Interesse an diesem Modul schon nach kurzer Zeit.

MICHAEL HENGST

### TRAYSIA

#### MEGA DRIVE

##### SPIELETTYP:



HERSTELLER: Reno

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

47%

GRAFIK

58%

MUSIK

33%

SOUNDEFFEKTE

43% SPIELSPASS

# POWER-GAMES

Wir machen Urlaub vom 08.06.92 bis 21.06.92

AUCH WIR BIETEN

## TOP-ANGEBOTE

für alle Systeme, z. B.

**MEGA-DRIVE Spiele ab 49,00 DM**  
**Game-GEAR Spiele ab 49,00 DM**

weitere Systeme auf Anfrage!!!

RUFEN SIE UNS AN UND INFORMIEREN SIE SICH UNVERBINDLICH.

POWER GAMES  
 Aachener Straße 96  
 W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage  
**Tel. 02405/83940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

# PLATINEN VERLEIH

Wir verkaufen nicht nur die original Platinen aktueller und alter Spielautomaten, wir verleihen sie auch zu günstigen Preisen!!!

Platine leihen und durchspielen!

Aktuelle Preisliste und weitere Infos kostenlos anfordern!

Abspielkonsole "V1": 499 DM

**Tel. 02202/37609**

GIG' A BYTE, Knauf&Paul, Sander Str. 28,  
 5060 Bergisch Gladb. 2, Fax 02202/36971

# FUNMAIL

## SEGA MEGA DRIVE DV INCL.

SONIC + D/J ADAPTER ÖS 2.990,-

WHIP RUSH ÖS 198,-

WONDER BOY 3 ÖS 249,-

DESERT STRIKE US ÖS 735,-

EXILE US ÖS 1.045,-

AUSIA DARGOON US ÖS 798,-

TEST DRIVE 2 US ÖS 825,-

SAGRIA US ÖS 758,-

WARSONG US ÖS 885,-

WONDER BOY 5 ÖS 598,-

MS PACMAN US ÖS 498,-

SPIDERMAN DV ÖS 698,-

DOUBLE DRAGON 2 ÖS 498,-

Y'S III US ÖS 798,-

BONANZA BROS ÖS 398,-

JOYPAD PRO 2 ÖS 248,-

## GAME GEAR

TV TUNER

PARADISE ÖS 235,-

ALIEN SYNDROME ÖS 498,-

CRYSTAL WARRIORS US ÖS 615,-

AXE BATTLES US ÖS 499,-

CHESSMASTER US ÖS 545,-

PHANTASY STAR US

## NEO GEO GOLD US INKL. 2

JOYSTICKS MEMORY CARD UND

SPIEL FATAL FURY ÖS 8.760,-

## GAME BOY

CHASE HQ DV ÖS 299,-

SNOOPY'S MAGIC SHOW US ÖS 299,-

SIDE POCKET BILLIARD DV ÖS 299,-

TINY TOONS US ÖS 455,-

NAIL + SC ALE US ÖS 478,-

BLASTER MASTER US ÖS 485,-

MISSILE COMMAND US ÖS 385,-

YOSHI'S EGG US

NINJA GAIDEN SHADOW US ÖS 488,-

FINAL FANTASY 2 US ÖS 605,-

FINAL FANTASY ADVENTURE US ÖS 605,-

ORIG. BRAUCHTASCHE ÖS 129,-

STEREO AMPLIFIER ÖS 199,-

## SUPER NES US INCL. SUPER MARIO

WORLD ÖS 3.590,-

ROCKETEER ÖS 798,-

MAGIC SWORD US ÖS 965,-

FI EXHAUST HEAT ÖS 985,-

ZELDA 4 US ÖS 835,-

ADDAMS FAMILY US ÖS 998,-

WRESTLEMANIA US ÖS 958,-

SUPER ALESTE ÖS 985,-

RUSHING BEAT ÖS 985,-

SUPER CONTRA ÖS 985,-

CHESSMASTER US ÖS 938,-

HOME ALONE US ÖS 918,-

SUPER SMASH TV US ÖS 848,-

JOE + MARC US ÖS 898,-

VERSAND PER NN OD. VORKASSE: ÖS 50,-

**TEL. 051236 14414**  
 FUNMAIL, POSTFACH 46, A-6029 INNSBRUCH

Paketaktionen nur binnen 7 Tagen (Schluss am 1. August) bei ungeschädigter Verpackung. Keine Haftung für Kompatibilität der Systeme.

Konsole ohne FIZ-Nr.

Preisänderungen, Inhalt und Lieferart vorbehalten. Geräte teilweise Importe ohne Zulassung in Österreich.

## DABEISEIN IST ALLES

# OLYMPIC GOLD

**B**ei den Olympischen Spielen anno '88 in Seoul dürften sich 9689 Athleten in 237 Disziplinen messen. Bei den diesjährigen Sommerspielen werden über 10000 Teilnehmer an den Start gehen. Die Erdbevölkerung klebt gebannt an den Fernsehschirmen und verfolgt die Nonstopübertragung. Aber was tun, wenn doch einmal eine kleine Pause fällig ist? Ganz einfach, mit "Olympic Gold" im Modulschacht die Durststrecke überbrücken und seine sportlichen Fähigkeiten im Videoland erproben.

Insgesamt sieben Disziplinen erwarten Euch. Diese könnt Ihr trainieren sowie einen Wettkampf mit ausgesuchten oder allen Sportarten bestreiten. Leider dürfen nur bei den Laufdisziplinen zwei Personen gleichzeitig aktiv sein. Es gibt vier "einfache" Disziplinen: 100 m Sprint, 110 m Hürden, 200 m Freistilschwimmen und Bo-

genschießen. Bei den ersten Dreien wird das Tempo durch intensives, wechselndes Behämmern der Feuerknöpfe bestimmt, und das Steuerkreuz für andere Aktionen verwendet. Bogenschießen ist auch schnell begriffen. Der erste Knopfdruck legt

einen Pfeil auf. Dann spannt Ihr die Sehne mit den Richtungstasten. Nach einem weiteren Knopfdruck seht Ihr das Visier des Bogens unkontrolliert umherhuschen. Unter Berücksichtigung der Windrichtung müßt Ihr es dann schnell an die richtige Stelle setzen und feuern. Die technisch anspruchsvollen Sportarten sind (in Reihenfolge der Schwierigkeit) Hammerwurf, Stabhochsprung und Kunstspringen vom 3-m-Brett. Je nachdem, ob Ihr vor- oder rückwärts abspringt, die Salti gehockt oder gestreckt springen wollt, könnt Ihr verschieden viele Schrauben und Salti machen, woraus sich der Schwierigkeitsgrad ableitet. Dieser wird dann mit den Noten der Punktrichter ver-

rechnet. Stabhochsprung ist dann kaputt, wenn Ihr das richtige Timing für runter, rauf, Knopf und links gefunden habt. Beim Hammerwerfen holt Ihr zuerst im Stand durch das bewährte "Knopf bearbeiten" Schwung. Nach einer Steuerbewegung beginnt Ihr zu drehen — weiter hämmern — und im richtigen Moment wird geworfen.

### Super

Sobald sich ein paar Fans zusammengesellen, ist bei "Olympic Gold" für prächtige Stimmung gesorgt. Das Spiel glänzt mit farbenprächtiger und pixelgenauer animierter Grafik. Böse Sportspielgegner könnten behaupten, daß sich in den schlichten Disziplinen, wie z.B. 100-m-Sprint, in den letzten zehn Jahren nichts getan hat. Das stimmt zwar schon, aber Extrawaffen und Endgegner auf der Tartanbahn würden die traditionelle olympische Stimmung ziemlich vermiesen. Der Reiz liegt auch in der Einfachheit. Für Stabhochsprung und Hammerwurf muß dagegen schon etwas geübt werden, damit es perfekt klappt. Kunstspringen ist von der Koordination sehr anspruchsvoll und fordert auch einem Joypad-Experten einiges ab. Die durchdachte und intelligente Steuerung macht dieses Modul zu einem Sportvergnügen für die ganze Familie. **STEPHAN ENGLHARD**



ROGERS GBR 9.92  
*Beim 100-m-Sprint müßt Ihr eifrig den Feuerknopf drücken*



JAYNE NEAL USA 84.8  
*Beim Hammerwurf kommt es u.a. auf Timing an*



JAYNE NEAL USA 5.98  
*Der Stabhochsprung ist eine anspruchsvolle Sportart*



*Nur Experten erhalten beim Turmspringen hohe Wertungen*



T. ROGERS GBR 167 5 0.2  
*Beim Bogenschießen müßt Ihr das Fadenkreuz richtig zentrieren und dann auf den Knopf drücken*

**OLYMPIC GOLD**  
**MASTER SYSTEM**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold  
**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4  
**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade, Disziplinenwahl, High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 100 Mark

**70% GRAFIK**  
**67% MUSIK**  
**58% SOUNDEFFEKTE**

**76% SPIELSPASS**



GUT GEKLAUT UND GEWONNEN  
**CHAMPIONS OF EUROPE**

der Turniermodus, bei dem Ihr bestenfalls fünf Spiele bestreitet.

Nach dem Anpfiff erscheint in der von Euch bestimmten Bildschirmcke ein Radar, auf dem das ganze Spielfeld in verkleinerter Form dargestellt wird. Darauf sind eigene und gegneri-

sche Spieler farblich unterschieden. Den bildschirmfüllenden Spielfeldausschnitt seht Ihr aus einer Draufsicht von schräg oben. Das Leder wird durch Kickerberührung angestupst über den Platz getrieben. Durch Gedrückthalten von Knopf A kann der Ball gestoppt und am Fuß gehalten werden. Vor dem aktiven Kicker wird ein senkrechter weißer Strich abgebildet. Dieser ist als Hilfsmittel gedacht, um Richtungsänderungen zu erleichtern. Haltet Ihr Knopf B gedrückt, sprintet Ihr drauflos. Wer im Zweikampf ein Tackling wagen will, drückt auf Knopf A. Geht Ihr dabei zu hart bzw. zu ungeschickt zur Sache, drohen rote oder gelbe Karten.

Im Jahr der sportlichen Großereignisse darf neben dem Modul zu den Olympischen Spielen eine Simulation zum Thema Fußball-Europameisterschaft nicht fehlen. Hier hat jeder die Chance, die Geschichte seiner eigenen EM zu schreiben und ist nicht als passiver Zuschauer der Tagesform unseres Teams ausgeliefert.

Wie immer bei Fußballspielen, wird, bevor es zur Sache geht, an der gewünschten Feature-Zusammenstellung gebastelt. Alle Einstellungen sind komfortabel über Icons zu variieren. Geboten sind: Windstärke, Wetter (Sonne/Regen), Spieldauer, Radarposition und optionale Ballbeeinflussung nach dem Schuß. Aus acht Schiedsrichtern dürft Ihr Euren Lieblingsreferee aussuchen.

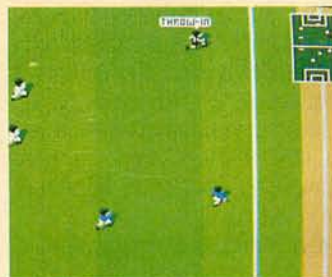
Alleine könnt Ihr gegen einen menschlichen Partner oder eines von 34 Computerteams antreten. Als letzte große Herausforderung bleibt Euch



Eines von 34 Ländern darf als Gegner ausgewählt werden



Optionen hübsch als Anklick-Icons aufbereitet



Der Bursche rechts oben eilt zum Einwurf



Champions of Europe ähnelt verblüffend "Super Kick Off"



Der Radar rechts oben verschafft Euch Übersicht auf dem ganzen Feld

*gma*

Eines gleich vorweg: Wir haben nicht versehentlich Bildschirmfotos von "Kick off" verwendet. Dieses Modul ähnelt dem Konkurrenzspiel so gewaltig, daß Verwechslungen durchaus passieren können. Perspektive und Radar sind genauso wie die zwei Soundeffekte (Schiedsrichterpfiff und Ballhopsen) völlig identisch zu besagtem Ideenlieferant. Im Unterschied zum Vorbild wurde etwas an Optionen gespart: weniger Ligen, keine namentliche Spielerauflistung und kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Mit dem Wust an Optionen ist nicht viel verlorengegangen, aber mit dem hübschen Icon-System wurde einiges zur Übersicht und Bedienerfreundlichkeit beigetragen. Gleichgeblieben ist der Schwierigkeitsgrad. Mindestens eine Woche Training ist notwendig, bevor Kombinationen klappen und Spielspaß aufkommt. Im Vergleich mit "Kick Off" spielt sich "Champions of Europe" zwar flüssiger und sympathischer, aber nur unwesentlich leichter. Bei der Wahl zwischen den Fußballzwillingen würde ich "Champions of Europe" vorziehen. Die Präsentation ist angenehmer und das subjekte "Fun"-Barometer schlägt hier etwas höher aus. **STEPHAN ENGLHARD**

**CHAMPIONSHIP EUROPE MASTER SYSTEM**

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Tecmagik  
 TESTVERSION VON: Tecmagik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
 FEATURES: 4 Spielvarianten, 34 Mannschaften

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

68%  
**GRAFIK**  
 33%  
**MUSIK**  
 27%  
**SOUNDEFFEKTE**

**66% SPIELSPASS**

Inh. J. Rösch  
Kirchenplatz 2  
8950 Kaufbeuren  
Tel. 08341 / 14053  
Fax. 08341 / 14127

# FANTASTIC

Vorbestellung von Spielen möglich.  
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Mega Drive	PC-Engine	Super Nintendo	Game Gear
Toki 89.-	Gradius 119.-	Pilotwings 129.-	Woody Pop 59.-
Raiden 79.-	Parodius a.A. 129.-	Joe u. Mac 129.-	Pengo 59.-
Mercs 79.-	Final Lap 79.-	Lagoon 139.-	Accupack 69.-
Undeadl. 109.-	Bombberman 119.-	Final Fant.2 139.-	
etc.	etc.	etc.	etc.

**Super Famicom**  
Battle Dodgeball 79.-  
Mystical Ninja 129.-  
Soul Blader 149.-  
JB-King (Joyst.) 299.-

Irrtum & Preisänderung vorbehalten  
Versandkosten 7.- DM  
Preisliste gegen 2.- DM in Briefmarken  
(bitte System angeben)

Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, ... auf Anfrage

# MEGABOINK

**MEGA DRIVE**

**S.NES/FANICOM**

**NEO - GEO**

**PC ENGINE**

**GAMEBOY**

**GAME GEAR**

**SUPER - AUTOMATEN PLATINEN**

**VERSAND + LADEN**  
Mo,Mi,Fr : 14.00 - 19.00  
kostenlose Preislisten !!!

**MEGABOINK**  
Prüfenerger Weg 9  
8401 PENTLING (Regensburg)  
FAX : 0941 - 949325

**tel. 0941 - 998376**

## The DOUBLE TROUBLE Video Game World -

**Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin!!!**



**Was bieten wir?:**

- × Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gameboy, Game Gear, Master-System u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland u. Japan! Schwerpunkt: Mega-Drive!
- × Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u.s.w.
- × Amerikanische Videospielzeitungen wie GamePro, Electronic Gaming Monthly u.a..
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln.
- × Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- × Auch Ankauf bestimmter Spieltitel!
- × Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN! - Spiele ab DM 29,-

**Regelmäßige Öffnungszeiten:**  
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,  
Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391.  
Fahrverbindung: z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in 129er Bus, Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!  
Interesse an einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Club?  
Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto belegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816.  
Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!  
Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

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

# TEST

## DIE SPIELEN, DIE RÖMER

# ASTERIX



Das erste "Endmonster" ist ein Wildschwein

Der nächste bitte: "Asterix" eifert spieltechnisch wieder einmal dem Geschicklichkeits-Phänomen "Super Mario Bros." hinterher. Man kann laufen, springen, sich ducken, Gegenstände aufheben und werfen und natürlich ordentlich draufhauen. Ihr lauft durch Städte, Landschaften sowie Höhlen und verprügelt nebenher noch ein paar Römer. Dabei scrollt das Spielfeld in alle Richtungen.

Den Römern ist es doch glatt gelungen, den Druiden Miraculix zu entführen. Also machen sich Asterix und Obelix auf den Weg, den Druiden zu befreien und zu verhindern, daß ihm Caesar das Geheimnis des Zaubertranks entreißt. Vor jedem der 21 Levels dürft Ihr auswählen, ob Ihr als Asterix oder Obelix weitermacht. Asterix ist klein und flink, hat aber wenig Kraft. So schlängelt er sich zwar durch enge Höhlen, kann aber keine Felsbrocken zertrümmern, ohne vorher Zaubertrank aufzulesen. Obelix hingegen läuft etwas langsamer, zerklopft und zerspringt (à la Mickey Mouse) jedoch mühelos ganze Batterien von Felsblöcken. Motivationsfördernd wirken sich versteckte Extras aus.



Asterix ist ein ungemein unterhaltsames Jump'n'Run mit allem, was dazugehört. Im Vergleich zum oben schon erwähnten "Super Mario Bros." liegt Asterix in Grafik und Animation

sogar vorn. In Sachen Spielspaß kann es aber dem Jump'n'Run-Guru auf der Konkurrenzkonsole nicht den Hinkelstein reichen. Extrem positiv machen sich unter anderem die originellen Endgegner sowie das kunterbunte Level-Outfit bemerkbar. Wer ein motivierendes, abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel sucht, sollte unbedingt einen Abstecher nach Gallien wagen.

JAN BARYSCH

### ASTERIX MASTER SYSTEM

**SPIELETTYP:** 

**HERSTELLER:** Sega  
**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 100 Mark

**80% GRAFIK**  
**74% MUSIK**  
**41% SOUNDEFFEKTE**

**82% SPIELSPASS**



# SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN



Parallel zu Jans Nachforschungen für den großen Asterix-Playersguide (den sollten sich Master-System-Besitzer nicht entgehen lassen), habe ich mich auf ein Neues durch gewaltige Tips-Berge und Cheat-Stapel gekämpft. Heraus kam ein brisante Mischung aller Systeme, Spielgenres und Trickarten. Von der Komplettlösung des NES-Rollenspiels "Sword & Sorcery" bis zu vollständigen Paßwortlisten zu einer Handvoll aktueller Game-Boy-Titel habt Ihr mich in den letzten Wochen wieder mit gutem Material versorgt — nur Eure Kontonummer fehlte auf vielen Briefen. Das macht's mir schwer, die sauer erarbeiteten

Geldbeträge (je nach Länge und Qualität des Tips zwischen 40 und 400 Mark) auch wirklich an Euch zu überweisen. Denkt also bitte beim nächsten Mal dran: Wer seine Kontonummer (oder die seiner Eltern, Blutsbrüder oder Goldhamster) säuberlich auf sein Schreiben notiert, hat das Geld innerhalb weniger Wochen auf seinem Konto. Alle anderen müssen ein bißchen länger warten.

Apropos warten: Die nächste VIDEO GAMES — und damit auch die nächsten Tips — gibt's schon in vier Wochen.

Bis dann & Ciao, Euer,

*W. Foste*

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

## SWORDS & SERPENTS (NES)

Das NES-Rollenspiel "Sword & Serpents" ist eine harte Nuß für ausdauernde Abenteurer. Dank Reinhard Schmidt können verzweifelte Fantasy-Fans aufatmen und verrirte Kriegerbanden noch einmal Hoffnung schöpfen. Reinhard kartographierte alle Dungeons und erklärt die Besonderheiten jedes Untergrundlabyrinths.

Here we go: Die beste Party ist nach wie vor die, die man sich selbst zusammenbastelt — mit zwei Magiern, einem Kämpfer und einem Dieb kann man eigentlich nichts falsch machen.

Um die Fähigkeiten Eurer Gruppenmitglieder festzulegen, solltet Ihr ruhig etwas suchen und herumprobieren und nicht etwa die erstbesten Werte nehmen. Eine Gesamtpunktzahl von über 40 ist kein großes Problem. Auch bei Euren Expeditionen ist Ungeduld nicht angebracht: Bis Ihr schließlich in den zweiten Kerkerlevel vorstoßt, sollten Eure Leute den sechsten (Erfahrungs)Level erreicht haben. Das Kartenzeichnen könnt Ihr Euch natürlich sparen — durchsucht die Levels jedoch trotzdem genau, da Ihr dort Hinweise findet, wie Ihr zum Drachen des letzten Levels gelangt.

Level 1

Level 2

# TIPS & TRICKS

## Legende

T	Tempel
A	Geschäft (Ausrüstung)
S	Versteckte Türen
O	Türen
MT	Magischer Trank
Z	Zoom Tube
W	Zauberspruch
XYV	Gegenstände
R...	Rubin-Gegenstände
G	Goldschlüssel
B	Kupferschlüssel
K	Knopf oder Schalter

Ein nach oben gerichteter Pfeil bezeichnet eine Treppe nach oben, der nach unten gerichtete Pfeil eine Treppe abwärts. Teleporter sind als Quadrate markiert. Bei der Angabe der Koordinaten bezeichnet die erste Zahl die Waagrechte, die zweite die Senkrechte.

### Level 1

Hier könnt Ihr im Laden ein "Schwert + 2" erwerben. Wagt Euch erst tiefer, wenn Diebe und Kämpfer mit dieser Waffe sowie Schildern ausgestattet sind.

- 0/2 Teleporter nach Level 6 (Rubinamulett), nur möglich mit Black Crystal
- 0/15 Teleporter nach Level 6 (Rubinring), nur möglich mit Passwall-Spruch
- 9/9 Tempel zur Energieauf- frischung
- 8/1 Geschäft zum Kauf und Verkauf von Ausrüstung
- 14/1 Sting-Zauberspruch
- 15/15 Treppe nach Level 2

### Level 2

- Der Teleporter (5/8) transportiert Euch innerhalb des Levels
- 0/0 Treppe nach Level 3
- 2/0 Zoom Tube nach Level 1
- 13/1 Goldschloß, nur mit Goldschlüssel zu öffnen
- 15/0 Rubinbrille
- 0/15 Schild-Zauberspruch
- 11/13 Schwert + 1
- 15/15 Startpunkt, bzw. Treppe zurück nach Level 1

### Level 3

- 0/0 Treppe in den zweiten Level
- 0/15 Deadeye-Zauberspruch
- 0/11 Knopf 2
- 3/5 Hufeisen/Horseshoe (unbedingt mitnehmen)
- 6/2 Knopf 1
- 7/15 Spiegelschild, nur erreichbar mit Passwall
- 11/15 Goldschlüssel für Level 2 nur erreichbar mit Passwall
- 11/14 Magischer Trank, füllt verbrauchte Spellpoints wieder auf
- 12/3 versteckte Tür
- 12/4 Knopf 3
- 11/13 Treppe nach Level 4

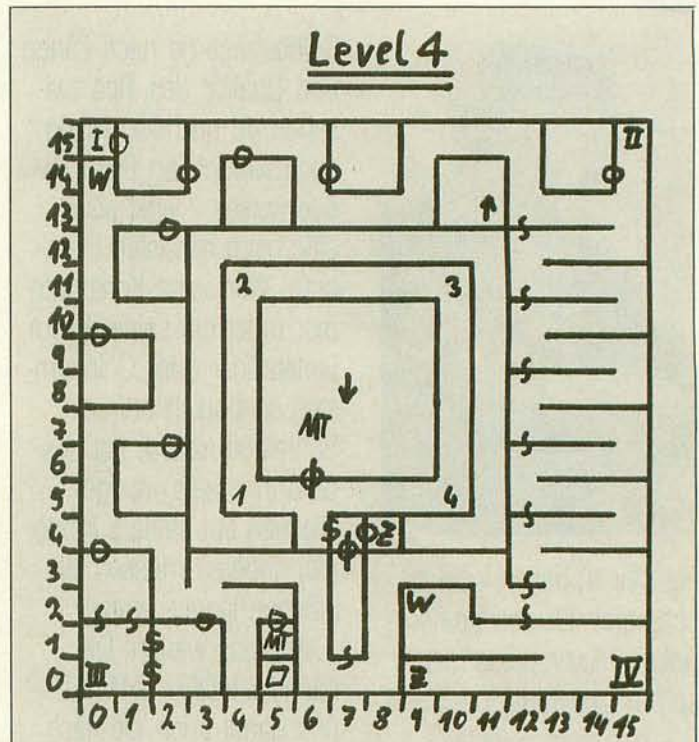
### Level 4

- Berührt die Knöpfe 1 bis 4 in der aufgezählten Reihenfolge und die Tür (7/3) öffnet sich. Geht bei 7/4 nicht nach rechts, sonst landet Ihr in einem Zoom Tube und kommt im ersten Level wieder zu Euch. Versteckte Türen befinden sich auf 0/2, 1/2, 1/0, 1/1, 7/0.
- 0/15 Knopf 1
- 0/14 Strenght-Zauberspruch
- 6/4 versteckte Tür
- 0/0 Knopf 3

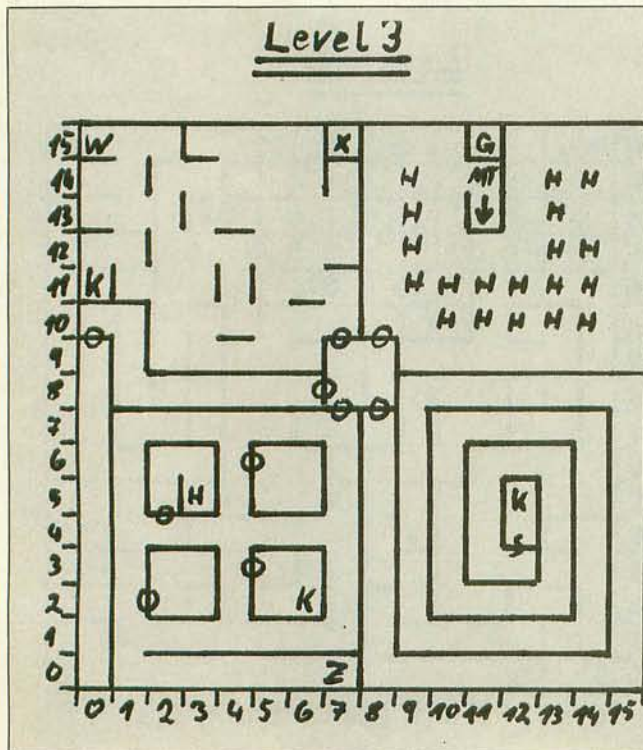
- 15/0 Knopf 4
- 9/2 Dead Mist-Zauberspruch
- 9/0 Zoom Tube nach Level 1
- 4/5 Knopf 5
- 4/11 Knopf 6
- 10/11 Knopf 7
- 10/5 Knopf 8
- 5/0 Teleporter nach Level 9, nur erreichbar mit Passwall
- 5/1 Magischer Trank
- 8/4 Zoom Tube nach Level 1
- 6/7 Magischer Trank
- 11/13 Startpunkt, bzw. Treppe nach Level 3
- 7/8 Treppe nach Level 5

### Level 5

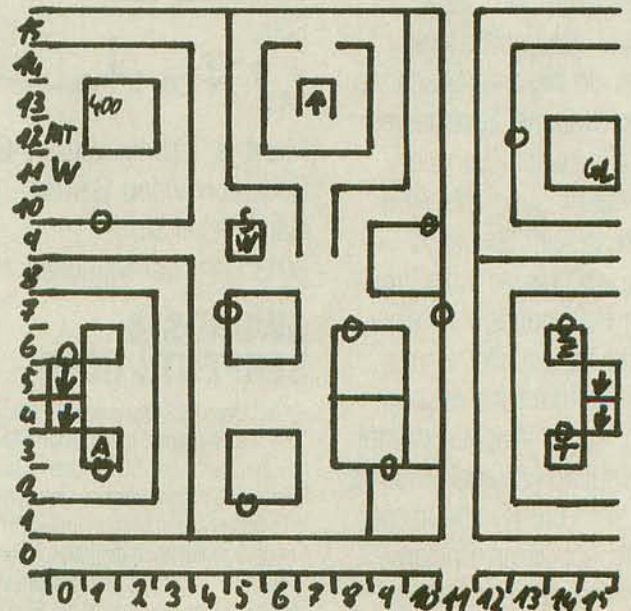
- Keht zuerst in den dritten Level zurück, um Spiegelschild und Goldschlüssel zu holen. Danach legt Ihr im zweiten Level die Rubinbrille und dann den Goldschlüssel ab. Treppen vom fünften in den sechsten Level befinden sich auf 15/4, 15/5, 0/4 und 0/5.
- 14/3 Tempel zur Energieauf- frischung
- 1/3 Laden um Ausrüstung zu kaufen und zu verkaufen
- 5/10 versteckte Tür
- 5/9 Flight-Zauberspruch
- 0/11 Passwall-Zauberspruch

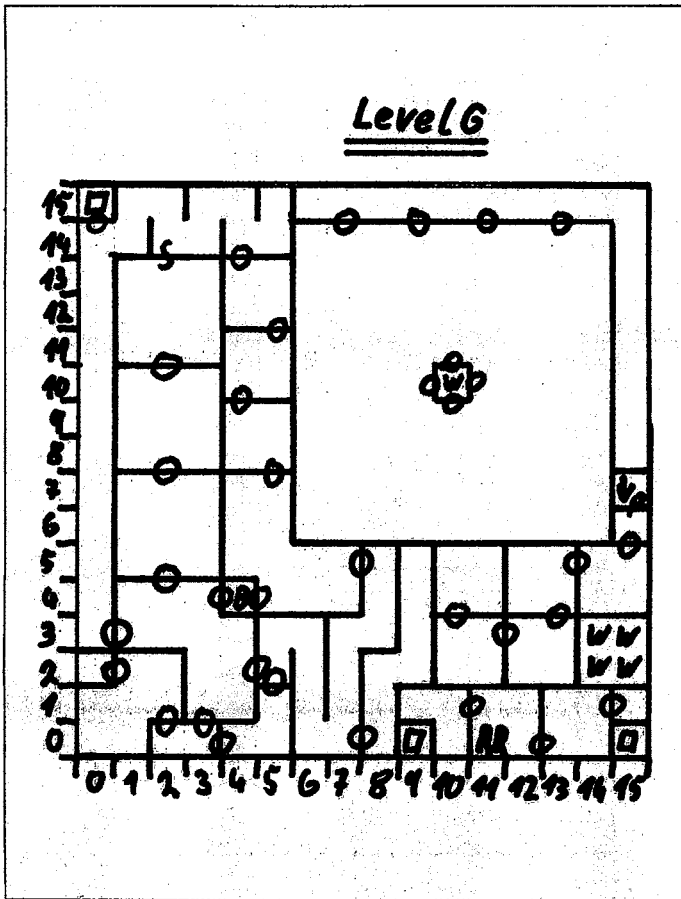


### Level 3



### Level 5





- 0/12 Magischer Trank
- 15/11 Glow Cloak (Schutz vor Zauberern)
- 14/6 Zoom Tube in den ersten Level
- 1/13 400 Taler
- 7/31 Startpunkt bzw. Treppe in den vierten Level
- 14/1 Stun-Zauberspruch
- 5/10 500 Taler
- 14/10 Rubinhelm
- 14/3 Startpunkt, bzw. Treppe in Level 6

**Level 8**  
5000 Erfahrungspunkte winken dem, der bei 12/4 das Hufeisen benutzt — anschließend könnt Ihr das Ding ablegen. Auch den Brasskey benötigt Ihr nur einmal. Treppen führen von 8/8, 8/9, 9/8 und 9/9 zurück in den siebten Level

- Level 6**  
Major Heal-Zaubersprüche findet Ihr auf 13/2, 13/3, 14/2 und 14/3
- ×0/1 5 Teleporter (nur innerhalb des Levels)
  - 1/13 versteckte Tür
  - 3/4 Brasskey (Kupferschlüssel)
  - 8/0 Teleporter nach Level 1
  - 15/0 Teleporter nach Level 1
  - 9/10 Thunder-Zauberspruch
  - 11/0 Rubinamulett
  - 10/5 Rubinring
  - 0/0 Startpunkt, bzw. Treppe in den fünften Level
  - 15/7 Treppe in Level 7

- Level 7**  
Treppen in den achten Level gibt's auf 7/7, 7/8, 8/7 und 8/8
- 1/5 Mithril Chn.
  - 6/2 Rubinkrone
  - 4/0 Magischer Trank
  - 9/2 Zoom Tube in den fünften Level
  - 15/13 Kupferschloß, wird nur mit dem Kupferschlüssel geöffnet
  - 15/13 Kupferschloß, wird nur mit dem Kupferschlüssel geöffnet
  - 1/13 Treppe nach Level 9
  - 4/13 Treppe nach Level 9

**Level 9**  
Die Teleporter auf 7/9 und 3/9 teleportieren nur innerhalb des Levels. Um in den Zoom-Tube-Bereich zu gelangen muß man beide benutzen. Auf 2/9, 3/10, 4/9 und 10/10 gibt's magische Tränke, auf 6/4 und 7/4 versteckte Türen.

TEL 06131-614100

## ZAPP

G • A • M • E • S

**TOO HARD TO HANDLE**

<b>SEGA MEGADRIVE:</b>	KID CHAMELEON	119,-
	WONDERBOYS US	119,-
	DESERT STRIKE	109,-
	ALISA DRAGON	119,-
	TWO CRUDE DUDES	109,-
<b>MEGA DRIVE:</b>	DT.	289,-
<b>MEGA CD ROM:</b>	INKL. SPIEL	699,-
<b>GAME GEAR:</b>	DIE NEUESTEN HITS	a. A.
<b>GAME BOY:</b>	DIE NEUESTEN HITS	a. A.
<b>SUPER NES:</b>	ZELDA 3	a. A.
	FINAL FIGHT GUY	
	ADVENTURE ISLAND	
	ROCKETEER u.v.m.	

Weitere Systeme a. A.

ZAPP • HACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

## Video Forum

Telefon 08106/22741

Spieleverleih für Gameboy, Gamegear, Mega Drive  
Herzogplatz 16, 8011 Zorneding

Tel. 089/936279 **Games & Videos**

Spieleverleih für PC, Amiga, Gameboy, Gamegear, NES,  
Mega Drive, Mastersystem  
Waffenschmiedstr. 2, 8000 München 81

*GameBoy-Module*

*Navy Seals 59,-*     *Star Trek 59,-*

*Beetlejuice 59,-*     *Final Fantasy Adventure 79,-*

*Tail Gator 59,-*     *Mickey's Dangerous Chase 59,-*

*Snow Brothers 59,-*     *Asteroids 49,-*     *Prince of Persia 59,-*

*Turtles II 59,-*     *Marble Madness 59,-*     *Mega Man II 59,-*

### !!! Weitere Module auf Anfrage!!!

*Game Gear-, Amiga- und PC-Spiele auf Anfrage*

*Mario Lemieux Hockey 99,-*     *Buck Rogers 129,-*

*Wonderboy 5 109,-*     *John Madden Football '92 99,-*

*Power Base Converter 89,-*     *Quarkshot 99,-*

*Castle of Illusion 99,-*     *Turrican 79,-*

Mega Drive

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.  
Versand Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9,- Versandkosten.  
Ausland nur bei Vorkasse/Kreditkarte zuzüglich DM 20,- Versandkosten.

**NINTENDO - WELTWEIT DIE NUMMER 1 BEI VIDEOSPIELEN!**

**SUPER NINTENDO**

Wer ist ein perfekter Nintendo- und Game Boy-Spieler?

Wenn Sie außerdem noch Spaß am Umgang mit unserem Club-Mitgliedern am Telefon haben und auch die Fanpost beantworten wollen — dann sind Sie bei uns an der richtigen Stelle!

Wir brauchen eine/n

## SPIELEBERATER/IN

für unseren CLUB NINTENDO.

Richten Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit den üblichen Unterlagen an:

## STADLBAUER

MARKETING • VERTRIEB GES.M.B.H.

CLUB NINTENDO, POSTFACH 83, 5027 Salzburg

# TIPS & TRICKS

- 1/1 Startpunkt, bzw. Treppe zurück in den achten Level
- 14/1 Startpunkt, bzw. Treppe zurück in den achten Level
- 7/13 hier gibt's 1000 Erfahrungspunkte als Geschenk
- 14/10 Zoom Tube in den neunten Level (außen)
- 14/11 Zoom Tube in den 13. Level
- 14/12 Zoom Tube in den achten Level
- 14/13 Zoom Tube in den sechsten Level
- 14/14 Zoom Tube in den ersten Level

## Level 10

Um aus der unteren Hälfte wieder nach oben zu kommen, müßt Ihr auf 4/6 gehen, dann nach 10/6, einen Schritt zurück, noch einmal nach 10/6 und schließlich wieder nach 4/6. Nun ist der Teleporter aktiviert. Achtung: Im Laden gibt's wieder einmal interessante Ausrüstung zu kaufen.

- 1/1 Feuerschwert
- 14/1 Feuerschild
- 5/10 Tempel zur Energieauf- frischung
- 3/13 Laden um Ausrüstung zu kaufen/verkaufen

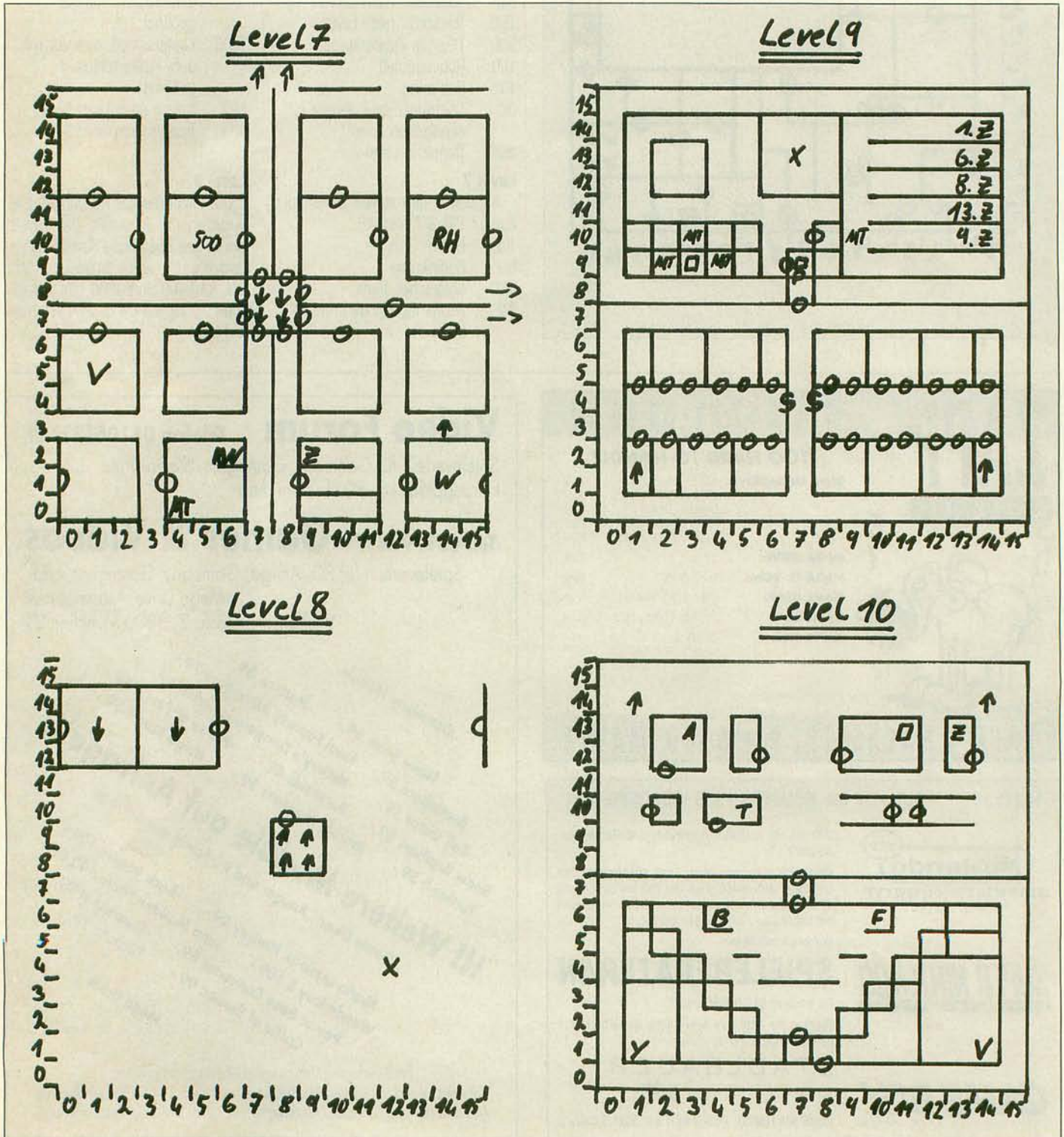
- 10/10 versteckte Tür
- 11/10 versteckte Tür
- 13/13 Zoom Tube in den 13. Level
- 11/13 Teleporter in den 14. Level, nur möglich mit allen Rubin- teilen
- 4/6 Back, Teleporter
- 10/6 Forth
- 1/14 Treppe in den 11. Level
- 14/14 Treppe in den 11. Level

zeitig wird auch das Schloß auf 7/5 geöffnet. Auf 1/1, 3/0, 5/1, 6/1, 7/1, 8/1 und 9/1 gibt's Teleporter in den 10. Level, auf 9/15 einen "internen" Teleporter. Je 500 Taler findet Ihr wieder- um auf 6/3, 6/4, 7/3, 7/4, 8/3, 8/4.

- 1/14 Startpunkt, bzw. Treppe zurück in den 10. Level
- 14/14 Startpunkt, bzw. Treppe zurück in den 10. Level
- 7/14 Rubinschwert und Türkno- pf (für 7/5)
- 7/8 Magischer Trank
- 13/14 Magischer Trank
- 13/1 versteckte Tür

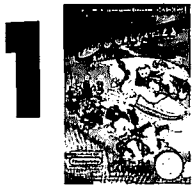
## Level 11

Um das Rubinschwert auf 7/14 zu bekommen, müßt Ihr Euch siebenmal um die eigene Achse drehen. Gleich-



# DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

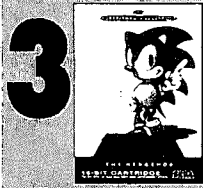
ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE UND GERÄTE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG DES HERSTELLERS!



**DUCK TALES**  
Game Boy ..... 59,95  
NES ..... 94,95



**SUPER MARIO BROS. 3**  
NES ..... 94,95



**SONIC THE HEDGEHOG**  
Megadrive ..... 114,95  
Master ..... 94,95  
Game Gear ..... 74,95

die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	64,95	114,95			
5. MICKEY MOUSE 1			119,95	94,95	74,95
6. MANIAC MANSION		109,95			
7. DONALD DUCK			114,95	94,95	74,95
8. SIMPSONS, THE	64,95	109,95			
9. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95			
10. BATMAN	64,95				



Schauen Sie bei Gelegenheit auch mal in unserem Ladenlokal herein. Es liegt mitten in der Kölner Altstadt und hält immer die neuesten Module für Sie bereit. Die Adresse finden Sie unten.

**Ein heißer Tip!**  
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

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

NINTENDO GAME BOY		NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM NES		SEGA GAME GEAR		SEGA MASTER SYSTEM	
Game Boy mit Tennis	159,95	ControlDeck mit Kassetten	214,95	Game Boy + Columns	294,95	Master System 2 (Sonic Set)	194,95
4 Spieler Adapter	39,95	NES Super Set	289,95	AC/DC Adapter	19,95	Master System 2 + Alex Kidd 1	144,95
AC/DC Adapter	19,95	2 Controller Pack	64,95	Akkus Mignon je 4 x 95	44,95	Action Fighter	44,95
Akkus Mignon je 4 x 95	44,95	4 Spieler Adapter	64,95	Akkus Mignon je 4 x 95	44,95	Aerial Assault	84,95
Akkus-Ladegerät	19,95	Miracle Piano Teaching System	724,95	AV Kabel	19,95	After Burner	94,95
Aktiv-Boxen pro Paar	59,95	NES Advantage Joystick	94,95	Battery Pack	84,95	Alex Kidd 1 (Miracle World)	74,95
Battenset mit Netzteil	64,95	A Boy And His Blob	74,95	Car Adapter	119,95	Alex Kidd 3 (High Tech World)	74,95
Case Boy	74,95	Arinwall	74,95	Geer To Geer Kabel	19,95	Alex Kidd 4 (Shinobi World)	84,95
Gürteltasche	24,95	Arch Rivals	94,95	Master Geer Converter	59,95	Alban Sturm	84,95
Light Max	59,95	Asynex	94,95	Enduro Racer	39,95	Alfred Beast	84,95
Alleyway	44,95	Batman	104,95	Fantasy Zone 1	44,95	Asterix	84,95
Anozing Spiderman	44,95	Battle Of Olympus	74,95	Fantasy Zone 2	44,95	Back To The Future 2	84,95
Batman	64,95	Bayou Billy	109,95	Fire Shark	104,95	Bank Panic	44,95
Bits & Teds Excellent Video	64,95	Bigfoot	94,95	Fire Shark	104,95	Basketball Nightmare	84,95
Blodes Of Steel	64,95	Black Monia	94,95	Forgotten Worlds	114,95	Battle Of Run	84,95
Boulder Dash	49,95	Blodes Of Steel	94,95	Gain Ground	114,95	Bombor Acid	84,95
Bubble Bobble	54,95	Blue Shadow	94,95	Ghostbusters	114,95	Bonanza Brothers	94,95
Burnt Fighter Deluxe	49,95	Boulder Dash	64,95	Ghosts N Ghosts	114,95	Bubble Bobble	84,95
Burger Time Deluxe	49,95	Bubble Bobble	84,95	Golden Age 1	114,95	California Games	84,95
Castlevania	64,95	Cadman Games	114,95	Golden Age 2	114,95	Captain Silver	84,95
Chose H. O.	64,95	Cadman Planet	94,95	Gynoug	114,95	Casino Games	84,95
Choplifter 2	59,95	Castlevania 1	94,95	Halfmile	114,95	Chase H. O.	84,95
Choplifter 2	59,95	Castlevania 2	94,95	Harzog Zwei	114,95	Choplifter	74,95
Days Of Thunder	64,95	Castlevania 3	94,95	Immortal	129,95	Cyber Shinobi	89,95
Dartslery	54,95	Castlevania 4	94,95	James Pond 1	119,95	Cyborg Hunter	74,95
Double Dragon 2	64,95	Castlevania 5	94,95	James Pond 2	114,95	Demon	84,95
Dr. Mario	49,95	Castlevania 6	94,95	Jevel Master	104,95	Dead Angle	84,95
Dragons Lair	59,95	Castlevania 7	94,95	Joe Montana Football 1	114,95	Dick Tracy	94,95
Duck Tales	59,95	Castlevania 8	94,95	Joe Montana Football 2	114,95	Donald Duck	114,95
Dynabuster	49,95	Castlevania 9	94,95	Joe Montana Football 3	114,95	Dynamite Duke	114,95
Eleventh Action	64,95	Castlevania 10	94,95	John Madden Football 1	119,95	E.A. Hockey	119,95
F 1 Race mit 4 Sp. Adapter	64,95	Castlevania 11	94,95	John Madden Football 2	94,95	F-22 Interceptor	114,95
Fantastic Zone	54,95	Castlevania 12	94,95	John Madden Football 3	94,95	Foery Tale	119,95
Geoglyphs Quest	49,95	Castlevania 13	94,95	J.R. Douglas KO Baseball	114,95	Foni Labyrinth	84,95
Genie 2	44,95	Castlevania 14	94,95	Kick	94,95	Fatal Rewind	119,95
Genie 2	44,95	Castlevania 15	94,95	Lab Battle	114,95	Fire Shark	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 16	94,95	Marble Madness	104,95	Flicky	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 17	94,95	Marble Madness	104,95	Forgotten Worlds	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 18	94,95	Marble Madness	104,95	Gain Ground	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 19	94,95	Marble Madness	104,95	Golden Age 1	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 20	94,95	Marble Madness	104,95	Golden Age 2	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 21	94,95	Marble Madness	104,95	Gynoug	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 22	94,95	Marble Madness	104,95	Halfmile	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 23	94,95	Marble Madness	104,95	Harzog Zwei	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 24	94,95	Marble Madness	104,95	Immortal	129,95
Genie 2	44,95	Castlevania 25	94,95	Marble Madness	104,95	James Pond 1	119,95
Genie 2	44,95	Castlevania 26	94,95	Marble Madness	104,95	James Pond 2	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 27	94,95	Marble Madness	104,95	Jevel Master	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 28	94,95	Marble Madness	104,95	Joe Montana Football 1	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 29	94,95	Marble Madness	104,95	Joe Montana Football 2	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 30	94,95	Marble Madness	104,95	Joe Montana Football 3	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 31	94,95	Marble Madness	104,95	John Madden Football 1	119,95
Genie 2	44,95	Castlevania 32	94,95	Marble Madness	104,95	John Madden Football 2	94,95
Genie 2	44,95	Castlevania 33	94,95	Marble Madness	104,95	John Madden Football 3	94,95
Genie 2	44,95	Castlevania 34	94,95	Marble Madness	104,95	J.R. Douglas KO Baseball	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 35	94,95	Marble Madness	104,95	Kick	94,95
Genie 2	44,95	Castlevania 36	94,95	Marble Madness	104,95	Lab Battle	114,95
Genie 2	44,95	Castlevania 37	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 38	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 39	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 40	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 41	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 42	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 43	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 44	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 45	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 46	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 47	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 48	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 49	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 50	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 51	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 52	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 53	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 54	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 55	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 56	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 57	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 58	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 59	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 60	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 61	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 62	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 63	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 64	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 65	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 66	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 67	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 68	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 69	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 70	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 71	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 72	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 73	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 74	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 75	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 76	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 77	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 78	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 79	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 80	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 81	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 82	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 83	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 84	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 85	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 86	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 87	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 88	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 89	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 90	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 91	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 92	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 93	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 94	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 95	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 96	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 97	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95
Genie 2	44,95	Castlevania 98	94,95	Marble Madness	104,95	Marble Madness	104,95

# TIPS & TRICKS

## Level 13

In die äußeren Ecken, d.h. zum Rubinamulett kommt man nur über den Teleporter 0/2 im ersten Level. Je 200 Taler gibt's auf 0/6, 1/6, 0/7, 1/7, 0/8, 1/8, 0/9, 1/9, 14/6, 15/0, 15/6, 15/7, 4/18, 15/8, 14/9 und 15/9, während Ihr Zoom Tubes in den zehnten Level auf 0/5, 0/10, 5/0, 5/15, 10/0, 10/15, 15/5 und 15/10 findet.

7/8 Startpunkt  
2/5 versteckte Tür  
2/10 versteckte Tür  
13/5 versteckte Tür  
13/10 versteckte Tür  
0/15 Magischer Trank  
3/13 Rubinamulett

## Level 15

Treppen zurück in den 14. Level findet Ihr auf 0/12, 1/2, 4/1, 4/11, 4/13, 5/3, 6/8, 8/1, 8/3, 8/10, 9/0, 11/3, 12/1, 12/13, 13/0, 14/3 und 15/9.

9/12 Chrysalize-Zauberspruch  
1/11 Zoom Tube in den zehnten Level  
15/10 Zoom Tube in den zehnten Level  
14/10 Zoom Tube in den zehnten Level  
15/9 Treppen zurück in den vierzehnten Level  
15/0 Treppe in den Level 16

## Level 14

Treppen in den 15. Level findet Ihr auf 0/12, 1/11, 1/2, 4/13, 4/11, 4/1, 5/3, 5/0, 8/3, 8/1, 9/10, 9/0, 12/13, 12/1 und 15/8. Die "richtige" ist auf 13/0.

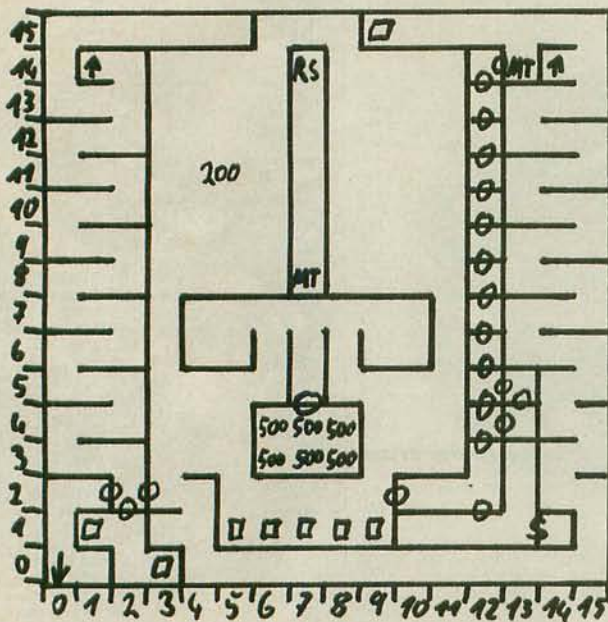
1/4 200 Taler  
0/8 Phalanx-Zauberspruch  
7/9 Magischer Trank  
15/8 versteckte Tür  
15/9 versteckte Tür

4/11 200 Taler  
0/0 Treppe in den 12. Level

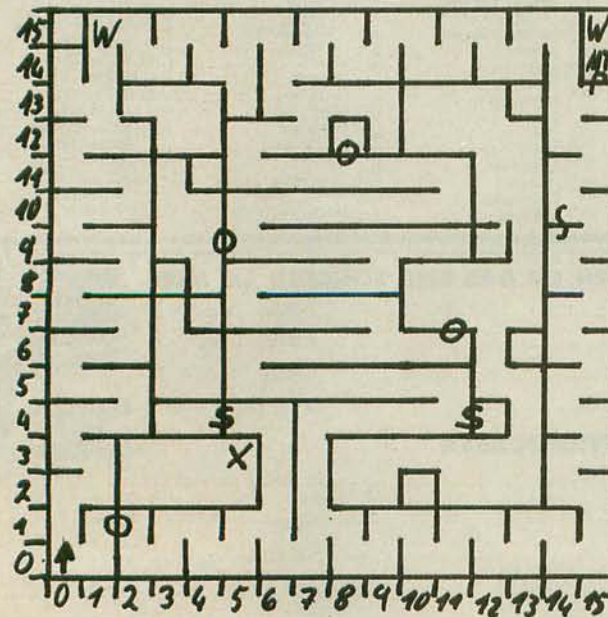
## Level 12

0/0 Startpunkt, bzw. Treppe zurück nach Level 11  
5/3 Black Crystal für Teleporter im ersten Level  
4/4 versteckte Tür  
1/15 Viper-Zauberspruch  
11/4 versteckte Tür  
14/10 versteckte Tür  
15/14 Magischer Trank  
15/15 Regenerate-Zauberspruch

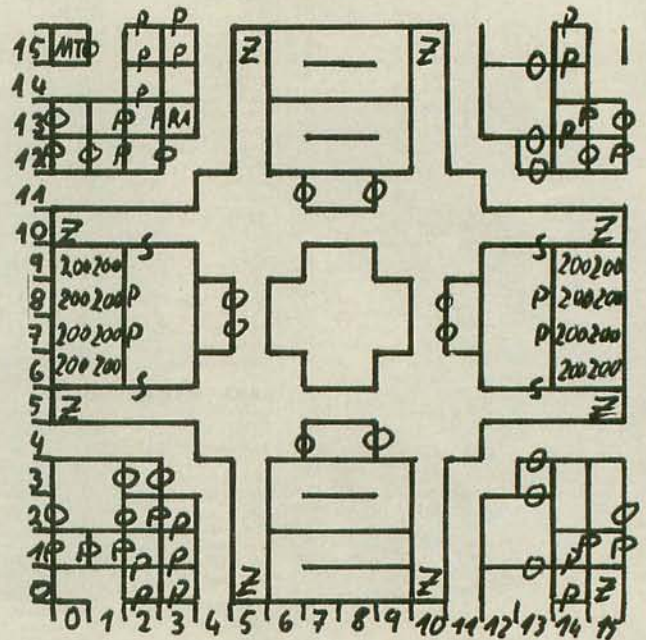
### Level 11



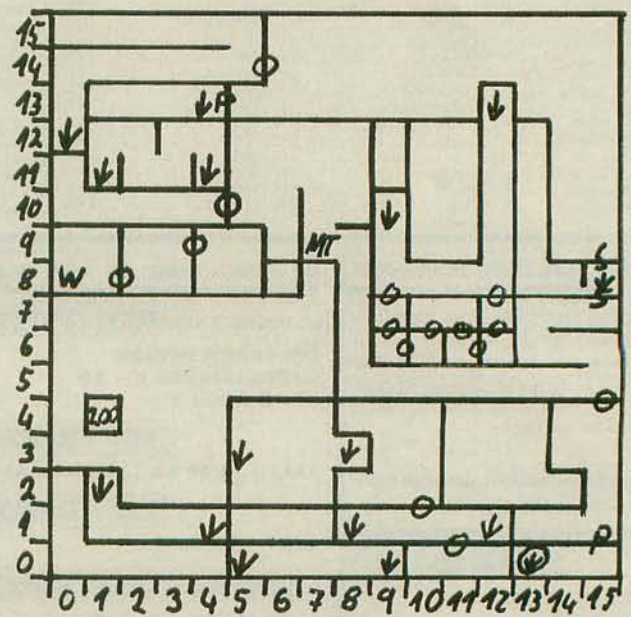
### Level 12



### Level 13



### Level 14





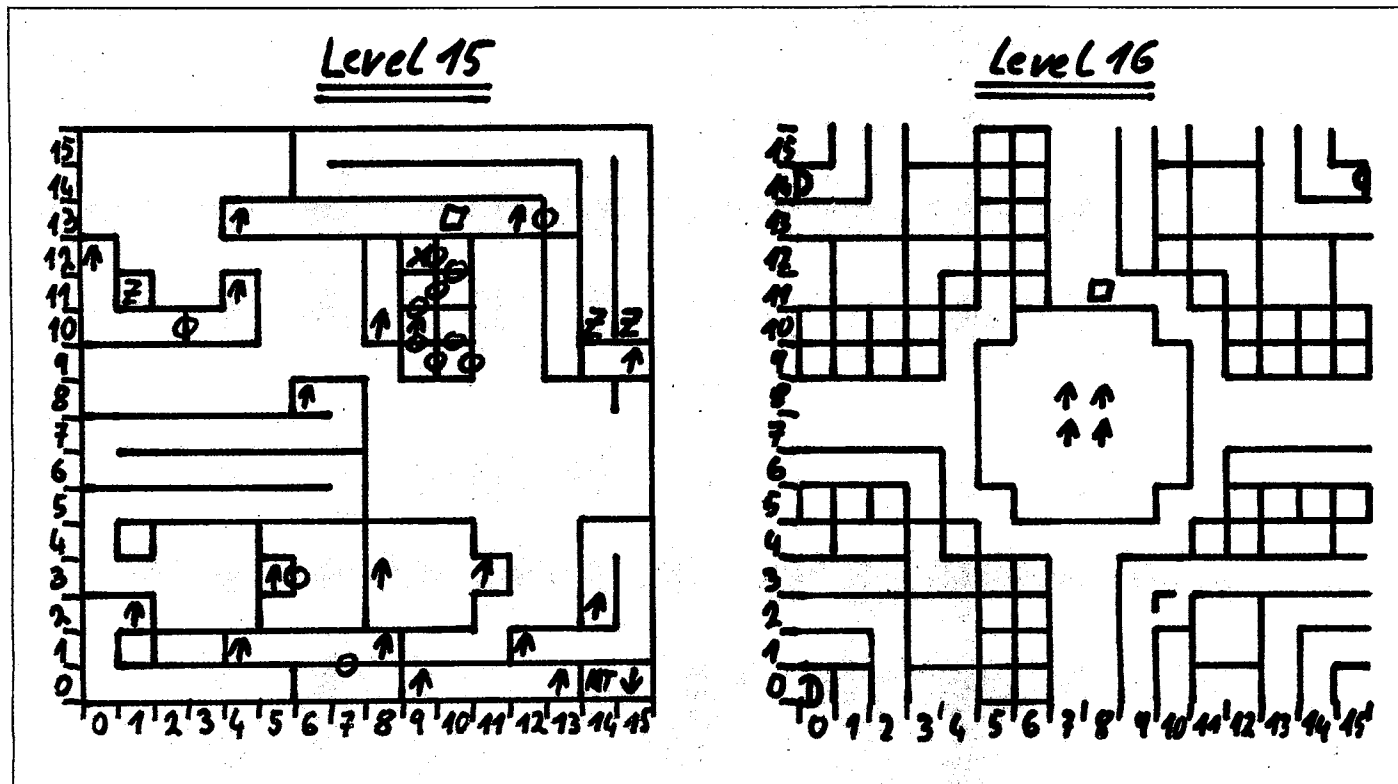
## Level 16

Um hier — endlich — den Drachen zu erreichen, müßt ihr alle Tips, die ihr in den vorherigen Levels gesammelt habt, nacheinander anwenden.

7/7 Startpunkt bzw. Treppen in den Level 15  
7/8 Startpunkt bzw. Treppen in den Level 15

8/7 Startpunkt bzw. Treppen in den Level 15  
8/8 Startpunkt bzw. Treppen in den Level 15

8/11 Teleporter: rückwärts benutzen  
1/1 Drache



**AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA**

## ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	öS 1290,-	Sega Mega Drive 16 Bit	öS 2390,-
Ishido	öS 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
Super Mario Land	öS 399,-	Desert Strike	öS 890,-
Terminator II	öS 499,-	Sega Game Gear	öS 2490,-
Simpson	öS 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trog-Gürteltasche	öS 199,-	z.B.: Chessmaster	öS 399,-
GB-Koffer	öS 349,-	Tasche für Game GEAR	öS 299,-
Licht und Lupe	öS 249,-	Super Famicom	öS 3990,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo	öS 490,-
		10 versch.	

★★ Für Händler Exportpreise ★★

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

FACHMÄNNISCHE BERATUNG? Kein Problem!

Tel. 07141 / 870814  
Mo.-Fr. 10-18 Uhr

# DIGITAL DREAMS

SEGA-MEGA-DRIVE  
SUPER-NES

NUR VERSAND

Importierte ohne FZ Nr.

Digital Dreams\*Stefan Kiesel\*Lortzingstr. 13\*7140 Ludwigsburg

**SCHWEIZ King Games SCHWEIZ**

SEGA MEGA-DRIVE	SUPER NES
Konsole dt. inkl. 2 Spiele	Konsole inkl. Spiel
Konsole jap. ohne Spiel	Addams Family
Action Replay	Chessmaster
Geni Stick (Super Joyst.)	Home Alone
Joypad Pro 2	Mystical Ninja
Alisia Dragoon	Lemmings
Buck Rogers mit Hintbook	Paperboy 2
Carmen Sandiego	Pit-Fighter
Desert Strike	Rushing Beat
Exile	Super Adventure Island
Kid Chameleon	Super Smash TV
Pit Fighter	Super Wrestlemania
Task Force Harrier	Xardion
Test Drive II	Zelda III
Traysia (RPG)	Exhaust Heat (jap.)
Two Crude Dudes	Hat Trick Hero (jap.)
Wonderboy V	Rocketeer (jap.)
	Top Racer (jap.)
Alles USA-IMPORTE!!!	
SEGA MEGA-Drive CD-ROM	NEO GEO
Grundgerät Multinorm Version III (läuft auf allen MD Versionen)	Konsole PAL oder RGB
inkl. 3 Spiele	diverses Zubehör
Earnest Evans	Alpha Mission II
Heavy Nova	Fatal Fury
Sol Feace	Last Resort
	Super Baseball 2020
	Trash Rally
Demnächst US CD-ROM und Spiele	

Auch weiterhin Game Gear und Game Boy im Angebot!!!  
Jede Woche Neuheiten! Japanische Spiele sind OUT!  
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.30 Uhr

## Tel. 057/273130

## LAGOON (SFamicom)

◆ Eine Landkarte zum Import-Rollenspiel Lagoon sandte uns Günter Majer aus Österreich. Außerdem eine Liste mit wichtigen Gegenständen, an denen Ihr keinesfalls vorbeilaufen solltet:

Objekt	Bemerkung
Shini Ball	bis zum Ende aufheben
Healing Pot	—
Elixier	—
Bright Stone	—
Life Ball	findet Ihr im Ice Cafe
Samsons Key	—
Key of Siegfried	—
Dumas Key	—
Key of Prison	—
Key of Philips	—
Freezing Pot	für Lava-Geheimgang
Powerful Mirror	findet Ihr in Denegul
Moon Stone	findet Ihr in der Silence Cave
Angels Bell	Bitte läuten!
Truth Fire	—
Fur Mantle	braucht Ihr in der Eiswelt
Ancient Book	—
Tablet of Hope	—
Tablet of Wish	—
Tablet of Faith	—
Statue	findet Ihr in Lagoon-Castle

# HARTE BURSCHEN

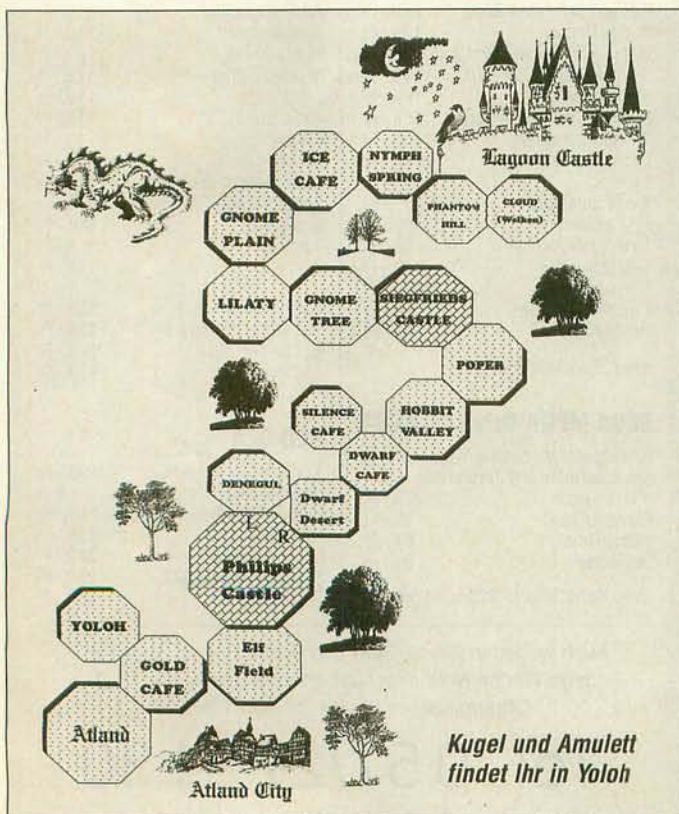
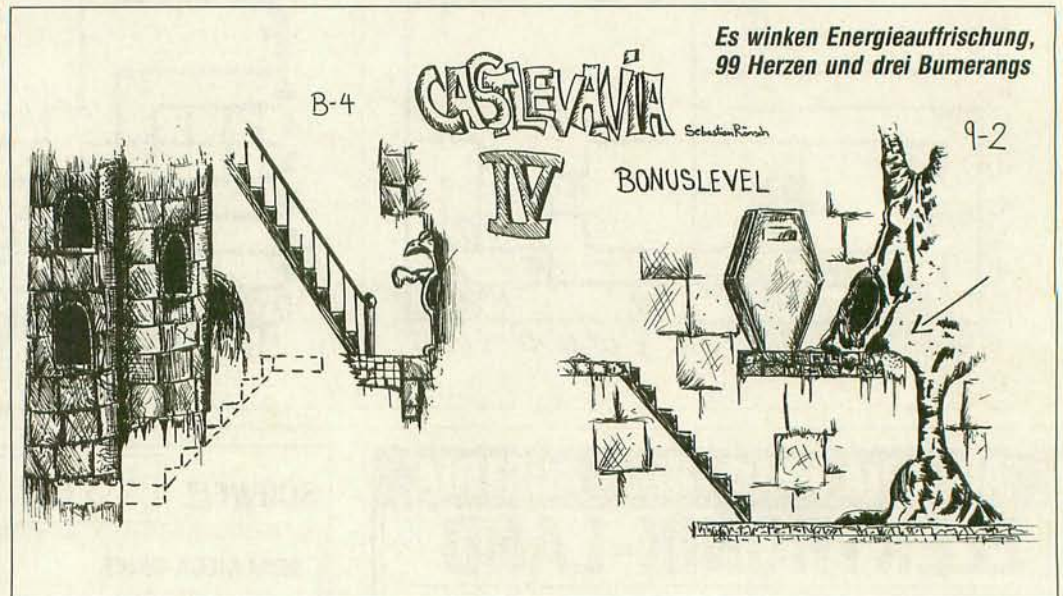
◆ Kartoffelpistole mit Ladehemmung oder Smart-Bomb-Dauerfeuer — die Entscheidung liegt alleine bei Euch. Wollt Ihr Extrawaffen und Superschuttschilde, lest unsere "Harte Burschen"-Tips und vermeidet den Flug im schwächlich ausgerüsteten Second-Hand-Raumschiff und das vorzeitige Game Over.

◆ Für alle Ungeduldigen, die nicht warten konnten bis Simons Super-Nintendo-Abenteuer auch offiziell in Deutschland erscheint (in zwei, drei Monaten ist's soweit), hat Sebastian Rösch einen hei-



## CASTLEVANIA IV (SFamicom)

Ben Tip parat: Kurz vor der finalen Begegnung mit Dracula wartet ein kleines Hilfe-Paket auf Euch. Lauft einfach bis zur mit Pfeil markierten Stelle (keine Angst wegen dem Sarg) und ab geht's in den Bonuslevel.



## SUPER-R-TYPE

◆ Mit Cheats (und dank unseres Lesers Namri Dagyab) ist beim 16-Bit-R-Type alle möglich. Alle Levels könnt Ihr z.B. anwählen, wenn Ihr den rechten Taster gedrückt haltet und das Steuerkreuz neunmal nach oben bewegt. Ertönt ein kurzer Musikton, drückt Ihr die Starttaste und pausiert das Spiel. Haltet den rechten Taster und den A-Feuertaste gedrückt und betätigt die Select-Taste. Die Zahl die links unten erscheint, zeigt nun den Wunsch-Level an.

Ihr wollt Waffer? Kein Problem: Drückt im Titelbild folgende Kombination: Unten, rechter Taster, Rechts, Unten, Rechts, Rechts, Unten, Rechts, Unten, Unten. Auch an dieser Stelle sollte ein akustisches Signal erklingen. Mit Start beginnt Ihr das Spiel. Pausiert und gebt eine zweite Kombination ein: rechter Taster, Rechts, Unten, Y-Knopf, Unten, Rechts, Unten, Links, Rechts, Unten, Rechts und Rechts. Nun "müßt" Ihr Euch zuerst einen Laser, danach eine Rakete aussuchen — mit folgenden Tasten:

- Knopf A: Ring Laser
- Knopf B: Air-to-Surface Laser
- Knopf X: Reflektierender Laser
- Knopf Y: Fächernder Laser
- rechter Taster: Megabombe
- Taster:
  - Knopf A: wärmesuchende Raketen
  - Knopf X: Air-to-Surface-Raketen.

## Super E.D.F. (SFamicom)

◆ Gegen Ballerspieler mit aktiviertem Unverwundbarkeits-Cheat macht sich sogar der bissigste Endgegner in die Hose. So schreckt Ihr bei Super E.D.F. die Feinde: Schaltet während des Spiels in den Pausemodus und drückt

A, B, X, Y, L, R, Oben, Unten, Rechts, Links und Start

Damit die Unverwundbarkeit aufrechterhalten wird, wiederholt Ihr den Cheat in jedem Level.

## GAGS & KURIOSSES

◆ Getarnte Bonus-Level, Scherzchen der Programmierer und ungeahnte Verwandlungen — in so manchem Videospiele stecken juxige Überraschungen, deren praktischer Nutzen eher zweitrangig ist. Die verborgenen Gags sind (obwohl oft recht nützlich) vor allem dazu, um den Spieler ein wenig zu amüsieren. In diesem Sinne: viel Vergnügen beim Ausprobieren!

### OUT RUN (Game Gear)

◆ Wem Out Run zu hektisch ist und der Sinn vielmehr nach einem gemütlichen Ausflug mit Cabrio und Mädels steht, dem sei folgender Tip von Andr Bergner ans Herz gelegt: Bei der 1-oder-2-Spieler-Auswahl drückt Ihr das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig beide Feuerknöpfe. Gedrückt halten und Spiel STARTen — schon habt Ihr alle Zeit der Welt und Verkehrskollegen durch die Ihr einfach hindurchbrausen könnt.

### MEGA MAN 3 (NES)

◆ Wer bei Mega Man 3 auf dem zweiten Joypad nach rechts steuert kann währenddessen besonders hoch hüpfen. Außerdem kostet Euch nun (also mit "gedrücktem, zweiten Steuerkreuz") der Sturz in den Abgrund keines Eurer kostbaren Leben. Namri Daygab hat diesen Trick sogar noch weiter getrieben — Ihr benötigt jedoch eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Springt also in einen Abgrund und wartet, bis ein Gegner auftaucht. Ihr könnt Eure Spielfigur zwar nicht mehr sehen, müßt aber vom Feind berührt werden. Namri schlägt vor, die Sache bei den fallenden Eiern zu versuchen; so lange, bis Ihr keine Lebensenergie mehr habt. Der Gag: Ihr sterbt nicht, sondern könnt vielmehr unbehellig weiterspielen. Außerdem pausiert das zweite Joypad das Spiel, wenn Ihr beide Feuerknöpfe gedrückt haltet. Dann könnt Ihr Euch zwar nicht mehr bewegen, aber trotzdem noch ballern. Sehr nützlich bei Endgegnern!

Spielern ohne Cheat-Neigungen empfehlen Philipp und David Rufnacht diese Endgegner in der folgenden Reihenfolge anzugehen: Erst Hard-Man; mit dessen Waffe geht's nun gegen Top-Man, der Euch das richtige "Werkzeug" für den Kampf gegen Shadow-Man liefert. Mit der Shadow-Waffe bratet Ihr Snake-Man eins über und mit dessen Waffe dem Gemini-Man. Für den Needle-Man habt Ihr nun die benötigte Gemini-Waffe erhalten, danach bekämpft Ihr Spark-Man mit der Needle-Wumme. Zum Schluß müßt Ihr Magnet-Man mit der Spark-Waffe beseitigen.

### A.P.B. (Lynx)

◆ Mit folgendem Trick macht Oliver Ehrig die Schwerverbrecher und Verkehrssünder dingfest: In allen Level (außer 1,2,4,6...usw.) wartet je ein Schwerverbrecher auf Euch. Fahrt ohne Blaulicht an und überholt ihn. Er fährt nun an und Ihr müßt ihn nur noch kurz (mit Blaulicht) von vorne rammen. Ach, ja: Auf Highway 12 findet Ihr eine besonders große Tankstelle. Stellt Euch dort in die Mitte und Euer Tank wird sich doppelt so schnell wie gewohnt auffüllen.

### METROID 2

◆ Hennig Roherer löst Energieprobleme bei Metroid 2: Springt auf das Raumschiff mit dem Ihr gelandet seid und sucht die Öffnung in der Mitte des Dachs. Ihr gelangt ins Raumschiffinnere. Rechts unten gibt's Raketen, links eine volle Ration Lebensenergie.

### R-TYPE (Game Boy)

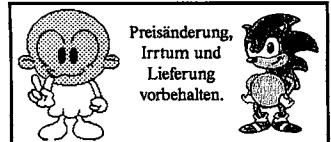
◆ Mit folgendem ungewöhnlichem Trick von Nils-Christian Schul wird das Actionmodul R-Type zum Malprogramm: Drückt in der Highscore-Liste nach Links, nach Unten und den A-, sowie den B-Feuerknopf gleichzeitig — schon erscheint eine Übersicht der möglichen Befehle des Programms. Mit diesen könnt Ihr nun herumexperimentieren, während mit dem A-Knopf gezeichnet und mit B wieder "ausradiert" wird. Viel Spaß.

## INSERENTENVERZEICHNIS

Accolade	32/33	Theo Kranz-Versand	75
Alt GmbH	67	Line-Edition	81
aRJay Games	73	Markt & Technik Verlag	20/21, 23, 40, 114, 129
CPS Heidak	65	Mega Trade	77
CWM	6	Megaboink	60
Digital Dreams	67	Mindscape	29
Double Trouble	60	Power Games	57
Dynatex	47	Skyline	9
ECS	131	Software Maniacs	110
Fantastic	60	Softworld	69
Flashpoint	81	Stadlbauer	63
Funny Software	31	Top 4	81
Funware	57	United Software 2. US,	19
Galaxy-Software	53	Video-Hermann	81
Game Play	79	Videogames Wojtecki	81
Games & Videos	63	Wolfsoft	80
Gig'A Byte	57	World of Wonders	39
Gnadenlos	73	Zapp-Games	63
High-Score-Games	11		
King Games	67		
Konami 3. US, 15, 4. US			

## Softworld

Neo Geo		Super NES	
Alpha Mission 2	319.00	Lemmings	142.90
Baseball Stars	269.00	Combat Basketball	126.00
Blues Journey	299.00	Drakkhen	139.00
Burning Fight	289.00	Final Fantasy II	145.90
Cyber Lip	279.00	Home Alone	125.00
Fatal Fury	311.00	Joe & Mac	129.00
Football Frenzy	359.00	John Madden Football	139.00
League Bowling	269.00	Rival Turf	135.00
Magican Lord	299.00	Super Ghouls 'N' Ghosts	135.90
NAM - 1975	226.00	PGA Tour Golf	139.00
Thrash Rally	311.00	Xardion	139.00
Mega Drive		Gameboy	
Infrarot Joypad 2er Set	119.00	Star Saver	59.00
Infrarot Joypad Grundset	79.00	Super Hunch Back	65.90
Infrarot Joypad einz.	49.00	Square Deal	69.00
Desert Strike US	109.00	Addams Family	75.00
Marble Madness US	109.00	Adventure Island	69.00
Alisia Dragoon US	109.00		
Human Wrestling DA	109.00		
EA Hockey DA	99.00		
Test Drive 2 DA	105.00		
Immortal US	99.90		
Kid Cameleon US	119.00		



Versand per NN oder Vorkasse plus DM 8,- Versandkosten (Inland).  
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,- Versandkosten.  
Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40.  
Telefax: 0911/447662

# 0911/437474

Alles Versandpreise!  
Ladenpreise können  
abweichen !!

## MYSTICAL NINJA

◆ Eine Handvoll juxiger Cheats für das Import-Adventure "Legend of the Mystical Ninja" sammelte Thomas Lorenz für uns: Im Zwei-Spieler-Modus kann so z.B. ein Spieler, der all seine Leben bereits ausgehaucht hat, durch sofortigen Druck der A-Feuertaste dem anderen eines abziehen. Im Klartext: Schwächere "Mystical Ninjas" greifen nach dem Game Over auf den Lebensvorrat Ihrer stärkeren Kollegen zurück. Wer in Mystical Ninja einmal Typen über dem Weg laufen möchte, die es weder in der Anleitung noch im restlichen Spiel gibt, sollte im ersten Level als erstes nach oben in den Geisterab-

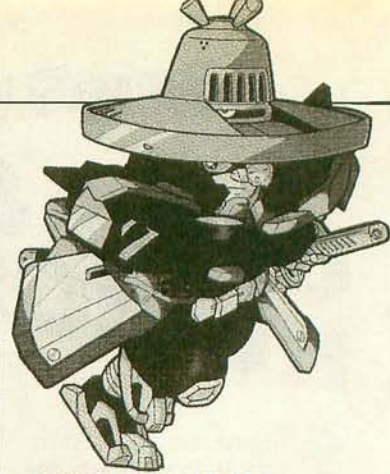
schnitt gehen. Rennt Ihr danach sofort zwei Straßen nach unten, laufen Euch putzige Tiere über den Weg, die Ihr garantiert noch nicht kennt.

Schließlich die Reset-Funktion von "Mystical Ninja" und allen anderen Konami-Import-Modulen fürs Super-Nintendo: Haltet Ihr beide Taster und die Starttaste gedrückt und betätigt dann Select, bekommt Ihr ein astreines Reset ohne daß Ihr Euch bis zur Konsole vorbeugen müßt.

## BATMAN (NES)

◆ Ihr habt Ärger mit Jokers Schergen? Mit unseren Levelcodes dürften diese keine allzu großen Probleme mehr bereiten:

Level 1-2	MDRR
Level 2-1	NMLL
Level 2-2	NWKL
Level 3-1	LGZQ
Level 3-2	GPTW
Level 4-1	GNXF
Level 4-2	KHCN
Level 5-1	QGVN
Level 5-2	WBZT
Level 6-1	FFHG
Level 6-2	CKQG
Level 7-1	GPZT



## VIKING CHILD (Lynx)

◆ Die Lynxianer unter Euch wollen wir diesmal nicht vergessen. Zum Wikingerspiel folgen deshalb vier Paßwörter:

Level 3:	OMEGAMAN
Level 5:	PATRICIA
Level 7:	REDDWARF
Level 9:	DEWSBURY

## ARCUSE ODYSSEE (Mega Drive)

◆ Tips-Profi Günter Majer hat auch Arcuse Odyssee durchgespielt. Hier seine Levelcodes:

Level Code	
3	JSMOFBAHKB
4	JBMGNMQJDQ
5	JBMGNUJUMB
6	KBMEMUQQFA
7	KBMEMUQU4F
8	KYMEMUJU05F

## BILL & TED'S (Game Boy)

◆ Kurz und schmerzlos: Michael Reimpell lieferte uns folgende Paßwörter zum Jump'n'Run-Adventure um die Vorzeigejugendlichen Bill & Ted, sowie eine Skizze zur Spielrunde 6.1.

Level	Code
2	555-4239
3	555-6767
4	555-8942
5	555-4118
6	555-8471
7	555-2989
8	555-6737
9	555-6429
10	555-1881

# DIE FURCHTLOSEN

◆ Ihr spielt "R-Type" mit geschlossenen Augen problemlos durch? Findet selbst bei "Tetris" im neunten Level noch Zeit, nebenbei genüßlich am Kaffee zu nippen? Habt "Castlevania" versehentlich schon bei der ersten Demonstration im Kaufhaus durchhüpft? Wenn Ihr glaubt, daß Euch kein Schwierigkeitsgrad mehr aus der Fassung bringt, dann haltet Euch an folgende Tricks.

## MERCS (Mega Drive)

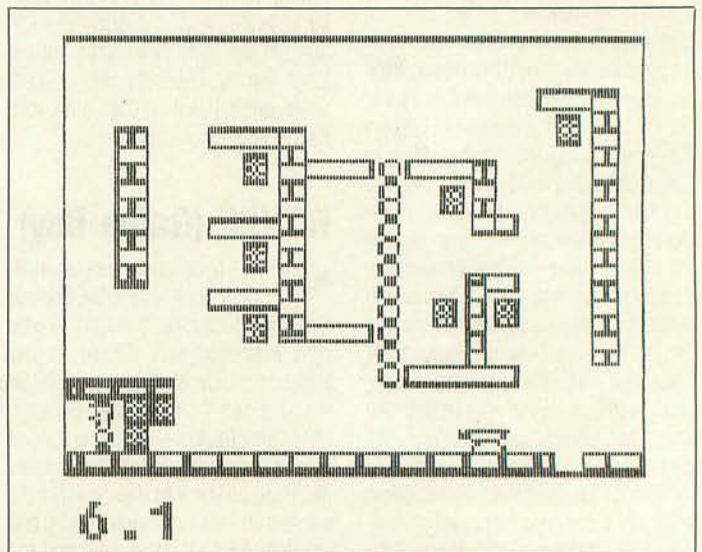
◆ Wahre Profis stehen mit Cheats und Tricks natürlich auf Kriegsfuß. Beweist, daß auch Ihr zu den knallharten Söldnern gehört und setzt mit folgendem Cheat den Schwierigkeitsgrad nach oben: Wenn Ihr die drei Joypadbuttons gleichzeitig gedrückt haltet und dann START betätigt, spielt Ihr "Original"-Modus — und wißt, ob Ihr Euch als Hauptdarsteller für den vierten Rambo-Film eignet.

## TENNIS ACE (Master System)

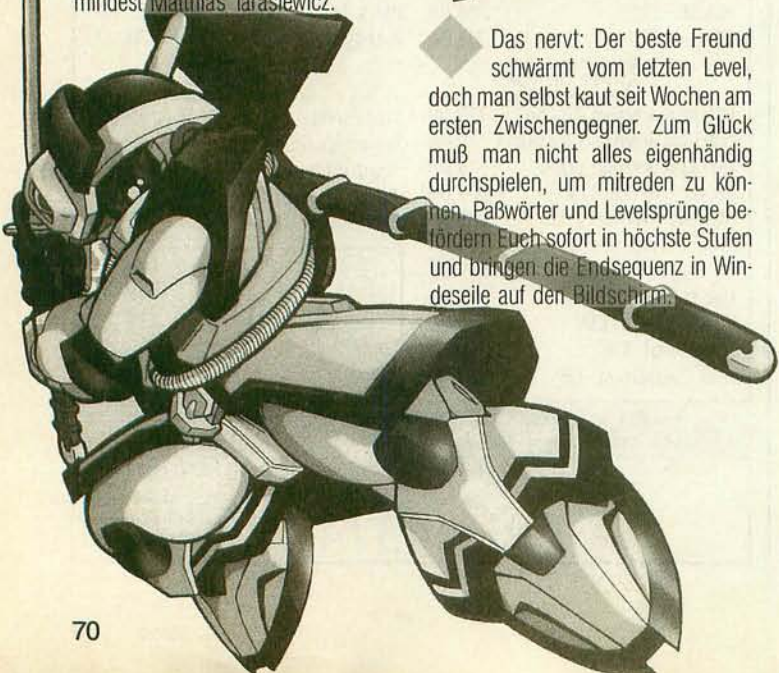
◆ Das große Tennis-Ace-Finale erreicht Ihr mit dem Paßwort NKOF WLK LKGS FCKK — meint zumindest Matthias Tarasiewicz.

# SCHNELLER VORLAUF

◆ Das nervt: Der beste Freund schwärmt vom letzten Level, doch man selbst kaut seit Wochen am ersten Zwischengegner. Zum Glück muß man nicht alles eigenhändig durchspielen, um mitreden zu können. Paßwörter und Levelsprünge befördern Euch sofort in höchste Stufen und bringen die Endsequenz in Windeseile auf den Bildschirm.



Level 6.1: Gegen Sichtprobleme hilft diese Skizze



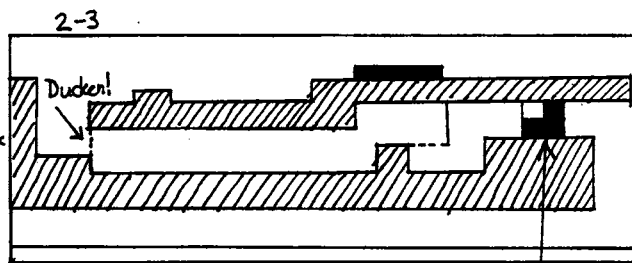
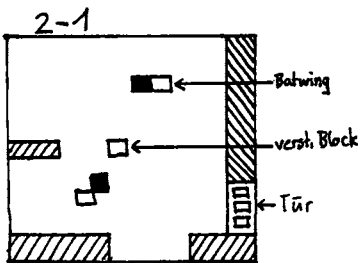
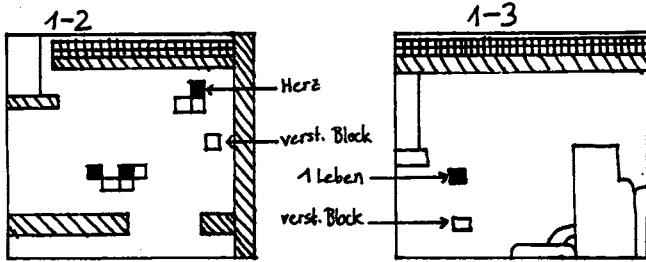
## JOE MONTANA FOOTBALL 2

Beim Nachfolger zur beliebten Mega-Drive-Sportsimulation haben wir uns nicht nur viele Bälle erkämpft, sondern auch einen Code herausgefunden, der es Euch erlaubt, alle Spiele einzeln anzuwählen.

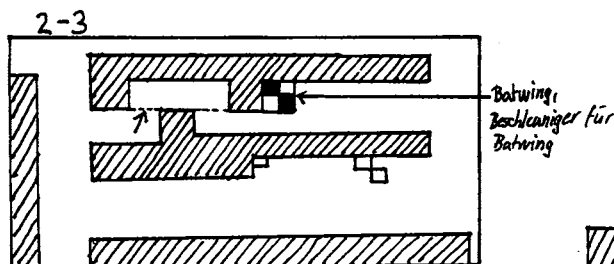
Setzt man die folgenden Buchstaben in das erste (Team) und zweite freie Feld (Spielwoche) des Codes "00 XXXXAX" ein, kann das Spiel beginnen!

"B"- "Q" steht in der zweiten Freistelle für die Wochen 1 bis 16, "R" für Playoff-Runde 1, "S" für Playoff-Runde 2 und "T" für Sega-Bowl.

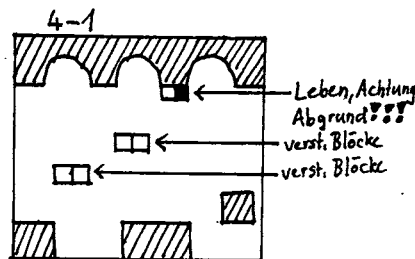
A	Atlanta vs. Buffalo
O	Miami vs. N.Y. — National
B	Buffalo vs. N.Y. — National
P	Minnesota vs. Cincinnati
C	Chicago vs. L.A. — American
Q	New Orleans vs. Buffalo
D	Cincinnati vs. N.Y. — National
R	New England vs. N.Y. — National
E	Cleveland vs. N.Y. — National
S	N.Y. — National vs. Cincinnati
F	Dallas vs. L.A. — American
T	N.Y. — American vs. N.Y. — National
G	Denver vs. N.Y. — National
U	Philadelphia vs. Kansas City
H	Detroit vs. Cincinnati
V	Phoenix vs. Cincinnati
I	Green Bay vs. Cincinnati
W	Pittsburgh vs. N.Y. — National
J	Indianapolis vs. N.Y. — National
X	San Diego vs. N.Y. — National
K	Kansas City vs. N.Y. — National
Y	Seattle vs. N.Y. — National
L	Houston vs. N.Y. — National
Z	San Francisco vs. Seattle
M	L.A. — Am. vs. N.Y. National
O	Tampa Bay vs. L.A. — American
N	L.A. — Nat. vs. L.A. American
1	Washington vs. Cincinnati



2 Herzen, Bat-Bumrang



Flugzeug- u. Helikopterendgegner:



Geheimgänge sind mit einem Pfeil vor einer gestrichelten Linie gekennzeichnet

## BATMAN (Game Boy)

Einige Tips und Geheimskizzen zur Handheld-Version des Batspiels erhielten wir von Philipp Surry aus der Schweiz.

Außerdem verrät er seine Kampf-taktiken gegen einige Endgegner:

**Jack:** Tretet diesem Fiesling mit W-Schuß entgegen und bearbeitet Euren Feuerknopf ab Kampfbeginn gnadenlos. Bewegt Batman auf keinen Fall! Bückt Euch nicht! Jack wiederum bückt sich in der Regel einmal und ballert — dann müßt Ihr dem Schuß durch einen Sprung ausweichen. Danach wieder stillstehen und ballern.

**Flugzeug:** Beginnt das Flugzeug zu ballern, fliegt Ihr an den oberen Bildschirmrand. Taucht der Flieger

ab, fliegt Ihr wiederum ganz nach rechts und ballert rückwärts. Sobald sich der Gegner nähert, solltet Ihr ihn um 180 umrunden und von vorne attackieren. Wieder nach oben, wenn sich der Flieger auf- und abbewegt.

**Helikopter:** Weicht dem Geschöß-Wall aus; sobald sich der Hubschrauber zurückzieht und sich die "Kugeln" verteilen, fliegt Ihr auf ihn zu bis Ihr ihn berührt. Dabei sollten die beiden Cockpifenster auf gleicher Höhe sein. Einfach 'draufhalten!

## Parodius

Obwohl Parodius neue Maßstäbe in Sachen Ballerspiele setzte — nicht nur auf der PC-Engine — bleiben die üblichen Konami-Tricks

doch erhalten. Um sich das Leben in diesem bonbonfarbenen Shoot'em up gewaltig zu erleichtern, läßt sich jederzeit die volle Bewaffnung einschalten: Im Spiel RUN drücken (Pausemodus), dann

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Feuerknopf 2 und Knopf 1. Im "Easy"-Modus geht das so oft man will, bei "Normal" nur einmal pro Level und bei "Hard" gar nicht. Darüber hinaus können wir Euch noch 30 Schiffe anbieten: Im Titelbild Joypad nach links gedrückt halten, dreimal den zweiten Feuerknopf und schließlich Run drücken.

Oder 9 Credits: Im Titelbild Knopf 1 auf Dauerfeuer stellen und das Joypad nach links drücken, den ersten Feuerknopf dabei gedrückt halten.

## SONIC (Game Gear/Master System)

◆ Sonic-Tips und Sonic-Karten sandte uns Kim Griesch, ein Leser unserer Schwesterzeitschrift *POWER PLAY*. Er erspielte diese Hilfestellungen auf seinem Game Gear; da diese Version inhaltlich zur Master-Variante identisch ist, müßten auch Besitzer des stationären 8-Biters ihre Freude daran haben.

Level 1.1: Schnappt Euch das "Unschlagbar"-Extra und die Power-Boots und rennt wie ein wilder Igel bis zum Level-Ende. Die Stacheln braucht Ihr ja dank Eurer Ausrüstung nicht zu fürchten.

Level 1.2: Geht dem Level auf den Grund und nach links bis zum Ende, springt links hinauf und sackt das 1-Up-Extra ein.

Level 1.3: Springt Ihr hier ins zweite Loch, winken Euch Extraleben.

Dr. Robotnik I: Stellt Euch in die rechte Ecke und springt wiederholt auf das Raumschiffunterteil.

Level 2.2: Achtung auf der ersten Brücke! Dort wartet ein Stachelvieh (kein befreundeter Igel!) auf Euch. Vernichtet ihn durch eine gekonnte Rolle.

Level 2.3: Wenn Ihr ein Stückchen nach hinten lauft, verdient Ihr ein Extraleben.

Dr. Robotnik II: Kugelt Euch geschwind auf die rechte oder linke Brücke (je nachdem wo Robotnik auftaucht) und "entkugelt" Euch erst wieder, wenn er verschwindet. Zweimal das Ganze und er haut endgültig ab.

Level 3.2: Vorsicht, "Baumschlag"!

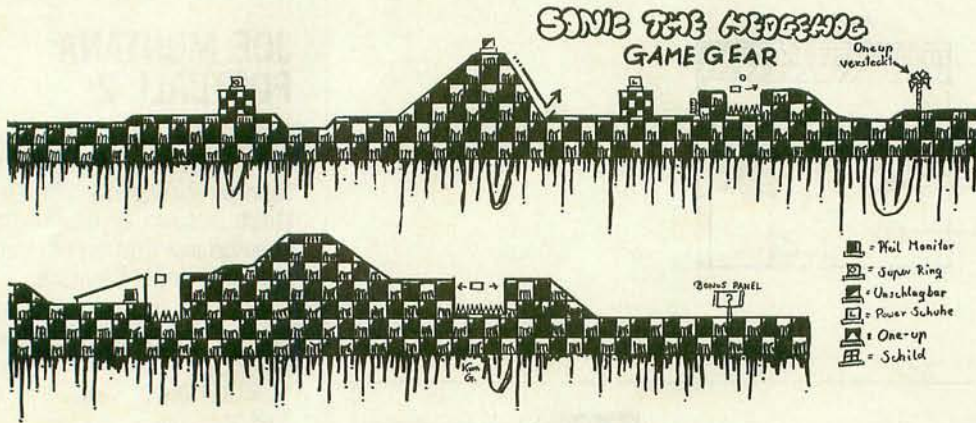
Level 3.3: Im Wasser gibt's ein Extraleben — wagt Euch jedoch nicht zu weit vor.

Dr. Robotnik III: Plaziert Euch an der Mitte der Liane und springt nach oben, um Robotniks Raumschiff zu treffen. Vorsicht vor den Kugeln — "feuert" Robotnik eine ab, springt Ihr auf das Ende der Liane und wartet bis sie explodiert ist. Danach müßt Ihr wieder angreifen.

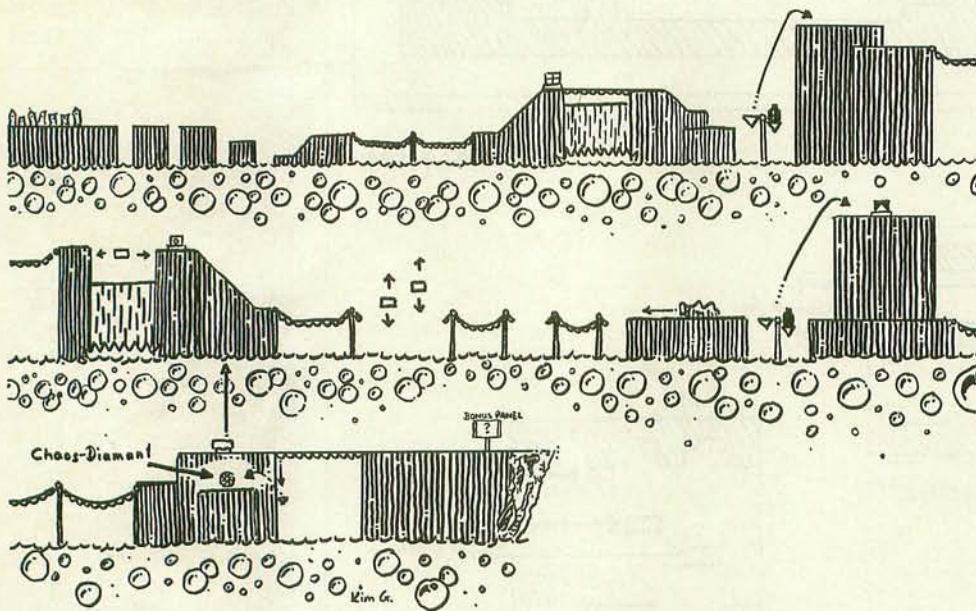
Level 4.3: Die "Sprungfeder" katapultiert Euch nach oben. Lauft nun zurück und greift Euch ein weiteres Extraleben.

Dr. Robotnik IV: Das U-Boot attackiert Ihr, indem Ihr auf der linken Seite bleibt, wartet bis Robotnik über Euch steht und dann dreimal aufs U-Boot springt. Überspringt nun das Torpedo — am besten gleich auf die andere Seite hinüber. Dort dreimal angreifen und zurück... wiederholt das Ganze bis auch die vierte Manifestation Eures Erzfeindes aufgibt und abzischt.

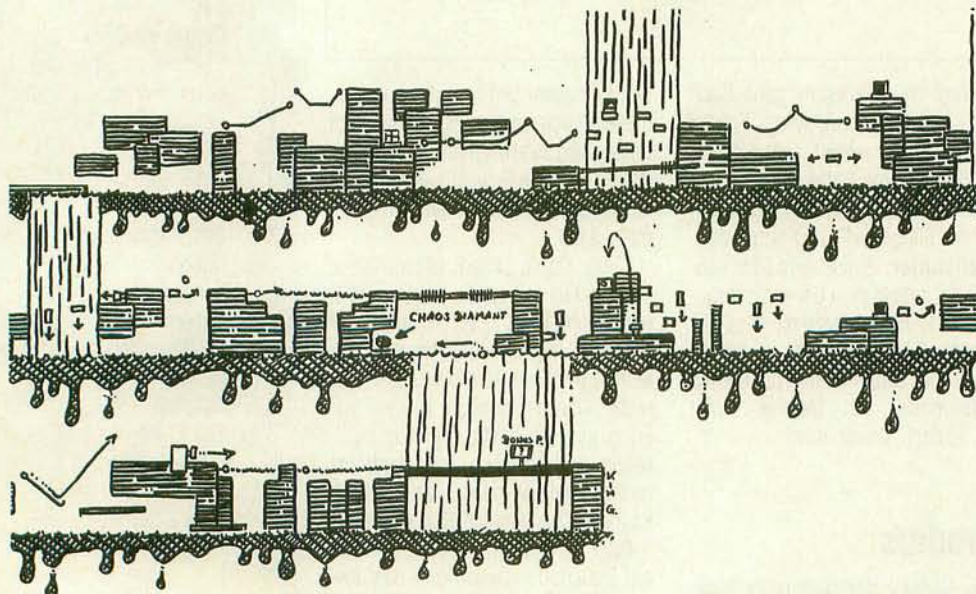
Level 5.1: Wenn Ihr nicht versehentlich springt, könnt Ihr ohne Schaden



**Sonic the Hedgehog: Zone der grünen Hügel, Level 1.1**



**Sonic the Hedgehog: Zone der Brücke, Level 2.1**



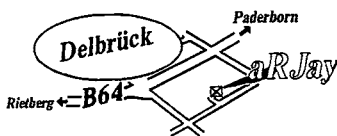
**Sonic the Hedgehog: Dschungel-Zone, Level 3.1**



# 0 52 50/70 31

aRJay Games & Computersystems  
 Postfach 1121 · Jakobstraße 5 · D-4795 Delbrück  
 Telefon: 05250/7031 · Fax: 05250/7399

Sega Mega Drive 299,-	Game Boy 149,90	Super Nes 479,-	Lynx II 199,-
Desert Strike 99,90	Amazing Tater a. A.	(deutscher Umbau inkl. Super Mario World)	Stun Runner 79,90
Fireshark 79,90	Asteroids 55,-		The Guardians 79,90
Golden Axe II 99,90	Batman 69,-		Ramparts 79,90
John Madden 92 109,90	Batman II a. A.	Actraiser 119,90	XYBots 79,90
Joe Montana II 119,90	Castlevania 67,-	Addams Family 129,90	
Kid Chamelion 109,90	Final Fantasy II 76,-	Castlevania 4 119,90	<i>Lieferbedingungen:</i>
Master of Monsters 129,90	Gradius 67,-	F-Zero 109,90	<i>Lieferung per Nachnahme</i>
Star Flight 129,90	Mega Men 2 67,-	Home Alone 119,90	<i>zuzügl. DM 6,- Versandkosten.</i>
Super Fantasy Zone a. A.	Pac Man 59,-	Lemmings 119,90	
War Song 109,90	Simpsons 69,-	Pit Fighter 119,90	<i>Sie erreichen uns</i>
Wonderboy 5 109,90	Star Trek 67,-	Pilot Wings 109,90	<i>Mo.-Fr. 10.00 h - 18.30 h</i>
Y's III 129,90	Super Mario Land 52,-	Super Ghouls and Ghosts 119,90	<i>Sa. 10.00 h - 16.00 h</i>
	Super RC Pro AM 48,-	Super Off Road 129,90	<i>Telefonische Bestellung auf</i>
	Tiny Toons 69,-	Super Smash TV 119,90	<i>Anrufbeantworter außerhalb</i>
	Turtles II 73,-	Super Tennis 119,90	<i>der Geschäftszeiten.</i>
	Prince of Persia 67,-		



# GNADENLOS

## 0 89 - 480 29 13



### SEGA MEGA

Bare Knuckle 69,90  
 Bonanza Bros. 39,90  
 Buck Rogers 99,90  
 California Games 89,90  
 Crackdown 39,90  
 E - Swat 39,90  
 Dahna 89,90  
 Dangerous Seed 49,90  
 Desert Strike 89,90  
 Devil Crash 95,90  
 Double Dragon II 89,90  
 EA Hockey 75,90  
 El Viento 75,90  
 F 22 Interceptor 89,90  
 Fantasia 69,90  
 Fantasm Soldier 69,90  
 Fatal Labyrinth 59,90  
 Final Blow 89,90  
 Fire Mustang 69,90  
 Gainground 49,90  
 Gaiaras 49,90  
 Ghost'n Ghouls 75,90  
 Golden Axe 63,90  
 Golden Axe II 79,90  
 Gynoug 65,90  
 Hardball dt. 49,90  
 Hard Driving 49,90  
 Hellfire 47,90  
 Immortal 89,90  
 Ishido 29,90  
 James Pond 69,90

Jewel Master 49,90  
 John Madden II 85,90  
 Magical Hat 39,90  
 Marvie Land 59,90  
 Megatraz 49,90  
 Midnight Resistance 69,90  
 Outrun 39,90  
 PGA Golf 89,90  
 Populous 69,90  
 Quackshot 49,90  
 Rent a Hero 49,90  
 Rings of Power 99,90  
 Road Blasters 89,90  
 Road Rush 79,90  
 Sonic the Hedgehog 75,90  
 Steel Empire 89,90  
 Spiderman 45,90  
 Starcruiser 49,90  
 Starflight 95,90  
 Streets of Rage 69,90  
 Sword of Sodan 39,90  
 Tecmo World Cup 79,90  
 Toe Jam Earl 79,90  
 Thunderforce II 49,90  
 Toki 69,90  
 Turrican dt. 49,90  
 Undeathline 69,90  
 Valis III 49,90  
 Valis IV 89,90  
 Vertyx 59,90  
 Volleyball 49,90  
 Volvief 49,90  
 Wani Wani World 39,90

Warsong 99,90  
 Whip Rush 29,90  
 Wonderboy III 39,90  
 Ys III 99,90  
**GAME GEAR**  
 Widegear 29,90  
 Akkuset 59,90  
 Berlin Wall 39,90  
 Donald Duck 52,90  
 Fantasy Zone 52,90  
 Galaga 91 52,90  
 Heavy Weight Ch. 49,90  
 Mickey Mouse 49,90  
 Monaco GP 45,90  
 Outrun 45,90  
 Shinobi GG 49,90  
 Sonic the Hedgehog 55,90  
**GAMEBOY**  
 Akkuset 39,90  
 Lightplayer 29,90  
 Adventure Islands 55,90  
 Afterburst 39,90  
 Altered Space 55,90  
 Astroid 49,90  
 Battle Toads 55,90  
 Bettle Juice 55,90  
 Bill Elliot 55,90  
 Bo Jackson 49,90  
 Castlevania 39,90  
 Cha Cha Maru 39,90  
 Choplifter II 55,90

Crystal Quest 49,90  
 Doraeomon 29,90  
 Football 2000 59,90  
 Fishdude 29,90  
 HAL Wrestling 49,90  
 Home Alone 55,90  
 Hong Kong 39,90  
 Kid Icarus 49,90  
 Metroid II 49,90  
 Mickey D. Chase 55,90  
 Monopoly 59,90  
 Prince of Persia 55,90  
 Radar Mission 39,90  
 Sneaky Snakes 53,90  
 Robocop II 55,90  
 Solomon's Club 53,90  
 Startrek 55,90  
 Tail Gator 55,90  
 Turrican 55,90  
 Volleyfire 29,90  
 NBA Allstars 55,90  
 Snow Bros. 39,90  
 Ishido 15,90  
 Soccer 29,90  
 Palamedes 35,90  
 Pocket Stadium 29,90  
**FAMICOM**  
 Grundgerät dt. m. Mario & Joypad\* 299,90  
 Super Adapter 39,90

E.D.F. 109,90  
 F - Zero \* 99,90  
 Final Fantasy II 129,90  
 Final Fight 109,90  
 Ghost & Ghouls 109,90  
 Home Alone 119,90  
 Joe & Mac 109,90  
 John Madden 109,90  
 Lagoon 119,90  
 R - Type\* 39,90  
 Super Soccer\* 99,90  
 Super Tennis\* 99,90  
 Thunderspirit 99,90  
 STG 109,90  
 Ys III 129,90  
 Zelda III\* 99,90  
 \*(ab ca. Anf. Juni)  
**NEO GEO**  
 Grundgerät kompl. 699,90  
 Joystick 119,90  
 Memory Card 39,90  
 Alpha Mission 269,90  
 Baseball Stars 249,90  
 Baseball Stars 2 369,90  
 Baseball 2020 269,90  
 Burning Fight 269,90  
 Cyberlip 249,90  
 Crossed Swords 269,90  
 Eightman 269,90  
 Fatal Fury 279,90

Ghostpilot 249,90  
 Joy Joy Kid 189,90  
 Last Resort 349,90  
 Magician Lord 189,90  
 Nam 199,90  
 Ninja Combat 249,90  
 Robo Army 269,90  
 Sengoku 269,90  
 Soccer Brawl 279,90  
 Super Spy 219,90  
 Top Players 209,90  
 Trash Rally 279,90  
 Weitere Spiele lieferbar.  
**LIEFERBEDINGUNGEN:**  
 Alle Spiele sind Importe, ohne deutsche Anleitung.  
 Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.  
 Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 9,90 Versandk.  
 Umtausch ist generell ausgeschlossen (ausser bei defekter Ware).  
 Auslandslieferung nur bei Bezahlung per Visa, Master, Eurocard  
 Sie erreichen uns Mo.- Fr. von 10.00 h - 18.30 h.  
**KEIN LADENVERKAUF**  
 Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

# TIPS & TRICKS

zu nehmen unter den Flammenwerfern hindurchlaufen. Den Caterkiller müßt Ihr "zerrollen".

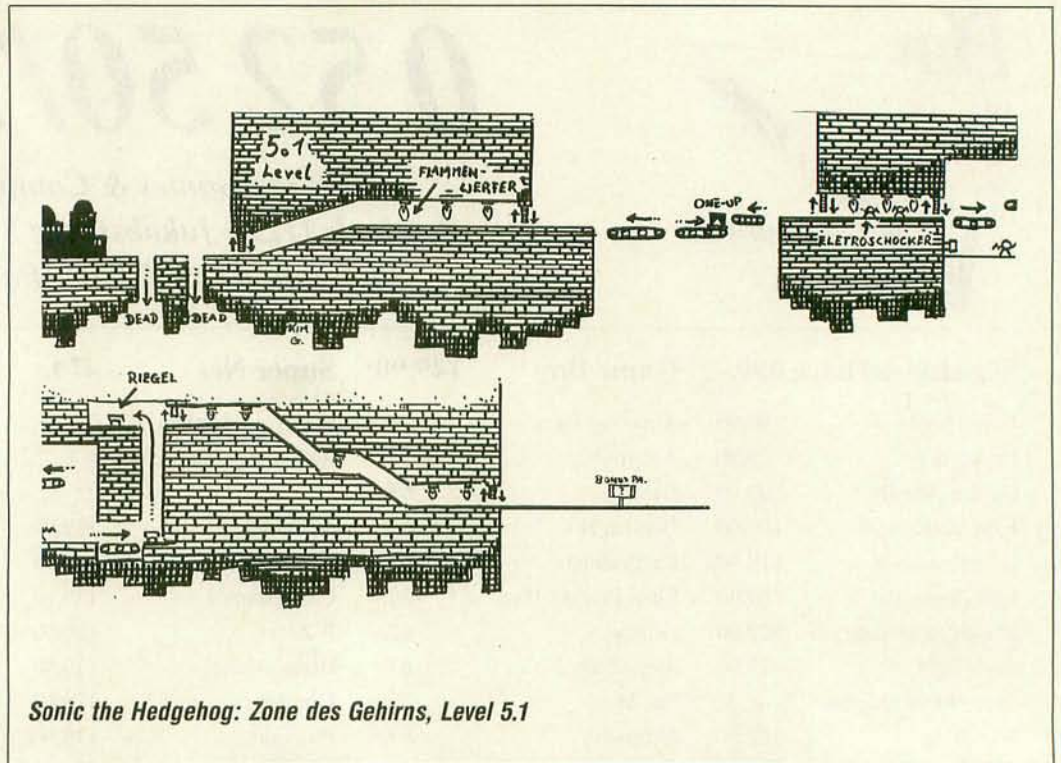
Level 5.2: Wartet bis sich die Elektroschocker beruhigt haben, dann werdet Ihr von ihnen nicht getroffen.

Dr. Robotnik V: Warum kämpfen, wenn der Miesling bereit ist, auch ohne Schlagabtausch das Feld zu räumen?

Level 6.1: Ist die Fahrt mit dem zweiten Flieger beendet, müßt Ihr ein Stückchen nach unten gehen um ein weiteres Leben zu sammeln.

Level 6.1: Seid Ihr scharf auf den letzten "Chaos Diamanten"? Rennt gleich zu Beginn wie ein geölter Blitz am Plattformanfang los, springt weit ab und Ihr landet auf einem Flugzeug. Klettert die Leiter hinauf und der Diamant (sowie ein Freileben als Zugabe) ist Euer.

Dr. Robotnik—Finale: Wartet bis die Flamme in der Mitte ist und springt sofort gegen die Scheibe — so oft, bis der Miesling aufgibt. Achten solltet Ihr nur auf die Elektrokugel.



Sonic the Hedgehog: Zone des Gehirns, Level 5.1

## TERMINATOR 2 (Game Boy)

Patrick Croll zeigt allen Terminatoren wo's langgeht: Im ersten Level müßt Ihr fünf Türme in der richtigen Reihenfolge zerlegen, um Skynet zu erreichen. Knackt zuerst den vierten, danach den ersten, dann Nummer fünf, danach den zweiten und schließlich den verbliebenen dritten. Wenn Ihr nun noch den Endgegner (findet Ihr ganz rechts) plattmacht, ist der Weg frei.

Im zweiten Level geht Ihr stur nach rechts (und zerstört dabei alles was Euch im Wege steht). Am Ende des Levels findet Ihr drei Türen — betretet die mittlere (davorstellen und Steuerkreuz nach unten drücken) und schon seid Ihr in der Terminatoren-Lagerhalle.

## Super Ghosts'n Ghouls (SFamicom)

Fiese Zombies und garstige Endgegner sind das Aushängeschild dieser Capcom-Mär. Mit dem folgenden Trick könnt Ihr Euch auch die höheren Levels anschauen, ohne vor Frust das Joypad zu zerbeißen. Achtet darauf, daß das zweite Pad eingesteckt ist und begeben Euch ins Option-Menü. Hier den Cursor auf "EXIT" stellen, dann die Knöpfe L und RUN am zweiten Pad gleichzeitig drücken. Betätigt Ihr nun auch RUN auf dem ersten Joypad, erscheint ein Menü zur Level-Anwahl und zum Soundtest.

## BURGERTIME (Game Boy)

Schmackhafte Codes für das Geschicklichkeitsspiel Burger-time servierte uns Rainer Drossbach aus Olching — ab Level 5 ist's dann nicht mehr ganz jugendfrei:

Level	Code
2	Ei, Ei, Wurst, Koch
3	Wurst, Koch, Koch, Gurke
4	Gurke, Ei, Ei, Gurke
5	nackter Koch, nackter Koch, Gurke, Koch
6	Gurke, nackter Koch, nackter Koch, Wurst

## BOMBER RAID (Master System)

Jörg Roschenzow entdeckte bei Bomber Raid ein (bisher) geheimes Menü zur Levelanwahl: Drückt das Steuerkreuz im Titelbild nach links oben und beide Tasten des zweiten Joypads. Gedrückt halten! Nun auf dem ersten Joypad die erste Feuertaste zweimal betätigen und — schwupps — seid Ihr im gewünschten Levelmenü.

## JOHN MADDEN FOOTBALL '92

Habt Ihr Lust auf das Endspiel zwischen Chicago und Buffalo? Der dafür benötigte Code lautet B3FM8FB5.





# NEUE SPIELE BRAUCHT DAS LAND!

## MEGA DRIVE

TERMINATOR II	a.A.
DESERT STRIKE USA	109,-
DEVILISH USA	114,-
EARNEST EVANS USA	129,-
WONDERBOY	
IN MONSTER WORLD USA/DT.	129,-/139,-
CARMEN SANDIEGO DT.	139,-
TEST DRIVE II	109,-
SUPER OFF ROAD	109,-
BULLS VS. LAKERS	a.A.
ALISIA DRAGOON USA	109,-
QUAK SHOT JAP.	79,-
DOUBLE DRAGON I	a.A.
SOL DEACE	a.A.
MYSTICAL FIGHTER	a.A.
FIGHTING MASTER	a.A.

## MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	a.A.
ASTERIX	94,-
KLAX	94,-
FLINTSTONES	84,-
SUPER KICK OFF	104,-
POPULOUS	104,-
DONALD DUCK	94,-
SONIC	94,-
GOLDEN AXE WARRIOR	114,-
MICKEY MOUSE	94,-
DARIUS II	a.A.
RUNNING BATTLE	a.A.
S.C.I.	a.A.

## GAME GEAR

PHANTASY STAR USA	79,-
AX BATTLER USA	79,-

QIX	79,-
CRYSTAL MINES II	79,-
STORM OVER DORIA	a.A.

## NINTENDO

LITTLE NEMO	94,-
MEGA MAN III	94,-
RESCUE RANGERS	



(CHIP'N'CHAP)	94,-
SUPER KICK OFF	104,-
Z1-CORVETTE	94,-
CRACKOUT	94,-
ELITE	a.A.
TERMINATOR II	94,-

## LAUFEND NEUHEITEN!



INCL. SONIC,  
1 JAHR GARANTIE, 199,-



199,-

## GAME BOY



DEUTSCHE VERSION INKL.  
SONIC,  
1 JAHR GARANTIE 319,-



RGB ODER PAL, MIT  
JOYBOARD & NETZTEIL  
1 JAHR GARANTIE, 749,-



LYNX 2, 199,-

## ab 3 Artikel versandkostenfrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

CRYSTAL WARRIOR USA	79,-	STAR WARS	119,-
FROGGER	a.A.	JACKIE CHAN	109,-
GEORGE FOREMAN		MANIAC MANSION	119,-
KO BOXING	a.A.	SUPER MARIO 3	94,-
<b>NEO GEO</b>		WWF WRESTLE MANIA	
LAST RESORT	a.A.	CHALLENGE	94,-
MUTATION NATION	349,-		
SOCCER BRAWL	339,-		
FOOTBALL FRENZY	349,-		
1 JOYBOARD	139,-		
BASEBALL STARS PROF II	a.A.		
ART OF FIGHTING	a.A.		
KING OF MONSTERS II	a.A.		
<b>LYNX</b>			
TOKI	79,-		
SUPER SKWEEK	79,-		

Theo  
**KRANZ**  
**VERSAND**

**& LADEN**

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG (DIN A6) AN. VERSAND PER NN DM 6,-; BEI VORK. DM 4,- (ÜBERWEISUNG, POSTANWEISUNG, POSTANWEISUNG, NUR EUROSCHICKS, VERSAND UND LADEN- PREISRÄUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-, AMERICAN EXPRESS

# TIPS & TRICKS

## WRATH OF THE BLACK MANTA (NES)

Den letzten Obermottz vom Shinobi-Gegenstück Wrath of the Black Manta legte Matthias Tarasiewicz aus Wien aufs Kreuz. Seine Wahl der Kampfkünste: Fire Bomb, Fire Ring, Spider und Missiles. Greift den Miesling zuerst mit der Fire Bomb an, dann mit dem Ring, als nächstes mit der Spinne und schließlich noch einmal mit der Fire Bomb. Den Rest gebt ihr ihm dann mit den Missiles...

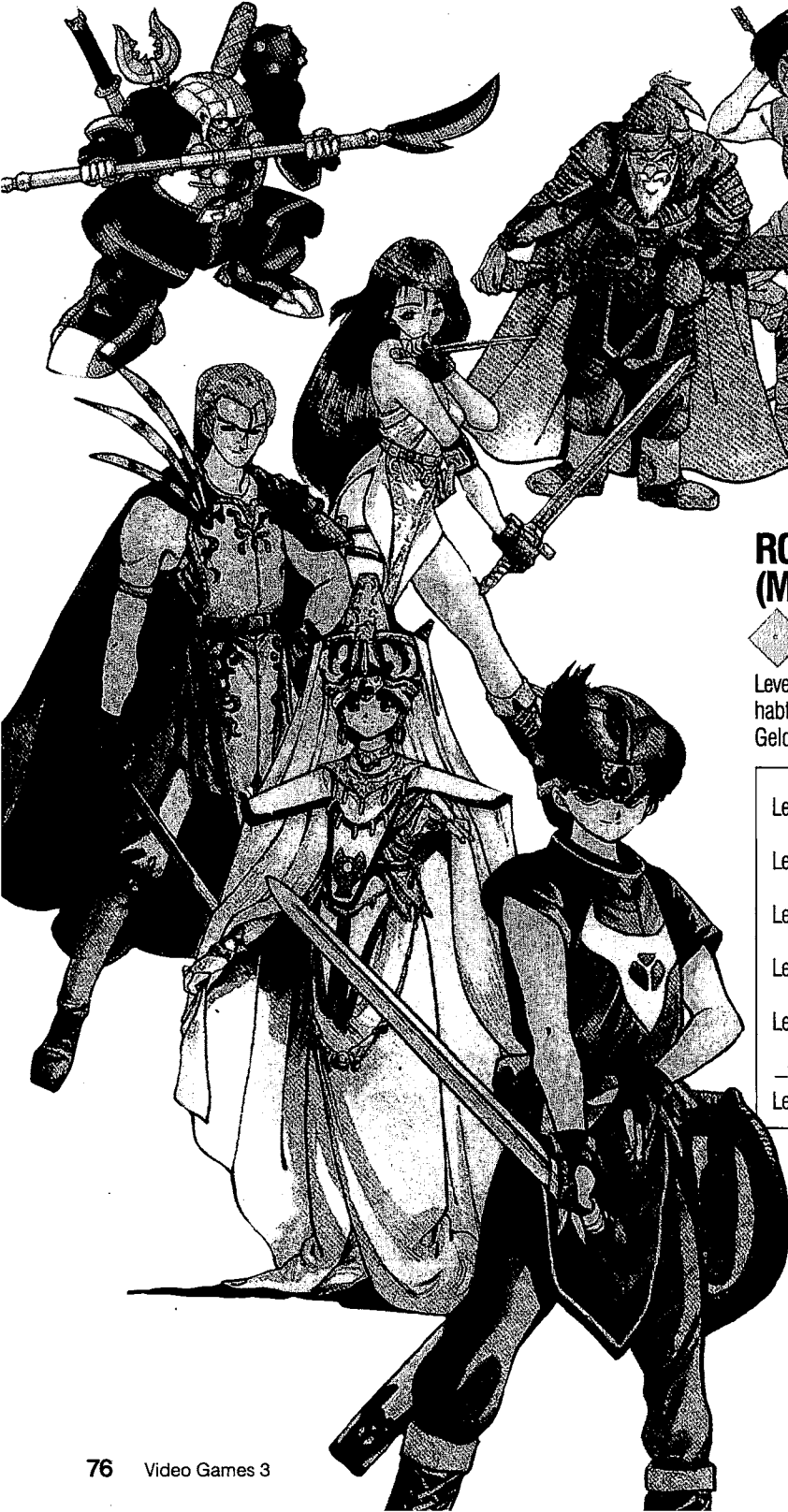
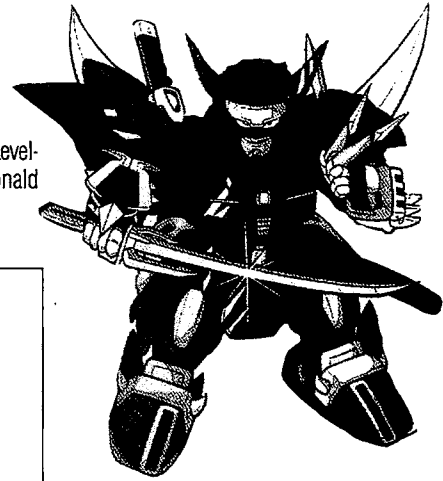
## EL VIENTO (Mega Drive)

Drei Cheats haben wir für das Spiel rund um die schlagfertige japanische Maid ausgegraben: Die volle Energie bekommt ihr zurück, wenn ihr während des Spiels in den Pausenmodus geht und nach Oben, Links, Rechts und Unten steuert: Pro Druck auf Knopf C kommt nun ein Energiepunkt dazu. Mit dem Knopf A wird der Slow-Motion-Modus eingeschaltet, mit B könnt ihr wiederum den aktuellen Level überspringen.

## ROGER RABBIT (Game Boy)

Auch die Roger-Rabbit-Levelcodes sind — dank Ronald Gygax — kein Geheimnis mehr:

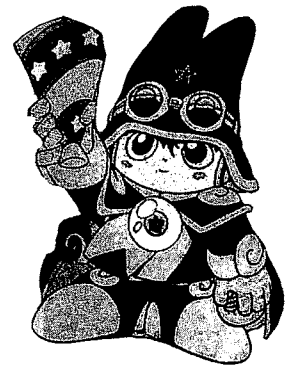
Level	Paßwort
2	DLT3QYBY
3	GPLDMSRC
4	MMCFGWXJ
5	BGQTVKJP
6	RTJBWN43



## ROAD RASH (Mega Drive)

Mit den folgenden Codes könnt ihr nicht nur in einem Level Eurer Wahl anfangen, zusätzlich habt ihr noch einen ganzen Haufen Geld und das beste Motorrad.

Level 1:	00000	07DJ1
	12G9A	1786E
Level 2:	00000	07071
	131JJ	2N7SR
Level 3:	00000	07QF0
	03JS3	37GL5
Level 4:	00000	08300
	12NIK	473FC
Level 5:	00000	083S1
	12K38	5782A
-7 Mio in	34441	01MS0
Level 4:	NV8UC	3QJ8R



## POWER MISSION (Game Boy)

Durch knapp ein Dutzend Power-Missionen kämpfte sich Game-Boy-General Matej Leskovar. Allen Strategieanfängern stellt er nun folgende Levelcodes zur Verfügung:

Level	Name	Code
1	Nomad Island	---
2	Seawall Island	BYRBYD
3	Deadly Eight Sea	LTNGTH
4	Chamber	CHRRGM
5	Swamp Land	TW7ST7
6	Cursed Straits	6PTRTS
7	Innocent Sea	55T5D5
8	Twilight Island	C90VDP

# RAT UND TAT

Hallo, Verzweifelte vor dampfenden Monitoren und rauchenden Konsolen. Auch dieses Mal erwarten Euch etliche Tips und wir hoffen, daß der Videospieldoktor zumindest in den schlimmsten Fällen für Heilung sorgen kann.

Wie bereits mehrfach erwähnt, erscheint im Spätsommer das langerwartete Super Famicom/Super NES als "Super Nintendo" in Deutschland offiziell. Bevor wir uns die Konsole in einer der nächsten Ausgaben ausführlich anschauen, gibt's an dieser Stelle schon mal einen Vorabbericht. Wir haben uns aus England die PAL-Variante des Super Nintendos besorgt und einigen Tests unterzogen: Für die Europaversionen hat Nintendo glücklicherweise das Design des japanischen Super Famicom gewählt und die optisch unattraktive USA-Variante links liegen lassen. Die Joypads zieren weiterhin verschiedenfarbige Knöpfe und den Joypads hat man netterweise längere Kabel spendiert.

Das Gerät läuft komplett in 50 Hz und verträgt sich ganz famos mit allen Anschlüssen des Fernsehers. Natürlich ist das RGB-Bild weiterhin das Beste, aber sowohl Antennen- wie Videobild sind besser als z.B. beim Mega Drive. Steckt man das mitgelieferte "Super Mario World" in den Schacht und startet die Konsole, fällt auf, daß Nintendo im Gegensatz zu Sega die ärgerlichen Farbflimmereien am unteren und oberen Bildschirmrand vermeiden konnte.

Die Form der Module ist identisch mit denen der japanischen Konsole. Zieht daraus allerdings keine voreiligen Schlüsse. Dank einer eingebauter Sperre laufen auf dem englischen Super Nintendo weder Japan-, noch USA-Module. Die englische Konsole wird auch mit dem deutschen Super Nintendo inkompatibel sein — wartet

also mit dem Kauf einer PAL-Konsole auf jeden Fall auf die offizielle deutsche Variante, die natürlich ebenfalls mit allen anderen Super-NES-Versionen inkompatibel sein wird.

Wenn Ihr Probleme mit funksprühenden Mega Drives und lichterloh brennenden Super Nintendos habt, oder einfach nur mit dem Fernsehanschluß Eures Systems nicht klar kommt, dann schreibt an den Videospieldoktor unter der folgenden Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Kennwort Rat & Tat  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München**

## CD-MANIA?

Bei dem Test von "Sonic" auf dem Mega Drive gab es auf einem Eurer Bilder eine Zone, die "Sparkling Zone" hieß. Warum taucht die in den Verkaufsversion gar nicht auf? Wird es "Sonic 2" wirklich nur auf CD geben? In einer anderen Zeitschrift las ich, daß vielleicht bald alle Spiele nur noch auf CD kommen werden. Ist da was dran?

Eva Zimmermann, Ober-Ramstadt

Die Version von Sonic, die wir zum Testen hatten, war ein Vorabmuster von Sega. In dieser Version hieß eine der Zonen wirklich Sparkling Zone. Des Rätsels Lösung ist, daß die Programmierer einfach nur den Namen geändert haben. Ihr alle kennt also die ominöse Sparkling Zone unter anderem Namen. Nachdem ich alle verfügbaren Fühler ausgestreckt habe, sieht es zur Zeit bei "Sonic 2" so aus: Das Spiel wird zuerst auf Modul erscheinen — intern wird von einer 16-MBit-Cartridge gemunkelt. Daß später auch eine Version oder ein drittes Sonic für das CD-ROM erscheint, ist wahrscheinlich. Sicherlich wird sich auf einigen Konsolen in nächster Zeit einiges in Richtung CD-ROM entwickeln, aber gerade auf dem Mega Drive glaubt kaum einer so recht an

einen Siegeszug des Mega-CD. Bis jetzt ist das Gerät in Japan viel zu kostspielig und vor allem im Vergleich zum bevorstehenden Nintendo- und PC-Engine-CD-ROM auch in den USA viel zu teuer angekündigt, als daß es ein Renner sein könnte. Weiterhin ist die Softwaresituation zur Zeit eine Katastrophe; es gibt nicht einen guten Titel und dementsprechend floppt das Mega-CD-ROM in Japan zur Zeit ganz gewaltig.

## WAS KOMMT WANN?

Kommt das Super NES wirklich im April in Europa heraus? Ein Händler erzählte mir das und sagte auch, daß die PC-Engine doch noch in Europa erscheint?

Hauke Basse, Horneburg

Der Apriltermin für die Veröffentlichung ist nur halb richtig. In England erschien das Super NES im April, in Deutschland könnt Ihr allerdings erst im Juli oder August damit rechnen — dafür zu einem sagenhaften Preis von knapp 300 Mark inklusive "Super Mario World".

Die Gerüchte um eine offizielle Veröffentlichung der Engine wollten nie ganz abreißen. Dieses Mal kommt das Gerücht wohl aus einer Ecke, die behauptet, daß Hudson und NEC sich wie in den USA zusammentun könnten und die Engine bei uns doch noch auf den Markt bringen. 100prozentig wissen das wohl im Moment nicht einmal Hudson oder NEC selbst.

## NES AUF SUPER NES?

Da ich noch ein NES besitze, möchte ich auf das Super NES umsteigen. Wird es einen Adapter geben, mit dem man NES-Module auf dem Super NES spielen kann? Wird es für den Game Boy einen Aufsatz

geben, der vier Feuerknöpfe und einen Spielhallen-Joystick hat und wird dafür "Street Fighter 2" erscheinen?

Christian Papert, Bechhofen

Ob in nächster Zukunft irgendwo auf dieser Welt ein NES-Adapter fürs Super NES erscheint, ist bis jetzt nicht bekannt. Wenn ich mal versuche, mich in die Köpfe der Nintendo-Manager zu versetzen, wird das allerdings nicht so schnell passieren, denn das NES ist so weit verbreitet, daß es sowieso in den meisten Haushalten (besonders in USA und Japan) steht. Daher werden wohl auch die meisten Leute trotz Super NES eher ihr altes Gerät behalten, als extra einen Adapter zu kaufen. Vielleicht überlegt sich Nintendo für Europa ja was Neues, ich glaube aber nicht ganz daran.

Es gibt von Konami für den Game Boy in Kürze einen Aufsatz mit größerem Bildschirm und besseren Feuerknöpfen im Automaten-Design; allerdings werden nur die vorhandenen Möglichkeiten des Game Boy genutzt. Das von Dir angesprochene Gerät samt Software war wohl nur als Aprilscherz in der entsprechenden Zeitschrift gemeint.

## MEGA TRADE

### ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage der Fragen!



## NATÜRLICH BEI MEGA TRADE

Die **NR. 1**  
im Bodenseeraum  
**VIDEO- UND  
COMPUTERSPIELE**  
Marktpassage, 7700 Singen,  
Telefon 077 31/66634,  
Fax 64521  
Öffnungszeiten:  
9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr,  
Samstag 9.00-13.00 Uhr

# DER IMPORT-REPORT

Wer Testberichte und Anzeigen in der VIDEO GAMES studiert, der wird des öfteren über das Wort "Import-Version" stolpern. Für alle, die damit nichts anfangen können, folgt hier das definitive Import-1x1.

◆ Zunächst einmal die Erklärung, was (Grau-)Importe eigentlich sind: "Importieren" bezeichnet das Beschaffen von Gütern aus dem Ausland (in unserem Fall Videospielekonsolen und Module). Die Produkte werden von deutschen Händlern aus Amerika oder Japan eingeführt und sind eigentlich nicht zum Verkauf auf dem deutschen Markt gedacht. Das bedeutet, daß Ihr bei Importen keine deutsche Anleitung habt. Bei Japan-einführen müßt Ihr sogar mit total unverständlicher japanischer Anleitung und (meist) japanischen Texten auf dem Bildschirm rechnen.

Jetzt fragt Ihr Euch wahrscheinlich, was es denn für einen Sinn macht, angesichts dieser Nachteile zu importieren. Im wesentlichen gibt's zwei Gründe: Aktualität und Preis. Wenn man sich den Vorsprung der Japaner und Amerikaner bei den Spiele-Neuveröffentlichungen für die verschiedenen Konsolen anschaut, kann unsereins durchaus neidisch werden. Beispiels-

weise erschien das tolle Ballerspiel "Gynoug" fürs Mega Drive erst vor wenigen Wochen offiziell bei uns, während die japanischen Kids schon seit gut einem Jahr damit spielen. Außerdem werden manche Module als US- oder Japanversion deutlich billiger angeboten als deutsche Ware.

Die Geschichte der Importe begann etwa 1987 mit der Veröffentlichung des Master Systems von Sega. Clevere Händler fanden heraus, daß die amerikanischen Master-System-Spiele meist problemlos auf deutschen Konsolen liefen. Da anno '88 in den USA weit mehr Spiele für das Master System erhältlich waren als bei uns, fingen ein paar videospielebegeisterte Händler an, Master-System-Module aus den USA zu importieren.

Der nächste "Meilenstein" war dann die Entdeckung, daß es in Japan mit der "PC-Engine" eine neue Traumkonsole gab, die in absehbarer Zeit nicht in Deutschland veröffentlicht werden sollte. Jeder, der einen RGB-fähigen Fernseher oder Monitor hatte, konnte Spitzentitel genießen, die in Deutschland bis heute nie offiziell erschienen. Die PC-Engine samt Software war praktisch der Startschuß für den "professionellen" Import im großen Stil. Gleich als das Mega Drive in Japan erschien, wurde die Konsole mit all den verfügbaren Japano-Spielen bei uns angeboten.

Als Ende 1990 in Japan das Super Famicom (in den USA "Super NES" genannt) von Nintendo erschien, boomte auch hier bald der Importmarkt. Selbst bei den Handhelds wur-

de fleißig importiert. Der Game Boy und das Game Gear kamen zwar sehr schnell auch in Europa heraus, um so langsamer klappte allerdings zunächst der Modulnachschub. Wenn Ihr Euch angesichts der Aufzählung fragt, ob wir denn das NES vergessen haben, dann habt Ihr den wunden Punkt der Importe getroffen. Ob sich Importe für eine bestimmte Konsole lohnen und bei den Käufern auf Gegenliebe stoßen, hängt nämlich weitestgehend davon ab, ob die Module kompatibel sind — sprich: ob die Japan- oder US-Kassetten auf deutschen Grundgeräten laufen. Beim NES hat Nintendo gut vorgeplant: Auf dem deutschen NES lassen sich ausschließlich deutsche Module abspielen. Manchmal können wir diese Hürden zwar mit einem Adapter überwin-

den, doch je komplizierter und teurer so ein Adapter ist, desto minimaler sind seine Erfolgsaussichten.

Im Anschluß gehen wir ganz detailliert auf jede Konsole ein und beschreiben genau, ob Ihr für das entsprechende System Importe kaufen könnt, ob sie sich lohnen und wie es um offizielle deutsche Software bestellt ist. Wir gehen bei unseren Erläuterungen immer davon aus, daß Ihr ein deutsches Grundgerät besitzt, denn außer bei der PC-Engine ist es inzwischen die Regel, daß die deutsche Konsole billiger als der Import ist. Das einzige System, das bei uns noch nicht auf dem Markt ist, ist das Super NES. Dies wird sich allerdings im August ändern und auch hier ist die deutsche Konsole wesentlich günstiger als die Importversion. *je/mg*

	
<b>Aktuelle Lage</b>	<b>NES</b> Für das NES gibt es in den USA eine beinahe unübersehbare Masse von Spielen; eine Situation, die sich bei uns noch nicht eingestellt hat, obwohl auch in Deutschland sehr viele neue Spiele für das NES erscheinen — kaum Anlaß zu importieren.
<b>Kompatibilität</b>	Klare Sache: Auf dem deutschen System laufen ausschließlich deutsche Module. Nur mit einem schwer erhältlichen Adapter lassen sich die Kompatibilitätsprobleme überwinden.
<b>Zukunftsperspektiven</b>	Importe spielten keine Rolle und werden in Zukunft noch weniger interessant sein. Die Softwareflut nahm Deutschland im Sturm und wird auch weiterhin anhalten. Der Importmarkt ist praktisch tot.

**PC ENGINE  
GAME BOY  
NINTENDO US**

**GAME-PLAY**

**MEGA DRIVE  
GAME GEAR  
SUPER NES**

VIDEO - SPIELE - VERSAND

Darius + ..... 49,- DM  
PC Engine Pal ..... 222,- DM  
Toilet Kids ..... 79,- DM  
Final Soldiers ..... 49,- DM  
Tiger Road ..... 39,- DM  
Image Fight ..... 39,- DM

Space Invaders ..... 29,- DM  
Avenue Pad 3 ..... 59,- DM  
Battle Set ..... 99,- DM  
Dragon Egg ..... 49,- DM  
Ninja Spirit ..... 89,- DM  
Gomola Speed ..... 29,- DM

Umbauten: NES US Norm 60,- DM (ohne Schalter) / Mega Drive 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1  
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN:  
TÄGL. AB 13 UHR.  
HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,  
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838



## Aktuelle Lage

### Game Boy

Die Situation auf dem offiziellen Game-Boy-Spielemarkt ist in letzter Zeit immer besser geworden. Fast alle Topspiele erscheinen über kurz oder lang auch bei uns. Dennoch überwiegen die im Import angebotenen Titel in der Anzahl noch bei weitem. Die Preise der Importe liegen etwas über denen der offiziellen Module.

### Super NES

Das Super NES wird zur offiziellen Veröffentlichung im Juli sicherlich an einem gewissen, wenn auch nicht schlimmen Softwaremangel leiden. Die Spiele, die am Anfang herauskommen, sind größtenteils von so hoher Qualität, daß man nicht sofort nach Importen schreien muß. Zur Zeit boomt die Importszene beim Super NES und man bekommt praktisch jedes Japan- oder US-Modul nur wenige Tage nach Erscheinen bei den Importhändlern.

### Mega Drive

Das Mega Drive ist inzwischen in Deutschland etabliert und bietet eine große Bibliothek von offiziellen Titeln — allerdings zu teils sehr hohen Preisen. Das Mega-Drive ist zur Zeit die Vorzeige-Importkonsole, denn fast alle Spiele erscheinen im Ausland früher (lobenswerte Ausnahme: die Electronic-Arts-Module) und sind über Import billiger zu bekommen als im offiziellen Handel.

## Kompatibilität

In Sachen Kompatibilität gibt es beim Game Boy weltweit keine Probleme. Ob Ihr nun Software aus Taiwan, Hongkong, Japan oder aus den USA kauft, sie wird immer laufen. Auch Hardwarezusätze machen keine Probleme, da die verkauften Game Boys weltweit identisch gebaut sind. Vor allem die komplizierte Normentrennung zwischen NTSC und PAL fällt beim Game Boy dank eigenem Bildschirm komplett weg.

Nintendo wird in das deutsche Super Nintendo eine Sperre einbauen, die verhindert, daß alle ausländischen Module (natürlich auch Japan- oder US-Titel) auf Anhieb laufen. Ob ein (inoffizieller) Adapter angeboten wird, steht zur Zeit noch nicht fest. Besitzt Ihr ein japanisches Super Famicom oder ein amerikanisches Super NES, gibt es für jede der beiden Konsolen einen Adapter, mit dem die jeweils anderen Module laufen. Ob deutsche Spiele auf den Importkonsolen funktionieren, steht noch nicht fest, ist aber sehr unwahrscheinlich.

Die Kompatibilität ist beim Mega Drive kein großes Problem. Grundsätzlich laufen fast alle Module auf den deutschen Mega Drives, nur die japanischen Kassetten passen wegen etwas anderen Abmessungen nicht ganz in den Modulschacht. Dem ist schnell Abhilfe zu schaffen, indem Ihr Euch einen Adapter bei einem der Importhändler besorgt. Diese Adapter sind *nicht teuer* und ermöglichen Euch den Zugriff auf fast alle japanischen Spiele. Neuerdings bauen die Programmierer in seltenen Fällen einen zusätzlichen Schutz ins Spiel ein, der verhindert, daß das Modul "startet". Ihr solltet also beim Händler lieber nachfragen, ob das gewünschte Modul auch auf einem deutschen Mega Drive läuft. US-Spiele funktionieren in den allermeisten ohne die geringsten Probleme — ebenso die restlichen europäischen Module.

## Zukunftsperspektiven

Als Besitzer eines Game Boy seid Ihr mittlerweile weit weniger auf Importe angewiesen als vor noch einem Jahr. Der "Durchschnittsspieler" findet im deutschen Angebot, das ständig beeindruckend wächst, alles, was sein Herz begehrt. Wer dagegen "up to date" sein will, der kann sich bestimmte Highlights auch als US-Version besorgen. Japanimporte sind "out", denn die allermeisten Titel erscheinen zeitgleich in den USA. Für die Zukunft sieht die offizielle Lage rosig aus, denn immer mehr Anbieter bringen Spiele für den Game Boy immer schneller nach Deutschland.

Über die Zukunft läßt sich beim Super NES noch wenig sagen. Man darf allerdings annehmen, daß sich in kürzester Zeit, ähnlich wie beim NES, viele Anbieter von deutscher Ware finden werden. Ob es weiterhin Importe im großen Stil gibt, kann man erst Ende des Jahres abschätzen. Angesichts des Preises darf man allerdings damit rechnen, daß sich das deutsche Grundgerät durchsetzen wird.

Die Zukunft der Importe ist auf dem Mega Drive weiterhin rosig. Wöchentlich erscheinen weltweit Titel für Segas 16-Bit-Sprößling und daran wird sich dieses Jahr nur wenig ändern. Gerade, wenn Euer Geldbeutel nicht überdimensioniert ist, solltet Ihr Importmodule in Eure Überlegungen einbeziehen.

			
<h2>Aktuelle Lage</h2>	<h3>Lynx</h3> <p>Das Angebot an Lynx-Software ist in letzter Zeit erstaunlich gewachsen. Importmodule gab es nur in der Anfangszeit, inzwischen hat Atari fast immer weltweit identische Veröffentlichungsdaten.</p>	<h3>Master System</h3> <p>Das Master System erlebt nach einer langen Flaute zur Zeit einen Höhenflug, wenn es um die Auswahl von guten offiziellen Titeln geht. Da das Master System in Japan und in den USA annähernd tot ist, importiert niemand mehr Module aus diesen Ländern. Ihr sitzt hier in Deutschland also praktisch an der Quelle und braucht Euch um Importe keine Gedanken zu machen.</p>	<h3>Game Gear</h3> <p>Die Anzahl der verfügbaren offiziellen Titel läßt deutlich zu wünschen übrig. In nächster Zeit sollen zwar mehr Spiele erscheinen, doch selbst international sieht die Softwarelage nicht rosig aus — weder in den USA, noch in Japan überschlagen sich die Firmen mit Ankündigungen.</p>
<h2>Kompatibilität</h2>	<p>Die Kompatibilität ist auch hier kein Problem, da alle weltweit angebotenen Lynx-Konsolen identisch gebaut sind. Japanimporte fallen bei Ataris Handheld-Sproß weg, da das Lynx dort keine größere Rolle spielt.</p>	<p>Die Kompatibilität der Module war zwischen den USA und Deutschland immer gegeben. Alle amerikanischen Module laufen also. Die japanischen Module hingegen werden wegen der anderen Form Probleme machen: Finger weg von japanischen Kassetten. Europäische Module funktionieren dagegen problemlos.</p>	<p>Die Kompatibilität ist ähnlich wie beim Game Boy kein Problem. Japan- und US-Module laufen auf dem Game Gear perfekt. Beim TV-Tuner müßt Ihr allerdings aufpassen, denn hier arbeitet nur die deutsche Version einwandfrei.</p>
<h2>Zukunftsperspektiven</h2>	<p>Auch in Zukunft werden fast alle Titel weltweit gleichzeitig erscheinen. Nur wenige Spiele von Fremdanbietern dürften in den USA früher herauskommen. Wer die Augen offen hält, findet vielleicht das ein oder andere Importschnäppchen. Grundsätzlich ist beim Lynx Import allerdings kein Thema.</p>	<p>Aus oben erwähnten Gründen wird es beim Master System auch in Zukunft keine Importe geben.</p>	<p>Die Zukunft der offiziellen Software sieht in Deutschland ganz gut aus; nicht zuletzt deshalb, da vermehrt Spiele in Europa entwickelt werden. Angesichts der aktuellen Softwarearmut sollten Freaks allerdings nicht gänzlich auf Importware verzichten — weltweit gibt's nur wenige hochkarätige Titel.</p>

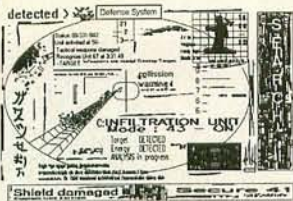
**MEGA DRIVE**  
**S. FAM NES**  
**PC ENGINE**  
**PLATINEN**  
**NEO GEO**  
**MAK**

# WOLF SOFT



**Software - Versand**  
Schulstraße 3  
5450 Neuwied 22  
Fax: 02622/83583  
**Tel.: 02622/83517**

**HARDWARE**  
**ECKE**  
Anschlußkabel  
Reparaturen a. A.  
Scart - Umschalter  
Umbau von Konsolen



## Im Visier!

Die neuesten Games –  
die heißesten Konsolen

**MEGA DRIVE**

**SUPER FAMICOM**

**GAME BOY**

Katalog gegen DM 1,00 Rückporto

## LINE EDITION

Postfach 1323

7252 Weil der Stadt

Telefon 07033/80237

(ab 18 Uhr)

**VIDEO HERRMANN**

**NINTENDO**  
GAME BOY  
SUPER NES

**SEGA**  
MASTER  
MEGA DRIVE

Familien-Videothek + Spiele + CD-Verleih

Wir kaufen, verkaufen und verleihen

Erst leihen dann kaufen

Über 400  
**VIDEOSPIELE**  
im VERLEIH

Öffnungszeiten: Montag - Samstag ab 11 Uhr

Gladbecker Straße 225  
4250 Bottrop  
Telefon 0 20 41 / 93 073

Haus-Berge-Straße 129  
4300 Essen  
Telefon 02 01 / 66 96 51

# TOP 4

07/11 - 2 62 42 09

Wir kaufen, verkaufen und verleihen

**SEGA MEGADRIE** – Traysia, Adv. Military C. (dt. Anl.), Ninja Burai (dt. Anl.), Testdrive 2, Slime World, Desert Strike, Alisia Dragoon, Devilish, Dragons Eye, Steel Empire, David Robinson, Bulls vs. Lakers, Jordan vs. Bird, Sports Talk Baseball, Warrior of Rome II, Olympic gold, Alien 3, ... u.v.m. Ständig Neuheiten und Sonderangebote ab 39,- DM!

**GAME GEAR** – Crystal Warrior, Kunikon, Wonderboy III, Kinnetic C., u.v.m.

**NEO-GEO** - Jetzt NEU im Programm. Arcadefeeling pur für Actionsfreaks. Alle Hits und ständig neue Games!

**SUPER FAMICOM** – Zelda 3 (US), Xardion, Super Aleste, Links, Run 1/2, Battel Place, Battel Toads, Magic Sword, Revial Turf, Wings II, Last Fighter Twin, Mysia, Super Valis, Strike Gunner, World Boxing, NCAA Basketball, Blues Bros., Final Match Tennis, Top Racer, MVP Baseball, u.v.m.

Sonderangebote ab 49,- DM (Kein Druckfehler!)

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Preisliste u. Clubinformationen gegen frankierten Rückumschlag (1,-). Neues Clubmagazin 5-Star: 60 Seiten Umfang mit über 30 aktuellen Spieltests, Komplettlösungen und 10 Seiten Tips & Tricks!

Erst leihen dann kaufen

**Versand & Laden**  
Hackstraße 30 • 7 Stuttgart 1

IMPORTE - NEUHEITEN

**FLASH POINT**  
*The Genius in Games*

**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg

**FLASHPOINT HAT'S**

MEGA DRIVE

Nintendo

Desert Strike us	109,94	Star Wars	119,94
Steel Empire jap.	109,94	Jackie Chan	109,94
Carmen S. Diego us	109,94	Chip 'n Dale	94,94
Jordan vs. Birds us	89,94	Super Mario Bros. 3	94,94
Allisia Dragon us	99,94	Maniac Mansion	109,94
Turbo Out Run jap.	89,94	Hunt for Red Oct.	119,94
Two Crude Dudes us	99,94	Terminator II	109,94
Super Off Road us	94,94	Little Nemo	79,94
The Immortal us	109,94	Mega Man III	94,94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Mega Drive ist ein Importgerät ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt (US, D oder jap.). Fordern Sie das FLASHPOINT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

# VIDEOGAMES\*

**MEGA DRIVE • GAME BOY**  
**SUPER NES • GAME GEAR**  
**PC-ENGINE**

Alle Geräte und massig Zubehör (CD-ROM, Adapter etc.)

**Über 60 Titel für die PC-Engine**  
(u.a. F. M. Tennis, Sonson 2, Alien Crash etc.)

**LADEN UND VERSAND**  
Fischportenstr. 12 • 3250 Hameln • Tel. 05151/24028

\*Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

Wir kämpfen für

# WENIGER MÜLL!

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!  
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt \_\_\_\_\_

## GREENPEACE

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11  
Spendenkonto: Nr. 2061-206, P.GiroA Hamburg, BLZ 20010020

200020

# ALLE WERTUNGEN SIND SCHON DA

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

## GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
81	W.C. Leaderboard	U.S. Gold	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
73	Poplits	Tengen	4/91
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
58	4 in 1	Sega	2/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91

## GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
83	Nemesis	Konami	3/91
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
83	Sagaia	Taito	2/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
82	Quarth	Konami	3/91
82	Puzznic	Taito	1/91
81	Probotector	Konami	4/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
81	R-Type	Irem	2/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
80	Monopoly	Parker	2/92
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
78	Choplifter 2	JVC	4/91
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Tail'gator	Natsume	3/91
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
75	Rockman World	Capcom	4/91
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
73	Castelian	Triffics	3/91
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
72	F1 Race	Nintendo	2/91
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
72	Meteroid 2	Nintendo	1/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
71	Adventure Island	Hudson	2/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
69	Princess Blobette	Absolute Entertainment	3/91
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
68	Harmony	Accolade	2/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
67	Fortified Zone	SNK	3/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
60	Side Pocket	Data East	2/91
59	Dexterity	SNK	2/91
59	Battletoads	Tradewest	1/92
59	Hook	Ocean	2/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Burgertime de Luxe	Data East	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
58	Flipull	Taito	2/91
56	Addams Family	Ocean	2/92
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
55	Qix	Nintendo	1/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
51	Turrican	Accolade	1/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
44	Elevator Action	Taito	2/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
33	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91

## LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Shanghai	Atari	1/91
82	Ishido	Atari	4/91
75	Toki	Atari	2/92
74	Block Out	Atari	2/91
74	Checkered Flag	Atari	3/91
72	Slime World	Epyx	1/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
70	Xybots	Atari	1/92
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
66	Super Skweek	Atari	2/92



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
64	Turbo Sub	Atari	1/92
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
58	Cyberball	Atari	4/91
55	Rygar	Atari	1/91
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
52	A.P.B.	Atari	3/91
35	Bill & Ted	Atari	4/91

## MASTER-SYSTEM

*Forgotten Worlds ist eines der besten Actionspiele auf dem Master System*



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
88	Populous	Tecmagik	2/91
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
80	Sega Chess	Sega	1/92
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
69	Psycho World	Sega	2/91
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
65	Spiderman	Sega	2/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Xenon 2 — Megablast	Imageworks	3/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
53	Line of Fire	Sega	1/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
35	Lucky Dime Caper	Sega	2/92
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
32	E-Swat	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
20	Ace of Aces	Sega	4/91

## MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
88	Warsong	NCS	3/91
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
82	Ishido	Accolade	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
81	Musha Aleste	Compile	1/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
80	Tiger Heli	Treco	2/91
80	Quackshot	Sega	1/92
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
78	California Games	Sega	2/92
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
76	Gaiars	Reno	1/91
76	Streets of Rage	Sega	3/91
76	Alien Storm	Sega	2/91
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
75	Strider	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
73	Devil Crash	Tecno Soft	4/91
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
70	Tournament Golf	Sega	1/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
70	F-22	Electronic Arts	4/91
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
69	Turrican	Ballistic	4/91
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
68	Midnight Resistance	Data East	2/91
68	Undead Line	Palsoft	2/92
68	Y's 3	Renovation	2/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
67	El Viento	Wolfteam	4/91
66	Veritex	Asmik	2/91
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
65	Road Blaster	Tengen	2/92
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
62	Fantasia	Sega	3/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
62	Out Run	Sega	4/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
60	Flicky	Sega	3/91
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
59	Centurion	Electronic Arts	3/91



Das famose Action-Adventure Wonderboy 5 tummelt sich auf Rang 6

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
58	Toki	Sega	2/92
57	Crackdown	Sega	1/91
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91

## NES

Unangefochten auf Platz 1 der NES-Chart: Super Mario Bros. 3



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
57	A Boy and his Blob	Absolute Entertainment	3/91
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
56	World Cup	Nintendo	2/91
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
55	Crackout	Palcom	1/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
38	Lunar Pool	FCI	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
88	Probotector	Konami	1/91
85	Castlevania 3	Konami	2/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
83	Puzznic	Taito	3/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
79	Powerblade	Taito	1/92
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
77	California Games	Milton Bradley	4/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
76	Boulder Dash	Data East	4/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
76	Turbo Racing	Data East	1/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Duck Tales	Capcom	1/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
71	Trog	Acclaim	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
70	North and South	Infogrames	1/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games/JVC	2/92
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
67	Rygar	Tecmo	2/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
64	Kick Off	Imagineer	2/92
63	Solstice	Nintendo	3/91
63	Batman	Sun Soft	3/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
60	Paperboy	Mindscape	1/91

## SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
88	Zelda 3: Link to the Past	Nintendo	2/92
86	Actraiser	Enix	3/91
85	F-Zero	Nintendo	1/91
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
83	Castlevania 4	Konami	1/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
76	Soul Blader	Enix	2/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
73	Final Fight	Capcom	1/91
72	Gradius 3	Konami	1/91
70	Darius Twin	Taito	2/91
70	Joe & Mac	Data East	1/92
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
62	Super R-Type	Irem	3/91
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
37	Hole in One	HAL	2/91
36	Big Run	Jaleco	2/91



Das beste Konsolenrennspiel fährt auf Rang 6 der Super-NES-Hitliste

## HIER GEHT DIE POST AB

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



Markt & Technik Verlag AG,  
Redaktion Video Games,  
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

### WIDER-SPRUCH

Ich bin seit der Ausgabe 3/91 (trotz meiner 41 Jahre) begeisterter Leser Eurer *VIDEO GAMES*, auch mein achtjähriger Sohn verschlingt sie. Die Neuordnung der News-Seiten finde ich sehr gut, nur weiter so. Nun zu meiner Frage: In der Ausgabe 3/91 wurde ein Vergleich zwischen dem Mega Drive und dem Super NES gebracht, bei dem das Super NES ziemlich schlecht abschneidet. Das Super NES wird als völlig ungeeignet für Actionspiele bewertet und nur als Zweitkonsole empfohlen. In Ausgabe 1/92 wird aber gleich in zwei Spieletestberichten für den Kauf eines Super NES plädiert. Können die im Vergleichstest angeführten Nachteile des Super NES durch bessere Spielmodule kompensiert werden oder welche Gründe gibt es sonst für Eure Begeisterung?

Günther Pusch, St. Pölten

Vom technischen Standpunkt aus gesehen existieren die im Vergleichstest angesprochenen Hardwaremängel des Super NES immer noch. Vor allem neuere Actionsoftware zeigt je-

doch, daß sich durch gute Programmierung atemberaubende Actionspiele auf den Bildschirm zaubern lassen, die selbst bessere Mega-Drive-Titel hoffnungslos alt aussehen lassen. Unsere anfängliche Befürchtungen in bezug auf die "Rechengeschwindigkeit" des Super NES haben sich (glücklicherweise) als "überwindbar" erwiesen.

### SUPER NES IMPORTIEREN?

Mein Onkel fährt bald in die USA. Er will mir ein Super NES mitbringen.

1. Wie teuer ist es?
2. Kann man es gleich an den Fernseher anschließen?
3. Welches Spiel ist dabei?

André Brullo, Wolfsburg

Ihr seid das coolste und lockerste Wertungsteam, das ich kenne! Ich bin stolzer Game-Boy- und PC-Besitzer und habe im Sommer vor, mir in den USA ein Super NES zuzulegen. Diesbezüglich eine Frage: Ist es wahr, daß in den USA Konsolen und Module wesentlich billiger sind als in Deutschland? Ihr könntet außerdem auch mal die *VIDEO-GAMES-Gurke* des Monats

(wie in *POWER PLAY*) küren! Als letztes noch etwas zu dem Brief von Oliver Uschmann (Ausgabe 4/91): Was wird denn nun aus der Idee mit dem Redaktionsbesuch?

Marcell Kaemmerer, Trier

Das amerikanische Super NES und das deutsche "Super Nintendo" sind zwar technisch identisch, jedoch nicht software-kompatibel. Obwohl die Konsole in Amerika schon für umgerechnet 320 Mark (inklusive "Super Mario World") zu haben ist, wird's in Deutschland wahrscheinlich noch günstiger sein (knapp 300 Mark). Wir raten: Warte bis das Super Nintendo im August auf den deutschen Markt kommt, dann gibt's in Sachen Softwareversorgung keine Probleme.

### MEHR NEO-GEO-TESTS!

Ich bin stolzer Besitzer einer Neo-Geo-Konsole und hätte einige Fragen über die Software für das Neo-Geo. Werden alle SNK-Automaten für das Neo-Geo umgesetzt oder nur die, die in den Spielhallen Erfolg haben? Warum werden in den Ausgaben von *VIDEO GAMES*, die übrigens super sind, keine NEO-GEO Spiele getestet? Liegt es vielleicht daran, daß die Konsole bei uns noch nicht so populär ist, oder habt Ihr vielleicht gar keine Konsole in der Redaktion stehen?

Alexander Keim, Bad Friedrichshall

Klar, haben wir ein Neo Geo in der Redaktion. Obwohl wir (noch) keine SNK-Spiele regulär testen, halten wir dieses System mit monatlich zwei bis drei Seiten keinesfalls für unterrepräsentiert. Mehr als ein Dutzend Neo-Geo-Spiele pro Halbjahr erscheinen nun mal nicht — auch wenn nahezu jedes SNK-Spielhallenspiel auch in Modulform in den Handel kommt.

### WO IST DIE ZIPPER-QUELLE?

Als eifriger Leser von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* wollte ich mir die in *VIDEO GAMES* 1/92 vorgestellten Joypads kaufen. Mein erster Anruf bei der Firma Rushware in Kaarst versetzte die Mitarbeiter

in Staunen. Keiner wüßte etwas von diesen neuen Joypads Marke "Zipper". Ich sollte später wieder anrufen. Beim zweiten Anruf wurde mir mitgeteilt, daß die Joypads vom Typ "Zipper" nicht im jetzigen Lieferprogramm enthalten sind. Ich sollte in vier Wochen noch einmal anrufen, da wüßte man Näheres. Jetzt frage ich die Redaktion von *VIDEO GAMES*, ob ich einem Flop aufgefressen bin.

K.-H. Gebert, Oberursel

Die entsprechenden Joypads wurden uns von der Firma Rushware zum Test zur Verfügung gestellt. Allerdings gelang es nicht, bis zum Erscheinen der *VIDEO GAMES* die Hardware auf Lager zu haben. Nach unseren Informationen will Rushware nach wie vor das Zubehör in Deutschland anbieten. Zur Not kannst Du auch bei einem findigen Importeur anrufen, der Dir das Joypad direkt aus den USA importiert.

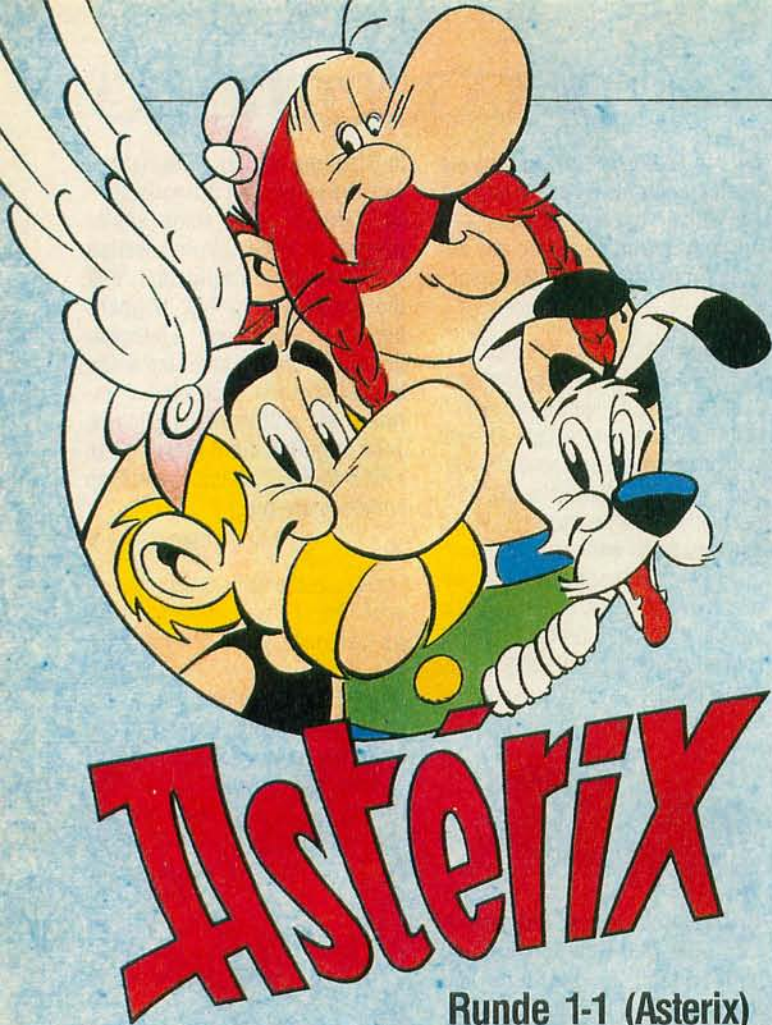
### ACTION AUS DER SPIELHALLE

1. Ich war vor ein paar Tagen in einer Spielhalle und sah sehr gute Neuerscheinungen. Nun meine Frage: Wie sieht es mit den Umsetzungen folgender Spiele für das Mega Drive aus: "Gun Force", "Final Fight", "Street Fighter 2", "Pit-Fighter", "Carrier Airwing", "Lightning Fighter", "Karate Blazer", "Blade Master", "Vendetta".

2. Ich überlege mir gerade, ob ich mir ein Super NES zulegen sollte (als Zweitgerät, versteht sich). Wie sieht die Zukunft in Sachen Actionspiele für das Super NES aus?

Gilbert Haracyan, Eberbach

Fast alle Deine Wunschtitel werden voraussichtlich nicht für das Mega Drive erscheinen — wohl aber für das Super NES. Pit-Fighter gibt's schon für Mega Drive und Super NES, Final Fight nur fürs Super NES. Street Fighter 2 und Gun Force erscheinen in den USA im nächsten Monat fürs Super NES (und werden in der nächsten *VIDEO GAMES* ausführlich getestet). Mit dem Kauf des Super NES würde ich noch warten, bis das offiziell in den Handel kommt. Um die (Action-) Zukunft dieser Konsole muß Du Dir keine Sorgen machen.



kommen. Am besten funktioniert in so einem Fall die Sprungtastenkombination "kurz-kurz-lang".



Unter diesen Steinen wartet ein Bonushelm. Der Tip zum Bienenmann lautet: Stellt Euch in die linke Ecke und wartet, bis der Bienenmann auf Euch zugesprungen kommt, dann stellt ihm einfach einen Zaubertrank zur Erfrischung hin. Gegen Bienenattaken hilft ein senkrechter Sprung.



### Runde 2-2 (Asterix)

Wartet so lange wie möglich, bevor Ihr auf die bewegte Plattform springt,



dann habt Ihr danach genug Zeit, Euren Zaubertrank zu werfen. Falls Ihr es fertigbringt, aus der nachfolgenden Steininformation die mittlere Reihe herauszusprengen, wartet sogar noch ein Freimann auf Euch.

### Runde 2-3 (Obelix)

Hier wartet Ihr, bis der Römer gerade verschwunden ist, bevor Ihr das entsprechende Fensterbrett betretet. Seid Ihr auf dem Dach neben dem Bassin abgekommen, holt erst rechts den grünen Zaubertrank und benutzt ihn, um über das Bassin zu laufen. Es empfiehlt sich immer, zwei Flaschen

### Runde 1-1 (Asterix)

Wer schon hier in Schwierigkeiten gerät, sollte noch etwas an seiner Geschicklichkeit feilen, bevor er sich an weitere Reiseetappen wagt. Nur ein Tip zum "schweinischen" Endgegner: Wenn das Wildschwein aus der rechten Ecke kommt, stellt Ihr in die linke Ecke einen Zaubertrank, überspringt das Vieh und laßt es in die Explosion laufen. Gelingt Euch das dreimal, ist der Weg frei.

### Runde 1-2 (Obelix)

Die verschwindende Plattform in der Höhle hat wohl jeder schon auf schmerzliche Weise kennengelernt, macht gleich einen beherzten Hopser und spart Euch so den ersten Mann. Obelix muß sich hier nach rechts durchschlagen, bis Ihr den Freimann seht. Doch halt, nicht so gierig! Erst den Römer niedermachen und dann den Bonushelm einkassieren.

### Runde 2-1 (Asterix)

Seid Ihr erst einmal im Wasser, ist's nicht immer leicht, wieder herauszu-



Mit dem Zaubertrank wird übers-Wasser-laufen leicht gemacht.



auf einmal zu werfen. Wenn Ihr bei dem Versuch, das Bassin zu überqueren, einen Mann verliert, versucht's nicht weiter: Der "Füllhorntopi" ist bereits verschwunden. Seid Ihr oben im Gebäude angekommen und seht den Ausgang, lauft drunter vorbei. Das Männchen betäubt Ihr mit dem grünen Trank und benutzt es als Treppe auf die Empore. Dort angekommen, springt Ihr an der Wand möglichst hoch nach rechts und kommt in einen Raum mit einigen Leckereien.



Bevor Ihr Euch über den Freimann nach dem Wasserbild hermacht, solltet Ihr die ganze Mauer zerschlagen.

### Runde 3-1 (Asterix)

Schneebälle könnt Ihr durch ausgiebiges Hüpfen abschütteln.



Auch hier wartet wieder eine Freimannfalle: Wenn Ihr den Freimann seht, springt sofort.



Asterix Odyssee auf dem Master System ist für Jump'n' Run-Anfänger eine harte Nuß. Mit unserem ausführlichen Reiseführer durch alle Spielrunden bekommt Ihr jedoch eine faire Chance.

Dieser Führer zur Europa- und Ägyptenreise der beiden prominenten Gallier hilft Euch, das Ende des Spiels und die Befreiung Eures unentbehrlichen Druiden und Zaubertrankmischers Mirakulix zu Gesicht zu bekommen. Da es sich bei "Asterix" um ein geschicklichkeitsbetontes Jump'n Run handelt, ist dieser "Players Guide" leider kein Freifahrtsschein zum "The End"-Bildschirm. Training und Begeisterung Eurerseits setzen wir natürlich voraus — und geben wertvolle Tips, schützen Euch vor Fallen und zeigen den besten Weg auf.

Am besten drückt Ihr in jeder erreichten Spielrunde sofort die Pausetaste und lest die entsprechenden Zeilen — dann fällt Ihr nicht auf jeden miesen Trick des Spiels (z.B. Bonusmännchen-Fallen) herein. Außerdem geben wir Euch einen unverbindlichen Tip, welcher der gallischen Freunde für den jeweiligen Abschnitt besonders geeignet ist.

## Runde 3-2 (Asterix)

Am besten kümmert Ihr Euch im ersten Bild um gar nichts, sondern lauft einfach durch. Habt Ihr die Eiszwürfel mit dem Feuerzauber weggeschmolzen und seid bei den beiden Töpfen angelangt, nehmt zuerst den linken.

## Runde 3-3 (Asterix)

Stellt Euch auf den linken Rand der ersten Plattform und lauft nach links, sobald das Bild "umblättert". Im zweiten Bild nehmt Ihr Anlauf und duckt Euch kurz vor der Wand: Ihr rutscht dann unten durch. Dieser nützliche und später häufig verwendete Trick funktioniert allerdings nur von links nach rechts.



Im dritten Bild einen Stein aus dem Block heraussprengen und in das entstandene Loch geduckt hineinrutschen und nicht aufstehen, sondern alle Steine wegsprengen (es lohnt sich!). Ganz rechts wartet noch ein Freimann (auch hier durchrutschen). Bei dem Wüstling im Untergeschoß hilft erfahrungsgemäß nur prügeln und sprengen, was das Zeug hält.

## Runde 4-1 (Asterix)

Betretet durch den hellblauen Topf das Füllhornland.



Seid Ihr an der Tür angekommen, die sich beim Betreten der Plattform öffnet, versucht über die offene Tür rechts oben aus dem Bild zu springen und sammelt den Freimann ein. Nachdem Ihr durch den zweiten hellblauen Topf gegangen seid und den Schlüssel habt, kommt Ihr zu einer bewegten Plattform über einem Krokodil. Hier solltet Ihr zuerst einige Flaschen Zaubertrank auf die Plattform werfen und damit die Wand zerstören. Auch diesen Trick gut für später merken.



Danach müßt Ihr den hellblauen Topf bis ganz an den Rand der Mauer schlagen, um ihn als Sprungbrett auf die nächste Empore zu nutzen. Mit dem Topf dort verfährt Ihr genauso und ergattert einen weiteren Freimann.

## Runde 4-2 (Asterix)

Einfach durchlaufen, den Hammerwerfer aber nicht abhängen, denn er macht den Weg frei. Dann in die Kanone hopsen und einen Zaubertrank hinstellen. Ebenso die zweite (senkrechte) Kanone benutzen. Den ersten Topf müßt Ihr jetzt von rechts schlagen.

## Runde 4-3 (Asterix)



Springt auf den sechsten Topf von links und duckt Euch. Ihr fallt dann in einen kleinen Raum mit einem Freimann.



Wenn Ihr den Bonushelm neben der fleischfressenden Pflanze seht, pfeift drauf, es handelt sich um eine weitere Falle. Lauft lieber oben drüber, da gibt es einen umsonst.



Im Obergeschoß bei den roten Spitzen geht's nach rechts weiter zum Ausgang.

## Runde 5-1 (Asterix)

Am großen Tor oben rechts müßt Ihr zuerst den Zaubertrank holen und dann unterirdisch zurück zum Tempel. Über den Federwagen kommt Ihr auf das Tempeldach.



Wenn der Vogel mit dem Schlüssel tief angefliegen kommt, hochspringen und von oben draufhauen.

## Runde 5-2 (Asterix)

Der Topf, den Ihr gleich am Anfang seht, enthält den roten Zaubertrank. Ist der Trank eingesackt, stürzt Ihr Euch in den Abgrund hinter den Häusern und lauft nach links.



Etwa in der Mitte der Steininformation könnt Ihr einen Freimann freisprengen. Mit dem grünen Trank bewaffnet, sucht Ihr jetzt das rechte Ende der Höhle auf. Am Kloakensee empfiehlt es sich, ohne Rücksicht auf Verluste drüberzulaufen, da es am anderen Ufer Heilung gibt. Nun flugs den Schlüssel geholt und ab an die Oberfläche. Über die erste Seifenblase gelangt Ihr auf die erste Plattform. Nach zweimaligem Werfen des grünen Tranks habt Ihr einen sicheren Stand, um auf die dritte Seifenblase zu warten. Durch abwechselndes Benutzen von Zaubertränken und Seifenblasen kommt Ihr heil zum Ausgang.

## Runde 5-3 (Asterix)

Über die Schächte unter den blauen Einwegtüren könnt Ihr laufen. Hier kommt es am Ende nur auf Tempo an. Durch das Spinnenbild kommt Ihr am einfachsten, wenn Ihr am dritten Netz den zweiten Umlauf der Plattform abwartet.

## Runde 6-1 (Asterix)



Nach dem rosa Tintenfisch solltet Ihr sobald wie möglich auftauchen, um den Schlüssel zu holen.

## Runde 6-2 (Asterix)

Erst mal ohne den Vogel losziehen und den Zaubertrank holen, ist hier die einfachste Lösung. Dann solltet Ihr zurücklaufen und das Federvieh loslassen, aber trotzdem bis nach den Seeräubern zu Fuß gehen. Jetzt dürft Ihr beherzt nach dem Seil greifen und Euch bis auf die Sprungfeder mitnehmen lassen. Weiterhin die Vögelchen ausnutzend, kommt Ihr zu einem Piraten und springt rechts von ihm ins Bodenlose. Entspricht die Fließrichtung des Wassers nicht Eurem Weg, setzt den grünen Trank ein.

## Runde 6-3 (Asterix)



Sofort losrennen und jegliche Freimänner ignorieren ist hier die einzige Chance.



Im vierten Bild könnt Ihr die horizontale Bewegung der Plattform steuern. Den Topf einfach nicht beachten!

## Runde 7-1 (Obelix)

In der Wüste solltet Ihr Gegner nur schlagen, wenn es unvermeidlich ist. Es kostet nämlich immer einen Lebenspunkt. Vorsicht, der Boden in den Höhlen am Nil ist äußerst glitschig! Seid Ihr an der Sprungfeder angekommen, lauft einfach in die Sandwand. Nachdem Ihr die Höhle ausgeräumt und mit der Sprungfeder wieder an die Oberfläche gekommen seid, schlagt den Stein an der Zisterne weg. Ihr könnt dann über den Kaktus nach links weiterlaufen, um den Schlüssel zu holen. Feinde werden ab jetzt nur noch mit einem wuchtigen Hinkelsteinwurf eliminiert. Hinter der zweiten Palme nach dem Schlüssel verbirgt sich eine Sprungfeder.

## Runde 7-2 (Obelix)

Zuerst steuert Ihr Euren dicklichen Helden soweit wie möglich nach rechts, benutzt die Röhre ins Untergeschoß und lauft an den Mumienärgen vorbei, ohne anzuhalten. Danach begeben Ihr Euch mittels der letzten Röhre in den Geheimkeller. Den rechten Topf solltet Ihr nur nehmen, wenn Ihr lebensmüde seid. Im linken Topf

ist wiederum der Schlüssel versteckt. Als nächstes springt Ihr soweit es geht senkrecht nach oben und öffnet die Tür mit dem Schlüsselloch.



## Runde 7-3 (Obelix)



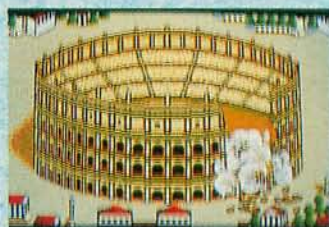
Hier ist Geschicklichkeit gefragt. Der erste Topf, den Ihr hier seht, könn-



te Euer letzter sein, vorausgesetzt, Ihr klopft drauf. Wählt die mittlere Tür. Der nächste Topf, den Ihr zu Gesicht bekommt, enthält den Schlüssel.

## Runde 8-1 (Asterix):

Hier müßt Ihr nur noch Euren Pferdewagen an ein paar Lanzen und Spitzen vorbeisteuern und die gallische Odyssee hat ihr glückliches Ende gefunden.



*Der Triumph der Helden läßt das Kolosseum erbeben*



# SCHEISSBURGER RAMPART

Im finsternen Mittelalter, als die Mädels noch "Maiden" hießen, und die Kerls noch Recken waren, tobte eine wilde Schlacht um Land und Ehre. Auf einer Insel regiert ein gütiger Herrscher sein friedliches Volk. Aber da der Bravste nicht in Frieden leben kann, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt, stören auch hier Feinde den Inselfrieden. Mit einer Armada aus kanonenbeladenen Segelschiffen rücken die Bösewichte den friedlichen Burgen zu Leibe.

Der gute König ist mit der Aufgabe, die ganze Insel gegen Feinde zu verteidigen, leider etwas überfordert. Da keine der Burgen richtig befestigt ist, müßt Ihr bei einem Angriff zunächst eine Zitadelle auswählen, die die Verteidigung eines ganzen Küstenstreifens übernimmt. Je nach Größe des mit Burgmauern umzäunten Territoriums, bekommt Ihr am Anfang zwei bis vier Kanonen zugeteilt, die Ihr innerhalb der Festung postiert. Beim Angriff durch die feindlichen Schiffe steuert Ihr das Zielkreuz auf die Widersacher und ballert in der kurzen Zeit, die für die Verteidigung zur Verfügung steht, die Angreifer auf den Meeresgrund.



Die übrigen Schiffe aus dem vorhergehenden Gefecht haben ihre Landungstruppen abgesetzt.



Die durch Brandbomben verursachten Feuer machen den Wiederaufbau fast unmöglich



Im ersten Level ist es noch leicht, alle Burgen zu erobern

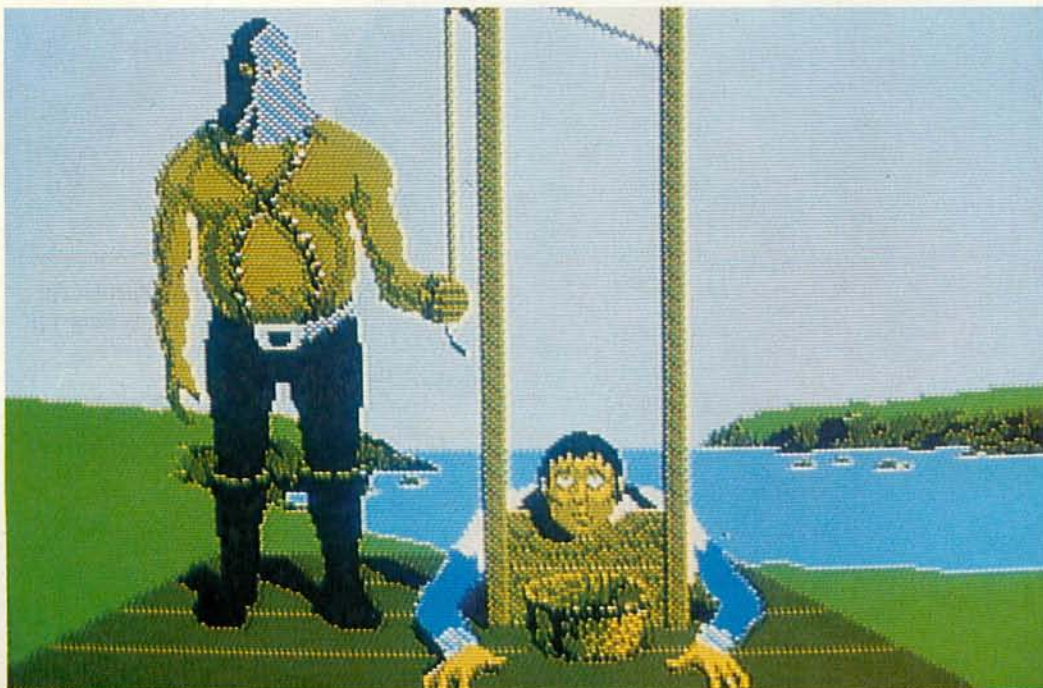
Die Nordküste der Insel ist bereits in der Hand des Verteidigers



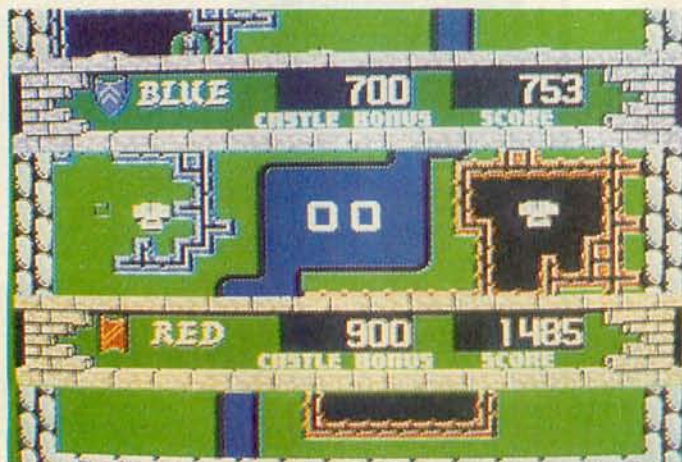
Nach der Attacke folgt der Wiederaufbau der zerstörten Befestigungswälle. Innerhalb von 25 Sekunden müssen die zerbombten Mauern mit "Tetris"-ähnlichen Steinen wieder abgedichtet werden. Die willkürliche Folge verschiedener Mauerstücke erschwert die Aufgabe zusätzlich. Habt Ihr beim Angriff nicht alle Schiffe versenkt oder ist es einem feindlichen Segler gelungen, seine Mannschaft an Land abzusetzen, ist die Streßsituation perfekt. Es ist nun an Euch, die Eindringlinge von der Burg fernzuhalten, obwohl Ihr auf den anrückenden Truppeneinheiten keine Mauerstücke absetzen könnt. Das gleiche gilt für durch Brandbomben verursachte Feuerstellen.

Siegeschancen darf sich ausrechnen, wer über die Reparatur der eigenen Befestigungsmauern hinaus auch noch andere Burgen zu umzingeln vermag. Durch den gewonnenen Platz läßt sich die Anzahl der Verteidigungsgeschütze nämlich drastisch steigern.

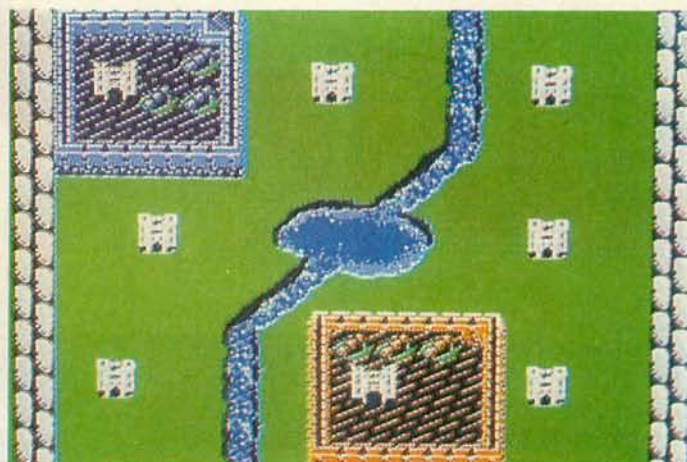
Im Zwei-Spieler-Modus ist die Situation leicht abgeändert. Ein durch einen Fluß geteilter Landstrich ist von zwei einander feindlich gesonnenen Völkern bewohnt. Jeder Spieler übernimmt eine Burg und versucht, den Gegner dem Erdboden gleichzumachen. jb



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Verlierer seiner gerechten Strafe zugeführt



Zwischen zwei Gefechten werden die Punkte abgerechnet



Los geht's: Im Zwei-Spieler-Modus sind die Kanonen platziert.

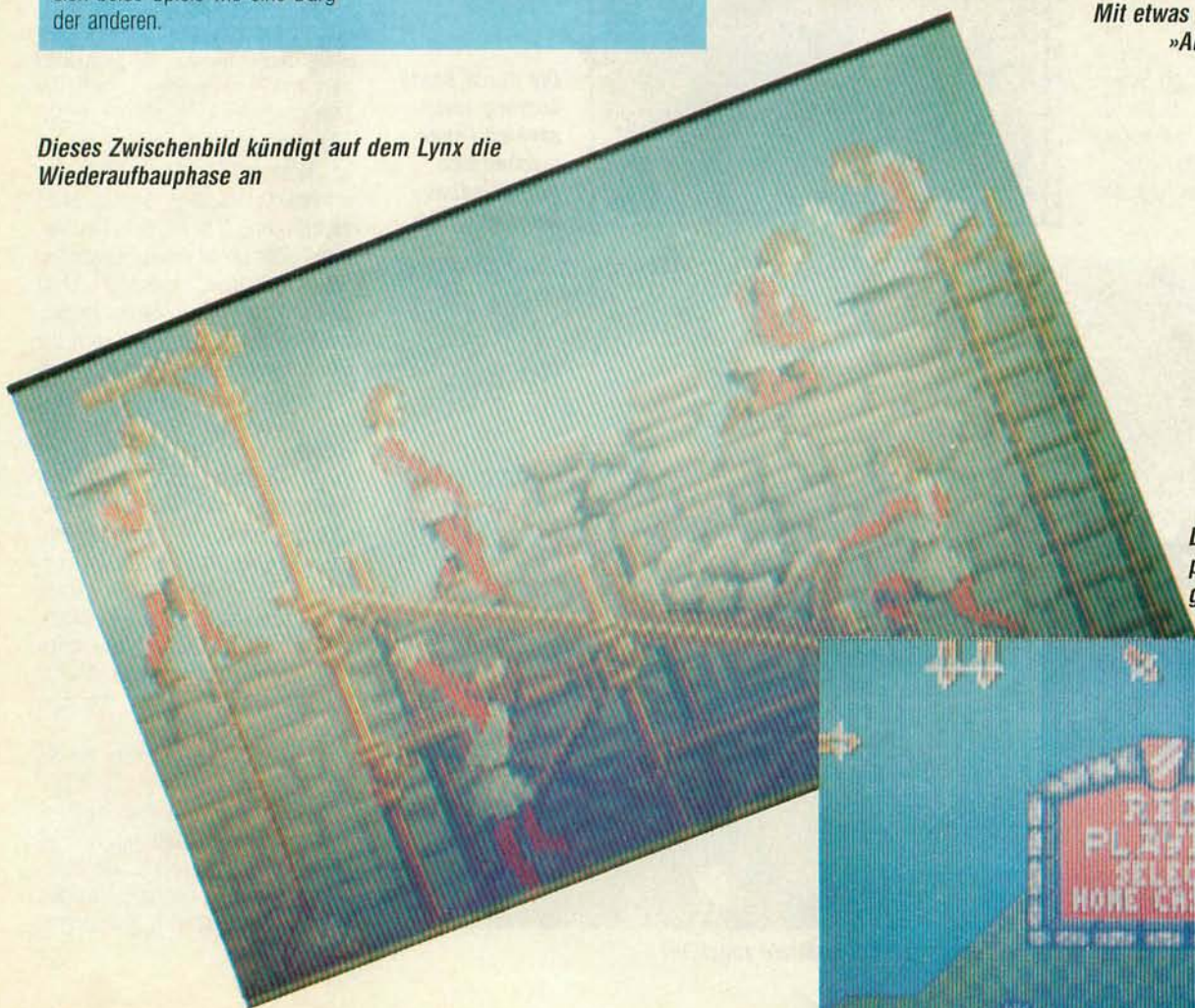
## UNTERSCHIEDE

Im Vergleich zur grafisch schlichten NES-Version, macht die Lynx-Variante optisch ordentlich was her. Gibt es doch nur auf dem Handheld die schmucken Zwischenbilder. Spielerisch gesehen ist die NES-Adaption einfacher zu meistern: Das Steuerkreuz läßt sich beim feindlichen Angriff schneller bewegen als auf dem Lynx. Zudem hat man auf dem Lynx zum Wiederaufbau etwas weniger Zeit. Ansonsten gleichen sich beide Spiele wie eine Burg der anderen.



Mit etwas Glück funktioniert die »Alles auf einmal«-Taktik

Dieses Zwischenbild kündigt auf dem Lynx die Wiederaufbauphase an



Das Ausschauen der passenden Burg will gelernt sein







Die Schlacht ist in vollem Gange



Hier sind vorab zwei Fotos vom Super-Nintendo



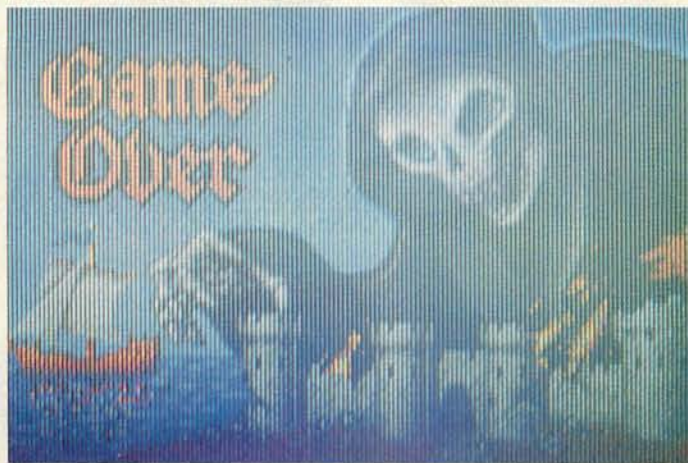
Natürlich gibt es auf Segas 16-Bitter auch ein Solo



Das ist der Zwei-Spieler-Modus auf dem Mega-Drive

COMING SOON

Leider hat uns die sehnlich erwartete Master-System-Version nicht mehr erreicht. Auf diesen Test dürft Ihr Euch dann in der nächsten Ausgabe freuen. Ebenfalls ein Grund zum Frohlocken ist die Ankündigung der grafisch leckeren Mega-Drive-Umsetzung und einer 3-D-Variante für das Super Nintendo, in der gründlich mit dem 3-D-Chip geprotzt wird. Beide 16-Bit-Varianten dürften bis zum Herbst zumindest in den USA erschienen sein.



Nach zwei genutzten Continues ist das Ende unwiderruflich



Fünf Punktehelden finden Platz in der Lynx-Highscore-Liste

Super

Nachdem ich das "Rampart"-Modul in das NES eingelegt und gestartet hatte, war der erste Eindruck etwas abschreckend. Simple Vogelperspektivengrafik beherrscht den Bildschirm. Dann kam die große Überraschung: Verständliche Sprachausgabe beim NES, aber Hallo! Ansonsten lebt "Rampart" nicht von der Grafik, sondern vom Spielprinzip. Die Mischung aus Strategie, Action und Geschicklichkeit ist nahezu perfekt und sorgt für jede Menge Spielspaß. Durch die kurzen Zeitspannen, die zur Verfügung stehen, wird ein raffiniertes Spannungsmoment erzeugt. Richtige Laune kommt im Zwei-Spieler-Modus auf. Im Kampf Mann gegen Mann (bzw. Burg gegen Burg) ist jedes Mittel recht, den Mitspieler auf die Guillotine zu schicken.

JAN BARYSCH

Super

Wer einmal vom "Rampart"-Virus befallen ist, kann sich von der genial ausgetüftelten Strategie-, Action- und Geschicklichkeitskombination so schnell nicht mehr entfesseln. Auf dem Lynx fällt vor allem der recht hohe Schwierigkeitsgrad (auch im Anfängermodus) auf, der mit fortschreitendem Spielgeschehen manch' harte Nuß zu knacken aufgibt. Die grafische Gestaltung ist zweckdienlich und im Vergleich zur NES-Variante mit einer handvoll detaillierter Zwischenbilder abgerundet, in denen die darauffolgenden Aktionen (Neuaufbau, Kanonen postieren und abfeuern) illustriert sind. Sprachausgabe ("Ready", "Aim", "Fire" und "Seize Fire") ist ebenso vorhanden und besticht durch klare Verständlichkeit. Auch die musikalische Untermalung trägt ihren Teil zur mittelalterlichen Stimmung bei: Fanfaren- und Marschklänge machen Stimmung. Einziges Manko ist die träge Steuerung des Fadenkreuzes, die in hektischen Situationen fast zum Eindrücken des Joypads provoziert. Während "Rampart" alleine langfristig minimal monoton wird, werden im "Link"-Modus noch in drei Jahren freudestrahlend Burgen gebaut.

MICHAEL PAUL

RAMPART NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Jaleco

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark



80% SPIELSPASS



RAMPART LYNX

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Levelanwahl, Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark



80% SPIELSPASS



# BATTLETOADS™

**M**it einem Jahr Verspätung trudeln die prügelfreudigen "Battletoads" auch auf dem deutschen NES-Markt ein. In den Staaten avancierte der abgedrehte Turtles-Killer aus dem Hause Trade West bereits zum Kulttitel; eine Game Boy-Version (Test in VIDEO GAMES 1/92) gibt's bereits, über der angekündigten Super-Famicom brüten momentan noch die Entwickler. Mit der NES-Variante hat jedoch alles begonnen: Ein oder zwei Spieler dürfen in der Rolle mutierter Kampfschildkröten gegen das bizarre Alptraum-Imperium der verführerischen "Dark Queen" antreten. Diese hat — wie

könnte es anders sein — eben noch die Toad-Freundin Angelica entführt und auf dem düsteren Planeten Ragnarok festgesetzt. Euer Raumschiff befindet sich jedoch bereits im Orbit; an zwei Stahlseilen hängt Ihr Euch zur Oberfläche hinab...

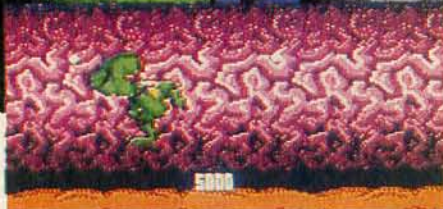
Ab dem witzigen Intro wird geprügelt, was die Feuertasten hergeben. Ein Großteil der Levels scrollt dabei horizontal — spielerisch sind diese Passagen am ehesten mit den entsprechenden Levels der "Teenage Turtles 2" zu vergleichen. Geht's dann später auch durch Höhlen und Erdlöcher ändert sich die Scrolling-Richtung — mal vertikal, mal in alle Richtungen gleichzeitig. Eure Aktionsmöglichkeiten hängen dabei auch von Eurem jeweiligen Aufenthaltsort



Alle drei Levels gibt's eine neue Karte



ab: zwar wird meist mit der "B"-Taste geschlagen und mit "A" gesprungen, einige Spezialaktionen bleiben Euch aber bis zu einer bestimmten Spielsituation vorenthalten. Unter anderem könnt Ihr Euch im Verlauf des Spieles in ein schwingendes Metallpendel (?) verwandeln, betäubte Feinde als Reittiere verwenden, Einzelteile zerschlagener Roboter (oder gar den Schnabel eines gerupften Vogels) als Waffe mißbrauchen, Skateboard- oder Motorradfahren. Außerdem habt Ihr eine Anzahl besonders fieser Schlagtechniken auf Lager: Egal ob "Turbo Thwack", "Kiss-My-Fist" oder "Nuclear Knuckles", diese Brutalo-Hiebe schocken jeden Feind — und schicken auch Kampfsportviecher vom Schlage der Turtles locker in den Vorruhestand.



Mit großem Stiefel, langer Zunge oder als Skelett: Die Kampfschildkröten sind hervorragend animiert



Sexy, aber bitterböse: Die "Dark Queen" stiftet Unheil



Zu zweit macht die Prügelei noch mehr Spaß



## Super

Gut geklaut: Inhalt und Hintergrund bezog Trade West aus dem Teenage-Turtles-Universum, die "Dark Queen" sieht aus wie die digitale Version von "Elvira" und das Spielprinzip kann man spätestens seit der dritten "Double-Dragon"-Version nicht mehr als neuartig bezeichnen. Und trotzdem ging die kaltschnäuzige Rechnung glänzend auf: Im Gegensatz zur verunglückten Game-Boy-Version (59% in VIDEO GAMES 1) kommen alle Gags und Überraschungen auch grafisch hervorragend 'rüber, stimmt der Schwierigkeitsgrad

und die Spielbarkeit. Die Programmierer von Rare, einstmals die geheimnisumwitterten Stars der englischen Softwareszene (brachten als "Ultimate" einen Bestseller nach dem anderen auf den Markt, kamen jedoch nie auf Messen und gaben nur einmal ein Interview), zeigen so nach ei-

ner langen Reihe mittelmäßiger Produkte, daß sie nichts verlernt haben: Ihr Battletoads ist auch technisch gelungen, trotz vieler Farben und Sprites flackert das Geschehen nur selten — dank abwechslungsreicher Levels und massig Detailgags übersieht man's gerne. WINNIE FORSTER



Der Metallbeißer ist leicht besiegt: Wenn er auftaucht, steht Ihr über ihm, dann gebt Ihr ihm als Kugel Saures.



Der Bildschirm wird zum Auge des Feindes: Nach dem ersten Schreck macht Ihr den Endgegner im 3-D-Modus fertig.

**Super**

Genauso macht man oberwitzige Prügelaction. Ich habe selten ein so witziges Spiel über einen Monitor flimmern sehen. Kein Level gleicht dem anderen, die Prügelmöglichkeiten sind aufgrund der vielen Extras fast grenzenlos und die Animation der Prügelknaben ist für das NES nahezu perfekt gelöst. Spielspaß wird bei "Battle Toads" großgeschrieben. Wie in jedem Spiel mit Zwei-Spieler-Modus legt auch die Krötenknüppel mit einem Mitspieler am zweiten Joypad an Spielwitz noch weiter zu. Die einzige Schwierigkeit hierbei ist es, abzusprechen, wer nun welchen Gegner zur Schnecke macht. Ich hab' mir schon blaue Flecken eingehandelt, als ich Seite an Seite mit Winnie auf die Bösewichte losgegangen bin und ihm dabei (versehentlich!) die ein oder andere Kröte über den Jordan geschubst habe. JAN BARYSCH

### BATTLETOADS

NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Tradewest  
TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Continue

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



**86% SPIELSPASS**



DIE KATZE LÄSST DAS MAUSEN NICHT  
**TOM & JERRY**

Jeder kennt, fast jeder liebt sie, den ewig jagenden Kater Tom und die ewig gejagte, aber höchst klevre Maus Jerry. Die berühmten Brachial-Cartoons gibt es nun schon seit 50 Jahren und schon viele Generationen von Kindern und Erwachsenen vergnügten sich an den brutalen Querelen der beiden Streit-Toons. Was lag also näher für Hi-Tech Expressions (Macher des U-Boot-Spektakels "Hunt for Red October"), als diese Lizenz für das NES zu erkaufen. Heraus kam ein Spiel, das sich zumindest inhaltlich hinter anderen Spielen des Umsetzungsgenres sicher nicht verstecken muß. Ihr steuert natürlich Jerry die Maus und müßt in riesigen Levels jeweils den Ausgang des Hauses finden, um am Ende auf dem Dachboden Euren niedlichen Neffen Tuffy zu retten. Wie es sich für ein Hüpf-und-Spring-Spiel gehört, hat die Maus gewaltige Sprungeskräfte und ist auch mausegerecht flink auf den Beinen. In den, in alle Richtungen scrollenden, Levels liegen nützliche Hilfsmittel für Jerry herum: natürlich

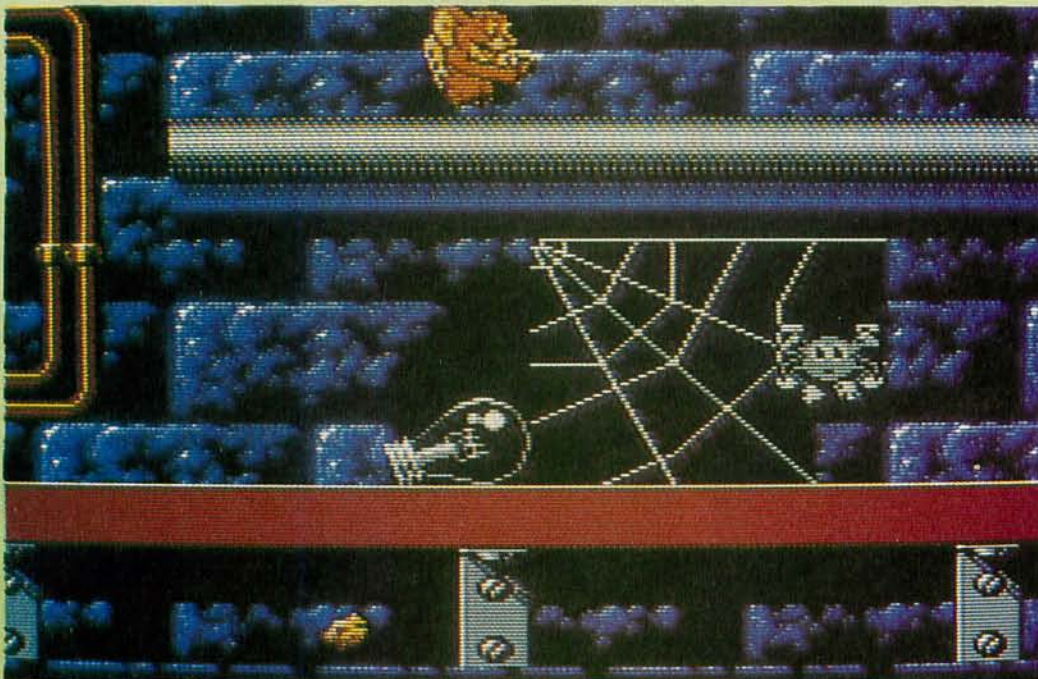
*In den Bonus-Mäusehöhlen gibt's eine Menge zu holen*



*Oldies, but Goldies: Auch nach 50 Jahren baut Jerry noch auf Tempo und Geschicklichkeit.*

der obligatorische Käse, der verbrauchte Hitpoints wiederherstellt, aber auch viele andere Dinge, die als Extrawaffen verwendbar sind. Als normale (und unbegrenzt vorhandene) Verteidigung besitzt Jerry Murmeln, mit denen er Gegner über den Haufen werfen kann. Als Bonusextras winken nützliche Sächelchen wie ein Hammer, eine Blase, (damit könnt Ihr fliegen) oder Mottenkugeln, die den lästigen

Tiergegnern ans Leder gehen. Natürlich dürfen auch Bonusmauselöcher nicht fehlen. Findet Ihr eines und schlüpft hinein, warten weitere Gegenstände auf Euch. Von Zeit zu Zeit taucht Jerrys Gegenspieler Nr. 1, Kater Tom auf, läßt sich aber mit ein paar gut gezielten Murmelwürfen vertreiben. Da das Spiel umfangreich ist, haben die Programmierer an unbegrenzte Continues gedacht.



Die Tom-und-Jerry-Umsetzung ist gelungen, der Brutalo-Charme kommt gut 'rüber



Es gibt wohl kaum eine andere Lizenz, die sich so gut für eine Umsetzung auf Videospielekonsolen eignet. Erfreulicherweise haben sich die Jungs von Hi-Tech-Expressions viel Mühe gegeben: Jerry läuft und springt in herrlich vielen Animationsphasen — fast wie in den Cartoon-Filmchen — über die Mattscheibe. Auch sonst ist die Grafik für NES-Verhältnisse exzellent, so daß man über das selten auftretende Ruckeln gerne hinwegsieht. Auch der Sound wurde gut umgesetzt: Zum guten alten Hauptthema der Trickfilmserie kamen noch einige andere Musikstücke. Die Levels sind sehr groß und stellen auch hartnäckige Forschernaturen zufrieden. Das innovative Element fehlt mir jedoch — wie so oft — auch bei diesem Jump 'n' Run. Tom and Jerry bleibt bis zum Ende solide Unterhaltung, echte Hammer-Highlights in Form von neuen Ideen gibt's leider nicht. Auch die Zusatzwaffen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß man nur springen, Gegner abschießen und den Ausgang suchen darf. Trotzdem: Alleine wegen des Süß-Faktors solltet Ihr Euch Tom & Jerry anschauen — wer sich dieses Spiel in seine Sammlung stellt, wird sich kaum ärgern.

**TOM & JERRY**  
**NES**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Hi-Tech  
**TESTVERSION VON:** Allan

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue

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

**76% GRAFIK**  
**71% MUSIK**  
**59% SOUNDEFFEKTE**

**71% SPIELSPASS**

HASTA LA VISTA, BABY  
**TERMINATOR 2**

**A**rnold Schwarzenegger und die Rolle seines Lebens: 1984 drehte James Cameron den "Terminator", einen billig produzierten Science-fiction-Knaller um ballernde Androiden und hilflose Bullen, der schnell zum Kulthit avancierte. Letztes Jahr folgte die pompöse 90-Millionen-Dollar-Fortsetzung, die als einer der wenigen Filme nicht nur ein paar Zuschauer und Kritiker entzückte, sondern auch ordentlich Kasse machte. Die Terminator-Fangemeinde war gespaltener Meinung, das Millionenpublikum aber klar auf der Seite der Neuauflage.

Kein Wunder, daß die Softwarehäuser Schlange standen um diesen Lizenzhammer ins Programm zu bekommen. Schließlich machte Acclaim (durch eine lange Serie zurückliegender Filmumsetzungen bereits "vorbelastet") das Rennen.

Das Spiel ist in seinem Aufbau dem

NES-Modul "Star Wars" sehr ähnlich: Am Anfang und zwischen den Levels erzählen digitalisierte Bilder und Musiken aus dem Film die Story um John Connor, dem T800 und dem beinahe unbesiegbaren Gegenspieler mit der Bestellnummer T1000. Das

Spiel selbst besteht aus genaunommen drei verschiedenen Spielen, die sich durch die Levels abwechseln. Die Geschichte beginnt mit einer Bar, die der Terminator erreichen muß, um sich volllaufen zu lassen...äh...Ausrüstungsgegenstände in Empfang zu nehmen. Die Spielfigur kann springen und prügeln. Wie auch in anderen Prügelspielen kommen Gegner um Gegner auf Euch zugehampelt und wollen (mehrere Male) die eiserne Faust des T800 spüren; danach könnt Ihr wieder ein kleines Stückchen weiter auf die ersehnte Bar zulaufen — dahinter lauert der Obermottz. Der zweite Level präsentiert sich als simples Motorradrennen aus der "Schräg-von-oben"-Perspektive, bei dem Ihr

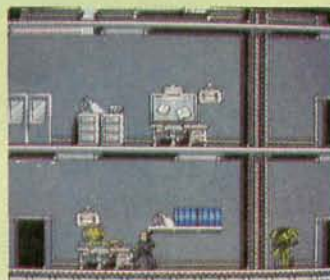
durch einen Abwasserkanal rast und allerlei Gerümpel ausweicht. Szene 3 ist eine Mixtur aus Hüpfen, Ballern und Erforschen vor dem Hintergrund in alle Richtungen scrollender Gebäude. Ab hier müßt Ihr aufpassen, die Gegner nicht etwa zu töten, sondern andersweitig außer Gefecht zu setzen, ganz entsprechend der Film-Direktive von John Connor. Am Ende des Stahlwerks und des fünften Levels wartet Ihr Eure fünf Continues dringend nötig.

*na ja*

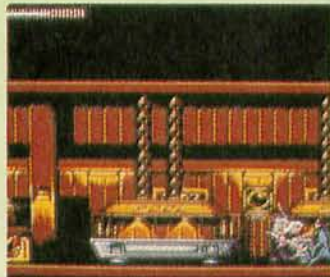
Leider beweist Acclaim mit "Terminator 2", daß Spielkonvertierungen von Filmen meist nicht besonders spektakulär ausfallen. Die Präsentation ist zwar hübsch und Grafik, Sound und das Drumherum sind liebevoll und ganz und gar nicht fließbandmäßig gemacht, vom Spielprinzip und Inhalt ist das jedoch nicht zu behaupten. Die Mixtur aus Prügeln, Fahren und Erforschen enttäuscht in allen drei Bereichen und man hat das Gefühl, daß diese Mischung eine Entschuldigung für mangelnde Ideen und Motivation-Bomben ist. Insgesamt kann ich das Spiel nur sehr hartnäckigen Arnie-Fans empfehlen, wobei auch die sich ihre Zähne am gesalzenen Schwierigkeitsgrad ausbeißten werden. JULIAN ENGELBRECHT



Terminator 2 gibt's nun auch auf dem NES



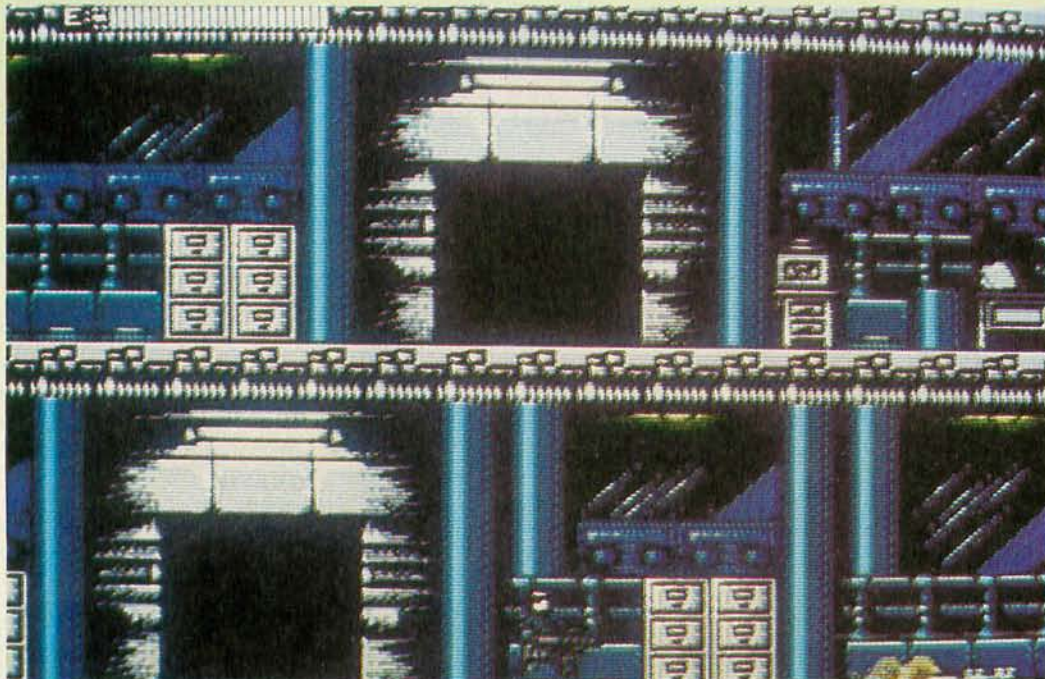
Immer gut für Action: der T800



Grafik und Sound sind gut, Spannung gibt's trotzdem kaum



Nach Conan und Total Recall: Mal wieder Arnie im Pixelformat



Terminator 2 ist eine Mischung aus verschiedenen Action- und Geschicklichkeitsspielen

**TERMINATOR 2**

NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ljn

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

74%

GRAFIK

68%

MUSIK

36%

SOUNDEFFEKTE

**59% SPIELSPASS**

## DAS PROGRAMMIERTE GRAUEN

# SHADOWGATE

**D**er adelige Zauberer Warlock beabsichtigt, mit Hilfe des dämonischen Behemoth die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dazu muß Warlock das Monster allerdings erst aus seinem Tiefschlaf wecken. Als königlicher Ritter ohne Furcht und Tadel ist es Eure Aufgabe, dies zu verhindern, Warlock zu besiegen und die Welt zu retten. Der Held muß sich dazu ins finstere Schloß Shadowgate begeben — hier hat sich der Zauberer verschanzt.

Bei dem nach dem Gruselschloß benannten NES-Adventure ist der Bildschirm dreigeteilt: Links oben seht Ihr den Raum, in dem Ihr Euch gerade befindet, rechts oben ist eine Liste Eurer Dinge eingblendet. Das untere Drittel des Bildschirms ist für Bewegungen und andere Kommandos reserviert. Mit einer kleinen Hand, die Ihr per Joypad über den ganzen Bildschirm steuert, könnt Ihr die Kommandos oder Gegenstände anwählen. Wollt Ihr etwa mit einer Axt einen Spiegel einschlagen, wählt Ihr "Benutzen" aus den Kommandos an, bewegt den Bildschirmzeiger auf die

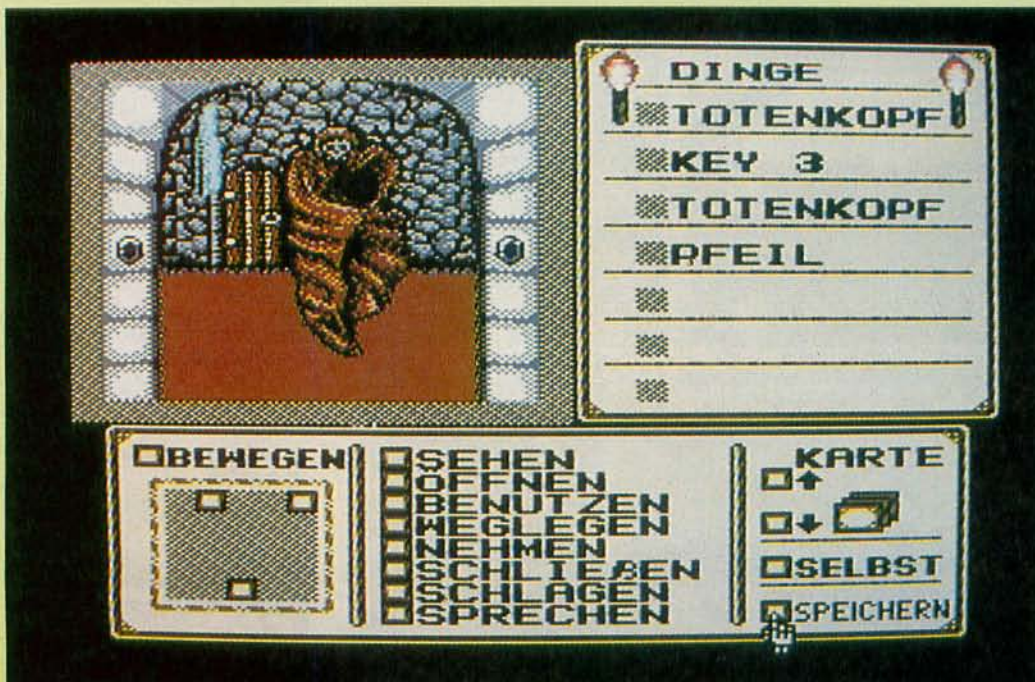
*Der Sensenmann  
recht hämisch  
lächelt, der Held  
hat wieder aus-  
geröchelt*



*Auch dieses  
Podest birgt ein  
Geheimnis*

Axt aus Eurem Bestand und drückt die "A-Taste". Jetzt werdet Ihr gefragt, wozu Ihr die Axt benutzen wollt. Als Antwort wird der entsprechende Gegenstand (z.B. der Spiegel) im Bild angeklickt. Auch Gegenstände nehmt Ihr durch Auswahl mit dem Bildschirmzeiger und der A-Taste aus dem eingblendeten Szenario in Besitz. Durch Drücken der Starttaste erhält man vereinzelte Tips, wie man sich in

der aktuellen Situation verhalten sollte ("Gib jetzt nicht auf!"). Die Übergänge von Raum zu Raum werden durch Umblättern realisiert. Zu finden sind wie in jedem normalen Adventure diverse Waffen, Zauberränke und -sprüche, geheime Botschaften, Schlüssel und was sonst in einem Zauberschloß rumliegt. Erschwert wird Eure Aufgabe durch ein reichhaltiges Angebot an tödlichen Fallen.



*Wie überredet man ein Gespenst, zur Seite zu treten?*

*na ja*

Wenn es jemand lustig findet, alle zehn Minuten den Löffel abzugeben, wird er sich bei Shadowgate kranklachen. Unfairneß wird hier großgeschrieben. Man nimmt ein altes Buch — Fallgrube auf — tot, man greift sich eine Axt — Feuerstoß seitens eines Drachens — tot, eine Fackel brennt herunter — der Held fällt im Dunkeln aufs Gesicht — tot, und dergleichen mehr. Da kommt für unendliche Continues richtige Dankbarkeit auf. Teils sind Aufgaben nur durch Zufälle lösbar, teils werden absolut hirnrissige Aktionen erwartet. So sehr solche Widrigkeiten auch an den Nerven des verbissenen Spielers zehren, die Begleitmusik setzt dem Übel die Krone auf: Es gibt ein knappes Dutzend musikalischer Themen, die mit fortschreitender Spieldauer durch ihre Eintönigkeit eher stören als untermalen. Eine Musik-Aus-Option sucht man leider vergebens. Auch ist es nicht ratsam, den Ton des Monitors abzustellen, da man dann den Alarmton beim Herunterbrennen der Fackel nicht mehr hört. Pluspunkte sind die deutsche Sprache im Spiel und die Möglichkeit, den Spielstand mittels Batterie auf dem Modul abzuspeichern.

JAN BARYSCH

### SHADOWGATE

NES

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Kemco

TESTVERSION VON: Mitsui

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

64%

GRAFIK

25%

MUSIK

8%

SOUNDEFFEKTE

**48% SPIELSPASS**

BLEIFINGER

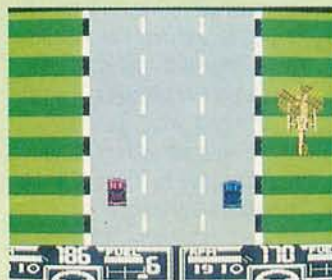
# CORVETTE ZR-1 CHALLENGE

**W**er kümmert sich heute noch um 16-Ventiler? 32 Deckelchen und 550 PS sind mit sechs Gängen zu bändigen. In einer roten Corvette ZR-1 bestreitet Ihr ein Rennen quer durch die USA von Boston nach L.A. Dummerweise seid Ihr dabei nicht der alleinige "King of the Road". Im Einspielermodus wird in jeder Etappe gegen einen anderen Gegner aus dem achttteiligen Computerreperoire gefahren. Es versteht sich von selbst, daß bei jedem Zwischenstopp ein besserer Gegenspieler zusteigt. Gespielt wird grundsätzlich auf einem geteilten Bildschirm, dessen größerer Teil für den Führenden reserviert ist. Der Nachzügler muß zur Strafe mit einem Winz-Bildausschnitt am unteren Bildschirmrand Vorlieb nehmen. Ist die Aufholjagd erfolgreich, wird für die Dauer des Überholvorgangs in die Hubschrauberperspektive umgeschaltet. Bei jedem



	ACCELERATION
HORNE DOHC 32-VALVE FOUR-CAM V6	100
DRIVE SHAFT 3.75 INCH (4) 5.00 REAR	90
INDUCTION ENGINE REFRIG	70
PERFORMANCE 0-50 MPH IN 1.5 SEC	70
0-100 MPH IN 3.5 SEC	60
TOP SPEED 170 MPH	60
VIDEO RACER 200 MPH	40
BODY FRAME 2 PIERCE PLYMER STEEL	30
RES. ZORATED 2000 RPM 3.75 INCH REAR	20
FRONT 2.125 INCH REAR 2.125 INCH	10
WHEELS CAST ALLOY 17 IN 3.75 INCH	0

Vor dem Rennen erfahrt Ihr alles über Euren Boliden



Der Hubschrauber filmt beim Überholen

Start ist eine kurze Beschleunigungsstrecke zu meistern, die mit Schlaglöchern und Öllachen gespickt ist. Erwischt Ihr hier einen guten Start, kann Euch fast nur noch ein Unfall den Sieg nehmen. Solche Patzer enden bei "Corvette ZR-1 Challenge" nicht, wie üblich, mit einer Explosion und dem Ausscheiden des unglücklichen Rasers, sondern mit dem Stillstand Eurer Schleuder. Während Ihr nach einem Unfall mit Gasgeben und Schalten beschäftigt seid, hat der Gegner viel Zeit, Euch zu überholen und auf den Minibildschirm zu verbannen. Im Zweispielmodus wird anstelle des Computergegners der Mitstreiter aus Fleisch und Blut auf den Sitz der blauen Corvette geschnallt. Die Bedie-



Acht Fieslinge stellt der Computer zur Wahl



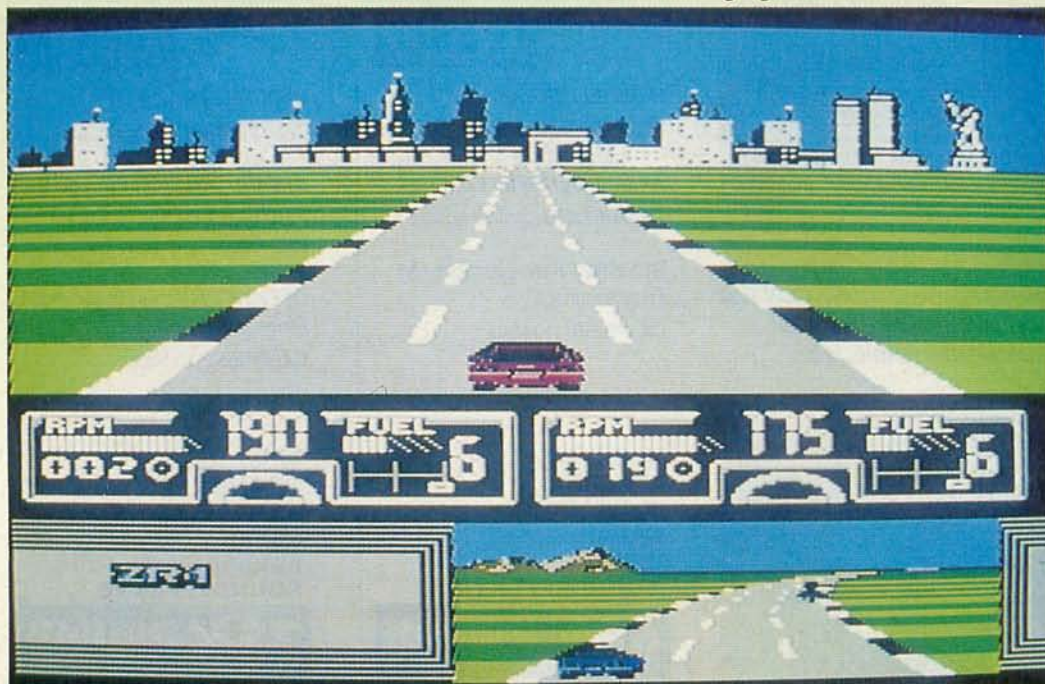
Hier heißt's ausweichen und gasgeben

nung ist an die Realität angelehnt. Mit "B" wird beschleunigt, mit "A" wird gebremst. Rauf- und Runterschalten wird mit dem Steuerkreuz realisiert. Allerdings müßt Ihr zum Schalten vom Gas gehen.

*gma*

Obwohl "Corvette ZR-1 Challenge" auf den ersten Blick wie ein 08/15-Rennspiel der Bauart "Pole Position" aussieht, ist es doch mit viel Liebe zum Detail zu einem fetzigen und abwechslungsreichen Bolidenwettkampf aufgepeppt worden. Die neun Teilstrecken führen durch verschiedene Landschaften und sind unterschiedlich schwer. Der maximale Spielspaß kommt im Zweispielmodus auf. Die Schaltung ist gewöhnungsbedürftig, ansonsten steuert sich die Corvette sehr angenehm. Originelle Ideen wie der Hindernisparcour am Start oder die Hubschrauberperspektive beim Überholen runden das Renngeschehen ab. Eine Möglichkeit, gegen andere Fahrzeuge als die ZR-1 anzutreten, hätte dem Spiel nicht geschadet. Da kommt das taktische Element (Sprit sparen, Reifen wechseln, welches Auto für welche Strecke?) ein bißchen kurz. Für Renn-Freaks gibt es zwar Besseres (z.B. Turbo Racing), aber Einsteiger werden mit "Corvette ZR-1 Challenge" viel Freude haben.

JAN BARYSCH



Das Ziel vor Augen

## Z1 CORVETTE

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Milton Bradley

TESTVERSION VON: Milton Bradley

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 8 gegnerische Fahrer

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

60% GRAFIK

24% MUSIK

30% SOUNDEFFEKTE

64% SPIELSPASS

# VORSICHT FALLE TRACK & FIELD IN BARCELONA

**N**achdem die Softwareproduzenten fürs NES die medienträchtige Winterolympiade in Albertville verschlafen haben, wird den olympischen Sommerspielen in Barcelona wenigstens Kemco gerecht. Mit tatkräftiger Unterstützung von Konami (dem Modul liegt der Konami-Titel "Track & Field" zugrunde) dürft Ihr in "Track & Field in Barcelona" acht Leichtathletikdisziplinen nachspielen. Im Angebot sind 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Tontaubenschießen, Hochsprung, Hürdenlauf, Speerwerfen, Bogenschießen und Dreisprung. Bei fast allen Disziplinen entscheidet die Kombination aus "schnellstmöglich hintereinander den Feuerknopf drücken" und Absprung-Timing über Sieg und Niederlage. Ausnahmen sind das elegantere Bogen- und Tontaubenschießen.



**Aufgehört!** Wer nicht mit Argusaugen die Modulpackung (besser: Mogelpackung) studiert oder sich vorher in der VIDEO GAMES informiert, könnte 100 Mark zum Fenster rausschleudern. "Track & Field in Barcelona" ist nichts anderes als das Ur-"Track & Field" von Konami — mit einem überarbeiteten Titelbild. Ansonsten präsentieren sich die acht Disziplinen identisch zum Vorbild. Deshalb gibt's in diesem Fall zwei alternative Kommenta-

re von mir: Zum einen donnert ein grobes "Frechheit!" in Richtung Kemco, die auf die "Wiederholungstat" wesentlich deutlicher auf der Packung hätten hinweisen müssen. Andererseits



*Wer 2,26 m überspringt, kommt in die nächste Runde*



*Die anspruchsvollste Sportart: Bogenschießen mit Pfiff*



*Weitsprung: Wer sich nicht streckt, den derbleckt's.*



*Beim Tontaubenschießen ist Timing und Reaktion gefragt*

besteht der einfach konzipierte Wettkampcocktail auch in der heutigen Zeit. So schnell die simple Steuerung kapiert wird, so viel Laune bereitet der Achtkampf im illustren Freundeskreis. Keine anspruchsvolle Sportsimulation, sondern ein schweißtreibendes und motivierendes Feuerknopfgedrücke.

MARTIN GAKSCH

## COMING SOON

Keine Angst, Ihr Sportspiel-Freaks. Konami werkelt bereits an dem dritten "Track & Field"-Titel fürs NES. Welche Sportarten sich die Programmierer und Designer ausgedacht haben, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben. Auch auf dem Game Boy wird übrigens ein Original-Track & Field-Spiel von Konami erscheinen — angeblich mit rund zehn Disziplinen. Konkurrenz nähert sich in Form von "Track Meet", das die amerikanische Softwarefirma Interplay in Kürze auf die Game-Boy-Fans losläßt.

## TRACK & FIELD 2



*Satte 15 Disziplinen schlummern in Konamis Fortsetzungsmodul*

**A**lternativ zu "Track & Field" steht Konamis Fortsetzung parat. Hier werden Euch statt acht, sage und schreibe 15 Sportspielchen geboten. Diesmal werden Eure Talente in Taekwondo, Stabhochsprung, Kanufahren, Bogenschießen, Fechten, Schwimmen, Dreisprung, Hammerwerfen, Tontaubenschießen, Turmspringen, Hürdenlauf, Reckturnen, Drachenfliegen, Pistolenschießen und Armdrücken gefordert. Die Auswahl der Disziplinen deutet schon an, daß diesmal nicht ausschließlich der Feuerknopfdrucker im Blickpunkt steht — Geschicklichkeit und Timing rücken ins Scheinwerferlicht.

Langfristig bietet "Track & Field 2" ganz klar mehr Abwechslung und Unterhaltung. Außerdem ist die Grafik spektakulärer und das akustische Ambiente moderner. Allerdings kocht der "Instant-Spielspaß" der ersten zehn Minuten auf etwas kleinerer Flamme als beim deutlich simpleren Original.

MARTIN GAKSCH

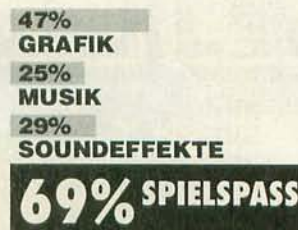
### TRACK & FIELD IN BARCELONA NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Kemco  
TESTVERSION VON: Kemco

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Disziplinenanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
CA.-PREIS: 110 Mark



### TRACK & FIELD 2 NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Konami  
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Disziplinenanwahl, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
CA.-PREIS: 110 Mark





DER MARATHON-MAN  
**MEGA MAN 4**

Dr. Willy diesmal entgegenstellt sind: Pharaoh Man, Toad Man, Bright Man, Dive Man, Ring Man, Drill Man, Dust Man und der schreckliche Skull Man. Ihr dürft frei wählen, welchem Robo-Halunken Ihr als erstes die Extrawaffe

klaut. Dann durchquert Ihr den gewünschten Level (der sich je nach Thema seines Beherrschers anders präsentiert), gebt dem Dings-Man eins über die Mütze — und ab geht's mit erbeuteter Extrawaffe in die nächste Welt. Rush, der Stahl-Dackel, der Euch schon in Mega Man 3 und Mega Man 2 auf dem Game Boy begleitete, ist auch diesmal mit von der Partie: Auf Pfiff erscheint das gehorsame Tier und stellt sich Euch als Trampolin, U-Boot oder Düsenjet zur Verfügung. Mit Rush's Unterstützung (und Mega Mans berühmten Hosenbodenrutscher) lassen sich auch besonders knifflige Fallen aus dem Weg räumen. Einige der Hindernisse und herumliegenden Extras kennt Ihr noch

aus vergangenen Tagen. Neu sind u.a. eine Luftballonmaschine und ein Kabelwerfer der als Kletterhilfe für Wände und Zimmerdecken dient.

*Super*

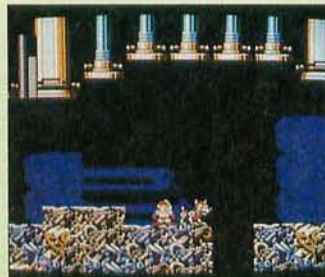
Was soll man sagen, was nicht schon zu früheren Mega Mans gesagt wurde? Zum vierten Mal entwarf Capcom eine Anzahl Welten, die es in sich haben: Ihr müßt gegen Sturm und Regen ankämpfen, durch Treibsandströme stapfen und am Rande des Abgrundes ums Überleben balancieren. Grafisch sind alle Hintergründe und Elemente hübsch anzuschauen bis genial und erweitern den originellen Mega-Man-Stil um ein paar ungesehene Varianten. Auch die zehn Musikstücke werden dem tadellosen Ruf der Capcom-Entwickler gerecht. Die Routine, die sich nach sechs verschiedenen Mega Mans bei den Programmierern einschleicht, macht sich eigentlich nur bei der Technik bemerkbar: Wunderdinge verlangt das Spiel der Hardware nicht ab, aber auf Scrolling und Geschwindigkeit trifft das Prädikat "Sauber & Solide". Nur der Schwierigkeitsgrad ist diesmal etwas gnädiger: Einen Level hab' ich — ausnahmsweise — im ersten Anlauf durchhüpf. **WINNIE FORSTER**

**U**nd noch'n Mega Man: Kaum haben ausgebuffte Spieler die Endgegnerschar des dritten Teils vom Bildschirm getrickst (Anfänger hängen noch im zweiten Level), steht bereits neues Jump'n'Run-Futter bewährter Marke ins Haus. Am Veröffentlichungsgebrängel haben fleißige Capcom-Entwickler wenig schuld: Mega Man 3 und Mega Man 4 entstanden im 1-Jahres-Abstand, kommen durch wirre Import- und Distributionpolitik aber nahezu gleichzeitig auf den deutschen Markt.

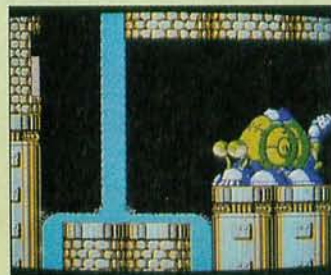
Also Freunde, werft Mega Man 3 (Test in der letzten VIDEO GAMES) zum Altpapier und versucht Euch an den allerneuesten Lauf & Hüpf-Abenteuern des sportlichen Knirpses. Ein weiteres Mal führt Ihr den Helden im himmelblauen Designer-Schlafanzug durch eine Anzahl (diesmal sind's neun) hochungewöhnlicher Plattform-Levels. Die Bösewichte, die Euch



*Robo-Steckbrief, leicht aktualisierte 4. Auflage*



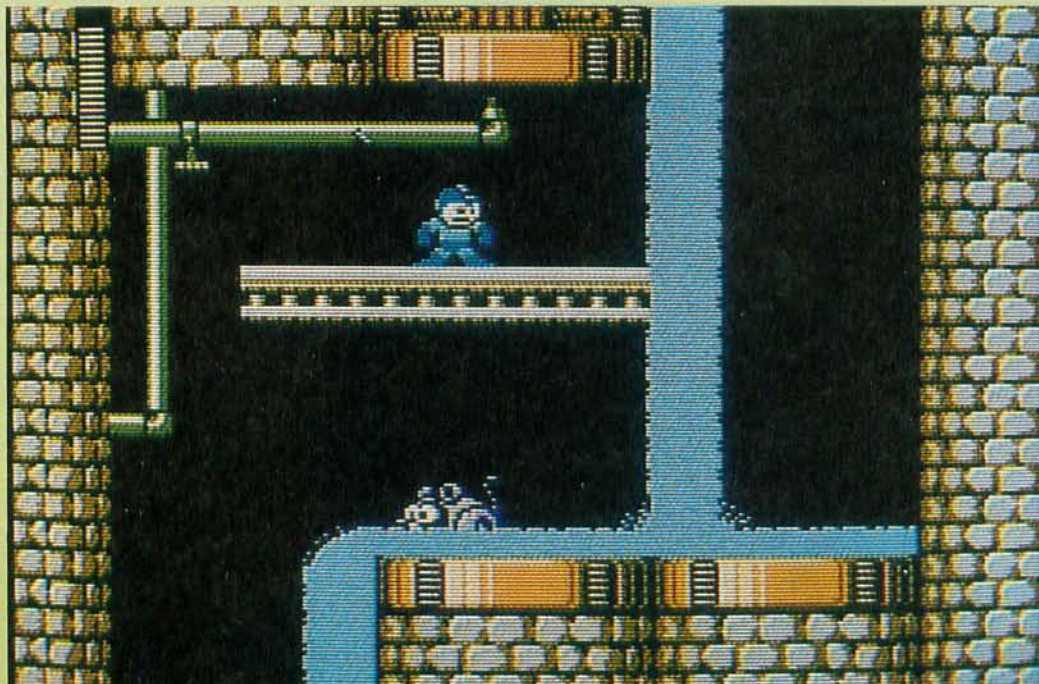
*Mit von der Partie: der Wunderhund...*



*Über mickrige Mittelgegner könnt Ihr Euch nicht beklagen*



*Grafik, Sound und Technik sind mal wieder gelungen*



*In dieser Welt quält Euch die Strömung*

**MEGA MAN 4**  
**NES**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Capcom  
**TESTVERSION VON:** Game-Play

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Levelwahl, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 110 Mark

78%

**GRAFIK**

70%

**MUSIK**

64%

**SOUNDEFFEKTE**

**76% SPIELSPASS**

## STAHLKUGELACTION HIGH SPEED

**D**och, es gibt ihn wirklich! Der "High Speed"-Flipper von Williams stand, wie ernsige Spielhallenbesucher sicher noch wissen, in Lebensgröße in fast jeder Arcade. Nun hat uns Tradewest die NES-Umsetzung beschert. Das Spielfeld ist vom echten Flipper herunterdigitalisiert und hat wie das Original die beiden charakteristischen "Pipe Ramps". Um den Vorwurf des simplen Ideenklaus abzuwenden, haben sich die Entwickler noch etliche Extras einfallen lassen. Von Pfützen und Säurenebeln bis zu sogenannten "Heli-Bombs", die einen Eurer Flipper in die Luft sprengen, tummeln sich auf dem NES Features, die bei einem "normalen" Flipper nicht machbar sind. Der obere Teil des Spielfelds scrollt vertikal und zeigt immer, was Eure Kugel gerade treibt. Der untere Teil der Spielebene bleibt stehen. Damit könnt Ihr immer die beiden unteren Flipper im Auge behalten. Gelingt es Euch, die Ampel über der Rampe auf Rot umzuschalten und zweimal die Rampe zu benutzen, kommt Ihr in die Multi-Ball-Phase und spielt mit drei Kugeln weiter.

Habt Ihr drei Helikopter- oder Safe-Items abgeschossen, kommt Ihr in einen der beiden Bonus-Levels. Einmal schießt Ihr Kugeln über ein Nagelbrett (bekannt unter dem Namen "Pachinko") und versucht, fünf Mulden aufzufüllen; ein anderes Mal beschützt Ihr ein Auto auf einer Rennbahn vor Feinden, indem Ihr sie mit Kugeln stoppt.



Gleich sprengt die "Helibomb" den rechten Flipper in die Luft



High Speed verwaltet eine zehnstellige Highscore-Liste

Mit dem Steuerkreuz (Richtung egal) bewegt Ihr den linken, mit "A" den rechten Flipper und die Abschußrampe. Selbstverständlich könnt Ihr dem Spielfeld auch einen Schubs verpassen. Hierzu benutzt Ihr "Select" (Schubs nach rechts) und "B" (Schubs nach links). Drückt Ihr das Steuerkreuz, "A" und "B" zündet Ihr, wenn vorhanden, eine Blitzbombe, die alles feindliche vom Bildschirm verbannt.



Ich halte die Schachtel in der Hand und denk' mir: "Den kenn ich doch!". Die Originalabbildung auf der Verpackung erin-



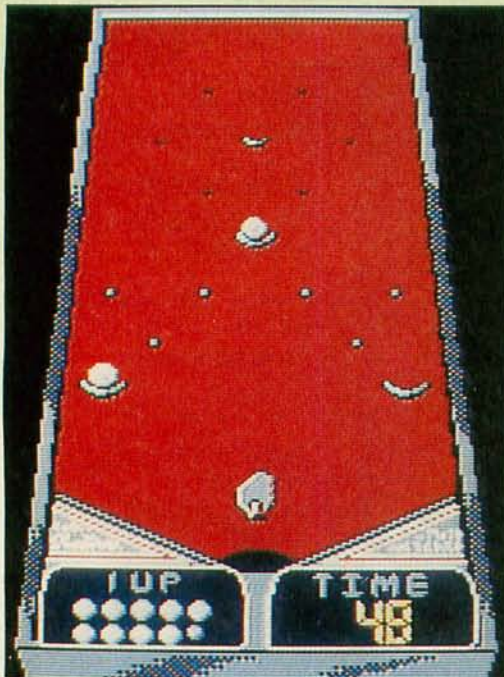
Der Hubschrauber erneuert den gesprengten Flipper



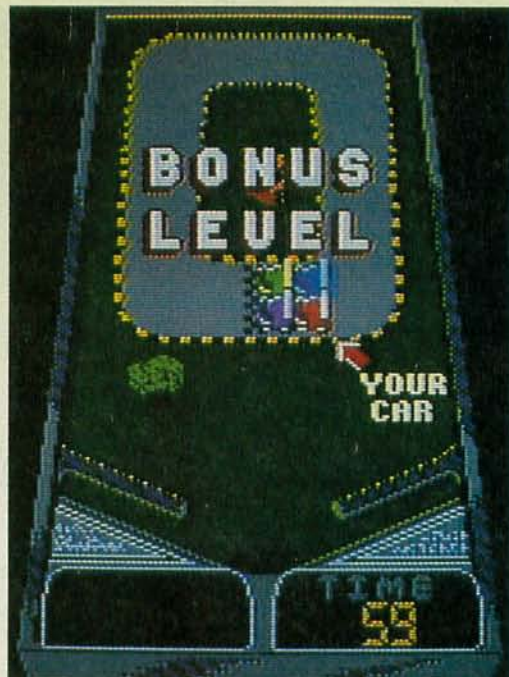
Die Kugel geht in der üppigen Grafik unter

nert mich unweigerlich an die Zeit, als ich noch mein ganzes Taschengeld in die Kiste gesteckt hab. Die mechanische Gewalt knallender Relais sucht man in einer Videospielekonsole natürlich vergebens, und auch durch die Vielzahl an kleinen Extras wird der Spielspaß eines echten Flippers nicht erreicht, aber trotzdem kann man mit "High Speed" eine Menge Zeit totschlagen. Das Reagieren auf immer neue Gefahrensituationen läßt keine Langeweile aufkommen. Die Kugel rollt (sofern sie nicht mit einem Extra in Kontakt kommt) von realistischer Schwerkraft getrieben über das Spielfeld und die Schwierigkeit des Konsolenflippers entspricht in etwa dem Original. Leider ist in dem Gewimmel bunter Flecken die Kugel manchmal nur mit Mühe zu verfolgen. Das bunte Spielfeld ist auf einem echten Flipper ja noch ganz anregend, auf einem Bildschirm ist soviel Hintergrundgrafik jedoch eher ein Störfaktor. Es bedarf auch einer ausgedehnten Lernphase, bis man die vielen Extras, die in der Anleitung nur äußerst dürftig abgehakt werden, kennengelernt hat und zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. Habt Ihr Euch durch diese Anfangsschwierigkeiten erst einmal durchgebissen, ist guter Spielspaß garantiert.

JAN BARYSCH



Die Bonusstufen bringen zusätzliche Abwechslung



### HIGH SPEED NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Tradewest

TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4

FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

48%

GRAFIK

64%

MUSIK

70%

SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

gelbt so

# STEINZEIT-SAMURAI CAVEMAN NINJA

**D**er Ninja. Der lautlos im Schatten schleichende Meister des Meuchelns. Der shurikanwerfende Präzisionskämpfer. Der Herr in Schwarz. Wer bisher glaubte, diese Zunft hätte in Japan ihren Ursprung, wird durch dieses Modul eines besseren belehrt. Schon in der Steinzeit gab es demnach solche Krieger. Ihr Waffenarsenal war zwar nicht so gut sortiert und die Kampftechnik nicht ganz so elegant, aber effektiv genug, um einen Tyrannosaurus zu erlegen. Anlaß zum Auspacken der groben Knute ist die Entführung einiger Mädels aus dem heimischen Dorf.

Mit Eurem grobschlächtigen Mädchenretter schlüpfet Ihr durch die nach rechts scrollenden Levels, an deren Ende jeweils ein dicker Dinosaurier wartet. Die gewohnte Standard-Joy-pad-Belegung bietet einen Knopf für Sprünge und einen zum Abfeuern einer Waffe. Ungewöhnlicherweise springt Ihr mit B und schießt mit A.

Dieser Saurier braucht ein paar Steinaxthiebe auf die Schnauze



Eine abgespeckte Variante der SNES-Version

Bei der richtigen Joypad/Knopf-Kombination wirbelt Euer Neandertaler in einem x-fachen Salto besonders hoch hinaus, um breite Hindernisse zu überwinden oder einen hochfliegenden Archeopterix flügelahm zu machen. Zur Selbstverteidigung schleudert Ihr Steinaxte, Kieseldolche oder Ringe. Diese Fluggeschosse haben alle unterschiedliche Trefferwirkung und Reichweite. Haltet Ihr die A-Taste

länger gedrückt, sammelt Ihr Energie, um weiter zu werfen. Wie gewohnt, zehrt es an Eurer Vitalität, wenn Ihr an einem Ungetüm aneckt. Plättet Ihr einen besonderen Gegner, verwandelt er sich in eine Frucht, die neue Lebenskraft zuführt. Zieht Ihr langsam dahinkriechenden Zotteltieren eines über, erscheint eine neue Waffe, die aber nicht immer besser ist als die aktuelle.



Der Wirbelsprung katapultiert Euch über breitere Hindernisse

Wer in der letzten VIDEO GAMES aufmerksam den Test von "Joe & Mac" für das Super Famicom gelesen hat, wird nicht zu übersehende Ähnlichkeiten bei Story, Fotos und Spielbeschreibung feststellen. "Caveman Ninja" ist in der Tat dasselbe Spiel wie "Joe & Mac". Leider fehlt hier der gute Zwei-Spieler-Modus des großen Bruders. Der zweite große Pluspunkt waren die riesigen, flackerfreien Urzeit-Sprites. Wie zu befürchten, ist die grafische Präsentation (systembedingt) weit weniger pompös. Hübsch groß sind sie am NES auch, aber es fehlt ein bißchen der Knalleffekt. Alles wirkt einen Tick biederer, worunter die Atmosphäre stark leidet. Positiv ist, daß alle Schlußmotze vorhanden sind, negativ macht sich der seichte Sound bemerkbar. Außerdem hätte ich mir ein paar Continues gewünscht.

Spielerisch siedelt sich das Modul im Mittelmaß an, ohne durch neue Ideen zu begeistern — solide, aber alles schon mal dagewesen. Angesichts des Überangebot an hervorragenden Spielen in diesem Genre bleibt Caveman Ninja reichlich blaß. Nur unersättliche Jump'n'Run-Fans kommen als Kunden in Frage. **STEPHAN ENGLHART**

## CAVEMAN NINJA

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Elite

TESTVERSION VON: Rushware

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

58%

GRAFIK

41%

MUSIK

44%

SOUNDEFFEKTE

**53% SPIELSPASS**

I WANNA RIDE MY BICYCLE  
**PAPERBOY 2**



Auf Wunsch geht sogar ein Papergirl an den Start

**Z**eitungenaustragen scheint ein krisensicheres Geschäft zu sein. Ziemlich genau nach einem Jahr beschert uns Mindscape den Nachfolger des bekannten Erstlings- "Paperboy". Ihr strampelt auf Eurem BMX-Fahrrad durch die verträumte Vorstadt, um die Zeitungen an die schlummernden Abonnenten zu verteilen. So friedlich, wie zu früher Stunde zu erwarten wäre, ist es allerdings nicht: Verrückte Rasenmäher, schwerbewaffnete Ganoven, Geister und Kamikaze-Kinderwagen tummeln sich auf Eurem Weg. Je nachdem, welchen Feuerknopf Ihr drückt, fischt Ihr eine Zeitung aus dem Gepäck und schleudert sie nach links oder rechts. Ist die Wurfssendung richtig gefaltet, und stimmt der Dreh aus dem Handgelenk, eignet sich ein solches Flugobjekt auch zum Verscheuchen lästiger Hunde und Fensterscheiben zerdeppern.

Es steht Euch eine ganze Woche als Zeitungsjunge bevor. Ziel ist es, die Abonnenten bei Laune zu halten. Am Ende jeden Tages wartet ein Geschicklichkeitsparcours und ein Zeittit mit auf Euch. Habt Ihr den Zweispielermodus gewählt, dürft Ihr in diesem Abschnitt gegeneinander strampeln.

*na ja*

Ohne sich groß um neue Spielideen zu bemühen, versucht Mindscape auf der dünnen Qualitätsbasis des Vorgängers einen zweiten Teil zu basteln. Das Mo-

dul bietet solide Programmierarbeit mit einigen witzigen Details, die allerdings nach sehr kurzer Zeit ausgereizt sind. Die Vielzahl von anwählbaren Kursen kann nicht über die geringe Abwechslung hinwegtäuschen, denn letztlich sind alle Strecken sehr ähnlich. Wer den ersten Teil schon hat, wird auf dieses Modul kaum noch abfahren.

STEPHAN ENGLHART

**PAPERBOY 2**

NES

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Mindscape  
 TESTVERSION VON: Mindscape

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Streckenanwahl

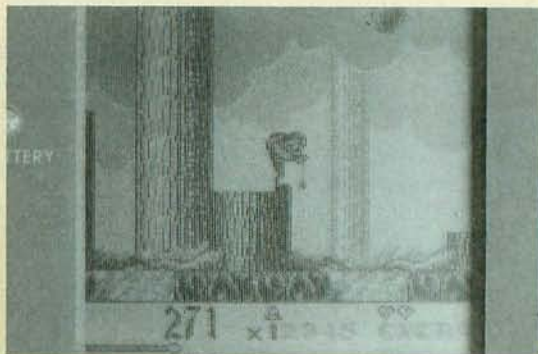
GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 110 Mark



**33% SPIELSPASS**

ER BUCKET WIEDER  
**SUPER HUNCHBACK**



Ist der Held nicht ausgelastet, greift er zum Jojo

**O**cean läßt den buckligen Glöckner Quasimodo, Hauptumsatzträger früher Jahre der Manchester Firma, exklusiv für den Game Boy wieder auferstehen. Die schöne Esmeralda ist vom üblen "Halfenpounder" entführt worden. Außer dem Buckligen wagt sich keiner an die gefährliche Rettungsaktion. Da die Schöne im höchsten Glockenturm der Schurkenburg gefangengehalten wird, hört sich das für "Super Hunchback" nach einem Heimspiel an. Auf Eurem Weg sammelt Ihr alles auf, was Ihr erreichen könnt. Früchte geben Punkte, Buchstabenbomben bringen Euch einem Bonusbucket näher und ein Herzsymbol entspricht einem kompletten Zusatzleben. Unterwegs gibt's viel zu entdecken: Bonusräume, die man durch Teleportwirbel betritt und verläßt, Unterwasser-Level, die durchschwommen werden und andere Nettigkeiten, die für Abwechslung sorgen. Wie sich's für Jump'n'Runs gehört, wird größtenteils von recht nach links gescrollt. Laufen, Schwimmen und natürlich Springen sind die Bewegungsmöglichkeiten des Glöckners, begleitet wird er von eingängiger Musik.

das Spielgeschehen auf. Die Grafik ist lustig animiert, und die Steuerung gehorcht brav dem Willen des Spielers. Ocean, die für eher flache Filmlizenz-Spiele bekannt sind, haben verdammt viel Spielspaß aufs kleine Modul gepackt. Durch die fehlende Continue-Option wird der geneigte Spieler sicherlich viele gut gelaunte Stunden mit dem Buckligen verbringen. JAN BARYSCH

**HUNCHBACK**

GAME BOY

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Ocean  
 TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark



**70% SPIELSPASS**

*gut*

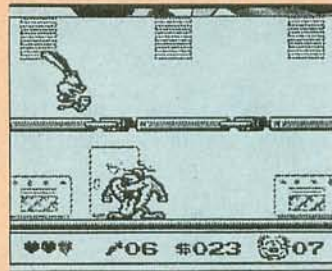
Den fröhlichen Krüppel auf den Game Boy loszulassen ist für jeden Jump'n'Run-Fan ein Bonbon. Für gute Unterhaltung ist gesorgt. Gags wie "auf rollenden Baumstämmen laufen" lockern

LIZENZ ZUM HÜPFEN  
**TINY TOON ADVENTURES**

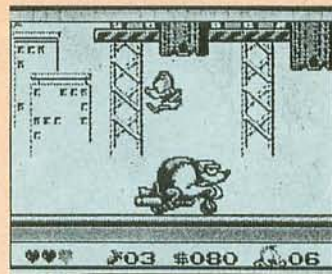
**S**teven Spielberg — der Name bürgt für perfekt inszenierten Filmspaß. Wer in letzter Zeit eine Videothek aufgesucht oder das Kaufkassettenregal im Elektromarkt durchstöbert hat, dem dürfte der erste Trickfilm mit den "Tiny Toons" aufgefallen sein. Von Spielberg produziert, von Comicmeistern in Szene gesetzt, von Konami für den Game Boy adaptiert, ab Herbst auch im TV zu sehen: Die Tiny Toons machen Karriere.

Spielerisch unterscheidet sich die Game-Boy-Variante erheblich vom NES-Gegenstück, das wir in der nächsten VIDEO GAMES testen. Zwar tummelt sich das Modul ebenfalls im Geschicklichkeitsgenre, setzt aber andere Akzente. Um als Triumphator das Spielfeld zu verlassen, greift Ihr auf die Künste von drei Comicstars zurück: Die Ente Plucky Duck, das Schweinchen Hampton und der Hase Buster Bunny bieten ihre Dienste an.

Ihr dürft ständig zwischen den drei Jump'n'Run-Artisten hin- und herschalten. Das Trio verfügt durch die Bank über läuferische und sprungtechnische Fähigkeiten, wartet aber zusätzlich mit einer individuellen Eigenschaft auf. So schleudert Buster eingesammelte Möhren 'gen Schur-



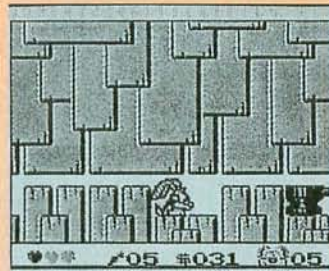
*In diesem Bonuspiel müßt Ihr das Hündchen füttern*



*Ihr müßt die obigen Baumstämme hinaufklettern*

kenpack, während Hampton auf rolende Fässer zurückgreift.

Das Spielfeld scrollt je nach Szenario horizontal oder vertikal. Ihr sammelt fleißig Diamanten, öffnet durch gezieltes Draufhüpfen Schatztruhen oder schlägt auf diese Weise Feinde in die Flucht. Unterwegs trifft Ihr auf weitere Trickfilm-Berühmtheiten, die Euch kurzzeitig weiterhelfen. Jede Menge Bonuskammern, Geheimgänge und Abkürzungen wollen erforscht werden. Seid nicht überrascht, wenn Ihr den Helden urplötzlich durch ein verzwicktes System von Wasserleitungen schleusen oder ein paar Zwischenspiele absolvieren müßt. Etliche Levels, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt wurden, halten so manche Überraschung bereit.



*Deckung, Buster! Sonst wirst Du dezent zerquetscht*

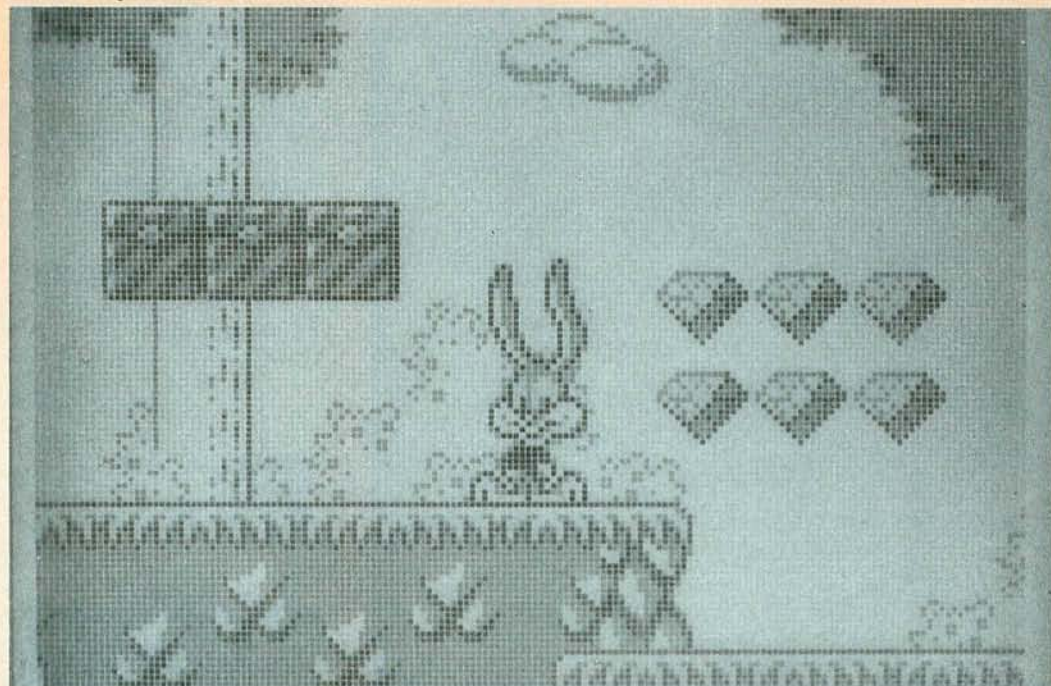


*Ihr dürft jederzeit zwischen diesen drei Comicstars wählen*

Super

Die Mühe, nicht einfach die NES-Version auf den Game Boy umzusetzen, hat sich in jeder Hinsicht gelohnt. Grafisch brennt Konami ein Feuerwerk ab, das mit die besten Grafiken freifackelt, die ich je auf dem Game Boy gesehen habe. Optisch und akustisch übertrifft Tiny Toon sogar den geistigen Vater "Super Mario Land". Spielerisch haben die Comicstars die Kompetenz von Mario zwar noch nicht erreicht, geben sich aber trotzdem durchgestylt und homogen. Die vielen Levels sind nicht nur grafisch abwechslungsreich und interessant gestaltet, sie fesseln uns auch mit Überraschungen, Gags und neuen Spielelementen. Ich hätte mir allerdings ein paar Paßwörter gewünscht, denn man hüft doch recht ausgiebig durch die Landschaft, ehe das angestrebte "The End" am Bildschirm prangt.

Jump'n'Run-Fans müssen in jedem Fall zugreifen. Konami hat in jeder Hinsicht professionelle, sympathische und überaus kompetente Arbeit abgeliefert. Ein absolut würdiges Spiel zur nicht minder unterhaltsamen Comicserie. **MARTIN GAKSCH**



*Die Schatztruhen bergen viele schmackhafte Bonusgegenstände*

**TINY TOON ADVENTURES  
 GAME BOY**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Konami  
**TESTVERSION VON:** Konami

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



**81% SPIELSPASS**



## JUX UND KNALLEREI

# BLASTER MASTER BOY

**E**ine unterirdische Strahlungsquelle verseucht die gute alte Erde und tötet alle Pflanzen. Jason, ein kleiner Held mit Helm macht sich auf den Weg, dem bösen "Plutonium Boss" das Handwerk zu legen. Leider kommt Jason mit seinem waffenstarken Fahrzeug nicht durch den engen Eingang zur Unterwelt. Mit seiner Kanone und Bomben bepackt, macht er sich also zu Fuß an den Abstieg. Viele lichtscheue Kreaturen kreuzen seinen Weg und wollen ihm ans Leder: Polypenähnliche Monster schießen auf Jason, andere Viecher explodieren schon bei Annäherung. Also ballert der Held, daß der Lauf glüht und schmeißt mit Bomben um sich. Das Bombenlegen ist einfach: Knöpfchen drücken, in Deckung gehen und bis drei zählen, schon ist die unmittelbarer Nähe kahlgesprengt. Fünfzehn verschiedene Extras liegen wahllos und zahllos unter Geröll vergraben.

Von Schwimmringen über Laternen (für Erkundung finsterrer Kellerräume) bis hin zu vernichtenden Smart-Bomben reicht die Palette. Ausgerüstet ist Jason mit normalen Krachern unbegrenzter Anzahl; aufzusammeln könnt Ihr auch die "Directional Bomb", die

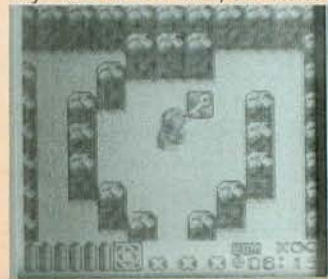


In den Bonusräumen finden sich diverse nützliche Extras

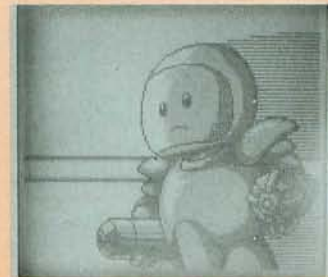


Mit der "Start"-Taste kommt Ihr ins Menü

in der Richtung aufräumt, in die Klein-Bomber beim Zünden blickt, die "Hyper Bomb", die in Kreuzform sprengt und die "Super Bomb", die in einem großen Umkreis keinen Kiesel auf dem anderen läßt. Angewählt werden die Knallbonbons über die "Select"-Taste, zur Zündung dient "B" ("B" für "Bombe"!)." Die Taste "A" ist für Eure Feuerwaffe reserviert. Über "Start" kommt Ihr in ein Menü, in dem Ihr aufgesammelte Extras aktiviert. Um einen Level zu verlassen, müßt Ihr zuerst den Schlüssel zum Ausgang zutagesprengen. Der Weg zum Ausgang ist teilweise mit größeren Steinformationen verbaut und nur durch Sprengung zu finden. Das Spielgeschehen von "Blaster Master Boy" seht Ihr von oben, den Helden



Der Schlüssel öffnet den nächsten Level



Im Intro erscheint eine Nahaufnahme des kleinen Helden

und seine Feinde etwas verkürzt von der Seite. Beim Umherstreifen scrollt der Bildschirm in alle vier Himmelsrichtungen.



Schon wieder ein kleiner Kerl mit Helm, der Bomben legt? Sunsoft wird doch wohl nicht auf der Dynablaster-Welle reiten. Auch "Blaster Master Boy" ist ein Actionspiel in einem Labyrinth, enthält neun mehrfach unterteilte Levels und diverse Gegner und Obermotze. Leider gibt es bei dem Dynablaster-Clone keine Multispieleraction. Trotz der schnuckeligen Grafik kann man einen ordentlichen Haß auf die in jeder Ecke lauernden Feinde entwickeln. In den verschiedenen Levels kommt dank der immer neuen Gegner und der ständig wechselnden Umgebung keine Langeweile auf. Von Landschaften mit störenden Wasserflächen bis zu Kellerräumen, in denen biblischen Finsternis herrscht, ist alles aufgeboten, was einem einsamen Höhlenwanderer das Leben schwer macht. Wer ungern denkt und es lieber gleich gründlich krachen läßt, wird garantiert seine Freude mit dem kleinen Knallfrosch haben. Von witziger Musik berieselt alles in die Luft zu sprengen, was nicht niet- und nagelfest ist, macht eben einfach Spaß.

JAN BARYSCH

### BLASTER MASTER BOY GAME BOY

SPIELETTYP:

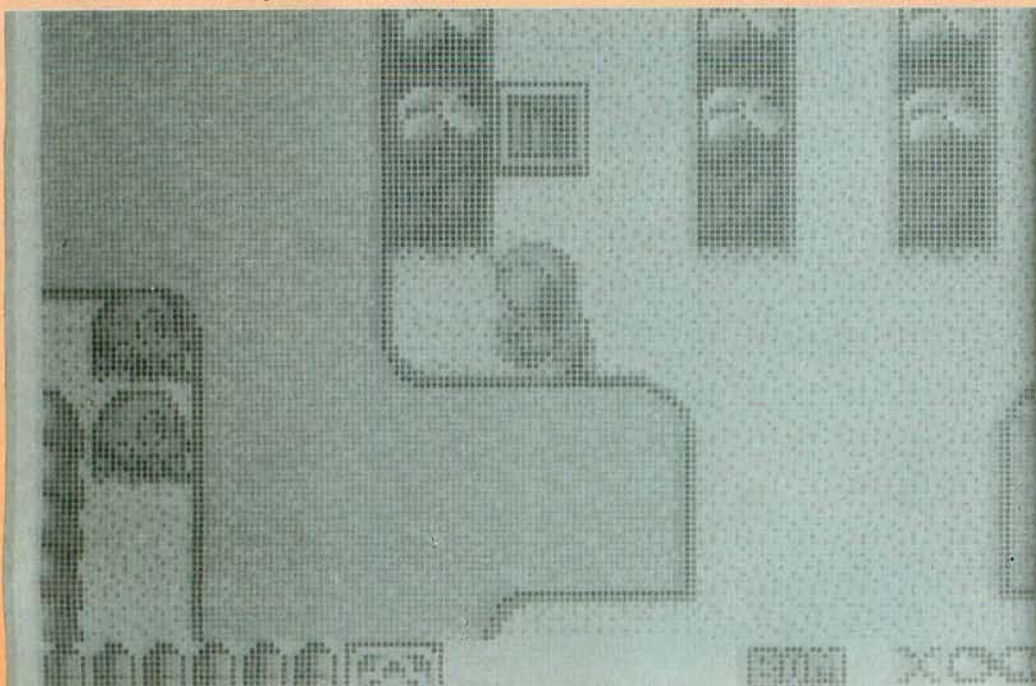
HERSTELLER: Sunsoft  
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
CA.-PREIS: 70 Mark

48%  
GRAFIK  
53%  
MUSIK  
63%  
SOUNDEFFEKTE

**68% SPIELSPASS**



Der Eingang zum Geheimkeller ist freigesprengt

DIRK IST WIEDER UNTERWEGS  
**DRAGON'S LAIR**



Die Grafik ist fein, das Spiel selbst eine Pein

**D**ragon's Lair" auf dem Game Boy? Ungläubiges Staunen ist angesagt, war doch dieses Spiel um Dirk, Drachen und eine liebeliche Prinzessin ausschließlich für aufwendige Spielautomaten auf Laserdisc-Basis ersonnen. Das Rätsel war gelöst, als das Modul in den Game Boy wanderte: Das einst so monotone Spielprinzip ist gegen ein typisches Jump & Run-Gemisch ausgetauscht worden. Ritter Dirk ist weiterhin der Held des Spiels und will auf ein Neues seine niedliche Prinzessin befreien — diesmal wurde die Kleine vom bitterbösen Fürsten Mordrok geschnappt. Der haust in einem Berg, ganze zehn Levels von Dirks Haustür entfernt. Um die Prinzessin zu retten, muß Dirk gut 194 Stücke eines magischen Steins aufsammeln, damit ihm der "Good Knight" am Ende des Spiels die Daumen für den Showdown drückt. Doch bis zum Happy-End ist es ein weiter Weg, den Dirk durchlaufen und durchhüpfen muß.

*na ja*

Schade, daß einige Spiele allein wegen ihres bekannten Titels gekauft werden; bei "Dragon's Lair" sind Frust und Ärger aufgrund magerer spielerischer Qualitäten so schon vorprogrammiert. Die Grafik geht zwar noch in Ordnung, alle anderen Elemente des Spiels stehen jedoch jenseits jeder Diskussion: Die

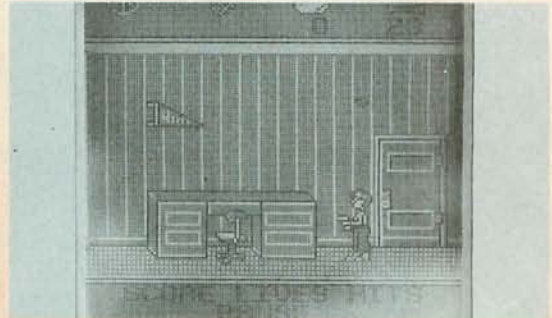
Musik ist einfach nur schlecht, die Soundeffekte eine Qual für jeden anständigen Lautsprecher. Spielbarkeit und innovatives Level-Design? Davon hat Image-soft noch nichts gehört, denn gut spielbar oder motivierend ist die Umsetzung, die nur Geldbeutel und Nerven strapaziert, leider in keiner Weise. Dieses öde Jump'n'Run solltet Ihr Euch nicht antun. **ANDREAS KNAUF**

**DRAGON'S LAIR**  
**GAME BOY**

**SPIELETTYP:** **HERSTELLER:** Imagesoft  
**TESTVERSION VON:** Yeno  
**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2  
**FEATURES:** -  
**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



ALLEIN ZU HAUS  
**HOME ALONE**



Kann Kevin diesmal die Einbrecher austricksen?

**F**amilie McCallister fährt in Urlaub und vergißt dabei, den acht Jahre alten Kevin mitzunehmen. Der freut sich, alleine zu Haus zu sein, doch das hält nicht lange an: Einbrecher denken, das Haus stünde leer und könne ausgeräumt werden. Ein irrsinnig komischer Kampf "dummer Ganove" gegen "gewitztes Kind" beginnt.

Im "Home Alone"-Game-Boy-Modul haben die beiden Einbrecher eine ganze Gang mitgebracht, die Kevin umlaufen muß. Er soll nämlich die herumliegenden Wertsachen aufsammeln und in den Wäscheschacht werfen, wo sie sicher im Keller landen. Mit einer Wasserpistole, einer Steinschleuder oder einem Baseball macht er den Ganoven Beine. Ab und zu muß er sogar kleine Puzzles lösen, um an Sachen zu kommen, die eigentlich außer Reichweite liegen. Mit Bananenschalen und anderen Haushaltsartikeln stellt er Fallen. Sind alle Schätze eines Levels sichergestellt, geht es in den Keller, wo Kevin einigen Alpträumen begegnet, um dann in einem weiteren (von insgesamt) vier Levels zu landen.

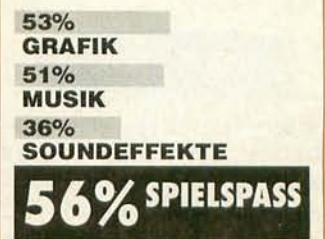
*geht so*

Ein verkaufsträchtiger Komikknüller wird das Modul wohl nicht werden. Zwar sind die Adventure- und Actionelemente geschickt verwoben, aber wenn man als Programmierer die Sünde begeht, unausweichbare Gegner einzubauen, gereicht das

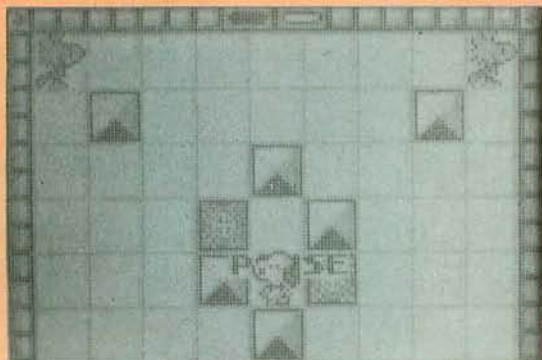
kaum zu Vorteil und Freude der Spieler. Mit der Schleuder (zehn Schuß) muß man einige der Gegner viermal treffen, bis sie sich endlich für einen Augenblick bücken — dann muß man sie in Zehntelsekunden überspringen. Bei der einen oder anderen Stelle wünscht man sich ein spielerisch ausgefeilteres Modul. Gelobt werden darf die sehr übersichtliche Grafik und die ordentliche Musik. **BORIS SCHNEIDER**

**HOME ALONE**  
**GAME BOY**

**SPIELETTYP:** **HERSTELLER:** THQ  
**TESTVERSION VON:** Flashpoint  
**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue  
**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



**WO IST DAS VÖGELCHEN?**  
**SNOOPY'S  
 MAGIG  
 SHOW**



Mehr ist auch in über 100 Levels nicht los

**M**an nehme einen Game Boy, verteile ein paar Klötzchen auf dem Spielfeld und setze einen Snoopy und einige Woodstocks dazu. Schon hat man das Drumherum von "Snoopy's Magig Show". Eure Aufgabe ist es jetzt, Snoopy so über das Feld zu bewegen, daß er von keiner der hektisch herumrollenden Kugeln berührt wird und alle Vögelchen aufammelt. Erschwert wird die Sache von Teleportplätzen und magischen Laufbändern, über die Snoopy nur in eine Richtung transportiert werden kann. Außerdem enthalten einige Level auch Blöcke, die ab und zu für kurze Zeit verschwinden und wieder andere, die Ihr verschieben könnt. In jedem der über 100 Level wird Euch eine neue Denkaufgabe gestellt, die Ihr mit Grübeln und dann mit viel Geschick lösen müßt. Es gibt zwei Extras aufzusammeln: Ein "P", das Euch für kurze Zeit die Möglichkeit gibt, die umherspringenden Kugeln zu zerstören und einer Uhr, die die Kugeln kurz einfriert. "Snoopy's Magig Show" kann man per Dialogkabel auch zu zweit spielen. Dabei übernimmt der andere Spieler die Rolle des Spike.

*na ja*

Im Vergleich mit ähnlichen Spielen wie zum Beispiel "Chip's Challenge", wirkt "Snoopy's Magig Show" reichlich einfallslos. Die Spriteabfrage ist dem Spieler feindlich gesonnen. Man ist

schon tot, wenn eine Kugel das Quadrat, auf dem man steht, auch nur streift. Aufgrund solcher Unfairneß ist der geneigte Spieler zwangsweise dazu angehalten, von den unbegrenzten Continues Gebrauch zu machen. Sind mal zwei Kugeln in Bewegung, wird die Grafik auch noch merklich langsamer. Zudem wird das Spiel spätestens nach dem 40. Level tolangweilig.

JAN BARYSCH

**SNOOPY'S MAGIC SHOW  
 GAME BOY**

**SPIELETYPE:**

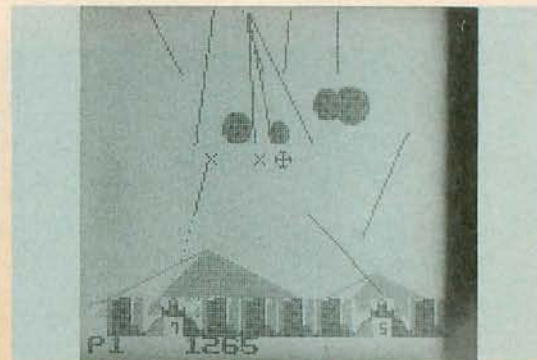
**HERSTELLER:** Kemco  
**TESTVERSION VON:** Kemco

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



**ALTSTADTBUMMEL**  
**MISSILE  
 COMMAND**



Heute wie damals: Städte verteidigen!

**D**ie Metropolen dieser Welt stehen unter feindlichem Beschuß. Als Oberbefehlshaber ist es eure Aufgabe, die Erdverteidigung zu koordinieren. Zur Gegenwehr stehen zwei Raketensilos bereit. Doch Achtung: Die Abschußbasen sind pro Runde mit nur 15 Raketen bestückt — Sparsamkeit wird mit Punkten honoriert. In jeder Stadt bewahrt Ihr sechs Zentren (dargestellt als Wolkenkratzer am unteren Bildschirmrand) vor dem feindlichen "Niederschlag". Die Angriffe erfolgen in Form von "Linien" (also Raketen), die sich von oben nach unten gen Ziel über den Bildschirm schlängeln. Damit der Ablauf nicht zu eintönig wird, kommen je nach Level noch Killersatelliten und Smart-Bomben hinzu. Mit den Tasten A und B könnt Ihr eure Abwehrschüsse von den Silos Richtung Fadenkreuz loslassen. Liegen sämtliche Behausungen in Schutt und Asche, ist eure Amtszeit abgelaufen. Wider dem "Game Over" steht alle 10 000 Punkte ein neuer Stadtteil auf dem Bauplan.

annehmbare — Grafik und Sound allerdings höchst langweilig und eintönig. Enttäuschend ist der Zwei-Spieler-Modus (abwechselnd von Stadt zu Stadt mit getrenntem Punktekonto), denn gerade hier hätte Accolade mit Neuerungen wie zum Beispiel Team- oder Link-Option einiges an Spielspaß hinzufügen können. So dürfen eigentlich nur Nostalgieker zugreifen.

MICHAEL PAUL

**MISSILE COMMAND  
 GAME BOY**

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Accolade  
**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark

*geht so*

Vor mittlerweile elf Jahren legten sich die ersten Spielhallengänger und kurz darauf auch Atari-VCS-Besitzer mit dem Raketenhagel an. Mit der Umsetzung dieses Klassikers auf den Game Boy kann man abgesehen vom ziemlich verstaubten Spielgeschehen zufrieden sein. Die Spielbarkeit, insbesondere die Steuerung sind





**FÜR DAS BESTE IM BOY**  
**PARODIUS**

stehen Euch etwas unterschiedliche Extrawaffen zur Seite, die aber alle mit den Original-Gradius-Hilfen irgendwie verwandt sind. Aktiviert werden die Extras nach dem bewährten "Leiste am unteren Bildrand"-Prinzip.

In den konsequent horizontal scrol-

lenden Levels (gelegentliche Vertikalabstecher eingeschlossen) treffen Insider auf viele alte Bekannte; alle anderen werden durch ballerspieluntypische Gegnerformationen und Obermotze unterhalten. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr plötzlich an einer bildschirmfüllenden Bauchtänzerin vorbeidüst oder eine Horde Clowns zum Angriff bläst. Selbst ein knappes Dutzend Kußmünder sollten Euch kaltlassen, denn sonst ist schnurstracks ein Leben fort. Üblicherweise hinterläßt eine Feindarmada die begehrten Extrasymbole, die Euch der gewünschten Waffe jeweils einen Schritt näher bringen. Bei "Parodius" kann es allerdings vorkommen, daß

eine Glocke auftaucht. Wenn Ihr sie öfters anballert, ändert sich ihr Grauton etwas und wirkt sich beim Auf-sammeln anders aus. Statt schlichte Bonuspunkte zu kassieren, bläst sich Euer Paradiesflieger beispielsweise bis zur Unverwundbarkeit auf.

*Super*

Hat sich in der letzten VIDEO GAMES-Ausgabe bereits "Saga" in mein Herz geschossen, fliegt nun Parodius auf die Pole Position. Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe, es strapaziert die Lachmuskeln fast genauso stark wie den Joypad-Daumen. So viele Gags und Überraschungen, die den Spielfluß in keinsten Weise behindern, findet Ihr sonst nirgendwo. Dazu zaubern Konamis Programmierer technische Tricks aus dem Game Boy, die ich bislang für nicht machbar hielt. Soviel High-End-Qualitäten kombiniert mit acht total unterschiedlichen, extrem abwechslungsreichen und langen Levels sind absolut einmalig. Selbst wer bislang um Ballereien einen weiten Bogen machte, wird durch diesen Sympthieträger bekehrt. Parodius ist zur Zeit das beste Actionspiel auf dem Game Boy — ernsthafte Konkurrenz ist im Kurzstreckenradar nicht auszumachen. **MARTIN GAKSCH**

**A**ufgeweckten Game-Boy-Fans, die bereits einen Blick in unser Ballerspiel-Special geworfen haben, ist "Parodius" schon vertraut. Die süffisante Aufarbeitung der "Gradius"-Saga erntete sowohl als Arcade-Original, als auch auf der PC-Engine Lobeshymnen. Konami ließ es sich nicht nehmen, das heitere Actionspektakel auch für Nintendos Handheld aufzubereiten. Statt den zehn Levels des großen Vorbildes schlummern im Minimodul allerdings "nur" acht Spielstufen, das Drumherum blieb unangetastet. So habt Ihr die Wahl zwischen vier "Flugkörpern", die Euren Joypad- und Feuerkopfanweisungen auf den Mikroschalter gehorchen. Vorsichtige Zeitgenossen entscheiden sich für das bekannte Gradius-Raumschiff "Vic Viper", wagemutige Baller-Freaks testen Tintenfisch und Pinguin, oder fliegen eine Runde mit "Twin Bee". Je nach Typ



**TIP:** Der Octopus hat sich als bester Kämpfer bewährt



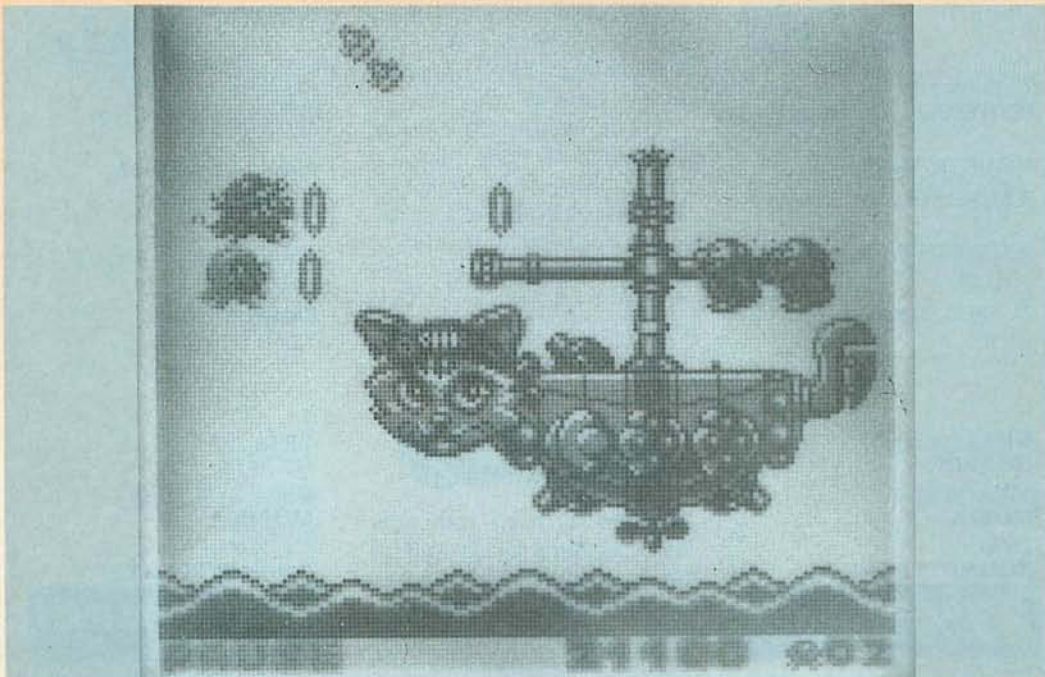
Die untere Leiste zeigt die verschiedenen Extrawaffen an



Die Bauchtänzerin nicht abschießen, nur ausweichen



Jede Menge Gags bringen Eure Lachmuskeln auf Vordermann



Trotz Dutzender Sprites auf dem Bildschirm ruckelt oder flackert Parodius keine Sekunde

**PARODIUS  
 GAME BOY**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Konami

**TESTVERSION VON:** Konami

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**87%**

**GRAFIK**

**90%**

**MUSIK**

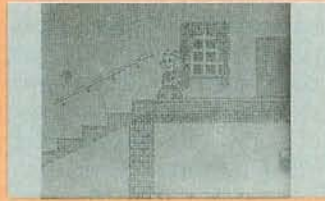
**78%**

**SOUNDEFFEKTE**

**87% SPIELSPASS**



## BEETLEJUICE



Der Game-Boy-Beetlejuice gibt keine gute Figur ab

Um mit dem Entführer der Freundin abzurechnen, muß sich ein blondes Mädel durch die sechs Levels eines Geisterhauses kämpfen. Statt sich nur auf typische Elemente eines Jump'n'Runs zu beschränken, haben die Programmierer bei "Beetlejuice" einige Grübelspielen eingebaut, die Euren Grips fordern. Der Hauptaspekt liegt jedoch auf dem üblichen "laufen und baltern"-Spielprinzip, das durch versteckte Kammern und spezielle Waffen nur geringfügig aufgepeppt wurde. Leider hüpfert Ms. Beetlejuice uninspiriert durch langweilige Levels, wird von öden Gegnern attackiert und sorgt schließlich dafür, daß der Spieler trotz des hell erleuchteten Game-Lights sanft entschlummert. Wenn man schon ein so schlichtes Spielchen programmiert, sollte man sich zumindest um Grafik und Musik kümmern, aber auch diese wurden bei "Beetlejuice" famos vergessen.

ANDREAS KNAUF

### BEETLEJUICE

#### GAME BOY

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Ljn

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

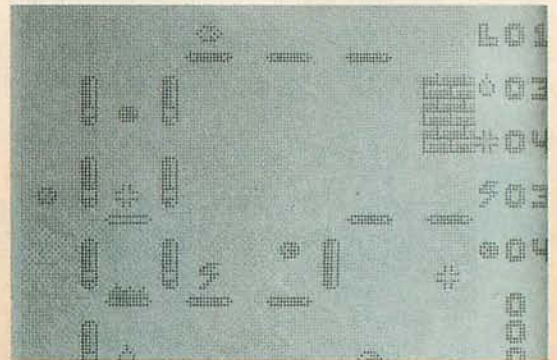
61% GRAFIK

52% MUSIK

20% SOUNDEFFEKTE

37% SPIELSPASS

## NOBELFLIPPER POP UP



Folget der heiligen Schwerkraft!

Mit "Pop Up" stellt Infogrames eine neuartige Kombination aus Geschicklichkeitsspiel und Knobelei vor. Extrasammelnd steuert Ihr einen springenden Ball von Plattform zu Plattform. Bevor Ihr einen Level angeht, müßt Ihr Euch den einzuschlagenden Weg genau überlegen. Einige Plattformen verlieren bei Berührung an Substanz und verschwinden schließlich völlig, von anderen kann man nur einmal wieder nach oben abspringen. Brennende Plattformen dürft Ihr wiederum nur betreten, wenn Ihr das Wassertropfenextra auf Lager habt. Wenn Wände mit einem Punkt versehen sind, zerstört Ihr sie mit dem Blitz- oder Schlüsselextra. Habt Ihr in einem Level alle Symbole abgeräumt, erscheint der Ausgang. Die Steuerung ist ungewöhnlich: Durch Drücken einer Feuertaste springt die Kugel — ist sie auf Höhe der gewünschten Plattform, muß im richtigen Moment zur Seite gelenkt werden. Seid Ihr in eine ausweglose Situation gehüpft, bleibt nur die Selbstsprennung durch gleichzeitiges Drücken beider Feuertasten.

lungsreiche Aufgaben ohne überflüssiges Drumherum. Leider hält aber auch "Pop Up" zwei Wermutstropfen bereit: Leichte Verwirrung stiftet das von Level zu Level wechselnde Aussehen der Extras — das achtstellige Paßwort ist schlicht und einfach Schikane. Für Geschicklichkeitsfans mit Freude an leicht abstrakten Knobelein ist "Pop Up" trotzdem zu empfehlen.

JAN BARYSCH

### POP UP

#### GAME BOY

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Infogrames

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

39% GRAFIK

65% MUSIK

14% SOUNDEFFEKTE

66% SPIELSPASS

**SEGA MEGA DRIVE:**

Konsole dt/jp	299.-
CD Rom jp	699.-
Wondermega jp	1499.-
Arcade Powerstick	119.-
Infrarot 2- Player-Set	99.-
(Dauerfeuer und Slowmotion)	
<b>SEGA MEGA DRIVE GAMES:</b>	
Aleste CD jp	139.-
Alisia Dragon us	119.-
Art Alive dt.	119.-
Bad Omen jp	99.-
Buck Rogers us	99.-
Bulls vs.Lakers us	99.-
Cal.50 us	49.-
Carmen San Diego dt	139.-
Crude Busters us	119.-
Desert Strike us	99.-
EA Icehockey dt	89.-
Earnest Evans CD jp	119.-
F22 Interceptor us	79.-
Fantasia jp	59.-
Fastest One jp	49.-
Grandslam Tennis jp	99.-
Gynoug dt	119.-
Heavy Nova CD jp	119.-
Hellfire jp	49.-
Human Wrestling jp	89.-
John Madden 2 us	99.-
Jordan vs.Bird us	119.-
Kid Chameleon us	119.-
Kings Bounty us	59.-
Marble Madness dt	99.-
Mario Lemieux dt	119.-
Mickey Mouse dt	119.-
Monaco GP 2 jp	109.-
Musha Aleste us	99.-
Pitfighter jp	89.-
Quackshot dt	119.-
Roadblasters jp	89.-
Rolling Thunder 2 us	119.-
Super Shinobi jp jp	69.-
Slime World jp	99.-
Sol Feace CD jp	119.-
Sonic dt	119.-
Steel Empire jp	99.-
St.Sword jp	49.-
Super Off Road us	99.-
Tecmo World Cup jp	79.-
Test Drive li dt	109.-
Toki dt	119.-
Traysia us	129.-
Turbo Out Run jp	79.-
Turrican us	49.-
Twinkle Tale jp	99.-
Warsong us	129.-
Winter Challenge us	109.-
Wonderboy 5 us	119.-
Wonderboy 5 dt	139.-

**SEGA GAME GEAR:**

Master Gear Adptor	39.-
Aleste jp	59.-
Alien Syndrome jp	45.-
Axe Battler us	75.-
Chase HQ us	75.-
Chessmaster dt	75.-
Crystal Warriors us	75.-
Donald Duck jp	49.-
Joe Montana dt	75.-
Leaderboard dt	75.-
Mappy jp	39.-
Mickey Mouse dt	75.-
Monaco GP jp	39.-
Ninja Gaiden dt	75.-
Out Run jp	39.-
Tennis jp	39.-
Shinobi dt	75.-
Sonic dt	75.-
Space Harrier jp	49.-
Wonderboy 2 jp	49.-

089/7605151

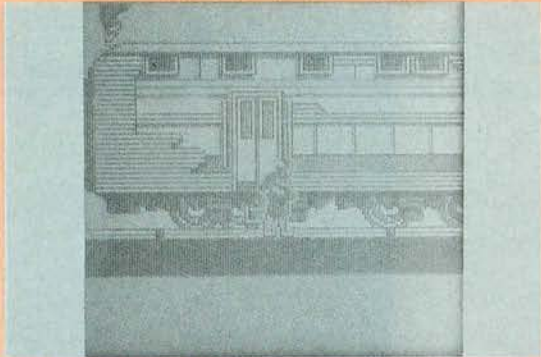
PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

qua

Nachdem ich mich nach einer Viertelstunde an die eigenwillige Steuerung gewöhnt hatte, wurde ich vom Spielspaß übermannt. Endlich ein Spiel, das dem Game Boy paßt wie angegossen: Knifflige und motivierend abwechs-

BLITZSCHNELL  
**THE FLASH**



Ob der Held den Zug verpaßt hat?

**A**ls der hinterhältige "Trickster" droht, die schöne Stadt "Central City" in die Luft zu sprengen, ist ein Superheld gefordert — "The Flash". Leider ist der "Trickster" nicht allein. Hordenweise schlagfertige Ganoven stehen ebenfalls auf der falschen Seite des Gesetzes. Als "The Flash" prügelt Ihr Euch durch diverse Level und entschärft die tickenden Bomben durch einen gezielten Fausthieb. Dabei scrollt das gesamte Spielgeschehen horizontal und Ihr seht den Helden und die Bösewichte von der Seite. Als Superheld seid Ihr auch mit Superenergie ausgestattet. Durch gleichzeitiges Drücken von "A" und "B" wird diese aktiviert. Ihr könnt dann immens schnell laufen (durch einige Hindernisse rennt Ihr einfach hindurch). Die Energie verbraucht sich allerdings schnell und ist nur durch Essen zurückzugewinnen. Futter gibt es in den überall herumstehenden Automaten, das nötige Kleingeld muß erst aufgesammelt werden.

*geht so*

"The Flash" ist ein alltägliches Prügelspiel mit einem nicht alltäglichen Extra: der Laufgeschwindigkeit. Jedesmal, wenn man sich mühsam durch ein Level durchgeknüppelt und die Bombe entschärft hat, erzählt einem die nette Freundin, wo der "Trickster" die nächste versteckt hat. Auf die Dauer wird das ziem-

lich eintönig. Auch in Technik und Ausstattung ist hier an einigen Ecken gespart worden: Wenn der Held in Normalgeschwindigkeit läuft, kommt das Scrolling komischerweise nicht nach, ein einziges musikalisches Thema zieht sich durch das ganze Spiel und die Steuerung (speziell der Sprung) ist etwas empfindlich. Der einzige Gag sind Hologramm-Schurken. **JAN BARYSCH**

**THE FLASH  
GAME BOY**

**SPIELETTYP:**

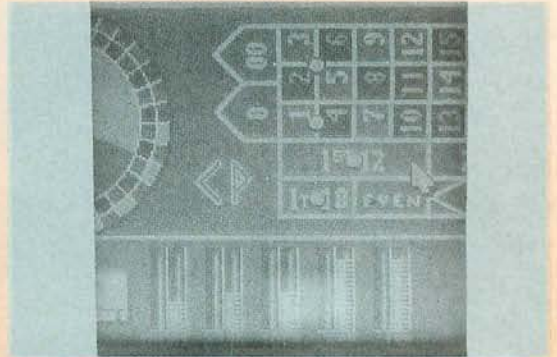
**HERSTELLER:** THQ  
**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



RIEN NE VA PLUS  
**CAESARS PALACE**



Unten seht Ihr Euer Spielgeld

**I**n Caesars Palast erwartet Euch nicht der Dolch des Brutus, sondern der Welt bekanntestes Spielkasinó — in Modulform, versteht sich.

Betretet Ihr das exklusive Etablissement, erhaltet Ihr an der Kasse \$1000 als Startkapital. So gerüstet könnt Ihr an einem der fünf verschiedenen Glücksspiele Fortuna herausfordern. Mit einem Pfeil wählt Ihr zwischen Poker und einarmigem Banditen, Blackjack, Glücksrad und Roulette. In der unteren Bildschirmhälfte befindet sich ein Tablett mit Chips verschiedener Wertigkeit. Bewegt Ihr mit dem Steuerkreuz einen Pfeil auf eine Spalte und drückt Knopf A, selektiert Ihr einen Jeton. Der Pfeil verwandelt sich in ein rundes Symbol, das nur noch auf einem entsprechenden Feld gesetzt werden muß. Für jeden weiteren Tastendruck erhöht Ihr den Einsatz um den entsprechenden angewählten Betrag. Die Select-Taste versetzt Euch zurück in die Übersicht. "Start" zeigt Euch in jeder Spielsituation den aktuellen Kontostand.

*na ja*

Da leider noch kein Gameboy mit Geldauszahlungsschublade geplant ist, wird es bei diesem Modul wohl auch in Zukunft wenig Sinn haben, vor dem Griff zum Aus-Schalter die Jetons einzuschleusen. Davon abgesehen sind alle Spielvarianten grafisch ansprechend dargestellt. Auch die Benutzeroberfläche wurde sehr übersichtlich und durch-

dacht programmiert. Der gute Eindruck wird von den passenden Soundeffekten abgerundet.

Trotzdem ist mir unverständlich, wie bei einem Glücksspiel mit imaginären Geldbeträgen Spannung aufkommt — den ersten Gähnpuls mußte ich schon nach zehn Sekunden unterdrücken. Nur für einen Geldspielsüchtigen kommt dieses Modul als Ersatzdroge in Frage.

**STEPHAN ENGLHART**

**CAESARS PALACE  
GAME BOY**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Arcadia  
**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** 5 Spielvarianten

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger  
**CA.-PREIS:** 70 Mark



## BLASENSTARK

# BUBBLE GHOST



Ein Herz für Luftblasen

**B**ubble Bobble" ist out! Heutzutage geht's nicht mehr darum, die Bubble-Blasen gewaltsam zum Platzen zu bringen, statt dessen ist der Spieler von "Bubble Ghost" gehalten, eine Blase heil durch diverse Räume zu führen. Ihr übernehmt die Rolle des Blasegeistes, der (wie jeder anständige Geist) durch alles und jeden hindurchwandern kann. Da Mr. Geist auch durch eine zu befördernde Blase einfach hindurchgreifen würde, läßt diese sich nur bewegen, wenn Ihr mittels des A-Knopfes in ihre Richtung bläst. Eure Puste lenkt die Bubble-Ballons: Durch Euren Abstand zur Blase variiert Ihr die Bewegungsweite, mit erneutem Ausatmen könnt Ihr die Blase jedoch wieder stoppen. In jedem Level ist die Blase verschiedenen Gefahren ausgesetzt: Berührt sie Mauern, Nägel, Magnete o.ä. löst sie sich auf — und damit verpufft auch eines Eurer Leben. Problematisch wird's bei Begegnungen mit Kerzen, die Ihr vor dem "Überflug" tunlichst ausblasen solltet oder Ventilatoren, die Eure Blase ganz gehörig vom Kurs abbringen.

*gut*

Trotz des einfachen Spielprinzips hat mir "Bubble Ghost" eine ganze Weile viel Spaß gemacht. Reichlich Ideen stecken in dem niedlichen Spiel — davon abgesehen, kann es jedoch Technik-Freaks und Sprite-Fetischisten wenig begeistern. "Bubble

"Ghost" ist ein Zeitvertreib, bei dem die Motivation, die Blase an immer neuen Gefahren und durch immer komplexer gestaltete Räume zu lenken, mehr zählt als vorzügliche Grafik und Filmmusik; in diesem Falle trägt die Musik aber glänzend zum Flair des lustigen Spiels bei. Spiel Spaß bietet "Bubble Ghost" sicherlich und ist damit trotz biederer Grafik durchaus kaufenswert.

ANDREAS KNAUF

### BUBBLE GHOST GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: FCI

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

48%  
GRAFIK

68%  
MUSIK

22%  
SOUNDEFFEKTE

67% SPIELSPASS

## DRIVIN' IN MY CAR

# EXHAUST HEAT



Nicht so gut wie F-Zero: Formel 1 für zuhause

**E**xhaust Heat ist eine Formel-1-Simulation inklusive aller relevanten Strecken — von Deutschland bis Japan. Bevor ihr auf internationalem Asphalt losbrettern könnt, müßt ihr Euch jedoch erstmal einen Wagen kaufen und konfigurieren. Vom Spoiler bis zu den Reifen ist an Euren Boxen alles einstellbar. Danach geht's entweder im Practice- oder im Competition-Modus an den Start. Die Darstellung der Strecke ähnelt der von F-Zero, wie dort seht Ihr Euren Wagen vor Euch auf 3-dimensionaler Straße. Rast Ihr in eine Kurve, warnt Euch schon zuvor ein verlässlicher Signalpfeil. Ramponiert Ihr Euren Wagen trotzdem oder rollt mit fast geleertem Tank, ist ein Boxenstopp angesagt.

Um im Competition-Modus weiterzukommen, müßt Ihr kräftig Weltranglistenpunkte sammeln. Eine Batterie sorgt dafür, daß diese auch bei Ruhepausen nicht verloren gehen.

*geht so*

Die Perspektive ist nicht neu, die Seta-Jungs benutzen exakt die gleichen Tricks wie die F-Zero Programmierer; dafür unterscheidet sich die F1-Raserei im Spielgefühl vom Zukunftsrennen. Zwar ist sowohl die Präsentation des Spiels gut durchdacht, als auch das Drumrum grafisch und akustisch gelungen — leider ist beim Design der Strecken nichts von Sorgfalt und Originalität zu spüren. Die 3-D-Rennbahn

ist platt wie ein Dampfwalzen-Testgelände, Objekte am Rand wurden vorsichtshalber erst gar keine aufgestellt. Kaum wird's enger, bekommt's der Formel-1-Pilot außerdem mit dem berüchtigten Ruckel-Zuckel-Modus zu tun. Exhaust Heat ist trotzdem O.K., da die Rennwagen gut simuliert wurden, dürfen Spieler, die nach einer Actionsimulation Ausschau halten, zuschlagen.

JULIAN EGGBRECHT

### F1 EXHAUST HEAT SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Seta

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Streckenanwahl, High-Score-Liste, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

63%  
GRAFIK

67%  
MUSIK

64%  
SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

GEISTERSTUNDE

# ADDAMS FAMILY

Die Addams sind die durchgeknallte Familie schlechthin — dank Neufilmzug der Horrorcartoons müßten sie jedem Fan von schwarzem Humor ein Begriff sein. Der angesprochene Kinofilm lief in Deutschland wenig erfolgreich, dafür brach in den Staaten eine richtige Addams-Manie aus. Ocean, als fleißiger Käufer der wichtigsten Filmlicenzen bekannt, hat sich die Rechte an der gruseligen Chaotenfamilie geschnappt und programmierte daraus ein Geschicklichkeitsspiel für das Super Nintendo.

Der böse Magier Abigail Craven gier nach dem Hab und Gut der Addams und beschließt nach reiflicher Überlegung, nicht nur die wertvollen Gegenstände zu klauen, sondern gleich die ganze Familie einzusacken. Lediglich Familienvater Gomez war nicht zu Hause, als der garstige Abigail vorbeischaute. An ihm liegt's jetzt, seine geliebte Frau und die beiden entzückenden-mißbratenen Kinder zu retten.

Abigail hat Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und Gomez' Angetraute, Morticia, im riesigen Addams-Anwesen versteckt. Durch



Grafisch zeigt sich die Adams-Familie von der Schokoladenseite



Ohne Sprungtiming müßt Ihr mit Energieverlust rechnen

die Hundertschaft an Türen, hinter denen sich Gefahren verbergen, bekommt die Rettungsmission zusätzlichen Biß. Da hilft nur guter Wille, ein gestählter Hosenboden (damit werden die Feinde "erhüpft") und die herumliegende Schußwaffen.

Ein wichtiges Element im Spiel ist die Unzahl an Türen. Gelegentlich entdeckt man etwas Seltsames an den Wänden — dann stellt Ihr Euch davor, drückt das Steuerkreuz nach oben und prompt öffnet sich eine versteckte Tür und gestattet den Einblick in einen Geheimraum. Kleiner Tip: Versucht mal im "Continue"-Bildschirm ganz nach links zu laufen — vier Extraleben winken!

Genauso wichtig sind die Schalter,



Versteckte Schalter und Geheimtüren fordern den Entdecker



Hüpfend und laufend befreit der Held seine Lieben

die an manchen Stellen zu finden sind: Je nachdem, ob Ihr sie ein- oder ausschaltet, erscheinen Plattformen, öffnen sich Türen usw. Trefft Ihr schließlich auf einen der Angehörigen und befreit ihn, rennt er sofort in den Musikraum, wo Frankenstein-Verschnitt Lurch sitzt und ein Musikstück klimpert. Jeder Addam bringt ein Stück Notenpapier mit — sind alle anwesend, öffnet sich die Tür zum letzten Level, in dem Morticia in den Klauen des Endgegners wartet.

*gwa*

Schöne Hintergründe, nett animierte und sauber gezeichnete Sprites, gute Musik und ein solides Spielgefühl zeichnen Oceans erstes Produkt fürs Super Nintendo aus. Obwohl das Spielprinzip recht angestaubt wirkt (Gomez hüpfert wie Micky Maus zum Todessprung auf seine Feinde und springt à la Mario gegen schwebende Kästen, um Tips und Hilfen zu bekommen), macht der Ausflug ins Gruselschloß Spaß. Die Designer haben einige innovative Gegner und Ideen eingebracht (Gomez fliegt z.B. mit Propellerhut oder kämpft gegen einen lebenden Tierteppich) und bieten dem Spieler mit verschiedenen Szenarien und Hintergründen viel Abwechslung. Leider ist das Spiel aufgrund der knapp begrenzten Energie recht schwierig. **ANDREAS KNAUF**

## ADDAMS FAMILY SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:

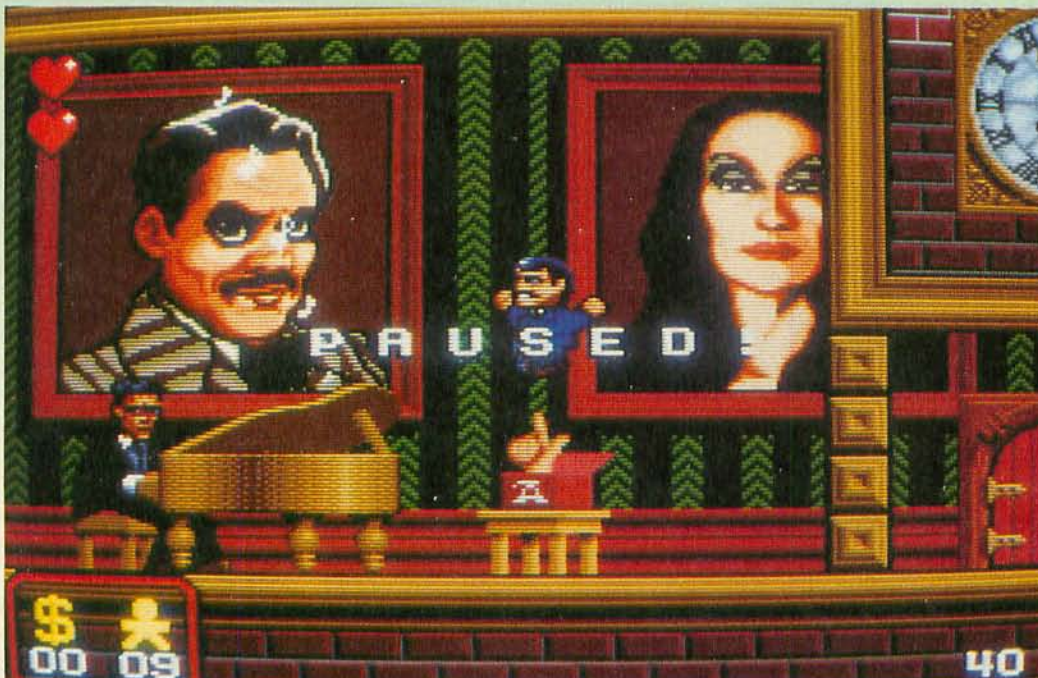
HERSTELLER: Ocean  
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

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

73%  
GRAFIK  
67%  
MUSIK  
53%  
SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS



Jump'n'Run im Gruselschloß: Die Addams-Family im 16-Bit-Format.

# IM RAUSCH DER RASER TOP RACER

**F**alls Ihr neben Euren Konsolen auch einen Homecomputer besitzt, ist Euch das Amiga-Rennspiel "Lotus Esprit Turbo Challenge" sicherlich ein Begriff. Das vorliegende "Top Racer", obwohl von der japanischen Firma Kemco veröffentlicht, stammt ebenso wie "Lotus" von Gremlin Graphics und wurde so als eines der ersten Super-Nintendo-Spiele in England entwickelt. Top Racer ist nach Jalecos katastrophalem "Big Run" das zweite Autorennspiel klassischer Machart auf dem Super Famicom, und somit Automatenoldies wie Out Run recht ähnlich. Hier geht's also weniger um Strategie und Simulation als um die reine "Freude am Fahren", den puren Rausch der Geschwindigkeit. Am Anfang könnt Ihr zwischen vier verschiedenen Autos mit unterschiedlichen Beschleunigungsverhalten und Höchstgeschwindigkeiten wählen; auch der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Spieler ist einstellbar. Wählt man zwei Spieler, fährt Ihr mit einem Kumpel gleichzeitig und im selben Feld. Der Bildschirm ist bei Top Racer immer in zwei Hälften geteilt, oben fährt der erste, unten der zweite Spieler —

oder ein Computergegner, falls Euer Teamkollege mal keine Zeit hat. Nach der Auswahl der geschilderten Optionen geht Ihr im ersten von insgesamt sieben Ländern (die sich wiederum in mehrere Strecken aufteilen) an den Start. Auf jeder Strecke müssen diverse Runden gedreht und eine gute Endplatzierung erreicht werden: Das Spiel ist eine manische Aufholjagd in



Auch wenn man alleine spielt, ist der Bildschirm geteilt



Die vier Flitzer haben verschiedene Eigenschaften

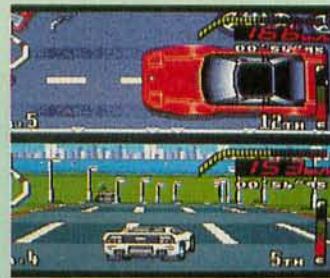
deren Verlauf Ihr möglichst viele gegnerische Autos überholen müßt — viel mehr gibt's auch im "echten" Rennzirkus nicht zu tun. Geht Euch der Sprit aus, solltet Ihr Euch nach Boxen umsehen. Beim Tanken verliert Ihr natürlich Zeit und vielen der abgehängten Mitbewerber schaut Ihr danach wieder in den Auspuff. Habt Ihr eines der sieben Länder (inklusive Tunnels, Nachtfahrten und Nebelbänken) durchfahren, gibt's ein Paßwort für das nächste.



Und wieder stürmt das Super Famicom eine Domäne des Mega Drive. Nicht nur daß Grafik,



Auch Tunnels und Nachtfahrten müßt Ihr nicht missen



Ein Boxenstopp zur rechten Zeit ist wichtig

Spielbarkeit und Geschwindigkeits-Feeling die Konkurrenz weit hinter sich lassen, "Top Racer" erfreut allein durch den tollen Zwei-Spieler-Modus, der eine Menge Pepp und Rasanz in den Rennalltag bringt. Die Grafik ist schnell und bringt dem Spieler bei den Berg und Talstrecken das Gefühl, selbst im Flitzer zu sitzen. Auch die Steuerung ist gut gelöst: Mit den beiden seitlichen Tastern schaltet man locker und problemlos, wie bei keinem anderen Rennspiel. Die Präsentation ist so durchweg gelungen, und nur die Grafik hätte etwas vielfältiger und edler aussehen können — hierbei sollte man aber nicht die vielen Zoomstufen der Randobjekte übersehen. Eindeutiger Minuspunkt des Moduls ist der Sound, der von recht nett bis abgrundtief lausig das ganze Spektrum langweiliger Akustikuntermalung abdeckt. Die Effekte (sauber und zweckmäßig) sind dabei noch das beste. Ein Manko der Out-Run-Kollegen kann aber auch Top Racer nicht ganz ausgleichen: Das Gerase wird auf Dauer etwas langweilig, denn im Endeffekt fährt man mit gleichbleibender Taktik nur um die nächste Hintergrundgrafik zu sehen: Einige Ideen mehr und Top Racer wäre wirklich absolut top, aber auch so langt's für ein "Empfehlenswert".

JULIAN EGGBRECHT



Dabei sein ist unwichtig: Ihr müßt Euch gut plazieren, um weiterfahren zu dürfen.

## TOP RACER SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Kemco

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

70% GRAFIK

58% MUSIK

36% SOUNDEFFEKTE

75% SPIELSPASS

**DAS SPIEL FÜR TIERSCHÜTZER**  
**LEMMINGS**

**T**ausende von Pelztierchen, unglaublich putzig, aber leider auch unglaublich dumm, sind auf Wanderschaft. Völlig hirnlos laufen sie immer geradeaus in den Sonnenuntergang. Aufgrund der Artengefährdung ist es unumgänglich, daß irgend jemand die "Lemmings" davor bewahrt, in Abgründe zu stürzen oder schon in kleinsten Pfützen zu hunderterten abzusaufen.

Durch 125 Levels müßt Ihr möglichst viele der bis zu 100 Lemmings von der Eintrittsluke bis zum Ausgang geleiten. Um das Spiel spannend zu machen, wird vor jedem Level festgelegt, wieviel Prozent der Tierchen mindestens lebendig den Ausgang erreichen müssen, wie viele Lemmings unterwegs sind, und wie schnell sie aus der Luke fallen. Außerdem existiert ein teilweise knackiges Zeitlimit. Um Eure schützende Hand über die schnuckeligen Idioten zu halten, pickt Ihr einen oder mehrere aus der Schar heraus und teilt ihnen spezielle Aufgaben zu. Solche Aufgaben lauten zum Beispiel: "Grabe ein senkrechtes Loch" oder "Du kannst klettern" oder "Baue eine Treppe". Habt Ihr einen Lemming zum "Bomber" verurteilt,

löst er sich nach fünf Sekunden mit einem satten "Plopp!" in einzelne Pixel auf — und hinterläßt dabei ein hübsches Loch in der Landschaft. Die Auswahl trifft Ihr auf einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand. Mit den Tasten "X" und "Y" bewegt Ihr das Auswahlrechteck im Menü hin und her, durch Drücken der Taste "A" teilt

Ihr dem auserwählten Lemming seine Eigenschaft zu. Die Auswahl des Lemmings geschieht per Fadenkreuz, das Ihr mit dem Joypad über die Spielfläche manövriert. Bewegt Ihr das Kreuz an den Bildschirmrand oder benutzt die Links-Rechts-Tasten, scrollt der Bildausschnitt horizontal, um Euch die kommenden Hindernisse zu zeigen. In einer Situation, in der keine Hoffnung auf Rettung mehr besteht, bleibt als letzter Ausweg nur noch die Massensprengung der übrigen Wanderer. Eine andere Thematik taucht im Zwei-Spieler-Modus auf. Dann geht es auf einem senkrecht geteilten Bildschirm darum, möglichst viele Lemmings (auch die des Gegners!) in das heimische Tor zu bringen.



*An so einem Lemming kommt man einfach nicht vorbei...*



*...oder doch?*



*Im Frühtau zu Berge...! Kletterer im Einsatz.*



*Im Intro wird die Dummheit der Lemmings deutlich*



*Wuschel-Wars: Im Zwei-Spieler-Modus herrscht Krieg!*

*Super*

Endlich ist eines der besten Computerspiele auch für Joypad-artisten umgesetzt worden. "Lemmings" für das Super Nintendo schlägt Gott sei Dank eher nach der Amiga-Version als nach der etwas verunglückten PC-Variante. Die Grafik ist wunderbar bunt und pixelgenau. Obwohl die Lemming-Sprites ziemlich mickrig sind, ist die Bewegung der Tierchen mit ihren wippenden Frisuren zuckersüß gelungen. Unterhalb wird die tierische Rettungsaktion mit eingängiger Comicmusik, die auch den abgefeimtesten VIDEO-GAMES-Redakteur nach kurzer Spieldauer zum Mitpfeifen zwingt. Der Zwei-Spieler-Modus setzt Maßstäbe in Sachen Spielspaß: Da werden aus friedlichen Tierschützern plötzlich lemminghassende Sadostrategen. Nach unbestätigten Aussagen soll es sogar vorgekommen sein, daß hier aufgrund der grenzenlosen Sabotagemöglichkeiten selbst beste Freunde zu Todfeinden wurden. Der einzige technische Minuspunkt ist das Ruckeln der Grafik beim Auftauchen von über 100 Sprites, was natürlich eher selten vorkommt (z. B. wenn sich achtzig Lemmings bei einer Massensprengung in Tausende von Bildpunkten auflösen). Zugreifen!  
**JAN BARYSCH**

**LEMMINGS**

**SUPER FAMICOM**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Sunsoft

**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** Continue, 4 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 130 Mark

**77%**

**GRAFIK**

**66%**

**MUSIK**

**59%**

**SOUNDEFFEKTE**

**91% SPIELSPASS**



# ES GIBT LEUTE, DIE KRIEGEN BEI POWER PLAY SOOOO'N HALS

Wem bei totaler Computer- und Videospielaction  
vor Ärger der Hals schwillt

der sollte seine Birne lieber aus PowerPlay raushalten

Denn PowerPlay ist das Spiele-Magazin

für die, die Fun haben wollen – auch

beim Lesen. Die bei der riesigen Anzahl

von neuen Spielen wissen wollen, was

sich zu kaufen lohnt und was nicht.

Die die richtigen Tips & Tricks

brauchen. Eben ganz einfach die, die alles

über die ganze Welt der Spiele wissen

wollen – und das auf den Punkt.

**PowerPlay – ab 13. Mai wieder neu  
am Kiosk. Nichts wie hin!**



POWERPLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT.



FINAL FIGHT, DIE ZWEITE

# FINAL FIGHT GUY

**F**ans des Automaten werden sich erinnern: In der Spielhalle prügeln sich drei gestandene Mannsbilder durch Horden von Gegnern, in der Super-Famicom-Version von "Final Fight" waren es dann nur zwei — der dritte Typ war leider abhanden gekommen.

Da Capcom allen Freunden des dritten Schlägers (von diesen zärtlich "Guy" genannt) und vor allem der eigenen Kasse einen Gefallen tun wollte, kam nun in Japan eine Spezial-edition des Spiels auf den Markt. Zusammen mit einer Maxi-CD mit vier Stücken des Spiels findet sich in der Packung eine neue Final-Fight-Version, die statt Cody und Haggar unseren abhandengekommenen Helden Guy im Duett mit Haggar als Spieler anbietet. Hier ein Kurzabriß ihrer bewegten Geschichte: Mal wieder wurde eine reizende junge Frau von einem bizarren Bösewicht und Multischläger

gekidnappt — doch Guy und Haggar sitzen bereits in den Startlöchern. Über die Distanz von fünf Levels müßt Ihr alle Gegner, die sich Euch entgegenstellen, entweder mit den bloßen Fäusten oder mit herumliegenden



Endlich dabei: der vergessene Prügelbruder Guy



Hier seht Ihr die Bonusrunde: Vor...

Schlagwaffen beseitigen. Am Ende der Level warten die üblichen Endgegner, die mal wieder etwas größer und härter ausgefallen sind als ihre konventionellen Spießbrüder. Zwischen den Levels winken insgesamt zwei Bonusrunden, in denen man sich an einem Auto und an diversen Spiegeln austoben darf. Inhaltlich hat sich gegenüber der 18 Monate alten Urversion nichts geändert.

*qua*

Bei der Beurteilung von Final Fight Guy schwanke ich zwischen "purer Nepp" und "willkommene Ergänzung". Sicher-



Leider darf auch diesmal nur im Alleingang geprügelt werden



... und nach Guys überzeugenden Besuch

lich ist es sehr enttäuschend, daß der Zwei-Spieler-Modus auch in dieser Version fehlt und daß Cody komplett rausgeflogen ist — auf dem Modul wäre doch locker Platz für drei gewesen. Auf der anderen Seite aber ist gerade das "Finetuning", das das Urmodul dringend nötig hatte, diesmal sehr konsequent ausgeführt worden worden: Unfaire Stellen sind gewichen und neckische Hintergrundanimationen sorgen für noch mehr Brachialatmosphäre. Auch das Flackern und Ruckeln ist weg, so daß das Spiel nun wirklich Laune macht. Spätestens durch diese Änderungen wird Final Fight Guy zum besten Prügelspiels auf einer 16-Bit-Heimkonsole. Die Schlagvielfalt ist umfangreich und intuitiv zu steuern, die Grafik nutzt das Famicom beeindruckend bunt aus, während die Soundeffekte sogar komplett in Stereo sind. Kurz noch ein Wort zur beigelegten CD: Die vier Stücke sind professionell eingespielt, hauen mich aber sowohl von den Kompositionen als auch von der Klangqualität (starkes Rauschen) nicht vom Hocker. Trotzdem empfehle ich die Guy-Version allen, die das "alte" Final Fight noch nicht haben. Seid ihr auf Prügelspaß für zwei Spieler aus oder Besitzer der Urversion, wartet Ihr besser auf den 16-MBit-Prügelhammer Street Fighter II.

JULIAN EGGBRECHT



Und, hepp: Final Fight bietet stilvolle Schlagkombinationen.

## FINAL FIGHT GUY SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Capcom  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
CA.-PREIS: 140 Mark

81% GRAFIK  
58% MUSIK  
63% SOUNDEFFEKTE

**79% SPIELSPASS**

# HULK IT AGAIN, SAM SUPER WRESTLEMANIA

**D**ank Kabelfernsehen und regelmäßiger Berichterstattung hat die US-amerikanische Ring-Manie auch bei uns voll eingeschlagen. Die gemimte, oft akrobatische Prügelei mit ihrem festen Heldenstamm hat längst eine riesige Fangemeinde — und die fordern eine Videospielumsetzung. So präsentiert Ljn auch auf dem Super NES das Spiel zum Geprügel: Schauplatz der Drescherei ist ein Boxing, in dem Ihr gegen den Computer oder einen menschlichen Rivalen antretet — zur Not wird sogar außerhalb der Arena weitergecatcht.

Als Wrestler konnte Ljn u.a. bekannte Größen wie Hulk Hogan, Sid Justice und Jake "The Snake" Roberts verpflichten. Die Teilnahme in einem "Tag Team" (beiden Seiten assistiert ein weiterer Maniac) oder einer "Survivor Series" (vier gegen vier) ist auch erlaubt. Dargestellt wird das

Kampfgeschehen aus einer schräg-von-vorn-Sicht in Pseudo-3-D; abhängig von der Spielerposition variieren die jeweiligen Aktionen. Über 20 verschiedene Tret-, Schlag- und Springkombinationen sind machbar — einzige Voraussetzung ist das richtige Timing auf Knopfdruck. Alle gängigen Tricks und Finten sind mit von der Partie: ob Begrenzungsseile als Katapult, Ringecken-Erklimmen zwecks Schwergewichtsabwurf oder Aufmischen außerhalb der Podest-Arena — bei WWF Super Wrestlemania kein Problem!

Super Wrestlemania ist übrigens zur Zeit nur als US-Import zu bekommen. Eine offizielle deutsche Version steht für den Herbst an.



Bei Wrestlemania läßt sich die anfängliche Hektik mit Übung schnell in den Griff bekommen: Sind die vielfältigen Kloppkombinationen erst einmal in des Spielers Blut übergegangen, steht emotionsgeladenen Duellen nichts mehr im Weg. Klar, daß gerade in diesem Genre Mensch-gegen-Mensch-Duelle den Höhepunkt an Spaß und Motivation bieten — ladet also nach dem Modulkau gleich einen guten Kumpel ein. Die Animationen sind sehr umfangreich und sauber im Ablauf. Auch die Grafik, unterstützt von einer Handvoll digitalisierter Zwischenbilder, geht in Ordnung — der Wiedererkennungswert aller Originalwrestler ist extrem hoch. Nur Musik und Soundeffekte werden niemanden aus dem Ring pusten; gerade vom exzellenten Soundchip des 16-Bitters ist man Besseres gewohnt. Wer gerne interaktiv "wrestlet" und ein Super NES sein eigen nennt, kann ungeniert zugreifen.

MICHAEL PAUL



Hulk Hogan ziert das digitalisierte Titelbild



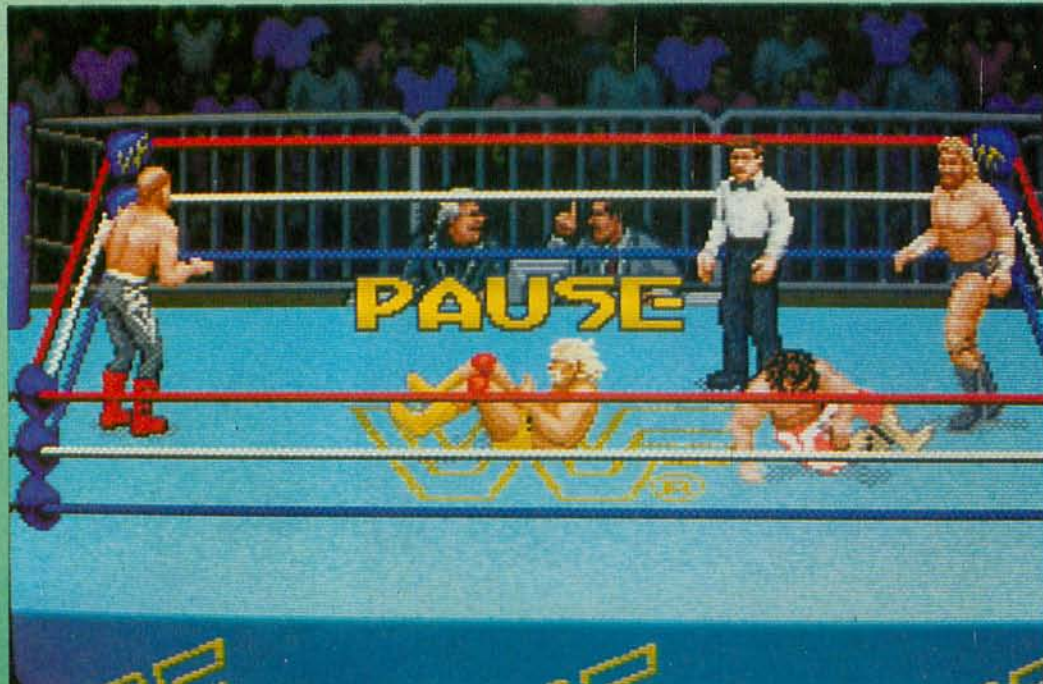
Auch außerhalb des Rings gibt es kein Pardon



Wer würgt am besten beim klassischen "One-on-One"



Begraben unter Muskelmassen — bei drei ist's vorbei



Beide "Tag Teams" sind komplett im Ring

## WRESTLEMANIA SUPER FAMICOM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ljn  
TESTVERSION VON: Flashpoint

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

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
CA.-PREIS: 140 Mark



**78% SPIELSPASS**

TOTALER FEHLSCHLAG  
**PIT-FIGHTER**



Trotz Digi-Grafik und 16 Bit leider kein Hit

**D**er erfolgreiche Spielautomat aus dem Hause Atari Games erfreute sich nicht zuletzt wegen der "anderen" Grafik großer Beliebtheit. Digitalisierte Sprites tummelten sich in der Arena: Jeder einzelne Kämpfer wurde in all seinen Bewegungsphasen per Kamera zu Pixel digitalisiert und die Kämpfe erschienen optisch äußerst realistisch. Diese Pixel-Helden haben in "Pit-Fighter" die Aufgabe, konkurrierende Kämpfer mit Tritten und Faustschlägen aus dem digitalen Leben zu prügeln. Drei Fighter stehen zur Wahl: Buzz, ein ehemaliger Catcher, Ty, der Kickboxer, und Kato, ein waschechter Karatemeister. Jede der drei Spielfiguren kann neben Schlägen, Tritten und Sprüngen jeweils einen speziellen Power-schlag ausführen, der den Gegner postwendend auf die Matte schickt. Ziel der Rauferei ist's, den "Ultimate"-Titel zu erringen. Hierzu sind zehn Runden zu bestreiten, aus denen man (prügellogischerweise) als Sieger hervorgehen muß. Und wehe, man läßt sich niederknocken, denn dann knallt einem "Game Over"-Schriftzug ins Gesicht und die Karriere als Pit-Fighter ist beendet.

*hilfe*

Mit "Pit Fighter" haben die Jungs von THQ leider die falsche Lizenz eingekauft und das Spiel darüber hinaus mehr schlecht als recht umgesetzt. Das Modul schockt mit höchst einfältiger Grafik,

miesen Sprites, mäßiger Musik und einem Spielablauf, der selbst Karateautomaten der Frühzeit noch um ein Jahrzehnt hinterherhinkt. Solltet Ihr nach den ersten Sekunden überhaupt noch Reiz verspüren, dieses grauenhafte Machwerk anzuspielen, müßt Ihr Euch mit Schlägen herumärgern, die sich nur äußerst ungenau anbringen lassen. Kampfsportsimulation? In den Mülleimer damit!

ANDREAS KNAUF

**PIT-FIGHTER**  
**SUPER FAMICOM**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: THQ  
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Einsteiger  
CA.-PREIS: 130 Mark



WER BEATET MEHR?  
**RUSHING BEAT**



Gut gemacht, aber ohne Pepp

**O**hne große Vorbereitungsphase dürfen zwei Spieler vor "Rushing Beat" platznehmen und durch sechs Großstadt-Levels die Fäuste schwingen. Euer Joypad ist dabei gut ausgelastet: Auf einem der drei "regulären" Knöpfe des Pads liegt Euer Sprung, auf dem zweiten der Standardschlag und auf dem dritten eine je nach gewähltem Schläger (Rick oder Douglas) eigene Attack-Variante. Die beiden seitlichen Taster bedient Ihr ebenfalls: Ihr verändert damit Eure Laufgeschwindigkeit oder führt einen weiteren Spezialangriff aus. Kombiniert Ihr diese Funktionen mit denen des Steuerkreuzes, kommen Sprung-Kicks, Schulterwürfe und andere Schaustücke dabei heraus — soviel Bewegungsabwechslung wie in reinen Duellprügelspielen (z.B. oben angesprochenes "Street Fighter" oder SNKs Nachzieher "Fatal Fury") gibt's bei "Rushing Beat" jedoch nicht. Dafür hin und wieder mal ein Extra: Sowohl Schlagwaffen als auch kräftespendendes Fast-Food liegen in den Straßen und warten darauf, aufgesammelt zu werden.

hin und bemüht sich, keinen Gag des prominenten Vorgängers auszulassen: Die Feinde kommen auch aus dem Hintergrund, Ihr prügelt Euch in einem fahrendem Verkehrsmittel und das Protagonistenduo (dicker Hüne & schlanker Held) ist ebenfalls ein recycelter Capcom-Einfall. Gut geklaut und luxuriös — ansprechend präsentiert, langweilt's doch nach wenigen Spielstunden.

WINNIE FORSTER

**RUSHING BEAT**  
**SUPER FAMICOM**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Jaleco  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

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



*geht so*

Als "Final Fight"-Gegenspieler hätte "Rushing Beat" vor einem guten Jahr getaugt, als Prügel-spiel der zweiten Generation ent-tauscht Jalecos Straßenkampsimulation aber völlig. Vom ersten Faustschlag bis zum finalen Fußtritt scrollt das Spiel brav vor sich

## DRAKKHEN



**Enttäuschend: Magerkost statt Drachen-Power**

**A**cht Drachenfürsten beherrschen ein Land, das in vier Kontinente unterteilt ist. Das Dumme ist nur: Das Drachenland sieht seinem Untergang gegenüber. Acht Edelsteine, die sich in dem Besitz der Fürsten befinden, können die drohende Katastrophe aufhalten. Um das Geschmeide zu ergattern, steuert Ihr vier selbstgebastelte Charaktere durch die für ein Rollenspiel ziemlich ungewöhnliche Grafikumgebung. Die Landschaft ist eine Mischung aus Pixel-Grafik und 3-D-Polygonen. Die verschiedenen Labyrinth werden aus einer Seitenperspektive gezeigt.

Leider ist die Grafik die einzige Besonderheit von "Drakken". Spielerisch entpuppt sich das Drachenmodul als gepflegter Langweiler. Auf Kämpfe habt Ihr so gut wie keinen Einfluß; Puzzles müssen mit der Lupe gesucht werden, die Story ist hausbacken, und Abwechslung gibt's nicht.

MICHAEL HENGST

## EARTH DEFENSE FORCE



**Actionspektakel für wagemutige Raumschiff-Captains**

**D**er Weltraum ruft — schon rum-peln wir ans Joypad. Jaleco's "Earth Defense Force" hebt sich allerdings durch einen Umstand vom typischen Actionfetter ab: Eure einzige Extrawaffe wählt Ihr vor Beginn eines Levels. Ist die Entscheidung gefällt, gibt's vorläufig kein Zurück. Segnet Ihr unterwegs das Zeitliche, dürft Ihr Euch als Trostpflaster ein anderes der acht Waffensysteme aussuchen. In den sechs horizontal scrollenden Abschnitten geben sich zielstrebige Feindformationen und einzelne, etwas voluminösere Schurken die Ehre. Obwohl die Aliens recht hausbacken anrücken, kann Earth Defense Force teilweise entzücken. Technisch solide, fordert das Spieldesign Denkvermögen ("Von wo griff die 7. Formation im 2. Level gleich wieder an?") und gekonnte Joypad-Kommandos. Ein überdurchschnittliches Ballerspiel, das halbwegs gefällt.

MARTIN GAKSCH

## LAGOON



**Auf Dauer ist Lagoon leider etwas eintönig**

**D**ie Hintergrundgeschichten von Action-Adventures ähneln sich meistens wie ein Ei dem anderen. Kemco's "Lagoon" macht keine Ausnahme. Ihr schlüpft in die Rolle eines putzigen Ritter-Sprites namens Nasir, um das liebliche Fantasyland "Lake-land" vom dem mächtig ekligen Zauberer Zerah zu befreien. Die Landschaft ist im Stil des "Zelda"-Moduls von oben zu sehen. Einen Großteil der Gegend machen Labyrinth aus, in deren Gängen sich zahlreiche Monster und Obermotze herumschleichen. Dank ergatterten Säbeln sowie 16 Zaubersprüchen dürft Ihr den Finstertingen Saures geben.

Im Gegensatz zu den unverkennbaren Vorbildern "Zelda" und "Y's" läuft der Spielspaß in der Lagune ab. Lustlos bahnt sich der Held durch langweilige Monsterscharen und noch langweiligere Labyrinth. Nachteilig ist auch die limitierte Bewegungsfreiheit des Helden.

MICHAEL HENGST

## ROCKETEER



**Operation Schlaf-tablette: Im 2. Level wird gemeuchelt.**

**D**as Super-Nintendo-Spiel zum Film um den tollkühnen Helden mit Raketenrucksack präsentiert sich als Sammelsurium verschiedener Minispielchen: Mal fliegt Ihr mit anderen Doppeldeckern um die Wette (und im Kreis), mal zerballert Ihr Finstertlinge im Hangar, später schwingt Ihr Euch schließlich in die Lüfte — auch hier geht's hart zur Sache, nehmen Euch deutsche V2-Wunderwaffen und Fallschirmspringer mit nervösem Zeigefinger ins Kreuzfeuer. Gegen Ende müßt Ihr schließlich auf einem Zeppelin herumkraxeln — dort hat es sich ein Nazischerge mit Eurer süßen Freundin gemüht gemacht.

Trotz bunter Comicbildchen ist Rocketeer ein absoluter Langweiler. Ohne Continue quält Ihr Euch durch uninspirierte Minispielchen. Grafik und Sound könnt Ihr vergessen: Der Griff zum Ausschalter ist besser als das Joypad-Gefummle.

WINNIE FORSTER

### DRAKKHEN SUPER FAMICOM

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Kemco  
**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 140 Mark

71%  
**GRAFIK**  
53%  
**MUSIK**  
45%  
**SOUNDEFFEKTE**

**40% SPIELSPASS**

### EARTH DEFENSE FORCE SUPER FAMICOM

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Jaleco  
**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Profis  
**CA.-PREIS:** 130 Mark

62%  
**GRAFIK**  
51%  
**MUSIK**  
57%  
**SOUNDEFFEKTE**

**64% SPIELSPASS**

### LAGOON SUPER FAMICOM

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Kemco  
**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 140 Mark

64%  
**GRAFIK**  
61%  
**MUSIK**  
41%  
**SOUNDEFFEKTE**

**60% SPIELSPASS**

### ROCKETEER SUPER FAMICOM

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** IGS  
**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** —

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

37%  
**GRAFIK**  
47%  
**MUSIK**  
23%  
**SOUNDEFFEKTE**

**21% SPIELSPASS**



## WETTBEWERB TEIL 2

# HIER SPIELT DIE MUSIK

Feuer frei für den zweiten Teil unseres musikalischen Rätsels, das wir in Zusammenarbeit mit den Firmen "Atari" und "PC-Computer und mehr" auf die Beine gestellt haben. Wir präsentieren den zweiten Schwung Fragen, die Euch bei kompetenter Antwort zum stolzen Besitzer eines Atari-ST-MIDI-Paketes oder einer von fünf Lynx-Konsolen samt Spiel machen können.

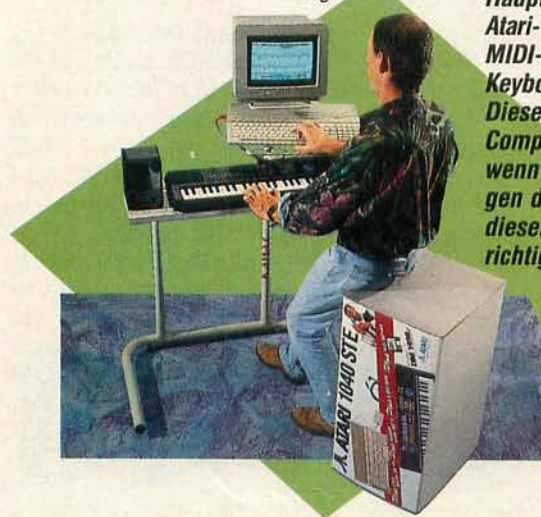
◆ Nachdem wir in der letzten VIDEO GAMES ausgiebig über die Vorzüge des **Atari-1040-STE-MIDI-Paketes** geplaudert haben, widmen wir uns diesmal mehr dem Lynx. Ataris kleines Kraftpaket hat sich vom bestaunten Insider-System zum ernsthaften Game-Gear-Konkurrenten gemausert. Neben den hervorragenden technischen Daten (ein rasanter 3-D-Chip macht der Grafik Beine) sorgt vor allem der Farb-LCD-Bildschirm für Aufsehen. 4096 Farben geben sich die Ehre, Landschaften und Objekte gekonnt in Szene zu setzen. Nach anfänglichen Software-Problemen klappt mittlerweile auch der Modulnachschieber (siehe Tests in dieser Ausgabe).

Zeitgleich mit der Preisoffensive (das Grundgerät gibt's für schlappe 200 Mark), setzt Ataris Marketingkampagne ein. Bundesweite Rundfunk- und TV-Werbung sollen medientechnisch Power machen.

Falls Ihr nicht zu den Gewinnern der fünf Lynx-Konsolen mit je einem Spiel gehört, Euch aber trotzdem für das Handheld interessiert, könnt Ihr unter anderem in den Filialen der PC-Fachmärkte probierspielen. Mittlerweile tummeln sich in Deutschland über dreißig Shops, in denen man neben

professioneller Computersoft- und -hardware auch jede Menge Spiele findet. Die heißesten Programme für Amigas und PCs werden ebenso wie aktuelle Neuheiten und Standardmodule für alle populären Konsolen angeboten. Die Verkaufsräume sind großzügig eingerichtet und Ihr trefft auf kompetente Fachberater, die sich nicht scheuen, ein Spiel vorzuführen. Wer beispielsweise in Detmold, Krefeld, Memmingen, Passau, Saarbrücken, Wiesbaden oder Wuppertal wohnt, der sollte im örtlichen PC-Shop einfach mal vorbeischaun.

mg



**Der absolute Hauptpreis: Ein Atari-1040-STE-MIDI-Paket inklusive Keyboard. Dieser schnuffige Computer winkt, wenn Ihr die Fragen der letzten und dieser Ausgabe richtig beantwortet.**

## DIE FRAGEN

1) Wieviele Personen dürfen bei einem geeigneten Lynx-Spiel höchstens gleichzeitig auf Punktejagd gehen?  
 a) zwei  
 b) sechs  
 c) acht

2) In welchem Spielgenre ist der zukünftige Lynx-Modulhit "Lemmings" angesiedelt?  
 a) Kartenspiel  
 b) Geschicklichkeit  
 c) Flugsimulation

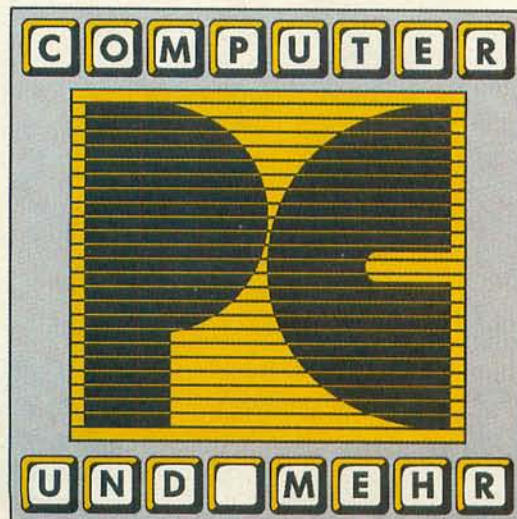


3) Zu welchem Lynx-Spiel paßt dieses Bildschirmfoto?  
 a) Gates of Zendocon  
 b) Toki  
 c) Ramparts

## SO GEHT'S

◆ Der Wettbewerb besteht aus zwei Etappen. Teil 1 wurde bereits in der letzten VIDEO GAMES veröffentlicht, Teil 2 habt Ihr gerade vor Euch. Nur wer die Fragen aus beiden Ausgaben richtig beantwortet, darf sich Hoffnungen auf den Hauptpreis, das Atari-1040-STE-MIDI-Paket, machen. Als Etappenpreise winken jeweils fünf Lynx-Konsolen inklusiv Spiel, die unabhängig verlost werden. Der Einsendeschluß für Teil 2 ist der 3. Juli 1992. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also, schnappt Euch eine Postkarte, schreibt die Antworten darauf und ab geht's an

**Verlag Markt & Technik AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Kennwort: Atari**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar bei München**



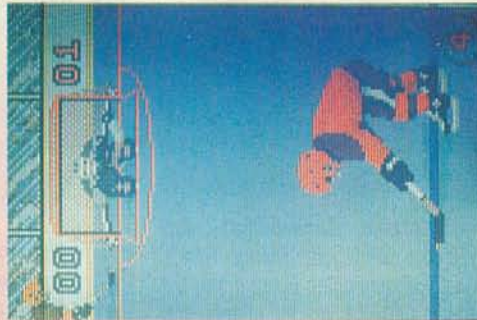
## SCHNUFFIGER SCHLAGABTAUSCH

# HOCKEY

**S**chon seit Lynx-Urzeiten wurde in den Veröffentlichungslisten ein Eishockeyspiel geführt, das mit "Hockey" nun endlich (Modul-) Form annahm. Als Trostpflaster für die lange Wartezeit spendierten die Programmierer nicht nur ein simples Eishockeyspiel, sondern bastelten viele Modi und Features drumherum. So dürft Ihr jederzeit Boxkampf und Penaltyschießen trainieren. Bei der Schlägerei werden die beiden Streithähne von der Seite gezeigt und dürfen sich nach allen Regeln der Kunst verdreschen. Wer beim Penalty-Shootout nicht den Durchblick verlieren will, der muß sein Lynx auf den Kopf stellen — nur so seht Ihr Torwart und Schützen aus der richtigen Perspektive.

Habt Ihr diese beiden Disziplinen ausgiebig geübt, solltet Ihr langsam zum richtigen Match antreten. Davor regelt Ihr noch die Spielzeit, entscheidet Euch für oder gegen Schiedsrichter und offizielle Regeln und stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Jetzt wählt Ihr eines von 22 Teams mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen — und ab aufs Eis.

*Beim Penaltyschießen müßt Ihr das Lynx auf den Kopf stellen*



*Übersichtliche Menüs erleichtern Euch die Arbeit*

Das Oval wird grundsätzlich aus der Seitenansicht von schräg oben gezeigt. Ihr steuert einen bestimmten Spieler, der mit einem Kreis markiert ist. Sollte er aus dem scrollenden Spielfeld huschen, zeigt ein Pfeil seinen ungefähren Standpunkt an. Die restlichen Spieler werden vom Computer befehligt. Seid Ihr im Puckbesitz, wird mit einem Knopf Richtung

Tor geschossen, der andere paßt in Laufrichtung. Wenn ein Kollege den Puck führt, könnt Ihr ihn mittels Knopfdruck trotzdem zu bestimmten Puck-Aktionen veranlassen — steuern dürft Ihr ihn allerdings nicht. Auch der Schlußmann reagiert nur bedingt auf Kommandos Eurerseits.

Netterweise dürft Ihr die Aktionen jederzeit unterbrechen, um Euch die

seitenlangen Statistiken zu Gemüte zu führen. Nach dem Schlußpfiff wird im Erfolgsfall ein Paßwort präsentiert, das Eure Fortschritte auf immer und ewig sichert.

*gma*

Hockey merkt man fast jede Spielsekunde an, daß sich die Programmierer Mühe gegeben haben. Die Grafik ist erfreulich übersichtlich und teils liebevoll gezeichnet. Optisches Highlight: der Boxkampf mit seinen herrlichen Spielergrimassen. Das komplette Drumherum, von den zahlreichen Features bis hin zu den sensationell umfangreichen Statistiken, wirkt sehr professionell und motivierend. Allein die Steuerung im Match stimmt mich nicht ganz freudig. Mir wäre es lieber gewesen, nicht auf einen Spieler festgelegt zu sein, den ich lenken muß. So passiert es ziemlich oft, daß man weit weg vom Spielgeschehen unbeachtet die Kurve kratzt — denn auf dem Bildschirm steht richtigerweise konstant der Puck im Mittelpunkt. Allerdings gewöhnt man sich mit der Zeit daran, entdeckt taktische Finessen und erfolgversprechende Spielstrategien. Hockey ist mit Sicherheit das beste Handheld-Eishockey und sollte jeden sportlichen Lynx-Besitzer zufriedenstellen.

**MARTIN GAKSCH**



*Ihr müßt immer denselben Spieler steuern: Nach dem Bully wird er mit einem Kreis gekennzeichnet.*

### HOCKEY

#### LYNX

**SPIELTYP:**

**HERSTELLER:** Atari

**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** 2 Schwierigkeitsgrade, 22 Mannschaften, 3 Spielvarianten, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**70% GRAFIK**

**21% MUSIK**

**41% SOUNDEFFEKTE**

**68% SPIELSPASS**

SPORT IST MORD  
**BASKET-BRAWL**



Das Paßwort zum zweiten Abschnitt: YYWB

**D**owntown — ein gefährlicher Platz für friedliebende Menschen. Amerikanische Großstädte bieten nicht nur ein Einkaufsparadies aus High-Tech- und High-End-Kaufhäusern, keine zwei Meilen entfernt liefern sich Jugend-Gangs brutale Schlägereien. Kürzlich kam bei Atari jemand auf die Idee, daß man Basketball doch mit Hinterhofrاندale verbinden könnte — das Ergebnis heißt "Basketbrawl".

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen von zehn gewieften Downtown-Sportlern aus, die mit gelegentlicher Unterstützung von Bandenmitgliedern zum Basketball-Match antreten. Das heruntergekommene Spielfeld wird von der Seite gezeigt und offenbart ein paar Extras, die Euch sehr gelegen kommen. So dürft Ihr neben gezielten Fußtritten auch Messer und Knüppel benutzen, dem Gegner den Ball abzu-jagen. Verlaßt Ihr nach sechs Spielmi-nuten als Sieger (und lebend) die Arena, gibt's ein Paßwort, und der näch-ste Feind erwartet Euch. Insgesamt lauern rund ein halbes Dutzend Szenarios, die wiederum mehrere Levels (sprich: Basketball-Duelle) bieten.

*na ja*

Im Vergleich zum sympathischen "Hockey" kam Atari bei Basketbrawl vom Pfad der Spieltugend gewalt(ät)ig ab. Anfangs schmunzelt man zwar über die rüden Attacken, doch nach ein paar Matches macht sich die Einfallslo-

sigkeit der Programmierer bemerkbar. Laufen, prügeln, werfen: spielerische Finessen, taktische Tricks oder kesse Wurfkombinationen gibt's nicht. Bestenfalls zu zweit kann Basketbrawl etwas länger an das Lynx fesseln, alleine schleicht sich trotz mehreren Levels und Paßwörtern Langeweile ein. Ernsthafte Sportspieler sollten in jedem Fall die Finger davon lassen.

MARTIN GAKSCH

**BASKETBRAWL**  
**LYNX**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Atari  
**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2  
**FEATURES:** Spieler-Anwahl, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 80 Mark

45% GRAFIK  
 18% MUSIK  
 21% SOUNDEFFEKTE

**53% SPIELSPASS**

STURM IM WASSERGLAS  
**HYDRA**



Eine Seefahrt ist nicht immer lustig!

**I**hr wolltet schon immer Speedboat fahren, am besten bis an die Zähne bewaffnet? Mit "Hydra" für's Lynx habt Ihr jederzeit und überall Gelegenheit dazu. In alter Rennspielmanier scrollt das Geschehen aus der Tiefe Eures Handhelds 3-D-mäßig auf Euch zu. Gestartet wird das knallrote Gummiboot auf einem abgelegenen Flußarm, der (wie alle abgelegenen Flußarme) im Meer endet. Eure Mission ist der Transport von heiklen Gütern wie hermetisch verpackten Viren oder den Kronjuwelen. Damit's nicht zu leicht wird, behindern Euch Kutter, treibendes Wurzelwerk, der grandiose Durst Eurer Maschine oder Angriffe aus der Luft. Nebenher solltet Ihr alles aufsammeln, was nicht abzuschließen ist (Ausnahme: Baumstämme). Wichtig sind hier vor allem Treibstoff und Geld, das irgendein Spaßvogel an Luftballons aufgehängt hat. Für Euch hat das den Nachteil, daß Ihr den schnöden Mamon über Euren Köpfen davonschweben seht, wenn Ihr zu langsam seid und nicht mit "Option 2" den Turbo-Boot aktiviert. Habt Ihr trotzdem Kohle gemacht, könnt Ihr damit am Ziel Eurer Reise neue Waffen kaufen.

dem reagiert die Steuerung mit einer ärgerlichen Zeitverzögerung. Mit der Grafik ist das Lynx überfordert. Leider ist es selbst mit viel Fantasie ungeheuer schwierig, zu erkennen, was man gerade vor der Flinte hat. Eine mutmaßliche Boje entpuppt sich als militanter Jetski-Fahrer, ein treibender Baumstamm könnte genauso gut eine Wasserleiche sein.

JAN BARYSCH

**HYDRA**  
**LYNX**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Atari  
**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Levelanwahl

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 80 Mark

55% GRAFIK  
 37% MUSIK  
 25% SOUNDEFFEKTE

**46% SPIELSPASS**

*na ja*

Ein Motorboot zu steuern erfordert in Wirklichkeit viel Feingefühl. Hydra kennt da gerade mal drei Zustände: "Geradeaus", "Ruder auf Anschlag" und irgendetwas dazwischen. Außer-

**ANTIK-ATTACKE**  
**ALIEN SYNDROME**



Die Aliens haben einen Sternenkreuzer erobert

**D**er Weltraum, unendliche Weiten: inmitten des Nichts tummeln sich vier Raumschiffe, die von schleimigen Aliens in Besitz genommen wurden. Die menschliche Besatzung wurde angekettet und harret ihrer Rettung — Auftritt für Dich, den Pixel-Helden. Ihr pirscht durch mindestens vier jeweils in alle Richtungen scrollende Raumschiffe, sammelt Extrawaffen ein und befreit die Kumpels. Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt, so daß Übersicht gewährleistet ist. Anfangs seid Ihr mit einem Gewehr ausgerüstet, später setzt man Flammenwerfer, Laser und Bomben ein. Interessanterweise müßt Ihr nicht alle Erdlinge auf sammeln; ab zirka 80 Prozent Befreiungsquote öffnet sich das Tor zum Obermotel, der sich zum Kampf stellt. Erst danach lockt das nächste Raumschiff, das mit noch widerwärtigeren Aliens und verwirrenderen Zimmer/Gänge-Anordnungen aufwartet. Damit Ihr Euch nicht verläuft, wird auf Knopfdruck eine Karte des jeweiligen Sternenkreuzers eingeblendet.

*geht so*

Langzeit-Gambler mit jahrelanger Master-System-Erfahrung erinnern sich noch an Segas 8-Bit-Version, die vor gut vier Jahren erschien. Im Vergleich zum Vorbild hat sich bei der Game-Gear-Variante nicht viel getan, spielerische Verbesserungen oder Abstriche sucht man vergebens.

Auch der Zwei-Spieler-Modus fehlt. Das etwas ältliche "Alien Syndrome" ist nach heutigen Maßstäben ein solides Action-Spiel ohne besondere Kennzeichen. Grafik und Sound pendeln sich auf ein unspektakuläres (beinahe langweiliges) Mittelmaß ein. Geduldige Naturen warten auf Besseres oder kramen "GG Aleste" und "GG Shinobi" aus dem Schrank.

MARTIN GAKSCH

**ALIEN SYNDROME**  
**GAME GEAR**

**SPIELETYPE:**

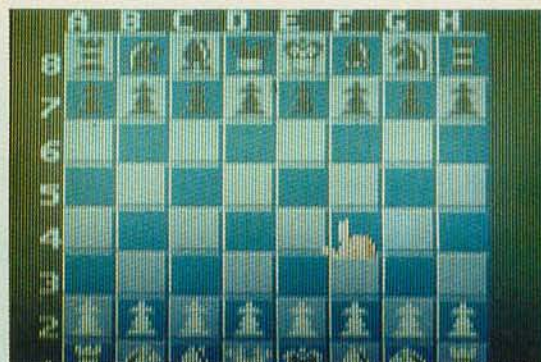
**HERSTELLER:** Sims  
**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 80 Mark



**DER GROSSMEISTER**  
**THE CHESSMASTER**



Alles im Griff — ein Modul mit Pfiff

**A**nscheinend kennen die Lizenzekäufer bei Sega und Nintendo nur ein Computerschach: "The Chessmaster". Versuchen die beiden Giganten ansonsten, Spiele "exklusiv" für ihre Systeme zu beschaffen, bietet der Großmeister übergreifend Schach. Keine Frage, daß Chessmaster die üblichen Regeln beherrscht. Ihr tretet entweder gegen den Computer in 13 Schwierigkeitsgraden an oder spielt gegen einen Freund. Am Komfort wurde nicht gespart: Zugrücknahme, Zugvorschlag, Lösung von Schachproblemen, Trainingsmodus und Schachuhren sind nur einige der Features, die Euch "The Chessmaster" bietet. Natürlich dürft Ihr auch das Spielbrett nach Euren Wünschen mit Figuren füllen. Der großspurig mit "Load/Save Game" titulierte Menüpunkt führt allerdings in die Irre. Da Sega dem Modul keine Batterie spendiert hat, müßt Ihr Euch ein halbwegs langes Paßwort notieren, um eine Partie zu unterbrechen.

*gut*

Wie schon auf den anderen Systemen macht "The Chessmaster" auch auf dem Game Gear spielerisch eine gute Figur. Optisch wird das Ganze allerdings unspektakulär bis unschön präsentiert. Manchmal tut man sich mit dem schnellen Erfassen der Spielbrettsituation etwas schwer. Musikalisch gibt's außer diversen Piepsern nur halbwegs

verständliche Sprachausgabe. Dafür verwöhnt das Modul mit allen wichtigen Features und Spielmodis, die ein Gelegenheitschachspieler braucht — Großmeister sollten sich an diverse Mephisto-Computer halten. Eines hat mich allerdings genervt: das Paßwort. Zugunsten einer Batterie hätte ich liebend gerne einen Zehner mehr hingeblättert. MARTIN GAKSCH

**CHESSMASTER**  
**GAME GEAR**

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Sega  
**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2  
**FEATURES:** 13 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 80 Mark





## SPACE HARRIER



**Nostalgie in 3D: kaum anders als auf dem Master System**

Ich erinnere mich an Zeiten, in denen ich wie besessen vor meinem Master System saß, den Sega Power Stick in Händen und die 3-D-Knallerei "Space Harrier" im Modulschacht. Nach der Fortsetzung fürs Mega Drive nun die Game-Gear-Variante: spielerisch und grafisch gibt's kaum Unterschiede zur Master-Version: Die Bonus-Levels sind mit dabei, es gibt nach wie vor keine Extras, und nur wer geschickt mit seiner Spielfigur von links, nach oben, rechts und unten kreist ("Space Harrier"-Fanatiker leiden noch heute am Drehwurstsyndrom) kommt weiter.

Als "Space Harrier"-Fan konnte mir die vorliegende Umsetzung gar nicht mißfallen: Trotz einiger Sprite-Flackereien ist "Space Harrier" auch fürs Handheld ein gut programmiertes Modul. Die Umsetzung ist schnell, läßt sich gut spielen und macht nur erklärten Ballerfeinden mit ausgeprägter 3-D-Phobie keinen Spaß.

ANDREAS KNAUF

## MONSTER WORLD 2



**Dieses Superspiel gibt's zur Zeit nur auf japanisch**

Langsam verlieren selbst Experten bei Segas "Wonderboy"-Spielen den Überblick. "Wonderboy: Monster World 2" ist inhaltlich identisch mit dem Elitemodul "Wonderboy 3: Dragon's Trap" auf dem Master System. Allerdings waren die Sega-Entwickler so schlau, die Grafik den Game-Gear-Verhältnissen anzupassen und haben, ähnlich wie bei "Sonic, the Hedgehog", Landschaft und Spirtes "herangezoomt". So gibt es überhaupt keine Sichtprobleme und "Monster World 2" spielt sich genauso brillant wie das Vorbild auf dem Master System. Allerdings solltet Ihr bedenken, daß ebenso wie bei dem Japano-"Wonderboy 5" auf dem Mega Drive viel unleserlicher Text auf dem Bildschirm erscheint. Ungeduldige Action-Adventure-Freaks, die auf ein brillant durchdesigntes Abenteuer aus sind, greifen zu. Wer noch warten kann, der sollte auf die englischsprachige Version spekulieren.

MARTIN GAKSCH

### SPACE HARRIER GAME GEAR

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, High-Score-Liste, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 80 Mark

64%  
**GRAFIK**

68%  
**MUSIK**

43%  
**SOUNDEFFEKTE**

**63% SPIELSPASS**

### WONDERBOY 2 GAME GEAR

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

75%  
**GRAFIK**

68%  
**MUSIK**

64%  
**SOUNDEFFEKTE**

**82% SPIELSPASS**



# Impressum

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

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

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

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

**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle

**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflayout), Arno Krämer

**Titellayout:** Wolfgang Berns

**Bildredaktion:** Wallo Linne (Lt.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)

**Titel:** Konami/Warner Bros. (Lizenz durch Merchending München)

**Anzeigendirektion:** Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen

**Anzeigenleitung:** Hans Cada

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

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung**  
 Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

**Gesamtvertriebsleiter:** York von Heimburg  
**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 3,-  
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

**Produktion:** Klaus Buck (Lt./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

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

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

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

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
 Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Fax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler

**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**  
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100



# KRAWALL IM SHOOT'EM-UP

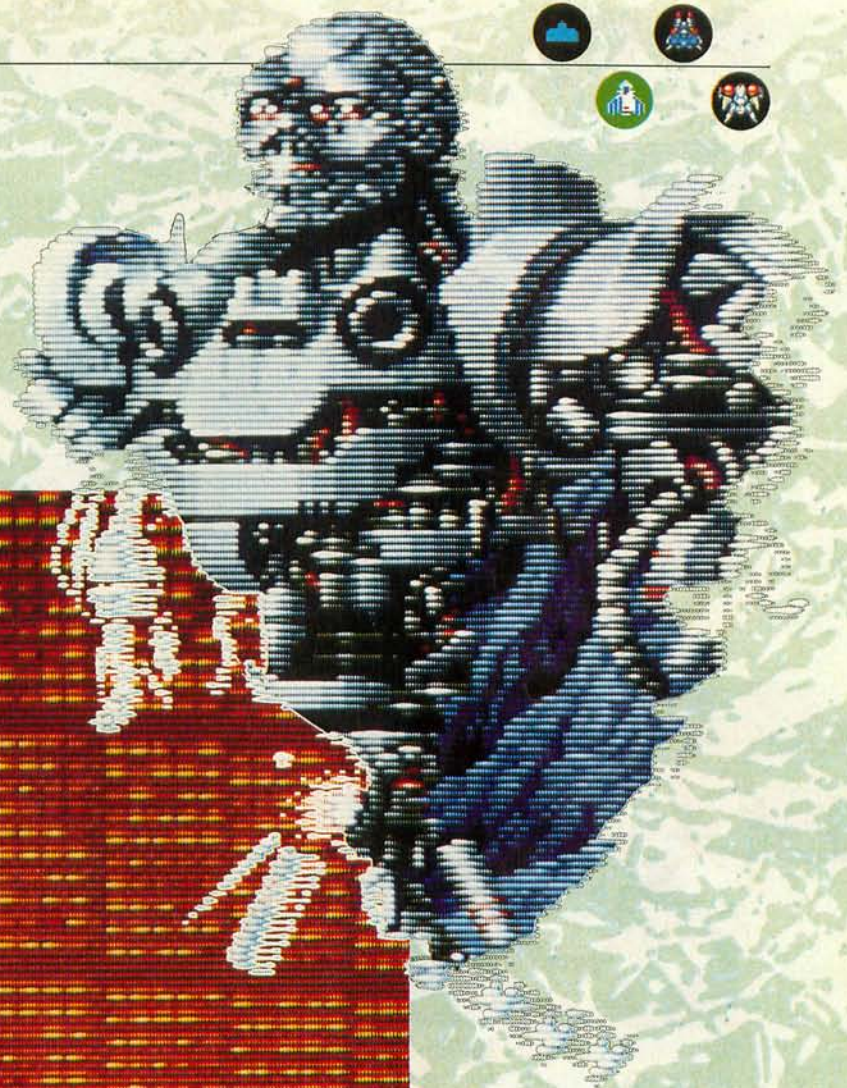
Tontaubenschießen im multimedialen Zeitalter; Ballerspiele sind seit Anbeginn das beliebteste Actiongenre der Videospielezene. Wir wühlten im Modularchiv.

## Baller- historie

Lang, lang ist's her, als sich eine Handvoll Spieledesigner den Kopf zerbrachen, wie die Jugend am besten zu fesseln und zu unterhalten sei. Das erste Videospiel, Nolan Bushnell's Garagenproduktion "Pong", hatte damals schon einige Jährchen auf dem Buckel, und das "Zwischen zwei Balken flitzt der Spielball"-Prinzip begann erste Abnutzungserscheinungen zu zeigen. Die zweifarbige Bildschirmdarstellung behielt der damals noch unbekannte Hersteller Taito jedoch bei, als er Ende 1978 auf die Idee kam, bösartige **Space Invaders** über den Bildschirm marschieren zu lassen. Gegen diese Burschen half — erstmalig in der Geschichte des elektronischen Spiels — der einsame Kämpfer im Miniaturraumschiff. Die Verteidigungsaufgabe stellte sich bei Space Invaders noch relativ simpel: Am unteren Bildschirmrand durfte der Spieler nach links und rechts ausweichen und auf die Alien-Formation über ihm ballern. Neben den Reflexen war auch der Intellekt des Spielers gefordert: Wurden die Feinde nicht schnell genug zerballert, bzw. erreichte einer der Gegner die untere Bildschirmkante, war eines der drei "Leben" des Spielers futsch. Eine gefärbte und über den Bildschirm gelegte Folie erweckte dabei den Eindruck eines farbigen Spiels.



# ALL-

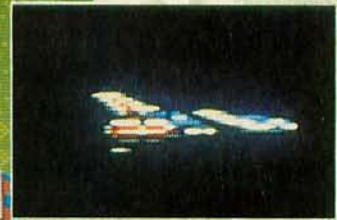
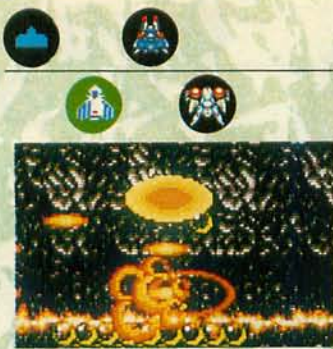


Space Invaders wurde ein Superhit in Kneipen und Spielhallen: Nachzügler dieses einfachen Spielprinzips waren Titel wie **Galaxians** (aus der farbigen Angriffsformation scherten erstmalig einige Gegner zum Sturzflug aus), **Galaga** (durch Verdopplungsmöglichkeit des eigenen Raumschiffs war die erste Extrawaffe geboren) und **Phoenix**, in dem der erste Endgegner sein Gastspiel gab. Schließlich präsentierte Atari/Namcot 1983 **Xevious**, das die Automatenfans dank durchgestylter Edelgrafik und (erstmalig) vertikal scrollenden Hintergrund bannte. **Vanguard** schließlich scrollte diagonal wie horizontal und gilt dank erstmaliger Verwendung von Continues als erstes "faires" Ballerspiel.

Parallel zur Entwicklung der Vertikalballereien erfand der amerikanische Flipperriese Williams 1981 mit dem superrasanten **Defender** den klassischen Horizontalscroller: Fliegt man nach links oder rechts über den Bildschirm, scrollt die Grafik in die entsprechende Richtung. Auch die Smart-Bomb (ein Knopfdruck und der Bildschirm ist leergefegt) debütierte in Defender. Durch **Scramble** wurde das Spielprinzip mit Bomben (und damit mit einem zweiten Feuerknopf) angereichert; erst 1985 erschien Konamis **Nemesis** (auch als **Gradius** bekannt), das das Genre mit einer wahr-



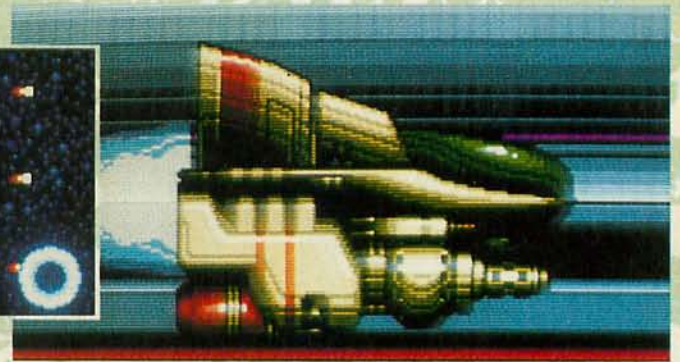
Ballerurahn Space Invaders ließ es zum ersten Mal krachen, bei Xevious scrollte die Grafik vertikal, Galaga 88 ist schließlich die moderne Variante des Klassikers Galaxians



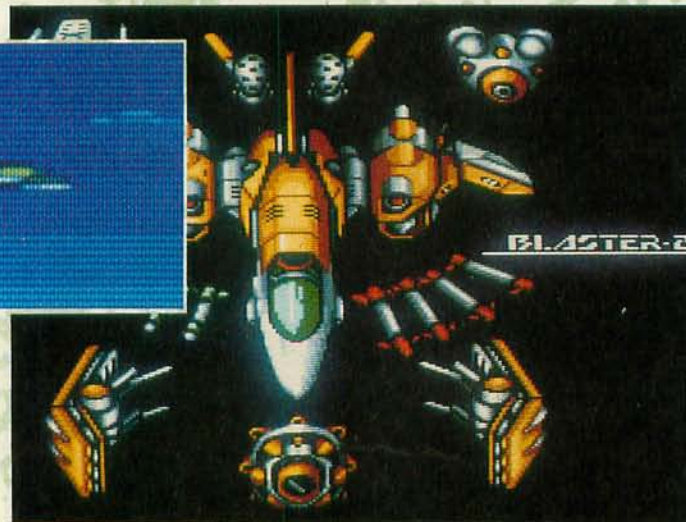
Das erste Aleste: Power Strike fürs Sega — von Gradius-Viper, Darius-Raumer und Fliegern aus Thunderforce 3 und RayXAmber umrundet



High Noon: R-Type und Mittelgegner feuern gleichzeitig — das Ergebnis ist hart



Der Zero-Wings-Flieger im Vorspann und im Spiel mit zweifachem Sidekick (Mega Drive)



Aero Blasters ist auf PC-Engine und Mega Drive ein furioses Ballerspiel

ren Extrawaffenflut (Laser, Bomben, Schutzschilde usw.), grandioser Präsentation und spektakulärem Level-Design revolutionierte. Nemesis ist das wohl einflussreichste und erfolgreichsten Ballerspiel aller Zeiten und war ein Jahr lang Aushängeschild der Firma Konami, bevor diese mit **Salamander** einen Nachfolger vorstellte. Darauf folgten 1988 **Vulcan Venture**, die eigentliche Fortsetzung, sowie 1989 **Gradius 3**.

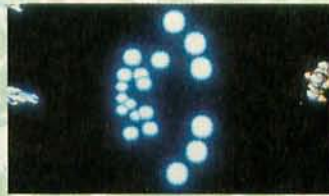
An dieser Serie orientierten sich nicht nur die Konami-Designer immer wieder (z.B. mit Automatentitel wie **Thunder Cross 1 & 2** oder dem nagelneuen **Xexex**), auch andere Firmen konnten sich für das Nemesis-Spielprinzip mit massig Sonderwaffen aus Extrakapseln begeistern und programmierten Spiele nach dem be-

währten Schema. Zumindest ein Nemesis-inspiriertes Spiel schaffte es selbst zum Kulttitel: Als Irem 1987 ihr **R-Type** vorstellte, war mit dieser ausgewogenen Ballerei, mit Ansprüchen an Merkfähigkeit (auswendig lernen war überlebenswichtig), Reaktion und Beharrlichkeit, ein weiterer bis heute unvergessener Ballerklassiker geschaffen: Die jüngste Umsetzung heißt **Super R-Type** und ist eine freie Adaption der Automatenfortsetzung **R-Type 2** für Nintendos Super Famicom.

Wie sich die Spielprinzipien auch entwickelten, bei jedem neuen Spiel mußten die Grafiker noch grandiosere Pixelwunder aufs kosmische Schlachtfeld zaubern und die Komponisten gewaltigere Soundtracks erfinden. Spieldesigner und Programmierer blieben jedoch die wichtigsten Kreativen, die für die geforderten inhaltlichen und technischen Innovationen aufkommen mußten. Hintergründe erstrahlten in 256 Farben, scrollten parallax (d.h. auf mehreren Ebenen gleichzeitig) und ein paar hundert

## Gradius

1. Nemesis Der Klassiker (auch *Gradius* genannt) wurde schon vor geraumer Zeit für den **Game Boy** und für das **NES** zur Spitzenballerei für unterwegs und zuhause umgesetzt. Auch die brandneue **PC-Engine**-Konvertierung überzeugt.
2. Salamander ... auch als *Life Force* bekannt: Brillante Ballerei — auf der **PC-Engine** gar eine Spur besser als *Gradius*.
3. Vulcan Venture Das offizielle zweite *Gradius* gibt's nur in der Spielhalle
4. Gradius III Auf dem **Super Famicom/NES** ruckelt und zuckelt der dritte Teil zwar heftig, bleibt aber trotzdem noch empfehlenswert.
5. Parodius Die abschließende Persiflage auf die Serie und Ballerspiele im allgemeinen: Inhaltlich kurios-witzig, spielerisch und technisch sowohl auf **Game Boy**, als auch auf der **PC-Engine** eine Meisterleistung. Beide Versionen gibt's jedoch nur als Import.



Entwicklung des erweiterten Beam-Schußes bei Super-R-Type



Der inoffizielle R-Type-Nachfolger: Last-Resort-Raumer mit Sidekick und Sonderbewaffnung



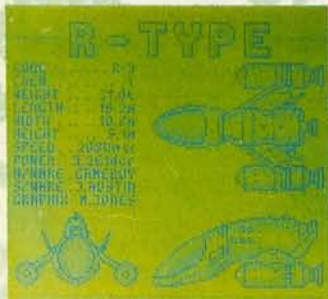
Paranoia-Raumschiff mit nach unten gerichteten Sidekicks der zweiten Aufbaustufe



Der dickste Laserstrahl wird in Thunderforce 3 gegen Ende des Spiels auf Euch abgeballert



Darius-Schiff mit Vierfachkanone und Schutzschild, Gynoug mit Göttlicher Aura



R-Type-Blaupause (Game Boy)

neue Extrawaffen wurden bis Ende der 80er Jahre zum Aufsammeln bereitgestellt. Die technische Gestaltung und der Ideenreichtum ist in Anbetracht der zahlreichen Ballerspiele, die jedes Quartal erscheinen, wichtiger denn je. Bestehen kann nur, wer entweder mit grafischen Wunderwerken überzeugt oder sich zur Abwechslung wieder etwas Neues einfallen läßt. Das Neue manifestierte sich jedoch meist in der Bewaffnung — sowohl der Gegner, als auch des eigenen Raumschiffs. Werksmäßig hat nun fast jeder Raumer einen Laser, Streuschuß, begleitende Miniraumschiffe, Schutzschild, Bomben und Smartbombs. Als innovativ hat der zu gelten, der zusätzlich Flammenwerfer,

## Darius

1. Darius Den Urahn der Ballerserie von Taito könnt Ihr nur in der Spielhalle antesten.
2. Super Darius Die erste Heimmanifestation des Horizontalscrollers gibt's exclusiv für die **PC-Engine** — wahlweise auf Cartridge (auch die seltene **Super-Grafx**-Konsole wird unterstützt) oder mit Surround-codierten Musiken und extra vielen Edgegneren auf CD.
3. Darius Twin Auf dem **Super Famicom/NES** ist Darius zwar grafisch schön, spielerisch jedoch leider recht langweilig. Der Zwei-Spieler-Modus rettet das Spiel aber noch übers Mittelmaß.
4. Sagaia Die Fortsetzung des Urautomaten ist für das **Mega Drive** erhältlich (gut) und mittlerweile auch auf **Game-Boy**-Format zusammengestutzt — auf dem Handheld ist's spielerisch Ballerspaß der Oberklasse. Auf den Zwei-Spieler-Modus müßt Ihr jedoch bei beiden Versionen verzichten. Brandneu ist diese Sagaia-Umsetzung für das **Master System**. Nachdem man das altbekannte Spielprinzip jedoch nicht aufpeppte, bleibt's bei leicht überdurchschnittlicher Ballerkost.
5. Darius 2

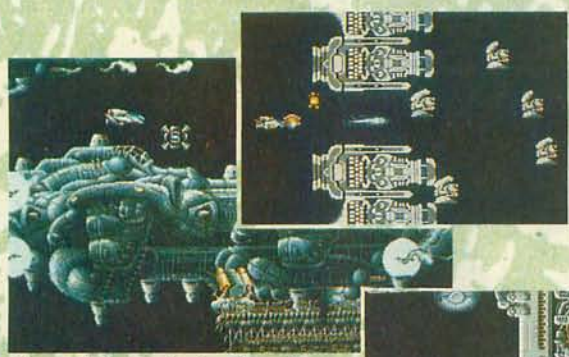
## R-Type

1. R-Type Die Urversion gibt's fürs **Master System**, für den **Game Boy** und (zweigeteilt) für die **PC-Engine**. Alle Versionen sind hervorragend — wenn auch nur Hudsons PC-Engine Variante dem Automaten wirklich gleicht.
2. R-Type II Der Nachfolgeautomat wurde niemals für eine Heimkonsole umgesetzt; spielerische Spurenelemente finden sich jedoch in "Super R-Type".
3. Super R-Type Diese Version für Nintendos 16-Bitter **Super Famicom/NES** (ein Mix aus beiden Automaten) ist grafisch ein Prachtstück, spielerisch jedoch frustrierend schwer und technisch — dank brutalem Ruckeln und Dauerzeitlupe — nahe der Katastrophe.
4. R-Type Complete CD Für High-Tech-Freaks mit **PC-Engine-CD-ROM** gibt's den Klassiker nun auch komplett auf einem Datenträger — Spitzensound von CD inklusive.

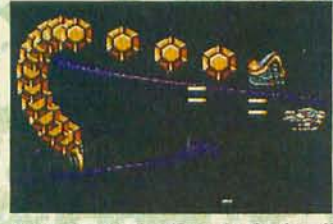
Die Knuddelstars: Atomic Robokid, Rabio Lepus, der raketenbestückte Albino-Hase, Covyoooh und Opa-Opa, der Retter der Fantasy-Zone

Bubble-Gum-Schuß, Kreisel, Bumerang, Lenkrakete oder andere Raumfahrerutensilien anbietet. Ganz gewief waren die Entwickler der Mega Drive-Ballerei **Gaiare**s: Sie gaben ihrem Raumschiff einen R-typischen Satelliten mit, der sich nach Abdocken vom Mutterschiff an einen Feind heftet und ihm seine Waffe abluhst.

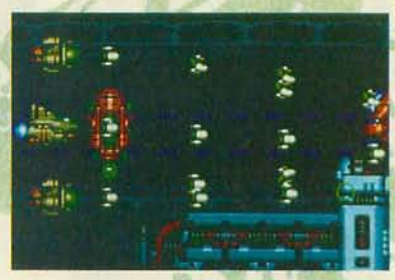
Die Designer von Gadius 3 erlaubten es wiederum dem Spieler, sich das Extrawaffenangebot selbst zusammenzustellen. Trotzdem steht bei Ballerspielen immer noch der technische Aspekt im Vordergrund, ohne den das Spiel im tristen Welt-raumeinerlei versumpfen muß. *ak/wi*



*R-Type (Master System) und Super R-Type (SFamicom)*



*Teile der Darius/Sagaia-Serie gibt's für nahezu jede Konsole: PC-Engine, Game Boy, Mega Drive aber auch Master System*



*Die Ballerserie: Nemesis, Salamander, Gradius 3, Parodius*

mit kunterbunten Bonbonfarben den Shoot'em-Up-Sektor.

Die Parodie schlug Wellen: Immer mehr knallige Ballerspiele mit lustigen Sprites und haufenweise Gags entflohen seitdem den Entwicklungslabors der Softwarefirmen. Das erste knuddlig-bunte Ballerspiel mit vertikalem Scrolling präsentiert Konami jedoch mit **Bells & Whistles** (auf der PC-Engine **Twin Bee**) 1991 selber.

*Im Rausch der Extrawaffen: Feuernder Zero-Wing-Jäger mit zweifachem Sidekick, Vic-Viper BP-8332 mit Doppel-Bugschild, Hellfire-Jäger mit vierfacher Plasmakanone und Energieschutzschild, Xenon 2-Raumer mit Standard-, seitlichem und rückwärtigem Geschütz und Aero Blaster mit angekoppeltem Doppel-Sidekick (v.o.n.u.)*

Neben diesen Fortsetzungsgeschichten, die alle Freunde des Genres kennen sollten, wurden auch einige unbekanntere Spiele mit Fortsetzungen bedacht. Zumindest Sega-Fans dürften **Thunder Force 2** und **Thunder Force 3** kennen — beide Spiele gibt's für das Mega Drive. Der dritte Teil erschien 1990 und garantierte durch erstklassige Grafik, gute Musik, viele Gags und extrawaffenlastigen Aufbau Ballervergnügen bis tief in die Nacht — erfreulicherweise basteln die Designer schon an der vierten Episode. Ebenso fesselnd waren **Darius** (PC-Engine), **Sagaia/Darius 2** (Mega Drive/Master System) und **Super Darius** (Super Famicom), bei denen die Gegnerhatz zur Abwechslung unter Wasser stattfand.

ak/wi

## Wiederholungen und Fortsetzungen

Jedem einigermaßen bewanderten Ballerspieler fallen beim Stichwort "Serien" sofort die Klassiker **Nemesis/Gradius** und **R-Type** ein. Was mit Nemesis stellenweise noch etwas "kantig" begann, erfuhr schon mit Salamander eine spielerische Abrundung, ehe mit **Vulcan Venture** ein Paradebeispiel an Spielbarkeit vorgestellt wurde — geschmälert nur vom zu hohen Schwierigkeitsgrad, der

jedoch symptomatisch für alle Konami-Shoot'em-Ups der Serie ist. Weniger erfolgreich war **Gradius 3**, das 1989 auf der Automatenmesse in Frankfurt neben dem brillanten Nachfolger eines anderen Kultspiels verbläbte: **R-Type 2** bot mit furioser Grafik und noch mehr Abwechslung den Vorzügen des Vorgängers Ballerspaß der absoluten Spitzenklasse, an den nur Vulcan Venture aus der Gradius-Serie heranreichen konnte. Erst **Parodius** vermochte es, R-Type 2 vom Thron zu stoßen und regiert seitdem

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

# Das POWER PLAY Kurz-Abo zum Testen und Kennenlernen!



Hol Dir das Kurz-Abo und Dein Geschenk!!

- ☞ Vorteile die sich lohnen!!
- ☞ 15 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskverkauf.
- ☞ Kostenlose Lieferung frei Haus.
- ☞ Ihr seid Erster, denn Abo-bezieher haben ihr Heft bevor es am Kiosk ist!
- ☞ Der Power Play Schlüsselanhänger als Geschenk.

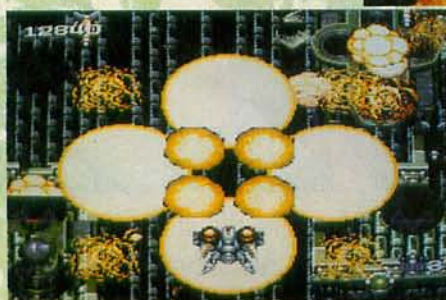
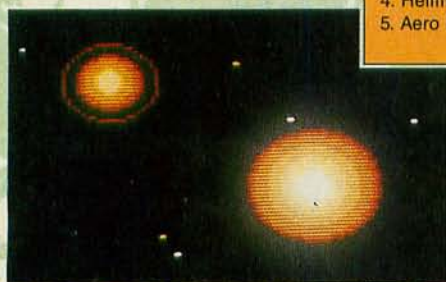
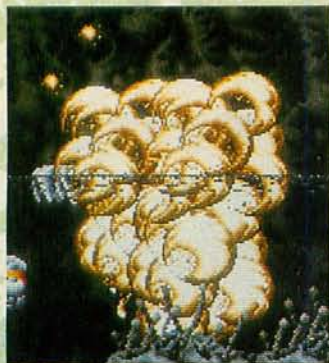
## Ich wähle das Kurzabo- und hol' mir mein Geschenk!

Ich wähle  Trantor- oder  den Starkiller-Schlüsselanhänger (gewünschten Schlüsselanhänger bitte ankreuzen).

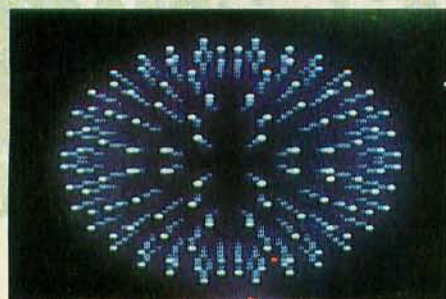
Jä, ich möchte Power Play über drei Ausgaben kennenlernen. Ich zahle für die drei Power Play Ausgaben 16,50 DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich Power Play danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich Power Play zum günstigen Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Der Schlüsselanhänger gehört mir in jedem Fall - auch wenn ich Power Play nicht weiterbeziehen möchte.

Adresse: \_\_\_\_\_  
Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
Datum, 1. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) \_\_\_\_\_  
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift. \_\_\_\_\_  
Datum, 2. Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) \_\_\_\_\_

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an:  
Markt&Technik Verlag AG  
Power Play Leserservice  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München  
  
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.



Explosionen: Super R-Type, Violent Soldier und Spriggan/Spirit Fighter...



...bei Galaga 88, Gates of Thunder, Thunderforce 3, ASO 2, Ghost Pilots, und Rabio Lepus (v.l.n.r.)

Handheld-Hämmer			
Titel	Hersteller	System	Spielspaß
1. Parodius	Konami	Game Boy	??%
2. Sagaia	Taito	Game Boy	83%
3. Nemesis	Konami	Game Boy	83%
4. R-Type	Irem	Game Boy	81%
5. GG Aleste	Compile	Game Gear	80%

16-Bit-Action			
Titel	Hersteller	System	Spielspaß
1. Thunder Force 3	Techno	Mega Drive	87%
2. Musha Aleste	Toaplan/Compile	Mega Drive	84%
3. Gynoug	NCS	Mega Drive	XX%
4. Hellfire	NCS	Mega Drive	82%
5. Aero Blasters	Kaneko/Hudson	Mega Drive/ PC-Engine	81%



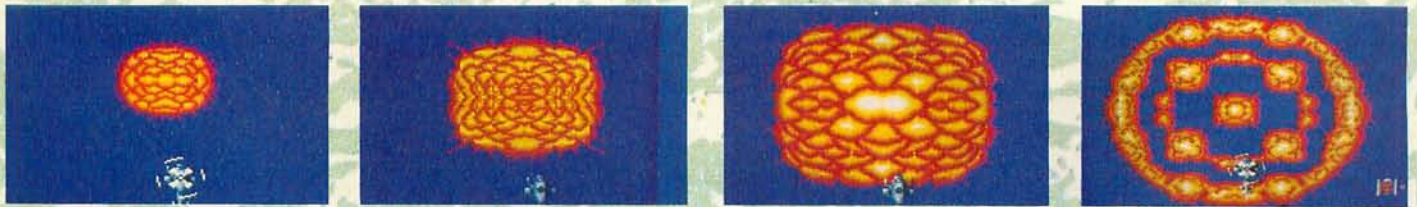
Galaga 90 und die Power-Strike-Variante GG Aleste gibt's fürs Game Gear



8-Bit-Kracher			
Titel	Hersteller	System	Spielspaß
1. R-Type	Sega	Master System	85%
2. Gradius	Konami	NES	84%
3. Life Force	Konami	NES	81%
4. Power Strike	Sega	Master System	79%
5. Darius 2	Sega	Master System	XX%

Exotenballereien			
Titel	Hersteller	System	Spielspaß
1. Parodius	Konami	PC-Engine	hervorragend
2. Gates of Thunder	Hudson	PC-Engine-CD	hervorragend
3. Salamander	Konami	PC-Engine	hervorragend
4. Last Resort	SNK	Neo Geo	hervorragend
5. Gradius	Konami	PC-Engine	empfehlenswert





Ein Herz für Special Effects: Explosionsevolution bei Tiger Heli



Hintergründig: Bei Paranoia "platzen" die Extras aus dem Hintergrund...



... bei Musha Aleste auf dem Mega Drive bricht gar der ganze Hintergrund in die Tiefe.

## Ballervorschau 1992

Titel	Hersteller	Bemerkung
Thunder Force 4	Techno	Der vierte Teil der besten Sega-Ballerserie erscheint in diesen Tagen.
RayeXander 3	Data West	Grafisch fulminantes CD-Actionspiel; leider PC-Engine only!
Parodius	Konami	Die beste Knuddelballerei gibt's bald auch für Game Boy und NES.
Super Aleste	Toho/Compile	Die bisher beste Weltraumballerei für Nintendos 16-Bitter?
Axelay	Konami	...oder macht doch der langerwartete neue Super-Famicom-Horizotal-Scroller von Konami das Rennen.

# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

**In Stuttgart:** 7000 Stuttgart 1 • Rotebühlpassage

- |                   |                                    |                       |                 |  |                       |
|-------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------|--|-----------------------|
| 8000 München 80   | Rosenheimer Str. 92a               | Tel.: 089-4 48 93 89  | 2000 Hamburg 1  | Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)                               |                       |
| 6000 Frankfurt 1  | Tongesgasse 4                      | Tel.: 069-1 31 03 61  | 1000 Berlin 12  | Wilmsdortier/Ecke Goethestr. 39/40<br>(U-Bahn-H. Wilmsdortierstr.) | Tel.: 030-3 12 46 42  |
| 7000 Stuttgart 70 | König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. | Tel.: 07 11- 55 66 01 | 8260 Mühldorf   | Ledererstr. 7  | Tel.: 0 86 31-1 59 12 |
| 2800 Bremen 1     | Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.     | Tel.: 04 21-30 23 45  | A-5020 Salzburg | Wolf-Dietrich-Str. 23  | Tel.: 06 62-87 28 33  |
| 2000 Hamburg 54   | Kieler Str. 421                    | Tel.: 0 40-54 30 10   |                 |  |                       |

### Mega Drive

- |               |        |
|---------------|--------|
| CD ROM        | 699,00 |
| m. Spiel      | 49,00  |
| Outrun        | 59,00  |
| Turrican      | 99,00  |
| Alisia Dragon | 59,00  |
| Quakshot      | 99,00  |
| Desert Strike | 99,00  |
| Kid Chameleon | 89,00  |

### Game Gear

- |             |       |
|-------------|-------|
| Berlin Wall | 39,00 |
| Donald Duck | 59,00 |
| Sonic       | 59,00 |
| Asterix     | 69,00 |
| Outrun      | 49,00 |

### Game Boy

- |                  |       |
|------------------|-------|
| Final Fantasy II | 79,00 |
| Monopoly         | 69,00 |
| TMNT II          | 39,00 |
| Castlevania      | 39,00 |

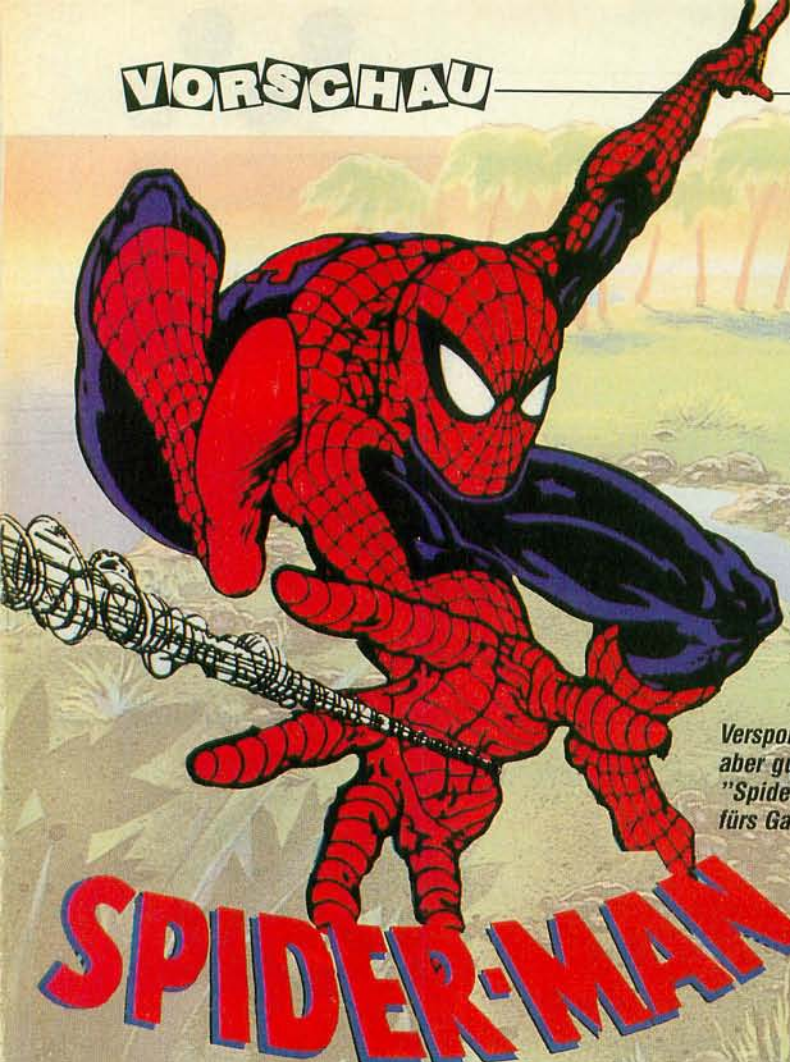
### Super Nes

- |           |        |
|-----------|--------|
| Joe + Mac | 119,00 |
| Smash TV  | 119,00 |
| Zelda III | 99,00  |

### Neo Geo

- |            |        |
|------------|--------|
| Grundgerät | 699,00 |
| Spiele ab: | 199,00 |

...ist megastark!



Versponnen,  
aber gut:  
"Spider-Man"  
fürs Game Gear

## SPIDER-MAN

Die heißen Neuerscheinungen werden uns im nächsten Monat nur so um die Ohren prasseln: Frisch aus deutschen Entwicklungslabors flattert der brandaktuelle Actionknaller **Turrican** fürs NES bei uns ein. Eine gute Gelegenheit, um bei Erfinder Manfred Trenz und dem Factor-5-Team anzuklopfen: Letztere verraten uns schon erste Details über die kommenden High-End-Module **Super Turrican** (fürs Super Famicom) und **Turrican 3**, das exklusiv für das Mega Drive entsteht und dank ausgefeilter Technik bereits für Aufsehen in der Videospieldbranche sorgte. Technisch spektakulär ist auch der Champ unter den Prügelspielen: das fette 16-MBit-Modul **Street Fighter 2** kommt fürs Super NES.

Bei den Spielspaßwertungen dürfte das neueste Action-Adventure von Nintendo ganz oben mitmischen: **Star Tropics** ist ganz im Stil der "Zelda"-Serie gehalten. Außerdem pirscht sich auf dem Mega Drive ein neues **Aleste**-Ballerspiel heran, das höchstens noch von **Super Aleste** auf Super Famicom geschlagen wird. Das Thema "CD-Spiele" werden wir (aus aktuellem Anlaß) ebenfalls noch einmal genauer beleuchten — falls Euch die Zukunft Eures Hobbys interessiert, bleibt dran und schnappt Euch auch die nächste **VIDEO GAMES** — nach wie vor zum Super-Duper-Wahnsinnspreis von nur 3 Mark.



**ERSCHEINT AM**  
**24. JUNI 1992**



Ganz auf "Zelda" getrimmt:  
Nintendos Abenteuerhit  
"Star Tropics" im Test



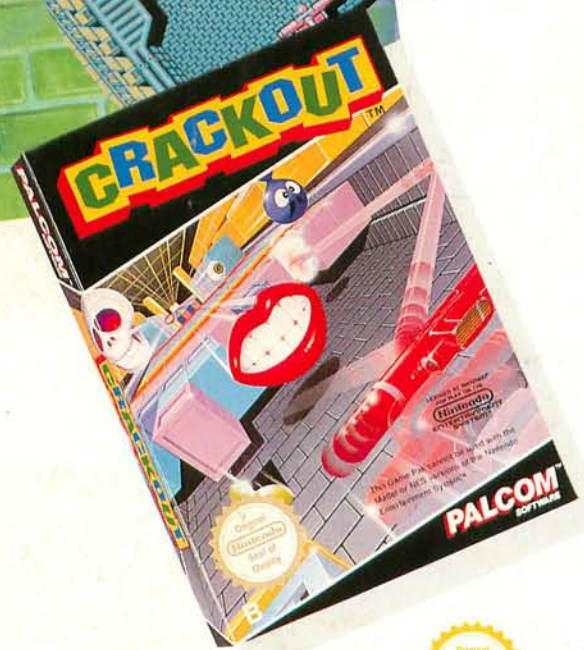
"Street Fighter 2" sorgt in den Staaten für Begeisterung: Ist der 16-MBit-Hammer wirklich das beste Prügelspiel aller Zeiten?

# CRACKOUT

## Gutschein

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

VG 06/92



## Geschicklichkeitsspiel für Mauerbrecher

Alarm! Der Zentralcomputer auf dem Planeten Selim spielt total verrückt. Er muß unbedingt abgeschaltet werden, bevor er alles zerstört. Du kannst es schaffen, indem Du die Mauern in Stücke reißt! Schnelligkeit, Konzentration und strategisch geschicktes Vorgehen sind entscheidend.

- Für 1 Spieler
- System: Nintendo Entertainment System

### CRACKOUT - Superstarkes Geschicklichkeitsspiel

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

# KONAMI

## Superstarker Videospiele Spaß

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



Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)



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

Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. N

# TINY TOON



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

**Funny-Game mit TV-Stars**

TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.



Buster Bunny™, Plucky Duck™ und Hamton™ Das sind die kleinen, frechen und sympathischen Stars dieses Superstarken Videospielspaß. Ständig erleben sie Neues. Verrückte Comic-Abenteuer. Es geht durch finstere Wälder und hektische Städte. **Cleverness und Reaktionsvermögen sind gefragt.**

- Für 1. Spieler
- System: Game Boy

**TINY TOON - Superstarker SpieleSpaß**  
 Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
 Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

# KONAMI

**Superstarker Videospielspaß**

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



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