

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



GAMES

STRENG GEHEIM
PROJECT REALITY
STRENG GEHEIM

**WAS LANGE WÄHRT,
FÄHRT ENDLICH GUT:**

Stunt Race FX
Super Nintendo

JETZT IN FARBE!

**Super
Game Boy**

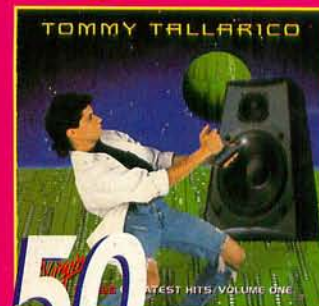
EXKLUSIV:

**Dungeon
Master 2
Mega CD**

It's Showtime

Über **20** »messe«-scharfe Seiten
exklusiv aus Tokio und Chicago

Zu gewinnen!



50 CDs mit
coolen Soundtracks
von Virgin-Spielen

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

DONKEY KONG

Das erste
Super Game Boy™ Spiel
einer neuen Game Boy™
Spiele-Generation:

© 1994 Nintendo Co., Ltd.



Neu und
exklusiv
von Nintendo®

Ob schwarz-weiß auf dem Game Boy™ oder in Farbe ab September auf dem Super Game Boy™ - Donkey Kong™ ist ein echtes Super Spiel!



Donkey Kong, der erste und einer der erbitertesten Gegner von Mario, ist wieder da. Dieses Super Game Boy™ Spiel beginnt wie der Klassiker - das Spielhallen-Original - , bringt dann aber jede Menge neuer Levels und Features. Und mit dem Super Game Boy™ wird dieses Donkey Kong™ Spiel einfach zum Riesen-Spiel-Spaß - besonders in Farbe und in voller TV-Bildschirmgröße mit bis zu 256 Farben und vielen neuen Spiel-Features.



Nintendo®

M Just for Fun

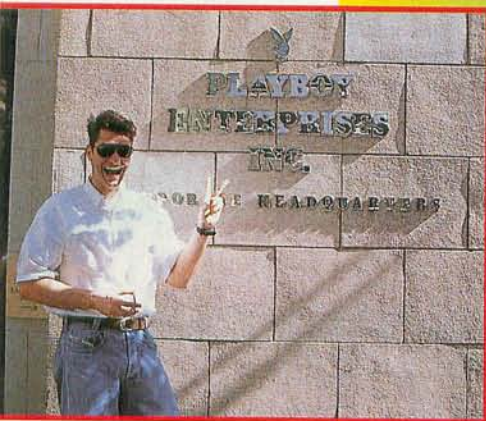
it schöner Regelmäßigkeit greift unsere Verlagsleitung in ihrer unendlichen Güte immer wieder tief ins Budget-Säckel, um einige Mitglieder der VIDEO-GAMES-Gang im Auftrag des Herrn durch die weite Welt zu hetzen. Sowa

nennt man dann Dienstreise. Mit schöner Regelmäßigkeit werden die platt- und blasenfüßigen, gejetlagten, unrasierten und augengeränderten Messe-Indianer dann nach einigen Tagen mit einem kernigen "da sind ja unsere Urlauber wieder" in der Heimat zurückempfangan. Mit schöner Regelmäßigkeit schwören sich die derart Geschmähten, das nächste Mal wirklich nur ein paar blöde Pressemappen einzusammeln und ansonsten die Landschaft zu genießen. Und mit schöner

Regelmäßigkeit schleppen sie dann doch soviel Neuheiten an, daß im Heft kein Fitzelchen Platz mehr für ein paar Blödeleien bleibt. Aber Gott sei Dank gibt's ja noch das Edi: Gelegenheit für uns, Rob Zäng bei der Nahrungssuche in einer Trashcan am Michigan-Beach von Chicago zu beobachten, Hartmut kurz vor dem Stürmen der Playboy-Zentrale abzulichten, Beavis & Butt-head um einen weiteren BUMSKOPF zu ergänzen sowie Robert von den verheerenden Wirkungen unkontrollierter Anabolika-Einnahmen zu über-

zeugen. Den ernstesten Teil unseres US-Trips findet Ihr übrigens ab Seite 7...

Entschuldigung, gibt's hier was zu essen?

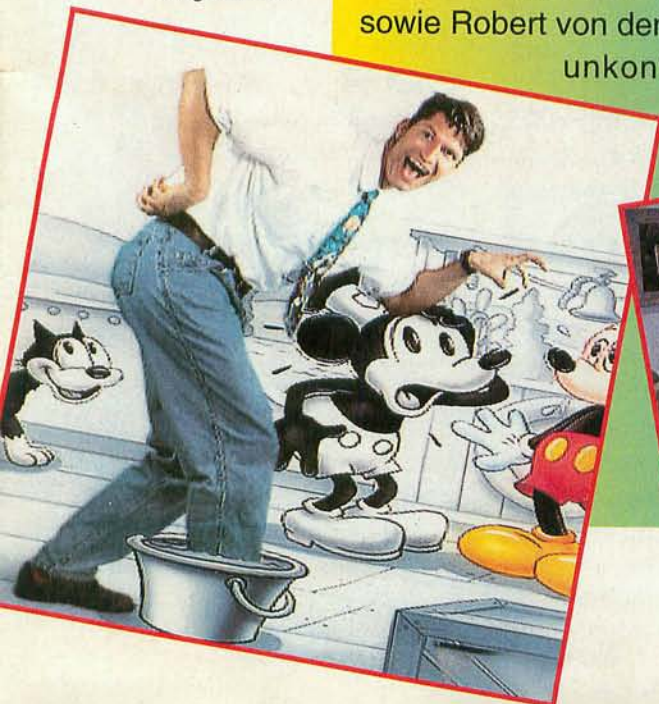


Zielstrebig fand Hartmut direkt nach der Landung das seiner Meinung nach bedeutendste Gebäude Chicagos

Nur mit Mühe konnten wir Hartmut davon überzeugen, daß er als Zeichentrick-Held nicht in Frage kommt



Schaut's Euch mal meinen Zibeps, Bezips, Zipseb, meine Muskeln an.



Euer Video Games Team



17

Das heißeste Grafik-Eisen für das Super Nintendo: Donkey Kong Country kommt!



92

Wanna race a hot track? Steigt mit uns in die Flitzer von Stunt Race FX und Ihr wißt, was das Spiel wirklich taugt!

News

CES-Messebericht	6
<i>There's no business like show business...</i>	
Tokio Toy Show	18
<i>Tetsuhiko Hara: Big in Japan!</i>	
Super Gameboy	28
<i>Jetzt treibt's der Kleine bunt!</i>	
Slam Master	30
<i>Anabolympic Challenge</i>	
Samurai Shodown	32
<i>Schnipp schnapp, Rübe ab!</i>	
3DO-News	34
Neo-Geo	40
PC Engine	41



28

Mit Super Game Boy und Eurem Super Nintendo bringt Ihr Farbe in die Module.

Test

MEGA CD

Dungeon Master 2	84
FIFA Soccer	86
Heart of the Alien	87

MEGA Drive

Dschungelbuch	94
Hardball '94	90
Kombat Cars	89
Mario Andretti Racing	88
RBI Baseball '94	90
World Class Soccer	91
World Championship Soccer 2	91

CD³²

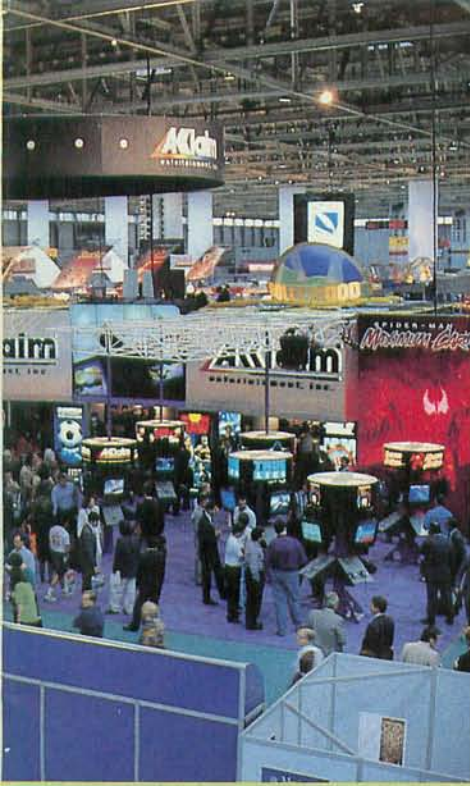
Gunship 2000	82
Zool 2	82

SUPER NINTENDO

Bebes Kids	103
Clayfighter Tournament Edition	101
Dream TV	101
Dschungelbuch	94
Highway Wars	102
Pirates of Dark Water	100
Spectre	102
Stunt Race FX	92
Super Street Fighter 2	96
Ultima 6	104

6

Mit Kamera und Diktiergerät vor Ort: Unsere Jungs brachten kofferweise News aus Chicago.



18

Erstmals live aus Japan: Tet berichtet brandaktuell von der Tokio Toy Show.

MASTER SYSTEM

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	103
Ecco the Dolphin	106
World Cup USA	105

Game Gear

World Cup USA	105
---------------------	-----

GAME BOY

Bonk's Adventure	106
Die Schlümpfe	108
Garfield	107
Prophecy	107
Ultima II	108

Rubriken

Wettbewerb: 50 CDs zu gewinnen	45
Leserpost	42
Rat & Tat	46
Comic	48
Impressum	83
Inserentenverzeichnis	51
Redaktions-Hitparade	81
Wertungsliste	70
So bewerten wir	80
Private Kleinanzeigen	67

Tips & Tricks

Bugs Bunny – Rabbit Rampage (SN)	50
R-Type 3 (SN)	52
Robo Aleste (MCD)	54
Striker (SN)	58
FIFA Soccer (SN)	58
Super Soccer (SN)	58
Streets of Rage 3 (MD)	59
Bare Knuckle 3 (MD)	59
Mega Turrican (MD)	59
Sensible Soccer (SN)	60
Super Bomberman (SN)	62
NHLPA Hockey '93 (MD)	62
Cool Spot (SN)	62
Micro Machines (MD)	62
Mega Lo Mania (MD)	63
Skyblazer (SN)	63
Flashback (MD)	63
Rocket Knight Adventure (MD)	63
Karnov's Revenge (Neo Geo)	63
Duffy Duck (SN)	64
Art of Fighting (SN)	64
Jurassic Park (GB)	64
Fatal Fury 2 (SN)	64
Speedy Gonzales (GB)	64
Metal Marines (SN)	64
The Ottifants (GG)	64
Pete Sampras Tennis (MD)	64
The Flintstones (SN)	64
On the Ball (SN)	65
FIFA Soccer (MD)	65
Action Replay Codes	65
Das dicke Ende	66

SUMMER CES

Von manch einer Messe kamen wir schon mit Koffern voller Papier zurück und hatten trotzdem das Gefühl, es gäbe nichts wirklich Wichtiges zu berichten. Diese CES war jedoch erfrischend anders.



Bis auf 3DO sammelten sich alle Aussteller in einer Halle. Überraschend stark präsentierte sich Atari mit über 30 Jaguar-Stationen auf dem Messestand

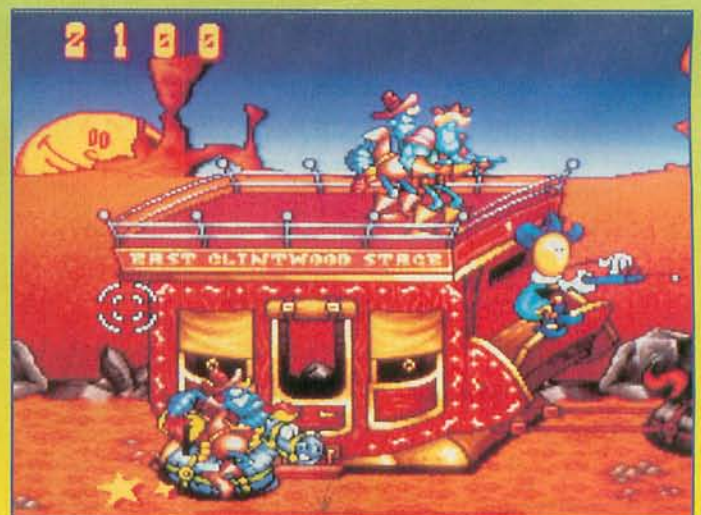


Um es vorwegzunehmen: Der Preis für den gelungensten Auftritt ging dieses Mal eindeutig an **Nintendo**. Nachdem **Sega** im letzten Jahr durch cleveres und aggressives Marketing in den USA Nintendo den Rang abgelassen hatte, meldet sich Nintendo nun mit einem Gegenschlag zurück – getreu dem Motto "The Empire Strikes Back". Gegenwehr gab's kaum: **Sony** z. B. präsentierte offiziell nur ein paar Lizenz-Spielchen und versteckte die Playstation ängstlich hinter verschlossenen Türen, **3DO** hatte den "Spielhallen" mal wieder die "Schlipsträger-Gefilde" vorgezogen, um nur ja ernsthaft und seriös zu wirken. Und Sega? Die Erzrivalen Sega und Nintendo traten in einer Weise auf, wie sie unterschiedlicher kaum hätte sein können: Nintendo mit riesigem Messestand, Sega überhaupt nicht – zumindest gab es keinen Stand, um den sich die Lizenznehmer hätten scharen können. Sega leistete sich lediglich Pressemappen sowie

einen kleinen Infostand ein Stockwerk unterhalb des eigentlichen Geschehens – die hauseigene Mini-Messe in Orlando war ja bereits vor handverlesenem Händlerpublikum gelaufen. PR-technisch war das – aus den Augen, aus dem Sinn – ein schwerer Schnitzer. Vom Mega32 war lediglich ein Entwicklungs-Kit zu sehen, auf dem einige Spiele liefen. Ansonsten zeigte man *Ecco the Dolphin: The Tides of Time* (MD, Game Gear), *Lion King* für Game Gear, *Taz in Escape from Mars* (MD, Game Gear) sowie einige Sportspiele. Die ausführliche Pressemitteilung kündigt zwar jede Menge Neues an, zu sehen gab's davon aber nichts. Derweil feierte Ninten-

do auf einem "Theme-Park"-Messestand mit dröhnendem Affenspektakel und einem wahren Urwald an Topfpflanzen die Auferstehung eines alten Bekannten: Bananenfresser Donkey Kong ist wieder da (Special S. 17!). Eine der ersten Informationen der CES bestand übrigens darin, daß Ninten-

dos neue Konsole ab sofort nicht mehr Project Reality, sondern *Ultra 64* heißt. Die Info kam aus berufenem Munde: Howard Lincoln, neben Firmenboß Minoru Arakawa zweiter Chef von Nintendo of America, hielt die CES-Eröffnungsrede. Für Nintendo bestehe kein Anlaß zur Besorgnis: Technologischer Fortschritt garantiere den



Cooler Western-Grafik und schräge Typen, Tinstar bietet beides



sprechen die Split-Screen bahnbrechende Rekorde und die Batterie dauerhaften Spielspaß. Als erstes Modul überhaupt, ermöglicht das Western-Shoot'em Up *Tinstar* die wahlweise Steuerung per Joypad, Maus oder Superscope. *Tetris 2* und *Wario's Woods* sind ideale Spiele für Geschicklichkeits-Fan-tiker. Die Box-Simulation *Super*

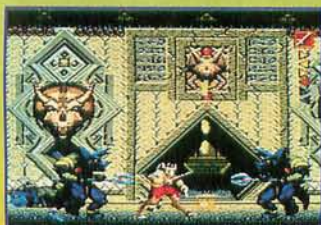


Acclaim hat sich schon die Rechte an Arnies neuem Action-Kracher True Lies geschnappt



Herstellern neuer Konsolen zwar kurzfristig große Beachtung, doch letztendlich entschieden nicht die technischen Daten, sondern allein die Qualität der Spiele über Erfolg oder Mißerfolg eines Geräts. Neben *Donkey Kong* gab's bei Nintendo aber auch noch weitere Highlights zu bewundern. *Uniracers* z.B. wurde mit derselben Software entwickelt wie *Donkey Kong*. Ihr strampelt per Einrad möglichst schnell durch allerlei verzwickte Kurse. Im Zweispielersmodus ver-

Punch-Out überzeugt durch gute Grafik und mehr als freakige Kämpfer. Schließlich hat Nintendo noch den Vertrieb des ausgezeichneten Enix-Abenteuers *Illusion of Gaia* übernommen, deshalb besteht durchaus die Möglichkeit einer deutschen Version (alle Spiele SNES). Für den Super Game Boy zeigte man *Donkey Kong* und *Donkey Kong Land*. Die ersten brandheißen Informationen über Nintendo Ultra 64 findet Ihr im Top-secret-Kasten. **Acclaim** ist der erste SNES-Lizenznehmer, der ein Spiel ausschließlich für Nintendos Ultra 64 entwickelt. Acclaim hat seinerseits den Spielehersteller **Digital Pictures**



Oben: Eine der vielen Action-Sequenzen in Fireteam Rogue
Rechts: Gute 3-D-Grafik für Mega-Drive? Zero Tolerance macht's möglich.



Nach ewigen Verschiebungen ist Alien vs. Predator endlich fertig! Ein absolutes Muß für Jaguar-Besitzer.



Mit Double Dragon V kommt nach Kasumi Ninja schon das zweite Beat'em Up für den Jaguar. Es ist jedoch bei weitem nicht so blutig wie Kasumi.



Rayman für Jaguar, ein Jump'n'Run der Extraklasse. White Men Can't Jump sieht grafisch sehr gut aus.



3-D-Action ohne Ende: Iron Soldier für Jaguar

aufgekauft, der interaktive CD-Filme wie *Ground Zero Texas* oder *Sewer Shark* produziert hat. Bei Acclaim erwartet man sich einiges aus der Ehe der DP-Filmspezialisten mit dem patentierten Acclaim-Virtuality-Entwicklungssystem. Dieses System ermöglicht es, fotorealistische Figuren mit absolut lebensechten Bewegungen zu kreieren. Für 1994 sind zwölf Titel von DP für alle möglichen Systeme geplant. Da Acclaim außerdem einen umfangreichen Lizenzdeal mit **Marvel-Comics** geschlossen hat, wird eine Reihe zukünftiger

Acclaim-Titel mit den Comic-Helden zu tun haben. Im Moment liegen die Acclaim-Schwerpunkte bei *Mortal Kombat 2* und *Maximum Carnage*. Was aus der Filmumsetzung des neuen Schwarzenegger-Action-Spektakels *True Lies* wird (gerade in USA angelaufen), wird sich zeigen. Ebenfalls eine US-Filmlicenz: Das SF-Actionsspektakel *Star Gate*.

Accolade überraschte mit *Zero Tolerance*, einem gelungenen Doom-Clone für Mega Drive. In *Ballz* kämpft Ihr als Kugelmännchen in *Streetfighter*-Manier gegen ebenfalls sehr rundliche Gegner (MD). Außerdem durften wir noch die fast fertigen Versionen von *Bubsy II*, *Fireteam Rogue* (beide MD und SNES) sowie *Hardball 3* für SNES anspielen.

Die amerikanische Firma **ASG**, bekannt als Hersteller der Video-Jukebox, wagt sich nun auch ins Softwaregeschäft. Mit *B.I.O.S. Fear*, einem futuristischen 3-D-

SUMMER

GES



Abenteuer (3DO, Jaguar-CD, 32X, Sega CD) und *Time Slip*, einem 3-D-Action-Game für Sega-CD, wurden die ersten beiden Produkte vorgestellt.

Atari zeigte einen unerwartet starken Auftritt: Gleich neben Branchenriese Acclaim und keinen Steinwurf weit von Nintendo entfernt, drängelten sich über 30 Jaguar-Spielstationen, an denen die neuesten Entwicklungen zu bewundern waren. So erspähten wir z. B. das fertige CD-ROM, das Ende des Jahres in USA für 199 Dollar zu haben sein soll. In diesem Zusammenhang ist bemerkenswert, daß Atari sich kurzfristig doch noch vom eigenwilligen CinePak-Grafikformat für Digital-Video-Anwendungen auf dem CD-ROM getrennt hat und nun ebenfalls auf MPEG setzt. Vielleicht kommt der Meinungswandel ja daher, daß CDi-Hersteller Philips das Jaguar-CD-ROM für Atari bauen wird. Unter MPEG laufen

nämlich nicht nur alle Filme für CDi auf dem Jaguar-CD-ROM, sondern auch Filme für CD³² und 3DO (sofern sie nicht interaktiv sind). CinePak wäre zu nichts davon kompatibel. Die sog. Virtual Light Machine im Jaguar CD-ROM setzt CD-Sound in schrille grafische Effekte auf dem Bildschirm um, wie sie Teknofreaks aus der Disco oder MTV-Glotzer vom Bildschirm kennen. Die dritte Hardware-Neuheit war das Jaguar-Voice-Data-Modem, mit dem Katzenbesitzer über Kopfhörer und Mikro mit einem Partner im Telefonnetz gleichzeitig spielen und sprechen können. Ähnliche Geräte hatte US-Telekomriese **AT&T** bereits für 3DO und Genesis vorgestellt. Spezielle Telefonspiele sind bereits in Arbeit, im Szeneknüller *Doom* z. B. geht online mit bis zu 32 Teilnehmern die Post ab. Das zweite Netzspiel heißt *Club Drive* und ist ein Polygon-Fahrsimulator, außerdem wird's das Ac-

tionspektakel *Iron Soldier* im Network geben. **Sigma Designs** entwickelt für Atari eine PC-Steckkarte, mit der sich der Jaguar auf Intel-Rechnern emulieren läßt. Bei den Spielen gab's neben einigen höchst mittelmäßigen Versuchen auch einige bemerkenswerte Neuheiten: Völlig genial sah z. B. Ubi Softs Jump'n Run-Cartoon *Rayman* aus. Auch *Alien vs. Predator* hat nach mittlerweile mehrfacher Überarbeitung einen bemerkenswerten Stand erreicht. Das Beat'em Up *Kasumi Ninja* bietet derzeit fünf Charaktere und fünf Stages. Interessant sah auch *Ultra Vortex* aus, ein weiteres Beat'em Up-Spiel für



RPG-Freaks freuen sich auf *First Queen* von **Culture Brain**



Oben: Fighters History von **Data East**

Links: Für 3DO kommt von **Elite** ein *Doom*-ähnliches Spiel mit einem bekannten **Rockstar** als Held (der Name steht noch nicht fest)



Die Fahr-simulation Powerslide von **Elite** kommt für 3DO und **Super Nintendo** (hier sogar mit **FX-Chip**)



Oben: In Circus Mystery sieht **Minnie** wirklich süß aus. **Rechts: Demon's Crest** bietet gruselige Action ohne Ende.



die ultimative Jaguar-Spielkonsole. Bei **Atlus** kamen Prügelfans auf ihre Kosten: Die Arcade-Umsetzung *Power Instinct* sorgte als Automat und Super-Nintendo-Modul für Stimmung. **Capcom** ließ ebenfalls fleißig prügeln: Beim *Super-Street-Fighter-2*-Wettbewerb traten Amerikas beste Beat'em-Up-Artisten gegeneinander an (s. auch Test auf S. 96). Für SNES gab's *Megaman X2*, *Captain Commando* und *Bonkers* zu bewundern. Im Jump'n'Run *Great Circus Mystery*, *Starring Mickey* und *Minnie* tritt erstmals die Freundin des Klugen Mäuserichs auf. *Demon's Crest* erinnert grafisch und spielerisch ein wenig an

Ghouls'n'Ghosts. **Capcom** hat sich außerdem die Rechte am Marvel-Comic *X-Men* gesichert, das erste X-Game soll noch vor Weihnachten erscheinen. In *Mega Man: The Wily Wars* gibt der stählerne **Capcom**-Held sein Mega-Drive-Debut. Die ersten drei NES-Abenteuer wurden in ein Sega-Modul gepackt. *Slammasters* und *Punisher* sollen ebenfalls für Mega Drive umgesetzt werden. Im klassischen Rollenspiel *First Queen* von **Culture Brain** kontrolliert Ihr bis zu 256 Charaktere im Kampf gegen das Böse. *Galactic Defenders* ist ein klassisches Action-Jump'n'Run mit Zweispielermodus. **Data East** erhob den

Laguna
VIDEO GAMES

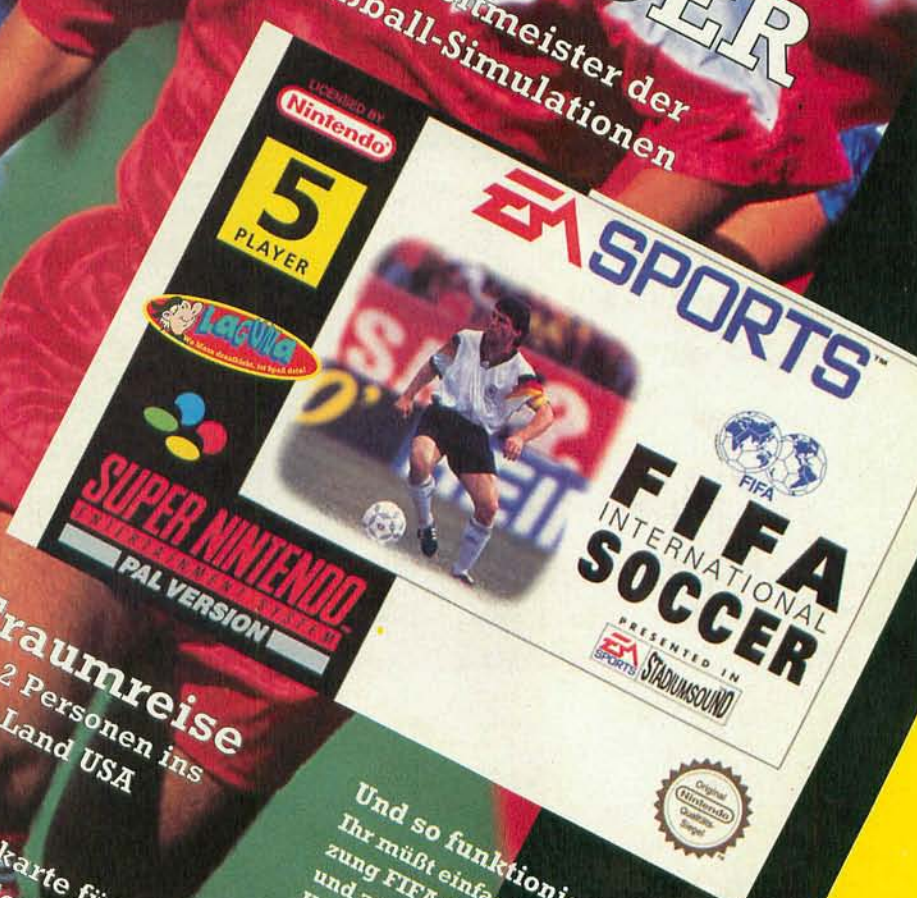
präsentiert das

TOP

Gewinnspiel
der Saison

Ran an die Gewinne!

Mit
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
dem Weltmeister der
Fußball-Simulationen



1. Preis: **Traumreise**
für 2 Personen ins
WM-Land USA



2. - 21. Preis: 1 Saisonkarte für
den Bundesliga-Club
Eurer Wahl
22.- 32. Preis: 1 FIFA SOCCER-Spiel
33.- 63. Preis: 1 WM-Fußball
64.- 164. Preis: 1 T-Shirt

Und so funktioniert's:
Ihr müßt einfach nur die Abkür-
zung FIFA in Worte ausschreiben,
und zwar unten auf den Coupon,
und wenn Ihr diesen ganz ausge-
füllt habt, schneidet ihn aus,
klebt ihn auf eine Postkarte und
ab die Post an:
Laguna Video Games, Am Süd-
park 12, 65451 Kelsterbach
Einsendeschluß ist der
31.08.1994.
Teilnahmekarten können auch
bei Laguna direkt bestellt werden
unter dem Stichwort: "FIFA-
Gewinnspiel", oder telefonisch
unter folgender Nummer:
LAGUNA Hot-Line Service
06107/8081

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
gibt's auch
bei:

PORST
FOTO AUDIO VIDEO ELECTRONIC

COUPON

Hier nochmal die Gewinnfrage:
Für was steht die Abkürzung FIFA?

Lösung: _____

Name _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ., Ort _____

Alter, Geschlecht _____

PRESENTED IN
EA SPORTS STADIUMSOUND

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

EL ELECTRONIC ARTS

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und Electronic Arts nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
EA Sports, the EA Sports Logo and Stadiumsound are Trademarks of Electronic Arts. ©1994 Electronic Arts. FIFA Logo ©FIFA/Dezlyle 1971. Nintendo © Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SUMMER CES

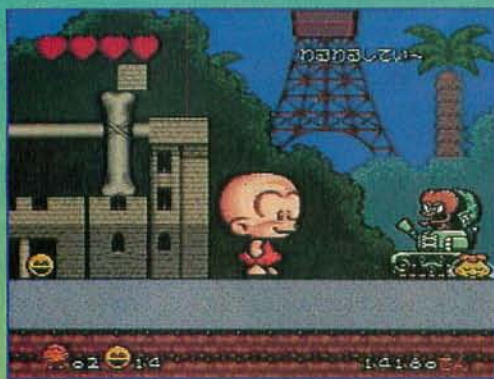


Streetfighter-Verschnitt bzw. Prügelautomat *Fighters History* (SNES) zum Thema Nummer 1. Das Spiel weist derart auffällige Ähnlichkeiten zum Capcom-Vorbild auf, daß es sogar schon zu einem gerichtlichen Zwischenspiel kam, das Kläger Capcom allerdings verlor. Der erste Spieleindruck von *Fighters History* spricht jedoch eindeutig für das Capcom-Original. Ansonsten gab es eine

mehr als kümmerliche Mega-Drive-Umsetzung des Sega-Rennspiel-Automaten *Outrunners* sowie *Panic*, eine völlig abgedrehte Rätsel/Puzzle-Kombination mit animierter Cartoon-Handlung für Sega CD. **Domark** zog es vor,

seine neuen Spiele in einer ruhigen (und billigeren) Hotel-Suite zu präsentieren. Die Flugsimulation *Flying Nightmares* für Mega-CD überzeugt durch sehr schnelle Grafik, ebenso wie *F1 94*, der Nachfolger des gelungenen Formel-1-Moduls (MD). Mit *Bloodshot* (MD) würde auch Domark gerne auf dem Trübbrett der *Doom*-Manie mitfahren, während der Sega-16-Bit-Hit *Marko's Magic Football* nun auch für SNES und Game Gear erscheinen soll. **Electro Brain** wagt sich als einer der ersten Lizenznehmer an ein FX-Spiel für SNES. *Vortex*, das von Argonaut-Software entwickelt wurde (*Starfox*, *Stunt Race FX*), benutzt den neuesten FX-Chip und erinnert grafisch stark an *Battle-tech*. Obwohl *Vortex* erst im Herbst erscheinen wird, arbeitet man schon am nächsten FX-Modul. *Moto-X* (vorläufiger Name) ist eine Motocross-Simulation. Auch **Elite Systems** bastelt an seinem FX-

Rechts: Von *Super Adventure Island 2* bringen wir in der nächsten Ausgabe ein Preview
Unten: In *Super Bonk* prügelt der urweltliche Superheld endlich auf dem Super NES



Chip-Polygon-Fahrsimulator *Powerslide* (SNES, 3DO), der aber immer noch nicht so recht zu steuern ist sowie an einem *Doom*-ähnlichen Dungeon-Spiel, in dem ein echter (noch nicht endgültig verpflichteter) Rockstar als Digitalheld mitspielen soll. Nachdem Nintendo den Vertrieb von *Illusion of Gaia* übernommen hat, hatte **Enix** nur noch drei neue Produkte vorzuweisen: *King Arthur* und *Brainlord* kannten wir jedoch schon von der letzten CES. *Robotrek* ist ein lustiges Adventure mit schräger Grafik und Animation. In Japan arbeiten die Enix-Entwickler gerade an *Dragonquest VI*, und das Spiel wird auch in den USA als *Dragonquest V* veröffentlicht! Damit findet die neben *Final Fantasy* erfolgreichste japanische Rollenspiel-Saga nun endlich ihren Weg in die USA und vielleicht auch nach Europa. **Gametek** war als Lizenznehmer bei Nintendo unter-

geschlüpft, engagiert sich im Moment aber deutlich aktiver im PC-CD-ROM-Markt. In *Brutal* (SNES, Genesis, Sega CD) prügelt sich allerlei Viehzeug – von "Kendo Coyote" und "Kung Fu Bunny" bis zur tretenden Fuchsmieze "Foxy Roxy". Außerdem in Arbeit: *Tarzan, Lord of the Apes* (SNES, GB, Genesis), in dem der Herr des Dschungels in 450 Animationsstufen

zwei *Ultima*-Umsetzungen, *Runes of Virtue II* und *Black Gate*. *Metal Morph* ist eine Mischung aus Action-Game und Shoot'em Up mit coolen Morphing-Effekten (alle Spiele Super Nintendo). **Fox Interactive** präsentierte *The Page-master*, eine Umsetzung des gleichnamigen Films mit MacCauley Culkin aus "Kevin allein zu Haus" (SNES, MD, GB). *The Tick* bringt Euch die Abenteuer des Comics mit dem 400 Pfund schweren, über zwei Meter großen Rächer nach Hause (MD, SNES). Beide Module sollen im November erscheinen. Bei **Hudson Soft** kamen alle Bombermänner voll auf ihre Kosten: Beim *Super-Bomberman-2*-Wettbewerb gab es einen Sony Watchman zu gewinnen. In *Super Bonk* tritt der prähistorische Held erstmals für's Super Nintendo auf. *Super Adventure Island 2* erinnert stark an *Wonderboy*. Außerdem durften wir noch *Beauty and the Beast* und *Feivel goes West* anspielen.

Deutlich mehr Neuheiten fanden sich bei *Interplay*, wenn sich auch vieles

durch 20 Levels huscht. Mit **GTE** versucht sich nach AT&T noch eine amerikanische Telefongesellschaft im Softwarebusiness. Die ersten beiden Module für Super Nintendo heißen *FX Fighter* und *Blades*, eine Street-Hockey-Simulation mit 24 MBit Speicher. **FCI** arbeitet immer noch an



Clayfighters II (Super NES) ist noch verrückter als der erste Teil



Rechts: Blackthorne ist eine Mischung aus Flashback und Terminator
Unten: Wenn Boogerman mal wieder flennt, hat er die Lindenstraße verpennt

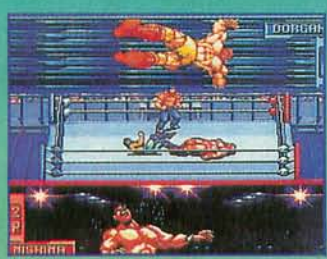


Mega-CD, die beide durch extrem große Spielfiguren glänzen, hofft man vor allem auf Super Return of the Jedi für SNES, das sich wieder eng an den Film lehnt und viele Mode-7-Level vorweist. Time Cop (SNES, Mega-CD) ist eine Umsetzung des neuen SF-Krachers mit Jean-Claude van Damme. Der Nachfolger zu Zombies heißt Ghoul Patrol. Auch diesmal kämpft Ihr wieder gegen eine Latte wider-

chelt mit witziger Cartoon-Grafik, mit jeder Menge Slapsticks und einer interessanten 3D-Isometrie. Dragon View (SNES) ist ein grafisch höchst attraktives Action-Adventure mit eingestreuten Rollenspiel-Elementen. Für bis zu vier Spieler (mit Multiplayer-Adapter) eignet sich das rasante Rennspiel Out Run 3000 (SNES). In zahlreichen Menüs rüsten die Fahrer ihre Wagen auf.



"The Blob" aber im Spiel geblieben sind. Neu dabei: Nana (die Banane), Octo (der Krake), Luci (ein Affe), das Baby Gogo, Hoppy (ein freakiger Hase) und Känge (na wat wohl?). Es gibt neue Special Moves und neue Hintergründe. Die Grafik wurde spürbar beschleunigt und kam auch qualitativ nochmal ein Stück voran. Der abgedrehteste Interplay-Titel ist jedoch das Jump'n'Run Boogerman (MD). Der Chuck-Rock-ähnliche Vorzeit-Prolet hat null Manieren: Um Gegner oder Hindernisse zu beseitigen, rülpt er entweder aus vollem Hals oder dreht seinem Widersacher den Hintern zu, um ihm einen hosenzerfetzenden Furz entgegenzupusten. Läßt man Boogerman zu lange rumstehen, beginnt er sich ungeniert in der Nase zu popeln, um die wabbeligen Ausgrabungen dann wahlweise an die Hose zu schmieren oder genüßlich zu fressen (Maalzeit...). Mit Hammerlock (SNES) schlägt Jaleco erbarungslos zu: Zwölf Wrestler hauen sich über 30 verschiedene Special Moves um die Ohren. The Peace Keepers (SNES) ist ein Prügel-Jump'n'Run für 2-4 Spieler mit versteckten Charakteren und Räumen, mehreren möglichen Handlungsabläufen sowie diversen Spezialwaffen und Extras. Beide Spiele unterstützen SNES-Multiplayer-Adapter. Auch JVC hatte einiges zu bieten. Neben Samurai Shodown und Fatal Fury Special für



Mit Hammerlock versucht sich Jaleco im Wrestling-Ring

als ideentechnisch mühsam zusammengekratzt entpuppte. So erinnern Helden-Animation und Handlung des für Spätsommer geplanten Action/Rätsel-Jump'n'Runs Blackthorne (SNES, von den Lost Vikings-Programmierern entwickelt) wahlweise an Prince of Persia oder Flashback. Eben erwähnte Programmierer basteln übrigens auch an Lost Vikings II (SNES). Auch Star Trek: Star Fleet Academy, The Starship Bridge Simulator (SNES) ist nicht allzu innovativ: die Mischung aus Bitmap- und Vektorgrafik erinnert stark an Wing Commander bzw. Frontier: Elite 2. Für Trekkies sei noch erwähnt, daß 30 Missionen des Spiels aus Original-Folgen der US-TV-Serie entwickelt wurden. Im Rollenspiel Lord of the Rings (SNES) können jetzt bis zu fünf Spieler mitmachen, wobei jeder einen anderen Charakter der Party übernimmt. Der SNES-Clayfighter-Nachfolger C2: Judgment Clay (gröhl!) wartet mit neuen, optisch sehr ansprechend gestalteten Hintergründen und neuen Charakteren auf, wobei Publikumslieblinge wie



Oben: Super Return of the Jedi von JVC
Links: Mit Hut und Peitsche kämpft Ihr Euch durch Indiana Jones Greatest Adventures

licher Monster. In Indiana Jones Greatest Adventures wurden Action-Szenen aus allen drei Indy-Filmen zusammengefaßt. World Championship Rally ist das ideale Rennspiel für alle Raser (SNES, Mega-CD). Kemco wartete mit einigen, grafisch sehr gutaussehenden Projekten auf: Stone Protectors (SNES) ist ein Actionspiel, das an eine fünfköpfige Comictruppe angelehnt wurde, das Clown-Geschicklichkeitsspiel Crazy Chase (SNES) schmei-



Stone Protectors von Kemco für Super Nintendo



SUMMER CES



Koei hat sich vor allem durch anspruchsvolle Simulationen und Strategie-Spiele einen Namen gemacht. *Aerobiz Supersonic* bietet im Vergleich zum Vorgänger 60 Städte mehr und eine Vielzahl neuer Optionen. Der Nachfolger zu *Uncharted Waters* erinnert dagegen mehr an ein klassisches Adventure mit vielen netten Features.



Koei: Aerobiz Supersonic für SNES mit neuen Features

Konami befindet sich nach längerer Software-Flaute wieder im Aufwind. Neben den grafisch brillanten *Animaniacs* (SNES, MD) und *Sparkster* (MD, SNES), die wir bereits im letzten Heft erwähnten, konnten wir in Chicago fortgeschrittene Versionen des Action-Jump'n'Run *Batman: Animated Series* (SNES) begutachten. Probespielt haben wir auch das niedliche Geschicklichkeitsspektakel *Tiny Toon Sports* (MD, SNES) und das Rock'n-Roll-Racing-ähnliche Comic-Rennspiel *Biker Mice from Mars* (SNES). Konami Deutschland engagiert derzeit verstärkt deutsche Programmierer.



Ganz oben: Konamis *Batman Animated*, darunter und links *Tiny Toon Sports*

Rechts: *Biker Mice from Mars*

So wird das Kölner Team Factor 5 nach der Game-Boy-Umsetzung von *Probotector 2* weitere Handheld-Umsetzungen für Game Boy und Game Gear liefern. Auch **Attic Software** (Rollenspiel *Das Schwarze Auge*) ist im Gespräch. **Namco** hat sich immer noch nicht vom *Pacman-Fieber* erholt. *Pacman 2* erscheint für Mega Drive und SNES im Oktober, ebenso wie *Pac Attack* (MD, GB). *Starblade*, ein Weltraumabenteuer für Mega-CD, erscheint im September. **Ocean** präsentierte wieder jede Menge Filmumsetzungen. Das lustige Jump'n'Run *Flintstones*



kommt Ende 1994 für SNES, Mega Drive und Game Boy. Der *Zelda-Clone Addams Family Values* ist inzwischen fast fertig (SNES, MD) und sieht sehr gut aus. Zu bewundern gab's auch erste Demos von *Jurassic Park 2* (SNES), *Mighty Max* (SNES, MD), *The Shadow* (SNES, MD), *Jelly Boy* und *Eek the Cat* (beide SNES). **Philips** leistete sich einen direkten Vergleich von



Oceans The Flintstones für SNES (links)

Unten: *The Shadow für SNES*

CDi-, 3DO- und PC-Titeln, wobei Philips die Spiele natürlich zum eigenen Vorteil ausgesucht hatte. Mit dem kompakten CDi-Player CDi450 bzw. CDi550, der unter 300 Dollar kosten soll, will Philips sein System im Markt etablieren. Vorgestellt wurden eine Fülle neuer

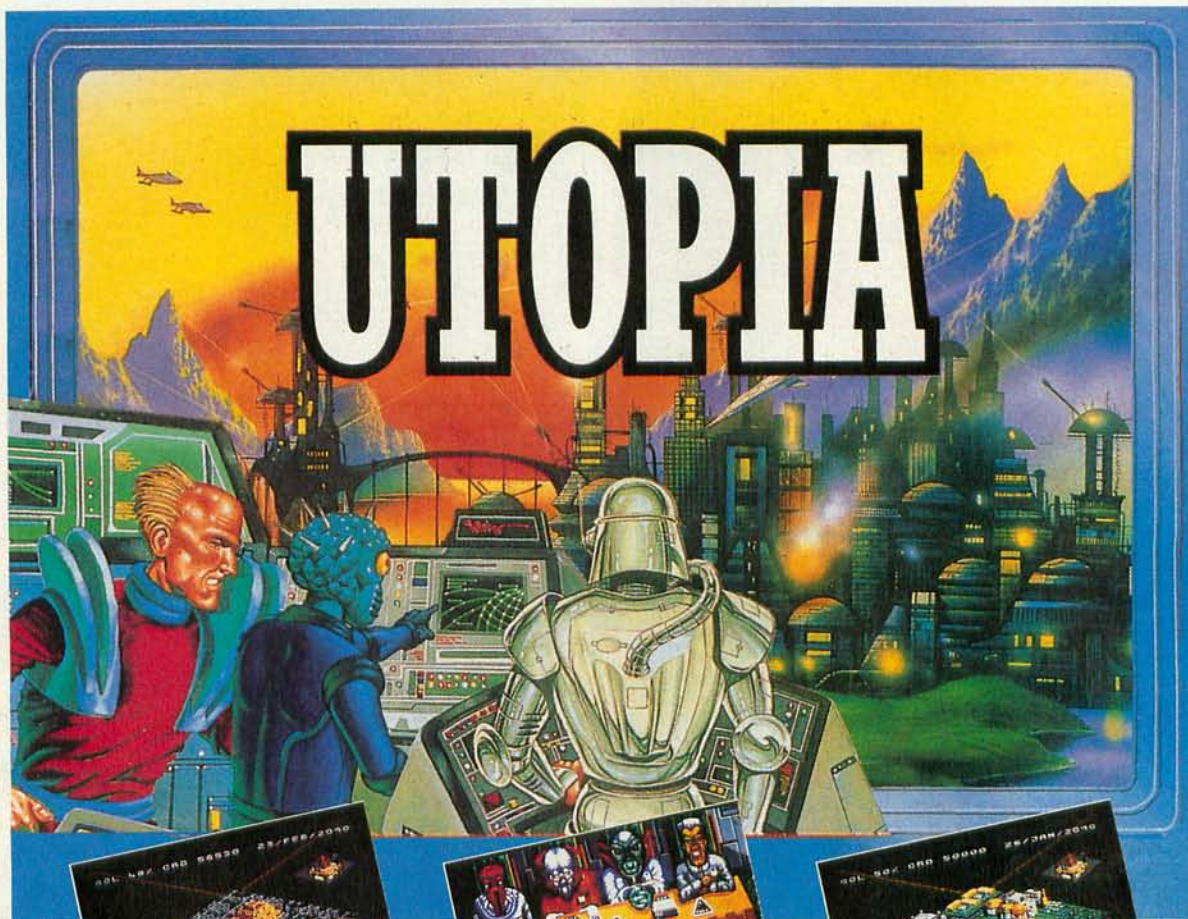


Donkey Kong Country der Weihnachts-Hit überhaupt werden. Die Animation ist absolut genial und die Jokes unglaublich. Außerdem zeigte Playmates noch spielbare Versionen von *Deep Space Nine* und *Exo Squad*. Bei **Psygnosis** avancierte das grafisch überragende Jump'n'Run *Misadventures of Flink* (MD) zum konsolentechnischen Schwerpunkt. Rollenspiel-Anteile und zahlreiche Rätsel ergänzen das Spiel. Während auf PC und 3DO bereits *Lemmings 3* in den Startlöchern steht, wartet *Lemmings 2* immer noch auf den SNES-Start. **Readysoft** aus Ontario/Kanada hat die Belegschaft mehr als verdreifacht, um das Action-Adventure *Braindead 13* für alle alten und neuen CD-Systeme zu entwickeln. Angekündigt wurden auch *Space Ace* und *Dragon's Lair II*. **Rocket Science Games**



Playmates: Earthworm Jim für Super Nintendo

KARSTADT



Gut einkaufen
schöner leben

Die Erschaffung der perfekten Welt ...

... ein Traum, so alt wie die Menschheit. Du hast es in der Hand, diesen Traum endlich zu verwirklichen. Dein Imperium heißt UTOPIA und besteht aus 10 verschiedenen Planeten, die zu kolonisieren sind. Doch heimtückische Krankheiten und oberflächliche Aliens versuchen Deine Strategie zu durchkreuzen. Auch wenn der Himmel brennt – Du bist absolut cool drauf und hast alles fest im Griff. Nichts kann Dich von Deinem Ziel abbringen.

UTOPIA – das subtile Gameplay ist das neue Highlight im Super-NES-Entertainment. Animierte, isometrische 3D-Grafiken vom allerfeinsten mit deutschem Bildschirmtext. Alle Spielstände sind speicherbar (eingebaute Batterie). Denn dieses Game hat kein Ende. Handel, Strategie, Forschung und Politik bilden das Szenario UTOPIA. Das Spiel für helle Köpfe. Total genial!



Mit deutschem
Bildschirmtext!
Spielstände
speicherbar!



DISTRIBUTED BY
KONAMI

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seats and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

SUMMER CES



gehörte zu den neuen Firmen auf der Messe. Vorgestellt wurden mit *Loadstar* und *Cadillac Dinosaurs* zwei Mega-CD-Titel. Bei **Square Soft** lief die englische Version von *Final Fantasy VI*, die *FF3* heißt. Das Spiel ist fertig und wird im Oktober erscheinen. Im Herbst entscheidet sich auch, ob Nintendo das Super-Rollenspiel vielleicht irgendwann in Deutschland veröf-

Sega: Man zeichnete sich vor allem dadurch aus, daß nirgends eine Playstation zu sehen war (nur im stillen Kämmerlein für wenige Auserwählte). Software-Schwerpunkt war das Jump'n'Run *Mickey Mania* (MD, SNES), das Psygnosis für Sony entwickelt hat. **Sunsoft** schickte den Kläffer *Scoopy Doo* (MD) in einem *Maniac Mansion*-ähnlichen Cartoon-Adventure über

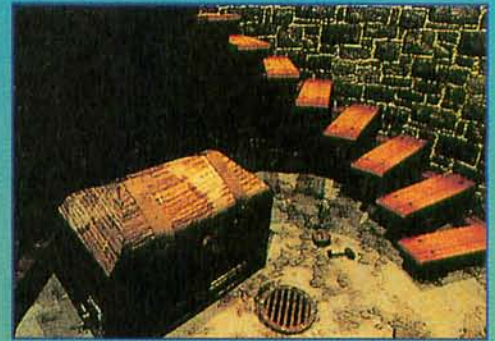
Kamikaze Squirrel (MD, SNES) sowie *Myst*, ein surrealistisches Rollenspiel-Adventure für Mega CD. **Taito** stellte *The Jetsons: Invasion of the Planet Pirates* (SNES) vor, *Super Soccer Champ 2* (SNES), *The Flintstones: The Treasure of Sierra Madrock* (SNES) sowie *Sonic Blastman 2* (SNES). **THQ** hat sich mit *The Mask* (MD, SNES) die Lizenz zu einem Film



Sony: Disney-Lizenz *Mickey Mania* (SNES)

Sunsofts Grafik-Adventure *Myst* (3DO, rechts).

Ebenfalls Sunsoft: Das Bonk-ähnliche Jump'n'Run *Bubble & Squeak* (unten, unten rechts).



Das geniale Jump'n'Run *Flink* (MD) von Psygnosis (links) bietet außer guter Grafik auch Rollenspiel-Elemente und zahlreiche Rätsel

gesichert, der demnächst in den US-Kinos anläuft. Star des Streifens ist der Komiker Tim Carrey, bekannt aus "Ace Ventura Pet Detective". Mit *Bass Masters Classic* (MD, SNES) versucht sich THQ außerdem an einem extrem actiongeladenen Genre: an einer Angelsimulation! **Time Warner Interactive** hat sich die Rechte an allen Versionen von *Empires Rise of the Robots* gesichert. Das Robot-Beat'em-Up sieht grafisch gigantisch gut aus. Vor Weihnach-



Weil's so schön war: Ein zweiter Blick auf *Flink* (MD)

fentlichen wird. *Breath of Fire* von Capcom, das Square Soft in den USA vertreibt, erscheint schon im August. Der **Takara**-Messestand war am Samstag-Nachmittag poppovoll: Als Werbegag für *Samurai Shodown* (SNES, MD) wurde ein echtes Samurai-Schwert verlost. Mit *World Heroes 2* und *King of the Monsters 2* stellte Takara zwei weitere Neo-Geo-Umsetzungen vor. **Sony** enttäuschte ähnlich wie

den Bildschirm. In *Bubble & Squeak* (MD) hüpfen ein Bonk-ähnlicher Charakter nebst Miese durchs Land, während ein Weihnachtsmann schon im Juni durch *Daze before Christmas* (SNES, MD) eiert. Erwähnung verdienen außerdem das Looney-Tunes-Basketballspiel *Hoop it Up!* (SNES), das Killer-Eichhörnchen *Zero, the*



Rocket Science Games zeigte ein zumindest grafisch interessantes Erstlingswerk: *Cadillac Dinosaurs* (Sega CD)



Ace Ventura alias Tim Carrey spielt *The Mask*

TOP SECRET

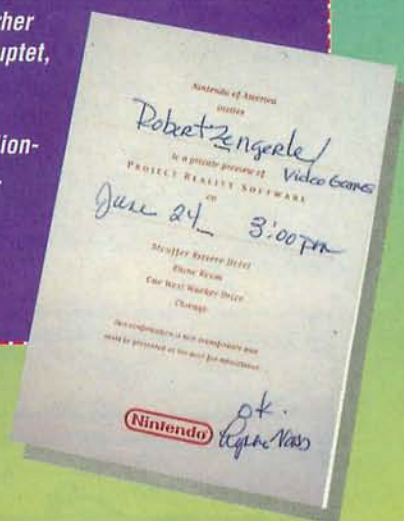
Project Reality

Während sich auf der CES alle für *Donkey Kong Country* begeisterten, gab es die wirklichen Sensationen abseits der Messe in einer Hotelsuite zu bewundern: Ein kleines Schild am Nintendo-Stand, das auf das Project-Reality-Shuttle hinwies, war das einzige Zeichen dafür, daß es irgendwo in Chicago noch etwas Besonderes geben mußte. Im noblen Stouffer-Riviere-Hotel, ca. 15 Minuten vom Messengelände entfernt, hatte sich Nintendo im dritten Stock eine Suite gemietet, um ausgewählten Gästen in aller Ruhe einen Blick auf die ersten Ultra 64-Spiele (so der Name von Project Reality) zu gönnen. Die Vorführung sollte um 15 Uhr stattfinden, Treffpunkt war eine halbe Stunde vorher am Nintendo-Stand. Dort wurden die Einladungen zum ersten Mal geprüft (an eine solche Einladung war schwerer ranzukommen als an eine Audienz beim Papst). Danach fuhren wir mit dem PR-Shuttle zum Stouffer-Hotel. Im dritten Stock angelangt, kontrollierte man unsere Pässe ins gelobte Land zum zweiten Mal und verglich sie mit einer Liste aller geladenen Gäste. Sicherheit wurde großgeschrieben. Insgesamt waren etwa zehn Personen anwesend, darunter Gilman Louie, der Chef von Spectrum Holobyte und einige renommierte US-Journalisten. Der

Präsident einer bekannten amerikanischen Software-Firma hatte seine Einladung vergessen und durfte gleich kehrtmachen. Nach einigen Erfrischungen begann der Blick in die Zukunft. Wir wurden freundlich gebeten, sämtliche Kameras und Aufzeichnungsgeräte zu hinterlegen (heull!). Danach sprach ein Nintendo-Mitarbeiter einige erklärende Worte und spielte uns schließlich ein Video des Silicon-Graphics-Chefs vor, der bestätigte, daß alles planmäßig lief. Außerdem verriet er einige technische Details. So ist der Hauptprozessor des Ultra 64 mit 80 MHz getaktet, die weiteren Angaben betrafen Busbandbreite, etc. Nach der Einleitung durften wir uns selbst an den ersten Ultra-64-Spielen versuchen. *Cruisin'USA* ist ein Autorennen von San Francisco nach Washington D.C. im besten *Outrun*-Stil. Die Fahrt geht durch 14 US-Städte, wobei jeder Spielabschnitt durch ganz individuelle Grafik glänzt. In San Francisco fährt Ihr z.B. über die Golden Gate Bridge, später geht's durch den Grand Canyon. Vier *Cruisin'USA*-Automaten standen uns zur Verfügung, die alle komplett fertig waren, inklusive Cockpit mit Lenkrad, Gangschaltung, Gas und Bremse. Die Grafik wirkte extrem detailliert und unglaublich schnell, das Fahrgefühl war erheblich besser als z.B. bei *Outrunners*, jedoch nicht ganz so realistisch wie bei *Ridge Racer*. Bedenkt man jedoch, daß *Cruisin'USA* auf der Heimkonsole genauso aussehen wird, wie der Automat, bekomme ich jetzt schon feuchte Hände. Höhepunkt der Präsentation war jedoch ohne Zweifel *Killer Instinct*. Die Grafik dieses Beat'em Ups ist so

unglaublich detailliert, daß *Super Street Fighter* dagegen geradezu lächerlich wirkt. Die Version, die wir kurz spielten, war leider noch nicht fertig. Von den zehn Charakteren im Spiel konnten nur fünf ausgewählt werden, und wir mußten mit einem Super-Nintendo-Joy-pad spielen. Zur Verfügung standen ein Boxer namens Combo, Meltdown, die lebende Fackel, ein geniales Skelett mit Piratensäbel, ein Ninja und Felgore, der Krieger. Jede Figur beherrscht phantastische Special-Moves, die durch die überragende Grafik erst richtig wirken. Dazu gibt es für jeden Charakter einen eigenen Hintergrund in einmaliger Farbenvielfalt und Detailtreue. Ich habe bisher nichts gesehen, was grafisch auch nur annähernd an *Killer Instinct* herankäme. Beide Automaten sollen ab Herbst in den Spielhallen stehen. Fazit nach diesem Nachmittag: Trotz aller Kritik hat Nintendo mit dem Ultra 64 eindeutig (wieder) die Nase vorn. Sega, Sony oder jeder beliebige andere Hersteller wird die allergrößten Probleme haben, eine vergleichbare Kombination aus neuer Technik und genialen Spielspaß in absehbarer Zeit zu realisieren. r2

Damit hinterher keiner behauptet, wir würden flunkern: Roberts Million-Dollar-Bill...



ten sollen auch noch *Lawnmower Man*, *Sylvester & Tweety*, *Mega SWIV*, *Kawasaki Superbikes* (alle MD), sowie *Road Rash 2* und *PGA Tour Golf 2* (beide Game Gear) erscheinen. Zumindest ein paar Worte verdient auch der alles überragende Prügelauslöser *Primal Rage*, in dem sich allerlei Saurier vor fein gestalteten Hintergründen in hartem Zweikampf ins Gesicht steigen. Grafik und Animation gehören zum Feinsten, was wir bisher überhaupt gesehen haben. Fotos waren leider nicht erlaubt. **The Software Toolworks** hatte dicke Oberarme zu bieten: Heftig autogrammkritzelnd trieb sich Wrestling-Superstar Terry "Hulk" Hogan auf dem Messestand rum, um die Videospiel-Umsetzung (SNES) der US-TV-Serie *Thunder in Paradise* zu feiern, in der Hogan selbst mitspielt. **Ubisoft** überraschte mit einer ausgezeichneten *Super Mario*

Kart-Kopie. *Street Racer* bietet schnelle, detaillierte 3D-Grafik, Zwei- und Vierspieler-Modus und jede Menge Spielvarianten – und das alles ohne Zusatzchip! *Street Racer* (SNES) könnte einer der Weihnachts-Hits des Jahres werden. Bei **U.S. Gold** hingen die

Scorpions herum (jawohl die echte Hannoveraner Hardrockband mit Weltrang), die für *World Cup USA '94* auf Mega-CD zwei Songs spendierten. Die Jungs sind große Fußball-Fans, für Videospiele fehlt ihnen leider völlig die Zeit. *Flashback* für Jaguar sieht sehr gut aus,



eine 3DO-Version ist ebenfalls geplant. Izzy, das offizielle Maskottchen der olympischen Spiele 1996 in Atlanta, erhält mit *Izzy's Olympic Quest* schon mal sein eigenes Videospiel (MD, SNES). *Hurricanes* ist eine Zeichentrick-Serie, die für Megadrive, SNES und Game Gear umgesetzt wird. Nur für Mega-CD und 3DO kommt *World Cup Golf*, eine sehr realistische Golfsimulation mit brillanter Grafik. Mediengigant **Viacom Newmedia** präsentierte neben einigen kleineren Projekten das Spiel zum

Mit dem preiswerteren Magnavox CDI450 will Philips sein System im Markt durchsetzen

SUMMER CES



MTV-Anarcho-Comic *Beavis & Butthead* (MD). Aus dem abgedrehten Cartoon wird ein ebenso abgedrehtes Jump'n'Run. An der Grafik braucht Viacom nicht unbedingt viel zu feilen, denn das Original glänzt ja auch nicht unbedingt durch zeichnerische Genialität. In einer gigantischen Frühstücksparty im Chicagoer Mariott-Hotel mit afrikanischen Folkloretänzen, Gospel-Chören und einer beeindruckenden Sound- und Lightshow feierten **Virgin Interactive** und **Disney** gemeinsam die Videospiel-Umsetzung des neuen Disney-Filmepos *The Lion King*. Um der Show einen gebührenden Rahmen zu geben, war die gesamte Virgin- und Disney-Prominenz angetreten: Vom Disney-Erben Roy



Disney über Disney-Chef Michael Eisner sowie Disney-Studios-Boss Jeffrey Katzenberg (er trat mit einem lebenden Löwenbaby im Arm auf) *The Lion King* war zum Zeitpunkt der CES gerade in USA angelaufen. Kinofilm und Videospiel sollen in Europa jedoch zeitgleich erscheinen. Sowohl für Genesis wie SNES entsteht ein 24-MBit-Modul, das nach Ausssa-

gen von Jeff Katzenberg 50 Prozent mehr Animation und 50 Prozent mehr Grafik als der Million-Seller *Aladdin* bieten soll. Auch eine 32-Bit-Version für größere Konsolen sowie Handheld-Umsetzungen sind geplant. Im Spiel sind fünf original Film-Soundtracks, die Superstar Elton John für den Trickfilm geschrieben hat. Ein erster Blick aufs Spiel zeigte bereits in frühem Stadium gelungene Animationsphasen des Katzen-Sprites. Im Spiel steuert Ihr den Löwen-Königssohn Simba in verschiedenen Wachstumsstufen – vom Katzenbaby bis zum ausgewachsenen Löwen im letzten Level. rz/hu

Ein Blick aufs Videospiel (MD)



Oben: Live aus der Lion-King-Veranstaltung, links ein Filmbild



Ubi-Softs *Mario Kart*-Verschnitt *Street Racer* bietet mit Multiplayer-Adapter bis zu vier Rasern gleichzeitig Spaß und Spannung

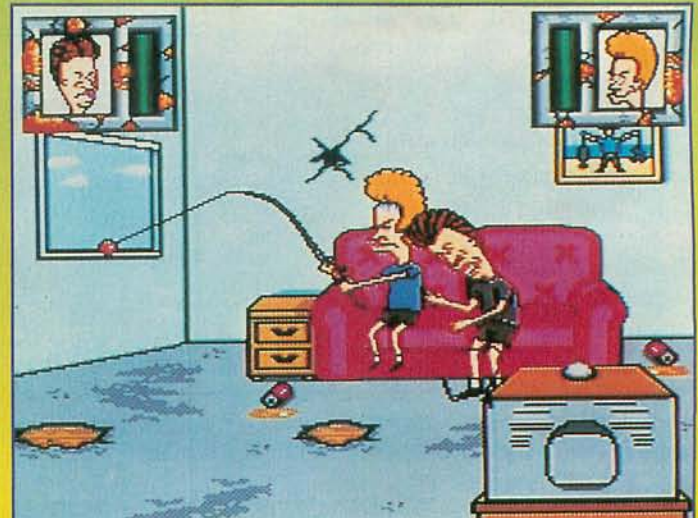


Thematisch wurden die Levels in *Lion King* genauso wie *Aladdin* eng an die Handlung des Films angelehnt. Hier gibt's leckere Insekten zu futtern


Schnelle Grafik und gelungene Sprites sprechen für *Street Racer*. Rechts der Zweispieler-Mode, unten der Soloflight.



Yeah, cool Hehe. Hee. *Beavis & Butthead* in Videogames. Hehe. Cool. That sucks! Hehe.



DONKEY KONG COUNTRY



Hast du Donkey Kong schon gesehen? In Chicago war dies die meistgestellte Frage überhaupt. An jedem Stand interessierte man sich mehr für Nintendos neuestes Meisterwerk als für die eigenen Produkte. Hier die ersten Infos.



Das Highlight der Messe hieß *Donkey Kong Country*. Zwar gab es vor der Show schon Gerüchte, daß Nintendo etwas Besonderes zeigen würde, doch was sich die Entwickler dieses Moduls da "geleistet" haben, ist wirklich unglaublich. Erstmals nutzt ein Spiel 256 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm. Das Resultat wirkt extrem

plastisch und realistisch, dazu tragen auch die exzellenten Licht- und Schatteneffekte bei. Die Animation der Spielfiguren läßt ebenfalls keine Wünsche offen. *Donkey Kongs* Bewegungen wirken absolut lebensecht und flüssig, er balanciert auf Fässern, reitet auf einem kleinen Nashorn und rast in einem Kohlewagen durch eine verrauchte Mine. Die phantastische Grafik

entstand auf einer Silicon Graphics-Workstation, es wurde dieselbe Software eingesetzt wie zur Erstellung der Saurier-Animationen in *Jurassic Park*. Für die Entwicklung des Spiels war Rare Ltd. verantwortlich, die gleichen Leute also, die gegenwärtig auch die ersten Project-Reality-Games *Killer Instinct* und *Cruisin'USA* fertigen stellen.

Da neben all den technischen Tricks auch die Spielbarkeit nicht vernachlässigt wurde, dürfte *Donkey Kong Country* zum größten Super-Nintendo-Hit aller Zeiten werden. Mit 32 MBit Speicher ist es auf jeden Fall mit Abstand das größte SNES-Jump'n'Run, das es jemals gab. Leider müßt Ihr noch bis November warten, denn erst dann soll es erscheinen. 12



Oben: Donkey Kong balanciert geschickt auf einem Faß. Wenn Gefahr am Affen ist, wirft er das Ding auch. Rechts: Donkeys erste Tauchversuche.



Was gibt's Schöneres als einen vergnüglichen Ritt durch den Dschungel auf einem wilden Nashorn?



Donkey Junior springt geschickt über alle Gegner



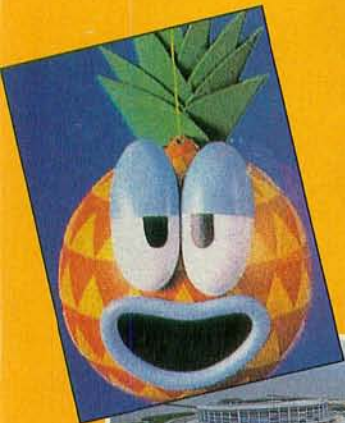
Was macht der Affe bloß im Schnee? Er sucht Bananen, ist doch logisch!

Mit 'nem Sprung auf den Kopf ist der Adler schon im Topf. Auch andere Gegner reagieren auf diese Behandlung empfindlich.



Wenn das Nashorn mal wieder in der Werkstatt steht, schwingt sich unser Gorilla auf seinen fliegenden (?) Strauß und schwebt über den Dschungel.

TOKYO TOY SHOW '94



Jedes Jahr im Juni findet in Tokio eine der größten Spielzeugmessen der Welt statt. Tet berichtet exklusiv vor Ort, was es dort an Sensationen zu beschnuppern gab.

Für die meisten Europäer dürfte die Tokyo Toy Show noch eine ungelötete Platine, äh ... ein unbeschriebenes Blatt sein. Während alle Welt auf die zeitgleich angesetzte Summer-CES schießt, wird dieser fernöstlichen Spielzeugmesse in den westlichen Ländern kaum eine Bedeutung zugesprochen. Nicht so die japanische Spieleindustrie. Für sie hat sich diese Messe zu einem Lauf-

steg entwickelt, auf dem sie ihre neuesten, zum Teil unangekündigten Errungenschaften erstmals der breiten Öffentlichkeit vorführen. Sega, Konami, Capcom, Namco, SNK ... hier ist jeder vertreten, der in der Game-Branche zumindest ein Wörtchen mitzureden hat. Die einzige Ausnahme stellt, wie könnte es auch anders sein, die Nintendo-Gruppe dar, die im Herbst mit ihrer eigenen Fachmesse aufwarten will – hinter verschlossenen Türen, versteht sich.

Auf der diesjährigen Tokyo Toy Show zählte man auf dem

54 000m² großen Makuhari-Messegelände 226 Aussteller aus dem In- und Ausland, davon 29 Videospielerhersteller. Verglichen zur CES ist diese Anzahl recht bescheiden, aber an den meisten Messeständen hatten sich mehrere Firmen zusammengetan. So stellte beispielsweise Sony Computer Entertainment seine Playstation bei Namco aus, oder Nintendo gezwungenermaßen seinen Super Game Boy zusammen mit Takara, die speziell für diesen Adapter Spiele entworfen hatten. So konnte man fast jedes der (zum Teil noch

halbfertigen) Spiele schon vor Ort auf der neuen Hardware spielen. Während der vier Messetage trifft sich die gesamte Spieleszene Japans. Sogar jene von Big-N kommen, um sich über Produkte von Konkurrenzfirmen zu informieren. An kaum einem anderen Ort fühlt man den technokratischen Touch fernöstlicher Videospiele-Manie so hautnah. Da watscheln maskierte



In den Messehallen trieben sich seltsam gekleidete Humanoiden, süße Japanoiden und breit grinsende Wassermelonoiden herum



Real Reality an allen Ecken: Der Gundam-Roboter in Lebensgröße und als spielbares Demo (unten)



Links: Niedliche Barbie-Puppen à la Sailor Moon zum An- und Ausziehen. Lebendige Puppen hingegen gab es auf dem F1-Super-Circus-3-Stand von Nichibutsu zu bewundern.

Welche Schokolade ist am süßesten? Mario war allgegenwärtig, sogar als Schoko-Automat. Rechts: Mario-Kart zum Anfassen.



Mutant Turtles den Gang entlang, begrüßen dich Dutzende von Chun Lis auf Messeständen, laufen batteriegetriebene Godzillas in kristallinen Glaskästen herum. Aber eines scheint auch hier allgegenwärtig zu sein – der knallharte Konkurrenzkampf. An den Tagen vom 2. - 5. Juni wurden nicht weniger als sieben neue Konsolen, ein CPU-

Adapter und Hunderte von Spielen vorgestellt, die noch nie ein Mensch (zumindest ein Außenstehender) zuvor gesehen hat. Das bedeutet im Klartext: Das Zeitalter der Next Generation-Konsolen wurde mit dieser Messe eingeläutet. Der Zug ist abgefahren.



Sony CE

Fragt man einen Fachmann nach derjenigen Konsole, die die größten Zukunftsperspektiven hat, bekommt man meistens als Antwort zu hören: "Die *Playstation* von **Sony Computer Entertainment**". Verwunderlich aber, daß gerade dieses Gerät oder besser gesagt diese Firma überhaupt nicht auf der Tokyo Toy Show vertreten war. Nun, der Grund dafür ist jedoch denkbar einfach: Das Gerät ist erst zu 20% fertig, und die Software dazu befindet sich im Augenblick lediglich auf der Festplatte von Entwicklermaschinen oder in den Köpfen irgendwelcher Spieleprogrammierer. Um so erstaunlicher ist es, daß die erst im November letzten Jahres gegründete Firma Sony CE felsenfest davon



& 7/94), sehen wir uns also an, was die Spielehersteller zu bieten haben. Auf der Messe gab es zwei Softwarehersteller, die auf ihren Ständen die *Playstation* ausgestellt hatten. Der eine war **Namco**. Sie hatten neben einem komplett spielbaren Automaten-*Ridge Racer* ein Gehäusemodell der *Playstation* hingestellt und taten so, als ob es die Heimversion ihres Hit-Rennsimulators schon nächste Woche zu kaufen gäbe. Eine hübsch gekleidete "Reisebegleiterin" von Namco führte den Testfahrer durch die buchstäblich "virtuelle" Welt der neuen 32-Bit-Konsole. Der andere Softwareriese war **Konami**. Die Kollegen waren jedoch damit beschäftigt, die Werbetrommel für ihren *Super (Hyper) Parodius* kräftig zu rühren. Den Automaten und die Super Nintendo-Version gab es für jedermann zum anfassen, aber außer ein paar Hinweistafeln nicht die geringste Spur einer *Playstation*-Version. K. Ogawa, Präsident des **STAC Secretariats**, der größten Software-Herstellervereinigung Japans, unter der sich u.a. altgediente Firmen wie Hudson, Square oder Enix zusammengeschlossen haben, steht der gegenwärtigen Entwicklung eher kritisch gegenüber: "Trotz mehrmaliger Bitten wollte uns Sony CE die ge-



überzeugt ist, daß ihr Wunderkind nebst 27 Spielertitel just am 1. November fertig verpackt für 49.800 Yen (817 Mark) in den Schaufenstern von To-

ki stehen wird. Was macht sie so sicher, daß sie jetzt schon anfangen, für das Weihnachtsgeschäft '94 in allen größeren japanischen Fachzeitschriften zu werben? Wir wissen ja bereits, was das Gerät selbst so alles kann (siehe VG 3/94

Die *Playstation* wurde auf den Messeständen von Namco und Konami vorgestellt



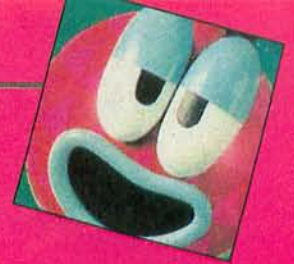
Oben: *Come on, Morikawa 2!* ist ein 3D-Adventure
Mitte: Das 3D-Shooting *Metal Jacket*
Unten: *Raiden* soll auch im Herbst kommen



Ridge Racer gab es leider nur auf dem Automaten zum Probefahren



im Betriebssystem geben". Mag sein daß er sich täuscht, aber sollte seine Vermutung tatsächlich zutreffen, dürfen wir wieder einmal (höhö) lange auf eine neue Konsole warten.



Den größten Messestand belegte **Sega**. Was sich viele fragten, war "Wann wird denn der *Sega Saturn* nun erscheinen?" Laut Pressesprecherin soll er selbstverständlich noch in diesem Jahr kommen, und zwar im November (aha!), für einen Preis unter 49.800 Yen (817 Mark), aber wann er in unseren Breitengraden erhältlich sein wird, steht noch im Andromeda-Nebel. Von den 76 angekündigten Spieltiteln durfte man sich hier mittels Joypad schon erste

Sega



lande heißersehnte *Super 32X*-Adapter fürs Mega-Drive in einer etwas abseits gelegenen Ecke des Messestandes als simples Demo vorgeführt. Bekanntlich läuft in Japan das Geschäft auf dem 16-Bit-



Das optionelle Joyboard



Die Rennsimulation *Daytona USA* lief lediglich als Demo



Wieder einmal: *Shinobi EX*

Fließende Bewegungsabläufe bei *Virtua Fighter*



Als beinahe-fertige Version lag das Jump'n'Run *Clockwork Knight* zum spielen bereit

Eindrücke von dem Beat'em'Up-Bonbon *Virtua Fighter* und dem Märchen-Jump'n'Run *Clockwork Knight* ertasten. Da die Spiele erst zu 80%, bzw. 30% fertig waren, konnten jeweils nur kurze Sequenzen probegespielt werden. Das reichte aber schon aus, um die grafische und spieltechnische Leistung des Doppel-SH2-Chips eindrucksvoll zu demonstrieren.

Ganz im Schatten des *Sega Saturn*-Rummels, wurde der hierzu-

Gefilde nicht gerade optimal für Sega. Obwohl er mit ein und derselben 32-Bit-SH2-CPU und einem zusätzlichen VDP-Digitalgrafik-Chip ausgestattet sein wird, stellt er für den heimischen Markt nicht annähernd denselben Kaufanreiz dar, wie sein zukünftiger großer Bruder: Zu wenige in Japan besitzen eine Mega-Drive-Konsole. Für einen Preis von 14.800 Yen (243 Mark) liegt er jedoch in einem durchaus akzeptablen Preisbereich, bedenkt man, was dieser Moduladapter alles bietet: Schnellere Rechenzeit für Algorithmen & Polygone, eine erweiterte Farbpalette mit 32.768 Farben und eine verstärkte Soundleistung in höchster CD-Qualität. Mit der weltweit zeitgleichen (!) Markteinführung im November diesen Jahres, sollen etwa zehn Spiele erhältlich sein (siehe Liste), 40 sind zur Zeit in Planung. Ach ja, die euro-amerikanische Version des *Super 32X* soll sich vom Design her etwas unterscheiden. Lassen wir uns also überraschen.



Spiele für den Super 32X (Auszug)

<i>Virtua Racing 2</i>	Rennsimulation	Sega
<i>Metal Head</i>	Action	Sega
<i>Star Wars</i>	Shooting	Sega
<i>Ballet Fighters</i>	Shooting	Sega
<i>The Ultimate Fighting</i>	Beat'em'Up	Sega
<i>Super Afterburner</i>	Shooting	Sega
<i>Super Motor Cross</i>	Rennsimulation	Sega

Spiele für Sega Saturn (Auszug)

<i>Virtua Fighter</i>	Action	Sega
<i>Clockwork Knight</i>	Action	Sega
<i>Shinobi EX</i>	Action	Sega
<i>Keio Flying Squadron 2</i>	Shooting	Victor Ent.
<i>Pebble Beach Golf</i>	Golfsimulation	Sega
<i>Virtua Tennis</i>	Tennissimulation	Sega
<i>Panzer Dragon</i>	Shooting	Sega
<i>Doom 2</i>	Shooting	Sega
<i>Tombcat Alley Saturn</i>	Shooting	Sega
<i>Gotton 2</i>	Shooting	Success
<i>Daytona USA</i>	Rennsimulation	Sega
<i>Virtua Racing Saturn</i>	Rennsimulation	Sega
<i>Sim City 2000</i>	Wirtschaftssimulation	Sega
<i>Fico the Dolphin Saturn</i>	Tiersimulation	Sega
<i>A.I.V.</i>	Wirtschaftssimulation	Artdink
<i>Romance 4</i>	Strategiespiel	Koel
<i>Mansion of the Hidden Souls</i>	Adventure	Sega
<i>Chinese Detective</i>	Adventure	Sega
<i>Rampo</i>	Adventure	Sega



SNK

Die absolute Sensation auf der diesjährigen Tokyo Toy Show war zweifellos die Ankündigung von **SNK**, sie wolle bereits am 9. September diesen Jahres die sagenumwobene *Neo Geo-CD* herausbringen. Die neue Konsole, bestückt mit einem Frontlader-Singlespin-Laufwerk, soll das Neo Geo-Programm nachhaltig ergänzen. Das heißt, die Software wird



CPU dienen, genauso wie beim normalen Neo Geo, ein Z80A und zwei 68000er Chips. Vergleicht man auch die sonstigen Daten mit zukünftigen 32-Bit-Konsolen, fällt auf, daß die *Neo Geo-CD* nicht zu den hochmodernen Next-Generation-Geräten gehört. "Das Hauptziel war, die Preise für unsere Spiele drastisch zu reduzieren", fuhr der Pressesprecher fort, und verwies auf die 24 Original-Neo Geo-Spiele (davon sechs mit verbessertem CD-Sound), die gleichzeitig mit dem Gerät erscheinen. Die Preise sollen, je nach Titel, zwischen 4000 bis 8000 Yen (66 bis 131 Mark) liegen. Wow, das nenn' ich doch ein Angebot!



Erst eine Woche vor der Messe wurde beschlossen, das Gerät vorzustellen

tioniert als eigenständige Konsole. Sie ist etwa so groß wie ein *Panasonic Real-3DO*-Gerät und besitzt Anschlüsse für zwei Joyboards, je ein Stereo-, Video-, RGB- und S-Video-kabel. Als



Technische Spezifikation

CPU	Z80 und 2 x 68000
Memory	D-RAM 56 MBit
	V-RAM 512 KBit
	S-RAM 64 KBit
Farben	max. 65 536
CD-ROM	Singlespin; 12 cm/8 cm
Anschlüsse	Video, S-Video, RGB
Maße	B 345 x L 280 x H 104 mm
Gewicht	2,7 kg

Schock (oder wird es in Zukunft heißen: 4400-Mega-Schock?) vorbereitet, denn auf der am 2. Juni im Makuhari-Prince-Hotel urplötzlich anberaumten Pressekonferenz wurde der SNK-Sprecher sogleich von Reportern bestürmt, bevor er auch nur ein Bit sagen konnte: "Warum schon so früh?", "Gibt es schon technische Daten?", "Die

Spiele werden doch ziemlich teuer...?" Nun mal sachte, alles der Reihe nach! Zunächst einmal soll das *Neo Geo-CD* nicht wie ursprünglich angenommen als Zusatzgerät ans Neo Geo angeschlossen werden, sondern funk-



Auf der Messe zu sehen: Art of Fighting, Fatal Fury Special und Samurai Shodown für das Neo Geo-CD



Heißer Kampf auf dem SNK-Stand. Lediglich die langen CD-Nachladezeiten störten.

wie gehabt zunächst auf Automaten erscheinen. Nach ca. 1^{1/2} Monaten kommt die Umsetzung für das normale Neo Geo, danach wird das Ganze, evtl. mit kleinen Verfeinerungen, auf die Silberscheibe gepreßt. Kostenpunkt für die neue Konsole: 49 800 Yen (817 Mark). Nicht einmal die japanische Fachpresse war auf diesen 100-Mega-



Zeitgleich zur Neo Geo-CD erscheinen folgende Titel

Spielertitel	Genre	MBit
Super Side Kicks 2	Sport	106 MBit
Top Hunter	Action	110 MBit
Art of Fighting 2	Beat'em'Up	178 MBit
Fatal Fury Special	Beat'em'Up	150 MBit
Samurai Shodown	Beat'em'Up	118 MBit
Fatal Fury 2	Beat'em'Up	106 MBit
Art of Fighting	Beat'em'Up	102 MBit
King of Monsters 2	Action	74 MBit
Basaball Stars 2	Sport	68 MBit
Last Resort	Shooting	45 MBit
Mutition Nation	Action	54 MBit
Football Frenzy	Sport	48 MBit
Fatal Fury	Beat'em'Up	55 MBit
Robo Army	Action	46 MBit
Burning Fight	Action	54 MBit
ASO II	Shooting	47 MBit
Ghost Pilot	Shooting	55 MBit
League Bowling	Sport	26 MBit
Joy Joy Kid	Puzzle	22 MBit
The Super Spy	Action	55 MBit
Top Player's Golf	Sport	62 MBit
Mahjong Story	Mahjong	42 MBit
Baseball Stars Pro	Sport	50 MBit
NAM-1975	Action	46 MBit



NEC HE

**Kein PC, sondern
der Engine-Nachfolger**

"Konsole" FX aus wie ein PC-Miniturm. Wer genauer hinschaut, wird schnell die beiden Joypad-Anschlüsse auf der Vorderseite des Gehäuses entdecken. Nach Einschubklappen für das Doppel-Spin CD-Laufwerk wird man jedoch

Den meisten Videospiele-Freaks dürfte **NEC Home Electronics** bekannt sein als derjenige Hersteller, der zum ersten Mal ein CD-ROM-Laufwerk mit einer Spielkonsole (PC-Engine) verband. Innovativ waren sie ja schon immer, die Jungs. Aber was sie zu dieser Messe beigesteuert haben, haut sogar einen waschechten Bonk buchstäblich vom Hocker. Auf dem ersten Blick sieht die lange angekündigte 32-Bit-

lange suchen müssen. Diese sitzen nämlich genau auf dem Dach der weißgrauen Kiste und klappen auf Knopfdruck seitlich weg. Nicht genug, daß sich diese Maschine äußerlich von der Konkurrenz (Sony und Sega) unterscheidet. Im Gegensatz zu ihnen hat sich NEC HE ein Grafiksystem ausgedacht, das ohne Zusatz-Chips auskommt. Zwar pocht im Inneren ebenfalls ein 32-Bit-RISC-Chip, aber das war's auch schon. Grundsätzlich

funktioniert die Bildarstellung so ähnlich wie bei einer Laser Disk. Genau 30 Bilder pro Sekunde zieht die FX durch den Laser-Abtaster und baut so seine animierten Bilder auf, wobei mehrere Sprites und Backgrounds zusätzlich übereinandergelagert werden können. Auf dem Messestand zeigte NEC HE aber, daß es anders auch geht. FX



Texture-Polygone in FX Fighter

Fighter, so heißt das noch in Entwicklung befindliche Beat 'em Up, das gänzlich auf Polygongrafik aufbaut. Zwar gab's nur eine Demo zu beschnuppern, aber die Bewegungen und die grafische Qualität der Bilder stand denen der anderen 32-Bitter in keiner Weise nach. Auch preislich kann die FX

mithalten. Sie soll im November '94 für etwa 50 000 Yen (820 Mark) zu haben sein. Daß NEC HE trotz des drohenden 32-Bit-Zeitalters ihre Engines noch nicht verschrotten will, konnte man gleich nebenan auf dem Messestand sehen: Das jüngste Kind der 8-Bit-Generation heißt *PC-Engine DUO-RX* und war drei Wochen nach der Messe, für 29 800 Yen (489 DM), erhältlich.



Preiswert: Die neue DUO-RX

Sanyo

Jeder weiß, daß die (Spiele-)Uhren in Japan verkehrt herum laufen (grins). 3DO ist da auch keine Ausnahme, denn zur Zeit floriert das Geschäft mit den rot-blau-gelben Silberscheiben wie nirgendwo sonst auf der Welt. Auf der Winter-CES in Las Vegas erstmals vorgestellt, konnte man nun auch endlich die fertige Version des **Sanyo**-3DO-Gerätes bewundern. Äußerlich sieht es um einiges eleganter aus als das *Real* von **Panasonic**, auch von der Größe her leicht zu verwechseln mit einer Sanyo-Videoanlage. Wenn man jedoch das (immer noch klotzige)

Joypad in der Hand hält, verdunstet der gute Eindruck in der 3DO-typischen trägen Virtual-Reality-Welt. 3DO ist und bleibt eben 3DO. Aber eine gute Nachricht gab es doch noch zu vermelden. Statt des ursprünglich angesetzten Preises von satten 79 800 Yen (1309 Mark) wird das Ganze angesichts der Tatsache, daß Panasonic drastisch die Kosten für ihre Geräte gesenkt hat, um einiges billiger. Unter der nichtssagenden Produktbezeichnung *HC-21* sollen die ersten Exemplare schon Ende August für 54 800 Yen (899 Mark) im Angebot stehen.



Bereits auf der Winter CES in Las Vegas vorgestellt: Der HC-21 von Sanyo. Eine europäische Version soll später folgen.

Bandai



Sorgte für eine Überraschung: BA-X, die interaktive Babynahrung

als Kinderspielzeug gedacht ist. Eine Art 3DO für 5- bis 10jährige? Wenn man sich den verhältnismäßig niedrig angesetzten Preis von 29 800 Yen (489 Mark) und zudem das Aufgebot

Manche können nie genug bekommen, sind immer hungrig auf Neuentwicklungen auf dem Spielmarkt. So muß es auch dem Spielzeugriesen **Bandai** ergangen sein, als er mir nichts, dir nichts seine Konsolenversion der auch in Japan in Mode gekommenen interaktiven Betätigung unangekündigt vorstellte. Unter dem Codenamen *BA-X* präsentierte sich diese 8-Bit-CD-Konsole (keine PC-Engine DUO!) in einem grell violett-grünen Outfit und einem verspielten Infrarot-Joypad, was darauf hindeutet, daß diese mehr

an Software genauer anschaut, liegt diese Vermutung nahe. Zur Zeit sind für die Konsole etwa 25 Titel in Entwicklung, das meiste aus der Sparte Erziehungs-Software, zu Preisen zwischen 3 800 und 4 800 Yen (62 bis 79 Mark). Mit der Markteinführung im Herbst erhofft sich Bandai eine Jahresproduktion von 200 000 Geräten und etwa 300 000 CD-ROMs. Später soll noch ein Karaoke-Adapter, farblich natürlich an die bunte Konsole angepaßt, in die Produktpalette aufgenommen werden. Eine Euro-Version ist nicht geplant.



Nintendo

Für Nintendo ist die Welt in Japan noch in bester Ordnung, denn noch immer können sie sich vor der Flut an interessanten Umsetzungen für das Super Nintendo kaum retten. Obwohl sie selbst auf der Tokyo Toy Show nicht vertreten waren, kümmerten sich die renommierten Softwarehäuser für regen Nachschub. Gleich vier angehende Superknüller wurden mit lautem Tamtam vorgestellt. Zunächst natürlich *Super Street Fighter II* von **Capcom**. Wie jedes Jahr wurde am Messestand die obligatorische Street Fighter-Meisterschaft, diesmal mit eben dieser neuesten Version, ausgetragen, und das zu einem Zeitpunkt, als das Spiel noch gar nicht auf dem Markt war. Leicht nachvollziehbar, daß da die Hölle los war. Beinahe wären Jump'n'Runs wie *Demon's Blazon*, *Mickey and Mini's Magical Adventure 2* oder *Bonkers* im lauten Getöse untergegangen. Zum anderen zeigte **Takara** *Fatal Fury 2* und *Samurai Shodown*, aber als Game Boy-Versionen, wohl gemerkt. Kaum zu glauben, aber die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, fast (ich betone: FAST) jeden Special-Move detailgetreu ins Kopffüßlerformat umzusetzen. Einen Leckerbissen ganz anderer Art fischte **Konami** auf. Die noch halbfertige Super Nintendo-Umsetzung von *Super (Hyper) Parodius* sorgte auch hier für schwere Staus auf und zwi-



Die Kämpfer als Pixelgrafik (links) und in voller Lebensgröße (rechts)



Obwohl *Super Street Fighter II* noch gar nicht im Handel war, hagelte es Special-Moves. Gut d'rauf, die Japano-Kids!



Der Toon-Polizist Bonkers D. Bobcat treibt sein Unwesen auf Super Nintendo



Der Nachfolger von *Magical Adventure*: *Mickey and Mini's Magical Adventure 2*



Ungewöhnlich: In *Demon's Blazon* steuert Ihr einen Dämonen durch das Dungeon. Wer ist denn nun hier der Bösewicht?

schen den Messeständen. Für Fußballsüchtige gab es zudem *Perfect Eleven* als spielbare Demo, Disney-Fans wurden mit *Tiny Toon Adventures* ruhiggestellt, und für alle Pro-Wrestling-Verrückte kündigte ein Japano-Poster das nahende Glück mit den Worten "Tiger Mask The Star - Der Urwald ruft!" an. Und das Ganze spielt sich



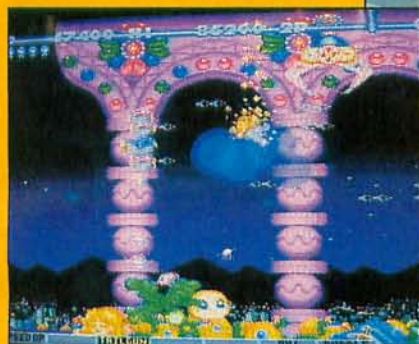
Oben: *Slayers*, das Mädchel-RPG
Unten: *Tar-Chan*, der Nackte



Wie süüüß, *Fatal Fury 2* für die Hosentasche. Jede der Special-Moves funktioniert auf Anhieb.



So ernst wie im Original geht's in *Samurai Shodown* für den Game Boy nicht zu



Screenshots aus dem ersten Level von **Super (Hyper) Parodius**. Man durfte sogar gegen den **Boßgegner** antreten.



Bereits als spielbare Version: Super (Hyper) Parodius von Konami. Erster Eindruck: Viel hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert.



Verschnitt **Feda – The Emblem of Justice** die SNES-Welt beglücken. Genauso **Taito** mit dem betont mittelalterlichen Rollenspiel **Estopolis II**, das auch strategische Elemente enthält. Sportlich-ernst geht's bei **Hat Trick Hero 2** (Fußball) und **Super-Special Hustle Stadium 2** (Baseball) zur Sache. Lediglich das komisch-ulkige Katzen-Jump'n'Run **Boggy Cat** tanzte hier irgendwie aus der Reihe. Aber Spaß muß ja sein. Für Geschwindigkeitsrausch unter den Anwesenden sorgte **Nichibutsu** mit zwei vielversprechenden Rennsimulationen: **F1 Super Circus 3** und **Super 4WD**.



Mit viel Sprachkommentaren versehen: **Perfect Eleven**



Der **Special-Move Command-Controller** kostet 3 500 Yen (57 Mark)



Durchaus denkbar: **Esparks** von Tomy als Euro-Version

auch schon viel leichter auf dem programmierbaren Joypad, das bereits seit geraumer Zeit in japanischen Spielegeschäften auf den ellenlangen Namen **Special-Move Command-Controller** hört. Akustisch etwas ruhiger ging es bei **Enix** zu. Hier bekam man gleich zwei Kostproben von der hohen Kunst des Action-Rollenspiels zu sehen. In **Slapstick** steuert Ihr einen Knirps von Nachwuchserfinder, der unverschuldet in einen Kampf mit dem Bösen hineinstolpert. Ganz anders in "Communication Adventure" **Project "J"**.

Hier müßt Ihr einen Pinocchio-Verschnitt, der die Welt zum allererstenmal erblickt, zu einem richtigen Jungen erziehen. Leider ließ man zu dem RPG-Klassiker **Dragon Quest VI** nichts Besonderes verlautbaren, so daß sich viele gleich zum nächsten Stand aufmachten. Und hier sind wir schon wieder bei **Bandai**. Gleich mit sechs SNES-Spielen schlängelten sie sich durch den Spieledschun-

gel. Mit **Dragon Ball Z** als Comic-Beat'em'Up, dem süßen **Sailor Moon S-Tetris**, dem etwas kniffligen Rollenspiel **Slayers**, dem ultraharten RPG **ONI**, der etwas lockeren Basketballsimulation **Dear Boys** und dem affigen Jump'n'Run **Tar-chan** standen sie ganz im Zeichen des Anime-lastigen. Selbiges gilt auch für **Tomy**, der das poppig-jumpige Action-Rollenspiel **Esparks** mit in sein Programm nahm. Die relativ unbekanntere Firma **Yanoman** hingegen möchte im Herbst mit einem Fire-Emblem-



Zwei interessante Spiele von Taito: **Boggy Cat** (ganz oben) und **Hat Trick Hero 2** (oben)



Enix-Fans aufgepaßt: Project "J" (oben) und **Slapsticks** (links) werden zumindest als **US-Versionen** erscheinen



Nichibutsu war mit **Super F1 Circus 3** vertreten (links)



Sega MD/CD

So trostlos, wie anfangs angedeutet, sieht die Mega Drive-Szene auch wieder nicht aus – zumindest auf der Messe. Es ist doch erfreulich, daß **Capcom** und **Takara** für ihre Spiele *Super Street Fighter II*, *Fatal Fury 2* und *Samurai Shodown* auch an die geplagten japanischen Sonic-Anbeter gedacht haben. Doch hier trennen sich auch schon die ge-



Kann Pulseman Sonic das Wasser reichen (links)? Ecco the Dolphin 2 wieder auf Entdeckungsreise (links u.). Ein Torrrr!!! in J-League Pro Striker 2 (unten).



Ein harter Brocken: Hard Core von Konami



meinsamen Wege. Von hier ab nimmt **Sega** höchstpersönlich das Ruder in die Hand und wartet mit Spielmodulen vom Feinsten auf. Vorgestellt wurden u.a. die Japano-Fußballsimulation *J-League Pro Striker 2*, das Jump'n'Run und zugleich der Mächtegeren-Sonic-Nachfolger *Dynamite Headdy*, ein Manga-Beat'em'Up *You You Haku-sho*, ein drolliges Action-Rollenspiel mit dem rätselhaften Titel *New Genesis Lagunacenti*, ein heldenlastiges Rollenspiel *Serging Aura*, ein, man höre und staune, Science-fiction-Strategiespiel mit Mechano-Humanoiden *Hybrid Front*, ein Rollenspiel aus dem Monsterland *Story of Toa*, die langersehnte Delphinsimulation *Ecco the Dolphin 2*, ein Sonic-Verschnitt namens *Pulseman*, und nicht zuletzt der Rollenspielklassi-

ker *Shining Force CD*, dessen Storyline eng an die Game Gear-Versionen angelehnt ist. Da hat sich die Firma aber eine ganze Menge vorgenommen. Mit Verspätungen sollte man vorsichtshalber doch rechnen. Ganz anders sieht es bei **Game Arts** aus. Hier haben die Entwickler viel Zeit und Mühe für den zweiten Teil ihres Mega-CD-Superhits aufgewendet:



Geschichten aus dem Monsterwald: Story of Toa von Sega



Rechts: Long Raiser II ist für August geplant

Hoch explosiv geht's in dem Shoot'em'Up von Victor Entertainment zu: Soul Star



Lunar – Eternal Blue. Dieser soll im Herbst kommen. Von **Bandai** blüht uns wieder einmal eine Variante des kitschig-süßen Anime-Beat'em'Ups *Sailor Moon*. Wer lieber auf Hartgekochtes steht, der kann ja beim großen Ratespiel mitmachen: "Wird es eine euro-amerikanische Version des Shooting-Spiels *Soul Star* von **Victor Entertainment** geben?", oder sich vorsorglich im Japanischkurs der Volkshochschule eintragen und auf *Long Raiser II* von **NCS** warten. Wie auch immer, der Großteil der Spiele, die hier auf der Messe gezeigt wurden, wird wohl nie oder erst sehr viel später Einzug in die abendländische Spielehochkultur halten. tet



Das mußte ja kommen: Shining Force CD fürs Mega-CD

Beim Top-Rollenspiel Lunar – Eternal Blue darf man getrost davon ausgehen, daß eine US-Version im nächsten Jahr erhältlich sein wird



nice price

GAME

fun & power

EXPRESS

MEGA DRIVE

- Fatal Fury 2 demn. erhält.
- CD Rebel Assault demn. erhält.
- CD Mega Race demn. erhält.
- Dschungelbuch demn. erhält.
- Dragon demn. erhält.
- Addams Family us 99,-
- Aladdin dt 69,-
- Another World dt 49,-
- Art of Fighting dt 109,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
- BattleShip us 99,-
- Battletoads us 79,-
- BOB us 29,-
- Bubba'n Stix dt 109,-
- Bubby dt 49,-
- Carmen San Diego us 9,-
- Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-
- CD AX 101 jp 99,-
- CD Batman Returns dt 69,-
- CD College Football dt 89,-
- CD Dark Wizard us 99,-
- CD Duns dt 99,-
- CD F-1 Heavenly S. jp 109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Indiana Jones dt 109,-
- CD Lethal Enforcers us/dt 129,-/149,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mad Dog McGree us 99,-
- CD Mansion us/dt 89,-/99,-
- CD Microcosm dt 99,-
- CD Monkey Island us 89,-
- CD Mortal Kombat dt 99,-
- CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Pugsy us 79,-
- CD Revenge of Ninja us 99,-
- CD Rise of the Dragon us 109,-
- CD Road Avenger dt 29,-
- CD Sliphead dt 89,-
- CD Son of Chuck Rock 2 dt 59,-
- CD Sonic dt 79,-
- CD SPIELE EINZELSTÜCKE ab 9,-
- CD Terminator us/dt 59,-/109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tom Cat Alley us 99,-
- CD Wing Commander us 119,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- Champions W. Class Soccer dt 99,-
- Columns 3 us 99,-
- Coal Spot dt 99,-
- Desert Strike 79,-
- Dragon's Fury dt 49,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- EINZELSTÜCKE ab 9,-
- Eternal Champions dt 119,-
- European Club Soccer dt 49,-
- F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
- F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
- Fatal Fury dt 69,-
- FIFA International Soccer dt 99,-
- Flashback dt 99,-
- Formula One dt/us 99,-/59,-
- Gaiground dt 19,-
- Gaias us 9,-
- Gauntlet IV dt 99,-
- General Chaos dt 109,-
- Global Gladiators dt 49,-
- Gunship 2000 dt 89,-
- Gunstar Heroes dt/jp 99,-/59,-
- Hardball 3 dt 99,-
- Jewel Master us 9,-

- Joe & Mac us 99,-
- John Madden 94 dt 119,-
- Jungle Strike dt 109,-
- Jurassic Park us 89,-
- Landstalker us/dt 109,-/119,-
- Lethal Enforcers dt/us 139,-/149,-
- Lost Vikings us/dt 89,-/99,-
- Mario Andretti dt 99,-
- Mega Turrican us 99,-
- Micro Machines dt 89,-
- Mig-29 dt 89,-
- Mortal Kombat us/dt 99,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Offitans dt 89,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-
- PGA Tour Golf 2 us 79,-
- Pink Panther dt 99,-
- Pirates Gold us 89,-
- Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
- Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap. 139,-
- Ren & Stimpy Show dt 99,-
- Road Rash dt 39,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Robocop vs Terminator dt 49,-
- Rocket Knight Adventure dt 99,-
- Sensible Soccer dt 99,-
- Shadow of the Beast 2 dt 19,-
- Shadow Run us 119,-
- Shinobi 3 us/dt 99,-
- Side Pocket jp 79,-
- Skitchin dt/us 99,-/59,-
- Sonic 2 dt 59,-
- Sonic 3 dt/jp-PAL 129,-/79,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Speedball 2 dt 39,-
- Spiderman X-man us 69,-
- Splatterhouse 3 119,-
- Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
- Streets of Rage 3 jp 109,-
- Sub Terraia us/dt 99,-
- Summer Challenge dt 39,-
- Sunset Riders dt 89,-
- Super Streetfighter 2 us 159,-
- Tazmania 29,-
- Technoclash us 49,-
- Tiny Toons dt 89,-
- Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
- Treasure Land Mc Donalds dt/jp 99,-/39,-
- Turtles Tournament Fighters dt 119,-
- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Ultimate Quix us 9,-
- Ultimate Soccer dt 49,-
- Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte 169,-/129,-
- Winter Challenge dt 39,-
- Winter Olympics dt 99,-
- World Cup USA dt 109,-
- WWF Royale Rumble dt 119,-
- Young Indiana Jones us 99,-
- Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro dt 89,-
- Activator us 169,-
- CD-Rom 2 inkl. Spiele 529,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
- CDX-Converter 99,-
- Capcom Powerstick Fighter 79,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Lethal Enforcers Gun 39,-
- Megadrive II/2 Pods/Sonic 2 249,-

- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-
- Programmierb. 6-Button Pad 39,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

3DO

- 3DO us/2 CD/220V 999,-
- Microcosm demn. erhält.
- Mega Race demn. erhält.
- Shock Wave demn. erhält.
- Road Rash 2 demn. erhält.
- Demolition Man demn. erhält.
- Another World us 99,-
- Dr. Hauser us 119,-
- Dragons Lair us 99,-
- Fire Ball us 119,-
- John Madden 94 us 89,-
- Jurassic Park us 109,-
- Lemmings us 89,-
- Mad Dog McGree us 109,-
- Monster Manor us 99,-
- Night Trap us 99,-
- Sewer Shark 109,-
- Super Wing Commander us 109,-
- The Horde us 119,-
- Total Eclipse us 109,-
- Twisted us 109,-
- Ultraman jp 199,-
- Control Pad 3DO 89,-
- Umbau RGB/220V taugl. 199,-
- Lasergun us 59,-

SUPER NES

- Lord of the Rings demn. erhält.
- Desert Fighter demn. erhält.
- Slam Masters demn. erhält.
- Dragon demn. erhält.
- FX-Trax us demn. erhält.
- Impossible Mission demn. erhält.
- Ultimate Fighter demn. erhält.
- Super GAMEBOY Adapter demn. erhält.
- 7th Saga us 129,-
- Actraiser 2 us 119,-
- Aladdin dt/us 119,-/69,-
- Alien vs Predator dt 119,-
- Art of Fighting dt 129,-
- Asterix dt 49,-
- Astra Gogo jp 119,-
- Battlecars us 109,-
- BattleShip us/dt 119,-/129,-
- Beauty & the Beast dt 99,-
- Bill Walsh College Football us 59,-
- Blues Brothers jp 29,-
- Boxing Legends of the Ring us 39,-
- Bugs Bunny dt 129,-
- Capcom MVP Football us 119,-
- Castle Wolfenstein 129,-
- Champion World Class Soccer dt 109,-
- Chester Cheetaht 2 us 89,-
- Chapflifer 3 us 99,-
- Clay Fighter us 129,-
- Claymates us 119,-
- Cool Spot us/dt 109,-/119,-
- Desert Strike us/dt 79,-/99,-
- Dr. Franken us 99,-
- Dschungelbuch dt 129,-
- EINZELSTÜCKE ab 19,-
- Empire strikes back dt 119,-

- Equinox dt 99,-
- Eye of the Beholder us 129,-
- F-Zero dt 59,-
- Fatal Fury 2 us 129,-
- Fatal Fury us 39,-
- FIFA Soccer dt 109,-
- Final Fantasy 2 us 129,-
- Final Fight 2 dt 109,-
- Flashback dt 89,-
- Flintstones us/dt 59,-/89,-
- Goof Troop us/dt 99,-
- GP-1 Motorcycle dt 109,-
- Joe & Mac 3 us/jp 99,-
- Joe & Mac us 29,-
- John Madden 94 us/dt 119,-/129,-
- Jurassic Park dt 119,-
- King Arthurs World dt 69,-
- Kings of Dragon us 129,-
- Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-
- Legend us 109,-
- Lethal Enforcers inkl. Gun us/dt 159,-
- Liberty or Death us 139,-
- Lock On us 29,-
- Lost Vikings us/dt 99,-/109,-
- Lufia us 129,-
- Mario Allstars dt 49,-
- Mario's Time Machine dt 119,-
- Machwarrior dt 129,-
- Mega Man Soccer us 99,-
- Mega Man X dt 109,-
- Metal Marines dt 129,-
- Mickey's Ultimate Challenge us 69,-
- Might & Magic II us 129,-
- Mortal Kombat dt 69,-
- Mr. Nutz dt 99,-
- Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-
- Mystical Quest dt/us 79,-/49,-
- NBA Jam dt/us 129,-
- NBA Showdown us 129,-
- NHL Hockey 94 dt 99,-
- Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-
- Ninja Warriors us 129,-
- Outlander us 19,-
- Pac Attack us/dt 89,-/119,-
- Paladins Quest us 119,-
- Pinball Dreams us 99,-
- Pirates of the Darkwater dt 129,-
- Plok dt 89,-
- Packy & Rocky us/dt 69,-/129,-
- Pop'n Twinbell jp 19,-
- Populous II dt 119,-
- Ren & Stimpy Show us 109,-
- Robocop vs Terminator us 119,-
- Rock'n Roll Racing dt 119,-
- Rocky Rodent us 29,-
- Run Saber dt 109,-
- Schlumpfe dt 109,-
- Secret of Mana us/dt 129,-/109,-
- Sensible Soccer dt 109,-
- Shadow Run dt/us 119,-/109,-
- Shanghai 2 us (Brettspiel) 79,-
- Side Pocket us 109,-
- Skyblazer dt 109,-
- Space Ace dt 109,-
- Stanley Cup Hockey us 99,-
- Star Trek "Next Generation" us 119,-
- Star Wing dt 69,-
- Streetfighter II Turbo dt/us 119,-/49,-
- Striker dt 69,-
- Stunt Race FX 109,-
- Sunset Riders dt 129,-
- Super Air Driver dt/jp 99,-/29,-
- Super Battletoads us 29,-
- Super Bombberman dt 99,-
- Super Bombberman us/4-Player Adap. 139,-
- Super Conflict dt 119,-

- Super Formation Soccer 2 jp 29,-
- Super Hockey dt 109,-
- Super Metroid us/dt 129,-/109,-
- Super Offroad the Baja us 39,-
- Super Pinball "Behind the Mask" jp 119,-
- Super Slapshot us 29,-
- Super Streetfighter 2 us 159,-
- Super Turrican dt 119,-
- T2-The Arcade Game us/dt 69,-/99,-
- Tazmania us 29,-
- Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
- Top Gear II 109,-
- Tuff E Nuff us 39,-
- Turn & Burn us 59,-
- Turtles Tournament Fighters dt 129,-
- Ultima us 129,-
- Utopia dt 119,-
- Virtual Soccer dt 89,-
- Winter Olympics dt 119,-
- Wizardy 5 us 129,-
- Wordtris us 19,-
- World Cup Striker dt 119,-
- World Cup USA 94 dt 119,-
- WWF Royale Rumble dt 129,-
- X-Kaliber us 99,-
- Yogi Bear dt 109,-
- Young Merlin dt/us 139,-/79,-
- 6-Spieler Adapter 59,-
- 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
- ASCII-Pad dt/us 49,-
- Action Replay 2 50/60Hz 99,-
- Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
- Lethal Enforcers Pistole 39,-
- Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel 59,-
- RGB-Kabel us/dt 29,-/39,-
- SNES Powerstation 189,-
- SNES 3-Set 299,-
- SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
- Super-4 Pad dt 19,-
- UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
- Universal Adapter FX-Chip taugl. 9,-
- Verlängerungskabel 19,-

JAGUAR

- Jaguar us/RGB-Kabel/220V/Spiele 599,-
- Alien vs Predator demn. erhält.
- Club Drive "Checkered Flag" demn. erhält.
- Dino Dudes 99,-
- Galaxy 99,-
- Raiden 99,-
- Tempest 2000 109,-
- Castle Wolfenstein 119,-
- RGB-Kabel 49,-
- Video SVHS Kabel 49,-
- PAD 69,-

SONSTIGES

- Manga Videos ab 30,-
- Gameboy ohne Spiel 79,-
- Gameboy Spiele ab 19,-
- NES Spiele ab 19,-
- US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab 8,-
- FM-Town Morry Drive Spiele ab 129,-
- CD-32 Spiele ab 29,-
- NEO-GEO Spiele ab 79,-
- T-Shirts ab 19,-
- NBA-Zubeh. (Streetball/Bälle, etc.) ab 19,-

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 54 25 4
 AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Super Game Boy

Noch vor knapp zwei Jahren rechnete jeder Branchenkenner mit einem NES-Adapter für das Super Nintendo. Der abwärtskompatible Super-NES-CPU hätte ohne großen Aufwand die 8-Bit-Spiele verarbeiten können. In Japan exi-

Völlig überraschend kommt Nintendo mit einem Zusatzadapter auf den Markt, welcher jeden Super Nintendo-Besitzer die Möglichkeit bietet, die gesamte Game-Boy-Palette von ca. 300 Modulen auf den eigenen Bildschirm zu spielen.



*Klein aber fein!
Der Super-Game-Boy-Adapter für das Super Nintendo.*



Samurai Shodown mit 13 Farben auf dem Super-GB

stierte bereits ein Vorserienmodell eines NES-Adapters von Nintendo. Mittlerweile gibt es aber schon in Hong Kong ein nichtlizenzierendes Produkt eines solchen Adapters für das Super NES. Auf einen Game-Boy-Adapter für die 16-Bit-Konsole wäre nie jemand gekommen. Nintendo dagegen dachte in eine andere Richtung und erhofft sich durch die millionenfache Verbreitung der Konsole klingelnde Kassen. Der Super Game Boy wird hierzulande für ca. 100 Mark angeboten, das, was Ihr zur Zeit für einen normalen Game Boy hinblät-



Links seht Ihr das kleine Malprogramm, welches zum Einfärben für die Spiele benutzt wird.

tern müßt. Wie das mit dem Adapter funktioniert? Das ist eigentlich ganz einfach zu erklären. Ihr schiebt ein x-beliebiges Game Boy-Spiel in den Adapter und versenkt diesen wiederum in dem Super-NES-Modul-Schacht. Nach dem Einschalten taucht dann ein

Abbild des grauen Game Boy-Gehäuses auf dem Bildschirm auf, das einen kleinen Screen beinhaltet. Hier erscheint nun das eigentliche Spiel in der gleichen Graustufen-Pixel-Form wie auf dem LCD-Screen des Handhelds. Da dies auf die Dauer recht eintönig

wäre, haben sich die Nintendo-Entwickler ein paar zusätzliche Features mit einfallen lassen. Ihr könnt nun jedes Spiel nach Euren Bedürfnissen mit 4 Farben aus einer Farbpalette von 360 möglichen einfärben. Dazu gibt es ein kleines eigenes Malprogramm, das Ihr be-



Donkey Kong: der Ur-Klassiker jetzt in Farbe und neuen Levels



Steinchen stapeln bei Tetris-Flash (Tetris 2) im Color-Mode

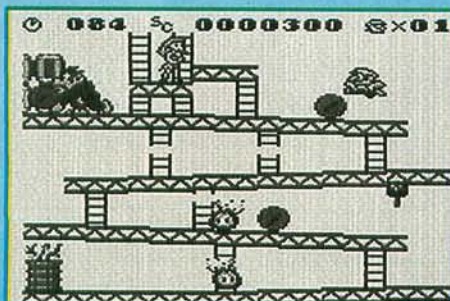
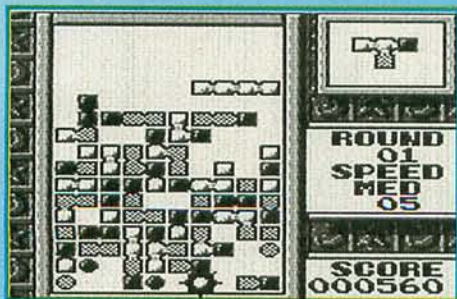


Fatal Fury 2 in voller Farbenpracht auf dem Super-Game-Boy

quem über einen Tastendruck erreichen könnt. Dort schnappt Ihr Euch den "Handschuh"-Pinsel, taucht diesen in den gewünschten Farbtropf ein und führt den zu der gewissen Stelle, welche Ihr gerne farbig hättet. Somit ist ein jedes GB-Spiel in wenigen Augenblicken sozusagen eingefärbt. Habt Ihr Euch für eine Farbpalette entschieden, erhaltet Ihr ein Paßwort, mit der die lästige Einfärbeprozedur für das nächste Mal entfällt. Wird Euch mal der Hintergrund zu trist, wechselt Ihr das gewünschte Bild in einem weiterem Menü. Neben den regulären GB-Modulen gibt es nun auch spezielle Super GB-Spiele, welche noch mehr Farben unterstützen. Bei dem Comeback des Klassikers Donkey Kong erscheinen bis zu 13 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm. Das funktioniert wie schon gesagt nur auf spe-

ziell dafür ausgelegten Spielen. Diese wiederum sind universell einsetzbar, das heißt, auf Euren normalen Game Boy bleiben diese Module immer noch lauffähig. Es erscheint lediglich keine Farbe auf dem S/W-Screen. Die meisten Spiele, welche zur Zeit programmiert werden, haben schon eine Super GB-Farb-Unterstützung mit eingebaut. Der Preis der neuen Spiele pendelt sich auf das reguläre "Game Boy"-Preisniveau ein. Ob es sich lohnt, einen Adapter zu holen? Das ist eine schwierige Frage, denn wer schon einen Game Boy besitzt und auf eine Handvoll Farben verzichten kann, spart sich lieber das Geld. Für Leute, welche nur ein S-NES ihr eigen nennen dürfen und schon immer mal daheim ein geniales GB-Spiel zocken wollten, ist der Adapter eine willkommene Bereicherung. ws

Tetris Flash auf dem normalen Game Boy ohne Farbe. Der Spielspaß bleibt der gleiche.



Selbst Donkey Kong spielt sich in Graustufen-Darstellung genau so gut wie auf dem Super Game Boy

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMLABOR

SPIELE GMBH



Über 5.000 Lieferbare Spiele!

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	SNES	3DO	JAG
100 % Cotton				139,95		
3rd World War					139,95	
Alone in the Dark 1						139,95
Another World 1		119,95		139,95		139,95
Battlecops			129,95			
Battletech		139,95				
Beauty & the Beast		129,95		139,95		
Bugs Bunny				149,95		
Chuck Rock Rally				129,95		
Clay Fighter		129,95				
Clay Fighter				139,95		
Club Drive						139,95
Combat Cars		129,95				
Demolition Man				139,95		
Desert Fighter				149,95		
Dr. House						229,95
Dragon (Bruce Lee)				149,95		
Dragon Lord				139,95		
Dune 2 (CD - Teil 1)		129,95				
Dungeonmaster 1				139,95		
Empire Strikes Back		79,95		149,95		
Eye of the Beholder 1				139,95		
FIFA Soccer		119,95		139,95		129,95
Fighters History				195,95		
Final Fantasy 2		89,95		159,95		
Final Fantasy 3		89,95		159,95		
Flashback				139,95		
G2		119,95				139,95
Ground Zero Texas				139,95		
Harbort		129,95				
Illusion of The Alien - Another World 2				139,95		
Illusion of Gaija (Soulblazer 2) us				159,95		
Incredible Hulk		119,95				
Incredible Machine				139,95		
John Madden Football 94				119,95		129,95
Jungle Book		69,95		119,95		
Jurassic Park				119,95		139,95
Kasumi Ninja				139,95		139,95
Kick Off 3				119,95		139,95
Landstalker				139,95		
Lords of the Kings 1				139,95		
Lunar				139,95		
Major League Baseball				119,95		
Mario Andretti Racing				119,95		
Mega Man X		79,95				
Mega Race				139,95		139,95
Microcosm				139,95		
Night & Magic 3				139,95		
Monster Manor				139,95		
NBA Jam		79,95		139,95		149,95
NHLPA Hockey 94				119,95		139,95
Ninja Warriors				119,95		159,95
Orion Off Road						139,95
Public Beach Golf Links				129,95		139,95
PGA Golf 3				119,95		139,95
Pharaoh's Seal						249,95
Pinball Dreams		79,95		139,95		
Pirates Gold				139,95		
Pirates of Dark Water				129,95		139,95
Populous 2				129,95		139,95
R-Type 3				129,95		139,95
Radical Rex						
Raiders				139,95		
Real Pinball				139,95		
Rebel Assault				139,95		
Red Line Racer - Checkered Flag						129,95
Rise of the Robots				139,95		149,95
Road Rash 2				119,95		139,95
Rock n Roll Racing				129,95		149,95
Sacred of Mans				139,95		159,95
Shadowrun				139,95		169,95
Shock Wave						149,95
Sylvester & Tweety						149,95
Slam Masters						159,95
Soulstar				129,95		
Spike Mc Fang						139,95
Spatterhouse		129,95				239,95
Star Control 2						149,95
Star Raiders 2000						139,95
Star Trek Next Generation		79,95		149,95		169,95
Streets of Rage 3				139,95		
Strike 2						149,95
Street Race FX 16				139,95		199,95
Super Bomberman 2 us						149,95
Godzilla						149,95
Super Metroid mit Lösungsbuch d						129,95
Super Streetfighter 2						159,95
Tempest 2000						149,95
The Horde						139,95
Theme Park						139,95
Tomcat Alley				139,95		
Totol Eclipse						139,95
Turrican 2 - Mega Turrican				139,95		149,95
Ultima 6						169,95
Ultima Runes of Virtue 2		89,95				149,95
Ultraman						239,95
Virtua Racing		199,95				
Way of the Warrior						149,95
Who Shot Johnny Rock?				139,95		139,95
Wing Commander 1				139,95		149,95
Wizardry 5						159,95
Woodrider 4		129,95				139,95
World Cup USA 94		89,95				159,95
Young Merlin						

Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskassette +3 DM, Diskettensteck +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anreizworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß 23.6.

030/694 6043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am Ildn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 Lieferbare Spiele - Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager - Himmlische Preise und göttlicher Service. Probieren und Staunen!

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Slam Masters



Die Firma Capcom bleibt ihrer Muskelspielwelle bedingungslos treu und schickt zwei altbekannte Champs bei *Slam Masters* in den Wrestling-Ring. Tobt Euch bei Tombstones und Piledrivers aus.

In *Slam Masters* warten neun Kameraden (plus einem 'elektrisierenden' Endgegner) mit stählernen Muskeln bzw. schwabbligem Ranzen auf ihren Einsatz in der Capcom-Wrestling-League. Ihr findet dabei unter anderem den smarten Dandy-Typen mit ultracoolen Styling und extravaganter Frisur, den glatzköpfigen 300-Kilo-Fleischberg genauso wie den hochaufgeschossenen Indianer im Jeans-Shorts-Outfit. Als besonderen Gag integrierten die Designer noch einen alten Bekannten: Alte *Final Fight*-Hasen wissen sicher, daß der bullige Bürgermeister Haggar in der grünen Latzhose die Wrestling-Szene unsicher machte, bevor er die Ringmatte mit dem Schreibtischstuhl tauschte. Jetzt wurde er reaktiviert (mit beachtlichen 40

Lenzen...) und darf seinen, bei Straßenpunks gefürchteten, Spinning Piledriver wieder an echt harten Brocken testen. Ihr entscheidet Euch für ein Einzel- oder Tag-Team-Match und versetzt die Wrestling-Fanatiker von Calgary bis Australien in Ekstase. Habt Ihr

die Tour von L. A. über Tokyo, Moskau, Hannover, London bis schließlich New York erledigt, dürrt Ihr Euch die Champions-Trophäe umhängen. Im Tag-Team-Mode dürfen unter Benutzung eines Adapters bis zu vier Kumpels die Ringseile malträtiert. Ihr könnt

aber auch zu zweit im gleichen Team oder gegeneinander antreten. Das Witzige ist: Schlagt Ihr Euch alleine mit einem Computermitspieler durch den Tag-Team-Zirkus, agiert Euer Partner äußerst intelligent: Seid Ihr in Pin-Gefahr stürzt er sich nach Kräften auf Euren 'Peiniger' und kickt ihn Euch von der Kehle. Als bestes Team hat sich Haggar/Scorpion (nicht der aus *Mortal Kombat*) bewährt, mit dem ich auch den Championsgurt halte. Auf Wunsch geht die Action auch außerhalb des Rings weiter. Insgesamt spielerisch witzig und äußerst Classic-verdächtig! Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. rk



Im Tag-Team-Match links geht's im wahren Sinne des Wortes rund!

Zwischen Laserblitzen und Stickstoffnebel betreten die Champs den Ring: Tolle Atmosphäre!



Das obige Team ist fast unschlagbar



Halleluja: Im Schwitzkasten des Indianerhünen muß man aufgeben



So freut sich ein Schreibtischhengst über einen Triumph: Haggar for President!



Schafft er's oder nicht: Die Fighter verfolgen gebannt den Pin-Versuch des Endgegners

DIE SCHLÜMPFE

Schlumpfig,
schlumpfiger,
viel Schlumpf!

© INFOGRAVES 1994, © Peyo 1994. Licensed through I.M.P.S.



Neu und
exklusiv von
Nintendo®

Schlumpfe sich,
wer kann! Wir
Schlumpfe sind da.

Wir schlumpfen auf dem
Super Nintendo™, NES
und Game Boy™, und überall
mußt Du auf der Suche nach
Deinen Schlumpf-Freunden viele
Gefahren schlumpfen und durchs
ganze Schlumpf-Land ziehen.

Wir sind einfach schlumpfig. Du
kennst uns von Comics, aus dem Fern-
sehen, und wenn Du unseren schlumpfigen
Soundtrack hörst, fliegen Dir
die Ohren weg. Aber Vor-
sicht vor Gurgelhalz, dem
größten Schlumpf-Bösewicht!



Für Super Nintendo™, NES und Game Boy™!



WARPZONE

Das Katana-Sword-Battle nimmt immer konkretere Formen an: In unserem "Work-in-Progress"-Bericht können wir Euch diesmal schon eine 80%-Version des SNK-Hits präsentieren.



9 Zwischen haben sich alle Meister der scharfen Klinge auf dem 32 MBit starken Super-Nintendo-Modul eingefunden. Seit dem letzten Preview neu hinzugekommen sind das 17-jährige Adler-Mädel Nakoruru, die ihre Feinde im eisigen Norden Hokkaidos mit dem Hamanama-Katana beharkt, Ha-Oh Maru mit dem mächtigen Wirbelwind-schwert (einer der flinkesten Kämpfer), Jubei Yagyu, der alte Haudegen aus der Einöde, der zwei Schwerter meisterlich zu führen vermag sowie der blauäugige Ninja-Ritter Galford von der kalifornischen Küste. Ebenfalls schon fertig sind sein Special-Move-Bruder Hanzo Hattori aus Japan, der monströse Earthquake mit der Killer-sense aus Texas, der verkrüppelte Freddy-Krüger-Freak und Bruder der lieblichen Mai aus *Fatal Fury 2*, Gen-An Shiranui und der Kabuki-Krieger Kyoshiro Senryo aus

Tokio. Das Feld der Helden komplettieren schließlich der Inka-Schwertkämpfer Tam-Tam aus der grünen Hölle Südamerikas und die beiden schon letzens vorgestellten Melonenspalter.

Da sich bei einem derartigen Hitspiel die Atmosphäre nicht unwesentlich auf den Spielspaß auswirkt und die Kämpfer sich noch nicht sonderlich heftig wehren, konzentrieren wir uns diesmal auf die Unterschiede zwischen Original und Umsetzung: Als erstes fallen die erstklassig adaptierten Hintergründe auf. Nahezu alle Details wurden integriert: Die schneebedeckte Bergwelt Hokkaidos hat mich schlichtweg vom Hocker gehauen. Alle Originaltiere wohnen dem Duell mit tollen Animationen bei: Häuschen hüpfen, Bären schunkeln und Hirsche verfolgen das Geschehen gebannt. Bis dato kann man aber immer noch keine Background-Utensilien zerstören und der Zoom wird wohl auch in der endgültigen Version fehlen (man kann ja nicht alles haben!). Soundtechnisch haben sich Takara hervorragend aus der Affäre gezogen: Die Originalthemen konnten sie nicht übernehmen, also überarbeiteten sie kurzerhand alle Musik-



Tam-Tams Wasserfall-Stage im südamerikanischen Dschungel ist eine wahre Augenweide



Wan-Fu ist an sich langsam, aber wenn er Euch erstmal erwischt hat...



Galford bereitet sich auf die Duplikation vor



Nakorurus Flashing-Move bereitet selbst einem Monster wie Earthquake Kopfzerbrechen



Originalton Nakoruru: Daring to strike a lady, you have to be punished

Samurai Shodown



(beim Packen des Gegners in der Luft und anschließendem Aufprall am Boden gibt die Konsole keinen Mucks von sich). Ein paar brandneue Animationen steckten die Designer aber hinein: Wenn der grüne Gnom Gen-An verliert, schabt er nicht mehr mit der Klinge am Boden herum, sondern hält den Krallenhandschuh schützend vors Mutantengesicht. Dafür verleiteten uns ein paar Bugs (werden sicher noch ausgemerzt!) zum Lachen: Packt Ihr den Endgegner und Zauberer Amakusa aus Nagasaki und werft ihn auf den harten Untergrund, so rotiert er wie ein Kreisel mit dem Kopf im Boden herum!! Was gibt's sonst noch Interessantes? – Nun, die Versorgung von Seiten des Schiedsrichtergespannes mit Geld (bringt Punkte), Bomben (bringt...) und leckeren Mahlzeiten ist deutlich zurückgegangen und einige Defeat-Animationen fielen der unbarmherzigen MBit-

Schere zum Opfer: Earthquake sitzt nun nur noch wie ein Häufchen Elend in der Ecke, statt sich unter heftigem Schnaufen um seine Wunden zu kümmern. Alte *Samurai Shodown*-Hasen werden sich zudem noch an die neue *Street Fighter*-Steuerung gewöhnen müssen: Jetzt müßt Ihr für die stärksten Hiebe und Tritte nicht mehr zwei Buttons wie auf dem Neo-Geo malträtiert, sondern preßt einfach die L/R-Knöpfe. Mir kam das zu Beginn etwas spanisch vor, deshalb habe ich doch glatt einige Matches gegen unser Beat'em Up-Greenhorn Tet verloren... Sobald die Bonus-Stages fertig sind, und die Reflexe der Gegner geschult wurden, sollte der Hit reif für den Test sein:

Seid gespannt! Eine Mega-Drive-Version ist übrigens auch in Arbeit, dabei soll aber der Koloß Earthquake in Rente geschickt werden, was Endgültiges steht aber noch nicht fest. rk



Special-Moves und Backgroundgrafik vom Feinsten: It's destined to be a hit!

stücke. Das Ergebnis kann man zu Recht als toll gelungenen Remix bezeichnen. Nicht besser als auf dem Neo-Geo, aber anders. Von den Soundeffekten her gesehen, gibt es positives und negatives zu berichten: Die Kickgeräusche sind wesentlich kräftiger und voller geworden und auch alle Schreie nach dem vernichtenden letzten Streich werdet Ihr finden. Die Vorstellung der Kontrahenten vor Kampfbeginn klingt dagegen ziemlich hölzern und während des Fights geht's von Zeit zu Zeit auch geräuschlos zu



Wer hier nicht springt, hat eine nette Verzierung als Andenken von Earthquake an den Füßen



Seid Ihr hier angelangt, habt Ihr alle zwölf Gegner geschlagen und dem Endboß schon eine Runde abgeknöpft

3DO

WARPZONE

Shockwave

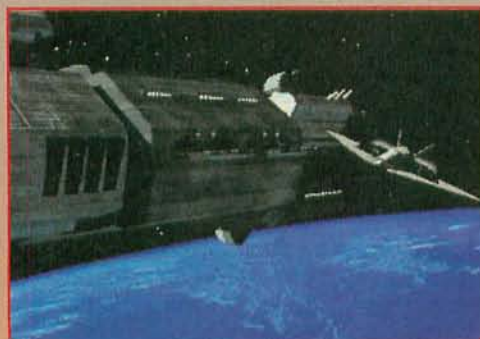
Die ersten Demos des Titels sahen schon recht vielversprechend aus. Aber meist täuscht ein atemberaubender Filmvorspann über die Qualität eines Spieles hinweg. Nicht so bei *Shockwave* von EA! Hier wird High-Tech-Action "per Excellence" geboten. Naturgemäß gibt es wieder eine bahnbrechende Story zum Spiel. Wir befinden uns im Jahre 2019, zu dieser Zeit befinden sich alle militärischen Einrichtungen bereits im Orbit der guten alten Erde. Von einer riesigen Weltraumstation, welche um die Erde kreist, wird alles überwacht. Uprötzlich tauchen ganze Schwärme von Meteoriten auf, die Sekunden später auf der Erde einschlagen. Kurz darauf bevölkern ganze Armaden von Alien-Invasoren verschiedene Kontinente der guten alten Mutter Erde. Umgehend wird ein Team der vier besten Kampf-Fighter-Piloten zusammengestellt, um den Heimatplaneten vor dem Untergang zu bewahren. Ihr werdet nun Mitglied in einem Fliegerteam und erhaltet die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines F-117-Fighters zu klemmen. Im ersten Abschnitt müßt Ihr die Pyramiden von Ägypten von den außerirdischen Eindringlingen befreien. Habt Ihr diese Mission geschafft, müßt Ihr

An Softwarenachschub mangelt es zur Zeit auf dem 3DO in keiner Weise. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch wieder eine ganze Palette an Neuerscheinungen vor.



Peru aus den Klauen der Außerirdischen entreißen. Mit einer begrenzten Anzahl von Laserschüssen und Raketen gilt es nun, jeden befallenen Sektor zu bereinigen. Der Feind erscheint in Form von

"Walkers" (Star Wars läßt grüßen) und schnell fliegenden Superjägern. Auf einem kleinen Multifunktions-Radar erhaltet Ihr Informationen über die Position der Übeltäter und deren Anzahl. Es ist schon un-



Solche coolen Weltraum-Sequenzen gab's bisher nur auf hochfrisierten PCs.

gläublich, was Euch an grafischen Leckerbissen hier geboten wird. Alle Szenarien werden mit detaillierten "Textures" dargestellt und das in einer atemberaubenden Geschwindigkeit, was selbst einen schnellen 586-PC das Fürchten lehrt. Nicht für eine viertel Sekunde gerät das Geschehen ins Stocken und das bei zahlreichen Feinden, welche sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Auch die digitalisierten Soundeffekte tönen in allerfeinster 16-Bit-Qualität aus den Lautsprechern. Kurzum bleibt festzuhalten, daß *Shockwave* zur Zeit eines der besten Action-Spiele für das 3DO ist.



Ich wußte gar nicht, daß Dr. Brinkmann auch Videospiele macht

Die Bodendetails in Shockwave sehen ausgezeichnet aus. Solche Städte findet Ihr überall im Spiel.



So ein Rundflug am Nachmittag bei gutem Wetter ist doch was Schönes



Zwischen den Action-Szenen gib't wunderbar schön animierte Zwischensequenzen



Im schönen Ägypten mit Pyramiden kämpft Ihr gegen Alien-Walker

3DO WARPZONE

Real Pinball



Anderer Flipper, gleiches Spiel. Real Pinball wird nicht besser.

Auf einen Flippersimulator für das 3DO hat sicher schon jeder gewartet. Bei *Real Pinball* habt Ihr die Wahl zwischen fünf verschiedenen exotischen Spielplattformen. Auf jeden Flipper gibt es zahlreiche "Targets" und Extra-Points zu ergattern. Natürlich dürfen hier auch nicht die traditionellen "Punch-Bumbers" fehlen. Leider wurde der Blickwinkel bei

Real Pinball nicht gerade optimal gewählt und Ihr müßt manchmal mit der Lupe nach dem Ball suchen, falls er sich im oberen Teil der Flipperplattform befindet. Selbst die Ballgeschwindigkeit läßt stark zu wünschen übrig. Bevor ein neues Spiel geladen ist, könnt Ihr Euch in aller Ruhe einen Kaffee holen. Daß dies nicht nötig ist, haben schon andere 3DO-Spiele bewiesen.



Die Perspektive von Real Pinball wirkt zwar sehr realistisch, spielerisch läßt der Flipper aber zu wünschen übrig

Who Shot Johnny Rock



Ja, so eine Maschinenpistole sorgt für viel Spaß und Spannung

American Laser Games hat wieder zugeschlagen. Mit *Who Shot Johnny Rock* hat die Softwarefirma ein weiteres "interaktives" Spiel produziert, das in die Sparte "Shooting-Galerie" fällt. Ihr seht vor Euch einen Film ablaufen und müßt im richtigen Zeitpunkt mit Eurer MG auf die Bösewichte eine Salve "blaue" Bohnen abfeuern. Bei *Who Shot Johnny Rock* übernehmt Ihr die Rolle eines Detektivs, der einen mysteriösen Mordaufklärungsauftrag erhalten hat. Auf einer Übersichtskarte könnt Ihr verschiedene Stadtschauplätze anwählen, in denen Ihr Hinweise erhaltet oder unverhofft Euch die Kugeln um die Ohren zischen.

Viele der Szenen wiederholen sich des öfteren, je nachdem, zum wievielten Male Ihr wiederholt getroffen werdet. Wenn das der Fall ist, landet Ihr gleich auf dem Operationstisch des guten alten "Doc", der Euch wieder zum Leben erweckt. *Who Shot Johnny Rock* unterstützt ebenfalls die Laserkanone, die es in Kürze als Zubehörteil bei Eurem Importeur zu kaufen gibt. ws



Hallo Süße, wie wär's denn mit uns beiden? Die Figuren aus *Who Shot Johnny Rock* erinnern alle an billige Hollywood-Filme.

3DO

3 u den Firmen der ersten Stunde gehört **Crystal Dynamics**. Die kalifornische Firma veröffentlichte schon Hits wie *Crash'n Burn* und *Total*

Der 3DO-Stand in Chicago wartete mit einigen Überraschungen auf. Neben *Samurai Shodown* und *Gex* gab's noch weitere interessante Neuheiten zu bewundern.



Kingdom von Interplay, ein Rollenspiel für 3DO



Off-World-Interceptor

Eclipse. Während der CES zeigte man den Neo-Geo-Prügelklassiker **Samurai Shodown**, das dem großen Vorbild bis aufs I-Tüpfelchen gleicht, inklusive Zooming und blutigen Special-Moves. **Gex** ist das erste gute Jump'n'Run fürs 3DO, mit einer Echse als Helden, cooler Grafik und exzellentem Sound. In **Starcontrol II** erforscht Ihr 500 Sternensysteme mit 3000 Planeten und 18 Alienrassen. Das PC-Vorbild wurde 3DO-mäßig aufgepäppelt mit stark verbesserter



Gex von Crystal Dynamics, das erste Jump'n'Run für 3DO

Grafik und digitalisierter Sprachausgabe. Ideal für alle Freizeit-Spocks. **Off-World-Interceptor** hieß früher einmal *Orion-Off-Road*, am Spiel selbst hat sich jedoch nichts geändert. Mit einem Buggy

rast Ihr über verschiedene Planeten, entweder allein oder per Split-Screen im Zwei-Spieler-Modus.

Auch andere Firmen zeigten interessante Programme, vor allem scheint man sich endlich auf die Spielbarkeit zu konzentrieren. **Guardian War** von **Micro Cabin** ist das erste Rollenspiel fürs 3DO. Es gibt 55 Charaktere zur Auswahl, darunter Zauberer, Krieger und

Ninjas. Dazu dürft Ihr nach Herzenslust zaubern und bis zu 32.000 Farben gleichzeitig bieten auch einiges fürs Auge. Echte Dungeon-Hacker freuen sich auf **Slayer** von **SSI**. Ihr kämpft Euch durch endlose 3D-Verliese, gejagt von einer Vielzahl unterschiedlicher Monster. Ein Dungeon-Generator bastelt auf Wunsch bis zu vier Milliarden verschiedene Verliese, so daß dauerhafter Spielspaß garantiert ist. Shoot'em-Up-Fans freuen sich auf **Burning Soldier** von **Pack-in-Video**. Durch 18 Level voller 3D-Grafiken, starkem Sound und endloser Action kämpft Ihr im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus mal wieder gegen böse außerirdische Eroberer. **Way of the Warrior** bietet knallharte Action für Prügel-



VR Stalker überzeugt durch schnelle und fließende 3D-Grafiken. Der Sound von CD klingt auch nicht schlecht.



Beat'em Up-Fans unter den 3DO-Besitzern hatten bislang nichts zu lachen. Doch jetzt kommen mit *Samurai Shodown* (links) und *Way of the Warrior* gleich zwei gute Titel.



Microcosm von Psygnosis gibt's schon für fast alle CD-Systeme

3DO WARPZONE



Guardian War von Panasonic

Fans. Die Sprites sind schön groß und fließend animiert, die Steuerung mit dem 3DO-Pad verlangt jedoch etwas Übung. **Electronic Arts** zeigte neben **Shockwave** auch das fast fertige **FIFA International Soccer**. Gegenüber der Version, die wir vor zwei Monaten sahen, wurde die Animation der Spieler weiter verbessert, das Spiel wird definitiv der Hit auf dem 3DO! Auch **Road Rash** ist so gut wie fertig. Das Intro haut mich jedesmal aus den Socken. Spielerisch nicht so gut wie das Megadrive-Modul, das kann aber auch am 3DO-Joystick liegen. Falls Ihr auf Krimis steht, müßt Ihr Euch unbedingt **The Last Files Of Sherlock Holmes** besorgen, eine Umsetzung des brillanten PC-Abenteuers. **Pataank** von **PF Magic** ist eine Art

Way of the Warrior kommt im August in Amerika



Burning Soldier gibt's schon als Japan-Import

Flipper, den Ihr aus der Perspektive des Balls seht. Sieht zwar toll aus, spielt sich jedoch sehr mittelmäßig. Von **3DO** selbst kommt **Soccer Kid**, das von der Stimmung her an **Marko's Magic Football** von Domark erinnert. Ihr dribbelt und schießt Euch in diesem niedlichen Jump'n'Run durch 25 grafisch sehr schöne (32 000 Farben gleichzeitig!) Level. Die kanadische Firma **Readysoft** bleibt

auf der Dragon's-Lair-Erfolgsspur mit **Dragon's Lair II** und **Space Ace**, zwei weiteren Action-Games mit Zeichentrick-Flair. **Star Trek: The Next Generation "A World for all Seasons"** sieht unglaublich gut aus. Captain Piccard, Data, Worf und viele andere sind mit ihren Original-Stimmen zu hören. Mein persönlicher Favorit war **Under Fire** von **Silent Software**. Das Spiel stammt vom Entwickler des inzwischen indizierten Amiga-Programms **Firepower** und das Spielprinzip ist deshalb auch weitgehend identisch. Mit einem Panzer, Hubschrauber oder Jeep dringt Ihr ins Hauptquartier Eures Konkurrenten ein, blast alles in die Luft, was sich Euch in den Weg stellt und erobert die gegnerische Flagge. Vor allem zu zweit mit Split-Screen macht das Ganze unheimlich viel Spaß (unbedingt besorgen!). Etwas ruhiger geht's in



Dungeon-Hack ohne Ende mit **Slayer**

True Golf Classics: Waialae Country Club zu. Wie bei echten Golf-Turnieren spielt Ihr vier Runden, Statistiken werden abgespeichert, die Steuerung erinnert an das Super-Nintendo-Original. In **VR Stalker** steuert Ihr ein futuristisches Kampfflugzeug im Kampf gegen Mächte, die die USA erobert haben.

Falls Ihr Euer 3DO nicht nur zum Spielen gekauft habt, interessiert Euch vielleicht **Rock Rap'n Roll**, mit dem Ihr Eure eigene Musik kreieren könnt. **3D Atlas** zeigt die Erde im Überblick, entweder aus dem Weltall, oder detailliert jedes Land individuell. Dazu stehen für jeden Staat eine Anzahl interessanter Statistiken zur Verfügung. Fitness-Fans sollten sich **InteractV Aerobics...Hi, Low & Combo** nicht entgehen lassen. Ihr stellt Euch Eure Lieblingsübungen zusammen, die Euch dann auf dem Bildschirm vorgeführt werden. 12



Alone in the Dark von **Interplay**



Das **Goldstar-3DO** wird in den USA im Herbst veröffentlicht. Der Preis steht noch nicht fest.



Soccer Kid kommt von **3DO**

Segel setzen und Totenkopfflagge hissen, Piratenfreunde! SNK bläst zur Hatz auf die Space Pirates im neuesten 100-Mega-Shock

Top Hunter



Dieses Monster erweist sich als nicht resistent gegen Steinschlag

Action-Jump'n'Runs haben bei SNK eigentlich keine Lobby. Doch mittlerweile hat die Neo-Geo-Kampfsportgemeinde wohl eingesehen, daß der Konsolenkämpfer sich nach etwas Abwechslung sehnt. Ihr schlüpft in die Rolle von Roddy und/oder Cathy, 'the toughest bounty hunters of the universe'. Unter den Weltraumpiraten gilt es diesmal, aufzuräumen. Diese haben sich auf fünf Planeten (sprich Levels) verschanz. Vier davon könnt Ihr von

Beginn an anwählen, jeder mit einem anderen grafischen Thema: Feuer, Eis, Wind und Dschungel. Habt Ihr Euch für den Startplatz der Jagd entschieden, greifen die Helden (können auf zwei Ebenen im Vorder- und Hintergrund bewegt werden) in ihre reichhaltige Trickkiste: Ihr könnt mit Euren elastischen Armen Gegner von



Oben:
Da seid Ihr platt,
was?!

Mit diesem
blechernen Drachen
werdet Ihr Eure
Mühe haben!



Heiß geht's her in der feurigen Lava-Welt: Ja nicht in die Magma fallen!

Unten:
Der Boß der Eiswelt



weiter packen und als Wurfobjekt benutzen, Feuerbälle schleudern, Bodenenergiewellen initiieren, Rutschattacken ausführen und Lightning-Kicks à la Robert Garcia (*Art of Fighting*) ausführen. Power-Ups verleihen Euch Superkräfte und herumstehende Panzerroboter laden zu einem Ritt ein. Das Witzige an der Sache sind die überall herumhängenden Stahlringe an der Decke. Zieht Ihr mit Euren Knetärmchen daran, regnet's Überraschungen von der Decke: Zeitbonus, Kohle, Bomben und Ambosse (Aua!). Grafisch haben sich SNK mal wieder selbst übertroffen. Wunderschöne Backgrounds, die man sich fast ins Zimmer hängen könnte, verwöhnen Eure Augen. Ihr trefft auf Lavaseen, Dschungelwasserfälle, arktische U-Boot-Stationen und vieles mehr. Doch der Haken an der Sache ist. Irgendwie wollte sich bei uns nicht die ultimative Begeisterung einstellen. Das liegt mit an den lahmen Begleitmusiken (ist man vom Neo-Geo gar nicht gewohnt) und den

über weite Strecken einfallslosen Endgegnern. Einzig der Lava-Koloß und der letzte Metalldrachenboß lassen echtes Action-Feeling aufkommen. Da helfen auch die gelegentlich eingestreuten Jokes (nach Kontakt mit einem Gesteinsbrocken schwebt Ihr platt wie ein Flunder durch die Lüfte) nicht. Da die Japaner in diesem Genre noch nicht allzuviel Erfahrung haben, läßt das aufgrund der exzellenten Grafik gute *Top Hunter* dennoch auf weitere Top-Hits hoffen. rk

Titel:	Top Hunter
Genre:	Action-Jump'n'Run
Speicher:	110 MBit
Hersteller:	SNK
Preis:	400 Mark
Spieldaß:	75%



PC/ENGINE WARPZONE

Silphia

Hierbei handelt es sich nicht um ein neues CD-Rollenspiel, wie der Name vielleicht vermuten läßt. Vielmehr darf bei *Silphia* geballert werden, was das PC-Engine-Joy-pad aushält. Der Bildschirm scrollt durchweg vertikal von oben nach unten. Ihr steuert eine kleine Prin-

Es ist schon fast als ein Freudenfest anzusehen. Nach langer Zeit gibt es wieder einige PC-Engine-Titel, welche nicht nur für das japanisch-sprechende Volk spielbar sind.

Ihr einige wichtige Level-Abschnitte passiert, lernt Eure Akteurin viele wirkungsvolle Zaubersprüche, die Ihr in einem Select-Menü auswählen könnt. Leider gibt es im Spiel einen ganzen Sack voll japanischer Schriftzeichen, die Euch einige wertvolle Hinweise liefern, was Euch im Endeffekt nichts hilft, da Ihr der Sprache nicht mächtig seid. Grafisch ist *Fray* wieder im typischen Japano-Niedlichstil gehalten.



Mächtige Zwischen- und Endgegner erwarten Euch in jeder Stage

Fray

Das zweite Super-CD-ROM-Spiel, welches wir für Euch unter die Lupe genommen haben, tendiert mehr in die Action-Adventure-Richtung. Bei *Fray* steuert Ihr ein kleines Mädchen durch verschiedenen Fantasy-Landschaften.

Strip Fighter 2

Das dritte Spiel ist nur auf HU-Card erhältlich. *Strip Fighter 2* ist kein Druckfehler, was sicherlich jeder gleich vermuten wird. Keiner in der Redaktion konnte es am Anfang glauben, bis uns die nackten Tatsachen ins Gesicht sprangen. Jeder kann es sich schon denken, um welches Spiel es sich hier handelt, der Name alleine dürfte schon selbstredend sein. Euch stehen 6 verschiedene Kämpferinnen

zessin, die mit Turbo-Flügeln ausgestattet ist, durch verschiedene Landschaftszenarien und müßt Euch gegen Heerscharen von Gegnersprites wehren. Zum Glück ist die kesse Japano-Biene mit zahlreichen Laserschußwaffen dem nicht wehrlos ausgesetzt. Durch das Aufnehmen verschiedenfarbiger Kapseln ändert sich Eure Waffenart durchgehend. Was stellenweise zum Nach- oder Vorteil

wird, je nachdem, auf welche Schußart die Gegner am anfälligsten reagieren. Zahlreiche Monsterkreaturen in allen möglichen Größen und Variationen warten auf Euch am Ende jedes Levels. Sicher ist die ganze Spielidee nichts Neues mehr in diesem Genre. Zahlreiche Ballerspiele dieser Art gab es bereits tonnenweise auf der Engine. Dennoch bleibt abschließend festzuhalten: *Silphia* spielt sich hervorragend flüssig und es lassen sich keine technischen Mängel feststellen. Auch die fetzige CD-Musik paßt richtig in das Shoot'em-Up-Ambiente.

Recht freizügig geht es bei Strip Fighter II zu. Aber dennoch gibt es einige heiße Special-Moves zu sehen.



Von Beginn an ist Euer Girl nur mit einer spärlichen Wurfart ausgestattet. Im weiteren Spielverlauf gibt es dann zusätzliche Waffen zu ergattern, die Ihr in Schatzkisten findet. Unterwegs greifen Euch unentwegt fleischfressende Pflanzen und andere Monsterkreaturen an, die sich nur durch schlagkräftige Argumente in Luft auflösen. Habt

zur Auswahl, die sich mit harten Frauen-Special-Moves gegenseitig an die Bluse gehen. Als Kampfkulisse dienen hauptsächlich berühmte Städteszenerien als Hintergrund. Im großen und ganzen gibt es eigentlich nicht viel mehr über *Strip Fighter 2* zu erzählen. Vom spielerischen Aspekt her reicht das Game allenfalls an ein unterdurchschnittliches Beat'em-Up heran, was sicherlich nicht das Hauptziel der Programmierer gewesen ist. In diesem Sinne: Laßt die Bilder sprechen ws



Auch kleine Japano-Mädchen haben es nicht leicht in der Monsterwelt von Frey





Game Boy

7st der Game Boy eigentlich noch zukunftssicher? Oder wird bald keiner mehr was für Game Boy programmieren?
Helmut Steinbach

Die Ära des Game Boy ist noch nicht vorüber. Das sieht man allein schon daran, daß Nintendo den Super Game Boy entwickelt hat. Ein ziemlich cleverer Schachzug von Nintendo: Tolle Game-Boy-Klassiker lassen sich jetzt auch auf SNES spielen. So mancher Game-Boy-Freund wird sich jetzt wohl doch noch ein SNES zulegen, um *Mario Land*, *Zelda*, *Kwirk*, *Kirby* oder sogar das legendäre *Tetris* auf einem ordentlichen Monitor und in Farbe genießen zu können. Nintendo verschuert zusätzliche SNES und verlängert mit dem Super-Game-Boy ganz nebenbei die Lebensdauer des Nintendo-Winzlings. Eine Menge Game-Boy-Titel sind geplant. Da die Spieleentwicklung auf dem Game Boy nicht so aufwendig ist wie auf den großen Konsolen, ist das finanzielle Risiko auch für kleinere Firmen nicht so hoch, und man kann den einen oder anderen Titel immer noch "nebenher" entwickeln. Vom Game Boy sind so viele Geräte verkauft worden, daß ein guter Titel auch heute noch ein dankbares Geschäft für Hersteller und Händler ist (allerdings überwiegend für Kaufhäuser und Spielwarenläden). Beim Versand- oder reinen Videospielhändler sieht es mit dem Game-Boy-Geschäft allerdings deutlich mieser aus. Wenn dann noch diverse Videospielezeitschriften (wir nehmen uns da gar nicht aus) aus Platzgründen nicht mehr allzu ausführlich auf den Game Boy eingehen, entsteht leicht der Eindruck, mit dem Handheld ginge es schon zu Ende. Das ist jedoch ein Trugschluß. Der Game Boy ist als Handheld nach wie vor äußerst beliebt. Er ist der handlichste

Auch diesen Monat packen wir ein heißes Eisen in unserem neuen Diskussionsforum an. Außerdem gibt's natürlich wieder die abgedrehtesten Fragen und Anmerkungen querbeet. Kompliment: Eure rege Leserbrief-Beteiligung ist völlig genial. Keep on rockin', Freax!

Handheld, seine Batterien halten am längsten und es gibt jede Menge guter Spiele. Also keine Panik klar?

Action Replay

Es wäre super, wenn Ihr Action-Replay-Parameter abdrucken könntet. Braucht ja bloß 'ne kleine Ecke zu sein! *Pepe Delabar, Berlin*

Wie wär's denn mit einem Sonderheft mit Action-Replay-Codes? Mein "Problem" ist ein vierjähriger "Quiri", dem meine Notizen immer wieder zum Opfer fallen. *Ulrike Nöbauer, Burghausen*

Machen wir doch glatt. Schon in dieser Ausgabe hat Dirk in seinen Tips & Tricks wieder eine Action-Replay-Corner eingerichtet. Sachdienliche Hinweise nimmt er natürlich gerne jeden Monat entgegen, hihi. Damit aber keiner falschen "Geschäftssinn" entwickelt: Bitte habt Verständnis dafür, daß wir im Gegensatz zu "richtigen" Tips für Action-Replay-Codes nix zahlen. Wir haben da in der Vergangenheit so unsere einschlägigen Erfahrungen gemacht. Wer uns Codes schickt, hat lediglich die Ehre, in VIDEO GAMES genannt zu werden. Was ein Action-Replay-Sonderheft angeht: brauchen wir nicht, lohnt sich nicht. Bei Dataflash gibt's nämlich eine stets aktualisierte Gesamt-

liste aller verfügbaren Codes. Telefon: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Bei Dataflash gibt's auch Infos zum Action-Replay-Club.

Andere Spiele

Natürlich dreht sich ein Videospieldmagazin im wesentlichen um Videospiele. Ist ja auch o.k. Nur: Ein bißchen Auflockerung könnte nicht schaden, findet Ihr nicht auch? Frei wie ich bin, habe ich natürlich auch einen Vorschlag: Wie wär's, wenn Ihr auch mal ein paar andere Spiele vorstellen könntet? (Beigelegt war eine Anleitung für das afrikanische Brettspiel "Wari").
Kristin Günther

Auf dem Ohr sind wir ziemlich taub. Das Problem besteht nämlich darin, daß wir nicht annähernd soviel Platz im Heft haben, wie wir gerne hätten. Noch andere Spiele in VIDEO GAMES aufzunehmen, würde voraussetzen, daß wir über die Videospiele des Monats bereits wirklich alles gesagt hätten. Fangen wir jetzt damit an, noch irgendwelchen anderen Kram vorzustellen, haben wir von allem ein bißchen im Heft, aber nix richtig. Außerdem ist ja der Heftname schon Konzept: VIDEO GAMES. Und zur "Auflockerung" haben wir schon einen Comic, ein Poster, Kleinanzeigen usw. Allerdings gibt es nichts, worüber man nicht nachdenken könnte. In diesem Sinne ein Aufruf an alle: Schreibt uns! Sollen wir andere Spiele aufnehmen? Eine Computerspiel-Corner? Brettspiele? Themen wie Musik oder Film? Was würde Euch interessieren? Soll VIDEO GAMES bleiben, wie sie ist: eine reine Videospielezeitschrift? Oder würdet Ihr lieber ein Magazin kaufen, in dem Freizeitthemen umfassender angesprochen werden?

Forumthema des Monats

Noch nicht lang ist's her, da gab's eigentlich nur zwei wirklich bedeutende Konsolen. Mittlerweile haben zahlreiche Elektronikfirmen lange vor Marktreife lauthals "revolutionäre" Geräte angekündigt. Was meint Ihr: **Belebt die kommende Hardwareflut die Spielkonsolenszene oder verwirrt die Vielfalt eher?** Um die Wartezeit zu überbrücken, bastelt man derweil an Design-Updates der etablierten Geräte, an Tuning-

Kits wie dem Mega 32, dem Super-Game-Boy in Farbe und hilft den Konsolen mit diversen leistungssteigernden Chips wie SVP oder FX auf die Sprünge. **Ist es sinnvoller, die alte Konsole mehrfach nachzurüsten oder würdet Ihr lieber gleich ein ganz neues Gerät kaufen?**
Die Diskussion zum Forumthema "Videospiele und Zensur" aus Heft 07/94 findet Ihr übrigens in der nächsten, das aktuelle Thema in Ausgabe 10/94.



Super SF II us 159.90
MEGA DRIVE

- Battlecorps CD dt 119.90
- Castlevania dt 99.90
- Dr. Robotnik dt 109.90
- Dragon's Revenge dt 109.90
- Dune CD dt 119.90
- Dune II dt 119.90
- FIFA-Soccer dt 119.90
- FIFA-Soccer CD dt 119.90
- Heart of the Alien CD us 99.90
- Heimdall CD us 109.90
- Hyperdunk dt 99.90
- Mario Andretti Racing dt 119.90
- Marko's Magic Football dt 124.90
- NHL-Hockey '94 dt 119.90
- NHL-Hockey '94 CD dt 99.90
- Pete Sampras Tennis dt 99.90
- Shadowrun us 119.90
- Soulstar CD dt 119.90
- Star Trek TNG CD us 124.90
- Super Street Fighter II us 159.90
- Tomcat Alley CD us 124.90
- Vay CD us 119.90
- Virtua Racing dt 188.00
- Mega Drive II dt 199.00
- Action Replay Pro II dt 109.90
- US/JP-50/60Hz Adapter 39.90
- 4-Player Adapter 59.90
- 6-Button-Joystick 39.90
- RGB-Kabel für MD I/II je 39.90
- Umbau 50/60Hz MD I 39.90



Slammasters us 139.90
SUPER NES

- Art of Fighting dt 119.90
- Clay Fighter dt 129.90
- FIFA-Soccer dt 119.90
- Legend us 129.90
- Lufia us 139.90
- Mystical Ninja dt 129.90
- NHL-Hockey '94 dt 109.90
- Nigel Mansell dt 129.90
- Ninja Warriors us 139.90
- Pirates of Dark Water dt 139.90
- Populous II dt 124.90
- R-Type III pal 109.90
- Rainbow Bell Adventure dt 129.90
- Rock 'N' Roll-Racing dt 129.90
- Secret of Mana us 139.90
- Ultima False Prophet 139.90
- World Cup Striker dt 139.90
- Young Merlin dt 149.90
- Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz-Schaltung 299.00
- Super NES us inkl. RGB-Kabel, 220V Netzteil & Joypad 299.00
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachtverlängerung & Garantie 99.90
- Umbausatz 50/60Hz 79.00
- RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbindung mit Umbau 29.90
- 6-Player Adapter Fire 59.90
- Fire-SFX-50/60Hz-Adapter 39.90
- Action Replay Pro II dt 109.90



mit 6 Spielen Pal 89.90
SNES-ANGEBOTE

- Aladdin dt 79.90
- Alien III dt 99.90
- Battleloads dt 89.90
- Bombberman dt 89.90
- Desert Strike dt 109.90
- Hook dt 99.90
- Jurassic Park dt 109.90
- Mario Allstars dt 74.90
- Metal Marines dt 129.90
- Starwing dt 79.90
- Street Fighter II Turbo dt 109.90
- Tuff Enuff (Dead Dance!) us 99.00
- Turn and Burn us 99.90
- Turrican us 89.90
- NEO GEO
- Grundgerät RGB oder PAL 739.00
- Joyboard 119.00
- Art of Fighting II 369.00
- Fatal Fury Special 299.00
- Samurai Shodown 369.00
- Sidekicks II 389.00
- Spin-Master 329.00
- Top Hunter 389.00
- World Heroes Jet 389.00
- JAGUAR
- Grundgerät RGB 649.00
- RGB-Kabel 49.90
- Joypad 59.90
- Jaguar Spiele an Lager



mit Spieleberater dt 119.90
PANASONIC 3DO

- Grundgerät NTSC 1299.00
- inkl. RGB-Umbau 1499.00
- 3DO-Spiele an Lager
- ZEITUNGEN
- Edge 16.00
- Electronic Gaming Monthly 17.50
- Game Fan 15.00
- Abo-Service für alle drei Magazine.
- PHANTASYSPIELE
- Shadowrun dt 65.00
- Mers dt 69.90
- Das Schwarze Auge dt 44.80
- AD&D 2nd Edition 38.00
- Battletech dt 69.00
- Star Wars dt 59.90
- Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.
- aRJay-Games
- Ebertplatz 2 - 50668 Köln
- Telefax: 0221 - 12 56 76
- Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

aRJAY

*Für alle, die nicht in Urlaub fahren:
Versandkosten im August nur DM 5,-*

WALCH Promotions Team

Nachwuchs

Wir wollten eine rein-rassige Sega-Zeitschrift rausbringen. Doch die Farbdruckkosten waren zu hoch und der Preis, wenn wir es gemacht hätten. Das kommt nur, weil wir keine Werbepartner haben, die bei uns inserieren! Die Zeitschrift hätten wir dann einem Freund gegeben, der einen Sega-Laden in Baunatal hat. Er hätte uns Spiele zum Testen gegeben und die Zeitschrift im Kreis Kassel verbreitet. Ich war schon am überlegen, ob ich nicht nach meinem Fachabitur bei Euch anfangen will.

Jens Beilstein

Nur nicht entmutigen lassen! Die Idee mit dem Fanmagazin ist gar nicht so verkehrt: Manch ein Magazin hat mal ganz klein als Fanzine angefangen und bekam irgendwann das Angebot von einem Verlag, die Sache doch mal richtig professionell aufzuziehen. Aber auch wenn das nicht klappt, ein wenig Redaktions-Praxis und kreative Action kann nie schaden, auch wenn der Weg zum professionellen Blattmacher auch dann immer noch ganz schön weit ist. Wolfgang hat z. B. jahrelang das Fanzine "Console Club Nr 0" herausgebracht, bevor er bei VIDEO GAMES als Redakteur einstieg.

Vor dem selbständigen Schritt in den Profimarkt können wir allerdings nur warnen: Das mit den Werbepartnern wird nämlich immer härter, je mehr Konkurrenzblätter sich im Videospielemarkt tummeln. Und derzeit sind's eigentlich schon zu viele, damit alle richtig davon leben können. Ein Tip: Macht das Layout Eurer Zeitschrift auf einem Computer und beschränkt Euer Heft auf Schwarzweißseiten. Dann könnt Ihr es kopieren und billiger hergeben.

Managerspiele

Ich bin 28 Jahre alt und besitze (trotzdem) ein Mega Drive. Ich interessiere mich hauptsächlich für Stra-

tegie- und Managerspiele. Leider ist der Markt an Konsolenspielen damit nicht gerade gesegnet. Um neue Käufer-schichten anzusprechen, müßten sich die Softwarehersteller anspruchsvolleren PC-Umsetzungen zuwenden. PC-Interessierte könnten sich dadurch vielleicht eher für den Kauf einer Konsole begeistern. Sega und Nintendo würden aus der reinen Kinderecke treten und breitere Schichten ansprechen. Bei PC-Umsetzungen denke ich insbesondere an den *Bundesliga Manager*, *Eishockey-Manager*, *Civilization* oder *Sim City 2000*. Bestehen Chancen, daß diese Spiele auf Konsole umgesetzt werden?

Andreas Harenberg, Braunschweig

Diese ganzen Managerspiele sind doch auf dem PC ziemlich erfolgreich, warum gibt es solche Spiele nicht für das Super Nintendo? Sind Managersimulationen für das SNES in Planung bzw. wird es sie irgendwann auf Konsole geben?

Mathias Blaul, Gönnhelm

Konsolenspiele sind nun mal was ganz anderes als Computerspiele. Schon durch das Joypad unterscheiden sie sich vom tastaturgestützten PC-Spiel. Während sich ein *Bundesliga Manager* ja noch umsetzen ließe, wäre eine 16-Bit-Konsole mit *Sim City 2000* überfordert. Oft liegt es jedoch nicht daran, daß ein Spiel sich technisch nicht umsetzen läßt, sondern ganz einfach an der Lizenz: Beispielsweise hat man sich bei Software 2000 durchaus überlegt, eine Konsolenversion von *Bundesliga Manager Professionell* nachzulegen. Da die Herstellung und der Verkauf von Modulen aber finanziell ungleich aufwendiger, risikoreicher und langwieriger als der von PC-Software ist, sah man letztendlich davon ab. Außerdem sind die meisten Konsolenspiele für internationalen Vertrieb zugeschnitten. Ein *Bundesliga-Manager* z. B. läßt sich jedoch fast ausschließlich im deutschsprachigen Raum verkaufen. Mit den neuen 32- und 64-Bit-Konsolen bzw. mit

Spiele auf CD ändert sich die ganze Geschichte natürlich. Erstens lassen sich rein technisch jetzt viel mehr Spiele umsetzen. Zweitens gibt es immer mehr Spielgeräte wie CDI oder 3DO, die vom Spielzeug-Image weggehen und auch ältere Käufer ansprechen wollen. Mit diesen Geräten erwarten wir anders gestaltete Software. Nintendo z. B. konzentriert sich dagegen auf junge Spieler, möglicherweise ändert sich das mit dem Project Reality. Eine Frage können wir allerdings nicht beantworten: Welche Geräte und welche Unterhaltungskonzepte sich durchsetzen werden und ob es überhaupt jemals einen echten Konsolenmarkt für ältere Konsumenten geben wird. Es ist durchaus denkbar, daß erwachsene Spieler auch in Zukunft ab einem gewissen Alter überwiegend zum PC wechseln, Konsolen links liegen lassen und entsprechende Entertainment-Konzepte wie 3DO in Wirklichkeit gar keine Chance haben. Warten wir's ab!

VG-Gang

Kann man die VG-Gang-Figuren auch kaufen? Wenn ja wieviel? Und wann kann man sie kaufen? Was hat Dirk auf dem Bild in VG 6/94 getrunken? Whisky, Schnaps oder Apfelsaft?

Markus Schaden, Ulm

Tjä, was die Knetfiguren angeht, ham' wir noch nich' Bescheid gesächt. Knetbastler Christian Gilka kriegt 'nen Herzkasper, wenn er von heute auf morgen 1500 Bestellungen im Briefkasten hat. Die Figuren sind nämlich allesamt feinstens handgearbeitet. Im Schnitt brauchte er zwei bis drei Tage pro Männchen (steht unten drauf). Bis er alle Bestellungen durchgewurschelt hätte, wäre die VG-Gang längst 'ne Rentner-Combo mit ZZ-Top-Wolle unter der Nase - abgesehen davon, daß echte Gilka-Originale garantiert nicht grade billig wären (Minimum 200 Wacker pro Männchen). Zur Frage, was Dirk da getrunken hat: Aps oder Schnapfelsaft. Dimethyl-Diphenyl-, äh, Ethylallo..., hicks, naja 80 Prozent Säft halt. Alles Banane?

Klingonisch

Ich habe in der Ausgabe 6/94 beim Star-Trek-Gewinnspiel den Klingonen-Sprachkurs entdeckt. Könt Ihr mir sagen, wo ich den kaufen könnte?

Philip Meiningner, Krefeld

Den Klingonen-Sprachkurs und alles nur Denkbare über Film & Kino (Starfotos, Filmplakate, Laserdiscs, Modellbau und Videofilme) gibt's bei

Cinemabilia,
Martinistr. 57,
28195 Bremen,
Tel. 04 21/17 49 00,
Fax 04 21/1 74 90 50.

Der Katalog kostet vier Mark und umfaßt einige Hundert Seiten alphabetisch geordneter Filme.

Schotter!?

Die Schotter-Ecke ist eine geniale Idee!

Christian Heikaus

Schotter-Ecke: Sowas brauchen wir nicht!

Mr. Anonymus, Lippstadt

Ja wat denn nu? Wieder mal ein schönes Beispiel dafür, daß man's nie allen recht machen kann. Was wir uns bei der Schotterecke gedacht haben: Tests von Spielen, die weniger als 45% Spielspaß kriegen, werden da kurz und bündig ohne großen Aufwand zusammengefaßt. Ein Spiel mit unterdurchschnittlichem Spielspaß kauft eh keiner, also sparen wir Platz für interessantere Beiträge.

MAGNAMEDIA Verlag AG
R e d a k t i o n



MAIL - O - MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

zu gewinnen:

Virgin Games Greatest Hits Volume One

50X

In Japan gibt es das längst: Audio-CDs mit Musikstücken aus allerlei soundstarken Videospiele. Virgin Games hat die Idee aufgegriffen und selbst eine solche CD zusammengestellt. Mit "Virgin Games" ist in diesem Fall Sound-Chef Tommy Tallarico gemeint, der im sonnigen Kalifornien eifrig für Virgin mit Keyboard, Drums, Gitarre und Mischpult hantiert. 13 Stücke findet Ihr auf der CD, komponiert und eingespielt für *Terminator* (MCD), *Robocop vs Terminator* (MCD), *Global Gladiators*, *Cool Spot* und das PC-Spiel *Shuttle PC*. Alle Stücke wurden in einem Studio von Capitol-Records in Hollywood aufgenommen. In Deutschland wird die CD von EMI Electrola vertrieben, die uns auch die 50 Exemplare freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.

Alles, was Ihr tun müßt, um mit etwas Glück eine dieser CDs gewinnen zu können, ist uns eine Postkarte oder ein Fax mit Eurer Adresse zu schicken:

**MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Virgin CD"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 0 89/46 13 50 46**

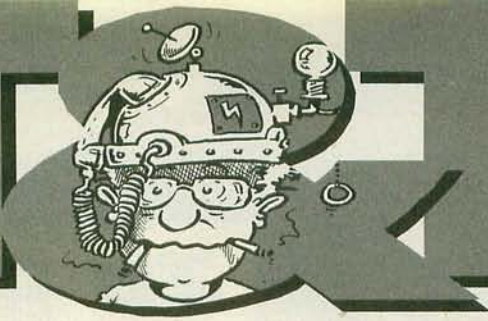
Einsendeschluß ist der 20. August 1994. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Die Gewinner drucken wir aus Platzgründen übrigens nicht im Heft ab, sondern benachrichtigen sie einzeln schriftlich.

*Tommy Tallarico,
Virgins genialer
Sound-Mixer,
machte die Musik
für fast alle
Virgin-Spiele*



*Genies gedeihen offensichtlich
im Chaos, denn bei uns in der
Redaktion sieht's genauso aus*

RAT RAT



Abo-Trouble

Ich habe leider eine kleine Beschwerde: Ich habe die Ausgabe 5/94 nicht bekommen. Mein Abo läuft erst seit Ausgabe 7/93, kann es sein, daß ich die VIDEO GAMES wegen der Preiserhöhung nicht bekommen habe? Freunde von mir, deren Abo über denselben Zeitraum läuft, haben die Ausgabe jedoch erhalten.

Clemens Conrad, Schönow

Bei einer verkauften Auflage von über 100 000 Magazinen kommt es leider ab und zu vor, daß sich beim Vertrieb der VIDEO GAMES der Wurm einschleicht. Allerdings seid Ihr bei der Redaktion an der falschen Adresse, wir machen zwar das Heft, für das Verschicken ist jedoch der MagnaMedia-Vertrieb zuständig (die genaue Anschrift entnehmt bitte dem Impressum). Wir können solche Beschwerden auch nur weiterreichen (ist in Clemens' Fall bereits geschehen).

Actraiser II

Seit ein paar Monaten laufe ich dem Super-Nintendo-Modul *Actraiser II* hinterher. Da es das Spiel in den "offiziellen" Geschäften nicht zu kaufen gab, durchstöberte ich die Anzeigen in Eurem Magazin. Endlich fand ich das Spitzengrafik-Modul im Angebot – leider nur die US-Version. Deshalb wollte ich mir den passenden Adapter gleich mitbestellen. Der Händler erklärte jedoch, daß *Actraiser II* mit einem Adapter nicht laufe. Als mein Dad vor kurzem in den Staaten war, wollte er mir von dort *Actraiser II* samt amerikanischem Super NES mitbrin-

Hey, es ist wieder Sommer in der Stadt. Aber anstatt faul in Parks oder Freibädern herumzulungern, haben die meisten VIDEO-GAMES-Leser nichts Besseres zu tun, als den neusten Modulen entgegenzufiebern und sämtliche Gerüchte über die neuesten Konsolen für bare Münze zu nehmen.

gen. Der Händler dort behauptete, daß das amerikanische Super-NES nicht mit einem deutschen Fernseher kompatibel sei. Was hat Nintendo denn da verzapft? Oder hat einer der Händler etwas verdreht? Muß ich jetzt etwa mein Leben ohne *Actraiser II* fristen? Mario Achenbach, Simbach

Endlich jemand, der geschallt hat, daß man über die Anzeigen in der VIDEO GAMES eine echt gute Auswahl an Hard- und Software geboten bekommt. Aber zu Deinem Problem (welches auch das Problem vieler anderer ist): Nintendo hat da gar nichts "verzapft" – Enix war's. Sie mußten eine Menge Speicher ins Modul packen, um die ganzen hochgelobten Grafiken unterzubringen. Das ist es, womit die meisten Adapter ihre Probleme haben: Die Kontrolle von Datenmengen über 16 MBit. Mit *Super Mario Allstars* gab's schließlich dieselben Probleme. Der Möglichkeiten für lechzende Videospiele sind's dreierlei. Entweder Ihr wartet, bis *Actraiser II* in Deutschland offiziell kommt, wartet auf einen funktionierenden Adapter oder Ihr besitzt eine Import-Konsole samt 60-Hz-tauglichem Fernseher. An Marios Stelle würde ich mich bei dem Händler erkundigen, von dem der heimische Fernseher stammt. Gerade neuere Geräte sind des öfteren in der Lage, ein NTSC-Signal zu verarbeiten.

Batterie nachrüsten

Ist es möglich, in Spielen wie *Streetfighter II* oder *Pinball Dreams* nachträglich eine Batterie für den High-Score einzubauen? Gerade bei *Pinball Dreams* ist es doch idiotisch, daß die High-Scores nicht batteriegepuffert sind.

Günther Geisler, Selm

Das Nachrüsten eines Moduls mit einer Battie ist theoretisch möglich, nützt jedoch nichts. Neben der Batterie ist auch der passende Speicherchip nötig, um High-Scores festzuhalten – ganz zu schweigen davon, daß das Programm auf dem Modul ebenfalls auf eine Speicheroption zugeschnitten sein muß. Günther hat schon Recht, wenn er Module mit flüchtigen High-Score-Listen als idiotisch bezeichnet. Da sind wir derselben Meinung, was auch in unseren Wertungen berücksichtigt wird. Bei einem Modul, bei dem das Erzielen einer hohen Punktzahl der Hauptanreiz ist, gehört eine Batterie einfach zur Ausstattung dazu (auch wenn das Modul im Verkauf dann ein paar Mark mehr kostet). Bei Spielen, in denen lediglich ein Spielstand festgehalten werden muß, ist jedoch aus umwelttechnischen Gründen ein kurzes Paßwort sinnvoller.

Zocker-Union

Hat die Europäische Union Einfluß auf die Kompatibilität von Videospiele aus den verschiedenen Teilen Europas?

Angenommen, mein Super Nintendo ist durchgeschmort und die Garantie abgelaufen – könnte ich mir die verschlissenen Teile irgendwoher besorgen und das Gerät selber reparieren, wenn ich Ahnung von der Technik (Bauplan) hätte? Das würde doch sicher billiger sein, als die Konsole zu Nintendo zu schicken.

Daniel Vollmer, Großefehn

Hey, da denkt jemand echt global! Die EU wird zumindest in absehbarer Zeit leider keinen Einfluß auf die Kompatibilität von Videospielen haben. Die verschiedenen Normen sind noch viel zu sehr verbreitet. Stell Dir doch nur mal vor, man würde in Frankreich mal eben das PAL-System einführen – 'zig Millionen Fernseher und Videorecorder müßten auf den Schrott (und die Franzosen sagen "Danke!"). Die einzige Möglichkeit ist das gleichzeitige Anbieten von PAL- und SECAM-Fernsehprogrammen. Mit etwas Glück setzt sich das PAL-System dann durch (in zehn oder 20 Jahren) und auch die Spielekonsolen könnten dann gleich sein.

Zu Deinem Super Nintendo: Möglich ist so eine Selbstreparatur schon, man kann alles selber machen, wenn man weiß wie's geht und passend ausgerüstet ist. Möglicherweise sind bei Deiner Konsole nur die "Standard-Teile" (Spannungsstabilisator und Sicherung) abgeritten, aber wer weiß das schon. Durch einen Bauplan (wo willst Du den denn herbekommen, von Nintendo etwa?) kommt noch lange keine Ahnung über das Innenleben Deines Super Nintendo

PROLOG:

IN EINER WELT, SO FERN WIE DIE LETZTEN 12 AUSGABEN DER VIDEO-GAMES, EXISTIERT EINE SCHAR TOLLKÜHNEN GEFLÜGELS, BEKANNT ALS DIE NINJA-MUTANT-HERO...NE... TEENAGE-HERO-NINJAS... AUCH NICHT ... MUTANT-TEENAGE- ... MURKS...



DIE ÄLTEREN UNTER UNS ERINNERN SICH BESTIMMT NOCH AN DIE LETZTE FOLGE, ALS UNSERE FREUNDE AUS MODUL IN DIE REALITÄT KAMEN.

DA:
QUICK
KRACH



IN DIESEM MOMENT NÄHERN SICH ZWEI ALTE BEKANNTE



ICH HAB'S BEFÜRCHTET...



JETET WILL ICH ABER AUCH!

IF WAR PFUERFT HIER!

HEE, ICH BIN NOCH NICHT FERTIG!

ICH WILL ABER DIE HANDSCHELLEN!



SEID IHR WAHNSINNIC? IHR KÖNNT DOCH KEINEN POLIZISTEN VERPRÜGELN!



NA DAS IST DOCH ALEX.



HALLO, WIE GEHT'S?



ZUERST MAL NIX WIE WEG-HIER!!!

JA, AM BESTEN WOHN, WO'S WAS ZU TRINKEN GIBT.

HEE, NEHMT MICH MIT!



STÄTER:

...JA, UND DANN SIND WIR EUCH GEFOLGT, UM MAL ZU SCHAU'N.

UND JETET GEHT'S NACH HAUSE?



ÄH, WIR SIND VOM ZIRKUS UND BRINGEN DEN VÖGELN DAS BIER-TRINKEN BEI.

ACH SO.



JA, WIR BRAUCHEN NUR EUER ZAUBER-MODUL, DANN SIND WIR WEG.



A... ABER WIR HABEN DAS TEIL ZERDEPPERT, ALS WIR WIEDER ZURÜCK WAREN.



DANN SITZEN WIR WOHL FÜR IMMER HIER FEST.



DA SIND SIE! DIE HABEN MICH ÜBER-FALLEN!!!

PLÖTLICH:

UND IN DER LETZTEN FOLGE HATTEN WIR NOCH GEDACHT DIE SACHE MIT MODUL SEI GUT AUS-GEANGEN. SIND DIE TURKEYS JETET ENDGÜLTIG IN DER REALITÄT GESTRANDET? UND WENN JA - WERDEN SIE WENIGSTENS WEIHNACHTEN ÜBERLEBEN? ALLES DAS IN DER NEUEN SERIE AB DER NÄCHSTEN AUSGABE!

RETURN TO MODUL

K. B.

TIPS & TRICKS



Des Lätsels Röstung

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

Bugs Bunny – Rabbit Rampage Super Nintendo

Matthias Damm aus dem Allgäustädtchen Hergatz hat sich bis zum Abspann durchgehoppelt. Hier präsentieren wir proudly dem Matthi seine Endgegnertaktiken:

Jäger

Dürfte keine Probleme bereiten. Da Euch nur die Gewehrkugeln treffen können, ist es am einfachsten, sich in ein Bodenloch fallen zu lassen, wenn Ihr den Jäger getroffen habt. Schon seid Ihr die selbstlenkenden Kugeln los.

Cowboy

Dieser ist wie der erste Endgegner ein Kinderspiel. Immer auf den Hut springen, bis die Bodenbretter sein Gewicht nicht mehr verkraften.

Stier

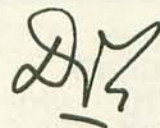
Den Stier nach links bis zur Steinmauer locken, die Mauer einrennen lassen, und den Schalter benutzen. Jetzt wieder nach rechts bis zur dort aufgetauchten Metallwand eilen. Wer zuerst nach rechts läuft, wird mit einem Extraleben belohnt.

Die drei Wölfe

1. Wolf

Wenn Ihr Euch auf keinen langen Kampf einlassen wollt, dann sammelt am ersten Baum den Korkein. Auf den Wolf zugehen,

Im WM-Taumel scheint auch ein kleiner Fußballmoduleregen auf Eure Konsolenschächte niedergegangen zu sein. Die WM ist vorüber und was mir davon blieb, außer einem beträchtlichen Schlafdefizit wegen der vielen späten Spiele, ist ein kleiner Mount Everest an Taktiktips, Codes und anderen nützlichen Hilfen. Wenn Ihr weiterblättert, werdet Ihr ja sehen, was Ihr davon habt ...



WIE LÄUFT'S?

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

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage samt Kartoffelpresse auf Trab gebracht haben, und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

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

nicht nur als Datei.

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

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

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

Unsere Adresse :

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

ihm einen Tritt verpassen, Korkein hinlegen, und sobald er wieder auf den Beinen steht, noch einmal treffen.

2. Wolf

Auf dem Ast seid Ihr vor den Holzstücken am sichersten. Den Wolf treffen, auf den Ast springen und warten, bis er auf der anderen Seite innehält. Wenn er auf der linken Seite ausatmet, müßt Ihr auch auf dem Ast hochspringen.

3. Wolf

Todsicher ist es (nicht für Euch, sondern für den Wolf), am Haus des Wolfs herunterzuspringen. Ihr kommt durch einen Geheimgang auf die andere Seite, und könnt ihn von hinten erledigen Das erste Mal, wenn Ihr ihn seht, steht er zu weit rechts. Wartet am besten auf der unteren Plattform, bis er das zweite Mal über Euch steht; dann springt hoch und trifft ihn. Gleich darauf wieder auf die untere Plattform zurückgehen, usw...

Drache mit Reiter

Vor der Lanze braucht man sich nur zu ducken, um nicht getroffen zu werden. Ihr duckt Euch also und lauft dem Drachen nach. Sobald der Drache stehenbleibt, um zu niesen, dürft Ihr Eure Hasenpfote dem holden Reiter entgegenstrecken. Danach wieder ducken, etc.

Taz

Laßt Euch von den Vögeln bis zu den Bäumen befördern. Stellt Euch dicht vor den Baum. Sobald er auf Euch zukommt, springt Ihr über ihn und lauft sofort durch den Baum durch. Sammelt alle Dynamitstangen auf den Bäumen ein und verfüttert sie. Wenn Ihr an einem grauen Baum angekommen seid, müßt Ihr das Urviech vor dem Baum mit kleinen Sprüngen gegen den Stamm rennen lassen, damit eine Nuß vom Baum fällt. Es ist zwar schwierig, aber mit etwas Übung zu schaffen.

INSERENTENVERZEICHNIS

aRJay	43	Maro	55
		Mega Trade	97
Baier			
Videospiele	47	Nintendo 2. US,	31
Commodore	109		
		Playcom	3. US
Freak's Shop	47	Pleasure	
		Games	63
Galaxy	53	Project K	53
Game Express	27		
Game		Raguzi	63
Syndicate	51		
Gamecourier-		Test 'N Take	59
Versand	55	Tradelink	99
Games Garden	47	Traumfabrik	29
Gamestore	59	Trendline	59
Gnadenlos	97		
Joypad	63	Video & Game	61
		Videospiele	
Konami	13	Paradies	55
		Virgin	4. US
Laguna	9	Vision	73
MagnaMedia			
Verlag AG	79	Wolfsoft	53

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. 1 & 1, 56410 Montabaur, bei.



Achtung!
Fordert kostenlosen Anime
Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320



Legend of the Overfiend
Special PC&Mac-CD-Rom Version
(108 min.)
99,95 DM

SUPER NES - BUY OR DIE

R-Type 3 dt.	88,99 DM
S.Empire Str. Back dt.	88,99 DM
Dragon's Lair dt.	49,95 DM
Virtual Soccer	98,99 DM
T2 Arcade dt.	89,99 DM
Sunset Riders dt.	98,99 DM
Parodius dt.	49,99 DM
Phalanx dt.	39,99 DM
Alien III dt.	69,99 DM
Jurrassic Park dt.	79,99 DM
Joy Pad SF3	24,99 DM
Fist of the Northstar	
Jap. (KULT)	139,99 DM
u.v.m ab 39,99 DM!!!	

ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 3	29,95 DM
Guy - Awakening of the Devil -	44,95 DM
Devil Man	39,95 DM
Maris The Wonder Girl	34,95 DM
Urotsukidoji III - Episode 3-	39,95 DM
Ko- Century Beast Warriors	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Techno Police dt. (Bubble Gum Crisis	
Vorgänger) ca. 80 min.	39,95 DM
Dominion Tank Police T-Shirt	28,95 DM
Akira Soundtrack	
Picture-CD (Rar)	39,95 DM

—!!Akira Trading Cards!!—

— 100 verschiedene Motive zum Sammeln—

Box-Set 360 Karten	
(Garantiert eine Komplett-Serie)	109,95 DM
Pack à 10 Karten je	3,80 DM
Sammelalbum (Super)	29,95 DM
Limited Promotion-Set (9 Karten)	24,95 DM
Limited Promotion-Set (3 Karten)	9,95 DM

—Star Trek on Video—

Schluß mit grausiger Syncro und brutalen Schnitten
 Die engl. Original Versionen in Dolby Surround, HiFi Stereo
 und natürlich Uncut.
 Je 2 Episoden auf einer Cassette (ca. 85-95 Min.)
 Star Trek TV Classic z.B.
 „Patterns of Force“ (nie gezeigt im dt. TV!) 38,95 DM
 Star Trek Next Generation - Cassette Nr. 82 38,95 DM
 Deep Space Nine - The Emissary - 6 Min. Länger als Deutsche TV-Version 38,95 DM
 Mengenrabatt für Sammelbesteller!!

**Alle Infos über die japanischen Zeichentrick-
 revolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics,
 Modelle, asiatische Realfilme & mehr..**

**All das ab jetzt in ANIMANIA, dem Magazin
 für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!!...**

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen · Vorbestellservice mit Preis-
 garantie! Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr. **Dealers welcome!!!**

**GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
 Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281**

Maschine

An den Seiten der Maschine hochspringen und mit einem Tritt die Bolzen heraus schlagen. Die zwei Roboter zerlegen, und durch dauerndes, schnelles Drücken von X die Gondel beim Hochfahren ca. 20mal treffen.

Boxer

An einer Stelle stehenbleiben und den Boxer überspringen. Nach dreimaligem Überspringen bleibt er stehen, und Ihr könnt ihn treffen. Solange weitermachen, bis ein schwarzes Loch am Boden liegt. Sammelt es ein und benutzt es.

Wenn Ihr eine Klingel einsammelt und sie benutzt, bleibt der Boxer abermals stehen.

Schreibtischlevel (Endlevel)

Alle Farbtöpfe und Tuben durch Kicks zum Auslaufen bringen. Danach die Ente mit den Revolvern oder dem Stab besiegen. Wenn Ihr noch nicht alle Töpfe oder Tuben zerstört habt, kommen die Enten immer wieder aufs Neue. Die Ente mit dem Jetpak kann nicht in den Cartoon-Himmel befördert werden. Es folgt der (un)interessante Abspann.

R-TYPE 3 Super Nintendo

Khanh Chau aus Marktheidenfeld hat sich in seinem Brief erst mal ein wenig ausgeweint, wie gemein die Programmierer sind, daß einem der Abspann bei neueren Shootern immer nur nach dem Durchspielen auf der schwierigsten Stufe vergönnt wird. Recht hat er, der Khan, aber zu sehen bekommen hat er seinen Abspann trotzdem. Und so hat er's gemacht:

Allgemeines:

- Das Game ist am "einfachsten" mit der Shadow Force durchzuspielen.
- Zum Ballern möglichst dicht vor den Gegner stellen, zwecks höherer Schußfrequenz.

Level 1 Endgegner:

Der Sidekick sollte sich vorne befinden. Ladet den Hyperbeam auf, laßt aber noch nicht los. Versucht, den Schüssen im Uhrzeiger-

sinn auszuweichen, dabei könnt Ihr den Endgegner ruhig berühren, da er sich noch im Hintergrund befindet. Nachdem er sich nach vorne gezoomt hat, beginnt er mit Raketen auf Euch zu schießen. Zu diesem Zeitpunkt laßt Ihr den Hyperbeam-Button los, wobei der R-90 immer dicht vor dem Gegner stehen sollte. Das gleiche gilt für den Advanced Mode.

Level 2 Endgegner:

Ladet Hyper auf und stellt Euch nahe vor das Auge. Beginnt es zu schießen, laßt Ihr los.

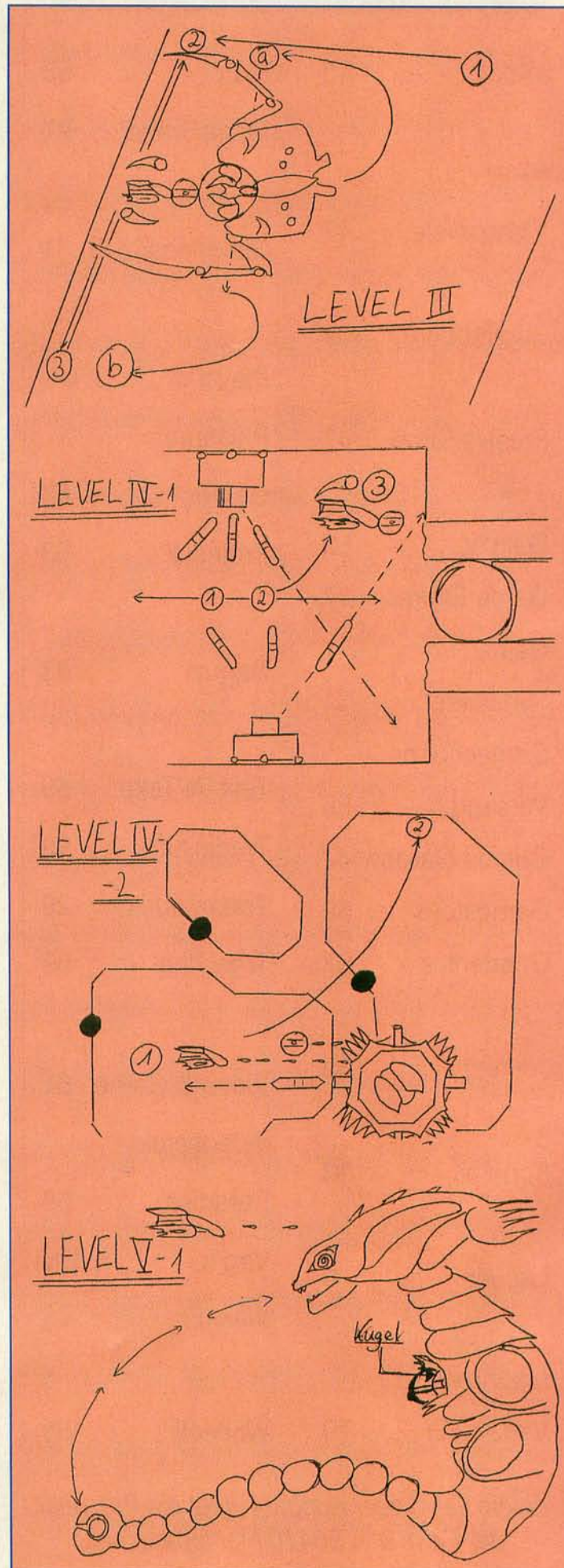
Versucht, dicht dranzubleiben. Den Spermin weicht Ihr am besten im großen Bogen aus, sofern das geht, um die Kugeln des Endgegners abzulenken. Im Advanced Mode solltet Ihr etwa in der Mitte stehen und diagonal nach hinten ausweichen, so bleibt einem mehr Zeit zum Reagieren.

Level 3 Endgegner:

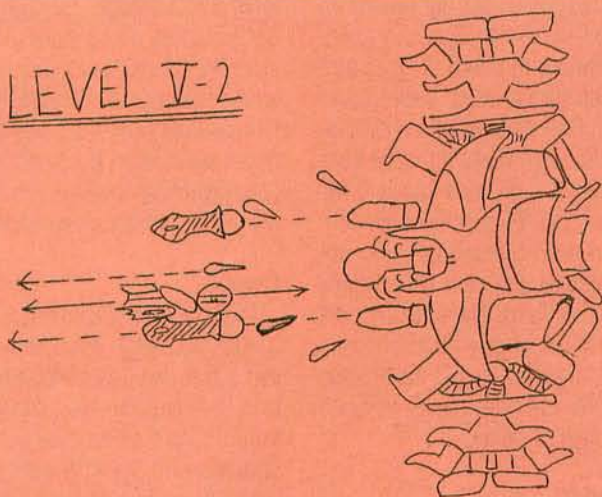
Auch hier wird der Hyperbeam wieder geladen; stellt Euch dabei rechts oben nahe an die rechte Wand. Der Endboß läuft an der linken Wand von oben nach unten und dann wieder hoch. In dieser Zeit muß der R-90 links oben stehen – nur Mut, keine Quetschgefahr. Der Boss wird nun nach oben springen und Ihr versucht, zwischen seine Beine zu fliegen. Ist es geschafft, laßt Ihr Hyper los und bleibt immer unter seinem Bauch. Er springt jetzt in die linke untere Ecke; bleibt dicht an der linken Wand, sonst werdet Ihr zerquetscht, danach wird er wieder nach oben laufen. Während der ganzen Prozedur müßt Ihr darauf achten, dicht an der linken Wand zu bleiben. Um die Geschosse braucht Ihr Euch nicht zu kümmern, da Eure Kugeln, während Ihr mit Hyper schießt, genug Schutz bieten. Auf Advanced kann ebenso vorgegangen werden.

Level 4 Mittelgegner:

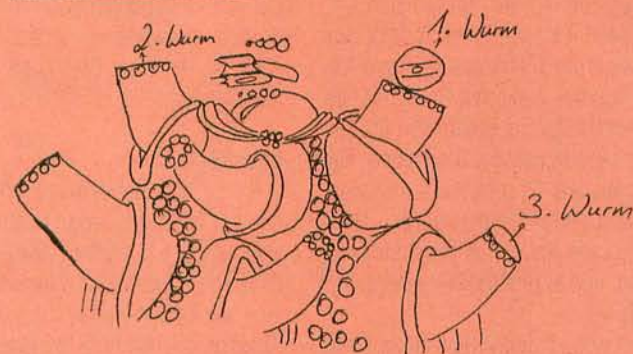
Spannt Euren Bowling am besten vorne dran, wobei der Shadow Laser am effektivsten ist. Der Mittelgegner besteht aus drei Abschnitten. In den ersten beiden sollte nur horizontal den Kugeln ausgewichen werden. Vor dem dritten Abschnitt muß Hyper geladen werden; auch hier bietet Eure rotierende PIT UNIT ausreichenden



LEVEL V-2



LEVEL V-3



schießt Euren Sidekick ab, um die Feuerkraft zu verdoppeln. Nach der ersten Ladung von Schüssen wird der Boß nach links oben fliegen. Ihr ladet Hyper auf und fliegt nach rechts oben, aber nicht auf der gleichen Höhe wie er. Fliegt nie zu nahe am Endgegner vorbei, konzentriert Euch mehr auf die Bälle als auf den grünen Boß-Laser. Im Advanced Mode beginnt sich der Hintergrund bereits früher zu drehen, ansonsten müßt Ihr genauso vorgehen, wie schon eben beschrieben.

Level 5 Mittelgegner (I):

Sobald das Alien seine Farbe anzunehmen beginnt, muß Eure Kugel in dessen Bauch geschossen werden. Schießt Ihr zu früh, landet der Satellit hinter dem Alien, schießt Ihr zu spät, landet er vor dem Alien. Ist der Satellit im Bauch verschwunden, dann fliegt gleich hoch und ballert vor seinen Kopf, damit der Sidekick schießt. Im Normal-Modus seid Ihr hier sicher, auf Advanced muß noch den Geschossen ausgewichen werden.

Schutz. Auf Advanced schießt Ihr im zweiten Abschnitt in Fünfersalven. Bleibt so lange wie möglich an einem Punkt stehen, damit Abstände zwischen den Salven entstehen – hier zeigt sich übrigens, wer ein echter Profi ist!

Level 4 Endgegner:

In diesem Level beginnt man am besten links unten, dabei muß aber auf die Umlaufbahn der brennenden Bälle geachtet werden. Der Endgegner taucht von unten auf. Beginnt mit einem Beam; wenn Ihr jedoch keinen Laser besitzt, dann

PROJECT K. 28 Ho Pak Ngau Shek, Lam Tsuen, Tai Po, N.T. HONG KONG
 PROJECT K. 28 Sedley Rise, Loughton, Essex, IG10 1LZ, ENGLAND
 TRADE PRICELIST FAX: (852) 6506526 (852) 9084 6059
 (44) 81 508 3845 (852) 6506526
 UK (44) 81 508 3845
 28 Ho Pak Ngau Shek, Lam Tsuen, Tai Po, N.T. HONG KONG

INTERNATIONAL TRADE & WHOLESALE PROJECT

NINTENDO Local Planner Train Local Planner Train
 Samurai Shodown Fatal Fury Special Fatal Fury Special
 Yu Yu Hakusho 2 Parodies 2 Parodies 2

SEGA 32Meg Sonic 3 Super 32
 Mortal Kombat 2 Mortal Kombat 2
 Dragon Ball Z Fatal Fury 2 Fatal Fury 2

PC ENGINE Fatal Fury Special Samurai Shodown Samurai Shodown
 Strider Hiryu Strider Hiryu
 Pit of Fighting Pit of Fighting

3DO Wacky Races Wacky Races
 Super Shuttle Super Shuttle

NINTENDO SEGA PC ENGINE NEO GEO SUPER 3DO
 CARTRIDGES CARDS COMPACT DISCS LASER DISCS

KEYRING VIDEOS MUSIC CDS DBZ PRODUCTS DBZ PRODUCTS
 JOYSTICKS JOYPADS SCART/FAL MICRO CHIPS SCART/FAL MICRO CHIPS
 JAPAN MANGA VIDEOS POSTERS MODELS MODELS
 NEW PRODUCTS NEW SYSTEMS NEW GAMES NEW PRODUCTS NEW SYSTEMS NEW GAMES

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN
 NEC IRON MAN FX NINTENDO 32BIT

祝福

ALL DBZ GOODS STREET FIGHTER 2 FATAL FURY
 Models Posters BANMA DRAGON BALL
 Videos Comics YU YU HAKUSHO SLAM DUNK
 Music cds Cards PRETTY SOLDIER SAILOR MOON
 ASTRO BOY STRIKER

Ihr Profi für Umbauen und Reparaturen
WOLF SOFT Tel. (02622) 83517

Anschlußkabel Scart-Umschalter

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

3-fach Umschalter 129,99 DM
 4-fach Umschalter 149,99 DM
 7-fach Umschalter 239,99 DM

Umbauen

SNES 50/60Hz inc. Modulportver-
 größerung für USA Module 99,99 DM
 SMD 1 50/60Hz Umbau 55,55 DM
 SMD 2 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
 Multi Mega 50/60Hz Umbau 119,99 DM
 Neo Geo 50/60 Hz Umbau 99,99 DM
 Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
 Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
 3DO RGB Umbau 299,99 DM

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

URLAUB 16.8.-1.9.94
 Hard- & Software für alle
 Systeme Lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

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

GALAXY

PLEXUS GmbH
 Plinganserstr.26
 81369 München

Dune 2 d 119.-	Fatal Fury 2 e 119.-	Heimdall CD e 109.-	Incredible Hulk e 119.-	Operation Europe 119.-	Pete Sampras d 109.-	Virtua Racing d 199.-	World Heroes e 119.-
----------------	----------------------	---------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	-----------------------	----------------------

SEGA MD	SVHS-RGB Conv.199.-	NEO GEO:
FIFA Soccer	amerik. Spiele	Kamovs Revenge 379.-
99.- d CD	Demo CD 19.-	Super Sidekicks 2 379.-
Rebel Assault	Real Pinball 119.-	Tophunter 379.-
109.- e CD	Gun für Mad Dog 99.-	World Heroes Jet 379.-
Super Street.2	Jurassic Park 109.-	
129.- e	Out of this World 109.-	DIVERSE
	Who shot J.Rock 129.-	JAGUAR:
	japan. Spiele	voraussichtlich:
	Burning Soldier 219.-	Alien vs. Predator 129.-
	Pharaohs Seal 219.-	Club Drive 129.-
	Tetsujin 199.-	Red Line Racer 129.-

3DO	U.V.A.M.
Dr.Houser	MANGA VIDEOS
219.- j	LASERDISCS
OrionOff Road	ZEITSCHRIFTEN
119.- e	
Road Rash	
139.- e	
Shockwave	
119.- e	

SNES	Versandkosten:
Super Gameboy	Post: 10.- DM + 3.-DM NN
Adapt.129.- e	UPS: 10.- DM + 7.-DM
Super Metroid	Ausland: 15.- DM
119.- d	Zustellung meist in 24 Std.
Super Street.2	e:englisch/ d:deutsch
149.- e	j:japanisch

089 7605151
089 7470689

U- & S-Bahn Haltestelle
 HARRAS
 FAX: 089 7698024
 Händleranfragen
 erwünscht!

Level 5 Mittelgegner (II):

Fliegt hier etwas unterhalb des gegnerischen Auges, so daß zwischen Streuschuß und Rakete geballert werden kann. Geht das Auge zum ersten Mal auf, beginnt Eure Attacke mit Hyper; eine Ladung sollte genügen. Stellt Euch hierbei nicht zu nahe vor den Gegner. Auf Advanced bleibt Ihr an einem Punkt stehen, da die Suchraketen herumschwirren. Paßt besonders auf den letzten Streuschuß auf.

Level 5 Mittelgegner (III):

Auch hier treffen wir auf einen alten Bekannten. Plaziert den R-90 über der blauen Blase und laßt den Bowling vorher los – nach zwei Treffern ist Feierabend. Auf Advanced schnallt Ihr die Kugel nach dem ersten Wurm hinten an, so daß sie in die linke Röhre ragt, danach wieder nach vorne werfen.

Level 5 Mittelgegner (IV):

Der Sidekick kommt nach vorne und das Feuer auf das blaue Geschütz wird mit Hyper eröffnet. Auf Advanced fährt der Ring dazu noch nach rechts und links. Am linken Rand fliegt Ihr beim zweiten Mal raus.

Level 5 Endgegner (endlich):

Der Endgegner schießt im Uhrzeigersinn, weicht also gegen den Uhrzeigersinn aus, da Ihr sonst zu langsam seid. Habt Ihr einen Laser, dann laßt die Kugel dran und benutzt Hyper.

Level 6 Last Boss – MOTHER BYDO (Mutter Beimer?!):

Die beste Waffe ist hier auch wieder der Shadow-Laser. Bleibt das Bild stehen, ballert Ihr mit Hyper auf den Schädel. Fliegt ganz links und laßt die Bälle nahe an Euch rankommen. Macht dann einen kleinen Bogen um sie, denn wenn sie aus dem Bildschirm fliegen, kommen sie nicht wieder. Danach öffnet sich der Kopf und die Kakerlaken kommen Euch entgegen. Kommen sie Euch zu nahe, dann fliegt im großen Rechteck, wobei Ihr niemals mehr als eine Ecke voraus fliegen dürft. Sind keine Bälle auf dem Bildschirm, könnt Ihr schnell auf Position 2B fliegen und dicht unter dem Arm bleiben, das schützt vor den Kakerlaken.

Der Kopf wird zweimal aufgehen, beim dritten Mal fällt er ab. Geht jetzt nahe vor Mother Bydo und ballert, bis Eure Finger schwielen werden. Danach greifen die Arme an. Stellt Euch zuerst auf Position 1, dann auf Position 2. Die restlichen drei Arme werden auf Euch zufliegen, ab dann werden die Züge unberechenbar. Merkt Euch immer den Arm, der als erstes auf Euch zugeflogen ist. Er wird nach den drei anderen zuerst starten. Haltet stets großen Abstand und versucht durchzuhalten. Bald schließt sich das Dimensionsloch. Fliegt nun nach rechts und setzt Euren Bowling nach hinten. Weicht den ersten Bällen von Mother Bydo aus. Wenn die Alte dann ihr Mundwerk aufreißt, dürft Ihr ihr die Kugel geben.

Robo Aleste Mega CD

Christian Schiller aus Dietz hat sich die Mühe gemacht, in "vielen durchgezockten Nächten Kniffe zu erspielen" (O-Ton), die dies nicht ganz einfache Spiel für alle nun einfacher machen.

Es gibt einen kleinen Cheat, mit dem man sich die Arbeit von Anfang an erleichtern kann. Im Spiel kommen die Extras immer in der Reihenfolge Bombe – Shuriken – Umkreisungsdrohnen – Laser.

Nun zum Cheat: Startet das Spiel ganz normal und spielt so lange, bis Ihr Euch ein Extra vor dem Extra befindet, das Ihr von Anfang an aufrüsten wollt. Löst dann einen Software-Reset (A+B+C+Start) aus, und startet das Spiel neu (egal ob mit Continue oder ohne). Nun erscheint zuerst das Extra, vor dem der letzte Reset ausgelöst wurde. Dieses könnt Ihr dann bestens ausbauen. Der Cheat ist offensichtlich eine Nachlässigkeit der Programmierer, die wohl vergessen haben, zu jedem Spiel die Extrawaffenvariable neu zu initialisieren. Na ja, uns Spielern soll's recht sein.

Level 1

Für das erste Level, das Ackerland der japanischen Bauern, ist der Laser am besten geeignet. Wendet den oben genannten Cheat an, um ihn von Anfang an einset-

zen zu können. Mit der Geschwindigkeit 4 (>> bei "Speed" am oberen Bildschirmrand) fliegt es sich am leichtesten durch dieses Level. Beim Obermotz, einem eher kleinen Roboter, könnt Ihr diese Konfiguration (Laser und Speed 4) behalten. Das Ding schießt abwechselnd einen Streuschuß (nicht abschießbar) und zwei Wirbelwinde (abschießbar). Nachdem Ihr die zwei Wirbelwinde abgeschossen habt, fliegt möglichst neben dem Roboter, um nicht vom Streuschuß getroffen zu werden.

Level 2

In Level zwei, einem riesigen Schlachtfeld, ist man mit dem Laser ebenso am besten bedient. Speed 4 ist auch hier optimal. Nur wenn diese kleinen nervigen Miniroboter von allen Seiten auf einen einstürzen, sollte man die Geschwindigkeit auf 6 erhöhen. Der Obermotz ist diesmal ein riesiger zweibeiniger Bodenroboter. Heißt ihm von Anfang an mit dem Laser ein, und er gibt freiwillig den Löffel ab.

Falls er doch noch dazu kommen sollte, seinen Flammenwerfer zu zünden, ist man in der linken oder rechten unteren Ecke vollkommen sicher.

Level 3

Am Anfang dieses Levels wird man von ein paar Lawinen überrascht (stürzen in der Reihenfolge links, rechts, links, rechts, rechts, links, links, links herunter), bevor man einen ellenlangen Zug zerhackstückeln darf. Der Laser und Speed 4 (schon wieder) eignen sich hierfür hervorragend. Nachdem der Zug erledigt ist, sollte man sich mit den Bomben bestücken, denn im nächsten Levelabschnitt wird man wild von Bodengeschützen angeballert, die sich auf diese Weise am besten erledigen lassen, vorausgesetzt, Speed 3 ist jetzt eingeschaltet.

In diesem Level ist der Obermotz wirklich eine harte Nuß. Bomben und Speed 3 sind bei diesem obergemeinen Roboter dringendst empfohlen. Zuerst müssen die beiden Arme abgeschossen werden, bevor man sich in die linke oder rechte obere Ecke verziehen kann, wo die besten Überlebenschancen bestehen. Das größte Problem

stellt die "lumpige" Bordkanone des Roboters dar: zielgenau und erbarmungslos peilt sie unseren armen Kämpfer an. Der beste Rat ist hier, links (oder rechts) oben gegen den Takt der Bordkanone ein Stückchen hoch und runter zu fliegen. So kann man sie austricksen.

Level 4

In diesem Level kann man sich wieder ein wenig ausruhen – mit dem Laser und Geschwindigkeit 4 kein Problem. Nur bei den vielen Minirobotern sollte man auf die Shuriken und Speed 6 wechseln. Dem Obermotz-Roboter auf dem Goldhaufen rückt Ihr am besten mit Laser und Speed 6 auf den Leib. Bei kontinuierlichem Geballer gibt er dann normalerweise schon den Löffel ab, bevor er überhaupt losfliegen konnte.

Level 5

Ein riesiges Schlachtschiff (kennen wir das nicht irgendwoher?) erwartet Euch in diesem Level. Mit dem Laser und Speed 6 kann man sich am besten gegen die heimtückisch schießenden Flugroboter verteidigen. Ansonsten lautet die Devise: ballern, ballern, und nochmals ballern. Etwas schwieriger wird es da schon beim Obermotz. Man sollte sich mit Bomben ausrüsten und den Speed auf 4 stellen, um gegen dieses riesige Ding kämpfen zu können. Wenn es mehrere diskusartige Schüsse abgibt, fliegt man neben den Motz und versucht, mit den Bomben zu treffen. Danach sollte man sich schleunigst an den unteren Bildrand begeben und warten, bis er seinen Laser "fertiggeschossen" hat. Habt Ihr oft genug getroffen, wechselt der Roboter seine Angriffstaktik. Man sollte sich am unteren Bildschirmrand aufhalten, wenn er seine Suchraketen ballert, und neben ihn fliegen, wenn er seinen Dreifachlaser nach unten abfeuert.

Level 6

Feucht-fröhlich geht es in diesem Level zu. Zwischen den aus dem Wasser ragenden Felsen schießt es sich am leichtesten mit dem Laser und Speed 4. Nur an der Stelle, an der aus Höhlen in den Felsen Unmengen kleiner Roboter herausstürzen, sollte man

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

LOST VIKINGS.....109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....89,-
PHANTASY STAR 2.....89,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	TOE JAM & EARL 2.....109,-
STAR TRECK N. G.....119,-	VIRTURA RACING.....149,-
NBA SHOWDOWN.....119,-	PIRATES GOLD.....119,-
WWF ROYAL RUMBLE.....119,-	FIFA SOCCER.....109,-
PGA EUROPIAN TOUR GOLF.....119,-	AH 3 THANDERHAWK CD.....99,-
F 1 RACING.....89,-	DARK WIZARD CD.....109,-
F 15 STRIKE EAGLE.....109,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-
SHADOW RUN.....119,-	MONKEY ISLAND CD.....109,-
DUNE 2.....119,-	MANSION OF HIDDEN SOUL.....119,-
GOOFY HISTORY TOUR.....109,-	REBEL ASSAULT CD.....119,-
MEGA TURICAN.....109,-	VAY CD.....119,-
SONIC 3.....119,-	RISE OF THE DRAGON CD.....119,-
PUGGSY CD.....109,-	WWF RAGE IN CAGE CD.....109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2.109,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

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

ROCK & ROLL RACING...PAL.....139,-	WIZARDRY 5.....129,-
LUFIA.....129,-	PALADINS QUEST.....129,-
SUPER METROID.....129,-	STAR TREK N GENERATION.....139,-
FIFA SOCCER.....119,-	CYBERNATOR.....69,-
LEGEND.....119,-	ALIEN III.....79,-
SKY BLAZER.....PAL.....119,-	MAJOR LEAGE BASBALL.....119,-
SECRET OF MANA.....129,-	ROMANCE OF THREE KINDOMS 3.....139,-
BATTLETANK 2.....119,-	CLAYFIGHTER.....PAL.....119,-
SUPER R TYPE 3.....PAL.....119,-	EQUINOX.....119,-
BATTLE CARS.....119,-	FATAL FURY II.....139,-
STUNT RACE FX.....129,-	MEGA MEN X.....129,-
NHL HOCKEY 94.....PAL.....119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
F 1 POLE POSITION.....PAL.....129,-	MEGA MEN SOCCER.....129,-
MICKY MAGICAL QUEST.....79,-	ULTIMA FALSE PROHET.....139,-
TALES OF SPIKE MC FANG.....139,-	CLAYMATES.....109,-
UTOPIA.....119,-	SLAM MASTER.....139,-
KING OF DRAGONS.....129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....134,-
EMPIRE STRIKES BACK.....129,-	TINY TOONS US.....89,-
SOLDIERS OF FORTUNE.....119,-	YOUNG MERLIN.....129,-
WORLD CUP STRIKER.....129,-	u.v.mehr US KONS. 1 SP, 2 JOYP. 350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBBAUKIT 69,-

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE - PARADIES

MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG

02066/54164

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

— Moerser Str. 61
Duisburg - Homberg

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

Das Videospiele-Paradies

MARCO

Videofilm mit 30 Neo-Geo Demos
incl. Art of Fighting 2, Windjammers,
Super Sidekicks 2, Top Hunter

u. v. m. nur DM 39,-

Ratenkauf von 3 DO,
Neo-Geo und
Atari Jaguar möglich

Super Nintendo:
Super Street Fighter II us.
DM 169,-

Samurai Shodown jp. DM 199,-

Fatal Fury Spezial jp. DM 199,-

Wildtrax
(Stunt Kose FX) jp. DM 199,-

Neo Geo Clubzeitschrift jetzt wieder erhältlich

Nr. 1	DM 10,-
Nr. 2	DM 10,-
View Point Music	CD DM 45,-
World Heroes Music	CD DM 45,-

Neo-Geo Kampfpreise (solange Vorrat reicht)

Fatal Fury Spezial	DM 259,-
Sengoku 2	DM 249,-
Spinmaster	DM 259,-
Art of Fighting	DM 199,-
Three Count Bout	DM 229,-
Art of Fighting 2	DM 339,-

Weitere Neo-Geo Spiele:

World Heroes Jet	DM 389,-
Windjammers	DM 389,-
Super Sidekicks 2	DM 389,-
Top Hunter	DM 389,-
Baseballstars	DM 149,-
Super Sidekicks	DM 199,-
World Heroes 2	DM 229,-
Volleyball (Taito)	DM 389,-
Karnov's Revenge	DM 389,-
Alpha Mission 2	DM 149,-
Riding Hero	DM 149,-
Baseball 2020	DM 149,-
Blues Journey	DM 149,-

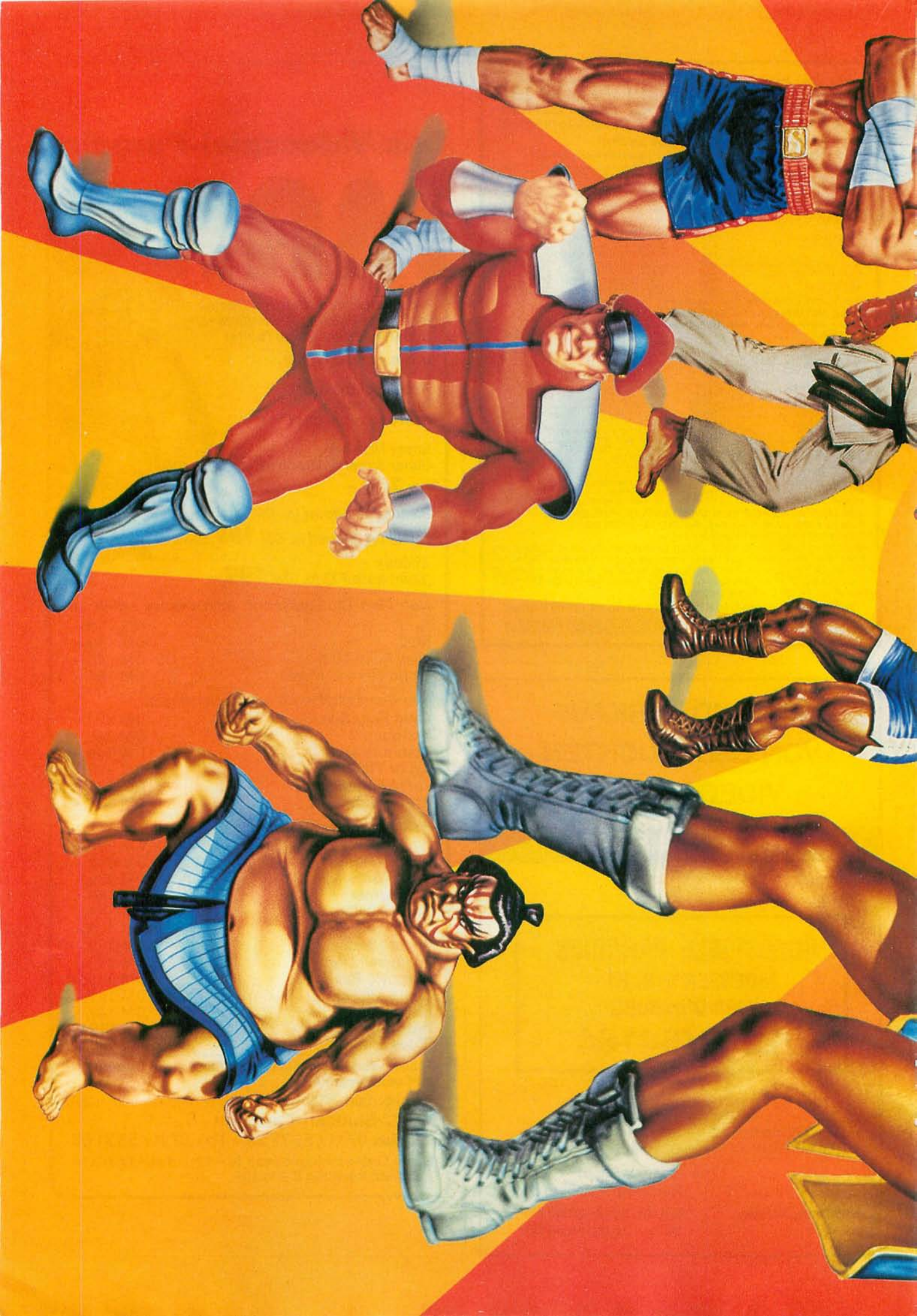
Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

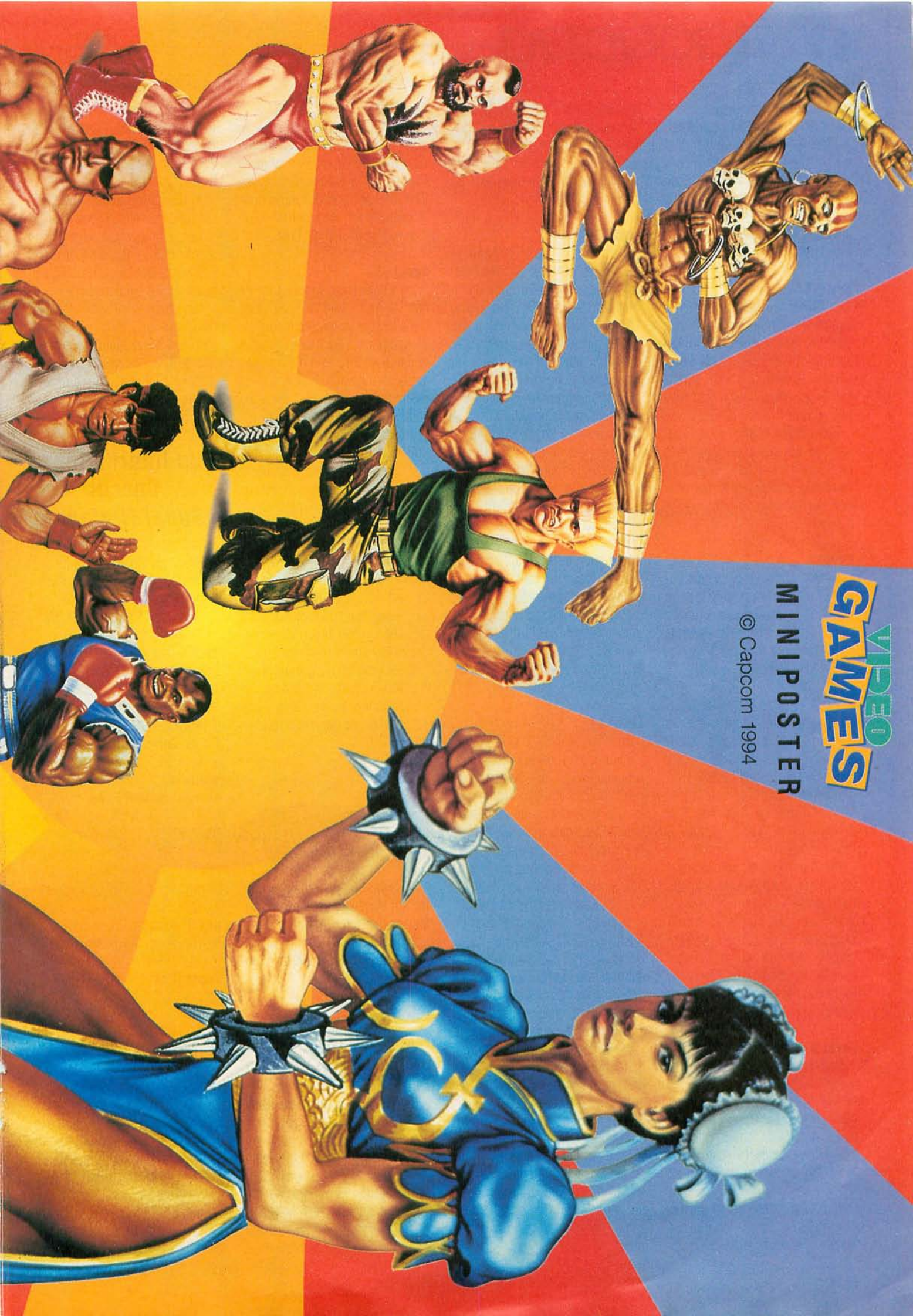
König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's)

70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11 / 55 77 29 · Fax 07 11 / 55 74 63

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





**VIDEO
GAMES**

MINI POSTER

© Capcom 1994

entweder die Umkreisungsdrohnen oder die Shuriken anwählen.

Beim Obermottz muß man sich nur an einer bestimmte Stelle plazieren, feuern, und warten, bis die Schildkröte wieder untergeht. Das verwendete Extra ist ziemlich egal, am schnellsten geht es aber mit dem Laser.

Level 7

In dieser feurigen Vulkanlandschaft werdet Ihr aufs heftigste auch von hinten attackiert. Shuriken sind in diesem Level lebensnotwendig, sofern man nicht gerade auf "Easy" spielt. Speed 4 ist auch hier optimal.

Beim Obermonster solltet Ihr allerdings auf den Laser umsteigen und Speed 6 einstellen, damit Ihr rechtzeitig ausweichen könnt, wenn der Riesenroboter nach vorne prescht.

Level 8

Hektik! Auf und neben dem Lavafluß dieses Levels herrscht so ein Spritgewusel (bekommt einen Oscar für die größte Spritedichte pro Quadratzentimeter), daß man leicht den Überblick verlieren kann. Mit den Shurikens und Speed 4 bestehen die besten Überlebenschancen. Als erste Ziele in diesem Level sollten die "Hämmer" am Lavaufer anvisiert werden, da sonst sehr schnell Game Over erscheint. Beim Obermottz ist der Laser wieder gefragt. Die Geschwindigkeit ist mit Stufe 5 ideal eingestellt.

Wenn der Roboter seinen Laser verschießt, sollte man sich knapp daneben stellen und selbst ballern. Wenn er, bzw. sie (er ist ja ein Mädchen) die blauen Kugeln schießt, muß man von links unten nach rechts oben (oder umgekehrt) fliegen, um nicht getroffen zu werden.

Level 9

Das meiner Meinung nach atmosphärisch schönste Level (Sirenengeheul, usw.) ist auch eines der schwersten. Ohne Laser auf voller Aufrüstungsstufe besteht kaum eine Chance. Um den vielen Barrieren schnell ausweichen zu können, sollte Speed 5 eingestellt sein. Ist dann doch der Weg zum Obermottz frei, darf sich gefreut werden – es wartet nicht viel mehr

als eine starre Festung darauf, zererschossen zu werden. Mit dem Laser ist das schnell erledigt. Lediglich den Schüssen muß man schnell ausweichen – das geht am besten mit Speed 4.

Level 10

Nun rückt das endgültige Ziel immer näher – diesmal fliegt Ihr über einen gigantischen Maschinenplaneten. Die vielen Laufroboter erledigen sich am besten mit dem Laser und Speed 5. Auch für den Rest des Levels ist diese Einstellung gut geeignet.

Das Obermonster erinnert ein wenig an die Spinne aus Xenon 2. Mit Laser und Speed 6 ist dieses Krabbelviech relativ schnell aus dem Weg geräumt, hält man sich an folgende Regeln: Wenn das Tier nur aus seinem Kopf schießt, sollte man sich knapp daneben stellen und auch bloß schießen. Bekommt der Roboter einen Anfall von Zerstörungswut und läßt er haufenweise Smartbombs los, dann ist die rechte unteren Ecke am sichersten. Danach schießt das Ding zwei Suchlaser ab, denen man allerdings recht leicht ausweichen kann.

Level 11

Nun werden wir mit einem Gigant der Roboterbaukunst bekannt gemacht – das Teil hat technisch einiges auf dem Kasten und ist der am schwersten zu besiegende Endgegner im Spiel. Entweder macht Ihr Euch mit Laser und Speed 6 ans hektische Zerstückeln, oder Ihr geht es mit den Shuriken und Speed 4 etwas geruhsamer an – dann allerdings nur auf voller Ausbaustufe. Zuerst muß die linke Hand weggeschossen werden, dann die rechte. Dabei muß man immer mit den Bewegungen des Reisenroboters mitgehen und darf nicht mit dem Riesenschuß in Berührung kommen. Natürlich muß gegebenenfalls auch den Riesendrohnen ausgewichen werden.

Nun heißt es, wenn möglich, Bomben einsammeln und damit auf die zwei "Auszieharme" losgehen. Danach müßt Ihr nur noch schießen und Euch so weit unten wie möglich aufhalten (Joypad immer nach unten gedrückt halten).

Level 12

Die Ruhe vor dem Sturm – in diesem Level wird man nur mit ein paar biomechanischen Robotern konfrontiert, die am besten mit den Shuriken und Speed 3 weggeputzt werden. Noch nicht einmal ein Obermottz gibt sich die Ehre.

Level 13

Im allerletzten Level geht es hart auf hart – hier läßt das Mega CD kräftig seine Muskeln spielen. Im Kampf mit dem finalen Roboter in der 3D-Röhre sind die Bomben am besten geeignet. Speed 4 ist das mindeste, was man anwählen sollte. Wenn der Roboter Unmengen von zum Glück abschießbaren Kugeln abballert, sollte man sich fast direkt unter ihm aufhalten. Geht er ein Stückchen auseinander, muß man sich ungefähr eine (eigene) Roboterbreite von seiner Mitte entfernt aufhalten, um nicht getroffen zu werden. Löst sich sein Kopf, sollte damit begonnen werden, den gesamten Roboter zu umkreisen und zu beschießen, da dies die einzige Möglichkeit ist, dieses Monstrum zu verletzen.

Drei- oder viermal muß diese Prozedur wiederholt werden, um sich endlich zuücklehnen und die Endsequenz genießen zu können.

Flinke Finger

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

Striker Super Nintendo

Ralf Löffler aus Titisee-Neustadt hat einen hübschen Cheat-Code herausgefunden, durch den man jederzeit selbst mit dem Elite-Team spielen kann. Normalerweise könnt Ihr die beiden Endgegnermannschaften ja nur anwählen, wenn Ihr den Supercup gewinnt und danach noch Elite und Rage schlägt. Wer

es auf die konventionelle Art so weit bringen will, dem sei hier noch der Action-Replay-Code 7E0E1800 mit auf den Weg gegeben.

Alle anderen gehen auf Welt-Liga und geben folgendes Paßwort ein (von links oben nach rechts unten): B C D F G H J K L M N P Q R S T und nach diesen Buchstaben lauter "B" bis zum Ende.

Nach diesem Paßwort erscheint die Meldung "Paßwort Error". Ignoriert diese Meldung einfach und geht zur Mannschaftsauswahl, wo Ihr nun bei Elite ganz groß einsteigen könnt.

Fifa International Soccer Super Nintendo

Andreas Noack aus Hamburg schickte gleich eine ganze Latte Codes mit, die diesem Super Spiel noch den letzten Kick geben:

Drückt im Optionsbildschirm nacheinander die Tasten X, A, B, Y, Y, B, A und X. Nun erscheint die Option **Crazy Ball**. Stellt Ihr diese auf "on", fängt das Leder an, Euch an der Nase herumzuführen.

Des weiteren könnt Ihr noch den **Crazy Curve Ball** einstellen mit B, A, R, B, Y, L, oder **Invisible Walls** mit Y, Y, Y, X, A, A, A, B, oder das **Dream Team** mit A, A, B, B, Y, Y, X, X oder den **Super Goalie** mit A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y und Y. Wem das immer noch nicht reicht, der kann auch seinen Sturm, seine Verteidigung, oder die Schußkraft aufbessern. Für **Super Offense** drückt man R, R, R, R, R, L, R, für **Super Defense** L, L, L, L, R, L (wie sinnig) und für **Super Kick** B, A, B, B, B, B, B, B, B

Super Soccer Super Nintendo

Jens Rauch aus Freudenberg überrascht seine Freunde beim Shootout des öfteren mit einem Superschuß. Hier lüftet er sein kleines Geheimnis:

Beim Elfmeterschießen gibt es, abgesehen von dem normalen, relativ langsamen Schuß, noch einen

INTERFACE

superschnellen Schuß. Drückt dazu auf dem Controller in die gewünschte Richtung und laßt den Spieler mit dem B-Knopf loslaufen. Kurz bevor er den Ball kickt, drückt Ihr nochmals den B-Knopf. Jetzt läßt der Elfmeterschütze einen bundesligareifen Schuß los.

Ob das alles zu Super Soccer war? Nein, Henning Horka aus Dortmund hat uns als erster den Code, um auf Expert und mit dem Nintendo Team spielen zu können, geschickt. Der Expert-Code sieht so aus:

↗ ↘ ↙ ↚ ↛ ↜ ↝ ↞

Mit dem Nintendo-Team spielt Ihr, indem Ihr bei der Mannschaftsauswahl auf dem zweiten Joypad Start + B gedrückt haltet.

Marco Datzmann aus Kelheim kommt in dieser Ausgabe gleich noch einmal zu Wort. Mit folgender Kombination spielt ein Computer-Team gegen ein Computer-Team:

↗ ↘ ↙ ↚ ↛ ↜ ↝ ↞

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) Mega Drive

Michael Bernecker aus Zwiesel ist ein ganzer Kerl, denn er steht auf Prügelspiele. Auf Shiva zeichnen steht er auch und auf seinen Namen hier im Heft lesen bestimmt auch. Michael verklickerte uns, wie man ins Stage Select kommt und wie man Shiva anwählen kann. **Stage Select:** Geht im Auswahlménü auf "Battle", drückt nach oben, so daß der Pfeil auf "Option" steht, und drückt den B-Knopf.



Michael 'Shiva' Bernecker im Pyjama

Haltet oben und B gedrückt, und drückt nun Start. Darauf erklingt ein Ton, als ob man ein Extraleben erhält. Bei "Option" gelangt Ihr nun zum zusätzlichen Auswahlpunkt.

Shiva anwählen: Wenn Ihr Shiva besiegt habt, müßt Ihr den B-Knopf gedrückt lassen und warten, bis die zweite Runde startet. Laßt Euch nun besiegen, bis Ihr über "Continue" einen neuen Kämpfer wählen könnt. Shiva weilt dann unter ihnen.

Mega Turrican Mega Drive

Steffen Fildebrand aus Berlin hat doch tatsächlich ein Geheimlevel bei Factor Fives Vorzeige-Shooter aufgespürt. Für den Weg dorthin bedarf es allerdings ein wenig Fingerspitzengefühl. Ihr müßt nämlich im ersten Level jeden einzelnen Kristall einsammeln, damit der Trick funktioniert. Wenn Ihr dies wirklich geschafft habt, müßt Ihr noch ein wenig in der Gegend rumballern, bis die letzten zwei Stellen Eures Punktestandes beides Nullen sind. Dann betretet den großen Aufzug, der nach unten fährt und faßt bloß nichts mehr an, da sich sonst Eure Punktestandsanzeige wieder verändert. Solltet Ihr unten angekommen alle Bedingungen erfüllt haben, könnt Ihr, indem Ihr einfach nur nach rechts lauft, das Extra-Level betreten und ordentlich absahnen. Aus dem Geheimlevel heraus kommt Ihr mit einem anderen Aufzug, der Euch nach oben bringt. Das Spiel geht danach ganz normal weiter.

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3DO
SoulStar MCD dt 119,95	Super Streetfighter II us SN oder MD 149,95	Rebel Assault MCD us 109,95	Helmdall MCD us 109,95	
Slam Masters SN us 149,95	Hardball III us SN oder MD 139,95	EasyStalker mit Landstalker endlich zum Genuß.		

Und viele andere Titel auf Anfrage, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. EasyStalker nur 99,95

Geöffnet Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

FON/FAX: 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Helden gesucht!

Spielen macht mit SICHERHEIT mehr Spaß!

Offizieller PEE & Venus Distributor

32 MEIN SUPER STREETFIGHTER TURBO UPDATE

NEW V. 2.8

Engl. Schikdröte (Metzsch)

Dino-Zoo (Amsel)

Grober Schikdröte

Namen: Knackigen Wirtswirt

Häbels "Super Star"

Lösungswort

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---



Es gibt doch nichts Schöneres als ab und zu ein kleines Spielchen zur Entspannung, oder? trendy hat sich gedacht, daß Ihr Euch über ein kleines Rätsel freuen würdet. Das Lösungswort ergibt sich aus Begriffen, die ein Video-Games-Leser leicht einsetzen kann. Die Mühe lohnt sich natürlich, denn wir belohnen die ersten zehn richtigen Einsendungen jeweils mit einem Code-Book für "Lösungswort"-Systeme. Damit der Spaß so richtig abgeht, müßt Ihr Euch unbedingt die neuesten, brandheißen Insider-Info's kommen lassen. Unser Motto: trendy spielt nur mit SICHERHEIT!

OK! - Her mit den Info's über Systeme

Lösungswort

trendline

Unterhaltungselektronik & Zubehör

trendline-Beattel-Service
0201/425770

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

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

Sensible Soccer Super Nintendo

Diese blitzsauberen Tor-schußtaktiken zu Sensible Soccer erreichten uns, wieder einmal, von Ole Begemann aus Detmold, der sich gleichzeitig für die schlechte Qualität der Grafiken entschuldigen möchte und dies auf seine Druckerpatrone schob. Also schon *ungeheuerlich*, Ole, was für schlampige Freßzettel Du Dir da einbildest, einsenden zu können. Bei dieser Gelegenheit möchten wir uns übrigens bei Dir für die schlechte Papier- und Druckqualität der Tips & Tricks, ach was, der gesamten Video Games, bei Dir entschuldigen. Jetzt steht's Eins zu Eins wie der Fußballer sagen würde, und da wolle mer doch endlich anfangen:

Allgemeine Tips

Sämtliche Taktiken sind selbstverständlich auch spiegelverkehrt durchführbar, falls Ihr Eure Tore lieber über links vorbereitet. Alle Torschüsse solltet Ihr angedreht ausführen, auch wenn das in den Zeichnungen nicht so gut dargestellt wird.

Die 5-3-2-Taktik solltet Ihr auf jeden Fall benutzen, da hier die Spieler für die meisten Varianten am besten platziert sind. Bei einem gegnerischen Anstoß habt Ihr dadurch die Möglichkeit, dem Gegner den Ball sofort abzunehmen und gleich selbst in den Angriff überzugehen.

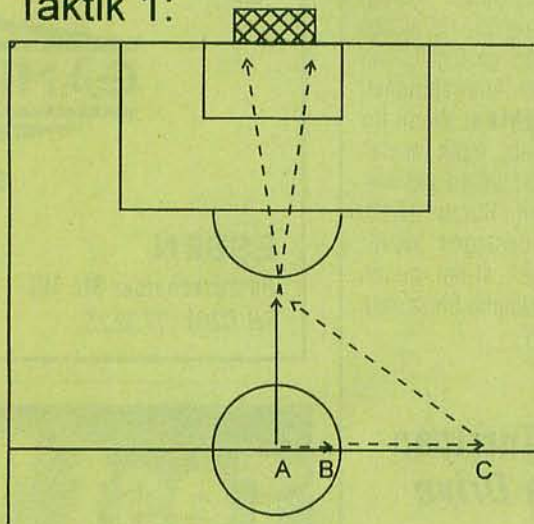
Seid Ihr in einer bedrängten Situation, könnt Ihr versuchen, einen Eckball herauszuschinden. Lauft in Richtung Torauslinie. Ihr werdet sogleich von mehreren Gegnern verfolgt. Nun verlangsamt Ihr Euer Tempo so, daß ein Gegner in Euch hineinrutscht und den Ball zur Ecke klärt.

Grätscht in der Abwehr stets gegen die Laufrichtung, dann habt Ihr die Möglichkeit, gleich in den Angriff überzugehen, weil der Ball nach vorne gespielt wird.

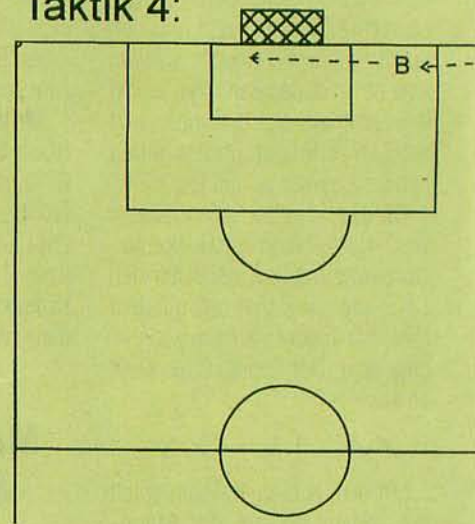
Kommt Ihr einmal zu einem Elfmeter, solltet Ihr stets ein *bißchen* mit dem Schuß warten.

Habt Ihr im Pokal das Hinspiel verloren, ist es ratsam, die Spielzeit für das Rückspiel zu verlängern.

Taktik 1:



Taktik 4:

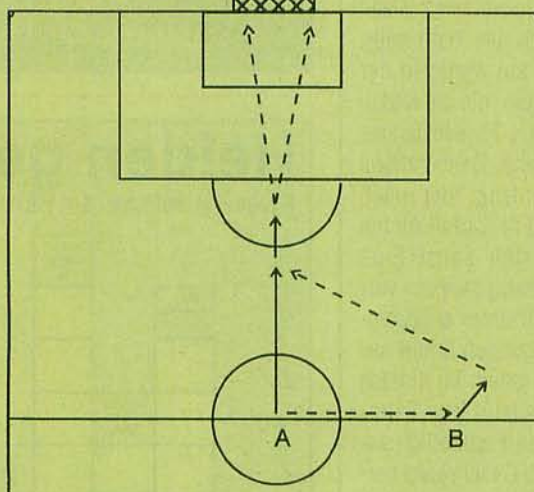


A-Z - eigene Spieler

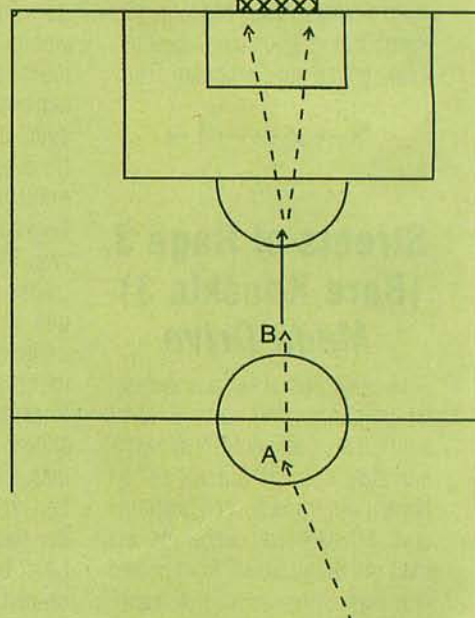
G - Gegner

—————> Laufstrecke des Spielers
- - - - -> Flugbahn des Balles

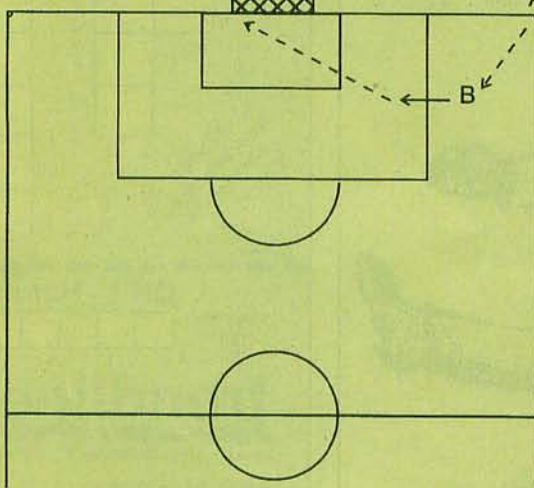
Taktik 2:



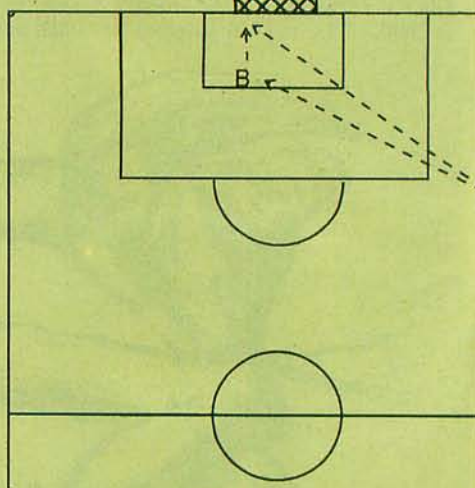
Taktik 5:



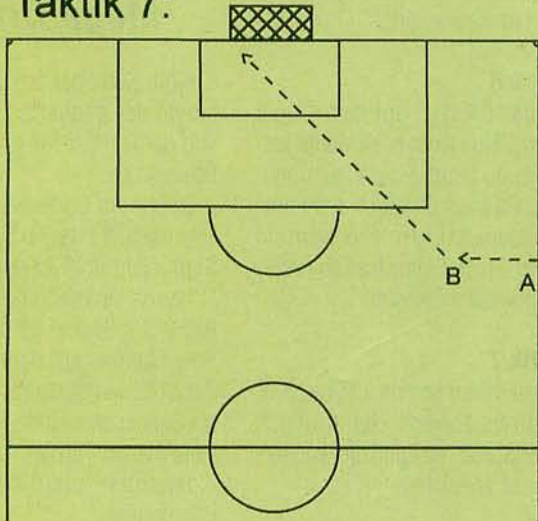
Taktik 3:



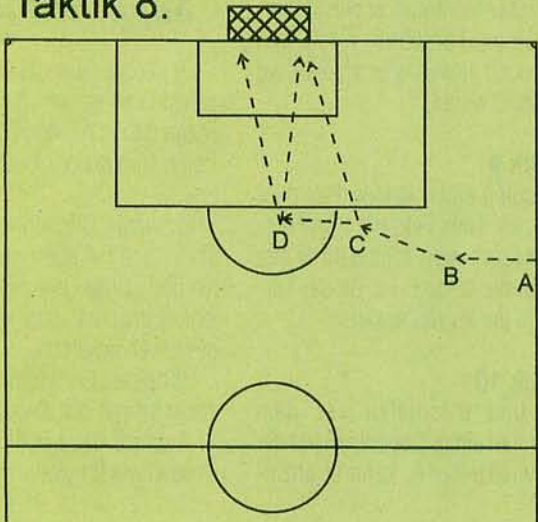
Taktik 6:



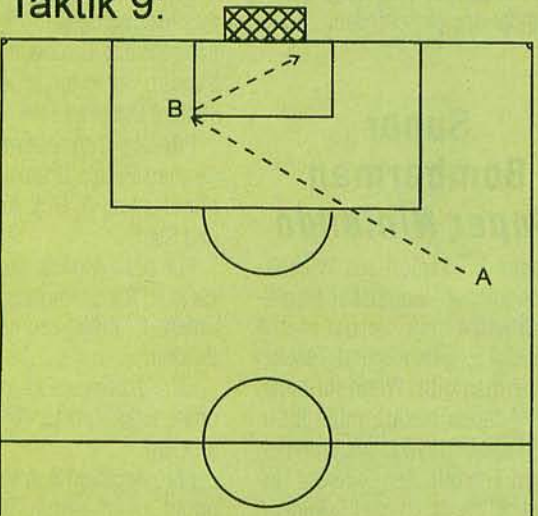
Taktik 7:



Taktik 8:



Taktik 9:



Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

VIDEO & GAME

ANGEBOTE

Multi Mega nur	799,-
Konsolen auf Anfrage Neu & Gebraucht	
Super NES + Scope	249,90

AN & VERKAUF

SUPER NINTENDO[®] ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES	G / N
Andre Agassi Tennis	/124
Art of Fighting	/109
Aladdin	84 /
Bugs Bunny	/129
Boxing Legends	/99
Clayfighter	99 /118
Dschungelbuch	/124
FIFA Soccer	94 /109
Ghouls n Ghost	59 /
Mystic Quest Legend	69 /
Metal Marines	99 /118
Mega Man X	99 /118
Pinball Dreams	94 /109
Rock'n Roll Racing	89 /109
R-Type 3	99 /124
Side Pocket	/124
Star Wing	69 /
Simpsons	49 /
Streetfighter	49 /
Super Turrican	89 /
Smash Tennis	/118
Super Conflict	/124
Super Hockey	/119
Schlämpfe	/119
Super Metroid	/118
Striker II, World Cup	105 /128
Spectre	/105
Time Traxx	/108
Tiny Toons	69 /
Tom&Jerry	/89
Top Gear 2	94 /109
Wing Commander	64 /
Wolfenstein 3D	/124
World Cup USA	/128



Mega Drive	G / N
Virtua Racing	139 /159
Streets of Rage 3	/118
Dr. Robotnics	/118
Dune II	/108
Pete Sampras Tennis	/105
Lost Vikings	/108
Bubba n Stix	/108
Tomcat Alley	/108
Mystery Mansion	/108

Viele weitere CD's und Module auf Anfrage schon ab 39,90 DM. Auch Master / NES / Game Gear / Game Boy -spiele auf Lager. Ein Anruf lohnt immer.

VERLEIH Hans-Otto-Str. 28 - Prenzl. Berg
Bergstr. 5 - Marzahn

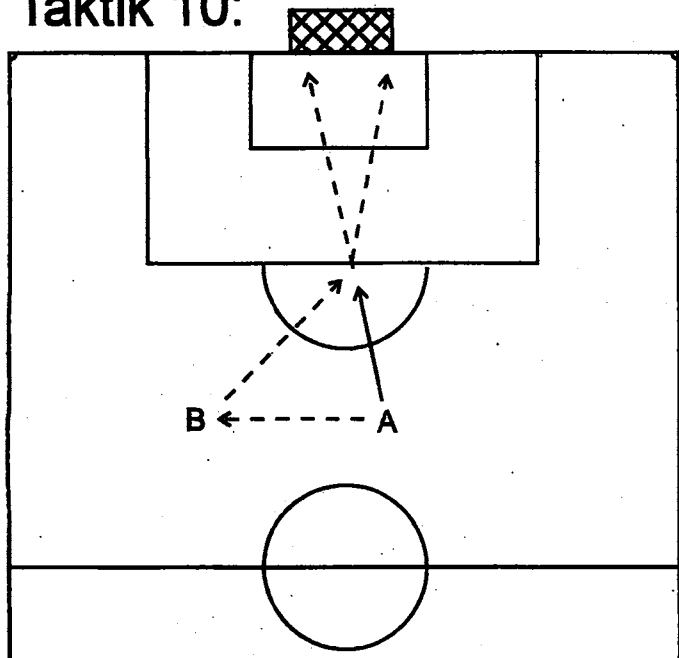
weitere Angebote bitte telefonisch erfragen

TEL (030) 421 37 67
FAX (030) 421 37 68

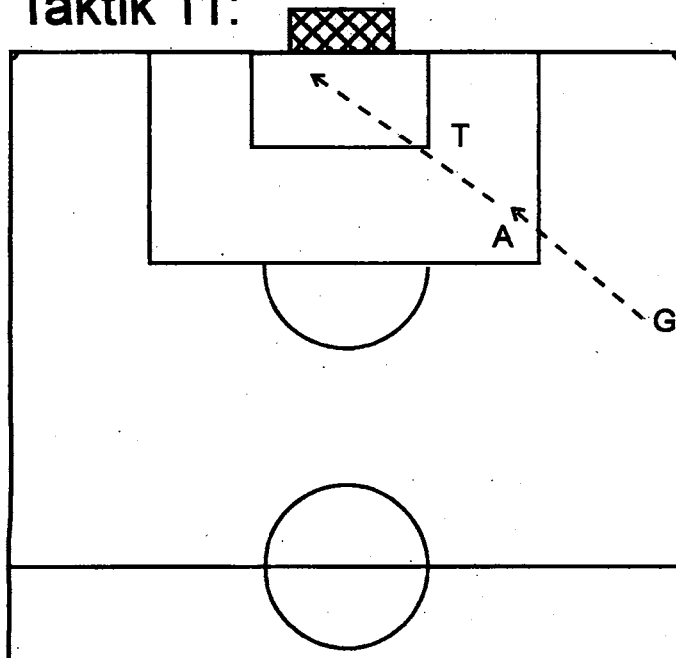
G = GEBRAUCHT N = NEUSPIEL

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca 800 Gebrauchtspiele am Lager. Neuheiten der Woche Tel. erfragen. Versand NN 10 DM.

Taktik 10:



Taktik 11:



Taktik 1

Spieler A paßt beim Anstoß zu Spieler B, dieser paßt weiter auf den Flügel. Spieler C spielt schräg nach vorne, wo A inzwischen hingelaufen ist. Dieser kann nun abziehen.

Taktik 2

Läuft ähnlich wie die erste Variante ab, nur daß diesmal keine Zwischenstation vorhanden ist, der Ball wird gleich beim Anstoß nach außen gespielt; hier läuft B erst ein bißchen, bevor er zurück in die Mitte spielt.

Taktik 3

Ein Spieler paßt von der Eckfahne kurz zu B. Dieser läuft in den Strafraum und schlägt den Ball in die lange Ecke.

Taktik 4

A paßt parallel zur Torauslinie zu B. Dieser muß den Ball dann millimetergenau ins Eck zirkeln (nicht einfach).

Taktik 5

Der Torwart spielt beim Abstoß in den Mittelkreis zu A, der den Ball schnell nach vorne treibt; B

läuft bis in den Halbkreis vor dem Strafraum und zieht ab, so daß die Kugel im Kasten sitzt.

Taktik 6

Spieler A läuft auf dem Flügel entlang. Nun kann er entweder selber in die lange Ecke zielen oder einen Paß auf die Ecke des Fünfmeteraumes richten. Hier kann ein zweiter Spieler einschießen beziehungsweise reinköpfen.

Taktik 7

Der Einwurf kommt zu Spieler B, der direkt abzieht. Gelingt Euch dieser Schuß, ist Euch ein wunderschönes Tor sicher.

Taktik 8

Eine weitere Einwurfvariante. Ist der Ball bei B angekommen, paßt dieser sofort schräg nach vorne zu C. Dieser kann nun entweder selber einen Torschuß versuchen oder noch einmal quer spielen, wo Spieler D wartet.

Taktik 9

A spielt einen langen Paß quer über das halbe Feld bis zum Fünfmeteraum; von hier haut B den Ball in die lange Ecke, da der Torwart in der kurzen wartet.

Taktik 10

A und B spielen vor dem Strafraum einen Doppelpaß. Ist der Ball wieder bei A, kann er abziehen.

Taktik 11

Ein Gegner hat nah am eigenen Tor einen Einwurf. Versucht er nun, den Torwart anzuspielen, kann einer Eurer Spieler dazwischengehen und gefahrlos einschießen.

NHLPA Hockey 93 Mega Drive

Björn Schirmer aus Furtwangen nervte der gegnerische Torwart und da nahm er ihn einfach raus. Das geht so:

Drückt im Bildschirm mit den Mannschaftsstärken auf Pad 2 Start. Geht im Auswahlmenü auf "Change Goalie" und wählt mit Pad 2 "No Goalie" für die gegnerische Mannschaft. Dann startet Ihr das Spiel wie gewohnt. Nun haben die Gegner zwar einen Mann mehr, dafür keinen Torwart. Dieser Trick funktioniert allerdings nur bei Heimspielen.

Cool Spot Super Nintendo

Dr. Zoom aus CH-Lommiswil schickte schon vor längerem das Stage Select für den coolen roten Point. Nun auch im Heft zum Mitlesen:

Im Virgin Bildschirm müßt Ihr die L- und R-Tasten gedrückt halten und 30mal Select (kein Druckfehler) drücken. Jetzt könnt Ihr jedes Level anwählen.

Übrigens: Im Virgin Bildschirm könnt Ihr mit den Knöpfen L, R, Y, X, A und B das Logo drehen und wenden wie Ihr wollt.

Micro Machines Mega Drive

Jan Lösekrug stammt zwar nicht aus Mogelsberg in der Schweiz, sondern aus Gartow in deutschen Landen, aber auch sein Nomen scheint Omen zu sein.

Für ein *schnelleres Auto* im Rennen Pause drücken und jetzt oben, unten, A, B, links, rechts, C und Start.

Für *besseren Halt auf der Fahrbahn* im Pausenmodus A, oben, B, unten, C, links, rechts und Start drücken

Für *größere Explosionen* C, oben, links, rechts, A, B, A und C drücken.

Für *unendlich Autos* B, unten, C, unten, oben, unten, links, unten drücken.

Super Bomberman Super Nintendo

Vadim Mickaeloff aus Wiesbaden scheint ein ziemlicher Musikliebhaber zu sein. Verriet er uns doch, daß es einen Sound-Test bei Bomberman gibt. Wenn Ihr einen Multi-Adapter besitzt, müßt Ihr in Port fünf ein Joypad anschließen und im Titelbild den R-Knopf gedrückt halten. Nach zwei Sekunden seid Ihr im Sound-Test.

Für mehr *Ausgeglichenheit* gegen ein anderes Auto links, rechts, links, rechts, oben, unten, Start und unten (oder Start und links), unten, oben, unten, rechts, unten, A und unten.

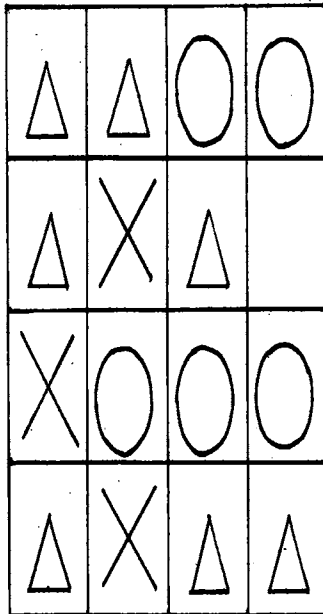
Zum Abschluß geben wir Redaktionsschluris auch noch zwei Tips dazu: *Unbegrenzte Leben* erhaltet Ihr durch Drücken von B, unten, C, unten, oben, unten, links und nach unten im Pausenmodus und für unendlich Zeit drückt Ihr B, links, C, unten, oben, links und unten.

Mega Lo Mania Mega Drive

Noch ein Trick kommt von Christoph aus Deggingen. Mit dem Paßwort **JOOLS** könnt Ihr ein verstecktes Spiel starten. Ihr sitzt dann in einem Raumschiff und müßt auf Meteoriten schießen. Diese lassen Bomben fallen, die Ihr einsammeln und auf Oberons Kopf abwerfen müßt.

Skyblazer Super Nintendo

Adam Dawid aus Kempen will unbedingt, daß wir alle mit 70 Leben spielen, und erst im dritten Kontinent anfangen. Dieses Paßwort zwingt er uns dafür auf:



Flashback Mega Drive

Noch ein Cheat von Herrn Lösekrug aus Gartow:

Gebt "PIXEL" als Euren Code ein, und Ihr kommt in den Genuß einer Extrawaffe.

Jurassic Park Game Boy

Marco Datzmann aus Kelheim/Donau wünschte uns weiterhin hohe Verkaufszahlen, wie reizend, und schickte mit seinen frommen Wünschen auch noch einen Level-Überspring-Cheat für das kleine Dino-Modul. Wenn im Titelbild der kleine T-Rex erscheint, gebt Ihr folgenden Code ein: oben, unten, links, oben, unten, rechts, oben, unten, links, oben, unten, rechts und Select. Hört Ihr eine Explosion, hat es geklappt. Wenn Ihr im Spiel Pause und dann Select drückt, seid Ihr im nächsten Level.

Rocket Knight Adventures Mega Drive

Christoph Webinger aus Deggingen macht Witze. Er bietet als Steigerung des Very-Hard-Modes (man erreicht diesen, wenn man im Konami-Screen 6 x Unten, 2 x Oben und 2 x Unten drückt) noch einen Crazy-Hard-Modus an. Dazu muß man im Konami-Screen 4 x Links, 4 x Rechts, 7 x Links, 1 x Rechts und 1 x Links drücken.

Karnov's Revenge Neo Geo

Rainer Schirmer aus München schreibt, es sei noch nicht aller Tage Abend, und daß er wiederkommen würde, keine Frage. Nu isser angekommen, mit einem feinen kleinen Trick, der diesem 122-MBit-Brummer noch ein paar Bil-

PLEASURE GAMES

Mega Drive

Mega CDI + CDX
Adapter DT 299,-
Eternal Champions DT 89,-
Hardball III US 69,-
Fifa-Soccer DT 79,-
Landstalker US 79,-

Super Nintendo:

Might and Magic II DT 99,-
Flashback DT 89,-
Young Merlin DT 89,-
Secret of Mana US 99,-
NBA Showdown DT 89,-



**Ankauf - Verkauf + Versand
von Gebrauchtspielen**

07/11/75 14 12

Pleasure Games Softwareversand

Tel. + Fax: 07 11/75 14 12 · 70770 Leinfelden-Echterdingen

RAGUZI

Fachhändler für NINTENDO- und SEGA-Produkte
Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
Tel. 02 28/45 36 73 * Fax 02 28/45 40 19

Mega Drive

OTTIFANTS +
COOL SPOT 95,- DM

ASTERIX +
COOL SPOT 115,- DM

COOL SPOT Sommerpaket
mit Sonnenbrille, Pinjo, T-Shirt 115,- DM

Game Gear

OTTIFANTS + DEVILISH oder
GLOBAL GLADIATORS 85,- DM

ASTERIX + SUPERMAN oder
FANTASY ZONE 85,- DM

COOL SPOT Sommerpaket
mit Sonnenbrille, Pinjo, T-Shirt 95,- DM

Wir führen ausschließlich deutsche Soft- und Hardware

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

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

JOYPAD

VIDEO GAMES

Telefon 030 - 692 66 62

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

SNES		Mega Drive	
Art of Fighting	dt 129,00	Super Conflict	dt 129,00
Baby T-Rex	dt 119,00	Time Slip	dt 119,00
Bugs Bunny	dt 129,00	Ultima-False Prophet	us 149,00
Dragon	dt 129,00	Utopia	dt 119,00
Equinox	dt 119,00	Virtual Soccer	dt 99,00
Final Fight 2	dt 109,00	World Cup Striker	dt 129,00
Flashback	dt 79,00		
Humans	dt 99,00	Brett Hull Hockey	dt 89,00
Kick Off 3	dt 109,00	Castelvania	dt 89,00
Major Title Golf	dt 109,00	Dragons Lair	dt 89,00
Mechwarrior	dt 129,00	Dune II	dt 109,00
Mega Man X	dt 109,00	Eternal Champions	dt 129,00
Metal Marines	dt 129,00	Markos Magic Football	dt 119,00
Mystical Ninja	dt 119,00	NBA Jam	dt 119,00
NBA Jam	dt 129,00	PGA Tour Golf 3	dt 98,00
Pinball Dreams	dt 99,00	Toejam & Earl 2	dt 109,00
Pirates o. t. D. Water	dt 129,00	Virtua Racing	dt 179,00
Rock'n Roll Racing	dt 109,00		
Shadowrun	dt 119,00		
Snow White	dt 119,00		
Spectre	dt 99,00		
Star Wars 2	dt 119,00		
Stunt Race FX	dt 119,00		
Super Bomberman	dt 69,00		
Super Metroid	dt 119,00		
Super Putty	dt 119,00		

Multi Mega nur DM 949,00



Versandkosten per Post DM 8,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

der mehr entlockt. Wenn Ihr KR durchgespielt habt, dann erscheint ganz am Schluß ein blauer Hintergrund, bei dem das Karnov's-Logo ins Bild läuft.

Wenn man jetzt schnell die A- oder C-Taste gedrückt hält und dazu die Start-Taste drückt, gibt es zur Belohnung ein Gruppenbild zu sehen.

Das Gleiche in grün mit der B- oder D-Taste durchgeführt, statt der A- oder C-Taste, ergibt das zweite Spaßbildchen.



Daffy Duck Super Nintendo

Super Stefan Ilvesmann bringt's. So stehen dem Enterich 50 Leben zur Verfügung: Wenn das Bild mit dem Satz "Where there's duck there's fire" erscheint, sollte man links, links, rechts, rechts, Y, A, B und X drücken. Duffy schreit "Mother!" und Ihr startet mit fuffzig Leben.

Art of Fighting Super Nintendo

Ilvestro Miceli klingt mir ziemlich spanisch, ist aber wohl italienisch, und verraten hat er uns, wie der Abspann auch ohne allzuviel Prügelei zu bewundern ist. Im Story-Mode pausieren und folgende Tastenkombination drücken: oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, L und Y. Nach der Kombination müßt Ihr Select drücken und das war's.

Fatal Fury 2 Super Nintendo

Stefan Hartmann, unser kleiner Sonnenaufgang (doch), erläutert diesmal die sogenannten *Super Special Moves*, die man erst dann ausführen kann, wenn die eigene Energieleiste rot blinkt. Alle Moves gelten nur dann, wenn die Spielfigur nach rechts schaut. Wenn Ihr nach links schaut, einfach rechts mit links vertauschen.

Joe Higashi: rechts, links, unten-links, unten, unten-rechts, und B und X drücken

Mai Shiranui: rechts, unten-links, rechts, und B und X drücken

Big Bear: rechts, unten-rechts, unten, unten-links, rechts, und B und X drücken

Kim Kaphwan: unten, unten-links, links, unten-links, rechts und B und A drücken

Cheng Sinzan: unten-links halten, dann unten, rechts und B und X drücken

Jubei Yamada: unten-links halten, dann unten, unten-rechts und B und X drücken

Terry Bogard: unten, unten-links, links, unten-links, rechts, und B und X drücken

Andy Bogard: unten für einige Sekunden halten, dann unten-rechts, rechts und B und A drücken

Code geknackt

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

Speedy Gonzales Game Boy

David Peringer aus Worms, die kleine freche Maus, hat uns fünf Paßwörter erwuselt:

Mexico: 500 999
Forest: 343 003
Desert: 830 637
Country: 812 171
Cheese Island: 522 472

Metal Marines Super Nintendo

Roland Langer und Denny Bartsch aus Halle (für alle eingefleischten Wessis: das ist da, wo Genschman erschaffen wurde) zockten nicht nur dieses Spiel fix durch, sondern bewiesen auch noch Sinn für gute Sitten und korrekte Anredeformen (danke für den 'Boss von T und T', yeah I like it!).

Nummer	Operation	Paßwort
01	GAEA	PNTM
02	COUGAR	HBBT
03	EAGLE	PCRC
04	BISON	NWTN
05	GRAMPUS	LSMD
06	ICE BERG	CLST
07	EUROSTORM 1	JPTR
08	EUROSTORM 2	NBLR
09	EUROSTORM 3	PRSC
10	ARTEMIS	PHTN
11	POSEIDON	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLSHARK	CLPD
17	MARLION	LNVV
18	CHINGLONG	JFMR
19	SAKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

The Ottifants GG/MA

Linus, Regula und Fabian Karas aus CH-Schaffhausen haben ihren Eltern große Freude bereitet. Sie haben sich mal nicht gestritten, sondern in geschwisterlicher Eintracht die Ottifanten geknackt (und nun bessern sie auch noch die Familienkasse auf, die kleinen Tau-sendsassi):

Hier die Ottifanten-Paßwörter. Sie lauten:

Der Keller: JYSF
Die Baustelle: AOHT
Das Büro: PIHE
Der Dschungel: NRCF

Pete Sampras Tennis Mega Drive

Eva Eigner aus Wien verrät uns mit dieser Einsendung indirekt, auf was die videospielenden Ladies so

stehen: auf Tennis nämlich zum Beispiel. Hier ihre passenden Wörter:

Paßwort	Runde
Car	2
Vegan	3
Star	4
LCD	5
Wall	6
Sinkorswinm	7
Shelf	8
Window	9

The Flintstones Super Nintendo

Christian Mentges aus Erden/Rheinland Pfalz hat nachfolgende Rundencodes zu "The Treasure of Sierra Madrock" erspielt und grafisch zu Papier gebracht. Wenn Ihr sie eingibt, werdet Ihr feststellen, daß Christian (der Gott der Spieler möge Ihn segnen) uns noch mit reichlich Leben versorgt hat.

CODE für die 2. Runde

MUSCHEL 	HOLZ 	SCHILD 	KUCHEN 	STERN
HERZ 	SCHILD 	KUGEL 	KUGEL 	HERZ
MUSCHEL 	STERN 	FASS LIEGEND 	MUSCHEL 	KUGEL

CODE für die 3. Runde

FASS LIEGEND 	FASS STEHEND 	KUGEL 	HOLZ 	KUGEL
KUGEL 	APFEL 	SCHILD 	KUGEL 	KUCHEN
SCHILD 	SCHILD 	SCHILD 	HAMBURGER 	KUGEL

CODE für die 4. Runde

KUCHEN 	APFEL 	SCHILD 	STERN 	STERN
SAFT 	KUGEL 	KUGEL 	SAFT 	KUGEL
KUGEL 	HERZ 	SAFT 	KUGEL 	SAFT

CODE für die 5. und letzte Runde

KUGEL 	SCHILD 	KUCHEN 	SCHILD 	KUGEL
SCHILD 	STERN 	KUCHEN 	MUSCHEL 	STERN
FASS STEHEND 	FASS LIEGEND 	STEIN 	KUGEL 	HOLZ

Fifa International Soccer Mega Drive

Mark Ulbig aus Lüdenscheid hat eine ganz pfiffige Liste für das EA-Sportspektakel gebastelt.

Hier seht Ihr die Playoff-Paßwörter aller teilnehmenden

Mannschaften. Jede Mannschaft erhält ein Stammcodewort, das, je nachdem wo Ihr einsteigen wollt, durch noch drei weitere Zeichen ersetzt wird.

Mannschaft	Stammcode	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
Argentinien	07G8C	DWX	403	82X
Belgien	Z+XWG	QPQ	1JH	7HB
Bolivien	nicht aufgeführt			
Brasilien	WVQWH	HBZ	ZGH	1G+
Bulgarien	3YWBj	GWG	YOY	81K
Deutschland	0S3WW	VBW	ZMG	9N5
Griechenland	Z7YWX	QBQ	1G9	7H7
Italien	2FSW3	P5K	01C	617
Irland	2KZCG	G1N	Y17	81X
Kamerun	24NWK	QH5	1HV	7HN
Kolumbien	0GHWQ	HH1	ZHK	9H9
Marokko	W+*B8	QJ9	1JZ	7HT
Mexico	WXJB7	XH+	5NZ	9PT
Norwegen	W7HCB	P1K	019	613
Niederlande	3*2WY	QH6	1HW	7HP
Nigeria	ZNFB*	NBX	3G+	7J5
Rumänien	3M6CH	XHD	5N2	9PX
Rußland	3ZCXJ	P12	01R	61J
Saudi-Arabien	nicht aufgeführt			
Schweden	3GRXN	NHM	3H6	7J1
Schweiz	W57XP	HPN	ZJ+	9H2
Süd-Korea	nicht aufgeführt			
Spanien	18SCM	SG+	1MZ	7NR
USA	3VOCR	QHB	1H2	7HW

Action Replay Codes

Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb ab dieser Ausgabe wieder neue Codes für das bei jung und alt beliebte Mogelmodul:

A = 41	J = 4A	S = 53
B = 42	K = 4B	T = 54
C = 43	L = 4C	U = 55
D = 44	M = 4D	V = 56
E = 45	N = 4E	W = 57
F = 46	O = 4F	X = 58
G = 47	P = 50	Y = 59
H = 48	Q = 51	Z = 5A
I = 49	R = 52	Leer = 20

Street Fighter 2 Turbo (SN)

Für diese Codes wird ein Action Replay 2 benötigt. Stefan Hartmann/Ivesheim wies uns auf diese Eingriffsmöglichkeit in die Namen der Kampfcharaktere hin. Die Startadressen sind:

7E17 A4 XX Player 1

7E17 BB XX Player 2

Wo das Doppel-X steht, muß der Code für den jeweiligen Buchstaben eingegeben werden:

Für Player 1 muß man die Adresse für jeden nachfolgenden Buchstaben heraufsetzen. Um zum Beispiel als "Uwe" zu spielen, muß man die Codes 7E17 **A455**, 7E17 **A558**, 7E17 **A645** eingeben. Wenn man einen Namen überschreibt, der länger als der eigene ist (z.B. Blanka), muß man am Ende zusätzlich noch einige Leerstellen (Leer) einfügen.

Für Player 2 muß man die Adressen für jeden nachfolgenden Buchstaben herabsetzen und den

On the Ball, Super Nintendo

Ein Nachschlag von Dr. Zoom aus der Schweiz, der einfach überall am Ball ist:

Level 2:	MHWYR	Bestzeiten:	ZNGGX
Level 3:	HCCWD	Den Ball verändern:	GFXJF
Level 4:	WRJMH	Schwerkraft des	
Soundmenü:	NRRRP	Planeten ändern:	ZLJPJ

Namen rückwärts schreiben. Das Beispiel Uwe würde dann durch folgende Codes ausgedrückt werden: 7E17 **BB45**, 7E17 **BA57**, 7E17 **B955**.

Wer sich auf Platz 1 der High-Score-Liste eintragen will, entnimmt die Buchstaben für seine Initialen der obigen Tabelle und fügt sie für die "XX" der folgenden Codes ein: 7E1C 43XX, 7E1C 44XX; 7E1C 45XX

Super Empire Strikes Back (SN)

Florian Kopp aus Raubling spricht:
7E0CF620 unendlich Energie
7E01AC03 unendlich Leben
7E0315FF unendlich Force
7E0F183F unendlich Energie im Falcon
7E031120 unendlich Spin

Plok (SN)

Noch ein exklusiver Stef. Hart.-Code, dessen Name inzwischen so oft vorkommt, daß mir die Lust vergeht, ihn jedesmal auszuschreiben (Laß Dich halt umtaufen SH, in Chon Li zum Beispiel ...)
7E18 000A Secret Warp Test Drive
Dies ist ein Testlevel der Programmierer, vollgepackt mit, ach schaut halt selber ...

Claymates (SN)

CC835380 US-Modul läuft auf Pal-Geräten
CD613EB1 Diesen Code eingeben, damit die folgenden 3 Codes funktionieren
7EF708FF unendlich Diamanten
7EF70259 unendlich Zeit
7EF70605 unendlich Leben

Pinball Dreams (SN)

7E00BF04 unendlich viele Bälle

World Cup Striker (SN)

82B70280 US Modul läuft auf Pal
809B8300 Geräten (beide Codes eingeben)
7E138E0X Für das X die gewünschte Anzahl
Tore für Player 1 eingeben

Striker (SN)

7E0F3204 Beide Codes zusammen
7E0F3304 machen das Spiel schneller

Bugs Bunny Rabbit Rampage (SN)

7E02DA05 unendlich Leben
7E02D610 unendlich Energie

Top Gear 2 (SN)

7E01A801 unendlich Nitro
7E1D19EF 229 000 Moneten
(man muß das Action-Replay allerdings ausschalten, nachdem der Betrag erschienen ist, und vor dem Start des Rennens wieder einschalten)

The Pirates of Dark Water (SN)

7E12EA50 unendlich Zeit
7E12E206 unendlich Leben Player 1
7E12E406 unendlich Leben Player 2
7E072158 unendlich Energie Player 1
7E076158 unendlich Energie Player 2

Castlevania Bloodlines (MD)

0001F04500 US-Modul läuft auf Pal Geräten
FFFB2F0006 unendlich Leben
FFFB0E0063 unendlich Spezialwaffen

Flintstones (MD)

FF01550002 unbegrenzt übrige Leben
FF2F280001 unbesiegbar
FF014F000X Level aussuchen (0-6 statt X)
FFFAA0000X Area aussuchen (0-3 statt X)

Landstalker (MD)

FF1040000A unendlich Eke- Eke

Streets of Rage 3 (MD)

FFDF6C0032 unendlich Energie Player 1
FFE06C0032 unendlich Energie Player 2
FFDF8B0005 unendlich Leben Player 1
FFE08B0005 unendlich Leben Player 2

Toejam and Earl 2 (MD)

FFA9290001 unendlich Funk
FFA9210001 unendlich Funk Vacs
FFA91B0001 unendlich Super Jars
FFA91F0001 unendlich Panics
FFA9270003 unendlich Continue

Subterrania (MD)

0001F04A00 US Modul läuft auf Pal Geräten
FF00350002 unendlich Leben
FF5ED50025 unendlich Treibstoff

X- Kaliber (SN)

Thorsten Sziedat aus Hamburg fand diese Codes mit einem ARP 2 heraus:
7E0A3E03 unendlich Leben
7E0A4603 unendlich Continues

Aero The Acrobat (SN)

7EOCCA6D unendlich Energie

Daffy Duck (SN)

7E1F4528 immer fliegen können
7E1F3210 gute Wumme

Desert Strike (MD)

Paßwort Level 2: BQJRAEF
FFAE1500FF unendlich Bewaffnung
FFAFD500092 unendlich Maschinenkanone
FFB0150026 unendlich Hydras
FFB0550008 unendlich Hellfire
Paßwort Level 3: TLJKOAP
FFB92500FF unendlich Bewaffnung
FFBAE50092 unendlich Maschinenkanone
FFBB250026 unendlich Hydras
FFBB650008 unendlich Hellfire
Paßwort Level 4: KTVBAAF
FFB81D0026 unendlich Hydras

Predator 2 (MD)

FF027C0002 unendlich Leben
FF00660005 unendlich Granaten
FF005C0008 unendlich Pistole
FF005E0005 unendlich Streuschuß

PS:

Bei so vielen Zahlen kann schon mal ein Fehler passieren, deswegen ist die Angabe aller Codes ohne Gewähr. Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren. Da es bisher kaum Zuschriften mit ARP-Codes gab, stammen fast alle abgedruckten Codes von Datel Electronics; wir haben also nicht die Namen der Einsender vergessen. Wer schon bei den Leserbriefen gestöbert hat weiß es bereits: für Action Replay Codes rückt unser Geldhai Hartmut keine müde Mark raus. Hier läuft also alles nach dem Motto: Viel Code – viel Ehr'. Als Anerkennung steht lediglich Euer Name im Heft.

Das dicke Ende

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft?

"Du wirst Dich schon umschauchen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Turtles Tournament Fighters

In der letzten Ausgabe war der Fehlerteufel am Werk. Um die dritte Geschwindigkeitsstufe anwählen zu können, muß es am Anfang des Codes heißen "oben, oben, unten, unten", anstatt "oben, oben, oben, unten".

Mortal Kombat

Der Code aus der letzten Ausgabe ist leider bloody useless, wie man vornehmerweise auf Englisch sagen würde. Der Cheat kam kurz vor Redaktionsschluß rein, ein MK-Modul war nicht zur Hand und so fand er seinen Weg ins Heft. Wir geloben unsere Qualitätsprüfung zu verbessern und pfui, pfui, pfui B. Ruland, der Du wissen mußtest, daß des nix war.

VIDEO GAMES

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

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

Und so geht's: Für die Ausgabe 10/94 (erscheint am 14.09.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 08.08.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 12.10.'94) veröffentlicht.

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

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

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

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

Game Gear

Verkaufe GB-Module, Speedball 2, Mortal Combat, Looney Tunes, Spot, Crash Dummies, Home Alone, Boulder Dash für 30-60% des Neupreises. Tel. 02327/18192, von 17.00-21.00 Uhr

Suche Bomberboy I oder II mit Anleitung; zahle bis 20 DM oder tausche gegen World Cup. Tel. 02304/45038

Verkaufe über 20 GB-Spiele und 1 Game-Genie zu günstigen Preisen. Bitte Liste anfordern bei Sebastian Scherer, Goppertshäuser 4, 88279 Amtzell

Verkaufe: Game Boy (mit Tetris) 80 DM, Mystic Quest 40 DM, Castlevania 25 DM. Tel. 02732/26098, Mo-So, ab 18 Uhr (nach Andreas fragen). Alles deutsche Versionen!

Suche GB, gut erh. mit Netzteil u. Tetris, SML 2 + SML 3, zahle bis zu 199,-. Tel. 0711/7803665

Suche GB + Licht + Akkus + Final Fantasy Adv., Zelda 4, o. Mystic Quest. Suche außerdem für MD: Shining Force, Landstalker u. Dune 2. Tel. 0471/413618, mittwochs ab 14 Uhr

Verkaufe Game Boy mit 11 Spielen, u.a. Blades of Steel, Tennis, Duck Tales, Nintendo World Cup für nur 500 DM. Tel. 04261/62890

Verkaufe Game Boy + 13 Kassetten + Handy Boy + Action Replay, alles 100% in Ordnung, für 370,- DM. Tel. 0209/781006

Verkaufe Game Boy mit viel Zubehör - Licht, Lupe, Koffer, Spiele etc. Liste anfordern gg. Rückporto von DM 2,- bei: J. Pöhler, Falchstr. 49B, 70378 Stuttgart

Verkaufe oder tausche Game-Boy-Spiele Pitfighter oder Rescue of Princess, Blobette. Erreichbar ab 18.30 Uhr, bitte fragen Sie nach Benjamin, Tel. 02565/1429

Game Boy

Suche Sonic 1 oder Sonic 2 für 25 DM zu kaufen. Tel. 0032/80/445962 (Manuel)

Verkaufe: GG + 17 Spiele + Car-Adaptor + Netzteil + Battery Pack + Link K. + Master Gear + Tasche, NP 2120 DM, VB 950 DM. Suche: Turbografik-Express-Spiele. Tel. 069/532615, Max, ab 15.00

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (Columns, Pan-American Road Rally, Penalty Kick, Championship, Tennis u. Chessmaster) für 200,- DM. Tel. 06621/42328, ab 17.20 Uhr

Achtung! Game Gear inkl. 6 Spiele (Simpsons, Sonic 2, Shinobi, Prince of Persia, Wonderboy, Columns) + Netz. + Action Replay für DM 240,- zu verk. Tel. 08368/359

Verk. Games Gear mit Adaptor und 9 Spielen (Sonic, Sonic 2, Streets of Rage, Shinobi, Crystal Warriors, Taz, Maniac-Loc, Slider, Columns für 400 DM VB. Tel. 069/844044

Tausche Game Boy gegen Game Gear mit 7 Spielen oder gegen 5 SNES-Spiele. Verkaufe auch. Preis nach Vereinbarung. Tel. 0621/333557

Lynx

Tausche/verkaufe Lynx-Spiele; alles anbieten! Suche auch Jaguar-Kontakte. T. 030/4138278, am besten zwischen 14 und 24 Uhr

Jetzt Mitglied werden im Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos gegen Rückporto: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Es lohnt sich!

Master System

Verk. MS 2 mit Sonic 1-3, Alex Kidd inkl. 2 Joypads für DM 200,-. Marc Spilker, Große Wiese 2, 56130 Bad Ems, Tel. 02603/12461

Verkaufe: 21 Sega-Master-Spiele, wenig gespielt, DM 252,-. Tel. 08802/615, A. Woekel, Berg 24, 82386 Oberhausen

Mega Drive

Tausche SN mit 6 Sp. (Mario Kart), ARP, 3 Joypads, 100 % o.k. gegen MD + CD 2 ohne oder mit 1-2 Spielen; Tel. Weimar 65391

Mega Drive I und CD II inkl. 10 CDs, 24 Mega Drive Spiele, Action Replay u. div. Zubehör zu verkaufen (2300,-DM VB), Neupreisca. 5000,- DM; Tel. 0211/9383580

Verkaufe f. MD: Shining F., FIFA, NHL 94, NFL 94, F1, Chuck R. 2, u.v.m., alle dt. 40-60 DM, auch MCD: Lunar us, Batman, Puggey, u.v.m.; Tel. 05341/35679, Dirk, 18-20 Uhr

Verk., tausche MD u. MCD-Spiele: Quackshot 59,-, Shinobi 3 69,-, Starflight 69,-, Silphed CD 69,-, Road Avenger CD 69,-, Suche Rebel Assault (MCD); Tel. 09973/9985, ab 16 h

Verk. f. MD: Jungle S. (80 DM), Sonic 1 (40 DM) + 2 (60 DM), T.J. + Earl (60 DM), Sensible (70 DM), EA Hockey (45 DM), Turrican (50 DM) Alle: 380 DM VK, VG (ab 1/91), PP (ab 4/90), Gamers! Tel. 06891/5935

Löse MD und MS-Sammlung auf. Über 30 Spiele. Preisliste anfordern. Bitte mit Rückporto. Suche Shining Force, Oliver Pfeiffer, Sodener Weg 19, 65812 Altenhain

Suche dringend für MD Populous, neuwertig oder gebraucht, zahle sehr gut. Bitte anrufen zwischen 18 und 20 Uhr unter Tel. 0041/53/951020, Simon verlangen

Verkaufe für MD: Fatal-Rewind 30,-, Thunderforce 4 60,-, Flashback 60,-, Ultimate Soccer 40,-, Landstalker 70,-, Rev. Shinobi 30,-, Tel. 07451/7921 (Chris)

Tausche MD + SNES-Spiele wie: Sonic 3, T.J. + Earl 2, Fifa, Mega Turrican, F-1 usw. SNES: Actraiser 2, WC Striker etc. Suche Metroid, VRacing evtl. gg. GB + 3 Spiele. Tel. 05731/52926

Verk. Sonic 2, Fantasy, Code Gynoug, Sonic 1; Risky, Woods, Aladdin, Streetfighter, Devils Crash; Tel. 05253/3296

Verk. Columns, Blockout, Outrun, Mickey + Donald, Ayrton Senna, Masha Aleste, F22, Burning Force, Quackshot, Klax, Chakan, Lemmings, Michael Jackson; Tel. 05253/3296

Tausche Mortal Combat mit Bloody Mode gegen Eternal Champions (nur Tausch und dt. Vers.). Alles komplett + Anleitung für Special Moves. Tel. 07395/570, Frank ver.

Suche Landstalker (japanische Version). Zahle gut. Suche auch Jap.-Adaptor, Thomas Schulze, Hermann-Eirlein-Str. 23, 14467 Potsdam

Verk. MD1 + Pad, Sonic 2 u. MCD 2 + R. Avenger, Sonic CD, Thunderh., Silph. 750 DM. Schmidt Matthias, Jägerstr. 5, 92263 Ebermannsdorf

Verkaufe Zero Wing (jap.) 40 DM, Simpsons dt. 45 DM, Carmen Sandiego dt. 50 DM, S. Monaco GP. dt. 50 DM. Alles komplett für 150 DM, Tel. 08051/4136, verl. Hansi

Verk. für Mega CD Road Avenger 45 DM. Tel. 0761/891038

Verkaufe oder tausche Shining in the Darkness 50 DM, abends anrufen unter Telefon 06074/98906

Tausche TD mit vielen Rar. gg. RGB-MD mit Rocket N., Tiny Toons, Landstalker, Gunstar Heroes sowie Sonic 3, bei der TD dabei Castlev., Devil, Paras. Tel. 03834/811747

Suche das Mega-Drive-Spiel Socket. Zahle gut. Tel. 0395/4222181, Mitulski Uwe, Monckeshofer Str. 20, 17034 Neubrandenburg

Kaufe und verkaufe Super-NES und Mega-Drive-Spiele, auch Sammlungen mit Gerät. Evtl. auch andere Konsolen (Neo Geo etc.). Tel. 07724/7747 (Martin & Moni), bis 22 h

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Sp., habe Sonic 3, Landstalker, Young Merlin, u.a. Suche Neuheiten, auch Samml. mit Konsole; Tel. 04774/1789, ab 18.00 Uhr, Rainer

Tausche: Global Glad, Ecco, Sonic CD, suche: Final Fight CD, Chuck Rock 2 CD, Lemmings oder Turrican; Denis Holz, Str. der Einheit 5, 01909 Großhärthau

Tausche Mega-Drive-Spiele! Habe neueste Titel wie: Sonic 3, Castlevania, Landstalker, Aladdin, Jue, Jam & Earl 2 und andere. Suche Pirates, Dune 2 u.a. Tel. 04962/5675, 13-20 h

Verk. Mega Drive + CD + 60 Hz. Umbau und 26 Top-Games + 2 Game-Pads. F1, Thunderhack, Aladdin usw. Noch gut erhalten. Preis: 1800 DM. Tel. 07431/56406

Verkaufe: Populous, Football, World Cup, Italia 90, Rambo III, Phantasy Star III, alle Spiele 40,- DM pro Spiel; Gertraud Bauer, Schätziest. 21, 92637 Weiden

Verkaufe Aladdin für 70 DM und NHLPA '93 für 80 DM. Tausche auch gegen Zelda (SNES) oder Landstalker. Tel. 07222/4651, nach Stefan fragen, byel

Suche f. MD + MCD: Virtual Racing, Dune 2, F-1, Ground Zero Texas, Eternal Champions, Mega Turrican, Streets of Rage 3 und andere Games. Habe MD + MCD-Spiele. Tel. 02443/6307

Verk. MD mit Joypad und Arcade Power Stick und 12 Spiele, z.B. Thunderforce 3 und 4, Shining 1 und 2, Miki 1 und 2, Shinobi, etc. ab 40 DM. Tel. 089/3206244 (Thomas)

Verkaufe 20 Sega Mega Drive Kassetten + 2 Adapter: 20 Kassetten je 70 DM, Action Replay 100 DM, Japan Adapter 60 DM, alles 100 % in Ordnung. Tel. 0209/781006

Verk. Mega CD 2 dt. mit Road Avenger, Time Gal, Sonic CD für nur 499 DM. Tel. 08501/364

Verkaufe: Mega Drive 2 mit Sonic 2, Sonic Spinball, Mortal Combat, Taz Mania und 2 Joypads, alles neuw. für DM 350,-. W. Woekel, Berg 24, 82386 Oberhausen

Verk.: MD 1 (50/60 Hz) + US-MCD 1 + 5 CDs + 1 Joypads + Sonic 1 + RGB Kabel für 500 DM. Helmut Grosser, Weierwiese 13, 65510 Idstein, Tel. 06126/6948

NES

Verkaufe 26 NES-Spiele in sehr gutem Zustand, 50 DM pro Spiel. Tel. 06108/7170, Mo-Do ab 19 Uhr

Suche Faxanadu und Zelda 2. Tel. 030/8333283

Verk. NES + 2 Joyp. + 9 Topspiele (z.B. Mario B3, Mega Man 3, Track'n Field, Duck Tales, Action Inny. usw.) für DM 1500; tausche gegen SNES-Spiele, z.B. Mega Man X, E.V.O., nur dt. Tel. 02043/62419

Verk. NES mit Vierer-Adapter und 7 Spielen, z.B. Super Mario 3, Zelda 1, Turbo Racing usw., VB 350,-. Tel. 0203/740585

Suche günstig Parodius, NES-Zapper und andere Spiele. Tel. 07951/23487, fragt nach Martin

Verkaufe NES + Dr. Mario + Zelda + Mega Man 2 + F.L.C. ProAm + 2 Joypads, alles dt. u. 100% ok, VB 299 DM, auch einzeln kaufbar. Tel. 04161/88566, Sebastian Hanke, Allersstr. 4, 21614 Buxtehude

Verkaufe NES Super-Set, enthält 3 Spiele, 4 Action-Controller + Adapter für 150 DM. Tel. 02327/18192, bin bis 21.00 Uhr zu erreichen

Verkaufe NES-System mit 11 Spielen, z.B. Mario World 2, Life Force, Castlevania 2 usw. Super-Preis 290,-. Tel. 0621/482717, Sascha Gauplies, Liebermannstr. 7a, 86356 Neusäß

Stopt Verk. NES-Spiele Swords and Serpence (45 DM), Urban Champion (10 DM), Meteoroid (30 DM), Simons Quest (30 DM) oder tausche gegen 1 SNES-Spiel. Tel. 07235/8494

Suche folgende NES-Spiele: Maniac Mansion, Zelda 1 + 2, Protobator 2, Mission Impossible, Robin Hood, Shadow Gates, F15 Strike, Battletoads, zahle 30 DM p. Spiel. Tel. 0541/432016

Verk. 100% erh. NES + Pad + SMB 1 + Zelda 1 für nur 110,-. Einz. NES + Pad 60,-, SMB 40,-, Zelda 40,-. Ruft an: 0711/7803665

Verkaufe: Zapper + Duck Hunt, Wild Gunman. Tel. 0814/44672

Verkaufe: NES (kaum gebraucht) mit 8 Top-Spielen für nur 340 DM; tausche auch SNES-Spiele. Tel. 0291/71798

Verkaufe NES-Superset mit 8 Spielen und Mastersystem mit 11 Spielen und Lightphaser für zus. DM 800,-. Michael Kolberg, Stralsunder Weg 48, 53119 Bonn

Super Nintendo

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. Magical Quest, Aladdin, Off Road, Sim City u. ein Mogelmodul; Tel. 040/7119036, 7102036

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 11 Spielen, z.B. Zelda Starwars I u. II, Joe u. Mac, Sim City, Turtles, Tiny Toon, Castlevania, Prince of Persia und Mystic Quest, nur 600,-; Tel. 0711/772527

Verkaufe SNES mit Mario World, Kart, Allstars, Aladdin, Mortal Kombat, NBA Jam, SF 2 Turbo, Lethal Enforcers und Zubehör. Alles PAL für 650 DM unter Tel. 0511/862404

Verk. Goof Troop 80,-, Aladdin 80,-, Young Merlin 100,-, Mega lo Mania 80,-, Mystic Quest 80,-, alle dt. mit Anleitung und Verpackung 100% o.k.; Tel. 09383/1854

Tausche: Magical Quest, Goof Troop, Lemmings, Spinlizzy, Prince of Persia, Mario Allstars. Suche: Pop'n Twinbee, Bubsy, Asterix, Mr. Nutz (alles dt.); Tel. 04321/51302 (Frank)

Verkaufe 6 Player Adapter Tribal Tap von Fire für 50 DM, weil Doppelschenkung. Tel. 02991/6662 (Mario) von 13-18 Uhr

Tausche + (ver)kaufe alles was sich um SNES, MD, NG, GB, NES + Jaguar dreht. Habe z.B. Art o. F. 2, NBA Jam, Tempest u.v.m. Ruft an CH-0041(0)81/515865, Marcel. Suche auch GG.

Verk., tausche SN-Spiele: Starwing 69,-, Actraiser 69,-, Batman Return (jp) 59,-; Tel. 09973/9985, ab 16.00 h

Verkaufe Might and Magic 2 deutsch für SNES, 2 Wochen alt für 89 DM. Tel. 08151/51059. Adresse: Thomas Schuster, Postgasse 7, 82335 Berg 1, ab 17 Uhr

Verk. Zelda (65), Axelay (50), Super Soccer (40), Super Ghouls'n Ghosts (65), Castlevania IV (45); tauschen auch möglich. Tel. 05724/8006 (Matthias)

Verk. SNES-Spiele: S. Probotector 59,-; Starwing 59,-; Mortal K. 75,-; (zus. 185,-) für MD: NHLPA '93 (59,-). Verk. GG + 4 Spiele + Zubehör für 189,-; Tel. (ab 18 Uhr) 08662/5222 (Sepp)

Verkaufe SNES-Spiele Magical Quest, Starwing, F-Zero, Tiny Toons, Sim City, je Spiel DM 60 und NES-Spiel Mario und Yoshi, Timo Haas, Tel. 02666/1656

Verk. Super Nintendo mit 2 Joypads, Mario World, Streetf. 2 Turbo, Starwing, Mario Kart, Super Probotector u. FX-taugl. Adapter (AD29) für 390 DM (nur zusammen) Tel. 089/713070

Tausche SNES-Spiele: z.B. Star Wars 2, Aladdin, Actraiser 2, Art of F., NBA Jam. Suche: Rock'n Roll R., Fatal F. 2 und 4-Spiele-A. Tel. 07351/6445, Sebastian

Hey! Verkaufe S. of Mana (80), SF2 Turbo (70), S. Bomberman (70), Plok (70), Actraiser (50), M. Allstars (50), S. Probo. (30), jp, sonst alles dt. (außer Mana). Call: 0751/16566

Verk. Super-NES + 2 Joypads + Mortal Kombat + Streetfighter 2 neuw., originalverpackt, 300 DM. Tel. 08024/3600, ab 18.00, fragt nach Christian

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Streetfighter II, Secret of Mana 80 DM. Tel. 09281/46020, Daniel

4 in 1 (S. Mario World Gradus 3, Super Tennis, Smash TV) DM 15, Super Tennis DM 30, Super Soccer DM 30, F-Zero DM 35, Aladdin DM 60, Tel. 0041/522424943 (CH)

Verkaufe: Pilotwings, Mario World, Streetfighter 2 je 45 DM; Starwing, Tiny Toons je 55 DM; Zelda, M. Allstars je 50 DM. Alle Spiele dt. und wie neu. Tel. 04761/70486, ab 16 Uhr

Verkaufe für SNES: Starwing 50,-, Pilotwings 30,-, Parodius 50,-, Streetfighter 2 50,-, Tel. 07451/7921 (Christof)

Verk. f. SNES: Pilotwings 75,-, Joe + Mac 75,- Mario W. 20,-, Mortal Kombat 85,-, Probotector 80,-, Bubsy 80,-, Barts Night Mare 60,-, Battleship 80,-; Tel. 0761/806853 (Dirk), ab 18 Uhr, Mo-Fr

Suche 550 DM, tausche gegen 8 Super-NES-Spiele wie z.B. Allstars, Pilotwings, Final Fight 2 u.v.m. Nur zusammen! Wer die Games will ruft unter Tel. 0621/555871 an.

(Ver)kaufe, tausche SNES + MD Games. Suche N-Warriors, Wolfenstein, MK2, Human GP 2 u.v.m. Habe Metroid, Star Wars 2, Skyblazer, Megaman X, Tel. 06262/2959, ab 14 Uhr, Cilber

Verkaufe: SNES (50/60) + 10 Spiele (Mortal/Lethal Enforcers/Wolfenstein und mehr) + 2 Pads + Adapter (jp/am) + RGB-Kabel = 750,-. Tel. 02651/77372, ab 18-19 Uhr

Verkaufe: Tiny Toons für 69,-, DM oder tausche gegen Pop'n Twinbee 1 (wenn mög. us). Suche auch 4-Sp.-Adapter (zahle bis zu 33,-, DM). Tel. 0711/750214. Bitte schnell!

Tausch! Habe: Flashback, S. Castlevania, F-Zero, Parodius. Suche: Mortal Kombat, Action Replay 2 u.v.m. Tel. 02732/26098, Mo-So/ab 18 Uhr (auch us/jp), Michael

Verkaufe/tausche SNES-Spiele: Royal Rumble, Jimmy Connors, Starwing, Magical Quest usw. Christian Steiler, Staudhamerstr. 8, 85570 Markt Schwaben

Verkaufe Module ab 45 DM, Smallstars, NBA Jam, Mortal Kombat, Mega lo Mania, usw.; Tel. 0731/28403

Tausche SNES-Spiele. Habe z.B. Mortal Kombat, SF III, Allstars, Parodius, Bomberman, Starwars, u.a.; Tel. 04962/5190

Kaufe alle Eure durchgespielten SNES-Games zu fairen Preisen. Egal ob alt oder neu. Bitte alles anbieten. T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin - Tschau

Tausche AoF + 50 DM gegen AoF 2 (Neo Geo), Spiel 100 % o.k., fast neu, Packung leicht beschädigt, Tel. 030/7447947, Ben verlangen, nur Berlin, ab 16.00 Uhr

Verk. Probotector (d) 45,-, Axelay, Parodius (j) je 35,-, M. Mouse (am) 35,-, Adapter 10,-, zusammen 125,- DM; Tel. 09624/1554, Matthias, MD: Sonic 2 35,-

Suche folgende SNES-Spiele pal: Dracula, FIFA Soccer, F-1 usw. Habe zum Tausch: J. Park, Zombies, Probo., Star Wars, usw. Tel. 02064/94517, tägl. ab 15.00 Uhr

Tau.: NBA Jam, W.C. Striker gegen NHL '94 u. FIFA S.; tau.: Goof Tr. u. T. Toon gegen Flashback; verk.: Zelda, M. Kart je 50,- (ab 8. Aug. anrufen). Tel. 02171/83226 (dt.)

Tausche/habe: Ghouls'n Ghosts, Twinbee, Mario Paint, Gods, S. Soccer. Suche: NBA Jam, Utopia, Bomberman, Actraiser, Bugs Bunny u.a., (Tel. 0351/4421612) Stefan

Tausche neue SNES-Games, auch gegen Jaguar/Neo Geo-Games. Tausche Neo Geo, 3 Spiele, 2 Joypads gegen 3DO, RGB, Habe Clayfighter, EVO, Tempest 2000 usw.; Tel. 07354/2873

Verk. Spiele f. SNES/MD. Schreibt Eure Wünsche an Michael Zimmermann, P.-Müller-Str. 26, 08599 Freiberg. Malde mich dann bei Euch. Bitte 1 DM Porto belegen.

Vk. á 75 DM: Probotector, Lagoon, Exhaus Heat, Super WWF. Kick off sowie Sp. R-Type 30,-, SF2 40,-, F-Zero 35,-, Mortal Kombat 80,-. Tel. 0172/4008264, nur Mo. 18-20 Uhr

Verkaufe billig SNES-Spiele: Turtles, Royal Rumble, Streetfighter 2, Pilotwings, Spiderman, Mario World, Batman Returns. Mo-Do. 19-20.00 Uhr, Tel. 08621/3750

Verk. SNES + 2 Pads + 11 Spiele, z.B. Mystical Ninja, Empire Strikes Back, Bomberman, Mortal Kombat, Super Swiv, Battle Toide, Cool Spot für 700 DM. Tel. 0203/443686

Biete: Actraiser 2, S. Battletank 2, Stanley Cup Hockey, Brett Hull, Champ' SWC Soccer, u.a. Suche: J. Merlin, Equinox, Tony Meola; Jaguar Games nur Mo-Fr. 15 h-18 h, Tel. 05261/16051

Verkaufe SNES neuw. und 4 Spiele CPOK, Super Soccer, Super Mario World, F-Zero, 500 DM, NP 600 DM, 1 Monat alt, Tel. 08142/2454, ab 15 Uhr, Siegfried

Verk. SNES mit 2 Joypads und 8 Spielen inkl. Universal-Adapter: VB 650,-. Bitte melden bei: Rainer Kostka, Tel. 05508/8651

Tausche/Verkaufe SNES-Games. Habe: Turtles Tournament, Pit Fighter, Lemmings, World League Basketball (3D) und Another World. Suche z.B.: Mystical Ninja, Shadowrun, Mega Man X, Action Replay 2 (alles dt.). Tel. 03542/80938

Verkaufe: Secret of Mana 100,-, Paladins Quest 85,-, The 7th Saga 80,-, alle us. Tel. 0451/864036

Verkaufe Mario Paint, Pilot Wings mit 0 Codes, Fatal Fury, STF II oder tausche gegen Desert Strike o. Last Action Hero alt. Tel. 06633/5699

Suche günst. SNES (dt.), mögl. Raum Hannover. Ruft (außer Dienstag) zwischen 18.00 und 19.00 Uhr an, fragt nach Oliver. Tel. 0511/759803

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Sp., habe Sonic 3, Landstalker, Young Merlin u.a., suche Neuheiten, auch Samml. mit Konsole. Tel. 04774/1789, ab 18.00 Uhr, Rainer

Suche Super Nintendo + Modulsammlungen, auch Mega Drive/Jaguar/NES & Game Boy. Suche. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Kaufe und verkaufe Super-NES- und Mega-Drive-Spiele, auch Sammlungen mit Gerät. Evtl. auch andere Konsolen (Neo Geo etc.). Tel. 07724/7747 (Martin & Moni), bis 22 h

Suche Fatal Fury 2, Art of Fighting, World Heroes, Turtles T. Fight, Clayfighter, Ramna 1/2, Fatal Fury, Siam Masters, SFL, zahle 30-100 DM. Tel. 05695/1476

Suche Modulsammlungen für SNES, MD, NES u. GB, auch mit Konsole. Kaufe auch einzelne Module - aktuelle Titel bevorzugt. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250

Verkaufe Flashback dt. 50 DM, Skyblazer dt. 70 DM, Young Merlin dt. 80 DM, alle Spiele in Topzustand. Tel. 02161/21450, Stefan Bovelet, abends

Verkaufe für Super Nintendo The Legend of Zelda, A Link to the Past mit 112seitigem Zeldas-Spieleberater für 50 DM. Tel. 09189/617

Wer tauscht sein Final Fight 2 oder Turtles Tournament Fighters (beide dt., oder us) gegen mein Jurassic Park (dt.)? Telefon 02157/1654, Wils

Tausche Mario is Missing, Pit-Fighter, Jurassic Park, Aladdin; suche Mr. Nutz, Super Mario World, Flashback u.a. Tel. 037208/4619, nach 19.00 Uhr

Suche Final Fantasy II us; biete dafür 3 Spiele (Mystic Quest, Shadowrun dt. und World Heroes), Peer Wollmann, Dr. Ziesche-Str. 16, 08701 Kirchberg

Verkaufe SNES mit 5 Spielen: Barts Nightmare, Streetfighter 2, T1, Jurassic Park, Probotector für 600 DM. Tel. 06571/69937, von 14.00-15.00, nach Andreas fragen

Verkaufe für SNES: California G., Powermonger, S-Tennis, GP-1, SM-World, Zelda, R-Type, Mystic Quest, Legend, Outlander, World League Basketball. Tel. 09904/297

Verkaufe für SNES das Spiel Dig. u. Spike-Volleyball (us) für 80,- (ist fast neu wegen Fehlkauf) oder tausche gegen Bubsy o. S. Metroid. Tel. 0228/450374 (Simon)

Verkaufe SNES zuzügl. 9 Spiele und Top-Farbmonitor, Preis: VB 950,- DM inkl. 2 Pads. Geräte werden frei Haus geliefert. Tel. 08021/9684 (Pierre)

Suche für SNES Tetris. Tel. 089/1232489 (Anrufbeantworter)

Verk. SNES-Spiele: Mechw., SF2 Turbo, T-2 Ark, R-Type, Super Scope mit 6 Spielen und mehr; alles deutsche Versionen, superbillig. Tel. 036847/30327, Mo-Do ab 18 Uhr

Stopt! Verkaufe SNES-Spiele Jimmy Connors (65), Tiny Toons (60), Castlevania (55), Powermonger (60), Bomberman (65). Tel. 0331/861082 (Martin)

Verkaufe SNES + 3 Pads + RGB-Kabel + 12 Spiele für 750 DM (3 M. alt, 100% ok). Tel. 07152/25542

Verk. SNES-Games: Batman 40, Jurassic Park 70, Aladdin 75, Mortal K. 80, WWF 140, Lemmings 70, Probotector 65, Mickey M. 60, Prince of Persia 65. Tel. 02381/85239, 16 h

Verk. günstige SNES-Spiele, alle deutsch und 100% in Ordnung. Ruft an: 05034/4830, Simon Eckardt

Verk. f. SNES: Mega Man X 80,-, Empire Strikes Back 75,-, Street Fighter 2 Turbo 65,-, Jimmy Connors 60,-, NCAA Basketball 55,-, Cybermator 55,-, Tel. 0621/711095

CHI Verk. 13 versch. SNES-Games zu Preisen von 45-55 \$Fr. ARP 1 (60,-) + Orig.-Pad (18,-). Nur CHI Preisliste verlangen. Andreas K., Tel. 071/552125

Verkaufe Spiele für CD32: Microcosm, Alien Breed, Chuck Rock, Wing Commander - tausche auch. Tel. 06271/71348

Verk./tausche f. SNES, Neo Geo, Mega Drive (CD), PC-Engine usw. Verk. f. PC-Engine: Streetfighter 2, Lords of Th., Chacky Chang, Parodius usw. Tel. 030/9328932

Verk. Neo Geo, 2 Sticks, Mem. Card und die Spiele Samurai Shodown + Fatal Fury 2 = 999,- DM. Verk. auch andere Neo Geo-, MD- und Jaguar-Spiele. Tel. 089/4701827

Verk. Neo-Geo-Gold-Set mit 2 Joypads, Memory Card und Art of Fighting. Verk. auch MD + US-MCD mit diversen Spielen, Preis jeweils nach VB. Tel. 08020/894

Verk./tausche f. SNES, Neo Geo, Mega Drive (CD), PC-Engine usw. Verk. f. PC-Engine: Streetfighter 2, Lords of Th., Chacky Chang, Parodius usw. Tel. 030/9328932

Tausche 2-3 (SN) Module gegen 1 Neo-Geo-Modul. Suche z.B. S.S.F.F.S., Sengoku 1.02 oder auch ältere Titel; habe 14 (SN) Spiele zur Auswahl. Livio Wellinger, Gargallweg 2, CH-7203 Trimmis

Mak + Skywolf-Platine 450, verschiedene Platinen, u.a. Super Action Final, Trog II, Tumblerop Image Fight, Knights o. t. Round. Tel. 09131/52816, Tim verlangen

Tausche GG mit 10 Spielen und GB mit 4 Spielen, beide mit Batterien, gegen Mega Drive und Mega-CD. Tel. 02593/7406

Star Wars! Sammler sucht Figuren, Raumschiffe, ect. auch Tausch gegen MD-, GB- oder SNES-Spiele möglichst! Schickt eure Liste an: Tom Fuchs, Wieselsweg 4, 85540 Haar

Verkaufe Mak, Golden Axe, Night of Round, WWF, Vendetta usw. Suche auch jede Menge Spiele, auch defekt. Tel. 09561/80847 oder 75844. Timo Rolle, Ketschendorfer Str. 2, 96450 Coburg

Suche Master-Mega-Drive und CD-Spiele, us-japanisch-deutsch, mit Anleitung und Verpackung; habe auch einige zum Tauschen. Tel. 0711/7970285, ab 20.00 Uhr

CBS Collecovision PAL-Console, 2 Joypads, Netzteil, 4 Module (Carnival, Zaxxon, Smurf, Donkey Kong jr.), 1a-Zustand, nur komplett, VB 380,- DM. Tel. 02102/32401, ab 18 Uhr

Wollt Ihr Cheats? Ich habe eine Mega-Sammlung und verkaufe sie zu 3 DM/3 Fr. pro Cheat. Schreibe an Marco Batticiana, c/o Foto La Turrita, 6500 Bellinzona (CH)

Suche günstig! Module + Konsolen älterer Systeme: Atari, Colloco, Vectrex usw. Angebote bitte schriftlich an Michael Zandt, Hölderinstr. 7, 73084 Salach

Verk./Tausch: Neo Geo-(10), MD-(27), SNS-(18) Spiele. Suche Windjammers, Carno Repe, Streets of Rage 3, Virtua JR, Mega M. X, Super Metroid. Tel. 0621/1564212

X-Men, Wolverine, Spider-Man, Punisher, Deathlok, Ravage, 2099, Batman u.a. Orig. US-Comics verk./kauft Stefan Thomsen, Dorstr. 17, 24870 Ellingstedt, Tel. 04627/1618

Verk./kaufe/tausche Super-NES-, MD-, NES-, Game-Boy-, PC-Eng.-Spiele Suche Castlevania, Splatterhouse 3 für MD. Für SNES: Battletoads & Double Dragon usw. Tel. 04627/1618, ab 20 Uhr

Suche Neo Geo, RGB + Spiele Baseball Star 1 + 2, Windjammers. Tel. 04841/81935

High-Score-Club! Hier gibt's die volle Aktion! Nähere Infos gibt es gegen Rückporto bei: Falko Kuschel, Waldesruh 35, 58579 Schaiksmühle

Verk. 3DO-Spiele, 6 Stück nur 400 DM, auch einzeln (Jurassic Park, Wing Commander, Sawyer Shark, Mad Dog usw.). Tel. 02381/445600, ab 18.00 Uhr

Turbo Duo: Cosmic Fantasy 2, Vergottent W., Soldier Blade (Karte) je 30,-; Progr. Uni Adapter (SNES) 30,-; NG: Super Spy 50,-; m. Anl., ohne Verp., 100% ok. Tel. 0471/88209

Verkaufe Videospielautomat (50-cm-Monitor, Maße ca. 60x60x160 cm) + 3 Platinen (Galaga, Klax, Pocket Gal) für 1000,-. Tel. 06181/63256

Verkaufe und tausche alles Mögliche für Super-NES, Megadrive (CD), Neo Geo, Mak, PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verk. Neo Geo, US-Version + Memory Card + 2 Joypads + Magician Lord + ASO2 + Burning Fight für 700 DM. Tel. 02392/62261, Stefan

Jagt Ihr auch magischen Spielen hinterher? Verkauft/kaufe SNES- u. MD-Spiele, billig. Suche auch Mangas. Tel. 09725/9670 (Simon)

Verkaufe 2 Flipper: 1 Victory, 1a, topgepflegt, 750,-; 1 Pinball Champ 450,-. Neo Geo mit 18 Spielen, auch einzeln VS. Automatenplatten. Tel./Fax 09560/8440

Verkaufe SNES-, MD-, GB-Spiele! SNES: 6 x je 30-40 DM; MD: 14 x je 10-50 DM; GB: 3 x je 20 DM. Bitte Titel telefonisch erfragen. Tel. 09131/209788 od. 58833

Verk. GB + 7 Spiele (SML, Tetris, Dr. Mario...) für 100 DM; MS + 8 Spiele (Alex Kidd, DD, Sonic 1, Donald Duck, MM 1, World GP...) für 100 DM, alles deutsch. Tel. 02246/5735, Axel

Sonstiges

Tausche SNES mit 4 Pads, Young Merlin, S. Mario, Protobector, SF 2 Turbo, Paperboy 2 und Mechwarrior geg. Neo Geo mit diverserem Zubehör. Tel. 09721/44460 (Jens)

Kaufe Neo-Geo-Spiele zu 60% des Neupreises: Windjammers, Super Sidekicks 2, Last Resort, Robo Army, Burning Fight, außerdem Memory Card. Tel. 0591/65728

Verkaufe Neo-Geo-Spiele: Fatal Fury 2 oder Art of Fighting, je VB 220 DM. Tel. 02161/558465, von 19.30-22.00

Ver- und Ankauf von Turbo-Duo-Games und Verkauf von SNES-Games. Dringend gesucht: Snatcher auf jap. CD-ROM sowie alle möglichen HU-Cards. Tel. 030/4456312, ab 18 h

Suche Anime (Manga) Comics, Filme, Bilder, T-Shirts, Magazine, Poster (Filme in englisch oder deutsch) und Fans! Tel. 08731/71245, nach Leo fragen

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor, Tuner, 2. Laufwerk + defekten Amiga + viele Spiele und viel Zubehör für 1300,-. B. Thoneick, Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Verk. Neo Geo PAL-Vers., 1 Board, Mem.-Card 420,- (100% neuw.); Ninja Com. 220,-; Sengoku 2 180,-; Last Resort 150,-; weitere ab 90,-, neuw. Tel. 0471/88209

Atari-Jaguar: Tempest 2000 90 DM. SNES: Mortal Kombat 60 DM, Basketball + Mario Paint je 30 DM. Tausche Game Gear + 2 Spiele gg. Atari Lynx 2. Tel. 07522/3313, Jan

Kaufe oder tausche Rollenspiele, z.B. Action-Adventure für SNES und MD, deutsche Texte sind bevorzugt. Tel. 035971/2624, täglich 17.00-18.00 Uhr

Stopp! Suche gut erhaltenes Neo Geo, möglichst mit 2 Joyboards u. einem Spiel, wenn mögl. mit Memorycard. Tel. 0228/450374 (Simon)

Verk. SNES + 6 Sp. + A. Rep. Pro (600 DM) u. Game Boy + 22 Sp. (420 DM), zus. 950 DM o. Tausch + evtl. Bargeld geg. NG + 2 Sp., z.B. A. of F. (1, 2), FF Spezial (2), Sam Sh. Tel. 03873/31084

Tausche/Verkaufe Lynx-Spiele; alles anbieten! Suche auch Jaguar-Kontakte. T. 030/4138278, am besten zwischen 14 und 24 Uhr

Verkaufe Videospieleautomat (50-cm-Monitor, Maße ca. 60x60x160 cm) + 3 Platten (Galaga, Klax, Pocket Gal) für 1000,-. Tel. 06181/63256

Dringend! Tausche mein Mega Drive mit 5 Spielen (z.B. Streetfighter II, Streets of Rage II) gegen Neo Geo mit mindestens einem Top-Kampfspiel + 2 Boards. Tel. 0221/841879 (Armin)

Verkaufe TV-Spieleautomat "TV-Ideal" mit 8 wechselbaren Spielplatten, z.B. Galaga, Streetfighter, Mortal Kombat etc., Gehäuse, 700 DM, Platten ab 150 DM. Tel. 040/5514668

Verk. SNES + 10 Spiele (SF 2 Turbo, NBA Jam, Secret o. M. usw.) + Zubehör, VHS; tausche auch gg. Neo Geo + 25 Spiele (aktuelle!) + Joyboard Pal. Tel. 089/603326, Florian

Neo Geo: Magician Lord 130 DM; suche günstige Module wie Mutation Nation, Ninja Commando, 3 Count Bout... Tel. 07903/3820, Markus

3DO-Spiele Jurassic Park, Total Eclipse, The Horde u. Wing Commander zu verk. Tel. 08845/9547

Verkaufe für Panasonic 3DO: Total Eclipse, Debbie Beach: je 69,-; Horde, Twisted, Jurassic Park: je 79,- (Tausch möglich). Tel. 0621/555191 (and. Spiele vorh.)

PC-Eng., T-Duo, SNES + Mega Drive. Tel. 0212/208689

Suche dringend Gamers-Hefte Nr. 1/92, 3/92, 6/92, nur in sehr gutem Zustand; zahle äußerst großzügig. Tel. 07331/43721, evtl. auch Tausch gegen MD-Spiele.

Verk. Neo Geo, 2 Sticks, Mem.-Card und die Spiele Samurai Showdown + Fatal Fury 2 = 999,- DM. Verk. auch andere Neo Geo-, MD- und Jaguar-Spiele. Tel. 089/4701827

Verkaufe Turbo Duo mit eingeb. us/jp-Schalter, 5-Player-Adapt., 7 CDs + 18 Hu-Cards (Lords of Th., Bomb. '93, Nectaris) für 990,- DM. Tel. 07143/21585

Suche sämtliche Games für PC-Engine, nur Japan-Hu-Cards und CDs. Tel. 0211/342065

Verkaufe oder tausche PC-Engine + CD-ROM und 14 Spiele gegen Neo Geo + Spiel oder Jaguar + Spiel oder 600 DM. Tel. 07171/43299

Tausche Mega Drive + 9 Spiele + 6 SNES-Games gegen Neo Geo + 2 Joyboards + 1 Game (Art of Fighting 2) oder ähnliche. Tel. 03641/371181

Verkaufe + kaufe Spiele auf Card + CD für Engine/Duo, z.B. Military Madness. Tel. 02334/40198 (ab 17.00 Uhr, Peter)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsrechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

HIGH SCORES

ALLE WERTUNGEN S

SUPER NES

Die Wertungsliste wächst und wächst. Deshalb haben wir sie diesmal zweigeteilt, Super NES, Mega Drive, Game Gear, Master System und Lynx findet Ihr in dieser Ausgabe, NES, Game Boy, Mega-CD und CD³² in der nächsten. Falls Ihr zufällig irgendwelche Fehler entdecken solltet, schreibt uns.

Wertung	Titel	Hersteller	Test In Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Loze	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
83	Actraiser 2	Enix	1/84
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koal	5/93
76	Aero The Acro-Bat	Sunsoft	1/94
82	Aladdin	Capcom	1/84
53	Alfred Chicken	Mindscape	2/94
80	Allan 3	Ljn	8/93
63	Aliens vs Predators	Activision	9/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
80	Another World	Interplay	2/93
69	Arcana	Hal	9/92
63	Arcus Odysee	L'oriciels	10/93
76	Art Of Fighting	Takara	1/94
70	Asterix	Infogrames	8/93
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
81	Astro Gal. Gal.	Meldac	8/94
65	Atom	Zamuse	6/94
80	Axelay	Konami	11/82
47	Bart's Nightmare	Accclaim	3/93
39	Bastard II	Cobra Team	6/94
73	Batman Returns	Konami	8/93
70	Battle Cars	Namco	4/94
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
73	Battleheads	Tradewest	9/93
77	Battleheads Double Dragon	Tradewest	2/94
11	Bebes Kids	Mandingo Ent.	8/94
28	Beethoven	Sunsoft	11/93
36	Big Run	Jaleco	2/91
76	Bill Walsh College Football	Electronic Arts	5/94
67	Blometa	Activision	9/93
49	Blazeon	Allus	10/92
69	Blues Brothers	Titus	7/93
68	B.O.B.	Electronic Arts	8/93
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
55	Brett Hull Hockey	Accolade	4/94
70	Bubsy	Accolade	9/93
79	Bugs Bunny	Sunsoft	4/94
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	6/93
62	Caecoma Knight: Bizyland	Seta	11/83
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
54	California Games 2	DTMC	6/93
51	Cameltry	Taito	9/92
29	Captain America	Mindscape	12/93
83	Castlevania	Konami	1/82
53	Championship Pool	Mindscape	11/93
43	Champions World Class Soccer	Accclaim	8/94
51	Chavez	ASC	6/94
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
71	Chopflifer 3	Extreme	5/94
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
75	Clayfighters	Interplay	2/94
79	Clayfighters Tournament Edition	Interplay	8/94
71	Claymates	Interplay	6/94
39	Climhanger	Sony	1/94
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
75	Congo's Caper	Data East	7/93
81	Cool Spot	Virgin	11/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
80	Cotton 100%	Datam Polyster	7/94
65	Crash Dummies	Ljn	1/94
57	Cyber Formula	Takara	7/92
71	Cybernator	Konami	8/93
55	Darius Force	Taito	2/94
70	Darius Twin	Taito	2/91
22	Death Brade	Imax	10/93
68	Dead Dance	Jaleco	7/93
74	Death Valley Rally	Sunsoft	5/93
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test In Ausgabe
80	Dinosaurs	Irem	8/92
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
49	Dream TV	Triffix	8/94
69	Dr Franken	Elite	4/94
84	Dschungelbuch	Virgin	8/94
69	Duffy Duck	Sunsoft	2/94
69	Dungeon Master	JVC	10/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/82
74	Equinox	Sony	2/94
52	Euro Football Champ	Taito	11/82
78	E.V.O.	Enix	10/93
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
81	Eye Of The Beholder	Capcom	7/94
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
70	F1 Pole Position	Ubi Soft	12/93
59	Faceball 2000	Bullit Proof	12/92
19	Family Dog	Malibu Games	10/93
62	Fatal Fury	Takara	8/93
82	Fatal Fury 2	Takara	2/94
82	FIFA International Soccer	Electronic Arts	6/94
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/81
70	Final Fight 2	Capcom	10/83
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
78	Final Set Tennis	Forum	12/93
69	Fire Samura	Kemco	10/93
80	Flashback	Sony	1/94
69	Flintstones	Taito	4/94
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
65	Get The Ace	Telenet Japan	5/94
69	GP-One	Attus	9/93
46	Goal	Jaleco	11/93
72	Gods	Mindscape	8/93
42	Golden Fighter	Cultura Brain	10/92
80	Goof Troop	Capcom	11/93
72	Gradus 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
72	Hammer'n Harry	Irem	3/94
77	Harley Homogous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
82	Highway Wars	BPS	8/94
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole In One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T-HQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
67	Humans	Gametek	4/94
19	Hunt For Red October	Hi Tech	8/93

IND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
55	Ice Hockey	Jaleco	9/93
46	Inindo	Koel	6/93
46	James Bond Jr.	THQ	1/93
90	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Ubleoft	1/93
70	Joe & Mac	Data East	1/92
77	Joe & Mac 3	Data East	5/94
80	John Madden '93	Electronic Arts	2/93
90	John Madden NFL '94	Electronic Arts	2/94
81	Jurassic Park	Ocean	11/93
85	King Arthur's World	Jaleco	5/93
69	King Of Dragons	Capcom	6/94
42	King Of Monsters	Takara	10/92
69	Knights Of The Round	Capcom	7/94
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
74	Lamborghini	Titus	10/93
18	Last Action Hero	Sony	1/94
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
64	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94
79	Legend	Loricels	10/93
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
82	Lester, The Unlucky	Visual Concepts	4/94
66	Lethal Enforcers	Konami US	4/94
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
84	Lufia & The Fortress Of Doom	Taito	2/94
83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magic Sword	Capcom	8/92
84	Major League Baseball	Nintendo	6/94
58	Major Title Golf	Irem	12/93
61	Mario Is Missing	Nintendo	9/93
80	Mechwarrior	Activision	7/93
75	Mega-Lo-Mania	Imagineer	12/93
62	Mega Man Soccer	Capcom	6/94
76	Mega Man X	Capcom	3/94
82	Metal Marines	Namco	4/94
31	Mickey's Ultimate Challenge	Hi Tech	7/94
42	Might & Magic 2	Elite	5/94
59	Monopoly	Parker	4/93
80	Mortal Kombat	Acclaim	11/93
68	Mr Nuts	Ocean	3/94
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/81
62	Mystic Quest Legend	Square Soft	2/94
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
84	NBA Jam	Acclaim	3/94
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94
58	NFL Football	Konami	10/93
92	NHL Hockey '94	Electronic Arts	2/94
88	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	2/93
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93
79	Ninja Warriors	Taito	6/94
69	Operation Logic Bomb	Jaleco	10/93
45	Out To Lunch	Mindscape	11/93
82	Pac Attack	Namcot	1/94
52	Paladin's Quest	Enix	4/94
90	Parodius	Konami	1/93
64	Peace Keepers	Jaleco	2/94
62	Pebble Beach Golf Links	T & E Soft	7/92
78	Pebble Beach Golf Links 2	T & E Soft	10/93
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	6/93
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
67	Pirates Of Dark Water	Sunsoft	8/94
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
76	Plok	Tradewest	1/84
70	Pocky & Rocky (Kiki Kalkal Ninja)	Natsume	3/93
84	Pop'n Twinbee	Konami	1/84
72	Pop'n Twinbee .	Konami	3/94
	Rainbow Bell Adventure		
83	Populous	Bullfrog	8/93
83	Populous 2	Imagineer	12/93
72	Powermonger	Bullfrog	8/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
37	Pro Sports Hockey	Jaleco	5/94

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
60	P.T.O.	Koel	1/94
83	Pushover	Ocean	3/93
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
40	Ranma 1/2 2	DTMC	2/94
22	Ren & Stimpy	THQ	4/94
22	Road Riot	T.H.Q.	2/93
68	Robocop	Electronic Arts	11/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rockateer	IGS	6/92
81	Rock'n'Roll Racing	Interplay	12/93
64	Rocky Rodent	Irem	8/93
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koel	8/92
79	Royal Rumble	Acclaim	7/93
90	R-Type 3	Irem	4/94
59	Rummenigge Player Manager	Imagineer	10/93
70	Run Saber	Atlas	12/93
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
88	Secret Of Mana	Square Soft	1/94
57	Seventh Saga	Enix	12/93
72	Shadowrun	Data East	8/93
62	Sidekicks Soccer	Electro Brain	5/94
52	Sim Ant	Maxis	1/94
86	Sim City	Nintendo	4/93
39	Skuljagger	ACS	2/93
81	Skyblazer	Sony	1/94
75	Smash Tennis	Namco	7/94
48	Soldiers Of Fortune	Spectrum Holobyte	2/94
62	Sonic Blastman	Taito	1/93
48	Sonic Blastman 2	Taito	6/94
57	S.O.S.	Vic Tokai	7/94
65	Space Ace	Elite Systems	11/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
74	Space Invaders	Taito	7/94
70	Spankey's Quest	Natsume	8/93
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
23	Stanley Cup Hockey	Nintendo	3/94
90	Starwing	Nintendo	8/93
38	Steel Talons	Left Field	2/94
37	Street Combat	Irem	6/93
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
92	Street Fighter 2 Turbo	Capcom	9/93
54	Strike Gunner	Athena	7/92
85	Striker	Elite Systems	10/93
92	Stunt Race FX	Nintendo	8/94
70	Sunset Riders	Konami	1/94
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
60	Super Air Diver	Asmik	10/93
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
73	Super Baseball 2020	Tradewest	7/94
56	Super Battle Tank	Absolute	8/93
56	Super Battle Tank 2	Absolute	4/94
15	Super Bikur Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
90	Super Bomberman	Hudson	9/93
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxle	Absolute Ent.	4/93
52	Super Chase HQ	Taito	3/94
69	Super Conflict	Vic Tokai	8/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
81	Super Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/94
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
69	Super Formation Soccer 2	Human	10/93
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
94	Super Mario Allstars	Nintendo	11/93
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
80	Super Metroid	Nintendo	6/94
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
76	Super Off Road Baja	Tradewest	9/93
72	Super Pang	Capcom	10/92
68	Super Pinball	Meldac	5/94
90	Super Probotector	Konami	10/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
43	Super Slam Dunk	Virgin	10/93
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
92	Super Street Fighter	Capcom	8/94
70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	TonKin House	4/91
86	Super Tetris 2	BPS	7/94
76	Super Turrigan	Factor 5	9/93
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
67	Suzuka 8 Hours	Namcot	2/94
27	Sylvania	Toshiba EMI	10/92
61	Taz-Mania	THQ	3/94
80	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	6/93
56	Tecmo Super Bowl	Tecmo	4/94
63	Terminator 2	Acclaim	5/94
52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
89	Tetris 2 & Bombliss	Bullet Proof	10/93
82	Tetris 3	Bullet Proof	3/94
42	Thomas, The Tank Engine	THQ	1/94
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
72	Time Slip	Vic Tokai	11/93
78	Time Trax	Malibu Games	7/94
86	Tiny Toons	Konami	3/93
45	Tom & Jerry	Hi Tech	6/93
75	Top Racer (Top Gear)	Kemco	6/92
73	Top Gear 2	Kemco	1/94
64	Total Carnage	Malibu Games	2/94
68	Tournament Fighters	Konami	12/93
39	Toys	Absolute	6/93
73	Troddlers	Storm	1/94
78	Troll Island	Hi Tech	10/93
59	Turn & Burn	Absolute	4/94
79	Turtles in Time	Konami	9/92
76	Ultima 6	FCI	8/94
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
68	Uncharted Waters	Koei	7/93
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
77	Utopia	Jaleco	1/94
76	Vikings	Interplay	4/93
31	Violent Sniper	Video System	9/93
54	Virtual Soccer	Hudson	5/94
48	Wayne's World	THQ	6/93
38	We're Back	Hi Tech	11/93
32	Wicked 18	T&E Sof/BPS	5/94
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
72	Wing Commander: Secret Missions	Mindscape	11/93
56	Wings 2	Namco	10/92
53	Winter Olympics	US Gold	5/94
60	Wizard Of Oz	Seta	2/94
85	Wizardry 5	Ascii	4/94
65	Wolfchild	Core Design	9/93
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
61	World Court Tennis	Namcot	9/93
82	World Cup Striker	Elite	6/94
71	World Heroes	Sunsoft	11/93
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
67	X-Kaliber 2097	Activision	6/94
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
68	Yoshi's Cookie	BPS	3/94
80	Young Merlin	Virgin	11/93
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92
78	Zombies	Konami	12/93
75	Zool	Gremlin	1/94

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
71	Addams Family	Flying Edge	4/94
94	Aladdin	Sega	11/93
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
38	American Gladiators	Gametek	8/93
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
80	Another World	Virgin	4/93
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
74	Art Of Fighting	SNK/Sega	5/94
65	Asterix	Core Design	10/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
67	Awesome Possum	Tengen	2/94
39	Back to the Future 3	Flying Edge	1/93
28	Ball Jacks	Namcot	9/93
73	Barkley Shut Up And Jam	Accolade	5/94
71	Batman	Sunsoft	8/92
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	7/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	Battletoads	Tradewest	5/93
73	Bill Walsh College Football	Electronic Arts	8/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
66	Boxing Legends	Elektro Brain	1/94
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
80	Bubba'n'Stix	Core Design	6/94
75	Bubby	Accolade	11/93
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
85	Castlevania Bloodlines	Konami	5/94
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
42	Championship Bowling	Mentrix	12/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
72	Columns 3	Sega	6/94
75	Combat Cars	Accolade	8/94
79	Cool Spot	Virgin	7/93
33	Corporation	Virgin	9/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	11/93
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crûe Ball	Electronic Arts	11/92
68	Cyborg Justice	Sega	8/93
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
53	Dashin' Desperados	Data East	1/94
46	David Crane's Amazing Tennis	Absolute	8/93
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
40	Dinosaurs For Hire	Sega	3/94
69	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Double Clutch	Ascii	2/94
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
73	Dragon's Fury (Devil Crash)	Techno Soft	4/91
80	Dragon's Revenge	Tengen	2/94
85	Dr Robotniks Mean Bean Machine	Compile	2/94
86	Dschungelbuch	Virgin	8/94
84	Dune 2	Westwood/Virgin	6/94
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
81	Eternal Champions	Sega	2/94
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
66	F15 Strike Eagle 2	Microprose	10/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
58	Fatal Fury	Takara	8/93
70	Fatal Fury 2	Takara	7/94
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
77	FIFA International Soccer	Electronic Arts	11/93
83	Flashback	U.S. Gold	6/93

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis 199,- : 9,90, bei Lieferwert über 200,- frei.
Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse und 19,- Versandkosten.
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

VISION

SUPER GÜNSTIG – SUPER SCHNELL ALLE NEUHEITEN AUF LAGER

telefon Versand
0841-32386 0841-32388 fax 0841-17580

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM

Addams Family 2 dt.	99.90	Exhaust Heat dt.	69.90	Nigel Mansell dt.	119.90	Super Hockey dt.	99.90
Aladin dt.	99.90	Feivel Mauswanderer dt.	99.90	Pac Attack dt.	99.90	Super James Pond dt.	79.90
Alien 3 dt.	79.90	FIFA-Soccer	109.90	Paperboy 2 dt.	39.90	Super James Pond us	79.90
Alien vs. Predator dt.	99.90	Gods dt.	49.90	Pinball Dreams dt.	99.90	Super Ninja Boy us	79.90
Amazing Tennis dt.	79.90	Goofroop dt.	89.90	Plok dt.	89.90	Super Off Road Baja us	79.90
Another World dt.	89.90	GP 1 dt.	89.90	Populous 2 dt.	109.90	Super Widget us	49.90
Art of Fighting dt.	109.90	Hook dt.	69.90	Prince of Persia dt.	79.90	Super Putty dt.	79.90
Asterix dt.	89.90	Humans dt.	99.90	R-Type 3 dt.	129.90	Spectre dt.	99.90
Axelay dt.	89.90	Joe & Mac us	59.90	Rocky Rodent us	59.90	T2 Arcade dt.	79.90
Bob dt.	89.90	John Madden '93 dt.	99.90	Rock`n Roll Racing dt.	129.90	T2 Judgement Day dt.	69.90
Bob us	59.90	Jurassic Parc dt.	79.90	Roadrunner dt.	89.90	Thomas Tank Engine us	49.90
Bomberman dt.	79.90	Kendo Rage us	59.90	Royal Rumble dt.	99.90	Tiny Toons dt.	59.90
Bubsy dt.	89.90	Last Action Hero dt.	69.90	Schlümpfe dt.	109.90	Top Gear 2 dt.	99.90
Bugs Bunny dt.	129.90	Legend of the Ring us	59.90	Schneewittchen dt.	109.90	Troddlers dt.	79.90
Captain America dt	39.90	Lock on us	59.90	Shadow Run dt.	139.90	Tuff eNuff us	69.90
Chuck Rock dt.	69.90	Lost Vikings dt.	89.90	Sim City dt.	79.90	Utopia dt.	129.90
Chess Master dt.	79.90	Mario Allstars dt.	79.90	Smash TVdt.	69.90	Wolfchild us	69.90
Chrash Dummies dt.	69.90	Mario Allstars us	89.90	Star Wars 2 dt.	129.90	World Cup Striker dt.	129.90
Clayfighter dt.	119.90	Mario World dt.	69.90	Street Fighter 2 dt.	59.90	World Cup USA dt.	139.90
Cool Spot dt.	99.90	Mega-Man X dt.	99.90	Striker dt.	99.90	World Heroes jp.	79.90
Cybernator dt.	99.90	Metal Marines dt.	129.90	Stunt Race FX dt.	99.90	World League Basketb dt.	89.90
Dschungelbuch dt.	119.90	Mr. Nutz dt.	99.90	Sunset Riders dt.	59.90	World Soccer '94 us	99.90
Dracula dt.	89.90	NBA Allstar Challenge dt.	89.90	Super Battle Tank dt.	59.90	Yogi Bear dt.	109.90
Dragon dt.	119.90	NBA Jam dt.	129.90	Super Metroid dt.	109.90	Young Merlin dt.	139.90
Equinox dt.	129.90	NHL Hockey '94 dt.	109.90	Super High Impact us	49.90	Zombies dt.	59.90

Joypad-Verläng.
2,5 m f. SNES
DM 19.90

Scart 4-fach
Umschalter
129.90

US NTSC
Konverter
DM 39.90

Joypad
Dauerfeuer
DM 39.90

Super Scope dt
Mit 6 Spielen
DM 89.90

Action Replay 2
SNES/MD
DM 89.90

MCD
je **59.90**

Final Fight • Jaguar XJ • Prince of Persia
Sherlock Holmes • Time Gal • INXS
Batman Returns • Robo Aleste

RGB-Kabel
SNES dt.
29.90

60 Hz Umbausatz SNES 59.90
(alle US Modelle laufen)
60 Hz Umbau komplett 99.90!

SEGA MEGA DRIVE

Abraham's Battle Tank	69.90	FIFA Soccer	109.90	Lotus 2	69.90	Sonic Spinball	99.90
Agassi Tennis	59.90	General Chaos	99.90	Marble Madness	49.90	T2 Judgement Day	79.90
Another World	59.90	Global Gladiators	59.90	Mickey & Donald	79.90	Talespin	69.90
Arielle	79.90	Gods	59.90	Micro Machines	89.90	Thunderforce 2	49.90
Bart's Nightmare	69.90	Gynoug	49.90	Moonwalker	49.90	Two Crude Dudes	69.90
Bill Walsh Football	89.90	Hard Driving	59.90	NBA Allstar Challenge	89.90	Ultimate Soccer	89.90
Bob	69.90	Indiana Jones 3	49.90	NHLPA Hockey '93	59.90	Universal Soldier	49.90
Captain Planet	69.90	James Bond 007	99.90	Power Monger	49.90	Wimbledon Tennis	89.90
Chakan	59.90	James Pond 2	49.90	Rolling Thunder 3	89.90	Wonderboy 5	69.90
Crueball	49.90	James Pond 3	69.90	Rolo to the Rescue	69.90	World Class Golf	69.90
Double Dragon 3	79.90	Jurassic Park	79.90	Shinobi	69.90	Wrestlemania	59.90
Dracula	99.90	Jungle Strike	99.90	Streets of Rage 2	79.90	WWF Royal Rumble	99.90
Dragons Fury	79.90	Kid Kameleon	69.90	Spiderman	39.90	X-Man	69.90
Dune 2	129.90	Lemmings	69.90	Spiderman X-Man	59.90	Xenon 2	49.90
Fantasy Zone	59.90	LHX Attack Chopper	59.90	Super Offroad	49.90	Zool	59.90

NEO
GEO

Neuspiele:
Fatal Fury Special 259.-
Spinmaster 219.-

Gebraucht
An- und Verkauf

Ladengeschäfte:

FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG
FOXY GAMES KARL-BÖHM STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN
FX-VIDEOGAMES WAHLENSTR. 6 50823 KÖLN
ÖSTERREICH:
PETER'S COMPUTER OASE EFERDINGER STR. 38 A-4600 WELS

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT
SOFTWARE VERSAND GMBH

Schriftliche Bestellungen bitte ans Postfach!

VISION GMBH
POSTFACH 210 151
85016 INGOLSTADT

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Geschäftsführer: Uwe Raeder, Thomas Volkmer

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test In Ausgabe
80	Flicky	Sega	3/91
80	Formula One	Domark	9/93
76	Galaxy	Reno	1/91
81	Gain Ground	Sega	2/91
89	Galaxy Force 2	Sega	8/92
83	Gunfight 4	Tengen	12/83
71	General Chaos	Electronic Arts	11/93
72	Genghis Khan 2	Koel	4/94
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancar	NCS	9/92
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-Loe	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
74	Golden Axe 3	Sega	10/93
85	Goofy's Hysterical History Tour	Absolute	6/94
81	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
51	Greatest Heavyweight	Sega	2/94
83	Green Dog	Sega	11/92
85	Grind Stormer	Tengen	7/94
85	Gunstar Heroes	Sega	10/93
79	Gynoug	NCS	6/92
86	Hardball 3	Accolade	5/93
57	Hardball '94	Accolade	8/94
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
74	Haunting	Electronic Arts	1/94
82	Hellfire	NCS	1/91
65	High Seas Havoc	Data East	4/94
34	Hit the Ice	Taito	6/93
40	Home Alone	Sega	12/92
87	Humans	Gametek	7/93
50	Hyper Dunk	Konami	6/94
48	Incredible Hulk	U.S. Gold	7/94
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	Ishido	Accolade	1/91
64	Jack Nicklaus Power Challenge Golf	Accolade	8/93
69	James Bond	Domark	1/93
66	James Bond	Electronic Arts	2/91
64	James Bond 3	Electronic Arts	3/94
86	Joe & Mac	Takara	6/94
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
84	John Madden '93	Electronic Arts	3/93
87	John Madden NFL '94	Electronic Arts	12/93
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
85	Jungle Strike	Electronic Arts	7/93
66	Jurassic Park	Sega	10/93
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
69	King Of Monsters	Takara	10/93
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
56	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
80	Landstalker	Sega	2/84
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
63	Lethal Enforcers	Konami/US	2/94
85	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91/81
80	Lost Vikings	Interplay	4/94
72	Lotus 2	Gremlin	3/84
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/83
72	Magiguy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
48	Mario Andretti Racing	Electronic Arts	8/84
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
79	Marko's Magic Football	Domark	6/94
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
62	Mazin Wars (Mazin Saga)	Sega	8/93
75	Mega Lo-Mania	Virgin	4/93
80	Mega Turrican	Data East	7/94
70	Merces (2)	Sega	4/91
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
69	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
69	Mig 29	Domark	7/93
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
80	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93
84	Muska Aleste	Comple	1/91
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
59	Mutant League Hockey	Electronic Arts	4/94
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	7/93
63	NBA Jam	Flying Edge	5/84
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94
79	NFL SportsTalk Football '93	Sega	1/93
82	NHL Hockey '94	Electronic Arts	11/83
81	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test In Ausgabe
67	Nobunegals Ambition	Koel	7/94
40	Normy's Beach Babe O Rama	Electronic Arts	4/94
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
66	Ottiflam	Sega	11/93
82	Out Run	Sega	4/91
89	Pac-Mania	Tengen	2/92
48	Papapooey	Tengen	6/92
50	Palé	Accolade	3/94
85	Pete Sampras Tennis	Codemasters	6/94
84	PGA Euro Tour	Electronic Arts	4/94
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
86	PGA Tour Golf 2	Electronic Arts	3/83
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
56	Pink Panther	Tecmagik	1/94
81	Pirates Gold	Microprose	3/94
80	Pit-Fighter	Tengen	2/92
88	Populous	Sega	1/81
77	Powermancer	Electronic Arts	2/93
70	Prince Of Persia	Domark	4/94
70	Pro Moves Soccer	Asciware	6/94
98	Pro-Striker	Sega	8/93
80	Puggsy	Psygnosis	12/93
80	Quackshot	Sega	1/92
84	Ranger X	Sega	12/93
64	MLB Baseball '94	Tengen	8/94
69	Ren & Stimpy	Sega	6/94
83	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
83	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
85	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
78	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	RoboCop	Electronic Arts	1/92
48	RoboCop 3	Flying Edge	4/94
83	Rocket Knight Adventure	Konami	8/93
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
70	Rolling Thunder 3	Namcot	1/94
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
70	Romance On	Koel	5/94
79	The Three Kingdoms 3	Flying Edge	1/94
78	Royal Rumble	Sony	12/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
81	Shadowrun	FASA	6/94
76	Shanghai 2	Activision	6/94
88	Shining Force	Sega	7/93
85	Shining In the Darkness	Sega	3/91
91	Shinobi 2	Sega	10/93
82	Slide Pocket	Data East	3/93
61	Skitchin	Electronic Arts	5/94
64	Slime World	Micro World	7/92
70	Snake Rattle'n Roll	Rare	1/94
75	Snow Bros	Tengen	9/93
72	Socket	Vic Tokai	2/94
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deade	Renb	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
83	Sonic 3	Sega	3/84
80	Sonic Spinball	Sega	12/83
82	Sonic The Hedgehog	Sega	2/91
79	Sen Of Chuck	Core Design	10/93
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Balistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
83	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hot B	6/92
25	Steel Talons	Tengen	10/93
81	Street Fighter 2: Champ. Edition	Capcom	11/83
76	Streets Of Rage	Sega	3/91
78	Streets Of Rage 2	Sega	2/93
77	Streets Of Rage 3	Sega	7/94
75	Strider	Sega	1/91
77	Strider 2	Sega	11/93
78	Subterrania	Sega	5/94
56	Summer Challenge	Accolade	6/93
49	Sunset Riders	Konami	4/93
69	Super Ahwolf	Kyugo	2/81
73	Super Baseball 2020	Electronic Arts	1/94
68	Super Kick Off	U.S. Gold	8/93
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
25	Superman	Virgin	9/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
91	Super Street Fighter	Capcom	8/94
86	Super Tiny Toons	Konami	4/93
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
62	Technoclash	Electronic Arts	10/93
61	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	3/94
56	Tecmo Super Bowl	Tecmo	4/94
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
73	The Flintstones	Taito	6/93
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
82	Toejam & Earl	Sega	2/94
58	Toki	Sega	2/92
41	Tom & Jerry	Hi Tech	5/94
73	Tournament Fighters	Konami	12/93
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
72	Treasureland	Sega	4/94
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
82	Ultimate Soccer	Sega	9/93
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
74	Virtual Pinball	Electronic Arts	2/94
80	Virtua Racing	Sega	5/94
27	Warpspeed	Accolade	8/93
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
72	Wild Wild Quest: Chester Cheetah 2	Kaneko	5/94
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
51	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
79	Wiz'n'Liz	Psygnosis	12/93
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
82	Wonderboy in Monsterworld 4	Sega	6/94
61	World Champ. Soccer 2	Sega	8/94
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
48	World Class Soccer	Flying Edge	8/94
55	World Cup USA '94	US Gold	7/94
82	World of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
42	X-Men	Sega	11/93
28	Young Indiana Jones	Sega	6/94
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92
78	Zombies	Konami	12/93
74	Zool	Gremlin	3/94

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
77	Ax Battler	Sega	1/92
64	Bart vs The World	Flying Edge	2/94
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battleloads	Tradewest	6/93
65	Berlin Wall	Kaneko	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
73	C.J. Elephant	Codemasters	4/94
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	3/94
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
63	Deep Duck Trouble	Sega/Disney	4/94
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
60	Desert Speed Trap	Sega	2/94
62	Desert Strike	Domark	4/94
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
59	Double Dragon	Virgin	11/93
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
45	Dropzone	Codemasters	7/94
79	Dschungelbuch	Virgin	1/94
70	Ecco	Sega	1/94
75	Galaga '91	Namcot	1/92
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
81	GG Aleste 2	Compile	7/94
61	GG League Baseball	Sega	9/93
70	Global Gladiators	Virgin	8/93
52	G-Loc	Sega	4/91
40	Hook	Sony	1/94
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
58	Jurassic Park	Sega	10/93
70	Kick & Rush	Sims	9/93
83	Klax	Tengen	2/93
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	6/93
78	Micro Machines	Codemasters	2/94
75	Mortal Combat	Flying Edge	11/93
84	NBA Jam	Flying Edge	5/94
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
70	Otiffants	Sega	2/94
37	Out Run Europa	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
83	PGA Tour Golf	Tengen	3/94
73	Popliss	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
72	Pusho Pusho	Sega	9/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
77	Road Rash	US Gold	6/94
32	Robocop 3	Flying Edge	4/94
85	Shinobi 2	Sega	2/93
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
61	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Steel Cage Challenge	Flying Edge	7/93
81	Streets Of Rage	Sega	12/92
83	Streets Of Rage 2	Sega	11/93
20	Strider Returns	U.S. Gold	3/94
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
8	Superman	Virgin	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
17	Surf Ninjas	Sega	11/93
42	Tale Spin	Sega	8/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
68	Tom & Jerry	Turner Ent.	7/93
69	World Class Soccer	Tengen	12/93
62	World Cup USA	US Gold	8/94
65	Wimbledon	Sega	12/92
65	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
57	Wolfchild	Virgin	12/93
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
50	Addams Family	Flying Edge	5/94
39	Aerial Assault	Sega	9/92
77	Aladdin	Sega	6/94
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
71	Asterix, Secret Missions	Sega	2/94

HIGH SCORES

MASTER SYSTEM

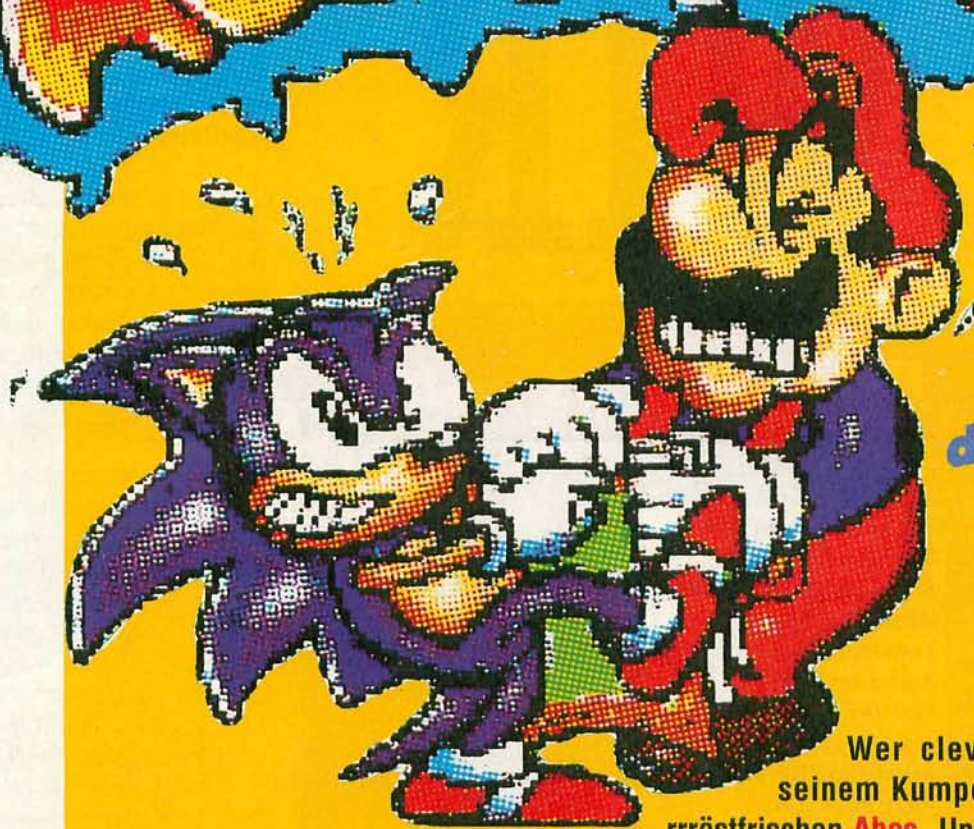
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
70	Road Rash	US Gold	6/94
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
42	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	5/94
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
57	Deep Duck Trouble	Sega/Disney	4/94
60	Desert Speed Trap	Sega	3/994
62	Dick Tracy	Sega	1/91
69	Dizzy	Codemasters	1/94
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
80	Dr Robotniks M. B. Machine	Compile	8/94
77	Dschungelbuch	Virgin	1/94
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
70	Ecco, The Dolphin	Sega	8/94
32	E-Swat	Sega	1/91
71	Fantasy Zone	Sega	7/93
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
62	Formula One	Domark	1/94
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	Klax	Domark	8/92
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	7/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lemmings	Probe	1/93
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
78	Micromachines	Codemasters	5/94
59	Moonwalker	Sega	2/91
55	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
70	Ottifants	Sega	2/94
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
83	PGA Tour Golf	Electronic Arts	12/93
84	Phantasy Star	Sega	1/91
9	Pitfighter	Domark	7/93
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
64	Rainbow Islands	Taito/Sega	6/93
70	Rampart	Domark	8/92
78	Road Rash	US Gold	6/94
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
78	Sonic Chaos	Sega	12/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
59	Spiderman: Sinister Six	Flying Edge	2/94
55	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Steel Cage Challenge	Flying Edge	8/93
48	Streets Of Rage 2	Sega	7/94
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
11	Superman	Virgin	9/93
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
30	Super Off Road	Virgin	11/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93
56	Tecmo World Cup '93	Tecmo	8/93
66	Terminator	Virgin	8/92
75	The Flash	Probe	2/94
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
70	Ultimate Soccer	Sega/Rage	7/94
61	Wimbledon	Sega	10/92
55	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
56	Wolfchild	Virgin	11/93
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
66	World Cup USA	US Gold	8/94
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 - Megablast	Imageworks	3/91

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
54	Battlewheels	Atari	12/93
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
82	Desert Strike	Telegames	3/94
75	Dinolympics	Atari	5/93
68	Double Dragon	Telegames	3/94
70	Dracula	Atari	5/93
25	Gordo 106	Atari	11/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
69	Jimmy Connors Tennis	Atari	12/93
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
91	Lemmings	Psygnosis	11/93
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
44	Ninja Gaiden 3	Atari	5/94
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

ABOS



Wer wird sich denn um die neue VIDEO GAMES prügeln?

Wer clever ist, verpaßt seinem Kumpel eines unserer rrröstfrischen **Abos**. Und das Allerbeste:

Für schlappe 30 Mark Zuzahlung bekommt Ihr **FIFA Soccer** als Werbegeschenk von uns. Für **Super Nintendo** oder **Mega Drive**. Oder Ihr wickelt Euch eine geniale **Citizen-Uhr** ums Handgelenk.



30,- DM
Zuzahlung



Eure Prämien



Prämien mit Zuzahlung DM 30,-

1. Citizen Chronograph
2. FIFA International Soccer
3. Aero the Acrobat für Mega Drive

Prämien ohne Zuzahlung:

4. Citizen Analog Armbanduhr
5. Super Turrican für Super Nes
6. Indiana Jones "Der letzte Kreuzzug" für Game Boy

So werten

WIR

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

GAME BOY

NES

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieltyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieltyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

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



Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskästen aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...

Die Redaktion und ihre Hits



Jan

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.



Ralf

"Mr. Brain" ist wieder da. Hat seine Skiverletzung auskuriert und schreibt eifrig Prügeltests.

Super Streetfighter 2 und Dschungelbuch haben im letzten Monat tierisch abgeräumt. Zwei Game-Boy-Module unter den Top Ten, Bonk und Schlümpfe, das gab's lange nicht.



Hartmut

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skoll!

Top 10 Juli			
1	S. Streetfighter 2	Super Nintendo	92%
2	Stunt Race FX	Super Nintendo	92%
3	S. Streetfighter 2	Mega Drive	91%
4	Dschungelbuch	Mega Drive	86%
5	Dschungelbuch	Super Nintendo	84%
6	Dungeon Master 2	Mega CD	82%
7	Heart of the Alien	Mega CD	80%
8	Dr. Robotnik	Master System	80%
9	Bonk's Adventure	Game Boy	80%
10	Schlümpfe	Game Boy	79%



Manni

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Wolfgang

Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Tet

"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Robert

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles.

Das Stunt-Race-FX-Fieber hat Hartmut, Dirk, Jan und Robert voll erwischt. Jan rast außerdem noch im Höllentempo durch *Kombat Cars*, während Dirk sich mit den Lehmbatzen aus *Clayfighters TE* rumprügelt. Ralf bevorzugt härtere Sachen und hat sich deshalb mit *Mortal Kombat II* und *World Heroes Jet* im Spielzimmer eingesperrt. Nachdem der Jaguar-Nachwuchs immer noch auf sich warten läßt, be-

gnügt sich Wolfgang derweil mit *Tempest 2000*. Zwischendurch versucht er sich auch mal an *Shockwave* und *Dschungelbuch*. Einzelkämpfer Hartmut hat Urlaub und trainiert zu Hause fleißig *Super Street Fighter 2*, damit ihn Ralf nicht immer über'n Tisch zieht. Tet knobelt an zwei Rollenspielen gleichzeitig rum, *Ultima VI* und *Ultima II* und Robert rettet entführte Jungfrauen in *Super Adventure Island 2*. 17



Dirk

Vernarrt in *Jump'n Runs*. Bester Freund von Sonic und Cousin ersten Grades von Mario & Luigi.

Abgehoben

Gunship 2000

Schon einige Zeit ist es her, da flog der bekannte Micropose-Hubschrauber ausschließlich auf dem PC. Zahlreiche Umsetzungen folgten nach dem großen Erfolg auf verschiedenen Systemen. Wie beim Original startet Ihr Eure Karriere als einfacher Pilot. Habt Ihr Euch für eine Staffel und das Einsatzgebiet entschieden, startet Ihr von einem Flugzeugträger aus (abhängig von der gewählten Mission), um in Euer Einsatzgebiet zu

gelangen. Vor dem Start bekommt Ihr in einem Mission-Briefing Eure genauen Ziele angezeigt, die sich per Zufallsgenerator nach jedem erneuten Spielstart ändern. Danach geht es ab in den Hangar, dort dürft Ihr Euch einen Hubschrauber und die geeignete Bewaffnung zusammenstellen. Mit verschiedenen High-Tech-Raketen, Spezialbomben und großkalibrigen Maschinengewehren müßt Ihr alle möglichen Ziele dem Erdboden gleich-



Grafisch gibt es fast keine Unterschiede zwischen der PC und CD32-Version festzustellen

machen. Ein Radarschirm hilft Euch bei der Orientierung, falls Ihr mal in die falsche Richtung geflogen seid. Habt Ihr eine Mission erfolgreich absolviert, werdet Ihr befördert und steigt dadurch in die nächsthöhere Stage auf.



gut

Schon auf dem PC haben mir *Gunship 2000* und der Vorgänger eine Menge Spaß bereitet. Aber das liegt schon einige Jahre zurück und die Zeit ist auch bei den Konsolen nicht stehengeblieben. Leider haben sich die Entwickler der CD32-Version keine große Mühe gegeben, die Grafik auf den heutigen Stand der Technik zu bringen. Mit der aufgebohrten Technik des CD32 wäre sicherlich mehr drin gewesen. Manchmal werde ich das Gefühl nicht

los, daß der Programm-Code teilweise mit übernommen wurde, da sich der Chopper recht mühsam durch die Landschaft quält. Ansonsten bekommt Ihr unterm Strich eine ordentliche Hubschraubersimulation geboten. **ws**

System: **CD32**
Spieltyp: **Hubschraubersimulation**
Hersteller: **Micropose**
Testversion von: **Micropose**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 100 Mark**

Grafik: **52%**
Musik: **50%**
Soundeffekt: **75%**

Spiel-spaß **66%**

Redaktionswertung

Ninja-Aufstand

Zool 2

Der intergalaktische Ninja-Boy macht sich erneut auf den Weg, die Galaxy von allen bösen Plagegeistern zu befreien. Aber diesmal ist der wagemutige Held nicht ganz alleine, er hat eine Begleiterin Namens "Zooz" an seine Seite gestellt bekommen. Die beiden galaktischen Super-Ninjas flitzen wieder mit einem Affenzahn durch viele Phantasie-Plattformlandschaften. Dabei springen und

klettern die beiden, was die Gummisohlen der Schuhe aushalten können. Ihr müßt Euch vor dem Spielstart für einen der Charaktere entscheiden. Die Feinde macht Ihr entweder durch gezielte Sprünge platt oder feuert eine Salve Gummigeschosse auf die hartnäckigeren Bösewichte. Wird es mal allzu brenzlich, hilft Euch ein Ninja-Schwert aus der Misere. Als Hauptziel müßt Ihr die glitzern-



Zool hüpf und springt fast so schnell wie sein Sega-Kollege. Ansonsten gibt es keine großen Änderungen gegenüber Teil 1

den Bonusgegenstände einsammeln. Habt Ihr zu wenig auf das Prozentkonto verbucht, verbleibt Ihr in dem Level, bis Ihr es geschafft habt. Ein gesetztes Zeitlimit erschwert die ganze Angelegenheit noch.



gut

Große Unterschiede zwischen den ersten und dem zweiten Teil konnte ich bei *Zool 2* nicht ausmachen. Die einzige bahnbrechende Neuerung ist eigentlich nur der hinzugekommene "Zooz"-Charakter. Alle Levels wurden grafisch um einiges aufgemotzt und auch die fetzige CD-Musik paßt hervorragend zu dem abgefahrenen *Zool-Jump'n'Run*-Abenteuern. Die Geschwindigkeit des kleinen Ninja-Freaks ist fast so schnell wie beim blauen Igel-

Blitz von Sega. Ansonsten bleibt abschließend zu sagen: Viele Spielstufen und umfangreiche Levels sorgen für ein hypergalaktisches Spielvergnügen. *Jump'n'Run*-Fans dürfen unbekümmert zugreifen. **ws**

System: **CD32**
Spieltyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Gremlin**
Testversion von: **Gremlin**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Optionsmenü**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 100 Mark**

Grafik: **70%**
Musik: **76%**
Soundeffekt: **67%**

Spiel-spaß **71%**

Redaktionswertung

Ab geht die Post!

Popful Mail

Es ist nicht alles *Wonderboy*, was auf japanisch jumpt und rennt. Und besonders nicht, wenn der Held eine Heldin und zudem auch noch Kopfgeldjägerin ist. Mail heißt das poppige Elfenmädchen, das sich auf die Suche nach dem berühmten Magier Material macht, um sich die Belohnung einzuverleiben. Während dieser Reise gesellen sich Tutt, der Zauberlehrling und Gaw, das Kugelmonster hinzu, zwischen de-

nen Ihr während des ganzen Spieles beliebig umschalten könnt. Dieses Feature ist sinnvoll, denn jeder Charakter hat seinen Vorzug: Mail kann kräftig zuschlagen, Tutt mit seinem Zauberstab entfernte Gegner einäschern und Gaw sogar fliegen. Noch eine sinnvolle Ausstattung sind die Geschäfte, die inmitten eines Levels verstreut liegen. Hier kann man sich kurieren lassen, Items kaufen und sich mit Waffen eindecken, die per



Mail hat gerade einen Boßgegner erlegt



Besonders unterhaltsam: Anime und CD-Sound im Japanostil

Starttaste im Statusmenü angezeigt werden. Sehr zu empfehlen, besonders wenn nach jedem Level tückische Boßgegnerkämpfe angesagt sind.



super

Tolle Grafik, Superspielprinzip und als Japanobonbon die animierten Zwischensequenzen mit CD-Sprachausgabe. Besonders die Sprites sind vom Feinsten: Von den Haaren bis hin zu den Zehen ist alles durchanimiert, sowohl bei Freund als auch Feind. Wenn einmal eine wichtige Hürde im Spiel, sprich der Boßgegner, genommen ist, bieten die anschließend animierten Zwischensequenzen einen besonderen Reiz. Ständig mit CD-Musik und -Sound untermalt, jagt ein cooler Spruch

den anderen. Natürlich wären hier Japanischkenntnisse von Vorteil, aber diejenigen, die es genauer wissen wollen, sollten sich bis Herbst gedulden bis die englische Version von *Working Designs* erscheint. **tet**

System: **Mega CD**
Spieleart: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Speicherfunktion**

Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

82%

Musik:

80%

Soundeffekt:

79%

Spiel-spaß **78%**

Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46

Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

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

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzler, Gregor Fossdal

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: © 1994 Nintendo (Benutzt mit Genehmigung von Nintendo)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipt (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

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

Jahresabonnementpreis: 6S 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Technik: Klaus Buck (180)

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

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

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

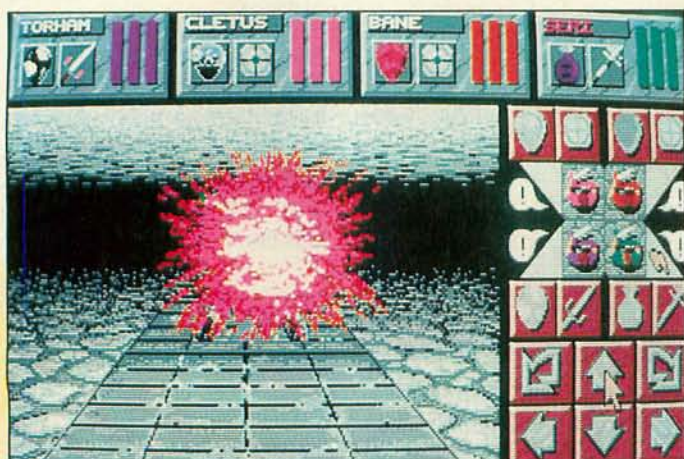
Direktor Zeitschriften: Michael M. Paulty

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

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





Kurz vor Schluß: Wir haben die Maschine aktiviert



Käuflich: In Ladengeschäften wie diesem könnt Ihr Waffen kaufen

FTL strikes back

Dungeon Master 2: Skullkeep



Es gibt noch Gerechtigkeit auf dieser Welt: Mußten Konsoleneigner am längsten auf eine Umsetzung des Kult-Rollenspieles *Dungeon Master* warten, haben jetzt – zumindest Besitzer eines Mega CDs – beim Nachfolger *Skullkeep* die Nase vorn. Noch bevor in den USA oder in Europa die Computerversionen erscheinen (geplant im November), dürfen wir dank den fixen Entwicklern von JVC, schon heute durch die Tunneln von *Dungeon Master 2* toben.

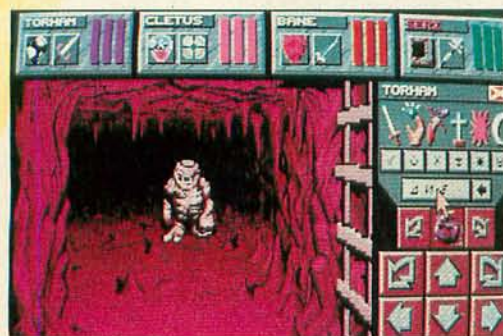
Um was gehts? Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, macht ein mächtig mieser Zauberer eine ganze Menge Ärger. Dragoth heißt der finstere Wicht und schickt seine Monsterhorden von einer Parallelwelt in unsere Breiten. Um dem

Miesling die Leviten zu lesen, müßt Ihr einen Weg finden, in diese Parallelwelt einzudringen, um dann Dragoth aufzuspüren und zu erledigen. Zu diesem Zweck erweckt Ihr maximal vier Helden aus dem Kältetiefschlaf. Mit dieser Crew müßt Ihr eine magische Maschine reparieren, die dann den Zugang zu der neuen Welt öffnet.

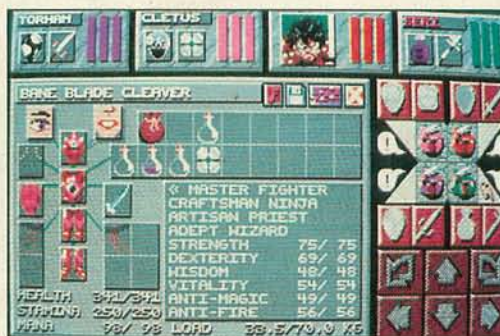
Wer schon *Dungeon Master* kennt, wird sich auf Anhub beim Nachfolger zurechtfinden: Vom Inventarbildschirm über die Echtzeitkämpfe und die 3D-Grafik, bis zum Steuerpanel an der rechten Bildschirmseite gleicht *Skullkeep* dem Vorgänger relativ genau. Gesteuert wird die Party – so nennen alte Rollenspielhasen eine Heldentruppe – per Pad. Zwei Steuerungsvarianten stehen dabei zur Auswahl: Entweder



Feucht: Auf der Turmspitze ist es denkbar ungemütlich



Ein Minenzwerg stapft auf unsere Helden zu



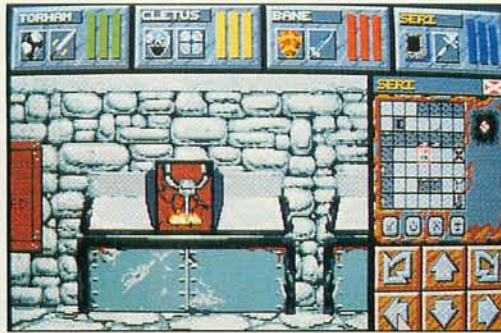
Auf dem Charakterbildschirm sind alle Daten

“klickt” Ihr mit dem Cursor die entsprechenden Pfeile auf dem Steuerfeld an, oder Ihr haltet Knopf “C” des Joypads gepreßt und drückt das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung, in die Eure Helden marschieren sollen. Um auftauchenden Monster einen deftigen Hieb zu verpassen, “klickt” Ihr auf ein entsprechendes Waffensymbol über dem Steuerfeld. Je nach Art der Waffe, die Euer Charakter in der Hand hält, stehen verschiedene Schlagtechniken zur Verfügung. Wollt Ihr einen Zauberspruch loslassen, dann muß dieser erst aus einem Runenalphabet zusammengesetzt werden. Insgesamt gibt es 24 Runen in vier Gruppen. Das erste Symbol entscheidet über die Stärke der Zauberformel, die anderen über die Art. Vom simplen Lichtzauber, über Heiltränke bis zum furiosen Feuerball reicht das Sprucherepertoire.

Eine der größten Veränderungen von *Skullkeep* gegenüber dem alten *Dungeon Master* ist die Oberwelt. Statt nur in einem Solo-Labyrinth herumzuwandern, kommen Eure Helden jetzt auch nach draußen. Eine komplette Oberwelt, mit Wetter (Regen) sowie Tag- und Nachtwechseln muß erforscht werden. Denn nur in der Außenwelt findet Ihr vier Schlüsselteile, die Ihr benötigt, um den Zugang zum eigentlichen Labyrinth – einem Turm – aufzusperrn. Neben einigen kleineren Tunneln und einem Friedhof gibt's in der Außenwelt zusätzlich einige Ladengeschäfte, auch das ist neu. Hier könnt Ihr Euch mit frischer Nahrung, neuen Rüstungen und besseren Waffen ausrüsten.



Durch Dimensions-Tore kommen Monster



Funktionell: Ein Teil der Maschine

Damit sich Eure Abenteuerer in den Katakomben nicht verlaufen, bietet *Skullkeep* natürlich ein Auto-map-Feature. Dieses funktioniert relativ ungewöhnlich. So findet Ihr im Spielverlauf mehrere "magische" Karten. Die erste Karte zeigt schlichtweg nur die nähere Umgebung. Die zweite Map arbeitet schon etwas besser: Auf ihr befinden sich kleine Symbole, die sich extra aktivieren lassen. Mittels dieser Symbole werden auf der Karte nun Geheimwände, eventuelle Gegner oder Gegenstände angezeigt. Dummerweise kosten diese Extrasanzeigen – wenn aktiv – magische Energie. Die anderen beiden Kartensets gehen noch einen Schritt weiter – neben der Symbolleiste hat sowohl die "Scout"-Map als auch die "Minion"-Map eine besondere Funktion. Mit der "Scout"-Map könnt Ihr quasi um die Ecken schauen. Hiermit läßt sich nämlich eine Kugel herbeirufen, die, quasi als Aufklärer, in unbekanntes Gelände vorge-sandt wird. Diese Kugel verhält sich jedoch passiv und verpufft bei einem stärkeren Angriff. Dieser "Schutz"-Effekt wird übrigens bei einigen Puzzles ausgenutzt: Eine



Praktisch: Die Zauberrunen geben an, wie gut ein Gegenstand ist

solche Kugel kann auch per Zauberspruch herbeigerufen werden, bleibt jedoch auf einem Feld vor Euch stehen, um als Schild zu dienen. Tretet Ihr nun auf einen Schalter, der wiederum einige Feuerbälle auslöst, treffen die Feuerbälle auf die Schildkugel und nicht auf Eure Party. Ganz anders die Kugel der "Minion"-Map. Die ist äußerst aggressiv und greift selbständig Gegner an, die sich in dem Gebiet befinden, in das Ihr die Kugel geschickt habt.

Damit Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt, wenn

die Party mal wieder das Zeitliche gesegnet hat, darf natürlich auch gespeichert werden: Allerdings benötigt der Spielstand satte 100 KByte RAM und belegt damit fast den gesamten Backup-Speicher des Mega-CDs.



super

Ich liebe dieses Spiel: Schon nach den ersten paar Minuten, die ich mit einer Party durch die 3D-Tunnels fege, kommt das berühmte *Dungeon Master*-Feeling wieder voll rüber. Hinter jeder Gangbiegung lauert eine neue Gefahr, in puncto Puzzledichte pro Quadratmeter Dungeonfläche setzt *Skullkeep* neue Maßstäbe für Konsolenrollenspiele. Durch die brandneuen Zaubersprüche, jede Menge frischer Monster, das verwinkelte Dungeonsystem plus einer kompletten Oberwelt werden sich auch alte *Dungeon Master*-Hasen nicht über mangelnde Ab-

wechslung beklagen können. Einsteiger seien allerdings aufs heftigste gewarnt: *Skullkeep* macht es dem Spieler nicht leicht. Der Schwierigkeitsgrad ist streckenweise ganz schön happig. Das Programm wird aber nie unfair: Aus jeder Situation gibt es einen Ausweg, alle Rätsel sind mit einiger Überlegung zu knacken und selbst für das haarigste Monster gibt es eine Taktik. Zum Thema Monster: Die *Skullkeep*-Gegner sind erheblich intelligenter als bei *Dungeon Master*.

Trotz aller Lobeshymnen, gibt es auch ein paar negative Punkte: Zum einen ist da die etwas zähe und doch recht gewöhnungsbedürftige Steuerung per Joypad, die, gepaart mit einer relativ trägen Grafik hohe Ansprüche an Eure Geduld stellt. Schade auch, daß wegen der Größe immer nur ein Spielstand gespeichert werden kann – ein zweiter Reservespielstand wäre nicht schlecht und würde die Nerven beruhigen. rz/mh



Wachsam: Eine Wachkamera betrachtet uns genau



Wichtig: Wir schicken eine Schutzkugel zur Sicherheit voraus



Neu: Mit Teleportern springt Ihr in der *Skullkeep*-Welt umher

System: Mega CD
Spieleart: Rollenspiel

Hersteller: JVC
Testversion von: JVC
Anzahl der Spieler: 1
Features: Backup-RAM

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 72%
Musik: 30%
Soundeffekt: 44%

Spiel-spaß 82%



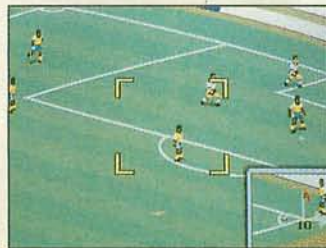
Redaktionswertung



Die Schiedsrichter in FIFA Soccer halten sich anscheinend schon an die neuen Verhaltensregeln, denn die Karten sitzen sehr locker



An diesen Bildschirm werdet Ihr Euch gewöhnen müssen



Per Cursor bestimmt Ihr, wo der Ball bei Eckbällen hinkommt



Vor jedem Spiel bestimmt Ihr die taktische Einstellung Eurer Mannschaftsteile. Dänemark bevorzugt die Hauruck-Technik.



Vor dem Anpfiff werden beide Teams verglichen



Mit der Zeitlupe gibt's die schönsten Fouls in Slow-Motion

Champ. Edition FIFA Int. Soccer

Vor gut neun Monaten erschien weltweit die Mega Drive-Version von *FIFA International Soccer*. In England entwickelte sich das Modul zum bestverkauften Sega-Spiel aller Zeiten. Auch hierzulande wurde Electronic Arts erste Fußball-Simulation zum Bestseller. Jetzt gibt's die *Championship Edition* fürs Mega-CD, und die erste Frage lautet natürlich: lohnt sich die Anschaffung der CD? Werfen wir doch mal einen Blick auf die neuen Features. Um die 660 MByte Speicher auf der Disk auszunutzen, haben die Entwickler über 150 digitalisierte Videoclips eingebaut. Gleich das Intro überrascht durch einige vom Bildausschnitt her relative große Ausschnitte aus früheren WM-Spielen. Insgesamt stehen Euch 64 Teams zur Auswahl, das sind 16 mehr als beim Modul. Darunter befinden sich All-Star-Teams aus jedem Kontinent. Die EA-Programmierer haben sich acht neue ge-

heime Spielmodi ausgedacht, die jedoch so geheim sind, daß sie in der Anleitung nicht erwähnt werden (deshalb wollen wir sie für diesen Test auch außer acht lassen, denn was für einen Sinn haben acht neue Modi an die keiner ran kommt). Das eigentliche Spiel wurde etwas schneller gestaltet, was den Matches deutlich guttut, dafür erscheint jedesmal, wenn Ihr irgendeine Option anwählt, der obligatorische "Loading - Please Wait"-Bildschirm, so daß Ihr Euch auf längere Wartezeiten gefaßt machen könnt. Laut Verpackung spielen die Computer-Gegner etwas besser, wovon man jedoch nichts merkt. Ansonsten bietet Euch die CD die gleichen Optionen, die schon im Modul vorhanden waren. Ihr könnt Freundschaftsspiele bestreiten oder komplette Turniere und Ligen austragen. Die Taktik und Aufstellung Eures Teams läßt sich ebenso verändern

wie die Spielbedingungen. Die Perspektive und ausgezeichnete Animation kennen wir ebenfalls schon vom Original. Eure Spielstände speichert Ihr in die mickrige Batterie des Mega-CDs.



Die Entwickler von Electronic Arts machen es sich wirklich sehr einfach mit den CD-Versionen ihrer Hit-Module. Eine Vielzahl digitalisierter Video-Clips, besserer Sound und Musik und einige wenige neue Features, und fertig ist das neue Spiel. Warum versteckt man die acht neuen Spielmodi? Warum baut man nicht ein paar wirklich neue interessante Features ein? Warum hat man nicht wenigstens ein paar der Schwächen des Moduls verbessert? Bei Eckbällen des Computers hat man z.B. immer noch fast keine Möglichkeit einzugreifen, da der Bildschirm zu langsam scrollt und man des-

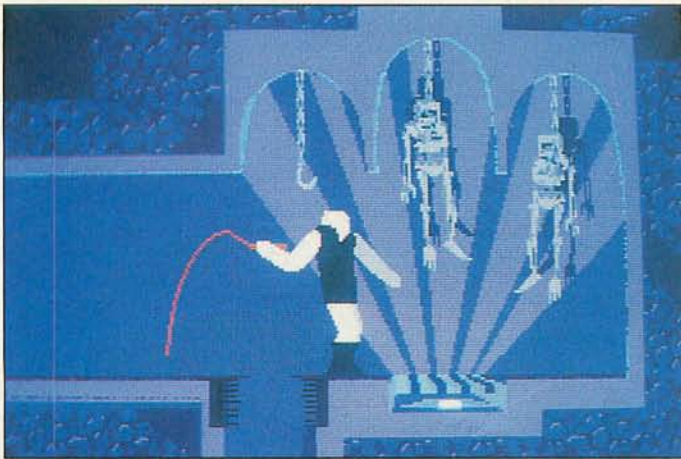
halb zu spät sieht, wo der Ball landet. Dribblings sind reine Glückssache, lange Pässe eigentlich Schüsse ins Blaue. Dafür dürft Ihr jedesmal, wenn Ihr eine der Optionen im Pausenmenü anwählt, eine Brotzeit einlegen, denn die Ladezeiten nerven ungeheuer. Im Zweifelsfall kauft Euch das Modul, denn die CD ist ziemlich überflüssig. rz

System: **Mega CD**
Spieletyp: **Fußball-Simulation**
Hersteller: **Electronic Arts**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Speicheroption**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 7**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **78%**
Musik: **79%**
Soundeffekt: **81%**

Spiel-spaß **77%**



Die Sadisten unter Euch dürften sich an dieser Stelle zu Hause fühlen



Hilfe Mama! Da wäre dann gleich wieder ein Continue fällig

Another World 2 Heart of the Alien

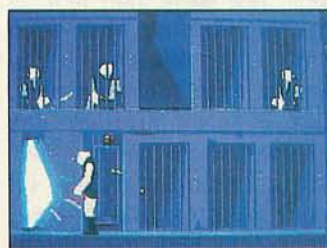
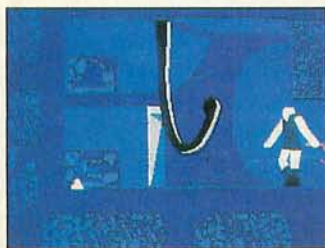


Zusammen mit Another World auf eine CD gepackt, kommt das offizielle Sequel nun auf Mega CD heraus (nach der inoffiziellen Fortsetzung Flashback vor einem Jahr). Another World hatte mit seinem unwirtschaftlichen Flair, das von der französischen Firma Delphine Soft durch die gemäldeartigen Kulissen sowie Vektor-Polygon-Animationen genial in Szene gesetzt wurde, der Spielerszene einen interessanten Impuls gegeben. In den USA wurde auf der Verpackung sogar damit geworben, daß es das jemals am höchsten bewertete Spiel sei (Video Games Wertung: 80%). Da sind die Erwartungen an den zweiten Teil natür-

lich groß. Das mystische Spielprinzip aus Jump'n'Run und Adventure wurde beibehalten, nur die vom Spieler gesteuerte Hauptperson ist diesmal Euer Buddy aus dem ersten Teil. Wer Teil 1 nicht gesehen, meinte natürlich, nicht gespielt hat, darf sich bei einem fein gemachten Intro auf die Handlung einstellen. Euer Alien läßt die Gedanken schweifen, und Ihr erfahrt, wie es dazu kam, daß der junge Forscher Lester Chaykin in dieser seltsamen vierten Dimension einen Freund fand, und wie Buddy am Ende des ersten Teils Lester das Leben gerettet hat. Der nahtlose Übergang wäre geschafft. Nun müßt Ihr Buddy zur Seite ste-

hen im Kampf gegen die Unterdrücker, auf dem Weg durch die Verliese der bösen Aliens, die auch Buddy's Dorf gebrandschatzt haben. Eines der Hauptziele ist es, den Zentralrechner, der die Stadt der Bösen am Leben, und viele gemeine Fallen intakt hält, außer Kraft zu setzen. Aber davor gibt es noch viele andere Rätsel zu knacken. Eurem bulligen Freund steht diesmal eine Peitsche zur Verfügung, die er auch als Lasso benutzen kann und so z.B. über ätzende Säurelachen hinweg kommt. Später kann sie auch zur Knarre nachgerüstet werden, Schutzschilde bilden und Beams losfeuern wie in Teil 1.

schwerer als das Mutterspiel, und die Steuerung reagiert noch immer genauso mystisch, was viele Aufgaben zur Geduldsprobe werden läßt. Eine neue Herausforderung bietet das Spiel also durchaus. Neueinsteiger können theoretisch auch gleich beginnen, da die Rätsel wenig Wissen aus dem ersten Teil voraussetzen. Besser beraten ist man aber in diesem Fall, sich erst einmal an Another World heranzutasten, und sich mit der Steuerung vertraut zu machen, da oft "vorgesteuert" werden muß. Der Sound erfreut das Spielrohr durchweg, auch Another World kommt nun auf dieser Silberscheibe in den Genuß eines hochwertigen CD-Soundtracks. *ds*



Der Weg zum Ziel ist auch diesmal wieder stachelig. Jedes Level wartet mit raffinierten neuen Fallen auf, but we love it, Lester.

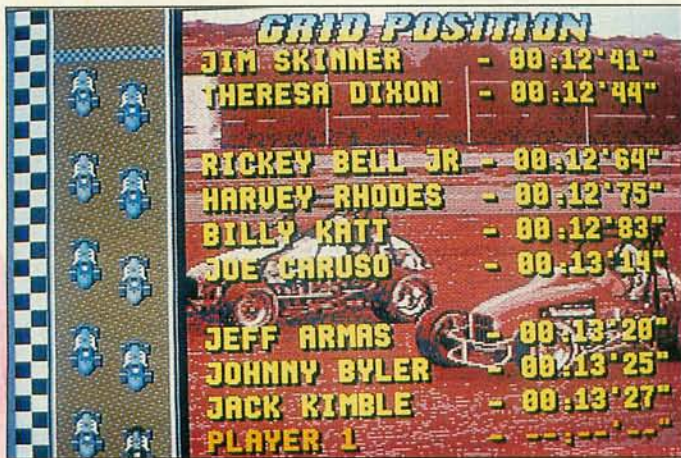


Heart of the Alien ist definitiv ein würdiges Nachfolgemodell zu Another World. Beide Spiele sind aus einem Guß, und das erste Level von H of the A könnte auch gut Level 15 von AnWo sein. Wie das dann aber meistens so ist, mit dem Schwierigkeitsgrad bei ansteigenden Leveln, wären wir auch schon am wunden Punkt angekommen. Teil 2 ist um einiges

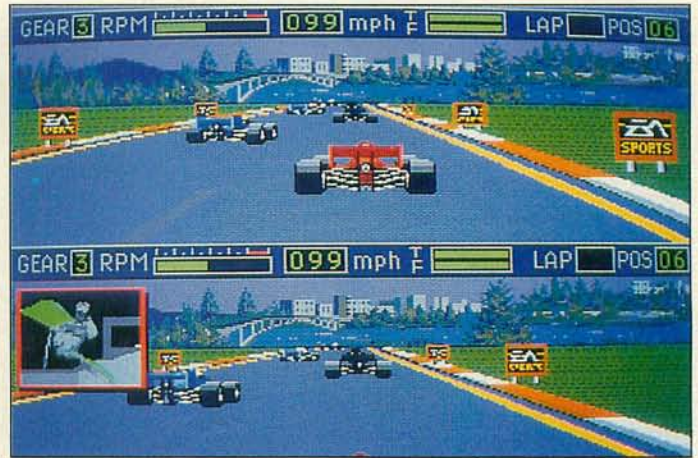
System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run/
Adventure
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort,
Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
76%
Musik:
79%
Soundeffekt:
68%

Spiel-
spaß **80%**



Mario wartet dieses Jahr mit einer "Arrividerci"-Tour auf, die seinen Rückzug aus dem Rennsport einläutet. Wir haben das Spiel davon.



Nach der Qualifizierung rollt Ihr zum Start. Die Geschwindigkeitsanzeige kann auch auf km/h umgestellt werden



Im oberen Bild sieht man, wo die Nr. 1 gerade rumkurvt



Hier erscheint der Maestro höchstpersönlich und hilft Euch



In der oberen Bildhälfte riskiert Ihr einen Blick nach hinten



Mit dem Replay könnt Ihr die letzten 2 Sekunden wiederholen

Plöter Mario

Andretti Racing

Die kanadische Entwicklungsabteilung EA SPORTS von Electronic Arts, die auch das geniale FIFA Soccer und NHL 94 programmiert hat, debütiert mit Mario Andretti Racing mit ihrem ersten Rennspiel. Außer seinem Namen trägt Andretti einen speziellen Übungsmodus, "Andretti Tips", zum Spiel bei, wo unter des Meisters' Konterfei kluge Ratschläge zur besseren Bewältigung des Kurses gegeben werden. Neben den selbstverständlichen Optionen, wie Schwierigkeitsgrad, Ein- oder Zweispielermodus, Lackfarbe, Schalt- oder Automatikgetriebe, etc., bietet MA Racing noch eine Vielzahl seltener Features. So könnt Ihr zwischen Sprint-, Stock- und Indy- Kursarten auswählen. Jede Kategorie wartet mit einem anderen Formel-1-Rennauto, das ein anderes Fahrverhalten mit sich bringt, und mit verschiedenen Kursen in einem bestimmten Grunddesign auf, die sich durch Abwandlungen vonein-

ander unterscheiden; von oval und auf Asche bis sehr verschlungen und auf Asphalt. Im Einspielermodus könnt Ihr mit dem C-Knopf verschiedene Sichtweisen einschalten. So könnt Ihr Vollbild wählen, oder einen gesplitteten Bildschirm. Die obere Bildhälfte dient beim geteilten Bild dann entweder als Euer Rückspiegel oder es erscheint dort der Blickwinkel des Erstplatzierten. Bei sehr kurvigen Strecken empfiehlt es sich, im oberen Bild die Übersichtskarte des Kurses einzublenden. Zudem könnt Ihr entweder die Fahrerperspektive wählen, oder, wenn das zu dicht über dem Asphalt ist, der kann seinen Wagen auch aus größerem Abstand von hinten betrachten. Die Sprint-, Stock- oder Indykurse können im normalen Rennen direkt angewählt werden. Im Karrieremodus hingegen rückt man nur bei einer guten Platzierung weiter. Platzierungen auf den vorderen Rängen bringen Moneten in

die Haushaltskasse. Je mehr Geld Ihr einfahrt, desto besser könnt Ihr üblicherweise Euer Auto im Tuning Shop aufrüsten.



geht so

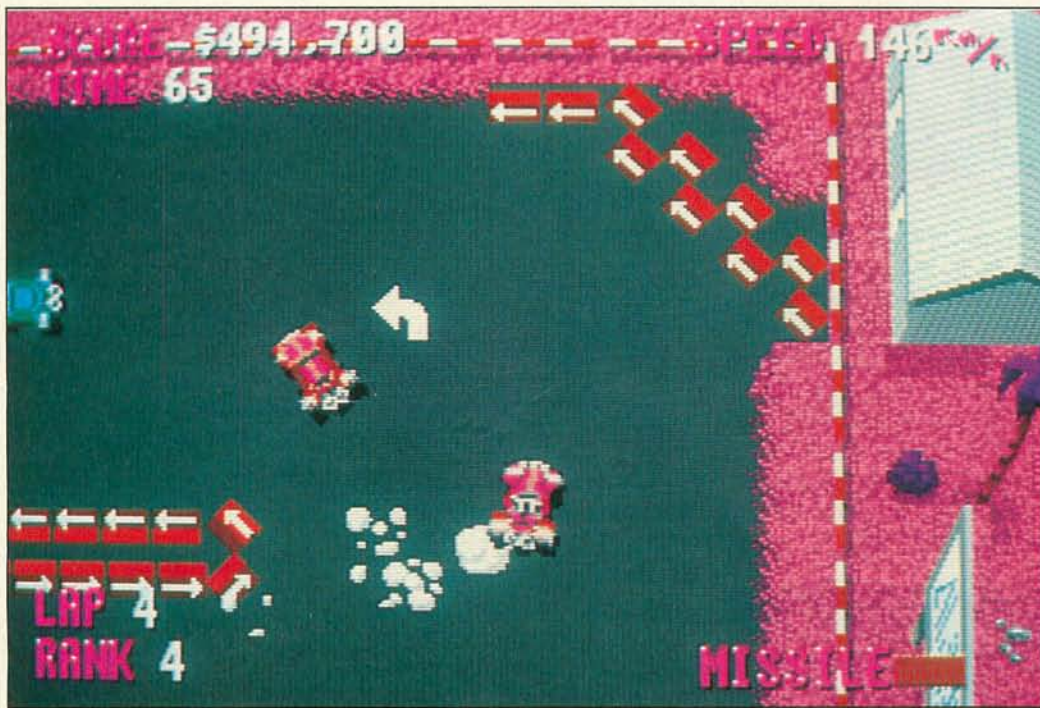
Wie eingangs erwähnt, ist Mario Andretti Racing erst der Einstieg ins Rennspielgeschäft für EA Sports. Grafisch ist dieses 8-Meg-Modul nicht sehr aufregend. Ebenso unerquicklich der Sound. Das Beschleunigungsgeräusch erinnert mehr an einen angreifenden Bienenschwarm, denn an Motoren, und die Idee mit der Funkverbindung zur Boxen-Crew ist ja ganz nett, in der Ausführung aber auch eher zum Weinen ("you krächz need fuel krächz!"). Die Programmierung des Fahrverhaltens der drei verschiedenen Autotypen ist zwar sehr realitätsgetreu, doch läßt sich die Durchführung mit dem Joypad nur schwierig gestalten. Es nervt

einfach, wenn Eure Karre immer wieder ausbricht, obwohl Ihr schon den Wagen ausbalanciert habt, vom Gas gegangen seid, die seitliche Belastung der Reifen mitbedacht, gegengelenkt habt, etc. Das Genre revolutioniert dieses Spiel auf alle Fälle nicht, und Virtua Racing kann es auch nicht das Wasser reichen. ds

System: Mega Drive
 Spieltyp: Formel-1-Simulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion von: Electronic Arts
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
 Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 47%
 Musik: 25%
 Soundeffekt: 19%

Spiel-spaß **48%**



Spaßiges Rennen mit spitzenmäßigem Techno-Sound – Combat Cars ist cool!

sik. Die Landschaften sind liebevoll gezeichnet und detaillreich in Szene gesetzt. Die musikalische Begleitung ist allerdings der Oberhammer. Derart gut instrumentierte Themen gab's erst einmal, nämlich im ersten *Streets Of Rage*-Teil. Auch wenn's immer noch ein wenig "knärrig" klingt, das groovt, das fetzt – ach was erzähl' ich Euch – Ihr müßt es einfach selber hören. Leider sind die Vorteile gegenüber den *Micromachines* auch schon wieder erschöpft. Die Idee mit den Waffen ist ja ganz nett, so sehr verbessern sich Eure Chancen jedoch nicht. Was ebenfalls so ziemlich in die Hose ging, ist der Zweispielermodus. Erstens flackert's, und zweitens geht das Geschwindigkeitsgefühl durch die Stauchung im Interlace-Modus völlig flöten. Letztendlich kann ich das Modul nur Rennfreaks empfehlen, die *Micromachines* noch nicht haben oder die auf glänzend umgesetzte Techno-Themen stehen. Wer sowieso keinen menschlichen Mitspieler in Rufweite hat, wird sich mit den *Combat Cars* sicher eine Weile glänzend unterhalten.

jb

Beach-Racer Combat Cars

Von Accolade kommt in diesen Tagen ein Rennspiel auf den Markt, daß es allem Anschein nach auf die *Micromachines* persönlich abgesehen hat. *Combat Cars* ist ein klassisches Draufsichtrennen mit einer gehörigen Prise Action. Vor das Rennen haben die Götter die Wahl des Spielmodus gesetzt. Solorennen und Zweikampf (mit- oder gegeneinander) stehen zur Verfügung. Wie bei den *Microma-*

chines scrollt im Rennen die Strecke in alle Richtungen, während sich Euer Auto dreht. Je nach ausgewähltem Charakter verfügt Ihr über Extras von der Homing Missile bis zur Ölpfütze – alle freilich mit dem Zweck, Eure Plazierung beim Zieldurchlauf zu verbessern. Nicht zu vergessen: Eure Gegner drangsalieren Euch ebenfalls mit ihren Extras. Ihr startet mit zwei Goodies und bekommt

nach jeder Runde (vier werden gefahren) zwei dazu. Habt Ihr im Ziel noch Munition übrig, gibt's Bonuskohle, die Ihr im Tuning-Shop auf den Kopf haut. Insgesamt 24 Strecken machen die Meisterschaft aus. Sechs Zonen à vier Strecken vom Strand über den Hafen, Eis- und Bergstrecken bis zu einer gediegenen Stadtrundfahrt fordern Euer ganzes Können. Wählt Ihr einen der zwei Duett-Modi, wird der Bildschirm horizontal geteilt und die beiden Hälften per Interlace-Modus gestaucht. Je nach Zone erklingen während des Spiels fetzige Techno-Tracks. Sonstige Soundeffekte beschränken sich auf Reifenquietschen, Geschosse und Crashes. Scheidet Ihr aufgrund einer schlechten Plazierung aus, habt Ihr eben Pech gehabt – ein Continue oder Paßwort gibt's nicht.



1.	ANDREW	1'43"86
2.	JACKYL	1'45"23
3.	RAY	1'45"61
4.	SADIE	1'51"53
5.	METRO	1'55"62
6.	MEHRAC	1'56"34



Auch im Interlace-Zweispielermodus kommt's auf gute Plätze an. Fesche Mädels und fiese Gegner halten Euch bei Laune.



Klar, daß das genial-witzige *Micromachines* im Draufsicht-Renn-Genre als Vergleichsmaßstab herhalten muß. Gleich am Anfang des Spiels fallen zwei Dinge auf, die bei *Combat Cars* besser sind: Die Grafik und die Mu-

System: Mega Drive
Spieltyp: Rennspiel mit Action
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: High-score-Liste

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik:

54%

Musik:

81%

Soundeffekt:

35%

Spiel-spaß

75%

Redaktionswertung

Abgestürzt

Hardball '94

MEGA DRIVE

Die *Hardball-Serie* von Accolade geht mittlerweile schon in die vierte Runde, und selten gab es soviel Konkurrenz wie dieses Jahr. Wie schon seine Vorgänger bietet auch *Hardball '94* umfangreiche Options-Menüs. Außer der Farbe der Unterwäsche Eurer Spieler läßt sich dort wirklich alles beeinflussen, was sich ein echter Baseball-Fan wünscht. Die eingebaute Bat-

terie speichert Eure Einstellungen ebenso ab wie Spielstände und Statistiken. Zur Verfügung stehen Euch alle Major-League-Teams mit den aktuellen Spielern. Falls Ihr lieber Eure gesamte Familie aufstellen wollt, dürft Ihr Spieler-namen auch noch ändern. Nachdem Ihr Euch durch umfangreiche Statistiken durchgekämpft und Euer Team festgelegt habt, heißt es



Die Animation der Batter und Pitcher sieht wirklich erstklassig aus. Jedes Team tritt mit echten MLB-Spielern an.



endlich "Play Ball". Je nachdem, welche Perspektive Ihr im Options-Menü gewählt habt, seht Ihr das Spielfeld entweder aus der Sicht des Pitchers oder des Batters. Wird ein Ball getroffen, wechselt die Kamera zu einer Totalübersicht des Stadions.



geht so

Das Beste an *Hardball '94* sind ohne Zweifel die unendlichen Einstellmöglichkeiten in den Options-Menüs. Es gibt nichts im Spiel, daß Ihr hier nicht beeinflussen könnt. Was nützt jedoch das genialste Drumherum, wenn das Spiel selbst nichts taugt? Die Animation der Pitcher und Batter wurde von Major-League-Stars digitalisiert und wirkt sehr flüssig und realistisch. Sobald jedoch die Perspektive auf das gesamte

Spielfeld umschaltet, nimmt die Tragödie ihren Lauf. Das Ganze ist so klein und unübersichtlich, daß Ihr Bälle nur durch Zufall fangen könnt und gezielte Spielzüge zum Glücksfall werden. Schade drum.

172

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Baseball-Simulation**
 Hersteller: **Accolade**
 Testversion von: **Accolade**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **7**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

62%

Musik:

31%

Soundeffekt:

47%

Spiel-spaß **57%**

Redaktionswertung

R.B.I.

Baseball '94

MEGA DRIVE

In Japan zählen Baseball-Simulationen seit längerem zu den am besten verkauften Sportspielen. Nun rückt die Atari-Tochter Tengen mit ihrer schon traditionellen Baseball-Simulation *RBI Baseball* auch nach Europa vor, wo das Spiel eigentlich entstand. Von deutschen Einwanderern ist es einst als 'Brennball' an der Ostküste gespielt worden und hat sich

dann zu einem Nationalsport aller Amerikaner entwickelt. Da *RBI* ein Lizenzspiel ist, sind alle 28 Mannschaften der Saison 94 mit den Namen und Statistiken der Originalspieler bestückt. So darf denn auch eine gesamte Saison, die aus stattlichen 162 Begegnungen besteht, durchgespielt werden (oder eine Übungssaison mit 80 Spielen). Im Saisonmodus gibt es nach jedem

Spiel netterweise ein Paßwort, Ihr müßt das Mega Drive also nicht eine halbe Woche am Stück anlassen. Ein *Best of Seven*- und ein Übungsmodus stecken außerdem im Modul, und wie bei fast allen Sports Games, könnt Ihr auch gegen einen Freund antreten.

programmiert worden und gut geeignet, Einsteigern das Spielprinzip näherzubringen. An *Hardball 3* kommt diese Simulation aber nicht heran. Bleibt abzuwarten, was das Update nächstes Jahr an Neuerungen bringt.

ds



gut

RBI '94 hat einen ganzen Zahn zugelegt im Vergleich zum Vorgängermodell vom letzten Jahr. Die diesjährige Version spielt sich um einiges flotter und auch die Animationen, Sprache und der Sound sind verfeinert worden. Gut gefallen hat mir die Option "Crazyball" im Soundmenü. Außerdem bieten die verschiedenen Modi eine Weile Spielspaß, zumal der Schwierigkeitsgrad variabel ist. Dieses Spiel ist sauber

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Baseball-Simulation**
 Hersteller: **Tengen**
 Testversion von: **Tengen**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
 Preis: **ca. ??? Mark**

Grafik:

52%

Musik:

60%

Soundeffekt:

68%

Spiel-spaß **64%**

Redaktionswertung



Da battet sich's gleich nochmal so gut, wenn die Zuschauer mit La Ola aufwarten. Der Läufer rechts schafft es wohl nicht mehr zur Base

World Championship

Soccer II

Da es offensichtlich noch nicht genügend Fußball-Simulationen gibt und in den USA sowieso gerade die WM gespielt wird, dachte sich Sega Amerika wohl, warum sollen wir eigentlich kein Soccer-Modul veröffentlichen? Das Resultat dieses Geistesblitzes heißt *World Championship Soccer II*, das in Europa übrigens nicht erhältlich ist. Zu Beginn stehen Euch

drei Spielmodi zur Verfügung: Exhibition, Challenge und World Championship. Bei Exhibition spielt Ihr Freundschaftsspiele, bei Challenge treten Ihr nacheinander gegen 16 immer stärker werdende Teams an. World Championship läßt Euch die Weltmeisterschaften von 1986, 90 oder 94 durchspielen, oder Euer eigenes WM-Turnier zusammensetzen. Nachdem Ihr



Vor dem Spiel bestimmt Ihr die Aufstellung Eures Teams. Die Sprites auf dem Spielfeld sind sehr schön groß, aber ziemlich hölzern



Eure Nationalmannschaft ausgewählt und Eure Taktik festgelegt habt, geht's ab ins Stadion. Das horizontal scrollende Spielfeld seht Ihr von der Seite, die Kamera folgt immer dem Ball. Ihr kontrolliert immer den Kicker, der dem runden Leder am nächsten steht.



geht so

World Championship Soccer II erinnert mich an das erste Fußballspiel auf dem C 64. Die Sprites sind schön groß, sie wirken jedoch sehr eckig. Die Steuerung bereitet keinerlei Probleme, Dribblings sind jedoch ziemlich schwierig. Auch Anfänger können schon nach wenigen Minuten die ersten Tore erzielen. Nach jedem Torerfolg gibt's eine Zeitlupe, die jedoch nicht nach Belieben angehalten oder wiederholt werden

kann. *W.C. Soccer II* fehlt der Realismus und die Atmosphäre von *FIFA Soccer* und der Spielspaß von *Sensible Soccer*. Ich wüßte keinen Grund, warum sich irgendjemand dieses mittelmäßige Modul kaufen sollte. rz

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Fußball-Simulation**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

50%

Soundeffekt:

66%

Spiel-
 spaß

61%



Redaktionswertung

Champions

W. C. Soccer

Während ich gerade diese Zeilen hier schreibe, ist die Weltmeisterschaft '94 noch voll im Gange. Nachdem fast alle namhaften Hersteller bereits vor Beginn der WM ihren Fußballbeitrag geleistet haben, rollt die MD-Version von *Acclaim* noch ins Haus. Bei *Champion World Class Soccer* stehen Euch 32 Nationalteams zur Wahl. Dabei wurden alle ehemali-

gen Weltmeister und viele andere bekannte Ländermannschaften mit berücksichtigt. Vor dem Match-Beginn könnt Ihr zahlreiche Einstellungen in bezug auf die Spielzeit und der Feldaufteilung vornehmen. Neben den 1- bis 2-Spieler-Mode steht auch noch ein Turniermodus zur Verfügung. Das Spielgeschehen wird von schräg oben gezeigt, wobei immer nur ein



Große Verwirrung herrscht hier gerade vor dem 16-Meter-Raum. Wird es gleich ein Tor für Deutschland geben?



Teil des gesamten Fußballfeldes sichtbar ist. Den rechten oberen Bildschirm besetzt ein Radarfenster, auf dem die momentane Positionen aller 22 Kicker auf einen Blick dargestellt werden.



geht so

Auch bei der MD-Umsetzung hat sich *Acclaim* nichts Neues einfallen lassen. So gut gemeint und sinnvoll die Geschichte mit dem Radar auch sein mag, in *World Class Soccer* bewährt sie sich nicht besonders. Trotz Radar werdet Ihr Probleme damit haben, vernünftige Spielzüge aufzubauen. Von Taktik kann in den meisten Fällen keine Rede mehr sein. Die Animation der Sprites wirkt ziemlich kläglich im Vergleich zu vielen Konkurrenzprodukten. Darüber hinaus ist die Länge

des Fußballfeldes als sehr unrealistisch anzusehen. Habt Ihr den Ball zweimal abgegeben, befindet Ihr Euch bereits vor dem gegnerischen Tor. Fazit: Spart Euch lieber das Geld für eine bessere Fußballsimulation auf. ws

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Fußball-Simulation**
 Hersteller: **Flying Edge**
 Testversion von: **Flying Edge**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Optionsmenü, Passwort**

Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

46%

Musik:

39%

Soundeffekt:

32%

Spiel-
 spaß

48%

Redaktionswertung



Im Zwei-Spieler-Modus ist der Bildschirm um einiges zu klein. Außerdem wird das Ganze zu langsam.



Die Perspektive direkt im Fahrzeug macht am meisten Spaß, aber gute Zeiten erzielt man damit nicht

SUPER NINTENDO CLASSIC

Über Berg und Tal Stunt Race FX

Vor genau einem Jahr veröffentlichte Nintendo mit *Star Wing* das erste Modul mit FX-Chip. Das Shoot'em Up mit Polygon-Grafik wurde ein riesiger Erfolg. Inzwischen gibt's eine verbesserte Version des 3D-Chips, der in *Stunt Race FX* fleißig sein Werk verrichtet. Entwickelt wurde das neue FX-Spiel wieder von Argonaut Software in England, jenen Leuten also, die schon für *Star Wing* verantwortlich zeichneten und im Augenblick am nächsten 3D-Hit, *Vortex*, arbeiten.

Nach dem Einschalten stehen Euch vier Spielmodi zur Verfügung: Speed Trax, Stunt Trax, Battle Trax und Free Run. In Speed Trax gibt's drei Kurse zu überwin-

den, die jeweils aus vier Strecken und einem Bonuslevel bestehen. Ihr dürft Euch aus drei Fahrzeugen das passende aussuchen. Der Monster-Truck bietet ausgezeichnete Beschleunigung, die Höchstgeschwindigkeit läßt jedoch zu wünschen übrig. Dafür ist er fast unverwundlich. Raser setzen sich in den Sportwagen, der immerhin über

220 km/h schafft. Harte Landungen und Unfälle nimmt er Euch aber sehr übel. Der gelbe Käfer-Verschnitt schließlich ist in jeder Beziehung Mittelmaß. Auf jedem Kurs tretet Ihr gegen drei computergesteuerte Gegner an, die Euch aber erst im Master-Level richtig übel zusetzen. In jeder Strecke gibt es mindestens einen Checkpoint, den Ihr im Zeitlimit erreichen müßt, jede Sekunde, die Ihr schneller seid, wird Euch als Zeitbonus gutgeschrieben. Ihr beschleunigt mit der B-Taste, Y gibt Eurem Gefährt

zusätzliche Power. Die L- und R-Knöpfe erlauben es, Kurven enger zu fahren, das Ganze kostet aber Geschwindigkeit. Die A- und Y-Taste (Bremsen und Sprung) brauchen echte Köpfer eigentlich nicht. Während des Rennens tauchen an bestimmten Stellen Edelsteine auf, die Eurem Boost auffüllen, oder den Beschädigungsbalken reduzieren. Wenn der rote Damage-Balken nach zu vielen Kollisionen voll ist, explodiert Euer Fahrzeug. Bestzeiten für einzelne Strecken werden nur gespeichert, wenn Ihr den kompletten Level durchgespielt habt. Im Bonus-Level steuert Ihr einen Lastwagen mit Anhänger durch Tore, um Bonus-Sekunden zu erhaschen. Bei Stunt-Trax sammelt Ihr auf verschiedenen Rundkursen möglichst viele Edelsteine auf, und versucht außerdem, im Zeitlimit das Ziel zu erreichen. Dabei dürft Ihr boosten ohne

Ende, doch Vorsicht, einige der Strecken sind ziemlich gemein angelegt. Im Battle-Trax-Modus tretet Ihr per Split-Screen gegeneinander an. Die Fenster sind extrem klein und die Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich deutlich – die schwächste der vier Spielarten. Free Trax heißt eigentlich Free Run, bis Ihr den Beginner-Level von Speed Trax geschafft habt. Bei Free Run dürft Ihr die Anfänger-



Nach dem Expert-Level dürft Ihr Euch an den extrem schwierigen Master-Kursen versuchen



Ob einer von Euch schneller fährt?



Am Straßenrand macht Nintendo Eigenwerbung

Strecken zwar trainieren, es werden jedoch keine Rekorde gespeichert. Erst bei Free Trax merkt sich das Modul Eure Bestleistungen und nur in diesem Modus könnt Ihr Euch auf's Motorrad schwingen, mit dem die besten Zeiten möglich sind. Ihr fahrt allein ohne irgendwelche Gegner, nur auf der Jagd nach einer noch besseren Zeit. In allen Spielarten wählt Ihr mit der Select-Taste aus drei unterschiedlichen Perspektiven aus.



super

Wenn sich die komplette Redaktion im Spielezimmer drängelt, inklusive sämtlicher Kollegen der Powerplay, gibt's meist etwas ganz Besonderes zu sehen. Bei *Stunt Race FX* war dies der Fall, obwohl uns das Spiel zu Beginn eigentlich ziemlich enttäuschte. Zuerst probierten wir den Zwei-Spieler-Modus, und der ist leider mit Abstand der schlechteste aller vier Spielmodi. Die Fahrfenster sind extrem klein, Ihr seht kaum, wo Ihr hinfahrt. Trotzdem verlangsamt sich die Spielge-



samte Redaktion kämpfte hier wochenlang um die Bestleistung für Kurs eins des Beginner-Levels (der Rekord steht bei 1.24.28 mit dem Motorrad, falls Ihr schneller seid, schickt uns ein Foto).

"Speed Trax" ist ebenfalls ganz lustig, vor allem weil es die einzige Möglichkeit ist, neue Kurse kennenzulernen. Speziell der Master-Level macht mich wahnsinnig, denn er ist wirklich extrem schwer. "Stunt Trax" ist eher was für zwischendurch, denn das Auf sammeln von Sternen im

Rundkurs wird doch schnell langweilig. Aufgrund der vier unterschiedlichen Spielarten haben wir uns entschlossen, jedem Modus eine eigene Spielspaß-Wertung zu geben.



super

Stunt Race FX ist nicht leicht einzuschätzen: leicht läßt man sich von den grafisch relativ langsamen und spielspaßmäßig eher mittelmäßigen Spielmodi täuschen. Die Wertung hängt vor allem davon ab, auf welche Spielelemente Ihr besonderen Wert legt: Wer sich mit möglichst vielen Gegnern auf der Strecke tummeln will, der ist hier eher schlecht bedient. Wer dagegen Spaß daran hat, gegen die Uhr zu

Stunt Race FX merkt sich Bestzeiten für alle Fahrzeuge in der Databox, sogar mit Kürzel

FREE TRAX			
F-TYPE		COUPÉ	
1	10' 02" 17	BOB	
2	10' 02" 17	BOB	
3	10' 02" 17	BOB	
4WD		2ND	
1	10' 02" 17	MVA	
2	10' 02" 17	BOB	
3	10' 02" 17	BOB	

windigkeit deutlich, als ob jemand die Handbremse gezogen hätte. Wer sich von *Stunt Race FX* ähnlich heiße Schlachten erhofft wie bei *Super Mario Kart*, wird stark enttäuscht sein. Absolut genial ist der "Free-Trax"-Modus, bei dem es nur um die schnellste Zeit geht. Die ge-



Links unten auf dem Bildschirm seht Ihr Eure Geschwindigkeit, daneben die Damage-Anzeige. Rechts davon steht Eure Position im Rennen. In den Fahr-Screen eingeblendet werden die Zeit, Boost-Balken und eine Gesamtansicht des Kurses.



fahren, wer realistisches Fahrverhalten braucht, der ist schon allein mit dem "Free-Trax"-Modus bestens beraten. Für mich ist schon dieser Trainingsmodus Grund genug, das Spiel heiß zu empfehlen. Wegen der Batterie spiele ich *Stunt Race FX* außerdem mittlerweile lieber als Segas *Virtua Racing* – der Rekorde wegen. rz/hu

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Rennspiel
 Hersteller: Nintendo
 Testversion von:
 Eigenimport
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Batterie, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
 Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 83%
 Musik: 74%
 Soundeffekt: 73%

Spielspaß:
 Speed Trax 88%
 Stunt Trax 61%
 Battle Trax 48%
 Free Trax 92%

SUPER NINTENDO

Redaktionswertung



Banane gegen Affe – Mowgli wehrt sich hauptsächlich mit Fallobst



Selbst die Papageien müssen im Eifer des Gefechts erhalten



Jungle-Classic

Dschungelbuch



Fast jeder hat den Disney-Klassiker schon einmal gesehen. Das *Dschungelbuch* ist immer noch einer der erfolgreichsten Kinofilme Deutschlands. Über 27 Millionen Menschen haben sich bis jetzt von dem lustigen Walt Disney-Dschungelabenteuer verzaubern lassen. Nach vielen Jahren der Hoffnung erschien letztes Jahr im Oktober '93 die langersehnte Videofassung, deren Verkaufszahlen alle bisherigen Rekorde brachen. Jetzt endlich ist es soweit, alle Super NES- und MD-Besitzer dürfen

de, möchte der kleine Bursche wieder gerne in das Dorf der Menschen zurückkehren. Völlig alleine startet Ihr mit dem langmähnigen Menschenkind an einem jener Dschungeltage, an denen scheinbar keines der Raubtiere ein anständiges Frühstück erwischen konnte. Selbst die ganze Affenschar hat es schon im ersten Level auf Euch abgesehen. An jeder Liane hängen die lästigen Gesellen und schmeißen mit Kokosnüssen nach Euch, was das Zeug hält. Nebenbei werdet Ihr noch von ande-

rem Dschungelgetier verfolgt, wie zum Beispiel stechfreudigen Insekten oder angriffslustigen Schlangen, die Euch nicht ohne weiteres passieren lassen. Zum Glück seid Ihr dem nicht ganz hilflos ausgesetzt. Eure Hauptwaffe sind Bananen, die Ihr geschickt auf die Widersacher werfen müßt. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, einen Teil der Feinde durch gezieltes Draufhüpfen auszuschalten. Unterwegs findet Ihr weitere Früchte, die Ihr mit voller Kraft als gefährliche Wurfgeschosse einsetzen könnt. Bei hartnäckigeren Gegnern setzt Ihr am besten Kokosnüsse ein, welche nur in begrenzter Anzahl verfügbar sind. Nebenbei sammelt Ihr auch noch rote und grüne Edelsteine auf, welche einen gehörigen

Schub auf Euer Punktekonto verbuchen. Bei der MD-Version muß eine gewisse Anzahl von den Klunkerchen eingesammelt werden, um in den nächsten Level zu gelangen. Eure Lebensenergie wird in Form von Herzchen angezeigt (Bei der MD-Version ist es ein ab- und zunehmendes Mogli-Konterfei). Wird der Energievorrat einmal knapp, könnt Ihr diesen durch das Aufsammeln von kleinen Bonusherzen wieder auffrischen. Falls Ihr mal eine schimmernde Maske findet, ist Euer Held für eine kurze Zeit unverwundbar. Ganz im Tarzan-Stil



Schwere Steine verhelfen Mowgli, hoch gelegene Lianen zu erreichen



So friedlich die Vögelin hier auch zwitschern, gleich geht's ab

sich auf ein fantastisches Jump'n'Run-Abenteuer freuen. Für die Entwicklung der Konsolenumsetzungen wurden die gleichen Programmierer des Mega Drive-Superhits *Aladdin* verpflichtet. Die Story für das Spiel wurde im Grundprinzip etwas verdreht. Im Gegensatz zum Film, in dem Mogli eigentlich viel lieber im Dschungel bei seinen Freunden bleiben wür-

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 84%
Musik: 81%
Soundeffekt: 79%

Spiel-spaß **84%**

schwingt Ihr Euch von Liane zu Liane und müßt versuchen, die überall verteilten Extras zu erhaschen. Falls Ihr aus Versehen mal abstürzt, rettet Euch der Lendenschurz vor dem sicheren Dschungeltod. Im dritten Spielabschnitt wartet die fiese Königskobra Kaa auf Euch. Diese böse Giftschlange versucht, Euch unaufhaltsam zu hypnotisieren und danach als Zwischenmahlzeit zu verspeisen. Im weiteren Spielverlauf kämpft Ihr Euch mit Mowgli durch das Territorium von King Louis den Orang-Utan-Affenkönig und durchquert dabei eine alte Dschungelstadt. Habt Ihr diese Passage auf einer Elefantenpatrouille durchquert, trefft Ihr auf Baloo, den Bären. Der lustige Knabe hilft Euch, bereitwillig einen langen Fluß zu überqueren, der zahlreiche Gefahren birgt. In jedem Level gibt es mehrere Zwischenstationen, habt Ihr diese erreicht, müßt Ihr nicht mehr von vorne anfangen.



super

Schon von dem Film konnte ich damals nicht genug bekommen. Die Story und dazu passende Ohrwurmmusik ist und bleibt einfach genial. Sicherlich war ich dann um so mehr auf die 16-Bit'er-Umsetzungen gespannt. Zahlreiche Kinoumsetzungen von allen möglichen Softwarefirmen gingen schon böse in die Hose, da sich die Firmen meist auf den zugkräftigen Filmmamen verlassen haben. Aber zum Glück ist das bei *Dschungelbuch* nicht der Fall. Mit viel Liebe zum Detail gin-



Durch geschicktes Springen und Lianen-Schwingen erreicht das kleine Menschenkind jeden abgelegenen Winkel des Dschungels

gen die *Aladdin*-Programmierer frisch ans Werk und stellen Ihr geniales Können erneut unter Beweis. Mowgli selbst ist brillant animiert und auch die gesamten Dschungelbuch-Charaktere stehen dem in nichts nach. Die Grafik der verschiedenen Szenarien ist sehr farbenfroh. Die Mega-Drive-Version unterscheidet sich sowohl grafisch als auch musikalisch nur geringfügig von der Super-Nintendo-Umsetzung. Natürlich ist der 16-Bit'er von BiG "N" in diesen zwei Bereichen etwas besser ausgestattet und heimst dadurch einige Prozentpunkte mehr ein. Dagegen spielt sich die Mega

Drive-Version meines Erachtens etwas flüssiger und die Levels scheinen mir etwas komplexer gestaltet zu sein. Neben der reinen Jump'n'Run-Action gilt es auch, in beiden Versionen kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Felsblöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis überqueren zu können oder eine Liane zu erreichen. Die melodiosen Musikstücke des Films hören sich auf beiden Konsolen hervorragend an und kitzeln das Letzte aus den jeweiligen Soundchips heraus. Das flotte Scrolling in alle Richtungen



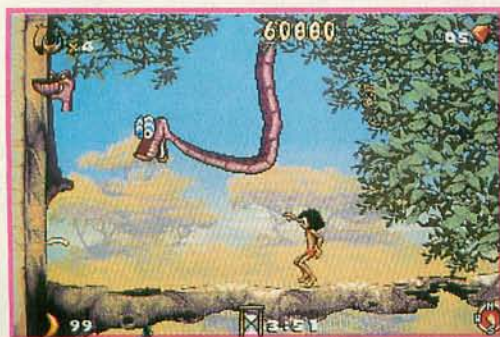
überzeugt ebenfalls. Alles in allem gefällt mir das *Dschungelbuch* nicht ganz so gut wie *Aladdin* auf der Sega-Konsole, trotzdem darf jeder Jump'n'Run-Interessierte bedenkenlos zugreifen. **WS**



Selbst die Frösche haben es auf Mowgli abgesehen



Nachdem alle Gefahren gemeistert wurden, wartet der gute alte Baghira auf Mowgli



Kaa, die gemeine Schlange, läßt nicht locker



Die Elefanten-Armee wird hier als Taxi mißbraucht

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Virgin**
Testversion von: **Virgin**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **82%**
Musik: **80%**
Soundeffekt: **79%**

Spiel-spaß **86%**

Redaktionswertung

Come closer, my friend!



STREET FIGHTER II

Die Kids in Japan und vor den Importläden bei uns spielen mal wieder verrückt. Was ist passiert? Sega hat den Saturn veröffentlicht? Mario ist ins Beat'em Up-Geschäft eingestiegen? THQ kündigt eine 128-Bit-Konsole an? – Nein, Capcom hat seine *Street-fighter*-Riege um vier unverbessere Haudegen ergänzt. Kommen wir deshalb gleich ohne Umschweife zur Sache und untersuchen die Neulinge auf Herz und Nieren (Wer das legendäre und weltberühmte erste Dutzend nicht



Oben: Zu den zwölf bekannten Charakteren gesellen sich vier neu Kämpfer



Links: Dee Jay, der jamaikanische Kickboxer legt Balrog aufs Kreuz, wie Vega in Japan schon immer hieß. Sehr gut gelungen ist das grüne Neon-geflacker in dieser Stage und das herunterfallende Netz nach dem Fight.



Falls Sagat noch'n Meter rennt, ihm garantiert die Hose brennt



und rotiert mit flammenden Füßen um die eigene Achse (gutes Mittel gegen Sprungangriffe). Feis zweites Special heißt 'Rekka Ken' (hat nichts mit dem blonden Champ aus den Staaten zu tun!). Dabei bewegt er sich mit einem Satz nach vorne und läßt einen Schlagregen auf den Gegner herabprasseln. Um den Gegner eins auszuwischen, kann dies dreimal wiederholt werden (Auslösebewegung wie ein Feuerball), ist aber leicht zu kontern. Eine Lady ist zu wenig, dachten sich die Capcom-Designer und rekrutierten flugs die blonde Britin Cammy. Nach einer vorübergehenden Amnesie wurde sie vom englischen Geheimdienst ausgebildet und arbeitet fortan Undercover im 'World Warrior Tournament'. Die langbeinige Schöne im sexy Catsuit greift gern mit ihrem Front Kick an. Dieser 'Dragon Punch'-ähnliche Kick-Aufwärtshaken wird auch so ausgelöst und macht jeden Luftangriff im Handumdrehen zunichte. Sehr mächtig gestaltet sich in der Praxis auch der 'Cannon Drill'. Drückt Ihr das Pad für den normalen Feuerball-Move (Viertelkreis plus Kick-Button), so schießt das Luder wie eine Kanonenkugel nach vorne und bohrt sich in Eure Fußgegend. Besonders der Computer liebt diesen Angriff, der überhaupt nicht voraussehbar ist. Ihr dritter Hit im Bunde ist eher schwach: Der Spinning-Knuckle, eine Art drehender Faustschlag, wird durch die seltsame Kombination links, links unten, rechts und Punch ausgelöst. Allgemein gesehen präsentiert sich Cammy als flinke Fighterin mit präziseren Mo-

kennt, braucht dringend Videospielnachhilfe!). Fei Long, Shaolin-Kung-Fu-Meister aus Hongkong trotzte den Knochenbrecher-Filmmachern und zog die Möglichkeit vor, sein Können an anderen Champs zu messen. Der etwas untersetzte Bruce-Lee-Verschnitt beherrscht einen beeindruckenden 'Rising Dragon Kick': Betätigt Ihr links, unten, linksunten, steigt er senkrecht in die Lüfte



ROM CHECK



Dieser Special-Move von Ryu ist 'Fei ganz schee Long'!



How hot is your chili really?

ves als Chun Li, aber die Chinesin hat mit ihrem Feuerball ja auch dazugelernt. Ein dunkelhäutiger Kämpfer darf bei den Ausscheidungen natürlich auch nicht fehlen: Dee-Jay aus der Reggae-Metropole ist der Meinung, sein Kickboxer-Talent in Verbindung mit seiner Musikleidenschaft würde ihn an die Spitze der weltbesten Fighter bringen. Dazu verfügt er zum Beispiel über einen klassischen Distanzschlag, einer Wurf-sichel wie der Army-Veteran Guile schon seit Jahren (Auslösung durch links-rechts und Punch). Gefürchtet ist auch sein 'Double Dread Kick' (links-rechts plus Kick): Dabei nimmt der Meister in der coolen Maximum-Hose kräftig Anlauf, um in einer Drehbewegung einen Kick in der Magengegend des verhassten Gegenübers anzubringen. Im Repertoire von Dee-Jay findet sich außerdem noch ein (nicht so wirkungsvoller, weil selten gelingender) Aufwärtshaken (unten-oben und mehrmals Punch). Das Feld der 'New Challengers' (so der offizielle Untertitel von Super Street-fighter 2) komplettiert

schließlich Thunder Hawk. Der hochaufgeschossene Indianer wurde von der Verbrecherorganisation Shadowlaw aus seinem angestammten Reservat vertrieben und schwört nun, nicht eher zu ruhen, bis er dessen Boß M. Bison zwischen seinen mächtigen Fingern zermalmt hat. Apropos M. Bison: In Japan haben die vier Boßkämpfer schon immer anders geheißen. Wundert Euch also nicht bei den Bildschirmfotos, wenn über Vega z.B. der Name von Balrog steht, da wir hier die japanischen Module getestet haben. Kommen wir zurück zu T. Hawk: Der Hüne (sieben Fuß und sieben Inch groß) hat alte indianische Wrestling-Techniken perfektioniert. Seine Special-Moves: Bei 'The Hawk' müßt Ihr während eines Sprungs alle drei Punch-Buttons drücken und der 180-Kilo-Koloß segelt im Sturzflug auf seine Gegner herab. Betätigt Ihr die klassi-

System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: Continue, viele Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 200 Mark

Grafik:

81%

Musik:

75%

Soundeffekt:

80%

Spiel-spaß **92%**

Hochauflösung

MEGA TRADE GmbH Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Mega CD	Sega Master
Champ.WC Soccer 109,-	Turrican 99,-	Wolf Child 99,-	Parlour Games 39,-
Darius Twin 60,-	World Cup USA 129,-	World Cup USA 94 99,-	Predator 2 39,-
Equinox 119,-	World Cup Striker 119,-	Yumen Mystery 89,-	Running Battle 39,-
Dschungelbuch 109,-	Young Merlin 129,-	Game Boy 39,-	Sagala 39,-
Fifa Soccer 119,-	Super Metroid 109,-	Arielle 55,-	Shinobi 39,-
Final Fight 2 119,-	Sega Mega Drive 60,-	Boxle us 19,-	Submarine Attack 49,-
Flintstones 109,-	Bubsy 59,-	Kirby's Dreamland 45,-	Summer Games 39,-
F-Zero 49,90	Chuck Rock 2 89,-	Kirby's Pinball 45,-	Sonic Chaos 69,-
Fx Trax 109,-	Dschungelbuch 109,-	Magnetic Soccer 29,90	Trans Bot 39,-
John Madden 94 109,-	Dragon 109,-	Ms. Pacman 45,-	Trivial Pursuit 39,-
Kick Off 3 109,-	Dune 2 109,-	Pinball Dreams 55,-	Tazmania 39,-
Mystical Ninja 119,-	F-1 Racing 99,-	Mario Land 2 55,-	Wimbledon 39,-
Mario World 79,-	Fifa Soccer 99,-	Mario Land 3 55,-	Vigilante 49,-
Mega Men x 109,-	Gauntlet IV 89,-	Schlümpfe 55,-	World Soccer 39,-
Megalomania 109,-	John Madden 94 109,-	Super Pang 39,90	Zillon II 39,-
Might & Magic 2 119,-	Landstalker 119,-	Tiny Toon 2 55,-	Zubehör SNES
Mr. Nutz 99,-	NBA Jam 109,-	Striker 49,-	SV 334 Pro. Pad 29,90
NHL Hockey 94 99,-	NHL Hockey 94 99,-	Turtles 3 39,-	SV 336 Prog. Pad 29,90
Nigel Mansell 109,-	Predator 2 59,-	Star Wars 69,-	SV 337 Prog. Pad 49,90
NBA Jam 119,-	Robocop vs. Term 59,-	Zelda 55,-	Action Replay Pro 2 89,-
Pac-Attack 109,-	Sonic 2 59,-	Sega Master 39,-	Zubehör MD
Pinball Dreams 99,-	Sonic 3 119,-	Allien Storm 39,-	SG 18 Pad 35,-
Populous 2 109,-	Sonic Spinball 89,-	Arcade Smash Hits 39,-	SG Pro Pad 2 29,90
Pop'n Twinbee 99,-	Virtua Racing 179,-	Back to the Future 2 39,-	SG Prog. Pad 29,90
Rock'n Roll R. 109,-	Zool 69,-	Back to the Future 3 49,-	Action Replay Pro 2 89,-
Royal Rumble 119,-	Mega CD 99,-	Basketball Nightn. 39,-	Zubehör GB
Sim City 79,-	Batman returns 99,-	Cloud Master 39,-	Game Light Plus 29,90
Shadowrun 109,-	Dragons Lair 89,-	Cyber Shinobi 39,-	Spielberater 19,-
Schlümpfe 109,-	Dune 2 99,-	Dick Tracy 39,-	Spielberater Zelda 24,-
Skyblazer 109,-	Jaguar 89,-	Double Dragon 39,-	Action Replay Pro 59,-
Star Wars 2 119,-	INXS 89,-	Robocop vs. Term. 39,-	
Stunt Race 109,-	NHL 94 99,-	Fantasy Zone II 49,-	
Super Hockey 109,-	Sherlock Holmes 99,-	Gain Ground 39,-	
Top Gear 2 119,-	Sonic CD 89,-	Galaxy Force 39,-	
Flashback 119,-	Thunder Hawk 89,-	Psychic World 39,-	

MEGA TRADE GmbH Ich bestelle folgende/n Titel:

Game-Shop / Versand SMD SMS SNES GB MCD

78224 Singen/Htwl. Ekkehardstr.16a
 Vers. per NN DM 10,-
 ab DM 300,- frei

Vorname /Name : _____
 Plz: _____ Ort: _____ Strasse: _____

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521

Gnadenlos GmbH Tel.: 089-480 29 13 Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Action Replay Pro 2	79,90
Actraiser	69,90	Addam's Family	39,90
Alien 3	55,90	Art of Fighting	109,90
Art of Fighting	89,90	Andre Agassi Tennis	35,90
Bombberman	69,90	Cosmic Spacehead	49,90
Bombberman plus 5	99,90	Dune II	109,90
Spieler Adapter	99,90	F 1 Race	59,90
Bubsy	89,90	Fantastic Dizzy	49,90
Chessmaster	49,90	Fatal Fury	69,90
Clayfighter	119,90	Haunting	69,90
Cool Spot	79,90	Landstalker	119,90
Equinox	109,90	NBA Jam	99,90
Fifa Soccer	119,90	Olympic Gold	39,90
Goofytrap	89,90	Shining in the Darkness	49,90
Hook	59,90	Virtual Racing d	169,90
Jurassic Park	79,90		
Lethal Enforcers	169,90		
Mortal Combat	89,90		
Pinball Dreams	119,90		
R-Type III	119,90		
Robocop III	59,90		
Rock'n Roll Racing	119,90		
Super Metroid	119,90		
Timeslip	49,90		
Wolfenstein	109,90		
WWF Royal Rumble	89,90		
World Cup Striker	129,90		

Info-Gutschein !!!
 (Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Boy
 Game Gear

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

TIME CHALLENGE



- BEST RECORD -
SAGAI VS ZANGIEF 30"000:RYO

- CAPCOM STAFF RECORD -
KEN VS DHALSIM 06"875:KEN

Im Auswahlbildschirm seht Ihr nach dem Fight Euren Rekord und den des Capcom Teams

sche 'Dragon-Punch'-Kombination, so schwebt er wie eine Rakete nach oben und holt Euch von den Füßen. Als schwierig, aber sehr effektiv, hat sich der 'Storm Hammer' herausgestellt: Wie bei Zangief müßt Ihr das Pad in einer 360-Grad-Bewegung malträtiert und einen Punch-Button pressen. Dann steigt er in die Lüfte, packt das arme Gegner-Sprite, schleudert es umher und stampft es postwendend ungespitzt in den Boden.

Habt Ihr Euch erstmal mit den neuen Kämpfern vertraut gemacht, könnt Ihr noch die bekannten Turbo-Sterne zuschalten (Mega-Drive vier, Super-Nes drei). Neben dem normalen Turnier-Modus (wahlweise zwölf Gegner und die bekannten Bonusrunden oder alle 16 Feinde ohne Bonusrunden) bietet Euch *Super Streetfighter 2* noch eine Reihe weiterer Optionen: Die Versus- und Group-Battle-Modes sind eh schon allen Fans aus der Mega-Drive-Version *Street Fighter-Special-Champion-Edition* bekannt. Neu ist in beiden Versionen der Tournament-Mode. Hier können bis zu acht Kumpels ein waschechtes Turnier mit ihrem jeweiligen Favoriten austragen. Mit Vorrunde, Zwischenrunden, Endkämpfen und Verliererrunden wird jeder Platz genau ausgekämpft. Aber Vorsicht, Champs: Da die Matches nur über eine Runde gehen, ist der kleinste Fehler tödlich! Die witzigste Neuerung beinhaltet allerdings der Time-Trial-Mode: Hier gilt es, den Gegner in mög-



T. Hawk segelt im Sturzflug auf Ryu zu. Unten: Zangiefgewurstel



Cammy, die Newcomerin, mit ihrem Cannon Drill und Ryu mit einem astreinen Back Door Round House



Ryu mit dem Red Fireball, und Dee Jay heimst den First Attack Bonus mit einem Double Dred Kick ein

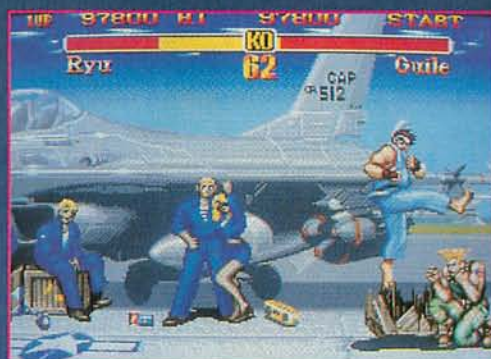
lichst kurzer Zeit auf die Matte zu legen. Dabei zählt die Uhr unbarmherzig bis auf die Tausendstelsekunde mit. Als Topanreiz hat Capcom ihren hauseigenen Rekord zum besten gegeben. Mit Ken haben sie Dhalsim in sage und schreibe 6,874 Sekunden umgnetet! (Schummeln gilt nicht, da alle Schwierigkeitseinstellungen und Turbosterne hier keinen Einfluß haben). Mega Drive-only ist dagegen ein Spielmodus, in dem Ihr die Aufgabe habt, in vorgegebener Zeit durch waghalsige Manöver und tollkühne Special-Move-Attacken möglichst viele Punkte herauszuschlagen (Irgendwo müssen die 40 MBit der MD-Version gegenüber den 32 MBit der SNES-Variante ja stecken!). Die geballte Speicherpower wurde dann ja auch dazu genutzt, daß die MD-Grafik fast nicht von der Nintendo-Grafik zu unterscheiden ist! Die Grafiker haben sich auch mächtig ins Zeug gelegt: Die Südsee-Stage von Dee-Jay ist eine wahre Augenweide und auch sonst finden sich in allen Stages neue Grafikdetails: Thailand bietet Euch einen tollen Sonnenuntergang, in Spanien fällt das Gitter von der Decke und in Mexico steigen bei einem Sieg T. Hawks die Vögel zum Triumphflug auf. Last but not least: Allen,

die sich immer über das Outfit der Haudegen geärgert haben, wurde nun Abhilfe geschafft: Je nachdem, was Ihr bei der Auswahl für einen Knopf drückt, hat für Euren Favoriten ein anderes Dreß zur Folge.



super

Was soll man zu *Street Fighter* noch sagen? Das Spiel an sich ist schon eine Legende und jedes Update vermag den Spieler noch ein Stück näher an die Perfektion heranzuführen (und ihm das Geld aus der Tasche zu ziehen...). Die neuen Charaktere fügen sich prima in die alte Garde ein, und die neuen Modes sprühen nur so vor Langzeitmotivation (Ich muß im Time-Trial-Mode endlich unter 15 Sekunden kommen!!!). Man muß aber auch sehen, daß die *Street Fighter*-Saga in puncto Aufmachung und Atmosphäre den SNK-Games schon lange nicht mehr das Wasser reichen kann. Von der Spielbarkeit her liegt es aber auf einer Stufe mit Sa-



MEGA DRIVE



Schwungvoll hechtet Blanka mit einem Deep Fierce auf Ryu's ausgestreckten Fuß zu

date nicht vorbeikommen. Diejenigen, die den Urahn *Street Fighter 2* wie ich seinerzeit als 'Einstiegsdroge' ins Kämpfermilieu nahmen, sind allerdings eh schon aufs Neo Geo umgesattelt. rk

murai Shodown. Schade finde ich deshalb, daß sich die Neuerungen in puncto Kämpfern sehr gering halten (nur vier neue Haudegen). *Mortal Kombat 2* steht schon in den Startlöchern und wird mit sieben frischen Fightern plus einer Menge von hidden Stages aufwarten und *Samurai Shodown 2* befindet sich ebenfalls schon in der Mache. *Super Street Fighter 2* zeichnet sich aber in beiden Versionen wie schon die Vorgänger

durch die Betonung auf 'realistische' Zweikampfaction aus: Die Special-Moves präsentieren sich grafisch meist nicht spektakulär, sind dafür spielerisch allererste Sahne. Wollt Ihr möglichst viele Feuerschweife und Kickexplosionen, haltet Euch ans Neo Geo. Eine kleine Kritik (grenzt eh schon fast an Majestätsbeleidigung!) kann ich mir aber nicht verkneifen: Die Sprachausgabe auf dem Mega Drive klingt schlichtweg zum Da-

vonlaufen (wo sind die 40 Megs??) und die ekelhaften Special-Moves der Sorte links-rechts und unten-oben mit jeweils zwei Sekunden Wartezeit sind meist für die Katz und gelingen nur sehr schwer und nie, wenn man sie wirklich braucht. Abschlußbemerkung: Wer sich am horrenden Preis des Imports nicht stört (Super Nes 200 Mark, wird aber offiziell sicher billiger) und echter Fan der Saga ist, wird am Up-

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Beat'em Up**
 Hersteller: **Capcom**
 Testversion von: **High Score Games**

Anzahl der Spieler: **1-8**
 Features: **Continue, viele Spielmodi**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 8**
 Preis: **ca. 200 Mark**

Grafik:

84%

Musik:

65%

Soundeffekt:

52%

Spiel-spaß

91%



Gnadenlos billig !!



07461-79001

Achtung:
 Neue Tel. Nr.

Auszug aus unserer Preisliste

Actraiser 2 us.	109.95	Mechwarrior dt.	139.95
Action Replay Pro 2	109.95	Mega Man X	109.95
Airborn Ranger us.	129.95	Mega Man Soccer us.	129.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Metal Marines	129.95
Arcus Odyssey us.	139.95	Might & Magic III	144.95
Art of Fighting us.	69.95	Mr. Nutz	109.95
Asldro Go-Go jp.	Vorb.	Mystical Ninja dt.	129.95
Barkley Shut up & Jam	144.95	NBA JAM	124.95
Battle Tank 2 us.	124.95	NBA Showdown us.	119.95
Bugs Bunny us.	135.95	NHL 94 dt.	119.95
Championship Wrestling	139.95	Ninja Warriors us.	139.95
Choplifter III us.	99.95	Nigel Mansel dt.	129.95
Clay Fighter	119.95	Obitus us.	144.95
Clay Mates us.	119.95	Pinnball Dreams us.	119.95
Desert Fighter	149.95	Prehistoric Man us.	139.95
EEK the Cat us.	134.95	Rock n' Roll Racing	109.95
Equinox	99.95	Operation Alien us.	119.95
Eye of The Behol. us.	144.95	Pirates Dark Water us.	119.95
Fido Dido us.	129.95	R-Type III eur.	89.95
Fifa Internat'l Soccer	109.95	Royal Rumble dt.	89.95
Final Fight II jp.	Vorb.	Secret of Mana us.	139.95
FI ROC II us.	Vorb.	Sensible Soccer dt.	99.95
FX Trax us.	119.95	Shadow Run	139.95
Hulk	139.95	Saturday Night Slam us.	Vorb.
Inspector Gadget us.	119.95	Slam Masters us.	144.95
Infrared Joypad 2 Player	99.95	Socks the Cat us.	119.95
Jungle Book	Vorb.	Speed Racer us.	129.95
Knight of Round Table	139.95	Speedy Gonzales us.	129.95
King of Dragons us.	149.95	Star Wars II	135.95
Legend us.	129.95	Star Trek Next Gen. us.	129.95
Lord of Rings us.	123.95	Steel Talons us.	99.95
Lemmings II us.	119.95	Striker II (World Cup)	119.95
Lethal Enforcers/Gun us.	139.95	Super Bomberman II jp.	169.95
Lufia us.	135.95	Super Bases Loaded 2 us.	149.95
Mario & Wario us.	129.95	Super Metroid	119.95

Ladengeschäfte
 KEIN VERSAND
FUN TRONIXX
 BAYREUTH
 Kulmbacherstr. 10
 Tel.: 0921-513400

GAMESTORE
 ESSEN
 Rüttenscheiderstr. 181
 Tel.: 0201-777225

GAMESTORE
 Düsseldorf
 Kölnerstr. 25
 Tel.: 0211-1649409

Super Nova us. 119.95
 Super Streetfighter II 99.95
 T-2 Arcade Game dt. 119.95
 incl. Super Scope
 Turn and Burn us. 149.95
 Ultimate Fighters us. 119.95
 Ultima R. of Virtue II us. 129.95
 Undercover Cops us. 139.95
 Virtual Soccer dt. 129.95
 Wizardry 5 us. 139.95
 Winter Extreme us. 139.95
 Young Merlin 139.95
 Super Scope dt. 79.95

3 DO
 Grundgerät NTSC 1049.-
 Grundgerät RGB 1349.-
 Demolition Man 99.95
 Escape from Monster 29.95
 John Madden Football 129.95
 Mega Race 79.95
 Out of This World 129.95
 Real Pinnball 139.95
 Road Rash 59.95
 Sewer Shark 139.95
 Shock Wave 119.95
 Total Eclipse 129.95
 Who Shot Jonny Rock 119.95
 Laser Gun 219.95
 3-DO Joypad
 Alle japanischen 3-DO Games lieferbar
 Multi Mega 699.-

Atari Jaguar 569.-
 incl. Cybermorph
 Raiden 99.95
 Crescent Galaxy 99.95
 Dino Dudes 99.95
 Brutal Sports 129.95
 Club Drive 129.95
 Alien vs. Predator 139.95
 Redline Racer 139.95
 Tiny Toons 139.95
 Tempest 2000 99.95
 Joypad 59.95

Wir haben die neusten Games !!
Mega Drive
 Virtual Racing jp. 139.95
 Rebel Assault MCD 139.95
Super Gameboy
 Ruft an: 07461-79001
 Mo., Fr.: 11-20 Uhr
 Sa.: 10-14 Uhr

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten
 solange Vorrat reicht. dt. = deutsche Module,
 us. = amerikanische Module, jp. = japanische
 Module. Umtausch ist ausgeschlossen.
 defekte Ware wird ersetzt.
 Unser Blitzservice: Alle Bestellungen
 (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am
 selben Tag verschickt. Vorb. =
 Vorbestellungen möglich, lieferbar ab Juli
 94. Inhaber: Alexander Sprung

Tradelink Elt astr. 8 78532 Tuttlingen
Tel.: 07461-79001 Fax: 07461-79003
 Händleranfragen erwünscht, Franchisepartner gesucht



Vor der versunkenen Stadt läßt unsere Heldin ihrer magischen Power freien Lauf: Der Knirps rechts ist der Boß!!



gut

Alle, die immer der Meinung sind, 'zuwenig Spiel fürs Geld zu bekommen', sind bei *Pirates of Dark Water* genau an der richtigen Adresse: Die acht Levels sind uuuuuuendlich lang, Ihr müßt oft mehr als hundert Sprites von der Planke springen lassen, um endlich den Boß zu vertrimmen. Schade nur, daß die Gegnerpalette nicht ein wenig aufwendiger gestaltet wurde. So müßt Ihr Euch immer mit der gleichen Handvoll Leutchen mit Farbänderungen abgeben, wovon Ihr fast alle schon in Level eins zu sehen bekommt. Nichtsdestotrotz spielt sich's dank der Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten exzellent. Auch die Backgrounds wurden liebevoll gezeichnet und die Musik überzeugt auch meistens. Nur die Soundeffekte haben die Designer etwas schleifenlassen. Insgesamt guter Prügelstoff für *Final Fight*-Fans **rk**

Laß' kielholen!

Pirates of Dark Water

Toons-Spezialist Sunsoft hat die Lizenz der hierzulande etwas unbekannteren Zeichentrickserie *Pirates of Dark Water* erworben und läßt den Beat'em Up/Hack'n'-slay-Fan nun in See stechen. Diesmal spielt die Handlung nicht im Standard-Final-Fight-Hinterhof-ambiente, sondern in einer geheimnisvollen, wässrigen Welt namens Me(e)r' (Original-Anleitung). Ihr steht dem kaltherzigen Piraten

Lord Bloth gegenüber, der sich aller Schätze von Rule bemächtigt hat, um seine eiserne Faust über die Wasserwelt walten zu lassen. Der Thronfolger Ren, die Schönheit Tula und der Glücksjäger Ioz machen also ihre Krummsäbel und Klingen klar zum Entern. Ihr greift die in bester Straßenkämpfermanier in der von links nach rechts scrollenden Landschaft daherschleudernden Seeräuber mit zwei

Attack-Buttons an. Mit einem malträtiert Ihr die Bohnenstangen und Dickwänste per Nahkampf-techniken und mit dem anderen setzt Ihr Eure Waffe (abgebrochenes Schwert, Dolch oder Krummsäbel) ein und schickt die Bande direkt zum Klabautermann. Durch zweimaligen Druck auf eine Richtungstaste setzt Euer Held zu einem Sprint an. Kombiniert Ihr dies mit den Attack- und Jumpbuttons, steht Euch eine ansehnliche Angriffspalette zur Verfügung. Nachdem die Segel zum Sturm auf die erste der insgesamt acht Inseln gehißt sind, trifft Ihr auch gleich auf sechs der insgesamt ziemlich mageren Palette von acht Gegensprites (Endgegner und 'Farbänderungen' nicht mitgezählt). Dabei geben sich sowohl der obligatorische Fettwanst wie auch die leichtbeschürzte Bikini-Amazone ein Stelldichein. Ab und zu findet Ihr auf dem Weg zum Endgegner (Drachen, Winzlinge(!) und Piratenkapitäne) auch Bodenfallen, Steinschläge und Power-Ups. Geht Ihr in die Knie, dürft Ihr per Continue auf Wunsch den Charakter wechseln.



Bei einer derartigen Fülle (quantitativ!) hat unser Heldentrio keine Zeit, eine Pause für eine Pulle Rum einzulegen

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Beat'em Up
 Hersteller: Sunsoft
 Testversion von:
 High Score Games
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

69%

Musik:

55%

Soundeffekt:

53%

Spiel-spaß

67%

Tournament Edition Clay Fighter

Ein Riesenmeteorit aus Knete, dem eine muhende Kuh und eine Emailbadewanne anhaftet, stürzt auf die Zirkuswelt Playland und verwandelt diese dadurch in Clayland. Außer der Entstehungsgeschichte werden noch ein Turniermodus, bei dem acht Teilnehmer um die Krönung als Champ kämpfen können, mehr Sprüche und aufgemotzte Hintergründe als Neuheit geboten. Bei dieser Beat'em

Up Parodie à la Street Fighter darf allerdings nicht mit den richtig harten Jungs von der Straße gespielt werden, sondern es muß eine von acht Witzfiguren ausgewählt werden. Bonker, der Clown z.B., schlägt seine Sparringpartner mit Rad- und Hammerschlägen in die Flucht, während Helga mit kultivierteren Geschützen auffährt, nämlich ihrem grausamen Gesang. Das Spielprinzip ist ansonsten



super

Die Tournament Edition ist viel schneller als CF, die Steuerung reagiert besser und die Charaktere sind gegeneinander ausgeglichener (mit Blob antreten, heißt nicht mehr automatisch gewinnen). Was bei der ganzen Sache leider gehörig stinkt, ist das Geschäftsgebaren von Interplay. Man hätte die neuen Features schon vor einem Vierteljahr in die erste Fassung integrieren können, zumal für dieses Jahr noch Teil 2 mit neuen Kämpfern angekündigt ist. Wohlweislich wird Clayfighter TE nur in ausgewählten Geschäften in

den USA verkauft, um den Käufern das Gefühl zu geben, eine Art Limited Edition erworben zu haben. Entscheidet selber, ob Ihr Euch diesen teuren Import an Land zieht. Ich für meinen Teil bin leider schwach geworden. ds



Taffy ist noch nie auf Elvis gestanden, was er Blue Suede Goo auch wissen läßt, und der Blob hat Taffy einfach zum Fressen gerne. Gelb

System: Super Nintendo
Spieleart: Beat'em'Up

Hersteller: Interplay
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1 bis 8
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 160 Mark

Grafik:

81%

Musik:

69%

Soundeffekt:

78%

Spiel-
spaß

79%



Redaktionswertung

Videospielhorror Dream TV

Bei Dream T.V schlüpft Ihr in die Rolle von zwei Videospiel-Champions. Eines schönen Tages flattert ein Päckchen mit einem neuen Superspiel ins Haus. Die beiden schnappen sich das Modul und wagen sofort ein Probespielchen. Gleich nach dem Einschalten der Konsole verteilt sich eine überkosmische Elektrizität im Raum. Charlie versucht noch schnell, den

Ausschalter zu betätigen – doch zu spät. Nach einem gleißenden Lichtblitz finden Jimmy und Charlie sich in einer verrückten Videospieltraumwelt wieder. Als Aufgabe müssen die beiden in vier verschiedenen Fantasywelten jeweils neun versteckte Puzzleteile wiederfinden. Durch das Umschalten mit der "L" bzw. "R"-Taste steuert Ihr nun die beiden Helden ab-

wechselnd durch gefährliche Plattformlabyrinth. Befindet sich ein Akteur außerhalb der Reichweite des anderen, wird der Bildschirm horizontal in zwei Hälften geteilt. Falls Ihr einen menschlichen Partner habt, übernimmt dieser die andere Figur.

spieler mit von der Partie ist. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Grafik, samt der kläglichen Animationen aller auf dem Bildschirm befindlichen Sprites, ganz zu schweigen von der Musik und den spärlichen Soundeffekten. ws



geht so

Mit Dream TV hat die unbekannt Softwarefirma Trifix keinen guten Start auf dem Super-NES vollbracht. Die Idee mag ja nicht schlecht gewesen sein, daß der Spieler zwei Heldenprites "gleichzeitig" durch ein Level-Labyrinth steuern muß. In der Praxis wiederum erweist sich nach einiger Spielzeit diese Innovation als absoluter Motivationskiller. Einfacher wird es dann schon, wenn ein zweiter Mit-

System: Super Nintendo
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Trifix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Passwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

42%

Musik:

30%

Soundeffekt:

32%

Spiel-
spaß

49%



Redaktionswertung



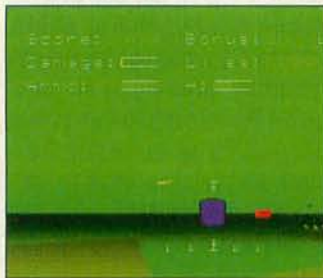
Jimmy und Charlie befinden sich hier gerade auf Erkundungstour. Die Grafik ist ja ganz nett aber ansonsten fehlt's an allen Ecken.

Cyber-Arena

Spectre

Willkommen im Cyber-Panzer. Die Arena wimmelt von feindlichen Einheiten, die nur eins im Kopf haben: Euch wegzupusten. Das Bordradar ist Euer wichtigstes Instrument. Es erfährt sämtliche Feinde innerhalb einer bestimmten Reichweite, sowie den Standort von Zielflaggen und Munitionsdepots. Ein Level gilt als erledigt, wenn Ihr alle gelben Flaggen auf-

gespürt habt. Einen Heidenspaß macht die virtuelle Panzerschlacht in professioneller 3D-Vektorgrafik im Rudel. Vorerst passen zwar nur zwei menschliche Cyber-Kämpfer, jeweils unterstützt von einem Robo-Dronen, in die Arena – der Schirm splittet sich dann in zwei Spielhälften –, aber die Jungs von CyberSoft haben ehrgeizige Pläne zur Vernetzung mehrerer



Kantige Panzer wollen Euch ans Leder. Ein Treffer vom Gegner und der Himmel über der Cyberwelt wird bedrohlich grün.

Konsolen in den Schubladen. Euer Kumpel kann sich wahlweise als Mitstreiter und Freund oder als Feind im Cyberdrome anmelden. 24 verschiedene Elemente begegnen Euch in der Cyberwelt – stellt sicher, daß Ihr schnell und passend (mit Hypersprung und Hyperspace) reagiert.



geht so

Der Cyber-Klassiker aus England hat schon einige Jährchen auf dem Buckel. Seinerzeit blockierte Spectre stundenlang komplexe Macintosh-Netzwerke. Spaß macht die Schlacht in der virtuellen Arena auch noch heute. Grafisch sind allerdings weder die klobigen Panzer noch die Zielfähnchen der letzte Schrei. Wer 3D-Schlachten wie Doom kennt und weiß, was heute technisch

machbar ist, erwartet auch in Cyberräumen einen gewissen Realismus. Das Spielekonzept erinnert zudem an Faceball 2000 (12/92), dessen Konsolenumsetzung schon damals nur wenig Freunde finden konnte. *mn*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Actionspiel

Hersteller: Gametek
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 – 2
Features: Customable

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 32%
Musik: 39%
Soundeffekt: 32%

Spiel-
spaß **62%**

Redaktionswertung

Papis Opel hebt ab

Highways 94

Ein flottes Rennspiel wurde uns hier von BPS serviert, aber eines, das Menschen wie Dich und mich ansprechen soll. So könnte man bei den Kursen dieses Rennspektakels locker die Stadtautobahn von nebenan, eine x-beliebige Bundesstraße in der norddeutschen Tiefebene oder den nächstgelegenen ADAC-Übungsplatz darin wiedererkennen. Die vier Kurse können alleine oder zu zweit im Battlemodus gefahren

werden. Die Autos sind durch die Bank weg keine richtigen Rennmaschinen, sondern sehen aus wie aufgemotzte Mittelklassewagen. Tritt man alleine ein Rennen an, bummeln auch VW-Bussen ähnliche Neunsitzer auf der Piste rum. Nach jeder Runde muß in der freundlichen Familienwerkstatt das richtige japanische Menü angeklickt werden, damit es weitergeht. Eine Besonderheit ist der Geschicklichkeitskurs, bei dem im



Im Einspielermodus seht Ihr im oberen Bild Eure Karre aus der Sicht von Streckenkameras. Rechts der japanische Werkstattleiter

Slalom zwischen zwei Markierungshütchen durchgefahren werden muß. Die "Tore" für diesen Slalom können auch selber gesetzt werden, d.h. Ihr könnt Euch auf einem quadratischen Parkplatz Euren eigenen Kurs basteln.



geht so

Ob Big City Highways 94 jemals bei uns erscheinen wird, steht in den Sternen, europäische Autobahnfreaks würden sich bestimmt gleich heimisch fühlen. Leider werden zu wenig Kurse geboten, die Flitzer liegen nicht tief genug, so daß das Spiel mit F-Zero nicht konkurrieren kann. Das Fahrverhalten der Autos ist eher mittelmäßig, was die Simulation einer Autobahnsszenerie realistisch macht, aber zumindest im Einspielermodus nicht so viel

Fahrfreude bringt. Außerdem ist mir unverständlich, wieso man mit einem Fahrer nur einen gesplitteten Bildschirm zur Verfügung hat. Eine Batterie zum Abspeichern der selbst editierten Kurse wäre kein Fehler gewesen. *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Autorennspiel
Hersteller:

Bullet Proof Software
Testversion von:
High Score Games
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 160 Mark

Grafik: 58%
Musik: 32%
Soundeffekt: 43%

Spiel-
spaß **61%**



Redaktionswertung

Zwergenaufstand Bebes Kids

Oder wie ich lernte, ein Videospiel zu hassen. Nun gut, mal im Ernst. Zur Story: In dem gut besuchten Vergnügungspark "Fun World" ist der Teufel los. Eine böse Macht hat die Kontrolle über den ganzen Park an sich gerissen. Nur zwei mutige Kids konnten den Klauen des Hexenmeisters entkommen. Die beiden Geschwister "Kahlil" und "LaShawn" müssen

nun versuchen, alles wieder in Ordnung zu bringen. Zum Glück haben die beiden einige handkräftige Special-Moves auf Lager, mit denen sie sich vor den bösen Helfershelfern der dunklen Macht schützen können. Ihr übernehmt nun die Rolle von einem der Kids. Egal, an welcher Stelle Ihr Euch auch gerade befindet, fast an jeder Ecke lauern eine Menge grimmiger

Gesellen nur darauf, Euch an den Kragen zu gehen. Mit geschickten Ausweichmanövern und guten, schlagkräftigen Argumenten lösen sich auch diese Gegner nach gewisser Zeit in Luft auf.



hilfe

Es ist schon fast eine Frechheit, was sich manche Softwarefirmen erlauben. Bei *Bebe's Kids* ist einfach alles schlecht, von Anfang bis zum bitteren Ende. Die Entwickler haben es sich leicht gemacht, schnell zwei Charaktere zusammengeschustert, diese wurden mit ein paar Schlagtechniken versehen, schon war das Spiel fertig. Zur absoluten Krönung gibt es die wohl einfallslosesten Gegner der Videospiegelgeschichte frei Haus mitgeliefert. Dafür soll man auch noch Geld zahlen?

Nein, danke, nicht mal geschenkt würde ich mir das Game zu meiner S-NES-Sammlung stellen. Was soll ich dazu noch sagen? Ich hoffe, nie wieder ein Spiel dieser Firma in die Finger zu bekommen. **ws**



Recht bunt sehen die Vergnügungspark-Landschaften auf den ersten Blick aus. Ansonsten wird nichts mehr geboten!

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action-Beat'em Up
Hersteller: Mandigo Ent.
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 23%
Musik: 10%
Soundeffekt: 5%

Spiel-spaß **11%**



Redaktionswertung

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Der auf dem Mega Drive so erfolgreiche Tetris-Clone wurde also doch noch 8-Bit tauglich gemacht. Dr. Robotnik, Despot vom Planeten Mobius, hat einen hocheffizienten Bohnentransformator gebastelt, der die Einwohner von Beanville in Mini-Roboter verwandeln kann. Dazu läßt der feine Herr Doktor die Einwohner in Zweiergruppen einfangen und in ein Verlies stecken. Die Bohnenpärchen kommen in sieben ver-

schiedenen Farben in das Spielfeld eingetrudelt. Ihr könnt sie mit den beiden Joypadtasten à la Tetris entweder links- oder rechtsherum drehen. Wenn Ihr eine Viererlinie oder einen Viererkumpen aus der gleichen Farbe gebildet habt, verschwinden diese Bohnen. Es wird entweder alleine im Denksportmodus oder zu zweit gegen einen Freund oder Feind (Dr. Robotnik) gespielt. Euren Gegnern könnt Ihr, indem Ihr mehr als eine Vierer-

gruppe abräumt, auch sogenannte Flüchtlingsbohnen rüberschicken, die man nur zusammen mit vier gleichfarbigen Bohnen wieder loswerden kann. Wer die Kettenreaktionen beherrscht, kann seinem Gegenüber ganz schön Sand ins Getriebe streuen, da dann bis zu 30 Flüchtlinge fällig sind.



super

Das Spielprinzip von *Mean Bean Machine* ist natürlich auf dem Master System immer noch genauso genial. Die "Yihos" und "Hippies", die beim Mega Drive die Atmosphäre erst richtig angeheizt haben, vermisse ich leider sehr. Auch die individuellen Bohnengesichter sind bei der 8-Bit-Popelgrafik nicht mehr auszumachen. Wer die Mega Drive-Version kennt, ist wohl eher enttäuscht. Anson-

sten sind auch bei dieser Version alle Modi gut spielbar, die Langzeitmotivation ist genauso vorhanden und im Zweispielermodus, wo sich der bessere Kettenreaktionär beweisen muß, geht es irre heiß her. **ds**

System: Master System
Spieltyp: Denkspiel

Hersteller: Compile
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 42%
Musik: 50%
Soundeffekt: 24%

Spiel-spaß **80%**

Redaktionswertung



In der Mitte sieht man das Portrait des Computergegners



Wer noch nie das Vergnügen hatte, nimmt erst eine Übungsstunde



Ausgangspunkt Eurer Reise ist die Burg vom Good Ol' Lord British. Auch bei unerwarteten Todesfällen landet Ihr wieder hier.



Um diese Schreine, die im ganzen Land verstreut liegen, dreht sich alles. Diese müssen alle zu monsterfreien Zonen erklärt werden.



His eyes are filled with burning hatred ...

Urplötzlich steht Ihr auf der Speisekarte dieser Monster



Beim Plausch werden alle wichtigen Punkte hervorgehoben



Eure Reisetasche solltet Ihr gut verwalten, sonst herrscht Chaos



Und immer wieder heißt es beten und meditieren

Ultimativer Klassiker Ultima VI

Wer kennt ihn nicht, den sagenumwobenen Klassiker und Meilenstein in der Geschichte des Rollenspiels schlechthin: *Ultima*. Vier Jahre nach der Veröffentlichung auf PC, und zwei Jahre nach der japanischen Version (vom Schallplatten- und Videorießen **Pony Canyon**), kommt von **FCI** endlich die US-Umsetzung des sechsten Teils. Was also ist in den vier Jahren passiert? Noch immer hockt Lord British auf dem Thron von Britannia, und wieder einmal sitzt er in der Klemme: Seine acht Schreine der Tugend, die er sich mühselig aufgebaut hat, sind von monsterähnlichen Wesen, die auf den Namen Gargoyles hören, besetzt worden, und das ganze Land droht im Terror unterzugehen. Als Avatar düst Ihr mit drei Kumpeln los, um die Ursache für diese Aggression herauszufinden. Unterwegs gesellen sich kampfwütige Kellnerinnen und vorlaute Musikstudenten, um Euch

bei den Echtzeitkämpfen mit den Monstern beizustehen. Seid Ihr schließlich ausgelaugt und völlig dem physischen Ende nahe, dürft Ihr in Geschäften, die sich anscheinend allesamt strikt nach dem Ladenschlußgesetz richten, Waffen, Items und Lebensmittel kaufen. Da das ganze Spiel in Echtzeit abläuft, könnt Ihr nicht einmal in Hotels übernachten, wenn die Öffnungszeiten verstrichen sind. In diesem Fall hilft nur eins: Einfach in das nächstbeste Haus hineinmarschieren und die lebenswichtigen Sachen mitgehen lassen.



super

Ultima VI – The False Prophet gehört spielerisch zweifelloshne zu den heimlichen Höhepunkten der Saga. Was

jedoch hier für die 16-Bit-Konsole umgesetzt wurde, stellt vor allem grafisch nur einen Bruchteil vom Origin-Original dar. So vermißt man das stimmungsvolle Intro, von dem lediglich ruckige Sequenzen übrigblieben, oder die Paßbildaufnahmen von den Personen, die in diesem pseudo-historischen Spektakel mitwirken. Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, das Spiel liefе ständig in der dritten Person, weil man eben die Helden nie zu Gesicht bekommt. Dafür werdet Ihr akustisch mit allen möglichen Steinzeitbarock und Godzilla-Melodien vollgesülzt, egal ob in Städten oder auf Schlachtfeldern. Für den versierten SNES-Spieler wirkt die Steuerung träge (immerhin aber besser als in der PC-Version), und beim Draufsichtwinkel von beinahe 80 Grad bekommt man leichte Schwindelanfälle. Aber solche Sachen hat man in den 80er bzw. Anfang der 90er Jahren nun eben mit Begeisterung gespielt, und Nostalgikern unter Euch wird es so und so

gefallen. Wer von *Ultima* noch nie etwas gehört oder gelesen hat, dem wird lediglich die etwas prähistorische Menüführung ein wenig aus dem modernen Einknopf-Rhythmus werfen. Und die auf der Packung versprochenen "100 Hours of Playing Time" sind wohl nur von hartgebackenen Ultima-Freaks zu unterbieten. *tet*

System: Super Nintendo

Spieltyp: Rollenspiel
Hersteller: FCI
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features:
Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

68%

Musik:

60%

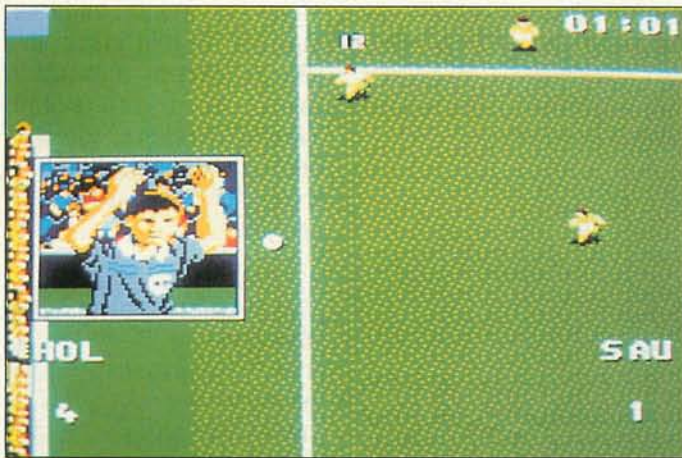
Soundeffekt:

38%

Spiel-
spaß

76%





"Hol" führt gegen "Sau" und bekommt gerade einen Einwurf (Master)



Nouvelle Cuisine bei den Menüs-Magerer, aber übersichtlich (GG)

USA 94 World Cup

Was ist Fußball? Obwohl schon recht alt, ist es immer noch das beliebteste Spiel der Welt, und eigentlich weiß jeder, wie man Fußball spielt." So gelesen im Regelheft zu World Cup USA 94. Die Jungs von U.S. Gold müssen's ja wissen, haben sie doch die offizielle Lizenz für das Großereignis an Land gezogen. Auch die beiden Versionen für die kleinen Segas strotzen nur so vor Auswahlbildschirmen, wenn auch abgespeckter wie beim Mega Drive-Modul. Ihr könnt auch hier die WM durchspielen, an den Tagen und Austragungsorten, an denen

auch das richtige Turnier stattfindet, und dabei alle qualifizierten Mannschaften auswählen. Da das Spiel in ganz Europa verkauft wird, und auch zwischen 8 verschiedenen sprachigen Bildschirmtexten ausgewählt werden darf, kann die WM noch individuell mit anderen Mannschaften bestückt werden (für traurige Franzosen z.B.). Für den WM-Modus gibt es eine Paßwortfunktion. Im Trainingsmodus kann man den Schiedsrichter auf parteiisch schalten, so daß er immer für Euch pfeift. Ansonsten können hier auch einzelne Situationen, wie Elfmeter oder Abstoß, Freistoß und

Einwurf von verschiedenen Punkten aus geübt werden. Jetzt ist eigentlich "nur noch eine Frage offen: Haben Sie das Zeug, um Weltmeister zu werden, oder zieht man Ihnen das Fell über die Ohren?" (Regelheft Teil 2)



geht so

Im 8-Bit-Gewand antretende Mini-Fußballer machen in der Regel nicht mehr her, als 16-Bit-Kicker. Bei World Cup USA stimmt diese Regel allerdings nicht. Natürlich müssen systembedingte Abstriche bei der Grafik gemacht werden, besonders das Elfmeterschießen hat unter

der Konvertierung gelitten, aber alle interessanten Features wurden beibehalten. Beim Game Gear ist nur der Bildschirmausschnitt sehr klein geraten. Dennoch spielen sich diese beiden Varianten besser als die Mega Drive-Version. Die Computergegner spielen längst nicht so dumm rabiat, wie auf dem Mega Drive. Allerdings ist der Schiri auch hier sehr streng mit Euch. Was wieder tierisch nervt, ist der jämmerliche Sound. Wer sich eines der beiden 8-Bit-Spiele zulegt, wird außerdem stolzer Besitzer eines Regelheft in "limitierter Auflage", dem zudem eine "auflagenbegrenzte Sonderbroschüre" beigeheftet ist (Regelheft Teil 3); na wenn des nix is?! ds



Der Bildschirmausschnitt ist beim Game Gear deutlich kleiner (oben)



Die Spielernamen sind trotz offizieller Lizenz der Phantasie der Programmierer entsprungen. So oder so kein Effenberg, wie schaaade.



System: **Game Gear**
 Spielertyp: **Fußballsimulation**
 Hersteller: **U.S. Gold**
 Testversion von:
Selling Points
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwörter**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
 Preis: **ca. 90 Mark**

Grafik: **65%**
 Musik: **45%**
 Soundeffekt: **30%**

Spiel-spaß **62%**

System: **Master System**
 Spielertyp: **Fußballsimulation**
 Hersteller: **U.S. Gold**
 Testversion von:
Selling Points
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwörter**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
 Preis: **ca. 90 Mark**

Grafik: **63%**
 Musik: **42%**
 Soundeffekt: **25%**

Spiel-spaß **66%**

Redaktionswertung

Redaktionswertung

Kluger Fischkopf

Ecco

Gibt es in der Welt der Sega-Spieler jemanden, dem Ecco noch nie begegnet sein sollte? Ich glaube kaum. Nun wird jedenfalls mit der Master System-Delphinerei die letzte Lücke im System geschlossen. Ja, auch diesmal hat Ecco durch ein Unwetter seine Family verloren, und muß, wie auf dem Game Gear, 17 Level durchtauchen, um sie wieder in seine Flossen schließen zu können. Auf dem Weg dort-

hin schwimmt Ihr in Seitenansicht durch Unterwasserhöhlen- und -gänge, schnackt mit anderen Gattungsgenossen, die Euch auch Tips geben, wie man das ein oder andere Tiefseerätsel löst. Als "Waffe" steht Eurem Meeressäuger nur seine kühle Schnauze zur Verfügung. In "Sprint"-Attacken zerplatzt Ihr damit die bösen Fische. Blessuren an der Schnauze werden durch kleine Snacks und Zauberblasen



How high can Ecco jump in the air? Schlüsselfrage in Level 1 (links). Ab und an kommt auch ein Rochen angekrochen im Labyrinth

aus Muscheln geheilt. Hin und wieder muß Ecco in Ermangelung von Kiemen an der Oberfläche oder in Luftblasen in Unterwasserhöhlen Luft schnappen.



gut

Die 8-Bit-Version ist keine Originalumsetzung des Mega Drive Eccos. Die Unterwasserhöhlen wurden verändert, die Feinde vermehrt und die Denkaufgaben ausgeweitet. Es macht auch Sinn, den Akzent mehr auf Geschicklichkeit zu verlagern, da ein Master System nie die Atmosphäre des Mega Drive-Spiels, geschweige denn die von Ecco-CD wiedergeben kann. Der Stimmungsverlust durch die mickrigen Soundqualitäten ist zwar schmerzlich, aber durch die zusätzlichen Spielelemente ist

eben ein etwas anderes, auf die Verhältnisse des Master Systems zugeschnittenes, Ecco entstanden. Jump'n'Swim-Freunde wird dieses pädagogisch auch so wertvolle Spiel nicht enttäuschen. **ds**

System: Master System
Spieletyp: Jump'n'Run/Rätsel
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 90 Mark

Grafik:

72%

Musik:

48%

Soundeffekt:

36%

Spiel-
spaß **70%**

Redaktionswertung

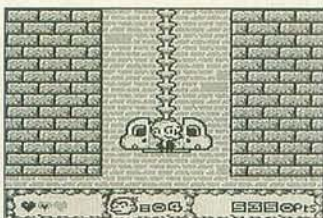
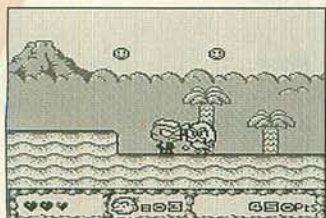


Keulenschwinger

Bonk's Adventure

Alte PC-Engine-Veteranen können sich vielleicht noch an den kleinen quirligen Steinzeitjungen erinnern. Nach zahlreichen Auftritten auf der PC-Engine hüpf und springt der prähistorische Dickschädel nun auch auf dem Game Boy. Unser kleiner Held hat sich in der Handheld-Version nicht großartig verändert. Noch immer kann Bonk mit einem freundlichen Nicken des Kopfes die meisten Gegner aufs Kreuz legen. Durch

geschicktes Festhaken mit den Zähnen, kann man mit ihm auch scheinbar unerklimmbare Felswände hochklettern. Auf der Strecke finden sich von Zeit zu Zeit wieder die begehrten Fleischkeulen. Ist Bonk eine, verwandelt er sich in einen wütenden Wirbelsturm und ist für kurze Zeit unverwundbar. Bonks Wege führen durch verschiedene Urlandschaften und unterirdische Höhlen. Bei letzteren kann es vorkommen, daß



Hat Bonk einmal ein Stück Dino-Keule erwischt, wird er zum rasenden Wirbelsturm

der kleine Keulenschwinger auch seine Schwimmkünste zeigen muß. Leider wurde keine Paßwortfunktion mit eingebaut.



super

Echt fantastisch, was die Programmierer von Hudson-Soft alles draufhaben. In das Game Boy-Modul wurden fast alle Einzelheiten des erfolgreichen PC-Engine-Vorgängers mit reingequetscht. Die Grafik ist liebevoll und detailliert, der Sound wie beim Originalspiel schräg und witzig. Neben der tollen Umsetzung räumt *Bonk's Adventure* vor allem bei der Spielbarkeit ab. Ich halte es für eines der besten Jump'n'Runs, was es zur Zeit für den Game Boy gibt. Natürlich fehlt noch das gewisse Etwas, um an Spielwitz der ganzen Mario-Saga her-

anzukommen. Wer nach neuem Hüftspielfutter lechzt, sollte schleunigst in den Läden gehen und sich das Modul zulegen. *Bonk's Adventure* hat sich einen Ehrenplatz in der Game Boy-Sammlung verdient. **ws**

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Hudson-Soft
Testversion von: High-Score Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

80%

Musik:

65%

Soundeffekt:

71%

Spiel-
spaß **80%**

Redaktionswertung

Kater von Welt:

Garfield



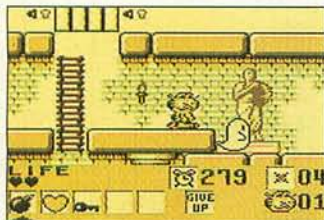
gut

Ein sonst eher träger Sympathieträger bekommt hier in 41 Leveln ziemlich viel Auslauf und muß dazu noch seinen Grips benutzen, um ins nächste Level vorgelassen zu werden. In einem bestimmten Zeitlimit muß Garfield, beziehungsweise Ihr, da die Pummelkatze ohne Euch sicher nicht mal aus dem ersten Level herausfinden würde, eine Anzahl Sterne einsammeln, die von Level zu Level variiert. Es wechseln sich zu

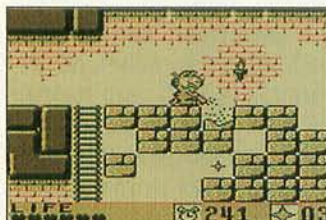
Beginn des Spiels noch leichte mit schwierigeren Leveln ab, so daß Ihr nach jeder etwas happigen Tüftelei wieder Zeit zum Relaxen habt. Besagte Sterne sind auch in oder unter Blöcken versteckt, weshalb Garfield ein Bohrer anvertraut wurde, mit dem er die Blöcke wegmeißeln kann, die allerdings nach kurzer Zeit wieder erscheinen. Hin und wieder findet er statt dessen auch Bomben, Schlüssel, belebende Getränke, etc.

Garfield ist eine gelungene Mischung aus Jump'n'Run und Knochelei. Die Hauptaufgabe im Spiel besteht meist darin, den Überblick über die Labyrinth zu wahren, und die Blöcke in einem bestimmten Timing zu zerhämmern, um an Gegenstände unter ihnen zu kommen, und, bevor sich die Blöcke über einem wieder aufbauen, und das arme Kätzchen einschließen, den Abgang zu schaffen. Continues gibt es unbegrenzt, und wer den Batterien eine Pause gönnen möchte, kann sich jederzeit per Paßwort wieder einklinken. Der Sound ist recht klar für GB-Verhältnisse, nur leider scheint der Programmierer ziemlich auf Heimorgelsound zu stehen, weshalb ich es nach dem drit-

ten Level vorzog, mir die Musikuntermalung aus dem Walkman zu besorgen. Ansonsten ein prima Game: großer Garfieldsprite, akzeptable Steuerung und interessante Labyrinth mit viel Knobelmöglichkeiten. *ds*



Hui-Buh spielt auch mit, da hilft nur die Bombe aus dem Menü.



Garf packt den Preßbluthammer aus, um an den Stern zu kommen.

System: Game Boy
 Spielertyp: Puzzle/Jump'n'Run
 Hersteller: Kemco
 Testversion von: High Score Games
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 52%
 Musik: 40%
 Soundeffekt: 56%

Spiel-spaß **73%**

Redaktionswertung

Nordisch

Prophecy

Die Geschichte von *Prophecy* spielt sich in der längst vergangenen Wikinger-Welt ab. Brian lebt mit seinem Stamm friedlich in den wunderschönen Tag hinein. Dort herrschte der selige Frieden, bis eine böse Prophezeiung in Erfüllung geht. Odins Sohn "Lord Loki" ist die rechte Hand des Teufels und versucht nun mit seiner dunklen Macht, das ganze Nordland zu zerstören. Brian ist der einzige, welcher nicht gefangenge-

nommen wurde. Mit einem spärlichen Schwert zieht er in den Kampf gegen zahlreiche Diener des bösen Lords. Ihr übernehmt nun die Rolle von dem kleinen Wikinger-Racker. Das Spielfeld scrollt konsequent in alle Richtungen, je nachdem, in welchem Landschaftszenario Ihr Euch gerade befindet. Unterwegs habt Ihr die Möglichkeit, in Shops verschiedene Einkäufe zu tätigen. Dort erhaltet Ihr zum Beispiel weitere Lebensenergie oder hilfreiche

Spezialwaffen, vorausgesetzt, Ihr habt genügend Goldtaler in Eurem Säckchen. Das nötige Kleingeld bekommt Ihr von den Gegnern, welche ins Gras beißen mußten.



hilfe

Überflüssig wie ein Game Boy ohne Feuerknöpfe: Trotznetter Grafik, trotz Bonusgegenständen und unterirdischen Passagen besitzt *Prophecy* nichts, was es einer Kaufempfehlung würdig machen würde. Die unfaire Spriteabfrage treibt jeden Spieler frühestens nach ein paar Minuten in den grenzenlosen Wahnsinn. Zieht man außerdem in Betracht, daß *Prophecy* weder mit rasanter Action, noch mit kniffligen Geschicklichkeitstests aufwartet, ist das Urteil schon gefällt. Wer sich tödlich lang-

weilt und das Modul auf einem Sonderpreis-Ramschhaufen im Kaufhaus erblickt, darf zugreifen. Ansonsten findet sich mit Leichtigkeit ein anderes Game des gleichen Genres, was einiges mehr an Spielwitz zu bieten hat. *ws*

System: Game Boy
 Spielertyp: Action-Jump'n'Run
 Hersteller: Gametek
 Testversion von: Eigenimport
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 63%
 Musik: 35%
 Soundeffekt: 20%

Spiel-spaß **26%**

Redaktionswertung



Odins Welt auf einen Blick. Hier werden Euch alle Stationen der bevorstehenden Abenteuer angezeigt.



Runes of Virtue

Ultima II

Dem Good Ol' Lord British fliegen wieder die Fetzen um die Ohren. Wenn der Schwarze Ritter sein Unwesen treibt, bleibt in Britannia keine Stadt verschont, denn nach und nach werden die Bürgermeister entführt und in weit verzweigte Dungeons eingekerkert. Wieder einmal müßt Ihr, wahlweise zu zweit, in die Rolle des Avatars schlüpfen, und die bedrohliche Soße auslöffeln. Zu

Beginn stehen Euch sogleich vier Kämpfer(innen) und drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Mit der Richtungstaste und den beiden Feuerknöpfen (jeweils für eine Waffe) schlagt Ihr Euch durch das ganze Land, erlegt Monster und befreit Geiseln. Habt Ihr eine Mission erfüllt, werden Euch die Bewohner mit Jubel in der jeweiligen Stadt empfangen. Nach einem Einkaufsbummel kehrt Ihr sodann



Hier vor Lord British's Burg beginnt Eure Reise



Mehrlevelige Dungeons

wieder in Lord British's Schloß zurück, wo bereits der nächste Auftrag wartet. Und sollte doch irgendwas schiefgehen, blüht Euch ein Endlos-Continue, das sich zudem automatisch abspeichert.



super

Also, mit dem Original-Origin-Ultima hat dieses Action-Adventure-Spiel nicht viel gemein. Kein moralischer Überbau, keine bitterernsten Leitthemen und auch kein übermäßiger Item-Konsum (höhö). Ganz im Gegenteil: Ein Endgegner, der für witzige Einlagen zu haben ist, Piraten, die sich vom Helden ihr Schiff abknöpfen lassen... und sogar ein Extra-Dungeon, der von einer Horde Origin-Entwickler bewohnt wird – die Programmierer haben alles daran gesetzt, um sich und

die Ultima-Saga auf die Schippe zu nehmen. Was dabei herauskam, läßt sich sowohl optisch als auch vom Spielprinzip her gut verdauen. Besonders lecker ist es, wenn man zu Zweit durch die Dungeons schweift. **tet**

System: Game Boy
 Spieltyp: Actionlastiges Rollenspiel
 Hersteller: FCI/Pony Canyon/Origin
 Testversion von: Galaxy
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue, Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

80%

Musik:

78%

Soundeffekt:

40%

Spiel-spaß

79%

Redaktionswertung

Mei, wie neckisch:

Die Schlümpfe

Ja schlumpf ich denn? Ein böser Zauberer hat Schlumpfine, Brillen- und Überraschungsschlumpf entführt. Na, denn nix wie losgeschlumpft, Muskelschlumpf, um Gurgelhals das Handwerk zu schlumpfen und die Sippschaft zu befreien. Schlümpfe für den Schlumpfboy ist ein typischer Plattform-Jump'n'-Runner, aus 12 großen Leveln bestehend. Zwei Paßwörter und drei Schwierigkeitsstufen haben die Schlump-

fierer von Infogrames in das Modul hineingeschlumpft. Auf Muskelschlumpf warten lauter verschiedenen designte Level, in denen er läuft, springt, klettert, Lianen benutzt, per Floß, oder indem er Frösche als Inseln benutzt, Gewässer durchquert, Blätter oder Vögel als Aufzüge benutzt oder auf einem Storch durch die Lüfte schlumpft. Neben diversen Boni und Bonushöhlen gilt es natürlich vor allem die drei Hauptfeinde

kaputtzuschlumpfen und die Schlüssel zu finden, damit die Gefangenen beschlumpft werden können.



super

Wirklich ein völlig abgefahrenes Spiel diese Schlumpferei. Ich freue mich schon auf die SNES-Umsetzung, die allerdings noch schwerer sein soll. Das Game Boy-Spiel ist jedenfalls auch schon happig. Mehr Paßwörter wären fein gewesen. So ist man gezwungen, alle Gegenstände, die Punkte und Extraleben bringen, jedes mal neu aufzusammeln, wenn man von vorne beginnt, da die mitgelieferten Leben eher wenig sind. Die Bonusrunden, die auch Leben beinhalten, können nur aufgesucht werden, wenn alle 5 Sterne in einem Level

mitgenommen werden, was manchmal fast unmöglich ist. Da die Level aber sehr schön gestaltet sind, ist es keine zu große Qual, diese einige Male zu durchstreifen, bis man das nächste Paßwort bekommt. **ds**

System: Game Boy
 Spieltyp: Jump'n'Run
 Hersteller: Infogrames/Nintendo
 Testversion von: High Score Games
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: saite 2 Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
 Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

82%

Musik:

70%

Soundeffekt:

75%

Spiel-spaß

79%

Redaktionswertung



Mit derlei Federvieh lassen sich Abgründe überwinden



An den Hals vom Storch geklammert, geht es über Berg und Tal

GAME BOY

GAME BOY

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**, Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für **alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**



Ob Mortal Kombat 2 grafisch wohl mit dem Automaten mithalten kann?

Mortal Kombat 2

Mortal Kombat löste letztes Jahr eine heftige Diskussion über Gewalt in Videospielen aus. Trotz aller Kritik wird Acclaim im Herbst den Nachfolger in Deutschland veröffentlichen. Ob Mortal Kombat 2 da weitermacht, wo der Vorgänger aufhört und ob Deutschlands Moralapostel Alarm schlagen sollten, erzählen wir Euch im ausführlichen Preview.

Miyamoto-Interview

Während die Game-Welt im tiefen Sommerloch schlummert, haben wir mal an den Pforten von Big-Nintendo geklopft und uns mit Shigeru Miyamoto, Nintendos Wunderknabe und Mario-Erschaffer, über die nahe Zukunft der Videogame-Szene unterhalten. Welches System wird sich durchsetzen? Wann kommt Project Reality? Alles das in einem Vor-Ort-Bericht.



Miyamoto ist auch ein begeisterter Video Games-Leser.



Robert freut sich schon auf das neue Pitfall-Adventure

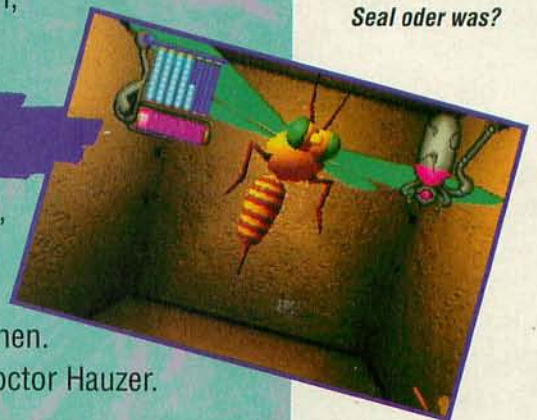
Pitfall

Die Vorgänger von Pitfall: The Mayan Adventure verkauften sich über sieben Millionen mal. Zwölf Jahre nach dem Original macht sich der Sohn von Pitfall Harry auf den Weg, seinen Vater zu retten. Ob die 16-Bit-Versionen mit dem alten Klassiker mithalten können, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

Ist das die Biene Maja in Pharaos Seal oder was?

Pharao's Seal

3DO, made in Japan, ist groß im Kommen, und natürlich gibt's dort schon die ersten Rollenspiele. Wir haben uns einmal in der mystischen Welt von Pharao's Seal umgesehen. Außerdem berichten wir über Tetsujin und Doctor Hauzer.



Heft 9 erscheint am 24.8.1994

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

Super NES

7th Saga	us	129,00
Actraiser 2	dt	109,00
Adventure Island 2	dt	117,00
Aero der Akrobat	dt	119,00
Aladdin	dt	109,00
Alien 3	dt	99,00
Andre Agassi Tennis	dt	109,00
Art of Fighting	dt	129,00
Asterix	nl	79,00
Axelay	dt	109,00
Baby T-Rex	dt	109,00
Batman Returns	dt	109,00
Battle Cars	us	119,00
Battletoads	dt	99,00
Beauty and the Beast	dt	99,00
Bram Stoker's Dracula	dt	99,00
Brutal	dt	109,00
Roby	dt	109,00
Bugs Bunny Rab.Rampage	dt	129,00
Castlevania 4	dt	109,00
Chaos Engine	dt	109,00
Chapflifer 3	dt	99,00
Chuck Rock	dt	99,00
Clay Fighter	dt	119,00
Clay Mates	dt	99,00
Cool Spot	dt	119,00
Cosmo Gang	dt	129,00
Crash Dummies	dt	109,00
Cyberator	dt	109,00
Cyberspin	us	89,00
Daffy Duck	dt	129,00
Demolition Man	dt	109,00
Desert Fighter	dt	129,00
Dr. Franken	dt	109,00
Dragon - Bruce Lee	dt	119,00
Dschungelbuch	dt	129,00
Earth Defence Force	dt	109,00

Equinox dt 99,00

F-Zero	dt	49,00
F1 Poleposition	dt	129,00

Fifa Soccer dt 109,00

Final Fight 2	dt	119,00
First Samurai	dt	119,00

Flashback dt 79,00

Flintstones	dt	114,00
GP 1	dt	109,00
Gods	dt	59,00
Goof Troop	dt	109,00
Harlem Globetrotters	dt	99,00
Harrier	dt	119,00
High Impact	us	109,00
Home Alone	dt	109,00
Home Alone 2	dt	109,00
Humans	dt	99,00
Jamuni - Streetball	dt	119,00
Jimmy Connors Tennis	dt	109,00
John Madden Football 94	dt	99,00
John Madden Football 93	uk	99,00
Jurassic Park	dt	119,00
King Arthur's World	dt	109,00
King of Dragons	us	129,00
Lagoon	dt	119,00
Lomborghini	dt	119,00
Last Action Hero	dt	99,00
Lemmings	dt	109,00
Lethal Enforcers & Gun	uk	179,00

Lord of the Ring dt 109,00

Major Title Golf	dt	79,00
Mario All Star	dt	89,00
Mario Kart	dt	91,00
Mario Point mit Maus	dt	91,00
Mario World	dt	69,00
Mario's Time Machine	dt	129,00
Marko's Magic Football	dt	129,00
Nachwächler	dt	129,00
Naga Man Soccer	us	129,00
Naga Man X	dt	109,00
Mega lo Mania	dt	109,00
Metal Marines	dt	129,00
Metroid	dt	109,00
Mickey's Challenge	dt	119,00
Might & Magic 2 (dt. Text)	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	105,00
Mystical Ninja	dt	119,00
NBA Allstar Challenge	dt	109,00
NBA Jam	dt	129,00
NBA Jam & 4 Sp.Adapter	dt	169,00

NHLPA Hockey '94 dt 99,00

NHLPA Hockey '93	uk	99,00
Nick Faldo Golf	dt	89,00
Nigel Mansell	dt	113,00
Ninjawarriors	us	129,00
On the Ball	dt	109,00
Operation Logic Bombs	dt	109,00
Orge Battle	dt	119,00
PGA Tour Golf	dt	109,00
Pat Attack	dt	109,00
Paladins Quest	us	119,00
Pang	dt	99,00
Paradius	dt	109,00
Phelinx	dt	119,00
Pierre la Chef	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pink Panther	dt	119,00
Pirates o.L. Dark Water	dt	129,00
Player Manager	dt	79,00
Plak	dt	89,00
Pocky & Rocky	dt	119,00
Pap'n Twin Bee	dt	119,00
Pap'n Twin Bee 2	dt	119,00
Papapuz	dt	109,00
Prince of Persia	dt	109,00
Race Drivin	uk	69,00
Radical Rex	dt	119,00
Rasenmäher Mann	uk	119,00
Rival Turf	dt	79,00
Robocop vs. Terminator	dt	109,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Rocky Rodent	dt	109,00

Schlümpfe dt 109,00

Schneewittchen	dt	117,00
----------------	----	--------

Secret of Mana dt 105,00

Secret of Mana	us	129,00
Side Pocket	uk	119,00
Sim City	dt	87,00
Soccer Kid	dt	109,00
Solitara	dt	99,00
Soul Blazer	dt	109,00
Spoca Ace	dt	109,00
Spectro	dt	99,00
Star Trek I.n. Gen.	dt	109,00
Star Wars	dt	115,00

Star Wars 2 dt 119,00

Star Wing	dt	99,00
Stack Car Racing	dt	99,00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00

Striker dt 79,00

Stunt Racer FX	dt	109,00
Sunset Riders	dt	109,00
Super Battle Tank	nl	99,00
Super Bomberman	dt	99,00
Bombern. & 4 Sp. Adp.	dt	139,00
Super Conflict	dt	119,00
Super Hockey	dt	109,00
Super Off Road 2	us	119,00
Super Putty	dt	125,00
Super R-Type	dt	49,00
Super Slo (Ice-Hockey)	us	119,00
Super Tarzan	dt	99,00
Syndicate	dt	109,00
Tarzan	dt	109,00
Tazmania	dt	119,00
Terminator 2	dt	116,00
Tiny Toon	dt	109,00
Tiny Toons	dt	89,00
Total Carnage	dt	109,00
Troddlers	dt	109,00
Trails	dt	99,00
Tuff e Huff	us	129,00
Turn and Burn (16 meg)	us	129,00
Turtles 4	dt	109,00
Turtles Tourn. Fighters	dt	129,00
Utopia	dt	115,00
Virtual Soccer	dt	99,00
WWF Royal Rumble	dt	99,00
Warp Speed	us	99,00
We're Back	dt	99,00
W.I.I. World is Carmen	dt	109,00
Wing Com. Secret Mis.	dt	119,00
Wing Commander	dt	119,00
Winter Olympics	dt	129,00
Wizardry 5	us	129,00
Wolfen Stein	uk	129,00
World Class Soccer	dt	115,00
World Cup Striker	dt	129,00
World Cup USA '94	dt	139,00
World League Basketball	dt	87,00
Yogi Bear	dt	109,00

Young Merlin dt 129,00

Zelda-Link to the Past	dt	89,00
Zombies	dt	113,00
Zool Ninja o.L. Nth. D.	dt	119,00

Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59,00
ASCII Joypad	dt	49,00
Action Replay Pro 2	dt	109,00
Cinch Kabel	dt	19,00
Cinch Kabel (M. Scart)	dt	29,00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99,00
Infrarot Joypads	dt	119,00
Joypad (Nintendo)	dt	39,00
Prog. Univ. Adapter	dt	59,00
Maus für S.NES	dt	44,00
Megamaster 1 Joystick	dt	59,00
Scart Kabel S.NES	dt	19,00

Super Game Boy dt 99,00

S. Nintendo Power 3 Set	dt	349,00
S. Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
S. Nintendo More Fun Set	dt	319,00
Super Scope incl. 6 Sp.	dt	119,00
Univ. Adapter Pro(60 Hz)	dt	39,00
Verlängerung Joypad 2.5m	dt	15,00

Gameboy

Adventure Island	dt	39,00
Binby 1-Rex	dt	39,00
Barbie	dt	54,00
Battletoads	dt	59,00
Blues Commando	dt	59,00
Blues Brothers	dt	59,00
Bram Stoker's Dracula	dt	55,00
Castle Quest	dt	55,00
Chapflifer 3	dt	55,00
Chuck Rock	dt	55,00
Cool Spot	dt	59,00
Daffy Duck	dt	59,00

Donkey Kong (SGB) dt 59,00

Dr. Franken	dt	59,00
Dschungelbuch	dt	59,00
Duck Tales	dt	59,00
Duck Tales 2	dt	59,00
F1 Race & 4 Sp.Adapter	dt	29,00
Fidgetits	dt	59,00
Gar Works	dt	55,00
Go Go Tank	dt	45,00
Hammerin Harry	dt	59,00
Home Alone 2	dt	59,00
Humans	dt	59,00
Hyperdunk	dt	59,00
Jelly Boy	dt	59,00
Jurassic Park	dt	69,00

Kirby's Pinball Land dt 49,00

Kirby's Dream Land	dt	49,00
Kirby	dt	45,00
Küpi'n Balu	dt	59,00
Last Action Hero	dt	44,00
Mario & Yoshi	dt	55,00
Mickey Mouse	dt	59,00
Micro Machines	dt	59,00
Million Secret Castle	dt	59,00
Missile Command	dt	49,00
Ms. Pac-Man	dt	49,00
Muhamad Ali Boxing	dt	59,00
Mystic Quest	dt	59,00
Nigel Mansell	dt	59,00
Pinball Dreams	dt	59,00

Pap'n Twin Bee dt 59,00

Prophesy Viking Child	dt	49,00
Rasenmäher Mann	dt	59,00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59,00
Simpsons 3	dt	59,00
Spot	dt	49,00
Star Wars 2	dt	69,00
Super Mario Land	dt	49,00
Super Mario Land 2	dt	64,00

Super Mario Land 3 dt 59,00

Sword of Hope	dt	59,00
Tarzan	dt	59,00
Tennis	dt	49,00
Tetris	dt	45,00

Tetris 2 us 66,00

Tiny Toon 2	dt	59,00
Total Carnage	dt	49,00
Warp Speed	dt	59,00
WCW The Main Event	dt	59,00
WWF 3 King of Ring	dt	59,00
World Cup Striker	dt	59,00
World Cup USA '94	dt	69,00
Yogi Bear	dt	59,00
Yoshi's Cookie	dt	49,00
Zelda	dt	59,00
Zen Intergal. Ninja	dt	59,00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	79,00
Game Boy 3er Set	dt	229,00
Game Boy Combil Case	dt	39,00
Game Boy Energy Pack	dt	39,00
Game Boy FM-Tuner	dt	29,00
Game Boy Super View (Lupe)	dt	19,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

Mega Drive

Abrams Battle Tank	dt	99,00
Aero the Akrobat	dt	119,00

Aladdin dt 89,00

Andre Agassi Tennis	dt	69,00
Andretti Racing	dt	99,00
Another World	dt	99,00
Arielle-Meerjungfrau	dt	89,00
Art of Fighting	dt	109,00
Asterix 1	dt	109,00
Atomic Runner	dt	89,00

B.O.B. dt 49,00

Back to the Future 3	dt	109,00
Barkeley: Shut up!	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00
Battletoads	dt	99,00
Blades of Vengeance	dt	89,00
Bram Stoker's Dracula	dt	89,00
Brett Hull Hockey	dt	85,00
Rubba'n Six	dt	109,00
Bubby	dt	79,00
Captain Planet	dt	89,00

Castlevania dt 89,00

Chaos Engine	dt	109,00
Clay Fighter	dt	109,00
Cool Spot	dt	99,00
Crash Dummies	dt	99,00
Crisis Ball	dt	99,00
Demolition Man	dt	99,00
Dinosaurs for Hire	us	99,00

Double Clutch dt 49,00

Dr. Rob.Mean Beam Mochi.	dt	99,00
Dragon - Bruce Lee	dt	99,00
Dragon Ball 2	jp	129,00
Dragons Fury	dt	99,00
Dschungelbuch	dt	99,00
Duna 2	dt	109,00
Eternal Champions	dt	129,00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00
F1 (incl. Batterie)	dt	105,00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99,00

Fifa Soccer dt 89,00

Flashback	dt	109,00
Flintstones	dt	99,00
Global Gladiators	dt	84,00
Golden Axe 2	dt	99,00
Gynoug	dt	99,00
Hyperdunk	dt	109,00
Jack Nicklaus Golf	dt	89,00
James Bond 007	dt	59,00
John Madden Football 92	us	45,00
John Madden Football 93	dt	79,00
John Madden Football 94	dt	99,00
Jurassic Park	dt	105,00
Kawasaki Super Bikes	dt	119,00
Link 2/7-117 Nightstorm	dt	89,00
Landstalker	dt	119,00
Last Battle	dt	109,00
Legend of Galahad	dt	59,00

Lost Vikings dt 109,00

Lotus Turbo Challenge 2	dt	89,00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	79,00
Marble Madness	dt	79,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Mazin Wars	dt	105,00
Mc Donald's Treas.Land	dt	99,00
Mega Turrican	us	99,00

Mega lo Mania dt 59,00

Micro Machines	dt	89,00
Mig 29	dt	99,00
Mutant League Hockey	dt	89,00
Mutant League Football	dt	69,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Showdown	dt	99,00
NFL Quarterback Club	dt	109,00
NHLPA Hockey '93	dt	79,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Normy's Beach Babe	dt	89,00
Onifants	dt	89,00

YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Aller Screens aus der SNES-Version

Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-



Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93)
 „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
 BORSELSTRASSE 16 B
 22765 HAMBURG