

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG 8/94

MEGA FUN



SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

nur DM
4,90

SUPER!
32 SEITEN!

HOT WHEELS

Stunt Race FX
Nintendo dreht auf

DISNEYS MEISTERWERK

Das Dschungelbuch
Probier's mal mit Gemütlichkeit

REMAKE & PREMIERE

Donkey Kong
Farbe mit dem
Super Game Boy

BESSER ALS DIE WM!

Chicago Messe



AUSSERDEM IN DIESEM HEFT:

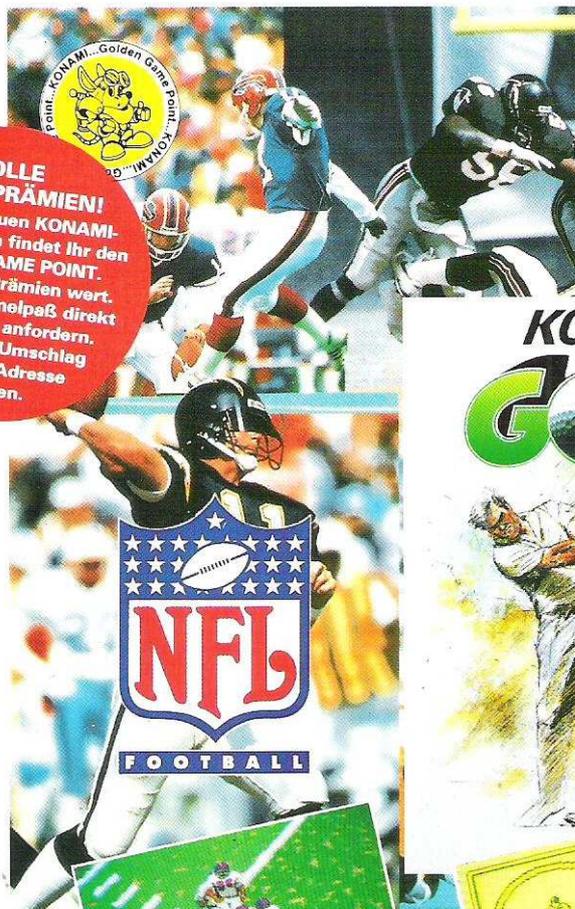
WORLD CUP USA 94 • HEART OF THE ALIEN (MCD) • SONIC SPINBALL (GG) • LEGEND (SNES) • ITCHY & SCRATCHY (MD) • DIE SCHLÜMPFE (GB) • DYNAMITE HEADDY (MD) • MS. PAC MAN (GB) • TOP HUNTER (NG)



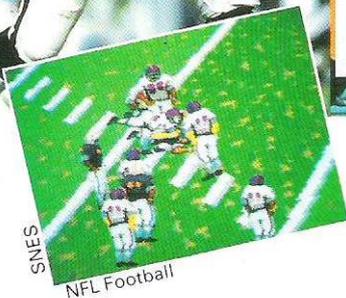
HYPERDUNK

KARSTADT

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

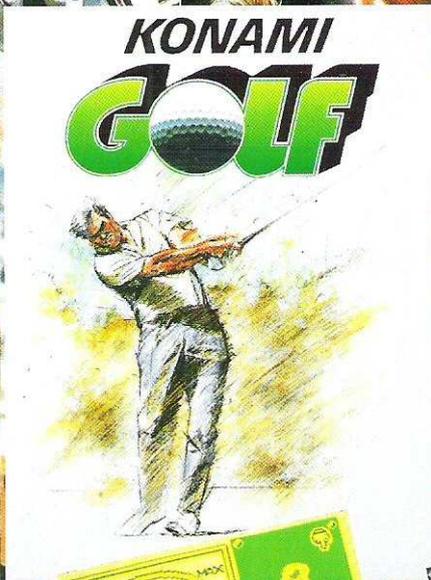


FOOTBALL



SNES

NFL Football

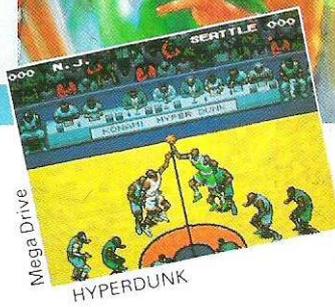


KONAMI
GOLF



Game Boy

KONAMI-GOLF



Mega Drive

HYPERDUNK

Gut einkaufen
schöner leben

DM 69,95



GAME BOY

Spiel - Sport - Spannung

HYPERDUNK ...

DM 129,95

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und ... Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab - tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.

- 1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör),
- 1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game bei dem kein „Touchdown“ fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt“ Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown“ zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

KONAMI-GOLF ...

DM 139,-

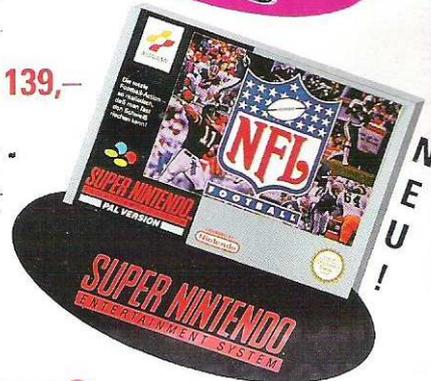
... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlägerstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard“ siehst Du Deine derzeitige Platzierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.



SEGA
MEGA DRIVE



GAME BOY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

DM 69,95



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

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

CES Chicago ab Seite 6 Die Knaller der Messe



NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Was für ein Sommer: Donkey Kong feiert sein Comeback, die Fußball-WM wird (zumindest bei uns) von der CES aus Chicago überschattet und sommerliche Temperaturen zwingen uns zu luftzirkulierenden Utensilien.

Wir könnten uns die nächste Videospiegelgeneration, Codename "Project Super-Vent", mit eingebautem Ventilator vorstellen.

Unter den jahreszeitlich bedingten Sehenswürdigkeiten, machte auch der Super Game Boy auf sich aufmerksam. Mit den Maßen 200-150-40 verdrehte er so manchen Redakteur den Kopf (Maßangabe natürlich in Millimeter). Aber auch das Innenleben kann überzeugen: Neuere GB-Spiele können die Farb-Palette des Super Nintendos (256 Farben) nutzen.

Somit eröffnen sich für Game Boy-Spieler, die auch ein Super Nintendo ihr Eigen nennen, neue Möglichkeiten. Aus den weltweit erhältlichen 350 Game Boy-Titeln kann man dann wählen und seine Modulperlen mit 4 Farben gleichzeitig auf dem heimischen Fernseher spielen.

Schöne Ferien und verzockte Wochen

Euer Mega Fun Team

P.S. Aber Vorsicht ist heiß Mann



Tokyo Toy-Messe (Teil 2) Nachschlag zum Bericht in der letzten Ausgabe Seite 116



Diesmal nehmen wir gleich zwei Automaten in unserer Coin Op-Ecke unter die Lupe Seite 14





Das Dschungelbuch

© Disney

Begleitet Mogli auf seiner abenteuerlichen Reise durch die Dschungel. Welcher die größeren Gefahren für das kleine Waisenkind in sich birgt, zeigt ein ausführlicher Test der beiden 16 Bit-Versionen.

Mega Drive Seite 103

Super NES Seite 37



Dem Titel und der Aufmachung nach könnte man eine Videospiel-Umsetzung des Kino-Fantasy-Spektakels von Ridley Scott vermuten, doch handelt es sich bei Seikas Beat'em Up um einen ins Mittelalter versetzten Final Fight-Clone, der wohl als Herausforderer zu den in dieser Ausgabe getesteten Capcom-Ritterspielen einzustufen ist.

Super NES-Preview Seite 30

Knights Of The Round King Of Dragons

Stichwort Mittelalter: Ritter, Prinzessinen, Schwertkämpfe, Magier, Zauberer, Drachen, Monster, mystisch, unheimlich und faszinierend. Dank Capcom kommt Ihr gleich zweimal in den Genuß, dies alles selbst erleben zu dürfen. Stellt sich allerdings die Frage, ob sich der Drachenkönig gegen die Ritter der Tafelrunde behaupten kann.

King Of Dragons Seite 39

Knights Of The Round Seite 92

Rubriken

Anzeigenauftrag	89
Börse	88
Countdown	87
Editorial	3
Fun Mail	86
Game Over	122
Helpline	42
Highlights	3
Impressum	122
Inserentenverzeichnis ...	121
Mega Mail	83
Poster	59
Referenzen	36

News

Super Nintendo	18
Mega Drive	16
Rest Der Welt	20
Scene	22

Previews

SN Eek The Cat	26
SN Fun'n'Games	28
SN Legend	30
SN Maximum Carnage	31
SN Stunt Race FX	24

SN Super Street Fighter II	32
MD Dynamite Headdy	34
MD Itchy & Scratchy	35
MD Super Street Fighter II	33

Spieletests

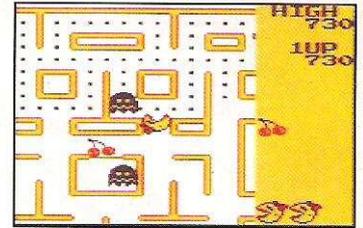
Super Nintendo

Das Dschungelbuch	37
Eye Of The Beholder	94
Fighter's History	99
Hiryu-No-Ken	97
J. League Soccer	95
King Of Dragons	39

Big N strikes back!

Bei aufmerksamem Studieren dieser Mega Fun-Ausgabe werdet Ihr schnell merken, daß Nintendo allen Unkenrufen zum Trotz zur absoluten Höchstform aufläuft. Stunt Race FX avanciert vom vorschnell als Pannenmodul betitelten Game zu einem absoluten Kracher, Donkey Kong wird mit Silicon Graphics-Unterstützung (siehe CES-Messebericht) in Kürze das SNES unsicher machen, Game Boy-Besitzer dürfen sich dagegen jetzt schon auf dessen Auftritt freuen.

Stunt Race FX (SNES) Seite 24
Donkey Kong (GB) Seite 112



Ms. Pac Man

Neben Donkey Kong erfreut eine weitere Kultfigur die Game Boy-Fans. Doch hat Pac Man diesmal die Hauptrolle an seine Frau abgetreten. Ob dem Mädels die Drops genauso schmecken, lest Ihr auf

Seite 114

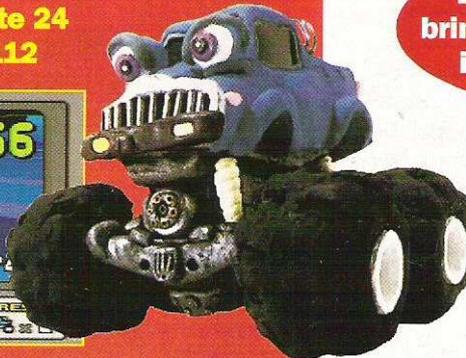
Die Schlümpfe

Können die kleinen bemützten Bläulinge auch auf dem Game Boy Gurgelhals eins auswischen? Lest nach und erfahrt es auf

Seite 114



Der Super Game Boy bringt jetzt mächtig Farbe in unsere Testseiten



Knights Of The Round	92
Pirates Of The Dark Water	40
Super Conflict	41
Wizardry V	93
World Cup USA 94	38

Mega Drive

Das Dschungelbuch	103
FIFA Soccer CD	100
Heart Of The Alien CD	106
Incredible Hulk	104
Mario Andretti Racing	102
Outrunners	104

Neo Geo

Top Hunter	110
------------------	-----

Amiga CD 32

Der Clou!	109
-----------------	-----

Master System

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	107
--	-----

Game Boy

Battletoads	113
Die Schlümpfe	114
Donkey Kong	112
Ms. Pac Man	114

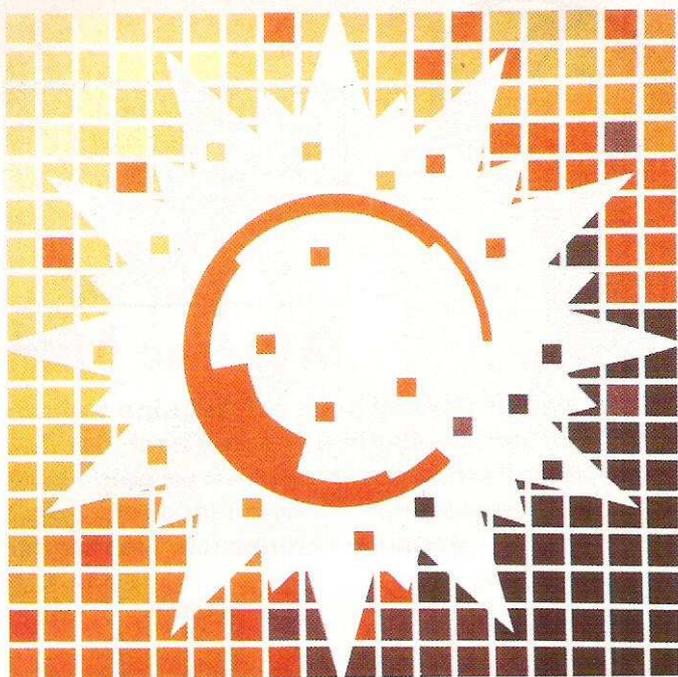
Game Gear

Sonic Spinball	108
----------------------	-----



Specials

Anime	120
CES Chicago	6
Insert Coin	14
Tokyo Toy-Messe Teil 2 ..	116



SUMMER

Genau einmal im Jahr ist die "Windy City" das Zentrum der Welt, der Videospieldwelt, um genau zu sein. Hier wird der Fahrplan des Business für das folgende halbe Jahr festgelegt: Aussteller versuchen, Distributo-

CES ren und Fachpresse gleichermaßen davon zu überzeugen, daß die jeweils vorgeführten Produkte die besten am Markt sind. Ein Ereignis also, das wir Euch nicht vorenthalten wollen

Eines bemerkte man bereits nach wenigen Minuten auf der Show: Die Summer CES stand diesmal ganz im Zeichen von Nintendo, zumindest was den Videospieldbereich betraf. Kein Wunder, hatte Sega ja bereits zuvor eine eigenständige Messe abgehalten und war

hier nur mit einem Zimmer im "Kellergeschoß" vertreten. Doch nicht nur die Größe des Standes machte auf Nintendo aufmerksam, auch die völlig überraschende Präsentation des 32-MBit-starken Donkey Kong Country sorgte dafür, daß Nintendo in aller Munde war. Was neue Hardware anging, guckte die Presse in die Röhre: Nur Entwicklern und Firmeninternen wurde hinter verschlossenen

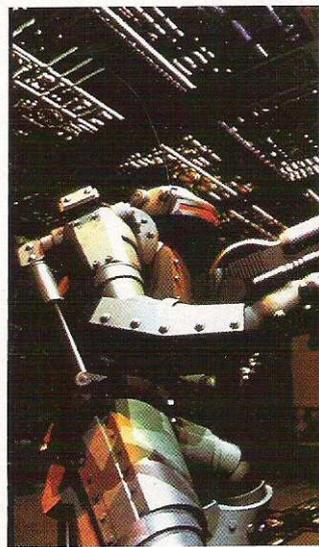


Türen die PlayStation und das Project Reality, das ab sofort übrigens in Nintendo Ultra 64 umgetauft ist, gezeigt. Schade! Auf einem unfertigen 32X-Entwicklungssystem (heißt bei uns Mega 32) zeigte Sega drei unfertige Spiele, mehr dazu in der Sega-Sektion. Die Summer CES hatte insgesamt gesehen einige Neuigkeiten zu bieten, konnte aber auf der anderen Seite auch mit bereits bekannten Games dienen.

Markt kommen. Orion Off-Road wurde in **Off-World Interceptor** umgetauft und ist nach wie vor für Herbst fest eingeplant. Nummer Vier ist **Star Control 2**, ein Weltraummix, der bereits auf dem

3DO

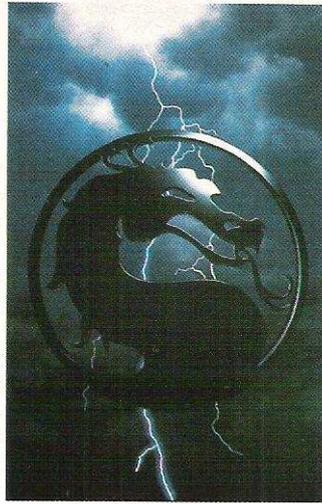
Die 3DO-Vorzeige-Company Crystal Dynamics hatte im wesentlichen vier Games in petto: **Gex** wurde genau wie Nintendos Donkey Kong Country auf SGI entwickelt und dann ans 3DO angepaßt. Eine freche Echse spielt die Hauptrolle in dem Jump'n Run, das im November in den Staaten erscheinen soll. Im Dezember wird dann **Samurai Shodown**, eine ziemlich gute Umsetzung des Automaten-Hits, auf den



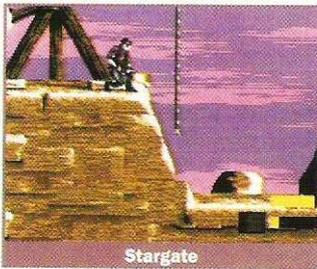
PC zu haben war. Ansonsten wurde am 3DO-Stand noch **Way Of The Warrior** stolz neben einem Super Nintendo Street Fighter 2 und einem Mega Drive Mortal Kombat präsentiert, frei nach dem Motto: "Sehen sie selbst, was besser ist!". Außerdem zeigten Sanyo und Goldstar jeweils ihre 3DO-Interactive Multiplayer. Ein Kuriosum am Rande: Capcom entwickelt Super Street Fighter Turbo für das 3DO!

Acclaim

Daß Acclaim mit einem der größten Stände vertreten war, hatte einen guten Grund: Obwohl die gesamte Branche im Moment über rückläufige Zahlen klagt, hat Acclaim seinen Umsatz (dank Mortal Kombat und NBA Jam) gesteigert. Was liegt also näher, als Mortal Kombat 2 hinterherzuschieben (SN/MD/GB/GG)? Die SNES-Version kommt dem Automaten dabei erstaunlich nahe. WWF und kein Ende: Acclaim hat bis zum Jahr 2000 die Rechte an dem etwas anderen Sport gekauft. Das neueste Produkt heißt WWF Raw und kommt für SN, MD, GB und GG. Nigel Mansell's Indy Car Racing wird wohl erst bei uns (für SN und MD) erscheinen, wenn er schon längst wieder in der Formel 1 fährt. Für die Freunde extremen Rennsports könnte USHRA Monster Truck Wars auf SN, GG und GB interessant werden. Wie bereits bei T2 geschehen, setzt Acclaim auch weiterhin auf Filmlizen-



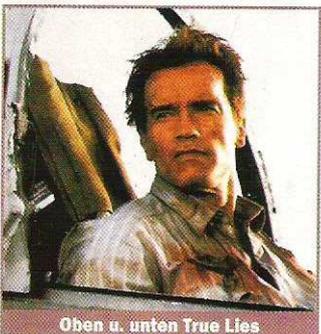
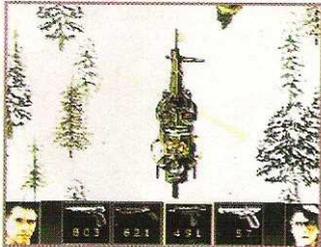
Mortal Kombat II (SNES)



Stargate



USHRA Monster Truck (SNES)



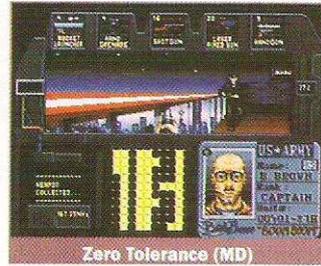
Oben u. unten True Lies

Die heißesten Beat'em Ups:

1. Mortal Kombat 2 (SNES,MD)
2. Super Street Fighter (SNES,MD)
3. Samurai Shodown .. (SNES,MD,3DO)
4. Way Of The Warrior (3DO)
5. Fatal Fury Special (MD,MCD)

Accolade

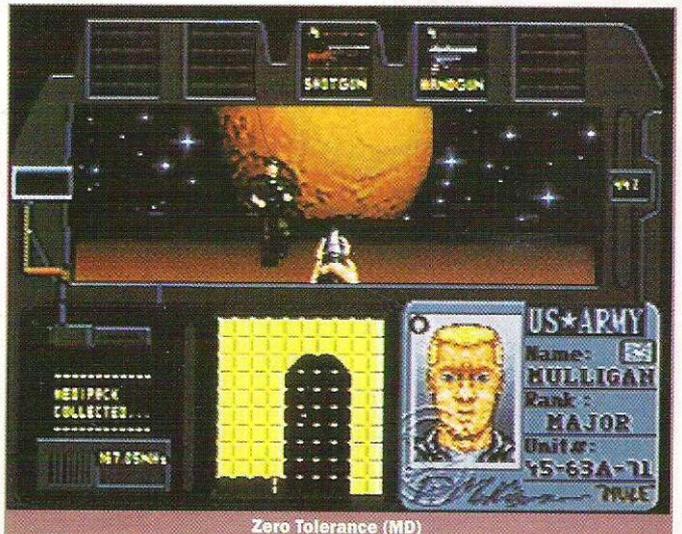
Accolade setzte auf Fortsetzungen: Ein 94er Hardball (MD), ein zweites Bubsy (SN,MD) und ein zweites Pele Soccer (MD) sollen die Fans bei der Stange halten (speziell die von Bubsy, der inzwischen auch als Zeichentrickheld debütierte). Bereits bekannt waren Fireteam Rogue (SN,MD) und Speed Racer (SN,MD). Neu



Zero Tolerance (MD)

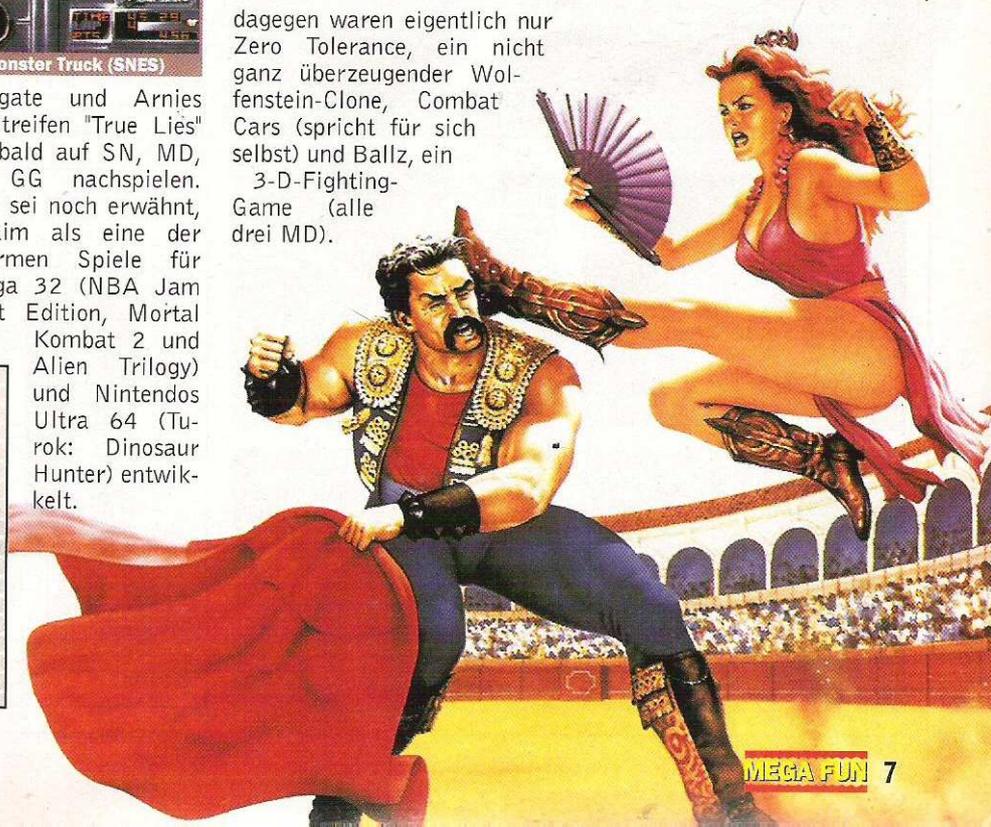


Bubsy 2



Zero Tolerance (MD)

dagegen waren eigentlich nur Zero Tolerance, ein nicht ganz überzeugender Wolfenstein-Clone, Combat Cars (spricht für sich selbst) und Ballz, ein 3-D-Fighting-Game (alle drei MD).





Tempest-Schöpfer Jeff Minter ist für das Jag-CD-ROM-Bundle VLM verantwortlich, VLM steht für Virtual Light Machine. Dahinter verbirgt sich die Fähigkeit, akustische Signale in optische umzuwandeln, oder einfacher: zu Euren Audio-CDs die passende Lightshow zu kreieren. Das

CD-ROM soll nach wie vor um Weihnachten herum erscheinen und unter 200 Dollar kosten. Die ersten CD-Titel sind **Blue Lightning**, **Battle-morph**, **Jack Nicklaus Cyber Golf**, **Highlander**, **Creature Shock** und **Demolition Man**. Außerdem ist ein MPEG-Modul in Arbeit, daß es Euch ermöglicht, Full Motion Video zu genießen. An der Modul-Front gibt es Folgendes zu vermelden: **Flashback** wird es wohl nicht zu mehr als einer 1:1-Umsetzung der MD-Version schaffen, **Doom** sieht ganz passabel aus und **Kasumi Ninja** scheint nicht so schlecht zu sein, wie es anfangs aussah. **Redline Racer** läßt sich am ehesten mit dem unfertigen Virtua Racing Deluxe fürs 32X vergleichen und kann somit nur als durchschnittlich eingestuft werden. **Ultra Vortex** und **Double Dragon V** konnten nicht einmal optisch überzeugen, bleibt abzuwarten, wie die endgültigen Fassungen werden.



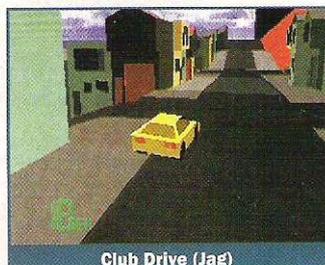
Redline Racer (Jag)



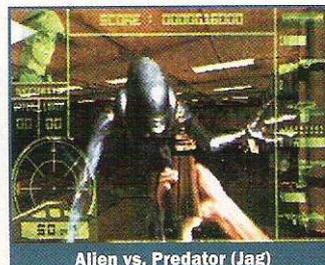
Rise Of The Robots (Jag)



Redline Racer (Jag)



Club Drive (Jag)



Alien vs. Predator (Jag)



Der Kampf geht weiter: Auf einer großen Videoleinwand lief **Super Street Fighter (SN,MD)**, das, wenn Ihr diese Zeilen lest, bereits in Japan erhältlich sein sollte (siehe auch Preview in dieser Ausgabe, S. 32/33). Fürs Super Nintendo wird im Dezember dank eines Deals mit Marvel Comics ein **X-Men-Game** erscheinen. Im Namen der



(Arcade-Umsetzung) und **Mega Man X 2**, das voraussichtlich mit einem speziell von Capcom entwickelten Chip erscheinen wird. Fürs Mega Drive kommt eine **Mega Man-Collection** (Mega Man, Mega Man 2, Mega Man 3 und ein bis jetzt unveröffentlichtes Mega Man-Game)



Die besten Jump'n Runs

1. Donkey Kong Country (SNES)
2. Earthworm Jim (SNES,MD)
3. Indiana Jones' Greatest Adv. . (SNES)
4. The Lion King (SNES,MD)
5. The Great Circus Mystery (SNES)

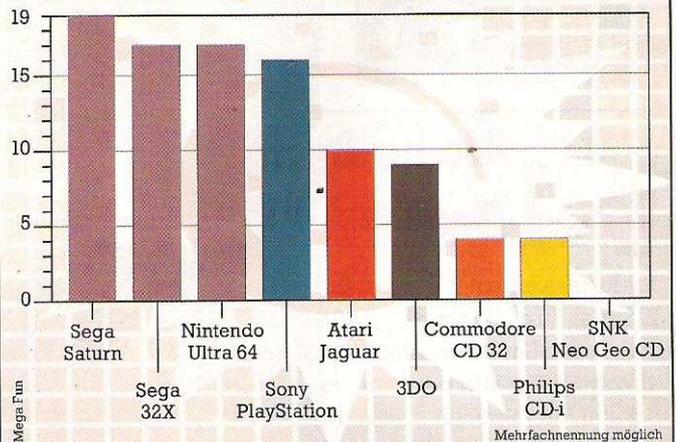
Gleichberechtigung bringt Capcom das Disney-Jump'n Run **The Great Circus Mystery Starring Mickey & Minnie (SN)**. Entweder alleine oder zu zweit gleichzeitig versucht Ihr, einem mysteriösen Zirkus sein Geheimnis zu entlocken (siehe auch Super Nintendo Software News S.19). GB-Kenner werden sich sicherlich noch an Gargoyles Quest erinnern: Unter dem Namen **Demons Crest** bekommt es auf dem Super Nintendo einen Nachfolger (Battery-Back-Up inklusive). Außerdem sind für Herbst folgende Titel geplant: **Bonkers** (eine weitere Disney-Cartridge), **Captain Commando**

unter dem Namen **The Wily Wars**, die Arcade-Adaption **The Punisher** und der Wrestling-Verschnitt **Saturday Night Slam Masters**. Für Nintendos (in den USA) frisch veröffentlichten Super Game Boy wird **Mega Man 5** erscheinen.



Was wird unterstützt?

Wir befragten 25 namhafte Hersteller



Laguna
VIDEO GAMES

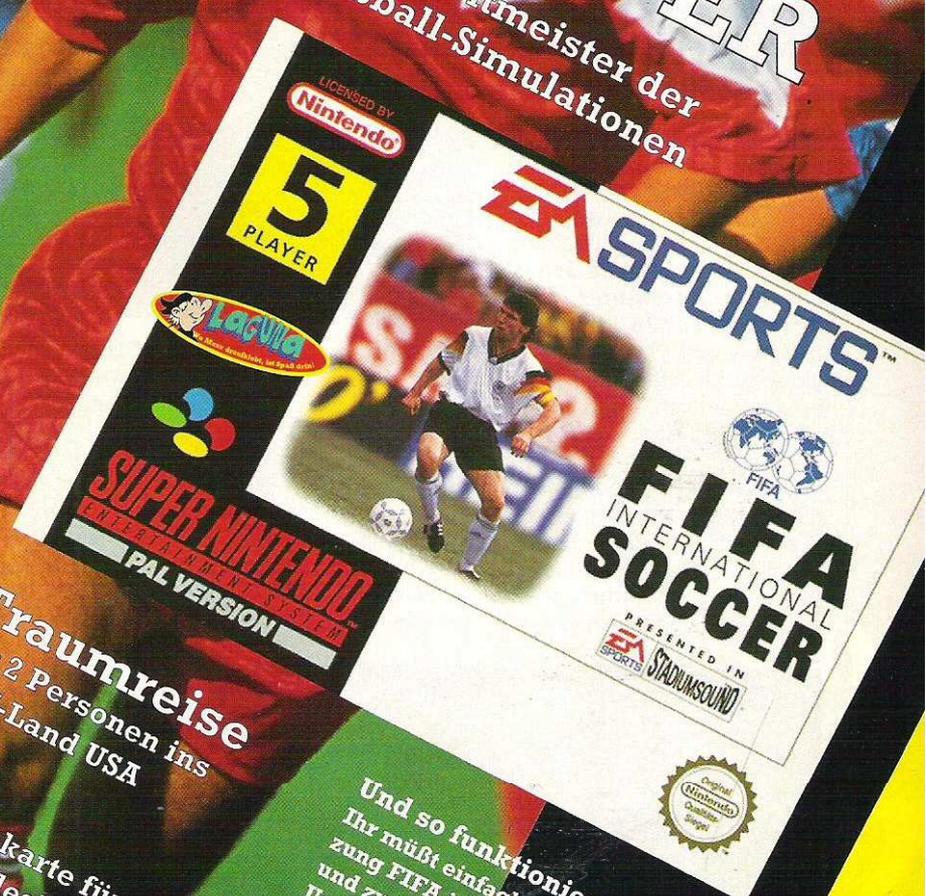
präsentiert das

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

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

Name _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

Alter, Geschlecht _____

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
gibt's auch
bei:

PORST
FOTO AUDIO VIDEO ELECTRONIC

PRESENTED IN
EA SPORTS STADIUMSOUND

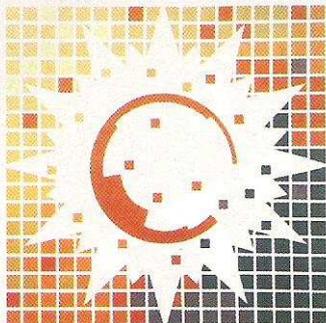
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

ELECTRONIC ARTS

Einmachen kann
ederl. Nur Mitar-
eiter von Laguna
nd Electronic Arts nicht.
er Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EA Sports, the EA Sports Logo and Stadiumsound are Trademarks of Electronic Arts. ©1994 Electronic Arts. FIFA Logo ©FIFA/ Deyhle 1977. Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



**SUMMER
CES**



Nach Luke Skywalker betritt ein weiterer Lucasfilmheld die Videospieldüne: Indiana Jones. Factor 5 entwickelte das Modul im Auftrag von Lucasfilm, JVC übernimmt den Vertrieb. **Indiana Jones' Greatest Adventures (SN)** beinhaltet, auf 28 Levels verteilt, alle drei Filme der Trilogie, vom Chachapoyan Tempel bis zum heiligen Gral dürft Ihr alles nachspielen. Vor Weihnachten solltet Ihr mit dem hitverdächtigen Modul allerdings nicht rechnen. Star Wars geht mit **Super Return Of The Jedi (SN)** in die letzte Runde (voraussichtlich ebenfalls bis Weihnachten fertig):



Super Return Of The Jedi (SNES)



Super Return Of The Jedi (SNES)



Ghoul Patrol (SNES)



Super Return Of The Jedi (SNES)



Samurai Shodown (MCD)



World Champ. Rally (SNES)

Ab sofort könnt Ihr außer Luke, Han und Chewie auch Prinzessin Leia und den Ewok Wicket steuern. Mit 16 MBit ausgestattet, dürfte das Super Nintendo-Modul ein würdiges Finale der bekanntesten Space-Opera werden. Ebenfalls nur für Nintendos 16-Bit-ter wird **Ghoul Patrol** erscheinen, ein Draufsicht-Action-

Game der Marke "mäßig interessant". Auf Mega CD bringt JVC gleich drei Beat'em Ups: **Rise Of The Robots** (auch für Mega Drive) und die beiden Neo Geo-Umsetzungen

Die heißesten Sportspiele

1. Super Punch-Out (SNES)
2. Stunt Race FX (SNES)
3. FIFA International Soccer (3DO)
4. Hardball 94 (MD)
5. WWF RAW (SNES/MD)

Samurai Shodown und **Fatal Fury Special Rebel Assault (MCD)** kommt noch im Sommer in den Staaten heraus, einen Vergleich mit der MS-DOS-Version sollte man jedoch lieber scheuen. Der Nachfolger des Urvaters aller 3D-Dungeon-Rollenspiele, **Dungeon Master 2: Skullkeep**, wird für das Mega CD ebenfalls unter den Fittichen von JVC erscheinen. Die beiden Titel **Time Cop** und **World Championship Rally** sind für Herbst auf Super Nintendo und Mega CD geplant.



Indiana Jones' Greatest Adv. (SNES)



Indiana Jones' Greatest Adv. (SNES)



Indiana Jones' Greatest Adv. (SNES)



© Lucasfilm



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. Schachtver-	
längerung & 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
Bomberman dt	89.90
Desert Strike dt	109.00
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, Zinnfi- guren, Würfel und Zubehör.	

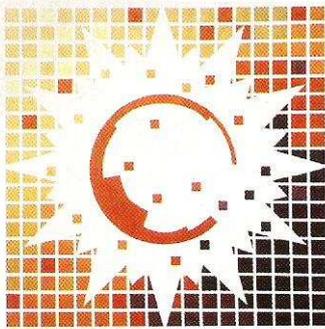
aRJay-Games

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,-**

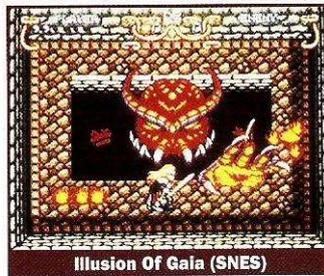


SUMMER CES

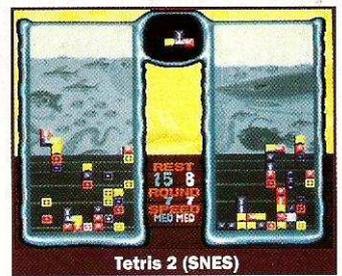
Nintendo

Nintendos neue Hardware wird nicht länger Project Reality heißen, sondern ab sofort Nintendo Ultra 64. Die ersten zwei Spiele für das System werden **Killer Instinct** (futuristisches 3D-Beat'em Up) und **Cruis'n USA** (Rennspiel durch Amerika) sein. Beide sollen noch in

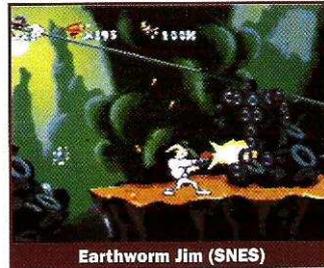
Power Animator von Alias Research wurde ein Spiel geschaffen, das grafisch alles in den Schatten stellt, was man bis zum heutigen Tag auf 16-Bit-Maschinen zu Gesicht bekam. Selbst auf dem Jaguar oder dem 3DO würde Donkey Kong Country eine hervorragende Figur machen, und das ist wirklich ein Armutszeugnis für die bisherige Software dieser beiden Systeme. Von Nintendo selbst gab es noch **Uniracers (SN)**, ein ungewöhnliches Rennspiel aus der Feder der Lemmings-Programmierer DMA Design, **Tin Star (SN)**, ein Fadenkreuz-Spiel für Super Scope und Mouse, **Illusion of Gaia (SN)**, ein Action-Adventure im Zelda-Stil, und **Super Punch Out (SN)**, die Umsetzung des legendären NES-Boxspiels, zu sehen. Außerdem wurden noch die beiden Denkspiele **Tetris 2 (SN)** und **Warios Woods (SN)** präsentiert. Fertig ist inzwischen auch der Super Game Boy, der es allen Super Nintendo-Besitzern ermöglicht, Game Boy-Spiele über den



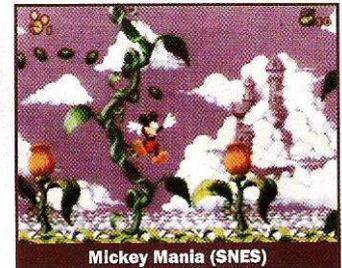
Illusion Of Gaia (SNES)



Tetris 2 (SNES)



Earthworm Jim (SNES)



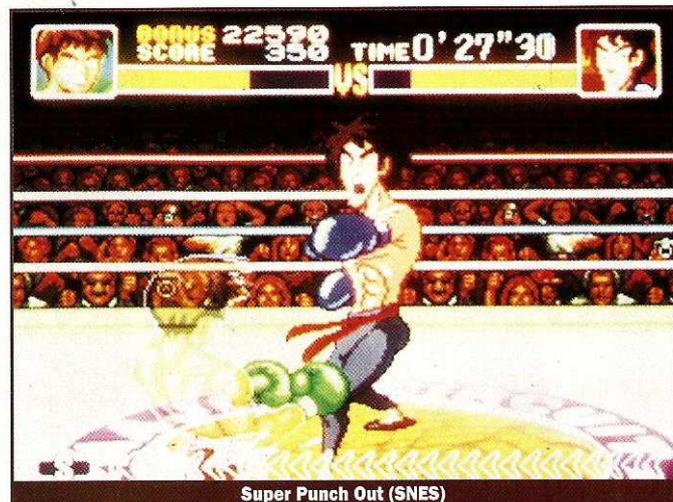
Mickey Mania (SNES)



Street Racer (SNES)



Tinstar (SNES)



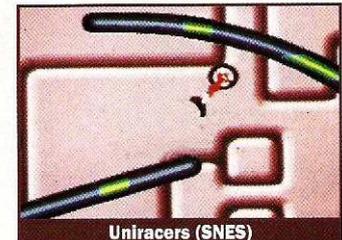
Super Punch Out (SNES)



Super Punch Out (SNES)

Fernseher zu zocken. Da sich auf dem Nintendo-Stand auch viele Fremdhersteller tummelten, seien deren interessanteste Titel hier kurz erwähnt: Electro Brain zeigte **Vortex (SN)**, das SFX-Spiel der Starwing-Programmierer Argonaut, Enix führte **Brain**

Lord (SN) und **King Arthur & The Knights Of Justice (SN)** vor, Fox Interactive steigt mit zwei Spielen ins Business ein, **The Pagemaster (SN)** und **The Tick (SN)**, bei Hudson lief **Bombberman 2 (SN)**, und Interplay hatte mit **Blackthorne (SN)** auch ein heißes Eisen im Feuer. Kemco präsentierte **Crazy Chase (SN)**, für 1994 sind außerdem geplant: **Dragon View (SN)**, **Stone Protectors (SN)** und **Top Gear 3000 (SN)**. Bei Ocean setzt man weiterhin auf Filmlicenzen: **Flintstones - The Movie (SN)**, **The Untouchables (SN)** und **Jurassic Park 2** (gibt's zwar nicht als Film, aber der Name wird's schon richten). Playmates Toys schließlich zeigte

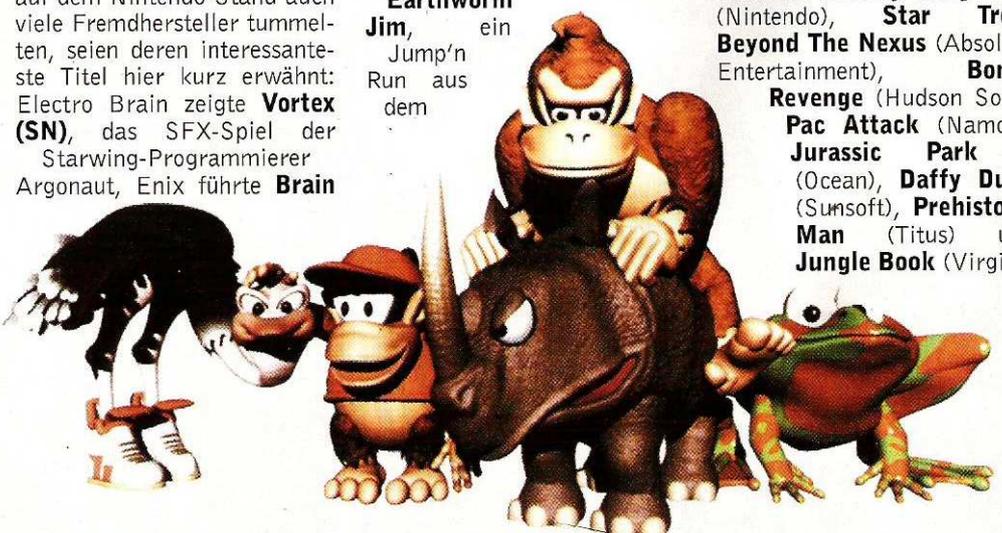


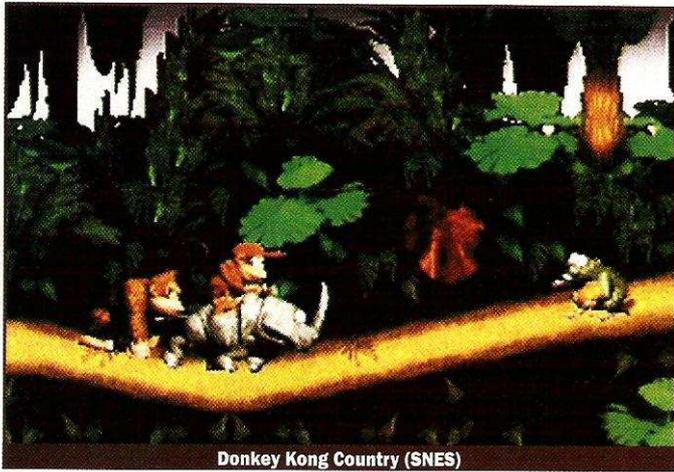
Uniracers (SNES)



Flintstones-The Movie (SNES)

Hause Shiny Entertainment (David Perry). Game Boy-Fans merken sich folgende Titel vor: **Donkey Kong Land** (Nintendo), **Star Trek: Beyond The Nexus** (Absolute Entertainment), **Bonks Revenge** (Hudson Soft), **Pac Attack** (Namco), **Jurassic Park 2** (Ocean), **Daffy Duck** (Sunsoft), **Prehistoric Man** (Titus) und **Jungle Book** (Virgin).





Donkey Kong Country (SNES)



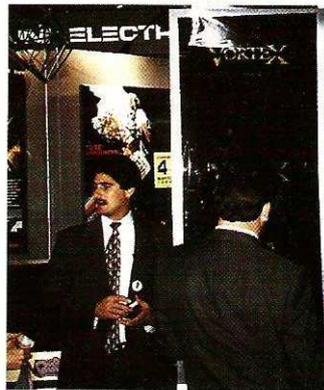
Donkey Kong Country (SNES)



Sega

Sega hatte bereits im Vorfeld der CES eine eigene Messe abgehalten und war deshalb nur mit einem sehr kleinen Stand vertreten. Dennoch gibt es eine ganze Menge Interessantes zu berichten: Für das 32X (bei uns Mega 32) wurden drei Titel gezeigt, die sich allerdings allesamt noch im Rohstadium befanden, genauso wie die Hardware selbst: **Star Wars Arcade**, **Virtua Racing Deluxe** und **Metal Head**. Ansonsten bringt Sega bis Ende des Jahres folgende Module: **Ecco: The Tides Of Time** (MD,MCD,GG), **Dynamite Headdy** (MD,GG), **The Adventures Of Batman & Robin** (MD,MCD), **Mighty Morphin Power Rangers** (MD,MCD,GG), **Baby Boom** (MD,MCD,GG), **Taz In Escape From Mars** (MD,GG), **Phantasy Star 4** (MD) und **Shining Force 2** (MD). Abseits der Messe wurde das neueste Werk, das aus der Zusammenarbeit von Disney/Virgin hervorgegangen ist, in einer phänomenalen Präsentation

vorgestellt: **The Lion King** (MD). Sega wird diesen Titel in Deutschland vertreiben. Was hatten die Third Party Licences zu bieten? Data East stellt die Umsetzung eines Sega-Automaten



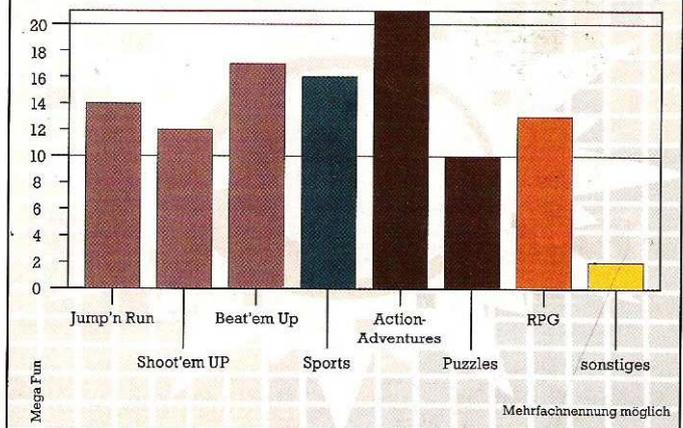
vor: **Outrunners** (MD). **One-on-One Basketball** und **Dai Bing** sind nur zwei von insgesamt sechs Titeln, die Digital Pictures fürs Sega CD bis Herbst herausbringen will. Von Electronic Arts kommen **MLBPA Baseball**, **NHL '95**, **Madden '95** fürs Mega Drive sowie **FIFA International Soccer** und **NHL '95** fürs Mega CD. Interplay setzt **Clay Fighter** und **Rock'n'Roll Racing** fürs Mega Drive um

und müßte bis Weihnachten mit **Boogerman** (Adventure/RPG) fertig sein. **Animaniacs**, **Sparkster**, **Contra** und **Lethal Enforcers 2** sind alle bei Konami in Entwicklung und sollen bis Herbst fürs Mega Drive erhältlich sein. Auf Mega CD kommt ebenfalls das zweite **Lethal Enforcers** und **Snatcher**, das ursprünglich für das japanische Engine CD-ROM geschrieben wurde.

angelehntes Jump'n Run, wird für Mega Drive, Super Nintendo und Mega CD erscheinen. In Zusammenarbeit mit Disney hat Sony ein Mickey Mouse-Jump'n Run auf die Beine gestellt, das den sinnigen Titel "**Mickey Mania: The Timeless Adventures Of Mickey Mouse**" (MD,SN,MCD) trägt. **No Escape** ist eine Umsetzung des gleichnamigen Actionfilms

Welches Genre wird bevorzugt?

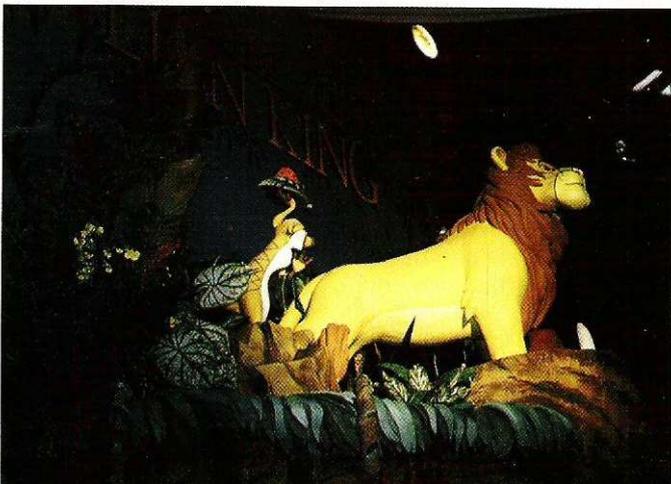
Wir befragten 25 namhafte Hersteller



Earthworm Jim (MD), vom Aladdin-Entwicklerteam um David Perry, war eines der Messe-Highlights und sollte unbedingt in Euren Köpfen gespeichert sein.

und soll für Mega CD und Super Nintendo auf den Markt kommen. Der amerikanische Sportsender ESPN hat mit Sony einen Deal abgeschlossen, das Ergebnis sind vier Sportspiele:

Baseball Tonight, **Sunday Night NFL**, **National Hockey Night** und **Speed World** (alle für Mega CD und Super Nintendo). **Prime**, **The Exterminators** und **NBA Hangtime '95** werden ausschließlich für Mega CD erscheinen, **3 Ninjas Kick Back** dagegen kommt außerdem auch noch auf dem Super Nintendo heraus. Schließlich sei noch bemerkt, daß das SFX-Modul **Vortex** von Electro Brain in Europa über Sony vertrieben werden wird.



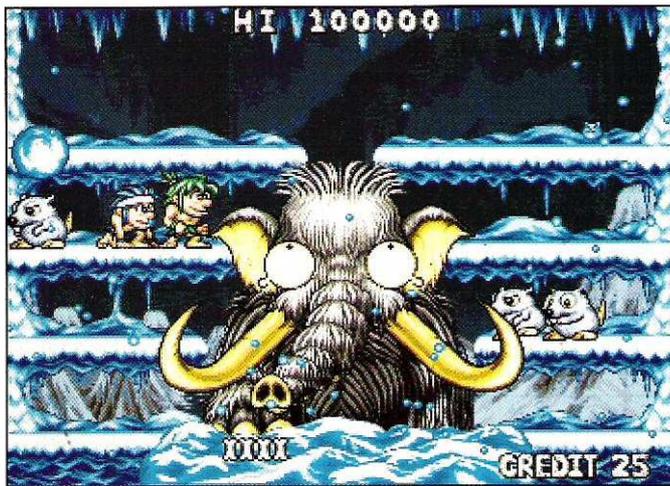
Sony

Leider, leider war die Presse von der Präsentation der Play Station ausgeschlossen, so daß wir Euch keine News in dieser Richtung bieten können. Für die gängigen Konsolen hatte Sony jedoch einiges in petto: Mary Shelleys **Frankenstein**, ein an den Film

JOE & MAC RETURNS

Die Steinzeit-Jungs sind wieder da, diesmal allerdings nicht im reinen Jump'n Run-Gewand

Da Joe & Mac mal wieder auf der Suche nach ihren Steinzeit-Babes sind und keinerlei Hinweise auf deren Verbleib haben, bleibt ihnen nur die Durchforstung ihrer



Jurassic Park ist überall!

gesamten Südseeinsel. Durch Dschungelgebiet und Eishöhlen bis hin zum Vulkan arbeiten sich die beiden Sympathieträger diesmal in bester Bubble Bobble-/Snow Brothers - Manier voran. Ihr könnt die Gegner mit einem Schlag Eurer Keule erst betäuben, um sie anschließend in einen Sack zu stecken und als Wurfgeschöß zu verwenden. Habt Ihr alle Feinde eines Bildschirms besiegt, wird in den nächsten Level gesprungen, in dem das ganze Spiel von vorne beginnt. Alle paar Levels steht Ihr einem besonders großen und hartnäckigen Feind-Sprite gegenüber, das erst nach mehreren Treffern den Löffel abgibt.

Fun-Fazit: Da hat Data East den beiden Steinzeitlern doch tatsächlich ein neues Spieldesign verpaßt. An die Stelle des altbackenen, horizontal scrollenden "Herkömmlich"-Jump'n Runs wurde ein nicht-scrollendes, fast noch älteres Spielgenre gesetzt, das bereits die Snow Brothers mehr als ausgereizt hatten. Und dennoch läßt sich dem neuesten Joe &



In einer Mondnacht wie dieser solltet Ihr Joe & Mac Returns spielen!

Mac-Werk ein gewisser Reiz nicht absprechen: Es ist erfrischend einfach und schnell zu spielen. Kurioserweise hat man bei der Grafik sogar im Vergleich zum ersten Joe & Mac abgebaut, seltsam, seltsam...

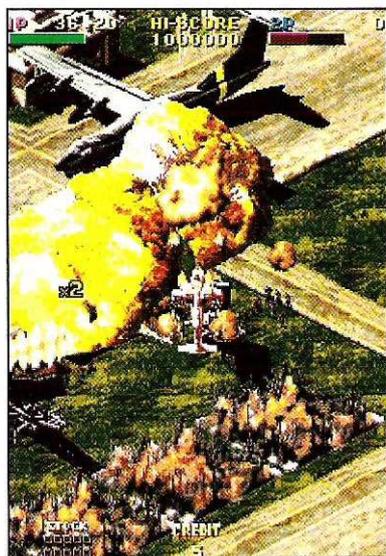


Unterwasserfreuden

HERSTELLER:	DATA EAST
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	5+
BESONDERHEITEN:	KEINE
MUSTER VON:	NOVA

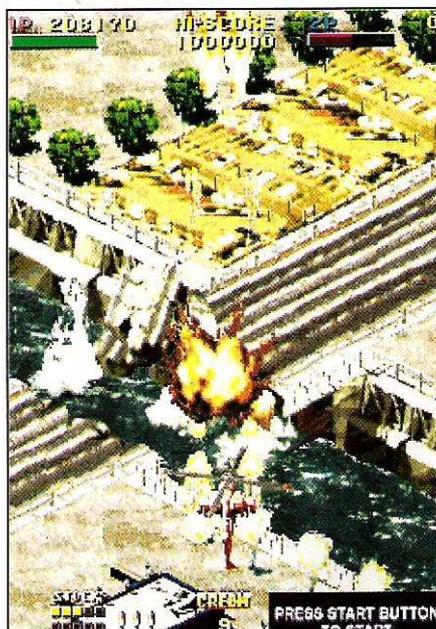
Twin Eagle II

Setas äußerst furioses Ballgame wollten wir Euch nicht vorenthalten



Größe ist nicht alles

...ist ein traditionelles Vertikal-Shoot'em Up: Ihr habt die Kontrolle über einen Kampfhubschrauber, der sich durch insgesamt neun Levels Feindgebiet den Weg freischießen muß. Diese wurden dabei in drei Routen zu je drei Runden zusammengefaßt, wobei die Route frei anwählbar ist (Ihr könnt also z.B. zuerst A, dann C und zuletzt erst B fliegen). Euer Hubi verfügt über ein Luft-Luft- und über ein Luft-Boden-Waffensystem, mit dem dritten Knopf könnt Ihr eine von drei Superbombs zünden. Wenn Ihr mit dem Steu-



Auch die Brücke muß dran glauben

erkreuz bestimmte Richtungsfolgen ausführt (ähnlich der Special Moves bei Beat'em Ups), antwortet der Hubschrauber mit Manövern, wie z.B. einem Überschlag.

Fun-Fazit: Wow, was bei Twin Eagle II in Sachen Grafik abläuft, ist schlichtweg genial: Da werden sehr realistisch wirkende Hochhäuser

überflogen, ein Canyon unsicher gemacht, auf hoher See gegen Schlachtschiffe und Flugzeugträger vorgegangen. Kurz gesagt, man kann sich gar nicht genug sattsehen. Auf der technischen Seite lassen sich auch keine Mängel finden, egal wieviele Sprites sich auf dem Bildschirm tummeln, der Automat geht nicht ein einziges Mal in die Knie. Genau hier liegt auch das größte Manko von Twin Eagle II: Stellenweise ist dermaßen viel los auf dem Bildschirm, daß das Ausweichen zu einem sinnlosen Unterfangen wird. Schade, aber das ist der Tribut, den ein Arcade-Game verlangt, schließlich wollen die Hersteller, daß häufig Geld nachgeworfen wird.

HERSTELLER:	DATA EAST
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	3
BESONDERHEITEN:	KEINE
MUSTER VON:	NOVA

nice price

GAME EXPRESS

fun & power

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,-
- Battleloads us 79,-
- BOB us 29,-**
- Bubba'n Stix dt 109,-
- Bubsy 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 Dune dt 99,-
- CD F-1 Heavenly S. jp 109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Indiana Jones dt 109,-
- CD 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 Slipheed 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,-
- Cool 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,-
- Gainground dt 19,-**
- Gaiares 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,-
- 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,-
- us/dt 99,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Othifants 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,-
- Streetsfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
- Streets of Rage 3 jp 109,-
- Sub Terrania us/dt 99,-
- Summer Challenge dt 39,-**
- Sunset Riders dt 89,-
- Super Streetsfighter 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 169,-/129,-**
- 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 Pads/Sonic 2 249,-

- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-**
- Programmierz. 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,-
- Astro 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 Cheetah 2 us 89,-
- Choplifter 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,-
- Flinstones 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,-
- Knights 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 89,-
- Mario's Time Machine dt 119,-
- Mechwarrior 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,-

- 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 Twinbee jp 19,-**
- Populous 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,-
- Schlümpfe 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,-**
- Streetsfighter 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 Battleloads us 29,-**
- Super Bomberman dt 99,-
- Super Bomberman 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 Streetsfighter 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,-
- Programmierz. 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,-
- UMBAAU:
- 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 39,-
- Gameboy ohne Spiel 79,-
- Gameboy Spiele ab 19,-
- NES Spiele ab 19,-
- US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab 8,-
- FM-Town Marty 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 / 53 42 54
 AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

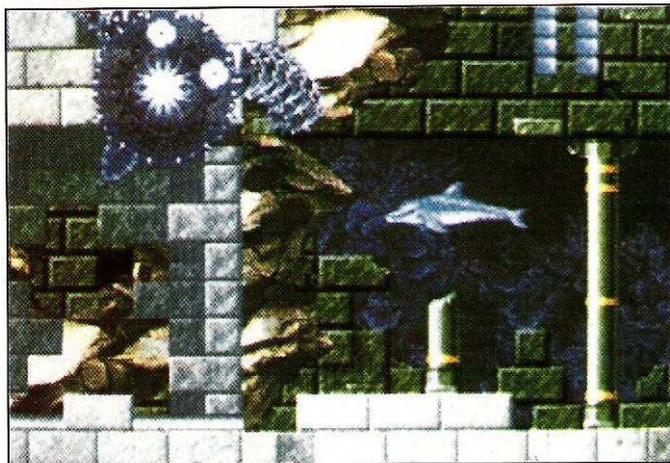
Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Ecco The Dolphin 2

Nach dem überwältigenden Erfolg des etwas anderen Jump'n Run, Ecco auf dem MD, werkelt Sega mittlerweile schon fleißig am Nachfolger, der

MEGA DRIVE
Jump 'n Swim / 1 Spieler
wiederum mit pastellfarbenen Grafiken aufwartet (16 MBit).



Rister The Shooting Star

MEGA DRIVE
Jump 'n Run / 1 Spieler

Jump'n Run-Helden sterben zum Glück nicht aus. Mit Rister The Shooting Star schickt sich nach Spark eine weitere Comic-Figur an, die Gunst der in unkomplizierte Jump'n Runs verliebten Sega-Fangemeinde zu erobern.



Syndicate

MEGA DRIVE
Strategie / 1 Spieler

Bullfrog setzt ihren Strategie-Hammer Syndicate nicht einfach 1:1 auf Konsole um, ganz im Gegenteil, 50 neue Missionen

bauen die Briten in die MD- und SNES-Versionen ihres '93er Computerspiel-Klassikers ein. Geplanter Erscheinungstermin: Oktober.



Samurai Shodown

MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die Serie der NG-Umsetzungen auf Segas 16 Bitter hält, dem reichlich mißlungenen Art Of Fighting zum Trotz an. Als näch-

stes nimmt Takara SNKs Vorzeige-Beat'em Up Samurai Shodown (in Japan besser bekannt als Samurai Spirits) in Angriff.

Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Ende des Jahres.



WORLD CUP STRIDER STRIKER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY™



Striker™ and © 1992, Rage Software Ltd. All rights reserved. World Cup Striker™ and © 1993, Rage Software Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved.

LICENSED BY



Nintendo · Game Boy™ Super Nintendo Entertainment System™ and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd

elite®

Pitfall The Mayan Adventure



SUPER NINTENDO

Jump 'n Run / 1 Spieler

Wenn Ihr es über trügerischen Treibsand hinweg geschafft und giftige Schlangen bezwungen habt, an unheimlichen Skeletten vorbeigekommen seid und schließlich den Spirit Warrior hinter Euch gelassen habt, seid Ihr bereit für... The Mayan Adventure. Nach Pitfall (1982) und Lost Caverns

(1983) auf dem legendären Atari VCS 2600, die beide von Altmeister David Crane erdacht wurden, für damalige Verhältnisse mit sensationellen 8 KBit aufwarten konnten und den ersten Videospiele-Boom einläuteten, startete Pony '87 mit einem Nintendo NES-Harry durch (Super Pitfall). Sieben Jahre später schwelgt die '79 gegründete Firma Activision scheinbar in seligen Erinnerungen (welt-

weit wurden sieben Millionen Exemplare verkauft) und gräbt die verstaubte Lizenz ein weiteres mal aus; diesmal auf dem Good Old SNES mit 16 MBit. Vorbei sind die Zeiten, als Pitfall nur zwei Levels in petto hatte, an satte 14 Levels mit Harry Jr. hat die US-Company gedacht (und an eine Schlange für die Mega Fun) und als verstecktes Bonusspiel die VCS-Urversion eingebaut. Animation:

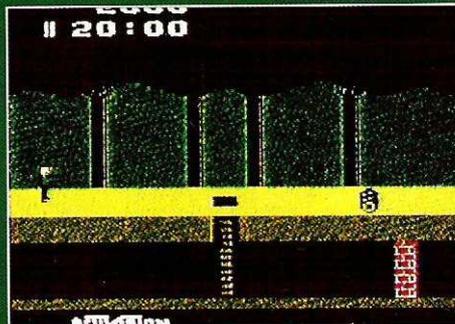
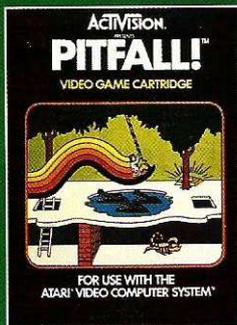
Kroyer Films, FX: Soundelux Media Labs (Cliffhanger, Die Zweite Chance), Gamedesign: Activision.

Geplanter Erscheinungstermin: November (SNES/MD/MCD).

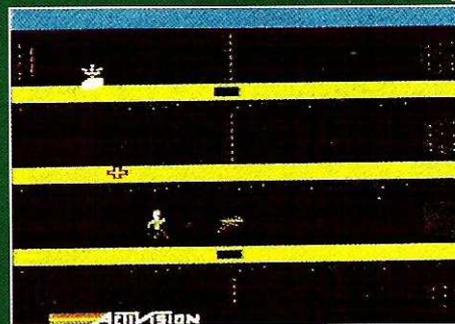
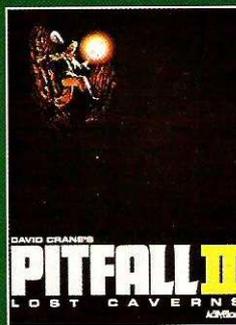
Weitere Oldies gefällig?

River Raid: The Mission Of No Return und Kaboom! The Mad Doctor's Revenge (beide fürs SNES und natürlich, wie könnte es anders sein, von Activision).

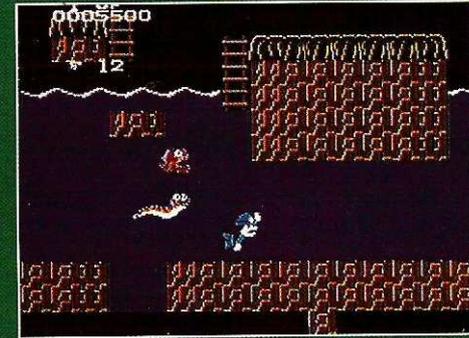
Pitfall (Atari VCS 1982)

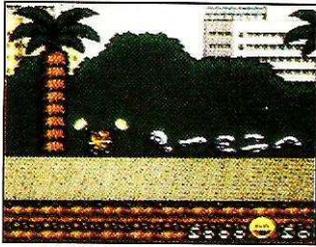


Pitfall II - Lost Caverns (Atari VCS 1983)



Super Pitfall (NES 1987)





Super P.C. Kid

SUPER NINTENDO

Jump 'n Run / 1 Spieler

Nach drei Abenteuern auf NECs PC-Engine und einer GB-Version, startet Hudson Soft mit ihrem Maskottchen Bonk auch auf dem SNES durch. Abgedrehte Jump'n Run-Kost ist angesagt. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 22. Juli.

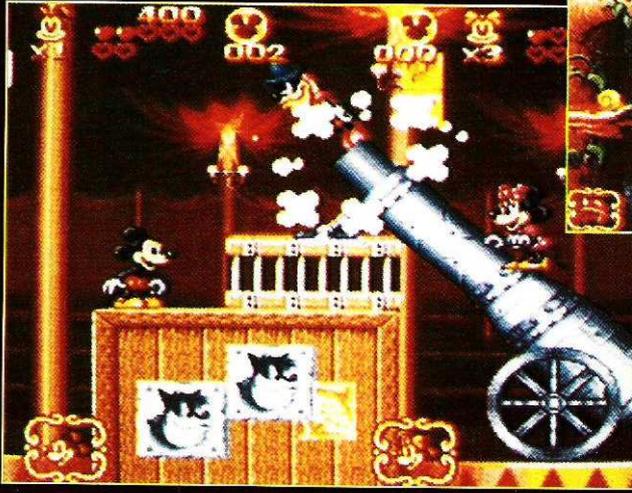
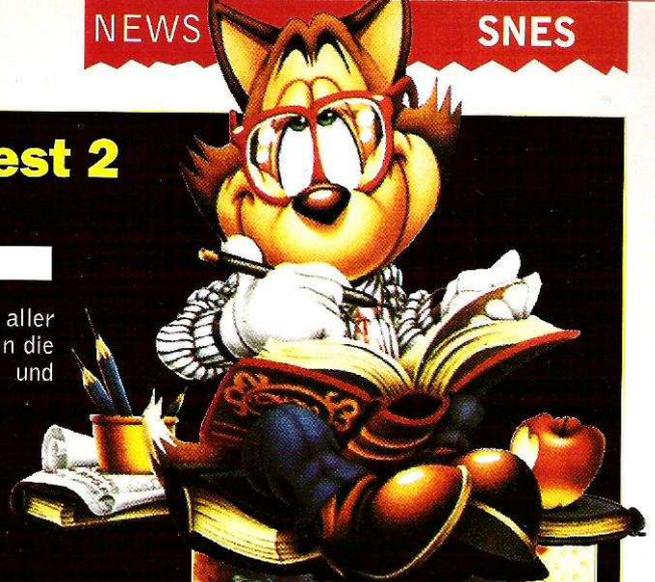


Magical Quest 2

SUPER NINTENDO

Jump 'n Run / 1-2 Spieler

Der bekannteste Mäuserich aller Zeiten geht, dank Capcom, in die zweite SNES-Runde und bekommt diesmal sogar tatkräftige Unterstützung von seiner Freundin (Zwei-Spieler-Modus). Hoffentlich wird Magical Quest 2 nicht ganz so einfach und kurz wie sein zugegebenermaßen grafisch brillanter Vorgänger.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

- Action Replay Pro 2 SN 99.-
- Die Schlümpfe (dt. Texte) 114.-
- Dragon 119.-
- Dschungelbuch 134.-
- Fifa Soccer 109.-
- Mega Man X 114.-
- PAC Attack 109.-
- Schneewittchen 119.-
- Smash Tennis (4 Player) 119.-
- Stunt Race FX (Juli/August) 114.-
- Super Hockey 119.-
- Super Metroid (dt. Texte Spieleb.) 114.-

Game Boy

- Die Schlümpfe (dt. Texte) 64.-
- Donkey Kong (256 Farben S.GB) 64.-
- Dschungelbuch 64.-
- Mrs. Pac Man 59.-
- W.Cup Striker (Juli/August) 59.-
- Wario Land 59.-

Mega Drive

- Multi Mega (Lim. Edit. 1 Jahr Gar.) 979.-
- Action Replay 2 Pro 99.-
- Dragon/Bruce Lee (Juli) 109.-
- Dschungelbuch 109.-
- Dune 2 119.-
- Marko's Magic Football 119.-
- Star Trek Next Gen. 139.-
- Streets of Rage 3 129.-
- Virtua Racing 169.-

Mega CD

- Mega CD II ohne Spiel mit Buch. ... 499.-
- Battlecorps (Aug.) 119.-
- Dune CD 109.-
- Fifa Soccer CD 109.-
- Heart of the Alien 109.-
- Mega Race CD 99.-
- Soul Star (Juli) 119.-
- Tomcat Alley 89.-

Game Gear

- Game Gear TV Set 289.-
- Dragon/Bruce Lee 89.-
- Dschungelbuch 79.-

- Marco's Magic Football 79.-
- Road Rash 79.-
- Sonic Spinball 79.-

Neo Geo

- Top Hunter 399.-

Tophits zu Knallerpreisen

(Alles in deutscher Version, solange Vorrat reicht)

- Super Nintendo
- Champions World Class Soccer 99.-
- Cool Spot 79.-
- Daffy Duck 79.-
- Equinox 99.-
- Skyblazer 89.-
- Street Fighter II Turbo 99.-
- Tiny Toons 69.-

- Game Boy
- Choplifter II 39.-
- Muhammed Ali Boxing 29.-
- R-Type 2 39.-

- Mega Drive
- Aladdin 89.-
- Asterix 89.-
- Castlevania 84.-
- Rocket Knight Adv. 69.-
- Street Fighter II 99.-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT GAMES - SCHNELL UND TOP AKTUELL

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

- Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
- Lost Vikings 109.-
- Phantasy Star 2 69.-
- NHL Hockey '94 119.-
- Star Trek N.G. 119.-
- NBA Showdown 119.-
- WWF Royal Rumble 119.-
- PGA European Tour Golf 119.-
- F 1 Racing 89.-
- F 15 Strike Eagle 109.-
- Shadow Run 119.-
- Dune 2 119.-
- Goofy History Tour 109.-
- Mega Turican 109.-
- Sonic 3 119.-
- Puggsy CD 109.-
- Mega Drive Converter 39.-
- Alle Spiele laufen CDX 2. 109.-
- Robocop VS Terminator 89.-
- Tecmo NBA Basketball 129.-
- Toe Jam & Earl 2 109.-
- Virtua Racing 149.-
- Pirates Gold 119.-
- Fifa Soccer 109.-
- AH-3 Thanderhawk CD 99.-
- Dark Wizard CD 109.-
- Lunar Silver Star CD 119.-
- Monkey Island CD 109.-
- Mansion of Hidden Soul 119.-
- Rebel Assault CD 119.-
- Vay CD 119.-
- Rise of the Dragon CD 119.-
- WWF Rage in Cage CD 109.-

ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER

- Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
- Rock & Roll Racing PAL 119.-
- Lufia 129.-
- Super Metroid 129.-
- Fifa Soccer 119.-
- Legend 119.-
- Sky Blazer PAL 119.-
- Secret of Mana 129.-
- Battletank 2 119.-
- Super R Type 3 PAL 119.-
- Battle Cars 119.-
- Stunt Race FX 129.-
- NHL Hockey '94 PAL 119.-
- F1 Pole Position PAL 129.-
- Micky Magical Quest 79.-
- Tales of Spike MC Fang 139.-
- Utopia 119.-
- King of Dragons 129.-
- Empire Strikes Back 129.-
- Soldiers of Fortune 119.-
- World Cup Striker 129.-
- Wizardry 5 139.-
- Paladins Quest 129.-
- Star Trek N Generation 139.-
- Cybernator 69.-
- The 7th Saga 129.-
- Major League Baseball 119.-
- Romance of three Kingdoms 3 139.-
- Clayfighter PAL 119.-
- Equinox 119.-
- Fatal Fury II 139.-
- Mega Men X 129.-
- Robocop VS Terminator 129.-
- Mega Men Soccer 129.-
- Ultima False Prophet 139.-
- Claymates 109.-
- King of Dragon 129.-
- Eye of the Beholder 134.-
- Tiny Toons US 69.-
- Young Merlin 129.-
- u.v. mehr US KONS 1 SP 2 Joyp 350.-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP á DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-
SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-

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

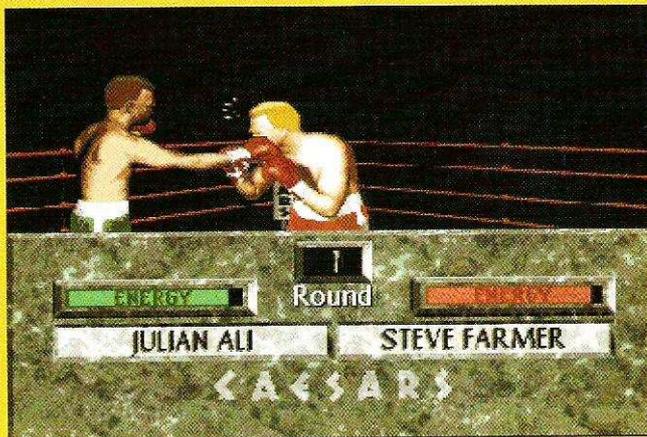
TEL: 02359 / 6466 FAX: 02359 / 6266

Caesars World Of Boxing

CD-i

Sportspiel/ 1-2 Spieler

Box-Spiele auf Konsolen waren bis jetzt wirklich nie erwähnenswert, einzige Ausnahme hierbei wohl: Muhammad Ali Boxing (MD). Philips neuestes Werk bestätigt leider ebenfalls die Regel, da können auch filmtechnisch gute Zwischensequenzen



und nette Manager-Spielereien am katastrophalen Gameplay nichts mehr retten. Wann kommt endlich

mal ein gutes Boxing-Game?

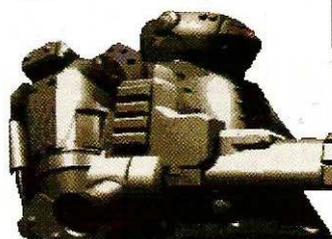
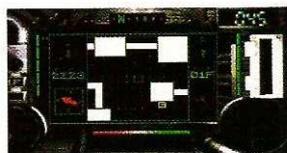


Iron Man

3DO

Shoot'em Up/ 1 Spieler

3D-Ballerspiele scheinen zur Zeit extrem in Mode und so will auch Synergy mit einem 3DO-Titel ihren Teil zu diesem Genre beitragen. Doch Iron Man wird wohl einer der Silberlinge bleiben, den man getrost vergessen kann, die Grafik ruckelt fürchterlich, ein weiterer Beweis für die technischen Schwächen des so hochgelobten 3DOs. Schauen wir mal, ob's Doom auf dem Jaguar besser macht.

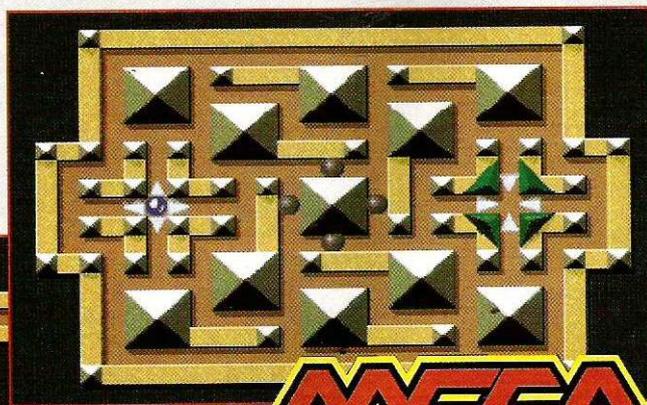
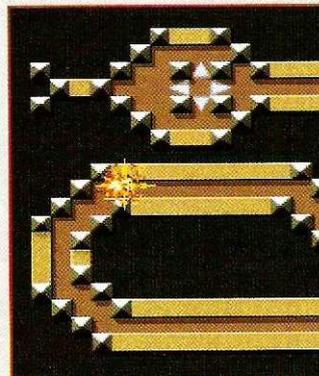
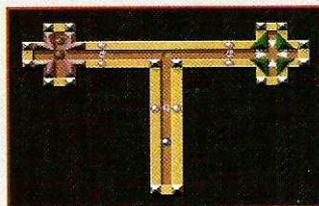


Mega Maze

CD-i

Puzzle/ 1 Spieler

Mit über 100 Levels kann dieser neue CD-i-Titel aufwarten. Ziel des Spiels ist es, die Kugel, die man steuert, sicher durch die Labyrinth zu lotsen, vorbei an vielen Fallen und miesen Gegnern. Sicher eine gute Idee, aber ob das Game mit der extrem schlichten Grafik und dem üblen Sound dem CD-i auf die Sprünge helfen kann, ist sicher fraglich.



Race Drivin'

Time Warner/Tengen wird Atari untreu. Anstatt den Jaguar mit ersten Spielen zu unterstützen, wertet Tengen lieber an ersten PlayStation-Titeln. Ob die zugegebenmaßen reichlich umstrittene Polygon-Raserei Race Drivin' der richtige Einstieg ist...



PLAY STATION

Rennspiel / 1 Spieler

A-Train

PLAY STATION

Strategie / 1 Spieler

Neben Aquanuts Holiday, einem interaktiven Adventure, hat ArtDink bereits einen weiteren Titel für Sonys PlayStation fertiggestellt, eine Umsetzung von Maxis Strategie PC-Hit A-Train, der Firma, die vor allem durch ihre Sim-Serie bekannt geworden ist.



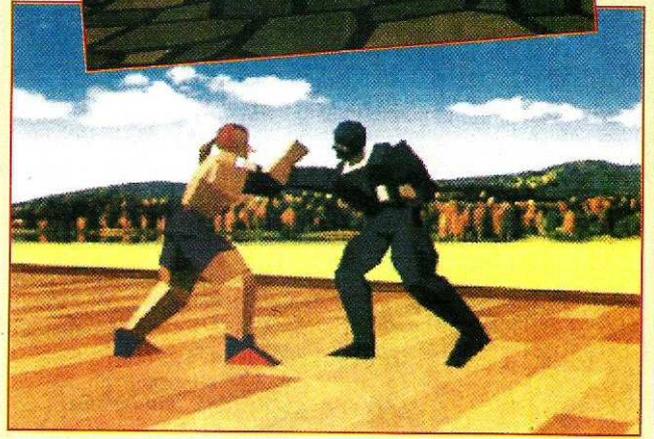
Virtua Fighter

SATURN

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Segas Model 1 Coin-op kommt in der Heimversion zu neuen

Ehren. Grafisch gesehen können die ersten Saturn-Screenshots jedoch noch nicht mit dem Automaten-vorbild mithalten.



PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)		Super NES (dt.)	
Addams Family	99	MC Donald's Treasure La.	99	Super Scope (1.6 Spiele)	99
Aladdin	108	Mickey's Challenge	108	Multi Game Hunter 2	699
Andretti Racing	99	MLBPA Baseball '94	84	Super Wild Card 2	599
Ariel - Die Meerjungfrau	84	NBA Jam	114	Aladdin	108
Art of Fighting	108	NBA Showdown	108	Alfred Chicken	126
Astenx	104	NFL Quarterback Club	116	Aliens vs. Predators	109
Barkley: Shut up!	94	NHLPA Hockey '94	99	Andre Agassi Tennis	107
Bill Walsh Football	89	Ottifants	99	Art of Fighting	118
Blades of Renegance	89	Pele Soccer	89	Baby T-Rex	113
Bram Stoker's Dracula	108	Pete Sampras Tennis	94	Batman Returns	114
Brett Hull Hockey	84	PGA Euro Tour	88	Beethoven	109
Bubsy	94	Prince of Persia	99	Bugs Bunny Rabbit Rampage	128
Bulls vs. Blazers	108	Puggsy	94	Bulls vs. Blazers	99
Captain Planet	79	Robocop 3	99	Cool Spot	116
Castlevania-The New G.	94	Robocop VS Terminator	66	Cosmo Gang	124
Chuck Rock 2	99	Rocket Knight Adventure	94	Desert Fighter	129
Cool Spot	99	Scatter	?	Dr. Franken	108
Crash Dummies	99	Shinobi 3	99	Equinox	119
Demolition Man	108	Skitchin	99	Fifa Soccer	108
Double Dragon 3	66	Sonic 2	84	Final Fight 2	114
Dragon's Lair	88	Sonic 3	125	Flintstones	114
Dragons Revenge	99	Sonic Spinball	99	Goof Troop	108
Dune 2	108	Sprocket & Plug	99	Humans	96
Eternal Champions	125	Streetfighter 2 Champion	125	Jimmy Connors Pro Ten. T.	117
F1 (incl. Batterie)	104	Streets of Rage 3	125	John Madden Football '94	98
F-15 Strike Eagle 2	116	Subterrania	108	Jurassic Park	119
FIFA Intern. Soccer	89	Terminator 2	79	Kick Off 3	108
Flashback	108	Terminator 2(Judgment D.)	99	Lagoon	119
Flintstones	99	Test Drive 2 (The Duell)	94	Mario All Star	77
Gauntlet 4	99	Thunder Force 4	89	Mario Is Missing	124
Hardball '94	99	Tiny Toons	89	Mario's Time Machine	126
Hook	99	Turtles Tournament Fight.	109	Mega Man X	108
John Madden Football '94	108	Virtual Pinball	99	Metal Marines	126
Jungle Strike	108	Virtual Racing	166	Metroid	108
Jurassic Park	104	WCW Wrestling	108	Mickey's Challenge	119
Landstalker	118	Where in the T. is Car. S.	53	Might & Magic 2(dt. Texte)	126
Lemmings	99	Wiz'n Liz	99	Mortal Kombat	99
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	World Class Soccer	99	WWF Royal Rumble	99
Lost Vikings	108	World Cup USA '94	108	Yogi Bear	88
Lotus Turbo Challenge 2	94	WWF Royal Rumble	108	Young Merlin (16 MB)	127
				Zool Ninja o.t. Nth Dimensio	114

CD32

Der Clou	66	DV
Elite 2	54	DV
Gunship 2000	69	DA
Labyrinth of Time	59	EV
Morph	49	DA

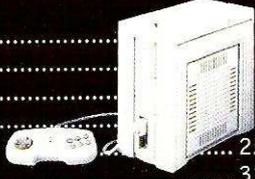
24 Std. Bestellservice Tel. + Fax.: 0 23 61/ 89 12 64

Händleranfragen erwünscht (geg. Gewerbenachweis) !

Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM) Ausland nur gegen VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand Axmann und Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

NEC FX

Erste technische Daten von NECs 32 Bit-Engine, die im November erscheinen soll (Japan-only)

CPU		...32-Bit RISC
RAM2 MByte
VRAM1.25 MByte
ROM1 MByte
Auflösung		...256 x 240 Pixel
.....		...320 x 240 Pixel
Farben16.7 Millionen
CD-ROMFX CDs/Audio CDs/CD-G/CD-EG
CD-Buffer RAM256 KBit



World Cup-Nachlese

FIFA International Soccer	Electronic Arts	MCD/3DO/GB/GG	August/Nov.
Goal (Arbeitstitel)	Virgin	SNES/MD	Oktober
Kick Off 3	Imaginer/Anco	SNES/MD/JG/GB/GG	September
Perfect Eleven	Konami	SNES	1994
Sensible Soccer: International Ed. ...	Sony/Psygnosis	SNES/MD	Juli
World Cup Striker	Elite Systems/Rage	Super GB	September
Zico Soccer	Electronic Arts	SNES	1994

Mortal Kombat Goes LCD



Es war einmal vor langer Zeit... Der Game Boy war noch nicht im Begriff, als Einstiegsdroge in die Videospielewelt den Handheld-Markt im Sturm zu erobern und farbige Konsolen für unterwegs blieben noch Wunschträume. Ende der Achtziger Jahre hatten LCD-Spiele den Handheld-Markt fest im Griff, bis große Companies wie Nintendo oder Sega einstiegen und mit auswechselbaren Modulen, vorbildlichem Gameplay und

überlegener Technik den Markt aufrollten. Die logische Konsequenz war, daß sich die LCD-Games bei einem deutlich niedrigeren Preis einpendelten und auf zugkräftige Lizenzen bauten, um zumindest die Einsteiger noch bei Laune zu halten. Nicht anders verhält es sich mit den LCD-Games der Neunziger. Super Street Fighter II Turbo, World Cup USA 94, Sonic 2, Demolition Man, Beavis And Butt-Head, die Palette reicht von Umsetzungen erfolgreicher Videospiele bis hin zu Movies oder Comics. Zwei Vertreter haben wir stellvertretend unter die Lupe genommen, Mortal Kombat und Lion King, die zwar, im Vergleich zu den allerersten LCD-



The Lion King

Titeln, deutlich mehr spielerische Möglichkeiten in petto haben, gegen die 8- bzw. 16-Bit Handheld-Konkurrenz von Nintendo, Sega und Atari bleibt ihnen jedoch nicht der Hauch einer Chance; für Einsteiger oder Kids gerade wegen des einfachen Spielablaufs vielleicht trotzdem geeignet. (Muster von Tiger Toys, Heroldsberg)

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Alien Vs. Predator (JG)
2. Virtua Fighter (SAT)
3. Star Raiders 2000 (JG)

Schon Gehört

+++ In den USA wurden bislang 100.000 Atari Jaguar-Geräte an den Handel ausgeliefert. Mittlerweile trägt die 64-Bit Maschine zu 70% des Gesamtumsatzes der kalifornischen Company bei.

+++ Matsushita/Panasonic plant im Herbst zwei neue 3DO-Geräte in den USA auf den Markt zu bringen: Eine Low-Cost-Variante und eine High End-Version. Weitere 3DOs von Gold Star, Sanyo und Creative Technologies sollen folgen.

+++ Neues Spielefutter für SNKs Neo Geo: Bis Ende des Jahres sollen erscheinen: Ragnorak (Last Resort-Clone), Sonic Wings II (Shoot'em Up), Zupapa (Bubble Bobble-like), Samurai Shodown II und der 200 Mega-Shock King Of Fighters mit 20 Figuren (jeweils vier aus Art Of Fighting, Samurai Shodown, World Heroes II, Fatal Fury und Ikari Warriors).

+++ Die Firma O.I.T. in Stuttgart verkauft seit kurzem die japanische Mega CD II+ für 599,90 DM, auf der alle CD Spiele (US, Japan, deutsch) ohne CDX Adapter, sowie die deutschen Grundgeräte I oder II laufen.
Tel.: 0711-616485

Microprose

Am 3. Juni fand in München eine Pressekonferenz des Softwaregiganten Microprose/Spectrum Holobyte statt. Dort gab die Firma ihr Konzept für die nächsten 24 Monate auf dem deutschen Markt bekannt. 27 Titel auf 83 Formaten werden erscheinen, 1/4 davon Konsolentitel. Der Name "Microprose" läßt einiges erhoffen, besonders

da auch bekannte Investoren wie Kleiner & Perkins oder Paramount Communications am Konzern beteiligt sind. Auf jeden Fall weiterhin unterstützt werden Mega Drive und Super Nintendo (nächster Titel in Deutschland: Star Trek-The Next Generation), auch Saturn,



Steven Morris, Gilman G. Louie, Richard Gelhouse

Round Table

Sony PlayStation und Nintendo 64-Bit Project Reality wollen die Jungs mit ersten Titeln versorgen. Niedergeschmettert wurden jedoch Gerüchte, nach denen Microprose/Spectrum Holobyte Jaguar-Spiele programmiert. Gilman G. Louie, Chairman von Spectrum Holobyte, wies das ent-

schieden zurück. Nach dem etwas freakigen Titel CPU Bach für 3DO, hier hatte Meister Sid Meier selbst Hand angelegt, und den erwartungsgemäß niedrigen Verkaufszahlen dieses Silberlings läßt man auch bei 3DO-Titeln jetzt etwas mehr Vorsicht walten. Als einziges in Planung für Trip Hawkins ehrgeiziges 3DO-Projekt ist derzeit Star Trek-The Next Generation.

Fehlerteufel

In der Mega Fun-Ausgabe 6/94, beim Test Marko's Magic Football, hat der Fehlerteufel kräftig zugeschlagen. Das Ocean/Krisalis Spiel Soccer Kid hat-

te schon lange vor Marko's Magic Football das Licht des Heimcomputers erblickt. Somit hat nicht Ocean/Krisalis kräftig abgekupfert, sondern Dömark. Sorry Ocean/Krisalis.



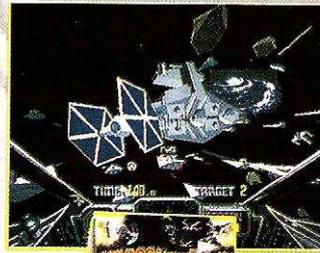
Easystalker

Sachen gibt's! Da fluchten ein paar Landstalker-verrückte Spieler über die ungewohnte Steuerung und erfanden kurzerhand den Easywalker. Auf den ersten Blick gleicht der Easywalker dem rund zwei Meter langen Verlängerungskabel, durch einen Schalter können jedoch die Kontakte anders belegt werden, so daß Ihr nicht mehr diagonale Joypadbewegungen benötigt, um Niels über den Screen zu ziehen. Durch diese

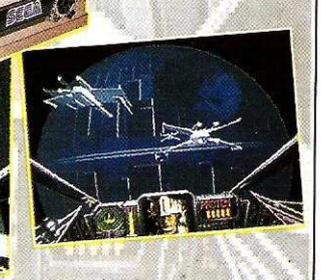
Technik läßt sich das Spiel zwar leichter kontrollieren, doch aus eigener Erfahrung weiß ich, daß Landstalker auch so ohne größere Probleme durchspielbar ist. Somit bleibt das Teil für alle Landstalker-Spieler mit zwei linken Händen interessant, die sowieso ein Verlängerungskabel benötigen. (Ulf)

Easywalker
Preis: 39,95 DM
Bezugsquelle: Test'n Take,
Mainzer Str. 11
12053 Berlin

SEGA STRIKES BACK



Werden Ende des Jahres neue Zeiten für Star Wars-Videospieler beginnen? Sega plant bis Ende des Jahres eine Umsetzung von Star Wars Arcade für den 32 Bit-Aufsatz Mega 32. Ihr übernehmt die Rolle eines Jedi-Ritters und steuert den X-Wing-Fighter durch die bekannten Kampfszenen aus dem Kultfilm. Mit Laser Kanonen und Protonen-Torpedos sowie einem Zwei-Spieler-Modus geht's dann in die Schlacht. Die Screenshots stammen vom Automaten. Möge die Macht mit den Entwicklern sein.



Das heißeste neue Trainermodul für SNES

mit eingebautem Konverter auch für neueste jap./ amerik. Spielmodule

GAMEIMAGE™

Endlich mal zu Ende spielen!

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD

Einstieg in jede Spielstufe

Mehr Kraft und Energie
Maximale

Waffenausrüstung



Unendliche Lebensenergie

Kein langwieriges suchen der Codes
Codes/Cheats für 150 am./jap. und 100 Euro-Spiele eingebaut!
Einstecken und anfangen!

Regelmäßige Veröffentlichung der neuesten Codes in diesem Heft!

GameImage ist nicht entwickelt, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch Nintendo Inc.

... Bedienungs-freundlichkeit: sehr gut, Anleitung: sehr gut! (Mega Fun 1/94)
„Falls Euch die Suche nach Mogel-Codes zu mühsam ist, empfehle ich Euch den GameImage“ (VideoGames, Sonderheft 3)
... statt die Codes mühsam auszuknobeln und einzugeben, sind im GameImage bereits 300 Schummelcodes integriert.“ (Maniac Februar 94)
„Der Vorteil ist, daß Ihr auch exzellente Codes zur Verfügung habt, die ... nur sehr schwer zu finden sind.“ (VideoGames, Sonderheft 3)

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution:

AB Union Electronic Handels GmbH Tel.: 0 89 / 317 28 10 Fax 0 89 / 317 49 57

Warenhausdistribution: Vanselow Electronic Fax: 0 23 51/7 93 98

Hersteller: Alfadata Computer Technic Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

unter anderem bei:

Brinkmann

...wenn's um die Mark geht.

Hamburg • Hannover • Kassel • Bielefeld • Osnabrück • Göttingen • Dortmund • Bochum • Köln • Neumünster • Freiburg • Wiesbaden • Strauß • Magdeburg

Stunt Race FX

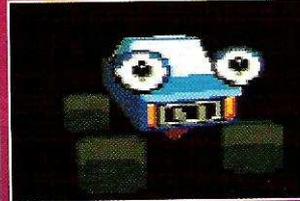
Nun ist es endlich soweit, das erste Spiel mit dem neuen Super FX 2-Chip rollt auf die Piste

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 TESTMUSTER: OIT

S elten hat ein Spiel aus dem Hause Nintendo dermaßen viel Staub aufgewirbelt wie Stunt Race FX. Die Vorabversionen konnten die hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen, doch wäre Nintendo nicht Nintendo, hätten sie nicht sofort reagiert. Der Erscheinungstermin wurde kurzerhand verschoben, um das Game nochmals gründlich überarbeiten zu können. Erst danach gab Mario-Papa Shigeru Miyamoto seinen Segen, das erste Spiel mit dem neuen, in Zusammenarbeit mit Argonaut entwickelten Super FX 2-Chip auf den Markt zu werfen. Dieser arbeitet ca. dreimal so schnell wie der bei Starwing verwendete Vorgänger und ermöglicht neben flüssigeren Abläufen auch die gleichzeitige Darstellung von weitaus mehr Objekten. Doch ist dies in der Theorie alles schön und gut, entscheidend jedoch ist die Pra-

xis, also starten wir endlich durch. Im Gegensatz zu Super Mario Kart, das hauptsächlich mit Mode 7-Effekten aufwartet, um eine 3D-Perspektive der Extra-Klasse auf den Bildschirm zu zaubern, arbeitet Stunt Race FX mit Polygonen und vereinzelt Textures, um einen räumlichen Eindruck zu vermitteln. Ein Blick auf die Strecken zeigt schnell die Unterschiede: Statt der breitenebenen Kurse, jagt Ihr diesmal über Kuppen und Schanzen, rauscht durch Tunnels und an steilen Gebirgshängen entlang. Jede Menge Details und Gags schmücken die putzige Raserei aus. Doch jetzt genug der Worte, ein dermaßen komplexes Rennspiel erfordert eine Menge Zeit, um es wirklich ausgiebig und intensiv checken zu können. Darum lassen wir jetzt jede Menge Bilder sprechen, so daß Ihr Euch selbst einen ersten Eindruck verschaffen könnt. In der nächsten Mega Fun bekommt Ihr einen ausführlichen Test mit allen Infos, Strecken, Extras und auch Secrets. (Stephan)

Die Fahrzeuge



4WD

Der ideale Wagen für den Anfang. Mit seinen dicken Walzen ist der 4WD zwar nicht der schnellste, dafür verzeiht er manchen Fahrfehler und läßt sich am einfachsten um die Kurven schaukeln, zudem ist er sehr robust.



Coupe

Der kleine gelbe Flitzer ist die goldene Mitte zu den anderen beiden. Das Fahrverhalten erfordert schon wesentlich mehr Aufmerksamkeit, nach ein paar Fahrten dürften aber die meisten von Euch keine Probleme mehr mit der Steuerung haben.



F-Type

Mit diesem werden anfangs wohl nur die Profis zurechtkommen. Die Höchstgeschwindigkeit läßt die anderen Mini-Flitzer zwar recht alt aussehen, dafür legt's den F-Type schnell auseinander, zudem verbraucht er seine Booster-Energie im Nullkomma-nix.

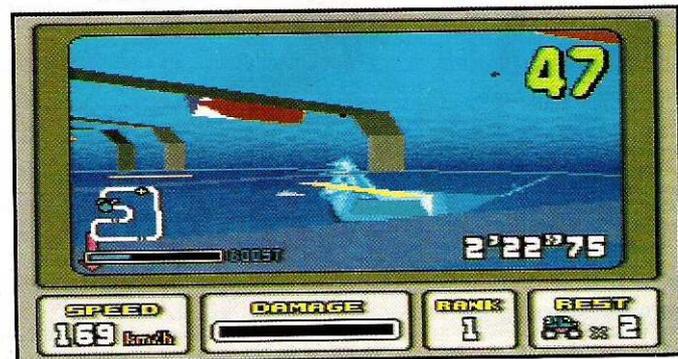
Die drei Perspektiven



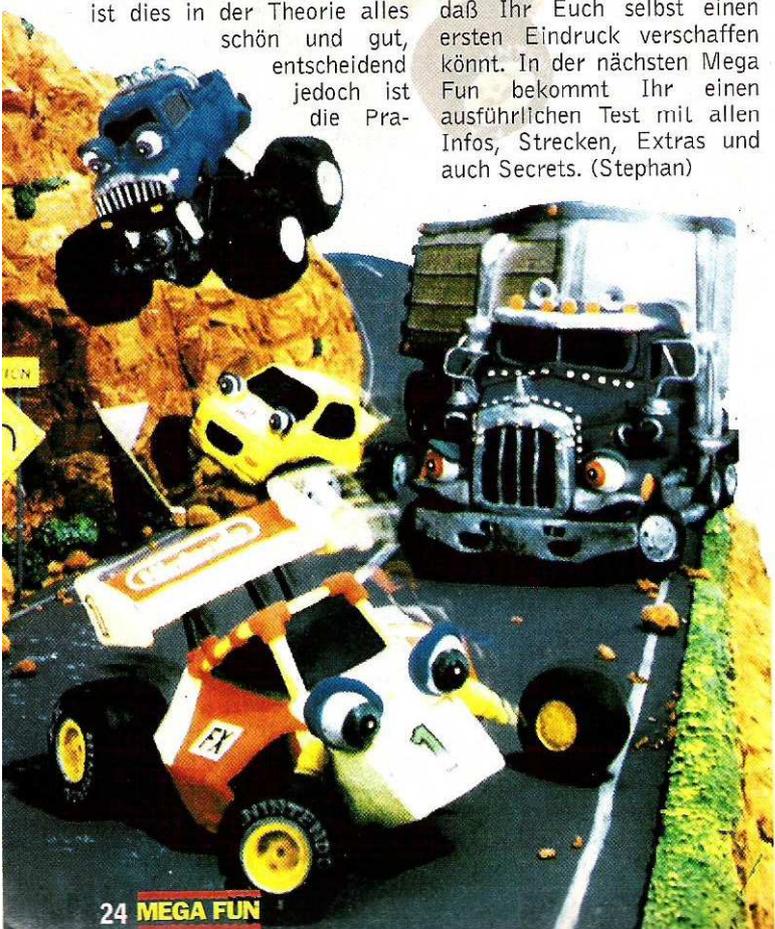
Hier seid Ihr am weitesten von Eurem Renner entfernt und habt dadurch die beste Streckenübersicht



In der Standardeinstellung habt Ihr das beste Fahr-Feeling



Die Cockpit-Perspektive verlangt extrem viel Übung



GAME SELECTION

SPEED TRAX
STUNT TRAX
BATTLE TRAX
FREE TRAX

Zunächst könnt Ihr zwischen Novice und Expert wählen. Jeder Schwierigkeitsgrad umfaßt vier normale und eine Bonus-Strecke. Gegen drei konsolengesteuerte Gegner fährt Ihr auf jedem Kurs drei Runden. Um überhaupt ins Ziel zu kommen, müßt Ihr innerhalb des am rechten oberen Bildrand angezeigten Zeitlimits Checkpoints passieren, zudem müßt Ihr mindestens Dritter werden, wollt Ihr Euch für die nächste Strecke qualifizieren. Habt Ihr Novice und Expert erfolgreich beendet, könnt Ihr Eure Fahrkünste im Master-Schwierigkeitsgrad unter Beweis stellen, dessen Strecken Euch wirklich das letzte abverlangen. In der nächsten Ausgabe erklären wir aber alle Kurse und geben Euch zu jedem die nötigen Hilfen, um ganz vorne landen zu können.

Speed Trax

SPEED 139 km/h DAMAGE RANK 1 REST 2

Wie bei Nintendo nicht anders zu erwarten, sind die Mini-Flitzer und Strecken extrem liebevoll in Szene gesetzt worden, jede Menge Gags bringen zusätzlich Fun ins Spiel

SPEED 106 km/h DAMAGE REST 2'55"02

Der dicke Flieger schwebt knapp über der Fahrbahn vorbei, in der nächsten Runde kommt er direkt auf Euch zu

SPEED 107 km/h DAMAGE RANK 1 REST 2'56"02

Direkter Kurs auf Mario!

SPEED 150 km/h DAMAGE RANK 1 REST 2'56"02

Checkpoint in Sicht

STUNT TRAX

ROCK FIELD

1 PERFECT 38SEC. BAD
2 38/40 45SEC. BAD
3 37/40 50SEC. BAD

PLAY DATA BOX
CANCEL

SPEED 115 km/h DAMAGE REST 08/40

SPEED 098 km/h DAMAGE REST 09/40

SPEED 044 km/h DAMAGE REST 05/40

SPEED 102 km/h DAMAGE REST 15/40

Auf den Stunt Trax-Strecken zählt nicht alleine die Geschwindigkeit, sondern vor allem geschicktes Manövrieren. Auf jedem Kurs sind insgesamt vierzig Fähnchen platziert, die Ihr möglichst alle überfahren solltet. In der Endabrechnung entscheidet demnach zuerst die Anzahl der getroffenen Fähnchen über Eure Platzierung, erst bei gleicher Menge wird auch die verbliebene Restzeit mit eingerechnet. Wählen dürft Ihr zunächst aus vier Parcours, habt Ihr diese alle mit "perfect" beendet, stehen drei wesentlich kniffligere als neue Herausforderung bereit

DAMAGE 168 km/h TIME 1'02"71 RANK 1

DAMAGE 090 km/h TIME 0'27"12 RANK 1

SPEED 000 km/h DAMAGE REST 2'15"02

Dieses pinkfarbene Symbol reduziert Eure Damage

SPEED 000 km/h DAMAGE REST 2'15"02

Dieses, normalerweise blaue, Symbol frischt Eure Booster-Leiste wieder auf

SPEED 157 km/h DAMAGE REST 0'14"29

In den Bonusrunden winken Extra-Tuschen und -Sekunden, wie, erfahrt Ihr in der nächsten Mega Fun

Natürlich hat Nintendo auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Auf vier verschiedenen Kursen balgt Ihr Euch mit Eurem menschlichen Gegner um den Sieg. Der Fahrspaß wird hier aber durch einen enormen Geschwindigkeitsverlust im Vergleich zu den Einzel-Rennen geschmälert.

Eek! The Cat

Wo immer es was auf die Mütze gibt, Eek wird zur Stelle sein um einzustecken

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: OCEAN/SONY
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DT.
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: KEINE
 MUSTER VON: SONY



Eek The Cat, Sonys neuer Denkspiel-Star, ist eine lila Katze, die es sich zum Ziel gemacht hat, hilflosen Geschöpfen auf diesem Planeten zur Hilfe zu kommen. Er ist auch ein Paradebeispiel für jemanden, der anderen nur das Beste will: Er kriegt's immer kräftig ab. Ob von Elefanten an die Wand gespuckt, von Affen mit

Kokosnüssen bombardiert, oder von Schlangen als Pun-



chingball mißbraucht, Eek ist immer der Leidtragende. Ein Ziel in diesem neuartigen Spiel ist es z.B., eine alte, fast blinde Dame sicher durch den Zoo zu führen. Diese verhält sich wie die kleinen grünen Trottel aus Lemmings, d.h. sie läuft stur geradeaus ins Ver-

den zurück oder verfrachtet sie auf eine höhere Ebene, die sie ohne Euch nicht erreichen kann. Neuartig hierbei: die Lebensleiste gilt sowohl für Eek, als auch für seinen Schützling, will heißen, wenn letzterer getroffen wird, verliert Ihr an Energie. Ziel ist es, das hilflose Geschöpf durch den Exit jedes Levels zu lotsen. Der erste Eindruck auf mich war durchaus positiv, wenn das Leveldesign schön abwechslungsreich sein wird, kommt hier ein potentieller Hit. (Julian)



Geteiltes Leid ist halbes Leid



Die gebeutelte Schlange

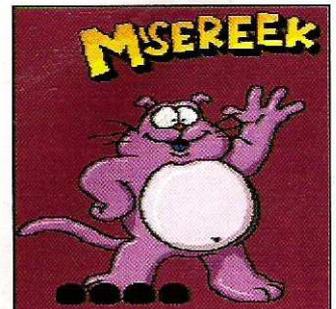
derben. Eure Aufgabe ist es nun, sie auf ihrem Weg zu beschützen. So dient Ihr dieser als lebendige Brücke, haltet sie von tiefen Abgrün-



Selbst als Notbrücke wird Eek mißbraucht. Was dazu wohl der Tierschutzverein sagt?



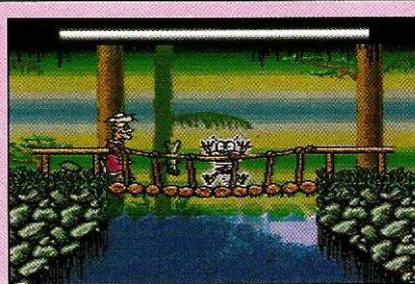
Wie heißt es so schön: Aber Vorsicht! Ist Burning Eek!



Hallo, mein Name ist Eek



Die Giraffe dient als Sprungbrett



Zitteraale zu berühren kommt nicht gut



Ein Tritt genügt und Sie sind oben

DAS NEWS Magazin

für alle Computer- und Videospiele

Mit **PLAY TIME** . Anderen immer einen Schritt voraus, mit den Highlights und Projekten von morgen. **PLAY TIME** hat die heißesten News aus den Schaltzentralen der internationalen Softwarehäuser.

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!



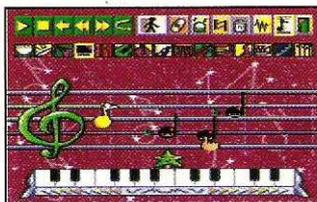
Fun'n'Games

Auch für die Kleinsten gibt es ab und zu ein Modul

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: SONY
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: MAUS
 MUSTER VON: SONY



Daß Konsolen für ganz kleine Kids absolut untauglich sind, hat Nintendo mit Super Mario Paint wohl ein für allemal widerlegt. Jetzt versucht auch Sony aus dem Super Nintendo ein spielerisches Lerninstrument für Kinder unter sechs Jahren zu machen. Bei Fun'n'Games stehen vier verschiedene Programme zur Auswahl, wobei zwei davon allerdings keinerlei Lehrfunktion besitzen. Zum einen kann man Bilder malen (oder einfach nur ausmalen), und zum anderen Musik machen; letztere Option ist sicher die anspruchsvollste des gesamten Moduls, da ein



Auch Musikstücke lassen sich komponieren

Kleinkind wohl kaum den Unterschied zwischen "F" und "Fis" begreifen wird (und kann). Das Malprogramm hingegen wird die Bedürfnisse



Eingebaute Verzerrption

der Kids sicherlich befriedigen, hier kann mit etlichen Mustern und Farben gekleckert und gepinselt werden, besonders die Ausmal-Bilder werden hierbei wohl für viel Freude sorgen. Zwischen den einzelnen Options wird per Icon-Menüleiste gewählt. Weiterhin sind noch vier Spiele auf dem Modul, ein Pac Man-ähnliches und ein leichtes Shoot'em Up, sowie zwei Games, bei denen man

Pac Man-Verschnitt inklusive



Figuren anziehen und verändern muß. Wie wir erfahren, werden aber noch zwei weitere folgen. Der erste Eindruck dieser exotischen "Lern und Spiel"-Cartridge wahr zwar durchaus positiv, da sichtlich viel Mühe aufgebracht wurde, ob sie allerdings der große Knaller wird, ist aufgrund der gewohnheitsbedürftigen Anlage fraglich; aber Mario Paint hat's ja auch geschafft.



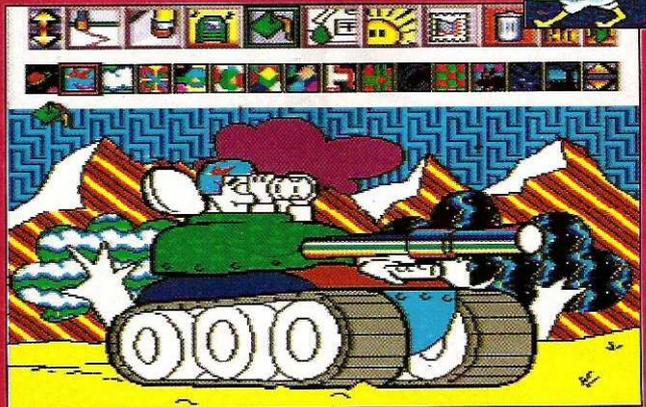
Mit einer Option kann man Personen an- und ausziehen



Malen nach Zahlen auf Konsolenbasis



Die Malvorlage vor der Behandlung...



... und hier das fertige Bild nach der Malaktion

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

Super NES

7th Saga	us	129.00
Adventurer 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
Axelty	dt	109.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Beats Cars	us	119.00
Beethoven	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	99.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rab.Kampge	dt	129.00
Castlevania 4	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Clay Fighter	dt	119.00
Clay Males	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cyberbater	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

Flinstones	dt	114.00
GP 1	dt	109.00
Goods	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
Jannit - 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
Lamborghini	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 Paint mit Maus	dt	91.00
Mario World	dt	69.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metol Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Night & Magic 2 (dt. Texte)	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
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Parodius	dt	109.00
Phoenix	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Plök	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Populous	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Race Drive	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rosenmährer 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
Space Ace	dt	109.00
Spectra	dt	99.00
Star Trek I. Gen.	dt	109.00
Star Wars	dt	115.00

Star Wars 2 dt 119.00

Star Wing	dt	99.00
Stock Car Racing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker dt 79.00

Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank	nl	99.00
Super Bomberman	dt	99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt	139.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road 2	us	119.00
Super Puffy	dt	125.00
Super R-Type	dt	49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119.00
Super Turrican	dt	99.00
Syndicate	dt	109.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Time Slip	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Troddlers	dt	109.00
Trolls	dt	99.00
Tuff'n Nuff	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
Wie're Back	dt	99.00
W.I.T. 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.t. Nih D.	dt	119.00

Zubehör

6 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 Moge (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
Baby T-Rex	dt	39.00
Barbie	dt	54.00
Battlelords	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stoker's Dracula	dt	55.00
Castle Quest	dt	55.00
Choplifter 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
Fidgets	dt	59.00
Gear 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
Kwik	dt	45.00
Käpt'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
Miss Command	dt	49.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhammed Ali Boxing	dt	59.00
Nigel Mansell	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Prophesy Viking Child	dt	49.00
Rosenmährer 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
Tennis	dt	45.00

Tetris 2 us 66.00

Tiny Toon 2	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
WCH 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 Combi 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
Ariella-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
Barkley: Shut up!	dt	89.00
Batman Returns	dt	99.00
Battlelords	dt	89.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba'n Sixx	dt	109.00
Bubsy	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 Machi.	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dragon Ball Z	jp	129.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 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
Flinstones	dt	99.00
Global Gladiators	dt	84.00
Golden Axe 2	dt	89.00
Gynoox	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	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Million Secret Castle	dt	59.00
LHX 2/F-17 Nightstorm	dt	119.00
Landslalker	dt	109.00
Last Battle	dt	249.00
Legend of Golehdh	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
McDonald'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</	

Legend

"Breakin' All The Rules", Seikas Motto wird ihrem neuesten SNES-Titel mehr als gerecht

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: SEIKA/SOFTGOLD/C&L
 DATENTRÄGER: MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: UNENDLICH CONTINUES
 MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

Entwickelt wurde das Modul in Eigenregie von den Franzosen Carlo Perconti (Musik, FX) und Lyes Belaidouni (Hintergründe, Animationen), die sich beide zusammen für das Gamedesign verantwortlich

zeichneten und, wie Factor 5, in Seika einen findigen Vertriebspartner fanden. Über sechs Levels hinweg, mit Friedhöfen, Kerkern, Drachenhöhlen und Tempeln, erstreckt sich die mittelalterliche Hatz um den Thron des Königrei-



Level 2: The City

ches Sellech, vorbei an Söldnern, Wachhunden, Priestern oder Untoten. Euer Breitschwert und Schild erweisen sich bei diesem Unterfangen als überaus nützlich. Mit Zaubersprüchen bestens gewappnet sollten die nicht nur sporadisch auftauchenden Obermotze kein Hindernis mehr darstellen, entsprechende Power Ups vorausgesetzt, oder Ihr zieht schlicht und einfach zu zweit in die Schlacht.

fik kann sich wirklich sehen lassen, der Fantasy-Soundtrack trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei, und Leveldesign sowie Gegnerverhalten wurden äußerst professionell gestaltet. Mankos? Etwas mehr als sechs Levels wären schon besser gewesen und die Levelbosses könnten spektakulärer sein, aber sonst? Wartet am besten unseren Test in der nächsten Ausgabe ab. (Martin)



Level 4: The Old Mill/ The Jail



Level 2: The City



Level 4: Tower



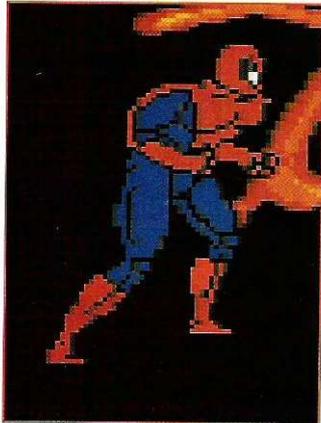
Level 2: The City



Maximum Carnage

Wieder einmal schwingt sich das rote Spinnenwesen in ein action-geladenes Abenteuer

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: K.A.
 MUSTER VON: ACCLAIM



Comic-Ausdrücke dürfen natürlich nicht fehlen

Wo auch immer Bösewichter auftauchen, Spiderman und seine Verbündeten werden sich auf

den Weg machen, sie zu besiegen. Diesmal haben sie es mit Carnage, dem absoluten Obersturzkameraden, zu tun, der wieder einmal die Welt unterjochen will. Der Spieler kann zwischen Spiderman und seinem

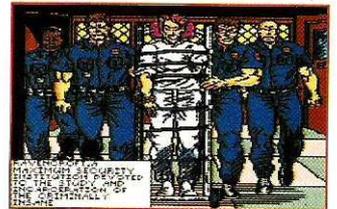
nicht schlecht, die Grafiken sind recht gut gezeichnet, aufgrund des frühen Stadiums des Spiels aber noch nicht sonderlich abwechslungsreich. Das Streets Of Rage-ähnliche Game könnte aber nicht



Hier dürfen auch einmal Rapper herumgeworfen werden

blauen Kumpanen wählen, beide besitzen außer Ihren zahlreichen Tritten und Schlägen noch ein Seil, das sie entweder als

Waffe verwenden oder sich mit ihm von Haus zu Haus schwingen können. Der erste Eindruck des Moduls war



Eine der Zwischensequenzen

★ **STARGAMES** ★
 VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO	S.NINTENDO	MEGA DRIVE
Spinmaster 299,-	FIFA Soccer DT 109,-	Sonic 3 DT 109,-
Fatal Fury Special 279,-	Populus 2 DT 129,-	FIFA Soccer DT 109,-
Art of Fighting 2 379,-	W.C.Striker DT 139,-	Lemmings DT 79,-
Samurai Shodown 379,-	Rock 'n Roll Racing DT 139,-	Terminator 2 DT 119,-
Super Side Kick 2 379,-	NBA Jam Basketball DT 119,-	Castlevania 89,-
Art of Fighting 289,-	Bombberman DT 89,-	Super Streetfighter 2 DT 189,-
Magician Lord 179,-	Art of Fighting DT 129,-	Rage in Cage CD DT 109,-
Nam 75 179,-	Jurassic Park DT 109,-	Jaguar XJ 220 CD DT 99,-
Windjammers 379,-	Super Streetfighter 2 DT 189,-	Time Gal CD DT 109,-
World Heroes Jet 379,-	Fatal Fury 2 DT 139,-	Microcosm CD DT 119,-
NEO GEO RGB/RAL 739,-	S.NES Powerstation PAL 199,-	Mega Drive 2 PAL 199,-
Joyboard 119,-	Honey Bee Pads 39,-	Honey Bee Pads 39,-

Ladenlokal: Schlagbaumerstr. 50 • 42653 Solingen
 An- und Verkauf von Gebrauchtmodulen / Konsolen!

Postfach 22 03 29 42631 Solingen
 Tel. 02 12 / 58 63 50 Fax 02 12 / 5 22 92

LEAD TOY

Frontenhausenerstr. 15
 84137 Vilsbiburg
 Tel.: 08741\8954
 Fax.: 08741\1592

SNES

PROGRAMM !!! Topspiele !!!

Programm	!!! Topspiele !!!	Programm	!!! Ultraanstia !!!
Dschungelbuch	101.-	Batman Returns jp.	51.-
Fifa Soccer	118.-	Cool Spot	110.-
Itchy & Scratchy	109.-	Final Fight 2 jp.	51.-
Rock 'n Roll Rac.	118.-	NBA Jam	129.-
Virtual Bart	95.-	Royal Rumble	129.-
		Super Off Road	118.-

!!!!!!!!!!!! Alle Systeme !!!!!!!!!!!!!

Preisliste geg. frank. Rückumschlag. Versandkosten Dm7.- zzgl Nachnahme.
 Ab 250.- Versandkosten frei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 !!! Vorbestellung möglich !!! Vorbestellung möglich !!! Vorbestellung möglich!!!!

Grobis Gameshop

NEU 0 55 28 / 34 51 NEU

Super Nintendo	Mega Drive
Bugs Bunny 126,-	Aero the Acrobat 106,-
Dragon 124,-	Castlevania 95,-
Fifa Soccer 109,-	Cool Spot 102,-
Mega Man X 109,-	Eternal Champions 125,-
Mortal Kombat II ab 13.9.	Jungle Strike 109,-
Rock 'n Roll racing 109,-	Virtual Pinball 95,-
Super Metroid 107,-	Virtual Racing 179,-
Striker 89,-	Zombies 95,-
Action Replay 2 99,-	Action Replay 2 99,-

Und viele andere Titel auf Anfrage
 Ladenlokal • Pfarrer-Rudolph-Str. 7 • 37434 Bilshausen
 Versand: Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,90 • ab 300,- Versandkosten frei
 Geöffnet: Mo. - Fr. 14⁰⁰ - 21⁰⁰ Uhr Sa. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

fairplay

Versand VIDEOGAMES Laden
 Hard- & Software

Tel: 02162 / 353448 Fax: 02154/427225

Atari Jaguar inkl. Spiel 599,-	Jaguar: Neuheiten auf Anfr.
3DO inkl. Spiel 1199,-	3DO: Games auf Anfr.
3DO inkl. Spiel RGB 1459,-	RGB Kabel für MD+SNES 29,-
NEU !! 3DO Pal-Wandler 199,-	4-Fach Scart Umschalter 99,-
Super Nintendo US 279,- DM	2-Fach Scart Umschalter 59,-
	Joypad Verlängerungen 15,-

MEGA Drive Super NINTENDO NEO GEO

HAUPTSTRASSE 84 41747 VIERSEN FUßGÄNGERZONE

Gebrauchte Neo Geo Games und Grundgeräte auf Anfrage !!!

Super Street Fighter II

Aller guten Dinge sind drei, das dachte sich wohl Capcom als sie die dritte Version, für das SNES, von Street Fighter II programmierten. Doch diesmal gibt's ein paar Änderungen mehr.

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: 40 MBIT-MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NES
 BESONDERHEITEN: KEINE
 MUSTER VON: DYNATEX/O.I.T.

SYSTEM: SNES
 HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: 32 MBIT
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: KEINE
 MUSTER VON: O.I.T.



Chun Li's Feuerball ist wirklich ein optischer Genuß (MD)

Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe den neuesten Spielhallenhit Super Street Fighter II Turbo näher angeschaut hatten, ist es nun mal an der Zeit, dessen Vorgänger unter die Lupe zu nehmen, und zwar die Mega Drive-Umsetzung. Was hat sich jetzt aber an dem neuen Street Fighter großartig geändert? Nun, zum einen sind vier neue Kämpfer dazu gekommen, d.h. Ihr habt jetzt die Wahl zwischen sage und schreibe 16 Kämpfern. Als erstes wäre da Dee Jay, ein

schwarzer Kickboxer aus Jamaica, der seinen Feinden durch geschickte Tritt- und Schlagkombinationen den Garaus macht. Der nächste ist Fei Long, ein gelenkiger Bruce Lee-Verschnitt aus Hongkong,

der vor allem Wert auf eine gute Technik legt. Ferner mit von der Partie ist Cammy, eine Britin, und Thunder Hawk, ein Riese a la Zangief aus Mexico. Als weitere Neuerung wurden alle Kämpfer nochmal gene-



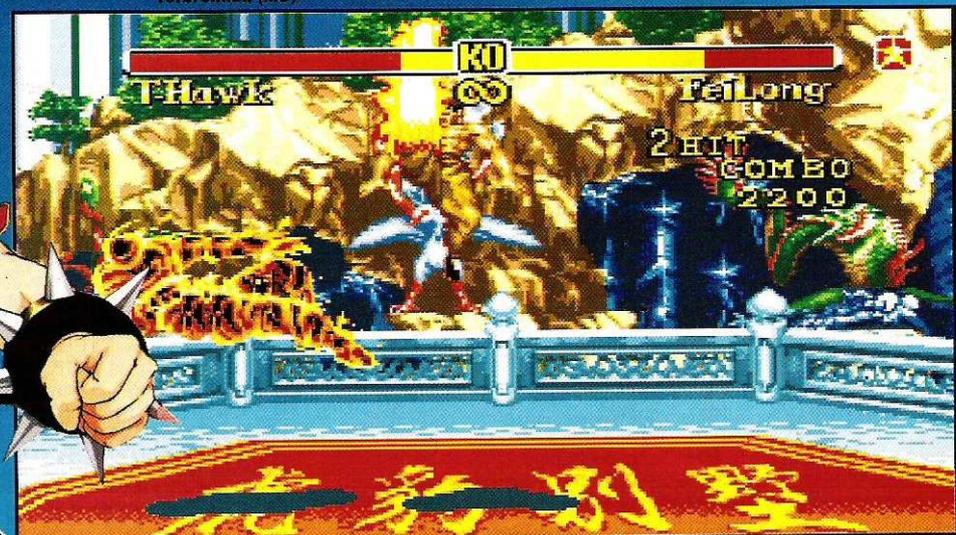
Feuer und Flamme



Ken's Dragon Punch vermag jetzt den Gegner zu verbrennen (MD)



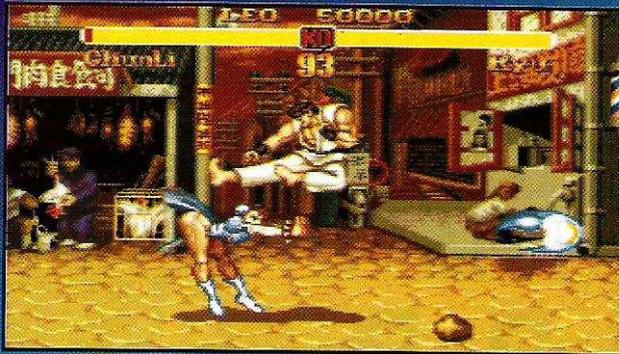
Ryu's neuer Fire Ball verbrennt die Gegner (MD)



Für Combos erhaltet Ihr Extrapunkte



Luftakrobatik vom Feinsten



Hier hat sich Chun Li wohl verschätzt (SNES)



Als Bowlingkugel mißbraucht zu werden, hätte sich Smile auch nicht zu träumen gewagt (SNES)



Cammys Wirbelattacke ist nicht von schlechten Eltern (SNES)



Das nenne ich geballte Frauenpower (SNES)



Das hat gegessen (SNES)

ralüberholt und verfügen somit über ein paar neue Special Moves, Tritte, Schläge und Animationsphasen. So kann Karatekämpfer Ryu einen roten Feuerball schießen, der die Gegner verbrennt und Ken einen "feuri-

gen" Dragon Punch ausführen. Als weiteres bekommt Ihr nun für geschickte Combos Punkte gutgeschrieben, ebenso wenn Ihr in jeder Runde den ersten Treffer landet. Der erste spielerische Eindruck ist wieder einmal hervorragend, Grafik und

Sound wurden nocheinmal aufarbeitet, nur die Mega Drive-typische, allerdings auch mißratene Sprachausgabe wurde beibehalten. Auch mit den neuen Kämpfern hat man sich schnell eingespielt, so daß einige von Euch sicherlich auf

einen der Neuen umsteigen werden. Nur täte Capcom echt einmal gut daran, ein "richtiges" Street Fighter 3 herauszubringen, anstelle mit Ihrer dummen Update-Masche ein Modul nach dem anderen zu fabrizieren.



Hier sollte keiner auf falsche Gedanken kommen, Chun Li ist gefährlich! (SNES)



Blankas Gesicht muß hier wohl als Knetteig herhalten (SNES)



Ein Knie in Ehren kann auch Zangief nicht abwehren (SNES)



Jetzt kann sich Vega auf was gefaßt machen (SNES)



Balrog (alias Vega) zeigt seinen Special Move (SNES)

Statement

Irgendwie bin ich überrascht, daß Super SF II so schnell auf den Markt gekommen ist. Aber echten Fans kann das ja nur recht sein. Im Großen und Ganzen haben sich die Veränderungen aber in Grenzen gehalten. Ok, ich geb ja zu, daß sich die vier neuen Kämpfer ganz gut machen und auch etwas Abwechslung in die altbekannten Charaktere bringen, natürlich darf ich nicht vergessen, daß alle beweglicher geworden sind (neue Animationen) und neue Special Moves beherrschen, aber irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, daß irgendwo im Hintergrund die Version von Super SF II Turbo wartet und mir in drei oder vier Monaten wieder so um die 150 Eier aus dem Kreuz leiern will. Aber na ja, irgendwie ist halt dieses Zweikampfspiel Kult, obwohl mir inzwischen zu viele Special-Moves mit einer runter-hoch oder einer links-rechts Kombination ausgeführt werden müssen, die mir persönlich schlechter gelingen als die guten alten Viertel- oder Halbkreis-Moves. Aber sei's drum, genug gemeckert, denn wer noch keine Version besitzt, oder nur den ersten Teil dieser ewigen Saga, sollte auf jeden Fall der Veröffentlichung entgegenfiebert, denn SF II ist immer noch DAS beste Prügelspiel, das ihr für Euer sauer verdientes (oder nicht verdientes) Geld bekommen könnt, und damit basta!

Dynamite Headdy

Ein witziges Jump 'n Run in einer Welt voller Marionetten

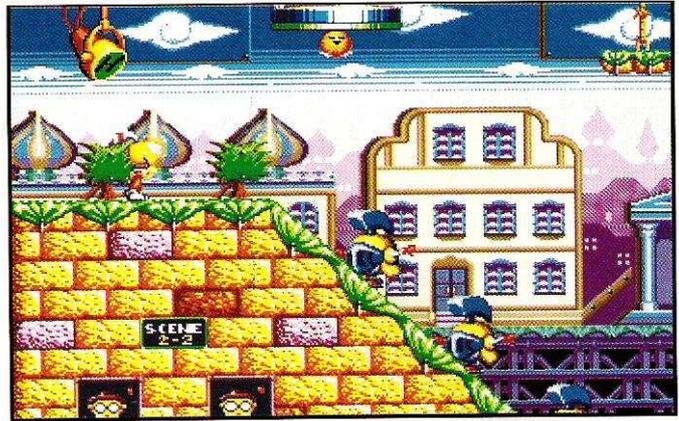
SYSTEM:MEGA DRIVE
 HERSTELLER:SEGA
 DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL
 ERSCHEINUNGSTERMIN:OKTOBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 BESONDERHEITEN:KEINE
 MUSTER VON:SEGA



Im Modul sind Unterspiele versteckt

Von Sega persönlich liegt uns diesen Monat ein vom ersten Eindruck her sehr amüsantes Jump 'n Run namens Dynamite Headdy vor. Der Hauptdarsteller ist ein kleines Männchen, das entfernt an Bomber Man erinnert und die Eigenart hat, Feinde mit dem Kopf anzugreifen, den es zu diesem Zwecke in die acht Grundrichtungen des Joypads schleudern kann (selbstverständlich kehrt sein

Kopf nach diesen Ausflügen stets zurück...) Dieses medizinisch äußerst bedenkliche Manöver übersteht es dank seiner marionetten-ähnlichen Physis, bestehend aus einem hölzernen Körper und erwähntem Kopf, unbeschadet. Generell dreht sich das Handlungsgeschehen um das "edle" Haupt von Dynamite Headdy, mit dem er in bester Pac Man-Manier Gegenstände schnappen oder sich über kleine Gehilfen in die Luft hangeln kann. Das Witzigste sind aber noch die Formen, die sein Kopf beim Einsammeln von Extras annimmt. So wird er mal unsterblich, mal verwandelt er sich in einen laufenden Staubsauger, schießt tödliche Sterne über den Bildschirm



Dieser Flut von Gegnern entledigt man sich durch Zug am orangen Männchen



Der Practice Level

oder kriegt einen Hammer-schädel, der alles niedermäht, was sich ihm in den Weg stellt. Während des Abenteuers trifft er immer wieder auf äußerst unangenehme Endgegner. Hier taucht dann ein kleiner

Schutzengel auf, der einem Schwachpunkte des Gegners aufzeigt. Wie erwähnt macht das Preview einen sehr unterhaltsamen Eindruck - ich freue mich schon auf die Vollversion! (Timur)



Für den Sieg gibt es eine herzliche Belohnung



Im Training mit dem Unverwundbarkeits-Icon



Dieser Freund hilft bei Endgegnern

The Getaway



The Getaway - der Beginn von Headdy's Abenteuer



Im Getaway trifft Ihr auf den ersten Endgegner

Itchy & Scratchy

...oder wie quäle ich meine Feinde - auch auf dem MD

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NES
 BESONDERHEITEN: KEINE
 MUSTER VON: ACCLAIM



Beim Zweikampf zwischen Itchy & Scratchy fliegen buchstäblich die Fetzen

Wer Itchy und Scratchy aus der Simpson-Serie immer noch nicht kennt, der kann ja als Vergleich Tom und Jerry hernehmen. Bei diesem Jump'Run-Spiel geht es um die ewigwährende Kater-Maus-Feindschaft, wo jedes Mittel recht ist, um dem Gegner eins auszuwischen. Ihr seid als die Maus Itchy mit diversen Waffen unterwegs, mit dem Ziel, Kater Scratchy zu vernichten, wenn dieser Euch nicht zuvorkommt und aus dem Hinterhalt attackiert. Wenn sie dann aufeinandertreffen, geht es heiß

her: entweder versetzt der Kater Itchy der Maus einen ordentlichen Elektroschock, so daß man sie in Röntgenaufnahme sieht, oder Ihr reagiert schneller und macht ihn dem Erdboden gleich. Das scheint das ideale Modul für Fans der makabren Comicserie zu sein, die auch mal "draufhauen" wollen. (Sandrie)



Scratchy's Auftritte als Endgegner sind sehr amüsant



Ob dies das Trojanische Pferd ist?

MEGA STAR

VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

YES! JAGUAR YES!

YES! Tempest 2000 125,- **YES!**
 Dino Dudes 125,-
 Crescent Galaxy 119,-
YES! Raiden 119,- **YES!**
 Joypad 59,-
 Jaguar incl. RGB & Cybermorph 649,-
 alle Jaguar News auf Lager!

★ SUPER NINTENDO ★

King of Dragons us 139,-
 Pirates of Dark Water dt 135,-
 Super Conflict euro 139,-
 Wizardy 5 us 139,-
 WWF Royal Rumble dt 89,-
 Super Scope incl. 6 Spiele 99,-
 alle News auf Lager, viele Angebote!

★ SEGA Mega Drive ★

Andretti Racing dt 109,-
 Rocket Night Adventure dt 69,-
 CD WWF Rage in the Cage dt 109,-
 CD Son of Chuck us 99,-
 CD NHL '94 us 99,-
 World Cup USA dt 115,-
 Joypadverlängerung 2m 12,-
 alle News auf Lager, viele Angebote!

Demo Video Nr. 4 für SNES
 25,-

Scart Umschalter
 (mit Anschluß für Hifi Anlage 1 A Qualität)
 2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

An und Verkauf von Gebrauchten Spielen

Besuchen Sie unseren Laden in Bad Säckingen
 wir Verleihen auch Spiele!

SCHWEIZ *King Games*
 ist wieder zurück! Jetzt mit Laden in
 5600 Lenzburg Tel. 0 64 / 52 02 87

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM • Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen ★
 ☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14
 Bestellannahme von 15.00 bis 20.00 Uhr
 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 15.00 - 18.30 Uhr Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
 Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

Sega **Strategie** 87%

Shining Force

Mega Drive (Mega Fun 09/93 S. 76)

Eine packende Story und grafisch aufwendige Kampfsequenzen sorgen für nächtelange Spielesessions.

Working Designs/Game Arts **Rollenspiel** 87%

Lunar The Silver Star

Mega CD II (Mega Fun 02/94 S. 46)

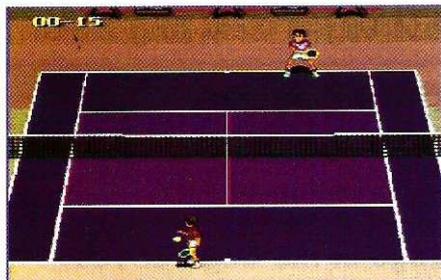
Dichte Atmosphäre, herrlich unkomplizierte Steuerung, sehr komplex, taktisch gut ausgefülltes Kampfsystem, Lunar spielt die RPG-Konkurrenz locker an die Wand. Wann kommt Eternal Blue?

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

Flüssige 3D-Polygongrafik, Donnersound, exzellent spielbar; SFX-Starwing setzt Maßstäbe.



Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

Sega/Climax **Action-Adventure** 91%

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Sega stürzt Link vom Thron.

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

Selbst nach härtesten Marathon-Fahrten zeigt Nintendos Rennstall keine Verschleißerscheinungen. Die äußerst exakte Steuerung vermittelt in Verbindung mit der Mode 7-Grafik ein sahnemäßiges Fahr-Feeling.



Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

Detailverliebt, spielerisch extrem ausgereift, stets übersichtlich, ausgefüllte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehnichtsicheren, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Electronic Arts **Golf** 88%

PGA European Tour

Mega Drive (Mega Fun 04/94 S. 116)

Unspektakulär, dafür aber spielerisch ausgefüllt ohne Ende, Optionen en masse, denkbar realistisch, perfekte Steuerung.

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

Mega CDII (Sonderheft 1/94 S. 24)

Die dritte Auflage der genialen Puck-Schießerei wurde durch das 4-Way-Play und Volley-Schüssen, sowie vielen anderen Features noch eine Stufe besser.

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 54)

Vier Meilensteine wurden gekonnt in ein 16 MBit-Gewand gepackt. Eine Batterie rundet den perfekten Eindruck ab.

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)

Football in Vollendung: Fünf-Spieler-Modus, Mode 7-Spielereien, glasklare Sprachausgabe und überragende Spielbarkeit katapultieren Electronic Arts SN-Update auf die Pole Position.

Capcom **Beat'em Up** 93%

Street Fighter 2' Special Edition/Turbo Edition

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 36)

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 36)

Die neidischen Blicke in Richtung Spielhalle sind nun endgültig vorbei: Alle vier Großmeister kontrollierbar, noch bessere Soundkulisse, mehr Special Moves. Einfach perfekt!



Namco **Denkspiel** 85%

Pac-Attack

Super Nintendo (Mega Fun 07/94 S. 96)

Denkspiel-Futter vom Feinsten, noch dazu mit Namcos Hausmaskottchen; im Zwei-Spieler-Modus und im Puzzle Mode fordernd ohne Ende.

Nintendo/Sculptured Softw. **Basketball** 85%

World League Basketball

Super Nintendo (Mega Fun 03/94 S. 126)

Gute 3D-Effekte, gepaart mit hoher Spielbarkeit sowie toller Soundkulisse.

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

Super Nintendo (Mega Fun 03/94 S. 36)

Fulminantes Basketball-Fun Game mit Vier-Spieler-Modus. Super-Speed und Super Dunks ergeben einfach ein Super Spiel.

Das Dschungelbuch

Disneys Kultfilm im handlichen Cartridge-Format, kann das gut gehen?

Die Story hinter Disneys Dschungelbuch ist rasch erzählt: Mogli, ein ausgesetztes Menschenkind, wird auf den Rat des schwarzen Panthers Baghira von Wölfen großgezogen. Als nun Baghira eines Tages zu Gehör kommt, daß der äußerst gefährliche Königstiger Shir Khan wieder auf der Suche nach Menschenfleisch ist, beschließt er, Mogli zu einer am Rande des Dschungels gelegenen Menschensiedlung und damit in Sicherheit zu bringen. Auf dem Weg dorthin verlieren sich Baghira und Mogli aus den Augen, und der Kleine durchstreift nun auf eigene

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1 Spieler

Faust den Dschungel, wobei er auf allerlei interessante Gestalten trifft, wie z.B. Balu, den Bären. Ihr steuert, wie könnte es anders sein, natürlich Mogli durch die eng am Film angelehnten Levels, mal zu Fuß und mal auf dem Rücken eines Papageis. Am oberen



Philipp: Sorry, SNES-Jünger, die MD-Version des Dschungelbuches ist schlicht und ergreifend ein bis zwei Ideen besser: Erstens spricht sie durch den wesentlich moderateren Schwierigkeitsgrad ein breiteres Publikum an, und zweitens ist sie in Sachen Level-design klar überlegen. Nichtsde-

strotzt hat die SNES-Fassung bei der Präsentation die Nase vorn: Grafik und Sound sind auf höherem Niveau als beim MD-Pendant. Und was gibt es sonst noch? Animationen vom Feinsten, gelungene Atmosphäre, die das Flair des Films überzeugend einfängt, und ein nettes Intro, welches das des MD ebenfalls aussticht. Leute, die nur im Besitz eines SNES sind, können getrost zuschlagen.

ren rechten Bildschirmrand befindet sich eine Herzchenleiste, die Euch über Euren momentanen Gesundheitszustand informiert. Desweiteren

gibt es eine Anzeige, die Euch über die Anzahl der bisher eingesammelten Diamanten Aufschluß gewährt.



Tarzan läßt grüßen



Hüüü, hüpf!



Kleines Tänzchen gefällig?



Ja, ja, hangeln wie ein Affe!

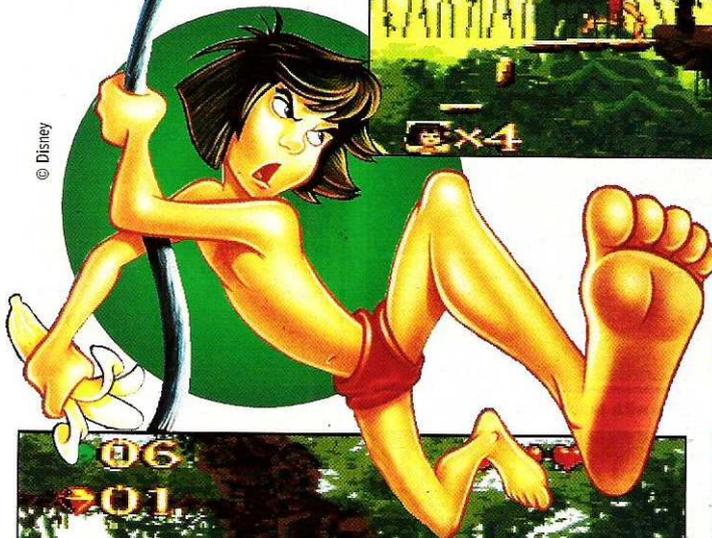


Wer nicht schnell genug ist, fällt



Julian: Auch auf dem SNES hat Virgin gute Arbeit geleistet, das Dschungelbuch gehört hier genauso zur Jump'n Run-Elite wie auf dem MD. Die Hintergrundgrafik ist schön gezeichnet, die Charaktere sind brillant animiert und der Sound kann sich wirklich hören lassen, obwohl er mir persönlich auf dem MD etwas besser gefällt, da er dem des Films ähnlicher ist. Die Steuerung ist ebenfalls gut durchdacht, zwar etwas gewöhnungsbedürftig, da man sehr genau springen muß, um Lianen und Zweige zu erreichen, aber schnell erlernbar. Trotzdem bleibt ein kleiner Schönheitsfehler: Der Schwierigkeitsgrad. Jump'n Run-Profis werden es zwar gerne hören, der

Otto-Normal-Spieler jedoch wird einige Zeit investieren müssen, um hier ans Ziel zu kommen. Bei fehlenden Continues und nur fünf Kollisionen bis zum Exitus wäre eine Passwortfunktion wesentlich angebracht gewesen als beim zu leichten Aladdin (MD). Trotzdem sollte dieses Modul in keiner SNES-Sammlung fehlen.



Der kleine Elefant markiert die Rücksetzpunkte



Der Level ist geschafft!

HERSTELLER:	VIRGIN/DISNEY
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT:	NINTENDO NES
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	139,- DM
MUSTER VON:	AVALON



World Cup USA 94

Etwas widerwillig schnappte ich mir diesmal das Testmuster, nur ebenso widerwillig gab ich es wieder her

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

Was soll man groß sagen, World Cup USA 94 ist der x-te Herausforderer unserer Referenz FIFA Soccer und kann, genauso wie EAs Kicker, mit der offiziellen FIFA-Lizenz aufwarten. Die Super Nintendo-Version bietet die selben Extras wie das gleichnamige Mega Drive-Modul, bis auf die Tatsache, daß Ihr jetzt nur von Euch selbst kreierte Weltmeisterschaften abspeichern dürft. Ansonsten blieb alles gleich; drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Training,

World Cup und Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr entweder in einem Freundschaftsmatch, oder in einer kompletten Weltmeisterschaft gegeneinander antreten könnt. Vor dem Spiel dürft Ihr noch die Gesamtspielzeit, das Wetter, die Geschwindigkeit und die Aufstellung wählen, dann geht es ab ins Match. Den World Cup könnt Ihr sowohl mit den Mannschaften bestreiten, die in echt daran teilgenommen haben, als auch mit selbst zusammengestellten Gruppen. Dazu stehen Euch ein paar Teams zur Verfügung, die sich nicht qualifizieren konnten, wie zum Beispiel England oder Frankreich. Das Spiel



Böse Fouls führen oft zu einer Verletzung



Der Schiri geizt nicht mit Karten und bringt mächtig Farbe ins Spiel



The lesson did begin! Brazil is back again with teacher Super-RoMario!

Standardsituationen



Freistöße lassen sich prima um die Mauer herumzirkeln, statt blind draufzublizen sollte man das Leder lieber genau platzieren



Eine punktierte Hilfslinie zeigt bei Eckbällen, Einwüfen und Freistößen die Flugrichtung des Balles an



Mit der X-Taste könnt Ihr auch einen bestimmten Spieler aussuchen, dieser darf jedoch nicht zu weit vom Ball entfernt stehen



Stephan: Die SNES-Konvertierung ist zweifelsfrei das beste World Cup USA 94-Modul. Es sind zwar keine großartigen Verbesserungen im direkten Vergleich zum MD-Pendant festzustellen, vielmehr sind es viele Kleinigkeiten, die den Spielspaß gehörig nach oben drücken. Alleine schon die weitaus bessere Zuschauerkulisse sorgt für einen enormen Motivationschub, in einem vollbesetzten Stadion spielt man nunmal lieber. Auch in Sachen Spielbarkeit haben die Programmierer mehr

Sorgfalt an den Tag gelegt. Tore aus einer Entfernung von mehr als 50 Metern sind hier lobenswerterweise nicht möglich, überhaupt wurde verstärkt auf Realitätsnähe geachtet. Die von der Konsole gesteuerten Akteure verhalten sich eine ganze Ecke intelligenter, das lästige manuelle Umschalten auf den ball-nächsten Spieler nimmt Euch das SNES ab. Pluspunkte heimst auch der Spielzug-Editor ein, mit dem Ihr Standardsituationen Euren Stempel aufdrücken könnt. Alles in allem offenbart das SNES-Modul sogar ein gewisses Suchtpotential, nicht zuletzt durch die relativ starken Konsolengegner.

steuert Ihr aus einer Sensible Soccer-Perspektive, nur daß die Akteure ein wenig größer dargestellt sind.



Julian: Gott sei Dank, die Super Nintendo-Version kann gegenüber der Mega Drive-Variante einiges wieder gutmachen. Der

Sound vermittelt endlich echte Stadionatmosphäre und die Steuerung ist wesentlich genauer als beim 16-Bitter der Konkurrenz. Der Computergegner ist auch deutlich intelligenter, Gewaltschüsse von der Mittellinie, die im Netz landen, weil der Torwart dümmlich schauend danebensteht, gehören der Vergangenheit an. Das ganze Spiel erinnert mich stark an Sensible Soccer, nur daß die Kicker wesentlich detaillierter und schöner animiert sind, als beim Sensible-Gegenstück. Überhaupt kann World Cup auf dem Super Nintendo grafisch überzeugen, mir gefällt es sogar einen Tick besser als Striker. Trotzdem, U.S. Gold hat an einem Punkt geschlurft, beim Abspeichern. Warum nur bei der selbst editierten Weltmeisterschaft abgespeichert werden kann, ist und bleibt mir ein Rätsel. Alles in allem ist es dennoch ein gutes Modul.

Features



Das WM-Turnier wird mit den 24 Original-Teams bestritten, in der deutschen Gruppe spielt Ihr also gegen Bolivien, Spanien und Südkorea



In diesem kleinen Menü könnt Ihr die Taktik ändern, dies auch zu jeder Zeit während der Spiele



Pluspunkt: Als einzige Fußballsimulation bietet Euch WC 94 die Möglichkeit, eigene Spielzüge für Standardsituationen auszutüfeln. Es macht gehörig Spaß, sich immer neue zu überlegen und deren Wirkung zu testen

HERSTELLER: U.S. GOLD
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GERANT: GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
 CA. PREIS: 159,-DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND



King Of Dragons

Final Fight im Fantasy-Gewand

Wie sollte es bei solchen Spielen anders sein, wieder einmal hat eine Armee finsterner Gesellen ein friedliches Land überfallen und alles dem Erdboden gleichgemacht. Ein mächtiger Drache, Gildiss genannt, ist zudem aus seinem magischen Schlaf erwacht und mächtiger denn je. Eine mutige Gruppe aus fünf Abenteurern wagt sich in den Kampf gegen seine bösen Schergen, wobei unsere Helden natürlich unterschiedliche Eigenschaften vorweisen: So ist z.B. der Kämpfer

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

ein Typ, der es versteht mit seinem Schwert umzugehen, dafür aber wenig Ahnung von Magie hat, ganz im Gegensatz zum Magier, bei dem dies genau umgekehrt ist. Damit Ihr den immer stärker werdenden Gegnern Stand halten könnt, habt Ihr die Möglichkeit, mit Juwelen oder Goldsäcken in Erfahrungsstufen aufzusteigen. So kommt Ihr im Laufe der Zeit zu besseren Waffen, Rüstungen und Schil-



Markus: Auch der neueste Capcom-Titel kann wieder überzeugen. Alleine die Grafik ist sehr schön gezeichnet und trägt gerade in den höheren Levels viel zur Abwechslung bei. Ein Sonderlob geht natürlich an den gut gelungenen Zwei-Spieler-Modus, bei dem es vor allem darauf

ankommt, die Kämpfer gut zu kombinieren, um weiterzukommen. Die Zaubersprüche wurden gut ausgetüftelt: Je stärker Ihr werdet, d.h. je höher Eure jeweilige Erfahrungsstufe ist, desto stärker fällt auch Eure Magie aus. Leider ist King Of Dragons nicht besonders umfangreich geraten, wie die meisten Capcom-Prügelspiele eben. Wer damit leben kann, den erwartet ein solides Beat'em Up.

den. Mit Zaubersprüchen gebt Ihr den heranrückenden Feinden endgültig den Rest, aller-

dings büßt Ihr dafür einen Teil Eurer Lebensenergie ein.



Auf dem Schiff solltet Ihr vorsichtig sein!



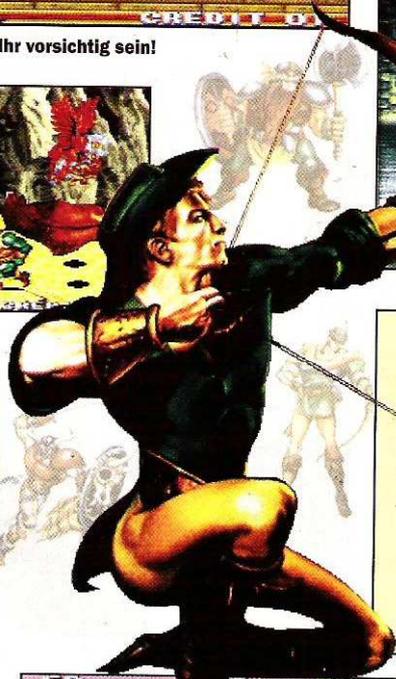
Runde 6 kann beginnen!



Wenn Ihr erst einmal ein paar Stufen gestiegen seid, habt Ihr kein größeres Problem mehr mit den Feinden



Dieser Riese schmeißt mit Felsbrocken auf Euch



K.O.D. Items



Goldstücke

Geben Euch Erfahrungspunkte



Früchte

Füllen Eure Lebensenergie auf



Juwelen

Geben mehr Erfahrungspunkte als Goldstücke



Stefan: Mit King Of Dragons wirft Capcom eine kompetente Automatenumsetzung auf den Markt, und damit liegen sie

auch gar nicht so schlecht, denn Grafik und Sound können sich wirklich sehen bzw. hören lassen. Durch die verschiedenen Kämpfer, die Euch zur Wahl stehen, bietet das Modul auch für zwei Spieler genug Kombinationsmöglichkeiten, um die 16 Levels zu bestreiten. Zwar ist das Game etwas zu einfach geraten, doch das sollte echte Beat'em Up-Fans nicht stören, denn, wie sollte es auch anders sein, macht die Prügelhatz vor allem zu zweit recht ordentlich Spaß. Capcom hat mit King Of Dragons zwar kein weiteres Highlight geschaffen, aber für Genre-Fans bleibt es auf jeden Fall interessant.



Im Zwei-Spieler-Modus immer auf eine gute Kombination der Kämpfer achten

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES



Pirates Of Dark Water

Die Hanna Barbera-Charaktere machen das SNES unsicher

Nach Empires mittel-prächtigen Yogi Bear gräbt Sunsoft eine weitere Hanna Barbera-Lizenz aus, Pirates Of Dark Water. In gewohnter Final Fight-/Streets Of Rage-Manier prü-



Ulf: Pirates Of Dark Water läßt sich mit einem Wort umschreiben: "Lustlos". Statt mit neuen Ideen zu überraschen,

orientierte sich Sunsoft an den Oldies Final Fight 1 und -2 und übernahm nahezu unverändert deren komplettes Gameplay. Der Innovationsmangel wäre noch verschmerzbar gewesen, wenn das Leveldesign wenigstens ein paar Überraschungsmomente parat hätte, doch auch hier hielten sich die Macher vornehm zurück. Zum spielerischen Mittelmaß gesellt sich dann noch eine mäßige Grafik und ein Sound, der an den Fähigkeiten des Musikers zweifeln läßt. Glücklicherweise gibt es wenigstens im Zwei-Spieler-Modus keine Slow Motion-Probleme, was sicherlich daran liegt, daß Euch höchstens drei Piraten gleichzeitig attackieren. Aufgrund der starken Konkurrenz aus den Häusern Capcom und Seika hat diese simple Balgerei herzlich schlechte Karten auf dem deutschen Markt.

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

gelt Ihr Euch durch acht Levels, ständig auf der Suche nach den verlorenen Schätzen des Piraten Lord Bloth. Drei Helden der Zeichentrickserie stehen Euch bei diesem schwierigen Unterfangen zur Auswahl, Ren, der Thronfolger von Octopon, seine geschmeidige Gefährtin Tula und ein abgewrackter Pirat namens Toz. Jede Figur verfügt über



Martin: Nichts Neues an der Beat'em Up-Front. Sunsoft hat es leider nicht geschafft, dem Prügelgenre auch nur annähernd neue Ansätze abzugewinnen. Unspektakuläres Leveldesign, eng verwandte Gegnerscharen, wenig Schlag- und Trittmöglichkeiten, Bonusrunden, Waffen, Special Move-Vielfalt a la Streets Of Rage 3, alles Fehlzanzeige. Noch dazu wurde Pirates Of Dark Water, ganz

untypisch für Sunsoft, die sonst mit ihren Jump'n Run-Titeln glänzen können, technisch recht glänzend gestaltet, vor allem Musik und FX sind eines SNES unwürdig. Nur der gut gelungene Zwei-Spieler-Modus und der angemessene Schwierigkeitsgrad retten dieses Modul noch über die 50% Hürde. Die versprochenen Innovationen wie aus dem Vordergrund angreifende Gegner oder einzigartige Erdbeben können jedenfalls letztendlich herzlich wenig dazu beitragen, die anfangs recht hohe Motivationskurve zu halten.

die obligatorischen Schläge und Tritte, wie wir sie schon von etlichen anderen Beat'em Ups gewohnt sind, Sunsoft hat wenigstens an einen Special Move pro Figur gedacht (Wirbeltritt, Elektrofeld, Wirbelschlag). Zur Auflockerung fin-

det Ihr ab und zu einige am Wegesrand verstreute Power Ups, die Eurer Energieleiste bzw. Eurem Punktekonto zugute kommen. Soweit zu den Innovationen aus dem Hause Sunsoft.



Dragon's Maw (Level 1) Boss Bloth



Atani Palace (Level 2) Boss Konk

Gegenstände



Kürbis:
Füllt die Energieleiste auf



Figuren-Icon:
Bonusleben



Sack Münzen:
Bonuspunkte



Stück Fleisch:
Füllt die Energieleiste auf



Juwelen:
Bonuspunkte



Level Boss 3: Jargis



Level Boss 4: Lug Brother

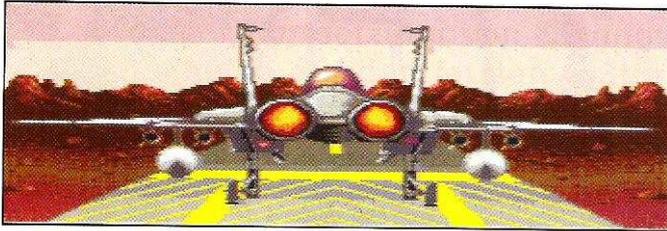


HERSTELLER: SUNSOFT
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: MITSUI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
55% GRAFIK				
39% SOUND/FX				
53% FUN				

Super Conflict

Über Geschmack läßt sich, Gott sei Dank, nicht streiten



Strategiespiele auf Konsolen lassen sich in Deutschland schwer an den Mann bringen, deshalb versuchen es die Hersteller-Firmen anscheinend entweder

SUPER NINTENDO
Strategie / 1-2 Spieler
mit skurilen Themen oder reißerischen Sprüchen. So zielt die Packung des deut-



Julian: Super Conflict, das gebe ich zu, hatte bei mir anfangs einen schweren Stand, so viel Geschmacklosigkeiten in einem

Modul sind mir selten untergekommen, ob die tollen Texte auf der Packung, herzlichen Glückwunsch an den Übersetzer, dümmert geht's kaum, oder die Tatsache, daß menschliche Pixel in tausend Teile zerfetzt werden, Glanzeleistungen sind das keine. Was meinen Ärger wieder abschwächt: Vertigo wird die Texte noch einmal überarbeiten. Das Spiel an sich ist wirklich gelungen, Grafik und Sound sind natürlich, wie bei fast allen

Strategiespielen, nichts Besonderes, aber der Computergegner steigert sich kontinuierlich und die Levels sind gut designt. Lediglich mit der Steuerung hätte sich Vic Tokai mehr Mühe geben können, nicht jeder Joypad-Druck wird sofort vom Modul registriert, da es sich aber um kein Echtzeit-Spiel handelt, ist das nicht so schlimm. Unnötig ist meiner Meinung nach die Option, daß man seine Einheiten in den Kampfsequenzen selber steuern kann, man verliert dann nämlich unweigerlich das Gefecht. Das Modul besitzt eine Batterie, doch da man während eines Levels nicht abspeichern kann, ähnlich wie bei Dune 2, hätte es ein Passwort auch getan.

Bei jedem Aufeinandertreffen seht Ihr eine Zwischensequenz **Ein direkter Treffer macht diese Einheit zu Asche** **Menschen gegen Menschen! Muß das sein!?**

Ulf: "...alles, was Du je an Krieg erträumt hast", diesen, ich muß es einmal sagen, ziemlich geschmacklosen Spruch hätte sich der deutsche Vertreter lieber sparen sollen. Allerdings bin ich nicht hier, um den Moralapostel zu spielen, schließlich dürften die meisten unter Euch reif genug sein, um mit dieser heiklen Thematik umzugehen. Spielerisch mutet Super Conflict wie eine Mixtur aus dem PC Engine-Klassiker Nectaris und dem PC-Spiel Battle Isle an, so daß sich erfahrene Hobby-Generäle sicherlich schnell zurecht finden werden. Mit dem Spieldesign bin ich persönlich zufrieden, da anfängliche Mini-Kriege zu komplexen Schlachten ausarten und dem Strategen viele Möglichkeiten bieten. Leider mindert aber die dürftige Technik (nur die satten Explosionsgeräusche überzeugen) etwas den Spielspaß, da die Atmosphäre dadurch völlig flöten geht. Aber was soll's, Strategiefans müssen sich dieses Werk aufgrund mangelnder Konkurrenz eh zulegen.



Auf der Übersichtskarte werden die Stages ausgewählt

schen Super Conflict der Satz: "Super Conflict ist Krieg genug für jeden, egal ob Videospiele, Brettspiele oder Soldat". Das Modul selbst spielt in einem Konfliktgebiet des mittleren Osten, im Einzugsbereich übernimmt man die Rolle der amerikanischen Armee, seid Ihr zu zweit, übernimmt einer die Rolle des bösen Diktators. 16 Szenarios, die in insgesamt 55 Levels unterteilt sind, wollen gemeistert werden, bevor sich der Wohnzimmer-General im Sessel zurücklehnen darf. Das Spielfeld ist in Hexa-Felder aufgeteilt, genau wie das

legendäre PC-Engine-Game "Nectaris", gesehen wird es direkt von oben. Habt Ihr in den ersten Levels noch vorgegebene Einheiten, mit denen Ihr den Gegner in die Knie zwingen müßt, könnt Ihr ab dem zweiten Szenario Fabriken erobern und dann neue Truppen Eurer Wahl produzieren. Ziel jedes Levels ist es, entweder den Gegner komplett zu vernichten, oder seine Flag-Einheit zu zerstören. Wie es sich für ein anständiges Modul gehört, dürft Ihr nach jedem Level bis zu fünf Spielstände abspeichern.



So soll es sein!



Die Karte läßt sich stufenlos heranzoomen

HERSTELLER: VIC TOKAI/VERTIGO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 55
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 129,- DM
MÜSTER VON: THEO KRANZ

schlecht mittel gut sehr gut super

37% GRAFIK

46% SOUND/FX

74% FUN

Hi Leute!

Wie wir sehen, hat unser letztes Thema des Monats bei Euch die gewünschte Reaktion ausgelöst. Eine wahre Briefeflut ergoß sich über unser gestresstes Mega Mail-Team, ein klares Ergebnis gab es aber leider nicht, jedoch sprach sich eine kleine Mehrheit gegen das weitere Beibehalten der 8-Bit-Charts aus. Doch tröstet Euch, wir werden uns unsere Entscheidung wie immer ausführlich überlegen. Ansonsten noch ein Lob an Euch, die "normalen" Leserbriefe werden auch immer länger und kritischer, es freut uns immer wieder zu sehen, daß Ihr Euch über unsere Themen auch längere Zeit Gedanken macht. Also, macht weiter so, viel Spaß mit der neuen Mega Mail wünscht Euch

Euer Mega Fun Team

Hi Mega Fun!

Zuerst einmal ein dickes Lob an Eure Zeitschrift, Ihr seid das Beste was man im Zeitschriftenregal finden kann. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Neulich habe ich mir Super Turrican für mein SNES gekauft. Nun weiß ich aber nicht, wie ich den Surround-Sound aus dem Modul herauskitzeln kann, brauche ich dafür ein Zusatzgerät?
2. Was nützt mir Surround-Sound?
3. Wann wird Super Streetfighter II für das SNES offiziell in Deutschland erscheinen?
4. Welches Spiel könnte einen neuen Spielspaßrekord aufstellen?
5. Für das SNES ist bis jetzt noch kein zweiter Teil angesetzt, Gerüchte besagen aber, daß F-Zero II auf dem Project Reality erscheinen soll.

Martin Wloka, Schwandorf

1. Ja Junge, und nicht nur eins. Erst einmal brauchst Du einen Verstärker, der Dolby Surround-tauglich ist, doch allein damit ist es noch nicht genug. Noch vier normale Boxen, dazu eine speziell für den Baß und die Party kann steigen. Viel Spaß beim Sparen!
2. Für Deine weitere Laufbahn vermutlich nichts, aber jetzt mal ernsthaft, das Klangerlebnis ist wirklich toll. Jeder, der das Glück hatte, Jurassic Park in einem Kino gesehen zu haben, das mit einer Dolby-Surround-Anlage ausgerüstet ist, weiß wohl, was ich meine. Dadurch, daß der Sound von allen Seiten erklingt, fühlt man sich wortwörtlich "mitte" in den Film hineinversetzt, das schraubt den Adrenalin-Spiegel noch ein Stück höher.
3. Leider haben wir noch keinen offiziellen Termin für die

deutsche Veröffentlichung, wenn Du diese Ausgabe in Deinen Händen hältst, ist das Modul in Japan allerdings schon erschienen.

4. Jedes, wenn es gut genug ist.
5. Für das SNES ist bis jetzt noch kein zweiter Teil angesetzt, Gerüchte besagen aber, daß F-Zero II auf dem Project Reality erscheinen soll.

Atari Rundumschlag

Ich wette, daß Ihr nicht den Mut... (ha, ha, ich wollt' Euch nur ein bißchen nerven!)(Anm. d. Red.: Sehr witzig!); aber jetzt zum Grund, warum ich Euch schreibe: Eure Zeitschrift ist gut, nur stört es mich, daß Ihr zu positiv bewertet. (...) Aber ich habe auch ein paar wichtige Fragen (obwohl es mir peinlich ist!):

1. Laufen auf dem US-Jaguar tatsächlich alle Games ohne Adapter?
2. Werden Mortal Kombat oder andere Arcade-Spiele entschärft?
3. Was bedeutet "Blitter"?
4. Was ist ein "Luchs" (Game Over 06/94)? Bitte antwortet die Fragen, Ihr seid die einzigen, denen ich vertraue (Achtung Schleim!).

Michael S., Düsseldorf

1. Auf den deutschen Jaguar-Geräten laufen US-Module ohne Probleme, genauso verhält sich die Sache umgekehrt. Bemerkenswert ist übrigens, daß Atari bei den Maschinen für den europäischen Markt an einen vollständig ausgefüllten PAL-Bildschirm, also ohne Cinemascope-Streifen wie bei anderen Geräten, gedacht hat.
2. Eher unwahrscheinlich. Bei Kasumi Ninja trieft sogar Blut

von der Decke. Ob sich die BPS allerdings darüber freuen wird...

3. Der Blitter ist ein von Atari entwickelter Custom-Chip, der die Grafik beschleunigt und den Hauptprozessor von der Arbeit entlastet. Erstmalige Verwendung fand der Blitter bei den Atari ST/TT/Falcon-Modellen, und nicht zuletzt beim Commodore Amiga.
4. Beim "Luchs" handelt es sich lediglich um Ataris 16 Bit-Handheld Lynx (kleiner Scherz am Rande).

Hi, Ihr Nintendo-Fanatiker!

So, falls Ihr nicht wißt, was diese Anrede soll, dann werft 'mal einen Blick in Eure Referenzen. Na, dümmert's Euch? Findet Ihr nicht, daß sie leicht firmenbezogen sind? Oder wie erklärt Ihr Euch sonst, daß dort vier oder fünf Spiele von Nintendo als beste Ihrer Art dargestellt werden? Bestimmt nicht, weil es wirklich die besten sind, sondern weil sie eigens von Nintendo hergestellt wurden. Man nehme z.B. sämtliche Mario-Spiele. Egal ob für GB, NES, SNES, Mario-Games werden immer so hoch bewertet, daß sie sämtliche andere, ob besser oder nicht, in den Schatten stellen. Ein gutes Beispiel ist auch Mario Kart, das seit über einem Jahr in Sachen Rennspielen Referenz ist (93% Funvor einem Jahr waren es nur 88%; wie seltsam). Also, wenn Mario Kart das beste Rennspiel für SNES ist, solltet Ihr Euch einmal auf Euren Geisteszustand und Eure Zurechnungsfähigkeit untersuchen lassen. Mir war auch klar, daß Super Metroid sofort bestes Jump'n Shoot wird, es ist ja von Nintendo. Ich sehe es schon kommen, sobald Stunt Race FX auf dem Markt ist, wird es als Super-Spiel dargestellt. Leider wird es sicher nicht neue Referenz in Sachen Rennspielen, da sonst Mario Kart verschwinden müßte, aber wir wissen ja alle, Mario Kart ist das Genialste, komme was auch wolle. Weiterhin ist Starwing niemals das beste Shoot'em Up (weder für SNES, noch für sonst irgendein System). Moment, wie kann ein Spiel in den Referenzen stehen, wenn es nicht das beste seiner Art ist? Ach ja,

jetzt fällt's mir wieder ein - es ist von Nintendo, na das erklärt alles. Kurz gesagt: Alles was Nintendo bisher an Spielen (sei es Mario, Starwing, Metroid, usw.) veröffentlicht hat, war Eurer Meinung nach der absolute Hit (besonders, wenn ein Spiel "Mario ..." hieß). Das halte ich für eine Schweinerei, denn es gibt genügend Spiele, die locker mit ihnen mithalten, bzw. sie in Bezug auf Technik und Spielspaß sogar ausstechen können. Hätte Nintendo nicht Mario als Markenzeichen und wären diese Spiele Produkte der Firma XY, so würdet Ihr sie so bewerten, wie sie sind: Schlecht (Anm. d. Red.: Unser wohlzogener Leser benutzte ein anderes Wort, das wir hier aber aus Rücksicht lieber nicht abdrucken, er blamiert sich sowieso genug). So, was lernen wir daraus? Demnächst das Spiel und nicht den Namen bewerten! P.S.: Wie wäre es mit einer Mario Paint-Referenz?

Sebastian Huber

Da hat er uns aber eingeschüchtert, der Herr Oberlehrer Huber. Hat er doch tatsächlich als erster Leser unsere enorme Verbundenheit mit Nintendo durch sachliche Argumente und klare Logik aufgedeckt. Werfen wir doch mal einen Blick in unsere Nintendo... äh, Referenzliste: Vier (ja, ja, Zählen ist nicht jedermanns Sache) von sechzehn Titeln stammen also direkt aus dem Hause Nintendo, sprich 25%. Selbst der Blindeste unter den Blinden wird mittlerweile mitbekommen haben, daß Nintendo-eigene Produkte technisch und spielerisch kaum zu bemängeln sind, erst recht nicht die vier Referenzen. Das zeigt auch ein Querschnitt der Testberichte durch die gesamte restliche Fachpresse, deren Meinungen mit den unsrigen zwar nicht immer auf einer Wellenlänge liegen, hier aber kaum differieren. Jetzt ein Wort zu Dir, Sebastian. Deine Mochtegern-Kritik hat uns wirklich mächtig amüsiert, statt mit sachlich fundierten Argumenten wirfst Du wie wild mit präpubertären Kraftausdrücken um Dich. Wo sind Deine besseren Spiele? Wenigstens eines hättest Du uns gnädigerweise nennen können, aber wir verstehen

Dich schon, denn auch wir würden nach vier Wochen krampfhaftem und vor allem sinnlosen Nachdenken entnervt das Handtuch werfen. Was Dir fehlt, junger Bub, ist Toleranz und die Einsicht, daß nicht alleine der eigene Geschmack zählt. Dir persönlich sei empfohlen, in Zukunft erst einmal die grauen Zellen zu aktivieren, bevor Du auf primitive Art und Weise Phrasen drischt. P.S.: Wir denken darüber nach.

Zum Thema des Monats

Ich bin für das Beibehalten der Master System- und NES-Charts. Da Ihr ein Magazin für alle Systeme sein wollt, solltet Ihr auch die, zugegebenerweise verhältnismäßig wenigen, treuen 8-Bit-Fans mit dem Heft zufriedenstellen, wobei neben den Tests eben auch die Leser-Charts oder die Tips und Tricks dazu gehören. Außerdem sehe ich in den Special-Charts das Problem der begrenzten Frage-Themen; so müßtet Ihr Euch, wenn nicht auf zu konfuse Themen zurückgegriffen wird, recht schnell wiederholen. Desweiteren sollte man bedenken, daß einige Angaben wie "Beliebte/Weniger beliebte Software-Hersteller" ohnehin aus den normalen System-Charts abgeleitet werden können. Die Idee mit den Special-Charts könntet Ihr dann besser gegen Jahresende in einer alljährlichen Leserumfrage verwirklichen, in welcher die besten Spiele, Softwarehäuser, Spielesoundtracks des Jahres und so weiter erfragt werden. So far, so good.

Christoph R. Lohnherr, Emden

Bevor man in einem Heft den Inhalt ändert, sollte man am besten Vor- und Nachteile beider Charts gegenüberstellen. Der wohl größte Nachteil der 8-Bit-Charts liegt tatsächlich in der fehlenden Repräsentativität. Stellt Euch nur einmal vor, Ihr würdet aus Eurer Umfrage nur einen Fragebogen auswerten. Das Ergebnis hätte mit der allgemeinen Meinung recht wenig zu tun. 8-Bit-Besitzer sollten sich außerdem vor Augen führen, daß durch eine (kurze) Unterstützung ihrer Charts der (lei-

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Sind Konsolen reines Kinderspielzeug?

Während in anderen Ländern, vor allem in Japan, Videospiele voll akzeptiert und auch von Erwachsenen benutzt werden, gelten sie in Deutschland meist noch als Kinderspielzeug und werden von der Presse weiterhin abgelehnt. Von Euch wollen wir nun wissen, was Ihr von diesem Thema haltet und welcher Meinung Ihr seid. Insbesondere sind

natürlich diesmal die "älteren Semester" gefragt um zu antworten, da aus deren Reihen ja diese Vorurteile stammen (nicht böse sein, ist so). Also, haltet Euch nicht zurück und schreibt an:

**Redaktion Mega Fun
Thema des Monats
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg**

der) zwangsläufige Untergang ihres Systems auch nicht vermieden werden kann. Reicht es denn nicht, wenn weiterhin alle Neuheiten auf dem 8-Bit-Sektor getestet werden? Gegen Special-Charts hingegen spricht wenig. Zum einen bringen sie etwas Abwechslung und zum anderen zeigen sie Trends auf, die sonst nicht sofort ins Auge fallen. Es besteht doch sicherlich die Möglichkeit, Hitlisten a la "Die besten 8-Bit-Spiele" zu veröffentlichen. Somit wäre dann wohl beiden Seiten geholfen. Eine Schlußbemerkung sei mir noch gestattet. Ist es für Jaguar-Charts nicht noch viel zu früh? Erzählt mir bitte nicht, daß mehr Jaguar als NES-Besitzer ihre Top 3 einschicken.

Fabian Döhla, Hof

Liebe Mega Fun! Hiermit wende ich, NES-Spieler, mich gegen den Ersatz der NES-/MS-Charts durch Special-Charts, da das NES interessant ist und bleibt. Das sage ich nicht, weil ich ein totaler 8-Bit-Freak bin (habe auch ein SNES), sondern weil auch heute noch viele NES-Spiele technisch weit mehr auf dem Kasten haben, als die der 16-Bitter; bei Videospiele kommt es ja nicht nur auf Grafik und Sound an, sondern primär auf den Spielspaß, und da bieten die 8-Bitter eine Menge: Castlevania 3, Kirby's Adventure, Probotector 2 und einige weitere Highlights. Also

kann das NES in der Fachpresse doch gut als Zweitkonsole respektiert und akzeptiert werden. Zum Master System kann ich zwar nicht viel sagen, aber es ist auch ein gutes System, denn sonst würden wohl nicht so viel Mega Drive-Module auf den Kleinen umgesetzt werden. Die 8-Bit-Charts komplett herauszunehmen halte ich also aus den oben genannten Gründen für falsch, deshalb ein Vorschlag zur Güte: Ihr bringt nur jede zweite oder dritte Ausgabe NES-/MS-Charts, denn bei derart wenigen Neuerscheinungen für diese beiden Systeme wäre das wohl das Sinnvollste.

Sebastian Hinsch, Hessisch-Oldendorf

Liebes Mega Fun-Team!

Ich hätte da ein paar Fragen.

1. Wieviel kostet das Multi Mega von Sega?
2. Mortal Kombat II soll am 13. September erscheinen, stimmt das?
3. Wieviel Megs wird Mortal Kombat II auf dem SNES haben?

Constantin Papst, Berlin

1. Der offizielle Verkaufspreis von Segas Multi Mega liegt bei 998.- DM.
2. Mortal Kombat II wird auf jeden Fall im September erscheinen, ob am 13. ist jedoch noch nicht sicher.
3. Die SNES-Version von

Mortal Kombat II wird 24 MBit haben.

Liebe Mega Fun!

Eure Zeitschrift ist echt super, deswegen lese ich sie auch Monat für Monat. Doch nun meine Fragen:

1. Wird es eine Umsetzung von Super Sidekicks auf das SNES geben?
2. Kann ich die erste Mega Fun irgendwo nachbestellen?
3. Sind in Rummenigges Player Manager die echten Spielernamen vorhanden?

Stefan Scharfenberg, Vellmar

1. Da in letzter Zeit sehr viele Neo Geo-Spiele auf das SNES umgesetzt werden, kannst Du darauf hoffen, daß demnächst eine Konvertierung erfolgt, ein offizielles Statement von SNK haben wir jedoch noch nicht.

2. Wenn sie noch nicht vergriffen ist, ja:

**Computec Verlag GmbH & Co, KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg**

3. Nein.

Versandhändler ade ?!

Hi Mega Fun! Zu sagen, Ihr wäret die beste Videozeitschrift auf dem Markt, wäre wohl stark untertrieben (Anm.d.Red.: Danke, danke), Ihr seid einfach Mega-genial. Nun aber zu meinem Anliegen: Ich finde es eine Unverschämtheit, wie viele Versandhändler ihre Kunden behandeln und besch... (Anm.d.Red.: Na,na!). Neulich habe ich in einer Anzeige gelesen, daß ein bestimmtes Spiel (Name d. Moduls und d. Versandes von der Redaktion geändert), auf das ich schon ewig gewartet habe, bei dem Versand X schon erhältlich sei, und bestellte es natürlich sofort. Nach einer Woche hatte ich es immer noch nicht und habe deshalb nochmal angerufen. Man hat mir erklärt, der Erscheinungstermin des Moduls wäre von der Firma verschoben worden, man würde es mir aber bald zuschicken. Nach einer weiteren Woche Wartezeit habe ich dann bei einem anderen Versand angerufen und nachgefragt, ob sie das Spiel vielleicht schon hätten. Als die mir sagten, sie würden es am nächsten Tag reinbekommen, habe ich es natürlich sofort da

bestellt, doch der gleiche Zirkus fing wieder an; nach einer Woche hatte ich mein Game immer noch nicht und war wirklich stinksauer, weil ich erneut belogen worden war. Natürlich habe ich dann auch bei denen angerufen und mich beschwert, aber wieder dieselbe Ausrede: Das Spiel gibt es noch nicht, ist verschoben worden, usw.. Also habe ich bei einem dritten Händler nachgefragt, der versicherte mir, er würde das Modul noch in derselben Woche bekommen, und tatsächlich, zwei Tage später hielt ich mein heißersehtes Game in den Händen. So weit ja noch nichts passiert, aber einen Tag später bekam ich von den anderen beiden Versänden je ein Nachfrage-Päckchen, in denen dasselbe Modul auch drin war. Logischerweise habe ich sie zurückgehen lassen und dachte, damit wäre die Sache erledigt, aber am nächsten Tag bekam ich einen Anruf von Versand X, in dem mich der Besitzer aufforderte, die Summe der Nachfrage-Gebühr zu übernehmen. Das finde ich eine bodenlose Unverschämtheit! Erst erzählt er mir Lügen, dann schickt er mir das Spiel später als ein anderer und dann soll ich auch noch dafür bezahlen. Ich glaube nicht, daß ich der einzige bin, der so über den Tisch gezogen wird, also druckt bitte diesen Brief ab und sagt mir, was ich tun soll.

Michael Hersteiner, Osna-brück

Was Du tun sollst? Also, erstmal Dir an die eigene Rübe fassen und die Fehler nicht nur bei den anderen suchen, denn was Du mir in Deinem Brief beschrieben hast ist keine bodenlose Unverschämtheit der beiden gelackmeierten Versände, sondern eine von Dir. Ich hätte Dich ja verstanden, wenn Du das Spiel nach mehreren Fehlinformationen bei dem einen Händler storniert und dafür bei dem anderen bestellt hättest, aber ohne Kommentar bei drei Firmen zu ordern ist sicher nicht in Ordnung. Auch die Versandhändler sind auf die Informationen der Hersteller-Firmen angewiesen und wenn diese sagen, das Spiel müßte in Kürze erscheinen und es wird dann verschoben, können die Händ-

ler auch nichts dafür. Wenn sie den Titel nämlich nicht in ihre Anzeigen setzen, die ja vier bis fünf Wochen lang aktiv sind, und der in dieser Zeitspanne erscheint, sind sie die Leidtragenden, denn der Versand-Markt lebt hauptsächlich davon, wer am schnellsten am billigsten liefern kann. Fast alle Händler bieten deshalb einen Vorbestell-Service an, eine meiner Meinung nach wirklich gute Idee, die aber von Leuten Deines Schlages gefährdet werden kann. Führt Dir das Folgende einmal vor Augen: Ein Versand muß seine Angestellten bezahlen, die am Telefon und im Lager für die rechtzeitige Lieferung verantwortlich sind, er muß bei der Post oder einem Paketdienst Frachtkosten bezahlen und letztendlich auch noch einen möglichst geringen Preis verlangen, denn wie gesagt, die Konkurrenz ist groß. Logische Konsequenz: Die Gewinnspanne ist nicht sonderlich hoch, die Masse der Produkte soll es richten. Nehmen wir einmal an, ein Händler X verdient an einem Modul abzüglich aller Kosten 8,-DM; er schickt Dir ein Spiel und Du läßt es zurückgehen. Wer übernimmt die Porto- und Rückporto-Kosten von je ca. 10,-DM? Natürlich er selbst, vergiß bitte nicht, das Porto, das Du bezahlen müsstest, wird ihm auch aufgebürdet. Das sind also rund 20,-DM, d.h. er muß rund drei Module verkaufen, um den Verlust aus Deiner Lieferung wieder hereinzubekommen. Da Du bei diesem Vergehen (leider) keine Ausnahme bist, ist es wohl wirklich logisch, daß er Dir die Portokosten berechnet, er muß auch an seine Existenz denken. Denk' mal nach, hättest Du ordnungsgemäß storniert, das ist Dein gutes Recht, wäre Dir (und den Versänden) der ganze Ärger erspart geblieben. Also, wenn Du anständig bist, bezahlst Du die Summe und überlegst Dir beim nächsten mal besser, wo Du bestellst. OK?

Hallo!

Ich bin 28 Jahre alt und besitze (trotzdem!) ein Mega Drive. Hauptsächlich interessiere ich mich für Strategie- und Managersimulationen, aber leider ist der Konsolenspielmart damit nicht reich-

lich gesegnet. Ein vornehmlich jüngeres Publikum bevorzugt leider in erster Linie Jump'n Run oder reine Actionspiele. Dieser Umstand wird auch noch von den Händlern dadurch gefördert, daß Konsolen und deren Module als reines Kinderspielzeug angesehen werden und dementsprechend auch in der Kinderabteilung plazierte sind. Ein anderes Publikum läßt sich dadurch leicht abschrecken, um neue Käuferschichten (ab 25 Jahre aufwärts) anzusprechen müßten sich die Softwarehersteller verstärkt anspruchsvollen PC-Umsetzungen zuwenden. PC-Interessierte könnten sich dadurch vielleicht für den Kauf einer Konsole begeistern. Sega und auch Nintendo würden eher aus der reinen Kinderecke treten und verstärkt die breite Masse auf sich aufmerksam machen. Bei PC-Umsetzungen denke ich insbesondere an den Bundesliga-Manager. Man denke nur an die PC-Verkaufszahlen dieses Titels und an eine mögliche Zusammenarbeit mit SAT 1-Ran, eventuell sogar mit Originalsprechern wie Beckmann oder Wontorra. Außer Bundesliga-Manager könnte man noch ähnliche Titel, wie Eishockey-Manager, Anstoß, Elite, Civilization oder Sim City 2000 konvertieren. Meine Frage: Bestehen Chancen, daß diese Spiele auf Konsole umgesetzt werden?

Andreas Harenberg, Braunschweig

Bevor ich auf die Beantwortung der Fragen eingehe, noch eine kurze Bemerkung zur Rolle der Konsolen in Deutschland. Ich gebe Dir Recht, Videospiele gelten in diesem unseren Lande weithin als Kinderspielzeug und werden von vielen eher belächelt. Während in Japan und den USA jede Altersgruppe mit den Konsolen spielt oder sie wenigstens akzeptiert, schämen sich bei uns zumindest die älteren Spieler (17 aufwärts) regelrecht, zuzugeben, hin und wieder der Macht des Joypads zu erliegen. Für Mega Fun natürlich ein Grund, auf die Barrikaden zu gehen, deswegen ist jeder Leser, egal welchen Alters und welcher Einstellung aufgefordert, uns seine Meinung über unser neues Thema des Monats

zuzuschicken: "Sind Konsolen reines Kinderspielzeug?". Nun aber zu Deiner Frage. Generell muß ich hier leider mit "Nein" antworten, Handels- und Flugsimulationen sind nicht unbedingt die Art Spiele, die der Durchschnitts-Konsolenspieler haben will, so schade das auch sein mag. Aber ein kleines Trostpflaster am Rand: Civilization soll hoffentlich noch Ende des Jahres auf dem Super NES erscheinen, genauere Informationen konnte uns jedoch Microprose bis jetzt nicht geben.

NBA Jam Tournament Edition

Ich spare mir diesmal die Lobeshymnen, weil ich mich danach immer wegen des vielen Schleims, der mir jedesmal in Strömen runtertropft, waschen muß. Außerdem habe ich noch ein paar Fragen an Euch:

1. Ein Freund hat mir gesagt, es gäbe bei NBA Jam (SNES) einen Tournament Mode. Ist an der Sache etwas dran, wenn ja, wie kommt man da rein?
2. Ich bin begeisterter Basketballer. Da mein Basketball neulich den Geist aufgab, beschloß ich mir den NBA Jam-Ball zu kaufen, aber nirgends konnte ich ein Exemplar finden. Wo gibt's das Ding zu kaufen? Wieviel kostet es?

Viele Grüße Euer

Martin F.

1. Sorry, Dich enttäuschen zu müssen, aber laut Acclaim Deutschland gibt es definitiv keinen Tournament-Modus in NBA Jam, auch nicht über eines der ominösen Passwörter. Du wirst Dich noch etwas gedulden müssen. Im Februar '95 soll Teil No. 2, die Umsetzung des Coin-Ops NBA Jam Tournament Edition, für SNES erscheinen (nähere Infos siehe MEGA FUN 6/94 Seite 27).

2. Der NBA Jam-Ball war nichts weiter als ein PR-Gag und ist nicht im Handel erhältlich. Selbst Acclaim hat nur zwei Miniatur-Modelle bekommen (eines davon zierte mittlerweile die Wohnung unseres Layouters Stephan), es bleibt Dir wohl nicht viel anderes übrig, als Deiner künstlerischen Ader freien Lauf zu lassen.

Grüß Gott!

Hier schwitzt wieder einmal der Neue - hier schwitze ich, ich kann nicht anders. Mein Gott - ist das heute wieder eine Affenhitze! Hier in der Redaktion zerläuft alles nach Plan. Auf der Straße kocht der Kühler meines Autos und hier kocht Uwe, weniger vor Hitze, mehr vor Wut, weil die Fun Mail noch nicht fertig ist. Bei diesen unmenschlichen Temperaturen auch noch gezwungen werden zu arbeiten, bringt wiederum mein Blut zum kochen. So kocht alles und jeder vor sich hin. Ich versuche aus den Zutaten, die diesmal wieder von einem übel schwitzenden Postboten angeliefert wurden, eine Seite zusammenzukochen. Ob Euch das Gebräu schmecken wird, ist dabei allerdings eine ganz andere Frage. Wahrscheinlich werdet Ihr beim Lesen mächtig kochen. Sollte die Einleitung diesmal etwas monoton ausgefallen sein? Liegt an der Hitze! Wem es nicht zu heiß ist, seinen Brief abzuschicken, und dessen Körper noch Flüssigkeitsreserven zum Anfeuchten der Briefmarke hat, schickt seine Drohungen und Beschimpfungen wie üblich an:

**Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg**

FLORINAS AMOK

Oh göttliche Mega Fun, ich passe mich der Intelligenz des Neuen an (grunz, furz). Hey, ist der neu? Nein, mit Perwill gewaschen. Ich, der heilige Florian, bin auferstanden um Euch (die Mega Fun Crew) vor dem Alten (10.15 Uhr, ARD), äh, dem Neuen zu retten und ihn dorthin zurückzuschicken, wo er hergekommen ist, in den Abwasserkanal. Ich werde ihn köpfen, vierteilen, aufhängen und steinigen. So, das war's von:

**Florian, dem heiligen Weis:
Oberbau**

Ach Flori... freut mich, daß Du extra wegen mir im Fremdwörterlexikon nachgesehen hast, wie man "Intelligenz" schreibt. Hoffentlich hat Dir auch jemand erklärt, was das ist. Das "grunz, furz" hast Du aber bestimmt alleine hinbekommen. Leider muß ich Dich enttäuschen - ich komme nicht aus dem Abwasserkanal. Warum hätte ich Dich auch besuchen sollen? Wir kennen uns doch gar nicht. Wäre es denkbar, daß das Ende Deines ... nennen wir es einmal "Brief"... dezent feindselig wirken sollte? Sei damit doch in Zukunft bitte etwas vorsichtiger. Im Gegensatz zu Dir bin ich älter als neun Jahre und größer als 98 cm.

MEERSCHWEINEREI

Hi Neuer! OK, Du bemerkst es bestimmt selbst, es ist eine

total bescheuerte Anrede. Hast Du eigentlich einen richtigen Namen (soll ja vorkommen)? Intimer will ich nicht werden. Meinem Game Boy und SNES geht es gut. Ich habe ein ganz anderes Problem und brauche Deinen Rat, da Schlulf anscheinend noch nicht wieder da ist (fühle Dich geehrt!). Mein Meerschweinchen, weiblicher Natur, hieß bis vor kurzem Otti. Nun fand ich den "Namen" Schlulf süß und taufte mein Meerschweinchen so. Das Blöde an der Sache ist, wenn ich zu ihm gehe und es Schlulf rufe, faucht es und verkriecht sich im hintersten Winkel seines Käfigs. Soll ich es wieder Otti nennen? Darauf hörte es zwar auch nicht, aber es fauchte nicht! Ach so, die Vergangenheit meines Meerschweinchens ist unbekannt! Hilf mir, ich kann mich nicht entscheiden! Bis bald:

Sandra / P.S. Ich habe ernsthaft (krampfhaft) versucht, ordentlich zu schreiben.

Liebe Sandra, es schmeichelt mir natürlich, daß Du Dich mit Deinem schwerwiegenden Problem an mich gewandt hast. Obwohl das Stück Papier so aussah, als ob Dir ein Kuli explodiert wäre, konnte ich es größtenteils entziffern. Natürlich habe selbst ich einen Namen. Allerdings wage ich nicht, ihn hier kund zu tun. Man könnte mich erkennen - die Folgen wären unabsehbar. Meinen Freunden (doch, doch

ich habe zwei!) erzähl ich immer, ich verdiene meinen Lebensunterhalt durch den Schmuggel von Rauschgift, Waffeln und etwas Mädchenhandel (ich verkaufe die Waffeln an minderjährige Mädchen). Wenn die Wahrheit über meinen Broterwerb herauskäme, könnte ich mich nicht mehr in der Öffentlichkeit zeigen. Ich hoffe, Du hast dafür Verständnis. Nun aber zu dem wirklich wichtigen - Deinem Meerschweinchen. Da es weiblicher Natur ist, können wir also ganz und gar ausschließen, daß es merkwürdig reagiert. Frauen tun das bekanntlich nie. Da sich hier schon die halbe Redaktion lachend am Boden wälzt, versuche ich schnell zum Ende zu kommen. Dein M.S. reagiert völlig normal! Wirklich jeder faucht und/oder verkriecht sich, wenn der Name Schlulf fällt. Warum willst Du denn das arme Biest quälen? Lass ihm doch einfach seinen alten, gewohnten Namen. Es wird zwar auch weiterhin nicht darauf hören (immerhin ein Weibchen!), aber die Verdauung des armen Tieres nimmt wieder ihren gewohnten Verlauf.

QUERBEET

Moin, Moin, Ihr Funtastischen! Als erstes wollen wir uns einschleimen, damit dieser Brief auch abgedruckt wird. Euer Magazin ist wirklich das Beste auf der Welt, der Preis ist echt toll, das Papier ist sehr seidig und die Redakteure sehen alle so genial intelligent aus. Nachdem wir die grauenhaften Lügen über Schlulfs Namen lasen (5/94), müssen wir die Wahrheit jetzt ans Licht bringen. Schlulf heißt: Sch(weiß)stinkender Crepefressender Hippiger Lausiger Und Lümmelnder Fisch! So. Jetzt wisst Ihr es alle, und alles andere ist eh Lüge! Abgesehen davon sahen wir Schlulf in einen Schuhlade gehen, und (jetzt kommts!) sich Schuhe mit Klettverschluss kaufen! Was er sich anschließend im Unterwäscheladen kaufte, sagen wir lieber nicht, sonst hagelt es wieder Drohbriefe. Als wir dann in einen Zeitschriftenladen gingen und auf alle Covers des Playboy sein Foto klebten, wunderten wir uns sehr, daß niemandem der Unterschied

zwischen ihm und dem Playmate des Monats auffiel.

1. Was haltet Ihr von der Aktion "Rettet Schlulf"? Jeder Leser sendet einen Brief mit einer Mark an Euch und Schlulf kann sich endlich ein Deo und neue Socken kaufen.
2. Noch eine Frage an den Schlulf-Vertreter (weiter so!). Auch wir wollen unsere alten Module verspeisen. Nun wollen wir wissen, ob es einen Geschmacksunterschied zwischen "Dark Castle" und "Altered Beast" gibt und ob man die Module vorher mir Rasierschaum einreiben sollte, damit man sie besser herunter schlucken kann? So, jetzt kommen wir zum Ende dieses Briefes. Eigentlich wollten wir noch ein paar Reißzwecken durch den Brief stechen, damit Schlulf beim nächsten Stuhlgang nicht auf falsche Ideen kommt. Allerdings hätte man den Brief dann nicht mehr entziffern können. P.S. Wir wollten auch eine Mark für Schlulf spenden, aber der Briefumschlag war schon zugeklebt. In diesem Sinne - take it easy:
Sam & Max

1. Eigentlich eine gute Idee, doch die 18 Mark, welche dabei zusammen kommen könnten, würden kaum für das (dringendst) benötigte Deo reichen. Socken sind allerdings auch unnötig. Er hat seine alten inzwischen so weit, daß sie von selbst laufen. Das spart Energie.

2. Grundsätzlich ist zu beachten, daß neue Module frischer und knackiger schmecken als alte. Auch gibt es noch einen Unterschied zwischen Actionspielen (leicht herb), Adventures (zartbitter) und Jump'n Runs (süßlich). Rasierschaum würde ich eigentlich nicht empfehlen - das schmeckt ja widerlich! Ich empfehle immer eine Mischung aus Olivenöl (gut gegen Verstopfung) und Sahne. Das flutscht auch schön. Man kann allerdings auch darauf verzichten und die Module zerkauen, was jedoch nur den Zahnarzt freuen wird. Die wirklich harten Kerle schlucken sie übrigens im Ganzen! Aber bitte Vorsicht! Der Verzehr von mehr als einem Modul täglich kann gesundheitsschädlich sein. Zu Gefahren und Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihren Arzt oder Softwarehändler.

Leserhits Mega Drive

1	FIFA Int. Soccer (2) 7. Monat Fußball Electronic Arts
2	Sonic 3 (1) 4. Monat Jump'n Run Sega
3	Landstalker (6) 6. Monat Action-Adventure Sega/Climax
4	Virtua Racing (4) 3. Monat Rennspiel Sega
5	NBA Jam (9) 3. Monat Basketball Acclaim/Iguana
6	NHL Hockey '94 (5) 8. Monat Eishockey Electronic Arts/High Score Prod.
7	Aladdin (3) 8. Monat Jump'n Run Virgin
8	Flashback (-) 1. Monat Adventure U.S.Gold/Delphine Software
9	Shining Force (-) 1. Monat Strategie Sega
10	Street Fighter 2'Spec. (7) 8. Monat Beat'em Up Capcom

Leserhits Alle Systeme

1	S.F.2'Turbo/Special (1) 10. Monat Beat'em Up Capcom
2	NBA Jam (2) 4. Monat Basketball Acclaim/Iguana
3	FIFA Int. Soccer (6) 6. Monat Fußball Electronic Arts
4	Super Mario Kart (3) 9. Monat Rennspiel Nintendo
5	Tempest 2000 (-) 1. Monat Shoot'em Up Llamosoft
6	Mortal Kombat (8) 9. Monat Beat'em Up Acclaim
7	Sonic 3 (4) 4. Monat Jump'n Run Sega
8	Super Metroid (-) 1. Monat Jump'n Shoot Nintendo
9	Samurai Shodown (10) 6. Monat Beat'em Up SNK
10	Landstalker (-) 4. Monat Action-Adventure Sega/Climax

Leserhits Super Nintendo

1	Street Fighter 2'Turbo (1) 10. Monat Beat'em Up Capcom
2	NBA Jam (2) 4. Monat Basketball Acclaim/Iguana
3	Super Mario Kart (3) 15. Monat Rennspiel Nintendo
4	Mortal Kombat (5) 10. Monat Beat'em Up Acclaim/Sculptured Software
5	Super Metroid (-) 1. Monat Jump'n Shoot Nintendo
6	Rock'n'Roll Racing (10) 5. Monat Rennspiel Interplay
7	Royal Rumble (4) 8. Monat Wrestling Acclaim
8	Starwing (-) 1. Monat Shoot'em Up Nintendo
9	Super Bomberman (-) 1. Monat Geschicklichkeit Hudson Soft
10	Zelda III (-) 1. Monat Action-Adventure Nintendo

Super Metroid



Nintendo startet durch mit Super Metroid (Platz 5)



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börsenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Christian Barkhausen aus Driburg, Felix Schillinger aus Geislingen und Uwe Hüttner aus Winden.

Tempest 2000



Atari-Guru Jeff Minter strikes back (Platz 1)

Leserhits Japan

1	Final Fantasy 6 (SNES) RPG Square Soft
2	Super Pyo Pyo (SNES) Puzzle Banpresto
3	Derby Stallion 2 (SNES) Pferderennen Asell
4	Super Metroid (SNES) Jump'n Shoot Nintendo
5	Muscle Bomber (SNES) Wrestling Capcom

Leserhits Game Boy

1	Zelda IV - Link's Awakening (1) 11. Monat Action-Adventure Nintendo
2	Wario Land (3) 3. Monat Jump'n Run Nintendo
3	Super Mario Land 2 (2) 16. Monat Jump'n Run Nintendo
4	Mystic Quest (4) 13. Monat Rollenspiel Nintendo/Square Soft
5	Mortal Kombat (-) 1. Monat Beat'em Up Acclaim

Leserhits USA

1	NBA Jam (MD) Basketball Acclaim/Iguana
2	Sonic 3 (MD) Jump'n Run Sega
3	Street Fighter 2' Turbo (SNES) Beat'em Up Capcom
4	NBA Jam (SNES) Basketball Acclaim/Iguana
5	Mortal Kombat (MD) Beat'em Up Acclaim/Sculptured Software

Leserhits 3DO

1	Total Eclipse (2) 6. Monat Shoot'em Up Crystal Dynamics
2	Super Wing Commander (-) 1. Monat Shoot'em Up Electronic Arts/Origin
3	Crash'n Burn (1) 6. Monat Autorennen Crystal Dynamics
4	The Horde (3) 2. Monat Strategie Crystal Dynamics
5	John Madden Football (-) 1. Monat Football Electronic Arts/High Score Prod.

Leserhits Neo Geo

1	Samurai Shodown (1) 10. Monat Beat'em Up SNK
2	Art Of Fighting 2 (2) 2. Monat Beat'em Up SNK
3	Fatal Fury Special (5) 6. Monat Beat'em Up SNK
4	Miracle Adventure (-) 1. Monat Jump'n Shoot Data East
5	Viewpoint (4) 14. Monat Shoot'em Up Sammy

Leserhits Jaguar

1	Tempest 2000 (1) 3. Monat Shoot'em Up Llamosoft
2	Cybermorph (2) 6. Monat Shoot'em Up Attention To Detail
3	Alien Vs. Predator (4) 5. Monat Shoot'em Up Rabellion
4	Evolution Dino Dudes (5) 5. Monat Denk/Geschicklichkeitsspiel Imagitec Design
5	Raiden (3) 6. Monat Shoot'em Up Imagitec Design

3DO

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, CD 32 + Spiele. Verkauft Mega Drive + Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Tel./Fax 06132/56604 Sven.

3DO-Spiele Total Eclipse 50 DM, Jurassic Park 70 DM, The Horde 60 DM. Tel.: 08845/9547.

Verkaufe 3DO-Spiele, sechs Stück nur 400 DM, auch einzeln (Jurassic Park, Wing Commander, Sewer Shark, usw.). Tel.: 02381/445600 ab 18 Uhr.

Verkaufe für 3DO: 3DO-Joypad 44 DM, Pebble Beach Golf, CPU Bach je 69 DM, The Horde, Twisted, Wing Commander, Jurassic Park, Sewer Shark je 79 DM (Tausch möglich). Tel.: 0621/555191 (evtl. Anrufbeantworter).

Suche Konsolen + Modulsammlungen für 3DO, Super NES, Mega Drive, Jaguar, Game Boy, Neo Geo, NES. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas. Tel.: 04521/71497. Suche & verkaufe auch.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit zehn Spielen (Zelda, RC Pro Am, Tennis...) und viel Zubehör (Nintendo Accu Pack, 4-Player-Adapter, Game Light...) für sage und schreibe 300 DM! Flinke Finger können auch noch Super Mario World als LCD-Spiel-Uhr abstauben (selten!) Ich sitze von 16-18 Uhr am Hörer. Tel.: 04181/97773.

Verkaufe Game Boy mit zehn Spielen (u.a. Parodius, Tiny Toons...) für 330 DM. Alles 100% OK! Nur komplett. Tel.: 05041/4570.

Verkaufe vollständige (Darkwing Duck 48 DM, Tennis 35 DM, Chessmaster 40 DM, Tiny Toons 2 50 DM, Turtles 1 45 DM, Dragons Lair 35 DM...) und unvollständige (Duck Tales 19 DM, Mega Man 30 DM, World Cup 25 DM, Dr. Mario 24 DM...) Game Boy-Games. Also, zum Telefon und diese Nummer wählen Tel.: 04793/3303 Nils.

Suche das Spiel Puznic für den Game Boy. Zahle fairen Preis. Tel.: 0561/571564.

Kaufe Game Boy-Spiele. Angebote an: Eric Schissler, Franzenstr. 4, 72135 Dettenhausen. (Nur Spiele mit Anleitung und Verpackung.)

Verkaufe für Game Boy Mickey Mouse und Marcus Mission für je 35 DM. Tel.: 0511/8386503 Hannes.

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börseenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet.

Verkaufe Game Boy-Spiele Zelda IV US für 34,90 sFr. und Super Mario Land 1 für 15 sFr. Zelda IV US mit deutscher Spielanleitung. Tel.: CH-063/681144 fragt nach Stefan.

Achtung!!! Verkauft Game Boy + 14 Spiele für 300 DM. Interessenten an: Dennis Jahn, Tel.: 040/5601093.

Verkaufe Game Boy mit acht Spielen: Prince Of Persia, Parodius, Kung Fu Master, Tetris, Nintendo World Cup, Hook, Metroid II, Blades Of Steel für 255 DM. Verkauft alle Spiele und den Game Boy einzeln. Tel.: 069/865949.

JAGUAR

Wer tauscht seinen Atari Jaguar mit einem Spiel und einem Joypad gegen mein Mega Drive mit fünf Spielen, zwei Joypads und meinem Super Nintendo mit zwei Spielen und einem Joypad. Derjenige, der den Tausch eingeht, bekommt kostenlos drei Sega-Magazine und drei Super Nintendo-Magazine. Tel.: 08531/2056 ab 18 Uhr, fragt nach Markus.

Jetzt Mitglied im ATARI JAGUAR 64-BIT-CLUB werden. Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Es lohnt sich!

Tausche und kaufe Jaguar-Spiele aller Art. Suche alles was neu und gut ist! Zahle bis 50% vom Neupreis. Suche: Alien vs. Predator, Checkered Flag, Star Raiders 2000, Commando, Gunship 2000, Blue Lightning, usw. Tel.: 05341/392144 Michael verlangen. See yeh!!!

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, CD 32 + Spiele. Verkauft Mega Drive + Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Tel./Fax 06132/56604 Sven.

Verkaufe Cal Ripken Jr. Baseball PAL für 35 DM (SN) oder tausche gegen Crescent Galaxy (Jaguar). Tel.: 02761/62551 ab 18 Uhr, Lars verlangen.

Suche, verkaufe Konsolen + Modulsammlungen für Jaguar, Neo Geo, Super NES, 3DO, Game Boy, NES. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive (mit 50/60 Hz-Schalter), Mega CD II US, zwei Joypads und 12 Spiele (Flashback, Street Fighter 2' Special, FIFA Soccer, Another World 1+2 CD, usw.) für 840 DM (NP ca. 1900 DM) oder Mega CD mit zwei CD's für 300 DM. Tel.: 0221/731903.

Verkaufe für Mega Drive: Flashback, Gunstar Heroes, Streets Of Rage 2, Sonic 2, Snake Rattle'n 'Roll, Chiki Chiki Boys, Shinobi 1, Tiny Toons, Jewel Master, Aquatic Games, Bio Hazard Battle, Shining In The Darkness, Phantasy Star 3, James Pond 2, Kid Chameleon, Alien 3, Monaco 2, Olympic Game, Crude Busters, Space Gomola. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1, zwei Joysticks, Action Replay Pro und Rolo To The Rescue zusammen für 300-350 DM. Tel.: 03561/432077 ab 19 Uhr, Patrick.

Verkaufe Mega Drive und fünf Spiele plus zwei Joypads für 350 DM (NP 850 DM). Tel.: 06722/64257 nach Alex fragen.

Kaufe, tausche Mega Drive-Spiele. Suche außerdem Super Nintendo mit Controller und einem Spiel (Super Mario Kart, NBA Jam, Mortal Kombat). Suche auch Game Boy-Spiele mit Anleitung und Verpackung (günstig). Tel.: 02131/102083 oder 02137/12908.

Verkaufe zehn neuwertige Mega Drive-Spiele! F-1, FIFA Soccer, WWF Royal Rumble, Jungle Strike je 70 DM, Aladdin für 60 DM, vier weitere Titel ab 40 DM. Meldet Euch! Tel.: 04146/5627.

Verkaufe: Sonic 3, Landstalker je 75 DM, Puggsy, James Pond 3, Shining Force je 70 DM. Für Mega CD: Thunderhawk, Sonic CD je 65 DM. Tel.: 069/312561 Nico. Evtl. niedrigere Preise!

Kaufe (verkaufe, tausche) Mega Drive + Super Nintendo-Spiele. Habe viele Neuheiten und günstige Spiele. Suche auch Sammlungen mit Konsole (keine japanischen) für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, NES, Master System, Game Boy, 3DO, Jaguar. Neuheiten bevorzugt. Tel.: 04774/1789 Rainer, Simone.

Tausche für Mega Drive: Castle Of Illusion, Greendog, Road Rash 1. Suche: Cool Spot, Tiny Toons, Rolo To The Rescue, Landstalker, Road Rash II, Shining Force, Jungle Strike. Volker Schmidt, Römertastr. 8, 91807 Solnhofen.

Tausche Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele wie: Toe Jam & Earl 2, Mega Turrican, FIFA Soccer, Shinobi 3, F-1, Rocket Knight, Sonic Spinball, uvm.. Super Nintendo: Actraiser 2, Lost Vikings, Aladdin, Mega Man X, Jurassic Park, etc., Tausche Spiel für Mega Drive oder Super Nintendo-Spiel + Game Boy + drei Spiele + Dialog-Kabel gegen Metroid, Virtua Racing. Suche auch Skyblazer, Castlevania, Gleylancer, Streets Of Rage 3, uva. Tel.: 05731/52926.

Tausche Ground Zero Texas CD, Flashback, Road Rash II, Road Avenger CD. Suche General Chaos, Gauntlet IV, F-1, Davis Cup World Tour, Populous II, Street Fighter 2' Special, PGA Tour Golf II, Micro Machines. Tel.: 02845/79240 ab 16 Uhr oder Anrufbeantworter.

Tausche Landstalker, Sonic 3, Gunstar Heroes, Ecco, Desert Strike, Flintstones, Sonic 1, Super Thunderblade, Quackshot, Cool Spot, Shinobi 1 und Ottifants gegen Bubba'n Stix, Marko's Magic Football oder andere. (Tausche Arcade Power Stick gegen zwei Infrarot-Joypads). Christian Barkhausen, Alte Ziegelei 5, 33014 Bad Driburg, Tel.: 05259/761.

Verkaufe Mega Drive komplett mit 14 Spielen für 500 DM oder tausche gegen Super Nintendo mit sechs Spielen. Tel.: 02604/6310 erst ab 19 Uhr.

Verkaufe Mega Drive II und Mega CD II mit drei CD's und zwei Modulen (z.B. NBA Jam, Sonic CD, etc.) für ca. 500-600 DM. Verkauft auch Amiga 500 mit 1MB RAM, Monitor (Phillips CM 8833), Drucker (Epson LQ 550) Papier, zwei Spielen, 20 Disks und ein Haufen Bücher für ca. 900 DM. Suche gebrauchten Farbdruker (für PC) am besten Tinte (HP, Canon BJC). Tel.: 05523/1809.

Schweiz: Verkauft FIFA Soccer, Street Fighter 2' Special, The Ottifants, Monaco GP 2, NHL Hockey '93, NBA Jam, John Madden '93, usw. Suche Hardball 3, Virtua Racing, Tiny Toons und Sonic 3, alles Mega Drive. Tel.: CH-071/856009 ab 18 Uhr, Pascal verlangen.

Verkaufe für Mega Drive: Eternal Champions 60 DM, Castle Of Illusion 30 DM und B.O.B. 40 DM. Tel.: 06224/50772 Markus.

Tausche Aladdin und Mutant League Football gegen Streets Of Rage 1 und 2 oder gegen Streets Of Rage 2 und ein Action Replay Pro. Tel.: 0345/22879.

Tausche FIFA Soccer, suche NBA Jam, suche außerdem Toe Jam & Earl 2 (bis 60 DM), Micro Machines + Toe Jam & Earl 1 (je 40 DM). Alles Mega Drive. Tel.: 0214/41457.

Tausche Mega Drive dt. mit 18 Spielen (viele Highlights) + zwei Infrarot-Joypads + ein normales Joypad gegen Neo Geo, wenn möglich mit Spiel(en) + Joypad oder evtl. Jaguar. Habe auch PC-Engine + 4-Spieler-Adapter, Joypads, Adapter jp/US + zehn Spiele (alles Sammlerspiele). Preis VB. Ruft ab 20 Uhr an! Tel.: 08161/68344.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Haunting 40 DM, Talespin 40 DM, Shadow Of The Beast II 40 DM, Wrestlemania 40 DM, X-Men 40 DM, James Bond 40 DM. Tel.: 040/2792133 von 18-20 Uhr, Björn.

Verkaufe Mega Drive + 21 Spiele, u.a.: Street Fighter 2' Special, Ranger X, Devil Crash, usw.) + zwei Joypads + zwei 6 Button Pads + 50/60 Hz und US/jp.-Umschalter für 1200 DM. (NP ca. 2300 DM). Tel.: 07071/52510 ab 20 Uhr.

Verkaufe: Mega Drive + zwei Pads + Netzteil + Mega Games + Sonic 2 + Jungle Strike + Aladdin + ein Game Gear und Modul 4Fun gratis, alles drei Monate alt, alles für 500 DM Verhandlungsbasis. Tel.: 0172/3512081.

Kaufe, verkaufe Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele. Auch ganze Sammlungen mit Gerät, evtl. auch andere Konsolen. Suche ständig Neuheiten. Auch Tauschen möglich! Tel.: 07724/7747 bis 22 Uhr, Martin + Moni.

Kaufe, tausche Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele. Suche vorrangig Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole. Suche Neo Geo mit Spielen. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Simone.

Tausche Super Nintendo mit den Spielen: Lost Vikings, Street Fighter 2' Turbo, Royal Rumble, Super Empire Strikes Back und alle Paßwörter gegen Mega Drive II mit Mega CD und zwei Spielen. Zahle evtl. noch etwas drauf. Tel.: 07353/1628 fragt nach Lars.

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, CD 32 + Spiele. Verkauft Mega Drive +

Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Tel./Fax 06132/56604 Sven.

Verkaufe sieben Topspiele für Mega Drive (Batman, EA Hockey, Budokan, usw.) für 170 DM. Suche Advanced Military Commander und Shining Force, Preis nach VB! Tel.: 0341/283345 Thomas Hammer.

Tausche Mega Drive-Spiel Jungle Strike gegen F-1. Tel.: 08453/1271.

Verkaufe Virtua Racing dt. für 130 DM, Super NES mit zwei Joypads für 110 DM und Mega Drive mit sechs Spielen und zwei Joypads für 270 DM und Game Gear mit fünf Spielen und Netzteil für 150 DM. Ruf an! Tel.: 039954/21511.

Verkaufe Mega Drive mit elf Spielen für nur 600 DM, wie z.B. EA Soccer und vielen anderen. Also, ruft an unter Tel.: 04524/9461 ab 16 Uhr (Neupreis 1170 DM). Tausche evtl. gegen Jaguar, hört Ihr mich noch???

Tausche Rolo To The Rescue, einmal gespielt, gegen Sonic 2 mit einem Joypad. Alles sollte in gutem Zustand sein. Sonic 2 bitte mit Originalverpackung. Max Schobloch, Im Radling 7, 88145 Opfenbach, Tel.: 08385/1269.

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1 und 2 + zwei Joypads für VB 250 DM. Tel.: 06151/55548 Montag-Freitag 18-21 Uhr, nach Raphael fragen.

Verkaufe deutsches Mega CD II (ohne Mega Drive). 100 %ig OK. Mit Road Avenger für 500 DM. Verkaufe auch andere CD-Spiele, wie Double Switch US, Ground Zero Texas dt., Thunderhawk dt., Dragon's Lair US, Mansion Of Hidden Souls US, Night Trap dt., Sewer Shark dt. und CDX 2-Adapter. Tel.: 07131/53984.

GG / MA

Verkaufe 4Fun Set mit Adapter und Sonic 2 für 150 DM. Tel.: 06132/57625.

Verkaufe Master System II + zwei Joypads und vier Spiele (Rastan, World Soccer, Castle Of Illusion, Lucky Dime Caper) für 150 DM oder tausche gegen ein Mega Drive-Spiel (z.B. Sonic 3 oder Aladdin). Dirk Laue, Theodor-Brugsch-Str. 24, 13125 Berlin.

Verkaufe Game Gear! mit fünf Spielen + Netzteil, alles 100%ig OK für nur 160 DM. Tausche Super Nintendo + 300 DM gegen Mega CD II. Ruft an. Telefon: 039954/21511.

Verkaufe 50 verschiedene Sega Master-Spiele. Telefon: 04521/71497 ab 18.00 Uhr.

NEO GEO

Verkaufe Robo Army 120 DM, Mutation Nation 120 DM, Alpha Mission II 110 DM, Eightman 110 DM. Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, 06110 Halle/Saale.

Suche Neo Geo (jp./US) RGB mit Samurai Shodown oder Art Of Fighting 2 für 400 DM. Für einen zweiten Joystick oder Memory Card zahle ich jeweils 25 DM. Tel.: 07071/64560.

Tausche meinen US Neo Geo + Memory Card + Spiel! (oder Mega Drive 2 Konsole!) gegen japanischen 60 Hz Neo Geo! Tel.: 0251/212846.

Tausche Super Nintendo mit acht Spielen und zwei Joypads + Adapter und NES mit vier Spielen und zwei Joypads gegen Neo Geo mit zwei Joypads und 1-2 Spielen (Samurai Shodown, Spinmaster, Fatal Fury Special, Art Of Fighting 2, Magician Lord) oder verkaufe alles für 700 DM. Tel.: 06095/8352 Daniel.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für Neo Geo, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, PC-Engine, Turbo Duo, Jaguar, 3DO, MAK-Platinen, Lynx, usw. Verkaufe Lynx + 13 Spiele für 400 DM. Tel.: 089/1403732.

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, CD 32 + Spiele. Verkaufe Mega Drive + Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Tel./Fax 06132/56604 Sven.

Verkaufe Super Nintendo + sechs Spiele + Action Replay Pro (600 DM) und Game Boy + 22 Spiele (420 DM) zusammen für 950 DM oder Tausch gegen Neo Geo + zwei Boards + zwei Spiele, z.B. Samurai Shodown, Fatal Fury (2) Special, Art Of Fighting (1,2), Robo Army oder andere. Tel.: 03973/31064 ab 13.30 Uhr, fragt nach Mathias.

Wer tauscht sein Neo Geo mit Spielen) gegen ein drei Monate altes Super Nintendo mit zwei Joypads, 50/60 Hz-Adapter und vier Superspielen: NBA Jam, Wolfenstein 3D, Street Fighter 2 Turbo, Turtles Tournament Fighters. Tel.: 0841/52777.

Stop! Suche gut erhaltenes Neo Geo mit zwei Joyboards und einem der folgenden Spiele: Windjammers, Samurai Shodown, Spinmaster, Mutation Nation, oder andere. Tel.: 0228/450374 Simon.

Verkaufe Neo Geo Gold Set mit Art Of Fighting, Sengoku 2, Viewpoint, Mutation Nation, World Heroes 2 für VB 2000 DM. Tel.: 0221/667708 ab 17 Uhr.

Verkaufe oder tausche Neo Geo + RGB-Kabel, zwei jp. Memory Cards, Fatal Fury Special, Nam 1975, 3 Count Bout, World Heroes 2. Preis 1350 DM. Tausche nur gegen 3DO oder Mega CD II mit 20 CD's. Tel.: 06035/8785 ab 17 Uhr.

Verkaufe Neo Geo RGB, ein Joypad, Art Of Fighting, Last Resort, Viewpoint für FP 1100. auch einzeln. Tel.: 0209/814186.

Stop! Suche Neo Geo RGB (PAL, US) + ein Board + zwei Spiele. Ein Spiel muß Art Of Fighting, Samurai Shodown, Fatal Fury Special oder Super Sidekicks 2 sein. Biete sieben Mega Drive-Spiele (vier davon über 85% Bewertung) + 300 DM. Tel.: 03984/6493 bis 18.30 Uhr, Andre.

Verkaufe Neo Geo Gold Set, bzw. mit zwei Joyboards und Memory Card + Art Of Fighting 2!!! Nur komplett. Preis nach VB. Verkaufe auch Mega Drive + US Mega CD mit diversen Spielen (Ground Zero Texas, usw.). Tel.: 08020/894.

Suche Neo Geo PAL-Version mit zwei Joypads und Spiel Samurai Shodown jp. Bitte günstig! (sollte 100% OK sein). Tel.: 09403/2532 unter der Woche von 16-20.45 Uhr, Wochenende von 9-20.15 Uhr, fragt nach Markus.

SUPER NINTENDO

Tausche Super Empire Strikes Back US gegen Aladdin, Goof Troop oder NBA Jam. Tel.: 05337/1045 fragt nach Ziad.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Mario Paint, Street Fighter 2 Turbo und viele mehr. Fragt telefonisch nach Angeboten, ich kaufe und verkaufe Spiele (fast alle)! Tel./Fax: 04268/1522 Tim. Tausche, biete Mystic Quest, Street Fighter 2 Turbo, uvm.

Tausche Street Fighter 2 Turbo, F-Zero und Mario Paint gegen NBA Jam. Tausche immer (fast) alles.

Verkaufe Spiele für Super Nintendo, Mega Drive. Schreibt Eure Wünsche an: Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg. Melde mich dann bei Euch. Bitte 1 DM Porto beilegen. Auf geht's!

Verkaufe meine Super Nintendo-Spiele: Young Merlin dt. 80 DM, Flashback dt. 75 DM, Batman dt. 70 DM, Off Road dt. 60 DM, Super Mario All Stars dt. 60 DM, World Heroes US 80 DM, Cool Spot 70 DM, Bart's Nightmare dt. 50 DM, Magical Quest dt. 60 DM, Star Wars dt. 65 DM, Street Fighter II dt. 50 DM, alles Top-Zustand. Tel.: 02604/8997 fragt nach Walde-mar.

Verkaufe sieben Super Nintendo-Spiele nur komplett, z.B. World Class Soccer, Starwing, usw. für 450 DM. Telefon: 0951/43419 von 17-20 Uhr, Thomas verlangen.

Stop! Suche Super Nintendo mit zwei Joypads, Spiele-Adapter und einem der folgenden Spiele: Actraiser, FIFA Int. Soccer, Secret Of Mana, Tetris 2, Parodius, Pop'n Twinbee, Lemmings, Jimmy Connors Tennis, Populous 1 oder 2 oder R-Type 3. Zahle 200-250 DM. Kaufe Spiele auch einzeln. Tel.: 0471/413618 mittwochs ab 14 Uhr, Florian.

Biete: Actraiser 2, NHL Stanley Cup, Battletank 2, Pocky & Rocky, Champions World Class Soccer, Brett Hull, Air Diver, uva. Suche: Young Merlin, Equinox, Tony Meola Sidekicks und Jaguar-Games. Telefon: 05261/16061 nur anrufen von Mo.-Fr. 15-18 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo 50/60 Hz mit sieben Spielen, u.a. Street Fighter 2 Turbo, Starwing, Mario All Stars, Stryker, Mario Kart, ..., RGB-Kabel, Adapter, drei Monate alt, 1a Zustand. NP 1250 DM, VB. Tel.: 07541/55529 Daniel. Verkaufe auch Lynx II mit drei Spielen + Netzteil. NP 450 DM, umständehalber für 220 DM!!!

Tausche Super Nintendo dt.: Cool Spot, King Arthur's World, Aladdin, R-Type, Jurassic Park, Turtles In Time, Battletoads, Bubsy, Striker, Plok. Suche: Clayfighter, Mega Man X, NBA Jam, Rock'n Roll Racing, Skyblazer, Super Tetris 2, Turrican, Terminator 2, Young Merlin, Pop'n Twinbee 2, u.a. Tel.: 05451/16943.

Meine Adresse:

**An Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg**

**Meine derzeitigen drei
Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

- Mega Drive
 Super Nintendo
 3DO
 Neo Geo
 Atari Jaguar
 Master System/Game Gear
 Nintendo NES
 Game Boy
 Verschiedenes

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)

(pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

Meckerkasten

Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (Super) bis 6 (schlecht).

MF 08/94

Software News	↑	□	□
Scene	↑	□	□
Previews	↑	□	□
Spieltestes	↑	□	□
Helpline	↑	□	□
Mega Mail	↑	□	□
Fun Mail	↑	□	□
Oldie Ecke	↑	□	□
Special CES-Messe	↑	□	□
Special Toy-Show	↑	□	□
Mangas	↑	□	□
Titelseite	↑	□	□
Poster	↑	□	□
Inside	↑	□	□
Insert Coin	↑	□	□
Gesamtnote	↑	□	□

↓ Redaktioneller Teil (Martin Weidner) ↓ Layout

Suche Super Nintendo mit ca. zehn Spielen, tausche evtl. auch gegen Neo Geo oder MAK. Verkaufe Mega CD 1 mit mehreren CD's für 400 DM. Habe noch PC-Engine CD's und Cards zu verkaufen. Tel.: 07331/40749.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Alien 3, Tazmania, Starwing je 50 DM, Mortal Kombat, Cool Spot, World Heroes, Batman Returns je 70 DM, Art Of Fighting, Turtles Tournament Fighters je 80 DM. Tel.: 02331/25459 bis 18 Uhr anrufen.

Tausche Zelda III, Asterix, Castlevania IV, Tiny Toons, Wrestlemania, Probotector, Lemmings, Spiderman, Starwing gegen Flashback, Mechwarrior, Rock'n Roll Racing, Plok, NBA Jam oder Angebote, nur für deutsche Version. Tel.: 02207/7301 Alexander.

Verkaufe für Super Nintendo: Super R-Type, Krusty's Super Funhouse für je 50 DM. Für Nintendo NES: Mega Man 1 + 3, Duck Tales, Paperboy, WWF, Castlevania für je 40 DM. Tel.: 06232/94922.

Stop! Verkaufe: Lemmings 69 DM, Aladdin, Super Ghouls'n Ghosts, Mortal Kombat 79 DM, Super Mario World 69 DM, Street Fighter II 69 DM, Street Fighter 2/Turbo 89 DM, Cool Spot 69 DM, Action Replay Pro 89 DM. Tel.: 040/4500809.

Verkaufe sechs Spiele für Super Nintendo: Magical Quest, Starwing, Mystic Quest, Sim City, Another World, Super Mario World, alles Spitzenspiele mit Anleitung (außer Another World). Ruft an. Tel.: 04535/1028 fragt nach Robert. Tausche auch gegen Super Bomberman. Jedes Spiel 50 DM.

Suche für Super Nintendo Desert Strike dt., Mega Man X dt., Rock'n Roll Racing dt., alles mit Anleitung und Hülle. Zahle gut! Außerdem verkaufe ich Wing Commander dt. für 50 DM. Tel.: 02162/6188 von 15 Uhr bis 20 Uhr.

Suche! Secret Of Mana, Mega Man X. Biete: Super Empire Strikes Back, R-Type, Street Fighter II, Street Fighter 2/Turbo, Castlevania IV, Sim City, Final Fight 2 jp., Super Metroid US, Clayfighter US, Mr. Nutz, Plok. Tausche auch zwei gegen ein Spiel. Tel.: 02304/17973 von 17-19 Uhr, Raffael.

Hey! Verkaufe Secret Of Mana US 80 DM, Street Fighter 2/Turbo dt. 70 DM, Super Bomberman dt. 70 DM, Plok dt. 70 DM, Actraiser dt. 50 DM, Mario All Stars 50 dt. DM, Super Probotector jp. 30 DM. Alle mit Verpackung und Anleitung. Ruft an! Tel.: 0751/16566. Verkaufe auch Zelda IV 40 DM.

Verkaufe Super Nintendo-Games: Aladdin dt. 60 DM, Mega Man X US 60 DM, Alien 3 dt. 50 DM, Cool Spot 50 DM, Striker 50 DM. Tel.: 06222/72757 ab 17 Uhr.

Tausche viele Super Nintendo-Spiele gegen Rock'n Roll Racing, Empire Strikes Back oder andere (nur Tausch). Tel.: 03561/432077 ab 19 Uhr, Patrick.

Tausche Axelay jp. (limitiert) gegen Slam Master und gegen neuwertiges (US) Spiel. Verkaufe Rival Turf für 60 DM. Tel.: 030/4444381 Mo.-Fr. von 15-19 Uhr.

Verkaufe die dt. Super Nintendo-Spiele mit Verpackung + Anleitung. Mario Kart 50 DM, Young Merlin 70 DM, Mortal Kombat 60 DM, Sim City 60 DM und Legend Of Mystical Ninja 70 DM. Alle zusammen nur 250 DM!!! Tel.: 09103/8638 Holger.

Kaufe (verkaufe, tausche) Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele. Habe viele Neuheiten und günstige Spiele. Suche auch Sammlungen mit Konsole (keine japanischen) für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, NES, Master System, Game Boy, 3DO, Jaguar. Neuheiten bevorzugt. Tel.: 04774/1789 Rainer, Simone.

Suche NBA Jam, Super Bomberman, Mr. Nutz, Dragon, NHL Hockey '94, Desert Strike, Super Ghouls'n Ghosts, Plok, Super NBA Basketball, Mystical Ninja, FIFA Soccer, Might & Magic 2, sowie viele andere (besonders Sportspiele). Verkaufe Super Soccer, Mario World, Mario All Stars, Super Mario Kart, World League Basketball. Ich tausche evtl. auch. Tel.: 04793/3303 Nils.

Suche für Super Nintendo die Spiele: FIFA Soccer, John Madden Football und NBA Jam! Das jeweils niedrigste Angebot wird angenommen!! Verkaufe die Spiele: F-Zero und Super Soccer für je 25 DM!! Tel.: 08441/3772.

Verkaufe Starwing, Probotector, Jurassic Park, Bomberman, Castlevania, Parodius, Ghouls'n Ghosts, Street Fighter 2/Turbo, Super Mario World je nach Spiel 40-60 DM. Alle Spiele 100%ig OK mit Verpackung. Suche Action Replay 2, zahle bis 50 DM (bei Nachnahme-Kauf bezahlt Käufer Porto und Verpackung). Tel.: 0511/462234 jeden Tag ab 17 Uhr.

Suche Eure durchgezockten Super Nintendo-Spiele, egal ob alt, z.B. Parodius, usw. oder auch neu, z.B. Bomberman 2, NBA Jam, FIFA Soccer, usw. Hauptsache ist, daß Ihr faire Preise verlangt. Ich suche auch noch ein Action Replay 2, sowie günstig US/jp. Universaladapter. Also schreibt schnell an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Tausche Super Nintendo-Spiele, wie z.B. Joe & Mac, Lost Vikings, Tournament Fighters, uvm. gegen Art Of Fighting, World Heroes, Fatal Fury II, Mr. Nutz, u.a. Tausche auch je drei Game Boy-Spiele gegen ein NES-Spiel (Game Boy-Spiele: Ninja Gaiden, Probotector, Mega Man 1+2, uvm.). Tel.: 0365/7111610. Ruft an!!!

Verkaufe, tausche Zool, Tiny Toon, NBA Jam, Mario All Stars, Addam's Family, Road Runner, Terminator. VB je Spiel 80 DM. Suche Magical Quest, Super Turrican, Action Replay, Plok. Tel.: 04203/5300.

!Achtung Freunde! Hier gibt's Super Nintendo-Spiele (dt./US/jp.) zum Tausch oder kaufen: Super Turrican, Aladdin, Star Wars, Tuff e Nuff (Dead Dance), Super Bowling, Mario Kart, Legend, Striker, Adventure Island, Gods, George Foremans KO Boxing, Amazing Tennis, Jimmy Connors Tennis. Verkaufe Mega Drive + Joypads + zehn Spiele (Ecco, Strider, Turtles, Joe Montana, ...) für 600 DM. Schreibt an: Egretzberger Gernot, Pfeilstr. 8, 93051 Regensburg.

Tausche NBA Jam oder Turtles Tournament Fighters gegen Rock'n Roll Racing oder Actraiser. Tel.: 0291/58129.

Verkaufe oder tausche Bomberman (US, mit 4-Spieler-Adapter), Final Fight 2 (jp., ca. 30 DM), Super Adventure Island (jp., ca. 30 DM) und Universal Adapter habe ich auch. Tel.: 05706/2073 nach Dennis fragen.

Verkaufe für Super Nintendo: Zombies 55 DM, Axelay 59 DM, F-Zero 30 DM, Tiny Toons 55 DM. Für Game Boy: Dr. Mario 20

DM, Skate or Die 20 DM, Tetris 20 DM und Simpsons 20 DM. Hannes Linde, Martin-Luther-King-Allee 4, 18147 Rostock.

Tausche NBA Jam, Batman Returns, Street Fighter II, NHL '94, Final Fight 2, Turtles Tournament Fighters, Royal Rumble, Lost Vikings, Mario World. Suche Rock'n Roll Racing, Muscle Bomber, Wolfenstein, F-1, Fatal Fury 2, FIFA Soccer, Axelay, Sunset Riders, Action Replay 2, World Cup Striker, Art Of Fighting, u.a. Tel.: 02233/15019 Michael.

Verkaufe für Super Nintendo Spiele wie Final Fight 2 jp., Robocop vs. Terminator US/60 Hz, Alien 3 dt., Tournament Fighters dt., Bussy US, Axelay US, Mortal Kombat dt. und für Mega Drive Ecco, Splatterhouse 3, Haunting, SG Pro Pad 2. Preis VB. Tel.: 0212/44065.

Verkaufe Super Nintendo-Spiel Tiny Toons für 70 DM. Suche: Rock'n Roll Racing und Art Of Fighting. Zahle bis 80 DM. Tel.: 07572/1555 von 16-18 Uhr.

Verkaufe für Super Nintendo: Tiny Toons dt. 45 DM, Zombies dt. 40 DM, Axelay dt. 39 DM, Royal Rumble dt. 45 DM, F-Zero dt. 25 DM, Art Of Fighting dt. 59 DM, Mystical Ninja US 45 DM, Super Magic Game Converter 15 DM. Verkaufe für Game Boy: Tetris dt. 10 DM, The Simpsons dt. 15 DM. Tel.: 038168/60519 erst ab 15 Uhr anrufen!

Tausche Game Boy mit 13 Spielen (Zelda, Jurassic Park, The Empire Strikes Back, Mega Man 1, Navy Seals, T2-The Arcade Game, usw.) gegen Super Nintendo mit Sunset Riders, einem anderen Spiel und zwei Controllpads. Verkaufe auch einzelne Spiele für Game Boy zwischen 25 DM und 35 DM oder alles zusammen für 420 DM. Tel.: 06625/664.

Verkaufe Super Mario World für 70 DM oder tausche gegen Super Mario Kart. Verkaufe Lemmings für 70 DM oder tausche gegen Striker, Mega Man X, Super Conflict oder Shadowrun. Claas Hüter, Lindenstr. 15, 47877 Willich 2.

Suchen Neuheiten für Super Nintendo, Mega Drive, NES, Game Boy und Game Gear. Nehmen gerne auch komplette Sammlungen mit Gerät! Bitte meldet Euch unter Telefon: 0641/71250

Verkaufe, tausche. Habe: Goof Troop, Cool Spot, Sim City (je 75 DM), Daffy Duck 80 DM, Super Turrican 70 DM, Mario Is Missing 60 DM. Suche NBA Jam, Populous Mega Lo Mania, Utopia, Secret Of Mana (dt.), NHL '94, usw. Telefon: 07445/1257 Jan.

Verkaufe deutsches Super Nintendo mit zwei Controllern und acht Spielen, u.a. Tiny Toons, Zelda 3, Mario Kart, Mario All Stars, sowie Universal-Adapter! Spiele mit Anleitungen und Verpackungen. TV-an-schlussfertig. Nur 650 DM VB. Tel.: 0209/204160 ab 15 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo mit Street Fighter II und Action Replay Pro für 190 DM. Tel.: 0341/283345 Thomas Hammer.

Kaufe, verkaufe Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele. Auch ganze Sammlungen mit Gerät, evtl. auch andere Konsolen. Suche ständig Neuheiten. Auch Tauschen möglich! Tel.: 07724/7747 bis 22 Uhr, Martin + Moni.

Kaufe, tausche Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele. Suche vorrangig Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole. Suche Neo

Geo mit Spielen. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Simone.

Tausche Super Nintendo mit den Spielen: Lost Vikings, Street Fighter 2/Turbo, Royal Rumble, Super Empire Strikes Back und alle Paßwörter gegen Mega Drive II mit Mega CD und zwei Spielen. Zahle evtl. noch etwas drauf. Tel.: 07353/1628 fragt nach Lars.

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, CD 32 + Spiele. Verkaufe Mega Drive + Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Telefon und Fax 06132/56604 Sven.

Verkaufe Cal Ripken Jr. Baseball PAL für 35 DM (SN) oder tausche gegen Crescent Galaxy (Jaguar). Tel.: 02761/62551 ab 18 Uhr, Lars verlangen.

Verkaufe Super Nintendo + sechs Spiele + Action Replay Pro (600 DM) und Game Boy + 22 Spiele (420 DM) zusammen für 950 DM oder Tausch gegen Neo Geo + zwei Boards + zwei Spiele, z.B. Samurai Showdown, Fatal Fury (2) Special, Art Of Fighting (1,2), Robo Army oder andere. Tel.: 03973/31064 ab 13.30 Uhr, fragt nach Mathias.

Tausche, verkaufe WWF 1 80 DM, Battletoads, Mario World 80 DM, F-Zero 39 DM, Super Probotector 90 DM, Action Replay Pro SFX 2 100 DM. Tausche auch gegen Rock'n Roll Racing, NBA Jam oder andere. Tel.: 08388/512 Stefan verlangen.

Verkaufe Super Contra, J. Connors Tennis, Zelda III, Castlevania IV, Secret Of Mana, Mario All Stars. Verkaufe auch Mega Drive plus etliche Extras (nur komplett). VB. Suche für Neo Geo Samurai Showdown, Viewpoint, Baseball Stars. Tel.: 07151/32132 ab 15 Uhr, Sebastian.

Tausche: Mortal Kombat, Lost Vikings, Alien 3, Zelda III und Another World, alles deutsch gegen Dein Wolfenstein 3D, Shadowrun, Super Turrican, Wizardry 5 und Megalomania. Nur dt. oder US Versionen. Tel.: 04532/21118 ab 15 Uhr.

GAME FUN - Das ultimative Fanzine für Super NES User: 80 prallgefüllte Seiten, über 30 informationsgeladene Previews, 20 kritische Tests, ausführliche Specials, brandheiße News und vieles andere mehr zum einzigartigen Preis von nur DM 3,50 inkl. Porto & Verpackung! Jetzt die topaktuelle August-Ausgabe vorbestellen oder mehr Infos gegen DM 1 Rückporto anfordern! Nur bei: GAME FUN, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz.

Tausche, verkaufe SNES-Titel: Mortal Kombat 90 DM, Cool Spot 70 DM, B.O.B. 80 DM, Super Tennis 60 DM, Alien 3 80 DM, Zelda III 50 DM. Suche FIFA Soccer, World Cup Striker, Mega Man X, Clay Fighter, Flashback, Rock'n Roll Racing. Tel.: 069/5076518 Daniel.

Tausche mein Turtles Tournament Fighters gegen Fatal Fury 2, World Heroes, Pop'n Twinbee 2 oder Super Bomberman. Tel.: 03928/80181 nach 18 Uhr, Sven.

Verkaufe für SNES: Starwing 75 DM, Batman Returns 75 DM, Super Probotector 65 DM, Super Ghouls'n Ghosts 60 DM, Kick Off 50 DM, alle Spiele dt. mit Originalverpackung und Spielanleitung. Wer alle nimmt, bekommt sie 25 billiger. Verkaufe

auch Game Boy-Spiele. Telefon: 08233/9994.

Suche Super NES + Modulsammlungen. Suche Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Neo Geo, Game Boy, NES, Jaguar, 3DO. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Tausche SNES-Spiele. Habe Super Mario All Stars, Striker, Starwing, Popolous, Sim City, Zelda III, Mario Paint. Suche: Rock'n Roll Racing, Shadowrun, NBA Jam, Might & Magic II, NHL Hockey '94, Super Family Tennis. Verkaufe auch Game Boy mit sechs Spielen und Box. Tel.: 0461/73842.

Verkaufe: Fünf Super NES-Spiele, u.a. Turtles Tournament Fighters, Starwing, Street Fighter 2 Turbo. Tel.: 06226/3053 von 16-18 Uhr, Manuel. Verkaufe auch Game Boy mit sechs Spielen für 350 DM.

Verkaufe SNES-Spiele Street Fighter II 40 DM, Super Aleste 35 DM, Might & Magic II 70 DM, Young Merlin 40 DM, Top Gear 50 DM, Aero The Acrobat 40 DM, Operation Logic Bomb 30 DM, Bulls vs. Blazers 30 DM, Super Metroid 100 DM. Tel.: 04821/74338.

SNES: Verkaufe: Super Ghoul's n Ghosts, Mario Paint, Street Fighter II. Suche: Starfox, Mario Kart, Sim City (tausche auch), Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06101/44083 17-18 Uhr, Arne.

NINTENDO NES

Verkaufe NES mit North & South und Maniac Mansion für 95 DM. Tel.: 0341/283345 Thomas Hammer.

Suche NES mit vielen Spielen oder Master System. Spiele auch einzeln gesucht. Tel.: 03681/60026 ab 19 Uhr.

VERSCHIEDENES

Verkaufe, tausche Spiele für Super Nintendo, Mega Drive, PC-Engine, Game Gear, Lynx und MAK, z.B. Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Royal Rumble, R-Type III, Mega Man X, usw. für Super Nintendo. Thunderforce IV, Sonic 1-3, Eternal Champions, usw. für Mega Drive. Habe für MAK: Wonderboy I und Rygar da. Tausche zwei ältere gegen ein neues Game. Suche Nigel Mansell, Human GP II (SN). Tel.: 05650/450 ab 18 Uhr, Sascha.

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für Engine/Duo. Tel.: 0233440198 ab 17 Uhr, Peter.

Might & Magic II Tips & Tricks und Karten für nur 15 DM (Unkostenbeitrag). Christian Gottschow, Südwest-Str. 1-3, 50126 Brgeheim.

Suche noch 3DO (auch NTSC) mit Spielen günstig zu kaufen. Tausche auch gegen Neo Geo mit Spielen. Verkaufe MAK mit Jamma-Platinen oder tausche gegen Gebot. Habe noch Neo Geo-Module zu verkaufen.

Videospielclub DOUBLE TROUBLE der SEGA/NINTENDO Club bietet Clubzeitung (ca 90-100 Seiten), Tips, etc.! DOUBLE TROUBLE - der Club für alle Wesen! Infos: (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel.: 030/6849816 oder 030/6188391.

Tausche neue Super Nintendo-Games, auch gegen Jaguar/ Neo Geo-Games. Tausche Neo Geo RGB, drei Spiele, zwei Joyboards gegen 3DO RGB. Habe z.B. Clayfighter, Jim Power, Cool Spot, Tempest 2000, Topfighter-Board, usw. Tel.: 07354/2873.

Verkaufe günstige Spiele! Super Nintendo: Another World, Axelay, Parodius, Aladdin, Magical Quest, Pilotwings, Rival Turf, Dino City, Mortal Combat, Mario World. Mega Drive: Flashback, Gynoug, Two Crude Dudes, Aladdin, Toe Jam & Earl, Phantasy Star 2, World Of Illusion, Rocket Knight, Last Battle, Mega Games 1. Pro Spiel nur 20-60 DM, tausche auch. Tel.: 06035/6512 nach Kai fragen.

Jetzt Mitglied im ATARI JAGUAR 64-BIT-CLUB werden. Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Es lohnt sich!

Verkaufe Game Boy mit: Terminator 2, F1 Race, RC Pro Am, Navy Seals, Tetris + Zubehör im besten Zustand. Mehr über Telefon: 0741/15285 Oliver. Suche ebenfalls für Super Nintendo Royal Rumble (billig).

PC-Engine-Turbo Duo-Module und CD's + Konsolen, kaufe auch Sammlungen : Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

Tausche Mega Drive + zehn Spiele + zwei Joypads gegen Neo Geo mit zwei Joyboards + Samurai Shodown oder 3 Count Bout. Suche sämtliche Games für PC-Engine. Nur Japan HU-Cards und CD's. Tel.: 0211/342065 Michael.

Kaufe und verkaufe Spiele für Master System, Sega Mega Drive, Super Nintendo, Amiga. Info unter Tel.: 036840/30941 Mo.-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Jaguar, Master System, Game Boy, Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas. Verkaufe & tausche auch Module.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für SNES, Neo Geo, Mega Drive (CD), PC-Engine, usw., tausche auch Neo Geo, evtl. + Games gegen SNES + Games und verkaufe für PC-Engine: Street Fighter II, Lords Of Thunder, Jacky Chan, Parodius, Air Zonk, WC-Tennis, Spriggan, usw. Suche MAK, Turbo Express, Jaguar, 3DO, usw. Verkaufe SNES US 160 DM, PC-Engine 120 DM, auch Tausch. Tel.: 030/9328932.

Suche Super Nintendo- und Game Boy-Games. Bitte macht eine Liste Eurer Angebote mit Preisen und schickt sie an: Nils Buhler, Bornreier Str. 50, 27729 Wallhöfen.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen, Zubehör für Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear, Turbo Duo, PC-Engine, Lynx, Jaguar, ... (kein Neo Geo, CD 32, 3DO). Tel.: 07151/562506.

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Lynx, 3DO, Jaguar, MAK. Verkaufe Lynx + 13 Spiele für 400 DM. Kaufe auch Modulsammlungen, auch Game Boy. Tel.: 089/1403732.

Sammler sucht Star Wars Figuren, Raumschiffe und Zubehör zur Triologie. Auch Tausch gegen Spiele für Mega Drive, Game Boy, Super Nintendo oder Game Gear möglich! Schickt Eure Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar.

Hallo Leute! Ich löse meine Manga-Video-sammlung auf. Habe z.B. X-Men, Venus Wars, Gigolo, Legend of the Overfiend, usw. Rufft an unter Tel.: 08803/5559 Christian verlangen. P.S. Bitte erst ab 18 Uhr anrufen.

Helpline! Habt Ihr Probleme mit Euren Lieblingsspielen, dann schreibt mir!!! Gegen 10 DM (bar) schicke ich Euch Tips & Tricks für Super Nintendo, Mega Drive, Master System, NES, Game Boy, Game Gear zu maximal fünf Spielen Eurer Wahl! Christian Engelhardt, A. Tischbein-Str. 37, 18109 Rostock.

Suche folgende Spielhallenplatinen MAK: Final Fight, Legionnaire, Golden Axe, Vendetta und Time Killers. Neo Geo: 3 Count Bout, Fatal Fury Special gesucht. Tel.: 07306/31472 Marco verlangen.

Verkaufe günstig Spiele und Zubehör für fast alle Systeme wie Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Super Nintendo, 3DO. Preise bitte erfragen. Kaufe auch komplette Sammlungen auf. Tel.: 0511/414899.

Kaufe Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy und NES auch mit Gerät. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/3094.

Hey! Lust an unserem Briefwechsel-Wirtschafts-Spiel! Besorgt Euch Infos von uns durch einen Brief, dem Ihr 4 DM beilegt (Porto). Reiner Fun! Patrick Rochol, Schulthenhof 16, 48734 Reken.

Tausche und kaufe Jaguar-Spiele aller Art. Suche alles, was neu und gut ist! Zahle bis 50% vom Neupreis. Suche: Alien vs. Predator, Checkered Flag, Star Raiders 2000, Commando, Gunship 2000, Blue Lightning, usw. Tel.: 05341/392144 Michael verlängern. See yeh!!!

Verkaufe Super Nintendo-, Mega Drive-, Game Boy-Spiele; Super Nintendo: 6x je 30-40 DM; Mega Drive: 14x je 10-50 DM; Game Boy: 3x je 20 DM. Bitte Titel telefonisch erfragen! Tel.: 09131/209786 oder 09131/58833.

Suche für Atari 7800 die Spiele: Centipede, Dig Dug, Ms. Pac-Man, Xevious, Donkey Kong Junior, Galaga. Für Atari 2600: Missile Command und Galaxians. Auch ohne Verpackung und Anleitung. Tel.: 0461/63725.

Achtung! Ständiger An- und Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen (Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Amiga). Ständig neue Angebote. Tel.: 036840/30941 Mo.-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr.

Tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Module (ältere + neue). Große Sammlung vorhanden. US-Versionen bitte nur anbieten, wenn Spiel als Pal-Version nicht erschienen. Info unter Tel.: 0641/791740.

Verkaufe für PC-Engine: Afterburner, Double Rings, Vigilante, Gomola Speed, Be Ball, Son Son 2, Kung Fu, Hatris, Power Eleven, Metal Crusher, Cadash US, Aldynes SG. CD's: Raxamber 3, Darius, Road Spirits, Valis 3, Builder Land. Habe auch Neo Geo-Spiele. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe und tausche Mega Drive-Spiele: General Chaos 70 DM, Sonic 2 35 DM. Suche Landstalker dt., Shining Force dt.. Verkaufe auch Game Boy- und Game Gear-Spiele, z.B. Wario Land 50 DM, Mystic Quest 40 DM, R-Type 2 45 DM, King Of The Ring 35 DM. Game Gear-Spiele: Wonder Boy 3 60 DM, Lemmings 65 DM, Defender Of Oasis 45 DM, Sonic 2 25 DM. Andre Baumbach, Chemnitz Str. 19, 09385 Lugau, Tel.: 037295/2800 ab 18 Uhr.

Suche 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo,

CD 32 + Spiele. Verkaufe Mega Drive + Sonic 170 DM, Super Nintendo + Mario World 200 DM, Turbo Duo 550 DM, Mega CD + Spiel 350 DM, Neo Geo + Spiel 650 DM. Habe auch für fast jedes System eine große Auswahl an Spielen, evtl. auch zum Tauschen. Tel./Fax 06132/56604 Sven.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für SNES, Neo Geo, Mega Drive (CD), PC-Engine, usw., tausche auch Neo Geo, evtl. + Games gegen SNES + Games und verkaufe für PC-Engine: Street Fighter II, Lords Of Thunder, Jacky Chan, Parodius, Air Zonk, WC-Tennis, Spriggan, usw. Suche MAK, Turbo Express, Jaguar, 3DO, usw. Verkaufe SNES US 160 DM, PC-Engine 120 DM, auch Tausch. Tel.: 030/9328932.

DOUBLE TROUBLE der SEGA/NINTENDO-Club bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tricks, etc.! Die etwas andere Art sich zu informieren. Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin.

Verkaufe für Mega Drive (jp.): Quack Shot, Gynoug, Thunder Force 3, Magical Hat, Toki; dt.: Universal Soldier, Wonder Boy 5; für MCD US: Wonder Dog, Sherlock Holmes, Sewer Shark, Sol Feace, Jaguar XJ220 dt.; für SNES: Super Probotector; für Amiga: Monkey Island 2, Blaster und C64-Spiele. Suche FMV-Spiele für MCD, z.B. Microcosm, Night Trap und Sonic 1,2,3 für Master system. Ruf an bei Jan. Tel.: 0531/694938.

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für Lynx, SNES, Turbo Duo und CD-I. Kaufe auch ganze Sammlungen. Feste Tauschpartner ebenfalls erwünscht. Tel.: 07143/21585.

MAK + Skywolf für 450 DM, verschiedene Platinen: z.B. Image Fight, Trog II, Tumblepop, Knights Of The Round, Superaction Pinball, Alien Storm, Crescent Galaxy für 60 DM. Telefon: 09131/52816 Tim verlangen.

GAME FUN - Das ultimative Fanzine für Super NES User: 80 prallgefüllte Seiten, über 30 informationsgeladene Previews, 20 kritische Tests, ausführliche Specials, brandheiße News und vieles andere mehr zum einzigartigen Preis von nur DM 3.50 inkl. Porto & Verpackung! Jetzt die topaktuelle August-Ausgabe vorbestellen oder mehr Infos gegen DM 1 Rückporto anfordern! Nur bei: GAME FUN, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz.

Tausche Mega Drive + zehn Spiele + zwei Joypads gegen Neo Geo mit zwei Joyboards + Samurai Shodown oder 3 Count Bout. Suche sämtliche Games für PC-Engine. Nur Japan HU-Cards und CD's. Tel.: 0211/342065 Michael.

Kaufe und verkaufe Spiele für Master System, Sega Mega Drive, Super Nintendo, Amiga. Info unter Tel.: 036840/30941 Mo.-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Jaguar, Master System, Game Boy, Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas. Verkaufe & tausche auch Module.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für SNES, Neo Geo, Mega Drive (CD), PC-Engine, usw., tausche auch Neo Geo, evtl. + Games gegen SNES + Games und verkaufe für PC-Engine: Street Fighter II, Lords Of Thunder, Jacky Chan, Parodius, Air Zonk, WC-Tennis, Spriggan, usw. Suche MAK, Turbo Express, Jaguar, 3DO, usw. Verkaufe SNES US 160 DM, PC-Engine 120 DM, auch Tausch. Tel.: 030/9328932.

Knights Of The Round

Capcoms neuester Streich aus dem Beat'em Up-Genre entführt Euch ins finstere Mittelalter

Nachdem der junge Arthur das mysteriöse Schwert Excalibur aus dem Stein gezogen hat, und somit König von England wurde, scheint dies dem Volk und auch den anderen Rittern gar nicht zu gefallen. Also begibt sich Arthur zusammen mit seinen Freunden Lancelot und Percival auf die Suche nach dem heiligen Gral, der England wieder vereinen soll. So viel zur Geschichte um König Arthur und die Ritter der Tafelrunde. Eure Aufgabe ist es nun, daß Land von den bösen Schergen zu befreien, und wieder Frieden in England herzustellen. Selbstverständlich haben die drei Mannen unterschiedliche Eigenschaften vorzuweisen, so ist z.B. Percival der stärkste Kämpfer,

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

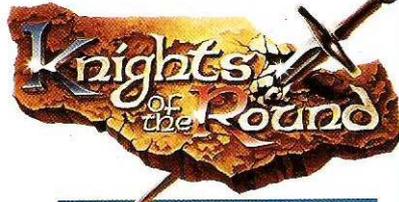
aber im Spielgeschehen nicht so schnell, Lancelot hingegen der schnellste Kämpfer, was sich auf seine Stärke deutlich auswirkt. Neben einer normalen Hieb- und Sprungattacke könnt Ihr mit Eurer Waffe noch einen Rundum-Schlag ausführen, durch den Ihr zwar lästige Feinde schnell loswerdet, aber ein Stück Eurer Lebensenergie einbüßen müßt. Daneben könnt Ihr mit ihr auch die feindlichen Attacken abwehren, was jedoch eine Menge Übung voraussetzt. Als zusätzliches Feature ist es Euch ermöglicht, auf die im Spiel vorkommenden Pferde zu steigen, und sie somit als Streittröber einzusetzen.

Ulf: Capcom hat sich mit der Umsetzung dieses betagten Arcade-Spiels nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Die Schwertklopperei bietet nach heutigen Maßstäben einfach zu wenig Abwechslung, um einem potentiellen Käufer den nötigen Hunderter aus der Tasche zu ziehen. Besonders schmerzlich vermisse ich vor allem die In-Fights, durch die man die feindlichen Schergen genüßlich über den Screen werfen kann. So

steht Euch unter dem Strich ein ziemlich dürftiges Schlagreper-toir zur Verfügung. Zum Glück gleichen die Routineers von Cap-com dieses Manko wenigstens mit ein paar guten Einfällen, wie einem Reitpferd und Erfahrungspunkten, aus, wobei letztere allerdings nur wenig Ein-fluß auf den Spielablauf haben. Zum Schluß noch ein Wort zum Sound: Capcom sollte endlich einmal einen vernünftigen Musi-ker einkaufen, denn die Hinter-grundmusik ist kompositorisch (mal wieder) völlig belanglos und zudem unpassend.

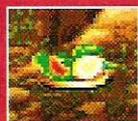


Lancelot ist der schnellste, aber auch der schwächste Kämpfer



Markus: Im Vergleich zu dem Genre-ähnlichen Spiel King Of Dragons ist Knights Of The Round eine Steigerung in allen Punkten. Sowohl Grafik als auch Sound sind den Capcom-Programmierern gut gelungen, und auch der vorhandene Zwei-Spieler-Modus bietet eine Menge Spielspaß. Schade nur, daß die Programmierer auf ein Passwortsystem verzichtet haben, denn obwohl der Schwierigkeitsgrad einstellbar ist, haben auch Profis eine Menge zu tun. Die Idee mit dem Stufenanstieg und dem damit verbundenen Stärkerwerden der Helden ist sehr lobenswert, es verleiht dem Modul noch eine kleine Portion mehr Spielwitz. Wenn Ihr Euch also zwischen einem der beiden Beat'em Ups entscheiden wollt, rate ich Euch zu Knights Of The Round, da Ihr hier aufgrund des Schwierigkeitsgrades einfach länger zu spielen habt als bei King Of Dragons.

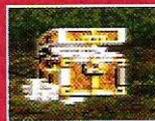
Knights Of The Round Items



Essen:
Gibt Euch verlorene Lebensenergie wieder



Crystal Orbs:
Zerstören alle Feinde auf dem Bildschirm



Schatztruhen:
Geben Euch Erfahrungspunkte



Pferd:
Mit diesem Item könnt Ihr Euer Pferd zu Hilfe rufen



Stab:
Durch dieses Item steigt Ihr eine Stufe höher



Arthur ist ein durchschnittlicher Kämpfer



Vorsicht, dieser Endgegner vervielfacht sich!



Im Zwei-Spieler-Modus ist wesentlich leichter zu spielen

HERSTELLER:	CAPCOM
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	AUGUST
UMSETZUNGEN & PLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	7
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	139,- DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE





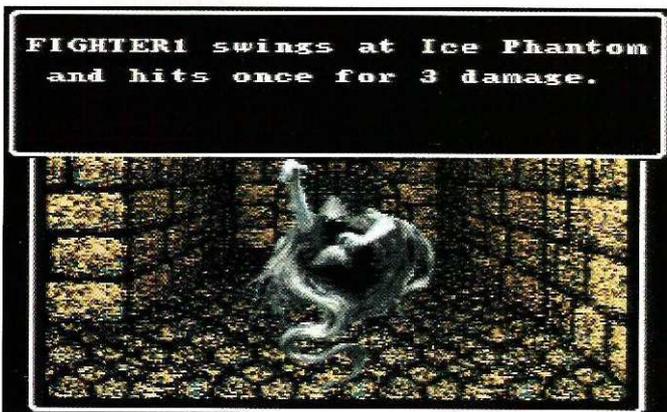
Wizardry V - Heart of the Maelstrom

Was gut ist, altert nie!?!?

Wizardry V ist in unserer jetzigen Ausgabe die zweite Umsetzung eines Rollenspiels aus dem Hause Capcom. In einer Phantasiewelt hat eine, ständig an Macht gewinnende,

SUPER NINTENDO
Rollenspiel / 1 Spieler

böse Magierin den Toreshüter zwischen der Licht- und der Schattenwelt gefangen genom-



Der Kampf gegen das Ice Phantom



Timur: Der Wizardry-Reihe sagt man nach, die beste Geschichte aller Rollenspiel-Sagen zu haben, und persönlich kann ich diesem nur zustimmen. Auch Wizardry V ist ein Spiel, das von der Geschichte und der spielerischen Spannung lebt. Wie Ihr wohl unschwer aus den Screenshots erkennen könnt, ist dieses auch das Hauptplus des Moduls,

da Grafik und Sound wohl nach heutigem Standard nicht einmal mehr ein "ausreichend" verdienen würden. So kann ich dieses Spiel auch nur Genre-Fans empfehlen, da auch heute übliche Extras, wie z.B. eine Automapping-Funktion, fehlen und die Handhabung ebenfalls größere Schwächen aufweist. Diejenigen allerdings, die über solch offensichtliche "Altertümligkeiten" hinwegsehen können, erwartet ein packendes und allzeit spannendes Rollenspiel.

men. Da nun die letzte Hürde ihrer völligen Herrschaft gefallen scheint, wird es nicht mehr lange bis zum Niedergang der Phantasiewelt Llylgamyn dauern. In der Not bittet man die Gruppe Fremden, die vor kurzem in der Stadt eintrafen, in das Labyrinth unter der Straßen hinabzusteigen und der bösen Zauberin das Handwerk zu legen. Ihr führt die Truppe wackerer Helden in diesem Abenteuer. Eure Party besteht aus sechs Charakteren, die aus fünf Rassen gebildet werden und einen von acht verschiedenen Berufen ergreifen können. In einem aus Runden bestehenden

Battlesystem kämpft Ihr Euch von Monster zu Monster, von Level zu Level, um zum Schluß die Welt zu befreien.

HERSTELLER:	CAPCOM
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL-SCHWER
LEVELS:	ENTFALLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
47% GRAFIK				
52% SOUND/FX				
68% FUN				

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
 Slam Masters SN us 149,95 Heimdall MCD us 109,95
 Hardball III us SN oder MD 139,95 Rebel Assault MCD us 109,95

EasyStalker das Superding! Mit EasyStalker wird Lanestalker endlich zum Genuß. Steuern Sie Nike so, wie es sein sollte! Preisänderungen vorbehalten. EasyStalker nur 99,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10:00 - 22:00
FON/FAX: 030 - 621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

KOMMT ZUM GAMESHOPPING!

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN Rüttscheider Str. 181 Tel. 0201/77 72 25

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT

MAK Scart-Umschalter

Tel. (02622) 83517

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

Top Games Lieferbar wie z.B.:
 Mystic Warriors, Sunset Riders, Trog 2, Street Fighter 2 ...

SUPER NES

Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
 Spiele ab 69,99 DM

Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller!)
 Modulportvergrößerung 99,99 DM

SEGA MEGA

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

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 788,99 DM
 Gold Set (Grundgerät mit Fatal Fury 2, 2ter Stick) 1149,99 DM
 Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
 Umbau 50/60 Hz 59,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

URLAUB: 16.8.-1.9.94

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

3DO RGB Umbau 299,99 DM

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

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

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

Anschlußkabel

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

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

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc. 2 Spiele 149,99DM
 Joypad Verlängerung 29,99 DM
 Japan Umbau T. Duo/Grafx 99,99 DM
 Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
 RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 699,99 DM
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
 Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
 Spiele ab 119,99 DM

Eye Of The Beholder



Der Rollenspielklassiker nun auch für das Super NES

Allen Rollenspielfans wird Eye Of The Beholder ein Begriff sein, für die anderen hier eine kurze Vorstellung. EOB ist ein Echtzeit-Rollenspiel, bei dem Ihr eine Party von vier Charakteren durch insgesamt zwölf Dungeons führt, um zum Schluß den bösen Beholder zu besiegen. Eure Helden kreierte Ihr aus sechs verschiedenen

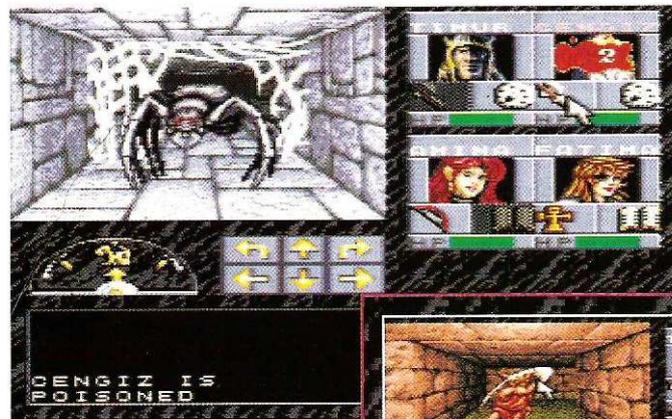
SUPER NINTENDO
Rollenspiel / 1 Spieler

Rassen, männlich oder weiblich spielt hierbei keine große Rolle, denen ihr einen aus einer Vielzahl von Berufen zuteilt. Diese Professionen können entweder pur, wie z.B. nur Kämpfer oder nur Zauberer sein, oder eine Kombination, wie z.B. Kleriker und



Timur: Neben Wizardry V ist Eye Of The Beholder nun der zweite Klassiker, den Capcom umgesetzt und veröffentlicht hat. Aber wie schon beim ersten stellt sich mir die Frage, warum eigentlich nicht die aktuelleren Versionen genommen wurden (Wizardry VII, bzw. Eye of the Beholder III). Wie dem auch sei, EOB war ein Standard und ist nach wie vor ein sehr spannendes und fesselndes Rollenspiel. Die Grafik, die bei Erstveröffentlichung wohl noch als herausra-

gend zu betrachten war, ist inzwischen nur noch Mittelmaß. Auch den Soundeffekten merkt man an, daß sie inzwischen von anderen Techniken überholt wurden - aber diese beiden Punkte kann man getrost vernachlässigen, ist es doch ein altes Spiel. Den einzigen wirklichen Kritikpunkt möchte ich an die Steuerung richten, es ist teilweise sehr schwer mit dem Joypad die erforderlichen Geschwindigkeiten dieses Echtzeit-Rollenspiels zu erreichen. Trotzdem hat mir das Durchspielen wieder Spaß gemacht und das wird es Euch, die Ihr Genre-Fans seid, auch!



... und schon haben wir die unangenehme Überraschung



Markus: War EOB zu seinem damaligen Erscheinen auf dem PC tadelloses Beispiel in Sachen Rollenspielen, entpuppt es sich heute, wenn auch nur von technischer Seite, als nicht gerade berauschend. Doch vom Spielspaß her ist EOB nach wie vor gut, was ein eindeutiges Zeichen für die hervorragende Programmierarbeit von Westwood ist. Es ist wirklich aufregend, unter der Stadt Waterdeep die geheimen Gänge zu durchforsten und dabei mit den seltsamsten Gestalten ein Kämpfchen zu wagen. Nur finde ich es schade, daß Capcom sich nicht die Mühe gegeben hat, wenigstens ein paar Level neu zu kreieren, anstatt sie alle 1:1 vom Original zu übernehmen. Was jedoch bei EOB am meisten stört, ist die umständliche Steuerung, mit der ein Echtzeitkampf schon fast zur Glücksache wird. Kommt Ihr jedoch mit ihr zurecht, dann erwartet Euch ein Rollenspiel der Extraklasse, an dem Ihr eine lange Zeit zu spielen habt.

Kämpfer - beides hat seine Vor- und Nachteile. Im Verlauf des Abenteuers gewinnt Ihr durch siegreiche Kämpfe und gelöste Rätsel an Erfahrung und steigt so Levels auf, was Euch Hit-Points und neue Zaubersprüche bringt. Gefallene Monster oder auch vorher gescheiterte Helden hinterlassen Gegenstände, die Ihr dann Euren Charakteren anlegen könnt. Besonders an EOB ist, daß Ihr die knöchernen Über-

reste der gefallenen Figuren mitnehmen könnt, um diese dann später wieder zum Leben zu erwecken. Die Wiederauferstehenden könnt Ihr nun als Non-Party-Characters in Eure Abenteurergruppe aufnehmen. Aussergewöhnlich ist auch, daß es in jedem Level eine versteckte Mission gibt, die Euch - wenn Ihr sie löst - extra Erfahrungspunkte und Waffen verschafft.



Diese Gnome sind nicht so schwer zu töten



Die Knochen dieses Helden solltet Ihr mitnehmen



R.A.T.S. (Rapid Area Teleport System)



So löst man den Special Quest des dritten Levels!



Der Eingang zum vierten Level



Ein freundlicher Geselle

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GERANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY





J-League Soccer

Fußball auf japanisch, wie im Real-Fußball sind die Zeiten des mitleidigen Belächelns wohl endgültig vorbei

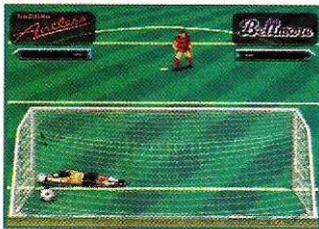
Wenn's die Japaner mal gepackt hat, sind sie durch nichts mehr zu bremsen. Obwohl sie die Fahrkarte zur Fußball-WM in den USA in letzter Minute (der entscheidende Gegentreffer fiel wirklich in der letzten

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-4 Spieler

Spielminute, that's life!) an Südkorea abtreten mußten, scheinen sie zumindest im Konsolenbereich den Europäern den Rang ablaufen zu wollen. Die



Der Torwart streckt sich vergeblich, die gegnerischen Stürmer drehen schon zum Jubeln ab



Der Torwart streckt sich...

Stephan: Die Japaner lernen wirklich unheimlich schnell. Zeigte schon Namcos Prime Goal viele gute Ansätze, kann man Epochs Game als konsequente Weiterentwicklung einstufen. Die Bewegungsabläufe der Spieler-Sprites sind zwar nicht besonders flüssig, dafür wurde deren Größe und Geschwindigkeit mit den Ausmaßen des Platzes exzellent abgestimmt. Die Steuerung läßt ebenfalls kaum Wünsche offen, doch ist einige Übung von Nöten, um ihr auch die letzten Feinheiten zu entlocken. Dazu eignet sich hervorragend die Trainings-Option, in der Ihr unter anderem angeschnittene Flanken und Doppelpässe bestens einstudieren könnt. Einziges Manko des Moduls sind die vorhandenen Teams. Den meisten von Euch wird es so gehen wie mir, der Identifikationsgrad mit den ausnahmslos japanischen Teams ist gleich null, so daß man deren Stärke nur durch ausgiebiges Zocken herausfinden kann. Wer sich daran nicht stört, erhält ein ansonsten durch und durch empfehlenswertes Soccer-Game.

hierzulande kaum bekannte Softwarefirma Epoch ging bei der

Spielgestaltung kein Risiko ein und setzte auf die klassische Perspektive von der Seite, der Übersichtlichkeit wegen wird je nach Situation aufs Heftigste gezoomt. Wirft man einen Blick auf die Optionen, wird sofort klar, daß die Japaner nicht nur im Real-Fußball mächtig zugelegt haben. Neben den Standard-Modi wie Einzelspiele und Liga dürft Ihr auch ein All Star-Match (alle Kicker aus der J. League), 3D-Elfmeterschießen und eine komplette Trainingseinheit bestreiten, bei schlechtem Wetter geht's ab in die Halle. Spielzeit, Taktik und Aufstellung sind natürlich auch veränderbar. Auf dem Platz ermöglicht das komplett mit Funktionen belegte Joypad eine variable Spielweise, mit Multitap könnt Ihr dies auch zu viert

ausprobieren



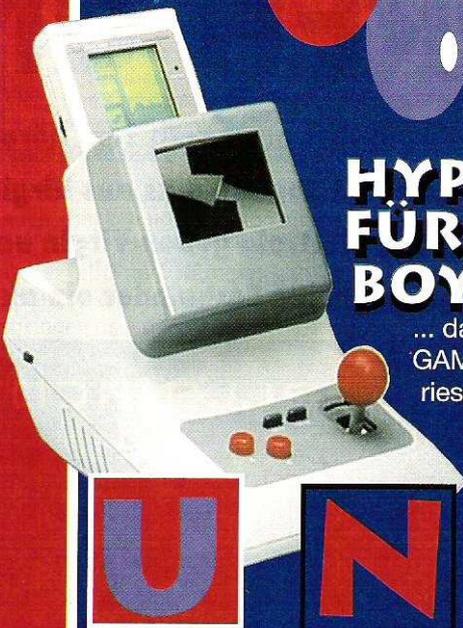
Auch in der Halle wird gebozt

HERSTELLER: EPOCH
 DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 119,-
 MUSTER VON: O.J.T.

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK				
62% SOUND/FX				
81% FUN				

COOL

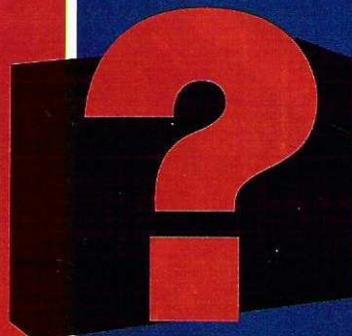
COMPUTEC
VERLAG



HYPER-BOY FÜR GAME BOY

... damit werden Deine GAME BOY Spiele riesengroß!

UND



EIN GAME BOY-SPIEL *)

*) Auswahl einzelner Titel leider nicht möglich!

NUR DM

STATT DM ~~168,-~~ **59,-**
Preiseempfehlung des Herstellers

Unsere Bestellbedingungen:
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
 Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Ja, ich möchte den GAME BOY Hyper-Boy und ein KONAMI GAME BOY - Spiel beides zusammen für nur DM 59,-

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

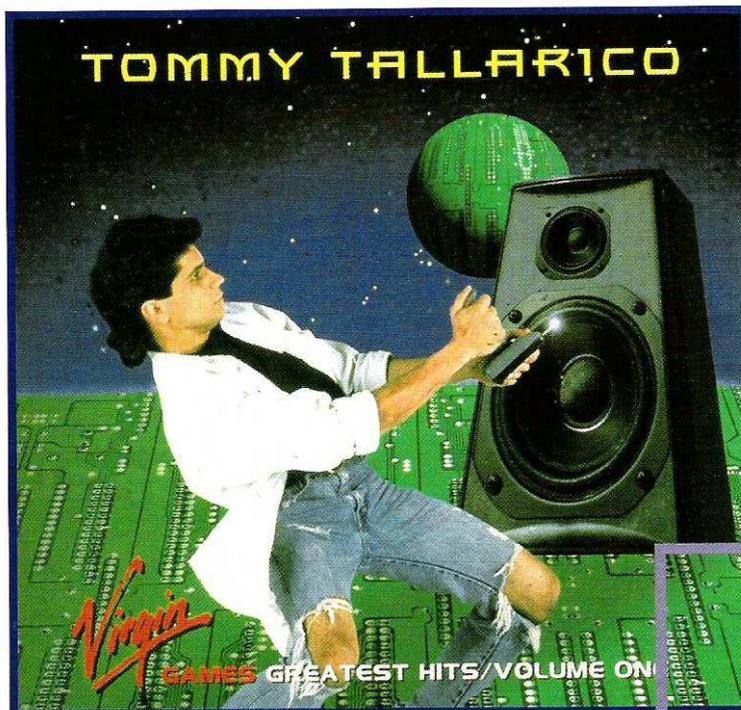
PLZ, Wohnort _____

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

EMI, Virgin und MEGA FUN präsentieren!

VIRGIN-HITS ZUM HÖREN UND SPIELEN

Endlich gibt es Virgin-Hits auch noch zum Hören und nicht nur zum Spielen. In perfektem Sound hat Tommy Tallarico 13 Soundtracks aus Virgin-Spielen neu abgemixt und tanzbar arrangiert. Zusammen mit EMI Electrola geben Virgin und MEGA FUN Euch nun die Möglichkeit, an diese brandheiße Sache oder ein aktuelles Virgin-Game zu kommen.



WAS IHR TUN MÜSST!

Wenn Ihr bei den glücklichen Gewinnern dabei sein wollt, müßt Ihr nur die untenstehenden Fragen richtig beantworten und die Lösungsbuchstaben auf dem Coupon eintragen. Diesen ab an

MEGA FUN
Kennwort: EMI
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg



Was heißt Virgin übersetzt ins Deutsche?

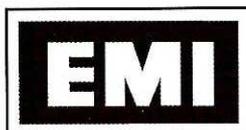
- A: Würd ihn!
- B: Jungfrau
- C: Wirtin

Wie heißen die kleinen Silberscheiben, auf denen sich Musik und Spiele befinden?

- A: Compact Disc
- B: Fisherman's Friend
- C: UFO

Wenn Ihr 25 Spiele habt und alle außer 7 werden Euch gestohlen, wieviel habt Ihr dann noch?

- A: 7
- B: 18
- C: 3,432



COUPON

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Plz, Wohnort: _____

Tel.-Nr.: _____

Lösung: _____

10 x je ein Virgin-Spiel für Euer System

20 x je eine CD „Tommy Tallarico - Virgin's Greatest Hits Volume One“ von EMI Electrola

HIRYU-NO-KEN

Kein japanisches Fast Food-Gericht, sondern nur der X-te Street Fighter-Aufguß



Knuddelige Fighter

Das Thema Hintergrund-story können wir dank japanischer Anleitung schnell Ad Acta legen, Street Fighter II-gestahlte Spieler werden ohnehin schnell wis-

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

sen, wie der Hase läuft. Bei diesem traditionellen Zweikampfspiel gaben sich die Programmierer spendabel, denn immerhin 15 Kämpfer stehen dem Hobby-Karateka zur Verfügung, jeder ausgerüstet mit unterschiedlichen Attributen und jeweils drei Special Moves. Neben den vier Knöpfen (schwacher und starker



Japanische Anmache vor dem Zweikampf



Ulf: Das Positive vorweg: Culture Brain hat sich gegenüber ihrem ersten Prügelspiel Hyper Fighters verbessert. Doch auch bei diesem Titel machten sie wieder einen entscheidenden Fehler: Statt der 15 Kämpfer und unzähligen Special Moves hätten die Programmierer lieber ihre Energien in die Spielbarkeit stecken sollen, denn gerade in diesem Punkt hat die Keilerei deutliche Schwä-

chen. Beispielsweise ruckelt das Scrolling oftmals, wenn man ein paar schnelle Bewegungen macht. Außerdem ist das Sprungverhalten total ungenau und viel zu schnell geraten. Somit mutet das gesamte Spiel etwas stupide an, denn die hektischen Kämpfe lassen nur wenig Raum für taktische Möglichkeiten. Da auch die sonstige Technik alles andere als überzeugend geraten ist (lausiger Sound, Zwei-Phasen-Animation), dürfte dieses Modul nur für Sammler interessant sein.

Schlag bzw. Tritt) wurden auch die L- und R-Tasten mit ins Spiel gebracht. Die rechte Taste läßt den Kämpfer beispielsweise kurz auf die Seite springen, so daß man Schlägen blitzschnell ausweichen kann. Wie bei Super SF II Turbo hat jeder Fighter zudem noch einen Superschlag im Programm, der allerdings erst

dann ausgeführt werden kann, wenn eine spezielle Energieleiste voll aufgeladen ist.



Jeder Kämpfer hat seinen Superschlag

HERSTELLER:	CULTURE BRAIN
DATENTRÄGER:	MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:15
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:O.I.T.

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK					
45% SOUND/F					
58% FUN					



Der Sommer wird heiß, aber die Spiele sind noch heißer !!!

Order In Time O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Mega Drive

Dune II	dt 109.90
Fatal Fury II	jp 129.90
Fifa Soccer	dt 89.90
Hardball 94	us 129.90
Junglebook	dt 124.90
J.League Soccer 2	jp 119.90
Landstalker	dt 109.90
NHL Hockey 94	dt 94.50
Out Runners	jp 119.90
Ragnacenty	jp 149.90
Sonic III	dt 109.90
Super Street Fighter	us 139.90
Spark(Pulsman)	jp 129.90
Splatterhouse III	jp 84.50
Street of Rage III	jp 99.90
Sylvester&Tweety	us 119.90

MEGA CD

Battlecorps	dt 109.90
Heavenly Symphony	jp 149.90
Helm d'ail	us 129.90
Kelo Flying	jp 149.90
Masked Rider ZO	jp 149.90
Rebel Assault	us 119.90
Soulstars	dt 109.90
Switch	jp 129.90
Tomcat Alley	dt 109.90
The Gr.Zero Tex.	dt 109.90
Pofuri Mall	jp 159.90
Shining Force	jp 159.90

Super Nes

All Japan WWF 3	jp 199.90
Bombberman II	jp 139.90
Cotton 100%	jp 129.90
Choplifter 3	us 79.90
Dead Dance	jp 59.90
Dragon	dt 139.90
Fifa Soccer	dt 99.90
Fighters History	jp 159.90
Final Fight II	jp 59.90
Hiryu-No-Ken	jp 179.90
Illusion of Gaia	us 129.90
Junglebook	dt 139.90
J.League Soccer	jp 169.90
Knight of the Round	us 134.90
Lord of the Ring	us 129.90
Off Road Baja	us 49.90
Pirates Darkwater	us 129.90
Smash Tennis	dt 134.90
Slammaster	jp 99.90
Soccer Shootout	us 134.90
Spike Mc Fang	us 134.90
Super Metroid	us 129.90
Super Street Fighter II	us 139.90
Super Street FighterII	jp 139.90
Star Trek	us 119.90
Stunt Race Fx	us 129.90
Wildtrax	jp 169.90
World Heroes II	jp 159.90

3DO

3DO+RGB	1199.00
Total Eclipse	119.90
Lemmings	99.90
Night Trap	119.90
Out of this World	119.90
Shockwave	119.90
Microcosm	119.90
Monster Manor	119.90
Wing Commander	19.90
Orion off Road	119.90

Atari Jaguar

Jaguar	599.90
Club Drive	109.90
Doom	109.90
Galaxy	109.90
Raiden	109.90
Redline Racer	109.90
Dino Dudes	109.90
Tempest	109.90
Tiny Toons	109.90
Joypad	59.90

3DO Japan

Ultraman	jp 189.90
Chicki Chicki	jp 189.90
Seal of Pharaoh	jp 189.90
Tetsujin	jp 189.90
Dr. Hauser	jp 189.90
Murder in Kyoto	jp 189.90
Fireball	jp 189.90
Burning Soldier	jp 189.90

Konsolen+Zubehör

Mega CD II Japan	599.90
Super Famicom	349.90
JB King Joysticks	99.90
CDX Adapter	99.90
Action Replay 2	89.90
Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr	
Sa.: 10-14 Uhr	

dt = deutsche us = amerikanische, jp = japanische Version. Importspiele ohne dt Anleitung Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unfrei wird nicht angenommen. Inhaber Torga Kaydai
Täglich Neuheiten

Tel.: 0711-616485

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**

FIFA International Soccer Championship Edition



Unser Berti mag noch soviel philosophieren, Deutschland hat sich mit seinen unglaublich blamablen Vorrunden-Spielen endgültig die letzten Sympathien verscherzt. Da war die

Freude über das Eintrudeln der FIFA Soccer CD umso größer, denn hier ist unser Nationalteam immer noch die unumstrittene Nr. 1

MEGA CD II

Sportspiel / 1-4 Spieler

FIFA Soccer dürfte den meisten von Euch mittlerweile wohl schon hinlänglich bekannt sein. Sowohl auf dem Mega Drive, als auch auf dem Super Nintendo erzielte es mit 93% Fun-Wertung Bestnoten und wurde so zur klaren Fußball-Referenz. Ihr könnt Euch wahrscheinlich vorstellen, wie sehr wir daraufhin logischerweise der Mega CD-Version entgegenfeierten. Was hat sich also verändert? Erstmals wurden 16 neue Teams auf den Silberling gepreßt, dafür die EA All Stars des Mega Drives gestrichen, zusammen stehen Euch jetzt demnach 64 Mannschaf-

ten zur Verfügung. Weiterhin wurde ein Intro mit digitalisierten Spielsequenzen der letzten WM auf die CD gepackt, genauso wie jede Menge neuer, ebenfalls digitalisierter, Zuschauer-Sounds. So viel also zu den Neuerungen, aber auch in spielerischer Hinsicht hat sich einiges getan. So könnt Ihr nun beispielsweise die Flugbahn des Balles wesentlich stärker beeinflussen als beim Modul, aber auch Pässe und Kombinationsspiel gehen leichter von der Hand. Der Schiedsrichter wurde vom Platz verbannt, im Falle eines Foulspiels wird sein Bild eingeblendet und Ihr erfahrt, was er entscheidet. Weiterhin dürft Ihr Euch die Höhepunkte des jeweiligen

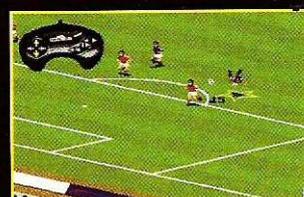
Spiels jederzeit anschauen, in Form von ein paar digitalisierten Film-Sequenzen aus echten Fußballspielen, die nicht unbedingt etwas mit Eurem Match zu tun haben müssen.

Als letztes Schmankerl könnt Ihr Euch auch über die Resultate der zeitgleich spielenden anderen Mannschaften informieren, nach jeder Partie dürft Ihr abspeichern.



Die Optionen sind nur grafisch umgestaltet worden

Gameplay



Die leicht erhöhte Spielgeschwindigkeit ermöglicht schnelle Passkombinationen



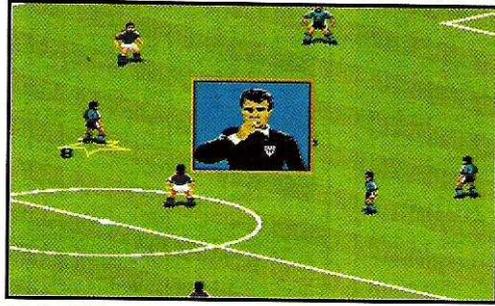
Stephan: Einige werden es schon gemerkt haben, FIFA Soccer ist für mich das beste Sportspiel überhaupt. Während sich die SNES- und MD-Module mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen in nichts nachstehen, kann der Silberling die von mir in ihn gesetzten Erwartungen nur teilweise erfüllen. Das von vielen zu unrecht kritisierte Gameplay tendiert jetzt mehr in Richtung SNES-Modul, womit die Zeiten der schnellen "C"-Drücker vorbei sein dürften, da man diese Dumpfbacken-Bolzer nun per-

fekt austricksen kann. Die restlichen Neuerungen sind ganz nettes Schmückwerk, doch kann dies alles nicht über die technische Schwächen der CD hinwegtäuschen. Die digitalisierten Zuschauer-Samples verbreiten zwar Live-Atmosphäre pur, wie schon bei NHL Hockey CD schreien sich die Fans aber teilweise recht unpassend die Stimmbänder heißer. Dieses kleinere Manko fällt insgesamt kaum ins Gewicht, was man vom unsauberen Scrolling nicht behaupten kann, hier wurde eindeutig geschlumpt. Dies ist auch der Grund, warum die Modul-Versionen die Nase letztendlich deutlich vorne behalten.

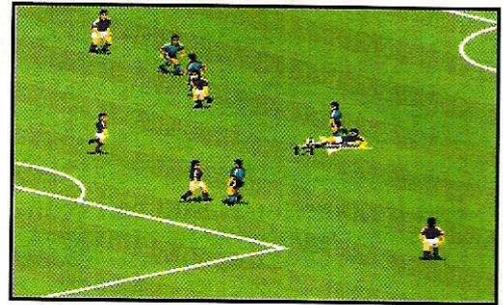


Julian: Mir persönlich gefällt die Mega CD-Version von FIFA Soccer bis jetzt von allen am besten.

Durch die überarbeitete Zuschauerkulisse fühlt man sich jetzt noch mehr ins Geschehen hineinversetzt, und das Publikum, das jetzt genau die Fahnen schwenkt, die zur Heimmannschaft passen, und auch deren Farben trägt, macht alles noch einen Tick atmosphärischer. Auch die kleinen Verfeinerungen an den Trikots der Spieler verfehlen ihre Wirkung nicht, alles wurde wirklich liebevoll überarbeitet. Die Möglichkeit, den Ball während des Fluges noch etwas stärker zu beeinflussen, erlaubt mehr Torraumszenen, da der Keeper die Schüsse jetzt nicht immer problemlos vom Himmel pflückt. Trotzdem, zwei kleine Mankos bleiben; zum einen die Ladezeiten zwischen den Spielpausen, die aber noch zu verkraften sind, zum anderen aber wurde das Spiel etwas ruckeliger als die Modul-Version. Für alle Mega CD-Besitzer mit Spaß am Fußball allerdings ist und bleibt FIFA Soccer CD unverzichtbar.



Der Mann in schwarz taucht nur noch bei einem Foulspiel auf



Die Trikots sind jetzt mit Streifen verziert



Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr...



den Ball nachträglich in seiner...



Flugbahn beeinflussen

Im Vergleich

Langsam aber sicher wird es schwer den Überblick zu behalten. Ein Soccer-Game nach dem anderen rollt auf den Markt, für das Mega CD ist EAs FIFA Soccer jedoch bislang der einzige Vertreter. Konsolenübergreifend schaut es jedoch ganz anders aus. Für das Mega Drive ist natürlich die Modul-Version von FIFA Soccer weiterhin erste Wahl, die Konkurrenz dümpelt ausnahmslos im Mittelmaß. Bestens bedient wird dagegen das SNES: World Cup USA 94 (U.S. Gold), Soccer Shoot Out (Capcom), Striker(Elite) und natürlich FIFA Soccer (EA) sind alle empfehlenswert, hier wird jeder Fußball-Fan sein Spiel finden.

Striker (SN) 91%
FIFA Soccer (MD, SN) 93%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO, GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



MONATLICH - für alle SEGA-Systeme



DM für nur 5,7

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

WANTED

Die Mega Fun sucht eine(n) Redakteur(in) aus dem Raum Würzburg.



Vorraussetzungen:

- Mindestalter 18 Jahre
- Langjährige Erfahrung im Videospieldbereich
- Gute Englisch-Kenntnisse
- Perfekte Rechtsschreibung
- Absolute Zuverlässigkeit

Auch bei uns geht es natürlich nicht ohne eine schriftliche Bewerbung. Diese sollte folgendes beinhalten: Handschriftlicher Lebenslauf, Passbild sowie zwei Spieltests nach Wahl (ca. 2000 Zeichen). Dies schickt Ihr an die übliche Adresse:

Red. Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Denkt daran: Wer zuerst kommt, schreibt zuerst!

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Aladdin	89,-	Pac Attac	114,-
FIFA-Soccer	119,-	Pirates of d. W.	134,-
Jungle Book	139,-	Rock'n Roll Rac.	124,-
Mario's Time M.	134,-	Schlümpfe	119,-
Mega Man X	119,-	Super Metroid	119,-
Mystic Quest	84,-	Ultima US	139,-
NBA Jam	119,-	Wizardry V US	119,-
		Dune II	119,-
		Jungle Book	119,-
		Lost Vikings	119,-
		NBA Jam	119,-
		Puggsy	99,-
		Streets of Rage 3	129,-
		WCW Wrestling	119,-

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör.
Hard- und Software für PC. Preisliste kostenlos! Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-). Lieferungen ab DM 250,- portofrei!
Betriebsferien vom 10. bis 24. August 94

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

Mario Andretti Racing

Ein bekannter Name soll Kunden ziehen

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

Schon bei den Formel 1-Modulen liebten es die Hersteller, einen bekannten Fahrer als Zugpferd für ihre Rennspiele zu verpflichten. So dachte wohl auch Electronic Arts, und suchte sich eine der absoluten Größen des amerikanischen Motorsports. Mario Andretti, ehemaliger Sprint-, bzw. Stockcarfahrer und mehrfacher Indy 500-Sieger, verabschiedet sich diese Saison aus der Indycar als einer der erfolgreichsten Fahrer überhaupt. Im Spiel dürft Ihr alleine oder zu zweit in den

drei berühmten Rennklassen, Sprint-, Stock- und Indy Car, antreten, entweder in einem Single Race oder im Karriere-Modus. In letzterem beginnt Ihr bei den kleinen Stahlgestellen und müßt Euch bis zu den Indys hocharbeiten. Dabei gilt: Je besser Ihr Euch im Rennen plaziert, um so mehr Kohle heimst Ihr ein, mit der Ihr Eure Kiste aufrüsten könnt. Steht Ihr am Ende der Saison weit oben in den Punkterängen, ist der Aufstieg in die nächst höhere Klasse gesichert. Steuern könnt Ihr Euren Wagen wahlweise von



Stephan: Nimmt man die bisherigen Sportmodule von EA als Maßstab, mag man zunächst gar nicht glauben, was das High Score/EA-Gespann hier abgeliefert hat. Der erste Eindruck verhielt sich nichts gutes, wofür sich die extrem einfach gehaltenen Strecken und das ewig gleiche Motorengeräusch verantwortlich zeigten. Befäßt man sich jedoch etwas genauer mit dem Modul, stellt man fest, daß es zumindest am Spielaufbau wenig auszusetzen gibt, vor allem der Karriere-

Modus dürfte bei den meisten Rennspiel-Freaks die Neugierde wecken. Besonders interessant ist dieser natürlich bei zwei menschlichen Fahrern, da hier die Prämienhatz zusätzlich Feuer ins Spiel bringt. Nicht ganz einverstanden bin ich mit Julians Kritik an der Streckenführung, da die Kurse ausnahmslos den Originalen nachempfunden wurden, und die sind nunmal zu einem großen Teil oval. Mario Andretti Racing ist für EA-Verhältnisse ein eher schlichtes Game, bei einer etwas liebevolleren Aufmachung wäre aber eine gute Platzierung durchaus im Bereich des möglichen gewesen.

hinten oder aus einer Cockpitperspektive, vor dem Rennen dürft Ihr auch noch die Farbe Eures "mehr-oder-weniger"-Boliden aussuchen. Da der Karrieremodus einige Zeit und Geduld erfordert, erhaltet Ihr nach jedem Rennen ein, wieder einmal ewig langes, Passwort.

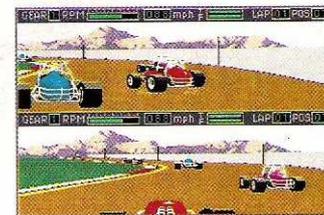
Indy Car



Stock Car



Sprint Car



Pit Stop mit digitalisierten Sequenzen



Im Ein-Spieler-Modus könnt Ihr mit oder ohne Split Screen fahren. Bei gesplittetem Bildschirm dient Euch die obere Hälfte entweder als Rückspiegel, als Kamera hinter dem führenden Wagen oder als zweite Perspektive Eurer eigenen Kutsche



Julian: Schade, leider reingefallen; dabei hatte ich bei der Kombination High Score und Electronic Arts (FIFA Soccer)

einiges erwartet. Versteht mich nicht falsch, Andretti Racing ist kein schlechtes Spiel, aber eben nur Durchschnitt. Die Grafik ist viel zu schlicht, der Sound bei allen Autos gleich, und nur im Zwei-Spieler-Modus will richtiger Spielspaß aufkommen, alleine wird das Modul schnell zur lahmen Krücke. Auch bei den Strecken hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht, die Sprint- und Stockcarkurse sind fast alle Highspeed-Ovale, große Unterschiede bestehen keine. Lediglich das witzige Driften mit den kleinen Sprintern hat einen kurzen Unterhaltungswert. Einziger Pluspunkt des Moduls: der Karrieremodus, denn wer sich mit wenig Grafik begnügt, findet hier eine Option, die in der Art bis jetzt nur Ayrton Sennas Super Monaco GP geboten hat. Trotzdem, meiner Meinung nach ist das, wegen der Schwächen des Spiels, keine Entschuldigung für den Kauf desselbigen.

Optionen



Hier wählt Ihr den Wagen-Typ aus, der auch farblich verändert werden darf. Zudem entscheidet Ihr Euch hier für automatische oder manuelle Schaltung



In diesem Menü könnt Ihr die einzelnen Strecken wählen und Euch von Mario Andretti Tips zu diesen geben lassen



Im Tuning Shop verbessert Ihr Euren Motor, die Reifen und auch die Bremsen, was in mehreren Stufen vor sich geht

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SNES
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 119,-DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57% GRAFIK				
47% SOUND/FX				
58% FUN				

Das Dschungelbuch

Begleitet den kleinen Mogli auf seiner Reise zur Menschensiedlung

Nach der Umsetzung des erfolgreichsten Disney-Films aller Zeiten, Aladdin, in ein Videospiel, war es nur eine Frage der Zeit, bis auch der bekannteste Disney überhaupt, richtig, das Dschungelbuch, mit einem gleichnamigen Modul versehen werden würde. Die Story dürfte zwar hinlänglich bekannt sein, trotzdem nochmal eine kleine Zusammenfassung. Baghira, der Panther, stößt eines Morgens mitten im Dschungel auf ein kleines Menschenkind, Mogli, das den Gefahren des Urwalds völlig schutzlos ausgesetzt ist. Er bringt es zu Rama, dem Rudel-

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

fürer der Wölfe, die den Kleinen bis zu seinem zehnten Lebensjahr großziehen. Als dann jedoch die Rückkehr des Tigers Shir Khan bekannt wird, der geschworen hat, jeden Menschen zu töten, soll Mogli von Baghira zur Menschensiedlung gebracht werden. Doch Mogli büchst aus, da er im Dschungel bleiben will, und jetzt beginnt eine abenteuerliche Reise, auf der er allerlei kennenlernen soll. In bester Jump'n Run-Manier steuert Ihr nun Mogli durch



Julian: Bis auf wenige Ausnahmen kann ich Jump'n Run überhaupt nichts abgewinnen, sie sind einfach nicht mein Ding; aber beim Dschungelbuch schlägt auch mein Herz höher. Tolle Animationen, niedlich gezeichnete Hintergründe und ein Sound, der sofort ins Blut geht, lassen echte Dschungel-Atmosphäre aufkommen. Gegenüber der ersten Virgin-/Disney-Coproduktion, Aladdin, hat sich beim Schwierigkeitsgrad einiges getan. Lockeres Durchspielen kann man getrost vergessen, der Levelaufbau ist durchdacht, aber nicht

unbedingt leicht zu durchschauen. Nur wenn Ihr das Modul im höchsten Schwierigkeitsgrad durchspielt, kommt Ihr in den Genuß des vollen Abspans. Kritikpunkte? Klar, irgendeinen gibt es immer, kein Spiel ist perfekt, aber hier muß man schon lange suchen. Zum einen ist der Endgegner des zehnten Levels, Shir Khan, fast unfair schwer, zum anderen ist die Zeit, die man zum Durchspielen braucht, nicht sonderlich lange. Doch Langzeitmotivation ist geboten, da es einen immer wieder reizt, nochmal von Neuem anzufangen, damit jedes Extra und jeder Gag entdeckt werden kann. Fazit: Probiert's mal mit Gemütlichkeit.

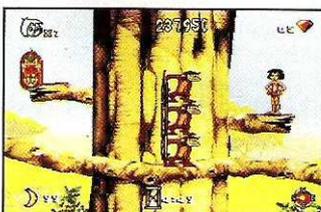
den Dschungel, in die geheime Affenstadt, und schließlich in die Grassteppe, zum letzten Gefecht mit Shir Khan. Je nach Schwierigkeitsgrad müßt Ihr eine bestimmte Anzahl

Diamanten einsammeln und dann zum Endgegner gelangen, unterwegs gibt es zahlreiche Extras wie Früchte und Masken, die Euer Punktekonto auffrischen.

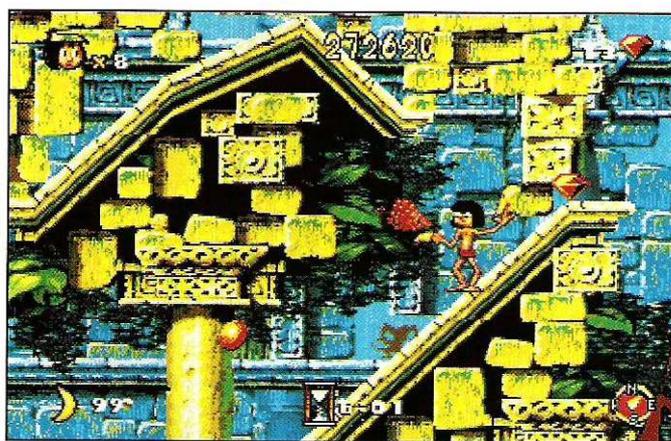
Moglis Waffenarsenal



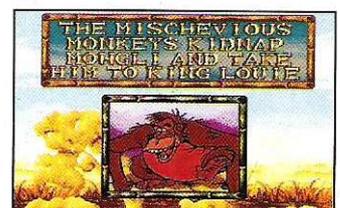
Einfache Banane **Doppel-Banane** **Kugeln** **Bumerang** **Schild**



Der Witch-Doctor entpuppt sich als...



In den alten Ruinen wartet King Loui auf Euch

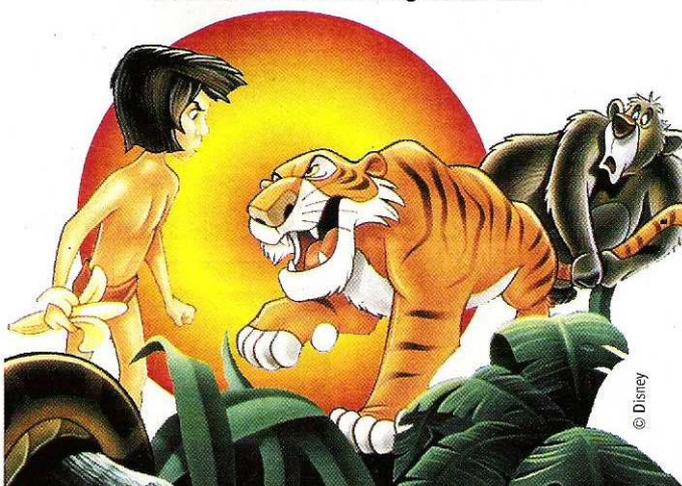


Vor jedem Level bekommt Ihr eine kurze Einleitung



Da wäre selbst Tarzan neidisch, wenn er sich so von Liane zu Liane hangeln könnte!

Philipp: Daß Disney mit Aladdin auf dem MD bereits Erfahrungen gesammelt hatte, bevor das Dschungelbuch realisiert wurde, merkt man dem Modul mehr als deutlich an. Filmreife Animationen, ein ausgeklügeltes Leveldesign und ein enorm fairer Schwierigkeitsgrad (Profis werden mit Sicherheit unterfordert sein) lassen wenig Raum für Kritik. Wirklich große Vergehen hat Disney sich nicht geleistet: Bei der Grafik hat man zwar im Vergleich zu Aladdin abgebaut, dennoch wird das unterhaltsame Dschungelgefühl nicht beeinträchtigt, im Gegenteil: Weniger ist manchmal mehr. Insgesamt gesehen kommt das MD-Modul besser weg als sein SNES-Gegenpart.



HERSTELLER:	VIRGIN/Disney
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	AUGUST
UMSETZUNGEN & PLANT:	NINTENDO NES
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	129,- DM
MUSTER VON:	AVALON

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
81% GRAFIK				
77% SOUND/FX				
83% FUN				

The Incredible Hulk

Marvels Kultfigur darf jetzt auf dem MD ausflippen

Wenn jemand vor Wut grün anläuft und wie ein Irrer herumbüllt, wird man ihn vermutlich für geistig leicht daneben erachten, aber Marvel hat es geschafft, aus einem solchen Psychopathen einen Serienhelden zu machen. Nach dem

MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1 Spieler

Motto "Was im TV Erfolg hat, wird auch als Spiel ein Knaller" trudelte nun das MD-Modul zu Hulk bei uns ein. Der böse Mutant



Wenn Hulk stinkig wird, sollte man besser nicht in der Nähe sein



Julian: Schon die Comic-Figur konnte bei mir noch nie große Euphorie hervorrufen, leider konnte auch das Modul nicht groß dazu beitragen, daß mir der grüne Muskelprotz sympathischer geworden ist. Die Grafik bewegt sich fast auf Master System-Niveau, der Sound ist

wirklich nervig, und das Spiel... na ja. Einige Ideen sind zwar gelungen, z.B. verhält sich die Zahl der verschiedenen Moves proportional zur Länge der Energieleiste, aber leider wurde auch das lieblos umgesetzt. Vier bis sechs Schläge pro Stärkestadium sind schon fast unverschämt wenig. Was als letztes negativ auffällt ist der zu hohe Schwierigkeitsgrad. **Fazit:** Uuuuaah!



Wer ist hier häßlich, häh?

Leader versucht, die Herrschaft über die Welt zu erlangen, dazu hat er vier seiner stärksten Verbündeten auf die Erde geschickt, mit dem Auftrag sie zu unterjochen. Ihr steuert Hulk nun Streets Of Rage-ähnlich durch fünf große Levels, an deren Ende jeweils einer der bösen Buben auf Euch wartet. Unterwegs sam-

melt Ihr Power Ups auf. Je größer Eure Energieleiste, desto mehr spezielle Schläge stehen Euch zur Verfügung, mit denen Ihr Eure Gegner vertrimmen könnt.

HERSTELLER:	U.S. GOLD/PROBE
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SUPER NINTENDO
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	5
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	SELLING POINTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
63% GRAFIK				
41% SOUND/FX				
55% FUN				

Outrunners

Mit Vollgas in die Sackgasse!

Mit Outrunners lädt Euch Sega zu einer Wettfahrt rund um den ganzen Globus ein. Im altbekannten Outrun-Stil brettet Ihr im Arcade-Modus mit einem aus sechs zur Wahl stehenden Rennwagen von Checkpoint zu Checkpoint und versucht dabei, den von der Konsole oder einem menschlichen Kontrahenten gesteuerten Wagen hinter Euch zu lassen. Als Alternative könnt Ihr die Teilabschnitte auch einzeln

MEGA DRIVE
Rennspiel / 1-2 Spieler

angehen und Euch dabei den Gegner aussuchen. Spielbeeinflussende Optionen sind extrem rar gesät, drei Schwierigkeitsgrade und die Lautstärke der Musik und Fahrgeräusche müssen Euch genügen.



Stephan: Der Titel sagt's schon, Outrunners ist absolut mega-out! Das Spielprinzip ist durch die Outrun-Serie schon längst ausgelutscht und wird somit hoffentlich niemanden mehr hinter Konsolen-Lenkrad locken. Betrachten wir uns die entscheidenden Kriterien in Kurzform: Grafik: Langweilig und tech-

nisch weit unter den Möglichkeiten des Mega Drives. Sound: Noch das beste am Game, was aber wenig heißen will, wenn man sich den erbärmlichen Rest betrachtet. Steuerung: Von Steuern kann leider überhaupt keine Rede sein, einzig schnelle Reaktionen sind gefragt. Kollisionsabfrage: Sehr großzügig, anders ausgedrückt - extrem ungenau! Fun: Welcher Fun? **Fazit:** Laßt von diesem Teil bloß die Finger weg!!!

Die Screen Shots täuschen wieder mal gewaltig über die tatsächliche Qualität des Spiels hinweg



Für die Unverbesslichen hier ein Cheat, durch den Ihr den Renner aus Virtua Racing fahren könnt: Im Titelbild Steuerkreuz links, rechts, links, rechts, B, C, A.



HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	ENTFALLT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	D.I.T.

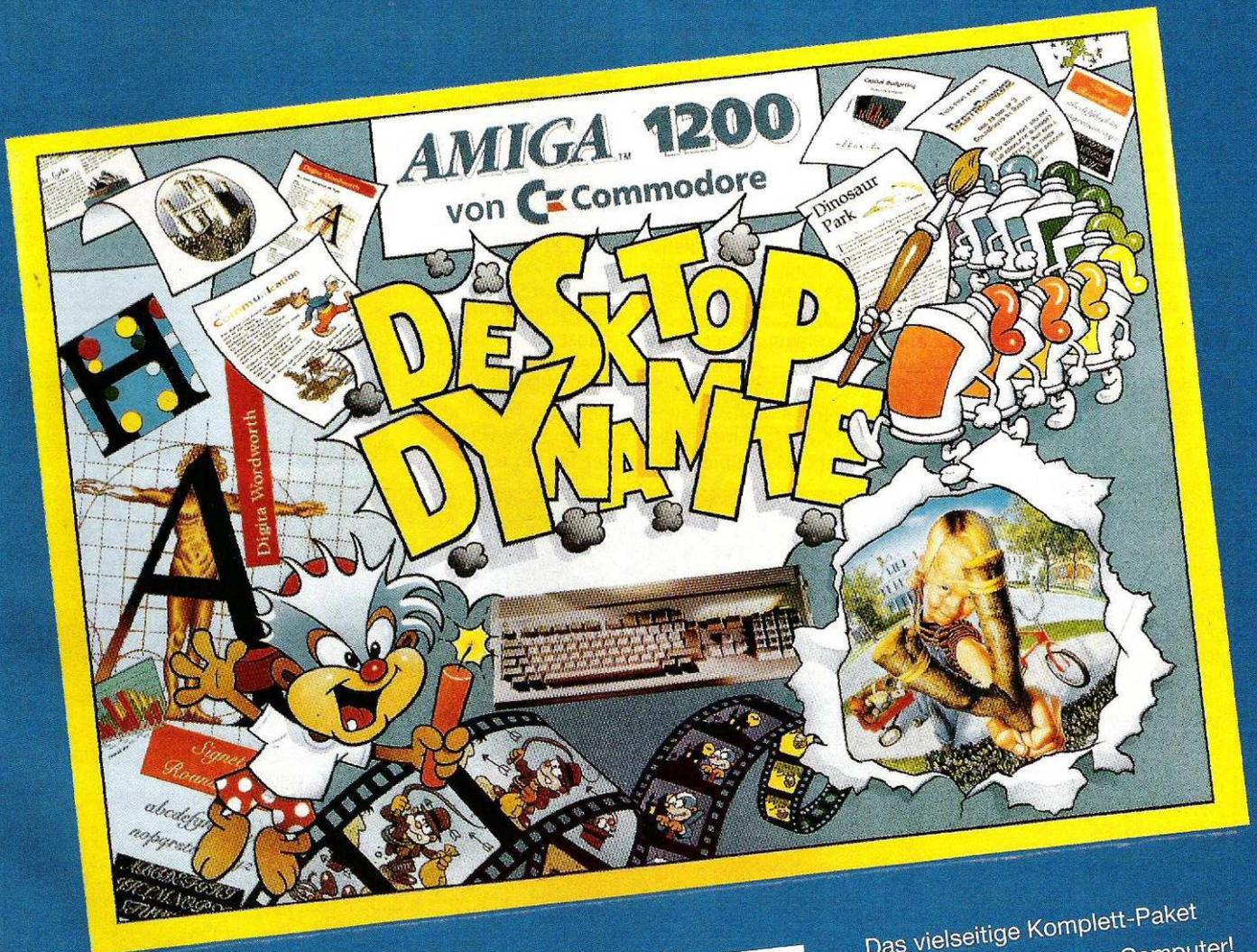
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
52% GRAFIK				
60% SOUND/FX				
28% FUN				

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprchtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket
fr pfiffige Kreative am Computer!
Fr leistungsstarke Text- und Grafik-
arbeit, Animation und Unterhaltung.
Starke Spiele fr Training, Tempo
und Talent! Einfach reinschauen
und loslegen! Jetzt im Handel.

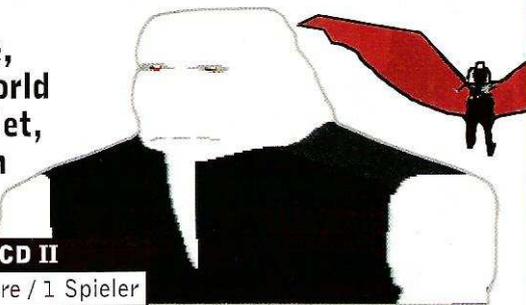
 **Commodore**

Heart Of The Alien

Wer dachte, Another World wäre beendet, der hat sich geirrt

MEGA CD II

Action Adventure / 1 Spieler



Das Ende des mittlerweile zum Kultspiel avancierten Another World hatte bei vielen Fans für Diskussionsstoff gesorgt. War Lester nun tot oder brachte ihn der Flugdrache in Sicherheit? Das Rätseln hat ein Ende: Lester lebt! Sein gewohnheitsbedürftiges Reittier trägt ihn am Anfang des zweiten Teils,

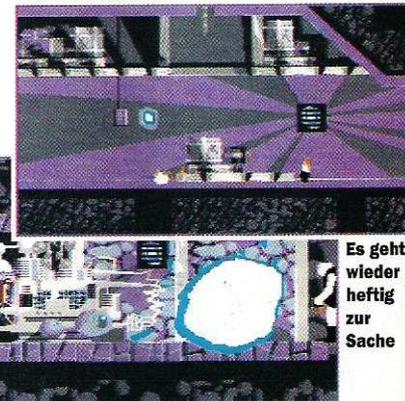
Heart Of The Alien, in die Siedlung seines Freundes, da dieser keinen Namen hat, nennen wir ihn Buddy. Doch die Ruhe ist nur von kurzer Dauer, denn das Dorf wird überfallen und alle Bewohner, bis auf Lester und Buddy, verschleppt. Da ersterer noch zu geschwächt ist, macht ihr Euch in der Rolle des Buddy auf den Weg, eure Freunde aus den Klauen der Verräter zu befreien. Bewaffnet seid ihr nur mit einer Peitsche, die aber, in einem Energiefeld aufgeladen, auch als Schußwaffe und Schutzschild benutzt werden kann. Weitere Hilfen wie eine Bombe müßt ihr während des Spiels ein-



Stephan: Der Nachfolger zu Another World treibt's auf die Spitze, schwerer kann ein Spiel kaum mehr sein. Es ist zwar im Sinne der Langzeitmotivation sicher nicht verkehrt, auch den Profis ausreichend Futter für die grauen Zellen zu liefern, doch wenn sich das Ganze mit fortlaufender Spieldauer mehr und mehr als nahezu unverdauliche Kost herausstellt, ist wohl etwas schiefgelaufen. Hier hätte, wie bei Flashback, ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad Abhilfe geschaffen, seltsamerweise hat

man auf diese Option aber verzichtet. Warum Lester seine Hauptrolle an diesen, von Julian mit dem Namen Buddy versehenen, Quadratschädel abgeben mußte, bleibt mir ebenfalls ein Rätsel. Nein, das hat weder was mit Rassismus noch mit Vorurteilen zu tun, doch ist bei Buddy die Identifikation bei weitem nicht so hoch wie bei Lester. Besonders gut hat mir das Intro gefallen, welches gekonnt eine Brücke zwischen beiden Teilen spannt. Heart Of The Alien ist wie der Vorgänger inhaltlich bis ins kleinste Detail ausgetüftelt, doch ohne die Passwörter wird sich kaum jemand davon überzeugen können, sehr schade!

sammeln, um sie an bestimmten Stellen gezielt einzusetzen. Gegenüber dem Vorgänger Another World, der sich auch auf der CD befindet, hat sich im Schwierigkeitsgrad einiges getan, Heart Of The Alien ist noch eine ganze Ecke härter. Die Passwortfunktion wurde beibehalten, fast nach jedem Screen erhaltet ihr ein neues.

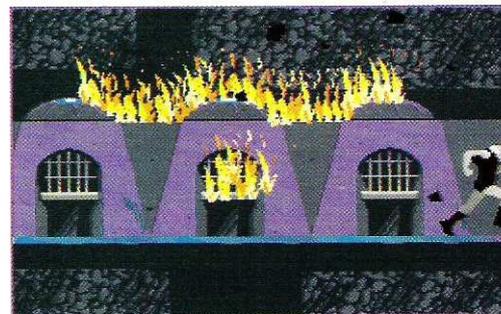


Es geht wieder heftig zur Sache



Julian: Ja, ja, gleich hab' ich's... jetzt...verdamm, schon wieder tot. Übliche Prozedur: Joypad fliegt,

Tester schreit entnervt, die anderen sind verschüchtert. Richtig, das nenne ich das Heart Of The Alien-Syndrom. Grafik und Sound sind wirklich akzeptabel, auch die Steuerung läßt kaum etwas zu wünschen übrig, aber der Schwierigkeitsgrad... Da mag der Hintergrund noch so schön gezeichnet, der Sound noch so passend sein, aber wenn man nach Stunden immer noch an den ersten Rätseln herumbeißt, ohne ein Anzeichen dafür, irgendwann einmal weiter zu kommen, kann man von einem Frustrationsgrad oberster Klasse sprechen. Ich persönlich finde das äußerst schade, denn Another World und Flashback gehören für mich bis jetzt zu den besten Titeln auf dem Mega Drive, leider kann Heart Of The Alien hier nicht nahtlos anschließen, an der technischen Seite liegt das jedoch nicht. Für Leute mit viel Geduld oder geduldigem Umfeld ist das Spiel empfehlenswert, der Rest sollte seine Gesundheit und seinen Geldbeutel nicht belasten.



Advent, Advent, ein Buddy rennt!



Früede selner Asche!



Das ausführliche Intro erzählt in dramatischen Bildern den Fortlauf der Geschichte

HERSTELLER:VIRGIN
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSATZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: ULTRAHART
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: VIRGIN

schlecht mittel gut sehr gut

77% GRAFIK

72% SOUND/FX

71% FUN

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Unglaublich, aber wahr: Die 8 Bit-Umsetzung bietet ein Feature, das die Mega Drive-Version nicht hat

In Japan ist dieser Titel (er erschien dort unter dem Namen Puyo Puyo) schon jetzt ein absoluter Klassiker. Dabei stützt sich das Spielprinzip auf den bewährten Oldie Tetris. Ihr müßt versuchen, herunterfallende Bohnen so zu ordnen, daß sie eine

MASTER SYSTEM
Denkspiel / 1-2 Spieler

durchgehende Viererkette bilden und somit wieder vom Bildschirm verschwinden. Da man auch "über die Ecke" bauen kann, ergeben sich viele Möglichkeiten und ellenlange



Spaßig geht es beim Spiel zu zweit her!



Ulf: Das mag verstehen wer will: Warum, bitte schön, gibt es beim Mega Drive-Modul keinen Puzzle Modus? Ständig wechselnde Aufgaben und ein hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad machen ihn zur einer tollen Ergänzung, die ich beim 16-Biter-Modul schmerzlich vermisst habe. Der restliche Spielablauf unterscheidet sich hingegen

kaum von der Mega Drive-Version, wobei die Technik selbst für Master System-Verhältnisse schlecht ausfiel. So ist es mir beispielsweise völlig unverständlich, warum der Spielausschnitt derart klein geraten ist. Noch schlimmer sieht es beim Sound aus, der förmlich nach rigorem Ausschalten schreit. Doch was soll's, derartige Mängel sind bei Denkspielen ja eh irrelevant, spielerisch kann ich dieses Modul auf jeden Fall wärmstens empfehlen.

Kettenreaktionen. Ganze vier verschiedene Spielmodi bietet das Master System an: der Exercise Modus (durchhalten, so lange es geht), das vergnügliche Spiel zu zweit, einem Scenario Modus, in dem Ihr sämtliche 13 Schergen von Dr. Robotnik besiegen müßt, sowie dem exklusiven Puzzle Modus, der nur für Segas

8-Bitter programmiert wurde, bei dem Ihr Bilder anhand einer vorgegeben Aufgabe lösen sollt.



Die Robotnik's Armee

HERSTELLER:	SEGA/COMPILE
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	13
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	99,- DM
MUSTER VON:	SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
54% GRAFIK				
32% SOUND/FX				
80% FUN				

SEGA MAGAZIN

Zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
MEGA CD II
MEGA DRIVE
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
über **300 CODES & FREEZERS**
KOMPLETTLÖSUNGEN
Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Turtles, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

SEGA MAGAZIN Sonderheft 2/94
TIPS & TRICKS

- für MEGA DRIVE
- für MEGA CD 2
- für GAME GEAR
- für MASTER SYSTEM
- über **300 CODES & FREEZERS**

... für Sonic 3, Sonic Chaos, Virtual Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, FIFA Soccer, Aladdin, Castlevania, Eternal Champions, The Ottifants, Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Alien 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Turtles, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!

für nur **DM 9,80**

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Sonic Spinball

Game Gear-Fans haben diesmal gleich doppelten Grund zum Jubeln: Ein weiteres Spiel mit dem quirligen Igel steht ins Haus und damit auch der erste Flipper für Segas Handheld

GAME GEAR

Flipper / 1 Spieler

Sega hat sich mit der Umsetzung ihres Sonic-Flippers eine denkbar schwere Aufgabe gesetzt. Die Programmierer müssen zum einen eine realistische Ballphysik simulieren, und zum anderen ultraschnelles und möglichst ruckelfreies Scrolling in sämtliche Richtungen bewerkstelligen. Trotz der

betagten 8-Bit-Technologie fallen von der Optik und dem Spielprinzip nur wenige Unterschiede gegenüber der Mega Drive-Version auf, sprich, das Grafik-Layout wurde nahezu anstandslos übernommen und das Leveldesign nur leicht verändert. Die eigentliche Aufgabe blieb unterdessen dieselbe: Ihr müßt in einem gigantischen Flipper mit Hilfe von Flipperfingern und einer Portion Geschick



Wie von den Jump'n Run-Titeln gewohnt, müßt Ihr auch diesmal jede Menge Ringe aufsammeln, wenn Ihr Euer Punktekonto erhöhen wollt

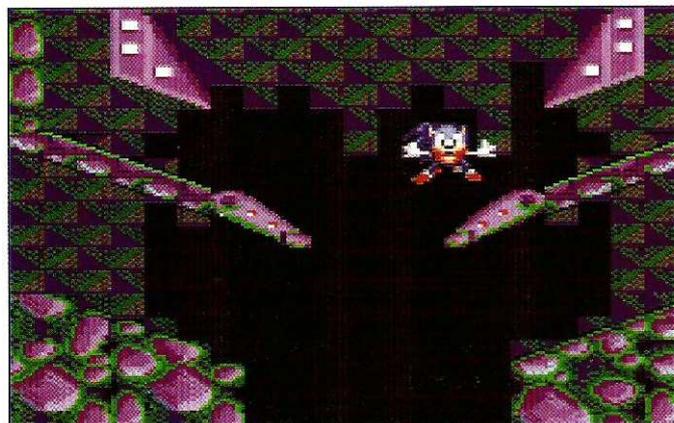
versuchen, drei Emeralds zu ergattern, um anschließend den Oberschurken Dr. Robotnik zu stellen. Dazu müßt Ihr jeweils den kompletten Level bis in die kleinste Ecke durchforsten. Nach jeder erfolgreich absolvierten Stage dürft Ihr dann in einer komplett veränderten Bonusrunde nach Ringen und Punkten jagen, wobei Euch hier nur Bumpers in die Höhe schnellen lassen.



Der kleine Igel legt wieder mächtig los



Als Oberboss jedes Levels wartet Dr. Robotnik auf Euch



Am Anfang solltet Ihr versuchen, so schnell wie möglich die Energie-Sperre zu aktivieren. Habt Ihr dies geschafft, kann Sonic nicht mehr zwischen den Flippern durchfallen



Ulf: Nicht schlecht, Sega! Die Programmierer haben sich angesichts des technischen Schwierigkeitsgrades recht achtbar aus der Affäre gezogen. Sonic hüpfert zwar nicht ganz so realistisch wie auf dem Mega Drive durch die monströsen Flipper, und bei schnellen Passagen kommt auch das Scrolling merklich ins Schwitzen, doch solche technischen Schnitzer liegen noch durchaus im Bereich des Tolerierbaren. Das veränderte

Leveldesign geht insgesamt in Ordnung, auch wenn an der einen oder anderen Stelle Mega Drive-typische Gags dem Rotstift zum Opfer fielen. Dank einer elektrischen Energiesperre zwischen den Flipperfingern wurde der Schwierigkeitsgrad übrigens um einiges entschärft. Dafür ist es aber schon im ersten Level recht umständlich, die drei Emeralds zu finden, was auch am undurchsichtigeren Levelaufbau liegt. Unter dem Strich sorgt Sonic Spinball aber für gepflegte Unterhaltung und dürfte Flipperfans auch längerfristig motivieren.



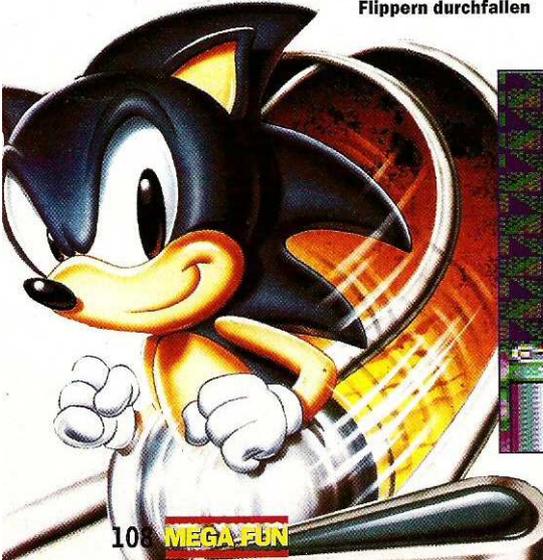
Stephan: Segas ultraabgefahrter Flipper-Verschnitt kann mich auch als Game Gear-Variante durch und durch überzeugen. Technisch gibt es bis auf minimale Schwächen beim Scrolling nichts auszusetzen, erst recht nicht, wenn man bedenkt, daß hier eine "lebendige" Flipperkugel über den Screen rauscht. Doch wäre das alleine für mich nicht genug, um auch auf lange Sicht für Motivation zu sorgen, da Flipper, egal in welcher Form (Delphine mal ausgenommen), keinerlei Reiz auf mich ausüben. Den Sega-Programmierern ist es jedoch gelungen, diesem Genre vollkommen neue Aspekte zu verleihen, die den oft mißbrauchten Begriff "innovativ" zurecht für sich in Anspruch nehmen können. Die riesigen Levels sind liebevoll aufgebaut, die Bonusrunden abwechslungsreich und einzigartig, die Animationen von Sonic putzig bis witzig, zudem läßt sich der kleine blaue Wicht mit etwas Übung ziemlich genau steuern. Mit Sonic Spinball zeigt Sega erneut, daß sie ihr Maskottchen mindestens ebenso lieben wie die Kids vor der heimischen Konsole.



Die längste Flipperkugel der Welt

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 5
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 89,- DM
 MUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
79% FUN				



Der Clou!

Bei Neos zweitem CD 32-Projekt dreht sich alles um den perfekten Einbruch

AMIGA CD 32

Denkspiel / 1 Spieler

Mein Name ist Stuvysunt, Matt Stuvysunt! Ich bin ins London der fünfziger Jahre gekommen, um einem speziellen Hobby von mir nachzugehen: Dem Einbruch! Ob nun in

eine Kioskbude oder in die Bank von England ist völlig irrelevant, das einzige, was für mich zählt, ist eine perfekte Planung, die anschließend von einer perfekten Ausführung gekrönt wird. Von meinem Hotelzimmer aus koordiniere ich den gesamten Coup: Zunächst benötigt man ein



Welches Geheimnis birgt dieses Museum?



Philipp: Schade, schade... Wenn die Präsentation mit dem spielerischen Potential auch nur im Entferntesten mithalten könnte, wäre Der Clou ein Hit. Die Grafik ist wirklich nicht mehr zeitgemäß, schon gar nicht auf einem 32-Bit-Gerät! Wenn man sich davon aber nicht abschrecken

läßt, erlebt man ein erfrischend neuartiges Spiel (es ist nämlich schon Ewigkeiten her, daß auf dem C-64 ein inhaltlich ähnliches Spiel herauskam). Die Sprachausgabe ist ein Schritt in die richtige Richtung, die mit dem Joypad leicht kontrollierbare Verbenleiste ebenfalls. Sieht man also einmal über die grafischen Mängel hinweg, bleibt ein durch und durch empfehlenswertes Spiel.

Fluchtauto, dann das richtige Werkzeug und zuguterletzt noch ein paar loyale Komplizen. Hat man das Objekt der Begierde lange genug observiert und kennt man sich mit der Alarmanlage aus, kann man daran gehen, die einzelnen Komplizen für jeweils unterschiedliche Aufgaben einzuteilen. Nach dem Bruch wird das Gebäude von der

Polizei genauestens auf Spuren untersucht, wird dabei etwas gefunden, das auf Euch hinweist, könnt Ihr die nächsten Jahre hinter schwedischen Gardinen verbringen.



Auch in der Bar bekommt man Infos

HERSTELLER: NED
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: NED

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
54% GRAFIK				
69% SOUND/FX				
76% FUN				

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN
Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS CD ROM 3DO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA MEGA DRIVED SEGA CD

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

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

dynatex

32 Seiten TIPS & TRICKS zum Sammeln

gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:

zum Sammeln! TIPS & TRICKS

COMPUTEC VERLAG

Top Hunter

Die R-Type-Programmierer schufen das bisher beste Jump'n Shoot für SNKs Nobelkonsole

Mit Top Hunter erhält das auf dem NG rare Jump'n Shoot-Genre zumindest in technischer Hinsicht eine neue Dimension: Satte 110 MBit stopften die ehemaligen Irem-Programmierer in das schnelle Actionspiel mit den beiden Kopfgeldjägern Roddy und Cathy als Hauptdarsteller hinein. Aber auch in spielerischer Hinsicht unterscheidet sich dieses Monstermodul von anderen Balle-reien; so spielt sich beispielsweise das gesamte Geschehen, wie bei Fatal Fury, auf zwei verschiedenen Ebenen ab. Um die Ebene zu wechseln braucht Ihr einfach nur Knopf C drücken, eine Technik, durch die Ihr Euch eine Menge Treffer

NEO GEO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

ersparen könnt. Natürlich stehen den beiden Recken auch ein paar wirkungsvolle Angriffstechniken zur Verfügung. Die wichtigste Waffe ist dabei ein ausfahrbarer Arm (Bionic Commando-like), mit dem Ihr die Gegner schnappen könnt, um sie anschließend als Wurfgeschöß zu mißbrauchen. Weitere Attacks, wie ein Feuerball, erfordern hingegen aufwendigere Joypad-



Ulf: Das ist das Spiel, auf das sicherlich viele NG-Besitzer gewartet haben. Statt der ewigen Klapperei

beweist SNK mit Top Hunter, daß auf dem NG auch sehr gute Action-Titel möglich sind, wenn die Programmierer nur wollen oder dürfen. Die R-Type Macher brennen hier wieder ein wahres Feuerwerk an genialen Ideen und prachtvollen Grafiken ab. Jeder Level wurde komplett anders inszeniert und bietet Überraschungsmomente

und fette Bosse en masse. Besonders lobenswert ist die Tatsache, daß sich der Schwierigkeitsgrad automatisch dem Spiel anpaßt und jeder Level anders ist, je nachdem wieviele Planeten Ihr schon zuvor erobert habt. Bei so viel Lob gibt es natürlich auch ein bißchen Kritik: Der Spielablauf ist eine Spur zu hektisch, was sich natürlich sehr unangenehm auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Trotzdem ist Top Hunter eine deutliche Steigerung gegenüber dem artverwandten Miracle Adventure/Spinmaster und, sein Geld allemal wert.

Kombinationen. Außerdem dürft Ihr es Euch hin und wieder in einem kampfgeprobten Mini-Roboter bequem machen oder eine kräftige Bazooka in Anschlag nehmen. Neben der

Action solltet Ihr immer ein Auge auf die Umgebung werfen, da in jedem Abschnitt eine Bonusrunde versteckt ist und zahlreiche Items auf ihren Einsatz warten.

Cooler Pick Ups!



Diese fette Knarre hat leider nur begrenzte Munition



Mit der goldenen Magie sind die Schläge noch wirkungsvoller



Im Mini-Roboter seid Ihr vor feindlichen Schlägen sicher



Grafische End-Boss-Leckerbissen!



Boss: Forest Planet



Boss: Ice Planet



Boss: Fire Planet



Boss: Wind Planet



Und last but not least: Der letzte Boss



Im Bonuslevel dürft Ihr auf dem Skateboard Items einsammeln



Schlangen-Power





Das war's: Die feindliche Armee ergreift die Flucht



Auf dem Eis-Planeten dürfen die Yetis natürlich nicht fehlen



Wenn Ihr permanent den Knopf A drückt, so hagelt es für den Gegner eine Schlagkombination



Mit dem ausfahrbaren Arm könnt Ihr an Ringen ziehen und so eine Menge Pick Ups ernten



Dieser schlecht gelaunte Kapitän begegnet Euch in jedem Level

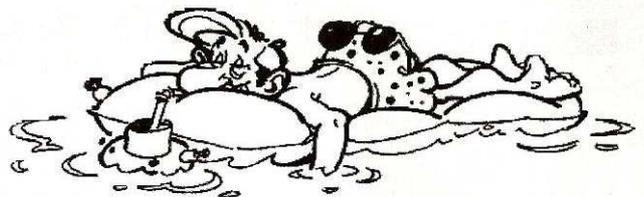


Philipp: SNK tat gut daran wieder etwas anderes zu bringen als ein Zweikampfspiel. Noch besser sieht die Sache natürlich aus, wenn dieses Modul so überzeugend ist wie Top Hunter. Die Idee mit den zwei Ebenen ist witzig und bietet relativ viel Raum für Ausweichmanöver, ebenso die Möglichkeit, an den Ketten, die unterwegs ab und zu von der Decke hängen, zu ziehen, nur um gespannt zu sein, ob ein Bonus oder Böses vom Himmel fällt. In Sachen Präsentation haben die R-Type-Jungs nach wie vor jede Menge auf dem Kasten: Optische und akustische Mängel sind partout nicht zu finden, einzig der Schwierigkeitsgrad gibt Anlaß zur Rüge. Er läßt Greenhorns kaum eine Chance, aber es gibt ja Memory Cards, gelle!?

HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: 110 MBIT-PLATINE DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 5
BESONDERHEITEN: KEINE
CA, PREIS: 399,- DM
MUSTER VON: NOVA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
85% GRAFIK				
71% SOUND/FX				
84% FUN				

MACH'S DIR...



...LEICHT!

HOL DIR DAS SUPER-COOLE ABO, SPAR DIR ZEIT, GELD, ÄRGER!

ABOPOSTKARTE IM HEFT AUSFÜLLEN - UND TSCHÜSS!

In São Paulo nachts um halb eins

Wer steckt Jorgho und Belo ins Bett? Nachts um halb eins gehören sie nicht auf die Straßen von São Paulo. Achtjährige brauchen ein Zuhause. Wer könnte verantworten, daß Kinder das Leben schon hinter sich haben, bevor es erst richtig begonnen hat?

"Schön, daß Ihr da seid", das hören Jorgho und Belo zum ersten Mal im Haus für Straßenkinder. Die Einrichtung der brasilianischen Kirche finanzieren MISEREOR-Spender aus Deutschland: das Haus, Essen, Schule, Ausbildung.

Keiner weiß genau, wie viele Jungen und Mädchen in Brasilien der Straße ausgeliefert sind. Auf jeden Fall sind es mehr als Hamburg, München, Köln, Frankfurt und Berlin zusammen an Einwohnern zählen. Darum ist es so wichtig, daß die Arbeit von MISEREOR weitergeht: für Jorgho, Belo und die anderen Kinder.

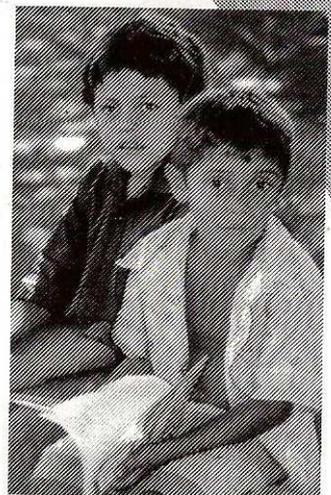


Foto: Vivant Univers

Kennen Sie eine Möglichkeit, Geld erfolversprechender in die Zukunft zu investieren?

Postgiro Köln 556-505

MISEREOR

Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt

Postfach 1450
52015 Aachen

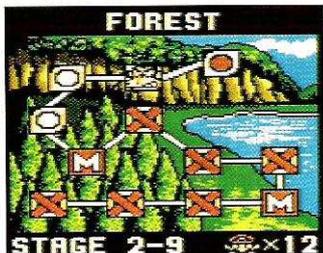
Donkey Kong

Das erste offizielle Game Boy-Spiel, das vom Super Game Boy-Adapter unterstützt wird



SUPER GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler



Insgesamt müßt Ihr 10 Oberwelten erobern!



Ulf: Leider reicht der Platz nicht aus, um Euch alle Feinheiten und spielerischen Gags näherzubringen. Soviel sei aber gesagt: Donkey Kong ist nicht ein bloßer Aufguß des Oldies, es ist wieder einmal ein Musterbeispiel für Nintendos hohe Kunst des Leveldesigns. Big "N" jongliert gekonnt mit perfekt ausgeklügelten Items herum, die zusammen mit Marios neuen Fähigkeiten eine sehr hohe Spielkultur ergeben. Dabei ist es

glücklicherweise nicht nur mit bloßer Hopserei getan, auch Eure grauen Zellen sind gefordert, wenn Ihr den rettenden Ausgang erreichen wollt. Die Levels werden in kleinen "Häppchen serviert" und halten dadurch die Motivation auf hohem Niveau. Da diese Jump'n Run-Orgie außerdem stattliche 100 Levels lang ist (von versteckten Abschnitten ganz zu schweigen) und zudem eine Batterie bietet, kann ich dieses Modul uneingeschränkt empfehlen, mehr Spielspaß kann man für 69,- DM kaum noch verlangen.

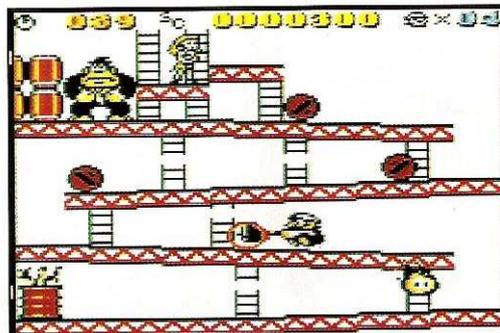


Anfang der Achtziger Jahre entwickelte der damals noch unbekanntere Spiele designer Shigeru Miyamoto ein Arcade-Spiel, das nicht nur zum absoluten Münzgrab avancierte, sondern gleichzeitig die Geburtsstunde von Superstar Mario war. Bis auf die ersten vier Levels, sowie die Figuren Donkey Kong und die Prinzessin Pauline, hat die GB-Neuauflage nicht mehr viel mit dem Original gemeinsam. In jedem Abschnitt besteht Eure Aufgabe darin, den Schlüssel zum passenden Schloß zu bringen, um in die nächste Stage vordringen zu dürfen. Das Problem ist nur, daß neben zahlreichen Gegnern auch ein Haufen Schikanen eingebaut wurden, die Euch ein bißchen Grips abverlangen. Glücklicherweise hat Mario deutlich dazugelernt und beherrscht

u.a. einen nützlichen Kopfstand, der für bessere Sprungkraft sorgt und Fässer abblockt, und kann auch viele Items als Wurgeschoße benutzen.



Alle vier Levels kommt es zu einer Begegnung mit dem Oberaffen Donkey Kong



Nostalgisch: Auch die vier Original Levels wurden übernommen



Bonusrunden

Wenn Ihr in einem Level alle drei Bonusgegenstände eingesammelt habt, dürft Ihr zur Belohnung Euer Glück am einarmigen Banditen oder am Glücksrad versuchen!

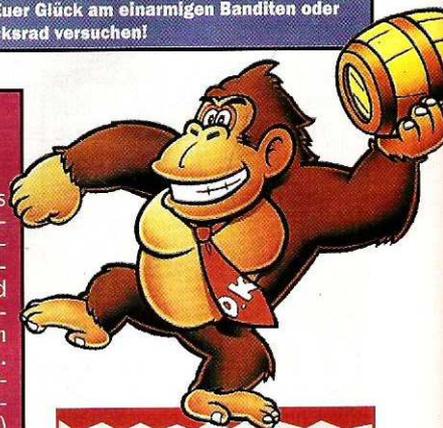


Martin: Hier lieg' ich nun, ich armer Tor, und spiel' Donkey Kong wie nie zuvor. In vier Farben und live on TV, der Game

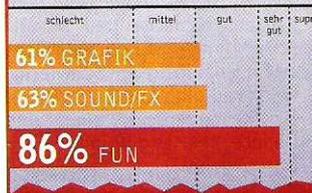
Boy gibt sich bunt wie nie. Tonnen wollen ihn diesmal erdrücken, doch Mario kann auch hier entzücken. Bowser ist zwar nicht dabei, aber die neuen Bösewichter halten auch nicht gerade Maulaffen feil. 100 Levels muß Mario erklimmen, will er den alten Donkey bezwingen. Eine Batterie tut Not, denn Mario geht sonst oft... tot. Extras allerorten, Nintendo kann den Spielspaß wieder horten. Und die Moral von der Geschicht'? Affen mögen Klempner nicht.

Background

1981, als in den Spielhallen noch Shoot'em Ups a la Asteroids oder Irrgarten-Puzzles wie Pac-Man die Hitlisten anführten, entwickelte Shigeru Miyamoto, der später zu Nintendos Star-Producer avancierte, das etwas andere Spiel. Donkey Kong konnte erstmals mit einer richtigen Hintergrundgeschichte aufwarten und schickte gleich drei Identifikationsfiguren ins Rennen um die Käufergunst: Kong, Prinzessin Pauline und nicht zuletzt einen kleinen putzigen Arbeiter im knallroten Overall, Jumpman alias Mario. Das Konzept ging auf und der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. Allein 65.000 Stück wurden vom Original umgesetzt, die beiden Nachzügler Donkey Kong Jr. ('82) und Donkey Kong 3 ('83) konnten mit dem Erstlingswerk jedoch nicht mehr ganz mithalten. Umsetzungen für die damals populären Videospiel-Systeme Atari VCS 2600 und CBS Colecovision waren da nur noch eine Frage der Zeit, eine Zeichentrickserie in den USA von CBS ließ auch nicht lange auf sich warten. Nach dem großen Crash wurde es vorläufig wieder recht ruhig um Nintendos Vorzeigefiguren. Erst '85 wagte sich Big N wieder mit der Serie auf die Bildfläche, diesmal auf einem hauseigenen 8 Bit-System. Nach einem weniger gelungenen Ausflug in die Welt der Zahlen mit Jr. Math ('86) war die Classics-Collection der bislang letzte NES-Streich ('88), weltweit wurden fast 2 Millionen Donkey Kong-NES-Module verkauft, im Vergleich zu Mario natürlich noch kleine Fische. Mit der SGB-Version ist übrigens noch lange nicht Schluß. Ende '94 sollen Donkey Kong Country, der erste Nintendo-/Rare-Titel mit 32 Megs und Silicon Graphics-gerenderten Charakteren (SNES), und Donkey Kong Land (SGB) erscheinen.



HERSTELLER: NINTENDO
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN BEPLANT: SUPER NINTENDO
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 100
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/SUPER GAME BOY
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: GALAXY



Battletoads Vs. Double Dragon

Zusammen mit Billy und Jimmy wagen sich die drei Battletoads auf dem Game Boy in ein neues Abenteuer

GAME BOY

Beat'em Up / 1 Spieler

W ieder einmal hat es die drei Battletoads Rash, Zitz und Pimple in ein gefährliches Abenteuer verschlagen, nur diesmal nicht



Der erste Endgegner



Erst mal die beste Position zum Kämpfer suchen



Markus: Leider erreicht die Kombination Battletoads/Double Dragon nicht ganz die spielerische Qualität von

Battletoads 2. Dies liegt vor allem an den etwas zu klein geratenen Sprites, wodurch Ihr des öfteren im Gefecht mangels Durchblick die Orientierung verlieren könntet. Sound-technisch bewegt sich das Modul leider auch nur im Mittelmaß, ein kleiner Pluspunkt ist jedoch, daß fünf verschiedene Charaktere anwählbar sind, was das Spiel um einiges abwechslungsreicher macht. A propos Abwechslung, auch bei der Hintergrundgrafik und den Feinden wird dieser Aspekt großgeschrieben. Schade nur, daß bei dem Spiel keine außergewöhnlichen Elemente vorhanden sind wie bei Battletoads 2, bei dem Ihr auch mal auf einem Gleiter Eure Geschicklichkeit testen könnt. Trotzdem ist Battletoads Vs. Double Dragon ein durchaus akzeptables Spiel, daß sich vor allem die Fans von Billy und Jimmy zulegen sollten.

allein. Begleitet werden sie von den zwei Double Dragons Billy und Jimmy, die ihnen bei ihrer Suche behilflich sind. Neben einem normalen Schlag können die Helden noch einen Sprungkick und Special Moves ausführen, um den Gegner ins Nirvana zu befördern. Als zusätzliches Feature dürft Ihr noch diverse Waffen, die einige Gegner hinterlassen, auf sammeln, und diese wiederum gegen neue Feinde einsetzen. Auch Extras, die an einigen Stellen des Spiels in Behältern zu finden sind, dürfen natürlich nicht fehlen.

HERSTELLER:	TRADEWEST
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SUPER NES
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	5+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	65,- DM
MUSTER VON:	SONY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
62% GRAFIK				
53% SOUND/FX				
62% FUN				

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 Zeichentrickrevolution 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 Preisgarantie! Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr. **Dealers welcome!!!**

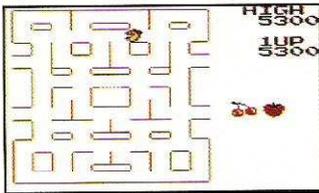
GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281

Ms. Pac-Man

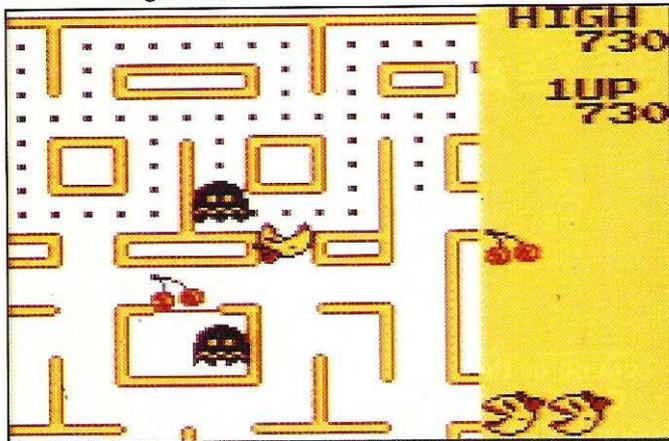
Auf ein Neues habt Ihr es mit einer Abart des Spielhallen-Klassikers Pac-Man zu tun, in der Hauptrolle: Miss Pac-Man

GAME BOY

Geschicklichkeit / 1 Spieler



Level geschafft!



Jetzt geht es den Geistern an den Kragen

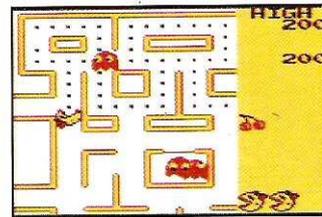


Markus: Obwohl daß Originalspiel schon über ein Jahrzehnt auf dem Buckel hat, macht es doch immer wieder erneut Spaß, sei es mit Pac-Man oder jetzt dessen Frau, wenigstens ein paar Levels zu zocken, und so die tückischen Geister auszutricksen, die Euch am Drops-Sammeln hindern wollen. Da kommt es gar nicht auf Grafik oder Sound an, die

bei Ms. Pac-Man eher mies sind, dem eigentlichen Spielspaß jedoch nichts anhaben. Auch finde ich die Idee mit dem heranzoomten Spielfeld recht gut, dieser Spielmodus kann sich aber nicht durchsetzen, da er auf Dauer einfach zu schwer ist und ein Weiterkommen in Frage stellt. Insgesamt ist Ms. Pac-Man ein durchaus amüsantes Spiel für allerlei Kurzweil, doch für längere Zeit mangels Abwechslung nicht empfehlenswert.

Kontakt mit diesen vermeiden. Eure einzige Verteidigung gegen diese Überzahl von Gegnern beschränkt sich auf vier Power-Drops, mit denen Ihr für eine begrenzte Zeit den Spieß umdrehen könnt, sprich der Gejagte wird zum Jäger. Als Neuerung habt Ihr diesmal die Möglichkeit, neben

der Vogelperspektive des gesamten Levels auch nur einen Ausschnitt dieses zu sehen.



Diese Perspektive ist etwas schwerer

HERSTELLER: NAMCO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 4
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 59,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
35% GRAFIK				
29% SOUND/FX				
65% FUN				

Die Schlümpfe

Die blau-weißen Wichte sorgen nun auf dem Game Boy für Aufsehen

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler



Markus: Nach ihrem jahrelangen Erfolg als Comicfiguren steht nun den kleinen Wichten im Videospiele-Bereich nichts mehr im Wege. Witzig ist es allemal, mit dem Schlumpf durch die Runden zu ziehen, da sowohl Grafik als auch Abwechslung groß geschrieben werden, und somit zusammen mit dem einwandfreien Gameplay beim Spiel die richtige Portion Spielspaß aufkommt. Toll ist auch der immense Umfang, wie man ihn nur bei wenigen Game Boy-Spielen sieht. Ebenso finde ich die Kombination von Jump'n Run und Geschicklichkeit lobenswert, da so der einheitliche Spielablauf etwas aufgelockert wird. Nur hätten die Programmierer die Anzahl von Extras etwas ausgiebiger gestalten können, da meiner Meinung nach zu wenig Bonusgegenstände vorhanden sind. Auf jeden Fall muß jeder Jump'n Run-Fan die Schlümpfe haben.

Sicherlich werdet Ihr mit dem Comic der Schlümpfe bereits vertraut sein und daher wissen, daß die Bläulinge immer auf der Flucht vor dem miesen Gargamel (im Spiel mit deutscher Variante Gurgelhals) mitsamt seiner Katze Azrael sind, die nichts weiter im Kopf haben, als die kleinen

Kerle zu verspeisen. Wieder einmal ist es dem bösen Zauberer Gurgelhals gelungen, drei der Schlümpfe zu fangen, denen er nun den Garaus machen will. Ihr übernehmt die Rolle von Hefti, dem Muskelschlumpf, und helft ihm, die



Sammelt Ihr alle 5 Sterne pro Level ein, gelangt Ihr in eine Bonusrunde

verschwundenen Freunde wieder zu befreien. Selbstverständlich machen Euch jede Menge Gegner das Leben schwer, die Ihr jedoch mit einem gezielten Kopfsprung außer Gefecht setzen könnt. Zusätzlich könnt Ihr noch bestimmte Gegenstände aufheben, und diese auf die Feinde werfen, oder Extras, die in Pilzen versteckt sind, einsammeln.



Hier ist Ausweichen angesagt!

HERSTELLER: INFOGRAMES
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74% GRAFIK				
69% SOUND/FX				
73% FUN				

PLAY TIME TV.

DIE SHOW.

SONNTAGS.

12.30 UHR.

AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Aus Platzgründen mußten wir in der letzten Ausgabe auf etliche Schmankerl von der Tokio Messe verzichten. Das holen wir jetzt aber ganz gewaltig nach. 154 japanische und 72 "ausländische" Firmen zeigten insgesamt mehr als 35.000 Produkte, wobei 1/3 der Aussteller zum Videospielemarkt zählten. Japanische Kids hatten im letzten Jahr pro Kopf 645 DM für den Kauf von Spielwaren zur Verfügung und gaben davon ca. 2/3 für Videospiele aus.

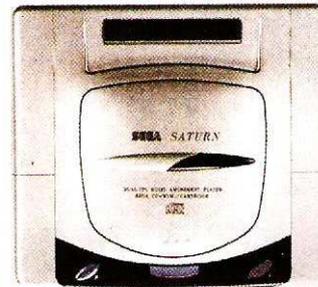
Tokyo Toy - Messe



Teil 2

Sega

Die Präsentation von Saturn sowie Super 32X (in Europa: Mega 32) war eines der Highlights auf der Show. Mit 125 Third Party-Licenses an Bord (u.a. Electronic Arts, Virgin, Capcom, Konami, Treasure, Namco) und gewohnter Werbepower will sich Sega ab November mit dem Saturn in den heiß umkämpften japanischen Markt stürzen. Das Mega 32 wird zeitgleich in den USA und Europa erscheinen, allerdings sollen der 32 Bit-Aufsatz und der Saturn nicht miteinander kompatibel sein. Erste Demos von Virtua Fighter, Daytona Racing/USA und Clockwork Knight konnten schon einen überzeugenden Eindruck hinterlassen. Igel-Enthusiasten können sich auch auf ein 32 Bit-Sonic Abenteuer freuen, das allerdings selbst in Japan bis Ende '95 auf sich warten lassen wird. Wer erwartet hatte, daß für den Saturn auch Filme auf

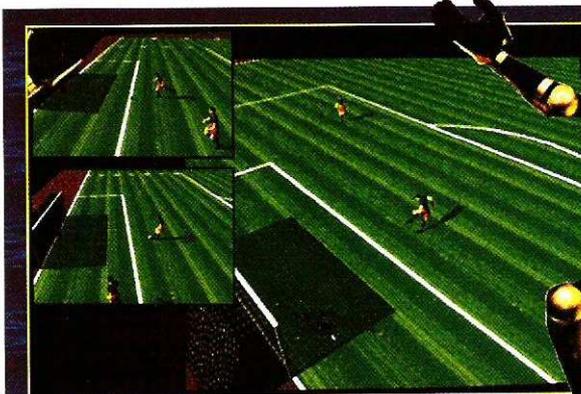


Sega - Saturn
Sicher ist das auf edel getrimmte Design des Saturns Geschmackssache, die Mega Fun-Redaktion findet Segas Next Generation-Konsole jedoch optisch hervorragend gelungen!

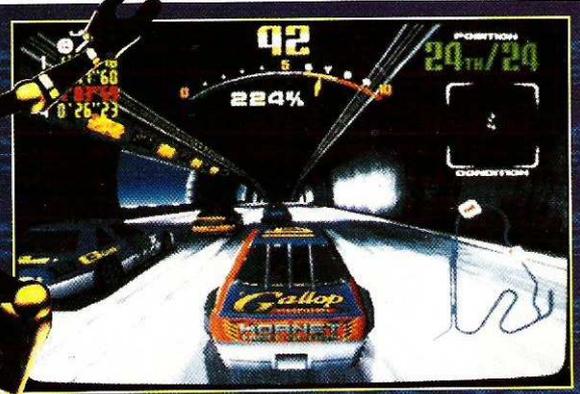
CD gepreßt werden, wird sich noch etwas gedulden müssen, Segas neues Flaggschiff bleibt zunächst eine reine Spielkonsole, soll aber später zur Multimedia-Kiste ausgebaut werden. Wie für den japanischen Markt üblich, wird kein Spiel

beiliegen, denn die Japaner tendieren dazu, Kunden selbst wählen zu lassen welche Spiele sie mitkaufen möchten. 22 Titel sollen zeitgleich veröffentlicht werden, weitere 90 sollen innerhalb der nächsten zehn Monate folgen.

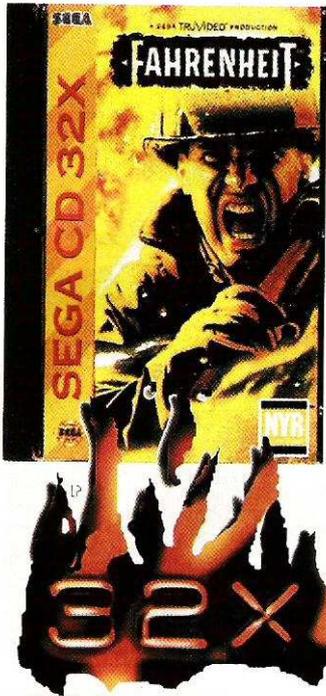
Angesichts rückläufiger Game Gear-Verkaufszahlen versucht Sega übrigens mit dem Kids Gear den Markt wiederzubeleben. Bis auf kosmetische Änderungen bleibt der "neue" Game Gear mit dem klassischen jedoch identisch.



Virtua Soccer (Saturn)



Daytona (Saturn)



Fahrenheit (32X)

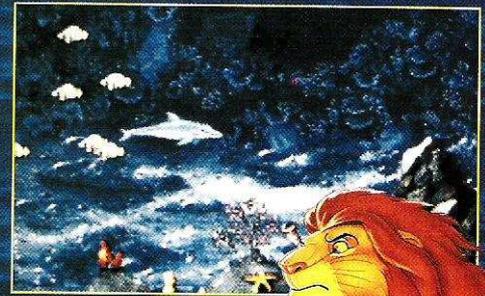
Neue Spiele für das Mega Drive



Street Of Torr

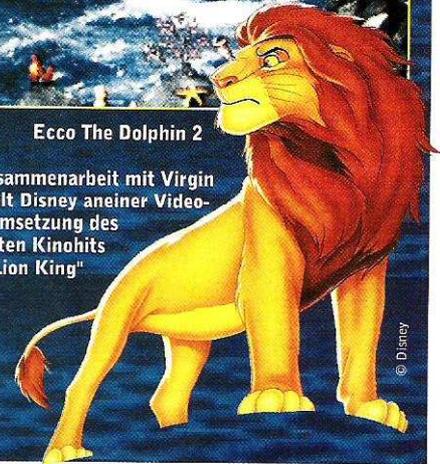


Shining Force CD



Ecco The Dolphin 2

In Zusammenarbeit mit Virgin werkt Disney an einer Videospielumsetzung des neuesten Kinohits "The Lion King"



Capcom

Capcom stellte, wie konnte es anders sein, eine neue Street Fighter II-Variante vor, The New Challengers, mit noch mehr Kämpfern und spielerischen Extras.



Demon's Blazon (MD)



Magical Quest (MD)



Cammy live



Street Fighter-Zeichentrickfilm

Konami



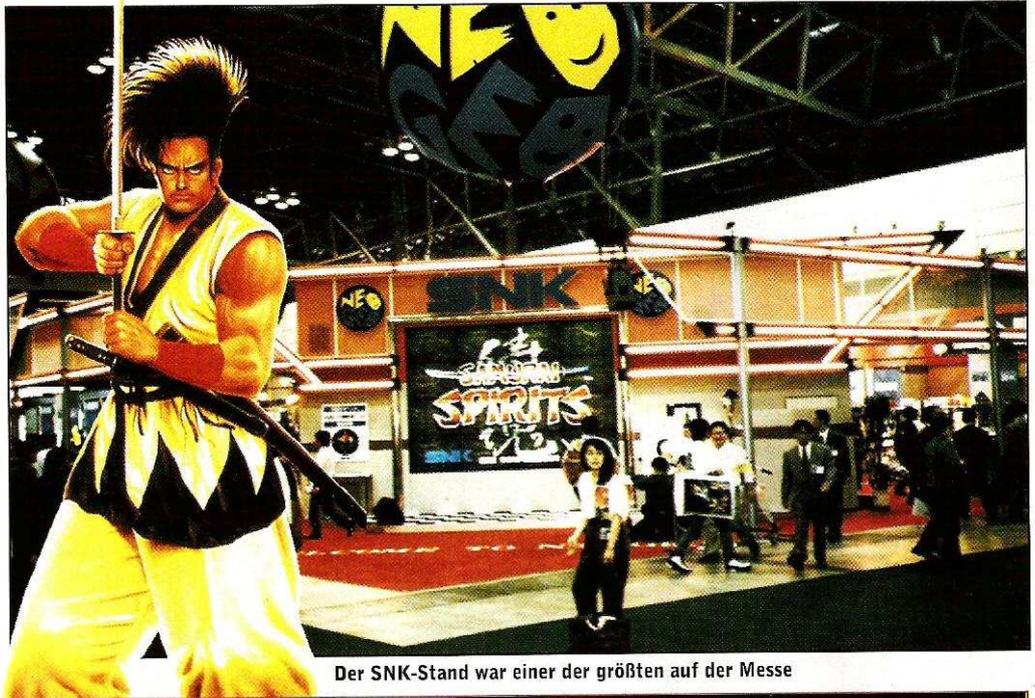
Der Jump'n Shoot-Hit geht fast logischerweise in die zweite Runde. Ein noch ausgeklügelteres Leveldesign soll die Rocket Knight Adventure-Fans erneut vor den Bildschirm locken (MD/ SNES)



Auch Konami nimmt sich des runden Leders an und wird dem Spieletitel "Perfect Eleven" hoffentlich alle Ehre machen (SNES)

SNK

Wie allen Kennern der Szene hinlänglich bekannt, fristet das zwar hervorragende, aber zu teure, Neo Geo von SNK immer noch ein Exotendasein. Mit der Veröffentlichung des Neo Geo CD könnte hier vielleicht ein neuer Weg eingeschlagen werden. 500 Dollar für die Konsole und 60-80 Dollar pro Spiel unterscheiden es nicht von den Preisen, die Sega und Sony für ihre 32-Bit-Systeme verlangen werden. Desweiteren ist die Software-Palette von SNK ebenfalls groß genug, um mit den "Großen" des Marktes konkurrieren zu können.



Der SNK-Stand war einer der größten auf der Messe

Interview mit James W. Hove von SNK

MEGA FUN: Wann plant SNK das Neo Geo CD auf den Markt zu bringen?

James: Das Neo Geo CD wird im September in Japan erscheinen und Anfang 1995 auch in Europa. Werbekampagnen und PR-Aktionen sind bereits in japanischen Magazinen gestartet worden.



James W. Hove

MEGA FUN: Werden diesmal auch mehrere Dritthersteller bei der Software-Entwicklung beteiligt sein?

James: Wie die bisherige Entwicklung des Neo Geo-Heimsystems gezeigt hat, ist die Zusammenarbeit SNKs mit Drittfirmen sehr erfolgreich. Momentan besteht Kontakt zu ungefähr 30 weiteren Herstellern, deren Namen ich aber aus Lizenzgründen nicht nennen möchte. Allerdings wurden 50 Programmierer der Firma Irem von SNK angestellt, um neue Spiele zu entwickeln.

MEGA FUN: Welche Spiele kann man in der nächsten Zeit erwarten?

James: Top Hunter und World Heroes Jet natürlich und desweiteren sechs Shoot'em Ups, drei Beat'em Ups und fünf Puzzle-Games innerhalb der nächsten sechs Monate. Darunter zum Beispiel: Samurai Shodown 2, Ragnarok, King Of Fighters (Survivor) und eine Fortsetzung des

Spielhallenklassikers "Sonic Wings".

MEGA FUN: Was hat es mit dem Spiel King Of Fighters auf sich?

James: In diesem Spiel werden die besten 20 Kämpfer aus Samurai Shodown, World Heroes, Art Of Fighting, Fatal Fury und Ikari Warriors in Vierer-Gruppen gegeneinander antreten, um den King Of Fighters zu küren. Ein Spiel, das in dieser Form wohl einzigartig sein wird.

MEGA FUN: SNK hält in Japan einen Marktanteil von ca. sechs Prozent. Können Sie uns Verkaufszahlen nennen, die die Größe des japanischen Videospiegelmarktes veranschaulichen?

James: Von Samurai Shodown wurden ca. 150.000, von Fatal Fury Special ca. 200.000 Einheiten verkauft.

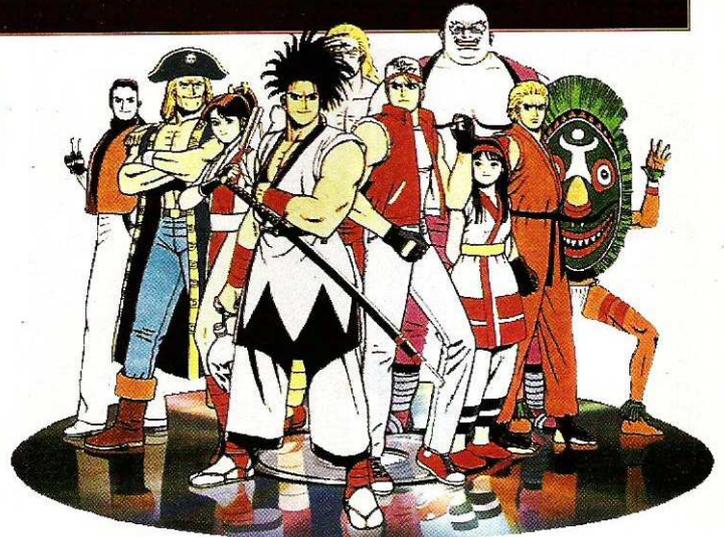
MEGA FUN: Wird SNK in Zukunft mehr Augenmerk auf den europäischen Markt legen?

James: Wir haben vor einigen Tagen eine Niederlassung in London gegründet. Ich denke, daß SNK Europe einen erheblichen Beitrag dazu leisten wird, das Neo Geo innerhalb Europas populärer zu machen.

Takara

... ist einer der größten Spielwarenhersteller Japans, und dementsprechend war auch der Stand ausgerüstet. Inmitten von Spielzeug-Robotern und Plüschtieren waren die Videospiele nur schwer auszumachen, aber längeres Suchen lohnte sich. Takara veröffentlicht im November eine 24 MBit-Version von Samurai

Shodown fürs SNES, in Planung sind noch King Of The Monsters 2 (SNES), Fatal Fury Special (SNES/GG) sowie Fatal Fury 2 (MD). Vom ersten Teil hat Takara allein in Japan 500.000 Stück verkauft. Mit Toride, einem Columns-Clone, ist auch die erste Eigenentwicklung in der Mache.



Sony

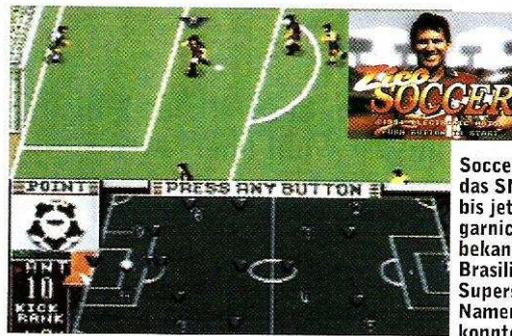


Sonys PlayStation wohlbehütet hinter Glas

Sonys PlayStation wurde wegen des Motorola R3000 RISC-Chips und des schnellen CD-Laufwerks von allen Seiten gelobt und wird wohl als härtester 32-Bit Konkurrent zu Nintendo und Sega in den Markt einsteigen. In Europa

soll Sonys Antwort schon im Frühjahr '95 erscheinen, in Japan ist es zum Preis von umgerechnet 500 US\$ bereits im Dezember soweit. Die Spiele sollen zwischen 60 und 70 US\$ kosten.

Kunterbunt



Anstatt sich auf ihren FIFA Soccer-Lorbeeren auszuruhen, arbeitet EA schon fleißig an einer weiteren Soccer-Simulation für das SNES. Allerdings ist bis jetzt noch so gut wie garnichts über das Spiel bekannt, außer das es Brasiliens ehemaligen Superstar Zico als Namensgeber gewinnen konnte.



Da würdet Ihr auch gerne mal spielen, gelle?

Panasonic



Shockwave (Electronic Arts)

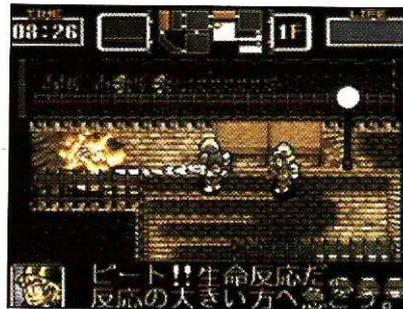
Panasonic präsentierte stolz die Firmen, die in kürze für das 3DO programmieren werden. Darunter sind Capcom, die an einer Street Fighter-Version arbeiten, Ban Dai, Tommy, Electronic Arts, Jaleco und Human.



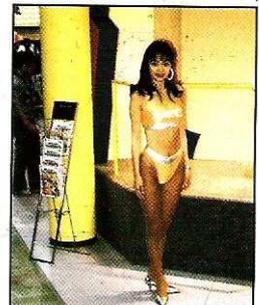
Ptonk



Ptonk



The Fireteam (Humans)

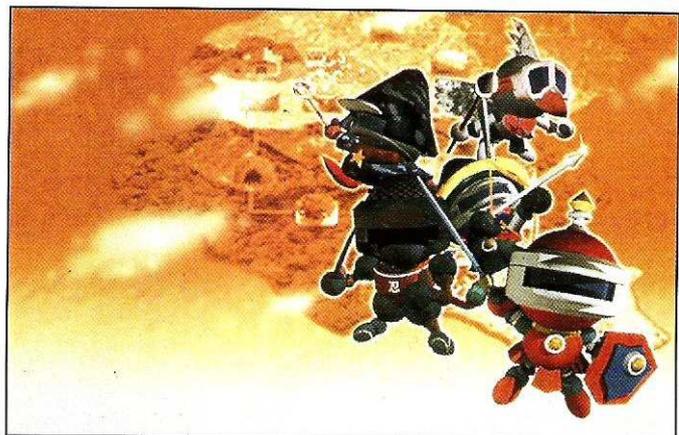


NEC-Mädel

Nintendo

Die Gerüchteküche in Sachen Big N brodelt weiter: Killer Instinct von Rare soll noch auf der Sommer CES hinter verschlossenen Türen

vorgestellt werden und Williams wird den Vertrieb von Nintendos Spielhallen-Produkten übernehmen. Nichts Neues in Sachen 32-Bit Laptop bzw. 64-Bit Project Unreality, aber das war auch zu erwarten.



Guardian War/ 3DO

The Mermaid Forest

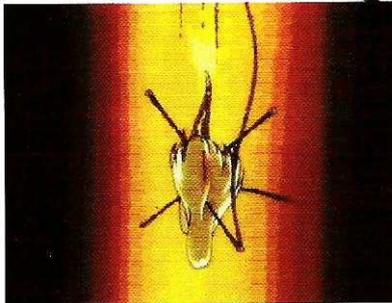
Meerjungfrauen küssen besser? Das Motto dieses Anime-Films ist wohl eher: Meerjungfrauen schmecken besser

Wenn man den Gerüchten glauben darf, wird derjenige, der das Fleisch einer Meerjungfrau isst, unsterblich. Yuta, einer der Helden dieses Animes, war



Ihre Hand mutiert zu einer Klaue

lich, doch unendlich einsam (Highlander läßt grüßen). Als er endlich ein Mädchen, die schöne Mana, findet, scheint seine Suche am Ende. Rund 50 Jahre vor unserer Geschichte lebten zwei Zwillingsschwestern, Sara und Tala, in Japan, das von einem grausamen Winter heimgesucht wurde. Durch die



Diese getötete Meerjungfrau machte Yuta unsterblich

im 16. Jahrhundert selbst Zeuge bei der Harpunierung eines der schönen Geschöpfe. Obwohl eigentlich angewidert, probierte er selbst die zarten Fasern des Fischwesens. Als einziger der Seefahrergruppe isst er jedoch nur ein Stück, alle anderen mutieren wegen ihrer Gier zu gräßlichen Monstern und sterben innerhalb von Sekunden eines furchtbaren Todes. So irrt also Yuta nun auf der Suche nach einer ebenfalls unsterblichen Lebensgefährtin durch die Jahrhunderte, zwar jugend-



Yuta ist schon über 350 Jahre alt

irrsinige Kälte schwerst erkrankt liegt Tala bereits im Sterben, als ihre Schwester ihr zur letzten Rettung Blut einer Meerjungfrau zu trinken gibt, um sie vor dem Tod zu bewahren. Tala überlebte zwar und wurde ebenfalls unsterb-



Mana ist Yutas Freundin

wähltes Opfer: Mana. Doch da auch sie nicht getötet werden kann, wollen der verblendete Doktor und seine Gehilfinnen der Freundin Yutas das Körperteil bei lebendigem Leibe abnehmen. Yuta jedoch bekommt Wind von der Sache



Schön aber gefährlich

hoffnungsvolle Stimmung hervorragend. Wer die Möglichkeit hat, sollte ihn sich ansehen. (Julian)

LAUFZEIT: CA. 55 MIN.
ALTEFREIGABE: AB 18
CA. PREIS: 39,- DM
MUSTER VON: GAME SYNDICATE



Ein furchtbarer Winter sucht Japan heim

lich, ihre eine Hand jedoch wurde zu einer entsetzlich verstümmelten Monsterklaue. Fünfzig Jahre später nun, zur Zeit der Filmhandlung, versuchen Tala, die mittlerweile stark gealterte Sara und der Arzt Dr.Shina, der Tala schon zur Jugendzeit liebte, ein Mädchen zu finden, dem sie den Arm amputieren könnten, um ihn der unglücklichen Unsterblichen anstatt ihrer Pranke zu transplantieren. Dafür schrecken sie auch vor Mord nicht zurück, ausge-

und bereitet sich auf den alles entscheidenden Kampf gegen seine Widersacher vor, um den Fluch der Unsterblichkeit ein für allemal von sich und der Welt zu verbannen.

Insgesamt gesehen bietet dieser zwar harte, aber trotzdem auf gefühlvolle Art märchenhafte Anime eine ganze Menge Spannung. Was mir besonders gefallen hat war, daß nicht die den Mangas in der Regel anhaftende Splatter- und Sex-Mentalität überwiegt, sondern auch eine Message in den Film gepackt wurde, die zum Nachdenken anregt. Zeichentechnisch präsentiert sich Mermaid Forest ebenfalls äußerst ansprechend und die Musik untermauert die teils düstere, teils



Hier trinkt Vala das Blut, daß ihre Hand zu einer Klaue mutieren läßt



Wer dieses Monster umarmt, ist selber schuld

Techno-Police

Der 1982 entstandene Kult-Anime, indirekter Vorgänger von BubbleGum Crisis, spielt in einer Metropole der Zukunft, die vom Verbrechen schwer gebeutelt wird



Ken steht auf schnelle Autos



Technisch perfekt - die Techno Police



Der Genral will die Geheimwaffe vernichten

Exklusiv und in einer stark limitierten Auflage hat die Firma ACOG Techno-Police erstmals in ungeschnittener Fassung und deutsch synchronisiert auf den Markt gebracht. Geschaffen hat diesen Science-Fiction Toshimichi Suzuki, der sich später auch für den Anime BubbleGum Crisis verantwortlich zeichnete und mittlerweile der Präsident der Firma

ARTMIC geworden ist. Der Film spielt in der Metropole Sentinel City, die faktisch zur Hauptstadt des

Verbrechens avanciert ist. Um dies in den Griff zu bekommen, wurde eine Polizei-Spezialeinheit gegründet, die Techno-Police. Sie besteht aus drei Menschen, dem aufsässigen aber mutigen Ken, der hübschen Eleonore und dem massigen Kao Busaka, sowie den drei Kampfrobotern Wogoras, Scanny und Blader. Trotz der ungeheuren Kraft der Maschinen, haben sie

einen Nachteil: Da sie noch nicht ausgebildet sind, benehmen sie sich wie die Kleinkinder. Doch aufgrund der technischen Ausrüstung bilden die sechs eine kampfstärke Truppe, die sich zur Wehr zu setzen weiß. Ihr erster Auftrag bringt gleich mächtig Ärger mit sich, denn eine Verbrecherbande, die sich schon für mehrere Banküberfälle ver-



Der Chef der Techno-Police

antwortlich zeichnete, stiehlt einen computergesteuerten Super-Panzer aus den Händen der Militärs, welcher über genügend Feuerkraft verfügt, um ganze Straßen in Schutt und Asche zu legen. Der Techno-Police gelingt es zwar nach einigen Anläufen, die Gangster zu überwältigen und das Kettenmonster zu erobern, aber dann macht sich der Tank selbstständig und fährt mit der in ihm eingesperrten Eleonore, überall Zerstörung hinterlassend, einem unbestimmten Ziel entgegen. Das Militär

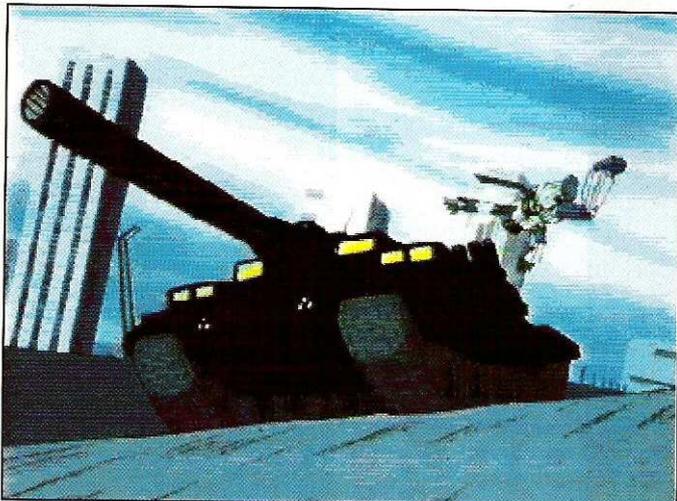
möchte daraufhin den Panzer vernichten, das jedoch stößt dem Chef der Techno-Police unangenehm auf und ihm kommt ein schrecklicher Verdacht. Beim Durchstöbern der Akten der neuen Super-Waffe bestätigt er sich dann: Der Computer-Tank wurde darauf programmiert, nachdem er seine letzte Munition verschossen hat, den Selbstzerstörungs-Mechanismus zu aktivieren und sein nukleares Antriebssystem zu sprengen. Ein mörderischer Wettlauf mit der Zeit beginnt... Trotz seines beachtlichen Alters kann sich dieser Film relativ

gut behaupten. Zwar sind die Zeichnungen natürlich längst noch nicht so ausgereift wie heute, aber man darf nicht vergessen, er war ein Vorreiter seines Genres und sollte auch als solcher angesehen werden. Was mir trotzdem etwas negativ stieß, war die Verherrlichung der Todesmaschine Tejin, des Panzers, aber das muß jeder für sich entscheiden. Leute, die hier differenzieren können, erwartet 82 Minuten seichte Unterhaltung. (Julian)

LAUFZEIT: CA. 82 MIN.
ALTERSFREIGABE: AB 12
CA. PREIS: 39,- DM
MUSTER VON: GAME SYNDICATE

Inserentenverzeichnis

AB Union	23
aRJay Games	11
Capricorn	31
Commodore	98, 105
Computec Verlag	27, 99, 101, 107, 109, 115
Cybersoft	29
Dynatex	109
Elite Systems	17
EMI	96
Fairplay	31
Game Courier	19
Game Express	15
Game Syndicate	113
Gamestore	93
Grobi's	31
High Score Games	U4
Konami	U2
Laguna	9
Theo Kranz Versand	19
Maro	111
Mega Star	35
Order In Time	97
Power Soft	21
Stargames	31
Test'n'Take	93
Top Games	101
Wolf Soft	93



Das Objekt der Begierde: Tejin

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Tja, Leute, das war's wieder mal. 122 Seiten Informationen habt Ihr (hoffentlich) verschlungen, aber Ihr wißt ja, wenn es am schönsten ist, soll man bekanntlich aufhören. Hey, nicht heulen, in vier Wochen gibt's ja einen neue MEGA FUN, mit vielen neuen interessanten Titeln, News und Infos. Ja, klar, ein neues Poster gibt's auch, wo kämen wir denn sonst hin? Immer noch nicht getröstet? OK, dann sind wir mal nicht so: Hier ein kleiner Ausblick auf das, was Euch dann erwartet...

Nächsten Monat ist es endlich soweit, **Stunt Race FX** wird auf Kurvenlage und Fahrverhalten überprüft, Euch erwarten Infos über alle Strecken, Autos, Gags und Secrets. Auch **Super Street Fighter II** muß die härteste aller Herausforderungen, den Mega Fun-Test, bestehen, ob und wie sich Ken, Ryu und Co "schlagen", alle Kniffe, Combos und Special-Moves werden wir erklären. **Acclaim** sagt mit **USHRA Monster Truck Wars** den anderen Rennspielen den Kampf an, ob das Game mit dem zugegebenermaßen "monströsen" Namen das halten kann, was es verspricht, wir werden sehen. **Absolutes Super Battletank** wird ebenso in die Redaktion einrollen wie die allseits beliebten **Schlümpfe**, denen wir bei ihren Auseinandersetzungen mit Gurgelhals ein wenig über die Schulter schauen. Auch NES-Fans wird das Herz sicher höher schlagen, denn im **Dschungelbuch** will Mogli auch auf **Nintendos** Kleinem sicher in die Menscheniedlung gebracht werden.

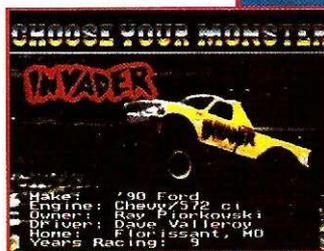
Ob **Eek The Cat** hingegen seine Schützlinge vor ihrem Schicksal bewahren kann, wer weiß...

Wird **Soul Star** aus dem Hause **Core Design** nächsten Monat endlich das Licht der Videospieldwelt erblicken? Wie gibt sich die Umsetzung **Fatal Fury 2** für's **Mega Drive**? MEGA FUN-Leser werden mehr erfahren. Auch die neuen Konsolen werden wir wie immer im Auge behalten, eine jedoch mal richtig unter die Lupe nehmen, **Ataris Jaguar**. Das Special wird zeigen, was die Raubkatze um den ehemaligen Videospiegelgiganten zu leisten im Stande ist, und was alles in der Zukunft an Games erscheinen wird.

Bleibt gesund, und munter bis demnächst



Stunt Race FX (SNES)



USHRA Monster Truck Wars (SNES)



Super Street Fighter II (SNES/MD)



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
 Computer Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicher Schulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 1 55 18
 Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geitenpoh

Stellv. Chefredakteur:
 Uwe Kraft
 Christian Müller

Textkorrektur:
 Julian Ossent

Redaktion:
 Alexander Brück
 Stephan Gillich
 Julian Ossent
 Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 75 51 8

Freie Mitarbeiter:
 Markus Appel
 Stefan Heilert
 Bastian Lurz
 Philipp Noack
 Timur Özeisel
 Ulf Schneider
 Gerd Sebök
 Sandrine Souleiman

LAYOUT:
 Alexander Brück
 Stephan Gillich

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geitenpoh

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorff

Anzeigenleitung:
 Thorsten Szameitat
 Telefon 09 11 / 9 68 32 19
 Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigenposition:
 Tanja Kaiser
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 9 68 32 32
 Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Anzeigenbüro:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Duisburg
 Telefon 02 03 / 3 05 11 11
 Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Druck:
 Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:
 Acclaim

Poster:
 Virgin

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
 Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei:
 Acclaim, Activision UK, BinarDesign, Capcom, Dynatex, Electronic Arts, Galaxy, Game Syndicate, Gametek, High Score Games, Theo Kranz Versand, Microprose, Mitsui, Namco, Neo, Nintendo, Nova, Ocean, Order In Time, Philips, Sega, Selling Points, Sony, Test'n'Take, Tiger Toys, Virgin.

Die nächste MEGA FUN erscheint am
24. August 1994

EIN MANN OHNE GNADE

Die Nummer Eins der Weltrangliste*, "Pistol" Pete Sampras, kann einen Ball in ein gnadenloses Geschöß verwandeln. Und wenn er den Finger am Abzug hat, heißt es: Volle Deckung!

Atemberaubende Aufschläge, krachende Crossbälle, eine rücksichtslose Rückhand und scharfe Schmetterbälle. Hier finden Sie alles - beim Tennis der Spitzenklasse.

Pete Sampras Tennis ist das erste Spiel auf J-Card, einem revolutionären neuen Spielmodul mit 2 zusätzlichen, eingebauten Joypad-Anschlüssen, die gleichzeitiges Spielen für 4 Personen ermöglichen! Ohne Adapter!

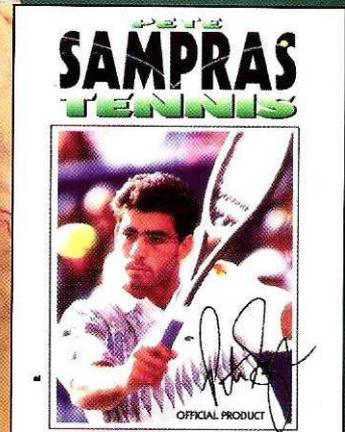
- Treten Sie gegen Pete Sampras an oder übernehmen Sie seine Rolle!
- 32 Tennisspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten!
- 3 verschiedene Böden: Gras, Sand und Hartplatz!
- Animationen mit über 4000 Einzelbildern!
- Eine unglaubliche Vielfalt von gnadenlosen Schlägen!
- Meisterhaft digitalisierte Sprache, Spieler- und Zuschauergeräusche!

"Pete Sampras: Auch im Modulschacht die Nummer 1!"

"Klasse! Schon der eingebaute Vier-Spieler-Adapter verdient einen innovationspreis."

SEGA MAGAZIN **81%**

MEGA BLAST **82%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters



J-Card

1-4 SPIELER

SCHLIESSEN SIE BIS ZU 2
ZUSÄTZLICHE JOYPADS
AN IHR SPEILMODUL AN
Kein Adapter erforderlich!

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

KONTAKT SEGA DEUTSCHLAND

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Card and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Nummer Eins der Weltrangliste - Korrekte Angabe zur Zeit des Drucks.

Neue Versandnummer 089 / 96 24 24 96



SHOCKWAVE-3DO 139,-



STUNT RACE FX-SNES US 129,-



TOP HUNTER-NEO GEO 389,-



SUPER STREET FIGHTER 2-SNES US 139,95

Mega Drive

Ascii Fighter Stick	79,-
CDX Converter	109,-
Street Fighter 2 C.E. dt	99,-
Japan Adapter	29,-
NTSC Converter	39,-
R.B.I. 94 Baseball dt	119,-
Pete Sampras Tennis dt	119,-
Jamm'it us	119,-
Toe Jam & Earl 2 dt	119,-
Outrunners us	119,-
Super Street Fighter II jp	149,-
Castlevania dt	79,-
Shining Force dt	119,-
Mortal Kombat MCD dt	119,-
Virtua Racing MD jp	149,-
Mega Turrican MD us	99,-
Tomcat Alley MCD dt	119,-
Thunderforce 4 dt	59,-
Gunstar Heroes dt	69,-
FIFA Soccer MCD dt	119,-
Fatal Fury 2 us	139,-
Jungle Strike dt	99,-



REBEL ASSAULT-MCD US 119,-



JURASSIC PARK-MCD DT 119,-



MEGA MAN X-SNES DT 129,-



SUPER METROID-SNES DT 119,-

Super Nintendo

World Cup USA '94 dt	99,-
Breath of Fire us	129,-
Slam Master us	139,-
Ghoul'n Ghosts dt	49,-
Pilot Wings dt	49,-
Striker dt	59,-
Metal Marines dt	139,-
Fatal Fury 2 us	139,-
Die Schlümpfe dt	129,-
Bugs Bunny dt	129,-
Equinox dt	99,-
Bomberman 2 jp	149,-
World Cup Striker dt	139,-
FIFA Soccer dt	129,-
Pac Attack dt	119,-
Pirates of Dark Water dt	129,-
Astro Go Go jp	129,-
Spike Mc Fang us	129,-
Mystical Ninja dt	129,-
Rock'n Roll Racing dt	129,-
50/60 HZ Adapter	49,-
Super Tennis dt	49,-
R-Type I dt	49,-
Clayfighter dt	129,-



STREETS OF RAGE 3-MD DT 129,-



DUNE 2-MD DT 119,-



VAY-MCD US 119,-



ROBOCOP VS. TERMINATOR-MD DT 49,-

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super NES, Amiga, MS-Dos, Turbo Duo und Neo Geo.



3DO & Jaguar
lieferbar!



Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kunwickstraße 2 · 26122 Oldenburg

Fußgängerzone

Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM ↗



HIGH SCORE GAME



HIGH SCORE GAME

Händler Willkommen

Inhaber: High Score Games Video &