

NINTENDO, SEGA & MEHR

**COMPUTER
VERLAG 9/94**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEO SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

nur DM
4,90



TOTAL SCHLUMPFIG!

Die Schlümpfe
Das Spiel zum Comic!

4-SPIELER-KRACHER!

Street Racer
Besser als Mario Kart?

EVOLUTION STATT REVOLUTION!

Super Game Boy
Fun durch Farbe?

DIREKT AUS DER SPIELHALLE!

Mortal Kombat 2

Größer, schneller, besser!

**MEGA
AKTUELL:**
Alle
Spielehits
von
morgen!



Pop'n TwinBee RAINBOW BELL ADVENTURES



NEU - Rainbow Bell Adventures die wildeste Jump'n Run-Reise auf dem Super NES

Eine Parodie der Superklasse. Knuddel-niedliche Gegner und total schräger Sound. Such Dir einen der drei Helden mit Raketenrucksack aus und wähl Deine Waffe: Gummihammer, Tennisball, Fliegenklatsche und viele mehr. Mit irreschnellem Tempo geht's gegen alles in allen Richtungen. Überall und in jedem Winkel der knallbunten Level habt Ihr freien Spielraum für Entdeckungen der abgedriftingsten Art. Total wahnwitzig! Total kreativ die Hintergrundgrafik. Und das ist genial! Mit deutschem Bildschirmtext, Passworten und über 30 Level.

Bis zu 2 Spieler gleichzeitig. Battle-Modus (2 Spieler gegeneinander). Das törnt an. KONAMI Videospiele sind eben Spitzenklasse. Probier's aus.

Ausgezeichnet:

- „... auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab.“ Mega Fun 6/93 über Pop'n Twin Bee (SNES)
- „... die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckelfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten KONAMI Stil versprechen Spaß...“ Maniac März 94 über Pop'n Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SNES)



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

kauf mit Köpfchen!
WOOLWORTH

Der Preis ist heiß Seite 110



NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Wenn Ihr eine Seite weiterblättert werdet Ihr sehen, daß sich einiges getan hat; aber keine Sorge, die Mega Fun bleibt inhaltlich wie sie ist. Die Veränderungen liegen eher im Detail und sind rein layouttechnischer Natur, wie z.B. überarbeitete Infoboxen bei den Software News und Previews, oder ein zusätzliches Inhaltsverzeichnis der Tips & Tricks-Seiten, d.h. die Mega Fun wird noch übersichtlicher, noch abgerundeter, kurz und gut einfach rundum stimmig. Und warum das alles? Wir wollen halt einfach nicht an einem bestehenden Status Quo festhalten, sondern bemühen uns stets um Verbesserungen und Neuerungen, sei es am Layout oder inhaltlich mit Specials wie z.B. Insert Coin, das mittlerweile schon eine feste Rubrik in der Mega Fun ist. Weitere Projekte sind allerdings schon in Arbeit, mehr können wir Euch hier leider noch nicht verraten. Doch jetzt genug der Vorrede

Viel Spaß beim Schmökern

Eure Mega Fun Crew



Holt Eure Game Boy-Modulsammlung raus, der Super Game Boy sorgt für frischen Wind Seite 6



Nostalgie-Fans aufgepaßt, hier könnt Ihr

Oldtimer aus den 40er/50er Jahren steuern

Seite 8





Vier-Spieler-Kracher

Street Racer

Besser als Mario Kart?



Die Rennspiel-Freaks unserer Redaktion freuen sich jetzt schon auf den ausführlichen Test des Mario Kart-Clones.

Seite 20



Direkt aus der Spielhalle

Mortal Kombat II

Größer, schneller, besser!

Acclaims Mega-Kracher geht mächtig aufgepowert in die zweite Runde.

Seite 24



Rubriken

Anzeigenauftrag	80
Börse	79
Countdown	78
Editorial	3
Fun Mail	75
Game Over	114
Highlights	3
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	109
Mega Mail	76
Referenzen	36
Scene	16

Super Nintendo

Software News

Art Of Fighting 2	13
Demon's Crest	12
Kid Klown In Crazy Chase	13
Lode Runner	12
Parodius 2	12
Zero 4 R Champ	12

Previews

Blackhawk	28
Lord Of The Rings	22
Mortal Kombat II	24
Street Racer	20
Syndicate	31
The Incredible Hulk	29

Turbo Toons	30
-------------------	----

Spieltests

Cotton 100%	90
Desert Fighter	90
Die Schlimpfe	88
Legend	37
Stunt Race FX	38
Super Street Fighter II	82
Super Tetris 2 + Bombliss	90
World Heroes 2	91

Helpline

Players Guides	
Secret Of Mana	209*
Codes + Freezers	
Choplifter III	224*
Claymates	224*
Dr. Franken	224*
Eye Of The Beholder	224*
Inspector Gadget	224*
F1 Exhaust Heat	224*
Jurassic Park	224*
Knights Of The Round	224*
Magical Quest	224*
Mega-Lo-Mania	224*
Mega Man X	224*
NBA Jam	224*
Nigel Mansell	224*
R-Type III	224*
Rampart	224*
Ren And Stimpy	224*

Striker	224*
Top Gear 2	224*

Nintendo NES

Helpline

Codes + Freezers	
Adventures Of Lolo 2	224*
Blaster Master	224*
Faxanadu	224*
High Speed	224*
Iron Sword	224*
Quantum Fighter	224*

Game Boy

Software News

Tiny Toon Wacky Sports	15
------------------------------	----

Spieltests

L.U.C.L.E.	106
Race Days	106
World Cup USA 94	107

Mega Drive

Software News

Dungeon Master II CD	10
Fatal Fury Special CD	10
Mega Man	10
Time Cop CD	10

Hot Wheels Stunt Race FX

Kurvenreiches

Der ultimative Test zur
Knuddel-Raserei mit allen Infos.

Seite 38



Evolution statt Revolution

Super Game Boy

Fun durch Farbe?

Erst wurde er milde belächelt, jetzt werdet
Ihr Euch darum reißen.

Seite 6



MEGA FUN
9/94



Total schlumpfig

Die Schlümpfe

Das Spiel zum Comic

Schlumpfige Abenteuer auf dem SNES.

Seite 88



Previews

B.C. Racers CD	34
Formula One Racing CD	32
Mortal Kombat II	24
Syndicate	31
Spieltests	
Combat Cars	96
Fatal Fury 2	94
HardBall '94	103
IMG International Tour Tennis	98
Paws Of Fury CD	92
Sailor Moon	105
Shadow Of The Beast II CD	90
Super Street Fighter II	82
Urban Strike	100
Vay CD	97
World Cup USA 94 CD	95

Helpline

Players Guides	
Lost Vikings	195*
Sub Terrania	193*
Codes + Freezers	
Eternal Champions	224*
Marko's Magic Football	224*

Game Gear

Helpline

Codes + Freezers	
Aladdin	224*

Jaguar

Software News

Rayman	14
--------------	----

3DO

Software News

Shock Wave	14
------------------	----

Neo Geo

Software News

The King Of Fighters 94	15
-------------------------------	----

Spieltests

Aerofighters 2	109
----------------------	-----

Specials

Für eine Handvoll Dollars	110
Insert Coin	8
Super Game Boy	6

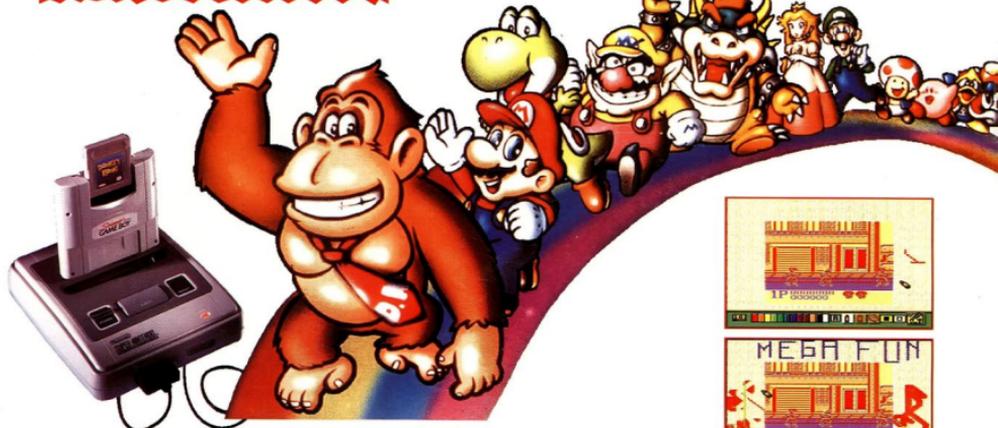
* Die Helpline-Seiten sind fortlaufend
numeriert.

Fortsetzungswahn?

Super Street Fighter II

Reichen vier
neue Kämpfer
aus?
Seite 82





Evolution statt Revolution

Super GAME BOY



Ähnlich wie bei Mario Paint dürft ihr hier als Künstler aktiv werden und Eure eigene Rahmen erstellen. Die Möglichkeiten sind allerdings beschränkt

Die Idee birgt in mehrerer Hinsicht Vorteile: Zum einen entfällt die triste 'grau in grau'-Grafik, zum anderen verliert man auf dem Fernseher nicht so schnell den Überblick wie auf dem Mini-Screen des Game Boys. Außerdem kurbelt der Adapter nebenbei wieder die Verkaufszahlen des

Erscheint September/Nintendo
Das sicherlich ungewöhnlichste Hardwareprodukt des Jahres erreicht demnächst auch deutschen Boden

Die Nachricht mutete schon fast wie ein Aprilscherz an, als Nintendo Japan vor ein paar Monaten erste Informationen über den Super Game Boy bekannt gab, vor allem angesichts der Tatsache, daß Sega erst vor kurzem die Produktion ihres Master System-Adapters fürs Mega Drive eingestellt hat. So war es auch nicht weiter verwunderlich, daß die gesamte Fachwelt diesem obskuren Peripheriegerät zunächst eher mit Kopfschütteln begegnete als mit gewohnter Euphorie. Der Grund für diesen unerwarteten Schritt erscheint jedoch recht logisch. Da Nintendos Kleinsten in letzter Zeit



Um sofort ins Optionsmenü zu kommen drückt ihr die Tasten L und R gleichzeitig nicht mehr den reißenden Absatz fand wie früher und zudem immer mehr Dritthersteller weniger Interesse am Game Boy zeigen, mußte Nintendo schnell handeln um das

Interesse der Verbraucher im Hinblick auf das Weihnachtsgeschäft wachzuhalten. In Japan ist der Plan auch schon voll aufgegangen. Schon vor dem Release des SGB konnte Nintendo 1.1 Million Vorbestellungen entgegennehmen, bis Mitte Juli wurden bereits 600.000 Geräte durchverkauft und bis September will die japanische Company auf ihrem stärksten Markt insgesamt 3 Millionen Geräte umsetzen. In den USA lief das SGB-Geschäft ebenfalls im Juni an, Europa ist wieder mal am spätesten dran. Bei uns soll das interessante Zubehörteil erst am 4. September offiziell erscheinen (99 DM).



SNES sowie der GB-Module an und versöhnt die Kunden, die schon lange auf die heiß ersehnte Next Generation-Maschine Ultra 64 warten (Ende '95 als Heimversion). In Punkte Farbe sei erwähnt, daß es zwar möglich ist die volle Farbpalette des 16-Biters zu nutzen (256 Farben), jedoch hat die Sache zwei entscheidende Haken: Dieser technische Clou ist nur bei speziell für den SGB entwickelten Modulen möglich und selbst dann nur bei Titel- oder Zwischenbildern. Im eigentlichen Spielgeschehen sind's dann gleich deutlich weniger

Farbpaletten - Wahl



In diesem Menüpunkt stehen Euch insgesamt 32 vorgefertigte Farbpaletten zur Auswahl. Ein Knopfdruck genügt und schon erstrahlt das Spiel in einem neuen Glanz.

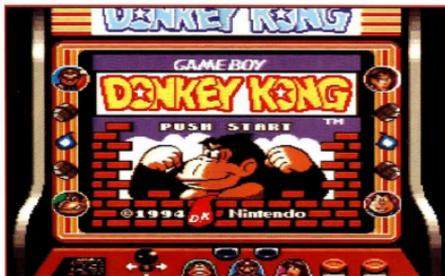


Der Farbpaletten-Editor



Hier dürft Ihr Eure verücktesten Farbkombinationen selbst zusammenstellen und gegebenenfalls mit einem Passwort immer wieder aufrufen. Inklusive der Schattierungen stehen Euch ganze 256 Farben zur Verfügung.

Farben, hier müßt Ihr Euch mit 4 begnügen. Netterweise darf man dafür im Optionsmenü die Farbenzusammenstellung und die Art des Rahmens selbst bestimmen, sowie über ein eingebautes Minimalprogramm den Bildschirm verändern. Zwei Mankos gibt es allerdings auch: Aus technischen Gründen ist es nicht möglich, Zwei-Spieler-Module über den SGB zu zweit auf dem Super Nintendo zu spielen. Dafür fehlt halt doch der Dialogkabelanschluß, außerdem würdet Ihr dann immer



Donkey Kong ist das erste Modul, das die speziellen Fähigkeiten des SGB ausnutzt. In erster Linie unterscheiden sich SGB-Module von herkömmlichen GB-Spielen durch eine erhöhte Farbigkeit und einen individuellen Rahmen. Bei Donkey Kong dient beispielsweise ein Arcade-Gehäuse als Rahmen. Das Spiel selber ist übrigens nur geringfügig bunter als alte GB-Module (bei den Zwischenbildern maximal 12 Farben).

noch zwei SNES-Geräte und zwei Fernseher benötigen; und das in der Regel 1 MBit große Gameplay der Module ist für SNES-Verhältnisse sicher deutlich zu wenig, von RPGs, Action-Adventures und Nintendo-eigenen Modulen mal absehen. In Deutschland erscheint neben dem eigentlichen Super Game Boy (leider nicht zusammen mit Donkey Kong) übrigens auch ein More Fun-Set, bestehend aus SNES, SGB und Super Mario World (319 DM).

Fazit: Nintendo hat mal wieder den richtigen Riecher. Sobald man einen Super Game Boy besitzt, kann man der Verlockung nicht widerstehen, seine alte Spielesammlung wiederaufleben zu lassen. So gewinnen alte Modulperlen einen neuen Reiz, zumal der Editor-Modus zu herrlich sinnlosen Spielereien einlädt. Der SGB ist besonders bei Spielen

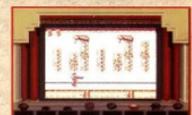
nützlich, bei denen es entweder auf hohe Konzentration (z.B. bei hektischen Ballerspielen wie R-Type) oder auf ein energiegeliches Sitzfleisch ankommt, wie bei komplexen RPGs und Action Adventures. Gerade Zelda IV, die Mario-Trilogie oder die Final Fantasy-Saga dürften für etliche SNES-only Besitzer Anreiz genug sein, sich einen solchen Adapter zuzulegen. (Ulf/Martin)

Unten: Die alten Zeiten kommen wieder - Probotector auf dem SGB in 4 Farben



Rahmenauswahl

Neun verschiedene Rahmen stehen hier auf Knopfdruck bereit. Die Spanne reicht vom M.C. Escher-Bild bis hin zum Katzenmotiv.



Erste Module speziell für den Super Game Boy

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint	Fun-Wertung
Aladdin	Virgin	Jump'n Run	Oktober	-
Animaniacs	Konami	Jump'n Run/Denkspiel	Frühjahr	-
Donkey Kong	Nintendo	Plattform-Action	September	86%
Probotector 2	Konami/Factor 5	Jump'n Shoot	November	-
Samurai Shodown	Takara	Beat'em Up	November	-
World Cup Striker (Soccer)	Nintendo/Elite	Sportspiel	September	76%



GREAT 1000miles RALLY™



Daytona USA, Ridge Racer und Virtua Racing sind die aktuellen Rennspiel-Knüller in der Automatenzene. Wer jedoch glaubt, daß 1000miles hoffnungslos untergeht, liegt vollkommen falsch



Great 1000miles ist ein Rennspiel aus der klassischen Vogelperspektive. Ihr brettet mit einem von zehn Oldtimern eine Rundstrecke entlang, die in ebenfalls zehn Stages untergliedert ist. Bis zu jedem Checkpoint gilt es ein Zeitlimit von einer Minute einzuhalten, die Platzierung spielt nur eine untergeordnete Rolle. Bei der Steuerung wurde Wert auf einfache Handhabung gelegt, so schalten alle Renner automatisch und lassen sich äußerst einfach dirigieren. Dieses Game hat übrigens ein reales Vorbild, denn jedes Jahr reisen mehrere hundert Teilnehmer aus der ganzen Welt nach Italien, um an diesem Spektakel teilzunehmen. Dem haben die Entwickler bei



Wer nicht ständig konzentriert fährt, raucht unweigerlich in ein Hindernis



Die Zuschauer verhalten sich wie in der Wirklichkeit äußerst blöde und wenig sicherheitsbewußt

der Streckengestaltung Rechnung getragen, Landstraßen werden durch vereiste Pisten abgelöst, schnurgerade Abschnitte wechseln sich mit höllischen Serpentin ab. Zudem wurden jede Menge Details mit eingebaut, so daß die Bleifußraserei so schnell nicht langweilig wird. Die absolute Krönung sind jedoch die originalen Motorgeräusche der verschiedenen Flitzer, die ohne Ausnahme begeistern können und mächtig für Atmosphäre sorgen.

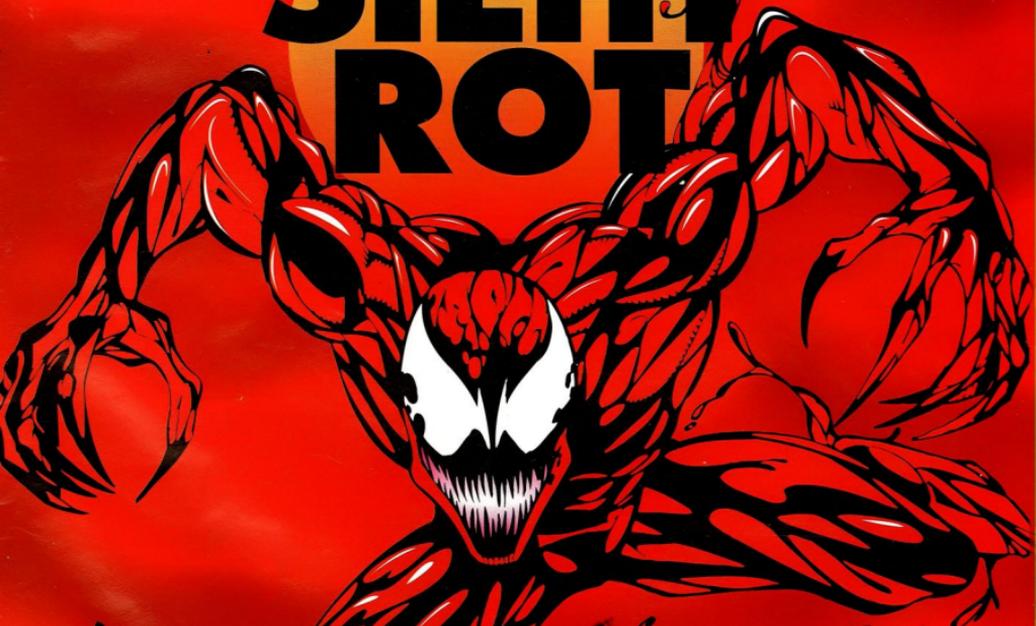
Fun-Fazit: Sicher kann Great 1000miles Rally die eingangs erwähnten Über-Knaller in kleinster Weise gefährden, trotzdem steckt mindestens soviel Potential in dem Spiel, um es wenigstens einmal komplett durchzuspielen. Alleine die übergenialen Fahrgeräusche haben mich immer wieder vor die Platine gezerrt, zudem lassen sich die alten Kutschen kinderleicht mit den heißesten Drifts um die Kurven lenken, drücken wir es einfacher aus, es hat einfach Riesenspaß gemacht, dieses Game zu testen. (Stephan)



Die Grafik ist sicher nicht spektakulär. Jede Menge feine Details, wie z.B. diese mosaikartig gepflasterten Steine, sorgen aber für Abwechslung

HERSTELLER:	K.A.
UMSETZUNGS-GEPLAND:	K.A.
SCHWIERIGKEITS-GRAD:	EINFACH
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	KEINE
MUSTER VON:	NOVA

EINE STADT SIEHT ROT



SPIDER-MAN

VENOM™

MAXIMUM CARNAGE™

Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222



MCD Dungeon Master II

MEGA CD Rollenspiel / 1 Spieler



Die kalifornische Company FTL Games (Faster Than Light), bekannt dafür, daß sich ihre Spiele um Lichtjahre verzögern, feierte auf dem Atari ST mit Sundog, dem Thrust-Clone Oids und nicht zuletzt mit dem für damalige Verhältnisse innovativen Dungeon Master, das ein ganzes Genre inspirierte, erste Erfolge. Nachdem der Erscheinungstermin der PC-Version wieder mal verschoben wurde (Interplay möchte doch lieber eine 256 Farben-Version), kommt die bereits in zweijähriger Entwicklungsarbeit fertiggestellte 16 Far-

ben-Variante aus naheliegenden Gründen zuerst auf dem Mega CD heraus. Das Menü- und Kampfsystem wurde fast komplett aus dem ersten Teil übernommen

(Test der PC-Engine-Version in Mega Fun 8/93), neu bei diesem Echtzeit-RPG sind in erster Linie die Oberwelt und die Automapping-Funktion. Ein bald erhältliches Hint Book der PC-Version geht übrigens auch auf die Mega-CD-Variante ein, die natürlich die Mega Maus unterstützt. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: August.

**MCD Fatal Fury Special**

MEGA CD Beat'em Up / 1-2 Spieler

Duck King, Geese Howard und die 13 weiteren, vom SNK-Vorbild bekannten Figuren machen sich auf, das Mega CD II im Sturm zu erobern. Die Umsetzung des sechsten Titels aus der NG "100 Mega Shock"-Serie orientiert sich stark am Original, d.h. alle Schauplätze sind vertreten sowie natürlich die bis zu sechs Special Moves

pro Charakter (Test der NG-Version in Mega Fun 12/93). Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Winter.

**MCD Time Cop**

MEGA CD Jump'n Shoot / 1-2 Spieler

JVCs Cyberpunk-Trip basiert auf der gleichnamigen Darkhorse Comic-Serie (ein Kinofilm ist ebenfalls in Arbeit). In verschiedenen Zeitepochen (1929 Wall Street, 1944 Deutschland, 2117 Los Angeles, ...) kämpft Ihr gegen einen verrückt gewordenen Wissenschaftler für eine friedvolle Zukunft. Digi-Musik und FMV-Sequenzen gehören

auf dem Mega CD bekanntlich schon zum (guten) Ton. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Winter (eine SNES-Version ist ebenfalls in Arbeit).

**MD Mega Man**

MEGA DRIVE Jump'n Shoot / 1 Spieler



Nachdem sich die japanische Company dazu entschlossen hat, auch das MD zu unterstützen, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis nach Street Fighter II auch das zweite Vorzeigeprodukt aus dem Hause Capcom seinen Weg auf Segas 16-Bitter fand. Geplanter Erscheinungstermin in

Japan: September (12 MBit/Batterie).





Mortal Kombat II dt 159.90



Super SF II us 149.90



Stunt Race FX dt 119.90



inkl. Spieleberater dt 114.90

WATCH PROMOTIONTEAM

MEGA DRIVE	
Battlecrows CD dt	119.90
Castlevania dt	89.90
Combat Cars dt	99.90
Dschungelbuch dt	119.90
Dune CD dt	119.90
Dune II dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
FIFA-Soccer CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	109.90
Heimdall CD us	99.90
Hyperdunk dt	99.90
Marko's Magic Football dt	124.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pete Sampras Tennis dt	119.90
Rebel Assault CD us	99.90
Shadowrun us	109.90
Soulstar CD dt	119.90
Super Street Fighter II us	139.90
Tronstreet Alley CD dt	124.90
Vay CD us	109.90
Virtua Racing dt	188.00

SUPER NES	
Art of Fighting dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Metal Marines dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Pac-Attack dt	119.90
Populous II dt	124.90
Skope mit 6 Spielen PAL	89.90
Saturday Slammasters us	139.90
Super Metroid dt	119.90
Wizardry V us	134.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation dt inkl.	
50/60Hz-Schaltung	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtver-	
längerung & Garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
6-Player Adapter Fire	59.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90

NEO GEO	
Grundgerät RGB oder PAL	599.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	349.00
Fatal Fury Special	249.00
Samurai Shodown	329.00
Sidekicks II	389.00
Spin-Master	299.00
Top Hunter	369.00
World Heroes Jet	389.00

SNES-ANGEBOTE		nur solange Vorrat reicht!	
Aladdin dt	66.00	Aladdin dt	99.00
Alien III dt	99.00	Another World dt	44.00
Battlecars	66.00	Baseball 2020	88.00
Battletoads dt	66.00	Blaster Master II us	11.00
Bomberman dt	77.00	Wobly the Bobcat dt	44.00
Boxing Legend us	77.00	Chelous us	22.00
Caecoma Knight us	44.00	Chinaman dt	55.00
Dracul dt	77.00	Cliffhanger dt	66.00
Flashback dt	66.00	Dragula dt	66.00
Ghenghis Khan us	77.00	Flashback us	33.00
Hook dt	77.00	Final Fight CD us	53.00
Jurassic Park dt	77.00	General Chaos dt	66.00
Kendo Rage us	44.00	Haunting us	22.00
Last Action Hero dt	44.00	Hook dt/us	44.00
Lock On us	55.00	Jaguar CD us	33.00
Mario Allstars dt	44.00	Landstalker us	33.00
Nobunaga's Ambition us	77.00	Leimmings dt	55.00
Pocky & Rocky dt	44.00	Mazing Saga us	11.00
Ren & Stimpy us	44.00	Microcosm CD dt	99.00
Rocky Rodent us	44.00	Otiffants dt	33.00
Starwing dt	55.00	Racing Aces CD us	22.00
Street Fighter II Turbo dt	77.00	Robo Aleste CD dt	55.00
Super Nova us	44.00	Sonic of Chuck	66.00
Super Patty dt	99.00	Sonic III us	77.00
Terminator II dt	77.00	Striders Return us	22.00
Tuff Enuff (Dead Dance!) us	44.00	Time Gal CD dt	55.00
Turn and Burn us	77.00	Virtual Pinball dt	55.00
Turrican us	55.00	WWF II Royal Rumble dt	77.00
Turtles Tournament us	77.00	WWF II CD dt	77.00
Wizard of Oz	44.00	Zombies us	33.00

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

arJay

JAGUAR	
Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PHANTASYSPIELE	
Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

ZEITUNGEN	
Edge	18.00
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	5.00
Abc-Service für alle drei Magazine.	

arJay-Games	
Ebertplatz 2 - 50668 Köln	
Telefax: 0221 - 12 56 76	

PANASONIC 3DO	
Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

SÄTURN - PSX - NEO GEO CD Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

SN Demon's Crest

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler



Nach den Durchhängern der letzten Zeit findet Capcom mit Super Street Fighter II und nicht zuletzt Demon's Crest (in Japan als Demon's Blazon bekannt) zu alter Form zurück. In guter, bewährter Ghouls'n'Ghosts-Manier steuert Ihr Euren Recken durch farbenprächtige Fan-

tasy-Szenarien, vorbei an Untoten, Rittern, Geistern, Drachen und derlei Unholden mehr (Mode 7-Effekte inklusive). Inhaltlich basiert das 16 Megs-Modul mit Batterie zum Zwischenspeichern auf der GB-Variante Gargoyle's Quest. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September.



SN Zero 4 R Champ

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

Das etwas andere Rennspiel von Media Rings ist schon seit dem 22. Juli in Japan erhältlich. Wer gerne um Kurven drifftet, wird hier nur wenig Freude haben, da es sich um reine Beschleunigungsrennen handelt.

Maximal zwei Fahrer balgen sich um die Siegelprämien, die im Tuningshop dringend zum Aufrüsten der eigenen Kutsche benötigt werden. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.



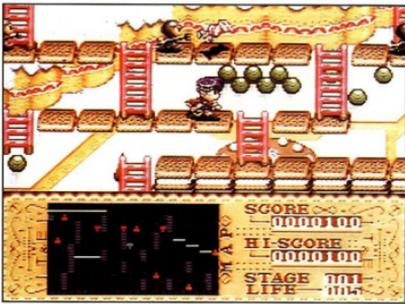
SN Lode Runner

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Ein Klassiker auf dem Commodore 64 kommt zu neuen Ehren, Lode Runner von Douglas E. Smith, eines der besten Plattform-Spiele aller Zeiten. Die Blöckchengrafik auf dem 64er ist natürlich einer isometrischen Perspektive

gewichen, nur über die Kartenfunktion bekommt Ihr noch die ursprüngliche Darstellung zu sehen. In Japan ist das 8 Megs-Modul von T&E Soft (Zwei-Spieler-Modus, stark aufgemotzte Levels und Extras) bereits am 29. Juli erschienen.



SN Parodius 2

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Konamis kunterbuntes Shoot'em Up geht nun bald in die zweite Runde. Wer großartige Neuerungen erwartet, wird allerdings enttäuscht werden. Viele aus dem ersten Teil bekannte Gegner wie Uncle Sam oder die fliegende Katzenfestung geben sich ein munteres Stelldichein. Als neue Spielfiguren sind unter anderem ein Schwein, ein Strichmännchen sowie Mambo hinzugekommen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: November (16 MBi).



SN Kid Klown In Crazy Chase

SUPER NINTENDO Jump'n Run / 1 Spieler

Wenigstens ein Publisher (außer Nintendo natürlich) gewinnt dem scheinbar schon ausgereizten Jump'n Run-Genre neue Ansätze ab. Kemcos Kid Klown In Crazy Chase wurde erstmalig mit einer isometrischen 3D-Perspektive verwirklicht, tonnenweise originale Ideen inklusive.

Geplanter Erscheinungstermin in Japan: August.



SN Art Of Fighting 2

SUPER NINTENDO Beat'em Up / 1-2 Spieler

178 Megs auf 32 Megs gequetscht, ob das bloß gutgeht? Im Falle von Art Of Fighting 1 jedenfalls (von 102 MBit auf 16 MBit runter) hat die SNES-Version kaum gelitten, ganz im Gegenteil, Takara konnte sich mit stolzen 80 % "sehr gut" aus der Affäre retten (Mega Fun 1/94). Beim zweiten Teil geben sich vier neue

Kämpfer zusätzlich zu den bekannten acht ein munteres Stelldichein: Ryo 2 Schwester Yuri und sein Vater Takuma, sowie ein Ninja und ein Hafearbeiter. Die Bonusrunden aus dem NG-Original dürfen da natürlich auch nicht fehlen. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest, nicht einmal in Japan.



Das heißeste neue Trainermodul für SNES

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

GAMEMAGE

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD



Newest Codes
0 89 / 317 54 25

Endlich mal zu Ende spielen!

Einstieg in jede Spielstufe

Mehr Kraft und Energie
Maximale Waffenausrüstung

MM Update-Option für zukünftige Versionen!

Unendliche Lebensenergie

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

Regelmäßige Veröffentlichung der neuesten Codes in diesem Heft!

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

GameMage ist nicht einwirkend, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch Nintendo Inc.

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution:
AB Union Electronic Handels GmbH Tel.: 0 89 / 317 28 10 Fax 0 89 / 317 49 57
Hersteller: Alfordata Computer Technic Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

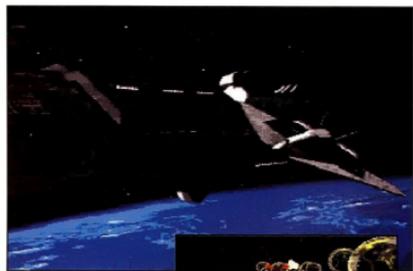
unter anderem bei:
Brinkmann
...wenn's um die Mark geht.

Trading • Bonus • Kick Games • Clabing • Dendak • Jemmed
Saban • Gal • Nubank • Gallo • Warner • Gold • Hebbler

3DO Shock Wave

PANASONIC 3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler



Wir schreiben das Jahr 2019: Äußerst feindselige Aliens steuern mit unzähligen Raumschiffen unseren Heimatplaneten an, mit dem Ziel, die menschliche Rasse auszu-rotten. Thunderhawk-like nehmt Ihr mit einem Kampffäger den scheinbar aussichtslosen Kampf auf, bewaffnet seid Ihr mit einer Laserkanone und Missiles. Shock Wave aus dem Hause EA macht wirklich Laune, das 3D-Shoot'em Up gehört ganz klar zu den besseren 3DO-Games. Die Grafik wird zwar niemanden vom Hocker hauen, dafür wurde diesmal in



spielerischer Hinsicht perfekte Arbeit geleistet. Der Gleiter läßt sich butterweich dirigieren, die Gegner arbeiten mit taktischen Finessen, die Levels steigen im Schwierigkeitsgrad kontinuierlich an und der Sound steigert den Nervenzitzel um einiges. Abgerundet wird das Ganze durch ein stimmungsvolles Intro und ebensolche Zwischensequenzen. Für 3DO-Besitzer ein Muß. (Muster von Theo Kranz Versand)



Textures in Vollendung

**JAG Rayman**

JAGUAR

Jump'n Run / 1 Spieler



Ubi Softs erster Jaguar-Titel verläßt die eingetrettenen Sportspiel-Pfade der französischen Firma und setzt ganz auf Jump'n Run. Ob 16,7 Millionen Farben und flüssige Animationen (25 fps) das überstrapazierte Jump'n Run-Genre wieder zu neuem Leben erwecken können, sei dahingestellt. Mit 10 Levels, 1.600 einzelnen Bildschirmen, weit über 50 Gegnern und einer vorbildlichen Animation hat Rayman technisch gesehen allerdings schon

einiges in petto. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Dezember. Einen offiziellen Deutschland-Release macht Ubi Soft von den weiteren Jaguar-Verkaufszahlen abhängig. Importmodule laufen allerdings ohnehin auf PAL-Geräten.



Rayman, der Held des Jump'n Runs, ist wunderbar animiert

The Rayman (c) 1994 ubi soft



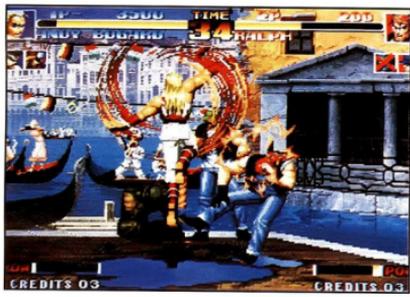
NG The King Of Fighters 94

NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

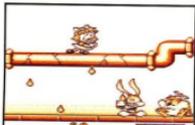
Kurz nach Redaktionsschluß erreichten uns noch die ersten Screenshots zu SNKs 200 Mega Shock-Titel, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollten. King Of Fighters 94 wartet gleich mit 20 Figuren auf (jeweils vier aus Art Of Fighting, Samurai Showdown, World Heroes II, Fatal Fury und Ikari Warriors). Damit dürfte in Sachen Beat'em Ups wohl

entgültig die Spitze der Fahnenstange erreicht sein; es wird langsam Zeit, daß sich SNK nach anderen Genres umsieht.

**GB** Tiny Toon Wacky Sports

GAME BOY

Sportspiel / 1-2 Spieler



**Die etwas andere Sportart:
Regentropfen einsammeln**

Mit den Wacky Sports geht Konamis Tiny Toon-Serie auf dem GB bereits in die dritte Runde. Wie bei den SNES- und MD-Versionen dreht sich auch hier alles

rund um ein Sportfestival, an dem die wackeren Karottenvertilger teilnehmen.

Mit sechs Disziplinen (Basketball, American Football, Tennis, Baseball, Fußball und Golf) im normalen Modus bzw. deren abgedrehte zwei Sportarten bei Carnival kommt einiges auf die Sportspiel-Liebhaber zu. Geplanter Erscheinungstermin in Deutschland: Anfang Dezember.



Buster beim "Tontaubenschießen"

PALL VERSION
Mit deutscher
Anleitung!

**SUPER
CONFLICT**

für

SUPER NINTENDO**V**ERTIGO

TECHNOLOGIES GmbH, Frankfurt
Telefon: 069-6 86 913 • Fax: 069-6 86 913

PLAY TIME

76%

MEGA FUN

74%

Total

1-

**Endlich ein
waschrechtes
Strategiespiel!**



Cushion Speaker 3DO



Nach NECs Virtual Cushion für die PC-Engine steigt auch Panasonic in diese vermeintlich lukrative Marktnische ein. Das Set besteht aus einem Sub Wooner und dem eigentlichen Cushion Speaker-Kissen, das für eine realistischere Soundkulisse sorgen soll.

Backup RAM-Modul fürs Mega CD



Mit dem Backup RAM-Cardridge erreicht nun endlich das wohl nützlichste Zubehör fürs Mega CD mit zweijähriger Verspätung, wenn auch nur über verschlungene Importpfade, deutschen Boden. Dabei bietet das Backup RAM etliche Vorteile: Zum einen ist der Speicher um ein vielfaches größer als beim Mega CD (ideal für komplexe Strategie-



und Rollenspiele), zum anderen kann man seinen Spielstand auf Cartridge abspeichern und bei einem Freund weiterspielen. Außerdem ist die Bedienung (kopieren, löschen, abspeichern) kinderleicht geratener, nur wer ein japanisches CD-ROM sein Eigen nennt, muß sich durch die Sprachbarriere kämpfen. Außerdem ist es völlig unerheblich, welche Kombination von MD und MCD man besitzt, deutsche Version, US oder gar japanisch, MD I oder II, Sega CD, Mega CD II, das Backup RAM verrichtet problemlos seinen Dienst (Kostenpunkt 149 DM).

Muster von:

Order In Time
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
Tel.: 0711/616485

Street Fighter II The Battle For Shadaloo



Capcom steigt ins Filmgeschäft ein. Am 30. Mai beginnen in Bangkok, Thailand, die ersten Dreharbeiten zur Filmumsetzung ihres Videospiel-Mega-sellers Street Fighter II (Budget 35 Millionen US\$). Weitere Shots in Brisbane, Australien, folgen. Finanziert wird das ehrgeizige Projekt von Capcom, Japan. Alle 16 World Warriors sind vertreten: Martial Arts-Star Jean-

Claude Van Damme (Leo) übernimmt die Rolle von Colonel Guile, einem Marineoffizier der Vereinten Nationen, der zu einem Krisenherd in Südostasien beordert wird. M. Bison (Raul Julia) hat dort Mitglie einer internationalen Hilfskomitee gefangen genommen. Colonel Guile muß nun ein Team von Spezialisten zusammenschleichen, um Bisons Festung Shadaloo zu schleifen und ihn ein für allemal unschädlich zu machen. Das Drehbuch stammt von Action-Veteran Steven de Souza (Die Hard, Die Hard 2), der auch Regie führt, produziert wird das Capcom-Leinwanddebüt von Edward R. Pressman und Kenzo Tsujimoto, im Verleih von Universal Pictures/Columbia TriStar. Wes Studi (Geronimo, Der Letzte Mohikaner) übernimmt die Rolle von Sagat, Ming Na Wen spielt Colonel Guiles Verbündete Chun Li und die australische Sängerin Kylie Minogue Cammy Part. Zum Film-Release (Dezember in den USA) sollen über Hasbro Merchandising-Artikel rund um SF auf den Markt kommen, ein weiterer Anime ist für '95/96 geplant. Für Videospiel-Freaks wahrscheinlich am interessantesten ist wohl die Tatsache, daß, wie bei Virgins Demolition Man, parallel zu den eigentlichen Dreharbeiten zusätzliche Cuts für neue Konsolenprojekte gemacht werden. Street Fighter III?

Jaguar Fanzine

"Fanzines" sind von Freaks für Freaks in Kleinstauflagen gestaltete Clubhefte, fast durchgehend in schwarz/weiß gehalten und in der Regel fotokopiert. Nicht anders verhält es sich mit dem Newsmagazin des Jaguar-Clubs aus Bergkamen. Inhaltlich deckt sich die Erstausgabe zwar größtenteils mit den Infos in den gängigen Fachzeitschriften, aber mit Sammelbestellungen, einer Hotline und Modulverleih bietet der Club noch deutlich mehr Leisungen. Infos gegen Rückporto bei:

Atari Jaguar 64-Bit-Club
c/o Mischa Hildebrand
Emil-Nolde-Straße 13
59192 Bergkamen

Tel./Fax 02307/61532

Schon Gehört

+++ Nach dem Erfolg von Tempest 2000 für den Jaguar schiebt Atari ein Paddle (Drehregler) und eine Audio CD mit Bonustracks nach.

+++ Capcom USA arbeitet in Zusammenarbeit mit Bandai USA und Sony Music an einer Zeichentrickserie von Mega Man und einer Merchandising-Produktlinie.

+++ Nach WMS Industries (Coin-ops-Mortal Kombat und NBA Jam), die den Spielhallenvertrieb für Nintendos Ultra 64 übernimmt, und den britischen Fremdanbietern DMA Design (Demings) und Rare gesellt sich mit acclaimweiterer, hochkarätiger Hersteller zu Nintendos 64-Bit-SGI-Projekt. Ein weiterer Vertreter im All Stars-Team ist die Firma Rambus, die Nintendo die nötige Chip-Technologie zur Verfügung stellt. Deutlich schneller, kleiner und kostengünstiger herzustellen als derzeit übliche Speicherbausteine, soll Rambus' System zwar nach wie vor auf DRAM-Basis arbeiten, allerdings mit einer 500 MHz Prozessor-RAM-Schnittstelle.

+++ Nächster SFX-Titel von Argonaut: FX Fighter.

+++ Die britische Programmiertruppe Probe arbeitet derzeit an Hand Held-Versionen von FIFA International Soccer und der MD-Variante von Bomberman.

+++ Interplay und Full Moon Entertainment steigen mit ersten Titeln in den CD-i-Markt ein.

Jaguar CD-ROM

Auf einer Pressekonferenz in Nürnberg stellte Atari UK Anfang Juli einige neue Produkte erstmalig dem deutschen Fachpublikum vor, u.a. ihr CD-ROM Laufwerk

(Technische Daten siehe Kasten). Via Modulport lassen sich über ein

optional erhältlich Cartridge Spielstände und High Scores verewigen. Damit verläßt Atari die gängige Praxis,

über ein eingebautes Backup-RAM, wie z.B. beim Mega CD II, Daten zu speichern. Jeff Minter zeichnet sich für eine CD-Light Show verantwortlich, pompös Virtual Light Machine genannt, die beim Abspielen von Audio CDs die Musikinformationen analysiert und in bewegte Bilder umsetzt. Als Erscheinungstermin wird derzeit Dezember anvisiert (vorerst nur für die USA), Kostenpunkt 199 US\$. Vier Titel sollen zeitgleich erscheinen: Battlemorph - Cybermorph 2, diesmal mit

drei Vehikeln in petto, das Lynx-Remake Blue Lightning, Highlander und Jack Nicklaus Golf. An Modulen stellte Atari in erster Linie fortgeschrittene Versionen bereits bekannter

Spiele vor: Checkered Flag (aus rechtlichen Gründen wieder

Bild links:
Jean Richen
(Atari)



umbenannt), Kasumi Ninja (äußerst blutig), Bubby, Club Drive, u.a. So richtig Neues gab es dagegen wenig, lediglich zwei neue Spiele waren zu sehen: Rayman und Iron Soldier (mehr dazu in den Software News). Es bleibt abzu-



Iron Soldier (Jaguar)

warten, ob Atari diesmal ihre Liefertermine in Sachen Software einhält. Sechs Spiele in knapp zehn Monaten sind wohl etwas zu wenig, um den Zeitvorteil gegenüber der Konkurrenz zu nutzen. Wie viele von den derzeit über 150 eingetragenen Third

Party-Entwicklern im Endeffekt auch Spiele entwickeln sei dahingestellt. Angesichts der derzeitigen Softwareebbe scheint es so, als ob viele Hersteller nach der "Wait And See"-Taktik verfahren oder schlicht und einfach nur an günstigere Entwicklungssoftware- und -systeme herankommen wollen, die sie auch auf anderen Plattformen verwenden können.

Technische Daten: Laufwerk Double Speed/Datenübertragungsrate 352 KByte/Sek./Formate Jaguar CD/Audio CD/CD-G/Video CD (optional)/Cartridge/Datenkompression Cinepak

+++ System Solutions Adapterbox Jagapter erweitert den Anschluss von Ataris Jaguar an die Außenwelt um ein reines RGB-Signal, Audio- und FBAAS-Ausgänge, sowie ein SWSH-Signal (Kostenpunkt 49 US\$).

Schon Gehört

+++ Interplay hat sich die Rechte an Video-Spielumsetzungen vom nächsten Steven Spielberg-Filmprojekt Casper gesichert und arbeitet bereits an Versionen für Ultra 64, 32X und PlayStation. 16-Bit Systeme bleiben außen vor.

+++ Bullet Proof Software werkt derzeit an einem Bomberman-Clone fürs SNES.

+++ Sony kauft auf, diesmal die Rechte an den ersten Mega CD-Titeln von Malibu Interactive, einer Tochtergesellschaft von Malibu Comics.

+++ Der Flipper Pinball Dreams, Gameteks bislang meistverkauftes GB-Spiel, bekommt einen Nachfolger, Pinball Fantasies (SNES/GB Anfang '95), als Computerspiel schon fast ein Oldie.

+++ Die britische Anime-Profi Manga Video veröffentlichten am 30. August einen Nachdruck des 32 Seiten starken Street Fighter II-Comics von Capcom.

+++ Die britische Anime-Profi Manga Video veröffentlichten am 30. August einen Nachdruck des 32 Seiten starken Street Fighter II-Comics von Capcom.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Indiana Jones' Greatest Adventure (SNES)
2. Donkey Kong Country (SNES)
3. Road Rash (3DO)

Sony PlayStation-News

Facts in kürze: 184 eingetragene Third-Party-Entwickler, darunter 20 europäische, 82 Titel in Arbeit, geplanter Erscheinungstermin in Japan: 9. Dezember, Kostenpunkt 50.000 Yen (ca. 500 US\$).

Technische Daten:

CPU	32-Bit R3000A RISC 33 MHz/30 MIPS
Custom Chips	3D Geometry Engine 66 MIPS Graphics Processor 60 fps Sound Processor Data Expansion Engine 80 MIPS
RAM	Main RAM 2 MByte VRAM 1 MByte Sound RAM 512 KByte CD-ROM Buffer 256 K SRAM Entfällt (Memory Cards 1 MBit)
ROM	512 KByte
Laufwerk	K.A.
Datenübertragungsrate	K.A.
Formate	PlayStation CD Audio CD
Grafik	Farben gleichzeitig 16,7 Millionen Max. Auflösung 640 x 480 Bildpunkte Max. Sprites 4.000
Datenkompression	JPEG/MPEG 1
Sound	ADPCM Kanäle 24 Abtastfrequenz 44,1 KHz
Link-up	8 Geräte (Adapter)
Pad	8 Tasten

3DO Goes Europe



Seit dem US-Release (Oktober '93) wurden lediglich 40.000 3DO-Geräte ausgeliefert, in Japan läuft Panasonics 32-Bit Maschine dagegen schon wesentlich besser an (120.000 Stück in 2 1/2 Monaten). Die ersten europäischen PAL-Geräte (kompatibel mit US-NTSC-CDs) sollen ab 4. September in Großbritannien auf den Markt kommen, Kostenpunkt 399 Pfund (ca. 1.000 DM). Im Lieferumfang ist Crystal Dynamics' Total Eclipse enthalten. Zeitgleich sollen PAL-Versionen von Road Rash, John Madden, Theme Park und Super Wing Commander erscheinen.

Die Entwicklung der ersten Sega 32-Bit Spiele läuft auf Hochtouren

SEGA SATURN



Segas 32X-Aufsatz wird im November in den Staaten ausgeliefert (150 US\$), vor Weihnachten sollen noch die ersten Geräte nach Deutschland-kommen. Interplay und Sony Imagesoft sind mittlerweile auch im Reigen der Third-Party-Licenses vertreten.



Virtua Racing Deluxe (32X) ist voraussichtlich zweimal so schnell wie die MD-Version und bietet 6 unterschiedliche Strecken



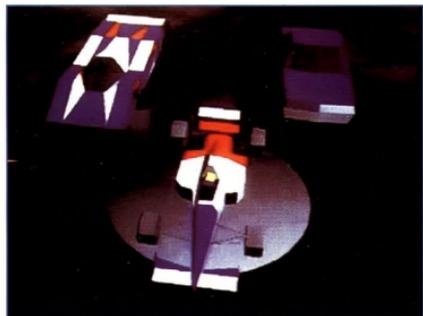
Eine Demo von Daytona USA / Saturn



Eines der ersten Saturn-Spiele: Das Jump'n Run Clockwork Knight



Afterburner Goes 32-Bit / 32X



In Virtua Racing Deluxe (32X) habt Ihr die Wahl zwischen drei Autos. Das Modul umfaßt voraussichtlich 24 MBit



Eine fortgeschrittene Version des 3D-Shoot'em Ups Panzer Dragon / Saturn

Neo Geo CD



Das entscheidende Manko beim Neo Geo waren bislang die hohen Preise für ein Modul. 400 DM sind schlicht und einfach zuviel für einen Normalsterblichen, spricht den Massenmarkt. Mit dem Neo Geo CD will SNK nun den Heimmarkt erobern und klotzt mit CD-Titeln zwischen 80 DM für ältere Games und 150 DM für Spiele neueren Datums. Im Lieferumfang sind drei Spiele (evtl. Art Of Fighting II, Samurai Shodown und Super Sidekicks II) und zwei Joyboards enthalten.

Spielstände werden nicht mehr, wie bei der Modulversion üblich, über Memory

Cards abgespeichert, sondern über ein eingebautes SRAM, ähnlich wie beim Mega CD II, genauso wie der Main RAM- und VRAM-Speicher ausgebaut wurden.

In Japan soll SNKs neue Konsole am 9. September ausgeliefert werden (49.800 Yen), die ersten Importgeräte sollten also spätestens Mitte September bei uns eintrudeln (anvisierter Preis in Deutschland: 900 DM). Anfang nächsten Jahres folgt noch eine PAL-Version. An neuen Titeln sind zur Zeit u.a. in der Mache: Samurai Shodown 2 (178 MBit), Aggressors Of Dark Combat (SNK/Alpha Denshi), King Of Fighters (200 MBit) mit 21 Kämpfern, sowie das Ballerspiel Ragnoark.



Ubi Soft-News

Neben Street Racer hat die französische Company mit Sitz in Paris, die mit Jimmy Connors Tennis und F1 Pole Position (beide für das SNES) schon sehr große Erfolge verbuchen konnte, natürlich noch einige weitere Titel für das Weihnachtsgeschäft in petto, fast ausnahmslos für das Super Nintendo: F1 Pole Position 2, das mit dem Importmodul Human Grand Prix II identisch ist (Test in Mega Fun 04/94 Fun-Wertung 85%), sowie eingedeutschte Versionen von Enix' Klassikern Soulblazer, einem sehr gut gemachten Zelda-Clone, und



Actraiser 2 / SNES

Actraiser 2 (Test der Importversion in Mega Fun 01/94 Fun-Wertung 86%). Ein erstes Next Generation-Konsoleprojekt ist ebenfalls in Arbeit: Rayman für den Atari Jaguar (mehr dazu in den Software News), an leider bislang noch geheimgehaltenen Titeln für PlayStation, 32X und Saturn wird allerdings auch schon gearbeitet.

Release Schedule

Titel	Genre	Format	Erscheint
Actraiser 2	Jump'n Shoot	SNES	Oktober
F1 Pole Position 2	Rennspiel	SNES	Oktober
Street Racer	Rennspiel	SNES	November
Soulblazer	Action-Adventure	SNES	Dezember
Rayman	Jump'n Run	Jaguar	Dezember

MEGA STAR

VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

JAGUAR

LET THE GAMES BEGIN

Alien vs Predator, Club Drive, Red line Racing, Brutal Sports.....

Check it out!!!!

Alle Jaguar News auf Lager

★ SUPER NINTENDO ★

Stunt Race FX us 129,-
 Super Street Fighter us 149,-
 Chessmaster dt 55,-
 Legend us 119,-
 Joypadverlängerung 2m 18,-
 Infrarot Pads 99,-
 Demo Video Nr. 4 25,-
 alle News US & DT auf Lager!!!

★ SEGA Mega Drive ★

Super Street Fighter us 129,-
 Rocket Night Adventure dt 59,-
 CD Vay us 119,-
 Streets of Rage 3 dt 139,-
 Dune 2 dt 119,-
 Joypadverlängerungen 2m 12,-
 alle News US & DT auf Lager

EGM US Konsolenheft
 jetzt im ABO!!!!

Scart Umschalter
 (mit Anschluß für Hifi Anlage 1 A Qualität)
 2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 159,-

RGB Kabel
 SNES 29,- Mega Drive 1&2 29,-

An und Verkauf von Gebrauchten Spielen

BESUCHEN SIE UNSER LADEN-
 GESCHÄFT 70 m² Verkaufsfläche!!!

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

STREET RACER

Erscheint November/
SNES/Ubi Soft/1-4 Spieler
Die Super Mario Kart-Fangemeinde darf aufatmen!
Unter der Regie von Ubi Soft
entsteht zur Zeit ein Clone des
Nintendo-Games, das zudem
noch mit innovativen Ideen
aufwarten kann

Die britische Softwarefirma Vivid Image arbeitet zur Zeit für Ubi Soft mit Hochdruck an einer Rennspiel-Mischung aus F-Zero und Super Mario Kart. Die Entwickler haben sich lobenswerterweise nicht darauf beschränkt, nur von den beiden genialen Vorbildern abzukupfern, sondern versucht, dem Spiel ihren eigenen Stempel aufzudrücken. Kommen wir zuerst auf einige Besonderheiten. Im Gegensatz zu den acht Super Mario Kart-Figuren müssen hier die ebenfalls acht Fahrer auf DSP-Tuning verzichten, anders ausge-

drückt, das SNES arbeitet ohne Zusatzchip. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man den vollkommen neuartigen Vier-Spieler-Modus heranzieht, bei dem vier Spieler gleichzeitig (!) um die Kurven driften, und das augenscheinlich ohne den geringsten Geschwindigkeitsverlust. Natürlich müssen hierbei grafische Einbußen in Kauf genommen werden, doch nach meiner Meinung noch aus den richtigen Stellen der Rotstift angesetzt, so daß die Übersichtlichkeit immer noch gewährleistet ist. Ebenfalls neu ist der Soccer-Modus, bei dem Ihr auf drei verschiedenen Plätzen versucht, mit Euren Kutschen den Ball an den anderen sieben Fahrern vorbei in ein Tor zu bugsieren. Der Rest lehnt sich wie gesagt

vorrangig an Super Mario Kart an. Jeder Fahrer ist mit besonderen Eigenschaften ausgestattet, unterteilt in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling und Durchschlagskraft der Bewaffnung. Die Strecken sind komplett in Mode 7 dargestellt, zusätzlich hat man sich aber auch bei den Hintergrundgrafiken enorme Mühe gegeben und jede Menge Details zur Ausschmückung mit eingebaut. Die drei Schwierigkeitsgrade umfassen jeweils acht Rennen, wobei jeder Fahrer eine sogenannte Hausstrecke hat, auf welcher er/sie besonders gut und vor allem fies um die Kurven driftet. Unterwegs müssen fleißig Extras aufgesammelt werden, um den beschränkten Vorrat an Booster-Energie aufzufrischen oder die Damage zu

reduzieren. Je nach Platzierung erhaltet Ihr nach dem Rennen Punkte, zum Schluß wird der Sieger mit einem Pokal geehrt. Hierfür sind nicht nur erstklassige Fahrkünste von Nöten, auch der Einsatz der jeweiligen Waffen entscheidet nicht selten über Sieg oder Niederlage. Als weiteres Schmäckerl haben die Programmierer eine Replay-Funktion eingebaut, mit der Ihr nicht nur wie üblich das komplette Rennen nochmals in aller Ruhe betrachten könnt, sondern hierbei die Figur und Kameraperspektive frei auswählen dürft. Vervollständigt werden die Spielvarianten durch die Practice- und Head To Head-Modi, leider wurde keine Batterie im Modul integriert, so daß die Jagd auf Bestzeiten wegfällt. (Stephan)

Die acht Fahrer auf dem Prüfstand



Helmut von Pointnegger
Der rüstige Ränner aus Deutschland teilt kräftig Schläge mit seinem Stock aus



Surf Sister

Das australische Mädchen knallt Jedem, der sie nach ihrem Alter befragt, ihr Strandkissen ins Gesicht



Biff

Der 19-jährige US-Boy versteht es, mit seinem Baseballschläger die Gegner in die Schranken zu weisen



Suzulu

Mit einem Voodoo Stock lehrt der 40-jährige Afrikaner seinen Gegnern das Fürchten



Sumo-San

Der aus Japan stammende Sumo-Ringer verläßt sich ganz auf die Kraft seiner Arme, über sein Alter weiß man nichts Genaues nicht



Raphael

Wie es sich für einen echten Italiener gehört, rast der 25-Jährige mit einem knallroten Ferrari über die Pisten, wie Sumo-San verzichtet auch er auf zusätzliche Waffen



Modja

Satte 400 Jahre soll der türkische Greis schon auf dem Buchel haben, mit seinem Dolch möchte er noch ein paar Jährchen dranhängen



Frank

Frankie-Bo hat sich bei seinem Freund Pracyla in Transylvanien eingestellt, für seine Hundert Jahre versteht es auch er sehr gut, dem Gegner mit der Faust eins auf die Glocke zu geben



One, Two, Three, Four...



Bislang konnten Rennspiele auf dem SNES von maximal zwei Spielern gleichzeitig bestritten werden, bei Street Racer wurde erstmalig ein Vier-Spieler-Modus integriert. Logisch, daß hier die Streckenübersicht etwas in Mitleidenschaft gezogen wird, da jedoch keiner der vier Teilnehmer in irgendeiner Weise benachteiligt wird, entwickelt sich die Raserei schnell in eine gemeine Schusserei, was natürlich positiv gemeint ist.

Punkte

PLACE	DRIVER	POINTS
1ST	BIFF	77
2ND	FRANK	54
3RD	STEFAN	33
4TH	ROPHANEL	22
5TH	SUP	11
6TH	HELMUT	7
7TH	HODJO	4
8TH	SUNG SOO	1

NEXT RACE: SURF SISTER 1
PRESS START BUTTON

2 ND PLACE	1 ST PLACE	3 RD PLACE
POINTS	POINTS	POINTS

Jeder Cup umfaßt acht Rennen, nach jedem werden je nach Platzierung die Punkte verteilt. Diese sind wie in der Formel 1 abgestuft, d.h. für den ersten Platz gibt es zehn Punkte, für den zweiten sechs und für den dritten vier, die restlichen nach jeweils einem weniger. Bonuspunkte gibt für die schnellste Runde und aufgesammelte Extras.



Im Cup-Modus geht es gegen die sieben anderen Fahrer um heißbegehrte Punkte. Wie ihr auf den Bildern erkennen könnt, sind die Kutschen äußerst detailverliebt in Szene gesetzt worden und erreichen damit ein Niveau, das normalerweise nur Games aus dem Hause Nintendo vorweisen können.

Soccer



Ein reinnassiger Fun-Modi bringt Abwechslung ins Renngeschehen. Auf drei verschiedenen Plätzen (Rasen, Halle, Eis) versucht ihr den Ball zu ergattern und an den anderen sieben Fahrern vorbei in das Tor zu schießen. Auch hier kommen natürlich die verschiedenen Waffen zum Einsatz, Schiedsrichter gibt es keinen, erlaubt ist demnach alles was gefällt.

Rumble Modus - es kann nur einen geben



Der Rumble-Modus spielt auf einer Plattform, die mit einer massiven Umrandung versehen ist, die je nach Schwierigkeitsgrad komplett geschlossen ist oder schon Lücken aufweist. Ziel ist es nun, die Gegner durch diese Löcher zu drängen, ohne dabei selbst einen Freiflug zu starten. Wie ihr auf den Bildern erkennen könnt, geht hier wirklich mächtig die Post ab.



THE LORD OF THE RINGS

Erscheint Oktober

SNES/Interplay/1 Spieler

J.R.R. Tolkiens Meisterwerk, der wohl bekannteste Fantasy-Roman aller Zeiten, erhält nun auch auf dem SNES eine Adaption

Wer kennt ihn nicht, Tolkiens legendären Herrn der Ringe? Kaum ein Buch konnte je solche Verkaufszahlen erreichen und eine solche Fangemeinde in seinen Bann ziehen wie dieses Hobbit-Epos. Interplay hat sich schon vor mehreren Jahren die Rechte gesichert und bereits zwei Teile auf dem PC veröffentlicht. Mit dem ersten Teil der Trilogie soll Tolkien nun auch auf dem Super Nintendo zu neuen Ehren kommen. Ihr steuert in diesem Modul Frodo Beutlin, den Erben des Ringträgers Bilbo Beutlin, und seine Hobbitfreunde durch zahlreiche Abenteuer im Auenland, bis zur Ankunft in Bruchtal. Der

Spieldaufbau erinnert stark an Electronic Arts/ New World Computings Action-Adventure Faery Tale, die nähere Umgebung Eures Charakters betrachtet Ihr aus einer Sicht



Tja, so ist es! Wenn Feinde kommen, dann in Massen

von schräg oben; aus dieser Perspektive führt Ihr alle Aktionen durch. Es gilt erst, Eure Freunde, die überall in Hobbingen verteilt Ihr Unwesen treiben, einzusammeln, bevor Ihr zur großen Reise nach Bruchtal antretet. Dazu kämpft Ihr Euch durch Wälder, Steppen, Einöden und Höhlen, die fantastische Begleitmusik tut ihr übriges, um die Tristheit der Umge-

bung so gut wie möglich rüberzubringen. Unterwegs findet Ihr Rüstungen und neue Waffen, trifft Ihr auf einen Gegner dürft Ihr sie gleich geschickt zum Einsatz bringen. Auf die Endversion darf man höchst gespannt sein, ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. (Julian)



Der Wald



Außerhalb des Dorfes wimmelt es von Wölfen



Die Erlaubnis für die Flußüberquerung



Die Vorgeschichte



Hier müßt Ihr einen Krug abgeben



Die Leute in dem Dorf können Euch gute Tips geben



Über sieben Brücken mußst Du gehn (stimmt nicht, es sind sehr viele)



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®] II

S E P T E M B E R 1 9 9 4

MIDWAY[®]

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved. Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH



MORTAL KOMBAT II

Erscheint September/SNES/MD/
Acclaim/1-2 Spieler

Eines der wohl erfolgreichsten Spiele, das man ohne Übertreibung als Acclaims Megaseller bezeichnen darf, feiert demnächst auf dem Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear und Game Boy seine Auferstehung

Die Rede ist natürlich von Mortal Kombat II, dem knallharten Prügelspiel das für harte Action-Kost sorgen wird. In keinem anderen Beat' em Up werden die Kampfzonen so realistisch dargestellt wie in Mortal Kombat II. Kein Wunder, denn für die Entwicklung wurden echte Charaktere herangezogen, deren Bewegungen digitalisiert ihren Weg in die Konsolenwelt fanden. Einige Kämpfer aus dem ersten Teil, wie Sonya Blade oder Kano, sucht man hier vergebens,

denn sie sind dem Sequel zum Opfer gefallen und dienen bei MK II einzig und allein als dekorative Hintergrundelemente. Neu von der Partie sind Baraka, Kung Lao, Jax, Reptile, Shang Tsung und zwei Frauen namens Kitana und Mileena. Versteckte Charaktere wie Jade und Smoke sollen, wie beim Automaten, auch hier für Überraschung sorgen. Ob auch das Game-In-Game Pong konvertiert wurde wird sich erst in der entgültigen Version herausstellen.

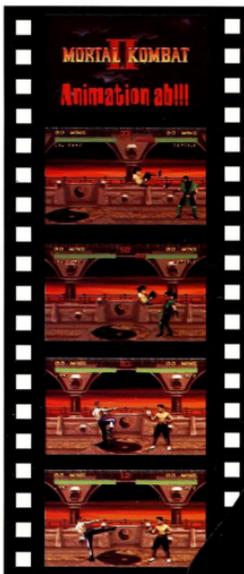
Besonders die gegenüber dem ersten Teil stark aufgemotzten Hintergrund-Grafiken und Sprite-Animationen tragen zu der noch dichteren Atmosphäre des Zweikampfspiels bei und runden die Automatenumsetzung fast makellos ab. Kenner und Köhner werden sich an den unüberschaubaren Special-, Friendship- und Babality-

werden bei den Super Nintendo- und Mega Drive-Versionen kaum ihren Augen trauen, denn man hat sich sowohl bei Sculptured Software, verantwortlich für die Super Nintendo, als auch bei Probe (Mega Drive), große Mühe gegeben



Kitana's Fächer ist gefürchtet

und jeweils eine fast 1:1 Umsetzung abgeliefert. Gerade die Mega Drive-Version konnte technisch und spielerisch glänzen und läßt den ersten Teil ziemlich farb-



Moves austoben, wobei letztere auf Dauer etwas albern wirken. Spielhallenbesucher

los aussehen. Abschließend kann man nur sagen: Finish It! (Stephan)



Liu Kang führt uns hier eine Disco-Tanznummer vor, von der Reptile hin- und hergerissen ist



Den Säuroger im Hintergrund sollte man nach Möglichkeit meiden





Die Geschichte

Vor 500 Jahren wurde Shang Tsung, Meister der Metamorphose, von der Outworld auf die Mutterwelt (Erde) seiner Verbrechen wegen verbannt. Dort sollte er mit seinem Schüler Goro, einem grausamen halbmenschlischen, halbdraachenartigen Wesen, für seine Sünden büßen. Seine Aufgabe war es, das Gleichgewicht der Kräfte auseinander zu bringen um so seinem Meister Shao Khan und dessen Dienern den Zutritt zur Erde zu ermöglichen und diesem somit ewige Herrschaft zu bringen. Diese Mission schlug fehl. Als Versager kehrte er zur Outworld zurück und erwartete seine

Hinrichtung durch Shao Khan, dem mächtigen Herrscher von Outworld, den Astralen Ebenen von Shokan und den umliegenden Königreichen. Nach dem Tod Goros sah Shang Tsung nur noch eine Möglichkeit sein Leben zu retten: Er entwarf einen Plan, so teuflisch und gemein, daß selbst Shao Khan einen Weg sah, sein erhofftes Ziel doch noch zu erreichen und ihm eine letzte Chance gab. Geschickt lockte Shang Tsung seine Gegner in die bizarre Welt, wo sie sich einer neuen Herausforderung stellen mußten - einem Turnier unter der Leitung von Shao Khan persönlich.

Friendship-/Babality-Moves

Die Friendship bzw. Babality-Moves sollte man nicht ganz so ernst nehmen, sie sorgen jedoch für den einen oder anderen Lacher



Friendship: Reptile-Puppe
zurück, zurück, runter, Low Punch



Babality:
runter, zurück, zurück, Low Kick



Friendship: Autogrammkarte
4 x runter, High Kick



Babality:
3 x zurück, High Kick

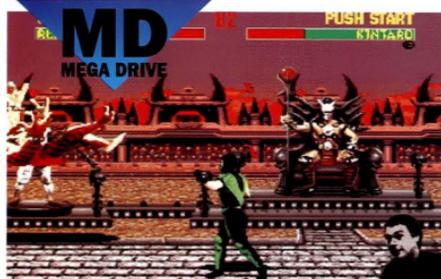
SN SUPER NINTENDO



Neue Kämpfer und Szenarien



Etlche neue Special Moves sind bei MK II hinzugekommen



Der kurzzeitig ins Bild schauende Programmierer ist der Weg zu einem der geheimen Charaktere (Smoke)

Wer zum ersten Mal die Fortsetzung für Segas 16-Bitter sieht, wird erst mal verwundert seine Augen reiben. Probe, die sich schon für den ersten Teil verantwortlich zeigten, haben in allen Belan-

gen mächtig zugelegt, so daß sich MK II garantiert ein heißes Duell mit Capcoms Street Fighter liefern wird. Optisch haben die Entwickler das letzte aus dem Mega Drive herausgekitzelt, vor allem die

Hintergrundgrafiken präsentieren sich diesmal wesentlich detaillierter und farbenfroher. Etwas feinere Sprite-Animationen und die effektvoller aufgezogenen Special Moves lassen schon das bloße Betrachten zu einem Vergnügen werden. Passend dazu hat man auch die Akustik nicht vernachlässigt, Spielhallen-Flair

pur! Auch an die Langzeitmotivation wurde diesmal gedacht, zum einen ist der Schwierigkeitsgrad ein gehöriges Stück nach oben gesetzt worden, zum anderen sind eine Unmenge neuer Moves hinzugekommen, die erst einmal alle ausprobiert werden wollen. Kurzum, für Beat'em Up-Fans ein absolutes Muß!



Jede Menge neue Special Moves und versteckte Charaktere



Reptile schlägt auch unsichtbar ohne Gnade zu

Von der Blue-Box ins Videospiele

Der Akteur Ho Sung, der Liu Kang verkörpert, bringt sich in Position. Seine Bewegungen werden dann analog mitgeschnitten und digitalisiert; d.h. reale Bilder werden in die für Computer verständlichen Informationen (Bits) zerlegt, anschließend werden mittels Bildverarbeitungs-Software Effekte wie ein Feuerball hinzugefügt.



Nach Raydens Shock-Move ist der Gegner eine Zeit lang benommen





MORTAL KOMBAT II

Nothing. Nothing Can Prepare You MK II - der Spot zum Spiel

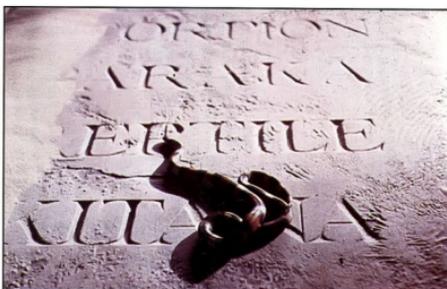
Interview mit Amy Schwelling, Product Managerin, von Acclaim Deutschland, über die Dreharbeiten und die Macher des MK II-Werbespots

Mega Fun: Wieviele Versionen des Spots wurden produziert?

Amy Schwelling: Es gibt insgesamt drei Versionen: Eine verweist auf den Erscheinungstermin, eine mit der Info "on sale tomorrow", die dritte Variante promotet das Produkt selbst.

Mega Fun: Welche Firma war für die Produktion bzw. den Dreh verantwortlich?

Amy Schwelling: Produziert wurde der Clip von Bash Robertson von der britischen Firma Redwing Film, einem Team von 80 Leuten, die sich seit ihrer Gründung im Jahre 1987 auf TV-Commercials spezialisiert haben und deren Produkte bereits etliche Preise für sich verbuchen konnten. Regie führte David Anderson, einer der führenden Regisseure in der Werbebranche und gleichzeitig Spezialist für Animation, Computergrafik und Special Effects. Seine Spots wurden schon auf über 60 Filmfestivals gezeigt, einige seiner Arbeiten zieren die Filmsammlung des Metropolitan Museums Of Modern Art in New York. Seine bekanntesten Werke sind eine Kampagne für die Royal Bank Of Scotland und unser Maximum Carnage-Spot. Als leitender Kameramann schließlich zeichnete sich Denis Crossan verantwortlich, der schon bei "Die Katze" mit



Kim Basinger und Val Kilmer, dem neuen "James Bond", mitwirkte; durchwegs bekannte Leute aus der Branche also.

Mega Fun: Wie hoch waren die Produktionskosten?

Amy Schwelling: Die Produktionskosten sind Teil unserer weltweiten Werbekampagne (Etat: 15 Millionen US\$).

Mega Fun: Wie lange haben die Dreharbeiten gedauert?

Amy Schwelling: Nachdem das Konzept stand und der Regisseur unter Vertrag genommen wurde, hat die Vorbereitungszeit etwa zwei Monate verschlungen, die Film-Sessions in den Shepperton Studios in England waren in vier Tagen abgedreht, die Post-production, d.h. das Einbinden der Charaktere ins eigentliche Spiel,

hat einen weiteren Monat in Anspruch genommen.

Mega Fun: Wer war für die Kostüme, das Make-up und die Special Effects zuständig?

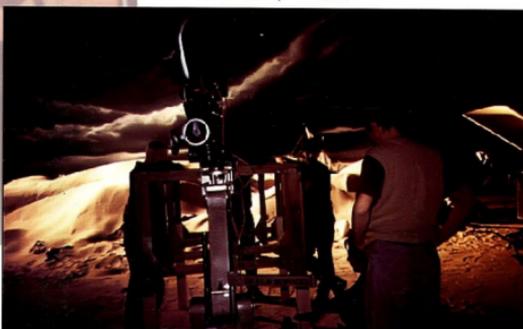
Amy Schwelling: Das hat Image Animation, bekannt für "Hellraiser", übernommen, ausführende Produzent war Bob Keene. Innerhalb von zwei Wochen mußte das Team Masken für Sub-Zero, Reptile, Scorpion und Shao Khan aus dem Boden stamp-

fen, sowie eine Armprothese und einen fernsteuerbaren Helm für Baraka.

Mega Fun: Wie war es eigentlich auf dem Set?
Amy Schwelling: Es war eigentlich ganz ähnlich wie bei einem Filmdreh, durchorganisiert, jeder Move wurde genauestens choreographiert. Fast alle beteiligten Schauspieler waren Martial Arts-Spezialisten, Kitana und Scorpion ausgenommen, denn deren Darsteller wurden



uns von einer Tänzeragentur vermittelt. Die Musik wurde sogar live aufgenommen, produziert hat das Ganze Raw Sugar, als Drummer fungierte Les Warner, Mitglied von "The Cult".



Hier sieht man Schritt für Schritt, wieviel Geduld der Darsteller aufbringen muß bis er die Gestalt von Reptile angenommen hat

BLACKHAWK

Erscheint Oktober/SNES/Interplay/1 Spieler
Delphine läutete mit Another World bzw. Flashback ein neues Genre ein, Interplay springt da natürlich nur zu gerne auf den fahrenden Zug auf

Es war einmal vor langer Zeit... In einer obskuren Fantasy-Welt suchen die letzten Getreuen der guten Mächte nach den verlorenen Teilen des Lichtsteines, um die

Game Mode gedacht, damit Einsteiger langsam mit der Steuerung, sowie den zahlreichen Waffen und Gegenständen vertraut werden. Erster spielerischer Eindruck: Ein würdiger,



Im zweiten Level überraschen Euch ein fürchterliches Gewitter sowie stärkere Gegner



Sklaverei abzuschütteln und den Oberschurken Sarlac und seine Helfershelfer ein für allemal zu besiegen. Eine aufwendig gemachte Hintergrundgeschichte stimmt schon auf das eigentliche Geschehen ein. Die Entwickler bei Interplay scheinen allesamt alte Fans von den Delphine-Adventures zu sein, nicht anders läßt es sich erklären, daß Blackhawk die gleiche Richtung einschlägt, d.h. atmosphärische Begleitmusik, ein hammerharter Schwierigkeitsgrad und eine dichte, packende Story sind angesagt. Die US-Firma hat aber auch die kleinen Macken bei den Vorbildern beherzigt und ihren Clone deutlich actionlastiger und komplexer ausgelegt, um etliche Try-And-Error-Stellen bereinigt und an einen Prac-

abwechslungsreicher Nachzügler, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback. An Blackhawk wird Delphine einiges zu knabbern haben. (Gerd/Martin)



Zwar könnt Ihr mit den Gefangenen reden, Sie aber nicht retten



Die Felsen im dritten Level sind gut getarnte Monster, die angreifen sobald Ihr in ihre Nähe kommt



Sollte der Held den Sturz überleben, wird er mit Sicherheit von den fleischfressenden Pflanzen getötet

The Incredible Hulk

Erscheint September/SNES/
U.S.Gold-Probe Software/1 Spieler

...gleicht der MD-Version bis ins letzte Detail

Auch bei der Super NES-Version blieben die Entwickler von Probe Software (unter anderem verantwortlich für Mortal Combat II) dem prügellastigen Spielprinzip treu. Der geplagte Dr. Banner alias Hulk hat es wieder einmal mit einem illustren Haufen von Superschurken zu tun, die er mittels seiner überragenden Physik plattmachen muß. Die Programmierer legten bei diesem Spiel auf ein reichhaltiges Schlagrepertoire Wert, damit sich beim Vermöbeln der Gegner keine Eintönigkeit einstellt. Interessanterweise wurden neben dem Spielablauf samt Leveldesign auch Grafik und Sound nahezu komplett vom MD übernommen, so daß die Unterschiede nur marginal

sind. Bleibt zu hoffen, daß die entgeltliche Version nicht auch dieselben Schwächen bietet, ich habe da aber so eine Vorahnung... (Ulf)



Hulk hat keine Telefonkarte dabei, was ihn etwas wütend macht



Zwei dicke Brocken treffen aufeinander



Einer der vielen Schläge von Hulk

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)		Super NES (dt.)	
Adams Family	99	Marko's Magic Football	118	Super Scope (1.6 Spiel)	89
Aladdin	108	MC Donald's Treasure La	99	Multi Game Hunter 2	549
Andrill Fighting	99	Mickey's Challenge	108	Super Wild Card 2	599
Ariel - Die Meerjungfrau	84	MLBFA Baseball 94	a.A.	Burning Fists	108
Art of Racing	108	NBA Jam	114	Alfred Chicken	126
Astrix	104	NBA Showdown	108	Chuck Rock 2	99
Barkley: Shut up!	94	NFL Quarterback Club	116	Demolition Man	108
Bill Walsh Football	89	NHLPA Hockey '94	99	Art of Fighting	118
Blades of Renegance	89	Outlands	99	Baby T-Rex	113
Bram Stoker's Dracula	108	Pele Soccer	108	Batman Returns	114
Brett Hull Hockey	84	Pete Sampras Tennis	99	Beethoven	109
Bubsy	94	Prince of Persia	94	Bulls vs. Blazers	128
Bulls vs. Blazers	79	Puggy	99	Bugs Bunny Rabbit Rampage	99
Captain Planet	108	RoboCop 3	99	Clayfighter	118
Castlevania - The New G.	94	RoboCop vs Terminator	66	Cool Spot	108
Chuck Rock 2	99	Rocket Knight Adventure	99	Cosmo Gang	124
Cool Spot	99	Shinobi 3	99	Desert Fighter	129
Crash Dummies	99	Skitchin	99	Dr. Franken	108
Demolition Man	108	Sonic 2	125	Equinox	89
Dragon's Lair	88	Sonic 3	125	Final Fight	114
Dragons Revenge	99	Sonic Spinball	99	Final Fight 2	108
Dune 2	99	Streetfighter 2 Champion	125	Flintstones	114
Eternal Champions	99	Streets of Rage 3	125	Go! Troop	108
F-15 Strike Eagle 2	116	Subterrania	108	Humans	108
FIFA Intern Soccer	89	Super Streetfighter 2	138	Jimmy Connors Pro Ten. T.	117
Flashback	108	Terminator 2 (Judgment D.)	99	John Madden Football 94	98
Flintstones	99	Test Drive 2 (The Duell)	94	Jurassic Park	119
Galactik 4	99	Thunder Force 4	89	Junjo Block	108
Hardball 94	99	Tiny Toons	99	Lagoon	119
Hock	99	Turtles Tournament Fight.	109	Mario All Star	124
Hulk	108	Virtual Racing	169	Marlo is Missing	124
John Madden Football 94	108	WWF Wrestling	108	Mega Man X	108
Junjo Block	108	Where in the U.S. is Car. S.	99	Metal Marines	126
Jurassic Park	104	Wiz'n Liz	99	Mickey's Challenge	119
Landstalker	99	World Class Soccer	108	Might & Magic 2 (dt. Texte)	126
Limings	104	World Cup USA 94	108	Mr. Nutz	94
Lotus Turbo Challenge	89	WWF Royal Rumble	108	Mystical Ninja	117
				NBA JAM	129
				NHL Hockey '94	99

3-DO

Dragon's Lair	88	dt	dt
Fifa Soccer	94	us	us
John Madden 94	94	us	us
Peter Pan	94	us	us
Wing Commander	94	us	us

24 Std. Bestellservice Tel. + Fax.: 0 23 61/ 89 12 64; BTX: powersoft#

Händleranfragen erwünscht (geg. Gewerbenachweis) !
Versandkosten: Vorkasse 7,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)j Ausland nur g. VK 20 DM ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand Axmann und Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Turbo Toons

Erscheint Winter
Super Nintendo/Empire/1-5 Spieler

Die Toons mal ganz anders: In diesem "Rennspiel" liefert Ihr Euch zu fünf gleichzeitig die härtesten Gefechte um die Führungsposition

Von wegen mittelmäßiges Jump'n Run, mit Yogi Bear haben die Turbo Toons nur noch einen Charakter gemeinsam, der Rest spielt sich Empireseidank völlig anders. Bis zu fünf Leute gleichzeitig rennen in wahrsten Sinne des Wortes über die einzelnen Tracks, sei es im umfangreichen Liga-, im Challenge- oder für Einsteiger erst mal im Practice-Modus. Da das alleine sicher recht langweilig wäre, haben die Entwickler an so nützliche Extras wie bspw. Speed Ups,

nicht allzu viel hermacht, ist es zu fünf gleichzeitig einfach nur noch lustig. Seinen Mitstreitern eine kleine Wolke zu vereren, als erster die Extras



Die erste Strecke

Die verschiedenen Spielmodi



5 Rave League



Single Rave



Challenge Mode



Training

Die Turbo Toons-Charaktere von ihrer besten Seite



Ein Extra nach dem anderen



Kann im Shop zum Einkaufen benutzt werden



Kurzzeitiges Nitro



Kurzzeitige bessere Kurvenlage



Mehr Energie (Nützlich für Booster)



Kurzzeitige schnellere Beschleunigung



Virus! Ihr könnt keine Kristalle mehr aufsammeln

eine bessere Kurvenlage oder einen verheerenden Virus in Form einer dunklen Wolke gedacht, die wie ein Damoklesschwert über Euch hängt und natürlich gehörig abbremst (aber solche Gemeinheiten schenkt man ja am liebsten seinen Widersachern). Im Challenge Mode läuft die Sache dagegen wieder etwas anders ab: Sammelt so schnell wie möglich 50 Kristalle ein, Euer Energielevel fällt hier sogar nicht ab, d.h. Ihr könnt Booster zünden so oft Ihr wollt; und spielerisch? Auch wenn Turbo Toons vielleicht von der Spielidee her

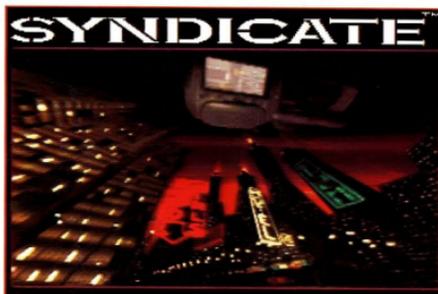
zu erhaschen und souverän über die Ziellinie zu laufen, und das mit den bekannten Hanna Barbera-Figuren, macht Laune! Und wer da noch behauptet, daß nur die richtig komplexen Module so richtig Spaß machen, hat wohl noch nie Super Bomberman gespielt. Mankos? Es gibt sogar zwei ganz gewaltige: Zum einen war unsere Vorabversion längst nicht fertig (Schnüff!), zum anderen soll Turbo Toons auch erst zu Weihnachten erscheinen, aber sonst... eindeutig Empires bisher bestes SNES-Spiel. (Martin)

Der Shop



Nach dem Rennen könnt Ihr mit den eingesammelten weißen Herzen, die sich bei den Turbo Toons als Zahlungsmittel bestens bewährt haben, gehörig an den Statistiken herumfuscheln.

Grüner Button: Kurvenverhalten
Blauer Button: Höchstgeschwindigkeit
Gelber Button: Beschleunigung
Roter Button: Energie



Erscheint Oktober
SNES/MD/Bullfrog/1 Spieler

Populous-Erfinder Bullfrog setzt auf Umsetzungen bekannter Computer-Klassiker

PC-Besitzer dürften Bullfrogs futuristische Cyborg-Jagd bereits von

zahlreichen, überwiegend positiven Testberichten her kennen. Bei diesem Endzeit-



Es gibt viel zu tun: Über 50 Missionen müssen erledigt werden (MD)



In diesem Menü sucht Ihr Eure vorläufige Truppe aus (MD)

spektakel in bester Bladerunner-Manier müßt Ihr mit vier Cyborgs in der ganzen Welt knapp fünfzig beinharte Missionen absolvieren. Die Anforderungen sind dabei recht vielfältig und reichen von simplen Liquidationsaufgaben bis hin zu anspruchsvollen Befreiungsaktionen. Durch die düstere Atmosphäre und die isometrische Perspektive dürften sofort Erinnerungen an Shadowrun wachwerden, doch



Das Sprite-"Sterben" ist bei diesem Modul schon beachtlich (SNES)

Bullfrog setzte deutlich mehr auf Action, und so beschränken sich Eure Möglichkeiten eher auf den Einsatz des reichhaltigen Waffensortiments; beim ersten Anspielen durchaus reizvoll. (Ulf)



Mit einem Parser könnt Ihr Energiesperren durchbrechen (MD)

MC Game - Bielefeld -

SNES	Mega Drive
Desert Fighter 119,95	Marko's M. Football 124,95
Dschungel Buch 129,95	Star Trek 129,95
Schlümpfe 109,95	R.B.I. 94 119,95
Slam Masters 129,95	Dune II 119,95
Soccer Shootout 139,95	St. of Rage 3 129,95
Spike Mc Fang 129,95	Super Streetfighter 149,95
Stunt Race FX 129,95	Body Count 109,95

Täglich Neuheiten. Einfach anrufen.

Mc Game
Detmolderstr. 68
33604 Bielefeld
Tel: 05 21 / 6 42 34
Fax: 05 21 / 6 42 35
Alle Preise zuzüglich 7,50 DM Versandkosten

Wir nehmen Eure gebrauchten Module in Zahlung
Jaguar Spiele am Lager günstig!!!

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Kauf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

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

M.S.D.O.S
CD ROM
3 DO
JAGUAR
SEGA CD

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

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

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

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX:
0231/521553

dynatex



Formula One Racing

Erscheint September/MCD II/Sega/1 Spieler
Sicher kein Fehler von Sega, die anspruchsvolle Formel 1-Simulation nun doch als deutsche Version auf den Markt zu bringen



Die Cockpit-Perspektive vermittelt ein tolles Fahrfeeling

Die Formel 1-Saison läßt dieses Jahr wirklich nichts aus, positiv wie negativ. Der Wirbel nach den tragischen Todesfällen von Ayrton Senna und Roland Ratzenberger hat sich schnell wieder gelegt, viel zu schnell wie wir meinen, doch im Rennsport ist für Gefühle scheinbar nur wenig Platz. Bei den Zuschauern ist die Resonanz weiter ungebrochen, und das, obwohl der Weltmeistertitel dem deutschen Ausnahmefahrer Michael Schumacher kaum mehr zu nehmen sein wird (höchstens mit so schwachsinnigen Entscheidungen wie beim Großen Preis

von Silverstone/England). Segas 16 Bitter bot den Motorsport-Fans bislang nur wenig, was ernsthafte Simulationen anbelangt. Mit F 1-Racing für das MCD, das von Sega in enger Zusammenarbeit mit Fuji Television entwickelt wurde, rollt aber endlich ein Game auf die Konsolenpiste, das zumindest für das MD neue Maßstäbe setzen wird. Dank der offiziellen Lizenzen sind alle Original-Teams, -Fahrer und -Strecken auf dem Silberling enthalten, und das alles so realitätsgetreu wie nur irgend möglich. Drei Modi stehen zur Wahl, neben den üblichen Einzelrennen auf einer



Nur mit den besseren Autos hat man in den Rennen eine Chance

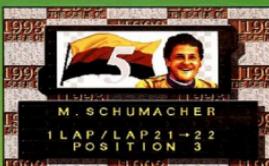


Nur auf dem Sega Park-Kurs treiben die Wiederkäufer ihr Unwesen

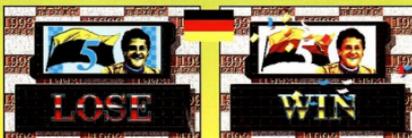
Nachspiel

In 1993-Modus müßt Ihr zu jeder Strecke einen bestimmten Abschnitt des Originalrennens der letzten Saison nachspielen. Als Beispiel nehmen wir den Großen Preis von Deutschland/Hockenheim.

Wie Ihr auf dem Bild sehen könnt, schlüpft Ihr bei diesem Rennen in die Rolle von Michael Schumacher. Ihr befindet Euch in Runde 21 und müßt bis zur erneuten Zieldurchfahrt einen weit vor Euch fahrenden Gegner überholen.



Dazu wird die Zeitanzeige rechts oben durch die Streckenübersicht ersetzt, auf der Ihr Eure Position und die des einzuholenden Fahrers erkennen könnt, so daß Ihr genau wißt, wie weit Ihr von diesem entfernt seid.



In dieser Saison ein sehr seltenes Bild, Schumi als Looser.

So können wir ihn, in Siegerpose mit einem breiten Grinsen im Gesicht.

Machine Setting

MACHINE SETTING



TEMPERED STOP BRUSH
KREBSHAAR-REIBSTRICH SYSTEM

TIRE HANDLING
BRAKE B.
F. WING
R. WING
STEERING
T.MISSION
EXIT

BRAKE B.
NORMAL 2



Bremssverzögerung
Je härter die Bremsen zupacken, desto höher wird der Reifenverschleiß

HANDLING
NORMAL 3



Schwerpunkt
Hier bestimmt Ihr, ob Euer Renner in Kurven über, untersteuert oder sich

FRONT WING
TYPES



Frontspoiler-Heckflügel
Je höher die eingestellten Werte, desto größer der Abtrieb, desto besser das Kurvenverhalten, desto niedriger aber auch die Höchstgeschwindigkeit

T MISSION
AUTO



Getriebe
Hier entscheidet Ihr Euch für manuelle Schaltung oder Automatik

TIRE
8 TIRE



REAR WING
REGUL 2



STEERING
NORMAL 2



Lenkwirkung
Je höher der Wert, desto stärker lenkt das Auto in den Kurven ein

Reifen
Pro Strecke habt Ihr sieben Reifensätze zur Verfügung, von denen mindestens zwei für das Rennen aufgehoben werden müssen



Die Strecken bieten jede Menge Details, hier z. B. die Brückendurchfahrt in Suzuka/Japan



Pro Rennen müssen mindestens einmal die Reifen gewechselt werden

THE SEGA PARK RACE CIRCUIT

1	BAD	0:41:50
2	BAD	0:41:50
3	BAD	0:40:59
4	BAD	0:50:00
5	BAD	0:50:41

Zu jeder Strecke werden die fünf schnellsten Rundenzeiten gespeichert

der 16 Strecken und dem kompletten World Circuit bietet Euch F 1-Racing die Möglichkeit, spektakuläre Szenen der '93er Saison nachzuspielen. Dies ist jedoch nicht mehr als eine kurzweilige Zusatzoption, ernst wird es, wenn Ihr Euch in eine komplette Saison

stürzt. Statt wie üblich aus allen Boliden frei wählen zu dürfen, müßt Ihr diesmal die Rennställe erst einmal auf Euch aufmerksam machen. Dazu brettet Ihr so schnell wie möglich über eine Sega-Versuchsstrecke, je besser die Rundenzeit, desto mehr Teams

wollen Euch haben. Ziel ist es natürlich in einem der stärksten (Benetton, Williams, Ferrari) zu landen, will man überhaupt eine Chance haben. Wie im Realen ist jeder Lauf in ein Freies Training, zwei Qualifies, Warm Up und das eigentliche Rennen aufgeteilt.

Wer vorne dabei sein will, sollte die Tuningmöglichkeiten ausführlich nutzen, da diese teilweise erhebliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben. Gesteuert werden die Boliden aus dem Cockpit, für die Strecken wurde derselbe Grafikstil wie bei Thunderhawk angewandt. Zwischen 10-15 Runden dauert ein Rennen, je nach Platzierung lächelt Ihr vom Siegerpodest oder müßt Kritik vom Teamchef einstecken, bei allzu üblen Fahrkünsten droht sogar der Rauschmiß. Zwischenstände werden übrigens im Backup-Booster festgehalten. Wie Ihr vielleicht gemerkt habt, haben wir F 1-Racing schon als Import-Version unter dem Titel Heavenly Symphony getestet, nun hat sich Sega jedoch entschlossen, den Silberling auch den deutschen Rennspiel-Fans zugänglich zu machen, und ich kann nur sagen, gut so. Einzig die etwas ruckelige Grafik ist zu anfang etwas gewöhnungsbedürftig, doch bietet diese als Ausgleich eine absolut konkurrenzlose Detailfülle, und das macht dieses Manko mehr als wett. Begeistert haben mich vor allem die Fahrerhäuser der Boliden, da diese wirklich wie die Originalen röhren und wesentlich zur tollen Atmosphäre beitragen. Rennspiel-Fans mit einem Mega CD werden an diesem Spiel mit hundertprozentiger Sicherheit ihre helle Freude haben. (Stephan)



B.C. Racers

Erscheint Herbst/Mega CD II/
Core Design/1-2 Spieler

Kaum das Rad erfunden, aber schon Autorennen veranstalten wollen

Vor wirklich, wirklich langer Zeit gab es nur wenige Formen, miteinander in Wettbewerb zu treten, Keule oder Autorennen. Chuck Rock hat seine "schlagfertige" Phase endlich hinter

Battlecorps und Soulstar Verwendung fanden, das bedeutet für Euch butterweiches Scrolling in alle Himmelsrichtungen, zwei verschiedene Sichtweisen a la Virtua Racing und lustige Ausflüge in die Pampas. Auf 32 Rennstrecken und in drei Schwierigkeitsstufen geht es um das begehrte Ultimate Boulder Bike. Doch die Konkurrenz, eben-



Wenn Chuck mal baden geht, kommt die prähistorische Bademutter

sich gebracht und nimmt nun mit seiner Freundin Roxy am B.C. (Before Christ) Bike Race teil. Allein die gnadenlos bunte Aufmachung lädt sofort zum zwanglosen Vergleich mit Super Mario Kart ein. Viele Spielereien wie plötzlich auftauchende Wirbelstürme, Dinos am Wegesrand oder Schaulustige, die überfahren werden wollen, beleben das Szenario. Besonders lustig wird's, wenn bspw. ein Brontosaurus-Skelett den Weg kreuzt oder ein Mammut Euch von der Straße bläst. B.C. Racers arbeitet mit den gleichen 3D-Grafik-Routinen, die auch in Thunderhawk,



falls ausgefallene Comic-Charaktere, kennt auch ein paar ganz fieste Tricks. Eure Widersacher heißen z.B. Axle Roads, Brick Jagger oder Jimi Handtrix (Woher kenn' ich die

nur?). Das Spiel wird übrigens auch in einer 32X-CD-Variante erscheinen, und das sogar mit Split-Screen-Modus. Sobald eine fertige Version bei uns eintrudelt, wird sich Core Designs neuester CD-Titel mit Street Racer bzw. Super Mario Kart messen lassen müssen. (Götzt)



Im Dschungel fliegt Euch dann auch mal ein Mammut um die Ohren



Der zweite Blickwinkel ist zwar etwas grob, hilft aber ungemein

B.C. Racers Sprites



So kann's kommen: Einmal dumm gepost, schon fliegt die Schnecke...



Bild unten: Die Keulen füllen Eure Lebensenergie auf



nice price

GAME

fun & power

MEGA DRIVE

Fatal Fury 2	demn. erh.llt.
CD Mega Race	demn. erh.llt.
Dschungelbuch	demn. erh.llt.
Dragon	demn. erh.llt.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	69,-
Art of Fighting dt	109,-
Barkley's Shut up & Jam dt us	89,-
BattleShip us	99,-
BattleTanks us	79,-
Butta'n n' Stix dt	109,-
Dubsy dt	49,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Batman Returns dt	69,-
CD Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly 5, jp	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heimdall us	99,-
CD Indiana Jones dt	109,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	99,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Rebel Assault us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Road Avenger dt	89,-
CD Sliphed dt	89,-
CD Son of Chuck Rock 2 dt	59,-
CD Sonic dt	79,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tom Cat Alley us	99,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD Champions W. Class Soccer dt	99,-
CD Columns 3 us	99,-
CD Cool Spot dt	99,-
CD Combat Cars dt	89,-
CD Desert Strike	79,-
CD Dragon's Fury dt	49,-
CD Dragon's Revenge dt	99,-
CD EINZELSTCKE ab	9,-
CD Eternal Champions dt	119,-
CD European Club Soccer dt	49,-
CD F111 Night Storm us/dt	99,-/119,-
CD F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-
CD Fatal Fury dt	69,-
CD FIFA International Soccer dt	99,-
CD Flashback dt	99,-
CD Formula One dt/us	99,-/59,-
CD Gauntlet IV dt	99,-
CD General Chaos dt	109,-
CD Global Gladiators dt	49,-
CD Gunship 2000 dt	89,-
CD Gunter Heroes dt/jp	99,-/59,-
CD Hardball 3 dt	79,-/109,-
CD Hardball 94 dt	69,-
CD Joe & Mac us	99,-
CD John Madden 94 dt	119,-
CD Jungle Strike dt	109,-
CD Jurassic Park us	89,-
CD Landstalker us/dt	109,-/119,-
CD Lost Vikings us/dt	89,-/99,-

Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines dt	89,-
MiGo-29 dt	89,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
OffRoads dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	99,-
Pirates Gold us	89,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adop.	139,-
Ran & Stimpny Show dt	99,-
Road Rash dt	59,-
Taiteki 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Sensible Soccer dt	99,-
Shadow of the Beast 2 dt	119,-
Shadow Run us	109,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Side Pocket jp	79,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt/jp-PAL	129,-/79,-
Sonic Spinball dt	99,-
SpeedBall 2 dt	39,-
Spiderman X-man us	99,-
Spitterhouse 3 dt	119,-
Streetsfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Text	129,-/149,-
Streets of Rage 3 jp	109,-
Sun Terrania us/dt	99,-
Suns Riders dt	89,-
Super Streetsfighter 2 us	29,-
Tazmania	99,-
Technodash us	89,-
Tiny Toons dt	49,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Treasure Land Mc Donalds dt/jp	99,-/39,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Ultimate Soccer dt	49,-
Virtual Racer dt/jp-PAL	99,-
angela Taite	169,-/129,-
Winter Olympics dt	99,-
Win'n Us dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	99,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	99,-/109,-
Action Replay Pro dt	89,-
Activator us	169,-
CD-Rom 2 inkl. Spiele	529,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CDX-Converter	99,-
Copcom Powerstick Fighter 79	99,-
Japan Converter jp	19,-
Lethal Enforcers Gun	39,-
NISC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II/2 Pads/SONI 2	249,-
Megadrive II Grundraster	199,-
Multi Mega dt	869,-
NTSC Converter 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
UMB-50/60Hz/Zaichensatz	49,-
Verlngerungskabel	39,-

SUPER NES SUPER NES

Lord of the Rings	demn. erh.llt.
Desert Fighter	demn. erh.llt.
Dragon	demn. erh.llt.
FX-Track us	demn. erh.llt.
Impossible Mission	demn. erh.llt.
Ultimate Fighter	demn. erh.llt.
Super GEMBOY Adapter	demn. erh.llt.
7th Saga us	129,-
Actracer 2 us	119,-
Aladdin dt us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting dt	129,-
Asatrix dt	49,-
Battlecars us	109,-
BattleShip us/dt	119,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Bugs Bunny dt	119,-
Copcom MVP Football us	129,-
Champion World Class Soccer dt	89,-
Chester Cheetah 2 dt	109,-
Choplifter 3 us	99,-
Clay Fighter us	99,-
Claymats us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Desert Strike us/dt	79,-/99,-
Dr. Franken us	99,-
Dschungelbuch dt	129,-
EINZELSTCKE ab	19,-
Empire strikes back dt	119,-
Slam Masters us	129,-
Eye of the Beholder us	129,-
Ezrao dt	59,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury us	39,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flashback dt	89,-
Flintstones us/dt	59,-/89,-
Goof Troop us/dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Joe & Mac 3 us/jp	29,-
Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
King Arthurs World dt	69,-
Kings of Dragon us	129,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lock On us	29,-
Lost Vikings us/dt	99,-/109,-
Lufta us	129,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Medwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	99,-
Mega Man X dt	109,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Night & Magic II us	129,-
Nit	99,-
Nit-Nutz dt	99,-
Physical Ninja dt us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt us	129,-
NBA Showdown us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-

Outlander us	19,-
Pac Attack us/dt	89,-/119,-
Paladins Quest us	119,-
Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plot dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Populous II dt	119,-
Ran & Stimpny Show us	109,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Rocky Rodent us	29,-
Ron Saber dt	109,-
Schlumpfe dt	109,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shadow Run dt/us	119,-/109,-
Shanghai 2 us (Breitspiel)	79,-
Side Pocket us	109,-
Skyblazer dt	99,-
Space Ace dt	109,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek "Next Generation" us	119,-
Star Wing dt	69,-
Streetsfighter II Turbo dt us	119,-/49,-
Striker dt	69,-
Stunt Race FX	109,-
Suns Riders dt	129,-
Supers Air Drivers dt/jp	99,-/29,-
Super BattleTanks us	29,-
Super Bomberman dt	99,-
Super Bomberman us/4-Player Adop.	139,-
Super Conflict dt	119,-
Super Formation Soccer 2 jp	29,-
Super Hockey dt	109,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Offroad the Baja us	39,-
Super Pinball "Behind the Mask" jp	119,-
Super Slaphout us	29,-
Super Streetsfighter 2 us	159,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game us/dt	69,-/99,-
Tazmania us	29,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Top Gear II	109,-
Tuff E Nuff us	109,-
Turn & Burn us	109,-
Turms Tournament Fighters dt	129,-
Ultimus us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	89,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardry 5 us	129,-
Wordtris us	109,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	129,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
X-Kaliber us	99,-
Yankee Base dt	109,-
Young Merlin dt/us	139,-/79,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NISC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad	99,-
Lethal Enforcers Gun	39,-
Programmierbr. Universal Adop.	59,-
100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES 5 Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-

UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schocht	79,-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9,-
Verlngerungskabel	19,-
3DO	
3DO us/2 CD/220V	999,-
Microcosm	demn. erh.llt.
Mega Race	demn. erh.llt.
Road Rash 2	demn. erh.llt.
Demolition Man	demn. erh.llt.
Another World us	99,-
Dr. Hauser us	119,-
Dragons Lair us	99,-
Fire Ball us	119,-
Iron Man jp	209,-
John Madden 94 us	89,-
Jurassic Park us	109,-
Limings us	89,-
Monster Manor us	99,-
Night Trap us	99,-
Shockwave	109,-
Sesam Strae	79,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclipse us	109,-
Twisted us	109,-
UltraTron jp	199,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun us	59,-

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

SONSTIGES	
Manga Videos ab	39,-
Gameboy ohne Spiel	79,-
Gameboy Spiele ab	19,-
NES Spiele ab	19,-
US/jp Magazine (IGM/Gametrail)	8,-
FM-Town Marty Drive Spiele ab	129,-
CD-32 Spiele ab	29,-
NEO-GEO Spiele ab	79,-
T-Shirts ab	19,-
NBA-Zubeh. (Streetball/Blle, etc.) ab	19,-

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Haberlstrae 26, 80337 Munchen

ffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTE SPIELE, Gebrauchst-Spiele-Zentrale 089 / 534115

Verandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft ber Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Handleranfragen erwunscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisanderungen vorbehalten.

Sega **Strategie** 87%

Shining Force

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

Eine packende Story und grafisch aufwendige Kampfszenen sorgen für nächtelange Spielsektionen.

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

Lunar The Silver Star

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

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

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

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

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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



Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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



Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Electronic Arts **Golf** 88%

PGA European Tour

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

Mega CDII (Sonderheft 1/94 S. 24)

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

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 54)

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

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



Capcom **Beat'em Up** 90%

Super Street Fighter 2

The New Challengers

Super Nintendo (Mega Fun 09/94 S. 82)

Vier weitere Charaktere, überarbeitete Special Moves, Hintergründe und Animationen, neue Kampfmodi, und nicht zuletzt die nach wie vor perfekt durchdachte Spielbarkeit, Capcoms Street Fighter-Update kann rundum überzeugen.

Namco **Denkspiel** 85%

Pac-Attack

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

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

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

World League Basketball

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

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

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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

Legend

Nach etlichen Anlaufschwierigkeiten kommt der Fight-Clone Legend doch noch zu europäischen Ehren

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1 Spieler

Entwickelt wurde das 8 Megs-Modul übrigens in Eigenregie von zwei Franzosen. Über Softgold fanden die Programmierer Carlo Perconti und Lyes Belaidouni in Seika (Mega Turrican, Super Turrican) einen findigen US-Vertriebspartner. Via Sony kommt das Spiel nun wieder über den großen Teich zu uns zurück. Da soll noch einer behaupten, die Pfade in der Videospiele-Branche seien nicht verschlungen. Doch zurück zum Spiel: Final Fight-like wandelt Ihr über dunkle Prügelpfade im Königreich Sellech und bekommt es dabei mit finsternen Unholden wie Untoten, Söldnern, Kerkermeistern oder nur schemenhaft erkennbaren Mönchen zu tun, die Euch ans Leder wollen. Ob Ihr allein oder zu zweit den schicksalhaften Kampf aufnehmt, in jedem Fall var-

ten etliche Power Ups auf Euch (gerade in den beiden Bonusrunden), die Eurem Breitschwert und Schild zu Gunste kommen, oder Ihr versucht's mal mit Magie, was vor allem bei den Endgegnern anzuraten ist.



Martin: Seikas Antwort auf die Capcom- und Sunsoft-Prügelien der Neuzeit braucht sich wirklich nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Die französischen Entwickler haben es verstanden, das mittelalterliche Fantasy-Flair gut einzufangen und zaubern einen grafischen Leckerbissen nach dem anderen auf den Bildschirm, von den realistisch anmutenden Soundeffekten oder dem atmosphärischen Soundtrack ganz zu schweigen. Aber

auch spielerisch hat Legend einiges in petto. Flüssige Animationen, sinnvoll verteilte Extras, stets fair, ein (fast) durch und durch mit Liebe zum Detail gestaltetes Beat'em Up eben. Schade nur, daß nach sechs Levels schon Schluß ist, und die Endgegner sind auch nicht gerade spektakulär. Aber was soll's, im Vergleich zu Knights Of The Round, Pirates Of The Dark Water oder King Of Dragons schlägt sich Legend sehr wacker und wird Seikas Motto 'Break'n' All The Rules' mehr als gerecht.

Eine Auswahl der Level Bosses



Groß aber relativ ungefährlich, der vierte Mittelgegner



Die Tonnen sind das kleinste Hindernis



Der dritte Endgegner hat einen wackeren Helfershelfer



Im Kerker warten die Folterkernechte auf Euch



Der Drache faucht gerne nach Unterstützung



Punktgosses Springen ist in der Drachenhöhle angesagt



Stefan: Seika hat in den USA schon den Vertrieb von Super Turrican übernommen und damit ein ganz heißes Eisen in ihre Produktpalette aufgenommen. Zwar ist Legend ein nicht ganz so heißer Action-Titel, doch hat er immer noch einiges zu bieten. Als erstes fallen einem die recht gute Grafik und die verhältnismäßig großen Figuren auf, hier kann das 8 Megs-Modul schon ordentlich punkten. Dagegen würde der Sound meiner Meinung nach etwas stiefmütterlich behandelt, denn er düdelt wenig aufregend im Hintergrund. Bei der Spielbarkeit recht gute Arbeit geleistet, auch wenn Ihr meistens nur den Flugtritt benutzen werdet, der am effektivsten ist. Nachteilig ist aber, daß sich manche Grafiken in späteren Levels wiederholen. Was wirklich nervt ist die geringe Anzahl von Gegnern, da in jedem Level maximal ein bis zwei neue dazukommen. Trotzdem ist Legend für Hack'n Slay-Fans ein gefundenes Fressen.

Darauf solltet Ihr achten



Goldsack:
50 Bonuspunkte



Magieflasche:
Zaubersprüche sind kein Problem mehr



Schlüssel:
Öffnet Schatztruhen in Bonusrunden



Laib Brot:
Füllt die Energieleiste etwas auf



Hähnchenkeule:
Füllt die Energieleiste etwas auf



Goldmünzen:
50 Bonuspunkte



1 Up:
Bonusleben

Bonusrunden



Hier müßt Ihr soviel Goldmünzen wie nur möglich einsammeln, und das innerhalb eines knappen Zeitlimits



Und hier müßt Ihr mit den eingesammelten Schlüsseln die Schatztruhen öffnen, die Zeit ist ebenfalls begrenzt

HERSTELLER: SEIKA-SOFTGOLD CAL
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
RECHENKUNSTFORMAT: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSRAD: MITTEL
LEVELS: 6
BEWERTERLEITEN: UNENLICH CONTINUUS
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

77% GRAFIK
71% SOUND/FX
75% FUN



SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

So, Jungs und Mädels, nehmt Platz, schnallt Euch an und macht Euch bereit für einen wilden Ritt über Nintendos Stunt Race FX-Pisten

Stunt Race FX ist wie die meisten Games von Nintendo eines der Sorte, das sein enormes Fun-Potential erst mit zunehmender Spielpraxis offenbart. Eines fällt jedoch gleich zu Anfang auf, der Spielbau ist wieder einmal perfekt und läßt keinerlei Wünsche offen. Angefangen von der Batterie, die Bestzeiten und auch Euer Namenskürzel speichert, über die verschiedenen Modi bis hin zum Fahrverhalten der verschiedenen Flitzer wurde alles sorgsam in Szene gesetzt. Nintendo-typisch haben die Entwickler unter der Regie



Der 4WD ist eindeutig der knuddeligste Renner

Miyamotos den Kutschen nicht bloß eine stählerne Hülle



Stephan: Stunt Race FX ist ein Spiel, das im Gegensatz zu Super Mario Kart und F-Zero mit Startschwierigkeiten zu kämpfen hat. Dies liegt einzig und allein an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Die Kombination Steuerkreuz plus L- und R-Tasten kennen wir ja schon zur Genüge von den beiden zu Anfang aufgeführten Titeln, doch steuern sich die Knuddel-Kutschen diesmal nicht ganz so direkt. Es dauert eine ganze Weile, bis man den richtigen Dreh herausgefunden hat um gekommt um die Kurven zu driften. Dies ist jedoch reine Übungssache, vielmehr nervt mich das unausgewogene "Rennpelverhältnis" im Speed Trax-

Modus. Auf den vier Master-Strecken habt Ihr mehr mit den Gegnern als mit der Strecke zu kämpfen, da wir gedrängelt, geschubst und gestoßen, und das Schlimme ist, es erwischt ausnahmslos Euer Vehikel, was in Verbindung mit dem teilweise äußerst knapp bemessenen Zeitlimit die Grenze zwischen Motivation und Frustration des öfteren verwischen läßt. Seitens zuvor habe ich an einem nahezu perfekten Spiel wie Stunt Race nur Kritik geübt, doch war Martin diesmal schneller und hatte schon alle positiven Dinge in seine Meinung gepackt, so daß mir nur noch die negativen Aspekte übrig blieben. Insgesamt gebührt Stunt Race FX ohne Zweifel auch ein Plätzchen auf dem Siegerpodest, der erwartete Super Mario Kart-Killer ist es jedoch nicht.

verpaßt, sondern versucht, diesen durch ein äußerst "lebendiges Outfit" einen fast menschlichen Charakter mit auf die Strecken zu geben, was ihnen ohne Zweifel hervorragend gelungen ist. Man spürt förmlich die Gravitationskräfte, wenn sich einer der Renner mit Vollgas in die Kurven dreht, wenn sich dabei die Karosserie verbiegt und schwankt und wankt, wenn man jeden Augenblick damit rechnen muß, nur noch die Einzelteile auf dem Screen zu sehen. Auch an den nicht zu unterschätzenden Knuddel-Faktor wurde gedacht. Beim Auf sammeln der Extras quieken die Autos kurz erfreut auf und verdrehen die rießigen Kulleraugen. Ebenso liebevoll sind auch die Strecken aufgebaut, die sich zudem als äußerst anspruchsvoll erweisen. Der geschickte Einsatz



Martin: "Games with personality", Nintendo schafft es immer wieder den Charakteren in ihren Spielen Leben einzuhauchen.

Die vier niedlichen Vehikel lassen sich nicht einfach nur völlig unterschiedlich steuern, nein, mit ihren Kulleraugen, der Art wie sie springen und über die Tracks tänzeln, verfolgt von ihren Einzelteilen, wenn sie mal zu hart an einem Hindernis vorbeischarren, steigern sie sich zu für die Kunden und die Videospiellindustrie gleichermaßen wichtige Identifikationsfiguren, mit denen man regelrecht mitfiebert; nicht anders war es bei Zelda oder Super Mario Kart. Gameplay und Steuerung sind nahezu perfekt gelungen, mit 12 Speed Tracks, einer Masse an Fahrzeugen und eingebauter Batterie kann nicht mal mehr Segas Virtua Racing mithalten. Mankos? Im Zwei-Spieler-Modus geht dem SFX II-Chip deutlich die Puste aus, da hat Mode 7-Mario Kart deutlich mehr zu bieten, und der Sound, na ja, von Nintendo halt... Der "Rest" jedoch kapituliert den zweiten SFX-Titel in die Ruhmeshalle der besten Rennspiele aller Zeiten.



Stunt Trax mit dem Motorrad

von Gas, Bremse und Boost stellt selbst den ausgefeiltesten Mario Kart-Profi zunächst vor Probleme, doch wie eingangs gesagt, Übung macht den Meister. Auf den nächsten drei Seiten zeigen wir Euch nun alle Strecken, geben Euch zu den wichtigsten Stellen Tips und verraten Euch alles was wir bislang herausgefunden haben.

HERSTELLER: NINTENDO ARGONAUT SOFTWARE	DATENTRÄGER: 8 BIT-MODUL USA			
ERSCHEINUNGSTERMIN: 17. SEPTEMBER	SCHWIERIGKEITSGRAD: KEINE			
UNTERSCHIEDLICHE NIVEAUS: KEINE	EINSTELLBAR: KEINTEIL			
BESONDERHEITEN: BATTERIE/SFX II-CHIP	K.A.			
CA. PREIS: K.A.	MUSTER VON: ODER IN TUNDE			
STRAFE: NONE	PRIVE: 50%	50%	50%	50%
84% GRAFIK				
81% SOUND/FX				
89% FUN				

Die fünf Fahrzeuge



4WD

Der dicke Brummer beschleunigt trotz der dicken Walzen unglaublich schnell, dafür hapert er bei ihm an der Höchstgeschwindigkeit. Trotzdem haben wir mit ihm die vier Master-Strrecken durchgespielt, da er durch seine robuste Bauweise den Gegnern kaum Angriffsmöglichkeiten bietet und sich relativ sicher über die Strecken schaukeln lässt.



Coupe

Mit diesem werden die wenigsten fahren. Er stellt zwar zu den beiden anderen die ausgewogenste Lösung dar, doch gibt es in meinen Augen nur zwei Alternativen: Entweder will ich schnell fahren, dann nehme ich den F-Type, oder ich will auf Sicherheit fahren, dann wähle ich den 4WD.



F-Type

An diesem Filterer ist fast alles schnell, nur im Beschleunigen hat er schlechte Karten. Ansonsten ist er der schnellste der drei Kutschen, er hängt aber auch am schnellsten in der Leitplanke, er geht am schnellsten kaputt und er verbraucht seine Booster-Energie am schnellsten.



2WD

Mit dem Motorrad geht man am besten auf Rekordjagd, allerdings ist nahezu jeder Sprung ein gewagtes Unterfangen, denn die leichteste Querneigung kann zum Boostzeit-Killer werden, da sich das kleine Bike nur allzu gerne dreht.



LKW

In den Bonusrunden gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder versucht ihr gemächlich Sekunden einzuhelmsen oder fährt mit Vollgas eine komplette Runde, was ein Zusatzauto bedeutet.

Die drei Perspektiven



Direkt aus dem Cockpit kommt das Streckendesign zwar am besten rüber, schon der kleinste Fahrfehler kann jedoch zur Orientierungslosigkeit führen.



Steuert Ihr Euro Filterer in dieser Darstellung, könnt Ihr zwar dessen Drifts und Verwindungen besonders gut bestaunen, die Streckenübersicht läßt jedoch zu wünschen übrig.



Die Mega Fun fährt vorrangig aus der leicht erhöhten Perspektive, da so die Kurven ideal anvisiert werden können und die Position der Extras am leichtesten auszumachen ist.

Stunt Trax



Rock Field

Hier könnt Ihr bis auf eine Stelle zügig durchfahren, nur bei einem Sprung ist Vorsicht geboten, da Ihr sonst über einen Stern drüberfliegt.



Up'n Down

Der Up'n Down ist auch nicht besonders schwer, nur die Sprünge sind wieder mit Vorsicht zu nehmen. Besonders auf dem letzten Abschnitt kurz vor dem Ziel solltet Ihr mit dem Gas vorsichtig umgehen.



Am Anfang stehen Euch vier Strecken zur Wahl, die Ihr mit allen drei Autos und auch dem Motorradler schon abgestuft, anfangen solltet Ihr mit dem relativ leichten Rock Field-Parcours, als letztes über den Ice Dance-Kurs rutschen. Ziel ist es, insgesamt vierzig Sterne umzufahren. Die Strecken sind in jeweils vier Abschnitte mit jeweils zehn Sternen unterteilt, die innerhalb eines Zeitlimits aufgesammelt werden müssen, das von Fahrzeug zu Fahrzeug verschleden ist. Sobald Ihr drei Strecken mit "perfect" absolviert habt, könnt Ihr eine Bonusrunde anwählen (Radio Control), die in ebenfalls vier Strecken aufgeteilt ist. Hier seht Ihr ein rechteckiges Feld aus der Draufsicht und müßt mit Eurer Kutsche versuchen, die drei anderen Autos plattzumachen. Dies ist nicht ganz einfach, da Ihr nur einen relativ kleinen Ausschnitt des Feldes überblicken könnt und so auf gut Glück von Ecke zu Ecke düst, um die Gegner zu finden.



Radio Control

Die vier Radio Control-Strecken sind im Grunde vom Aufbau her identisch: Eine rechteckige Fläche mit Steinwänden und einem Loch in der Mitte



Blue Lake

Diese Strecke steht komplett unter Wasser. Ihr solltet auf den Einsatz des Boostes verzichten, da Euer Kutsche extrem leicht überdreht.



Ice Dance

Hier kommen nur Vorsichtiche durch. Die Strecke ist komplett vereist und somit logischerweise extrem rutschig. Ihr solltet vor allem bergauf nicht vom Gas gehen, da Euer Vehikel sonst hoffnungslos durchdreht.



Battle Trax



Marine Pipe



Cotton Farm

Der Zwei-Spieler-Modus ist der Schwachpunkt des Moduls. Trotz Unterstützung durch den neuen, schnelleren FX 2-Chip geht dem Super Nintendo hier schnell die Puste aus. Im Schneckentempo schleichen die beiden Fahrzeuge über die vier zur Wahl stehenden Strecken, zudem stehen beiden Spielern nur extrem geschrumpfte Sichtfenster zur Verfügung, was den Spielspaß ebenfalls um einiges senkt. Auch beim Streckendesign bleibt für diesen Modus nur die rote Laterne übrig, da diese allesamt recht kurz und am wenigsten abwechslungsreich aufgebaut sind.



Port Arena



Toxic Desert

Speed Trax

Im Speed Trax steigert sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen. Gegen drei Gegner und ein Zeitlimit müßt ihr eure Fahrkünste beweisen, während die Novice- und Expert-Strecken nur wenig Probleme bereiten, kommt's auf den vier Master-Strecken knifflig. Das Zeitvorgabe sind teilweise überlast knapp und die anderen Fahrzeuge haben hier die besondere Vorliebe, Euch in Grund und Boden zu rammen, was ebenfalls wertvolle Sekunden kostet. Zu

Anfang braucht ihr Euch jedoch keine grauen Haare wachsen zu lassen, da ihr erst einmal Novice und Expert durchspielen müßt, um überhaupt den Master-Level anwählen zu können. Ein Bonbon gibt es, sobald ihr auch diesen gemeistert habt, denn dann dürft ihr auch im Speed Trax mit dem Motorrad losdüsen. Doch schauen wir uns jetzt die einzelnen Strecken gemeinsam im Detail an.

Novice



Easy Ride

Wie es der Name schon sagt handelt es sich hier um die einfachste aller zwölf Strecken. Die Zeitvorgaben sind extrem großzügig, bei der Streckengestaltung wurde auf Schikanen verzichtet, so daß ihr Euch am besten hier mit dem Fahrverhalten der einzelnen Kutschen vertraut machen solltet.



Aqua Tunnel

Wie eigentlich alle Novice-Kurse ist auch der Aqua Tunnel ein relativ einfacher, so daß ihr genug Zeit habt, auch ein wenig auf die grafischen und akustischen Spielereien zu achten.



Sunset Valley

Ich muß mich leider erneut wiederholen, aber auch der erste Kurs durch die Berge stellt keine besonderen Anforderungen an eure Fahrkünste, nur in der letzten Runde müßt ihr an der auf dem Bild gezeigten Stelle mit herabstürzenden Steinen rechnen.



Night Owl

Die letzte Novice-Strecke gehört mit zu meinen Lieblingen, hier kommen endlich Haarnadelkurven und auch Steilwände mit ins Spiel, trotzdem gehört auch er in die Bleifuß-Kategorie.

Expert



Kings Forest

Ohne genügend Fahrpraxis dürfte es hier die ersten kleineren Probleme geben. Zum einen ist die Strecke in der ersten Runde in dichten Nebel gehüllt, zum anderen werden hier einige am wesentlich knapperen Zeitlimit zu knabbern haben. Es ist hier besonders wichtig, sich den Verlauf der Strecke einzuprägen, da, hauptsächlich vor dem ersten Checkpoint, der kleinste Fahrfehler das vorzeitige Aus bedeuten kann.



Sea Breeze

Besonderer Vorsicht ist in den Rinnen geboten. Ihr solltet versuchen, diese in der Mitte zu durchfahren, da am äußeren Rand keine Begrenzung ist und ihr somit, sobald ihr die Kontrolle über Euren Filter verliert, über den Rand ins Wasser fallen könnt. Wichtig ist auch das Aufsammeln der Booster-Symbole, um auf dem oberen Bild nicht zuviel an Geschwindigkeit zu verlieren.



White Land

Bleifuß-Fetischisten haben hier wenig Aussicht auf Erfolg, nur wer gefühlvoll um die Kurven drifet, kann auf dieser eisigen Piste bestehen. Dies dürfte aber nicht weiter schwierig sein, da genügend Zeit vorgegeben wurde. Nur bei einer Schanze in der letzten Runde müßt ihr aufpassen, da Euch dort riesige Schneebälle entgegenrollen.



Night Cruise

Auch der letzte Expert-Kurs zählt zu meinen persönlichen Favoriten. Um die Zeitvorgabe einhalten zu können, müssen erneut die Booster-Symbole aufgesammelt werden,

zudem solltet ihr an den Verkehrsmitteln ohne Rompler vorbeidüsen, da dies sonst enorm Zeit kostet und auch eure Damage unnötig ansteigen läßt. Für Abwechslung sorgen auf der Straße verstreute Kartons, die ihr locker platztwalzen könnt, zudem hat Nintendo auch ein wenig Schleichwerbung mit eingebaut.



Speed Trax

Master



Lake Side

Langsam aber sicher wird es ernst. Das Zeitlimit auf den Master-Kursen ist durchweg unter aller Kanone knapp bemessen, selbst auf dem ersten Platz liegend kann es passieren, daß ihr kurz vor dem Ziel dank der abgelaufenen Sekunden liegen bleibt. Wer an den Booster-Symbolen vorbeifährt, hat im Grunde schon verloren und kann sich seelisch und moralisch schon mal auf einen Neustart einstellen. Wichtig ist auch, die Boost-Energie sinnvoll einzusetzen, am besten nach engen Kurven, um schnell wieder an Geschwindigkeit zuzulegen. Außerdem solltet ihr Berührungen mit den anderen Fahrzeugen vermeiden, da dies nur unnötig aufhält.



Sky Ramp

Der dritte Master-Kurs ist nicht so schwer wie die Strecke davor, mit allen aufgesammelten Extras dürfte es wenig problematisch sein, das Ziel zu erreichen. So könnt ihr wenigstens die grafsamen Gags genießen, sei es die Fahrt durch die Wolken oder die vorbellende Starwing-Armada. Ihr solltet versuchen, vor den anderen drei Kutschen zu bleiben, da einzelne Abschnitte der Straße relativ eng sind, so daß ihr nur wenig Platz zum Überholen habt, was schnell zu einer Kollision führen kann.



Big Ravine

Meine absolute Haßstrecke! Hier machen Euch gleich mehrere Faktoren zu schaffen, die Euer Nervenkitzel sicher genauso strapazieren werden wie meines. In der ersten Runde fängt es kurz nach dem Start zu donnern und leider auch zu regnen an, so daß die Strecke extrem glitschig wird. Da wird das Driften in den zwei Haarnadelkurven mehr oder weniger zur Glückssache. Das nächste Problem entsteht zwischen den Felsbrocken gleich nach der Start-Ziellinie, da, außer dem 4WD, Eure Kutsche enorm an Geschwindigkeit verliert und von den Gegnern gerammt wird was das Zeug hält. Wenigstens regnet es nicht mehr, dafür müßt ihr bei den nächsten zwei Runden jeweils nach der zweiten 180°-Kurve mit Steinschlag rechnen, einmal auf der Außenseite der Fahrbahn. Natürlich ist auch hier die Zeit knapp bemessen, usw... Viel Spaß!



Harbour City

Jetzt entscheidet es sich, ob ihr in Zukunft auch mit dem 2WD antreten könnt oder nicht. Damit dies nicht 'gar so einfach' wird, haben die Nintendo-Programmierer noch mal kräftig einen draufgepackt, oder vielmehr weggepackt, denn ein besonders großes Loch in einer der Rinnen läßt Siegesträume schnell wie eine Seifenblase zerplatzen. Leider kann ich Euch hier nicht zur Vorsicht raten, denn wer nicht gadenlos Volgas gibt, der schafft es nicht zum rettenden Checkpoint. Damit dies nicht passiert, solltet ihr in der Bonusrunde nicht auf Zusatzautos fahren, sondern versuchen, soviel Sekunden wie möglich einzusacken, die Euch dann, falls ihr gut durch die Sky Ramp durchrutscht, auf der letzten Strecke sehr zu Gute kommen.



Tips und Tricks zum Schluß



Gegner-Auswahl
Nervt Euch eine bestimmte Kutsche besonders schlimm, könnt ihr im Auswahlmü über die Select-Taste ein kleines Untermenü aufrufen, in dem ihr die Art der Gegner bestimmen dürft



2WD
Um dieses im Speed Trax fahren zu können, müßt ihr die vier Master-Strecken erfolgreich beenden. Nur wer die Steuerung perfekt beherrscht, kommt auch mit dem Bike zurecht



Rekorde
Über die Batterie werden zu jeder Strecke die Bestzeiten mit den jeweiligen Fahrzeugen festgehalten, zudem könnt ihr Euch in den Rennen an den Runden-Zwischenzeilen orientieren



Crash
Wer zu hart an die Bande kracht oder nach einem Sprung unsanft landet, sieht sein Gefährt in die Einzelteile auseinanderfliegen. Es dauert ein paar Sekunden, bis es sich wieder zusammengesetzt hat

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 9/94**

Subterranea

Teil 2, Seite 193-194

Lost Vikings

Teil 1, Seite 195-208

Secret of Mana

Teil 2, Seite 209-223

**PLAYERS
GUIDE**

CODES + FREEZERS

Seite 224

Eternal Champions
Aladdin
Choplifter 3
Claymates
Dr. Franken
Eye of the Beholder
Inspector Gadget
F1 Exhaust Heat
Jurassic Park
Mega-Lo-Mania
Megaman X
Mickey's Magical Quest

NBA Jam
Nigel Mansell
Rampart
Ren and Stimpy
R-Type 3
Striker
Top Gear 2
Adventures of Lolo 2
Blaster Master
Faxanadu
High Speed

Bisher erschienen:

Codes	Seiten	Ausgaben	Seiten	Ausgaben
MEGA CD II	29,61,93,127,159	03,04,05,06,07		
Codes + Freezers				
GAME BOY	28,32,60,64,92,96,125,126,192	03,04,05,06,08		
GAME GEAR	30,31,62,63,94,95,127,128,159	03,04,05,06,07		
MASTER SYSTEM	30,31,62,63,94,95,127,128,159	03,04,05,06,07		
MEGA DRIVE	29,30,61,62,93,94,127,192	03,04,05,06,08		
NES	28,32,59,60,64,92,96,125,126,191,192	03,04,05,06,08		
SUPER NES	27,32,59,64,91,96,125,126,159,160,190,191	03,04,05,06,07,08		
Komplettlösung:				
Castlevania MD	109-118,129-140		06,07	
Equinox MD	119-124,155-158,161-168		06,07,08	
Poggy MD	48-58,79-90		04,05	
Secret of Mana SNES	169-180		08	
Sonic Spinball MD	6-13		03	
Subterranea MD	181-189		08	
Super Empire				
Strikes Back SNES	14-26,33-47,65-78		03,04,05	
The Mystical Ninja SNES	97-108,141-154		06,07	
Wiz 'n' Liz MD	1-5		03	

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine MEGA FUN Magazin-Tips bestellen:
 St. HELP-Sammelordner „MEGA FUN Magazin“ je 10,- DM

Gesamt _____ DM
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM,-/Ausland DM,-) _____ DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM

- bar (Geld liegt bei)
 per V-Scheck
 per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem MEGA FUN Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

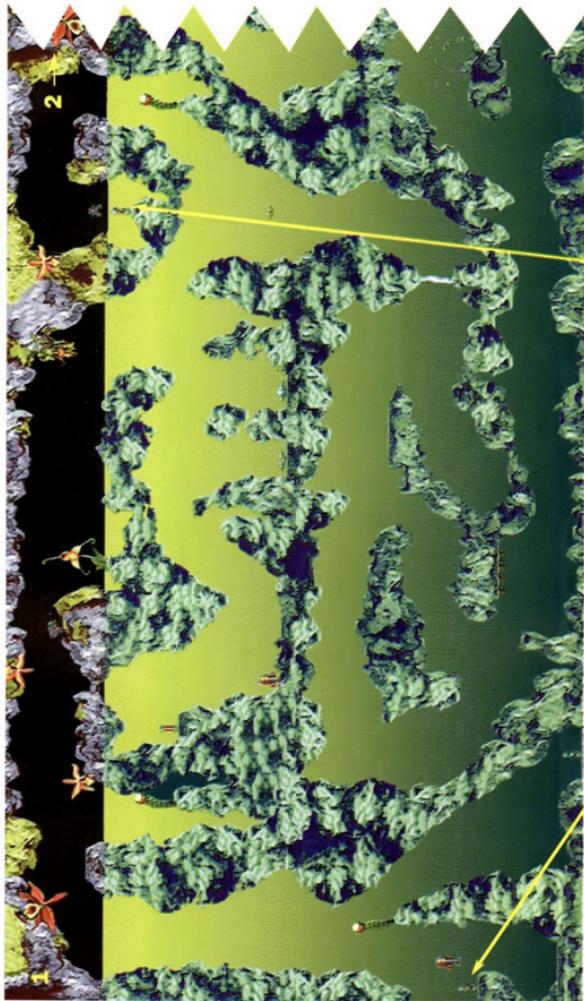


**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS !!!**

SUBTERRANIA

In diesem letzten Level von Subterrania mußt du deinen Kampfläger durch die Höhlen der Subterranean Minen-Kolonie führen und die Alienmächte besiegen, um an Svin, den Alienboß, heranzukommen und ihn im Endkampf zu zerstören!

Level 9...



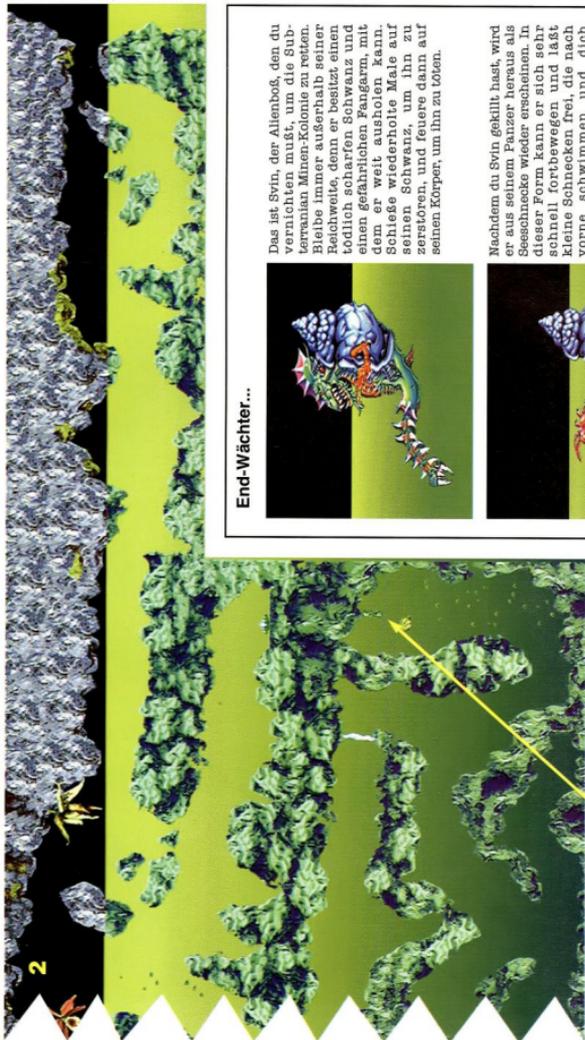
2. Führe deinen Kampfläger durch die Höhlen, um diese Kapsel zu erreichen und den Schlüssel einzusammeln, mit dem du später im Level das Tor öffnen kannst. Zerstoße mit deiner Waffe jeden Alien und andere Feinde, auf die du bei deiner Reise stößt. Beise runter und durch das geöffnete Tor dem Ausgang entgegen. Halte Ausschau nach ungewöhnlichen Geröllblöcken an den Höhlendecken. Sie könnten auf deinen Kampfläger fallen und einigen Schaden anrichten.

1. Am Anfang dieses Levels wirst du in der oberen linken Ecke starten. Fliege deinen Kampfläger nach unten links dieses Levels, um den nuklearen Kristall einzusammeln, aber halte nach dem Schlangenkraut Ausschau! Es wird, wenn es eine Chance bekommt, dein Schutzschild reduzieren - vermöchte es mit deiner Waffe! Am Ende dieses Levels kannst du ein extra Leben einsammeln.



SUBTERRANIA

...Level 9



End-Wächter...



Das ist Svin, der Altschwab, den du vernichten müsst, um die Subterranean-Minen-Kolonie zu retten. Bleibe immer außerhalb seiner Reichweite, denn er besitzt einen tödlich scharfen Schwanz und einen gefährlichen Fangarm, mit dem er weit ausholen kann. Schieße wiederholte Male auf seinen Schwanz, um ihn zu zerstören, und feiere dann auf seinen Körper, um ihn zu töten.

Nachdem du Svin gekillt hast, wird er aus seinem Panzer heraus als Beeschnucke wieder erscheinen. In dieser Form kann er sich sehr schnell fortbewegen und lässt kleine Schnecken frei, die nach vorne schwimmen und dich verfolgen. Poche die Schnecken im linken Teil des Screens, um dich zu verteidigen. Schieße dann wiederholt aus deiner Position auf Svin, damit seine Energie abnimmt und er zerstört wird.

1. Hier liegt noch ein Schlüssel, um das Haupttor zu öffnen. Sammle ihn ein, um Zugang zu Svins Höhle zu bekommen. Erwas weiter im Level befindet sich ein Schildenalter - ihr den Fall, das dein Schild Kugel miterzuschweben und dein Schild aufzulösen. Wechsle auf die obere Teil dieses Levels erreicht, müsst du deinem Kampfpfänger nach rechts fliegen, um in Svins Höhle einzutreten.



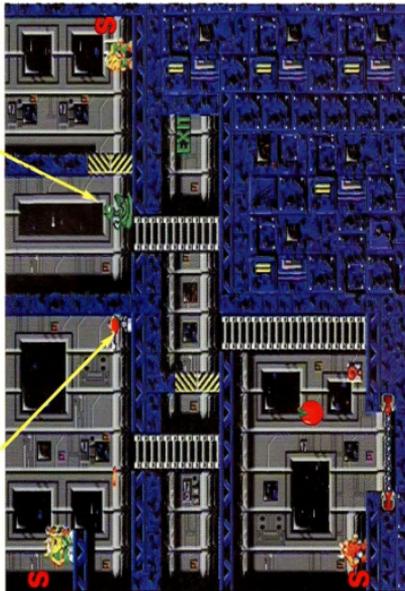
THE LOST VIKINGS

Im ersten Teil der Komplettlösung zu Lost Vikings mußst du den Wikingern helfen, aus Tomators Raumschiff zu fliehen, durch die Höhlen zu kommen und letztendlich nach Hause zurückzukehren.

Raumschiff - Level 1

2. Damit Baleog den Ausgang erreichen kann, muß er zuerst diesen Alien vernichten. Wandle vorwärts, um die Tür zu aktivieren und benutze deine Pfeile, um die Kiste mit dem roten Käse nach unten zu rufen, um dich den anderen Wikingern anzuschließen und verlasse dieses Level.

1. Dieses Level startest du mit Eric. Springe über die elektrische Grube und sammle den Apfel ein. Klettere die Leiter hoch und gehe nach rechts, um den Ausgang zu erreichen. Halte das Schild in der Hand und gehe nach rechts, bis die Leiter runter und gehe rechts hinaus.



Die Besetzung



Eric der Flinker
Baleog
Olaf

Eric ist der schnellste Wikingler. Er kann auch weit springen. Seine andere Eigenschaft ist sein harter Kopf. Mit Anlauf schafft er es, mit seinem Kopf Wände zu zerschmettern. Dadurch werden geheime Gegenstände und Durchgänge freigelegt.

Baleog der Grimmige

Baleog ist der einzige Wikingler, der Waffen bei sich trägt - ein Schwert und einen Bogen mit einem unendlichen Vorrat an Pfeilen. Er kann seine Pfeile ungenutzt abfeuern, um die Feinde zu zerstören, und mit seinen Pfeilen Schalter betätigen, die außer Reichweite liegen.

Olaf der Dicke

Olaf ist dick und langsam, aber sein Schild macht ihn sehr nützlich. Er kann jeder feindlichen Attacke ausweichen, wenn sein Schild auf dem Feind gerichtet ist. Olaf kann seinen Schild auch als Plattform für Eric verwenden. Er kann dadurch höhere Plattformen erreichen.

SCHLÜSSEL

 Lebensmittel. Ersetzen einen Gesundheitspunkt für den Wikingler.

 Steak. Ersetzt Gesundheitspunkte. ²



Schild. Macht den Wikingler gegen einen feindlichen Schlag unempfindlich.



Bomben. Du kannst sie überall fallenlassen, um etwas zur Explosion zu bringen.



Spezialbomben. Aktiviere eine davon, um alle Feinde auf dem Screen zu vernichten.



Flammenpfeile. Dieser Pfeil zerstört jeden Feind.



Schlüssel. Die Farbe des Schlüssels muß mit der des Schlosses übereinstimmen.



Schwerkräftstiefel. Mit ihrer Hilfe bleibt der Wikingler fest auf dem Boden der Tatsachen.

Köpfe. Bediende diese, um Teile des Spielintergrundes zu aktivieren.

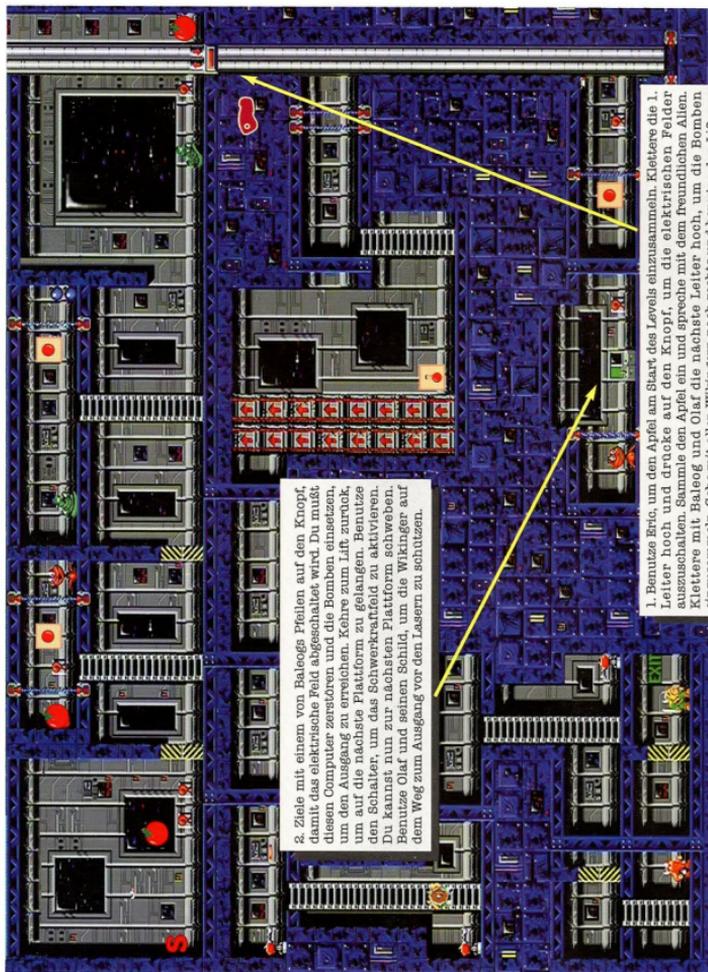
Schalter. Einige davon schalten elektrische Felder ab, andere öffnen Türen.

Ziele. Sie können nur durch Baleogs Pfeile aktiviert werden.



THE LOST VIKINGS

Raumschiff - Level 2



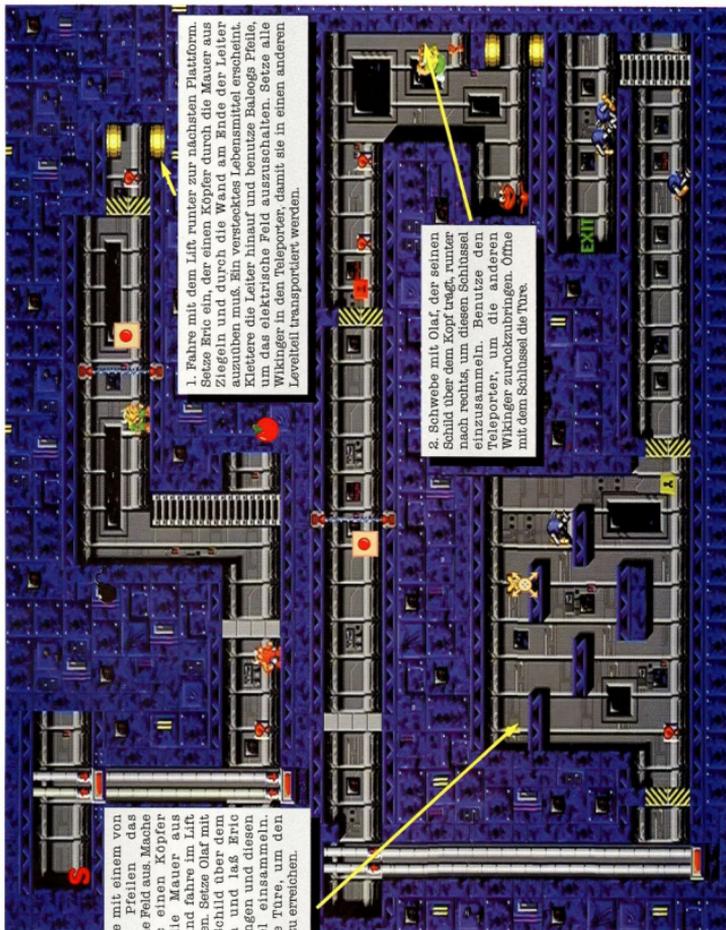
2. Ziele mit einem von Baleogs Pfeilen auf den Knopf, damit das elektrische Feld abgeschaltet wird. Du müsst diesen Computer zerstören und die Bomben einsetzen, um sie zu zerstören. Du kannst auch einen Knopf, um auf die nächste Plattform zu gelangen, betätigen. Du kannst nun zur nächsten Plattform schweben. Benutze Olaf und seinen Schild, um die Wikinger auf dem Weg zum Ausgang vor den Lasern zu schützen.

1. Benutze Eric, um den Apfel am Start des Levels einzusammeln. Klettere die 1. Leiter hoch, um den Knopf der elektrischen Leiter zu betätigen. Gehe zu den Bomben auszuschießen. Sammle den Apfel ein und sprache mit dem freundlichen Alien Kletterer mit Baleog und Olaf die nächste Leiter hoch, um die Bomben einzusammeln. Gehe mit allen Wikingern nach rechts und benutze den Lift, um auf den Levelboden abzusinken. Dort, befindet sich ein Geheimdurchgang.



THE LOST VIKINGS

Raumschiff - Level 3



3. Schalte mit einem von Balooogs Pfeilen das elektrische Feld aus. Mache eine Kopie des Codes durch die Mauer aus Ziegeln und fahre im Lift nach unten. Setze Olaf mit seinem Schild über dem Kopf ein und las Eric hochspringen und diesen Schlüssel einsammeln. Öffne die Türe, um den Ausgang zu erreichen.

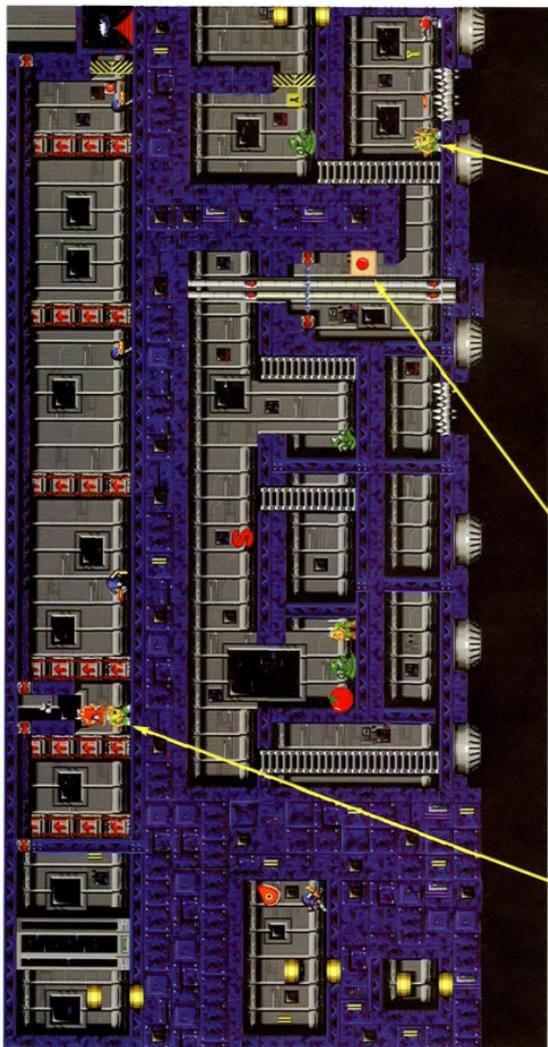
1. Fahre mit dem Lift, runter zur nächsten Plattform. Setze Eric ein, der einen Körper durch die Mauer aus Ziegeln und durch die Wand am Ende der Leiter ausrauben muß. Ein verstecktes Lebensmittel erscheint. Klettere die Leiter hinauf und benutze Balooogs Pfeile, um das elektrische Feld auszuschalten. Setze alle Wikinger in den Teleporter, damit sie in einen anderen Levelteil transportiert werden.

2. Schwebes mit Olaf, der seinen Schild über dem Kopf trägt, runter nach rechts, um diesem Schlüssel einzusammeln. Benutze den Teleporter, um die anderen Wikinger zurückzubringen. Öffne mit dem Schlüssel die Türe.



THE LOST VIKINGS

Raumschiff - Level 4



3. Nachdem alle Wikinger transportiert wurden, sollte sich Olaf an dieser Stelle befinden. Eric kann dann auf seinen Schild springen, um die Schwerekraftfeld einzusammeln. Eric muss sie anziehen, dann rechts entlanglaufen und über die Aliens springen. Danach muß er den Knopf betätigen, um das Schwerekraftfeld auszuschalten. Olaf und Baleog können nun sicher zum Ausgang auf der rechten Seite wandern.

1. Führe Eric nach links, springe über die Erde und klettere die Leiter hinunter. Ersetze die Leiter mit einem Schild, um das elektrische Feld abzuschalten. Kehre zum Fuß der Leiter zurück, wo Eric nochmals seinen Kopf einsetzen muß, um durch die Wand zu stoßen. Ein Geheimgang erscheint.

2. Baleog und Olaf müssen die Leiter hinaufklettern, um die Aliens zu töten. Zerstöre mit Baleogs Pfeilen die feindliche Aliens. Stelle Olaf an diesen Punkt hier, um mit seinem Schild den Laserstrahl abzufangen. Eric muß nun ruberspringen, um den Schlüssel einzusammeln. Klettere die Leiter hoch, um den nächsten Teleporter zu erreichen.



THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 5



2. Dort liegt ein Apfel für Eric bereit. Öffne die 2. Tür und schleide auf diesen Knopf, damit die Holzbrücke runterkommt. Wiederhole diesen Vorgang, um den Ausgang zu erreichen.

1. Wandere mit allen Wikingern nach rechts und vernichte dabei alle Feinde denen du begegnest. Springe mit Eric über das Wasser und sammle beide Schlüssel und die Spezialbombe ein. Zerschmettere die Wand und klettere die Leiter auf der rechten Seite runter. Öffne mit dem Schlüssel die Tür. Zerplatze mit der Spezialbombe alles, was sich auf dem Screen befindet!

PASSWÖRTER

- Raumschiff-Level**
 1. STRT 2. GR8T
 3. TLPT 4. GRND
Höhlen-Level
 5. LLMO 6. FLOT

Maschinen-Level

18. JILY 19. PLNG
 20. BTRY 21. JNKR
 22. CBLT 23. HOPP
 24. SMRT 25. V8TR
Wacky-Level
 26. NFL8 27. WKYY

28. CMBO 29. 8BLL
 30. TRDR 31. FNTM
 32. WRLLR 33. TRPD
Tomator-Level
 34. TFFF 35. FRGT
 36. 4RN4 37. MSTR



THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 6

3. Sammle den Schild ein, bevor du zur nächsten Plattform kletterst. Zerschmetere mit Erics Kopf diese Mauer und sammle das Steak ein. Steige die Leiter hinauf und gehe rechts hinaus.

2. Laß Eric an dieser Stelle hochspringen, um den Flammenpfeil für Balog einzusammeln. Benutze den Schlüssel, dazu die Schürbrücke heranzulassen. Klettere mit einem hochgeleitert ein, erlaß Eric von Olafs Schild herunterspringen und den Schlüssel einsammeln. Er kann nun die Türe öffnen.



1. Schicke Olaf die Leiter hoch und sammle auf deinem Weg die Äpfel ein. Springe von oben rechts runter und benutze seinen Schild, um runterzuschweben. Sammle diesen Schlüssel ein, um die Tür zu öffnen. Vernichte die Eidechse. Laß Olaf die nächste Leiter hinaufklettern und sammle den Schlüssel ein. Benutze das Schild, um die Feuerbälle abzuwehren.



THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 7 & 8



1. Besitze die Leitern und Plattformen, um deine Wikinger hoch und oben durch den Tunnel zu führen. Setz Olaf an die Spitze abzuwehren. Balog muss mit seinen Pfeilen alle Feinde beschließen. Und Eric muss einen Körper durch diese Wand vollziehen, damit versteckte Lebensmittel enthält werden.

1. Klettere am Start die Leitern hinunter, bewege dich nach rechts und steige die nächste Leiter hinauf. Balog muss auf diese Geröllblöcke schießen, damit sie in die Lavagrube unten fallen.

2. Eric muss diesen Schlüssel einsammeln, damit die Hagzbrocke runterkommt und Olaf und Balog den Ausgang erreichen können. Sammle die Spezialbombe ein und zerstöre mit ihr alle Feinde, die deinen Weg kreuzen.

2. Überquere die Lavagrube und steige die Leitern hoch, um die obere Plattform zu erreichen, wo Olaf mit seinem Schild die Feuerbälle abwehren muss. Zerschmettere mit Eric's Schadel diese Wand. Balog muss mit einem Pfeil den Schalter treten. Bewege dich über die Brücke und dem unteren Levelzeit entgegen. Gehe nach links hinaus.

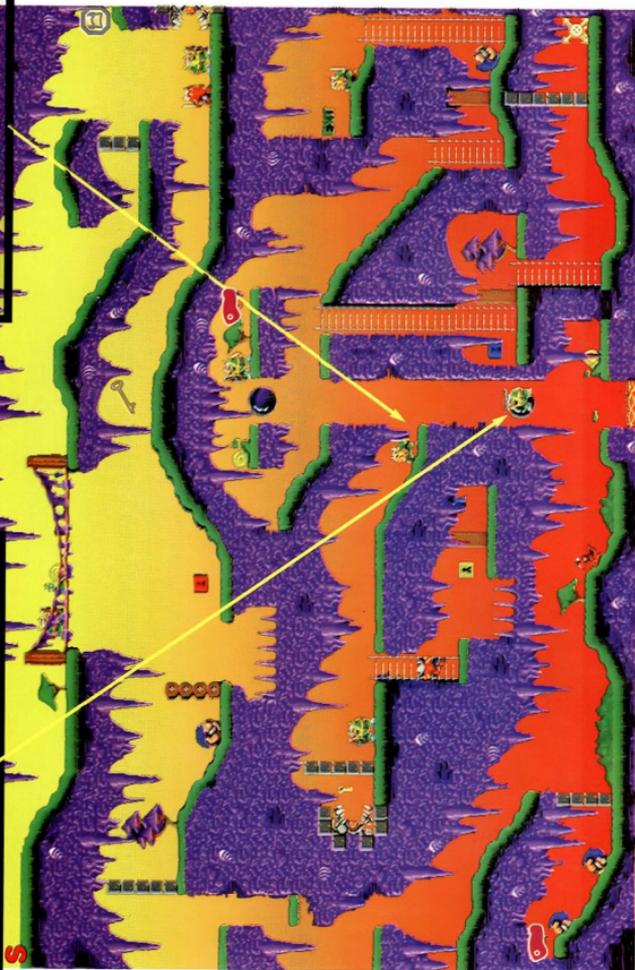


THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 9

1. Setze am Start Olaf und Balogf ein, um die große Schnecke auf der Brücke zu zerstören. Gehe nach rechts und stoße durch die Wand, stürze mit Olaf runter und wehre die Feuerbälle ab. Sammle den Schlüssel ein, um die Brücke zu senken. Bewege dich am Levelboden entlang und benutze diese Blasen, um höhere Plattformen zu erreichen.

2. Springe von den Blasen, um hier hindanzukommen. Drei Wikinger müsstest du einsammeln. Schwewe auf den Blasen nach oben und gehe dann ruher nach unten, um die Blasen zu zerstören.



THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 10

2. Erlebe mit den Wikingern zurückkehren, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen. Führe die Wikinger durch die Tür, hoch und rechts entlang. Zerstore mit der Spezialbombe alle Feinde im Screen. Benutze den roten Schlüssel, um diese Holzbrücke zu senken.



1. Schicke Olaf und Balooq die Leiter hoch, um die Fideleisen zu vernichten. Bewege dich weiter und dann den Screen runter und zerstöre den Höhlenmenschen. Gehe an dieser Stelle hoch und sammle den Schlüssel ein. Bewege dich dann nach oben links, wo Erle - wie gezeigt - von Olafs Schild springen muß. Sammle den Schlüssel in der oberen linken Ecke ein.



THE LOST VIKINGS

Bonus - Level



1. Laß Baleog und Olaf die Leitern hochklettern und zerstöre die Eidechsen, sammle den Schild und die Lebensmittel ein. Alle Wikinger müssen 2 Blasen benutzen, um sicher über das Wasser zu gelangen. Olaf muß sich an diesen Punkt stellen, damit Eric hochspringen und den Schlüssel einsammeln kann.

2. Führe die Wikinger weiter und nach oben, um den Schlüssel einzusammeln. Verteidige Eric und Baleog mit Olafs Schild vor feindlichen Attacken. Eric muß von Olafs Schild springen, damit er das Schloß erreicht. Öffne die Tür und bewege dich schnell, um der Eidechse auszuweichen.

Bonus - Level

Paßwort:

TR33

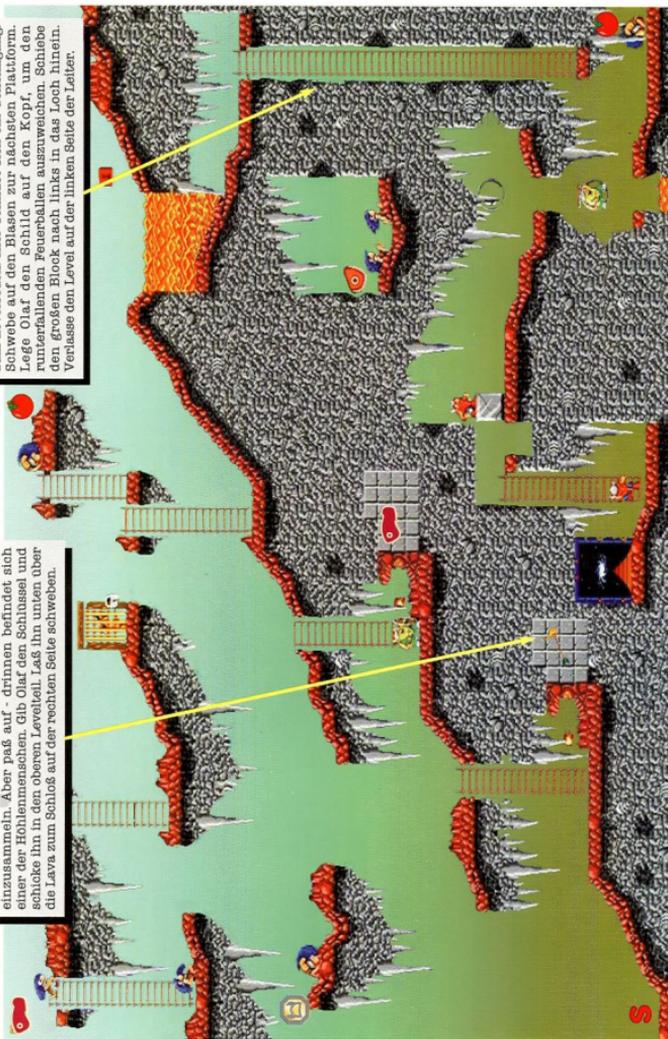


THE LOST VIKINGS

Höhlen - Level 11

1. Olaf kann sich nach rechts bewegen und die Feuerbälle abwehren. Setze Eric's Kopf ein, um diese Blöcke zu brechen und den Schlüssel einzusammeln. Aber paß auf - drinnen befindet sich einer der Höhlenmenschen. Gib Olaf den Schlüssel und lege ihn in das obere Level. Letztes Tun, um über die Lava zum Schloß auf der rechten Seite zu schwimmen.

2. Benutze den Schlüssel, um die Lava ablaufen zu lassen. Führe deine Wikinger durch die Lavagrube zum Levelboden. Hier befindet sich ein Geheimgang. Schwere auf den Blasen zur nächsten Plattform. Lege Olaf den Schild auf den Kopf, um den runterfallenden Feuerbällen auszuweichen. Schiebe den großen Block nach links in das Loch hinein. Verlasse den Level auf der linken Seite der Leiter.

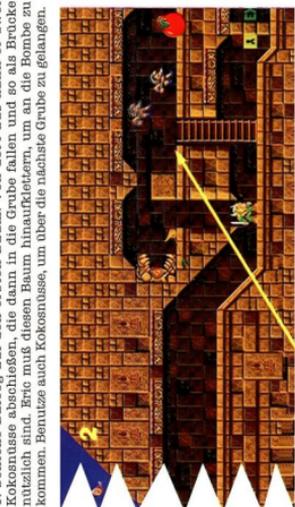
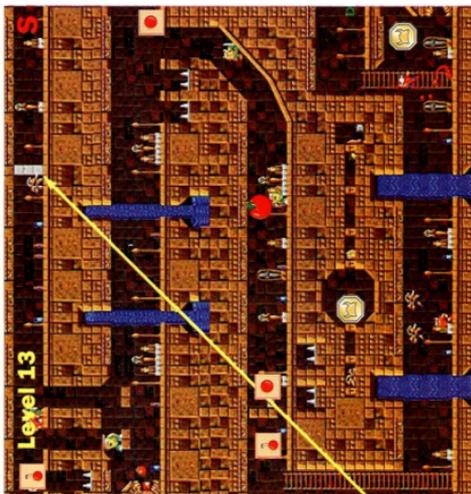


THE LOST VIKINGS

Level 12 & 13



1. Schicke Baloeg auf den ersten Baum. Von dort aus kann er zwei Kokosnüsse abheulen, die dann in die Grube fallen und so als Brücke nützlich sind. Eric muß diesen Baum hinaufklettern, um an die Bombe zu kommen. Benutze auch Kokosnüsse, um über die nächste Grube zu gelangen.

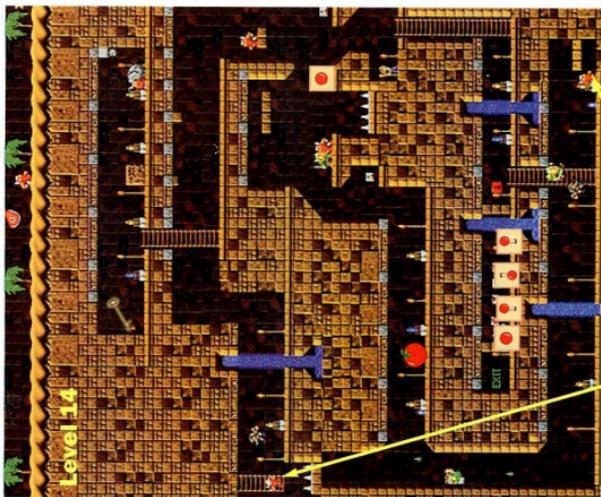


2. Olaf sollte die Bombe an dieser Stelle ablegen, wenn die Pharaonen nicht zu nahe stehen. Falls die Bomben nicht ihren Zweck erfüllen, vernichte die Pharaonen durch Baloeg. Dann muß Olaf auf dem unteren Teil der Leiter stehen und seinen Schild in die Luft halten. Wenn Eric nun auf den Schild springt, kann er sich so den Ebene nähern. Benutze auf dem weiteren Weg Olafs Schild zum Schutz.



THE LOST VIKINGS

Level 14 & 15

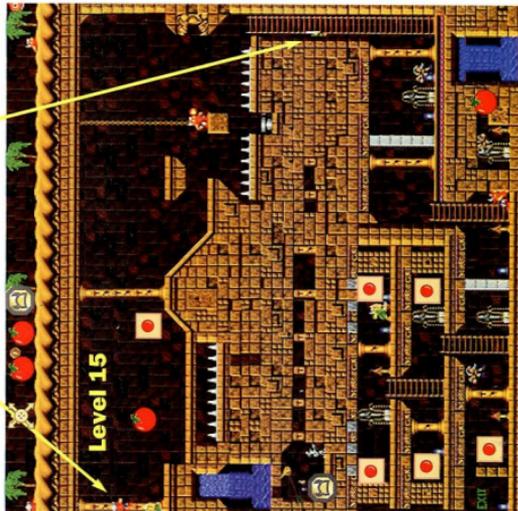


1. Schicke Olaf nach links, damit er dann herunterfällt und den Schalter aktiviert. Zerschmettere die Mauer mit Eric's Kopf, um dir den Schlüssel schnappen zu können. Klettere die Leiter zur Geheimpassage nach oben und nimm dir das Steak sowie die Spezialbombe.

2. Und wieder solltest du Eric's Kopf zum Zerschmettern der Mauer benutzen. So kannst du die Schalter-Positionen herausfinden. Klettere die Leiter hinauf. Benutze den Schlüssel, um an die Schalter und an den Ausgang heranzukommen.

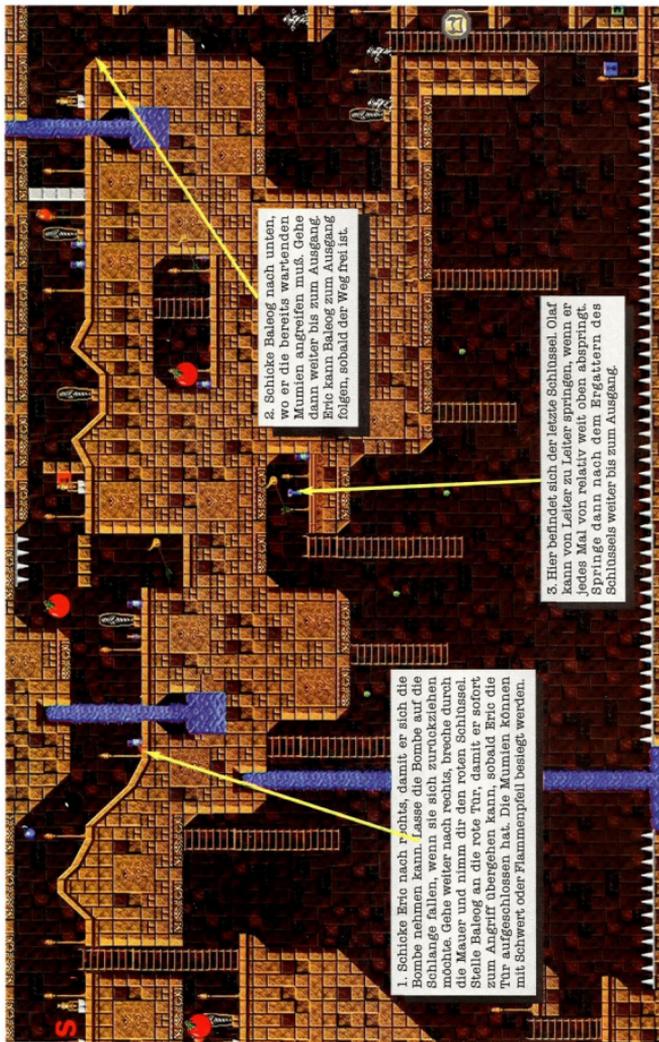
3. Eric kann sich über die Säule Zutritt zur Geheimpassage verschaffen und dort die Gegenstände einsammeln. Schicke ihn dann zurück, damit er schließlich nach oben springt. Über die schräge Grabenbrücke springe du zum Block an der Kette, um den Feuerballen auszuweichen. Schiebe mit Baloegs Pfeilen auf die Kette.

4. Hier gibt es eine Geheimpassage. Schicke Eric die Leiter hinunter und dann in die Passage. Springe über die Mauer und schnappe dir den Schlüssel an der Kette. Sammle auch die Lebensmittel ein.



THE LOST VIKINGS

Level 16



1. Schicke Eric nach rechts, damit er sich die Bombe nehmen kann. Lasse die Bombe auf die Schlange fallen, wenn sie sich zurückziehen möchte. Gehe weiter nach rechts, breche durch die Mauer und nimm dir den roten Schlüssel. Stelle Baloeg an die rote Tür, damit er sofort zum Angriff übergehen kann, sobald Eric die Tür aufgeschlossen hat. Die Mumien können mit Schwert oder Flammpefیل besiegt werden.

2. Schicke Baloeg nach unten, wo er die bereits wartenden Mumien angreifen muß. Gehe dann weiter bis zum Ausgang. Eric kann Baloeg zum Ausgang folgen, sobald der Weg frei ist.

3. Hier befindet sich der letzte Schlüssel. Olaf kann von Leiter zu Leiter springen, wenn er den Schlüssel nach oben bringt. Sprünge dann nach dem Eröffnen des Schließels weiter bis zum Ausgang.

Fortsetzung folgt...



SECRET OF MANA

Hier ist nun der 2. Teil der kompletten Lösung zu "Secret of Mana". Und wieder begleiten wir deinen Helden auf seiner Reise durch die große weite Welt.

Forest

Map 14

Tropicallio



1. Auf dem Weg zu Wätts, dem Schmied, wirst du Tropicallio begegnen. Er spricht mit Kurb, einem Mann, der dich zum Tropicallio mit dem Speer an, wenn er aus dem Boden auftaucht.

2. Tove Tropicallio und kehre zu Wätts zurück, nachdem Spritz zu deinem Begleiter geworden ist. Der Schmied zeigt dir eine Abkürzung aus dem Wald an den Wasserfällen nach oben und bringe den Levi in Norden. Siehe Karte 10.

3. Halte dich in Richtung Norden und bahne dir den Weg mit deinem Schwert einen Weg durch diese Blumen. Nimm dich allerdings vor den Giftpflanzen Lullabuds in acht, da sie angreifen können. Setze deine Reise in Richtung Norden fort. Du kommst zum Haunted Forest, indem du in dem Kreis aus Steinen siehst.



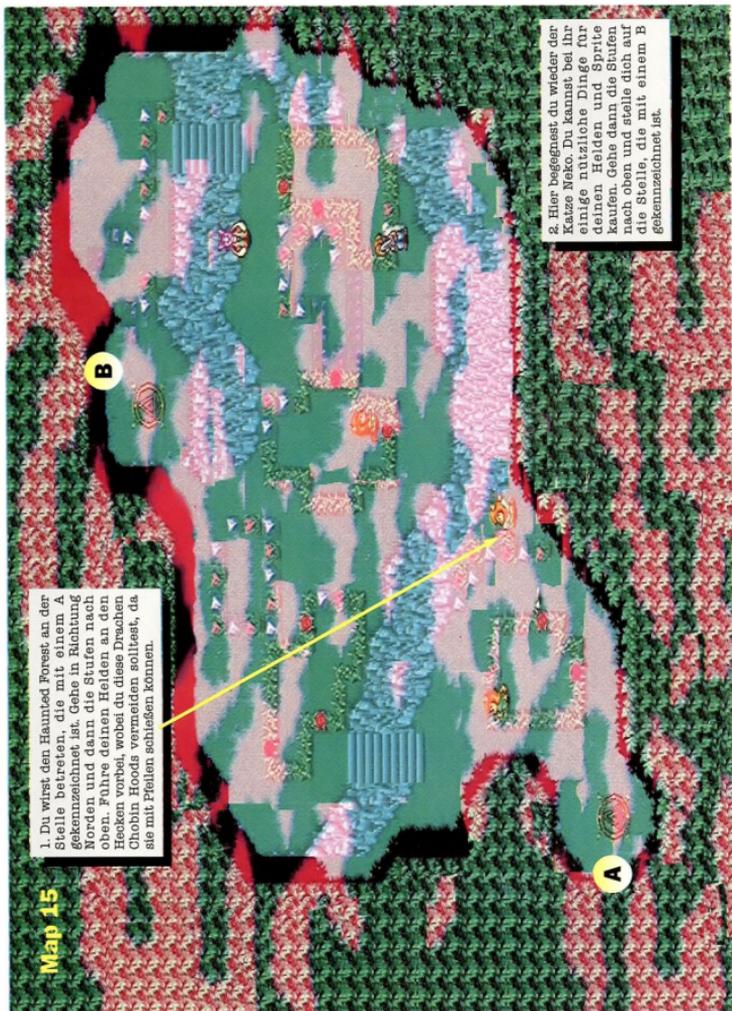
SECRET OF MANA

The Haunted Forest

Map 15

1. Du wirst den Haunted Forest an der Stelle betreten, die mit einem A gekennzeichnet ist. Du wirst dann die Stufen nach oben. Führe deinen Helden an den Hecken vorbei, wobei du diese Drachen Chobin Hoods vermeiden solltest, da sie mit Pfeilen schießen können.

2. Hier begegnest du wieder der Katze Neko. Du kannst bei ihr einige nützliche Dinge für deinen Helden und Sprites kaufen. Gehe dann die Stufen nach oben und stelle dich auf die Stelle, die mit einem B gekennzeichnet ist.



SECRET OF MANA

The Haunted Forest

Map 16

2. Gehe von der Stelle, die mit einem B gekennzeichnet ist, in Richtung Westen. Dein Held muß seine Axt bei den Gesteinen einsetzen. Stelle dich dann an die Stelle C.

1. Du kommst an dieser Stelle wieder zum Vorschein. Hier begegnest du auch einem jungen Mädchen, das von zwei Wölfen gefangen wurde. Benutze dein Schwert, um die Wölfe zu töten. Das Mädchen wird dich auf deinem weiteren Weg begleiten.

3. Deine ganze Truppe wird an der Stelle C mit der Karte 17 transportiert. Kehre nun den Weg an der einäugigen Pflanze vorbei. Stelle dich auf den gekennzeichneten Punkt D.



SECRET OF MANA

The Haunted Forest



SECRET OF MANA

The Haunted Forest

Map 18



1. Vom Punkt F aus müsst du die Stufen hinunter und dann um die Hecken herumgehen. Du wirst dann die Stelle G erreichen. Dann nimm dich vor diesem Muthboom und seinen Angriffen in acht.

2. Hier ist wieder einer der Chobin Hood-Drachen, die mit Pfeilen auf dich und deine Freunde schießen. Vernichte ihn entweder mit dem Speer oder mit Pfeil und Bogen.



SECRET OF MANA

Elinee's Castle



SECRET OF MANA

Elinee's Castle

2. Dein Held muß nun die Stufen nach oben laufen und auf dem Schalter am Boden stehen, damit die Brücke erscheint. Damit du dann schließlich Elinee erreichst, mußst du einen Schalter aktivieren. Dadurch öffnet sich eine Gasse.

1

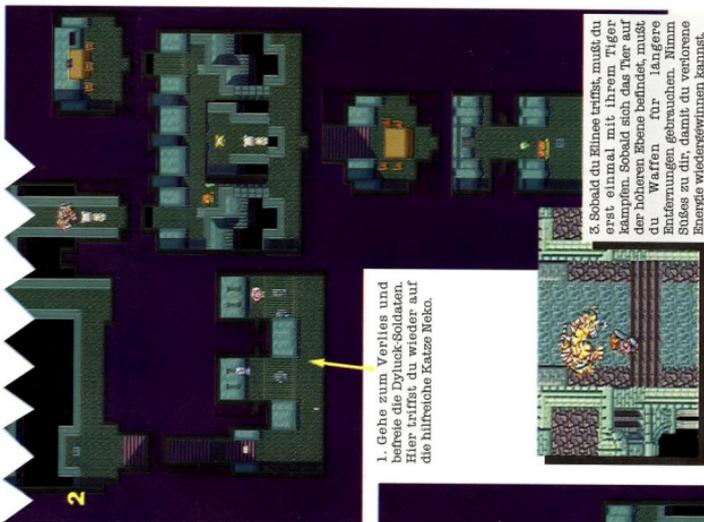


2



1. Gehe zum Verlies und befreie die Dytuck-Soldaten. Hier trifft du wieder auf die hilfreiche Katze Neko.

2



3. Sobald du Elinee triffst, mußt du erst einmal mit ihrem Tiger kämpfen. Sobald sich das Tier auf der höheren Ebene befindet, mußt du Warten für längere Momente ab, damit du verlorene Energie wiedergewinnen kannst.

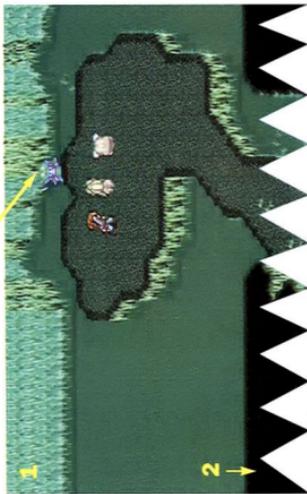


SECRET OF MANA

Undine's Cave



1. Dies ist der Wasserfall, der sich östlich des Wasserpasses befindet. Töte den Fisch links mit deinem Waden. Bewege dann die Höhle hinter dem Wasserfall.



2. Schade das beißende Ungeheuer vernichtet ist, erscheint ein Eingang in der Wand im Norden. Da befindet sich Undine, die deinen zwei Begleitern magischen Wasserzauber verteilen kann.



3. Hier sind noch mehr Fische, an denen du deine Waffengeschicklichkeit üben kannst. Ist immer Süßes, wenn deine Energie Nachschub braucht. Der Ausgang befindet sich in Richtung Norden.

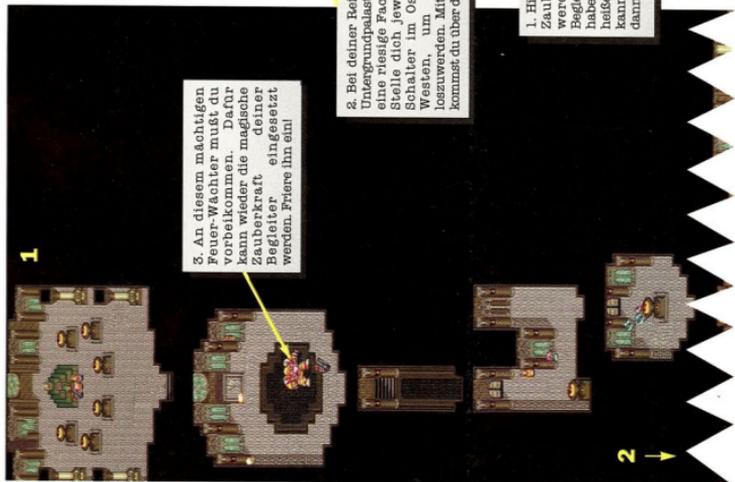
3. Dies ist der Totpol, dem du auf deinem Weg zu Undine begegnest. Er ist um einiges zäher, als du wahrscheinlich denkst!

4. Greife den Totpol wirklich hartnäckig an. Er verwandelt sich nach einer Weile in eine beißende Hidechse. Benutze dein Schwert und las dich nicht unterkriegen. Wenn du genau vor dem Monster schahst, kommst du allerdings gelassen werden.



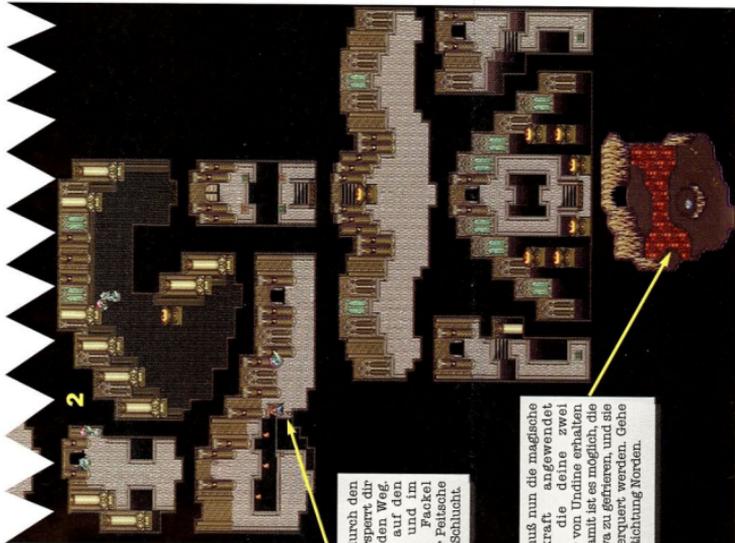
SECRET OF MANA

Underground Palace



1. An diesem mächtigen Feuer-Wächter musst du vorbeikommen. Dafür kann wieder die magische Zauberkraft deiner Begleiter eingesetzt werden. Friere ihn ein!

1



2. Bei deiner Reise durch den Undergroundpalast versperrt dir eine feige Fackel den Weg. Stelle dich an den Schalter im Osten und im Westen, um die Fackel loszuwerden. Mit der Fettsche kommt, du über diese Schlucht.

2

1. Hier muss nun die magische Zauberkraft angewendet werden, die deine zwei Begleiter von Untine erhalten. Ist es möglich, die heiße Lava zu durchqueren kann überquert werden. Gehe dann in Richtung Norden.

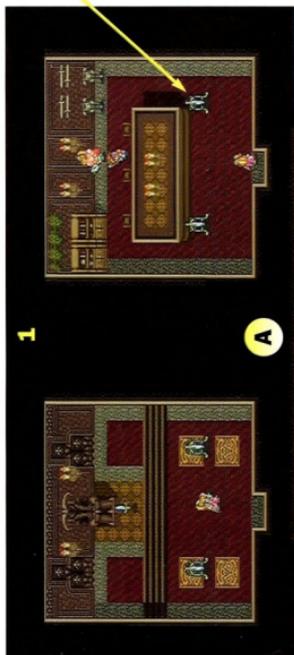
2



SECRET OF MANA

Pandora Ruins

1



3. In den Ruinen von Pandora verbergen sich viele kleine Räume, in denen Gegner nur auf dein Kommen warten. Dies sind teuflische Schwerte, die angreifen, wenn man sich ihnen nähert.

A



2. In diesem Eingangsbereich befinden sich Zombies, die dich angreifen. Renne in Richtung Norden und durch diesen Ausgang, um ihnen auszuweichen. Dadurch sparst du Zeit und Energie.

2



1. Es ist für den weiteren Verlauf des Spiels wichtig, mit Phanna zu sprechen. Sie ist eine Freundin deiner jungen Begleiterin.

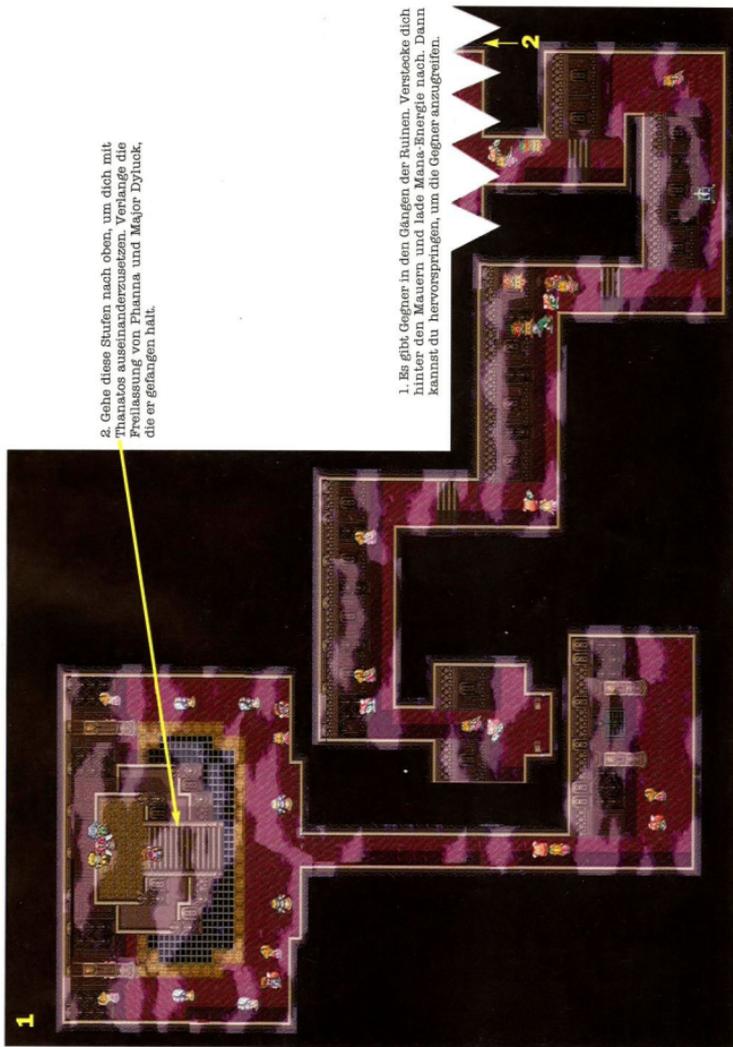


SECRET OF MANA

Pandora Ruins

2. Gehe diese Stufen nach oben, um dich mit Thanatos auseinanderzusetzen. Verfolge die Freilassung von Phanna und Major Dyluck, die er gefangen hält.

1. Es gibt Gegner in den Gängen der Ruinen. Versetze dich hinter den Mauern und lade Mana-Energie nach. Dann kannst du hervorspringen, um die Gegner anzugreifen.



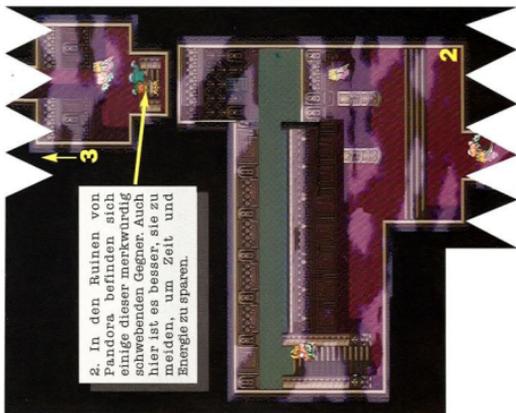
SECRET OF MANA

Pandora Ruins

1. Hier begegnest du Wall Face. Er kann gewaltige Lichtstrahlen aus seinen Augen schießen. Spritze kann ihm mit seiner magischen Zauberkraft großen Schaden zufügen. Greife dann mit dem Gans-Schwert das Auge im Zentrum an.



2. In den Ruinen von Pandora befinden sich einige dieser merkwürdig schwebenden Gegner. Auch hier ist es besser, sie zu meiden, um Zeit und Energie zu sparen.

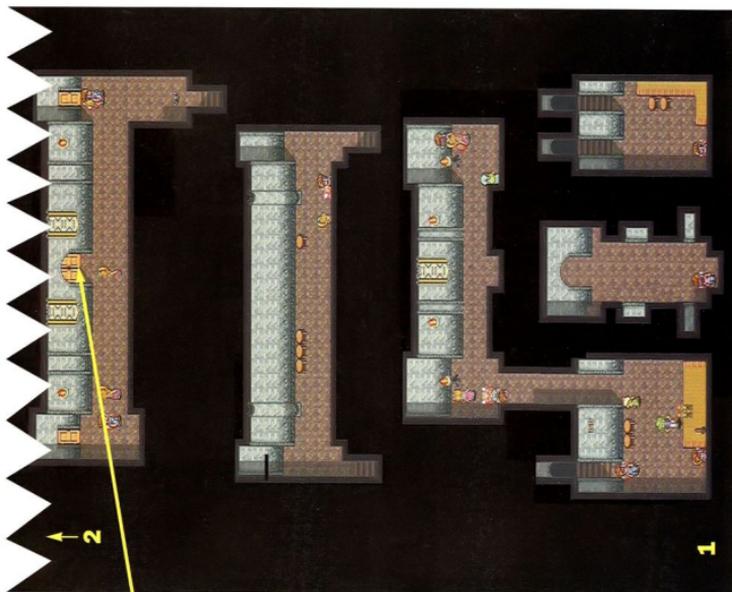


3. Verlasse die Ruinen, nachdem Thanatos verschwunden ist, und du Wall Face besiegt hast. Mache dich auf zum Königreich von Pandora, um dir vom König deine Belohnung zu holen.

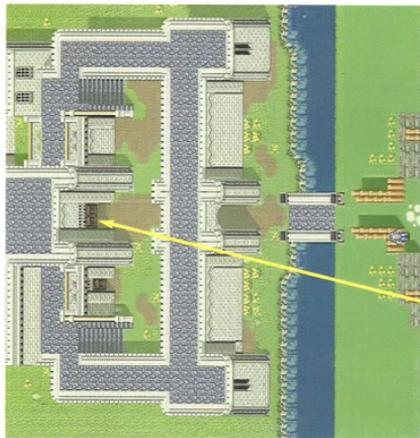


SECRET OF MANA

Pandora Palace



2. Bahne dir deinen Weg durch die Passagen und Treppen und gehe durch diese Tür. So gelangst du zu den Kammern des Königs und der Königin.



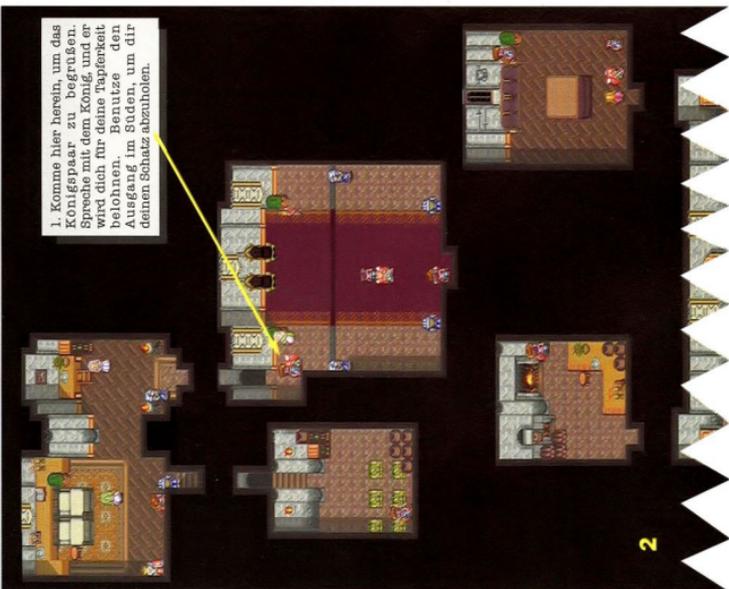
1. Durchwandere Pandora Richtung Norden und verlasse das Königreich schließlich durch den Ausgang, der sich im Nordosten befindet. Halte dich weiter in Richtung Norden und betrete den Palast durch diese Tür.



SECRET OF MANA

Pandora Palace

1. Komme hier herein, um das Königspaar zu begrüßen. Spräche mit dem König, und er wird dir einen Hinweis geben für Benutzung den Ausgang im Süden, um dir deinen Schatz abzuholen.



2. Gehe zum Wasserpalast zurück. Von dort aus wirst du losgeschickt, um das geschnitene Mana-Korn zu holen. Wenn du es hast, dann musst du das Korn wiederzubekommen. Benutze hierfür Sprites magische Zauberkraft.



3. Wenn du nun wieder mit dem Korn zum Wasserpalast kommst, dann werden die Jabblerocky stellen. Erst ist sehr gefährlich und kann Feuer spucken. Benutze Sprites magische Zauberkraft, um diesen Gegner zu vernichten.



SECRET OF MANA

Upperlands



1. Dies sind die Upper Lands, aus denen dein Begleiter Spritze stammt. Es ist Winter. Du triffst hier auf Watis, den Schmiel, und ein paar freundliche Moogles.



4. Nun ist es Herbst. Nimm dich vor den Nemesis-Eulen in acht, da sie in der Lage sind, deine Bewegungen umzukehren.



2. Nun ist Frühling. Durchwandere die anderen Jahreszeiten Sommer, Herbst und Winter und kehre dann in den Frühling zurück. Dadurch öffnet sich in der Ecke oben rechts ein Ausgang.



3. Nun ist Sommer. Das Dorf der Moogles befindet sich in der Ecke oben links. Betrete das Dorf und vernichte alle unwillkommenen Hausierer. Dadurch ist es den Moogles möglich, zurückzukommen.

Fortsetzung folgt...



CODES + FREEZERS

Und hier haben wir wieder Cheats für euch, die an kniffligen Stellen eine Hilfe sind.

Sega-Codes

ETERNAL CHAMPIONS (Mega Drive)

K.o. des Gegners

Blade: Werfe deinen Gegner auf der rechten Seite des Bildschirms nach unten.

Jetta: Werfe deinen Gegner von der ersten Stange aus (die erste von der Mitte aus gesehen) auf die linke Seite.

Larcon: Werfe deinen Gegner von der Türe auf der rechten Seite zu der Türe auf der linken Seite.

Midnight: Kicke deinen Gegner von der Tür auf der linken Seite aus (die erste von der Mitte aus).

Raz: Werfe deinen Gegner von der Statue (in der Mitte der Arena) aus auf die linke Seite des Bildschirms.

Shadow: Im Vordergrund, ein bißchen nach rechts

von der Bildschirmmitte aus, befindet sich eine Stange. Werfe deinen Gegner von hier aus nach links.

Slash: Fasse deinen Gegner auf der linken Seite des Bildschirms und kicke ihn dann weiter nach links.

Trident: Werfe deinen Gegner einfach von links vor die Statue.

Xavier: Greife nach deinem Gegner und werfe ihn so von links, daß er kurz vor dem Pfosten in der Mitte des Bildschirms aufrifft.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL (Mega Drive)

Level-Codes

2 HAUNTING 3 BSTOKE

4 GUNGETNK	5 ECTOPLSM
6 JAWS	7 GARAGE
8 TRAFIC	9 ELF
10 KRUSTY	11 BARREL
12 CRABTREE	

ALADDIN (Game Gear)

Level-Codes

1 AJGJ	2 LAEA
3 ASNF	4 DMIA
5 INSI	6 NEUA
7 AALG	8 BLTO
9 UIAN	

Super NES-Freezers

CHOPLIFTER 3

7E0D1680 Unbegrenzte Energie

CLAYMATES

CC835380 U.S.-Version kann auf europäischem Gerät gespielt werden
 CD613EB1 Code, der eingegeben werden muß, damit die folgenden funktionieren
 7EF708FF Unbegrenzte Diamanten
 7EF70259 Unendliche Zeit
 7EF70605 Unendliche Leben

DR. FRANKEN

7E0C0304 Unendliche Leben
 7E0B3203 Unbegrenzte Bomben
 7E0C2C04 Unliche Schläge

EYE OF THE BEHOLDER

008CE880 Code, der eingegeben werden muß, damit die folgenden funktionieren
 7E05F90A Unbegrenzte Gesundheit für Figur oben rechts
 7E05270A Unbegrenzte Gesundheit für Figur oben links
 E06CB087 Unbegrenzte Gesundheit für Figur unten links
 7E079D0A Unbegrenzte Gesundheit für Figur unten rechts

INSPECTOR GADGET

7E159004 Unbegrenzte Leben
 7E159222 Unendliche Hüte
 7E15AE05 Vollständig verlängerte Arme

KNIGHTS OF THE ROUND TABLE

80928080 U.S.-Version kann auf europäischem Gerät gespielt werden
 00803EB1 Code, der eingegeben werden muß, damit die folgenden funktionieren
 7E413205 Unendliche Leben für Spieler 1
 7E0C4A59 Unbegrenzte Zeit
 7E400850 Unbegrenzte Energie für Spieler 1
 7E41120F Vollständige Rüstung für Spieler 1
 7E09500X Level wählen (0-6)
 7E09510X Abschnitt im Level wählen

F1 EXHAUST HEAT

7E0064FF Volle Geschwindigkeit

JURASSIC PARK

7E038CFE Ansicht der Endszene
 7E028CFE Unbegrenzte Waffe 1
 7E0295AA Unbegrenzte Waffe 2

MEGA-LO-MANIA

7E1F8002 Unendliche Leben

MEGAMAN X

7E1F8002 Unendliche Leben

MICKEYS MAGICAL QUEST

7E143500 Supersprung
NBA JAM
 7E078A20 Unbegrenzte Turbo

NIGEL MANSELL

1FA1F360 Europäische Versionen können auf japanischen Geräten gespielt werden

RAMPART

7E0A5A03 Unbegrenzte Kanonen

REN AND STIMPY

7E080705 Unendliche Energie, aber du verlierst immer deinen ersten Punkt
 7E080603 Unendliche Leben

R-TYPE 3

7ED94A80 Japanische Version kann auf europäischen Geräten gespielt werden

STRIKER

7E0E4A55 Unendliche Zeit
 7E0E1800 Gegnerische Punkte werden nicht registriert

TOP GEAR 2

81F84060 Europäische Version kann auf U.S.- und japanischen Geräten gespielt werden

NES-Freezers

ADVENTURES OF LOLO 2

00007C05 Unendliche Leben
 00007047 Unbegrenzte Schießkraft

BLASTER MASTER

0000DD02 Unendliche Leben
 00040DFF Unbegrenzte Energie

FAXANADU

00043150 Volle Energie
 00039A50 Volle Zauberkraft

HIGH SPEED

00004D00 Unbegrenzte Bälle

IRON SWORD

00004403 Unendliche Leben
 00004AFF Unbegrenzte Energie

KABUKI - QUANTUM FIGHTER

0006C002 Unendliche Leben
 00068E0C Unbegrenzte Chips



Grüß Gott!

Entschuldigung, daß ich mich schon wieder aufdränge, aber die Umstände (mein Vermieter und der Lebensmittelhändler) zwingen mich dazu. Es ist mir bekannt, daß momentan die Ozonwerte diabolisch hoch sind, da ich aber eh nicht ins Freie darf, stört mich das nicht besonders - dachte ich zumindest. Neu hingegen ist die Erkenntnis, daß Ozon Papier zersetzt. Oder woran sollte es sonst liegen, daß zur Zeit so wenig Post kommt? Falls es noch Leser geben sollte, die nicht gerade ihren Urlaub in der Karibik verbringen, können ja die letzten daheimgebliebenen ihre Drohungen, Beschimpfungen und sonstigen Äußerungen ozonfest verpacken und wie gewohnt schicken an:

Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Namensfrage

Wundere Dich nicht, wenn in diesem Brief der Name "Fritz" vorkommt, damit bist nämlich Du gemeint! Da Du Deinen Namen nicht verraten willst, gehe ich davon aus, daß Du so heißt. Ich möchte mal meine Meinung zu dieser Spende für Schluff sagen: Totaler Schwachsinn! Gerade Du, Fritz, müßtest doch wissen, daß bei "zum Leuzismus tendierenden Misrachis" kein Deo hilft. Selbst wenn dies der Fall wäre, wäre es sinnlos, denn keiner traut sich so nahe an Schluff heran, daß er ihn (eher "es") riechen könnte. Stell Dir mal vor, es gibt Zeitschriften, bei denen die Tester keine Augen im Kopf haben. Die meinen dann, daß bei ... (indiziertes Spiel) die Animationen flüssiger sein könnten (selten so gelacht). Ach Fritz, Ihr seid doch so nett und drückt für den zweiten Teil wieder alle Tricks ab, gell? Noch 'ne Frage: Ist das ascipad besser als das Pro-Pad? Würd' mich nicht wundern, denn das Pro-Pad kostet ja weniger als Deine zwei... Quatsch... als das Original vom SNES.

The Devastator

P.S. Ich weiß nicht ob dieser Brief eher zu Megamail oder Funmail gehört.

Um Deine letzte Frage gleich zu beantworten: Eigentlich gehört er in die Rundablage (Papierkorb), aber da zwischen eben jener und der Fun Mail nicht so toll viel Unterschiede bestehen, kann ich ihn auch abdrucken. Ehe ich meinen echten Namen hier preis-

gebe, werde ich Testesser in der Entwicklungsabteilung von Mc Donalds. Selbst auf die Gefähr hin, fortan mit "Fritz" angesprochen... Ich meine natürlich angeschrieben... zu werden. Die Sache mit dem Deo für Schluff hast Du aber gründlich falsch verstanden. Es sollte nicht gegen seine Ausdünstungen helfen, sondern man muß es ihm vorwerfen. Da er alles (!) verschluckt, was ihm in den Weg kommt, hätte er wieder einmal etwas feste Nahrung zu sich genommen. Natürlich ist das sein Körper nicht mehr gewöhnt, was ihn sofort in einen tiefen Schlaf fallen läßt. Natürlich ist das ascipad besser - es kostet ja auch mehr! Zudem ist das Pro-Pad nicht wasserdricht, was besonders bei schweißtreibenden Spielen unangenehm auffällt. Sollte man ein schlechter Verlierer sein, ist das Pro-Pad auch nicht gerade die erste Wahl, da es schon bei leichten Würfen gegen die Wand Sprünge zeigt. In Sachen ascipads wendest Du Dich am besten vertrauensvoll an unseren Chefflavourer Stephan. Er kann Dir genau sagen (oder war es doch: schreiben), welche Teile am ehesten bei einem Wurf gegen die Wand beschädigt werden oder nicht (immerhin hat er schon drei ascipads bei Super Mario Kart verschlissen bzw. gegen die Wand geschmissen. Tja, auch verlieren will gelernt sein! Einen Schuldigen braucht man halt immer, auch wenn's nur das teure ascipad ist); und bei Schluff gibt es sowieso keine kaputten Pads, da er

"alle Spiele durchgespielt" hat (Originalton Schluff).

Noch mal Namensfrage

Da ich in der Ausgabe 8/94 gelesen habe, daß Du zwar einen richtigen Namen hast, ihn uns wegen Deiner dunklen Machenschaften nicht nennen willst, schlage ich vor, daß wir, die Leser, Dir einen Namen geben, wenn Du einverstanden bist. Ich hätte ein paar Vorschläge: Spot, Blob, Link, Daffy, X, Fred, Biest, Goro oder Pussycat. Sucht Euch einen aus, oder schickt selber welche.

Eure Daniela Kaufmann

P.S. Einen heißen Sommer wünsche ich!

Ach, Du bist also für diese mörderische Affenhitze verantwortlich! Hästest Du uns nicht einen angenehmen Sommer wünschen können? Natürlich bin ich einverstanden, daß mir die Leser einen Namen geben - welche andere Wahl hätte ich denn schon? Leider muß ich gestehen, daß mir keiner Deiner Vorschläge sonderlich behagt, aber kommt Zeit, kommt Unrat... oder so ähnlich.

Nagelprobe

Mit dem Lesen Eures Heftes kann man sich vorzüglich das Fingernägeln abgewöhnen. Die Nägel schmecken nach längerem Lesen so schießlich, daß Ihr Eurer Heft mal nach umweltschädlichen Substanzen untersuchen lassen solltet; darum an alle Fingernägellauer: Lest mehr Mega-Fun! Mit freundlichen Grüßen:

Raphael Henseel

(oder so ähnlich. Was für eine Sauklause! Anm. d. Red.)

Die Entwicklung dieser Substanz (eine ganz, ganz milde Lauge) hat uns einen Haufen Geld gekostet. Eine lohnende Investition! Wir werden nun versuchen die Mega Fun auch in Apotheken anzubieten, was unseren Käuferkreis beträchtlich erhöhen sollte. Nebenbei hilft diese Substanz nicht nur gegen Nägellauer, sondern verhindert auch jene Tätigkeit, von der man Haare auf den

Innenseiten der Hände bekommt. Jeder verantwortungsbewusste Erzieher sollte nun ausdrücklich auf die Benutzung der Mega Fun bestehen - nicht auch zuletzt um den Rückenmarksschwind seiner Zöglinge vorzubeugen.

Verschiedenes

Natürlich habe auch ich ein paar Fragen:

1. Was hat das "M" auf Marios Mütze zu bedeuten?
2. Mein Bruder hat das SNES Modul Secret Of Mana verschluckt. Seit zwei Wochen warte ich darauf, daß es irgendwo und irgendwo wieder herauskommt. Sind die Spielstände gelöscht, wenn es wieder herauskommt, und wie gut läßt sich ein Adapter der Marke "Super Key" verdauen?
3. Kann man eigentlich das Spiel "RGB-Kabel" auf dem "Scart-Adapter" spielen?

Daniel Johannes

1. Das "M" bedeutet natürlich "Mütze". Da Mario (wie die meisten Superhelden) etwas zerstreut ist, ist dieser Hinweis unbedingt nötig, weil er mit seiner Hose (mit "H" gekennzeichnet) ziemlich dümmlich aussieht. Auch unser Uwe bedient sich inzwischen diesen Hilfen, weil er doch meist ziemlich im Streß steht. Leider kommt es dennoch immer wieder zu peinlichen Verwechslungen mit den Buchstaben "S" für Schal und "S" für Suspensorium (Anm. d. Red. Ja, auch wir haben ein Lexikon). Aber wir wagen es nicht ihn darauf aufmerksam zu machen.

2. Eine kleine Menge Rizinusöl kann bei der Wiederbeschaffung des Spiels wahre Wunder wirken. Die gespeicherten Spielstände werden zwar nicht gelöscht, aber es könnte sein, daß sie wirklich besch... (Antifäkalregelung) sind. Adapter sind allgemein schwer verdaulich, hier empfehlen wir die gleichzeitige Einnahme von Säuerungsmitteln.

3. Das Spiel "RGB-Kabel" ist leider bisher nur in einer Version lieferbar, die mit dem "Scart-Adapter" inkompatibel ist, aber da das Game stinklangweilig ist, dürfte es keinen Verlust darstellen.

Guten Tach!

Auch diesmal kamen wieder viele Zuschriften zum Thema des Monats, wobei das Alter der Briefeschreiber auf rekordverdächtige weit über 40 anstieg. Der allgemeine Tenor war in diesem Fall ziemlich eindeutig: Für niemanden scheint eine Konsole ein reines Kinderspielzeug zu sein, auch wenn es viele Unwissende immer noch gerne als so eines abqualifizieren. Doch solche Bemerkungen können einen wahren Videospielefreak nie nicht abschrecken. Im übrigen hatten wir etwas das Gefühl, daß viele Leser unsere Mega Fun-Ausgaben nicht immer ordentlich durchlesen, anders können wir uns nicht erklären, warum so wenig wirklich neue Fragen gestellt wurden bzw. bereits geklärte Fragen noch einmal wiederholt wurden. Also, immer brav Seite für Seite durchlesen, dann entgeht Euch auch nichts. Viel Spaß beim Schmöckern!

Euer Mega Fun-Team

schon im Verdacht, kommt Du vielleicht zufällig aus Österreich? Auf jeden Fall steht, seitdem Dein Brief bei uns eingetrudelt ist, unser altersschwacher Fotokopierer nicht mehr still, wollen doch alle Redakteure ein Exemplar ergattern. Außerdem hast Du drei Leute vergessen, Gerd, Bastian und Götz. Ist das vielleicht schon Anreiz genug ein zweites Comic zu zeichnen, oder müssen wir Dir erst mit einem Jahresabo drohen, oder Dein Haus anzünden, oder sollen wir gar das Geheimnis um den Neuen lüften?! PS. Mit Julian liegst Du nämlich völlig

Vachone, die erste weibliche Catcherin, sowie ein Special Wrestle Hoschi..., also insgesamt 13 Kämpfer. Erscheinen soll WWF Raw im November für SNES, MD, GB und GG, die SNES- und MD-Versionen mit 24 Megs, Vier-Spieler-Modus, sowie One On One, Two On Two Tag Team, Three On Three Tag Team, Royal Rumble und Game Fight.

3. Sorry, aus Platzgründen können wir auf einer Seite natürlich nicht sämtliche Genres berücksichtigen, was nicht heißen soll daß wir intern dafür keine Referenzen vergeben würden (Spielregeln: Systemübergreifend und ohne Importe). Here we go: Wrestling: Royal Rumble (SNES), Flipper: Dragon's Fury (MD), Baseball: Baseballstars 2 (NG), Adventure: Flashback (MD).

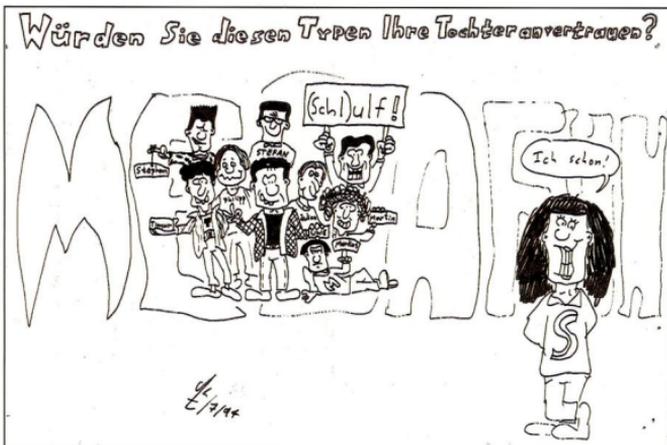
4. Nö. (siehe 1)

5. Unser Tips & Tricks-Teil hat im Vergleich zu früheren Ausgaben (bspw. Mega Fun 2/94: 8 Seiten) sogar deutlich zugelegt (32 Seiten). Nachteil bei bisherigen Komplettlösungen zu in der Regel drei Spielen war vielleicht, daß der eine oder andere das entsprechende Spiel gar nicht besitzt und deshalb nicht viel damit anfangen kann, aber wir geloben Besserung: Ab Ausgabe 10/94 starten wir mit Players Guides zu insgesamt sechs Spielen statt bisher deren drei durch, und das bei gleichem Seitenumfang, d.h. für Dich ist auf jeden Fall das Passende dabei.

Zum Thema des Monats

Stellvertretend für die vielen Zuschriften von überwiegend erwachsenen Lesern haben wir diese beiden Briefe ausgewählt.

So wie es aussieht zähle ich mit meinen 27 Jahren beinahe zu den "lebenden Fossilien" an den Konsolen, daher möchte ich die Gelegenheit nutzen, eine Lanze für all diejenigen zu brechen, die sowohl ein Videospiel als auch schon die ersten grauen Haare ihrer Eigen nennen. Als Videospiel-Kid der Achtziger Jahre kam ich aus reiner Neugierde nicht umhin, mir vor ca. 1 1/2 Jahren ein Sega MD zuzulegen



Jetzt habe ich Euch

Wenn Ihr diesen Brief nicht veröffentlicht, bekommt Ihr keine Fortsetzung! Ob das ein Versprechen ist? Wie soll ich das denn verstehen? Da ich Euer Verhältnis zu meinem Humor nicht kenne, schreibe ich diesmal meinen Namen vorsichtshalber nicht auf den Brief. Außerdem ist es eine Unverschämtheit von dem Neuen (Ju... Oss..., ja, das Impressum müßte man lesen können!) zu behaupten (Sch)ulf nicht zu kennen, wo er doch in Mega Fun 8/94 Super Conflict mit ihm zusammen testet. Also, wer jetzt noch nicht weiß wer der Neue ist, der... naja! So, bevor mein Brief in der Fun Mail landet, schnell meine Fragen:

1. Was hat es mit dem WCW Wrestling für das SNES auf

sich? Es wird überall angeboten, aber kein Test, kein Preview, nix!

2. Welche Kämpfer sind bei WWF Raw dabei?

3. Unter welcher Referenz steht denn bei Euch Wrestling? Sogar Golf hat eine eigene! Bitte führt eine Wrestling-Referenz ein!

4. Findet Ihr auch, daß Wrestling völlig out ist wie Eure Kollegen von der...?

5. Die neuen Tips & Tricks-Seiten sind völlig Sch.... Blöd! Weg damit! P.S. Grüßt mir Jul... den Neuen!

(ohne Absender)

Gib Dich zu erkennen, Du anonymer Zeichner, oder, noch besser, schicke uns eine Fortsetzung des Comics mit den "Typen, die wohl niemand seiner Tochter anvertrauen würde". Wir haben Dich auch

falsch. Zu Deinen schönsten Fragen:

1. WCW Wrestling wird leider nicht so bald erscheinen. Hintergrund: Zum einen gibt es Schwierigkeiten mit den Programmierern von Beam Software, außerdem müssen noch einige Spieler-Updates berücksichtigt werden (Hulk Hogan ist bspw. mittlerweile bei der WCW gelandet). Sobald wir ein Muster in die Finger bekommen, das kann sich allerdings vielleicht noch bis Weihnachten hinziehen, werden sich unsere vier Wrestling-Freaks (Bad, Mad, Undertaker und Hoschi) nur allzu gerne darauf stürzen.

2. Bret The Hit Man Hart, Razor Ramon, The Undertaker, Lex Luger, Shawn Michaels, Bam Bam Bigalo, Mr. Perfect, Owen Hart, Doink Diesel, 1-2-3 Kid, Luna

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Sind Filmumsetzungen für Euch ein Kaufargument?

Arnold Schwarzenegger grinst über beide Ohren auf dem Cover der neuesten Filmumsetzung, Bart Simpson verspricht Euch in seinem aktuellen Videospiele Spaß, und schon ziehen viele Kids bereitwillig die Geldbörse aus der Tasche. Was sich hier sicherlich etwas übertrieben anhört, ist in Wirklichkeit immer noch eine bewährte Verkaufsstrategie vieler Firmen. Gerade die jungen Spieler suchen sich oftmals ihre Videospiele nach dem Bekanntheitsgrad des Hauptdarstellers aus. Schließlich gibt es für man-

che nichts cooler als seinen Lieblingshelden durch das neueste Abenteuer begleiten zu können. Könnt auch Ihr manchmal nicht der Verlockung widerstehen, wenn auf dem Cover ein bekannter Charakter frohlockt? In diesem Fall interessiert uns besonders die Meinung der jüngeren Spieler unter Euch. Also, schreibt uns zu diesem Thema unter folgender Adresse:

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

versammeln - ich glaube nicht; der Spaß ist hier wie da derselbe.

Stephen Allgaier

Ich bin über 40 Jahre alt und spiele sehr gerne Videospiele, doch nur heimlich. Wenn meine Bekannten das wüßten, würden sie denken, ich sei infantil oder gar verrückt. Meine Konsolen und Spiele habe ich in einem verschließbaren Schrank versteckt und die Spiele kaufe ich meistens im Versandhandel, denn es gibt für einen erwachsenen Mann nichts entwürdigenderes und demütigeres als bei der Barbie-Puppen-Verkäuferin in einem Kaufhaus darum zu betteln, sie möge doch mal den Glaskrank mit den Videospiele aufschließen. Wenn ich dann noch ein Spiel unbedingt sofort haben will, gehe ich mit einem Zettel, auf dem der Name des Spiels steht, in den Laden, tue so, als ob ich ein Spiel für meinen kleinen Sohn suche und spreche den Namen des Spiels möglichst noch falsch aus, damit die Verkäuferin denkt, ich hätte keine Ahnung von Videospiele. Traurig, aber wahr. Es liegt aber auch an den Herstellern, das Image der Zufut zu verbessern. Beknackte Werbung und viele blöde Spiele haben das Ansehen der Branche bei

Erwachsenen ruiniert. Es gibt zu wenig anspruchsvolle Spiele, die Hersteller sollten sich mal ein wenig mehr im PC-Bereich umsehen.

(Name und Adresse sind der Redaktion bekannt)

Landstalker fürs SNES?

Eure Zeitschrift ist echt stark! Als großer Nintendo-Fan habe ich jedoch einige Fragen:

1. Wird es je eine SNES-Version von Landstalker geben?
2. Ich habe gehört, daß eines der ersten Spiele fürs Ultra 64 ein 3D-Kampfspiel sein soll, wißt Ihr schon genaueres darüber?
3. Lohnt es sich auf das Ultra 64 zu warten?

Rene Wegener, Werl

1. Eher unwahrscheinlich, denn das Programmiererteam Climax entwickelt ausschließlich für Sega, und Sega wird die Lizenz an diesem Vorzeigee-Action-Adventure, das es nur fürs MD gibt und damit auch einen wichtigen Kaufgrund für den 16-Bitter darstellt, sicher nicht an einen Fremdersteller verkaufen.

2. Das erste Ultra 64 Beat'em Up nennt sich Killer Instinct und wird von dem britischen Fremdentwickler Rare (ehemals "Ultimate Play The Game") auf SGI-Workstations

entwickelt, d.h. gerenderte Charaktere und Hintergründe gehören zum guten Ton. In den Spielhallen soll das Spiel über Williams erscheinen, Heimversionen sollen im Herbst '95 folgen, jedoch zuerst für den japanischen und den US-Markt.



Killer Instinct / Ultra 64

3. Für eine Kaufempfehlung ist die Zeit noch nicht reif genug, das hängt von vielen Faktoren ab: Technische Daten, Preis, engagierte Fremdentwickler, eigenständige Spiele, Marketing, Vertrieb, ... Mit Williams, SG, Rare und nicht zuletzt dem Chiptechnologie-Deal (siehe Scene-Seiten) scheint Nintendo jedoch ein "All Star Team" um sich zu scharen. Man darf gespannt sein.

Landstalker

Vor kurzer Zeit habe ich mir das Spiel Landstalker für das MD gekauft. Leider konnte ich kein Spiel mit beigefügtem Hint Book bekommen. Nun meine Frage: In Eurem Sonderheft 01/94 war der letzte Dungeon von Landstalker beschrieben. Gibt es bei Euch ein Heft mit einer Komplettlösung oder etwas ähnliches, das mir bei den schwierigen Aufgaben weiterhelfen könnte?

Andrea Pfeifer, Berlin

Leider war nur bei den ersten 20.000 Exemplaren dieses Spiels ein Hint Book dabei, so daß alle übrigen Besitzer dieses Moduls sich ohne schriftliche Hilfe durchkämpfen müssen. Weiterhelfen kann Dir sicherlich der Sega Info-service (Tel.: 040/2270961), der Montags bis Freitags von 10 Uhr bis 18 Uhr erreichbar ist. Eine freierkäufliche Komplettlösung ist derzeit nicht in Planung.

Leserhits Mega Drive

1	Virtua Racing (4) 4. Monat: Rennspiel Sega
2	FIFA Int. Soccer (1) 5. Monat: Fußball Electronic Arts
3	Landstalker (3) 7. Monat: Action-Adventure Sega/Climax
4	Sonic 3 (2) 5. Monat: Jump'n Run Sega
5	NBA Jam (5) 4. Monat: Basketball Acclaim/Iguana
6	NHL Hockey '94 (6) 9. Monat: Eishockey Electronic Arts
7	Shining Force (9) 6. Monat: Strategie Sega
8	Aladdin (7) 9. Monat: Jump'n Run Virgin
9	Mega Turrican (1) 1. Monat: Jump'n Shoot Saikyo/Factor 5
10	Flashback (8) 12. Monat: Adventure U.S. Gold/Dolphine Software

Leserhits Alle Systeme

1	FIFA Int. Soccer (3) 7. Monat: Fußball Electronic Arts
2	NBA Jam (2) 5. Monat: Basketball Acclaim/Iguana
3	Super Street Fighter II (1) 1. Monat: Beat'em Up Capcom
4	Virtua Racing (1) 1. Monat: Rennspiel Sega
5	Tempest 2000 (5) 2. Monat: Shoot'em Up Liamsoft
6	Landstalker (10) 5. Monat: Action-Adventure Sega/Climax
7	Rock'n'Roll Racing (1) 3. Monat: Rennspiel Interplay
8	Super Metroid (8) 2. Monat: Jump'n Shoot Nintendo
9	Sonic 3 (7) 5. Monat: Jump'n Run Sega
10	Zelda III (1) 6. Monat: Action-Adventure Nintendo

Leserhits Super Nintendo

1	Super Street Fighter II (1) 1. Monat: Beat'em Up Capcom
2	FIFA Int. Soccer (1) 1. Monat: Fußball Electronic Arts
3	NBA Jam (2) 5. Monat: Basketball Acclaim/Iguana
4	Rock'n'Roll Racing (6) 6. Monat: Rennspiel Interplay
5	Super Metroid (5) 2. Monat: Jump'n Shoot Nintendo
6	Zelda III (10) 14. Monat: Action-Adventure Nintendo
7	Secret Of Mana (1) 6. Monat: Action-Adventure Square Soft
8	Super Mario Kart (1) 6. Monat: Rennspiel Nintendo
9	Super Bomberman (9) 2. Monat: Geschicklichkeit Hudson Soft
10	Mega Man X (1) 2. Monat: Jump'n Shoot Capcom

Super Street Fighter II



Platz 1 für Capcoms Prügelspiel (SNES)

Mitmachen und gewinnen!
Schickt uns Eure drei momentan Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vor- druck findet Ihr, wie immer, im Börsenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Michael Cymütta aus Hagen, Michael Kessler aus Kerpen und Thomas Möller aus Frankenaue.

FIFA Int. Soccer



Die Fußballorgie landet locker auf Platz 2 (SNES)

Charts UK (Alle Systeme)



1	FIFA Int. Soccer (SNES, MD, MCD) Fußball Electronic Arts
2	Wario Land (GB) Jump'n Run Nintendo
3	Pete Sampras Tennis (MD) Sportspiel Codemasters
4	World Cup USA 94 (SNES, MD, MCD, GB, GG) Sportspiel U.S. Gold
5	Jurassic Park (SNES, MD, MCD) Shoot'em Up/Adventure Ocean, Sega

© 1994 ELSA compiled by Galap

Leserhits 3DO

1	Super Wing Commander (2) 2. Monat: Shoot'em Up Electronic Arts/Organ
2	Crash'n Burn (3) 7. Monat: Rennspiel Crystal Dynamics
3	Total Eclipse (1) 7. Monat: Shoot'em Up Crystal Dynamics
4	John Madden Football (5) 2. Monat: Football Electronic Arts
5	The Horde (4) 3. Monat: Strategie Crystal Dynamics

Leserhits Game Boy

1	Wario Land (2) 4. Monat: Jump'n Run Nintendo
2	Zelda IV - Link's Awakening (1) 12. Monat: Action-Adventure Nintendo
3	Kirby's Dream Land (1) 1. Monat: Jump'n Run Nintendo
4	Mystic Quest (4) 14. Monat: RPG Nintendo/Square Soft
5	Die Schlümpfe (1) 1. Monat: Jump'n Run Nintendo/Infogrames

© 1994 ELSA compiled by Galap

Leserhits Neo Geo

1	Samurai Shodown (1) 11. Monat: Beat'em Up SNK
2	Art Of Fighting 2 (2) 3. Monat: Beat'em Up SNK
3	Fatal Fury Special (7) 7. Monat: Beat'em Up SNK
4	Art Of Fighting (1) 5b. Monat: Beat'em Up SNK
5	Super Sidekicks 2 (1) 1. Monat: Fußball SNK

Charts USA (Alle Systeme)



1	FIFA International Soccer (SNES) Fußball Electronic Arts
2	NBA Showdown (MD) Basketball Electronic Arts
3	NBA Jam (3) SNES) Basketball Acclaim/Iguana
4	NHL Hockey 94 (MD) Eishockey Electronic Arts
5	Super Metroid (SNES) Jump'n Shoot Nintendo

Leserhits Jaguar

1	Tempest 2000 (1) 4. Monat: Shoot'em Up Liamsoft
2	Cybermorph (2) 7. Monat: Shoot'em Up Attention To Detail
3	Crescent Galaxy (1) 5. Monat: Shoot'em Up Atari
4	Evolution Dino Dudes (4) 6. Monat: Denk/Geschicklichkeitsspiel Imagine! Design
5	Raiden (5) 7. Monat: Shoot'em Up Imagine! Design

3D0

Tausche, kaufe, verkaufe für Mega Drive, SNES, Neo Geo, Jaguar, CD32, Turbo Duo (CDs + HuCards), Suche günstig 3D0, Viewpoint, Advanced Military Commander, etc. Tel: 07724/7747 Martin & Moni. Evtl. auch ganze Sammlungen mit Gerät.

Verkaufe für 3D0: 3D0-Joypad 44 DM, Pebble Beach Golf, CPU Bach je 69 DM, The Horde, Twisted, Wing Commander, Jurassic Park, Sewer Shark je 79 DM (Tausch möglich). Tel: 0621/555191 (evtl. Anrufbeantworter).

Tausche, verkaufe 3D0-Games: Crash'n Burn, Total Eclipse, Monster Manor, Dragons Lair, Night Trap, Stellar 7 (Draxons Revenge), suche auch Games für Jaguar. Tel.: 0911318341.

Verkaufe, kaufe, tausche 3D0-Software. Tel.: 03993214654.

Tausche, kaufe, verkaufe für Mega Drive, SNES, Neo Geo, Jaguar, CD32, Turbo Duo (CDs + HuCards). Suche günstig 3D0, Viewpoint, Advanced Military Commander, etc. Tel: 07724/7747 Martin & Moni. Evtl. auch ganze Sammlungen mit Gerät.

GAME BOY

Tausche Game Boy mit sechs Spielen und Beleuchtung gegen Game Gear mit einem Spiel (für weitere Spiele evtl. Wertausgleich). Tel.: 02845/79240 ab 16 Uhr oder Anrufbeantworter.

Verkaufe Game Boy mit zehn Spielen (z.B. Tetris, Mystic Quest, Kirby's Pinball Land, Tiny Toons) und Action Replay Pro für 350 DM. Habt Ihr Interesse? Wenn ja, schreibt mit frankiertem Rückumschlag, Michael Cymotta, Haanelstr. 50, 58135 Hagen.

Verkaufe NES-Module a 40 DM: Donkey Kong, Shadow Gate, Dream Master, Mega Man 4, Bugs Bunny. Game Boy-Module a 30 DM: Jurassic Park, Trip World, Nail Sale, Tall Gate, Bart Simpson, Barbie. Nur per Nachnahme. Tel.: 02171/42126.

JAGUAR

Ztari Jaguar 64-Bit Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532.

Lyrix-Jaguar-Club Österreich. Monatliche Clubzeitschrift, ständig neueste Infos zu allen Systemen, Mitschnitte aus D, B, A. Infos bei: Ernst Fürhaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz, Österreich. Verkaufe diverse Lyrix-Games.

Crescent Galaxy 65 DM, Raiden 65 DM oder tausche gegen Evolution Dino Dudes.

BITTE BEACHTEN !

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

Verkaufe Lyrix mit sieben Spielen für 250 DM (auch Tausche gegen andere Konsolen). Schreibst bitte an: Sven Starke, Zoon Kahleberg 87, 14478 Potsdam.

MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive 1 mit Aladdin, Sonic 1-3, Revenge Of Shinobi, Another World, Moonwalker (Komplett) für 650 DM und Mega CD II mit Road Avenger, Sonic CD, Final Fight CD und Ground Zero Texas (Komplett) 750 DM. Tel.: 04521/6064 Kal.

Verkaufe Ex-Mutants 39 DM, Spiderman 35 DM, Sonic 1 320 DM, Budokan 35 DM, Moonwalker 35 DM, Ghouls'n Ghosts 35 DM, James Pond 3 75 DM, alle zusammen für 300 DM. Verkaufe SNES + sechs Spiele (Zelda II), Super Ghouls'n Ghosts, Mickey Mouse, usw.) für 450 DM (Verhandlungsbasis). Suche für Mega Drive Sensible Soccer, Stefan Melmann, Friedenstr. 7, 39171 Altenweddingen.

Verkaufe viele Tophits für Mega Drive, z.B. Royal Rumble, Landstalker, Flashback, Shining In The Darkness, usw. Stück je 60 DM. Außerdem: Kid Chameleon + Quacksch + 4-Spieler-Adapter + zwei Joypads für zusammen 220 DM (NP 440 DM). Alles komplett mit Anleitung und Verpackung (Preis plus Porto und Nachnahme!). Tel.: 02741/27782 oder: Thomas Miller, Wicherweg 2, 57518 Betzdorf.

Achtung!! Super Angebot!! Tausche Mega Drive mit fünf Spielen (Bulls vs. Lakers, Golden Axe 2, Sonic 1, Pit Fighter JP, Budokan) + zwei Joypads + Game Adapter gegen Super NES mit zwei Controllern und mind. einem Spiel. Sollten mehr Spiele dabei sein (ab drei Spiele) für jedes Spiel 20 DM!!!! Tel.: 08586/3121 Andre.

Suche für Mega Drive: Spiderman X-Men (zuletzt bis 50 DM) oder tausche: Sonic 1, Sonic 2 usw. oder Quacksch. Tel.: 0395/3683232 15-20 Uhr, Rene verlangen!

Verkaufe, tausche Mega CD-Spiele Third World War, Road Avenger, Sonic CD JP, Cobra Command, Silpheed, Lunar The Silver Star. Tel.: 0221/627523 Mo.-Fr. 12-18 Uhr, fragen sie nach Ferdi.

Tausche Mega Drive + SNES-Spiele wie Virtua Racing, NBA Jam, Castlevania The New Generation, James Pond 3, usw. SNES: Acraiser 2, GooF Troop, FIFA International Soccer, Aladdin. Tausche SNES 60 Hz + RGB-Kabel + HiFi-Stereo-Kabel + JB King-Joyboard + drei Spiele (siehe oben) gegen Mega CD II oder Turbo Duo oder Neo Geo oder Jaguar (ohne Spiel, wenn mit Spiel zahle ich extra). Verkaufe auch Game Boy + drei Spiele + Dialogkabel oder tausche gegen Mega Drive-Spiel. Tel.: 05731/52926. Mega CD + ein Spiel!

Verkaufe Mega Drive (mit 50/60 Hz-Schalter), zwei Joypads, Mega CD II US und 13 Spielen (Flashback, Street Fighter 2' Special, FIFA International Soccer, Heart Of The Alien, usw.) für 850 DM oder Mega CD II US mit zwei CW-CD-Spielen für 300 DM. Tel.: 0221/731903.

Verkaufe für Mega Drive Ex-Mutants, Galaxy Force II und Aladdin. Tausche auch Aladdin gegen Jungle Strike. Tel.: 06455/6960 ab 19 Uhr, fragt nach Thomas.

Wer tauscht sein Mega Drive gegen meinen Game Boy + Mystic Quest + Protobacter + Fortress Of Fear (Mega Drive mit einem Spiel und einem Controller)? Tel.: 09544/1564 erst ab 14 Uhr, fragt nach Nico.

Verkaufe jedes Mega Drive-Spiel für 20 DM. Habe: Last Battle, Ghouls'n Ghosts, MiG 29, Thunder Force IV, Forgotten Worlds, PGA Tour Golf, Mega Games I, European Club Soccer, Turbo Outrun. Alle zusammen 160 DM. Telefon: 06322/67279.

Verkaufe Mega Drive II mit 21 Spielen für VB 950 DM. Verkaufe auch Game Gear mit 14 Spielen für VB 450 DM. Tel.: 09175/9795 Jens Frey.

Verkaufe Mega Drive mit zwei Joypads und vier Spielen: Junior, WonderBoy 3, Columns und Dick Tracy für 250 DM. D. Ellermann, Zitstrower Weg 14, 23909 Ratzeburg.

Tausche Mega Drive mit Mega Fire-Joypad + acht Spiele (z.B. Flashback, Predator 2, usw.) gegen Neo Geo, wenn es geht mit einem Joyboard. Habe auch Super Nintendo. Tel.: 09421/6837.

Mega CD II (sechs Monate Garantie) + fünf Spiele (Sonic, Night Trap, Final Fight, Road Avenger, ThunderGate) + CDX-Adapter für VB 750 DM. Tel.: 02131/775434 ab 12 Uhr.

Kaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD (z.B. Thunderhawk CD, Night Trap CD, Annette Again CD, Rolling Thunder 2, Splatter House III. Suche fast alle, hauptsächlich Beam'Em Up's und Adventures (z.B. Street Fighter 2' Special, Shining Force, Art Of Fighting, etc. auch Import). Tel.: 0341/2512655.

Verkaufe 110 Mega Drive-Module. Preis VB. Module auch einzeln zu verkaufen. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe: Mega CD II dt. mit Spiel Road Avenger für 350 DM. Verkaufe Mega Drive II dt. mit RGB-Kabel und sieben Games für 170 DM. Alles original verpackt. Habe auch 13 Sorten Hefte, z.B. Erstausgabe von Total, über 150 Hefte. Tel.: 03744/80064.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive: 3D0, Mega CD, Super NES, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Lyrix, Master System, MAK, Jaguar, Platinen, usw. Kaufe auch Modulsammlungen. Tel.: 089/1403732.

Kaufe, tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Suche vorrangig Strategie- und Rollenspiele, auch Sammlungen mit Konsole. Verkaufe auch einige Spiele (auch Neuheiten). Tel.: 04774/1789 Rainer, Simone.

Einmalige Gelegenheit. Verschenke dt. (Original) Mega Drive-Spiele. Anrufen Tel.: 0751/62918 ab 17 Uhr. Wer zuerst anruft,

der/die bekommt das beste Spiel ab. Komplettauflösung der Spielesammlung.

Verkaufe: Mega Drive + zwei Joypads + Action Replay Pro + Universal Adapter + 25 Spiele, z.B. NBA Jam, Mega Turrican, u.a.) für 1.500 DM und Game Gear + elf Spiele + Battery Pack + AC Adapter für 700 DM. Mario Banisch, Triftstr. 11, 39323 Wolmirstedt.

Verkaufe Mega Drive und Mega CD II mit fünf CDs und sechs Modulen, vier Joypads und EA 4 Way Play für 1.800 DM. Neupreis 2.100 DM oder tausche gegen 486 PC ohne Monitor. Tel.: 04239/573 bitte erst ab 18 Uhr anrufen.

GG / MA

Suche für Game Gear dringend Game Gear Wars. Biete im Tausch dagegen fünf (1) gute Game Gear-Spiele, z.B. Shinobi, Ninja Golden, Space Harrier, Off Road, Griffin oder andere. Suche auch Neuheiten. Tel.: 02505/70452.

Tausche Game Gear mit Columns, Dragon Crystal, Defender Of Oasis, Prince Of Persia (alles vier Monate alt) gegen SNES mit einem Spiel (Lufta, Final Fantasy, o.ä.). Tel.: 04763/7940 (öfter versuchen, wegen Schichtarbeit).

Verkaufe Game Gear mit 12 Super-Spielen (Mickey Mouse, Sonic 2, 1) und Adapter. Alles 100% OK. Verpackungen und Anleitungen sind auch dabei. Preis 350 DM. Tel.: 05695/1476 bitte erst ab 18 Uhr anrufen, Tom.

Verkaufe Sega Master System + 120 Spiele. Preis VB. Verkaufe auch einzeln. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe: Mega Drive + zwei Joypads + Action Replay Pro + Universal Adapter + 25 Spiele, z.B. NBA Jam, Mega Turrican, u.a.) für 1.500 DM und Game Gear + elf Spiele + Battery Pack + AC Adapter für 700 DM. Mario Banisch, Triftstr. 11, 39326 Wolmirstedt.

Tausche Game Boy mit sechs Spielen und Beleuchtung gegen Game Gear mit einem Spiel (für weitere Spiele evtl. Wertausgleich). Tel.: 02845/79240 ab 16 Uhr oder Anrufbeantworter.

Verkaufe folgende Spiele: Asterix, Sonic, The Ninja, Mario Selfert, Ernst-Thälmann-Str. 21, 16559 Liebenwalde.

NEO GEO

Biete Neo Geo PAL mit zwei Joypads. Suche Mega Drive mit drei Spielen (Sonic 1-3) mit Wertausgleich. Tel.: 03542/42951 Pissulla Christian.

Suche Neo Geo-Games, tausche gegen SNES umgebaut + 5-Player-Adapter + 21 Spiele. Tel.: 052/276343 (Schweiz) Nico verlangen.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und Konsolen für Neo Geo, Super NES, Mega Drive, Mega CD II, Turbo Duo, PC-Engine, Lyrix, Game Gear, Jaguar, Master System, MAK, usw. Kaufe auch Modulsammlungen. Tel.: 089/1403732.

Suche ältere Neo Geo-Spiele, z.B. Fatal Fury 1 + 2, Ninja Commando, Last Resort, Samurai Shodown, Eight Man und noch andere Titel! Verkaufe und tausche auch. Biete auch noch 35 Mega Drive-Spiele im Tausch gegen Neo Geo-Spiele, 3:1 je nach Spiel. Tel.: 08431/41991 oder 2564. Suche für PC-Engine Red Alert CD.

Verkaufe und tausche Neo Geo-Spiele: Robo Army, Fatal Fury 1 und 2, Burning Hero, Super Spy, Game Pilots, Riding High. Tel.: 030/4641867.

Verkaufe für Neo Geo: World Heroes 90 DM, Cyber Lip 90 DM, Sengoku 90 DM. Tel.: 0209/25383 Thomas. Verkauf King Of The Monsters 2 140 DM und Act Of Fighting 180 DM; beide zusammen gegen 300 DM. Tausche beide zusammen gegen Viewpoint oder Super Sidekicks 2. Tausche, kaufe oder verkaufe vielleicht auch andere Spiele für Neo Geo. Telefon.: 09146/440 Frank.

NINTENDO NES

Verkaufe NES mit elf Spielen + NES Advantage. Preis 400 DM. Tel.: 0511/864550.

Nintendo NES-Sammlungs-Auflösung, 43 Spiele ab 20 DM, z.B. Mario, Golf, Ski Or Die, Skate Or Die, Elite, Pirates, Defender Of The Crown, Ghosts'n Goblins, A Boy And His Blob, Snake Rattle'n'Roll, Hyper Soccer, Life Force, Dynabuster, Solstice, Castlevania III, Battletodes, Formel 1, Faxanda, Turbo Racing, etc., tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

Verkaufe NES mit 15 Spielen, wie Probotector 2, Tiny Toons, Zelda II, usw. für 400-450 DM. u.a. NES-Spieleberater, Quickshot-Joystick, Originalverpackungen bei jedem Spiel. Spiele auch einzeln für 30-50 DM. Tel.: 02732/81226 Björn.

Verkaufe NES + Four Score + vier Controller + 22 Spiele (z.B. Double Dragon II und III, Tiny Toons I und II, Track & Field II, Arch Rivals, etc.) für 950 DM. Bei den Spielen z.T. Tips & Tricks dabei. Tel.: 02601/2867 täglich ab 15 Uhr.

Kaufe Modulsammlungen (germ große) + Konsolen für NES, Super NES, Jaguar, Neo Geo, Mega Drive, Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe, tausche NES + Game Boy-Spiele. NES 4-Player-Adapter + zwei Joypads für 25 DM, LCD-Spiel für 5 DM, 4-Player-Adapter für Game Boy für 10 DM. Tel.: 02237/8905 Andreas.

SUPER NINTENDO

Tausche und kaufe SNES-Spiele, wie Action Replay Pro Mark II und 4-Spieler-Adapter + Universal Adapter. Wenn ihr auch Eure Spiele schnell tauschen oder aber verkaufen möchtet, dann schreibt mir doch

bitte mal ganz schnell, ja? Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin. Na dann bis bald, Ciao!

!!Hallo Freunde! Hier gibt's Super NES- und Mega Drive-Spiele zum Tausch oder Kauf! Habe: Steel Talons, Desert Strike, Sim City, Street Fighter 2 Turbo, Rival Turf, Amazing Tennis, Adventure Island, Tiny Toons, Mickey Mouse, Lost Vikings, KO Boxing, Pilotwings, Starwing, Exhaust Heat 2, Super Tennis, Road Runner, Global Gladiators, Gunstar Heroes... Verkaufe Game Boy- und NES-Spiele. Tel.: 0941/947508.

Suche: FIFA International Soccer, World Class Soccer, World Cup Striker u.a. Fußball-Spiele. Habe: WWF 2, Turtles In Time, Lemmings, Final Fight US, Terminator 1, Street Fighter II, Super Mario World, Mystic Quest. Tel.: 0365/711467 fragt nach Peter.

Tausche Mega Drive mit einem Pad und einem 6 Button Control Pad und mit den Spielen: Sonic 2, General Chaos gegen ein Super Nintendo mit einem Pad und zwei Spielen. Verkaufe auch GB- und GG-Spiele. Game Boy: Mario Land, R-Type 2, Mystic Quest. Game Gear: Sonic 2, Wonderboy 3, Lemmings. Adresse: Andre Baumbach, Chemnitz Str. 19, 09385 Lugau, Tel.: 03729/2800 18-20 Uhr.

Suche Neuheiten und Modulsammlungen für SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, und Mega CD. Tausche auch einzelne Module. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/791740.

Tausche, verkaufe: Jurassic Park 95 DM, B.O.B. 85 DM, Flashback 95 DM, Shadown 100 DM, Magical Quest 85 DM, Super Empire Strikes Back 100 DM. Suche: Lost Vikings, Mega Man X, Might & Magic 2, Batman Returns, Cybernator, alles dt. Tel.: 0231/831706 bitte nur von 14-18 Uhr, Roger verlangen.

Tausche, verkaufe SNES-Spiele. Habe: R-Type III, Knights Of The Round US, Lost Vikings US, Star Wars dt., Nigel Mansell dt., Axelay dt., PGA Tour Golf dt., Mega Lo Mania dt., NFL '94 US, NHL '94 US, Secret Of Mana US, vum. Suche: Wolfenstein 3D, Pinball Dreams, King Of The Dragons, FIFA International Soccer, World Cup Striker, Human Grand Prix II, Super Bomberman 2, Dragon. Habe außerdem T2 Arcade vum. Anrufen! Tel.: 0264/5577.

Kaufe die Super Nintendo-Spiele Rock'n'Roll Racing und FIFA International

Soccer (beide dt.) für 65 DM. Außerdem verkaufe ich Super Soccer dt. für 35 DM. Ruft an unter der Nummer 09344/1255 ab 18 Uhr.

Verkaufe: Mortal Kombat (SNES), F-Zero, Alien 3, Super R-Type, Castlevania IV, Super Scope 6, Super Star Wars, GP-1, (auch PC-Spiele), Tausche auch gegen: Dracula, NBA Jam, Sensible Soccer, Batman Returns, Nigel Mansell. Tel.: 09831/5319 Stefan.

Verkaufe SNES mit drei Joypads (programmierbar), 36 Spielen (Mortal Kombat, Starwing, Cool Spot, uva.), vier Lösungsbüchern, Action Replay Pro für 3.000 DM (NP 5.300 DM). Tel.: 04722/1211.

Stop!!! FIFA International Soccer dt. für Super Nintendo zu verkaufen. Nicht einmal benutzt, wegen Doppelplatzes für nur 75 DM. Verkaufe auch Wing Commander dt. für SNES oder tausche gegen Super Probotector dt. Tel.: 02591/3277.

Super Nintendo-Spiele ab 50 DM, z.B. Jurassic Park, Alien 3, Robocop 3, Spiderman, King Of Monsters, Fatal Fury, Final Fight 1+2, Ghoul'n'Ghosts, Rival Turf, Golf, Catchen, Terminator 1 + 2, Paperboy 2, Turtles Tournament Fighters, Mechwarrior, Lost Vikings, Striker, Turrican, Magical Quest. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo mit Joypad, AV-Kabel, Adapter und fünf Spielen (z.B. Super Probotector, Axelay, Zelda II) NP 900 DM für nur VB 500-600 DM. Tel.: 08861/5828 ab 16 Uhr.

Verkaufe: jp.: Starfox 49 DM, Super Mario Kart 45 DM, Adventure A209 19 DM, Super Bomberman = 5-Spieler-Adapter 89 DM, Utopia 80 DM. Tel.: 05361/73016.

Kaufe SNES-Module zu fairen Preisen. Suche auch Mega Drive II + Mega CD II, evtl. mit Modulen bzw. CDs. Ruft an Mo.-So. unter Tel.: 07720/23451 Zeljko verlangen.

Verkaufe für SNES Magical Quest dt. 90 DM, Aladdin dt. 90 DM, Battletodes dt. 90 DM, alle Spiele neu. Tel.: 09332/3568.

Verkaufe Super Mario All Stars und Super Mario World für je 60 DM. Tel.: 06835/8083.

Verkaufe SNES-Spiele Street Fighter 2 Turbo 45 DM, Action Replay Pro 60-65 DM, Incredible Crash Dummies 35-40 DM, jedes 2x mit und ohne Hülle, Tiny Toons

40 DM, Turtles Tournament Fighters 50 DM, T2 The Arcade Game 75 DM gut erhalten, Jurassic Park 45 DM oder alles für 290 DM, alle deutsch. Tel.: 06142/17352 fragt nach Matze, rufe zurück.

Suche zum Tausch für SNES: Wolfenstein 3D, Mega Man X, FIFA International Soccer, Shadown und Secret Of Mana. Biete: Lemmings, Pilotwings, Magical Quest und Super Soccer. Nur dt.! Ruft an oder faxt mir. Tel.: 06534/8855, Fax 06534/1501 18-21 Uhr.

Tausche Super Empire Strikes Back (zwei Monate alt) mit Anleitung und Verpackung gegen Metal Marines, Utopia oder Mega Lo Mania. Telefon: 02883/3011 Andreas verlangen.

Tausche SNES-Spiele. Tel.: 07581/5438 Mo.-Fr. von 19-20 Uhr, Sa. und So. von 14-20 Uhr.

Tausche, kaufe SNES-Spiele. Habe: Zelda III, Super Soccer, Rival Turf, Player Mania, Lemmings und Street Fighter 2 Turbo. Suche: Joe & Mac 1+2+3, NBA Jam, Striker und Amazing Tennis. Tel.: 05295/1814 ruft an PS. Habe auch einen Spielcomputer mit 300 Spielen (zu verkaufen evtl.).

Tausche SNES-Spiele wie Desert Strike, Super Metroid, Road Runner, Fatal Fury, Super Mario World, World League Basketball, Jurassic Park, etc. Suche z.B. FIFA International Soccer, World Cup Striker, Clay Fighter, Super Bomberman 2, Utopia, Metal Marines, u.a. Tel.: 02303/8322 Sebastian verlangen.

Verkaufe oder tausche World Cup Striker für SNES. Tausche gegen Super Bomberman 2, Smash Tennis oder verkaufe für 90 DM. Ruft an! Tel.: 02173/30120.

Wer tauscht Super Bomberman? Ich habe 30 Spiele zum Tausch, z.B. NBA Jam, Rock'n'Roll Racing... Fragt bitte nach. Tel.: 05208/7508.

Verkaufe SNES mit Multinorm, alle Spiele spielbar, zwei Joypads, ein Joystick 5V336 Pro programmierbar, vier Spiele: Empire Strikes Back, Sky Blazer, Jim Power, Time Slip für 450 DM. Tel.: 030/3737670.

Verkaufe SNES, Tournament Fighters, Tiny Toons, Super Mario World, Axelay, Bart's Nightmare, Street Fighter II und Game Gear mit sechs Spielen für 300 DM. Tel.: 06128/48321.

Meine Adresse:

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

**Meine derzeitigen drei
Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

- 1.
- 2.
- 3.

Rubrik für Kleinanzeigen (bitte ankreuzen)

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Mega Drive | <input type="checkbox"/> Master System/Game Gear |
| <input type="checkbox"/> Super Nintendo | <input type="checkbox"/> Nintendo NES |
| <input type="checkbox"/> 3DO | <input type="checkbox"/> Game Boy |
| <input type="checkbox"/> Neo Geo | <input type="checkbox"/> Verschiedenes |
| <input type="checkbox"/> Atari Jaguar | |

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

.....
.....
.....
.....
.....

Meckerkasten

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

Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fun Mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oldie Ecke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Special (Super GB)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anime	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insert Coin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Retaktioneller Teil Layout

Tausche Spiele für SNES, Mega Drive, Mega CD. Habe z.B. Rock'n'Roll Racing, Thunderhawk, 72, Cool Spot, Battlecrows, Flashback, James Pond 3, Super Bomberman... Suche: WWF Rage In The Cage, Royal Rumble... Ruft an ab 20 Uhr. Tel.: 0203/442916 Frank.

Verkaufe 100 SNES-Spiele. Preis VB. Spiele auch einzeln. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Tausche Street Fighter 2' Turbo, Alien 3, Super Protobacter, Starving gegen NBA Jam, Royal Rumble, Star Wars 2, F-1 Pole Position, Cool Spot, Aladdin, Jimmy Connors Tennis, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Super Bomberman, Action Replay Pro I oder II, Mechwarrior oder Castlevania IV (nur PAL-Versionen mit Anleitung und Verpackung). Tel.: 0651/69325.

Verkaufe, tausche: Zelda III 45 DM, Super Mario World 30 DM, Road Runner 50 DM, Mortal Kombat 80 DM, Mickey Mouse 50 DM, Krusty's Fun House 30 DM. Suche: Secret Of Mana, Rock'n'Roll Racing, R-Type III, Plok und Jurassic Park. Tel.: 09077/1555.

Kaufe, tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Suche vorrangig Strategie- und Rollenspiele, auch Sammlungen mit Konsole. Verkaufe auch einige Spiele (auch Neuheiten). Tel.: 04774/1789 Rainier, Simone.

Tausche 50/60 Hz SNES mit beschädigtem Modulschaltz + zwei Pads und Super Double Dragon gegen US SNES mit Pads. Mein SNES ist an jeden Fernseher anschließbar und es funktionieren alle Games auch ohne komplizierten Adapter. Tel.: 08142/40115.

40 Top-SNES-Games zum Preis von 700 DM zu verkaufen (nur komplett) oder mit Konsole im Tausch gegen Neo Geo + zwei Spiele. Tel.: 08272/1641.

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele. Habe immer viele neue (z.B. Eye Of The Beholder, Secret Of Mana, FIFA International Soccer, NBA Jam...) oder auch ältere Spiele da (z.B. Zelda III, Super Mario All Stars, Street Fighter 2' Turbo...). Suche selbst auch Neuheiten + Klassiker. Wenn Ihr SNES-Games habt, ruft einfach mal an! Tausch bevorzugt! Tel.: 08031/7685 täglich bis 23 Uhr.

Tausche SNES, Game Boy, Master System, Mega Drive, Mega CD, NES. Tel.: 0203/4461990 oder 446505 ab 20 Uhr. Ich freue mich auf jeden Anruf.

Verkaufe Super Nintendo + zwei asclpads + Action Replay Pro Mark II + Top Gear 2 + Art Of Fighting für VB 320 DM. Tel.: 0201/660272. Wer's kauft bekommt eine Heavy Metal-CD (Bolt Thunder).

Verkaufe SNES US mit 15 Spielen (Super Swiv, Actraiser 2, Mortal Kombat, Super Aleste, Madden '94, Street Fighter 2' Turbo, Starfox, WWF 2 Royal Rumble) + JB King und zwei Adapter. Alles Original verpackt und 100% OK (sechs Monate alt) für 900 DM (NP 1.800). Ruft an. Tel.: 0561/883961 Bastian.

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

Tausche Super Nintendo-Spiele. Habe: NBA Jam, Super Protobacter, Turtles Tournament Fighters, Paperboy 2, Street Figh-

ter II. Suche: Super Street Fighter II, Top Gear 1 oder 2, Ninja Warriors. Tel.: 09421/42248 ab 17 Uhr, fragt nach Christian. PS: Suche auch noch andere Spiele.

Verkaufe Jurassic Park für 75 DM. Suche Royal Rumble, zahle bis 60 DM. Tausche Jurassic Park auch gegen Amazing Tennis, Mortal Kombat oder Royal Rumble. Ruft ab 18 Uhr. An. Tel.: 05921/34946 fragt nach Gabriel.

Verkaufe für SNES: Super Ghoul'n'Ghosts 45 DM, X-Men 45 DM, Super Turrican US 75 DM, Super Protobacter (Contra III) US 70 DM, Secret Of Mana US 80 DM, Street Fighter 2' Turbo 75 DM. Verkaufe auch: Atari ST-1435 Farbmonitor. Ruft an Tel.: 02268/2924 Helge Köttgen.

Call now! Tel.: 0202/403500. Street Fighter 2' Turbo 40 DM, Cool Spot 40 DM, Alien 3 30 DM, alles für SNES - alles d. Module. Für PC: Sammelkassette inkl. Mission 1+2 für 40 DM. Raiden und Tempest 2000 (Jaguar) für nur 100 DM zusammen!!! Call now! Tel.: 0202/403500 Mike!

VERSCHIEDENES

Stop! Tausche Mega Drive I + Mega CD I + CDX-Adapter + zwei Mega CD-Spiele gegen Multi Mega Drive. Tausche außerdem den Neo-Geo-Spiele. Habe Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Art Of Fighting 2. Suche speziell Super Sidekicks 2, Top Hunter und The Survivor (King Of Fighters). Tel.: 03984/6493 Andre.

Turbo Duo! CDs, US-HuCards, Jap.-HuCards Verkauf, Ankauf und Tausch. Habe über 100 Titel. Nur zuverlässige Tauschpartner gesucht. Habe auch noch andere Systeme (Mega Drive, SNES, CD32, Jaguar, etc.). Tel.: 07724/7747 Martin & Moni.

An-/Verkauf und Tausch von Videospiele und folgenden Konsolen: Mega Drive, SNES, Mega CD, Game Gear, Game Boy, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD32 und eventuell Lynx (nur mit vielen Spielen). Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, 6391 Engelberg, Schweiz. PC-Engine/Turbo Duo-HuCards und CDs, auch Konsolen und SNES sucht: Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

Atari Jaguar 64-Bit Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532.

Verkaufe acht SNES-Spiele zwischen 35 DM und 65 DM: Gods, Equinox, Mystical Ninja, Prince Of Persia, Super Mario World, Super Bomberman, Zelda III, Young Merlin, sowie zwei Mega Drive-Spiele: Chuck Rock 35 DM, Puggsy 50 DM. Diverse Super Nintendo- und Mega Drive-Hefte, pro Stück 2 DM. Elvira Bros, Fr.-Wolf-Str. 51, 12527 Berlin.

Suche sämtliche PC-Engine-Games auf CD und jap. HuCard, speziell: Magical Chase, Cotton, Out Run, Twinbee, Bomberman '93, Golden Axe, Space Harrier, Klax, Rainbow Islands. Tel.: 0211/342065 ab 17.30 Uhr.

Verkaufe Mega Drive + Amiga; 120 Mega Drive-Spiele, 90 SNES-Spiele, 35 Game Boy-Spiele und 40 Amiga-Spiele (Original). VB-Preisliste (12 Seiten mit Erläuterungen) von Maild Franz, Höglsbergerstr. 44, 94439 Rofbach. (Adresse + 3 DM + Tel.Nr.).

Tausche, kaufe und verkaufe ständig aktuelle Spiele + CDs für Super Nintendo, Mega Drive + Mega CD. Habe: SN: Fatal

Fury 2 US, uvm. MD: NBA Jam, Landstalker, uvm. MCD: Kelo Flying Squadron, Hook, usw. Suche NBA Shodown + alles was neu und gut ist! Suche Jaguar und Mangas. Verkäufe für Neo Geo Viewpoint und Super Pro Fighter. Tel.: 09193/1620 ab 13 Uhr.

Kaufe Module für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System und Game Gear. Angebote an: Dieter Tejler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck.

Verkaufe + kaufe Spiele für PC-Engine/Turbo Duo ab 20 DM. Suche Phantasy Star + Wonderboy In Monsterland für Master System. Tel.: 02334/40198 ab 17 Uhr, Peter.

Videospielleub Double Trouble - der Sega/Nintendo-Club bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tips, etc. Der Club für alle Wesen! (115 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin.

An-/Verkauf und Tausch von Videospiele und folgenden Konsolen: Mega Drive, SNES, Mega CD, Game Gear, Game Boy, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD32 und eventuell Lynx (nur mit vielen Spielen). Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, 6391 Engelberg, Schweiz.

Verkaufe, tausche, suche Mega Drive- und SNES-Spiele und -Hardware. Habe z.B. für SNES: FIFA International Soccer, Bugs Bunny Rabbit Rampage, Jimmy Connors; für Mega Drive: Sonic 3, NBA Jam, Virtua Racing, usw. Ihr könnt immer anrufen. Tel.: 02206/6309 nach Bastian fragen.

Tausche, kaufe und verkaufe Spiele für Turbo Duo (japanische und amerikanische CDs und HuCards), auch große Sammlun-

gen. Auch andere Systeme (Mega Drive, SNES, Jaguar, CD32, 3DO, etc.). Tel.: 07724/7747 Martin & Moni.

Verkaufe Sportspiel für NES: Virtua Soccer, Champions World Class Soccer, NBA Basketball, Super Tennis; für Mega Drive: World Cup USA '94, Madden '94, Pete Sampras Tennis (Mega Fun 07/94 Fun-Wartung '79%), Davis Cup World Tour, Winter Olympics, NHL Hockey '93, Castle Of Illusion. Preise 20-80 DM. Schreibt an: Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen. Rufe zurück.

Turbo Duo: Tausche Dragon Slayer, UR-Type Complete CD, Parasol Stars, usw. Suche Dracula X (Castlevania). Suche Exhaust Heat 2 für SNES. Tel.: 07351/21242 17.30-19 Uhr.

Verkaufe für SNES das Spiel Street Fighter II 50 DM und einen Controller 20 DM, außerdem für das Sega Master System die Games Wimbledon I und Wonderboy II für je 40 DM. Markus Wiedner, Südstr. 11, 02747 Berthelsdorf.

Wegen Systemaufgabe! Verkaufe: SNES + RGB-Kabel + zwei Joypads + World Cup Striker für 170 DM; Mega Drive + ein Joypad + RGB-Kabel + NHL Hockey '94 + FIFA International Soccer für 250 DM. Verkaufe evtl. auch einzeln. Schreibt an: Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen. Rufe zurück.

Verkaufe für SNES das Spiel Street Fighter II 50 DM und einen Controller 20 DM, außerdem für das Sega Master System die Games Wimbledon I und Wonderboy II für je 40 DM. Markus Wiedner, Südstr. 11, 02747 Berthelsdorf.

32 Seiten
TIPS & TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:

SPILL zum Sammeln!
TIPS & TRICKS

COMPUTEC
VERLAG

Best Of The Best



Super Street Fighter 2 The New Challengers



Ryu, Ken und Co sind wieder da, und diesmal haben sie vier "Neue" mitgebracht...

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Alle Jahre wieder: Es ist mittlerweile schon fast Tradition geworden, daß jedes Jahr ein neues Street Fighter fürs Super Nintendo erscheint (erst '92 die Original-Umsetzung, dann '93 die Turbo-Version und '94 die Super-Variante). Fürs Mega Drive kommt Capcom bisher erst ein Street Fighter verbunden ('93), die Special Edition. Was genau ist denn eigentlich so neu an Super Street Fighter 2? Das reicht von den vier "New Challengers" bis hin zur kompletten Überarbeitung der Portraits, genaueres

erfahrt Ihr unter "Unterschiede zu älteren Versionen". Die vier Newcomer haben wir uns ebenfalls etwas genauer angesehen, das Ergebnis findet Ihr auf den Seiten 84/85. Am Spielprinzip selbst hat sich (zum Glück) ganz und gar nichts verändert, genauso wenig wie an der grundsätzlichen Steuerung: Drei Schläge (Jab, Strong und Fierce) und drei Tritte (Short, Forward und Roundhouse). Die drei bereits bekannten Bonusrunden sind auch wieder mit von der Partie, genauso wie die kämpferspezifischen Abspanne.



Philipp: Ein Street Fighter-Freak wie ich, der gleichzeitig als Redakteur auch Verantwortung gegenüber dem Leser hat, erwartet ein neues Street Fighter natürlich grundsätzlich mit ambivalenten Gefühlen. Einerseits ist da die Euphorie, wenn man sich wieder etwas eingespült hat und feststellt, daß es nach wie vor kein durchdachteres Zweikampfspiel gibt. Andererseits muß man dem Produkt aber auch sehr kritisch in Bezug auf Neuerungen gegenüberstehen, schließlich soll es

sich für Euch ja lohnen das Update selbst dann zu erstehen, wenn Ihr bereits eine ältere Version besitzt. Super Street Fighter 2 - The New Challengers überzeugt in dieser Hinsicht auf der ganzen Linie: Alle Portraits wurden komplett neu gezeichnet, alle Musikstücke neu eingespielt, die Sprachausgabe ist jetzt differenzierter (Ryu klingt nicht mehr genauso wie Ken), neue Kampfmodi wurden integriert (z.B. Tournament Battle mit bis zu acht Spielern) und nicht zuletzt die vier neuen Kämpfer bringen soviel frischen Wind in das Spiel, daß eine uneingeschränkte Kaufempfehlung ausgesprochen werden darf.



Markus: Capcom klotzt nach einigen peinlichen Ausrutschern endlich wieder ran. Super Street Fighter 2 ist perfekt spielbar, noch dazu wurden Grafik und Musik komplett überarbeitet sowie vier neue Figuren, neue Special Moves und neue Kampfaktiken mit ins Spiel aufgenommen. Auf dem Mega Drive ist die Musik zwar erwartungsgemäß wieder etwas schlechter ausgefallen als auf dem Super Nintendo, aber grafisch und spielerisch sind beide Versionen nahezu ebenbürtig. Gerade die neuen Kämpfer werden den einen oder anderen Street Fighter-Freak wohl zum Umsteigen bewegen, auch wenn der Spielablauf letztendlich identisch geblieben ist. Für ambitionierte Beat'em Up-Freaks nach wie vor ein Muß.

Intro

MEGA DRIVE

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 40 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHENUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGSGEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME

88% GRAFIK

65% SOUND/FX

89% FUN

SUPER NINTENDO

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHENUNGSTERMIN: HERBST
UMSETZUNGSGEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

89% GRAFIK

81% SOUND/FX

90% FUN



Im Vergleich:

Oben MD
und unten SNES



Bild 2

Unterschiede zu älteren Versionen



Bild 1



Bild 4



Bild 6



Bild 8



Capcom hat einige Änderungen in dieser Version vorgenommen, von denen die wichtigsten hier kurz erwähnt seien:

Zunächst einmal fällt auf, daß alle Kämpferportraits komplett neu gezeichnet wurden (Bild 1), ebenso hat man den Select Screen mit mehr Details versehen. Ein ganz netter Gag ist auch die Möglichkeit für seinen Wunschfighter aus einer Palette von acht verschiedenen Farben (Bild 2) eine auszuwählen, indem man eine der Schlag- oder Tritt-Tasten drückt (die siebte Farbe erhaltet ihr via Start-Button, für die achte müßt ihr einen beliebigen Button zwei Sekunden lang gedrückt halten). Um Super Street Fighter durchzuspielen müßt ihr keinesfalls alle 16 Kämpfer besiegen, per Zufall werden acht aus den zwölf "normalen" Fightern ausgewählt, danach warten dann die vier Endbosse (Bild 3). An Kampfmodi sind die Tournament Battle-Funktion (bis zu acht Spieler treten in einem K.O.-Turnier gegeneinander an, (Bild 4), die Möglichkeit zur Time Challenge (Bild 5) und für ein Recovery (Bild 7), d.h. Erholen von einem Dizzy, vergeben. Außerdem läßt Capcom jetzt außer Sternen auch noch Sensenmänner (Bild 11) und Englein um die benommenen Köpfe schwirren, verstärkt durch neue, überarbeitete FX.



Bild 3



Bild 5



Bild 7



Bild 9



Bild 10



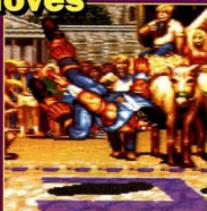
Bild 11

T. Hawks Special Moves



Thunder Strike

→↓↘ + Punch Button



The Hawk

In der Luft: ↓ + Punch Button



The Storm Hammer

360° Steuerkreuzdrehung + Punch Button



Zuerst einen tiefen Fierce...



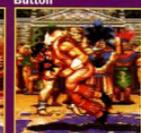
...dann einen geduckten Jab...



...und einen stehenden Forward Kick.



Abgeschlossen wird mit einem Fierce Thunder Strike, der zweimal trifft



Combo

Mexico: Town Square



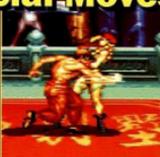
Winning Pose

Fei Longs Special Moves



Rekta Ken

↓↘↗ + Punch Button



Das selbe noch einmal...



...und noch einmal.



Rising Dragon Kick

←↓↘ + Kick Button



Erst einen tiefen Fierce...



...dann einen stehenden Strong Punch.



Zum Abschluß einen Rising Dragon Kick.



Combo

Hong Kong: Temple



Winning Pose



Cammy Special Moves



Cannon Drill

↓↘→ + Kick Button



Spinning Knuckle

←↘↘ + Punch Button



Thrust Kick

→↓↘ + Kick Button



Erst einen Roundhouse...



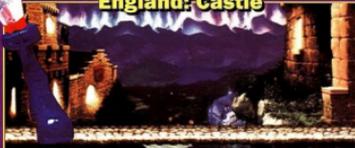
... dann einen stehenden Strong Punch...



... und einen Thrust Kick.

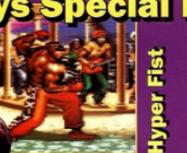
Combo

England: Castle



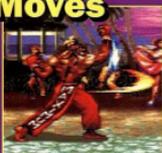
Winning Pose

Dee Jays Special Moves



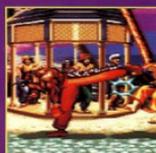
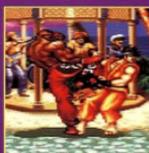
Hyper Fist

2 sec. ↓↑ + Punch Button



Max Out

2 sec. ←→ + Punch Button



Double Dread Kick

2 sec. ←→ + Kick Button



Erst einen Fierce...



...dann einen stehenden Strong Punch...

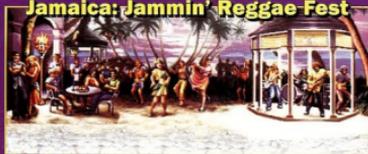


...und abschließend einen Double Dread Kick



Combo

Jamaica: Jammin' Reggae Fest



Winning Pose

Neue Moves für die alten Kämpfer

Blanka



2 sec. ← → + Kick Button



Beast Roll



2 sec. ↓ ↑ + Kick Button



New Vertical Roll

E. Honda

Hondas Sumo Smash haut den Gegner nun schon bei der ersten Berührung um. Entweder trifft Ihr ihn auf dem Weg nach oben (Bild 1) oder Ihr zerquetscht Euren Gegner bei der Landung (Bild 2).



Bild 1



Bild 2

Sumo Smash

Dhalsim

Sein Teleport (Bild 1) ist in dieser Version leichter auszuführen, außerdem kann Dhalsim seine Gegner jetzt relativ einfach zu einem Dizzy überreden: Zuerst einen Feuerball (Bild 2) und dann einen gut getimten Fierce Punch hinterher (Bild 3).



Bild 1



Bild 2



Bild 3

Easier Teleport

Fireball + Fierce = Dizzy

Chun Li

Chun Li wurde mit zwei neuen Animationen ausgestattet: Zum einen wurde ihr Roundhouse (Bild 1) verändert und damit gleichzeitig verbessert, er ist nun ein hervorragender Countermove. Der Feuerball (Bild 2) dagegen sieht lediglich anders aus, hat aber dieselbe Wirkung wie im Vorgängermodul.



Bild 1

New Roundhouse Kick

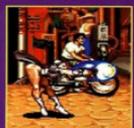


Bild 2

New Fireball

Guile

Ähnlich wie Chun Li hat auch Guile zwei neue Animationen: Sein gefürchteter Sonic Boom (Bild 1) wurde grafisch überarbeitet und sein Jumping Forward (Bild 2) sieht jetzt cooler aus, denn je.



Bild 1

New Look for Sonic Boom



Bild 2

New Jumping Forward

Zangief

Wenn Ihr bei Zangiefs Spinning Pile Driver mit einem Kick- statt einem Punch-Button abschließt, erhaltet Ihr aus der Nähe einen Siberian Suplex (Bild 1 und 2) oder aus der Distanz einen Bear Crusher (Bild 3).



Bild 1



Bild 2



Bild 3

Siberian Suplex

Siberian Bear Crusher

Ryu

Ryus neuer Red Fireball reagiert unterschiedlich auf die Entfernung des Gegners: Seid Ihr weit weg (Bild 1), brennt der Gegner "nur" kurzzeitig ohne umzufallen, seid Ihr nahe dran (Bild 2), wird die Wucht des Feuerballs den Gegner auf die Bretter schicken.



Bild 1 (Far)



Bild 2 (Close)

Red Fireball

Ryu + Ken

Der Air Hurricane Kick der beiden Shotokan-Karateka gehorcht neuen Regeln: Gebt Ihr den Bewegungsablauf für den Hurricane Kick auf dem Weg nach oben ein, beschreibt er einen Bogen (Bild 1), gebt Ihr ihn auf dem Abwärtsweg ein, landet Ihr mit einem Hurricane Kick (Bild 2).



Bild 1



Bild 2

Hurricane Kick

Hurricane Kick

Ken

Um in Kens Repertoire einen Ausgleich zu Ryus Red Fireball zu haben, wurde ihm ein Flaming Dragon Punch (Bild 1,2 und 3) beschied, der nur über den Fierce auszulösen ist und anschließend drei Treffer verursacht.



Bild 1



Bild 2



Bild 3

Flaming Dragon Punch

Balrog

Neben einigen neuen Schlaganimationen wurde Balrog ein Shoulder Butt (Bild 1 und 2) spendiert, der, ähnlich wie der Dragon Punch, aus der Luft angreifende Gegner stoppen soll.

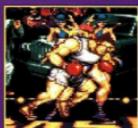


Bild 1



Bild 2

Shoulder Butt

Vega

Vega hat ein paar neue Tritte (Bild 1) und Schläge (Bild 2) drauf. Zusätzlich verfügt er nun über einen Off-The-Wall-Claw-Thrust (Bild 3 und 4).



Bild 1 und 2

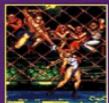


Bild 3 und 4

New Animations

Off The Wall Claw Thrust

Sagat

Auch Sagats Moves haben ein Lifting erfahren (Bild 1 und 2), und sein Tiger Knee (Bild 3) startet jetzt tiefer und endet höher, na denn prost!



Bild 1



Bild 2



Bild 3

New Animations

Lower Higher Tiger Knee

M. Bison

Neben der neuen Flying Psycho Fist (Bild 1) hat Capcom Bison ein paar neue Animationen verpaßt (Bild 2), zu denen auch sein verbesserter Uppercut (Bild 3) gehört.



Bild 1



Bild 2



Bild 3

Flying Psycho Fist

New Animations

New Fierce Uppercut

Die Schlümpfe



Infogrames hat sich scheinbar den Comics verschrieben: Nach dem Gallier Asterix wurden nun die blauen Zwerge auf den Screen gebannt

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Peyos niedliche Zwerge zählen sicherlich mit zu den beliebtesten Comicfiguren aller Zeiten und die dazugehörigen Plastikfiguren sind nach wie vor absolute Dauerbrenner in deutschen Spielzeugläden. Daher ist es auch kein Wunder, daß das erste Schlümpfspiel bereits 1983 (!) auf der damaligen Vorzeigekonsole Colecovision erschien. Gegenüber der (grafisch überragenden) Ur-Version hat sich von der Thematik nicht viel verändert. Wieder einmal hat es der Schurke vom Dienst Gurgelhalb auf die

schicken sowie gelegentlich Gegenstände aufschlumpfen bzw. wegschlumpfen (bspw. beim Tortenschlumpf). Wenig spektakulär sieht es auch an der Pick Up-Front aus: Hier beschränken sich die französischen Entwickler nur auf das Nötigste in Form von Freischlumpfen und Energieauffüllen. Dafür bietet das Modul aber ein paar nette Intermezzis an, in denen Ihr z.B. mit einem Storch durch die Lüfte schlumpft oder eine flotte Schlittenfahrt hinlegt. Eine Bonusrunde gibt es fernher zu bewundern, wenn Ihr es



Uff: So schlecht wie Philipp finde ich das Spiel gar nicht. Sicherlich, der Schwierigkeitsgrad ist schon verdammt schluffig und die Motivation wird vor allem bei den Anfängern angesichts nicht eines einzigen Continues auf eine harte Bewährungsprobe gestellt. Die härtere Gangart ist jedoch beabsichtigt, da ein Passwort den direkten Einstieg in höhere Missionen sichert. Was nützt denn das tollste Modul wie bspw. Aladdin, wenn man bereits nach

wenigen Tagen (oder Stunden) den Abspann genießt? So gesehen bietet dieses Spiel einiges fürs Geld, zumal ein Weiterspielen sich wirklich lohnt, da sich Leveldesign und Einfallsreichtum von den gelungenen Bonuseinlagen mal absehen. Kritik gibt nur bei zwei Punkten: Zum einen dürfte der harsche Schwierigkeitsgrad wie gesagt viele Spieler abschrecken und zum anderen sind die ersten Levels streckenweise recht brav geraten; für Hardcore-Hüpfer sicherlich das gefundeneessen.

Schlumpfige Extras

	Geschenk Offenbart sich als eine bombige Überraschung		Himbeere Frischt Eure Lebensenergie auf
	Sterne Für 25 eingesammelte Sterne gibt es eine Entdeckungsreise in einem Bonuslevel		Pilze Einfach draufspringen, und schon gibt er ein Pick Up frei
	Siebenwurzelblatt Sammelt ebenfalls 25 von diesen und erhält dafür einen Extra-Schlumpf		Freischlumpf ... gibt es leider viel zu selten



Das Geschenk ist nicht unbedingt die reine Freude für den Frosch

pazifistischen Schlümpfe abgesehen und gleich vier von ihnen auf eine unfreiwillige Audienz in seinem Haus eingeladen. Um die schlumpfige Rettungsmission zu erfüllen müßt Ihr mit verschiedenen Schlümpfen einige gefährliche Ortschaften durchschlumpfen, wobei jeder von ihnen andere Eigenschaften besitzt, die im Laufe des Spiels von Nöten sind. Der Spielablauf bedarf im Prinzip nur weniger Worte: Wie bei unzähligen anderen Hüpfereien auch kann Euer Schlumpf springen, laufen, Gegner mit einer gezielten Po-Attacke ins ROM-Jenseits



Die schlumpfigen Programmierer haben grafisch mächtig aufgeschlumpft



Philipp: Schade, schade, die Schlümpfe haben leider alle Symptome der Präsentationskrankheit, d.h. hier wurde mehr

auf eine tolle Aufmachung Wert gelegt als auf tadellose Spielbarkeit. Wie bin ich zu dieser Diagnose gekommen? Ganz einfach: Von solch simplen Dingen wie Rücksetzpunkten scheinen die Programmierer noch nie etwas gehört zu haben, ebensowenig von einer fairen Kollisionsabfrage (da steht unser Schlumpf z.B. noch gute zwei Zentimeter von der herunterfallenden Riesentomate entfernt und wird trotzdem getroffen) oder von einem intelligenten Leveldesign. Auf der anderen Seite überzeugt die Grafik (Putzifaktor 10,0), und auch der Sound weiß dank schlumpfiger Kompositionen zu gefallen. Was bleibt ist ein Spiel, das gerade jüngere Semester ansprechen dürfte.

schafft 25 Sterne einzusammeln. Das komplette Spiel besteht übrigens aus vier, mehrfach unterteilte Levels, wobei Ihr Euch nach Abschluß einer gelungenen Rettungsaktion ein Passwort notieren dürft. Diese Erleichterung ist auch bitter nötig, denn Continues sind out.



Der Damm

Auf der Spitze des Damms wartet ein hungriger Geier auf Euch

Das Verlies

Mit gezielten Tortenwürfen macht Ihr Asrael den Garas

Die Grotte

Im Grotten-Level weckt Ihr mit der Kerze schlafende Fledermäuse

Bonusrunde



Die Bonusrunde wartet mit 70-7-Effekten auf. Ziel ist es, Euren Schlumpf mit seinem Schlitten geschickt an den Hindernissen vorbeizulotzen

HERSTELLER: NINTENDO/INFORMAGES
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHENUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGSPLAN: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 20+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT, TEXTE
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: NINTENDO

schlecht	mittel	gut	sehr gut	best
71% GRAFIK				
71% SOUND/FX				
69% FUN				

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Breath of Fire us 134,-	Pirates of d. W. 129,-	Dune II 119,-	
Die Schlümpfe 119,-	Stunt Race FX 114,-	Jungle Book 119,-	
Dschungelbuch 134,-	Super Game Boy 99,-	Lost Vikings 119,-	
FIFA Soccer 119,-	Super Metroid 119,-	Mortal Kombat 2 129,-	
Mortal Kombat 2 144,-	Super Streetf. us 154,-	Puggsy 99,-	
Mystic Quest 84,-	S. Tetris us 124,-	Streets of Rage 3 129,-	
NBA Jam 119,-	Ultima US 139,-	S. Streetfighter II 149,-	

Reservierungs-Service für Neuheiten
 Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!
 ☎ 0 80 62 / 8 03 26

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand inland per Nachnahme (+ DM 7,-) oder Vorauskassa (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

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

★ STARGAMES ★

VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO	S.NINTENDO	MEGA DRIVE
Art of Fighting 2 299,-	FIFA Soccer 109,-	Landstalker 119,-
World Heroes 2 289,-	Populous 2 129,-	Dschungelbuch 129,-
3 Coast Boat 389,-	Jurassic Park 129,-	FIFA Soccer 109,-
Warrior Adventure 379,-	W.C. Striker 129,-	Ranger X 109,-
Fatal Fury Special 379,-	Super Street Fighter 129,-	The Thrifts 109,-
Samurai Showdown 379,-	Dschungelbuch 129,-	
Magician Lord 389,-	Bombor Man (Deutsch) 99,-	
Top Hunter 179,-	Felvel d. Mauswanderer 129,-	
Nam 97's 179,-	Dragon 99,-	
NEO-Geo 179,-	4 Player Adapter 99,-	
NEO-Geo 179,-	Super NES Adapter 99,-	
		High Baseball '94 119,-
		Super Street Fighter 129,-
		T.M.N.T. Fighter 129,-
		11 Action Replay 109,-
		1184Kb Kabel 39,-

Ladenlokal: Schlagbaumerstr. 50 - 42653 Solingen
 An- und Verkauf von GERÄUCHMODULEN / KONSOLLEN !!!
 Postfach 22 03 29 42631 Solingen
 Tel.: 02 12 / 58 63 50 Fax: 02 12 / 5 22 92

fairplay

Versand Hard- & Software Laden

TEL: 02162 / 353448 FOX: 02154/427225

Atari Jaguar inkl. Spiel 649,-
 3DO inkl. Spiel 1199,-
 3DO inkl. Spiel RGB 1459,-
 NEO GEO ohne Spiel 559,-
 NEO GEO Japan Version 739,-
 Samurai Showdown 309,-

Jaguar: Neuheiten auf Anfr.
 Super Game Boy 119,-
 RGB Kabel für MD+SNES 29,-
 4-Fach Scart Umschalter 99,-
 2-Fach Scart Umschalter 59,-
 Joypad Verlängerungen 15,-

SEGA NINTENDO ATARI 3DO NEO GEO
 HAUPTSTRASSE 84 41747 VIERSSEN FUßGÄNGERZONE
 Ab 13.9.94 Mortal Kombat 2

CAPRICORN

Videospiele

Titel	Preis	M.G.	Titel	Preis	M.G.
Super Nintendo			Mega Drive		
308 Hockey 94	118/99		Ecco the Dolphin	95/79	
Art of Fighting	125/89		Sonic 3	128/99	
Fifa Soccer	109/99		Landstalker	128/99	
Super Air Diver	89/79		Thunder Force 4	90/79	
NBA Jam	129/99		Jungle Strike	95/79	
Dead Dance Jp.	89/49		Eternal Champions	118/89	
Enhaut Heart Jp.	89/49		Asterix	85/79	
Flying Hero Jp.	51/39		Aleddin	99/79	
Yoshi's Cooking Jp.	99/79		Puggsy	95/79	
Rushin Beat	79/59		Two Tribes	95/79	

Hier das Übliche zur Aufklärung: Also: Unsere Preisliste gibt's gegen frankierten Rückumschlag 7,- DM Versandkosten zzgl. Nachnahme ab 250,- DM Versandf. (Tollies) Kasse! nicht! Heiß! Versandkostenfrei!
 Auch Druckfehler und Preisveränderungen kann's geben UND deshalb sind die uns vorbehalten.

Freestbaumerstr. 15
 84137 Völsburg
 TEL: 08741 8954
 Titel Preis M.G.
 Game Boy
 Castle Quest 49
 Felix

IMPC GAMES
Super Tetris 2
+ Bombliss

SUPER NINTENDO
 Denkspiel / 1-2 Spieler



Der Oldie in seiner schlichten Form

Widmen wir uns lieber gleich dem neuen Bombliss, da BPS Tetris lustlos rüberzog, ohne etwas zu verändern. Bildet Ihr hier eine vollständige Reihe kleiner, roter Bomben, die sich in Blöcken befinden, explodieren diese und zerstören alles in ihrem Umfeld. Sinn und Zweck ist es vorgegebene, gut konzipierte Bilder entweder mit Blöcken abzuräumen (Puzzle-Modus) oder im Contest das gleiche mit möglichst wenig Teilen zu schaffen. Nach einiger Zeit macht sich allerdings ein Manko bemerkbar: Die Kettenreaktionen sind nahezu unvorsehbar, so daß man sich im hammerharten Puzzle-Modus mehr auf Ausprobieren als auf wohlüberlegte Züge beschränken muß. Die noch hohe Wertung verdankt das Modul der eingebauten Batterie, denn selbst nach Wochen entstehen noch spannende Rekordjagden. (Ulf)



Am Puzzle Modus können sich die Cracks versuchen

HERSTELLER: BULLET PROOF SOFTWARE
 DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGSPLAN: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 144
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ORDER IN TIME



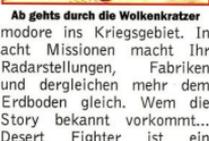
IMPC GAMES
Desert Fighter

SUPER NINTENDO
 Shoot'em Up / 1 Spieler



Der Info Screen

Ein böser Diktator ist wieder mal ins friedliche Nachbarland einmarschiert, um sich dessen wichtige Rohstoffquellen zu sichern. Das kann die UN natürlich nicht dulden und schickt ihr bestes Kampfgeschwader mit Euch als Com-



Ab gehts durch die Wolkenkratzer modore ins Kriegsgebiet. In acht Missionen macht Ihr Radarstellungen, Fabriken und dergleichen mehr dem Erdboden gleich. Wem die Story bekannt vorkommt... Desert Fighter ist ein waschtesches Desert Strike-Plagiat, ohne allerdings die Klasse des berühmten-berühmten Vorbilds zu erreichen, und das weder spielerisch noch technisch; obwohl, die Idee mit den beiden grundverschieden zu steuernden Jägern bringt schon eine Prise Taktik ins Spiel, wenn da nicht die Tatsache wäre, daß die Missionen sehr ähnlich aufgebaut sind und die Grafik sich herzlich wenig verändert. Alte Fans der Strike-Saga werden alles in allem etwas enttäuscht. (Stefan)

HERSTELLER: SYSTEM 3
 DATENTRÄGER: 8 BIT-MODUL UK
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
 UMSETZUNGSPLAN: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 8
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: THED KRANZ VERSANO



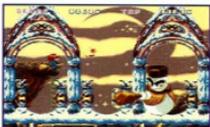
IMPC GAMES
Cotton
100%

SUPER NINTENDO
 Shoot'em Up / 1 Spieler



Der überdimensionale Baum

Nach der PC-Engine-Version bekommt es die kleine Hexe diesmal mit dem SNES zu tun. Mit einigen Zaubersprüchen wie Smart Bomb, Drachentöter und dergleichen mehr bestens gerüstet geht es ab in die Schlacht. Über Power Ups, Engdegnere, Continues, usw. brauchen wir wohl keine Worte mehr zu verlieren, das kennt Ihr mittlerweile schon zu Genüge, desto mehr müssen wir aber über die Umsetzung schelten. Die Grafik wurde zwar bonbonfarben gestylt, up to date ist sie deshalb aber noch lange nicht, genauso wie die Musik auch keine Bäume ausreißt. Level-design, Feindverhalten, Extrawaffenarsenal, Engdegnere, usw. wurde recht schlicht umgesetzt, noch dazu kommt's des öfteren ins Ruckeln. Beschämend kommt hinzu, daß sich die 8-Bit Variante einfach besser spielt. Wer auf quitschvergünstigte Shoot'em Ups steht, sollte sich lieber an die deutlich besseren und günstigeren Klassiker Parodius und Pop'n Twinbee halten. (Martin)



Als Schneemann getarnter Boss

HERSTELLER: DATAM POLYSTARSUCCESS
 DATENTRÄGER: 16 BIT-MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGSPLAN: MEGA DRIVE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 7
 BESONDERHEITEN: INKLUSIVE AUDIO CD
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ORDER IN TIME



Beast II
MEGA CD II
 Jump'n Run / 1 Spieler



Dieser Brocken ist keine Gefahr

The Beast Is Back! Nach dem mittelmäßigen Computerspiel und der adäquaten MD-Modulversion beschert uns Psygnosis nun eine MCD-Variante (das hat uns gerade noch gefehlt); und das Biest hat immer noch nichts besseres zu tun als Eure Schwester zu entführen und Euch somit in den finsternen Wald zu locken, um sie zu befreien. In uralter Hack'n Slay-Tradition marschierst Ihr also los, trefft auf Zauberer und Zwerge, ... das Übliche halt; und genauso durchschnittlich spielt sich der Silberling auch: Die Steuerung ist so ziemlich daneben geraten und träge dazu, bei der Grafik hat die britische Company auch nichts weltbewegendes zustandegebracht, von den guten Zwischensequenzen mal abgesehen, nur die Musik.. wenigstens die ist gelungen und unterstützt die düstere Story ungemein. Wäre die Steuerung etwas besser ausgefallen, könnte Shadow Of The Beast II noch als leidlich gemachtes Jump'n Run mit eingestreuten Jump'n Shoot-Elementen durchgehen, aber so... Nein danke. (Stefan)



In der Taverne könnt Ihr einkaufen und Hinweise erhalten

HERSTELLER: SONY IMAGESOPTICS/PSYGNOSIS
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGSPLAN: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: PSYGNOSIS





World Heroes 2

NG-Besitzer werden mit diesem Prügelspiel bereits bestens vertraut sein

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler



Die Charaktere wurden übernommen

Obwohl auf dem NG bereits der Nachfolger World Heroes 2 erschienen ist, müssen die

SNES-User vorerst mit World Heroes 2 vorlieb nehmen. Ziel des Spieles ist es (wieder mal) gegen 16 Kämpfer zu bestehen. Ihr habt die Wahl zwischen 15 Fightern, alle mit ihren persönlichen Stärken und Schwächen, als da wären z.B der Ninja Fuuma, der Bruce Lee Verschnitt-Dragon, Muscle Power, ein Wrestling-Star, und noch viele andere mehr. Gespielt wird in zwei verschiedenen Modi, dem Normal Mode, in dem es gilt zwei-



Markus: Leider verhält es sich bei World Heroes 2 wie mit den meisten NG-Umsetzungen auf das SNES: Je besser das Original, desto schlechter die Umsetzung. Die Grafik ist akzeptabel, beim Sound dagegen haben sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Noch dazu ist der Spielablauf eine Spur zu

hektisch geraten, aber wenigstens gehen die Special Moves gewohnt einfach von der Hand und lockern das Geschehen etwas auf, aber das war beim NG auch nicht viel anders. Alles in allem bleibt eine leidliche Konvertierung, die den 16-Bit Möglichkeiten nicht gerecht wird. Mit SNES-Versionen von Art Of Fighting 2 und Samurai Showdown stehen uns auch deutlich bessere Titel ins Haus.



Im Death Match geht es auf Leben und Tod



Die Special Moves überzeugen voll

Street Fighter 2 läßt grüßen

HERSTELLER: SNK ALPHA DENSHI SAURUS
DATENTRÄGER: 16 BIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 18
BESONDREHEITEN: KEINE
CAL. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

GRAFIK	65%
SOUND/EFX	45%
FUN	60%



Special News from Japan and by O.i.T !!!

- 1.) Neu : Ab jetzt bei uns Japanische Mega Fan erhältlich (Abo möglich)
- 2.) Neu : Back Up Ram Modul für den Mega CD Preis 149.90 DM
- 3.) Neu : Finanzierung von Konsolen möglich.

Order In Time O.I.T.

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

Mega Drive

Dune II dtf.txt	dt 109.90
Dyna Headdy	us 129.90
Fatal Fury II	dt 89.90
Golden Axe III	jp 99.90
Int. Tennis	dt 109.90
Mortal Kombat II	dt 129.90
Junglebook	dt 109.90
League Soccer 2	jp 129.90
Urban Strike	dt 109.90
NHL Hockey 94	dt 84.90
Cyfighter	us 119.90
Ragnaceny	us 139.90
Super Street Fighter	jp 109.90
Spark (Pulsman)	jp 89.90
Street of Rage III	jp 89.90
MEGA CD	
Battle Corps	dt 109.90
Heavenly Symphony	us 109.90
Hyperion	us 159.90
Kilo Flying	us 109.90
Vay	us 109.90
Rebel Assault	dt 109.90
Soulstars	dt 129.90
Dune	dt 89.90
Tomcat Alley	dt 89.90
Fifa Soccer	jp 159.90
Pofuri Mail	jp 159.90
Shining Force	jp 149.90
CD Back Up Ram	

Super Nes

All Japan WWF 3	jp 159.90
Bombeman II	jp 129.90
Breath Of Fire	us 129.90
Cyfighter 2	us 129.90
Cotton 100%	jp 109.90
Dragon	dt 139.90
Fifa Soccer	dt 99.90
Fatal Fury Special	jp 179.90
Final Fight II	jp 49.90
Illusion of Gaia	us 139.90
Jurassic Park	us 59.90
Junglebook	dt 139.90
Lord of the Ring	us 129.90
King of Monster 2	us 129.90
Mortal Kombat II	dt 159.90
Off Road Baja	us 49.90
Porky Rocky 2	jp 129.90
Popful Mail	jp 129.90
Slammaster	jp 99.90
Spike Mc Fang	us 129.90
Super Street Fighter II	us 139.90
Star Trek	dt 109.90
Stunt Race Fx	jp 159.90
Tekwando	us 99.90
Tetris+Bomblis 2 Limited	dt 109.90
Tetris Flash	jp 139.90
World Heroes II	us 139.90

Atari Jaguar

Jaguar	599.90
Club Drive	129.90
Doom	129.90
Galaxy	99.90
Kasumi Ninja	129.90
Raiden	99.90
Redline Racer	129.90
3-D Wolfenstein	29.90
Dino Dudes	99.90
Tiny Toons	129.90
Joypad	59.90
3DO	
3DO+RGB	1199.00
Alone In the Dark	159.90
Dr. House	159.90
Fire Ball	159.90
Gun	109.90
Tejibus	119.90
Total Eclipse	159.90
Ultra Man	159.90
Power Kingdom	119.90
Way of Warrior	119.90
Shockwave	119.90
Mega Race	119.90
Microcosm	119.90
Road Rash	119.90
Orion off Road	119.90

Neo-Geo CD Rom

Konsolle+3 Spiele 1049.90
Händler sind Willkommen
FAX
0711-613807

Konsolen+Zubehör

Super Nes USA	239.90
Mega CD II Japan	599.90
Super Famicom	249.90
18 King Joysticks	79.90
CDX Adapter Neu	99.90
Action Replay 2	89.90
50/60 Hz Adapter Su.Nes 29.90	
Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr	
Sa.: 10-14 Uhr	
dt. deutsche Sprache, japanische, jp-japanische Version. Importierte ohne dt. Anleitung/Umtausch ausgeschlossen. defekte Ware wird ersetzt. Unfrei wird nicht angenommen.	
Inhaber: Taito Kaivai	
Täglich Neuheiten	

Tel.: 0711-616485

Paws Of Fury

Nicht nur ein Prügelspiel der tierischen Art, sondern auch der Versuch, einen Hauch von Adventure mit in die Keilerei zu bringen

Es war fast wie Weih-nachten, als mir Big Chief Uwe eine versiegelte Box in die Hand drückte, in dem sich neben einer goldenen CD zahlreiche Artworks, ein Video und eine wunderbar aufgemachte Anleitung befanden. Meine Neugier wuchs immer mehr, zumal das Handbuch viele fernöstliche Weisheiten und insgesamt zehn Kämpfer der animalischen Art versprach. Doch zunächst einmal ein paar Worte zur Story: Der weise Oberflüchter Dali Lama (kein Rechtschreibfehler, Martin)



Soundmenü einmal anders: Die "Paws Of Fury"-Band heizt mächtig

reist ständig über die Kontinente, um die hoffnungsvollsten Kampftalente zu entdecken und alle vier Jahre auf seine Insel einzuladen. In seiner Festung dürfen sich die Ausgewählten dann nach Herzenslust prügeln um den Sieger auszumachen, der schließlich den Großmeister herausfordern darf. Rein spielerisch stand, wie so oft, wieder einmal Street Fighter II Pate. Dies macht sich vor allem bei der Steuerung bemerkbar, denn wie beim großen Vorbild stehen Euch jeweils drei verschiedene Schlag- bzw. Kicktechniken zur Verfügung (Na,

MEGA CD II

Beat'em up / 1-2 Spieler

habt Ihr's gemerkt, das Sechsbutton-Pad ist wieder mal Pflicht). Ungewöhnlich ist jedoch, daß Ihr sämtliche Special Moves erst einmal erler-



Die Präsentation ist gelungen

nen müßt, ehe Ihr sie im Kampf anwenden könnt; Ihr bekommt sie nach jeweils zwei siegreichen Kämpfen vom Dali Lama höchstpersönlich beigebracht, wobei Ihr bei dieser Übung natürlich auch scheitern könnt. Ungewöhnlich ist in vieler Hinsicht auch das Drumherum, so wird bspw. nach einem Kampf eine komplette Statistik inklusive einer Bewertung Eures Kampfstils aufgelistet. Durch die Zeitlupefunktion könnt Ihr zudem noch einmal Eure kämpferischen Leistungen in aller Ruhe



Im Out-Take-Modus zeigen die Macher Bildmaterial, das nicht verwendet wurde

begutachten. Damit Ihr auch an einer längerfristigen Karriere basteln könnt, sichert ein Passwort sämtliche bereits

erlernten Special Moves und Euren persönlichen Status Quo, wobei Ihr lediglich mit dem weißen Gurt an den Start geht.



Markus: Eines muß man Paws Of Fury lassen. Die putzigen Sprites und kunterbunten Hintergrundgrafiken sind immer für einen Lacher gut, doch leider kommt beim eigentlichen Spiel nicht ganz so viel Freude auf, da auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten wird. Zwar ist die Idee, daß man die Special Moves erst lernen muß, ganz gut, aber in den Kämpfen geht es derart hektisch zu, daß sie in einem Meer von Tritten und Schlägen einfach zu kurz kommen. Außerdem kann ich Ulf nur zustimmen wenn er meint, daß es einfach nur noch witzlos ist, wenn die Gegner in höheren Stufen jeden Angriff eiskalt abblocken und Euch somit kaum eine Chance bleibt. Wer mit diesen Mankos leben kann und auch nicht so leicht aufgibt, den erwartet mit Paws Of Fury alles in allem ein solides Beat'em Up, das auch längerfristig zu begeistern vermag, aber nicht unbedingt aus der Masse herausragt wie zunächst erwar-



Alle zwei Kämpfe lehrt Euch der Dali Lama einen neuen Special Move, den Ihr dann fortan auch im Kampf einsetzen könnt



Zu jedem besiegt Kämpfer gibt es eine rührselige Geschichte



Statistiken satt: Egal ob Trefferquote, Anzahl der Schläge oder Trefferfläche, alles wird in Zahlen dargestellt

HERSTELLER:	GAMETEK
DATENTRÄGER:	CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ENDE SEPTEMBER
UMSETZUNGSERKLÄRT:	SNES/MD/32X
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELBAR
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	PASSWORTSECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GAMETEK UK

77% GRAFIK

67% SOUND/FX

70% FUN



Ulf: Den hochgesteckten Erwartungen wird Gameteks Beat'em Up-Debut nicht ganz gerecht. Paws Of Fury bietet zwar ein zauberhaftes Ambiente mit witzigen und gut animierten Charakteren, fernöstlichen Klängen sowie einem motivierenden Lern-System in Sachen Special Moves, doch die Spielbarkeit weist im großen und ganzen gravierende Schwächen auf. So bieten die Kämpfe kaum Spielraum für Taktiken, geschweige denn für irgendwel-

che Schlag-Kombos. Dies liegt vor allem daran, daß sich die Gegner in den höheren Schwierigkeitsstufen regelrecht einengeln und man meist vergeblich auf sie eindrischt, da man automatisch geschützt ist, wenn man wie bei SF II das Richtungskreuz vom Gegner wegdreht. Als Folge dessen sind die Kämpfe quälend lang und man hat im Prinzip nur eine Chance, wenn man den Gegner in die Ecke drängt und ihn permanent mit Tritten eindeckt. Glücklicherweise gibt es noch den Zwei-Spieler-Modus, der diesen Silberling letztendlich noch in den oberen Bereich hievt.



Die "tierischen" Helden



Kung Fu Bunny hat vom Gemüt her nichts mit dem anverwandten Bugs Bunny zu tun, insgesamt ein guter Allroundkämpfer mit besonders wirksamen "Flash Kicks".



Prince Leon Der König der Tiere mit einem coolen Rasta-Look. Seine Stärken liegen in der Ausgeglichenheit.



The Pantha Dank seiner okkultistischen Fähigkeiten ist er in der Lage Feuer- und Energiebälle zu produzieren. Seine Bewegungsmöglichkeiten sind allerdings beschränkt.



Kendo Coyote, nicht der schnellste im Feld, dafür verfügt er aber über die stärksten Grundschläge und eine enorme Kraft.



Ivan Bear Ein im wahren Sinne des Wortes bärenstarker Charakter. Neben seiner überragenden Kraft hat er noch ein paar tolle Special Moves im Programm.



Rhei Rat Ein zäher Bursche, der ein paar überraschende Special Moves im Programm hat.



Foxy Fox Das einzige Weibchen im Feld vollführt ihre Beinschere genauso sexy wie Sonja Blade.

Viele Treffer kann sie allerdings nicht einstecken.



Tai Cheeta zeichnet er sich durch seine ungläubliche Schnelligkeit aus. Seine Nehmerqualitäten sind dafür weniger überragend.



Boss: Dali Llama Der Initiator des Turniers ist der mit Abstand übelste Bursche im Feld. Aufgrund seines starken Special Moves "Smoke" erscheint er nahezu unbesiegbar.



Boss: Karate Croc Der erste Endgegner ist noch vergleichsweise harmlos. Ihr müßt nur auf seinen überraschenden Über-schlag aufpassen.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

SUPER NINTENDO:
(nur solange Vorrat reicht)

Super Game Boy (Sept.)	99,-
empfohlenes Spiel hierzu:	
Donkey Kong	64,-
Bugs Bunny	139,-
Choplifter 3	109,-
Desert Fighter	129,-
Die Schlumpfe (dt. Texte)	114,-
Dschungelbuch	134,-
Mega Man X	114,-
Mortal Kombat II (5 Sept.)	159,-
Secret of Mana (Sept.)	129,-
Stunt Race FX (Sept.)	114,-
Super Metroid (Spieleberater)	114,-
Super Pinball (Sept.)	94,-

MEGA DRIVE:
Multi Mega (Limit, Edition 1 Jahr Garantie)

Mega Drive ohne Spiel	189,-
Action Replay 2 Pro	99,-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	109,-
Dschungelbuch	109,-
Dune 2	119,-
Fifa Soccer	109,-
Incredible Hulk	119,-
Landstalker (dt. Texte)	119,-
Mortal Kombat II (5 Sept.)	134,-
Pete Sampras Tennis	109,-
Rock'n Roll Racing	99,-
Shadow Run	114,-
Silverstar & Tweety (Sept.)	109,-
Spiderman Maxim. Carn. (Sept.)	124,-
Star Trek Next Gen.	139,-
Streets of Rage 3	129,-
Super Street Fighter II (Sept.)	134,-
Virtual Racing	169,-

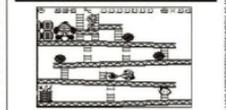
Mega CD:

Mega CD II mit CD Spielebuch	499,-
Battlecrops	119,-
Dune CD	109,-
Heart of the Alien	109,-
Lunar Silverstar (Sept./Okt.)	119,-
Mega Race CD	99,-
Snai Star	119,-
Terminator	109,-

Tophits zu Knallerpreisen
(nur solange Vorrat reicht)

Mega Drive:	
Aladdin	89,-
Asterix	89,-
Castlevania	79,-
Street Fighter II	79,-
Tiny Toons	59,-
Top Jam & Earl 2	89,-
Super Nintendo:	
Duffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Skyblazer	89,-
Street Fighter II Turbo	99,-
Sunset Riders	69,-
Tiny Toons	69,-

Alle Spiele dt. Version. Nutzen Sie unseren Vorbestellervice!



Donkey Kong (GB) 64,- DM

Theo KRANZ VERSAND & LADEN
Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 9070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

GAMECOURIER

WIR VERSENDEEN IMPORT GAMES - CYBERNELL UND TOP AKTUELL

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

Lost Vikings	109,-	RoboCop Vs Terminator	89,-
Jungle Book	129,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
NHL Hockey '94	119,-	Top Jam & Earl 2	109,-
Star Trek N.G.	119,-	Virtual Racing	149,-
NBA Showdown	119,-	Prince of Persia	119,-
WWF Royal Rumble	119,-	Out of this World	CD 109,-
PGA European Tour Golf	119,-	Dungeon Master 2	CD 109,-
Super Streetfighter	139,-	Dark Wizard	CD 109,-
F 15 Strike Eagle	109,-	Lunar Silver Star	CD 119,-
Dune 2	119,-	Mega Race	CD 109,-
Gooly History Tour	109,-	Mania of Hidden Soul	CD 119,-
Mega Turian	109,-	Rabel Assault	CD 119,-
Sonic 3	109,-	Vay	CD 119,-
Puggsy	CD 109,-	WVF Rage in Cage	CD 119,-
Mega Drive Converter	39,-	Alle Spiele laufen CDX 2 109,-	

Alle Neuen US CD's auf Lager
Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei

Super Streetfighter	139,-	Wizardry 5	139,-
Lufia	129,-	Paladin Quest	129,-
Super Metroid	129,-	Star Trek N Generation	139,-
Fifa Soccer	119,-	Cybernator	109,-
Legend	119,-	Alien II	79,-
Sky Blazer	129,-	Major League Baseball	119,-
Secret of Mana	129,-	Romance of three Kingdoms 3	129,-
Might & Magic 3	139,-	Clayfighter	PAL 119,-
Super R Type 3	PAL 109,-	Equinox	119,-
Battle Cat II	119,-	Jungle Book	109,-
Stunt Race FX	119,-	WCW Super Wrestling	119,-
NHL Hockey '94	PAL 119,-	RoboCop Vs Terminator	129,-
Desert Fighter	PAL 129,-	Slam Master	139,-
Micky Magical Quest	79,-	Ultima Fable Prohet	129,-
Tales of Spike Mc Faust	129,-	Rocky & Rocky 2	139,-
Breath of Fire	RPG 129,-	Slam Master	139,-
King of Dragons	129,-	Eye of the Beholder	129,-
Empire Strikes Back	119,-	Tiny Toons	US 69,-
Ultima Runes Virtue II	139,-	Young Merlin	119,-
World Cup Striker	129,-	u.v. mehr US Kons 1 SP 2 Joyp. 350,-	

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELN
50/60 Hz ADP à DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-
SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-
Gamecourier-Versand, H. Kintzel
Goethestr. 46 • 58566 Kierspe
TEL: 02359/8436 FAX: 02359/8266



Fatal Fury 2

Eine neue Herausforderung ruft...

Mit Eurem Sieg über Oberschurke Geese Howard endete der erste Teil dieser Prügelserie. In seinem Stolz und auch seiner Macht erschüttert versucht Geese nun sein Imperium in der Unterwelt von Southtown wiederaufzubauen, doch ein Deutscher namens Wolfgang Krauser reißt die Macht an sich und Geese findet, so heißt es, nach einem Zweikampf in der Gosse sein Ende. Krauser verschickt nun in alle Welt Einladungen, damit die Besten an dem Sul-

MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler

tan Of Slugs Battle Royale teilnehmen. Drei darunter erreichen uns bekannte Helden, Terry Bogard, seinen Bruder Andy, und Joe Higashi. Terry ist ein Meister asiatischer Kampfsportarten, Andy ein Meister des Koppo, einer alten orientalischen Kunst des Knochenbrechens, und Joe ist der amtierende Weltmeister des Kickboxing. Weiterhin eingeladen sind Big Bear, ein Wrestlingexperte, der genau so groß ist wie sein Name, Jubei Yamada, ein schon 70-jähriger Judo-Großmeister, der seine Freizeit damit ver-

Timur: Gerade als man dachte, daß Super Street Fighter II und Mortal Kombat II es zu einem reinen Zwei-kampf um die besten Prügelspiele aller Zeiten werden lassen würden, meldet sich ein anderer Anwärter zurück: Fatal Fury 2. Die Programmierer haben sich schon bei der Auswahl der Figuren etwas einfallen lassen, alle verkörpern völlig unterschiedliche Kampfsport-Stile und somit ist

jeder Fight auch individuell anders zu bestreiten. Die einzelnen Charaktere und Hintergründe wurden schön gezeichnet, und hinter ihre fünf Special Moves kommt man schon nach einiger Übung. Zum hohen Olymp der Prügelspielkunst hat's dann aber doch nicht ganz gereicht, da zum einen der Sound nicht gerade überragend gelungen ist, zum anderen zu wenig Schwierigkeitsgrade eingebaut wurden und vor allem die Spielbarkeit nicht ganz an die großen Vorbilder herankommt.

bringt jungen Frauen nachzustellen, Cheng Shin Zan, ein dickleibiger Fastfood-Süchtiger mit bemerkenswerter Flexibilität, Kim Kap Hwan, Meister des Tai Kwondo, und last but not least Mai Shiranui, eine schöne 18-jährige, seit 17 (!) Jahren ausgebildet in der Kunst des Nin Jutsu! Unter diesen acht Charakteren könnt ihr Euch einen aussuchen und mit ihm oder ihr den Rest der Teilnehmer besiegen, um dann gegen Krausers Leibgarde und

schließlich gegen ihn selbst anzutreten. Natürlich könnt ihr auch im Zwei-Spieler-Modus gegeneinander antreten. Sehr interessant ist übrigens die Survivor Series, bei der ihr fünf Charaktere auswählt (auch Krauser oder einen seiner Leibwächter) und dann gegen fünf Computergegner oder einen zweiten Spieler kämpft bis eine Mannschaft besiegt ist (geschlagene Kämpfer werden durch frische ersetzt).



Ulf: Konvertierungen von technisch anspruchsvollen NG-Titeln haben es auf dem MD nicht leicht. So wirken aufgrund der mageren Farbpalette viele Spiele gegenüber dem Original regelrecht blaß. In diesem Punkt muß man Takara jedoch ein kleines Kompliment aussprechen: Gegenüber dem ersten Teil haben sich die lizenzfreudigen Japaner merklich gesteigert, was vor allem an den größeren Sprites und detaillierteren Hintergründen liegt. Auch beim Sound zogen sich die Macher recht elegant aus der Affäre, ein Sonderlob gebührt übrigens der sehr durchdacht umgesetzte Spielbarkeit. Schade ist allerdings, daß der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesetzt ist. Fazit: Eine rundum gelungene Keilerei, die aber nur im Schatten von Super Street Fighter 2 und Mortal Kombat II stehen kann.



Da macht er sich aus dem Staub



Big Bear vs. Mai



Billys Stage gehört zu einer der schönsten



Perfect! Wer legt seinen Gegner nicht gerne auch so gekonnt aufs Kreuz

HERSTELLER:	TAKARA
DATEITRÄGER:	24 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	SEPTEMBER/OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	12
BESONDERHEITEN:	SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlechte	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK				
63% SOUND/FX				
75% FUN				

World Cup USA 94

Nun beschert uns U.S.Gold auch noch einen Silberling

MEGA CD II

Sportspiel / 1-2 Spieler

Die Weltmeisterschaft hat sich mit einem würdigen Weltmeister verabschiedet (Baggio wir lieben Dich!), da schiebt U.S.Gold mit etwas Verspätung noch eine CD rund um dieses Großereignis nach. Am Spielaufbau hat sich im Grunde zum MD-Modul nichts verändert. Alle Original-Teams der WM stehen zur Wahl, jede Menge Optionen, die grafisch leider etwas unübersichtlich

geraten sind, lassen von der Sockenwahl bis zum Spielzug-Editor keinerlei Wünsche offen. Verfolgt wird das Gebole aus der Vogelperspektive, der erbärmliche Cardridge-Sound ist digitalisierten Samplern gewichen. Soweit zum Spiel, doch haben sich die Programmierer noch etwas ganz tolles einfallen lassen. Endlich könnt Ihr auch auf Konsole in einem Frage/Antwort-Spiel beweisen, wie gut Eure Kenntnisse in Sachen Fußball sind, wem's gefällt.



Jede Menge netter Bildern können nicht über die mäßige Spielbarkeit hinwegtäuschen

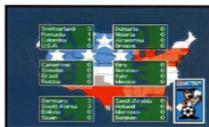


Stephan: World Cup USA 94 auf dem MD/MCD ist und bleibt eine einzige Enttäuschung.

Zwar gibt es auch auf dem Silberling jede Menge Optionen und jetzt zusätzlich sogar noch ein Frage/Antwort-Spielchen, das ich persönlich übrigens vollkommen überflüssig finde, doch hätten sich die Verantwortlichen lieber um ein besseres Gameplay kümmern sollen. Die Spielweise ist derart unrealistisch, daß mir meine Haare noch senkrechter zu Berge stehen als sie es schon tun. Es scheint den Programmierern bislang verborgen geblieben zu sein, daß vor der Veröffentlichung eines Games dieses ab und zu auch mal getestet werden soll. Wie sonst ist es möglich, daß bei einem Abschlag der ballannehmende Kicker das Leder schnurstracks in die eigenen Maschen knallt??? Das beste auf der CD sind noch die zwei Songs der Scorpions, und das, obwohl ich Heavy Metal so sehr mag wie Volksmusik.



Grafisch sind zum Modul keine Unterschiede festzustellen



Beim Turnier wird der WM-Fahrlahn ohne Abwechslungen eingeholt

HERSTELLER:	U.S. GOLD
DATENTRÄGER:	CD-ROM DEUTSCH
UMSETZUNGSSTERMIN:	ERHALTLICH
UMSETZUNGSZEITRAUM:	KEINE MEHR SCHWERMETALLS
ENTWICKELER:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	119,- DM
MUSTER VON:	U.S. GOLD

65% GRAFIK
61% SOUND/FX
63% FUN

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Dune II MD dt. 119,95 MCD dt. 109,95 Stunt Race FX SN us 149,95
Rebel Assault MCD us 109,95 Rise of the Robots MCD us 109,95
Das Dschungelgebot SN dt. 129,95 oder MD dt. 119,95, US EasyStalker und Lanstalker auch zum Günst.
EasyStalker das Superding! US EasyStalker und Lanstalker vorherhaben EasyStalker
 und viele andere Titel auf Anfrage Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Nur 39,95
 Versand: Vorkasse 6,- DM Porto, NH 9 DM Porto/NH, Express 20 DM Porto/NH.

Geöffnet: Mo., Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
 FON/FAX: 030 - 621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Grobis Gameshop

NEU 0 55 28 / 34 51 NEU

Super Nintendo	Mega Drive
Bugs Bunny dt. 126,-	Aero the Acrobat dt. 106,-
Dechungebuch dt. 119,-	Castlevania dt. 95,-
Mega Man X dt. 109,-	Dachungebuch dt. 99,-
Mortal Kombt II dt. 133,-	Eternal Champions dt. 125,-
Rock'n Roll racing dt. 109,-	Jungle Strike dt. 109,-
Super Metroid dt. 107,-	Mortal Kombt II dt. 119,-
Fatal Fury 2 us 148,-	Stunt Racefighter 2 us 148,-
Stunt Race FX dt. 109,-	Virtual Pinball dt. 95,-
Super Game Boy dt. 99,-	Zombies dt. 95,-

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

FANATIC GAMES

Inh. P. Sareyko • Tel. & Fax: 0 21 66 178 78 81 (auch ab 18:00 Uhr)
 Giesenkirchner Str. 52 - 41238 Mönchengladbach (ab 18:00 Uhr ab 18:00 Uhr)

RESTPOSTEN - SONDERAKTION !!!

Art of Fighting 215,-	Game of Thrones 210,-	World Heroes 95,-	Quest I 100,-
Art of Fighting 2 220,-	Sengoku 119,-	World Heroes 2 219,-	Last Resort 200,-
Clash Bandits 215,-	Sengoku 2 215,-	World Heroes 3 249,-	Arm Fight 2 300,-
Alpha Mission II 120,-	Super Sidekicks 109,-	World Jammers 279,-	King of Fight 300,-
Baseball Stars Pro 180,-	Super Sidekicks 2 349,-	Burning Fight 179,-	Aggressors Dark Combat 300,-
Baseball Stars 2 330,-	Super Sidekicks 3 229,-	Mortal Kombat 179,-	Sarums 3 300,-
Fatal Fury 2 180,-	Super Street Fighter 2 229,-	Mortal Kombat II 179,-	Blaze 3 300,-
Fatal Fury Special 249,-	Top Hunter 349,-	Robo Army 179,-	Blaze 3 300,-
Magician Lord 129,-	Wolf 99,-	Ninja Combat 149,-	Zuipuzi 777

NEO GEO US
 NEO GEO JAPAN VERSION (inkl. im Arcade-Shop, Versand nur + Inhalt)
 NEO GEO GED (darf. 2 Joysticks, Top Hunter S.A.) 1099,-

Angebot
 SNK-MOTHERBOARD
 Soccer Brand-Art of Fighting 2+Super Sidekicks 2 1149,-

Immer aktuell
 An's Verkauf
 gebrauchter Ware!

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 097 74 11 Waltrop

GAME BOY	SNES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
Hook 19,-	Restposten ab 39,-	Joypad (Turbo) 29,-	Arcade Duo 199,-
Rubble Saver 19,-	Pop'n Twinbee 49,-	Darwin 4081 29,-	World Heroes II 119,-
Vattle Guide 19,-	Parodius 49,-	Decap Attack 39,-	Silphila 119,-
Duck Tales 29,-	Mr. O. Treasureland 49,-	Castlevania A 119,-	Castlevania A 119,-
Fastest Lap 29,-	Lost Vikings 69,-	Rolo Rescue 49,-	Flash Hiders 119,-
Nerries II 29,-	Pocky + Rocky 69,-	CD I ab 49,-	Bomberman 94 109,-
Dead Heat Scramble 29,-	Bufo 79,-	Aladdin 59,-	Chocokiki 109,-
Spiderman II 29,-	Roadrunner 79,-	Sonic Spinball 79,-	Spriggan I + II 99,-
Killer Tomatoe 39,-	Cool Spot 89,-	Super Shinobi III 79,-	Parasol Stars 99,-
R-Type II 39,-	Fast Attack 89,-	Super Shinobi II 79,-	Wind of Thunder 89,-
Simpsions 39,-	Super Metroid 89,-	Sonic III 89,-	CD Rom 5 Demo 79,-
Star Saver 39,-	Aero Acrobat 99,-	Wiz n Litz 99,-	PK Kid + II 79,-
Flinstones 49,-	Pop'n Twinbee II 99,-	Streets of Rage III 99,-	Scid + II 79,-
B.C. Kid 49,-	Slam Master 99,-	Dschungelgebot 109,-	Sokoban World 69,-
Darwining Duck 49,-	Turtles T. Fight 99,-	Eternal Champ 109,-	Sidarm Special 59,-
	Fatal Fury II 109,-	Virtual Racing 129,-	Susp. Longin Goblin 59,-
	NBA Jam 109,-		Avenger CD 49,-
	Ninja Warriors 109,-		FT Circus 92 49,-
	King of Dragons 109,-		W-Ring 39,-
	Psychic World 19,-		Armed F 39,-
	Space Harrier 29,-		Byrnie Core 39,-
	Cotton 100% 129,-		Donnamon 39,-
	Str. of Rage II 39,-		Rariitäten lieferbar!
	Alcete II 129,-		
	Dschungelgebot 129,-		
	Dr. Robotniks 59,-		

FM TOWNS auf Anfrage
 MASTERSYSTEM
 Restposten ab 29,-
 NES
 Restposten ab 29,-

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preislisten anfordern!

Combat Cars



Bei Accolade gibt's immer noch Sommerschlussverkaufspreise

MEGA DRIVE
Rennspiel / 1-2 Spieler

Seit Codemasters Micro Machines sind Rennspiele aus der Vogelperspektive wieder groß in Mode. Ascii brachte mit Double Clutch den ersten Clone auf den Markt, Accolades Combat Cars sind die nächsten Abkömmlinge. Acht Mini-Flitzer stehen maximal zwei Spielern zur Verfügung, die entweder miteinander gegen vier Konsolen-Fahrer antreten oder sich gegenseitig das Leben schwer machen. Die Kutschen unterscheiden sich in

Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit, zudem sind alle mit einem fiesen Extra ausgestattet, deren Wirkungsgrad allerdings relativ stark differiert. Insgesamt 24 Strecken müssen bewältigt werden, als Qualifikations-Hürde wurde der dritte Platz als Mindest-Platzierung eingebaut. Nach jedem Rennen sackt Ihr eine Prämie ein, mit der im Tuningshop Bremsen, Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bewaffnung verbessert werden.



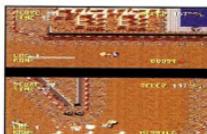
Wie Ranma 1/2 auf dem Super Nintendo verwendet auch Accolades Combat Cars den Interlace-Modus, d.h. die Bildwiederholrate wird auf 25Hz reduziert, was sich durch leichtes Flimmern bemerkbar macht



Martin: Von einer gerechten Verteilung der Bordwaffen kann überhaupt keine Rede sein, denn Andrews Lenkraketen lassen den Gegnern nicht den Hauch einer Chance. Ausweichen ist so gut wie unmöglich; danke für das Gespräch. Das Beschleunigungsverhalten der Kutschen aus dem Seitenstreifen könnte auch etwas zügiger vorstatten gehen. Bis auf diese Ungereimtheiten, die natürlich zur Abwertung führen müssen, hat Combat Cars allerdings einiges für sich und spricht in bester Micro Machines-Tradition in erster Linie im Zwei-Spieler-Modus an. Schade um die guten Ansätze, aber wenn das Feintuning, fehlt, reißen halt die auch nicht mehr viel raus.



Das Extrawaffen-System ist wenig durchdacht, vor allem die hitzesteuerten Raketen bringen einen enormen Vorteil



Es gibt drei Arten von Strecken, entweder asphaltierte durch die Stadt, verweiste durch Gebirge oder sandige am Meer



Bei der netten Lady gibt's alles, was das Herz begehrt, zumindest was Eure Kutsche betrifft

Die MD-Konkurrenz

FUN 24%

FUN 76%

Ascii's Double Clutch ist durch und durch einfach nur noch schlecht. Sound und Grafik wirken extrem antiquiert, die Langzeitmotivation ist gleich Null

Die Micro Machines sind eindeutig die besten Vertreter dieses Genres. Ein innovativer Zwei-Spieler-Modus ist das Sahnehäubchen zu einem perfekt durchgestylten Game



Stephan: Die Combat Cars sind sicher weit davon entfernt, den Micro Machines gefährlich zu werden, aber insgesamt steckt in dem Modul ohne Zweifel genug Potential, um Euch die 80 Eier aus der Tasche zu leeren, die für ein neues Game geradezu unverzichtbar wenig sind. Was dem Modul fehlt, ist einzig und allein der letzte Feinschliff. So wurde z. B. bei den Extrawaffen nicht genügend Sorgfalt an den Tag gelegt. Vor allem die hitzesteuerten Raketen bringen einen enormen Vorteil, da sie auch

über größere Entfernungen kaum abgewehrt werden können. Desweiteren ist der Geschwindigkeitsverlust bei einem Rutscher neben die Strecke etwas zu drastisch, vor allem bei Fahrten gegen die Konsolengegner verliert man zuviel an Boden. Ansonsten gibt es wenig auszusetzen, grafisch werden keine Bäume ausserissen, dafür wurde in Sachen Akustik kräftig hingelangt. Die vier treibenden Techno-Tracks sind genau nach meinem Geschmack und sorgen zusätzlich für Motivation. Wer also häufig zu zweit spielt, kann sich ohne Bedenken die Combat Cars in die Garage stellen.

Alle acht Fahrer



Andrew Allen
B = sehr gut
HG = mies
W = Missile, sehr gut



Ray Shades
B = schlecht
HG = gut
W = Boost, mies



Jackly
B = mies
HG = gut
W = Ölputzen, schlecht



Metro 1200
B = Sehr gut
HG = mies
W = Shotgun, mittel



B = Beschleunigung
HG = Höchstgeschwindigkeit.
W = Bewaffnung



Growl
B = schlecht
HG = sehr gut
W = Rauch, schlecht



Big Bad Mama
B = schlecht
HG = mittel
W = Hydro Boost, mies



Sadie Marks
B = sehr gut
HG = mies
W = Klebstoff, schlecht



Mekmac
B = schlecht
HG = sehr gut
W = Minen, mittel

HERSTELLER:	ACCOLADE
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGSPLAN:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	24
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	79,- DM
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

55% GRAFIK

72% SOUND/FX

64% FUN

IMG International Tennis

Kann EA mit dieser Tennis-Simulation den bereits fünften Referenzthron erklimmen?

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Wenn EA ein neues Sportspiel auf dem Markt wirft, reiben sich die Kenner genüsslich die Hände, schließlich gehört der amerikanische Konzern aufgrund exzellenter Sportsimulationen zu den Topfirmen. Bei dieser Filzball-Kloperei legen die Entwickler großen Wert auf Realismus; so könnt Ihr mit den drei Tasten insgesamt sechs verschiedene Schläge spielen. Drückt Ihr beispielsweise Knopf A nur einmal kurz, vollführt der Spieler einen Drop Shot, während der Ball bei längerem Drücken einen wunderschönen Lob beschreibt. Auch beim

Aufschlag stehen Euch viele Möglichkeiten zu Verfügung: Ob Stärke, Drall oder Aufschlagstil, sämtliche Varianten eines Profis sind möglich. Neben dem Trainingsspiel und einem Turnier-Modus könnt Ihr noch eine Trainingsstunde mit Vic Braden einlegen oder Eure gespeicherten Rekorde anschauen. Als Tennis-Sprite steht Euch übrigens auch eine Altherrenriege zur Auswahl, mit solch namhaften Oldies wie beispielsweise Björn Borg oder George Laver.



Stephan: Im Moment scheint bei EA ein wenig die Luft raus zu sein. Nach Mario Andretti Racing kann auch der erste Versuch, mit dem kleinen gelben Filzball neue Maßstäbe zu setzen, als mehr oder weniger gescheitert eingestuft werden. Zwar wurde wie bei allen anderen Simulationen wieder versucht alles möglichst realistisch zu gestalten, doch fehlt auch bei IMG International Tennis der letzte Feinschliff. So wurde z.B. beim Aufschlag geschludert. Stellt sich der aufschlagende Spieler in Nähe der Außenlinie auf, kann der Gegenüber nur noch die Hälfte seines

Feldes überblicken und muß sich zwangsläufig sehr weit nach innen stellen, wodurch ein platzierter Return zur Glückssache wird. Während beim vor kurzen getesteten Pete Sampras Tennis die frenetisch anfeuernden Fans vom Chairman ab und zu zur Ruhe ermahnt werden müßen, scheinen die Zuschauer hier vom Geschehen auf dem Platz wenig angetan zu sein, da sie einzig bei einem Spielgewinn kurz brav applaudieren, ebenso farblos gibt sich die Grafik, so daß kaum Atmosphäre aufkommen will. Tja, so leid es mir tut, aber in Sachen Tennis sollte EA erst noch ein paar Trainingsstunden absolvieren, um der Konkurrenz auch hier das Fürchten zu lehren.



Vierer Match dank 4 Way Play



Dieser Return war nicht gut plaziert!

Die drei Phasen des Aufschlags



Die Aufschlagstärke symbolisiert durch die rote Fläche



Der Drall hängt davon ab, wo sich der Ball beim Schlag befindet



Der Schlagstil festgelegt durch die Knöpfe A, B und C



Ulf: Die Mixtur EA und Sport, sonst immer ein Hitgarant, hat diesmal leider einen leicht bitteren Belgeschmack. Unge-

wöhnlich trist programmierte das High Score-Team das ganze Drumherum: Der Schiedsrichter verkündet seine knappen Kommentare mit einer stereotypen Roboterstimme, die Zuschauer klatschen nur nach einem Spielgewinn einmal artig, sämtliche Spites laufen so als hätten sie ein mittel-schweres Rückenleiden, und Set- oder Match Points werden erst gar nicht eingeblendet. Zudem leidet das gesamte Spiel unter akuter Färbarmut, so daß diese Simulation eher an alte 8-Bit Spiele erinnert. Die vielgepriesene Atmosphäre von FIFA Soccer findet man hier bei weitem nicht und auch die Spielbarkeit erinnert nur selten an den Glanz eines NHL Hockey 94. Zwar bemühte sich EA sichtlich alles möglichst realistisch zu halten, doch eine ausgeprägte Spielfreude will sich auch nach längerem Training nicht einstellen; gemessen an dem hohem EA-Standard ein recht enttäuschendes Modul.



PHILADELPHIA INDOOR

Hotdotierte Matches laden zum Spielen ein



Don't become discouraged with the 4-way play. You can hit the ball four feet above the net. The better you play, the better your opponent's next shot will be!

Der amerikanische Trainer Vic Braden übt mit Euch auf einem speziell präparierten Platz die Grundschiäge



Eine große Anzahl Altstars stehen Euch als Spieler zur Verfügung

HERSTELLER:	ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER:	2x MIBIT MSX/UL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN:	SEPTEMBER
UMSETZUNGSPLAN:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	20+
BESONDERHEITEN:	BATTERIE/4 WAY PLAY
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut
55% GRAFIK			
51% SOUND/FX			
70% FUN			

Urban Strike

Es sieht schlecht aus für das Land der Freiheit und die Heimat der Mutigen. Korruption und Erpressung regieren das Land. Zeit für Euch, sich auf 9mm rausgeben zu lassen...



Im Jahr 2001 stehen die USA vor dem Umbruch. Der Medienmogul und

Präsidentenchaftskandidat Malone versucht mit einer aggressiven Kampagne an die Macht zu kommen. In Wirklichkeit allerdings läßt er eine Superbombe bauen, um die Welt zu terrorisieren. Agent Ego, ein eingeschleuster Spion des Geheimdienstes, wird samt der Waffenpläne von Malone ausgeschaltet und nun liegt es an Euch, mit Hubschrauber, Panzer oder zu Fuß den Einsatz der Bombe zu verhindern. Immerhin aber befindet sich Euer Held gerade im Urlaub, um sich die Wunden aus Desert Strike und Jungle Strike zu lecken. Doch als er vom Tod seines Freundes Ego erfährt, wird der Einsatz etwas Persönliches für ihn. Mit den typischen Rache-schwüren auf den Lippen, die

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

auch schon Rambo oder wahlweise sämtliche von Jean Claude Van Damme dargestellten Action-Schlurcis zu murmeln gewußt haben, fliegt er nach Hawaii. Dort gilt es, militärische Einrichtungen zu sabotieren und die wahre Identität eines genial-gefährlichen Wissenschaftlers herauszufinden. Auch ein paar

hochempfindliche Hohlspiegel müssen ausgeflogen werden. Nachdem ihr für die Green Berets noch eine Schneise in der Urwald gepregelt habt, erhaltet ihr das erste von insgesamt 11 Passwörtern. Die weiteren Einsätze führen Euch quer durch die USA, über Mexico nach San Francisco inklusive der Gefängnisinsel Alcatraz, sowie New York und zum Showdown nach Las Vegas, der Basis. Auch Urban Strike bietet Euch die Möglichkeit, die zwar realistische, anfangs jedoch etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung zu verändern oder per Passwort Levels anzuwählen. Die verschiedenen Untermissionen müssen allerdings nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden.

Die Hubschrauber



Kampfhubschrauber:

Der Phoenix Thunderhawk ist dank seines umfangreichen Waffenarsenals das ideale Kriegsgesetz, doch leider können nur maximal sechs Personen mitgenommen werden.



Truppentransporter

Der Osprey III ist nicht gerade für den Kriegseinsatz gedacht, da er allerdings bis zu 20 Leuten transportieren kann, ist er für größere Rettungsaktionen obligatorisch. Kommt es darauf an, könnt ihr Euch mit ihm einigmaßen zur Wehr setzen.

Das Bodenfahrzeug



Spritverbrauchs ist jedoch ein Einsatz außerhalb dieser Mission nicht denkbar.

GAV (Ground Assault Vehicle)

Im Level 4 gilt es in einer Mission, einen Prototypen vom Feind zu stehlen und mit ihm die anderen GAV's zu zerstören. Das GAV verfügt zwar über eine enorme Panzerung und eine Menge Munition, aufgrund des hohen

Vorspann



Präsidentenchaftskandidat Malone führt einen harten Wahlkampf gegen die Regierung.



In Wirklichkeit plant er heimlich den Bau einer Superbombe.



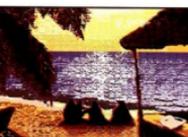
Agent Ego, ein Spion des Militärs, übermittelt die Infos an den Geheimdienst.



Jedoch wird er durch eine Autobombe in die Luft gesprengt, wobei Malone seinen eigenen Sohn opfert.



Der Commander wird aus dem Urlaub zurückbeordert, um auf Hawaii den ersten Einsatz zu fliegen.



Der verdiente Urlaub!



Markus: Das '94er Remake der lebenden Legende, die auf dem Gebrauchtmittelmarkt zu Höchstpreisen getandelt wird, wirkt alles andere als eingestaubt. Die bei Jungle Strike schon übersichtliche Grafik wurde zwar kaum aufgemotzt und die Musik blieb alles in allem beim alten, aber die trug auch schon beim Vorgänger ihren Teil zur Atmosphäre bei, nein, EA hat sich nicht erst lange um irgendwelche grafischen Spielereien bemüht, sondern die 16 Megs lieber im eigentlichen Spiel verbrennen. Satte 13 Levels, bei denen selbst alte Strike-Hasen ganz schön ins Schwitzen kommen werden, neue Vehikel und nicht zuletzt die Möglichkeit, mal eben seinem Chopper zu entfliehen und sich in Einzelkämpfer-Manier die Bunker vorzunehmen, Urban Strike ist wieder mal um einiges umfangreicher und abwechslungsreicher ausgefallen. Action-Fans, die vor ausgedehnten Spielesitzungen nicht zurückschrecken und gerne mal strategisch vorgehen, kommen um EA nicht herum.



Feuer frei, hier gehts heiß her!



Hier gilt es verschwundene Passagiere zu retten

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle **CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

HardBall '94

Accolades bestes Sportspiel zum vierten

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

Das Update legt im Vergleich zum Vorgänger nochmal eine ganze Ecke zu. Über 700 Originalspieler kämpfen in den 28 aktuellen Teams der '94er Saison um Punkte und Siege, wer's braucht, kann auch eine nervenaufreibende, 162 Spiele umfassende Saison bestreiten. Dieser Modus hält sich hundertprozentig an sein reales Vorbild, ebenso wie in der Major League sind die Teams neuerdings in sechs statt wie bisher vier Gruppen aufgeteilt. Geblieben sind extrem informative Statistiken und ein benutzerfreundliches Aktionsmenü bei den

Statistiken ohne Ende

Schlag-/Wurfsequenzen. Aufgepeppt wurden die Animationen des Batters und Pitchers in der Großaufnahme, die Totale wurde ohne Änderungen übernommen. Mit von der Partie ist auch wieder die Replay-Funktion, die Euch sogar das Abspeichern der persönlichen Highlights erlaubt, natürlich werden auch Liga-Zwischenstände mit der Batterie festgehalten.



Der Practice-Modus ist der ideale Einstieg für Anfänger, hier darf nach Herzenslust ausprobiert werden



Stephan: Schenke ich einem guten Hoschi (Baseball-Freak und -Spieler, servus Holsche) von mir Glauben, haben wir mit HardBall '94 ein exzellentes, vor allem realistisches Modul vor uns liegen, und dem kann ich ohne Zweifel nur zustimmen. War schon der dritte Teil der Baseball-Serie aus dem Hause Accolade also nennenswerte Mäkel, tendiert das Update durch die Vielzahl Inter-

essanter Neuerungen noch mehr in Richtung perfekte Simulation. Die Original-Namen und-Teams haben den Identifikationsfaktor auf maximum, die feineren Animationen der groß gezeichneten Figuren lassen diese äußerst lebensecht erscheinen, einzig die leicht unübersichtliche Totale läßt etwas Kritik aufkeimen. Ansonsten bleibt HardBall '94 für die echten Fans der lederummwickelten Stahlkugel die wahre Nr. 1, weniger sportbegeisterte werden jedoch am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.

Das einfach aufgebaute Schlagvarianten-Menü

HERSTELLER: ACCOLADE
 DATENTRÄGER: 3 MB/DISK/USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGSPLAN: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: ENTFALLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: 139,-
 MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

STATISTIK	PROZENT	WERT	BEWERTUNG
73% GRAFIK			
53% SOUND/FX			
79% FUN			

Besonders gelungene Aktionen dürft ihr abspeichern und jederzeit wieder mit der Replay-Funktion anschauen

DER TOTALE SPIELPASS FÜR ALLE SYSTEME

MEGA FUN Sonderheft 2/94

NINTENDO zum Sammeln!

TIPS & TRICKS NES

SUPER NES GAMEBOY

Über 300 CODES & FREEZERS KOMPLETTLOSUNGEN

für Super Empire Strikes Back, Aladdin, Cool Spot, Jurassic Park, Starwing, Street Fighter 2, Turtles, Zombies, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Star Trek, Super Mario 2, Super Mario 3, Zelda 4, Aliens 3, Mr. Super Tennis, Super Mario Allstars, Super Turrican, Super Soccer, Super Mario Kart, Duck Tales, Protobector, WCW Wrestling, Super Bomberman, NBA JAM, Mickey Mouse und viele mehr!!!

MEGA FUN Sonderheft 2/94

TIPS & TRICKS

- NINTENDO
- GAME BOY
- NES
- SUPER NES
- über 300 CODES, FREEZERS & Komplettlösungen:

für Super Empire Strikes Back, Aladdin, Cool Spot, Jurassic Park, Starwing, Street Fighter 2, Turtles, Zombies, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Star Trek, Super Mario 2, Super Mario 3, Zelda 4, Aliens 3, Mr. Nutz, Super Tennis, Super Mario Allstars, Super Turrican, Super Soccer, Super Mario Kart, Duck Tales, Protobector, WCW Wrestling, Super Bomberman, NBA JAM, Mickey Mouse und viele mehr!!!

für nur DM **9,80**

NINTENDO, SEGA & MEHR

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore



Sailor Moon

... und noch ein Prügelspiel, das auf der langsam verebbenden Streets Of Rage-Welle mitreiten möchte

MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1 Spieler

In diesem Beat'em Up ziehen zur Abwechslung mal fünf tapfere Mädels aus, um den bösen Jungs das Fürchten zu lehren. In bester (in diesem Fall eher schlechterer) Streets Of Rage- bzw. Final Fight-Manier lauft Ihr durch sechs thematisch unterschiedlich angelegte Levels. Natürlich fehlt weder das typische Stadtzenario noch der Vergnügungspark oder der Techno-Hangar; aber auch so komische Levels wie die Eisregion (bibber, zitter) oder das Erdbeerkuchenland (!?) sind mit von der Partie.

Um Euch der vielen Gegner zu erwehren könnt Ihr schlagen, springen oder eine Spezialattacke ausführen, die aber etwas Lebensenergie abzieht. Außerdem ist es mög-



Ohne Fahrstuhl geht's schneller



Auf den LKWs tobt ein heftiger Kampf



Der Special Move über die C-Taste haut jeden um



Stefan: Ma-Ba, Mamba, oder was? Naja, wie dem auch sei, widmen wir uns lieber dem Spiel als der reichlich unbekannt-

japanischen Firma: Fangen wir mit den Pluspunkten des Games an, als da wären die recht großen Sprites sowie leichtbekleidete Heldinnen (lechz, schlapper), die schon fast halbe Bildschirmhöhe erreichen. Auch die Level-Grafiken können sich sehen lassen, gewinnen aber im Jahre '94 keinen Innovationspreis mehr. Bei der Musik und den Soundeffekten sieht es dagegen nicht mehr ganz so rosig aus, denn diese sind alles andere als gut. Spielerisch hat das Modul auch keine Highlights zu bieten und dümpelt auf niederstem Haudrauf-Niveau dahin, und den eigentlich Genre-typischen Zwei-Spieler-Modus hat Ma-Ba einfach unter den Tisch fallen lassen.

lich, mittels Tastenkombination einige Special Moves wie z.B. einen Feuerball oder einen Schleuderkick auszuprobieren.



Im Erdbeerkuchenland geht es wild her

HERSTELLER:	MA-BA
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINFACH
LEVELS:	K.A.
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

55% GRAFIK	50%
43% SOUND/MX	50%
43% FUN	50%



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

—Star Trek on Video—

Schluß mit graugrüner Synco und brutalen Schnitten Die engl. Original Versionen in Dolby Surround, HiFi Stereo und natürlich 1/1cut.
 Je 2 Episoden auf einer Cassette (ca. 85-95 Min.)
 Star Trek TV-Classics z.B.:
 „Patterns of Force“ (nie Gezeigt im dt. TV!) 38,95 DM
 Star Trek Next Generation -Cassette Nr. 82- 38,95 DM
 Deep Space Nine -The Emissary- 6 Min. Länger als Deutsche TV-Version 38,95 DM
 Mengenrabatt für Sammelbesteller!!!

!!NEU!! —!!Akira Trading Cards!!— !!NEU!!

— 100 verschiedene Motive zum Sammeln—

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

ANIME NEUHEITEN

JAPANISCHE ZEICHENTRICKFILME DER EXTRAKLASSE

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

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



Alle Infos über die japanischen Zeichentrickrevolution und ihre Macher, Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr..

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

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

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr.
 Dealers welcome!!!

L.U.C.L.E.

... ist ein kleines Raumschiff auf der Suche nach außerirdischen Lebensformen

GAME BOY

Denkspiel / 1 Spieler

Bei der Suche nach außerirdischen Lebensformen gerät das kleine Raumschiff LUCLE auf den neuentdeckten Planeten Hexlexon. Nachdem LUCLE in die Atmosphäre eingetreten ist, verliert es aufgrund starker elektromagnetischer Felder, die den Planeten umschließen, fast seine gesamte Energie. Dadurch ist es für LUCLE unmöglich, zu seinem Mutterschiff außerhalb der Atmosphäre zurückzukehren, und macht sich deshalb auf die Suche nach einer Energiequelle. Gespielt wird auf einem hexagonalen Spielfeld, und das Ziel jeder Runde ist es, LUCLE durch geschicktes Drehen und Wenden zu einem karierten Feld zu bugsieren. Doch so einfach, wie es sich anhört, ist es keinesfalls, denn Hindernisse wie Steine, Bom-

ben, Eisfelder etc. stehen Euch im Weg, und Ihr steht natürlich unter Zeitdruck. Aber auch Extras wie Speed Up, Kompass oder Bonuszeit helfen Euch auf Eurer Suche.



Gleich am Start von jeder Runde solltet Ihr das Hahn-Symbol aufsummiert, da Ihr dann das Zielfeld mittels kleiner Pfeile angezeigt bekommt



Das Ziel kurz vor Augen, solltet Ihr in diesem Fall nicht unvorsichtig werden, da Ihr bei Berührung der Totenköpfe wieder von vorne anfangen müsst



Markus:

Zunächst einmal ein großes Lob an die Programmierer, denen mit diesem Modul eine wirklich neue Spielidee gelungen ist. Es erfordert eine gehörige Portion Geschicklichkeit und Denkmöglichkeiten, damit Ihr LUCLE mit Erfolg durch die Runden bringen könnt. Das Spiel besticht in erster Linie durch die geschickte Kombination von

Geschicklichkeits- und Denkelementen, welche auch auf lange Sicht hin Spielspaß bereiten. Außerdem bleibt es durch den abgemessenen Schwierigkeitsgrad stets fair. Doch auf Dauer wirkt LUCLE ein wenig monoton, da Ihr im großen und ganzen mit immer denselben Spielverlauf zu kämpfen habt. Wer fräglich nicht allzu viel erwartet, der bekommt letztendlich eine innovative Spielidee geboten, was mittlerweile eher die Ausnahme von der Regel ist.



Das Speed Up-Symbol ist mit Vorsicht zu genießen, da das kleine Raumschiff dann ultraschnell kreiselt und nur schwer zu kontrollieren ist

Dieses Symbol solltet Ihr immer mitnehmen, da dadurch Euch verbleibende Restzeit ein gehöriges Stück nach oben wandert

HERSTELLER:	VIC TOCAL
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSWISSTERMIN:	SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	K.A.
BESONDERHEITEN:	BATTIKRE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	VERTIGO TECHNOLOGIES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
46%				
53%				
74%				

Race Days

Gametek lockt die Kunden gleich mit zwei Spielen auf einem Modul

GAME BOY

Rennspiel / 1-2 Spieler



Martin: Gameteks Spiele-sammlung als Mogelpackung zu bezeichnen wäre ziemlich unfair. Gerade der R.C. Pro

Am-Clone Dirty Racing kann auf der ganzen Linie überzeugen: Ausgereifte Tuningmöglichkeiten, satte 32 Strecken, motivationsfördernde Extras wie Nitros oder Überschallbeschleuniger, bis hin zum hässlichen Vertauschen der eigenen Position mit der eines Computergegners, das macht Laune. Noch dazu wurden Steuerung und Fahrverhalten tadellos umgesetzt. Bei 4 Wheel Drive dagegen wechseln sich Licht und Schatten ab. Die Strecken werden zwar in 3D dargestellt und die Grafik ist ordentlich flott, aber wenn immer die gleichen Kutschen daherbreitern und das Fahrverhalten so ziemlich daneben ist, dann hilft halt das auch nicht mehr viel; als Bonus zu dem durchwegs guten Dirty Racing trotzdem noch interessant.

Obwohl, so neu ist die Idee gar nicht, mit einer Baseball-/Football-Spielsammlung wagte sich vor Jahren bereits ein anderer Hersteller auf den Markt. Entwickelt wurde Race Days übrigens von dem britischen Rennspiel-Spezialisten Gremlin Graphics (Top Gear, Lotus, Nigel Mansell). Dirty Racing kann man am ehesten als R.C. Pro Am-Verschnitt bezeichnen, nur fiel diesmal die Schräg oben-Ansicht dem "Twin-Pack" (war nicht meine, sondern Uifs Idee) zum Opfer. Ganz wie beim "kleinen" Vorbild könnt Ihr Euch im Tuningshop ausgiebig bedienen, genügend Kleingeld vorausgesetzt, und mit den genre-typischen Nitros zur Aufholjagd ansetzen. 4 Wheel Drive gibt sich da eher spartanisch. Mit Eurer Kutsche brettert Ihr über dreidimensional dargestellte Tracks und ver-

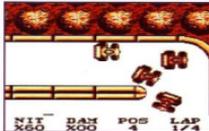
sucht an den Computerfahrern oder am zweiten Mitspieler vorbeizudüsen und Euch für die nächste Strecke zu qualifizieren.



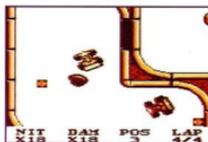
Der Shop läßt kaum Wünsche offen



Vor der Fahrt bekommt Ihr noch Tips zur Strecke



Hefiges Getümmel am Start



Die blinkenden Felder am Straßenrand besuchern Euch so manch überraschendes Extra



Herzlich wenig Abwechslung im 3D-(Bonus)spiel

HERSTELLER:	GAMETEK/GREMLIN GRAPHICS
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSWISSTERMIN:	ENDE SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	32 (DIRTY RACING)
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	69, DM
MUSTER VON:	GAMETEK UK

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
61%				
63%				
61%				

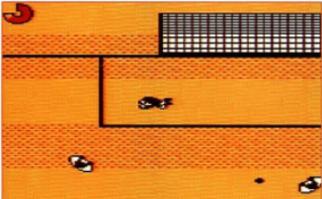
World Cup USA 94

Im Konsolenbereich ist die Weltmeisterschaft noch in vollem Gange

GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Wir sind es mittlerweile ja schon gewohnt, U.S. Gold schlachtet seine Lizenzen gnadenlos aus und beglückt alle Konsolen mit mehr oder weniger gut gelungenen Konvertierungen. Mit etwas Verspätung kämpfen die 24 Original-WM-Mannschaften nun also auch auf dem GB um die Weltmeisterkrone. Am Spielaufbau gibt es hier wieder nichts



Der Spielfeldausschnitt ist leider viel zu klein geraten, so daß Ihr größtenteils nur errahnen könnt, wo sich das gegnerische Tor und vor allem Eure eigenen Spieler befinden, was den Spielspaß natürlich in den Keller drückt



Wie auch auf den großen Konsolen finden alle Spiele in den Original-Stadien statt, links seht Ihr z.B. das Eröffnungsspiel DEUTSCHLAND - BOLIVIEN vom 17. Juni in Chicago



Stephan: Einzig die SNES-Konvertierung von World Cup USA 94 konnte bislang überzeugen, der Rest fiel vorrangig durch enorme spielerische Schwächen und ein extrem unübersichtliches Optionsmenü unangenehm auf. Leider belieben es die Programmierer bei einem "positiven Ausrutscher" und liefern mit der Umsetzung für Nintendos Kleinsten die eindeutig schlechteste

Version ab. Durch den viel zu kleinen Spielfeldausschnitt artet die Kickerei in ein blindes Gebolze aus, hier spielt Freund Zufall wieder einmal eine große Rolle. Nicht kritisieren kann man dagegen die Soundkulisse, da auf diese gleich komplett verzichtet wurde. Einzig bei einem Torerfolg ist ein leichtes Zischen zu vernehmen, ansonsten herrscht gespenstische Stille. Die Weltmeisterschaft ist vorbei, und dieses Game ist sicher kein Grund, diese noch einmal nachzuspielen.

auszusetzen, jede Menge Optionen und die mittels Editor kreierbaren Spielzüge für Standardisierungen, die dank einer eingebauten Batterie sogar abgespeichert werden dürfen, lassen keinerlei Wünsche offen. Zudem könnt Ihr auch Euer eigenes Turnier zusammenstellen, insgesamt acht Teams können ausgetauscht werden. Die Trainingsoption eignet sich bestens zum Einstudieren der Steuerung, Pässe und Freistöße können

HERSTELLER:	U.S. GOLD
DATENTÄGLER:	2 MITT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGSZEITRAUM:	KEINE MEHR
SCHWIERIGKEITSGRADE:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	THEO KRANZ VERSAND

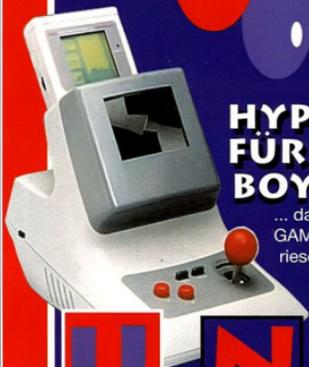
42% GRAFIK

13% SOUND/FX

29% FUN

COOL

COMPUTEC



HYPER-BOY FÜR GAME BOY

... damit werden Deine GAME BOY Spiele riesengroß!

UND



EIN GAME BOY-SPIEL

*) Auswahl einzelner Titel leider nicht möglich!

NUR DM

STATT DM 168,-
Preisempfehlung des Herstellers

59,-

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

SUPER ABO

- Monat für Monat die ganze Welt der Konsolen-Spiele im Überblick....
- ...früher als alle anderen...
- ...portofrei nach Hause!
- Nicht zu vergessen:
12x 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln.

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **MEGA FUN** gewinnt, bekommt als Prämie:

DAS DSCHUNGELBUCH

für MEGA DRIVE, SNES, NES, GAME BOY,
MASTER SYSTEM oder GAME GEAR
(jeweils mit Zuzahlung s. Bestellcoupon).

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an:
COMPUDEC VERLAG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg.

Oder einfach
Abokarte im Heft
benutzen!

Ja, ich will das MEGA FUN-Abo

(DM 52,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 52,-
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von MEGA FUN. Bitte schicken Sie **DAS DSCHUNGELBUCH** für (bitte nur ein System ankreuzen!)

MEGA DRIVE (Art.-Nr.: 1022), Zuzahlung: DM 89,-

SNES (Art.-Nr.: 1023), Zuzahlung: DM 99,-

NES (Art.-Nr.: 1026), Zuzahlung: DM 69,-

GAME BOY (Art.-Nr.: 1027), Zuzahlung: DM 49,-

MASTER SYSTEM (Art.-Nr.: 1025), Zuzahlung: DM 59,-

GAME GEAR (Art.-Nr.: 1024), Zuzahlung: DM 59,-

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen
Zuzahlung : (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

MF 0994



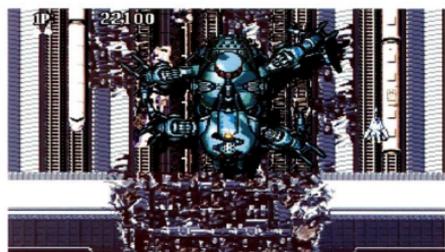
Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die
Absendung des Widerrufs an:
COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Aerofighters 2

Video Systems NG-Debut gibt sich technisch noch etwas zurückgeblieben, spielerisch dagegen ist es alles andere als zu verachten

Langsam kommen sie doch, die Fremdanbieter für SNKs Heimkonsole. Nach Alpha Denshi, Sammy, Wave, Visco, Pallas und Data East steigt die noch recht kleine Firma Video System mit Aerofighters 2 ins NG-Geschäft ein (nächster Titel: Volleyball). In altbewährter Shoot'em Up-Manier kämpft Ihr Euch durch insgesamt 10 Levels, vorbei an so illustren Schaulpäuten wie New York,

NEO GEO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler
Sydney, Kairo, über dicke Dschungel hinweg, bis hin zu waffenstarrten Festungen (auch Level Bosses genannt). Es stehen Euch zwar acht Piloten zur Auswahl, die ihnen zur Verfügung stehenden Flugzeugtypen fliegen sich jedoch alle ziemlich gleich (von der Smart Bombe mal abgesehen). Bei den Extras



Der erste Endgegner ist noch am besten animiert

Martin: Hektisch, keine unübersichtlichen oder unfairen Stellen, gekonntes Level-design, lediglich drei Continues, das sind die Ballerspiele, wie wir sie lieben (sollten). Leider hat Video System bei der technischen Umsetzung ihres NG-Debuts dagegen nicht den nötigen Feinschliff walten lassen. Die Grafik als up to date zu bezeichnen, wäre im Last Resort-/Viewpoint-Zeitalter etwas vermessen, obwohl Aerofighters 2 eigentlich deutlich mehr Mergs in petto hat, die Musik, für Coin-op Verhältnisse eindeutig betagt, dümpelt irgendwo im Hintergrund vor sich hin, und ab und zu kommt das Spielgeschehen noch ins Ruckeln. Spielerische Extras wie abgedrehte Endgegner, ein ausgereiftes Extrawaffensystem oder gar eine 3D-Perspektive wie bei Sammys Vorzeig Shoot'em Up? Fehlzeigze. Was bleibt, ist ein ordentliches Ballerspiel, das die Möglichkeiten von SNKs Konsole zwar bei weitem nicht ausreicht, aber angesichts der Beat'em Up-Schwemme trotzdem eine Empfehlung wert ist.

schwelgt Video System anscheinend noch in selbigen Erinnerungen an die dunkle Vergangenheit. Ganze vier Gegenstände gilt es aufzusammeln, Bonuspunkte, Power Ups, Maximum... oder Ihr bekommt gar eine Special Weapon spendiert. Soweit so unspektakulär, und spielerisch...?



New York und Sydney sind nur einige wenige Schaulpäuze

HERSTELLER: VIDEO SYSTEM
DATENTRÄGER: 100 MBIT-MOUL USA
ERSCHINUNGSTERMIN: MITTE AUGUST
UMSETZUNGSPLAN: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 10
BESONNERHEITEN: KEINE
GA. PREIS: 399,- DM
MUSTER VON: NVA

71% GRAFIK
60% SOUND/FX
71% FUN

Inserentenverzeichnis

AB Union	13
Acclaim	9
	23
aRJay Games	11
Baier	95
Capricorn	89
Commodore	102
	104
Computec Verlag	81
	97
	103
	107
	108
Cybersoft	99
Dynatex	31
Fairplay	89
Fanatic Games	95
Freak Shop	101
Gamecourier	93
Gamestore	97
Game Express	35
Game Syndicate	105
Grobis Gameshop	95
High Score Games	U4
Konami	U2
Theo Kranz Versand	93
Mc Game	31
Mega Star	19
Order In Time	91
PowerSoft	29
Stargames	89
Test'n Take	95
Top Games	89
Vertigo Technologies	15
Video & Game	109
Virgin	U3
Wolf Soft	97



Laden & Versand
01277 Dresden
Bodenbacherstr.30

Mega Drive

50/60Hz Umbau	49,95 DM
Japan Adapter	14,95 DM
30/60Hz Turbo/Zeitl.	39,95 DM
Pad Turbo/Zeitl.	24,95 DM
RIB-Cable HD152	29,95 DM
50/60Hz Adapter	29,95 DM
4 Player Adapter	59,95 DM
Joyboard für 2 Spieler	
SNES/RD ab TurboZeitl.	149,95 DM

Sonic 3	pal	99,95 DM
Offitants	dt	64,95 DM
Mega Turrican	us	119,95 DM
Street Fighter 2	pal	89,95 DM
Aladdin	dt	89,95 DM
Demster Heroes	us	79,95 DM
Dinosaur f.Hire	us	69,95 DM
Pacmania	dt	69,95 DM
Sonic Spinball	dt	99,95 DM
Telespin	dt	49,95 DM
Tax-Mania	dt	39,95 DM
Toejan & Earl 2	dt	89,95 DM
Pirates Bold	us	99,95 DM
NBS Jan	us	89,95 DM
Terminator 2 3D	us	109,95 DM
Ariel Mermaid	dt	69,95 DM
Columns 2	jp	79,95 DM
Terminator	dt	69,95 DM
Cool Spot	dt	69,95 DM
Hook	dt	79,95 DM
F-22 Interceptor	jp	39,95 DM
Fire Mustang	jp	49,95 DM
Ev-Mutants	us	69,95 DM
Thunderforce 4	jp	59,95 DM
Blade	us	79,95 DM
Tiny Toon	dt	89,95 DM
Supernan	dt	49,95 DM
Bygones	dt	49,95 DM
Turtles Town	dt	89,95 DM
Cap. Planet	jp	49,95 DM
Formula One	us	79,95 DM
Corporation	dt	29,95 DM
James Bond 2	dt	69,95 DM
Kid Cameleon	dt	49,95 DM
Mega Saga	dt	29,95 DM
Lotus 2	dt	69,95 DM
Flintstones	dt	79,95 DM
Batman Returns	us	69,95 DM
Chuck Rock	dt	69,95 DM
Chuck Rock 2	us	69,95 DM
Turrican	dt	69,95 DM
F-15 Str-Eagle 2	us	109,95 DM
Dschungel Buch	dt	109,95 DM
Fifa Soccer + 4 Spieler-		
Adapter	dt	129,95 DM
Landstalker	dt	119,95 DM
WW Royal Rumble	us	99,95 DM
SB Attack Sub	dt	59,95 DM
Sunset Riders	dt	69,95 DM
Rolling Thunder 2	jp	29,95 DM
Hunting	dt	49,95 DM
Last Battle	dt	29,95 DM
Ball Jacks	dt	39,95 DM
Duck Rogers	us	69,95 DM
World o.Illusion	jp	49,95 DM
UniversalSoldier	pal	69,95 DM
LeaderBoard Golf	dt	69,95 DM
Risky Woods	dt	49,95 DM
Fatal Fury	dt	59,95 DM
Techno Clash	dt	69,95 DM
Chakan	dt	69,95 DM

Sega CD

Road Avenger	dt	29,95 DM
Bliphead	dt	119,95 DM
Sonic	dt	59,95 DM
Batman	us	49,95 DM
Batman	dt	29,95 DM
Thunderhawk	dt	59,95 DM
Jaguar 220	dt	49,95 DM
Ecco the Dolphin	dt	64,95 DM
Rebel Assault	us	109,95 DM
Mortal Kombat	dt	99,95 DM
Fifa Soccer	dt	99,95 DM
Thunderhawk	us	29,95 DM
Wonderdog	dt	49,95 DM
CD-Rom 2 Hand	dt	349,95 DM

Wir führen:
SUPER NINTENDO, NEO GEO,
PANASONIC 3DO, JAGUAR,
GAME BOY, GAME GEAR

Softwarebestellungen ab
200DM Versandkosten frei !!!



0172/3693440

Für eine Handvoll

Dollars



Der Sommer-Schluß-Verkauf wird nicht nur bei den Hausfrauen als einer der höchsten deutschen Feiertage zelebriert, nein, auch den Videospiele-Freunden steht künftig die pure Gier ins Gesicht geschrieben, wenn die Module pfundweise vom Wühltisch abgegriffen werden dürfen. Daß ein Dumpingpreis

nicht gleich minderwertige Qualität bedeuten muß, jedoch bei derlei Aktionen immer auch eine gesunde Portion Mißtrauen mitgebracht werden sollte, dürfte bekannt sein. Um den Blindflug ins Pfennig-Land etwas einfacher zu gestalten, stellen wir Euch Tops & Flops auf den nächsten zwei Seiten vor

The Ottifants

Vor einiger Zeit waren die Abenteuer des Baby-Ottifanten Bruno einer der Renner für alle Sega-Systeme. Die GG/MS-Variante führte den rüseligen Helden durch fünf Levels, wie Kinderzimmer, Keller oder Büro, die in jeweils drei Ebenen aufgeteilt wurden. Jedoch machte sich das Inventar weitgehend selbstständig und bedroht nun Brunos Leben. The Ottifants macht auch auf Segas 8-Bitern einen weitgehend tadellosen Eindruck. Jump'n Run pur, gepaart mit liebevoll gezeichneten Animationen und unauffälligem Sound gaben auch ohne Preissturz Grund zur Kaufempfehlung.

Urteil: gut (MS/GG)



Global Gladiators

Der Fast-Food-Produzent, den man "...einfach gut!" finden muß, versuchte letztes Jahr mit dem ersten Öko-Jump'n Run zu punkten. Jedoch entpuppte sich gerade die MS/GG-Version als recht ungenießbarer Brocken. Zwar gab es an Grafik und Sound nicht viel zu meckern, das Gameplay mit seiner ungenauen Steuerung trieb mir allerdings schnell die Zornesfalten auf die Stirn. Als "Unspielbar" würde ich das Modul aber nicht einstufen, und gerade für den Preis kann man sich ja mal probieren! "festbeißen".

Urteil: mittel (MS/GG)

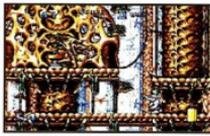


The Ottifants

Die Überstunden eines gestreßten Familienvaters und die überdrehte Phantasie seines ottifantösen Nachwuchses, der, überzeugt seinen Papi in den Händen einiger Monster aus dem All zu wähen, zur Tat schreitet, führten zu diesem Jump'n Run. Baby Bruno kämpft sich, ähnlich wie auf dem Game Gear/Master System durch die Gefahren seines Kinderzimmers (Was für kranke Eltern richten derartige Zimmer ein?), des Kellers, über diverse andere unwirkliche Gegenden bis zum Büro seines Daddys vor, um diesen zu befreien. Doch er kommt nicht unbewaffnet, sein Rüssel spuckt Bonbons auf die Feinde und mit genügend Lollis intus mutiert Bruno zum fliegenden

Super-Fant. Grafisch allerliebst aufbereitet und mit witzigen Sound-Effekten hebt das Spiel des deutschen Aushänge-Komikers Otto Waalkes sich woihntend vom Einheitsbrei ab.

Urteil: sehr gut (MD)



Asterix And The Great Rescue

Diese Comic-Figur bedarf wohl weniger einer ausschweifenden Einführung, Asterix ist Kult. Als Miraculix und Obelix Hund Idefix von den Römern entführt werden, fackelt das Duo nicht lange und macht sich auf den Weg durch sechs beinharte Level. Bis nach Rom führt der Weg, ausgerüstet mit Zaubertrank sowie diversen Spezial-Waffen, deren Einsatz jedoch, wie die gesamte Steuerung,

ziemlich umständlich gelöst wurde. Dafür wird die Grafik dem Comic gerecht, nette Sounds und deutsche Bildschirmtexte runden das Bild eines soliden Jump'n Runs mit Knobel-Einlagen ab.

Urteil: gut (MD)



Super Bomberman

Eine der ausgeflipptesten Ideen im Videospielegenre muß wohl der Erfinder der Bomberman-Reihe gehabt haben. Kleine, behelmte und mit einer Antenne versehene Wichte versuchen sich in einem Labyrinth gegenseitig von der Matte zu sprengen. Besonders lustig wird dies, wenn bis zu fünf Mitspieler in die Rollen der Bomberman-Männer schlüpfen. Einen Ein-Spieler-Modus gibt es auch, in dem große Endgegner atomisiert werden wollen. Bomberman hat sich dank eines enormen Motivationspotentials gerade bei großer Mitspielerzahl zum unbestrittenen Klassiker gemauert und sollte in keiner Modulsammlung fehlen.

Urteil: gut (SNES)



Pilotwings

Als das SNES auf den Markt kam, waren die Mode 7-Effekte eine wirklich innovative Geschichte. Um die Fähigkeiten demonstrieren zu können, wurde schon vor vier Jahren eine ziemlich ungewöhnliche Spielidee umgesetzt. Ihr verkörpert einen dieser wissensdurstigen Flugschüler, die auf allerlei Fluggeräten ihre Gratifikation erwerben wollen und einen Fall aus 1000 Metern Höhe schon vor dem Frühstück weggesteckt haben. Einmotorige Sportmaschine, Fallschirm, Hubschrauber Rucksack, oder Drachenflieger, egal was, durch die grandiose Grafik und ein exzellentes Gameplay muß man auch 1994 für Pilotwings eine klare Kaufempfehlung aussprechen.

Urteil: gut (SNES)



Super R-Type

Mit eines der ersten SNES-Ballerspiele war dieser Oldie, der die damals schon auf anderen Konsolen erfolgreiche R-Type-Reihe fortsetzen sollte. R-Type steht für Level-Designs, die der Phantasie des Alien-Designers H.R.Giger entsprungen sein könnten. Biomechanische Alpträume, abstrakte Hintergründe und ein Hauch von Armageddon motivieren eigentlich jeden der Level aufs gründlichste zu durchforsten. Jedoch geht der SNES-Hauptprozessor bei

größeren Kampfgeschwadern arg in die Knie und ruckelt erbarmungslos. Aber wer es ein wenig billiger und nostalgischer braucht, wird sich daran vielleicht nicht stören.

Urteil: mittel (SNES)



Super Ghouls'n' Ghosts

Die Geschichte um Ritter Arthur, der seine Prinzessin Guinevere aus den Klauen garstiger Monster befreien muß, hat schon Unmassen an Umsetzungen hinter sich. Die SNES-Variante zählt mit Mode7-Effekten, schauriger Grafik und (fast) haarsträubendem Schwierigkeitsgrad zu den Highlights der Reihe. Aus jeder Ecke kriecht wenigstens ein schleimiger Ghoul, Zombie, vampir, Mumie usw. Und die Endgegner, die nach jedem der acht Level auftreten, wollen partout nicht dahinscheiden. Allerdings sucht man vergeblich nach unfairen Stellen, das Haus Capcom steht eben für Fair-Play, auch wenn es weh tut.

Urteil: sehr gut (SNES)



F-Zero

Es gab einmal eine Zeit vor Mario Kart, und so grau war diese gar nicht. Maßstäbe setzte ein auch heute noch technisch als hochwertig anzusehendes Rennspiel, F-Zero. Als Captain Falcon seid ihr einer dieser ultragerechten Hoshis, die das Universum von diversen Geiseln befreien müssen. Mit vier Fahrzeugen, 15 Strecken und drei Schwierigkeitsgraden bietet F-Zero, ähnlich wie Mario Kart, eigentlich ewig währenden Spielspaß. Leider wurde kein Zwei-Spieler-Modus eingebaut, so daß ihr allein eure Bahnen ziehen müßt. Doch, trotzdem, wer bei diesem Dumping-Preis nicht zuschlägt kann kein Mensch sein.

Urteil: sehr gut (SNES)



Traumkombinationen

Hier noch einmal alle Angebote in der Übersicht:

Mega Drive:

Ottifants + Cool Spot 119,-

Asterix + Cool Spot 129,-

Master System:

Ottifants + Batman Returns 49,-

Ottifants + Global Gladiators 49,-

Game Gear:

Ottifants + Devilish 49,-

Ottifants + Global Gladiators 49,-

Super Nintendo:

Super Tennis 49,-

F-Zero 49,-

Super R-Type 49,-

Pilotwings 49,-

Super Ghouls'n'Ghosts 49,-

Super Bomberman 79,-

NES:

Excitebike 59,-

Snake Rattle'n' Roll 59,-

Battle Of Olympus 59,-

Mega Man 3 59,-

Game Boy:

F-1 Race mit Vier-Spieler Adapter 29,-

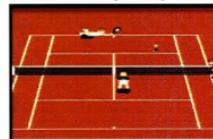
Magnetic Soccer 29,-

Super Tennis

"Die totale Tennis-Action - realistisch wie nie zuvor", vor ein paar Jahren traf der Pakkungs-Text zu, heute wirkt Super Tennis im Vergleich zu Jimmy Connors Tennis natürlich hausbacken und überholt. Jedoch sind einfache Bedienungselemente, Standard-Optionen wie drei verschiedenen Bodenbeläge, 20 unterschiedlich starke Spieler in Einzel und Doppel zur Auswahl, oder Turnier-Modi schon große Teile der möglichen Palette. Der gewählte Bildausschnitt beim Aufschlag mißlingt zwar etwas und die Soundkulisse läßt dann doch zu wünschen übrig,

solide Handwerkskost ist das Modul aber allemal und die knapp fünfzig Mark wert.

Urteil: mittel (SNES)



mogelt sich dazwischen



GAME MAGE



AB Union läßt bei ihrem Trainermodul nicht die Kunden selbst Codes suchen, sondern setzt auf eingebaute Codes und unkomplizierte Bedienung. Wir sprachen mit dem Geschäftsführer von AB Union und den Programmierern des GameMage über Entwicklung, Produktphilosophie, Vertrieb, Zukunftsaussichten und die Firma, die hinter allem steckt.

**Interview mit
Jimmy
Huang und
David Chu, den
Entwickler des GameMage**

Interview mit Tomas Bothe, dem Geschäftsführer von AB Union

Mega Fun:
Wer ist AB Union?
Tomas Bothe:
AB Union war mal eine halb deutsche, halb taiwanische Firma. Heute ist sie eine Tochter des taiwanischen Herstellers AlfaData. Wir importieren, vertreiben und unterstützen zu 80% die Produkte unserer Mutterfirma, z.B. GameMage fürs SNES und

haben wir sechs Mitarbeiter, alles Spezialisten in ihrem Gebiet, zwei im Windows-, zwei im Amiga-Bereich und zwei sind Vollzeit mit SNES und GameMage beschäftigt. Die SNES-Leute konnten schon spielen bevor sie gehen gelernt hatten.

Firma die notwendigen Vertriebs-Aktivitäten nicht unterstützen wollte; und 50/50 Beteiligungen sind da problematisch, denn beide Teilhaber können sich gegenseitig blockieren. Dieses Problem ist jetzt gelöst.



**Tomas Bothe
Geschäftsführer von AB Union**

Peripheriegeräte für den Amiga- und den PC-Bereich. Gleichzeitig treten wir für AlfaData als Agentur auf, sprich vermitteln OEM Herstellungsaufträge und Firmenbeteiligungen seitens AlfaData in Deutschland und Europa.

Mega Fun:
Es gibt ja einige fanatische Anhänger des GameMage, aber wir haben auch mitbekommen, daß die Distribution nicht so gut funktioniert. Es ist nicht überall erhältlich.

Mega Fun:
Game Mage hat zwar 200 im ROM integrierte Codes, aber keine Code-Such Funktion wenn neue Spiele rauskommen.

Tomas Bothe:
Wir haben auf diese Funktion verzichtet, weil Marktuntersuchungen ergeben haben, daß nur ca. 2% aller Mogelmodul-Besitzer wirklich selbst Codes suchen wollen. Die restlichen 98% holen sich die Codes in Zeitschriften oder fragen Bekannte. Wir sprechen zu 60% Kundengruppen an, die eigentlich nicht mal SNES-Zeitschriften lesen. In Kürze werden wir jedem Fachhändler in Deutschland telefonisch oder per Fax die Codes zu den allerneuesten Importmodulen anbieten, bevor sie das Spiel im Haus haben. Er kann dann GameMage mit jedem neuen Importspiel gleichzeitig anbieten. Darüber hinaus kann der GameMage-User die 10 neuesten Codes von unserem Anrufbeantworter abrufen. Er kann sogar komplette Code-Hefte für 10 DM bei uns oder seinem Fachhändler kaufen.

Mega Fun:
Wieviele Mitarbeiter hat AB Union?

Tomas Bothe:
Hier in Unterschleißheim

Mega Fun:
Wann hast Du begonnen Dich für Spiele zu interessieren, Jimmy?

Jimmy Huang:
Angefangen hat alles in der High School. Mein erster Computer war eigentlich ein 8 Bit-Apple II (CPU 6520). Aber offen gesagt, ich habe ihn nur gekauft, um darauf zu spielen. Damals hatten die meisten User nur eine Datensette zum Abspeichern. Ab und zu stürzte der Computer dann plötzlich mitten im Spiel ab und brachte als Fehlermeldung lediglich Zahlenkolonnen. Das hat mich sofort interessiert. Ich wollte unbedingt herausfinden, weshalb der Rechner sich einfach so verabschiedete.

Mega Fun:
Wie bist Du zum Programmieren gekommen?

Jimmy Huang:
Während meiner Schulzeit habe ich bei einer Computerfirma gejobbt. Nachts habe ich dann gelernt. Dort habe ich angefangen, BASIC von Grund auf zu lernen, später noch ASSEMBLER, und anhand der Spiele, die dabei herausgekommen sind, habe ich dann beide miteinander verglichen. Es gab zu der Zeit noch keine brauchbaren Programmierertools, d.h. Prozeduren wie CALL 151, Maschinencode (16...) einzugeben, also zu spielen und laufend den Code zu verändern, wurde zu unserer Lieblingsbeschäftigung.

Mega Fun:
Und die Hardware-Seite?

Gimmy Huang:
Eines Tages war mir Spiel programmieren und spielen einfach zu wenig; ich fing an mich mit der Hardware auseinanderzusetzen, habe alles über Computer förmlich in mich hineingesaugt und eine Beschleuniger-Karte für den Apple II sowie einige Tools für Nintendo-Konsolen entwickelt, bis es schließlich soweit wurde, daß ich Schaltpläne und Programme in der Schule erstellte, keine Zeit mehr zum Lernen hatte, und zwei Jahre länger Schulgeld bezahlen mußte, um die High School abzuschließen.

Mega Fun:
War es einfach, so früh fürs SNES zu programmieren?

David Chu:
Nein, zur damaligen Zeit waren die technischen Unterlagen des SNES noch unvollständig. Ich mußte zuerst ein Set ICs fürs SNES entwickeln, um mehr Infos zu bekommen.

Mega Fun:
Mit welchem Ansatz bist Du an das Projekt herangegangen?

David Chu:
In meinem Freundeskreis galt ich immer als bester Spieler, aber es gibt solche verschiedene Spiele, und bei einigen ist es wirklich schwer alle Levels zu schaffen. Es ist wirklich frustrierend, wenn man bei einem Spiel nicht ganz

Mega Fun:
Ist es einfacher für PCs zu entwickeln als für das SNES?

David Chu:
Videospielkonsolen haben keine offene Struktur wie es bei PCs der Fall ist, deshalb haben deren Besitzer nicht die Möglichkeit den Aufbau des Systems so zu verstehen wie PC-User. Man muß wirklich über die ganze Entwicklungszeit hinweg ständig die Hardware berücksichtigen, wie CPU-RAM, Grafik I/O, Sound I/O, usw. Es ist schwierig für ein geschlossenes System zu programmieren oder ein dafür entwickeltes Produkt auf andere Plattformen umzusetzen; und dann mußte ich auch noch etwas für die High School tun...



GAME MAGE

David Chu, der Spiele-Crack

Die Entwickler



Mega Fun:
GameMage wurde von Dir und David entwickelt. Wie habt Ihr Euch kennengelernt?

Gimmy Huang:
Ich habe ihn nach der High School kennengelernt. Er war ein Freund eines Freundes von mir und natürlich auch ein Spielefreak. Wir wurden gleich Freunde.

Mega Fun:
David, wie bist Du ins Videospieler-Business gekommen?

David Chu:
Ich kannte die Firma, die GameMage entwickeln wollte, und sie hat mich dann damit beauftragt. Ich habe Gimmy gebeten, den Hardware-Teil zu übernehmen, weil er das SNES in- und auswendig kennt, ich selbst habe die Software erstellt.



Gimmy Huang tüftelte die Hardware aus

bis zum Schluß kommt. Es ist genauso wie wenn man einen Film ansieht, aber nie das Ende zu sehen bekommt. Also kam ich auf die Idee, eben das allen Spielern möglich zu machen; und es mußte so einfach zu bedienen sein, daß auch meine Freundin und meine Eltern damit zurechtkommen konnten.

Mega Fun:
Es war wohl ein schwieriges Try-And-Error-Unterfangen!

David Chu:
Als wir angefangen haben das GameMage zu entwickeln, haben wir TTL-Komponenten verwendet, denn wenn man einen Fehler macht tauscht man einfach eine aus. Es gibt allerdings einen Nachteil: Sie

verbrauchen zuviel Platz auf dem PCB-Board und ziehen zuviel Strom. Sobald das Produkt ausgereift war, stiegen wir deshalb auf ein ASIC um. Ein ASIC reduziert viele einzelne Schaltkreise auf einen einzigen, und die Größe des Boards und der Stromverbrauch werden natürlich deshalb erheblich reduziert. Wenn man ein ASIC verwendet kann man allerdings keine Änderungen mehr vornehmen, d.h. man sollte sich seinem Design wirklich sicher sein. Natürlich hatten wir aber auch Probleme mit der Software, wie bspw. es dem User möglichst einfach zu machen, Codes schnell einzugeben. Wertvolles Feedback, das in die Entwicklung miteingeflossen ist, haben wir uns schließlich bei regionalen Händlern und Distributoren eingeholt, denen wir das GameMage zur Verfügung gestellt haben.

Mega Fun:
Eine letzte Frage an Euch beide: Wie schätzt Ihr die Zukunftsaussichten des GameMage ein?

Gimmy Huang:
Das liegt an Nintendo, neuen Spielen und gutem Service...

David Chu:
Die momentane Version ist mittlerweile sehr ausgereift und ein sehr gutes Produkt, das so populär wie das SNES selbst werden könnte. Es gibt einfach soviele SNES-Besitzer, die es nicht bis zum Schluß eines Spieles schaffen und ein komfortables Schummelmodul suchen, so daß es nur darauf ankommt den Leuten mitzuteilen, daß es das GameMage gibt, damit unser Produkt den Weg in jeden "ambitionierten" SNES-Haushalt findet. Ich glaube, daß es sogar die SNES-Verkäufe ankurbeln könnte. Ich habe auch gehört, daß AB Union hier in Europa regelmäßige Updates anbieten wird, sobald neue Versionen produziert werden. Eine neue Version ist zwar momentan nicht in Aussicht, auch nicht für nächstes Jahr, aber es ist für den Kunden gut zu wissen, daß dieser Service angeboten werden soll. Wenn sich das bewahrheitet... Nur der Himmel setzt Grenzen...

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computer-Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 463 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pfeifer-Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christoph Geltenpath
Stellv. Chefredakteur:
Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
Christoph Holowakaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Textkorrektur:
Martin Weidner

Redaktion:
Alexander Brück
Stephan Güllich
Martin Weidner

Hottline - Mega Fun:
Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel
Saskia Hellert
Bastian Lura
Philipp Nauck
Julian Osant
Timur Gabel
Götz Schmiedehausen
Ulf Schneider
Gerd Sebik
Sandrine Souleiman

LAYOUT:
Jochen Amberger
Alexander Brück
Stephan Güllich
Uwe Kraft

Gestaltung des Tips & Tricks-Teils:
Quay Graphics, Dorset, England

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Getztesoph

Vertrieb:
Gang Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Dollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameiat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tilja Kaiser
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:
Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:
Nintendo/Infomagazines ©Payo

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

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 Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages. ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: AB Lines, Accuaim, Atari, Core Design, Electronic Arts, Empire, Factor 5, GameTek, High Score Games, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, M & B, Mirage, Nintendo, Nova, Order In Time, Pygmosy, Sega, Ubi Soft, U.S. Gold, Vertigo Technologies und insbesondere bei Binärdesign.

In der nächsten

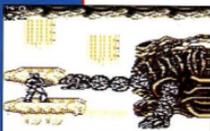
NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

... und was erwartet Euch in der nächsten Mega Fun? Schwierig zu sagen, denn die Hersteller überziehen mit schöner Regelmäßigkeit ihre ehrgeizigen Release Daten, d.h. Erscheinungstermine werden gekappt, verschoben, verschwinden irgendwo in der Versenkung... Trotzdem wagen wir eine kleine Vorschau:

Capcoms Japano RPG-Klassiker **Breath Of Fire** erreicht dank Squaresoft amerikanisches Neuland, während BPS' Zelda-Clone **Spike McFang** unter PC-Engine-Anhängern ein im Grunde schon altes Modul ist. **Pocky & Rocky** (alias Kikikaika!) ziehen auf dem



Protobacter II / SGB

Super Nintendo schon zum zweiten Mal in die Schlacht, Interplays **Blackhawk** dagegen ist ein reines neues Adventure, oder auch nicht, wenn man bedenkt, daß die Amis bei Delphine abgekupfert haben. Wenigstens Factor 5 gewinnt den ausgelutschten Spielideen mit **Indiana Jones' Greatest Adventure** etwas Neues ab.



Blackhawk / SNES

Sega startet auf dem **Mega Drive** mit einem... Jump'n Run durch (wer hätte das gedacht). Ob **Pulseman** den blauen Igel vom Thron stößt, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe. Treasure lugt mit **Dynamite Headdy** mal kurz in die Schatzkiste. **Ecco** schwimmt sich durch, nur die kleine Hexe **Cotton** bewahrt Ruhe und bequemt sich auf ihren Besen, um diesmal Segas 16-Bitter unsicher zu machen.



Dynamite Headdy / MD

Bei den Exoten tummeln sich unter den Neuerscheinungen **Aggressors Of Dark Combat**, ein Prügelspiel fürs **Neo Geo** (wie könnte es auch anders

sein), **Wolfenstein** für den **Jaguar** ist auch in größeren Stückzahlen lieferbar, und EAs **Road Rash** fürs **3DO** erscheint, wenn es nicht, wie so oft zuvor, verschoben wird, ebenfalls in den USA.

Und was macht Nintendos Kleiner? Mit dem **Super Game Boy** und speziell darauf zugeschnittenen Modulen wie **Protobacter II** erlebt der 8-Bit Handheld vielleicht einen zweiten Frühling.

Bis zum nächsten mal, Eure Mega Fun-Crew



Indiana Jones' Greatest Adventure / SNES



Die nächste MEGA FUN erscheint am 21. September 1994



Ich bin der König
der Videospiele.

DISNEY
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



THE
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

3DO

Alone in the Dark	US	109,-
Gun 3DO	US	109,-
Horde	US	59,-
John Madden Football	US	49,-
Mad Dog 2	US	129,-
Pal Booster	DV	149,-
Powers Kingdom	JP	199,-
Road Rash	US	119,-
Soccer Kid	US	99,-
Shockwave	US	119,-
Way of the Warriors	US	129,-
Who Shot Johnny Rock	US	119,-

GAME BOY

Super Game Boy (ab Sept.)	DV	99,-
Bomberman (SGB)	US	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Duck Tales 2	EV	69,-
Empire Strikes Back	DV	69,-
Kirby's Pinball Land	DV	59,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5	US	69,-
Ms. Pac Man	DV	59,-
Schlümpe	DV	69,-
Tetris 2	US	69,-
Tiny Toons 2	DV	69,-
WWF King of the Ring	DV	69,-
World Cup USA 94	DV	69,-

MEGA DRIVE

Vay Hint Book	DV	29,-
6 Button Pad	DV	39,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Art of Fighting	DV	119,-
Asterix	DV	79,-
Bubba'n Sticks	DV	119,-
Brutal CD	US	129,-
Castlevania	DV	69,-
CDX Converter 1.8x	DV	109,-
Chuck Rock 2 CD	DV	79,-
Double Switch CD	DV	99,-
Dune 2	DV	109,-
Dune CD	DV	109,-
F-15 Strike Eagle 2	DV	79,-
FIFA Soccer	DV	109,-
FIFA Soccer CD	DV	109,-
Formula 1 CD	US	109,-
G-Loc	DV	49,-
Global Gladiators	DV	49,-
Grand Slam Tennis	DV	49,-
Incredible Hulk	DV	119,-
James Pond 3	DV	49,-
Japan Adapter	DV	29,-
John Madden 94	DV	79,-
Jurassic Park CD	DV	109,-
Jungle Strike	DV	79,-
Kid Chameleon	DV	49,-
Landstalker	DV	129,-
Lost Vikings	DV	119,-
Marko's Magic Football	DV	119,-
Mazin Wars	DV	49,-
Mega Race CD	US	109,-
Mega Turrican	US	99,-
Mercs	DV	39,-
Microcam CD	DV	99,-
Mortal Kombat 2	DV	99,-

MEGA DRIVE

Mystery Mansion Yumemi CD	DV	109,-
NBA Jam	DV	129,-
NHL 94	DV	99,-
NTSC Converter	DV	29,-
Pete Sampras Tennis	DV	119,-
PGA Euro Tour Golf	DV	109,-
Price Fighter CD	DV	119,-
RBI Baseball 94	DV	119,-
Rebel Assault CD	US	109,-
RGB Kabel MD2	DV	29,-
Robocop vs. Terminator	DV	49,-
Rocket Knight Adventure	DV	49,-
Shadowrun	US	119,-
Shinobi 3	DV	59,-
Silverst & Tweety	DV	119,-
Sonic 1	DV	29,-
Sonic 2	DV	49,-
Sonic 3	DV	139,-



Dschungelbuch MD-DT 119,-

Sonic Spinball	DV	109,-
Soulstar CD	DV	99,-
Spatterhouse 2	DV	59,-
Street Fighter 2 C.E.	DV	119,-
Streets of Rage 3	DV	119,-
Super Street Fighter 2	US	132,-
Tiny Toons	DV	49,-
Toe Jam & Earl 2	DV	119,-
Tomcat Alley CD	DV	99,-
Vay CD	US	109,-
Virtua Racing	DV	179,-
Virtua Fighter	JP	149,-
Wonderboy 5	DV	49,-
World Cup USA 94 CD	DV	109,-
World Cup USA 94	DV	119,-
WWF Steel Cage CD	US	69,-

SUPER NES

4 Spieler Adapter	DV	59,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Ascii Pad	DV	59,-
Bebé's Kids	US	49,-
Breath of Fire	US	139,-
Brain Lords	US	139,-
Bugs Bunny	DV	129,-
Clayfighter	DV	129,-
Claymates	US	79,-
Darius Force	JP	49,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Death Wrestling	JP	49,-
Desert Fighter	DV	129,-
Dragon	DV	129,-
Dream TV	US	49,-
EGM Magazin	US	12,-
Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
Fifa Soccer	DV	119,-
Final Fantasy 2	US	139,-

SUPER NES

Final Fight 2	DV	119,-
Ghouls'n Ghosts	DV	49,-
Joe & Mac 3	JP	49,-
King of Dragons	DV	119,-
Knights of the Round	DV	119,-
Lost Vikings	DV	119,-
Marco's Magic Football	DV	139,-
Mega Man X	DV	119,-
Metal Marines	DV	129,-
Metroid	DV	119,-
Might & Magic 2	DV	129,-
Mortal Kombat 2	DV	99,-
Mr. Nutz	DV	119,-
Mythic Quest Legend	DV	79,-
NBA Jam	DV	139,-
Pac Attack	DV	119,-
Pinball Dreams	DV	109,-
Pilot Wings	DV	49,-



Schlümpfe SNES-DT 119,-

Pirates of Dark Water	DV	129,-
Plok	DV	99,-
Rock'n Roll Racing	DV	129,-
R-Type 3	DV	99,-
Schlümpe	DV	119,-
Secret of Mana	US	129,-
Sim City	DV	99,-
Siam Master	US	139,-
Spike Mc Fang	US	129,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Conflict	DV	99,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Tennis	DV	49,-
Tetris 2	US	129,-

SUPER NES

Tiny Toon Adventure	DV	49,-
Top Gear 2	DV	119,-
Utopia	DV	119,-
Val di Aare Championship	DV	129,-
Virtual Soccer	DV	99,-
Wolfenstein	DV	99,-
World Cup Striker	DV	139,-
World Cup USA 94	DV	129,-
WWF Royal Rumble	DV	99,-
Yogi Bear	DV	119,-

PC CD

Batte Isie 2	DV	99,-
Gabriel Knight	DV	99,-
Outpost	DV	99,-
Rebel Assault	DV	99,-
Sam & Max	DV	99,-
Syndicate Plus	DV	109,-
Theme Park	DV	99,-
Ultimate 8	DV	119,-
World Cup USA 94	DV	99,-

Atari Jaguar



lieferbar
JAGUAR



Versandkosten

NN + 7 DM

Express

+ 7 DM

Ab 300 DM Bestellwert

Versandkostenfrei

Schnellservice:

Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.

Fettgedruckte Artikel nur

solange der Vorrat reicht.

DV = Deutsche Version; EV = Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388
Oldenburg Kurwijkstra. 2 (Füßgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33 33
(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen

(Gewerbenachweis erforderlich)