

10/92

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt Technik  
6S 38,- /str 4,90  
Lit 5200 / Hfl 6,25  
dkr 26,- / fmk 18,-  
DM 4,90

# GAMES

PROMINENZ AUF DEM PRÜFSTAND

## CRASH-TESTS

- Super Probotector
- Prince of Persia
- Blues Brothers
- Mickey Mouse
- Tom & Jerry
- Dynablaster
- Alien 3

THEMA RAUBKOPIE

## SPIELE-KLAU

Gefährden  
Kopiersysteme  
den Markt?

- ALLES ÜBERS  
MEGA DRIVE
- SUPER NINTENDO  
Brandheiße Tests



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



# SONIC 2 THE HEDGEHOG

## Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hedgehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wiedem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Rätet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal. Und inzwischen? Üben, üben, üben!



SEGA

Der Bessere gewinnt.



# HEISSER HERBST

In wenigen Wochen fällt die Vorentscheidung im Kampf der Konsolen-Giganten Sega und Nintendo. Sonic 2 oder Super Mario? Welcher Spielehersteller in Zukunft den Ton angibt, liegt nun in Euren Händen. Aber egal, ob Ihr zu den Nintendo-Fans gehört oder Sega auch nach dem Start des Super Nintendos die Treue haltet, werdet Ihr mit der **VIDEO GAMES** auf Eure Kosten kommen. Nach dem großen Bericht über das Super Nintendo, nehmen wir in diesem Monat das Mega Drive und das angekündigte CD-ROM unter die Lupe. Was hat sich in den letzten Monaten getan, und wie sieht die Zukunft des Mega Drives aus? Unserem **Sonic 2**-Preview kam jedoch Sega in die Quere: Rechtliche Schritte wurden angedroht, sollten wir den auf drei Seiten ausgelegten Artikel in dieser Ausgabe drucken. Ob wir Sonic 2 nachschieben (nach Sega-Vorstellung zeitgleich mit anderen Fachzeitschriften) können wir Euch noch nicht verraten.

Während wir in der Redaktion über diesem Thema brüteten, verschlug es Paul nach Sheffield, wo ihm der Spielehersteller Gremlin die Produktpalette des nächsten Jahres vorführte. Kaum zurückgekehrt, erhielt Paul schon die nächste Einladung: Wer sich für Gremlins Nintendo-Spiele interessiert, oder Paul zu Virgin nach Florida begleiten möchte, schnappt sich auch die nächste **VIDEO GAMES**.

Bis dahin viel Spaß,



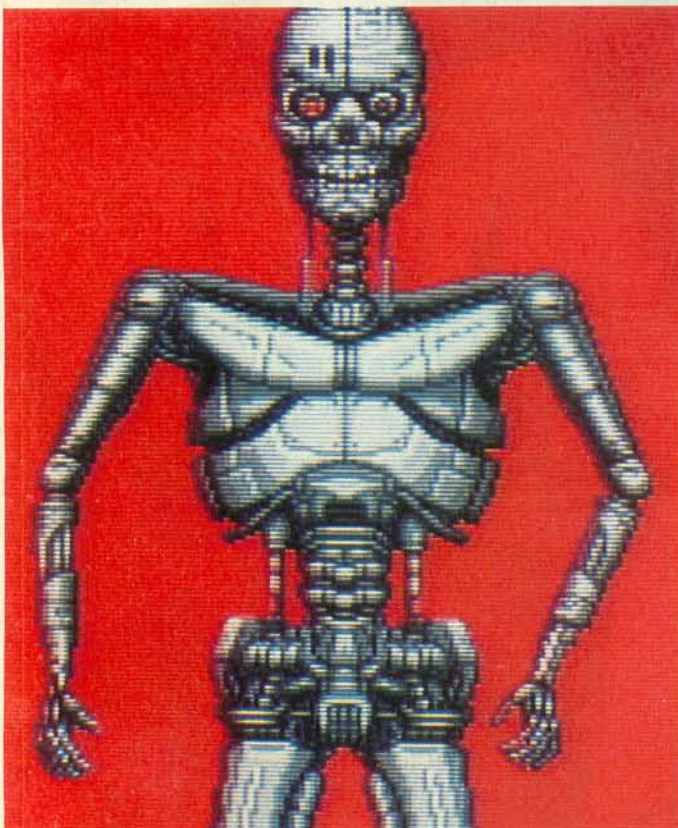
**Ever Video Games-Team**



**99** *Bunt, sportlich, niedlich: The Aquatic Games fürs Mega Drive*



**131** *Kyle Reese gegen T-1000: Terminator fürs Game Gear*



**10** *World Heroes ist der neue Prügelspiel-Knaller auf dem Neo-Geo*

## NEWS

Neue Spiele für die Edelkonsole: Neo Geo	10
Progressives Speichermedium für Videospiele: Mega CD	12
Sega Spezial	14
Nintendo News	18
Exklusiver Vorablick auf ein exklusives Modul: Mario Paint	22
Klassische Weltraumoper für das NES: Elite	24
Der Steinzeitheld im Nintendo-Land: B.C. Kid	28
Engine-Ereignisse	30
Fachmesse für Spieler: C.S.S. Köln	33
Hitparaden	34
Sprite des Monats	35

## UNTER DER LUPE

Alles über Segas 16-Bitter: Mega Drive total	50
Umstrittene Hardware: Kopiersysteme für Mega Drive und Super Nintendo	62
Zweikampf der 8-Bit-Konsolen: NES vs. Master	122
Digi-Sportler auf der Matscheibe: Der Große Tennis-Report	132

## TEST

### SUPER NINTENDO

Aguri Suzuki GP	44
Blazeon	48
Earthlight	48
Golden Fighter	48
Phalanx	46
Pipe Dream	41
Prince of Persia	42
Robocop 3	46
Spiderman	42
Spindizzy World	40
Super Pang	41
Super Probotector	38
Syvalion	46
Universal Soldier	44
Wings 2	48

### MEGA DRIVE

Alien 3	96
Aquatic Games	99
Atomic Runner	102
Evander Holyfield's Boxing	101





**58** Die Suche nach Babs geht weiter: Tiny Toons Players Guide, Teil 2.

Speedball 2	98
Warriors of the Eternal Sun	100
<b>GAME BOY</b>	
Blues Brothers	103
Bomb Jack	110
Boulder Dash	108
Dr. Franken	107
George Foreman	11
Jordan vs. Bird	109
Mickey Mouse	104
Ninja Boy	112
Othello	102
Spider Man	106
WWF Wrestling	113
<b>NES</b>	
Blues Brothers	120
Dynablastar	118
Ferrari GP	114
Pirates	116
<b>GAME GEAR</b>	
Devilish	130
Olympic Gold	131
Terminator	131
<b>MASTER SYSTEM</b>	
Wimbledon	128
<b>LYNX</b>	
Casino	130



**TIPS & TRICKS**

Bunt gemischt: Schummeltricks und Spielösungen	76
Players Guide: Tiny Toons 2. Teil	58
Players Guide: Lemmings	93

**RUBRIKEN**

Softwarecharts	34
So testen wir	36
Leserpost	70
Das Videospiele-Lexikon II	74
Rat und Tat	71
Alle Wertungen auf einen Blick	65
High Tech-Ecke	146
Vorschau auf die kommende Ausgabe	148
Impressum	91
Inserentenverzeichnis	92

**38** Wir testen die offizielle Version: Super Probotector auf dem Super Nintendo.





# Nintendo®

# I WANT IT ALL!



## Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiele!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



## Die Super Nintendo

# SUPER N

# ENTERTAIN M

## Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.

## Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



# BRANDNEU!



## Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32 768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.



# 6 Bit Power.

# NTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM



## Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30-40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

## Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereo-sound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.

## Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

**1. Preis:** Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

**2. bis 10. Preis:** Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

## Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über . . . . . Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C . - R . M

Das Spiel **S . . . . r M . . . . o W . . . . d** ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31. 12. 1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name  Vorname   
Straße   
PLZ/Ort

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# NEO GEO

Die japanische Automatenmesse naht und SNK hält sich mit Neuerscheinungen bedeckt. Kein Hersteller will sein Spielepulver vorher verschießen, drum müssen sich auch die Fans des Neo-Geo gedulden.

Die Mitarbeiter der SNK-Spielautomaten-Abteilung haben sich viel vorgenommen: Mit einigen interessanten Modulen sollen die Besucher der JAMMA-Show in Tokyo beeindruckt werden. Allen voran **World Heroes**, ein Pendant zu Capcom's *Street Fighter 2*: Acht Kämpfer stehen zur Auswahl; drei erscheinen gleichzeitig auf dem Bildschirm, wenn Ihr zu zweit gegen den Computer antretet. Alleine oder im Team mit dem Freund reist Ihr durch die Zeit: Die Kloppartisten boxen und treten sich durch das China des Mittelalters und landen schließlich im New York

## WORLD HEROES

Mit Extrawaffen gerüstet, stemmt sich Hanzou gegen Brocken



World Heroes von Alpha schlägt Fatal Fury locker nieder

des 20. Jahrhunderts. Der Oberbösewicht, der sich in jede Spielfigur verwandeln kann, lauert am Ende des achten Levels. Ähnlichkeiten zum Millionenhit *Street Fighter 2* kann das neue Spiel von Alpha Denshi nicht verbergen: Die Sprites erinnern frappierend an die Helden und Bösewichte des Originals, sind aber teilweise besser animiert — die Muskeln des Bruce-Lee-

Verschnitts "Hanzou" zittern bei Anspannung und die Klamotten des Roboter-Kämpfers "Brocken" flattern im Wind. Wie bei *Fatal Fury* sind auch die Sonderschläge übernommen worden. Jeder Bildschirm-Haudegen wird über drei Feuerknöpfe bewegt. Je länger Ihr einen Knopf gedrückt haltet, desto stärker knallt die Faust ins Gesicht des Rivalen. Besonderes Lob gebührt der Hintergrundgrafik, in der

Kleiner Jäger gegen großes Insekt: Viewpoint



## VIEWPOINT



Detailliertes Grafikwunder: Viewpoint von Sammy



Guile gegen Ken? Art of Fighting kommt demnächst

sich ein eigenes Animationsleben abspielt. Mit so detaillierten und abwechslungsreichen Backgrounds glänzt nicht einmal *Street Fighter 2*. Leider fehlt *World Heroes* die überragende spielerische Qualität des Vorbilds, es spielt sich aber besser als SNKs Straßenschlägerei *Fatal Fury*.

Angesichts der Prügelspielwelle, die uns zur Zeit überflutet, ist **View Point** eine gelungene Abwechslung. In *VIDEO GAMES 7192* haben wir bereits über den *Zaxxon*-Verschnitt berichtet, bis zur nächsten Ausgabe fliegen wir in aller Ruhe durch die Levels. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Neo-Geo-Neuheiten, die SNK auf der Tokyo-Messe zeigte und verraten erste Facts des geplanten CD-ROM-Abspielgeräts. **ANDREAS KNAUF**

Titel	World Heroes
Genre	Beat'em up
Hersteller	Alpha
Wertung	empfehlenswert

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



# STREET FIGHTER II™

DER SPIELHALLENHIT  
JETZT BEI  
DIR ZU HAUSE!

## SUPER – DER 16-MEGABIT-HIT!



Bestehe den Kampf Deines Lebens, Mann gegen Mann! Mit Street Fighter II, dem knallharten Super Nintendo-Kampfturnier gegen die Gladiatoren der Straße rund um die Welt. Jeder der acht Kämpfer ist geboren um zu fighten. Jeder beherrscht seine eigenen, gefürchteten Spezialattacken. Also, zeig's ihnen: dem wuchtigen Sumo Ringer E. Honda, dem

blitzschnellen Karate-Kämpfer Ken, dem gnadenlosen Vietnam-Veteranen Guile...

Erst wenn Du alle Streetfighter besiegt hast, darfst Du gegen die Großmeister der Kampfkunst antreten – erst dann kannst Du

Champion werden.

Zeig' was Du drauf hast. Ob allein oder im 2-Spieler Modus. Mit verschiedenen Handicap-Stufen. Hier regiert nicht nur die Faust. Okay? Let's fight!



Die Super Nintendo **16** Bit Power.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

BRANDNEU  
AB  
SEPTEMBER



Nintendo

I WANT IT ALL!

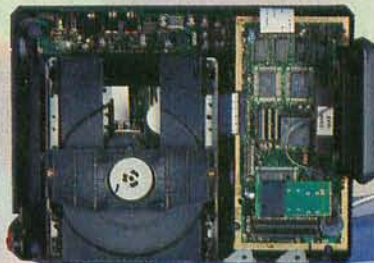


# MEGA-CD



Vor gut einem Jahr wagte Sega den Griff zur CD. Im multimedialen Zeitalter wollten die Mega-Drive-Erfinder nicht hinterherhinken und den Erzfeind Nintendo mit digitaler Qualität ausbooten. Lest, was sich seitdem getan hat.

Das geöffnete Mega-CD strotzt nur so vor hochwertiger Halbleitertechnik



Mit dem Mega Drive obenauf bildet das Mega-CD eine formschöne Einheit

Das Mega-CD ist hierzulande unbekannt und schmachtet deshalb ein staubiges Dasein in den Regalen weniger Importhändler. Am 1. Dezember 1991 wurde das CD-ROM für Segas 16-Bit-Konsole in Japan zu einem Preis von umgerechnet 650 Mark veröffentlicht. Mit dem Super Nintendo im Nacken war Sega gezwungen, eine Neuentwicklung auf den Markt zu bringen — ansonsten wäre Nintendo endgültig davongezogen. Sega verbündete sich mit dem Medienmulti JVC/Victor und entwickelte das Mega-CD. Doch die innovative Hardware entpuppte sich als Schnellschub: Seit der Veröffentlichung steckt das Gerät in einer Softwareflaute, obwohl die CD als Speichermedium viele Vorteile bietet. Zum einen lassen sich bis zu 650 MByte Daten auf ein CD-ROM pressen, zum

anderen wird die komplette Begleitmusik von CD abgespielt. Leider standen am Ersterscheinungstag nur zwei Spiele von Fremdherstellern zur Verfügung — Sega selbst hatte noch kein CD-ROM-Spiel im Programm. So

„vergnügten“ sich die Erstkäufer mit dem miserablen *Heavy Nova* von Bignet und dem leicht überdurchschnittlichen Ballerspiel *Sol Feace* vom Wolfteam. Auch das wenige Wochen jüngere CD-ROM *Earnest Evans* demonstrierte, daß die Entwickler kaum Zeit hatten, die Fähigkeiten der Hardware zu erforschen. Keines der ersten Spiele überbot gängige Modulspiele; nur die (mäßige) Synthesizermusik von CD war neu. Sega hat bis heute lediglich einige Adventures im Programm, die für Durchschnittseuropäer ohne Japanischkenntnisse unspielbar sind.



Heavy Nova: Zum Schreien schlecht



Für Europäer sind nur die ersten drei Spiele spielbar: Hier Sol Feace

Über das eingebaute Menü werden Funktionen ausgeführt







Ernest Evans ist üble Jump'n'Run-Kost

Dabei hat das Mega-CD einiges auf dem Kasten: Unter der futuristischen Plastikhülle steckt ein 68000er Prozessor, der wie im Neo-Geo mit 12,5 MHz getaktet wird. Daneben sitzen 6 MBit RAM als Zwischenspeicher für CD-Daten, die Sekunden später vom Grundgerät angefordert werden (Ladezeiten fallen damit weitgehend weg) und 68 KByte Audio-RAM, in dem Musikinstrumente und Soundeffekte gespeichert werden. Dank des schnellen Prozessors und einiger Custom-Chips, kann das Mega-CD auch 3-D-Effekte erzeugen. Wenn die Programmierer damit richtig umgehen, läßt sich ähnliches auf den Bildschirm zaubern, wie mit dem 3-D-Chip des Super Nintendo.

Die US-Version der Mega-CD erscheint in Kürze, mit der deutschen ist frühestens zum Jahreswechsel zu rechnen. Voraussichtlich wird im Inneren ein Security-Chip stecken, der das Spielen von US- oder Japan-CDs auf deutschen Geräten unterbindet. Die Japan-Version kostet im Import

499 Mark, Spiele bekommt Ihr ab 69 Mark. Das Testgerät stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung. ak

## Die Bedienung

Das Mega-CD wird ausschließlich über ein eingebautes Menü bedient, das nach dem Einschalten der Konsole erscheint. Von dort aus öffnet Ihr die CD-Lade, spielt Musikstücke ab (mit grafischer Peak-Level-Anzeige) und startet Eure CD-ROMs. Das Menü ist leicht zu bedienen; störend ist nur, daß Ihr keine CDs eingelegen könnt, ohne vorher Mega Drive und Monitor einzuschalten. So gestaltet sich der Mißbrauch des Geräts als Audio-CD-Player sehr aufwendig — zumal die Klangqualität, auch bei Anschluß über die eingebauten Cinch-Buchsen, zu wünschen übrig läßt.

Titel	Genre	Hersteller	angekündigt für
After Burner 3	Action	Sega	Dezember
Black Hole Assault	Action	Bignet	September
Dungeon Master	Rollenspiel	JVC	Dezember
Final Fight	Beat'em up	Sega/Capcom	1993
King's Quest 5	Adventure	Sierra	November
Leisure Suit Larry	Adventure	Sierra	März '93
Metal Hawk	Shoot'em up	Namco	1993
Monkey Island	Adventure	LucasArts/JVC	1993
Musha 2	Shoot'em up	Compile	1993
Pitfighter 2	Beat'em up	Tengen	März '93
Phantasy Star 4	Rollenspiel	Sega	1993
Police Quest 3	Adventure	Sierra	Januar '93
Prince of Persia	Jump'n'Run	NCS	erhältlich
RBI Baseball 3	Adventure	Tengen	Juli '93
Space Quest 4	Adventure	Sierra	Dezember
Super Gal's Panic	Geschicklichkeit	Kaneko	1993
Stellar 7	Adventure	Sierra	Januar '93
Terminator	Action	Virgin	1993
Terminator 2	Action	Flying Edge	Januar '93
Thunder Storm	Action	Renovation	Dezember

In die Tabelle haben wir die interessantesten Titel verfrachtet; weitere Ankündigungen (x-tes Rollenspiel und 25. Adventure mit japanischem Titel) wurden nicht berücksichtigt



Nächstes Jahr erscheint die Umsetzung des Klopp-Hits Final Fight — inklusive Zweispielermodus!



LucasArts plant Monkey Island für das Mega-CD

G-Loc ist der inoffizielle Nachfolger von After Burner

## Glänzende Zukunft?

Über den Mangel an angekündigten CD-ROM-Titeln kann sich der Mega-CD-Fan nicht beschweren. Auf der letzten CES wurden mit der offiziellen Ankündigung des Geräts in Amerika mehrere vielversprechende Scheiben vorgestellt. Wann sie erscheinen, steht in den Sternen, immerhin werden einige Titel schon seit einem Jahr auf den Veröffentlichungslisten geführt. Obwohl es für Sega-Knüller auf CD eigentlich höchste Zeit wäre: Im Januar '93 soll das CD-ROM für's Super Nintendo zusammen mit einem neuen Mario-Abenteuer zum Preis von umgerechnet 350 Mark in Japan erscheinen.



Das Wondermega ist die neueste Kreation von Sega/JVC. Hier mit Victor's Wonder-Sound-System

## Wondermega

Trotz des mangelhaften Softwarenachschubs für Segas Mega-CD (oder gerade deswegen), führte JVC/Victor in Zusammenarbeit mit Sega das "Wondermega" ein. Unter der schicken Hülle stecken Mega-Drive- sowie Mega-CD-Hardware. Folglich lassen sich alle CD-Spiele abspielen. An die Stereoanlage angeschlossen, fungiert es als vollwertiger CD-Spieler mit allen Funktionen und ohne den lästigen Umweg über ein Bildschirmmenü. Außerdem kann das Gerät den Gesang auf japanischen Musik-CDs unterdrücken, damit der Zuhörer mitsingen kann. Karaoke nennt das der Fachmann und versteht darunter eine der beliebtesten japanischen Freizeitbeschäftigungen zur Zeit.



# SEGA Special

Die Mega-Drive-Fremdentwickler machen mobil: Neben etablierten Sega-Spielieferanten wie Tengen und Data East, werden auch Konami und Capcom für den 16-Biter entwickeln.

## MODUL-NEUHEITEN

◆ In Japan erscheint schon beinahe jedes zweite Mega-Drive-Spiel auf CD. So stammt ein Großteil der verbliebenen Modul-Veröffentli-



...und Segas neuester Horizontal-Shooter "Crying"

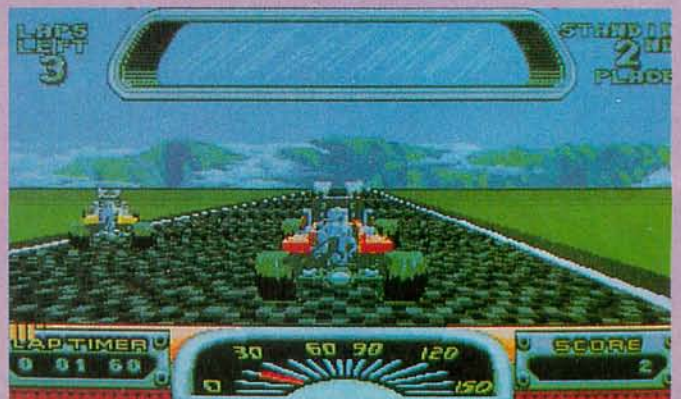
chungen aus amerikanischer und europäischer Fabrikation. Tengen wird z.B. noch vor Weihnachten die Umsetzung von zwei prominenten Atari-Spielautomaten im handlichen Modulformat präsentieren. Die actionlastige Hubschraubersimulation **Steel Talons** sorgte in der Spielhalle durch aufwendige Bedienungselemente und hammerharte Kampfgeräusche für Aufsehen. — Wieviel Spielspaß die Tengen-Entwickler vom Vorbild in die Heimvariante übertragen konnten, wird sich zeigen. Zumindest grafisch und inhaltlich wurde ganze Arbeit geleistet: Um die Umgebung realistisch darzustellen, sind wie beim Automaten alle Landschaften (Wald und Wiesen, Wüsten, Canyons und Täler) in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. Auch die Missionen, der Trainings- und der Zwei-Spiel-gleichzeitig-Modus findet sich in der Mega-Drive-Variante.

Die Querfeldein-Raserei **Road Riot** greift statt auf Vektorgrafik auf Bitmapped-Darstellung und Digi-Spieleleien zurück. Ihr steuert einen Renn-Buggy gegen elf verschiedene Herausforderer um die ganze Welt. Auf der staubigen Piste wird gerempelt und gehüpft; weigern sich die anderen Renn Teilnehmer auch nach sanften Schubsern den Weg freizugeben, dürft Ihr sie mit Eurer Bordkanone ins Visier nehmen.

Kommt auf Modul: Die Hubschraubersimulation "Steel Talons",



... das actionlastige Querfeldeingemetzeln...







**Kommt demnächst auf CD: Capcoms Automatenumsetzung Final Fight,**



**... das grafisch fulminante Cyber-Abenteuer Rise of the Dragon...**



**... und Data East's/Telenets Thunder Storm Fx**

**CAPCOM UND KONAMI ENTWICKELN FÜR SEGA**

Die Würfel sind gefallen: Noch in diesem Jahr wird der japanische Spielehersteller Capcom, bislang ein treuer Vasalle des Marktfüh-

ers Nintendo, erste Umsetzungen für das Mega Drive präsentieren. Ob sich so auch der Prügelknüller "Streetfighter 2" auf der Sega-Konsole manifestiert, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen — gewöhnlich gut

unterrichtete Quellen halten das jedoch für eher unwahrscheinlich. Die Mega-Drive-Umsetzung eines anderen Prügelspiels steht jedoch bereits kurz vor der Vollendung. Exklusiv auf CD präsentiert Capcom auf der japanischen Fachmesse YAMMA (und damit noch vor dem Weihnachtsfest) das Actionspiel **Final Fight** — in einer grafisch getreuen Umsetzung, die zwar alle drei Helden, jedoch wie die Super-Nintendo-Variante nicht den Zweispielmodus des Automaten vorbildes enthält.

Auch Gerüchte über die Sega-Entwicklungen von Konami haben sich inzwischen bestätigt: Aus Amerika (und auf Modul, nicht CD!) erwarten wir Anfang 1993 ein **Turtles**-Spiel, eine **Probotector**-Variante, das Spiel zum Film **Alien 3** und die Umsetzung eines weiteren Spielautomaten.

Im Gegensatz zu Konami setzt Data East auf die CD, nützt das progressive Speichermedium jedoch wesentlich radikaler aus als die versammelte Konkurrenz. Data East's/Telenets **Thunder Storm Fx** ist eine Mischung aus actiongeladener Flugsimulation und Science-fiction-Zeichentrickfilm. Als Pilot eines futuristischen Jagdflugzeuges erlebt Ihr in Thunder Storm Abenteuer über und unter der Atmosphäre, patrouilliert durch Canyons,

Ruinenstädte und Wolkenkratzerlandschaften. Das Spiel wurde soeben in Japan fertiggestellt und soll dort noch im Herbst erscheinen. Wann deutsche Mega-Drive-Fans auf ihre Kosten kommen, hängt nicht zuletzt davon ab, wann Sega das CD-ROM-Laufwerk auf den europäischen Markt bringt.

Außerdem fertiggestellt sind das amerikanische Cyber-Adventure **Rise of the Dragon**, ein neues Fantasy-Rollenspiel, LucasArts **Secret of Monkey Island** sowie der dritte Teil (fürs Mega Drive ist's der erste) der "Psychic Detectiv Serie" **Aya**.

**MENACER GEGEN TERMINATOREN!**

Mit **Terminator 2** schuf der amerikanische Automatenhersteller Williams/Bally Midway eine der spektakulärsten Filmumsetzungen der Spielhallengeschichte: In "Operation Wolf/Thunderbolt"-Manier ballert der Actionfan mit einer Science-fiction-Wumme auf digitalisierte Mechano-Monster und unzählige Terminator-Varianten. Nachdem es sowohl für das Mega Drive, als auch für das Super Nintendo mittlerweile eine futuristische Handfeuerwaffe als Zubehör gibt, läßt sich der Automat fast 1:1 ins Wohnzimmer holen. Acclaim besitzt die Konsolenrechte an Terminator 2 und bastelt bereits eifrig an einer Mega-Drive-Variante. Das Spielgeschehen ist dem des Automaten getreu nachempfunden: In verschiedenen Levels über und unter der Erde, in Gegenwart und Zukunft kämpfen die Menschen gegen die mechanischen Terminatoren. Ihr ballert quasi in den Bildschirm hinein, versucht Feinde und Munitionsbehälter zu treffen, Eure menschlichen Verbündeten aber am Leben zu lassen. Wer den "Menacer" besitzt (die Videospielwaffe gibt's bisher nur im Import), darf das Joypad zu Seite legen und das Fadenkreuz mit der Wumme steuern. Leider müßt Ihr auf Terminator 2 mindestens bis 1993 warten.

**Ballern mit dem Menacer: Terminator 2 kommt 1993 auch nach Europa**







# KNOCHENBRECHER!

## mit den WWF\*

Sie sind wieder da – größer, stärker und härter als je zuvor: die WWF\* Superstars wirken die WWF\* – Ringkampfmeister so realistisch. Atemberaubende Powerslams einfach unschlagbar! Sichern Sie sich



WWF\* SUPER WRESTLEMANIA\*, IS A TRADEMARK OF TITANSports, INC. © 1991, 1992 TITANSports INC. ALL RIGHTS RESERVED. ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENCED EXCLUSIVELY TO TITANSports, INC. ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTER NAMES AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCI AIM ENTERTAINMENT.





**WORLD WRESTLING  
FEDERATION\***



# SCHE BODYSLAMS Superstars

rs von WWF\* Super WrestleMania\* auf Sega Megadrive. Noch nie  
ms und heiße Nahkämpfe machen WWF\* SUPER WRESTLEMANIA\*  
ihren Ringplatz – SCHNELL!

RESERVED. HULK HOGAN\*\*, HULKMANIA\*\* AND HULKSTER\*\* ARE TRADEMARKS OF MARVEL  
MES, TITLES, LOGOS AND LIKENESSES USED HEREIN ARE TRADEMARKS OF TITANSPTS, INC. ALL  
GAME GEAR, MASTER SYSTEM AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

**AKkaim**<sup>®</sup>  
entertainment, ltd.  
Acclaim Entertainment, Ltd  
4 Walcote Place Winchester  
Hampshire SO23 9AP  
Telephone 0962 877788



A Division of Acclaim Entertainment, Inc.



# NINTENDO- News



Auch im Zeitalter des Super Nintendos läuft die Produktion von NES-Titeln auf vollen Touren. Was Euch in den nächsten Monaten für NES, Super Nintendo und Game Boy erwartet, erfahrt Ihr wie gewohnt auf unseren News-Seiten.

Billardfreunde werden bei **Break Time** für's NES Augen, Ohren und Queue spitzen: Die Pool-Simulation aus dem Hause FCI bietet dem Spieler Varianten wie z.B. Neunball an. Vier unterschiedlich starke Gegner (Amateur bis Profi) warten auf eine spannende Partie gegen Euch. Auf einspurigen Rollschuhen rast der **Rollerblade Racer** über fallen-



"Harley's Humongous Adventure": Von Badeausflügen in Säuregefäße wird abgeraten!



Die Detektei hat wieder geöffnet: "Where in Time is Carmen Sandiego"

gespickte Straßen. Das NES-Modul hat starke Ähnlichkeit mit dem vielfach konvertierten "Paperboy". Zwischen den Leveln, in denen Ihr Hunden, Dreirad-fahrenden Kleinkindern und mißmutigen Obdachlosen ausweicht, überspringt Ihr beim "Barrel Jumping" in rasender Fahrt Holzfässer. Durchquert Ihr den Parcours, ohne zu stürzen, wartet ein Extrabonus auf Euch.

Vielversprechend sieht **Felix** für's NES aus. In Hudson Soft's neuem Jump'n'Run steuert Ihr den berühmten Kater durch eine Mario-ähnliche Welt. Mit einem ausfahrbaren Boxhandschuh setzt Ihr die Gegner außer Gefecht. Durch einen gewagten Sprung — Katapulte erhöhen die Reichweite — landet Ihr in überdimen-



Zum "Aufbruch in unbekannte Quadranten" geht's in "Warspeed"

## Nintendo-Kalender '93

Den sonst nur in englischsprachigen Ländern erhältlichen offiziellen Nintendo-"The Power Game"-Kalender gibt's jetzt auch über den Versandhandel in Deutschland. Für 20 DM (inkl. Porto & Verpackung) könnt Ihr den farnefrohen Kalender mit Mario, Zelda-, Tetris- und Pilotwings-Motiven beim "Groovers-Paradise" in Unterlüß bestellen. Wer die aufgedruckten Tips und Tricks nutzen will, muß der englischen Sprache mächtig sein.



Nicht nur auf der Mattscheibe, sondern auch an der Wand: Mit Mario und Zelda durch's neue Jahr





# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

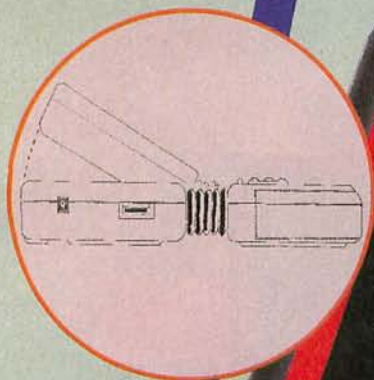
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

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

**GÜNSTIGER!**

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



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

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

*\*unverbindliche Preisempfehlung*

## SUPERVISION Video-Action mit System!

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

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH

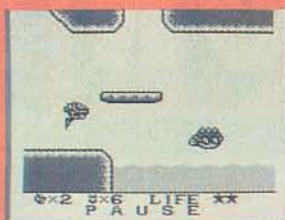


Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG  
SPIELE-BERLIN**



## Handheld-Jump'n'Runs



**Hüpfen und Ballern:**  
Sowohl "Max"...



...als auch der **Universal Soldier** suchen auf dem **Game Boy nach Abenteuern**

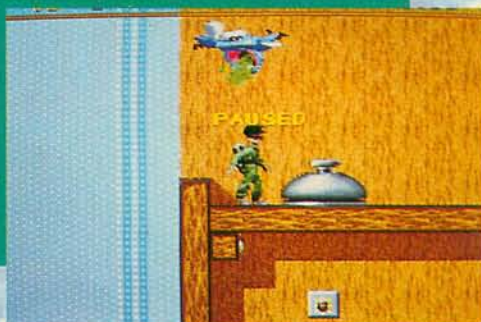
Im Berg der vorweihnachtlichen Game-Boy-Neuerscheinungen entdeckten wir zwei interessante Jump'n'Run-Module: Die Science-fiction-Hüpferei mit dem **kurzprägnanten** Namen **Max** wurde in Frankreich erdacht, während der **Universal Soldier** von deutschen Entwicklern ausgedacht und von Accolade auf den Game Boy umgesetzt wurde. Die beiden Spiele sind sich inhaltlich ähnlich (actionlastige Plattformhüpferei), das französische Max konzen-

triert sich jedoch auf putzige Grafik und schnucklige Monster. Ihr spielt einen verwegenen Abenteurer, der gleich drei Überlebenszüge am Leibe trägt: Kollidiert er einmal mit einem Feind, wird aus seiner Ganz-Körper-Roboter-Kombination eine abgespeckte Variante; ein weiterer Treffer, und Max muß sich nur noch mit einem Raketenrucksack ausgestattet vorankämpfen. Immer dabei hat er sein Kletterseil, das er senkrecht nach oben auswirft und sich so an jede Plattform oder Höhlendecke hängen kann. Viele Extras und Laservarianten verkürzen die Expedition und belohnen den tapferen Helden.

Der Universal Soldier ist ebenfalls ein menschlicher Abenteurer in Robot-Verkleidung — erfahrene Video- und Computerspieler kennen ihn auch als "Turrican". Nach dem mittelmäßigen Game-Boy-Debüt (Test in *VIDEO GAMES 1/91*) ist Universal Soldier eine Umsetzung des Homecomputer-Hits "Turrican 2". Wie Max, kann auch der Soldier nicht nur hüpfen, laufen und ballern, sondern z.B. auch einen beeindruckenden Flammenwerfer ausfahren. Voraussichtlich in der nächsten *VIDEO GAMES* unterziehen wir die beiden Actionhelden einem ausführlichen Test. *wi*



**Harley entzückt den Spieler mit aufwendigen Animationsphasen, kleinen Rätseln und lustigen Gegnern**



**Billardfreunde dürfen in "Break Time"...**

...zünftig den **Queue schwingen**



In "Dragon Strike" aus der AD&D-Serie toben wilde Drachenschlachten



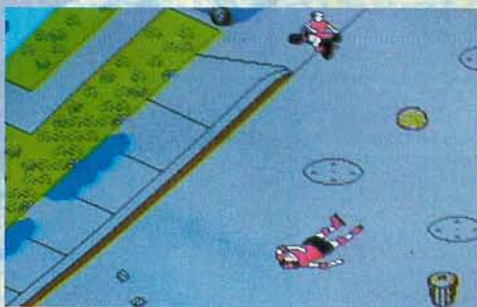




*"Felix" von Hudson Soft sieht nach hochwertiger Jump'n'Run-Kost aus*



*Das Geschützrohr von Harley's Panzer ist verstellbar*



sionalen Handtaschen, von denen Ihr in einladende Bonushöhlen gelangt.

**Dragon Strike**, ebenfalls von FCI, gehört zur "Advanced Dungeons & Dragons"-Serie. In dem NES-Spiel kämpft Ihr mit einem von drei anwählbaren Drachen im Luftraum über Krynn gegen feindliche Drachenarmeen. Auf zwei Flugebenen attackiert Ihr in der Luft und auf dem Boden befindliche Gegnerscharen. Ziel Eures Einsatzes ist das Beschützen der friedlichen Bewohner von Ansalon.

Eins der ersten Spiele von Electronic Arts für's Super Nintendo ist **Harley's Humongous Adventure**. Harley, ein genialer Wissenschaftler, schrumpft bei einem außer Kontrolle geratenen Versuch auf Taschengröße. Ihr unterstützt ihn auf seiner Suche nach der Wachstumsformel. Zuerst steuert Ihr ihn sicher über den Reagenzglas-bestückten Labortisch, vorbei an stichligen Schraubenziehern und Säuregefäßen, um danach in der Küche scharfkantige Konservendosen und speiende Flugungetüme zu überstehen. Später geht's dann im Panzer — mit einem verstellbaren Geschützrohr schießt Ihr auf Murren — durch eine Spielzeugwelt. Neben Ausflügen in wassergefüllte Badewannen, wo Zitterraale Euch Elektroschocks verpassen, geht's durch einen komplett aus Legosteinen bestehenden Level.

Nach Ausflügen auf Heimcomputern und verschiedenen Konsolen geht in **Where in Time is Carmen Sandiego** die Suche nach der charmannten Bruchspezialistin auf dem Super Nintendo weiter. Das Detektivspiel bietet für 16-Bit-Verhältnisse unterdurchschnittliche Grafik und Animation. Ob's sich trotzdem lohnen wird, nach Carmen zu recherchieren, teilen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben mit.

Accolade's **Warspeed** kommandiert Euch in die Weiten des unerforschten Weltraums. Feindliche Piraten und Aliens haben acht Quadranten besetzt und terrorisieren von dort die Bevölkerung anderer Planeten. Als tollkühner Pilot pulverisiert Ihr gegnerische Raumschiffträger, schneidet den Piratenflotten die Warp-Zonen zu den Quadranten ab und hindert sie an Sabotageaktionen.

pa

*Der "Rollerblade Racer" bahnt sich seinen Weg über brüchige Kanaldeckel und vorbei an lästigen Hunden*

## SUPER SPIELE - SUPER PREISE

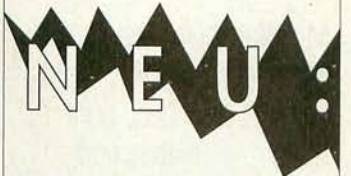
Die Video LCD Spielehits

### SUPER VISION

und

### GAME MASTER

mit allem Zubehör.



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

-Block Buster	SV100/01	29.90DM
-Hash Blocks	SV100/02	29.90DM
-Carrier	SV100/04	29.90DM
-Eagle Plan	SV100/05	29.90DM
-P 52 Sea Battle	SV100/06	29.90DM
-Linear Racing	SV100/07	29.90DM
-Pac Boy and Mouse	SV100/08	29.90DM
-Snake	SV100/09	34.90DM
-Alien	SV100/10	29.90DM
-Hero Kid	SV100/11	29.90DM
-Mah Jongg	SV100/12	29.90DM
-Challenger Tank	SV100/13	29.90DM
-Police Bust	SV100/14	29.90DM
-Pro Tennis	SV100/15	29.90DM
-Chimera	SV100/16	34.90DM
-Space Fighter	SV100/17	29.90DM
-Honey Bee	SV100/18	29.90DM
-Olympic Trias	SV100/19	34.90DM
-Matta Blatta	SV100/20	34.90DM

## Game Master LCD

Video Game

GM 6622 99,- DM

(mit Falling Block Modul)

-Go Bang	GM6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM6622/04	19.95DM
-Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
-Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center

Mozartstr. 39

O-1633 Mahlow

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



# MARIO PAINT

Mit dem beliebtesten Klempner der Welt könnt Ihr jetzt zeichnen, buntmalen, animieren und komponieren: *Mario Paint* entführt Euch in eine kreative Welt voller Farben, Pinsel und Noten.

◆ Wenn ein Spielehersteller Ideen aus Nintendo-Rennern klaut und in das eigene Programm packt, wundert sich verständlicherweise keiner — die Designer von Nintendo haben nun mal die besten Einfälle. Bemerkenswert ist, wenn sich Nintendo am Konzept von Segas Malprogramm *Art Alive* vergreift. *Mario Paint* ist prinzipiell das Gleiche, nur steht hierbei Mario und nicht Sonic im Mittelpunkt. Der größte Unterschied zur Sega-Zeichenschule liegt in der Steuerung des Aktionszeigers auf dem Bildschirm: Beim Mega Drive müßtet Ihr Euch mit Joypad oder -board begnügen, Nintendo packte eine Maus in die Packung von *Mario Paint*. Diese unterstützt das ergonomische Zeichnen und Bearbeiten von Bildern. An der Unterseite schaut eine Gummikugel heraus, die mit einer flachen Unterlage Kontakt haben muß. Ihr führt die Maus per Hand — die Bewegungen werden von einer optomechanischen Elektronik registriert. Tippt Ihr die Maus leicht an, bewegt sich der Mauszeiger minimal, durch schnelles "ziehen" jagt Ihr ihn über den ganzen Bildschirm.

Ein weiterer Vorteil von *Mario Paint* ist die eingebaute Batterie: Anders als bei Segas Konkurrenzprodukt, wird Euer Werk auf Tastendruck gespeichert.

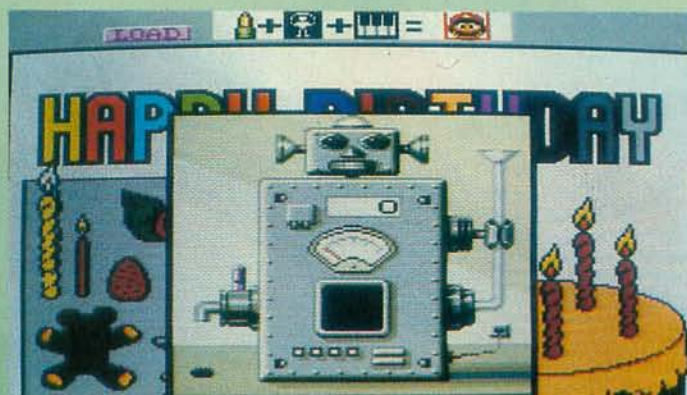
Bevor Ihr selbst loslegt, den Bildschirm zu verunstalten, könnt Ihr mit vorgefertigten Bildchen hantieren: Mario zusammen mit Drache Yoshi, Geburtstagstorte und Tiere werden mit 16 verschiedenen Farben eingefärbt.

*Mario Paint* ist ein durchdachtes Programm mit vielen Funktionen und



Für knapp 200 Mark bekommt Ihr *Mario Paint* samt Maus und Unterlage

Gags (witzige Icons, Marios Besuche), das *Art Alive* locker die Farben aus dem Malkasten stiehlt. Die Bedienung mit Maus ist vorbildlich und kann individuell angepaßt werden. Schade, daß Ihr dieses Designerprogramm für heranwachsende Rembrandt's noch nicht offiziell erstehen könnt. Im Moment ist lediglich die Japan-Version bei den bekannten Importhändlern zum Preis von ca. 200 Mark erhältlich. *Mario Paint* wird voraussichtlich im Frühjahr '93 offiziell bei uns erscheinen. ak



*Mario Paint* stellt eine Vielzahl Editierungsfunktionen zur Verfügung



Konfiguration nicht ausgeschlossen: Hier die Geschwindigkeit des Mauszeigers.

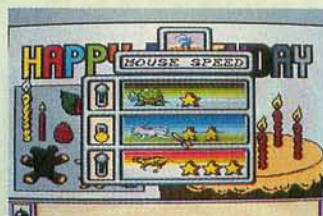




Musik komponieren kann der angehende Künstler auch



Mit der Lupe wird vergrößert



Der Kuchen wird bunt gemalt



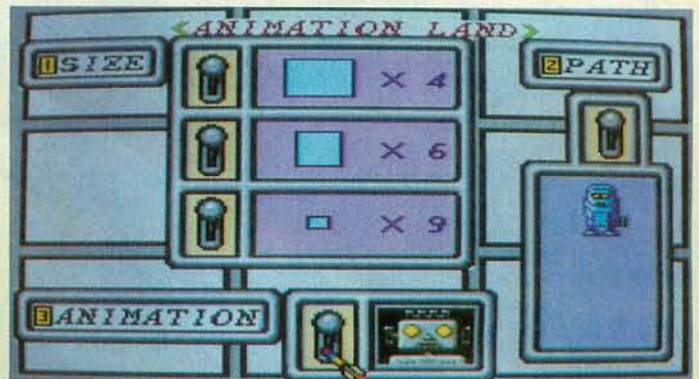
In der "Pause" zerschlagt Ihr Insekten



Vorgepixelte Bilder dürft Ihr nachbearbeiten und einfärben

## Farbenfrohe Zukunft

Mario Paint wird nicht das einzige Programm bleiben, das die Vorzüge der Maus unterstützt. Sowohl die US-Versionen von *Dungeon Master* (eine Abenteurer-Crew durchforstet unterirdische Labyrinth), als auch die *Might & Magic*-Reihe sollen mit dem grauen Steuertierchen zusammenarbeiten. *Shanghai* gehört ebenfalls zur elitären Mäuse-Gruppe. Daher wird es die Joypad-Alternative in Kürze auch einzeln zu kaufen geben. Der Preis soll bei ca. 100 Mark liegen.



Eine Animation läßt sich einfach erstellen



## Segas Konkurrenz-Picasso

Mit *Art Alive* gelang Sega eine ungewöhnliche Innovation: Ein Malprogramm für eine Konsole zu veröffentlichen, war und ist eine befremdende Sache. Auch wenn einige von Euch gerne mit Amiga- und PC-Malprogrammen herumwerkeln, ist es doch ein Unterschied, ein Konsolenmalprogramm via Joypad zu bedienen. Die Benutzeroberfläche ist leider nicht so anwenderfreundlich wie die von Nintendos Produkt, außerdem fehlen sinnvolle Features wie Speicherroutinen oder Musikfunktion.

## Marios Malkasten

◆ *Mario Paint* läßt sich trotz japanischer Anleitung leicht bedienen. Wir verraten Euch vorab, was Ihr mit Marios Malkasten alles anstellen könnt:

**1. Malen:** Mit drei Strichstärken, 16 Farben, einer Sprühflasche und verschiedenen anderen Funktionen (Kreise und Quadrate in unterschiedlichem Umfang) malt Ihr die bildschirmgroße Zeichenfläche bunt.

**2. Text:** Wenn Ihr die Menüleiste nach links scrollt, erscheinen weitere Werkzeuge: Unter anderem plaziert Ihr so Buchstaben aus dem amerikanischen und japanischen Alphabet auf dem Bildschirm.

**3. Animationen:** Aus bis zu acht Bildern, die Ihr einzeln editiert, läßt sich eine Animation zusammenstel-

len. Ein Fisch planscht durch Euer Wasser-Aquarell — oder Mario spaziert in Mario World.

**4. Musik:** Die passende Klangkulisse komponiert Ihr mit diesem Menüpunkt. Mit 16 Instrumenten (neben Baß und Drum auch Hundegebell und Babygeschrei) baut Ihr eine dreistimmige Partitur zusammen. Wer keine musikalische Ader hat, kann vier mitgelieferte Musikstücke verändern (u.a. den bekannten Mario-Song aus *Super Mario World* Freizeichen).

**5. Kaffeepause:** Bekommt Ihr vor lauter Strichen und Flächen Augenschmerzen, sorgt dieses Spielchen für "Erheiterung". Mit einer Fliegenklatsche bewaffnet, macht Ihr Jagd auf Mücken, Fliegen, Hornissen und andere Insekten. Nach einer bestimmten Zeit trifft Ihr sogar auf beflügelte Riesenendgegner.







# DON'T DREAM IT, BE IT



Der Weltraum — unendliche Weiten ...



Acht Spielstände können gespeichert werden



Die Raumstation ist das Ziel jeder Reise



Zugreifen, solange der Vorrat reicht!

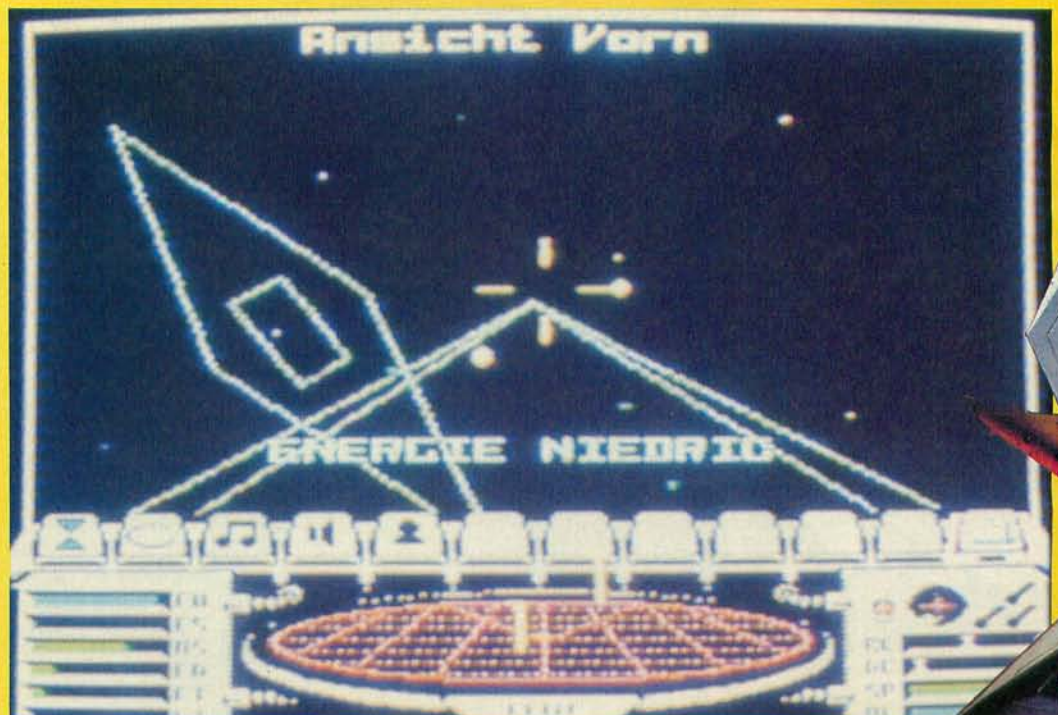
Auch im weiten Weltraum gelten die harten Gesetze der Wildnis: Nur die Besten überleben! Reichen Eure Fähigkeiten, um in den Club der Elitepiloten aufzusteigen?

Preise und die gelagerte Menge an Waren. Meistens sind auf Planeten mit fortschrittlicher Technologie Maschinen und Computer günstig einzukaufen. Auf Welten mit Agrarkulturen sind vor allem die biologisch-dynamischen Lebensmittel oder andere Güter des alltäglichen Bedarfs im Angebot. Die wirklich dicken Gewinne las-

sen sich mit Luxusgütern, Spirituosen und Waffenschmuggel machen. Verbleibt Ihr allerdings zu lange in einem illegalen Gewerbe, steht Ihr sehr schnell auf der Abschußliste der Weltraumpolizei. Dann habt Ihr nur eine Chance, wenn Euer Raumschiff zum Kampfflieger hochgerüstet ist. Habt Ihr die Fracht im Laderaum verstaut,

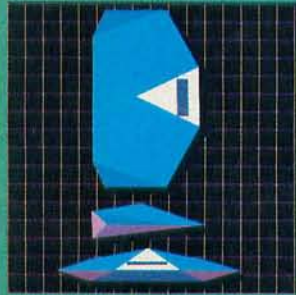
wird es Zeit, sich Gedanken über eine wichtige Frage zu machen: Wo werde ich den Krempel los? Da Euer Schiff eine Reichweite von sieben Lichtjahren hat, empfiehlt es sich, in diesem Bereich einen Absatzmarkt zu finden. Die Umgebungskarte liefert hierzu wertvolle Informationen, wie Entfernung und technische Entwicklungs-

**D**ie galaktische Eliteauszeichnung ist Euer Ziel, anfangen müßt Ihr jedoch ganz unten, als Weltraumneuling der Klasse "Harmlos". Eure Karriere beginnt in einer Raumstation im Orbit des Planeten Lave. Mit mickrigen 100 Credits in der Tasche und einem Standardsternenschiff steht Ihr ganz unten in der Hierarchie der Raumpiloten. Aber Ihr habt alles was Ihr braucht, um Euch einen Namen zu machen, um "Elite" zu werden. Es hängt von Eurem Geschick und kaufmännischem Spürsinn ab, was Ihr aus den unendlichen Weiten herausholt. Der Laderaum Eures Schiffes ist leer, die Regale der Handelsniederlassung sind voll. Die einfache Methode "billig kaufen — teuer verkaufen" füllt Euer schwindstüchtiges Konto am schnellsten. Ihr macht Euch also auf die Reise durch die Galaxien: In jedem Sonnensystem erhaltet Ihr in einer Raumstation eine Verkaufsliste. Diese zeigt Euch die



Krieg der Vektoren: Jeder Treffer kostet Energie





## DAS RAUMSCHIFF

Die Cobra Mk III ist ein schneller Allzweckraumer. Er besticht durch knackige Offensivbewaffnung: Vier Laser (vorne, hinten, links, rechts) bzw. einen optionalen Bergbaulaser und einen soliden durch vier Energiebänke gespeisten Schutzschild. Euren Energietank könnt Ihr aufrüsten. Weitere Erweiterungen sind: Zusätzlicher Laderaum, Lenkraketen, Energie-Smart-Bombe, kombinierte Sonnensegel/Fangvorrichtung und Rettungskapsel. Auch Eure Bordlaser gibt's in den verschiedensten Varianten: Absolute Profis legen ihr Ersparnis in vier hocheffektive Military-Laser an.



So sieht Eure Nachbarschaft aus.

Ein Planetenprofil. Zum Handeln interessiert besonders die technische Entwicklung.



Statusbildschirme informieren Euch über Eure Position...

stufe. Das dortige Preisniveau könnt Ihr nur herausfinden, wenn Ihr einen Hyperraumsprung zu diesem Planeten macht. Im Hyperraum lauern die Thargoiden, die Schrecken der Langstreckenraumfahrt. Nach dem Sprung befindet Ihr Euch im Zielsystem, in einiger Entfernung zur Handelsstation. Es lohnt sich, die Preise sofort abzuchecken: Entsprechen sie



... und den Zustand Eurer "Cobra"

nicht Euren Vorstellungen, könnt Ihr sofort zu einem anderen Planeten abdüsen. Falls Euch nicht die gefürchteten Weltraumpiraten als Opfer auserkoren haben, verläuft Euer Weg zur Station friedlich. Wer seinen Pulslaser (die schwächste und billigste Raumschiffwumme) gut im Griff hat und den Freibeuter in die schweigende Ewigkeit des Universums pustet, bekommt übrigens gehörig Kopfgeld ausgezahlt...

Sollte es auf dem Weg durchs All langweilig werden, vertreibt Ihr Euch die Zeit im Asteroidengürtel um die Ecke. Da die Gesteinsbrocken den Flugverkehr gefährden, winken auch hier Credits. Ein Bergbaulaser und eine Einfangvorrichtung ermöglichen es, zerkleinerte Asteroidenbrocken einzusammeln und so wertvolle Metalle zu gewinnen. Dieses Einsammelgerät eignet sich auch, Frachtcontainer aus dem Weltraum zu pflücken. Die Behälter schweben durchs All, wenn ein friedliches Handelsschiff atomisiert worden ist. Seid Ihr erst einmal als Pirat bekannt, müßt Ihr lange brav sein, um wieder einen sauberen Status zu erhalten.

Bevor Ihr die oben angeführten Karrieremöglichkeiten als Pirat, Kopfgeldjäger oder galaktischer Goldgräber verwirklichen könnt, wird noch viel Zeit vergehen. Zurück zum harten Alltag des Händlers: Habt Ihr den Hafen glücklich erreicht, bleibt nur noch, das Andockmanöver zu überstehen:

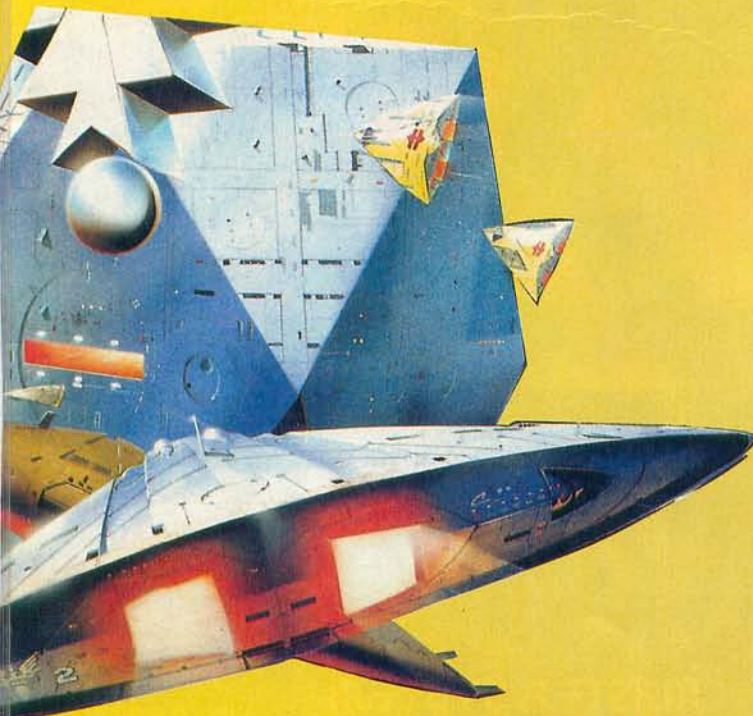
Das millimetergenau Ausbalancieren des Raumschiffs beim "Einparken" hat schon vielen Elitepiloten ihr Leben gekostet (und den Spielern weltweit graue Haare wachsen lassen). Fairerweise ist bei der NES-Version Euer Schiff von Anfang an mit einem Doking-Computer ausgestattet. Nach dem entsprechenden Knopfdruck lehnt Ihr Euch genüßlich im kuschligen Cockpitstuhl zurück und lauscht den Walzerklängen der Landesequenz. Hat alles geklappt, sichert Ihr die Früchte Eures Fluges in den batteriegepufferten Speicher des Moduls ab. Der Gewinn der ersten Fracht reicht gerade aus, um vollzutanken und eine weitere Lenkrakete zu bunkern. So fristet Ihr ein karges Dasein, bis es endlich zu einem schmucken Laser, einer Laderaumerweiterung oder einer Schleudersitz-Rettungskapsel mit Fahrzeugversicherung reicht. **STEPHAN ENGLHART**

## DIE TECHNIK

Mit der Grafik hat sich Elitefinder David Braben viel Mühe gegeben. Sie erinnert mehr an die 16-Bit-Atari-ST Version als an die Urvariante auf dem Commodore C64. Die übersichtlichen Iconmenüs lassen keine Orientierungsprobleme aufkommen und machen die Bedienung komfortabel. Ein dickes Lob verdient die Vektorgrafik, in der alle Planeten, Raumschiffe und Objekte außerhalb Eures Raumschiffes dargestellt sind. Dank rasanter Rotationsgeschwindigkeit und flüssigen Bewegungen vermittelt sie ein optimales Fluggefühl. In der uns vorliegenden Vorversion waren die feindlichen Schiffe sehr trickreich in ihren Flugmanövern — einige Piraten und Thargoide agierten fast zu gut, um dem Neuling eine Chance zu lassen.

Die Soundeffekte und der "Doking-Walzer" wurden ebenfalls ohne Abstriche von den klassischen Computerversionen in die NES-Variante verfrachtet.

Wenn die endgültige Version hält, was das Vorabmuster verspricht, dann ist ein echter Klassiker im Anflug. Sobald die (übrigens komplett ins Deutsche übersetzte) Verkaufsversion bei uns gelandet ist, werden wir sie im Test noch einmal ausführlich unter die Lupe nehmen.







TERMINATOR

EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

CHUCK ROCK

CORPORATION

MEGADAYE

MEGADAYE

MEGADAYE

MEGADAYE

MEGADAYE

MASTER SYSTEM

-

-

MASTER SYSTEM

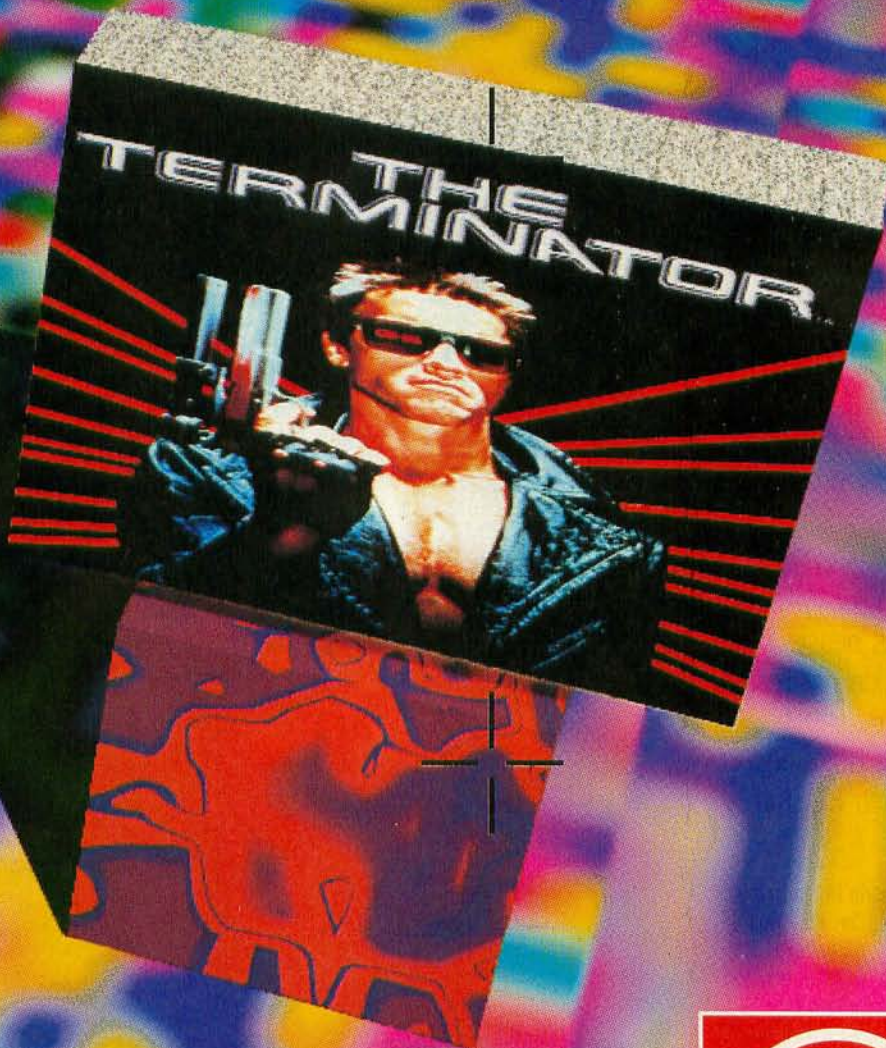
-



virgin games-  
immaculate  
concepts



# hyperReal<sup>5</sup>



The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved. Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.

© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd. Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved. Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



for your

# SEGA™



# B.C. KID

Es zeichnet sich die Tendenz ab, daß viele Highlights der Spielwitzszene aus der Steinzeit kommen. Gute Beispiele sind das Chaotenduo Joe & Mac, der Bauchmuskelathlet Chuck Rock, der unverbeserliche Higgins aus der Adventure-Island-Serie und der PC-Engine-Wasserkopf Bonk. Das neueste Mitglied in der Gilde der Steinzeithelden ist ein enger Verwandter von Bonk und trägt den Namen B.C. Kid.

**K**nochenharte Kopfarbeit ist angesagt: Der PC-Engine-Klassiker Bonk sorgt nun als B.C. Kid im Modulschacht des Game Boy für Trubel. Es muß ein besonderer Tag gewesen sein, als in einem dunklen Programmieroberstübchen ein kleiner Kerl geboren war, der sich dank seines übergroßen Kopfs gegen unzählige Feinde durchsetzen sollte. Durch ein bedauerliches Mißverständnis, bekämpft der kopflastige Held seine Widersacher jedoch nicht wie geplant auf geistiger Ebene, sondern gibt ihnen mit seiner soliden Hirnschale Saures. Bonk, so der Geburtsname des Pixel-Helden, trieb ursprünglich 1989 auf der PC-Engine (in "PC-Gengin") sein Unwesen. Im letzten Jahr nahm er dann in "Bonk's Revenge" böse Rache an seinen Feinden. Der dritte Teil ist unter dem Namen "Bonk's Thunder Shooting" zumindest in Japan schon zu haben. So

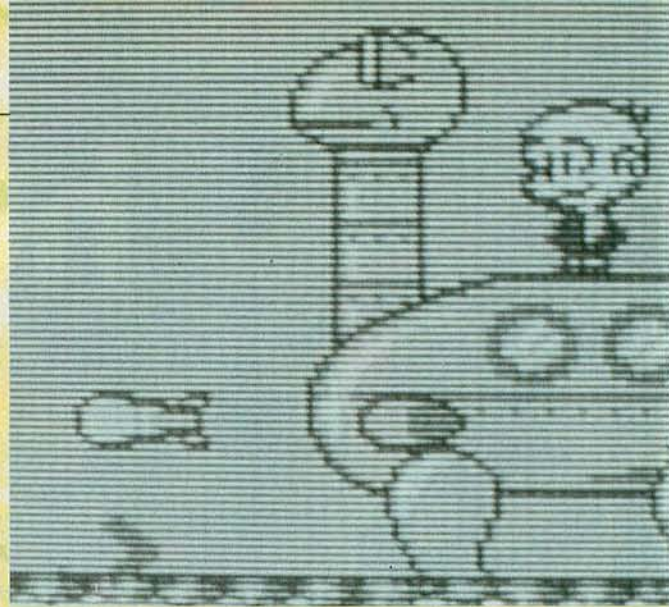
wuchs der Steinzeitknirps zu einem ansehnlichen Helden heran (ohne daß sich an seiner Körpergröße etwas änderte) und scharte bald einen eigenen Fanclub um sich. Anno 1992 hört er auf den Namen **B.C. Kid** und sucht Unterschlupf in den geräumigen Hosen- und Jackentaschen des Game-Boy-Besitzer. Der Name "Before Christ Kid" ist einerseits eine Anspielung auf das alte PC... und deutet andererseits an, daß es sich um

einen Helden aus vorgeschichtlicher Zeit handelt.

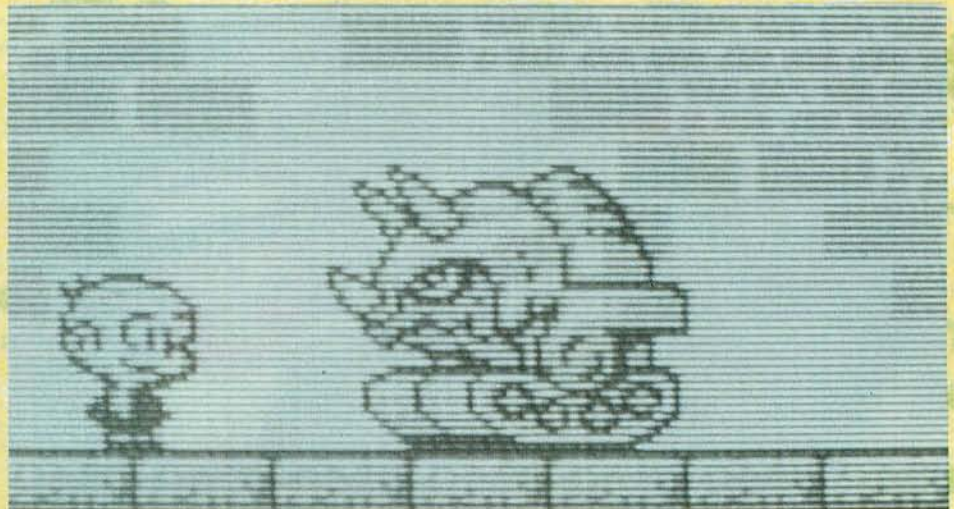
Bei der Entwicklung der Serie verfolgt der Bonk-Erfinder Hudson die Politik, daß kein B.C. Kid ein Abklatsch eines Vorgängers sein soll. In jedem Spiel wird der Bonk-Fan also durch neue Gags und Ideen unterhalten.

In seinem ersten Handheld-Abenteuer sind natürlich die besten Elemente aus den vorherigen Versionen enthalten — plus einige neue Gags.

Er springt und "nickt" seine Feinde in Grund und Boden, beißt sich senkrechte Wände hinauf oder rennt die Bösewichte nach vorherigem Genuß eines Fleischimbisses einfach über den Haufen. Von diesen Leckereien gibt's zwei verschiedene: Das Super-Punk-Extra macht B.C. Kid für die meisten Feinde unverwundbar und verleiht ihm die Fähigkeit, seine Widersacher kurzerhand niederzubrüllen. Eine Stufe darunter ist das "Erdbeben"-



Neben allerlei Höhlenlandschaften fühlt sich B.C. Kid auch unter



Die Gegner sind putzig anzuschauen, haben's aber faustdick hinter den Ohren



Nach wie vor ist die Klettertechnik von B.C. Kid einzigartig. Nach dem Verzehr von Fleisch wird der kleine Held zum Wilden



### Als Mutant-Turtle in der Wasserwelt

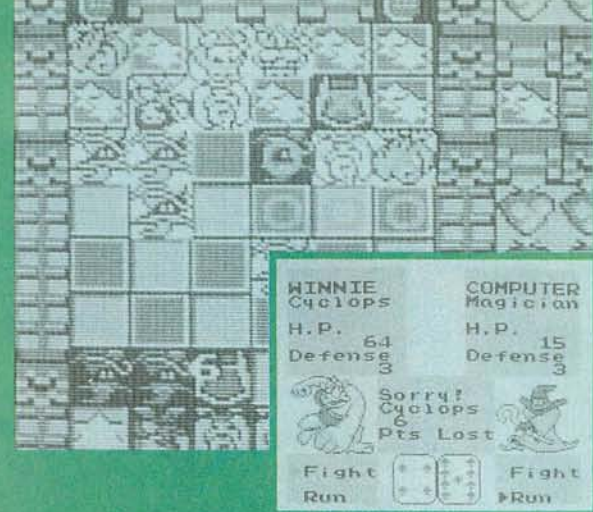
Extra angesiedelt. Zelebriert B.C. Kid mit diesem Extra eine Kopflandung, wackelt die Wand. Zudem verwandelt sich der kleine Ur-Typ unter Wasser in eine flinke Schildkröte. Diese Extras sind Freibriefe für mindestens einen unbeschädigten Feindkontakt. Zuerst löst sich das Extra auf, dann geht es B.C. Kid an die Gesundheitspunkte. Das fröhliche Nicken zieht sich durch fünf abwechslungsreiche Levels, bis zum Schluß noch einmal alle Endgegner auf die gewaltige Verbeugung des Steinzeithelden warten. Durch die Originalität und die ausgefallenen Ideen ist der Spielwitz von B.C. Kid mit dem des Steinzeitkonkurrenten Chuck Rock (bisher nur für Sega-Besitzer ein Begriff) vergleichbar. **JAN BARYSCH**

### Schach dem Monster!

Mit etwas Glück halten Game-Boy-Besitzer noch vor dem Weihnachtsfest ein zweites, originelles Handheld-Spiel aus dem Hause Hudson in den Händen: In **Triumph** begeben Sie sich mit einer monströsen Horde treuer Vasallen aufs Schachbrett, um dort gegen allerlei Bösewichte taktisch in den Kampf zu ziehen. Ihr spielt den König; je nach Szenario stehen Euch Orcs und Skelette, Cyclophen, Hexer oder Krieger mit Schwert und Zauberspruch zur

Seite. Die gegnerische Armee ist ähnlich aufgebaut — stirbt einer der beteiligten Könige, hat der andere Spieler die Schlacht gewonnen. Via Link-Kabel treten Ihr gegen einen menschlichen Mitspieler an. Hat Ever Triumph-Partner mal keine Zeit, dürft Ihr einzelne Szenarien anwählen oder eine Campaign durch sämtliche Schlachtfelder spielen. Die letztgenannte Spielvariante wird von einem Paßwort unterstützt.

Wann Triumph in Deutschland erscheint, ist noch nicht geklärt. Wir halten Euch wie immer auf dem laufenden. **wi**



### Wasser zu Hause



### Der Eingang zum Endgegner



## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät mit Sonic	329,-
Grundgerät 3 Spiele + Pad	379,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3	us 109,-
Aquabatic Games	us 99,-
Arch Rival	us 99,-
Atomic Runner	us 99,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Devilish	jp 89,-
Dragons Fury	us 109,-
Double Dragon 2	jp 89,-
EA - Hockey	dt 99,-
European Club Soccer	dt 119,-
Fighting Master	us 99,-
Grand Slam Tennis	a. A.
Green Dog	us 99,-
Joe Montana 2	us 119,-
John Madden 92	dt 109,-
Jordan vs. Bird	dt 119,-
Lemmings	us 109,-
Megapannel	jp 39,-
Mercs 2	jp 79,-
Ms. Pac-Man	us 109,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Olympic Gold	us 109,-
Paperboy	dt 99,-

### SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 479,-
Super NES deutsche Version	329,-
Super Scope	us 149,-
Arcana	us 129,-
Castlevania 4	dt 129,-
Chessmaster	us 89,-
Dinoland	jp 139,-
F-Zero	dt 99,-
Gun Force	us 129,-
Paperboy 2	us 99,-
Phalanx	jp 139,-
Rampart	us 129,-
Robocop 3	us 129,-
R-Type	dt 99,-
Simpsons	us 129,-
Spindizzy	us 129,-
Street Fighter 2	us 159,-
Super Battle Tank	us 129,-
Super Pang	jp 139,-
Super Soccer	dt 99,-
WWF Wrestling	us 129,-

### GAME BOY

Adventure Island	dt 69,-
Bubble Bobble	dt 69,-
Bugs Bunny	dt 59,-
Chessmaster	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Jordan vs. Bird	dt 69,-
Kid Ikarus	us 59,-
Mega Man 2	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
NBA Allstar Challenge 2	us 69,-
Parodius	dt 75,-
Q-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Snoopy's Magic Show	dt 69,-
Super Mario Land	dt 49,-
Tiny Toon	us 69,-
Track and Meet	us 69,-
Turn and Burn	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-



## HIGH SCORE GAMES

### NES

Adventure Island 2	109,-
Batman	89,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Four Player Tennis	99,-
Gremlins 2	89,-
Joe and Mac	99,-
Little Nemo	79,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Simpsons 2	119,-
Terminator 2	99,-
Time Lord	89,-
Tom and Jerry	119,-
Tiny Toon	99,-

### Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
Motation Nation	299,-

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!  
An- und Verkauf von gebrauchten Neo Geo-Spielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.

### 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,-

! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

### SEGA MEGA DRIVE

Phantasy Star 2	us 119,-
Predator 2	us 99,-
Robinson's Basketball	us 99,-
Sidepocket	us 99,-
Simpsons	us 99,-
Splatterhouse 2	us 99,-
Smash TV	us 99,-
Super Monaco GP 2	jp 89,-
Tazmania	us 99,-
Terminator	us 119,-
Thunderforce 4	jp 109,-
Warrior of Rome 2	us 119,-
Warsong	us 119,-
Wonderboy 3	jp 49,-
Wonderboy 5	us 119,-

### SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv.	49,-
Carry All Deluxe	39,-
Ax Battler	dt 69,-
Crystal Warrior	dt 79,-
Devilish	us 79,-
Olympic Gold	us 75,-
Pengo	dt 49,-
Spiderman	us 75,-
Super Kick Off	us 85,-
Wonderboy 2	dt 85,-





Zum Beginn unserer diesmaligen Engine-Kolumne gibt's eine pompöse Präsentation der Snatcher-Pilot-Disk. Leider bewahrheitete sich das Befürchtete: Konami's zwischen Blade Runner und Akira angesiedeltes Cyberpunk-Adventure strotzt nur so vor japanischer Sprache und japanischen Texten. Sehr schnell verliert man sich in den unendlichen Weilen der nicht entzifferbaren Multiple-Choice-Menüs.

Schade drum, denn das, was zu sehen ist, macht Appetit: Riesige Mengen von trickfilmartig präsentierten Grafiken machen Stimmung und perfekt eingespielte CD-Musik in Surround verbreitet eine Atmosphäre wie im Kino. Um allen Engine-Fans die Anschaffung der CD und Ihrer 5-6 (!) Nachfolger zu ersparen, seht Ihr hier die schönsten Bilder und Animationssequenzen des Spiels. Vielleicht hat Konami ja in ferner Zukunft ein Einsehen und übersetzt das Epos — schön wär's.

JULIAN EGGBRECHT



# ENGINE-EREIGNISSE

## NEUE SPIELE AUS JAPAN

Bisher testeten wir an dieser Stelle ausschließlich japanische Module. Dank findiger Importeure landen nun auch verstärkt amerikanische Engine-Produkte auf dem deutschen Markt — und damit auf diesen Seiten.

◆ Zum Einstieg in die Materie lassen wir ältere US-Cards Revue passieren: Diese Oldies und alle Neuheiten findet Ihr im Sortiment der Fachhändler Fandango und Galaxy — dort könnt Ihr auch die dazugehörige Hardware kaufen. Eine kleine Warnung müssen wir für Neueinsteiger aussprechen: Kauft Ihr die amerikanische TurboGrafx bei Fandango, ist die Hardware nicht serienmäßig mit einem RGB-Booster ausgestattet. Gebt bei Eurer Bestellung also an, daß Ihr eine TurboGrafx mit RGB-Booster wollt — ansonsten spielt Ihr auf einem ziemlich düsterem Bild.

Als kleinen Appetithappen präsentieren wir Euch auf diesen Seiten erste Fotos der Mega-Ballerei **Super Darius 2**. Sollte diese Automatenumsetzung so gut gelingen, wie der erste Teil, dürften selbst die Besitzer von Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen ins Staunen kommen. Wir sind gespannt.



Super Darius 2 gibt's bald zu kaufen

### Tatsujin (Card)

Endlich ist die Umsetzung des Automatenklassiker von Toaplan erschienen. Leider kommt sie spät und bietet nicht viel Neues: Wieder einmal müssen Scharen von Feinden vernichtet werden, wieder einmal habt Ihr drei verschiedene Extrawaffensysteme. Technisch wird diese Umsetzung von Taito hohen Ansprüchen nicht gerecht, dafür ist sie besser als die Mega-Drive-Version. Tatsujin flackert stellenweise heftig und verzichtet gänzlich auf Parallax-Scrolling. Liebhaber des Automatenklassiker können sich die Umsetzung getrost zulegen. Alle anderen Vertikalballer kommen bei einem der "Soldier"-Spiele besser auf Ihre Kosten.

### Soldier Blade (Card)

◆ Noch ein Gunhed-Nachfolger von Hudson Soft (nicht Compile!) der uns solide Ballerkost beschert. Die Designer warfen bewährte Elemente der Actionspiele Gunhed und Super Star Soldier in einen Topf, gaben ein paar neue Leckerbissen hinzu und rührten dann kräftig um. Herausgekommen ist ein Ballerspiel, das zwar über dem Niveau von Final

Soldier liegt, die Brillanz der beiden obengenannten Vorbilder (Gunhed und Super Star Soldier) aber nicht erreicht. Vielleicht ist das Vertikalballer-Genre allmählich ausgelutscht — auf PC-Engine und Engine-Versionen erscheinen seit Jahren Actionspiele dieser Sparte. Wie dem auch sei: Grafik und Sound sind gut und allen Hardcore-Ballerern sei **Soldier Blade** empfohlen.



Soldier Blade ist der dritte Nachfolger von Gunhed

### Bonanza Bros. (Super CD)

◆ Wer wollte nicht schon immer einmal ein Einbrecher sein und den Gutbetuchten die Häuser ausräumen? Recht ungefährlich läßt sich dieser Wunsch mit Bonanza Bros. erfüllen, einer Sega-Automatenumsetzung, in der Ihr zu zweit gleichzeitig auf Beutezug geht. Im herrlichen Comicstil (inklusive makabrer Gags) schleicht Ihr durch Häuser, setzt Nachtwächter außer Gefecht und sammelt (auf einer Karte eingezeichnete) Schätze ein. Geschicktes Verstecken und gutes Timing sind gefragt, sonst werden die Wachen aufmerksam und rabiat. Kleine Bonusrunden runden den Comicspaß ab.

Fans des Automaten haben hier eine perfekte Umsetzung. Alle, die mal etwas "ganz anderes" spielen wollen, sollten ebenfalls reinschauen.



Bonanza Bros. ist was für angehende Diebe

### Pop'n'Magic (Super CD)

◆ Der Jaleco-Automat Rodland und Taitos Klassiker Bubble Bobble haben sich die Designer von Riot's **Pop'n'Magic** scheinbar genau angeschaut: Ihr seid eine kleine Fee, die in Dutzenden von Levels böse Feinde in Blasen verwandelt und zum Platzen bringt. Natürlich helfen dabei diverse Extras (Speed-Up etc.); auch ein Mitspieler darf als zweite Fee ein-

springen. Süße Grafiken und nette CD-Sounds täuschen aber nicht darüber hinweg, daß das Spiel nicht an die Klasse eines Bubble Bobble oder Parasol Stars heranreicht. Sollte Euer Bedarf an solch leichter Plattformkost nicht gedeckt sein, könnt Ihr trotzdem zuschlagen. Ansonsten fällt **Pop'n'Magic** eher in die "Muß man nicht haben"-Kategorie.



Niedliche Grafik bei Pop'n'Magic





**Kick Boxing  
(Super CD)**

Frankreichs Softwarehaus Loriciel schlägt auf der Engine gut zu. **Kick Boxing** ist schon das dritte Spiel der fleißigen Gallier auf der Fernost-Konsole — den Japanern scheint's zu gefallen. Auch in diesem Fall lag man nicht daneben, denn bisher gab's noch keine Kickbox-Umsetzung. Im Rahmen des (in diesem Sport) Möglichen, gab man sich Mühe: Die Grafik glänzt durch viele Animationsphasen, der Sound ist fetzig und auch die Steuerung reagiert exzellent. Die vielfältigen Menüs runden ein gelungenes Sportspiel ab. Jeder der Kickboxen möchte, ohne sich dabei die Nase zu demolieren, ist gut mit diesem Spiel beraten.

### Alzadick (CD-Rom)

Insider, die auf ein neues Compile-Ballerepos hofften, wurden zumindest teilweise bestätigt. **Alzadick** ist von Compile und erinnert verblüffend an Gunhed; um genau zu sein, nur an zirka 10 Prozent von Gunhed, denn der Umfang besteht aus nur zwei, nicht gerade vollgequetschten Levels. Den Begriff "Epos" könnt Ihr also streichen.

Des Rätsels Lösung fanden wir nach umfangreichen Recherchen: Alzadick ist ein Spiel, das Compile anlässlich eines Wettbewerbs zur Punktehatz programmierte. Dementsprechend billig ist die CD auch in Japan. Solltet Ihr zu den unverbesserlichen Vertikal-Baller-Fans gehören und einen Händler finden, der Euch Alzadick für 40 Mark oder weniger überläßt, schlägt zu. Ist's teurer: Finger weg, denn sonst ärgert Ihr Euch gewaltig über den Kauf.



**Alzadick bekommt Ihr schon ab 40 Mark**

# SPIELE AUS DEN USA

### Turrican (Card)

Waren schon die Mega-Drive- und Game-Boy-Versionen des deutschen Actionhits müde Angelegenheiten, legt Accolade mit der TurboGrafx-Version im negativen Sinne noch eins drauf: Das solide bis innovative Baller-Jump'n'Run ist auf der NEC-Konsole von unbekanntem englischen Programmierern zu einem miesen Abklatsch verkommen. Nicht nur der geringe Umfang (nur 4 Welten), sondern auch die miese Spielbarkeit und viele unfaire Stellen vergrätzen dem Turrican-Spieler das Bildschirmleben. Auch technisch ist das Spiel unter dem Durchschnitt und gibt Anlaß zu trauriger Heiterkeit — unfreiwillig komisch wirkt der Sound, der dem Spieler die Freude am Hören verdirbt. Finger weg!



**Turrican ist ein müdes Jump'n'Shoot**



**Tale Spin und Night Creatures sind mehr als schlecht**



### Tale Spin/Night Creatures (beide Card)

Diese beiden TurboGrafx-Cards bekommen nur einen gemeinsamen Test, denn beide sind sich nicht nur inhaltlich sehr ähnlich, sondern auch ähnlich schlecht. **Tale Spin** und **Night Creatures** sind lieblos dahingeklatschte Jump'n'Runs mit Grafik aus der Steinzeit. Doch selbst Höhlenmalereien waren detaillierter als die ungeniek dahinstapfenden Protagonisten dieser NEC-Amerika-Verbrechen. Erfolgreich wurde bei der Programmierung jede Idee abgewehrt. Leider nicht zugunsten der Spielbarkeit, die ebenfalls lausig ist.

Eigentlich dachte ich, nach dem Test dieser Module, das Schlimmste hinter mir zu haben. Doch dann stieß ich auf...



**Und noch ein schlechtes Spiel: Gunboat**

### Gunboat (Card)

Accolade etabliert sich als Lieferant von Konsolen-Flops — auch **Gunboat** macht da keine Ausnahme. Im Vietnamkrieg spielt diese Pseudo-Simulation: In einem lächer-

lich kleinen 3-D-Ausguck ballert Ihr auf winzige Sprites und beendet so verschiedene Missionen. So beeindruckend wie das Spielprinzip ist auch die Präsentation dieser "Kriegs-simulation": Lieblose Digi-Grafiken garnieren den grausigen Weg durch überflüssige Menüs, die nur dazu dienen, die zahllosen Schwächen des Moduls zu kaschieren.

### Impossamole (Card)

Computerkennern ist er bekannt: Star des Spiels ist Monty Mole, ein zum Superman avancierter Maulwurf. Monty kann hüpfen und springen, darüberhinaus erwehrt er sich mit allerlei Waffen, die am Wegesrand herumliegen. So gerüstet warten 5 Levels in bester Mario-Bonk-Tradition. Vorbei an bedrohlichen Bäumen, Ratten und anderem Ungeziefer schnappt sich Monty einen Bonus nach dem anderen und tritt schließlich gegen Endgegner an. Garniert wird das durchschnittliche Jump'n'Run von etwas veralteter Technik und sporadischen Effekten (z.B. Gewitter). Auch der Sound fiel weder positiv noch negativ auf.



**Nettes Jump'n'Run: Impossamole**

### TV Sports Basketball (Card)

Schwaches Basketball: Spielerische Dynamik kommt nie auf, sowohl die Steuerung als auch die Bewegung der Gegner reizen eher zum Gähnen. Wirklich problematisch wird's beim Spiel unterm Korb: Hier verwirrt das plötzliche Umschalten der Perspektive. "Abgerundet" wird **TV Sport Basketball** durch triste Grafik und einfalllosen Sound — ein paar Samples retten die karge Präsentation nicht. Allen Basketballfans sei abgeraten — dem Rest der Spielerschar ebenfalls.



**Finger weg von Basketball**



# CSS

## VIDEO GAMES

Die neukonzeptionierte "Computer Shopper Show" öffnet im Oktober zum zweiten Mal ihre Tore. In Köln erwartet Euch Spielsoftware und Zubehör für alle gängigen Systeme, außerdem wird das gesamte VIDEO GAMES-Team anreisen.

**A**ls Messeveranstalter ist die AMI Shows GmbH schon seit Jahren tätig. Aus dem ursprünglichen Konzept einer Messe, die speziell auf den Volksc Computer Commodore Amiga zugeschnitten ist, wurde Anfang des Jahres eine erweiterte Ausstellung, die alles umfaßt, was mit Homecomputer, Videospiel, MS-DOS und Multimedia zu tun hat. Unter der Bezeichnung **Computer Shopper Show** finden in Köln ab dem 8. November Amiga- und PC-Expo, die Multimedia-Expo, eine Peripherie-Expo und die Entertainment-Expo statt.

Für VIDEO GAMES-Leser ist vor allem die Entertainment-Expo, die in den Messehallen 6 und 8 unter der Schirmherrschaft der Fachzeitschriften VIDEO GAMES und POWER PLAY stattfindet, von Interesse: Dort haben sich neben Sega und dem englischen Computer- und Videospieldesigner Virgin auch Psygnosis, Ubi-Soft und die renommierten deutschen Hersteller Kingsoft und Software 2000 eingemietet. Mit eigenen Ständen sind auch die wichtigsten deutschen Händler anwesend.

Wer sich über den Video- und Computerspielmarkt umfassend informieren möchte, sollte die *Computer Shopper Show* auf keinen Fall versäumen. Die **CSS** in Köln beginnt am 8. Oktober und ist bis zum 11. Oktober für die Besucher geöffnet.



# Entertainment



# 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	↕	Lemmings	Super Nintendo
2	↕	Street Fighter 2	Super Nintendo
3	↕	Probotector 2	NES
4	↕	Bucky O'Hare	NES
5	↕	Parodius	Game Boy
6	↕	Battleloads	NES
7	↕	Super Aleste	Super Nintendo
8	↕	Thunder Force 4	Mega Drive
9	↕	Lemmings	Mega Drive
10	↕	Asterix	Master System

### SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Parodius	Konami
2	↕	Turtles in Time	Konami
3	↕	Streetfighter 2	Capcom
4	↕	Zelda 3	Nintendo
5	↕	WWF Wrestlemania	Acclaim

### GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Spiderman	Flying Edge
2	↕	Olympic Gold	U. S. Gold
3	↕	Out Run Europe	U. S. Gold
4	↕	Ax Battler	Sega
5	↕	George Foreman Boxing	Flying Edge

### ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Olympic Gold	Alle Sega-Systeme
2	↕	Terminator 2	Game Boy
3	↕	Super Mario Bros. 3	NES
4	↕	Desert Strike	Mega Drive
5	↕	Chuck Rock	Mega Drive

### MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Asterix	Sega
2	↕	Wimbledon Tennis	Sega
3	↕	Super Monaco Grand Prix 2	Sega
4	↕	Lucky Dime Capers	Sega
5	↕	Olympic Gold	U. S. Gold

### USA

Platz	Trend	Titel	System
1	↕	Super Probotector	Super NES
2	↕	Street Fighter 2	Super NES
3	↕	Final Fantasy 2	Super NES
4	↕	F-Zero	Super NES
5	↕	PGA Tour Golf	Super NES

### MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Dragon's Fury	Tengen
2	↕	Desert Strike	Electronic Arts
3	↕	Olympic Gold	U. S. Gold
4	↕	Chuck Rock	Virgin
5	↕	Taz-Mania	Sega

### GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Mega Man 3	Capcom
2	↕	Tiny Toon Adventures	Konami
3	↕	Adventure Island	Hudson
4	↕	Super Mario Land	Nintendo
5	↕	Bugs Bunny 2	Kemco

### LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Batman Returns	Atari
2	↕	Rampart	Atari
3	↕	Checkered Flag	Atari
4	↕	Warbirds	Atari
5	↕	Hydra	Atari

### NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↕	Castlevania 3	Konami
2	↕	Adventure Island 2	Hudson
3	↕	Star Tropics	Nintendo
4	↕	Super Mario Bros. 3	Nintendo
5	↕	Double Dragon 3	Acclaim



# SPRITE DES MONATS

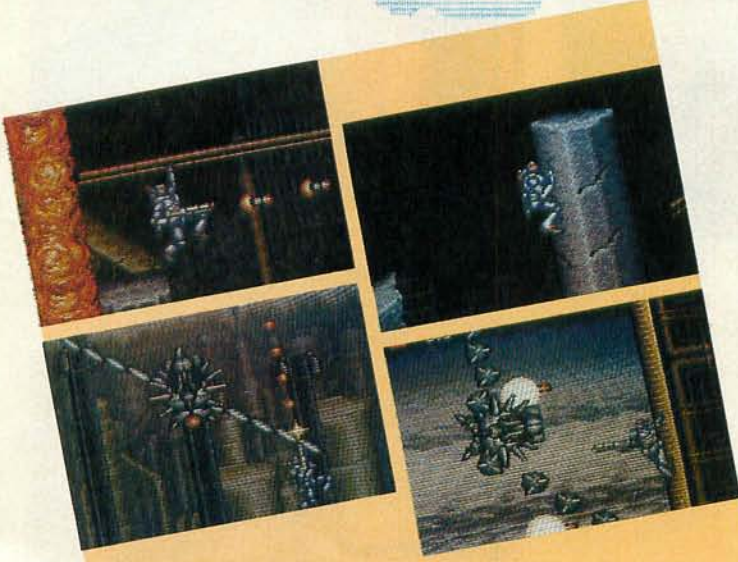


Lang erwartet, endlich eingetroffen: Konamis Actionstar Probotector ist nun auch auf dem Super Nintendo unterwegs. Für uns Anlaß genug, den abgefahrenen Kampfroboter zum *Sprite des Monats* zu küren. Diese Ehre hat er sich durch zahllose Auftritte redlich verdient. Als Computerspiel-Hero lautete sein Name lange Jahre Gryzor, es existieren außerdem zwei Probotector-Automatenversionen, zwei beeindruckende NES-Auftritte und zwei Game-Boy-

Varianten. Vermutlich wird auch "Super Probotector" nicht das letzte Wort in der Actionserie von Konami sein. Gegenüber den Vorgängern wurde das 16-Bit-Spiel komplett überarbeitet, und der Probotector erhielt vielfältige Animationsphasen, wie sonst kaum ein Videoheld. Werft einen Blick auf unsere Schnappschüsse: In jeder Situation legt der Probotector die angemessene Fortbewegungsart ein und zieht die passende Waffe.

JAN BARYSCH

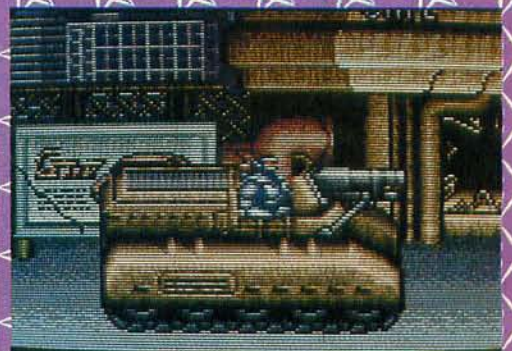
*Auf dem Boden macht Super Probotector eine gute Figur: Waffenstarrend in Positur, auf der schiefen Ebene, mit Schutzschild oder in Draufsicht ▼*



*In Eichhörnchenmanier werden senkrechte Wände erklommen — dabei winkt der Held noch cool mit der Wumme; Klimmzüge an einer Hand und Karussellfahrten gehören ebenfalls zu seinem Alltag*



*Wer zu faul zum Laufen ist, fährt Panzer, spielt Easy Rider auf dem Hoover Bike oder läßt sich per Anhalter von einem Helikopter mitnehmen*

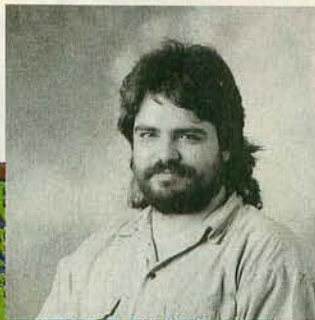




# WERTUNGS WUT

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

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



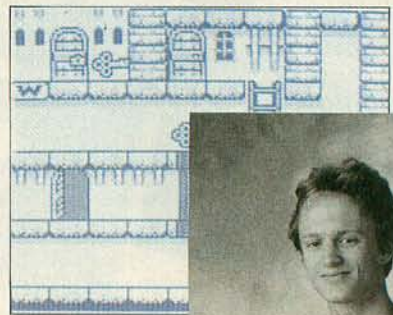
**Martin Gaksch jagt das Leder in Super Formation Soccer (Super Nintendo)**

**Michael Hengst scheucht das Böse mit den Warriors Of The Eternal Sun (Mega Drive)**

**Julian Eggebrecht ist besessen von Parodius (Super Nintendo)**



**Andreas Knaufs aktueller Anspieltip: Super Pang (Super Nintendo)**



**Stefan Engelhart kann sich von Mickey Mouse (Game Boy) nicht losreißen**

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

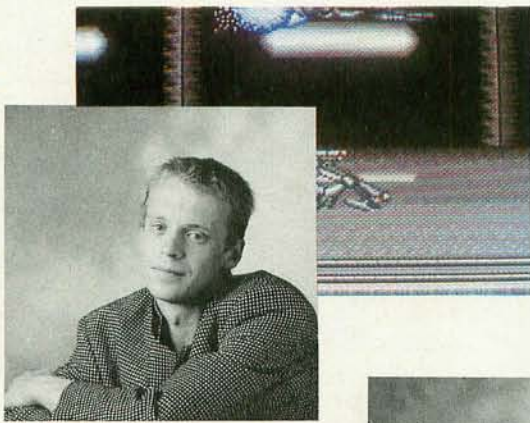
Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen VIDEO GAMES in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile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



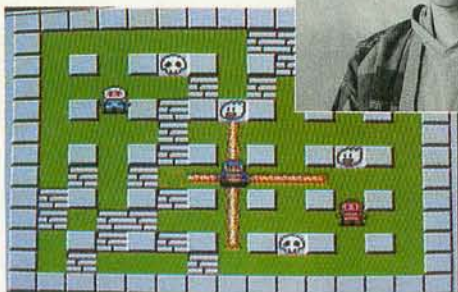
**Michael Paul empfiehlt derzeit The Aquatic Games (Mega Drive)**



# SO TESTEN WIR



Winfried Forster schwelgt in Action bei Super Protector (Super Nintendo)



Jan Barysch frönt seinen pyromanischen Trieben mit den Dynablasters (NES)

## WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

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

### SUPER GHOULS'N'GHOSTS SUPER FAMICOM

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Capcom

**TESTVERSION VON:** CWM und Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 130 Mark



**84% SPIELSPASS**



Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer-/Rollen-spiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategie-spiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

## IMPORTE - NEUHEITEN



### Flashpoint

Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hauptstraße 80  
2061 Oering

### FLASHPOINT HAT'S

**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Double Dragon III US	59,94	Spanky's Quest US	109,94
Othello dt.	39,94	Simpson's Night. US	119,94
Kirby's Dreamland US	49,94	Robocop III US	119,94
Knights Quest US	64,94	Strike Gunner US	109,94
Simpson's II US	59,94	Magic Sword US	129,94
Ferrari GP US	59,94	World Bowling US	119,94
WWF II US	59,94	Top Gear US	119,94
Barbie US	59,94	Addam's Family US	119,94
Tom & Jerry US	64,94	Action Replay Pro dt	139,94

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten!  
**Händleranfragen erwünscht**

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

# 0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt (US, D oder jap.)

**ACHTUNG!!! Ab 01.10.92 neue Adresse:**  
Hauptstraße 80 - 2061 Oering

## AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

# ELEKTRONIK-LAND®

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

★★ Für Händler Exportpreise ★★

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

# EUROGAMES

**U** Tausch und Verkauf von Videospiele:  
Schicken Sie uns Ihre Videospiele und eröffnen Sie Ihr eigenes Modulkonto!

**G** **MEGA-DRIVE, SUPER NES, FAMICOM, NEO GEO**

Tel. 09131/67396, 18-21 Uhr

**A** Inh.: Boris Kohlschreiber  
Leipziger Straße 15  
8520 Erlangen



Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!



ENTSCHÄRFTE SÖLDNER

# SUPER PROBOTECTOR

**V**or gut sechs Monaten waren Import-Fans und unsere Kollegen von der *POWER PLAY* Feuer und Flamme für einen beinhaltenen Action-Titel. Zwei Söldner liefen durch bedrohlich wirkende Endzeitbauten und lieferten sich brenzlige Gefechte mit Aliens, Geschützstationen und Supermonstern. Die Ballerei hieß *Super Contra*, in den USA war *Contra 3: The Alien Wars* der Titel. Jetzt bekommt Ihr das Spiel auch offiziell in Good Old Germany. Mit dem Unterschied, daß die beiden athletischen Söldner gegen zwei nicht weniger kraftvolle Roboter ausgetauscht wurden — eine geschickte Form der Indizierungs-Prophylaxe. Die Story hat sich nicht geändert: Nach dem dritten Weltkrieg, den eine Clique böser Außerirdischer angezettelt hat, werden die Überlebenden von schleimigen Glitsch-Herrschern gepeinigt. Der Oberbösewicht hat sich am Ende des sechsten Levels verschanzt. Nur die beiden unerschrockenen Hauptdarsteller sind dank hochwertigem Schmieröl und hemmungslosem Schußwaffengebrauch in der Lage, die Ungeheuer aus dem Weg zu putzen.

Um die Feinde abzuwehren, haben die beiden Robohelden Handfeuerwaffen: Eine Maschinenpistole und alternativ eine Knarre, die per Knopfdruck eingeschaltet wird. So fackelt Ihr mit dem just aufgesammelten Flammenwerfer herum; außerdem bekommen die Draufgänger Streu-



**Super Probotector ist die offizielle Version des Import-Knüllers Super Contra**



schuß, Panzerfaust, Raketenwerfer, Laserwaffe und "Pixel-Tod"-Smartbombs. Zeitlich begrenzte Schutzschilde bergen die herumfliegenden Extra-Container ebenfalls. Die Militaristen unter Euch kommen sogar in den Genuß, ein paar Meter mit einem Panzer zu fahren.

Der erste Level scrollt horizontal, im zweiten und fünften seht Ihr das Spielgeschehen von oben: Wie bei *Pilot Wings* wird der Spielplatz vom 3-D-Chip bewegt, mit den Tasten L und R dreht Ihr den Untergrund um Eure Achse. Wer nicht als 3-D-Märtyrer enden will, sollte schleunigst die Geschützstationen abballern, ohne in einen tödlichen Abgrund zu stürzen. Aus Orientierungsgründen kramt Ihr



**Je höher der Level, desto abgerechter sind die Gegner**



**Die Levels 2 und 5 werden vom 3-D-Chip in alle Richtungen bewegt**



**Unerwünschte Alien-Gegner werden per Bazooka weggeballert**



## Super

*Super Probotector* setzt den Actionmaßstab für das deutsche Super Nintendo. In keinem Spiel wird so vehement mit großen Kalibern hantiert. Das Extrawaffensystem ist perfekt durchdacht, vor jeder schweren Stelle gibt's die passende Wumme. Abwechslung wird ebenfalls übergroßgeschrieben: Laufen, springen, fliegen, hangeln, diverse Perspektiven und innovative Gegner lassen keine Langeweile aufkommen. Obwohl das Spiel mit Vor-, Mittel- und Endgegnern zugestuft ist, haben sich die Entwickler für die finalen Obermotze etwas besonderes einfällen lassen. Für Actionfans und Ballerfreaks ist *Super Probotector* ein absolutes Muß. Ein ähnlich abgefahrener und durchgestyltes Action-Spektakel gibt's bislang auf keiner anderen Konsole.

JAN BARYSCH

### SUPER PROBOTECTOR

#### SUPER NINTENDO

SPIELETYPE:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

83%

GRAFIK

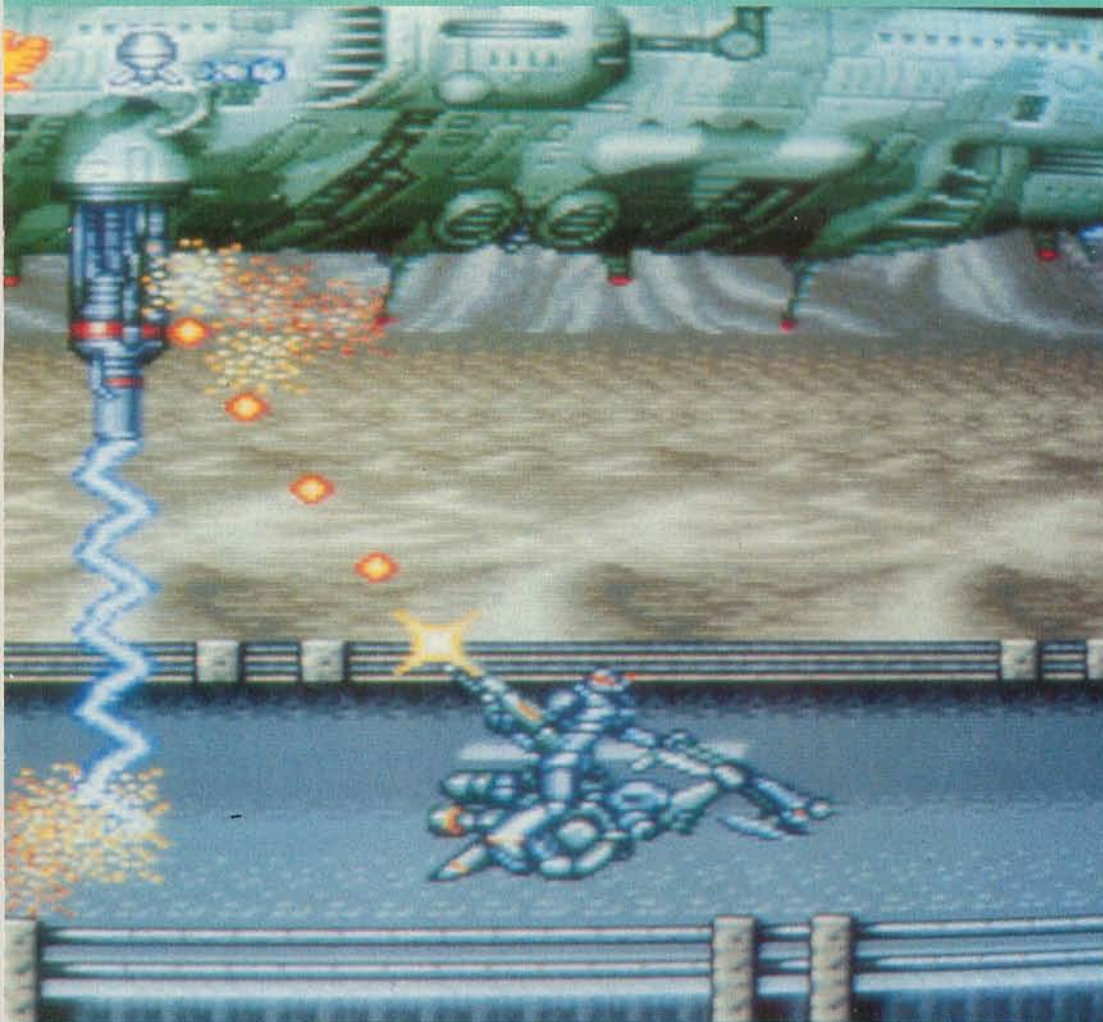
85%

MUSIK

80%

SOUNDEFFEKTE

90% SPIELSPASS



die Karte dieser Level mit Select aus der Westentasche. Spielt Ihr zusammen mit einem Partner, wird der Bildschirm wahlweise gesplittet oder von beiden Spielfiguren belagert. Am Ende jedes Levels steht ein hochwüchsiger Alien, bei dem eine effektive Taktik und vor allem das mitgeführte Waffenarsenal zählt.

## Super

Vorab ein dickes Dankeschön an Konami: *Super Probotector* fast zeitgleich mit dem Deutschlandstart des Super Nintendo zu veröffentlichen, ist ein fairer Zug.

So könnt Ihr Euch gleich zu Anfang der Nintendo-16-Bit-Ära das beste Action-Spiel für die Power-Konsole zulegen! Gute Ideen, tonnenweise Innovationen und unterschiedliche Spielprinzipien garantieren nächtelangen Ballerspaß. Könnt Ihr im ersten Level noch klar denken, scrollt Ihr im zweiten 3-D-flüssig und unaufhörlich 'gen Spieleraus. Im vierten kommt es gar zu einer dynamischen Hochgeschwindigkeitsjagd auf fliegenden Motor-Bikes! Gags wie diese sind das besondere an *Super Probotector*: Einmal klettert Ihr eine steile Wand hinauf, dann hangelt Ihr Euch an fliegenden Raketen ent-

lang, später bekommt Ihr es mit einem r-typischen Riesenraumschiff zu tun.

Ein Wort noch zum brillanten Soundtrack, der stellenweise an düstere Endzeitfilme wie "Predator" oder "Aliens" erinnert: Der bombastische Baß knüppelt mitsamt aller anderen Instrumente derart erbarmungslos, daß selbst die Oma nebenan Ihr Hörgerät ausschaltet.

*Super Probotector* ist ein fesselndes Spiel mit vorbildlicher Grafik, außergewöhnlicher Musik und reichlich Spielspaß. Bis auf einige Slow-Motion-Stellen ist es auch technisch auf der Höhe.

ANDREAS KNAUF



Mit dem Raketenwerfer kämpft Ihr gegen ein UFO



Bei *Super Contra* waren's schwerbewaffnete Söldner...



...jetzt steuert Ihr nicht minder starke Roboter



ROTATION NATION  
**SPINDIZZY WORLDS**

mit den Rechts-Links-Tasten möglich — dann wird auf den anderen Bildschirm umgeblättert. Zum Überblick schaltet Ihr in den Pausenmodus und scrollt per Joypad durch den ganzen Level. Eure Aufgabe besteht darin, al-

**E**in bunter Kreisel reist durchs Weltall und stellt neue Herausforderungen an Geschicklichkeit und Kombinationsgabe. Um einen Hauptplaneten kreisen mehrere kleine Monde: Zuerst müssen alle Monde gespielt werden, dann geht's auf den großen Planeten. Als angewählt gilt immer der Himmelskörper, der im Vordergrund steht. Mit dem Joypad laßt Ihr das gesamte Planetensystem um sämtliche Achsen rotieren. Der "aktuelle" Planet ist dann heller dargestellt als der Rest. Auf den Monden existieren unterschiedlichste Landschaften, die alle eins gemeinsam haben: sie sind kreiselfeindlich. Schiefe Ebenen, von denen der kleine Wirbler ins Bodenlose poltert, wechseln sich ab mit unbegehbaren Flächen, Plattformen und Aufzügen. Die Umgebung seht Ihr grundsätzlich in 45-Grad-3-D-Perspektive. Die Ansicht von jeder Seite ist durch Umschalten



*Simple Grafik, aber ein fesselndes Spiel*

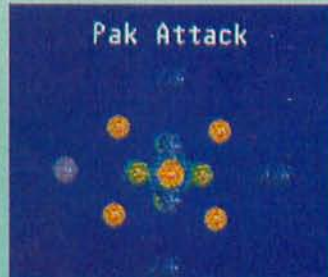


*Drei Schalter öffnen zusammen den Durchgang*

les aufzusammeln, was sich nicht bewegt und entfernt an ein Extra erinnert. Zu Eurer Ausrüstung gehört ein Treibstoffvorrat, der unter Abstürzen oder Feindkontakten leidet. Einige Extras füllen Euren Tank ganz oder teilweise auf, andere bringen Punkte. Um es etwas leichter zu machen, könnt Ihr beschleunigen und punktgenau abbremsen. Habt Ihr den Weg vom Levelanfang bis zum Teleport am Levelende gemeistert, explodiert der Planet. Als Dankeschön bekommt Ihr ein Paßwort für den nächsten Mond. Bevor Ihr die Spindizzy Worlds angreift, stellt Ihr in einem kleineren "Tutorial"-System die Fähigkeiten des Kreisels ein und lernt verschiedene Spielelemente kennen.



*In Bonuslevels sammelt Ihr Extras auf Zeit*



*Genial: Ein rotierendes Planetensystem zur Levelanwahl.*



*In der Wasserwelt solltet Ihr nicht vom Weg abkommen*

*gma*

In meinen Augen ist *Spindizzy Worlds* ein extralastiger Marble-Madness-Clone mit Grübelfaktor. Gut kopiert ist nach wie vor besser als schlecht entwickelt. *Spindizzy* macht mir mindestens ebensoviel Spaß wie das kugelige Vorbild. Durch die unterschiedlichsten Feinde und Schalterstellungen werden knifflige Aufgaben gestellt, die Ihr mit viel Phantasie lösen müßt. Durch die teils knackigen Zeitleimits werdet Ihr den einen oder anderen Level sicher öfters angehen müssen. Langzeitmotivation ist bei diesem Spiel auch nach dem Durchspielen reichlich geboten. Die Grafik ist zwar simpel, aber trotzdem nett anzuschauen. Nur ab und zu kommt wegen der Höhe einer Plattform ein bißchen Verwirrung auf. Wenn die Programmierer den 3-D-Gedanken konsequent weitergedacht hätten, wäre dieses Problem durch Schatteneffekte unter den Plattformen zu lösen gewesen. Die Levelanwahl mit dem rotierenden Planetensystem ist eine tolle Idee. Sieht echt Klasse aus — ich könnte stundenlang Level auswählen. Die musikalische Untermalung ist die Krone des Moduls: Vom Jazz bis zu fetzigen afrikanischen Rhythmen reicht das Repertoire. **JAN BARYSCH**

**SPINDIZZY WORLDS  
SUPER NINTENDO**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Activision  
**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Paßwort, Levelanwahl

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

**45% GRAFIK**  
**75% MUSIK**  
**40% SOUNDEFFEKTE**

**75% SPIELSPASS**



UNTER HOCHDRUCK

# PIPE DREAM



Knifflig-hektisch: Wasserhahn mit Abfluß verbinden.

In diesem Spiel dreht sich alles um Rohre: Auf einem quadratischen Spielfeld muß ein Wasseranschluß mit einem Auslaßstutzen verbunden werden. Dazu stehen sieben verschiedene Rohrstücke zur Verfügung — Geraden, Biegungen und Kreuzungen. So weit, so einfach. Dummerweise erscheinen diese Rohrstücke in einer zufälligen Reihenfolge, die Ihr am Bildschirmrand einsehen könnt. Habt Ihr ein Teil falsch angeschlossen, könnt Ihr ein neues darübersetzen und das alte wegsprennen. Als Timer dient der Druck im Wasseranschluß. Wird er zu hoch, tritt die grüne Flüssigkeit aus und sucht sich ihren Weg durch die verlegten Rohre. Solltet Ihr bis dahin noch nicht die komplette Verbindung fertig haben, müßt Ihr Euch spaten. Um Eure Aufgabe zu erschweren, sind in die meisten Räume Hindernisse eingebaut, um die Ihr die Leitungen herumführen müßt. Habt Ihr eine Rohrverbindung erfolgreich verlegt, gibt's Geld, mit dem Ihr nach jedem Level einkaufen könnt. Das Angebot im Extra-Shop setzt sich aus Zeitstopps, Punktemultiplikatoren, Extraleben und anderen Erleichterungen zusammen.



Das fröhliche Installateurspektakel ist spielerisch ein altes Eisen: 1990 wurde Pipe Mania, das bis dahin als C-64-Spiel und Spielautomat existierte, auf fast alle Heimcomputersysteme um-

gesetzt. Nun liegt endlich die Konsolenversion vor: Witzig, farbenfroh und gut durchdacht. Am Anfang gehen die Aufgaben leicht von der Hand, in späteren Levels häufen sich Eure Fehler. Durch unbegrenzte Continues und ein Paßwortsystem bleibt die Motivation dennoch lange erhalten. Wer gerne knobelt und ein flinker Auge hat, sollte im Fachhandel nach Pipe Dream fragen.

JAN BARYSCH

## PIPE DREAM SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Bullet Proof  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Continue, Levelwahl, High-Score-Liste, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark



FASZINIERENDE BLASEN

# SUPER PANG



Die Automatenumsetzung macht eine gute Figur

Spielhallenbesucher werden diesen Titel kennen: Ihr steuert ein kleines Männlein, das sich am unteren Bildschirmrand innerhalb eines begrenzten Spielfeldes abmüht. An der Decke tauchen unterschiedlich große Blasen auf, die auf Euch heruntersegeln oder über den Boden hüpfen. Per Feuerknopf löst Ihr eine Harpune aus, die 'gen Himmel fliegt. Sie zieht eine Schnur hinter sich her, die erst dann verschwindet, wenn das Wurfgeschöß am oberen Bildschirmrand ankommt. Wird eine Blase von der Harpune oder der Schnur getroffen, verschwindet sie oder teilt sich auf: Aus einer großen werden vier kleinere, dann acht ganz kleine.

Die ersten Level sind unkompliziert, doch bereits in der dritten Welt stehen die ersten Leitern, die Eure Arbeit schwieriger machen.

Zwei Spielmodi stehen zur Wahl: Im ersten habt Ihr 16 Level mit je drei Stages zu meistern. Mit jeder Stage ändert sich die Hintergrundgrafik (Hawai-Strand, chinesische Mauer, Maya-Tempel etc.), so daß Ihr am Ende des Spiels eine Grafik-Reise rund um die Erde gemacht habt. Mit Hilfe bestimmter Extras verschafft Ihr Euch mehr Zeit, Streuschuß, Doppel-Harpune, Schutzschild und Extraleben.



Super Pang ist eines der wenigen Spiele, bei denen sich dank des leicht verständlichen Spielprinzips schnell der Suchteffekt einstellt.

Die verschiedenen Hintergründe garantieren Abwechslung fürs Auge. Die Ohren bleiben dabei auf der Strecke: Mehr als "nette" Pieps-Düdel-Musik gibt's nicht. Der Zwei-Spieler-Modus fehlt auch.

Was zählt, ist die Spielbarkeit, die enorm gut ist: Der Traum vom (fast) 1:1 umgesetzten Super Pang zerplatzt ausnahmsweise nicht wie eine Seifenblase.

ANDREAS KNAUF

## SUPER PANG SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Capcom  
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, Continue, Soundmenü, 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark





## DAS PERSISCHE SPRINGWUNDER

# PRINCE OF PERSIA



Im tiefsten Kerker wartet das Schwert

Jeder Konsole ihren Prinzen: Nach diesem Motto verfahren diverse japanische und englische Firmen. Als vorläufig letztes System kommt jetzt das Super Nintendo in den Genuß einer Umsetzung des Computerspielhits von Designveteran Jordan Mechner.

NCS spendierte der Umsetzung 20 Level, mehr als in jeder anderen Version. Das Spielprinzip blieb allerdings das gleiche: In der filmreifen Rolle eines persischen Prinzen springt Ihr flüssig animiert durch ein riesiges Labyrinth eines Palastes, immer auf der Suche nach dem bösen Großwesir und der lieblichen Tochter des Kalifen. Ist die Aufgabe in zwei Stunden nicht gelöst, heiratet der Großwesir Eure Angebetete und wird so zum Kalifen. Fängt das Spiel als reines Jump'n'Run an, kommen später diverse Feinde, Mittel- und Endgegner auf Euch zu. Wehren könnt Ihr Euch nur mit einem Schwert und viel Geschick. In höheren Levels empfiehlt sich das Kartografieren — oder ein sehr gutes Gedächtnis.

**Super**

NCS liefert die beste Umsetzung: Nicht nur Steuerung und Spielbarkeit wurden absolut perfekt adaptiert, diverse Verbesserungen sorgen für Glanzpunkte. So hat jeder Level ein eigenes Grafikthema. Auch an unterschiedlichen Feinden und vereinzelt Gags wurde nicht gespart. Vor al-

lem die Mittelgegner sind willkommen und garantieren Abwechslung, die in anderen Versionen fehlt. Auch der Sound wurde famos aufgepeppt. Jeder Grafikstil hat seine eigene Hintergrundmusik — nie nervig und durchgehend melodisch. Insgesamt ist die Super-Nintendo-Version die mit Abstand beste, schönste und inhaltlich umfangreichste. **JULIAN EGGBRECHT**

### PRINCE OF PERSIA SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: NCS  
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Soundmenü, Paßwort

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

74%  
GRAFIK  
63%  
MUSIK  
59%  
SOUNDEFFEKTE

**75% SPIELSPASS**

## SPINNEREI

# SPIDERMAN & THE X-MEN



Spidey schwingt los

Der Strom an Lizenztiteln von Acclaim reißt nicht ab. Als neuesten Helden im Bunde kaufte sich der Lizenzgigant jetzt Spiderman und einige befreundete Superhelden, um sie pixelgerecht zu adaptieren.

Eingangs spielt Ihr in einer "Schnupper"-Stage ausschließlich Spiderman, der nicht nur an Wänden kleben, sondern auch mit Hilfe seines Spinnenfadens umherschwingen kann. Ist der erste Level, eine simple Mixtur aus Springen und Einsammeln, geschafft, bekommt Ihr die X-Men und Ihre Fähigkeiten zur Seite gestellt. Das weitere Spiel ist in diverse Level aufgeteilt, von denen jeder auf einen der Superhelden und dessen Fähigkeiten zugeschnitten ist. Allen gemeinsam sind die Sprungkkräfte, einige können zusätzlich schießen. Garniert ist der Comicspaß mit stilechten Zwischensequenzen und Introbildern — inklusive Sprechblasen.

**geht so**

Laut dröhnend überzeugte bei Acclaims Comic-Adaption der Sound spontan. Musiker Tim Follin lieferte mit seinen brillanten Kompositionen auch das erinnerungswürdigste Element des Spiels. Leider weniger überzeugen kann die Grafik, wenn auch in einigen Levels Ansätze von Begeisterung aufkommen.

Das ganze Spiel besteht aus einer Aneinanderreihung von mehr oder weniger gut gelunge-

nen Action-Jump'n'Run-Sequenzen, die in ihrer Originalität von den Fähigkeiten des jeweiligen Superhelden abhängen. Sporadisch kommt gutes Spielgefühl auf — meist nervt aber der knackige Schwierigkeitsgrad und konfuser Levelaufbau. Sei's drum, Spiderman & Co. feiern mit diesem Spiel einen soliden Einstand auf dem Super Nintendo. **JULIAN EGGBRECHT**

### SPIDERMAN SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:   

HERSTELLER: Acclaim  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

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

60%  
GRAFIK  
78%  
MUSIK  
53%  
SOUNDEFFEKTE

**63% SPIELSPASS**



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

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

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

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
 Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover  
 Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München  
 12-18 Uhr  
 089/761908

Baden: Freiburg  
 10-18.30 Uhr  
 0761/382590

Württemberg: Aalen  
 10-18.30 Uhr  
 07361/680663

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

Hessen: Frankfurt  
 12-18 Uhr  
 069/613282

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

**Neueröffnung!**  
**4000 Düsseldorf**  
**Wallstraße 21**  
**Tel.: 0211/131979**



## Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf WALLSTRASSE 21

### SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Buck Rogers	139,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	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
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danan	84,95
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
Ghols'n n Ghosts	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95

Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super 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

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

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

### ATARI LYNX

Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Rampart	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Toki	82,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

## Aktive Franchise - Partner gesucht!

### SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

### GAME BOY

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

### NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flintstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

### SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

#### SEGA MASTER

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

#### SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Convertor	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

#### GAME GEAR

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

#### NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
Super NES	319,00

#### GAME BOY

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

#### ATARI LYNX

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

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!



## UNIVERSALREINIGER UNIVERSAL SOLDIER



Universal Soldier ist eine freche Turrigan-Kopie

Nach dem neuen Actionstreifen mit Dolph Lundgren und Jean Claude van Damme in den Hauptrollen entwickelte Ballistic den "Turrigan"-Abklatsch *Universal Soldier*. Genau wie beim bekannten Computer- und Mega-Drive-Titel rennt Ihr mit Eurem schwer bewaffneten Metallmuskelprotz durch allerlei Levels, die mit Feinden vollgestopft sind. Gnade kennt Ihr in Eurer Heldenrolle nicht: Mit Bazooka, Schrotflinte und Laserwaffe laßt Ihr die Gegner abblitzen. An herumliegenden Extras vergreift Ihr Euch dabei auch: Speed-Ups, neue Lebensenergie und Extraleben. Sechs Levels mit beweglichen Plattformen, Flugrobotern und böswilligen Endgegnern liegen vor dem Helden. Am Ende des Spiels wartet ein riesiger Dolph Lundgren, der mit Raketenantrieb und Laserwaffe Verwirrung stiftet.

Euer Männchen bewegt sich wie der Publikumsmagnet Turrigan und hat die gleichen Abenteuer zu bestehen: Der Großteil des Levelangebots wurde 1:1 aus dem Computerhit "Turrigan 2" übernommen.

### hilfe

Bei *Universal Soldier* jagt eine Frechheit die andere: Jeder Level ist eine Katastrophe mit verkorkter Grafik und schrecklicher Musik. Der Sound erinnert an eine Meute Wespen, die sich über die Designer dieses Desasters hermachen.

Alle Spielstufen lassen grafische und spielerische Abwechslung vermissen, die Endgegner (des öfteren sehen wir Dolph Lundgren in dieser Rolle) sind dahingeschludert, das Spieldesign ist verarmt.

Geduldet Euch, bis die Super-Nintendo-Fassung von "Turrigan" im Frühjahr nächsten Jahres veröffentlicht wird.

ANDREAS KNAUF

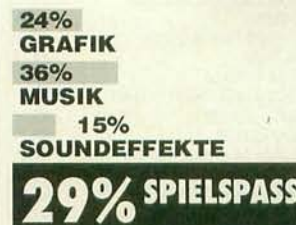
### UNIVERSAL SOLDIER SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ballistic  
TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

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



## GIB MIR GUMMI F1 SUPER DRIVING



F1 Super Driving bietet tolles Drumherum

Nach Senna und Mansell hat sich nun auch der Formel-1-Pilot Aguri Suzuki von einer Softwarefirma (genauer gesagt von LOZC) breitschlagen lassen: Sein Konterfei blickt Euch über die ganze Distanz von "F1 Super Driving" entgegen. In guter, alter "die Strecke scrollt dreidimensional auf Euch zu"-Manier tretet Ihr das Gaspedal gegen den Meister selbst, ein Weltmeisterschaftsfeld oder einen Mitspieler. Vor dem Rennen wartet der obligatorische Werkstattbesuch auf Euch. Entweder wählt Ihr Suzukis Bolidenkonfiguration oder schustert Euren Rennwagen komplett selbst zusammen. Nun wird noch flugs das Wetter und die Strecke ausgesucht, und schon geht's an den Start. Als kleine Besonderheit wird Euch während des Rennens in einem Balken die Haftfähigkeit Eurer Reifen angezeigt. Rutscht der Balken in den roten Bereich, ist's höchste Zeit für einen verträumten Boxenstop. In den Kurven ist besondere Vorsicht geboten: Zu heftiges Einschlagen endet oft in einem Schleudertrauma.

führt leider nur allzuoft zum Schleudern. Da eine gute Steuerung aber das "A" und "O" eines Rennspiels ist, präsentiert sich "F1 Super Driving" fast unspielbar. Da täuschen auch die ausgeklügelten Bastelmöglichkeiten am Wagen samt guter Grafik, realistischen Sound und umfangreichen Streckendesign nicht drüber hinweg.

JAN BARYSCH

### AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Lozc  
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: 3 Spielvarianten

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

### hilfe

Es ist offensichtlich, daß kein Profi an den Einstellmöglichkeiten mitgefieilt hat. Gespielt hat Aguri Suzuki dieses Spiel offensichtlich keine Minute. Die Lenkung kennt sogar bei der Einstellung "Soft" nur "Geradeaus" und "Volleinschlag". Ein solcher





Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO**

# super Castlevania IV



**Gutschein** VG 10/92  
 Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

# Neu

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

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

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

83% Spielspaß  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

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

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



**PALCOM**  
 SOFTWARE

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



**KONAMI**  
 Superstarker Videospielspaß

FBP 02/37 P2  
 Weitere Informationen:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

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



# Game Play

## MEGA Umbau

50/60 Hz 50,- DM

Engl./Jap. Chip  
50,- DM

Quack Shot jp. 69,- DM  
Wonderboy III jp. 39,- DM  
Whip Rush jp. 29,- DM  
Block out jp. 39,- DM  
usw....

## PC Engine Total

Grundgerät PAL mit  
Final Soldier, Image Fight  
Space Inv., Gomolo

nur 299,- DM

4 Pl. Adapter 39,- DM  
Battle Pad 39,- DM  
Avenue Pad 3 59,- DM  
XE2, Stick 69,- DM  
XE3, Super-Stick 129,- DM  
Bomb 99,- DM  
Tiger Heli 89,- DM  
Blue Blink 49,- DM  
Power League 4 79,- DM  
Violent Soldier 69,- DM  
Columns 69,- DM  
Galaga 88 69,- DM  
Mr. Heli 39,- DM  
Lode Runner 39,- DM  
Gradius 79,- DM  
Klax 59,- DM  
F1 Tripple Battle 79,- DM  
Darius + 49,- DM  
Paranoia 29,- DM  
Oper. W. 49,- DM

Weitere Titel lieferbar!!!

Game Gear-Spiele  
ab 29,- DM

Game Boy-Spiele  
ab 19,- DM

Super NES auf Anfrage

Filiale: Berlin  
Tgl. ab 10 Uhr  
Fax: 030/6913838  
Tel: 030/6912156

Zentrale: Verl  
Laden: ab 13 Uhr geöffnet  
Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1

Fax: 05246/81270  
Tel: 05246/81184

# TEST

## ROBOCOP 3



Aus den Fenstern schießen die Halunken

Auf, auf Ihr (Blech-)Kameraden: Im Film macht sich Peter Weller zum dritten Mal als Robocop auf den Weg, im gleichnamigen Spiel der Lizenz-Sammel-Anstalt von Ocean übernehmt Ihr die Rolle des Hauptdarstellers. In der gewichtigen Kluff des Metallhelden stampft Ihr durch die gefährlichsten Bezirke von Detroit: Bewaffnete Halunken schießen aus Fenstern, feuern mit Maschinenpistolen und Raketenwerfern. Dank einer Umschalt-Option kann der glänzende Saubermann von der Handfeuerwaffe auf einen Streuschuß umschalten. Die Munition beider Waffensysteme ist jedoch begrenzt und schnell verbraucht. Dann heißt's Nahkampf mit Boxhandschuhen.

Robocop 3 sieht gut aus, hört sich prima an und spielt sich miserabel. Zu der Ungelenkigkeit der wandelnden Blechdose kommt ein unfaires Gegneraufkommen. Frust ist angesagt. **ANDREAS KNAUF**

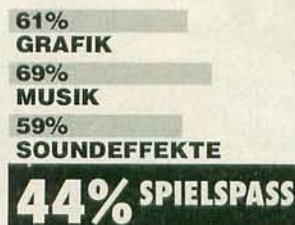
### ROBOCOP 3 SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ocean  
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue und High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Profis  
CA.-PREIS: 120 Mark



## PHALANX



Über den Wolken, aber nicht spielerisch

Ballerspiele waren schon immer "in", doch momentan wird das Super Nintendo von bedenklich vielen Vertretern dieses Genres geradezu heimgesucht. Entweder will der Hersteller beweisen, daß ein Super Nintendo bei rasanten Spielen nicht langsamer werden muß, oder er will nur ein weiteres banales Produkt loswerden, ehe die Konkurrenz mit besseren Spielen auf den Markt rückt. Vorneweg: In diesem Fall kam Kemco Konamis wesentlich besserem Axelay zuvor. Die Grafik von Phalanx ist äußerst dürftig und verfällt stellenweise ins Zeitlupentempo. Kemco demonstriert eindrucksvoll, daß man ohne programmtechnische Höchstleistung keine ruckelfreien Ballerspiele zustandebringt. Wenn's schon ruckelt, wollen wir dafür wenigstens Innovation und brandneue Spielideen sehen. Stattdessen gibt's bei Phalanx abgedroschenes Leveldesign, einfalls- und witzlos. **ANDREAS KNAUF**

### PHALANX SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Kemco  
TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, Continue, Soundmenü

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



## SYVALION



Ein Drache auf der Suche nach dem Spielspaß

Syvalion ist kein Held, wie wir ihn kennen: Statt mit Lanze, Maschinenpistole oder Laserwaffe geht er mit seinem heißen Feueratem auf die Jagd. Syvalion ist hauptberuflich Drache und schlängelt seinen gegliederten Körper durch gefährliche Labyrinth, in denen es von Feinden nur so wimmelt. Die Urzeitechse hat eine begrenzte Atemkraft, d.h. der Drachenatem wird mit der Zeit schwächer, was den Feinden wieder Mut macht. Extras gibt's keine, dafür bekommt Ihr Punkte.

Syvalion ist ein gutes Beispiel für die Qualität der meisten Importe, die zur Zeit aus Japan nach Deutschland kommen. Neben grauischer Grafik und übler Musik erschreckt der braune Drache durch träge Steuerung. Resultat: Syvalion spielt sich schlecht und motiviert kein bißchen. Nur der Vorspann mit Zerreffekten und Sprachausgabe sieht vernünftig aus. **ANDREAS KNAUF**

### SYVALION SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Toshiba EMI  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

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





# ARGHHHHH!

**ICH HASSE  
ES, WENN  
MAN  
NETT  
ZU MIR IST.**

**DEF:**

*Mutoid Man ist schüchtern und zurückhaltend und findet sich nur schwer mit dem vielen Lob zurecht, das man ihm derzeit zollt. Bei solchen Reden freaked er ganz einfach aus:*

**“Eine der gailsten und schärfsten Schießereien überhaupt!”**

**“Das ist bestimmt eine der heißesten Schießereien die es gibt!”**

**“Absolut brutal, thrilling und steinhart - das ist die aufregendste Schießerei, die man je sah.”**

**Spiel mit - es wird Dir Spaß machen!**



SEGA  
GAME GEAR

SEGA  
Master System™ II

SEGA  
MEGA DRIVE



**SUPER  
SMASH  
TV**

**AKkaim™**  
THE WORD ON THE STREET

Smash TV® © 1990. Licensed from and a trademark of Williams® Electronics Games, Inc. All rights reserved



## BLAZEON



Böses Spiel — Schöne Feinde

**B**lazeon von Atlus ist eine schnörkellose Horizontalballerei mit schönen Hintergründen und fantastisch gezeichneten Endgegnern. Überhaupt sind die Gegner dem eigenen Raumschiff grafisch hoch überlegen. Innovativ ist das Extrawaffensystem: Viele Feinde färben sich durch Granatenbeschuss blau und können samt ihren Fähigkeiten übernommen werden. So rüstet Ihr Euch mit Lenkraketen, Streuschuß, Speed Up oder Mini-Smartbomb aus. Die "Einfriergranaten" könnt Ihr nur als Raumschiff abfeuern. Wollt Ihr die Bewaffnung wechseln, müßt Ihr freiwillig Selbstmord begehen. Ansonsten zeigt sich Blazeon spielerisch und technisch nicht gerade von der Schokoladenseite. Es ist ruckelig, höllisch schwer und schlecht durchdacht. Habt Ihr die fünf Levels dennoch durchgespielt, geht's in Level eins mit höherem Schwierigkeitsgrad weiter.

JAN BARYSCH

### BLAZEON SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Atlus  
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade

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



## GOLDEN FIGHTER



Keine Pause — keine Feinde

**I**mportkunden kommen wieder auf ihre prügellastigen Kosten: *Golden Fighter* von Culture Brain stimmt im *Street Fighter 2*-Stil zum fröhlichen Feindeverdeschen ein. Obwohl das Spiel von links nach rechts scrollt, sind die Ähnlichkeiten zu Capcoms Überflieger (gemischt mit einer Prise *Final Fight*) unübersehbar. Das bringt dem Spieler aber nichts, da die Steuerung träge ist und die Sprites beim Schlagen äußerst gelangweilt dreinblicken: Von furioser Kampfsport-Action keine Spur. Die Laune der Haudegen färbt schon nach wenigen Minuten auf den Joypadaktiven ab, der das Spiel am liebsten mit Sheng Long und Hurrican-Kick zugleich in den Staub treten würde. Bei *Golden Fighter* kommt trotz schnuckliger Grafik kein Spielspaß auf, denn dazu sind Bewegungsabläufe, Musik und Steuerung zu fad, zu schlecht, zu abgedroschen.

ANDREAS KNAUF

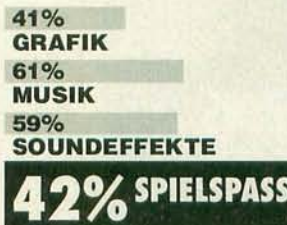
### GOLDEN FIGHTER SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Culture Brain  
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Continue

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



## DIE DRITTE DIMENSION WINGS 2



Da dampft der Chip: Die 3-D-Grafik von Wings 2

**G**elten heute Düsenjäger als das Nonplusultra der Flugzeugtechnik, gab man sich in früheren Tagen mit weniger High-Tech zufrieden. In Maschinen, die aus Sperrholz und Leinentuch zusammengesetzt waren, tuckerten wagemutige Männer gemächlich in Wipfelhöhe über Wald und Wiesen.

Als Pilot einer Staffel französischer Doppeldecker, absolviert Ihr zur Zeit des ersten Weltkrieges verschiedene Kampfaufträge. Entweder müßt Ihr Euch im Luftduell mit gegnerischen Maschinen messen oder über Feindgebiet via Bombenabwurf bestimmte Gebäude, z.B. Fabriken, sprengen. Je nach Einsatzart ändert sich der Grafikstil. Fliegt Ihr eine Mission gegen feindliche Flieger, wird das eigene Flugzeug von hinten gezeigt. Entsprechend Eurer Flugbewegung wird der komplette "Boden" gedreht oder gezoomt, damit der passende 3-D-Effekt entsteht. Seid Ihr zu einem Bombenauftrag unterwegs, ist die Landschaft aus einer Vogelperspektive zu sehen.

Ist. Leider reicht ein famoser 3-D-Effekt nicht, um den mittelprächtigen Action-Simulationmix aufzuwerten. Denn was sich unter der Schale toller Technik verbirgt, ist Mittelmaß. Eine extrem fummelige Steuerung, der recht happige Schwierigkeitsgrad und nur mäßig spielerische Abwechslung (Duell hier, Bomben dort) lassen *Wings 2* im Mittelmaß versumpfen.

MICHAEL HENGST

### WINGS 2 SUPER NINTENDO

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Namco  
TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Paßwort

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



geht so

Bei *Wings 2*, der Super-Nintendo-Version eines mittlerweile indizierten Computerspieles, kommt der 3-D-Chip tüchtig ins Schwitzen. Vor allem in den Flugsequenzen bekommt der hilfreiche Baustein eine Menge zu tun — die Landschaft scrollt, zoomt und rotiert, daß es eine wahre Freude



ZOFF IM ASTEROIDENGÜRTEL

# EARTH-LIGHT



Fürs Super-Nintendo ist die Grafik schwach

**W**eltraumschlacht für Hardcore-Strategen: In Hudsons Earthlight stehen sich zwei verfeindete Roboternationen im Welt-raum gegenüber. Ihr steuert die Guten (an den rosa Rüstungen zu erkennen) durch eine Vielzahl vorgefertigter Szenarios. Habt Ihr ein Schlachtfeld (die ersten sind einen Bildschirm groß, später scrollt die jeweilige Karte) von den Gegnern geräumt, geht's in den nächsten Sektor. Euren Spielstand dürft Ihr zwischen den Auseinander-setzungen abspeichern.

Während einer Schlacht bewegt Ihr Eure Robotereinheiten über ein Hex-raster. Geratet Ihr in Kontakt zu einer feindlichen Einheit, dürft Ihr ballern oder den Laser-Säbel zum Nahkampf zücken. Dann schaltet die Darstellung auf einen Gefechtsbildschirm, auf dem der Schlagabtausch von Euch unbeeinflusst vollzogen wird. Überlebt die Truppe, erhält sie Erfahrung-punkte.

fehlen während der Kämpfe Ab-wechslung und Gags. Die Grafik ist bieder, so daß Earthlight in Sachen Atmosphäre weder dem Oldie "Nectaris", noch dem Fantasy-Strategiespektakel "War-song/Longraiser" das Wasser reichen kann. Nur in Ermange-lung brauchbarer Strategiealter-nativen auf dem Super Nintendo ist Earthlight zu empfehlen.

WINNIE FORSTER

**EARTHLIGHT  
SUPER NINTENDO**

**SPIELETTYP:**   

**HERSTELLER:** Hudson  
**TESTVERSION VON:** Galaxy

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

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 130 Mark

40% **GRAFIK**  
39% **MUSIK**  
29% **SOUNDEFFEKTE**

**43% SPIELSPASS**

geht so

Daß es in Earthlight vor japani-schen Texten und Menüs nur so wimmelt, kann man den Entwick-lern wohl kaum zum Vorwurf ma-chen: Nur Spieler mit Japano-Strategie-Erfahrung oder einer doppelten Portion Geduld blik-ken durch. Denn obwohl die An-zahl der verschiedenen Robotertypen (Transporter, Weltraumge-schütze, Nahkämpfer) ausreicht,

# Maxion

Computersoft- und Hardware  
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen  
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

**ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!**

Deshalb suchen wir aktive Partner, die den Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept - von Fachleuten entwickelt - führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance - Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

## SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

**DAS** Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung  
Mega Drive mit Sonic NUR DM 329,- +++ Super NES RGB 60hz  
Scartkabel ab DM 359,- +++ Super-Adapter DM 59,-

**SEGA**



**Nintendo**

Mega Drive • Game Gear • Super NES • Game Boy  
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409  
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00  
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

## POWER-GAMES

**! Die Herbst-Saison ist eröffnet !**

Die neuesten Spiele für  
MEGA-DRIVE, GAME-GEAR, SUPERNES,  
GAME-BOY, NEO-Geo, PC-ENGINE  
sind eingetroffen!

Wir liefern sofort! Rufen Sie uns sofort an!

POWER GAMES  
Aachener Straße 96  
W-5102 Würselen

**Tel. 02405/83940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.



Das Super Nintendo ist in aller Munde, trotzdem vergessen wir die Mega-Drive-Besitzer nicht. Wir haben in den Geschichtsbüchern geblättert und den Werdegang des 16-Biters zusammengestellt. Lest umfassend, warum das Mega Drive so erfolgreich wurde.

# MEGA DRIVE HISTORIE

**M**it der Mega-Drive-Historie starten wir eine neue Serie, die den Werdegang aller populären Konsolen aufzeigt. Den Anfang macht das erste 16-Bit-Videospiel der Welt: Das Sega Mega Drive.

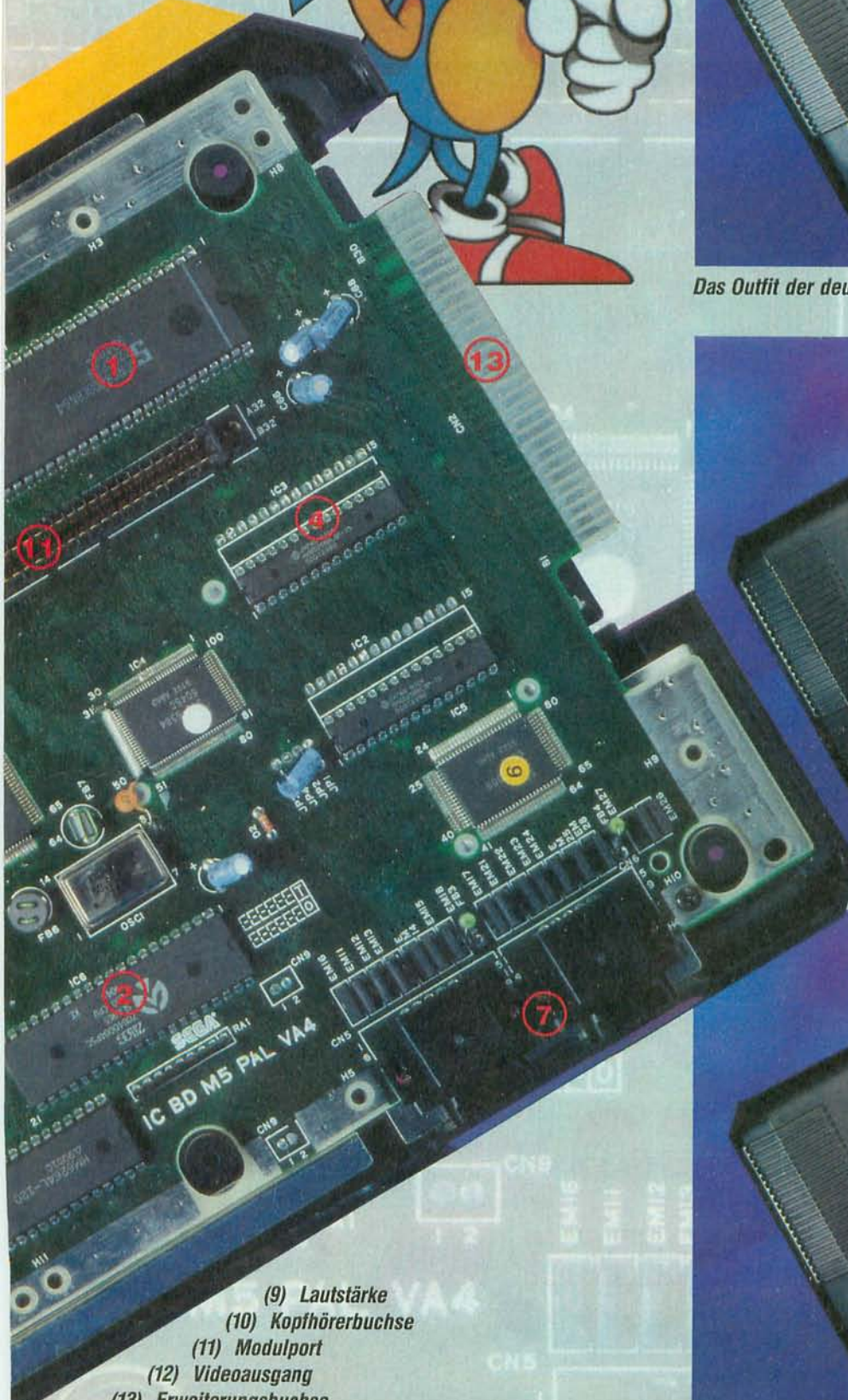
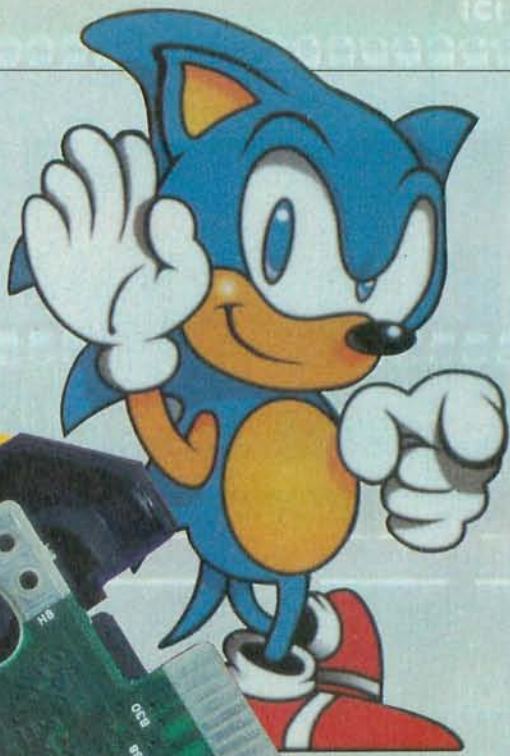
Vor gut fünf Jahren gedieh in der Sega-Entwicklungsabteilung die Idee, mit einem 16-Bit-System, basierend auf den aktuellen Sega-Spielautomaten, auf den Markt zu rücken. Nur so konnten die Japaner dem Konsolen-Giganten Nintendo Paroli bieten. Das NES verkaufte sich weitaus besser als Segas Master System: Erstens kam es ein Jahr vor dem Master System auf den japanischen Markt, zweitens entwickeln eine große Zahl Lizenzpartner Software für das NES. Sega drehte den Spieß um und streute die neue 16-Bit-Erfindung zwei Jahre vor dem Super Famicom (Super Nintendo bei uns) unter das japanische Videospielderivolk. Mit Erfolg, denn das Mega Drive lief in technischer Hinsicht sogar der NEC PC-Engine (bis dahin das Juwel der Kids) den Rang ab. Unter dem futuristischen Gehäuse schufteten zwei Prozessoren: Ein 68000, wie er auch in den Heimcomputern Amiga und Atari ST steckt, sorgt für den schnellen Datenfluß zwischen Speicherbausteinen, Grafikkchips und kommunikativen Elementen; eine Z 80 kümmert sich um die Joypadabfrage und kommandiert die Musikabteilung. Bei einer Auflösung von 320 x 224 Bildpunkten (selbst die High-End Konsole Neo-Geo von SNK hat keinen Pixel mehr) werden bis zu 64 Farben aus einer Palette von 512 gleichzeitig dargestellt. Musik und Soundeffekte schallen über zehn Stereo-Kanäle ins Ohr — für damalige Verhältnisse sagenhaft.

Als das Mega Drive als Importkonsole Deutschland erreichte, kamen vorerst nur die Besitzer eines RGB-Fernsehers oder -Monitors in den Genuß von 16-Bit-Entertainment. Eine PAL-Version folgte später. ak



- (1) CPU 68000
- (2) CPU Z 80
- (3) Grafikkbausteine
- (4) Speicherbausteine
- (5) Ausgabechips
- (6) Antennenanschluss
- (7) Joypad-Buchsen
- (8) Reset-Taster





Das Outfit der deutschen Konsole gleicht dem Japan-Gerät



Nur die US-Version heißt nicht "Mega Drive"



Die japanische Sega-Mega-Drive-Konsole

- (9) Lautstärke
- (10) Kopfhörerbuchse
- (11) Modulport
- (12) Videoausgang
- (13) Erweiterungsbuchse
- (14) Ein-/Ausschalter



# 1989



Das Import-Modul Ghosts'n Ghouls gab's erst später

Mit dem Power-Base-Converter spielt das Mega Drive Master System-Cartridges ab



◆ Weihnachten 1988 ist die Freude der Japaner groß: Unter'm Weihnachtsbaum liegt die neue Sega-Konsole. Das Mega Drive verkauft sich in den ersten Monaten so gut, daß es zu Lieferengpässen kommt. Sogar ist bei japanischen Herstellern selten der Fall. Dank eines fixen Importhändlers können die deutschen Freaks bereits wenige Wochen nach der Japan-Premiere mit dem technischen Meisterstück spielen. Zusammen mit der Konsole, die mit einem Joypad und dem Prügelspiel *Altered Beast* knapp 500 Mark kostet, werden die Titel *Alex Kidd* (Jump'n'Run) und *Space Harrier 2* (Action) importiert. 130 Mark muß der Konsolen-Insider



Alex Kidd ist ein nettes Jump'n'Run

## Inside

◆ *Tetris* heißt das bekannte Strategiespiel von Alexej Paschitnow. Wie die Computertitel, verkauft sich auch die NES-Version überaus gut. Wachsenden Modul-Absatz vor Augen, beauftragt Sega eine Programmierertruppe mit der Umsetzung des Knüllers. Zu spät erfährt der japanische Konzern, daß Nintendo die Exklusivrechte an *Tetris* besitzt und auf keinen Fall bereit ist, auch nur ein Klötzchen an die Konkurrenz abzugeben. Es kommt zum Eklat: Mega Drive-*Tetris* wird nur unlizenziiert und inoffiziell auf dem taiwanischen Markt und in Hong Kong verkauft. In Japan, USA und Europa, wo strenge Urheberrechte gelten, erscheint das Spiel nicht.

◆ Mit dem Power-Base-Converter nutzt Sega den Z80-Prozessor im Mega Drive: Fast alle Master-System-Spiele laufen problemlos auf dem Mega Drive. Damit wird den Master-Besitzern der Umstieg erleichtert, immerhin können sie ihre Lieblingsmodule auf der neuen Konsole spielen.

◆ Neben obengenanntem Converter hat Sega noch mehr in petto: Die Firma kündigt Tastatur, Grafik-Tablet, 3,5"-Diskettenlaufwerk und Modem an. Bis auf das Modem (erschien am 21.10.90 in Japan), mit dem zwei Mega Drives via Telefon verbunden werden, sind die anderen Zubehörartikel auf Nimmerwiedersehen in den Schubladen der Hardwareabteilung verschwunden.

*Altered Beast* war das erste Spiel, das 1989 auf dem Mega Drive erschien.



Space Harrier scrollt super schnell

pro Modul können; und das, obwohl nur *Space Harrier 2* mit rasanter Geschwindigkeit verdeutlicht, daß es sich um ein waschechtes 16-Bit-Video-spiel handelt.

Die Spiele lassen anfangs zu wünschen übrig, doch schon bald erscheinen die ersten Hits auf dem japanischen Markt: Abenteuer-Crews und Dungeon-Forscher mit Fremdsprachenkenntnissen freuen sich Mitte 1989 über die Fortsetzung des beliebten Master-System-Epos *Phantasy Star*. Die Abenteuer vor dem Bildschirm werden dabei heftig von japanischen Textzeilen attackiert — nur Hardcore-Fans blicken (und spielen) durch.

Zur allgemeinen Überraschung wird Amerika noch im gleichen Jahr mit der US-Version, dem Sega Genesis, beglückt. Zusammen mit einer Handvoll Spiele ist das System zum Weihnachtsfest im Handel. Der Preis lag bei etwa 500 Mark.

## Modul-Juwelen

Titel	Hersteller	Genre	Land
After Burner 2	Sega	Shoot'em up	Japan
Ghosts'n Ghouls	Capcom	Beat'em up	Japan
Mystic Defender	Sega	Jump'n'Run	Japan

# MEGA DRIVE HISTORIE



# 1990

◆ Berserker und Barbaren prügeln sich durch die farbenfrohe Grafik von *Golden Axe* und meucheln dutzendweise Feinde. Trotz des Erfolges der Arcade-Umsetzung wird der kriegerische Konsolenhit schnell überflügelt: Segas genialer Wurf *Super Shinobi* (die offizielle Version nennt sich *Revenge of Shinobi*) fesselt uns alle — tausende Japaner und die kleine Gemeinschaft der deutschen Freaks schließen sich auf dem Dachboden ein und steuern stundenlang den weißen Ninja, der seine entführte Freundin aus den Händen von Bösewicht Neo Zeed befreit. *Super Shinobi* zeigt, was das Mega Drive grafisch und vor allem akustisch auf dem Kasten hat: Der gerade volljährige Yuzo Koshiro zaubert mit dem Musikchip des Geräts. Koshiro verlegte bis heute fünf Musik-CDs in Japan und hat schon wieder ein paar heiße Musikeisen im Feuer (u.a. *Streets of Rage 2* und *Batman Returns*).

Im August ist der deutsche Markt an der Reihe: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft steht das deutsche Sega Mega Drive in Geschäften und Kaufhäusern. Virgin Games (heute ein Teil von Sega) bläst ins Werbehorn und verspricht die Veröffentlichung von knapp 20 Modulen gleich zu Anfang — alle mit englischen Bildschirmtexten und deutscher Anleitung. Zur Freude der Besitzer von "ausländischen" Konsolen ist das deutsche Mega Drive voll kompatibel zu den Importgeräten. Nur wenn Ihr die offiziellen Cartridges auf der Import-Konsole spielen wollt, muß eine kleine mechanische Schutzvorrichtung aus Plastik "herausoperiert" werden.

**Castle of Illusion erscheint fast zeitgleich in Japan, den USA und Deutschland.**



Das deutsche Grundgerät wird mit *Altered Beast*, Antennenkabel für den Fernseher und einem Joypad ausgeliefert. Der Preis beträgt knapp 500 Mark, für ein Spiel knöpft Sega dem Videospiele 90 bis 130 Mark ab.

Noch im gleichen Jahr erscheint das hervorragende Jump'n'Run *Mickey Mouse: Castle of Illusion* und damit das erste Spiel, das weltweit gleichzeitig veröffentlicht wird (zum Weihnachtsfest in Deutschland, Japan und den USA erhältlich).



**Thunder Force 3 läßt Ballerspieler aufatmen: Mit dem Mega Drive in den Weltraum.**

## Inside

◆ "On the top" steht Sega mit *Super Shinobi*, aber das Low-End "muß" auch versorgt werden: Kein Problem mit dem völlig mißlungenen Ballerspiel *Curse*, das tatsächlich wie ein Fluch auf den Shoot'em-Up-Experten liegt. Bis dato gab es neben *Thunder Force 2*, dem belanglosen 16-Bit-Grundstein der bekannten und technisch brillanten Reihe, noch keinen Ballertitel, der von der neuen "Raumschiff Enterprise"-Folge im Fernsehen ablenkt.

Die Wogen der Entrüstung im Lager der Weltraum-Helden glättet Techno Soft unerwartet schnell: *Thunder Force 3* kommt wenige Monate nach dem Vorgänger auf den Markt und fasziniert nicht nur die Fans des Genres. Die abwechslungsreiche Gestaltung mitsamt wirkungsvoller Extrawaffen und abgedrehter Feinde garantiert Spielspaß bis in die Tiefen des Weltraums.

◆ Erstaunlich schnell werden die Japan-Module in amerikanischer und deutscher Fassung veröffentlicht. Im Gegensatz zu Nintendos Nachlässigkeit in Sachen NES können die deutschen Fans schon wenige Monate nach der Japan-Veröffentlichung mit der deutschen Cartridges spielen.

◆ Mitte des Jahres kommen die Adventure- und Katakomben-Freunde auf ihre Kosten: Die Importhändler stellen endlich die Genesis-Version des ersten 6-MBit-Moduls in die Regale. Auch englisch sprechende Spieler erfreuen sich jetzt am Hitmodul *Phantasy Star 2*.

◆ Aus Japan werden die ersten Gerüchte um das Mega-CD laut. Japanische Mega-Drive-Magazine veröffentlichen erste Zeichnungen, die "technischen Daten" basieren auf Maßnahmen.

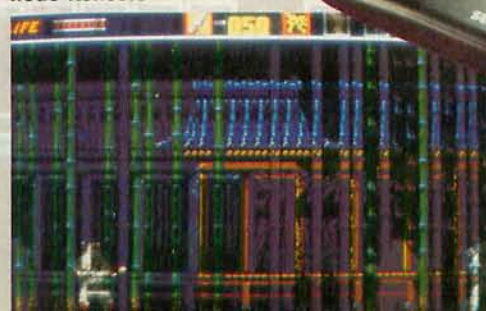
◆ Im September werfen Spieler ohne Joypad-Faible ihre Steuerinstrumente in die Ecke: Der Arcade-Power-Stick, ein "echter" Spielhallenjoystick mit Mikroschaltern, wird in Japan für schlappe 6000 Yen (umgerechnet 80 Mark) angeboten. Bei uns muß der Kunde (natürlich) mehr Geld berappen, obwohl er dafür nur eine abgespeckte Version ohne Mikroschalter bekommt.

◆ Die englische Firma Dynamics stellt zusammen mit dem CWM-Versand den speziell für das Mega-Drive umgebauten Competition Pro vor. Zu Dauerfeuer und Slow Motion samt Mikroschalter-Bestückung gesellen sich zwei zusätzliche Taster.

## Modul-Juwelen

Titel	Hersteller	Genre	Land
Batman	Sunsoft	Beat'em up	Japan
Columns	Sega	ähnlich Tetris	Japan
ESWAT	Sega	Action	Japan, USA
Hellfire	NCS	Shoot'em up	Japan
Mickey Mouse	Sega	Jump'n'Run	Japan, USA, Deutschland
Phelios	Namcot	Shoot'em up	Japan
Populous	ECA	Strategie	USA
Super Monaco GP	Sega	Rennsimulation	Japan
Thunder Force 3	Tecno Soft	Shoot'em up	Japan

**Super Shinobi ist der erste Hit für Segas neue Konsole**



**Der Arcade-Power-Stick**



AYRTON SENNA'S  
 <SUPER>  
 Monaco GP II

# WWRROOOAAAARRR!



Wieviele PS stecken in Eurem Videospiel? Garantiert nicht annähernd soviel Power wie in Ayrton Sennas's Super Monaco GP II von SEGA. Mit den Tips vom Weltmeister habt Ihr eine kleine Chance bei der rasantesten und spannendsten Videoaction seit es die Formel I auf dem Bildschirm gibt. Atemberaubende Geschwindigkeiten, die Original-Grand-Prixstrecken plus drei Bonuspisten und erbarmungslose Konkurrenz erwarten Euch. Zum Duschen zwischendurch ist der Spielstand speicherbar. Also: Anschnallen, Gas geben und ohne Boxenstop zum Händler. Oder wollt Ihr nur Zweiter werden?



Neu	Neu	In Kürze
SEGA Master System II	SEGA Mega Drive	SEGA Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.



# 1991



Das Mega-CD stellen wir Euch in dieser Ausgabe vor



1991 sieht es kurzzeitig so aus, als zeichne sich der Abstieg des Mega Drives ab. Im Import erscheinen bedenklich viele Mittelklasse-Produktionen und Totalausfälle, während im offiziellen Gewerbe das Qualitätsfett der letzten Monate abgebaut wird. Der Hauptgrund für den leichten Abwärtstrend in Japan ist das Super Nintendo, das am 25.11.1990 auf die japanischen Kids (und das Mega Drive) losgelassen wird. Das Interesse an Segas Konsole sinkt angesichts der faszinierenden Fähigkeiten des neuen 16-Bit-Konkurrenten von Tag zu Tag. Nur in Deutschland, wo das Super Nintendo lediglich den einflussreichen Import-Kunden bekannt ist, wählte sich Sega in Sicherheit — obwohl die Import-Konsole sogar in den Staaten rasend schnell verkauft wird.

Zur Herbst-CES in Chicago wird die Panik im Sega-Lager von einem flitzenden Zeitgenossen fortgetragen: *Sonic the Hedgehog* rennt so schnell über den Bildschirm, daß einige Zuschauer Augen- und Kopfschmerzen bekommen. Trotz seiner gesundheitsgefährdenden Eigenschaften entpuppt sich der blaue Igel als Kultfigur und damit als idealer Gegenpart zu Nintendo's Mario. Auch *Sonic* flitzt wie *Mickey Mouse* im Jahr zuvor fast



Die grandiose Flipper-Simulation *Devil Crash*

*Shadow Dancer* (mittlerweile in Deutschland indiziert) ist der mittelmäßige Nachfolger von *Revenge of Shinobi*



*Aleste* ist ein sehr beliebter Import-Shooter



*Sonic the Hedgehog* und *EA Hockey*: beides Meilensteine ihres Genres.



## Inside

Im Januar '91 setzt Sega ihrer Mega-Drive-Palette die Krone auf und kombiniert die Hardware des Systems mit der eines 80286-IBM-ATs. In ein flaches, schwarzes Gehäuse verpackt, schluckt das Tera-Drive sowohl PC-Disketten als auch Mega-Drive-Module. Heute wird dieses Computersystem in drei verschiedenen Varianten mit Maus, Joypad und Tastatur geliefert. Für 1500 bis 3000 Mark ist der japanische Multiuser dabei.

Joypads, wohin man sieht: ASCII rückt mit dem Mega-Pad auf den Markt, Blaster Joypad und Master Pad von ACE haben die Importhändler ebenfalls im Angebot. Heute gibt's diese Modelle nicht mehr, statt dessen müssen wir uns mit PRO-2, SG-3, Power Clutch und Gizmo herumschlagen.

Das Mega-CD wird im Oktober veröffentlicht. Leider gibt es trotz des gesalzenen Preises von knapp 600 Mark (im Import 800 Mark) keine vernünftige Software. Mehr dazu lest Ihr in unserem Mega-CD-Special in dieser Ausgabe.

Umweltschutz im Hause Sega: Seit 1991 werden alle Grundgeräte in umweltfreundliche Preßpappe verpackt. Das recyclingfähige Material schützt das Gerät genauso gut vor Erschütterung, wie das Styropor vorher.

zeitgleich zu den Händlern in den Staaten, Deutschland und Japan.

Ein weiterer Superhit wird das Ice-Hockey-Spiel *EA Hockey*, das ausnahmsweise nicht aus japanischen Programmierhänden stammt. Electronic Arts, der amerikanische Software-riesen, stellt damit ein hammerhartes, schnelles und endlos motivierendes Ice-Hockey-Spiel vor, von dem selbst Polo- und Bridge-Fans begeistert sind. In den nächsten Tagen erscheint übrigens der Nachfolger, *NHLPA Hockey*, in dem der Action-Modus von einer Liga- und Managerfunktion ergänzt wird.

## Modul-Juwelen

Titel	Hersteller	Genre	Land
Aleste	Toaplan	Shoot'em up	Japan
Devil Crash	Tecno Soft	Flipper	Japan
EA Hockey	EA	Sport	USA, Deutschland
Elemental Master	Tecno Soft	Shoot'em up	Japan
Gaiarses	Telent	Shoot'em up	Japan
Gynoug	NCS	Shoot'em up	Japan
Out Run	Sega	Autorennen	Japan, USA
Phantasy Star 3	Sega	Rollenspiel	Japan
Shadow Dancer	Sega	Beat'em up	Japan
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	Japan, USA
Streets of Rage	Sega	Beat'em up	Japan, USA





# Golden Games

TEL.: 0161/2806450

<b>SUPER-NES:</b>	Sim City	69,00	Fantasia	49,00	<b>NEO-GEO:</b>		
	TMNT IV	119,00	Gynog	59,00			
Super-Nes US	299,00	Xardion	79,00	Gley Lancer	89,00	Andro Dunos	279,00
Super Adapter	39,00			John Madden II	89,00	Crossed Swords	199,00
Addams Family	129,90	<b>MEGA DRIVE:</b>		Joe Montana II	79,00	Cyberlip	159,00
Adventure Island	119,00			Monaco GP	69,00	Eight Man	199,00
Aera 88	99,00	CD-ROM	a A	NHLPA Hockey	99,90	Fatal Fury	279,00
Axlay	139,00	CDPrince of Persia	129,00	Olympic Gold	89,00	Leage Bowling	179,00
Castlevania IV	119,00	CD Thunderstorm	139,00	Road Rush	79,00	Robo Army	279,00
Dyna Wars	119,00	Alienstorm	59,00	Shinobi	69,00	Super Spy	279,00
Hook	129,00	Atomic Runner	109,00	Tazmania	99,00	Golf	179,00
Probotector	119,00	Chuck Rock	99,00	Turbo Outrun	89,00	Mutation Nation	279,00
Rocketeer	79,00	Desert Strike	89,00	Turrican	69,00	Last Resort	289,00
S. Ghost'n Ghouls	129,00	David Robinson	69,00	Wonderboy III	49,00	King of Monsters II	279,00

Weitere Spiele für S-NES, Mega Drive, Neo Geo, Gameboy u. Game Gear auf Anfrage

## Sie können auch Ihre gebrauchten Module tauschen.

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste für gebrauchte und neue Module an. Alle Module in dieser Anzeige sind Importe ohne deutsche Anleitung. Lieferung nur gegen Nachnahme plus 7,- DM Versandkosten. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ersetzt, repariert oder rückerstattet. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

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

## Gnadenlos liefert VERSANDKOSTENFREI \*

TEL.: 089/4802913

<b>SUPER NES</b>	Probotector	109,90	Gley Lancer	79,90	Heavy Weight Champ	59,90	
	Pilotwings	119,90	Gynog	59,90	Joe Montana Foot.	59,90	
Gerät RGB US	299,90	Rocketeer	89,90	Ghous'n Ghouls	79,90	Mickey Mouse	49,90
Gerät RGB m. Sp.	399,90	Raiden	89,90	Immortal	89,90	Olympic Gold	59,90
Superscope	139,90	Wings 2	119,90	Jordan vs Bird	89,90	Shinobi	59,90
Super Adapter	39,90			LHX Attack Chop.	99,90		
Actraiser US	119,90			Monaco GP 2	89,90	<b>GAMEBOY</b>	
Arcana	139,90	<b>MEGA DRIVE</b>		NHLPA Hockey	109,90	Afterburst	39,90
Area 88	99,90			Olympic Gold	79,90	Bubble Bobble	49,90
Addam's Family	129,90	CD-Rom	499,90	Outrun	59,90	Bubble Bobble	49,90
Adventure Island	109,90	CD-Rom m. Spiel	569,90	Quackshot	59,90	Gauntlet 2	59,90
Axelay	119,90	Thunderstorm	109,90	Robocod	89,90	TMNT 2	49,90
Aleste	119,90	Prince of Persia	109,90	Road Rush	79,90	Robocop	49,90
Big Run	69,90	Solfeace	89,90	Shinobi	59,90	Sneaky Snakes	49,90
Castlevania IV	79,90	Earnest Evans	89,90	Tazmania	99,90	Solomons Club	49,90
Cyber Formula	109,90	Heavy Nova	89,90	Thunderforce IV	99,90		
Dyna Wars	119,90	Joypad (Dauerf.)	29,90	Toki	49,90	<b>Alle Spiele sind Importe o. deutsche Anleitung.</b>	
Dodgeball	79,90	Japanadapter	25,90	Wani Wani World	49,90	Lieferung per Nachnahme Bestellungen unter 50,- DM 9,90 Versandkosten.	
E.D.F	89,90	Alienstorm	69,90			Defekte Ware wird nach unseren Ermessen repariert, ausgetauscht o. rückerstattet	
Ghost'n Ghouls	119,90	Aquatic Games	89,90	<b>GAME GEAR</b>		Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	
Hole in One	69,90	Bare Knuckle	69,90				
Hook	129,90	Buck Rogers	79,90	Wide Gear	39,90		
John Madden	119,90	Desertstrike	99,90	Berlin Wall	39,90		
Lagoon	109,90	David Robinson	79,90	Buster Ball	49,90		
Magic Sword	99,90	EAHockey	79,90	Chessmaster	59,90		
Mariokart	119,90	Fantasia	49,90	Devilish	59,90		
Parodius	129,90	Galahad	99,90	Dodgeball	59,90		

\* Ab 50.- DM Bestellwert liefern wir alle Sendungen versandkostenfrei, auch Nachlieferungen.





# 1992

Dieses Jahr zieht der Nachschub an potentiellen Hitmodulen wieder an. Mickey Mouse bekommt im Frühjahr fachkundige Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Donald Duck watschelt bei *Quackshot* mit Hüftschwung und tolpatschigem Gehabe durch wunderhübsch gezeichnete Levels voller niedlicher Feinde.

Auf einer anderen Schiene fährt die "Innovations-Abteilung" von Electronic Arts, die den Schritt zum Simulations-Drive wagt: Mit *F-22 Interceptor* erscheint die erste, erfreulich gute Konsolen-Flugsimulation. Weitere Titel sind bereits geplant: Unter anderem *Falcon* und *F-19 Stealth Fighter* von Microprose.

Auch Shoot'em-Up-Freunde kommen auf ihre Kosten: Angesporn von den einfallsreichen, aber langsam daherrückelnden Super-Nintendo-Balle-reien, besinnen sich einige Designer auf die Qualitäten des Mega Drives (viele Sprites, hardwaremäßiges Pa-

## Inside

In Taiwan und Hongkong erscheinen mehrere Kopiersysteme (vom "Interceptor" über "Mega Disk" bis hin zum "Game Genie"), mit denen Module auf Diskette kopiert werden können. Näheres zu diesem Thema verraten wir Euch im Mittelteil dieser VIDEO GAMES.

Obwohl sich das Mega-CD in Japan schleppend verkauft, stellt Sega in Zusammenarbeit mit JVC ein Kombigerät vor. Mega-CD und Mega Drive kosten im formschönen Gehäuse knapp 1000 Mark.

*Quackshot* ist das erste Spiel, das zuerst in den USA, dann in Deutschland und zuletzt in Japan veröffentlicht wird.



Disney würde sich freuen: Auch *Quackshot* gelang außerordentlich gut.

## Modul-Juwelen

Titel	Hersteller	Genre	Land
Desert Strike	EA	Action	USA
Gleylancer	NCS	Shoot'em up	Japan
Golden Axe 2	Sega	Beat'em up	Japan, USA
Quackshot	Sega	Jump'n'Run	Japan, USA, Deutschland
Super Fantasy Zone	Sega	Shoot'em up	Japan
Thunder Force 4	Tecno Soft	Shoot'em up	Japan
Wonderboy 5	Sega	Adventure	Japan, USA



Im Wundermega von JVC stecken Mega Drive und Mega-CD

rallaxscrolling ohne Handbremse) und programmieren die Überflieger *Gleylancer* und *Thunder Force 4*. Beide Spiele beweisen, daß das Mega Drive nicht zum alten Eisen gehört und wir auch in Zukunft mit interessantem, hochkarätigem Modulnachschub rechnen können.



## MEGA DRIVE HISTORIE

*Thunder Force 4* ist der beste Mega-Drive-Shooter

## MEGA-AUSBLICK

Angesichts der wachsenden Konkurrenz an Toptiteln auf dem Super Nintendo muß sich Sega anstrengen. In Japan teilen sich NES und Super Nintendo den Markt, bei uns hat das Mega Drive noch die größeren Marktanteile. Um diese zu schützen, kündigen Sega und die lizenzierten Fremdhersteller viele interessante Module an:

*Batman 2* heißt der neueste Sunsoft-Titel, der im November erscheinen soll. Die Jungs von Sunsoft sind zusammen mit Tecno Soft eine der zuverlässigsten Programmierer und werden das Spiel um den schwarzen Ritter sicherlich nicht in Pinguins Kanalisation versenken.

*Aquatics* ist der dritte Teil der witzigen Unterwasserserie mit Hauptdarsteller James Pond. Double Double Seven setzt sich erneut gegen aberwitzige Gestalten und böse Umweltverschmutzer zur Wehr. In der letzten Ausgabe der VIDEO GAMES findet Ihr ein ausführliches Preview.

Die ersten Demos von *Alien 3*, die auf der CES zu sehen waren, sahen gut aus und ließen auf ein hochwert-



Bald auf Eurem Mega Drive: *M.C. Kids* und *Sonic 2*.

ges Spiel hoffen. Was daraus geworden ist, verraten wir Euch schon in dieser Ausgabe.

Weitere vielversprechende Titel sind *Strider 2* (Beat'em up), *LHX-Attack Chopper* (Flugsimulation), *Aleste 2* (Shoot'em up), *Phantasy Star 4* (Rollenspiel), *Railroad Tycoon* (Strategie) und nicht zuletzt *Sonic 2* (Jump'n'Run).



Teil  
2

# TINY TOON ADVENTURES

## PLAYERS GUIDE

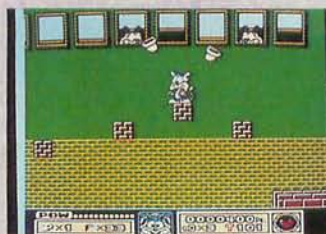
Habt Ihr die ersten drei Level erfolgreich durchquert? Wenn ja, dann unterstützt Euch der zweite Teil unseres Player's Guide beim Erkunden der nächsten Abschnitte.

**Z**uerst einmal ein dickes "Entschuldigung": Im ersten Teil unseres Reiseführers trieb ein kleiner Patzer sein Unwesen, der auf mysteriöse Weise den Text zum Bildschirmfoto mit dem Hexenquartett (Seite 106/Bild 9) verschwinden ließ. Da die vier Hexen nervenaufreibende Gesellen sind, reichen wir die fehlende Taktik natürlich nach: Sofort nachdem sie begonnen haben, Euch zu umkreisen, mit der B-Taste durch eine Lücke sprinten und flüchten.

### Level 4-1

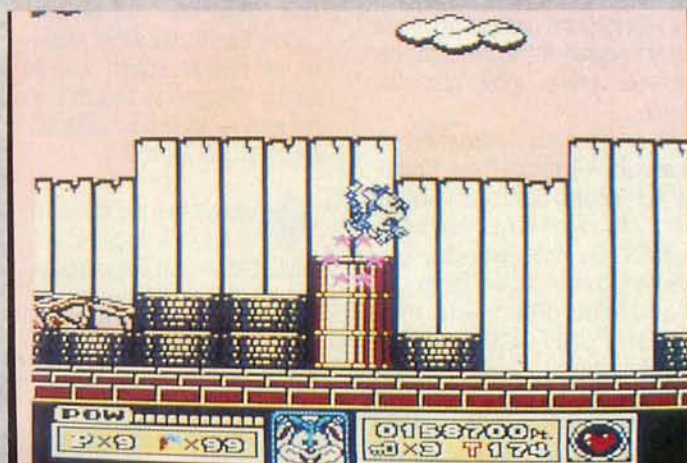
Streunende Hunde und Straßenkatzen werfen im ersten Abschnitt mit Konservendosen und Blumentöpfen, die sich nicht abspringen lassen, auf Euch. Da sich die Wurfgeschosse oft mit der gleichen Geschwindigkeit wie Eure Figur über den Bildschirm bewegen, laßt Ihr vorsichtshalber die Gegenstände, die auf Eurem weiteren Weg hinter Euch herfliegen, durch kurzes Stehenbleiben aus dem Bildschirm verschwinden.

Auf den einzelnen Blöcken unter den Fensterreihen helfen Euch die "klammernden" Eigenschaften von Furrball. Springt immer erst kurz bevor die Hunde zu einem neuen Blumentopfwurf ansetzen weiter zum nächsten Block. Damit bringt Ihr die "Zielpeilung" der Fensterinsassen durcheinander. Wenn's einmal besonders knapp wird und Euch Blumentöpfe den Sprung zum nächsten Block versperren, hängt Ihr Euch mit Furrball an den Rand des Blocks und habt so noch eine Chance zum Ausweichen.



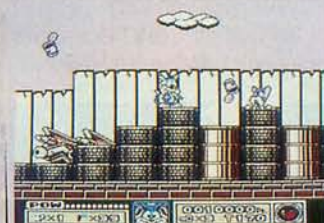
### Level 4-2

Auch auf dem umzäunten Hinterhof müßt Ihr auf herumfliegende Konservendosen achten. Wie schon im Piratenschiff stehen hier einige Fässer, deren Deckel Ihr besser meidet. Zählt einfach wieder mit: Nummer eins, drei, vier, sechs, neun und zehn sind explosiv.

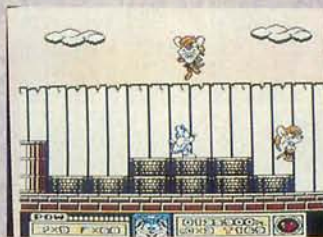


**Autsch! Der Faßdeckel versetzt Furrball einen Schlag — gleich verabschiedet sich das begehrte "Happy Heart".**

Lubelle, die Rattendame, kommt regelmäßig hinterm Zaun hervorgesprungen und versucht, Euch zu attackieren. Weicht ihr am besten aus und springt sie nach der Landung, wenn sie weiterläuft, ab.



**Auch hier heißt's: Vorsicht bei herumfliegenden Konservendosen!**



Zum Ende dieses Abschnitts gibt's erneut ein freudiges Wiedersehen mit der "tierlieben" Elmyra. Klettert mit Furrball vom Podest aus die linke Wand hoch. Auf dem Weg nach oben begegnet Ihr kleinen Aufzugblöcken. Springt, sobald Ihr rechts die Ausgangsplattform seht (wenn Ihr schnell die Wand hochspurtet kann es etwas dauern, bis der Exit erscheint), auf den rumschwirrenden Block, und schon steht Ihr mit einem weiteren Satz vor dem Ausgang.



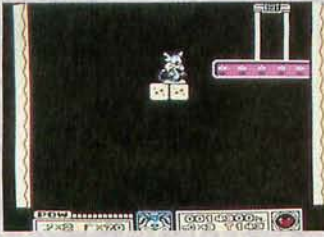
**Erst die linke Wand hoch...**



**...dann mit einem beherzten Sprung auf den Doppelblock...**



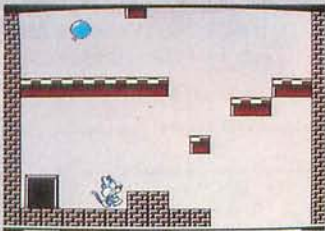




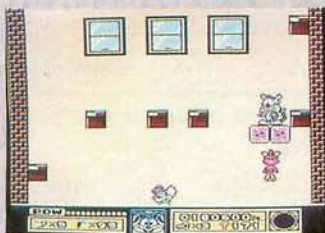
... und der restliche Weg ist nur noch Formsache

## Level 4-3

Dank Furrballs hervorragender Kletterfähigkeiten, geht's auch hier wieder die Wände hoch: Erklimmt die Plattform über Euch und kraxelt dann die linke Mauer hoch. Paßt auf, daß Ihr nicht versehentlich mit dem Ballon und dem darin versteckten Partner-tauschsymbol in Kontakt kommt, sonst macht Euch Buster Bunny einen Strich durch die Rechnung.



Nur Scat, eine Art Gans, kann Euch jetzt gefährlich werden. Er kommt auf der linken Seite im Zick-Zack heruntergefliegen — mit dem passenden Timing und gekonnter Positionierung verharret Ihr an der Wand und weicht ihm aus.

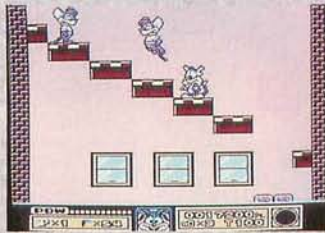


Rechts unten seht Ihr Scat, diesmal auf der anderen Seite, wir er am Aufzug patrouilliert

An dieser Stelle verläßt Ihr die Wand und springt auf den einzelnen Block rechts neben Euch. Klettert nach dem Umgehen des Vorsprungs weiter hoch.

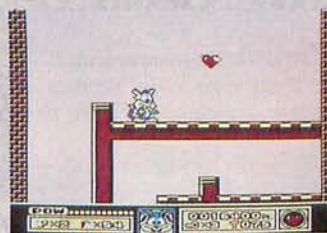
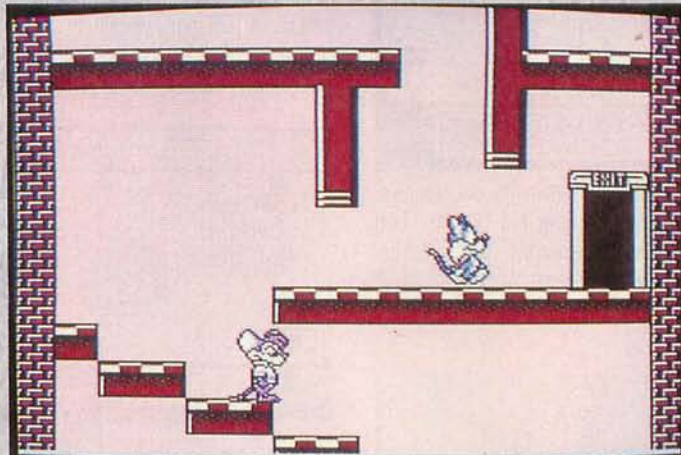


Wechselt nach rechts, sobald eine Treppe mit zwei springenden Roderick-Rats über Euch auftaucht. Eliminiert die hüpfenden Ratten sofort nach ihrer Landung.



Nur noch ein Block übrig — gleich seht Ihr seinen Absturz

Geht nicht direkt zum Ausgang, sondern springt vorher durch das Loch in der Mitte auf die Etage über Euch. Dort findet Ihr ein wertvolles Happy-Heart.

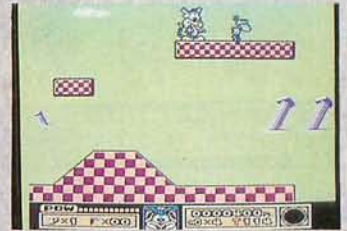


Endgegner des vierten Levels ist ein Gorilla. Springt sofort rüber auf die rechte Rampe. Der behaarte Obermoltz poltert auf seiner Plattform so stark herum, daß der gesamte Bildschirm bebzt. Während dieser Erschütterungen ist Furrball unbeweglich. Nach Abklingen der Unruhe fallen jeweils zwei Gorillababys kurz hintereinander zu Euren Füßen — folgt ihnen nicht zu nah an den Abgrund. Für zwei abgesprungene Juniors löst sich ein Block unter den Pfoten des Herrn Papa. Achtmal müßt Ihr "zuschlagen", um den tobenden Endgegner zu bezwingen.

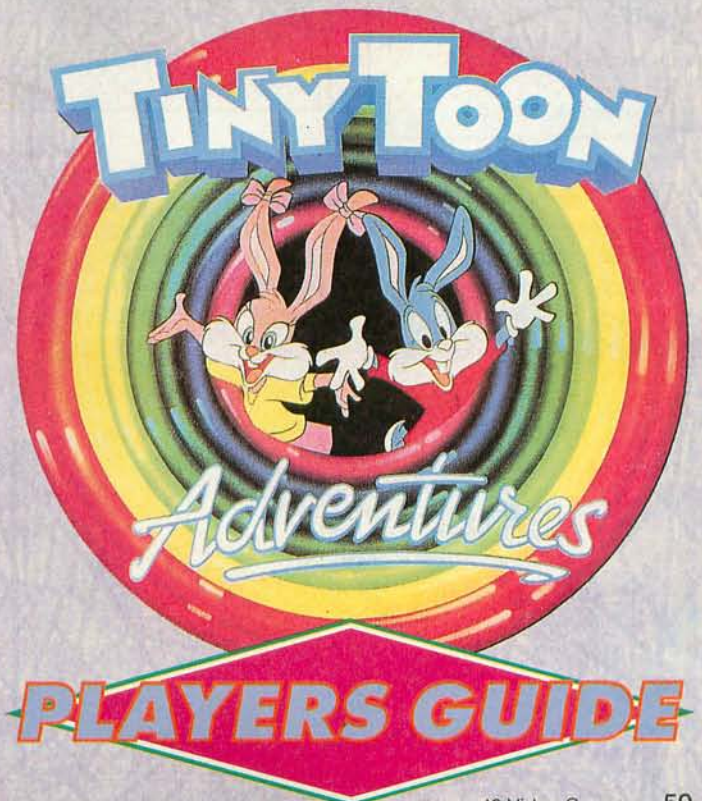


## Level 5

Sammelt auf jeden Fall die Gogo-Dodos ein, sie bringen zwar keine Punkte oder sonstige Vorteile, schleppen aber manchmal wichtige Schlüssel mit sich rum.



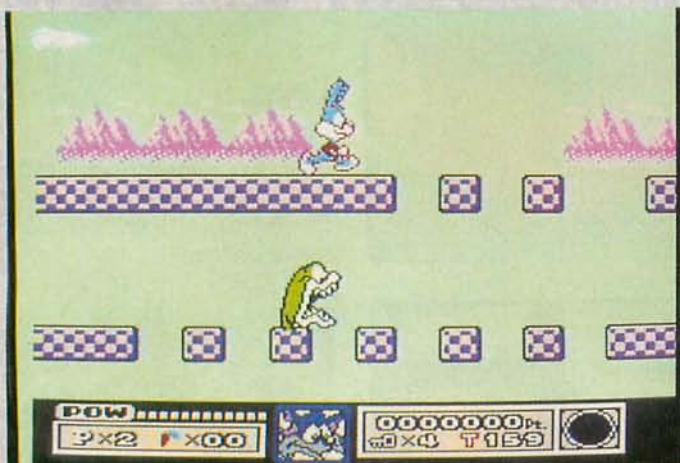
Neben schwindelerregenden Abgründen und beweglichen Plattformen stellen plötzlich auftauchende Blockmonster eine Gefahr dar. In der oberen Etage lauert eins im ersten, und in der unteren eins im zweiten Block.







## PLAYERS GUIDE



Die Seifenblasen der Wassereimer dürft Ihr nicht berühren. Sie werden von den wandelnden Bottichen in berechenbaren Abständen hochgeworfen — springt die Eimer zwischen ihren Würfen ab.

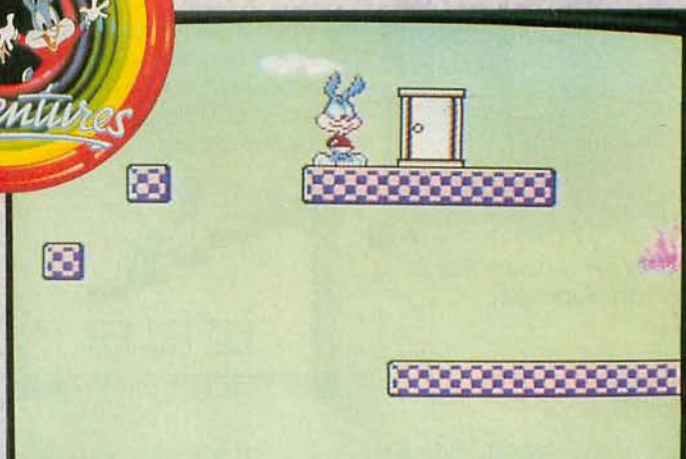
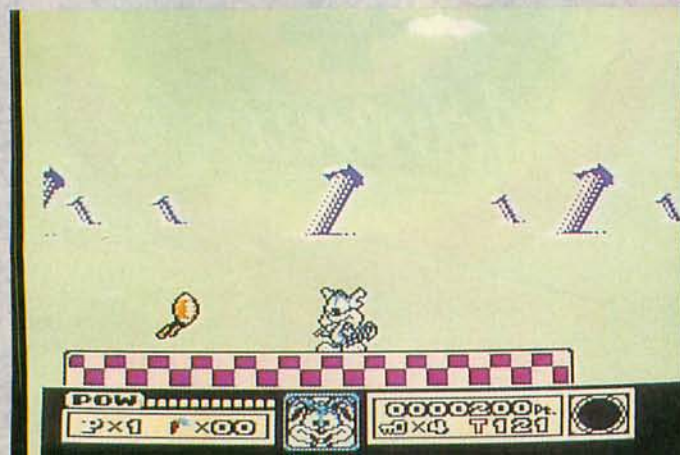
Gefährlich aktiv sind die Blinkies: Sie rasen ständig hin und her und wechseln unerwartet ihren Wendepunkt — der direkte Angriff ist der sicherste.



Pigskins, die bebeinten Footballs, sind trotz ihrer flachen Hüpfen nicht ungefährlich. Attackiert sie in einem hohen Bogen, damit mindert Ihr das Risiko einer ungewollten Berührung mit Eurem Oberkörper.



Auf einzelnen Blöcken wartende Füllfederhalter plustern sich kurz vor ihrem Sprung auf. Wartet entweder bis sie abheben und schlüpfet dann unter ihrer Flugbahn durch oder eliminiert sie sofort nach ihrem Erscheinen auf dem Bildschirm.

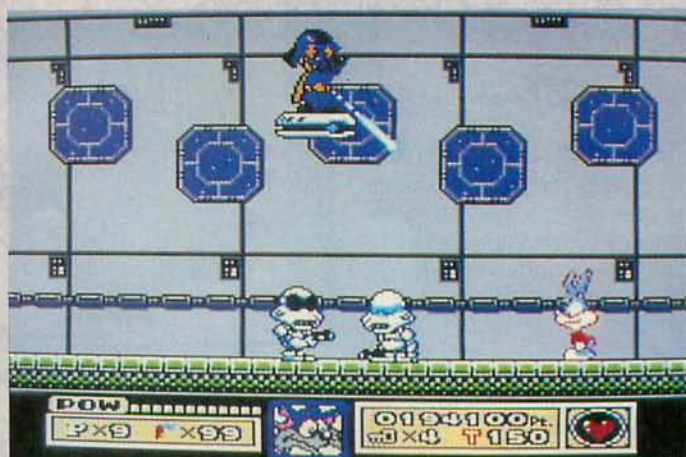


Wer jetzt noch ein paar Karotten in der Tasche hat, kann sich bei Hamton mit ein paar Extraleben rüsten

### Tiny-Toons-Special

Zwischen den einzelnen Levels bekommt Ihr mit etwas Glück eine Einladung ins Tiny-Toons-Raumschiff. Wenn Ihr den auf einem Düsengleiter herummanövrierenden Darth-Vader-Verschnitt erledigt, verschafft Euch ein riesiges Acme-Herz drei neue Leben. Seine beiden Untertanen lassen

sich nur für kurze Zeit betäuben, allerdings könnt Ihr währenddessen durch sie hindurchlaufen. Wartet auf günstige Momente, in denen der Toon-Vader besonders nah am Boden schwebt. Nach drei gezielten Angriffen auf sein Haupt, dürft Ihr Euch über einen deftigen Zuwachs Eurer Lebensanzeige freuen.



Ein Gehilfe ist außer Gefecht, während der Bob fröhlich drauflosballert — gleich wird auch er schweigen



Noch ist der Toon-Darth-Vader zu weit oben — wartet auf hundertprozentige Chancen!



Das Acme-Herz mit der Drei-Leben-Füllung habt Ihr Euch redlich verdient

### Aufruf

Damit besonders versierte NES-Toon-Spieler eine Chance haben, auch auf unsere Tips & Tricks-Seiten zu kommen, übergeben wir die Eroberung von Monty's Villa in Eure Hände. Also

Leute, kramt Euren Skizzenblock samt Schreibzeug aus den verstaubten Ecken Eures Zimmers hervor, und schickt den "restlichen" Lösungsweg zur Befreiung von Babs Bunny an Andreas. Bei Veröffentlichung winkt ein anständiges Honorar. pa



# ACTION REPLAY PRO

NEWS

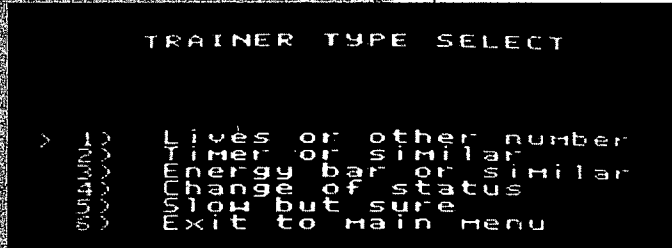
Cheat, du bist umzingelt. Unzählig viele Leben, niemals schwindende Energie, keine Kollisionsabfrage bei Feindberührung, Traumvorstellung? Jetzt nicht mehr. Seit kurzem gibt es auch fürs Super Nintendo ein Schummelmodul.

Das "Action Replay Pro" ist die neueste Entwicklung der englischen Firma Datel Electronics. Schon seit einiger Zeit gibt es das "Action Replay" sowie das "Action Replay Pro fürs Mega Drive. Im Gegensatz zur normalen Version kann die "Pro"-Variante auch selbständig nach Schummel-Codes suchen — bei der "Ohne-Pro-Cartridge" müßte Ihr die Codes in einem speziellen Datel-Magazin nachlesen. Für das Super Nintendo wurde sinnvollerweise nur die Pro-Variante veröffentlicht. Einfach lassen sich Cheats nicht antar-



Das Action Replay Pro gibt's jetzt auch für das Super Nintendo

Im Trainer-Menü werden die Paßwörter eingestellt



Fünf verschiedene Methoden dienen zur Paßwortsuche

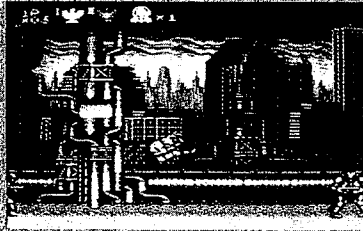


## Schummel-Einmaleins

- Das Action Replay Pro hält fünf Techniken zur Cheat-Suche bereit:
- 1. Methode:** Steckt das betreffende Modul ein und startet per Action-Replay-Menü. Nach dem Spielstart prägt Ihr Euch die Leben- oder Raumschiffanzahl (z.B. "3") ein und drückt Reset, damit der Trainer wieder erscheint. Nun wählt Ihr die passende Funktion an und gebt die Zahl ein. Das Modul sucht nun alle Speicherstellen, an denen eine "3" steht und merkt sie sich. Ihr startet derweil das Spiel und verliert ein Leben. Zurück im Trainer gebt Ihr die neue Lebensanzahl ein (also "2"). Die Programmroutinen überprüfen, an welchen Speicherstellen der Wert "3" durch "2" ersetzt wurde und spucken einen Code für unendlich viele Leben aus.
  - 2. Methode:** Um ein Zeitlimit auszuschalten, "resettet" Ihr bei irgendeiner Zahl (z.B. "395") und wählt im Menü "Timer" an. Dort gebt Ihr "395" ein und startet das Spiel erneut. Bei einem anderen Wert drückt Ihr nochmal Reset, setzt den Trainer fort und gebt die neue Zahl ein. Das Actionreplay spuckt nun mehrere Alternativen aus, die Ihr ausprobieren müßt.
  - 3. Methode:** Einen Energiebalken auszutricksen ist schwierig. Zum Beispiel bei *Final Fight*: Startet das Spiel und drückt sofort Reset, ohne verletzt zu werden. Nun gebt Ihr im Trainer "100%" (Energie) an und startet erneut. Laßt Euch einige Schläge verpassen, versucht abzuschätzen wieviel Energie die Spielfigur noch hat (75%, 50% oder 25%) und drückt Reset. Nach der wiederholten Eingabe erhaltet Ihr einige Codes.
  - 4. Methode:** Um an eine bestimmte Extrawaffe zu kommen, drückt Ihr etwa dreimal bei Waffenbesitz und ohne Waffe Reset, damit der Trainer den Zustand der Speicherstellen vergleichen kann. Auch hier bekommt Ihr mehrere Kombinationen, die Ihr ausprobieren müßt.
  - 5. Methode:** Wenn keine der anderen vier Techniken einen brauchbaren Cheat ergibt, hilft nur noch die "Try and Error"-Methode. Sie funktioniert wie Methode 1, mit dem Unterschied, daß Ihr hier keine konkreten Zahlen eingibt. Nach zehn bis zwanzig Versuchen dürfte ein brauchbares Paßwort (unter vielen) erscheinen.

ven. Das Modul wird in den Modulschacht gesteckt, oben drauf kommt das Spiel. An der Seite des Action-Replays befindet sich ein kleiner Kippschalter, mit dem Ihr den Trainer einschaltet. Der Code (eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen) wird per Joypad eingegeben. Drückt die Starttaste, kippt den Schalter um und das Spiel startet inklusive Trainer. Wenn Ihr selbst auf die Suche nach einem Code geht, gestaltet sich der Vorgang schwieriger. Die Cartridge bietet Euch fünf verschiedene Möglichkeiten, einen Cheat zu finden (siehe Erklärung nebenan).

Wir haben die Cartridge auf Leiterbahnen und Schummel-Chips getestet und können sie Euch warmstens empfehlen. Nicht nur wegen der hilfreichen (und unterhaltsamen) Cheat-Funktion, das Modul erfüllt noch einen weiteren Zweck: Ihr könnt eine deutsche Cartridge an die Seite stecken und zusätzlich einen US- oder Japan-Import überdrücken — schon ist der Security-Chip im offiziellen Super Nintendo ausgeschaltet und Import-Module laufen problemlos. Kostenpunkt der Schummel-Cartridge: Knapp 150 Mark. ak



Vorher habt Ihr drei Leben



nach dem Ausbohren im Menü



verliert Ihr plötzlich keine mehr



# RÜCKKEHR

# RAUBKOPIERER



Das Super Magicom kopiert Super-Nintendo-Module mit bis zu 16-MBit-RAM-Speicher

Selten sorgte ein Hardware-accessoire für so viel Aufsehen, wie die beiden Kopiersysteme Super Magicom und Magic Drive aus Taiwan. Wir führen Euch in die heikle Thematik ein und lassen die Betroffenen zu Wort kommen.

**M**it Sicherheit haben viele von Euch schon einmal ein "raubkopiertes" Computerspiel in den Händen gehalten. Sei es, daß Freunde einen Stapel Disketten mit illegaler Software erhielten oder Ihr selbst ein Spielchen kopiert habt. Mit Einführung der Videospielekonsolen schien das leidige Thema Raubkopien aus der Welt und der Spielbranche fiel ein millionenschwerer Stein

## "Sägen am eigenen Ast"

Der Verkauf von Kopiergeräten ist aus mehreren Gründen unerwünscht und unnötig: Spielmodule für Videospielekonsolen unterliegen keiner nennenswerten Alterung. Es ist also nicht nötig, "Sicherheitskopien" auf Diskette zu machen. Die Verkäufer solch dubioser Geräte schauen nur auf den kurzzeitigen Gewinn und vergessen dabei, daß sie sich den Ast absägen, auf dem sie sitzen. Viel schlimmer noch: Auf diesem Ast sitzen auch noch andere, ehrliche Videospielehändler. Die werden zwangsläufig mit in den Abgrund gerissen, ohne sich vorher durch den Verkauf von Kopiermaschinen ein finanzielles Polster zugelegt zu haben. Der Verkauf dieser Geräte ist verwerflich, da er einer ganzen Branche erheblichen Schaden zufügt.

Es ist nicht verständlich, warum die großen Videospielehersteller wie Konami nicht mit entsprechendem Nachdruck einschreiten. Insbesondere



Chris Miller (Fandango)

re, da sie beim Verkauf einiger japanischen Spiele in Deutschland mit Abmahnschreibern einen riesigen Rummel veranstalten, der in keinem Verhältnis zum Vergehen steht. Falls man es überhaupt ein Vergehen nennen kann, wenn ein Videospielehändler ein ehrlich eingekauftes japanisches Spiel in Deutschland verkauft.

Abschließend kann man nur hoffen, daß sich die Videospielehersteller der Herausforderung stellen und in den neuen Modulen Vorkehrungen treffen, die das Kopieren auf Diskette verhindern. Die Kunden müssen den Anbietern von Kopiergeräten ebenfalls eine Abfuhr erteilen.

## "Dabeisein ist alles!"

Olympia ist vorbei. Doch nach "Einführung" einer weiteren "Disziplin", dem Cartridge-Copy, wird's in Zukunft einige Sportler geben, die ihre Geldbörsen durch Doping in Form von verbotenen Anakluka vergrößern. Das "Super Magicom" holt sich die Goldmedaille, Silber gibt's für die "durchdachte" Idee, Bronze geht an die preisbewußten Kopierer. Im Finale der Besten gescheitert: Die Hersteller von Super-Nintendo-Produkten. Es wird sich in nächster Zeit zeigen, welche Ausmaße die Piraterie durch ein Kopierwerk dieser Art annimmt. "First Service", kann man da nur sagen, wenn immer mehr dieser Doppel-Spezialisten auf den Centre Court auftreten. Aber Falls es zum Tiebreak kommt, würde ich den Herstellern durchaus den Matchball zutrauen. Die Publisher werden das Racket in die rechte Hand nehmen und kämpfen, was das Zeug hält.



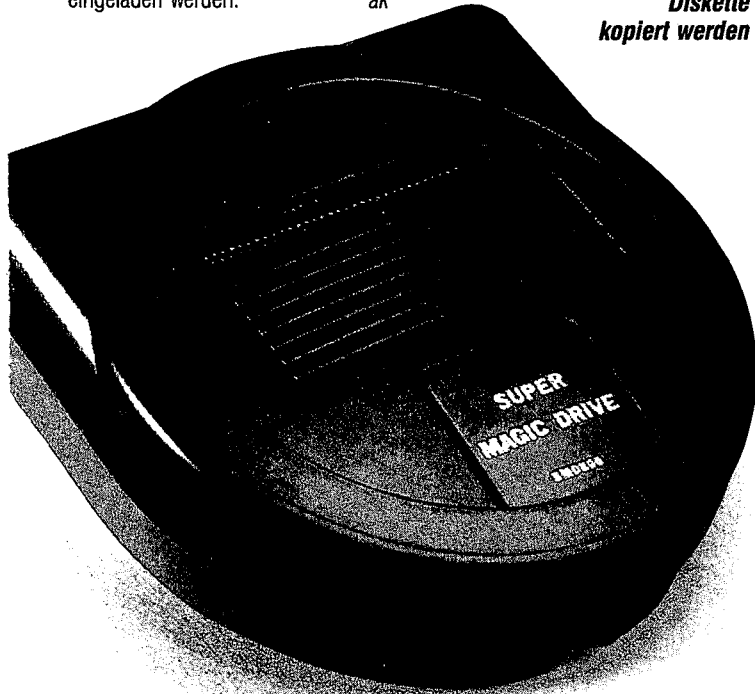
Manfred Kleimann (Product Manager Konami)

Leider beachtet keiner der Kopierweltmeister, daß Entwicklungs-, Lizenz- und Artwork-Kosten sehr hoch sind. Nebenbei wollen die Programmierer auch weiterhin einen sicheren Arbeitsplatz. Es sind halt nicht immer die "millionenschweren" Companies, die dem Endverbraucher das Geld aus der Tasche ziehen wollen. Noch eine Anmerkung zum Schluß: Man denke nur an die Kopierwelle der vergangenen Jahre. Was ist zwischenzeitlich geschehen? Der User will ein Original, er will eine (deutsche) Anleitung, er will eine Garantie und er will Qualität. ... Ist "Dabeisein" wirklich alles?



vom Herzen. Aber wer hätte gedacht, daß einige Fernosthersteller bereits eifrig Diskettenlaufwerke und Kopierprogramme für Videospielkonsolen entwickeln? Neben unbekanntem Fabrikaten, die nur im Ausland erhältlich sind, sind die Kopierstationen "Super Magicom" und "Magic Drive" für Super Nintendo, bzw. Mega Drive auch den deutschen Insidern bekannt. Beide Systeme haben eines gemein: Spiele können von Modul auf Diskette kopiert und später wieder eingeladen werden. ak

**Mit dem Magic Drive können sämtliche Mega-Drive-Spiele auf Diskette kopiert werden**



## Wie funktioniert's?

Beide Kopiersysteme werden auf die jeweilige Konsole gesteckt. Nach dem Einschalten des Grundgeräts erscheint ein Menü, mit dem Ihr ein eingestecktes Modul auf Diskette kopiert, Spiele von Diskette ladet, den Spielen Dateinamen gebt, Leerdisketten formatiert etc. Bis zu drei Spiele finden auf einem Datenträger Platz — verwendet werden normale 2DD- oder HD-Disketten. Kostenpunkt: Im 10er Pack 10 bis 50 Mark.

Das auf Diskette gebannte Modul könnt Ihr problemlos laden. Dazu transportiert die Kopierersoftware alle Spielinformationen von Diskette in den Kopiererspeicher. Diesen "hält" die Konsole für ein Modul, das ausgelesen wird. Das Spiel wird dabei nicht aus dem Modulspeicher geholt, die Daten sind im internen Magic-Drive/Super-Magicom-RAM gespeichert. Der Hersteller hat sogar in die Zukunft gedacht: Mit bis zu 16 MBit lassen sich beide Geräte bestücken (bislang nutzt nur *Street Fighter 2* auf dem Super Nintendo diese Speicherfülle). Angesichts der "ausgereiften" Kopieridee, bleiben die Softwareproduzenten nicht untätig: Kommende Module vieler Hersteller werden von der Hardware her kopiergeschützt sein. Es ist sogar möglich, daß Ihr mit einem ko-

piergeschützten Modul Euer Grundgerät beschädigt, wenn gleichzeitig ein Kopiersystem aufgesteckt ist.

## Was wird benötigt?

Zum Kopieren braucht Ihr das Grundgerät, die Kopierstation, ein Diskettenlaufwerk mit externem Netzgerät, Leerdisketten und das Modul. Summa summarum kostet die Kopierausrüstung etwa 750 Mark, die Konsole mit eingerechnet liegt der Preis bei weit über 1000 Mark.

Wer auf Disketteneinsatz verzichten will, kann die Spiele auf einer Computertafelplatte speichern. Ein spezielles Programm ermöglicht die Datenübertragung vom Computer (PC) zur Kopierstation. Der Vorteil: Die Spiele sind in etwa 20 bis 40 Sekunden geladen, bei Diskettenbetrieb wartet Ihr je nach Umfang bis zu zwei Minuten.



Wolfgang Walden (Geschäftsführer Galaxy)

## "Die Händler müssen damit leben"

Warum diese Geräte verkauft werden? Nun ja, warum denn nicht? Solche oder ähnliche Produkte, d.h. Software-Kopiergeräte bzw. Programme, gab und gibt es schon seit langem für Amiga, Atari ST, PC, C-64 und sogar für das Atari VCS-2600 Videospiel. Diese Geräte wurden und werden verkauft — warum also dieses ganze Aufheben? An sich sind diese Kopiergeräte eine feine Sache: Sie ermöglicht es jedermann, Sicherheitskopien von seinen wertvol-

len Originalen anzufertigen. Programmierern bieten sie zur Demonstration ihrer Spiele eine preiswerte Alternative zu den teuren Entwicklungssystemen. Leider wird damit auch Mißbrauch getrieben; das ist natürlich kaum auszuschließen.

Übrigens: Gerade aus den Videospieldmagazin-Redaktionen in Japan und den USA rutschen Kopien der neuesten Spiele, die erst in mehreren Monaten erscheinen! Die Hersteller sollten darauf achten, wenn sie Testmuster zur Verfügung stellen.

Einige Leute scheinen zu befürchten, mit diesen Geräten würden ähnliche Verhältnisse wie bei den Computersystemen geschaffen. Diese Meinung teile ich keineswegs: Die Vorteile von Modulen gegenüber einer Diskette liegen auf der Hand: Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Die meisten Konsolenbesitzer werden wohl kaum an Raubkopien ohne Anleitung und Packung interessiert sein, und mit den notorischen Kopierern, die alles und jedes kopieren, muß man als Händler leider leben.



Michael Paul (Redakteur VIDEO GAMES)

## "Schmuddel von gestern"

Kaum ein Zusatzgerät amortisiert sich schneller als die Kopiersysteme — rechnet man mit einem Modulpreis von ca. 100 DM, reichen sieben kopierte Spiele zur vollen Abschreibung aus. Aber geht zwischen den ansteigenden Diskettenbergen nicht auch der Spielspaß und vor allem die Motivation verloren? Ich erinnere mich noch sehr gut an die riesigen Stapel von Kopien, die sich vor einigen Jahren um meinen Amiga drängelten. Auch wenn viele gute Pro-

gramme darunter waren, zerstörte das Überangebot meine Nachfrage, sprich die Spiellust. Das damals noch exotische Sega-Mega-Drive weckte längst eingeschaltete Zockergelüste in mir.

Zwischen zahlreichen Nieten und Unverschämtheiten finden sich viele Module, die ihren Anschaffungspreis wert sind. Wer sich in Fachzeitschriften über lohnenswerte Titel informiert, läuft keinerlei Gefahr, sein Geld aus dem Fenster zu werfen. Der kompetente Einkauf schützt vor Fehlinvestitionen und motiviert die Hersteller vernünftiger Produkte zu neuen "Hochleistungen". Mit Raubkopien erschwert Ihr Firmen, die mit hohem Kostenaufwand Module produzieren, die Existenz und provoziert 08/15-Label zum Auswurf von lieblos runterprogrammiertem Müll, mit dem sich auch bei geringer Stückzahl noch Gewinne erwirtschaften lassen. Ich distanziere mich hiermit vom illegalen Diskettenchaos und verbleibe in der Hoffnung, daß dieser "Schmuddel" so schnell wieder in der Versenkung verschwindet wie er auftauchte.



# SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

## SEGA MEGA DRIVE

**Grundgerät** (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 319,-**  
**Grundgerät** (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**  
**Grundgerät** (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**  
 inkl. Sonic und Soccer  
 und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

**Joystick Power Clutch** **DM 89,-**  
**Joypad Pro 2** **DM 49,-**  
**Spiele Adapter** **DM 29,-**

Dragons Fury Pinball US 109,-  
 Alien 3 US 109,-  
 Predator 2 US 109,-  
 Smash TV US 109,-  
 High Impact US 109,-  
 Lemmings a.A. 109,-  
 Europ. Club Soccer DT 109,-

### Angebot des Monats:

Spiderman JP 59,-  
 Wonderboy JP 49,-  
 Out Run JP 69,-  
 Jordan VS. Bird US 89,-

Splatterhouse 2 US 109,-	Phelios JP 49,-
Tazmania US 109,-	Super Shinobi JP 79,-
Cadash US 109,-	Moonwalker US 69,-
Arch Rivals US 109,-	Shadow Dancer US 89,-
David Robinson US 109,-	Wonderboy 5 US 109,-
Krustys Funhouse US 109,-	Donald Duck JP 79,-
Lakers vs. Bulls US 119,-	Klax JP 69,-
Olympic Gold DT 119,-	Mercs 2 JP 79,-
Desert Strike US 109,-	Micky Mouse JP 79,-
Sokoban US 69,-	EA-Hockey DT 99,-
Wardner US 69,-	Afterburner JP 79,-
Gouls + Ghost US 79,-	Strider JP 69,-
Immortal US 109,-	Phelios JP 49,-
Golden Axe II JP 69,-	Sonic JP 89,-
Hellfire JP 49,-	Decap Attack US 79,-
Raiden JP 79,-	Jewel Master DT 89,-
Gley Lancer JP 109,-	Kageki Fighter JP 89,-

## SEGA GAME GEAR

**Grundgerät** inkl. "Sonic" **DM 319,-**  
 inkl. Netzteil **DM 89,-**  
**Akkupack**

**Angebot des Monats:** Micky Mouse JP 49,-  
 Foreman Boxing US 59,-

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



### Angebot des Monats:

Rampart US 59,-

## SEGA MASTER SYSTEM

**Angebot des Monats:** Champions of Europe DT 89,-  
 Aztec Adventure US 59,-  
 Double Dragon US 59,-  
 Golden Axe Warrior US 89,-

## Nintendo Game Boy

### Angebot des Monats:

Amazing Tater US 49,- Lightmaster Licht + Lupe 39,-  
 Final Fantasy I US 59,- Double Dragon 3 US 69,-

## Nintendo NES (8 bit)

**Angebot des Monats:** Ducktales DT 89,-  
 Adventure Island DT 99,-  
 Tom & Jerry DT 109,-

## NEO GEO

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

**Angebot des Monats:** Magician Lord 169,-

Blues Journey 229,-	Sengoku 269,-
Top Player Golf 229,-	Robo Army 269,-
Bowling 229,-	Trash Ralley 299,-
Cyber Lip 249,-	Fatal Fury 299,-
Ghost Pilot 249,-	Mutation Nation 299,-
King of Monster 249,-	Last Resort 319,-
Ninja Combat 249,-	Ninja Commando 319,-
Baseball Stars 249,-	King of Monster 2 299,-
Burning Fight 269,-	World Warrior a.A.
Alpha Mission 269,-	Viewpoint a.A.

## Nintendo Super NES (16 bit)

**Grundgerät** (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**  
**Joypad** (Dauerfeuer, Zeitlupe) **DM 49,-**

**Angebot des Monats:** Arcana US 99,-  
 Home Alone US 99,-  
 Top Gear US 99,-  
 Thunderspirits JP 79,-

Super Tennis DT 109,-	*WWF Wrestlemania DT 119,-
F - Zero DT 109,-	*Terminator 2 (Oktober) 119,-
Super Soccer DT 109,-	*Simpsons Krusty Funhouse DT 109,-
*Sim City DT 109,-	*Turtles 4 DT 119,-
*Zelda III DT 109,-	*Castlerania 4 DT 119,-
Super R-Type DT 109,-	*Super Probotector DT 119,-

\* Diese Artikel ab 4. Quartal '92 lieferbar. Bitte unbedingt rechtzeitig vorbestellen, da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig. Händler-Anfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich!).



# CWM Computerversand und -shop

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





# 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
82	Wonderboy 2	Sega	6/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
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	Crystal Warriors	Sega	7/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
73	Popils	Tengen	4/91
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
59	George Foremans K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
58	4 in 1	Sega	2/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92

## GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
87	Parodius	Konami	6/92
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
83	Nemesis	Konami	3/91
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
83	Sagaia	Taito	2/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
82	Quarth	Konami	3/91
82	Puzznic	Taito	1/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
81	Probotector	Konami	4/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
81	R-Type	Irem	2/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
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	Nemesis 2	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
78	Choplifter 2	JVC	4/91
77	Track & Field	Konami	9/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Tail'gator	Natsume	3/91
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
75	Rockman World	Capcom	4/91
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
73	Nailn Scale	Dataeast	7/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
73	Castelian	Trifix	3/91
72	Spankys Quest	Taito	7/92
72	Yoshis Egg	Nintendo	8/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
72	F1 Race	Nintendo	2/91
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
72	Meteoroid 2	Nintendo	1/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
71	Adventure Island	Hudson	2/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
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	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
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	Bubble Ghost	FCI	6/92
67	Fortified Zone	SNK	3/91
66	Pop Up	Infogrames	6/92
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
64	Sword of Hope	Kemco/Selka	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	Star Saver	Taito	7/92
61	Fighting Simulator	Cultura Brain	7/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
59	Trax	Hal	8/92
59	Dexterity	SNK	2/91
59	Battletoads	Tradewest	1/92
59	Hook	Ocean	2/92
58	Altered Space	Sony	9/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
58	Flipull	Taito	2/91
56	Home Alone	THQ	6/92



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
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	Missile Command	Accolade	6/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
52	Kung-Fu Master	Irém	2/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
51	Turrican	Accolade	1/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
49	Snoopys Magig Show	Kemco	6/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
45	The Flash	THQ	6/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
44	Elevator Action	Taito	2/92
43	Turn Bum	Absolute	8/92
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
30	Square Deal	DTMC	7/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
26	Star Trek	Palcom	9/92
26	Dragons Lair	Imagesoft	6/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92

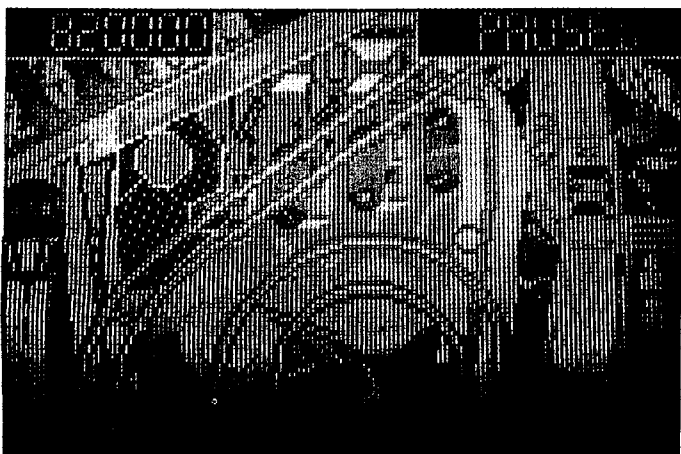
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
55	Rygar	Atari	1/91
53	Basket Brawl	Atari	6/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
52	A.P.B.	Atari	3/91
46	Hydra	Atari	6/92
38	World Class Soccer	Atari	9/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91

## MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
88	Populous	Tecmagik	2/91
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Asterix	Sega	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
80	Sega Chess	Sega	1/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
73	Sagaia	Taito	7/92
70	Rampart	Domark	8/92
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	Ninja Gaiden	Sega	9/92
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
66	Terminator	Virgin	8/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
65	Spiderman	Sega	2/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
59	Prince of Persia	Domark	8/92
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
51	Put & Putter	Sega	9/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
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
22	S.C.I.	Sega	9/92
20	Ace of Aces	Sega	4/91

## LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Shanghai	Atari	1/91
82	Ishido	Atari	4/91
80	Rampart	Atari	6/92
75	Toki	Atari	2/92
74	Block Out	Atari	2/91
74	Checkered Flag	Atari	3/91
72	Slime World	Epyx	1/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
70	Awesome Golf	Atari	4/91
70	Xybots	Atari	1/92
68	Hockey	Atari	6/92
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
65	Steel Talons	Atari	8/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
58	Cyberball	Atari	4/91



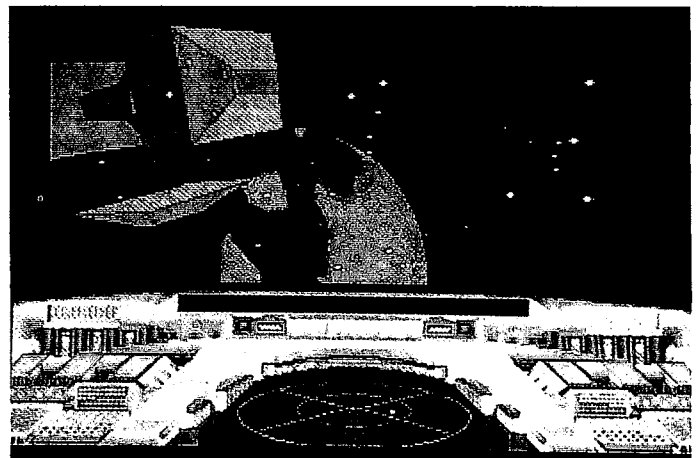
## MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
88	Long Raiser	NCS	3/91
85	Lemmings	Sunsoft	9/92



Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
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
83	Thunderforce 4	Tecno Soft	9/92
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
82	Ishido	Accolade	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
81	Musha Aleste	Compile	1/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
80	Gleylancer	NCS	9/92
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
80	Tiger Heli	Treco	2/91
80	Quackshot	Sega	1/92
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Gynoug	NCS	6/92
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	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
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	Techno Soft	4/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
71	Sol-Deace	Reno	7/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Batman	Sunsoft	8/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
70	Dragons Eye	Home Data	7/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
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	Exile	Reno	6/92
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
69	Turrican	Ballistic	4/91
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
68	Undead Line	Palsoft	2/92
68	Y's 3	Renovation	2/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
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
64	Slime World	Micro World	7/92
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
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	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
61	Gain Ground	Sega	2/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
60	Flicky	Sega	3/91
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
59	Taz-Mania	Sega	8/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
58	Krustys Fun House	Flying Edge	8/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
58	Toki	Sega	2/92
57	Crackdown	Sega	1/91
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
53	Terminator	Virgin	9/92
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
49	Super Hydride	T & E Soft	8/92
47	The Simpsons	Flying Edge	9/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
46	Syd of Valis	Reno	6/92
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
43	Traysia	Reno	6/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
40	F1 Hero	Varie	8/92
38	Devilish	Sages Creation	7/92
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
33	Corporation	Virgin	9/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91



## NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
89	Bucky OHare	Konami	8/92
88	Probotector	Konami	1/91
86	Battletoads	Tradwest	6/92
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	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
80	Rampart	Jaleco	6/92
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



## VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 - 18.30 h

Game Boy	NES	Mega Drive	PC-Engine jp
Game Boy 145,-	NES Superset 270,-	Grundgerät 265,-	Aeroblaster 115,-
Adv. Island 50,-	Adv. Island 93,-	Japan Adapter 25,-	Bomberman 115,-
Batman 63,-	Calif. Games 93,-	Aero Blaster 70,-	Chackie Chan 115,-
Battletoads 63,-	Duck Tales 93,-	Aleste 80,-	Devil Crash a. A.
Boxile 2 55,-	Hook 103,-	Batman 70,-	Gunhed a. A.
Castellan 63,-	Resc. Rangers 93,-	Desert Strike 95,-	Para. Stars a. A.
Castlevania 2 50,-	Star Wars 108,-	Gley Lancer 95,-	Parodius a. A.
Choplifter 2 58,-	Super Mario 3 93,-	Kid Chamelion 80,-	PC-Kid I+II 115,-
Duck Tales 55,-	Turbo Racing 98,-	Mickey Mouse 70,-	Robio Lepus 25,-
Kwirk 43,-		Quackshot 60,-	Soldierblade 105,-
Mega Man 2 45,-	<b>Super NES</b>	Robocad 85,-	S. Adv. Island 110,-
Nemesis 2 50,-	Grundgerät 315,-	S. Fantasy Zone 85,-	G. of Thunder 115,-
R-Type 48,-	Addams Family 115,-	Super Monaco 2 90,-	P. of Persia 105,-
Spankys Quest 63,-	Dinosaurs 115,-	Terminator 105,-	Star Parogger 115,-
Super Mario 35,-	F-Zero 93,-	Wonderboy III 40,-	
Tiny Toon 55,-	Parodius 115,-		<b>Game Gear</b>
Turtles 50,-	Streetfight 2 140,-		Grundgerät dt. 269,-
	Super Aleste 115,-		Alien Syndrom 45,-
<b>Lynx</b>	Super Contra 105,-		Berlin Wall 45,-
Lynx 2 189,-	S. Ghoul & Ghost 105,-		Donald Duck 50,-
Batman 68,-	S. Off Road 115,-		Mickey Mouse 55,-
Rampart 68,-	Super R-Type 93,-		Olympic Gold 65,-
Toki 68,-	Super Soccer 93,-		Sonic 55,-
Turbo Sub 63,-	Turtles 4 115,-		Super Monaco 40,-

SEGA-MEGA  
SUPER NES

**N.P.V.**

NINTENDO  
PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

MEGA DRIVE

NES

SUPER NES

NEC

Arrow Flash 49,-	gebrauchte	Kings of	Mr. Hell 49,-
Thunder Force II 59,-	US-Spiele	Monster 139,-	F1 Circus Spec. 119,-
Thunder Force IV 109,-	für 49,-	Super Pang 129,-	Soldier Blade 109,-
Gley Lancer 109,-		Golden Fighter 149,-	Pomping World 69,-

\* Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.

**Tel. 040/7890108 • Fax 7890138**

NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU

**RAGUZI**

Soft- und Hardwarevertrieb

Liebigstraße 9 • 5216 Niederkassel 3

Telefon 02208/74006 • Fax 02208/72699

Ihr kompetenter Partner im Soft- und Hardwarevertrieb.

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

Spiele mit "\*" sind Importartikel mit ausführlicher Spielanleitung in Englisch!!!

Importartikel vom Umtausch ausgeschlossen.

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

### Special für den Monat Oktober:

Die Lemmings purzeln nun für die Systeme NES, Super-Nintendo\* und Megadrive\*. Reservieren Sie sich Ihren langerwarteten Kulthit. Die tollpatschigen Wurselwesen – Eine Sucht der besonderen Art.

NES: 100,00 DM

Super-Nintendo: 115,00 DM

Megadrive: 85,00 DM

Weitere Angebote auf Nachfrage – Anforderung von Preislisten unter Systemangabe und frankiertem Rückumschlag!!!

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
77	California Games	Milton Bradley	4/91
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
75	Kickie 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	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
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	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
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	Low G Man	Taxan	9/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
67	Golf Grand Slam	Atlas	9/92
67	Rygar	Tecmo	2/91
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
64	Kick Off	Imagineer	2/92
63	Solistice	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
59	Terminator 2	Ljn	6/92
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 Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91
55	Crackout	Palcom	1/92
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
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
48	Shadowgate	Kemco	6/92
44	Parodius	Palcom	9/92
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
42	Rocket Attack	Jaleco	2/91
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92







## 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.

### IMPORTSPERRE

◆ Welche Gründe hat Nintendo, im deutschen Super Nintendo eine Sperre einzubauen, mit der japanische und amerikanische Spiele nicht mehr kompatibel sind?

Werden künftig alle neuen Super-NES-Spiele auch auf das deutsche Super Nintendo umgesetzt?

Warum werden Spiele wie Monkey Island, Indiana Jones oder Lure of the Temptress nicht auf 16-Bit-Konsolen umgesetzt?

Marten Stroh, Berlin

Durch die Importsperrung verbessert Nintendo die Position der offiziellen Händler. Wenn in Deutschland nur deutsche Spielversionen verkauft werden, bleibt der Markt für Nintendo überschaubar und regulierbar. Nur die Adapter machen Nintendo immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Wer Importmodule auf seiner deutschen Konsole spielen möchte, legt sich für maximal 50 Mark einen Adapter zu und umgeht die Sperre.

Viele, aber nicht alle Super-NES-Spiele werden für den deutschen Markt umgesetzt. Beruht ein Spiel auf

einem Thema, das für deutsche Kunden nicht interessant (z.B. American Football) oder nicht geeignet ist (z.B. Gewaltspiele die der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf fallen könnten), wird es hierzulande nicht auf den Markt gebracht. Auch aufwendige Rollenspiele stellen für die Hersteller ein Risiko dar, da man nicht abschätzen kann, ob Spiele dieses Genre beim deutschen Kunden ankommen, zur Übersetzung solch textlastiger Spiele aber viel Zeit und Geld aufgewendet werden muß. Alle anderen Module werden jedoch früher oder später in einer deutschen Version vorliegen. Wegen den genannten Adventures muß Du Dir keine Sorgen machen: Die meisten erfolgreichen amerikanischen Abenteuerspiele werden auf Modul oder CD für Mega Drive oder Super Nintendo umgesetzt.

### 32-BIT-GERÜCHTE

◆ In Eurer Gerüchteküche habe ich etwas von einer 32-Bit-Konsole gelesen. Mich würde interessieren, wieviel eine solche Konsole kostet und ob diese weitaus besser wäre, als zum Beispiel das Super Nintendo. Lohnt es sich, auf eine 32-Bit-Konsole zu warten?

Michael Gaydoff, Waldenbuch

In Zukunft wird sich wohl jede neue Spielkonsole mit der Bezeichnung "32-Bit" schmücken. Daß die Systeme, die in den nächsten Jahren erscheinen (u.a. von NEC und Atari), den gegenwärtigen Konsolen technisch überlegen sein werden, versteht sich von selbst. Ob sie auch beim Kunden besser ankommen, hängt aber nicht zuletzt davon ab, welche Spielehersteller für welches System entwickeln. Ohne Spiele bereitet auch die luxuriöseste High-End-Konsole kaum Spaß. Auf die Zukunftssysteme zu warten, macht jedoch keinen Sinn: Momentan seid Ihr mit Super Nintendo und Mega Drive gut beraten; bis andere Hersteller mit ihren Geräten auf den europäischen Markt kommen, werden noch viele Monate (oder gar Jahre) vergehen.

### SUPER NINTENDO NACHGETESTET?

◆ Da das Super Nintendo ab August in den deutschen Läden stehen soll, würde ich gerne wissen, ob Ihr die deutschen Umsetzungen von Super-Famicom- und Super-NES-Spielen nachtestet oder zumindest ein zweites Mal erwähnt.

Darius Kolodziej, Berlin

Selbstverständlich werden alle deutschen Umsetzungen getestet. Seitdem es das Super Nintendo auch in Deutschland offiziell zu kaufen gibt, testen wir Importmodule auf höchstens einer halben Seite. Nur in Ausnahmefällen werden Spitzentitel, die noch nicht offiziell erhältlich sind, auf einer Doppelseite besprochen. Kommt der Titel in einer deutschen Version auf den Markt, wird er im Normalfall auf mindestens einer ganzen Seite getestet. Nur stark unterdurchschnittliche, offizielle Spiele werden auch weiterhin in einem kleineren Format getestet.

### SPIELEANGEBOT

◆ Lohnt es sich, ein deutsches Super Nintendo zu kaufen, wenn ich auf die neuesten Spiele scharf bin? Wann werden z.B. "Street-

fighter 2", "Addams Family", "Super Adventure Island" und "Castlevania 4" fürs deutsche Super Nintendo erhältlich sein? Thomas Hägler, Bretzwil CH

Die besten Super-Nintendo-Spiele werden auch in Deutschland offiziell erhältlich sein — allerdings mit einer kleinen zeitlichen Verzögerung.

"Addams Family" und "Castlevania 4" erscheinen noch vor Weihnachten, Deine beiden anderen Wunschtitel voraussichtlich im nächsten Jahr.

In Zukunft wird's Titel geben, die weltweit zeitgleich veröffentlicht werden.

### CHEATS

◆ Wie findet man einen Cheat heraus? Man kann doch nicht durch bloßes Ausprobieren herausfinden, daß man z.B. im Pausenmodus die Tastenkombinationen A, C, oben, links, B auf dem zweiten Joypad, rechts, links drücken muß, um unendliche Leben zu erhalten.

Stefan Mahnke, Eutin-Einau

Tja, genauso funktioniert's. Viele Joypad-Artisten finden durch puren Zufall eine Kombination heraus, die im Spiel etwas bewirkt. Das Problem ist dann meistens, die zufällig ermittelte Tastenkombination zu wiederholen (Wie war das jetzt? Erst oben, dann zweimal links oder war's erst links, dann zweimal unten?).

### OFFIZIELL ODER IMPORT

◆ Euer Magazin ist die beste deutsche Videospielezeitschrift (besser als POWERPLAY). Ich bin ein Fan seit der ersten Ausgabe. Allerdings habe ich einen kleinen Verbesserungsvorschlag: Ihr solltet bei den Tests immer dazuschreiben, ob oder wann das entsprechende Modul offiziell zu haben ist oder ob man es nur über den Import beziehen kann.

Alex Dorgatz, Hothheim

Wir werden in Zukunft (wenn alles glattgeht, schon in der nächsten Ausgabe) jeden Test kennzeichnen, ob es sich um ein offizielles Modul handelt oder ob wir einen US- bzw. Japanimport testen.



## RAT & TAT

Hallo Videospiele-Fans! Nach einer Ausgabe Pause stehe ich Euch dieses Mal wieder mit Rat und Tat zur Seite. Habt Ihr Probleme mit verschmorten Kabeln oder paßt das Modul nicht in den Schacht — der Videospieldoktor wird sich darum kümmern.

Bevor ich auf Eure Fragen eingehe, gibt's noch einiges aus der immerwährend brodelnden Gerüchteküche: Nach all den guten Nachrichten für Super-Nintendo-Besitzer, dürfen sich endlich wieder alle Mega-Drive-Fans freuen. Zuverlässige Quellen aus Japan berichten, daß einer der beiden ganz großen Nintendo-Lizenznehmer ins Sega-Geschäft einsteigt: Capcom. Erstes Spiel der neuen Sega-Produktlinie wird *Final Fight* fürs Mega CD sein. Hoffentlich finden wir in dieser Version den Zwei-Spieler-Modus wieder!

Der Einstieg von Capcom markiert einen weiteren Meilenstein in der Sega-Geschichte, denn bisher krankte das Mega Drive vor allem an der Abwesenheit von Konami und Capcom, den beiden hochwertigsten Herstellern von Software in Japan. Natürlich kann man jetzt nicht ausschließen, daß das Kultgepräge *Street Fighter 2* auf dem Mega Drive erscheint. Diese Entscheidung bedeutet natürlich nicht, daß Capcom Nintendo vernachlässigt, denn ihr wichtigster Markt sind weiterhin die Nintendo-Spiele. JULIAN EGGBRECHT

## WISSENSHUNGER

1. Enthält eine PC-Engine-Duo ein Super CD-ROM?
2. Kann man auf dem Commodore CDTV auch Software von anderen CD-ROM Systemen (PC-Engine, Mega-CD) abspielen?

3. Wann kommt das Super Nintendo CD-ROM in Deutschland?
4. Hat der Game Boy einen 3-D bzw. Zoom-Chip?
5. Gibt es eine Datenbank für den Game Boy? Christoph Glaß, Meißen

1. Ja, die Super CD-ROM-Software (V3.0) ist bei der Duo Engine schon eingebaut.
2. Nein, auf dem CDTV kannst Du nur CDTV-Software abspielen.
3. Bislang ist das CD-ROM noch nicht einmal in Japan erschienen. Erfahrungsgemäß dauert es mindestens ein Jahr, bis die Hardware dann offiziell nach Europa kommt.
4. Leider nicht.
5. Ja, aber deren Nutzen ist sehr begrenzt. Ich persönlich rate von einem Kauf ab.

## KEINE VERBINDUNG

Paßt ein Mega Drive oder Super Nintendo an einen Philips Monitor CM 8833? Skrock, Berlin

Beide Systeme kannst Du an jeden Monitor oder Fernseher mit RGB-Eingang anschließen. Entsprechende Kabel bekommst Du entweder im Fachhandel oder bei Versendern, die in der VIDEO GAMES inserieren.

## ZWEITKONSOLE

Als Zweitkonsole fällt mir die Wahl schwer zwischen der PC-Engine und dem Super Nintendo. Welche von beiden ist besser? Gibt es noch Spiele für die Handy-Engine GT? David Oeschger, Döttingen

Obwohl ich persönlich ein großer Fan der PC-Engine bin, rate ich Dir zum Super Nintendo. Es ist technisch besser und hat mehr Zukunft. Auf der GT laufen alle normalen PC-Engine-Spiele. Du brauchst keine spezielle GT-Software.

# Softworld

### Neo Geo

Alpha Mission 2	319.00
Baseball Stars 2	329.00
King of Monsters 2	329.00
Burning Fight	289.00
Cyper Lip	279.00
Fatal Fury	329.00
Football Frenzy	339.00
Last Resort	349.00
Magician Lord	269.00
Mutation Nation	329.00
Soccer Bowl	329.00
View Point	429.00

### Super NES

Super Famicom dt.	319.00
Adapter für alle SNES	79.00
Super Aleste US	145.00
Dinosauros	149.00
Joe & Mac	129.00
Hook	149.00
Turtles 4 dt.	99.00
Musya	129.00
Streetfighter 2 US	169.00
Zelda 3 dt.	109.00
>Superscope<	169.00
Joypad Turbo	69.00

UND VIELES MEHR!!!

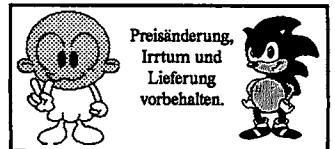
### Mega Drive

Infrarot Joypad 2er Set	109.00
Dragons Fury	119.00
(Devil Crash Flipper)	
Desert Strike US	109.00
European Soccer	119.00
Chuck Rock	109.00
EA Hockey DA	99.00
Thunder Force 4 US	139.00
Twinkel Tale	105.00
Tazmania dt.	109.00
Super Monaco 2	109.00

### Gameboy

Batman II	69.00
Dr. Franken	69.00
Super Hunch Back	65.90
Addams Family	75.00
Adventure Island	69.00
Track & Meet	69.00

UND VIELES MEHR!!!!



Versand per NN oder Vorkasse plus DM 8,- Versandkosten (Inland),  
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,- Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: Peter-Herlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40,  
Telefax: 0911/447662

Fragen Sie nach  
aktuellen Titeln!!!  
Sehr große Auswahl!

# 0911/437474

Alles Versandpreise!  
Ladenpreise können  
abweichen!!

## Chaud-Soft

Rajiv Chaudhry  
Gurtenweg 50  
CH-3074 Muri/Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C 64,  
Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES,  
Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.

Telefon ab 17.00 Uhr 0041/(0)31/9510629

# RTB COMPUTER

## CALL OR FAX NOW

### SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

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

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST,  
KOWLOON, HONG KONG

TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066



## SUPER-ADAPTER

◆ In England gibt es einen Adapter für das dortige Super Nintendo, um japanische Spiele spielbar zu machen. Wird in Deutschland ein entsprechender Adapter erscheinen?

Tobias Burger, Radolfzell

Schon jetzt gibt es Adapter für diesen Zweck auch in Deutschland zu kaufen. Wende Dich einfach mal an einen der Versender.

## GIGA-GERÜCHTE

◆ Ich habe kürzlich gelesen, daß Sega das Giga-Drive mit 32 Bit bald auf den Markt bringen will. Stimmt das?

Ulf Huber, Freising

Über das Giga-Drive wurde schon vor gut einem Jahr spekuliert. Ursprünglich sollte es ein Automaten-system à la Neo Geo sein. Neueste Gerüchte

ranken sich um eine 32-Bit-Konsole, die Sega in Zusammenarbeit mit NEC und Pioneer entwickelt. Angeblich sollen als Speichermedien Laserdiscs dienen. Komisch nur, daß NEC gerade erst von Hudson einen 32-Bit-Nachfolger zur PC-Engine hat entwickeln lassen. Was an all dem dran ist, wissen zur Zeit nur einige Japaner.

## HÖLLEN-PROBLEME

◆ Ich besitze ein deutsches Mega Drive und ein japanisches Hellfire-Modul. Leider funktioniert der 99-Leben-Cheat nicht. Liegt das an der japanischen Variante?

Markus Pohl, Unterschleißheim

Leider können wir nicht alle Cheats auf allen Mega-Drive-Versionen ausprobieren. Wo das Problem in diesem Fall liegt, kann ich nicht genau sagen; wahrscheinlich ist das japanische Modul schuld. Solche Länder-Inkompatibilitäten bei den Tricks und Cheats kommen leider vor.

## TON-PROBLEME

◆ Wie kann ich mein Super Famicom bzw. Super Nintendo an eine Stereoanlage anschließen?

Michael Thomas, Gladbeck

Da das Super Nintendo keinen separaten Tonausgang hat, gibt es keine einfache Lösung. Du kannst natürlich das RGB-Kabel öffnen und an die beiden Stereoleitungen zusätzliche Kabel zur Anlage anlöten, das erfordert aber etwas Geschick.

## ZUKUNFTSMUSIK

◆ 1. Kann man ein amerikanisches Mega-CD an ein japanisches Mega Drive anschließen?

2. Wann erscheinen Super Ghouls'n'Ghosts und Mystical Ninja für das deutsche Super Nintendo?

3. Werdet Ihr Advanced Military

Commander und Nobunaga and his Ninja Force noch testen?

Sven-Tobias Schacht, Hamburg

1. Sega sagt nein und da das US-CD-ROM noch nicht erschienen ist, konnten wir die Aussage noch nicht überprüfen.

2. Super Ghouls'n'Ghosts kommt Anfang '93, Mystical Ninja etwas später, da es komplett ins Deutsche übersetzt wird.

3. Advanced Military Commander ist der Geheimtip für Strategiefans, da es aber digitalisierte Bilder aus dem Dritten-Reich-Ambiente enthält, nehmen wir von einem Test Abstand. Nobunaga ist noch nicht mal in Japan erschienen, gib uns also noch ein bißchen Zeit.

## HIGH-END-PROBLEME

◆ 1. Ich werde aus den ganzen Neo-Geo-, PC-Engine- und CD-ROM-Begriffen nicht schlau. Was ist das?

# TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN  
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

## NEW GAMES



**SEGA MEGADRIVE**-Warrior of Rome II, Thunderforce 4, Gleylancer, Twinkle Tales, Atomic Runner, Beast 2, Battle Wings, Dungeons & Dragons, Mega Lo Mania, MC Kids, Gadget Twins, Lemmings, King Salmon, Pigskin, Tale Spin, Green Dog, Black Crypt, B-Bomb, Chakan, Real Deal Boxing, Amazing Tennis, Young Indiana Jones, u.v.m. Sonderangebote ab 49,- DM!

Sonderpreis: Megadrive DT. + 2 Joypads + 4 Spiele 379,- DM

**SUPER FAMICOM**-Phalanx, Golden Fighter, Super Pang, Double Dragon, Sylvallion, Soccer Champ, Dinosaurs, Hook, Suzuki F1, Amazing Tennis, American Gladiators, California Games 2, Claymates, Faeball 2000, Goal, Hit the Ice, Jojees Odyssey, Noahs Ark, Shanghai 2, Space Megaforce, Toxic Crusader, Blues Brothers u.v.m. Grundgerät Deutsch lieferbar!

**GAME GEAR**-Talespin, David Robinson, Gadget Twins, Paperboy, Kick Off, Simpsons, Super Monaco GP 2, Out Run Europe, Shinobi 2, u.v.m.

**NEO GEO**-Ninja Commando, Baseball Stars 2, Sengoku 2, King of Monsters 2, Viewpoint (140 Mbit), World Hero (106 Mbit). Alle Hits lieferbar! Achtung: Sonderpreise für ältere Titel ab 199,- DM!

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

Eigenes Clubmagazin 5-Star, jetzt 72 Seiten Umfang, über 40 Tests.

Komplettlösungen, Tips & Tricks, Story's, kostenloser Kleinanzeigenmarkt. Liegt jeder Bestellung kostenlos bei.

NEU



# TIPS & TRICKS

2. Gibt es einen Kampfflugzeug-Simulator für den Game Boy?
3. Wäre es möglich, einen Zeichentrickfilm auf einem Game-Boy-Modul zu speichern?

B. Schemel, Gömging

1. Alle angesprochenen Systeme sind teure High-End-Spielereien. Das Neo Geo ist ein Videospieldsystem von SNK, das Arcade-Qualität bietet, aber an die 1000 Mark kostet. Ein durchschnittliches Neo-Geo-Spiel kostet etwa 300 Mark. Die PC-Engine ist eine in Japan sehr populäre Konsole, die ungefähr Mega-Drive-Fähigkeiten hat. Man bekommt sie in Deutschland allerdings nur über Importhändler. Die Software auf der Engine ist im Schnitt sehr gut.

Ein CD-ROM ist ein CD-Spieler für eine Konsole. Ein Vorteil der CDs ist nämlich, daß man nahezu unbegrenzt viel Grafik, Sound und andere Daten auf ihr unterbringen kann. CD-ROMs werden die heutigen Module ablösen, da CDs billiger herzustellen sind, als Module. Die Konsole mit den zur Zeit meisten CD-ROM-Titeln ist die PC-Engine.

2. Ja. Er heißt Turn'n Burn und ist von Absolute Entertainment.

3. Nein, außer Du schließt ein CD-ROM an einen Game Boy an (geht nur in der Theorie).

## ZEILENLOS

Seit einiger Zeit sind bei meinem Game Boy einige Bildschirmzeilen ausgefallen, was soll ich tun?

Dennis Schieferdecker, Aalen

Die ausfallenden Zeilen waren ein weitverbreitetes Problem in der Anfangszeit des Game Boy. Geh mit dem Gerät zu einem Nintendo-Händler und frag mal, ob sie ihn zur Reparatur zu Nintendo schicken können.

## NEO-GEO-ANSCHLUSS

Ich möchte ein Neo Geo an einen 1084-Monitor von Commodore ohne Scartbuchse anschließen. Wie geht das?

Hugo Egon, Bad Homburg

Du solltest Dich an den Versand "Wolfsoft" wenden, der bei uns inseriert. Klaus Wolf, der Inhaber, kennt sich bei Neo-Geo-Problemen gut aus und sollte Dir mit einem Kabel helfen können.

## US-NES

Bitte teilt mir doch mit, wo man den US-Adapter für das NES kaufen kann.

Oliver Bär, Eichstätt

Da dieser Adapter einigen Ärger mit Nintendo auslöste, gibt es ihn unseres Wissens nach schon länger nicht mehr. Versuch es doch mal bei den Importhändlern, die US-NES-Module anbieten.

## SEGA-KRÖTEN

1. Wird es eine Umsetzung vom Turtles-2-Automaten auf dem Mega Drive geben?
2. Wieviel Bit hat das NES?
3. Sind die beiden Rambo-Spiele auf Master System und Mega Drive identisch?
4. Wird es auf dem Mega Drive Sonic 2 geben?

Nils Schuster, Allfeld

1. Die einzige Umsetzung vom Turtles-2-Automaten gibt es von Konami auf dem Super Nintendo (siehe Test in VIDEO GAMES 9/92). Sie ist exzellent.

2. 8 Bit
3. Sie sind völlig unterschiedlich.
4. Ja, es soll im November weltweit gleichzeitig erscheinen

## RGB-WIRRWAR

1. Wie groß ist der Unterschied zwischen einem RGB-Bild und einem PAL-Antennenbild beim Super Nintendo?
2. Ist mit dem Begriff PAL-Bild immer das Antennenbild gemeint?
3. Werden EA Hockey, NBA All Star Challenge und Baseballstars fürs Super Nintendo umgesetzt?
4. Kommt der Game Boy nun in Farbe?

Michael Dobis, Köln

1. Groß. Du solltest auf jeden Fall RGB (ob 50 oder 60 Hz ist egal) nutzen, wenn Du einen entsprechenden Fernseher oder Monitor besitzt.

2. In der Regel meinen wir mit PAL das Antennenbild. Das Super Nintendo hat noch ein Videosignal (wie ein Videorecorder), das liegt qualitativ zwischen RGB und Antenne.

3. Alle drei werden umgesetzt.
4. Das weiß zur Zeit nur der Nintendo-BoB — und der hält dicht.

## Platinen erwünscht!

Wir verkaufen sämtliche Telespielautomatenplatinen zu günstigen Preisen!

Neue und gebrauchte Platinen!

Fordern Sie nähere Infos und unsere Preisliste an.

Abspielkonsole: 499 DM

Tel. 08122/7775

Andreas Knopf & M. Paul, Sander Str. 28.

5060 Berg, Gladb. 2. Fax 02202/36971

Konsole ohne FTZ! Bitte portaltische Bestimmungen beachten!

## SCHWEIZ King Games SCHWEIZ

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (Dt.)	349,-
Grundgerät (Jap.)	279,-
Alien III	99,-
Dungeons & Dragons	119,-
European Club Soccer	99,-
Jennifer Capriati Tennis	99,-
NHLPA Hockey	109,-
Side Pocket	99,-
Twisted Flipper	a. A.

### GAME GEAR

Grundgerät dt.	279,-
Div. Spiele am Lager	

### SUPER NES (US)

Grundgerät (US)	429,-
Grundgerät (US)	299,-
Grundgerät (Dt.)	a. A.
Mario Paint	129,-
Axeley	a. A.
Phalanx	129,-
Prince of Persia	119,-
Robocop III	119,-
Wings II Aces High	119,-

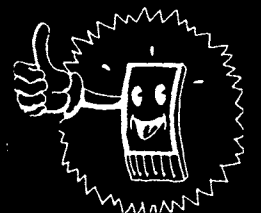
### NEO GEO

Grundgerät	699,-
Div. Spiele am Lager	

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

## The DOUBLE TROUBLE Video Game World -

## Das Videospieldfachgeschäft in Berlin!!!



### Was bieten wir?:

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

NEU: Jetzt mit Verleih



# VIDEOSPIELE LEXIKON TEIL 3

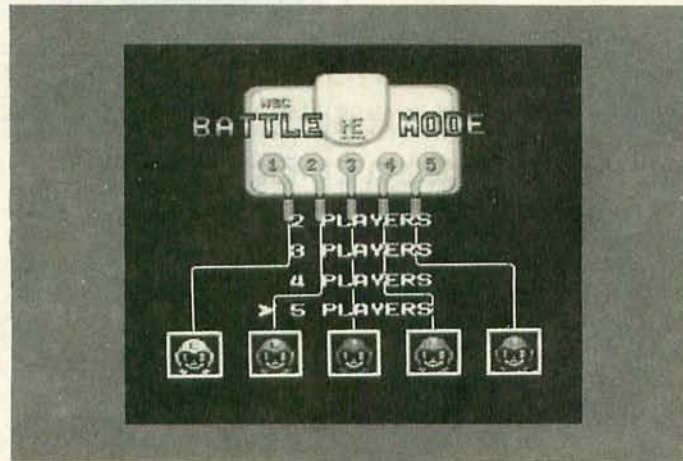
Auf dieser Seite führen wir das Lexikon fort, in dem wir alphabetisch alle Fachwörter aus dem Bereich Videospiele auflisten.

## M

**Modul:** Ein Modul beinhaltet das Spielprogramm auf mehreren Chips. Spielmodule passen immer nur für eine Konsole.

**Monitor:** Ein besonders hochauflösender Spezialfernseher, der normalerweise für Computer genutzt wird. Neuerdings wird der "Volksmonitor" 1084 von Commodore auch immer öfter für Konsolen genutzt.

**Multi-Player-Adapter:** Ein für Heimkonsolen verbreitetes Hilfsmittel, um mehr als die üblichen zwei



Etliche PC-Engine-Spiele unterstützen den Fünf-Spieler-Adapter

Joysticks anschließen zu können. Für das NES gibt es einen 4-Spieler-Adapter, für den Exoten PC-Engine sogar einen 5-Spieler-Adapter. Die Multi-Player-Funktion wird aber nur von speziellen Multi-Player-Spielen unterstützt.

## N

**NTSC:** Amerikanischer und japanischer Fernsehstandard. Unterscheidet sich von dem in Deutschland benutzten PAL erheblich. Die Frequenz der Bilder ist mit 60 Hz höher als in Deutschland, und die Farbe wird anders übertragen — ist also nicht kompatibel.

## O

**Option:** Auswahlmöglichkeit in einem Spielmenü. Meist sind Schwierigkeitsgrade und Anzahl der Leben Optionen, die man verändern kann.

## P

**PAL:** Europäisches Fernsehsystem. Arbeitet mit 50 Hz und einem guten Farbsignal. Ist inkompatibel zu

**ERÖFFNUNG IN KÖLN  
AM 8. OKTOBER 1992  
LADEN & VERSAND**

# JUMP & RUN

**EBERTPLATZ 2 5000 KÖLN 1  
HANSARING ECKE EIGELSTEIN  
FON 0221-123393**

**SUPER NES**

**MEGA DRIVE**

**NEO GEO**

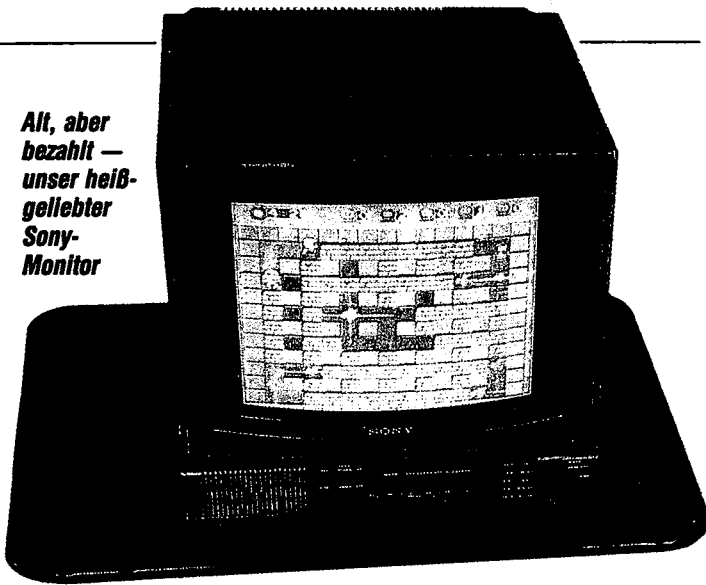
**LYNX**

**GAME BOY**

**GAME GEAR**



Alt, aber bezahlt — unser heißgeliebter Sony-Monitor



NTSC. Deutsche Konsolen sind immer PAL-Geräte, Ihr könnt sie also problemlos an *jeden* Fernseher anschließen.

**Parallax-Scrolling:** Verschieben des Bildschirms in mehreren Ebenen (siehe Scrollen), um einen möglichst realistischen Tiefeneindruck zu erzielen. Ein gutes Beispiel dafür ist *Thunder Force 3* auf dem Mega Drive.

**Plattformspiel:** Zählt zu den Jump'n'Runs. Meist wird von einer Plattform zur nächsten gesprungen. Der Schwerpunkt liegt bei der Geschicklichkeit.

**Player's Guide:** Eine anschaulich bebilderte Führung durch ein Spiel, die dem Spieler viele Tips, Tricks und Lösungshinweise bietet.

**Polygongrafik:** Darstellung von Objekten in Form von einfachen Flächen, die aneinandergesetzt sind. Polygongrafik ist bei Simulationen sehr beliebt, da nur sie echte 3-D-Räume erlaubt. Sehr rechenintensiv, deswegen nur auf wenigen Konsolen gut durchführbar. Beispiel: *Hard Drivin'* auf Mega Drive und Lynx.

**Port:** Hardwareausgang bzw. -eingang einer Konsole. Über Ports werden u.a. CD-ROMs und Joypads angeschlossen.

**Power-up:** Weitverbreiteter Name für Extras in Spielen.

**Preview:** Vorschau auf ein noch in der Entwicklung befindliches Spiel.

## R

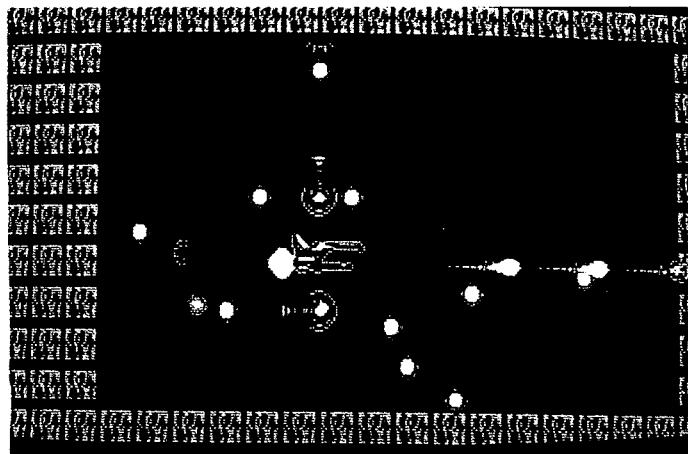
**RAM:** Wiederbeschreibbarer Speicher in einer Konsole oder in einem Modul. Im RAM werden Daten zwischengelagert, um sie zu manipulieren.

**Rapid Fire:** Schnellfeuer. Eine Option, die oft im Optionsmenü auswählbar ist. Manche Pads und Sticks haben schon Dauerfeuer eingebaut.

**Review:** Der Test eines Spiels in einer Zeitschrift (auf deutsch: Besprechung).

**RGB:** Bestmögliches Bildsignal einer Konsole. Das Bild wird in Rot, Grün und Blau aufgesplittet und direkt an die Bildröhre übertragen. Im Gegensatz zum Antennen- oder AV-Bild gibt es keinerlei Verzerrungen.

**Rollenspiel:** Spielgenre, in dem der Spieler eine Gruppe von fiktiven Personen durch eine Fantasiewelt führt. Die meisten Aktionen werden über Menüs gesteuert, Action findet kaum statt. Merkmal: Unmengen von Monster, Labyrinthen und Rätseln.



Die Raumstation ist aus Polygonen zusammengesetzt

# ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11  
6500 MAINZ  
Tel. 061 31/230492  
Fax 061 31/230493

G • A • M • E • S



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!!

## TOO HARD TO HANDLE

SUPER MEGA DRIVE:	MAGNUM SET	369,-
	EURO CLUB SOCCER	119,-
	DRAGONS FURY	109,-
	TWINKLE TALE	119,-
	GREENDOG	109,-
	ALIEN 3	119,-
	PREDATOR 2	a. A.
	SMASH TV	a. A.
	LEMMINGS	a. A.
	SUPER NINTENDO:	KONSOLE US RGB o. SPIEL
KONSOLE DT. PAL inkl. MARIO PADS DT.		329,-
JB KING DT.		a. A.
MARIO CARD		a. A.
PHALANX		a. A.
SUPER PANG		a. A.
SUPER DUNK SHOT		a. A.
SUPER STAR WARS		a. A.

WIR FÜHREN AUCH DEUTSCHE SUPER NES-SOFTWARE

NEO GEO:	KONSOLE PAL o. RGB WORLD HEROES	749,- a. A.
----------	------------------------------------	----------------

# MEGA-SPIELE-VERSAND

Chuk Rock	US 99,-	Addams Family	US 119,-
Tazmania	US 99,-	Joe + Mac	US 119,-
War Song	US 119,-	Lemmings	US 119,-
Warrior of Rome II	US 129,-	Lagoon	US 119,-
Exile	US 129,-	Street Fighter II	US 199,-
Kid Chameleon	US 109,-	Super Ghouls'n Ghost	US 119,-
Simpsons	US 99,-	Super Battle Tank	US 119,-
Wonderboy V	US 129,-	The Rocketeer	US 119,-
Lemmings	US 119,-	Castlerania IV	US 129,-
Dungeons + Dragons	US 129,-	Super Wrestle Mania	US 119,-
Desert Strike	US 109,-	Zelda	US 139,-
EA-Hockey	DT 99,-	Super Adventure Island	US 119,-
Winter Challenge	US 99,-	Arcana	US 119,-
Terminator	US 109,-	Final Fantasy II	US 139,-
Atomic Runner	US 109,-	F Zero	US 99,-
Thunder Force III	US 99,-	Adapter	US/JP 49,-

... und vieles mehr, auf Anfrage

Lieferung zzgl. Verpackung  
Porto, per nachnahme

04106 75962



# TIPS & TRICKS



## Hallo Freunde!

Ihr hängt immer noch beim letzten Obermütz von *Ax Battler* fest? Eure Mutter beschwert sich schon wieder, daß Ihr wegen *Super-Mario*-Überstunden nicht zum Essen kommt? Die Freunde nehmen Euch nicht mehr mit ins Kino, da Ihr an der Lösung eines neuen Rollenspiels arbeitet? Dann ist unsere Tips & Tricks-Rubrik genau das richtige für Euch. Mit den fundierten Hilfestellungen unserer Spieleexperten habt Ihr bei keinem Konsolenhammer größere Probleme.

◆ *Zelda 3* spielt Ihr in Null Komma nichts durch, den *Burai Fighter* fliegt Ihr mit geschlossenen Augen und zu *Hook* habt Ihr komplette Farbzeichnungen angefertigt? Auch für Euch ist unsere Tips & Tricks-Rubrik genau richtig! Schickt uns Eure mühsam erspielten Tricks, zeichnet saubere Karten und schreibt Tausende von Paßwörtern auf — schon habt Ihr eine Chance bis zu **500**

**Mark Belohnung** zu kassieren. Spitzt Euren Schwarzstift, zaubert ein blankes Blatt Papier aus dem Malblock und coloriert das Ganze mit 4096 Farben.

## Teilnahmebedingungen

1. Eure Karten und Zeichnungen können wir nur gebrauchen, wenn sie mit einem **schwarzen Stift auf weißes Papier** (weder kariert noch liniert) gezeichnet sind. Wer seine Karten einfärben will, kann das gerne tun: Wenn passendes Material vorliegt, bekennen Teile dieser Rubrik Farbe.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit das Honorar auch ankommt.

3. Wenn Ihr einen Computer habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im DOS/Windows-Word-Format.

4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, wandern sofort in den Mülleimer. Macht Euch also nicht die Mühe, die in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* veröffentlichten Tips abzuschreiben und einzuschicken.

5. Der Papiermüllberg wächst ebenfalls, wenn noch mehr Tips und Lösungshilfen zu Mario- oder Megaman-Spielen eingehen. Auch in Sachen Sonic sind wir bestens eingedeckt.

Als Belohnung für Tips, die wir abdrucken, winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Schickt Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten und Spielösungen an:

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

Mögen die Joypads mit Euch sein!

# DES RÄTSELS LÖSUNG

◆ Wir geben Euch die Chance, den Abspann Eures Lieblingsspiels zu genießen: Befolgt unsere Ratschläge und das Durchspielen der aktuellen Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele stellt kein Problem mehr dar. Eure Eigeninitiative bleibt dabei natürlich nicht auf der Strecke — so genau verraten wir nicht, wie's geht.

## Super Shanghai (Super Nintendo)

◆ Tobias W. Reich kennt sich auch mit *Dragon's Eye* aus. An dieser Stelle gibt er Euch eine Anleitung zum beinharten Japano-Titel.

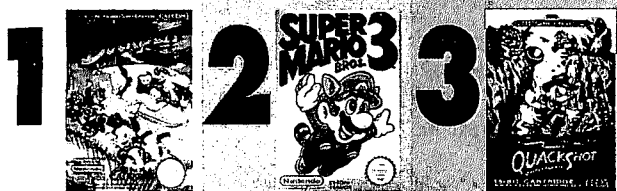
### Was ist eigentlich "Dragon's Eye?"

Im Spielmodus "Dragon's Eye" übernimmt ein Spieler die Rolle des Masters, ein anderer den Slayer. Das Ziel des Slayers ist, das gesamte Spielfeld leerräumen. Der Master versucht das zu verhindern. Dazu hat er ständig drei Steine im Repertoire, von denen er pro Runde einen auf dem Spielfeld plaziert. Zu beachten ist, daß zuerst schwarze, dann dunkelgraue und schließlich hellgraue Felder besetzt werden müssen. Entweder er legt die Steine neben einen anderen (Berührung ist wichtig) oder auf einen eingesperrten Stein (grau dargestellt). Der Master kann und muß pro Runde genau einen Stein sehen. Im Anschluß an seinen Zug kann der

Shanghai (normal)	
Menüpunkt 1	Menüpunkt 2
Anzeigen des möglichen Zuges Rücknahme eines Zuges Steine durchmischen	2 Spieler auf Zeit 1 Spieler unendlich Zeit Dragon's Eye mit 1 Spieler gegen Computer bei Schwierigkeitsgrad 1-4 1 Spieler auf Zeit
Neubeginn: gleicher Level/komplett neuer Level	Herkömmliches Dragon's Eye
Menüpunkt 3	Menüpunkt 4
Unwichtiger Parameter Jeder Stein läßt sich mit jedem Stein auflösen Spiel mit/ohne "Freistein" Hintergrund ein/aus Soundeffekte ein/aus Musik ein/aus, Mono/Stereo	Design der Steine 1-11



**DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS**



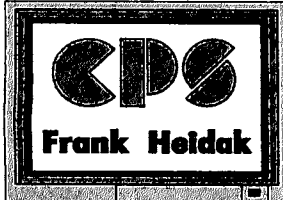
**DUCK TALES**  
Game Boy ..... 59,95  
NES ..... 94,95

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

**DONALD DUCK**  
Megadrive ..... 114,95  
Master ..... 94,95  
Game Gear ..... 74,95

**die weiteren Plätze**

	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4. <b>TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2</b>	64,95	114,95	-----	-----	-----
5. <b>KID CHAMAEON</b>	-----	114,95	-----	-----	-----
6. <b>STAR WARS</b>	-----	114,95	-----	-----	-----
7. <b>MANIAC MANSION</b>	-----	109,95	-----	-----	-----
8. <b>SIMPSONS 1 THE</b>	64,95	109,95	-----	-----	-----
9. <b>MICKY MOUSE 1</b>	-----	-----	119,95	94,95	74,95
10. <b>SONIC THE HEDGEHOG</b>	-----	-----	114,95	94,95	-----



**JETZT IST ES DA!**  
**DAS DEUTSCHE SUPER NINTENDO**

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

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

GAME BOY	
Game Boy mit Tetris	159,95
4 Spieler Adapter	39,95
Akkusatz	54,95
Carry Case	29,95
Case Boy	24,95
Game Boy Halter	29,95
Game Boy Spielbehalter	19,95
Gürteltasche	29,95
Gürteltragetasche	24,95
Lautsprecher	29,95
Light Megaphone	54,95
Light Max	59,95
Lupe mit Licht	19,95
Mobildoppler	19,95
Profiltasche	29,95
Reinigungsset	14,95
Spiel- und Tragetasche	24,95
Tragekoffer	19,95
Adventure Island 1	64,95
Alleyway	44,95
Amazing Spielerman	44,95
Batman	64,95
Battle Unit Zeon	59,95
Bill & Ted Excellent Adventure	64,95
Blades of Steel	64,95
Blaster Master	74,95
Boatler Dash	49,95
Boxale	54,95
Bubble Bobble	64,95
Bubble Blaster	54,95
Burd Fighter Deluxe	49,95
Burger Time Deluxe	49,95
Captain	64,95
Castlevania	64,95
Chase in U.S.	64,95
Choplifter 2	59,95
Days Of Thunder	64,95
Double Dragon 2	64,95
Dr. Mario	49,95
Dragons Lair	59,95
Duck Tales	59,95
Elevator Action	64,95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter	64,95
Fortified Zone	54,95
Gargoyles Quest	49,95
Gauntlet 2	64,95
Golf	44,95
Gremlins 2	74,95
Home Alone 1	64,95
Hook	74,95
Hunt For Red October	64,95
Jordan VS Bird	64,95
Kid Icarus	54,95
Kung Fu Master	49,95
Kwik	44,95
Marble Madness	64,95
Manus Mission	59,95
Mega Man 1 Dr. Willys Roche	54,95
Mega Man 2	54,95
Motocross Maniacs	44,95
Nail & Scoop	64,95
NBA All Star Challenge	64,95
Hemesis	64,95
Nintendo World Cup	49,95
Pac Man	64,95
Paperboy	44,95
Paperboy 2	64,95
Parodius	74,95
Pinball Revenge Of The Gator	44,95
Princess Blobette	49,95
Probotector	64,95
Q Bart	64,95

SUPER NINTENDO	
Super NES + Super Mario World	324,95
Action Replay Pro Cartridge	139,95
AV Kabel (8 Kanal Stereo)	19,95
High Tech Action Controller	129,95
Adventure Island	129,95
Amazing Tennis	129,95
Coverman Ninja	114,95
Chessmaster	114,95
F Zero	94,95
Gods	139,95
Home Alone 1	129,95
Little Nemo	74,95
Low G Man	74,95
Lunar Pool	64,95
Maniac Mansion	114,95
Marble Madness	114,95
Mega Man 2	94,95
Mega Man 3	94,95
Metroid	84,95
Mission Impossible	109,95
Monster In My Pocket	109,95
Nightgale World Cup	74,95
North And South	109,95
Paperboy 2	94,95
Probotector	94,95
R.C. Pro AM Racing	74,95
Reinigungsset	19,95
Super Mario Power Booster	19,95
A Player Tennis	74,95
A Boy And His Blob	74,95
Adventure Island 2	104,95
Ach Rivals	94,95
Asynce	74,95
Battle Of Olympus	109,95
Bayou Billy	94,95
Blades Of Steel	94,95
Bubble Bobble	94,95
California Bombs	114,95
Captain Planet	94,95
Castlevania 1	99,95
Castlevania 3	114,95
Coverman Ninja	94,95
Chessmaster	74,95
Convette 2R 1 Challenge	124,95
Days Of Thunder	99,95
Defender Of The Crown	114,95
Digger T. Duck	114,95
Double Dragon 2	109,95
Double Dragon 3	109,95
Double Dribble	94,95
Dr. Mario	74,95
Dragons Lair	99,95
Duck Tales	94,95
Excitebike	64,95
Flintstones	104,95
Gauntlet 2	74,95
Goonies 2	94,95
Gradius	94,95
Hook	104,95
Hunt For Red October	114,95
Hyper Soccer	94,95
Iron Sword	109,95
Jack Nicklaus	109,95
Jackie Chans Action Kung Fu	104,95
Kick Off	94,95
Kid Icarus	84,95
Kung Fu	64,95
Legend Of Zelda	94,95
Life Force	94,95
Marble Madness	104,95
Mario Lemieux Hockey	114,95
Mickey Mouse 1	119,95
Mickey Mouse 2	119,95
Hunt For Red October	129,95
Jack Nicklaus Golf	114,95
James Bond Jun	129,95
Legend Of Zelda	114,95
Outlander	139,95
Paperboy 2	114,95
Preflighter	129,95
Race Drivin	129,95
Road Riot	129,95
Sim City	94,95
Simpsons (Krosty's Fun House)	114,95
Action Replay Pro Cartridge	139,95
Japan Adapter	29,95
Joypad Control Pad Sega	49,95
Joypad Infrared Controller	99,95
Joypad Infrared Joypad Sega	94,95
Joypad Mega Pad SG 8	34,95
Joypad Striker	59,95
Joystick Arcade Power Stick	114,95
Joystick Chiropro 3	39,95
Joystick Intelligent	99,95
Software Converter	94,95
Videokabel (AV/Cinch)	24,95
Videokabel (Scart/Fern AV)	24,95
488 Schlinglinie,Attok	129,95
Altmanzer 2	114,95
Alien Storm	114,95
Alibi Dragoon	114,95
Amald 1, Palmer Golf	114,95
Arcade Fish	114,95
Bowman Brothers	114,95
Buck Rogers	139,95
Burning Force	114,95
Coffman Bombs	29,95
Columns	84,95
Crack Down	114,95
Cyberball	114,95
David Robinson Basketball	114,95
Derpachuck	109,95
Dick Tracy	114,95
DI Boy	114,95
Donald Duck	114,95
Dynamite Duke	114,95
E.A. Hockey	119,95
F 22 Interceptor	114,95
Fatal Labyrinth	84,95
Fatal Reward	119,95
Fire Shark	104,95
Flicky	84,95
Forgotten Worlds	114,95
Gain Ground	114,95
Galaxy Force 2	114,95
Ghostbusters	114,95
Ghouls 'n Ghosts	109,95
Hardball	119,95
Halfrite	104,95
J.B. Douglas K O Boxing	119,95
James Pond 1	119,95
James Pond 2	114,95
Jewel Master	104,95
Joe Montana Football 2	119,95
John Madden Football 2	114,95
Jordan VS Bird	114,95
Kid Chameleon	114,95
Lupe	19,95
Master Gear Converter	114,95
Metroid	29,95
Profratsche	34,95
Spiel- und Tragetasche	29,95
Wide Gear	39,95
Super Castlevania 4	114,95
Super Off Road	114,95
Super Probotector	114,00
Super R ype	94,95
Super Soccer	94,95
Super T. M. H. Turtles 4	114,95
Super Tennis	94,95
Super Wrestling Challenge	139,95
Terminator	139,95
Terminator 2	139,95
Tom & Jerry	129,95
Top Gear	114,95
Olympic Gold	84,95
Out Run	74,95
Pango	54,95
Psychic World	54,95
Putt & Putter	54,95
Shinobi	74,95
Slider	74,95
Pocmonia	104,95
Softnie Poker	114,95
PGA Golf	119,95
Phantasy Star 2	69,95
Phantasy Star 3	139,95
Populous	119,95
Revenge Of Shinobi	114,95
Rings Of Power	139,95
Road Rash	114,95
Shadow Of The Beast	129,95
Shining In The Darkness	139,95
Sonic The Hedgehog	114,95
Splatter Man	119,95
Star Control	119,95
Starflight	139,95
Streets Of Rage	114,95
Strider	129,95
Super Hydlife	114,95
Super League Baseball	114,95
Super Monaco Grand Prix 1	114,95
Super Monaco Grand Prix 2	114,95
Sword-Of-Vermillion	129,95
Taz-Mania	114,95
Thunder Force 2	114,95
Toejung & Earl	114,95
Toki	114,95
Turbo Out Run	114,95
Turrican	119,95
Twin Hawk	114,95
Where In Time Is Carmen Sand	139,95
Wonder Boy In Monster World	139,95
Wonderboy 3	114,95
Wonder War	114,95
Zony Golf	114,95
Zero Wing	119,95
Zoom	94,95

Aerial Assault	74,95
Ax Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Crystal Warriors	74,95
Heroes Of The Lance	104,95
Impossible Mission	94,95
Indiana Jones	94,95
Joe Montana Football 1	94,95
Klax	64,95
Kung Fu Kid	94,95
Lasar Ghost	94,95
Line Of Fire	74,95
Line Of Fire	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95
Ms. Pac-Man	84,95
My Hero	44,95
Ninja	39,95
Ninja Gaiden	94,95
Olympic Gold	114,95
Out Run	84,95
Out Run Europa	104,95
Pacmania	104,95
Paperboy	94,95
Palmer Games	74,95
Populous	104,95
Prince Of Persia	94,95
Pro Wrestling	54,95
Psychic World	94,95
Psycho Fox	84,95
Putt & Putter	94,95
A Tigo	94,95
S.C. Grand Prix	84,95
Rampage	84,95
Rastan	84,95
Running Battle	84,95
Sagovia (Darius 2)	94,95
Sacred Command	84,95
Saga Chess	114,95
Shadow Of The Beast	104,95
Shinobi	84,95
Star Shot	84,95
Star Wars	94,95
Speedball	94,95
Splatterman	94,95
Spy VS Spy	54,95
Smiler	114,95
Submarine Attack	84,95
Summer Games	74,95
Super Kick Off	104,95
Super Monaco Grand Prix 2	84,95
Super Space Invaders	94,95
Super Tennis	39,95
Teddy Boy	39,95
Tennis Ace	84,95
Thunder Blade	84,95
Transbot	39,95
Vigilante	84,95
Dick Tracy	94,95
Wimbledon	104,95
Wonderboy 1	94,95
Wonderboy 2 (Monster Land)	84,95
Wonderboy 3 (Dragons Trap)	84,95
World Class Leaderboard	84,95
World Cup Italia 90	84,95
World Games	84,95
World Grand Prix	84,95
World Soccer	84,95
Xenon 2	74,95

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

**VERSANDKOSTEN INLAND**

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

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

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... 12,-  
bei Versand per Nachnahme ..... 25,-

**ALLE ANGEBOETE SOLANGE DER VORRAT REICHT**

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK**  
BÜRGERSTRASSE 8 - 10  
5000 KÖLN 1

**PER TELEFON**

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

**PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**  
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

Modul     Zubehör  
 Modul     Zubehör  
 Modul     Zubehör  
 Kundenmagazin (kostenlos)

**Konsolentyp** .....

**AUFTRAGGEBER**

Name .....

Straße .....

PLZ Ort .....

Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

VG 10/92





Dragon's Eye	
Menüpunkt 1	Menüpunkt 2
Wer spielt den Master? Wer spielt den Slayer? Bei normalen D's Eye: Schwierigkeitsgrad des Computers Bei D's Eye mit Schwierigkeitsgrad: normales D's Eye Zurück zum normalen Shanghai	unwichtiger Parameter/ Soundeffekte ein/aus BGM-Musik: ein/aus, Mono/Stereo

Master seinen Steinhaushalt wieder ergänzen — aber nur, solange noch Steine auf dem Stapel liegen. Nun ist der Slayer an der Reihe: Entweder er legt einen Stein ab oder er nimmt Steine weg (die Shanghai-Regeln gelten). Für jeden abgebauten Stein bekommt er Punkte. Der Master punktet, wenn er abbaufähige Steine zubaut.

- Das Spiel ist beendet, wenn:
- das Spielfeld leer ist
  - nichts mehr aufs Spielfeld paßt
  - kein Stein mehr auf dem Stapel liegt

## Tiny Toon Adventure (Game Boy)

Christian Jagow aus Ahaus hat uns seinen Lösungsbericht zum drolligen Game-Boy-Spiel *Tiny Toons* geschickt:

**Level 1:** Ihr müßt Dizzy Devil abholen, damit er Euch durch die Erde zum nächsten Abschnitt führt.

**Endgegner:** Dizzy ist sehr hungrig. Um ihn zu füttern, springt Ihr auf die kleinen Schüsseln, wenn er darunter steht. Aber Vorsicht: In einigen freuen sich Kakteen auf Euer flauschiges Fell.

**Level 2:** Ihr benötigt Furrballs Hilfe, um durch einen schmalen Gang zu kriechen. Er muß durch ein Versteck-

spiel überredet werden (seht Euch dazu die Zeichnung an).

**Endgegner:** Arnold the Pitbull fühlt sich sehr stark. Springt über ihn hinweg, wenn er Euch umlaufen will. Bleibt er stehen, um sich zu gebärden, gebt ihm einen auf den Schädel.

**Level 3:** Fifi ist in einem Käfig gefangen. Sucht nach einem Knopf, springt drauf, und lauft wieder zurück. Fifi vertreibt die bösen Bäume und der Weg zum Oberbösewicht ist frei.

**Endgegner:** Der gemeine Ritter Armor läßt Euch nicht passieren. Stellt Euch neben die mittlere Grube und springt auf den Kopf des Ritters. Während Ihr hüpf, schießt der Ritter eine Kette ab, auf die Ihr springt. Nun laufen entweder die Beine des Ritters allein los, oder der Kopf macht sich selbständig. Gegen die Beine seid Ihr machtlos, aber auf den springenden Kopf könnt Ihr hüpfen. Wenn er die Kette wieder eingezogen hat, stellt Euch wieder auf die Anfangsposition und beginnt von Neuem.

**Level 4.1:** Calamity Coyote stellt Euch sein Motorrad zur Verfügung. Das ist bitter nötig, um Elmyra zu entfliehen. Drückt das Steuerkreuz nach rechts und achtet darauf, nicht in den Abgrund zu fallen.

**Endgegner:** Die Leibwache Montanas wirft mit Ziegelsteinen nach Euch. Weicht den Ton-Elementen so lange aus, bis er keine mehr schleudert.

**Level 4.2:** Befreit Shirley the Loon, damit sie Euch über einen breiten Abgrund hilft.

**Endgegner:** Zuerst rollt Montana Max mit seinem Buggy an. Duckt Euch in einer Grube und rennt nach rechts, wenn Montana nach links braust. Er sitzt nun in seinem Stuhl. Stellt Euch an den Bildschirmrand und springt gerade hoch, wenn Montana direkt neben Euch steht. Nach Montanas dritter Landung holt er Luft. In diesem Moment rennt Ihr auf ihn zu, springt ihm auf den Kopf und landet am anderen Bildschirmrand.

Noch ein Tip für all jene, die nicht genügend Leben ergattern können: Tretet im Bonuspiel "Race" mit dem Hasen gegen den Roadrunner an. Hämmert so schnell wie möglich auf die Buttons A und B, damit Ihr als erste das Ziel erreicht. Drei Extraleben winken bei voller Lebensenergie, ansonsten wird die Energieanzeige aufgefüllt. Diesen Vorgang könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

## Ax Battler (Game Gear)

Wenn man davon ausgeht, daß jeden Tag zig Mega-Man- und Mario-Tips in der Redaktion eintreffen, ist es verwunderlich, daß einige von Euch Zeit finden, uns mit *Ax Battler*-Lösungen einzudecken. Das Los fiel auf die Einsendungen von Horst Mayer und Beat Fuchs, von denen der ausführliche Lösungsbericht stammt.

### Minilevel

**1. Spooky Cave:** Bewegt Euch langsam voran, da Fledermäuse von der Decke herabkommen. Schlagt nun blitzschnell zu. Die Pflanzen bekämpft Ihr in der Hocke, in der Kiste steckt eine Bombe.

**2. Peninsula Tower:** Begeht Euch erst dorthin, wenn Ihr den "High Jump" erlernt habt. Paßt auf die Statuen auf, sie werden lebendig. Die schwebenden Geister können nur getötet werden, wenn der Totenkopf erscheint — in der Kiste findet Ihr einen Diamanten.

Level	Paßwort
Firewood	BHTI-PDJG-POIJ-
Town	IMDK
Turtle	HOCC-EACD-AFJF-
Village	HKBN
Marrow	IGIN-IAAH-BBPH- GLJC
Holmstock	HCCE-BFDC-FIIK- KOIM
Brokhill	MBPL-BGDC-FIIK- KCIM
North Valley	AAAG-FDHO-LCBF- HNFF

**3. Turtles' Back:** Bekämpft die Drachen aus der Hocke, ihre Feuerbälle könnt Ihr zerschlagen. Wenn die Adler einen Stein fallen gelassen haben, im Sprung zuschlagen. Am Schluß macht Ihr einen großen Sprung, da Ihr sonst ins Wasser fällt.

**4. Death Pyramid:** Die Schlangen vertrimmt Ihr aus der Hocke, die Echsen sind nur von hinten verwundbar. In der versteckten Kiste schlummert ein hilfreicher Schlüssel.

**5. Evil Cave:** Geht nur hinein, wenn Ihr mindestens 24 Vasen besitzt. Diese setzt Ihr gegen die Riesenspinnen ein; über die Totenköpfe springt Ihr drüber. Die Ratten trifft Ihr nur, wenn sie ihre Stacheln eingezogen haben.

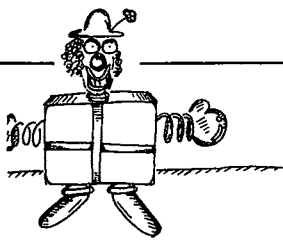
**6. Maze Wood:** Fledermäuse und Wölfe im Sprung erledigen, die Zapfenmenschen sind unsterblich. Habt Ihr nicht genug Vasen, seid vorsichtig, wenn Ihr sie einsetzt.

**7. Gayn Mountain:** Die anrollenden Steine werden in der Hocke zerschlagen. Bei den fliegenden Drachen setzt Ihr Magie ein. Habt Ihr keine, springt über die blauen Blitze und schlagt zu. Die rechte Mauer zertrümmert Ihr mit "Run", an dem dahinterliegenden Wasserfall springt Ihr über die Baumstämme. Auf der anderen Seite ist der Boden sehr brüchig. Sollte unter Euch ein Stück Boden wegbrechen, springt schnell hoch. Seid Ihr bei den hoch- und runter schwebenden Plattformen angekommen, springt Ihr zu erst auf die zweite und dann mit einem großen Sprung auf die links.

**8. Eagle's Back:** Die auftauchenden Skelette schnell zertrümmern und die Echsen von hinten anfallen. Achtet dabei auf den Wind, der Euch wegläbt.

Taktiken		
Feind	Taktik	Vasen
Barbar	kämpfen wie gewöhnlich	1
Amazone	Nicht zu nahe rangehen	1
Skelett	Wenn es angreift zurücklaufen und schlagen	2
Ritter	High Jump und Swing	4
Bad Bros.	Zurücklaufen wenn er springt, danach Swing	3
Death Adder	Magie ausweichen, High Jump und Swing	6
Neo Barbar	Swing	2
Neo Amazone	Swing	2
Neo Skelett	Wenn es hinabsticht, zurücklaufen und Swing	3
Neo Ritter	High Jump und danach Swing	4





9. Ice Cliffs: Die Wölfe verdrescht Ihr aus der Hocke. Seid Ihr bei den Abgründen angekommen, schnell hinüberspringen. Von der obersten, schwebenden Plattform springt Ihr nach links und setzt "Run" ein.

10. Death Adder's Castle: Sind die Stacheln verschwunden, rennt bis zur dritten Plattform. Timing ist alles — ansonsten werdet Ihr aufgespießt. Ein Beam-Spiegel befördert Euch nach oben. Hüpf auf die schwebenden Plattformen und bleibt in der Hocke.

Wenn die Stacheln verschwinden, lauft nach links.

11. Death Adder: Nachdem Ihr über seine Feuerbälle gesprungen seid, geht hin und verpaßt ihm eine. Haltet genügend Abstand, sonst erwischt Euch sein Beil.

### Der Lösungsweg

Von der Burg aus geht Ihr nach rechts oben bis zur Höhle **Spooky Cave**. Dort liegt eine Bombe, mit der Ihr den Felsen sprengt. Hinter dem befindet sich die verborgene Stadt. Geht nach Südosten, dann nach Süden. Am Wasser liegt die Stadt **Turtle Village**, von der Ihr nach Westen bis zum **Peninsula Tower** geht. Ihr findet einen Diamanten, den Ihr zurück

nach **Turtle Village** bringt. Vor der Stadt werft Ihr den Diamanten ins Wasser — und siehe da, eine Schildkröte taucht auf und transportiert Euch zur zweiten Insel. Ihr erkennt die Silhouette der Stadt **Marow**. Von dort aus wandert Ihr in Richtung Westsüdwest. Nach dem Erforschen der **Death Pyramid**, führt Euer Weg zu der im Westen gelegenen Stadt **Holmstock**. Euer nächster Kampfplatz ist die **Evil Cave**, die im Südwesten des Pharaonenbaus liegt. Auf der anderen Seite der Höhle folgt Ihr dem Weg nach Nordwest bis zur Stadt **Brokhill**. Dort spricht Ihr mit einem Ritter, der einen Kompaß rausrückt. Das **Maze Wood** befindet sich im Süden.

Überquert die zweite Brücke und geht bis zum Baum, wo Ihr eine Frucht findet. Hinter der ersten Brücke liegt der **Gayn Mountain**. Geht dem Felsgang nach und Ihr stolpert über einen hilfsbereiten Adler, der Euch zu einem Gang fliegt. Diesem folgt Ihr nach Osten. Nach der Brücke bewegt Ihr Euch Richtung Norden nach **North Valley** weiter in derselben Richtung. Auf dem Feld hinter der Brücke liegt ein Magic Stone herum, den Ihr dem alten Mann in der Stadt bringt. Daraufhin spricht Ihr mit den anderen Personen, die wichtige Auskünfte geben. So gelangt Ihr zu den **Ice Cliffs**, von denen eine Marschroute zu Death Adders Castle führt.

## Castlevania (Game Boy)

◆ Mit Alex Volmars Hilfe gelingt es allen versierten Simon Belmont's, einige **Geheimräume** im ersten Abenteuer des Peitschenschwingers zu finden.

### Level 1:

Klettert an der 5. Liane hinauf — schon steht Ihr in einem Bonusraum, in dem Kristall, Herz, Münze und Extraleben liegen.

### Level 2:

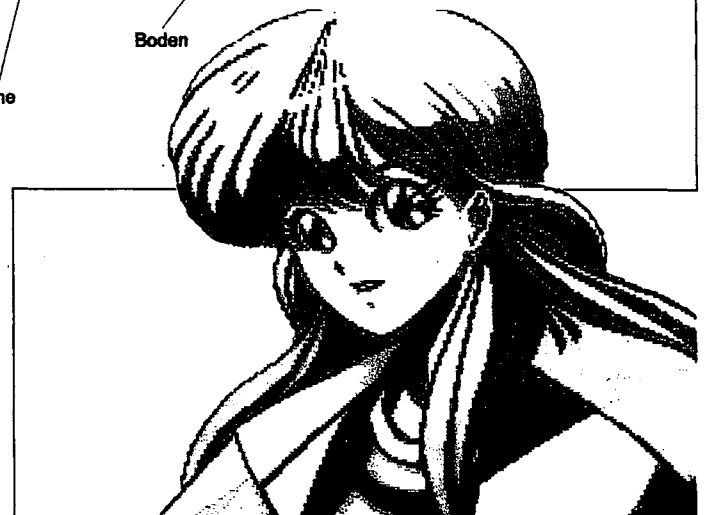
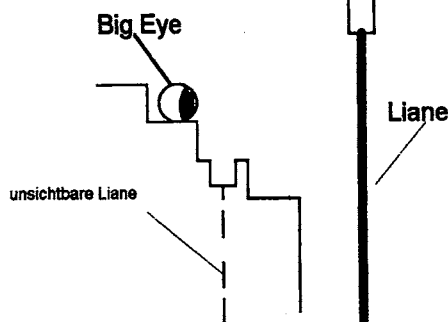
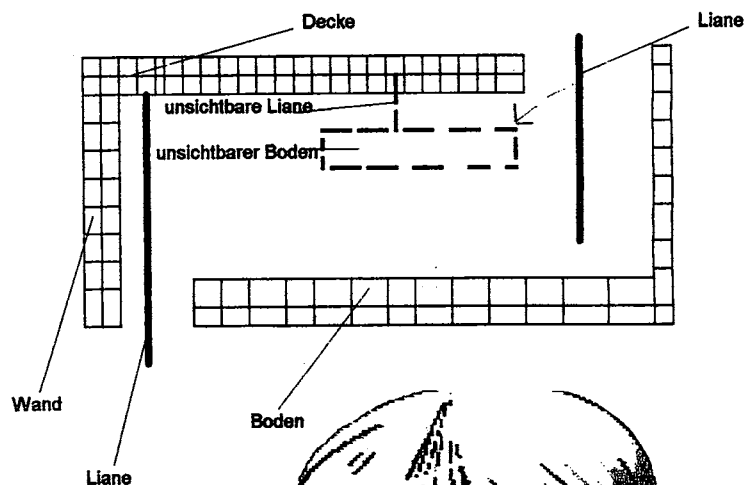
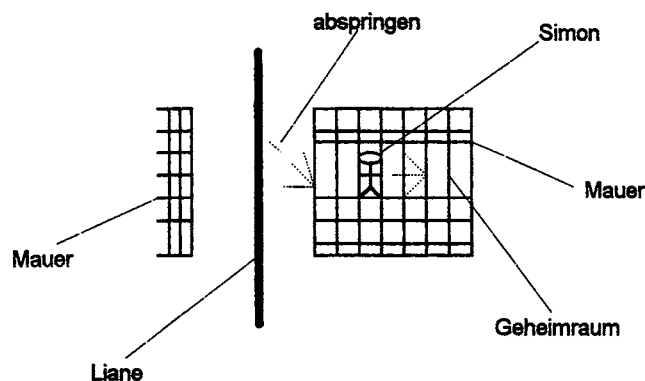
Hinter der großen Brücke springt Ihr zuerst an die rechte Liane, dann an die linke. Danach stellt Ihr Euch auf die vierte Stufe und wartet auf Big Eye. Schlägt zu, sobald er auf der dritten Stufe steht. Ein Seil erscheint, an dem Ihr herunterklettert. Im Geheimraum liegen Herz, Münze, Kristall und Extraleben.

### Level 3:

Auf mittlerer Höhe springt Ihr über die lange Liane. Dahinter wartet ein Geheimraum.

### Level 4:

Hier müßt Ihr nach einem unsichtbaren Boden und einer unsichtbaren Liane suchen.





# TIPS & TRICKS

## Shadow of the Beast (Master System)

◆ Markus Hansen aus Naumburg schickte uns seine Karten zum Beat'em up *Shadow of the Beast*. Die Labyrinth dürften jetzt keine Probleme mehr bereiten.

### 1. Labyrinth

K = Kiste  
K1 = Sprungtrank  
K2 = Schlüssel  
(unbedingt nehmen)  
K3 = Heilsamer Power-Trank  
K4 = Herz  
K5 = Power-Saft

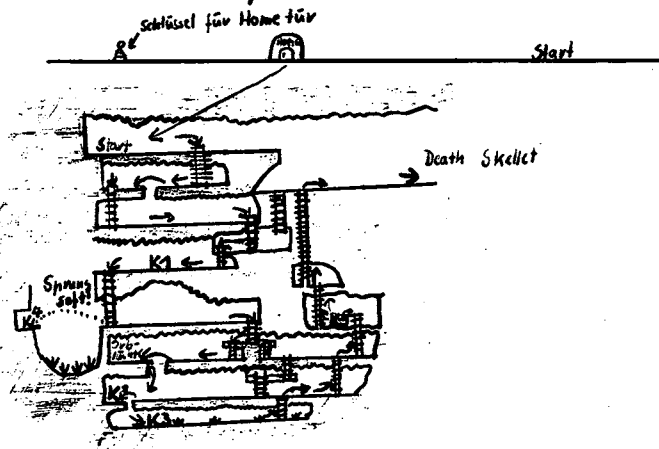
### 2. Labyrinth

K1 = Schlüssel  
(unbedingt nehmen)  
K2 = Heilsamer Power-Trank  
K3 = Warpzone  
K4 = Heilsamer Power-Trank  
K5 = Schutzschild  
K6 = Schlüssel (nicht nehmen)

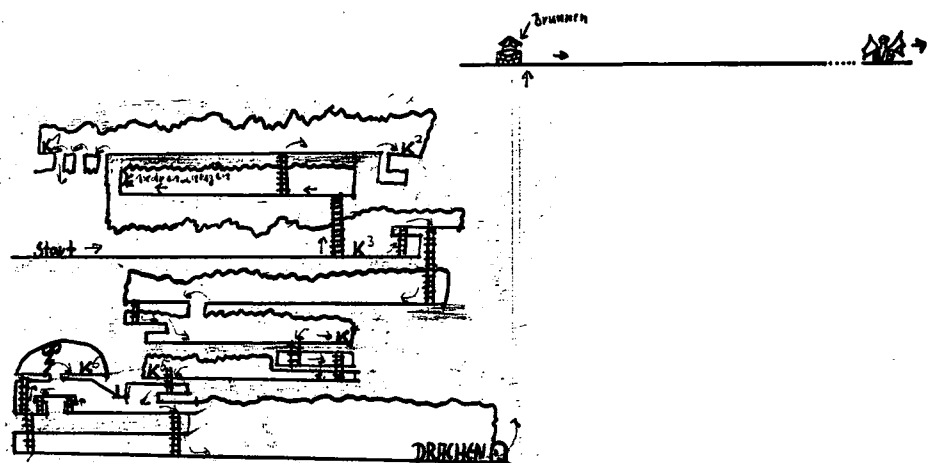
### 3. Labyrinth

K1 = Zauberstab  
K2 = Schlüssel (nicht nehmen)  
K3 = Heilsamer Power-Trank  
K4 = Wirr-Warr-Trank  
K5 = Schlüssel  
(unbedingt nehmen)  
K6 = Power-Trank  
K7 = Sprungtrank  
K8 = Gewehr  
K9 = Jetpack (erst nach der Tür benutzen)

### 1. Labyrinth:

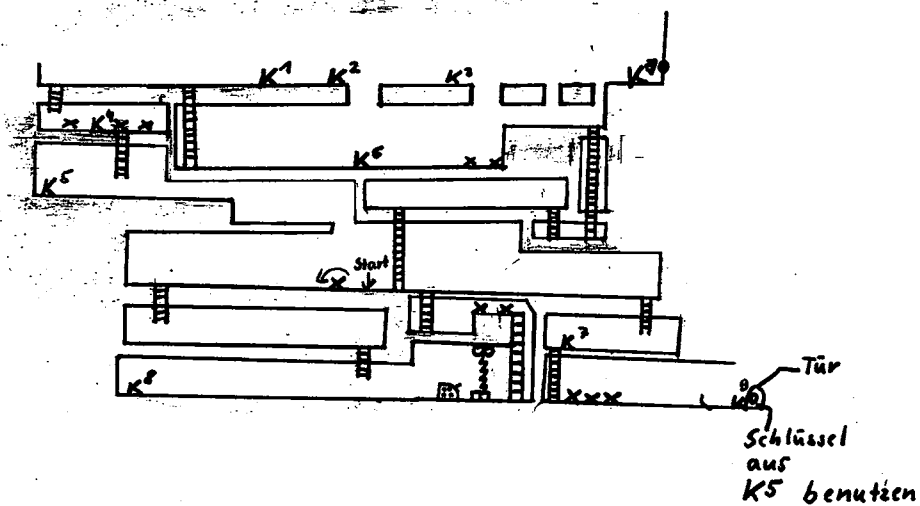


### 2. Labyrinth:



Schlüssel aus 1. Labyrinth K2 benutzen!!

### 3. Labyrinth:





## Prince of Persia (Super Nintendo)

◆ Tobias William Reich aus München hat sich die Mühe gemacht, einen Lösungsbericht zum neuesten Super Nintendo-Spiel von NCS/Konami auszuarbeiten. Seht selbst, wie Ihr den Prinzen aus Persien am sichersten durch die Gänge lenkt.

**Kämpfe:** Bei Kämpfen solltet Ihr nicht mit der Blocktaste arbeiten und statt dessen nach oben drücken. So lassen sich die Kontrahenten mühelos eliminieren. Rennt auf den Widersacher zu, drückt nach oben und stecht; dies wiederholt Ihr, bis das digitale Leben des Gegners beendet ist.

**Springen:** Springen solltet Ihr nur mit der "Wang"-Taste, damit Ihr rechtzeitig auf böse Überraschungen reagieren könnt.

### Allgemeine Tips:

**Level 9** hat kein Ausgangstor! Ihr fallt automatisch durch ein Loch in den 10. Level.

In **Level 12** kommt Ihr an eine Stelle, an der sich acht Fallen befinden. Nehmt Anlauf und springt durch die

ersten vier hindurch. Lauft durch die folgenden drei und springt über die letzte Falle.

In **Level 13** findet Ihr eine große Flasche, die in einer Nische steht. Ignoriert sie — nach dem Genuß des Inhalts dreht sich das Bild um 180 Grad.

Gegen Ende des **15. Levels** erscheint der King persönlich und zaubert die Brücke weg. Rennt zurück, bis Ihr vom eigenen Spiegelbild angegriffen werdet. Steckt das Schwert ein und lauft in den Gegner (Ihr bekommt eine Energieeinheit). Nun geht zur verschwundenen Brücke. Sie ist lediglich unsichtbar und kann überquert werden!

**Level 17** besteht aus einem einzigen Kampf: Ein sechsarmiges Monster wirft mit Totenschädeln. Schießt, wenn es hüpfet und achtet mehr auf das Vieh als auf die Schädel.

In **Level 18** geht Ihr bis zum Fallbeil, hinter dem ein Rivale hockt. Macht ihn einen Kopf kürzer oder schiebt ihn ins Loch. Geht zurück und springt mit Anlauf über den Graben. Flitzt weiter und hüpfet dreimal hintereinander: Ihr hängt an einem

Gitter. Im Raum mit dem Skelett (zweiter Abschnitt) trinkt Ihr nur die rechte Flasche.

**Level 19** dürfte kein Problem darstellen. Achtet nur darauf, daß Ihr jeden Schalter benutzt.

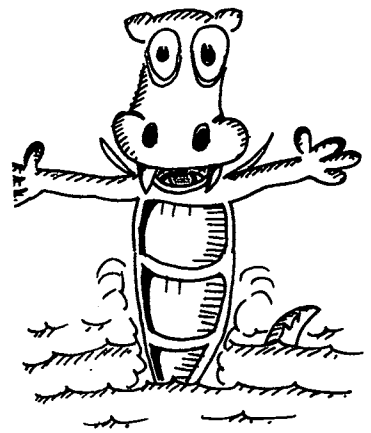
In **Level 19.2** habt Ihr jede Menge Kämpfe zu bestehen. Folgende Taktik hilft: Weicht zurück bis zur Wand und hämmert auf das "Block"-Button. Sobald der Gegner zugeschlagen hat, einmal den Strike-Button drücken.

## Batman 2: Return of the Joker (Game Boy)

◆ Andreas Dutz aus Monheim weiß, wo die **geheimen Räume** beim zweiten Batman versteckt sind:

### Level 2.1: The Machine Shop

Lauft am Anfang des Levels nach rechts und laßt Euch in das Rohr fallen. Beseitigt den Gegner und lauft durch die von oben herankommenden Stampfer. Saugt Euch am letzten Stampfer fest und springt nach rechts auf die Plattform. Von dort aus nach oben-links gegen die Wand und eine



Plattform höher klettern. Dreht Batman nach links, springt hoch und aktiviert den Haken.

### Level 4.2: Limestone Caverns

Als erstes schlagt Ihr Euch durch die Steine nach rechts. Bei den herabfallenden Plattformen springt Ihr zuerst auf die erste und dann auf die zweite. Von der zweiten fallt Ihr nach unten. Bevor die Plattform aus dem unteren Bildrand verschwindet, hüpfet Ihr nach rechts durch die Wand — schon liegen zwei sehr nützliche Gegenstände vor Euren schwarzen Lackstiefeln.

# FANDANGO VIDEOGAMES

SONDERANGEBOTE. NUR SOLANGE VORRAT REICHT!!!

Inh. Josef Rösch

### Sega Mega Drive

Hellfire	29.-
Devil H. Yoko	29.-
Saint Sword	29.-
Sword of Sodan	29.-
Fastest One RGB	29.-
Darwin 4081	29.-
Gain Ground	39.-
Crack Down	39.-
Wonderboy III	39.-
Tragia	49.-
Gynoug	59.-
Raiden	69.-
Monaco GP us	69.-
Krusty's Funh.	79.-

### PC-Engine

Tales of Monsterpath	11.-
R-Type I	33.-
Final Soldier	33.-
Gomola Speed	33.-
Wondermomo	33.-
Yaskar	33.-
Hany on the Road	33.-
Columns	44.-
Racing Spirits	44.-
The Davis Cup (CD)	66.-
Genoside (CD)	77.-
Builder Land (CD)	77.-

### Super Famicom

Dodgeball	49.-
Myusa	69.-
Top Racer	69.-
Super Nobunaga	69.-
Super Valis	69.-
Battle Blaze	89.-
F1 Grand Prix	89.-
Magic Adventure	99.-
Zan II	99.-
Krusty's Funh. us.	99.-
Rival Turf us.	99.-

Kirchenplatz 2

8950 Kaufbeuren

Tel. 08341/14053

Fax. 08341/14127

Versandkosten (Innland) NN 8.-

Expressaufschlag + 6.-

Versandkosten (Ausland) 15.-

Irrtum & Preisänderung vorbehalten

Wir übernehmen keine Haftung für die Kompatibilität der Systeme

### Super NES

Robocop 3	129.-
Gunforce	129.-
Race Driving	129.-
Golden Fighter	139.-

### Mega Drive

Twisted Flipper	99.-
Predator 2	109.-
Alien 3	109.-
Green dog	99.-
Aquabatic games	99.-
NHLPA Hockey	109.-

### PC-Engine

God Panic	109.-
Slime World	119.-
Baby Joe (CD)	119.-
Zero Wing	109.-
Monbit	109.-
Double O	119.-

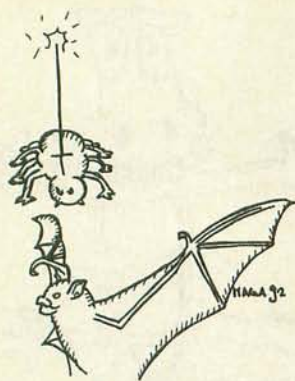
Weitere Titel und Preise einfach telefonisch erfragen.

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern (Hard- und Software).

Verkauf von japanischen und amerikanischen Zeitschriften. Viele Raritäten für PC-Engine und TurboGrafx lieferbar. Preislisten (System angeben!) gegen frankierten Rückumschlag.



# TIPS & TRICKS



## Final Fantasy Legend 2 (Game Boy)

Christian Renck aus Römersberg hat die Stärken aller Gegner im letzten Dungeon des Rollenspiel-Epos notiert. "o" bedeutet dabei stark, "x" schwach.

### Black Cat:

HP:	731
STR:	78
DEF:	73
AGL:	73
MANA:	68
Nail, Tusk, Gaze, Erase, Surprise, Warning	

### Bone King:

HP:	756
STR:	71
DEF:	66
AGL:	73
MANA:	81
Sword, Thunder, Ice, Erase, OIce	

### C-Fisher:

HP:	731
STR:	63
DEF:	78
AGL:	78
MANA:	66
Tusk, Picer, Flame, Gas, Mirror, Teleport, OQuake	

### Cicada:

HP:	706
STR:	71
DEF:	73
AGL:	81
MANA:	71
Sword, Tusk, Absorb, Thunder, CursSong, MadSong, OQuake, XIce	

### Demo Load:

HP:	681
STR:	73
DEF:	73
AGL:	73
MANA:	78
Nail, Sleep, Fire, Stone, Teleport, OFire, OQuake	

### D-Turtle:

HP:	731
STR:	73
DEF:	83
AGL:	63
MANA:	64
Tusk, Bash, Gas, Flame, Shell, OPoison, XIce	

### Evil Eye:

HP:	731
STR:	71
DEF:	73
AGL:	66
MANA:	83
Flash, Beam, Gaze, Gaze, Stongaze, Warning, OQuake	

### F-Spider:

HP:	731
STR:	73
DEF:	73
AGL:	73
MANA:	66
Tusk, Poison, Para Nail, Cobweb, Gas, Flame, Warning	

### Garuda:

HP:	656
STR:	71
DEF:	71
AGL:	81
MANA:	71
Nail, Beak, Thunder, Blind, Tornado, Warning, OQuake	

### Giant:

HP:	681
STR:	81
DEF:	73
AGL:	71
MANA:	73
Punch, Kick, Bash, Sleep, Ice, Cure, Teleport	

### Giant Toad:

HP:	756
STR:	73
DEF:	71
AGL:	78
MANA:	62
Tongue, Kick, TieUp, Gas, CursSong, Warning, OPoison	

### Gloom:

HP:	731
STR:	63
DEF:	68
AGL:	81
MANA:	81
Absorb, Poison, Stunner, FatalGas, Charm, Warning	

### Great-D:

HP:	731
STR:	76
DEF:	73
AGL:	66
MANA:	71
Nail, Tusk, Flame, Blizzard, TieUp, OFire, OQuake	

### GunFish:

HP:	781
STR:	68
DEF:	68
AGL:	78
MANA:	73
Fin, Tusk, Tail, Blitz, Squirt, OQuake, GFire	

### Hydra:

HP:	731
STR:	76
DEF:	76
AGL:	73
MANA:	62
Tusk, TieUp, 4-Heads, Gas, Recover, OPoison, XFire	

### KingCrab:

HP:	706
STR:	68
DEF:	83

AGL:	71
MANA:	73
W-Pincer, Tusk, ParaNail, Thunder, OStone, OFire, XThunder	

### MadCeder:

HP:	756
STR:	73
DEF:	78
AGL:	66
MANA:	73
Branch, Bash, WindUp, Riddle, Warning, OChange, XFire	

### Moaner:

HP:	681
STR:	73
DEF:	71
AGL:	76
MANA:	78
Absorb, Stab, W-Attack, Defense, Counter, ODamage, OChange	

### Rakhasa:

HP:	781
STR:	78
DEF:	68
AGL:	73
MANA:	68
Tusk, Fire, Ice, Cure, Mirror, Surprise, Recover	

### Roc:

HP:	631
STR:	73
DEF:	66
AGL:	86
MANA:	71
Nail, Beak, Blind, Tornado, Surprise, Warning, OQuake	

### Rock:

HP:	756
STR:	71
DEF:	86
AGL:	61
MANA:	66
Bash, StoneGas, Quake, Sand, Warning, Surprise, OChange	

### Salamand:

HP:	781
STR:	78
DEF:	73
AGL:	63
MANA:	66
Nail, Tusk, Burning, Flame, Fire, OFire, XIce	

### Sandworm:

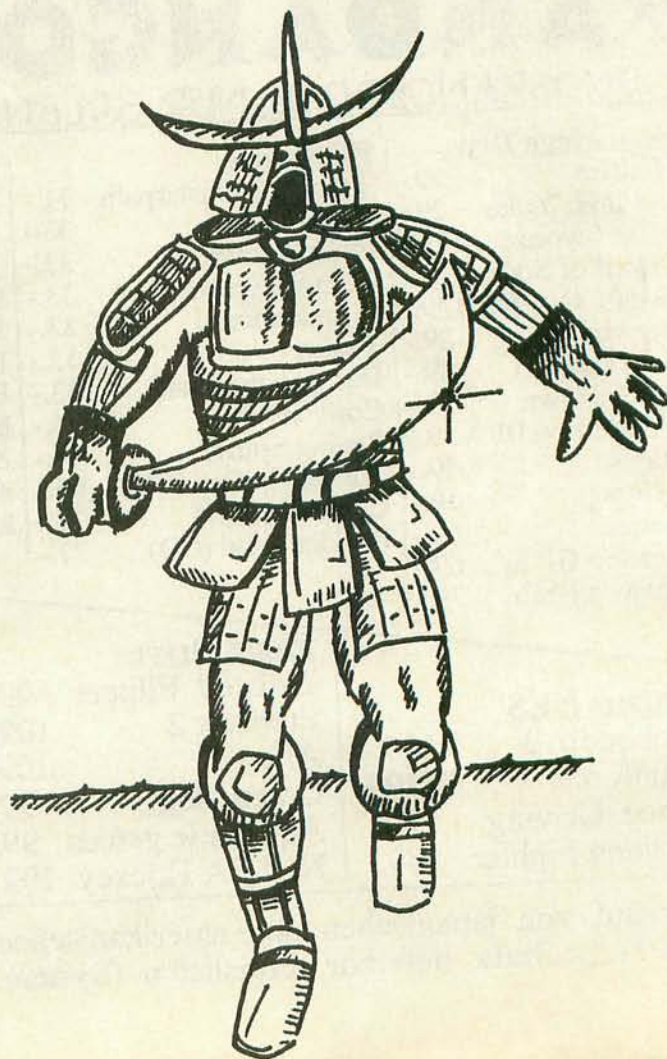
HP:	731
STR:	78
DEF:	71
AGL:	66
MANA:	71
Tusk, Tail, TieUp, Sand, Quake, Surprise, OQuake	

### Scylla:

HP:	731
STR:	73
DEF:	68
AGL:	73
MANA:	73
Tail, 4-Heads, Poison, Ice, Fire, Whril, Charm	

### Shiitake:

HP:	731
STR:	73
DEF:	78





# TIPS & TRICKS



# Beach Games

Thomas Redak, Am Brenner 3,  
6972 Tauberbischofsheim, Telefon: 09341/3121

24h-Bestell-Service - Ab 3 Artikel versandkostenfrei

## Mega Drive Magnum-Set Dt.

2 Pads + 4 Spiele: Sonic, Super Hang On, Columns, World Cup Italia '90 **349,-**

**Mega Drive Dt. + Sonic 299,-**

**Game Gear 319,-**

Inkl. Sonic + Netzteil

## Super Nes US-Version

2 Pads + Super Mario World **279,-**

**Super Nes Adaptor 39,-**

### MEGA DRIVE

Batman	99,-	Super Monaco 2	85,-
Desert Strike	99,-	C. of Europa	99,-
Lemmings	99,-	Prince of Persia	88,-
Phantasy Star 2	99,-	Back to the Future 3	85,-
Terminator	99,-	Master System 2	
Taz Mania	99,-	mit Sonic	185,-
Arch Rival	99,-		
Atomic Runner	99,-	<b>Super Nes</b>	
Bulls vs Lakers	109,-	Street Fighter 2	129,-
Cadash	104,-	Super a. Island	119,-
Dungeons & Dragons	129,-	Super Tennis	98,-
Holyfield Boxing	109,-	Super Soccer	98,-
Simpsons Bart vs M.	104,-	Super R type	98,-
Simpsons K. Funhouse	104,-	WWF Super	
Super Smash Tv	102,-	Wrestlemania	129,-
EA Hockey	104,-	Super Smash TV	109,-
Super Monaco 2	99,-	Super Castlevania IV	109,-
Bird vs Jordan	104,-	HOOK	a. A.
Olympic Gold	99,-	Turtles in Time	a. A.
Quack Shot	99,-	Lemmings	104,-
European C. Soccer	a. A.	Zelda 3	109,-

### Game Gear

Sonic	69,-	Super Contra	109,-
Shinobi	69,-	Ghouls & Ghost	109,-
Castle of	69,-	Home Alone	109,-
Crystal W.	69,-	Super b. Tank	109,-
Wonderboy		Addams Family	119,-
Dragons Trap	79,-	Pitfighter	119,-
Develish	69,-	Populous	89,-
Outrun	69,-	Sim City	109,-
		F-Zero	109,-
		John Madden 2	109,-
		Super Baseball 2	109,-

### Master System

Sonic	89,-		
Asterix	89,-		
Donald Duck	89,-		
W. Tennis	89,-		

### Ständig Neuheiten - einfach anrufen!

Lieferbedingungen:  
Versand p. NN +8,- DM  
Vorkasse nur Euroschecks +4,- DM

AGL: 68	Thorn, Poison, SleepGas, Flame, Fire, Pa/Po, XIce
MANA: 73	Sylph
Punch, Bash, Poison, SleepGas, Blind, FatalGas, OPara	HP: 681
Siegnir	STR: 61
HP: 731	DEF: 68
STR: 76	AGL: 83
DEF: 73	MANA: 78
AGL: 76	Sleep, Thunder, Ice, Tornado, Cure, Teleport, OQuake
MANA: 62	T-Rex
Tusk, W-Kick, Bash, Breath, Flame, Warning, OChange	HP: 831
Spector	STR: 86
HP: 756	DEF: 73
STR: 66	AGL: 63
DEF: 63	MANA: 61
AGL: 81	Nail, Tusk, Head, Bash, OWeapon, XIce
MANA: 81	Wight
Ice, Stone, Touch, Cure, OWeapon, OChange	HP: 831
Sphinx	STR: 83
HP: 708	DEF: 69
STR: 81	AGL: 63
DEF: 73	MANA: 73
AGL: 73	Tusk, ParaNail, Stench, ParaSkin, Touch, OIce, OPa/Po
MANA: 68	Wyrm
Nail, Tusk, Fire, Cure, Riddle, Warning, OQuake	HP: 731
Sqid	STR: 78
HP: 781	DEF: 73
STR: 78	AGL: 76
DEF: 66	MANA: 60
AGL: 71	Nail, Tusk, Tail, Poison, Blind, Lighting, OQuake
MANA: 66	Ironman
Tusk, 8-Legs, Ink, TieUp, Thunder, Gas, OFire	HP: 781
Sun Plant	STR: 73
HP: 731	DEF: 78
STR: 73	AGL: 63
DEF: 73	MANA: 66
AGL: 66	Kick, Bash, Gas, Flame, Quake, ODamage, OChange
MANA: 71	





## Castlevania 2 (Game Boy)

◆ Auch das zweite Belmont-Spiel enthält einige **Geheimräume**. Zeichnungen und Tips bekamen wir von Jens-Peter Heinrichs aus Trossingen. Mit "A" und "B" sind die Punkte in seinen Zeichnungen gemeint.

### Crystal Castle:

Lauft nach "A" oder "B" und schlägt solange auf das Ei, bis es sich verwandelt. Rennt nach links (A) bzw. rechts (B) und wartet, bis sich die Explosionswolke auflöst.

**Geheimraum:** Die Schatzkammer liegt am Anfang des zweiten Raums (erkennbar an den Big Eyes). Das erste und das dritte Seil führen in den Geheimraum.

### Rock Castle:

Hier braucht Ihr den Bumerang. Atackiert den Boß zuerst mit der Peitsche. Wenn seine Rüstung zerfällt, werft solange Bumerangs auf ihn, bis er zweimal schießt. Duckt Euch beim zweiten Schuß und klettert am rechten Seil (A) nach oben. Wenn das Skelett wieder auf die linke Seite springt, rutscht Ihr am Seil herunter und greift es mit den Bumerangs an.

**Geheimraum:** Klettert am Seil hoch, wenn Ihr zum erstenmal auf die Big Eyes trifft.

### Plant Castle:

Bumerangs und Feuerpeitsche sind hier von Nöten. Nachdem Ihr die Kristallkugel genommen habt, geht zum Aufzug (S). Zielt mit dem Bumerang oder schlägt mit der Peitsche — die Schüsse müßt Ihr auf jeden Fall zerstören.

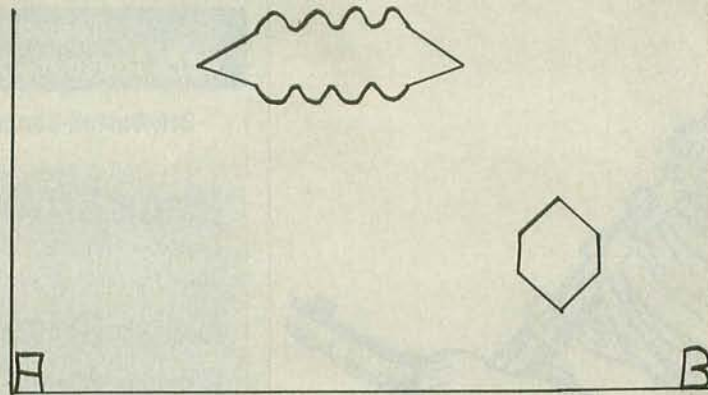
**Geheimraum:** Das zweite Seil im vierten Raum führt ins Extrazimmer.

### Cloud Castle:

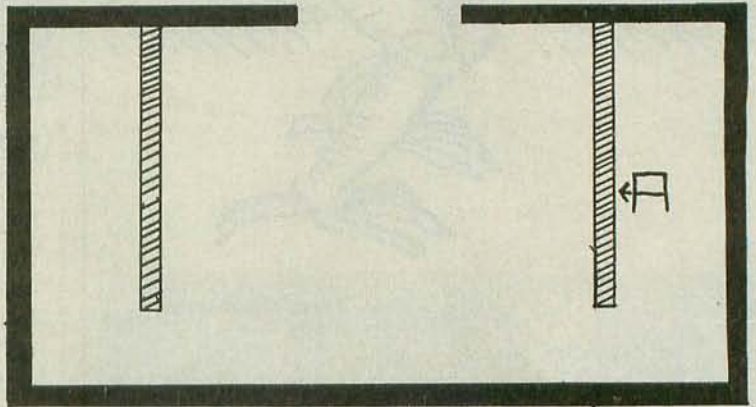
Lenkt Simon zum unteren Kopf. Atackiert ihn so lange, bis beide Köpfe erstarren. Duckt Euch bei "A" und wartet, bis die Knochen über Euch hinwegfliegen. Dann schlägt Ihr den Kopf bei "B" nieder, duckt Euch bei "A" und wiederholt den Vorgang.

**Geheimraum:** Vor dem Raum des Obermotz hängt ein Seil von der Decke. Klettert hoch und sammelt die Extras.

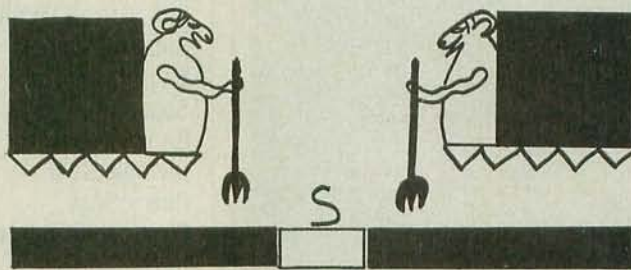
### 1.) Crystal Castle:



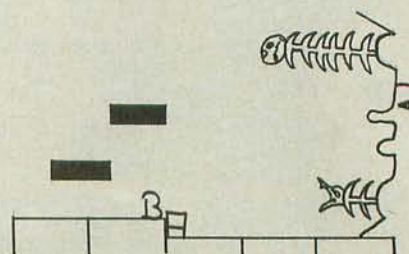
### 2.) Rock Castle:



### 3.) Plant Castle:



### 4.) Cloud Castle:





# NEUE SPIELE BRAUCHT DAS LAND!



**Mega Drive Magnum-Set**  
 Dt. 1 Jahr Garantie inclusive  
 2 Joypads + Columns  
 + Sonic + Super Hang On  
 + World Cup Italia 90  
 für nur DM

**359,-**

## MEGA DRIVE

ALIENS III	109,-
ATOMIC RUNNER	109,-
CYBER COP	129,-
DUNGEONS & DRAGONS DT.	139,-
HOLYFIELD BOXING	119,-
LEMMINGS	109,-
RBI BASEBALL IV	119,-
ROMANCE II	149,-
GREEN DOG DT.	109,-
EUROP. CLUB SOCCER DT.	109,-
TALMITS ADVENTURE DT.	139,-
SUPER SMASH TV	109,-
SUPER HIGH IMPACT	109,-
WHEEL OF FORTUNE	129,-
TERMINATOR DT.	109,-
CHUCK ROCK DT.	109,-
TAZMANIA	99,-
TWISTED FLIPPER	a.A.
PREDATOR 2	a.A.
NHLPA HOCKEY '93	a.A.
AQUATICS	a.A.

## MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	89,-
CHAMPIONS OF EUROPE	89,-
TOM & JERRY	a.A.
CHUCK ROCK	a.A.
ALIENS III	a.A.
WONDERBOY IN MONSTERW.	a.A.
ARCADE SMASH HITS	a.A.
MARBLE MADNESS	a.A.

## GAME GEAR

BART VS. T. MUTANTS	79,-
MARBLE MADNESS	69,-
OUT RUN EUROPE	79,-
PAPERBOY USA	69,-
SUPER SMASH TV	79,-
TERMINATOR	79,-
CRYSTAL WARRIORS DT	79,-
WONDERBOY DRAGON'S T. DT	84,-
SUPER KICK OFF DT	79,-
WIMBLEDON TENNIS	a.A.
YOUNG INDY	a.A.

## MEGA DRIVE- PREISHITS

ALEX KIDD DT.	59,-
ARNOLD PALMERS T. GOLF DT.	59,-
J.B. DOUGLAS KO BOX. DT.	59,-
LAST BATTLE DT	69,-
MOONWALKER DT.	59,-



**99,-**

PHANTASY STAR II DT.	79,-
PHANTASY STAR III DT.	79,-
SPACE HARRIER II DT.	69,-
SUPER REAL BASKET. DT.	59,-
S. THUNDER BLADE DT.	69,-
THE REV. OF SHINOBI DT.	59,-

## GAME BOY

TRACK & FIELD DT.	a.A.
NEMESIS II DT.	a.A.
ROBIN HOOD DT.	a.A.
PRINCE OF PERSIA DT.	a.A.

## NEO GEO

WORLD HEROS	399,-
KING OF THE MONSTERS 2	329,-
FATAL FURY	329,-
MAGICIAN LORD	199,-
NAM	199,-

## NES

PRINCE OF PERSIA DT.	a.A.
NES OPEN DT.	89,-
FOUR PLAYER TENNIS DT.	a.A.
BUCKY 'O' HARE DT.	a.A.
PARODIUS DT.	a.A.
PROBOTECTOR 2 DT.	a.A.
BUGS BUNNY DT.	a.A.
TINY TOONS DT.	a.A.
ROBIN HOOD DT.	a.A.

## SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO INCL.	
SUPER MARIO WORLD DT.	319,-
F-ZERO DT.	99,-
SUPER TENNIS DT.	99,-
SUPER SOCCER DT.	99,-
SUPER R-TYPE DT.	99,-
WWF SUPER WRESTL. DT.	149,-
CASTLEVANIA IV DT.	129,-
TURTLES IV DT.	a.A.
SUPER ADV.ISLAND DT.	a.A.
PAPERBOY 2 DT.	a.A.
STREET FIGHTER 2 DT.	144,-
SUPER PROBOTECTOR DT.	a.A.

## LYNX

STEEL TALONS	79,-
WORLD CLASS SOCCER	79,-
BASKETBRAWL	79,-
BASEBALL HEROES	79,-
KUNG FOOD	79,-
DIRTY LARRY REN. COP	79,-
PINBALL JAM	79,-
SHADOW OF THE BEAST	79,-

**Ab 3 Artikel portofrei**  
 "und das bei unserem bekannt  
 schnellen Service!"

Besuchen Sie uns:



**Theo  
KLANZ  
VERSAND  
& LADEN**

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 6,-. BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 16,-. a.A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).



# TIPS & TRICKS

## Schloß, 1. Teil:

Haltet Euch während des Kampfes gegen den Drachen immer in der Nähe des rechten Bildschirmrands. Den Drachen müßt Ihr am Kopf treffen. Plaziert Euch dabei immer auf dem Steinboden (A, B, C, D...) und nicht auf dem Schlamm (daraus kriecht der Drache).

**Geheimraum:** Nach der Pflanze im dritten Raum hängt ein Seil herab, an dem Ihr hochklettert.

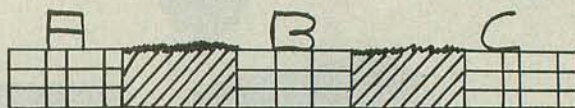
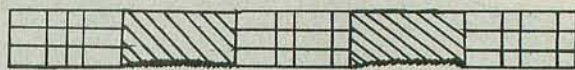
## Schloß, 2. Teil:

Wenn Ihr Bumerangs in der Tasche habt, ist der Sieg Euer. Schießt sofort auf Draculas Diener und duckt Euch bei "A". Der Stageboß landet auf der Plattform über Euch. Von "B" aus werft Ihr einen Bumerang auf ihn und laßt Euch von den Messern treffen. Springt auf "C" und wartet, bis der Obermott sein Messerchen wirft und auf die andere Seite hüpf. Dabei werft Ihr einen Bumerang auf ihn. Jetzt greift Ihr ihn von "D" aus an. Geht zurück nach "A", werft einen Bumerang und wartet, bis er über Euch steht. Feuert zwei weitere Bumerangs ab und der Junge zerfällt.

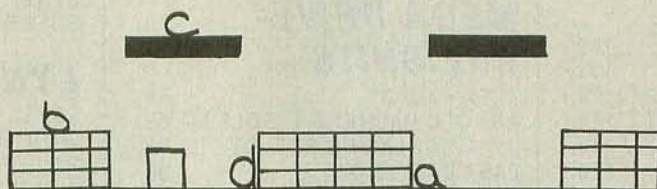
**Geheimraum:** Klettert am letzten Seil nach oben, bevor Ihr den abschließenden Raum betretet.



## 5.) Riesenschloß, 1. Teil:

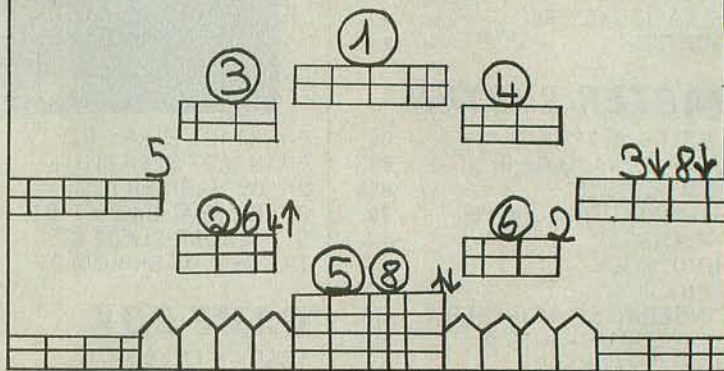


## 6.) Riesenschloß, 2. Teil:



□ = Startposition vom Endgegner

## 7.) Kampf gegen Dracula:



① = Dracula

1 = Seil

↑ = Springen

↓ = Ducken

① - ⑦

1 - 7



# TIPS & TRICKS

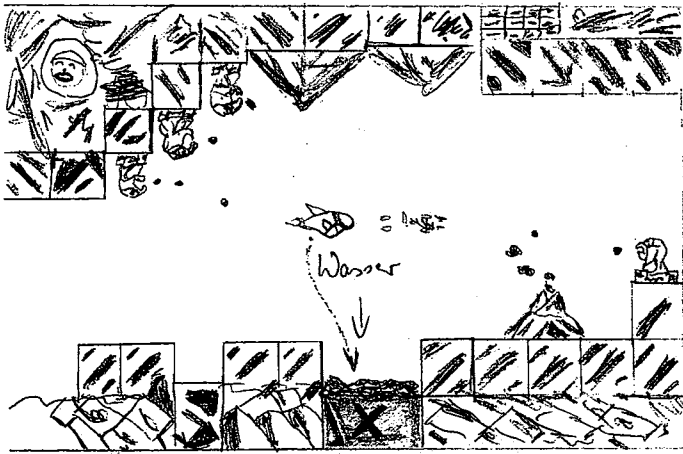


## KURZ, ABER KNACKIG

◆ Ihr wollt auf die Schnelle 20 Leben bekommen oder einfach die Kollisionsabfrage ausschalten? Mit den folgenden Kurztips gelingt Euch das bei einigen Spielen. Natürlich könnt Ihr das Spiel auch erschweren, mit voller Ausrüstung anfangen und, und, und...

### Parodius (Game Boy)

◆ Im dritten Level dieses lustigen Ballerspiels ist ein **geheimer Level** versteckt. Fliegt bis zum ersten Wasserloch und taucht hinein. Ihr gelangt in einen versteckten Bonuslevel, der Euch anschließend direkt in Level 4 bringt.



PFLUSE

## Groovers Paradise

Postfach 830 · 3104 Unterlüb

Fax 05827-7724

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)

Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



# SEGA

## MEGA-DRIVE

- 688 SUBMARINE ATTACK 112,95
- ALEX KID ENCHANTED CA. 84,95
- ART ALIVE 84,95
- BACK TO THE FUTURE 2\* 112,95
- BONANZA BROTHERS 98,95
- BUDOKAN 112,95
- COLUMNS 84,95
- CYBERBALL 98,95
- DESERT STRIKE 112,95
- DJ BOY\* 112,95
- E-SWAT 98,95
- E.A. HOCKEY 112,95
- F-22 INTERCEPTOR 112,95
- FATAL LABYRINTH 84,95
- FIRE SHARK 112,95
- FLICKY 84,95
- HELL FIRE 98,95
- HERZOG ZWEI 98,95
- J.B. DOUGLAS BOXING 98,95
- KID CHAMELEON 112,95
- KLAX 98,95
- MICKEY MOUSE 1 112,95
- MICKEY MOUSE-FANTASIA 112,95
- MIDNIGHT RESISTANCE 112,95
- MOONWALKER 98,95
- NINJA GARDEN\* 112,95
- OLYMPIC GOLD 112,95
- PGA TOUR GOLF 112,95
- PHEDIOS 98,95
- POPULOUS 112,95
- RAMBO 3 84,95
- SENNA SUPER MONACO 126,95
- SONIC THE HEDGEHOG 98,95
- SPIDERMAN 112,95
- STREETS OF RAGE 98,95
- SUPER HANG ON 98,95
- SUPER MONACO G.P. 98,95
- SUPER THUNDERBLADE 98,95
- TEST DRIVE 2 98,95
- TOKI 112,95
- TURBO OUT RUN\* 112,95
- JORDAN V BIRD BASKETBALL 112,95
- WONDERBOY MONSTERLAND 112,95
- ZERO WING\* 112,95
- ZOOM 84,95

## MASTER-SYSTEM

- ACTION FIGHTER 36,95
- AERIAL ASSAULT 61,95
- ALEX KIDD HIGH TECH 61,95
- ASTERIX 92,95
- AZTEC ADVENTURE 36,95
- BANK PANIC 36,95
- BATTLE OUTRUN 61,95
- BLACK BELT 36,95
- BOMBER RAID 84,95
- BUBBLE BOBBLE 84,95
- CARMEN SANDIAGO 47,95
- CHAMPIONS OF EUROPE\* 92,95
- CHOPFLIFTER 61,95
- SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION 92,95
- CYBORG HUNTER 61,95
- DARIUS 2 92,95
- DICK TRACEY 84,95
- DONALD DUCK LUCKY DIME 92,95
- DOUBLE HAWK 61,95
- DYNAMITE DUKE 61,95
- E-SWAT 61,95
- ENDURO RACER 28,95
- F16 FIGHTER 50,95
- FANTASY ZONE 36,95
- FIRE AND FORGET 2 84,95
- FORGOTTEN WORLDS 61,95
- GALAXY FORCE 47,95
- GAUNTLET 84,95
- GHOST HOUSE 36,95
- GHULS AND GHOSTS 84,95
- GLOBAL DEFENCE 36,95
- GOLDEN AXE 84,95
- GOLDEN AXE WARRIOR 92,95
- GOLFOMANIA 92,95
- GOVELLIUS 61,95
- GREAT BASEBALL 36,95
- GREAT BASKETBALL 28,95
- GREAT FOOTBALL 70,95
- GREAT GOLF 70,95
- GREAT VOLLEYBALL 28,95
- HANG ON 28,95
- HEAVYWEIGHT CHAMP 70,95
- IMPOSSIBLE MISSION 84,95
- INDIANA JONES 84,95
- KLAX 92,95
- KUNG FU KID 36,95
- LASER GHOST 84,95
- LORD OF THE SWORD 61,95
- MICKEY MOUSE 84,95
- MOONWALKER 75,95
- MS. PACMAN 84,95
- MY HERO 36,95
- NINJA 28,95
- OLYMPIC GOLD 98,95
- OUT RUN EUROPA 98,95
- PACHANIA 98,95
- PAPERBOY 61,95
- PHANTASY STAR 112,95
- POPULOUS 98,95
- POWER STRIKE 36,95
- R-TYPE 84,95
- R.C. GRAND PRIX 84,95
- RAMBO 3 61,95
- RAMPAGE 84,95
- RESCUE MISSION 28,95
- RUNNING BATTLE 84,95
- SECRET COMMAND 36,95
- SHANGHAI 36,95
- SHANGHAI 47,95
- SONIC THE HEDGEHOG 84,95
- SPEEDBALL 84,95
- SPELLCASTER 84,95
- SPIDERMAN 75,95
- SPY VS SPY 50,95
- STRIDER 75,95
- SUBMARINE ATTACK 84,95
- SUPER KICK OFF 98,95
- SUPER MONACO G. P. 84,95
- SUPER TENNIS 28,95
- TEDDY BOY 28,95
- TRANSBOT 28,95
- ULTIMA 4 112,95
- WIMBLEDON TENNIS 92,95
- WORLD GAMES 70,95
- WORLD GRAND PRIX 36,95
- WORLD SOCCER 70,95
- XENON 2 84,95
- ZILLION 36,95
- ZILLION 2 36,95

## GAME GEAR

- AERIAL ASSAULT\* 78,95
- COLUMNS 56,95
- D.ROBINSON BASKETBALL\* 78,95
- FANTASY ZONE 78,95
- FROGGER 56,95
- HALLEY WARS 71,95
- LEADERBOARD 71,95
- MICKEY MOUSE 71,95
- NINJA GAIDEN 71,90
- OLYMPIC GOLD\* 70,95
- OUTRUN 71,90
- PENGO 56,95
- PSYCHIC WORLD 56,95
- PITTER GOLF 56,95
- SHINOBI 71,95
- SOLITAIRE POKER 71,95
- SUPER KICK OFF 84,95
- SUPER MONACO G.P. 56,95
- WONDER BOY 56,95
- WOODY POP 56,95
- SHINOBI 71,95
- SOLITAIRE POKER 71,95
- SUPER KICK OFF 84,95
- SUPER MONACO G.P. 56,95
- WONDER BOY 56,95
- WOODY POP 56,95
- \* Neuerscheinung, bei Drucklegung noch nicht lieferbar

## NINTENDO

# GAME BOY

- ALTERED SPACE 75,50
- BATMAN 79,95
- BATMAN 2 79,95
- BATTLETOADS 75,50
- BEEBLEJUICE 75,50
- BILL ELLIOTT NASCAR 70,50
- BLADES OF STEEL 79,95
- BUBBLE BOBBLE 75,50
- BUGS BUNNY 2 79,95
- CHASE HQ 79,95
- CHESSMASTER 75,50
- CHOPFLIFTER 2 79,95
- DOUBLE DRIBBLE 75,50
- ELEVATOR ACTION 75,50
- F1-RACE (4 PLAYER ADAP) 79,95
- FASTEST LAP 75,50
- FIGHTING SIMULATOR 79,95
- HOME ALONE 75,50
- HUNT FOR RED OCTOBER 79,95
- JACK NICKLAUS GOLF 79,95
- MARBLE MADNESS 79,95
- MEGAMAN II 79,95
- MONOPOLY 89,50
- NAVY SEALS 70,50
- PACMAN 79,95
- PAPERBOY 70,50
- PRINCE OF PERSIA 75,50
- R-TYPE 70,50
- ROBOCOP I 75,50
- ROGER RABBIT 79,95
- SIDE POCKET 65,95
- SIMPSONS 79,95
- SNOW BROS 75,50
- SPIDERMAN 65,95
- STAR TREK 79,95
- SUPER HUNCHBACK 75,50
- TERMINATOR 2 79,95
- TINY TOONS 79,95
- TRACKNSET 79,95
- TURRICAN 75,50
- TURTLES II 84,95
- WORLD CIRCUIT SERIES 79,95

Falls möglich bitte Ersatztitel angeben.



# DIE TRAUMFABRIK HOTLINE 1

030/6944862  
11 - 19.00 h Versand  
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. inc. 319,-	Gain Ground 99,95	Predator 2 119,95	Grugerit dt. inc. 319,95
"Sonic" 1 Jahr Gar. 269,-	Galahad 119,95	Quackshot 109,95	Sonic-Nutzeit 189,95
Mega Drive o. Spid. 49,95	Games Winter Ch. 109,95	Rampart 119,95	TV-Tuner 79,95
Japan-Adapter 49,95	Gator Gator World 99,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Aleste 79,95
Joypad 49,95	Gemfire 139,95	R. of 3 Kingdoms 2 139,95	Axe Battler (US) 79,95
Infrarot-Joypad-Set 79,95	Ghosts & Ghosts 109,95	Shadow of the Beast 109,95	Chuck Rock 79,95
Arcade Power Stick 688	Gley Lancer 119,95	Shining in Darkn. 1 124,95	Crystal Warriors 79,95
688 Sub Attack 129,95	Gods 119,95	Shining Force 149,95	D. Robinson S. C. 84,95
Abrams Battle Tank 119,95	Golden Axe 2 89,95	Side Pocket 119,95	Lucky Dime C. 69,95
Aeroblaster 119,95	Grandslam 119,95	Speedball 2 109,95	Galaga 91 79,95
A-Train 109,95	Gynoug 99,95	Sports '84 Baseball 119,95	Griffin 79,95
Airwolf 99,95	Hardball 109,95	St. Sword 89,95	Kick Off 79,95
Aleste 119,95	Hellfire 99,95	Star Control 119,95	Olympic Gold 69,95
Alien Storm 109,95	Hü the Ice 119,95	Starflight 1 139,95	Phantasy Star Adv. 79,95
Alisia Dragon 99,95	James Pond Roboc. 109,95	Star Odyssey 139,95	Rampart 84,95
Andre Agassi Tennis 109,95	J. Madden 92 109,95	Steel Talons 119,95	Terminator 79,95
Aquatic Games 119,95	J. Montana Football 109,95	Streets of Rage 2 139,95	Wimbledon 79,95
Atomic Runner 109,95	Jordan vs Bird 109,95	Super Battle Tank 119,95	Wonderboy 2 79,95
Batman 1 109,95	King Salmon 119,95	Super Monaco GP2 109,95	LYNX
Beast Wrestler 119,95	Kings Bounty 109,95	Team USA Basketball 119,95	Lynx 2 dt. 199,-
Black Crypt 129,95	Landstalker 129,95	Terminator 1 119,95	1 Jahr Garantie 79,95
Buck Rogers 124,95	Lemmings 109,95	The Immortal 139,95	Awesome Golf 69,95
Bulls vs Lakers 119,95	LHX Attack Ch. 129,95	Thunderforce 3 109,95	Blue Lightning 69,95
Burning Force 99,95	Lord of the Rings 129,95	Thunderforce 4 109,95	Checkedred Flag 69,95
Cadash 119,95	Lotus Turbo Chall. 149,95	Toki 109,95	Dracula 79,95
CD's div. Master of Monsters 149,95	Turbo Outrun 89,95	Turrican 1 89,95	Eye of Beholder 79,95
Chakan 119,95	Mickey M. Castle 104,95	Twinkle Tales 119,95	Guardians 89,95
Contra 119,95	Mickey M. Fantasy 104,95	Twisted Flipper 119,95	Hockey 79,95
Chuck Rock 109,95	Mickey M. World 109,95	Uncharted Waters 139,95	Lemmings 79,95
Devil Crash/Dr.Pury 119,95	Might & Magic 2 139,95	Warriors of Et. Sun 139,95	Pinball Jam 79,95
Desert Strike 139,95	M. Dika Football 99,95	Warriors of Rome 2 139,95	Rampart 79,95
D. Robinson Supr C. 119,95	Muhammed Ali Box 119,95	Warsong 129,95	Shadow o. t. Beat 79,95
EA Hockey 109,95	NHLPA Hockey 129,95	Winter Challenge 109,95	Shanghai 79,95
E Holyfield Boxing 119,95	Olympic Gold 109,95	Wonderboy 3 109,95	Steel Talons 79,95
Euro Club Soccer 109,95	PGA Golf 109,95	Wonderboy 5 129,95	Super Off Road 79,95
F-15 Strike Eagle 2 129,95	Phantasy Star 2 149,95	Wonderboy 3 129,95	Toki 79,95
F-22 Interceptor 119,95	Phantasy Star 3 129,95	W. Cl. Leaderboard 109,95	Warbirds 69,95
Faceball 2000 119,95	Populous 114,95	Young Jedi Jones 119,95	
Flintstones 119,95	Powermanger 129,95		

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module

Die beworbenen Module sind ZIEHL Vorkundigungen auf bald erscheinende Euroversionen

1. Streetfighter 2  
2. Desert Strike  
3. Warsong  
4. Parodius  
5. Warriors of Et. Sun  
6. Olympic Games

**Maniacs**  
Verkaufs  
Charts

7. Turles  
8. Thunderforce 3  
9. EA Hockey  
10. Chuck Rock  
11. Dragons Fury  
12. Castlevania

**HOTLINE 2**  
030/6937245  
11 - 18.30 h Laden

Software Maniacs proudly presents.....

# DIE TRAUMFABRIK

\*\*\*\*\* DER HIMMLISCHE LADEN \*\*\*\*\*

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61  
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Bald auch in Hamburg !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156  
Info-Anrufbeantworter  
030/6944256  
Fax-Line

Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
SUPER NES Dt. inc. 319,-	Might & Magic 2 149,95	Game Boy 149,95	Sagaa 79,95
Mario 1/2 Jahr Gar. 269,-	Monopoly 149,95	Batters Pack 79,95	Shanghai 69,95
SUPER NES Bel. inc. 49,95	Mystical Quest 139,95	Adams Family 69,95	Simpsons 69,95
2 Joypads, Mario, US- 49,95	NHL Hockey (EA) 139,95	Adv. Island 69,95	Skate or Die 59,95
Japan-Adapter 1 Jahr G.479,-	NHLPA Hockey 149,95	Amazing '84er 69,95	Solomons Club 69,95
Joypad 59,95	PGA Golf 139,95	Asteroids 69,95	Spanky's Quest 69,95
Str'fighter 2 Joyboard 199,95	Phalanx 139,95	Batman 2 69,95	Speedball 2 69,95
Act Raiser 149,95	Pilot Wings 119,95	Battletoads 69,95	Star Wars 69,95
Adams Family 139,95	Populous 99,95	Blues Brothers 69,95	Super Mario Land 54,95
Adventure Island 139,95	Railroad Tycoon 149,95	BuXle 2 69,95	Sword of Hope 79,95
American Gladiator 139,95	Rampart 139,95	Castellan 69,95	Tecmo Bowl 84,95
Arxana 139,95	R. of 3 Kingdoms 2 149,95	Castlepe 69,95	Itackmeat 69,95
Battletoads 139,95	Shadow of the Beast 149,95	Cyber Formula 69,95	Track & Field 69,95
Bulls vs Lakers 139,95	Sim City 89,95	Castlevania 2 69,95	Turtles 1 69,95
Carnetry 139,95	Sim Earth 129,95	Choplifter 2 69,95	Turtles 2 69,95
Castlevania 4 119,95	Soul Blader 139,95	Duck Tales 69,95	Turrican 69,95
Chuck Rock 139,95	Spanky's Quest 139,95	Dynablasters 59,95	Tiny Toon 79,95
Desert Strike 139,95	Spindizzy World 139,95	Faceball 2000 69,95	Ultima - Runes... 84,95
Dinosaurs 139,95	Skeetfighter 2 199,95	Fighting Simulator 69,95	Wizardry 2 84,95
Dragons Lair 139,95	Super Aleste 149,95	Final Fantasy Lgd 2 84,95	WWF Superstars 69,95
Dungeonmaster 149,95	Super Baseball 2 139,95	Final Fantasy Adv. 69,95	Xenon 2 69,95
Earth Light 149,95	Super Battle Tank 139,95	Flintstones 69,95	Yoshi's Egg 69,95
Equinox 139,95	S. Double Dragon 139,95	Garfield 2 69,95	
Extra Innings 139,95	Super Dunk Shot 139,95	Hook 69,95	
F-15 S. Strike Eagle 149,95	S. Ghoul n' Ghosts 119,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	NEO GEO
Faceball 2000 139,95	Super Mario Cart 139,95	Kick Off 69,95	Neo Geo RGB/PAL 749,-
Final Fantasy 2 149,95	Super Pang 139,95	Looney Tunes 69,95	Androz Dunos 349,95
F-Zero 109,95	Super Protobectar 119,95	Martio Madness 69,95	Art of Fighting 349,95
Gods 139,95	Super Shanghai 139,95	Mega Man 2 69,95	Baseballstars 2 349,95
Hook 139,95	Super Start Dunk 109,95	Mega Man 3 69,95	Burning Fight 299,95
Joe & Mac 139,95	Super Soccer 109,95	Mickey's D. Chase 79,95	Football Prezzy 249,95
J. Connors Tennis 139,95	Super Star Wars 139,95	Monopoly 79,95	King of Monsters 349,95
J. Madden Football 139,95	Turtles 4 119,95	Nemesis 2 69,95	Last Remant 349,95
King of Monsters 149,95	Ultima 6 149,95	Nobunagas Ambit. 84,95	League Bowling 229,95
Lemmings 139,95	Ultrabots 139,95	Pinball R. of Gator 69,95	Mutation Nation 329,95
Magic I Basketball 139,95	Wings 2 139,95	Pyramids of Ra 69,95	Ninja Commando 349,95
Mari Paint + Mouse 199,95	Wizardry 5 149,95	Prince of Persia 69,95	Robo Army 299,95
Mechwarrior 149,95	WWF Wrestling 119,95	Rampart 79,95	Sen Go Ku 2 349,95
Mega Man 139,95	Zelda 3 119,95	Ritans Curse 2 69,95	View Point 399,95
			World Heroes 429,95

Genießt unseren Service

Mit wirklich himmlischen Preisen

Alle Preise sind Versandpreise, Ladungspreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bei 200 DM: 8,50 DM, bei 300 DM: 6,50 DM, bei 400 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 4,00 DM mehr. Sicherheitskarte + 3 DM. Diskontentst + 3 DM. Vom Kauf -50%, ab 200 DM Versandkontrollfrei. Wenn wir Software auf Software ein haben, ist die Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quell Fach der Warenwelt besonders, vertriebt auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (2.10.88) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Soll Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unserem Ladengeschäft auszuwählen und abholen. Inhaber: Traumfabrik Spiel GmbH

# TIPS & TRICKS

## Battletoads (NES)

Wer mit **fünf Leben** beginnen will, muß im Titelbild A und B drücken, dann Start.

## Gradius 3 (Super Nintendo)

Wer *Gradius 3* auf "Hard" mit gefesselten Händen und verbundenen Augen durchspielt, dem bietet der **Arcademodus** eine neue Herausforderung. Plaziert Euren Cursor im Optionmenü auf "Difficulty" und drückt so schnell wie möglich auf Button A (mit Dauerfeuer geht's natürlich am schnellsten).

## Heavy Nova (Mega-CD)

Wenn das Titelbild erscheint, müßt Ihr die Feuertasten A, B und C gleichzeitig gedrückt halten und anschließend Start betätigen. Es erscheint ein **Soundmenü**.

unten, dann drückt Ihr die Knöpfe A und B. Die Spielregeln von "Life" sind schnell erklärt: Mit dem Steuerkreuz wird der Cursor gesteuert, mit Button A eine Zelle gesetzt, mit B entfernt. Die Zellen beginnen zu wachsen, wenn Ihr Start drückt.

## Robocod (Mega Drive)

Im zweiten Spiel mit Geheimagent Double Bouble Seven, James Pond, hat Markus Schmidt aus Warthausen eine **Warp-Zone** gefunden: Springt über die ersten beiden Türen und lauft die Treppen nach oben. Dort findet Ihr eine verschlossene Tür, auf die ein Fragezeichen gepinselt ist. Springt auf den gegenüberliegenden Fenstersims und laßt Euch rechts herunterfallen. Ihr landet auf einem Dach, auf dem Ihr Euch nach links bis zu einer Mauer bewegt. Geht hindurch bis zu einer Tür. Folgt dem Weg und sucht Euch *eine* der beiden Türen aus — in welchen Level sie führen, verraten wir aber nicht.

## Put & Putter (Game Gear)

Drückt während des Demobildes Start und Knopf 2 gleichzeitig: Ein **Auswahlmenü mit Soundtest** erscheint.

## Super Mario World (Super Nintendo)

Habt Ihr Interesse in kürzester Zeit an **Extraleben** zu kommen? Christian und Thomas Lorenz wissen, wie's geht: Am Anfang des vorletzten Levels von Welt 6 das Pferd holen und mit der Zunge die Feder aus dem Glaskasten fischen. Zurück zum Anfang und das P-Symbol vor den Abhang legen. Hochfliegen und das silberne P-Symbol auf das andere legen. Wenn Ihr jetzt springt, verwandeln sich die Stachelwesen in Silbermünzen und können eingesammelt werden. Als Lohn gibt's Extraleben.

## R-Type (Game Boy)

Wenn Ihr im Biologieunterricht gepennt habt, ist der **Zellwachstumssimulator "Life"** genau das Richtige für Euch. Beim Erscheinen der High-Score-Liste bewegt Ihr das Joypadkreuz nach links-





## FLINKE FINGER

Links, rechts, oben, unten. Das ist der bekannte Cheat, mit dem Ihr bei vielen Spielen etwas erreicht. "Flinke Finger" beschäftigt sich mit Tricks, die auf dem "Joypad-Bewege-Dich-Prinzip" basieren. Geübte Finger sind dabei Voraussetzung — manche Tips sind nämlich fast schon "gesundheitsschädlich". Kein Wunder, daß einige Redakteure ihre Finger unmenschlich verbiegen.

### Bubble Bobble (Master System)

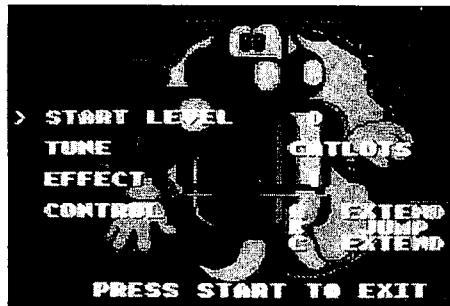
◆ Zuerst gebt Ihr das Paßwort für Level 100 ein (RY7CQK65). Jetzt drückt Ihr im Hauptmenü die Start-Taste und betätigt folgende Joypad-Elemente: Links, oben, rechts, links, unten und rechts oder links, links, Button 1, rechts,

### Das versteckte Option-Menü von Robocod

unten, Button 1, unten, und links. Ihr erhaltet viele nützliche Extras, die Euch das Pixel-Leben erheblich vereinfachen.

### Robocod (Mega Drive)

Michael Hanhart aus Luzern in der Schweiz weiß, wie Ihr bei *James Pond 2* in ein verstecktes **Option-Menü** gelangt: Im Titelbild A, C und links unten drücken und warten, bis die Musik beginnt. Das Menü erscheint nach einem beherzten Druck auf Start. Mit den Buttons A und B werden Veränderungen vorgenommen.



### Dream Master (NES)

◆ Im Titelbild drückt Ihr oben, Select, links, rechts, A, A und B. Danach könnt Ihr mit dem A-Knopf die Level anwählen.

### Super Probotector (Super Nintendo)

Einen interessanten Cheat haben wir für alle Bildschirm-söldner parat: Wenn Ihr Euch alle Soundeffekte und Musikstück in Ruhe anhören wollt, schaltet das **Musikmenü** ein: Im Titelbild möglichst schnell nach rechts unten drücken

und dazu flott auf die X-Taste hämmern (Dauerfeuer). Nachdem Ihr ein Geräusch gehört habt, erscheint der "Sound Check Mode".

### Super Tennis (Super Nintendo)

◆ Wie Ihr in den **Secret Mode** gelangt, verrät Euch Marco Gehring aus Herford: In den Spieler-Auswahl-Bildschirm schalten, aber keinen Spieler anwählen. Statt dessen drückt Ihr auf dem zweiten Joypad die folgenden Tasten: 5 x L, 1 x X, 7 x R und 1 x X. Nun hört Ihr eine andere Melodie. Diese Knopfstrapaze bewirkt, daß alle Spieler mit stärkeren Grundschlägen, Volleys und Aufschläge daherkommen.

### Tom & Jerry (NES)

◆ Bei dem Spiel um die schnelle Maus und den gemeinen Kater macht Ihr Euch mit folgender Joypad-Akrobatik **unsterblich**: Rechts, rechts, oben, unten, links, oben, rechts, unten, B, A, Select, Start.



# 0 52 50/70 31

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

#### Sega Mega Drive 279,00

Intelligent Joystick	89,90
UHF Joystick-Modul	49,90
Alien III	a. A.
Arch Rivals	94,90
Atomic Runner	99,90
Bare Knuckle/ Streets of Rage	69,90
Cadash	99,90
Chuck Rock	109,90
Desert Strike	99,90
Dragon's Fury	99,90
Predator II	a. A.
Splatterhouse 2	99,90
Super Fantasy Zone	99,90
Super Monaco GP II	99,90
Taz-Mania	99,90
Terminator I	109,90
Thunderforce IV jp.	119,90

#### NEO GEO 699,-

Neo Geo Joystick	119,-
Baseball Stars II	329,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Blue's Journey	229,-
Fatal Fury	329,-
Last Resort	329,-
Magician Lord	199,-
Nam 1975	195,-
Ninja Commando	329,-
Thrash Rally	299,-
Robo Army	279,-
World Heroes	a. A.
Mutation Nation	299,-
Viewpoint	a. A.
King of Monsters 2	a. A.
Sengoku 2	a. A.

#### Super Nes ab 319,-

Ascii Pad	
Joystick JB King	
Joystick Streetfighter	199,-
Joystick XE 1	219,-
Adapter us-eu/jp-eu	49,90
Adapter us-jp	34,90
Arcana	119,90
Dinosaurs	129,90
F-Zero	99,90
Final Fantasy II	129,90
Hook	119,90
Joe & Mac	109,90
Pit Fighter	59,90
Romance of 3 Kingdoms	119,90
S. Ghoul's'n Ghosts	109,90
Streetfighter II jp.	189,90
Streetfighter II us.	149,90
Super Scope	149,90
Super Tennis	99,90
Zelda III	119,90

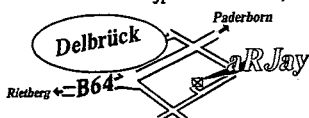
#### Game Boy 149,90

Batman	59,-
Batman II	67,-
Mega Man 2	67,-
Spanky's Quest	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro Am	48,-
Jeep Jamboree	69,-
Wave Race	48,-
Game Gear	279,-
alle Spiele	65,-
Lynx	199,-
alle Spiele	69,-

Lieferbedingungen:  
Lieferung per Nachnahme zuzügl.  
DM 7,90 Versandkosten.

Sie erreichen uns  
Mo.-Fr. 10.00 h - 18.30 h  
Sa. 10.00 h - 14.00 h

Telefonische Bestellung auf  
Anrufbeantworter außerhalb der  
Geschäftszeiten.





## CODE GEKNACKT

Wer sucht, der findet: "Code geknackt" ist die Rubrik für alle Paßwort-Suchenden. Täglich gehen bei uns mehrere Paßwort-Komplettlösungen ein. Wenn auch Eure Paßwörter hier erscheinen sollen, zückt den Kugelschreiber und schreibt mit.

### Krusty's Funhouse (Mega Drive)

Nach der Eingabe von "SI-DESHOW" gelangt Ihr in den letzten Level dieses "appetitlichen" Ratten-Killers.

### Burai Fighter Deluxe (Game Boy)

Paßwort-Schummelein erlaubt auch dieses Game Boy-Modul.

Level	Modus	Code
2	Easy	HQKM
3	Easy	CPFG
4	Easy	JJCM
5	Easy	DKLF
2	Albatross	HGNC
3	Albatross	BMHB
4	Albatross	DGBF
5	Albatross	JGJH
2	Ace	GBHL
3	Ace	MHGB
4	Ace	CDMN
5	Ace	KOPG

### Bucky O'Hare (NES)

Level-Codes zu *Bucky O'Hare* schickte uns Ernst Dick aus Wiesbaden. (\*=Dreieck)

Green World Beat	5NSZS
Blue World Beat	GPSI3
Red World Beat	MxV23
Yellow World Beat	M!L14
Salvage Chute	MRW*L
Magna Tanker	M!L2X
Escape	MRM*X

### Bill & Ted (Lynx)

Um sieben Zeitperioden zu erhalten, folgendes Paßwort eingeben:  
DADS JADE JIJ8 6A29

### Low G Man (NES)

"SHOT" läßt Euch mit 99 Leben, Bumerangs, Waves, Feuerbällen und Bomben beginnen. Zur Levelwahl benutzt folgende Buchstabenkombinationen:

Level	Code
1.2	M1CH
1.3	FLLF
1.4	SCRD
1.5	MP45
2.1A	JPN1
2.2A	3100
2.3A	HV10
2.4A	LV12

### Super Tennis (Super Nintendo)

Den Code für den letzten Wettkampf schickte uns Alex von

Hilchen:  
K8XD3HR FTLWJPC ZGNYBQ1  
4065C6P DJSTK8X D3HRFTL  
WJPUKMW IGG

## TIP-SPECIAL

Im Tip-Special beschäftigen wir uns diesmal mit Codes für das Action-Replay-Pro-Modul (Mega Drive). Diese sollten Euch im Kampf gegen gliitschige Schleimmonster

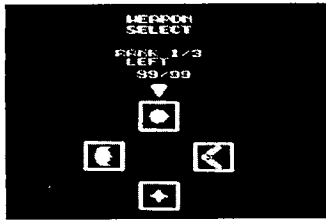
und tödliche Mutantenkerle behilflich sein. Zusammen mit Ralf Capteina aus Essen haben wir einen ganzen Haufen ausgeknobelt:

Spiel	Modul	Bemerkung	Parameter
Bare Knuckle	JAP	Unendlich Leben	FFFF200003
Desert Strike	US	Hellfire-Raketen	FFAE9D009A
Dick Tracy	JAP	Unendlich Zeit	FFFD610003
Dick Tracy	JAP	Unendlich Energie	FFFD620004
Dino Land	JAP	Unendlich Kugeln	FFF4A30003
DJ Boy	JAP	Unverwundbarkeit	FFA1890004
Ghostbusters	JAP	Unendlich Leben	FFFE2B0002
Ghostbusters	JAP	Unendlich Bomben	FFFE1D0003
Ghostbusters	JAP	Unverwundbarkeit	FFFE2C0010
Ghostbusters	JAP	Viel Geld	FFFE0D0090
Ghostbusters	JAP	Unendlich Schüsse	FFFE320006
Heavy Unit	JAP	Unendlich Leben	FF00150002
Hellfire	JAP	Unendlich Leben	FF00670002
Hellfire	JAP	Unendlich Superwaffe	FF00690002
Insector X	JAP	Unendlich Leben	FF98030002
Jewel Master	JAP	Unendlich Energie	FFC4D50018
Junction	JAP	Unendlich Leben	FFCCA70003
Mickey Mouse	JAP	Unendlich Leben	FFF3250003
Mickey Mouse	JAP	Unendlich Schüsse	FFF3210005
Midnight Resistance	US	Unendlich Leben	FF64510003
Musha Aleste	JAP	Unendlich Leben	FFD1130008
Mystic Defender	JAP	Volle Schußkraft	FFF6310060
Mystic Defender	JAP	Unendlich Energie	FFF62F000C
Phelios	JAP	Unendlich Leben	FFF4730003
Phelios	JAP	Unendlich Energie	FFF4750003
Phelios	JAP	Volle Schußkraft	FFF47F0040
Populous	D	121 Wanderer zum Start	FFFAD00079
Quackshot	D	Unendlich Leben	FF8F990003
Quackshot	D	Unendlich Energie	FF8F970008
Quackshot	D	15 Einheiten Popcorn	0050C631C2
Quackshot	D	Unendlich Popcorn	0051926002
Rastan Saga 2	JAP	Unverwundbarkeit	FF0AC1000A

Spiel	Modul	Bemerkung	Parameter
Saint Sword	JAP	Unendlich Leben	FF02BF0003 FF02DF0002
Shadow Dancer	JAP	Unendlich Leben	FF13DE0004
Shadow Dancer	JAP	Unendlich Magie	00ADD213C1
Sonic	D	Unverwundbarkeit	0039F011C1
Sonic	D	Start mit ca. 100 Ringen	0039DC31C1
Sonic	D	Level-Option-Menü	0032426010
Sonic	D	Unendlich Leben	0138A06032
Sonic	D	Unendlich Zeit	FFFE240004
Spiderman	JAP	Unendlich Energie	FFE71D0038
Splatterhouse 2	JAP	Unendlich Energie	FF00F70004
Super Airwolf	US	Unendlich Leben	FF2E500003
Super Airwolf	US	Unendlich Bomben	FF2E160003
Super Shinobi	JAP	Unendlich Leben	FFE1410003
Super Shinobi	JAP	Unendlich Magie	FFE1450001
Super Shinobi	JAP	Unendlich Energie	FFE13B0008
Strider	JAP	Unendlich Energie	FFFC4E0000
Strider	JAP	Unverwundbarkeit	FFA01E0000
Strider	JAP	Unendlich Leben	0209E86002
Strider	JAP	Unendlich Zeit	0033924E71
Taz-Mania	US	Unendlich Leben	FFD45B0003
Technocop	US	Unendlich Energie (Auto)	FF17050048
Technocop	US	Unendlich Energie (Mann)	FF25AF0090
ToeJam & Earl	US	Unendlich Energie	FFA2520017
ToeJam & Earl	US	Unendlich Leben	FFA2480003
Twin Hawk	US	Unendlich Leben	FF005B0002
Two Crude Dudes	US	Unendlich Leben	FF46CB0004
Two Crude Dudes	US	Unendlich Energie	FF47570032
Wardner	JAP	Unendlich Leben	FF82940004
Wardner	JAP	Unverwundbarkeit	FF82B00001
Wardner	JAP	Hohe Sprungkraft	FF82B00009
Whip Rush	JAP	Unendlich Leben	FFD0280003
Wonderboy 5	JAP	Unendlich Energie	FFDA000003
XDR	JAP	Unendlich Leben	FFF4950003



# TIPS & TRICKS



Bei Low 6 Man  
"SHOT" als  
Paßwort eingeben

## Racing Spirits (Game Boy)

Paßwörter zu allen Levels schickte uns Alex von Hilchen aus Ingelheim.

Novice	BBLTBC BLCJCB BLHLL BMGNDB BMJQDL
Class One	BMSHFB BMTJFC BPRQGB MTMMGC LKHCHB LKHCHC
Class Two	QFCCJB QFMCLC QFMKKB QFRFKL QFTCLB QFTFLC

## Prince of Persia (Super Nintendo)

Tobias W. Reich ist ein Freund des sauber animierten Primus aus dem Hause Persien.

Level	Paßwort
2	4QM35PL
3.1	QTWQISS
3.2	QNUUQLW
4	JFAEWQL
5	ION5WCN
6	JEZKQXJ
7	Y2FQKVN
8	BLHM5L1
9.1	3IYPYIF
9.2	3AWRAFI
10	FWQR5KT
11	URQ6IHX
12	FRWR5PD
13	MK4TCYK
14	VKVDKVV
15	3RHDKVY
16	VDDVKVD
17	3KODDVO
18	VKQSDVH
19.1	3VYKDVV
19.2	3HKQDVH
Abspann	VHKQDVK

## Addams Family (Super Nintendo)

Tobias W. Reich aus München hat uns Geheimcodes zum niedlichen Geschicklichkeitsspiel *Addams Family* geschickt:

Paßwort	Leben	Herzcontainer	Extras
1 1 1 1 1	100	2	—
7 1 1 1 7	100	3	Schwert
W 1 1 1 W	100	4	Schwert
2 1 1 1 2	100	5	Schwert, Granny
B & 1 & B	80	5	Schwert, Granny, Pugsley befreit

## Wimbledon (Master System)

Tennis-Crack Marc Bohn aus Ludwigsburg beschert Euch einige Paßwörter zu dieser neuen Tennisimulation.

Paßwort	Wirkung
G1K DLJ XQM	Beste Leistung
DFJ EEX XNA	US-Open gewonnen
HKE IGP WQE	US- und Australien-Open gewonnen
GGK LPP WOK	US- Australien- und French-Open
EEJ STT XHA	US- Australien-, French-Open und Wimbledon gewonnen

## Deadalian Opus (Game Boy)

Von Florian Grüner aus Erlangen bekamen wir ein nützliches Paßwort zu *Deadalian Opus* zu geschickt. Mit "ZEAL" könnt Ihr alle Level einzeln anwählen.

# Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Winnie Forster (wi)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Stephan Enghart (se), Julian Eggebrecht (je), Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistentin:** 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.

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

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

**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 2 vom 1. Januar 1992

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

**Gesamtvertriebsleiter:** Helmut Gründt  
**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Durrm (497)

**Vertrieb Handel:** MVZ, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

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

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:  
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH  
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
 Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/65 63  
 Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.  
 Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementspreis: sFr 420,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/5191 31, Jahresabonnementspreis: sFr. 54,-

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

**Produktion:** Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

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

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

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

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
 Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Fax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

**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



# Das Einsteiger-Trainings- Erfolgs-Programm

So einfach geht das.

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

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



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



Markt&Technik Bücher- das  
Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Markt&Technik

5202-1

## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim .....	16/17, 47, 127
Alt GmbH .....	37
aRJay Games .....	89
Baier .....	68
Beach Games .....	83
Chaud-Soft .....	71
CPS Heidak .....	77
CWM .....	64
Dataflash .....	95
Digital Dreams .....	111
Double Trouble .....	73
Dynatex .....	105
Eurogames .....	37
Fandango .....	81
Flashpoint .....	37
Funny-Software .....	43
Galaxy Software .....	123
Game Express .....	137
Game Play .....	46
Gig'A'Byte .....	73
Gnadenlos .....	56
Golden Games .....	56
Groovers Paradise .....	87
Hartung Spiele GmbH .....	19, 21
High-Score-Games .....	29
Jump'n Run .....	74
King Games .....	73
Konami .....	45, 121, 4, US
Kudak .....	135
Markt & Technik Verlag .....	141
Mega Spiele-Versand .....	75
Mitsui .....	105
New Point Computer .....	68
Nintendo .....	8/9, 11
Power Games .....	49
Raguzi .....	68
RTB Industrial Ltd.	
Sega .....	2, US, 54, 143
Simon .....	3, US
Skyline .....	69
Software Maniacs .....	88
Softworld .....	71
Solar Games .....	49
Theo Kranz-Versand .....	85
Top 4 .....	72
Videogames Wojtecki .....	111
Virgin Games .....	26/27
Visa International Ltd. ....	134
Wolfsoft .....	138
Zapp-Games .....	75



# LEMMINGS

Sunsofts "Lemmings" erfordert ausgeprägten Einfallsreichtum. Bei vielen Levels sind etliche Versuche nötig, um den richtigen Lösungsweg zu finden — den müßt Ihr dann mit viel Geschicklichkeit in die Tat umsetzen. In unserem Player's Guide verraten wir Euch einige Tips und Tricks, wie Ihr in schwierigen Levels weiterkommt, um den Frustrfaktor möglichst klein zu halten.



**Fun, 22:** Dieser Baumstumpf ist die Lösung des Zeitproblems.

## Grundlegende Tips:

Beginnt Ihr einen neuen Level, solltet Ihr die Pause aktivieren und Euch den Weg anhand der vorhandenen Fähigkeiten und Aufgaben festlegen. Vor allem in Levels, in denen es auf pixelgenaues Anklicken ankommt, solltet Ihr die Pause ausgiebig anwenden. Sehr oft müßt Ihr einen Lemming aus der Herde absondern, indem Ihr den Rest der Wanderer zwischen zwei Stoppern einsperrt. Doch Vorsicht: Diese Taktik taugt nichts, wenn Ihr alle Tierchen (100%)

retten müßt. Der einzelne Lemming muß unbedingt seine Aufgaben erledigen. Verliert Ihr ihn frühzeitig, müßt Ihr einen Stopper sprengen und die Truppe ist dann meist schon so dicht, daß es schwerfällt, einen neuen Solo-Lemming von der Herde abzusondern. Wenn die Lemmings durch "natürliche" Begebenheiten an einer Stelle festgehalten werden, erübrigt sich meist die Stoppertaktik. Setzt einen Kletterer ein und laßt ihn den Weg ebenen. Jedem Kletterer solltet Ihr, wenn möglich, auch einen Fallschirm zuteilen. Dazu ist es auch im freien Fall noch nicht zu spät. Um Zeit zu sparen, setzt Ihr spätestens wenn der Weg fertig ist die Fallrate auf 99.

Wußtet Ihr, daß es eine Möglichkeit gibt, einen Stopper wieder zum Laufen zu bringen? Er muß zum Fallender werden, das heißt, Ihr müßt ihm den Boden unter den Füßen weggraben (siehe Level 26, Tricky). Außerdem ist

es möglich, eine nicht zu starke Plattform von unten zu durchstoßen. Dies geschieht mittels Treppenbauern: Seid Ihr von unten mit einem Builder an der Plattform angekommen, dreht er um und läuft weg. Der Nächste,

## PLAYERS GUIDE



**Tricky, 28:** Der Ausgang im Boden.



**Tricky, 26:** Nach unzähligen Versuchen: Es ist vollbracht, der Letzte wird überleben.

den Ihr aktiviert, legt eine Stufe und macht ebenfalls kehrt. Ebenso verhält sich der nachfolgende Lemming. Der Vierte wird jedoch beim Stufenlegen die Plattform durchlaufen und so einen Weg für die anderen bereiten.

Ihr werdet oft vor dem Problem stehen, einen Lemming ohne Stopper zum Umkehren zwingen zu müssen oder die ganze Meute ohne Lemming-Verlust aufzuhalten. Als Umkehrer sind vor allem Treppenbauer hervorragend geeignet. Stößt ein Builder an einer Wand oder einer Plattform an, macht er sofort kehrt. Habt Ihr keine Stopper und könnt keine Builder einsetzen, dürft dafür aber einige Lemmings verheizen, solltet Ihr Bomber verwenden. Klickt Ihr zwei Bomber an

derselben Stelle an, entsteht fünf Sekunden später ein Loch, das tief genug ist, die Lemmings, die hineinfallen, aufzuhalten. Um sie wieder aus der Grube zu befreien, klickt Ihr einen dritten Bomber (an einer etwas früheren Stelle als die ersten beiden) an. Er sollte direkt am Rand der Grube explodieren und so eine Schräge schaffen, auf der der Rest des Rudels aus dem Loch klettern kann (merkt Euch diesen Trick für Level 22, Tricky). Um den Zug der Lemmings ohne Verluste aufzuhalten, grabt Ihr ein Loch. Sobald es tief genug ist, macht Ihr den Digger zum Builder. Nun könnt Ihr einen Kletterer aktivieren, der aus dem Loch steigt und den Weg bereitet. Danach setzt Ihr weitere Builder ein. Wenn Ihr ein bißchen Glück habt, laufen die Lemmings auf der richtigen Seite aus dem Loch. Sonst ist ein weiterer Versuch nötig.

Es kommt vor, daß Ihr nicht genug Builder habt, um die Lemmings über eine hohe Stufe zu geleiten. Baut trotzdem die Treppe so hoch wie mög-

## PLAYERS GUIDE



lich und laßt einen Climber die Stufe hochklettern. Oben angekommen, setzt Ihr ihn sofort als Digger ein und laßt ihn ein paar Pixel wegschaufeln. Hat er tief genug gebuddelt, verwandelt Ihr ihn in einen Basher. Die übrige Meute sollte vor diesen Manövern schon dicht zusammen sein. Die übrigen Lemminge werden den Basher überholen und ins Ziel laufen.

## Spezielle Tips zu besonders fies- sen Levels:

### Fun

#### Level 22 "Beast of a Level"

Dieser Tip gilt nicht für die Mega-Drive-Version, da diese etwas kürzer ist und so kein Zeitproblem auftritt. Etwa in der Mitte des Levels befindet sich ein Baumstumpf. An dem Baum links davon setzt Ihr den Basher möglichst spät ( und möglichst weit oben) ein. Er darf nicht durch den Baumstumpf graben! Seid Ihr am Berg auf der rechten Seite angekommen, setzt Ihr mit zeitlichen Abstand zwei Kletterer ein. Der erste gräbt sich als Basher zum Ausgang, muß dort jedoch (kurz bevor er verschwindet) zum Stopper werden. Dem zweiten drückt Ihr sofort, nachdem er am Stopper umgekehrt ist, die Spitzhacke in die Hand. Kurz nach dem letzten Baum auf der rechten Seite aktiviert Ihr jetzt einen Builder. Er sollte sich etwa nach der zweiten Treppe mit dem Miner am Hang treffen. Ist das Gelingen der Aktion abzusehen, sprengt Ihr den Stopper.

anmarschiert kommen. Die ersten drei laßt ganz normal dicht beieinander buddeln, danach klickt Ihr nur jeden zweiten Lemming an, wenn er ans Ende der Plattform kommt. Durch den Abstand läuft der nächste Walker über die angegrabene Stelle des Vor-



**Tricky, 19:**  
*So sollte der Weg aussehen.*

**Tricky, 21:**  
*Um einen Lemming abzusondern, benutzt Ihr den Kletterer-Trick.*



### Tricky

Level 19 "Postcard from Lemmingland"

Den ersten Lemming macht Ihr gleich zum Kletterer. Kurz vor dem Ausgang muß er als Digger ein paar Schläge in den Boden bohren. Teilt ihm jetzt die Builder-Funktion zu und verabreicht ihm sofort, wenn er mit den Stufen an der Wand anstößt und sich umdreht, die Spitzhacke. Jetzt laßt Ihr einen Basher aus der Menge einen Stollen bis zur Grube graben. Habt Ihr den Kletterer an der richtigen Stelle zum Buddeln verdonnert, endet sein schräger Schacht direkt an der Grube und die übrigen Lemminge erreichen ungehindert den Ausgang.

### Tricky

Level 26 "I have a cunning plan"

Hier werden von Euch pixelgenau-  
es Arbeiten und bestimmt etliche Ver-  
suche verlangt. Den ersten Lemming  
laßt Ihr gerade durch die Säule bud-  
deln. Dann schaltet Ihr die Pause ein,  
bewegt das Fadenkreuz flugs zu der  
Stelle, an der die Lemminge auf die  
Plattform fallen und klickt einen  
Blocker an. Die Faller scheren sich  
nicht um ihn, die Umkehrer hält er je-  
doch auf. Den letzten Lemming aus  
dem Zug laßt Ihr kurz vor der Säule  
eine Treppe bauen — er muß umkeh-  
ren. Direkt vor dem Stopper macht Ihr  
ihn zum Miner und laßt ihn einmal die  
Spitzhacke schwingen. Nach diesen  
Schlag muß er sofort in einen Basher  
verwandelt werden (setzt dazu event-  
uell die Pause ein!). Er gräbt nun mit  
einem Zug den Stopper den Boden  
unter den Füßen weg und der Stopper  
läuft Richtung Ausgang. Direkt über  
dem mittleren der drei linken Stütz-  
pfeiler setzt Ihr den übrigen Lemming  
jetzt als Digger ein und laßt ihn drei  
oder vier Züge graben. Als letztes  
macht Ihr ihn so oft zum Treppenbauer,  
bis er aus dem Loch wieder heraus  
ist (und die Richtung stimmt!).

JAN BARYSCH



**Tricky, 22:**  
*Durch gezielte Sprengungen kehren die Lemminge um.*

### Tricky

Level 2 "We all fall down":

Das Geheimnis dieses Levels ist die Fallrate. Gleich zu Beginn setzt Ihr die Rate auf genau 30. Nun wartet Ihr am Ende der Plattform, bis die Lemminge



# JETZT SCHLAEGT POWER 2 ZURUECK

## ACTION REPLAY

# PRO

VERSION



# DM 149,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

JETZT ERHAELTICH FUER DEN

\* **SUPER NES**™  
(FUNKTIONIERT ALS ADAPTER FUER AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE!)

\* **MEGADRIVE**™

WERDEN SIE  
UNBESIEGBAR!!

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER, MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE FUER IHRE MEGADRIVE™ UND SUPER NES™ CONSOLE



■ ACTION REPLAY IST EINE NEUE ENTWICKLUNG, DIE DEN LSI CUSTOM CHIP BEINHALTET, DIESER WURDE SPEZIELL ANGEFERTIGT, UM DEN BENUTZER DIE AENDERUNG DER SPIELPROGRAMMIERUNG ZU ERMOEGELICHEN, SO DASS MAN LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN KANN

■ DURCH DEN EINZIGARTIGEN "GAME-TRAINER" IST ES MOEGELICH, LEVELS ZU SPIELEN, DIE MAN ZUVOR NOCH NIE GESEHEN HAT UND IHRE EIGENE PARAMETER ZU FINDEN, FUER MEHR POWER, ENERGIE, TREIBSTOFF, UNENDLICHES LEBEN, USW. . . .

■ MIT ACTION REPLAY PRO FINDEN SIE IHRE EIGENEN PARAMETER, ES DAUERT NUR MINUTEN, UM NEUE PARAMETER ZU FINDEN, DIESES IST DAS MODUL, DAS VON PROFIS EINGESETZT WIRD

■ ACTION REPLAY FUNKTIONIERT AUCH ALS ADAPTER FUER JAPANISCHE UND AMERIKANISCHE SPIELMODULE. DADURCH HABEN SIE DIE MOEGELICHKEIT, IMPORTIERTE SPIELMODULE AUF DEUTSCHE SPIELCONSOLEN ZU SPIELEN

■ MIT DER SPEZIELL ENTWICKELTEN ASIC HARDWARE IST ES MOEGELICH, DIE NEUESTEN SPIELE DIREKT NACH DEREN NEUERSCHEINUNG ZU MANIPULIEREN

■ KEINE SPEZIELLEN VORKENNTNISSE NOTWENDIG. WENN SIE EIN SPIEL SPIELEN KOENNEN, IST ES SCHON MOEGELICH, DAS ACTION REPLAY EINZUSETZEN. ALLE EINGABEN WERDEN UEBER DEN JOYSTICK/PAD EINGEGEBEN. EINFACHER GEHT ES NICHT.

DAS ACTION REPLAY MODUL IST EIN UNENTBEHRLICHES HILFSMITTEL FUER JEDEN SPIELCONSOLE-BESITZER. LESEN SIE DEN TESTBERICHT IM GAMERS-MAGAZIN 03/92



JETZT KOENNEN SIE AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN

- MIT DIESEM UNIVERSELLEN SPIELADAPTER KOENNEN SIE DIE ENORME ANZAHL VON AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE MODULE AUF IHRER DEUTSCHEN SUPER NES-CONSOLE SPIELEN
- FUNKTIONIERT AUCH ALS DOPPELMODULADAPTER. ES ERLAUBT, ZWEI MODULE GLEICHZEITIG ANZUSCHLIESSEN. EINFACH ZWISCHEN DEN MODULEN HIN- UND HERSCHALTEN. HIERDURCH WIRD IHR GAMEPORT GEGEN VERSCHLEISS GESCHUETZT
- SEHR EINFACH IN DER HANDHABUNG
- ES ERLAUBT, DEUTSCHE MODULE AUF AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE CONSOLEN EINZUSETZEN



"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
"SUPER NES" & "NINTENDO" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO INC.

# DM 59,-

ZZGL DM 10,- VERSANDKOSTEN

\* **WICHTIG!!**

ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH SEGA ENTERPRISES LTD.

**DATAFLASH GMBH**



4240 EMMERICH  
WASSENBERGSTR. 34

# DATA Flash

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68845 / 687182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

## DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

BEI BESTELLUNG BITTE IHREN CONSOLEN-TYP ANGEBEN !!!



**RIPLEY'S HORROR**  
**ALIEN 3**

**K**ein Actionfilm ohne dazugehöriges Videospiel — so scheint zumindest die Veröffentlichungspolitik von Acclaim zu lauten. Film und Spiel wurden fast zeitgleich entwickelt. Die vom englischen Probetaam entwickelte Konsolenversion des Science-fiction-Schockers Alien 3 ist eine reinrassige Actionballerei. Der Held ist eine Heldin — im Film wird Ripley zum dritten Mal von Sigourney Weaver gespielt.

Ihr steuert die bis an die Zähne bewaffnete Weltraumabenteurerin in Seitenansicht gegen die Alien-Horden. Die Monster haben sich einige Eurer Freunde geschnappt und Alien-Eier in ihren Körpern abgelegt. In unterirdischen Gängen, Kellern und Höhlen, die labyrinthartig vernetzt und mit Geheimräumen gespickt sind, sucht Ihr Eure Kumpane, um sie vor dem scheußlichen Schicksal als Alien-Brutkasten zu bewahren. Eile ist dabei gefordert, denn die Uhr tickt unaufhaltsam dem Zeitpunkt entgegen, an dem die kleinen Aliens schlüpfen und dadurch Eure Freunde töten. Gelingt's Euch, innerhalb des Zeitlimits alle Kameraden eines Abschnitts zu retten, öffnet sich der Durchgang zum nächsten. Die ausgewachsenen Aliens versuchen natürlich ihre Brut zu schützen und lauern hinter jeder Ecke. Kommt Ihr mit den Monstern in Berührung, verliert Ihr ein paar Einheiten auf Eurer Lebensenergieleiste. Ist die Energie aufgebraucht, beißt Ihr ins Gras und müßt den Abschnitt noch einmal von vorne angehen. Mehrere

Waffen stehen Euch zur Verteidigung zur Verfügung: Granatwerfer und Schnellfeuerwaffe, Flammenwerfer und Handgranaten. Alle Wummen haben spezifische Vor- und Nachteile, verschiedene Schußgeschwindigkeit und Durchschlagskraft. Die Munition ist allerdings begrenzt und muß unterwegs aufgesammelt werden. Außerdem gibt's Medizinextras, die einige Eurer Wunden heilen.

Jeder Level besteht aus drei Abschnitten, in denen die Aliens auf Euch warten. Sie hängen unter der Decke, tauchen aus dem Boden auf oder lauern in Luftschächten. Auch die sogenannten "Face Hugger" sind im Spiel enthalten. Sie schlüpfen aus übergroßen Alien-Eiern, sobald Ihr in die Nähe kommt. Hat Euch ein solches Alien-Baby angefallen, ist heftiges Joypad-Rütteln die einzige Möglichkeit, das Untier von Eurem Gesicht zu entfernen. Währenddessen verliert Ihr natürlich Energie. Um in engen Gängen nicht von einem Monster überrascht zu werden, seid Ihr mit einem Infrarot-Bewegungsmelder ausgerüstet, der Euch sowohl die Position der Aliens wie auch die der Opfer zeigt. Gehen die Batterien des Geräts zur Neige, müßt Ihr neue finden oder auf den Radar verzichten. Habt Ihr jedoch ein Batteriesymbol aufgesammelt, ist der Ort wieder in Betrieb. So gerüstet, kämpft Ihr Euch durch drei Abschnitte bis zu einem Zwischengegner. Er ist größer als alle anderen Aliens, höllisch schnell und verspritzt Säure, die Euch bei bloßer Be-

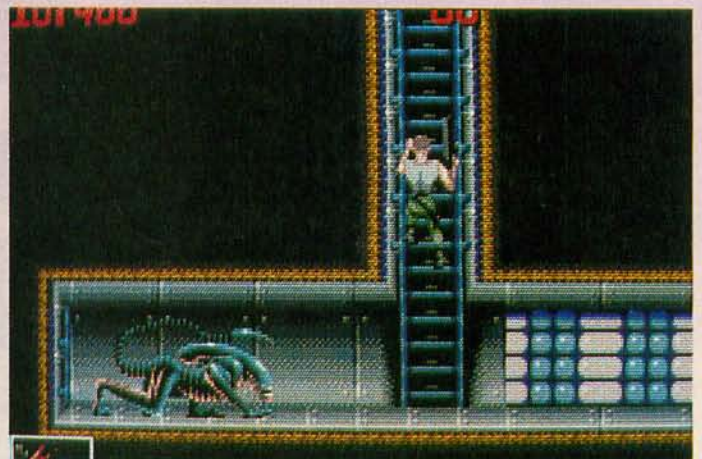
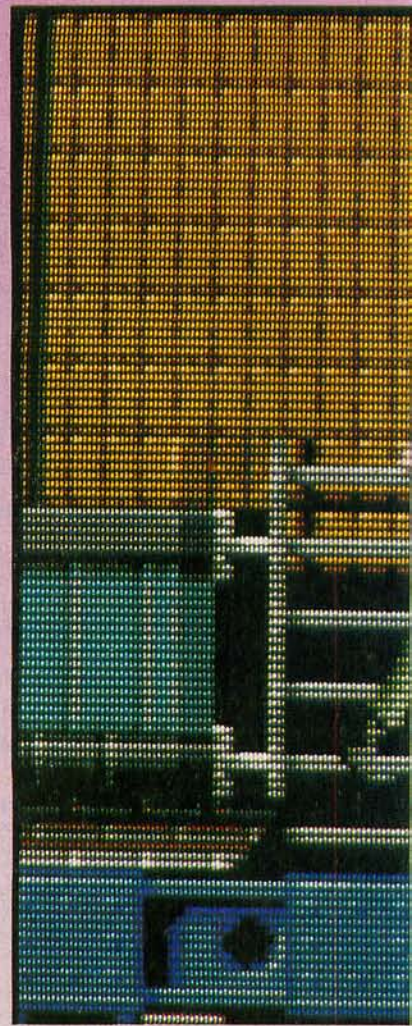
rührung niederstreckt. Nach dem Motto "Gib' mir Säure, ich geb' Dir Blei", beharkt Ihr das Monster mit allem, was Eure Waffen hergeben. Zielt Ihr gut, zerplatzt es in seine Einzelteile und der Ausgang des Levels steht offen.

In einigen Levels des Spiels werdet Ihr von den Aliens nicht belästigt. Dann kämpft Ihr gegen die Uhr und versucht, Eure Freunde rechtzeitig in den weitverzweigten Räumlichkeiten zu finden. Gelingt dies nicht, wird Euch in einer schauerlichen Zwischensequenz gezeigt, wie die kleinen Aliens schlüpfen.

*gma*

**Aliens 3 ist ein höllisch schweres Spiel. Wenn Ihr den Weg in einem Abschnitt nicht kennt und nicht wißt, wo sich die Opfer befinden, ist's unmöglich, rechtzeitig durch den Ausgang zum nächsten Abschnitt zu schlüpfen.**

*Action ist angesagt — der Alien-Angriff wird mit schwerem Kaliber abgewehrt*



**Monster in Lüftungsschächten heben den Adrenalinspiegel**



**Wer hat schon gern ein Alien im Gesicht?**

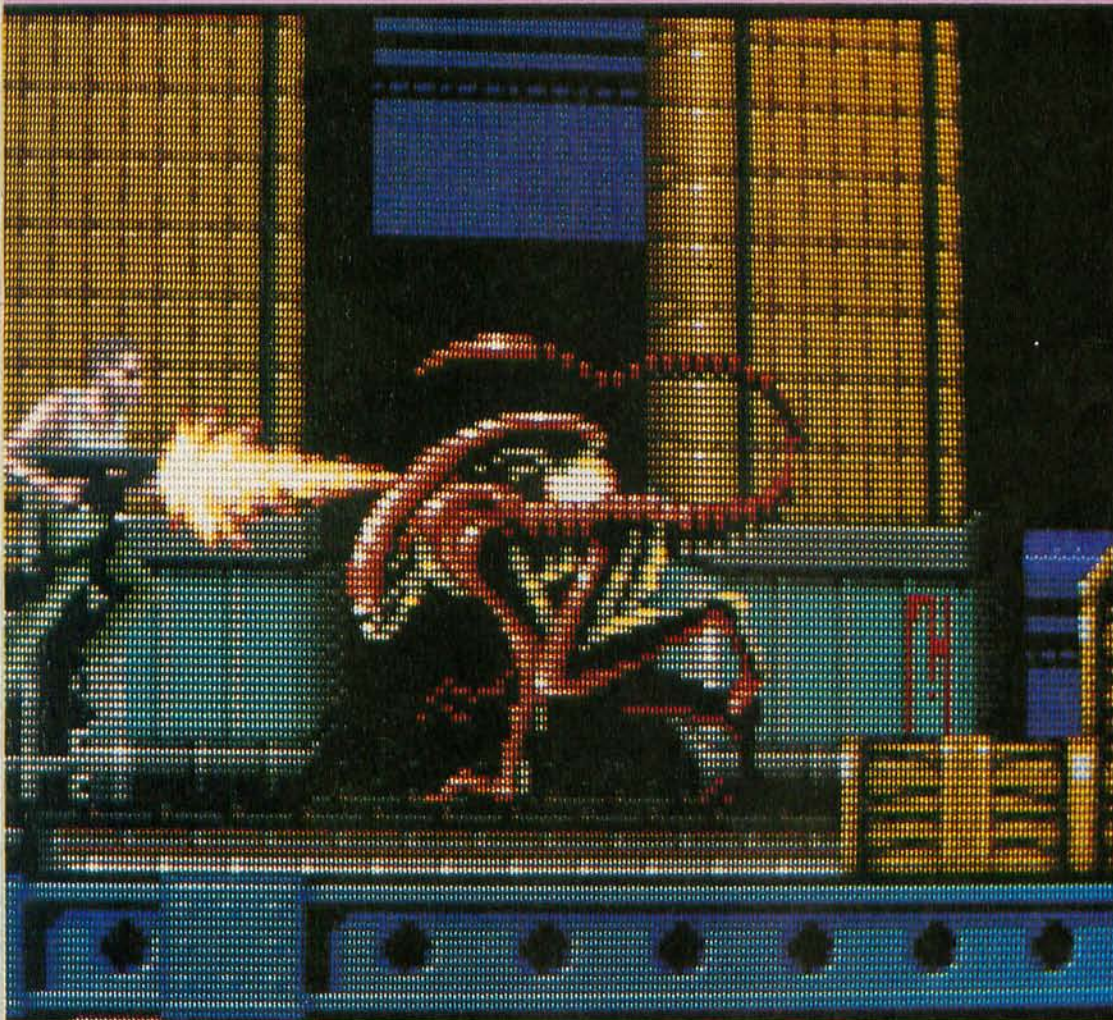


**Die Mittelgegner bespritzen Euch mit Säure**



**Die Heldin rappelt sich wieder auf**





fen. Das Zeitlimit hätten die Entwickler etwas großzügiger gestalten können, spannend genug wäre Alien 3 auch dann noch. Grafisch und vom Level-Aufbau her erinnert's stark an den "Terminator" vom selben Programmiererteam. Bei der Gestaltung der Sprites haben sich die Jungs von Probe viel Mühe gegeben. Die Ripley-Figur ist zwar nicht gerade sexy, hat aber viele realistische Animationsphasen; auch die schleimig-morbiden Aliens sind grafisch prima gelungen. Wie bei Terminator gibt's passende Musik, die, teils hektisch,

teils getragen, das Spannungsmoment unterstützt. Die Soundeffekte sind größtenteils digitalisiert, wobei das eine oder andere Geräusch Terminator-Spielern bekannt vorkommt. Persönlich hätte ich das Spielprinzip allerdings etwas anders gestaltet: Statt ganzer Horden von Aliens wäre in jedem Abschnitt nur ein, dafür "intelligenteres" und besser animiertes Monster gruseliger gewesen;

Eine Warnung an Leute mit schwachen Nerven: Das Spiel ist stellenweise hart und Ihr treibt Euch u.a. in einem Schlachthaus

mit ausblutenden Rinderhälften oder in schauriger Giger-Umgebung herum.

Soweit ist Alien 3 gelungen — nur Batterie oder Paßwortsystem vermisste ich über die 50 Abschnitte schmerzlich.

JAN BARYSCH

*geht so*

Alien 3 präsentiert sich als blutrünstige Abart des Geschicklichkeitsspiels "Prince of Persia": Ihr lauft, hüpfst und kriecht durch verworrene Tunnel-Komplexe

und unterirdische Labyrinth. Die klaustrophobische Atmosphäre kommt dabei (und trotz recht unspektakulärer Grafik) gut 'rüber — hinter jeder Ecke könnte ein Alien lauern. Wie Prince of Persia, ist Alien 3 ein "langsameres" Actionspiel: Statt ballend durch die Gegend zu laufen, achtet Ihr auf jeden Eurer Schritte und auf jeden Schuß Munition. Schon auf "Easy" bietet Alien 3 eine knackige Herausforderung: Wer keine Karte seiner Umgebung zeichnet, wird nach den ersten Levels kaum weiter kommen. Obwohl es auf dem Mega Drive zahlreiche ähnliche Spiele gibt (u.a. "Terminator" und "Spiderman") ist Alien 3 Geschicklichkeits- und Actionfreunden zu empfehlen. Waffennarren kommen an der militaristischen Heldin Ripley sowieso nicht vorbei.

## ALIEN 3 MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

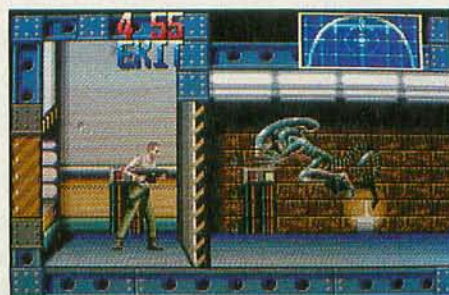
CA.-PREIS: 120 Mark



**68% SPIELSPASS**



Aliens haben ein sprunghaftes Verhalten



Schenk' ihm ein Lächeln!



Spannend bis unfair: Verdeckte Grafik.



## ZEITLUPENGEMENGE

# SPEEDBALL 2

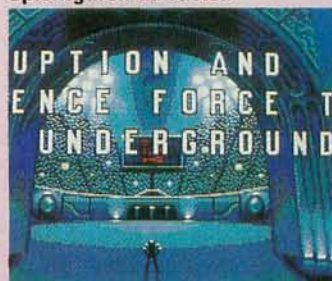
**W**illkommen im Jahr 2100: Trotz mächtiger Sponsoren wird die "Speedball"-Liga nach einem großen Korruptionsskandal abgeschafft. Fünf Jahre später hat das Publikum die Nase voll von Polo, Federball und Golf und schreit nach dem ehemaligen Publikumsmagneten: Eine Speedball-Spielervereinigung mit einer 16 Mannschaften starken Weltliga wird gegründet. "Brutal Deluxe" ist eines der Teams und will sich aus der WSL Division 2 bis an den ersten Platz spielen.

*Speedball 2 - Brutal Deluxe* heißt die Fortsetzung von *Speedball*, einem Spiel, das bei vielen Heimcomputerbesitzern nasse Hände und Adrenalinterror hervorrief. *Speedball* ist eine Mischung aus Handball (Ihr tragt einen Ball), Rugby (es geht hart zur Sache) und Ice-Hockey (schneller Spielablauf). An den kurzen Seiten des Spielfelds befinden sich die Tore, in denen Ihr den Spielball versenken müßt. Während eines Matches tauchen auf dem Spielfeld nützliche Extras auf: Neue Markenturnschuhe be-

schleunigen Eure Männchen, mit Grips-Helmen werden die Spieler intelligenter, Brustpanzer verstärken die Abwehrkraft, mit dem Schulterschutz attackiert Ihr härter, Multivitaminektar stärkt die Mannschaft und Armpanzer erhöhen die Wurfkraft. Extras, die Geld spendieren oder den Gegner



Vor dem Spiel lassen sich die Spielfiguren aufrüsten



Das Storyboard stimmt auf das Spiel ein

kurzzeitig lähmen, gibt's ebenfalls. Ihr werft den Ball, schießt auf das Tor und foult die gegnerischen Mannen. Schiedsrichter haben die Veranstalter nicht eingestellt.

Im Eröffnungsmenü entscheidet Ihr Euch, ob Ihr gegen den Computer oder einen Kumpel spielt. Auch ein Ligamodus ist mit von der Partie. Nach der Anwahl des Spielmodus nehmt Ihr einen Kredit auf und stellt Eure Mannschaft zusammen: Im Trainingslager lernen die Jungs schneller zu laufen, besser zu tackeln und fester zu werfen.

Wer sich im Spiel nicht sofort eine blutige Nase holen will, paßt den Ball schnell zu einem der Mitspieler. Andernfalls gehen Euch die Gegenspie-



*Speedball 2* ist viel langsamer als das Computeroriginal



Eines dieser grimmigen Gesichter gehört zu Eurem Manager

ler mit Schulterpanzern und Fäusten an die Wäsche. Sieger ist die Mannschaft, die am Ende mehr Punkte gesammelt hat. Wer zurückliegt, kommt mit den "Punkte-Multipliern" weiter: Nachdem Ihr dieses Feld getroffen habt, gibt's für jeden Treffer mehr Punkte. Außerdem stehen flipperähnliche Bumper auf dem Spielfeld — diese spendieren Euch zwei Punkte. "Warp Gates" schließlich teleportieren den Spielball in die andere Hälfte des Spielfelds.

*geht so*

Auf dem Homecomputer Amiga war *Speedball* eines der besten Sportspiele: Schnell, hart und erbarmungslos. Die Fortsetzung auf dem Mega Drive hätte jedoch eher den Namen "Slowball" verdient, denn das vertikale Scrolling bewegt sich nahezu in Zeitlupe. Im Gegensatz zum Computeroriginal sehen auch die Sprites einfarbig und trist aus. Außerdem ist neben der individuellen Teamzusammenstellung und dem Sammeln von Geldmünzen nicht's Neues hinzugekommen.

*Speedball 2* ist ein Spiel, das sich Fans und Kenner des ersten Teils wegen des lahmen Spielablaufs nicht kaufen. Neulinge in der *Speedball*-Liga werden sich eher mit dem brutalen Sport um den glänzenden Metallball erfreuen. **ANDREAS KNAUF**



Die Torraum-Action spielt sich leider nur in Zeitlupe ab

### SPEEDBALL 2 MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Virgin  
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: 2 Spielvarianten

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

59%  
GRAFIK  
46%  
MUSIK  
39%  
SOUNDEFFEKTE

**58% SPIELSPASS**



GLITSCHIGES VERGNÜGEN

# THE AQUATIC GAMES

**J**ames Pond, Fisch ohne Furcht und Tadel, veranstaltet bei seinem dritten Mega-Drive-Auftritt eine Wasserolympiade. In "The Aquatic Games" geht er mit seinen Freunden, den Aquabats, auf Jagd nach Höchstleistungen.

Mit bis zu drei Mitspielern bearbeitet Ihr nacheinander die Joypads (Tasten A und B zum Laufen, Taste C zum Springen), in der Absicht, noch schnellere Zeiten und höhere Punktzahlen zu erzielen. Beim "100 m Splash" spurtet Ihr gegen einen ehrgeizigen Rennfrosch über die Wasseroberfläche. Damit Ihr eine bessere Chance gegen den ambitionierten Lurch habt, packt Euch auf der halben Distanz ein fliegender Pelikan mit seinem Schnabel und wirft Euch mit Vorsprung wieder ab. In "Kipper Watching" schützt Ihr schlafende Robben vor Touristenstrandbällen — vier unfreiwillige Treffer verjagen die putzi-

gen Tierchen von ihrem Schlafplatz. Die Vorzüge des flinken Froschs lernt Ihr in "Hop, Skip and Jump" schätzen. Nach schwingvollem Anlauf und einer Dreisprungkombination sorgt



Mit viel Schwung springt sich's doppelt so gut



In "Kipper Watching" ist viel "Köpfchen" gefragt

ein 45-Grad-Winkel für optimale Sprungweite. Graziös geht's in "Bouncy Castle" zu: Über zwei Trampolins katapultiert Ihr Euch in schwindelerregende Höhen und absolviert Salti, Schrauben und Rollen. Sechs vorgegebene Figuren müssen innerhalb kürzester Zeit nachgeturnt werden. Als Seestern stillt Ihr bei "Feeding Time" die Freßgier der Fische, und bewahrt sie vor den Haken der Angler. Wer besonders effektiv füttert, d.h. möglichst wenig Leckerbissen ins Leere wirft, kassiert als Anerkennung einen Extrabonus. An der Decke hängende Ballons nehmt Ihr in "Shell Shooting" unter Beschuß. Sechs schwebende Luftballons sollen mit aufgesammelten Schnecken abge-



Höchstleistungen gefällig: Das Menü bietet drei Kategorien



Das Schneckenwerfen erfordert viel Geschick und Konzentration

worfen werden. Bei der "Tour de Grass" lenkt Ihr einen radfahrenden Haifisch über einen Krabbenverseuchten Parcours. Zu guter Letzt geht's mit dem flinken Frosch über eine Hürdenstrecke — "Leap Frog". Wer fleißig Punkte sammelt, darf an zwei Bonuswettbewerben (Bälle jonglieren und Weitsprung) teilnehmen.



**"Decathlon"-Veteranen aufgepaßt!** Bei der schuppigen Olympiade kommen Anhänger des Joypad-Sports freudestrahlend ins Schwitzen. Neben einer durchdachten Tasten- und Steuerkreuzbelegung halten schnuckelige, farbenfrohe Grafik und passende Hintergrundmusik nicht nur strapazierfähige Finger, sondern auch Augen und Ohren bei Laune. Acht unterschiedliche Disziplinen und zwei Bonusrunden bieten genug Abwechslung und bewahren vor monotonem Joypad-Traktieren. Leider fehlt ein Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus — damit wäre der Spielspaß und die Motivation noch einiges höher geklettert. Wen manuelles Dauerfeuer schon immer reizte und keine Alpträume von zerschundenen Fingern und zertrümmerten Tastern plagten, den wird die tierische Olympiade über acht Disziplinen gut unterhalten. **MICHAEL PAUL**



Beim "100 m Splash" ist das Szenario besonders schön, aber auch sonst geht's bunt und niedlich zu

**THE AQUATIC GAMES**  
**MEGA DRIVE**

**SPIELETTYP:**

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

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4  
**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade

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

70% GRAFIK  
55% MUSIK  
50% SOUNDEFFEKTE

**74% SPIELSPASS**



STARKER START  
**WARRIORS OF THE ETERNAL SUN**

**B**yte-gerechte Umsetzungen berühmter Brettspiele (im englischen "Board-" und/oder "Pen & Paper Games") sind in der Computerwelt nichts Ungewöhnliches. Eine der ältesten Tableboard-Reihen aller Zeiten, die Fantasy-Rollenspieler "Dungeons & Dragons", hat nun ihren Weg in den Modulschacht des Mega Drives gemacht. *Warriors of the Eternal Sun* heißt die erste D&D-Cartridge für Segas 16-Biter.

Um das geht's: Die Insassen einer Ritterburg versuchen verzweifelt, die finale Attacke einer Goblinsarmee abzuwehren, als plötzlich die komplette Umgebung samt Goblins in einem Lichtblitz verschwindet. Burg nebst Bewohner finden sich in einem völlig fremden Land wieder. Vier Freiwillige werden ausgeschickt, die nähere Umgebung des Tales zu untersuchen.

Neulinge im Rollenspielgeschäft können beim Spielstart auf eine vor-

gefertigte Instantgruppe zurückgreifen, Kenner des Genres basteln sich aus verschiedenen Klassen und Rassen die Truppe selbst zusammen. Sind alle Angaben gemacht, findet Ihr Euch im Thronsaal der Burg wieder.



Von jedem Landstrich gibt's eine passende Karte.



Der Waffenladen hat gerade eine neue Lieferung bekommen.

Die verschiedenen Einwohner der Burg vergeben kleine Hinweise, des Königs weiser Ratgeber erklärt Euch künftige Aufgaben und erzählt die Story des Spiels weiter. Zusätzlich befinden sich vier Geschäfte und ein Tempel in den Burgmauern. Die Läden bieten Waffen, Rüstungen oder Zubehör an, im Tempel werden verendete Kämpen gepflegt.

Die Burg sowie das Tal und weitere Landstriche, die Ihr im Lauf des Spiels besucht, werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Per Steuerkreuz führt Ihr die Truppe in die gewünschte Richtung. Taucht ein Monster (es gibt rund 100 verschiedene) auf, wird rundenweise jeder Charakter gezogen und kann draufhauen, einen



Die Charakterstatistik zeigt die Eigenschaften Eures Helden.



In den 3-D-Dungeons schlummern eklige Monster.

Zauberspruch loslassen oder im Rucksack nach einem Gegenstand kramen. Anders sieht es in den Labyrinth aus, die die Ländereien miteinander verbinden. Die Dungeons sind in 3-D zu sehen. Monster werden nicht in Runden, sondern in Echtzeit versammelt.



Es wurde Zeit — ich hatte schon die Befürchtung, daß Sega uns Rollenspieler völlig aus dem Blickfeld verloren hätte. Seit *Shining in the Darkness* saßen Liebhaber des Genres auf dem Trockenen. Einsteiger seien jedoch gewarnt. Trotz edler Aufmachung, feschen 3-D-Dungeons und kinderleichter Bedienung zielt *Warriors of the Eternal Sun* ganz klar auf den Veteranen. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur vom Spielbeginn an ziemlich weit oben angesetzt, sondern zieht im weiteren Verlauf des Abenteuers ganz gewaltig an. Nicht zuletzt die Tatsache, daß man in den verdammt großen Dungeons nicht abspeichern darf und daß die Labyrinthkarten verschwinden, führt oft zu Frust und unötigem Ärger — darum auch nur das Prädikat "Gut".

Von diesem Manko mal abgesehen, bietet *Warriors of the Eternal Sun* technisch raffinierte Rollenspielkost in Vollendung.

MICHAEL HENGST



Bombastisch: Was für Schätze mögen sich wohl in dieser Pyramide verbergen?

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN  
**MEGA DRIVE**

SPIELETTYP:   
 HERSTELLER: Sega   
 TESTVERSION VON: Galaxy   
 ANZAHL DER SPIELER: 1   
 FEATURES: Batterie   
 GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis   
 CA.-PREIS: 130 Mark

64% GRAFIK   
 59% MUSIK   
 73% SOUNDEFFEKTE   
**78% SPIELSPASS**



KEIN SCHLAG INS WASSER  
**EVANDER HOLYFIELD'S BOXING**

dessen Anfang Ihr einen Euren Vorstellungen entsprechenden Boxer kreiert. Dank einer im Modul vorhandenen Batterie wird er sogar abgespeichert.

**D**er Gong ertönt: Evander Holyfield, amtierender Schwergewichtsweltmeister, bewegt sich aus seiner Ecke auf den Kontrahenten zu. Als der Ringrichter zum Kampf aufruft, taumelt die Menge vor Begeisterung.

In *Evander Holyfield's Real Deal Boxing* steigt Ihr in die schweißgetränkten Shorts der Ringasse. Pro Kampf liegen zwölf blutige Runden vor Euch — es sei denn, der Schlagabtausch entscheidet sich schon im Voraus durch einen Knockout oder einen technischen K.O. (dreimal in einer Runde zu Boden).

Der talentierte Tiefschläger kann unter mehreren Spielmodi auswählen: Bei einem "Freundschafts"-match boxt Ihr gegen einen von 29 Kontrahenten. Im Zwei-Spieler-Modus geht Ihr auf ein menschliches Gegenüber los. Den Weg zur Weltspitze bahnt Ihr Euch im "Career Mode", an



Im Training putscht Ihr Euren Boxer gezielt auf



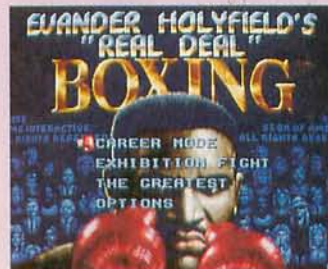
Im Career-Modus bastelt Ihr Euren eigenen Star zusammen

Alle Akteure unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Kraft, Ausdauer, Geschwindigkeit und Verteidigung.

Im Ring wird Eure Spielfigur von der Seite gezeigt. Wenn die erste Gerade des Gegners einschlägt, schrumpft Euer Energiebalken. Außerdem beobachtet Ihr auf einem kleinen Monitor am unteren Bildschirmrand, wie sich Euer Körper nach der Massage durch den Gegner "verfärbt" — Schwachstellen lassen sich so besser abdecken. Zu jedem Fighter gibt's eine kleine Statistik, in der neben dem Ranglistenplatz auch die Anzahl der Siege und die Höhe der bisherigen Einnahmen (Siegprämien) aufgeführt sind. Jeder Joypad-Button wurde ausgenutzt: Ihr verteilt Kinn-



Unten seht Ihr den Zustand von Kopf und Körper



Drei unterschiedliche Spielvarianten warten im Titelbild

haken, schlägt Geraden und deckt Euren Körper vor Attacken. Gelingt es Euch nicht, den Gegner innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl niederzustoßen, entscheiden die Ringrichter, mit ihrem Punktesystem, wer gewonnen hat. Dabei achten sie besonders auf sauberen Kampfstil und hohe Schlag/Treffer-Ausbeute.



Boxchampions und K.o.-Weltmeister kommen bei *Evander Holyfield's Real Deal Boxing* auf ihre Kosten: Die aufwendige Präsentation (*Evander zerschlägt die Buchstaben des Menüs, während eines Kampfs zeigen sich nach harten Duellen Blessuren im Gesicht der Boxer...*) und die akribische Feinarbeit, die von den Designern in Spielbarkeit und Inhalt gesteckt wurde, hieven das Modul auf Platz Eins des Mega-Drive-Boxspiel-Olymps; Wobei diese Platzierung angesichts der mangelhaften Vorreiter nicht überbewertet werden darf.

Auch die grafischen Gags (der Ring dreht sich um die Sportler) und die hilfreichen Anzeigen gefallen dem ausgebufften Sportspiel-Champion. Boxfans wird schon rein inhaltlich einiges geboten. Anhänger dieses Sports werden mit *Evander Holyfield's Real Deal Boxing* voll zufrieden sein.

MICHAEL PAUL



Harte Schlachten hinterlassen Blessuren — Blutspritzer und aufgeplatzte Augenbrauen inbegriffen

**EVANDER HOLYFIELD'S BOXING MEGA DRIVE**

SPIELETYPE:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Batterie, 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

64%  
**GRAFIK**  
 51%  
**MUSIK**  
 60%  
**SOUNDEFFEKTE**

**70% SPIELSPASS**



## INVASION AUS DEM WELTALL

# ATOMIC RUNNER



Verbrennt Euch nicht an den Flammen

Eine mächtige Raumschiff-Flotte stattet der krisenbeutelten Erde ihren Besuch ab: Die Menschen rennen um ihr Leben, als die Schiffe aufsetzen und außerirdische Besucher bis an die Zähne bewaffnet aus den Raumern stürmen. Die Erdbewohner haben keine Chance: Nur wenige entkommen dem folgenden Gemetzel und fliehen in die Kanalisation. Chelnov und seinen Vater verschlug es in Daddy's unterirdisches Labor. Dort gibt Paps seinem Sohn den "Atomic Suit".

Der Held läuft von links nach rechts und sammelt haufenweise Power-Up-Symbole, die in Kerzenleuchtern oder Extracontainern versteckt sind: Ihr springt höher, die Handfeuerwaffen bekommen mehr Reichweite oder es hagelt Punkte.

Insgesamt liegen sieben Welten vor Euch: Ihr beginnt im Labor, lauft durch Dschungel, Wüste sowie Schnee und landet schließlich auf einem Wolkenkratzer in New York.

*gut*

Sehr seltsam: Zuerst dachte ich, mein Mega Drive hätte eine Macke. Das Spiel scrollt automatisch und Chelnov kann nur nach vorn laufen und stehen bleiben. Kein Zurücklaufen, dafür umdrehen und in die andere Richtung ballern oder springen. Das ist knifflig, und wer die Steuerung nicht perfekt beherrscht, hat nichts zu lachen. Dem Durch-

schnittspieler entgehen so abgedrehte Levels mit seltsamer Grafik, interessantem Levelaufbau (viele Wege führen zum Ziel), grafische Gags (im Hintergrund "fährt" eine Pyramide, Ihr versinkt im Treibsand etc.), monströsen Gegnern, passender Musik und einem Haufen Extrawaffen. Chelnov ist innovativ, fair, aber auch schwer.

ANDREAS KNAUF

### ATOMIC RUNNER MEGA DRIVE

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Data East

TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

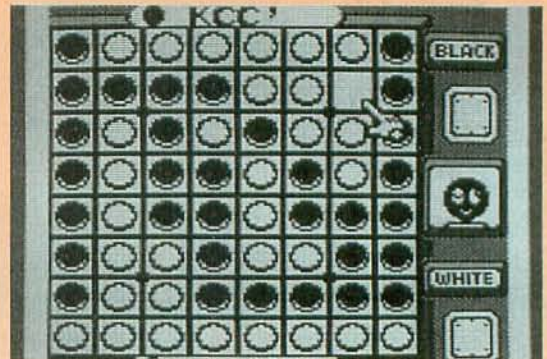
CA.-PREIS: 120 Mark

68%  
GRAFIK  
61%  
MUSIK  
59%  
SOUNDEFFEKTE

64% SPIELSPASS

## STEINCHEN KLACK-KLACK

# OTHELLO



Vier Computergegner wollen bezwungen werden

Eifrigen Brettspielern ist dieses Spiel unter dem Namen Reversi bekannt: Auf dem Brett wird mit runden Plättchen gespielt, die eine weiße und eine schwarze Seite haben. Ruht jeweils ein Stein an den beiden Endpunkten einer waag-, senkrechten oder diagonalen Linie andersfarbiger Spielsteine, werden die dazwischenliegenden Plättchen umgedreht — aus weißen werden schwarze Steine und umgekehrt. Der Spieler, der die meisten Steine auf dem Brett hat, hat die Partie gewonnen. Gegenüber dem Brettspiel hat die Modulversion einen Vorteil: Vier Mitspieler ("COM1" bis "COM4") sind im Lieferumfang enthalten. Aber auch zwei menschliche Spieler dürfen sich via Link-Kabel ein denkerisches Duell liefern. Auf Wunsch kniffelt Ihr außerdem gegen ein Zeitlimit. Während einer Partie könnt Ihr einen Zug zurücknehmen, um Eure Siegchancen zu verbessern. Ist das Match beendet, dürft Ihr Euch mittels der "Replay"-Funktion den Spielverlauf noch einmal ansehen.

*geht so*

Nachdem ich den ersten Computergegner vom Brett gefegt hatte, machte sich ein hämisches Grinsen auf meinem Gesicht breit: Jetzt versäge ich kurz noch die anderen drei Gegner und vererbe das schwächliche Spielprogramm. Doch mit wachsender Spielzeit gegen "COM 2" verhä-

teten sich meine Gesichtszüge. Obwohl dieser binäre Gegner meine Züge prompt beantwortete, ließ er mir nicht den Hauch einer Chance. Da es noch zwei stärkere Computergegner gibt, wird auch der Othello-Könnler gefordert. Zusammen mit der übersichtlichen Benutzeroberfläche und dem kompakten Editor bleibt kein Wunsch offen.

STEPHAN ENGLHART

### OTHELLO GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Tsukuda

TESTVERSION VON: Theo Kranz Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 4 Schwierigkeitsgrade, Editor

GEEIGNET FÜR: Profis, Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

32%  
GRAFIK  
43%  
MUSIK  
13%  
SOUNDEFFEKTE

46% SPIELSPASS

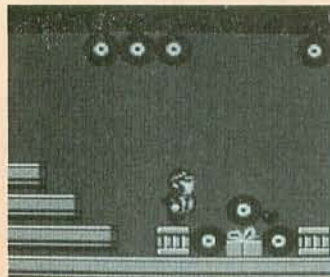


EIN HERZ UND EINE SEELE  
**THE BLUES BROTHERS**

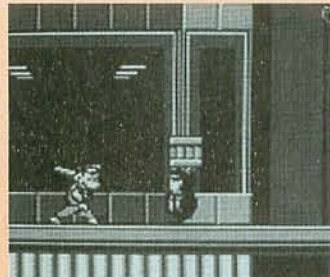
**D**ie "Blues Brothers" sind wieder da! John Belushi und Dan Akroyd alias Jake und Elwood müssen sechs Aufgaben "im Auftrag des Herrn" bewältigen, um anschließend zur Belohnung von der Polizei verknackt zu werden.

Vor Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für Jake oder Elwood. Die Soul-Männer verfügen über ausreichend Sprungkraft — je nach Dauer des Knopfdrucks in Höhe und Reichweite dosierbar. Außerdem könnt Ihr mit Eurem "blauen Bruder" kleine Kisten aufheben und diese auf angreifende Widersacher losschleudern. Leider dürft Ihr nur eine Box mit Euch rumschleppen, die nebenbei auch zu Lasten Eurer Sprungdynamik geht. Habt ihr Euer "Einzelstück" verfeuert, beginnt die Suche nach einer neuen Kisten-Verladestelle. Schlagknüppel-schwingende Straßenräuber und scharfschießendes Wachpersonal

warten besonders gerne an taktisch wichtigen Stellen auf eine Gelegenheit, Euch eins überzubraten. Auch eine üppig beleibte Gauner dame und andere Schmalspurverbrecher sind ständig bemüht, Eure Lebensanzeige

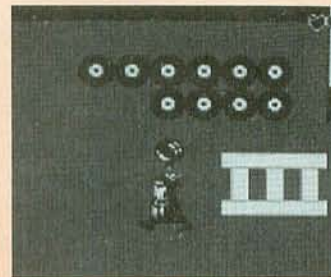


Die Geschenkpakete trumpfen mit "feurigem" Inhalt auf

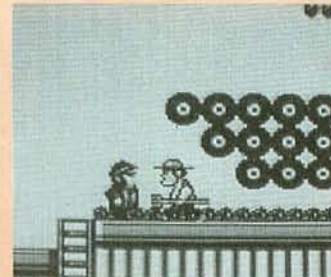


Mit den Kisten haltet Ihr Euch die Gangster vom Leib

— bestehend aus drei Herzen, pro Feindkontakt wird eins abgezogen — zu dezimieren. Durch Aufsammeln von Schallplatten dürft Ihr Euer Spielersprite wieder der Genesung zuführen: Für je 100 schwarze Vinyl-Scheiben gibt's ein frisches Herz. Mit Schleifen versehene Geschenke haben oft eine Dynamitfüllung und verwandeln Euch für kurze Zeit in ein wandelndes Brikett. Selten anzutreffende Luftballons erlauben den Aufstieg in schwindelerregende Höhen. Wer den gasgefüllten Hohlkörper geschickt an allen Hindernissen vorbeidirigiert, kann beim Auf- und Abstieg — oben angekommen, platzt der Ballon — reichlich Schallplatten absah-



Gasgefüllte Luftballons verschaffen Euch Auftrieb



Der Gärtner muß nicht unbedingt der Mörder sein!

nen. "The Blues Brothers" bietet Euch keine Level-Paßwörter — nach jedem Ausschalten müßt Ihr wieder ganz von vorne anfangen.

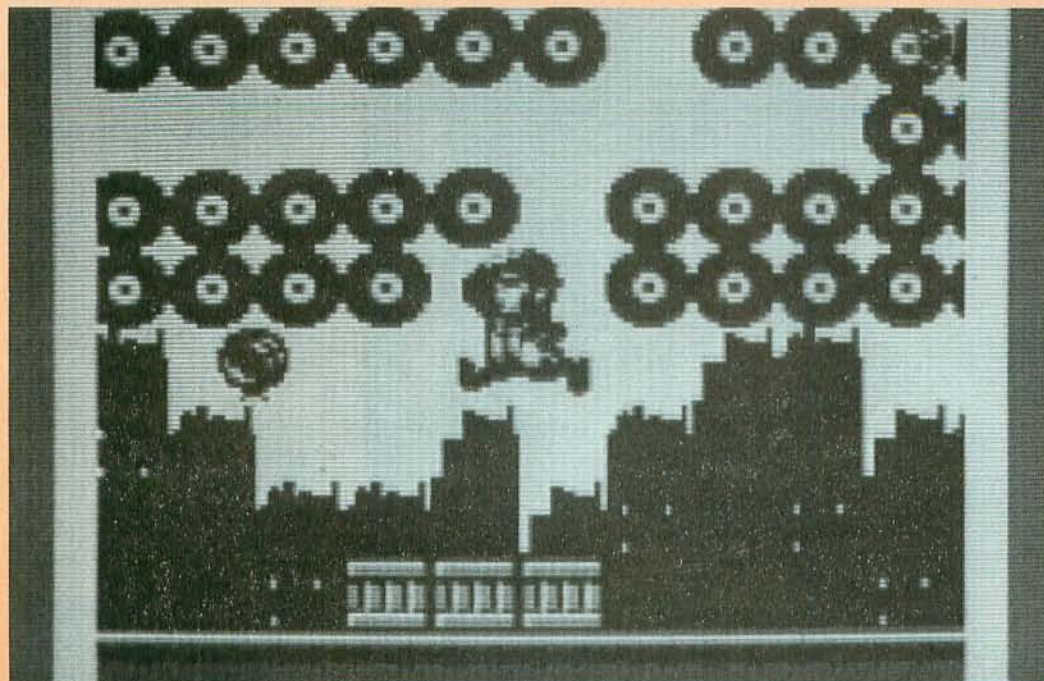


Um an "Blues Brothers" auf dem Game Boy Gefallen zu finden, muß man kein Fan oder Kenner des betagten Kultstreifens sein: Bis auf Kleinigkeiten hat das Spiel mit der Filmhandlung nichts zu tun. Lediglich die solide umgesetzte Begleitmusik und die beiden Hauptakteure Jake und Elwood verraten Außenstehenden ihre Herkunft.

Das flinke Scrolling ist gewöhnungsbedürftig und läßt Euch an kontrastarmen Stellen gerne im "Dunkeln werkeln". Blindsprünge in unbekannte Gefilde stehen ebenso wie vereinzelt schwer auszumachende Widersacher auf der Tagesordnung. Die Levelgestaltung ist grafisch gut gelungen und abwechslungsreich.

Trotz kleiner Patzer macht die Raserei zwischen Schallplatten, Holzkisten und Musikinstrumenten Spaß und motiviert auch über längeren Zeitraum zu neuen Ausflügen. Für den "Unterwegs"-Betrieb sinnvolle Paßwörter gibt's leider keine.

MICHAEL PAUL



Am Ende des ersten Levels wartet eine vitalisierende "Schallplatten-Einsammel-Orgie" auf Euch

**THE BLUES BROTHERS**  
**GAME BOY**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Titus  
 TESTVERSION VON: Theo Kranz  
 Versand

ANZAHL DER SPIELER: 1  
 FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene  
 CA.-PREIS: 70 Mark

58% GRAFIK  
 53% MUSIK  
 28% SOUNDEFFEKTE

**65% SPIELSPASS**

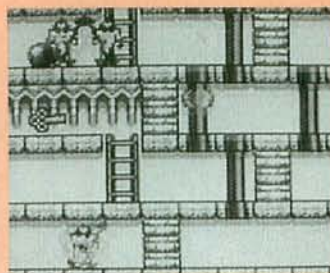


## RUN'N' THINK MICKEY MOUSE

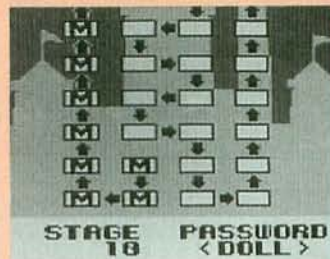
**D**ie berühmteste Maus der Welt schickt sich an, die Herzen der Game-Boy-Spieler zu erobern. Bisher kamen nur Besitzer der drei Sega-Systeme in den Genuß von Mickey am Monitor. Wieder einmal gilt's, Minnie, die Freundin des Mäusehelden zu befreien. Sie ist während eines Besuchs in einem schaurigen Schloß verschwunden. Eure Rettungsaktion führt Euch in ein Labyrinth von 28 Levels. In jedem Abschnitt sind acht Schlüssel versteckt. Erst wenn Ihr alle entdeckt habt, könnt Ihr die Tür zur nächsten Stufe öffnen. Außerdem wird Euch nach jedem abgehakten Level ein Paßwort präsentiert.

Die Videowelt zeigt sich konsequent aus der Seitenansicht. Gescrollt wird in alle Richtungen. Nach links und nach rechts zu laufen gelingt tadellos, soweit Ihr keine Falltür oder Slowmotion-Zone überseht. Außer über Leitern und Treppen könnt Ihr auch durch Pipelines nach oben oder unten rutschen. Röhren und verborgene Treppen haben einen Vorteil: Selbst wenn Ihr darin mit einem Geg-

ner kollidiert, geschieht Euch nichts. Der markanteste Unterschied zu früheren Einsätzen ist, daß unser Held seine Sprungkraft verloren hat. Dieses Manko wird aber durch eine erlesene Extrapalette kompensiert. Beharkt Ihr Eure Feinde mit Bomben, bzw. Pfeil und Bogen, verschwinden

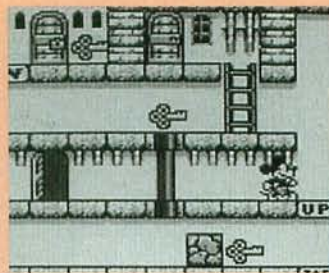


**Bomben explodieren erst, wenn ein Feind sie berührt**



**Dank Paßwort droht kein Wiederholungsfrust**

sie ins digitale Nirwana. Ebenso schlecht ergeht es den Figuren, die unter einer Plattform stehen, von der Ihr ein 10-Tonnen-Gewicht schubst. Manche Steinblöcke versperren den Weg und verlangen nach einer besonderen Behandlung. Die einen werden mit einem Hammer zerbröseln, andere können mit einer Picke überklettert werden. Es erfordert Grübelqualitäten und Kreativität, um mit Euren zahlreichen Bewegungsmöglichkeiten richtig umzugehen. In den höheren Stufen wird es wichtig, die Bewegungsmuster der zwölf verschiedenen Gegner vorherzusehen. Denn sind die Verteidigungswaffen spärlicher gesät, müßt Ihr Euch mit anderen Tricks weitermogeln. Manchmal reicht es, ge-



**Nur auf den UP-Feldern könnt Ihr springen**



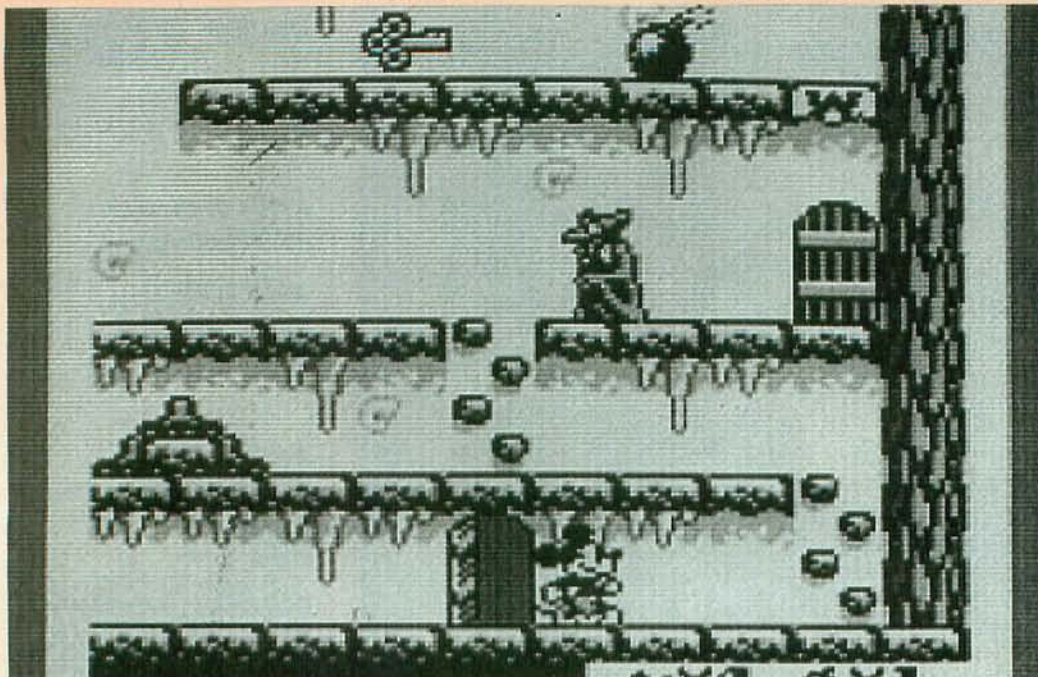
**Die Pausetaste schafft Zeit, die Lage in Ruhe zu sondieren**

schickt hin und her zu laufen, um die Wache eine Etage tiefer purzeln zu lassen. Trickreich ist auch, die kleine Pause auszunützen, wenn Ihr aus einer Tür hervortretet. Am besten überwacht Ihr mit einem Auge die Wachposten und mit dem anderen die eigenen Schritte.

*Super*

Es freut mich, wenn sich Programmierer darauf verstehen, ein Spiel Game-Boy-tauglich zu gestalten. Wohlproportionierte Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad und Paßwort sind die ideale Mischung. Der Charme des Mickey-Mouse-Spiels ist ähnlich dem des Geschicklichkeits-Oldies "Loderunner" — nur daß es diesmal haufenweise Extras gibt. Ein besonderes Lob verdient die durchdachte Feindsteuerung. Die Bösewichte sind weit davon entfernt, wirt und zufällig durch die Gegend zu hasten. Jeder hat seine eigenen Tricks. Geschickte Finger sind nötig, um die Verfolger in einer Röhre auszubremsen. Aber es gibt auch eine Beanstandung: Mickey bewegt sich nicht fließend pixelweise voran, sondern springt immer um eine Spritgröße weiter. Deswegen ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Für mich ist *Mickey Mouse* eines der besten Handheld-Module der letzten Monate.

STEPHAN ENGLHART



**Von diesen Schlüsseln müßt Ihr acht Stück finden**

### MICKEY MOUSE

#### GAME BOY

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Kemco  
**TESTVERSION VON:** Traumfabrik

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

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark

67% GRAFIK

70% MUSIK

19% SOUNDEFFEKTE

**78% SPIELSPASS**



**SEGA  
MEGA DRIVE**

Chuck Rock (US) 119,-  
The Terminator (US) 119,-  
Dragon's Fury (US) 119,-  
Real Deal Boxing (US) 109,-  
Gleylancer (JP) 119,-

Thunderforce IV  
RGB (JP) 119,-  
Bart Simpson (US) 99,-  
Desert Strike (US) 99,-  
Twinkle Tale (JP) 109,-  
Sonic (JP) 59,-  
Streets of Rage (JP) 69,-  
Quack Shot (JP) 59,-  
Robocod (US) 69,-  
Devilish (US) 79,-  
Bad Omen (JP) 74,-  
Olympic Gold (JP) 59,-  
EA Hockey (DT) 99,-  
Super Shinobi (JP) 59,-  
Phantasy Star II (US) 109,-  
Super Monaco  
GP II (JP) 109,-

Afterburner III CD (JP) a.A.  
Prince of Persia CD (JP) a.A.  
Ninja Aleste CD (JP) a.A.  
Game Adapter (JP) 29,-  
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)

**SEGA  
GAME GEAR**

Mickey Mouse (JP) 49,-  
Halley Wars (JP) 39,-  
Out Run (JP) 49,-  
Galaga 91 (JP) 49,-  
Sonic (JP) 49,-  
Donald Duck (JP) 39,-  
Berlin Wall (JP) 49,-  
Olympic Gold (JP) 49,-  
Aerial Assault (US) 79,-  
G.G. Shinobi (JP) 59,-  
Ax Battler (US) 69,-  
Arielle (JP) 69,-

# dynatex

Ninja Gaiden (JP) 59,-  
Crystal Warriors (US) 79,-  
Alien Syndrome (JP) 69,-  
Out Run Europe (US) 79,-  
Super Kick Off (DT) 89,-  
Wonderboy II (DT) 89,-

**ATARI  
LYNX**

Blue Lightning 69,-  
Hydra 79,-  
Chips Challenge 69,-  
Gates of Zendocon 69,-  
SlimeWorld 69,-  
Gauntlet 79,-  
Klax 79,-  
Roadblasters 79,-  
Xenophobe 79,-  
Hockey 79,-  
Zarlor Mercenary 79,-

Paperboy 79,-  
Robo Squash 79,-  
Rygar 79,-  
Super Skweek 79,-  
Rampage 79,-  
Batman Returns 79,-  
Warbirds 79,-  
Rampart 79,-  
Ninja Gaiden 79,-  
Casino 79,-  
Tokki 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,-  
Baseball Stars 279,-  
Andro Dunos 349,-  
The Super Spy 279,-  
Cyber-Lip 279,-  
Sengoku 279,-  
Ninja Combat 279,-  
Andro Dunos 349,-  
Ghost Pilots 299,-  
Alpha Mission II 299,-  
Burning Fight 379,-  
Last Resort 379,-  
King of Monsters II 329,-  
Soccer Brawl 329,-  
Robo Army 329,-

World Heroes 106 MEG a.A.  
Fatal Fury 329,-

**Nintendo  
SUPER FAMICOM**

Super E.D.F. (US) 89,-  
Zelda III (US) 99,-  
Street Fighter II (US) a.A.  
Prince of Persia (JP) 139,-  
Hook (JP) 139,-  
Phalanx (JP) 139,-  
Spanky's Quest (US) 119,-  
Super Pang (JP) 139,-  
King of the Monsters (JP) 149,-  
Robocop III (US) a.A.  
Wings II: Aces High (JP) a.A.  
Super Nes mit Spiel (US) 329,-

**Nintendo  
GAME BOY**

Burgertime Deluxe (DT) 44,-  
Adventure Island (US) 49,-  
Double Dragon II (US) 54,-  
Snow Brothers (US) 54,-  
A-Mazing Tater (US) 49,-  
Q-Bert (US) 49,-  
Bo Jackson Two in One (US) 59,-  
Spanky's Quest (US) 59,-  
Jeep Jamboree (US) 69,-  
Roger Rabbit (US) 69,-  
Boxing (US) 69,-  
Volleyball (US) 69,-  
Ghostbusters II (US) 69,-  
Viking Child (US) 69,-  
Wave Race (US) 59,-  
Soccer Mania (US) 59,-  
Hudson Hawk (US) 59,-  
Parodius (DT) 79,-  
Boxxle II (US) 69,-  
Return of the Joker (US) 69,-  
High Stakes (US) 69,-  
Pit Fighter (US) 69,-

Versandbedingungen:  
Inland +9 DM  
Ausland nur Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:  
(jp) Japanisch  
(US) Amerikanisch  
(dt) Deutsch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

**dynatex**      **dynatex**

Versandanschrift:      Öffnungszeiten:      Ladenlokal:      Öffnungszeiten:

Brückstraße 42-44      Montags - Freitags:      Brückstraße 42-44      Montags - Freitags:

4600 Dortmund 1      9.30 - 18.30      4600 Dortmund 1      9.30 - 18.30

Öffnungszeiten:      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**

**NEUHEIT**

**MICKEY MOUSE**

**GAME BOY**

**KEMCO**

GREIF ZU, UND FANG DIR DIE MÄUSE!

Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch:  
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH

Zweigniederlassung Hamburg  
Neuer Jungfernstieg 18 • 2000 Hamburg 36  
Tel.: 040/3 56 08-0 • Fax: 040/3 56 08-213 • Tlx: 216 1931 mit d

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



## IM NETZ VERFANGEN

# SPIDER-MAN 2

gen angriffslustige Pistoleros, kanonenbeladene Muskelmänner und die allgegenwärtigen Oberhalunken am Ende einer Spielstufe.

Der Spinnenmann klettert dank des natürlichen Zwei-Komponenten-Kle-

**D**er Held im rot-blauen Netz-Pyjama gibt nach seinen Auftritten auf Game Gear, Master System und Mega Drive sein zweites Stelldichein auf dem Game Boy. Im Graustufenmilieu erlebt Ihr die Abenteuer eines Helden, dessen Comics Anfang der 70er Jahre sehr beliebt waren und heute gesuchte Sammlerstücke sind. Im Mittelpunkt der Abenteuer steht der Durchschnittsbürger Peter Parker, der auf einem Ausflug ins Grüne von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen wird. Seitdem verwandelt er sich in den Spiderman, der gegen das Unrecht kämpft und die Bösewichte gleich stapelweise einknastet.

Auch in seinem neuen Game-Boy-Abenteuer bekommt's Spiderman mit einem mächtigen Oberhalunken zu tun, der am Ende des Spiels sehnsüchtig wartet. Wie beim ersten *Spiderman*-Modul verteidigt Ihr Euch ge-

bers unter seinen Händen und Füßen problemlos jede Wand hinauf. Sein Enterhakenseil schleudert er an Fensterbänke oder Balkons, um sich dort gemütlich herumzuschwingen. So überquert er auch gefährliche Abgründe, die von Level zu Level größer werden.

Auf seinem Weg durch brenzlige Spielsituationen findet Spiderman mehrere Extras, die ihm Extrawaffen, Punkte oder Lebensenergie gutschreiben. Bis dahin verteidigt Ihr Euch mit Fußtritten und Faustschlägen — leider verkraften die Gegner grundsätzlich mehr als einen Hieb. Bevor das Spiel beginnt, stimmt Euch eine ausführliche Story auf die Handlung ein.

*Spiderman 2* soll noch dieses Jahr offiziell in Deutschland veröffentlicht werden. Spidey-Fans müssen sich aber noch bis nächsten Monat gedulden.

*na ja*

Wie alle Spider-Männer zuvor, schafft auch *Spiderman 2* nicht den Sprung über die "Durchschnittshürde". Im Gegensatz zum ersten Teil hat das Spiel an Qualität, Spannung und Spielwitz verloren. Kauf- und Spiel-Argumente gibt's kaum: Die Feinde sind einfallslos und meist unfair plaziert, die Grafik bewegt sich im "Wegsehen!"- bis "Erträglich"-Bereich. Auch die Steuerung ist nicht makellos: Wenn Spiderman sein Lasso wirft, ist nicht zu erkennen woran es festhakt. An manchen Stellen des Spiels wird Euch das zum Verhängnis.

Spidey-Fans, die den ersten Teil von *Spiderman* besitzen, können den Nachfolger liegen lassen. Viel Neues bietet das LjN-Produkt nicht: Ihr lauft durch ähnlich gestaltete Level und kämpft mit den gleichen Mitteln gegen die Blutsverwandten der damaligen Gegner.

Spiderman würde verstehen, wenn ihn der Hersteller LjN endlich in den Ruhestand schickte.

ANDREAS KNAUF



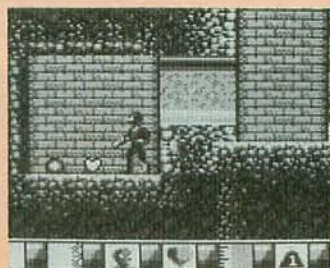
Den Flair der Comicreihe bringt das Modul nicht rüber



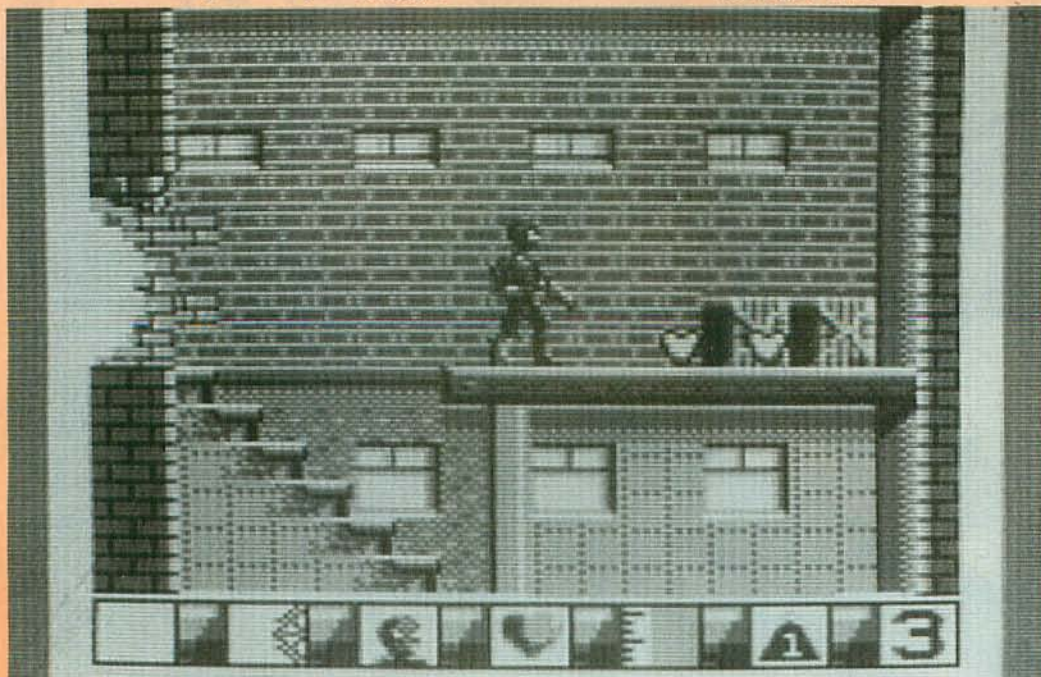
Die Feinde werden per Fußkick ausgeschaltet



Mit dem Motorbike auf Spinnenjagd



Die Grafik bewegt sich auf einem niedrigen Level



Spidey läuft durch Häuser und sammelt Herzen

### SPIDERMAN 2 GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: LjN  
TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

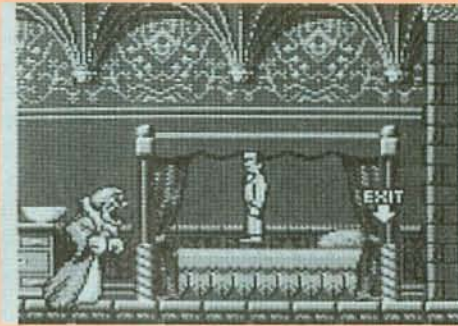
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis  
CA.-PREIS: 70 Mark

52%  
GRAFIK  
44%  
MUSIK  
31%  
SOUNDEFFEKTE

55% SPIELSPASS



GRUELSCHLOSS  
**DR. FRANKEN**



Schlechte Erkennbarkeit durch dunkle Hintergründe

**M**onster haben's schwer. Nachdem der geniale, aber schusselige Professor Dr. von Frankenstein verstorben ist, wuseln in seiner Burg noch allerhand Gestalten herum. Größtenteils sind es Überbleibsel mißglückter Experimente. Unter ihnen befinden sich allerdings auch sein berühmtes Monster "Frankie" und das ebenfalls von Meister Frankenstein erschaffene Mädchen "Bitsy". Nach dem Tod ihres Schöpfers hatten die beiden ein glückliches und sorgloses Leben, bis eines nachts die anderen Geister Bitsy entführten und auseinandernahmen. Frankie selbst wurde von den Bösewichten auf die Hälfte seiner ursprünglichen Körpergröße geschrumpft. Eure Aufgabe ist es nun, die Steuerung des liebenswerten Monsters zu übernehmen und die verschiedenen Körperteile von Bitsy zu suchen. Diese könnt Ihr jedoch nur im dafür geeigneten



Um die Energieleiste zu sehen, müßt Ihr umschalten

Labor wieder zusammenfügen. Die Teile der Wiederbelebungsmaschine müßt Ihr ebenfalls erst finden und ins Labor tragen. Der Übergang von einem Raum zum anderen wird dabei durch Umblättern realisiert. Berührt Ihr einen Feind oder dessen Geschoß, wird Euch Lebensenergie abgezogen. Viele andere nützliche Gegenstände wie Waffen und Extras sind in der ganzen Burg verstreut und warten darauf,

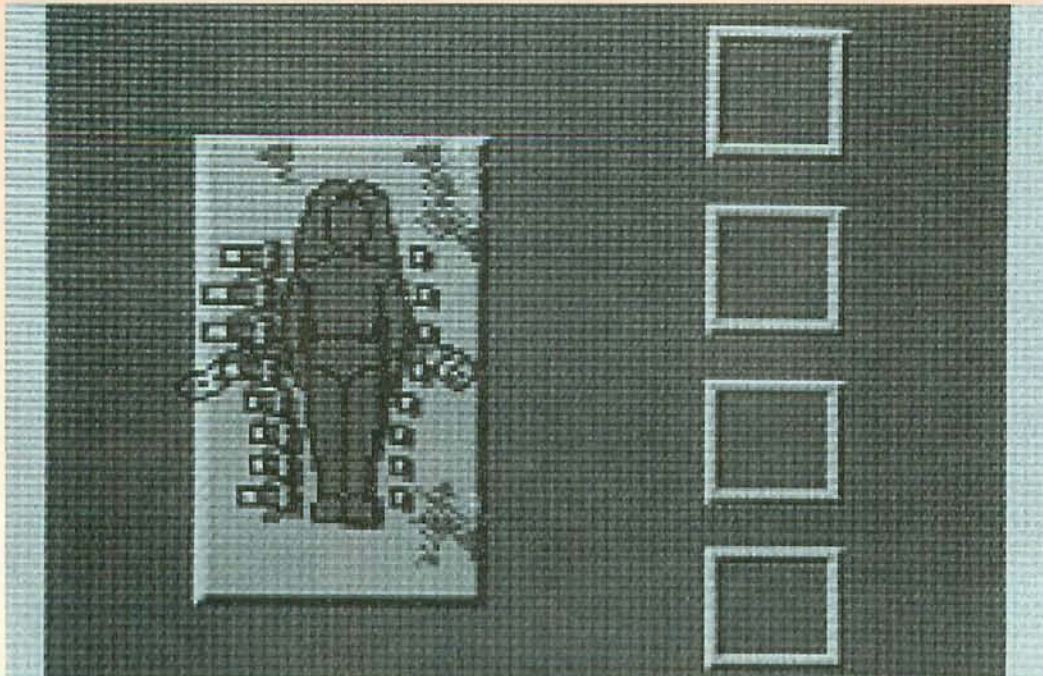
von Euch aufgelesen zu werden. Am Spielbeginn könnt Ihr lediglich kleine Energiewellen werfen, mit zunehmender Aufrüstung wird die Durchschlagskraft gesteigert. Eure Bewegungen in den 230 Räumen der siebenstöckigen Burg seht Ihr von der Seite ohne 3-D-Perspektive. Auf Wunsch darf auch in eine Stockwerksübersicht umgeschaltet werden. Ebenso ist eine Inventarliste eingebaut, in der Ihr

Eure Ausrüstung kontrollieren und anwählen könnt. Wie es sich für eine anständige Burg gehört, sind viele Bonusräume versteckt. Speziell hier findet Ihr Dinge, die die Verteidigung gegen feindliche Kreaturen erleichtern. Zum Spiel gibt's getragene Weisen, die das unheimliche Spielgeschehen unterstützen.

*na ja*

Doch, Dr. Franken hat eine nette Spielidee: Verlebtes Monster baut seine Freundin zusammen. Die Realisierung ist allerdings weniger nett. Fangen wir mit der Grafik an: Nichts gegen reichhaltige Hintergründe, doch ist selten auszumachen, auf welche Strukturen Ihr springen könnt und an welchen Ihr einfach vorbeihopst. Dafür, daß die Zahl der Frankie-Animationsphasen eher durchschnittlich ist, bewegt sich der Sprite viel zu langsam. Womit wir bei der Steuerung wären: Die Interrupts der Tastaturabfrage sind stark unvollkommen. Wollt Ihr von einer Plattform auf die nächste springen, gehört viel Übung und noch mehr Geschick dazu, die genaue Kombination aus Springen und Lenken zu erwischen. Noch schwieriger ist's, im Sprung zu schießen. Am Anfang müßt Ihr den meisten Feinden kampflös ausweichen. Dies bedeutet etliche unfaire Stellen. Mein Rat: Finger weg!

JAN BARYSCH



Auch die Teile von Bitsy erscheinen in einer Übersicht

**DR. FRANKEN**  
**GAME BOY**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Elite  
 TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1  
 FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis  
 CA.-PREIS: 70 Mark

68% GRAFIK  
 58% MUSIK  
 45% SOUNDEFFEKTE

**43% SPIELSPASS**



## HOCHKARÄTIGER KLASSIKER

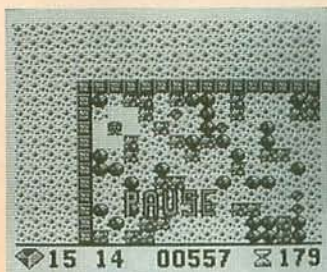
# BOULDER DASH

**E**s ist soweit: Rockford hat den Weg auf das momentan populärste Spielsystem der Welt gefunden. Nun gräbt der Boulder-Dash-Held auf dem Game Boy nach Diamanten. In Seitenansicht steuert Ihr den kleinen Kerl durch den Erdboden. Diamanten sammelt Ihr durch einfaches Drüberlaufen. Die große Gefahr beim Edelsteinsuchen ist der Steinerschlag, denn die im Erdreich eingegrabenen Steine folgen strikt der Schwerkraft: Buddelt Ihr einem Stein die Erde weg, auf der er liegt, fällt er nach unten, es sei denn, Ihr steht unmittelbar unter dem Stein. Ihr werdet auch von mehreren übereinandergestapelten Steinen nicht erdrückt. Vorsicht ist auch geboten, wenn ein Stein auf einem anderen oder einem Mauerstück liegt. Entfernt Ihr das Erdreich neben dem Stein, kippt er und fällt ebenfalls in die Tiefe. Ebenso verhalten sich die Diamanten. Als ob das nicht kompliziert genug wäre, gibt's auch noch "lebendige" Feinde. Meist tauchen sie fröhlich flatternd auf und bewegen sich mit oder gegen den

Uhrzeigersinn an der Wand entlang. Zerstören könnt Ihr sie nur, indem Ihr einen Stein auf sie herabfallen laßt — dann verwandeln sich die Feinde in neun (drei mal drei) Diamanten.

Es wird sicher vorkommen, daß Ihr Euch selbst in einem Haufen aus Steinen einmauert. Einzelne Steine könnt Ihr schieben. Schafft Ihr's auch so nicht, Euch aus einem selbstgebau-

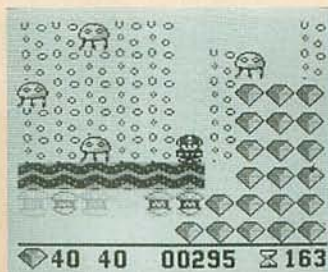
ten Gefängnis zu befreien, bleibt nur noch die Selbstsprengung durch Druck auf beide Feuertasten. Die 80 Levels von Boulder Dash teilen sich in vier Welten mit je fünf Levels in vier Etappen. Extras gibt's keine, doch erhaltet Ihr alle 500 Punkte ein zusätzliches Rockford-Leben. In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln, bevor sich der Ausgang öffnet. Zur Übersicht schaltet Ihr (per Select-Taste) in ein verkleinertes Szenario um. Die Game-Boy-Version enthält zusätzlich einen Zweispielermodus. Beide Spieler (durch Dialogkabel verknüpft) tummeln sich im selben Level. Gewonnen hat der Spieler, der den Ausgang zuerst erreicht.



Übersichtlich geht's auf der Minikarte zu



Die vier Welten wählt Ihr direkt an



Vier Welten und insgesamt 80 Levels warten auf Euch



Wenn Ihr genug Diamanten habt, erscheint der Ausgang



In Höhlen lauern tödliche Gegner

Super

Ich erinnere mich, als wärs gestern gewesen: In den 80er Jahren saß ich nächtelang vor meinem C64 und habe die kleine Wühlmaus durch's Erdreich gesteuert. Lange überlegen könnt Ihr nur in den ersten Levels, später erzeugt das Zeitlimit eine gepflegte Hektik. Da ist schon so mancher kluge Kopf heißgelaufen. Die Aufgaben sind schwierig, ein falscher Schritt, und schon werdet Ihr von einer Steinlawine zermatscht. Auch in der Game-Boy-Version ist reichlich Abwechslung vorhanden. Jeder Level bietet eine andere Aufgabenstellung und die vier Welten unterscheiden sich nicht nur im Grafiksatz. Schnelle Bewegung und fixes Scrolling sind mit guter Steuerung kombiniert. Die Grafik ist im Rahmen der Funktionalität gut ausgearbeitet. Was der Game-Boy-Version abgeht, ist eine Paßwortoption. Die 80 Level am Stück durchzuspielen dauert Tage — unmöglich für einen Game Boy ohne Netzteil. Obwohl den Entwicklern dieser Lapsus unterlaufen ist, ist Boulder Dash die Auszeichnung *Video Games Classic* sicher. Wer genug Zeit hat, sich mittels der Continues durchzuwurschteln sollte unbedingt zugreifen. **JAN BARYSCH**

### BOULDER DASH GAME BOY

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Nintendo  
TESTVERSION VON: Nintendo

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2  
FEATURES: Continue, Levelwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
CA.-PREIS: 70 Mark

41%  
GRAFIK  
58%  
MUSIK  
30%  
SOUNDEFFEKTE

80% SPIELSPASS





**MOGELPACKUNG**

# JORDAN VS. BIRD

In Barcelona faszinierte das amerikanische "Dream Team" die Zuschauer in aller Welt. Die Basketball demonstration der millionenschweren NBA-Profitruppe hat für diese Sportart viele neue Freunde gewonnen. Falls es Euch nun selber in den Füßen und Fingern juckt, könnt Ihr am Game Boy schon mal die digitalen Bälle fliegen lassen.

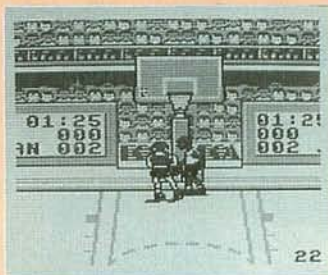
Ein Spiel mit zehn Akteuren findet Ihr auf dem Modul aber nicht: Es treten nur die beiden Superstars Jordan und Bird gegeneinander an. In drei Wettbewerben stellen sie ihr Können unter Beweis. In der ersten Variante liefern sie sich ein normales Basketballduell, Mann gegen Mann auf einen Korb. Der nächste Wettbewerb verlangt besonders trickreiche "Dunks". Das sind Sprünge mit Schrauben, Balljonglieren und komplizierten Verrenkungen, zu deren krönendem Abschluß der Ball aus dem Flug in den Korb gedroschen wird. Zuerst müßt Ihr die Flugvariante bestimmen, die Ihr vorführen wollt. Je nach Ausführung bescheren Euch die Punktrichter

Noten zwischen 0 und 10, ähnlich wie beim Kunstturnen. Sieger ist wer die höchste Gesamtpunktzahl hat. Beim Dreipunktwurf-Wettkampf geht es darum, innerhalb einer Minute möglichst viele Bälle im Netz zu versenken. Dazu stehen fünf Behälter mit je fünf Bällen entlang der Dreipunktlinie bereit. Zuerst legt der Computerspieler einen Durchgang vor, den es dann zu schla-

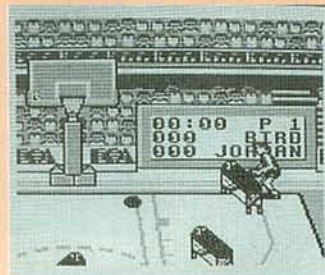
gen gilt. Sobald Ihr den Startpfeiff hört, schnappt Ihr Euch den ersten Ball, springt hoch und werft. Die Schwierigkeit liegt darin, daß alles unter Zeitdruck geschieht und Ihr nicht den idealen Abwurfpunkt am höchsten Punkt des Sprunges verpaßt.

*na ja*

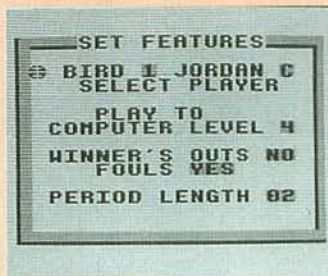
Zuerst habe ich herzlich gelacht, denn auch Modulverpackungen werden vom grünen Umwelt-punkt (Dualsystem) nicht verschont. Dieser kurze Heiterkeitsausbruch wurde sehr schnell von jämmerlichem Schluchzen abge-



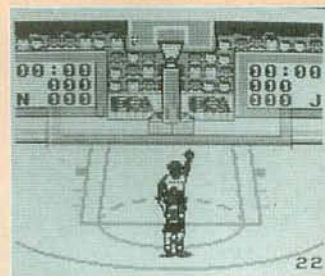
*Hitzige Unter-Korb-Action ist Fehlzanzeige*



*Fürs gelungene "Eindunken" werdet Ihr benotet*



*Vor dem Spiel verändert Ihr einige Parameter*



*Dieses Modul hat nur Chancen im Team der Allstar-Gurken*



*Ein Dreipunktwurf von der rechten Position*

löst, als ich das Spiel beäugte. Im Spiel Mann gegen Mann rennt der Computerspieler völlig bescheuert wie ein aufgeschrecktes Huhn herum. Wenn er frei unter dem Korb steht, läuft er wieder weg hinter die Dreimeterlinie um zu werfen?! Ein Defensivverhalten gibt es nicht. Er bewegt sich eben ein bißchen hin und her. Nach dem Absprung geht alles in Zeitlupe weiter. Besonders nervig ist die Wurfsteuerung: Der Ball löst sich nur mit Verzögerung und macht vernünftiges Spielen unmöglich. Beim Dreipunkt-Wettbewerb ist es ermüdend, immer zuerst den Computergegner beobachten zu müssen. Der "Dunk"-Wettbewerb ist fad, da es quasi nur darum geht, am richtigen Ort abzuspringen. Die Mega-Drive-Umsetzung dieses Spiels bestach durch detaillierte Animationen und "intelligente" Computergegner. Auch wenn man bedenkt, wie schwierig es ist, am Game Boy detaillierte Grafiken zu liefern, enttäuscht das Spiel optisch. Ein in der Luft schwebender Korbjäger erinnert an jemanden, der im Bus steht und sich mit einer Hand an einem Griff festhält. "NBA Allstar" hat fast die gleichen Features, ist aber um Welten besser. Wer dieses Modul sieht, "dunkt" es am besten in den Abfallimer.

**STEPHAN ENGLHART**

**JORDAN VS. BIRD  
GAME BOY**

**SPIELETTYP:**

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

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** 4 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**36% GRAFIK**

**16%**

**MUSIK**

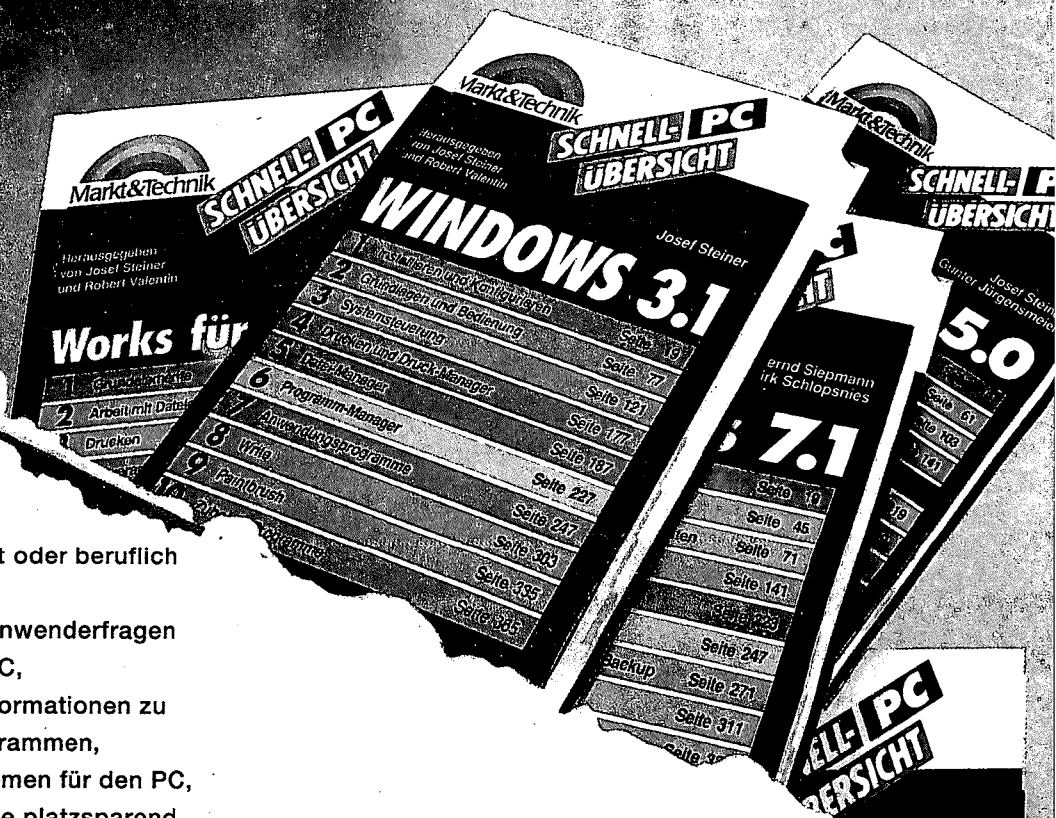
**28%**

**SOUNDEFFEKTE**

**40% SPIELSPASS**



# SCHNELL + KOMPAKT



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

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen  
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu  
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend  
neben Ihren Computer legen können.

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

Und das für DM 39,- pro Band!

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



**Markt&Technik**

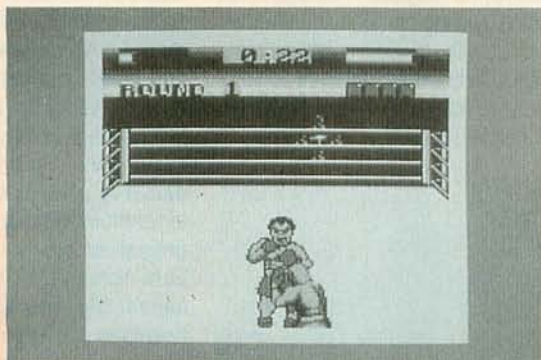
Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm  
für Ihr Programm!

Werner Esser



**TEST****REIF FÜR'S ALTERSHEIM**

# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

**Acclaim schränkt George's Auslauf drastisch ein**

**N**ach seinem Debüt auf dem Game Gear steigt George Foreman nun auch auf dem Game Boy in den Ring. In *George Foreman's KO Boxing* sollt Ihr den betagten "Alt-Champ" zum Weltmeistertitel führen.

Euer Boxer ist fest fixiert am unteren Bildschirmrand und kann nur nach links oder rechts ausweichen. Ihr tretet der Reihe nach gegen immer stärkere Gegner an. Nur wenn Ihr den Kampf zu Euren Gunsten entscheidet, geht's auf zum nächsten Duell. Schafft Ihr es nicht, den Herausforderer mit einem Knockout oder einem technischen KO zu bezwingen, entscheiden die Ringrichter über Sieg oder Niederlage. Neben den üblichen Schlagvarianten hat jeder Gegner einen Spezial-Punch in seinem Repertoire — landet er auf Eurem Körper oder in Eurem Gesicht, schrumpft George's Power-Streifen bedrohlich zusammen. Drischt Euer Rivale so stark, daß Ihr zu Boden geht, bringt schnelles Bearbeiten der beiden Feuerknöpfe die angeschlagene Legende wieder auf die Beine.

**na ja**

Das hat George nun wirklich nicht verdient: In der Game-Boy-Version nagelten die Programmierer die Box-Legende auf drei Positionen fest — in der Mitte darf gekloppt werden, während links und rechts nur zum Ausweichen dient. Freies Bewegen im

Ring ist nicht möglich. Außerdem verdeckt der rückwärtig dargestellte Foreman einen Teil des Gegners; spätestens beim schnellen Schlagabtausch bleiben auch die aufmerksamsten Spieler auf der Strecke. *George Foreman's KO Boxing* ist eine simple, abwechslungsarme Umsetzung, bei der selbst Fans ihre aufgewienerten Boxhandschuhe wieder zurück an die Wand hängen.

**MICHAEL PAUL****GEORGE FOREMAN'S KO BOXING  
GAME BOY****SPIELETTYP:** **HERSTELLER:** Acclaim**TESTVERSION VON:** Acclaim**ANZAHL DER SPIELER:** 1**FEATURES:** Paßwort**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis**CA.-PREIS:** 70 Mark**48% GRAFIK****40% MUSIK****30% SOUNDEFFEKTE****55% SPIELSPASS****Chaud-Soft**Rajiv Chaudhry  
Gurtenweg 50  
CH-3074 Muri/BernProgramme für Amiga, Atari, PC, C64, Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES, Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.  
Telefon ab 17.00 Uhr 0041/(0)31/9510629

## VIDEOGAMES\*

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

An- und Verkauf von gebrauchten Geräten und Spielen für jedes System

**HANNOVER  
RAIFFEISENSTRASSE 16  
TELEFON 05 11/31 86 49**

\* Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

## IT'S JUDGEMENT DAY

**DIGITAL DREAMS****MEGA DRIVE****SUPER NINTENDO****NEO-GEO**

MD: Whip Rush 49,-  
Hellfire 59,-  
Quackshot 79,-  
Super Shinobi 79,-  
Musha Aleste 99,-  
EA Hockey dt. 99,-  
EA Hockey 2 a.a.

SN: Grundgerät dt. a.a.  
Zelda 3 dt. 109,-  
F-Zero dt. 109,-  
Sup. Soccer dt 109,-  
Turtles 4 dt. 119,-  
Castlevania 4 d 119,-  
Probotector dt. 119,-

NG: Robo Army 279,-  
Fatal Fury 299,-  
Baseball 2020 299,-  
Burning Fight 299,-  
ASO 2 299,-  
Viewpoint a.a.  
World Heroes a.a.

Was wir sonst noch neues haben, erfahren Sie telefonisch.

**Tel. 07141/870814 Mo - Fr****NUR VERSAND****10 bis 18 Uhr  
Sa bis 12 Uhr****Digital Dream's, Kiesel\*ortzingsstr. 13\*7140 ludwigsburg**

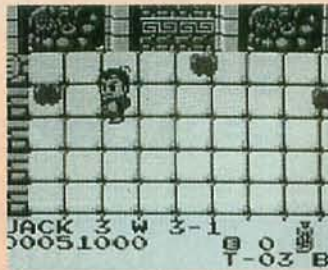


JAPANISCHES MÄRCHEN  
**NINJA BOY**

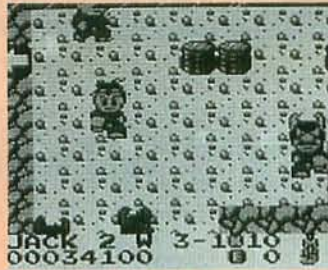
**E**in weiteres Fantasy-Königreich ruft nach einem verwegenen Helden: Ihr seid Jack, der es mit den Bösewichten des Yoma-Clans aufnimmt und nebenbei auch seine Freundin Ling Ling aus deren Klauen rettet. Ungewöhnlicher als die hausbackene Story ist die spielerische Aufarbeitung des Abenteuers: Der Bildschirm scrollt in alle Richtungen, während Ihr auf Euren Helden und alle seine Feinde von oben herabblickt. Ihr könnt laufen, hüpfen, boxen und Gegenstände aufsammeln. Der kraftvolle "Miracle Kick" steht Euch nur zur Verfügung, wenn Ihr das benötigte Extra besitzt; findet Ihr auch das herumliegende Ninja-Schwert, erfährt Eure Kampfkraft eine weitere Aufwertung.

Um das Böse zu besiegen und Eure Freundin zu retten, müssen acht Levels mit insgesamt 32 Räumen durchsucht und überlebt werden. Ihr be-

ginnt Eure Wanderung in ländlicher Umgebung, gelangt in die Eishöhlen, danach in das berühmte Eisschloß, marschiert durch die Wüste und durch eine Vulkanlandschaft und erreicht schließlich das feurige König-

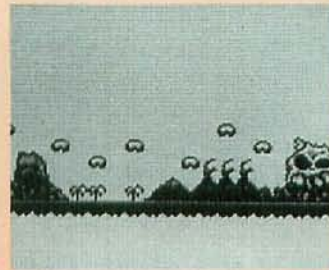


In den Bonusrunden stört nur das Zeitlimit beim Extrasammeln

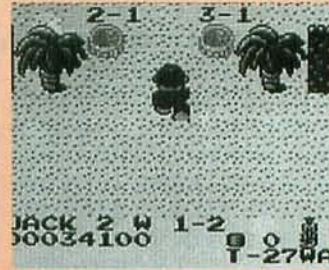


Unter den Felsblöcken sind Extras vergraben

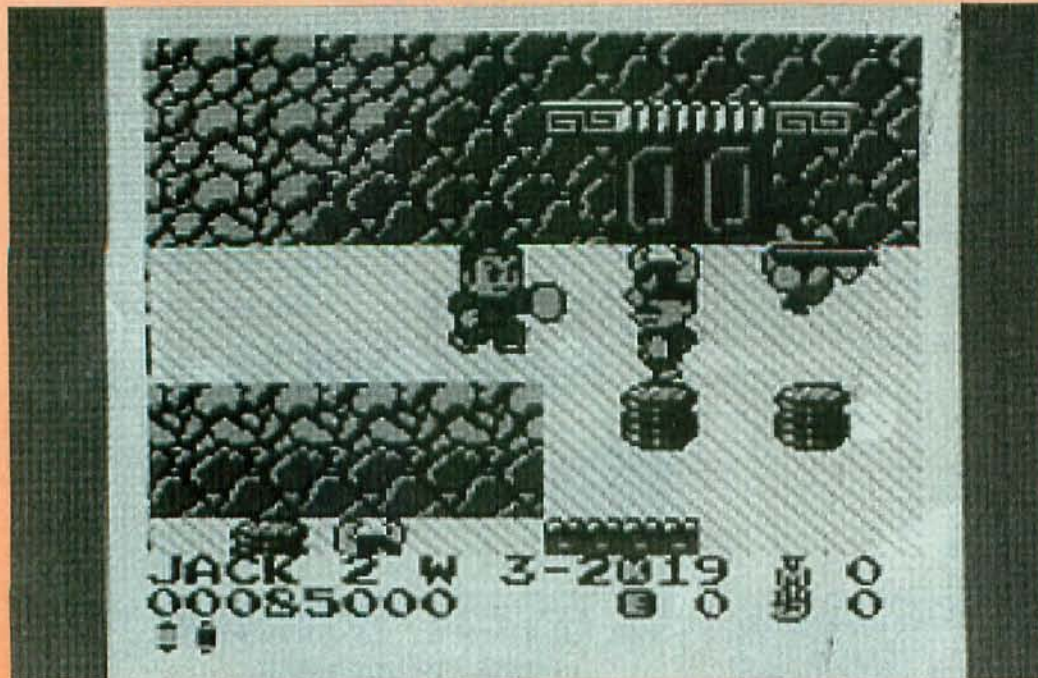
reich des Oberbösewichtes. Überall lauern Drachennarren und Killerkatzen, Magier und böse Dämonen. Um Euch dieser Feinde zu erwehren, müßt Ihr mit gezieltem Faustschlag Felsen zerschmettern, hinter denen sich mächtige Extras verbergen: Neben zusätzlichen Heldenleben und schlagverstärkenden Faust-Symbolen, gibt's Glücksterne, Spruchrollen, Flügelschuhe und Spezialwaffen gegen fast jeden Monstertyp. Am wichtigsten für Euer Weiterkommen sind jedoch die magischen Schlüssel, die Euch Zugang zur Bonusrunde (hier versucht Ihr, gegen ein Zeitlimit möglichst viele Extras und Boni zu erhaschen), Warp-Löchern und Anywhere-Türen verschaffen.



Ein Teil der Ninja-Welt in der Seitenansicht



Abkürzung: Der Ninja Boy hat zwei Warp-Brunnen entdeckt.



Mit dem Boxhandschuh geht Ihr auf Feinde los

geht so

Der Ninja Boy entführt Euch in eine typisch japanische Spiellandschaft. Hierzulande sind Action-Adventures aus der "Von-Oben"-Perspektive selten, in Fernost kennt Ninja Boy oder Konamis "Mystical Ninja" jeder Konsolenfan. Der Spielablauf ist gewöhnungsbedürftig: Obwohl Ninja Boy kein Rollenspiel ist, halten sich Action- und Geschicklichkeitselemente in Grenzen. Spieler mit ausgeprägter Sammelleidenschaft werden sich schon eher amüsieren: Beinahe unter jedem Stein verbirgt sich ein Extrasymbol — Ihr habt kaum Zeit, darauf zu achten, was Ihr da nun eigentlich einsammelt. Dabei gelingt es der einfachen Grafik Eure Verwirrung in Grenzen zu halten: Die verschiedenen Feindtypen sind deutlich gezeichnet und so leicht voneinander zu unterscheiden. Um die Übersichtlichkeit zu wahren, opferten die Entwickler aber Details im Hintergrund, der (von einigen Gags abgesehen) meist langweilig-leer bleibt. Abenteurer, die über die nüchterne Präsentation, das Fehlen einer Paßwortfunktion oder einer Modulbatterie und den streckenweise monotonen Spielablauf hinwegsehen, dürfen zugreifen.

WINNIE FORSTER

**NINJA BOY**  
**GAME BOY**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Culture Brain  
 TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1  
 FEATURES: -

GEEIGNET FÜR: Einsteiger  
 CA.-PREIS: 70 Mark





HULK & CO. IM TASCHENFORMAT  
**WWF SUPERSTARS 2**

Sportart so gut ankommt. Mega-Stars wie Hulk Hogan, der 303 Pfund schwere Koloß aus Kalifornien oder Sid Justice, der satte 318 Pfund auf die Waage bringt, sind die Idole der amerikanischen Kids. Kein Wochen-

ende vergeht, an dem die jungen Fans nicht zu ihren Stars im Ring aufsehen.

Bei "WWF Superstars 2" schlüpft Ihr in die extravagante Bekleidung der Catch-Stars Hulk Hogan, Macho Man, Sid Justice, Jack the Snake, Undertaker oder Mountie. In drei Spielvarianten gehen die Giganten aufeinander los: Bei "One on One" spielt Ihr gegen einen auswählbaren Computergegner oder klopft Euch via Dialogkabel mit einem Freund. Außerdem dürft Ihr noch als "Tag Team" agieren und im "Tournament"-Modus um den begehrten goldenen Gürtel kämpfen. Die Spielfiguren führen die gleichen Kunststücke wie im richtigen Leben vor: Hulk wirbelt seine Gegner durch die Luft und Sid rempelt den Sports-

mann in der anderen Ecke mit einem "Clothesline" um. Wer die Ringarena verläßt, wird vom Unparteiischen angezählt — bei nicht rechtzeitiger Rückkehr droht das Aus. Der allerletzte Schrei ist das Catchen im Käfig: Im glitterumzäunten "Cage" klettert der Sieger nach dem Niederstrecken seiner Rivalen die Metallstäbe hoch und tobt sich nochmal so richtig aus.

*geht so*

Wie bei der Super-Nintendo-Fassung (Test in VIDEO GAMES 6/92), glänzt das Game-Boy-Modul mit detaillierten Animationen, vielen Schlagmöglichkeiten und witzigen Einlagen. Zusätzliche Spieloptionen, wie Cage-Catching (die Stars tummeln sich hinter Gittern), sorgen für ausreichend Abwechslung. Die Detailgenauigkeit geht aber auf Kosten der Übersicht: Besonders im Käfig bekommt Ihr von engumkämpften Szenen nur wenig mit — der Game-Boy-Bildschirm ist für die aufwendig animierten Mini-Sprites einfach zu klein. In höheren Schwierigkeitsgraden werdet Ihr dank des fehlenden Durchblicks oft "Zusammengeschlagen".

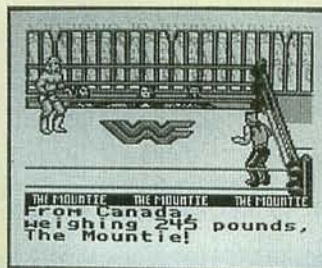
Trotzdem: Catch-Freunde und aufgeschlossene Sport-Freaks werden mit WWF Superstars 2 ihren Spaß haben.

MICHAEL PAUL

LJN gehört zu den Herstellern, die bei populären Titeln die Käuferschar nicht lange auf eine Fortsetzung warten lassen. Auch WWF Superstars 2 ist einer dieser Spezies. Catchen ist mittlerweile zu einer der prominentesten Sportarten im Kabelfernsehen geworden: Deutsche und englischsprachige Sender vermitteln einen Eindruck von dem Wirbel, den die Amerikaner um die zu ihren Lieblingssportarten zählende Show machen. Daß Tausende von Zuschauern ausflippen, wenn Blondschof Hulk Hogan dem Widersacher "kräftig" zusetzt (alles "nur" Show), trifft auch hierzulande auf immer mehr Verständnis. Da balgen sich schwergewichtige Muskelprotze in maßgeschneiderten Kostümen, werfen einander aus dem Ring und treten sich vor's Schienbein. Die einen bangen mit ihren Helden, die anderen wundern sich, warum eine gemimte



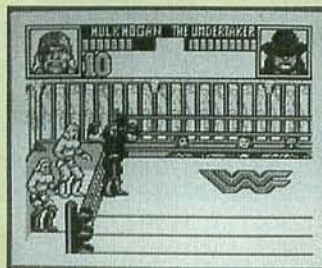
Im Titelbild findet die erste Remperei statt



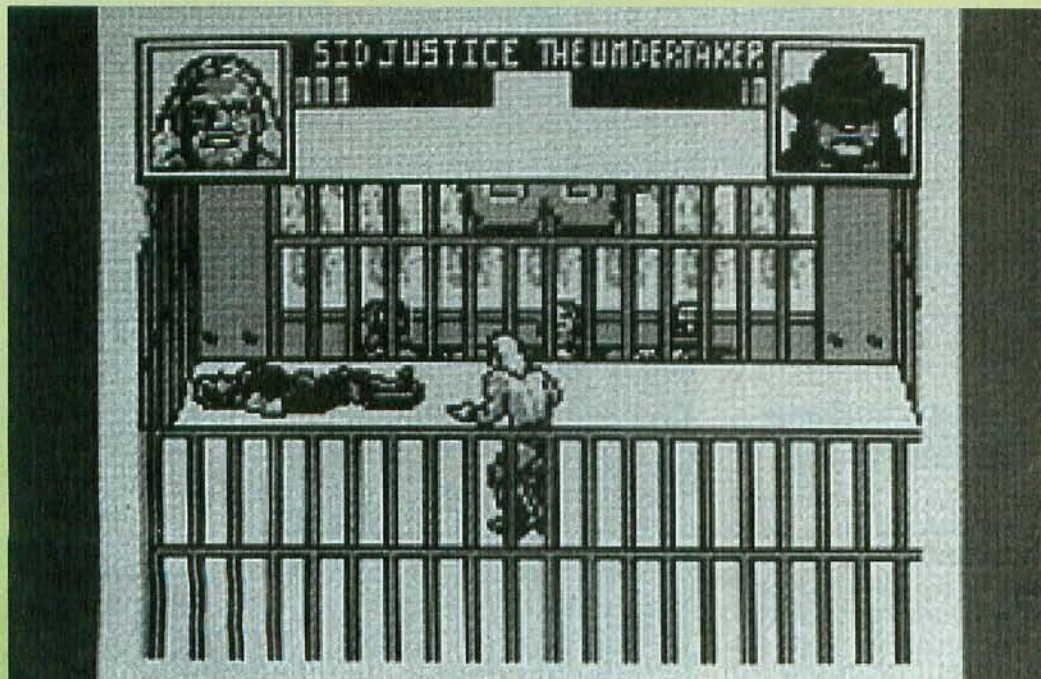
Vor dem Spektakel werden die Akteure vorgestellt



Zwischen sechs Stars des WWF-Zirkus dürft Ihr wählen



"Doppelt hält besser": Die beiden vom Tag-Team



Beim Catchen im Käfig mangelt's an Übersicht, trotzdem hat der Ausflug hinter Gitter seine Reize

**WWF SUPERSTARS 2**  
**GAME BOY**

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Ljn  
 TESTVERSION VON: Acclaim

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

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
 CA.-PREIS: 70 Mark

63% GRAFIK  
 41% MUSIK  
 35% SOUNDEFFEKTE

**64% SPIELSPASS**

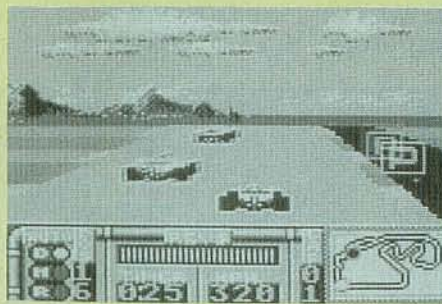


# RENNZIRKUS FERRARI GRAND PRIX

**F**ür NES und Game Boy geht ein neuer Teilnehmer am Renngeschehen an den Start: Ferrari Grand Prix von Acclaim. Beide Module sind ähnlich aufgebaut. Sie enthalten jeweils einen Übungs- und einen Wettkampfmodus. Gefahren wird in 3D, dabei scrollt die Strecke auf Euch zu. Die Werkstatt ist bescheiden eingerichtet, nur zwischen Dreigang- und Automatikschaltung könnt Ihr wählen. Vor dem Spiel sucht Ihr sonst nur noch aus, ob Ihr beim Rennen Begleitmusik hört. Im Übungsmodus könnt Ihr aus 16 authentischen Strecken wählen, die alle den typischen Hintergrund bieten. Fahrt Ihr beispielsweise in den USA, seht Ihr New York und die Freiheitsstatue, in Rio bereichert der Zuckerhut den Hintergrund. Im Wettkampf sind die Strecken festgelegt und werden der Reihe nach abgefahren. Vorsicht ist jedoch geboten: Auf einigen Kursen liegen Hindernisse auf der Fahrbahn, denen Ihr ausweichen müßt. Verursacht Ihr einen Unfall, nimmt Euer Bolide zwar kaum Schaden (mit Ausnahme der Reifen), durch das unvermeidliche Schleudern verliert Ihr jedoch wertvolle Sekunden. Vor die Weltmeisterschaft haben die Götter die Qualifikation gesetzt. In einer Trainingsrunde jagt Ihr einer guten Rundenzeit für eine vordere Startposition nach. Qualifizieren müßt Ihr Euch auf jeder neuen Strecke. Im Kontrollbereich am unteren Bildschirmrand lest Ihr die Geschwindigkeit, die Drehzahl und Eure Position auf der Strecke sowie die Platzierung im Feld ab. Ebenso treffen Funkmeldungen und Kommentare von der Teamleitung ein. Witzig ist die Idee mit dem Boxenstopp: Fahrt Ihr die Box an, rühren die sonst so emsigen Jungs in den Teamoveralls freiwillig keinen Finger. Erst durch abwechselndes und möglichst schnelles Drücken beider Feuertasten setzen sich Eure



Die Game-Boy-Version wird durch die Computergegner langsamer



Die NES-Boliden sind flott unterwegs



Die Mega-Drive-Variante ist baugleich mit F1-Hero

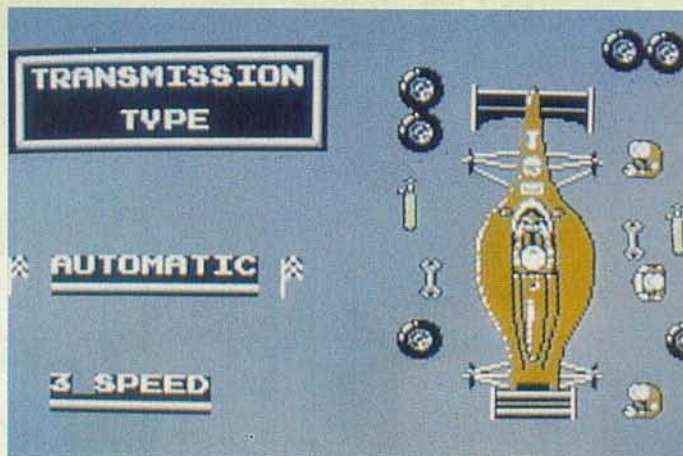


Beide Module enthalten Siegesfeiern

Mechaniker in Bewegung und montieren neue Reifen. Nach bestandener Meisterschaftsrunde gibt's ein ellenlanges Paßwort zu notieren, damit Ihr die komplette Weltmeisterschaft nicht an einem Stück fahren müßt.

*geht so*

Im Vergleich zu manch anderer Konsolenrennerei ist die Steuerung beider Versionen ganz passabel. Das Drumherum fällt einigermaßen mager aus, eine einzige Werkstattoption ist für den verwöhnten Rennstrategen viel zu wenig. Ebenso wertet das



Außer dem Getriebe gibt's nichts umzubauen

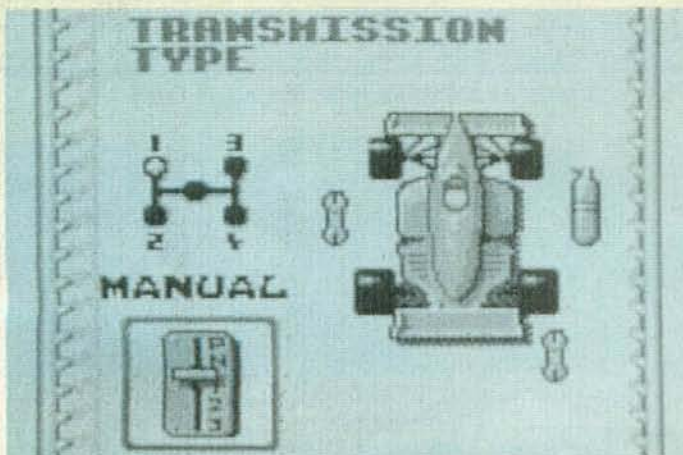
Fehlen von Benzinverbrauch und Auftanken die beiden Versionen etwas ab. Die Idee, die Dauer des Boxenstopps von der Geschicklichkeit des Spielers abhängig zu machen, ist loblich. Angenehm fällt auf, daß sich die Tendenz, Rennspiele mit Batterie oder Paßwortsystem auszustatten,





langsam durchsetzt. Nur hätte es ein etwas kürzeres Paßwort auch getan. Leider enthält auch keine der beiden Versionen einen Zweispielmodus. Im Ganzen betrachtet sind beide Rennspiele gestandene Mitglieder ihrer Zunft, und dürften keinen Solofahrer enttäuschen. Game-Boy-

Besitzer sollten jedoch eher zum ungeschlagenen Formel-1-Rennkönig F1 Race greifen. Ausgesprochene NES-Rennprofis sollten erst mal probefahren, um festzustellen, ob der nicht besonders hohe Schwierigkeitsgrad ihren Ansprüchen genügt.  
**JAN BARYSCH**



Genauso karg ist die Game-Boy-Werkstatt bestückt

## UNTERSCHIEDE

Wie schon erwähnt, sind die Versionen auf NES und Game Boy nicht völlig identisch. Auf dem NES ist Euer Rennwagen zusätzlich mit einem kleinen Rückspiegel ausgestattet, für die Funkmeldungen gibt's ein separates Fenster und es wird kein Motorengeräusch wiedergegeben, wenn Ihr während des Rennens Musik hört. Auf dem Game Boy werden die eintreffenden Meldungen im Fenster der Streckenübersicht eingeblendet. Außerdem gibt's auf dem Game Boy kein Reifenquietschen wie auf dem NES. Stattdessen hört Ihr ein crashartiges Rumpeln. Etwas betrüblich ist die Tatsache, daß das Game-Boy-Rennen langsamer wird, wenn Ihr im Wettkampf gegen mehrere Kontahenten fahrt. Bei der Steuerung liegt der Game Boy jedoch um eine Nasenlänge vorn. Bemerkenswert ist die Tatsache, daß Acclaim ebenfalls eine Mega-Drive-Version von Ferri Grand Prix veröffentlicht hat, die jedoch mit den vorliegenden Nintendo-Varianten nichts zu tun hat. Ferrari Grand Prix für's Mega Drive ist "baugleich" mit dem F1-Hero-Modul von Varie, das wir in Ausgabe 8/92 getestet haben.

### FERRARI GP

#### NES

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Acclaim  
**TESTVERSION VON:** Acclaim

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** Continue, Paßwort, High-Score-Liste, 2 Spielvarianten

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

62%

**GRAFIK**

65%

**MUSIK**

30%   
**SOUNDEFFEKTE**

**65% SPIELSPASS**

### FERRARI GP

#### GAME BOY

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Acclaim  
**TESTVERSION VON:** Acclaim

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

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**CA.-PREIS:** 70 Mark

60%

**GRAFIK**

62%

**MUSIK**

40%   
**SOUNDEFFEKTE**

**72% SPIELSPASS**



## FREIBEUTER DER MEERE

# PIRATES

**D**as Segel am Horizont wird langsam größer. Eure grobschlächtigen Spießgesellen vertreiben sich die Zeit mit Säbelwetzen. Ihr steht auf der Brücke und genießt den Hauch von fetter Beute, der über den Ozean weht.

Soweit eine kurze Momentaufnahme aus dem Leben eines Freibeuters. In *Pirates* schlüpft Ihr in die Rolle des Schreckens der sieben Meere. Anfangs müßt Ihr Euer NES noch mit einigen Daten füttern: Außer der normalen Piratenkarriere fordern sechs weitere Szenarios Euer strategisches Geschick. Jedes versetzt Euch in die Gegend um die Karibik und den Golf von Mexiko zu einer anderen Zeit. In den verschiedenen Perioden werdet Ihr mit anderen kniffligen politischen Konstellationen konfrontiert. Danach wählt Ihr die Flagge, unter der Ihr segeln wollt. Besonderes Kopfzerbrechen bereitet diese Entscheidung nicht, denn die Fronten können auch später problemlos gewechselt werden. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades bleibt nur noch, Eure spezielle Fähigkeit festzulegen. Am besten übt Ihr Euch im Fechten, da es die wichtigste Fertigkeit ist.

Je nach Wahl spürt ihr sofort Schiffsplanken unter den Stiefeln oder Ihr plaudert noch etwas mit dem Gouverneur Eures Heimathafens. Vor dem Auslaufen empfiehlt es sich, auf einen Becher in die nächste Taverne zu gehen. Der Wirt erzählt oft wichtige Neuigkeiten. Außerdem finden sich immer ein paar kampferprobte Seemänner, die auf Eurem Schiff anheuern wollen. Zu viele solltet Ihr aller-

dings nicht mitnehmen. 80 Mannen sind für Kaperfahrten genug: Je mehr Leute Ihr einstellt, desto geringer wird Euer Beuteanteil. Ein Haus weiter stapelt sich in den Regalen des Händlers Verpflegung, Waren und Kanonen. Wer allerdings ein echter Pirat sein will, kauft nicht, sondern verkauft. Es ist Sinn des Freibeuterdaseins, die günstigen "Sonderangebote" auf hoher See wahrzunehmen und vergolden zu lassen.

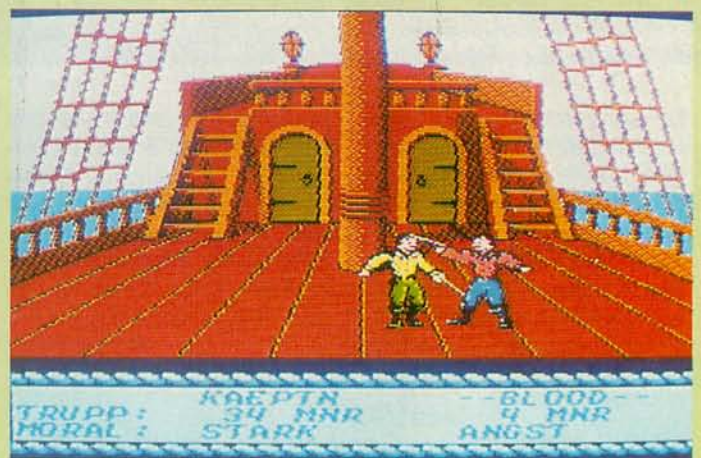
Verlaßt Ihr die Stadt, wird auf eine Übersichtskarte umgeschaltet, wo Ihr Euer Schiff aus der Vogelperspektive seht. Bald meldet der Ausguck ein Schiff. Ihr könnt feige wegsegeln oder den Pott näher unter die Lupe nehmen. Anschauen kostet nichts. Außer, es ist ein überlegener Piratenjäger, dann kann es teuer werden. Zieht Ihr im Kampf den kürzeren, verrottet Euer Talent einige Jahre in einem modrigen Verlies. Bei einem feindlichen Handelsschiff braucht Ihr keine Angst zu haben. Setzt Ihr die Segel zum Angriff, wird eine neue Grafik eingeblendet: Ihr müßt das fliehende Schiff stellen. Wenn sich der feindliche Kapitän besonders flink und geschickt zeigt, dämpfen ein paar Breitseiten seine Fluchtfreudigkeit. Entweder hißt er die weiße Fahne oder Ihr müßt ihn im Duell Mann gegen Mann besiegen. Je überlegener Eure Mannschaft, desto leichter habt Ihr es beim Gefecht. Seid Ihr zehnmal so viele Mannen, reichen zwei bis drei gezielte Hiebe. Ist aber der Gegner in der Übermacht, dürft Ihr Euch beim Fechten keinen Fehler leisten. Als allmächtiger Sieger entscheidet Ihr, ob Ihr das Schiff aus-

plündert und versenkt oder mit einem Prisenkommando besetzt und im nächsten Hafen verscheuert. Es kann auch sinnvoll sein, mehrere Schiffe zu horten und mit goldgierigen Männern zu besetzen. Mit einer solchen Flotte dürft Ihr es wagen, eine feindliche Stadt anzugreifen — besonders, wenn sich in der Stadt ein Gold- bzw. Silbertransport befindet, lohnt sich so ein Unternehmen.

Euren Angriff führt Ihr von See aus oder auf dem Landweg durch. Die Seevariante läßt Euch vor dem feindlichen Fort kreuzen. So dezimiert Ihr die Verteidiger, während die Festung beharkt wird. Allerdings droht Euch Gleiches von den Kanonen der Verteidigungsbatterie. Auf dem Landweg führt Ihr mehrere Trupps Richtung Stadt, bis Euch die Verteidiger entgegenkommen. Je besser Ihr das Empfangskommando ins Musketenkreuzfeuer nehmt, desto schneller winkt der Sieg. Für mutige und ruhmreiche Taten werdet Ihr mit Titeln und Ländereien belohnt. Gut für das Image ist



Dieses Menü erwartet Euch in allen Städten



Parade, Riposte: so schafft Ihr jeden fechtenden Feind



Beim Händler könnt Ihr die Beute in Gold verwandeln



Bei einem Seeangriff auf eine Stadt ist ein günstiger Wind von Vorteil



Während einer Verfolgungsjagd müßt Ihr kurven und Breitseiten setzen





auch, den Auftrag eines Gouverneurs zu erledigen, wie etwa einen berüchtigten Gewerbetenossen zur Strecke zu bringen. Den ultimativen Schatz gibt es auf einem anderen Weg: Befreit Ihr entführte Familienangehörige, geben Euch diese Schatzkartenabschnitte. Buddelt Ihr diesen aus, habt Ihr ausgesorgt. Wahre Raffgier gibt sich aber selbst damit nicht zufrieden. Für einen Piraten ist es sehr wichtig, etwas zurückzulegen, da er keine Rentenversicherung hat. Außerdem reizt eine Verewigung in den speicherbaren High-Scores. Lobenswert: Alle Bildschirmtexte und die Anleitung sind in deutscher Sprache.

## Super

*Pirates* ist neben *Silent Service*, *Railroad Tycoon* und *Civilisation* der vierte Megahit von Sid Meier, dem Kult-Programmierer für Strategiespiele. Alle seine Produkte waren Dauerbrenner in den Software-Charts. Zuerst erschienen die Titel auf Computersystemen. Alle Aspekte der bekannten Computerversion wurden überzeugend auf das Modul gebannt. Auch eine Batterie ist mit von der Partie. Der Langzeit-speicher bietet Platz für acht

Spielstände und zehn High-Scores.

*Pirates* trifft genau den Punkt zwischen Komplexität und Spielbarkeit. Obwohl es mit wenigen übersichtlichen Menüs auskommt, findet jeder Spieler genug Features, seine persönlichen Präferenzen zu befriedigen. Natürlich darf man dem Mutterland treu ergeben sein, wer aber im richtigen Moment überläuft, kann doppelt absahnen und einen besseren Score verbuchen. Wer des Kaperns überdrüssig ist, erobert Städte, fristet ein friedliches Händlerdasein oder sucht

verschollene Familienmitglieder. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade stellen jedermann vor eine Herausforderung: vom Schiffsjungen bis zu Sir Francis Drake. Was es zu bemängeln gibt, ist die deutsche Übersetzung im Stile von: "Der Tod raubt ihnen ihr ganzes Wohlbefinden". Trotzdem bleibt immer klar, was gemeint ist und etwas Auflockerung für die Lachmuskeln kann auch nicht schaden.

Etwas nervig ist es, längere Strecken vor dem Wind zu kreuzen. Wer allerdings die Windverhältnisse über die Jahreszeiten hinweg kennt, kann durch geschicktes Planen der Route solche Durststrecken vermeiden. Für jeden Fan von Strategiespielen mit Action-Touch gibt es nur eines: Segel setzen und auf zum nächsten Kaufhaus.

STEPHAN ENGELHART

## PIRATES

### NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie, Levelwahl, 4 Schwierigkeitsgrade, Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

74%

GRAFIK

20%

MUSIK

41%

SOUNDEFFEKTE

85% SPIELSPASS



Acht Speicherplätze werden via Batterie verewigt



Wichtig ist es, das Wohl der Mannschaft im Auge zu behalten.



Das Schiff ist in Eurer Gewalt, die Goldkisten wechseln den Besitzer



**GRANATENSTARK**  
**DYNABLASTER**

**E**ndlich treiben die Bombermänner auch auf dem NES ihr Unwesen: Kleine, rundliche Männlein mit Helm tummeln sich in einem Steinlabyrinth und versuchen, sich gegenseitig in die Luft zu jagen. Die Teilnehmerzahl wurde auf drei Spieler beschränkt. Auf den Vierspielermodus wurde wahrscheinlich aus Rücksicht auf die geringe Rechengeschwindigkeit des NES verzichtet. Als Joypad-Kommunikationszentrum dient dennoch der Vierspieler-Adapter.

Im Solomodus tretet Ihr gegen Horden unterschiedlicher Geister an. Einige bewegen sich durch Steine hindurch, andere teleportieren sich durch das Labyrinth. Nach dem Prinzip, "Bombe legen und in Deckung gehen", sprengt Ihr in einer vorgegebenen Zeitspanne alle Geister und möglichst viele "weiche" Steine vom Feld. Unter einem der Steine verbirgt sich der Ausgang des Levels. Habt Ihr die Tür freigelegt, müßt Ihr darauf achten, sie nicht in eine Explosion zu verwickeln, da sonst zusätzliche Feinde erscheinen. Aktiviert wird das Tor allerdings erst, nachdem der letzte Geist aus dem Labyrinth gebombt wurde.

Unter einigen Steinen verbergen sich netterweise Extras. Ein Bombensymbol erhöht die Zahl der Sprengkörper, die Ihr auf einmal ablegen könnt, ein Feuerteufelchen vergrößert

die Explosionen. Ein Dollarzeichen schaufelt Punkte auf Euer Konto, mit Rollschuhen legt Ihr einen Schritt zu. Sehr begehrt ist das Herzextra. Hiermit bestimmt Ihr den Zündzeitpunkt per Knopfdruck.

Im Zwei-Spieler-Modus gibt's keine Geister, dafür muß der Gegenspieler durch eine Explosion zum Platzen gebracht werden. An Extras existieren hier nur Flammen und Bomben. Wer die meisten Duelle gewonnen hat, ist Bomberkönig der Partie. Im Drei-Spieler-Modus greift dasselbe Prinzip, nur trippeln drei kleine Feuerwerker übers Feld. Außerdem verbergen sich unter einigen Steinen ansteckende Krankheiten, die als Totenkopf ge-

tarnt sind. Lauft Ihr über dieses Symbol hinweg, droht u.a. die "Minibomben-Seuche" (kleinstmögliche Explosion), das "Schleichsymptom" (halbe Laufgeschwindigkeit) oder die "Rennkrankheit" (Speed-Up). Berührt ein kranker Spieler einen Kollegen, so erleidet er ebenfalls die entsprechende Krankheit. Kuriert werdet Ihr nach einiger Zeit von alleine.

**VERGLEICHE**

Die NES-Version gesellt sich qualitativ zwischen die Game-Boy-Version (zwei Spieler) und die PC-Engine-Variante (fünf Mitspieler). Im direkten Vergleich mit der klassischen PC-Engine-Version fehlt die beliebte Pokalverteilung nach gewonnener Runde, die Abschaltoption für die Krankheiten (im Drei-Spieler-Modus) sowie die Anwesenheit von Geistern im Mehr-Spieler-Modus. Das Tempo auf dem NES ist ebenfalls deutlich langsamer als bei allen anderen Versionen. Dies trifft jedoch nur auf die deutsche Version zu, die US-Ausgabe spielt sich nahezu genauso schnell wie die PC-Engine-Variante.



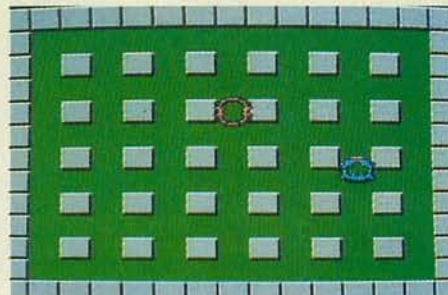
*Im Battle Mode lauern ansteckende Krankheiten unter den Steinen*



*Im Ein-Spieler-Modus kämpft Ihr gegen Monster und Geister*



*Beliebt und gefürchtet: Die Kettenreaktion*

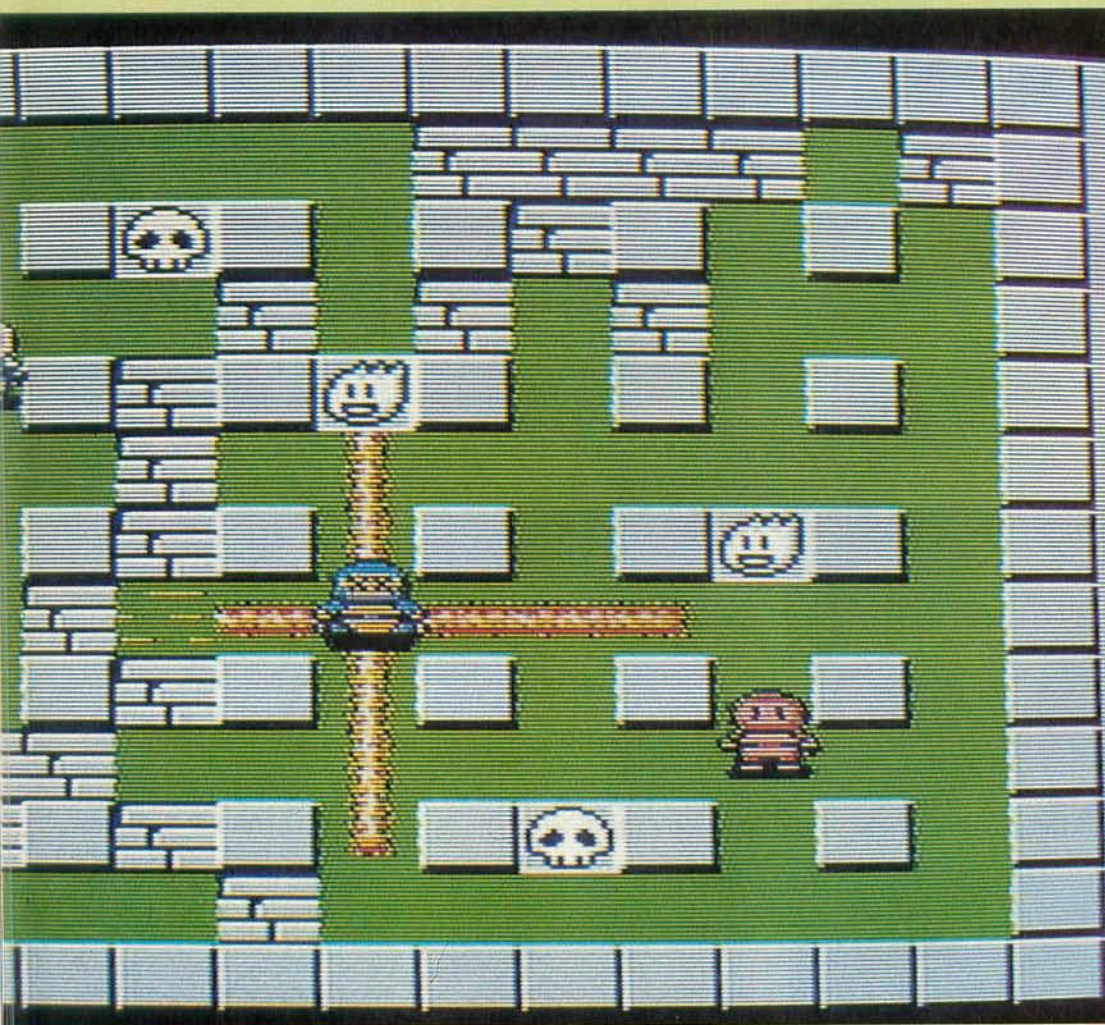


*Zwei geplatzte Spieler — ein Patt*



*Das große Vorbild: Die PC-Engine-Version*





Engine abschaltbar ist. Darüberhinaus schlägt bei der deutschen Version leider die niedrigere 50-Hz-Geschwindigkeit ziemlich einschläfernd zu. Mein ferngesteuerter Zwerg erweckte den Eindruck, als hätte er dringend Alkali-Batterien nötig. Man stellt auch fest, daß die Hardware des NES oft überfordert ist, denn das Spiel fängt arg an zu Ruckeln. Flackern ist freundlicherweise nicht in Sicht.

Von diesen "Puristen-Mankos" abgesehen, bleibt *Dynablasters* ein tolles Multi-Player-Spiel. Solltet Ihr zwei Freunde zur Hand haben, dürft Ihr Euch diesen Spaß nicht entgehen lassen. Einzelspieler lassen allerdings die Finger davon. Der Solo-Modus ist reine Makulatur und dient eigentlich nur zum Training für den Mehrspielerspaß.

JULIAN EGGBRECHT

## DYNABLASTER

NES

SPIELETTYP:



HERSTELLER: Hudson

TESTVERSION VON: Hudson

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 3

FEATURES: Continue, Paßwort, 3 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

41%

GRAFIK

61%

MUSIK

66%

SOUNDEFFEKTE

**81% SPIELSPASS**



*gma*

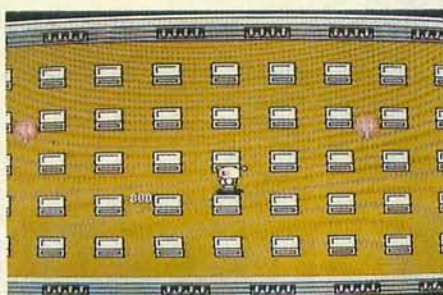
Das Spielprinzip ist einfach, aber genial. Bei *Dynablasters* könnt Ihr Euch fantastisch abreagieren und sprengen, sprengen und nochmal sprengen. Die elterliche Weisheit: "Spiel' doch mal was Konstruktives." laßt Ihr mit einem tickenden Sprengkörper links liegen. Profis entwickeln die verschiedensten Taktiken wie Kurzzünderkombinationen, geschicktes Umlaufen des Gegners, Anstecken des Gegners mit

einer Krankheit und viele mehr. Nach der eisernen Regel "Je mehr Teilnehmer, desto mehr Spielspaß" kommt die Drei-Spieler-Nintendo-Version natürlich nicht an den Fünf-Spieler-Modus auf der PC-Engine heran. Technisch ist *Dynablasters* durchaus mit der PC-Engine-Variante vergleichbar — nur die Männchen laufen nicht so schnell. Der Ein-Spieler-Modus ist gegenüber der Multi-Player-Variante deutlich fader. *Dynablasters* müßt Ihr unbedingt gegen menschliche Kontrahenten spielen.

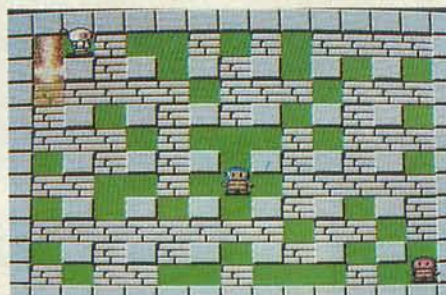
JAN BARYSCH

*gma*

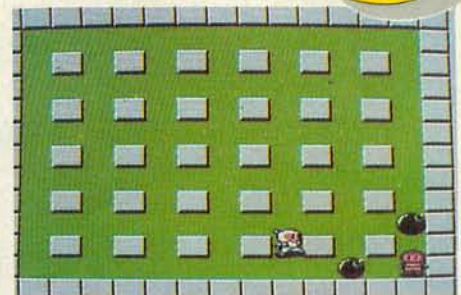
Als größter Fan der Original-PC-Engine-Version mußte ich bei dieser Umsetzung leider mehrere Male schlucken: Nicht nur, daß Hudson den tollen Vier-Spieler-Modus wegließ, man ist in den verbleibenden Multi-Player-Varianten ebenfalls eingeschränkt. Mir persönlich liegt die Variante mit Totenkopf-Extras im Drei-Spieler-Modus gar nicht — unverständlich, warum dieses Feature nicht wie bei der PC-



Die Bonusrunde: Punkte und Extraleben



Maximal drei Spieler auf dem NES



Eine heikle Situation: Umzingelt



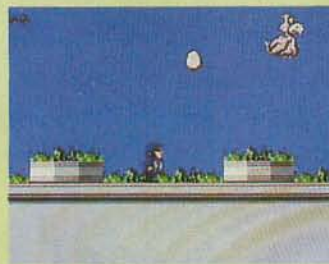
IM AUFTRAG DES HERRN  
**THE BLUES BROTHERS**

**J**ake und Elwood, die weltberühmten Blues Brothers, treiben sich diesen Monat nicht nur auf unserem Titelblatt und in Game-Boy-Schächten herum, sondern statten auch dem NES einen Besuch ab.

In "The Blues Brothers" bugsiert Ihr Jake und Elwood durch fünf Level, um sie rechtzeitig zum Konzertauftritt auf der Bühne einlaufen zu lassen. Ihr tretet entweder alleine an, oder begeben Euch mit einem Freund — jeder von Euch übernimmt eine Spielfigur — gleichzeitig auf Tour. Sinn Eurer beschwerlichen Reise ist das Auffinden und Einsammeln Eurer Musikinstrumente, die am Ende jedes Levels auf Euch warten. Polizisten, Schlangen, herumfliegende Morgensterne und andere Widersacher trachten nach Euren Lebensherzen und finden erst Ruhe, wenn der letzte Rest Vitalität von Eurer Anzeige verschwunden ist. Durch die einzelnen Abschnitte bahnt



*Ob Jake oder Elwood ist egal, Unterschiede gibt's keine.*

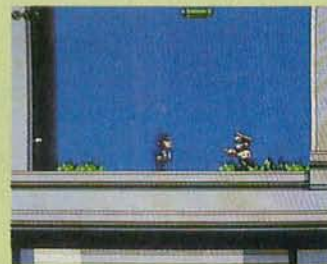


*Riesenvögel bewerfen Euch mit überdimensionalen Eiern*

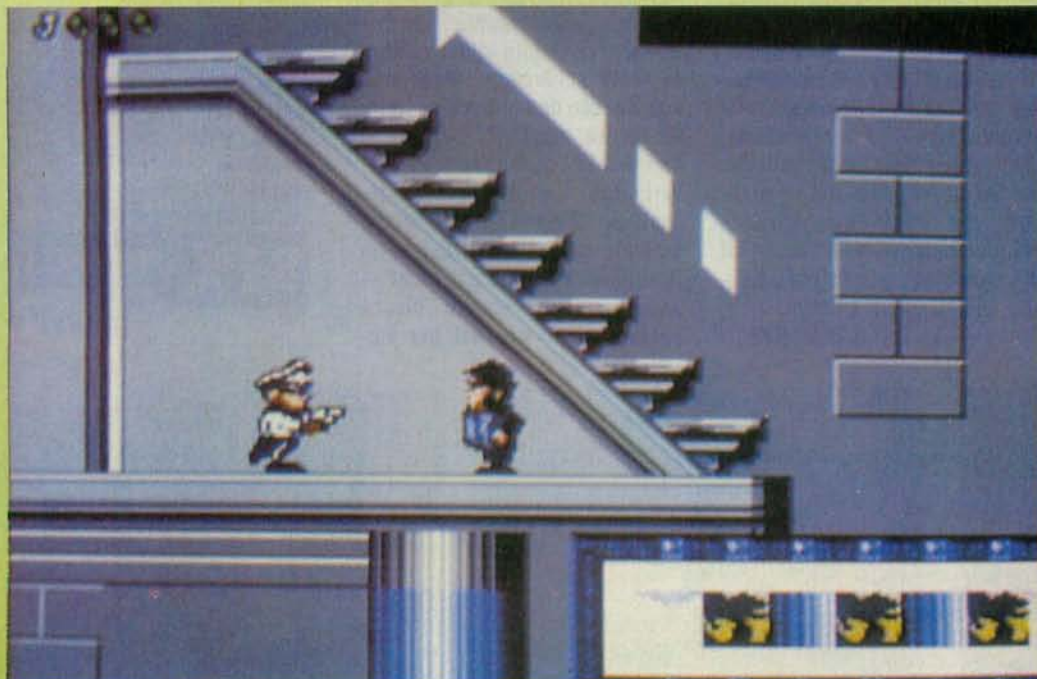
Ihr Euch einen Weg über vielästige Bäume, triffeste Wolken und laufende Fließbänder. Befindet Ihr Euch in überfluteten Räumen, wird die Steuerung Eures Helden durch den Wasserdruck träger — Haie und untergetauchte Polizisten werden Euch dann besonders gefährlich. Außerdem bevölkern eierwerfende Vögel den Luftraum. Sie lauern meist an kniffligen Stellen und erschweren Euch mit gezieltem Eierbombardement das Weiterkommen. Die Story des Spiels hat mit der Handlung des Films wenig gemeinsam. Nur die Begleitmusik erinnert auch Außenstehende an den populären Kinostreifen.



*Wozu wird wohl der Rodeo auf dem Hai nützlich sein?*



*Jake und sein Widersacher kennen keinen Sauerstoffmangel*



*Viel ist in "Blues Brothers" auf dem NES nicht los — kein Vergleich zur Game-Boy-Version*

*na ja*

Der Zweispielmodus ist ein reizvoller Zusatz, der durch technisch schlampige Realisation zu nichte gemacht wurde: Nur ein Spieler befindet sich permanent in der Mitte des Bildschirms, während der andere ohne jegliche Begrenzung im "Nichts" herumturnen darf. Vielleicht wollten die Programmierer dadurch den zweiten Akteur nicht so einengen, wie es in vielen anderen Spielen der Fall ist. Aber leider ist auf diese Weise keinerlei Koordination und Harmonie zwischen den beiden Spielern möglich. Auch die Grafik und das Scrolling lassen zu wünschen übrig. Befinden sich mehr als vier oder fünf bewegliche Objekte auf dem Bildschirm, gerät das Spielgeschehen ins Stocken und die Sprites beginnen zu flakern. Durch kaum vorhandene Extras und nur zwei mickrige Continues ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesetzt. Die Steuerung ist zu ungenau und stellt Euch an vielen unfairen Stellen vor haarsträubende Probleme. Im Gegensatz zur gut gemachten Game-Boy-Version sind die NES-Brothers ein langweiliges und unmotivierendes Duo.

MICHAEL PAUL

**THE BLUES BROTHERS**  
**NES**

**SPIELETTYP:**   

**HERSTELLER:** Titus  
**TESTVERSION VON:** Theo Kranz  
 Versand

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

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





Für Euren **GAME BOY**. **NEU**. Für Euer **Nintendo** Entertainment System.

# PARODIUS

## Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:  
 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschenken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Frantierten Rückumschlag belegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhaltst Du 5 Aufkleber zugesiecht, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

VG 10/92



## Verrücktes Action-Abenteuer im Weltraum

Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls.

POWER PLAY 7/91 schreibt begeistert: „Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software.“  
 85 % Spielspaß!



Klare Sache für **ASM 6/91**: Gigastark.  
 „... man kann wirklich von Grafik- und Sound-organen reden.“

- Für 1 Spieler
- System: GAME BOY

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



PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. F&P 92/352 P1

### Die Oktopus-Krake in Eurem NES

Oktopus breitet seine Krakenarme über die Welt aus und will alles vernichten. Jetzt müssen Parodius und seine Freunde ran. Sie flitzen mit ihrem Raumschiff durchs Weltall. Das ist die Rettung!

- Für 1 Spieler
- 7 Level
- System: NES

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



**Superstarker Videospielspaß**

**KONAMI**



# DER PREIS IST HEISS

Mit zunehmender Verbreitung der 16-Bit-Systeme purzeln die Preise der altgedienten 8-Bit-Konsolen. Sega bietet das **Master System** schon seit kurzem für günstige 150 Mark an, nun hat Nintendo das **Entertainment System** ebenfalls drastisch reduziert.



Der Kampf zwischen Sega und Nintendo beschert uns Spielern so manchen Vorteil: Mußten wir vor einigen Jahren noch knapp 300 Mark für NES oder Master System hinblättern, berappen die Käufer heute nur noch 150 Mark — jeweils inklusive einem Topspiel. Für dasselbe Geld bekommt man im 16-Bit-Bereich gerade mal ein Modul. Deshalb sollten sich nicht nur Videospiele-Einsteiger für die ehrwürdigen 8-Bit-Konsolen interessieren, sondern auch High-End-Gambler, denen ein Zweitgerät

gut zu Gesicht stände. Auch wenn die meisten Spiele für Master System und NES grafisch mit den 16-Bit-Konkurrenten nicht mithalten können, verbergen sich etliche Modul-Perlen in den Hundertschaften an verfügbaren Titeln.

Mit der Einführung des Master Systems im Jahr 1986 startete Sega die Renaissance der Videospiele in Deutschland. Das Grundgerät wurde damals für 300 Mark verkauft, die gut 20 verschiedenen Module kosteten zwischen 170 und 190 Mark. Im Lauf

der nächsten Monate wurden die Spiele etwas billiger, bis sich 1990 der Preis für eine Neuheit auf knapp 100 Mark einpendelte. Etwa zur selben Zeit wurde das Master System vom Master System 2 abgelöst, das zwar kompatibel war, aber optisch aufgepeppt wurde. Allerdings fiel der Schönheitsoperation nicht nur der RGB-Ausgang zum Opfer, auch der Schlitz für die scheckkartengroßen Modülchen verschwand. Heute sind die damaligen "Cards" als Modul bzw. gar nicht mehr erhältlich.

An Zubehörartikeln griffen Lichtpistole und 3-D-Brille (via "Cards"-Schlitz anzuschließen) nach dem Geld der Kids, verschwanden aber nach etlichen Monaten wieder in der Versenkung. Die Softwareversorgung klappte über die Jahre hinweg gut, gelegentliche Sommerflauten wurden meist mit Modul-Mania im Herbst wieder gutgemacht. Dank einigen britischen Fremdanbietern ist der Neuheitenfluß auch heute noch zufriedenstellend.

Während das Master System in Deutschland Pionierarbeit verrichten mußte, kam das NES erst Mitte '87 zu

uns. Die Preisgestaltung von Konsole und Modulen richtete sich weitestgehend nach dem Sega-Konkurrenten. Allerdings mußte das NES bei uns in den ersten zwei Jahren trotz Megahits wie *Super Mario Bros.* und *The Legend of Zelda* mit Spieleengpässen leben. Erst mit der Gründung von Nintendo of Europe im Jahre 1990 kam der Softwarenachschub in Schwung. Schuld dran war in erster Linie nicht Nintendo selbst, sondern die Vielzahl an Fremdanbietern, die sich endlich entschlossen hatten, eine eigene Niederlassung in Deutschland zu gründen. Besonders Konami erfreute die NES-Jünger mit einer Vielzahl hochwertiger Module. Heute vertreiben u.a. Acclaim, Ocean, Elite, Mindscape und Capcom ihre Spiele bei uns oder lassen sie via Distributoren anbieten.

Das Preisspektrum neuer Titel ist bei der NES-Software deutlich breiter. Nintendo-Spiele kosten teils nur 60 Mark, während die Fremdanbieter bis zu 130 Mark für ihre Module verlangen. Ebenso wie beim Master System haben sich aufwendige Zubehörteile (Lichtpistole und Fitness-Teppich) nicht durchgesetzt. Dafür erscheinen im Moment so viele Neuheiten wie nie zuvor für Nintendos 8-Bitter. *jb/ak/mg*



# GALAXY

Magnum Set	379.-	Stealth Joystick	79.-
Clutch Joystick	99.-	Infrarot 2 Player	99.-
Sega CD Rom	499.-	Afterburner 3 CDJ	139.-
Alien 3 e	119.-	Atomic Runner e	109.-
Bulls vs Lakers e	119.-	Cadash e	99.-
Chuck Rock d	119.-	David Robinson d	119.-
Desert Strike e	99.-	EA Hockey d	89.-
Europ.Club Socc.d	119.-	Ev. Holyfield e	99.-
F-1 Hero j	79.-	Galahad e	109.-
Grand Slam e	109.-	Green Dog	109.-
Human Wrestling j	89.-	John Madden 2 e	99.-
Kid Chameleon e	99.-	NHLPA Hockey e	119.-
Slime World j	99.-	Sonic j	69.-
Splatterhouse 2 j	99.-	Super Monaco 2 j	79.-
Tazmania e	99.-	Terminator e	119.-
Toki d	119.-	Turbo Out Run j	49.-
Thund.Storm CDJ	139.-	USA Team Bask.	119.-
War.o.Etern.Sun e	129.-	Wonderboy V e	119.-

## MEGA DRIVE

<b>Aquat.Games</b>	<b>119.-</b>
<b>Dragon Fury e</b>	<b>109.-</b>
<b>Lemmings e</b>	<b>109.-</b>
<b>LHX Att.Chop.</b>	<b>129.-</b>
<b>Rampart e</b>	<b>109.-</b>
<b>Steel Talons e</b>	<b>119.-</b>
<b>Thund.force 4j</b>	<b>119.-</b>

Addams Family d	69.-	Adv.Island d	69.-
Batman 2 d	69.-	Blades of Steel e	49.-
Bubble Bobble d	69.-	Bugs Bunny 2 e	69.-
Blaster Master d	75.-	Boulderdash d	59.-
Boxxle 2 e	69.-	Blues Brothers e	69.-
Castlevania 2 d	69.-	Castellan e	49.-
Double Dragon 2 d	69.-	Duck Tales d	59.-
Elevator Action d	69.-	Gauntlet 2 d	59.-
Jeep Jamboree e	59.-	Kid Icarus d	69.-
Kirbys Dreaml. e	59.-	Knights Quest e	69.-
Marble Madness d	59.-	Mario Land d	49.-
Mickey Mouse d	69.-	Hudson Hawk e	49.-
Light Player d	39.-	Pac Man d	69.-
Prince of Persia e	69.-	Simpsons d	69.-
Spankys Quest d	69.-	Soccermania e	49.-
Skate or die 2 d	69.-	Track Meet e	69.-
T.M.N.T.d	59.-	T.M.N.T.2 e	49.-
World Cup d	59.-	Viking Child e	69.-

## GAMEBOY

<b>Double.Drag.3 d</b>	<b>69.-</b>
<b>Final Fant.II e</b>	<b>69.-</b>
<b>Fin.Fant.Adv.e</b>	<b>69.-</b>
<b>Fin.Fant.Saga e</b>	<b>79.-</b>
<b>F1 Spirit d</b>	<b>69.-</b>
<b>Star Trek d</b>	<b>69.-</b>
<b>Tiny Toons d</b>	<b>69.-</b>

Air Assault e	69.-	Buster Ball j	45.-
Donald Duck j	59.-	GG Shinobi	49.-
Master Gear	39.-	Mickey Mouse j	59.-
Olympic Gold d	79.-	Outrun Europe e	75.-
Spiderman d	75.-	Sonic j	59.-
Super Kick Off d	79.-	Wonderboy 2 d	79.-

## GAME GEAR

<b>Monaco GP2 e</b>	<b>69.-</b>
<b>Rampart e</b>	<b>69.-</b>
<b>Wimbledon e</b>	<b>69.-</b>

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

## NEO GEO

<b>Androdunos</b>	<b>299.-</b>
<b>World Hero</b>	<b>449.-</b>
<b>Ninja Comm.</b>	<b>299.-</b>

Lynx 2	199.-	Comlynx-Kabel	20.-
Batman	79.-	Casino	75.-
Chequered Flag	75.-	Hydra	75.-
Ice Hockey	75.-	Quix	75.-
Rampart	75.-	Stun Runner	75.-
TurboSub	75.-	Toki	75.-

## LYNX

<b>Basketbrawl</b>	<b>79.-</b>
<b>Kung Food</b>	<b>75.-</b>
<b>Steel Talons</b>	<b>79.-</b>

XE-1 SFC Joyst.	229.-	Ascii Joypad	59.-
Universal Adaptor	39.-	Capcom Fighter	199.-
Bowling e	129.-	Castlevania 4 d	129.-
DinoCity e	149.-	Earth Light j	149.-
F1 Super Driving j	139.-	Golden Fighter j	169.-
Gun Force j	149.-	Lemmings d	129.-
Naxat Pinball j	149.-	Out o.this World e	139.-
Phalanx j	149.-	Rom.o.3 King.d.e	119.-
Sky Mission j	149.-	Sonic Blastman j	129.-
Spindizzy World j	129.-	Super Soccer d	109.-
Terminator 2 d	149.-	WWF Superst. d	129.-
T.M.N.T. 4 d	129.-	Zelda 3 e	129.-

## SUP.FAMICOM

<b>Super NES us</b>	<b>399.-</b>
<b>Super NES d</b>	<b>329.-</b>
<b>Nintendo Spiel</b>	<b>109.-</b>
<b>Konami Spiele</b>	<b>129.-</b>
<b>Acclaim Spiele</b>	<b>129.-</b>

PC Engine	299.-	PC Engine LT	1499.-
PC Engine Duo	999.-	SuperCD-Rom	699.-
Joypad Aven.3	49.-	Systemcard 3.0	179.-
Turbografx +Bonk	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Aeroblaster e	119.-	Baby Joe SCj	119.-
Bombberman e	119.-	Builder Land j	119.-
Daviscup Ten.SCj	99.-	Devil Crash e	119.-
F1 Circ.Spec.SCj	99.-	J.B.Harolds	119.-
Kick Boxing SCj	99.-	Lords o.t.Ris.Sun	119.-
Neutopia 2 e	119.-	Parasolstars e	119.-
Power League 5 j	119.-	Sherl. Holmes Ce	119.-
Star Mobil Cj	99.-	Stratego j	99.-

## PC ENGINE

<b>Alzadick j</b>	<b>59.-</b>
<b>Baby Joe j</b>	<b>119.-</b>
<b>Soldier Blade j</b>	<b>119.-</b>
<b>Shapeshifter j</b>	<b>119.-</b>
<b>Zerowing j</b>	<b>119.-</b>

Verandbedingungen: BeiPreiellistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

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

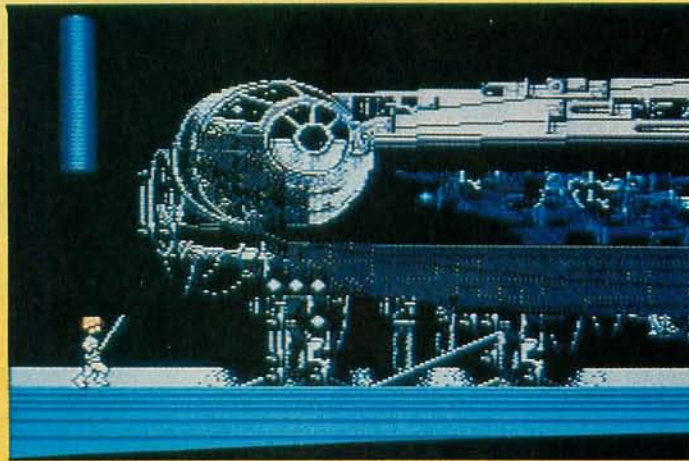
# 089/7605151

**Plinganserstr.26 8000 München 70**



## DAS JOYPAD

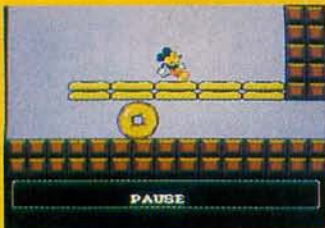
Das wichtigste Utensil für den Spieler ist das Joypad. Während der Master-System-Controller lediglich das Steuerkreuz und zwei Feuerknöpfe aufweist, klotzt das NES-Joypad mit zwei zusätzlichen Tastern (Select und Start), die von den meisten Spielen sinnvoll genutzt werden. Alles in allem gefällt das NES-Joypad deutlich besser als Segas wabblige Variante: Ehrgeizige Master-System-Besitzer sollten sich in jedem Fall nach einem besseren Ersatz umsehen.



Zu den Grafikperlen zählen Star Wars...

## DIE GRAFIK

Master System und NES sind keine Grafikzauberer, trotzdem beweisen manche Pixelkünstler immer wieder, daß sich ansprechende Kunstwerke realisieren lassen. Durch das Verpinseln vieler Farbabstufungen kann selbst eine niedrige Auflösung so aufgewogen werden, daß der "Zuschauer" denkt, er hätte es mit einem Mega Drive oder Super Nintendo zu tun. Gerade mit den 32 "Simultan"-Farben des Master Systems lassen sich schöne Hintergründe und



Auf dem Master System bieten Mickey Mouse...



... und Bucky O'Hare auf dem NES

Sprites zeichnen. Das NES hingegen kann nur 16 Farbtöne auf einen Schlag präsentieren. Deshalb sehen einige Sega-Titel deutlich bunter aus als vergleichbare NES-Spiele — auch wenn die Mehrzahl der Module die Farbpalette des Master Systems nicht ganz ausreizt. Die NES-Grafiker hingegen gehen mit "ihrem" System in der Regel besser um.

In Sachen Sprites hat das NES die Nase vorn. Während das Master System schon bei wenigen Objekten auf dem Bildschirm arg ins Flackern kommt, kann das NES in den Händen fähiger Programmierer weitaus mehr Objekte ruck- und flackerfrei darstellen. Ausstattungszugaben wie 3-D-Chip oder hardwaremäßiges Parallax-Scrolling könnt Ihr von den beiden Veteranen natürlich nicht erwarten.



... und Sonic the Hedgehog putzig-brillante Grafikideen

## DER SOUND

Dank fünf Soundkanälen hat das NES einen hörbaren Vorteil gegenüber dem Master System mit vier Stimmen. Zudem beweisen die Entwickler auf dem NES mehr Musikalität. Während sich der Musikus auf dem Master System kaum Mühe gibt (überdurchschnittlich viele Spiele schrecken mit belanglosem Dudel-Sound ab), legen sich die NES-Komponisten oft beeindruckend ins Zeug.

## DAS ZUBEHÖR

Im 16-Bit-Bereich wird das Zubehörlager kräftig aufgestockt, für Master System und NES läßt der Nachschub langsam nach. So sind Light Phaser (Master System) bzw. Zapper (NES) heute nicht mehr erhältlich. Die Lichtpistolen werden nur noch auf dem Gebrauchtmärkte angeboten. Doch Vorsicht: Die Idee an

sich ist interessant, doch fehlt qualitativ hochwertige Software. Bis auf die rühmliche Ausnahme *Gangster Town* (Master System) schießt Ihr meist stupide auf irgendwelche Gegenstände oder Pixelhalunken.

Wie die Lichtknarren ist auch die 3-D-Brille für das Master System vom Markt verschwunden. Die Software war größtenteils mangelhaft, außerdem verweigert der dreidimensionale Helfer auf dem Master System 2 seinen Dienst, da der Steckplatz für die ausrangierten Sega-Cards fehlt. Das gleiche Schicksal hat den amüsanten Fitnesssteppich von Nintendo ereilt: Das schweißtreibende Trimm-Dich-Gerät hielt sich nur knapp zwölf Monate in den Regalen der Kaufhäuser.

Erhältlich sind dagegen eine Vielzahl verschiedener Joysticks und Pads: Vom sündhaft teuren Joyboard (NES Advantage) bis zum billigen Dritt-Anbieter-Joypad findet sich in jeder Preis- und Qualitätslage das gewünschte Material. Ausschließlich für das NES ist ein nützlicher Vier-Spieler-Adapter (Standardzubehör im SuperSet) im Angebot, der allerdings nur mit wenigen Modulen zusammenarbeitet.



Zapper (NES), Light Phaser und 3-D-Brille (Master) sind nicht mehr im Handel



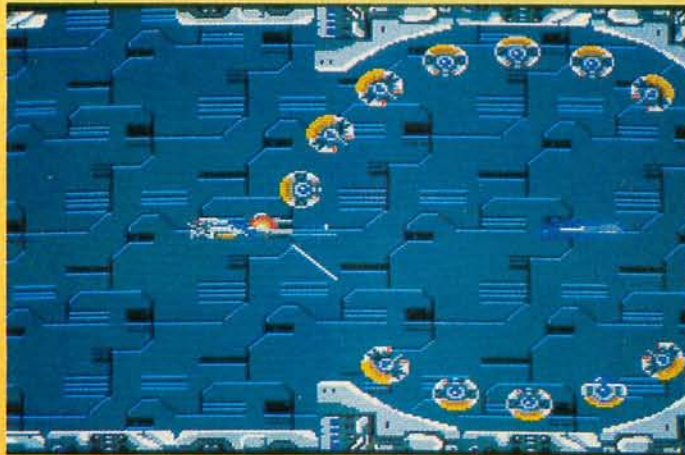


# DIE SPIELE

◆ Noch wichtiger als die technischen Voraussetzungen sind selbstverständlich die Spiele. Für das Master System sind zirka 110 Spiele auf dem Markt, für das NES gibt's etwa 140 Module zu kaufen. Mit etwas Entdeckergeist findet Ihr für das Master System noch weit mehr Spiele, da viele ältere Titel mittlerweile aus dem Programm genommen wurden. Einige Händler haben diese Spiele allerdings noch am Lager. Der Gebrauchtmodulmarkt hilft in jedem Fall weiter.

## Feuer frei

Mit Weltraumballereien werden die kleinen Konsolen schnell überfordert. Diese Spiele leben von massenhaft großen Sprites, sprich: von vielen Feinden und gigantischen Endgegnern. Auch die Geschwindigkeit der Objekte spielt eine Rolle. Soll das ei-



gene Raumschiff noch mit Drohnen oder Mehrfachschüssen aufgerüstet werden, sind schnell über 40 bewegte Objekte auf dem Bildschirm — zuviel für NES und Master System. Das Resultat: heftiges Ruckeln und Flackern.

Trauriges Beispiel hierfür ist die mißglückte Parodius-Umsetzung für das NES.

Wenn Ihr gerne in einem bis an die Antennen bewaffneten 8-Bit-Raumkreuzer Platz nehmt, solltet Ihr Euch eher ein Master System zulegen. Großkalibrige Gründe hierfür sind das grafisch fulminante R-Type (80%), das technisch brillante Power Strike (79%), Sagaia (73%) sowie die Ballerklassiker um Opa-Opa, Fantasy Zone 1 & 2 (68% & 74%). Das NES ist ballertechnisch noch etwas minder bemittelt. Das Angebot an guten Weltraum-Ballerspielen beschränkt sich zur Zeit auf Gadius (84%) und den Nachfolger Life Force (81%). Allerdings veröffentlicht Konami bald Gadius 2, das laut Insider-Infos technisch und spielerisch famos in Szene gesetzt ist.

**Balleraction  
pur: R-Type  
auf dem  
Master System**

## Action!

Bei Prügelspielen und Shoot'em-Ups ist das NES bis heute ungeschlagen. Einem Probotector kann bis heute niemand die Knarre reichen. Actionspieler, die gerne zu Peitsche, Schwert und Wumme greifen, dürfen sich auf dem NES bei dem erstklassigen Probotector 1 & 2 (88% & 89%), den oberwitzigen Battleloads (86%), Metroid (80%) und Castlevania 3 (85%) austoben. Sega-Fans verdressen ihre Feinde als Shinobi (78%) oder befreien via Chopflifer (71%) Geiseln. Weitere Sega-Actionspiele sind zwar zahlreich, lassen aber technisch und spielerisch oft jegliche Kompetenz vermissen.

## Abenteuerlust

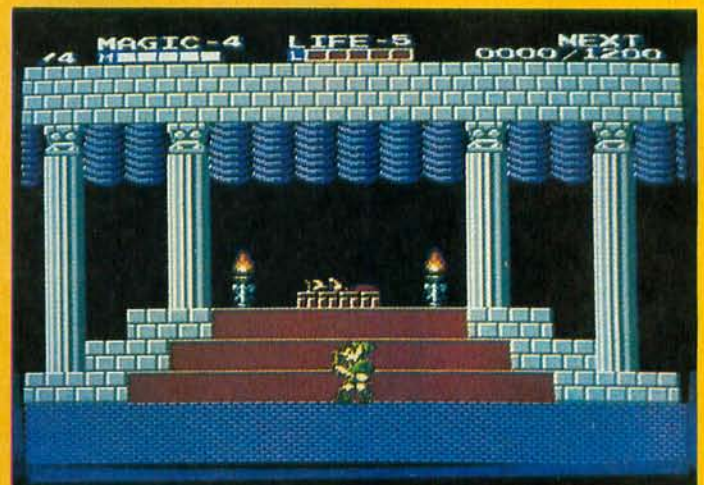
Reinrassige Adventures finden sich auf Konsolen eher selten. Weitverbreitet sind Action-Adventures, in denen der Held seine Aufgaben und Rätsel mit Hilfe eines Schwertes oder einer anderen (vorzugsweise magischen) Waffe löst. Die 8-Bit-Systeme führen hier ganz klar die Spitze aller Konsolen an. Unübertroffene Beispiele für dieses Genre sind die beiden Teile von Zelda auf dem NES oder die Wonderboy-Serie auf dem Master System. Wenn Ihr gerne Rätsel löst, hier und da ein Monster plättet und mit Zaubersprüchen um Euch werft, seid Ihr mit Legend of Zelda (85%) und Adventures of Link (85%) auf dem NES



... und Sega's Wonderboy

## Alle Daten auf einen Blick

	Master System	NES
Prozessor (CPU)	Z 80	6502
Taktfrequenz	4 MHz	2 MHz
Auflösung	256 x 192 Bildpunkte	256 x 230 Bildpunkte
Farben gesamt	64	53
Farben gleichzeitig	32	16
Sprites insgesamt	256	64
Sprites gleichzeitig	16	16
Soundkanäle	4 (Mono)	5 (Mono)
RAM	8 KByte	k.A.
Video-RAM	16 KByte	k.A.
Erhältliche Module zur Zeit (zirka)	110	140
Zirka-Preis der Module	40 bis 120 Mark	60 bis 130 Mark
Anschlüsse	Modul 2 x Joypad TV/Video Erweiterungs-Port Netzteil	Modul 2 x Joypad TV/Video Erweiterungs-Port Netzteil
Lieferumfang	Grundgerät Spiel "Alex Kidd"	Grundgerät Spiel "Super Mario Bros."
Zirka-Preis	1 Joypad Antennenkabel Antennenumschaltbox Netzteil 150 Mark	1 Joypad Antennenkabel Antennenumschaltbox Netzteil 150 Mark
Alternatives Angebot	Grundgerät Spiel "Alex Kidd"	Grundgerät Spiel "Super Mario Bros."
Zirka-Preis	Spiel "Sonic"	Spiel "World Cup"
	2 Joypads Antennenkabel Antennenumschaltbox Netzteil 200 Mark	Spiel "Tetris"
		4-Spieler-Adapter 2 Joypads Antennenkabel Antennenumschaltbox Netzteil 300 Mark



Starke Konkurrenz: Zelda...



bestens bedient. Auf dem Master System sucht Ihr in Wonderboy 3 (83%), Wonderboy in Monsterland (82%) und Golden Axe Warrior (81%) nach gut gehüteten Geheimnissen.

Actionfrei erlebt Ihr auf dem NES mit Manic Mansion (84%) verrückte Abenteuer. Pure Rollenspiele sind Swords & Serpents (78%) auf dem NES und Phantasy Star (84%) auf dem Master System.

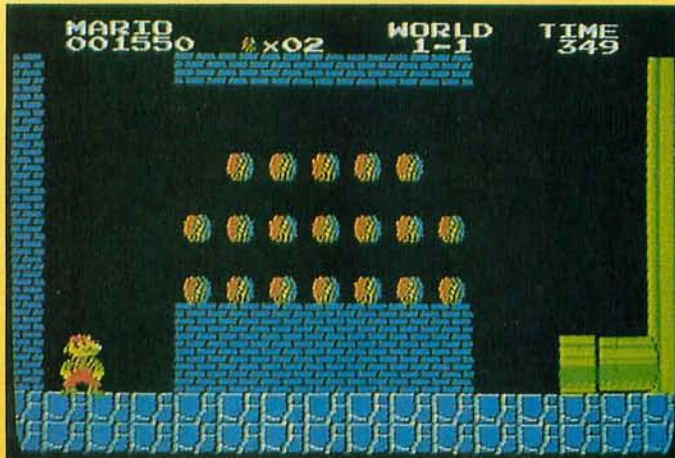
## Sport

Die Anzahl der verfügbaren Sportspiele für Master System und NES ist etwa gleich groß: Qualitativ hat das NES den Turnschuh leicht vorn. Zählt Ihr Euch zu den Konsolensportlern, könnt Ihr auf Segas 8-Bit-Konsole den Golfschläger für das World Class Leaderboard (82%) schwingen, an den California Games (81%) teilnehmen oder nach dem Olympic Gold (76%) streben. Nicht zu vergessen: das klassische Great Volleyball (73%).

NES-Besitzern sei an erster Stelle das famose Ice Hockey (90%) empfohlen. Des weiteren schicken NES-Sportler ihre Gegner in Punchout (84%) auf die Matte, spielen Tennis (72%) oder greifen ebenfalls zum Skateboard für die California Games (77%). Nicht unerwähnt soll auch der vier-Spieler-taugliche Nintendo World Cup bleiben. Mit 56% liegt er zwar nur knapp über dem Mittelmaß, zu viert macht's trotzdem Spaß. Nicht zu vergessen: die kompetente Track & Field-Reihe von Konami.

## Jump'n'Run

Obwohl das Master System nach dem statistischen Spielspaßmittelwert bei den Geschicklichkeitsspielen führt, sollten Jump'n'Run-Fans nicht vergessen, aus welchen Spielen sich die Spitzengruppe auf dem NES zusammensetzt. Dort findet Ihr: Super Mario Bros. 3 (95%), Bucky O'Hare (89%), Adventure Island 2 (81%) und die Tiny Toons (80%). Das Master Sy-



Auf dem NES führen die Super Mario Bros. die Liste an

stem bietet dagegen Wonderboy 1 & 2 (78% & 82%), Asterix (82%) und Castle of Illusion (82%). Wie Ihr an den "astronomischen" Wertungen erkennen könnt, ist Mario der unangefochtene König der Jump'n'Run-Zunft. Auch die hier nicht aufgeführten Teile eins und zwei gesellen sich in punkto Spielspaß zur Tabellenspitze. Ansonsten laufen das Master System und das NES in Sachen Hüpfspielen nebeneinander her. Was für Master-System-Besitzer die Disney-Figuren sind, bedeuten Mario und die Toons für die NES-Freaks. Die Tiny Toons sind in den USA auf bestem Wege, ebenso berühmt und beliebt zu werden wie die Disney-Figuren. Ob dieser Trend auch bei uns durchschlägt, bleibt abzuwarten. Nebenbei bemerkt: Auf beiden 8-Bit-Systemen gibt es weitaus mehr High-End-Jump'n'Runs als auf den 16-Bit-Konsolen.

## Rauchende Köpfe

Bei Denk- und Grübelspielen muß zwischen reinen Denkspielen und Kombinationen aus Denkspiel und Reaktionstests unterschieden wer-



Das beste Spiel auf dem Master System ist Populous

den. Zur ersten Gruppe zählen beispielsweise Schach und Shanghai, zur zweiten Kategorie gehören Tetris, Klax und Puznic.

Gehirnakrobaten werden von beiden Konsolen auf gleiche Weise gefordert. Knobelfans werden auf dem NES mit dem klassischen Tetris (88%), Dr. Mario (83%), Puznic



Zur Grübelelite auf dem Master System zählt Columns

(83%) und Chessmaster (78%) bedient. Auf dem Master System gibt's dafür Klax (84%), Sega Chess (80%), Columns (63%) und Shanghai (80%).

Zum großen Feld der Denkspiele zählen wir auch Strategiespiele. Hier kommt es meist auf geschickte Langzeitplanung, ausgeprägte Kombinationsgabe und taktisches Geschick an. Für eingefeischte Strategen hat das NES dem Master System mit Populous (88%) noch nichts entgegenzusetzen (ein NES-Populous ist jedoch in Sicht).

## Die Zukunft

In nächster Zeit dürfen wir seltener mit speziellen Master-System- oder NES-Modulen rechnen. Vielmehr werden die Spiele für 16-Bit-Konsolen entwickelt und dann auf die 8-Bit-Veteranen umgesetzt. Das wirft natürlich technische Probleme auf. Bei vielen Adaptationen müssen einige Features weggelassen werden, um der technischen Unterlegenheit der "kleinen Brüder" gerecht zu werden. Der beste Beweis, daß Umsetzungen nicht immer mißlingen, sind Probotector 2 und Bucky O'Hare für das NES. Wer jedoch bereits eine 16-Bit-Konsole zu Hause hat und sich nicht für "alte" Spiele interessiert, kann auf einen 8-Bitter als Zweitkonsole verzichten.

## Pole Position

Bei den 8-Bit-Rennspielen geht das NES als erster durchs Ziel. In der Spitzengruppe liegen das unübertroffene R.C. Pro AM (83%), das actionlastige Road Blasters (76%) und Turbo Racing (76%). Vier-Spieler-Spaß tankt Ihr mit Super Off Road. Gerade verläßt ein Ferrari F1 die Acclaim-Boxen, um das Feld von hinten aufzurollen. Auch in der Konami-Werkstatt ist man nicht faul und verpaßt einem neuen Rennspiel die letzten Tuning-Kits.

Mit Rennspielen hat Sega so seine Probleme: Es gehen Out Run Europe (39%), Battle Out-Run (31%), R. C. Grand Prix (57%), Hang On (60%), Chase H.Q. (33%) und Super Monaco GP (62%) an den Start.

## Gemeinsamkeiten

Die Spiele, die auf beiden Systemen erschienen sind, könnt Ihr an einer Hand abzählen. Dazu gehören Rampart, Bubble Bobble, Marble Madness, California Games und The Flintstones. Bei den Spielspaßwertungen schneiden die NES-Spiele fast durchweg besser ab:

Spiel	Master System	NES	Kommentar
Bubble Bobble	68%	69%	Beide Versionen sind fast gleich gut, die NES-Version ist minimal sympathischer
Rampart	70%	80%	Träge Steuerung, fehlende Sprachausgabe und lange Wartezeiten werten die Sega-Version ab
Marble Madness	60%	76%	Schlechte Steuerung und der fehlende Zwei-Spieler-Modus schmälern die Sega-Wertung
The Flintstones	50%	69%	Zwei vollkommen unterschiedliche Spiele mit dem gleichen Titel
California Games	81%	77%	Die Sega-Version spielt sich Disziplinen-übergreifend etwas besser

## Der Überblick

Genre	NES	Master System
Jump'n'Run	super	gut
Ballerspiele	na ja	geht so
Action	super	geht so
Denkspiele	gut	gut
Sport	super	gut
Rennspiele	super	na ja
Abenteuer	gut	gut

Aus unserer Tabelle könnt Ihr ersehen, welche Konsole Euren Vorlieben am ehesten gerecht wird. Die Wertungen ergeben sich aus Qualität und Quantität der verfügbaren Spiele.



Das Chaos ist perfekt. Und Du bist mittendrin.

Jetzt  
**10x**  
zu gewinnen!

# STÜRZ' DICH IN DIE WILDE WELT DER SIMPSONS™!



MATT GROENING

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

Schnapp' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:

**Mitspielen – mitgewinnen:**  
Acclaim® verlost an treue Simpsons™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim™-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 28.10.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Acclaim® – Go for the Game



Screenshots SNES-Version



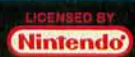
Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™



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



# AUF HEILIGEM RASEN WIMBLE- DON

**D**er Traum jedes Tennisspielers ist die Teilnahme am Grand-Slam-Turnier in Wimbledon. Der "heilige" Rasen des All-England-Tennis-Clubs übt nicht nur wegen des hohen Preisgeldes einen magischen Reiz auf die Aktiven aus. Bis auf die wenigen Grafs und Beckers schaffen's Hobbyspieler nur in die Zuschauerreänge. Allein die Master-System-Besitzer dürfen nun am Turnier teilnehmen. Nach den glanzlosen Oldies *Super Tennis* und *Tennis Ace*, schwingt Ihr das Racket in Wimbledon. Die besten Tennisspieler der Welt warten auf Euch — alle verstecken sich jedoch hinter einem verfremdeten Namen. Vor der Begegnung absolviert Ihr ein Trainingsspiel gegen einen der 15 Sportsmänner. In der Praxis lernt Ihr, den Gegner mit kurzen Netzlobs, blitzschnellen Schmetterschlägen und unerreichbaren Passierbällen in Verlegenheit zu bringen. Jeder Sportler hat individuelle Fähigkeiten: Der Schwede Ekberg ist Meister am Netz, Mauser aus

Deutschland glänzt im Angriffsspiel, während sich der Argentinier Diego schnell als Allround-Talent beweist. Neben Wimbledon stehen drei weitere Grand-Slam-Turniere auf dem Karriereprogramm.

Vor dem Match wählt Ihr, ob Ihr alleine gegen den Computergegner, zu



Die Stärken der Spieler bestimmt Ihr selbst



In der Pause erfrischt Ihr Euch mit Mineralwasser

zweit gegeneinander oder im Doppel gegen bzw. mit dem Computer spielt. Im Turniermodus wird zusätzlich festgelegt, wo die besonderen Fähigkeiten Eures Spielers liegen: Dazu verteilt Ihr 15 Kraftpunkte auf Geschwindigkeit, Spielstärke und Ausdauer.

Drei unterschiedliche Spielfeldtypen stehen zur Wahl: Gras-, Sand- und Hartplatz. Auf jedem Belag prellt der gelbe Filzball anders: Gras und Sand halten ihn tief, auf dem Hartplatz springt er hoch weg. Acht Spieler nehmen an jedem Turnier teil, drei Matches sind zu bestreiten.

Für den Kauf von *Wimbledon* bedanken sich die Designer auf Ihre Weise: Auch wenn Ihr ein paar Meter neben dem Ball steht und auf den



Konzentration ist beim Aufschlag gefragt



Drei Plätze stehen dem Spieler zur Wahl

Feuerknopf drückt, bewegt sich der Spieler zum Schlag automatisch an die richtige Position. So erhechtet Ihr Bälle, bei denen sich selbst Boris Becker bestenfalls ein wundes Knie holen würde.

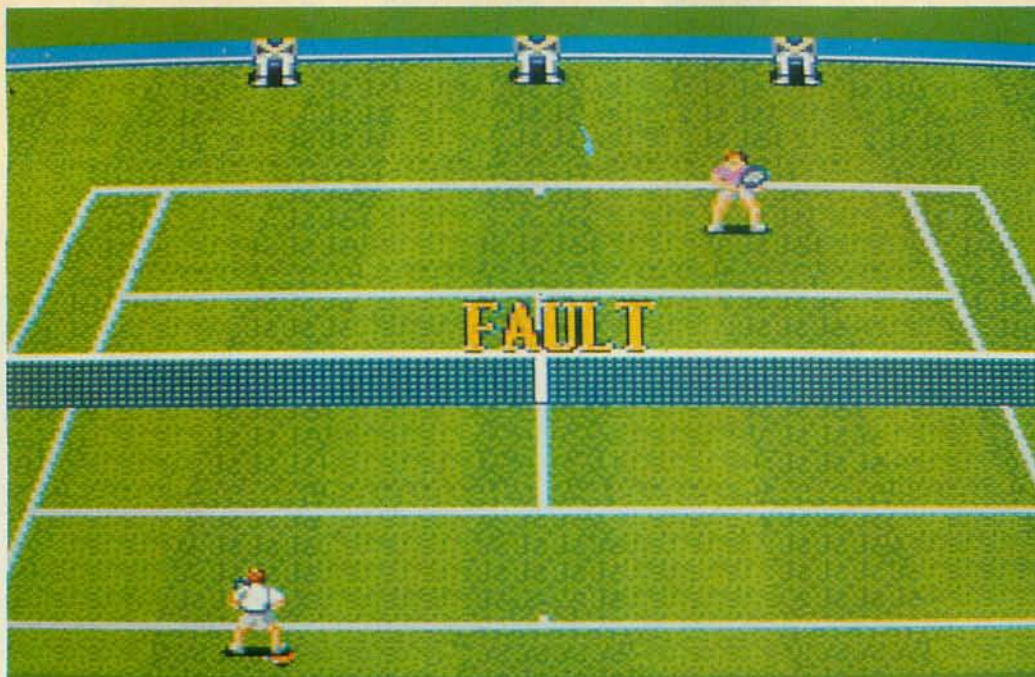
*geht so*

*Wimbledon* hat mit Tennis wenig zu tun, denn der gesamte Spielverlauf ist von hitziger Action geprägt: Die Spielfiguren laufen in Windeseile über den Bildschirm und schlagen, wie es ihnen paßt. Nicht nur die Weltrekordverdächtige Geschwindigkeit der Spieler (100 Meter in 9 Sekunden?) ist unrealistisch: Die Computerspieler nehmen die Aufschläge des Kontrahenten schon vor der Grundlinie an — in der Tennisrealität selten zu sehen. Kein Wunder, daß die Gegenspieler nach dem Ballverlust wütend Grimassen ziehen und den Schiedsrichter beschimpfen.

Die Präsentation ist genauso unprofessionell: "Let" statt "Net", peplose Düdelmusik und auf den Bildschirm gekleckste Sprites.

Trotz aller Makel ist *Wimbledon* unterhaltsam. Ein Actionlastigeres Tennisspiel ist auf keiner anderen Videospielekonsole erhältlich. Besonders zu zweit kommt Freude auf.

ANDREAS KNAUF



Tennisaction: *Wimbledon* ist keine Simulation.

## WIMBLEDON MASTER SYSTEM

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Paßwort, 5 Spielvarianten, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

56%  
GRAFIK

42%  
MUSIK

32%  
SOUNDEFFEKTE

61% SPIELSPASS



KATZENJAMMER  
**TOM & JERRY**

**D**ie Master-System-Variante von Tom & Jerry ist mit den Zeichentrickvorbildern näher verwandt, als die Game-Boy-Version. Wie beim echten Katz-und-Maus-Spiel, wird Jerry von Tom gejagt. Dabei übernimmt Ihr den Kater-Part. In Seitenansicht wird bei der Jagd von rechts nach links gescrollt — hektische Mäusehatz wird allerdings auch hier nicht geboten. Als Tom läuft Ihr der Maus einfach hinterher. Klingt leicht? Abwarten! Da die Maus auch mäuseklein ist, schlüpft sie unter Hindernissen durch, die Ihr erst mühsam überklettern müßt. Um die Maus nach einer solchen Verzögerung wieder einzuholen, verfügt Tom über einen Schnellgang. Dann hat Jerry nichts besseres zu tun, als Bomben fallen zu lassen, die dem Kater beim Drauftreten an die Gesundheitspunkte gehen. Die Maus gibt sich redlich Mühe, Tom die Verfolgung möglichst schwer zu machen. Dazu lockt sie ihn über lodrende Gasflammen, bohrt Wasserrohre an und schlägt bei jeder Gelegenheit katzenfeindliche Wege ein.

Fangen könnt Ihr die Maus erst am Ende des Levels, wenn sie stehenbleibt. Sind Eure Gesundheitspunkte durch Stürze, Minen, Wassertropfen oder andere Karambolagen mit schädlichen Gegenständen aufgebraucht, heißt's "Game Over". Schafft Ihr's jedoch bis in den nächsten Level,



Witzige Animation, aber kaum spielbar



Tom hat keine neun Leben sondern nur eins

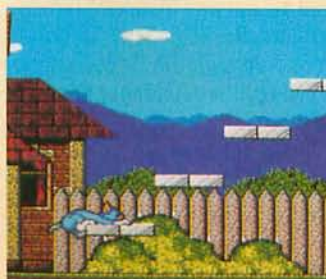
wird Eure Energieleiste wieder bis zum Rand aufgefüllt. Ein Leben verliert Ihr ebenfalls, wenn Ihr nicht schnell genug seid und Euch aus dem Bild drängen laßt. Dann setzt Ihr eins der drei Continues ein und spielt den letzten Level noch einmal von vorne. Punkte, 2-Spieler-Modus, Paßwörter oder ähnliche Optionen gibt's nicht.

*na ja*

Die Master-System-Version kommt näher an das Vorbild heran als die Game-Boy-Variante. Der Kater ist speziell beim Klettern mit einer Fülle von teils witzigen Animationsphasen ausge-



Das Beste am Spiel: die Zwischenbilder



Plattformspringen ist die einzige Überlebenschance

stattet, die teils an Prince of Persia erinnern. Nach einer Minenexplosion sieht man ihm die Wut geradezu aus dem Gesicht springen. Das Spiel ist jedoch ungeheuerlich langsam, ebenso die Steuerung. Verschwinde-Plattformen sind nicht gekennzeichnet und sacken samt überraschter Katze in den Abgrund — Game Over. Exaktes Ausweichen oder Überspringen ist durch die träge Steuerung kaum möglich. Das geht an die Lebenspunkte — Game Over. Eine falsche Bewegung beim Tauchen, Tom bleibt am Untergrund hängen — Game Over. Fair ist das Spiel erst, wenn man jede Aktion der beiden Figuren pixelgenau im Voraus kennt. Dann wird's allerdings sofort todlangweilig. Daß Ihr beim Kontakt mit feindlichen Gegenständen Energie verliert, ist ja in Ordnung, sowas gehört zu einem guten Jump'n'Run, daß es aber etliche Stellen gibt, an denen ein Fehltritt Euer Leben kostet, überzeugt nicht gerade von der Spielidee. Die Musik hätten die Programmierer etwas unaufdringlicher gestalten können, mit Musik-Aus-Option wär's erträglicher. Kurzum: Tom & Jerry sieht zwar gut aus, spielt sich aber brechend schlecht und ist miserabel ausgestattet. Dieses üble Machwerk kann ich leider nicht einmal eingefleischten Tom & Jerry-Fans empfehlen.

JAN BARYSCH

**TOM & JERRY  
MASTER SYSTEM**

SPIELETTYP:

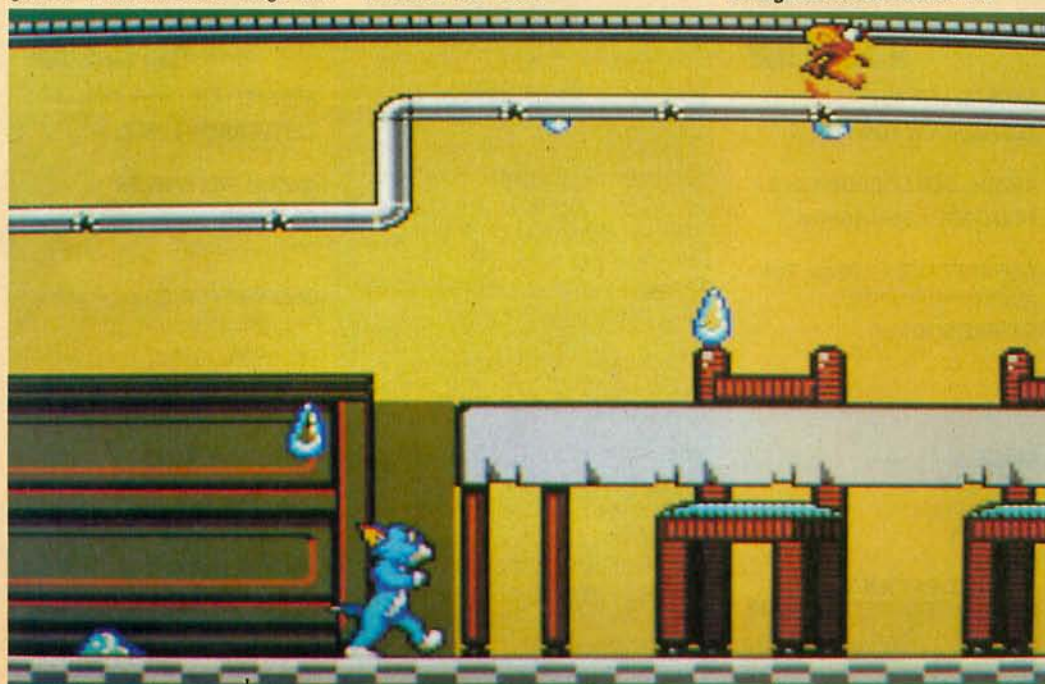
HERSTELLER: Sega  
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1  
FEATURES: Continue

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

64%  
GRAFIK  
53%  
MUSIK  
52%  
SOUNDEFFEKTE

**35% SPIELSPASS**



Die Maus macht dem Kater das Leben (und die Verfolgung) schwer



## DIE KARTEN SIND GEMISCHT CASINO



Roulette im Lynx-Casino

**L**ynx-Casino ist der neuste Sprößling des boomenden Vergnügungs- und Unterhaltungssektors. Im Casino werden mehrere "Disziplinen" angeboten, die mit ehrgeiziger Spieleidenschaft zu meistern sind: Blackjack, Craps und Roulette stehen ebenso auf dem Programm wie Poker und der einarmige Bandit. Da *Casino* mit deutscher Anleitung ausgeliefert wird, habt Ihr die Spielregeln schnell erlernt: Bei Blackjack versucht Ihr das Blatt des Gegenspielers zu überbieten, ohne mehr als 21 Punkte zu erreichen. Craps ist ein klassisches Würfelspiel mit vielen verschiedenen Einsatzmöglichkeiten: Ihr schließt eine oder mehrere Wetten ab, ehe die Würfel rollen und kassiert bei entsprechender Augenzahl einen Haufen Kohle. Was beim Roulette abgeht, dürfte nicht nur James-Bond-Insidern bekannt sein: "Wertvolle" Plastikchips werden auf verschiedenfarbigen Feldern plaziert. Dann hofft Ihr, daß das Roulette auf die "gesetzte" Zahl oder die gleiche Farbe zeigt. Beim Pokern hingegen ist geschicktes Bluffen gefragt.

*na ja*

Karten- und Glücksspiele haben mich noch nie begeistert, und auch die Lynx-Pokerei *Casino* scheitert. Obwohl die Idee, verschiedene Glücksspiele auf ein Modul zu packen, zunächst auf Wohlgefallen stößt, schrecken das umfangreiche Regelwerk

und die magere Ausstattung des Casinos ab. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste und die nervige Musik trällert unaufhörlich. Zu allem Überfließ verhalten sich die Gegenspieler oft wie blutige Anfänger ohne Erfahrung.

Auch mit zweitem Spieler ziehe ich richtige Karten und Würfel der "Simulation" vor.

ANDREAS KNAUF

### CASINO

#### LYNX

SPIELETTYP: CASINO, LYNX, ATARI

HERSTELLER: Atari

TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 5 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

31%

GRAFIK

42%

MUSIK

27%

SOUNDEFFEKTE

46% SPIELSPASS

## ROLLING HOME DEVILISH



Auf dem Game Gear rollt sich's besser

**N**achdem uns bereits eine öde Mega-Drive-Version dieser Breakout-Variante beschert wurde, folgt Sage's Creation nun mit der Game-Gear-Umsetzung.

Geändert hat sich nichts: Ihr schlagt eine Kugel mit zwei beweglichen Balken durch sieben zunehmend kompliziertere Level. Ziel ist's, die Kugel nicht aus dem unteren Bildrand herausrollen zu lassen. Gelingt's Euch, die Spielkugel auf dem Bildschirm zu halten, geht's an diverse Hindernisse in Form von Grabsteinen, Bäumen und beweglichen Monstern. Aus einigen dieser Targets springen bei Treffern nützliche Extras heraus, die die Kugel meist leichter kontrollierbar machen. Am Ende der sich in alle Richtungen schlängelnden und scrollenden Levels warten furchterregende Endgegner darauf, Eurer Kugel den Garaus zu machen. Für verspielte Naturen bietet das Optionsmenü genügend Einstellungen an: Auch Anfänger bekommen dank Easy-Mode und Continues eine Chance.

kommt ein gutes Spielgefühl und der damit verbundene Spaß auf. Außerdem eignet sich das unkomplizierte *Devilish* ausgezeichnet für ein Handheld. Auch Grafik und Sound nutzen die "kleine" Hardware solide aus. Da auf dem Game Gear ein Mangel an guten Kugelspielen besteht, solltet Ihr Euch *Devilish* einmal anschauen.

JULIAN EGGBRECHT

### DEVILISH

#### GAME GEAR

SPIELETTYP: DEVILISH, GAME GEAR, SEGA

HERSTELLER: Sage's Creation

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue und Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

60%

GRAFIK

64%

MUSIK

50%

SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

*gma*

Bis heute waren die Game-Gear-Versionen meist eine Ecke schlechter als ihre Mega-Drive-Vorgänger. *Devilish*, eine nostalgisch angehauchte Breakout-Variante, setzt sich über diese Regel keck hinweg: Das Scrolling ist flüssig und auch die Ballbewegungen sind realistisch. Im Gegensatz zur 16-Bit-Variante



OLYMPISCHE NACHLESE

# OLYMPIC GOLD



Bei starker Bogenspannung fällt das Zielen schwer

**A**uf dem Game Gear geht auch nach Ende des vierjährigen Spektakels die Jagd nach den Medaillen weiter. In sieben Disziplinen dürft Ihr bei "Olympic Gold" nach dem Edelmetall greifen: Beim 100m Sprint und den 110m Hürden (hier springt Ihr per Steuerkreuz) hämmt Ihr abwechselnd auf die beiden Feuerknöpfe ein, um schnell das Ziel zu erreichen. Die 200m Freistilschwimmen erfordern neben flinkem Knopfgedrücke auch geschicktes Einteilen der Konditionsreserven. Auf Windstärke und -richtung sowie einem richtig getimten Abschluß kommt es beim Bogenschießen an. Den nötigen Schwung holt Ihr Euch beim Hammerwerfen und dem Stabhochsprung wie gewohnt durch flotte Tastenbearbeitung, wobei der Moment des Abwurfs bzw. des Absprungs eine wichtige Rolle spielt. Als schwierigste Disziplin fordert das Turmspringen die meisten Trainingseinheiten: Neben sauber ausgeführten Schrauben, Salti und Spiralen achten die Punktrichter auf die Eintauchphase.

*gut*

Die Game-Gear-Version von "Olympic Gold" ist ein Clone der Master-System-Fassung, wobei das kleine Farb-Display des Handhelds bis auf die üblichen Verwischungen wacker mithält: Auch im Miniformat sind alle prägnanten Einzelheiten gut erkennbar. Neben den anspruchs-

volleren Sportarten wie z.B. Kunstspringen oder Stabhochsprung, macht auch das angestaubte "Decathlon"-Gehämmer der Lauf- und Schwimmdisziplinen Spaß. "Olympic Gold" ist in der portablen Version ebenso empfehlenswert wie die "großen Brüder" — ein simples Spielchen mit durchdachter, einfacher Steuerung und hohem Motivationsfaktor. **MICHAEL PAUL**

**OLYMPIC GOLD**

**GAME GEAR**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** US Gold  
**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4  
**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 70 Mark

68% **GRAFIK**

65% **MUSIK**

58% **SOUNDEFFEKTE**

**72% SPIELSPASS**

I'LL BE BACK

# TERMINATOR



Terminator ist stellenweise zu schwer

**A**rnolds Versprechen geht in Erfüllung: Noch vor wenigen Monaten trieb er sich als (böser) Terminator in den Schaltkreisen des Master Systems rum, dann folgte der Auftritt auf dem Mega Drive und nun bedroht er auch die Game-Gear-Besitzer mit seinen durchschlagenden Wutmen.

Ihr übernehmt die Rolle des Befreiungskämpfers Kyle Reese, der in der Zukunft zusammen mit seinen Leidensgefährten gegen die Computerherrscher kämpfte. Als die Cyberdyne-Computer den Terminator in die Vergangenheit schicken, um die Mutter des zukünftigen Rebellenführers zu eliminieren, reist auch Reese ins 20. Jahrhundert. Habt Ihr einen Level durchforstet, erklären Bilder und Animationen wie, wo und warum es weitergeht. Alle Schauplätze des Spiels stammen aus dem ersten Terminator-Streifen: Von der Metallfabrik bis hin zum Tanzschuppen "Tech Noir", in dem Film-Arnold mit seinem Maschinengewehr aufgeräumt hat.

Zur Bewältigung seiner Aufgabe hat Reese 100% Lebensenergie; für jeden Treffer oder eine Berührung werden 5% abgezogen.

*geht so*

Seit der Master-System-Version hat sich nichts getan: Virgin Games nahm das Master-Modul und setzte es 1:1 auf Segas kleines Handheld um. Neben der guten Grafik wurde damit auch der

versalzene Schwierigkeitsgrad mitkonvertiert. So ärgert Ihr Euch auch auf dem Handheld über unfaire Stellen, an denen Feinde schießen, ohne daß man sie sieht oder gleichzeitig von beiden Seiten auf Reese einstürmen. Habt Ihr erst mal ein Maschinengewehr wird's einfacher — trotzdem haben auch dann nur Vollblutprofis eine Chance.

**ANDREAS KNAUF**

**TERMINATOR**

**GAME GEAR**

**SPIELETTYP:**

**HERSTELLER:** Virgin  
**TESTVERSION VON:** Virgin

**ANZAHL DER SPIELER:** 1  
**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis  
**CA.-PREIS:** 70 Mark

64% **GRAFIK**

59% **MUSIK**

43% **SOUNDEFFEKTE**

**65% SPIELSPASS**





# SPIEL, SATZ UND SIEG

## - VIDEOSPIEL-TENNIS

Tennisumsetzungen gibt's für alle gängigen Systeme. Unsere ausführliche Tennis-reportage verschafft Euch eine Übersicht über bereits existierende Module und gibt einen Ausblick auf die in Entwicklung befindlichen Filzball-Schlachten.

**D**er Ursprung des Tennis liegt in Frankreich. Damals spielten Adelige in keuschem Outfit im "Jeu de Paume", einem Gebäude in Paris, aus Vergnügungs- und Prestigegegründen mit dem kleinen Ball.

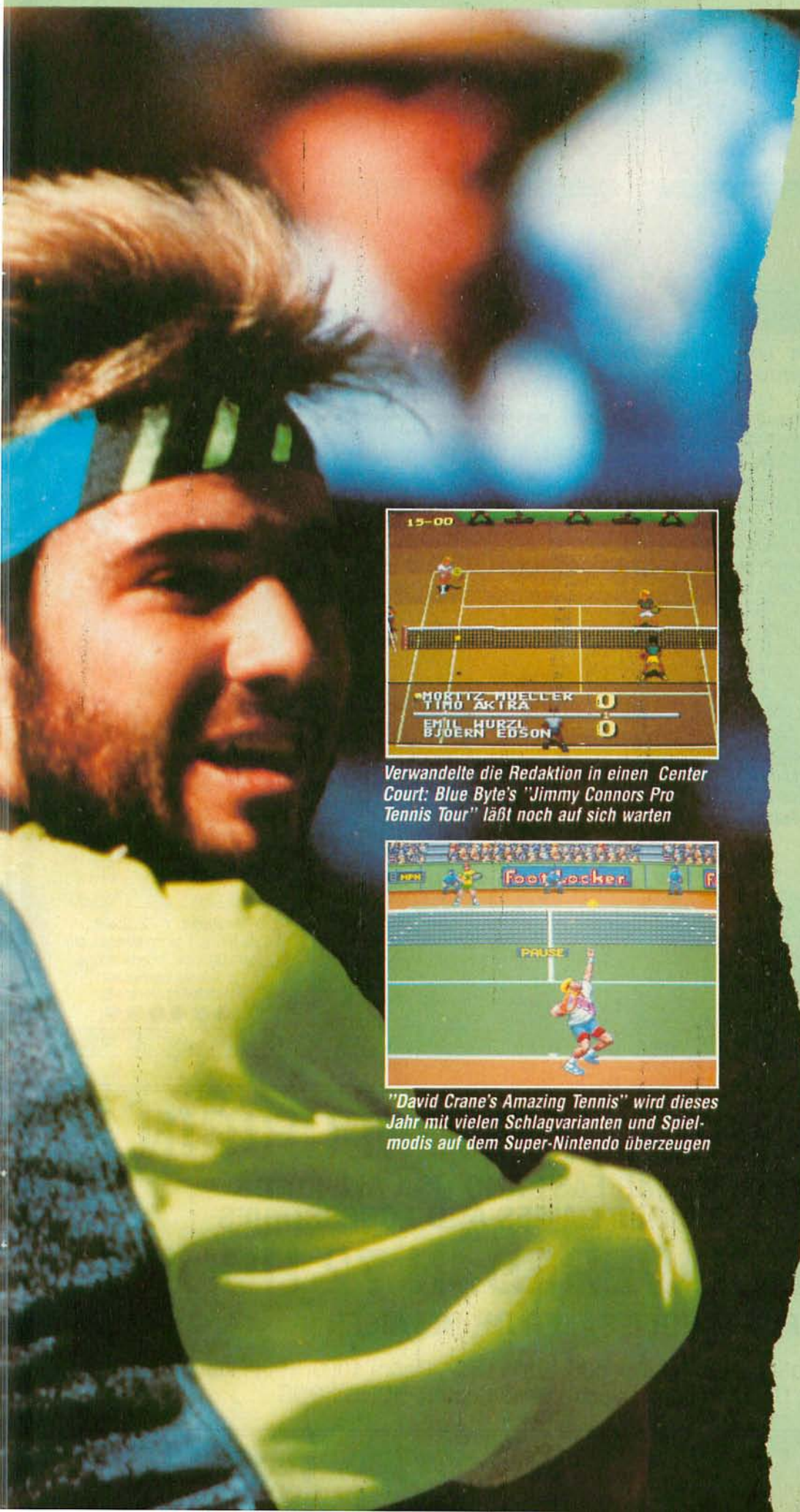
Heutzutage hat jede Kleinstadt einen eigenen Hallenplatz und der Profitenniszirkus kennt keine Winterpause. Durch die ATP-Rangliste, die mit einem speziellen Punktesystem arbeitet, erfahren Sportfans über die momentanen Plazierungen ihrer Lieblingsspieler. Wie im Videospiel gibt es in dieser Wertung auch Bonuspunkte:



*"Super Tennis" ist auch in Deutschland offiziell für's Super Nintendo erhältlich*







Verwandelte die Redaktion in einen Center Court: Blue Byte's "Jimmy Connors Pro Tennis Tour" läßt noch auf sich warten



"David Crane's Amazing Tennis" wird dieses Jahr mit vielen Schlagvarianten und Spielmodis auf dem Super-Nintendo überzeugen

Gewinnt z.B. ein auf Platz 100 rangierender Spieler gegen den Weltranglisten-Dritten, kassiert er für seine herausragende Leistung Extrapunkte.

Das älteste (106 Jahre) und aufsehenerregendste Turnier findet in Wimbledon/England statt. 1985 holte dort Boris Becker als jüngster Spieler der Geschichte den begehrten Pokal. Wie im Golf gibt es auch im Tennis einen Grand-Slam-Titel: Gewinnt ein Spieler innerhalb eines Jahres die vier wichtigsten Wettbewerbe — Wimbledon/Grasplatz, Paris — Roland Garros/Sandplatz, New York — Flushing Meadow/Hartplatz, Melbourne — Flinder's Park/Hartplatz — wird er als Grand-Slam-Sieger zur Legende. Steffi Graf war in ihrem spielstarken Jahr 1988 in der Lage, diesen Traum zu verwirklichen.

Ohne Tennis wär vielleicht auch das Videospiel nie entstanden: Schon Nolan Bushnell's "Pong" basierte auf den Grundzügen des Tennissports. Allerdings ging es dabei sehr einfach zu: Durch Banden am unteren und oberen Bildschirmrand und dem nicht vorhandenen Netz — die Ballprellerei war nur zweidimensional — ging es lediglich darum, den Ball vor dem Passieren der links und rechts platzierten Spielerbalken zu hindern.

Was heute auf den Monitoren zum Vorschein kommt, steht "echten" Tennisduellen kaum nach: Neben den Standardschlägen wie Volley, Lob und Stop sind auch exotische Einlagen wie z.B. ein Überkopf-Smash oder besonders raffinierte Longline-Varianten in kompetenten Tennisumsetzungen mit von der Partie. Nicht selten ist sogar der Platzbelag mit seinen spezifischen Charakteristiken auswählbar: Auf dem Hartplatz springt der Ball sehr hoch, auf Gras bleibt der Ball nach Bodenkontakt niedrig, ist dafür aber schneller, auf Sand wird der Ball wiederum langsamer. Ein angenehmer Vorteil gegenüber dem Tennis in der Realität ist die Unfehlbarkeit der Computer-Schiedsrichter — vorausgesetzt die Programmierer haben ihnen neben dem elektronischen Augenmaß auch das entsprechende Regelwerk mit ins Modul gegeben.





# EIN-STAND

**A**uf den folgenden Seiten findet Ihr Kurzttests zu den bereits erschienenen Tennis-Umsetzungen. Als Bewertungssymbole dienen Tennisbälle, die Ihr jeweils unter dem Text findet: Zehn Bälle (Maximum) zeichnen ein absolutes Spitzenmodul aus, wogegen nur ein Ball (Minimum) von der Armseligkeit des vorliegenden Tennisspiels kundet. Außerdem gibt's am Ende jedes Kurzttests noch eine Aufzählung der Features und Eigenheiten des besprochenen Titel.

## Racket Attack (NES)

Sechzehn unterschiedlich starke Spieler (je acht Männer und Frauen) stellen sich bei "Racket Attack" zur Verfügung. Eurer Lust und Laune entsprechend ladet Ihr sie zu einem Match auf Hart-, Gras- oder Sandplatz ein. Das Feld scrollt in alle Richtungen — die Schräg-Oben-Perspektive



Ein "Loser" im Tennisgewand: "Racket Attack" von Jaleco ist kein Vorzeige-Modul.

geht nach Retournieren des Balles genauer ins Detail. Damit seid Ihr näher am Spielgeschehen. Wohin der Ball nach einem Schlag geht, hängt von der jeweiligen Stellung ab: Neben den Grundsschlägen sind auch Cross-Spiele und Passierbälle möglich. Gewinnt Ihr gegen einen Computerspieler, gibt's zur Belohnung ein Paßwort. Bis auf die detaillierte Grafik und die 16 verschiedenen Gegner trumpft "Racket Attack" kaum auf: Die Spielgeschwindigkeit ist dezent einschläfernd, der Perspektivenwechsel stört die Übersicht. Auch die Steuerung ist zu ungenau — die Spieler "gleiten" über den Platz und erschweren so die gewünschte Stellung zum Ball.

**Features:** 1–2 Spieler, Paßwort, 16 Computergegner  
**Hersteller:** Jaleco  
 ●●●●●

## Tennis (NES)

Auch beim Oldie unseres Tennis-Reports darf zu zweit auf einer Seite im Doppel angetreten werden. Leider



Bei "Tennis" auf dem NES fehlt der Mensch-gegen-Mensch-Modus, dafür dürft Ihr im Doppel als Team antreten.

fehlt die Möglichkeit im Einzel gegeneinander zu spielen. "Tennis" berücksichtigt alle wichtigen Regeln: Wenn nötig, entscheidet Ihr den Satz im Tie-Break. Der Schiedsrichter macht sich mit kleinen Sprechblasen bemerkbar, in denen Aus- oder Netzentscheidungen bekanntgegeben werden. Berücksichtigt man das Alter dieses Moduls, kann man von einer annehmba-

Sportsimulation, die für 8-Bit-Sportfans mit Tendenz Filzball ein Test-match wert ist.

**Features:** 1–2 Spieler (kein Mensch-gegen-Mensch, nur Team-Doppel), 3 Bodenbeläge, 5 Schwierigkeitsgrade  
**Hersteller:** Nintendo  
 ●●●●●

**SPIEL, SATZ UND SIEG**  
 - VIDEOSPIEL TENNIS

ren Tennisversion sprechen: Für NES-Verhältnisse ist die Grafik nett animiert und übersichtlich — der Schatten des Balls hilft beim Einschätzen der Flugbahn. Doppel-Matches zu zweit sorgen zwar auch auf Dauer für Laune, der fehlende Gegeneinandermodus ist jedoch ein übles Manko. Nintendos "Tennis" ist eine korrekte

**NOW DIRECTLY FROM ORIGIN**  
 EXPORT FROM FAR EAST AND USA ALL KINDS  
 OF CONSOLES VIDEO GAMES AND ACCESSORIES  
**GOODS DELIVERED IN 72 HOURS**  
 FOR WHOLE SALER OR RETAILER

**VISA** international ltd. Tel.-Fax 00852/5171817, Room 1003, 10th Floor,  
 Hang Chong Bldg. 5 Queen's Road Central, HONG KONG

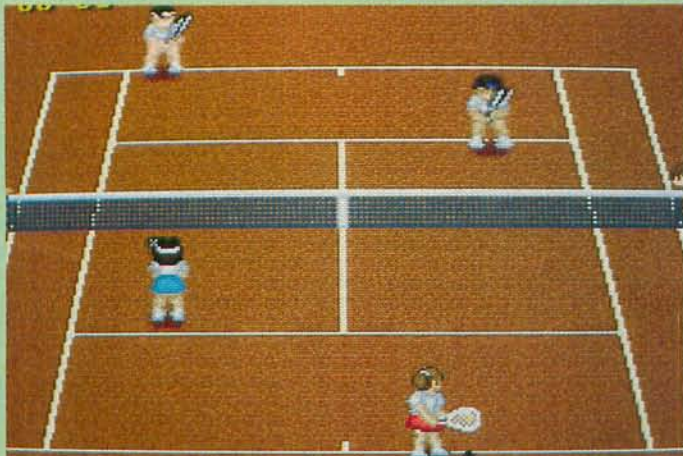




Dezent aber auffällig:  
die Bandenwerbung



Zu Zweit im Doppel  
gegen ein  
Computer-Duo



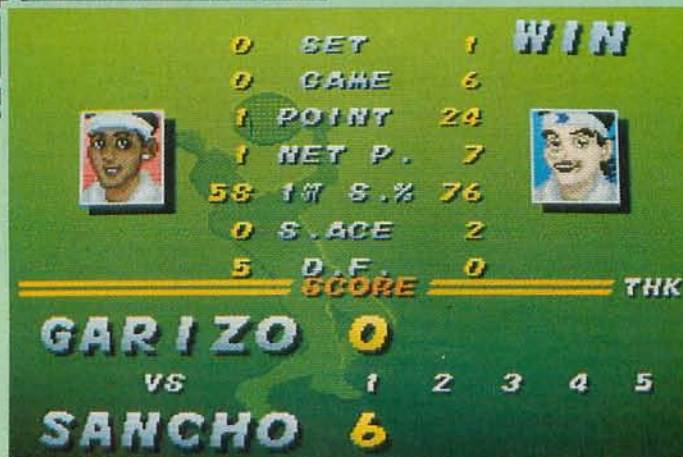
"Super Tennis"  
gehört leider zur  
"Ruckel-Garde"

## Super Tennis (Super Nintendo)

Das erste und bislang einzige Tennis-spiel für's Super Nintendo ist "Super Tennis". 20 Computergegner stehen zur Auswahl, wobei alle Cracks echten Tennisprofis nicht nur optisch nachempfunden, sondern auch mit deren charakteristischen Spielweisen ausgestattet sind. Neben Einzelspielen gegen einen Freund oder den Computer dürft Ihr im Doppel zu zweit gegen die elektronische Intelligenz antreten. Außerdem gibt's noch einen Paßwort-unterstützten Turniermodus, bei dem Ihr Wettbewerbe auf der ganzen Welt mit Eurer Teilnahme beehrt. Temperament à la John McEnroe ist auch mit auf dem Court: Nach miß-

lungenen Schlägen lassen die Stars ihren Unmut am Schiedsrichter aus. Abgesehen vom üblichen Scrolling wird das Spielgeschehen zusätzlich mit dem 3-D-Chip aufbereitet — das führt zu Ruckel-Zuckel-Intermezzos. "Super Tennis" ist eine solide Umsetzung, bei der die Grafik- und Soundfähigkeiten des Super Nintendos kaum genutzt werden. Da alle wichtigen Details vorhanden sind, werden Tennisfreunde zufrieden sein. Der sportbegeisterte Rest sollte vorm Kauf ein paar Probeschläge wagen.

**Features:** 1–2 Spieler (Team-Doppel), Paßwort, 3 Spielvarianten, 20 Computergegner, 3 Bodenbeläge  
**Hersteller:** Tonkin House



Die Statistik zeigt Eure Stärken und Schwächen



## COMPUTER KUDAK

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

### SEGA MEGA DRIVE

#### HARDWARE dt

Grundgerät ohne Spiel	DM 259,00
Grundgerät incl. Sonic	DM 319,00

#### SOFTWARE

California Games	dt. DM 115,00
Columns	dt. DM 85,00
E. A. Hockey	dt. DM 125,00
Gynoug	dt. DM 115,00
Mickey Mouse II	dt. DM 125,00
Olympic Gold	dt. DM 125,00
Wonderboy III	dt. DM 115,00

#### ZUBEHÖR

Control Pad	DM 45,00
Software Converter	DM 119,00

### SEGA MASTER SYSTEM II

#### HARDWARE dt

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

#### SOFTWARE

Asterix	dt. DM 95,00
Spiderman	dt. DM 95,00
Mickey Mouse	dt. DM 95,00
Alex Kidd IV	dt. DM 85,00
Wonderboy III	dt. DM 85,00
Xenon II	dt. DM 85,00

#### ZUBEHÖR

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

### SEGA GAME GEAR

#### HARDWARE dt

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

#### SOFTWARE

Columns	dt. DM 55,00
Mickey Mouse I	dt. DM 75,00
Sonic the Hedgehog	dt. DM 75,00
Super Monaco GP	dt. DM 55,00
Chess Master	dt. DM 75,00
Wonderboy: Dragons Trap	dt. DM 85,00

#### ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 189,00
Netzteil	DM 29,00
Auto-Adaptor	DM 40,00
Gear-to-Gear Kabel	DM 19,00
Battery Pack	DM 85,00

### RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

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

#### Sammelbesteller

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

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

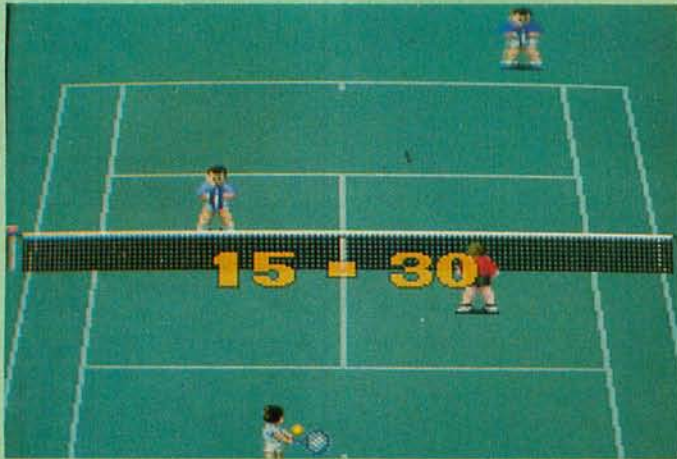




## Final Match Tennis (PC-Engine)

"Final Match Tennis" setzt dem fast unerreicht erscheinenden "World Court Tennis" noch eins' drauf. Die wenigen Schwächen vom Konkurrenzprodukt wurden von den Programmierern rigoros ausgelotet, um den eigenen Titel so perfekt wie möglich zu machen. Das einzige grobe Manko dieser HU-Card ist ein fehlender Paßwort-Modus: Euch bleibt

**SPIEL, SATZ  
UND SIEG**  
-VIDEOSPIEL-TENNIS



**Massenunruhen inbegriffen: "Final Match Tennis" hält vier Spieler gleichzeitig bei Laune.**

nicht's anderes übrig, als die vier Grand-Slam-Turniere in einem Rutsch durchzuspielen — was spätestens ab den Halbfinalen zu einer frustrierenden Aktion wird. Neben Eurem eigenen Spieler sucht Ihr für's Einzel auch den Computergegner aus. Jeder Bildschirmakteur hat seine individuellen Stärken und Schwächen: Der eine glänzt durch Schnellig- und Beweglichkeit, während sein "lahmes" Gegenüber mit extrem präzisen Schlägen Paroli bietet. Außer Einzelspielen gegen den Computer dürft Ihr mit einem "künstlichen" Partner im Doppel antreten. Für die "Höhe" des Tennis- und Geimanschaftsgefühls sorgt der Multi-Player-Adapter: Nichts geht über ein vierfach menschlich besetztes Doppel. Bei "Final Match Tennis" sind die letzten, klitzekleinen Haken der Steuerung verschwunden, die



**Wer fleißig mit der Ballmaschine übt, spielt den Gegner locker an die Wand**

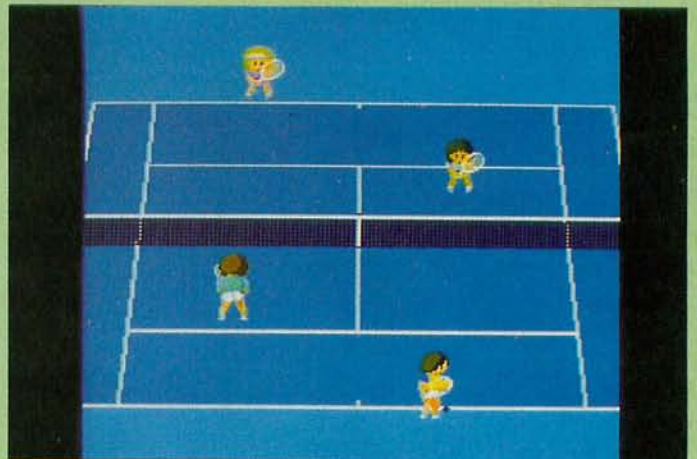
Spielbarkeit ist fantastisch. Schade, daß Turnierspiele durch fehlende Paßwörter vor allem in den höheren Wettbewerbsbegegnungen auf Dauer leicht nerven. Wer gerne wetteifernde Sportsfreunde um sich versammelt und auch sich selbst als fanatischen Tennis- und Videospielefrak bezeichnet, wird "Final Match Tennis" widerstandslos erliegen.

**Features:** 1-4 Spieler (Mensch-gegen-Mensch nur mit Fünftspieleradapter), Gegnerwahl  
**Hersteller:** Human



## World Court Tennis (PC-Engine)

"World Court Tennis" war die erste HU-Card dieser Sportart für die PC-Engine. Eure Gegner sind nicht nur mit prominenten Namen betitelt, sondern imitieren auch das Spielverhalten ihrer menschlichen Vorbilder: Der berühmte "Becker-Hecht" darf als spektakuläre Einlage nicht fehlen, aber auch Kleinigkeiten wie links- oder rechthändiges Spiel der jeweili-



**"World Court Tennis" setzte 1989 auf der PC-Engine neue Maßstäbe**

gen Cracks wurden beachtet. Die Schlagvarianten sind zahlreich: Harte Schmetterbälle, präzise Lobs und auf die Zehntel-Sekunde genau getimte Returns warten darauf, im passenden Moment von Euch zum Punkt genutzt zu werden. Wo genau der Ball auf der gegnerischen Seite einschlägt und ob er überhaupt die Netzkante passiert, hängt von Eurer Reaktionsgeschwindigkeit und Eurem Können ab. Drei unterschiedliche Bodenbeläge (Hart-, Gras- und Sandplatz) verändern nicht nur die Optik, sondern verhalten sich genau wie in der Realität. "World Court Tennis" ist eine geniale Tennissimulation, die mit optionalem Fünftspieleradapter für Massentumulte auf dem heimischen Wohnzimmer-Court sorgt. Selbst Anfänger brauchen vor dem Tennisbrocken keine Angst haben: Die Steuerung ist für Neulinge leicht erlernbar und für absolute Cracks, bei voller Entfaltung der Kontrollmöglichkeiten, eine fesselnde Herausforderung.



**"Kommt der erste Aufschlag" — ein Blick in die Matchstatistik sorgt für Gewißheit**



**Features:** 1-4 Spieler (Mensch-gegen-Mensch nur mit Fünftspieleradapter), 3 Bodenbeläge, 18 Computergegner  
**Hersteller:** Namcot





# GAME

# EXPRESS

## MEGA DRIVE

Monaco GP 2	89.-	Altered Beast	39.-	Dick Tracy	29.-	Road Rash us	79.-
Olympic Gold	79.-	Bad Omen	69.-	Double Dragon II	89.-	Rolling Thunder II	79.-
Splatterhouse 2	89.-	Bare Knuckle	59.-	F-22 us	79.-	SD Valis	59.-
Shining i. t. Darkness us	99.-	Battlemania	49.-	Fantasia	49.-	Shadow Dancer	39.-
Jordan vs Bird us	69.-	Block Out	29.-	Fire Mustang	49.-	Shadow of the Beast	59.-
D. Robinson Basketball	69.-	Bonanza Bros	39.-	Gain Ground	29.-	Slime World	59.-
Speedball 2	89.-	Buck Rogers us	89.-	Ghost'n Ghouls	59.-	Sonic	69.-
Kid Chameleon us	89.-	Burning Force	49.-	Golden Axe II	59.-	Steel Empire	79.-
EA Hockey us	79.-	Castle of Illusion	59.-	Grand Slim	89.-	Storm Lord	49.-
Desert Strike us	79.-	Crackdown	29.-	Gynoug	59.-	Super Shinobi	49.-
Cadash us	79.-	Crude Buster	79.-	Hellfire	39.-	Sword of Sodan	29.-
Phantasy Star 3 us	109.-	Darius II	49.-	Jewel Master	29.-	Toe Jam and Earl	79.-
Alisia Dragon	69.-	Darwin 4081	29.-	Joe Montana II	59.-	Turbo Outrun	59.-
				John Madden 1	69.-	Undecline	59.-
				Juju Legend	59.-	Whiprush	29.-
				Leynos	29.-	Wonderboy III	29.-
				Magical Hat	39.-	World Cup Soccer	59.-
				Marvel Land	49.-	Zoom	29.-
				Mercs 2	49.-	Megadrive pal	249.-
				Musha Aleste	79.-	Arcade Power Stick	79.-
				Outrun	49.-	Power Pad	39.-
				Paperboy	49.-	Cluster Stick	79.-
				Phelios	29.-	Converter	19.-
				Pit Fighter	59.-	RGB Kabel	19.-
				Quackshot	59.-		

**NEU**

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

**NEU**

Parodius	119.-	Final Fight	118.-
Super Bowling	119.-	Gradius III	79.-
Hook	129.-	Hat Trick Hero	99.-
Super Dunkshot	119.-	Joe and Mac	109.-
Prince of Persia	119.-	Lemmings	89.-
Mario Paint us	169.-	Magic Adventure	99.-
Mr. Suzuki F1	119.-	Magic Sword	99.-
Camel Try	109.-	Monkey Jiro	109.-
Dragon Slayer	89.-	Mushya	99.-
T.M.N.T. 4	119.-	Pilot Wings	99.-
Bray Zone	119.-	Rocketeer	59.-
Dinawars	129.-	RPM Racing	89.-
Super F1 Circus	119.-	Rushing Beat	89.-
Sylvaton	119.-	Soul Blader	79.-
Adventure Island	89.-	STG	79.-
Battle Blaze	119.-	Streetfighter II jp	179.-
Big Run	59.-	Super Aleste	119.-
Castlevania IV	89.-	Super Contra	99.-
Champ. Boxing	89.-	Super Cup Soccer	89.-
D-Force	109.-	Super Dodge Ball	119.-
Darius Twin	79.-	Super EDF	79.-
Exhaust Heat	119.-	Super Ghost'n Ghouls	99.-
F-Zero	89.-	Super Mario World	99.-

## SUPER NES

Super R-Type	59.-	Xardion	69.-
Super Shanghai	109.-	Super Nes	449.-
Super Smash TV	79.-	Converter dt.	39.-
Super Tennis	109.-	Converter jp-us	29.-
Super Valis	79.-	JB-King Joyboard	139.-
Thunder Spirits	89.-	ASCII Joypad	49.-
Top Racer	89.-	Pal Box	79.-
Un Squadron	79.-	AV Kabel	19.-
Wagan Land	69.-	RGB Kabel	29.-
Wrestlemania	99.-		

**Tel. 089/54 38 088**

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

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





# SPIEL, SATZ UND SIEG

-VIDEOSPIEL-TENNIS-



Während der Ballwechsel scrollt eine Draufsicht in alle Richtungen



Beim Aufschlag wird Euer Spieler von der Seite gezeigt

## Tennis Ace (Sega Master)

In "Tennis Ace" statet Ihr sechs internationalen Turnieren einen Besuch ab. Aus 16 Spielern — ihre Leistungsfähigkeit ist unterteilt in Geschick,

Tempo und Kraft — sucht Ihr Euch den fähigsten Profi aus. Auf den Platz geht's entweder alleine gegen den Computer oder ein menschliches Gegenüber. Zum Doppel könnt Ihr auch mit Eurem Kumpel in einem Team auf-  
laufen. Das Spielfeld wird während

der Ballwechsel von oben gezeigt. Beim Aufschlag seht Ihr Euren Akteur von der Seite. Außer Lobs und Volleys spielt Ihr durch gleichzeitiges Drücken beider Feuerknöpfe einen Stoppball. "Tennis Ace" ist ein zeitraubendes, unterdurchschnittliches Tennis:

Allein das Positionieren Eures Spielers an der Grundlinie dauert einige Sekunden — überspringen oder wegklicken ist nicht möglich. Neben der Extra-Perspektive des Aufschlags raubt Euch das langwierige Klatschkonzert der Zuschauer die letzten Geduldsfäden. Bis Ihr einen ganzen Satz hinter Euch gebracht habt, ist viel Zeit verstrichen.

**Features:** 1—2 Spieler (Team-Doppel), Paßwort, 16 Computergegner  
**Hersteller:** Sega



# WOLF SOFT

## Hard & Software-Versand

Schulstraße 3  
5450 Neuwied 22  
Fax: 02622/83583

Tel.: 02622/83517

Besucht unser neues Ladenlokal !

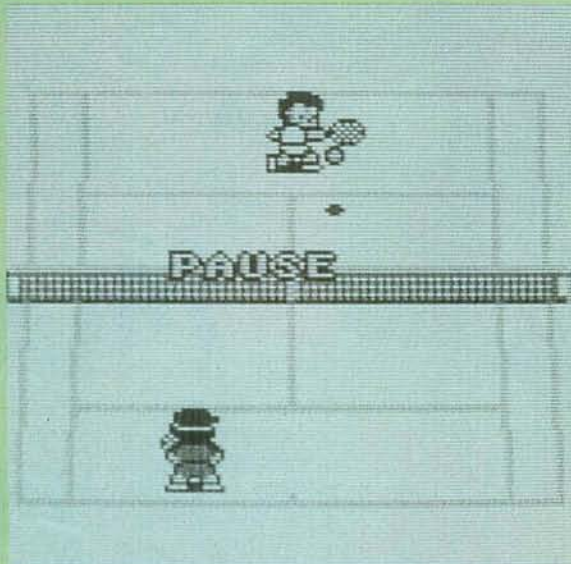
Immer top Aktuell !

PC-ENGINE	SUPER NES	MEGA DRIVE	NEO GEO	MAK
PC-Engine Duo 949,-	Grundgerät RGB + 2 Spiele 469,-	Thunderforce 4 129,-	Neo Geo Pal 749,-	Spielautomatenkonsole 499,-
PC-Engine USA inc. Spiel 299,-	Grundgerät dt. 329,-	Desert Strike 119,-	Neo Geo Umschaltbar 50/60 Hz 799,-	MAK im Oldiset 749,-
inkl. jap. Adapter 349,-	RGB Kabel + Colourbooster 99,-	Kid Camelion 109,-	World Heros 449,-	mit Spiel + Stick 149,-
Bonk 3 a.A. 59,-	Adapter für us/jp. Spiel 59,-	Quackshot 79,-	Roboarmy 299,-	Platinen ab 149,-
Alzadick CD 59,-	Streetfighter 2 us. 179,-	Devil Crush 109,-	Last Resort 349,-	Top Games lieferbar wie:
Play Xanber 3 CD 109,-	Spiele jp. ab 59,-	Chuck Rock 119,-	RGB Kabel 39,-	Streetfighter 2 - Sunset Riders - Metallblack-u.a.
ca. 200 weitere Titel ab Lager lieferbar	Spiele dt. 109,-	Spiele ab 39,-		

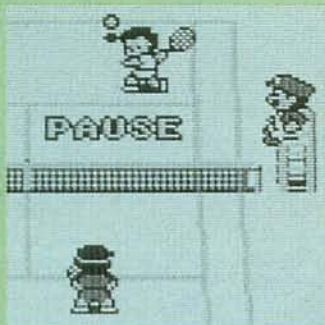
**Acessoires** RGB Umschalter für Videospiele (endlich kein umstöpseln mehr)  
Anschlußkabel z.B. an Com. 1084 Monitore

Umschalter 50/60 Hz für Mega Drive + Neo Geo  
engl. Chipsatz für Mega Drive





Game-Boy-Fanatiker können sich auf das gutgemachte Mobil-Modul "Tennis" verlassen



Mario verteilt als Gaststar im Schiedsrichterstuhl die Punkte

## Tennis (Game Boy)

Auch auf dem millionenfach verkauften Game Boy darf kräftig auf den Filzball eingedroschen werden. Im Schiedsrichterstuhl thront der hauseigene Mega-Star Mario. Doch keine Angst, der hartgesottene Jump'n-Run-Profi überzeugt auch in der Rolle des Unparteiischen. An Schlagvarianten bietet das kleine Hand-Held einiges: Angeschrittene Bälle und Volleys sind ebenso realisierbar wie Passierschläge und Stopbälle. Euphorische Unterwegsschlachten erreichen den Höhepunkt, wenn z.B. der Busnachbar mit einem siegessicheren Grinsen auf seinem Gesicht das Dialogkabel aus der Game-Boy-bestückten Tasche zieht. "Tennis" von Nintendo ist ein Evergreen-Modülchen, das viele "große Brüder" in glatten drei Sätzen zum Verlassen des Bildschirms zwingt.

**Features:** 1-2 Spieler  
(über Dialogkabel)  
**Hersteller:** Nintendo



## Sammlerstück: Super Tennis (Sega Master)

Ein besonderer Leckerbissen, der leider nur noch in erlesenen Sammlerbeständen (z.B. in der geheimnisumwitterten Modul-Gruft des Martin G.) existiert, ist die Master-System-Card "Super Tennis": Seit dem Erscheinen des Master-System 2 wurden keine "Flach-Module" mehr produziert. Aus einem sim-

plen Grund: An der Nachfolgekonsole fehlt der erforderliche Abspiel-Slot. Um Euch dieses edle Stück nicht vorzuenthalten, und den wenigen Hütern der exklusiven Card aus Stolz ein paar Tränen in die Augen zu treiben, huldigen wir "Super Tennis" mit einem Ehren-Screenshot.



Ihre Tage waren gezählt: die beiden Cracks aus "Super Tennis" (Sega-Master-System)



Innovativ  
Aktuell  
Kompetent:

DIE  
COMPUTER-  
BÜCHER  
DES  
MARKT  
&  
TECHNIK  
VERLAGES.

Jetzt im  
Handel!\*

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

**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher-  
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

5404





# COMING SOON — TENNIS-AUSSICHTEN



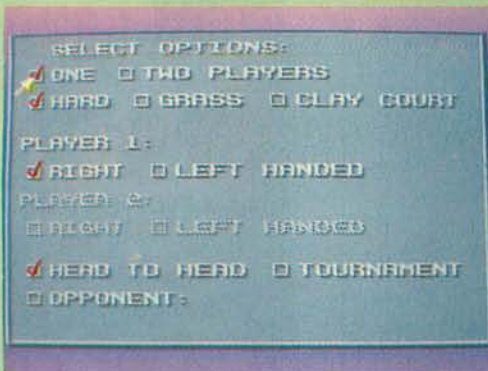
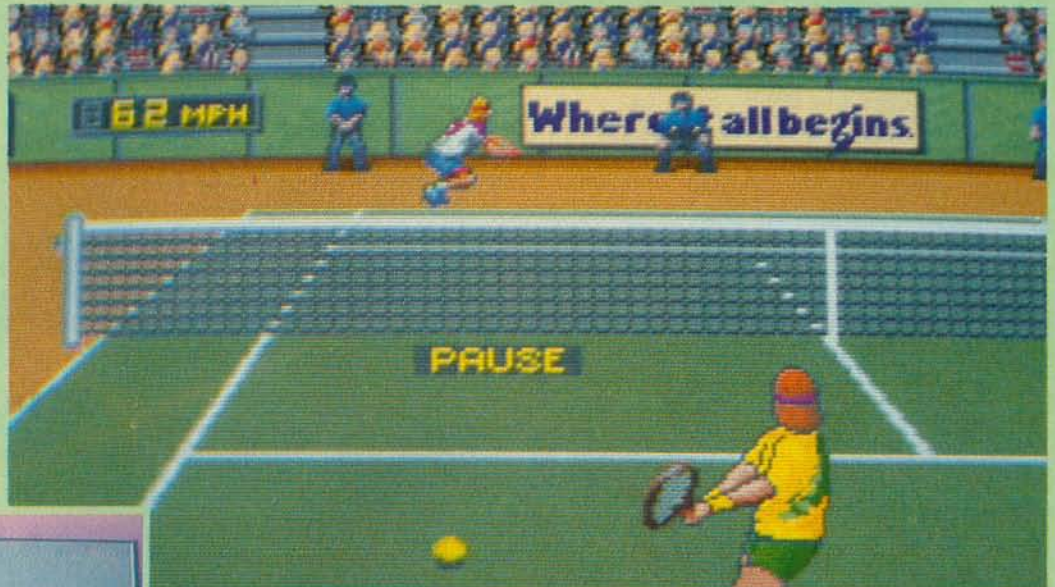
Nur ein Tennisspiel auf dem Super Nintendo und keins für's Mega Drive — die unzufriedene 16-Bit-Sportgemeinde plant den Aufstand. Unsere Vorschau sorgt für die Abkühlung der Gemüter und führt Euch über Modul-Courts, die sich momentan noch "im Bau" befinden.

**W**ahrscheinlich zeitgleich wird **David Crane's Amazing Tennis** von Absolute Entertainment für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen. David Crane, verantwortlich für Gestaltung und Programmierung, ist der erfolgreichste amerikanische Spiele designer al-

ler Zeiten. Seine Titel (von "Pitfall" für das Atari VCS wurden 400000 Exemplare an den Mann gebracht, Crane schrieb außerdem "Decathlon" und "Ghostbusters") sind während der letzten 15 Jahre millionenfach verkauft worden. Crane's neuester Geniestreich ist eine komplexe Tennissimulation, bei der die Steuerung traumhaft vielfältig ist. Steht Ihr gün-

**SPIEL, SATZ UND SIEG**  
-VIDEOSPIEL-TENNIS

stig zum Ball, bieten sich zahlreiche Schlagvarianten an: Stop, Volley, Cross, Longline, Drive, Lob... Versierte Spieler trumpfen mit durchschlagenden Kombinationen auf oder lassen dem Gegner den Ball mit einem Überkopf-Smash um die Ohren pfeifen. Das Tennisregelwerk wurde bis ins kleinste Detail übernommen und gibt auch dem Sportfan keinen Grund



Im Options-Menü trifft Ihr die gewünschte Einstellung



Gutes Stellungsspiel ist Grundvoraussetzung



Netzattacken gibt's bei "David Crane's Amazing Tennis" reichlich





# AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:  
brandneue Spiele  
für den Amiga?  
Tips&Tricks für die bekann-  
testen Amiga-Spiele? Eine witzig-  
fundierte Einführung in Euren  
Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-  
Bücher von Markt & Technik! Hier  
steht alles drin, was einen Amiga-Fan  
glücklich macht - Seite für Seite - Byte  
für Byte!



## IN KÜRZE



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spiele '92**  
Die bekanntesten und  
aktuellen Amiga-  
Spiele im Überblick.  
Sie werden nach  
einem einheitlichen  
Schema beschrieben:  
Spiel-Idee und -Story,  
Bedienung des Spiels  
(sehr nützlich bei

englischen Handbüchern), technische Tips  
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks  
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die  
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
1992, 336 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spielesammlung Band 2**  
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-  
Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-  
Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei  
Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG  
dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobel-  
asse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-  
Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-  
Schiebe-Spiel.  
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-\*



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spiele '93**  
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele  
im Überblick. Sie werden nach einem  
einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee  
und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich  
bei englischen Handbüchern), technische Tips  
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks  
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die  
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
ca. 330 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-

**Frank Stieper  
Klops & Lücke:  
Die Amiga-Detektive**  
Ein Mitmachbuch für  
alle Kids, die ihren  
Amiga kennenlernen  
wollen. Klops & Lücke  
sind auf Verfolgungs-  
jagd, und der Leser  
begleitet sie dabei. Bei  
ihrer Jagd nach den  
Unbekannten be-

nutzen sie Detektivprogramme, die auf einer  
Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie,  
wie der Amiga funktioniert und was man außer  
Spielen noch alles damit machen kann.  
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



\* unverbindliche Preisempfehlung



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Amiga-Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
Spiele-Spaß im 6er-Pack greifen an:  
◆ PowerBlast: Außerirdische greifen an.  
◆ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.  
◆ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.  
◆ MoveIT: Kästchen rangieren.  
◆ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.  
◆ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-\*



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:

Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!

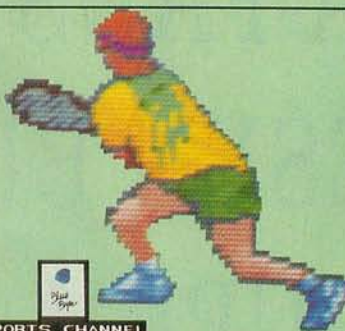
IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.





# SPIEL, SATZ UND SIEG

-VIDEOSPIEL-TENNIS



In der "Tour" reist Ihr mit Eurem Racket rund um den Globus

zur Beanstandung. Drei unterschiedliche Bodenbeläge beeinflussen das Ballverhalten und forcieren oder drosseln das Spieltempo. 15 Computergegner, rangierend von Platz 502 bis Platz 22 der Weltrangliste, warten auf ein nervenzerreißendes Match gegen Euch. Wer glaubt, gut gespielt zu haben, darf seine grandios erarbeiteten Punkte per Zeitlupe und Wiederholung Revue passieren lassen.

Als Kommentator hört Ihr übrigens niemand anderen, als den weltweit bekannten und hochgeschätzten Schiedsrichter Frank Hammond.

Leider lag uns nur die Super-Nintendo-Version vor. Wie das Sega-Modul grafisch und spielerisch ausfällt, und ob die Features ebenso vielfältig sind berichten wir in einer der nächsten VIDEO GAMES.

Der nächste Leckerbissen wird nur für's Super Nintendo erscheinen:

## Jimmy Connors Pro Tennis Tour



Jimmy Connors grinst Euch im Auswahl-Menü an



entstammt den kompetenten Händen des deutschen Programmerteams Blue Byte, die sich schon für einige Homecomputer-Tennisspiele verantwortlich zeigten. "Jimmy Connors Pro Tennis Tour" bietet viele Varianten und Einstellmöglichkeiten: Neben den gewohnten Bodenbelägen (auch Halle) schaffen Ausflüge in die Antarktis und Wüste (das Ballverhalten auf der verschneiten Fläche am Südpol ist einmalig) ungewohnte Platzverhältnisse.



Unterschiedliche Bodenbeläge und Platzverhältnisse sorgen für Abwechslung

Neulinge können vor Turnierteilnahmen Trainingsstunden nehmen. Dort wappnet Ihr Euch unter Anleitung verschiedener Trainer — jeder Coach hat seine speziellen Schläge, Tips und Kniffe auf Lager — für die internationalen Wettbewerbe. Die Turnierschauplätze sind auf einer Weltkarte illustriert. Wählt Ihr einen Austragungsort an, erfahrt Ihr spezifische Merkmale wie z.B. Bodenbelag und Anzahl der Weltranglistenpunkte bei einem Sieg. Für Anfänger ist der "Easy"-Modus interessant: Die Steuerung des Spielers übernimmt der Computer. So spart Ihr Eure Konzentration für das Ausprobieren und Ausführen der Schläge.

Auf der Sommer-CES in Chicago wurden zwei weitere 16-Bit-Titel (beide in einer frühen Entwicklungsphase) präsentiert: **Jennifer Capriati** stellte Renovation ihren hochgehandelten Namen für ein Mega-Drive-Tennis zur Verfügung. Leider können wir Euch von diesem Spiel keine Features oder Bildschirmfotos bieten — Jennifer's gewiefter Agent läßt keinerlei Veröffentlichungen zu. Ähnlich karg sieht's bei Tecmagik's **André Agassi Tennis**



Auf der CES war's kurz zu sehen: "André Agassi Tennis".

aus, das für Mega Drive, Master System und Game Gear erscheinen wird. Folgendes konnten wir in Erfahrung bringen: Für Mega Drive und Master System wird es die üblichen Ein- bis Zwei-Spieler-Modi geben, bei der Game-Gear-Version ist eine Link-Option (via Dialog-Kabel) angepeilt — ob sie mit auf's Modul kommt, steht noch nicht fest. Sieben Spieler mit individuellen Stärken und Schwächen (André Agassi trumpt z.B. mit seiner extrem starken Vorhand auf) stehen zur Wahl. Während des Spiels kommentiert eine Reporterstimme die Punktevergabe. Besonders interessant wird ein Power-Up-Feature sein: Wer langwierige Ballwechsel für sich entscheidet, heimst als Belohnung eine bestimmte Menge Geld ein. Mit der erspielten Summe rüstet Ihr Kraft, Schnelligkeit und Spielgenauigkeit Eures Cracks auf und erhöht so die Gewinnchancen für's nächste Match. Außerdem bietet "André Agassi Tennis" wie ein Großteil der Konkurrenzprodukte verschiedene Untergründe als Spielfläche an. **MICHAEL PAUL**





**Jetzt neu!**

**Infoservice**

**040/2270961**

**Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr**

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

**SEGA**

Der Bessere gewinnt.



# ARCADE-NEWS

In der Spielhalle wird geballert, bis die Feuerknöpfe rauchen. Welche Spiele aus der Masse an Alien-Vertilgern hervorstechen, verraten wir Euch in unserer Arcade-Rubrik.

**Z**ur Freude aller Leser, die vehement nach einer Arcade-Rubrik verlangten, gibt's ab sofort die Arcade-News in VIDEO GAMES. Jeden Monat nehmen wir eine Auswahl nagelneuer Spiele unter die Lupe, die uns der Hersteller oder die Firma Nova (Spielothek) zur Verfügung stellt. Wir werden uns mit "handelsüblichen" Automaten beschäftigen und einen Blick auf die luxuriöse High-End-Elite werfen, die mit Cyber-Space, Laser-Disc und Hydraulik heranrückt.

In jeder Ausgabe küren wir einen "Automaten des Monats": Die Automaten-Freaks der VIDEO-GAMES-Redaktion spielen alle Titel gewissenhaft und ausführlich an und beschließen, welcher Apparat die Auszeichnung einheimst. ak

## Automat des Monats

Normalerweise werden Automaten-Spiele auf Videospielekonsolen "umgesetzt", doch manchmal kommt die Videospieleversion früher. So geschehen bei **Bucky O'Hare** für das NES: Vor kurzem erschien das ausgezeichnete Spiel (Test in VIDEO GAMES 8/92), seit wenigen Tagen steht der "Bucky O'Hare"-Automat in den Spielhallen. Ihr übernehmt die Rolle eines kleinen Hasen, der zusammen mit seinen drei Kumpanen das Universum rettet. Acht mit Sprachausgabe und Zwischenanimationen gespickte Levels liegen vor Euch. Bei *Bucky O'Hare* können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Gegnerjagd gehen. Alle haben einen begrenzten Vorrat an Smartbombs, ver-



**Bucky O'Hare** sieht grafisch gut aus

schiedenen Schlägen und Extrawaffen. Gescrollt wird je nach Level in jede erdenkliche Richtung — zeitweise gleicht das Spiel sogar einem Weltraum-Shooter.

Grafik und Sound des Hasenepos sind durchweg gut. Kein Wunder, daß die Konami-Entwickler über 100 MBit Speicher in die Spielplatte investiert haben. Allein Vorspann und Zwischenanimationen, in denen fleißig gezoomt wird, dürften jede Menge Speicherplatz schlucken. Spielerisch hat "Bucky O'Hare" mit der NES-Version nicht viel gemein. Mehr als ein witziges Jump'n'Run mit einigen verblüffenden Effekten stellte Konami nicht auf die Beine. Trotzdem solltet Ihr zwecks Effektschau und audiovisuellen Reizen eine Rolle Markstücke beireithalten.



**Hase auf Alien-Jagd:** Knallbunter geht's kaum noch

## Panik im Weltraum

**Truxton 2** von Toa Plan und *Flying Tiger* von Dooyong sind vertikalscrollende Weltraumballerspiele mit bildschirmdeckenden Extrawaffen. **Truxton 2** ist die Fortsetzung eines Ballerspiel das Mega-Drive-Veteranen unter dem Titel "Tatsujin" bekannt ist. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich Toa Plan beim neuen Stück viel Mühe gegeben: Die Hintergründe sind genau ausgearbeitet, die Feinde detailreich gezeichnet, die sieben Level ultra-lang. Aber gerade der letzte Punkt entpuppt sich als hinterhältige Spielspaßfalle: Zu oft wiederholen sich die Feindformationen, so daß Ihr am Ende eine Smart-



**Truxton 2** drückt mit wöhnlich Levels





Die Extrawaffen von *Truxton 2* sind sehr effektiv

bomb nach der anderen zündet, um endlich in den Genuß des (riesigen) Endgegners zu kommen. Dennoch ist *Truxton 2* eine Lichtmeile besser als der letzte Toa-Plan-Shooter *Vimana*.

**Flying Tiger** könnt Ihr dafür gestrot auf den Weltraumschrottplatz werfen. Newcomer Dooyong hat bei bekannten Spielen des Genres geklaut und einen lauwarmer Balleraufguß zusammengeköchelt. Anspruchslose Spiele dieser Art haben im Zeitalter der *Aero Fighters* und *Truxtons* keine Existenzberechtigung.



beein-  
unge-  
angen

Titel	Spieler	Genre	Hersteller	Wertung
Bucky O'Hare	1-4	Jump'n'Run	Konami	empfehlenswert
Flying Tiger	1-2	Shoot'em up	Dooyong	mangelhaft
New Dynablaste	1-4	Geschicklichkeit	Irem	empfehlenswert
Splash	1-2	Geschicklichkeit	Gaelco	für Fans
Truxton 2	1-2	Shoot'em up	Toa Plan	durchschnittlich

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

## Geschicktes Händchen

◆ Voyeure investieren ein paar Mark in den Gaelco-Automaten "Splash". Mit einem Pinsel entfernt Ihr Farbe vom Spielfeld — dahinter entblößen sich ein paar hübsche Mädels, die in fotografischer Qualität digitalisiert wurden. Ein bis zwei Pinsel gleichzeitig können sich an den wohlgeformten Damen "vergreifen". Extras sind Schutzschild, Bomben und Streuschuß, als Feinde agieren unterschiedlich große Blasen, die sich nach Abschub aufteilen.

Fans des "Dynablaste"-Automaten (die Umsetzung auf Konsolen heißt *Bomberman*) werden sich über **New Dynablaste** freuen. Die Grafik ist leicht aufgemotzt, alle Level sind neu. Einige frische Spielelemente haben die Irem-Designer ebenfalls parat. Probespielen angeraten!



Mit dem Pinsel geht die Farbe ab

## Automaten-Charts Deutschland

Platz		Titel	
1.	(1)	Street Fighter 2 Champion Edition	
2.	(6)	Street Fighter 2	
3.	(3)	Truxton 2	
4.	(—)	Olympic Soccer	
5.	(—)	Euro Footballchamp	
6.	(8)	Football Champ	
7.	(5)	Undercover Cops	
8.	(2)	Aero Fighters	
9.	(4)	Splash	
10.	(7)	Soccer Brawl	

Quelle: Automatenmarkt 9/92



*New Dynablaste* wartet mit neuen Levels und Spielelementen auf



Bei *Splash* befreit Ihr über 12 hübsche Mädels von hinderlicher Farbe



# HIGH-TECH- ECKE

## BEDIENUNGSFREUNDLICH

In unserer beliebten Serie "Wieder was dazugelernt" befassen wir uns heute mit dem "Radio Data System", kurz RDS. Der Unterschied zwischen einem normalen Radio und einem RDS-Empfänger liegt hauptsächlich im Bedienungskomfort. Das vom Sender abgestrahlte RDS-Signal enthält zusätzlich zur Musik noch folgende Informationen: Name der Sendeanstalt, Verkehrsfunkennung, Umschaltsignal auf Radio (für den Fall einer Verkehrsdurchsage) und andere Frequenzen, auf denen derselbe Sender zu empfangen ist. Wie Ihr seht, ist das RDS speziell für's Autoradio entwickelt worden. Heim-Tuner profitieren nur vom Sendernamen und den alternativen Frequenzen. Im Auto jedoch stellt das RDS ein Maximum an Bedienungskomfort dar. Genauer gesagt, müßt Ihr das Gerät nur noch einschalten. Das Autoradio 3880 von Grundig ist nicht nur mit RDS ausgestattet, sondern bietet auch ein Autoreverse-Kassettenlaufwerk mit Musiksuchlauf, vier Lautsprecherausgänge, farblich veränderbares Display und diverse, praktische Radio- und Sendersuchfunktionen. Wer schon ein Auto hat, darf das Gerät für ca. 930 Mark einbauen und sich mit maximal viermal 40 Watt durch den Stadtverkehr dröhnen.



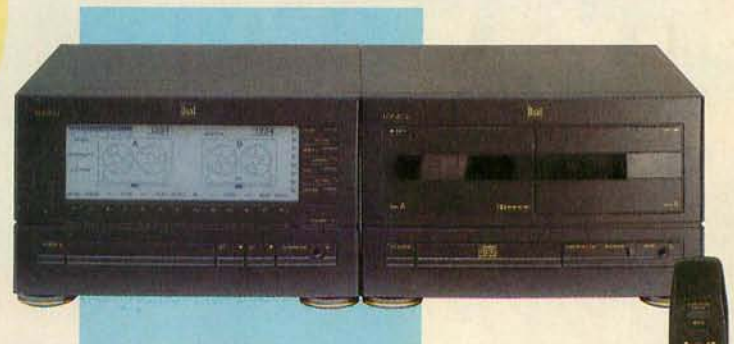
## FALT-FERNSEHER

Daß Fernseher nicht immer schnöde viereckige Kästen sein müssen, beweist Philips mit seinem "Your T.V. 3324". Das "Blasebalg"-Design ist bisher einzigartig. Der Hersteller möchte die Form jedoch als "Buch" verstanden wissen. Von den technischen Daten handelt es sich um einen ganz normalen Portable: 37cm Bildschirmdiagonale, Fernbedienung, Monoklang mit zwei Watt, Euro-AV-Scart-Buchse und Timer. Letzterer eignet sich speziell für Leute, die gern vor der Glotze einschlafen: Nach eingestellter Zeit von Null bis 90 Minuten schaltet das Gerät selbständig ab. Interessant ist auch die Programmspeicherverriegelung. Mit ihr können Programmplätze gesperrt werden — optimal, um kleine Geschwister zu ärgern! Fernseher in dieser Größe und Ausstattung gibt's allerdings auch billiger. Der kleine Philips schlägt mit 800 Mark zu Buche.



## KNOPFLOCH-OPTIK

Für angehende Detektive empfiehlt sich zur Videoüberwachung die ultrakleine Farb-Videokamera IK-M36P von Toshiba. Eingebaut in eine Handtasche oder im Blumenstrauß versteckt beobachtet der kleine Spion jedes interessante Geschehen, ohne gesehen zu werden. Mit knapp fünfeinhalb Zentimetern Länge sind die Anwendungsmöglichkeiten der Kamera schier unbegrenzt. Ein kleines Problem ergibt sich allerdings, wenn Ihr unterwegs filmen wollt. Zur Aufzeichnung müßt Ihr einen Videorecorder anschließen und so etwas transportiert sich schlecht. Ein 30-Meter-Verlängerungskabel ist jedoch als Sonderzubehör erhältlich. Wie immer ist Mikrotechnologie teuer: 6000 DM kostet das kleine Wunderwerk.



## MUSIK UND GRAFIK

Darauf haben wir ja schon lange gewartet: eine Computer-Stereoanlage. Die "Dual Logic" besteht aus zwei Teilen: einer Doppel-Kassettendeck-CD-Spieler-Kombination und einem Receiver. Dem geeigneten Beobachter ist sicher sofort aufgefallen, daß weder CD-Spieler noch Kassettendeck Bedienungstasten haben: Die Anlage wird komplett vom Receiver bevormundet. Je nach angewählter Komponente erscheint im Display eine andere Grafik, die den unter der Anzeige angebrachten Tasten ihre Funktionen zuweist. Im Kassettenmodus seht Ihr zwei Kassetten, im CD-Modus dreht sich eine Disk und bei Radio-betrieb erscheint eine Frequenzanzeige mit allen Informationen, die das RDS-taugliche Gerät empfängt. Außerdem sind der CD-Spieler, der Tuner und die Lautstärkeregelung fernbedienbar. Für kleinere Partys ist der Verstärker mit bis zu zweimal 130 Watt durchaus geeignet.



Don't panic.



Lucky Strike. Sonst nichts.



# STREET FIGHTER II



Mit Street Fighter 2 erscheint eines der spektakulärsten Nintendo-Module offiziell in Deutschland: Wir verraten Euch, wie Ihr die Straßenkämpfer in den Staub boxt.

Die nächste VIDEO GAMES ist nichts für Videospiel-Ästheten und Spieler mit schwachen Nerven: Wir betrachten — schonungslos und ohne Rücksicht auf den "guten" Geschmack — gewalttätige Hardcore-Spiele, sexistische Modulentgleisungen und andere Produkte, die der Bundesprüfstelle bisher entgangen sind. Abgefahren, schrill und oft hart an der Schmerzgrenze: Was uns bei ausführlichen Recherchen unter die Finger und vor das Objektiv der Kamera kam, ließ selbst gestandenen VIDEO GAMES-Redakteuren das Grinsen im Gesicht gefrieren.

Auch ansonsten geht's im nächsten Heft fetzig zur Sache: Wir testen Konamis spektakuläre Laserorgie **Axelay** für das Super Nintendo und das langerwartete **Gradius 3** für das NES. Rechtzeitig zum offiziellen Start des Modulhammers **Street Fighter 2** beglücken wir Prügelfans und Nintendo-besitzer mit seitenlangen Tips'n'Tricks und Hintergrundstorys. Für das Mega Drive trudelten wiederum brandneue Electronic-Arts-Module ein: Wir testen u.a. den zweiten Teil der brillanten Sportsimulation **NHLPA Hockey** und den verrückten **Twisted Flipper**.

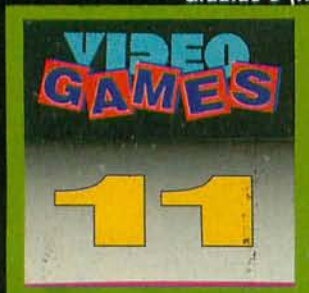
Den Tips-Teil ergänzen wir im nächsten Monat um den ersten Teil eines voluminösen **Zelda 3-Player's-Guide** — Kollege Jan hat sich zu diesem Zweck schon vor Wochen von allen irdischen Dingen losgesagt und den Nintendo-Helden Link auf seine neuesten Abenteuer begleitet.



Die Gradius-Ballerserie fesselt seit 1985: Wir widmen den Weltraumklassikern einen Hintergrundartikel und testen Parodius (SNintendo) und Gradius 3 (NES)



Wer hat Angst vor dem bösen Sprite? Wir präsentieren die Pixelstars der Splatter- und Gore-Szene.



ERSCHEINT AM  
28. OKTOBER 1992



# EXTRA POWER

## GAME GENIE



**EXTRA POWER**  
Für viele Videospiele  
Pour des jeux vidéo  
Voor veel videospellen



GAME GENIE ist echt genial:  
Einfach auf die Spielcassette  
stecken und zusammen in  
das Gerät schieben, und  
schon kannst Du - je nach  
vorhandenem Video-Spiel - :

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen  
und vieles mehr.

GAME GENIE ist NES-  
kompatibel und unterstützt  
über 80 der bekanntesten  
Video-Spiele.

Und im Begleitbuch findest Du  
etwa 1.000 Tricks und Level  
Codes, die Dich in null-  
komma-nix zum Meister der  
Video-Spiele machen !

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

INVENTED BY  
CODEMASTERS

EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

CH-9015 St. Gallen, Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf



# PROBOTECTOR™

**Gutschein** VG 10/92  
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Übertragungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach die Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Fränkerten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhalt Du 6 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgabe! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



**NEU!**

## Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

### Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß. ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! ... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“

ASM 5/92: SEHR GUT  
 ASM MEGAHIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“

90% Spielspaß  
 POWER PLAY  
 BESONDERS EMPFEHLENSWERT

8-Megabit-Alien-Action-Spiel  
 9 Level

Für 1-2 Spieler  
 System: Super Nintendo Entertainment System



### Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92: 89% Spielspaß  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: NES, 9 Level, 1-2 Spieler.  
 „Super... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



### Probotector

VIDEO GAMES 1/91: 88% Spielspaß.  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: NES  
 „Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

### Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: GAME BOY  
 „Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

### PALCOM™ SOFTWARE



**Superstarker Videospiele Spaß**

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

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

Nintendo®, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM™ and PALCOMGAMES™ are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

