

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG

2/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE S...

nur DM
4,90

SUPER NES

**DAFFY DUCK
WORLD
LEAGUE HOCKEY**

MEGA DRIVE

**CASTLEVANIA
LUNAR CD**

JAGUAR

CYBERMORPH

**DIE
BESTEN
BEAT'EM
UPS**

FLIPPER-SPECIAL

PLAYERS GUIDE SNES SHADOWRUN



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielsystemen der Welt. **Montana's Movie Madness:** Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspur. **Buster** übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. **Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!**

Power Play 3/93 schreibt: "...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
 TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993
 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



KONAMI
 Superstarker VideospieleSpaß



16
MEG

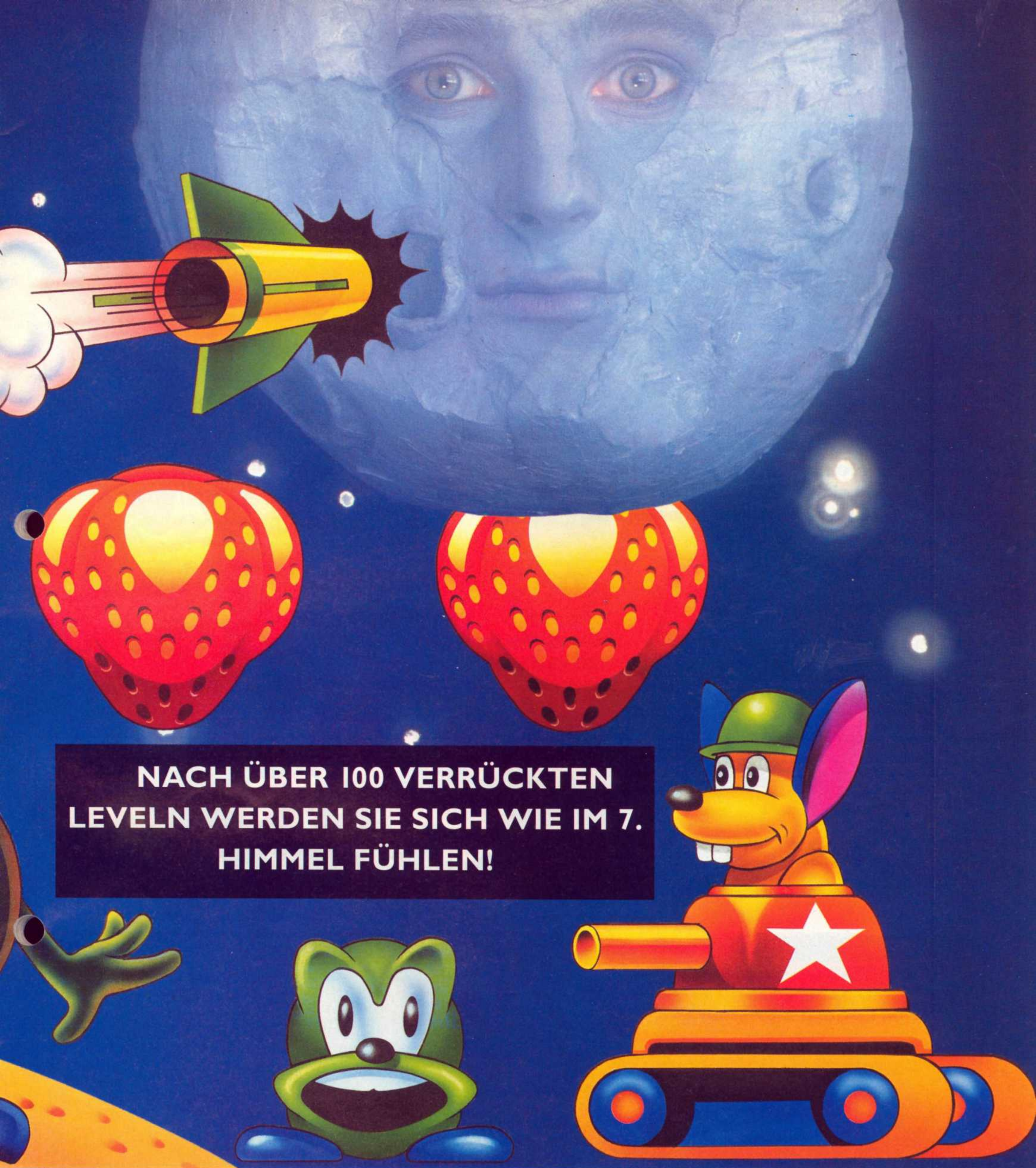
MEGA DRIVE
**JAMES
POND 3**

James Pond ist zurück! Treffen Sie Ihren alten Freund in Robocods atemberaubenden Nachfolger wieder. Operation STARFI5H ist bisher sein größtes Abenteuer.

Erleben Sie in mehr als 100 kosmischen Leveln die komischsten Situationen – vorausgesetzt, Sie sind gewitzt genug, alle Level zu erreichen.

Wenn James Pond dann endlich den Käsemond entdeckt hat, kommt der gemeine Dr. Maybe ins Spiel. Sein schlauer Plan ist es, die köstlichen Milchprodukte zu verminen, um so die Wirtschaft der Erde zu schwächen.

Also, machen Sie sich in der Rolle des unerschrockenen Pond auf zum



**NACH ÜBER 100 VERRÜCKTEN
LEVELN WERDEN SIE SICH WIE IM 7.
HIMMEL FÜHLEN!**

Mond. Als treuer Gefährte steht Ihnen der FI5H-Hilfsagent Finnius Frog mit Rat und Tat zur Seite. Und natürlich sind Sie mit den neuesten ultrastarken Erfindungen ausgestattet.

Versuchen Sie, die Mondlandschaft vor dem Untergang zu retten, und schießen Sie den furchtbaren Dr. Maybee auf den Mars. Der Doktor sieht Ihrem Treiben jedoch nicht untätig zu, sondern hetzt Ihnen eine ganze Armee Aliens auf den Hals.

James Pond – Operation STARFI5H: die Crème de la Crème!

ELECTRONIC ARTS™

SEGA MEGA DRIVE

EA
DIRECT Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307

Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.

Super Mario Kart



Einige Referenzspiele, wie z. B. Mario Kart, haben sich noch keinem offiziellen Mega Fun-Test unterziehen müssen. Das holen wir jetzt nach.
SNES - Seite 82



ToeJam & Earl 2

Das coolste Duo in der Konsolengeschichte schlägt zum zweiten Mal zu, und wie!
MD - Seite 78



Eternal Champions

Was kann die 24 MBit-Orgie gegen Street Fighter II ausrichten?
MD - Seite 72



**Jetzt
 Mega Fun
 testen unter Tel.:
 09122 / 6061
 1 Ausgabe
 kostenlos!**

MEGA FUN

2/94

Rubriken

Anzeigenauftrag	68
Börse	67
Countdown	59
Editorial	3
Game Over	106
Helpline	47
Impressum	106
Inserentenverzeichnis	95
Mega Mail	64
Poster	51
Referenzen	28

News

Software News	
Super Nintendo	10
Mega Drive	12
Rest Der Welt	11
Scene	15



Der riesige Weltraum und der kleine Game Boy, kann das gutgehen?
GB - Seite 90

Previews

SN Champions World Club Soccer	27
SN NBA Jam	18
MD Castlevania	20
MD Ground Zero Texas CD	24
MD WWF Rage In The Cage CD	26

Flashback



Kann der SNES-Conrad sein MD-Vorbild erreichen oder sogar überflügeln?

SNES - Seite 32



Daffy Duck The Marvin Missions

Ein weiterer Toon findet seinen Weg dank Sunsoft in die Konsolenwelt.

SNES - Seite 30

!! SPECIAL !!



Beat'em Up - Special

Wer läßt wem warum keine Chance?

Seite 102



Flipper - Special

Wo rollt die Kugel am besten?

Seite 96

Spieletests

Super Nintendo

Clay Fighter	34
Daffy Duck	30
Flashback	32
Madden '94	38
Sensible Soccer	40
World Heroes	29
World League Hockey	36

Mega Drive

Eternal Champions	72
Landstalker	42
Lunar The Silver Star CD	46
Mc Donald's Treasure Land	74
Monkey Island CD	76
Sensible Soccer	40

ToeJam & Earl 2	78
Winter Challenge	77
Winter Olympics	77

Jaguar

Cybermorph	84
------------	----

Master System

Asterix 2 The Secret Missions	88
Winter Olympics	89

Nintendo NES

Asterix	88
---------	----

Game Boy

Chuck Rock	91
F1 Pole Position	92

Star Trek The Next Generation	90
WCW The Main Event	90

Game Gear

Asterix 2 The Secret Missions	88
Winter Olympics	89

Lynx

Desert Strike	92
---------------	----

Specials

Beat'em Up	102
Flipper	96
Manga	93
Oldie-Ecke NG Magician Lord	80
Players Guide SN Shadowrun	60
Referenzen SN Super Mario Kart	82

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.

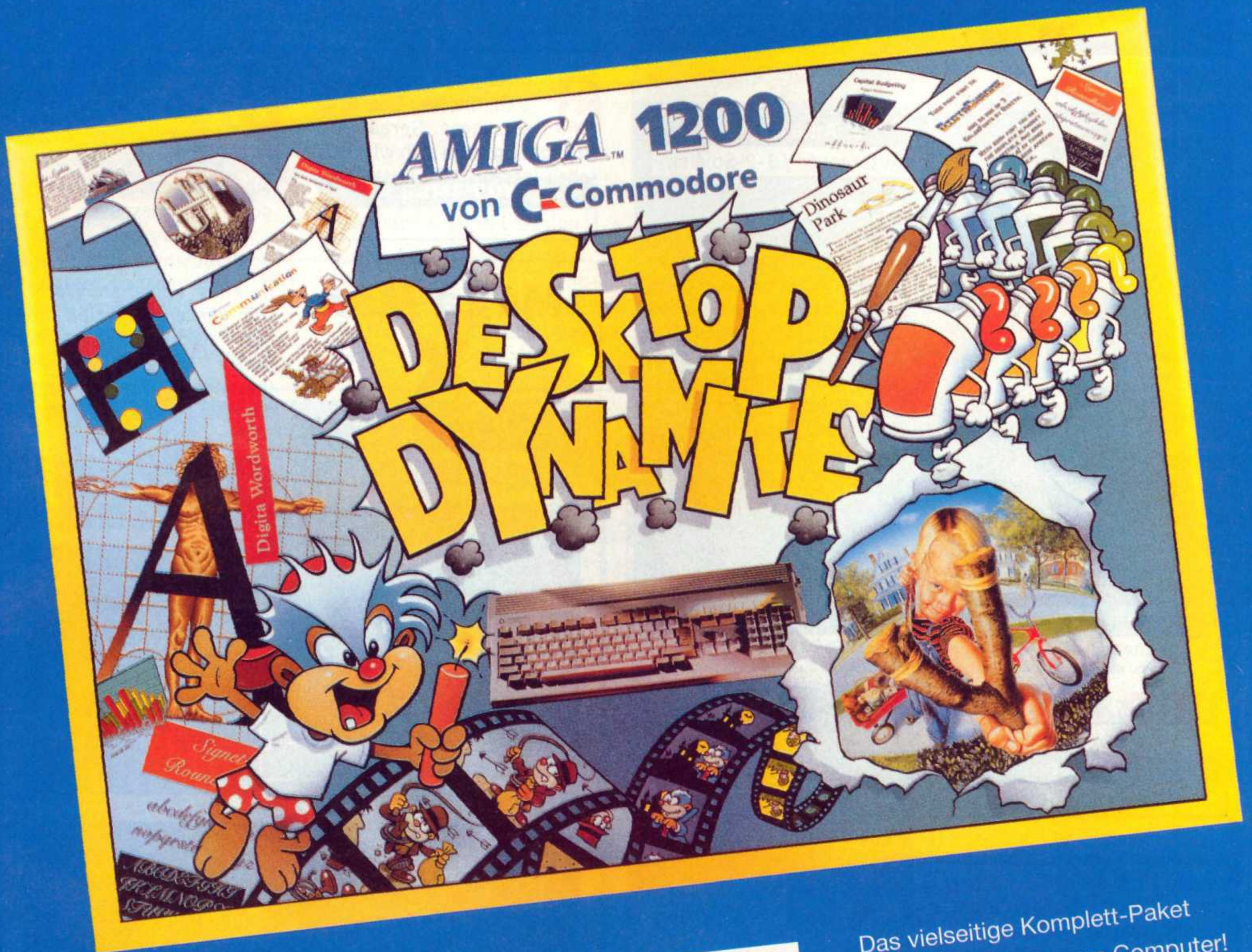
von  **Commodore**

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.

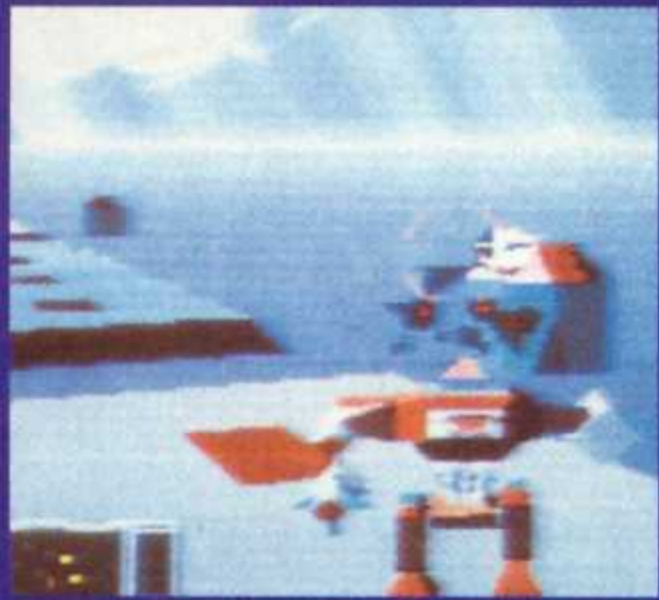
Commodore

Citadel

Electro Brain / Argonaut

Shoot'em Up / 1 Spieler

Argonaut Software, die den SFX-Chip für Nintendo entwickelt haben, arbeiten derzeit nicht nur an dem offiziellen Nachfolger mit Zwei-Spieler-Modus, sondern an einigen weiteren SFX II-Projekten; darunter FX Trax und Citadel, ein 3D-Vektorgrafik-Shoot'em Up, in dem Ihr Euch endlich frei nach allen Richtungen bewegen könnt (genau das hat bei Starwing noch gefehlt). Battletech-like steuert Ihr einen Roboter durch drei Trainingsmissionen und sechs Welten (4 MBit).



Sengoku

Data East / SNK

Beat'em Up / 1-2 Spieler

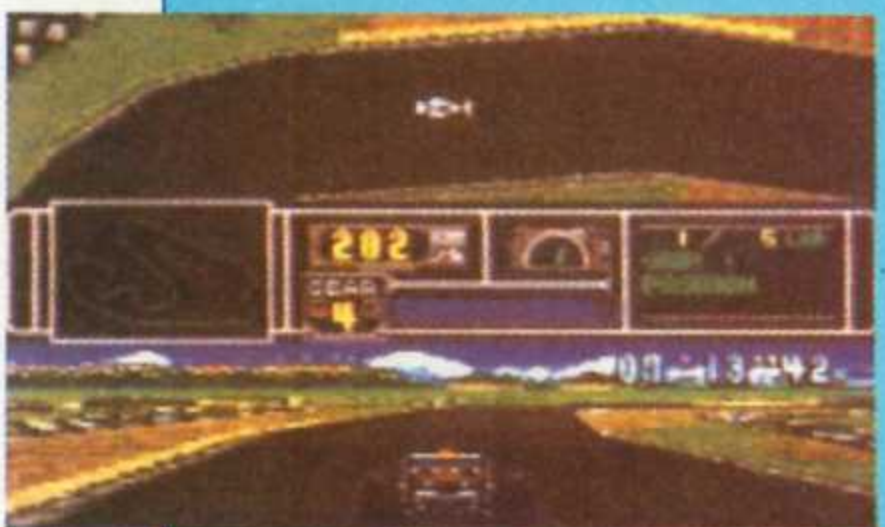
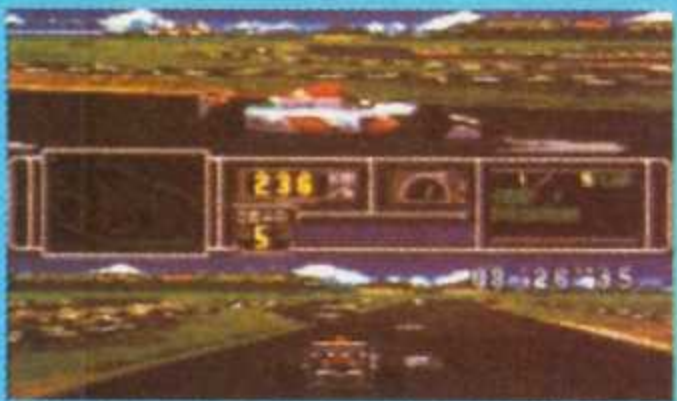
So langsam machen sie sich, die Neo Geo-Umsetzungen. Gerade Art Of Fighting kann sich wirklich sehen lassen. Data East übernimmt den Sengoku-Part.



3D-F1

G. Amusements

Autorennen / 1-2 Spieler



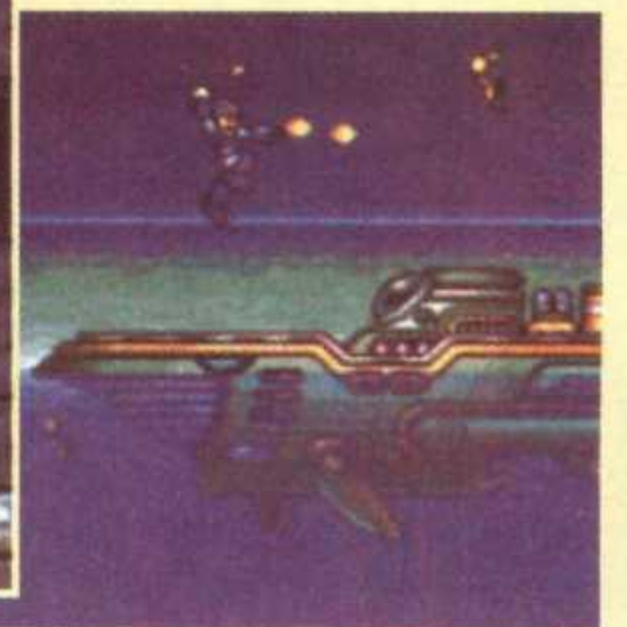
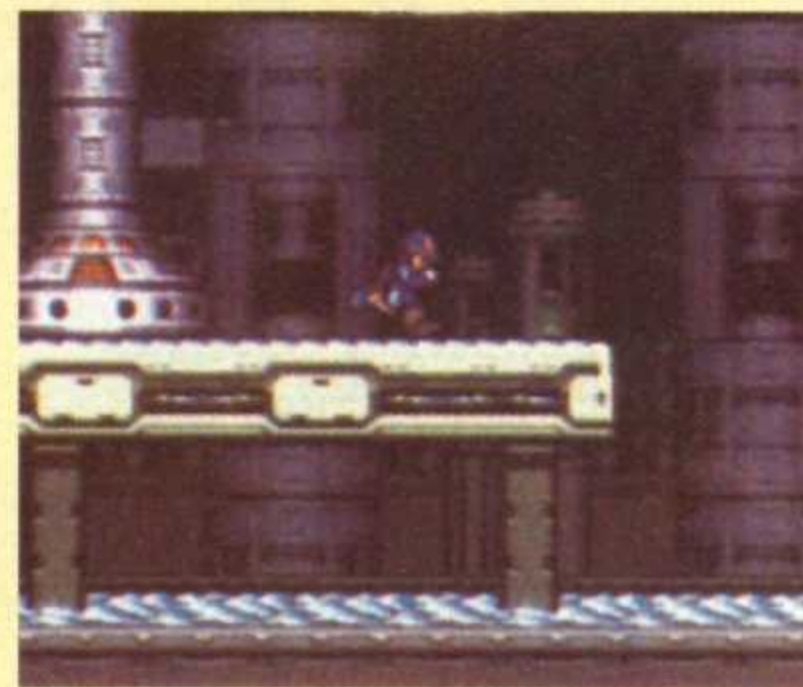
Wer erinnert sich heute noch gern an F1 Super Racing? In Japan ist mittlerweile No. 2 auf dem Markt, mit DSP-Chip, 12 Megs und etlichen neuen (sinnvollen) Perspektiven: Draufsicht, Kamera, Rundumschwenk, von hinten und von der Seite. Ob 3D F1 spielerisch mehr überzeugen kann als der lausige Vorgänger, wird sich in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

Mega Man X

Capcom

Jump'n Shoot / 1 Spieler

... alias Rockman World. Die ganze Redaktion fiebert nach Mega Mans Super Nintendo-Einstand (besonders unser jüngster Mitarbeiter Markus). Neue Screenshots braucht das Land (16 MBit).



DSP Tennis

Telenet

Tennis / 1-2 Spieler

... und die Tennisspiele aus Japan sind doch die besten. Nach Namcos Super Family Tennis wartet Telenet mit einer neuen

Simulation des weißen Sports auf. Special Feature: Ein eingebauter DSP-Chip für Mode 7-Spielereien wie in Sculptured Software's World League Hockey (8 MBit).

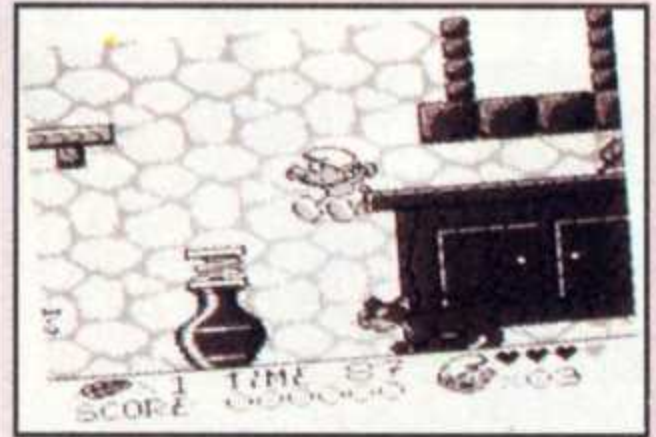
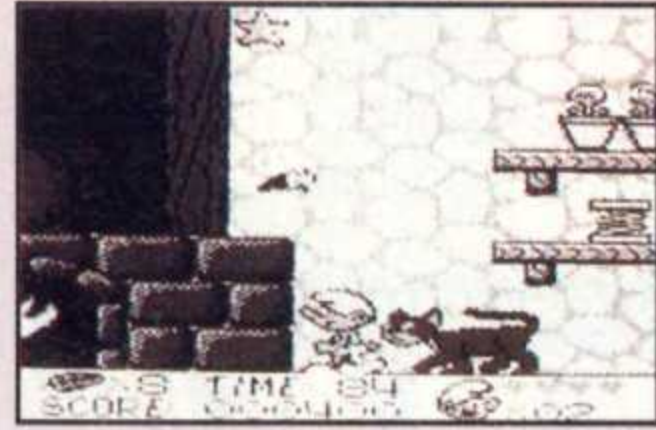


Die Schlümpfe

Der böse Zauberer Gurgelhals hat wieder einmal zugeschlumpft und drei der braven Schlümpfe in seine Gewalt gebracht. Die Rettungsaktion ist in vollem Gange. Im Vollbesitz Eurer geistigen Kräfte habt Ihr Euch sogar freiwillig für das Himmelfahrtskommando gemeldet. Drei Levels mit bildschirmgroßen Baddies, dem Siebenwurzelfeld, Lorenfahrten, kleinen Flugeinlagen, Geheimräumen oder dem Überraschungsschlumpf warten auf Euch, allerdings nur für einen Spieler. Die Schlümpfe kommen, wie bei neueren Game Boy-Titeln mittlerweile üblich,

GAME BOY
Jump'n Run / Infogrames

mit deutschen Texten auf Eure Bildschirme. Geplanter Erscheinungstermin in Deutschland: Frühjahr.



The Humans

Atari bekam die Lizenzen zu Dino Dudes/Evolution Dino Dudes (Lynx/Jaguar), Gametek dagegen hat sich die Nintendo-Rechte gesichert und arbeitet neben der Game Boy-Version

GAME BOY
Gametek/Imagitec Design

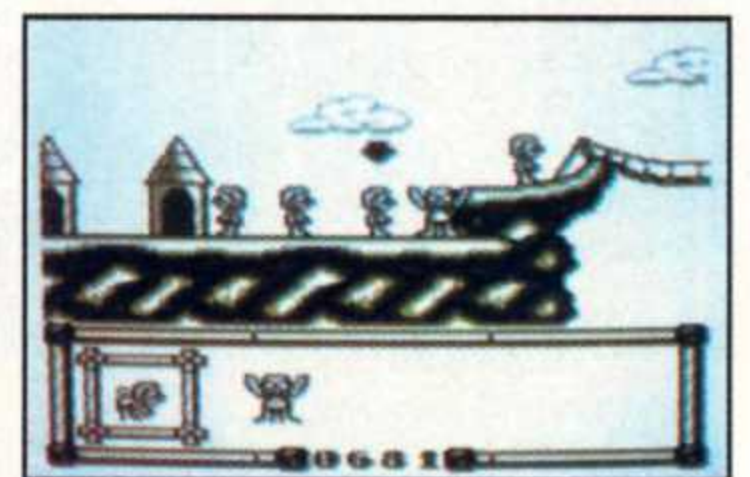
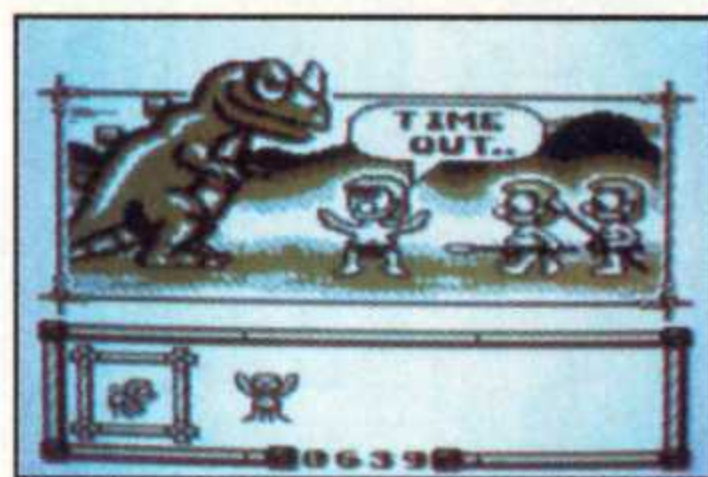
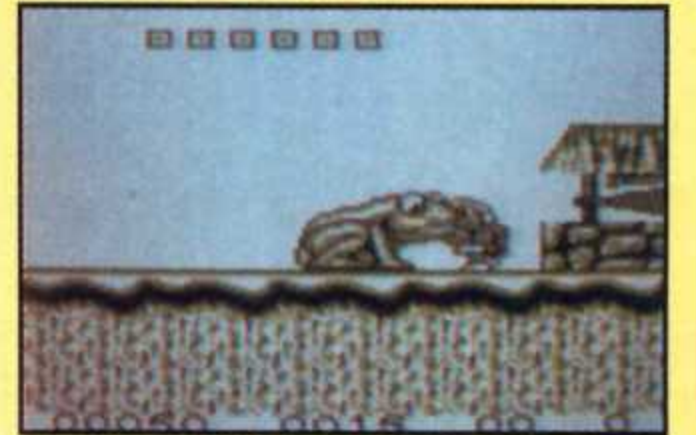
auch an einer Super Nintendo-Umsetzung. Das Spielprinzip ist zwar altbacken - gnadenlos von Lemmings abgekupfert -

Prophecy Viking Child

GAME BOY
Gametek/Imagitec Design

Eigentlich ist Viking Child gar nicht so neu. Hinter dem Spielprinzip steckt im Grunde Wonderboy. Das Leben des Wikingers Brian ist hart. Von einer langen Reise zurückgekehrt, entdeckt Ihr, daß Gott Loki Euer friedliches Dorf dem Erdboden gleich gemacht und alle Bewohner verschleppt hat. Wieder einmal kämpft Ihr Euch durch acht "abwechslungsreiche und

einzigartige" Levels in Richtung Valhalla, um zu retten was noch zu retten ist. Schwerter, Schilder, magische Tränke und Power Ups sollen Euch bei Gameteks neuem Jump'n Run etwas auf die Sprünge helfen. Geplanter Erscheinungstermin: Januar.



macht aber wegen des Lerneffekts trotzdem sehr viel Spaß. Ziel ist es, Euren mickrigen Stamm von Neandertalern am Leben zu erhalten und die ersten

Erfindungen (oder besser: Entdeckungen) zu machen, um die Levels zu überstehen. Geplanter Erscheinungstermin: Januar.

MEGA STAR VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES		
Actraiser 2	us	125,-
Aladdin	us	135,-
Art of Fighting	us	139,-
Air Diver (Lock ON)	us	119,-
Battle Toads D. Dra.	us	129,-
Bombermann	us	139,-
Clay Fighter	us	129,-
Empire Strikes back	us	139,-
Jurassic Park	us	135,-
Lutia	us	135,-
Megalomania	dt	125,-
Mortal Kombat	us	129,-
NHL Hockey 94	us	119,-
Palladins Quest	us	129,-
Ranma 1/2	us	129,-
Rockn Roll Racing	us	119,-
Run Saber	us	129,-
Sim Ant	us	119,-
Super Battle Ship	dt	139,-
Secret of Mana	us	135,-
Seventh Saga	us	129,-
Troddlers	us	119,-
50/60 Hz Adapter		45,-
Ascii Pad	dt	59,-
US-SNES Konsole	us	279,-

Garantiert keine Spiele in unseren Anzeigen die noch nicht lieferbar sind!!! Selbstverständlich nehmen auch wir, gerne Vorbestellungen, von Spielen die demnächst erscheinen entgegen. Natürlich auch Zubehör u. Hardware lieferbar

MEGA DRIVE		
CD-Dracula	us	109,-
CD-Ground Zero (2CDs)	us	139,-
CD-Monkey Island	us	109,-
CD-Silpheed	dt	99,-
CD Sonic	dt	99,-
CD-Shewor Shark	dt	135,-
CD-Thundehawk	us/dt	109,-
Aladdin	dt	119,-
Beauty & the Beast	us	109,-
Eternal Champion	us	139,-
Fifa Soccer	dt	119,-
Gunstar Heroes	dt/us	105,-
Jurassic Park	us	115,-
NHLPA Hockey 94	dt	119,-
Ottifanten	dt	99,-
Puggsy	dt	109,-
Ranger X	dt	109,-
Shining Force	dt	129,-
Son of Chuck	us	119,-
Shinoby 3	us	109,-
Warsong	us	85,-
Wizzfn Lizz	dt	109,-
Fighter Stick		139,-
6-Button Pad		55,-
CD-X Adapter		99,-

Demo Video Nr. 3 für SNES 25,-

(mit den besten Games der letzten 3 Monate) • Game o Holic Insider Fanzine 4,-

Versand per NN zzgl. 8,- DM • Inhaber F. Pfister • 79730 Murg

(0 77 63) 54 98 FAX 2 06 44

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 Uhr/ 15.00 - 20.00

Gratisliste per Fax oder schriftlich: Langmattstr. 9 • 79730 Murg

VIDEO FERNVERLEIH

Super NES & MEGA DRIVE

Aladin, Jurassic P, J.Madden 94, NHLPA 94, FIFA Soccer Clayfighter, F1, F15 Super Strike Eagle II, Battleship

NUR DM 10,- Leihgebühr/Modul

für **UNBEGRENZTE** Leihdauer

Leihkarte DM 120,-/Jahr; Versandk. DM 8,95/Lieferung

Leiht Euch 1,2 oder 3 Spiele gleichzeitig aus, spielt solange Ihr wollt und tauscht sie gegen andere aus, wann Ihr wollt.

Ist das nicht **WAHNSINNSSTARK?**

Sofort kostenlose Info anfordern bei:

ELA VERTRIEB VIDEO FERNVERLEIH

Postfach 1366, 77603 Offenburg

Telefon: 07805 59802

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus **USA** und **BRD** für

Super NES

Bomberman	109,-
E. Strikes back	134,-
Equinox	129,-
Flashback	129,-
Mechwarrior	134,-
Street Fighter TE	129,-

Game Boy

Castle Quest	64,-
Fin.Fantasy III US	69,-
Jurassic Park	69,-
Turtles 3	64,-
WWF III	64,-
Zelda	64,-

Mega Drive

Brett Hull Hockey	94,-
EA - Fifa Soccer	109,-
F - 1 Race	119,-
Landstalker	129,-
LHX-A.Chopper II	109,-
Tourtles T. Fight.	129,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-).

Bei Lieferung ab DM 250,- übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!

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



Beauty And The Beast

Der Walt Disney Zeichentrick-Erfolg Die Schöne Und Das Biest soll nun auch die

Kassen von Sunsoft zum Klingeln bringen. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Beast und muß einiges über sich ergehen lassen, bis er das Herz der lieblichen Maid erobert hat.

SUNSOFT

JUMP'N RUN/1 SPIELER



SEGA

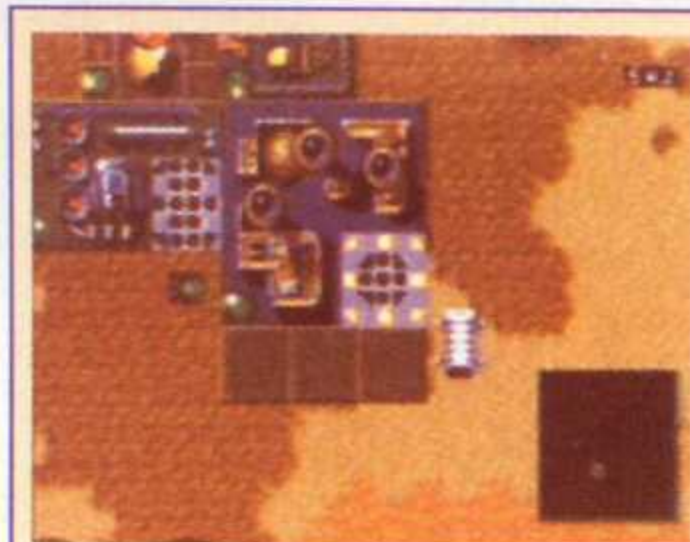
INTERAKTIVER FILM / 1SPIELER

Double Switch CD

Die Doppel-CD Night Trap von Digital Pictures war der erste interaktive Film, der auch spielerisch überzeugen konnte. Virgin Interactive veröffentlichte im Dezember eine grafisch natürlich

noch stark aufgemotzte 3DO-Umsetzung. Segas CD-Gegenstück bleibt dem erfolgreichen Grundschema treu: In einem Haus vollgestopft mit Überwachungskameras und Fallen liegt es an

Euch, aus den Bewohnern die letzten Geheimnisse herauszukitzeln. Je nachdem wie Ihr über Icons in die Handlung eingreift, ändert sich der weitere Verlauf des Films.

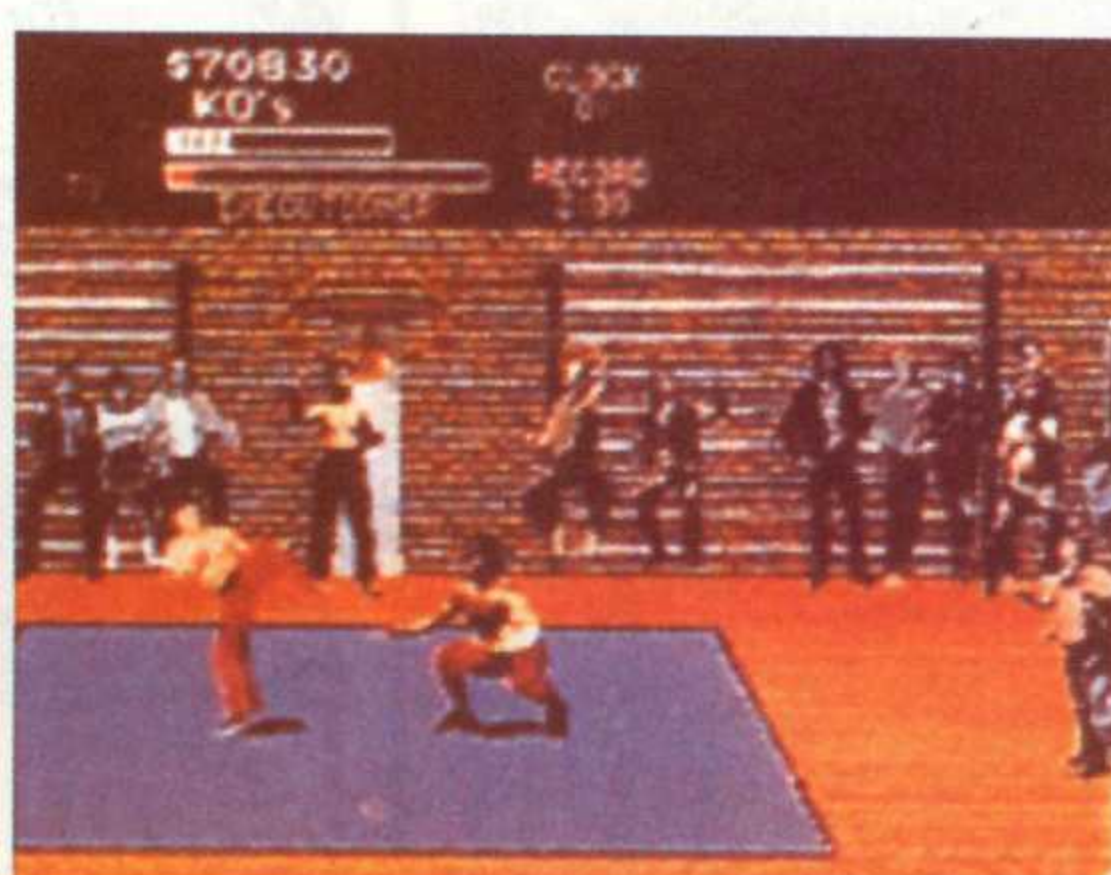


VIRGIN

STRATEGIE / 1 Spieler

Dune

The Battle For Arrakis, so der Untertitel des neuen Strategie-Spiels von Virgin Games. Das Spielprinzip erinnert an den Strategie-Klassiker Sim City, will heißen Ihr errichtet militärische Anlagen auf der Planetenoberfläche, baut Kraftwerke, kauft Waffen ein und versucht, so nach und nach den ganzen Planeten zu besetzen.



Pit Fighter II

Schon damals, vor Mortal Kombat, besiedelte ein ultra-brutaler Automat die Spielhalle. Der stets umlagerte Münzschlucker stammte

von Atari Games und hörte auf den Namen Pit Fighter. In Garagen, Hallen und ähnlichen Orten stellten sich zwei Widersacher dem Kampf mit Fäusten und Fußkicks. Umlagert von einer anfeuernden Menschenmenge ging es hart zur Sache. Der zweite Teil soll noch härter werden.

TENGEN/ATARI GAMES

BEAT'EM UP/1-2 SPIELER





SERVICEPLAN

Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

**Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.**

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufacturing Company. ©1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.





Prize Fighter CD

Interaktives Boxen verspricht Sega Of America mit Prize Fighter. Digitalisierte Kämpfer wurden auf eine Silberscheibe gepackt. Bleibt abzuwarten, wie gut das ganze spielbar ist.



SEGA
BOXEN/ 1 SPIELER

Rebel Assault CD

Star Wars-Fans können demnächst das von JVC/LucasArts hervorragend in Szene gesetzte Weltraum-Abenteuer endlich auf dem Mega CD II nachspielen. 15 Levels gilt es zu bestehen, bevor der Todesstern das letzte von Euch fordert. Die Bewegungsfreiheit ist leider eingeschränkt, d.h. Ihr seid nur in der Lage, auf vordefinierten Bahnen zu fliegen.

JVC/LUCAS ARTS
SHOOT'EM UP/1 SPIELER



SOFTWARE TOOLW.
SCHACH/ 1 SPIELER

Software Toolworks, die sich mit Battle Chess einen Namen gemacht haben, program-

Star Wars Chess CD

mieren in Hochtouren an einem Star Wars-Schach auf dem Mega CD mit den Original-Figuren aus der Saga. Star Wars Chess soll in den Staaten im Mai erscheinen. Die Screenshots stammen von der PC-Version.



Dragon's Lair CD

In Dragon's Lair schlüpft Ihr in die Rolle von Ritter Dirk, der seine heiß geliebte Prinzessin Daphne aus den Klauen eines schrecklichen Drachens befreien muß. Das

Schwert ist nur ein schwacher Trost, denn der Weg dorthin ist gespickt mit Gefahren. Die Grafik und der Sound kommen direkt von CD und versprechen ein Spiel a la Time Gal.

READY SOFT
INTERAKTIVER FILM/1 SPIELER



It's Play Time - Play Time goes TV



Am Sonntag, den 13. Februar um 12.25 Uhr ist Play Time angesagt, denn zu jener Stunde startet die erste deutsche Spieleshows für Video- und Computerspiele. Der Moderator Stefan Heller, nicht zu verwechseln mit unserem Redakteur Stefan Hellert, der auch schon für das ZDF gearbeitet hat, wird die wöchentliche Game Show

auf RTL 2 moderieren. Im Vordergrund stehen spannende Wettkämpfe, informative Reportagen, News,... Was erzähle ich Euch noch, schaut einfach rein und laßt Euch überraschen. Es lohnt sich. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns doch ein Paßfoto, kurze Angaben über Euer Alter, Lieblingsspiele, Hobbys, etc. Stichwort: Play Time TV.

Neues Game Maged

Das bereits in der letzten Ausgabe vorgestellte Game Maged bekommt Nachfolger. Vor kurzem trudelte bei uns eine neue Version ein, die jetzt noch mehr Codes integriert hat als der Vorgänger, um die 300 an der Zahl. Ihr braucht also nur ein Modul einstecken und mit etwas Glück sind zu diesem Spiel schon Codes beinhaltet, ansonsten müßt Ihr auf Tabellen zurückgreifen und sie in einem Menü eingeben, damit Ihr die Möglichkeit habt, unendlich Leben, Energie etc. einzustellen.

Nebenbei fungiert das Game Maged noch als Adapter für Import-Spiele (selbst Module mit 50/60 Hz-Abfrage laufen). Im Februar bzw. März soll noch der Power Match-Aufsatz erscheinen, bei dem ein beliebig programmierbarer Joypadport und Codes zu weiteren 500 Spielen integriert sind. Zusätzlich könnt Ihr noch bis zu 250 Codes aus Tabellen mittels eines SRAM-Chips fest abspeichern; mehr dazu aber in einer der nächsten Ausgaben.

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch
alle deutschen
Spiele am Start

DIE SUPER FOXPOWER
FÜR EURE
SUPERGAMES,
JETZT 2 X
IM RUHRGEBIET!

POWER
IN
DORTMUND

MEGA
SPIELE

HAMMER-
PREISE

BRÜCKSTR. 42-44
(BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

Jetzt
AUCH IN
ESSEN
Rüttenscheider Str. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/79 66 52

Ständig über 1000 Spiele
für ALLE Systeme am Lager!

Reiß an -
wir haben Eure
Traumgames!

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00
dynatex TEL: 02 31 / 55 61 40
FAX: 02 31 / 52 15 53

Das Videospiele-Paradies

MARCO

Videofilm mit 40 Demos
von NEO-GEO, 3 DO
und Jaguar Neuheiten
nur DM 49,-

Ab sofort Finanzierung
von SEGA CD-ROM,
3 DO und Atari Jaguar
möglich.

Verkauf von Super Nintendo
und Sega Mega Drive zu
Tiefstpreisen.

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM 749,-
Super Sidekicks	DM 289,-
Samurai Showdown	DM 369,-
Kaufpreis	DM 1407,-

oder mtl. DM 87,31
(18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über
Hausbank.

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO,
Sega und Nintendo.

König-Karl-Straße 66

70372 Stuttgart-Cannstadt (Am Bahnhof
gegenüber McDonald's)

Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463



REBEL MOUSE

SYSTEME: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: FIRE
 MIKROSCHALTER TASTEN: JA
 INFRAROTSTEUERUNG: NEIN
 KABELLÄNGE: CA. 1.5 METER
 BESONDERHEITEN: AUFLÖSUNG WÄHLBAR
 CA. PREIS: 59,- DM
 MUSTER VON: FLASHPOINT
 SPIELBARKEIT: GUT
 VERARBEITUNG: GUT
 DESIGN: GUT
 INSGESAMT: GUT
 FAZIT: DIE ALLROUND-MAUS



SF-28 PROFESSIONAL CONTROL PAD

SYSTEME: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: HONEY BEE
 MIKROSCHALTER STICK: ENTFÄLLT
 MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
 DAUERFEUER: JA
 SLOW MOTION: JA
 PROGRAMMIERBAR: NEIN
 INFRAROTSTEUERUNG: NEIN
 KABELLÄNGE: CA. 2.5 METER
 BESONDERHEITEN: GEDREHTES FADENKREUZ
 CA. PREIS: 49,- DM
 MUSTER VON: ORDER IN TIME
 SPIELBARKEIT: GUT
 VERARBEITUNG: SEHR GUT
 AUSSTATTUNG: GUT
 DESIGN: GUT
 INSGESAMT: GUT
 FAZIT: TOLLES, DURCHSICHTIGES JOYPAD
 MIT SEHR GUTEN TASTEN, ABER
 FALSCHER BESCHRIFTUNG AN
 DEN DAUERFEUER-SCHALTERN



STREET WINNER II

SYSTEME: SN/MD/TD
 HERSTELLER: IMP
 MIKROSCHALTER STICK: JA
 MIKROSCHALTER TASTEN: JA
 DAUERFEUER: JA
 SLOW MOTION: JA
 PROGRAMMIERBAR: NEIN
 INFRAROTSTEUERUNG: OPTIONAL
 KABELLÄNGE: CA. 3 METER
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: ARJAY GAMES
 SPIELBARKEIT: SEHR GUT
 VERARBEITUNG: SUPER
 AUSSTATTUNG: SEHR GUT
 DESIGN: GUT
 INSGESAMT: SEHR GUT
 FAZIT: EINER FÜR ALLE

Multi-Mega, der neueste Nachwuchs von Sega

Mit dem neuen Hardware-Produkt Multi-Mega wird Sega seine Produktpalette rund um das Mega CD im März/April erweitern. Das Gerät, das durch seine geringen Abmessungen und das formschöne Design ins Auge fällt, ist etwas größer als eine Mega Drive-Modulschachtel und, wie der Name schon verrät, ein Multi-Talent. Es verarbeitet Mega CD-Spiele, Module und Audio CDs. Durch die geringe Größe

ist das Multi-Mega auch als Portable zu gebrauchen. Im Lieferumfang werden voraussichtlich Sonic CD, Eternal Champions, Scart-Kabel, Netzteil, ein Sechs-Button-Joy-pad und sechs Batterien enthalten sein. Unterwegs kommt das Gerät übrigens mit zwei Batterien aus. Der Preis vom Multi-Mega liegt bei 899,- DM, ein akzeptabler Preis, wenn man die Fähigkeiten berücksichtigt.



And The Winner is...

Einmal im Jahr werden in Paris die besten Computer- und Videospiele prämiert. Die diesjährigen Consoles Plus D'Or gingen an **Landstalker** von Sega/Climax (Adventure), **FIFA International Soccer** von EA (Sportspiel), Prügelgame des abgelaufenen Jahres wurde natürlich Capcoms **Street Fighter 2 Turbo**, unter den Jump'n Runs hatte **Mr. Nutz** (Ocean) die Nase vorn, der Rennspielthron ging an Ubi Softs **F1 Pole Position**, und Shoot'em Up des Jahres wurde, wen wundert's, Nintendos **FX-Starwing**, das auch gleich noch den Preis für die beste Animation einheimen konnte. Beste Grafik, keine Frage, hatte **Aladdin** (Virgin Interactive), und der Plus Fun-Award ging an Hudson Soft dank ihres Mehrspieler-Spektakels **Super Bomberman**.

Most Wanted

Die drei begehrtesten Spiele im Moment:

1. Virtua Racing (MD)
2. Checkered Flag II (AJ)
3. FIFA Soccer (SNES)

Die Coin-op- und Modulmögliche Konami und Namco werden als erste Third Party Hersteller Sonys neue 32 Bit CD-Maschine mit Spielen Fremdanbieter für Sonys 32 Bit-Konsole

unterstützen, d.h. Heimversionen von Namcos furiosem Ridge Race oder dem Shoot'em Up Galaxian III sind gar nicht mehr in so weiter Ferne. Ende nächsten Jahres soll Sonys Konsolendebüt in Japan auf den Markt kommen, Europa ist Anfang '95 fällig.

Erste Jaguar-Titel von Accolade

Die Spielewelle für Ataris neues Baby kommt langsam ins Rollen. Bei Accolade sind derzeit fünf Spiele in der Mache, alles aufgemotzte Umsetzungen von 16 Bit-Titeln, allen voran natürlich das Baseballgame **Hardball III**, **Brett Hull Hockey**, **Jack Nicklaus Power Challenge Golf**, das Jump'n Run **Bubsy** sowie **Charles Barkley Basketball**. Vor April ist allerdings nicht mit den ersten Spielen zu rechnen. Den Vertrieb wird Atari übernehmen.

Schon Gehört

+++ Nach Jurassic Park und Mr. Nutz startet die britische Company Ocean mit Soccer Kid (SN) einen Großangriff auf das Fußball-Lager.

+++ Der Erscheinungstermin von Equinox (SN), dem 94er Remake des Action-Adventure-Klassikers Solstice, wurde erst mal verschoben. Zur Zeit ist Anfang April im Gespräch.

+++ Interplays Rock n' Roll Racing fürs SN wird nun doch erst im März erscheinen. Den deutschen Vertrieb hat sich die Firma Laguna gesichert.

+++ Nintendo werkelt indes fleißig an einer deutschen Version von Secret Of Mana, dem dreisten Zelda-Clone für das SN, bei dem Ihr erstmals zu dritt gleichzeitig in den Kampf ziehen könnt. Zum Durchspielen braucht Ihr etwa 80 Stunden Spielzeit.

+++ Die deutschen Versionen von LucasArts zweitem Teil der Star Wars-Saga, Super Empire Strikes Back (12 Megs), und Enix Action-Adventure Soulblazer (8 Megs) kommen erst März/April auf den Markt.

+++ Der früher mit Atari liierte Hersteller Tengen wird seine neuen Coin-up Automaten auf Jaguar-Basis entwickeln. Im Gegenzug veröffentlicht Atari Heimversionen der Spiele.

+++ Laut EA wird das geniale FIFA International Soccer erst Ende '94 für das SNES erscheinen.



aRJay-Games baut um

Die Kölner Firma aRJay Games steigt in den lukrativen Umbau-Markt ein und rüstet die Import-Konsolen Atari Jaguar und 3DO auf RGB um. Für findige Bastler ist wiederum der Umbausatz Speed It Up interessant, der aus Eurem deutschen Super Nintendo ein 17% schnelleres 60Hz RGB-Gerät macht. Nebenbei entfallen die schwarzen Balken an den Bildschirmrändern. Bezugsquelle: aRJay Games Ebertplatz 2 50668 Köln Tel. 02 21 / 12 10 67

Schweizer Spielemeisterschaft

Am 5. Dezember war es endlich soweit. Free Time kürte die offiziellen Schweizer Meister in Sachen Videospiele. Nach etlichen Vorausscheidungen konnte in Zürich nun der Endkampf beginnen. Gespielt wurde in zwei Disziplinen: NHLPA Hockey '93 (MD) und Street Fighter II (SN). 144 Teilnehmer und eine (!) Teilnehmerin mußten sich zuerst einmal im K.O. System jeder-gegen-jeden qualifizieren. Im Final Fight setzte sich auf dem Super Nintendo schließlich Reto Loosli gegen die Konkurrenz durch (gespielt wurde natürlich mit Chun Li), NHL-Meister wurde Dario Bertagnolio, wenn auch mit knappem Vorsprung. Aufgrund der großen Nachfrage wird es in diesem Jahr wieder eine Videospiele-Meisterschaft geben, als Veranstalter fungiert die Firma Free Trade.

MIRACLE GAMES

Software ohne Ende:

- ★ Mega Drive
- ★ PC
- ★ Super Nintendo
- ★ Game Boy
- ★ 3DO
- ★ Turbo Duo
- ★ Mega CD
- ★ Neo Geo
- ★ Game Gear

In unserer Nostalgieecke: NES; Masters System; Amiga auf Anfrage
Außerdem live dabei: Brett-/Rollenspiele; Minaturen u.v.m.!

0 86 31 / 16 18 15 TEL **BRÜCKENSTRASSE 5**
FAX **84453 MÜHLDORF**
Mo - Fr 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa 9⁰⁰ - 13⁰⁰

Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN
55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1
Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

PC
AMIGA
S-NES

Mega Drive
MEGA CD
Neo Geo

Händleranfrage erwünscht

Der Geheimtipp im Kreis

!! REGENSBURG !!

Super NES, MEGA DRIVE, MEGA CD, Turbo DUO
PC Engine, NEO GEO, Platinen, 3DO, Gameboy ...

MEGABOINK

VIDEO GAMES

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
Inh.: Klaus Meilinger * tel. 0941-998376 * FAX: 0941-949325

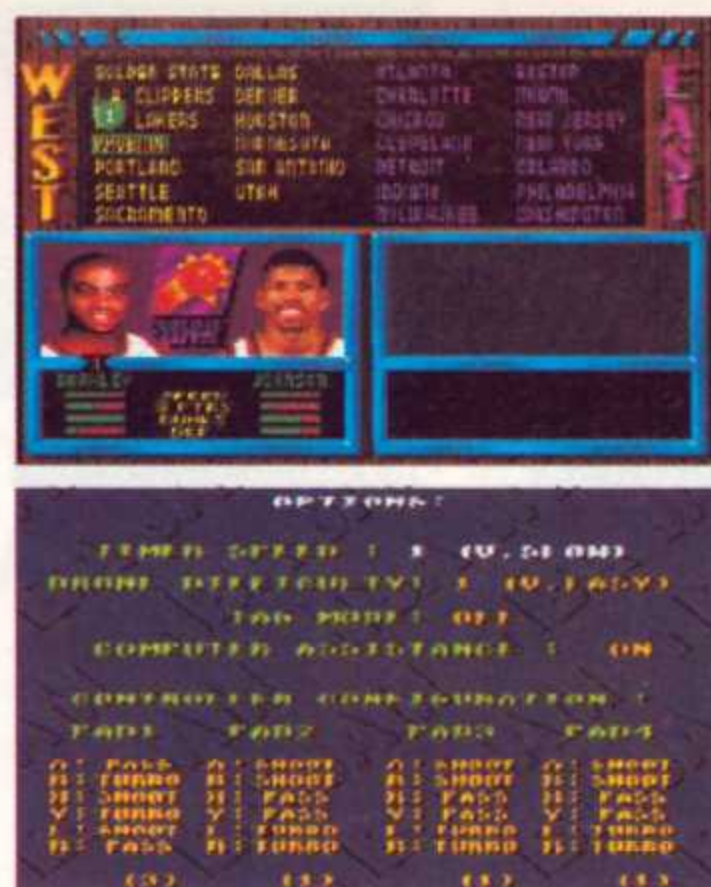
NBA Jam

Acclaim knöpft sich Midway zum zweiten mal vor

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MD, GG, GB
 BESONDERHEITEN: KEINE

Midways Spielhallenautomaten scheinen für Acclaim wie geschaffen, denn nach den zum größten Teil äußerst gelungenen Mortal Kombat-Konvertierungen drängt sich mit NBA Jam (zur Zeit beliebtester Automat in Amerika) ein weiterer potentieller Hit in den Vordergrund. Simulations-Freaks werden zunächst weniger begeistert sein, denn mit Basketball im üblichen Stil hat dieses abgefahrene Teil wenig zu tun. Statt wie gewohnt fünf Spieler übers Parkett huschen zu lassen, steuert Ihr nur zwei Akteure, jeweils die besten aus den 27 zur Wahl stehenden NBA-

Teams. Platzprobleme dürfte es somit auf dem Court kaum geben, falls doch, schafft Ihr Euch welchen, egal wie, denn Regeln gibt es keine. Ihr kontrolliert während des gesamten Matches immer den gleichen Spieler, der zu jeder Zeit, falls Euch die Konsole als Partner dient, Pässe anfordern kann. Für granatenstarke Dunks und hohenschimmlige Safeties brauchen die ballgewandten Riesen kein muskelaufbauförderndes Hormongesöff, denn gegen Midways Turbo-Turnschuhe hilft keine Chemie der Welt. Am oberen



Jeder Spieler hat verschiedene Stärken und Schwächen

Bildschirmrand befindet sich ein waagrecht Balken, der Euch die Turboreserve anzeigt. Diese regeneriert sich zwar immer wieder, bei zu häufigem Einsatz allerdings immer langsamer. Trotzdem ist man ständig versucht, die Sportschuhe zum glühen zu bringen, denn mit Turbospeed jagt eine abgefahrene Aktion die andere. So überzogen und übertrieben die Spielweise ist, soviel Spaß macht sie auch. NBA Jam hat also die Voraussetzungen, um ein würdiger Mortal Kombat-Nachfolger zu werden. (Stephan)



Dunkings aus zig-Meter Höhe sind keine Seltenheit



GUTE NEUIGKEITEN FÜR DEINEN GAME BOY

ACTION

In diesem schnellen Schießspiel ist es Deine Aufgabe die Menschheit zu retten. Auf der Reise durch 17 verschiedenen Länder kreuzen Geschöpfe wie Vögel, Schnecken und Krebse Deinen Weg. Bewege Dich mit Vorsicht durch die Landschaften!



ABENTEUER

Viele neue Abenteuer warten auf unseren Helden Master Higgins! Auf der Suche nach seiner Freundin gilt es massenhaft mutierte Monster auf acht unbekannten Inseln zu besiegen!



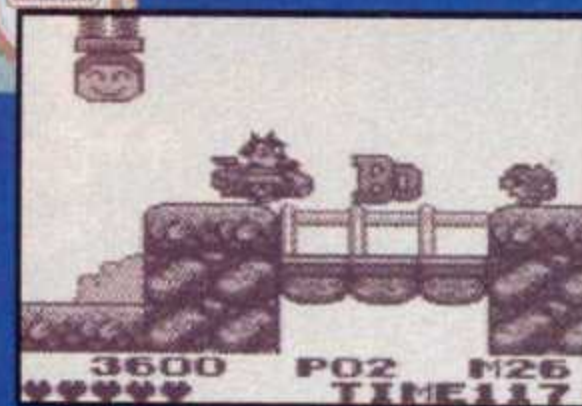
STRATEGIE

Es ist ein neuartiges elektronisches Brettspiel – es ist wie Schach – aber das ist nicht alles. Kämpfe mit Magie und den Schwertern Deiner Soldaten gegen die 24 Könige. Nutze auch die Möglichkeit eigene Spielfelder zu erzeugen!



CARTOON

Begleite den furchtlosen Felix bei der Befreiung von seiner Freundin Kitty! Auf dem Land, in der Luft und im Wasser lauern viele Gefahren auf Dich. Aber Vorsicht – Deine vielen Gegner sind mit allen Wassern gewaschen!



Gewinn-Coupon

Wenn Ihr die farbig hervorgehobenen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge anordnet, ergibt sich daraus ein bekannter 'Hudson'-Titel für das SNES, welchen Ihr mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig gegeneinander spielen könnt.

S U P E R

Name: _____

PLZ / Ort: _____

Straße: _____

Alter: _____ Dein Spielgerät: _____

Wir verlosen jeden Monat interessante Gewinne (T-Shirts, Uhren usw.) unter den Einsendungen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab geht die Post an:

Hudson Soft • Kennwort: GB-Gewinnspiel • Ferdinandstr. 2 • D - 20095 Hamburg

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

D - 20095 Hamburg

Castlevania The New Generation

Die düstere Saga rund um den edlen Belmont-Clan und dessen ewig wählender Kampf gegen den finsternen Grafen Dracula im fernen Transylvanien gehört zu den zeitlosen Spieleklassikern

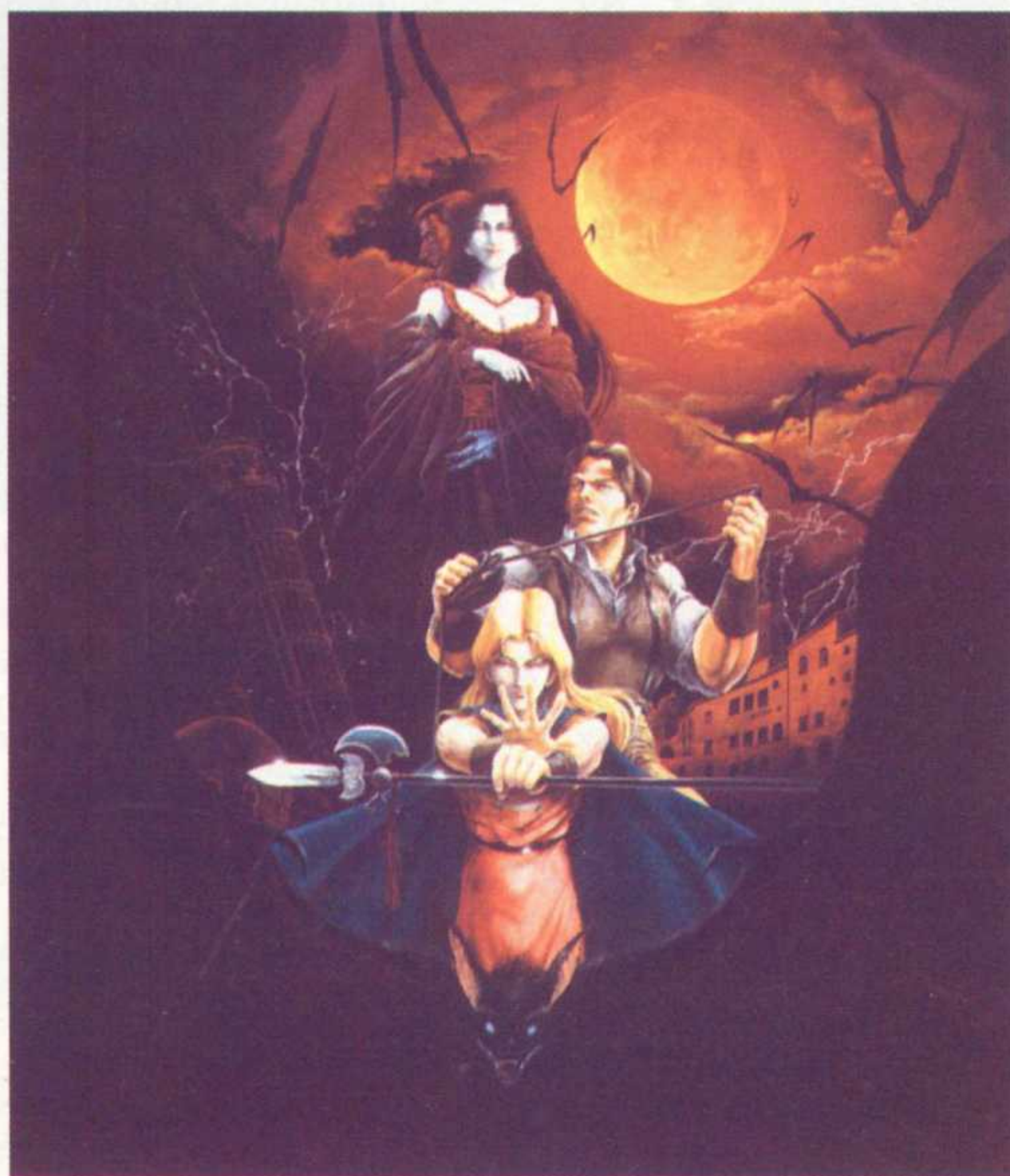
SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
BESONDERHEITEN: PASSWORT

Im neuesten Castlevania-Ableger The New Generation (USA, Europa) bzw Vampire Killer (Japan) habt Ihr erstmals zwei Figuren zur Auswahl. Sonst bleibt inhaltlich alles beim alten. Die rasante Vampirhatz führt Euch durch in etliche Abschnitte unterteilte Stages

mit Fledermäusen, Dämonen, Skeletten, Wölfen und anderen Untieren. Ihr irrt durch endlose Labyrinth, müßt die üble Brut des Grafen in die Flucht schlagen und Euch fetter Mittel- und Obermotze erwehren, um letztendlich dem Grafen den Heimweg zu seinem dunklen Reich zu leuchten. Anfangs seid Ihr nur mit einer mickrigen Peitsche bzw. einem Speer ausgestattet, aber das ausgeklügelte Extrawaffensystem erlaubt es, später auf handfestere Waffen wie Bumerangs oder Äxte auszuweichen, oder Ihr rüstet ein-



Skelette sind eines der wichtigsten Elemente im Spiel



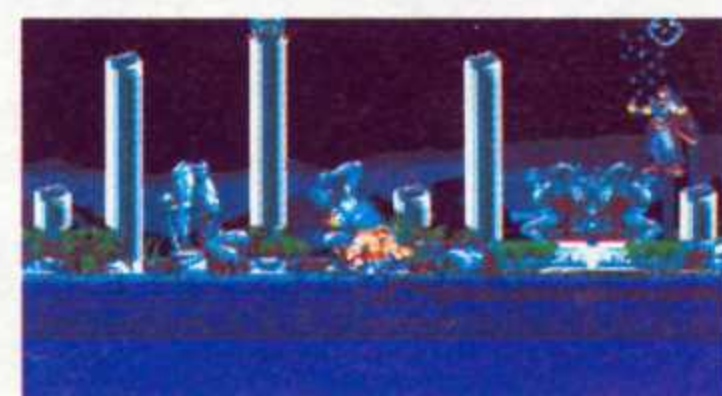
STAGE 1-5 - Zwischenendgegner



STAGE 1-11 - Endgegner

fach Eure Standardwaffe auf. Power Ups, Bonusleben, versteckte Gänge und Gegenstände, sowie das ausgeklügelte Leveldesign tun ihr übriges, um den Spielspaß stets auf hohem Niveau zu halten. Castlevania war halt schon immer ein Kultspiel, egal auf welchem System. Technisch gesehen gibt es jedoch Licht und Schatten. Geniale 3D-Runden wie beim Schiefen Turm von Pisa oder die aus Rocket Knight Adventures bekannten Spiegel-Effekte werden durch einige grafisch lieblos in Szene gesetzten Abschnitte jäh unterbrochen. Die Steuerung ist etwas haklig und die beiden Helden sind rucklig animiert. Die neu arrangierten Musikstücke aus Castlevania IV kommen dagegen wieder

ganz gut rüber. An die dichte Atmosphäre und das perfekte Gameplay der SN-Version kommt die New Generation nicht ran, was bleibt, ist eine MD-Umsetzung, aus der man zweifellos noch mehr hätte herausholen können; doch was soll's, Castlevania bleibt trotzdem fesselnd wie kaum ein Sega-Spiel zuvor, denn letztendlich hat das Spielprinzip den Ausschlag. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe. (Martin)



STAGE 2-3 - Zwischenendgegner



Rocket Knight Adventures läßt grüßen



STAGE 1-10 - Zwischenendgegner


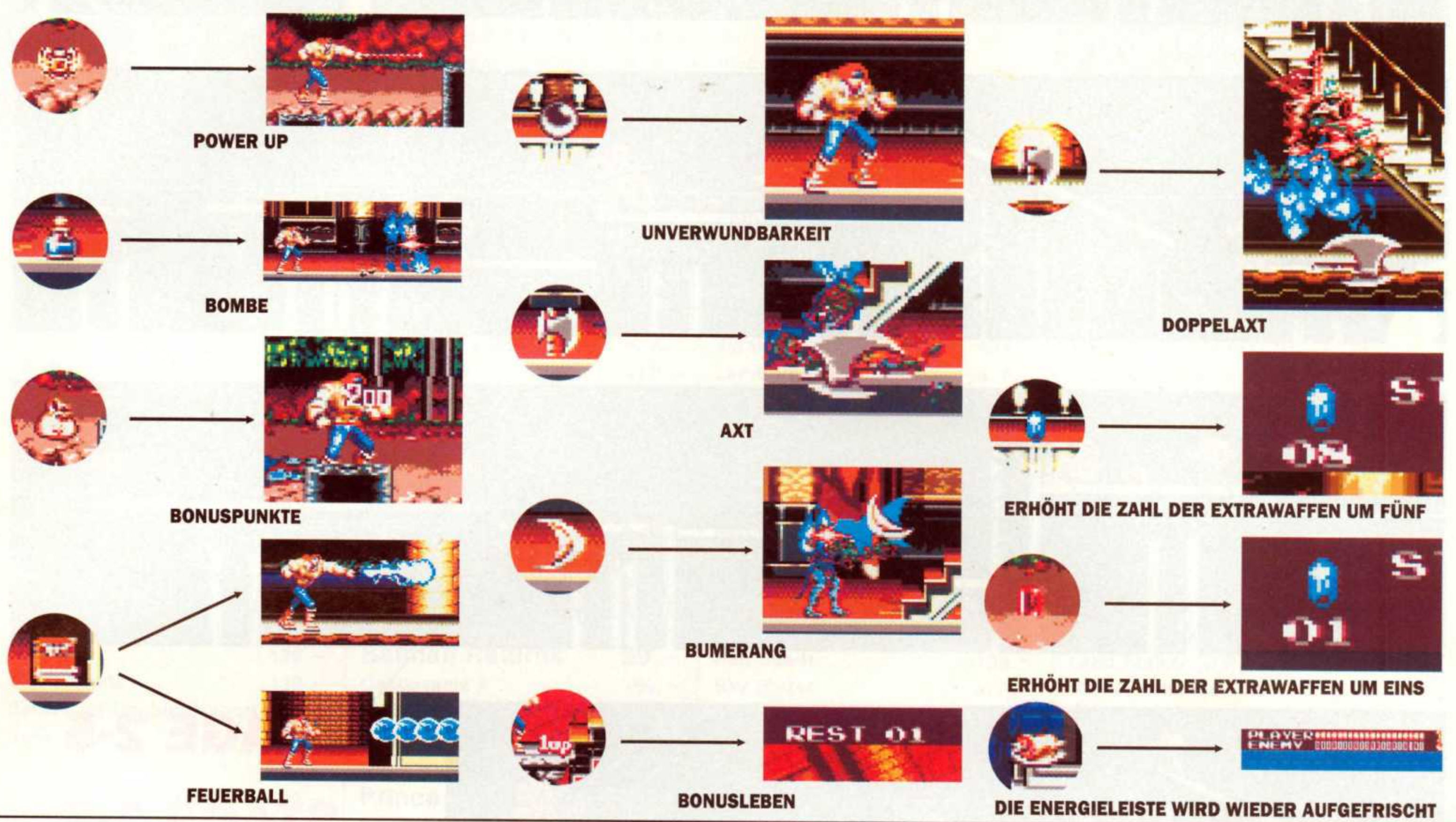


STAGE 2-3 - Zwischenendgegner

JOHN MORRIS
 BORN : DEC 12TH 1895
 IN TEXAS, USA
 WEAPON : VAMPIRE KILLER



ERIC LECARDE
 BORN : MAY 3RD 1892
 IN SEGOVIA, SPAIN
 WEAPON : ALGARDE SPEAR


Have you all ?? We have all !!

Mortal Kombat Automatenversion + Blut jetzt
 lieferbar für 199.00 DM JP.
 Laden + Versand in Stuttgart; Silberburgstr. 171(S-Bahn Feuersee)
 Ladenpreise können abweichen

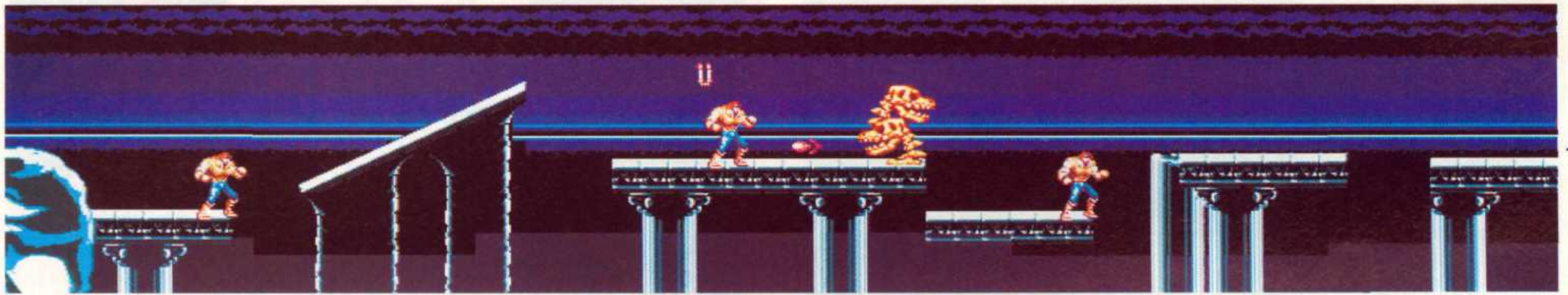
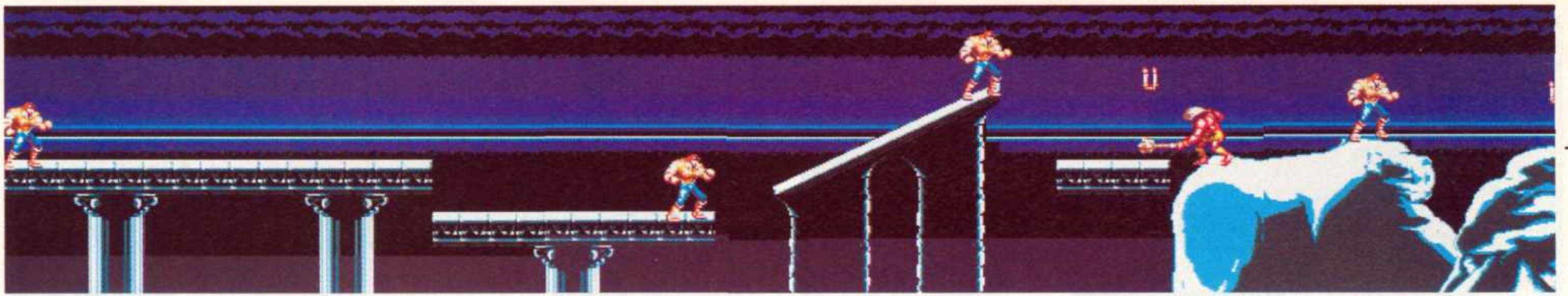
MEGA DRIVE		Mega CD		Super Nes		Atari Jaguar	
Art of Fighting	US 129.90	Anette Again	JP 109.90	Act Raiser II	US 129.90	Konsole + Spiel	559.00
Beauty and the Beast	US 119.90	Batman Returns	US 99.90	Alcahest	JP 159.90	Crescent Galaxy	Call
Eternal Champions	US 129.90	Cyborg 009	JP 179.90	Art of Fighting	US 139.90	Cybemorph	Call
Fifa Soccer	DT 109.90	Dune	DT 119.90	Battle Cars	US 129.90	Tiny Toons	Call
F-15 II	DT 109.90	Dolphin Ecco	US 99.90	Dragon Ball Z III	JP 199.90	Alien vs. Pradator	Call
Formula One	DT 110.00	Jaguar XJ 220	JP 109.90	E 1 Pole position	DT 124.90	F1 Jaguar Challenge	Call
Gauntlet 4	US 109.90	Jurassic Park	DT 119.90	Fatal Fury II	JP 169.90	Kasomi Ninjas	Call
Jack Nicklaus Golf	US 89.90	Keio Flying Squad.	JP 149.90	Human Grand Prix II	JP 169.90	Raiden	Call
Jurassic Park	US 89.90	Night Striker	US 119.90	Legend	US 134.90		
Land Stalker	DT 119.90	Night Trap	US 119.90	Lufia	US 129.90		
Mortal Kombat	US 119.90	Mortal Kombat	DT 119.90	Mega Man X	JP 159.90		
NHLPA Hockey '94	US 99.90	Robo Aleste	US 99.90	Mystica Ninja II	JP 179.90		
Nigel Mansell	US 114.90	Rise of the Dragon	JP 129.90	NBA Jam	US 149.90		
Pirates Gold	US 114.90	Ranman 1.5	JP 129.90	R-Type III	JP 169.90		
Shinobi III	US 89.90	Silpheed	DT 94.90	Ranma 1.5	DT 109.90		
Summer Challenge	US 79.90	Sonic	DT 89.90	Rushing Beat III	JP 149.90		
Winter Olympic	DT 119.90	Swiit	JP 149.90	Soulblazer	DT 124.90		
WWF Royal Rumble	DT 124.90	Terminator II	DT 119.90	Super Bowl	US 129.90		
		Thunderhawk	DT 114.90	Super Off Road Baja	US 94.90		
		Popoul Mail	JP 169.90	Tetris II	JP 144.90		
		Vay	JP 149.90	Tuff E Nuff	JP 79.90		

Konsole
 Mega CD I + 4 Spiele 669.00
 Mega CD II + 1 Spiel 589.00
 Super Nes US 269.00
 Super Famicom 349.00
 Mega Drive II + Aladdin 289.00
 Neo Geo Pal od. RGB 729.00

täglich Neuheiten !!!

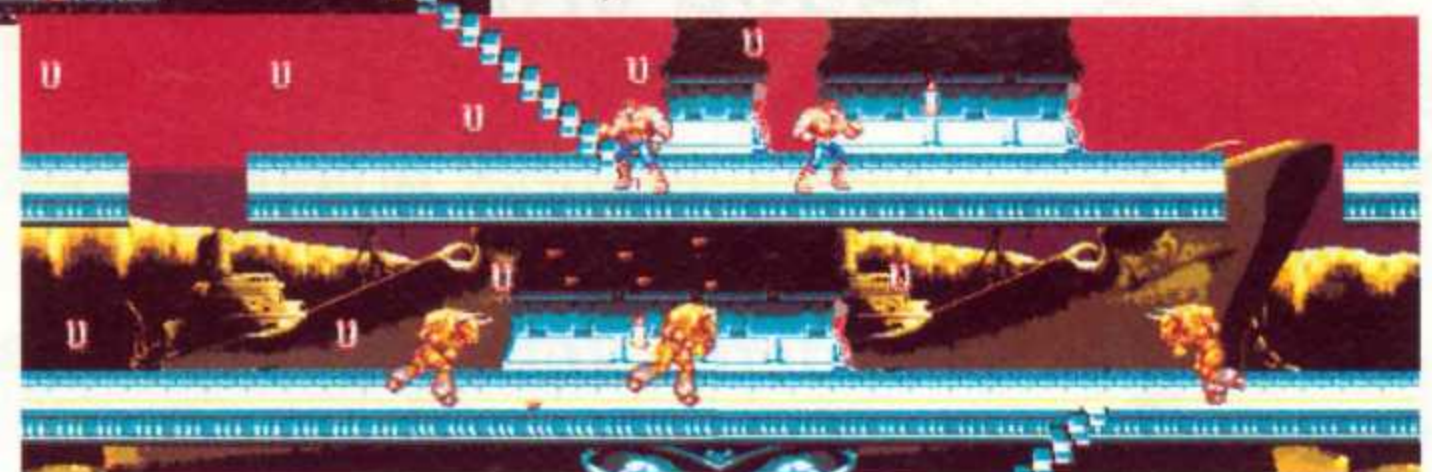
O.I.T.
 Order In Time
 Silberburgstr. 171
 70178 Stuttgart

Tel.: 0711 / 616 485



STAGE 2-5

STAGE 2-6



Castlevania Intro



Zwischenstationen

1988 Castlevania	NES
1989 Castlevania II Simon's Quest	NES
1991 Castlevania Adventure Castlevania II Belmont's Revenge	GB GB
1992 Super Castlevania IV Castlevania III Dracula's Curse	SNES NES
1993 Dracula X	PC-Engine

CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Händleranfragen
erwünscht

Telefon 06081/960 104 Mo-Fr 10H00-12H30
Telefax 06081/960 198 13H30-18H30

Telefon 069/79 50 09 0 Mo-Do 8H30-12H30 13H30-17H30
Telefax 069/79 50 09 20 Fr 7H30-12H30 13H30-16H30

SUPER NES USA	SUPER FAMICOM JAP	SUPER NINTENDO EUR	MEGADRIVE
Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel 249.- US/JP SFX Adaptor 29.- Universal Ad. Pro Version 39.- Action Replay Pro 99.- Pad Super 4 39.-	NEUHEITEN Dragon Ball Z 2 (Ver3) 199.- Fire Emblem (24Mbit) a. A. Goemon Fight 2 179.- Hokuto No Ken 7 179.- Human GP 2 189.- Joe & Mac 3 a. A. Lemmings 2 179.- Macross 169.- NBA Pro Basket 94 179.- Nau Tetris 2 169.- Pop'n Twin Bee a. A. Rockman X a. A. Rockman's Soccer a. A. R-Type 3 179.- Rushing Beat Shura 169.- Super Hockey 94 a. A. Super Mario Land 3 a. A. Super Puyo Puyo a. A. Super Star Wars 2 a. A. T2: Arcade Game a. A. TMNT Mutant a. A. Top Racer 2 a. A. World Class Rugby 2 a. A.	Addams Family 2 109.- Aero the Acrobat 137.- Aladdin 139.- Alien 3 99.- Asterix 99.- Bulls vs Blazers 109.- B.O.B 99.- Cool Spot 135.- Empire Strikes back a. A. Equinox a. A. F1 Pole Position 139.- Fighting Spirit 99.- Flasback a. A. Jurassic Park 129.- Lamborghini a. A. Lemmings 139.- Lost Vikings 119.- Might & Magic 2 a. A. Mortal Kombat 129.- Mr Nuts 115.- NHLPA Hockey' 93 119.- Nigel Mansell 129.- Pocky & Rocky 119.- Ramna 1/2 2 149.- Royal Rumble 149.- Run Saber 139.- Sky Blazer a. A. Spiderman X Men 109.- Street Fighter 2 Turbo 129.- Striker (Cantona) 119.- Super Mario All Stars 99.- Super R-Type 59.- Wld League Basket Ball 109.- World Class Rugby 119.- World Heroes a. A. X Men 109.-	Konsole MEGA 2 199.- MegaDrive 2 + Aladdin 299.- Japan Adaptor 19.- Universal Adaptor 39.- Aladdin (EUR) 109.- Asterix (EUR) 119.- Best of the best a.A. Block Out (JP) 29.- Brett Hull Hockey (US) a.A. Bulls vs Blazers 109.- Chuck Rock 2 (EUR) 119.- Cliffhanger (EUR) 119.- Davis Cup Tennis (EUR) 119.- Dinosaurs for Hire (USA) 79.- Donald Quack Shot 39.- Eternal Champions a. A. F1 (incl. Bat) 129.- F-117 (US) a.A. Fatal Fury (JP) 79.- FIFA International Soccer 109.- Flash Back (EUR) 109.- Formula 1 109.- Goofy (US) a.A. Jungle Strike (EUR) 99.- Jurassic Park (US) 109.- Land Stalker (US) 119.- Mickey Ultimate Chal.(US) a. A. Mickey & Donald (JP) 69.- Monaco GP 2 39.- NHL Hockey 94 (4 Sp) 109.- Nigel Mansell (US) 109.- Robocop vs Terminator 119.- Rocket Knight Adv (JP/Eur) 99.- Shining Force (EUR) 99.- Sonic (JP) 29.- Sonic 2 (JP) 59.- Sonic 3 a. A. Sonic Spinball 109.- Street Fighter 2' 139.- Thunderforce 3 (JP) 49.- Tiny Toon (EUR) 99.- Toe Jam & Earl (JP) 29.- Virtual Pinball (EUR) 119.- Winter Olympics 119.- Wonderboy 3 (JP) 29.- X Men (EUR) 109.- Zombies a. m. N. 109.- Zool (EUR) 119.- Mortal Kombat (EUR) 109.-
NEUHEITEN Champ's World Class Soccer NFL Quarterback Club a. A. T2: Arcade Game a. A. Cliffhanger 139.- Jim Power 139.- NBA Showdown 149.- Equinox 139.- FlashBack 149.- Megaman X 149.- NHL' Hockey 94 139.- Paladin's Quest 139.- Pink Panther 139.- Romance 3 Kingdoms 3 169.- Run Saber 139.- Secret of Mana 139.- S. Empire Strikes Back 149.- TMNT: Tourna. Fighters 149.- Worldwide Soccer 139.-	Art of Fighting 169.- Batman Returns 59.- Castlevania 4 69.- Dragon Ball Z2 109.- Final Fight 2 79.- Nigel Mansell (K. JP) 119.- Prince Of Persia 49.- Ramna 1/2 1 119.- Ramna 1/2 2 149.- Ramna 1/2 3 169.- Royal Conquest 49.- Rushing Beat 49.- Rushing Beat 2 69.- Seiken den Setsu 139.- (Legend of Star Sword 2) Star Wars 109.- Super Volleyball 2 99.- The Rocketeer(lim) 39.- Valken (Cybernator) 109.-	MEGA CD Mega CD 2 (Ohne Spiel) 499.- CD X PRO Converter 109.- Cool Spot (US) a. A. Dracula 139.- Dune (EUR) a. A. Final Fight (JP) 69.- Microcosm (US) 139.- Prince of Persia (JP) 69.- Silpheed (JP) 109.- Sonic (JP) 109.- Sun of Chuck (US) 139.-	
Sim Ant 129.- Battle Toads 119.- BattleT. vs Double Dragon 139.- Bubsy 109.- Cool Spot 109.- Championship Pool 139.- Fatal Fury 109.- Actraiser 2 139.- Lethal Weapon 89.- Goof Troop 119.- GP-1 139.- Lamborghini (2 Sp.) 139.- Aladdin 139.- Mechwarrior 129.- Robocop vs Terminator 129.- Rock 'N Roll Racing 129.- Rocky Rodent 129.- Sim City 95.- Clay Fighter (2 Sp.) 139.- Sonic Blastman 109.- Daffy Duck 129.- Super Turrigan 109.- Sunsets Riders 129.- Super Bomberman + Multitap 139.- The 7th Saga 139.- Utopia 129.- Dracula 129.- Zombies a.m.N. 125.- Yoshi's Cookie 109.-	MEHR TITEL VORRATIG RUFEN SIE BITTE AN GAME BOY Duck Tales 2 69.- F1 POLE POSITION 69.- Final Fantasy Legend 3 89.- Humans Vikings Child 69.- Lemmings 59.- Mortal Kombat 69.- Tiny toons 69.- Zelda 69.-		
			AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS 749.- 3 DO PANASONIC + CRASH N' BURN NTSC 1749.- PAL 1849.- JAGUAR MIT 1 SPIEL 599.-

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS	Kunden-Nr. :	Tel. :	Geburtsdatum :
			Name :	Vorname :	
			Anschrift :		
			Postleitzahl : Ort :		
			Unterschrift		
			Euroscheck (Bis DEM 400) : <input type="checkbox"/> Per Nachnahme : <input type="checkbox"/>		

* Porto Inland DM 9,- + DM 3,- per Nachnahme
(Zustellgebühr bezahlt ab 100,- DM)
(zzgl. Nachnahme-Gebühr DM 3,-)
Ausland nur Vorkasse DM 18,-

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Ground Zero Texas

Unheimliche Begegnung Der interaktiven Art, oder so ähnlich

SYSTEM: MEGA CD II
 HERSTELLER: SONY IMAGESOFT
 DATENTRÄGER: 2 CD USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FRÜHJAHR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: KEINE



In El Cadron, einer kleinen Stadt in Texas, geht mächtig die Post ab. Außerirdische in Menschengestalt sind wieder mal dabei, die Erde zu unterjochen. Als good Guy zeigt Ihr diesen

natürlich, wo der Bartel den Most holt. Mit einem neuartigen Waffensystem, ferngesteuerten Kameras mit integrierten Laserkanonen, habt Ihr die vier wichtigsten Punkte der Stadt unter Eurer

Kontrolle, das Problem ist nur, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Hierbei helfen Euch vier Agenten, die wichtige und spielentscheidende Informationen liefern und gegebenenfalls eine zerstörte Kamera reparieren. Die Aliens kennen Eure Helfer allerdings auch und versuchen ständig, diese auszuschalten, was Ihr unbedingt verhindern müßt.

Einschränkung bestätigen, die Figuren wechselten bei jedem Neustart wie andere Leute Socken ihren Charakter von Gut nach Böse und umgekehrt, was die Spannung, zugleich aber auch die Frustration anhebt, denn ein einziger Fehlschuß auf Zivilpersonen sorgt für ein abruptes Ende, und Continues sind leider Fehlangeize. Ground Zero kann im Grunde als Lethal Enforcers-Verschnitt bezeichnet werden, hat aber zwei entscheidende Vorteile gegenüber dieser recht hirnlosen Baller-Orgie. Zum einen wurde das Ganze in eine sehr interessante Story gepackt, die als zweites auch gleich den Moral-Hütern unseres Landes kräftig den Wind aus den Segeln nimmt, da keine Menschen erschossen werden, sondern skrupellose Aliens. Ich werde auf jeden Fall, sobald ich ein wenig Zeit habe, den außerirdischen Fuzzies anständig in deren Allerwertesten treten. (Stephan)



Mit vier dieser Wunderwaffen versucht Ihr die Kontrolle über das exteritoriale Chaos zu behalten



Die Aliens zögern keine Sekunde und schießen sofort

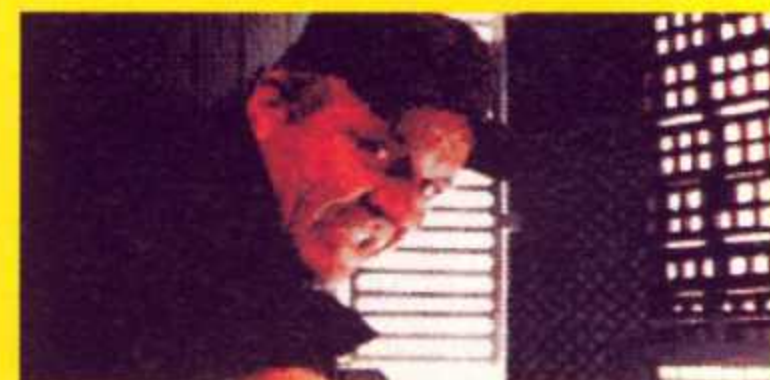


Blutgeier werden enttäuscht, diese Außerirdischen verspritzen keine Körperflüssigkeiten



Neben vier Agenten erweist sich auch der Schutzschild als Hilfe

Big Boss:



Falls Ihr zu oft vorbeischießen solltet, gibt's 'nen ordentlichen Anpiff vom Vorgesetzten, falls Ihr versagen solltet, gibt's ordentlich was auf die Mütze

DREAMSCAPE

CLUB

AN / VERKAUF VON NEUEN & GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

AUCH LADENVERKAUF IN OSNABRÜCK
09.00 - 18.00 tägl.... Sa. geschlossen



SCHEPELER STR. 3 - HOF

49074 OSNABRÜCK

SUPER NINTENDO

TITEL (D= DEUTSCH)	CLUB / PREIS
GOOF TROOP D	104,90 119,90
EMPIRE S. BACK D	119,90 149,90
MICKY'S CHALLENGE D	119,90 149,90
OPERATION L BOMB D	109,90 139,90
DAFFY DUCK D	AUF ANFRAGE
ROCKN ROLL RACING D	
FLASHBACK D	
SOUL BLAZER D	
SHADOWRUN	
R. COP VS TERM. D	

MEGA DRIVE

TITEL	CLUB / PREIS
VIRTUAL PINBALL	..99,90 109,90
LHX ATTACK II	..99,90 109,90
JAMES POND III	104,90 119,90
ETERNAL CHAMPIONS	124,90 139,90
LANDSTALKER	119,90 139,90
DRAGONS REVENGE	..99,90 119,90
SONIC III	124,90 149,90
TOE JAM & EARL II	109,90 129,90
F117 NIGHTSTORM	Demnächst
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE	

MANGA VIDEO

TITEL	CLUB / PREIS
BUBBLEGUM CRISIS (TEIL 1 bis 8 je Stk.)	69,90 79,00
FREEMAN 1/2/3	34,90 39,90
DOMMED MPOLIS 1/2/3	49,90 54,90
LEG. OF OVERFIELD 1/2	49,90 54,90
WICKED CITY	64,90 69,90
SILVER TWILIGHT	49,90 59,90
THUNDER PRINCE	39,90 44,90
FALCON 7	69,90 79,90
VENUS WARS	54,90 59,90
MEHR TITEL AUF ANFRAGE	
VERSAND NUR FÜR CLUBMITGLIEDER WEGEN ALTERSNACHWEIS	

NEO GEO

TITEL (GEBRAUCHT)	CLUB / PREIS
KONSOLE + 1 PAD	530,00 550,00
SAMURAI SHOWDOWN	275,00 290,00
WORLD HEROES II	275,00 290,00
FATAL FURY II	275,00 290,00
SENGOKU II	275,00 290,00
VIEW POINT	500,00 525,00
BASEBALL STARS II	255,00 270,00
SUPER SIDEKICKS	235,00 250,00
ART OF FIGHTING II	275,00 290,00
SUPER SPY	115,00 130,00
(STÄNDIG WECHSELNDES LAGER)	

PHILLIPS CDI

TITEL	CLUB / PREIS
HARDWARE	948,00 998,00
VOYEUR	89,90 99,90
ESC. F. CYBERCITY	89,90 99,90
DEF. OF THE CROWN	39,90 49,90
LORDS OF RISING SUN	69,90 79,90
P. SPRINGS OPEN	89,90 99,90
BATTLESHIP	64,90 69,90
LINK	89,90 99,90
ZELDA	89,90 99,90
INCA	89,90 99,90
MEHR AUF ANFRAGE	

SONDERANGEBOTE

S. NES (NEU U.S.)	CLUB / PREIS
REN & STIMPY	79,90 89,90
LEG. OF THE RING	79,90 89,90
RUN SABER	79,90 89,90
ROCKY RODENT	79,90 89,90
WORLD HEROES	89,90 99,90
TRODDLERS	79,90 89,90
SUPER WIDGET	79,90 89,90
LOCK ON	79,90 89,90
TUFF N NUFF	79,90 89,90
KENDO RAGE	79,90 89,90
GP 1	79,90 89,90

0541 - 57014 / 15 / 21 DER CLUB

- ★ MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 30,- DM. BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN 1 - 2 MONATE VOR ERSCHEINUNGSDATUM IHR SPIEL VOR-BESTELLEN.
- ★ IN DEN KOMMENDEN MONATEN WERDEN WIR EINE REIHE VON VERANSTALTUNGEN UND VERLOSUNGEN DURCHFÜHREN. FÜR UNSERE MITGLIEDER WARTEN VIELE SCHÖNE PREISE.
- ★ JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI AUSTRITT BEDARF ES KEINER KÜNDIGUNG.



MITGLIED AUSWEIS

UNTERZEICHNET
CLUB - 0541

★ BEI GEBR. NEO GEO SPAREN SIE BIS ZU 15,- DM

★ BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM

IHR KÖNNT HEUTE NOCH IHR CLUBANTRAG BEI UNS ANFORDERN MIT EIN SELBSTFRANKIERTEN UMSCHLAG FÜR 1,- DM, ALSO MITMACHEN UND MITSPAREN.



NEUTOPIA BERLIN
ROLLENSPIELE & ZINNFIGUREN
VOLLE SORTIMENT AUF ANFRAGE
TEL 030 - 434 7006

NEUTOPIA BERLIN
BATTLETECH ZENTRALE & MANGA VIDEO
Mo. - Fr. 10 - 19.00 Do. 10 - 20.30
Sa. 10 - 16.00
Tel. 030 - 434 7006
Fax. 030 - 434 7990
Direkt am Tegel - Center
Bernstorffstr. 13 13507 Berlin

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

WWF Rage In The Cage CD

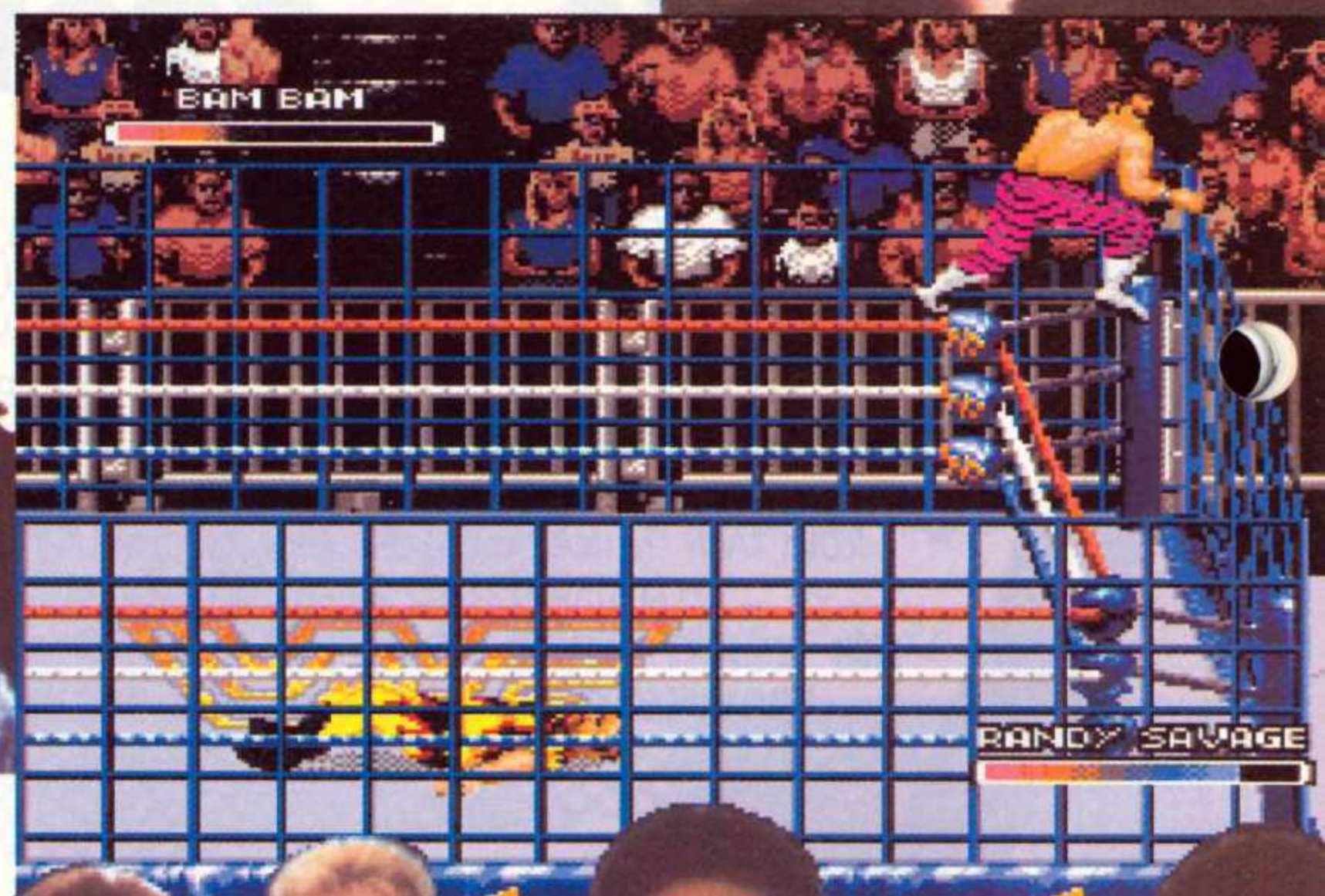
Die unbestritten populärste Wrestling-Liga der Welt ist die WWF. Nun werden Superstars wie Hulk Hogan, Undertaker oder Randy Savage, ihrer Größe angemessen, auf CD gebannt

SYSTEM:MEGA DRIVE
 HERSTELLER:ACCLAIM
 DATENTRÄGER:CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:JANUAR/FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 BESONDERHEITEN:KEINE



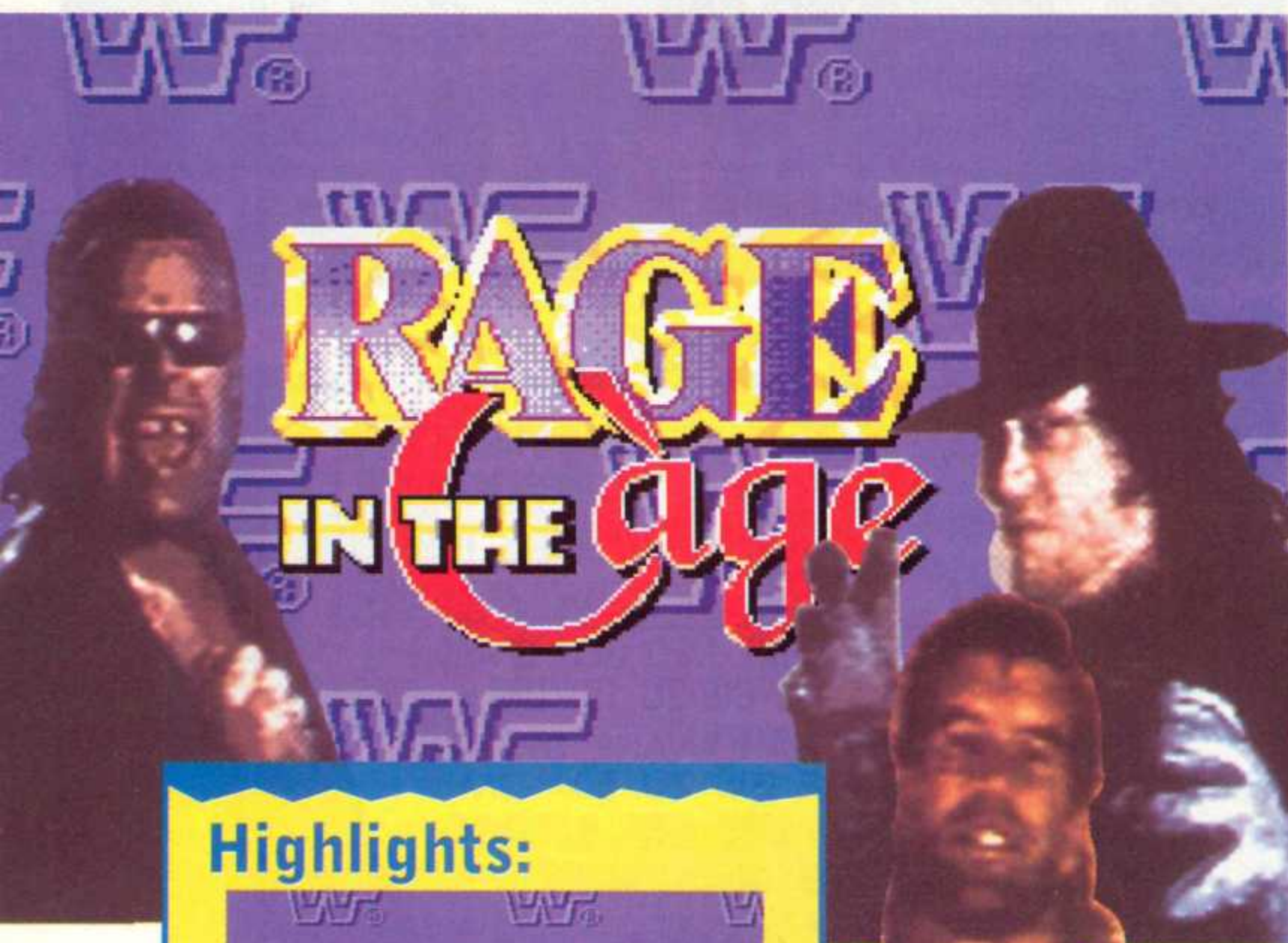
IRS kurz vor der Plättung

tet Ihr das Spektakel nicht nehmen, denn die Kämpfer haben nicht die Dimensionen ihrer realen Vorbilder, d.h. auch ein Yokozuna kann geslammt oder ein Hulk Hogan gepinnt werden. Am originellsten sind die individuellen Finishing Moves. Habt Ihr einen Gegner ausreichend bearbeitet, könnt Ihr ihn mit einem Razors Edge, einer Power Bomb oder einem Pile Driver ins ROM-Nirvana befördern. Team-Kampf und Brawl Matches wurden auch nicht ausgespart, eigentlich eine sichere Bank für einen donnernden Erfolg. Der gegenüber den Modul-Versionen günstigere Preis der CD läßt zusätzlich aufhorchen. (Götz)



Kaum einer, der den Kinderschuhen entwachsen, bekennt sich zu seiner Faszination für die lebenden Comic-Figuren, sprich den Catchern der WWF. Für alle, die also im stillen Kämmerlein von einer Karriere als Wrestler träumen, gibt's wieder Nachschub, diesmal auf CD, denn Wrestling ist Show und nicht nur Kampf. Deshalb

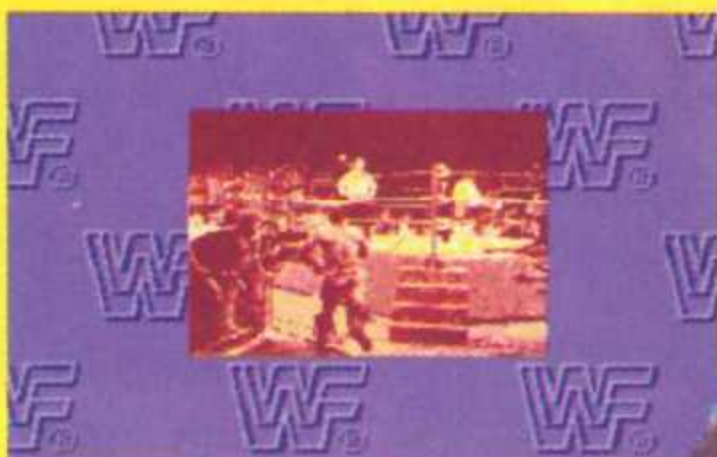
setzt die aktuelle WWF mit Voice Samples, 20 (!) Kämpfern und digitalisierten Kampfsequenzen noch eins drauf und berücksichtigt schlicht und ergreifend alles, was den eigentlichen Reiz des "Sports" ausmacht. Zwar wurde der Royal Rumble weggelassen, dafür gibt's den nicht weniger reizvollen Käfig-Kampf. Allzu ernst soll-



Highlights:



RRRAZORRR RRRAMON !!!

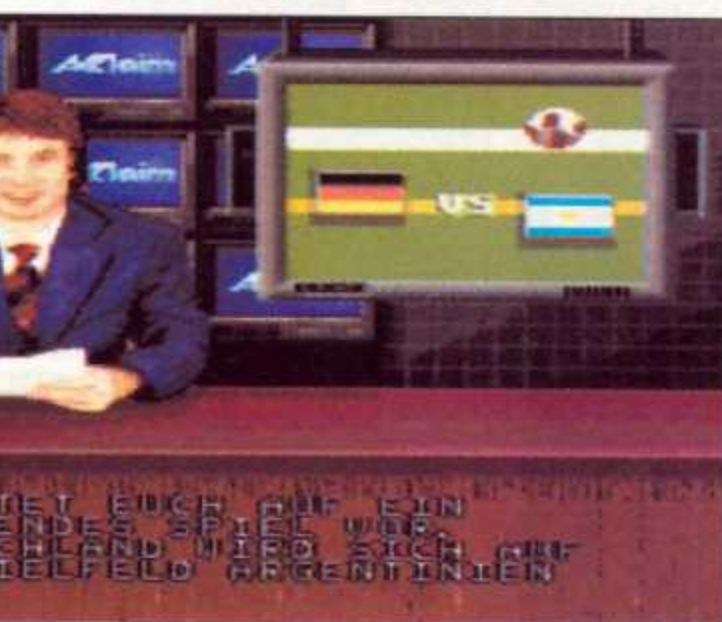


Voll digitalisierte Kampfsequenzen

Champions' League Soccer

Basketball, American Football und Fußball, Acclaim startet einen Großangriff

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: PASSWORT



Fußball-Simulationen ohne Ende! Mit Champions' League Soccer schickt nun also auch Acclaim einen Kandidaten um die Gunst der Käufer aufs Spielfeld. 32 Nationalmannschaften stehen zur Wahl, inklusive Deutschland als bestem Team, die entweder freundschaftlich aufeinandertreffen oder ein komplettes Weltmeisterschaftsturnier bestreiten. Zu Spielbeginn fallen zwei Dinge auf: Zum einen laufen die Akteure dermaßen nach vorne gebeugt, daß man jeden Augenblick mit deren Umfallen rechnet. Zum zweiten

erweist sich die Steuerung als äußerst gewöhnungsbedürftig. Um anständig Power hinter seine Aktionen zu bringen, müssen die Feuerknöpfe eine Zeitlang gehalten werden. Dies gilt aber nicht nur für Schüsse oder Flanken, auch Hineingrätschen oder Umstoßen wird so wesentlich effektiver. Das Geschehen auf dem Rasen wirkt bisher noch etwas hölzern und verkrampft, was aber mit daran liegt, daß ich die Spieler noch nicht so

kontrollieren kann, wie ich mir das eigentlich vorstelle. Warten wir die endgültige Version ab, dann zeigt sich, welche Rolle die Champions in der immer stärker werdenden Konsolen-Liga einnehmen können. (Stephan)

Besonderes:



Alle Spieler laufen extrem vorgebeugt



Jubeln können sie schon perfekt

Ob Sonic, Cool Spot oder Leo, alle kaufen Games bei Theo



Landstalker (MD) 119,-

Mega Drive

- Aladdin Set 289.00
- Mega Drive II 199.00
- Mega Drive II Sonic 2 Set SMD .. 289.00
- MD2 4-Spieler-Adaptor EA 59.00
- 4-Spieler-Adaptor Sega 59.00
- 6 Button Control Pad 39.00
- Aladdin 119.00
- Asterix 119.00
- Brett Hull Hockey (Feb) 89.-
- Chuck Rock 2 109.00
- Dragons Revenge 114.00
- Eternal Champions (Feb) 139.00
- F-1 109.00
- F-15 Strike Eagle II 129.00
- FIFA International Soccer 109.00
- Gauntlet 4 (4 Spieler) 109.00
- John_Madden_Football 94 119.00
- Landstalker 119.00
- NHL Hockey '94 109.00
- Pele Soccer 94.00
- Puggsy 109.00
- Robocop 3 109.00
- Sensible Soccer 119.00
- Shining Force 124.00
- Sonic 3 (rechtz. vorbestellen) 139.00
- Spider-Man/X-Men Arc. Reve 109.00
- Streetfighter 2' Special 134.00
- ToeJam & Earl 2 MD 119.00
- Turtles Tournament Fighters 129.00
- Virtua Racing (März) 189.00
- WWF Royal Rumble 129.00
- Winter Olympics 119.00
- Wiz' n'Liz 109.00
- Zool 109.00

Mega CD II

- Mega CD II ohne Spiel 499.00
- 1 Jahr Garantie
- Indiana Jones CD 119.00
- Joe Montana Football CD 109.-
- Microcosm 119.00

- Monkey Island CD (Jan) 119.-
- NHL '94 CD 119.-
- Puggsy CD 99.-
- Powermonger CD (Jan) 119.-
- Silpheed CD 89.-
- Sonic CD 89.-
- Thunderhawk CD 109.-
- WWF CD 89.-

Game Gear

- Game Gear Multi TV Set 289.00
- Aladdin 79.00
- Jungle Book 84.00
- Sensible Soccer 59.00
- Star Wars 89.00
- Winter Olympics 84.00

Master System

- Aladdin 94.00
- Asterix 2 84.00
- Donald Duck 2 89.00
- Jungle Book 89.00
- Sensible Soccer 79.00
- Star Wars 79.00
- Winter Olympics 89.00
- Wonderboy in Monsterw. 59.00

Super Nintendo

- Power Station SN 189.00
- Super Nintendo + Mort. Kombat . 309.00
- Aladdin 119.00
- Chuck Rock 99.00
- Cool Spot 129.00
- Daffy Duck 119.00
- Flashback 139.00
- Jurassic Park 139.00
- Mech Warrior 139.00
- Mickey's Challenge 139.00
- Mystic Quest 94.00
- Nigel Mansell's World Ch 129.00
- Plok 94.00
- Pocky & Rocky 139.00
- Sensible Soccer 134.00
- Skyblazer 129.00
- Street Fighter 2' Turbo 129.00
- Striker 139.00
- Sunset Riders 129.00
- Super Bomberman 109.00
- Super Mario All Stars 89.00
- S. Star Wars 2 (März) 139.00
- Terminator Judgment Day 129.-

- Total Carnage 139.00
- Trolls 129.00
- Turtles Tournament Fighters 139.00

NES

- Darkwing Duck 94.00
- Star Trek Next Generation 99.00
- Tiny Toon 2 99.00
- Turtles Tournament Fighters 99.00
- WWF King of the Ring 129.00

Game Boy

- Batterieset II Orig. Nintendo 49.00
- Castle Quest 69.00
- Darkwing Duck 59.00
- Felix The Cat 59.00
- Mortal Kombat 69.00
- Speedy Gonzales 69.00
- Star Trek Next Generation 64.00
- Tiny Toon Adventures II 69.00
- Turtles III Radical Rescue 69.00
- WCW-The Main Event (Jan) 64.00
- WWF Superstars 3 King o.t.Ring ... 69.00

Neujahrspreisknüller:

Mega Drive:

- Bubsy 69.00
- Hook 89.00
- Flintstones 69.00
- Turtles Hyp. Heast 79.00
- Agassi Tennis 79.00
- Empire of Steel 49.00
- Talespin 39.00
- Talmit's Adventure 39.00



Thunderhawk (MD-CD) 109,-

Super Nintendo:

- R-Type 49.00
- Aero The Acrobat 99.00
- Asterix 99.00
- Road Runner 99.00
- Bubsy 89.00
- GP-1 89.00
- Hook 89.00
- Incr. Crash Dummies 89.00
- Mario Is Missing 99.00
- Starwing 79.00

Game Boy:

- Alien 3 29.00
- Nemesis 29.00
- Burai Fighter 29.00
- Spiderman 3 29.00
- Kid Ikarus 29.00
- Terminator 19.00

NES:

- Robin Hood 39.00
- Prince Of Persia 39.00

nur solange Vorrat reicht!

Theo
KRANZ
VERSAND
 & LADEN

Täglich Neuheiten

**In punkto
 Schnelligkeit:
 Absolute Spitze**
 Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnelldpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Referenz **Fußball** 91%

FIFA Soccer

Mega Drive

Grafik und Sound setzen neue Maßstäbe, zuzüglich einer exzellenten Spielbarkeit stürmt EAs Simulation an die Tabellenspitze.

Referenz **Jump'n Shoot** 88%

Super Turrican

Super Nintendo

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



Referenz **Action-Adventure** 91%

Landstalker

Mega Drive

Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Climax haut rein und stürzt nebenbei Link vom Thron.



Referenz **Shoot'em Up** 90%

Starwing

Super Nintendo

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

Referenz **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Referenz **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo

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.

Referenz **Rollenspiel** 83%

Mystic Quest

Super Nintendo

Professionell gemachtes RPG von den Square Soft-Routiniers. Das perfekte Spiel für Einsteiger.

Referenz **Denkspiel** 87%

Cosmo Gang The Puzzle

Super Nintendo

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

Referenz **Eishockey** 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive

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

Referenz **Basketball** 85%

World League Basketball

Super Nintendo

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

Referenz **Golf** 84%

PGA Tour Golf II

Mega Drive

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

Referenz **Strategie** 87%

Shining Force

Mega Drive

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

Referenz **Beat'em Up** 93%

Street Fighter

Special Edition/Turbo Edition

Mega Drive/Super Nintendo

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



Referenz **Football** 87%

Madden '94

Super Nintendo

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

Referenz **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

Super Nintendo

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

Um Euch einen besseren Spielevergleich zu bieten, gibt es für jede Spielsparte eine Referenz, d.h. dieses Spiel ist unserer Meinung nach das jeweils beste Modul seines Genres. Dabei gehen wir systemumfassend vor, sprich Super Mario All Stars auf dem Super Nintendo halten wir z.B. für das beste Jump'n Run aller Systeme. Neo Geo- und Importspiele bleiben allerdings bei diesem Spielevergleich außen vor, da SNKs Konsole bis jetzt in Deutschland noch nicht so verbreitet ist, und Importmodule nur einen kleinen Leserkreis ansprechen.

World Heroes

Und schon wieder eine Neo Geo-Umsetzung fürs Super Nintendo; diesmal nahm Sunsoft die Sache in die Hand

Wer ist der beste Kämpfer aller Zeiten? Eine interessante Frage, die sich unter anderem auch ein imaginärer Wissenschaftler stellte und kurzerhand eine Zeitmaschine konstruierte, die es ihm ermöglichte, z.B. Bruce Lee gegen Dschingis Khan antreten zu lassen. Alpha machte daraus ein Street Fighter-Plagiat fürs Neo Geo mit dem vielsagenden Namen World Heroes. Die Kämpfer wurden bunt zusammengewürfelt: Janne (eine flotte Französin mit Schwert), Muscle Power (ein Ami-Catcher im Hulk Hogan-Look), J. Carn (ein Breitmaulfrosch mit

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

Dschingis Khan-Ambitionen), Rasputin (ein russischer Mönch und Magier), Brocken (ursprünglich war er SS-Offizier, für die deutsche Version wurde er jedoch umdesigned), Hanzo und Fuuma (zwei japa-



Stefan: Was Sunsoft hier geleistet hat, ist wirklich nicht von schlechten (Technik) Eltern. Die Grafik erinnert doch sehr stark an die NG-Version und der Sound sticht den von Art Of Fighting (SN) locker aus. Aber wie bei oben erwähntem Spiel solltet Ihr bei den World Heroes den Schwierigkeitsgrad mindestens auf "vier" stellen, sonst werdet Ihr Gee Gus schneller zu Gesicht bekommen als Euch lieb sein wird. Aber genug der Lobes-

hymnen über die technische Seite, denn World Heroes ist spielerisch eine wilde Hauerei mit kaum Möglichkeiten, eine ordentliche Taktik auszutüfteln bzw. zu verwirklichen. Mit diesem 16 Megs-Modul haben die Jungs von Sunsoft die schlechteste Wahl im NG-Prügelreigen getroffen, denn schon das war kein überragender Hit. Wer aber meint, er bräuchte diese Prügelumsetzung unbedingt, dem sei gesagt, daß er trotz der Mankos einen einigermaßen guten Vertreter des Prügelgenres auf dem SN erhält.



Und hier der Dragon Level als Megascreenshot

Alle Helden auf einen Blick



Hanzo



Dragon



Fuuna



J. Carn



Janne



Muscle Power



Brocken



Rasputin

nische Ninjas) und last not least Dragon (ein mehr als auffälliger Bruce Lee-Ver-schnitt). Das kleine Fünkchen Innovation, das World Heroes aus der Masse herausheben soll, ist der sogenannte Fatal Match-Modus, bei dem im Gegensatz zum normalen Spiel Minen am Boden verstreut liegen oder der Ring unter Starkstrom steht. Ansonsten wird nach den altbekannten Regeln solange gefightet,

bis einer zwei Runden für sich entschieden hat, aber Ihr kennt das ja nur zu genau, nicht wahr?



Wer die Wahl hat, hat die Qual!



Wenn Janne sich totlacht, kommt der Haß auf!



Schickt der Brocken eine Missile, brennt der Dragon halt ein bisschen!



Grillparty im Ring!



Philipp: Man steigert sich: Die Neo Geo-Umsetzungen werden immer besser, wie auch Art Of Fighting ein-drucksvoll

beweist. Das dumme ist nur, daß mir schon die Neo Geo-Version von World Heroes nicht so recht geschmeckt hat, da sie einfach nach zu simplen Mustern aufgebaut ist: Janne auswählen, auf A oder B hämmern und das war's; wenn Ihr ab und zu mal springt und Euch deckt, kann Euch außer siegen nicht viel passieren. Daß sich dieses zutiefst einschläfernde Gameplay bei der Super Nintendo-Version nicht geändert hat, ist zwar nicht verwunderlich, aber ärgerlich. Was übrig bleibt, ist eine solide Umsetzung eines nicht gerade berauschenden Titels, d.h. nur die Fans schlagen zu.

HERSTELLER: SUNSOFT/SNK
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: MITSUI



Daffy Duck - The Marvin Missions

Anarchie pur mit Daffy Duck im Weltraum

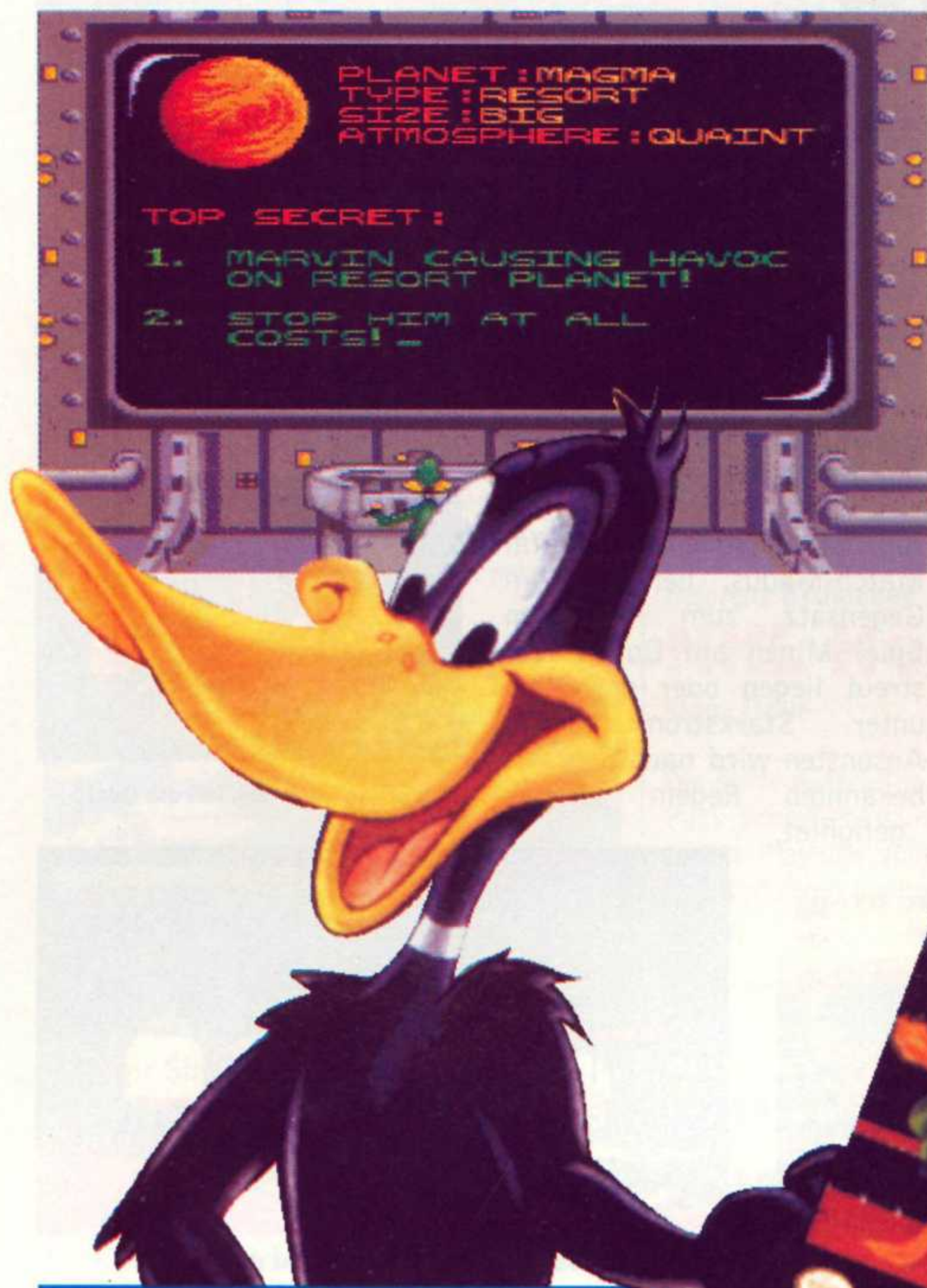
Wer aufmerksam die hervorragenden Warner Bros. Zeichentrickfilme studiert hat, wird sich vielleicht noch an eine Episode erinnern, in der Daffy mit einem Marsbewohner im Clinch lag, weil dieser ihm seinen Planeten (einen erbärmli-

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1 Spieler
chen Klumpen Dreck), abspenstig machen wollte. Ausgerüstet mit den modernsten ACME-Handfeuerwaffen (ACME: Seit 50 Jahren führend in der kreativen Körperverlet-

zung), zerstören sie den Himmelskörper und schwören sich ewige Rache (Duck Dodgers In The 24th 1/2 Century). Nun haben die sogenannten Marvins gleich eine ganze Reihe Planeten annektiert und auch noch hochrangige Politiker entführt. Nicht der schlechteste Vorwand für Daffy, um ein wenig Chaos zu stiften oder einige Planeten zu pulverisieren. Nachdem Ihr mit einigen Dollars den Waffenbedarf gedeckt und die Rucksackrakete aufgetankt habt, kämpft



Ihr z.B. gegen Instant-Aliens, Seeschlangen, sehr häßliche Fische oder Marvins. Daffy kann dabei, falls vorhanden, verschiedene Waffensysteme, und wenn gar nichts mehr geht, den "Nutty Attack" oder "Bescheuerten-Angriff" einsetzen. Dabei fliegt Ihr wie ein offener Luftballon ziellos auf dem Bildschirm herum und, naja wie der Name schon sagt, teuer aber sinnlos. Habt Ihr eine Mission erfüllt, wird das Konto aufgestockt und ein weiterer Planet ist gerettet.



Lava? Find ich gut!



Instant-Endgegner gegen Super-Daffy



Markus: Da unser Titelheld Daffy in den Cartoons eh immer die Mütze voll bekommt, war es an der Zeit, mal selbst Hand anzulegen und für Ordnung zu sorgen. Schon vom Intro an erinnert das Spiel an den Vorgänger Road Runner, überbietet diesen an Spielwitz und Umfang jedoch um Längen. Den Programmierern sei's

gedankt, daß wieder viele Gags mit von der Partie sind und somit kein Auge trocken bleibt. Das einzige was mich stört, ist die Steuerung, die wie beim Vorgänger etwas unpräzise ist und das Plattformhüpfen so zu einem echten Geschicklichkeitstest wird. Im Gegensatz zur kunterbunten Grafik fehlt bei der Musik das Cartoon-Flair, aber was soll's. Bleibt nur zu hoffen, daß noch mehr Zeichentrickhelden nachkommen.

Im Vergleich

Die anderen Comic-Helden von Sunsoft bieten sich geradezu an. Im Vergleich zum Vorgänger Road Runner's Death Valley Rally ist Daffy Duck wesentlich umfangreicher und spielerisch ausgeklügelter, Aero hat jedoch noch knapp die Nase vorn. Abwarten was Bugs Bunny - Rabbit Rampage zu bieten hat.

Road Runner (SN)	63%
Taz-Mania (SN)	61%
Aero The Acrobat (SN)		78%



Militante Killerameisen greifen an



Götz: Daffy war für mich schon immer die No. 1. Die Gefahr, die Kultfigur mit einem schlechten Videospiel zu entweihen, war also entsprechend groß. Doch keine Angst, Daffy Duck ist nicht nur gelungen, es ist ein Sahnehäubchen. Die Animationsphasen der Ente setzen genau die großspurige Inkompetenz um, die wir an ihm so lieben. Zwar kann man die Spielmusik eher vergessen, Cartoonmusik klingt ohne Orchester eben etwas hilflos,

doch das wird vom Spielwitz, den erstklassigen Charakteren und den riesigen Levels mehr als wettgemacht. Ähnlich wie bei Road Runner gibt es versteckte Bonusräume hinter scheinbar soliden Wänden, viele, aber stets faire Möglichkeiten, den Löffel abzugeben, und kleine Einlagen, wenn eine Mission komplett gelöst worden ist. Sicherlich haben die Programmierer mit diesem Modul das Rad nicht neu erfunden, doch allen Tiny Toon- bzw. Looney Tunes-Fans erneut erstklassiges Futter beschafft. That's all folks!



Lost in Space

HERSTELLER: SUNSOFT
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 5
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: MITSUI



FLASHBACK - VIDEOGAMES -, EMIL-NOLDE-STR. 13, 59192 BERGKAMEN
 Tel.+Fax: 02307/61532 * Täglich von 10-22 Uhr * Tel.+Fax: 02307/61532

SUPER NINTENDO
 dt.-Versionen

SUPER NES ohne Spiel	199.95	SOULBLAZER	133.95
SUPER NES Powerstation +		STAR WING	117.95
MORTAL KOMBAT	299.95	STREETFIGHTER 2 TURBO	139.95
AERO THE ACROBAT	133.95	STRIKER	125.95
ALADDIN	119.95	SUNSET RIDERS	133.95
ALFRED CHICKEN	133.95	SUPER AIR DIVER	133.95
ALIEN VS. PREDATORS	129.95	SUPER MARIO ALL-STARS	94.95
BATLETOADS IN BATTLEM.	117.95	SUPER MARIO KART	94.95
BOMBERMAN	109.95	SUPER TURRICAN	119.95
CLIFFHANGER	119.95	TERMINATOR 2 - ARCADE	125.95
COOL SPOT	125.95	THE LOST VIKINGS	117.95
DAFFY DUCK	133.95	TOURNAMENT FIGHTERS	139.95
DRACULA	125.95	UTOPIA	129.95
EMPIRE STRIKES BACK	133.95	WING COMMANDER SM	133.95
EQUINOX	133.95	WINTER OLYMPICS	129.95
F-1 POLE POSITION	129.95	WORLD CUP SOCCER	125.95
F15 SUPER STRIKE EAGLE	129.95	WORLD HEROES	149.95
FLASHBACK	133.95	WWF ROYAL RUMBLE	139.95
GP-1 MOTORRAD GP	119.95	YOUNG MERLIN	139.95
GOOF TROOP	117.95	ZOMBIES	129.95
INCRED. CRASH DUMMIES	125.95	ZOOL	129.95
JURASSIC PARK	125.95	weitere SNES-Spiele lieferbar.	
LAST ACTION HERO	119.95	SNES-ZUBEHÖR:	
MECHWARRIOR	149.95	4-SPIELER-ADAPTER (HUDSON)	79.95
MEGA-LO-MANIA	119.95	6-SPIELER-ADAPTER (FIRE)	69.95
MORTAL KOMBAT	119.95	ACTION REPLAY PRO dt.	109.95
MR. NUTZ	129.95	DUAL TURBO (INFAROT PAD)	135.95
MYSTIC QUEST LEGEND	97.95	PATRIOT (STREETFIGHTER 2)	49.95
NIGEL MANSELL CHAMP.	125.95	SV 334 PRO PAD	34.99
PLOK	97.95	SV 336 PRONEO I	89.99
POP'N TWIN BEE	125.95	SV 337 PRONEO II	69.99
SENSIBLE SOCCER	133.95	SV 338 TOPFIGHTER	139.99
SHADOWRUN	133.95	weiteres Zubehör lieferbar.	
SKYBLAZER	125.95		

SUPER NINTENDO
 us.-Versionen

ABC MONDAY NIGHT FOOTB.	149.95
ART OF FIGHTING	139.95
CLAYFIGHTER	149.95
J. MADDEN FOOTBALL '94	135.95
NBA-SHOWDOWN	149.95
NHL HOCKEY '94	129.95
NHL STANLEY CUP	139.95
RIDDICK BOWE BOXING	139.95
SECRET OF MANA	145.95
SIDE POCKET	135.95
PINK PANTHER	139.95
FIRE ADAPTER	39.95
MEGA DRIVE (dt.-Versionen)	
ALADDIN	119.95
F-15 STRIKE EAGLE II	139.95
F-1	119.95
INT. FIFA SOCCER	109.95
J. MADDEN FOOTBALL '94	119.95
NHL HOCKEY '94	109.95
ROYAL RUMBLE	125.95
SENSIBLE SOCCER	117.95
SONIC SPINBALL	109.95
STREETFIGHTER 2 CHAMP.	129.95
TOURNAMENT FIGHTERS	125.95
VIRTUAL PINBALL	109.95
WINTER OLYMPICS	129.95
MEGA DRIVE-ZUBEHÖR:	
4-SPIELER-ADAPTER (EA)	69.95
DUAL TURBO (INFAROT PAD)	135.95
SV 437 PRONEO II	69.99
SV 439 PROPAD 2 (6BUTTON)	49.95
weiteres Zubehör lieferbar.	

ATARI JAGUAR
 us.-Versionen

Konsole + Spiel	599.00
ALIEN VS. PREDATORS	149.90
CHECKERED FLAG II	139.90
CRESCENT GALAXY	139.90
DINO DUDES	139.90
RAIDEN	139.90
TEMPEST 2000	139.90
TINY TOONS	139.90

ATARI LYNX

LYNX-Spiele schon ab 39.95

GAME BOY

F-1 POLE POSITION	69.95
KING OF THE RING	69.95
NFL QUATERBACK CLUB	69.95
TINY TOONS II	69.95
WCW-MAIN EVENT	69.95
ZELDA	69.95

Zahlreiche Sonderangebote für SUPER NES, MEGA DRIVE und GAME BOY im Angebot.

An- und Verkauf von gebrauchten SNES-Spielen.

Lieferung per Nachnahme +10,- oder per Vorkasse +5,-

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware). Vorbestellungen im voraus möglich. Unsere aktuelle Preisliste erhalten Ihr gegen einen frankierten Rückumschlag DM 1.- (Bitte System angeben). Geschäftsführer: Mischa Hildebrand

FLASHBACK - VIDEOGAMES - TEL.+FAX: 02307/61532 # Händleranfragen erwünscht #

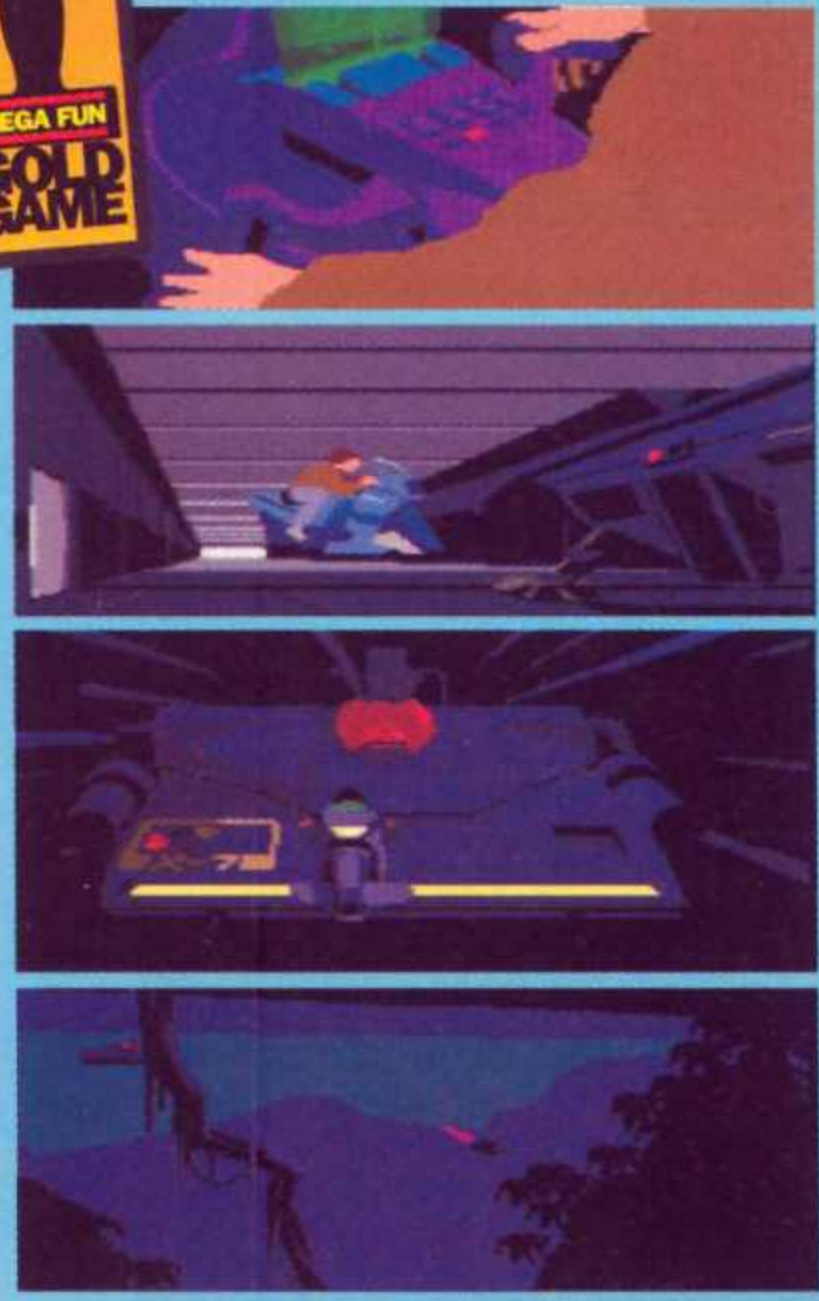
Flashback

Flashback Is back! Endlich können sich auch die SNES-Jünger mit allerlei außerirdischen Wesen in fremden Welten auseinandersetzen

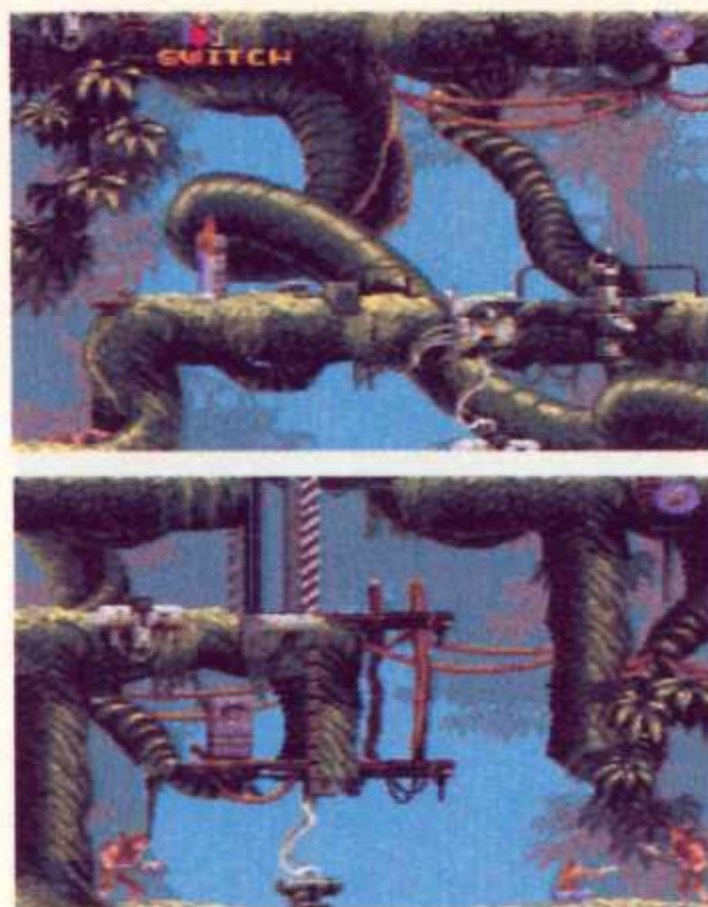
SUPER NINTENDO

Adventure / 1 Spieler

Intro



Wir schreiben erneut das Jahr 2142. Conrad Hart, Agent im Büro für Galaktische Untersuchungen, stößt bei Untersuchungen auf eine außerirdische Lebensform, die in menschlicher Gestalt unsere geliebte Erde unter ihre Kontrolle bringen will. Bei dem Versuch, seine Vorgesetzten zu warnen, wird er von den Aliens verschleppt und zu deren Mutterschiff gebracht. Als er dort erwacht, weiß er nicht mehr, wo oder was er ist, die Extraterrestrials haben sämtliches Wissen und jegliche Erinnerung aus seinem Kopf gelöscht. Instinktiv registriert er die mißliche Lage und startet sofort einen Fluchtversuch, der jedoch nach einer kurzen Verfolgungsjagd sein Ende auf einem unwirklichen Waldmond findet. Nun dürft Ihr endlich ins Spielgeschehen



Der Waldmond ist grafisch der schönste Level

eingreifen und Conrad helfen, die Aliens zu vernichten und wieder zur Erde zurückzufinden. Sechs Levels voller verzwickter Situationen fordern Geduld und Aufmerksamkeit. Conrad findet unterwegs verschiedene Gegenstände, ohne die er an bestimmten Stellen nicht weiterkommt. Schritt für Schritt nähert sich Conrad so seinem Gedächtnis wieder, um schließlich den Aliens ein tödliches Ende zu bereiten. Auf seinem langen Weg sind die Passwörter, sowie einzelne Rücksetzpunkte innerhalb der Levels eine nützliche Sache.



Stephan: Da kann ja gar nichts schiefgehen, ein von der Fachpresse durchweg hoch bewertetes MD-Spiel 1:1 fürs

SNES umgesetzt, da ist der Erfolg schon vorprogrammiert. Erstaunlicherweise kann aber der SNES-Conrad mit seinem MD-Pendant nicht ganz Schritt halten. Beleben die Zwischensequenzen auf der Sega-Konsole das Geschehen, bewirken sie hier durch einen Slow Motion ähnlichen Ablauf eher das Gegenteil. Während des Spiels schaltet auch Conrad regelmäßig einen Gang zurück. Sobald sich mehrere Dinge gleichzeitig bewegen, verliert der Spielfluß gehörig an Tempo. Verwundert hat mich vor allen Dingen, daß der Sound merkwürdig dumpf und zudem kraft- und saftlos klingt. Das SNES-Flashback vermittelt trotz dieses Mankos nur geringfügig weniger Atmosphäre und Spielspaß als auf dem MD, da immer noch eine Unmenge an Motivation und Spannung in dem Modul steckt, um Adventure-Fans über Wochen zu begeistern.

Conrad erhält sein Gedächtnis wieder

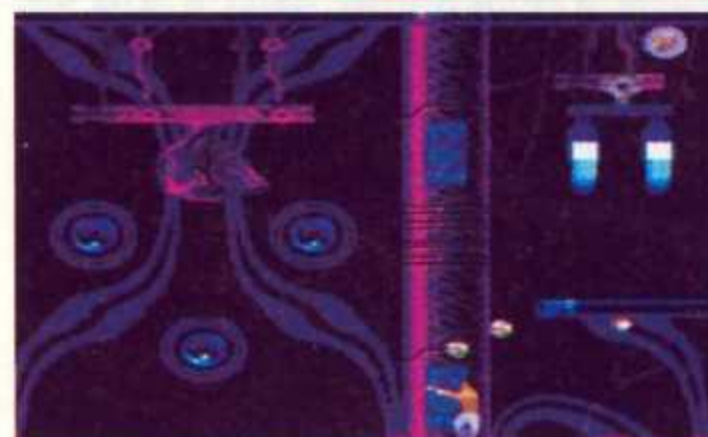


Im vierten Level kämpft Conrad gegen fliegende Gegner; Tontaubenschießen im Future-Look



Stefan: Leute greift zu! Mit Flashback erscheint ein kerniges Adventure, das alles besitzt, was einen für längere Zeit vor den Bildschirm fesselt: Tolle Grafik, ein zur Spielsituation passender Sound (der, warum weiß bis jetzt keiner, schlechter als die MD-Version ist) und eine dermaßen fesselnde Story, daß Ihr kaum noch vom Joypad wegzubekommen seid. Dazu

kommen noch der nicht zu geringe Umfang und deutsche Texte, wer da nicht zugreift ist selber schuld. Ach ja, beinahe hätte ich es vergessen. Die Animation von Conrad darf natürlich nicht vergessen werden, denn sie gehört mit zum besten, was ich bis jetzt auf Videospiele-Konsolen gesehen habe und gibt dem Spiel seinen unvergleichlichen Realitätstouch. Ich kann es nur immer wieder betonen, laßt Euch diesen Videospiele-Leckerbissen nicht entgehen.



Im Death Tower geht es a la Running Man um ein Ticket zurück zur Erde

HERSTELLER: SONY IMAGESOFT/DELPHINE
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 6
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/ DEUTSCHE TEXTE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

- Actraiser II dt 139.90
- Aladdin dt 119.90
- Art of Fighting dt 149.90
- Asterix dt 129.90
- Bomberman dt 109.90
- Boxing Legends dt 119.90
- Bubsy the Bobcat dt 119.90
- Clay Fighter dt 139.90
- Cliffhanger dt 109.90
- Cool Spot dt 129.90
- Equinox dt 139.90
- Evolution dt 139.90
- Final Fantasy II dt 139.90
- Flashback dt 119.90
- Goof Troop dt 124.90
- GP-1 dt 139.90
- Jurrassic Park dt 129.90
- Lawnmower Man dt 134.90
- Lemmings II dt 139.90
- Lufia dt 129.90
- Mechwarrior dt 139.90
- Mega Man X dt 89.90
- Mortal Combat dt 129.90
- Mystic Quest dt 139.90
- NHL-94 dt 139.90
- Nigel Mansell dt 89.90
- Paladin's Quest dt 129.90
- Plok dt 134.90
- Robocop vs Terminator dt 129.90
- Rock'n Roll Racing dt 149.90
- Secret of Mana dt 139.90
- Sensible Soccer dt 109.90
- Shadow Run dt 129.90
- Sky Blazer dt 134.90
- Starwing dt 89.90
- Striker dt 99.90
- Street Fighter II Turbo dt 149.90
- Super Baseball 2020 dt 129.90
- Super Battletoads dt 139.90
- Super Mario Allstars dt 119.90
- Super Turrigan dt 124.90
- Super Tournament dt 129.90
- T.M.N.T. Tournament dt 139.90
- Tecmo NBA Basketball dt 149.90
- Terminator II dt 149.90
- The Lost Vikings dt 149.90
- Tuff Enuff dt 149.90
- Utopia dt 149.90
- WWF II Royal Rumble dt 149.90
- Young Merlin dt 149.90

- Mega Drive dt 189.00
- Mega Drive II dt 579.00
- Mega CD II dt inkl. 109.90
- Road Avenger dt 89.90
- Action Replay Pro dt 149.90
- Ecco the Dolphin CD dt 139.90
- Lethal Enforcers CD dt 119.90
- Microcosm CD dt 89.90
- Puggsy CD dt 109.90
- Silpheed CD dt 129.90
- Sonic CD dt 109.90
- Son of Chuck CD dt 109.90
- Terminator CD dt 109.90
- Thunderhawk CD dt 109.90

- Alladin dt 119.90
- Bubsy the Bobcat dt 99.90
- F1 dt 119.90
- FIFA-Soccer dt 109.90
- Gauntlet IV dt 129.90
- Gunstar Heroes dt 129.90
- John Madden '94 dt 119.90
- Landstalker dt 109.90
- Mortal Combat dt 109.90
- Nigel Mansell dt 139.90
- Ranger X dt 109.90
- Shinobi III dt 129.90
- Street Fighter II CE dt 109.90
- The Ottifants dt 129.90
- T.M.N.T. Fighter dt 129.90

- NEO GEO Grundgerät PAL/RGB 739.00
- Goldset 1149.00
- Joyboard 119.90
- Memory Card 59.90
- 3 Count Bout 229.00
- Alpha Mission II 149.90
- Fatal Fury Special 339.90
- NAM 75 149.00
- Samurai Shodown 369.00
- Sengoku II 289.00
- Super Sidekicks 289.00
- World Heroes II nur solange Vorrat reicht

Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit-Microprozessor
 Programmierbares Auto-Feuer
 Automatische Konsolenerkennung für
 Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo
 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
 Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

- Super NES Hardware 299.00
- Super NES us 299.00
- Super NES 50/60Hz dt 39.90
- Fire SFX Adapter 49.90
- Datel 50/60Hz FX Adapter 39.90
- RGB Kabel dt/us 69.90
- 4-Spieler Adapter (Hudson) 29.90
- Standard Controller 49.90
- Fire-Patriot Pad Programmiert für 59.90
- Street Fighter II und Turbo 24.90
- ASCII Pad dt 59.90
- PAD Verlängerung 2.5m 119.90
- Fire-Mouse
- Action Replay Pro II

Versandkosten:
 Wir versenden alle Module in
 der Sicherheitsbox per NN
 zzgl. DM 9.- Versandkosten.
 Bestellungen bis 16:30 Uhr
 werden noch am selben
 Tag bearbeitet.

Bestellannahme:
 10-22 Uhr
 kein Anrufer
 beantwortet

Diese Liste ist nur ein
 Auszug aus unserem
 Gesamtsortiment.



Clay Fighter

Warum müssen Zweikampfspiele immer so bierernst sein? Interplay beweist, daß es auch anders geht

Es hatte mal eine Zeit gegeben, in der der Vergnügungspark Playland die Nummer Eins in ganz Muddville gewesen war. Heute jedoch bot er nur noch Staub und Spinnweben und sein Verfall wäre unaufhaltsam fortgeschritten, wenn nicht ein Meteor aus Knetmasse das gesamte Playland in ein Knetland verwandelt hätte. Aus den Trümmern erhoben sich acht merkwürdige Gestalten,

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

die allesamt einem ehrgeizigen Ziel verfallen waren: Knetland als König zu beherrschen, sprich die anderen sieben Clay Fighter aus dem Weg zu räumen. Soweit die völlig bescheuerte Story. Das Spiel selbst ist ein SF 2-Clone mit äußerst abgedrehter Grafik: Sämtliche Fighter wurden aus Knetmasse modelliert und



Philipp: Hoppla, da hat es doch tatsächlich jemand geschafft, dem Zweikampfspiel einen neuen Aspekt abzugewinnen. Clay Fighter besitzt durch seine Grafik einen unwiderstehlich humorvollen Charme, der den Spieler rasch fesselt und für eine gewisse Zeit zu begeistern weiß. Leider wird die anfangs verblüffende Grafik nach längerem

Spielen zur Nebensache und was dann einzig und allein zählt ist der Spielspaß: Darin liegt auch die größte Schwäche des Moduls, es hat einfach nicht genug Potential, um auch auf lange Sicht zu fesseln. Nach gegnerspezifischen Taktiken sucht man erst gar nicht, entweder man siegt auf die Simpelmethode oder eben nicht. Unverbesserliche Freaks greifen trotzdem zu und werden mit Sicherheit ihren Spaß haben.

dann aufs SN übergezogen, wobei auf die Animation größter Wert gelegt wurde. Am Spielprinzip wurde nichts verändert; ob Ihr allein oder

zu zweit kämpft, es läuft immer darauf hinaus, am Ende zwei siegreiche Runden auf Eurem Konto zu verbuchen. In diesem Sinne: Fight!

Die Clay Fighter's im Überblick

Bad Mr. Frosty



Tuffy

Tiny



Blue Suedo Goo



Ickybod Clay



Helga



Blob



Bonker



Medicine Ball



Flying Roundhouse



Hair Blade



Ecto Punch



Martin: Tja, Interplay war bei Clay Fighter das Blendwerk anscheinend wesentlich wichtiger als das eigentliche

Spiel; je länger Ihr spielt, desto mehr tritt die Technik aber in den Hintergrund und übrig bleibt ein Beat'em Up, das nicht unbedingt aus der Masse herausragt. Knetfiguren, detaillierte Animationen, digitalisierte Titelmusik, alles schön und gut, aber wenn sich die unspektakulären Special Moves fast alle mit der gleichen Tastenkombination erreichen lassen, bei der Hintergrundgrafik teilweise geschlumpt wurde und keine sonderlich neuen Ideen mit ins Spieldesign eingeflossen sind, kann ich gerne darauf verzichten. Von den Dingen, die letztendlich einen Prügelhit ausmachen, Atmosphäre und Spielbarkeit, ist Interplay meiner Meinung nach jedenfalls noch weit entfernt.



Bad Mr. Frosty : Snowball



Bad Mr. Frosty : Frozen Fist

HERSTELLER: INTERPLAY/VISUAL CONCEPTS
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: IMPORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: BEACH GAMES



GAMES

EXPRESS

MEGA DRIVE

CD Lunar the Silverstar demnä. erhältlich	99.-	Chuck Rock dt	99.-
Dragons Revenge demnä. erhältlich	99.-	Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Pagsy demnä. erhältlich	99.-	Cool Spot dt	99.-
Landstalker dt demnä. erhältlich	99.-	Cosmic Spacehead us	99.-
Aero the Acrobat us	99.-	Dashin' Desperados us	99.-
Aladdin dt/us	109.-/99.-	Dinosaurs for Hire us	89.-
Batman Returns us	59.-	Dracula us	109.-
Battletoads us	79.-	Ecco the Dolphin dt	99.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-	F-15 Strike Eagle II MD us	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-	FIFA International Soccer dt	99.-
Bubsy dt	99.-	Fatal Fury dt/jp	109.-/59.-
CD Afterburner 3 dt/us	89.-/79.-	Firemustang jp	49.-
CD Batman Returns dt	99.-	Flashback dt	109.-
CD Chuck Rock us	79.-	Flintstones dt	99.-
CD Dracula us	109.-	Formula One dt/us	119.-/109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-	Gaiques us	39.-
CD Final Fight dt/us	89.-	Gain Ground dt	49.-
CD INXS Make my Video dt	89.-	Gauntlet 4 us	99.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-	General Chaos dt	109.-
CD Lethal Enforcement us	129.-	George F. KO Boxing us	49.-
CD Monkey Island us	99.-	Global Gladiators dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-	G-Loc jp	49.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-	Golden Axe III jp	89.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-	Grandslam Tennis dt	89.-
CD Sherlock Holmes 1 dt	109.-	Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-	Hardball 3 us	99.-
CD Sonic dt	89.-	Haunting dt/us	119.-/99.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-	Home Alone dt	49.-
CD Thunderhawk dt	99.-	Hook us	99.-
CD Thunderstrike us	99.-	Humans us	109.-
CD Time Gal us/dt	89.-	Immortal dt	49.-
CD Wolfchild dt	99.-	Jewel Master us	39.-
Carmen San Diego us	49.-	Joe Montana	109.-

John Madden 93 us	89.-	Summer Challenge dt	99.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-	Sunset Riders dt	89.-
Jordan vs Bird us	39.-	Superman dt	59.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-	T2 The Arcade us	79.-
Jurassic Park dt/us	109.-/99.-	TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
King of Monsters dt	59.-	Technoclash dt/us	99.-/79.-
Landstalker us	109.-	Tecmo Bowl us	119.-
Leaderboard Golf dt	69.-	Thunderfox us	39.-
Lemmings dt	99.-	Tiny Toons dt	89.-
Lethal Enforcers Modul us	149.-	Toe Jam & Earl 2 us	99.-
Mega lo Mania dt	99.-	Treasure Island (McDonalds) jp	99.-
Micro Machines dt	89.-	Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Mig-29 dt	99.-	Two Tribes Populous II dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-	Ultimate Quix us	39.-
Mutant League Football us	89.-	Ultimate Soccer dt	99.-
NBA-Allstar Challenge us	69.-	WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
NFL Football us	99.-	Wimbledon dt	99.-
NHL 94 dt	109.-	World of Illusion dt	89.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-	X-Men dt/us	99.-/89.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	79.-/99.-	Xenon 2 dt	39.-
Ottifants dt	99.-	Zombies A. m. Neigh. us	99.-
Outrun 2019 dt	99.-	4-Spieler Adapter SEGA	49.-
Power Monger dt	99.-	6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
Rampart us	59.-	6-Button Pad MD dt	39.-
Ranger X dt/us	99.-/89.-	Action Replay Pro MD dt	89.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-	CD-Rom I inkl. 5 CD us	479.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-	CD-Rom II us inkl. Sewer	539.-
Rolling Thunder III us	99.-	CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	569.-
Rolo to the Rescue dt	99.-	CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
Royale Rumble dt/us	109.-	CDX Converter dt	99.-
Samurai Catchen jp	39.-	Capcom Powerstick MD us	169.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-	Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-	Japan Converter jp	19.-
Side Pocket jp	79.-	Megadrive II Aladdin Set dt	295.-
Snake Rattle & Roll dt	99.-	Megadrive II Grundgerät dt	199.-
Sonic II dt	89.-	Manacer inkl. 6 Spiele us	119.-
Sonic Spinball dt	99.-	NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
Spiderman X-Man us	89.-	RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Splatterhouse 3 us	119.-	Sega 4-Player Ad. MD jp	49.-
Streetfighter II Turbo dt/jp/us	129.-/119.-/109.-	SG Programmable Pads MD dt	59.-
Streets of Rage II dt	89.-		
Strider II dt	59.-		

!!! 3DO von PANASONIC !!!

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

Young Merlin demnä. erhältlich	119.-	Final Fight II us	119.-
Flashback demnä. erhältlich	159.-	Final Stretch jp	159.-
Jungle Strike demnä. erhältlich	99.-	First Samurai us	99.-
Super Battletank II demnä. erhältlich	129.-	GP-1 Motorcycle	129.-
Turn and Burn SNES demnä. erhältlich	29.-	Ghost'n Ghouls jp	109.-/99.-
7th Saga us	129.-	Gods dt/us	99.-
Actraiser II us	119.-	Goof Troop us	99.-
Addams Family II us	59.-	Harley Humongous us	89.-
Aero the Acrobat us	119.-	Hit the Ice us	49.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-	Ikari Warriors jp	59.-
Art of Fighting jp	159.-	Inindo us	99.-
Asterix dt	109.-	James Bond jr. us	59.-
BOB dt/us	109.-	Jimmy Connor's dt	119.-
Back to the Future jp	59.-	John Madden 94 SNES us	119.-
Batman dt/jp	119.-/69.-	Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-
Battleship us	119.-	King Arthurs World dt	109.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-	Lamborghini us	109.-
Beethoven us	119.-	Last Action Hero dt	109.-
Bio Metel jp	99.-	Lemmings dt	119.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-	Lock On us	99.-
Boxing Legends us	119.-	Lost Vikings us	109.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Magical Quest us	59.-
Cacoma Knights jp	29.-	Mario AllstarCollection jp	79.-
Caesars Palace us	109.-	Mario Allstars dt	95.-
Clay Fighter us	129.-	Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
Cliffhanger dt	109.-	NBA Showdown us	129.-
Combatribes jp	49.-	NHLPA 93 us	79.-
Cool Spot us	119.-	NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Cool World	59.-	Nigel Mansell us	119.-
Crash Dummies us	119.-	Pac Attack us	99.-
Cybernator dt	119.-	Paladins Quest us	119.-
Darius Force jp	129.-	Parodius dt	99.-
Doomsday Warrior us	49.-	Pink Panther us	109.-
Dracula dt/us	119.-	Player Manager eng	109.-
Dragons Lair dt	59.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
E.V.O. Evolution us	109.-	Pop'n Twinbee jp	89.-
Edono Kiba jp	39.-	Prime Goal jp	129.-
Empire Strikes Back us	139.-	Push Over us	79.-
F-1 Hero jp	39.-	Redline Racer us	119.-
F-15 Strike Eagle us	119.-	Ren & Stimpy Show us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-	RoboCop vs. Terminator us	119.-
Fatal Fury us	99.-	Rock'n Roll Racing us	109.-
Final Fantasy II us	129.-	Rocky Rodent us	109.-
Final Fight us	69.-	Royal Rumble us	129.-

SUPER NES

Run Saber us	119.-	Top Gear 2 us	109.-
Rushing Beat 1 jp	59.-	Total Carnage us	119.-
Secret of Mana us	129.-	Toys us	49.-
Sengoku jp	129.-	Troddlers us	99.-
Shadow Run us	119.-	Tuff E Nuff us	99.-
Side Pocket us	109.-	Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Sim Ant us	119.-	Utopia us	109.-
Sonic Wings jp	129.-	Vegas Stakes us	99.-
Star Fox us	99.-	Wani Wani World 2 jp	29.-
Star Wing dt	109.-	Waynes World us	69.-
Streetfighter dt	129.-	Wo are Back us	119.-
Streetfighter Turbo SNES us	139.-	Wizards of Oz us	119.-
Striker dt	119.-	Wordtris us	49.-
Striker /World Soccer jp	89.-	World Heroes us/jp	129.-/89.-
Striker /Worldwide Soccer us	99.-	Wrestlemania jp	39.-
Sunset Riders us	119.-	Zombies Ate My Neighbours dt/us	119.-/99.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	4-Spieler Adapter SNES jp	59.-
Suber Back to the Future jp	59.-	60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
Super Baseball 2000 us	109.-	ASCII Pad us	49.-
Super Battletoads us	89.-	Action Replay NICHT Starfox dt	69.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-	Dual Remote Pad us	109.-
Super Formation Soccer jp	109.-	PAL Booster jp	59.-
Super Nova us	109.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Super Offroad the Baja us	109.-	SN Pro Pad dt	29.-
Super Slapshot us	79.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Tazmania us	79.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Tecmo Bowl us	109.-	Super Scope us	109.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-	Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Terminator us	59.-	Verlängerungskabel jp	19.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-	Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-
Tetris II jp	139.-		
Tiny Toons dt	89.-		
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-		

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Goalie



Die Torhüter sind zwar durchweg Meister ihres Fachs, aber jeder hat auch eine bestimmte Schwachstelle. Ihr solltet jeden der Goalies genau studieren und die herausgefundenen Punkte am besten aufzeichnen

World League Hockey

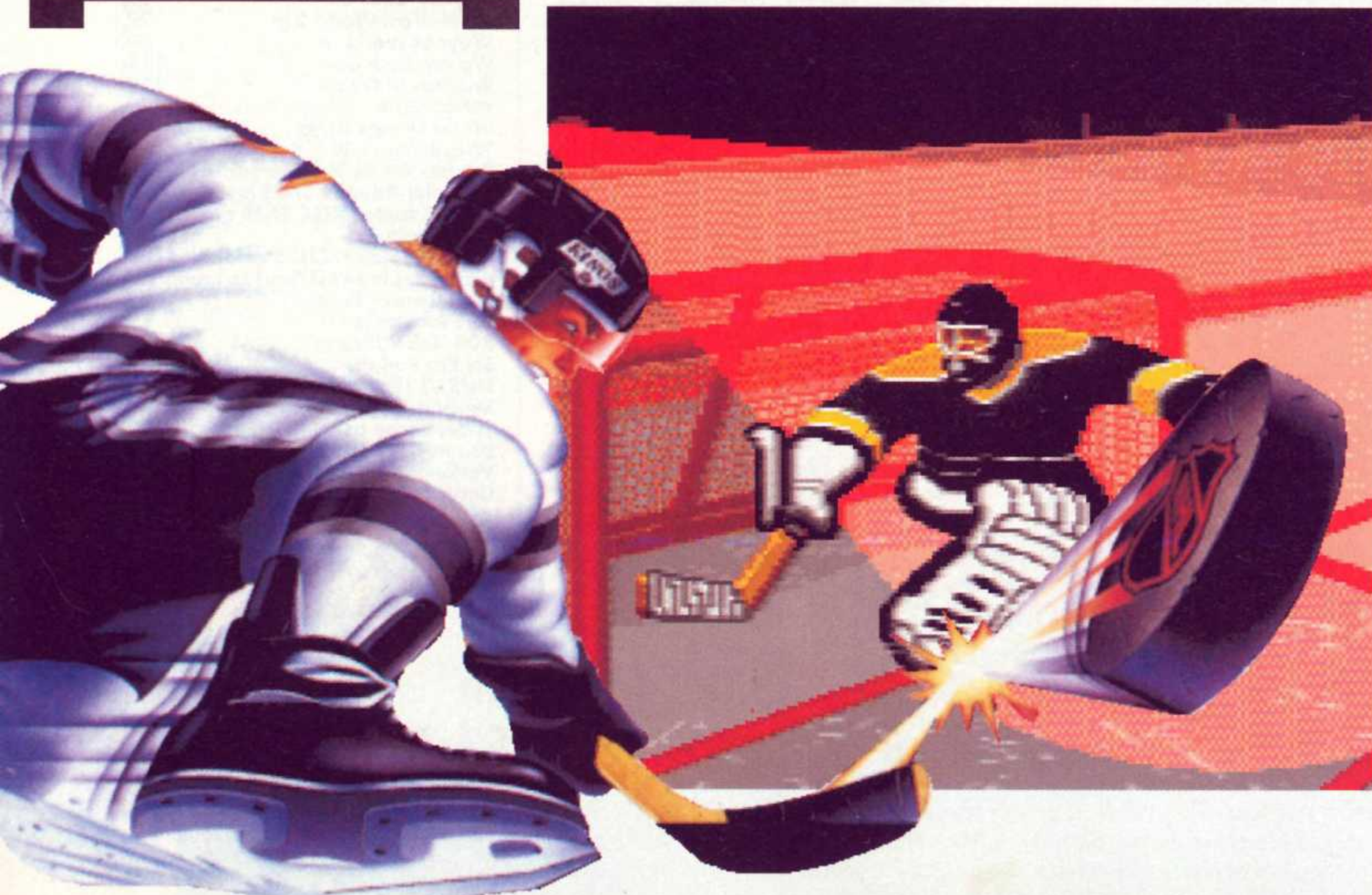
SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

... die neue Mode 7-Sportsimulation von Sculptured Software, den Machern unserer Referenz World League Basketball

Eines gleich vorweg: Die uns vorliegende US-Version trägt den Titel Stanley Cup, bei uns wird das Modul unter dem Namen World League Hockey erscheinen. Drei Modi stehen Euch zur Auswahl: Exhibition Play (Freundschaftsspiel), Season Play (eine komplette Saison mit insgesamt 84 Begegnungen und Play Offs) oder Best Of Seven. In den beiden letzten Modi werden bis zu vier Zwischenstände via Batterie verewigt. Es versteht sich von selbst, daß Ihr auch bei World League Penalties, die Länge eines Drittels, Line Changes oder den Schwierig-

keitsgrad einstellen könnt. Wie bei EAs NHL '94 hält Euch ein Sportreporter bei Laune und für umstrittene Puckwechsel hat Sculptured Software an eine Zeitlupe-Funktion gedacht. Harte Bodychecks sind natürlich genauso an der Tagesordnung wie die Möglichkeit, Gewaltschüsse auf gegnerische Tor hinzulegen. Der Screen ändert sich dank Mode 7-Effekten ständig mit dem Spielablauf und so ist die 3D-Ansicht stets nah am Puck, hart an der Action. Ausführliche Statistiken nach Spielende geben detailliert Aufschluß über den Spielverlauf.



Wer die Rasanz und Härte des schnellen Kufensports hautnah verspüren möchte, der kommt an World League Hockey ganz

sicher nicht vorbei. Die Mode 7-Grafikorgie ist das realistischste, was je bei einer Sportsimulation zu sehen war. Unzählige Animationsphasen lassen die Bewegungen und Aktionen der Spieler extrem flüssig und weich erscheinen, die in Verbindung mit der Augenhöhe-Perspektive unheimlich faszinieren. Trotz enormer Spielgeschwindigkeit sowie unzähligen Rotations- und Zoomeffekten bleibt das SNES jederzeit Herr der Lage, selbst bei massiven Spieleransammlungen bekommt es keine weichen Knie oder fängt gar zu ruckeln an. Nachteilig wirkt sich die Darstellung des Spielfeldes auf die Übersichtlichkeit aus, in einem Spielergewühl stochert man schon mal auf gut Glück nach der kleinen schwarzen Scheibe. Mit diesem Manko war aber von vorneherein zu rechnen, da schon das wesentlich langsamere World League Basketball mit diesem Problem zu kämpfen hatte. Mich stört das nur minimal, da der Spielfluß nur wenig gebremst wird. Eishockey-Fans müssen zuschlagen!

Torschüsse

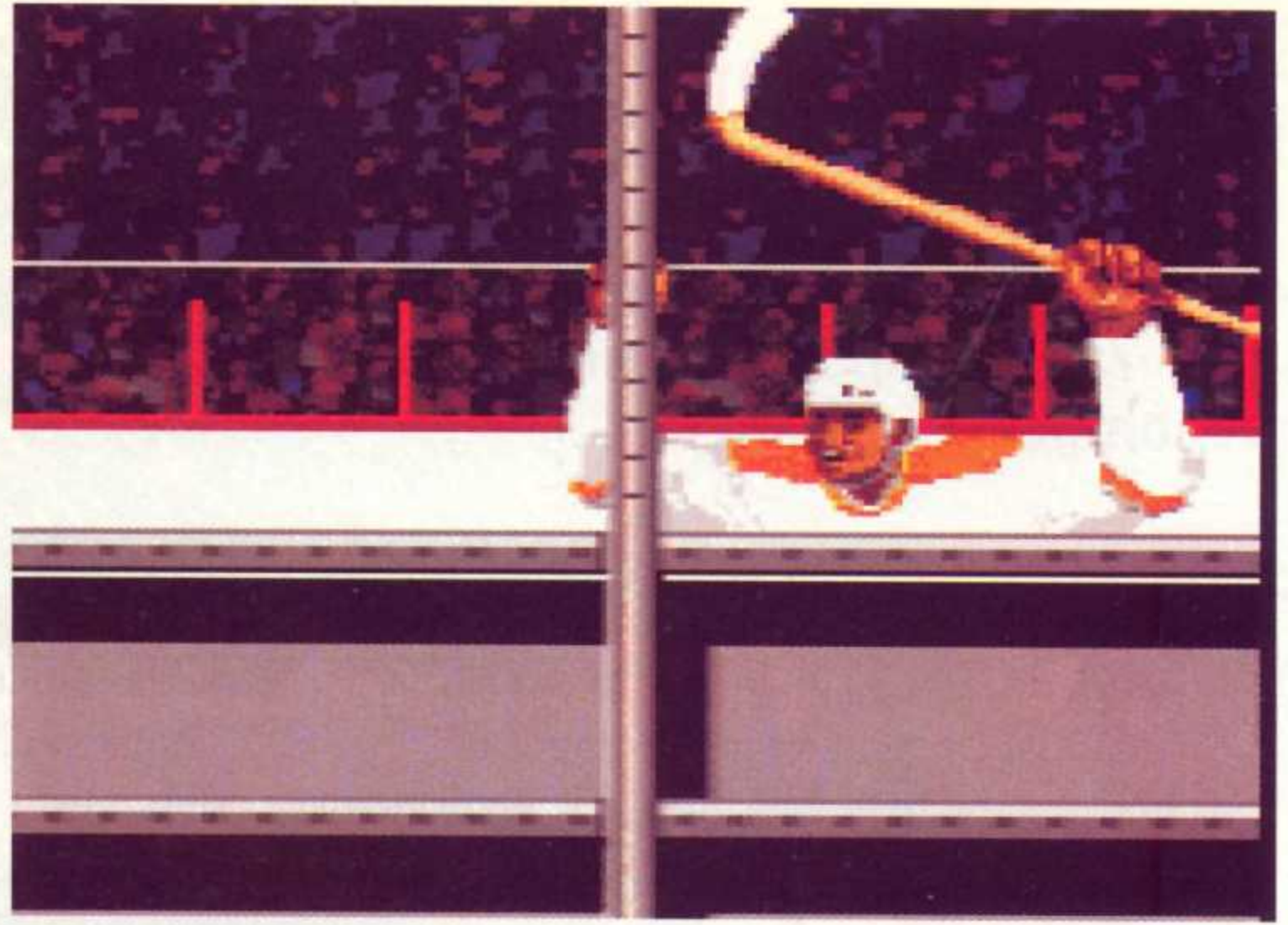


Mit B könnt Ihr praktisch aus dem Handgelenk und sehr plaziert aufs Tor schießen, während mit Y volle Kanne auf gut Glück abgezogen wird



Martin: Beim ersten Anspielen regiert noch das Chaos, aber nach längerem Einspielen kommt man mit den Mode 7-Effekten doch gut zurecht. Stellenweise wirkt World League dennoch etwas unübersichtlich, gerade wenn sich mehrere Spieler um den Puck prügeln. Ansonsten ist die Grafik über jeden Zweifel erhaben, außerdem ist Eishockey einfach eine hektische Sportart. Beim Gameplay und dem Drum-

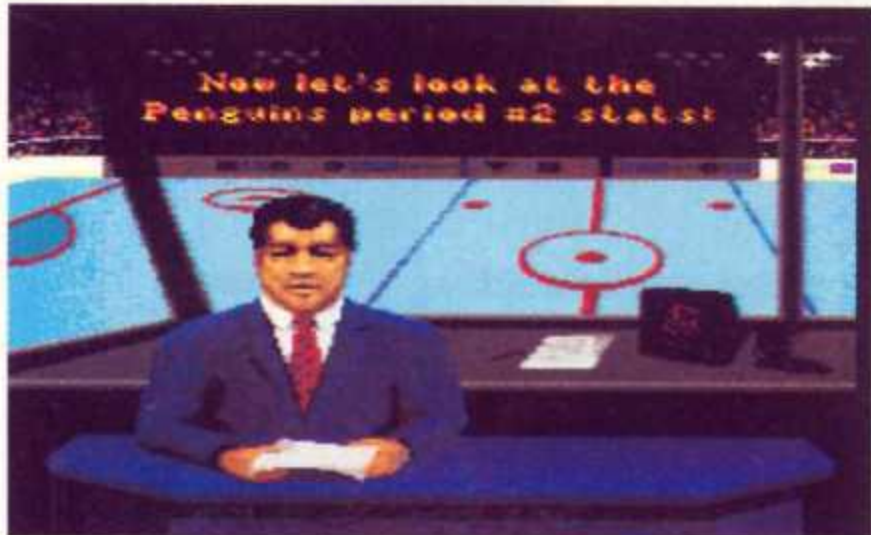
herum hat sich Sculptured Software wieder mal mächtig ins Zeug gelegt, und die Soundeffekte tragen ihr Scherlein zur guten Atmosphäre bei. Was bleibt ist ein zwiespältiger Eindruck, denn die Übersichtlichkeit von World League Basketball wird nicht mehr erreicht, aber eine sehr gute und realistische Eishockey-Simulation bleibt das Modul allemal, auch wenn es spielerisch nicht ganz so ausgeklügelt ist wie EAs Neuauflage fürs SN, die mir mittlerweile noch mehr Spaß macht als die MD-Version.



Foull!!!



Schwache Gegner könnt Ihr mit der Skip-Funktion überspringen, es wird dann nur das Endergebnis plus Spielstatistik eingeblendet



In den Drittelpausen und nach dem Match wird das wichtigste nochmals kurz zusammengefaßt

WESTERN CONFERENCE				
	H	L	T	PTS
Central				
Blackhawks	1	0	0	2
Blues	1	0	0	2
Jets	1	0	0	2
Stars	0	1	0	0
Red Wings	0	1	0	0
Maple Leafs	0	1	0	0
Pacific				
Oilers	1	0	0	2
Sharks	1	0	0	2
Nighty Ducks	0	0	1	1
Flames	0	0	1	1
Kings	0	1	0	0
Canucks	0	1	0	0

Die vier Tabellen täuschen ein wenig, denn spielen müßt Ihr gegen alle Teams

Abwehrverhalten



Vor allem der Torhüter kennt keine Gnade, wer in seinen Dunstkreis schlittert, kriegt ordentlich was mit der Kelle

Im Vergleich

Auch Nintendo schafft es nicht EAs Vormachtstellung zu brechen, trotz spektakulärer Grafik. Die Spielbarkeit der NHL-Module ist einfach das Maß der Dinge, und da bleibt World League Hockey zweiter Sieger. Bleibt noch Super Slap Shot als dritte erwähnenswerte Alternative, alles andere ist bisher auf dem rutschigen Untergrund anständig ausgerutscht.

NHL Hockey '94 (MD) 92%
NHL Hockey '94 (SNES) 90%
Super Slap Shot (SNES) 72%

HERSTELLER: ... NINTENDO/SCULPTURED SOFTWARE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: BEACH GAMES



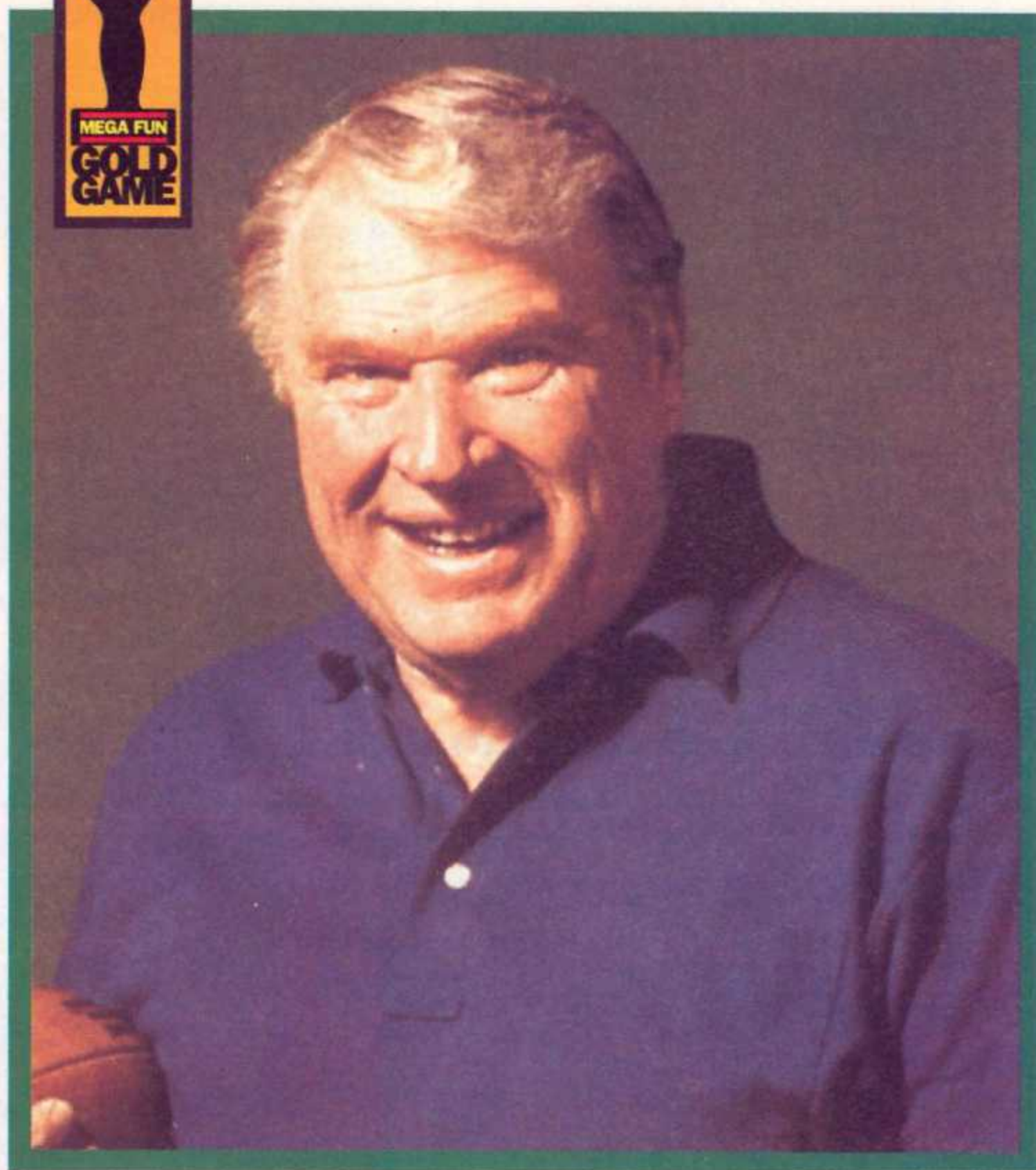
Madden NFL '94

Bisher mußten sich die Super NES-Besitzer immer mit einer zweitklassigen Version dieser rauen Sportart begnügen, doch wie schon gesagt: Bisher!

Man kann förmlich die Uhr danach stellen: Jedes Jahr erscheint die neue EA-Sportkollektion für das Mega Drive und kurze Zeit später wiederholt sich das Ganze noch einmal für Nintendos Flaggsschiff. Gut gelaunt empfängt Euch die alte Trainer-Legende John Madden im Titelbild und erklärt mit wenigen Sätzen, was Euch denn so großartiges erwartet. Diesmal hat Big John auch allen Grund zu lachen, schließlich wirken wie schon bei der Mega Drive-Version alle Original NFL-Spieler (80 Teams!) mit, die er möglichst naturgetreu mit den individuellen Werten versehen hat. Doch damit nicht genug, für die Nostalgiker unter Euch gibt es noch zusätzlich die Möglichkeit, 38 große Teams der vergangenen Jahre zu kontrollieren. Spielerisch dürfte für Euch aber wohl viel interessanter sein, daß mittels des Super Multi-

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-5 Spieler

taps bis zu fünf American Football-Spieler auf dem Rasen gleichzeitig herumturban können. Ansonsten hat sich am ursprünglichen Spielprinzip wenig verändert. Immer noch gibt Euch das spezielle Fenstersystem Auskunft über die Lage der Receiver, und auch die vielen Aufstellungsmöglichkeiten sind geblieben, wobei der Computer Euch aber diesmal nur die sinnvollen Kombinationen anbietet. Dazu kommt noch der EA bekannte Bedienungskomfort mit vielen Statistiken und der obligatorischen Zeitlupenwiederholung. Im Gegensatz zur Mega Drive-Adaptierung befindet sich allerdings keine Batterie im Modul, so daß Ihr Eure Spielstände mit einem Passwort wieder aufrufen müßt.



John Madden führte die Oakland Raiders Ende der Siebziger Jahre zum Super Bowl-Gewinn. Seit gut zehn Jahren steht er nun schon Electronic Arts mit Rat und Tat zur Seite, wie man sieht mit Erfolg. Seine langjährige Footballerfahrung und sein Fachwissen tragen maßgeblich zum Erfolg der wohl genialsten Football-Serie aller Zeiten bei



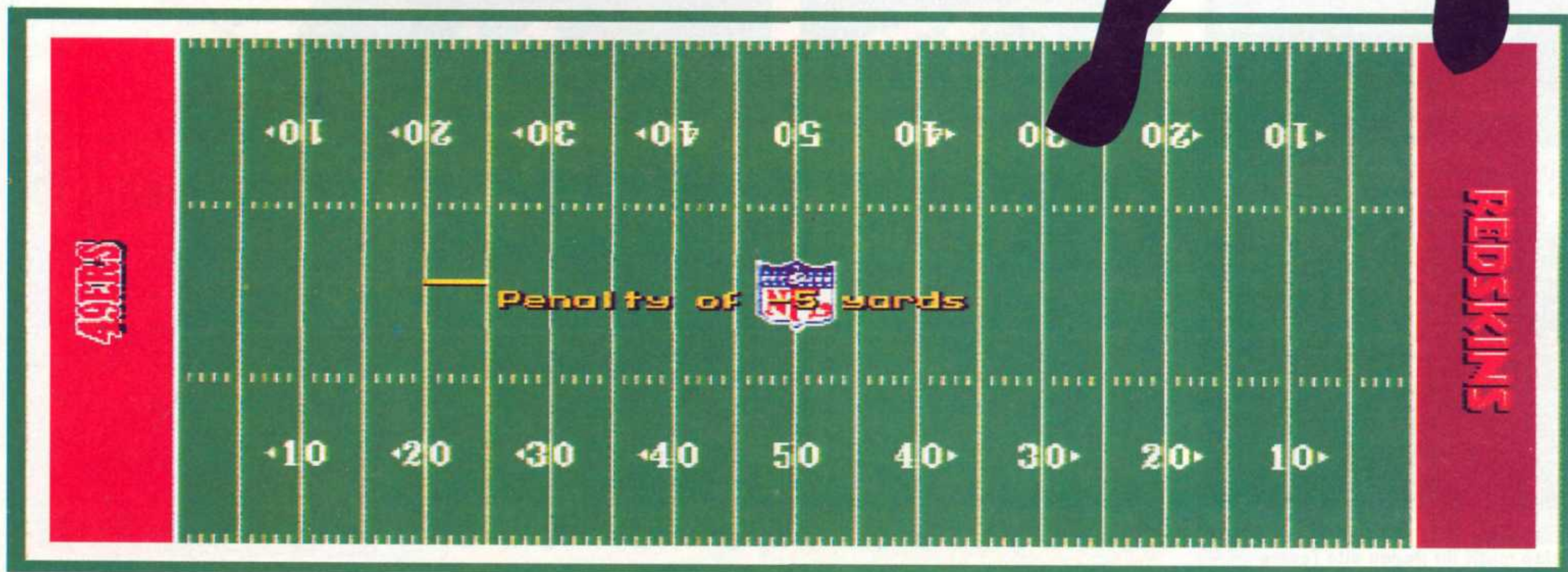
Erstmals kann eine komplette Saison gespielt werden



Die 72 komplett neuen Angriffsvarianten lassen sich über die Flip-Option spiegelbildlich ausführen



Stephan: Dem neuen Entwickler-team High Score Productions hätte kein besserer Einstieg in die EA-Sportwelt gelingen können, denn Madden '94 kann man als nahezu perfekt bezeichnen. Mit einer offiziellen NFL-Lizenz im Rücken durften erstmals die Original-Spielernamen verwendet werden, Statistikfans wird's freuen. Der wesentlich bessere Sound (vor allem die locker-flapsigen Kommentare Maddens zu besonderen Spielzügen) und die feinere Grafik mit Ihren satten Farben lassen im Vergleich zum MD-Modul noch mehr Atmosphäre aufkommen. Die spielerische Seite hält sich in etwa die Waage, so daß insgesamt das SNES-Update erstmals die Nase knapp vorne hat und der firmeninternen MD-Konkurrenz den Referenztitel abluchsen kann, aber das ist ja nicht weiter tragisch, denn es bleibt ja wie gesagt alles im Hause EA.



Spielbeginn



A 51 YARD KICK
#30 RETURNS FOR
A GAIN OF 32



Nach dem Ankick dreht sich das Spielfeld um 180° während das Ei durch die Luft fliegt

Mit ein bißchen Glück und akrobatischen Körpverrenkungen kann der Receiver einiges an Yards gewinnen



Pass-Spiel



PASS TO #81 FOR
A GAIN OF 24

Die drei kleinen Fenster zeigen Euch, welcher Receiver am besten angespielt werden sollte

Die Zuschauer sind mit Herz und Seele dabei, sie jubeln und schreien was das Zeug hält

Audibles

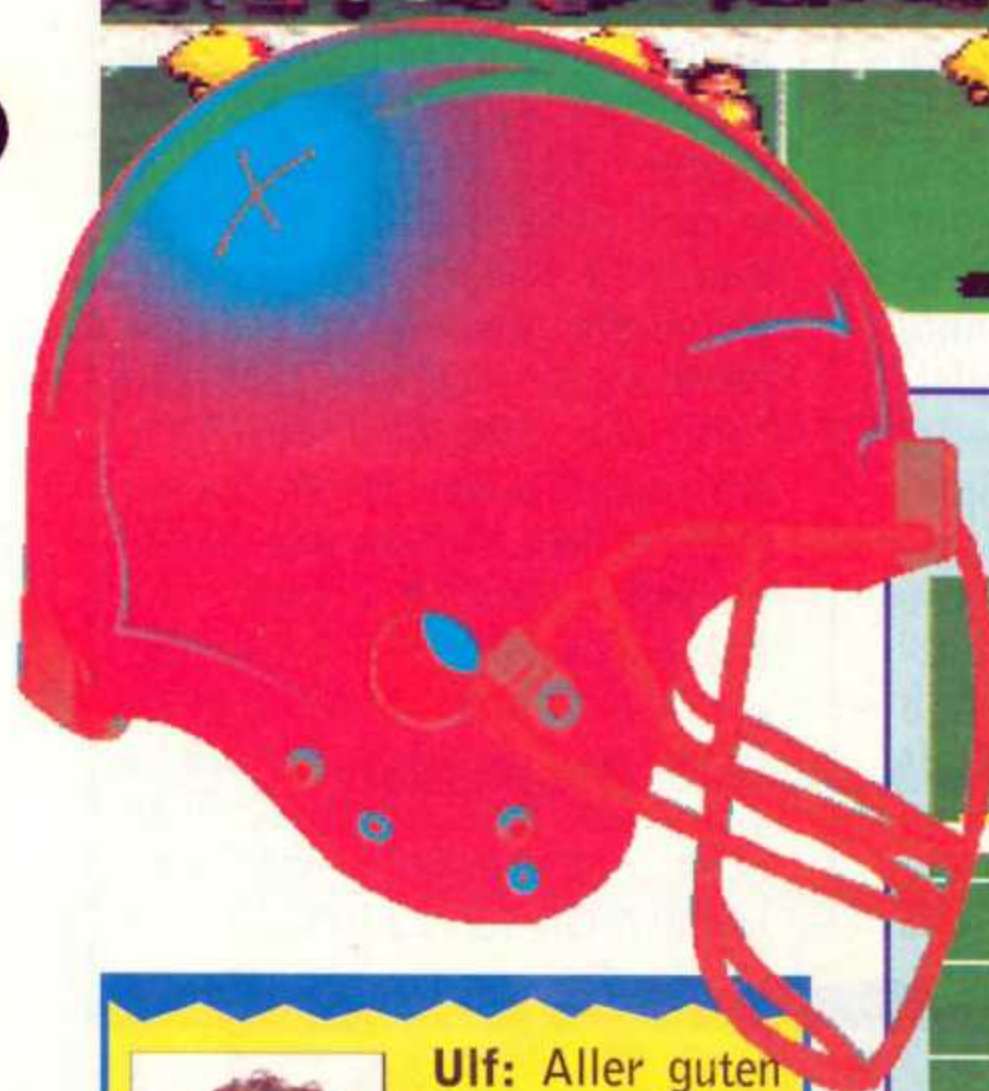


Das Ausrufen einer Audible ermöglicht Euch, die gewählte Taktik durch eine von drei festgelegten Alternativen zu ersetzen

Defense



Den Quarterback in Grund und Boden gerammt, da ist die Freude groß



Ulf: Aller guten Dinge sind drei! Endlich kommen auch die Super Nintendo-Besitzer in den Genuß einer technisch wirklich einwandfreien Version. Äußerst positiv ist zudem, daß alle Spieler mit einer ordentlichen Geschwindigkeit über den Rasen hetzen, was allerdings auf Kosten einer beschränkten Animation aller sportlichen Recken ging. Doch möchte ich nicht damit sagen, daß John Madden grafisch schlecht wäre; im Gegenteil, die vielen digitalisierten Zwischensequenzen mit den johlenden Zuschauern sorgen für eine dichte Atmosphäre und die größere Farbpalette tragen zu einer angenehmen Optik bei. Auch die Soundeffekte wurden noch einmal verbessert, indem Ihr die lakonischen Kommentare von John Madden auch während des Spiels zu hören bekommt. Da EA auch den Multitap berücksichtigt hat, kann ich dieses Modul allen American Football-Verrückten (und nicht nur denen!) nur empfehlen, es gibt einfach nichts besseres zur Zeit.

Ein besonderer Tag in der Videospiegelgeschichte, denn erstmals setzt sich ein SNES-Modul an die Football-Tabellenspitze. Das MD-Update liegt zwar nur einen Wimpernschlag zurück, aber der Bann ist gebrochen. Die restliche Konkurrenz kann die Madden-Jungs nicht im geringsten gefährden, das kann sich aber im Laufe des Jahres durch eine der zahlreich angekündigten Neuerscheinungen ändern.

Im Vergleich

Ein besonderer Tag in der Videospiegelgeschichte, denn erstmals setzt sich ein SNES-Modul an die Football-Tabellenspitze. Das MD-Update liegt zwar nur einen Wimpernschlag zurück, aber der Bann ist gebrochen. Die restliche Konkurrenz kann die Madden-Jungs nicht im geringsten gefährden, das kann sich aber im Laufe des Jahres durch eine der zahlreich angekündigten Neuerscheinungen ändern.

Madden '94 (MD) 86%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: FLASHPOINT



Sensible Soccer

Lange war das MD, was Fußball-Simulationen anging, echtes Ödland. Jetzt kommt neben Ultimate- und dem genialen FIFA- auch noch Sensible Soccer auf den Markt

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-4 Spieler

Sensible Soccer fällt schon einmal etwas aus dem Rahmen, weil eine, sagen wir mal, Hubschrauber-Perspektive, gewählt wurde, um möglichst viel Übersicht auf dem grünen Rasen zu schaffen. Dazu gibt's eine schier erschlagende Vielfalt an Optionen. Das geht bei einem Namen-, Trikot- und Vereins-Editor los, steigert sich zwanglos zur kreativen Wetterwahl, um seinen Höhepunkt in allerlei Turnieren, Ligen und Freundschaftsspielen zu finden. Des weiteren könnt ihr auch die Fähigkeit zur Ballkontrolle und die Schußfähigkeit einer Mannschaft beeinflussen, sowie den allgemeinen Schwierigkeitsgrad, Aufstellung usw. Jede Mannschaft hat einen 15-Spieler-Kader, der, das merkt man sofort, von den Vereinen der echten Clubs

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

nicht autorisiert wurde. Da heißt Kalle Riedle dann Roedle, Klinsmann wurde zum Klynsmann und dergleichen mehr. Habt ihr endlich Taktik, Sockenfarbe und Spiellänge auf einen Nenner gebracht, wuseln 22 Herren aufs Feld um, gemäß den allgemeinen Fußball-Regeln, allerdings ohne Abseits, die Pille ins Netz zu nageln. Dafür wurden kurze Pässe, halbohohe Flanken und der beliebte Gewaltbolz eingebaut, alles wahlweise mit Effet. Da trudelt auch gerne so manches Ei in den Kasten. Spielen Euch Eure Jungs nun gar zu dämlich, könnt ihr die Trainerbank quasi ans Spielfeld rollen und die größten Flaschen zum Duschen schicken. Und wird's gar zu bunt, weil Mami zum Essen oder auf Sat das Endspiel ruft, könnt Ihr ein Spiel an einer Stelle abspeichern.

Mega Drive



Schon nach kurzer Einspielzeit sind die Konsolengegner bestenfalls noch bessere Trainingspartner



Götz: Alle Fußball-Module müssen sich zwangsläufig an unserer Referenz FIFA messen lassen. Sensible hat vier große Mankos gegenüber dem Konkurrenten: Optionen, Sound, Grafik/Perspektive und Spielbarkeit. Zwar gibt's allerlei Editor für Sockenfarben, Spielernamen oder Wetterlage, doch Taktikverfeinerungen wie Teambereiche oder das Berücksichtigen der Tatsache, daß z.B. eine 4-3-3-Mannschaft auch Totaldefensiv spielen könnte, wurden ausgelassen. Stadion-Atmosphäre soll das

Sample eines scheinbar altersschwachen Trabbi-Motors erzeugen, der bei Toren oder Kartenverteilung mal kurz aufheult. Die Kamera befindet sich scheinbar wenigstens hundert Meter über dem Stadion in einem Hubschrauber und läßt damit die Spieler eher wie Kartoffelkäfer als wie Soccer-Helden erscheinen. Zwar sieht man mehr vom Feld, doch durch die winzigen Spieler kommt wenig Feeling rüber. In punkto Spielbarkeit vermißt man die anspruchsvollen Kombinationen, die Zweikämpfe, Kopfball-Duelle usw. Sensible Soccer ist ein gutes Spiel, Kick & Rush eben, hat aber mit einer Simulation nicht viel zu tun.

HOSCHIES
MANAGER: BARKY BONES
KLEIDUNG: [Red and Yellow Striped Jersey, Red Shorts, Yellow Socks, Yellow Shoes]
2. KLEIDUNG: [Yellow Striped Jersey, Yellow Shorts, White Socks, Yellow Shoes]
Buttons: RÜCKG, OK

Mittels Editor könnt Ihr so gut wie alles an Euren Teams ändern und abspeichern

Liga-Modus
SENSIBLE-LIGA
FELDART: NORMAL
ZAHL DER TEAMS: 3
JED. TEAM SPIEL: 2
PUNKTE FÜR SIEG: 2
LIGA-TEAMS WÄHLEN
LIGA SPIEL
BEEND

Zuerst bestimmt Ihr die Anzahl der Mannschaften

LIGA-TEAMS WÄHLEN

BEVERLY HILLS	PERSEPHONE	STIMULATED
LAGO MARSHALL	SUNSHINE BILLY	WOLFE SCHNITZWEY
STANDEREN CITY	EL FORTUITO	BRANDENBURGER 90
CHRISTINA CITY	REYNOLDS COMPANY	CONQUEST
WARRIORS	WARRIORS	WARRIORS 91
BOG FARMERS	BOG FARMERS	BOG FARMERS
NUMBERS	NUMBERS	NUMBERS
ON THE POND	ON THE POND	ON THE POND
HOSCHIES (LIGA)	HOSCHIES	HOSCHIES (LIGA)
SALE	SALE	SALE
THE WINDERS	THE WINDERS	THE WINDERS
FRUIT & CREAM	FRUIT & CREAM	FRUIT & CREAM
FRUIT & CREAM	FRUIT & CREAM	FRUIT & CREAM
THE TEARS	THE TEARS	THE TEARS
YORK COURTESY	YORK COURTESY	YORK COURTESY
BRANDENBURGER	BRANDENBURGER	BRANDENBURGER
WESTMINSTER	WESTMINSTER	WESTMINSTER
SPAIN CITY	SPAIN CITY	SPAIN CITY
BRANDENBURGER	BRANDENBURGER	BRANDENBURGER
BRANDENBURGER	BRANDENBURGER	BRANDENBURGER
CUSTOMER CLUB	CUSTOMER CLUB	CUSTOMER CLUB

SENSIBLE-LIGA

SP	F	M	TV	PK	PK2
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0

HOSCHIES vs DULL THINGS
MATCH SPIEL, KREUZGEHEBEN, WERT

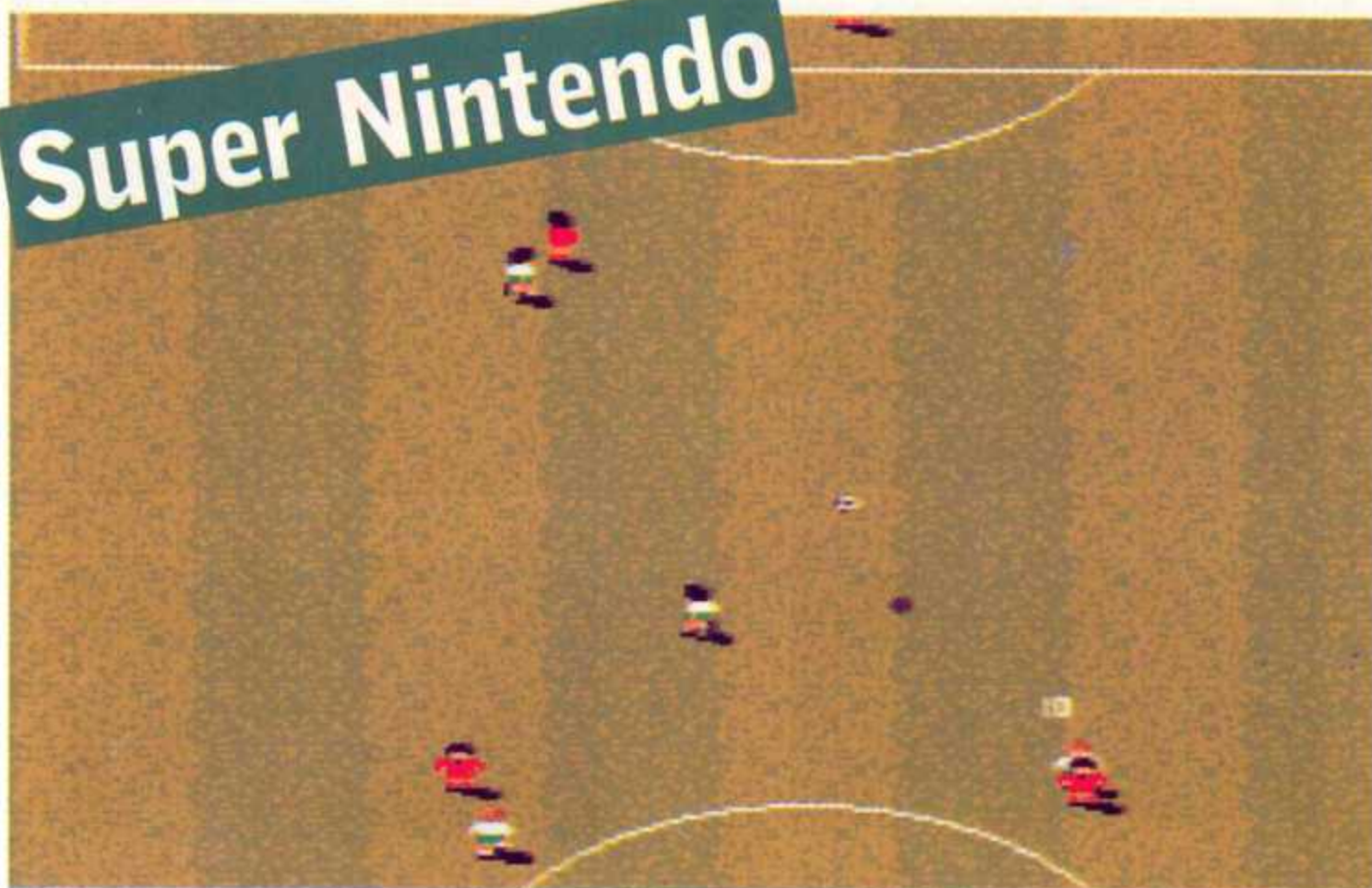
Danach sucht Ihr Euch die Mannschaften aus, entweder Länder, Vereinstams oder als drittes aus Euren selbst zusammengestellten. Nach jedem Spieltag wird die aktuelle Tabelle eingeblendet

Im Vergleich

Bis vor ein paar Wochen hätte sich Sensible Soccer auf dem MD noch einen harten Kampf mit Ultimate Soccer um die Spitzenposition geliefert, doch ein grandioses Wonnemodul namens FIFA International Soccer läßt solche Schirmmützel gar nicht erst aufkommen. Striker für's SNES braucht die Mini-Kicker ebenfalls nicht zu fürchten, so daß Sensible Soccer zwar auf beiden Konsolen vordere Plätze einnimmt, den Sprung an die Tabellenspitze aber zweimal recht deutlich verfehlt.

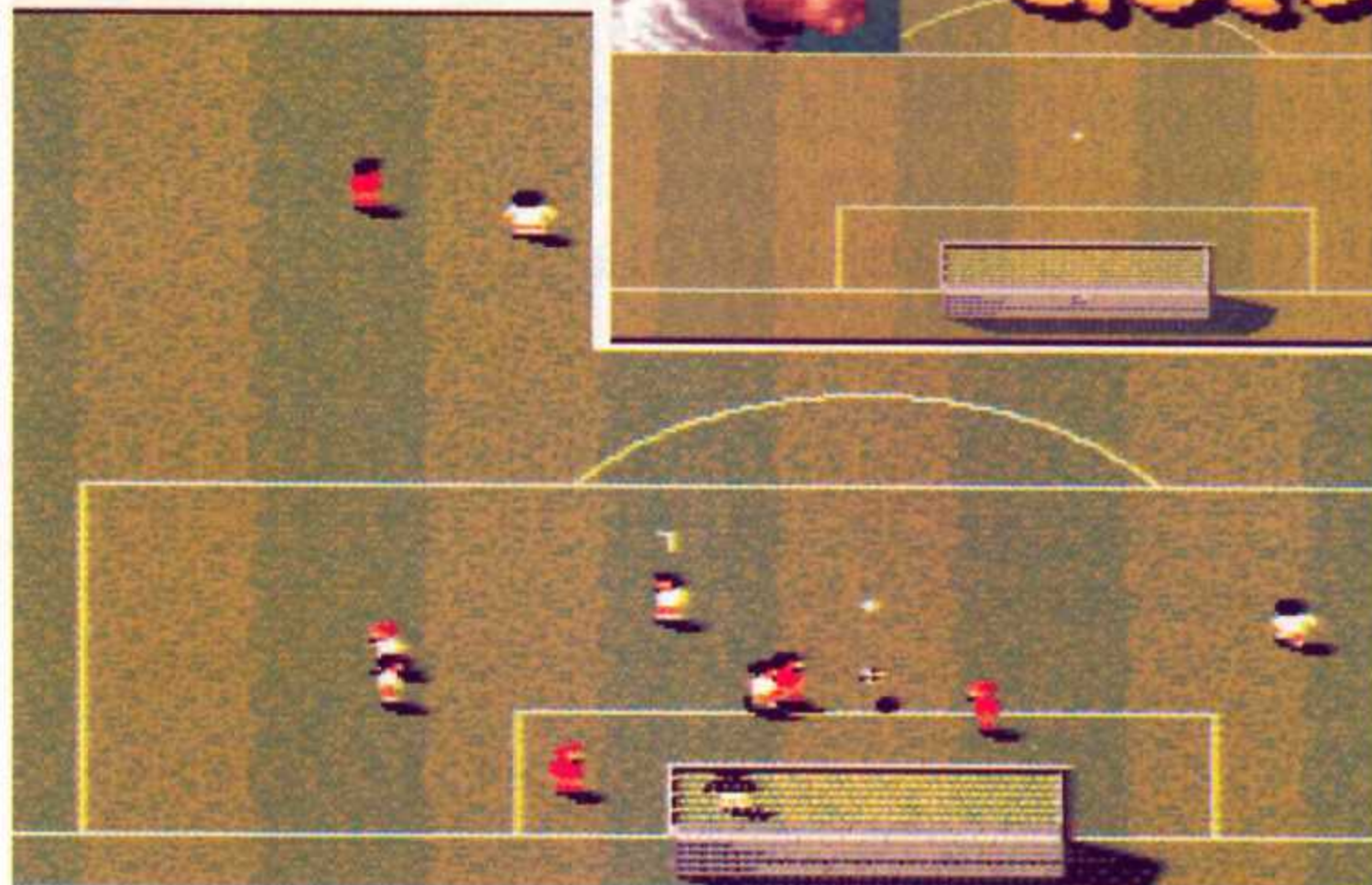
FIFA Soccer (MD)	93%
Striker (SN)	91%
Super Kick Off (MD)	65%

Super Nintendo



Die Darstellung des Spielfeldes sorgt für Übersicht, weniger für Atmosphäre

Grafisch ist zwischen den beiden 16 Bit-Versionen kein Unterschied erkennbar



Stephan: Es ist mir vollkommen unverständlich, warum so ein Trübel und Geschrei um Sensible Soccer gemacht wird. Die Grafik ist, um es dezent auszudrücken, niedlich oder putzig, mehr nicht. Die Zuschauerkulisse röhrt das ganze Spiel über wie ein Omnibus an der Ampel, von Atmosphäre keine Spur. Das Drumherum gestaltet sich dafür extrem großzügig, sogar ein Mannschafts-Editor wurde dem Modul spendiert. Die spielerische Seite wird vor allem den "Wusel-Freaks" zusagen, denn Sololäufe über den ganzen Platz sind ohne größere Probleme möglich, gäh. Kurze, flache Pässe lassen dem Gegner ebenfalls nicht den Hauch einer Chance, ob der nun Barcelona oder Schnarchhausen heißt, ist vollkommen wurst. Sensible Soccer ist mir einfach zu "perfekt", zu statisch, zu leblos. Wo sind die Spannungsmomente, wo sind die packenden Zweikämpfe, wo ist das Fußballspiel? Soll ich es Euch sagen? F I F A!!!

Die Grafik ist, um es dezent auszudrücken, niedlich oder putzig, mehr nicht. Die Zuschauerkulisse röhrt das ganze Spiel über wie ein Omnibus an der Ampel, von Atmosphäre keine Spur. Das Drumherum gestaltet sich dafür extrem großzügig, sogar ein Mannschafts-Editor wurde dem Modul spendiert. Die spielerische Seite wird vor allem den "Wusel-Freaks" zusagen, denn Sololäufe über den ganzen Platz sind ohne größere Probleme möglich, gäh. Kurze, flache Pässe lassen dem Gegner ebenfalls nicht den Hauch einer Chance, ob der nun Barcelona oder Schnarchhausen heißt, ist vollkommen wurst. Sensible Soccer ist mir einfach zu "perfekt", zu statisch, zu leblos. Wo sind die Spannungsmomente, wo sind die packenden Zweikämpfe, wo ist das Fußballspiel? Soll ich es Euch sagen? F I F A!!!

Mega Drive

HERSTELLER: SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II/MS/NES/GG/GB
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



Super Nintendo

HERSTELLER: SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II/MS/NES/GG/GB
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



GAMEGOURRIER

WIR VERSENDEN IMPORT GAMES — SCHNELL UND TOP AKTUELL

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
 US Konsole 2 Pads 1 Game RGB Kabel 349,-

Art of Fighting	139,-	F1 Pole Position	129,-	Mystical Ninja	119,-	Sunset Riders	119,-
Aladdin	119,-	Fatal Fury	99,-	Mystic Quest	99,-	Super Aquatic Games	99,-
Batmans Return	99,-	Final Fantasy II	129,-	NHL 94	119,-	Super James Pond	99,-
Blues Brothers	89,-	Flash Back	129,-	NBA Showdown	129,-	Super Widget	119,-
Bubsy	89,-	Jurassic Park	119,-	Ninja Boys	109,-	Super of Road the Baja	109,-
Bomberman & 4 Player ADP.	159,-	Lock on	119,-	Operation Logik Bomb	119,-	Star Wings	119,-
Cool Spot	119,-	Might & Magic II	129,-	PAC Attack	109,-	Striker	119,-
Chester Cheetha	79,-	Scope 6 & Yoshies SAF	189,-	Paladins Quest	129,-	The 7th Saga	129,-
Cybernator	99,-	Soldiers of Fortune	129,-	Robocop Terminator	129,-	Tuff N Uff	129,-
Clayfighter	129,-	Mortal Kombat	109,-	Rock & Roll Racing	119,-	Taz Mania	79,-
Dracula	119,-	Micky Magical Quest	79,-	Rocky Rodent	119,-	Lufia	129,-
Duffy Duck	119,-	Nigel Mansel Racing		Secret of Mana FFADV 2	129,-	Lawnmower Man	119,-
Empire Strikes Back	139,-	& Aktion Replay	199,-	Street Fighter 2 Turbo	139,-	Zoombies Ate	119,-
Equinox	119,-	Madden 94	119,-				

Alle neuen Rollenspiele auf Lager !!! Aktion Replay Sega & SNES 119,-, US Adapter 39,-

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

Sega Pad 6 Button	49,-	Gauntlet 4	109,-	Bubsy	79,-	Final Fight	99,-
Ascii Pad 6 Button	59,-	Jungle Strike	109,-	Super Battle Tank	69,-	Ground Zero Texas	119,-
4 Player ADP	65,-	Mazin Saga	109,-	Pirates of Gold	119,-	Jo Monatana Football	119,-
Aerobiz	129,-	Mortal Kombat	109,-	Wiz N Liz	109,-	Jaguar XJ	99,-
Aero the Acrobat	109,-	Madden 94	119,-	Land Stalker	129,-	Monkey Island	109,-
Aladdin	109,-	NHL Hockey 94	119,-	Winter Olympics	129,-	Night Trap	119,-
AWE some Possum	119,-	Ranger X	99,-	WWF Royal Rumble	119,-	Robo Aleste	99,-
Blaster Master 2	99,-	Robocop/Terminator	129,-			Stella Fire	109,-
Dragons Revenge	109,-	Rocket Knight ADV	89,-	Sega-CD		Sonic CD	99,-
Dracula	109,-	Shining Force	119,-	AH-3-Firehawk	109,-	Silpheed	109,-
Eternal Champions	129,-	Street Fighter CE	139,-	Batmans Return	99,-	Lunar the Silver Star	119,-
F-15 Strike Eagle 2	119,-	Sonic Spinball	119,-	Cool Spot	109,-	Lethal Enforcers	139,-
Fifa Soccer	119,-	Toe Jam & Earl 3	109,-	Cobra Command	99,-		
F 1 Racing	119,-	Tecmo NBA Basketball	119,-	Dracula	119,-	3 DO KONSOLE	1559,-
				European Racers	109,-	Und jede Menge mehr Spiele auf Lager	

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN • MD Converter 39,- alle Spiele laufen auf dt. MD - Konsole

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

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

TEL: 02359 / 6466 FAX: 02359 / 6266

Landstalker



Na endlich! Nach längerem Hin und Her kommt Segas Meisterwerk mit deutschen Texten und beigelegtem Players Guide auf den Markt

In einer fremden Welt, in der Kobolde und Magier zum Alltag gehören, lebt der knabenhafte Wald-Elf Niels, der sich ein besonders risikoreiches Hobby ausgesucht hat: Die Schatzjagd. Nach einem erfolgreichen Beutezug wollte er sich eigentlich für eine Weile zur Ruhe setzen, schließlich sind 88 Jahre, selbst für einen Elf, ein stolzes Alter. Doch da taucht plötzlich die kleine, aber temperamentvolle Fee Flora auf; sie berichtet ihm von König Nolos legendärem Schatz, den der böse Herrscher vor Hunderten von Jahren auf seinen blutigen Raubzügen erbeutet hat. "Das klingt interessant", bemerkt Niels kurz und begibt sich sogleich zur Insel Merkator, auf der sich der Schatz befinden soll. Wer die ersten

MEGA DRIVE
Action-Adventure / 1 Spieler

zaghaften Schritte mit Niels wagt, dem fällt gleich die aufwendige isometrische, plastisch wirkende Grafik auf. Dieser Tiefeneffekt kommt nicht von ungefähr, schließlich wurden alle Städte und Dungeons feinsäuberlich als kleine Modelle gebaut, ehe sie den Weg in den Rechner fanden. Dadurch wird Euer folgsamer Held ausschließlich durch Schrägstellungen gesteuert. Des weiteren wird Euch besonders in den Dungeons ein hohes Maß an räumlichem Denken abverlangt, denn viele freistehende Plattformen müssen erst einmal bezüglich ihrer Höhe geortet werden, bevor Ihr sie benutzen könnt. Den restli-



Um einen realistischen Spieleffekt zu bekommen, wurden alle Szenen vormodelliert



chen Spielablauf dürften Zelda-kundige Spieler schon intus haben: In den Städten geben gesprächige Einwohner wichtige Hinweise, während Euch in der Wildnis viele Feinde das Leben schwer machen. Hier steht Euch glücklicherweise das Schwert immer treu zu Seite. Energiespendende Herzen sind ebenso wichtig. Ihr findet sie, meist versteckt, in

Schatztruhen. Realistisch geht es auch beim Einkaufen in den Shops zu, denn Ihr müßt jeden begehrten Gegenstand erst einmal brav auf den Ladentisch legen, um zu bezahlen. Wenn Ihr zwischenzeitig ein kleines Päschen einlegen möchtet, könnt Ihr in der Kirche den aktuellen Spielstand sichern.

LANDSTALKER



Ulf: Im harten Leben eines Videospiel-Redakteurs gibt es pro Jahr eigentlich nur eine handvoll Spiele, die über einen längeren Zeitraum faszinieren. Landstalker gehört eindeutig dazu. Wie eine Sucht packte mich dieses Modul und mein einziges Ziel lautete seitdem nur: Durchspielen um jeden Preis. Schuld an diesem Suchteffekt haben zum einen die geniale, realistische 3D-Grafik, zum anderen die vielen unterhaltsamen Zwischense-

quenzen, die dem Spiel eine unvergleichliche Atmosphäre geben. Anfangs wird man sich vielleicht noch etwas an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung stören, doch mit der Zeit kommt man immer besser zurecht. Bemerkenswert ist zudem die perfekte Dramaturgie in diesem Wonnemodul: Sind die ersten Spielstunden noch eher harmlos, jagt ab der vierten Stadt ein Highlight das andere. Landstalker ist ein wahres Luder in Modulform: Vom Geschicklichkeits-Anspruch zwar höchstgradig fordernd, aber einfach unwiderstehlich.

Das Versteck der Diebe



Die Halle der Untoten



Mirs Turm

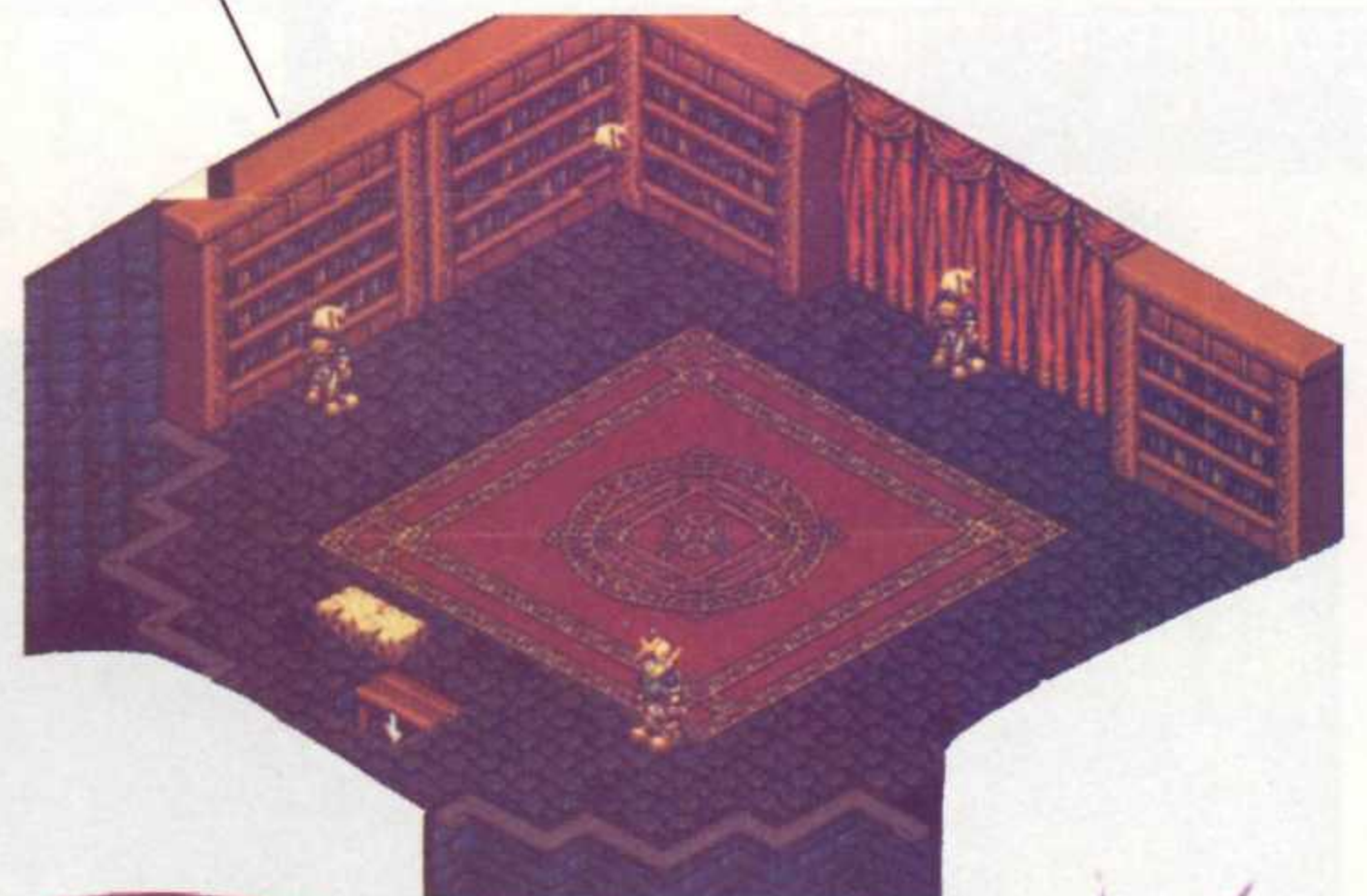


Markus: Mit Landstalker hat Sega wieder mal tolle Arbeit geleistet. Selten hat mich ein Spiel dermaßen motiviert, was nicht alleine der neuen Spielerspektive zu verdanken ist, sondern auch den schönen und bunten Grafiken. Um sich an die etwas komplizierte Steuerung zu gewöhnen, empfiehlt es sich, ein Sechs-Button-Pad zu kaufen, da hier die Richtungen präziser umgesetzt werden und für ungehinderten Spielspaß gesorgt wird. Auch bei der Musik hat Climax voll reingehauen und so kommt die Frage auf, ob bei diesem Spiel der Meisterklasse eigentlich irgendetwas nicht gut ist? Nun, das einzige, was mich ein klein wenig stört, sind die isometrischen Ansichten. Ab und zu müßt Ihr schon ganz genau hinschauen oder nach dem Try-And-Error-Prinzip mal ins Leere springen, um weiterzukommen. Auf alle Fälle ist Landstalker ein Pflichtkauf. Action-Adventure-Fans, die noch kein MD besitzen, sollten sich schleunigst eins zulegen.



BELL: MARTY, MEIN LIEBLING, IST AUCH VON IHR VERZAUBERT WORDEN. SIE HAT IHN

Dank der Einstein-Pfeife könnt Ihr im Laufe des Abenteuers auch mit den Hunden sprechen



FLORA: UM EHRlich ZU SEIN, EIGENTlich SOLLTE Ich KAYLA DANKEN... WEISST DU,



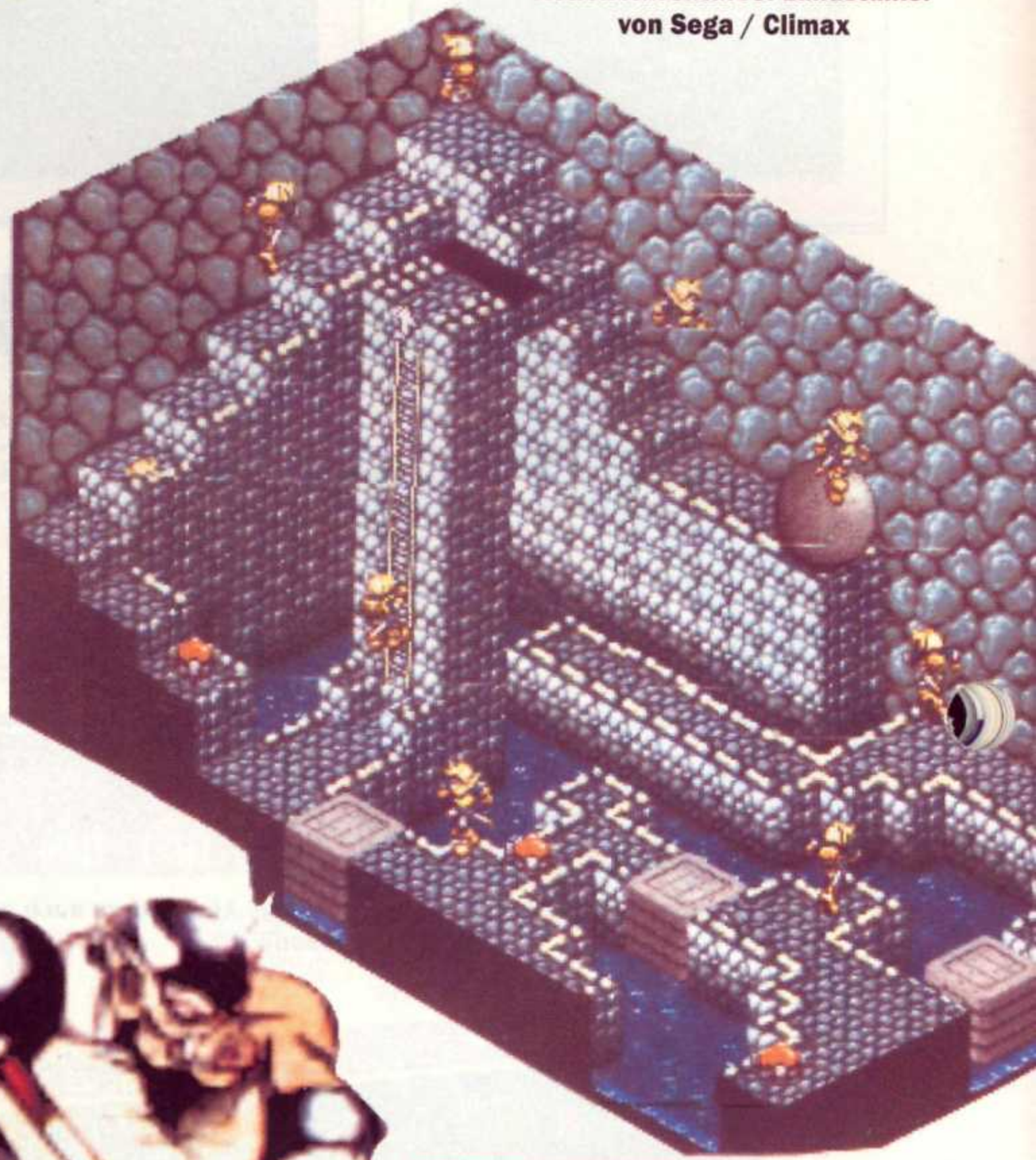
In der Nacht gesteht die kleine Flora Ihre Liebe zum wackeren Elfenjungen



Neue Referenz in Sachen
Action-Adventures: Landstalker
von Sega / Climax



Hilfreiche Schatztruhen allerorten



Die isometrische 3D-Ansicht wirkt manchmal etwas unübersichtlich

Im Vergleich

Schon merkwürdig: Obwohl es sich bei Landstalker (MD) und Zelda III (SN) um das gleiche Genre handelt, spielen sich beide doch gänzlich anders. Landstalker fordert wegen der grafischen Darstellung viel mehr Geschick vom Spieler ab, während man bei Zelda eher Grübelarbeit leistet. In Sachen Technik und Atmosphäre hat Sega eindeutig die Nase vorn, Zelda hat dafür mehr Rätsel und Geheimräume, und ist von der Steuerung her leichter zu spielen.

Zelda III A Link To The Past (SN)	...90%
Secret Of Mana (SN)88%
Zelda IV Link's Awakening (GB)87%



HERSTELLER:SEGA CLIMAX
 DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: ...BAT./DT. TEXTE PLAYERS GUIDE
 CA. PREIS:129,- DM
 MUSTER VON:SEGA



EXCLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide ...“

„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden

Suchfaktor ...“

„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung ...!“

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month“

(Electric Gaming Monthly 7/93)

2-SPIELER
SIMULTAN
AKTION



DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM
BILDSCHIRMTEXT

3D-Action
- mit Batterie
zum Speichern



Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24

Battletech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Vicotr Musical Industries inc. • Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1993 Natsume inc. Game Pak (SNS-006)

Lunar The Silver Star

Nicht offiziell in Deutschland erhältlich



Das erste RPG fürs Mega CD mit englischen Bildschirmtexten

Es war einmal,... da ward das Land Lunar bedrohet von Bösen. Und die Legende saget, daß da kamen vier tapfere Helden, die selbstlos retteten Lunar vor Unheil und Verwüstung. Wie viele andere Jungs träumt auch Alex davon, wie die Helden in der Legende seines Volkes Abenteuer zu erleben. Schneller als er es geahnt hat, ist es dann soweit. Mit einer bis zu fünfköpfigen Party macht sich

MEGA CD II
Rollenspiel / 1 Spieler

Alex auf, in deren Fußstapfen zu treten. Unterwegs sind Euch diverse Waffen, Zaubersprüche, Medikamente sowie Heilmittel nützliche Wegbereiter. In verschlungenen Dungeons, Zaubewäldern und Städten begegnet Ihr gefährlichen Feinden, derer Ihr Euch in rundenweise ausgetragenen Kämpfen entledigen könnt, aber auch friedliche Bürger warten auf Euch, denen Ihr so manch wichtige Information entlocken könnt. Im Backup Booster können bis zu drei Spielstände gesichert werden.



Sandrie: Vorbelastet durch das gute Intro und den fetzigen Titelsong begann ich mein Abenteuer.

Vom atmosphärischen Sound, den animierten Zwischensequenzen und dem Spielablauf bezaubert, fand ich erst nach etlichen Stunden in die Wirklichkeit zurück. Ein wirklich umfangreiches Spiel, das mich da so begeistern kann, allein 32 MBit Speicher auf der CD wurden für die Texte in Anspruch genommen, die Working Designs, sonst für ihre Turbo Duo-RPG-Übersetzungen bekannt, für den amerikanischen Markt aufbereitet hat. Keinen Augenblick kommt Langeweile auf, immerzu ist man fieberhaft dabei, irgendein Rätsel zu lösen, eine Feindesschar zu bekämpfen oder einen Zaubewald zu durchforsten. Man kann sich sogar gleich ins Abenteuer stürzen, denn das Spielprinzip und die Steuerung sind denkbar schnell kapiert. Also, RPG-Liebhaber, auf nach Lunar!



An diesem Schrein könnt Ihr Eure HPs auffrischen



Der Drache wartet beharrlich auf Euch



In diesem Shop könnt Ihr Euch mit nützlichen Gegenständen eindecken



Ulf: Auf Wiedersehen Phantasy Star II. Mit CD-Power verdrängt Lunar mein bisher liebstes RPG auf dem MD.

Schon lange hatte ich mich auf das erste digitale Rollenspiel gefreut, in der Hoffnung, daß das Game durch den glasklaren Sound und die Zwischenspanne erheblich an Atmosphäre gewinnt; und tatsächlich, noch nie habe ich ein so bezauberndes RPG unter das Joypad bekommen. Dabei kommt der Sound nicht nur

klanglich gut rüber, sondern ist auch vom allerfeinsten komponiert (Sandrie trällert die Titelmelodie von morgens bis abends vor sich hin). Zudem hat die japanische Company Game Arts bei den stimmungsvollen Zwischensequenzen ganze Arbeit geleistet. Da auch das Kampfsystem taktisch klug gestaltet wurde, das Spiel sehr komplex und die Pull Down-Menüs herrlich unkompliziert sind, kann ich nur hoffen, daß dieser wunderschöne Silberling offiziell in Deutschland erscheint. Als Import-RPG jedenfalls bleibt Lunar der verdiente Referenz-Titel versagt.



Das Kampfsystem



Am Denkmal des größten Helden von Lunar, Dyne, nimmt alles seinen Anfang



HERSTELLER:	WORKING DESIGNS/GAME ARTS
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	IMPORT/BACKUP BOOSTER
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY/HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK				
85% SOUND/FX				
87% FUN				

Hi Freaks!

Diesmal haben wir zwar wenige, dafür aber sehr feine Tips & Tricks für Euch zusammengetragen; und nächste Ausgabe geht's erst richtig los, denn dann wird unsere Helpline JEDEN Rahmen sprengen. Wartet's mal ab.

Unser Dank gilt insbesondere Peter Albert aus Königshofen für seine Komplettlösung zu Zelda IV auf dem Game Boy. Ein Jahresabo ist Dir sicher. Apropos Zelda, stolze Action Replay-Besitzer sollten zusätzlich unsere Codes ausprobieren, denn dann kommt Ihr noch leichter durchs Spiel.

Nachdem Ihr unsere Hotline noch immer mit Fragen zu Shadowrun bestürmt, eigentlich hatten wir das Spiel schon in der August-Ausgabe getestet, haben wir uns zu einem ausführlichen Players Guide entschlossen. Übrigens, März/April erscheint eine komplett ins Deutsche übersetzte Version. Damit sollte auch die letzte Hürde (viele englische Texte) genommen sein und dann können auch wirklich alle in den Genuß dieses exzellenten Rollenspiels kommen.

Bis demnächst

Euer Helpline Team Gerd, Stephan, Alex, Martin, Uwe, Bastian, und, und, und (um eine Leserfrage aufzugreifen)

Inhaltsverzeichnis

Super Nintendo

Alien 3 - Unverwundbar/Unendlich Energie	47
First Samurai - Levelwahl	47
Shadowrun - Players Guide	60

Game Boy

Zelda IV A Link To The Past - Komplettlösung	48
--	----

Action Replay Pro-Codes

Super Nintendo

Battletoads In Battlemaniacs, Blues Brothers, Dracula, Goof Troop, Striker, Super Empire Strikes Back, Wing Commander, The Secret Missions	50
--	----

Mega Drive

Chakan, Flashback, Jungle Strike, Kid Chameleon, Landstalker, Splatterhouse 3, Street Fighter 2' Special, Sunset Riders	50
---	----

Master System

Speedball	50
-----------------	----

Game Boy

Zelda IV Link's Awakening	50
---------------------------------	----

First Samurai

SUPER NINTENDO

Levelwahl



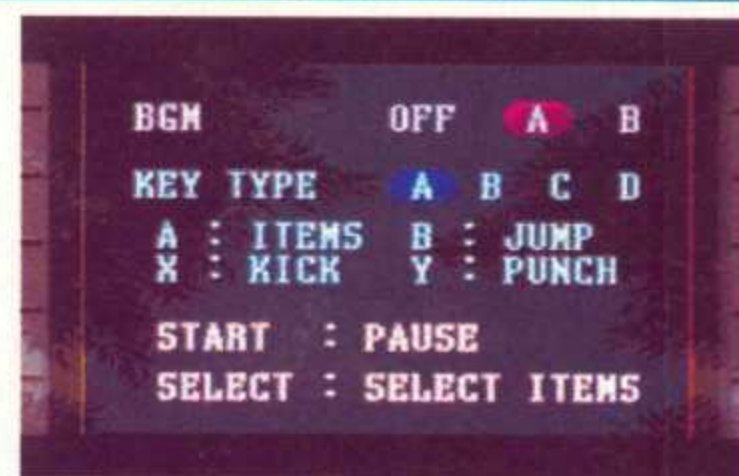
Time Express



Time Elevator



Demon Palace (Stage 3)



Option-Menü



Tokio (Stage 2)

Für alle, denen First Samurai zu schwer ist, hier nun der passende Cheat. Ihr müßt ins Option-Menü gehen und gleichzeitig **A, X, L** und **R** gedrückt halten. Bevor sich die zwei Türen schließen müßt Ihr, je nach Level folgende **Steuerkreuzrichtung** drücken: **Rechts** für die Runde Time Express, **Links** wenn Ihr Euch für Time Elevator entschließt, **Hoch** für Stage 3 (Demon Palace) und zuguterletzt **Runter** für Stage 2 (Tokyo).

Alien

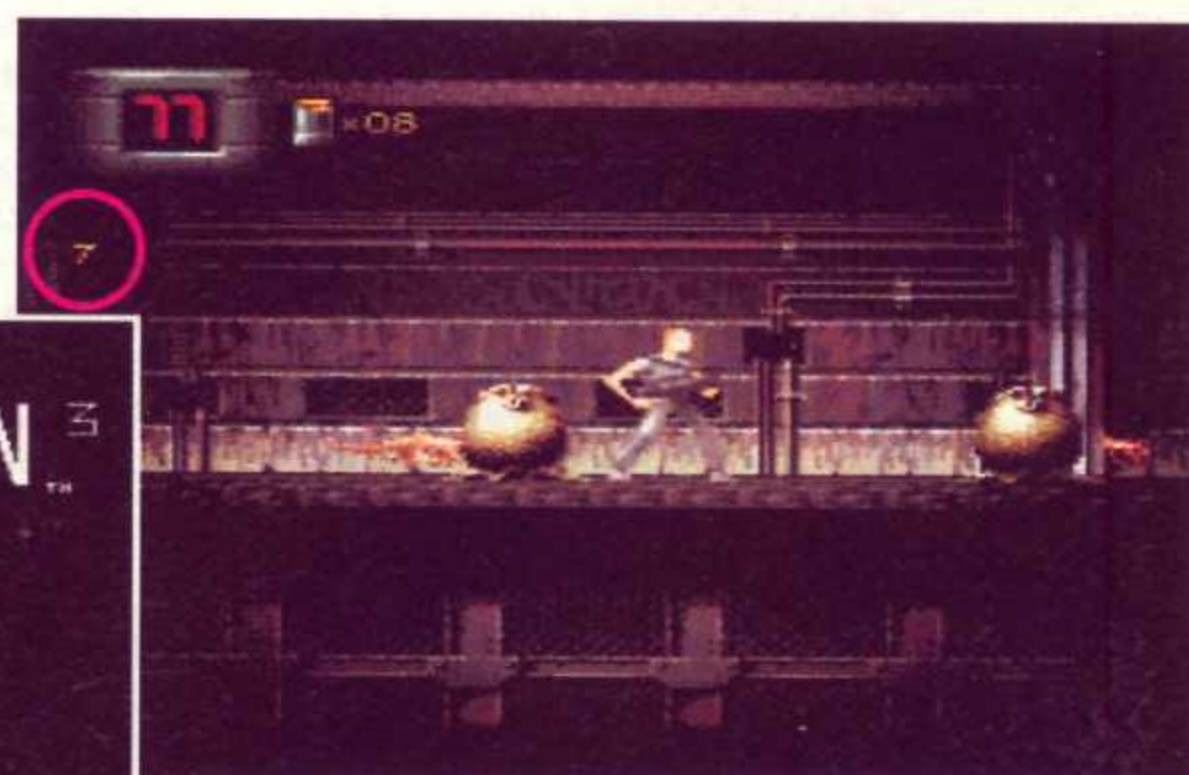
Super Nintendo

Unverwundbar/Unendlich Energie

Um den Cheat zu aktivieren müßt Ihr das Spiel ganz normal starten. Nun gebt Ihr mit dem angeschlossenen **Joypad 2** nacheinander **A, B, Y** und **X** ein. Jetzt könnt Ihr mit **Joy-pad 1** und den Tasten **A, B** und **X** nachfolgendes aktivieren. **Knopf A = Unverwundbar** (Wird mit einer 1 am Bildschirm angezeigt) **Knopf B = Durchschlagskraft der Waffen wird erhöht** (Wird mit einer 2 angezeigt) **Knopf C = Unendlich Energie** (Wird mit einer 4 angezeigt) Um den jeweiligen Cheat zu deaktivieren einfach mit **Pad 2 A, B, Y** und **X**



wiederholen und die dementsprechende Taste auf **Pad 1** drücken. Ihr könnt selbstverständlich auch alle drei Modi aktivieren. Ihr müßt den Vorgang nur wiederholen und dann



mit **Pad 1 A, B** und **C** jeweils aktivieren. Es erscheint dann übrigens eine 7.

Big Fun !

Zelda

Game Boy Komplettlösung

1. REGEL: Ihr solltet mit allen Personen sprechen, um wichtige Informationen zu sammeln.

2. REGEL: Wenn Ihr nur noch wenig Lebensenergie habt, solltet Ihr in ein Haus hineingehen, da man, falls man stirbt, dort wieder anfängt.

3. REGEL: Wenn Ihr einmal nicht weiter wißt:

- bei Ulrira anrufen
- Nachrichten des Uhus auf der Karte nachlesen
- mit allen Personen sprechen

Nachdem Ihr aufgewacht seid und das Schild von Tarin bekommen habt, seht Ihr Euch im Dorf um. Die Bücher in der Bibliothek sind auch sehr interessant. Einen Abstecher solltet Ihr auch zum Toronga Strand machen da man dort das Schwert finden kann. Die Seeigel, die im Weg stehen, könnt Ihr mit dem Schild beiseite schieben. Nun befolgt Ihr den Rat des Uhus und geht in den Zauberwald. Auf dem Weg dorthin kommt Ihr an einem Brunnen vorbei, in den Ihr vom Absatz aus springt. Juchhu, das erste Viertelherz ist gefunden.

Solange der Waschbär im Wald ist, verläuft Ihr Euch fast immer. Da er eine sehr empfindliche Nase hat, wird er mit etwas Zauberpulver bestreut. Um dieses zu bekommen, bringt Ihr die Schlummormohel zur Hexenhütte. Dort erhaltet Ihr das Zauberpulver, mit dem Laternen und Waschbären kräftig Feuer unter dem Hintern bekommen. Sofort ausprobieren, verwandelt sich der Waschbär wieder in einen Menschen. In dem Bildschirm darüber findet Ihr endlich den Wurmschlüssel. Auf dem Weg zum Level 1 schaut Ihr noch einmal im Dorf vorbei. Im Angelteich bekommt Ihr ein Viertelherz, indem Ihr den großen Fisch unter dem Felsvorsprung angelt. Für den weiteren Spielverlauf ist die Yoshi-Puppe wichtig, die Ihr in der Spielhalle bekommt und der Mutter der Großfamilie zum Tausch anbietet. Die Schleife wird dem "Hund" im Schuppen neben Madame Miou Mious Haus bestimmt gefallen. In dem Grasbüschelfeld über der Spielhalle ist eine Zaubermuschel zu finden. Nun widmet Ihr Euch dem Wurmpalast.

LEVEL 1

Im Raum mit dem Steintafelteil schlagt Ihr alle Gegner so oft, daß sie dasselbe Zeichen auf der Brust haben, um die Truhe erscheinen zu lassen. Mit dem Verliebschatz springt Ihr über Löcher im Boden, um Herzen und andere Dinge mit Flügeln zu erreichen.

Mittelgegner: Einfach über die Walze springen und den Gegner mit dem Schwert schlagen.

Endgegner: Nur dreimal mit dem Schwert auf die Schwanzspitze schlagen, schon ist er besiegt und das erste Musikinstrument ist erobert. Das Hundefutter von dem Schuppen neben Madame Miou Mious Haus würde der Bananenhändler gerne gegen Bananen eintauschen. Als Ihr zurück ins Dorf kommt, werdet Ihr von einer schrecklichen Nachricht überrascht: Struppi ist weg! Er wurde von Moblins weggeschleppt. Bevor Ihr Euch todesmutig in den Schleimsumpf stürzt, stößt Ihr erst einmal im Dorf herum. Der Spaten, den es im Dorfshop gibt, ist im späteren Spielverlauf sehr wichtig. Steht einem nicht genug Geld zur Verfügung, könnt Ihr es in der Spielhalle leicht verdienen. Ein paar Bomben für 10 Rubine wären auch nicht schlecht. Um zu Struppis Kerker zu kommen, springt Ihr im Bildschirm links neben Geierwallis Reformhaus über die Löcher im Boden, sackt das Viertelherz ein und geht nach oben. Die ersten Gegner im Kerker sind noch einfach zu besiegen, aber für den Obermoblin müßt Ihr schon eine bestimmte Taktik anwenden. Ihm und seinen Pfeilenweicht Ihr solange aus, bis er vor eine Wand gerannt ist und benommen am Boden liegt. Erst dann könnt Ihr ihn mit Eurem Schwert treffen. Im Nebenraum findet Ihr Struppi. Sein Leibgericht sind Sumpfpflanzen, die den Weg zu Level 2 versperren. Um dorthin zu gelangen, nehmt Ihr den Weg durch den Zauberwald.

LEVEL 2

Im zweiten Bildschirm sind alle Wege versperrt, aber Ihr habt natürlich die Laterne auf der Plattform entdeckt, die Ihr sofort mit dem Zauberpulver entzündet. Siehe da, die rechte Tür öffnet sich! Die Viecher mit der Maske, die jede Bewegung nachmachen, besiegt Ihr, indem Ihr das Schwert aufladet und solange um sie herumlauft, bis sie einem den Rücken zukehren. Jetzt den Schwertknopf loslassen und die Viecher sind tot. Damit die Treppe erscheint, schiebt Ihr die zwei Steine in dem Bildschirm zusammen.

Mittelgegner: Einfach ein paar mal mit dem Schwert treffen. Im Raum mit dem Steintafelteil erledigt Ihr die Fledermäuse und versucht erst dann, die Schatztruhe zu öffnen. Immer vom Auge wegsteuern! Die zwei Geister im Raum mit dem Kraftarmband besiegt Ihr, indem Ihr Licht macht und mit dem Schwert auf sie einschlägt. Im Raum mit dem großen Schlüssel befolgt Ihr den Rat auf der Steintafel und metzelt zuerst den Hasen mit einem Tonpotf nieder, als nächstes die Fledermaus und zum Schluß den Skelettritter. Schon besitzt Ihr den großen Schlüssel.

Endgegner: Den Feuerbällen ausweichen, wenn er sich in seine Flasche verzieht, auf sie einschlagen bis sie stillsteht, dann mit dem Kraftarmband gegen die Wand werfen. Ist sie zersprungen, müßt Ihr den Djinn nur noch ein paar mal mit dem Schwert treffen. Nun bringt Ihr den armen Struppi zurück zu Madame Miou Mious Haus. Auf dem Weg dorthin solltet Ihr noch einmal im Zauberwald am Eingang vorbeischaun, da dort ein Viertelherz abzustauben ist (Totenköpfe hochheben). Wenn Ihr den Schmatzer von Madame Miou überlebt habt, verläßt Ihr das Dorf östlich des Dorfshops zur Urunga Steppe. Das nächste Ziel ist Richards Villa. Richard will unbedingt die fünf Blätter aus dem Schloß Kanalet haben. Aber das Tor ist geschlossen! Zwei Bildschirme weiter rechts findet Ihr einen freundlichen Affen, dessen Stammesangehörige für ein paar Bananen eine Brücke hinüber bauen. Den Stock nehmt Ihr natürlich mit. In dem Bild mit den fünf Löchern bekommt Ihr ein goldenes Blatt, indem Ihr den Gegner, der mit Bomben wirft, zweimal mit einer Schwertschwenkung trifft. Wenn Ihr den Raben mit einem Steinwurf aufschreckt und dann mit dem Schwert erschlagt, erhaltet Ihr das zweite Blatt. Nun "besichtigt" Ihr das Innere des Schlosses. Im Raum links neben dem Eingang A müßt Ihr alle Gegner erledigen, um das dritte Blatt zu erhalten. Den Knopf zum Türöffnen drückt Ihr, bevor Ihr die Treppe hinaufsteigt. In dem Raum, in dem Ihr nun seid, sind zwei Fratzen im unterem Absatz an der Wand. Diese sprengt Ihr beide und erledigt die zwei Gegner, die herauskommen, um das vorletzte Blatt zu erobern. Das letzte erhaltet Ihr, indem Ihr den Morgensternwächter im Raum über Eingang D erledigt. Die Blätter bringt Ihr jetzt zu Richard zurück, schiebt die Truhe neben ihm beiseite und geht die Treppe hinunter. In der Truhe im Gang ist eine Zaubermuschel zu finden. Wenn Ihr vor der Eule grabt, erhaltet Ihr den Schleimschlüssel. Ihn steckt Ihr ins Schlüsselloch der Teufelsvilla. Da dort die Statuen den Weg versperren, nehmt Ihr den Weg über den See rechts von Level 3 (springen!). Über dem Eingang ist noch eine Zaubermuschel versteckt (graben).

LEVEL 3

Im Eingangsbildschirm ist die obere Tür zu. Diese müßt Ihr mit einem Topf einwerfen. In einem Raum mit vier Türen geht Ihr erst nach oben, bringt alle Gegner um, schnappt Euch den Schlüssel und geht danach in den rechten Raum. Im linken Raum sind nur Lebensenergie und im unteren zwei Bomben. Die Teleport-Tiere im linken Raum sind so zu besiegen: Auf die andere Seite springen, sofort zurück, die Viecher schlagen und über die Feuerbälle springen. Mittelgegner: Solange Bomben in das Maul legen oder werfen, bis sie platzen. Bomben, die ihr Ziel verfehlt haben, sofort wieder aufheben, denn solange Link sie hochhält können sie nicht explodieren. Mit den Pegasusstiefeln rennt Ihr Kristalle um und könnt weiter springen. Im Raum mit dem Stein-

tafelteil müßt Ihr wieder mal alle Gegner um die Ecke bringen, auch den Blob. Im Raum mit dem kleinen Schlüssel rechts neben dem Startbildschirm lauft Ihr mit den Pegasus-Stiefeln auf die andere Seite, um den Schlüssel zu bekommen. Wenn Ihr vier zusammenhabt, könnt Ihr die vier Steine auf dem Weg zur Treppe T3 "aufschließen".

Endgegner: Mit den Pegasus-Stiefeln und dem Schwert immer anrennen, bis er sich teilt. Dann die zwei Augen mit ein paar Wirbelattacken ins Jenseits schicken. Bevor Ihr zur Durstwüste marschieret, geht Ihr erst mal zum Traumschrein ins Dorf. Vor dem Haus die Steine wegnehmen und ab ins Bett! Über den ersten Gegner des Traumes mit einem normalen Sprung, über die zweiten Gegner auch. Bei den dritten Gegnern zuerst über den ersten und in die Mitte der beiden, dann über den zweiten springen. Über die vierten und fünften Gegner müßt Ihr sehr weit springen, um darüberzukommen. Die sechsten Gegner sind etwas schwieriger: Ihr lauft mit den Rennschuhen und springt sofort. Nun nur noch den Kristall umrennen und die Flöte ist erobert. Auf dem Weg zur Durstwüste kommt Ihr an einem Mann vorbei, dem Ihr den Stock der Affen leiht. Nachdem ihn die Bienen vertrieben haben, geht Ihr zum Baum und holt die Bienenwabe herunter. Den Totenkopf im Bildschirm darunter mit Bomben wegsprenge. Nun noch einen Abstecher ins Zoo-Dorf machen: Dem Koch gebt Ihr die Bienenwabe und erhaltet dafür eine Ananas. Ihr erfahrt auch, daß man das Walroß, das den Eingang zur Durstwüste versperrt, nur mit dem Lied von Marin aufwecken kann. Ihr findet sie im Südosten des Torongastrandes. Nach einem kurzem Plausch kommt sie mit. Nachdem Ihr das Walroß geweckt hat, geht Ihr in der Durstwüste ganz nach Norden. Dort trifft Ihr auf einen Wurm, dem man mit dem Schwert auf den Kopf schlagen muß. Wenn der Wunderschlüssel hinuntergefallen ist, einfach hinterherspringen. Bevor Ihr nun zum Wasserfall geht, lernt zuerst das Lied von Marin. Das Schlüsselloch von Level 4 ist weit im Osten des Schleimsumpfes. Erst geschafft, fließt das Wasser ab und der Weg ist frei. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr die Berge einen Bildschirm weiter östlich erklimmen. Dort hockt ein Mann, der sich verlaufen hat. Ihm gebt Ihr die Ananas und bekommt dafür eine Blume. Jetzt nur noch von oben zum Level 4 hinunterspringen.

LEVEL 4

Im Bildschirm über der Schatztruhe mit dem Steintafelteil müßt Ihr, um an die Schatztruhe heranzukommen, am untersten Streifen des begehbaren Bodens Anlauf nehmen und ganz vorne diagonal zur Schatztruhe hinspringen.

Mittelgegner: Ihr stellt Euch an eine Ecke des Steines und haut rein. Wenn Ihr getroffen habt, umdrehen, an die gegenüberliegende Ecke gehen und schlagen. Vorsicht, er ändert manchmal abrupt die Richtung! Wenn die Steine im Bildschirm über dem Mittelgegner zusammen sind, zieht Ihr den Hebel an der Seite mit dem Kraftarmband heraus. Im Bildschirm rechts bekommt Ihr die Schwimmflossen, mit denen Ihr in tieferen Gewässern schwimmen könnt. Jetzt solltet Ihr die Treppe T1 hinuntergehen und den Schlüssel holen, der im Bildschirm links neben Treppe T1 ins Loch gefallen ist. Um im Raum über Treppe T die Treppe T- erscheinen zu lassen, betätigt Ihr die Knöpfe in der Reihenfolge Mitte, rechts-oben, rechts-unten, links-unten und links-oben. In dem Gang von Treppe T% stellt Ihr Euch im ersten Bildschirm kurz vor den Stein, damit er hinunterfällt, und wenn er wieder hochgeht, lauft Ihr darunter durch. Im zweiten Bildschirm lauft Ihr wieder unter dem Stein hindurch, warten bis er noch einmal hinunterfällt, schnell die Leiter hinaufgehen, auf den Stein hinaufspringen und auf die andere Seite springen.

Endgegner: Ihr müßt die Treppe hinuntergehen, in den unteren Bildschirm tauchen, und schon trifft Ihr auf ihn. Auf den Endgegner drescht Ihr ganz normal mit dem Schwert ein. Vorsicht, wenn die Steine herunterfallen, die Fische von den Seiten kommen oder er nach links stürzt. Nachdem Ihr ihn geschafft und das Herz mitgenommen habt, holt Ihr Euch die Neptunharfe. Wenn Ihr im Bildschirm links neben dem Ausgang von Level 4 in die Höhle hineingeht, könnt

Ihr das Lied vom Fisch lernen, das Ihr sofort ausprobieren solltet, wenn Ihr aus dem Wasser herauskommt. Ihr erscheint bei Geierwallys Haus. Spielt man es zum zweitenmal, fliegt ein Geist hinter einem her. Diesen bringt Ihr zum Haus an der Bucht. In dem kleinen Büschelfeld, das mit Löchern begrenzt ist, kommt Ihr zur Treppe (mit den Rennschuhen Anlauf nehmen, springen und im Sprung das Schwert einstellen). Nun die Treppe betreten, den Gang entlang, die andere Treppe hinauf, die nächste hinunter und Zauberpulver auf die Fackel streuen. Jetzt kann man sich aussuchen, ob man mehr Zauberpulver, Bomben oder Pfeile tragen kann. Nachdem Ihr zurückgegangen seid, bringt Ihr den Geist zu seinem Grab. Jetzt ist unter einer Vase im Haus an der Bucht eine Zaubermuschel versteckt. Im Bildschirm rechts-unten vom Grab ist ein Viertelherz. Dazu geht Ihr die Treppe hinunter und in den nächsten Bildschirm. Dort auf den Steg, auf dem ein Stein liegt, den man wegsprengen kann. Dann über die Treppe diagonal nach oben springen (Nicht in die Treppe!), vom Stein, den man beiseite schieben kann, diagonal nach unten zum untersten Steg und zum Viertelherz springen. Das nächste Ziel ist Level 5. Um zum Eingang zu kommen, taucht Ihr unter dem Stein hinweg, der den Eingang versperrt.

LEVEL 5

Nachdem Ihr aus Treppe T₁₀₀ herausgekommen seid, die Kristalle zerstören und die oberen Steine zusammenschieben, um einen Schlüssel zu erhalten. Mittelgegner Skelett: Erscheint mehrmals und muß in der richtigen Reihenfolge umgebracht werden; mit geladenem Schwert schlagen und eine Bombe auf ihn legen, wenn er zusammen gefallen ist. Mit dem Enterhaken, den Ihr beim Mittelgegner D bekommt, könnt Ihr über weitere Abgründe kommen, Gegner umbringen, Hängebrücken heranziehen und in der Seitenansicht zu "Bowser"-Köpfen hangeln.

Mittelgegner Spinnen: Wenn sie weiß wird und ihr Auge aufmacht, mit dem Enterhaken hineinschießen. Wird sie weiß und zappelt herum, ausweichen. Ein kleiner Trick: Wenn Ihr die erste umgebracht habt, hinausgehen, damit beide tot sind. Im Raum zwei Bildschirme unter dem Mittelgegner taucht Ihr in der Mitte des kleinen Teiches, um den großen Schlüssel zu bekommen.

Endgegner: Dem Schwanz ausweichen, die Köpfe an den Seiten mit dem Enterhaken herausziehen und darauf einschlagen.

Jetzt benötigt Ihr den Bogen, den man im Dorfshop erhalten kann. Damit macht Ihr Euch auf den Weg zum südlichen Maskentempel. Manche der Ritterstatuen in diesem Mini-Labyrinth werden lebendig, wenn man an sie herangeht; mit Pfeil und Bogen erschießen, um den Maskenschlüssel zu erhalten. Im Bildschirm links-oben, auf dem Absatz im Wasser, erweckt Ihr den rechten Ritter zum Leben und erschießt ihn, damit Ihr in die Treppe hineingelangt. Dort den Gang entlang, mit dem Enterhaken über die Schlucht und die andere Treppe wieder hoch. Wenn Ihr den Wunderschlüssel in die Maske an der Seite steckt, erscheint...

LEVEL 6

Die Zauberer, die in manchen Räumen aus dem Boden kommen, könnt Ihr mit Bomben oder Pfeilen umbringen. Die Kacheln aus dem Boden zerschlagt Ihr einfach mit dem Schwert oder weicht ihnen aus. Im Raum mit Treppe T₂ alle Bebner umbringen, damit das stärkere Kraftarmband erscheint. Jetzt könnt Ihr größere Gegenstände hochheben, wie z.B. Elefantensstatuen, mit denen man Türen einwerfen kann.

Mittelgegner Kugelwerfer (A): Die Kugel auf ihn zurückwerfen, damit er stirbt. Geht Ihr die Treppe hoch, bekommt Ihr eine Zaubermuschel. Um in die zweite Treppe zu kommen, die rechte Statue hochheben. Die Schachfiguren hochheben und solange herumwerfen, bis sie beide stehen. Im Gang der zweiten Treppe unter den Steinen mit den Rennschuhen hindurchrennen. Die Hasen könnt Ihr auch mit Bomben beseitigen.

Mittelgegner Schlangen: Mit einem Topf bewerfen.

Endgegner: Zuerst den Kacheln und Töpfen ausweichen, dann das Gesicht mit Bomben bewerfen. Vorsicht vor den Löchern im Boden! Nun auf zum Schilderwald. Dort alle Schilder lesen. Dann erscheint eine Treppe, die Ihr hinuntergeht. Dort lernt Ihr das Lied vom Frosch. Damit geht's auf zum Fliegenden Gockel im Dorf, die Statue beiseite schieben, die Treppe hinab und vor dem Knochenhaufen spielen. Jetzt die Berge erklimmen. In einem Bildschirm mit einer Treppe hochgehen und im Bildschirm mit dem Hühnerstall die Höhle betreten. Wenn Ihr den Hahn mit dem Kraftarmband hochhebt, kann man fliegen, am besten über die Schlucht. Mit dem Adlerschlüssel geht Ihr wieder aus der Höhle heraus, die Treppe hinunter, nach rechts und durch das Höhlensystem. Kommt Ihr aus einer Hütte heraus, nach links und den Schlüssel in den Stein gesteckt. Dann erwartet Euch....

LEVEL 7

Dieser Dungeon ist in mehrere Etagen unterteilt. Fallt Ihr also in irgendein Loch, kommt Ihr im unteren Stockwerk an.

Mittelgegner Skelett: Alle Fledermäuse mit dem Schwert erschlagen, entwischt auch nur eine, das ganze nochmal von vorn. Im Raum darüber beide Steine zusammenschieben, um den großen Schlüssel zu erhalten. Mit der Kugel aus dem Raum mit dem Steintafelteil alle Säulen zerstören, indem Ihr sie anwerft. Die Kugel bekommt Ihr, indem Ihr sie hochhebt, den Raum nach unten verläßt, wieder hochgeht und schnell in den linken Raum geht, bevor die Steine zusammen sind.

1. Säule: Leicht zu erreichen. Einfach vom Raum, in dem Ihr die Kugel findet, nach links und sie zerstören.

2. Säule: Im Raum mit der ersten Säule die Kugel auf die untere Seite werfen, hochheben, den unteren Raum betreten, die Kugel über das Loch werfen, hinterherspringen, sie aus den Stacheln holen und mit ihr die Säule einwerfen.

3. Säule: Die Kugel über die Stacheln werfen, hinterherspringen, in den Raum darüber gehen, durch den Gang daneben wieder hinunter und die Kugel über den Zaun werfen. Nun wieder in den ersten Stock und die Treppe hoch. Darauf in den Raum darüber, alle Kacheln zerschlagen, in den Raum links daneben, die Kugel hochheben und die dritte Säule zerstören.

Mittelgegner Zyklop: Mit zwei Pfeilen ist er schnell von der Bildfläche verputzt.

4. Säule: Die Kugel auf die Steine werfen, den Kristallschalter im Raum mit der Schatztruhe mit dem Großen Schlüssel in der dritten Etage umschalten, die Treppe hochgehen, auf die Steine im Boden stellen, den Kristallschalter umlegen, die Kugel hochheben, den Raum nach unten verlassen, rechts neben den Mittelgegner gehen, die Kugel über den Zaun auf die obere Seite werfen, die Gegner in diesem Raum mit dem Schwert so schlagen, daß sie alle die gleichen Zeichen haben, jetzt hoch, alle Kacheln zerschlagen, den Raum nach rechts verlassen, mit der Bombe die untere Wand sprengen, hinuntergehen, dort auch die untere Wand sprengen und runter, mit dem Enterhaken zur Schatztruhe, die Kugel hochheben, in den Raum darüber gehen und die letzte Säule einwerfen.

Jetzt ist die vierte Etage in die dritte eingestürzt. Um zum Endgegner zu kommen, im Raum links-oben vom Endgegner-Zimmer mit dem Enterhaken auf die rechte Seite, im Boss-Room die Treppe hinauf und zum Turm.

Endgegner: Das Schwert hochhalten. Nachdem er drei Mal so getroffen wurde, mit dem Schwert gegen den Wind, den er beim Flügelschlagen verursacht, drücken. Hat er mit dem Flügelschlagen aufgehört, zweimal treffen, bis er wieder anfängt. Jetzt noch so viele Male treffen, bis er hinüber ist. Das Herz einsacken, die Treppe hinunter, vom Absatz zur Tür zum siebten Instrument, hinauf und laßt es spielen. Jetzt zum Hühnerstall zurück, drei Bildschirme nach links, weg mit dem Strauch und die Treppe hinein. Sprengt die untere Wand weg und holt Euch das Viertelherz. Nun zurück zur Treppe, nach links, die

andere Treppe hinunter, die Leiter hinauf, zwei Bildschirme nach links, die Leiter hinauf, nach rechts und abermals die Treppe hoch, nach links und hebt jetzt den Stein hoch. Die dort erschienene Treppe geht Ihr hinunter und streut Zauberpulver auf die Fackel. Jetzt könnt Ihr Euch wieder aussuchen, von welchem Gegenstand Ihr mehr tragen könnt. Danach wieder hinauf, nach links, springt den Abhang hinunter, sprengt die obere Wand und den Gang entlang. Beim Feuerspucker das Schild hinhalten, damit man nicht getroffen wird. Nun die Treppe hinauf und den Weg zum Reptilfelsen entlang. Dort spielt Ihr das Lied des Frosches. Wenn die Schildkröte lebendig wird, solange auf auf sie einschlagen, bis sie den Eingang zum letzten Level freigibt.

LEVEL 8

Mittelgegner Kugelwerfer:

Der Kugel ausweichen, sie hochheben und auf ihn zurückwerfen. Im Raum links neben dem Mittelgegner A an die Schatztruhe mit der Lampe herangehen und mit ihr die Löcher im Boden ausfüllen, damit der kleine Schlüssel erscheint.

Mittelgegner B: Bei ihm reichen schon zwei Pfeile.

Mittelgegner C: Über die Walze springen und ihn mit dem Schwert schlagen.

Mittelgegner D: Wenn er auf dem Absatz ist, Bomben ins Maul werfen.

Mittelgegner E: Von oben oder unten mit dem Schwert treffen. Nicht von seinen Schwingen treffen lassen! Mit dem Somariastab Feuer verschießen.

Mittelgegner F: An eine Ecke des "Sees" stellen und schlagen. Treffer, umdrehen und schlagen. Im Raum mit dem großen Schlüssel die Schatztruhe mit dem Lämpchen so bewegen, daß alle Löcher ausgefüllt sind, damit die Schatztruhe erscheint.

Endgegner: Mit dem Somariastab beschießen. Vorsicht vor den Spritzern, wenn er eintaucht. Bevor Ihr Euch zum Windfisch-Ei aufmacht, geht zum Zoodorf, gebt der briefschreibenden Dame die Blume, bringt Dr. Wright den Brief und der alten Dame im Zoo-Dorf den Besen, und taucht unter die Brücke. Dort dem Angler den Angelhaken gebem, der Meerjungfrau im Bildschirm über Level 5 den Bikini, die Schuppe in die Nixenstatue einsetzen, die Treppe hinab und ab zur Lupe. Damit geht Ihr zur Bibliothek und lest das Buch "Die dunklen Geheimnisse der Insel Cocolint". Pfeile notieren. Um den letzten Endgegner zu überstehen, kauft Ihr Euch am besten in Geierwallys Haus den Zaubertank. Nun zum Windfisch-Ei und Marins Lied spielen. In den Eingang hinein (Abspeichern nicht vergessen!), den Bildschirm nach oben, herunterfallen lassen und in die Richtung, die Ihr im Buch gelesen habt. In das Loch, das dann erscheint, hineinspringen.

Allerletzter Endgegner (!!!):

1. Verwandlung: Zauberpulver auf ihn streuen.

2. Verwandlung: Die Zauberbälle mit einer Schwertdrehung zurückschleudern. Vorsicht vor den Kugeln, die auseinanderspritzen!

3. Verwandlung: Mit dem Schwert auf das Schwanzende schlagen

4. Verwandlung: Mit einer Schwertdrehung treffen, den Fledermäusen und der Axt ausweichen.

5. Verwandlung: Mit dem Somariastab treffen.

6. Verwandlung: Den Armen ausweichen (um ihn herumlaufen), mit Pfeilen ins Auge treffen. Nachdem Ihr die 6. Verwandlung überlebt habt... Abspann, Schade!!!

The End

Action Replay - Codes

Super Nintendo

Star Wars

Super Empire Strikes Back

7E04BD58 +
 7E04B9A1 Unendlich Leben
 7E0BC901 Unsichtbares Schild
 7E0BA401 Unendlich Bomben
 7E031206 Unendlich Granaten
 7E031120 Für Chewie unendlich Spin
 7E0CF820 Energie für Snowspeeder im Horizontalscrolling
 7E0CF620 Energie für Snowspeeder im 3D Modus
 7E0F183F Energie für Millennium Falcon
 7E0315FF Unendlich Macht für Luke (von Gündüz Erkaya)

Blues Brothers

7E148107 Unendlich Energie für Spieler 1
 7E148307 Unendlich Energie für Spieler 2
 7E178205 Unendlich Leben für Spieler 1
 7E178405 Unendlich Leben für Spieler 2
 7E151A63 Unendlich Munition für Spieler 1
 7E151C63 Unendlich Munition für Spieler 2
 7E09B094 Unendlich Zeit (von Moes Patrick aus Luxemburg)

Battletoads in Battlemaniacs

7E002803 Unendlich Leben für Spieler 1
 7E002A03 Unendlich Leben für Spieler 2
 7E002C0X Levelanwahl X=(1-4)-(6-9)

Goof Troop

7E015703 Unendlich Leben für Spieler 1
 7E01D703 Unendlich Leben für Spieler 2
 7E011D06 Unendlich Energie für Spieler 1

Dracula

7E01E604 Unendlich Leben (bei drei Gläsern)

Wing Commander - The Secret Missions

7E163C64 Laserenergie bleibt konstant
 7E1DE40F Unendlich Treibstoff
 7E15D028 Vorderer Schild bleibt konstant
 7E15E228 Hinterer Schild bleibt konstant
 (von Sebastian Pfeffer aus Wuppertal)

Striker

7E0E1800 Gegner verliert immer zu null
 (von Sean Vogt aus Nettetal)

Game Boy

Zelda IV- Link's Awakening

01xx4CDB xxmal magisches Pulver
 01xx4DDB xx Bomben
 010x4EDB Damit kann Euch fast nichts mehr aufhalten:
 Ein Schwert mit Level x
 010749DB Alle Lieder
 010x02DB Der Gegenstand x immer an erster Stelle.
 1 Schwert, 2 Bomben, 3 Armband, 4 Schild, 5 Bogen, 6 Enterhaken, 7 Feuerstab, 8 Stiefel, 9 Ocarina, A Feder, B Schaufel, C Magisches Pulver, D Bumerang
 010x03DB Der Gegenstand x immer an zweiter Stelle
 010x04DB Der Gegenstand x immer an dritter Stelle
 01010CBD Ständig Flossen
 01010DBD Trank griffbereit
 01xx0FDB xx Meeresmuscheln an der Zahl
 01xx5EDB xx Rupien
 0101CFDB Dieser Schlüssel öffnet Euch Tür und Tor

Master System

Speedball

00C1D806 6 Tore von Anfang an oder Ihr ersetzt die letzten beiden Ziffern

Mega Drive

Kid Chameleon

FFFC5F00xx xx Continues
 FFFC47000x Von Anfang an auswählbarer Held
 0 Kid, 1 Skater, 2 Pink man, 3 Sword man, 4 Laser man, 5 Tank man, 6 Knight, 7 Head-butter

Street Fighter 2' Special

FFA3E70000 Musik aus

Chakan

FFC000000C Unendlich Energie

Splatterhouse 3

FF00B40005 Unendlich Leben
 FF00B700E1 Unendlich Zeit

Flashback

FFF49C000X Levelanwahl X=0-6
 FFD3D70005 Unendlich Schild

Sunset Riders

FFB0990004 Unendlich Leben

Jungle Strike

FF6A0D0003 Unendlich Leben
 FF10C70064 Unendlich Sprit
 FFBF87003C Unendlich Hydras
 FFBFC70009 Unendlich Fires
 FFBF4700E8 Unendlich Schuß

Landstalker

FF120F00FF Unendlich Geld
 FF543E000F Unendlich Energie von einem Unbekannten

Für diese Tips benötigt Ihr das Action Replay Pro-Schummelmodul für Eure Konsole. Bezugsquelle:

Dataflash
 Wassenbergstraße 34
 46446 Emmerich
 Tel. 02822/68545
 Fax 02822/68547

Tips, Tricks oder Action Replay-Codes schickt Ihr bitte an:

Redaktion Mega Fun
 Helpline
 Pleicher Schulgasse 2
 97070 Würzburg

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

Leserhits Mega Drive

- 1 Aladdin**
(3) 2. Monat Jump'n Run **Virgin Games**
- 2 Street Fighter 2'**
(1) 2. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 Mortal Kombat**
(2) 3. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 4 NHL Hockey '94**
(6) 2. Monat Eishockey **Electronic Arts**
- 5 Flashback**
(7) 7. Monat Adventure **US Gold/Delphine Software**
- 6 Jungle Strike**
(4) 5. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 7 Sonic CD**
(8) 2. Monat Jump'n Run **Sega**
- 8 Shining Force**
(5) 3. Monat Strategie **Sega**
- 9 FIFA Int. Soccer**
(-) 1. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 10 Landstalker**
(-) 1. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**

Leserhits Alle Systeme

- 1 S.F. 2' Turbo/Special**
(2) 4. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Mortal Kombat**
(1) 3. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Aladdin**
(8) 2. Monat Jump'n Run **Capcom/Virgin Games**
- 4 Super Mario All Stars**
(3) 3. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 5 Samurai Shodown**
(9) 2. Monat Beat'em Up **SNK**
- 6 Super Mario Kart**
(4) 4. Monat Autorennen **Nintendo**
- 7 Striker**
(-) 1. Monat Fußball **Elite Systems**
- 8 Street Fighter II**
(7) 4. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 9 Starwing**
(5) 4. Monat Shoot'em Up **Nintendo**
- 10 Zelda IV**
(10) 2. Monat Action-Adventure **Nintendo**

Leserhits Super Nintendo

- 1 S.F. 2' Turbo**
(2) 4. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Mortal Kombat**
(1) 4. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Super Mario All Stars**
(3) 4. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Super Mario Kart**
(4) 9. Monat Autorennen **Nintendo**
- 5 Striker**
(9) 3. Monat Fußball **Elite Systems**
- 6 Street Fighter II**
(7) 10. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 7 Starwing**
(5) 9. Monat Shoot'em Up **Nintendo**
- 8 Zelda III**
(6) 10. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 9 Alien 3**
(-) 2. Monat Jump'n Shoot **Acclaim**
- 10 Aladdin**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Capcom/Virgin Games**

LANDSTALKER

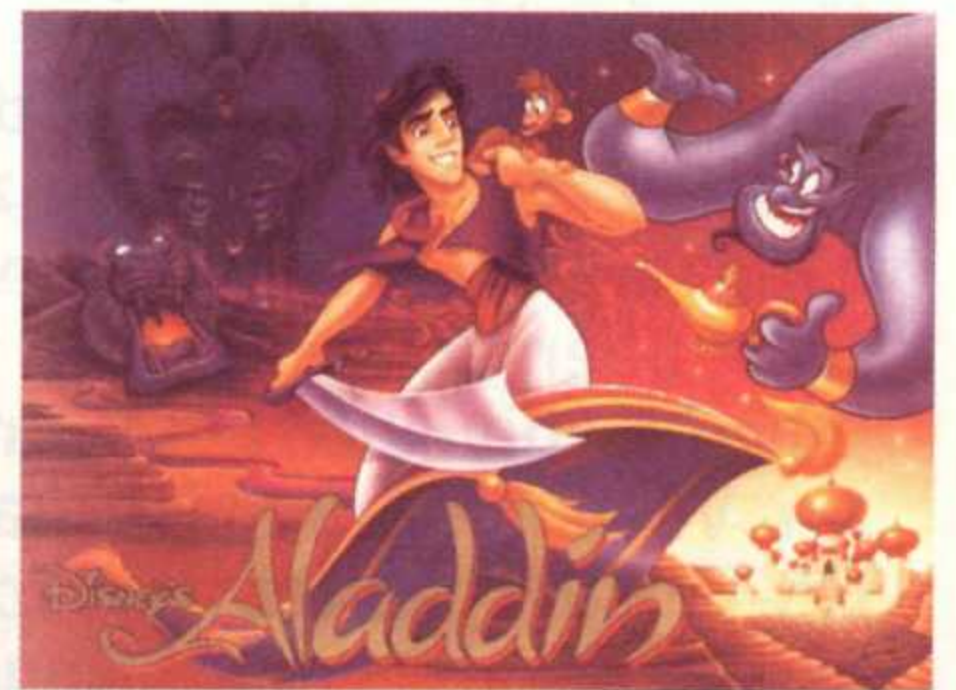


Landstalker, der Neueinsteiger auf Platz 10 (MD)

Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börsenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Daniel School aus Monheim, Sebastian Ebner aus Deggendorf und Herbert Noll aus Mainz-Ebersheim.

ALADDIN



Der Neueinsteiger auf Platz 10: Aladdin (SNES)

Leserhits Game Gear

- 1 Sonic 2**
(1) 10. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 Shinobi II**
(2) 9. Monat Jump'n Shoot **Sega**
- 3 Powerstrike 2**
(4) 2. Monat Shoot'em Up **Sega/Comptel**
- 4 Wimbledon II**
(-) 1. Monat Tennis **Sega**
- 5 Mortal Kombat**
(-) 2. Monat Beat'em Up **Acclaim**

Leserhits Neo Geo

- 1 Samurai Shodown**
(1) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 Art Of Fighting**
(2) 10. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Fatal Fury 2**
(4) 9. Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 Viewpoint**
(3) 9. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 5 NAM 1975**
(-) 4. Monat Shoot'em Up **SNK**

Leserhits Game Boy

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

Leserhits Nintendo NES

- 1 Legend Of Zelda**
(2) 3. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Super Mario Bros. 3**
(1) 10. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Pirates**
(-) 1. Monat Strategie **Konami**
- 4 Zelda II A Link To The Past**
(-) 1. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 5 Probotector 3**
(3) 4. Monat Jump'n Shoot **Konami**

Leserhits Master System

- 1 Asterix**
(2) 9. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 Golden Axe Warrior**
(-) 6. Monat Action-Adventure **Sega**
- 3 Powerstrike 2**
(3) 2. Monat Shoot'em Up **Sega/Comptel**
- 4 Wimbledon II**
(1) 6. Monat Tennis **Sega**
- 5 Sonic 2**
(4) 4. Monat Jump'n Run **Sega**

Leserhits Lynx

- 1 Blue Lightning**
(1) 6. Monat Shoot'em Up **Epyx**
- 2 Rampart**
(2) 9. Monat Strategie **Atari**
- 3 Dracula**
(4) 10. Monat Adventure **Atari**
- 4 Dinolympics**
(3) 5. Monat Denk-/Geschicklichkeitsspiel **Atari**
- 5 Jimmy Connors Tennis**
(-) 1. Monat Tennis **Ubi Soft**



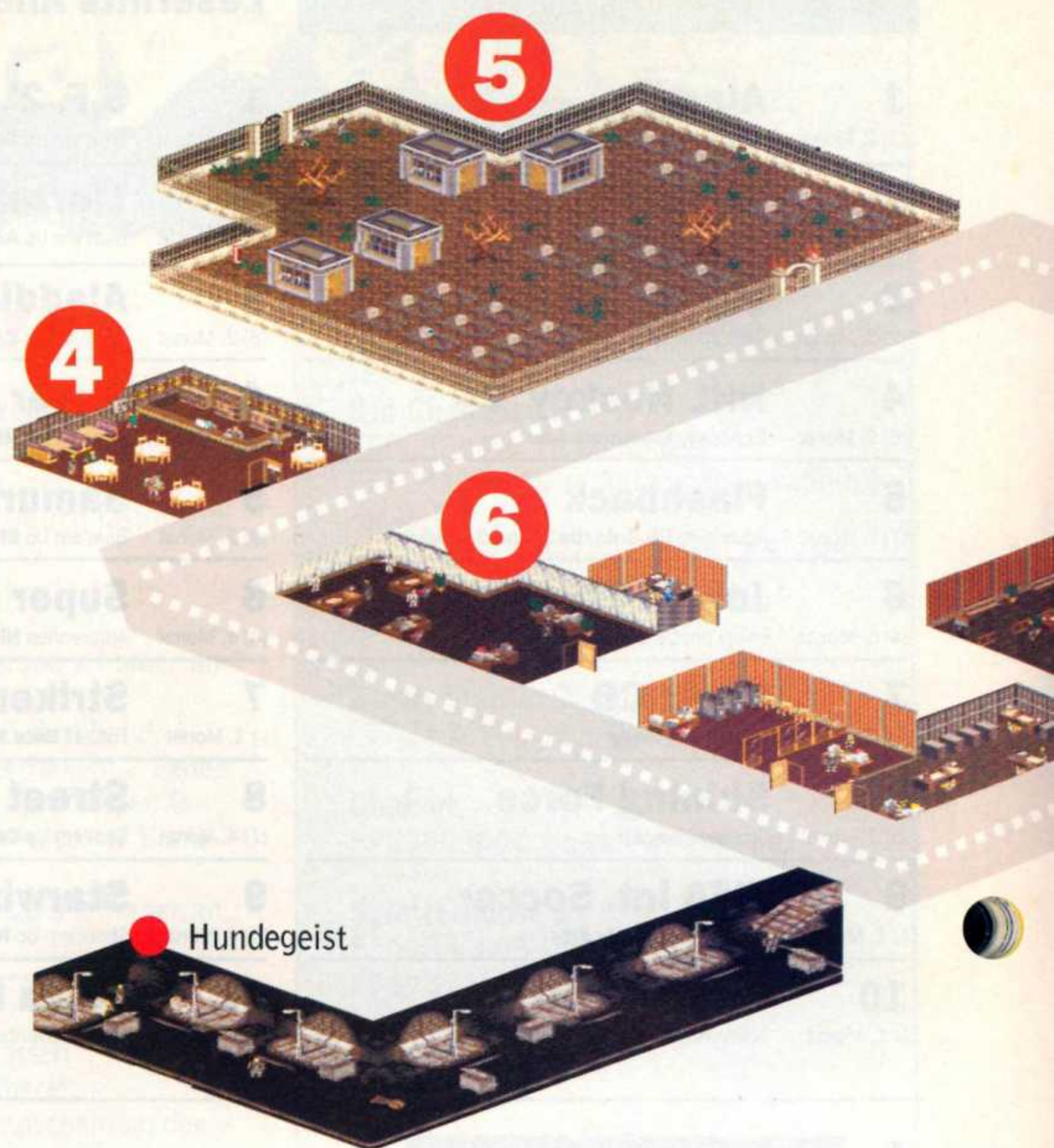
Die Aussies Beam Software haben mit Shadowrun aus der FASA-Rollenspielserie ein absolut einwandfreies Gold Game abgeliefert (Test in Mega Fun 08/93). Atmosphäre total mit einer fesselnden Story, sehr gutem Sound und happigen Puzzles ist hier angesagt (es gibt ohnehin viel zu wenig RPGs in Deutschland). Nachdem Ihr unsere Hotline auch weiterhin mit Fragen belagert habt, haben wir uns zu einem ausführlichen Vier-Seiten-Players Guide entschlossen, um Euch weiterzuhelfen. Unser besonderer Dank gilt hier Christoph "Spike" Jedral, der uns als erster eine Komplettlösung geschickt hat, und an Gerd, unseren freien Mitarbeiter für besonders schwierige Aufgaben. Falls Ihr noch nicht im Besitz dieses RPG seid, raten wir Euch, bis März zu warten, denn dann erscheint eine komplett ins Deutsche übersetzte Version über die Firma Laguna, die uns auch unser Testmuster zur Verfügung gestellt hat; denn bei der US-Version solltet Ihr schon gute Englischkenntnisse mitbringen. Soweit so gut, here we go!

Bei Spielbeginn wacht Ihr in einer Leichenhalle irgendwo in Seattle auf. Als erstes bedient Ihr Euch am Kühlschrank, in dem ein Heftpflaster liegt, das Ihr sofort mitnehmt. Auf der Ablage befindet sich noch ein Skalpell. Nun wird noch die Schublade untersucht, auf der J. Armitage draufsteht, und Ihr findet einen Papierfetzen. Im gesamten Spiel sollte jeder betretbare Raum genau untersucht und jede Person, die Ihr antrefft, befragt werden. Manche Leute geben Euch wichtige Informationen oder Schlüsselwörter, die Euch ein Weiterkommen erst ermöglichen oder zumindest erleichtern.

Als nächstes öffnet Ihr die Tür, worauf die beiden Ärzte recht verstört davonlaufen und sich in einem Wandschrank einsperren. Immerhin haben sie

die Leiche selbst hineingefahren und denken jetzt, Ihr seid ein Zombie.

Vorerst gibt es hier nichts mehr zu holen, also verläßt Ihr das Gebäude. Gleich am Eingang werdet Ihr von einem Chippie angesprochen, der es ziemlich eilig hat. Folgt ihm in eine Seitenstraße, in der er auch glatt von einem Killer neutralisiert wird. Um nicht das nächste Opfer zu werden, nehmt Ihr die neben dem Verletzten liegende Beretta auf und erschießt den Ork. Beim Durchsuchen findet Ihr noch eine Lederjacke, die Ihr unbedingt mitnehmen und anziehen solltet. Bevor dieser dunkle Ort verlassen wird, schaut Ihr noch zum Ende der Gasse, wo ein Hundegeist etwas Wichtiges zu sagen hat. Er erzählt, daß Ihr so bald wie möglich seinen Schrein aufsuchen

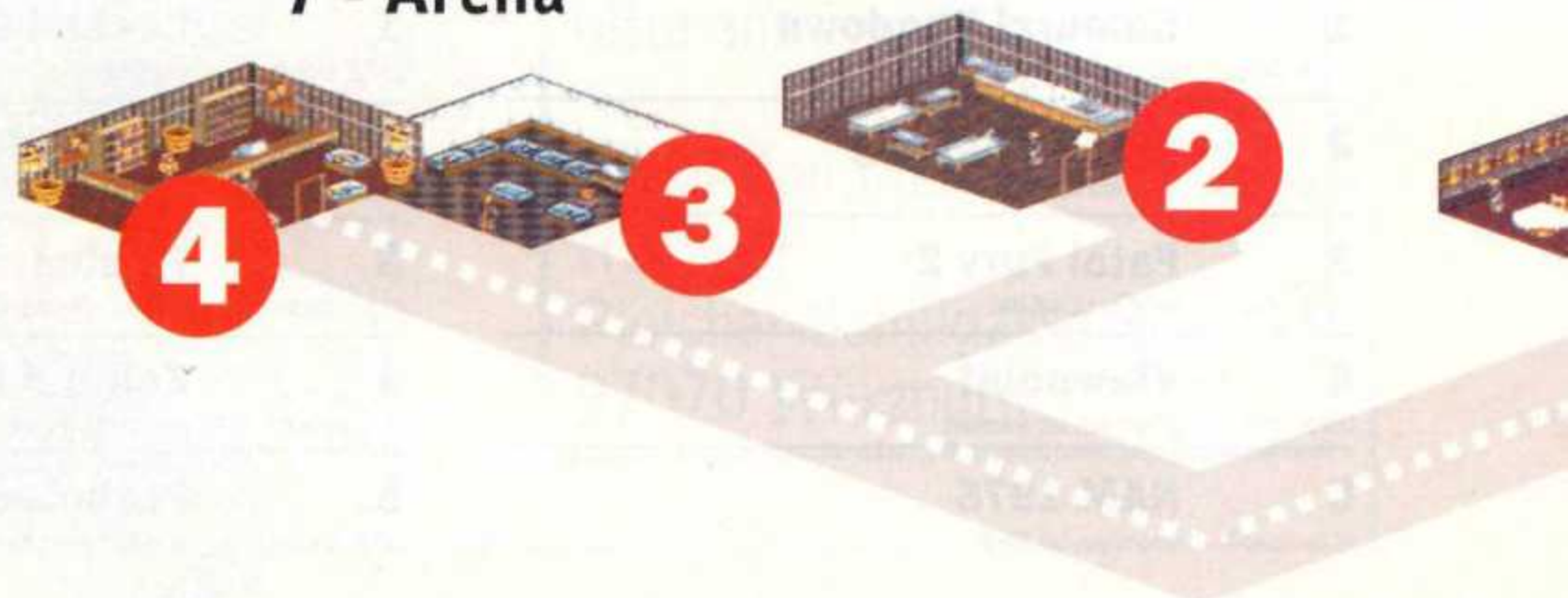


sollt. Weitere Auskünfte erhaltet Ihr hier nicht, außer einem Knurren. Der Hundegeist verschwindet wieder, worauf Ihr zurück geht und den verletzten Mann (2) unter dem Drachenbrunnen durchsucht. Ihr findet einen Schlüssel, der zu einem der Zimmertüren bei den Apartments (3) paßt. Habt Ihr den Raum betreten, erblickt Ihr ein Bett, auf dem ab jetzt abgespeichert werden kann. Natürlich erholt sich Jake bei Benutzung des Bettes und bekommt seine volle Energie zurück. Auf dem Videophone wurde eine Nachricht hinterlassen und im Archiv, in einer Schublade findet Ihr einige Nuyen (Geld). Auf dem Tisch befindet sich eine zerrissene Notiz. Rechts

vom Bett liegt noch eine Sonnenbrille, die Ihr auch sofort aufsetzen solltet.

Das nächste Ziel ist The Cage, ein Club im Nordwesten des Stadtteils, den Ihr allerdings nur mit Tickets betreten könnt. Bevor Ihr nun die Tickets holt, braucht Ihr etwas Geld, um an ein gefälschtes Lone Star-Abzeichen zu kommen. Dieses Geld könnt Ihr Euch auf dem Friedhof beschaffen. Erschießt ein paar Ghul-Dämonen, um Karma-Punkte zu bekommen. Um in die Gruften zu kommen, benutzt Ihr das Skalpell. Wenn Ihr hier die Särge durchsucht, werdet Ihr jede Menge Nuyen finden. In einer der Gruften liegt ein verletzter indianischer Schamane, dem

- 1 - Sputnik Club
- 2 - Ed's Flickstube
- 3 - Oivyans Waffenladen
- 4 - Talisman Shop
- 5 - Autofriedhof
- 6 - Altstadt Station
- 7 - Arena





- 1 - Leichenhalle
- 2 - Verletzter Mann
- 3 - Apartments
- 4 - Grim Reaper Club
- 5 - Friedhof
- 6 - Händler (Lone Star)
- 7 - Cage Club
- 8 - Drachenbrunnen
- 9 - Zehnte Straße Station

Ihr ein Sekundenpflaster gebt. Aus Dankbarkeit bekommt Ihr von ihm einen Zauberfisch. Nun weiter in den Grim Reaper Club und sprecht den Geschäftsmann an der Bar an. Danach bestellt Ihr einen Eistee beim Wirt, den Ihr dem Clubgast Jake gebt, um an neue Informationen zu kommen. So kommt Ihr zu den Schlüsselworten Maria, Grinder und Eintrittskarten. Nun geht Ihr zu dem Händler (6), um ein Lone Star-Abzeichen zu kaufen. Für nur 100 Nuyen bekommt Ihr sogar Granaten. Geht jetzt ins Eckhaus, in dem Ihr ein kaputtes Cyberdeck findet. Hier könntet Ihr mit Hilfe eines Runners, der ein intaktes Cyberdeck besitzt, in den Computer eindringen, um

an mehr Nuyen zu kommen. Allerdings kosten Runner auch viel Geld, mietet Ihr Euch einen, schließt er sich nur für eine begrenzte Zeit an oder Ihr verliert ihn auch, wenn er angeschossen wird. Wenn Ihr also eine größere Aktion durchziehen wollt, wie das Stürmen eines Hauses, solltet Ihr den Runner erst kurz vor der Aktion anheuern. Dadurch entgeht Ihr der Überraschung, daß er sich plötzlich inmitten eines Kampfes dazu entschließt abzubrechen, weil er meint, sein Auftrag sei erfüllt. Daher ist ein Miet Runner nicht immer sinnvoll, vor allem weil sie im Laufe des Spiels immer teurer werden. Jetzt geht Ihr zurück ins Startgebäude und redet mit

den beiden Männern, die Jake wegen seiner Sonnenbrille nicht wiedererkennen und somit nicht wegrennen. Hier benutzt Ihr das Lone Star-Abzeichen und fragt nach Grinder und den Eintrittskarten. Da der Mann keine Zeit hat, schließt er den Aktenschrank auf, aus dem Ihr jetzt die Eintrittskarten, Bargeld und den Credstick entnehmt. Nun kommt Ihr ungehindert an dem Türsteher im Club vorbei und Ihr könnt Euch umhören. Dann solltet Ihr ein paar Anrufe erledigen, um einen Kontaktmann im Club zu treffen. Nach den Gesprächen entdeckt Ihr auf einer Couch eine verdächtige Gestalt, die Ihr ansprechen solltet. Hiernach wird Jake in ein Versteck

gebracht, den Autofriedhof. Nachdem Ihr Euch mit den Leuten unterhalten habt, stellt Ihr fest, daß Ihr hier gefangen seid. Die einzige Möglichkeit besteht darin, irgendwie an dem King vorbeizukommen, der deutlich macht, daß man nur gegen einen Betrag von 4.000 Nuyen wieder rauskommt. Da Ihr das Geld noch nicht habt, gibt es zwei Möglichkeiten, aus dem Versteck zu kommen. Entweder Ihr fordert den King sofort heraus, was bedeutet, daß Ihr über 4.000 Nuyen spart oder Ihr besucht die Arena, in der gegen Bezahlung gekämpft werden muß. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, auf alle Fälle ist jetzt der Durchgang frei. Bevor das Versteck verlassen wird, findet Ihr im südlichen Teil noch ein paar Gegner, die einige Karma-Punkte bringen. Bei dem kleinen Jungen vor dem Ausgang könnt Ihr übrigens noch ein paar Heftpflaster kaufen, aber nur maximal sechs Stück.

Ihr gelangt nun in die Altstadt und bewegt Jake in den Sputnik Club (1). Hier sprecht Ihr mit dem zufriedenen Kunden und werbt für die nächste Aktion die Tanzende Zaubermschel an. Mit ihr geht Ihr über das nördliche Gleis zur Delay Station, bei der zwei Gang-Mitglieder auf Euch warten, die nach ihrem Ableben einen Eisenschlüssel hinterlassen. Den Schlüssel steckt Ihr ein und geht weiter zum Hotel 12, in dem Ihr für 50 Nuyen übernachtet.

Geht als nächstes zurück zum Startpunkt und schießt im Friedhof so viele Ghoule ab, bis einer einen Ghoule-Knochen hinterläßt. Danach wieder runter zum Drachenbrunnen (8). Rechts oben biegt Ihr das Gitter auf und befreit den Hund, der nach lautem

Richtung Seattle

Richtung Altstadt

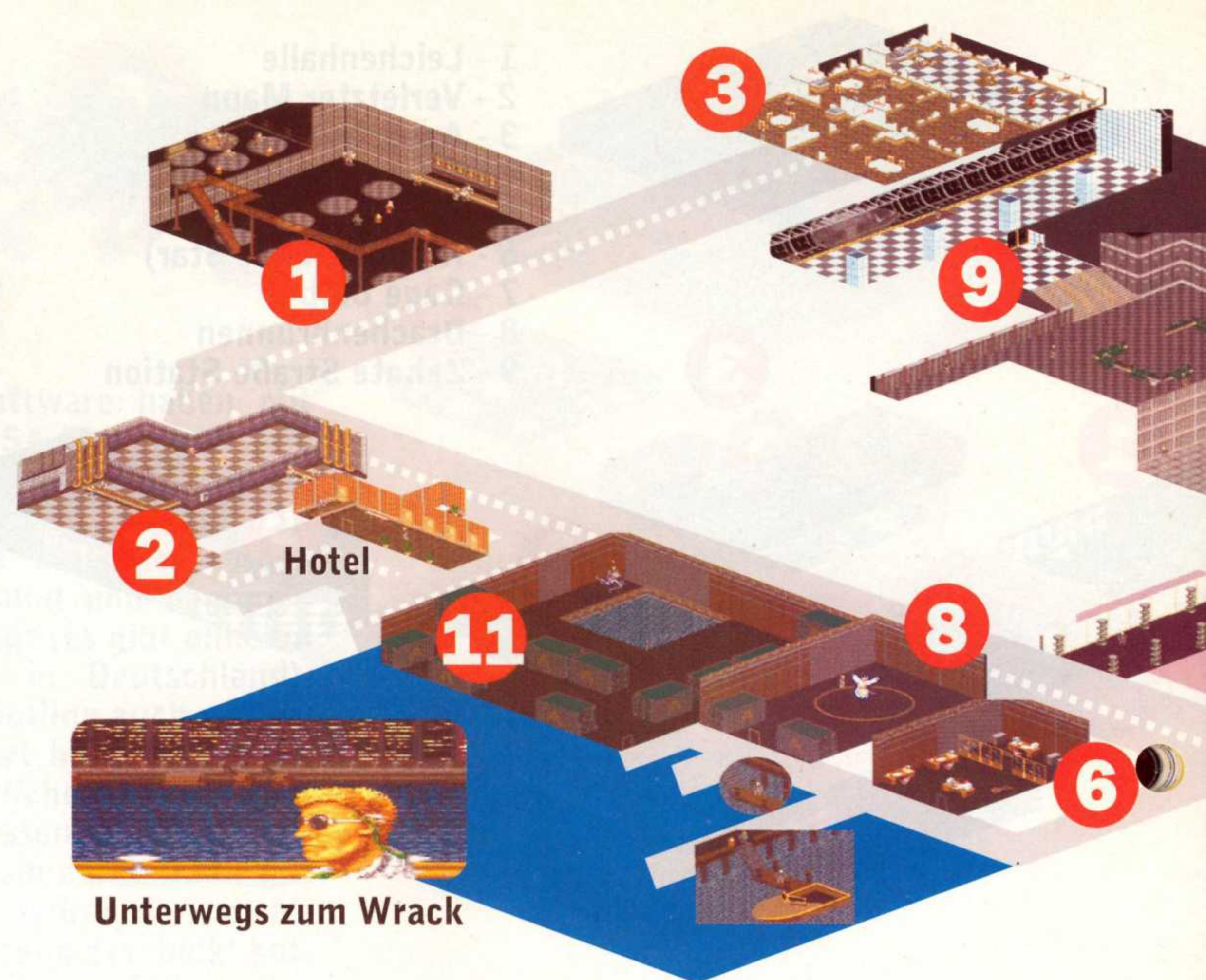


Gebell ein Halsband hinterläßt. Wieder nach Seattle zurück zum Wasteland Club (1) und erschießt den Türsteher, um in Zukunft freien Eintritt zu haben. Das nächste Ziel sind die Rust Stiletten (3); vor dem Eingang warten einige Gegner. Nachdem alle erledigt sind, benutzt Ihr den Eisen Schlüssel, um das Gebäude zu betreten. Vorher wäre ein Besuch in Oivyan's Waffenladen in der Altstadt angebracht, um Euch mit besseren Waffen und Granaten auszurüsten. Laßt Euch auf dem Weg dorthin doch mal von ED in ED's Flickstube untersuchen. Ungeschickterweise entdeckt er dabei eine Cortex Bomb und aktiviert sie auch gleich. Jetzt ist schnelles Handeln angesagt. Auf dem schnellsten Weg geht Ihr zu Dr. Marplethrope (5) in Seattle und laßt die Bombe entschärfen.

Wieder bei den Rust Stiletten erledigt Ihr die Gegner im Gebäude, die im Kampfgetümmel ein Brecheisen hinterlassen. Tötet auch noch den Anführer, der ein Kennwort liegen läßt.

Nun dürft Ihr auch den Jagged Nails-Club betreten, den In-Club der Stadt, in dem sich Persönlichkeiten wie Kitsune, Spatter und Steelfight aufhalten, alles gute Runner, die ihren Preis haben. Redet mit Kitsune, die Euch verzauberte Blätter gibt.

Nun solltet Ihr den Schrein besuchen (8), bei dem Ihr auf Hoochin-Ikwa trifft. Dieser Geist ist Jake gegenüber positiv eingestellt und Ihr erhaltet von ihm die Macht zu zaubern. Für jeden Zauberspruch müßt Ihr ihm allerdings etwas bringen, um ihn benutzen zu dürfen. Im Talisman-Laden in der Altstadt gibt es verschiedene Flaschen, die Ihr braucht, um Überreste aufzunehmen, damit Ihr den Geist zufriedenstellt. Der erste Auftrag ist erfüllt, wenn Ihr den Ghoul-



Unterwegs zum Wrack

Knochen, das Hundehalsband und die verzauberten Blätter habt. Nun sollt Ihr den Rattenschamanen besiegen, der sich hinter Drakes Haus in der Kanalisation befindet. Dorthin gelangt Ihr, indem Ihr, vom großen Marktplatz kommend, links unten in die Gasse und durch das Tor lauft, das nur den Eindruck vermittelt, es wäre verschlossen.

Jetzt gelangt Ihr in den kleinen Friedhof und durch einen Geheimgang in die Kanalisation. Ist der Rattenschamane besiegt, zeigt er erst sein wahres Gesicht und läßt Jake zu einem Spiel

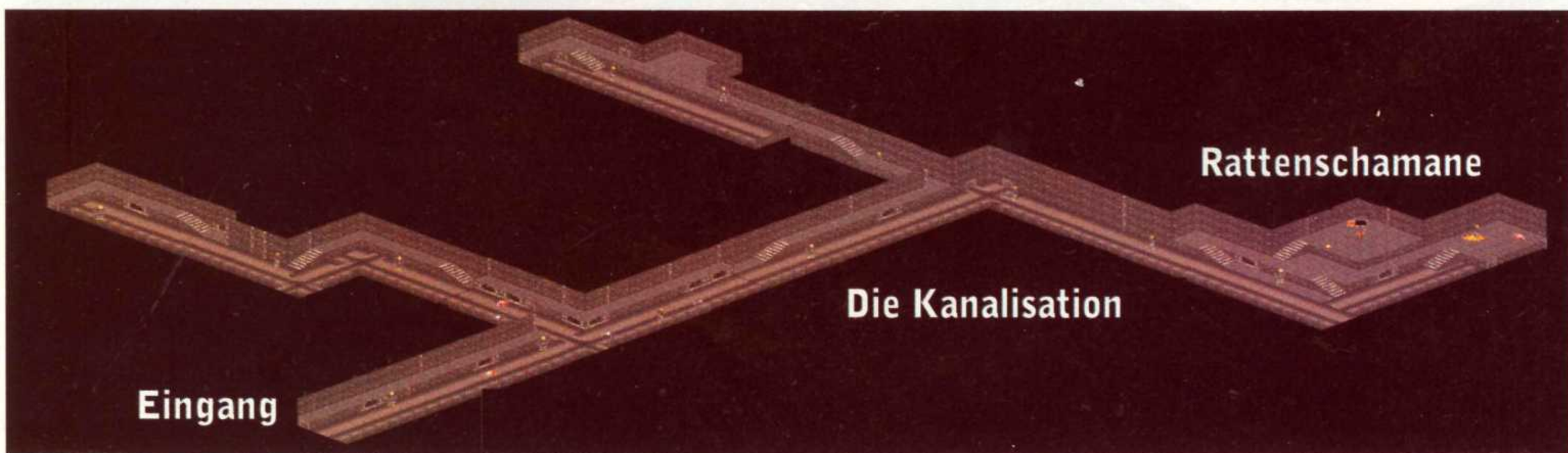
ein, in dem Ihr den Namen des Narrengestes erraten sollt. Bevor Ihr jetzt die nächste Aufgabe in Angriff nehmt, geht Ihr zum Octopus, der schwarze Tinte hinterläßt, die Ihr in die schwarze Flasche füllt. Zurück zum Geist und danach in Jagged

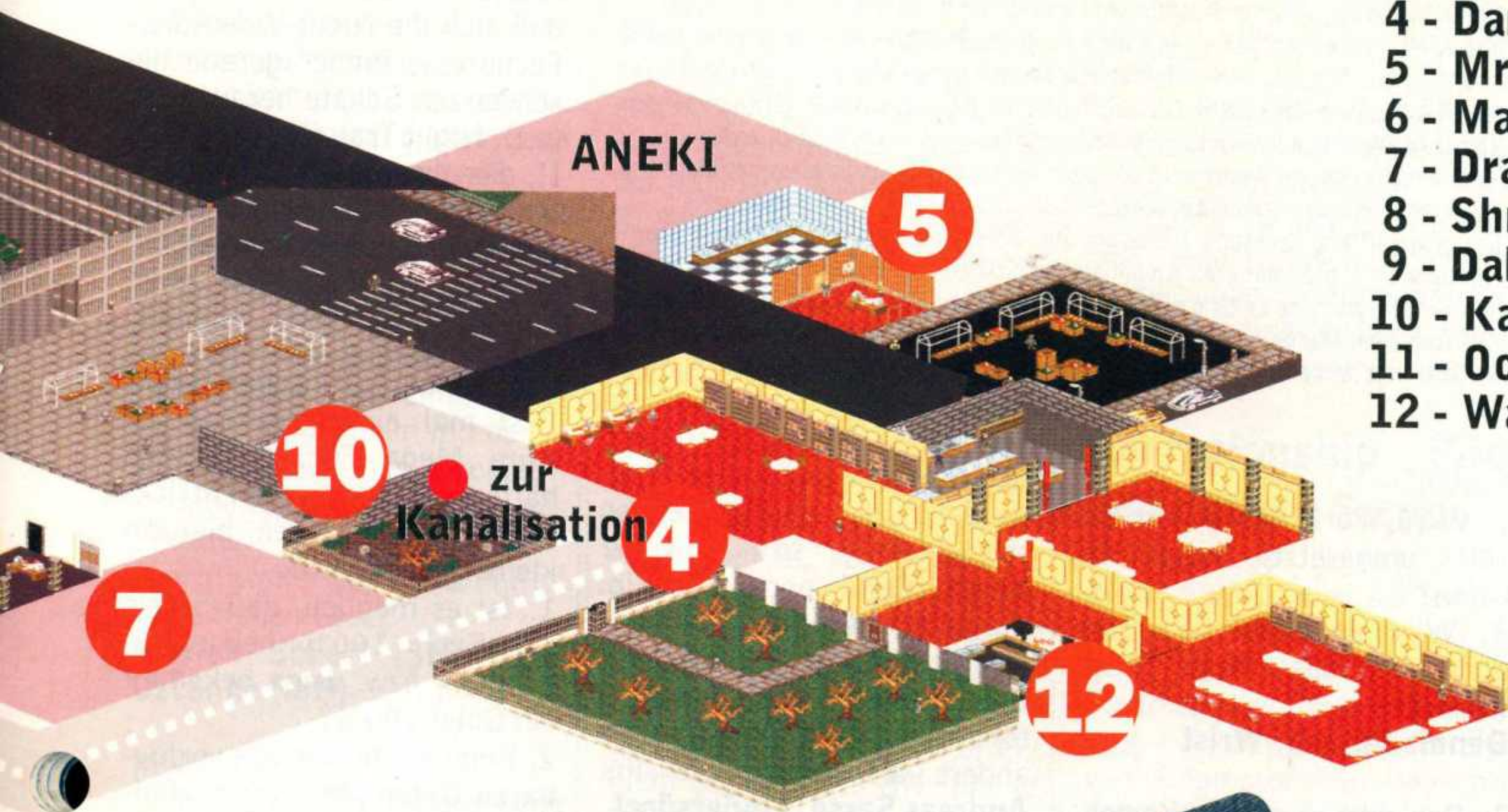
Nails mit Kitsune über den Narrengest reden. Sie erzählt von Vampire und Dark Blade.

Als nächstes zum Club-Manager, den Ihr nach Vampire fragt, und Ihr erhaltet das Wort Stroboskop. Der Club-Manager links unten gibt Euch das Stroboskop.

Nun ruft Ihr Talis an und fragt nach Dark Blade, um an seine Nummer zu kommen. Die Nummer wählen und den Zauberfetsch anbieten. Dafür steht das Tor zu Dark Blade (4) offen. In Blades Haus geht Ihr erst nach links, wo Ihr ihm den Zauberfetsch überreicht. Nach einer kurzen Unterhaltung verschwindet er durch die Wand. Im rechten Raum findet Ihr eine Kettenhemdjackete und den Bronzeschlüssel, den Ihr aus dem Regal nehmt. Im oberen Raum führt eine Treppe in die Hauskatakomben, in denen Ihr wieder Dark Blade antrefft. Als erstes gebraucht Ihr das Stroboskop, um den Vampir zu blenden und danach zweimal den Holzpflock, den Ihr im Talisman-Shop gekauft habt.

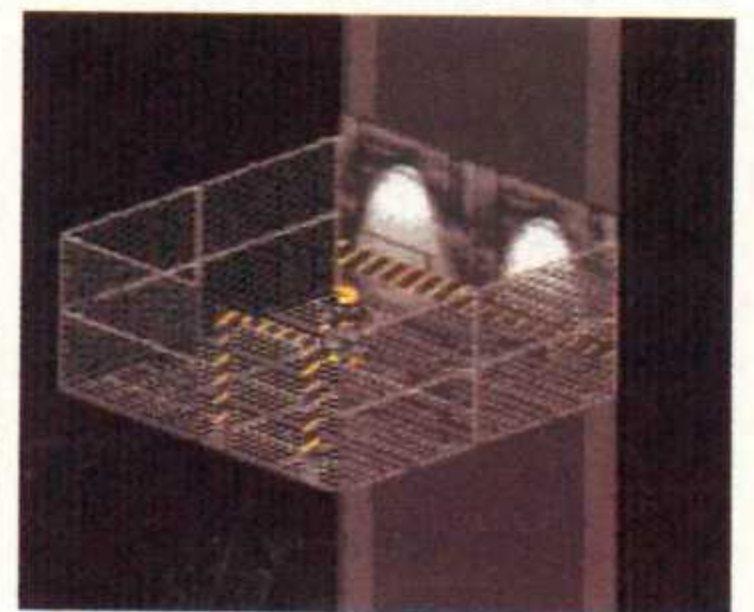
Bei einem erneuten Besuch von Dr. Marplethrope laßt Ihr





- 1 - Wastelands
- 2 - Jagged Nails
- 3 - Rust Stilettos
- 4 - Dark Blade
- 5 - Mr. Marplethrope
- 6 - Matrix Systems
- 7 - Drake
- 8 - Shrine
- 9 - Daley Station
- 10 - Kanalisation
- 11 - Octopus
- 12 - Waffenladen

schrauber, der Jake zum Vulkan fliegt. Dort angekommen, muß sich Jake bis in das unterste Stockwerk durchschlagen, um endlich auf Drake zu tref-



Dieser Aufzug bringt Euch bis ins Innere des Vulcano



Euch eine Geschicklichkeits-Software einbauen. Fühlt Ihr Euch stark genug, könnt Ihr nun in die Arena und die restlichen Gegner besiegen. Habt Ihr sie alle geschafft, erhaltet Ihr ein Negotiation Skill, mit dem Ihr dann günstiger einkaufen könnt.

Das nächste Ziel ist Bremer-ton. Nun runter zum Hafen und den Bootsführer nach Meerjungfrauen fragen; er fährt aber wegen des warmen Wassers nicht los. In den Wastelands trifft Jake auf einen Eislieferanten, der unter der Treppe wartet. Für 100 Nuyen liefert er das Eis zur Werft. Auf dem Steg liegen jetzt Meerjungfrauen-Schuppen, die Ihr aufsammelt, damit wieder zum Hundegeist geht und den Gefrierzauber bekommt.

Jake läßt sich nun nach Bre-merton zum Schiffswrack fah-ren. Auf dem Außendeck muß sich Jake zuerst zur letzten Tür vorarbeiten, die er mit dem Brecheisen aufbricht. Das Hündchen, das Jake vorher trifft, schießt er ab und bekommt dafür eine Hundemarke.

Im Schiffsinieren sucht Ihr erst die schwarzen

Schlammfü-zen, die nach dem abschießen giftiges Wasser hinterlassen, das wiederum in Flaschen aufgenommen wird. Nun habt Ihr alle Teile, um den Gefrierzauber vom Hundegeist zu bekommen.

Zuerst sollte Jake sich dem linken Teil des Wracks zuwenden, in dem er am Ende eines langen Ganges einen Safe findet. Der Schlüssel zu dem Safe liegt gleich daneben. Ihr schließt ihn auf und entnehmt die zerbrochene Flasche und den Zünder, der zusammen mit dem Sprengstoff, den ihr bei der Werft gefunden habt, den Safe am anderen Ende des Ganges sprengen kann. Dieser Raum wird von vielen Orks bewacht. Einfacher geht's, wenn der Schalter vor dem Raum betätigt wird, der das Schleusentor schließt. Weiter oben befindet sich noch ein Schalter, der eine Wasser-schleuse öffnet. Ein Schrei bestätigt den Tod der Orks und die Schalter können wieder



umgelegt werden. Im Raum wird nun die Zeitbombe gezündet und Ihr entnehmt dem Safe eine grüne Flasche, die Ihr braucht, um den grünen Giftmüll einzusammeln.

Im gleichen Raum betätigt Ihr alle drei Schalter, um die verriegelte Tür zu öffnen. Hier befindet sich ein Spiegel, durch den Ihr hindurchgeht, um in eine andere Dimension zu gelangen.

Nachdem die Naga besiegt ist, steht Ihr dem Narren-geist gegenüber, auf den Ihr solange draufschießt, bis er etwas sagt. Erst jetzt könnt Ihr seinen Namen sagen. Fragt den Geist nach Drake, der Euch das Schlüsselwort Volcano verrät. Den Narren-geist nehmt Ihr mit und geht zu Drakes Haus. Am Eingang benutzt Ihr den Computer, um den Aufzug zu aktivieren. Auch in den oberen Stockwer-ken solltet Ihr in jeden Compu-ter eindringen, um alle Daten herauszuholen. Nach dem sechsten Stockwerk erwartet Euch auf dem Dach ein Hub-

fen. In der untersten Etage geht ein Weg nach rechts, wo auch schon drei Schlangen warten. Die letzte hinterläßt eine Schuppe, die Ihr für den letzten Zauber braucht. Geht nun wieder den Weg zurück und durch die Tür rechts. Dort sind einige Gegner zu besiegen. Geht Ihr dann den Weg weiter, gelangt Ihr zu dem sagenhaften Riesendrachen Drake. Setzt bei ihm auch die Maske des Narrengestes ein, um ihn scheller zu besiegen. Danach geht Ihr in den Raum daneben und unterhaltet Euch mit dem Professor, der Euch ein paar Infos gibt, um danach mit dem Hubschrauber zu Drakes Haus zurückgeflogen zu werden. Sucht Euch nun eine gute Mannschaft zusammen und macht Euch auf den Weg zum Matrix System-Hauptgebäude. In der Halle müßt Ihr den Computer umstimmen, für Euch den Fahrstuhl zu aktivieren. So kämpft Ihr Euch durch jede Etage, bis Ihr im fünften Stock seid. Auf der linken Seite steht dann das Schmuckstück, das alles lenkt und das Ihr gleich zum explodieren bringt. Somit ist Eure Auf-gabe erfüllt und Ihr könnt mit dem Hubschrauber verduften. (Gerd)

Chun Li verzweifelt gesucht...

Eure Zeitschrift ist echt Klasse! Seit ich sie lese, macht es mir Spaß Euch zu schreiben. An Eurer Zeitschrift stimmt einfach alles: Von den Spieltests bis hin zu den Tips & Tricks. Zu meinen Fragen:

1. Seit ich Street Fighter 2' Special Champion Edition auf meinem Mega Drive spiele, bin ich ein großer Fan von Chun Li. Jetzt möchte ich gerne wissen, ob es Chun Li eigentlich wirklich gibt, ob sie tatsächlich in China lebt, ob sie auf der Welt ist. Wenn ja, dann könnt Ihr mir vielleicht sagen, wie ich sie kennenlernen kann. Kennt Ihr vielleicht Chun Lis Adresse?
2. Wann wird es einen Film von Chun Li & Co geben?
3. Wann kann man ihre Klamotten offiziell in Deutschland kaufen?

Roman Hien, Kraiburg

1. Da müssen wir Dich leider enttäuschen. Chun Li ist den wilden Fantasien der Capcom-Programmierer entsprungen und hat keine Daseinsberechtigung auf dieser, unserer Welt. Auf den CES- und Jamma-Messen laufen allerdings genug verkleidete Capcom-Babes rum (Lechz). Vielleicht kannst Du ja von denen eine für Dich erhaschen, wenn Du mal nach Japan oder in die USA kommst.

2. Der ist in Arbeit. Ob und wann der Film jemals nach Deutschland kommt, bleibt jedoch abzuwarten. In den USA ist übrigens ein zeichnerisch sehr gut gelungener Comic auf den Markt gekommen. Vielleicht kann Dir den ein Manga-Händler mitbestellen.

3. Klamotten gibt es zwar noch keine in Deutschland, aber (Hologramm-)poster, Schlüsselanhänger, Puppen, etc. Die Japaner sind ganz verrückt nach dem Zeug. In Deutschland steckt die Merchandising-Industrie, was Videospiele betrifft, noch in den Kinderschuhen.

Fragensalat

Ich finde Eure Zeitschrift echt super. Ich habe sehr viel Spaß daran, sie zu lesen. Aber jetzt habe ich noch einige Fragen an Euch:

1. Wann kommt der Vier-Spieler-Adapter von Sega heraus und wieviel wird er

Hi Folks!

Nachdem Ihr uns in einer Flut von Briefen immer wieder um eine Erweiterung der Mega Mail gebeten habt, wollen wir Euch diesen Herzenswunsch nicht unerfüllt lassen und präsentieren nun drei vollständige Seiten Mega Mail inklusive Thema des Monats. Unser Thema der aktuellen Ausgabe wird jeweils erst in der übernächsten Ausgabe, also 2/94 in 4/94 beantwortet, weil wir auch den Spät-Lesern die Chance geben wollen zu antworten. Also solange ein Heft im Handel ist, solange könnt Ihr auch zum Thema schreiben. Eine andere Sache: Sicherlich ist Euch schon aufgefallen, daß sich auf dem Zeitschriftenmarkt auch Konkurrenz-Zeitungen bewegen. Grundsätzlich finden wir einen anspruchsvollen Wettbewerb OK; wenn aber dann ein alteingesessenes Magazin, das seine einstmaligen anerkannten Macher in die Wüste schickte und stattdessen ein paar abgehalfterte Rockstars, Ninjas und Jojo-Spieler beschäftigt, uns indirekt, aber eindeutig als "...nicht nur preislich billiger" bezeichnet, können wir nicht umhin, darauf hinzuweisen, daß jene Zeitung nicht nur permanent von uns abkuppert (Karikaturen, Kleinanzeigen, Manga, ...), sondern leider, die Texte sprechen eine allzu deutliche Sprache, mit dem einstmaligen hochrespektierten Magazin nur noch den Namen gemein hat.

kosten?

2. Wird World Heroes für das MD umgesetzt, wenn ja, wann?
3. Wird es einen SFX-Chip auch für das Mega Drive geben?

Dennis Bujack, Wrist

1. Den gibt es schon. Kostenpunkt: 59 DM.
2. Ob speziell dieses Spiel umgesetzt wird, ist noch nicht sicher. Fest steht, daß viele NG-Games für MD und Mega CD II kommen werden.
3. Im Prinzip ja, zwar nicht mit dem Namen und nicht mit denselben Fähigkeiten, aber Virtua Racing wird definitiv das erste MD-Spiel mit einem mathematischen Coprozessor sein. Geplanter Erscheinungstermin: März (199 DM). Ein Preview bringen wir wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe.

Respekt und andere höhere Ziele

Guten Tag Mega Fun-Hersteller! Na? Endlich jemand, der Euch anredet wie Respektpersonen. Ja, Respekt muß man schon haben, denn Ihr habt es geschafft, Euch innerhalb weniger Monate vom Amateurmagazin zu einer Spielzeitschrift zu mausern, die mit allen anderen mithalten kann. So objektiv und unparteiisch sind wenige! Aber jetzt ein paar Fragen:

1. Immer wieder höre ich, daß Ataris Lynx das technisch beste Handheld sei. Wie hat Atari es geschafft, daß so wenige Softwarehersteller fürs Lynx produzieren?
2. Wann erscheint endlich Mechwarrior auf dem Super Nintendo in Deutschland und hat die BPS tatsächlich ihre Hand drauf, wie ich von einem Händler erfuhr?
3. In einer Fernsehzeitschrift wurde bestürzt über das blu-

tige Mortal Kombat berichtet, ist es in der Originalversion tatsächlich so brutal? Abschließend noch ein Tip: Vielleicht solltet Ihr eine Rubrik einführen, in der Leser Spiele testen dürfen, denn "Ottotonormalspieler" zocken ganz anders als Profis wie Ihr.

Andreas Sasse, Lindersdorf

1. Bei Erscheinen (1990) war das Lynx I mit 399 DM inkl. California Games überteuert, dementsprechend waren die Verkaufszahlen auch nicht gerade berauschend; für die Fremdhersteller natürlich kein großer Anreiz, Spiele für das noch junge System zu veröffentlichen. Der Game Boy lockte mit deutlich höheren Stückzahlen und dem günstigeren Einstiegspreis. Für das Lynx war das natürlich ein fataler Teufelskreis, an dem sich bis heute mit dem Lynx II (seit Herbst '92 auf dem Markt) für 199 DM nicht viel geändert hat. Noch dazu hat Atari das Gerät sehr halbherzig vermarktet, denn was nützt es, das technisch beste Hand Held auf den Markt zu werfen, wenn es (fast) keiner kennt. Von der neuen Jaguar-Kiste verspricht sich Atari allerdings auch eine deutliche Belebung des Lynx-Marktes. Warten wir's ab. Wir werden jedenfalls, solange noch neue Titel erscheinen, weiterhin alle Spiele dafür testen, jedoch, dem Verbreitungsgrad angemessen, nur auf einer halben Seite. (Martin)
2. Der Erscheinungstermin hatte sich deshalb so verzögert, weil sich kein Distributor finden ließ. Mittlerweile hat die Firma Flashpoint den Vertrieb übernommen und das Spiel ist in Deutschland erhältlich (mit deutschen Bildschirmtexten). Probleme mit der BPS hat es keine gegeben.
3. Das hängt davon ab, was für Dich brutal ist. Wenn heraus-

gerissene Herzen noch zucken, dann ist das sicher kein schöner Anblick und für ein Spiel unnötig blutrünstig. Findet Ihr es aber nicht auch verblüffend, daß sich die Nicht-Videospiel-Fachpresse immer gerade die schwarzen Schafe herauspickt (z.B. Night Trap fürs Mega CD II, das ohnehin nie in Deutschland erscheinen wird) und von ihnen auf den Rest schließt?

Merhaba

Das ist ein türkischer Gruß. Erst mal ein fettes Lob an Eure Mega Fun. Eigentlich hätten wir (Sezai und Patrick) Tausende von Fragen, hier ein kleiner Ausschnitt:

1. Ist es möglich, daß Spiele bei Euch 100% bekommen könnten, bzw. wann bekommt ein Spiel 100%?
2. Könntet Ihr uns alle verfügbaren Daten über das zukünftige Spiel Rise Of The Robots geben?
3. Gibt es einen Unterschied zwischen den US- und den europäischen SN-Versionen von Mortal Kombat?
4. Wann wird es die beiden Nachfolger (SN, MD) von Street Fighter 2' Turbo und Mortal Kombat geben?
5. Könnte es sein, daß die Firma Konami eine Fortsetzung von Rocket Knight Adventures auf MD oder eine Konvertierung für SN plant?
6. Werden die Spiele Probotector, Axelay oder Parodius auf MD umgesetzt? Ist es auch möglich, daß Fortsetzungen dieser Spiele auf dem SN in Planung sein könnten?
7. Ich habe gehört, daß das MD noch mehr Farben auf dem Bildschirm zeigen kann. Ist das nun Standard? Auch würden wir gerne mehr über Segas neuen DSP-Chip und das Rennspiel Virtua Racing erfahren.
8. Wird World Heroes II für SN oder MD umgesetzt? Wenn ja, wann wird es dann erscheinen?
9. Wie sieht es eigentlich mit Mega Turrican (MD) aus. Ich dachte, die Amiga-Umsetzung wäre die Umsetzung des MD-Spieles. Aber nun ist die Amiga-Version schon auf dem Markt und ich habe noch kein bißchen von dem MD-Modul gehört? Gibt es dann auch eine Fortsetzung von Mega Turrican, wie es beim SN der Fall ist?
10. Was ist Eurer Meinung nach besser: Ein MD oder ein SN? Auch würden wir gerne

mehr über Segas Saturn und Nintendos Project Reality wissen.

11. Im Abspann von Thunder Force IV (MD) ist die Rede von einer Fortsetzung. Wann wird es soweit sein?

12. Könnt Ihr uns einige Daten von Sonic 3, das Sega gerade entwickelt, geben?

13. Zum Abschluß hätten wir da noch ein kleines Problemchen: Als ich mir vor kurzem Aladdin (MD) gekauft und dann auch durchgespielt hatte, fiel mir auf, daß einige Teile im Spiel selbst nicht mit denen Eurer Screenshots übereinstimmen. Könntet Ihr mir das erklären?

Macht weiter so, Mega Fun!!!
Eure treuen Leser

Patrick Eckert (SN) Sezai Özcönke (MD)

Moin Moin

Fragen über Fragen, Ihr setzt uns aber ganz schön zu. Here we go:

1. In der Theorie ist das natürlich möglich, die Praxis sieht aber ganz anders aus. Kein Spiel ist so perfekt, daß man es nicht noch besser machen könnte. So hat z.B. das Jump'n Run Aladdin (MD) zwar 88% bekommen, es könnte jedoch noch umfangreicher sein, dem Fußballgame Striker wiederum (SN - 91%) fehlt der Vier-Spieler-Modus, harte Computergegner und eine Batterie, ...

2. Da müssen wir leider passen.

3. Die europäischen und amerikanischen Versionen von Mortal Kombat (SN) sind laut Acclaim absolut identisch.

4. Zuerst sind die Spielhallen dran, früher (oder eher später) kommen die Heimversionen. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es bis dato noch nicht.

5. Sparksters erstes Abenteuer soll Ende nächsten Jahres für SN erscheinen. Ein MD-Nachfolger ist derzeit noch nicht geplant, aber als offizielles Konami-Aushängeschild sollte der gar nicht mal so lange auf sich warten lassen.

6. Zur Zeit ist nichts derartiges in Planung. Ein Twin Bee-Sequel ist dafür in der Mache, außerdem gibt es fürs Mega CD II Keio Flying Squadron (nur Import), das sich stark an Parodius anlehnt. In Mc Donald's Treasure Land (Test auf den Seiten 74/75) wurden auch einige Figuren aus Konamis Kult-Shoot'em Up

verbraten.

7. Erstmals wurden bei Ranger X 128 Farben gleichzeitig verwendet. Ob die erhöhte Farbenzahl am Spielspaß was ändert, sei dahingestellt. Virtua Racing soll Anfang April erscheinen. Ein Preview findet Ihr wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

8. World Heroes II wird zwar für MD umgesetzt, einen genauen Erscheinungstermin für den europäischen Markt gibt es derzeit aber noch nicht.

9. Die MD-Version wurde zuerst entwickelt, dann kam die Amiga-Umsetzung dran, die kurioserweise zuerst erschienen ist. Wir fragen uns auch, wo die MD-Version bleibt (Grüß an Factor 5). Die SN-Fortsetzung soll 12 bis 16 MBit haben.

10. Das kann man so direkt nicht sagen. Fürs SN gibt es etliche Spiele, die es in der Art nicht auf dem MD gibt, wie z.B. Starwing, Super Mario Kart oder Super Bomberman, die einen Kauf rechtfertigen. Dafür gibt's unsere Action-Adventure Referenz Landstalker exklusiv fürs MD, genauso wie die Sonic-Serie oder den Edel-Flipper Dragon's Fury. Die Entscheidung bleibt letztlich Euch überlassen. Es kommt halt immer d'rauf an, welche Spiel-Genres man bevorzugt. Sobald weitere verlässliche Infos über Segas Saturn oder Nintendos Project Reality vorliegen, werden wir ausführlich darüber berichten.

11. Tja, das wissen derzeit nur die Shoot'em Up-Götter von

Thema des Monats:

Nachdem wir leider noch einen Monat mit dem ersten "Feedback" für das Thema des Monats No. 1 warten müssen - die Vorlaufzeit, Redaktionsschluß und, und, und... lassen dummerweise keine andere Lösung zu - gleich mal das nächste Problem: Nachdem wir die Fun Mail abgeschafft hatten, erreichten uns viele Briefe mit der Bitte um Fortsetzung. Waren das nur Einzelstimmen oder der empörte Aufschrei der Masse? Wollt Ihr etwas in der Art, genau das Gleiche oder einfach nur Leserpost-Bearbeitung mit Information und Wiederverwendungswert. Schreibt uns an die bekannte Adresse, Pro oder Contra Fun Mail, wenn ja, wie soll sie aussehen, was sollte drin sein (Man könnte glauben, wir fordern Euch auf, das Heft selbst zu gestalten. Das stimmt. Mitmachen macht Laune!).

Tecnosoft. Wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden, falls sich etwas Neues ergibt.

12. Wird nicht verraten! Steht nämlich alles in der nächsten Mega Fun.

13. Unser Muster von Aladdin (MD) war eine 100% spielbare Vorabversion auf EPROMs, an der Grafik wurden jedoch noch minimale Änderungen vorgenommen, die aber eine Neubewertung nicht rechtfertigen würden.

Championship Pool und andere Sorgen

Ich lese Eure Zeitung regelmäßig und finde sie enorm gut. Ich habe da einige Fragen:

1. In einer Konkurrenz-Zeitung wurde die SN-Version von Championship Pool mit 53% Fun bewertet. In der Mega Fun 1/94 bekam Sie stolze 80% Fun. Welcher Zeitschrift soll ich nun glauben?

2. Wie wählt man bei Super Mario Kart den Special Cup an?

3. Wie bekommt man 10 Turbosterne bei Street Fighter 2' Turbo? Viele Grüße

Stefan Bork, Hannover

Lieber Stefan! Danke für die Grüße und die Fragen.

1. Tja, wie beim Beispiel FIFA Soccer für MD, da gab man 77% und behauptete, 'die Spieler seien zu langsam' (obwohl sie sich mit der C-Taste beschleunigen lassen) oder die 'Einstellungen wirken sich kaum auf den Spielfluß aus' (es gibt sogar Auswirkungen bei der Differenzierung zwischen "Angriff" und "Total Angriff"), galt für uns auch bei Championship Pool der Grundsatz, daß ein Spiel mindestens von zwei oder mehr Redakteuren getestet wird. Allein das Attribut "...klassisches Glücksspiel..." über das Modul loszulassen zeigt, daß man ein Spiel eben wirklich testen muß, um zu erkennen, daß man mit den drei Perspektiven selbst ohne die optischen Laufhilfen gut und geplant treffen kann, wie beim Vorbild eben. Du kannst nun entweder uns glauben oder der Konkurrenz-Zeitung. In letzterem Fall verpaßt Du jedoch eindeutig eines der wenigen Modul-Juwelen, die in letzter Zeit erschienen sind.

2. Den Anwahl-Pfeil links oben lassen, und dann "L-R-L-R-L-L-R-R-A-SELECT-

START" drücken.

3. Nachdem der Schriftzug "SF2" erschienen ist, gibst Du auf Pad 2 "U-R-O-L-Y-B" ein und kannst, falls ein Geräusche ertönt ist, bis zu 10 Sterne setzen.

Mega Mail kürzer?

Ich bin normalerweise kein großer Briefeschreiber, aber als ich die Mega Fun 12/93 gelesen habe, mußte ich Euch einfach schreiben. Zur Sache: Was soll eigentlich diese blödsinnige Neuerung, die Mega Mail auf drei Seiten zu kürzen, war sie doch in Ausgabe 9/93 noch vier Seiten lang. Und wieso beantwortet ihr nur noch solch doofe Briefe, die ja doch nur Fragen beinhalten, die jeder regelmäßige Leser einer Videospiele-Zeitschrift weiß? Kurz und gut, ich fordere die alte Mega Mail zurück. Ansonsten könnt ihr allerdings so bleiben, denn ihr seid schließlich noch eine der besten Videospiele-Zeitschriften.

Andre Meier, Cham (CH)

Lieber Andre, sicherlich sind Dir zwei Dinge bereits aufgefallen, nämlich erstens, daß die Mega Mail nun stramme drei Seiten hat, und zweitens, daß unser Thema Des Monats sich genau mit dieser Problematik, Fun Mail, Ja oder Nein, auseinandersetzt. Nun heißt es erst mal abwarten, was all die anderen Leser denken.

The Next Generation

Ich habe da mal eine Frage: Soll/Kann ich mein MD, SN, usw. jetzt zum Müll geben? Ich denke da an 3DO und Jaguar. Oder gibt es auch ein Gerät von Sega, das genauso gut ist, oder einen Chip, den man in sein altes Gerät einbauen kann, um die gleiche Leistung wie sie die neuen Geräte bringen, zu erreichen?

T. Dietz, Nürnberg

Keine leichte Frage. Verschrotten solltest Du Deine Konsole sicher nicht, zwar bringen die neuen Geräte effektiv mehr Leistung, jedoch hapert es noch an der Software. Klassiker wie Super Mario Kart, FIFA Soccer oder NHL '94 gibt's eben noch nicht für die Teile, deswegen hast Du vorerst den größeren Spielspaß mit Deinen Konsolen. Umbauen kann man das Mega Drive zwar nicht, doch

Sega hat das 32 Bit-Gerät Saturn angekündigt, das auf der Hardware von Segas Spielhallenautomaten basieren soll, und das dürfte sehr beeindruckend werden.

Ataris Jaguar

Ich finde Eure Zeitschrift echt cool, aber müßt Ihr sie laufend verändern? Warum habt Ihr die Fun Mail rausgeschmissen? Etwa weil die Mehrheit dagegen war? Oder der Wertungskasten, der niemals der alte bleiben wird. Jetzt ist aber genug gemekert. Ein paar Fragen:

1. Wann testet Ihr endlich Spiele für den Jaguar?
2. Ihr kennt doch sicherlich das Spiel Clay Fighter? Wann kommt es in Deutschland auf den Markt?
3. Wie ist das Spiel Crescent Galaxy? Könnt Ihr mir bitte weitere Firmen nennen, die für den Jaguar programmieren?
4. Das Spiel Kasumi Ninja, schlägt es Street Fighter II? Macht's gut

Christoph Feger, Stockum-Püschchen

Lieber Christoph, Die Frage, warum wir in letzter Zeit häufig mit Veränderungen aufgewartet haben, wurde von vielen Lesern gestellt. Als junge Zeitschrift haben wir nun einmal das eherne Ziel, perfekt zu sein. Deswegen feilen wir hier und da, um unserem Anspruch möglichst gerecht zu werden. Das soll jetzt nicht einmal im entferntesten heißen, wir hielten uns für perfekt. Einen Stillstand jedoch, einfach alles so zu belassen wie es ist, können wir nicht akzeptieren. Stell Dir vor, Du kaufst die vielleicht fünfzigste Mega Fun und weißt genau, was Dich grob erwartet. Langweilig, oder? Sicherlich werden wir nicht fortwährend unser Outfit wechseln, doch das eine oder andere Überdenken gehört zum Pflichtprogramm. Die Fun Mail entwickelt sich, sicherlich hast Du das Thema des Monats schon entdeckt, mehr und mehr zum heißen Eisen. Ob die Mehrheit also für oder dagegen ist, werden wir anhand der hoffentlich eintreffenden Briefflut feststellen; was den Wertungskasten betrifft, finden wir, daß dieses Design ansprechender, platzsparender und mit allen wichtigen Infos vollgestopft ist, oder? Nun zu Deinen Anliegen:

1. Cybermorph testen wir auf Seite 84. In der nächsten Ausgabe werden wahrscheinlich drei weitere Titel (Crescent Galaxy, Evolution Dino Dudes und Raiden) folgen.

2. Ocean hat sich die Europa-Vertriebsrechte für fast alle Interplay-Spiele (SN) gesichert, d.h. Du kannst davon ausgehen, daß Clay Fighter, das wir auf Seite 34 als Import testen, im Frühjahr/Sommer auf den Markt kommt. Nur das furiose Rennspiel Rock n'Roll Racing bleibt von dem Deal ausgenommen und wird bei uns ab März/April über Laguna erscheinen.

3. Es erinnert stark an Defender auf dem VCS 2600, hat aber grandiose Grafiken und Sound. Eine Liste der bisher bekannten Fremdanbieter haben wir in Ausgabe 1/94 auf den Scene-Seiten abgedruckt.

4. Dieses Spiel war bisher noch nicht greifbar, daher gibt's keine offizielle Mega Fun-Prognose.

Tach Leute!

He Ulf, wer hat Dir denn 'nen Maulkorb verpaßt? Daß jetzt mehr Wert auf Sachlichkeit gelegt wird, ist ja OK, aber die spaßige Seite kommt etwas zu kurz! Sei's drum, wie alle anderen Leserbriefschreiber habe ich auch ein paar nervtötende Fragen:

1. Ihr könntet doch mal einen Bericht bringen, in dem gezeigt wird, wie ein Spiel von der Grundidee bis zur fertigen Programmierung entsteht.
2. Könnt Ihr mir sagen, ob es die Spielhallen-Klassiker Defender, Elevator, Donkey Kong oder Moon Patrol für das SN gibt/geben wird?
3. Was heißt das K.A., das ab und an im Wertungskasten auftaucht?
4. Wißt Ihr, zu was der Schacht EXT. am SN gut ist?

Stefan Beck, Weilderstadt

Tach Stefan! Ulf hat keinen Maulkorb, er ist einfach mit Testberichten für die Mega Fun und zwei unserer Schwesterzeitschriften schon so mit Arbeit eingedeckt, daß er für die Mega Mail einfach nicht mehr soviel Zeit hat wie früher. Im übrigen wird der Leserbrief-Teil von der gesamten Redaktion beantwortet, es sei denn eine Antwort ist namentlich gekennzeichnet und spiegelt deshalb nur die Meinung eines einzel-

nen Redakteurs wieder. Zu Deinen in meinen Augen sehr guten Fragen:

1. Super Idee, wird auch umgesetzt. Versprochen.
2. No way man. Es halten sich allerdings bis jetzt immer noch Gerüchte, daß Donkey Kong eines fernen Tages mal für SN erscheinen soll.
3. K.A. = Keine Angaben (des Herstellers/der Redaktion).
4. Da sollte ursprünglich mal das CD-ROM angeschlossen werden.

Hey Leute, alles klar?

Hier ist er, bzw. hier schreibt er, der allerletzte Krieger! Der Mann, der Leute mit scharfen Augen (Oliver Schmidt aus Leipzig) schätzt. Nur schade, daß er kein Gehirn zu haben scheint, sonst hätte sich sein bekloppter Leserbrief erübrigt. Naja, Leipzig halt. Aber noch intelligenter war ja Edward Springmann aus Dresden. Der bemerkte, daß die 11/93 zwei Umschlagseiten hatte. Komisch, auch ein Ostler. (Anm. d. Red.: Wir haben diesen Brief bewußt im O-Ton abgedruckt, dies ist die Aussage eines Lesers, nicht der Gesamtheit und schon gar nicht die der Redaktion) Ich hab' zwar nix gegen sie, aber komisch ist das schon. Aber nein: Ein Leserbrief hat mir doch gefallen! Christoph Rexcals Meinung schließe ich mich absolut an, so eine Lesenumfrage is schon wat jutes. Aber dann kommt Stefan Möller, der nicht mal weiß, daß ein Monitor besser ist als 'ne Primitiv-Glotze. Mann Junge, wenn ich so dämlich wäre wie Du, würde ich statt der Mega Fun lieber Bussi Bär lesen. Du hast zwar keinen Wohnort angegeben (Mülltonne, wa?), aber ich könnte schwören, daß Du auch aus unseren "Neuen" kommst. Soviel zu den sogenannten "Leserbriefen". Ich hoffe, daß Ihr in Zukunft Euer Gehirn einschaltet, bevor Ihr einem solchen schreibt. Aber jetzt noch ein paar angebrachte Fragen:

1. Lohnt sich Pirates für SN?
2. Kommt Jungle Strike für SN?

Habt Ihr Mut, meinen Brief in voller Länge abzudrucken? Ich wette, daß nicht!

Gez.: The Real Ultimate Warrior

Die Wette dürftest Du verloren haben, wahrer ultimativer Krieger. Es ist doch immer

wieder erbaulich zu lesen, mit welcher Wortgewalt und wie subtil WWF Superstars Leserbriefe schreiben. Wieder einmal haben uns Zeilen berührt und uns aufgezeigt, daß die Zufälligkeit des Geburtsortes auch was mit dem allgemeinen Geisteszustand zu tun haben muß. Oliver Schmidt aus Leipzig beispielsweise, ein Mann, der uns auf die Vertauschung zweier Endboß-Namen in Street Fighter II hinwies, einer Sache, die bis jetzt fast niemandem aufgefallen war, wird als hirnlos bezeichnet. Weil er aus Leipzig ist? Edward Springmann aus Dresden wurde stellvertretend für die aus aller Herren Länder kommenden Anfragen verbal gekreuzigt, weil er aus Dresden kommt? Stefan Möller stellt eine berechtigte Frage, nämlich ob ein Fernsehgerät, das immerhin auch schon mal 80 cm Bildschirmdiagonale haben kann, besser als ein Monitor sei, und wird sofort als Ostler eingestuft, vielleicht weil der Westen keine dummen Menschen besitzen kann, oder, lieber anonym, ignoranter, intoleranter und dummer junger Freund, weil Du genau aus dem Holz geschnitzt bist, das heutzutage so gefährlich ist: Einem verbohrten, besserwissenden und tja, jetzt muß es raus, auch rassistischem Material. Du bist im Westen geboren, na und? Anscheinend in W-Berlin (Poststempel), Scheiße, daß Du jetzt osttechnisch quasi eingemeindet wurdest, wa? Sowas zehrt am Selbstbewußtsein. Stellen wir uns eine Welt nur aus solchen Typen wie Dir vor: Nachdem Ihr die Ausländer beseitigt habt, kommen die minderbemittelten Landsmänner dran, die Mega Fun schreibt nur noch hochgeistiges Zeug und antwortet niemandem mehr, der nicht wenigstens das "Zwei-Jahre-Mega-Fun-Abo" vorweisen kann. Wie sagte doch einmal ein Kommentator beim Wrestling so schön über den Ultimate Warrior: "Ein Million Dollar-Körper, jedoch ein Zehn Cent-Gehirn...!". Wenn es reicht???

PS: Deine Fragen:

1. Nichts in Arbeit, Pirates für SN war eine Falschmeldung einer anderen Fachzeitschrift, welche die MD-Variante gemeint hat.
2. Derzeit ist nur eine PC-Version in Planung.

3DO

Verkaufe Neo Geo-Spiele: Art Of Fighting, Fatal Fury II, Last Resort, NAM 1975, Samurai Shodown; suche Neo Geo-Grundgerät (mögl. jap.), 3DO- und Jaguar-Grundgerät, 3DO- und Jaguar-Spiele. Tel.: 03303/501569 Andre (bis 22.00 Uhr).

GAME BOY

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES- u. GB-Spiele. Habe Mario Paint (25 DM), Mortal Kombat, Super Mario All Stars, Street Fighter 2 Turbo (nur evtl. im Tausch). Suche: Super Probotector, Super Turrigan, Cool Spot, Biometal, Turtles Tournament Fighters und Aladdin. Habe für GB: Battletoads und Zen. Verkaufe evtl. Game Boy, habe auch jap. SNES-Spiele und Action Replay Pro. Tel.: 08721/4550.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Game Boy/Super NES/NES/Mega Drive/Mega CD/Sega Master/GG/Neo Geo/3DO * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verkaufe Game Boy mit acht Spielen und Gürteltasche. Suche World Heroes 2 für Super Nintendo zum fairen Preis. Tausche oder verkaufe Batman Returns für Super Nintendo. Tel.: 02225/12365 von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr (fragt nach Philip).

Verkaufe zehn GB-Spiele, z.B. Duck Tales, Robocop, Billard, RC Pro Am, A Boy And His Blob für 18 DM bis 35 DM; dazu wiederaufladbarer Akku für 25 DM. Tausche auch 2:1 (z.B. Baloon Kid und Paperboy gegen Mystic Quest). Tel.: 02205/81587 Marc (14 Uhr bis 17 Uhr).

Verkaufe Game Boy mit den Spielen Super Mario Land 1, Tetris, Mickey Mouse, Kid Icarus, Adventure Island, Castlevania I, Hook, Pinball, Ghostbusters, Spiderman 1, Duck Tales, F1-Race, Dynablast, Super Mario Land 2; nur komplett für 500 DM. Wer alles kauft, bekommt das Game Light gratis. Anton Marinovic, Böheimstraße 76, 70199 Stuttgart.

Verkaufe Mercenary Force und Mysterium, pro Spiel nur 35 sFr (mit Verpackung). Tel.: 071/675808 fragt nach Albin (Sohn) oder schreibt an: Albin Allenspach, Gehrenstraße, 8580 Hefenhofen, Amrimswil. Nur für die Schweiz, per Nachnahme.

Verkaufe GB mit 16 Spielen (z.B. Tetris, Super Mario Land, Tiny Toon, Gargoyles Quest, Kwirk), Koffer, Lupe, Akkus, Tips für 500 DM; nur Komplettangebot oder tausche gegen Game Gear mit zehn Spielen (z.B. Shinobi (II), Streets Of Rage, Defender Of Oasis) und Lupe. Steffen Meßmann, Friedensstraße 7, 39171 Altenweddingen.

Suche folgende GB-Spiele: Parodius, Raging Fighter, Fighting Simulator, F15 Strike Eagle, Jimmy Connors Tennis; zahle 30 - 40 DM. Suche GB-Spieleberater für 10 DM, Mega Fun-Hefte 5/93 - 7/93 für 5 DM/Heft. Tobias Fuchs, Dekan-Hintnerstraße 9, A-6330 Kufstein, Österreich. Tel.: 00435372/66479.

Verkaufe Game Boy mit neun Spielen für 100 sFr/DM. Tel.: 0041/1/2723255 (Schweiz).

Verkaufe Kirby's Dream Land für den Game Boy für 35 sFr. Verkaufe auch das NES-Spiel Battletoads für 35 sFr (beide Spiele mit Verpackung); per Nachnahme, Tel.: 071/675808 (Schweiz) Fragt nach Albin (Sohn)

Verkaufe Game Boy mit Game Light und acht Topspielen für sage und schreibe 260 DM. Tausche auch gegen SNES-Spiele. Telefon.: 06534/8855 Bitte keine Hemmungen.

GAME GEAR

Verkaufe GG mit Adapter und elf Topspielen (neuwertig, originalverpackt): Sonic 1 + 2, Shinobi I + II, Castle Of Illusion, Land Of Illusion, Alien 3, Lemmings, usw. 600 DM (auch einzeln). Tel.: 04421/85133.

Löse meine Game Gear-Sammlung auf: GG, TV-Tuner, neun Spiele, z.B. Sonic, G-Loc, Columns und Tasche; alles 100% OK. Erst ein Jahr alt, alles zusammen nur 500 DM! Wenn Du das im Geschäft kaufst, zahlst Du fast 1.000 DM, bei mir nur 500 DM. Schreibt mir. Tina Winter, Rathausplatz 2, 88175 Scheidegg.

Löse meine Modulsammlung auf: Shinobi I, Wonderboy (je 30 DM), Ax Battler, Sonic 1 Master System (je 35 DM), Ninja Gaiden, Donald Duck (je 40 DM), Sonic 2, Shinobi II, Global Gladiators, Lemmings (je 45 DM), Prince Of Persia (50 DM). Tel.: 03542/43062.

Verkaufe Spiele für GG: Sonic 2, Super Monaco GP, Super Kick Off, Wonderboy I, Out Run, Castle Of Illusion, Wimbledon, Olympic Gold u. Columns für 270 DM oder je 25 DM. Tel.: 05346/1879 18.30 Uhr bis 21.00 Uhr.

Super! Schickt mir einfach 10 DM und dem 100sten Einsender gehört ein GG mit Netzteil, vier Spielen, Tips und Tricks und Gamers Special 1. Jörg Bachmann, Rosenstraße 23, 63849 Volkersbrunn.

JAGUAR

Verkaufe Neo Geo-Spiele: Art Of Fighting, Fatal Fury II, Last Resort, NAM 1975, Samurai Shodown; suche Neo Geo-Grundgerät (mögl. jap.), 3DO- und Jaguar-Grundgerät, 3DO- und Jaguar-Spiele. Telefon: 03303/501569 Andre verlangen (bis 22.00 Uhr).

LYNX

Lynx-Club Österreich, monatliche Clubzeitschrift, alle neuen Module erhältlich, sucht Mitglieder aus A, D, CH. Info bei: Ernst Fürthaller, Hafnerstraße 6, A-4020 Linz, Österreich.

MASTER SYSTEM

Olympic Gold für Master System 45 DM. Tel.: 0471/28500.

MEGA DRIVE

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Mega Drive/Sega Master/Game Gear/Super NES/NES/GB/3DO/Neo Geo * Verkaufe u. tausche auch * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verkaufe Mega Drive (3/4 Jahr alt) mit einem Joypad und vier Spielen (Sonic 1, Revenge Of Shinobi, Ghouls'n'Ghosts und Splatterhouse 2); alles zum supergünstigen Preis. Verkaufe weiterhin neuwertigen Amiga A1200 mit 100 Disketten und Zubehör. Tel.: 03041/26221.

Suche für Sewer Shark (Ghost) CD die deutsche Anleitung, zahle für die Anleitung bis zu 20 DM. PS: Auch englische Anleitung, übersetzt ins Deutsche. Tel.: 04222/70298.

Verkaufe für MD Sonic 1, Arrow Flash (je 40 DM), King's Bounty, Bio Hazard Battle (je 49 DM), Another World, T2 (je 59 DM), alle Spiele dt.!!! Tel.: 09973/9985 16 Uhr bis 20 Uhr!

Verkaufe Indiana Jones - Last Crusade (70 DM), Kid Chameleon (50 DM), Shining In The Darkness (50 DM), Phantasy Star II (60 DM); alle Spiele neu bis neuwertig. Andreas Pilchowski, Adlerstraße 15, 73312 Geislingen/Steige.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Mega Drive/Mega CD II/Sega Master/Game Gear/Super NES/NES/GB/Neo Geo/3DO * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verkaufe/Kaufe/Tausche MD- und SNES-Spiele, habe Aladdin, Striker, Mortal Kombat und andere. Suche ständig Spiele, evtl. mit Gerät (Turbo Duo, MD, SNES, Neo Geo). Telefon: 04774/1789 Rainer oder Simone.

Verkaufe für Mega Drive Sonic (35 DM), Ecco The Dolphin (80 DM), Buck Rogers (50 DM), Lemmings (75 DM), Quackshot (65 DM), Mega Games I (60 DM), Tasmania (60 DM), Flashback (85 DM); alle in Topzustand, alle Games zusammen 440 DM!!!! Steffen Palussek, Gapstraße 11, 83278 Traunstein.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Mega CD II, Turbo Duo, Game Gear, MAK. Ruft an unter Telefon: 089/1403732.

Verkaufe MD-Spiele Revenge Of Shinobi (60 DM), Sonic 1 (60 DM), Sonic 2 (80 DM), Taz Mania (70 DM), World Of Illusion (80 DM), und für den Game Boy Duck Tales (50 DM), Parodius (30 DM), Gargoyles Quest (30 DM). Tausche auch! Schreibt an Susann Mende, Hauptstraße 7, 09603 Bräunsdorf.

Action Replay-Codes für MD für über 180 Games mit mehr als 600 Codes gegen 10 DM bei T. Ruh, Freiburgerstraße 31, 79183 Waldkirch.

Kaufe/Verkaufe/Tausche für MD Pit Fighter (75 DM), Fatal Fury (70 DM), RBI Baseball (60 DM), Lemmings (70 DM). Suche alles mögliche (jap., dt., US), z.B. X-Men, Ottifants, Aladdin, Side Pocket, Tiger Heli, Zombies, Jungle Strike, Turtles Tournament Fighters, Chuck Rock II, Simpsons, Indy Jones, Mega Turrigan, Humans, Mega Lo Mania, usw. Tel.: 030/9211305 von 14 Uhr bis 18 Uhr.

Street Fighter 2' Special, Jungle Strike, Aladdin, Gunstar Heroes, Techno Clash, Chuck Rock II, Shinobi III, Immortal, uva. (alle dt.!!!). Verkauf oder Tausch. Suche Haunting, Madden '94, Landstalker, Ranger X, F1, FIFA International Soccer, Sonic Spinball; suche gebrauchtes CD-ROM, Tausch möglich (fünf Spiele). Jörg Senf, Meuselwitzer Straße 65, 07546 Gera.

COMPUTERKUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA

Sonic 3 (MD) 16 MB (Febr.)	dt. DM 131,00
Streelfighter II (MD)	dt. DM 132,00
Winter Olympics (MD)	dt. DM 119,00
F1 (MD)	dt. DM 119,00
FIFA Soccer (E.A.) (MD)	dt. DM 119,00
Landstalker (MD)	dt. DM 119,00
Eternal Champions (MD) 24 MB	dt. DM 132,00
Sonic Spinball (MD)	dt. DM 109,00
Shining Force (MD)	dt. DM 129,00
NHL Hockey '94 (MD)	dt. DM 119,95
Ottifants (MD)	dt. DM 108,00
Silpheed (MCD)	dt. DM 91,95
Sonic (MCD)	dt. DM 91,95
Dune (MCD)	dt. DM 109,95
Jurassic Park (MCD)	dt. DM 91,95
Thunderhawk (MCD)	dt. DM 108,95
Cool Spot (MS)	dt. DM 81,00
Sonic Chaos (MS)	dt. DM 80,95
Ecco The Dolphin (MS)	dt. DM 81,00
Aladdin (GG)	dt. DM 81,00

NINTENDO

Cool Spot (SNES)	dt. DM 122,95
Daffy Duck (SNES)	dt. DM 138,95
Tazmania (SNES)	dt. DM 138,95
NBA Allstars (SNES)	dt. DM 119,95
Pop'n Twin Bee (SNES)	dt. DM 129,95
Zombies (SNES)	dt. DM 129,95
Flashback (SNES)	dt. DM 129,95
Mickey's Challenge (SNES)	dt. DM 129,95
Star Wars 2-Empire Str. Ba. (NES)	dt. DM 129,95
Star Trek Next Generat. (G.-Boy)	dt. DM 63,95
Tom & Jerry -Der Film- (G.-Boy)	dt. DM 71,95
Mickey's Challenge (G.-Boy)	dt. DM 63,95

AMIGA

Disposable Hero	dt. DM 61,95
Bart VS. The World	dt. DM 60,95
Oskar	dt. DM 61,95
Lords Of Power	dt. DM 96,95
Space Crusade	dt. DM 26,95
Simon The Sorcerer	dt. DM 79,95
Micro Machines	dt. DM 60,95
Kids Rurl O.K.	dt. DM 35,95
Hyperion	dt. DM 24,95
Premieur Division	dt. DM 26,95
Summer Camp	dt. DM 24,95
Primier Manager 2	dt. DM 60,95

IBM - PC

B-Wing	dt. DM 52,95
Flight Simulator 5.0	dt. DM 174,95
Little Devil	dt. DM 89,95
Anstoss	dt. DM 81,95
Oscar	dt. DM 71,95
Silverbball	dt. DM 67,95
Tesserae (DOS o. WIN)	dt. DM 70,95
Indy Car Racing	dt. DM 104,95
Kids Rurl O.K.	dt. DM 35,95
Magic Boy	dt. DM 61,95
Moscow Nights	dt. DM 49,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Sämtliche Titel erhältlich

Alles deutsche Versionen

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Über 2000 Artikel im Sortiment

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Bitte beachten:

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben oder aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Kleinanzeigen ohne vollständige Adresse werden nicht veröffentlicht.

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1 und 2, NHL '94, Castle Of Illusion, World Of Illusion, Quackshot, Populous, Joe Montana '93, Phantasy Star II, Columns und Shining Force für 560 DM - Verkaufe Mortal Kombat für SNES (65 DM). Tel.: 07930/2005.

Verkaufe zwei Game Boys mit fünf bzw. sechs Spielen und zwei Tetris zum Spielpreis von je 30 DM, Game Boy mit Tetris 50 DM, oder tausche alles zusammen gegen Action Replay Pro, Populous, Cool Spot und Thunder Force IV für Mega Drive. Tel.: 0231/421270.

Tausche oder verkaufe Turbo Duo mit Spielen gegen anderes System. Bitte schriftlich an: Patrick Bobik, Hauberrisserstraße 34, 65189 Wiesbaden.

Verkaufe Mega Drive mit acht Spielen (Mortal Kombat, Ecco The Dolphin, Streets Of Rage 2, ...), zwei Pads und Zeitschriften für 540 DM. Verkaufe Game Boy mit sieben Spielen und Zubehör für 290 DM. Tausche auch alles gegen Neo Geo. Tel.: 09146/440.

Verkaufe für je 50,- DM WWF Super Wrestlemania, Batman Returns, Global Gladiators, inkl. Porto und Verpackung! Sven Gagelmann, Hohenzollernstraße 45, 33617 Bielefeld, Ruft an unter Telefon: 0521/150605.

Verkaufe neues Mega Drive zum Wahnsinnspreis von 150 DM (VB), super Spiele dazu: Warsong, Starflight, Mercs und viele mehr. Habe auch Arcade Power Stick mit Mikroschaltern. Verkaufe auch Neo Geo. Telefon: 08320/222 ab 18.00 Uhr (Stephan verlangen).

Verkaufe für MD Fatal Fury, Another World, Zany Golf (Minigolf), evtl. auch Tausch gegen Landstalker. Coco v. Zitzewitz, Birkenstraße 99, 82377 Penzberg, Wählt Telefon: 08856/81918 ab 18.00 Uhr (Coco).

Verkaufe Mega Drive, Mega CD II (dt.), Infrarot-Joystick und 22 CD-Spiele: Sewer Shark, Batman Returns, Silpheed, Ecco The Dolphin, Cobra Command, Robo Aleste, Time Gal, Prince Of Persia, Black Hole Assault, usw. Auch drei Modulspiele: Aladdin, Mortal Kombat und Dragon's Fury, für insgesamt 1.600 DM. Tel.: 0221/4995218 ab 20.00 Uhr (verlangt Mike).

Verkaufe, kaufe und tausche alles für SNES, Mega Drive, Mega CD II, Neo Geo,

Turbo Duo, PC-Engine, 3DO, Jaguar, Lynx, Game Gear, MAK. Wählt Telefon: 089/1403732.

Tausche laufend Spitzentitel für SNES und MD, z.B. Mortal Kombat, Soulblazer, Final Fantasy 2, Evo, Final Fight (alle SN), Shining Force, Shining In The Darkness, Warsong (alle MD) gegen z.B. Super Bomberman, Turtles Tournament Fighters, Art Of Fighting, Secret Of Mana, Paladin's Quest, Tuff E Nuff, Landstalker, Gunstar Heroes, u.a. Verkaufe SN SF-3 Pad, MD Pro-2 Pad. Tausche Spiele gegen Turbo Express, kaufe auch Turbo Express. Tel.: 07553/7712 Benny, ab 14 Uhr.

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo-Konsole mit zwei Joyboards, Memory Card, einem Magazin und vier Games: Fatal Fury 2, 3 Count Bout, Samurai Shodown, Super Sidekicks und Originalverpackung. VB 1800 DM. Tel.: 0241/604787 Montags bis Freitags ab 16.00 Uhr.

Wer tauscht sein Neo Geo mit einem Spiel gegen mein SNES mit elf Spielen, z.B. Starwing, Tiny Toon, Super Probotector, Zelda III, Axelay, Street Fighter II, Magical Quest, F-Zero. Tel.: 02222/4382 ab 18 Uhr.

Tausche SNES mit neun Spielen, Action Replay Pro, zwei Pads gegen Neo Geo mit Art Of Fighting oder Samurai Shodown; oder tausche Amiga 2000 (ohne HD) mit Joystick und Spielen gegen Neo Geo! Achtung! Nur CH! Abends anrufen unter Tel.: 031/3020050 (Fabian verlangen).

Verkaufe Turbo Duo für 400 DM inkl. sieben Spielen. Verkaufe für Neo Geo Magician Lord (120 DM), Sengoku 2 (200 DM). Tel.: 07930/2005.

Tausche Art Of Fighting gegen Samurai Shodown. Telefon: 02941/8792 ab 16.00 Uhr.

Tausche oder verkaufe Mega Drive mit acht Spielen (Mortal Kombat, Ecco The Dolphin, ...), zwei Joypads und Game Boy mit sieben Spielen und Zubehör gegen Neo Geo (PAL) mit zwei Spielen. Preis nach VB. Tel.: 09146/440 (14.00 Uhr bis 19.00 Uhr).

Verkaufe Neo Geo-Spiele: Art Of Fighting, Fatal Fury II, Last Resort, NAM 1975, Samurai Shodown; suche Neo Geo-Grundgerät (mögl. jap.), 3DO- und Jaguar-Grund-

gerät, 3DO- und Jaguar-Spiele. Anrufe unter Telefon: 03303/501569 Andre (bis 22.00 Uhr).

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards, Memory Card, Art Of Fighting, Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Eightman, Soccer Brawl, Cyberlip, King Of The Monsters 2 für 1.800 DM. Tel.: 03364/413720 (Heiko) ab 18 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards, Memory Card und zwölf Spielen (z.B. Fatal Fury 1 und 2, NAM 1975, Art Of Fighting, Super Sidekicks, usw.) für 2.700 DM VB - tausche auch gegen MAK mit Platine(n). Tel.: 06136/46360 ab 18 Uhr.

Suche Neo Geo mit zwei Joyboards und folgenden Spielen: Fatal Fury Special, Art Of Fighting, Samurai Shodown, 3 Count Bout. Tel.: 030/9333054.

Verkaufe Neo Geo mit einem Joyboard, Memory Card und zwei Spielen (Samurai Shodown und Art Of Fighting), alles im Topzustand, erst zwei Monate alt, für nur 1.000 DM. Tel.: 07131/404123.

Verkaufe Neo Geo mit leicher Gehäusebeschädigung (Spiele laufen zu 100%) und dem Spiel Magician Lord für 650 DM. Tel.: 0621/568601 (Marvin).

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo Duo- und Neo Geo-Sammlung auf (Samurai Shodown, Fatal Fury Special). Tel.: 02872/8411 (Freitags und Samstags ab 12.00 Uhr).

Suche SNK-Games Samurai Shodown, 3 Count Bout, Fatal Fury Special, usw. Tel.: 08547/7637 (Andreas).

NINTENDO NES

Verkaufe mein NES mit 80 Spielen und in guter Verfassung für nur sagenhafte 700 DM. Tel.: 0841/66617.

Verkaufe NES mit vier Controllern, 13 Spielen und Four Score; habe Mega Man 3 + 4, Probotector 1 + 2, Castlevania I, Life Force, Faxanadu, Zelda I, Metal Gear, Monster In My Pocket, 3er Kasette Super Mario Bros./Tetris/World Cup, Remote Controller. Tel.: 07251/81531 ab 17.00 Uhr (Daniel).

Verkaufe Nintendo NES-Spiele Batman Return Of The Joker für 50 DM (Spiel ein Jahr alt). Tel.: 07392/4010 (Montag, Dienstag und Donnerstag ab 19.00 Uhr).

Verkaufe NES Super Set mit 12 Spielen (u.a. Super Mario Bros. 1 - 3, Maniac Mansion, Turtles 2 und Star Tropics) und Joystick mit Turbofeuer für nur 390 DM. Tel.: 02591/3277 (ab 17.00 Uhr).

Verkaufe Life Force Salamander und Wizards & Warriors III (je 20 DM), Dream Master und Turtles 2 (je 25 DM). Alexander Sarther, Niederwaldstraße 1, 65385 Assmannshausen; rufe zurück.

Verkaufe Low G Man, Snake Rattle'n'Roll, Duck Tales (je 30 DM), Bayou Billy und Kid Icarus (je 20 DM). Alexander Sarther, Niederwaldstraße 1, 65385 Assmannshausen.

SUPER NINTENDO

Verkaufe neues Super Nintendo mit Zubehör (zwei Joypads, Maus und Unterlage, AV/Cinch-Kabel), den Spielen Super Mario Kart, Super Star Wars, Mario Paint, F-Zero und einem Super Nintendo-Buch (Technik, Hintergründe, Spiele, Tips und Tricks) für 499 DM. Tel.: 0931/271601.

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES- u. GB-Spiele. Habe Mario Paint (25 DM), Mortal Kombat, Super Mario All Stars, Street Fighter 2 Turbo (nur evtl. im Tausch). Suche: Super Probotector, Super Turrican, Cool Spot, Biometal, Turtles Tournament Fighters und Aladdin. Habe für GB: Battletoads und Zen. Verkaufe evtl. Game Boy, habe auch jap. SNES-Spiele und Action Replay Pro. Tel.: 08721/4550.

Tausche SNES mit neun Spielen, Action Replay Pro, zwei Pads gegen Neo Geo mit Art Of Fighting oder Samurai Shodown; oder tausche Amiga 2000 (ohne HD) mit Joystick und Spielen gegen Neo Geo! Achtung! Nur CH! Abends anrufen unter Tel.: 031/3020050 (Fabian verlangen).

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Mega CD II, Turbo Duo, Game Gear und MAK. Telefon: 089/1403732.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für SNES, Mega Drive, Mega CD II, Neo Geo, Turbo Duo, PC-Engine, 3DO, Jaguar, Lynx, Game Gear, MAK. Tel.: 089/1403732.

Tausche laufend Spitzentitel für SNES und MD, z.B. Mortal Kombat, Soulblazer, Final Fantasy 2, Evo, Final Fight (alle SN), Shining Force, Shining In The Darkness, Warsong (alle MD) gegen z.B. Super Bomberman, Turtles Tournament Fighters, Art Of Fighting, Secret Of Mana, Paladin's Quest,

Meine Adresse:

An:
Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)

1. _____
 2. _____
 3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

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

	schlecht	geht so	gut
Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spietest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Countdown	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Megamail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Start	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Win4Fun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Over	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Players Guide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kreuzworträtsel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tuff E Nuff, Landstalker, Gunstar Heroes, u.a. Verkaufe SN SF-3 Pad, MD Pro-2 Pad. Tausche Spiele gegen Turbo Express, kaufe auch Turbo Express. Tel.: 07553/7712 Benny, ab 14 Uhr.

Suche für meine SNES-Sammlung noch jede Menge Spiele (z.B. The Lost Vikings). Zahle pro Spiel bis 60 DM. Bin auch an kompletten Sammlungen interessiert. Tel.: 0641/71250.

Unser Spieleclub in Gießen will neue Spiele ankaufen. Bitte um Euer Angebot. Notfalls mit Konsole und Zubehör oder auch Tausch von Mega Drive und Turbo Duo gegen Super NES-Konsole mit Spielen. Neue Mitglieder ebenfalls willkommen. Anrufe zwischen 14.00 Uhr und 18.00 Uhr. Tel.: 0641/84874 Karl-Heinz.

Verkaufe in gutem Zustand Super WWF Wrestlemania (US-Version), Football Champ (dt.) zu je 75 DM oder Tausch gegen Mechwarrior, Jurassic Park oder Powermonger. Tel.: 02845/6443.

Tausche neue SNES-Games (US, dt., jap.), auch gegen Mega CDs. Tausche MD CD-ROM, alles universal, Spiele und Zubehör gegen 3DO, Jaguar oder MD II und Mega CD II (dt.). Tausche JB King Joystick (jap.), suche Topfighter oder anderen Joystick. Tel.: 07354/2873.

Verkaufe und kaufe Module für Super NES, ggf. auch Tausch; auch Mega Drive- und Neo Geo sowie PC-Engine; auch Konsolen. Suche Mega CD (US, 60Hz), Rock n'Roll Racing, NHL '94, Samurai Shodown. Tel.: 07331/40749.

Verkaufe Super NES- und Mega Drive-Games, z.B. Landstalker, The 7th Saga, Secret Of Mana, Zombies, Streets Of Rage 2, T2, Cool Spot, Mc Kids, Rocket Knight Adventures, Final Fight 2, Goof Troop, Mystic Quest, Out Of This World, Soulblazer, World League Basketball, Super Swiv, Rushing Beat 2 (Brawl Brothers), Tiny Toon, Jaki Crush, Super Castlevania IV, Ghouls'n'Ghosts, Amazing Tennis, Chester Cheetah, Super WWF Wrestlemania, Zelda III, Axelay, Parodius, ... Tel.: 06473/1430.

Verkaufe SNES-Spiele (US, jap.), z.B. Goof Troop, Super Turrican, Top Racer (Top Gear), Super Pang, Twin Bee, Magical Quest, uva. Tausche auch. Tel.: 0941/49548 ab 17.00 Uhr (Hans).

Ich suche Mortal Kombat, Street Fighter 2' Turbo oder Final Fight 2. Tel.: 02234/6460.

Verkaufe zwei Spiele für SNES: Alien 3 und King Arthur's World für je 70 DM (beide dt. Versionen). Verkaufe Mega Fun 5/93 bis 10/93, Total 6/93 bis 10/93 sowie Video Games 1/93 bis 11/93 (je Heft 3DM). Steffen Drescher, Goethestraße 96, 06217 Merseburg.

Verkaufe MD- und SNES-Games, z.B. Zombies, Rocket Knight Adventures, Goof Troop, Landstalker, Secret Of Mana, T2, The 7th Saga, Streets Of Rage 2, Final Fight 2, Cool Spot, Out Of This World, Global Gladiators, Cybernator, Super Swiv, Warsong, Mystic Quest, Zelda III, Desert Strike, Tiny Toon, Parodius, Axelay, World League Basketball, Rushing Beat 2 (Brawl Brothers), UN Squadron, Amazing Tennis, Chester Cheetah, Dinosaurs, Ghouls'n'Ghosts, Dragon's Fury, usw. Tel.: 06473/1430.

Verkaufe für SNES Top Gear und Turtles In Time, zusammen nur 150 DM, und Prince

Of Persia (Topzustand!!!) für 90 DM (alles dt.). Tel.: 07951/43583.

Tausche oder verkaufe SNES-Games: Final Fight 1 u. 2, Street Fighter II, Street Fighter 2' Turbo, Super Mario All Stars, Starwing, Twin Bee, Batman Returns, Desert Strike. Suche: Royal Rumble, Dead Dance (Tuff E Nuff), World Heroes, Mortal Kombat. Tel.: 069/815730.

Verkaufe Super Nintendo mit Spielen wie Super Mario World, Zelda III, Super Protector, Gods, Cybernator, Alien 3, Starwing, Mortal Kombat, sowie SuperScope und Action Replay Pro FX, komplett für 1.000 DM. Tel.: 02641/1345 ab 20 Uhr, außer Mittwochs.

Super Nintendo, neuwertig, mit 15 Spielen, zwei Joypads, einem Dauerfeuer-Joy-pad, FX-Adapter und Action Replay Pro. VB 1.600 DM, NP 2.300 DM; Tel.: 08191/4504.

Verkaufe für SNES Street Fighter II (50 DM), Sim City (50 DM), Wing Commander (60 DM), Turtles In Time (60 DM), alle Spiele dt.!!! Tel.: 09973/9985 16 Uhr bis 20 Uhr.

Verkaufe SNES-Spiele Joe & Mac (60 DM) und Street Fighter II (40 DM). Meldet Euch bei Philip Jaschkowiak unter Tel.: 0511/65745.

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen. Super NES/NES/GB/Mega Drive/Mega CD II/GG/Sega Master/Neo Geo/3DO * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Tausche oder verkaufe Parodius, Magical Quest, Super Mario Kart, Push Over, Sküljagger, Pocky & Rocky, Super Ghouls'n'Ghosts, Super R-Type, Y's, Goof Troop, Turtles In Time. Tel.: 061/9011136 Schweiz (8 Uhr bis 22 Uhr).

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen. Super NES/NES/GB/Mega Drive/Mega CD II/Sega Master/Game Gear/3DO/Neo Geo * Verkaufe und tausche auch * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Tausche SN-Spiele. Suche alle möglichen Spiele. Habe Actraiser, World League Basketball, NHLPA Hockey '93, Cybernator. Suche besonders Manager-Spiele. Kaufe auch Spiele. Tel.: 09429/1374 Oberberger Markus.

Verkaufe für SNES Zombies, Battletoads für 90 DM, Zelda III für 45 DM (dt.), Super Conflict, Super Aleste für 80 DM (US), Cybernator für 90 DM (dt.). Tel.: 07123/4931 (Matthias).

Tausche/Verkaufe Super NES-Spiele: The 7th Saga, Super Mario All Stars, Secret Of Mana (Final Fantasy Adventure 2), Super Bomberman (alles US-Spiele). Tel.: 089/6703455.

Tausche SNES mit Adapter, zwei Joypads und acht Spielen gegen Neo Geo mit Joypad (2) und ca. drei Spielen. Verkaufe außerdem für SNES Actraiser (60 DM), The Combatribes (50 DM), Dinosaurs (60 DM), Rival Turf (40 DM). Telefon: CH 045/215542 erst abends (Martin verlangen).

Verkaufe SNES Alien 3 (70 DM), Super Star Wars (70 DM), F-Zero (50 DM), World League Basketball (50 DM). Tel.: 02327/50702 bei Zusendung plus 6 DM Porto.

Tausche Mortal Kombat (dt.), Batman Returns (US), Double Dragon (jap.),

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT

MAK The Original

Seart-Umschalter

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

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

Top Games Lieferbar wie z.B.: Tree Wonders, Truxton 2, Mystic Riders, Mystic Warriors, Vulcan Venture, usw...

3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 179,99 DM
7-fach Umschalter 259,99 DM

Super NES Super NES

Super NES deutsch 189,99 DM
Super NES deutsch mit Spiel 299,99 DM
Joypadverlängerung 2,5m 29,99 DM
Spiele ab 69,99 DM

Seiga Mega Drive

Sega Mega Drive 2 199,99 DM
CD Rom 2 dt. inc. Spiel 599,99 DM
Joypadverlängerung 2m 29,99 DM
3 SMD Spiele für nur 99,99 DM

Neogeo

Kombigerät (Schal. 50/60Hz) 788,99 DM
Gold Set 1199,99 DM
(Grundgerät, Spiel & 2.Stick) 49,99 DM
Joystickverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60Hz

Umbauten

Wir bieten Umbauten aller Art.

Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Umbaukatalog an.

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern Auch 3DO lieferbar
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten Software für alle Systeme Lieferbar

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

FANATIC GAMES

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

Fatal Fury Special	379,-	Super Side Kicks	339,-
Samurai Shodown	369,-	ASO II	189,-
Art of Fighting	339,-	Ghost Pilots	189,-
Sengoku 2	339,-	Nam 1975	189,-
World Heroes 2	349,-	NEO GEO Gold	ab 1069,-
3 Count Bout	325,-	NEO GEO	739,-
Fatal Fury 2	309,-	Memory Card	69,-
Fatal Fury	229,-	Club Magazin 2/93	9,-
Last Resort	319,-	Video Cass. 39 Titel - 3h	49,-

An + Verkauf von Ihren Gebrauchten - Modulen!!!

Miracle T.Hunter Adv. 389,-

Angebot: View Point (lieferbar) 499,- W. Heroes 259,-

Giesenkirchener Str. 52 P.S.: Mo. 14.00 - 17.00 Do. 14.00 - 18.45
41238 Mönchengladbach Auch im März für Euch da Die. 14.00 - 18.45 Fr. 14.00 - 18.45
Mi. 14.00 - 21.00 Sa. 9.30 - 15.30

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/7772 25

DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/16494 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Exhaust Heat I (dt.) gegen Another World (dt.), Striker (dt.), Cybernator (dt.), Actraiser (dt.), Super Bomberman (dt.). Tel.: 08161/67601 bei Wendi melden.

Tausche ein SNES-Spiel, z.B. Street Fighter II, Batman Returns, Test Drive The Duel, Action Replay Pro gegen Mortal Kombat, Turtles Tournament Fighters, Mystic Quest, Final Fight 2, Mario Is Missing. Heinrich Wehrwein, Am Schloßberg 3, 88348 Saulgau-Hochberg.

Verkaufe/Tausche für SNES Bart's Nightmare (dt.), Lemmings (jap.) und James Pond Jr. (US) für je 60 DM oder gegen Magical Quest, Mortal Kombat oder Super WWF Wrestlemania. Tel.: 02841/72620 bitte fragt nach Rene.

Super Nintendo mit Road Runner's Death Valley Rally, F-Zero und Super Mario All Stars für 350 DM zu verkaufen. Tel.: 06284/1866.

Verkaufe für SNES neun Spiele wie Super Turrigan, Final Fight 2, Tiny Toon, Action Replay Pro, u.a. für 750 DM (NP ca. 1.300 DM). Tel.: 0212/44065.

Tausche Street Fighter II gegen Super Mario Kart, Super Bomberman, Tecmo NBA Basketball oder Madden '93; auch Mortal Kombat gegen Street Fighter 2' Turbo. Suche auch günstig Aladdin (alle Spiele dt.). Tel.: 02173/58312 Denis (Anrufbeantworter).

Verkaufe SNES (dt.), zwei Pads, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Street Fighter II, Super Probotector, Zelda III, F-Zero; 1/2 Jahr alt, VB 400 DM. Tel.: 02202/38862 Lars Heineke.

Verkaufe Super NES (dt.) mit ein paar Spielen (Mortal Kombat, Alien 3, Super Mario Kart), einem Adapter und zwei Joypads; alles 100% in Ordnung. Das ganze Vergnügen für nur 470,- DM. Habe auch eine Menge Zeitschriften. Telefon: 089/6090408.

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele Mario Paint (70 DM), Super R-Type (50 DM), Zelda III (65 DM), Sim City (60 DM). Suche World League Basketball/Royal Rumble. Tel.: 0611/6762420 Daniel.

Kaufe und tausche SNES-Spiele. Ruft ab 14 Uhr an unter Tel.: 06231/5712 oder Fax 06231/98447 (Martin).

Verkaufe/Tausche SNES-Module Tiny Toons, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Street Fighter II oder Super Ghouls'n'Ghosts. Tel.: 06431/45410 (nach 19 Uhr).

Tausche SNES-Spiel Jimmy Connors Pro Tennis Tour, suche Super Family Tennis. Tel.: 02173/30120 (Daniel School).

Verkaufe Street Fighter II (SNES) für 69 DM. Tel.: 06071/44921 oder 06071/48145.

Verkaufe Master System, NES, Game Gear und Game Boy, jeweils mit Spielen, oder tausche gegen MD-Spiele und Zubehör (am besten Mega CD II). Ruft an unter Tel.: 08232/1330 von 17.30 Uhr bis 20.30 Uhr.

Verkaufe Action Replay Pro für 70 DM (SN), sowie Mega Man 2 und Super Mario Bros. 1 (NES) für zusammen 50 DM, mit Anleitung und Verpackung. Sven Heiland, Gerüstbauerring 14, 18109 Rostock.

Verschenke! Super NES-, Mega Drive I- und Mega CD II-Konsolen und 50 Spiele! Der 4444ste, der mir einen Brief mit 3 DM

schickt (in bar), bekommt alles genannte! Nur Bargeld! An Lutz Schmidt, Massbornstraße 65, 60437 Ffm. Harke.

Verkaufe Super Castlevania IV (50 DM, jap.), Actraiser (55 DM, US), Parodius (65 DM, dt.), Starwing (70 DM, dt.), Tiny Toons (70 DM, dt.), The Lost Vikings (80 DM, dt.), evtl. Tausch gegen Rock n'Roll Racing, The 7th Saga, Bubsy, o.ä. Tel.: 03381/660500.

Tausche Mortal Kombat, Super Mario All Stars, Tiny Toons gegen World Heroes, Super Turrigan, Final Fight 2 oder Turtles Tournament Fighter. Suche Adapter. Tel.: 07522/8251 Jürgen!

Verkaufe Desert Strike (US), Wings 2 Aces High (US), Super Strike Eagle (US), je 65 DM, sowie Super Mario World (dt.) Sim City (dt.) und Street Fighter II (dt.), je 70 DM. Fu-D2 0172/4008264.

Verkaufe für SNES B.O.B. (70 DM), Tiny Toons (70 DM), Battletoads (100 DM), Powermonger (100 DM), Mario Paint (70 DM). Tausche auch gegen Zombies, Rock n'Roll Racing oder Cool Spot. Tel.: 07657/8998 (Oliver).

Verkaufe Super NES-Spiele für die deutsche Konsole: Street Fighter 2' Turbo, Super Empire Strikes Back, World Heroes, Art Of Fighting, Mortal Kombat, Turtles Tournament Fighters, je 100 DM. Tel.: 04521/74501 ab 15.00 Uhr.

Verkaufe aus meiner SNES- und MD-Sammlung z.B. Super Star Wars (75 DM), Starwing (70 DM), Shadowrun (70 DM), Tiny Toons (70 DM) und viele andere mehr. Tausche Dungeon Master gegen The Lost Vikings. Tel.: 0641/791740.

Kaufe Spiele für SNES und Action Replay pro mit Anleitung. Ich bitte um preisgünstige Angebote. Frank Mischke, Arthur-Hausmann-Straße 13, 04129 Leipzig.

Verkaufe SNES-Spiele; tausche auch. Habe Krusty's Fun House, Alien 3, Zelda III. Verkaufe auch GB-Spiele, z.B. Fortress Of Fear, Gargoyle's Quest, usw. Tel.: 05733/6561 nach Marc fragen.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Spiele für SNES/MD/GG/Neo Geo / Lynx / US-NES / NES / GB / Sega Master/Mega CD * Tausche u. kaufe auch * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Verkaufe Turbo Duo für 400 DM inkl. sieben Spielen. Verkaufe für Neo Geo Magician Lord (120 DM), Sengoku 2 (200 DM). Tel.: 07930/2005.

Suche für GG Lemmings (sollte gut erhalten sein). Verkaufe irische Telefonkarten (Preis nach Vereinbarung) sowie NES-Classic-Spiele schon ab 30 DM (mit Pakung, Anleitung und Innenhülle). Bitte melden bei Philipp unter Tel.: 089/7914540 (17 Uhr bis 21 Uhr).

Hi Ihr Joypad-Vergewaltiger! Wir kaufen, verkaufen oder tauschen alles für MD, Mega CD, SNES, GB, MS, GG, ... Nottelefon: 09081/25696.

Lust auf was neues? Oder keinen Bock mehr auf Eure durchgezockten Spiele? Kaufe, tausche und verkaufe ständig Module und Konsolen für Neo Geo, Super NES, MD, PC-Engine. Suche Mega CD (US, 60Hz), Rock n'Roll Racing, Samurai Shodown, NHL '94. Tel.: 07331/40749.

Tausche oder verkaufe für MD Carmen San-

diego, Sonic 1, Splatterhouse 2, Mega Games, Cool Spot, und für MS New Zealand Story, Castle Of Illusion. Tel.: 03925/281327.

Hi Game Gear-Freaks! Immer noch nicht Mitglied? Das neue Clubmagazin gibt es jetzt gratis. 1 DM beilegen und ab geht die Post an Alexander, Köb, Funkenweg 14, A-6922 Wolfurt, Österreich. PS: Bitte Foto beilegen.

Verkaufe/Tausche Module: Super NES/NES/US-NES/GB/Sega Mega/Sega CD/Sega Master/Game Gear/Neo Geo/Lynx * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen und Konsolen (alle Systeme). Liste gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Straße 3, 18109 Rostock.

Für Erwachsene! Verkaufe VTO-Karte (Adult Channel auf Astra!). Manga/Anime-Fan sucht Kontakte, um Videos und Infos zu tauschen - besitze kleine Sammlung (und Japan-Comics). Suche alte japanische Kult-MD-Spiele (z.B. El Viento). Sebastian Ebner, Berger Straße 36, 94469 Deggen-dorf.

Suche gebrauchte Videospiele für GB, SNES und MD. Tel.: 03681/60026 Stefan.

Suche CDs für PC-Engine/TD - auch die HuCards Moto Roader 2, Puznic, Son Of Dracula. Kauf oder Tausch. Habe/Verkaufe 1943, Aeroblaster, Cyber Cross, Yaksa, Barumba, Poor Story, Cyber Knight, 2nd Wrestling, Super Metal Crusher, CDs: Shapeshifter, Browning, Slime World, Conan Boy. Suche Neo Geo mit Spielen. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe für GB Trip World (40 DM), Mr. Do (30 DM), Mario & Joshi (30 DM) und R-Type (20 DM). Tausche für SNES Street Fighter II gegen Starwing oder 60 DM. Verkaufe für MD Lemmings (60 DM), alles 100% OK. Verkaufe außerdem GG mit drei Spielen (u.a. Sonic), Fernstecker, Netzstecker, Autostecker für nur 170 DM. Telefon: 03591/42682 verlangt nach Christoph.

Verkaufe z.T. topaktuelle SNES-Module, z.B. Starwing (65 DM), Super Star Wars (65 DM), Aladdin (65 DM), Tiny Toon (70 DM), uvm. Tel.: 0641/791740.

Verkaufe oder tausche Turbo Duo mit Spielen gegen anderes System. Schriftliche Angebote bitte an: Patrick Bobik, Hauber-risserstraße 34, 65189 Wiesbaden.

Verkaufe PC-Engine HuCards und CDs, z.B. Legend Of Hero Tonma, Devil's Crush,

Splatterhouse, Kato & Ken, Bonze Adventure, Formation Soccer, Cricket, Son Son II, Horse Race, Baseball CD, Golf CD, usw. Tel.: 05177/8113.

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo Duo- und Neo Geo-Sammlung auf (Samurai Shodown, Fatal Fury Special). Tel.: 02872/8411 (Freitags und Samstags ab 12.00 Uhr).

Videospielclub Double Trouble - wir bieten für alle Mega Drive-, Super NES-, NES- und Master System-Besitzer eine eigene Clubzeitung, etc. Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 12347 Berlin, Tel.: 030/6188391 oder 6849816.

An- und Verkauf von TV-Automaten und Platinen, auch Neo Geo; suche defekte Konsolen. Tel.: 02872/7369 Mittwoch abends, sonst Anrufbeantworter.

Street Fighter 2' Special, Jungle Strike, Aladdin, Gunstar Heroes, Techno Clash, Chuck Rock II, Shinobi III, Immortal, uva. (alle dt.!). Verkauf oder Tausch. Suche Haunting, Madden '94, Landstalker, Ranger X, F1, FIFA International Soccer, Sonic Spinball; suche gebrauchtes CD-ROM, Tausch möglich (fünf Spiele). Jörg Senf, Meuselwitzer Straße 65, 07546 Gera.

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1 und 2, NHL '94, Castle Of Illusion, World Of Illusion, Quackshot, Populous, Joe Montana '93, Phantasy Star II, Columns und Shining Force für 560 DM - Verkaufe Mortal Kombat für SNES (65 DM). Tel.: 07930/2005.

Verkaufe Mega Drive, Mega CD II (dt.), Infrarot-Joystick und 22 CD-Spiele: Sewer Shark, Batman Returns, Silpheed, Ecco The Dolphin, Cobra Command, Robo Aleste, Time Gal, Prince Of Persia, Black Hole Assault, usw. Auch drei Modulspele: Aladdin, Mortal Kombat und Dragon's Fury, für nur insgesamt 1.600,- DM. Telefon: 0221/4995218 ab 20.00 Uhr (verlangt Mike).

Kaufe und tausche SNES-Spiele. Ruft ab 14 Uhr an unter Tel.: 06231/5712 oder Fax 06231/98447 (Martin).

Wichtiger Hinweis:

Kleinanzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Anzeige haben, werden nicht abgedruckt. Bei gewerblichen Anzeigen bitte mit der Anzeigenabteilung in Verbindung setzen.

Die Redaktion

Wir brauchen Verstärkung und suchen Mitarbeiter/-in

zur festen Anstellung!

Wenn Du also die nächsten Jahre in Köln ernsthaft arbeiten möchtest, volljährig bist, gute Englischkenntnisse hast, mit dem PC umgehen kannst, Nerven aus Stahl besitzt, bereit bist, auch bis in die Nacht zu arbeiten und Du Konsolenspiele liebst, dann brauchen wir einen Lebenslauf, eine Bewerbung und eine realistische Gehaltsvorstellung von Dir.

Bieten können wir Dir Telefongebimmel bis zum Abwinken, gutes Betriebsklima, eine Menge Spaß und keine Krawatten. Bitte nur schriftliche Bewerbungen an folgende Adresse:

JUMP>N<RUN z.H. Frau Toepfer Ebertplatz 2 50668 Köln



WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

FORDERN SIE JETZT IHR CPS-KUNDENMAGAZIN AN UND SIE ERHALTEN DAZU KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

SUPER NINTENDO

aladdin dV	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
cliffhanger dA	109.95
congo's caper dA	114.95
cool spot dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
jurassic park dA	139.95
last action hero dA	109.95
mario is missing dV	139.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
rummenigge player manager dA	129.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
terminator 2 (judgm. day) dA	129.95
the lost vikings dV	114.95
turtles tournament fighters dA	149.95
zombies dA	129.95

GAME BOY

asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bram stoker's dracula dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
darkwing duck dV	64.95
gear works dA	64.95
glücksrad dA	64.95
hammerin' harry dA	69.95
jimmy conners tennis dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
mario & yoshi dA	54.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

MEGADRIVE CD

batman returns dA	114.95
chuck rock dA	99.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
hook dA	99.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
kris kross dA	99.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sewer shark dA	129.95
sherlock holmes 2 dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	94.95
thunderhawk dA	114.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

MEGADRIVE MODUL

aladdin dA	119.95
asterix - the great rescue dA	119.95
batman returns dA	94.95
bram stoker's dracula dA	119.95
fifa international soccer dA	109.95
hook dA	109.95
jurassic park dA	119.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
ottifants dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
sensible soccer dA	119.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
street fighter 2 champ. edit. dA	139.95
terminator 2 arcade dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
turtles tournament fighters dA	129.95
wiz'n'liz dA	109.95
wwf royal rumble dA	129.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

ZUBEHÖR

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntc/pal datel dA	39.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

GERÄTE

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil (regelbar) dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95

ZUBEHÖR

control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
snes action set + gun + 2 spiele dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95

MEGADRIVE

mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive 2 aladdin set dA	289.95
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
mega cd 2 ohne spiel dA	519.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cdx modul US	119.95
joypad mit 6 knöpfen sv 439 dA	39.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
rgb-video-scarkabel zu md 2 dA	29.95

DAS ANGEBOT DES MONATS
BRAWL BROTHERS (SN) solo dA 139.95
BRAWL BROTHERS (SN) lim. ed. dA 169.95
 Die limited Edition enthält zu dem Spiel "BRAWL BROTHERS" noch eine original "BRAWL BROTHERS" Telefonkarte mit hohem Sammlerwert (Auflage 1.000 St.)

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0194 alien vs predator dA	129.95
0194 goof troop dA	114.95
0194 operation logic bomb dA	129.95
0194 super turrican dA	114.95
0194 world heroes dA	149.95
0294 plok dV	94.95
1293 barbie dA	129.95
1293 brawl brothers dA	139.95
1293 equinox dA	139.95
1293 flashback dA	139.95
1293 mecharrior dA	149.95
1293 nigel mansell's world ch. dA	129.95
1293 sensible soccer dA	139.95
1293 sky blazer dA	129.95
1293 tazmania dA	139.95
1293 total carnage dA	139.95
1293 trolls dA	119.95
1293 utopia - creation of nat. dA	129.95
1293 beethoven dA	129.95
1293 mickey's challenge dA	139.95
1293 nfl quarterback club dA	149.95
1293 super empire strikes back dA	139.95
1293 young merlin dA	149.95

GAME BOY

0194 goal dA	64.95
0194 pierre le chef dA	64.95
0194 space date dA	64.95
0194 space date dA	64.95
0194 wcw - the main event dA	64.95
0394 yoshi's cookie dA	54.95
1293 chuck rock dA	64.95
1293 cliffhanger dA	44.95
1293 nfl quarterback club dA	64.95
1293 nigel mansell's world ch. dA	64.95
1293 sensible soccer dA	44.95

MEGADR. MODUL

0194 champion's league soccer dA	114.95
0194 f-15 strike eagle 2 dA	129.95
1293 cliffhanger dA	94.95
1293 crash dummies dA	114.95
1293 james pond 3 dA	119.95
1293 last action hero dA	94.95
1293 nfl quarterback club dA	129.95
1293 pele soccer dA	94.95
1293 nfl quarterback club dA	99.95
1293 american football dA	94.95
1293 blades of vengeance dA	109.95
1293 landstalker dV	109.95
1293 lhx attack chopper 2 dA	109.95
1293 lotus turbo challenge 2 dA	109.95

SEGA MEGA CD

1293 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
1293 cobra command dA	94.95
1293 sol feace dA	114.95
1293 wwf rage in the cage dA	114.95
1293 dune dA	114.95
1293 spider-man vs kingpin dA	94.95
1293 terminator dA	114.95
1293 jurassic park dA	94.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

axelay dA	99.95
best of the best dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
james pond - robocod dA	99.95
l.t. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super r type dA	79.95
super soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
zombies dA	99.95
game commander dA	99.95

GAME BOY

f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
raging fighter dA	49.95
spot dA	19.95

NES

banana prince dA	69.95
blades of steel dA	39.95
double dragon 2 dA	39.95
double dragon 3 dA	39.95

MEGADR. MODUL

688 submarine attack dA	49.95
arielle - little mermaid dA	49.95
batman dA	49.95
captain planet dA	49.95
chakan dA	39.95
corporation dA	49.95
cyborg justice dA	59.95
david robinson basketball dA	39.95
empire of steel dA	49.95
hard drivin dA	49.95
home alone dA	49.95
james pond 2 - robocod dA	49.95
mario lemieux hockey dA	49.95
mortal kombat dA	99.95
risky woods dA	49.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
space harrier 2 dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
steel talons dA	49.95
talespin dA	49.95
talimits adventure dA	39.95
world cl.leaderboard golf dA	59.95
xenon 2 dA	39.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

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

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

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

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Zubehör

..... Modul Zubehör

Konsolentyp Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.



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

Eternal Champions

Segas neuestes Prügel-Projekt soll die Street Fighter II-Anhängerschaft in Windeseile bekehren

Beat'em Ups sind stark im Kommen und sogar im Begriff, Deutschlands liebstes Kind, die Jump'n Runs, von der Beliebtheit her zu überflügeln. Daher ist es nicht verwunderlich, daß Segas erstes 24 MBit-Modul diesem Genre gewidmet ist. Natürlich war Sega beim hauseigenen Prügelspiel sehr darum bemüht, sich von Capcoms großem Vorbild zu entfernen, doch die wichtigsten Strukturen wie die Energieleiste, Special Moves oder die Differenzierung der Schlag- bzw. Trittsärken wurden auch bei diesem Game übernommen und teilweise sogar erweitert. So gibt es z.B. eine zusätzliche Energieleiste, die für die

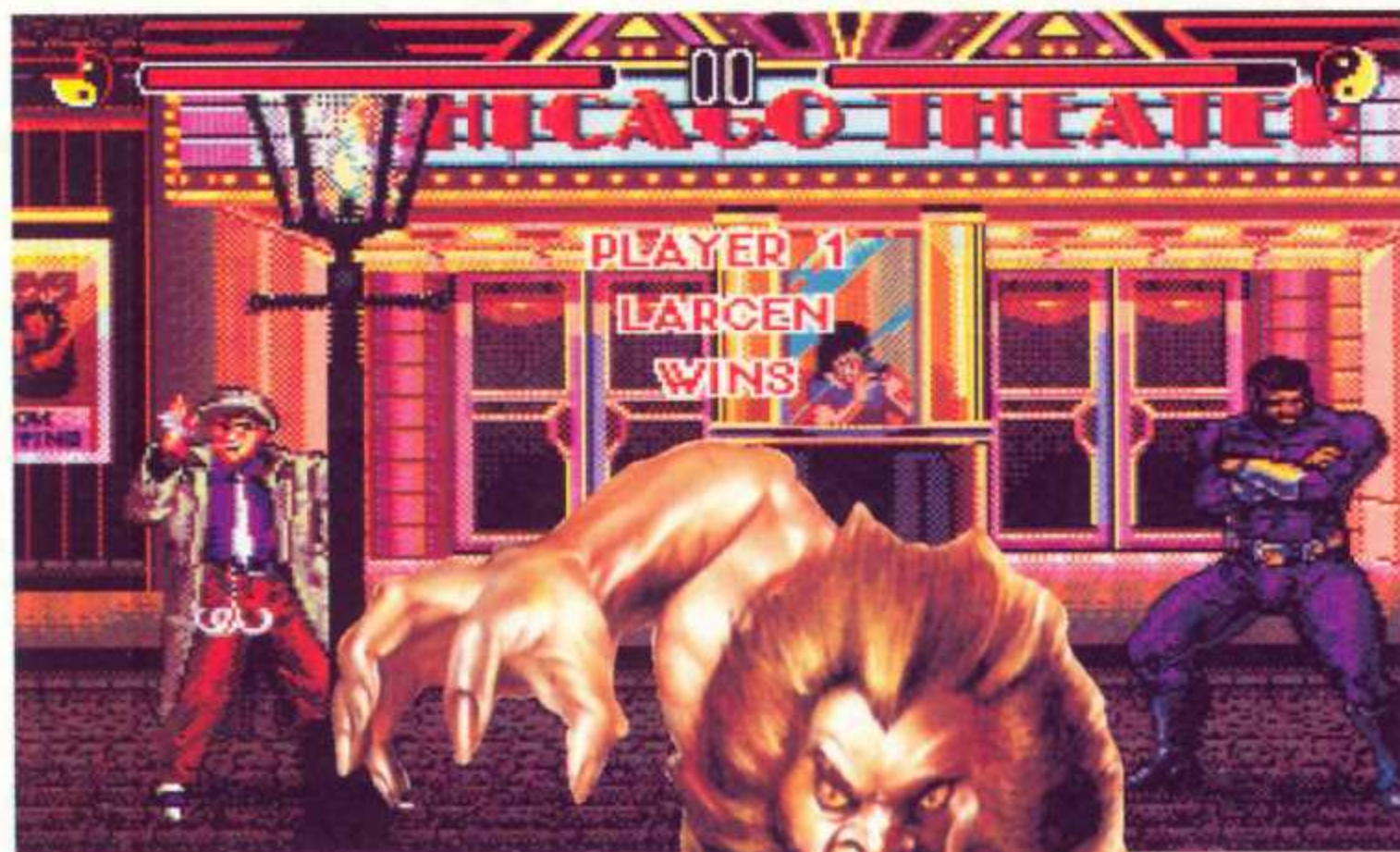
MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler

Special Moves zuständig ist. Ein Kämpfer kann also mitunter ausgepoweret sein und erst wieder einen, mit vergleichsweise einfachen Techniken einsetzbaren Special Move anwenden, wenn sich die Energieleiste wieder regeneriert hat. Als letztes Schmankerl bietet Eternal Champions noch ein extradickes Menü, in dem Ihr so nette Optionen wie Trainingsraum (Zielübungen und Hologramm-Gegner) oder Battle Room (ein mit Schikanen versehener Raum für den Zwei-Spieler-Modus) einstellen könnt.



Ulf: Licht und Schatten wechseln sich bei diesem Spiel ständig ab. So muß man Sega ein dickes Lob aussprechen, daß sie jeden Fighter mit einer geradezu unüberschaubaren Zahl von Special Moves ausgestattet haben; doch auf der anderen Seite kann man fast alle dieser besonderen Schlag-Kombos durch das Drücken mehrerer

Tasten aktivieren, was gerade für ausgebuffte Street Fighter 2' Turbo/Special-Freaks sicherlich zu einfach ist. Ähnlich diskrepant ist auch die Technik: Zum einen stecken in diesem Modul unzählige Animationsphasen sowie eine klare Sprchausgabe, Farbauswahl und Begleitmusik dagegen sind teilweise gut in die Hose gegangen. Unter dem Strich macht Eternal Champions aber noch viel Spaß und ist für ein Erstlingswerk ziemlich gut geglückt.



Manche Special Moves sind besonders effektive Fernwaffen

Im Vergleich

In Sachen Ausstattung, Zahl der Special Moves und vor allem Soundeffekte kann Segas Werk gegenüber Street Fighter 2 Special (MD) ein paar Punkte holen, doch was Spielbarkeit und Steuerung anbelangt, rüttelt Eternal Champions nicht im entferntesten an Capcoms Prügelthron.

Street Fighter II (SN/MD) 93%
Mortal Kombat (SN) 90%
Mortal Kombat (MD) 85%



Romantik pur!?

Erst geht er in die Knie, dann macht er die Kugel hi', hihi!



Philipp: Schade Sega. Man sieht zwar deutlich, daß viel Zeit in die Entwicklung von Eternal Champions gesteckt

wurde (die Soundroutinen seien einmal ausgenommen), aber was nützt's, wenn kein richtiger Spielspaß aufkommen will. Die Special Moves sind teilweise nicht ohne Verrenkung auszuführen (drückt Ihr mal A,Y,C gleichzeitig!) und klappen in der Regel nur dann, wenn man sie nicht braucht. Die zusätzlichen Features wie die Trainingsräume tragen eher zur Belustigung als zum Beifall bei. Die Special Moves-Vielfalt schießt meiner Meinung nach klar über das Ziel hinaus: Ihr verwendet maximal drei der acht Spezialattacken so, daß sie auch zu Eurem Vorteil sind. Fazit: Manchmal ist weniger eben doch mehr.

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: SECHS BUTTON PAD
CA. PREIS: 149,-DM
MUSTER VON: SEGA



TOP-4 0711-2 62 42 09 VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART



MEGADRIVE

Winter Olymoics (DT)	129,-
Pro Move Soccer (US)	119,-
Eternal Champions (DT)	149,-
Tecmo NBA (US)	149,-
Ground Zero CD (US)	149,-
Stellar Fire CD (US)	139,-
Prize Fighter CD (US)	139,-
Racing Aces CD (US)	119,-
Lunar CD (US)	129,-
Double Switch CD (US)	129,-
Cliffhanger CD (US)	139,-
Mirocosm CD (US)	119,-
Dragons Revange (US)	129,-
Gengis Khan II (US)	139,-

SUPER NINTENDO

Clayfighter (US)	149,-
Startrek (US)	139,-
F1-Pool Position (US)	139,-
Equinox (US)	149,-
Obitus (US)	149,-
Flashback (DT)	139,-
R-Type III (US)	149,-
Undercover Cops (US)	149,-
Lost Dimension (US)	139,-
Super Nova (US)	139,-
Battletank 2 (US)	139,-
Lufia (US)	169,-
Art of Fighting (US)	149,-
Jim Power (US)	139,-



Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

3-DO die neue Superkonsole, ab sofort lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Spielen zu günstigen Einstiegspreisen. Besucht unser Ladengeschäft. Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspele und Geräte der Systeme Super Nintendo und Mega Drive. Ständig Aktionen und Sonderangebote. Megadriveumbau 50/ 60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM.

Milliways

Wir haben die neuesten **24 MBit** Add-On's für Euer Konsolen!

Super-NES	Mega-Drive
4-Spieler Adapter 699,-	4-Spieler Adapter 699,-
Infrarot Joypads (2-Stk.) 59,-	Infrarot Joypads (2-Stk.) 69,-
Joypad Verlängerung 2m 89,-	6-But. Joypad (orig. Sega) 39,-
Joypad Konverter us/1->d 19,-	6-But. Joypad mit Dauerf. 39,-
RGB-Kabel us/d 29,-	RGB-Kabel 29,-

SF 2 Turbo, Mortal Kombat Art of Fighting, Jurassic Park SNES/MD aus Restbeständen nur solange Vorrat reicht! **99,-**

0171 - 85 11 356

Milliways... wir schreiben SICHERHEIT groß!

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich grundsätzlich incl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen!
Für Porto und Verpackung berechnen wir: bis DM 100 -> DM 12,90, ab DM 100 -> DM 9,90

Inhaber: Jörg Schötz - Fax: (0911) 32 86 54

Mc Donald's Treasure Land

Hamburger-Clown Ronald in einem bunten Jump'n Run

Nach Global Gladiators schickt die Fast Food-Kette einen weiteren Renner ins Spiel. Diesmal macht sich das Mc-Maskottchen Ronald auf den Weg, die einzelnen Teile einer geheimnisvollen Schatzkarte zu suchen. Ihr müßt Euch mittels aufrüstbarem Zauberstrahl, sprungkraftigen Beinen und Geschick einer Menge kleiner, putziger Feinde und großer Endgegner erwehren. Hilfreich ist auch ein Regenschirm, mit dem Ihr Euch auch auf höher gelegene Plattformen hangeln könnt. Euren oftmals harten Alltag verüßen zahlreiche Pick Ups

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

wie Extraleben, Continues, Lebensenergie, Gold- und Silberringe, sowie Geldstücke, mit denen Ihr im Shop nützliches erwerben könnt. Unser Clown hat manchmal die Gelegenheit, gegen Geldeinsatz an einem Tetris-Spiel teilzunehmen, bei dem er sich Continues oder Extraleben erspielen kann; wenn er es nicht schafft, sind 2000 Goldstücke weg. Ein Passwort-System ermöglicht es, in jeden Level wieder einzusteigen.

Im Vergleich

In Sachen Abwechslung und Spielbarkeit gibt es nicht viele Module, die Treasure Land Paroli bieten können. Da das Spiel aber nicht sonderlich umfangreich und mit dem Passwort-System recht schnell durchzuspielen ist, zieht die Jump'n Run-Elite in Gestalt eines blauen Igels oder roten Punktes locker an Ronald vorbei.

Sonic 2 (MD)89%
Cool Spot (MD)85%
Tiny Toon Adventures (MD)85%



Ein paar grafische Anleihen wie das Sumo-Ringen oder die Pinguine aus Konamis Kult-Shoot'em Up Parodius sind auch zu entdecken



Im zweiten Level bewegt sich Ronald vor allem auf und unter dem Deck eines Schiffes

Ulf: Treasure forever! Die Konami-Abkömmlinge mauern sich zu wahren Hitgaranten, denn nach Gunstar Heroes ist ihnen mit Treasure Land ein weiteres Topmodul gelungen. Der schiere Wahnsinn, was hier an Abwechslung geboten wird: In nahezu jedem Abschnitt hat es die Feuerlocke Ronald mit anderen Problemen zu tun, die man aber mit einer entsprechenden Taktik elegant lösen kann. Brillant ist zudem die Idee mit dem eingebauten Tetris-Spiel, durch das man auf amüsante Weise zu den begehrten Extras kommt. Die herrlich bunten Grafiken mit Gegnern, die alle zuckersüß über den Screen watscheln, runden den positiven Eindruck ab. Kritik gibt es eigentlich nur beim zu seichten Schwierigkeitsgrad.



Auch hier ist wieder Reaktion angesagt (Zug-Passage)



2. Level und ab durch das ganze Schiff



Hier ist ein "Gegner" süßer als der andere





Sandrie: Ein richtiger Hit, den Treasure, die Macher von Gunstar Heroes, da abgeliefert haben. Einige Details wie die

sich im dritten Level tummelnden Pinguine erinnern an alte Konami-Klassiker (in diesem Fall Parodius). Von der technischen Seite her kann sich dieses 8 Megs-Modul wirklich sehen

lassen. Farbenfrohe, schillernde Levels und gute Animationen, untermalt von melodischer Leichtkost, garantieren einen hohen und kurzweiligen Spielspaß, so daß stundenlange Unterhaltung geboten wird. Aber genau da liegt das Problem: Das Spiel ist eindeutig zu kurz. Ein Profizocker braucht einen Nachmittag zum Durchspielen. Deshalb ist Treasure Land nur für Anfänger oder Jüngere geeignet.



Irgendwie sind diese Grafiken Parodius-mäßig

Endgegner: Sie sind witzigerweise nur dann zu besiegen, wenn Ihr ihnen ein Stück Lebensenergie überlaßt



Zug-Passage die Erste:



Zug-Passage die Zweite: Was anfangs wie eine gemütliche Fahrt beginnt, endet später als ein wahrer Reaktionstest, bei dem viel sicheres Springen angesagt ist

HERSTELLER: TREASURE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
 LEVELS: 4
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES



Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der riesige **Tips & Tricks-Teil**, die **Workshops** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und... für **konkurrenzlose DM 5,90**

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

PLAY TIME TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**

PLAY TIME

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



The Secret Of Monkey Island



Es gibt mittlerweile schon viele (Import)spiele fürs Mega CD, aber die wirklich guten kann man an einer Hand abzählen. Monkey Island gehört eindeutig dazu

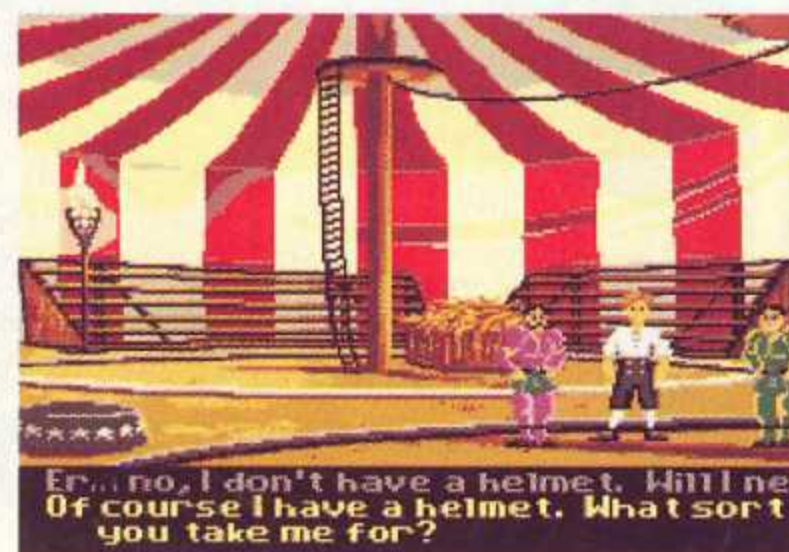
Monkey Island ist ein Anklick-Adventure im klassischen (bzw. für Mega CD-Besitzer noch völlig neuen) Sinne. Ihr bewegt Euren Mochtegern-Piraten Guybrush Threepwood mit einem kleinen Cursor über den Screen und wählt aus der Verben- und Inventory-Liste am unteren Bildschirmrand das passende aus. So läßt sich Euer Held ganz intuitiv steuern. Anfangs hängt Ihr noch am Hafen von Melee Island fest, doch mit etwas Logik kommt Ihr schnell von der Insel weg, heuert bei den Piraten an und gelangt schließlich auf die berühmte Affeninsel. Die Rätsel selbst sind größtenteils logisch gehalten, d.h. Ihr kommt (fast) immer auf eine

MEGA CD II
Adventure / 1 Spieler

Lösung. Im Gegensatz zu anderen Adventures sterbt Ihr hier nicht tausend Tode, sondern Ihr bekommt oft eine zweite Chance geboten. Der Spielstand wird leider nicht im ewigen ROM festgehalten, ein Passwort ist alles, was Ihr bekommt. Leider ist eine deutsche Version derzeit nicht geplant.



Es geht doch nichts über ein zünftiges Wortgefecht



Megatip: Der Topf hilft Euch bei der Arbeit für die zwei Streithähne



Anspielungen auf Loom gibt es jede Menge

Martin: Was man der Mega CD-Version ankreiden könnte, lange Ladezeiten, Ruckel-scrolling und Joypadsteuerung, ist im Grunde alles technisch bedingt und darf nicht als Nachteil angesehen werden. Das Mega CD kann halt nicht so schnell nachladen wie ein Triple Speed-PC-Laufwerk, und die berühmten Mäuse fürs MD gibt es bis jetzt nur in Japan. Was bringt dem Gros der MD-User also ein Game, das nur mit Maus spielbar ist? Was bleibt, ist die atmosphärische Grafik,

die 1:1 vom Amiga übergezogen wurde, und der Sound der PC CD-ROM-Version; und das reicht auch vollkommen aus, denn wahre Klassiker brauchen nicht großartig aufpoliert werden. Was einzig zählt, ist der Spielspaß, und da sieht die restliche Mega CD-Konkurrenz, einige Ausnahmen wie Lunar oder Thunderhawk mal ausgenommen, verdammt alt aus. Nur wenige Spiele bieten soviel Langzeitmotivation und Atmosphäre, ganz zu schweigen von den teilweise recht kniffligen Rätseln. Monkey Island war gut, ist gut, bleibt gut, und wehe denen, die etwas anderes behaupten.



Die Ankunft auf Monkey Island getaltet sich etwas unangenehm

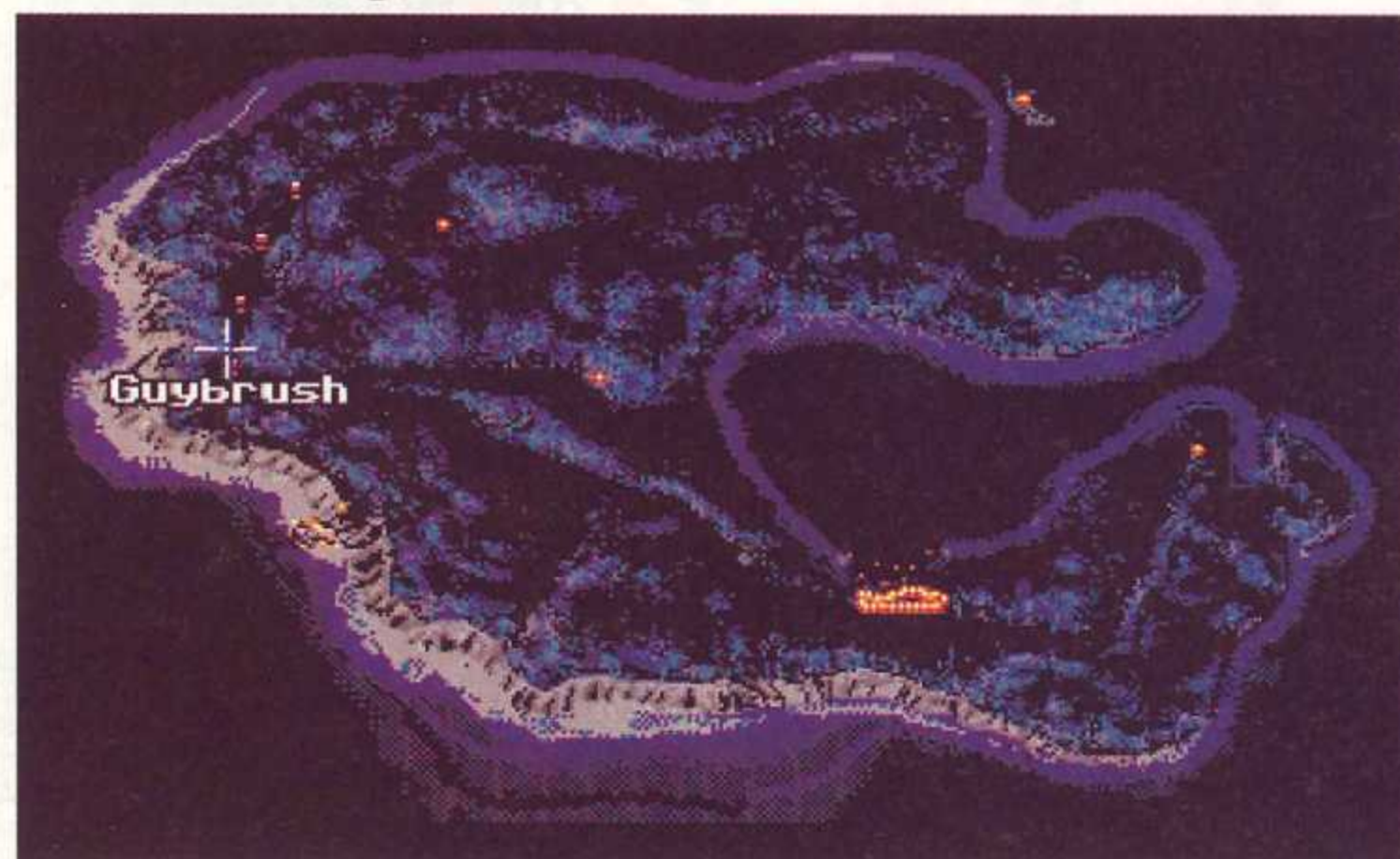


Da wird selbst der stärkste Pirat sprachlos



Der absolute Mega Screenshot von Monkey Island!

Philipp: Es geht aufwärts, Ihr Mega CD-Besitzer! Langsam aber sicher gibt es genügend Titel, die die Anschaffung eines CD-ROMs rechtfertigen, Monkey Island ist eindeutig einer davon. Mit seinem unverwüsthlichen Charme und Witz gehört das Vorzeige-Adventure auch heute noch zur ersten Wahl in dem Genre, das auf allen Konsolen zu Unrecht vernachlässigt wird. Die Grafik ist ordentlich und das Ruckelscrolling sauber vom PC umgesetzt worden - dort war es sogar etwas schlimmer. Die untermalenden Südsee-Klänge laden zum Absteppen ein und unterstreichen das Karibik-Feeling gekonnt. Wer über eine gehörige Portion Humor und Logik nicht stolpert, der wird sich rasch mit den Eskapaden des Guybrush Threepwood anfreunden können. Das lange Warten auf Indy 4 hat begonnen!



Der Startplatz für Eure Piratenlaufbahn

HERSTELLER:	JVC/LUCAS ARTS
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA, PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
83% GRAFIK				
85% SOUND/FX				
87% FUN				

Winter Olympics

Die Olympiade schickt ihre Vorboten

Im Februar ist es wieder soweit. Im norwegischen Lillehammer wetteifern Wintersportler aus aller Herren Länder um die heißbegehrten Medaillen der XVIII Olympischen Winterspiele. Zehn Disziplinen wurden herausgepickt und mitsamt Originalschauplätzen in dieses Modul gepreßt: Abfahrt,

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-4 Spieler

Super-G, Riesen-Slalom, Slalom, Bobfahren, Rodeln, Biathlon, Skispringen, Kurzbahn-Eisschnellauf und Trickski-Buckelpistenfahren. Mächtig international gibt sich das Optionsmenü, dem acht Sprachen spendiert wurden. Große Olympiade (alle Wettkämpfe), kleine Olympiade (wie Ihr lustig seid),



Während das Skispringen durchaus Spaß macht, fördert der total verhunzte Schießteil beim Biathlon höchstens Magenverstimmungen

Training und ein dreifach abgestufter Schwierigkeitsgrad, so umfangreich gestaltet sich das Optionsmenü. Immerhin zu viert dürft Ihr die einzelnen Sportarten angehen, aber meist nur nacheinander. Eine High Score-Tabelle war leider nicht zu finden.



10 Disziplinen stehen zur Wahl

HERSTELLER:	US GOLD
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SNES/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	DT. TEXTE
CA. PREIS:	129,- DM
MUSTER VON:	SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
65% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
41% FUN				



Stephan: Da wurde wieder mal zuviel Kohle in Lizenzen und unwichtigen Schnickschnack gesteckt anstatt sich um eine tadellose Steuerung zu bemühen. Zehn Disziplinen gleichbedeutend mit zehnmal magerstem Durchschnitt. Die Ski-Rennen sind dank der höchst gewöhnungsbedürftigen Steuerung ein reines Glücksspiel, Hauptsache ins Ziel kommen! Unfair geht es beim Biathlon zu,

denn das ohne Ende wackelnde, vielmehr hüpfende Fadenkreuz läßt sich kaum über die 10 cm großen Scheiben bringen; am besten ist es, blind zu schießen und die Strafsekunden über die Laufzeit wieder wettzumachen. Einzige Lichtblicke sind das Skispringen und Eisschnelllaufen, doch das ist leider herzlich wenig. Da retten weder die größtenteils ansprechenden Grafiken noch die Originalschauplätze etwas, wartet lieber bis zur Olympiade im Februar als Euch mit diesem Teil die Zeit zu vermiesen.

Winter Challenge

Da kommt er schon, der zweite

Ein solches Medienereignis ist für die Hersteller natürlich eine feine Sache, indirekte Werbung ohne Ende. Winter Challenge von Accolade kommt rechtzeitig als deutsche Version auf den Markt. Einen besseren Modul-Vergleich kann man gar nicht haben, denn die acht Disziplinen sind zu Winter

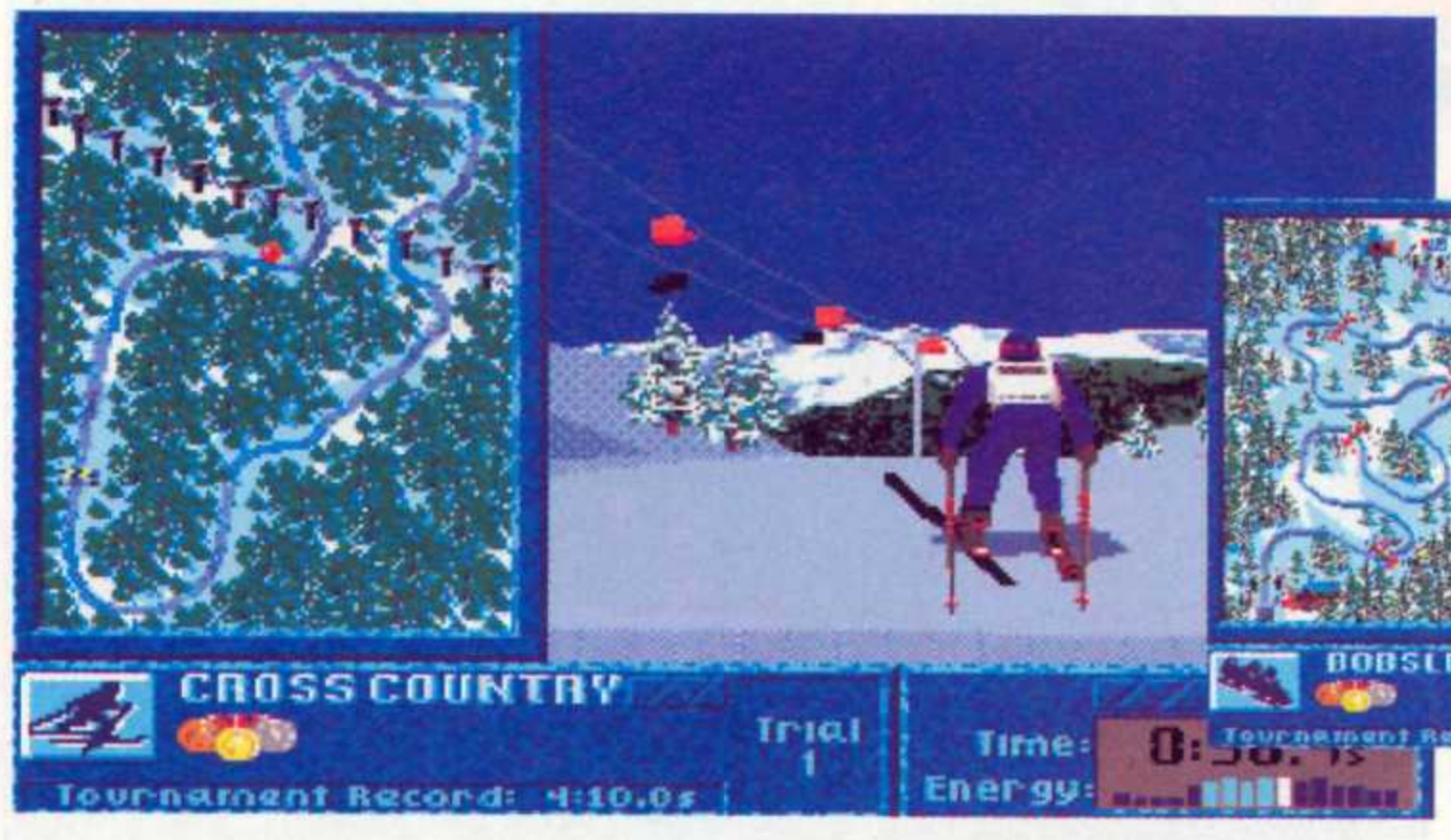
MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-10 Spieler

Olympics fast identisch: Die Alpinisten starten nur im Abfahrtslauf, dafür kommen die Langläufer auf Ihre Kosten, die restlichen Wettbewerbe sind die gleichen. Einen Wettkampf bestreiten maximal 10 Spieler, allerdings nur nacheinander. Wettbewerbspausen sind dank Passwort-Funktion kein Problem.



Stephan: Accolades winterliche Sportversion spielt sich eine ganze Klasse besser als Winter Olympics, für Medaillenränge kommt aber auch diese nicht in Frage. Zwar haben die Programmierer die Steuerung wesentlich besser hinbekommen, aber bei der teilweise unglücklichen Farbwahl hatten sie wohl Sonnenbrillen aufge-

setzt, denn Blindfahrten sind zu Anfang keine Seltenheit. Kleine Streckenmarkierungen hätten vor allem bei der relativ schnellen Abfahrtsdisziplin Abhilfe geschaffen, ebenso wäre eine Höhenanzeige beim Skispringen sehr hilfreich, denn so sieht man den Boden meist erst dann, wenn die Nase schon drinsteckt. Lobeshymnen verdienen sich Accolades Sportler also auch nicht, der bessere Kauf der beiden getesteten Module sind sie aber allemal.



Die 3D-Grafik mit großen Sprites schaut auf den Bildern natürlich sehr ansprechend aus, in Wirklichkeit wird jedoch recht grob durch die Winterlandschaft geruckelt

HERSTELLER:	ACCOLADE
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	99,-
MUSTER VON:	ACCOLADE

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
57% FUN				

Toe Jam & Earl 2

Super-Mega-Ober-Funky, die coolen Alien-Brüder ToeJam und Earl wurden beauftragt die Invasion der absolut uncremigen Erdlinge zu verhindern! Dig That!!!

Allright Boyz'n Girls, stellt Euch zwei raw-ge-vibte, trotzdem nicht unattraktive Aliens vor, die sich einem Angriff der Killer-Touristen von der Erde stellen müssen. Nur bewaffnet mit einigen Einmach-Gläsern und dem frischesten Funk, den der Ghetto-Master zaubern kann, sehen sie ihrem Schicksal, dem tödlichen Blitz-Licht, dem ohrabkauenden Volksredner oder dem Boogie-Woogie-Mann ins Auge. Yo, Brothers and Sisters, so kann's gehen, wenn man zwar dämlich ist aber viel Rhythmus im Blut hat. Wären da nicht all die verbündeten Aliens, die die zwei rootigen Brüder immer wieder zum Dance-Wettbe-

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1-2 Spieler

werb fordern, Geld brächten und Yum!, den Lebenssaft verteilen würden, es wäre alles zu spät. Sinn der Aktion ist es, alle unerwünschten Erdlinge einzumachen und gen Heimat zu verfrachten. Über einen Funk-Radar könnt Ihr die "Gäste" auschecken und mit genügend Einmachgläsern entsorgen. Mit Hilfe einiger nützlicher Hilfsbildschirme seid Ihr in der Lage, Bonus-Stages aufspüren und Kohle für die Parkuhr abzocken. Ansonsten findet Ihr all die nützlichen und gefährlichen Gegenstände wie Kuchen, Mark-Stücke und Bowlingkugeln hinter Bäumen und Sträuchern. Das Spiel wurde samt der abgedrehten Sprüche ins Deutsche übertragen und dürfte nicht nur die Freunde des kultigen Reingroovens, des abgehypten HipHoppens oder Verehrer Aliens aller Variationen ansprechen. Let's Get Funky!!!



Mund zu Mund-Beatmung mit bestimmten Fischarten (wem's schmeckt) bringt Frischluft



Götz: Was für ein Spiel, was für eine Idee, was für Typen die auf so etwas kommen und auch noch in die Tat umsetzen.

Allein die Jungs, die die Grafik entworfen haben, können nicht ganz sauber sein. Soviel unglaublich verrückte Animations-Phasen, soviel sinnlose, aber ungemein unterhaltende Aliens, ToeJam & Earl 2 ist Comic pur, ich bin fast abge-

brochen vor Lachen. Der Sound ist so verdammt cool, daß er eigentlich in einen angesagten Club und weniger in ein Video-Spiel gehört, außer es heißt ToeJam & Earl. Ich könnte jetzt noch seitenweise weiter-schwärmen, über eine der genialsten Grafiken, die je ein menschliches Auge erblickte, über diesen Götter-Sound die Langzeit-Motivation, all die Kleinigkeiten, die dieses Spiel in meinen privaten Modul-Olymp heben, doch besser wäre nur zu sagen: "Go And Get It, Man!!!"



Sinnlose Aliens bevölkern diese beschauliche Welt

1. Level

Kuck mal wer da sitzt. Ein kräftiges Rütteln, und der Baum gibt sein Erdlings-Geheimnis preis...

...aber auch Mülltonnen (autsch) oder anderedinge halten sich versteckt

Während des Spiels werden genügend Hinweise gegeben

Trampolin



Mehrmals hintereinander auf diesen Schwamm gehüpft erreicht sogar der gutgenährte Earl gewaltige Höhen



Earl!!!! Wo sind unsere Spikes!!!



Auch in der Unterwelt hält die Technik Einzug, denn das nette Feuerchen läßt sich bequem über einen einfachen Schalter löschen



Philipp: "Das isses, man!", würde ToeJam wahrscheinlich sagen, und ich muß ihm voll zustimmen, denn mit ToeJam &

Earl 2 ist Sega ein echtes Witzfeuerwerk gelungen. Die Grafik könnte nicht bunter sein und die Animation nicht liebevoller. Bereits nach fünf Minuten werdet Ihr Euch auf Funkotron dermaßen wohl fühlen, daß Freizeit in Zukunft ein Fremdwort für Euch sein wird. Die kreative Leistung der Programmierer ist nicht zu unterschätzen: Eine Unmenge kleiner Details machen das Spielen zum Vergnügen. Ich denke da nur an die Zwischenspiele und versteckten Bonusrunden, die allein zur Unterhaltung des Betrachters entworfen wurden und für das Spiel nicht entscheidend sind.

Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.



Color ca. 66 Min.

VHS

für nur DM

19,95

Inhalt der Erstausgabe: (unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

ab 12. Januar im Videofachhandel erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken. **CompuTec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: K.A.
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: SEGA

schlecht mittel gut sehr super

84% GRAFIK

85% SOUND/FX

85% FUN



Magician Lord

Alphas erstes Neo Geo-Spiel gehört auch heute noch zur Jump'n Run-Elite, Grund genug, es in unserer Oldie Ecke einmal Revue passieren zu lassen



Gal Agiese, der Gott der Finsternis, ergötzt sich mit einem hämischen Grinsen an dem von ihm endlich völlig unterworfenen Land Cadacis. Völlig unterworfen? Nein, nicht ganz, denn ein einziger Mann kämpft noch und ausgerechnet der besitzt die magischen Kräfte, ihn zu bannen; und tatsächlich ist es sein Schicksal, für lange Zeit in einem magischen Verließ gefangen zu sein. Der "Magician Lord", wie sein Bezwinger

NEO GEO
Jump'n Shoot / 1 Spieler

von da an genannt wird, genießt ein langes und erfülltes Leben. Erst Jahrhunderte später gelingt es Gal, sich zu befreien und Cadacis wieder in den zehnten Kreis der Hölle zu ziehen. Diesmal ist es Elta, der letzte lebende Nachkomme des Magician Lord, der gegen ihn bestehen und die acht Bücher der Macht, die jeweils einen Level symbolisie-



Philipp: Das sind, oder sollte ich sagen waren die Spiele, die wir lieb(t)en: Für damalige Verhältnisse bot Magician Lord (gesprochen: Mädjischen Lord) geradezu revolutionäre Grafik und einen nicht minder spektakulären Sound. Nun gut, wird mancher sagen, schließlich ist's ja auch ein Neo Geo-Game. Einverstanden, dem läßt sich nicht widersprechen, aber vergleicht man manches neuere Neo Geo-Spiel mit dem

guten alten Magician Lord und bedenkt man, daß es eines der ersten Spiele war, dann hat Alpha damals eine nicht zu unterschätzende Leistung vollbracht, erst recht wenn man sich das hohe spielerische Potential vor Augen hält. Da fallen mir auf Anhieb mindestens zehn und mehr Neo Geo-Module neueren Datums ein, die da bei weitem nicht mithalten können. Fazit: Alle Neo Geo-Besitzer, ich wiederhole, ALLE müssen ein Magician Lord im Regal stehen haben.

ren, finden muß. Bevor Ihr jedoch dem Endgegner gegenübersteht gilt es, die Runden zu erforschen und alles zu bekämpfen, was sich Euch in den Weg stellt. Ihr findet mehrere Türen, hinter denen sich Bonusräume, Labyrinth und

natürlich auch Mittelgegner befinden. Habt Ihr den Mittelmotz über den Haufen geballert, werdet Ihr direkt zum Obermotz gebeamt.



Der vierte Level von Magician Lord als Mega Screen Shoot



And now i say up, up and away



Vorsicht ist in der Mine angesagt



Stefan: Was habe ich an Magician Lord für Zeit verbracht, Blut und Wasser geschwitzt und mal wieder verzweifelt ins Joyboard gebissen, weil ich kurz vor dem Ziel mal wieder ein Leben lassen und den GANZEN Level wieder von vorne beginnen mußte. Trotzdem haben mich nur wenige Neo Geo-Spiele so gefesselt wie dieser Hit von Alpha: Gigantische Grafik mit teilweise überwältigenden Hintergründen, ein spitzen Sound, der den einen oder anderen Ohrwurm bietet, und der schon erwähnte hammerharte Schwierigkeitsgrad. Wer diesen Jump'n Shoot-Hit noch nicht besitzt, der sollte unbedingt zugreifen, vor allem auch weil er einer der günstigsten Neo Geo-Titel ist.



Der zweite Boss!

HERSTELLER: ALPHA DENSHI
DATENTRÄGER: 46 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: K.A.
CA. PREIS: 199,- DM
MUSTER VON: M & B



JUMP RUN

ENTERTAINMENT CENTER

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy dt	99.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
General Chaos dt	119.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	139.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lotharing Vikings	109.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	89.90
Puggsy dt	109.90
Ranger X dt	109.90
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic Spinball dt	109.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

MEGA CD II

Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch	124.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	124.90
Monkey Island us	109.90
Silpheed dt	89.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
Thunderhawk dt	109.90
WWF	109.90
Wrestling CD-Titel dt/us am Lager	

Mega Drive II dt	189.00
Aladdin Set	289.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel	39.90
SEGA 6-Button Pad	49.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	119.90
Battletoads	119.90
Bomberman	109.90
Bomberpaket	164.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cliffhanger	109.90
Cool Spot	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
Goof Troop	119.90
GP-1	124.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	139.90
Last Action Hero	109.90
Mechwarrior	149.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
Nigel Mansell	129.90
Player Manager	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	129.90
Street Fighter II Turbo	139.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrigan	99.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Young Merlin	149.90

Super NES dt 50/60 Hz	
Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz	
Super NES dt/us	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz	
mit Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX	109.90

SUPER NES us

Actraiser	119.90
Actraiser II	139.90
Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/Dbl. Dragon	139.90
Boxing Legends	119.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Legends of Ring	134.90
Lawnmower Man	129.90
Lemmings II	134.90
Lufia	139.90
Mechwarrior	129.90
Mega Man X	129.90
NHL-Hockey'94	129.90
Operation Logic Bomb	129.90
Paladins Quest	139.90
Robocop vs Terminator	134.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	124.90
Soul Blazer	129.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
Top Gear II	119.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	124.90
Ultimate Fighters	124.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zombies a.m. Neighbours	129.90

4-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
Patriot-Pad (Fire) Pre-Prog. für	
Street-Fighter	49.90
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 6 us/dt	139.90
Scope Spiele am Lager	

NEO GEO

Fatal Fury Special	339.00
3 Count Bout	229.00
Mafician Lord	149.90
Samurai Shodown	369.00
Sengoku II	289.00
Super Sidekicks	289.00
World Heroes II	289.00
Weitere Titel ab DM 149.00 am Lager.	
(nur solange Vorrat reicht)	
Grundgerät RGB/PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00

TURBO DUO

Grundgerät RGB inkl. Netzteil	
RGB Kabel & 7 Spielen	749.00
Turbo Grafx inkl. Netzteil	
RGB-Kabel & 3 Spielen	199.00
(nur solange Vorrat reicht)	

3 D O us

Battlechess	129.90
Dragon's Lair	129.90
Out of this World	139.90
Night Trap	129.90
PGA Tour Golf	139.90
Shock Wave	139.90
Stellar 7	139.90
Total Eclipse	139.90
Panasonic 3DO ab	1489.00
AUCH MIT RGB-UMBAU!	

JAGUAR us

Alien vs. Predator	149.90
Checkered Flag II	149.90
Crescent Galaxy	149.90
Evolution	149.90
Raiden	139.90
Tempest 2000	139.90
Tiny Toons	139.90
Trevor McFur	139.90
Grundgerät RGB	699.00

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Super Mario Kart



Einem Modul das Attribut "Klassiker" anzuhängen, kann leicht nach hinten losgehen. Bei Super Mario Kart dürfte diese Sorge allerdings höchst unbegründet sein...

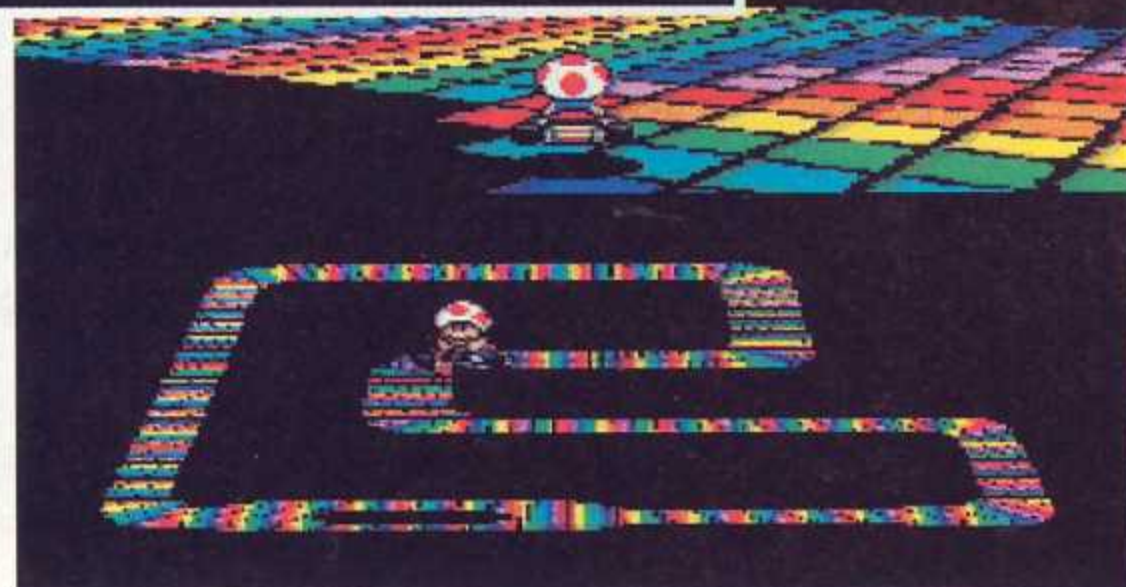
Autoren sind für viele Videospieler lange eine der weniger faszinierenden Beschäftigungsmöglichkeiten gewesen. Immer im Kreis fahren, keine Endgegner, meist nur die Jagd nach Bestzeiten, das sprach eigentlich nur die Freaks am Joystick an. Dann kam Super Mario Kart und stellte ein gesamtes Genre in Frage. Doch erst einmal die inzwischen wahrscheinlich ausreichend bekannten Features des Spiels: Acht Fahrer, jeder mit einem wirklich miesen Charakter ausgestattet, 20 Rennstrecken, die mit sechs verschiedenen Bodenbelägen auch höchste Ansprüche befriedigen können, dazu massenhaft Waffen, Extras und kleine Gemeinheiten, um den Mitfahrern das Leben schwer zu machen. Als Sahnehäubchen gibt's ein Extra-Spiel, Battle Mode genannt, in dem es gilt, einem Konkurrenten in einem Labyrinth Luftballons vom Auto zu schießen. Die Steuerung sieht erst kompliziert aus, kann jedoch relativ schnell erlernt werden, echte

SUPER NINTENDO
Rennspiel / 1-2 Spieler

Feinheiten wie Springen, Driften und Wiederfinden der Ideallinie allerdings sind eine Wissenschaft für sich und garantiert nicht der einzige Reiz, den das Spiel auf eine unglaublich große Masse Mario-Piloten ausübt.

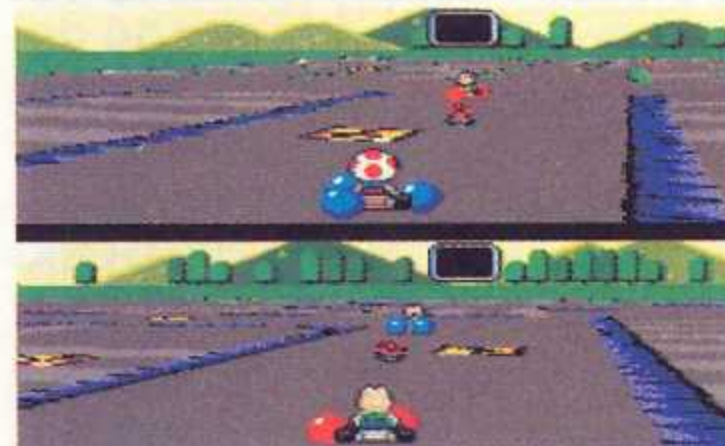


Während auf der ersten Strecke Fahrfehler außer Geschwindigkeitsverlust sonst keine Auswirkungen haben, werden auf der Regenbogenstrecke nur die absoluten Könner erfolgreich sein



Stephan: Was FIFA Soccer für mein MD, ist Super Mario Kart für mein SNES. Beide Spiele sind durch und durch perfekt, nur wenige Neuerscheinungen können dieses Sucht-Duo für kurze Zeit sprengen. Der Nintendo-Rennstall ist bis ins kleinste Detail durchdacht und zeigt selbst nach härtesten Marathonfahrten keinerlei Verschleißerscheinungen. Die verschiedenen

Klassen und Strecken sind ein weiteres großes Plus, denn dadurch wird von Doofie bis Profi jeder zufriedengestellt. Das alles überragende Feature ist für mich jedoch das Fahrverhalten der Mini-Kutschen. Die äußerst exakte Steuerung vermittelt in Verbindung mit der Mode 7-Grafik ein sahnemäßiges Fahr-Feeling, nur F-Zero kann da noch mithalten. Was laber ich hier noch rum, Ihr habt Mario Kart doch sowieso schon seit Monaten selbst zuhause und bis ins letzte ausgelutscht, oder?



Im Battle-Modus geht's heftig zur Sache



Götz: Als Mario Kart in den Handel kam, gab es eine Zeit, in der ich pro Tag wenigstens eine Stunde fuhr, meist aber den halben Tag. Heute, über ein Jahr später, hat sich daran nicht viel geändert. Im Gegenteil, stetig wächst die Gemeinde guter Fahrer und damit ernstzunehmender Gegner, die abgezockt werden wollen (Oder, Stephan??). Ich würde meine Überzeugung für das Spiel grob so beschreiben: "Es ist mir sch...egal ob eine Konsole schneller, farbenfroher oder pixelreicher ist, Module wie Mario Kart legen die Maßlatte, an der sich Jaguars und 3DOs messen lassen müssen, nach oben!". Mario Kart ist für mich das perfekte Videospiel, das jedem, der einmal in den Bannkreis geschlagen wurde, bedingungslose Abhängigkeit beschert. Minuspunkte? Ich finde keine, ich krieg' es ja kaum auf die Reihe, alle Vorzüge zu nennen, deswegen, gewagt, gewagt, finde ich keinen Grund, es nicht als einhundertprozentiges Spiel zu bezeichnen.



HERSTELLER:NINTENDO
DATENTRÄGER:8MBit-MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:LEICHT BIS TIERISCH
LEVELS:20+ BONUSGAME
BESONDERHEITEN:BATTERIE
CA. PREIS:99,-DM
MUSTER VON:STEPHAN



"Was hat er nur?"



Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, **zum Herausnehmen und Sammeln!** Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für Computer- und Videospieldmagazine.



Foto: Michael Schraut

Cybermorph

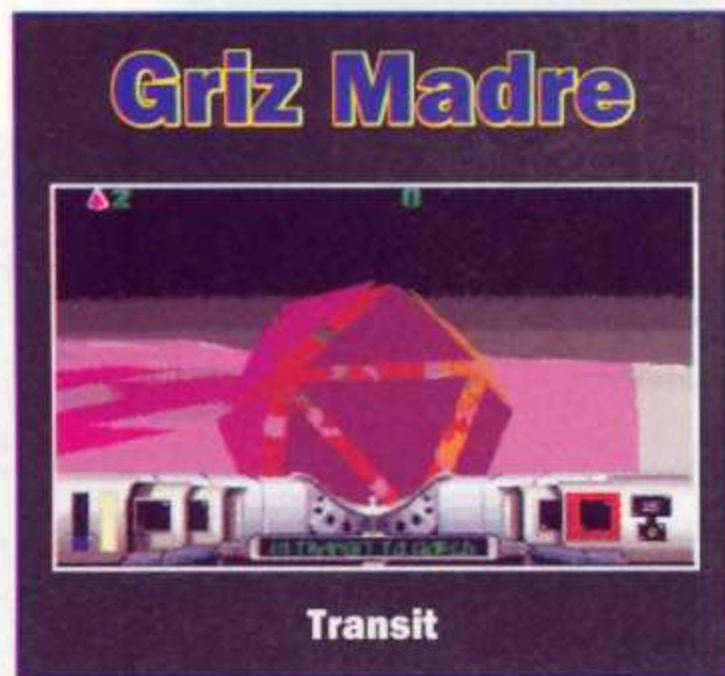


Back To The Roots

Technisch war Atari schon immer führend. Das Lynx ist nach wie vor die einzige 16 Bit-Hand Held-Konsole auf dem Markt, doch das Marketing war nur sehr halbherzig und an der Softwareflaute hat sich bis heute nicht viel geändert. Doch mit

ATARI JAGUAR
Shoot'em Up / 1 Spieler

dem Jaguar will Atari wieder verlorenen Boden gutmachen und liefert das Gerät in den USA zum Kampfprijs von 249 \$ aus. Die flächendeckende Markteinführung in Europa soll im März folgen. Schon das mitgelieferte Cybermorph kann rundum überzeugen. Entwickelt wurde das 16 MBit-Modul in Zusammenarbeit mit Atari von dem kleinen britischen Softwarehaus Attention To Detail. Zur Sto-



Ulf: Der erste Test auf einer Konsole der dritten Generation und dann gleich so ein positiver! Zwar bin ich nicht unbedingt ein Freund von simulationslastigen Action-Spielen, doch nachdem ich mit dem satt in der Hand liegenden Joypad die ersten Flugstunden absolviert hatte, kannte meine Begeisterung keine Grenzen mehr. Mit Spielhallenerfahrung wie Steel Talons im Rücken zauberten die Mannen von Atari ein konkurrenzloses Fluggefühl auf den heimischen Bildschirm. Schon alleine mit dem futuristischen Jet nach belieben durch verschlungene Canyons oder hohe Skyscraper zu düsen, bereitete mir höchstes Spielvergnügen. Zwar könnte man sich darüber beschweren, daß das Spielprinzip eigentlich sehr simpel ist, doch angesichts dieser unerschämten guten Steuerung und Spielbarkeit fällt das nicht ins Gewicht. Cybermorph ist ein verdammt guter Start für den Jaguar und genau das, was Atari für eine schnelle Verbreitung braucht. Roarr!

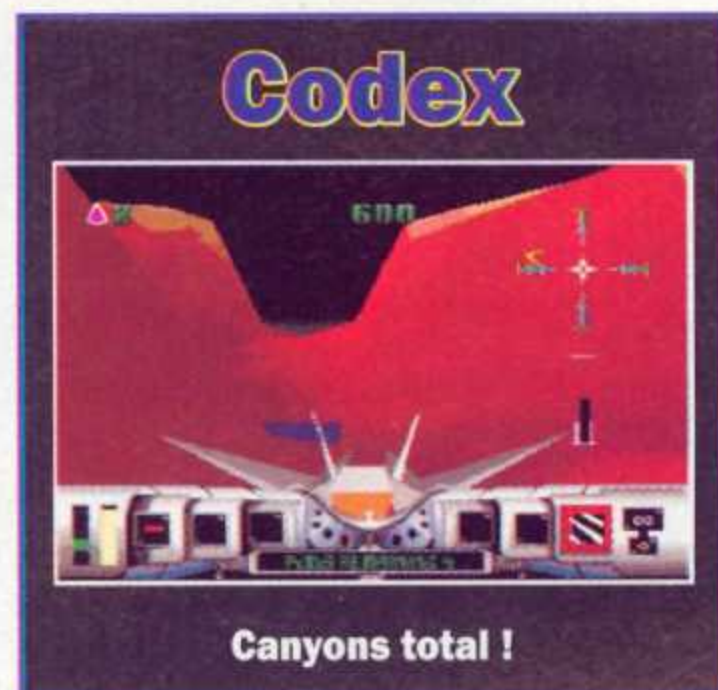


ry: In einer Galaxis, weit, weit von hier wütet eine bittere Schlacht zwischen dem Pernitia Imperium und den letzten Überbleibseln der Menschheit. An Bord Eures Cybermorph T-Griffon Gleiters düst



Ihr über fremde Planetensysteme hinweg, ständig auf der Suche nach kriegsentscheidenden Daten, die der Feind in kleinen Kristallen auf den Planetenoberflächen versteckt hat. Das Game erstreckt sich über sechs Sektoren, von denen eine versteckt ist, mit je acht Planeten und einer Bonusrunde; am Ende eines

Sektors wartet noch ein fetter Obermotz (der erste erinnert übrigens stark an Andross aus Starwing). Anfangs seid Ihr noch recht schwach auf der Brust, aber im Lauf des Spiels könnt Ihr Euch satte neun Waffensysteme ergattern. Power Ups, Passwörter und abspeicherbare High Score-Listen dürfen natürlich nicht fehlen. Damit Ihr bei den vielen Möglichkeiten nicht den Überblick verliert, hat Atari dem Spiel eine Tastaturschablone beigelegt.



Die 5 Ansichten von Cybermorph





Cybermorph Titelscreen



Teleporter bringen Euch zu den letzten Diamanten



Häuserschluchten



Portal im Anflug



Polygongrafik vom Feinsten



Martin: Attention To Details Cybermorph zeigt schon eindrucksvoll, wie die zukünftigen Jaguar-Spiele aussehen könnten: Atemberaubende Licht- und Schatteneffekte und eine absolut flüssige Polygongrafik, die in DER Form derzeit auf keinem Konkurrenzsystem machbar sind. Das Gameplay gab's zwar schon bei Starglider, aber die britischen Entwickler haben es verstanden, mehr spielerische Tiefe einfließen zu lassen. Abwechslungsreiche Levels, etliche Gegner und Power Ups,

versteckte Bonus-Stages und nicht zuletzt eine äußerst feinfühlig gesteuerte Steuerung lassen das richtige Feeling aufkommen. Obwohl der Vergleich mit Nintendos 16 Bit-Starwing etwas hinkt, gefällt mir das SFX-Game noch eine Ecke besser: Die ausgestülpelten Feinde und das SF-Flair kommen hier einfach besser rüber. Doch wenn man auch in Betracht zieht, daß Starwing erst drei Jahre nach der Veröffentlichung des SN erschienen ist und Cybermorph den Anfang der 64 Bit-Atari-Softwarebibliothek darstellt, dann ist Attention To Details Jaguar Bundle DER Überhammer.

HERSTELLER: ATARI/ATTENTION TO DETAIL
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 50
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/PASSWORT/SCHABLONE
 CA. PREIS: ENTFÄLLT
 MUSTER VON: ARJAY GAMES



Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

Super Nintendo

- | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|---|
| Actraiser 2 us. 99.95 | Equinox us. 119.95 | Pink Panther us. 119.95 | Turn and Burn us. 109.95 |
| Adv. of Dr. Franken us. 119.95 | Eye of The Behol. us. 139.95 | Plock us. 129.95 | Ultimate Fighters us. 129.95 |
| Addams Family II dt. 79.95 | Family Fued us. 114.95 | P.T.O. us. 139.95 | Utopia us. 117.95 |
| Aladin dt. 119.95 | Final Fight us. 114.95 | Rock n'Roll Racing 99.95 | Wing Commander II 119.95 |
| Aladin us. 99.95 | First Samurai us. 129.95 | Romance III us. 139.95 | Winter Olympics us. Vorb. |
| Alien vs Predator us. 99.95 | Flashback dt. 129.95 | Run Saber us. 125.95 | World Heroes us. 109.95 |
| Andre Agassi Tennis 119.95 | Goof Troop us. 99.95 | Secret of Mana us. 139.95 | WWF Royal Rumble dt. 109.95 |
| Art of Fighting us. 139.95 | J. Conners Tennis dt. 108.95 | Sensible Soccer dt. 129.95 | Young Merlin Vorb. |
| Arcus Odyssey us. Vorb. | J. Madden Footb. 94 us. 125.95 | Shadow Run us. 118.95 | Zombie ate my N. us. 124.95 |
| Asterix dt. 99.95 | Jungle Strike dt. 129.95 | Sim Ant us. 121.95 | Zool Vorb. |
| Barbie us. 129.95 | Jurassic Parc dt. 129.95 | Sky Blazer dt. 125.95 | |
| Battle Blatze us. 109.95 | Last Action Hero dt. 99.95 | Soldiers of Fortune us. 129.95 | |
| Battle Cars us. 119.95 | Lamborghini Chall. us. 109.95 | Starfox us. 99.95 | 3 DO |
| Battle Tank 2 us. 124.95 | Lawn Mower Man us. 127.95 | Star Wars II us. 135.95 | Grundgerät 1.489.- |
| Bio Metal us. 124.95 | Lord of Rings us. 123.95 | Streetfighter II Turbo dt. 135.95 | Demolition Man Vorb. |
| Blues Brothers dt. 113.95 | Mario All Stars dt. 95.95 | Striker dt. 119.95 | Total Eclipse 135.95 |
| Bret Hull Hockey Vorb. | Mario Time Machine 129.95 | Super Aquatic Games us. 99.95 | Mad Dog McCree 135.95 |
| Bugs Bunny us. Vorb. | Mario & Wario us. Vorb. | Super Bomberman incl. 139.95 | Out of This World 139.95 |
| Bulls vs Blazers us. 69.95 | Mechwarrior us. 119.95 | 4 Player Adapter 139.95 | Dragons Lair 129.95 |
| Choplifter III us. 99.95 | Mega Man X us. Vorb. | Super James Pond II 114.95 | |
| Clay Fighter us. 134.95 | Mortal Combat dt. 109.95 | Super Nova us. 119.95 | Atari Jaguar Vorb. |
| Clay Mates us. 119.95 | Mr. Nutz dt. Vorb. | Super Off Road II us. 119.95 | |
| Cliffhanger us. 119.95 | Mystic Quest dt. 99.95 | Super Turrigan dt. Vorb. | Ruft an: 0921-513401 |
| Daffy Duck us. 124.95 | NBA Tecmo Basketb. 119.95 | Super Widedged us. 115.95 | Mo.- Fr.: 11-20 Uhr |
| Dead Dance us. 129.95 | NHL 94 us. 125.95 | T-2 Judgement Day 124.95 | Sa.: 10 - 14 Uhr |
| Death Bread us. Vorb. | NHL Stanley Cup us. Vorb. | Top Gear II us. 99.95 | Vorb. = Vorbestellung möglich Lieferbar ab |
| Dennis the Menace dt. 119.95 | Obitus us. 139.95 | T-2 Arcade Game us. Vorb. | Dez./Jan 94. An- und Verkauf von gebr. |
| Dracula dt. 129.95 | Operation L. Bomb 127.95 | Tecmo Bowl us. 127.95 | Modulen. Dt = deutsche, us. = amerikanische, |
| Dragon Ball Z II jp. 139.95 | Paladins Quest us. 135.95 | Turtles Tournament us. 129.95 | jp. = japanische Version. Importspiele ohne dt. |
| Dungeon Master us. 129.95 | Pack Attack us. 105.95 | Troddlers us. 115.95 | Anleitung, Umtausch ausgeschlossen, defekte |

Franchise Partner gesucht!
 Händler erwünscht!

Copyrightinfo: All Characters & Names are Trademark of Their Respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 523402

Power für Eure Konsolen - immer das Be

Super Nintendo

NEUHEITEN:

Alien VS Predator DM 129,95
 Operation Logic Bomb DM 129,95
 Acclaims W. Cup
 Soccer DM 129,95
 Alfred Chicken DM 139,95
 Amazing Tennis DM 139,95
 Battle Blaze DM 139,95
 Captain America DM 139,95
 Championship Pool DM 139,95
 Goof Troop DM 114,95
 Incred. Crash Dummies DM 129,95
 Plok DM 94,95
 Sunset Riders DM 139,95
 Super Turrican DM 114,95
 Terminator 2 DM 129,95
 Terminator 2 Arc.Game DM 129,95
 We're Back DM 129,95
 Where in World is Carmen Sand DM 139,95



Daffy Duck DM 139,95
 Mickey's Challenge DM 139,95
 NFL Quarterback Club DM 149,95
 Super Star Wars 2 DM 139,95
 World Heros DM 149,95
 Young Merlin DM 149,95

SONDERANGEBOTE

Axelay DM 99,95
 Best of the Best DM 99,95
 Chessmaster DM 99,95
 Cybernator DM 99,95
 F-Zero DM 44,95
 James Pond - Robocod DM 99,95
 L.T Road Runner DM 109,95
 Lethal Weapon 3 DM 99,95
 Magic Sword DM 99,95
 Mortal Kombat DM 119,95
 Parodius DM 99,95
 Road Riot DM 69,95
 Sim City DM 79,95
 Street Fighter 2 DM 79,95

DariusTwin DM 109,95
 Dragons Lair DM 114,95
 Drakkhen DM 149,95
 Exhaust Heat DM 129,95
 Fatal Fury DM 129,95
 Final Fight DM 139,95
 First Samurai DM 129,95
 G. Foremans K.O. Boxing DM 114,95
 Gods DM 139,95
 Harleys Adventure DM 109,95
 Hole in One DM 139,95
 Hunt for Red October DM 119,95
 James Bond Jun. DM 59,95
 Jimmy Connors Tennis DM 129,95
 King Arthur's World DM 139,95
 Lagoon DM 149,95
 Legend of Zelda A Link to Past DM 94,95
 Lemmings DM 129,95
 Major Title DM 139,95
 Mario is Missing DM 139,95
 Mario Paint mit Mouse DM 94,95

Simpsons 1 (Krustys Fun House) DM 114,95
 Simpsons 2 (Bart's Nightmare) DM 139,95
 Spankey's Quest DM 114,95
 Spiderman/X-Men DM 114,95
 Star Wing (FX-Serie) DM 114,95
 Street Fighter 2 Turbo DM 139,95
 Super Aleste DM 139,95
 Super Castlevania 4 DM 114,95
 Super Double Dragon DM 139,95
 Super Ghouls'n Ghosts DM 94,95
 Super Mario All-Stars DM 94,95
 Super Mario Kart DM 94,95
 Super Probotector DM 114,95
 Super Star Wars DM 139,95
 Super Swiv DM 139,95
 Super T.M.H. Turtles 4 DM 114,95
 Test Drive 2 DM 129,95
 The lost Vikings DM 114,95
 Tiny Toon Adventures DM 129,95
 Tom & Jerry DM 119,95
 Top Gear DM 114,95
 Wing Commander Secret Missions DM 139,95

Joystick Proneo 1 Prog. SV 336 DM 99,95
 Joystick Score Master DM 99,95
 Joystick Topfighter Progr. SV 338 DM 149,95
 Mario World Spieleberater DM 24,95
 Moduladapter Fire 16-Bit DM 39,95
 Moduladapter NTSC/PAL DM 39,95
 Nury Soft Pak für Module SN-3 DM 14,95

LHX Attack Chopper DM 109,95
 Lotus DM 109,95
 Turbo Challenge 2 DM 109,95
 Virtual Pinball DM 109,95

SONDER-ANGEBOTE

688 Submarine Attack DM 49,95
 Arielle- Little Mermaid DM 49,95
 B.O.B. DM 89,95
 Baseball 2020 DM 89,95
 Batman DM 49,95
 Bubsy DM 89,95
 Captain Planet DM 49,95
 Chakan DM 39,95
 Chiki Chiki Boys DM 74,95
 Corporation DM 49,95
 Cyborg Justice DM 59,95
 David Robinson Basketball DM 39,95
 Empire of Steel DM 49,95
 Hard Drivin' DM
 Haunting DM

Mega Drive



NEUHEITEN

Champion's League Soccer DM 114,95
 Spider Man / X-Men DM 114,95
 Addams Family DM 114,95
 Davis Cup Tennis DM 109,95
 Double Clutch DM 114,95
 F-15 Strike Eagle DM 109,95
 F1 DM 119,95
 Ninja Gaiden DM 94,95

139,95



89,95



139,95



114,95



Aero der Akrobat DM 139,95
 Air Diver incl. DSP-Chip DM 139,95
 Aladdin DM 114,95
 Barbie DM 129,95
 Bram Stoker's Dracula DM 129,95
 Brawl Brothers DM 139,95
 Chuck Rock DM 109,95
 Cliffhanger DM 109,95
 Cool Spot DM 129,95
 Equinox DM 139,95
 Flashback DM 139,95
 GP 1 DM 114,95
 Hook DM 129,95
 Jurassic Park DM 139,95
 Last Action Hero DM 109,95
 Mechwarrior DM 149,95
 Megalomania DM 119,95
 N.Mansell's World Ch. DM 129,95
 Sensible Soccer DM 139,95
 Sky Blazer DM 129,95
 Striker DM 129,95
 Super Bomberman DM 109,95
 Tazmania DM 139,95
 Total Carnage DM 139,95
 Trolls DM 119,95
 Turtles Tourn. Fight DM 149,95
 Utopia - Creation... DM 129,95
 Battleship DM 139,95
 Beethoven DM 129,95

Super Mario World DM 99,95
 Super Pang DM 99,95
 Super R Type DM 79,95
 Super Soccer DM 79,95
 Super Tennis DM 79,95
 Terminator DM 99,95
 Wing Commander DM 99,95

SONSTIGE SUPER NES

Addams Family DM 119,95
 Adventure Island DM 119,95
 Aguri Suzuki DM 139,95
 Alien 3 DM 129,95
 Asterix DM 119,95
 B.O.B. DM 119,95
 Batman returns DM 129,95
 Battletoats in Battle Maniacs DM 114,95
 Blazing Skies DM 139,95
 Blues Brothers DM 129,95
 Bubsy DM 114,95
 Bulls VS Blazers DM 119,95
 Cal Ripken Jr. Baseball DM 99,95
 California Games 2 DM 119,95
 Caveman Ninja DM 114,95
 Congo's Caper DM 114,95

Mickey Mouse Magical Quest DM 114,95
 Mystic Quest Legend + Berater DM 94,95
 NBA all Star Challenge DM 119,95
 NHLPA Hockey '93 DM 129,95
 On the Ball DM 139,95
 Outlander DM 139,95
 Paperboy 2 DM 114,95
 PGA Tour Golf DM 129,95
 Pierre le Chef DM 139,95
 Pilot Wings DM 94,95
 Pitfighter DM 59,95
 Pocky & Rocky DM 139,95
 Pop'n Twinbee DM 129,95
 Populous DM 114,95
 Powermonger DM 129,95
 Prince of Persia DM 129,95
 Pugsley's Scavenger Hunt DM 129,95
 Push over DM 109,95
 Race Drivin DM 79,95
 Robocop 3 DM 139,95
 Rummenigge DM 129,95
 Player Manager DM 129,95
 Shangia 2 DM 149,95

World League Basketball DM 94,95
 WWF Roal Rumble DM 139,95
 WWF Wrestlemania Challenge DM 139,95
 Zombies DM 129,95

SUPER-NINTENDO HARDWARE UND ZUBEHÖR

Joypad Dual Turbo Remote DM 129,95
 S-Nint. Spieleberater 2 DM 24,95
 Action Replay Pro Cartridge DM 129,95
 ASCII Pad DM 49,95
 Game Commander Joypad DM 59,95
 High Tech Action Controller DM 34,95
 Joypad Transparent Progr. SV 337 DM 69,95
 Joypad Transparent Progr. SV 334 DM 34,95

Ranger-X DM 109,95
 Robocop 3 DM 114,95
 Brett Hull Hockey DM 94,95
 WWF Royal Rumble DM 129,95
 Bram Stoker's Dracula DM 119,95
 Cliffhanger DM 94,95
 Crash Dummies DM 114,95
 Hook DM 109,95
 James Pond 3 DM 119,95
 John Madden Football '94 DM 119,95
 Last Action Hero DM 94,95
 NFL Quarterback Club DM 129,95
 Ottifants DM 114,95
 Pele Soccer DM 94,95
 Puggsy DM 109,95
 Sensible Soccer DM 119,95
 Turtles Tournament Fight DM 129,95
 Wiz'n'liz DM 109,95
 Zombies DM 99,95
 American Football DM 94,95
 Blades of Vengeance DM 109,95
 Fifa International Soccer DM 109,95

Home Alone DM 49,95
 James Bond 007 - The Duel DM 74,95
 James Pond 2 - Robocod DM 49,95
 Mario Lemieux Hockey DM 49,95
 Mazin Wars DM 89,95
 Mortal Kombat DM 99,95
 Shadow of the Beast 2 DM 74,95
 Sonic the Hedgehog DM 39,95
 Space Harrier 2 DM 39,95
 Speedball 2 DM 39,95
 Steel Talons DM 49,95
 Talespin DM 49,95
 Talmits Adventure DM 39,95
 Techno Clash DM 89,95
 Teenage Mut. Hero Turtles World DM 89,95
 Leaderboard Golf Xenon 2 DM 59,95
 Xenon 2 DM 39,95

Beste für Super Nintendo und Mega-Drive!

SONSTIGE MEGA-DRIVE

- Abrams DM 114,95
- Battle Tank DM 114,95
- Afterburner DM 114,95
- Agassi Tennis DM 119,95
- Aladdin DM 119,95
- Alex Kidd DM 54,95
- Alien 3 DM 114,95
- Alien Storm DM 94,95
- Alisia Dragon DM 114,95
- Another World DM 114,95
- Aquatic Games DM 114,95
- Arch Rivals DM 114,95
- Arnold Palmer Tee Golf DM 54,95
- Art Alive DM 84,95
- Asterix -The Great Rescue DM 119,95
- Atomic Runner DM 94,95
- Back to the Future 3 DM 114,95
- Ball Jacks DM 94,95
- Batman Returns DM 94,95
- Toads DM 114,95

- Ferrari Grand Prix DM 114,95
- Fire Shark DM 104,95
- Flashback DM 124,95
- Flintstones DM 114,95
- G-Loc DM 114,95
- Galahad DM 114,95
- Galaxy Force 2 DM 114,95
- General Chaos DM 119,95
- George Foremans Boxing DM 94,95
- Ghostbusters DM 94,95
- Ghouls 'n Ghosts DM 94,95
- Global Gladiators DM 114,95
- Golden Axe 2 DM 114,95
- Grand Slam Tennis DM 94,95
- Green Dog DM 114,95
- Gunstar Heroes DM 109,95
- Gynoug DM 114,95
- Hellfire DM 104,95
- Indiana Jones 3 DM 114,95
- James Pond 1 DM 114,95
- Jewel Master DM 104,95
- Joe Montana Football 2 DM 119,95

- Out Run 2019 DM 114,95
- Pacmania DM 104,95
- Paperboy 1 DM 114,95
- Paperboy 2 DM 114,95
- PGA Golf DM 49,95
- PGA Tour Golf 2 DM 124,95
- Phantasy Star 2 DM 74,95
- Phelios DM 114,95
- Power Challenge Golf DM 94,95
- Powermonster DM 114,95
- Predator 2 DM 114,95
- Revenge of Shinobi DM 54,95
- Rings of Power DM 139,95
- Road Rash DM 114,95
- Road Rash 2 DM 114,95
- Rocket Knight Adventures DM 104,95
- Rolling Thunder 2 DM 114,95
- Rolo to the Rescue DM 114,95
- Shadow of the Beast DM 129,95
- Shining force DM 129,95
- Shining in the Darkness DM 139,95
- Shinobi 3 DM 109,95

- Thunder Force 2 DM 114,95
- Thunder Force 4 DM 114,95
- Tiny Toon Adventures DM 99,95
- Toejam & Earl DM 49,95
- TokiDM 114,95
- Turbo Out RunDM 114,95
- Two Crude DudesDM 94,95
- Two Tribes (Populous 2) DM 114,95
- Ultimate Soccer DM 109,95
- Universal Soldier DM 109,95
- Where in the World is Carmen Sand DM 114,95
- Where in Time is Carmen Sand DM 114,95
- Wimbledon DM 109,95
- Wonderboy 3 DM 114,95
- Wonderboy 5 - In Monster World DM 139,95
- World Cup Italy 90 DM 94,95
- Wrestle War DM 114,95
- WWF Wrestlemania Challenge DM 114,95

- Robo Aleste DM 114,95
- Sherlock Holmes DM 119,95
- Time Gal DM 94,95
- Wolfchild DM 114,95



MEGA DRIVE HARDWARE UND ZUBEHÖR

- Joypad DM 129,95
- Mega CD ohne Spiel DM 519,95
- 6 Button Propad 2 SV DM 39,95
- Button Joypad DM 49,95
- Action Replay Pro Cartridge DM 129,95
- Arcade Powerstick DM 114,95
- CD-Rom Laufwerk DM 799,95
- Control Pad DM 49,95
- Hint Book Phantasy DM 19,95
- Japan Adapter DM 29,95
- Joypad Mega DM 34,95
- Joypad Snapper DM 34,95
- Joypad Transparent DM 34,95

- Joypad Progr. SV 437 DM 69,95
- Verlängerungskabel DM 9,95
- Joystick Intelligent DM 99,95
- Joystick Mega Stick DM 69,95
- Magnum Set DM 359,95
- Mega CD 2 DM 589,95
- Mega Drive + Sonic DM 259,95
- Mega Drive 2 (ohne Spiel) DM 199,95
- Mega Drive 2 Aladdin Set DM 289,95
- Mega Drive Extra 3 Set DM 279,95
- Mega Fire Control Pad DM 49,95
- Quickjoy Sega Progr. SV 405 DM 39,95
- Quickjoy Sega 401 DM 29,95
- Quickjoy Megastar DM 49,95
- RGB Scartkabel DM 29,95
- Software Converter Master DM 96,95
- Tips & Tricks Buch DM 29,95
- Mega Drive Videokabel (AV/Cinch) DM 24,95
- VideoKabel (Scart/Euro AV) DM 26,95



- Bill Walsh College Football DM 119,95
- Pit Hazard Battle DM 114,95
- Out DM 104,95
- Bonanza Brothers DM 114,95
- Buck Rogers DM 139,95
- Bulls vs. Blazers DM 124,95
- California Games DM 114,95
- Captain America DM 114,95
- Chuck Rock DM 114,95
- Chuck Rock 2 - Son of Chuck DM 109,95
- Columns DM 84,95
- Cool Spot DM 114,95
- Crüe Ball Flipper DM 114,95
- Desert Strike DM 114,95
- Dick Tracy DM 94,95
- DJ Boy DM 114,95
- Donald Duck DM 114,95
- Double Dragon DM 99,95
- Double Dragon 3 DM 114,95
- Dragons Fury DM 114,95
- Dungeons and Dragons DM 139,95
- E.A.Hockey DM 119,95
- EA Sports Double Header DM 124,95
- Ecco Limited Edition Box Set DM 129,95
- Ecco the Dolphin DM 114,95
- European Club Soccer DM 114,95
- Ex-Mutants DM 94,95
- Fantastic Dizzy DM 109,95
- Fatal Fury DM 124,95
- Fatal Labyrinth DM 84,95

- John Madden Football '92 DM 114,95
- John Madden Football '93 DM 114,95
- Jungle Strike DM 124,95
- Jurassic Park DM 119,95
- Kid Chamelon DM 114,95
- King of the Monsters DM 114,95
- Klax DM 104,95
- Last Battle DM 64,95
- Lemmings DM 114,95
- LHX Attack Chopper DM 114,95
- Lotus Turbo Challenge DM 114,95
- Marble Madness DM 104,95
- Mega Lo Mania DM 114,95
- Mickey & Donald DM 94,95
- Mickey Mouse 1 DM 94,95
- Micro Machines DM 94,95
- Mig 29 DM 109,95
- Moonwalker DM 54,95
- Muhammad Ali Boxing DM 114,95
- Mutant League Football DM 114,95
- NBA All Stars Challenge DM 114,95
- NHLPA Hockey '94 DM 109,95
- NHLPA Hockey '93 DM 114,95
- Olympic Gold DM 119,95
- Out Run DM 114,95

- Simpsons (Bart vs. Mutants) DM 114,95
- Simpsons (Krustys Fun House) DM 114,95
- Snake, Rattle 'n Roll DM 109,95
- Sonic The Hedgehog 2 DM 94,95
- Spider Man DM 94,95
- Splatterhouse 2 DM 114,95
- Starflight DM 139,95
- Street Fighter 2 DM 139,95
- Streets of Rage 2 DM 94,95
- Streets of Rage DM 94,95
- Strider DM 129,95
- Strider 2 DM 114,95
- Sunset Riders DM 94,95
- Super Fantasy Zone DM 114,95
- Super Hang On DM 114,95
- Super Hyglide DM 114,95
- Super Kick Off DM 114,95
- Super Monaco GP 1 DM 114,95
- Super Monaco GP 2 DM 114,95
- Super Thunder Blade DM 64,95
- Superman DM 114,95
- Sword of Vermillion DM 94,95
- Tazmania DM 114,95
- Team USA Basketball DM 114,95
- Terminator DM 114,95
- Terminator 2 Arcade DM 114,95
- Test Drive 2 DM 99,95

- X-men DM 94,95
- Zero Wing DM 114,95

MEGA CD

- Chuck Rock 2 DM 114,95
- Cobra Command DM 94,95
- Sherlock Holmes DM 114,95
- Sol Face DM 114,95
- Ecco the dolphin DM 94,95
- Sonic CD DM 94,95
- Thunderhawk DM 114,95
- WWF rage in the cage DM 114,95
- Dune DM 114,95
- Silpheed DM 94,95
- Spiderman DM 94,95
- Terminator DM 114,95
- Jurassic Park DM 94,95
- After Burner 3 DM 94,95
- Batman Returns DM 114,95
- Black Hole Assault DM 114,95
- Final Fight DM 94,95
- INXS-Make my video DM 94,95
- Jaguar XJ 220 DM 94,95
- Night Trap DM 129,95
- Prince of Persia DM 94,95
- Road Avenger DM 114,95



On-line Entertainment

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

Bestell- und Informationsanschrift:
On-Line Deutschland
Rethelstr.130 • 40 237 Düsseldorf

On-line Entertainment
ist eine Division der **SOFT & SOUND GmbH,**
Düsseldorf

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten. Angebot solange Vorrat reicht!

Asterix

Infogrames macht sich breit. Nach den SN- und GB-Versionen sind die Römer jetzt auf dem Good Old NES fällig

In unserem allzu bekannten kleinen gallischen Dorf herrscht tiefer Friede. Eines Tages jedoch fällt den Dorfbewohnern auf, daß "Dickerchen" Obelix nicht von der gewohnten Wildschweinjagd zurückgekehrt ist, denn die Römer haben ihn entführt.

NES
Jump'n Run / 1 Spieler

Sein bester Freund Asterix stellt sich natürlich sofort freiwillig für die Suchaktion zur Verfügung. Euer Weg führt Euch zunächst durch Gallien, anschließend durchquert Ihr das verschneite Helvetien und erreicht später sogar die ägyptischen Pyramiden. Unser

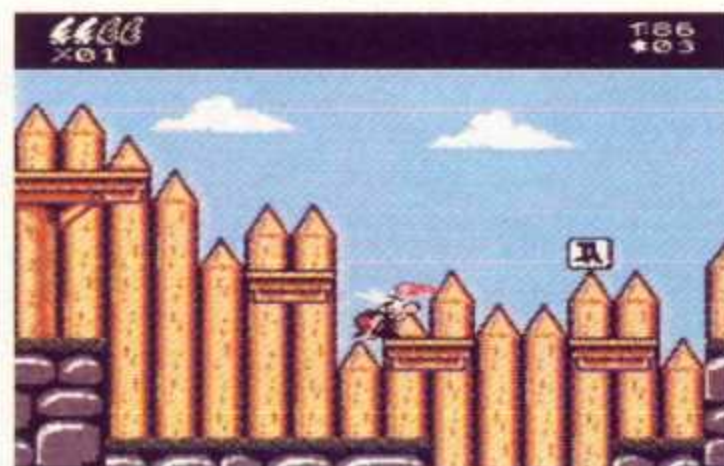


Markus: Asterix begeistert immer wieder aufs Neue. Es macht halt einfach Spaß, den Römern eins über die Rübe zu hauen, sei es auf dem SN, dem GB oder jetzt auf dem NES. Die Grafik hat Infogrames recht gut rüberbekommen, ebenso wie den Sound und das Gameplay. Die Steuerung ist nahezu perfekt gelungen, was

fast ungetrübten Spielspaß mit sich bringt. Die einzelnen Abschnitte sind allerdings etwas zu kurz geraten und das Spiel ist so, trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad, zügig durchgezockt. Für NES-Besitzer, die auf eher einfache, unkomplizierte Jump'n Run Wert legen, ist Asterix trotzdem eine Modulerle, die man sich nicht entgehen lassen sollte, vor allem zu diesem konkurrenzlos günstigen Preis.



Der Zaubertrank macht Asterix für kurze Zeit unbesiegbar



Unterwegs im feindlichen Römerlager



Den Römern geht's an den Kragen

Held Asterix kann laufen, rennen, springen, sich bücken und die Gegner wie Römer, Vögel oder Piraten mit einem

Fausthieb erledigen (das übliche halt). Im Laufe des Spiels könnt Ihr noch Sterne einsammeln, 50 Stück davon bescherten Euch ein Extraleben.

HERSTELLER: INFOGRAMES
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: LAGUNA



Asterix 2 - The Secret Missions

Ein gutes Spiel wie Asterix schreit förmlich nach einem Nachfolger

MASTER / GAME GEAR
Jump'n Run / 1-2 Spieler



Ulf: Dieses Produkt trägt mal wieder eindeutig die Handschrift von Lucky Dime Capers und Castle Of Illusion: Farbenfrohe Grafik, harmlose Musik sowie das unvergleichliche Level-Design, gespickt mit ein paar kleineren Rätseln. Einige Spieler werden sicherlich einige Deja Vu-Erlebnisse haben, doch mich persönlich hat das nicht gestört. Asterix 2 ist prima spielbar und die vielen verschiedenen Fähigkeiten der beiden Recken geben diesem Jump'n Run die nötige spielerische Tiefe, um die Motivation über einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten. Eine absolute Top-Wertung bleibt den Galliern aber trotzdem verwehrt, da Profis den Abspann schneller als gewollt zu sehen bekommen werden.

Im gallischen Dorf legt ein schwerer Grippevirus die viel gerühmte Kampfkraft flach. Das wäre natürlich nicht so schlimm, wenn Miraculix den entsprechenden Trank mixen könnte, doch ihm fehlt es derzeit unglücklicherweise an den notwendigen Kräutern. Daher müssen sich die beiden Vorzeige-Gallier Asterix und Obelix auf eine floristische Mission begeben, bevor Cäsar von der Sache Wind bekommt und zuschlägt.



Asterix setzt zum Schlag an

Wie bei Teil eins könnt Ihr alle Levels mit Asterix oder seinem dicken Kumpanen spielen, wobei jeder über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt. Asterix vollführt z.B. einen Doppelsprung und rennt



Im Wald ist mächtig was los

flink, während Obelix seinen Kopf zum rammen benutzt und im Wasser viel beweglicher ist. Neben den Heilkräutern gibt es auch andere Sachen wie Zaubertränke zu entdecken, die Euch besondere Fähigkeiten verleihen.



Da ist das gesuchte Kraut

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA



Winter Olympics

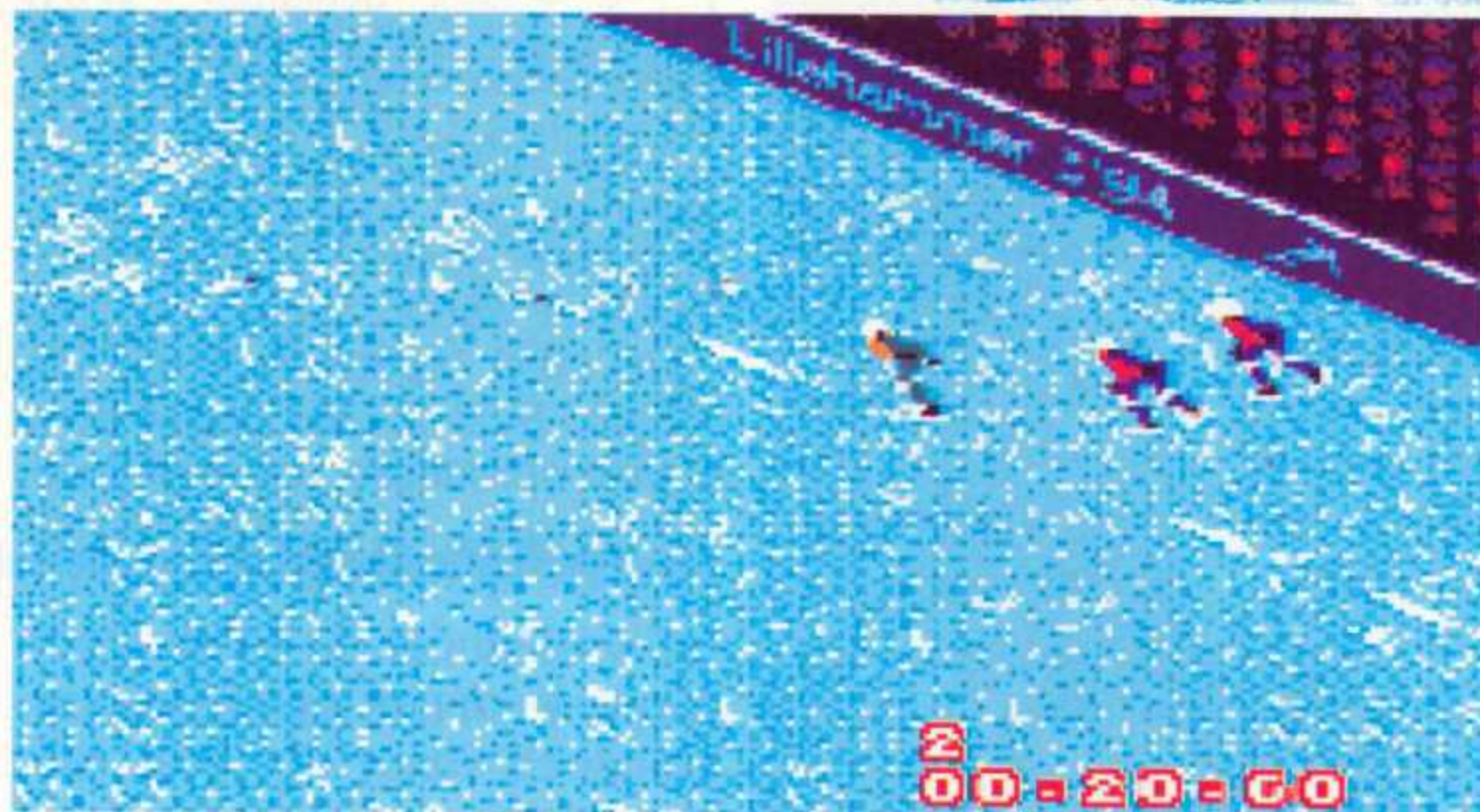
U.S.Gold entfacht auch auf den kleinen Sega-Konsolen olympisches Feuer

MS / GG
Sportspiel / 1-4 Spieler

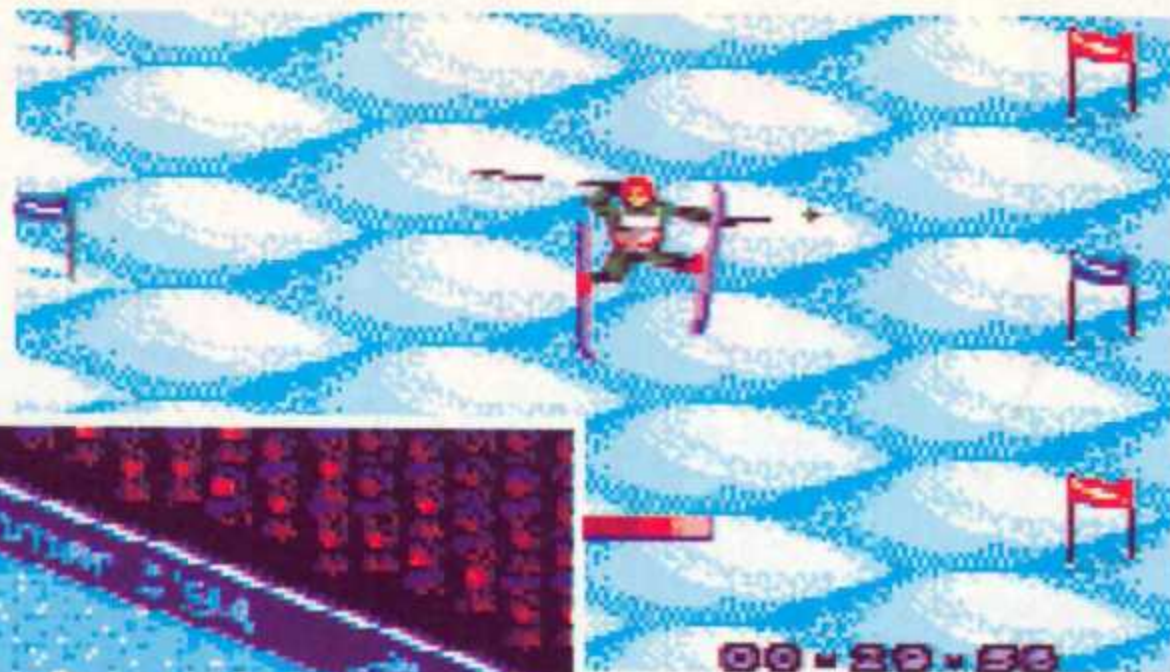
Da der Spielaufbau bei den 8 Bit-Konsolen bis auf unwichtige Kleinigkeiten identisch zur MD-Version ist, fällt die Erklärung (siehe MD-Test Seite 77) zugunsten mehr Bildern flach.



Kräftig anstoßen und ab geht's!



Immer schön auf der Innenbahn bleiben, dann kann nichts schiefgehen



Beim Buckelpistenrennen bringen viele Sprünge die nötigen Punkte



Perfekter V-Stil



Stephan: Wie auf dem MD verschicken U.S.Golds Wintersportler auch auf Segas 8 Bit-Konsolen durch eine teilweise schlampige Steuerung bessere Plazierungen. Da die zehn Disziplinen aber um einiges gemäßiger als beim großen Bruder ablaufen, kommt dieses Manko

nicht so stark zum Tragen. Trotzdem bleiben Abfahrtslauf oder Slalom solange ein Glücksspiel, bis Ihr die Kurse blind fahren könnt. Der Rest gestaltet sich als anspruchsloses, aber durchaus spaßiges Vergnügen, im besonderen unterwegs auf dem Game Gear. Menschliche Gegner steigern natürlich den Siegeswillen und die Stimmung, alleine bleibt die Motivation jedoch relativ schnell im Schnee stecken.

HERSTELLER:	U.S.GOLD
DATENTRÄGER:	4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SN/MEGA CD 2
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: DT.	TEXTE
CA. PREIS:	89,-DM
MUSTER VON:	SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
60% FUN				

BUY OR!!!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

ANGEBOT DES MONATS:

- | | |
|--|----------|
| CRYING FREEMAN PACKAGE PT. II & III | 69,99 DM |
| DOOMED MEGALOPOLIS PACKAGE PT. I-III | 99,99 DM |
| HEROIC LEGEND PACKAGE PT. I & II | 69,99 DM |
| The Anim. Adv. of StarTrek!!! | 49,99 DM |
| Obotech (Macross) Pt. I -XII je | 49,99 DM |
| Ultimate Teacher | 39,99 DM |
| Crying Freeman Pt III | 39,99 DM |
| Riding Bean | 59,99 DM |
| Bubblegum Crisis I bis VIII je | 59,99 DM |
| Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je | 44,99 DM |
| Doomed Megalopolis III | 39,99 DM |
| Wicked City (18 J.) | 49,99 DM |
| The Sensualist (18 J.) | 59,99 DM |
| Heroic Legend II | 44,99 DM |
| Rumik World-The Fire Tripper | 39,99 DM |
| Golgo 13 (18J.) | 49,99 DM |
| Poster Din A2 (div. Filme) je | 6,99 DM |
| Div. T-Shirts, versch. Motive je nur | 29,99 DM |
| Manga Calendar '94 | 17,99 DM |
| Manga Banner (120 cm lang!!) | 49,99 DM |
| (über 60 Filme im Prg.! Call!) | |

SEGA CD & NEO-GEO-NEWS BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

3DO & Jaguar

- | | |
|-------------------|------------|
| Grundgerät | 1499,99 DM |
| Total Eclipse | 138,99 DM |
| Dragon's Lair | 128,99 DM |
| Out of this World | 138,99 DM |
| Nighttrap | 128,99 DM |

CALL!

ACHTUNG!

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

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

SUPER NES

- | | |
|--|-----------|
| Total Carnage dt. | 129,99 DM |
| Flashback dt. | 124,99 DM |
| Equinox dt. | 129,99 DM |
| Skyblazer dt. | 124,99 DM |
| Tazmania dt. | 119,99 DM |
| Shadowrun dt. Texte! | 129,99 DM |
| Soulblazer dt. Texte! | 129,99 DM |
| S. Empire strikes back dt.!! | 129,99 DM |
| Jurrassic Park dt. | 129,99 DM |
| Super Turrican dt. | 119,99 DM |
| Mortal Kombat dt.!(lieferbar!) | 108,99 DM |
| über 130 dt. SNES-Titel lieferbar!!! Weitere Neuheiten call! | |

ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR!!!

Ab sofort auch PC-Spiele lieferbar!!!

- | | |
|-----------------------------|-----------|
| Man enough CD (Erotic-Adv.) | 98,99 DM |
| Rebel Assault CD | 88,99 DM |
| Return to Zork CD | 118,99 DM |
| Inca I & II CD je | 118,99 DM |
| Comanche CD | 108,99 DM |
| The Lawnmower Man CD | 108,99 DM |
| Larry VI | 89,99 DM |
| Police Quest IV | 98,99 DM |

Erotic-Programmliste gegen Altersnachweis!!!

Screenshot aus Crying Freeman

Dealers Welcome!!





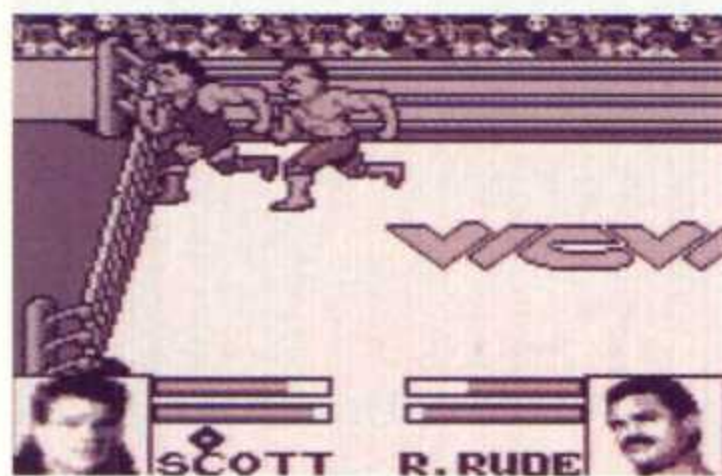
WCW

The Main Event

Ein weiteres Wrestling-Spiel für Nintendos Kleinsten



Daß es neben der World Wrestling Federation (kurz WWF genannt) noch andere Wrestling-Föderationen gibt, ist allgemein bekannt. Ihr schlüpft diesmal in die Rolle eines der World Championship Wrestling-Liebhaber (WCW), z.B. Sting, Big Van Vader oder Rick Stei-



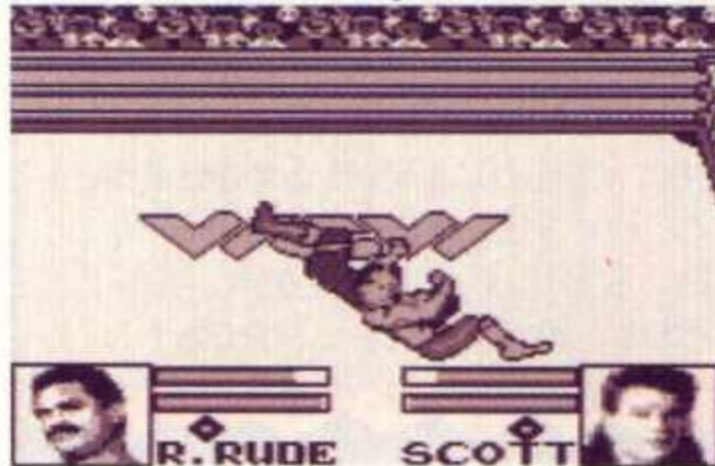
Schnitzeljagd im Ring, oder was?

GAME BOY
Wrestling / 1-2 Spieler

ner, um hier nur mal ein paar Namen zu nennen, wahlweise gegen einen Freund oder den Computer. Entschließt Ihr Euch für letzteres, steigt Ihr entweder gegen einen einzelnen Gegner oder gegen alle



Ein Elbow-Drop von Scott



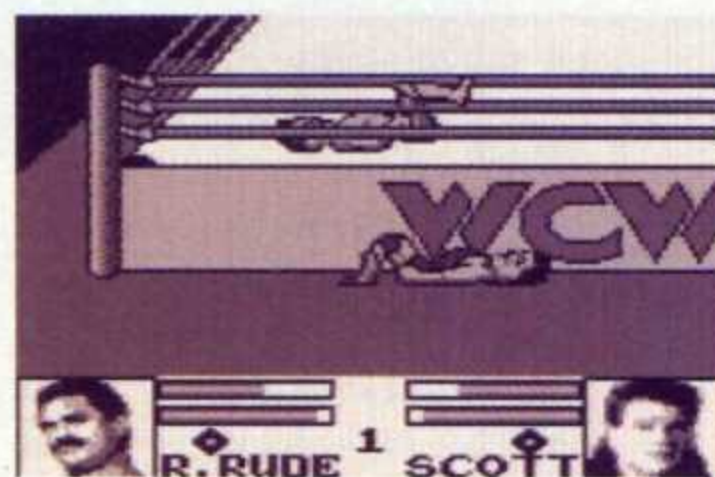
Ihr habt viele Moves zur Auswahl



Markus: Wurde ja auch allmählich Zeit, daß der weniger populären, aber dennoch beliebten WCW ein Spiel gewidmet wird. Man merkt sofort, daß bei dem Spiel weniger auf Grafik und Sound, sondern mehr auf Gameplay gesetzt wurde. Schade nur, daß viel mehr Moves als Drop Kick, Back Suplex oder Body Slam nicht vorhanden sind und daher

das Spiel nicht so abwechslungsreich ist wie die Kollegen von der WWF. Auch habt Ihr im Einzelspieler-Modus schnell den Dreh raus, so daß dieses Modul schnell durchgezockt ist. Wenn Ihr allerdings die Gelegenheit habt, das Spiel zu zweit zu spielen, macht die ganze Sache viel mehr Spaß, was auch maßgeblich dazu beiträgt, daß The Main Event ins Mittelmaß befördert wird. Wrestling-Freunde dürfen zugreifen.

hintereinander im Elimination Mode in den Ring. Selbstverständlich könnt Ihr in all die-



Erst mal eine Runde schlafen



Auch draußen geht es munter weiter

sen Spielmodi sowohl um den Intercontinental- als auch um den World Title kämpfen.

HERSTELLER: BEAM SOFTWARE
 DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: 9
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: ALLAN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
42% GRAFIK				
38% SOUND/FX				
61% FUN				



Götz: Star Trek ist mehr als eine Serie, es ist ein Phänomen mit Eigendynamik. Den Reiz der vielschichtigen Persönlichkeiten

wie Data oder Riker auf eine Handvoll Funktionen zu limitieren, hat darum konsequenterweise Schiffbruch zur Folge. Als ich mich endlich durch die Vielzahl von Menüs und Bildschirmen gekämpft hatte, ging es an die erste Mission. Data berechnete den Kurs und mit Warp-Geschwindigkeit reisten wir los. Meist war alles zu spät, denn bis ich den Planet erreicht hatte, war entweder die Zeit vorbei, das Schiff Schrott oder ein Zeitsprung hatte mich an einen weit entfernten Ort befördert. Ist es wirklich die Aufgabe eines Captains, dumpf in der Gegend rumzudüsen, Power-Funken durch ein Labyrinth in Energiezellen zu leiten, mit Fadenkreuz auf Raumschiffe zu ballern und stumpfsinnige Klingonen davon zu überzeugen, vielleicht doch mal den Schutzschild hochzuziehen? Vielleicht ja, aber nicht auf meiner Enterprise.



Star Trek



The Next Generation

"Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr...", das kennen wir doch alle, oder? Wie unendlich der Weltraum auf dem Game Boy ist, kann man jetzt feststellen.



GAME BOY
Shoot'em Up / 1 Spieler

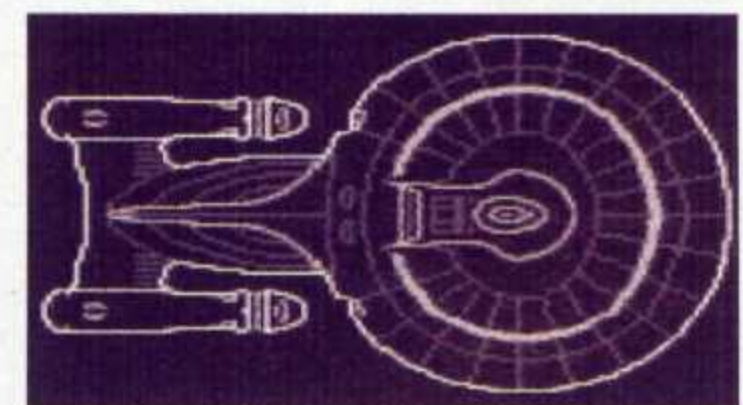
Nachdem Kirk & Co. die Brücke verlassen haben, ist die neue Generation am Werkeln; und weil die anscheinend auch nicht mehr so gesund aussieht, wird gleich mal vorgesorgt:



Das Waffen-Control-System

Ihr werdet als Elite-Kadett aufs Holo-Deck eingeladen, um in einem Simulator Galaxien zu entdecken, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Eure Crew besteht aus altgedienten Hasen. Der Klingone Worf ist für die Verteidigung zuständig, Data hält den Kurs, LaForge sitzt im Maschinenraum, O'Brien bedient den Transporter und Commander Riker wacht darüber, daß Ihr alles richtig macht. Captain Picard teilt Euch natürlich gleich eine Mission zu, wie z.B. Frieden stiften oder Menschenleben retten. Die Aufträge solltet Ihr allerdings in einer vorgegebenen Sternzeit erfüllen, sonst stellt sich nämlich heraus, daß Ihr gar kein

Kadett, sondern nur ein GB-Pilot seid.



Draufsicht der U.S.S. Enterprise

HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: K.A.
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: ALLAN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
69% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
56% FUN				

Chuck Rock

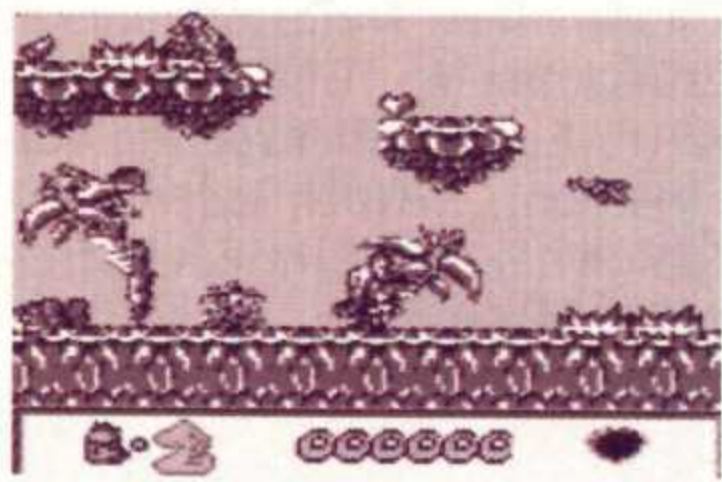
Darauf haben wir alle gewartet: Chuck Rock auf dem Game Boy



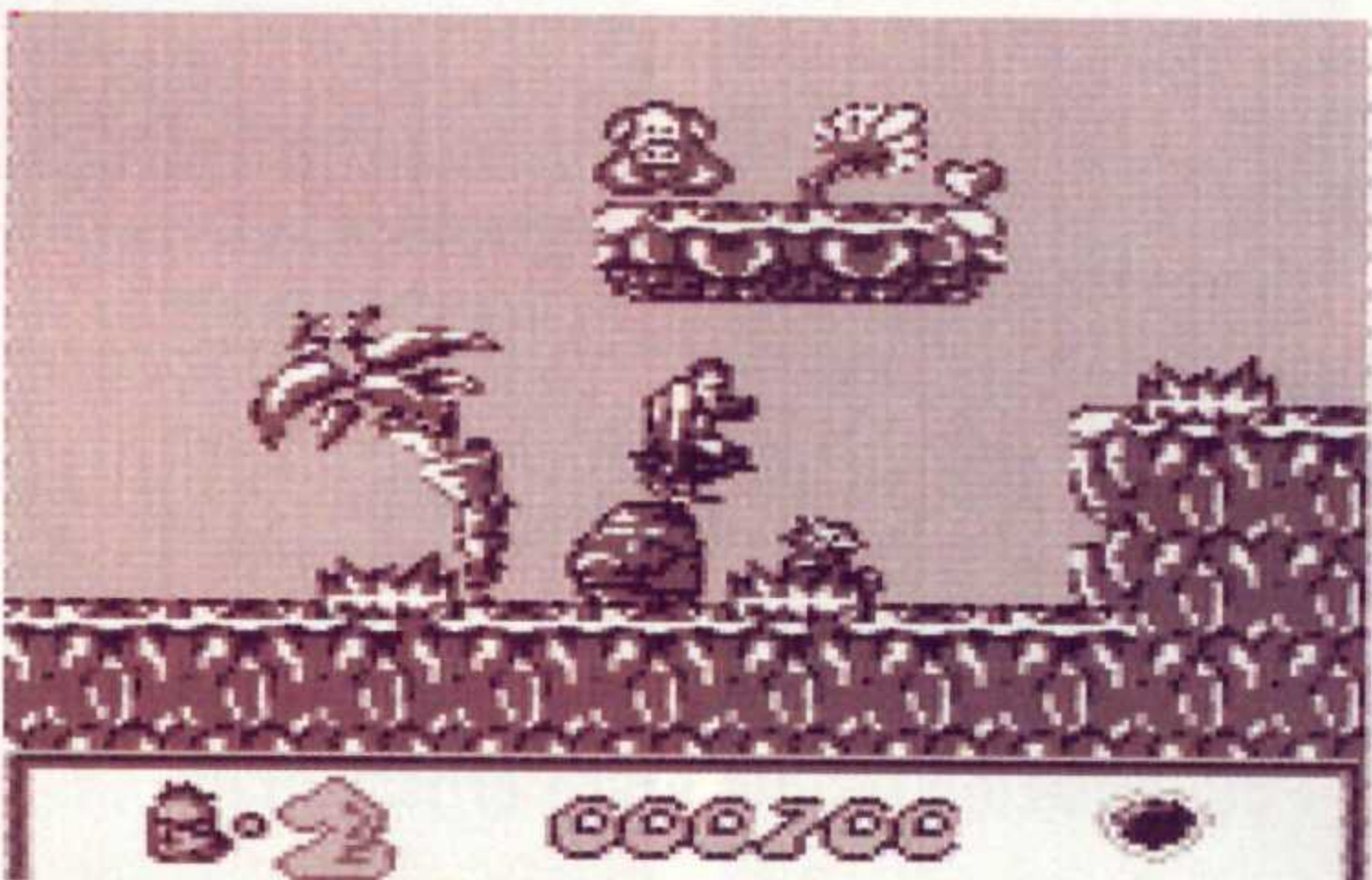
GAME BOY
Jump'n Run / 1 Spieler

dicken Bauch ausgestattet, mit dem Ihr Euren Feinden hautnah zu Leibe rückt. Als Gaststars treten auf: Kleine Flugsaurier, Säbelzahniger, Mammuts und dergleichen Urzeitviecher mehr. Einige Tiere sind Euch aber auch wohlgesonnen und helfen Euch für kurze Zeit als Transportmittel oder Katapult aus.

Mit der Umsetzung für Nintendos Hand Held können sich nun fast alle Konsolen mit Chuck Rock brüsten. Die 08/15-Story ist schnell erzählt: Chucks Freundin, die wunderschöne Ophelia, wurde von seinem Erzfeind Gary Gritter entführt. Eure Aufgabe ist klar, nämlich sie aus dessen Klauen zu befreien. Damit Ihr auf Eurem Weg nicht der überzähligen Feindesschar unterliegt, hat Euch Mutter Natur mit einem



Auch auf dem Game Boy heißt es wieder: "Bierbauch vor!"

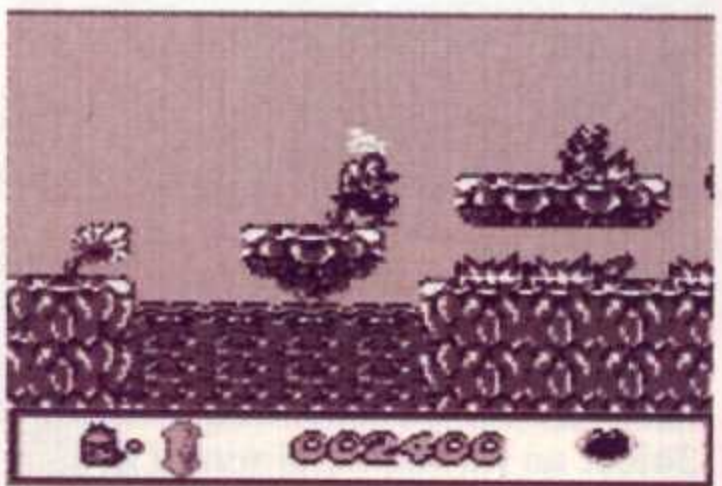


Hier kommt Chuck nur mit dem Stein hoch



Markus: Von allen Varianten ist die GB-Version die mißlungenste, was aber nichts heißen soll. Schon grafisch weiß das

Modul nicht gerade zu überzeugen. Beim Scrolling verwischt der Bildausschnitt, und Chuck und die Feindesschar sind viel zu klein geraten, so daß Ihr ständig die Augen offenhalten müßt, damit Ihr die kaum noch erkennbaren, aber dennoch wichtigen Items finden könnt. Nachdem Ihr ein Leben verloren habt, dürft Ihr außerdem immer wieder zu Beginn eines Levels anfangen. Am Ende kann man Chuck Rock nur den hartgesottenen Jump'n Run-Fans empfehlen, die eine gehörige Portion Geduld mitbringen, denn dieses Spiel ist eine echt harte Nuß.



Vorsicht, denn Chuck ist ein Nichtschwimmer

HERSTELLER:	SONY IMAGESOFT/CORE DESIGN
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	12+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	SONY IMAGESOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
45% GRAFIK				
41% SOUND/FX				
38% FUN				

Damit bist Du unschlagbar!

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

PLAY TIME

SONDERAUSGABE 2

PLAY TIME

DM 9,80

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres

DIE TOP
GAMES

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2!

Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands großer Fachredaktion für Computer- und Videospiele. 6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 BASKET-BALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PTSH MF COMPUTEC

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Desert Strike

Die Legende lebt weiter. Desert Strike war Electronic Arts bisher größter MD-Erfolg in Europa, obwohl oder vielleicht gerade weil das Modul nicht offiziell in Deutschland erschienen ist

Zur Story: Ein böser Diktator zettelt einen Kleinkrieg im Nahen Osten an. Um das Gleichgewicht der Mächte nicht zu sehr zum Wanken zu bringen, sollt Ihr als Kern einer mobilen Eingreiftruppe wieder für Ruhe und Ordnung sorgen. Mit Eurem Kampfhubschrauber

LYNX
Shoot'em Up/Strategie / 1 Spieler

geht es ab durch vier Campaigns, in denen Ihr strategisch wichtige Ziele zerstört, Geiseln befreit oder Ölfelder beschützt. Wer jetzt denkt, Desert Strike wäre ein hirnloses Shoot'em Up, der irrt sich gewaltig, denn außer stupidem Drauflosballern ist noch jede Menge Strategie angesagt. Nur wer taktisch vorgeht, hat eine Chance, sich die Lorbeeren



Schnell weg hier (... und ab zur Heimatbasis)



Martin: Telegames bleibt dem Lynx treu und scheut auch vor teuren Lizenzdeals nicht zurück, um der Softwareeibe auf Ataris 16 Bit-Hand Held gegenzusteuern; und das hat sich wirklich ausgezahlt, denn mit Desert Strike ist ihnen eine adäquate Umsetzung gelungen. Alte Wüstenkrieger werden sich sofort heimisch fühlen. Alles drin, alles dran, besonders die Grafik wurde mit viel Liebe zum Detail rübergezogen. Da dreht sich selbst der Heckrotor Eurer

Kampfmaschine und die winzigen Geiseln winken um Hilfe. Nur der Sound fällt etwas ab. Das Gameplay ist überraschend gut gelungen. Es ist schon erstaunlich, wie Telegames es geschafft hat, das Flair der 8 MBit-Urversion derart gut einzufangen. Sollte es da draußen tatsächlich noch einige Atari-Freaks geben, kann ich Euch nur raten, Euch dieses Modul zuzulegen, nicht nur weil es eine der raren Neuerscheinungen darstellt, sondern weil Ihr so schnell an keinem anderen Spiel so lange zu knabbern haben werdet wie an Desert Strike.

abzuholen, denn unterwegs müßt Ihr Treibstoffkanister aufsammeln, Geiseln abliefern, Eure Waffenvorräte auffrischen, ... Nach jeder Campaign bekommt Ihr ein hilfreiches Passwort.



Jetzt wird's kritisch

HERSTELLER:	TELEGAMES/ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:	MS/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	4
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	79,- DM
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
71% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
81% FUN				

GAME BOY

Autorennen / 1-4 Spieler



Martin: Fehlten bei anderen GB-Rennspielen bisher oft kleine Details, belehrt sie Ubi Soft mit F1 Pole Position eines besseren:

Bestmögliche Anpassung Eures Wagens auf Strecken- und Wetterverhältnisse, Simulation von Abnutzungserscheinungen, Pit Stops, Rückspiegel, Spieler- und Teamstatistiken, sogar an Kleinigkeiten wie ein Passwort wurde gedacht. Das alles treibt die Motivation natürlich noch zusätzlich in die Höhe, will man doch die optimale Abstimmung für das jeweilige Rennen herausfinden. Die Steuerung ist überraschend gut gelungen, könnte aber noch etwas feinfühlicher sein. Technisch ist das Modul auch up to date, nur der Schwierigkeitsgrad ist nicht unbedingt für Einsteiger gedacht. F1-Fans kommen um Ubi Soft (wieder mal) nicht herum, denn F1 Pole Position bekehrt selbst die letzten GB-Skeptiker.



Nach der grenzenlos realistischen SN-Variante (Test in Mega Fun 12/93) verwundert es nicht, daß die Hand Held-Version ähnlich kompetent umgesetzt wurde. Mit viel Liebe zum Detail wurde z.B. die genaue Abstimmung Eures Wagens in Szene gesetzt: Von der Getrie-



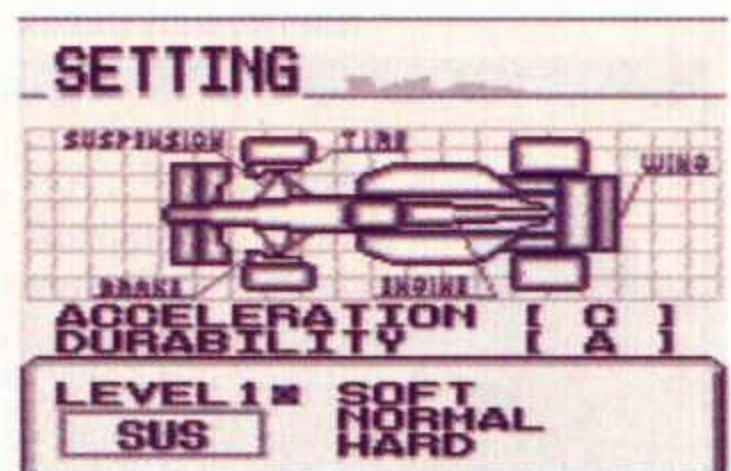
Für GB-Verhältnisse gute Steuerung

F1 Pole Position

Viele Publisher haben sich schon an einem Formel 1-Spiel für den Game Boy versucht. Bei einem Versuch ist es aber dann auch geblieben. Ubi Softs F1 Pole Position ist die erste ernstzunehmende Rennsimulation



Selbst an Rückspiegel wurde gedacht beübersetzung, der Radaufhängung, den Reifen, den Bremsen, dem Chassis, dem Motor, oder der Schaltung, bis zu den Schürzen könnt Ihr Euch auf jede Strecke und verändertes Wetter einstellen. Keine Frage, daß auch Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen und Windschatten simuliert werden. Im Practice-Modus könnt Ihr Euch auf jede der 17 Strecken einstellen und ein paar Proberunden drehen. Die Krönung der schönsten F1-Stunden ist natürlich der Grand Prix, stilgerecht mit Statistiken und einem Passwort.



Feintuning



HERSTELLER:	UBI SOFT/VARIE
DATENTRÄGER:	1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:	JAGUAR
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	17
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	UBI SOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
71% SOUND/FX				
81% FUN				

Lensman



Eine waschechte SF-Oper mit Anleihen aus Star Wars und Stanley Kubricks 2010

Lensman hält sich in Grundzügen an die Romanvorlage Galactic Patrol von E.E. Doc Smith. Einige Sequenzen werden Star Wars-Fans nur allzu bekannt vorkommen. Die aufwendigen Computergrafiken wurden übrigens nicht speziell berechnet, sondern stammen aus Stanley Kubricks Kultfilm 2010. Anno domini 2500: Das boskonische Imperium versucht, einen Keil zwischen die galaktische Allianz zu treiben. Als Kimball, der Held der Sto-

ry, einen Lensman aus der havarierten Britannia rettet, gerät er unversehens zwischen die Fronten, denn der sterbende Pilot vertraut ihm eine Linse an, die kriegsentscheidende Daten über den schier allmächtigen Feind enthält. Nebenbei beschert sie ihm noch etliche übersinnliche Fähigkeiten, die Kimball noch gar nicht abschätzen kann. Als sein Vater vom Imperium ermordet wird, entschließt er sich, den ungleichen Kampf aufzunehmen. Sein alter Freund Buskirk will ihn da natürlich nicht im Stich lassen, und alsbald schließen sich der Truppe noch ein geflügelter Lensman und die junge Chris an. Im Radelix-System stößt dann noch der alte DJ Bill dazu, der endgültig genug



Martin: Storyboard und Grafik erinnern zwar an die Klassiker Star Wars und 2010, aber was soll's, solange noch genug eigenständige Ideen miteingeflossen sind. Nicht ohne Grund wurde in Japan eigens eine Comic-Serie ins Leben gerufen. Die bei den bisher vorgestellten Mangas gewohnten Splatter- und harten Actionsequenzen werdet Ihr allerdings vergeblich suchen, denn bei Lensman hat die britische Company Manga Video auf die übliche

Altersfreigabe verzichtet und es mit einem PG-Rating bewenden lassen. Die durchwegs gute Story ist amüsant aufgemacht, gerade der abgedrehte DJ Bill und einige Sequenzen im Radelix-System haben es mir sehr angetan. Technisch wurde Lensman zudem gut in Szene gesetzt, obwohl ich die sonst üblichen hektischen Kamerarashenks, unvorhersehbaren Handlungsstränge und Sex & Crime-Stories schmerzlich vermisse. Lensman gehört eindeutig zur harmloseren Sorte und ist absolut jugendfrei.

davon hat, in seiner Stammdisco Reibereien anzuzetteln und dann doch selbst dafür die Schläge einzustecken.

LÄNGE:	107 MIN.
FREIWILLIGE ALTERSFREIGABE:	ENTFÄLLT
CA. PREIS:	49,- DM
VERTRIEB:	GAME SYNDICATE
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES



Gefahr in Verzug

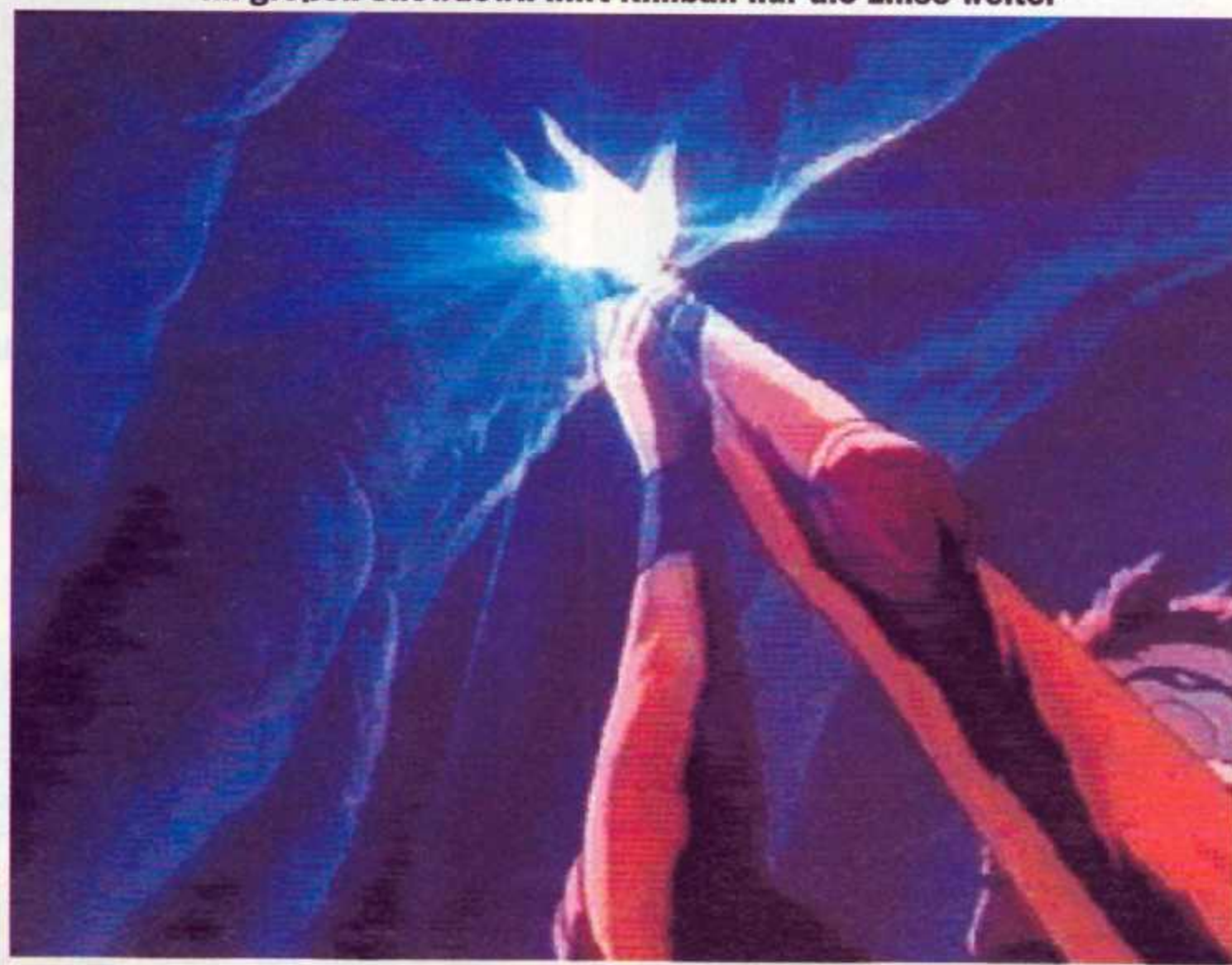


Bill hat immer einen coolen Spruch auf Lager



Ein technisch gut in Szene gesetzter Manga

Im großen Showdown hilft Kimball nur die Linse weiter



Der alte DJ Bill vor seinem Eigenheim



Noch nicht so unbewohnt, der Planet





The Heroic Legend Of Arislar I + II

Das ist der Stoff, aus dem Fantasy-Romane geschrieben werden: Die Arislar-Saga gehört mit zum besten, was der noch junge Manga-Markt hergibt



Der Schutzpatron Daryoon

Die friedliche Zeit im Königreich Pulse neigt sich dem Ende zu. Fremde Heere plündern durchs Land. Der Regent zieht seine Truppen zusammen und wirft sich ihnen entgegen, rechnet jedoch nicht mit einer Verschwörung in den eigenen Reihen. Sein Feldherr Kharlan macht gemeinsame Sache mit dem Feind und liefert ihn

einem mysteriösen Fremden aus, der sein wahres Antlitz unter einer Maske verbirgt. Der junge Prinz Arislan, im Kriegshandwerk noch unerfahren, scharft Verbündete um sich, um der Gefahr die Stirn zu bieten. Daryoon, ein alter Freund des Königs, rettet Arislan in der Schlacht das Leben und ist der erste, der sich dem Thronfolger bereit-

willing anschließt. Auf ihrer Flucht vor dem schier übermächtigen Feind finden beide Unterschlupf beim Künstler Narsus, der sich mit etwas Überredungskunst auf ihre Seite schlägt. Göttliche Unterstützung wird ihnen durch Pharangese, eine kampfeslustige Amazone, zuteil. Es gelingt ihnen zwar, den Verräter zur Strecke zu bringen,

aber letztendlich müssen unsere Freunde weiter fliehen und gelangen nach Peshawar, wo noch einige Getreue des Königs leben. Hier lüftet sich auch der Schleier um den mysteriösen Mann mit der Maske. Er ist königlichen Blutes und versucht vehement, Arislan den Thron streitig zu machen.



Ein neuer Verbündeter - Qishwar, ein treuer Gefährte des gefangenen Königs



Gut, wenn man eine kampferprobte Amazone zur Seite hat



Das Königreich, von Pulse verliert die alles entscheidende Schlacht



Nach anfänglichem Zögern schließt sich auch der Philosoph und Künstler Narsus der Party an



Martin: Mit Arislan können sich nur wenige Mangas messen. Die Saga rund um den jungen Prinzen, seine treuen Gefährten, und ihre gemeinsame Hatz nach dem Königsthron wurde in jeder Hinsicht vorbildlich in Szene gesetzt: Detailliert gezeichnete, zum Teil pastellfarbene Bilder, die harmonisch in die Handlung einfließen, ein atmosphärischer Fantasy-Soundtrack und eine Story zum Verlieben, mit philosophischen Ansätzen, einem selbstlosen Titelhelden, Liebe,

Triebe, Intrigen, Verrat bis hin zu Mord. Dabei verzichtet Heroic Legend, bis auf einige wenige Szenen, noch auf aufwendige Gewaltszenen; der Schwerpunkt wurde eindeutig auf die Story und die Durchzeichnung der Charaktere gelegt, was Arislan wohlthuend vom Splatter-, Sex- und Action-Einerlei der sonstigen Mangas abhebt, eigene Akzente setzt und ein neues Zielpublikum erschließt. Diese Fantasy-Saga gehört mit zu den empfehlenswertesten Filmen auf dem zur Zeit explodierenden Markt japanischer bzw. englischer Zeichentrickfilme.



Eine heilige Streiterin für die Göttin Misra und loyale Verbündete des jungen Kronprinzen



Mächtige Kampfmaschinen im Anrollen



Arislan will der Sklaverei ein Ende setzen



Der alte Vertraute Ballmann wirft sich zwischen die beiden Kontrahenten



Tod dem Verräter!



Die letzten Streitkräfte von Pulse sammeln sich

LÄNGE: 60 MIN./59 MIN.
 FREIWILLIGE ALTERSFREIGABE: ENTFÄLLT
 CA. PREIS: 39,- DM/39,- DM
 VERTRIEB: GAME SYNDICATE
 MUSTER VON: GAME SYNDICATE

Inserentenverzeichnis

AB Union	U3
Acclaim	13
aRJay Games	33
Chronoservice	23
CompuTec Verlag	75, 79, 83, 91, 95, 101
CPS	71
Dreamscape	25
Dynatex	15
Ela-Vertrieb	11
Electronic Arts	4, 5
Fanatic Games	69
Flashback	31
Flashpoint	45
Game Courier	41
Game Express	35
Game Store	69
Game Syndicate	89
Games Unlimited	17
Gremlin Graphics	8, 9
High Score Games	U4
Hudson Soft	19
Jump'n Run	70, 81
Konami	U2
Theo Kranz Versand	27
Kudak	67
Maro	15
Mega Star	11
Megaboink	17
Milliways	73
Miracle Games	17
On Line	86, 87
Order In Time	21
Top 4	73
Top Games	11
Tradelink	85
Wolf Soft	69



Damit bist Du unschlagbar!



Das SEGA Magazin zeigt Euch die ganze Welt der Sega-Spiele!
 In der neuesten Ausgabe haben wir Euch eine mega-ausführliche Vorstellung von **Sonic 3**, dem Nachfolger des Kultspiels für Mega Drive. Außerdem düst **Virtual Racing**, der Spielhallen-Hit, nun dank Coprozessor für Mega System und Game Gear zu kurz, denn für sie gibt es Tests von **Star Wars**, **Ecco**, **F1** und vielen anderen.
 Das große Beat'Em Special zeigt die Unterschiede zwischen den Mega Hits. **32 Seiten Tips & Tricks**-Teil zum Sammeln und ein **Riesen-Poster** gibt es auch noch.
für konkurrenzlose DM 5,-

SEGA MAGAZIN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will Sega Magazin testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich SEGA MAGAZIN im Abonnement für nur DM 46,80,-/Jahr!

COMPUDEC VERLAG

SEGA Magazin

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum _____

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Ab 12. Januar im Handel erhältlich!

Flipper

Oft belächelt, aber mittlerweile schon fast erwachsen: Flipper auf Videospiegel-Konsolen



kein neuer Genre-Vertreter mehr auf den Markt. Neuerdings kommen lebende Kugeln (Sonic und Kirby) mit ins Spiel.

Anfang der Achtziger Jahre erschütterte ein Name die Pinball-Welt: David's Midnight Magic, kurz DMM genannt, der schon damals über ein realistisches Kugelverhalten und die berühmte Rampe verfügte, aus der bis zu drei Kugeln gleichzeitig rollten (erschieden für Atari VCS 2600 und Commodore 64). Seitdem hat sich viel getan. Bonusrunden und tonnenweise Extras sind mittlerweile Standard. Unter mehreren Tischen kommt heutzutage

Zwischenstationen

1987

Nach dem Zusammenbruch des Videospiegelmarktes 1983 war das Nintendo NES die erste Konsole, die sich wieder in den Markt wagte. Anno '87 erschien auch gleich der erste Flipper für die neue Maschine, Pinball von Rare, der, mit heutigen Maßstäben gemessen, nicht mehr viel zu melden hat.



- Mega Drive
- Electronic Arts



EA sollte lieber bei ihren Sportsimulationen bleiben, denn da haben sie's echt drauf. Crüe Ball ist ihnen jedenfalls nicht gelungen. Über das Pinball-Standardrepertoire kommt dieses 8 Megs-Modul nicht heraus. Spektakuläre Neuerungen wie in Tecnosofts Flipper-Orgie sind nicht vorhanden. Die neun Spielfelder und genauso viele Bonuslevels sind im Grunde reine Augenwischerei, da sich effektiv fast nichts verändert. Die Kugel rollt auch etwas unrealistisch dahin, oft beschäftigt sie sich nur mit sich selbst, das Scrolling kommt böse ins Ruckeln, und Atmosphäre wird so gut wie gar keine geboten. Schade um die nette Musik und das lustige Intro.



- Mega Drive
- Tengen/Tecnosoft

Einmal, ein einziges mal nur behält der blumige Text auf dem Package recht. Dragon's Fury IST das beste Pinball-Game auf allen Videospiegel-Konsolen. Keine andere Flipper-Simulation fängt das Flair der Originale, wie sie in den Spielhallen stehen, besser ein als Tecnosofts 8 MBit-Modul: Dichte Grusel-Atmosphäre, exzellente Soundtracks, realistisches Kugelverhalten, exakte Steuerung, abwechslungsreiche und herausfordernde Bonusrunden, düster-schummerige Grafiken und eine von den anderen Genre-Vertretern unerreichte Spielbarkeit. Devil's Crash/Dragon's Fury ist der Maßstab, an dem sich zukünftige Pinball-Games messen lassen müssen. Perfekter geht es kaum noch.

Bonusrunden

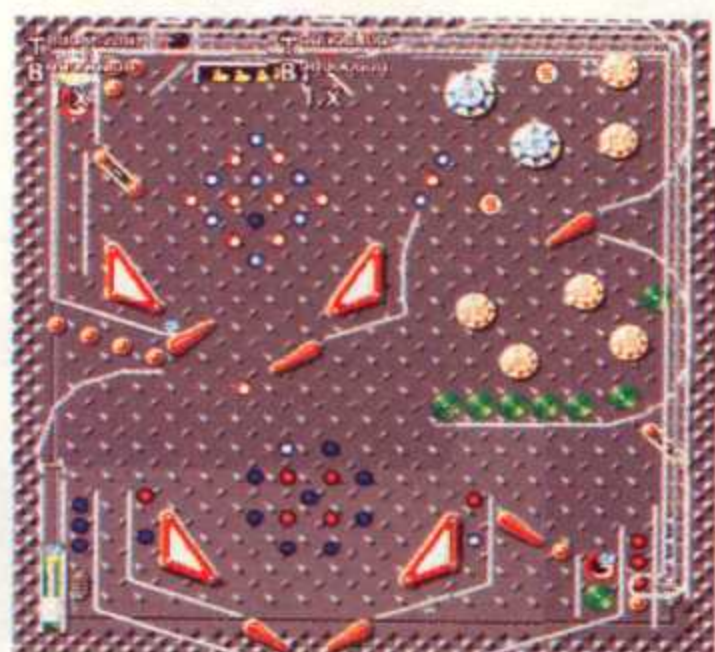
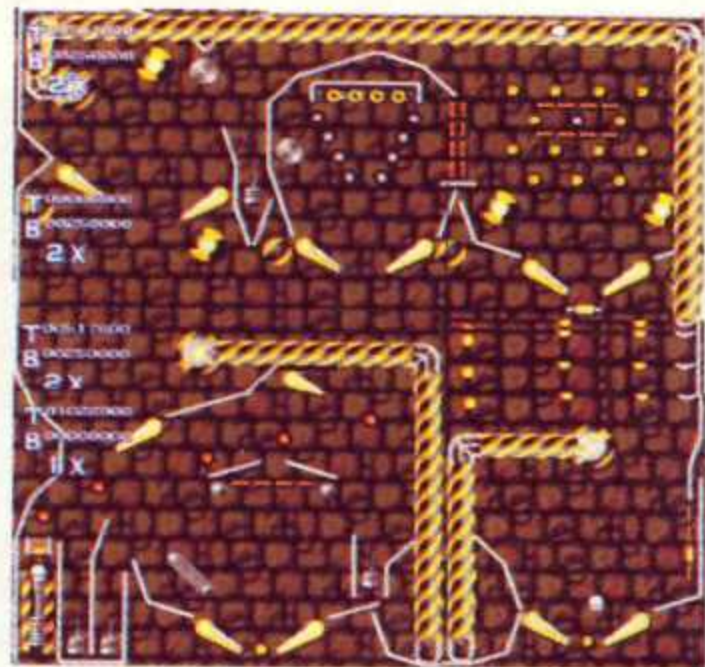


Virtual Pinball

- Mega Drive
- Electronic Arts/Budgeco.

Die Preise für die beste Steuerung, das realistischste Kugelverhalten und die besten Soundeffekte gehen eindeutig an die Mannen von EA. Aber was nützt das alles, wenn die Atmosphäre nicht stimmt. Der Nachfolger zum legendären Pinball Construction Set von Bill Budge ist einfach zu unspektakulär aufgemacht: Keine Bonusrunden weit und

breit, keine sonderlich neuen Extras, keine Abwechslung. Darüber können auch die 21 (!) Spielfelder und der Editor nicht so recht hinwegtrösten, denn die Flipper sind einfach zu ähnlich. Schade um die vorbildliche Aufmachung, die speicherbaren High Scores und veränderbaren Spielfelder, aber wenn der Spielspaß nicht so recht rüberkommt, hilft das halt auch nichts. Weniger wäre in diesem Fall mehr gewesen.



- Nintendo NES
- Nintendo/Rare

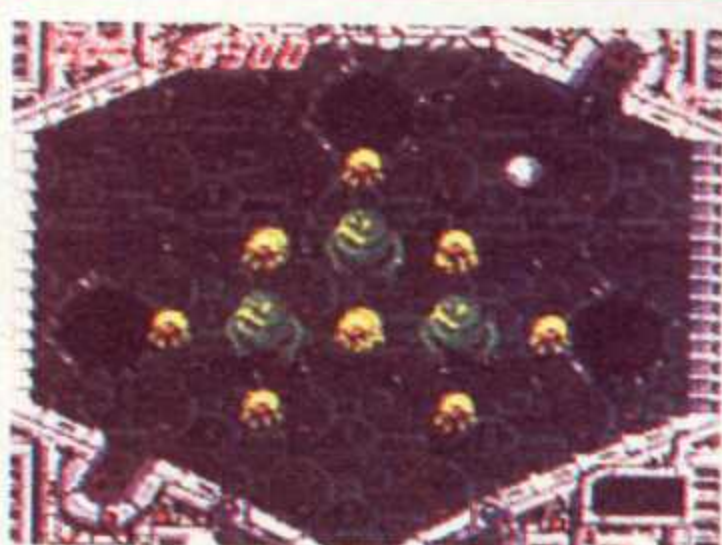
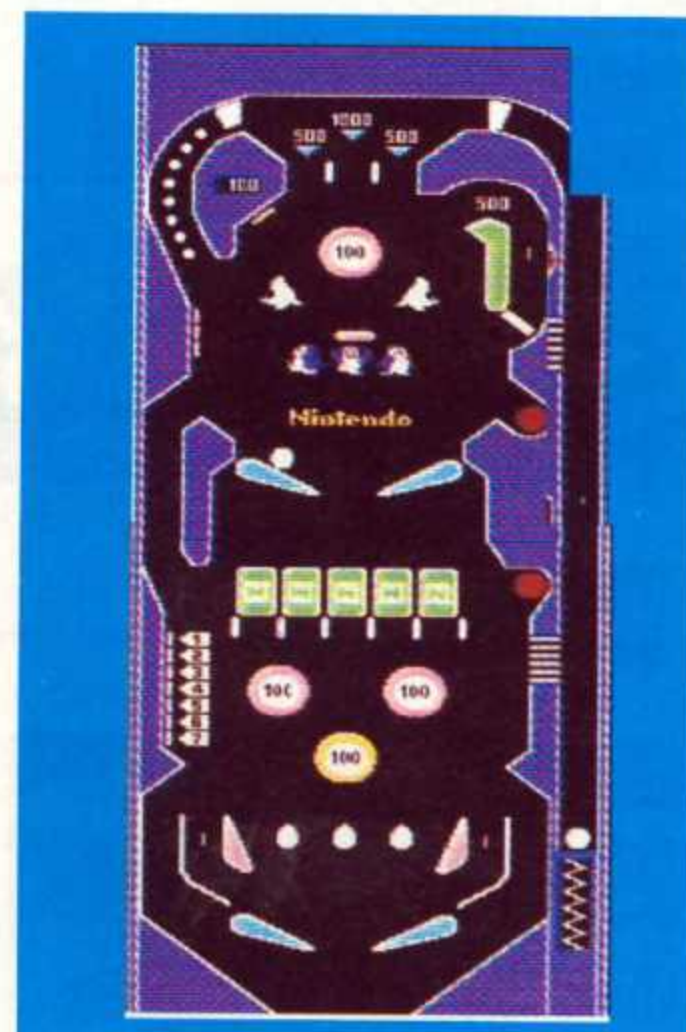
Sein betagtes Alter sieht man Pinball wirklich an. Grafik und Soundeffekte sind absolut nicht mehr zeitgemäß und spektakuläre Extras könnt Ihr mit der sprichwörtlichen Lupe suchen. Rares erster Nintendo-Flipper ist schlicht und einfach Durchschnitt. Das Kugelverhalten geht zwar im großen und ganzen noch in Ordnung, aber nach spätestens zehn Minuten habt Ihr alle Extras ausprobiert und

Pinball



Bonusrunde

die ganz große Langeweile schleicht sich ein. Da können auch die nett gemachte Bonusrunde und die unsichtbaren Flipper (ab 100.000 Punkten) nicht mehr viel retten. Ein "Nintendo Classic" hat Pinball auf keinen Fall verdient, denn es trägt alles andere als dazu bei, das NES aus der Softwareflaute zu steuern.



Alien Crush/PC-Engine

1988

Im September '88 erscheint der für damalige Verhältnisse revolutionäre Flipper Alien Crush für die japanische Importkonsole PC-Engine (2 MBit). Naxat Soft begründet ihren Pinball-Ruhm.



Devil's Crush/PC-Engine

1990

Im Juli erscheint der Nachfolger zu Alien Crush, Devil's Crush (3 MBit), auf der PC-Engine und erreicht in Kürze Kultstatus. Für den '89 erschienenen Game Boy erscheint das bis heute unerreichte Revenge Of The Gator

(Simultan-Modus) von der japanischen Company Rare, die im gleichen Jahr auch ihren zweiten NES-Flipper fertigstellt, Pinbot, das etliche neue Ideen wie scrollende Flipper, Strudel und Rampen verwirklicht.

1991

Die PC-Engine hat ein Pinball-Game mehr: Im Novem-



Time Cruise II/PC-Engine

ber erscheint Time Cruise II (4 MBit).

1992

Drei Jahre dauert es, bis die ersten Pinball-Simulationen fürs Mega Drive erscheinen. Dafür kommt's auch gleich Schlag auf Schlag: Tecnosoft erwirbt von Naxat Soft die Lizenz für Devil's Crush und bringt das Modul mit leichter Namensänderung (Devil's Crush) in Japan auf den



Jaki Crush/SNES

Markt. Tengen vertreibt das Modul in den USA und Europa unter dem Titel Dragon's Fury. Ein Klassiker war geboren. Die Sportspielprofis von Electronic Arts ziehen mit dem enttäuschenden Crüe Ball nach. Sega baut in Sonic 2 erstmals eine Runde mit dem kleinen Igel als Kugel ein (Casino Zone). Naxat Soft setzt im Dezember Devil's Crush für das Super Nintendo um: Jaki Crush (8 MBit) hat jedoch nicht dieselben Klassiker-Qualitäten und ist nur als Import erhältlich. Das Lynx bekommt Nachwuchs: Pinball Jam "bereichert" die kleine Atari-Softwarebibliothek.

1993

Das Jahr der Neuerscheinungen: Gametek setzt den Amiga-Klassiker Pinball Dreams für den Game Boy um, der dabei aber arg Federn lassen muß, HAL schickt Kirby gegen König Dedede als





- Nintendo NES
- Nintendo/Rare

Liebe auf den ersten Blick, treffender läßt sich dieses Flipper-Erlebnis kaum beschreiben. Was die rührigen Rare-Entwickler hier geleistet haben, kann sich wirklich

sehen lassen: Ein absolut sehenswerter 3D-Effekt, gemischt mit vorbildlicher Spielbarkeit, für 8 Bit-Verhältnisse sehr guter Grafik und FX, netter Musik und spektakulären Extras wie Strudel, Rampen oder der bislang einzigartigen Idee, die



Flipper mitscrollen zu lassen. So sind sie die ganze Zeit über zu sehen, wenn die Kugel sehr schnell das Spielfeld runterkommt, und Ihr müßt nicht erst lange raten, wo genau Eure Flipper sind. Angesichts der neuen Ideen und einer Spielbarkeit, an der sich einige 16 Bit-Flipper eine Scheibe abschneiden könnten, kann man auf Schnickschnack wie Bonusrunden echt verzichten.



Die mitscrollenden Flipper sind auf diesem Mega-Screenshot nicht zu sehen



- Mega Drive
- Sega

Darauf haben wir alle gewartet: Sonic gibt sich endlich die Kugel und springt nach seinem Flipper-Debut in der Casino-Zone (Sonic 2) durch bizarre, riesige Levels mit innovativen Ideen wie Lorenfahrten, amüsanten Bonusrunden, stilvoller Grafik und

natürlich Dr. Robotnik. Einfach abgedreht; das alles gepaart mit einer Spielbarkeit, die Dragon's Fury fast in nichts nachsteht. Nur die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig und die Flipper nicht ganz so sensibel. Fans "klassischer" Flipper greifen trotzdem lieber zu Tecnosofts Modul. Sonic-Freaks werden zwar bestens

bedient und in Sachen Umfang hat Sega mal wieder die Nase vorn, aber mir per-

sönlich ist Sonic wieder mal eine Spur zu hektisch.



Bonus Stage



Ein Diamant mehr



Lorenfahrt inklusive



Zum dritten mal: Sonic als lebende Flipperkugel



Dr. Robotnik gibt nicht auf

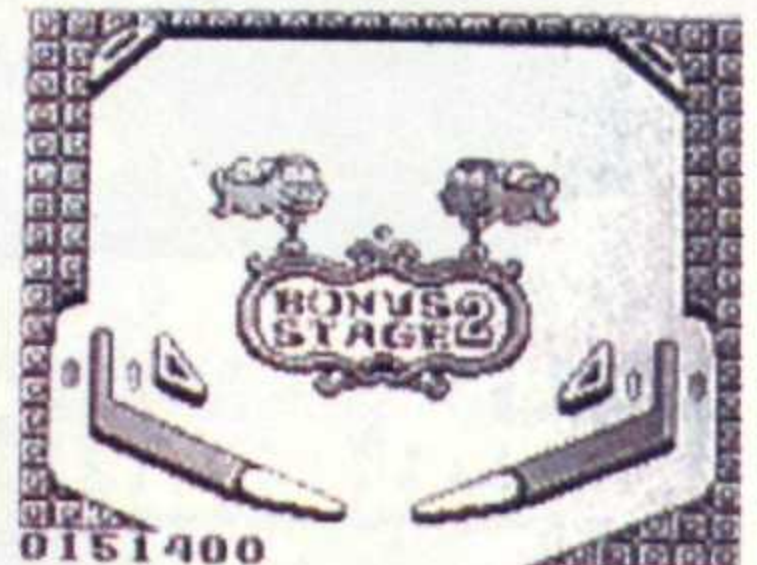
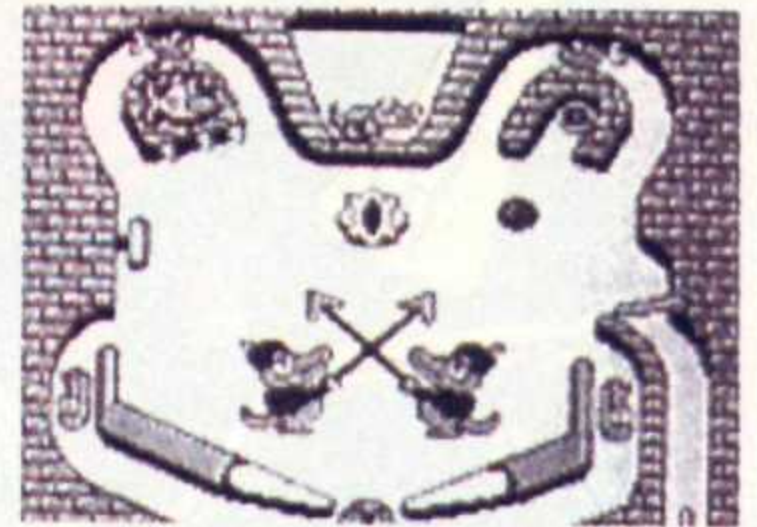
Titel	Crüe Ball	Dragon's Fury	Sonic Spinball	Virtual Pinball
System	Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive
Hersteller	Electronic Arts	Tengen	Sega	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts	Tecnosoft	Sega	Budgeco.
Erscheinungsjahr	1992	1992	1993	1993
Spieler	1-4	1-2	1-4	1-4
Simultan-Modus	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielfelder	9	1	4	21
Bonuslevels	9	6	3	Nein
Editor	Nein	Nein	Nein	Ja
Tilt-Modus	Ja	Ja	Ja	3
Continues	Nein	Ja	Nein	Nein
Spielstand speicherbar	Nein	Ja	Nein	Ja
High Scores speicherbar	Nein	Nein	Nein	Ja
Datenträger	8MBIT-Modul	8 MBit-Modul	8 MBit-Modul	8 MBit-Modul
Ca. Preis	119,- DM	119,- DM	119,- DM	119,- DM
Muster von	Electronic Arts	Theo Kranz	Theo Kranz	Electronic Arts
Grafik	mittel	sehr gut	sehr gut	gut
Sound/FX	gut	sehr gut	gut	sehr gut
Fun	mittel	sehr gut	sehr gut	gut



Pinball Revenge Of The Gator

- Game Boy
- Nintendo/Rare

Die Ältesten werden die Ersten sein. Der 90er Flipper aus dem Hause Rare schlägt die Hand Held "Giganten" der Neuzeit mit ihren Bonuslevels, speicherbaren Spielständen und Endgegnern. Wie ist das möglich? Ganz einfach. Die Spielbarkeit des guten, alten Alligator-Pinballs ist nach wie vor unerreicht. Sehr übersichtliche Grafik, zweckdienliche Soundeffekte, originelle Bonusrunden, und der Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus heben den Oldie in den Spiele-Olymp; denn was letztendlich zählt, sind Spielbarkeit und feinfühligste Steuerung, und in der Beziehung



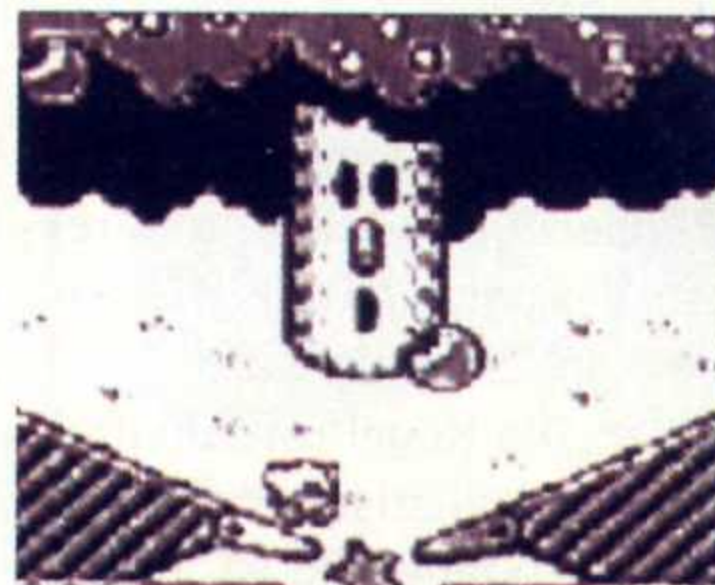
Einfach süß, der Alligator-Flipper können die neueren Game Boy-Vertreter einfach nicht mithalten.

Kirby's Pinball Land

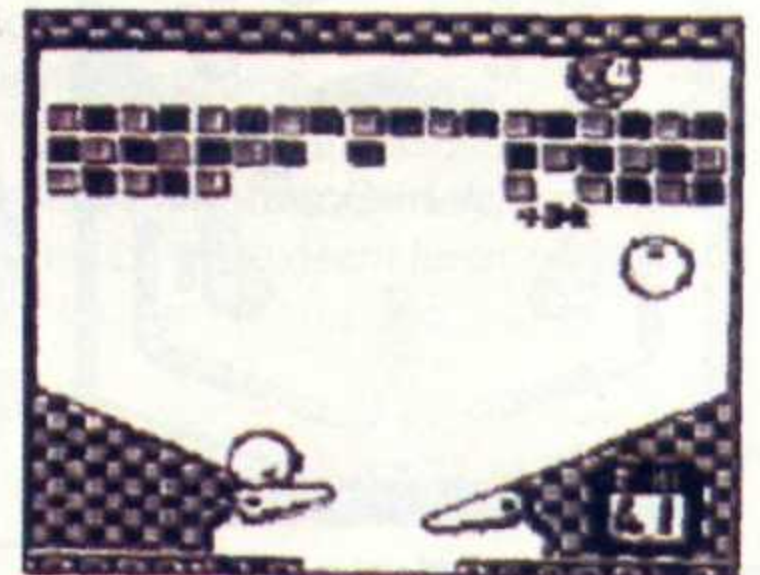
- Game Boy
- Nintendo/HAL

Ach, ist der niedlich. Nintendos kleiner Hausgeist und König Dedede sind nach ihrem Dream Land wieder auf dem GB unterwegs. HAL ist mit Kirby der technologische Overkill gelungen: Drei Flipper, drei Bonusrunden, drei Obermotze, abspeicherbare Spielstände und High Scores, Extras en masse, und das auf Nintendos Kleinstem. Und die Spielbarkeit? Auch nicht von schlechten

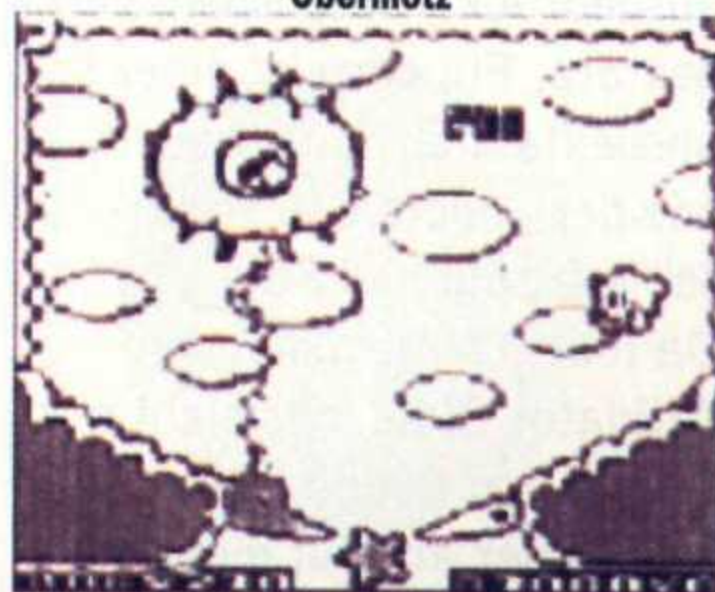
Eltern, obwohl das ganze Geschehen ab und zu auch mal etwas hektisch-chaotisch wirkt. Kirby ist mit Extras so zugestrichelt, daß man sich bald wieder den übersichtlichen Alligator wünscht. Wer aber auf abgedrehte Pinball-Action steht und schon immer mal in einer Bonusrunde Breakout oder Fußball spielen wollte, kommt um Kirby mal wieder nicht herum. Ein Sonderlob an die gute Aufmachung und das süße Intro. Bei Kirby stimmt einfach alles.



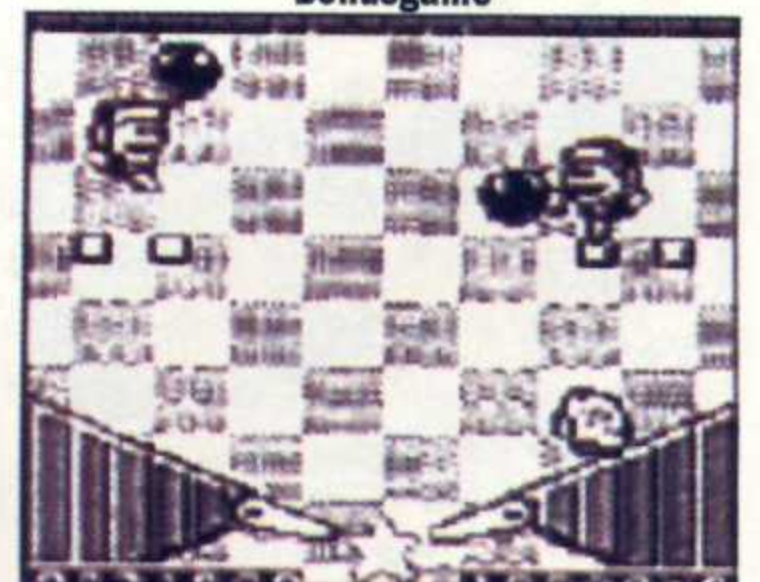
Obermotz



Bonusgame



Obermotz

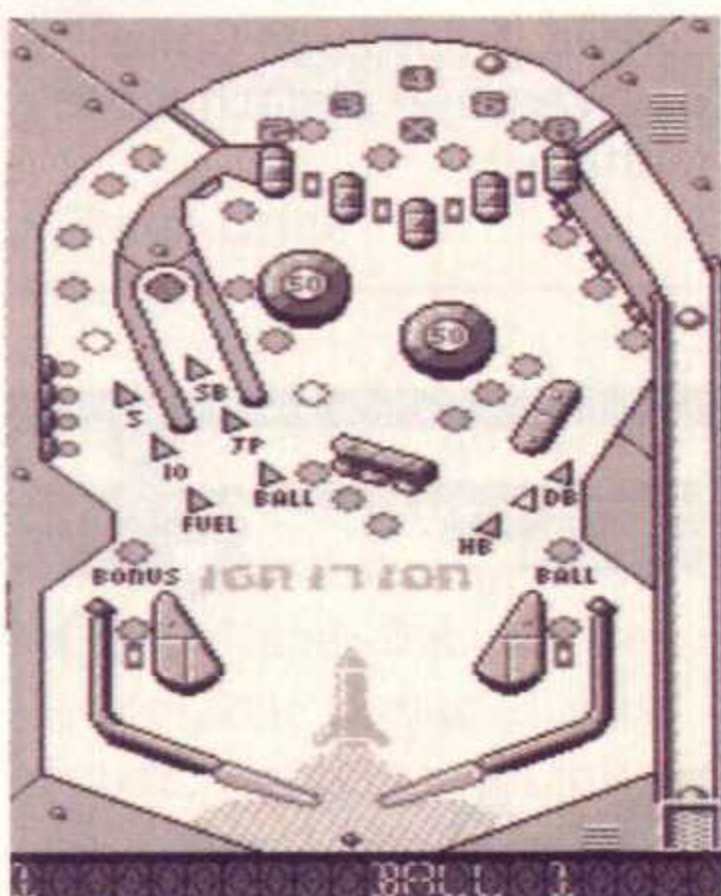


Bonusgame

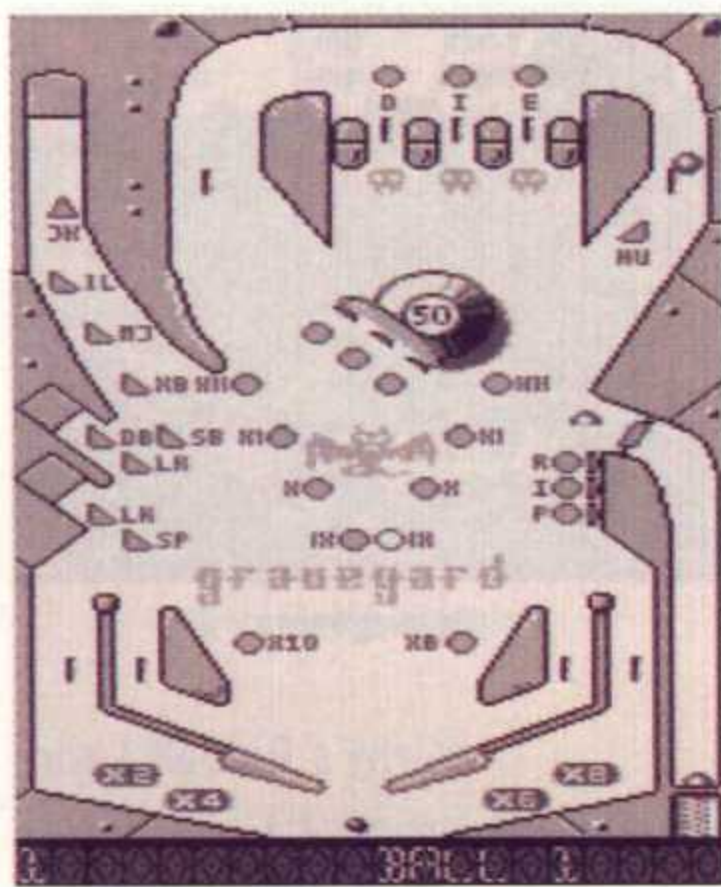
Dragon's Revenge	Pinball	Pinbot	Pinball - Revenge Of The Gator	Pinball Dreams	Kirby's Pinball Land
Mega Drive	NES	NES	Game Boy	Game Boy	Game Boy
Tengen	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Gametek	Nintendo
Tengen	Rare	Rare	Rare	21st Century/Spidersoft	HAL
1994	1987	1990/1988	1990/1989	1993	1993
1-2	1-2	1-4	1-2	1	1
Nein	Nein	Nein	Ja	Entfällt	Entfällt
1	1	1	1	3	3
6	1	Nein	3	Nein	3
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
8 MBit-Modul	Modul	Modul	Modul	Modul	Modul
119,- DM	49,- DM	69,- DM	49,- DM	69,- DM	69,- DM
Tengen	Theo Kranz	Nintendo	Nintendo	Flashpoint	Flashpoint
gut	mittel	sehr gut	gut	gut	gut
mittel	schlecht	gut	mittel	mittel	gut
gut	mittel	gut	sehr gut	mittel	sehr gut



Pinball Dreams



Ignition-Level



Graveyard-Level

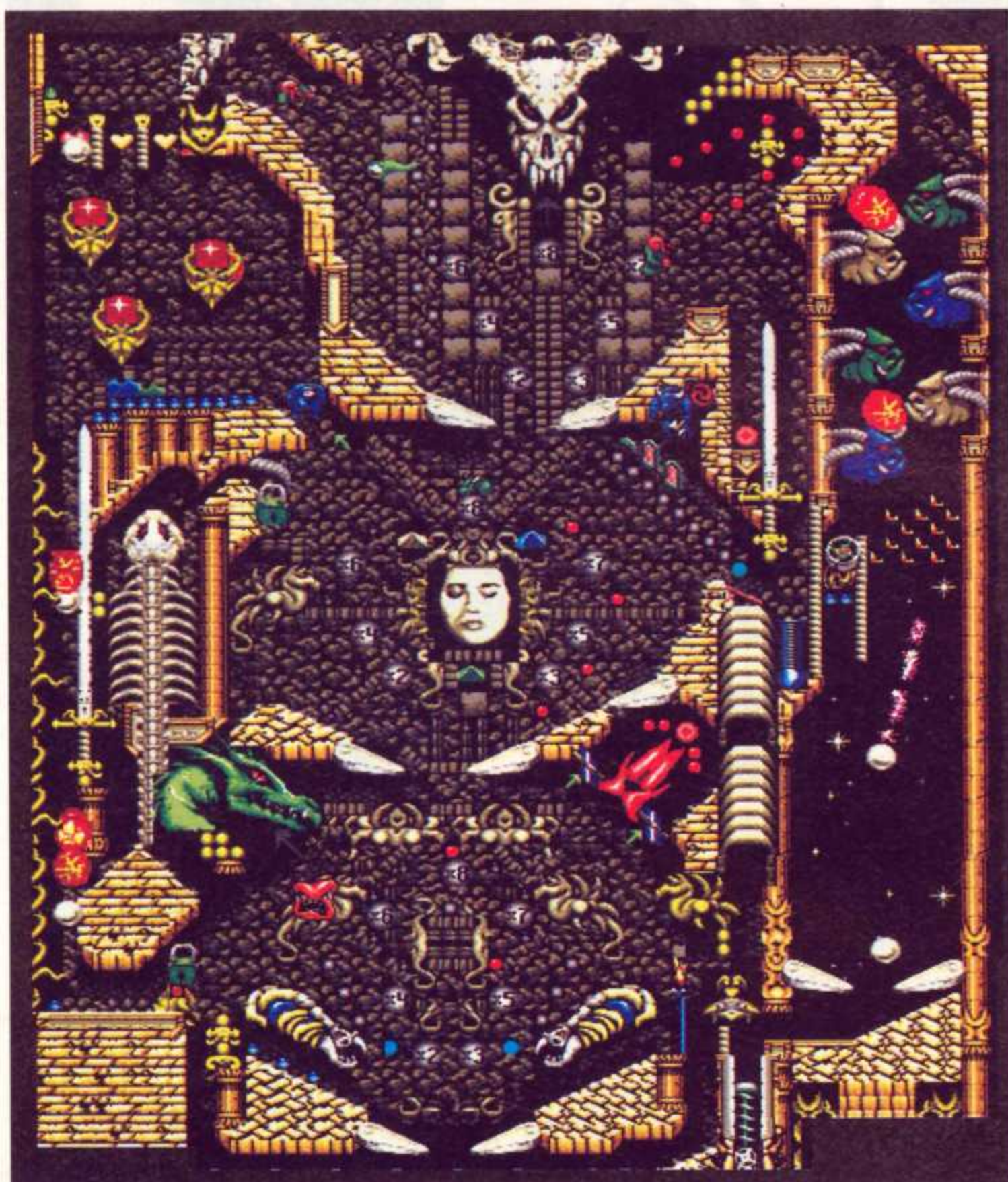
- Game Boy
- Gametek/21st Century/ Spidersoft

Wäre Pinball Dreams auf dem GB der einzige Flipper, hätte er gute Chancen; so aber geht Gameteks Flipper-"Simulation" im direkten Vergleich mit der Nintendo-Konkurrenz gnadenlos unter. Die Kugel rollt unmotiviert-unrealistisch vor sich hin, die Steuerung ist, milde ausgedrückt, unsensibel, von den drei Flippfern ist einer so unspektakulär aufgemacht wie der andere und Unterschiede sind nicht die Welt. Da lobe ich mir noch den Alligator-Oldie, der nicht mit Grafik und Sound protzt, dafür aber absolut einwandfrei zu spielen ist. Die Amiga-Umsetzungen Pinball Dreams und Pinball Fantasies sind jedenfalls wesentlich besser gelungen als dieser schwache Aufgub.

... und das erwartet Euch 1994

Die Briten kommen. Codemasters starten im Oktober mit ihrem ersten Mega Drive-Flipper, Psycho Pinball, durch. Erste Features: Sechs Spielfelder und ebensoviele Bonusrunden. Programmiert wird das ganze übrigens von den Micro Machines-Machern. Tengen denkt über eine Master- und Game Gear-Version von Dragon's Revenge nach. 21st Century Entertainment setzt Pinball Dreams für Super Nintendo und Atari Jaguar um. Sega arbeitet derzeit mit Hochdruck an Umsetzungen von Sonic Spinball für Game Gear und Master System. Geplanter Erscheinungstermin: Ostern. (Martin)

Dragon's Revenge



- Mega Drive
- Tengen

Der Kreis schließt sich, nur stammt der zweite Teil diesmal nicht mehr von Tecnosoft, sondern von Tengen; und das sieht man dem Modul auch an. Die Grafik wurde teilweise dahingeschludert, einige Animationen sehen recht ärmlich aus, die Soundeffekte sind nur Mittelmaß, doch wenigstens hat die Spielbar-

keit unter dem Wechsel des Publishers nicht auch so gelitten. Sechs Bonusrunden wie beim ersten Teil sind zwar wieder dabei, die wurden aber lange nicht so gut in Szene gesetzt. Trotz aller Kritik ist Dragon's Revenge nach wie vor gut spielbar und weiß auch längerfristig zu motivieren, wenn auch alte Dragon's Fury-Freaks recht enttäuscht sein werden.

Einige Bonusrunden



Nutz' den coolen Abo-Service!

12 x MEGA FUN und eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

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



Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle.
Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben.
Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 4

Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.



Prämien 3a + 3b

LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quarzwerk.

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.



Prämie 2



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

Ja, ich will das MEGA FUN Abo (DM 52,-/ Ausland DM 76,-) für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

- Streetbasketball 248 483
- Baseball-Set 014 634
- Design-Taschenrechner 218 618
- Datenbank 234 217
- Armbanduhr+Stoppuhr 015 877/005 430
- Walkman 222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

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

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

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

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):

- Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

- gegen Rechnung

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

MF 4000

noch schneller:

ABOFAX:

0911 - 28 68 32

ABO-TELEFON:

09122 - 60 61

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Wer kennt es nicht? Das Genre, das spätestens seit Street Fighter II in aller Munde ist und zugleich auf allen Systemen immer beliebter wird. Die Rede ist natürlich von den Beat'em Ups.



DIE BESTEN BEAT'EM UPS

Anderen die Nase blutig zu schlagen oder die Rippen zu brechen kann doch im Grunde kein Spaß sein, geschweige denn Spaß machen, oder? Wenn diese anderen Leute nun aber böse Jungs sind und sich an Euch

vergreifen wollen oder jemanden gefangenhalten, der Euch sehr am Herzen liegt, dann wird daraus schnell Notwehr oder eine Ein-Mann-Rettungsaktion. Egal wie fragwürdig solch ein Verhalten nun sein mag, Tatsache ist, daß in unse-

rer Gesellschaft Gewalt zur Konfliktlösung immer wieder demonstriert wird, gerade im Fernsehen oder auf den Straßen unserer Großstädte...blablabla. Da wir aber (Gottseidank) nicht der Spiegel sind, wollen wir die Dis-

kussion über das leidige Thema "Gewalt im Videospiel" außen vor lassen und Euch "nur" einen objektiven und wertungsfreien Überblick über das höchst unterhaltsame Beat'em Up-Genre geben. Here we go:

Mortal Kombat

Acclaim/Midway: Automat/Super Nintendo/Game Boy/Mega Drive/Master System/Game Gear

Midways Automat ist in letzter Zeit die Hauptzielscheibe für Kritik am Videospiegelmarkt gewesen. Das gewollt brutale und blutige Zweikampfszenario ist zwar für labile und feinfühligere Naturen, hat aber,



machen wir uns nichts vor, nur deswegen solchen Erfolg gehabt, weil es eben ein bißchen deftiger zur Sache geht als bei anderen Vertretern des Genres. Zusätzlich steigern natürlich die Digi-Figuren die Realitätsnähe. Läßt man mal die Aufmerksamkeit beiseite und betrachtet nur die spielerischen Qualitäten, dann bleibt zwar immer noch ein klar überdurchschnittliches Prügelspiel, aber ein wesentlicher Reiz geht verloren. Insgesamt gesehen muß jedoch bekannt werden, daß Mortal Kombat das einzige Beat'em Up ist, das eine ernstzunehmende



Konkurrenz zu Street Fighter II darstellt. Ein zweiter Teil (Arcade-Version) ist schon in



Das wird Rayden etwas abkühlen

Arbeit. **MOTTO: FINISH HIM**



Brutzel: Gegen den Fatality Move des Blitz-Gottes sehen alle alt aus



Geschichtliches

Angefangen hat alles mit relativ simplen Spielen a la Kung Fu Master. Als ein Köhner Eures Fachs watschelt Ihr durch ein Gebäude mit sehr vielen Etagen und haltet Euch durch gezielte Tritte und Schläge alle Gegner vom Leib, die von rechts und links auf Euch zustürmen. Das Aussehen der Gegner änderte sich beinahe überhaupt nicht und bewegen konntet Ihr Euch nur auf einer Ebene. Zwei Nachteile, die im Laufe der Zeit ausgemerzt wurden: Die Gegnervielfalt nahm genauso zu wie die verschiedenen Schlag- und Trittechniken, und auch die Möglichkeit "nach vorne" und "nach hinten" zu gehen würde mit eingebaut. Neben Spielen wie Double Dragon (einem direkten Nachfolger zu Kung Fu Master), bei denen Ihr durch mehrere Levels hindurchläuft und Euch den Weg freiboxt, gab es noch eine etwas andere Art von Beat'em Ups: Ihr steht nur einem einzigen Gegner Auge in Auge gegenüber, einem, der Euer würdig ist (oder auch nicht) und sich nicht schon nach einem Schlag hinlegt. Erste Vertreter dieser Gattung waren in aller Regel Karatespiele wie International Karate oder Way Of The Exploding Fist. Hattet Ihr genügend Gegner weggeputzt, winkte Euch ein besserer Gürtel. In beiden Sparten tat sich die Firma Capcom als Hersteller hervorragender Vertreter hervor. Sowohl Final Fight als auch Street Fighter II sind das Maß der Dinge in ihrem jeweiligen Bereich. Außer Capcom hat sich inzwischen noch ein zweiter Entwickler als Prügelspielexperte gezeigt: SNK. Für ihr Neo Geo gibt es die meisten hochwertigen Beat'em Ups, hochgerechnet auf die Gesamtzahl der erschienenen Module. Das

Street Fighter 2

Capcom: Automat/Super Nintendo/ Mega Drive/ PC-Engine

Wer hätte je gedacht, daß Capcom nach einem äußerst mittelmäßigen ersten Teil beim zweiten ein solches Feuerwerk abbrennen würde. Die Schlagvielfalt ist riesig, die Figuren sind gut animiert, die Hintergrundgrafiken hervorragend gezeichnet und mit vielen Details versüßt. Ebenfalls unerreicht und schlichtweg traumhaft ist die Spielbarkeit, bei keinem anderen Videospiel funktionieren selbst erarbeitete Taktiken so gut wie bei Street Fighter 2. Die nachge-

schobene Champion Edition war nicht nur ein kluger Schachzug aus wirtschaftlicher Sicht, sondern auch eine konsequente Weiterentwicklung in spielerischer Hinsicht; endlich war es möglich, die vier Endgegner selbst zu übernehmen. Das zweite Update, die Turbo Champion Edition enthielt wiederum Neuerungen, die den Titel ein weiteres mal interessant machten: Einige neue Special Moves und leicht veränderte Animationen der World Warriors, zusätzlich wurde die Geschwindigkeit um 30% angehoben. Das neueste Kind der Street Fighter-Familie



Das Cover der Champion-Edition ist mittlerweile weltbekannt

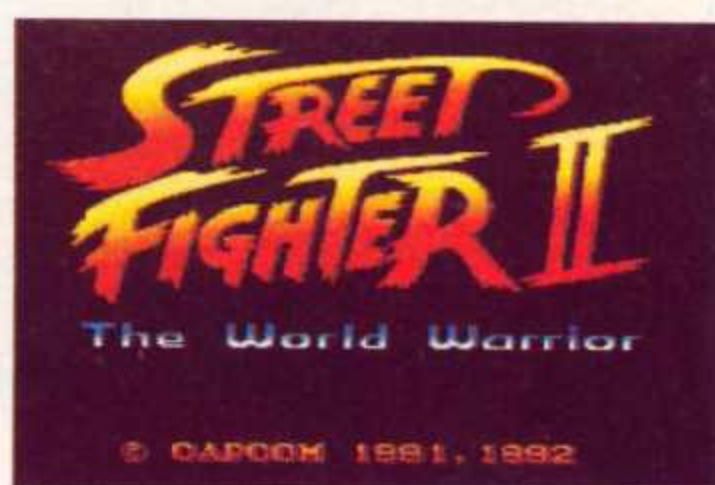
gibt es bis dato noch auf keiner Konsole zu sehen, sondern nur in der Spielhalle: Super Street Fighter - New Challengers. Mit vier neuen Gesichtern ausgestattet, buhlt es um Euer Kleingeld. **MOTTO: SHORYUKEN!**

Die Entwicklung

1992

1993

1993



Ende der Fahnenstange ist solange noch nicht erreicht wie Capcom, SNK und all die anderen Hersteller von Prü-

gelspielen damit voll im Trend liegen und momentan ist ein Ende der Beat'em Up-Welle nicht in Sicht.

Die Entstehung



Kung Fu (NES)



Double Dragon (Mega Drive)



Final Fight 2 (Super Nes)



International Karate (C-64)



Fighting Street (PC-Engine CD-Rom)



Street Fighter 2 (Mega Drive)



Streets Of Rage 2

Sega: Mega Drive/
Master System/Game Gear

Segas direkte Antwort auf Final Fight ist erst im zweiten Anlauf nahezu ebenbürtig. Kein Wunder, zeichnen doch die genialen Super Shinobi-Programmierer verantwortlich für das ehrgeizige Projekt. Ebenfalls von nicht unerheblicher Bedeutung für den Erfolg war die kompetente Unterstützung vom japanischen Soundgenie Yuzo Koshiro, seine Rhythmen gingen

binnen kürzester Zeit ins Blut und sorgten für einen gehörigen Motivationsschub. Der Lieblingsfighter war eine sie. Blaze, das schärfste Videogamebabe nach Chun Li, gestattete uns nur in der deutschen und japanischen Version einen Blick unter ihren sowieso schon kurzen Minirock, dem prüden Amerikaner blieb die freie Sicht aufs weiße Höschen verwehrt. **MOTTO: SEX & CRIME ON THE STREETS OF RAGE**



Hier seht Ihr die "freizügige" deutsche Version...



...und das ist die entschärfte US-Version



Wo Max hintritt wächst kein Gras mehr

Art Of Fighting

SNK: Neo Geo

Beim Erscheinen dieses Prachtmoduls fielen den Betrachtern beim Anblick der Grafik, speziell der Zoomeffekte, reihenweise die Augen raus und die Münder waren nur schwer wieder zuzubekommen. Die konstruierte Story rund um Ryo Sakazaki und Robert Garcia tritt rasch

in den Hintergrund und man konzentriert sich voll auf die überdurchschnittliche Prügelaction. In Sachen Blendwerk ist Art Of Fighting immer noch ungeschlagen und wir warten schon sehnsüchtig auf den zweiten Teil der Saga. **MOTTO: KEINER ZOOMT BESSER**



Oben: Die Frage, die jeden Neo Geo-Besitzer quält: Wer ist der Mann, von der die Kleine spricht? Mann?

Links: Mr. Karate "hilft" King beim Entkleiden

Alle Beat'em Ups auf einen Blick:

Zur besseren Übersicht haben wir eine Liste der bekanntesten Prügelspiele für Super Nintendo, Mega Drive und Neo Geo zusammengestellt. Die jeweilige Fun-Wertung findet Ihr immer rechts. Ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben.

Neo Geo

Samurai Shodown	89%
Art Of Fighting	87%
Fatal Fury Special	86%
Fatal Fury 2	84%
Fatal Fury	80%
Robo Army	80%
Mutation Nation	78%
Burning Fight	77%
Crossed Swords	77%
Ninja Combat	74%
Eightman	73%
King Of The Monsters	73%
Sengoku 2	73%
Sengoku	72%
World Heroes 2	72%
King Of The Monsters 2	70%
World Heroes	70%
Legend Of Success Joe	40%

Super Nintendo

Street Fighter 2 Turbo	93%
Mortal Kombat	90%
Street Fighter II	89%
Final Fight 2	86%
Turtles Tournament Fighters	83%
Dead Dance (Tuff E Nuff)	79%
Battletoads	77%
Batman Returns	75%
Fatal Fury	57%
Aliens Vs. Predator	33%
Final Fight	sehr gut
Final Fight Guy	sehr gut
Battle Blaze	gut
Ranma 1/2 2 (in Europa Ranma 1/2)	gut
Turtles 4	gut
Ranma 1/2 (Street Combat)	mittel
Rushing Beat (Rival Turf)	mittel
Rushing Beat 2 (Brawl Brothers)	mittel
Sonic Blast Man	mittel
Super Double Dragon	mittel
Brass Numbers	schlecht
Combatribes	schlecht
Fist Of The North Star 6	schlecht
Golden Fighter	schlecht
King Of The Monsters	schlecht
Pitfighter	schlecht
Power Athlete	schlecht

Mega Drive

Street Fighter 2 Special CE	93%
Streets Of Rage 2	86%
Mortal Kombat	85%
Final Fight CD	81%
Turtles Tournament Fighters	80%
Battletoads	75%
Mazin Wars (Mazin Saga)	74%
Fatal Fury	68%
Splatterhouse Part 3	64%
Cyborg Justice	41%
Double Dragon 3	27%
Golden Axe 1-3	gut
Streets Of Rage	gut
Turtles 4 - Hyperstone Heist	gut
Double Dragon	schlecht
King Of The Monsters	schlecht
Street Smart	schlecht



Filmstars als Videospielden

Martial Arts-Fans mit einem Hang zum Videospiele ist sicherlich schon aufgefallen, daß die ein oder andere Kämpferfigur die Verkörperung eines echten Fighters ist. Wir haben zwei Beispiele herausgegriffen, an denen Ihr das ganz gut nachvollziehen könnt. Zum einen besitzt

Robert aus Art of Fighting eine verblüffende Ähnlichkeit mit Steven Seagal (Hard to kill, Nico, Alarmstufe Rot). Die Frisur und die wichtigsten Gesichtszüge stimmen mit dem Original überein. Zum anderen sehen Fei Long (Super Street Fighter - New Challengers) und Dragon (World Heroes 1&2) dem ungekrönten König des Kampfsports, Bruce Lee, verblüffend ähnlich.



Final Fight

Capcom: Automat/Super Nintendo (nur Import)/Mega CD II

Ein Spiel mit Kultcharakter. Wer von Euch hat noch nie Cody, Guy oder Haggar im Kampf gegen Andores, Axl, Holly Woods und all die anderen üblen Gesellen aus Capcoms Urvater gesteuert? Wer kennt sie nicht, diese Gefühle leiser heranschleichender Wut, wenn man mal wieder an Abigail gescheitert ist und sich alle Continues verflüchtigt haben? Auch wenn die erste SN-Fassung einige unfaire Stellen hatte, war sie doch hochgradig suchtgefährdend und erst wenn der letzte Endgegner samt Armbrust aus dem Fenster geworfen war, lies man für kurze Zeit von dem Modul ab. Die Guy-Version war technisch auf der Höhe und größtenteils von den oben erwähnten unfairen Stellen gesäubert. Leider war sie limitiert und ist nun nicht mehr erhältlich. Der wesentlich jüngere zweite Teil ist nach wie vor eine Empfehlung wert, auch wenn ihm irgend-



Final Fight 2 (SNES) - Haggar ist auch im zweiten Teil wieder mit dabei

Chun Li in Final Fight 2



Das Bild hat Seltenheitswert

wie das Nostalgie-Feeling fehlt, aber was soll's! MOTTO: WER EIN FEIGLING IST, DER PFEIFT NACH VERSTÄRKUNG

Samurai Shodown



Wer schneller drückt ist im Vorteil

SNK: Neo Geo

Es ist noch gar nicht so lange her, daß dieses Wunderwerk der Technik fürs Neo Geo erschienen ist. Doch eigentlich stand beim Erscheinen bereits fest, daß Samurai Shodown einen festen Platz in der Reihe der Klassiker einnehmen würde. Die Grafik bewegt sich noch über Art Of Fighting-Niveau und in Sachen Zooming steht es dem Vorbild in nichts nach. Verdientermaßen hat es eine höhere Wertung bekommen, denn zusätzlich zum Art Of Fighting-Grundschemata hält jeder Fighter noch eine Waffe in der Hand. Diese Minimalinnovation verschaffte dem



Gen pumpt den Magen auf die altmodische Art aus

Spiel einen 2%igen Vorsprung vor Art of Fighting und es führt somit die Neo Geo Prügelriege an. MOTTO: DAS AUGÉ KÄMPFT MIT!



Hoffnungsträger '94

Super Street Fighter 2/Capcom: Super Nintendo/Mega Drive
Mortal Kombat/Acclaim: Mega CD II
Art Of Fighting 2/SNK: Neo Geo
Kasumi Ninja/Atari: Jaguar
Martial Champions/Konami: PC-Engine

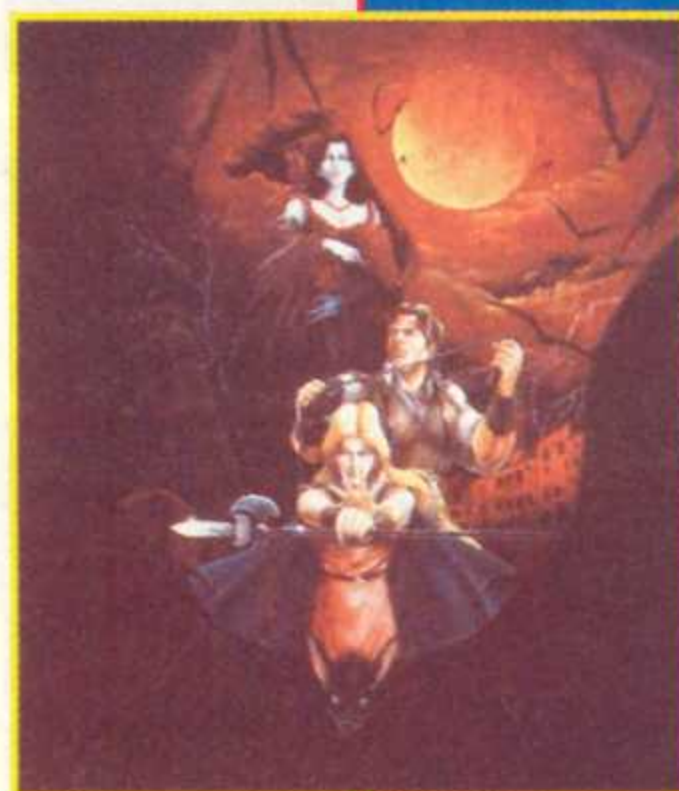


In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Castlevania
(Mega Drive)

Jetzt kommt's knüppelhart. Tips & Tricks-Fans können sich schon mal auf eine dicke Überraschung gefaßt machen. Aber das ist natürlich noch lange nicht alles.

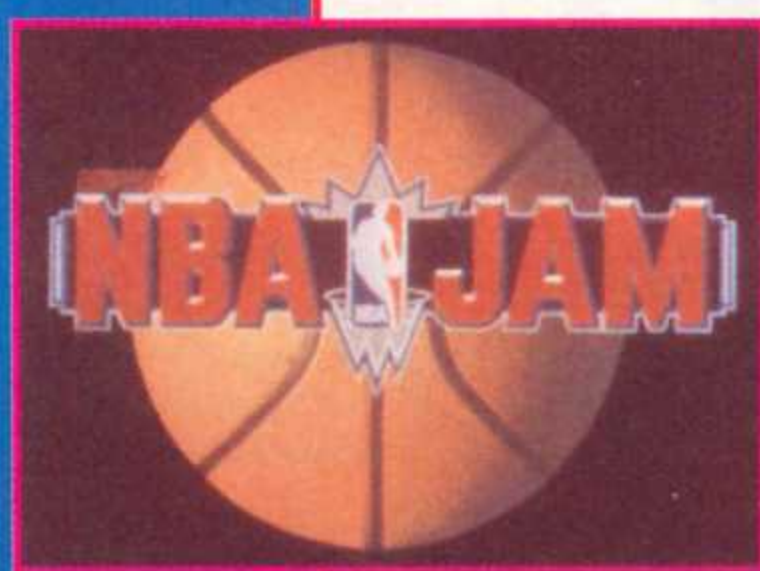
Taitos RPG-Debut **Lufia The Fortress Of Doom** ist im nächsten Heft mit fürs **Super Nintendo** dabei, genauso wie die Chaos Engine von den Bitmap Brothers, die in **Soldiers Of Fortune** umbenannt wurde. Irems **R-Type III** und Acclains Coin-up Umsetzung **NBA Jam** stehen ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung, und Oceans Jump'n Run **Mr. Nutz**, das auf der Tilt D'Or den Preis für das beste Jump'n Run eingeheimst hat, soll nun endlich im März auch bei uns auf den Markt kommen.

Fürs **Mega Drive** stehen schon **Sonic 3** und Segas erstes Spiel mit eingebautem DSP-Chip, **Virtua Racing**, in den Startlöchern. EA hat gleich vier neue Titel in der Mache, darunter natürlich wieder zwei Sportspiele; Konamis **New Generation** werden wir uns in einem ausführlichen Castlevania-Special widmen.

Der Startschuß für **Ataris Jaguar** in Europa soll am 15. März fallen. Passend zur flächendeckenden Markteinführung stellen wir gleich drei neue Spiele vor: **Crescent Galaxy**, den Humans-Abkömmling **Evolution Dino Dudes** und **Raiden**. Ob **Checkered Flag** noch rechtzeitig eintrudelt, war bis Redaktionsschluß noch ungewiß.

Soweit so gut, doch die Trends für das nächste halbe Jahr werden wieder eindeutig in Las Vegas gesetzt. Wir berichten für Euch von der weltgrößten Messe für Videospiele, der **Winter CES**, die im Januar stattfand.

Soweit so gut, doch die Trends für das nächste halbe Jahr werden wieder eindeutig in Las Vegas gesetzt. Wir berichten für Euch von der weltgrößten Messe für Videospiele, der **Winter CES**, die im Januar stattfand.



NBA Jam
(Super Nintendo)



Sonic 3
(Mega Drive)



Virtua Racing
(Mega Drive)



Mr. Nutz
(Super Nintendo)

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlags:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "Mega Fun"
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Fax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann
Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur:

Uwe Kraft
Christian Müller

Textkorrektur:

Martin Weidner

Redaktion:

Alexander Brück
Stephan Gürlich
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:

Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:

Markus Appel
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Stefan Maruhn
Philipp Noack
Timur Özelsel
Götz Schmiedehausen
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Layout:

Alexander Brück
Stephan Gürlich
Uwe Kraft

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Fax 02 03 / 3 05 11 34

Thorsten Szameitat

Telefon 09 11 / 6 42 62 63
Mobil 01 71 / 6 21 31 46
Fax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:

Mitsui/Sunsoft

Poster:

Mitsui/Sunsoft

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.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: AB Union, Acclaim, Accolade, Allan, aJay Games, Beach Games, Binärdesign, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, Flashpoint, Galaxy, Game Syndicate, High Score Games, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, M & B, Mitsui, Nintendo, Order In Time, Sega, Sony Imagesoft, Tengen und Ubi Soft.

Die nächste MEGA FUN erscheint am
23. Februar 1994

Das heißeste neue **Trainermodul** für SNES

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

GAMEMAGE

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD

Endlich mal zu Ende spielen!

**Einstieg in
jede Spielstufe**

**Unendliche
Lebensenergie**

**Mehr Kraft
und Energie
Maximale
Waffenausrüstung**



**Kein langwieriges
Eingeben der Codes**

**Codes/Cheats für 150 am./jap. und
100 Euro-Spiele eingebaut!
Einstecken und anfangen!**

GameMage ist nicht entwickelt,
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. Fax: 0 89/357 130-99

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

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

Superstarker Spiele Spaß

089 / 344 388



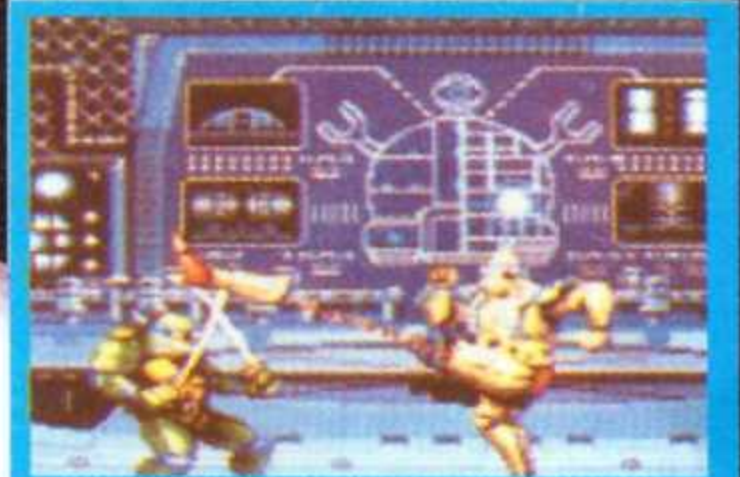
EMPIRE STRIKES BACK-SNES 139,-



FIFA SOCCER-MD dt 119,-



EQUINOX-SNES 129,-



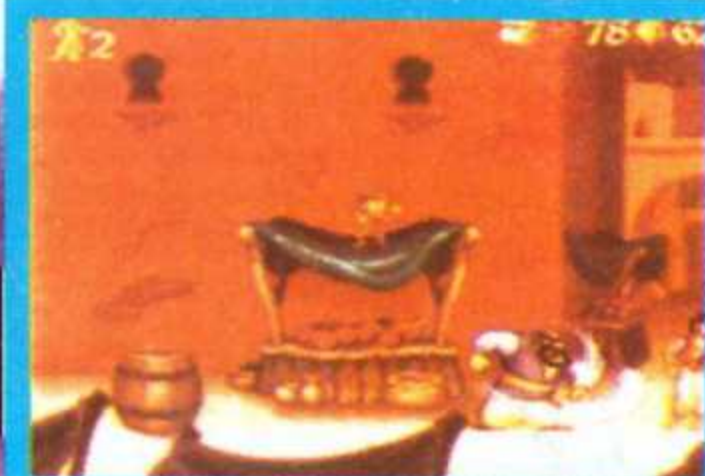
TURTLES TOURN. FIGHT.-MD dt 129,-

Mega Drive

Sega CD 2 dt ohne Spiel	499,-
Mega Drive 2 dt mit Aladdin	289,-
Winter Challenge	79,-
F-1 Race dt	119,-
RGB Kabel MD 2	35,-
6-Button Pad	39,-
Landstalker dt Texte(Jan/Feb)	129,-
Lunar MD CD	119,-
Virtual Pinball dt	119,-
Silpheed CD dt	99,-
Streetfighter 2 C.E. dt	149,-
John Madden 94	119,-
Sonic Spinball dt	119,-
Soldiers of Fortune us	129,-
Rolling Thunder 3	49,-
Thunderhawk CD dt	119,-
James Pond 3 dt	119,-
Zool dt	99,-
50/60 HZ Converter	39,-
Monkey Island CD	119,-
Action Replay	109,-
NHL Hockey 94 MD/CD us	119,-
Pirates Gold us	129,-
CDX Converter us/jp/dt	109,-
Aladdin dt	119,-
Popolous 2 dt	109,-



ACTRAISER 2-SNES 129,-



ALADDIN-SNES 129,-

Super Nintendo

Lufia us	139,-
Turtles Tourn. Fight. dt	139,-
Troddlers	79,-
Paladins Quest	129,-
Mario Allstars dt	99,-
Goof Troop dt	139,-
Fatal Fury 2 jp	159,-
Super Battletank 2	129,-
Art of Fighting	149,-
Streetfighter Turbo C.E.	149,-
Off Road the Baja	59,-
50/60 Hz Converter	49,-
Turn and Burn us	129,-
NBA Showdown	139,-
NHL 94	129,-
F-Zero dt	49,-
Super Turrican dt	129,-
R-Type 3 jp	Januar
Secret of Mana	139,-
Super Nintendo us RGB	249,-
Rock & Roll Racing	129,-
Clayfighter us	129,-
Bomberman dt;us(incl.4Player Ad.)	119,-/149,-
Mechwarrior dt	149,-
Zombies dt	129,-
Final Fantasy 2	139,-



TOTAL ECLIPSE-3DO 129,-



ETERNAL CHAMPION-MD 139,-



FLASHBACK-SNES dt 139,-



MEGA MAN X-SNES JANUAR

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear,



Mega Drive,
Super NES, Amiga,
MS-Dos, Turbo Duo
und Neo Geo.
3DO & Jaguar
lieferbar!



Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377

Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg

Fußgängerzone

Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388

NEU! NEU! NEU!
Manga Filme
lieferbar
NEU! NEU! NEU!



HIGH SCORE GAMES



HIGH SCORE GAMES