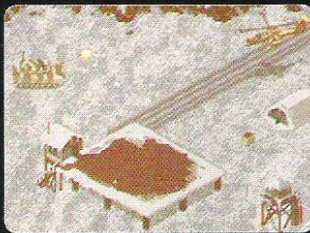


**DER
STRANDURLAUB
AUS DESERT
STRIKE IST VORBEI.
JETZT WARTET
DER DSCHUNGEL
AUF SIE...**



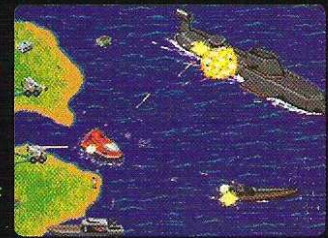
Nachdem Sie den Madman besiegt haben, müssen Sie es jetzt mit seinem wahnsinnigen

Sohn Kilbaba jr. aufnehmen. Kilbaba jr. macht gemeinsame Sache mit Ortega, dem mächtigen



Drogenbaron. Zusammen planen die beiden Bösenwichte, mit Hilfe ihres militärischen Arsenal

die Welt zu zerstören. Machen Sie sich also auf den Weg in den Dschungel, wo gefährliche Missionen auf



Sie warten. Zu Ihrer Unterstützung stehen Ihnen nicht nur ein Comanche-Kampfhubschrauber zur

Verfügung, sondern auch ein Hovercraft, das Minen legt, und ein kraftvolles Special-Forces-Motorrad.



16 Megabit wurden benötigt, um dieses Hubschrauber-Abenteuer zu verwirklichen, das im Juli beginnt.

ELECTRONIC ARTS



Von wegen Sommerloch

Hi Freaks!

Diesmal hat unsere neue Ausgabe ein paar Änderungen über sich ergehen lassen müssen. Die Wertungskästen sind jetzt neu gestaltet, genauso wie die Rubrik "Besonderheiten", die Euch Aufschluß über mögliche Passwörter oder eine Batterie im Spiel gibt. Eine völlig neue Rubrik können wir Euch ab dieser Ausgabe aber auch präsentieren: Previews, d. h. wir haben für Euch Vorabversionen von Spielen schon mal angespielt. Eine entgeltliche Wertung können wir hier natürlich noch nicht abgeben, da oft noch etwas geändert wird (Sound fehlt, Spiel stürzt ab, usw.). Das Rollenspiel-Special mußte übrigens weichen, da wir lieber das Heft mit Tests vollknallen. Aus Platzgründen mußten wir leider auf sieben Spiele verzichten, die wir aber in der nächsten Ausgabe mit reinbringen werden. Versprochen. Dann bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß zu wünschen bei so Hammertests wie Jungle Strike und F-1 fürs Mega Drive, oder Shadowrun und Super Turrican fürs Super Nintendo, das es sogar zum Referenztitel geschafft hat. In den nächsten vier Wochen steht Euch übrigens unsere Hotline samstags von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0931/15518 zu den Themen Shadowrun und Neo Geo offen. Fürs Mega Drive ist die Champion Edition von Street Fighter 2 zwar auf September verschoben worden, dafür präsentieren wir Euch schon mal als Schmäckerl die Turbo Duo-Version.

Bis zum nächsten mal
Eure Mega Fun-Crew



Unbelievable!

BIS ZU 8 SPIELER

64 TEAMS

ECHTE 3D-GRAFIKEN



SPORT

- MEGA DRIVE: Mit 4-Spieler-Adapter (Zubehör) für 1-8 Spieler. Tolle 3D-Grafiken. 64 verschiedene Teams. Einstellbarer Blickwinkel.
- MASTER SYSTEM II: Für 1-2 Spieler. 64 verschiedene Teams.
- GAME GEAR: Mit Gear to Gear-Kabel (Zubehör) für 1-2 Spieler. 11 verschiedene Teams.

Einstellbare Wetterverhältnisse, Windstärke, Platzbeschaffenheit, Ballgewicht. 8 verschiedene Formationen. Neue Rückpaßregel. Ausführliche Statistiken. Auf Rasen oder in der Halle.



Alles Gute für die Taktik.



Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.



Ein Schuß – ein Schrei – pariert.

ULTIMATE SOCCER

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

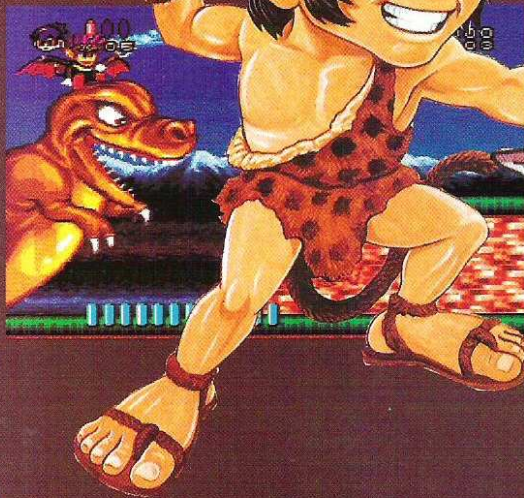
INSIDE

JUNGLE STRIKE

EA hat ganze Arbeit geleistet und den Desert Strike-Nachfolger gehörig aufgemotzt
Seite 80



CONGO'S CAPER



Ein solides Steinzeit-Jump'n Run
Seite 37



Das erste SNES-Spiel von Factor 5 und gleich neue Referenz in Sachen Jump'n Shoot
Seite 40

SUPER TURRICAN

Rubriken

Börse	66
Classics	64
Countdown	91
Editorial	4
Funmail	62
Game Over	106
Helpline	44
Impressum	7
Inserentenverzeichnis	16
Megamail	60
Poster	51
Referenzen	92
Start	8

Previews

Super Nintendo Striker	10
Mega Drive Landstalker	11
Mortal Kombat Ranger-X	105
Time Gal CD-ROM	12
Master System Power Strike 2	13
Game Boy Dr. Franken 2	14
Fidgetts	14

News

Software News	18
Super Nintendo Mega Drive	22
Rest Der Welt Scene	26
	16

Spieletests

Super Nintendo Amazing Tennis	69
Congo's Caper	37
Kawasaki Caribbean Challenge	68
Lethal Weapon	68
Shadowrun	34
Super Formation Soccer II	38
Super Turrican	40
Tazmania	36
Wolfchild	39

MASTER OF DARKNESS

INSIDE



Der Fürst der Dunkelheit beißt sich jetzt auch auf dem Game Gear

durch Seite 99

Mega Drive

Andre Agassi Tennis	83
Fl	76
Jungle Strike	80
Mutant League Football	78
Paperboy 2	85
Strider II	84

Turbo Duo

Cotton	89
Dungeon Master	88
Street Fighter 2 CE	90

Master System

Andre Agassi Tennis	95
Incredible Crash Dummies	94
Steel Cage Challenge	95

Nintendo NES

Incredible Crash Dummies	96
Rackets & Rivals	96

Game Gear

Incredible Crash Dummies	94
Master Of Darkness	99
R.C. Grand Prix	98
Steel Cage Challenge	95
Tom And Jerry The Movie	98

Game Boy

Baby T-Rex	102
Spider-Man 3	104
Sunsoft Grand Prix	104

Specials

Anime	32
Comic	97
Spiele-ABC	99
Jimmy Connors-Wettbewerb	86
Neo Geo	28
Nintendo Disc CD-ROM	67
Players Guide Alien 3	72
Sega Malwettbewerb	100
Win4Fun	103



Daten, Fakten, Bilder, Information, alles über die Edel-Konsole Seite 28

Zu Beam Softwares zweitem FASA-Rollenspiel könnt Ihr jeden Samstag zwischen 16 und 18 Uhr unter unserer Hotline-Nr. wertvolle Tips bekommen. Seite 34



Domarks Formel 1-Simulation übernimmt ganz locker die Pole Position auf dem Mega Drive Seite 76

Impressum Mega Fun Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Strasse 6
90431 Nürnberg
Tel. 09 11/ 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg
Tel. 09 31/ 15 51 8
Fax 09 31/ 15 51 9

Chefredakteur:
Christian Geltenpotth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Leitender Redakteur:
(verantwortlich für den redaktionellen und den Anzeigenteil)
Martin Weidner

Redaktion:
Markus Appel
Stephan Girlich
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Phillipp Noack
Timur Ozelsel
Ulf Schneider
Gerd Seböck
Sandrie Souleiman

Layout:
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Gaststar: Gerd Seböck

Comic:
Peter Krieg

Fotos:
Phillip Noack
mit Ausnahme der News-Bilder

Titel:
Elite Systems

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szamietat
Tel. 09 11/64 26 26 3
Tel. 01 71/62 13 14 6
Fax 09 11/64 26 33 3

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Tel. 02 03/30 51 11 1
Fax 02 03/30 51 13 4

Werbung:
Stephanie Geltenpotth

Logo-Entwicklung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

Manuskripte
Mit der Einsendung 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 der 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
- ARIAX Games
- Beach Games
- Dataflash
- Domark
- Dynatex
- Electronic Arts
- Galaxy
- Game Syndicate
- Konami
- Laguna
- Nintendo
- PCSL
- Sega
- Tecmagik
- Theo Kranz Versand
- und insbesondere bei Adam Prichard von Elite Systems

START



BEAT'EM UP



JUMP'N SHOOT



SHOOT'EM UP



DENKSPIEL



RENNSPIEL



SPORTSPIEL



JUMP'N RUN



ROLLENSPIEL



STRATEGIE



Stephan Girlich
Spiel ohne Ende:
1. Striker (SN)
2. F-1 (MD)



Bastian Lurz
Spiel ohne Ende:
1. Super Turrican (SN)
2. Striker (SN)



Uwe Kraft
Spiel ohne Ende:
1. F-1 (MD)
2. Mortal Kombat (MD)



Gerd Sebök
Spiel ohne Ende:
1. Striker (MD)
2. Alien 3 (SN)



Ulf Schneider
Spiel ohne Ende:
1. Jungle Strike (MD)
2. F-1 (MD)



Markus Appel
Spiel ohne Ende:
1. Super Turrican (SN)
2. Jungle Strike (MD)



Stefan Hellert
Spiel ohne Ende:
1. Super Turrican (SN)
2. Shadowrun (SN)



Philipp Noack
Spiel ohne Ende:
1. Super Turrican (SN)
2. Shadowrun (SN)



Sandrie Souleiman
Spiel ohne Ende:
1. Yoshi's Cookie (SN)
2. Super Bomberman (SN)



Timur Özelsel
Spiel ohne Ende:
1. Striker (SN)
2. F-1 (MD)



Martin Weidner
Spiel ohne Ende:
1. Striker (SN)
2. F-1 (MD)

TEST DRIVE 2

TEST MEGA

Der Fuchs King Salmer (Köpfung) ist in Amerika eine heilige Kuh und die zu Argentinien ist sich selbstbewusst zu einem sehr positiven Image entwickelt, so daß für ihn

Das Spiel Drive 2 ist ein Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde. Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde. Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde.

Das Spiel Drive 2 ist ein Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde. Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde.

Das Spiel Drive 2 ist ein Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde. Das Spiel ist ein Action-Rennspiel, das sich in der ersten Person darstellt. Die Spieler steuern ein Auto durch eine virtuelle Welt, die von einem fiktiven Hersteller 'Fuchs King Salmer' entwickelt wurde.

zoom!

zoom!



Icons: Im ersten erfahrt Ihr die mögliche Spieleranzahl. Die beiden anderen dienen zur Bestimmung des Spielgenres. Da diese des öfteren ineinander übergehen, sind es eben zwei. Man könnte natürlich noch mehr nehmen, aber dann würde das Ganze ins uferlose ausarten.

Briefing: Hier sind in aller Kürze die wichtigsten Daten des Moduls aufgeführt. Wenn wir einen Fact nicht genau wissen, machen wir dazu keine Angaben, abgekürzt "K.A.", denn Vermutungen bringen Euch überhaupt nichts.

Grafik: Hier sind entscheidend die Farbenpracht, die Animation der Figuren, das Scrolling und die Abwechslung im Bildgeschehen, ausgehend von den Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Systems.

Sound/FX: Dazu gehört die Musikuntermalung, Soundeffekte, die Abwechslung und ob das alles überhaupt zum Spielgeschehen paßt, natürlich auch das in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Systems.

1 SPIELER

85

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: DATA EAST/BEAM SOFTWARE
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
69 %					
SOUND/FX					
76 %					
SPIELSPASS					
85 %					

Gold Game: Spiele ab 85% aufwärts erhalten die Mega Fun-Auszeichnung "Gold Game".

Spieldaß: Hier fließt einfach alles mit ein: Grafik, Sound/FX, Unterhaltungswert, Motivation und Abwechslung. Macht das Spiel schlicht und einfach Spaß, hat es das gewisse Etwas, das einen immer wieder vor den Bildschirm zerrt. Auch hier ist die Spieldaßbewertung immer abhängig vom jeweiligen System. Die Bewertungen werden immer in Prozent angegeben. Die Spanne reicht von 1% (Megaschlecht) bis hin zu 100% (einfach genial).

Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



Das Videospiel mit dem Blubb.

THE FLINTSTONES

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA



Stephan: Alle Fußballfanatiker sollten dieses Modul mit Vorsicht genießen!

Warum? Das Wort "Suchtgefahr" wird in unseren Tests zwar häufiger verwendet, aber bei Martin und mir war dieser Ausdruck wohl nie zutreffender. Seit dem 17.06., als der European Marketing Representative Adam Prichard von Elite in unserer Redaktion Striker vorstellte, sind wir zwei von diesem Spiel nicht mehr loszureißen.

OK, zu den Fakten: Insgesamt 64 Nationalmannschaften stehen zur Auswahl, deren Spielstärke der Realität ziemlich genau entsprechen (bis auf England, dem die britische Firma Elite wohl einen

Möglichkeit von Hallenspielen, doch dazu gleich mehr. Hervorzuheben ist der Weltliga-Modus, in dem bis zu 16 Spieler jeweils ein Team übernehmen, und somit jedes Match seinen eigenen Reiz hat.

Habt Ihr Euch für eine Spielart entschieden, heißt es nun noch, Spielzeit, Taktik, Aufstellung und diverse andere Optionen hinter sich zu bringen, um endlich den Ballrollen zu lassen. Die Darstellung des Spielfeldes entspricht haargenau der von Ultimate Soccer. Ihr seht das Geschehen von schräg oben und der Bildschirm scrollt vertikal. Die Animation der

mene Abwechslung empfiehlt sich die vorhin erwähnte Variante des Hallenfußballs. Hier ist das Spielfeld wesentlich kleiner gehalten und zudem gibt es kein Seitenaus. Außerdem lassen die Mannschaften jegliches Abwehrverhalten vermissen, so daß Torszenen ohne Ende die Folge sind. Das Ganze spielt sich übrigens auf einem grafisch exzellent gemachten Parkettboden ab.

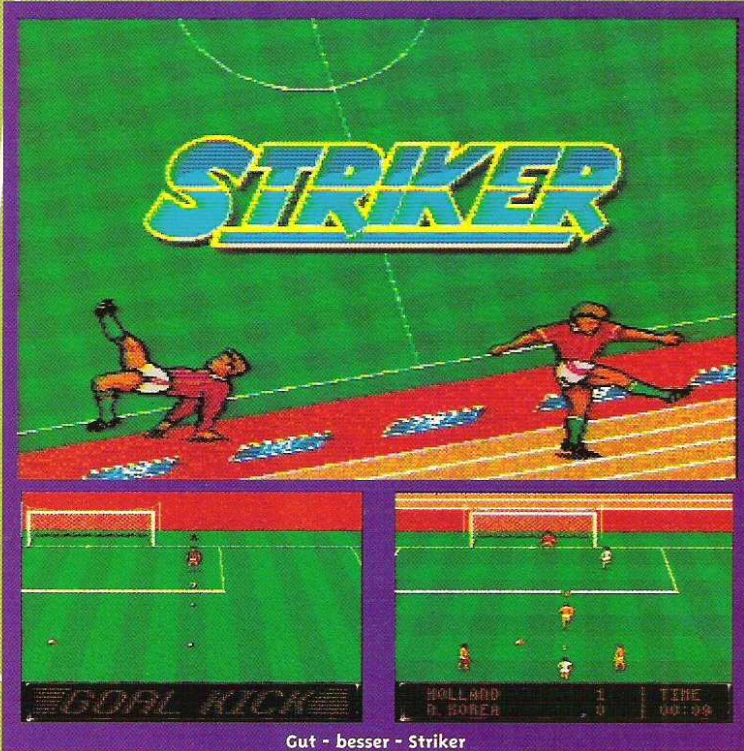
Eine Wertung zu Striker können wir leider noch nicht abgeben, da es sich bei unserem Testmuster um eine Vorabversion handelt. Im September soll allerdings das fertige Modul in Deutschland erscheinen. Als persönliches

Fazit kann ich nur sagen, daß selbst mein heißgeliebtes Super Side Kicks fürs Neo Geo im Moment die Ersatzbank drücken muß und Striker gute Chancen hat, das höchstbewertete Sport-Spiel in der Mega Fun zu werden.

STRIKER



In der Halle geht wirklich die Post ab



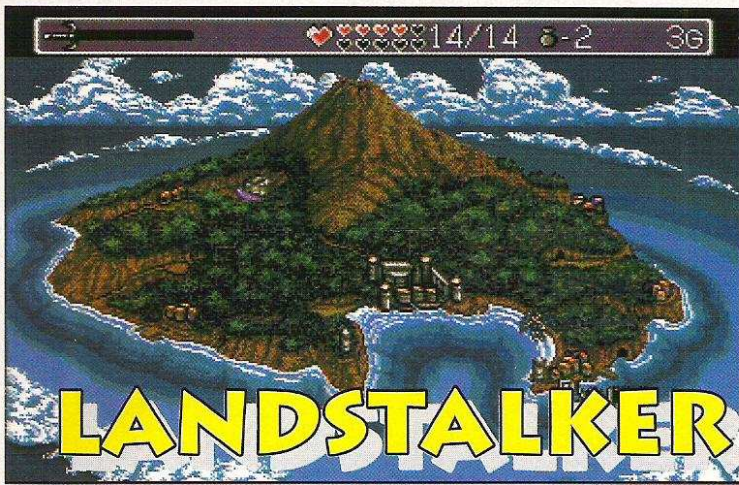
Gut - besser - Striker

Bonus verpaßt hat). Sollte Euch keines der Teams zusa-gen, auch kein Problem, denn mittels eines Editors könnt Ihr Euer eigenes Dream Team zusammenbasteln, so daß auch Rübensnasenhausen endlich mal um die Weltmeisterschaft spielen kann. Neben den mittlerweile zum Standard einer Fußball-Simulation gehörenden Einzelspielen und verschiedenen Turniermodi (können per Passwort abgespeichert werden) bietet Striker, ebenso wie das in der letzten Ausgabe vorgestellte Ultimate Soccer fürs Mega Drive, auch die

Sprites ist bestenfalls als befriedigend zu bezeichnen, aber ich für meinen Teil lege viel mehr Wert auf gute Spielbarkeit, und die ist bei Striker vom Leckersten. Trotz sehr flotter Geschwindigkeit gibt es keinerlei Ruckler und die logische Steuerung kann man nur als perfekt bezeichnen. Fußballerisch ist alles möglich: Vom angeschnittenen Freistoß über satte Fernschüsse bis hin zum Kopfball beherrscht Striker alles. So kommt eine Atmosphäre auf, die, unterstützt durch den digitalisierten Sound, extrem realistisch wirkt. Als willkom-

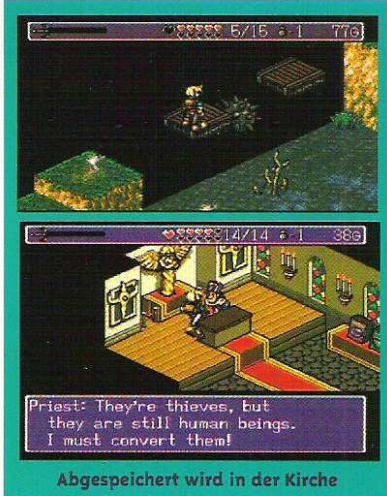


Benutzerfreundlicher geht's nicht mehr: Sieben Sprachen stehen zur Auswahl im Mannschaftseditor könnt Ihr sogar die Stutzenfarbe bestimmen



Ulf: Nach dem Rollenspielhammer Shining Force findet mit Landstalker erneut ein Action-Adventure endlich seine englische Übersetzung. Held bei diesem neuesten Abenteuer ist der junge Schatzsucher Nigell, der sich in einem zauberhaften Land auf die Suche nach den geheimnisvollen Schätzen des Königs Nole macht. Begleitet wird er von einer kleinen, frechen Elfin namens Friday, die ihm in entscheidenden Situationen sehr hilfreich sein kann. Beim ersten Anspielen dieses Action-Adventures fällt einem sofort die extrem aufwendige isometrische 3D-Darstellung auf, die schon alleine das Geld des Moduls wert ist. Bevor dieses Spiel überhaupt realisiert werden konnte, mußten in mühseliger Kleinarbeit die ganzen Dörfer aus Holzmodellen entstehen, um eine authentische und möglichst realistische Welt zu erhalten. Die Rechnung ging auf: Die plastischen sowie detailliert gezeichneten Bilder verdienen absolute Höchstwertungen. Diese 3D-Darstellung hat zudem den Effekt, daß im Gegensatz zu anderen Vertre-

tern dieses Genres, sehr viel Raumgefühl und somit viel Geschick vom Spieler abverlangt wird. Aber auch Rollenspieler werden dieses 16



Abgespeichert wird in der Kirche

MBit-Modul sicherlich lieben, denn es enthält alles, was man von einem guten RPG erwartet: Dungeons, Dörfer, Shops, viele gesprächige Menschen, sowie viele knifflige Rätsel. Erwähnenswert ist auch noch das Einkaufen, denn wie im richtigen Leben muß man sich den gewünschten Gegenstand greifen und auf die Theke legen, um zu bezahlen; eine witzige Idee. Ein negativer Punkt wurde aber auch gleich offensichtlich: Die Steuerung ist, vorsichtig ausgedrückt, sehr gewöhnungsbedürftig, da unser Held oftmals nur auf



Witzig: Wie im richtigen Leben muß man die Gegenstände zum Bezahlen auf den Tisch legen



In den Städten gibt es viel zu erkunden

Diagonalstellungen (Schräg-Oben, Schräg-Unten) des Joypads reagiert. Gerade wenn sich mehrere Gegner auf einen stürzen, fällt dieses Manko unangenehm auf, denn akkurates Steuern ist dadurch unnötig schwer geraten. Trotzdem ist mit Landstalker sicherlich ein kleiner Meilenstein geschaffen worden. In Deutschland wird das Ganze übrigens wahrscheinlich ab Oktober für ca 130,-DM erhältlich sein.



*: If ya ain't got a safe-conduct pass, ya ain't gettin' in these gates!



Die Gefahren lauern überall

MARO

Videofilm mit 35 Demos
incl. Wrestling, Sengoku II,
View Point, World Heroes 2,
Super Sidekicks und
Fatal Fury 2
nur DM 39,-

UNSER
FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole DM 699,-
Art of Fighting DM 379,-
Super Sidekicks DM 379,-

Kaufpreis DM 1457,-

oder mtl. DM 90,- (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4 %
Finanzierung über Hausbank.

Ankauf und Verkauf von
gebrauchten Modulen.

Inzahlungnahme
gebrauchter Module.



MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
71729 Erdmannhausen
Telefon 07144 / 399 24 od. 3 45 36
Telefax 07144 / 340 21
Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns
täglich von 10.00 - 12.00 Uhr
und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags
von 9.00 - 12.00 Uhr.

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

PREVIEW

Mega Drive

RANGER-X



Ulf: Mit Ranger-X bahnt sich nach Mazin Saga erneut ein hierzulande unbekannter japanischer Comic-Held seinen Weg. Bei diesem Shooter, das vom Spielprinzip her am ehesten mit Cybernator zu vergleichen ist, geht es darum, mittels eines Gepans aus Riesenrobotern und motorradähnlichen Gebilden pro Level mehrere Ziele zu zerstören. Die Zusammenarbeit der beiden Maschinen ist sehr wichtig, denn während der Roboter dank der Flugfähigkeiten den Luftraum abdeckt, kümmert sich das Motorrad um den Bodenraum. Bei Bedarf können



beide Maschinen sogar kombiniert werden, um besonders enge Stellen zu durchqueren, oder um ein anderes Waffensystem zu aktivieren, denn das ist nur im Kombi-Zustand möglich. Habt Ihr einen Level von allem Übel beseitigt, werdet Ihr zum Dank gleich dem Endgegner vorgesetzt, der stets von einer imposanten Erscheinung ist. Gerade bei den riesigen Endgegnern, die den halben Bildschirm ausfüllen, wird eins offensichtlich: Ranger-X ist höllisch schwer, nach meinem ersten Eindruck sogar unfair. Ich persönlich frage mich, ob dieser Titel denn so gut für den europäischen Markt geeignet ist, denn die typisch japanische Grafik sowie der hammerharte Schwierigkeitsgrad werden die eher Jump'n Run-freundlichen Europäer wohl abschrecken.



Sega Mega CD

TIME GAL



Stefan: Lange hat es ja gedauert, bis die US-Version von Time Gal erschienen ist, aber schlußendlich können wir uns das dritte Wolfteam-Zeichentrickspektakel doch noch reinziehen. Wie bei Cobra Command und Road Avenger könnt Ihr das Spiel nur mit wenigen Joypadkommandos beein-



Erprobung die Zeitmaschine PATHFORGER, eine Erfindung des genialen Wissenschaftlers Joseph Harper. Dieser sendet Time Gal mit PATHFORGER 2 hinter dem Finsterling her, um ihn in 16 Zeitzonen aufzuspüren. Trotz des in-



flussen; reagiert Ihr falsch, ist ein Leben futsch und Ihr seht eine "Sterbesequenz". Zur Hintergrundstory: Der hinterhältige Luda stiehlt im letzten Augenblick vor der

teraktiven Charakters des Spieles macht es, wie schon seine Vorgänger, einen Heidenspaß. Wer ein Mega CD sein Eigen nennt sollte mit einer Anschaffung liebäugeln, zumal das CD-ROM fürs Mega Drive immer noch unter akutem Softwaremangel leidet. In Deutschland soll Time Gal übrigens zeitgleich mit der Markteinführung des Mega CDs veröffentlicht werden.





Die fähigen Aleste-Programmierer zeigen, was auf dem guten alten Master System machbar ist



Ulf: Beim Hören des Namens Compile dürfte den erfahrenen Videospilern sofort ein aufmerksamer Augenaufschlag entlockt werden, denn dieses Programmiererteam zeigt sich schließlich für eine Fülle von exzellenten Ballerspielen verantwortlich (Stichwort "Aleste"). Für das Master System gibt es zwar kein Aleste, aber



keine Panik, hinter der Power Strike-Reihe verbirgt sich vom Spielprinzip her nichts anderes. Auch der zweite Teil trägt eindeutig die Handschrift von Compile, sprich, vertikales Scrolling, ein äußerst variables Waffensystem, sowie ein technisch sauberer Rahmen. Gerade letzteres ist erwähnenswert, denn gegenüber dem ersten Teil wurde hier ordentlich



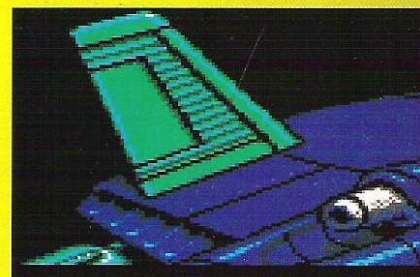
Die Obermotze sind nicht leicht zu knacken



zugelegt; solch bunte und detaillierte Grafiken habe ich auf dem Master System selten zuvor gesehen. Zudem geht der Prozessor trotz erhöhter Sprite-Dichte nie in die Knie (abgesehen von ein bißchen Flackern). Mir persönlich ist es aber, wie schon der erste Teil, eine Spur zu hektisch, was durch die vielen Extrawaffen noch verstärkt wird. Mein erster spielerischer Eindruck war aber trotzdem rundum positiv, und schon alleine der mangelnden Auswahl wegen ist dieser Titel bestimmt eine lohnende Anschaffung für alle Ballerfreaks.



Die Power Strike II-Grafik zeigt, was fähige Programmierer aus dem Master System herauskitzeln können



Viele Zwischenbildchen untermalen den Spielablauf

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für

Super NES	Game Boy	Mega Drive
Bubsy US 119,-	Best of the Best 64,-	Bubsy 119,-
Mario is m. US 119,-	Mystic Quest 64,-	Cool Spot 109,-
Road Runner 129,-	Kid Dracula 64,-	Flashback 119,-
Star Wing 119,-	Lemmings 74,-	Jungle Strike a. A.
S. Bomberman 119,-	Zelda US a. A.	Rolo to the Res. 94,-
S. Turrican US 109,-	Action Replay 89,-	Shining Force a. A.

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

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-).
Ab DM 250,- Bestellwert übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!
Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

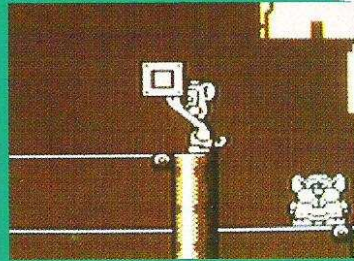
PREVIEW

The Fidgetts



Martin: Fidgetts hat mich schwer beeindruckt, und das nicht nur auf den ersten Blick. Die Spielidee erinnert entfernt an Krusty's Fun House von Acclaim, wurde aber wesentlich konsequenter in die Tat umgesetzt. Eine Mischung aus Jump'n Run und Denkspiel ist also angesagt. Ihr steuert zwei kleine Mäuseriche, die ausgezogen sind, um nach Amerika zu entfliehen. Auf dem Weg zu den Docks wird jedoch ein Sprößling bei einem besonders harten Schlagloch aus dem Wagen geschleudert und schliddert ins Ungewisse hinein. Frankie hechtet sich waghalsig hinterher, um seinen Bruder wieder auf den richtigen Weg zu bringen, während der Rest der Familie weiter den Docks

entgegenrauscht, um sich ins gelobte Land einzuschiffen. Euer Lebensziel ist es jetzt, Euch bis zum Hafen durchzuschlagen, um noch rechtzeitig Anschluß zu finden. Ihr müßt zwischen den einzelnen Titelhelden hin und her schalten. Frankie ist eindeutig besser dran: Zum einen kann er wesentlich

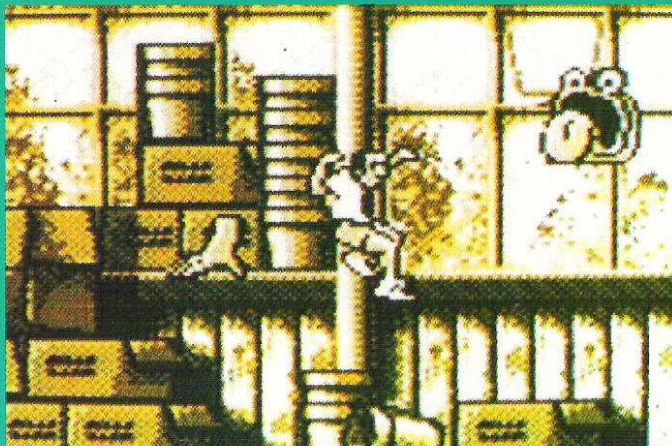


höher springen, um an entlegene Zonen noch ranzukommen, zum anderen kann er auch auf seinen kleinen Bruder draufhüpfen und dann einen besonders hohen Sprung wagen. Freddie ist der Dummere von beiden. Aber nichtsdestoweniger müßt Ihr beide ins Ziel bringen. Teamwork ist also angesagt. Bonuslevels sind selbstverfreilich auch mit dabei, genauso wie ein Passwort. Mein erster spielerischer Eindruck war, wie gesagt, nur positiv. Elite Systems ist es hier gelungen, eine neue, innovative Spielidee miteinzubringen, die auch langfristig zu motivieren weiß. Grafik und Sound gehören eindeutig in die Oberklasse, genauso wie das

durchdachte Leveldesign. In Deutschland soll dieses neue Spiel übrigens im Oktober erscheinen. Das Vorabmuster wurde uns freundlicherweise von der Firma Elite Systems zur Verfügung gestellt, die dem Modul sogar deutsche Bildschirmtexte spendiert hat. Sehr loblich.

DR. FRANKEN 2

Das eiskalte Händchen ist auch dabei



Markus: Der Nachfolger zum Adventure- und Jump'n Run-Mix Dr. Franken auf dem Game Boy präsentiert sich wieder mit altbekanntem und umfangreichem Levelaufbau und dem sehr komplexen Spielverlauf. Ihr übernehmt die Rolle des jungen Franky und Euer Ziel ist es, die verloren gegangenen Teile der

Gedenktafel, die Frankys Freundin Bitsy darstellt, wiederzufinden. Am Anfang des Spiels seid Ihr noch in Dr. Frankenbones Schloß gefangen und müßt erst einmal einen Weg nach draußen finden. Anschließend geht die unermüdliche Suche in den Tiefen des Ozeans bis hin zu den Pyramiden weiter. Apropos Ozean: Franky verfügt nicht über einen unbegrenz-

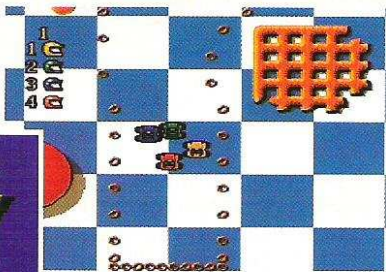
ten Vorrat an Sauerstoff, also müßt Ihr im Wasser herum schwimmende Tanks auf sammeln. Es gilt, insgesamt über 140 Abschnitte zu durchforsten, die auf sieben Levels verteilt sind. In bester Adventure-Manier könnt Ihr auch diverse Gegenstände einsammeln, die Euch dann auf Eurem weiteren Weg behilflich sein können. Auch gibt es Extras einzusammeln, die Eure Lebensenergie auffüllen oder unverwundbar machen. Besonders lobenswert ist der enorme Umfang, bei dem die Hintergrundgrafiken zudem abwechslungsreich bleiben. Insgesamt ist Dr. Franken 2 ein durchaus akzeptables Spiel, bei dem auch Profis dank des harten Schwierigkeitsgrades an der einen oder anderen Stelle zu knabbern haben werden.



Inserentenverzeichnis

Acclaim	31
Alt	45
aRJay Games	97
CompuTec Verlag	70, 71, 79
CPS	65
CWM	41
Dynatex	43
Electronic Arts 2.US,	3
Fanatic Games	69
Game Syndicate	15
Gamecourier	67
Gameshop	77
Gnadenlos	85
High Score Games	3.US
Jump'n Run	39
Konami	4.US
Theo Kranz Versand	83
Maro	11
Mega Star	27
Play Me	32
Raguzi	17
Sega	5,9
Storbeck	33
Top 4	102
Topgames	13
TV Games	63
Marco Ulrich	47
United Software	59
Wolf Soft	29

Na Mahlzeit!
Der Frühstückskurs.



PREVIEW

echt gut rüber. Codemasters hat bei ihrem Debut wohl auf die jüngere Zielgruppe geschickt, die ein unkompliziertes, lustiges Rennspiel suchen und nicht unbedingt auf spielerischen Tiefgang Wert legen. Negativ aufgestoßen ist mir zudem die lausig übersetzte deutsche Anleitung. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Codemasters zur Verfügung gestellt.



Codemasters Debut auf dem Mega Drive

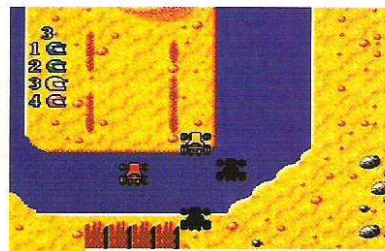


Martin: Mit den Micro Machines, einem Ableger der Matchbox-Autos, stellt Codemasters ihren ersten

Mega Drive-Titel vor, noch dazu einen von der absolut abgedrehten Sorte; denn dieses Modul ist kein Rennspiel im eigentlichen Sinne, sondern voll auf urkomisch gemacht: Billardtische, die Ihr elegant umkurven müßt, ohne über die Bande in den gähnenden Abgrund zu stürzen, Quietschentchen, Sandburgen, Shampooflaschen, oder Cornflakes, die chaotisch auf dem ganzen Tisch ausgestreut sind, das reinste Schlachtfeld. Alleine oder zu

zweit gegeneinander geht die heiße Fahrt los, wahlweise HEAD TO HEAD, will heißen, gegen (nur) einen Todfeind, oder gleich im TOURNAMENT-Modus gegen die geballte Ladung an Computergegnern. Euer einziger Lebenssinn besteht hier darin, Euren Schaukasten randvoll mit höchst wertvollen Micro-Machines Modellen vollzustopfen, um die größte und schönste Sammlung weit und breit zu haben. Das klingt zwar jetzt alles sehr lustig und interessant, aber nach dem ersten Anspielen kommt das böse Erwachen. Zu zweit macht Micro Machines ja noch halbwegs Spaß, aber alleine ist trotz des gut gelungenen CHAMPION-

SHIP-Modus bald die Luft raus; will heißen, dieser Verwandter von Super Off Road verfügt nicht gerade über die nötige Langzeitmotivation, wie sie "richtige" Rennspiele bieten. Schade um die guten Ansätze und die urkomische Spielidee, aus der man durchaus noch mehr hätte raus holen können. Technisch gibt sich Codemasters Debut auch recht bescheiden: Grafik und Sound der Mittelklasse sind angesagt, nur das Fahrverhalten kommt



Sandkasten, Billard- und Schreibtisch werden als Rennstrecken mißbraucht

The 21st Century is now, only by Game Syndicate!

Achtung!!!

GAME SYNDICATE proudly presents: The ANIME-CONNECTION OF GERMANY!!!
(MANGA's and MORE ...!)

Daß heißt für euch als ACOG-Club-Mitglied: Filme zu Vorzugspreisen, Club-Magazine, Wettbewerbe, T-Shirts, Poster u.v.m...
Fordert kostenlose Infos an!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!
JETZT AB 39,99 DM!!!

- Titel:
Legend of the Overfiend II (Overkill!!!)
Monster City
Dungeons & Dragons (Kult!!!)
Crying Freeman I
Für aktuelle Preise und weitere Neuheiten (über 50 Filme im Prg.! Bitte anrufen!)
Komplettliste (auch LD) gegen Altersnachweis!

NEO GEO

- Fatal Fury II
Sengoku II je 339,99 DM
3 Count Bout
Samurai Showdown 369,99 DM
News call...!

ACHTUNG!

Neuheiten und US-Spiele auf Anfrage.
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

AB SOFORT!

Mega CD PAL oder US mit 7 CD's nur 599,99 DM!
Alle Neuheiten lieferbar z.B.
Super Golden Axe und Jurassic Park!
Weitere Neuheiten call ...!!

SUPER NES

- | | |
|---|-----------|
| Super Shanghai II dt. | 129,99 DM |
| Starwing dt. | 119,99 DM |
| WWF II R. Rumble dt. | 129,99 DM |
| Spanky's Quest dt. | 119,99 DM |
| Alien III dt. | 126,99 DM |
| Batman Returns dt. | 126,99 DM |
| Mortal Combat dt. | 129,99 DM |
| Terminator II dt. | 126,99 DM |
| Joystick J.B. King dt. | 119,99 DM |
| Jungle Strike dt. | call |
| Adams Family II dt. | 124,99 DM |
| Jurassic Park dt. | call |
| Asterix dt. | 124,99 DM |
| The Lost Vikings dt. Textel | call |
| Super Mario Allstar dt. | call |
| (4 Super Mario Spiele grafisch aufgepeppt auf einem Modul!!! SMB1,2,3, + SMB2 Jap.) | |
| Vorbestellen!!!! | |
| Weitere Neuheiten auf Anfrage! | |



Screenshot aus Legend of the Overfiend



Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Postfach 56239 · 56242 Selters · TEL 02626/8658 & 1320 · FAX 1281

LADENGEWÄHR: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn

Dealers Welcome!!!



Kaufmann PR 02626/78494
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler, keine Haftung.

CES Messe- Nachlese/ Super Nintendo

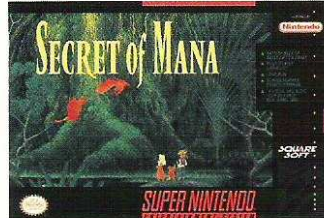
In unserem Vier-Seiten-Special über die Chicago CES mußten wir aus Platzgründen auf einige wichtige Titel verzichten. Hier noch einige Highlights aus der schier unüberschaubaren Fülle von Titeln, die uns bis zum heißen Weihnachtsgeschäft erwarten: SUPER OFF ROAD THE BAJA (Tradewest): Das Sequel zum abgedrehten Buckelpistenrennen für zwei Spieler gleichzeitig. Dem ersten Teil fehlte jedoch entschieden die Langzeitmotivation. TUFF ENUFF (Jaleco): Die US-Version zu dem in der letzten Ausgabe getesteten Street Fighter 2-Konkurrenten Dead Dance. SUPER ARKANOID (Taito): Break Out im Stil der Neunziger Jahre. NFL QUARTERBACK CLUB (Acclaim): Der Trend bei neuen Acclaim-Titeln geht eindeutig Richtung 16 MBit! Auch NFL QUARTERBACK CLUB, ihr neues Football-Spiel, verfügt über den neuen Standard in Sachen Modulkapazität. SUPER BATTLETANK 2 (Absolute Entertainment): Der Nachfolger zu dem reichlich makaberen Wüstenkriegs-Spektakel. Capcom plant neben dem in der letzten Ausgabe vorgestellten EYE OF THE BEHÖLDER noch SUPER MEGA MAN und ALADDIN. Electronic Arts hat nur einen neuen Titel fürs Super NES in der Mache, dafür hat's der auch in sich: NHLPA HOCKEY '94.



Neues von Square Soft/SN/GB

Die Rollenspiel-Profis von Square Soft (ich sage nur: Final Fantasy II) brauchen zwar sehr lange für ein neues Spiel, dafür kann man dann aber

wieder einen Hammertitel erwarten: Secret Of Mana für das Super Nintendo hat stattliche 16 MBit (wer soll denn das noch spielen?) und soll, wenn alles klappt, am 1. November in den USA ausgeliefert werden. Game Boy-Fans kommen auch nicht zu kurz, denn das Finale der Final



Fantasy Legend-Serie steht bevor. Am 15. September ist es in den USA soweit.

Chicago CES- Nachlese/ Mega Drive

PRO MOVES SOCCER von Asciiware wird eines der ersten Spiele sein, die das neue Sechs-Button-Joyypad unterstützen werden. 32 Teams zur Auswahl, ein Manager-Teil, verschiedene Wetterbedingungen, und Spielen ohne Regeln sind nur einige wenige Features dieses Fußballspiels, das zur Zeit in Europa entwickelt wird. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: August. Acclaim, einer der rührigsten Lizenznehmer im Sega-Geschäft, plant Gott sei Dank auch eine Mega Drive-Umsetzung ihres 16 MBit-Wrestling-Hammers ROYAL RUMBLE. Auch CHAMPIONS' LEAGUE SOCCER, das wir in den Software-News fürs Super Nintendo vorstellen, kommt für Segas 16 Bit-Konsole. NBA JAM kommt natürlich auch, genauso wie NFL QUARTERBACK CLUB, und das Jump'n Run ADDAMS FAMILY. Wenn das so weitergeht, brechen für Mega Drive-Besitzer goldene Zeiten an. Von Sony Imagesoft kommt das Action-Adventure HOOK, das auf dem Super Nintendo schon gehörig abräumte (Sommer). Das kommende Highlight von Tengen wird zweifellos DRAGON'S FURY 2, die Neuauflage des wohl besten Flippers aller Zeiten. Außerdem planen die Jungs eine Mega Drive-Variante von PRINCE OF



PERSIA. Beide Spiele sollen im Winter erscheinen.

Sechs-Button-Pad von Asciiware/MD

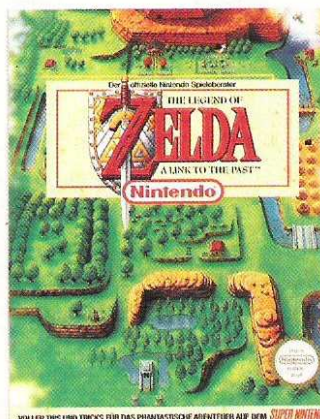
Kaum hat Sega ihr Sechs-Button-Joyypad dem Publikum vorgestellt, ziehen die Fremdanbieter nach und stellen eigene Pads vor, allen voran Asciiware mit dem asciiPad SG-6. Features: Zuschaltbares Dauerfeuer, Slow Motion und ein äußerst ergonomisches Design. In den USA ist mit dem neuen Pad ab Ende August zeitgleich mit der Veröffentlichung von Pro Moves Soccer zu rechnen

Choplifter III/ Beam Software

Nach dem Rollenspielhit Shadowrun plant die australische Firma Beam Software ihren nächsten Überflieger: Eine Umsetzung des Spielhallen-Oldies Choplifter von Broderbund. Mit Eurem Hubschrauber düst Ihr hier über Städte, an Flottenverbänden vorbei, oder durch Höhlen und bombt Euch, so gut es geht, den Weg frei. Geplanter Erscheinungstermin: Dezember.

Zelda 3- Spieleberater/ Super Nintendo

Nach langem Hin und Her ist es nun doch soweit. Nintendo liefert den offiziellen Spieleberater zu Zelda 3 auf dem Super Nintendo aus, mit Karten, Tips & Tricks, einer Be-



schreibung aller Gegenstände, und einer ausführ-

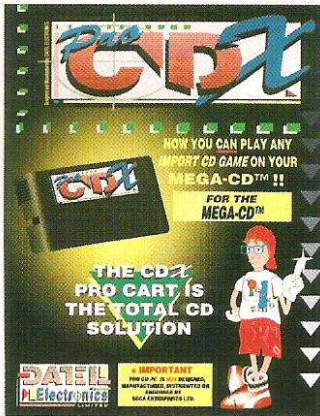
lich(sten) Komplettlösung auf 114 Seiten. Selbst für Leute, die unsere Referenz in Sachen Rollenspiele schon durchgezockt haben, lohnt sich der Berater noch, denn erstmalig sind hier die Fundorte aller Herzteile aufgelistet; und die wenigsten Spieler finden beim ersten Durchspielen alle davon. Da lohnt es sich fast, Zelda 3 nochmal durchzuspielen. Übrigens verlosen wir 5 Spieleberater. Die ersten fünf Einsendungen werden mit dem guten Stück belohnt. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand zur Verfügung gestellt.

Atari Jaguar

Neues um Ataris Geheimprojekt Jaguar gibt es diesen Monat auch wieder zu vermelden. Die erste 64 Bit-Konsole überhaupt soll, wenn sie denn Anfang nächsten Jahres erscheint, in den USA 200 \$ kosten, inklusive einem Spiel und einem Zehn-Button-Joypad. Ausgerüstet mit einem RISC-Prozessor und einem CD-ROM Laufwerk ist der Jaguar eindeutig als Multimedia-Station gedacht. Ein 32 Bit-Expansion Port und ein DSP Port sind für die Außenwelt gedacht, um z. B. ein Modem oder einen DAT-Recorder anzuschließen. Einige erste Titel: Battlezone 2000, Jaguar Formula One Racing, Tempest 2000, Cybermorph und Aliens Vs. Predator. Die technischen Fähigkeiten sollen alles, was es derzeit auf dem Markt gibt, in den Schatten stellen: 16 Millionen Farben, Texture Mapping und 3-D Polygongrafik von einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Man darf gespannt sein.

Pro CDX Adapter/ Mega Drive

Der CDX Adapter von Dattel Electronics eröffnet Euch die Möglichkeit, jedes CD-Spiel auf jedem CD-ROM mit jedem Mega Drive abzuspielen. Beim kurzen Antesten mit ca. 10 Titeln (US und Japan) kam uns kein Spiel unter, das nicht



funktioniert hätte. Der Test erfolgte sowohl mit der Sega CD-Version (US) als auch mit dem Mega CD (Japan). Der einzige Fehler, der beim Test vorkam, ist der, daß nach einem RESET das CD-ROM die CD nur nach gutem Zureden wieder herausrückt. Trotzdem bekommt der Adaptor von uns noch ein "gut". Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Dataflash zur Verfügung gestellt. Der Verkaufspreis liegt bei ca. 129,- DM.

Mega Adapter/ Mega Drive

Auch der zweite neue Adapter fürs Mega Drive mußte sich einem Kurztest unterziehen. Mit diesem habt Ihr dann die Möglichkeit, jedes Modul auf jedem Mega Drive abzuspielen. Bei unseren Probemodulen kam uns keines unter, das nicht funktionieren wollte, obwohl man schon von ersten Modulen hört, die nicht funktionieren sollen (bis jetzt aber nur Gerüchte). Wer aber ganz sicher gehen will, sollte sich überlegen, ob er dem Adaptor nicht den Umbau mit zwei Schaltern vorzieht (hier habt Ihr noch das Vollbild und den 60Hz Geschwindigkeitsvorteil), zumal der Umbau bei den meisten Händlern noch billiger ist. Der Umbau kostet ca. 50 bis 60 DM, der Adapter kostet 69 DM). Wem sein Mega Drive natürlich heilig ist, der sollte doch zum Adapter greifen. Schlecht ist er nicht und bekommt ebenfalls ein "gut". Auch hier wurde uns das Testmuster von Dataflash überlassen.

Spiele-Codierung/ Super Nintendo

Die europäischen Softwarehäuser gehen mittlerweile dazu über, ihre Spiele so zu programmieren, daß sie nur auf PAL-Geräten laufen. Erstes Beispiel war Super Swiv. Elite Systems ist der zweite Hersteller, der seine zukünftigen Titel derart programmieren läßt, um sich vor nicht für den europäischen Markt lizenzierten Grauimporten zu schützen. Das Fußballspiel Striker wird deren nächstes Spiel sein. Adapter zwecklos, weder der AD-29 noch der Universal-Adapter von Dataflash tun hier noch ihren Dienst. Gerüchten zufolge will auch Ocean in Zukunft ihre Spiele codieren. Wir halten Euch in jedem Fall auf dem laufenden, welche Spiele auf welchem Gerät nicht laufen.

Starwing mit deutschen Texten/SN

Nach langem Warten ist es endlich soweit: Starwing, die deutsche Version von Starfox, und gleichzeitig das derzeit beste Shoot'em Up für alle Systeme ist endlich erschienen. Die deutschen Bildschirmtexte sind natürlich noch ein zusätzlicher An-



reiz, so daß wir unsere Gesamtwertung zu dem in der Ausgabe 5/93 getesteten Modul um 1 % auf satte 90 % erhöhen. Der Verkaufspreis liegt bei ca. 129 DM. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Nintendo zur Verfügung gestellt.

Play Me eröffnet neues Ladenlokal

Auf 120 Quadratmetern hat Play Me am 1. Juni das derzeit größte Ladenlokal im nord-

deutschen Raum eröffnet. Neben Videospiele (deutsche Titel und Importe aus Japan und den USA) bietet dieser Händler auch noch PC- und Amiga-Spiele an, zum Verleih oder Verkauf. Sehr löblich ist übrigens, daß Ihr dort alle Spiele auch anspielen könnt, frei nach dem Motto "Erst testen, dann kaufen". Double Y/Play Me Rent A Game, Venusallee 6, 22459 Hamburg, Tel.: 040/5500122

Dynatex jetzt auch in Essen

Am 2. August ist es soweit. Das Factor 5-Team inklusive Chris Hülsbeck, dem Musikvirtuosen, der die tollen Musikstücke zu Super Turrigan für das SNES geschrieben hat, wird zur Neueröffnung von Dynatex zweitem Ladenlokal ab 11.00 Uhr anwesend sein. Natürlich gehören Autogramme und eine Tombola mit dazu. Für Speis und Trank ist ebenfalls gesorgt. Dynatex, Rüttenscheider Str. 59, 45130 Essen I

Tips & Tricks- Sammelsurium

Durchgehend in schwarz/weiß gehalten und fotokopiert, dafür aber brandaktuell und sehr informativ präsentiert sich Spikes zweites DURCHGEZOCKT-Heft, diesmal zum Thema Shadowrun, das in dieser Ausgabe ein Gold Game eingheimst hat. In der letzten Ausgabe (wesentlich umfangreicher), die noch zu haben ist, sind die fetten Mega Drive- und Super Nintendo-Tips zu finden. Die meisten von ihnen wurden vom Meister persönlich erspielt. Eine sehr sinnvolle Ergänzung zu unseren Helpline-Seiten, wie wir meinen. In der nächsten Ausgabe, die im August erscheinen soll, ist übrigens eine Komplettlösung für Flashback fällig.

Hier nun noch die Adresse: Christoph Jedral
Karls Hofstraße 18
70599 Stuttgart
Tel.: 0711/455756

RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

>>>Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel <<<

>>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<

>>>für SUPER-NES® und Mega Drive®<<<

GAME BOY

Asterix

Asterix: Der Megahit kommt
jetzt auch für die Nintendo - Welt

Lieferbar

für Game Boy ab Ende Juni '93
für SNES ab August '93

Panik in dem kleinen, uns wohlbekanntesten gallischen Dorf: Obelix ist verschwunden! Der sofort einberufene Dorfrat beschließt: Asterix muß sich sofort auf die Suche machen. Klar, daß er auf dem Weg zu seinem Freund viele Abenteuer bestehen muß, die ihn quer durch das römische Reich von Gallien bis zu den Pyramiden Ägyptens führen. Unterwegs macht er, immer verfolgt von den Spionen Julius Cäsars, den römischen Legionen das Leben schwer.
Ein tolles Abenteuer mit Asterix dem Gallier, Römern, Wildschweinen, Zaubertrank, Katapulten und den berühmten mittelfrischen Fischen.

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!

Super Nintendo/Laserbeam

BABY T-REX

Von den Shadowrun-Machern stammt dieses neue Plattform-Adventure rund um einen kleinen Dinosaurier auf einem Skateboard, der seine Rasse vor dem Aussterben retten soll. Unterwegs gibt es natürlich Waffen zum aufsammeln, nützliche Raketen, und natürlich die obligatorischen Obermotze. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.



Super Nintendo/Seta

WIZARD OF OZ

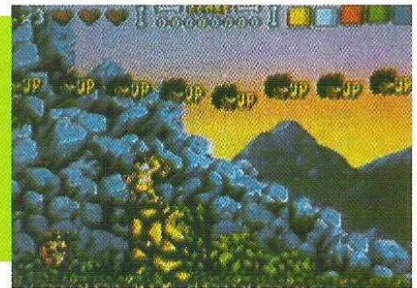
Schon wieder eine Filmumsetzung, bei der hoffentlich nicht das ganze Geld in die Lizenz und in die Werbung gesteckt wurde. In bester Action-Adventure-Laune gilt es, die geheimnisvolle Emerald City zu finden (Mode 7-Effekte inklusive).



Super Nintendo/Titus

PREHISTORIK MAN

Congo's Caper lebt: Der französische Third-Party Lizenznehmer Titus bastelt schon emsig an einem neuen Joe & Mac-Verschnitt mit hoffentlich mehr spielerischer Tiefe.



Super Nintendo/Bullet-Proof Software

YOSHI'S COOKIE

Ein potentieller Hit, nicht zuletzt dank der Figuren aus Super Mario World, wie Bowser, der Prinzessin von King Koopa oder Marios altem Kumpel Yoshi. In bester Tetris-Tradition räumt Ihr Plätzchen ab ohne Ende. Neben einem Zwei-Spieler-Modus ist noch ein fordernder Puzzle-Modus mit von der Partie.

Super Nintendo/Renovation

JOURNEY HOME - QUEST FOR THE THRONE



Neues Futter für alle Rollenspiel-Freaks unter Euch: Ihr findet Euch auf einem riesigen Schiff wieder, irrt später durch ein verwinkeltes Schloß,

erforscht düstere Höhlen und kämpft gegen Piraten, Dämonen und andere Untiere (Lechz). Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Oktober (8 MBit).



Super Nintendo / Seika

LEGEND

Ein Action-Adventure/Rollenspiel-Mix erwartet Euch bei Legend. Die Grafik sieht schon einmal sensationell aus. Bis Ende des Jahres werdet Ihr Euch allerdings noch gedulden müssen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Nintendo/Irem

UNDERCOVER COPS



Irem, die in letzter Zeit nicht gerade mit guten Spielen glänzten, versucht sich an einem Final Fight 2-Clone mit Zwei-Spieler-Modus.

Super Nintendo/
Virgin Games

COOL SPOT

Cool Spot und kein Ende. Räumte schon die Mega Drive-Variante dieses abgedrehten Jump'n Runs mit dem übercoolen Sound in unserer letzten Ausgabe mit der begehrten Gold Game-Auszeichnung ab, schiebt Virgin Games flugs noch eine Super Nintendo-



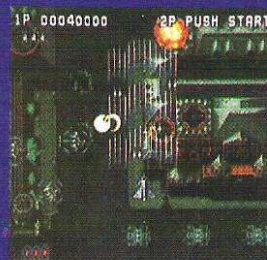
Umsetzung nach. Sogar eine Game Gear-Version ist im Gespräch. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September

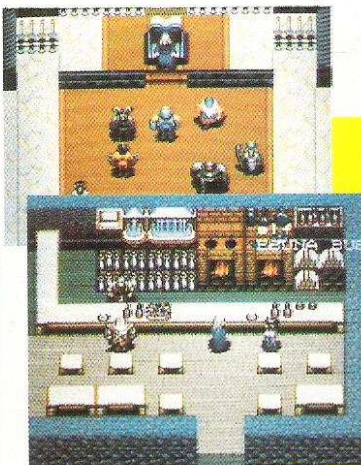


Super Nintendo/Mc O'River

AERO FIGHTERS

Endlich kommen auch die Shoot'em Up-Freaks wieder auf Ihre Kosten. Aero Fighters ist ein waschechtes Ballerspiel für zwei Spieler gleichzeitig, die unter acht verschiedenen Flugzeugen wählen können; natürlich mit den obligatorischen Endbossen und POWER UPS, versteht sich.





Super Nintendo/Enix

THE 7TH SAGA

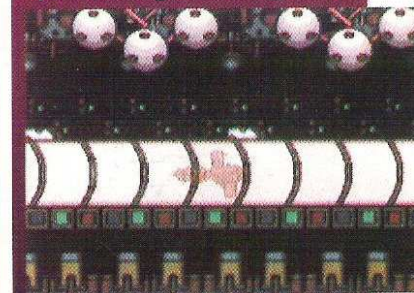
Jetzt kommen sie, die neuen RPGs fürs Super Nintendo. Enix, Rollenspiel-Freaks schon bekannt durch die Hits Evo, Actraiser und Soulblazer, arbeitet an einigen neuen Titeln: Einer davon ist The 7th Saga; das erste Rollenspiel, das auch von der Grafik her glänzt und sogar Mode 7-Effekte überbringt (12 MBit). Wir wollen mehr davon!



Super Nintendo/Enix

PALADIN'S QUEST

Keine Angst, wir lassen Euch Rollenspiel-Fans, und davon gibt es viele, wie Eure Leserbriefzeiger, nicht im Stich. Die US-Spieleschmiede Enix hat noch ein RPG in petto: Paladin's Quest mit 12 MBit, das Euch, wenn man Enix Glauben schenken kann, 35 Stunden Spielzeit lang beschäftigen soll.



Super Nintendo/Virgin Games

YOUNG MERLIN

Virgin Games steigt mit Young Merlin erstmalig in den Rollenspiel-Markt ein, noch dazu mit 16 MBit. Allein 4 MBit davon

wurden für den Soundtrack und die Soundeffekte verbraten. Entwickelt wird das Modul von Westwood Studios, die für die Computer-Rollenspiele Eye Of The Beholder I und II verantwortlich zeichneten. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September.

Super Nintendo/Acclaim

CHAMPIONS' LEAGUE SOCCER

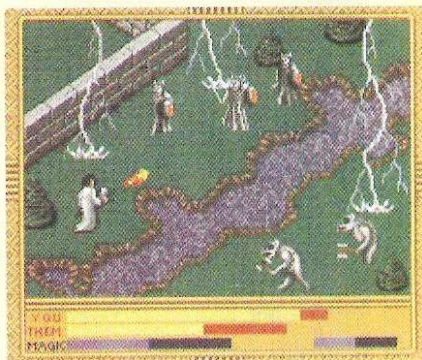
Mal abgesehen davon, daß der 13. September für alle Beat'em Up-Freaks MORTAL MONDAY ist, hat Acclaim noch einen anderen Hitanwärter parat: Champions' League Soccer, das grafisch schon einiges hergibt.



Spellcraft basiert auf dem gleichnamigen "normalen" Rollenspiel, das wir Euch schon auf unseren Rollenspiel-Seiten vorgestellt hatten. Asciiware hat sich die Lizenz ergattert und plant eine 8 MBit-Super Nintendo-Umsetzung. Angeblich sind sogar 60 Stunden Spielzeit nötig, um dieses RPG durchzuspielen. Wer's glaubt?

Super Nintendo/Asciiware

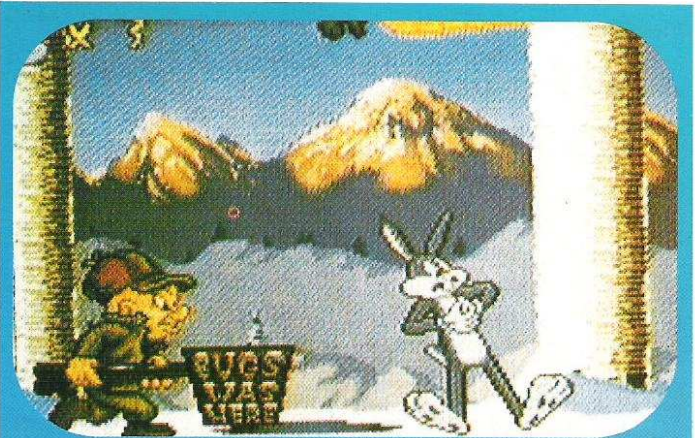
SPELLCRAFT



Super Nintendo/Tradewest

SENGOKU

Bald sind alle Prügelspiele vom Neo Geo komplett. Tradewest hat sich die Lizenz geangelt und beschert uns eine Super Nintendo-Umsetzung. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Ende des Jahres (8 MBit).



Super Nintendo/Sunsoft

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Sunsoft hat die Toon-Serie für sich entdeckt. Nach Road Runner folgt der zweite Streich, diesmal mit Bugs Bunny als Titelheld. Jump'n Run-Kost ist wieder mal angesagt in diesem 12 MBit-Modul, das in den USA für November geplant ist.



Super Nintendo/JVC/LucasArts

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Wie jeden Monat gibt es auch dieses mal wieder neue Bilder zu Super Empire Strikes Back, das im Gegensatz zum ersten Teil 12 MBit hat (Super Star Wars hatte nur 8 MBit), Mode 7-Effekte inklusive.

Super Nintendo/Sunsoft

DAFFY DUCK

The Marvin Missions Marvin, der Böse vom Dienst, hat einige interstellare Weltraumbotschafter gekidnappt. Jetzt muß Daffy natürlich zuschlagen, unterstützt von seinem alten Kumpan Porky Pig, und das Universum retten. Die Hintergrundstory ist, wie so oft, an den Haaren herbeigezogen, aber was soll's, der Schwerpunkt des Spiels liegt ohnehin bei Jump'n Run. Geplant ist das Modul in den

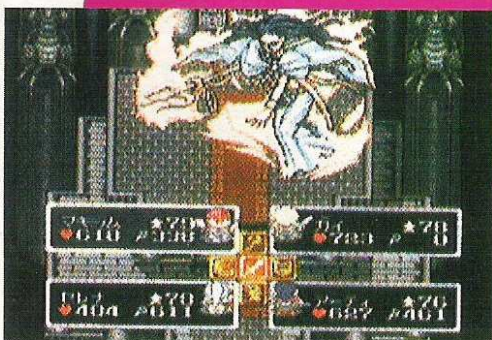
Super Nintendo/Taito

FORTRESS OF DOOM

... in Japan unter dem Titel Estpolis bekannt. Nicht kleckern, sondern klotzen, hat sich Taito hier anscheinend gedacht und präsentiert das TOTALE Rollenspiel. Ein paar Daten gefällig?

165 Monster, 255 Gegenstände, 55 Zaubersprüche und 70 Szenarios.

Erscheinen soll dieses vielversprechende RPG in den USA Ende des Jahres.



USA für September/Oktober.

Mega Drive/Tengen

AWESOME POSSUM

Tengen dreht auf: Mit Awesome Possum präsentieren die Jungs uns das erste 16 MBit-Jump'n Run auf dem Mega Drive. Wie Virgin mit Global Gladiators hat sich auch Tengen eine Öko-Hintergrundstory einfallen lassen. 24 Levels mit über 100 Gegnern soll das fertige Modul bieten, wenn es im November in den USA erscheint. Ein deutscher Veröffentlichungstermin steht noch aus.



Mega Drive/Tengen

GAUNTLET 4

Ataris Spielhallenklassiker Gauntlet auf dem Mega Drive: Bis zu vier Spieler gleichzeitig können hier in den über 90 Dungeons herumwetzeln und Monster meucheln. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September (8 MBit).

Mega Drive/Namco

STAR QUEST

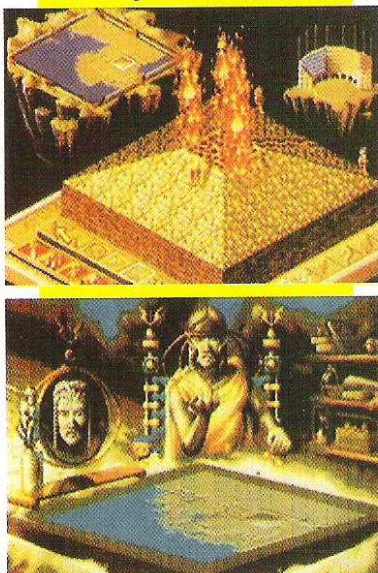
Drei lange Jahre hat es gedauert, bis sich eine US-Firma des futuristischen Action/Rollenspiel-Mix von NCS annahm. Doch wer kennt denn heute noch die ursprünglich unter dem Titel Star Cruiser erschienene japanische Version? Vier Sternensysteme mit über 30 Planeten zum erkunden warten auf Euch, genauso wie Schlachten auf der Planetenoberfläche und andere Charaktere, die Euch weiterhelfen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Oktober.



Mega Drive/Virgin Games

WRATH OF THE GODS

Virgin Games versucht sich an einem Populous/Powermonger-Plagiat. Ganz unbescheiden versucht Ihr Euch als Mächteterngötter und müßt 32 von Zeus Lieblingen besiegen, um den Olymp zu erklimmen. Wie schon in Populous könnt Ihr den Erdboden erschüttern lassen, Blitze schleudern, Superhelden und die schlimmsten Plagen der Geschichte heraufbeschwören, um Eurem Volk zum Sieg zu verhelfen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September.



Mega Drive/Virgin Games

CHUCK ROCK II

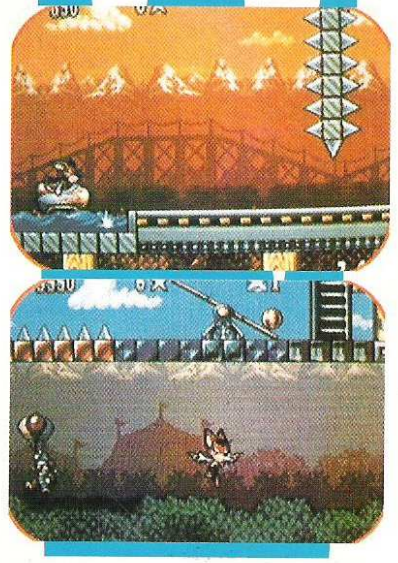
Chuck Jr. ist diesmal unterwegs, um seinen Vater aus den Klauen seiner Häscher zu entreißen. Bewaffnet mit nichts anderem als einer fetten Keule und seinem Nuckelfläschchen, muß er gegen Elefanten, Schlangen, Tiger, und anderes Dschungelgetier ankämpfen, um im Showdown die Datstone Car Company niederzumachen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September



Mega Drive/Sunsoft

AERO THE ACROBAT

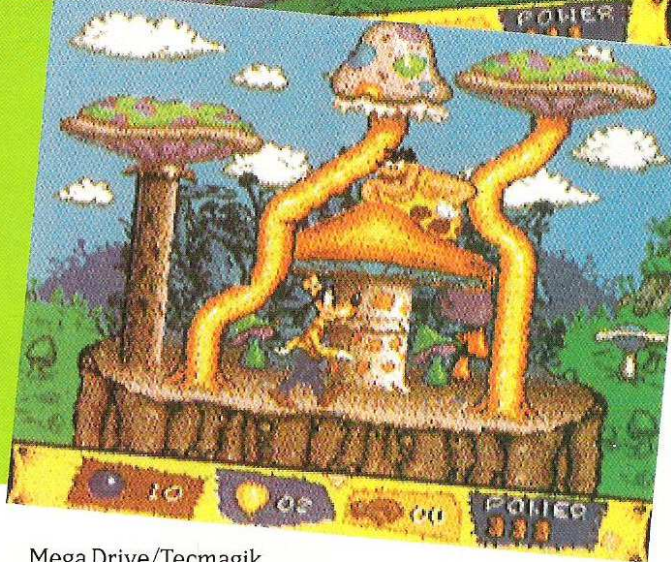
Sunsofts neues Hausmaskottchen heißt ab sofort Aero The Acrobat. Dieses kunterbunte Jump'n Run soll in Zukunft für den Namen Sunsoft stehen, so wie Sonic für Sega. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: September.



Mega Drive/Absolute Entertainment

GOOFY

Das neue Disney-Spiel kommt diesmal nicht, wie zu erwarten, von Sega, sondern von Absolute Entertainment (!) und ist wieder ein Jump'n Run in Reinkultur. Nur seine EXTEND-O-HAND schützt Euch vor dem Allerschlimmsten, dem GAME OVER-Screen.

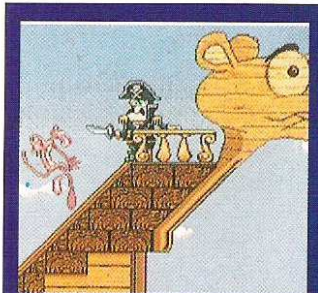
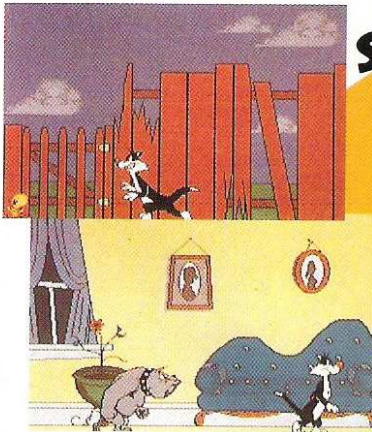


Mega Drive/Tecmagik

SYLVESTER AND TWEETY

CAGEY CAPERS

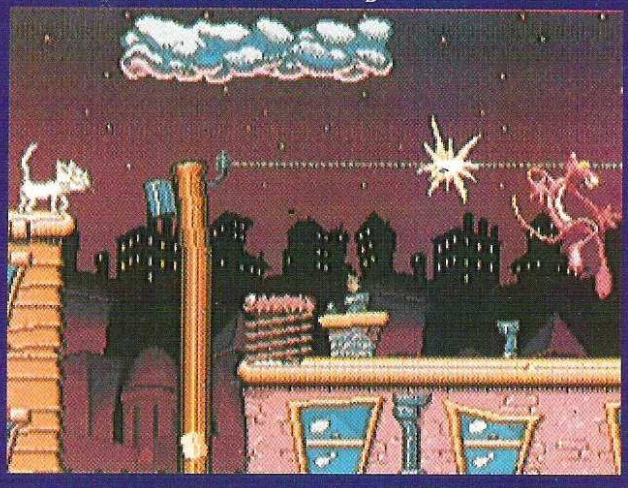
Tecmagiks erstes 16 MBit-Modul und noch dazu ein Jump'n Run aus der Looney Tunes-Serie, die zur Zeit mit Videospil-Umsetzungen geradezu zugeschüttet wird.



Mega Drive/Tecmagik

PINK GOES TO HOLLYWOOD

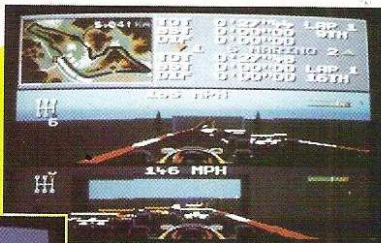
Wer kennt sie nicht, den Rosaroten Panther und Inspektor Clouseau, oder wenigstens den Soundtrack von Henry Mancini. Selbst diese Kult-Zeichentrickserie kommt dank Tecmagik zu neuen Videospil-Ehren. Als Erscheinungstermin ist Weihnachten anvisiert. Sogar eine Super Nintendo-Variante ist in Vorbereitung.



Mega Drive/Domark

F1

Der Name sagt schon alles: Ein neuer Titel im Rennspielzirkus ist



angesagt. F1 soll Ende August fürs Mega Drive erscheinen. Features: Spektakuläre Grafik und ein



Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Screen.



Mega Drive/U.S. Gold

GUNSHIP

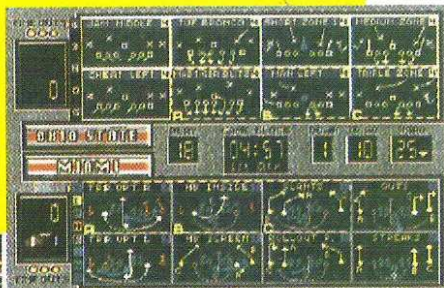
Als Computerspiel schon ein Oldie, der für kurze Zeit sogar mal auf dem Index war, beschert uns U.S. Gold nun eine Mega Drive-Umsetzung dieses Hubschrauber-Shoot'em Ups. Ihr habt entweder die "normale" Sicht aus dem Cockpit oder eine Arcade-Perspektive wie in der Spielhalle, d. h. Ihr seht die Gegner direkt auf Euch zuraschen (8 MBit). Ein genauer Erscheinungstermin steht bis jetzt noch nicht fest.



Mega Drive/Electronic Arts

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

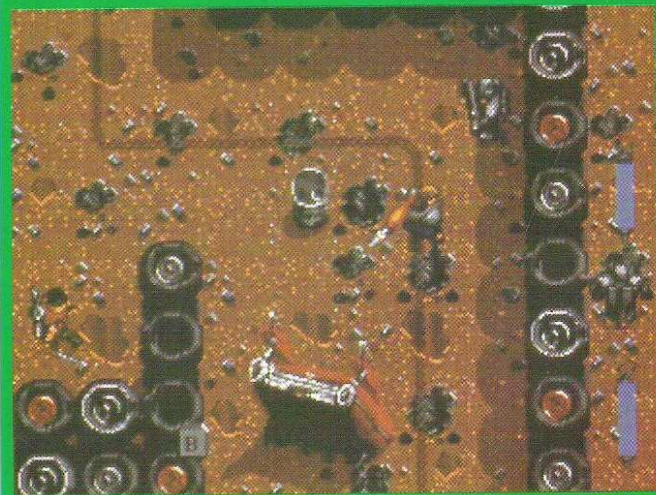
Die Macher von John Madden schlagen wieder zu, mit einem weiteren Titel aus der EASN-Serie. Features: 24 "normale" Teams und weitere 24 All Time Greats-Mannschaften. Erscheinen soll dieses neue Sportspiel im August (8 MBit).



Mega Drive/Electronic Arts

TECHNO CLASH

Die Sportspiel freaks von EA gehen neue Wege. Das erste reinrassige Action-Spiel im Fantasy-Stil von Electronic Arts soll in Deutschland am 9. Juli veröffentlicht werden (8 MBit).



Mega Drive/Extreme Entertainment

BATTLETECH

Das von FASA entwickelte Rollenspielsystem Battletech findet bald auch auf dem Mega Drive ein neues Zuhause. Geplant sind eine Modul- und eine CD-ROM-Version, die beide Ende des Jahres erscheinen sollen.





Mega Drive/U.S. Gold

WINTER OLYMPIC GAMES

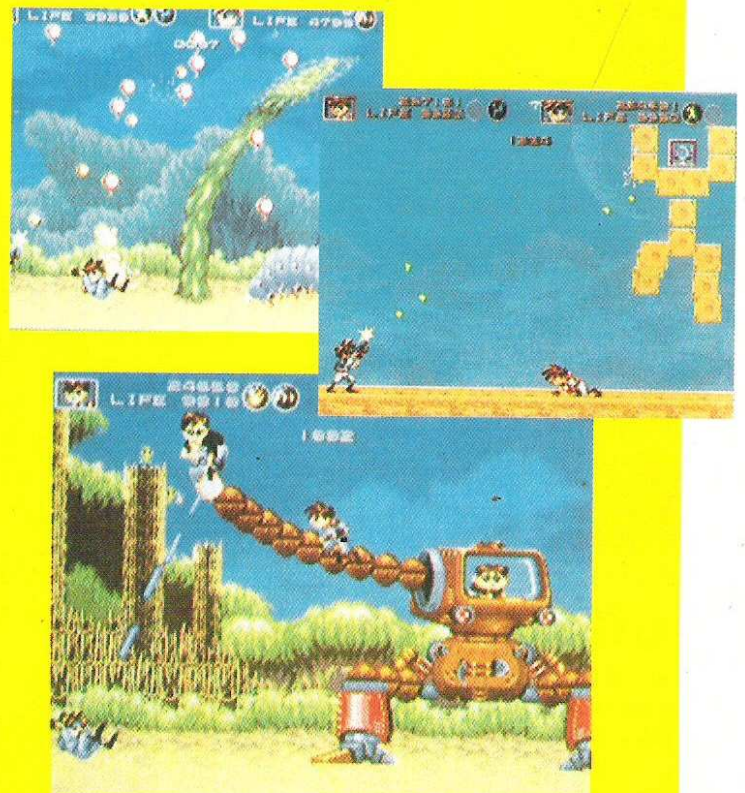
16 MEG scheint der neue Standard in Sachen Modulkapazität zu werden. U.S. Gold hat auch zwei 16 MBit-Spiele in petto: Hulk und Winter Olympic Games. Letzteres ist wieder mal eine Sportspiel-Sammlung mit zehn Disziplinen, die grafisch schon einiges mehr hermachen als Winter Challenge von Accolade. An Sportarten erwarten Euch unter anderem Riesenslalom, Schlittschuhlaufen, Bobfahren, Skispringen und Biathlon, sogar mit deutschen Bildschirmtexten. Winter Olympic Games erscheint für (fast) alle Systeme: Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo und Game Boy.



Mega Drive/Sega

GUNSTAR HEROES

Sega dreht auf. Das Jump'n Shoot Gunstar Heroes glänzt mit kunterbunten Grafiken, die man auf dem Mega Drive leider recht selten sieht. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es bis jetzt noch nicht (8 MBit).





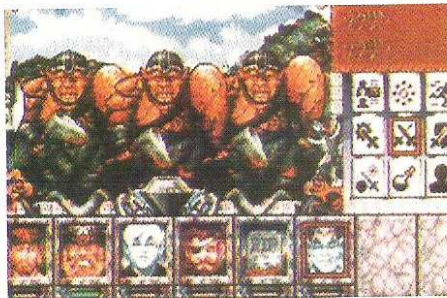
Turbo Duo Super CD-ROM/
Hudson Soft/Red

CD-ZONK

Nach dem recht erfolgreichen Zonk (US) bzw. PC Denjin (Japan) setzt Hudson Soft in Kooperation mit Red noch eins drauf: CD-Zonk. Die Grafik ist im Vergleich zur Modulvariante leider nur unwesentlich



verändert worden. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 23. Juli



Turbo Duo Super CD-ROM/Hudson Soft

MIGHT & MAGIC III

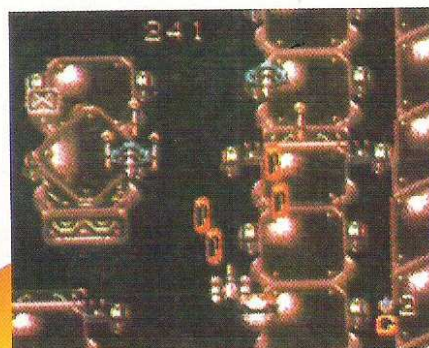
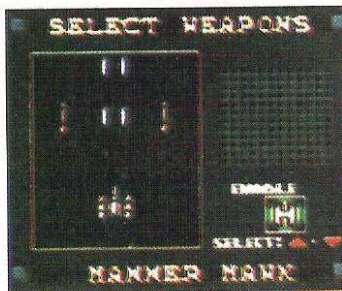
Ein Klassiker unter den Computer-Rollenspielen kommt im Herbst in den USA als stark aufgemotzte Version auf Super CD-ROM. Dürstende Rollenspielfreaks dürfen sich schon mal auch auf Beyond Shadowgate von Icom Simulations freuen, das Weihnachten in den USA erscheinen soll. Des weiteren sind in Planung: Blood Gear von Hudson Soft, Xak I & II von Micro Cabin und Wizardry I & II von Naxat Soft, das im Herbst in den USA erscheinen soll.



Turbo Duo CD-ROM/NCS

ROBOTECH/MACROSS LOVE SONG

... ist etwas für alte Nectaris/Military-Madness Liebhaber: Strategie vom Feinsten ist angesagt. Doch das ist noch längst nicht alles, denn A-Train III kommt. Hier gründet Ihr Euer eigenes Eisenbahnimperium. Die Umsetzung wird von den gleichen Leuten erledigt, die schon den Strategiehit Sim Earth auf PCs programmiert hatten.

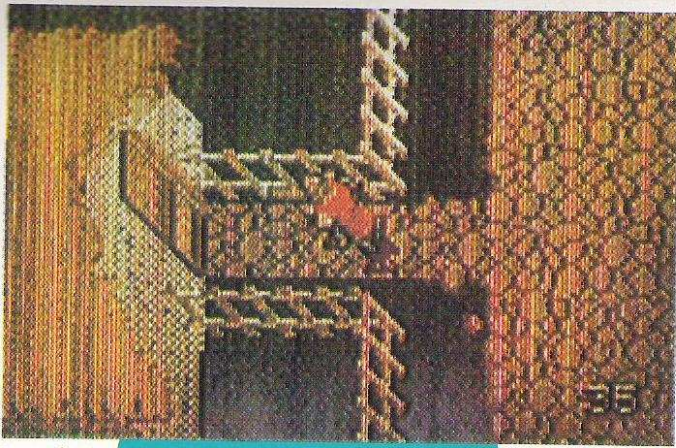


Game Gear/Sega/Compile

GG ALESTE 2

Aleste gilt als derzeit meistgefragtes Game Gear-Spiel. Keiner hat es, jeder will es. Für alle Fans, die den ersten Teil verpaßt haben, hier eine kleine Nachricht zum Trost. Im September soll der zweite Teil in Japan erscheinen (2 MBit).

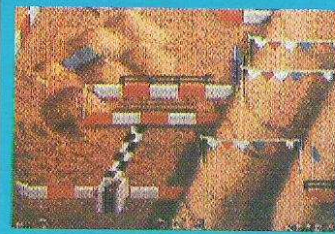




Lynx/Telegames

GUARDIANS STORM OVER DORIA

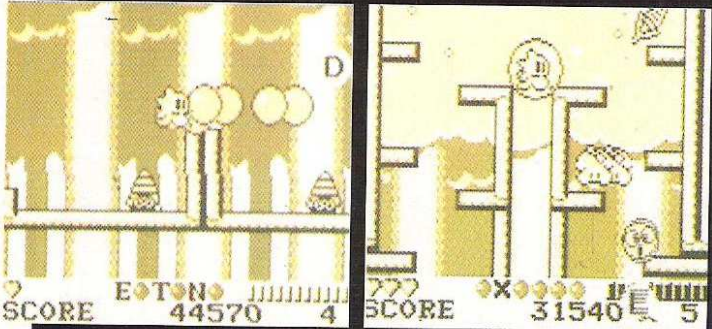
Das erste Rollenspiel auf dem Atari Lynx, noch dazu für vier Spieler gleichzeitig, natürlich mit magischen Zaubersprüchen, volle Kanne Monstern und der Möglichkeit, sich mit anderen Leuten zu unterhalten, um an Informationen ranzukommen.



Lynx/Telegames

SUPER OFF ROAD

Ein Buckelpistenrennen der anderen Art. Sammelt unterwegs Nitros ein, um an den Computergegnern vorbeizubrettern. Mit den Preisgeldern am Schluß jeder Runde könnt Ihr Eure Crash Cars noch weiter aufmotzen. Wie so viele Lynx-Titel könnt Ihr auch Super Off Road zu mehreren Spielern gleichzeitig spielen. Geplanter Erscheinungstermin: Oktober.



Game Boy/Taito

BUBBLE BOBBLE 2

Double Bubble Trouble: Bubby und Bobby kehren zurück, um noch einmal die Welt zu retten. Neu im zweiten Teil ist die POWER BUBBLE, mit der die zwei auf dem Bildschirm herum schwimmen. So könnt Ihr auch bis zu drei Gegner gleichzeitig verputzen. 80 neue Levels warten auf Euch in diesem Sequel, das in den USA im Sommer erscheinen soll.



Lynx/Telegames

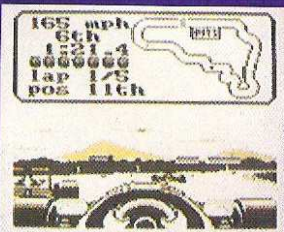
KRAZY ACE MINIATURE GOLF

Schon vor ewigen Zeiten angekündigt nimmt dieses abgedrehte Mini Golf-Spiel mit Gorillas, Clowns und Alligatoren sehr langsam Gestalt an. Zu viert gleichzeitig könnt Ihr ab Dezember (!) auch auf dem Lynx einputten. Ob Krazy Ace jedoch an das überragende Awesome Golf rankommt, ist jedoch noch die Frage.

Game Boy/Gametek

NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING

Endlich mal ein realistisches F-1 Rennspiel für den Game Boy. Die Super Nintendo-Variante, die wir in der Ausgabe 6/93 getestet haben, schlug sich jedenfalls schon recht wacker im Rennzirkus.



MEGA STAR VIDEO GAME EXPRESS VERSAND

SNES	U.S.	DM	SNES	Jp.	DM	MEGA DRIVE	dt	DM
Mech Warrior	U.S.	125,-	Rushing Beat II	Jp.	109,-	Tiny Toon	dt	99,-
Bubsy	U.S.	129,-	Super Turrican	U.S.	119,-	Warsong	U.S.	85,-
Last Vikings	U.S.	119,-	Spankys Quest	dt	119,-	Aquatic Games	U.S.	85,-
Twin Bee	Jp	119,-	Congos Caper	U.S.	99,-	Turtles	dt	109,-
Alien III	dt	125,-	Shadow Run	U.S.	129,-	The Flintstones	U.S.	105,-
Indiana	U.S.	109,-	Mario Missing	U.S.	119,-	Global Gladiators	dt	109,-
B.O.B.	dt	125,-	Joshi's Cookie	U.S.	109,-	Adapter 50Hz-60Hz		49,-
Harleys Adve.	dt/U.S.	98,-	AD-29 (FX-Adapter)		39,-	Demo Video (70 min/22 Spiele)		25,-
Batmans Return	U.S.	125,-	EGM US-Konsolenheft		19,-	viele viele weitere		
Tazmania	U.S.	125,-	Demo Video (70 min / 30 Spiele)		25,-	Neiheiten auf Lager		

NEU! Joypad-Verlängerung ★ SNES Infrarot-Joypad
SNES 19,- / Mega Drive 12,- (Konami) 119,-

Versand per NN zzgl. 7,- DM (2 Tage) • F. Pfister u. T. Mütter 79730 Murg

★ ☎ (0 77 63) 54 98 oder 89 85 ★
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 18.00 - 21.00 Uhr

Die Geschichte

Wie in der letzten Ausgabe die Turbo Duo (PC-Engine Duo), so wollen wir in dieser Ausgabe einen weiteren Exoten der Konsolensparte unter die Lupe nehmen: Das Neo Geo oder übersetzt "Neue Welt". Das 1990 in Japan auf den Markt gekommene System war ursprünglich gar nicht für den Verkauf an den Endkunden gedacht. Vielmehr ist SNKs Konsole ein MVS (Multi-Video-System), das normalerweise in einem Spielautomaten schlummert. Das Neo Geo Home System wurde gegenüber der MVS-Platine etwas kompakter angelegt, in ein formschönes schwarzes Gehäuse gepackt und sollte nur über Videotheken verliehen werden. Das kann man aber auch verstehen, denn schließlich kostet das Neo Geo stolze



699 DM inklusive einem Joyboard, aber ohne Spiel. Für 1099 DM bekommt Ihr dann schon etwas mehr geboten: Das GOLD SET enthält das Grundgerät, zwei Joyboards und ein Spiel. Auch die Module sind da natürlich



Baseballstars 2

preislich ebenfalls angepaßt und liegen bei 199 DM für die älteren Titel und bis 399 Mark für die brandneuen. Dennoch gelangten anfangs nur einige Geräte über Importeure zu uns, aber inzwischen ist das Neo Geo auch offiziell erhältlich. Mit 33 cm Breite, 24 cm Tiefe und 6 cm



Robo Army



Neo Geo

"Bigger Badder Better!" Unter diesem Slogan wird das Neo Geo in den USA verkauft, wenn auch recht schleppend. In Deutschland ist das gute Stück mittlerweile sogar offiziell zu haben



Magician Lord

Höhe ist das Neo Geo im Vergleich zu Mega Drive und Super Nintendo ein ganz schöner Brummer. Oben auf dem

RGB-Kabel und den Netzadapter. Die beiden Joyboardanschlüsse, die regelbare Kopfhörerbuchse und den Ein/Aus-Schalter plazierte



Baseballstars 2

Grundgerät befinden sich der Modulschacht und der Resetaster, an der Rückseite sind die Anschlüsse für das



Magician Lord

die Designer an der Vorderseite. Nun zum wichtigsten Accessoire des Neo Geo, der MEMORY CARD: Mit ihrer Hilfe könnt Ihr bis zu 27 Spielstände speichern, um später weiterzuzocken.

bürtig und kann am Stick Mikroschalter vorweisen. Die Buttons sind mit Druckkontakten ausgerüstet, ebenso die Select- und die Starttaste. Was die Robustheit angeht, so ist das Neo Geo-Joyboard allen anderen haushoch überlegen.

Die Spiele

Eine Tatsache sollte jedem Besitzer bzw. Käufer klar sein: Auf keiner anderen Konsole ist der Anteil von Beat'em Ups

Diese Möglichkeit habt Ihr bei JEDEM Spiel, und in der Theorie könnt Ihr Zuhause abspeichern und in der Spielhalle an einem Original SNK-Automaten weiterspielen (in Deutschland sind diese Automaten fast nicht zu finden). Das Joyboard ist von der Größe dem Mega Drive eben-



Crossed Sword



Cyber-Lip



Hier die Neo Geo-Grundkonsole. Im Vergleich dazu ein Mega Drive- und Super Nintendo-Modul!

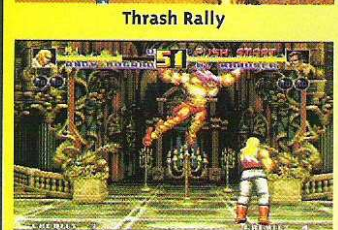




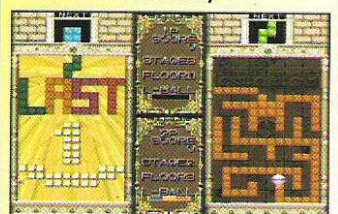
Thrash Rally



Fatal Fury 2



Robo Army



Puzzled

so groß wie auf dem Neo Geo, auf keiner anderen Konsole sind sie allerdings auch durchgehend so qualitativ hochwertig. Während SNK anfangs nur abkupfernte (Burning Fight als klarer Final Fight-Clone), sind sie inzwischen dazu übergegangen, ihre eigenen Ideen mit einfließen zu lassen (z.B. bei Robo Army und Mutation Nation). Auf dem Zweikampfssektor wird ebenfalls immer



Baseballstars 2



Last Resort



mehr vom großen Vorbild Street Fighter 2 weggegangen, mit Erfolg, wie wir meinen. Doch auch der Sportspielsektor ist stattlich besetzt; hier besonders durch

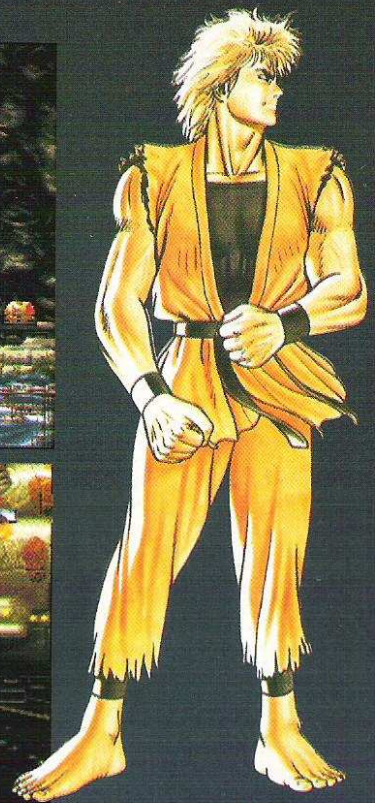


Nam 1975



drei famose Baseballspiele, aber auch mit Fußball, Boxen, Bowling, Rennsport, American Football und Golf. Bei den Shoot'em Ups gilt ganz

klar die Devise "Qualität statt Quantität", denn wenn Ihr Euch Last Resort und Viewpoint anschaut, dann werdet Ihr rasch feststellen, daß es etwas Vergleichbares auf kei-



ner anderen Konsole gibt. Ein Genre ist allerdings völlig unterbesetzt, oder besser, überhaupt nicht besetzt: Das Rollenspiel. Da das Neo Geo eigentlich nicht für zuhause konzipiert war und ist, wird das Fehlen dieses Genres

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

Neo Geo Neo Geo

MAK The Original MAK

Kombigerät inc. Schalter 50/60Hz Gold Set (Grundgerät, Spiel & 2 Slick) Neo Geo RGB Kabel a. Scart World Heros 2 Sengoku 2 Three Count Bout (Wrestling) View Point Samurai Showdown genial!	788,99 DM 1099,99 DM 39,99 DM 399,99 DM 399,99 DM 399,99 DM 499,99 DM 419,99 DM	MAK die Automatenkonsole Spar Set (+ Stick & Spiel)	549,99 DM 799,99 DM
--	--	--	------------------------

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Aero Fighter, Bells & Whistles,
GI - Joe, Knights of the Round,
Legend of Hero Tomna, Mystic Riders,
Street Fighter 2 Champion Edition,
Sunset Riders, Truxton I, Twin Cobra,
Vulcan Venture, Wrestle Fest, usw...

Super NES Super NES

SNES Kombigerät us. 20% schneller als dt. Geräte, lauffähig mit allen Modulen und Spiel für nur RGB Kabel dt.+ HiFi-Anschluß RGB Kabel us. geboostet&HiFi. Umbau SNES dt. 50/60Hz Bubsy Harley's Homogus Adventure Star Wing (Star Fox) dt. Street Fighter 2 Turbo Edition Super Turrican	399,99 DM 79,99 DM 89,99 DM 99,99 DM 119,99 DM 99,99 DM 129,99 DM a.A. 129,99 DM
---	--

PC Engine PC Engine

Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel Japan Umbau für us Geräte Joy Pad Verlängerung 2m Air Zonk SCD Street Fighter 2 Super Darius 2 SCD Japan Cards für z.B. Dragon Spirit, Final Soldier, Motorroader I, Son Son 2 usw...	999,99 DM 99,99 DM 29,99 DM 129,99 DM a.A. a.A. 29,99 DM
--	--

Sega Mega Drive Sega Mega Drive

Mega Drive Umbau 50->60Hz und jpc->us CD Rom us. inc. 6 Spiele CD Spiele Jungle Strike (Desert Strike 2) Shining Force Super Turrican Mega Drive 3er Set	55,55 DM 749,99 DM a.A. 119,99 DM a.A. a.A. 99,99 DM
---	--

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit
Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 4-fach Umschalter 7-fach Umschalter	159,99 DM 189,99 DM 269,99 DM
---	-------------------------------------

Anschlußkabel Anschlußkabel

Adapterkabel für Philips Commodore Monitore Spezialanfertigungen	45,99DM a. A.
--	------------------

Jetzt NEU: Verleih von Videospielen
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3,56566 Neuwied, Fax: 02622 / 83583

schnell einsichtig: Bei einem RPG wird auf lange Sicht mit einem einzigen Leben gespielt. Der Charakter steigt auf und wird stärker; das alles braucht viel Zeit, und ein Spielautomat, an dem ein Ein-



Ghost Pilots

zelner zu lange Zeit, ohne Münzen nachzuwerfen, spielen kann, ist schlecht fürs Geschäft. Schade, aber so sieht

weise die Abwechslung wegen mangelndem Modulnachschieb fehlt. An zweiter Stelle ist die Einseitigkeit der Spielegenres zu nennen: Von den bisher 40 erhältlichen Titeln sind ganze 18 im Prügelsektor angesiedelt, und ein Ende der Beat'em Up-Schwemme ist nicht abzusehen. Weshalb also ein Neo Geo kaufen? Nun, wen die beiden oben genannten Punkte nicht stören, der erhält das momentan technisch beste Vi-

deospielsystem für Zuhause. Superbunte Grafik und eine Soundkulisse, die Euch besonders über die Stereoanlage überwältigen wird. Das Neo Geo ist eben ein waschechter Spielautomat für Zuhause. Zwar könnt Ihr nur SNK-Spiele laufen lassen, aber dafür sind die meist billiger als die "echten" Spielhallenplatinen, die Ihr mit der MAK (siehe Ausgabe 6/93) abspielen könnt. Kauft Ihr Euch z. B. Street Fighter 2 für die MAK, müßt Ihr ca. 750 DM in-

deospielsystem für Zuhause. Superbunte Grafik und eine Soundkulisse, die Euch besonders über die Stereoanlage überwältigen wird. Das Neo Geo ist eben ein waschechter Spielautomat für Zuhause. Zwar könnt Ihr nur SNK-Spiele laufen lassen, aber dafür sind die meist billiger als die "echten" Spielhallenplatinen, die Ihr mit der MAK (siehe Ausgabe 6/93) abspielen könnt. Kauft Ihr Euch z. B. Street Fighter 2 für die MAK, müßt Ihr ca. 750 DM in-



Ninja Combat

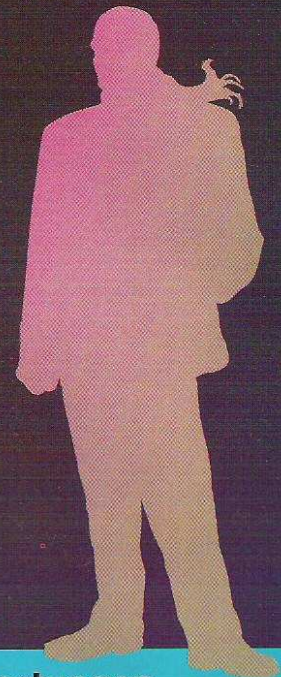
Unser Fazit

Wer sich ein Neo Geo zulegt, sollte zwei wesentliche Dinge bedenken: Erstens ist da natürlich die Preisfrage; denn wer kein gutes Finanzpolster hat, der wird das System nicht lange besitzen, da logischer-



Ninja Combat

vestieren, im Gegensatz dazu kostet Art Of Fighting für das Neo Geo nur 399 DM.



Die Wertungen

Art Of Fighting	102Megs	87%
Fatal Fury 2	106Megs	84%
3 Count Bout	106Megs	80%
Fatal Fury	55Megs	80%
Robo Army	45Megs	80%
Mutation Nation	54Megs	78%
Burning Fight	54Megs	77%
Crossed Swords	50Megs	77%
Ninja Combat	46Megs	74%
Eightman	46Megs	73%
King of the Monsters	55Megs	73%
Sengoku 2	74Megs	73%
The Super Spy	55Megs	73%
Sengoku	55Megs	72%
World Heroes 2	146Megs	72%
King of the Monsters 2	74Megs	70%
World Heroes	82Megs	70%
Legend of Success Joe	50Megs	40%
Puzzled	22Megs	76%
Mah-jongg	K. A.	K. A.
Blues Journey	50Megs	80%
Magician Lord	46Megs	85%
Cyberlip	50Megs	80%
Thrash Rally	46Megs	85%
Riding Hero	46Megs	60%
Viewpoint	74Megs	91%
Last Resort	45Megs	87%
NAM 1975	46Megs	85%
Ninja Commando	54Megs	75%
Ghost Pilots	55Megs	72%
Alpha Mission 2	47Megs	71%
Andro Dunos	34Megs	68%
Baseballstars 2	68Megs	85%
Super Sidekicks	54Megs	85%
Baseballstars	50Megs	80%
Soccer Brawl	46Megs	79%
Football Frenzy	48Megs	74%
Super Baseball 2020	46Megs	74%
League Bowling	26Megs	70%

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official Seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment, Inc. © 1993 Arena Entertainment, Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

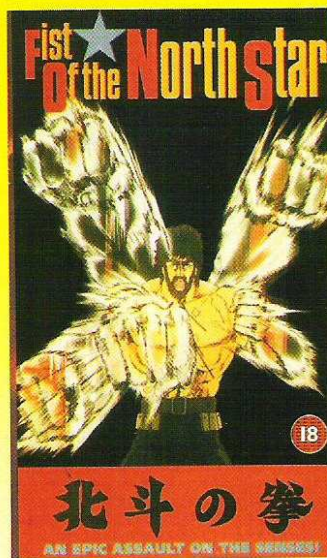
SPECIAL

ANIME

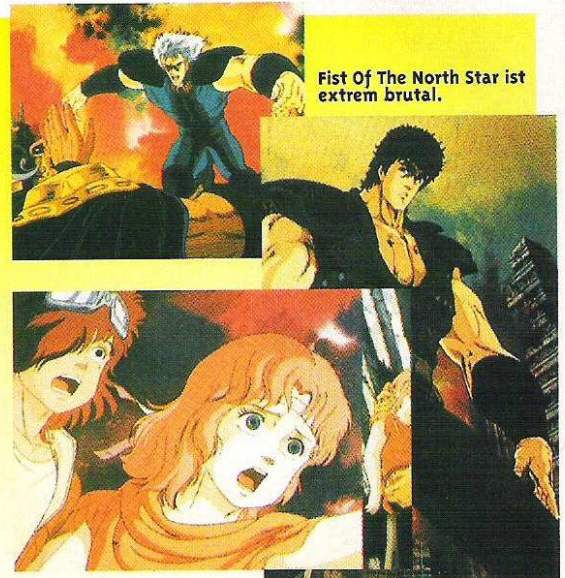
...so heißen die Zeichentrickfilme in Japan. Es sind meist abendfüllende

SF-, Fantasy- oder Actionspektakel, die stellenweise recht brutal sein können und fast immer in einer Welt nach dem nuklearen

Holocaust spielen. Alle vorgestellten Filme sind auf VHS (PAL) und nur in englischer Sprache erhältlich. In dieser Ausgabe stellen wir fünf Vertreter aus der Serie Manga Video vor, die uns freundlicherweise vom Videospiele-Versand und Anime-Händler Game Syndicate aus Selters zur Verfügung gestellt wurden.



Die Story ist rasch erzählt und im großen und ganzen ziemlich nebensächlich. Nur soviel: Ken, der Titelheld, wird gleich zu Beginn seiner Freundin beraubt und umgebracht. Etwas später folgt seine Reinkarnation durch den stummen "Schrei" eines kleinen Mädchens, das für das Überleben der Menschheit von größter Bedeutung ist. Von dem Zeitpunkt an gibt es für Ken nur noch einen Lebenssinn, nämlich Rache an seinen Peinigern zu nehmen. Gegen Ende steht er dann Raoh, dem stärksten Kämpfer, gegenüber und verliert gegen ihn! Doch das kleine Mädchen bekehrt Raoh, bevor er Ken töten kann, und für die Welt besteht wieder Hoffnung auf Frieden. Mit *Fist Of The North Star* liegt uns der bisher härteste und blutigste Anime vor (das kann sich aber noch ändern). Da der Film eine Empfehlung ab 18 hat und nur gegen Altersnachweis zu haben ist, sollten nur die hartgesottenen Freaks zu diesem Streifen greifen.



Fist Of The North Star ist extrem brutal.

2:0 FÜR'S PLAY ME TEAM

geile Auswahl

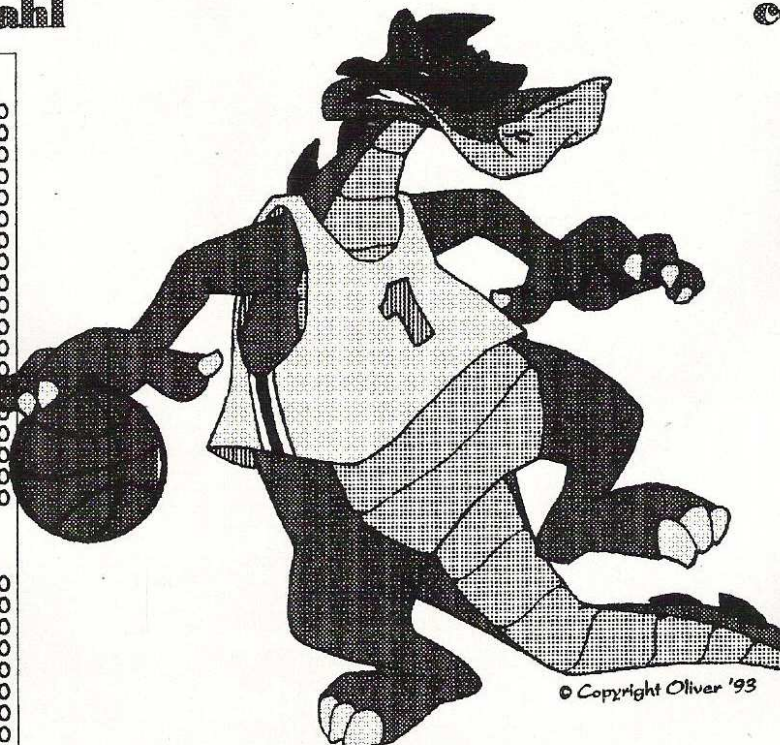
coole Preise

Super NES

Alien vs. Predator	99,00
Amazing Tennis (dt)	134,00
Batman's Return	79,00
Cybernator (dt)	119,00
Cosmo Gang	89,00
Cosmo Police	109,00
Dead Dance	119,00
Final Fight II	137,00
Flying Hero	89,00
Mech Warrior	99,00
Mortal Combat	139,00
Pooky & Rooky	119,00
Pop'n Twin Bee	99,00
Rock 'n Roll Racing	149,00
Starwing (dt)	119,00
Strike Eagle	129,00
Super Ninja Boy	125,00
Super Turrican	109,00
Wolfchild	115,00

NEO GEO

3 Count Bount	369,00
Blue's Journey	189,00
Eightman	219,00
Fatal Fury II	359,00
Ghost Pilots	199,00
King of Monsters II	299,00
Last Resort	289,00
Trash Rally	219,00



© Copyright Oliver '93

Mega Drive

Afterburner III (GD)	99,00
B.O.B.	127,60
Bare Knuckle II	95,00
Blaster Master 2	108,60
Chiki Chiki Boys	125,00
Cool Spot (dt)	123,00
Fatal Fury (dt)	129,00
Flashback (dt)	125,00
Flintstones (dt)	112,00
Jack Nicklaus Golf	109,00
Jaguar XJ 220 (GD)	119,00
Jungle Strike (dt)	123,00
King of Monsters	118,00
Mazin Wars	125,00
MIG-29 (dt)	115,00
Mutant L. Football	99,00
Strider II (dt)	109,00
Sup. Monaco GP II	39,00
Th. Storm FX (GD)	79,00
Wolfchild (GD)	129,00

Zubehör

Scoremaster-Jboard	99,00
Topfighter-Joyboard	145,00
M.G.H.	789,00
Neo Geo Pad	109,00

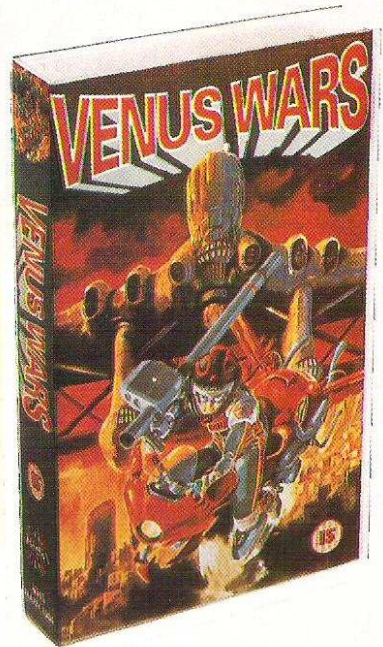
u.a. PC-Engine, Turbo Duo, Game Boy, PC, Amiga etc.

Play Me GmbH & Co. □ Wählingsallee 6 □ 22459 Hamburg □ 040 / 5500122 □ Telefax: 040 / 5593709
Versand (10-21Uhr) und Ladenlokal mit Verleih (12-21Uhr) □ Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Im Jahr 2089 kommt es auf der Venus zwischen den beiden verfeindeten Staaten Ishtar und Aphrodia zu einer kriegerischen Auseinandersetzung, die Aphrodia als Verlierer zurückläßt. Die Hauptstadt ist von den Truppen Ishtars besetzt und in ein riesiges Gefängnis verwandelt worden. Häuser werden gestürmt, Panzer patrouillieren in den Straßen und die Geheimpolizei versetzt die

Bevölkerung in Angst und Schrecken. Die Mitglieder eines Motorradrennstalls lehnen sich gegen die Aggressoren auf und vernichten in einer ersten Verzweiflungstat einen Superpanzer. Diesen Kampf überleben sie nur, weil sie von den Überresten einer Militäreinheit Aphrodias gerettet werden. Um seine Freunde vor dem Militärdienst zu bewahren, übernimmt Hiro einen Posten in

einer Monobikestaffel. Unter schweren Verlusten wird die Hauptstadt zurückerobert und die feindlichen Truppen zerschlagen. Venus Wars ist der harmloseste der fünf Filme, was nicht automatisch ein Urteil über die Qualität mit einschließt, denn er gehört ganz klar zu unseren Favoriten. Wer noch nie einen Anime gesehen hat, für den ist Venus Wars der optimale Einstieg.



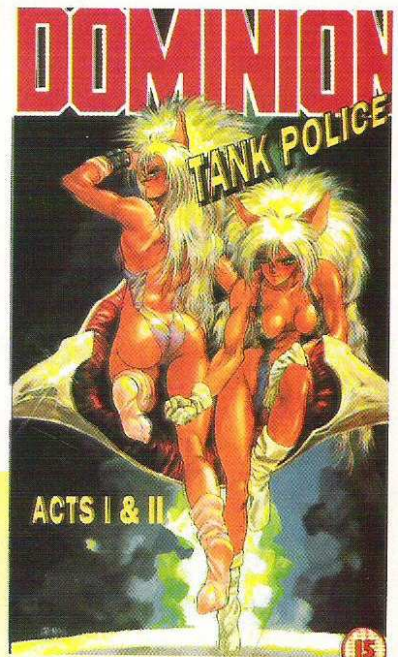
... erzählt von einem jungen Mädchen, das von einem Vampir gebissen wurde und diesen mit Hilfe eines Vampirjägers zur Strecke bringen muß, um von ihrem Fluch befreit zu werden. D, so der kurze und nichtssagende Name des Vampirjägers, ist ein Meister seines Handwerks, und, wie sich später herausstellt, ein mächtiges Mitglied der Adelsfamilie des Obervampirs. Es kommt, wie es kommen mußte: Der böse Blutsauger entführt die holde Maid und D rettet sie direkt aus den Armen des Scheusals. Ein Happy End gibt es den-

noch leider nicht, denn D hat das Lucky Luke-Syndrom: "I'm a lonesome Vampire Hunter", und ab reitet er in den Sonnenuntergang. Vampire Hunter D zeichnet sich durch eine interessante und unterhaltsame Story aus, die so schnell keine Langeweile aufkommen läßt. Da der Film in England erst ab 15 Jahren freigegeben ist, enthält er die eine oder andere recht brutale Szene, die jedoch, an Fist Of The North Star gemessen, eher ein müdes Lächeln auf das Gesicht zaubert. Vampire Hunter ist ein gefundenes Fressen für jeden Animefan.



Auch Tank Police ist in der Zukunft angesiedelt und es herrscht wieder mal Chaos und Unterdrückung. Die Umwelt ist verseucht und man kann sich nur noch mit Atemmaske auf die Straße trauen. Zu dieser Zeit arbeitet ein Wissenschaftler mit unverseuchten Urinproben (Ihr habt schon richtig gelesen an einer besseren Zukunft (wie er das nur anstellen will?). Natürlich ist

eine finstere Organisation hinter dem Geheimnis her, und so müssen die Mitglieder der Tank Police eingreifen und liefern sich ein heißes Panzerduell mit der Buaku Gang. Am Ende gehen nur die junge Leona und ihre Gefährten, die erst vor kurzem zur Tank Police gestoßen sind, als Sieger hervor. Dominion ist eine Zeichentrickserie, die sich aus vier Teilen zusammensetzt. Auf jeder Kassette



befinden sich zwei, die eine abgeschlossene Geschichte erzählen. Tank Police ist neben Venus Wars ein weiterer "harmloser" und somit noch ein einigermaßen guter Einstieg in die Animezene.

Auf den Straßen von Tokyo: Der junge Yakumo Fujii trifft ein kleines Mädchen mit Namen Pai, das ihm einen Brief seines Vaters überreicht, der bei der Suche nach einer unsterblichen Rasse den Tod fand. In diesem Schreiben bittet er Yakumo, der kleinen Pai zu helfen, ein richtiger Mensch zu werden, denn sie ist, wie sich herausstellt, eine Unsterbliche (und

das ist mehr ein Fluch als ein Segen). Durch einen unglücklichen Zufall bekommt Yakumo das Zeichen eines Dämonen der Unsterblichkeit eingebrannt und befindet sich nun in der gleichen Lage wie Pai. Zusammen ziehen sie aus, um die Statue der Menschwerdung zu finden, die Ihre einzige Chance auf Erlösung darstellt. Diese Fantasy-Saga wird wohl den wenigsten zusagen, da die Story recht verworren ist und Ihr nur mit gutem Englisch dem Handlungsfaden folgen könnt. Für Sammler zwar noch empfehlenswert, für Gelegenheitsvideoseher und Einsteiger aber kaum geeignet.

VERSAMMEL

24 Std. Bestell-service Anrufbeantworter

SÖHNKE STORBECK VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120
20251 Hamburg
Tel./Fax 040-4602396

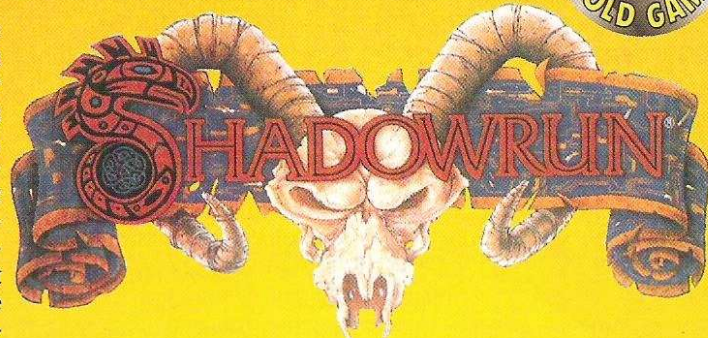
SUPER NINTENDO	Toys US 139,-	SUPER NINTENDO	Twin Bee JP 139,-	MEGA DRIVE	Flintstones 109,-
	Tom & Jerry US 129,-		Robby US 139,-		Cyborg Justice 109,-
	Fatal Fury US 129,-		Super Conflict US 139,-		Chiki Chiki Boys 99,-
	Wayne's World US 129,-		Lost Vikings US 129,-		Jungle Strike 109,-
	Star Fox US 139,-		Addam's Family II US 129,-		Fatal Fury 129,-
	Batman Returns US 139,-		Blues Brothers US 139,-		Cool Spot 109,-
	Doomsday Warrior US 129,-		Super Turrican US 139,-		Streets of Rage II 89,-
	Cybernator US 139,-		Tazmania US 129,-		Battletoads 99,-

weitere Titel auf Anfrage

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorauskündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

IMPORTE-NEUHEITEN



Am 30. April 2021 setzte die sogenannte Goblinisierung ein und ca. 10 Prozent der Menschheit verwandelten sich in Orcs, Zwerge, Elfen, Trolle sowie in einige kleinere Arten wie Drachen, Ghoule oder Wendingos. Der Computer hat eine bis jetzt nie dagewesene Perfektion erlangt und der Mensch kann seine Persönlichkeit mittels Cyberdecks in den Computer bringen (Ihr findet Euch dann in der virtuellen Welt der Matrix wieder). Inzwischen schreibt man das Jahr 2050. Die Welt wird von multinationalen Megakonzerne beherrscht, die die Regierungen aus dem Hintergrund lenken. In den meisten Großstädten herrscht wieder das Recht des Stärkeren, so auch in Seattle, in der unsere Geschichte spielt. Zu dieser Zeit

Mit Shadowrun könnt Ihr das etwas andere Rollenspiel erleben, denn das Spieleuniversum verbindet viele Genres

Jetzt ist es an Euch dem guten Jake, der inzwischen an Gedächtnisschwund leidet, zu helfen, seine Mörder und deren Auftraggeber zu finden und auszuschalten. Ihr bewegt Jake durch eine isome-

aufsammeln, Waffen kaufen, usw. Das Wichtigste sind die Gespräche. In diesen erhaltet Ihr sogenannte Schlüsselwörter, die Ihr aus einem Menü anklicken könnt und somit danach fragt. Auch solltet Ihr Euch Shadowrunner anheuern, die für Euch Magie bewirken (Mages), den Rücken freihalten (Mercenaries) oder in der Matrix herumstöbern (Decker). Wie bei richtigen Rollenspielen habt Ihr bestimmte Fähigkeiten, die Ihr mittels Karma-punkten aufbessern könnt, wobei auf ein ausgewogenes

Body	11	110	110
Magic	0	80	80
Strength	0	0	0
Charisma	0	0	0
Karma	1		
Money	7,360\$		
Spell (X)	Powerball		
Weapon (A)	T-250 Shotgun		
Armor	2 Mesh Jacket		

- Exit
- Items
- Magic
- Weapon
- Armor
- Skills
- Cyber



Die "Wastlands" Bar

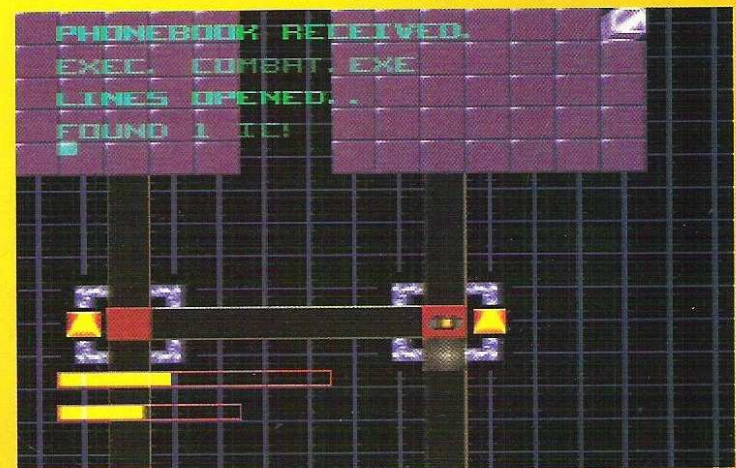
Put the small talk and let's get down to business. The name's Anders. You need a hired gun, I'm ready for action!

- Head Computer
- Heal
- Hiring
- Jester Spirit
- Kitsune
- Magic Fetish
- Matrix Systems
- Negotiation
- Nuyen

Mit Hilfe von Schlüsselwörtern könnt Ihr Euch unterhalten

wird Jake Armatage auf offener Straße erschossen und kurz darauf von einer Hundeschamanin wiederbelebt.

trische Landschaft, nur in der Matrix seht Ihr das Geschehen von oben. Ihr könnt Leute ansprechen, Gegenstände



In der Matrix holt Ihr Euch die wichtigsten Daten



Jake im Fahrstuhl



Der Heli fliegt Euch zu Drakes Versteck



Bum! Der Power-Ball haut rein

Verhältnis geachtet werden sollte. Eine Batterie zum Speichern von zwei Spielständen ist ebenfalls mit von der Partie.



Stefan: Nach Battletech programmierte Beam Software ein zweites Spiel zu einer

FASA-Rollenspielreihe und wird somit eines meiner Lieblingsteams. Wer das Spiel zum ersten mal sieht, wird von der Grafik nicht gerade begeistert sein. Wenn Ihr aber einige Zeit in das Spiel investiert habt, erscheint sie doch zweckmäßig und übersichtlich, und läßt zusammen mit der Musikuntermalung (die mich irgendwie an den

Battletech-Sound erinnert) eine Menge Atmosphäre aufkommen. Überhaupt ist die Story so richtig spannend und fesselnd. Nicht so toll ist dagegen das Kampfsystem, da Ihr mittels Fadenkreuz auf die Gegner zielen müßt. Ihr werdet Euch aber schnell daran gewöhnen. Wer sich Shadorun zulegt, sollte über grundlegende Englischkenntnisse verfügen und ein bißchen Rollenspielerfahrung mitbringen, denn die Puzzles sind zwar durchwegs logisch, aber auch ganz schön happig. Hört auf mich und kauft Euch Shadorun, vielleicht denkt man ja dann bei Beam Software über einen zweiten Teil nach: Hoffen wir's!

Philipp: Vorsicht, Shadorun ist ein klarer Vertreter der "Sieht müde aus, macht aber süchtig"-Kategorie. Die Grafik ist schlicht



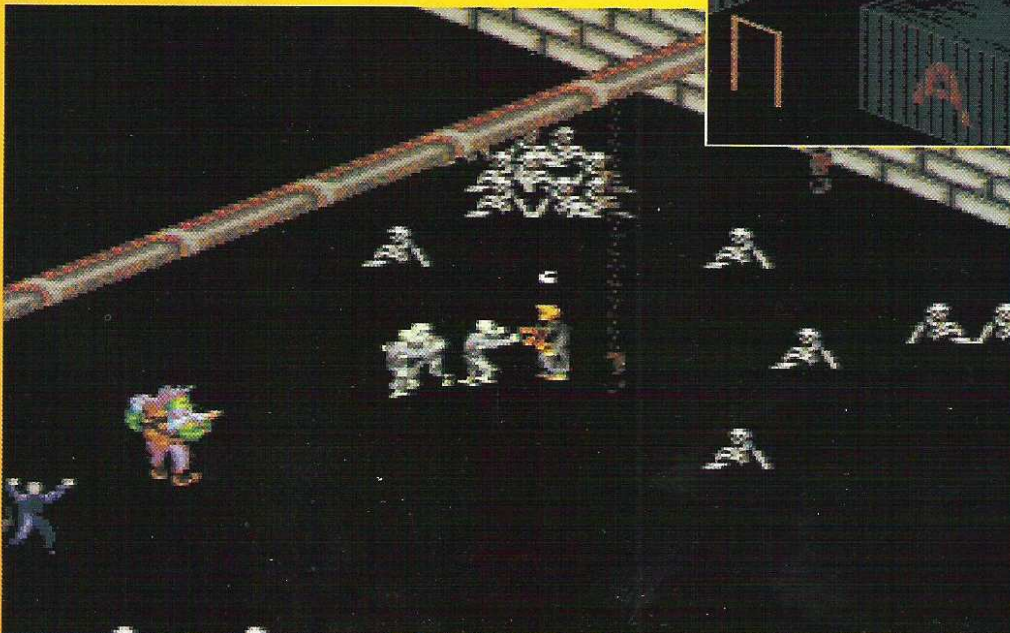
Hotline

Jeden Samstag stehen Euch Philipp und Stefan unter der Tel.Nr. 0931/155 18 ab 16 Uhr mit wichtigen Tips zur Verfügung.

und doch atmosphärisch, der Sound paßt zum Geschehen wie die Faust aufs Auge, und das Spielgenre ist schon deswegen so genial, weil es viel zu selten berücksichtigt wird (zumindest in Europa und den USA, die Japaner ersticken regelrecht in Rollenspielen). Die düstere Zukunftsstimmung ist absolut famos eingefangen und die Motivation so groß, daß das Super Nintendo erst wieder zur Ruhe kommt, wenn Shadorun durchgezockt ist. Doch bis dahin ist es ein weiter, mit durchwegs logischen Rätseln gespickter Weg. Fazit: Beam Software, wir wollen mehr davon.



Der "Dog" gibt Euch wichtige Hinweise zu den Zaubersprüchen



Ein Ghoul kommt selten allein

1			85		
SPIELER					
SYSTEM: SUPER NINTENDO					
HERSTELLER: DATA EAST/BEAM SOFTWARE					
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL USA					
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER					
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER					
BESONDERHEITEN: BATTERIE					
CA. PREIS: K.A.					
MUSTER VON: EIGENIMPORT					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
Grafik					
69 %					
Sound/FX					
76 %					
Spielspaß					
85 %					



Viele Spieler werden überrascht sein beim Anblick der Super NES-Version, denn diesmal ist ein Rennspiel der ungewöhnlichen Art herausgekommen

Im exotischen Land Tasmanien leben so allerhand abstruse Geschöpfe. Der schlimmste von ihnen ist der tasmanische Teufel Taz; er frißt einfach alles, was ihm vors Maul kommt, und voralldingen Kiwis. Ihr müßt also durch die Straßen laufen und innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Kiwis fressen, um Euren qualvollen Hunger zu stillen. Außerdem kann der tasmanische Teufel auch springen, greifen, sowie seinen Tornado starten, der nahezu alles wegfeht, Euch aber nur begrenzt zur Verfügung steht. Ganz so einfach ist die kulinarische Raserei aber nicht, denn so einige unfreundliche Kameraden wollen Euch Euer Mittagessen verderben. Da wären zum einen die Touristen, die Taz des öfteren mit ihren Bussen aus Versehen überfahren, zum anderen haben es sogar Ein-

heimische auf Euch abgesehen. Die größte Gefahr stellt aber zweifelsohne She-Devil dar. Erwischt sie Euch, ist das Spiel gleich zu Ende. Ein GAME OVER blinkt Euch ferner entgegen, wenn die Zeit abläuft, oder Ihr zu viele Unfälle einsteckt. Aber keine Sorge, es stehen



Wenn Euch dieser Flugsaurier erwischt, trägt er Euch ein ganzes Stück der Strecke zurück und Ihr verliert somit kostbare Zeit



He Alterchen, mach langsam, sonst macht die Pumpe nicht mehr lange mit

Euch ja immerhin fünf Continues zur Verfügung.



Ulf: Sunsofts neuestes Werk zeigt, daß sie zumindest technisch voll auf der Höhe sind; gute Zoom-Effekte, witzig animierte Sprites sowie lustige Geräusche bilden einen guten Rahmen. Da muß man Sunsoft wirklich ein kleines Lob aussprechen. Was sie hier an lustigen Ideen reingepackt haben, entlockt einem des öfteren ein Lächeln. Spielerisch ist das Ganze hingegen nicht so ganz gelungen. Sicherlich ist es löblich, mal etwas anderes als



höheren Levels nur noch schwer berechnen, wenn überhaupt, denn bei einer steigenden Straße sieht man sie erst, wenn unser Taz vor dem Kühler hängt. Trotz dieser Mankos ist Taz-Mania aber kein schlechter Titel, denn die witzige Aufmachung lädt einen immer wieder zu einem Spiel ein.



Stefan: Irgendwie hatte ich mir von Taz-Mania mehr versprochen, aber Fotos können halt das fertige Spiel nicht wirklich zeigen. Schon Sunsofts Vorgänger in der Looney Tunes-Reihe hat mir nicht gefallen, aber Taz-



Dieser Hund bietet Euch unterwegs immer wieder Happen zum Auffrischen Eurer Energie an

nia finde ich noch schlechter. Wenig spektakuläre Grafik, mickriger Sound und eine gute Portion Unfairneß, so stellt sich mir das Spiel dar. Von Abwechslung ist außer geringfügigen Grafikänderungen nichts zu merken. Die Idee, den guten Taz zu bemühen, anstatt mit Auto, Motorrad oder ähnlichem über den Highway zu flitzen, ist zwar lobenswert, dafür könnt Ihr den kompletten Rest getrost vergessen.

ein stinknormales Jump'n Run-Spiel zu programmieren, doch ein nicht immer ganz fairer Schwierigkeitsgrad vermiest einem ein bißchen die ganze Sache. Sind die ersten zwei Runden noch Kinderkram, hat man danach das Gefühl, als würde der Computer gleich mehrere Schwierigkeitsgrade überspringen. Die verflixten Kiwis haben plötzlich die fiesesten Tricks drauf und lassen sich nur sehr schwer packen. Heranfahrende Fahrzeuge kann man in

1 SPIELER			61		
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: SUNSOFT DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: EIGENIMPORT					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	68%				
SOUND/FX	56%				
SPIELSPASS	61%				

CONGO'S CAPER

Der offizielle Nachfolger zu Joe & Mac Caveman Ninja zeigt wenig Gemeinsamkeiten zum ersten Teil

Am Anfang waren da nur die Affen... Bis plötzlich vom Himmel zwei magische rote Kugeln herabfielen und zwei Tiere aus der Affenbande in

tras. So könnt Ihr zum Beispiel blaue Kristalle einsammeln, durch die sich zeitgleich eine Slot Machine in Gang setzt, bei der Ihr mit etwas Glück bis zu fünf Freileben gewinnen könnt. Zusätzlich können auch die roten Kugeln eingegrabscht werden. Nach drei solchen Kugeln verwandelt Ihr Euch zum Super-Congo.



Markus: Obwohl Congo's Caper wenig mit seinem Vorgänger gemeinsam hat, kann es durchaus Joe & Mac das Wasser reichen. Nicht nur alleine wegen der Sache mit der Slot Machine oder den versteckten Bonusräumen weiß das Modul positiv zu überzeugen. Niedliche Putzig-Grafik und ein Soundtrack, bei dem Jungle-Flair aufkommt,

tragen zum Spielspaß genauso bei wie die (leider wenigen) spielerischen Gags der Programmierer. Schade nur, daß diesmal auf den Zwei-Spieler-Modus verzichtet wurde. Auch finde ich, daß Congo's Caper mehr ein Spiel für die jüngere Generation ist, da der Schwierigkeitsgrad einfach zu niedrig angesetzt ist. Alles in allem ein durchaus gutes Spiel, bei dem die Fans des Genres (und nicht nur die) unbeschwert zugreifen können.



Philipp: Pfui Data East, wie konntet Ihr bei der

Grafik im Vergleich zum Vorgänger derart abbauen? Zum Glück ist uns die Spielbarkeit und der Putzigeffekt erhalten geblieben, er wurde sogar noch ausgebaut, denn das Äffchen, in das man sich nach einem Treffer verwandelt, ist



Congo verwandelt sich in Super-Congo

wirklich herzallerliebste. Überhaupt scheint mir, Data East wollte ein Kinderspiel produzieren, die gesamte Aufmachung jedenfalls spricht wohl eher die Jüngeren unter Euch an. Na ja, was soll's, auch die junggebliebenen Älteren dürfen sich ruhigen Gewissens an Congo's Caper erfreuen, es wird nämlich trotz alledem eine solide Portion Spielspaß

bereitgehalten. Wer allerdings neue oder gar innovative Ideen erwartet, der wird auf der ganzen Linie enttäuscht sein. Ich jedenfalls

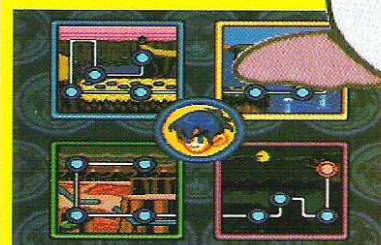


habe Euch gewarnt!



Oben: In der Bonusrunde heißt es Diamanten sammeln
Unten: Der erste Endgegner lacht uns entgegen

ein Menschenpärchen verwandelt wurden. Doch wie es nicht anders zu erwarten war, kommt alsbald der fiese Teufel angefliegen und nimmt die Gefährtin unseres Helden gefangen (irgendwie ist das schon uralte). Wie dem auch sei, begibt sich Congo (so der Name unseres Helden) sofort auf den Weg, diese aus den Klauen des Motzes zu befreien. Im Verlauf des Abenteuers zwar nur mit einer prähistorischen Keule bewaffnet, weiß Congo sich trotzdem gegen seine Gegner zu wehren, als da wären Flugsaurier, Steinzeitmännchen, Riesendinosaurier, und viele mehr. Doch im Gegensatz zum Vorgänger wurde diesmal auf einen Zwei-Spieler-Modus verzichtet, dafür beinhaltet das Modul allerhand andere Ex-



Oben: Levelanwahl
Unten: Ein Geist kommt selten allein

1 SPIELER			71
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: DATA EAST DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: HERBST SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: EIGENIMPORT			
schlecht	mittel	gut	sehr gut
GRAFIK			
70 %			
SOUND/FX			
63 %			
SPIELSPASS			
71 %			

TEST

SUPER NINTENDO

SUPER FORMATION SOCCER II



Der Nachfolger unserer Referenz präsentiert sich gegenüber dem Vorgänger wenig verbessert

Der Nachfolger wurde gegenüber dem ersten Teil in einigen Punkten erweitert. So ist das Spiel jetzt schneller, und mit der Geschwindigkeit sind auch die Computergegner wesentlich besser geworden. Schon ab dem ersten Gegner, den USA, müßt Ihr alles geben, um im HUMAN CUP bestehen zu können. Den Cup-Modus könnt Ihr nun auch bequem dreifach abspeichern und müßt Euch nicht mehr mit den Passwörtern des Vorgängers herumquälen.



Stephan: Auch wenn jetzt die vielen Super Soccer-Fans aufschreien werden (das plätschert an mir ab wie das Wasser am Gefieder einer Ente), der Nachfolger überzeugt mich genauso wenig wie der erste Teil. Bis auf den Vier-Spieler-Modus sind keine gewaltigen Verbesserungen hinzugekommen. Drei Mannschaften raus (Jugoslawien, Irland, Uruguay), dafür drei neue da-

Grafik, Sound und Spielaufbau sind zum Vorgänger identisch geblieben

SUPER FORMATION SOCCER

EXHIBITION
HUMAN CUP

HUMAN 1993



Die Mode 7-Effekte sind natürlich auch wieder mit von der Partie

zu (Schweden, Dänemark, Spanien) und eine ALL STAR-Auswahl, die man zudem ändern und abspeichern kann. Die Spielstärke der Teams wurde bis auf einen Ausrutscher der Realität angeglichen, denn Argentinien wurde wohl dank des baldigen Auftretens von Maradona im Land der aufgehenden Sonne als beste Mannschaft gesetzt. Ein gelungener Vier-Spieler-Modus hätte meine Meinung positiv beeinflussen können, aber in der vorhandenen Form bewirkt er genau das Gegenteil. Da das Auswählen des zu steuernden Spielers die Konsole bestimmt, passiert es



häufig, daß Ihr, kurz bevor Ihr angespielt werdet, einen anderen Akteur übernehmt. Das ist zwar nicht weiter tragisch, denn Euer Mitspieler paßt sich so halt den Ball selbst zu, aber unter Zusammenspielen verstehe ich etwas anderes. So, Ihr fragt Euch jetzt sicherlich, warum meckert der nur rum, wenn Super Formation Soccer II doch neue Referenz wird? Mit Striker von Elite (Preview auf Seite 10) und Ultimate Soccer von Sega fürs Mega Drive stehen zwei Hammer-Module ins Haus, angesichts derer für Humans neuen (alten) Fußballtitel leider nur noch die rote Karte übrig bleibt.



Argentinien stellt die stärkste Mannschaft (selten so gelacht)

Am Spielsystem selbst hat sich nicht viel getan: Der Schiedsrichter verteilt jetzt auch gelbe Karten, und über den Vier-Spieler-Adapter habt Ihr nun die Möglichkeit, Euch zu viert auf Torejagd zu begeben. Weiterhin könnt Ihr zu Beginn wählen, ob Ihr mit einer Nationalmannschaft oder mit einem ALL STAR Team antreten möchtet, und ob die Spieler mit Nummer oder Namen angezeigt werden sollen (allerdings in japanischer Schrift...).



Das Tore schießen wird durch stärkere Abwehrreihen erheblich erschwert

1-4 SPIELER 87

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HUMAN
DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
69 %					
SOUND/FX					
45 %					
SPIELSPASS					
87 %					



Nach einem eher erfolglosen Auftauchen auf dem Sega CD stattet Wolfchild nun dem Super Nintendo einen Besuch ab

Irgendwann in der Zukunft wird ein für die Regierung wichtiger Wissenschaftler von einer Terroristenvereinigung gekidnappt. Bei der Entführung wird fast seine gesamte Familie kaltblütig ermordet, nur der jüngste Sohn Saul überlebt und trägt sich von da an nur noch mit einem Gedanken: Rache! Mit Hilfe einer Entwicklung seines Vaters, dem Projekt Wolfchild, erhält Saul die Fähigkeit, sich in einen Wolfsmenschen zu verwandeln, der über enorme physische und mentale Kräfte verfügt. Dem Rettungs- und Rachefeldzug durch insgesamt fünf Levels steht nun nichts mehr im Wege. Saul

kann seine Feuerkraft ordentlich hochrücken; dazu muß er lediglich die unterwegs auftauchenden Extras einsammeln und anschließend über die X-Taste den gewünschten Schuß selektieren. Jede der fünf Welten besteht in der Regel aus zwei Abschnitten, wobei am Ende des zweiten der Obermotz wartet. Die Programmierer haben zwei Continues spendiert; wer mehr will, muß das Action Replay konsultieren.



Philipp: Keine Chance! Wenn ich mir das damals auf dem Amiga furiose



Mit der Kugel im oberen Bild verwandelt Saul sich zum Werwolf

Wolfchild heute auf dem Super Nintendo betrachte, so komme ich eindeutig zu der Überzeugung, daß dieses Modul, mit den heutigen Maßstäben gemessen, keine Chance gegen die übrige Actionkost auf dem Super Nintendo hat. Es besitzt ein absolut langweiliges Leveldesign, unmotiviert hingeschlammte Obergegner und einen unerträglichen Sound. Auch das Sprungverhalten des Titelhelden ist nicht gerade das Gelbe vom Ei, denn

egal wie lange man den Knopf auch drückt, unser Held springt immer gleich hoch oder weit (bei einer vernünftigen Steuerung läßt sich der Sprung durch die Dauer des Gedrückthaltes beeinflussen). Nein danke, das Geld, das man beim Kauf von Wolfchild zum Fenster rausschmeißen würde, sollte man lieber in wesentlich schwingvollere Titel investieren.

1			59
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: VIRGIN GAMES			
DATENTRÄGER: MODUL USA			
GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR			
BESONDERHEITEN: KEINE			
CA. PREIS: K.A.			
MUSTER VON: EIGENIMPOT			
schlecht	mittel	gut	sehr gut
GRAFIK			
66 %			
SOUND/FX			
54 %			
SPIELSPASS			
59 %			

MEGA DRIVE

SEGA-CD		Actraiser	dt 119.90
Annet Again	us call	Alien III	dt 124.90
Citizen X	us call	Asterix	dt call
Ecco the Dolphin	us 119.90	Axelay	89.90
Final Fight	us 109.90	Batman Returns	dt 129.90
Jaguar XJ-220	us 109.90	Battletoads	129.90
Mad Dog McCree	us call	Bomberman	dt 109.90
Rise of Dragon	us call	Bubsy	dt 119.90
Robo Aleste	us call	Clay Fighter	call
Sherlock Holmes II	us 99.90	Congos Caper	99.90
Terminator	us call	Cybernator	dt 129.90
Thunderhawk	us call	Equinox	129.90
Young Indiana Jones	us call	Evo	139.90
weitere CD-Titel lieferbar		Fatal Fury	dt 129.90
Another World	dt 109.90	Final Fantasy II	us 129.90
Blaster Master II	us 109.90	FF Mystic Quest	us 99.90
Cool Spot	dt 109.90	Final Fight II	us 139.90
Fatal Fury	dt 119.90	Jimmy Connors PPT	dt 129.90
Flashback	dt 119.90	John Madden '93	dt 119.90
Global Gladiators	dt 109.90	Kawasaki Challenge	119.90
Jungle Strike	us 109.90	King Arthurs World	dt 129.90
Micky & Donald	dt 89.90	Lost Vikings	dt 119.90
Sorcerer's Kingdom	us call	Magical Quest	dt 119.90
Street Fighter II		Mario is Missing	us 119.90
Championship Ed.	call	Mario Kart	dt 89.90
Streets of Rage II	dt 89.90	Mechwarrior	us 129.90
		Mortal Kombat	dt 139.90
		Parodius	dt 99.90
Mega Drive	dt 199.00	Player Manager	dt 129.90
inkl. 50/60 Hz	239.00	Pocky & Rocky	us 129.90
Sega-CD-ROM		Rock'n Roll Racing	12990
inkl. 6 Spielen	us 599.00	Royal Rumble	dt 139.90
CDX-CD-Converter	89.90	Shadowrun	us 129.90
328-II Joyboard	89.00	Shanghai II	us 109.90

SUPER NINTENDO

Star Wars	dt 119.90
Starwing	dt 124.90
Street Fighter II Turbo Edition	dt call
Super Soccer II 4-Player	89.90
Super Turrican	dt 129.90
Taz-Mania	129.90
Tecmo NBA	dt 109.90
Tiny Toons	call
Tuff Enuff	99.90
Twinbee	dt 129.90
Wolfchild	us call
Yosh's Cookie	dt 129.90
	us 109.90
Super-NES	us 299.00
Super-NES 50/60Hz	dt 299.00
RGB Kabel	dt 39.90
RGB Kabel HIFI	dt 49.90
Fire 5-Player Adapter	59.90
Fire Maus	call
Fire SFX-Adapter	us 799.00
Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.	39.90
Capcom Power-Stick	99.00
JB-King Joystick	dt 169.90
Top-Fighter	dt 139.90
Pad-Verlängerung	dt 149.90
SN-Pro Pad	19.90
ASCII-Pad	34.90
Fire X-Terminator	dt 59.90
Action Replay Pro	89.90
Super Scope	109.90
Street-Fighter FanSet	dt 139.90
	49.90

NEO GEO

Grundgerät	dt 119.90
inkl. Joyboard	dt 109.90
Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)	1149.00
Joyboard	call
Memory Card	119.90
	55.00
3 Count Bout	us 119.90
Art of Fighting	us call
Baseball Stars II	us 129.90
Fatal Fury II	dt 119.90
Last Resort	us call
Samurai Showdown	dt call
Sengoku II	us 119.90
Super Side Kicks	us 109.90
Viewpoint	369.00
World Heroes II	369.00
	339.00
	599.00
	359.00
TURBO DUO	
Grundgerät RGB	us 799.00
inkl. 7 Spiele	
328-II Joyboard	89.00
Bomberman '93	us 109.90
Cosmic Fantasy II	us 109.90
Devil Crash	us call
Dragon Slayer	us 109.90
Dungeon Explorer II	us 109.90
Gradius II	us call
Lords of Thunder	us 109.90
Neutopia II	us call
Parasol Stars	us call
Star Parodijer	jp call
Street Fighter II CE	call

WATCH PROMOTIONTEAM

JUMP 'N' RUN

ENTERTAINMENT CENTER

0221-123393

10-22 Uhr Bestellanahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9.- Porto & Verpackung im festen Karton. Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen.

Händleranfragen erwünscht
Telefax 0221-125676

Ebertplatz 2
50668 Köln

TEST

SUPER NINTENDO



SUPER TURRICAN

Nach Blue Bytes Jimmy Connors Tennis ist Super Turrican bereits die zweite Super Nintendo-Produktion aus deutschen Landen, und in Sachen Qualität steht sie der ersten in nichts nach

Wer hätte damals, als das erste Turrican auf dem Amiga erschien, je gedacht, daß dieser zähe Bursche eine derartige Laufbahn vor sich hat. Denn Super Turrican ist noch längst nicht alles: Mega Turrican kommt erst noch für das Mega Drive heraus, und im Abspann der Super Nin-



tendo-Version wird auf einen Nachfolger mit 8 MBit bereits angepielt. Doch bis zu dessen Erscheinen wird wohl noch viel Zeit ins Land gehen, so daß wir uns jetzt erst mal mit dem aktuellen Turrican beschäftigen: Der Oberfiesling Machine hat den fried-

vollen Plakatis voll war mindestens Anknüpfen (fried-er zu- bis zur



Die Grafik ist schon im ersten Level vom Feinsten

von Machine) unter den Nagel gerissen. Ihr als aktive Mitglieder der United Planets Freedom Forces bekommt jetzt endlich die Chance, in die brandneuen Turrican-

byrinthe bis zur Alienmama. Um bis dorthin zu gelangen, stehen Euch drei Continues a fünf Leben (EASY) bzw. a drei Leben (NORMAL) bzw. gar keine Continues zur Verfügung (HARD). Turrican besitzt drei unterschiedliche Waffensysteme, die sich jeweils um fünf Stufen erweitern lassen. Zum einen hätten wir da den Streuschuß (rot), zum anderen einen



Kampfanzüge zu schlüpfen und Euch im direkten Gefecht mit dem Feind zu bewähren. Das Modul bietet hierfür 12 weiträumige



Abprallschuß (gelb), und läst but not least gibt es da noch den Laser (blau). Zusätzlich könnt Ihr mit einem Gefrierstrahl die meisten Gegner läh-



Stages, die sich auf vier Welten verteilen. Begonnen wird auf der Planetenoberfläche, dann folgt eine Fabrik, eine Eiswüste, und am Ende kämpft Ihr Euch durch unterirdische La-



Turrican mit voll aufgepowertem Streuschuß



3. Level: Die Eiswüste



Der verwinkelte Levelaufbau treibt den Spielspaß in schwindelerregende Höhen

men oder dank SMART LINE den gesamten Bildschirm von kleinen und mittleren feindlichen Sprites säubern. Eine weitere Spezialität ist die Möglichkeit, Euch in ein En-

gerierad zu verwandeln, in dessen Form Ihr nahezu unverwundbar werdet und mit Minen und Bomben den Weg zupflastern könnt.



Alien 3 läßt grüßen



Philipp: Auf Super Turricon habe ich seit dem Augen-

blick

gewartet, als ich im Abspann zum zweiten Teil (Amiga) einen Vermerk in dieser Richtung erspäht hatte. Und es hat sich gelohnt, denn dieses 4 MBit-Wunder ist ein Grafik-, Sound- und Spielspaß-Feuerwerk, wie ich es selten erlebt habe. Die



Steuerung ist präzise, die Kollisionsabfrage fair, der Levelaufbau durchdacht, das Zeitlimit optimal abgestimmt,... Zur absoluten Glückseligkeit fehlt eigentlich nur eine Ergänzung, ein Zwei-Spieler-Modus, wie ihn Super Probotector vorweisen kann. Doch eigentlich lassen sich diese beiden Games schlecht miteinander vergleichen. Probotector ist geradlinig, während es bei Turricon jede Menge zu erkunden und zu erforschen gibt. In nahezu jedem Ecken eines Levels sind Leben oder Extrawaffen versteckt, was für eine noch steilere Motivationskurve sorgt. Mein Urteil kann somit nur lauten: Jeder Super Nintendo-Besitzer, der Super Turricon nicht hat, hat einen Meilenstein in Sachen Video-

Videospiele? Geräte? Neuheiten? e e e gimme all!! e e e

Lieferbare bzw. angekündigte Neuheiten
Preis und Version erfragen

MEGA DRIVE

- Landstalker
- Jungle Strike
- Shining Force
- Bubsy
- Ultimate Soccer
- Streetfighter 2
- Thunderhawk CD
- Dracula CD
- Final Fight CD
- ...und viele mehr!

Die Super Nintendo 16 Bit Power. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- Starwing
- Super Turricon
- Shadow Run
- Exhaust Heat 2
- Mario Allstar
- Pocky & Rocky
- Bomberman '93
- Mario is missing
- Yoshis Cookie
- ...und viele mehr!

Wir führen ALLE Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM!

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage



e W M
Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
System angeben!
Abschnitt einsenden!
aktuelle Preisliste kommt
MF 8/93



Unendliche Leben mit dem Action Replay: TE04FB05

Levels in nur 4 MBit zu quetschen, ist eine wahre Meisterleistung. Obwohl ich Levels mit "unübersichtlichem" Aufbau nicht unbedingt schätze und es manchmal auch recht hektisch zugeht, hat mich dieses Modul vollkommen überzeugt. Sehr positiv finde ich übrigens, daß Gegner, die Ihr einmal abgeschossen habt, nicht wieder auftauchen. Super Turrican ist ein Spiel, das in jede

Modulsammlung gehört. Wer sich dieses Spektakel entgehen läßt, ist nicht nur selber schuld, sondern ihm entgeht auch noch DAS Jump'n Shoot dieses Jahres (nicht nur meine Meinung).



Stefan: Das Factor 5-Team hat es tatsächlich geschafft, mit ihrem ersten Spiel in den Spieleprogrammierer-Olymp auf dem Super Nintendo zu kommen (bis jetzt sind dort, meiner Meinung nach, nur Konami und Capcom vertreten). Tolle Grafik, gigantischen Dolby Surround Sound und riesige



Martin: Super Turrican ist einfach nur noch genial. Wie es



Blitz und Donner mag unser Turrican gar nicht



Wasserfall gefällig?



Donnersound und Hammergrafik



Die Hintergrundgrafiken sind atemberaubend



Zweite Stage: Die Fabrik

Factor 5 geschafft hat, diesen Donnersound, die Fülle an sehr gut ausgeklügelten Levels, und die Hammergrafik in ein 4 MBit-Modul unterzubringen, wird wohl ewig ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Unfaire Stellen, miese Kollisionsabfrage, alles Fehlanzeige. Factor 5 hat einfach an alles gedacht. Selbst wenn man Super Turrican durchgespielt hat, lohnt es sich dank der versteckten Wege und Power Ups immer wieder noch, ein Spielchen zu wagen. Unsere ehemalige Re-

ferenz Super Probotector nutzt zwar ausgiebig die Mode 7-Möglichkeiten und beeindruckt durch die interessanten Effekte, dafür ist das Super Nintendo-Debut von Factor 5 verwinkelter und der Sound gefällt mir noch wesentlich besser. Super Turrican ist ein Muß für jeden ambitionierten Jump'n Shoot-Freak, das sich vor der fernöstlichen Konkurrenz wirklich nicht zu verstecken braucht.

1			88		
1 SPIELER					
SYSTEM: SUPER NINTENDO					
HERSTELLER: SEIKA/FACTOR 5					
DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL USA					
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER					
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL					
BESONDERHEITEN: KEINE					
CA. PREIS: K.A.					
MUSTER VON: DYNATEX					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
86 %					
SOUND/FX					
87 %					
SPIELSPASS					
88 %					

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX



Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT DER SUPER FOXPOWER!

NEUERÖFFNUNG IN ESSEN

02.08. 02.08.
TOMBOLA SPEIS'+TRANK

RIESENPARTY

11.00 Uhr

MIT FACTOR 5 STREET F. II CHAMPIONSHIP AUTO-GRAMMSTUNDE MIT CHRIS HÜLSBECK

Rüttscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/xxxxx

POWER IN DORTMUND

MEGA SPIELE



HAMMER- PREISE

BRÜCKSTR. 42-44
(BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND
Tel.: 0231/574760

GAME BOY

Milon's Secret Castle • Zelda • F-15 II
Kid Dracula • Addams Family II
Lethal Weapon • Ninja Boy II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Battletoads • Alien III • Evo
Lost Vikings • Super Turrican
Top Gear II • Mechwarriors • Humans
F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
Equinox • Darius II • Super Slapshot
Final Fight II

LYNX

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
Pitfighter • Eye o. t. Beholder
Super Off Road • Raiden



Super Sidekicks • Viewpoint
Fatal Fury II • World Heroes II
3 Counts Bout • Sengoku II

SEGA MEGA DRIVE

Jaguar XJ 220 (CD) • Cool Spot • Blaster
Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
Batman Returns (CD) • Shinobi II • Humans

GAME GEAR

Humans • Double Dragon • Hook
David Robinson • Shining Force
Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

Tiefstpreise für ALLE Konsolen-Tel. erfragen!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX: 0231/521553

STREET FIGHTER II

Versandanschrift: Brückstraße 42-44 44135 Dortmund
Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9:30 - 19:00
Versandkosten: Inland +10,-DM



dynatex



TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal: 44135 Dortmund 45130 Essen

Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 9:30 - 18:30 Do: 9:30 - 20:30 Sa: 9:30 - 14:00

LOGO: NEO GEO © COPYRIGHT IN FOTO: ALL CHARACTERS & PICTURES ARE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

HI FREAKS,

diesmal habt Ihr uns aber ganz gewaltig mit Tips & Tricks eingedeckt. Wir konnten der Briefeflut gar nicht mehr Herr werden. Danke, danke, danke (der Schleim trift schon). Der Tip des Monats und ein Freiabo geht diesmal an Thomas Lampe aus Braunschweig, der uns als erster das Soundmenü zu Super Turrigan (Super Nintendo) schickte. Echt genial. Übrigens: Samstags zwischen 16 und 18 Uhr steht Euch nach wie vor unsere Helpline offen. Die Flashback-Hotline ist zwar vorbei, dafür stehen Euch in den nächsten vier Wochen Philipp und Stefan in Sachen Shadowrun und Neo Geo zur Verfügung. Bis zum nächsten mal

Euer Helpline-Team
Bastian und Gerd



Mega Drive

MEGA LO MANIA

Passwörter

Hier sind die Passwörter für alle 9 Epochen des Strategieknüllers Mega lo Mania:

Epoche 2: KDBDCYFIWMB
Epoche 3: IIBDGYFXXSN
Epoche 4: GNB DYZLXXSJ
Epoche 5: ESBDOYFYXSP
Epoche 6: CXBDGAMYXSL
Epoche 7: ACCDKAMJTAX
Epoche 8: YGCDSBYZSGX
Epoche 9: QMFDNCFMETGC
Mother Of Battles: REHAZOASBGG

Mega Drive

FATAL FURY

Unendlich Continues

Sobald Ihr einen Kampf verliert, erscheint ein Continue-Bildschirm, in dem in der linken unteren Ecke Eure Credits angezeigt werden. Hier haltet Ihr OBEN auf Eurem Controller gedrückt und drückt gleichzeitig auf A, B und C. Jetzt laßt Ihr die Feuerknöpfe A, B und C wieder los. Für jeden weiteren Druck auf diese Feuerknöpfe erhaltet Ihr ein zusätzliches Credit. Auf diese Art und Weise habt Ihr die Möglichkeit, mit jedem Gegner so oft zu kämpfen, bis Ihr ihn letztendlich geschafft habe.

Mega Drive

SONIC II

Endgegnertaktiken

Emerald Hill Zone: Wenn Robotnik auf Euch zukommt, springt Ihr auf den hinteren Teil seines Fahrzeugs, rennt ihm hinterher und springt nochmal drauf. Nach dem siebten Treffer schießt er seinen Bohrer ab. **Chemical Plant Zone:** Springt den Bösewicht vom festen Boden aus an, bis er seinen Behälter gefüllt hat. Rennt unter dem Behälter durch und wiederholt das Spielchen. **Aquatic Ruin Zone:** Wenn aus den unteren Löchern ein Pfeil kommt, springt Ihr hoch; ansonsten bleibt Ihr stehen. Sobald ein Pfeil in der Wand steckt, hüpfst Ihr auf ihn und von da aus auf Robotnik. **Casino Night Zone:** Startet vom Boden aus die Super Dash-Attacke und springt von der Wand ab, sobald Ihr auf Robotniks Höhe seid. **Hill Top Zone:** Wenn Robotnik aus der Lava auftaucht, springt Ihr sofort auf ihn. Da der Igel immer wieder ein Stück hochprallt, trefft Ihr den Doktor achtmal hintereinander. Danach müßt Ihr sofort nach rechts oder links springen, um nicht in die Lava zu fallen. Schafft Ihr's nicht, springt ihn an und weicht den Feuerbällen aus, sobald er wieder auf Tauchstation geht. **Mystic Cave Zone:** Wenn der Gegner herunterkommt, springt Ihr ein paar mal auf ihn und verschwindet, um nicht zerquetscht zu werden. Springt dann von oben auf ihn, bis er sich nach oben bohrt. Jetzt könnt Ihr ihn von unten angreifen, bis er oben angekommen ist. Wiederholt die Aktion, achtet aber auf die herabfallenden Felsspitzen. **Oil Ocean Zone:** Laßt Euch drei- bis viermal auf Robotnik fallen. Wenn er wieder unten steht und die Spitze aus dem Öl ragt, springt Ihr über ihn hinweg. Weicht den Laserstrahlen aus und wiederholt die Aktion. **Metropolis Zone:** Wenn die vorderen Kugeln oben ankommen, könnt Ihr Robotnik einmal von unten anspringen. Danach zerstört Ihr den Ballon und wiederholt das, bis seine Ballons alle sind. Jetzt beginnt er, mit einem Laser zu feuern. Springt ihn von unten an und er ist erledigt. **Sky Chase Zone:** Kein Endgegner (dafür eine nette Runde!) **Wing Fortress Zone:** Fahrt auf den Plattformen herum und springt den Strahler ein- bis zweimal an, sobald er sich öffnet. **Death Egg Zone:** Wenn der Metall-Sonic stillsteht, laßt Ihr ihn Euch dreimal auf den Kopf fallen. Rollt er, müßt Ihr drüberspringen. Wenn er auf Euch zukommt, könnt Ihr Euch zweimal links auf ihn fallen lassen und dann drüberspringen. Bleibt in der Mitte stehen, damit er über Euch springt. Springt noch zweimal auf ihn, dann erscheint Robotnik: Achtet darauf, immer über seine Arme an seinen Bauch zu springen. Wenn er Euch den Rücken zudreht, einfach nur den Bomben ausweichen. Sobald er mit dem Gesicht in Eure Richtung schaut, springt Ihr ihn einmal an und weicht seinen Armen aus. Nach zwölf Treffern ist Schluß!

Mega Drive

THE HUMANS

Passwörter

Jeder von den ersten Runden unterforderte Spieler kann sich dank aller Codes sofort an den späteren Levels versuchen. Alle anderen dürfen natürlich auch mal in die höheren Stufen reinschauen:

- Level 1: JWHV MRKNKHB
- Level 2: YHQBSBGTSFY
- Level 3: DGTVOBWXBJNC
- Level 4: PBGPGHQZMZGT
- Level 5: TMHCPYPCDOHQ
- Level 6: DTMFCPWJWFPW
- Level 7: FKNMZXDGJKBW
- Level 8: XSJKQLMFHWZ
- Level 9: DVDQTNKTMHSF
- Level 10: VYJMDMPVXHHD
- Level 11: SDKJRGJHDWZO
- Level 12: HCDFWZSNXCPH
- Level 13: CBJHXXDMHSVL
- Level 14: FPYBCXGPMMP
- Level 15: SRQHNLDRDWP
- Level 16: NYZKBLPGZXM
- Level 17: ZGXMLRRNWHLK
- Level 18: RKLKDXHNQP
- Level 19: VCRMFKNSRDMF
- Level 20: WDFGNXGRRMP
- Level 21: YXLP SLBXWHBQ
- Level 22: XQHHWPQBJMPC
- Level 23: VYNSJGFGJHCB
- Level 24: SDMFCJKBCJGZ
- Level 25: TKJXCLWLZTWP
- Level 26: CVYXWHYRGDWD
- Level 27: WTBSDCBXKTWL
- Level 28: QXJKDYRMLSTC
- Level 29: VSPOXYVCLVCB
- Level 30: MFKTJGNSXQJM
- Level 31: FHWHHMTCJSPN
- Level 32: FTWFSBZLYNXS
- Level 33: LWLSTSLVWDRX
- Level 34: WXTXBCHBWLDDG
- Level 35: ZSRGHXCZYFLO
- Level 36: ZGHXLXJSXZM
- Level 37: RSBMVGVSSTBL
- Level 38: CZQNJYZWLWFO
- Level 39: ZFPKPYXJCRGX
- Level 40: NSFLKXCBJDWF
- Level 41: HOVQNVVMVGPO
- Level 42: FCTRRYFMZMVK
- Level 43: BYNNYHYTGDT
- Level 44: BDMBGXDYLKHG
- Level 45: TNLQVNQJJBZO
- Level 46: PZFACTHKBVXM
- Level 47: DFGFGFWRRXCW
- Level 48: VNWLGXTRQNC
- Level 49: ZWNSXGFYNMHS
- Level 50: PDJTKPCTYXDK
- Level 51: HHJYFSXNNPFG
- Level 52: BPHGLQXJHWJY
- Level 53: BWLPKPNGVFQD
- Level 54: WHYNDZMTYNQT
- Level 55: QDDGVHPGFWLS

Nintendo NES

CASTLEVANIA III

10 Leben

Und gleich nochmal Carsten Daus. Diesmal erzählt er uns, wie sich das Passwort HELP ME auf die Anzahl der Leben auswirkt?!

Nintendo NES

TOM & JERRY

99 Leben für Jerry

Carsten Daus aus Bremen mauserte sich 99 Leben für die Jerry-Maus. Der Trick funktioniert folgendermaßen: Im Titelbild drückt Ihr RECHTS, RECHTS, OBEN, LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN, B, A, SELECT und 2 x START. Die Tastenkombination muß so schnell wie möglich eingetippt werden. Hat der Trick geklappt, erhaltet ihr 99 Jerry-Leben, die niemals weniger werden.

Game Boy

PRINCE OF PERSIA

Passwörter

Diesmal haben wir alle Codes zu Prince Of Persia für Euch herausgefunden. Hier sind sie:

- Level 2: 06769075
- Level 3: 28611065
- Level 4: 92117015
- Level 5: 87019105
- Level 6/7: 58310135
- Level 8: 70914195
- Level 9: 68813685
- Level 10: 01414654
- Level 11: 32710744
- Level 12: 26614774
- Jaffar: 98119464
- Ending: 89012414

Mega Drive

JUNGLE STRIKE

Passwörter

Die Codes für alle Levels von Jungle Strike wurden uns freundlicherweise von Electronic Arts zur Verfügung gestellt.

- Level 1: RXWLCZD3N67
- Level 2: 9W7GBTL6CDR
- Level 3: X7LSJKRVL4M
- Level 4: VL4S6MGZBVP
- Level 5: WS6MHPZF9T3
- Level 6: TMHPGCFDYRL
- Level 7: 7PGCZJYK3XM
- Level 8: NCZJFD3BRWC

ELEKTRONIK - LAND®

*** für Händler Exportpreise ***



Schoolbag/Backpack, T-4
24,90 DM



CD-Tasche, T-2
24,90 DM



Super Nes Tasche
42,00 DM



GB Valise
24,00 DM

Software-Neuheiten auf Anfrage

ALT GmbH

Gierstergasse 8
A-1120 Wien
Tel.: 02 22/812 57 21

in Deutschland:
Hr. Hübnertel.: 0 85 04/3042
Hr. Dränertel.: 0 88 06/389

Duo/Super CD-ROM

COTTON

Erweitertes Option Menü und Levelwahl

Unser Stefan hat wieder einmal seine Japanischkenntnisse unter Beweis gestellt und diesen Trick übersetzt. Im Option Menü SELECT drücken, dann auf EXIT gehen und folgende Kombination eingeben: UNTEN, II, II, LINKS, I, RECHTS, SELECT.

Game Boy

TENNIS

Jeder Aufschlag ein As

David Schäfer aus Freising weiß, wie Ihr den Schiedsrichter austricksen könnt. Beim Aufschlag werft Ihr den Ball in die Luft und schlagt, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat, daneben. Jetzt geht Ihr schnell mit Eurem Spieler ein bißchen nach rechts, so daß der Ball Euch auf den Kopf fällt. Der Schiedsrichter wird Euch den Aufschlag als gewonnen angeben.

Game Gear

SPACE HARRIER

Passwörter

Mit diesen Codes dürft Ihr alle Levels von Space Harrier direkt anwählen:

Level 2: EAGF
 Level 3: CHFA
 Level 5: DGBC
 Level 6: HBGA
 Level 7: FBHE
 Level 9: BFCH
 Level 10: HGDA
 Level 11: AGECE

Duo

PC KID 3/BONK 3

Levelwahl

Wenn wir Stefan nicht hätten, dann hätten wir kaum Engine-Cheats. Im Titelbild den Cursor auf den Zwei-Spieler-Modus stellen. Jetzt schräg nach LINKS-UNTEN drücken (der Cursor ist auf den letzten Menüpunkt gesprungen) und halten. Taste II und I drücken und halten und schließlich auf RUN drücken.

Mega Drive/Mega CD II

TIME GAL

Komplettlösung

Der Mega CD-Killer Stefan Hellert zockte für Euch Time Gal durch. Kleiner Hinweis: Wenn die Hauptfigur auf Euch zuläuft, dann ist RECHTS und LINKS vertauscht. U = UNTEN, O = OBEN, L = LINKS, R = RECHTS, F = FEUER)

B.C. 70 000 000 Passwort: BMCFXWRL R-R-L-R-L-O-U

B.C. 65 000 000 Passwort: GJRPQVKS O-L-F-F-GO UP

B.C. 30 000 Passwort: THMZCYFB U-R-L-O-U-R-R-R-F-F-GET AWAY

B.C. 1 600 Passwort: RYFGSXDK R-O-R

B.C. 44 Passwort: FTGBOQPW F-F-F-F-L-O-L-R-L-O-F

A.D. 500 Passwort: VSLCZKTJ R-U-O-U-R-L-O-F-U-R

A.D. 999 Passwort: CYVZPBMG O-R-F-L-F-F

A.D. 1 588 Passwort: DRXHTLQJ F-F-O-O-O-O-L-O-F-JUMP ON THE SHIP

A.D. 1 991 Passwort: SHKXGJWF L-R-U-L-R-L-F-JUMP UP TO THE HELI

A.D. 1 941 Passwort: WBMRJZVH R-R-U-O-F-JUMP INTO THE OCEAN-F-O-L-R-R

A.D. 3 001 Passwort: QWCDHRKT L-L-R-F-L-R-F-F-GO UP

A.D. 3 999 Passwort: PLQTVMXY F-U-L-R-F-OPEN THE HATCH-R-F

A.D. 2 001 Passwort: XPTMCSHD L-R-L-U-F-GO STRAIGHT AHEAD

A.D. 2 010 Passwort: ZVYFLGQJ R-O-L-O-R-U-F-R-U

A.D. 4 000 Passwort: LKDWBSYF R-L-L-F-F-U

A.D. 4 001 Passwort: KVGPRZCW R-F-F-F-O-R-F-L-F

Super Nintendo

BATMAN RETURNS

9 Leben

Um an neun statt der sonst möglichen sieben Leben zu gelangen, müßt Ihr im OPTION MENU mit Controller 2 den Konami Cheat eingeben (OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A). Ist nichts schief gelaufen, dann hört Ihr jetzt einige fremdartige Töne. Mit dem ersten Joypad könnt Ihr nun die Anzahl Eurer Leben auf neun erhöhen.

Super Nintendo

SPANKY'S QUEST

Passwörter

Benutzt diese Passwörter, um Spanky durch einen Level Eurer Wahl zu steuern:

- Level 2: 732
- Level 3: 354
- Level 4: 116
- Level 5: 988
- Level 6: 470

Super Nintendo

BUBSY

Passwörter

Ralf Wiesner aus Mainz machte sich die Mühe, Bubsy durchzuhüpfen. Doch nicht umsonst, Ihr sollt auch an seinem Erfolg teilhaben:

- Level 1: JSSCTS
- Level 2: CKBGMN
- Level 3: SCTWMN
- Level 4: MKBRLN
- Level 5: LBLNRD
- Level 6: JMDKRR
- Level 7: STGRTN
- Level 8: SBBSHC
- Level 9: DBKRRB
- Level 10: MSFCTS
- Level 11: KMGRBS
- Level 12: SLJMBG
- Level 13: TGRTVN
- Level 14: CCLDSL
- Level 15: BTCLMB
- Level 16: STCJDH

Spiele-Versand

Marco Ulrich

* Super Nintendo * Mega Drive * NEO GEO * Turbo Duo * NES * MasterSystem * Game Boy * Game Gear * Lynx * Mega CD-ROM * Amiga * PC * PC-CD-ROM * C-64 * Atari ST * Apple Mac * Import-Spiele.

Top-Spiele zu Top-Preisen.

Super Nintendo:
 Starwing DT DM 119,-
 Fatal Fury DT DM 129,-
 Bubsy US DM 129,-
 Shanghai II US DM 79,-
MegaDrive:
 Cool Spot DT DM 109,-
 Flashback DT DM 119,-
 Chakan US DM 99,-

Die neuesten Spiele und Importe für alle Systeme ständig lieferbar!

Schreiben Sie am besten noch heute - um "Gratis-Preisliste". Untenstehender Gutschein macht es Ihnen leicht! Bitte System angeben!

Gutschein

Ja, schicken Sie mir Ihre Gratis-Preisliste für System: _____ an:

Abs.: _____

Marco Ulrich, Hindenburgstr. 33/102,
 D-94469 DEGGENDORF,
 Telefon 0991/8410, Fax 0991/31885

Super Nintendo

CYBERNATOR

Drei Extra Continues

Wem die normalen drei Credits nicht genug sind, der probiert einfach einmal folgendes aus: Zuerst wartet Ihr zu Beginn des Spiels das Konami-Logo ab. Wenn nun das Demo anfängt, drückt und haltet Ihr L, R und OBEN. Jetzt drückt Ihr so oft auf START (L, R und OBEN noch gedrückt), bis die erste Runde beginnt. Solltet Ihr einen Level von nun an wieder nicht schaffen, so stehen Euch ganze sechs Continues zur Verfügung.

Super Nintendo

ROAD RUNNER

75 Leben

Im Titelbild haltet ihr LINKS, SELECT, RECHTS, Y und START gedrückt, bis der Bildschirm erscheint, in dem Zippity Splat steht. Dort drückt ihr zusätzlich X und so bald nun das Spiel beginnt, habt ihr ganze 75 Leben.

Super Nintendo

SUPER TURRICAN

Musik Menü

Thomas Lampe, der uns bisher immer nur mit Engine-Cheats versorgt hat, schlägt jetzt auf dem Super Nintendo zu. Ihr geht im OPTION MENU auf EXIT und haltet L, R, X und A und drückt auf START. Dieser Megacheat bringt ihm doch glatt ein Jahresabo ein.

Super Nintendo

RANMA 1/2

Option Menü

Aus Dirnstein erreichte uns dieser Cheat von Christian Geiger. Wenn ihr ins Option Menü gelangen wollt, dann drückt ihr in der Hintergrundausswahl R, X und A gleichzeitig.

Super Nintendo

SUPER VALIS IV

Levelanwahl

Im Titelbild drückt ihr OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, SELECT, SELECT, Y, B und START. Wenn ihr nichts falsch gemacht habt, dann erscheint ein Bildschirm in dem ihr jeden der sieben Levels auswählen könnt.

Super Nintendo

SUPER CONFLICT

Gegnerische Waffen verändern

Durch diesen Trick werden Euch die feindlichen Panzer und andere Kriegsmaschinen nicht mehr so leicht dem Boden gleich machen können. Ihr könnt nämlich, noch bevor der Gegner zum Schuß kommt, seine Waffe(n) verschlechtern, indem ihr auf dem zweiten Controller wie wild auf B drückt.

Super Nintendo

CAL RIPKEN JR. BASEBALL

Passwörter

Hier sind die Codes, um als Atlanta gegen andere Teams im CHAMPIONSHIP MODE zu spielen:

Atlanta Vs. Baltimore
RGGJKJBDSPKDGGGFFRC

Atlanta Vs. Chicago
RHHJKJBDSPKDGGGFFRC

Atlanta Vs. Atlanta
RCCJKJBDSPKDGGGFFRC

Atlanta Vs. San Francisco
RFFJKJBDSPKDGGGFFRC

Atlanta Vs. Boston
SLCJKBDSPLDGGGFFRC

Atlanta Vs. St. Louis
SLCJKBDSPKDGGGFFRC

Atlanta Vs. Oakland
VNDJKJBDSPLDGGGFFRC

Atlanta Vs. Minnesota
WPDJKJBDSPLDGGGFFRC

Atlanta Vs. Los Angeles
XQDJKBDSPLDGGGFFRC

Atlanta Vs. Detroit
XQDJKBDSPLDGGGFFRC

Super Nintendo

LOST VIKINGS

Passwörter

Um nicht ganz blöd dazu stehen, haben wir auch mal selber ein paar Passwörter herausgefunden.

Level 2:	GRBT
Level 3:	TLPT
Level 4:	GRNT
Level 5:	LLMO
Level 6:	FLOT
Level 7:	TRSS
Level 8:	PRHS
Level 9:	CVRN
Level 10:	BBLs
Level 11:	VLCN
Level 12:	OCKS
Level 13:	PHRO
Level 14:	CIRO
Level 15:	SPKS
Level 16:	JMNN
Level 17:	TTRS
Level 18:	JLY
Level 19:	PLNG
Level 20:	BTRY
Level 21:	JNKR
Level 22:	CBLT
Level 23:	HOPP
Level 24:	SMRT
Level 25:	V8TR
Level 26:	NFL8
Level 27:	WKYY
Level 28:	CMBO
Level 29:	8BLL
Level 30:	TRDR
Level 31:	FNTM
Level 32:	WRLR
Level 33:	TRPD
Level 34:	TFFF
Level 35:	FRGT
Level 36:	4RN4
Level 37:	MSTR

Super Nintendo

ALIEN 3

Passwörter

Der erste Alienkiller kommt aus Nürnberg und heißt Alexander Eckrich.
Die Codes für alle Runden:

Level 2:	QUESTION
Level 3:	MASTERED
Level 4:	MOTORWAY
Level 5:	CABINETS
Level 6:	SQUIRREL
Schlußsequenz: OVERGAME	

Super Nintendo/Mega Drive

ANOTHER WORLD/OUT OF THIS WORLD

Komplettlösung

Diese Lösung wurde uns freundlicherweise von Christoph Jedral aus Stuttgart zur Verfügung gestellt, dem Spezialisten in Sachen Tips & Tricks, der sogar ein eigenes Heft voll davon rausbringt. Nach der Landung im See müßt Ihr sofort nach oben schwimmen, sonst erwischen Euch die Pflanzen und ziehen Euch wieder hinunter. Nachdem Ihr die Oberfläche erreicht habt, wendet Ihr Euch zunächst nach rechts und zertretet die Würmer in den nächsten beiden Bildschirmen. Im darauffolgenden Bild taucht ein Monster auf, das zuvor im Hintergrund zu sehen war. Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. Ihr rennt nun am See vorbei ins nächste Bild und spingt an die Liane. Sobald die Liane gerissen ist und Euch wieder ins Bild mit dem See befördert hat, rennt Ihr nach rechts. Ihr trefft auf zwei Gestalten, die das Monster erledigen und Euch gefangen nehmen. Zusammen mit einem unbekanntem Wesen findet Ihr Euch in einem Käfig wieder, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joypad gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommt Ihr soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt. Als nächstes solltet Ihr die Waffe aufnehmen, die drei Funktionen hat (Laserschuß, Schutzwall aus Energie und Superschuß). Eurem neuen Freund folgt Ihr nun bis zu einem Raum mit einer Tür. Während er die Tür öffnet, müßt Ihr ihm Deckung geben (Schutzschild benutzen und die Waffen ausschalten). Wenn die Tür auf ist, folgt Ihr dem Zellengenossen. Ihr kommt zu einem Fahrstuhl, mit dem Ihr ganz nach unten fahrt (wenn Ihr nach oben fahrt, bekommt Ihr eine Übersicht von der Stadt!). Ihr betretet den linken Raum, schießt die Stromleitung kaputt und verläßt den Raum wieder. Dann fahrt Ihr einen Stock höher, öffnet die Tür mit einem Superschuß und benutzt schnell den Antigrav-Lift. Im nächsten Bild erscheint ein Soldat. Euer Freund öffnet einen Durchgang im Boden, durch den Ihr in die Kanalisation entkommt. Rollt Euch nun zuerst nach links, dann nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Jetzt geht Ihr nochmal nach links und landet in einem Gang. Geht in die linke Kammer, in der die Waffe durch einen Energiestoß aufgeladen wird. Die drei Türen auf der rechten Seite sprengt Ihr einfach weg. Nun lauft Ihr aus dem Gebäude heraus, erledigt den Wächter und springt mit Anlauf vom Rand der kaputten Brücke. Ihr landet auf einem Felsvorsprung und schießt ein Loch rechts in die Felswand. In der Höhle nehmt Ihr den gezeichneten Weg. Zuerst nach rechts und ins Loch fallen lassen. Einen Stock tiefer befindet sich ein dreieckiger Stein. Ihr rennt nach rechts weiter, springt über die Falle und sprintet in die Mitte des nächsten Bildes. Ihr kehrt sofort um, damit Euch die Felsbrocken nicht erschlagen. Die Steine fallen irgendwann gleichmäßiger, und ab diesem Zeitpunkt ist es viel einfacher, durch den Steinschlag hindurchzukommen. Hinter den fleischfressenden Pflanzen im langen Gang kommt Ihr an eine Tür, die Ihr kaputt schießt. Nun geht Ihr den Weg zurück bis zu den herabfallenden Steinen und geht dort die Schräge hoch. Den schlafenden Vogel, der an der Decke hängt, weckt Ihr mit einem Laserschuß. Nun folgt ihm ins nächste Bild, wartet an der Felskante, bis er von der Schlingpflanze

HELPLINE

gefressen wird, und springt dann an die Tropfsteine. Hangelt Euch weiter, bis Ihr auf dem großen Felsen landet. Springt nach links runter, stellt Euch an die Wand und schießt den Sockel des Felsens weg. An dem umgekippten Stein klettert Ihr jetzt hoch und geht nach rechts zu einem Stützpfeiler, der den Grund eines Sees abstützt. Ihr zerschießt den Pfeiler und sprintet schleunigst schnell zurück nach links bis zu einer Platte am Ende des Ganges. Ihr werdet nach oben gespült. Jetzt geht Ihr nach rechts und zerstört die Wand. In dem Gebäude kämpft Ihr Euch die Treppe hinauf und rennt weiter nach rechts. Kurze Zeit später trifft Ihr auf Euren alten Freund, danach wartet ein Kampf mit ein paar Wächtern. Eine Runde weiter seht Ihr ein Wesen wegläufen (Szene acht). Folgt ihm in das nächste Bild. Baut ein Schutzschild kurz vor den drei Türen auf und geht nun nah an sie heran, damit sie sich öffnen. Der Gegner wirft nach einigen Schüssen Energiegranaten und Ihr müßt zurücktreten, damit sich die Türen wieder schließen. Die Granaten prallen ab und erledigen den Soldaten. Jetzt geht Ihr weiter nach rechts (Waffe aufladen!) und kniet Euch vor den Glaskugeln nieder. Wenn der Reflex (Spiegelbild des Wächters) unter der linken Kugel stehen bleibt, schießt Ihr die Aufhängung weg, um den Wächter zu erledigen. Trefft Ihr ihn nicht, müßt Ihr neu anfangen. Falls Ihr erfolgreich wart, lauft zurück und geht die Treppe nach unten. Geht nun weiter nach links und schießt den Kronleuchter von der Decke (dadurch wird Euer Freund befreit). Zurück im Raum mit der Treppe schlagt Ihr eine Wache nieder. Ihr verliert die Waffe und werdet von dem Wesen hochgehoben. Um wieder freizukommen, schlagt ihm in die Weichteile (sofern er welche besitzt). Nun hechtet zur Waffe und erledigt ihn. Falls noch eine Wache hinter Euch auftauchen sollte, erledigt sie gleich mit. Jetzt spurtet nonstop durch das nächste Bild und erledigt die Wache, sobald Ihr den Schutzschirm durchdrungen habt. Taucht ins Wasser bis zum Boden, durch das Loch und durch die Gänge. Zum Luftholen taucht Ihr den zweiten Schacht hinauf. Dann geht's weiter durch den Quergang. Unten zerstört Ihr die Leitung und taucht zurück. Oben geht Ihr rechts an der toten Wache vorbei und laßt Euch in den Schacht fallen. Nun ist Schnelligkeit gefragt. Die erste Tür schießt Ihr auf und startet dann durch bis zur Lucke an der Decke. Hier baut Ihr links solange Schutzwälle auf, bis Euch Euer Freund aus der Gefahrenzone zieht (er reicht Euch seine Hand durch die Luke). In diesem Abschnitt (TFBB) ist Teamwork gefragt. Euer neuer Freund rennt nach rechts ins Gebäude. Geht erst ein paar Schritte nach links, um auf den Pfad im Hintergrund zu gelangen. Nun geht zwei Bildschirme weiter (ums Haus) und geht hinein, um Eurem Freund zu helfen. Dazu geht Ihr im Haus soweit vor, bis Ihr mit dem Arm durch das Schutzschild greifen könnt, und schießt dann die Wache ab. Wenn Euer Freund die andere Wache erledigt hat und weiter geht, folgt ihm. Ihr kommt an einen Abgrund. Um diesen zu überwinden, rennt in die Arme Eures Freundes, der Euch dann hinüber wirft. Er versucht nun, auch über den Graben zu springen und schafft es nicht. Um ihm zu helfen, springt nun nach links in die Tiefe! Einen Abschnitt tiefer fangt Ihr Euch an einem Netz ab und gelangt in einen Gang. Doch auch hier sind die Wachen in Alarmbereitschaft und erwarten schon Eure Ankunft. Um sie auszuschalten, geht so vor: Nachdem Ihr im Gang gelandet seid, baut links einen Schutzschirm auf. Nun geht einen Schritt nach links, macht einen Superschuß, um den gegnerischen Schutz zu zerstören, und schießt gleich mit dem Laser hinterher. Dann macht Ihr wieder ein Schild, einen Schritt nach vorne und wieder einen Superschuß. Mit einem weiteren Laserschuß erledigt Ihr die zweite Wache

und der Weg in den nächsten Abschnitt ist frei. Nun geht nach links, bis Ihr in ein Bild kommt, wo drei Einwohner wegrennen. Einer bleibt an einem Gitter zurück, das sich vor ihm senkt. Geht nun vor, bis sich eine Tür öffnet, und bedroht ihn mit der Waffe (aber schießt ihn nicht gleich ab!). Er hebt nun die Arme und drückt einen Schalter, der die Tür und eine obere Tür schließt. Geht nun ein Bild nach rechts und besteigt die Treppe nach oben. Oben angekommen, springt nach rechts und dreht Euch wieder nach links. Nun baut ein Schild vor Euch auf und sprengt die Mauer weg. Die Wache dahinter rollt Granaten auf Euch, die aber die Treppe hinunterfallen (sie machen ein Loch in den Boden). Wartet, bis er fünf Granaten geworfen hat, und schießt ihn dann ab. Paßt aber auf, daß Euer Schutzschild solange hält, sonst schießt er Euch ab. Wenn die Wache erledigt ist, geht nach links und teleportiert Euch nach unten. Nun müßt Ihr einen Superschuß aufladen, während die Wache die Tür wegschießt. Sobald sie weg ist, zerstört sein Schild und erledigt ihn mit einem weiteren Laserschuß (bevor er zu einem weiteren Superschuß kommt!). Nun beamt Euch den Schacht hinunter. In dem kleinen Raum schießt Ihr auf die rechte Wand (Stromleitung), um in einem anderen Abschnitt das Licht auszumachen. Jetzt geht den Weg zurück bis zum Loch und springt hinunter. In diesem Gang rennt Ihr einfach nach rechts. Rennt über die Laserschußanlage und bleibt erst stehen, wenn kein Laser mehr aufblitzt. Wenn Ihr nun schießt, seht Ihr, wo Ihr ungefähr steht. Nun müßt Ihr ganz ans Ende des Screens gehen und dann springen, um in einen kleinen Raum zu landen. An der rechten Wand zieht Ihr an dem Hebel (dadurch wird ein Monster freigelassen und löst im unteren Abschnitt eine Panik aus, die Ihr nutzen könnt). Durch das Loch im Boden, das Ihr vorher übersprungen habt, gelangt Ihr nach unten. Sobald Ihr gelandet seid, rennt einfach nach rechts (nicht springen oder schießen, nur rennen!). In einer Sackgasse drückt Ihr das Pad nach oben, um weiterzukommen. Nun geht nach links, um Eurem Kumpel zu helfen. Wenn die Tür geöffnet wird, schießt sich der Abgrund und Euer Freund kommt herunter. Folgt ihm nun nach rechts und benutzt die Passage nach oben, bis Ihr irgendwann bei einem Fahrzeug landet. Ihr findet Euch in einem Kampfgefährt wieder! Da die Bedienungsanleitung fehlt, solltet Ihr alle Knöpfe auf der Armatur ausprobieren, damit sich eine Rettungskapsel löst und Euch aus dieser Lage rettet. Nach dem Flug landet Ihr in einem Gebäude, in dem die Panik ausgebrochen ist. Schlagt Euch nach rechts ins nächste Bild durch, baut einen Schutzwall auf und eliminiert die vier Gegner. Dann weiter nach rechts, wo Ihr Euren Kumpel trefft. Lauft weiter, bis Ihr einem Gegner eine Etage tiefer in die Arme fällt. Der klatscht Euch zwar an die Wand, aber Euer Freund kommt gerade noch rechtzeitig zur Hilfe, bevor Ihr das Zeitliche segnet. Während sich die beiden bekämpfen, kriecht Ihr mit letzter Kraft zum Schalter. Wartet, bis Euer Kumpel verliert, und zieht den Hebel, wenn sich der Feind etwa in der Mitte der Kuppel befindet. Nachdem er tödlich getroffen wurde, zieht an dem zweiten Hebel, um den Antigrav-Schacht zu öffnen, und kriecht nun zur Kuppelmitte (Vorsicht vor den Lasern!). Danach nimmt Euch Euer Freund auf dem Drachen mit und das Spiel ist geschafft!

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGECHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 06131/???? Händler: 06131/???? Fax: 06131/238062
06131/???? 06131/????
06131/???? 06131/????

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 06131/238085

Alien 3	(DV) Game Boy	DM 29,90	Star Wing	(DV) Super NES	DM 99,90
Super Sick Kicks	(DV) Neo Geo	DM 299,00	Super Turrigan	(US) Super NES	DM 89,90
Sonic 2	(DV) Mega Drive	DM 69,90	Fatal Fury	(US) Super NES	DM 119,90
Flashback	(US) Mega Drive	DM 119,90	Bubsy	(US) Super NES	DM 119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a.A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsole mit Spiel	289,—	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRussa Baseball	US a.A.
Konsole ohne Spiel	179,—	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrigan	US 94,90
Action Replay	99,—	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,—	Flashback	US 119,90	Wayne's World	US a.A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the Wild	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hil the Ice	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Battle Toads	US a.A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95		
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95		
B.O.B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Mega Drive CD	
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	Konsole	a.A.
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Action Replay	a.A.
Chuck Rock	US 114,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	After Burner 3	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	Batman Returns	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	C & C Music Factory	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Chuck Rock	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrigan	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Criss Cross	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Hook	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illi.	DV 89,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Marki Mark	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Night Trap	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Price of Persia	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Rise of the Dragon	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Final Fantasy Quest	US a.A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Sewer Shark	US 99,95
Final Fight	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Terminator	US 109,90
Final Fight 2	US a.A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Time Gal	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a.A.	Powermonger	DV 99,95	Willy Beamish	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	DV 69,95	Wolf Child	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a.A.	Wonder Dog	US 99,95
Harlays Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.		
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95	Neo Geo	
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Konsole	679,—
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	3 Count Bout	DV 369,—
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	Alpha Mission 2	DV 189,—
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Art of Fighting	DV 369,—
Jungle Strike	US a.A.			Shining Force	US a.A.	Cyber Lip	DV 369,—
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	US a.A.	Eight Man	DV 369,—
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	a.A.	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Fatal Fury 2	DV 369,—
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a.A.	Sonic 2	DV 69,95	King of Monsters	DV 369,—
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monster 2	DV 369,—
Mario Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Sports Talk Baseball	US a.A.	Mutation Nation	DV 369,—
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Nam	DV 369,—
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Steel Talons	US a.A.	Sengoku 2	DV 369,—
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Streetfighter 2	US 139,90	Super Sidekicks	DV 299,—
Mortal Combat	DV a.A.	Batman Returns	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Trash Rally	DV 369,—
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a.A.	Strider 2	DV 99,95	Wing Combat	DV 369,—
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Summer Challenge	US 99,90	World Heroes 2	DV 379,—
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95		
Parodius	DV 119,90	Chester Cheetah	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 69,95	Taz Mania	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	Team USA Basketball	DV 79,95		
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95		
Pocky Rocky	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.	Magic Game	
Populous 2	US a.A.			Thunder Force 4	DV 89,90	Hunter (MGH)	
Powermonger	DV 119,90			Tiny Toons	US 99,90	Mega Drive + S NES	679,—

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

Hi Freaks!

Es ist immer wieder die reinste Wonne, Eure Briefe zu lesen. Dabei fällt mir immer wieder auf, wie facettenreich Eure Meinungen doch sind, der eine fordert mehr Game Boy-Tests, der andere will nur noch die 16 Bitter getestet sehen. Neuerdings werden die Briefe aber auch immer abstrakter; ein unbekannter Leser zum Beispiel schickte mir ein kleines Märchen mit einer tiefen Moral zu, echt rührend. Leider wollte er, wie so manch anderer, anonym bleiben. Ich bitte Euch, schreibt immer schön artig Eure Adresse drauf, wenn es geht, auf den Brief selber und nicht nur auf den Briefumschlag (erspart uns viel, viel Arbeit). Viel Spaß beim Lesen.

Bis zum nächsten Mal

Euer Ulf



Golfsüchtig

Hallo Mega Funner! Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt; ich bin golfsüchtig und besitze ein Super Nintendo. Ist denn PGA Tour Golf 2 für das Super NES auch bald zu haben? Wie gut ist denn überhaupt PGA Tour Golf 1? Läuft es etwa darauf hinaus, daß ich mir ein Mega Drive zulegen muß?

Michael Riedel, Berlin

Keine Sorge Michael, Du brauchst Dir kein Mega Drive zu kaufen, um endlich gut golfen zu können, denn das erhältliche PGA Tour Golf 1 für Dein Super NES ist eine nahezu 1:1 Umsetzung von der Mega Drive-Version und somit ein exzellentes Golfspiel. Da die Unterschiede zum zweiten Teil eh nicht so gravierend sind, kannst Du also getrost zugreifen. Momentan liegen uns übrigens noch keine Informationen darüber vor, daß der zweite Teil für das Super Nintendo erscheinen wird.

Kein Versand

Sehr geehrte Redaktion Mega Fun, vor kurzer Zeit habe ich mir für mein Mega Drive die Spiele Alien 3 und Terminator zugelegt. Leider habe ich bei beiden Spielen erhebliche Probleme;

daher würde ich mich freuen, wenn Sie mir Pläne, Tips oder sonstige Tricks zuschicken könnten. Mit freundlichen Grüßen

Uwe Lehwald, Berlin

Hierzu muß ich generell was sagen: Uns ist es schon alleine zeitlich nicht möglich, daß wir Euch Tips & Tricks zuschicken. Dasselbe gilt auch für Briefe, die wir Euch persönlich beantworten sollen. Daher bringt es auch nichts, wenn Ihr frankierte Umschläge beilegt, sorry! Falls Ihr also irgendwelche Fragen habt, muß ich Euch weiterhin an unsere Hotline verweisen (jeden Samstag von 16 bis 18 Uhr). Wenn Ihr allerdings Karten oder dergleichen benötigt, oder sehr spezielle Fragen zu Spielen habt, dann ruft doch lieber gleich beim Sega Infoservice bzw. der Nintendo-Spieleberatung an. Zu einigen wenigen Highlights werden wir für Euch dennoch nach wie vor einen Players Guide mit Karten bzw. einer Komplettlösung erstellen, um Euch etwas weiterzuhelfen. Diesmal ist Alien 3 auf dem Super Nintendo dran. Alle auf dem Markt befindlichen Spiele können wir beim besten Willen nicht berücksichtigen. Der Platz dafür würde uns dann wieder bei den Spieletests abgehen.

Action Replay-

Probleme

Hallo Mega Fun-Team! In der Ausgabe 6/93 habt Ihr in Eurer Helpline Action Replay-Codes für das Game Boy-Spiel Super Mario Land abgedruckt. Nun will ich wissen, wie das funktionieren soll, da ich ich vergebens versucht habe, diese Codes einzugeben. Könntet Ihr mir da bitte weiterhelfen? PS: Ihr solltet ruhig ein bis zwei Spiele mehr für den Game Boy testen. Manuel Schiller, Berlin

Wegen der Action Replay-Codes hatten wir schon so einige Reaktionen gehabt. Wir sind einfach davon ausgegangen, daß das Action Replay hinlänglich bekannt sei, doch dies scheint noch nicht der Fall zu sein; daher hier noch einmal ein paar erklärende Worte: Das Action Replay-Cartridge ist ein zusätzliches Gerät, das zwischen die Konsole und dem Modul gesteckt wird. Mit diesem Teil habt Ihr die Möglichkeit, Parameter im Spiel zu verstellen, um so an unendlich Leben oder dergleichen zu gelangen. Der Preis liegt für den Game Boy bei 99 DM. Den Vertrieb in Deutschland hat die Firma Dataflash übernommen. Ohne das Gerät könnt Ihr logischerweise nichts mit den Codes anfangen. Was die Game Boy-Tests betrifft, ließ Dir bitte dazu den Brief "Game Boy Tests" durch.

Wertungsprobleme

Hallo Mega Fun-Team! Erst mal ein riesiges Lob an Euch und Eure Zeitschrift. Für mich ist die Mega Fun fast perfekt. Fast?! Warum zum Teufel nur fast? Tja, was ich in Eurer Zeitschrift vermisse, ist eine Übersicht von allen bisher getesteten Spielen, denn es wird mit der Zeit lästig werden, nur um eine Wertung zu finden, immer alle Mega Funs durchzusuchen. Also flehe ich Euch an, versucht eine Übersicht mit unterzubringen. Ich habe zudem ein paar Fragen an Euch. 1. Warum gebt Ihr in der Ausgabe

6/92 dem Spiel Warsong 89% und schreibt in der Ausgabe 5/93 dann plötzlich nur 86% hin? 2. Wann und wo habt Ihr die Spiele wie z. B. Jimmy Connors Tennis, NCAA Basketball oder Super Mario Kart getestet, die alle bei den Referenzen stehen. Etwa in den Amateur-Ausgaben? 3. War die Juni '92-Ausgabe die einzige schwarz/weiß-Ausgabe oder gab es gar noch mehr? Bitte gebt mir so schnell wie möglich Antwort, sonst blicke ich bei Eurer Logik nicht mehr durch. Tschüß! Axel Streubel, Löhnberg

Keine Panik Axel, ich kann Dir alles ganz genau erklären. 1. Diese besagten Wertungen beziehen sich, wie Du schon erwähnt hast, auf die alten schwarz/weiß-Ausgaben. Als wir mit der Ausgabe 5/93 das erste offizielle Heft abgeliefert hatten, haben wir alle Referenzen aus Aktualitätsgründen noch einmal neu mit verstärkter Redaktionscrew bewertet, daher diese Differenzen. Mit der Ausgabe 5/93 wurde praktisch ein neues Kapitel eröffnet, und das hat mit den alten Mega Funs nichts mehr zu tun. 2. Genau, die in Frage 2 aufgelisteten Spiele haben wir in anderen alten s/w-Ausgaben getestet. 3. Gewiß nicht! Insgesamt haben wir sieben Hefte herausgebracht, die in Abständen von ein bis zwei Monaten erschienen sind. So, ich hoffe, daß Du die Welt nun wieder im Klaren siehst. Zu Deiner Idee der Gesamtübersicht sei Dir gesagt, daß wir das schon immer vor hatten. Allerdings wird dieser Service nicht in jeder Ausgabe drin sein, vielmehr haben wir eine Veröffentlichung in regelmäßigen Abständen (3-6 Monate) vor. Wir denken, daß das auf jeden Fall reicht, um Euch einen guten Überblick zu verschaffen.

Game Boy Tests

Hallo Mega Fun-Team! Ich finde Eure Zeitung echt spitze, vor allem die Helpline. Eins stört mich aber gewaltig an Eurer

Zeitschrift. Warum habt Ihr so wenig Game Boy-Tests? Ich finde, es könnten ruhig ein paar mehr Spiele dafür getestet werden. Ach ja, bevor ich es vergesse, ich habe ein Gerücht gehört, daß es Larry für den Game Boy gibt. Stimmt das oder ist es wirklich nur ein Gerücht.

Florian Roos, Elbersbach

An die hartnäckige Game Boy-Fangemeinde da draußen: Wir wollen den kleinen Game Boy gewiß nicht unterbuttern! Wir testen jedes Spiel, das deutschen Boden erreicht, nur, wenn nichts kommt, können wir auch nichts testen. Die riesige Software-schwemme der ersten Zeit ist momentan halt vorbei. Aber keine Sorgen, es wurden mit Tetris 2 bereits wieder neue Toptitel angekündigt. Zudem dürftest Du doch mit den letzten beiden Ausgaben durchaus zufrieden sein, denn immerhin acht Spiele für den Game Boy standen auf dem Prüfstand. Das Spiel Larry für den Game Boy ist übrigens nicht einmal ein Gerücht, es war einfach nur ein Aprilscherz einer anderen Fachzeitschrift, reingefallen.

Barcode Battler

Hi! Erst mal ein Riesenlob für Euch: Eure Zeitschrift ist wirklich super! Nun aber zu meiner Frage: Ich habe mir vor einigen Wochen auf dem englischen Sender Sky One die Videospielsendung House Of Games angesehen. In dieser Sendung werden neue Spiele und Konsolen vorgestellt bzw. getestet. Und nun der Hammer! Ihr kennt ja die Strichcodes auf allen gebräuchlichen Artikeln: Da soll es doch tatsächlich ein neues Hand Held geben, das aus den Strichcodes Videospiele machen soll. Ich glaube, das Ding heißt Barcode Battler oder so ähnlich. Schaut Euch doch einfach mal die Sendung an (Sky One, Mo. bis Fr. um 19.00 Uhr). Was wißt Ihr über dieses Gerät?

Rene Kissien, Gochl
Vielen Dank für den Tip mit

der Sendung, das wußte ich selber noch nicht einmal. Ich werde bestimmt bei Gelegenheit mal reinschauen. Deinen ominösen Barcode Battler gibt es tatsächlich, denn auch ich habe schon einiges davon gehört. Allerdings wäre es übertrieben zu behaupten, daß er aus Strichcodes (engl. Barcode) waschechte Videospiele macht. Richtig ist nur, daß er diese Strichcodes benötigt, und das ist auch gar nicht so abwägig; denn es handelt sich dabei ja um die gängige Computerschrift, durch die ein Rechner bestimmte Tätigkeiten ausführen kann, wie es bspw. bei der Videorecorder-Programmierung heute schon teilweise der Fall ist. Durch einen Strichcode erhält dieses Hand Held jedenfalls einen Wert, dem je nach Strichcode eine bestimmte Stärke zugeordnet wird, d.h. es entstehen Charaktere. Mittels eines



In der Ausgabe 6/93 ließ ich verlauten, daß Ihr doch ein Maskottchen für uns entwickeln könntet, nun, immerhin zwei Leser kamen diesem Wunsch nach. Einen davon sieht Ihr oben im Bild; Matthias Otto schickte uns diesen "Mega Funny", danke schön!

An dieser Stelle möchte ich mich zudem für alle Bilder, Comics oder dergleichen bedanken, die täglich bei uns eintrudeln. Manche "Werke" sind zwar sehr erklärungsbedürftig (wer, bitte schön, schickte uns das Bild vom pinkelnden Hund?!), doch Spaß gemacht haben sie uns

Verbindungskabels könnt Ihr nun diese Charaktere gegeneinander kämpfen lassen, daher auch der Name Barcode Battler. Dieses Gerät kommt, wie sollte es auch anders sein, aus Japan und ist dort bei weitem nichts Neues. Im Gegenteil, es gibt dort sogar mittlerweile eine richtige Szene, die nichts anderes zu tun hat als durch die Kaufhäuser zu laufen, um noch einen stärkeren Charakter zu erschaffen. Leider habe ich selber noch nie so ein Teil in die Hand bekommen, daher kann ich Dir auch nicht 100% sagen, wie das nun alles genau funktioniert; allerdings könnte sich das mit der geplanten Markteinführung in Amerika bald ändern. Übrigens soll das Gerät äußerst preiswert werden. In Japan kostet es jedenfalls noch weniger als der Game Boy.

Kinderposter?

Hallo Keule! Also ich muß gestehen, Eure Zeitschrift ist wirklich gut, anders ausgedrückt, super abgefahren. Doch warum habt Ihr Fatal Fury für das Super NES so schlecht bewertet, während es in einer anderen Zeitschrift hochgelobt wird? Zudem habe ich noch ein paar Fragen an Ulf:

1. Warum bringt Ihr nicht mal ein gutes Poster heraus, wie z. B. Final Fight. Ich bin 16 Jahre alt, und wenn ich ein Poster von Duck Tales aufhänge, sieht das doch wohl ziemlich beknackt aus, oder?
2. Wann wird es Street Fighter 2 für den Game Boy geben?
3. Ich hörte etwas von Street Fighter 3. Wird es das wirklich für das Super Nintendo geben und wann?
4. Warum erscheint Euer Mega Fun Gold Game-Abzeichen nicht auf den Packungen der Spiele, wie bei Computerspielen? Ich grüße Euch alle, insbesondere Sandrie Souleiman, denn die ist ja wirklich der Oberhammer!

Leonardo Fazio,
Frankfurt

Hallo Macker!

Ich muß zugeben, das ist einmal eine ganz andere Anrede, die Du da verwenden hast. Nun aber zum Thema: Du wirst es nicht glauben, aber es gibt doch tatsächlich andere Meinungen zu einem Spiel. Wenn ein anderes Magazin das Spiel Fatal Fury höher bewertet, dann ist das allein deren Meinung und nicht für uns relevant. Zudem werden die Spiele bei uns von zwei bis vier Testern bewertet. Nun zu Deinen Fragen:

1. Was hast Du denn gegen die süßen Walt Disney-Figuren? Das mit dem "be-knackt aussehen" lasse ich jetzt mal dahin gestellt. Wenn aber die Masse keine Knuddelfiguren mehr mag, dann werden wir uns sicherlich danach richten. Ihr dürft aber keine Bruta-lo-Poster erwarten (ja, ja, ich weiß doch, was Ihr wollt).
2. Niemals! Vertröste Dir lieber die Zeit mit Raging Fighter (wolltest mich wohl verkohlen, wa?).
3. Schön wär's. Dafür kommt die Street Fighter 2 Turbo Champion Edition raus, die wir in der nächsten Ausgabe ausgiebig auseinandernehmen werden, und das ist ja auch schon was.
4. Ich weiß nicht. Vielleicht sind wir noch nicht bekannt genug. Allerdings ist das Abdrucken von Gütezeichen auf der Verpackung im Konsolenbereich eh nicht so verbreitet. Vielen Dank übrigens für die speziellen Grüße an Sandrie; sie ist hochrot geworden, möchte aber wissen, was Du unter einem Oberhammer verstehst.

Habt Ihr ein Problem oder wollt Ihr einfach nur durch den Kakao gezogen werden, dann schreibt mir: -

Red. Mega Fun
Stichwort:
Megamail bzw.
Funmail
Pleicher
Schulgasse 2
97070 Würzburg

Zu aktuell?!

Hallo Ihr Mail O Manias! Ich schreibe Euch, weil sich mir beim Lesen der Ausgabe 6/93 alle Haare senkrecht aufgestellt hatten; wie könnt ihr es wagen, für Flashback schon jetzt einige Passwörter abzudrucken, ohne daß es das Spiel schon auf legale Weise zu kaufen gibt?! Da ich meine paar Kröten mit dem Verkauf von Videospiele verdienen, finde ich es verantwortungslos, einen solchen Leichtsinn zu begehen. Habt doch Mitleid mit uns armen Verkäufern, die jetzt wochenlang von irgendwelchen Trotteln gefragt werden, wo sie dieses Spiel herbekommen können. Außerdem finde ich, daß man diesen Idioten mit der Mega Drive-Story "Kann man mit einem MD auch Toast machen?" gleich selbst in einen Toaster umwandeln sollte. Der muß nicht alle Module im Schacht haben, um so einen Blödsinn zu versuchen! Ich bin aber auch dafür, daß man Nintendo-Module als Alleinfuttermittel für Hunde anbietet, da der Hund eines Lesers (siehe Ausgabe 6/93) offensichtlich Geschmack daran gefunden hatte. Ach so, zum Schluß muß ich Euch noch sagen, daß Ihr eine der besten Zeitschriften seid und bei mir gleich nach dem Playboy kommt.

Michael Liedke,
Baunatal

OK, ich werde den Brief zunächst einmal ernsthaft beantworten müssen, da es Deine Thematik erfordert. Erstmal möchte ich klarstellen, daß es NICHT illegal ist, Spiele aus den USA oder Japan zu importieren und in Deutschland zu verkaufen. Ganz im Gegenteil. Die Händler haben diese Spiele ganz legal gekauft, zahlen noch Frachtkosten, von der Mehrwertsteuer ganz zu schweigen. Deinem Brief nach zu urteilen klingt das nämlich so. Des weiteren liegt es sicherlich eher an dem Test von Flashback und nicht an den dazugehörigen Pass-

wörtern, daß da irgendwelche wandelnde Ersatzteillager ankommen und nach dem Spiel fragen. Erkläre diesen Menschen doch einfach, daß sie sich doch bitte immer den Wertungskasten ordentlich durchlesen sollen, denn da steht doch fett und dick drin, wann das Spiel offiziell in Deutschland erscheinen soll. Außerdem, heul' mir bitte nicht die Ohren voll, daß da ständig ein paar Leute ankommen! Ich selbst habe auch mal eine kurze Zeit Videospiele verkauft und war über jeden Kontakt mit einem kaufkräftigen Kunden froh, da ich es mit Herz und Seele getan habe (klingt schweißromantisch, wa?). Unsere Zeitschrift hat einfach einen aktuellen Anspruch und somit werden wir immer wieder Spiele testen, die es in Deutschland noch nicht gibt. Sollte sich aber einer beschweren, daß wir Tips & Tricks auch schon vorher veröffentlichten, dann teilt uns das bitte mit. Übrigens, falls Dir Dein Job als Videospiele-Verkäufer zu stressig sein sollte, kannst Du ja Schaufenstergestalter bei A..i werden. Sag mal Michael, ist Dir schon einmal in den Sinn gekommen, daß der Brief mit dem Mega Drive-Toaster nicht ernst gemeint war? Nein?! Gut, dann sei Dir hiermit gesagt, daß dieser Brief keinen ernstgemeinten Background hatte und nur zur allgemeinen Heiterkeit beitragen sollte. Die Idee mit dem Hundefutter ist übrigens finster, da empirische Untersuchungen bewiesen haben, daß Eproms bei Hunden einen fiesen Dünnschiß bewirken. Zum Schluß: Was sollen wir machen, damit wir noch vor Deinem geliebten Playboy kommen? Vielleicht ein paar scharfe Miezen einspannen, die Ihre Software zeigen? Was natürlich zur Folge hat, daß die Männer eine Menge Hardware kriegen.

Traurige Berühmtheit

Hi Mega Mailer!
Den Grund, warum ich eigentlich den Stift in die

Hand nehme und schreibe (was in meiner Freizeit äußerst selten passiert), habe ich vergessen. Ich finde Euch aber megamäßig cool. Ihr seid die größten Chaoten, die im Videospiegelgeschäft herumgeistern. Ulfies Kommentare in der Funmail sind urkomisch und ich kann mich jedesmal wieder wegschmeißen vor Lachen. Ich würde aber gerne noch was loswerden: Eine Message an Ulrich Schäfer aus Altdorf (Brief 6/93): Du bist das größte und arroganteste ... (an dieser Stelle muß Ulf, Schützer der wehrlosen Briefeschreiber, eingreifen, denn verbale Unmutsäußerungen gegenüber anderen sind mächtig unfair). Ach ja, mir ist die Frage wieder eingefallen. Da ich ja alles sammle, was einen Wert hat, wollte ich wissen, wo ich Eure erste Mega Fun-Ausgabe bekommen kann? Noch eine letzte Bitte! Druckt diesen Brief gnädigerweise ab. Das würde mein Selbstvertrauen total stärken (endlich werde ich berühmt!!!) Die Nacht sei mit Euch

Jabba the Hutt

Eins möchte ich erstmal klarstellen, ich heiße ULF und nicht Ulfie! Ich nenne Dich doch auch nicht Chappie The Hund! Als nächstes sollte ich mich für Dein eher zweifelhaftes Kompliment, daß wir die größten Chaoten seien, bedanken. Ich weiß schon, wie Du es meinst, nämlich so, wie es gemeint ist. Das nächste mal könntest Du aber Dein Gehirn einschalten, bevor Du uns schreibst; dann passiert es Dir vielleicht nicht, daß Du die eigentliche Frage vergißt. Solche Dinge können nämlich dazu beitragen, daß Du eher eine traurige Berühmtheit erlangen würdest. Und dann noch diese lächerlichen Drohgebärden, zum Sch... äh, zum Schießen! Damit aber Dein kümmerliches Ego ein bißchen Rückgrat erfährt, drucke ich gerne Deinen Brief ab. Die Geschichte mit der allerersten Mega Fun ist übrigens so eine Sache.

Die letzten übriggebliebenen Exemplare sind in einem Wandtresor der Staatsbank untergebracht und werden rund um die Uhr von zwei Schränken bewacht, die wir in Neu-Kongo (Du weißt schon, das Land der Breitarsch-Antilopen) im Kampfstil Tam-Pong unterrichtet haben. Du siehst, es sind wahre Schätze. (Komm Ulf, nun erzähl dem jungen Geist nicht so einen K...!) Also, wenn Du tatsächlich den Besitz alter Mega Fun-Ausgaben anstrebst, dann mußt Du Dir Katzenk... aufs Haupt streuen und bei Vollmond dreimal um den Block laufen. (Jetzt hör' aber auf, Ulf!!) OK, OK, Du mußt nur bei uns mal anrufen, zur Hotline-Zeit natürlich, und uns Deinen Wunsch kundtun. Du weißt ja, es gibt für alles eine Lösung. Möge das Geld mit mir sein.

"Witzbold" strikes back!

Zu dem Leserbrief "Witzbold" (7/93)
Also Bübchen! Da wollen wir mal andere Seiten aufziehen! Eins vorweg, die Geschichte mit dem Poster war vollkommen schlecht. Ich habe von der Hörzu-Redaktion gesprochen und nicht von Euch. Außerdem würde ich meinen Körper nie für Euer Käseblättchen ablichten lassen. Allein die Idee mit den 14 Teilen ist unrealistisch, weil sich die Mega Fun nie so lange halten wird. Es ist zudem sehr interessant, wie abweichend Du sein kannst: "Mr. Sahnearsch '93", der Gag war ja wohl voll daneben. "Bewundernswert, wie blöd manche Menschen sein können" denke ich mir bzgl. Deines "... das war's dann wohl Steffi..."-Kommentars. Ich heiße Stefan, Steffi ist der Spitzname für Stefanie bzw. Stephanie. Stefan steht im Maskulinum, falls Du das nicht gerafft hast. Ach ja! Eure Zeitschrift ist vom Club des SGSC mit dem Griesgram '93-Preis ausgezeichnet worden. Herzlichen Glückwunsch! Das war's,

ich hoffe, daß Dir wenigstens bei diesem Brief die Hose trocken geblieben ist.

**Stefan Margenfeld,
Leverkusen**

Hey Pussy! Eins vorweg: Auch bei diesem Brief blieb meine Hose nicht trocken, denn ich mußte mir vor Lachen erneut in die Hose pullern. Also wirklich, ich habe mir ernsthaft überlegt, ob ich mit Deinem Geblubber nicht die ganzen Funmail-Seiten versaeue. Aber Ulf hat ja ein Herz aus Sahne, geil. Wegen dem Nacktbild, keine Panik, wir würden Deinen unteretzten, mit Fettringen besetzten Körper (stimmt es eigentlich, daß man Dich den "Herr der sieben Ringe" nennt?) eh nicht hier ablichten. Den Gag mit dem Sahnearsch fanden wir hier in der Redaktion eigentlich alle ganz putzig, um ehrlich zu sein, wir haben uns sogar gekugelt vor Lachen. Vielleicht gefiel Dir auch nur der Ausdruck nicht. Wie wäre es denn stattdessen mit "Mr. Pommes Frites-Kiste '93"? Generell muß ich zudem sagen, daß Du, wenn Du mich schon so anmachst, wenigstens versuchen solltest, mehr Logik in den Brief zu stecken und weniger orthografische Fehler zu begehen, denn sonst wird die ganze Angelegenheit doch eher peinlich für Dich. Wie Du aber siehst, habe ich den Brief ordentlich "getunt", um Dich so vor dem Schlimmsten zu bewahren. Mensch Stefan, gegen Ende des Briefes hast Du sogar richtige analytische Fähigkeiten bewiesen! Echt toll, wie Du das mit dem Unterschied zwischen Steffi und Stefan erklärt hast; und das Ganze hast Du sogar mit einem Fremdwort versehen (Maskulinum), boar ey! Ist Dir schon mal in Deinen mit Mittelmäßigkeit geplagten Kopf in den Sinn gekommen, daß die ganze Sache nur ein ehrlicher Versprecher war? Ich sehe schon, ich bin etwas zu hart mit Dir umgesprungen, daher reiche ich Dir zum Schluß meine Hand zum Friedensschlag, sonst müßtest Du

Dich ja mit diesen Beleidigungen einen Monat herumplagen, Du armes Kerlchen.

Konfus

Irgendwann, ich glaube es war gestern, habe ich mir die erste Mega Fun gekauft. Euer Blättchen ist wirklich OK. Die Wertungskästchen tun ihren Dienst und Euer Schreibstil ist sogar ein bißchen witzig. Wenn ich mir aber eine Videospielzeitschrift kaufe, erwarte ich perfekte News und Tests, und, das ist genauso wichtig, eine geniale Leserbrief-Ecke. Der erste Schritt dazu wurde getan: Man hat den Mist Megamail genannt (prust), die Sache auf vier Seiten plaziert und diesen exzellenten Ulf (doppelprust) mit dem verkrusteten Schreibstil dort eingesperrt. Die Leserbriefe aus der Ausgabe 7/93 waren ja wirklich zum auf die Bäume wandern und dort einen Spiegel verzehren. Dann fang' ich mal an: Was mich so furchtbar anodet, sind diese grausamen Fragen: "Passen meine Game Boy-Module auch in das Mega Drive meines Lielingswürstchens, das gerade Ferien in der Schweiz macht?". Gibt es wirklich immer noch so blöde Leute, die mit den Adaptern und dem ganzen Schrott Probleme haben, das langweilt mich echt. Lustig fand ich auch den Brief von Sebastian Hoogenzwerg. Der kommt sich wohl grausam groß vor, weil er amerikanische Mags liest (und wahrscheinlich nur die Hälfte versteht) und das noch in der Öffentlichkeit preisgibt. So etwas müßte unter der Rubrik "Protzmail" veröffentlicht werden. Hey Ulf, ist das nicht ein bißchen schwachsinnig, einem Spiel, das 84% bekommt, kein Gold Game zu geben? Was ist denn schon der Unterschied zwischen 84% und 85%. Ist doch alles Pampe... Die Antwort zu dem Game Girl-Brief war echt nussig, obwohl Du jetzt wahrscheinlich mindestens 317 Beschwerde-

Supergünstige Gebrauchtspele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

-Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

TV GAMES
Grunewaldstraße 81
10823 Berlin
0 30/7 81 15 36

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Alle Neuheiten auf Anfrage!
Berliner, besucht unser Ladengeschäft!
Wedding • Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73
Spieleverleih/Verkauf • Fachberatung

briefe von weiblichen Lesern bekommst. Aber wenn ich ehrlich bin, bringt gerade das den Reiz (Grins). Die Idee mit der Fun Fight-Ecke zwischen Sega und Nintendo ist Quark, da die Nintendo-Besitzer sowieso nix in der Birne haben. Der Brief von Stefan Margarienfeld war ein wenig pseudokomisch, oder? Kriegt der eigentlich etwas dafür, daß er so komisch ist? Und nun zu Dir, Ulf. Laß mich raten: Du fährst einen Fiat Panda, hast eine Zwei-Zimmer-Wohnung, versteckst eine Ameisenfarm unter der abgemessenen Couch und liebst Paul Mc Cartney, stimmt's? Das war's.

Der kleine gelbe Zwerg mit der Knubbelnase

Hey Du Feigling da draußen in Deutschland, gib nächstes mal die Adresse mit an. Hast wohl Schiß, daß Du Dir nach Deinem bösen Rundumschlag auf alle Leser eine Menge Drohbriefe einhandeln könntest, oder? Viele Leser (und ich) werden sich sicherlich fragen: Wo nimmt dieser Knabe bloß die Ideen für seine abstrusen Wortschöpfungen her? Wütet gerade eine Seuche in Deinem Gehirn? Bist Du gerade in die Pubertät gekommen (da freut sich immer die Mami, da der Verschleiß an Bettwäsche enorm hoch ist)? Nun, wir werden es es wohl nie erfahren. Das mit dem Gold Game ist so eine Sache, irgendwo müssen wir doch eine Marke setzen! Es ist

doch eh Wurscht, ob ein Spiel nun 84% oder 85% bekommt, denn ein halbwegs gebildeter Mitteleuropäer wird es wohl schnallen, daß beide Spiele nicht die schlechtesten sind. Wegen dem Game Girl-Brief habe ich bis jetzt noch keine Drohbriefe erhalten. Zwar gehen jeden Tag Berge von Post weiblicher Art ein, allerdings wollen die alle etwas ganz anderes von mir! Jetzt muß ich aber noch etwas loswerden: Mann, bin ich froh, daß ich endlich einmal mit einem edlen Geist Briefverkehr habe. Ein Mensch, der keine Probleme mit Adaptern oder dergleichen hat, einfach göttlich! Ich wette, daß Du immer mit einem Lorbeerkrantz herumlustigst, während Dir ein Diener ständig zuflüstert: Bedenke, Du bist nur ein Mensch! Allerdings muß ich Dir bei Stefan Morgenfeld beipflichten. Der Kerl hat mich doch so fies angemacht. Im Vertrauen, er bekommt natürlich auch etwas dafür; abends, wenn er an meiner Tür kratzt, werfe ich ihm manchmal ein paar Erdnüsse zu. Hui, wie der sich freut. Zum Schluß gehe ich noch einmal auf Deine Einschätzungen meinerseits ein, denn Du liegst hoffnungslos falsch. Erstens: Ich kann überhaupt nicht Auto fahren. Zweitens: Ich züchte nur Sackratten, und Drittens: Paul Mc Cartney, nein danke, I prefer blond. Nur mit der Zwei-Zimmer-Wohnung lagst Du richtig, und ich kann Dir sagen, voll die Liebeshöhle, ey!

**DIE BESTEN
BEWERTUNGEN****MEGA DRIVE**

- | | |
|----------------------------|-----|
| 1. NHLPA Hockey 93 | 90% |
| 2. Sonic II | 89% |
| 3. Thunder Force 4 | 88% |
| 4. Flashback | 87% |
| 5. F-1 | 87% |
| 6. Jungle Strike | 86% |
| 7. Warsong | 86% |
| 8. Streets of Rage II | 86% |
| 9. Shining In The Darkness | 85% |
| 10. Tiny Toons | 85% |

MASTER SYTEM

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Mickey Mouse II | 84% |
| 2. Asterix | 82% |
| 3. Golden Axe Warrior | 81% |
| 4. Wonderboy 3 | 80% |
| 5. Sonic | 80% |

GAME GEAR

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. GG Shinobi II | 86% |
| 2. Mickey Mouse II | 84% |
| 3. Defender Of Oasis | 84% |
| 4. Crystal Warriors | 81% |
| 5. Wonderboy III | 80% |

LYNX

- | | |
|-------------------|-----|
| 1. Steel Talons | 85% |
| 2. Shanghai | 84% |
| 3. Dracula | 83% |
| 4. Rampart | 83% |
| 5. Switchblade II | 82% |

NEO GEO

- | | |
|--------------------|-----|
| 1. Viewpoint | 91% |
| 2. Art Of Fighting | 87% |
| 3. Last Resort | 87% |
| 4. Super Sidekicks | 85% |
| 5. Fatal Fury II | 84% |

SUPER NES

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1. Zelda 3 | 90% |
| 2. Super Mario World | 90% |
| 3. Starwing | 90% |
| 4. Street Fighter II | 89% |
| 5. Jimmy Connors Tennis | 88% |
| 6. Super Turrican | 88% |
| 7. Super Mario Kart | 88% |
| 8. Super Probotector | 87% |
| 9. Super Soccer II | 87% |
| 10. Cosmo Gang The Puzzle | 87% |

NINTENDO

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Super Mario Bros . 3 | 90% |
| 2. Probotector 2 | 86% |
| 3. Bucky O' Hare | 85% |
| 4. Castlevania III | 82% |
| 5. Dynablastar | 82% |

GAME BOY

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Super Mario Land 2 | 88% |
| 2. Tiny Toons | 83% |
| 3. Dynablastar | 82% |
| 4. Parodius | 80% |
| 5. Gargoyle's Quest | 80% |

TURBO DUO

- | | |
|------------------------|-----|
| 1. R-Type I & II | 90% |
| 2. Street Fighter 2 CE | 88% |
| 3. Bomberman '93 | 87% |
| 4. Dragon Slayer | 86% |
| 5. Lords Of Thunder | 86% |



DIE DEUTSCHE SOMMERFRISCHE

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

...wir wünschen Ihnen viel Spielfreude mit dem deutschen Angebot für Videospiel-Konsolen!

SUPER NINTENDO

1. street fighter 2 dA 94,95
2. super star wars dA 139,95
3. tiny toon adventures dA 129,95
4. super mario kart dA 94,95
5. mickey mouse magical quest dV 114,95
6. mario paint mit mouse dA 94,95
7. star wing (fx-serie) dV 114,95
8. paradus dA 129,95
9. sim city dV 94,95
10. legend of zelda: link to past dV 94,95
11. oddans family dA 119,95
12. desert strike dA 109,95
13. nhpa hockey '93 dA 129,95
14. dragons lair dA 114,95
15. spiderman / x-men dA 114,95
16. b.o.b. dA 119,95
17. gao tour golf dA 129,95
18. super ghouls'n ghosts dA 94,95
19. super probotector dA 114,95
20. l.i. racer runner dA 139,95
21. world league basketball dA 94,95
22. lemmings dA 129,95
23. axelay dA 129,95
24. prince of persia dA 129,95
25. caveborn ninja dA 114,95
26. octrainor dA 129,95
27. wing commander dA 139,95
28. another world dA 129,95
29. super kick off dA 129,95
30. populous dA 114,95
31. super sviv dA 139,95
32. pilot wings dA 94,95
33. super t. m. h. turtles 4 dA 114,95
34. tom & jerry dA 119,95
35. paperboy 2 dA 114,95
36. dino city dA 129,95
37. exhaust heat dA 129,95
38. dorus twin dA 109,95
39. hunt for red octobar dA 119,95
40. fzero dA 94,95
41. adventure island dA 119,95
42. jimmy conners tennis dA 129,95
43. spindizzy dA 139,95
44. wwf royal rumble dA 139,95
45. super double dragon dA 139,95
46. home clone 2 dA 119,95
47. outlander dA 139,95
48. alien 3 dA 129,95
49. top gear dA 114,95
50. terminator dA 139,95

GAME BOY

1. super mario land 2 dA 64,95
2. popeye 2 dA 64,95
3. simpsons 3 (kr.fun house) dA 64,95
4. simpsons 1 (esc. camp deadly) dA 64,95
5. lemmings dA 74,95
6. kirby's dreamland dA 54,95
7. glücksrad dA 64,95
8. mystic quest dV 64,95
9. tiny toon dA 64,95
10. mario & yoshi dA 54,95
11. simpsons 2 (bart vs juggern.) dA 64,95
12. flintstones dA 74,95
13. probotector dA 64,95
14. looney tunes dA 69,95
15. mickey mouse dA 64,95
16. robin hood dA 64,95
17. chopflifer 2 dA 59,95
18. duck tales dA 59,95
19. mickey's dangerous chase dA 64,95
20. alien 3 dA 64,95

N E S

1. ferrari grand prix challenge dA 64,95
2. double dragon 3 dA 64,95
3. tiny toon adventures dA 94,95
4. mega man 3 dA 94,95
5. flintstones dA 79,95
6. mario & yoshi dA 64,95
7. simpsons 4 (bartman) dA 109,95
8. mega man 4 dA 94,95
9. super mario bros 3 dA 94,95
10. adventure island classic dA 74,95
11. simpsons 3 (krustys fun house) dA 109,95
12. spiderman (ret. sin. six) dA 109,95
13. robin hood dA 104,95
14. rescue rangers dA 94,95
15. snow brothers dA 79,95
16. batman returns dA 114,95
17. action in new york dA 104,95
18. simpsons 2 (bart vs the world) dA 64,95
19. blues brothers dA 99,95
20. lemmings dA 79,95

MEGADRIIVE

1. tiny toon adventures dA 99,95
2. streets of rage 2 dA 94,95
3. teenage mutant hero turtles dA 114,95
4. mickey & donald world of ill. dA 94,95
5. desert strike dA 114,95
6. sonic the hedgehog 2 dA 94,95
7. grand slam tennis dA 94,95
8. european club soccer dA 114,95
9. sunset riders dA 94,95
10. donald duck dA 114,95
11. ecco the dolphin dA 114,95
12. global gladiators dA 114,95
13. dA 114,95
14. pgo tour golf 2 dA 124,95
15. thunderforce 4 dA 114,95
16. nhpa hockey 93 dA 114,95
17. universal soldier dA 109,95
18. splatterhouse 2 dA 114,95
19. rolo to the rescue dA 114,95
20. mickey mouse 1 dA 94,95

GERÄTE/ZUBEHÖR

- #### SUPER NINTENDO
- super nes + super mario world dA 299,95
 - super nintendo power station dA 199,95
 - action replay pro cartridge dA 129,95
 - joypad transparent progr.sv337 dA 69,95
 - joypad transparent sv 334 dA 34,95
 - joystick topfighter sv 338 dA 149,95
 - moduladapter fire 16-bit dA 39,95
 - profi koffer action case dA 59,95
 - quickjoy proneo 1 progr. sv336 dA 99,95
 - stereo c/v-kabel & start adapt dA 34,95
 - super nintendo spieleberater dA 24,95
 - zelda spieleberater dV 24,95
- #### GAME BOY
- game boy basic set dA 99,95
 - game boy mit tetris dA 149,95
 - ac/dc adapter dA 19,95
 - action replay pro cartridge dA 89,95
 - game boy spieleberater dV 19,95
 - gürteltragetasche dA 24,95
 - handy boy all in one sv 907 dA 69,95
 - handy carry sv 905 dA 12,95
 - handy power kit sv 900 dA 89,95
 - hyperboy dA 99,95
 - lupe mit licht dA 19,95
 - lupe+licht+akkus+netzteil dA 59,95
 - profi koffer bestückt dA 79,95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

- #### SUPER NINTENDO
- 0693 blues brothers dA 149,95
 - 0693 cybernator dA 129,95
 - 0693 driving suzuki F1 dA 139,95
 - 0693 lethal weapon 3 dA 119,95
 - 0693 player manager dA 129,95
 - 0693 super turian dA 114,95
 - 0693 terminator 2 (judgm. day) dA 129,95
 - 0693 warp speed dA 119,95
 - 0693 where in world is carmen dA 139,95
 - 0793 amazing tennis dA 139,95
 - 0793 batman returns dA 129,95
 - 0793 babys dA 114,95
 - 0793 congo's coper dA 114,95
 - 0793 first samurai dA 129,95
 - 0793 mechwarrior dA 149,95
 - 0993 acclaim's world cup soccer dA 129,95
 - 0993 incredible crash dummies dA 129,95
 - 0993 mortal kombat dA 149,95
 - 0993 terminator 2 arcade game dA 129,95
- #### GAME BOY
- 0693 amazing tater dA 54,95
 - 0693 boxle 2 dA 59,95
 - 0693 F15 strike eagle dA 64,95

- #### N E S
- 0693 nba all star challenge 2 dA 64,95
 - 0693 n-type 2 dA 64,95
 - 0693 spiderman 3 dA 64,95
 - 0693 yoshi's cookie dA 54,95
 - 0793 asterix dA 64,95
 - 0793 titus the fox dA 64,95
 - 0893 darkwing duck dV 84,95
 - 0993 richy & scratchy dA 64,95
 - 0993 mortal kombat dA 74,95
 - 0993 tennis dA 44,95
 - 0993 wwf superstars 3 dA 64,95
- #### MEGADRIIVE
- 0693 captain america dA 114,95
 - 0693 cool spot dA 114,95
 - 0693 cyborg justice dA 114,95
 - 0693 out run 2019 dA 114,95
 - 0693 dA 114,95
 - 0693 x-men dA 94,95
 - 0693 strider 2 dA 114,95
 - 0793 babysy dA 119,95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.



SUPER NINTENDO 129,95



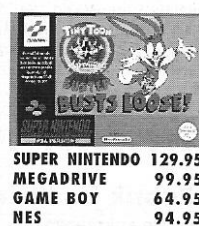
MEGADRIIVE 124,95



SUPER NINTENDO SV 337 69,95
MEGADRIIVE SV 437 69,95



MEGADRIIVE 119,95



SUPER NINTENDO 129,95
MEGADRIIVE 99,95
GAME BOY 64,95
NES 94,95



MEGADRIIVE 124,95



SUPER NINTENDO 139,95



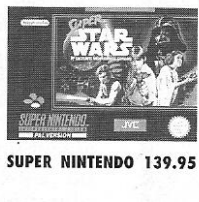
SUPER NINTENDO 119,95



SUPER NINTENDO SV 334 34,95
MEGADRIIVE SV 434 34,95



MEGADRIIVE 114,95



SUPER NINTENDO 139,95



MEGADRIIVE 124,95



SUPER NINTENDO SV 336 99,95



GAME BOY 54,95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWST.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Modul Zubehör
..... Modul Modul Zubehör

Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon Kreditkartenfirma Verfall
Kunden-Nr. Karten-Nr.



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

BÖRSE

Game Boy

Verkaufe 39 Spiele für Game Boy für zusammen nur 580 DM! Tel.: 07159/8602 nach Torsten fragen.

Verkaufe Game Boy-Spiele: Metroid 2, Radar Mission, Turtles 1, NBA Fighting Simulator, usw. Liste bitte unter 08322/2372 Oliver anfordern.

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit vier Spielen und Netzteil für 380 Mark. Manuel Bendler, Fabrikstraße 3a, 3388 Schöningen. Tel.: 05352/1735.

Lynx

Verkaufe für Lynx II die große Tasche für 25,- DM inkl. Porto, Awesome Golf, Toki, Block Out, Pinball Jam für je 45,- DM inkl. Porto (alle Spiele vollständig mit Anleitung und Verpackung). Alles per Nachnahme. Tel.: 07031/813918 ab 16 Uhr, Marco verlangen.

Master System

Verkaufe Summer Games und Champions Of Europe für das Master System. Beides 140 DM, einzeln 60 und 80 DM. Notfalls wird auch gehandelt. Jan Glaser, W.-Leuschner 40, 2120 Lüneburg.

Mega Drive

Tausche MD-Spiele Sonic 2, World Of Illusion, Quakshot gegen Taz Mania, Kid Chameleon oder S-NES-Spiel Turtles 4 gegen Robocop 3. Tel.: 05259/761.

Verkaufe Mega Drive + Spiele, z. B. Sonic I + II, Thunder Force IV, World Of Illusion, Quakshot, usw. (60Hz, RGB, 2 Joypads), 400,- Tel.: 05527/2651.

Neo Geo

Verkaufe und tausche Neo Geo-Spiele (Art Of Fighting, World Heroes, Fatal Fury, Trash Rally, u.a.). Kaufe auch. Suche Spielhallenplatten für M.A.K.-Konsole. Tel.: 0441/682442 Marco.

Nintendo

Verkaufe NES-Spiele zum halben Preis per Nachnahme: Turtles II, Maniac Mansion, Marble Madness, California Games, Wizards & Warriors III, Tiny Toon, Zelda II, Faxanadu, Kornelia Nerks, Jagersche Hof Straße 84, 0-2321 Elmenhorst

Verkaufe NES-Spiele ca. 50 DM, z. B. Mega Man 3, Probotector, Total Recall, Metroid, usw. Tel.: 07253/6618.

HILFE! Versuche verzweifelt, NES mit vier Spielen für 200-300 DM loszuwerden. HILFE! 02232/24076 (Andreas) 14 - 20 Uhr (außer Mittwoch).

Super Nintendo

Verk. Spiele für SNES: S. Probotector (65), S. Ghoul's'n Ghosts (60), Tiny Toons (70); su. Starwing. Tel.: 02232/24413.

Verkaufe oder tausche: S. Aleste, Pilotwings, Adventure Island, Gradius 3, Final Fight, Joe & Mac, On The Ball, Lemmings, Spiderman, Action Replay Pro. Von 18 - 19 Uhr Tel.: 05864/780

Verkaufe für SNES: NHLPA Hockey (vier Wochen alt) = 80 DM, Wing Commander = 80 DM, F-Zero = 70 DM, Pilotwings = 80 DM, alles amerikanisch. Max Michalsky, Wörstädterstraße 24, 6505 Nierstein (neue PLZ 55283).

Kaufe, tausche und verkaufe alte und neueste Super Nintendo-Spiele. Kaufe auch ganze Bestände. Tel.: 07805/59328 Lothar Ziegler.

Kaufe Spiele für SNES. Frank Reinecke, Danziger Str. 34, 5110 Alsdorf. Tel.: 02404/7642.

Verkaufe für SNES: Super Mario Kart dt. (50 DM), Turtles jap. (65 DM), Zelda 3 dt. (60 DM). Tel.: 06131/59818 Michael

Verkaufe SNES-Games: Tiny Toons, Turtles IV, Super Ghoul's'n Ghosts, Super Probotector. Tel.: 02661/2599.

Suche Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES dt.). Zahle 60-90 DM. Suche auch World League Basketball, NHLPA '93, John Madden '93, Starwing, Action Rep. Pro, WWF 2. Tel.: 04331/28375.

Tausche SNES-Module: Parodius, Zelda 3, Super Soccer, Actraiser, ... 0991/4306 Stefan, ab 18h.

Verk. SNES mit Castlevania IV, Zelda 3, F-Zero, Axelay, Super Mario World, Super Mario Kart, Actraiser für 750 DM. Ich bin nachmittags von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr zu erreichen. Spiele noch fast neu.

Marko Uhlig, Löbauer Straße 99, 02736 Beiersdorf.

Verschiedenes

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Tel.: 04521/71497 Andreas Bender ab 17 Uhr.

Suche Neo Geo+Sp./Mega Drive+Sp./SNES+Sp./NES+Sp./SM+Sp./Game Boy+Sp./GG+Sp./usw./ganze Modulsammlungen/ Tel.: 04521/71497 Andreas Bender ab 17 Uhr.

Suche Turbo Duo oder PC-Engine mit 5-Player-Adapter, nur RGB + 2 Spiele. Zahle 200-350 DM. Verkaufe MD-Spiele+CDs. Tel.: 0551/68364.

Suche fürs Neo Geo: Sidekicks, 3 Count Bout, usw. Suche außerdem jap. Mega Drive. Verkaufe Street Fighter II-Platine für 500,- Tel.: 02872/7376 Thorsten Mittwochs 19 Uhr - 22 Uhr.

Verkaufe und tausche Game Boy-, Game Gear- und Super Nintendo-Spiele an privat. Mickey und Sonic, Simpsons, Prince Of Persia, ... Tel.: 09971/5221 Christel.

Kaufe und tausche Super Nintendo- und Game Boy-Spiele. Zahle gut! Habe z. B. Super Bomberman, Mega Man 3, Starfox, usw. Tel.: 06762/5447 (nach Thorsten fragen).

Neu: Das neue Magazin für jedes System gegen 2 DM plus frankierten Rückumschlag (3 DM). Michael Kofferschläger, Buscherkamp 58, 5140 Erkelenz.

Kaufe Deine durchgezockten NES-, SNES- u. MD-Spielemodule, notfalls mit Konsole und Zubehör. Tel.: 0641/84874 ab 14 Uhr. Karl-Heinz

Super Nintendo-Spiele, Sega Mega Drive-Spiele, ca. 40 Games (Tiny Toon, Twin Bee, Alien 3, ...) ab 30,- DM. Tausche auch. Suche Mega CDs. Tel.: 0441/682442 Marco

Hey NINTENDO-Freaks, wir suchen noch Mitglieder für den NINTENDO-USER-CLUB. Alle Infos gibt's gegen frankierten und adressierten Rückumschlag bei: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne.

Verkaufe: MD + Sonic + NHLPA + 2 Joypads + Japan-Adapter + MD-Tips & Tricks (einschließlich 5 Video Games-Magazine); oder Game Boy + 5 Spiele; Tel.: 08031/7685 alles dt.

Tausche SNES-Spiele: Habe Axelay, S. Probotector, Zelda 3, Super Mario World. Suche z. B. Tecmo NBA + WWF2. Verkaufe NES mit 10 Spielen + 2 Contr. + Advantage Joystick; Patrick Holzkamp, Kieselgurweg 3, 30455 Hannover. Tel.: 0511/496271.

Tausche Game Boy mit folgenden Spielen: Mario 1, Tetris, Bart Vs. The Juggermatts, Boulder Dash, Nemesis gegen Game Gear (mit Netzteil, Battery Pack) mit Sonic 2, Mickey Mouse 2, Ninja Gaiden, Bart Vs. The Space Mutants. Alexander Topp, Friedlandweg 1, 3350 Greene. Tel.: 05563/6138.

Kaufe, verkaufe, tausche MD-, SNES-, GG-Games. Biete GB mit Netzteil, usw.; suche Might & Magic, Shining Force, Sword Of Vermillion, Buck Rogers, Desert Strike, u.a.; Stefan 03681/60026

Verkaufe Spiele für SNES: Jimmy Connors Tennis, Super Star Wars, Mickey Mouse The Magical Quest und Batman Returns; für Mega Drive: Gley Lancer und Musha Aleste. Wer beide kauft, bekommt den Adapter umsonst! Michael Coric, Auf dem Sand 1, 4010 Hilden 1, Tel.: 02103/31808.

Suche Desert Strike (SNES). Biete Tiny Toons (SNES), biete MS II mit zwei Spielen: Sonic I + Asterix. Suche für Game Boy Super Mario 2, Battleship, Monopoly. Tel.: 035433/4171 Udo.

Verk. oder kaufe Games für fast alle Konsolen. Habe auch div. Konsolen zu verkaufen. Call 02154/40096.

Bitte beachten:

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Mega Fun zu verschieben. Wir behalten uns des weiteren vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen.



Meine Adresse:

Rubrik für Kleinanzeige

(bitte ankreuzen)

- Mega Drive
 Super Nintendo
 Turbo Duo
 Neo Geo
 Master System
 Nintendo NES
 Lynx
 Game Gear
 Game Boy
 Verschiedenes

Kleinanzeige (Druckbuchstaben)

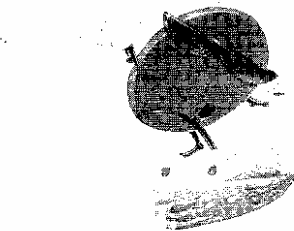
(pro Kleinanzeige 5,- DM in bar)

Meckerkasten

(kann angekreuzt werden)

Wie findest du folgende Rubriken?

	schlecht	geht so	gut
Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Classics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Countdown	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Funmail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Megamail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Start	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Win 4 Fun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Over	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Players Guide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)

1. _____
 2. _____
 3. _____

An
 Redaktion Mega Fun
 Pleicher Schulgasse 2
 97070 Würzburg

PROJEKT: NINTENDO DISC

Nachdem die ersten Gerüchte über ein Nintendo CD-ROM laut wurden, gibt es bei uns immer wieder Anfragen, wann denn dieses heiße Gerät in Deutschland zu haben sein wird. Der folgende Bericht wird Euch zwar nicht alle Fragen entgültig beantworten können, da fast alles noch Spekulationen sind. Er gibt Euch aber schon einen Einblick auf das, was Euch erwarten könnte.



Das Nintendo Disc in der japanischen Version

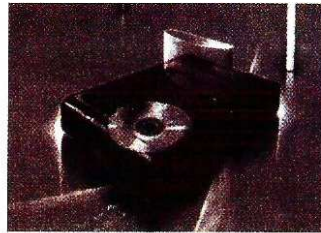
Auch wenn man in Deutschland noch nichts davon merkt, aber die Zeit der Module neigt sich dem Ende; die CD ist das Speichermedium der Zukunft. Die Sommer CES '93 hat da schon deutliche Zeichen gesetzt, denn viele interessante Mega Drive-Spiele werden schon jetzt exklusiv auf CD gepreßt. Bei der Turbo Duo erscheinen gar nur noch wenige Titel auf Modul (bzw. HuCard). Es ist nicht verwunderlich, daß Nintendo wieder mal die letzte Firma ist, die diesem Trend nachgeht, denn für Nintendo zählt in erster Linie nicht, daß sie als erstes ein neues Hardware-Gerät auf den Markt bringen, sondern das Beste.

Die Entwicklung

Die junge Geschichte des Nintendo Discs geht auf das Jahr 1990 zurück. Damals beschlossen die Firmen Sony und Nintendo die Entwicklung einer Playstation, die eine Verbindung zwischen dem Super Nintendo und einem CD-ROM darstellen sollte. Mitte '91 stieß eine dritte Firma dazu: Philips. Nintendo beschloß dann, daß das zukünftige ND mittels eines XA-Bridge-Adapters kompatibel zur Philips CD-I Multimedia-Maschine werden sollte. An-

fang '92 kam es zu einer Meinungsverschiedenheit zwischen Sony und Nintendo, denn während Sony nach einer völlig neuen Konsole strebte, wollte Nintendo lediglich ein neues Peripheriegerät auf den Markt bringen, das lediglich das Super Nintendo unterstützt. Bis heute ist unklar, ob Sony nun ihre Playstation in eigener Regie auf den Markt bringen wird oder nicht, und falls ja, ob sie dann überhaupt Super Nintendo-kompatibel sein wird. Vorgut einem Jahr gelangten dann die ersten Gerüchte über ein baldiges Erscheinen an die Öffentlichkeit, die aber schon im August wieder dementiert wurden. Der Grund dafür lag an der Tatsache, daß die CD-ROM-Titel nicht viel besser sein würden als gängige Module. Dies war auch sicherlich auf Sega bezogen, die zu diesem Zeitpunkt noch nichts überragendes auf dem Mega CD präsentieren konnten. Um die Nintendo-Fangemeinde aber nicht völlig zu enttäuschen, gaben sie bekannt, daß das zukünftige CD-ROM nunmehr ein 32 Bit-Teil sein wird. Im Oktober '92 legte Nintendo sich das erste mal konkret fest und nannte August '93 als Erscheinungstermin für ihr neues Wunderwerk. Januar '93 kam dann die Ernüchterung: Das CD-ROM wird definitiv nicht mehr in diesem Jahr erscheinen, aber, wenn alles klappt, im Juni nächsten Jahres. Dieser Termin bezieht sich freilich nicht auf Europa, und somit ist klar, daß wir nur mit viel Glück Weihnachten '94 ein Gerät offiziell in

Deutschland erwerben können.



So sah der erste Entwurf der Playstation von Sony aus

Die Technik

Zum Schluß, gebe ich Euch wenigstens die derzeit technischen Daten bekannt: Das ND wird mit einem 32 Bit-RISC Prozessor ausgestattet sein. Durch den RISC-Chip hat das Nintendo Disc nur noch einen verkürzten Befehlssatz abzuarbeiten und ist deshalb wesentlich schneller als ver-

gleichbare Konsolen. Die Taktfrequenz liegt bei flotten 21,47 MHz, somit werden dann wohl Slow Motion-Probleme entgültig der Vergangenheit angehören. Zudem wird mit dem ND der HAND-Chip (Hyper Advanced Nintendo Data Transfer System) eingeführt. Dieser Chip gewährleistet ein paralleles Nachladen während des Spielens, ohne daß die berüchtigten Pausen oder Ruckel-Effekte eintreten. Zudem könnt Ihr auf dem ND auch normale Audio CDs abspielen. All dies bedeutet für den Videospieler Power ohne Ende. Den spielerischen Möglichkeiten werden wohl dann kaum noch Grenzen gesetzt. Also Nintendo-Freaks, ich denke, das Warten lohnt sich.

GAMECOURIER

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Streets of Rage 2	109,-	Micro Mashines	99,-
Amazing Tennis	109,-	X-Men	109,-
Batman Return CD	99,-	Cool Spot	109,-
Cyborg Justice	99,-	Bram Stoker's Dracula	a.A.
Blastar Master	105,-	Jaguar XJ 220 CD	109,-
Chase HQ 2	99,-	Outlander	99,-
Aerobiz	129,-	F 15 Strike Eagle	119,-
Rise of the Dragon CD	109,-	TMNT Hyperstone	109,-
Jungle Strike	119,-	Daghin Desferados	109,-
Elementar Master	99,-	Pirates Gold	119,-
Fatal Fury	119,-	Tiny Toon ADV	99,-
Flashback 12 MEG	129,-	Shining Force	129,-
Time Gal CD	99,-	Mutant League Football	99,-
Global Gladiators	99,-	Bubsy	a.A.
Megadrive Converter	39,-		
Alle Spiele laufen			

Alle Neuen US CD's auf Lager (US CD Player a.A.)

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Super Widget	119,-	King Arthurs World	119,-
Arcus Odyssey	119,-	Lost Vikings	119,-
Alien 3	119,-	Mech Warrior	119,-
Shadow Run	129,-	Zombies at my Neighbors	a.A.
Bubsy	129,-	Road Runner	119,-
Batmans Return	119,-	Star Fox	129,-
Brawl Brothers	119,-	Star Wars	119,-
Bombberman '93	a.A.	Super Turrican	109,-
Congos Capper	119,-	Super Conflict	119,-
Blues Brothers	119,-	Super Valis 4	99,-
Cybernator	119,-	NBA Basketball Tecmo	129,-
Desert Strike	99,-	Ninja Boy	109,-
Jungle Strike	a.A.	Taz Mania	119,-
Wolf Child	119,-	Terminator 2	119,-
Yoshie's Cookie	119,-	Tom & Jerry	109,-
Utopia	119,-	Rock & Roll Racing	a.A.
Fatal Fury	129,-	Tiny Toons ADV	119,-
Inindo	129,-	Wing Commander	119,-
John Madden Football 93	119,-	Mario is Missing	119,-
WWF Royal Rumble	129,-		

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

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

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

TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

LETHAL WEAPON

Dubioserweise hat man als Titelbild für das Spiel den dritten Teil genommen, obwohl beim Namen die "3" fehlt. Sachen gibt's, die gibt's gar nicht

Die Hintergrundgeschichte ist ebenfalls eindeutig an den dritten Teil angelehnt: Riggs und Murtaugh haben es mit einem verbrecherischen Expolizisten zu tun, der das LAPD (Los Angeles Police Department) als ein Einkaufs- oder besser Plünderungszentrum für Waffen und Munition mißbraucht, die dort unter Verschuß gehalten werden. Bevor man allerdings dem Oberschurken gegenübersteht, gilt es, sechs Missionen zu bewältigen, wobei fünf davon bereits zu Beginn frei anwählbar sind. In der ersten beispielsweise kämpft Ihr Euch als Martin Riggs tretend und schießend durch den Hafen.

Werdet Ihr verwundet, verliert Ihr eine von sechs kugelsicheren Westen; sind alle verbraucht, darf sich Roger Murtaugh an der Mission versuchen. Hat auch der seine letzte Weste gelassen, hilft nur ein Continue weiter.



Philipp: Und ein weiteres Mal wird ein alteingesessenes Vorurteil bestätigt:

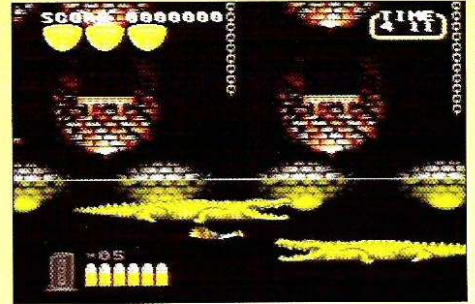
Ocean gibt das Geld lieber für die Lizenz aus als fürs Spieldesign. Das bekommt man bei Lethal Weapon mal wieder schmerzlichst zu spüren. Der Schwierigkeitsgrad schwebt irgendwo, jenseits



Hey, der will wohl Schaschlik aus mir machen



Riggs hängt um sein Leben



Crocodile Dundee läßt grüßen

jeder Realität. In derart schwindelerregende Höhen wird er von einer äußerst übersensiblen Kollisionsabfrage, einem superknackigen Zeitlimit und einem völlig unfairen Verhalten der Gegner katapultiert. Das drückt die Motivation gewaltig herunter und den Frust ordentlich hoch. Es ist doch immer wieder traurig, wie ein eigentlich genialer Film in einem solchen Murksmodul versoffet wird. Eine Bitte an Ocean (in eigener Sache): Traut Euch lieber, Eigenproduktionen zu erstellen (Push Over war doch hervorragend), als die Käufer weiterhin mit solchen Modulen auf den Arm zu nehmen.

1			51		
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: OCEAN DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	57%				
SOUND/FX	64%				
SPIELSPASS	51%				

KAWASAKI CARRIBBEAN CHALLENGE

Immer mehr namhafte Hersteller steigen ins Videospiegelgeschäft ein

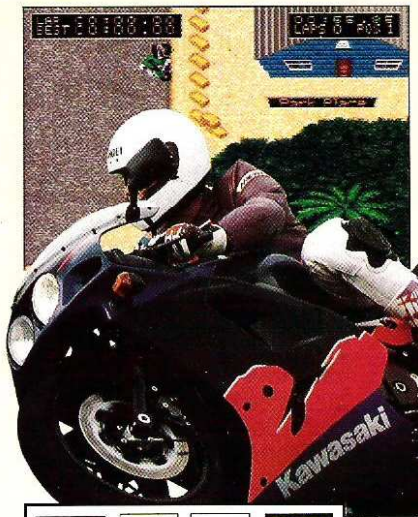
Kawasaki lädt Euch auf drei malerische Inseln in die Karibik ein, um dort an jeweils einem Motorrad- und einem Jet Ski-Rennen teilzunehmen. Hierfür stehen Euch jeweils drei Maschinen zur Wahl, die sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und vor allem im Handling unterscheiden. Nachdem Ihr genug trainiert habt, könnt Ihr Euch also der "Her-

ausforderung in der Karibik" stellen. Jetzt heißt es sich auf jeder Insel in beiden Rennen gegen drei Computergegner durchzusetzen und genügend Punkte einzuheimsen, um die nächste Runde zu erreichen. Auf jede Insel wird man übrigens mit zwei digitalisierten Bildern eingestimmt, die jedem Reiseprospekt gut zu Gesicht stehen würden.



Stephan: Ob sich Kawasaki mit diesem Spiel einen Gefallen getan hat, wage ich zu bezweifeln. Der Motorradteil ist eigentlich ganz akzept-

abel, trotz Draufsichtdarstellung. Digitalisierter Sound und realistisches Fahrverhalten stehen auf der Plusseite, unfaire Computergegner (Überholen fast unmöglich) und nur drei Strecken, von denen man die erste als einfache Rundstrecke gleich ganz vergessen kann, auf der Minusseite. Die Grafik ist auch nicht das Gelbe vom Ei, so daß eine mittelprächtige Wertung herauskommen würde. Doch diese wird durch den Jet Ski-Teil noch gewaltig gedrückt. Die Vor- und Nachteile sind zwar dieselben wie beim Motorradfahren, doch als schwerwiegendes Manko kommt hinzu, daß während des Rennens die Übersicht vollkommen verloren geht. Man steuert auf gut Glück in eine Richtung und irgendwann donnert man entweder gegen den Strand oder die Bogen-Begrenzung. Viel besser wäre ein reines Motorrad-Modul gewesen, mit mehr Strecken und mehr (fairen) Computergegnern. So bleibt ein Spiel mit sehr viel Schatten und wenig Licht.

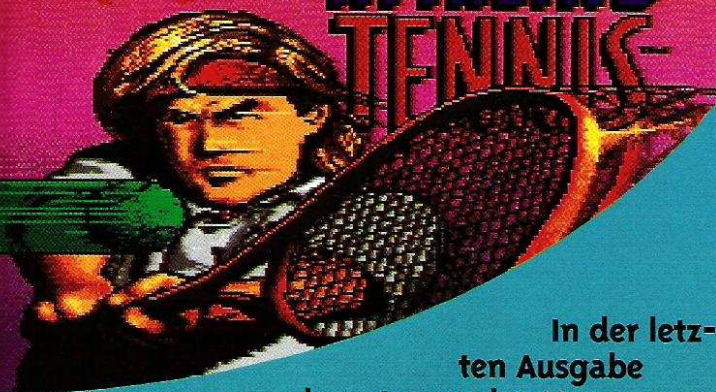


1			35		
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: GAMETEK DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: EIGENIMPORT					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	47%				
SOUND/FX	45%				
SPIELSPASS	35%				

Beim Jet Ski-Rennen werden die Spielernerven aufs heftigste strapaziert



DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS



TEST
SUPER NINTENDO

In der letzten Ausgabe konnte uns das Mega Drive-Modul überzeugen, da kann auf dem Super Nintendo eigentlich nichts schiefgehen

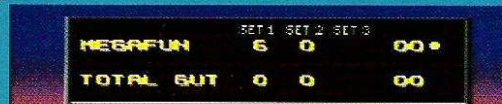
Das Spiel wurde mit kleinen, aber feinen Verbesserungen, fast identisch übertragen. Am Spielaufbau hat sich absolut nichts geändert. Ihr könnt auch hier alleine oder zu zweit um Punkte kämpfen, Hart-, Sand- oder Rasenplatz aussuchen, das obligatorische Einzelmatch oder ein vier Spiele umfassendes Turnier angehen, sowie aus 16 Ballkünstlern Euren Liebling bestimmen. Wer von Euch Probleme mit einem Tennisarm hat, der kann genialerweise auch zwischen Rechts- und Linkshänder wählen. Die Pseudo 3D-Darstellung ist natürlich dieselbe geblieben, aber Absolute hat unser Flehen erhört und die Spieler fleißig trainieren lassen. Ergebnis: Neben Top Spin, Slice und Lob sind die Jungs jetzt auch in der Lage, einen Stop zu spielen, der allerdings nur

am Netz gelingt. Jeder Punkt wird wieder vom Referee mit glasklarer Sprachausgabe gezählt. Zudem hat dieser einen Rhetorikkurs hinter sich gebracht und kann jetzt sogar die Spielernamen aussprechen. Die Replay-Funktion wurde ebenfalls beibehalten, leider auch das Turnier mit nur vier Spielen ohne Speichermöglichkeit.



Stephan: Wer die letzte Ausgabe aufmerksam gelesen hat, der weiß, wie ich zu Amazing Tennis stehe. Allerdings gefällt mir die Super Nintendo-Umsetzung noch einen Tick besser, da einige Kleinigkeiten verbessert wurden, und wir wissen ja alle: "Kleinvieh macht auch Mist". So ist die Grafik eine Spur feiner und die FXs,

am Netz gelingt. Jeder Punkt wird wieder vom Referee mit glasklarer Sprachausgabe gezählt. Zudem hat dieser einen Rhetorikkurs hinter sich gebracht und kann jetzt sogar die Spielernamen aussprechen. Die Replay-Funktion wurde ebenfalls beibehalten, leider auch das Turnier mit nur vier Spielen ohne Speichermöglichkeit.



Mega Fun zockt alle ab!



(vor allem die Sprachausgabe) deutlich besser (obwohl die fürs Mega Drive schon gelungen sind). Sehr zu loben ist natürlich das erweiterte Schlagrepertoire, denn durch den Stop ist das Spielen jetzt wesentlich variabler. Wer mit Hirn vorgeht, kann wie beim echten Tennis seine Punkte perfekt vorbereiten und so die schwächeren Computergegner regelrecht vom Platz fegen. Turniermäßig läuft leider auch beim Super Nintendo nicht viel. Wer aber wie ich auf technisch perfekte, zudem noch sehr realistische Sportsimulationen abfährt, der sollte schnellstens in seine Tennisschuhe flutschen, zum nächsten Händler wetzen und sich das Teil zulegen.

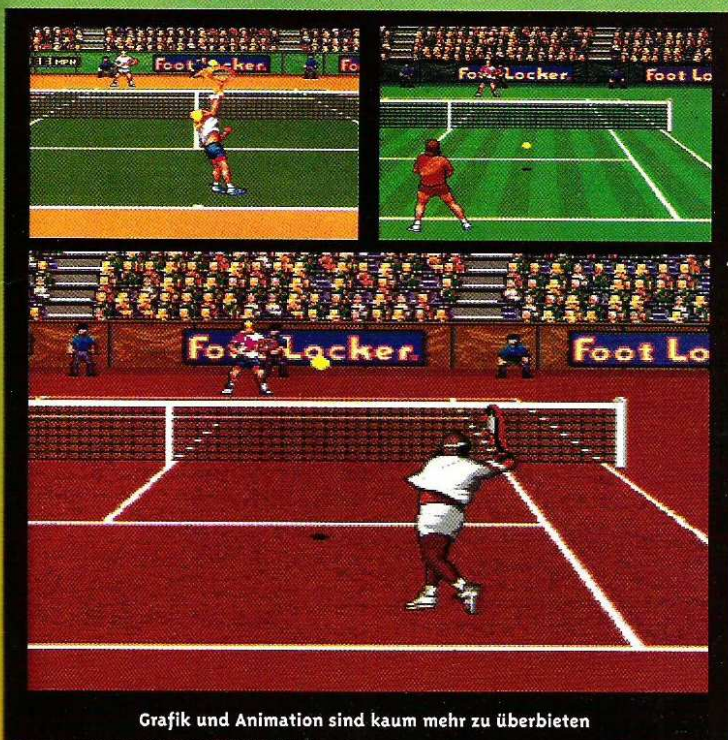


Martin: An unsere Referenz Jimmy Connors kommt Amazing Tennis zwar nicht ran, es schlägt sich aber

recht wacker auf dem Court. Zu den Verbesserungen gegenüber der Mega Drive-Variante: Stops sind jetzt endlich kein Problem mehr, und die Soundeffekte sind sogar noch minimal besser. Spielerisch läßt Absolute Entertainments neuester Titel kaum Wün-

sche offen. Viel realistischer und vor allem unkomplizierter kann man ein Tennisspiel kaum noch machen. Schade um den nicht vorhandenen Vier-Spieler-Modus, die kleine Liga (vier Spiele, ein Witz), und den winzigen Statistikteil. Wer über diese Kleinigkeiten hinwegsehen kann, den erwartet, nach Ubi Softs Tennistitel, die derzeit zweitbeste Tennisvariante auf dem Super Nintendo. Die Darstellung mag zwar anfangs gewöhnungsbedürftig sein, aber nach kurzer Zeit kommt man prima damit zurecht und heizt den Computergegnern so richtig ein. Zugreifen, es lohnt sich.

1-2 SPIELER			79
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: ENDE JULI SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 149,- DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
schlecht	mittel	gut	sehr gut :super
GRAFIK 76 %			
SOUND/FX 80 %			
SPIELSPASS 79 %			



Grafik und Animation sind kaum mehr zu überbieten

FANATIC GAMES

Super Beratung

Inh. P. Sareyko • Tel.: 0 21 66/18 78 81

Beratung Super

DER NEO-GEO VERSAND

Mo 14:00 - 17:00
Di 14:00 - 18:45
Mi 14:00 - 21:00
Do 14:00 - 18:45
Fr 14:00 - 18:45
Sa 9:30 - 18:00

Wir sind wieder aus dem Urlaub zurück!

World Heroes 2
Fatal Fury 2
3 Count Bout
S. Side Kicks
U.S.W.

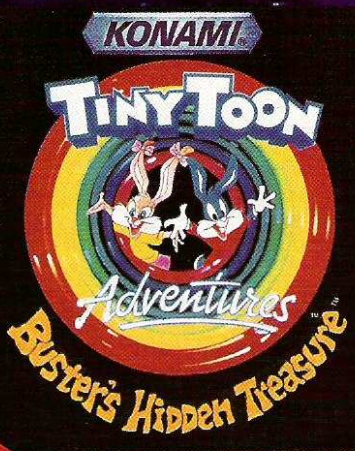
Video Band: ca. 2,5 Std. Spieldauer mit den neuen Games drauf: 49,00 DM
Memory Card: 59,00 DM
Club Magazin: 9,50 DM

Immer aktuell

SNES: Double Dragon, UN Squadron, WWF, S. Battle Tank, F. Zero, Turtles, Golden Fighter, Rival Turf, S. Tennis, S.G. Ghouls, Sonic Blastman, Battle Blaze, SN Pro PAD

45-55 DM

INTERGAM



16-BIT CARTRIDGE
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA™ MEGA DRIVE™

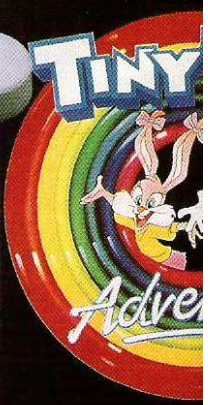
12 Ausgaben
MEGA FUN
plus Control Pad
plus TINY TOON

nur DM
139.95
Ihr spart DM 57,-



12 Ausgaben
MEGA FUN
plus Licht&Lupe
plus TINY TOON

nur DM
99.95
Ihr spart DM 42,-



TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993.

Licensed by Nintendo for use on the Nintendo Game Boy system. This Game Pak cannot be used with the Model 1 or NES versions of the Nintendo Entertainment System.

AKTIVISCH!

DAS IST SPEEDY!

12 x MEGA FUN, das **SUPER-Spiel TINY TOON** und ein **System-Zubehör** - das sind drei Sachen zum Preis von einem!

Ihr müßt nichts weiter tun, als den **Abo-Bestellcoupon** ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder noch schneller: Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32



12 Ausgaben MEGA FUN
plus **SN-Pro Pad**
plus **TINY TOON**

nur DM

159.95

Ihr spart DM 67,-

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die Frist ist gewährt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das speedy MEGA FUN für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgendes Prämienpaket (nur eines möglich!):

- für GAME BOY, DM 99,95 986
- für SNES, DM 159,95 987
- für MEGA DRIVE, DM 139,95 988
- für NES, DM 129,95 989

Mein Prämienpaket erhalte ich schnellstmöglich nach Bezahlung des angegebenen Betrags.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die Frist ist gewährt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min. 2 Wochen!

ME 0703



12 Ausgaben MEGA FUN
plus **Joystick**
plus **TINY TOON**

nur DM

129.95

Ihr spart DM 52,-

Original
Nintend
Seal of
Quality

B

Alien 3

Nach der mehr als gelungenen Mega Drive-Variante setzt die Super Nintendo-Umsetzung, die in der letzten Ausgabe getestet wurde und mit satten 78% voll abgeräumt hatte, noch eins drauf. Doch unermüdlich wie immer ("Wie spät haben wir eigentlich?") präsentiert Euch unser Gerd "Zockt alles durch" Sebök schon die ultimativen Karten für alle Desperados, die der Alien-Brut selbst mit dem Flammenwerfer nicht Herr werden.

Kleiner Tip am Rande: Die einzelnen Levels sind der Reihe nach aufgebaut, mit Querverweisen auf die benachbarten Alien-Brutstätten.

Die Greetings gehen diesmal an die unermüdliche Foto-Crew, die in etlichen Nachtschichten ganze 700 Bilder geschossen und bildschirmgerecht aufbereitet hat, und natürlich an Acclaim Entertainment für die Bereitstellung von drei (!) Testmustern.



Corridor 12

Weapons Room II



Cell Block 3



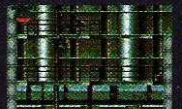
Assembly Hall I



Bugwash I2



Waste Area 3



Alien Corridor I



Waste Area 3



Mine Area 22



Medic Bay 9

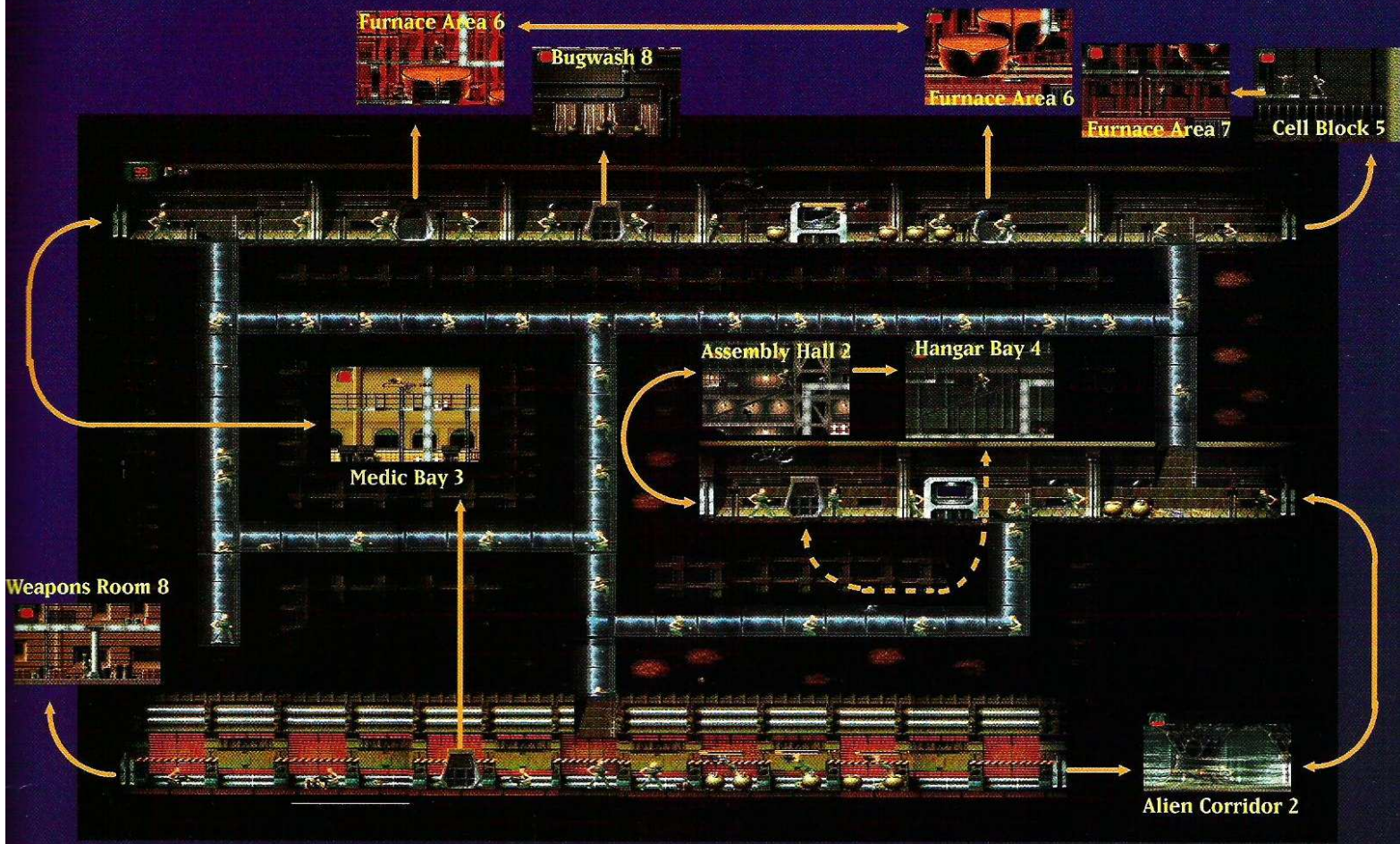
Cell Block 4



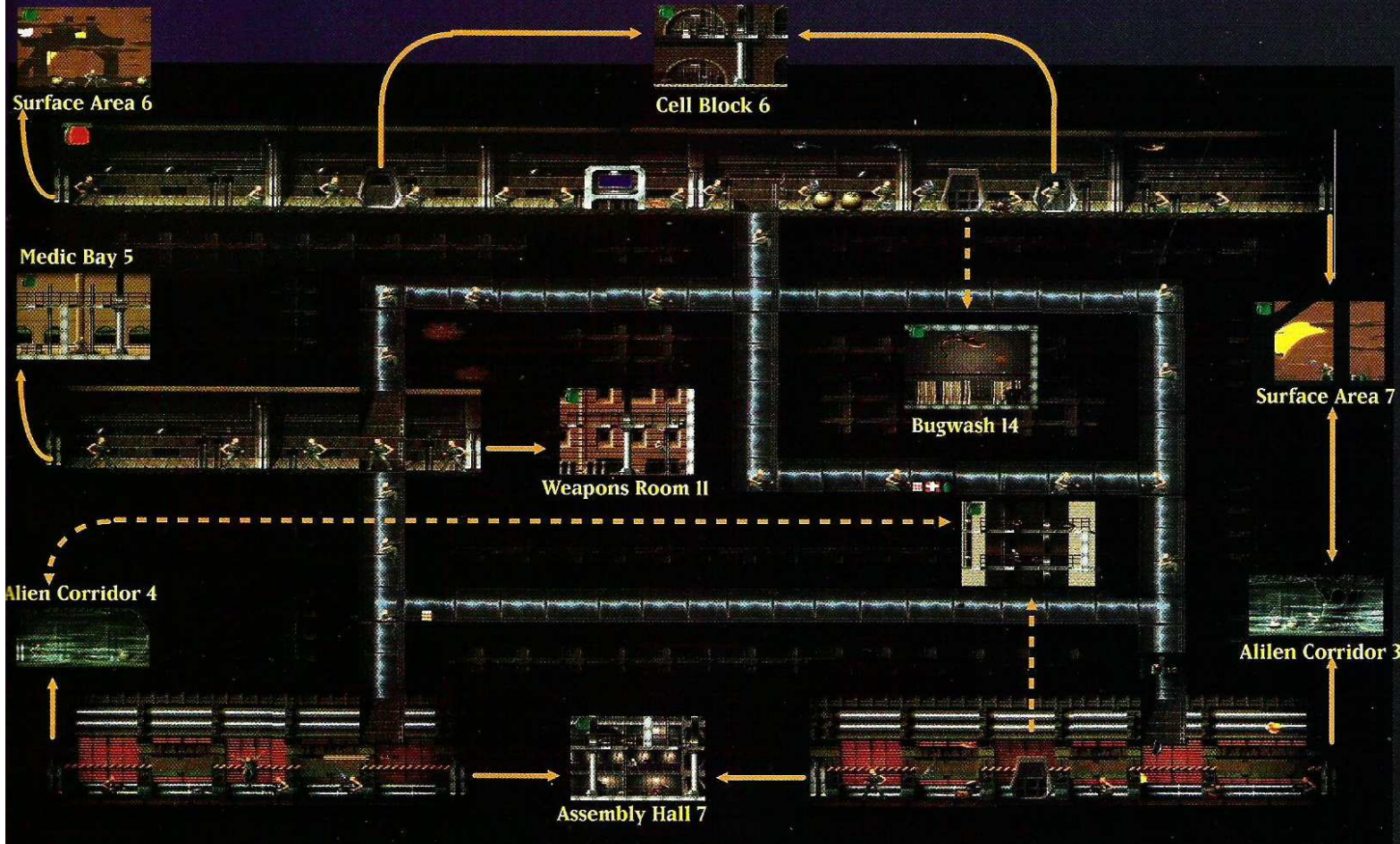
Medic Bay 8



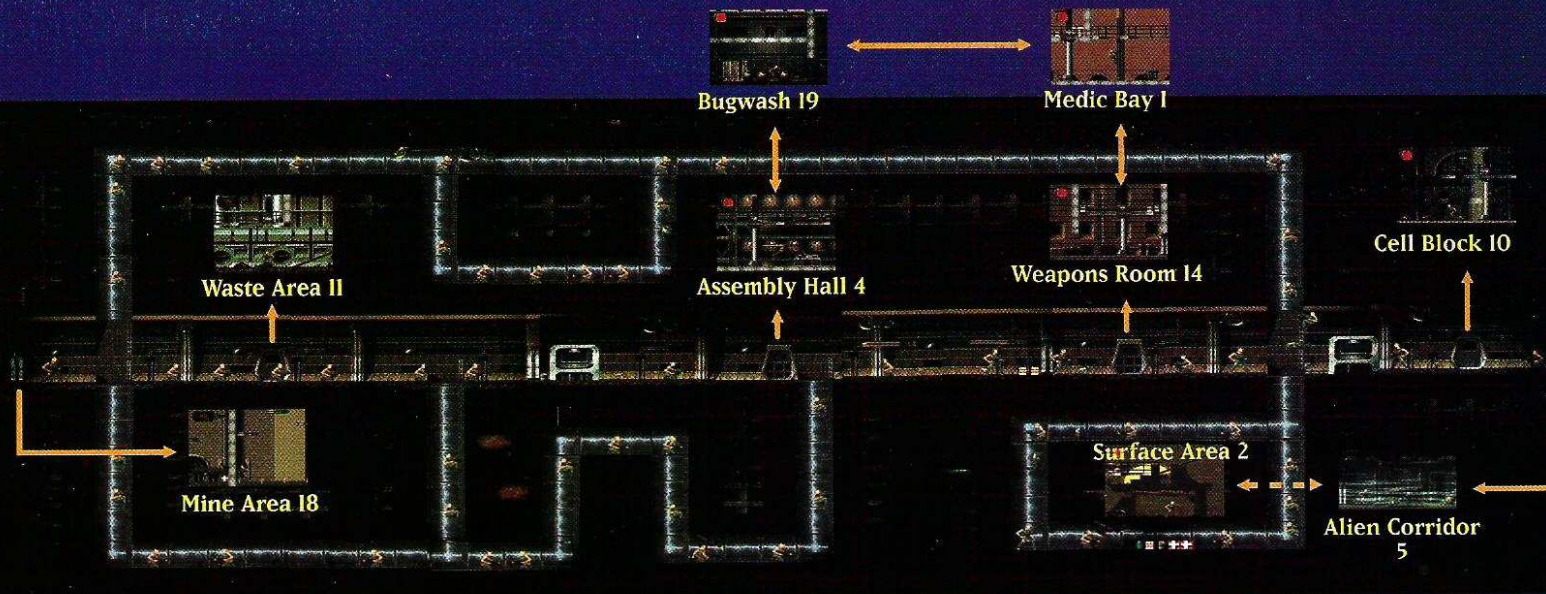
Corridor 10



Corridor 17

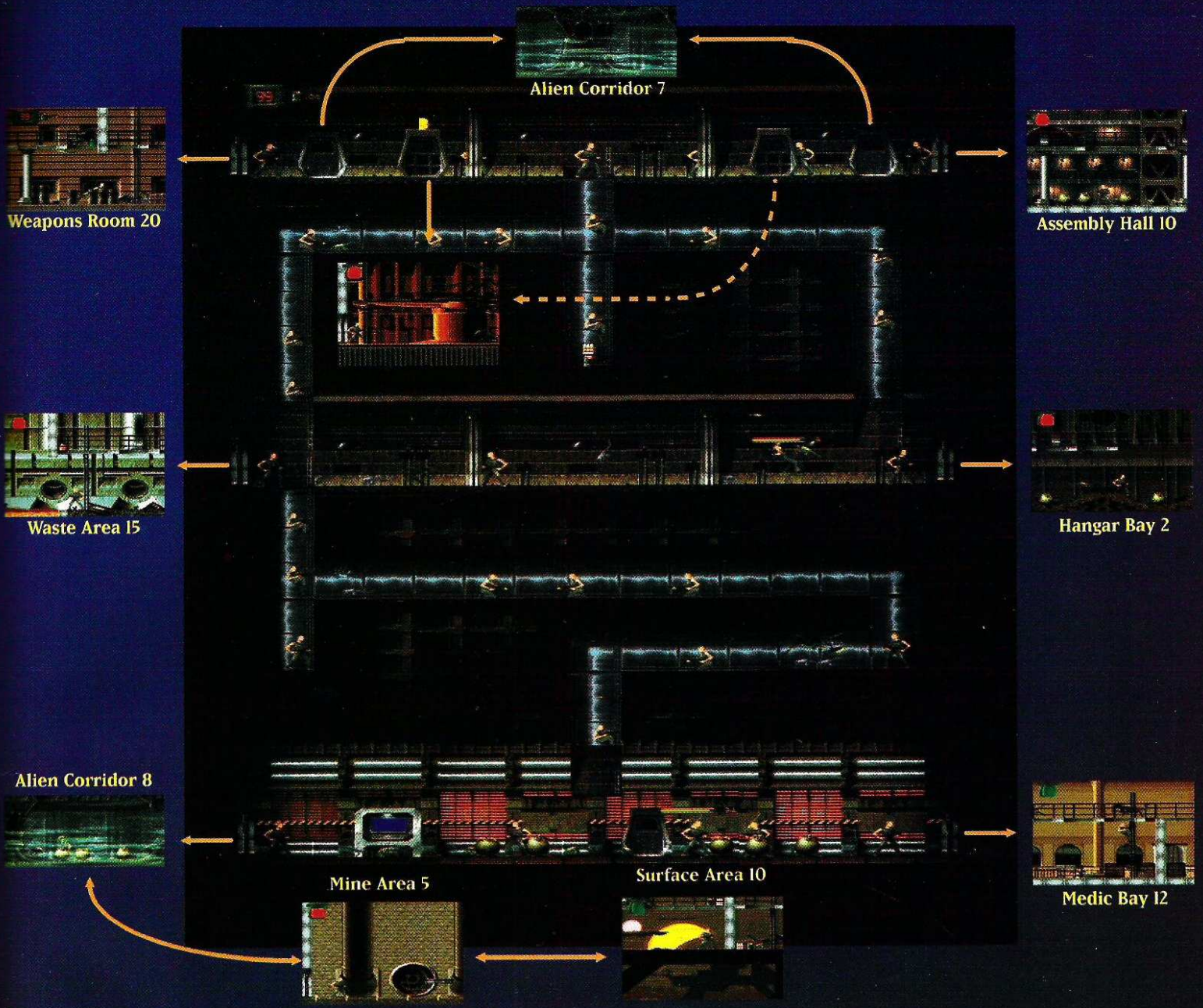


Corridor 26



Corridor 20





The End



Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch F1 von Domark, das wir schon in den Software News vorgestellt hatten, und das an allen bisherigen Formel-1 Titeln auf dem Mega Drive locker vorbeibrettert

Ein paar technische Daten gefällig? In dem 8 MBit-Modul werkeln 40K für die Grafik, die restlichen 480K wurden im eigentlichen Spiel verbraten. Natürlich könnt Ihr, wie bei F-1 Rennspielen so üblich, zuerst ein paar PRACTICE-Runden anleiern, oder Euch auch gleich an den CHAMPIONSHIP-Modus wagen. Bei ARCADE müßt Ihr an einer bestimmten Zahl von Computergegnern vorbeibrettern, um aufs Podest zu klettern. TURBO-mäßig zieht Ihr dann entgeltig an den anderen vorbei, aber nur im Ein-Spieler-Modus. Zu zweit gleichzeitig bleiben Euch "nur" die anderen Modi. Unterwegs könnt Ihr in den Pits noch die Reifen wechseln oder die Spoiler einstellen. Satte 12 Formel 1-Strecken warten auf Euch, genauso wie vier Schwierigkeitsgrade und eine Batterie zum Ab-

speichern von bis zu zehn Spielständen.



Martin: F1 ist zweifellos State Of The Art im Rennspielzirkus. Eine dermaßen rasante 3D-Polygongrafik, besonders im TURBO-Modus, ist mir bis dato noch nicht untergekommen, und dazu noch Hügel



Bei der Rasanz des Spiels habt Ihr kaum Zeit, Eure Position auf der hübsch gezeichneten Streckenübersicht links oben festzustellen

und Tunnel. Der perfekte Wahnsinn. Die Soundeffekte suchen für ein Rennspiel auf dem Mega Drive ebenfalls ihresgleichen, mit einem realistischen Doppler-Effekt. In Sachen Spielspaß geht dann entgeltig die Post ab: Seit F-Zero

und Top Gear hat mich kein Autorennspiel so begeistert wie F1. Hier ist einfach alles drin: Ein vorbildlicher Liga-Modus mit Batterie für die langfristige Motivation, eine vorbildliche Zwei-Spieler-Option, Pit Stops, und, das Wichtigste,



Die Streckenauswahl ist mit der wohl berühmtesten Formel 1-Kurve (Monaco-Stadtkurs) hinterlegt

ein hervorragendes Spielgefühl. Viel besser kann man ein F-1 Rennspiel fast gar nicht mehr machen. Auf dem Mega Drive steht dieses Modul jedenfalls absolut konkurrenzlos dar. Alle Sportspiel-Freaks, die bis jetzt dachten, ein Super Nintendo wäre genug, müssen sich jetzt wohl oder übel ein Sega-Teil zulegen.



Stephan: Mit F1 hat Domark ein

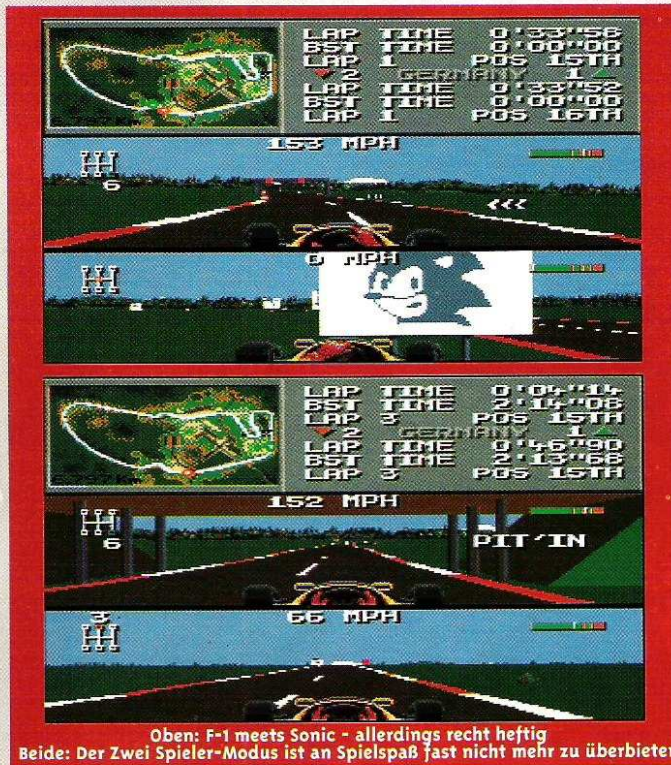


In insgesamt fünf Runden versucht Ihr einen günstigen Startplatz einzufahren



Hier könnt Ihr Spoiler und Reifen der jeweiligen Strecke anpassen

Rennspiel der Superlative programmiert. Die extrem schnelle Vektorgrafik ist zwar eher schlicht, aber Spielbarkeit und Spaßfaktor sind ganz einfach überragend. Auch wenn beim gesplitteten Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus die Streckendarstellung etwas schmal geraten ist, geht die Übersichtlichkeit nie verloren. Zudem brettet man ohne Ruckler in ständigem Auf und Ab über die verschiedenen Pisten, untermauert von einem tollen Motorengeräusch. Bäume und Fahrbahnbegrenzungen zwischen regelrecht an den Rennern vorbei, so daß wirklich ein fantastisches Feeling aufkommt. Etwas unrealistisch wirken dagegen die Abflüge bei Feindkontakt oder beim Rasen über Fahrbahnbegrenzungen. Hier schießt Euer Fahrzeug meterweit durch die Luft, was aber glücklicherweise keine bösen Folgen für Euren Boliden hat, sondern den Spielspaß gewaltig in die Höhe treibt. Zudem hebt der schon erwähnte geniale Zwei-Spieler-Modus die Wertung nochmals an, so daß FI an allen Rennspielen fürs Mega Drive mit Höchstgeschwindigkeit vorbeirauscht und neben Striker für mich das zweite Wonne-Modul dieser Ausgabe ist.



Oben: F-1 meets Sonic - allerdings recht heftig
Beide: Der Zwei-Spieler-Modus ist an Spielspaß fast nicht mehr zu überbieten

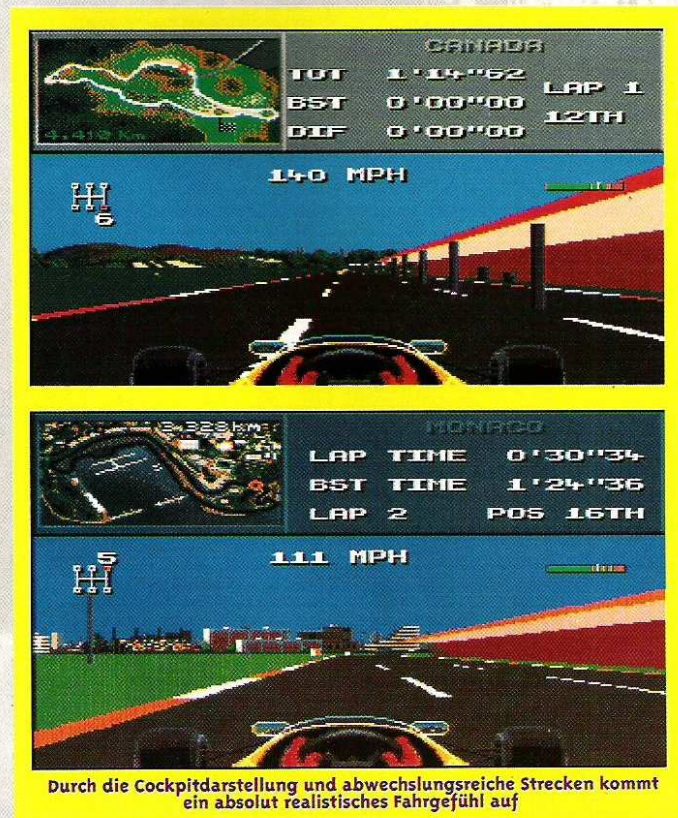


Timur: Mit FI ist Domark ein wahrer Hammer gelungen! Selten zuvor hat mich ein Autorennspiel gleich von Anfang an derart begeistert. Trotz extremem Tempo ist eine exzellente Steuerung geblieben, die nicht ins unrealistische umschwenkt. Unrealistisch aber

ist die Möglichkeit, bei genügend hoher Geschwindigkeit über seine Gegner drüberzufahren. Auch verzichtet FI auf eine Tankanzeige

ge, und der Reifenwechsel in den Pits läßt sich sozusagen mit einer Anfahrt erledigen. Diese Vereinfachungen tragen aber gerade bei Amateurrennfahrern wie mir zu einer erhöhten Spielfreude bei, da man nach wenig Übung schon den Sprung in den Wettkampf wagen kann. Am meisten hat mich aber noch die extrem flüssige Grafik beeindruckt, die kein bißchen ruckelt, und man sich somit ganz dem Rausch des Fahrens hingeben kann. Für Freunde exzellenter Rennspiele ein Muß.

1-2			87		
SPIELER					
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: DOMARK DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: 27. AUGUST SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: BATTERIE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DOMARK					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	73 %				
SOUND/FX	73 %				
SPIELSPASS	87 %				



Durch die Cockpitdarstellung und abwechslungsreiche Strecken kommt ein absolut realistisches Fahrgefühl auf

GAMESHOP

AM FEUERSEE



»MANN«, MACHEN DIE PREISHÜPFER BEIM »GAME-SHOP«

★ **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

★ **SEGA**
MEGA DRIVE

★ **SUPER HIGH TECH GAME**
NEO.GEO

ANKAUF ★ und ★ VERKAUF von gebrauchten Modulen

Ständig Neuheiten im Laden: Beispiel

MEGA DRIVE, Ecco the Dolphin dt. DM 79,-

SUPER - NES, Alien 3 dt. DM 129,-

Gameshop am Feuersee

70178 Stuttgart · Rotebühlstr. 90 · 07 11 / 61 00 95

100 m von der S-Bahn Schwabstraße • geöffnet ab 11 Uhr

Ständig
500 gebrauchte
Module
im Laden



Electronic Arts präsentiert uns mit Mutant League eine neue (?) American Football-Variante, bei der besonders der brutale Ablauf des Spielgeschehens auffällt

Das Spiel findet in der fernen Zukunft statt, in welcher durch einen Krieg bereits fast das gesamte Milchstraßensystem zerstört ist. Anstatt sich

Goblins, Skelette, Aliens, auch der Homo Sapiens ist mit von der Partie. Ziel des Spieles ist es, so viele Punkte wie nur möglich durch



Die Platzverhältnisse wechseln von Spiel zu Spiel

weiter mit Totalvernichtungswaffen zu bekämpfen, haben sich die rivalisierenden Gruppen etwas Neues ausgedacht: Ihre Auseinandersetzungen finden nun noch auf dem Spielfeld statt, in einer brutalen Version des American Football. Ihr habt die Wahl zwischen 21 Mannschaften, deren Spieler allesamt aus dem Fantasy-Genre entsprungen zu sein scheinen. Da gibt es zum Beispiel

TOUCHDOWNS oder FIELD GOALS zu machen. Einen Haken hat die ganze Sache: Schiedsrichter sind zwar körperlich anwesend, aber mit der korrekten Ausübung halten es diese Jungs nicht so genau. Also ist den Spielern alles erlaubt, um das "Ei" ans andere Ende zu bringen. Als Sparringspartner steht Euch das Mega Drive zur Verfügung, oder Ihr könnt im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund antreten.



Stephan: American Football zählt zu den härtesten Sportarten dieser Welt, aber den EA-Leuten erschien ihre geniale Simulation John Madden wohl mittlerweile zu brav, denn Mutant League ist mit Horrorfiguren nur so vollgestopft und an Brutalität (im unrealistischen Comicstil) kaum mehr zu überbieten. Der Spielaufbau ist John Mad-

die zahlreichen Tretminen achten. Netter Gag: Falls Ihr Euch in einer kritischen Spielsituation befindet, könnt Ihr versuchen, den Schiedsrichter zu bestechen. Steigt er darauf ein, wird seine nächste Entscheidung sehr hilfreich sein. Die technische Seite erreicht nach zwei weniger guten Sportspielen wieder altes EA-Niveau, einzig die etwas zähe Geschwindigkeit gefällt mir nicht so ganz. Insgesamt können die



21 Teams stehen zur Wahl, die von Ihrem Trainer während des Spiels ständig angepöblt werden

den-like, besser kann man ein so variantenreiches Spiel auch nicht steuern. Um aber dem Titel gerecht zu werden, sind dem Spiel noch allerlei Gemeinheiten und Fiesheiten spendiert worden. So spritzt bei jedem Tackling Blut (in einer möglichen deutschen Version sicher nicht), bei zu heftigen Angriffen legt es den Gegner gleich ganz auseinander. Um aus einem anvisierten Touch Down keinen Fly High werden zu lassen, solltet Ihr auch auf

intergalaktischen Jungs John Madden Football in keiner Weise gefährden, aber als witzige, abgedrehte Alternative ist Mutant League genau richtig.



SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: JULI
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
66 %					
SOUND/FX					
61 %					
SPIELSPASS					
62 %					

It's PLAY TIME ...!

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

Play Time - ist
LESESPIELEVERGNÜGEN
auf 132 Seiten.
Monat für Monat.

Aktuelle Ausgabe jetzt im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC





Hier seht Ihr die beiden bösen Buben



Wer schon immer mal das Kapitol abfackeln wollte, hier hat er die Möglichkeit

JUNGLE STRIKE™

Electronic Arts dreht auf! 16 MBit unterstützen den Desert Strike-Nachfolger

General Kilbaba, der Bösewicht aus dem ersten Teil, ist tot, doch leider tritt nun sein Sohn (Kilbaba jr.) das schreckliche Erbe an. Sein einziger Gedanke ist, den Tod seines Vaters zu rächen. Zwar hat er keinen politischen Einfluß mehr wie sein Vater, doch dafür ist er im Besitz von Nuklearwaffen, die er allerdings wegen mangelnder Transportmöglichkeiten nicht richtig einsetzen kann. Doch mit dem Drogenkönig Carlos Ortega scheint der richtige Mann gefunden zu sein, denn inmitten eines Dschungels verfügt er über die weltweit größte Privatarmee. Zusammen stellen die



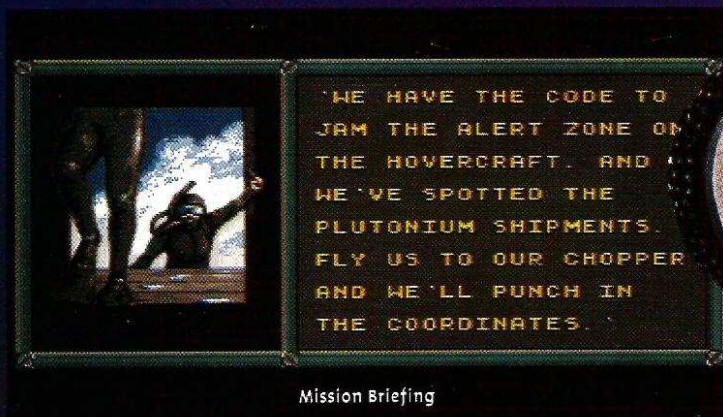
beiden eine enorme Gefahr für die USA dar, denn Washington heißt das beabsichtigte Angriffsziel. Um dies zu verhindern, muß wieder einmal Amerikas Elite-Einheit auf den Plan gerufen werden, denn glücklicherweise ist deren Offensive noch in einem frühen Stadium. Das Spielprinzip hat sich gegenüber Desert Strike nicht großartig verändert; Ziel ist es immer noch, innerhalb eines Levels verschiedene Missionen zu erfüllen. Die einzelnen Aufträge bestehen meistens darin, feindliche Stellungen zu zerstören, eigene Männer zu retten, oder als

Begleitschutz zu fungieren. Diesmal seid Ihr allerdings nicht nur mit einem Helikopter unterwegs, denn der tiefe Dschungel erfordert auch andere Fortbewegungsmittel wie Hovercraft, Motorrad oder gar einen F-117A Stealth Fighter. Wie schon beim Vorgänger spielt die Taktik hier wieder mal eine große Rolle, denn Euch stehen immer nur begrenzt Waffen und Benzin zu Verfügung; somit wird Euch viel Feingefühl und Planung abverlangt, um erfolgreich einen Level zu bestehen. Zudem könnt Ihr durch das Aussuchen verschiedener Copiloten, die jeweils individuelle Fähigkeiten haben, Schwerpunkte setzen. Insgesamt gibt es neun unterschiedliche Szenarien, die allesamt mit Passwörtern anwählbar sind.



Ulf: Auch ich bin nun vom Desert/Jungle Strike-Fieber befallen. Dieses 16 MBit-Modul ist einfach so intelligent gestaltet worden, daß man sich seinem Charme schwer entziehen kann. Gegenüber dem Vorgänger wird diesmal aber viel mehr Abwechslung geboten. Nun muß man nicht ständig auf eine triste Wüstenlandschaft blicken, sondern erlebt in jedem Level eine andere Szenerie (besonders der Eislevel gefällt mir gut). Super ist natürlich auch die Möglichkeit, mal ganz andere Fahrzeuge zu befehligen als den Hubschrauber. Da jedes Fahrzeug andere Eigenschaften besitzt, wird vom Spieler natürlich viel Geschick abver-





Mission Briefing

WE HAVE THE CODE TO JAM THE ALERT ZONE ON THE HOVERCRAFT. AND WE'VE SPOTTED THE PLUTONIUM SHIPMENTS. FLY US TO OUR CHOPPER AND WE'LL PUNCH IN THE COORDINATES.



Grafisch ist bei Jungle Strike Abwechslung Trumpf



Feindlicher Hubschrauber voraus



lenstein der Mega Drive Softwaregeschichte, bevor es die BPS tut und das Spiel vielleicht doch wegen der zugegebenenmaßen reichlich makaberer Hintergrundstory noch auf dem Index landet!



Philipp:
EA hat's tatsächlich geschafft. Jungle Strike läßt

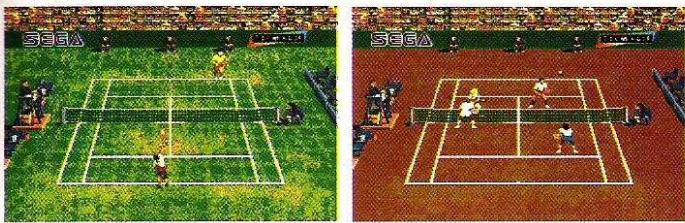
seinen Vorgänger auf der Strecke liegen und zieht professionell auf der Überholspur vorbei: Mehr Abwechslung, mehr Grafiken, mehr Sound und mehr MBit garantieren mehr Spielspaß! Diese Rechnung geht tadellos auf, sehr zum Leid des Redakteurs, dem nichts anderes übrig bleibt, als Nächte durchzumachen, bis er alles gesehen und erforscht hat. Mike Posehn hat ganze Arbeit geleistet, selten zuvor haben wir ein derart perfektes Spiel in unser Mega Drive versenken dürfen. Also ich kann EA nur ermutigen, noch einen weiteren Teil zu programmieren. Ob der allerdings dieses Wonnemodul noch überbieten kann, halte ich für unwahrscheinlich; wenn er jedoch schon so gut wird wie Jungle Strike, dann sind wir mehr als zufrieden.

tronic Arts erstem 16 MBit-Modul wohl erst wieder loskommt, wenn man es durchgezockt hat; und das kann dauern. Technisch ist dieser Geniestreich von EA voll auf der Höhe: Grafik und Sound reizen das Mega Drive sehr gut aus. Mehr ist aus diesem Genre wahrscheinlich gar nicht mehr rauszuholen. Schwachpunkte gibt es fast keine. Nur der Schwierigkeitsgrad ist etwas zu hoch angesetzt. Ich kann Euch nur raten: Holt Euch diesen Mei-



Wie schon im ersten Teil dürft Ihr so ziemlich alles, was so im Weg steht, zerstören

1			86
SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE			
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS			
DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: JULI			
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER			
BESONDERHEITEN: PASSWORT			
CA. PREIS: 129,- DM			
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
78 %			
SOUND/FX			
77 %			
SPIELSPASS			
86 %			



Hart-, Sand-,
Rasen- oder
Hallenplatz könnt
ihr wählen

TEST
MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS

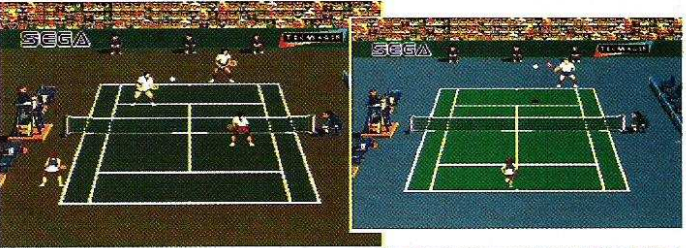
Nach Absolutes Sportspieldebut Amazing Tennis versucht sich auch Tecmagik an einer Variante des weißen Sports

Andre Agassi bietet neben den üblichen Optionen wie Training, TOURNAMENT oder Einzelmatch ein ganz neues Feature in der Tenniswelt: Den SKINS GAME-Mode. Hier bekommt Ihr für jeden gewonnenen Punkt ein Preisgeld, das Ihr später benützen könnt, um die Fähigkeiten Eures Spielers aufzumotzen. Ansonsten könnt Ihr natürlich wie immer drei verschiedene Plätze auswählen, genauso wie in der Halle spielen. Alleine oder zu zweit gegeneinander, oder sogar im Doppel (nur gegen den Computer) geht es dann auf den Court. An Mitspielern wird nicht

allzu viel geboten: Acht Mitstreiter, das war's dann auch schon.



Stephan: Es tut mir wirklich leid, aber dieses Spiel verdient es eigentlich nicht, mit nur einer Zeile erwähnt zu werden, aber so können wir Euch wenigstens vor dem Kauf warnen. Bei Andre Agassi Tennis versucht man verzweifelt, herauszufinden, um was es sich eigentlich handelt, denn als eine Tennissimulation kann man dieses Modul wirklich nicht bezeichnen. Lange Schläge sind nicht vorhanden, d. h. die



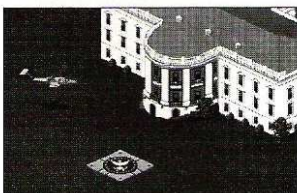
ganze Zeit krebst man im Halbfeld über den Platz und spielt einen kurzen Ball nach dem anderen. Großzügigerweise kann man noch einen Lob einstreuen, der genialerweise gleich über zwei der drei Feuerknöpfe ausgelöst wird. Zudem ist die Animation der Sprites inklusive der "verschiedenen" Schläge dermaßen daneben und unrealistisch, daß ich mich wirklich fragen muß, warum der gute Andre seinen Namen dafür hergegeben hat. Ihr könnt es mir glauben: Ich beiße mich normalerweise durch jedes Sportspiel, aber derart masochistisch bin ich nun doch nicht veranlagt, als daß ich diesem Spiel etwas abgewinnen könnte, gerade auch, weil wir in der letzten Ausgabe mit Amazing Tennis als krassen Gegensatz eine



super Tennissimulation testen konnten.

1-2 SPIELER			38		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TECMAGIK DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: TECMAGIK					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
56 %					
SOUND/FX					
61 %					
SPIELSPASS					
38 %					

Heiße Spiele für die Sommerzeit!



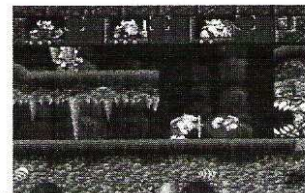
Jungle Strike (MD) 109,-

Hammerpreise nur 39,- DM

Game Gear: Chessmaster, Factory Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Wimbledon Tennis
Master System: Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness

nur 49,- DM

Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl
Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker



The Lost Vikings (SNES) 124,-

Super Nintendo

- SN Power Station 199,-
- Score Master (Orig.Joyst.) 94,-
- Super Mario All Stars 94,-
- Bubsy 124,-
- Star Wing 119,-
- Road Runner 119,-
- Royal Rumble 139,-
- The Lost Vikings 124,-
- Alien 3 129,-
- Cybernator 129,-
- First Samurai 129,-
- Fatal Fury 129,-
- Congo's Caper a.A.
- Populous 119,-
- Powermonger 119,-
- B.O.B. 119,-

Mega Drive

- MD ohne Spiel 199,-
- Mig 29 109,-
- B.O.B. 109,-
- Cool Spot 104,-
- Flashback 119,-
- Shining Force 124,-
- Blaster Master 2 109,-
- Hardball 3 119,-

- Summer Challenge 119,-
- PGA Tour Golf 2 114,-
- Flintstones 109,-
- Micro Machines 89,-
- Fatal Fury 119,-
- F-1 a.A.
- Ultimate Soccer a.A.
- Bulls vs. Blazers 119,-
- Super Kick Off 109,-
- Paperboy 2 99,-

Game Gear

- Game Gear mit Colu. 189,-
- Game Gear 4 Fun Set 239,-
- Streets of Rage 2 84,-
- Battletoads 69,-
- Superman 84,-
- World Cup Soccer 89,-

NES

- NES fast alle Spiele 59,-
- nur solange Vorrat reicht.

Game Boy

- Game Boy mit Batt. 99,-
- Batterieset 2 mit Netz. 69,-
- Darkwing Duck 69,-

- Asterix 69,-
- Baby T Rex 69,-

Master System

- Master Gear Converter 39,-
- Cal. Games II 89,-
- Streets of Rage 2 89,-

Turbo Duo

- Turbo Express 399,-
- Cotton 109,-
- Dungeon Master 109,-
- Vastel CD 109,-

Neo Geo

- Samurai Showdown 399,-
- World Heroes 2 379,-

Lynx

- Battle Wheels 79,-
- Euro Soccer Chall. 79,-

Mega CD II voraussichtlich ab August lieferbar DM 519,-

Täglich Neuheiten

ab 3 Artikel portofrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

Unsere Monatsknüller für Super Nes:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type je 79,-
Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER WIN DM 8,- BEI VORKAUF (NUR EUROCHECKS) DM 4,- VERSAND UND LADEN: PREISRÜCKGABEN, UMSATZSTEUER, ANFORDERN VORBEHALTEN. UPS DM 10,- Porto Ausland DM 18,- a.A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

STRIDER 2

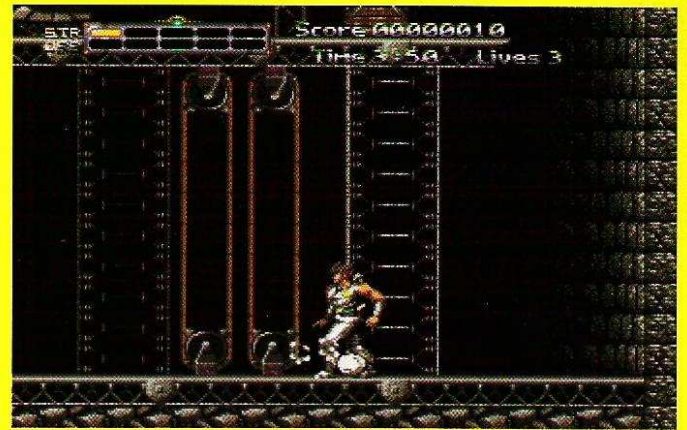
Ewig war's angekündigt, jetzt endlich könnt Ihr Strider durch seine zweite gefährliche Mission steuern

Ende der Ernstfall-Simulation: Strider ist jetzt komplett durchtrainiert und bereit, dem Meister und seinem bösen Imperium entgegenzutreten. Die faszinierend schöne Prinzessin Magenta befindet sich als Geisel in dessen Gewalt. Der Meister weiß, daß Strider viel für die Prinzessin übrig hat. Er wird also fast zwangsläufig den Versuch einer Rettungsaktion unternehmen müssen. Hiermit endet der Auszug aus der selten blöden Hintergrundgeschichte, mit der Ihr in der Anleitung konfrontiert werdet. Strider 2 stellt sich als sowohl horizontal als auch vertikal scrollendes Jump'n Shoot heraus. Wer den ersten Teil kennt, weiß, was Ihn erwartet. Ihr kämpft durch fünf Levels, um am Ende dem Meister zu begegnen und die faszinierend schöne Prinzessin

zu befreien. Dazu stehen Euch ein Plasmaschwert, Shurikans sowie maximal fünf Continues zu drei Leben zur Verfügung. Um diesen Text richtig zünftig zu beschließen, hier ein weiteres Anleitungszitat: "Strider, Ihre Suche beginnt!"



Stefan: Mit Strider 2 hat U.S. Gold den Käufern ein schönes Filmesque Nest gegibt. So kann der 93er Remix dem Original Strider von Anno 1990 grafisch nicht das Wasser reichen. Nur soundmäßig halten sie sich auf dem gleichen mäßigen Niveau auf. Natürlich ist das Spiel auch recht schwer oder vielleicht, besser gesagt, unfair. Zwar sind die fünf Levels recht lang und verhältnis-



Gähni! Strider kämpft sich ein zweites mal durch

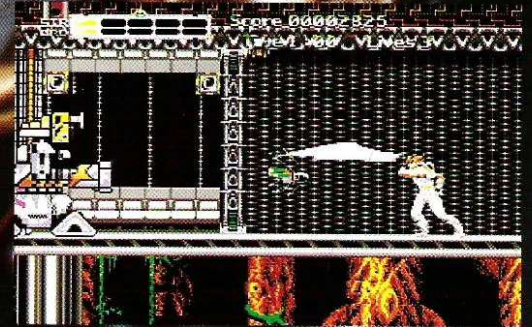


Strider 2 kann in Sachen Grafik und vor allem Spielspaß dem Vorgänger in keinster Weise das Wasser reichen



Da schnellt die Wertung nach oben! (Schmarrn, war nur ein Witz)

mäßig abwechslungsreich, aber viele Gegner und vor allem Endgegner kennen wir schon aus dem ersten Teil. Dieses Spiel sollten sich wirklich nur die härtesten Strider-Fans zulegen.



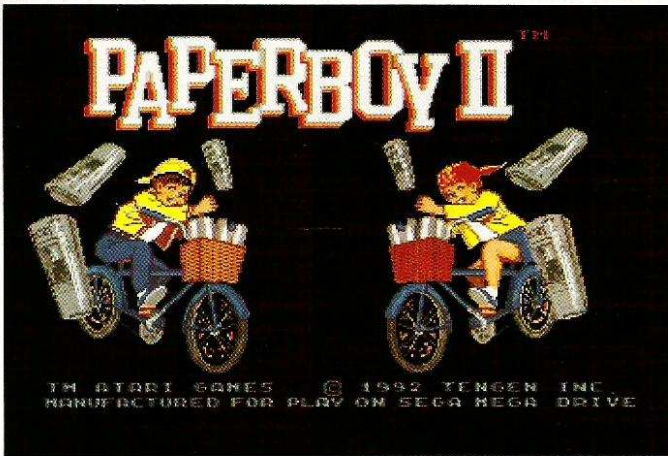
Martin: Mit dem ersten Teil von Sega hat dieser schwache Aufguß von U.S. Gold nur noch herzlich wenig zu tun. Spielerisch wird zwar einiges an Abwechslung geboten, der Sound kommt sogar recht gut über, die Grafik ist für ein Spiel aus dem Jahre 1993 allerdings recht bescheiden. In Sachen Fairneß und Obermotze hat U.S. Gold auch noch eindeutig geschlampt. Sega hätte doch besser selbst Hand anlegen sollen, um einen würdigen Nachfolger abzuliefern. Schade um das Capcom-Original. Strider 2 bleibt trotz

guter Ansätze und Ideen mangels konsequenter Umsetzung im Mittelmaß stecken.

1 SPIELER **57**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: U.S. GOLD
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
60 %					
SOUND/FX					
60 %					
SPIELSPASS					
57 %					



Ulf: Trotz seines Spielhallengebüts im

Jahre 1984 hat Paperboy für mich immer noch seinen Reiz. Leider haben mir viele schlechte Versionen aber schon des öfteren den Spaß verdorben, was man aber glücklicherweise von dieser Version nicht sagen muß. Zwar sind die Änderungen gegenüber dem ersten Teil recht dezent, doch dafür gibt es diesmal keine Schlampereien im Spieldesign zu bemängeln. Das Ganze spielt sich recht gut. Positiv finde ich an diesem Sequel die vielen versteckten Gags, die man mit den Zeitungen anrichten kann, z. B. wenn man einer Frau ihr Sonnenbad versaut oder ein altes Ehepaar vom Schaukelstuhl schießt. Die Grafik kommt dem Spielhallen-Original sehr nahe, was aber nach heutigen Maß-



stäben nicht mehr als Lob gewertet werden darf. Fazit: Wer auf Paperboy steht, kriegt hier sicherlich eine der besten Versionen geboten.

Der Spielhallenklassiker wird zum x-ten male für den Heimgebrauch umgesetzt

Im Prinzip dürfte jedem halbwegs ambitionierten Videospielder dieses Spiel bekannt sein. Als Zeitungsausträger, und in dieser Version sogar als Zeitungsausträgerin, bekommt Ihr eine Straße zugeteilt, die Ihr im amerikanischen Stil vom Fahrrad aus beliefern müßt. Mit dem A- bzw. dem C-Knopf müssen die Zeitungen durch geschicktes Werfen entweder vor die Häuser oder gar direkt in den Briefkästen plaziert werden. Dies ist auch wichtig, denn verpaßt Ihr ein Haus, kündigen die Besitzer sofort ihr Abo.

Zum Leidwesen Eures Helden toben aber viele Verrückte in der Straße umher, die Euch schnell zu Fall bringen können. Daher solltet Ihr die Zeitungen auch als Waffen mißbrauchen und dem Gesindel eins auswischen. Zudem gibt es Extrapunkte, wenn Ihr Häuser, die kein Abo bestellt haben, demoliert oder gar die Besitzer ärgert. Am Ende einer Runde fahrt Ihr zudem noch auf einer Bonusstrecke umher, in der Ihr möglichst viele Ziele umschießen solltet, um etwas für das Punktekonto zu tun.

1 SPIELER **62**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: TENGEN
DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK			53 %		
SOUND/FX			47 %		
SPIELSPASS			62 %		



BACKUP - SYSTEME VOM SPEZIALISTEN TEL.: 089/4802913



Wir bieten Euch die besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit gibt.

Für Megadrive & Super Nintendo

Alle Systeme haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes 3,5" Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit) Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES und Megadrive. einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen. Inkl. Saver Cartridge, Highrom Adapter, Slotverlängerung etc..

Super Magicom, Hyper Drive 6, Pro Fighter - Für Super Nintendo

Weitere Backup Systeme erhalten Sie auf Anfrage. Die Preise nennen wir Ihnen gerne telefonisch.

GNADENLOS Tel.: 089/4802913

MEGADRIVE		SUPER NINTENDO		MEGA CD SPIELE		GAMEGEAR		GAMEBOY	
CD ROM, Euro Version mit Spielen	599,90	F 1 Hero	49,90	Afterburner III	89,90	Arial Assault	29,90	Alien III us	49,90
CD ROM, US Version mit Spielen & CDX Adapter	599,90	Fantasy Zone dt	79,90	Batman's Return	119,90	Arial (Mermaid)	49,90	Batman Return us	49,90
Action Replay Pro	99,90	Fatal Fury dt	89,90	Batman's Return	119,90	Berlinwall	29,90	Donald Duck	39,90
Mega Adapter	39,90	Final Blow	39,90	Chuck Rock	119,90	Busterball	29,90	Galaga	39,90
CDX Adapter	99,90	Fire Mustang	39,90	Cool Spot	129,90	Chuck Rock	39,90	Global Gladiators	59,90
Arcade Power Stick	79,90	Fire Shark	39,90	Dune	129,90	Devilish	39,90	G Loc	29,90
Joypad m. Dauerf.	19,90	Flashback dt	99,90	Earnest Evans	59,90	Gauntlet us	19,90		
Abrah, Battlet. dt	49,90	Splatterhouse II dt	39,90	Final Fight	119,90	Hook us	49,90		
Alien III dt	89,90	Summer Chall dt	79,90	Funky Horror Band	39,90	Hit the Ice us	49,90		
Alienstorm	39,90	Sunset Raiders dt	79,90	Heavy Nova	59,90	Krusty Funh. dt	39,90		
Ariel dt	79,90	Sword of Sodan	29,90	Hook	119,90	Lemmingsdt	59,90		
Atomic Robokid jp	39,90	T 2 Arcade dt	89,90	Indian Jones	119,90	Loony Tones us	49,90		
Bad Omen jp	39,90	Tiny Toons dt	89,90	Jaguar XJ 220	119,90	Megaman II	49,90		
Batman Ret. J. dt	99,90	Turbo Outrun dt	49,90	Kriss Kross	109,90	Megaman III us	49,90		
Bonanza Bros. jp	39,90	Wonderboy	39,90	Prince of Persia	89,90	Parodius	49,90		
Bubsy	99,90	ZeroWings	39,90	Out of World	129,90	Rocky & Bullwinkel	129,90		
Cadash jp	39,90					Sneaky Snakes us	29,90		
Cadash jp	39,90					Speedball II us	49,90		
California Game dt	79,90					T 2 Arcade	99,90		
Carmen Sandiego	39,90					Terminator 2	49,90		
Cool Spot dt	99,90					Tiny Toons us	49,90		
Crackdown jp	39,90					TMNT 2 us	29,90		
Crueball us	59,90					World Cup jp	19,90		
Dahna	39,90								
Dangerous Seed	39,90								
David Robinson	39,90								
Deadly Moves us	99,90								
Desert Strike us	79,90								
EX Mutants dt	89,90								

SPECIAL

Jimmy Connors

PRO TENNIS

TOUR

LAGUNA PRÄSENTIERT EUCH DEN JIMMY CONNORS PRO TENNIS-WETTBEWERB

Das exzellente Jimmy Connors Tennis, zugleich unsere Tennis-Referenz, ist der Anlaß zu einem der größten Videospiel-Wettbewerbe der letzten Jahre. Die Veranstalter Ubi Soft und Laguna, mit der zusätzlichen Unterstützung von L.A. Gear, rufen Euch alle zu einem Videospiel-technischen Vergleichskampf auf. Habt Ihr Zugriff auf Jimmy Connors Pro Tennis Tour, dann lest unbedingt weiter, denn den Siegern winken nämlich fantastische Preise.

Worum geht es?

Die ganze Welt sucht ihren besten Tennisspieler. Doch nicht auf Rasen oder Sand, sondern vielmehr auf Eurer Konsole. Daher beginnen jetzt weltweit die Vorrunden, in denen alle Spieler zu Hause einen Highscore beim Spiel Jimmy Connors erspielen müssen. Das Ergebnis wird dann mit einem Bild dokumentiert und an die unten stehende Adresse geschickt. Die acht Besten werden eingeladen und spielen die Deutsche Meisterschaft untereinander aus. Und nun kommt's: Der Deutsche Meister wird auf

die Reise geschickt, um sich den Besten aus Europa zu stellen. Überwindet Ihr auch diese Hürde, fliegt Ihr direkt nach Amerika, um nach dem Weltmeistertitel zu greifen.

Was ist zu tun?

Spielt Jimmy Connors Pro Tennis Tour und wählt die TURNIERSAISON. Ihr dürft den Schwierigkeitsgrad sowie die Steuerung (einfach/normal) selber aussuchen. Euer Ziel ist es, ein Tourjahr mit möglichst vielen Punkten abzuschließen, die Ihr durch die Teilnahme an den monatlich stattfindenden Turnieren erhaltet. Diese Punktzahl könnt Ihr jederzeit in der Weltrangliste ablesen. Habt Ihr ein Jahr durchgespielt, fotografiert das Ergebnis vom Bildschirm ab und schickt es an die untenstehende Adresse. Achtung! Es zählen wirklich nur Fotos und keine notierten Zahlen.



Tips zum Fotografieren

Den Raum möglichst abdunkeln und im gleichen Winkel zum Monitor (frontal) OHNE Blitz den Bildschirmausschnitt fotografieren.

Wohin geht das Ganze?

Das Foto schickt bitte mit vollständiger Adresse, Telefonnummer und Eurem Alter an folgende Adresse:

Laguna Videogames

Stichwort: Jimmy Connors Wettbewerb

Am Südpark 12

65441 Kelsterbach

Der Einsendeschluß ist der 12.08.93!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Laguna, Blue Byte und Ubi Soft sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner des Finales werden telefonisch informiert, alle anderen schriftlich.

Und die Preise?

Wie gesagt, werden die acht Besten zum nationalen Finale eingeladen (bei gleichen Ergebnissen entscheidet das Los). Dieses findet am 21. und 22. August in Frankfurt statt, wobei die Veranstalter natürlich sämtliche Kosten wie Anfahrt, Verpflegung und Hotel übernehmen. Am Samstag gibt es vor dem großen Showdown noch ein streng geheimes Überraschungsprogramm, das für Euch bestimmt schon der erste Höhepunkt sein wird. Am Sonntag ist es dann soweit: Das Finale kann beginnen. Neben dem eigentlichen Ereignis habt Ihr zudem auch durch den großen Medienrummel Gelegenheit, die ganzen Fachleute der Videospielezene kennenzulernen. Im Finale wird übrigens mit **normaler Kontrolle** gespielt, also üben, üben, üben. Den Gewinner erwartet dann der Hauptpreis: Er erlebt am 4./5. September ein cooles Wochenende für zwei Personen in London mit Flug, Hotel, Rundfahrt und Taschengeld für die Trocadero Spielhalle. Die in London anstehende europäische Meisterschaft besteht übrigens, inklusive dem deutschen Finalisten, nur aus vier Leuten, daher ist die Gewinnchance recht groß. Solltet Ihr die Chance nutzen und Europameister werden, geht es dann mit einer zweiten Person weiter nach Los Angeles! Erlebt zu zweit vom

29.09.-03.10. Amerika in seiner schönsten Form. Hier findet dann auch entgeltlich das letzte Gefecht gegen den amerikanischen und eventuell japanischen Meister statt. Da zur gleichen Zeit die Champion Tours stattfinden, erhaltet Ihr zusätzlich einen, von Jimmy Connors handsignierten Schläger sowie zwei Eintrittskarten. Na, wenn das nichts ist! Natürlich gehen die zweiten und dritten Gewinner des Finales aber auch nicht leer aus. Sie erhalten ein Super NES-Modul Ihrer Wahl.

Die restlichen Preise für die Teilnehmer verteilen sich wie folgt:

1.-4. Preis: Eine komplette Tennisausrüstung mit Trainingsanzug, T-Shirt, Schuhen, Mütze und Schläger in einer Sporttasche

5.-10. Preis: Eine Tennisset mit T-Shirt, Schuhen, Schläger, Mütze und Sporttasche

11.-12. Preis: Ein Bildband über die großen Tennis Stars

13.-22. Preis: Ein Game Boy-Spiel der Firma Laguna

23.-72. Preis: Das Jimmy Connors Paket: Jimmy Connors-T-Shirt und Mütze in einem Sportbeutel

73.-122. Preis: Ein T-Shirt und eine Mütze von Jimmy Connors

Noch Fragen?

Die Wettbewerbsbedingungen können auch noch einmal bei Laguna unter der angegebenen Adresse angefordert werden, oder Ihr ruft gleich an unter der Nummer 06107/62067.

Also, viel Erfolg!

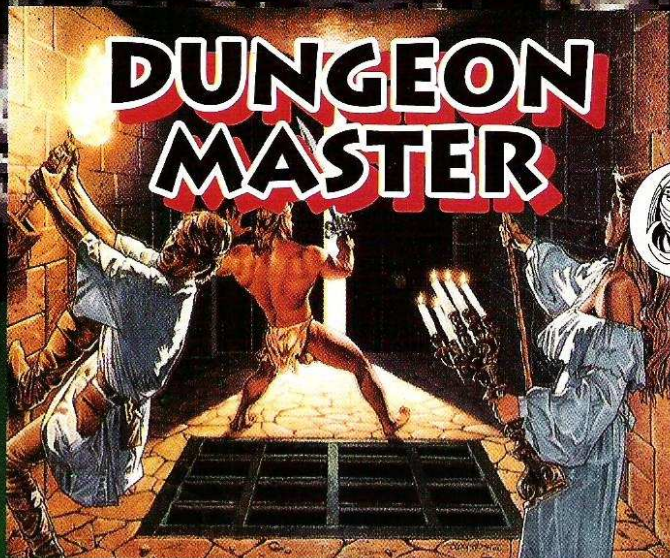
präsentiert von:



UBI SOFT
Entertainment Software

TEST TURBO DUO

Theron, ein junger Schäfer, verpaßt durch einen dummen Zufall die einzige Chance in seinem Leben, durch das Ritual in Bibogu Village ein richtiger Mann zu werden. Doch Grey Lord, der Zauberer, ermöglicht Theron einen zweiten Anlauf: Er soll die sieben Artefakte, die in ebensovielen Dungeons in Ya-Brodin verborgen sind, wieder an ihre Plätze bringen. Natürlich muß Theron nicht alleine losziehen, sondern darf sich drei der sieben Wächter Grey Lords aussuchen, die ihm helfen sollen. Dann geht es los: Jedes der sieben Levels ist ein reiner Dungeon, eine Oberwelt gibt es nicht. Ihr durchsucht das Labyrinth nach Artefakten, kämpft gegen Mon-



Mit Dungeon Master erscheint DER Rollenspielklassiker für die Duo

gehört trotz dieses Makels in jede gut sortierte Rollenspielsammlung, es gibt sowieso viel zu wenige.

Martin: Dungeon Master war, ist und bleibt Kult. Obwohl man zugegebenermaßen die Grafik und den Sound noch hätte aufmotzen können, bleibt das nach wie vor unverwundliche Spielprinzip, das trotz seines betagten Alters (die Atari ST-Version erschien vor sechs Jahren) alles andere als eingestaubt ist: Umfangreich, knifflige Puzzles, intelligente Monster en masse, durchdachte Zaubersprüche, Echtzeit-Kämpfe, und, und, und. Mögen einige vielleicht über die mangel-



Jetzt geht's abwärts



Nicht schon wieder diese Mumien!

ster, sammelt Gegenstände und enträtselt Puzzles. Theron und seine Kameraden werden das ganze Spiel nur über Icons gesteuert, und jeder Held hat eine bildschirmgroße Inventory-Liste, in dem Ihr Gegenstände, Ausrüstung und Zustand der Spielfiguren begutachten könnt. Natürlich sind die üblichen Rollenspielwerte wie Kraft, Verteidigung, Intelligenz, usw. aufgeführt und können



Das innovative Inventory-Menü



Schatzkästchen gefällig?

verbessert werden. Habt Ihr einen Level geschafft, wird automatisch im Back Up-RAM gespeichert.



Stefan: Tolle Sache, dieses Dungeon Master! Durch gute Atmo-

sphäre und leicht zu verstehende Icons werdet Ihr Euch bald heimisch fühlen. Die Grafik geht in Ordnung, bietet aber zu wenig Abwechslung. Dafür ist die Geräuschkulisse gut gelungen (Hintergrundmusik gibt es nicht). Da heult der Wind durch die Gänge oder Ihr hört die Monster durch die Labyrinth schlurfen, das kommt wirklich gut rüber. Als Nachteil empfinde ich nur, daß Ihr einen Dungeon komplett durchspielen müßt und erst dann automatisch gespeichert wird. Das kann ganz schön nervig sein. Dungeon Master

hafte technische Präsentation nörgeln, ist mir das völlig egal, solange der Spielwitz stimmt. Negativ aufgefallen ist mir nur, daß Ihr den Spielstand erst am Ende einer Stage abspeichern könnt, und Ihr Euch nach jeder Stage die Party aufs Neue zusammensetzen müßt und nicht die altbewährte Truppe übernehmen könnt. Automapping wäre auch nicht schlecht gewesen. Rollenspiel-Freaks, die sich wieder mal so richtig durchbeißen wollen, müssen trotzdem zuschlagen.

1 SPIELER			82
SYSTEM: DUO HERSTELLER: JVC/FTL GAMES DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
68 %			
SOUND/FX			
66 %			
SPIELSPASS			
82 %			



"Was lange währt, wird endlich gut". Dieser Spruch trifft auch auf Cotton zu. Denn es hat sage und schreibe ein halbes Jahr in die USA gebraucht

Cotton ist eine kleine Hexe, die nicht gerade zu den schlauesten ihrer Zunft gehört und am liebsten "Willow"-Candies verdrückt. Als sie wieder einmal durch den Wald wandert und von Willows träumt, da erscheint plötzlich eine kleine Fee, die sie um Hilfe bittet. Aber Cotton ist an Fairyland, dem Heimatort der kleinen Fee, der von einem bösen Nebel heimgesucht wird, nicht im geringsten interessiert. Erst als die Fee Willows erwähnt, sagt sie zu und eilt zur Rettung von Fairyland und natürlich der Willows. Cotton ist ein reindrassiges Shoot'em Up, in dem Ihr die Hexe steuert, die auf ihrem Besen über die Landschaft düst. Um die sowohl horizontal wie auch vertikal scrollenden Levels zu durchqueren, muß sie die darin befindlichen Gegner abschießen. Dazu kann sie nach vorne und nach unten schießen, einen Zauber vom Stapel lassen (Smartbomb), und sich mit einem Unverwundbarkeitszauber umgeben. Natürlich dürfen Bonusgegenstände wie mehr Punkte, Ersatz-Zauber, Power Ups und drei Continues nicht fehlen. Die High Scores werden

übrigens mittels Backup-Booster verewigt.



Stefan: Hudson, Hudson, was ist bloß los mit Dir? Mit Cotton hast Du Dir wahrlich keinen Gefallen getan. Unterdurchschnittliche Grafik und ein dünnes Spielprinzip locken halt keinen mehr hinter dem Ofen vor. Da retten die wenigen Extras und der recht ordentliche Soundtrack auch nichts



Der erste Endboss in Action



Die Extrawaffe haut rein

mehr. Auch technisch kommt Cotton manchmal ins Schleudern, was ich aber noch verzeihe (trotz CD bleibt die Engine immer noch, was sie ist: Ein 8 Bit-System). Cotton ist zwar schon unter Hudson Soft-Standard, wäre es von einer anderen Firma, dann könnte ich fast schon von einem Hit sprechen, aber so bin ich

der Duo/Engine schon etliche Highlights im Shoot'em Up-Genre gibt. Da geht Cotton zwar nicht unter, kratzt aber auch nicht an den Spitzentiteln. Die Grafik ist zwar teilweise wunderliebst gezeichnet, die Hintergrundstory urkomisch, der Sound geht auch OK, aber ich vermiss



einfach das gewisse Etwas, das ich von Hudson sonst erwartete: Innovative Ideen oder abgedrehte Gegner sind leider Fehlanzeige. Nicht daß Ihr mich falsch versteht, Cotton ist an und für sich ein gutes Spiel, mehr halt aber auch nicht. Schade d'rum. Es sieht so aus, als gehen die besten Zeiten der Duo langsam zu Ende. Bei Hudson Soft scheint man sich jedenfalls schon ganz auf die 32 Bit-Engine zu konzentrieren. Nur so kann ich diesen Leistungsabfall verstehen.

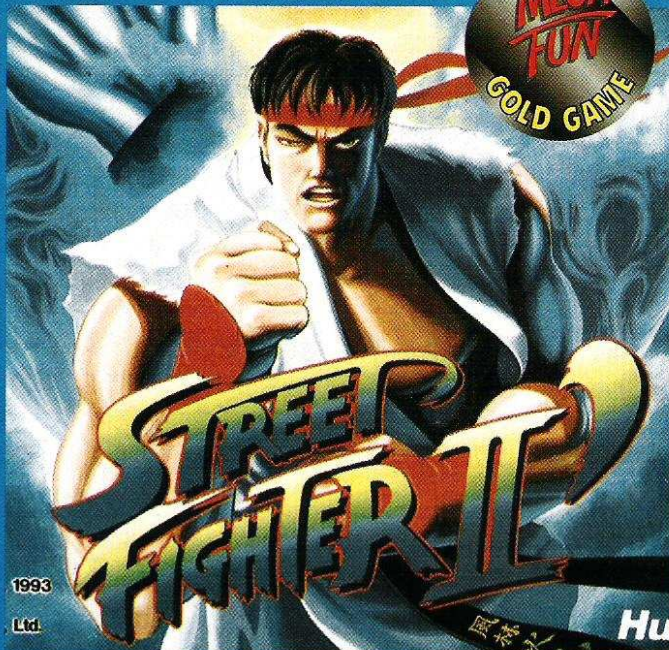
schon etwas enttäuscht. Vielleicht arbeiten ja die fähigsten Programmierer von Hudson Soft schon an Spielen für die neue 32 Bit-Engine (hoffen wir's). Wer ein Hudson Soft- und Ballerspielfan ist, der sollte trotzdem ausprobieren.



Martin: Naja, die kleine Hexe hat schon einiges für sich, aber so richtig konnte mich Cotton nicht begeistern. Das liegt aber auch daran, daß es auf

1			71		
SPIELER					
SYSTEM: DUO HERSTELLER: HUDSON SOFT/SUCCESS DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	69 %				
SOUND/FX	69 %				
SPIELSPASS	71 %				

Capcom hat sich zur Freude aller Engine-Besitzer doch noch entschlossen, ihren bekanntesten Automaten umzusetzen, und das frei nach dem Motto "Wenn schon Street Fighter 2, dann doch gleich die Champion Edition". Für alle, die es noch nicht wissen: "Champion Edition" bedeutet, daß Ihr auch die vier letzten Obergegner steuern könnt. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, daß sich beide Spieler denselben Charakter aussuchen dürfen. Doch damit nicht genug: Alle Hintergrundgrafiken wurden komplett überarbeitet und erstrahlen jetzt in anderen Farben (in Ryus Runde ist jetzt Nacht), genauso wie auch manche Fighter neue Bewegungsabläufe beherrschen (Honda z. B. macht beim Sprung jetzt einen Salto). Beim eigentlichen Spielablauf hat sich Gott sei Dank nichts



ne ich Euch eine Pause vom besten Videospiel, das jemals entwickelt wurde.



Martin: Street Fighter 2 ist die reinste Hölle! Die Kultprogrammierer von Capcom haben es exzellent verstanden, das Flair der Spielhallenversion perfekt rüberzubringen. In Sachen Grafik und Animation gibt es auf der Duo/Engine derzeit nichts vergleichbares. Die Champion Edition schlägt sie alle. Der Sound fällt dafür im Vergleich zur Super Nintendo-Variante etwas ab, was aber nicht verwunderlich ist, da die Engine "nur" eine 8 Bit-Kiste ist. Überraschenderweise ist die Engine-Version sogar noch etwas schneller als das 16 MBit-"Vorbild", und dank der anwählbaren Obermotze und den neuen Grafiken macht dieses Monstermodul einfach nur noch Spaß. Die Tatsache, daß die Champion Edition zuerst für die Engine rauskam, zeigt mal wieder, daß diese kleine Kiste entgegen allen Unkenrufen noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Jaaaaaaaaaaaaa!!!! Endlich, das heißeste Engine-Spiel, das es je gab! Mit 20 randvollen MBit bringt NEC die von Capcom programmierte Champion Edition raus

geändert: Immer noch wird über maximal vier Runden gespielt und Sieger ist nach wie vor, wer zwei Runden gewinnt.



Philipp: Ein dickes Lob an Capcom. Sie zeigen,

wie man auf der Good Old Engine vernünftig programmiert! Die 20 MBit wurden hervorragend in die Aufmachung gesteckt, mit dem Ergebnis, daß die Champion Edition von Street Fighter 2 die beste Grafik hat, die ich je auf der Engine gesehen habe.

Vernünftig spielbar ist Capcoms Prügelorgie allerdings nur mit dem neuen Sechsknopf-Joypad.



Wir lieben sie halt!



Einfach elektrisierend!



Oben: Hüpf, Blanka hüpf!
Mitte: Wenn Chun Li aussteigt, gibt es immer "was" zu sehen
Unten: Guile kriegt aufs Maul

Daß beim Sound im Vergleich zum Super Nintendo Abstriche gemacht werden müssen, war von vorn herein klar und nicht zu ändern (man kann ja nicht plötzlich die Hardware modifizieren). Sämtliche wichtigen Features des Automaten sind enthalten. So kann man die Elefanten beispielsweise im Indienlevel trompeten hören (das war auf dem Super Nintendo nicht der Fall!). Also Leute, wenn Ihr eine Engine Euer Eigen nennt, gibt es die nächsten Monate nichts anderes mehr als die Champion Edition zu zocken, bis Ihr sie im Schlaf könnt und den Computer selbst auf der höchsten Stufe ohne Creditverlust in die ewigen Jagdgründe befördern könnt. Erst dann gön-

1-2 SPIELER			88
SYSTEM: DUO HERSTELLER: NEC/CAPCOM DATENTRÄGER: ZOMBIT-MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NO WAY MAN! SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 199,- DM MUSTER VON: DYNATEX			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
90 %			
SOUND/FX			
83 %			
SPIELSPASS			
88 %			

SUPER NINTENDO

- ▲ 1. STREET FIGHTER II
- ▼ 2. STARWING
- ▲ 3. SUPER MARIO KART
- ▼ 4. ZELDA 3
- 5. JIMMY CONNORS TENNIS
- 6. PARODIUS
- ▲ 7. SUPER MARIO WORLD
- 8. BUBSY
- ▼ 9. SUPER PROBOTECTOR
- 10. TINY TOONS

MEGA DRIVE

- 1. NHLPA HOCKEY 93
- ▲ 2. TINY TOONS
- ▼ 3. SONIC 2
- ▲ 4. THUNDER FORCE 4
- 5. PGA TOUR GOLF II
- ▲ 6. JOHN MADDEN '93
- 7. WORLD OF ILLUSION
- ▼ 8. SHINING IN THE DARKNESS
- 9. FLASHBACK
- ▼ 10. SONIC

NINTENDO

- ▲ 1. DR. MARIO
- ▼ 2. TINY TOONS
- ▼ 3. SUPER MARIO BROS. 3
- 4. BUCKY O' HARE
- 5. LEMMING

MASTER SYSTEM

- ▲ 1. ASTERIX
- ▼ 2. MICKEY MOUSE 2
- ▲ 3. WONDERBOY 3
- 4. GOLDEN AXE WARRIOR
- 5. DONALD DUCK

GAMEBOY

- 1. SUPER MARIO LAND 2
- 2. MYSTIC QUEST
- ▼ 3. TINY TOONS
- ▼ 4. PARODIUS
- ▼ 5. KID ICARUS

GAME GEAR

- 1. MICKEY MOUSE
- ▼ 2. SONIC 2
- 3. GLOBAL GLADIATORS
- ▲ 4. SHINOBI 2
- ▼ 5. WONDERBOY 3

LYNX

- ▲ 1. DRACULA
- ▲ 2. RAMPART
- ▼ 3. BASEBALL HEROES
- 4. STEEL TALONS
- 5. BLUE LIGHTNING

TURBO DUO

- 1. LORDS OF THUNDER
- ▲ 2. BOMBERMAN 93
- ▼ 3. GATE OF THUNDER
- ▼ 4. FINAL MATCH TENNIS
- ▼ 5. MOTOROADER MC

NEO GEO

- ▲ 1. VIEWPOINT
- 2. ART OF FIGHTING
- 3. FATAL FURY 2
- 4. 3 COUNT BOUT
- ▼ 5. LAST RESORT

MACHT MIT!

SCHICKT UNS EURE DREI MOMENTANEN FAVOURITEN ZU. VERGESST BITTE NICHT, SYSTEM DER SPIELE, SOWIE EURE ADRESSE ANZUGEBEN, DAMIT IHR BEI DER VERLOSUNG DES JAHRESABOS DABEI SEID. EINEN VORDRUCK FINDET IHR AUF SEITE 66. DER GLÜCKLICHE GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE HEISST: KARL-HEINZ STEIN AUS 6301 WEFENBERG 1

- NEUEINSTEIGER
- GLEICH GEBLIEBEN
- ▲ AUFSTEIGER
- ▼ ABSTEIGER

REFERENZEN

Referenz Strategie **Warsong** Mega Drive

Fesselnde Handlung mit vielen Überraschungsmomenten, spannendes Kampfsystem, extrem motivierend

 **86%**



Referenz Jump'n Shoot **Super Turrigan** Super Nintendo

Factor 5 haut rein: Hammermäßige Grafik, Hülsbeck-Sound vom Feinsten und ein Leveldesign, das sich gewaschen hat, was will man mehr.

 **88%**



Referenz Jump'n Run **Super Mario World** Super Nintendo

Abwechslungsreich, innovativ und sehr umfassend, ein Mario in Spitzenform

 **90%**



Referenz Beat'em Up **Street Fighter 2** Super Nintendo

Kompromißlose Umsetzung des erfolgreichsten Automaten der letzten Jahre, technisch perfekt, spielerisch äußerst gehaltvoll.

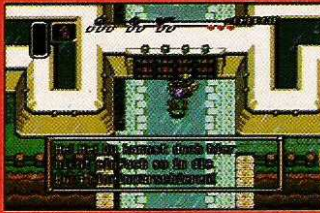
 **89%**



Referenz Rollenspiele **Zelda 3** Super Nintendo

Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt. Vorsicht, Suchtgefahr.

 **90%**



Referenz Shoot'em Up **Starwing** Super Nintendo

Dank dem Super FX-Chip geriet dieses Modul zu einem wahren Vektorgrafik-Erlebnis, tolle Sounduntermauerung, viele neue Ideen.

 **90%**



Referenz Denkspiel **Cosmo Gang The Puzzle** Super Nintendo

Geniale Weiterentwicklung der Tetris-Idee. Schnell und spannend. Im Zwei-Spieler-Modus gnadenlos gut.

 **87%**



Um Euch einen besseren Spielevergleich zu bieten, gibt es für jede Spielsparte eine Referenz, d.h. dieses Spiel ist unserer Meinung nach das jeweils beste Modul seines Genres. Dabei gehen wir systemumfassend vor, sprich, Street Fighter 2 auf dem Super Nintendo halten wir für das beste Prügelspiel aller Systeme. Neo Geo- und Turbo Duo-Spiele bleiben allerdings bei diesem Spielevergleich außen vor, da diese beiden Konsolen bis jetzt in Deutschland noch nicht so verbreitet sind.

Referenz Basketball
World League Basketball

Super Nintendo

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

 **85%**



Referenz Golf
PGA Tour Golf II

Mega Drive

Neue Bahnen, verbesserte Grafiken machen den Nachfolger noch eine Stufe besser als den brillanten Vorgänger.

 **84%**

Referenz Fußball
Super Soccer II

Super Nintendo

Vier-Spieler-Modus, neue Mannschaften, eine Batterie und das bekannte Feeling des Vorgängers machen dieses Modul zur neuen Referenz.

 **87%**



Referenz Eishockey
NHLPA Hockey 93

Mega Drive

Spannend, perfekte Steuerung, viele Menüs, spielerisch noch eine Ecke besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger.

 **90%**



Referenz Tennis
Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

 **88%**



Referenz Rennspiel
Super Mario Kart

Super Nintendo

Witzige Flitzerei mit tollen Einlagen, im Zwei-Spieler Modus an Spielspaß unschlagbar.

 **88%**



INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Die Master- bzw. Game Gear-Version lehnt sich leider nicht an die NES-Umsetzung an, sondern orientiert sich an der reichlich mißlungenen Game Boy-Variante



Beim Airbag-Test kommen die Crash Dummies ihrer normalen Aufgabe am nächsten

Auf ein Neues bekommt Ihr die Aufgabe zugeteilt, die Crash Dummies auf ihren Abenteuer zu begleiten. Doch diesmal ist das Spielgeschehen nicht im Jump'n Run-Genre angesiedelt, nein, es sind hauptsächlich Geschicklichkeit und Reaktion verlangt. Die beiden Crash Dummies Slick und Spin haben allmählich ihren trüben Berufsalltag satt, deshalb wollen auch sie sich mal etwas gönnen und beschließen, in den Urlaub zu fahren. Doch leider fehlt den beiden dazu das nötige Kleingeld, und aus diesem Grund hat Dummie Spin eine Jobliste für fünf Tage zusammengestellt, wobei sie an jedem Tag durch eine andere Tätigkeit Geld verdienen können. So geht es am ersten Tag zum Beispiel darum, durch einen Sprung vom Hochhaus so viele Markisen wie möglich mitzunehmen. Am zweiten Tag muß dann der Airbag eines Autos getestet werden, am dritten eine neue Skipiste probegefahren werden, und am vierten an den Fließbändern einer Bombenfabrik wieder Ordnung hergestellt werden. Am letz-

ten Tag schließlich müssen noch Raketen im Weltraum geflogen werden.



Markus:

Auf den ersten Blick überzeugen die Crash Dummies durch die tollen Grafiken und die lustige Sounduntermalung, doch dann wurde ich nach kurzer Spielzeit von der Monotonie der einzelnen Runden wahnsinnig enttäuscht. Zwar fängt das Spiel im EASY-Modus an; und hat man alle fünf Runden bzw. Tage absolviert, geht das Ganze nochmal von vorne los, nur mit einem anderen Schwierigkeitsgrad. Da frage ich mich allen Ernstes, ob das die eigentliche Absicht der Programmierer gewesen sein kann. Da man von "abwechslungsreich" hier sicherlich nicht reden kann, geht natürlich der größte Teil des Spielspaßes auf gut Deutsch flöten. Was bei den Crash Dummies bleibt, ist ein

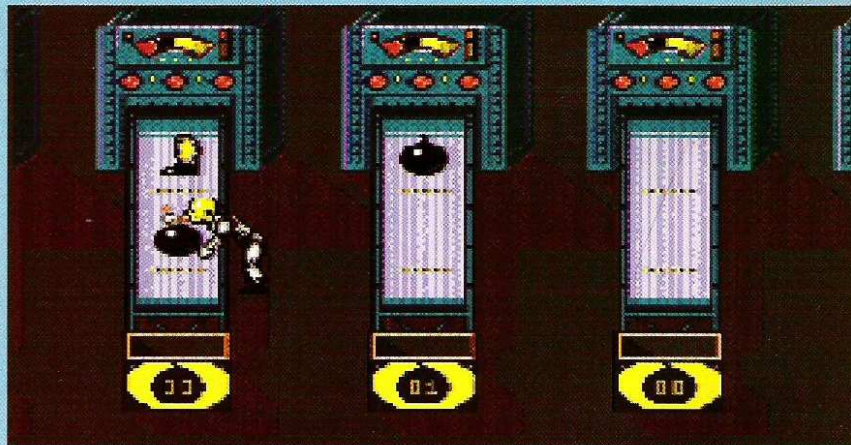


Auch als Skifahrer müssen sich Slick und Spin beweisen

Spiel für wenig Kurzweil, das sein Geld bestimmt nicht wert ist.

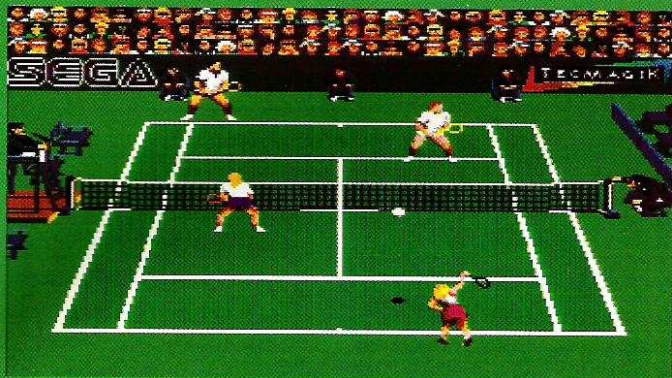
Ulf: Acclaim hätte lieber die Nintendo-Version übernehmen sollen, denn dort wurde einem auch langfristig Spaß geboten, was man von dieser Variante nicht gerade behaupten kann. Schon nach einer halben Stunde mußte ich verdutzt feststellen, daß ich alle Levels ge-

Bänder überspringen. Somit ist Crash Dummies ein Spiel, das wohl nur die Kleinsten ansprechen wird. Immerhin ist es besser spielbar als die Game Boy-Version, aber das rettet das fade Spielprinzip auch nicht vor dem Mittelmaß.



Im vierten Level müssen angezündete Bomben ausgeblasen werden

1			55
SPIELER			
SYSTEM: MASTER SYSTEM / GAME GEAR			
HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM			
DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH			
BESONDERHEITEN: KEINE			
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT			
CA. PREIS: 89,- DM / 79,- DM			
MUSTER VON: ACCLAIM			
schlecht	mittel	gut	sehr gut / super
GRAFIK			
65 %			
SOUND/FX			
61 %			
SPIELSPASS			
55 %			

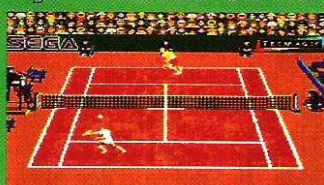


ANDRE AGASSI TENNIS

Nein, bitte nicht! Nach der Mega Drive-Version auch noch eine fürs Master, muß das sein?

Ok, Ihr könnt ruhig weiterlesen, denn ganz so schlecht wie die Mega Drive-Version schneidet die Master-Variante nicht ab. Der Spielaufbau ist identisch zum Big Brother. Hier gibt es ja auch keinerlei Ansätze zur Kritik. Ihr könnt also auch hier einen der drei Bodenarten wählen und zudem in der Halle spielen. Ob alleine, zu zweit, oder gar in einem zünftigen Doppel, ist ebenfalls Euch überlassen. Sechs männliche und zwei weibliche Balkünstler lassen für Euch die Schläger schwingen, entweder in einem Einzelmatch oder in einem Turnier. Als Schlagvarianten habt Ihr die Möglichkeit eines normalen Schläges oder eines Lobs. Zudem beherrschen alle Spieler auch den berühmten Hecht unseres Bobeles.

ist auch hier genauso groß wie der davor und wirkt so wie ein kleiner Riese. Zudem ist die Animation alles andere als realistisch, um nicht zu sagen lächerlich. Die ver-



Schafft er's oder schafft er's nicht?



Auch ein Mixed ist möglich!

schiedenen Schlagvarianten erinnern eher an Tischtennis als an Tennis. Wer von Euch eines der beiden genialen Wimbledon-Module besitzt, braucht Andre Agassi Tennis sowieso nicht, alle anderen sollten vor dem Kauf auf jeden Fall ausgiebig vergleichen, dann dürfte es keine Zweifel geben, was Ihr Euch zulegt.



Stephan: Naja, naja. Loben kann ich das Master System-Modul auch nicht, aber die Kritik hält sich im Rahmen. Hier haben

die Gametek-Programmierer etwas mehr Sorgfalt an den Tag gelegt, so daß nach einer gewissen Eingewöhnungszeit wenigstens einigermaßen vernünftige Schläge spielbar sind. Die Grafik kann man sogar als relativ gelungen einstufen, trotzdem hält sich der Spielspaß in Grenzen. Der Spieler hinter dem Netz



Die Statistiken sind sehr aufschlußreich

1-2 SPIELER			44
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: GAMETEK DATENTRÄGER: ZMBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 89,- DM MUSTER VON: GAMETEK			
schlecht	mittel	gut	sehr gut / super
GRAFIK			
56 %			
SOUND/FX			
43 %			
SPIELSPASS			
44 %			



Martin: Naja, naja, von Steel Cage Challenge hatte ich mir ehrlich gesagt noch etwas mehr erwartet als das hier. Wo ist der Zwei-Spieler-Modus der Super NES- oder Mega Drive-Version geblieben, der einen großen Teil des Spielwitzes ausmachte? Die Sprites sind noch dazu, selbst für Game Gear- bzw. Master-Verhältnisse, etwas kümmerlich klein geraten,

TEST
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

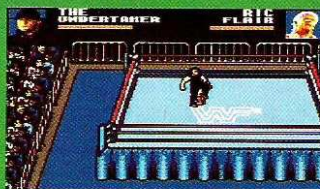
STEEL CAGE CHALLENGE

Die vielgerühmten WWF Superstars catchen jetzt auch auf dem Master System bzw. dem Game Gear

SLAM, HEADBUTT, SHOULDERBUTT, SPLASH, bis der Feind auf der Matte liegt, denn Wrestling ist wieder angesagt. Wahlweise Mann gegen Mann, im TAG TEAM, in dem Ihr natürlich auch abklatschen könnt, oder in den beiden Turnier-Modi catcht Ihr Euch durch as catch can. Zehn der WWF Stars stehen Euch diesmal zur Auswahl. Sinn und Zweck Eures Daseins ist es, Eure Gegner im Ring nach allen Regeln der Kunst niederzumachen und



Im Auswahlmenü sollte für jeden etwas dabei sein



Ric Flair in der Mangel

zu pinnen, sprich drei Sekunden am Boden zu halten. Im STEEL CAGE gibt es logischerweise keine Seile, DROPKICKS oder FLYING CLOTHESLINES funktionieren aber genauso wie im normalen Ring. Drei Schwierigkeitsgrade gibt es noch obendrein, damit Euch die Computergegner nicht gleich eins überziehen.

genauso wie die übliche Grafik nicht gerade spektakulär ist. Die Soundeffekte gehen dafür OK und bringen das richtige Wrestling-Feeeling gut rüber. Spielerisch gesehen gefällt mir Steel Ca-

ge Challenge trotzdem gut. Die Schläge und Tritte der einzelnen Wrestler sind sehr gut gelungen, leicht ausführbar, vom amüsanten TAG TEAM-Modus ganz zu schweigen. Auch wenn technisch nicht sonderlich viel geboten wird, spielerisch weiß dieses Modul schon zu überzeugen. Wrestling-Freaks können zugreifen, Sportspiel-Fans sollten zumindest mal reinschauen.



Hulk verläßt als Sieger das Steel Cage-Match

1 SPIELER			65
SYSTEM: MASTER SYSTEM/GAME GEAR HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM/89,- DM MUSTER VON: ACCLAIM			
schlecht	mittel	gut	sehr gut / super
GRAFIK			
63 %			
SOUND/FX			
69 %			
SPIELSPASS			
65 %			

TEST NINTENDO

RACKETS & RIVALS

Eine der wenigen Neuerscheinungen für das Nintendo NES

Rackets & Rivals "bereichert" die Tennisspiel-Riege auf dem Nintendo NES. Wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig könnt Ihr ein Einzelspiel absolvieren oder ins Trainingslager marschieren. Für die ambitionierten Spieler unter Euch bietet sich der Tournament Modus geradezu an, in dem Ihr Euch gegen immer stärker werdende Computergegner zur Wehr setzen müßt. An Einstellmöglichkeiten wird einiges geboten: Linkshändig oder rechtshändig spielen, Rasen-, Hart- oder Sandplatz, wahlweise ein oder drei Sätze, und dergleichen mehr. Das Spielfeld selbst seht Ihr von schräg hinten.



Martin: Oh mein Gott! Das darf doch nicht wahr sein! ... und das mir als altem Sportspiel-Fan. Rackets & Rivals von Palcom hat alles, was ein Tennis-Fan NICHT braucht: Völlig unverständliche Sprachausgabe,



Die verschiedenen Spielmöglichkeiten sind noch das Beste



Wieder mal ein Spiel, bei dem die Screenshots besser sind als dieses selber

fuzzelige Grafik, einen miesen Sound und ein sehr schlechtes Spielgefühl. Der Gipfel der Frechheit ist jedoch, daß der Mitspieler dank eines Fadenkreuzes genau sieht, wo der Aufschlag kommt. Aufschläge sind denkbar simpel gemacht: Einfach Knopf drücken, egal wann oder wie, den Rest erledigt dann schon der Computer. Timing Fehlanzeige. Es tut mir ja herzlich leid, aber für ein Tennisspiel aus dem Jahre 1993 bietet Rackets & Rivals einfach zu wenig, um nicht zu sagen minimalen Spielspaß. Selbst im Zwei-Spieler-Modus kommt kein richtiges Tennis-Feeling mehr auf. Nur die Vielfalt an Einstellmöglichkeiten rettet dieses Modul vor der absoluten Katastrophe. Wenn auf lange Sicht nichts Bes-

seres mehr rauskommt, versetzen Module wie Rackets & Rivals dem alten NES garantiert den Todesstoß.



1-2 SPIELER			31
SYSTEM: NINTENDO NES HERSTELLER: PALCOM DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: KONAMI			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
41 %			
SOUND/FX			
44 %			
SPIELSPASS			
31 %			

CRASH DUMMIES

Nach der schlechten Game Boy-Version versuchen sich die Crash Dummies nun am NES

Spin und Slick, zwei Crash Dummies, haben ein Problem: Der miese Junkman hat ihre Freunde, den Ersatzreifen, die Stoßstange und Darryl entführt (so so). Schlaue Leser wissen jetzt, was kommt, genau, beide machen sich auf, um jene Kumpanen zu retten. In insgesamt vier Levels, unterteilt in zwei Abschnitte, müßt Ihr Eure Jump'n Run-Fähigkeiten unter Beweis stellen, denn Feinde wie Fliegen, Reifen oder dergleichen machen Euch das Leben zur Hölle. Glücklicherweise seid Ihr aber mit einer Luftpumpe bewaffnet, die die Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzt. Wollt Ihr sie ganz aus dem Weg räumen, braucht Ihr Öl, um sie mit "Ölbällen"

(häh?) ins elektronische Jenseits zu befördern. Extras erleichtern Euch in der Regel das Leben, es sei denn, Ihr nehmt eine falsche Rakete auf, die Euch unkontrollierbar schnell werden läßt, was oftmals derbe Zusammenstöße zur Folge hat. Solche Unfälle können bewirken, daß Ihr im wahrsten Sinne des Wortes den Kopf verliert, und somit nur noch invers steuert. Für die Levels habt Ihr nur vier Leben zur Verfügung.



Der Spielspaß nimmt von Level zu Level zu



Ulf: OK, ich gebe es zu, nach der miesen Game Boy-Version sah ich die NES-Umsetzung schon im 40%-Bereich herumkriechen. Glücklicherweise habe ich mich aber getäuscht, denn das stupide Spielprinzip der Game Boy-Variante wurde nicht übernommen; vielmehr ist jetzt ein schönes Jump'n Run-Spiel daraus geworden, das im Verlaufe des Spiels sogar immer besser wird. Zwar wurden viele Elemente von anderen renommierten Titeln geklaut, doch diese Tatsache wird den eh nicht verwöhnten NES-Besitzer wohl kaum stören. Lobenswert ist aber die tadellose Steuerung, die einen jede Hürde gut meistern läßt. Schade ist nur, daß das Spiel nur mittelgroße Abschnitte umfaßt, ein paar mehr hätten dem Spiel gut gestanden. Somit ist Crash Dummies ein rundum solider Titel mit einer ordentlichen Technik (guter Sound) und einem stets fairen Spieldesign.



Verliert Ihr den Kopf, steuert Ihr invers

1 SPIELER			71
SYSTEM: NINTENDO NES HERSTELLER: LJN / ACCLAIM DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: ACCLAIM			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
64 %			
SOUND/FX			
63 %			
SPIELSPASS			
71 %			



Held unserer Geschichte ist der Junge Ben, dessen erstes Wort nicht Papa oder Mama war, nein "Glotze"!



Sein einseitiges Hobby ließ ihn schnell zum Außenseiter werden. Von allen Schülern wurde er nur "Brainless" genannt.

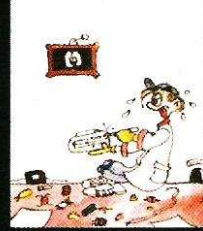


Mit einem Kopf voller Ideen (die wasserdichte Konsole mit eingebautem Fax) stellte er sich bei diversen Firmen vor. Der Erfolg war ...äh...mäßig.

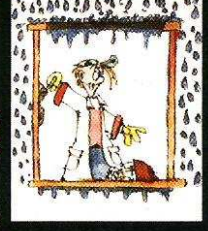


Daraufhin beschloß er eines Tages...

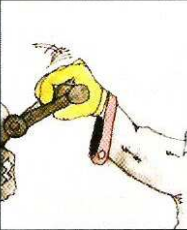
Nachdem Papis Autoradio sowie Muttis Beirasierer geplündert wurden, entstand in nächtelangen Sessions...



...die Super VY-Wonder-Maschine!!!



An einem regnerischen Abend kam dann der feierliche Augenblick:



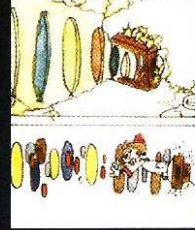
Sein "Baby" bekam Saft.



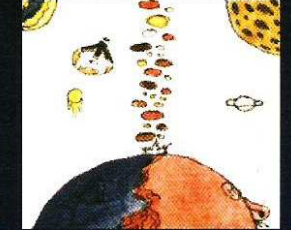
Doch leider hatte die Natur wohl etwas dagegen und verpaßte unserem Helden eine hübsche "Drahtfrisur"



Plötzlich zog eine starke Energie Brainless in die Filmmerkiste hinein.



Eine fantastische Reise begann...



...und sie endete schließlich...



...auf einer fremden Welt.



Welche Abenteuer Dr. Brainless noch meistern muß, erfährt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

aRJay

0221-12 10 67
0221-12 10 68

12h Service!
10:00 bis 22:00 Uhr
kein Anrufbeantworter

WATCH PROMOTIONTEAM

- Mega Drive dt**
- incl. 50/60 Hz Umbau 239.00
 - Sega CD-ROM us 679.00
 - CDX-CD Converter 89.90
 - 328-II Joystick 89.00
 - Batman Returns CD us 99.90
 - Cobra Command CD us 109.90
 - Ecco the Dolphin CD us 119.90
 - Final Fight CD us 109.90
 - Monkey Island CD us 109.90
 - Rise of Dragon CD us 109.90
 - Stokers Dracula CD us 119.90
 - Weitere CD Titel am Lager

- Super Nintendo**
- Grundgerät us (20% schneller) 299.00
 - RGB High-Color Qualität 39.90
 - RGB Kabel us/dt 49.90
 - RGB Stereo-Sound Kabel 39.90
 - SFX-Fire-Adapter 169.90
 - Street-Fighter Stick 139.90
 - JB-King Joystick dt 139.90
 - Super Scope 19.90
 - Pad-Verlängerung 59.90
 - ASCII-Pad dt 149.90
 - Top-Fighterstick dt 49.90
 - SV 334 Controller 89.90
 - X-Terminator 124.90

- Final Fight II 139.90
- First Samurai 119.90
- Jimmy Connors dt 129.90
- Kawasaki Challenge 119.90
- King Arthurs World dt 129.90
- Mario is Missing 119.90
- Mechwarrior 129.90
- Mortal Combat dt 139.90
- Parodius dt 99.90
- Player Manager dt 129.90
- Pocky & Rocky 129.90
- Rock'n Roll Racing 129.90
- Shadow Run 129.90
- Shanghai II 109.90
- Star Wars dt 119.90
- Starwing dt 109.90
- Street Fighter Champ. a.A. 139.90
- Super Baseball 2020 129.90
- Super Battletoads 119.90
- Super Strike Eagle 119.90
- Super Turrigan 129.90
- Tecmo NBA Basketball 129.90
- The Lost Vikings dt 119.90
- Twin Bee dt 129.90
- WWF II Royal Rumble dt 139.90
- Yoshies Cookie 109.90
- Zelda III dt 89.90

- NEO GEO**
- inkl. Joyboard 739.00
 - Joyboard 119.90
 - Memory Card 55.00
 - 3 Count Bout 359.00
 - Art of Fighting 349.00
 - Fatal Fury II 359.00
 - Last Resort 329.00
 - Magician Lord 199.00
 - Nam 75 199.00
 - Samurei Showdown 359.00
 - Super Side Kicks 339.00
 - Trash Rally 229.00
 - Viewpoint 599.00
 - World Heroes II 359.00
 - a.A. An- und Verkauf von gebrauchten NEO-GEO Modulen
- Turbo Duo**
- Grundgerät RGB 799.00
 - Cosmic Fantasy III 119.90
 - Exile II us 119.90
 - Gradius II a.A.
 - Lords of Thunder SCD 99.90
 - Street Fighter II a.A.
 - weitere TD-Titel am Lager

- Another World dt 109.90
- Blaster Master II us 109.90
- Bubsy us 129.90
- Cool Spot dt 109.90
- Jungle Strike 109.90
- Fatal Fury dt 119.90
- Flashback dt 129.90
- Landstalker us 119.90
- Shining Force us 119.90
- Sorcerer's Kingdom us 119.90
- Streets of Rage II dt 89.90

- Alien III dt 124.90
- Batman Returns dt 129.90
- Bombberman dt 109.90
- mit 4-Player-Adapter 159.90
- Bubsy the Bobcat dt 119.90
- Congos Caper Joe&Mac II 99.90
- Cybernator dt 129.90
- Desert Strike dt 109.90
- E.V.O. 139.90
- Fatal Fury dt 129.90
- Final Fantasy II 129.90

WIR HABEN NATÜRLICH FÜR ALLE SYSTEME WEITER TITEL AN LAGER. RUF DOCH MAL AN!

Händleranfragen erwünscht
Telefax 0221-125676

Versandkosten:

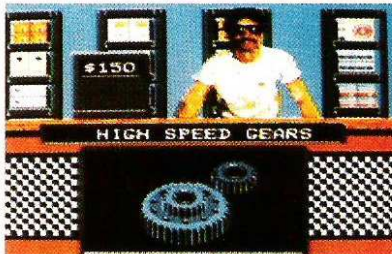
Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl. DM 9 Versandkosten (Im August nur DM 5,-!)

aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln

R.C. GRAND PRIX

... erinnert nicht nur entfernt an das Kultspiel R.C. Pro Am auf dem Nintendo NES

R. C. heißt nichts anderes als Remote Control, sprich, Ihr steuert die kleinen, ferngesteuerten Autos auf zehn verschiedenen Parcours. Die Strecke seht Ihr aus einer Draufsicht von schräg oben. Wie so üblich in den Rennställen solltet Ihr Erster werden, um Euch das fette Preisgeld abzuholen, das Ihr



Die Nutzung des Tuning Shops ist für vordere Plätze sehr wichtig

dann in nette Extras investieren könnt. Euer Chefmechaniker hat da einige teure Sachen auf Lager, als da wären High Speed-Motoren, eine bessere Schaltung, griffigere Reifen, neue Übersetzungen, oder eine Power-Batterie, damit Euer Motor nicht frühzeitig den Geist aufgibt; und das kann Euch hier leicht passieren. Den zweiten und dritten Sieger erwarten im Grunde nur Trostpreise. Für das Geld kommt Ihr nicht einmal in den Store rein. Auf der Strecke bekommt Ihr neben der Zuschauerkulisse noch einige Schilder zu sehen, die Euch rechtzeitig (?) vor der nächsten Kurve warnen sollen. Theoretisch könnt Ihr übrigens sogar zu viert spielen, aber nur nacheinander.



Martin: R.C. Grand Prix von Altmeister David Crane schlägt sich noch recht wacker. Als alter Rennspiel-Fan war ich anfangs sehr von Absolutes neuestem Titel angetan: Zehn verschiedene Strecken, etliche Möglichkeiten, die eigene Karre gehörig aufzumöbeln, für Game Gear-Verhältnisse passable Grafik, und annehmbarer Sound. Doch dann kam die Ernüchterung: Ihr könnt an den Computergegnern fast unbeschadet vorbei- oder in sie hineinbretern, und die Strecken bieten alles andere als Abwechslung. Schikanen?

Nie gehört! Die Haarnadelkurven sind übrigens anfangs recht schwer zu meistern, da die Hinweisschilder immer im allerletzten Moment auftauchen. Das hätte nicht sein müssen. Trotzdem hat mir dieses Rennspektakel noch ganz gut gefallen. Ein Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus und mehr Extras wie Nitros oder Raketen zum Abschießen der anderen, und R.C. Grand Prix wäre ein Platz in der Oberliga sicher gewesen. So bleibt leider nur ein Mittelmaß-Rennspiel für Fans.

1 SPIELER **55**

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	51%				
SOUND/FX	49%				
SPIELSPASS	55%				

TOM AND JERRY THE MOVIE

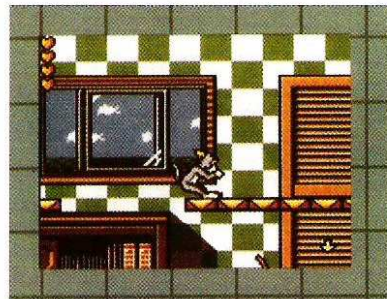
Nach der bewährten Disney-Serie greift Sega neuerdings auch auf andere Zeichentrickfiguren zurück

Beim Stöbern auf seinem Dachboden findet Tom, der Kater, eine echt antike Schatzkarte. Doch die Freude währt nur kurz, denn Jerry, die freche Maus, hat nichts besseres zu tun als sie ihm zu klauen und sich auf und davon zu machen. Tom ist natürlich wieder mal stinksauer und flitzt gleich hinterher. In Jump'n Run-Laune läuft Ihr mehr oder weniger motiviert durch fünf Levels, in denen auch noch allerlei Bonusstages auf Euch warten. Vorsicht ist aber angebracht, denn Jerry ist bis an die Zähne bewaffnet und läßt sich nicht so leicht erwischen. Wenigstens sind unterwegs noch ein paar Power Up-Fläschchen mit da-

panisch gehalten.



Martin: Schon wieder eine von diesen miesen Filmumsetzungen, bei denen das ganze Geld in die Lizenz gesteckt wurde. Dieses Vorurteil bestätigt sich bei Tom And Jerry nicht, denn Sega hat diesem Jump'n Run durchaus etwas Eigenständigkeit spendiert. Die Animationen unserer Titelhelden sind sehr gut gelungen und suchen auf Segas Hand Held ihresgleichen. Die Musik paßt für dieses Genre auch wie die Faust aufs Auge, die FX fallen dafür jedoch etwas ab. Spielerisch erreicht Tom And Jerry natürlich nicht World Of Illusion- oder Sonic-Niveau. Das war aber auch sicher nicht die Absicht der Programmierer. Denn der Schwierigkeitsgrad, gepaart mit dem recht einfachen Spielprinzip, richtet sich eindeutig an die Jüngeren unter Euch. Abwechslung wird trotzdem noch genug geboten, um auch längerfristig zu motivieren. Jump'n Run-Routiniers brauchen dieses Modul nicht unbedingt, Einsteiger und Kids können jedoch unbesorgt zugreifen.



Jerry war mal wieder schneller

bei, damit Ihr nicht gleich das Zeitliche segnet. Start der abenteuerlichen Hatz ist Euer Zuhause. Später geht es dann ab in die Stadt, auf ein Schiff, eine einsame Insel, und schließlich kommt Ihr im Showdown noch in ein altes, geheimnisvolles Schloß. Drei Schwierigkeitsgrade stehen Euch zur Auswahl. Die Bildschirmtexthe im Intro sind kurioserweise teilweise in Ja-

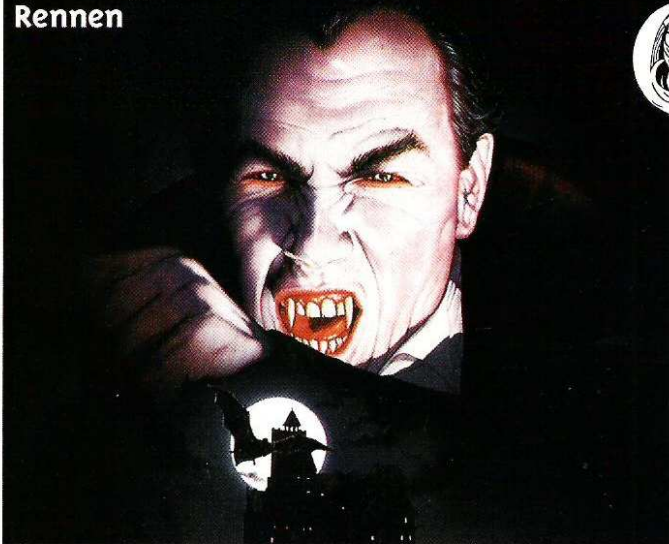
1 SPIELER **61**

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER-MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

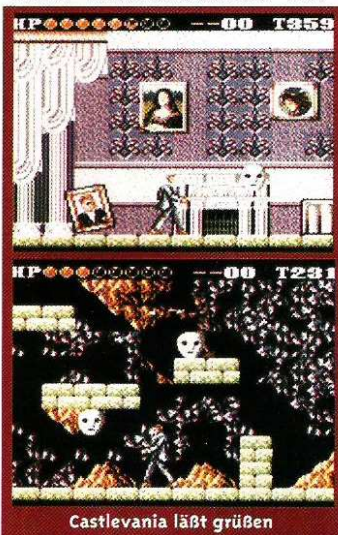
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	66%				
SOUND/FX	59%				
SPIELSPASS	61%				

MASTER OF DARKNESS

Auch Sega schickt nun ein Dracula-Spiel ins Rennen



Im London des vergangenen Jahrhunderts geschehen grausige Dinge. Jeden Morgen müssen die Einwohner neue blutüberströmte Lei-



chen entdecken. Dr. Social, ein junger Psychologe, spürt, daß sich dahinter böse über-sinnliche Mächte verbergen. Als eines Tages Julia Arkam, eine bekannte Okkultistin, entführt wird, muß er schließlich handeln, um dem ganzen Spuk endlich ein Ende zu setzen. Auf Eurem abenteuerlichen Weg durch London begegnet Ihr vielen Abgesandten des Bösen, die Ihr Euch aber mittels verschiedener Waffen vom Leib halten könnt. Anfangs beginnt Ihr zwar noch mit einem be-

scheidenen Messer, doch im Verlaufe des Spiels erhaltet Ihr auch Waffen wie einen Degen, eine Axt oder eine Peitsche. Doch das ist noch nicht alles, denn es gibt zu-dem noch ein paar Extras. Diese besonderen Waffen stehen Euch aber nur be-grenzt zur Verfügung. Die abenteuerliche Odyssee geht insgesamt über fünf Levels, die ihrerseits wieder in drei Abschnitte unterteilt sind. Auch Hobby-Draculajäger haben bei diesem Spiel übrigens eine Chance, denn es gibt unendlich viele Continues.



Ulf: Na Sega, wer wird denn so frech bei Castlevania abkupfern?!

Konamis Vorzeigespil war hier eindeutig das große Vorbild. Die Castlevania-Qualitäten werden aber nicht ganz erreicht, denn dafür fehlt es dem Modul einfach an den zündenden Ideen; trotzdem wird der Spieler auch auf längere Sicht (die Levels sind sehr lang) ansprechend unterhalten. Das Spieldesign ist ordentlich, mit ein paar Geheimräumen und keinen unfairen Stellen, und auch der Schwierigkeitsgrad ist gut durchdacht und steigt stetig an, ohne frustrierend zu werden. Leider kommt durch den piepsenden Sound keine rechte Gruselatmo-

sphäre auf, was aber durch eine recht gelungene Grafik kompensiert wird. Insgesamt ist dieses Modul ein durchaus empfehlenswertes Spiel, das erkennen läßt, daß hier die Routiniers von Sega wieder die Hände im Spiel hatten.



Martin: Master Of Darkness knüpft gekonnt an das bewährte Castlevania-Strickmuster an, ohne natürlich an die spielerische Glanzleistung der Super Nintendo-Version jedoch ein in fast jeder Hinsicht herausragendes Spiel: Exzellente Spielbarkeit, ausgetüfteltes Leveldesign und in späteren Levels sehr gute Grafik; nur der Sound fällt dagegen etwas ab und bringt das Gruselfeeling nicht so recht rüber. Das großzügige Waffenrepertoire läßt nicht so schnell Langeweile aufkommen, genauso wie der lange Umfang der einzelnen Unterabschnitte, auch wenn die unendlich Continues da bald abhelfen. Als alter Castlevania-Freak jedenfalls konnte ich mich von diesem



Wonnemodul gar nicht mehr losreißen, so daß ich Master Of Darkness jedem Game Gear-Besitzer nur wärmstens ans Herz legen kann. Man merkt, daß Sega doch die fähigsten Programmierer unter der Fittiche hat.

1			75		
SPIELER					
SYSTEM: GAME GEAR HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	72 %				
SOUND/FX	66 %				
SPIELSPASS	75 %				

SPIELE ABC Wissenswertes rund um Videospiele

RPG
RPG ist die Abkürzung für ROLE PLAYING GAME und heißt zu deutsch Rollenspiel. Die ursprüngliche Idee beruht auf den gleichnamigen Brettspielen. Dort schlüpfen die Spieler quasi in eine Rolle hinein und erleben mit ihrem künstlich erschaffenen CHARAKTER viele Abenteuer, die sich meistens im Fantasy-Genre abspielen. Wie im richtigen Leben verbessern sich die Fähigkeiten des Computerhelden im Laufe des Spiels durch Training und Erfahrung. Sogenannte EXPERIENCE POINTS simulieren diese Entwicklung. Solche Punkte erhält der Held nach jedem gewonnenen Kampf. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl von Punkten gesammelt, steigt Ihr einen Level auf und Eure Werte verbessern sich. Typisch für ein Rollenspiel ist zudem das abstrakte Kämpfen, das in der Regel in Runden ausgetragen wird, d. h. eine Runde lang ist der Spieler mit dem Angriff dran, während in der nächsten Runde der Computer am Zug ist. Es gibt aber auch RPGs wie Dungeon Master, bei denen die Schlachten in Echtzeit ablaufen, sprich, wenn Ihr nichts macht, hackt Euch der Computer zu Kleinholz. Die bekanntesten Vertreter dieses Genres sind: Phantasy Star 2 und 3, Final Fantasy II, sowie Shining in The Darkness.

CHARAKTERE
Sie sind das Wichtigste eines jeden RPGs. Jedem CHARAKTER werden bestimmte Werte zugeordnet. Die bekanntesten sind die HITPOINTS (HP) sowie die MAGIC POINTS (MP). HIT POINTS geben Euch Auskunft über den Gesundheitszustand des jeweiligen CHARAKTERS. Sie werden durch Treffer von einem Gegner gesenkt. Sind die HPs gleich Null, bedeutet das den Tod für Euch. Magische Kräfte äußern sich in wirkungsvollen Zaubersprüchen. Jeder Zauberspruch verbraucht allerdings eine gewisse Anzahl von MAGIC POINTS, so daß deren Benutzung begrenzt ist. Neben diesen speziellen Werten gibt es natürlich noch die normalen Fähigkeiten wie Kraft, Intelli-

genz, Geschicklichkeit, Angriff und Verteidigung. Auch diese erhöhen sich im Laufe des Spiels.

PARTY
Neben einer kräftigen Sause mit vielen Freunden in einer sturmfreien Bude hat dieser Begriff im Videospielebereich noch einen ganz anderen Sinn. Bei vielen RPGs habt Ihr nicht nur die Möglichkeit, Euch alleine ins Abenteuer zu stürzen, sondern Ihr könnt gleich mehrere CHARAKTERE befehlen. Diese Truppe heißt im Fachjargon PARTY.

ACTION-ADVENTURE
Ein Ableger der RPGs. Der größte Unterschied sind die in Echtzeit ausgeführten Kämpfe, d. h. Ihr müßt als Spieler aktiv gegen die Gegner in die Schlacht ziehen. Wieder der Name schon sagt, sind diese Spiele Action-betonter als beim Original-Spielprinzip, da von Euch neben der Denkarbeit noch Geschicklichkeit mit dem Joypad abverlangt wird. Die bekanntesten Vertreter sind Zelda sowie das brandneue Landstalker.

FX-CHIP
Ein Zusatzchip der dem Hauptprozessor zeitintensive Vorgänge abnimmt und somit die Rechenleistung der Konsole erhöht. Dadurch sind sehr schnelle Vektorgrafik-Spiele möglich. Bestes Beispiel für atemberaubende 3D-Polygongrafik ist Starwing.

CD-ROM
Neues Speichermedium das es ermöglicht 650 MByte Daten zu speichern. Im Vergleich dazu fassen die heutigen Mega Drive- oder Super Nintendo-Module in der Regel 8 MBit (entspricht 1 MByte). Dadurch ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten, wie z. B. bessere Musik (kommt direkt von CD) bzw. aufwendigere Spiele mit langen Vorspannen, die Filmatmosphäre aufkommen lassen. Kurzum, das neue Speichermedium schlechthin.

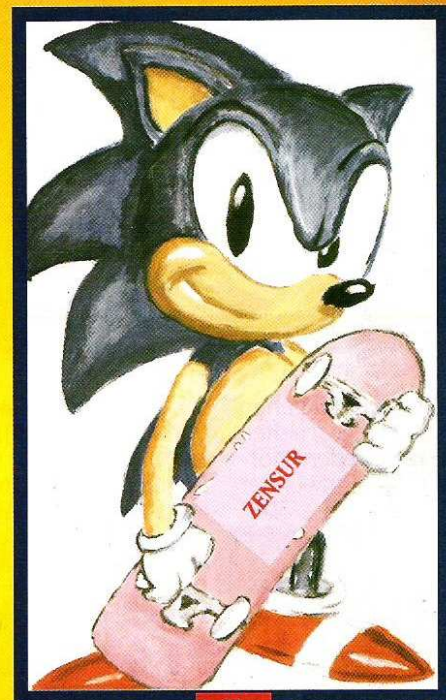
Der große Sega Malwettbewerb

Wow! Mit solch einer Bilderflut haben wir nun wirklich nicht gerechnet. Umso erstaunter waren wir, als wir die Qualität der fast schon kleinen Kunstwerke erblickten. Ihr habt Euch wirklich sehr viel Mühe gegeben, wofür wir uns an dieser Stelle bedanken möchten. Leider können wir nur einen Teil der Gewinner mit Bild veröffentlichen. Wir hoffen, Ihr habt dafür Verständnis. Nun zu den ersten zwanzig Einsendern, die ein **Sega-Überraschungspaket** gewonnen haben: Nils Willrodt/Rurnohr Domenico Carusa/Basel Jan Wörner/ Winnenden 3 Julian Schäfer/Solms Nicolai Faber und Matthias Schlichte/Friedland 1 Daniel Fröhlich/Erfurt Christoph Ullrich/Homberg Andreas Rösch/Zinnwald Tobias Frank/Gröbenzell Michael Feldmann/Templin 1 Alexander Topp/Kreienzen Marvin Schertl/Herne 1 Marco Jahn/Lohmar 1 Sebastian Stein/Kreienzen 1 Jochen Glöckler/Langenau-Albeck Christoph Leif/Berlin Saidi Mwazola/Zeven Aaron Rositzka/Düsseldorf Frank Michel/Hohberg

Jeweils eine witzige **Sonic-Uhr von Sega** haben gewonnen: Marc Lamberty/Leverkusen 3, Gerald Schneider/Metten, Aydan Gürkan/St. Leon-Rot 2, Jörg Franke/Essen 12, Erwin Sokocevic/Neu-Isenburg, Florian Nave/Freyung, Sebastian

Kramer/Hartha Döbelmer, Mario Rosenlöcher/Dresden, Mathias Wolfer/Berlin, und Errol Gökceday/Tinnendorferstrand, dessen witzige Zeichnung der Zensur unterlag.

Allen Gewinnern herzlichen Glückstrumpf, macht weiter so!
Euer Mega Fun-Team



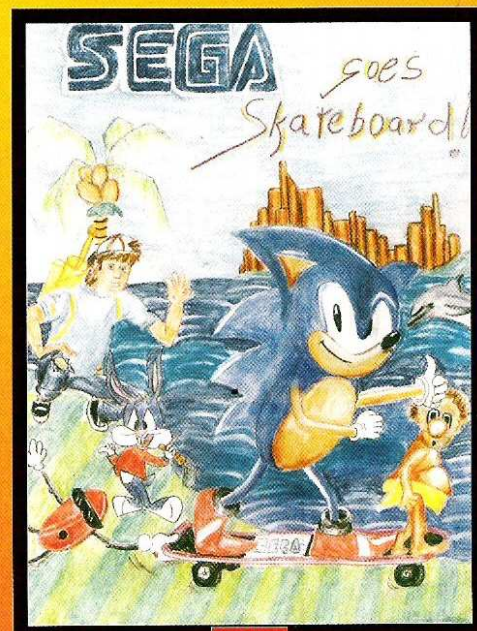
1. Platz

belegt Fußball Georg aus 86637 Roggen
(der Schriftzug war uns allerdings zu derb)



2. Platz

geht an Thomas Kamps aus 50321 Brühl
(schönen Gruß an Steffi)

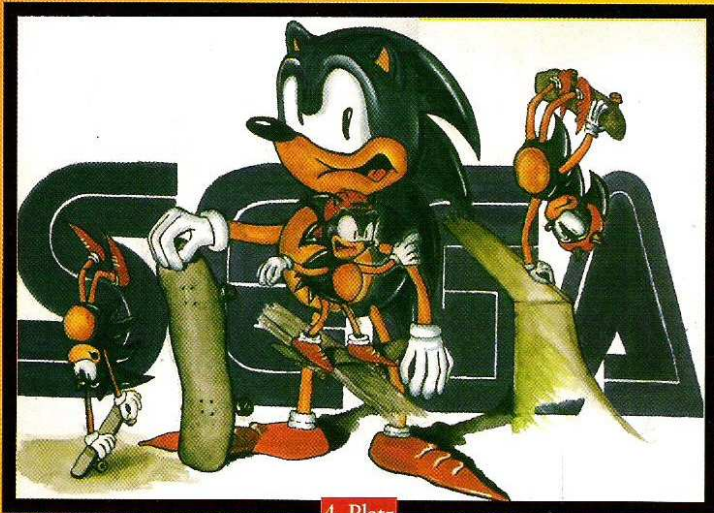


3. Platz

geht an Tina Löhr aus Solingen

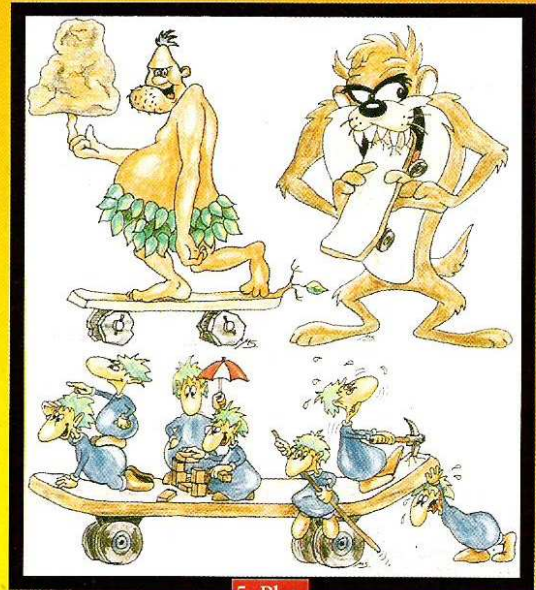


Der große Sega Malwettbewerb



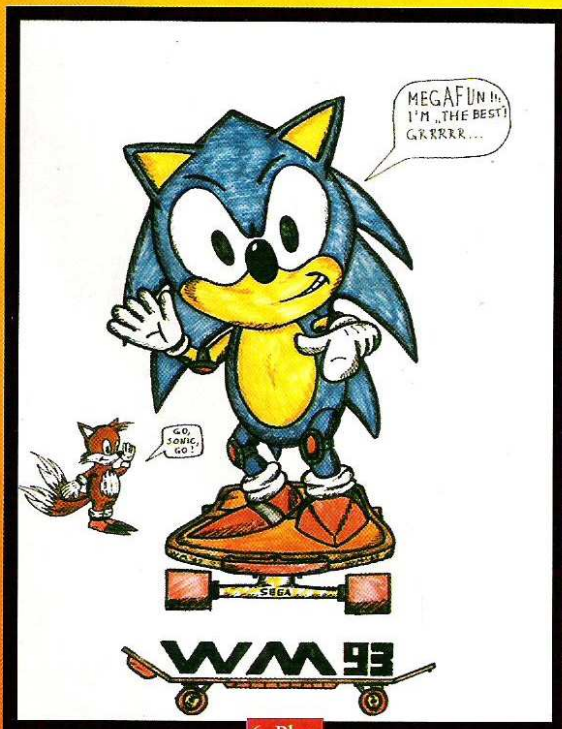
4. Platz

geht an Martin Szroborz aus Düsseldorf



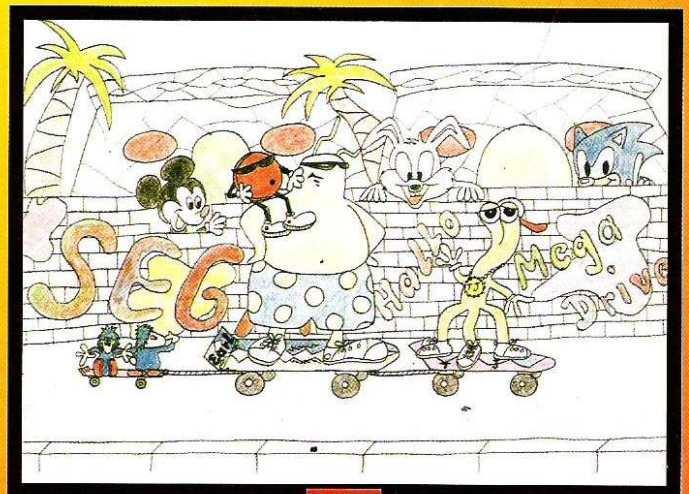
5. Platz

geht an Maik Schaller aus Greiz
(Der Gute schickte gleich acht verschiedene Zeichnungen, ob er sonst noch was macht?)



6. Platz

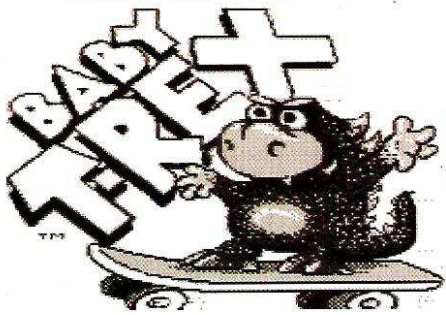
holt sich Armin Sokocevic aus Neu-Isenburg



7. Platz

wurde gemalt von Tanja Möring aus Neustadt (Alter: 23 Jahre)

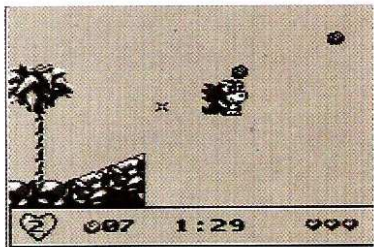
TEST GAME BOY



Der Film Jurassic Park schickt seinen ersten (kleinen) Ableger nach Europa

Baby T-Rex, ein Skateboard-Narr in Dinosauriergestalt, erlebt seinen schwärzesten Tag: der Magier Sethron entführt seine heißgeliebte Freundin Rexette. Nicht dumm, läßt er sich von seinem Dorfältesten schnell den Weg erklären und schon beginnt die Rettungs-Odyssee. Insgesamt vier lange Levels, unterteilt in drei Abschnitte, sind zu bewältigen, ehe Ihr den miesen Giftmischer zu Gesicht bekommt. Am Ende eines Levels hat der Kleine es zudem mit einem schlecht gelaunten Ober-

motz zu tun. Neben erstaunlichen Sprungkünsten findet die Urzeit-Echse unterwegs viele Steine, die als Wurfgegenstände gegen die Gegner sehr nützlich sind; bei Feind-



Kleiner Saurier, große Sprünge!

berührung allerdings verliert Ihr alle gesammelten Steine wieder. Solltet Ihr aber mit

50 von ihnen den nächsten Level erreichen, dürft Ihr Euch sogar in einer Bonusrunde austoben.

Klar, daß auch Skateboards zu finden sind, mit denen Ihr Euch dann gleich noch schneller bewegen könnt; das ist auch wichtig, denn Euch klebt immer ein Zeitlimit im Nacken.



Ulf: Baby T-Rex ist eine herrlich erfrischende Mixtur aus Sonic und Adventure Island, die zudem mit eine paar eigenen Ideen versüßt wurde. Die Programmierer von Laser Beam zeigten hier viel Feingefühl beim Leveldesign, denn das ganze Spiel ist zu jeder Zeit fair und gut durchdacht. Allerdings ist es bei vielen Passagen von Nöten, daß man sie gut im Gedächtnis hat, da man manchmal zu Todessprüngen veranlaßt wird. Negativ fiel mir nur auf, daß einige Gegner viel zu klein geraten sind, so daß ein Treffer reine Filigranarbeit ist. Tech-



Die obligatorischen Drohgebärden stimmen Euch auf den jeweiligen Level ein

nisch kann man das Spiel als sauber, aber nicht gerade überragend bezeichnen, wobei der Sound sogar manchmal knapp am Prädikat "Nervig" vorbeischrämmt. Unter dem Strich ist somit ein spannendes Jump'n Run herausgekommen, das wohl jeden zufriedenstellen wird, der dieses Genre bevorzugt.

1			71
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: LASER BEAM DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ/PCSL			
schlecht	mittel	gut	sehr gut
GRAFIK			
61 %			
SOUND/FX			
55 %			
SPIELSPASS			
71 %			

TOP-4 VIDEO GAMES

0711-2 62 42 09

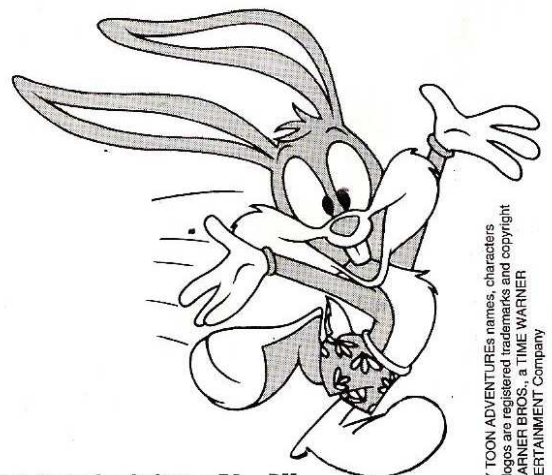
VERSAND + LADEN
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

SUPER NINTENDO

Lethal Weapon (US)	89.-
Clue (US)	89.-
Monopoly (US)	89.-
F-Zero (DT)	89.-
Exhaust Heat (DT)	89.-
Space Football (US)	99.-
Desert Strike (DT)	109.-
Harley Homongus (US)	109.-
Warspeed (US)	109.-
Dino City (DT)	109.-
Gods (US)	109.-
Firepower (US)	109.-
Hit the Ice (US)	109.-
Bubby (US)	a.A.
Lost Vikings (US)	149.-
Shadow Run	a.A.
Final Fight 2 (US)	a.A.
S. Ninja Boy (US)	a.A.
Royal Rumble (US)	a.A.

MEGADRIVE

Mickey Mouse (JP)	49.-
Death Duel (US)	59.-
Aquatic Games (US)	59.-
Cadash (US)	69.-
Krustys Funhouse (US)	79.-
Batman (DT)	79.-
Zero Wing (DT)	79.-
Chakan (US)	79.-
Batman Returns (US)	79.-
WWF Wrestlemania (US)	79.-
Bio Hazard (DT)	79.-
Greendog (DT)	79.-
Indiana Jones (US)	79.-
Shining Force (US)	a.A.
Jungle Strike (US)	a.A.
Cool Spot (DT)	119.-
MIG 29	a.A.
Amazing Tennis	119.-
Summer Challenge (US)	119.-



TINY TOON ADVENTUREs names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM
Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)

WIN 4 FUN MEGA FUN

SPECIAL

Mitmachen und gewinnen!

Unser Win4Fun scheint sich mittlerweile richtig etabliert zu haben, so zahlreich sind die Zuschriften, die täglich bei uns eingehen. Diesmal wird unser Win4Fun von aRJay Games, dem Versand aus Köln, präsentiert. Dem diesmaligen Gewinner oder der Gewinnerin dürfte ein Traum in Erfüllung gehen, denn er/sie darf die absolute Nobelkonsole, das Neo Geo, sein eigen nennen. Also, wollt Ihr Euch die Spielhalle nach Hause holen, dann beantwortet schnell die vier Fragen, schickt die Antworten auf einer Postkarte an unsere Adresse, und, wenn Fortuna will, gehört Ihr zu den großen Gewinnern. Einsendeschluß ist der 31.07.93. (Rechtsweg ausgeschlossen)

1. Frage: Mit wieviel Prozent wurde das

Spiel Super Turrigan bedacht?

6.-10. Preis
Jeweils das
Street Fighter
2-Set: Ein T-
Shirt und eine
Uhr



2. Frage: In Japan erschien kürzlich die Fortsetzung zu einem

hierzulande bekannten Fußballspiel. Wie heißt es?

1. Preis

Ein Neo Geo inklusive
einem Joyboard
und RGB-Kabel.



3. Frage: Welches Spiel für das Mega

Drive wurde in dieser Ausgabe

am besten bewertet?

3. Preis

Ein Game Gear
4 Fun-Set von Sega



11.-15. Preis
Jeweils ein
"Bigger Badder
Better" T-Shirt
von SNK



4. Frage: Was ißt das Team von aRJay am liebsten?

2. Preis
Ein Super Nintendo in der
amerikanischen 60 Hz-Ver-
sion mit RGB-Kabel.
(schneller und bessere
Bildqualität als beim deut-
schen Gerät)

4.-5. Preis
Jeweils ein Atari Lynx 2 Fun-Set,
bestehend aus einem Lynx 2 und
zwei Spielen



Volltreffer!

Das Super Hudson Paket 1, bestehend aus einem SNES + zwei Spielen + Vier-Spieler-Multi-tap, wird Oliver Herrmann, 59075 Hamm aus den Latschen hauen

Winner

Über den zweiten Preis, einem Game Boy inklusive dreier Topspiele von Hudson, darf sich aus Bamberg Thilo Steinberg freuen

Josef Falter aus Drachselsvied, Ralf Pickel aus Berlin und die gewinn-süchtige (nicht böse gemeint) Angelika Georg, ebenfalls aus Berlin, gewinnen jeweils das geniale Super Bomberman + den Vier-Spieler-Adapter

Präsentiert von:

aRJay

Richtigstellung

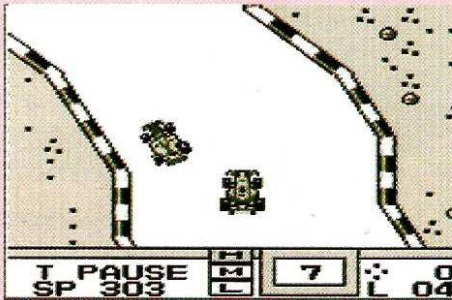
Während Sunsoft die Charaktere und Logos der Looney Tunes-Reihe lizenziert hat, stehen die Tiny Toon-Kerlchen unter den Fittichen von Konami. Wir möchten uns an dieser Stelle bei Konami für die Verwechslung ihrer Tiny Toons mit den Looney Tunes in der letzten Ausgabe entschuldigen. Die Redaktion

SUNSOFT GRAND PRIX

Ein neuer Anwärter auf den heiß umkämpften Thron im Rennspiel-Zirkus

Sunsoft Grand Prix könnt Ihr, wie so viele Game Boy-Titel, alleine oder zu zweit gegeneinander spielen. Wie es sich für ein gutes Rennspiel gehört, könnt Ihr unter satten 15 Strecken wählen, die Rundenzahl einstellen, in einem kuriosen Menü Eure Kutsche aussuchen, und dergleichen mehr. Habt Ihr Euch durch den Menüwust gewuselt, geht es schließlich doch noch an die Piste. Die Strecke seht Ihr dabei aus der Draufsicht, Schilder am Fahrbahnrand warnen Euch rechtzeitig vor riskanten Kurvenmanövern. Außerdem findet Ihr auf dem Bildschirm noch Anzeigen über Eure Geschwindigkeit, die zurückgelegte Rundenzahl,

Eure Position im Rennen, und Infos über den eingele-



Martin beim Überholen in der Kurve

ten Gang. Während des laufenden Rennens zündet Ihr übrigens über SELECT Nitros, die Euch einen zusätzlichen Boost geben. Passwörter gibt es im Liga-Modus leider keine.



Martin: Schade, schade. Sunsoft Grand Prix hat zwar gute Ansätze, aber an der Ausführung hapert's dann doch. Grafik und Sound gehen zwar für ein Rennspiel OK, aber spielerisch gibt es doch einiges zu bemängeln. Der sogenannte Liga-Modus ist, gelinde gesagt, ein Witz: Da man ihn höchstwahrscheinlich nicht auf Anhieb schafft, wäre ein Passwort sehr angebracht gewesen. Außerdem ist mir der Statistik-Teil eindeutig zu knapp geraten. Im Zwei-Spieler-Modus mag dieses Modul vielen leicht noch ganz unterhaltsam sein, alleine jedoch geht Sunsoft Grand Prix bald die Puste aus, sprich, es kommt nichts weltbewegend Neues mehr, um langfristig zu motivieren. Ein paar nette Extras wie Engstellen, Boxenstops



In der Box warten heiße Mädels!

oder Aufmotzmöglichkeiten für die eigene Karre wären auch nicht schlecht gewesen. So bleibt ein im Grunde ganz passables Spiel für Fans, das jedoch an die Genre-Klassiker FI-Race oder R.C. Pro Am nicht rankommt.

1-2 SPIELER			55	
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: SUNSOFT DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
61 %				
SOUND/FX				
61 %				
SPIELSPASS				
55 %				



Ljn lutscht ihre Lizenz zum Leidwesen von Spiderman weiter aus

Electro und Scorpion haben es wieder auf Peter Parker alias Spiderman abgesehen. Diesmal haben sie mit Alistair Smythe, einem verrückten Wissenschaftler, sogar einen kompetenten Partner gefunden. Mittels dessen heimtückischen Robotern nämlich, die als Todeschwadronen eingesetzt werden, wollen sie die Spinne an ihren acht ...äh... vier Gliedmaßen packen, um sie entgültig aus dem Verkehr zu ziehen. Dieses Spießbrutenlaufen erstreckt sich über fünf, in mehrere Abschnitte unterteilte Le-

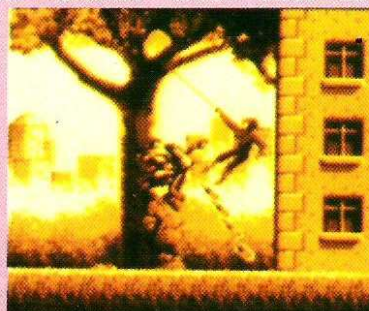


vels. Logisch, daß Spidy all sein Bewegungstalent wieder zeigen kann: Springen, treten, an Wänden krabbeln, Spinnenlasso auswerfen, alle von Spiderman bekannten Moves sind wieder vertreten.

Ulf: Allmählich fangen die Spiderman-Spiele an, mich zu nerven. Der zuletzt getestete Spiderman-Vertreter auf dem Game Gear konnte mich wenigstens durch eine



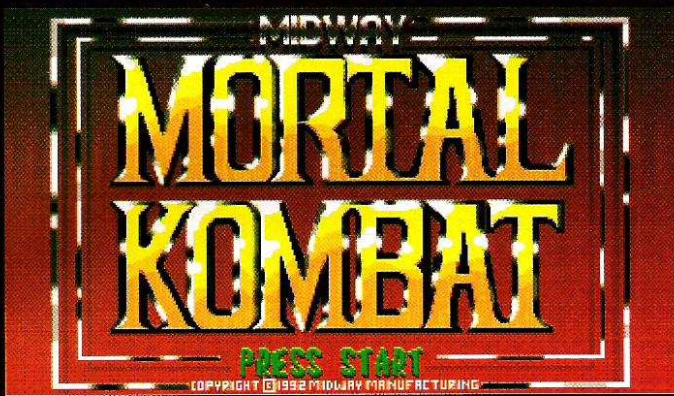
halbwegs geglückte Steuerung gnädig stimmen. Bei der neuesten Game Boy-Version hingegen stimmt fast gar nichts mehr; die Steuerung ist dermaßen überladen, daß man im Spiel gerade bei höheren Levels ständig damit beschäftigt ist, einen Kampf mit der Steuerung zu führen. Ein höheres Stockwerk zu erreichen ist schon eine Aufgabe für sich und für den Spieler die reinste Plage. Zudem wird man ständig von vielen Feinden attackiert, die nahezu schmalos durch die Gegend von rechts nach links wackeln. Oftmals führen diese Zu-



Nummer 5 lebt!

stände natürlich zwanghaft zu unfairen Stellen. Der Sound ist, bis auf die Titelmusik, monoton, die Grafik kann dafür wenigstens viel Detailreichtum vorweisen, wirkt aber an machen Stellen zu unübersichtlich. Spidy sieht zudem wie ein Spargel-Tarzan im Frottee-Schlafanzug aus. Ljn täte gut daran, nächstes mal die Steuerung besser zu konzipieren und zudem dieses lustlos wirkende Spieldesign mehr aufzupeppen. Nur so hätte diese Serie noch eine Zukunftsperspektive.

1 SPIELER			45	
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: LJN DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ENDE JULI SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: ACCLAIM				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
56 %				
SOUND/FX				
38 %				
SPIELSPASS				
45 %				



Hier schon mal die Vorab-Version von Mortal Kombat für das Mega Drive



Philipp: Wenn Ihr die Möglichkeit hattet, in der Spielhalle Mortal Kombat zu sehen oder gar selbst zu

entlich. Besonders taten sich hier die sogenannten FATALITY MOVES hervor: Das sind die Tricks, die am Ende des Kampfes (wenn es FINISH HIM/HER heißt) angesetzt



Kano hat seine Schuldigkeit getan

zocken (meistens war der Automat ja besetzt), dann dürft



Hasta la vista Johnny

ten Euch zwei Dinge besonders aufgefallen sein. Erstens sind alle Kämpfer komplett digitalisiert in Szene gesetzt und zweitens ist der Automat nicht gerade zimperlich, will sagen, das Blut spritzt or-



sen hat, seine Martial Arts-Künste auf der Leinwand zur Vollendung zu bringen. Kano heißt der nächste Fighter. Er verdient seine Kohle als



Goro: Laßt Euch bloß nicht auf einen Nahkampf ein

Söldner und kennt im Kampf keine Gnade. Weiterhin sind zwei Ninjas (Sub Zero und Scorpion) mit von der Partie, die noch eine alte Rechnung zu begleichen haben. Damit die holde Weiblichkeit nicht zu unterrepräsentiert ist, hat Midway Sonya Blade ins Spiel integriert; sie ist eine Special Forces-Agentin und gleichzeitig die favorisierte Kämpferin beim männlichen Teil unserer Redaktion (lechzt). Der siebte Fighter Raiden ist eigentlich ein Gott, der sich nur zum Kräfteressen in eine menschliche Form verwand



Sonya erteilt Euch Aerobic-Lektionen der ganz besonderen Art.

delt hat. Die zwei Endbosse Goro und Shang Tsung sind ebenfalls bei der Mega Drive-

PREVIEW

Version dabei. "Leider" sind die FATALITY MOVES dem Jugendschutz zum Opfer gefallen. Die animierten Digibilder der Fighter suchen auf dem Mega Drive ihresgleichen und die Spielbarkeit ist auch nicht von schlechten Eltern. Man darf auf die fertige Version äußerst gespannt sein.



DIE KÄMPFER



Raiden



Liu Kang



Scorpion



Sub Zero



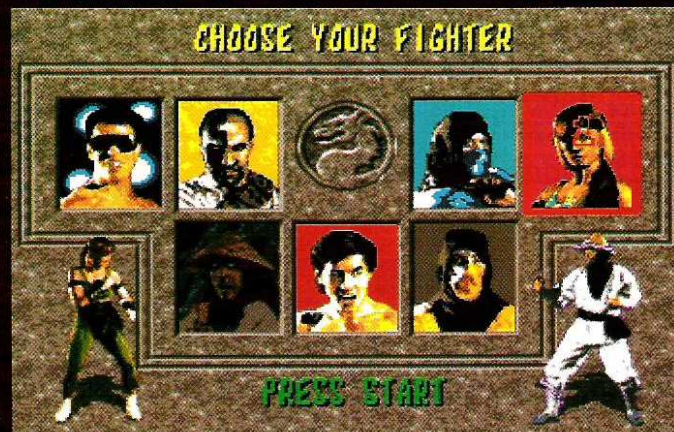
Johnny Cage



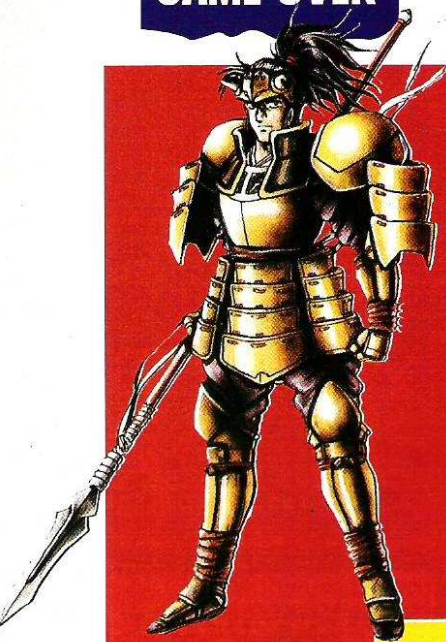
Kano



Sonya Blade



GAME OVER



Keine Panik!

Während Ihr diese Zeilen lest, werkeln wir schon fleißig an der nächsten Ausgabe. Erscheinen soll sie dann am 18. August. Was wir alles drin haben, wird noch nicht verraten. Nur so viel: Wir erwarten, wenn alles klappt, Segas Jump'n Shoot Shinobi III, das ursprünglich sogar schon zu Weihnachten erscheinen sollte und Ultimate Soccer fürs Mega Drive, das sich im großen Clinch mit Striker für Super Nintendo schlagen muß. Eines sei jedoch verraten: Einem der beiden Titel ist der Referenzthron sicher. Fürs Super Nintendo kommt hoffentlich noch rechtzeitig die Turbo Champion Edition von Capcoms Prügelhammer Street Fighter 2, das Motorradspektakel GP-1, und vielleicht sogar Mario All Stars von Nintendo. Ansonsten... Für Duo/Engine-Freaks haben wir natürlich auch wieder etwas dabei: Power Tennis von Hudson und Vasteel. Für alle Hand Held-Fans unter Euch werden wir natürlich auch wieder neue Titel auseinandernehmen, und, und, und.

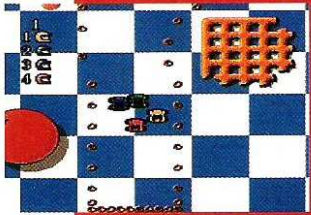
Bis demnächst
Eure Megafun-Crew

Deutsche Vorankündigungen (ohne Gewähr)

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint	Ca. Preis
Super Nintendo				
Amazing Tennis	Absolute	Tennis	Ende Juli	
Asterix	UbiSoft	Jump'n Run	August	
Blues Brothers	Titus	Jump'n Run	Herbst	
Congo's Caper	Data East	Jump'n Run	Herbst	
Crash Dummies	Acclaim	Jump'n Run	Herbst	139,-
F-1 Pole Position	Ubi Soft/Human	Autorennen	September	
First Samurai	Kemco	Jump'n Shoot	Juli/August	139,-
Kick Off	Anco	Fußball	Sommer	139,-
Mario Is Missing	Mindscape	Lernspiel	September	149,-
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'em Up	13. September	149,-
Player Manager	Anco	Fußball	Herbst	139,-
Spanky's Quest		Jump'n Run	Mitte Juli	
Sunset Riders	Konami	Jump'n Shoot	September	
Super Bomberman	Hudson Soft	Geschicklichkeit	August	119,-
Super Strike Eagle	Microprose	Simulation	Sommer	
T2 The Arcade Game	Acclaim	Shoot'em Up	Herbst	139,-
Twin Bee	Konami	Shoot'em Up	Ende August	139,-
Vier-Spieler-Adapter	Hudson Soft	Zubehör	Sept./Oktober	59,-
Where In The World	Electronic Arts	Strategie	Juli	
World Cup Soccer	Acclaim	Fußball	Herbst	139,-
Mega Drive				
B.O.B.	Electronic Arts	Jump'n Run	Juli	119,-
Double Clutch			Juli	119,-
F-1	Domark	Autorennen	27. August	
F-15 Strike Eagle	Microprose	Simulation	Herbst	
Mazin Wars	Sega	Beat'em Up	Juli	119,-
Micro Machines	Code Masters	Autorennen	Juli	99,-
MIG-29	Domark	Simulation	August	119,-
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'em Up	September	
Mutant League	Electronic Arts	Football	Juli	119,-
NBA All Star	Mega Drive	Basketball	Juli	119,-
Robocop 3	Acclaim	Jump'n Shoot	Juli	
Rocket Knight Adv.	Konami	Jump'n Shoot	August	
Shining Force	Sega	Rollenspiel	Juli	139,-
Techno Clash	Electronic Arts	Action	Juli	119,-
Tecmo Cup Soccer	Tecmo	Fußball	Juli	119,-
Ultimate Soccer	Sega	Fußball	August	119,-



Mortal Kombat, der Prügelspiel-Konkurrent zu Street Fighter 2?



Micro Machines, lustige und abwechslungsreiche Verfolgungsjagd auf dem Mega Drive. Test im nächsten Heft.



T2 für das Super Nintendo wird zwar erst im Herbst erwartet. Vorab aber schon ein Bild.



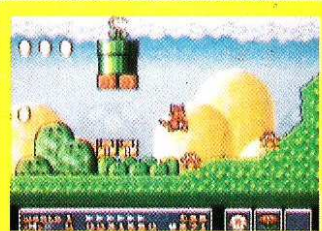
Robocop 3 soll noch im Juli für das Mega Drive erscheinen. Wir sind gespannt.



Heft 9/93 am
18. August
neu am Kiosk

Superstarker Spielespaß

089 / 344 388



MARIO ALL STARS - SUPER NES



BOMBERMAN - SUPER NES



MORTAL KOMBAT - SUPER NES



FINAL FIGHT 2 - SUPER NES

Mega Drive

Global Gladiators
Hardball 3
Splatterhouse 3
Mutant League Football
Strider 2
Pirates Gold
Flintstones
Golden Axe 3
Fatal Fury
Flashback
Shinobi 2
Bubsy
B.O.B.
Battletoads
Micro Machines
Summer Challenge
50/60 Hz Konverter
Puggsy
Jaguar XJ 220 CD
Dracula CD
Final Fight CD
Time Gal CD
CD Converter us/jp
Blaster Master 2

Neo Geo

Fatal Fury 2
Samurai Showdown
Three Count Bout
Sengoku 2



WORLD HEROES - SUPER NES



BATTLETOADS - SUPER NES



FINAL FIGHT CD - SEGA CD



JUNGLE STRIKE - MEGA DRIVE

Super Nintendo

Congo's Gaper
Lost Vikings
Star Wars
Taz-Mania
Fatal Fury
Twin Bee
Cool Spot
Mario is Missing
Tecmo NBA
Streetfighter Turbo CE
Star Wing
Wolfchild
Pocky & Rocky
Cyperspin
Dragon Ball Z
Super Formation Soccer 2
Battletech
Bubsy
Nigel Mansel Racing
Shadow Run
Rock & Roll Racing
Alien 3
Bomberman
Super Turrican
Tuff E Nuff

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nes, Amiga, Ms-Dos und Neo Geo lieferbar.



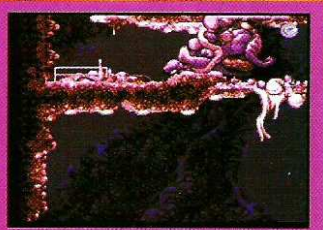
WORLD HEROES 2 - NEO GEO



SHINING FORCE - MEGA DRIVE



STRIDER 2 - MEGA DRIVE



FLASHBACK - MEGA DRIVE

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
Fußgängerzone

Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

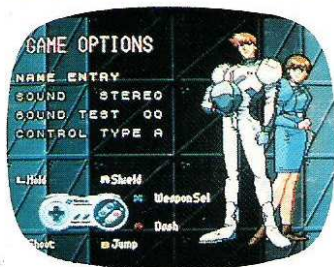
Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388



CYBERNATOR™



Technologie der Superlative in Deinen Händen.

Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefährlichen Zonen der Fantasie.

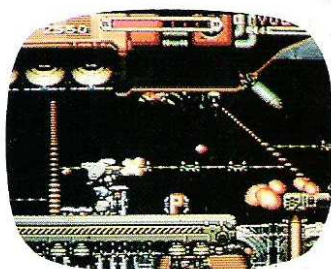
Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound.

Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."



Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER**
CHANNEL



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
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.

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß