

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG

5/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

MEGA DRIVE

BATTLECORPS CD

MEGA TURRICAN

DUNE II

SUPER NES

SUPER METROID

SUPER BOMBERMAN 2



nur **DM 4,90**



WIEDER MIT

32 SEITEN



MIT RIESENPOSTER



MEGA TURRICAN

MARIOS ERZFEIND SCHLÄGT ZURÜCK

WARIO LAND

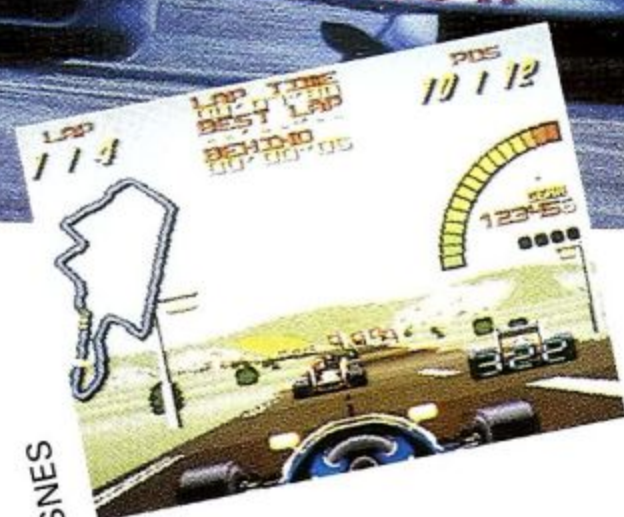
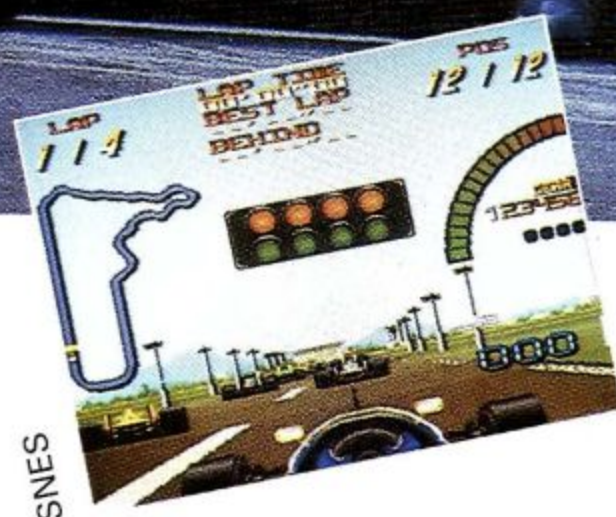
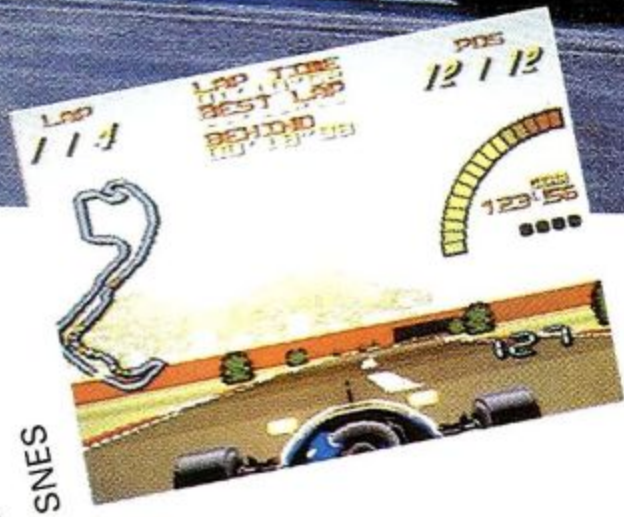
ÜBER 30 SPIELETESTS IM HEFT

JOE & MAC 3 (SNES), BUGS BUNNY (SNES), TETRIS 2 (GB),
LOST VIKINGS (MD), BARKLEY: SHUT UP AND JAM (MD),
ROAD RASH (GG), WINDJAMMERS (NG)

Nigel Mansell's World Championship



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



DM 99,95

Neu! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremsen ab, bevor Du abhebst. Start frei!

Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.



DISTRIBUTED BY



Megafun 6/93 schreibt:
„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“



DM 139,95



DM 69,95

DAS ERLEBNIS HAUS

KAUFHOF

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Zum Mega-Test das Mega-Interview, natürlich in der Mega Fun Seite 16

SPECIAL FACTORS

Zu Besuch bei FACTOR 5



Julian Eggebrecht, 30 Jahre alt, ist der Gründer und Geschäftsführer von Factor 5. Er hat das Unternehmen von einem kleinen Studio in Köln zu einem der größten Entwickler für Nintendo, Sega und andere Plattformen aufgebaut. In diesem Interview erzählt er über die Herausforderungen der Branche, die Entwicklung von Turricon und die Zusammenarbeit mit den Verlegern.

Super Turricon 2

Das zweite Teilwerk des Action-Adventure-Spiels Turricon ist ein Meisterwerk der 3D-Action. Es bietet eine riesige, offene Welt, die von der Natur inspiriert ist, und eine Vielzahl von Feinden und Herausforderungen. Die Grafik ist beeindruckend detailliert, und die Spielmechanik ist sowohl intuitiv als auch tiefgründig.

Super Pyroteactor

Ein weiteres Action-Adventure-Spiel von Factor 5, das die Spieler in eine fantastische Welt der Pyrotechnik entführt. Die Spielwelt ist ein beeindruckendes Meisterwerk der 3D-Action, das die Spieler in eine riesige, offene Welt führt, die von der Natur inspiriert ist.

Editorial

Die Maiausgabe der Mega Fun erweitert sich als ein kleines Kuriosum. Gerade mal vier Games konnten sich die Gold Game-Auszeichnung verdienen, der Rest schrammte entweder knapp vorbei oder fristet ein wenig hoffnungsvolles Dasein im restlos überbevölkerten Mittelmaß-Sumpf. Negativer Höhepunkt war aber zweifelsohne der eisenharte Dreikampf von Micronets AX-101 mit Jalecos Pro Sport Hockey und Empires Space Ace um einen neuen Minuswertungsrekord, der letztendlich dank AX-101 auf sagenhafte 16% abrutschte.


Viel mehr Spaß bereiteten uns dagegen die Anspielversionen (Previews) von in naher Zukunft erscheinenden Titeln, die fast ausnahmslos für gute Laune sorgten. Für restlose Begeisterung sorgte jedoch eine Produktion aus deutschen Landen. Das Kölner Programmerteam Factor 5 schneiderte als Mega Drive-Premiere ihrem Turricon einen perfekt sitzenden Modul-Anzug, Kompliment! Ein ausführliches Interview mit Julian Eggebrecht von Factor 5 bringt Euch viel Wissenswertes und zudem eine Menge Hintergrundinformationen, aber das seid Ihr von uns ja gewohnt, oder?

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch wie immer

Euer Mega Fun Team

14 SUPER EMPIRE STRIKES BACK

JUCI/LucasArts haben für Star Wars-Fans eine Menge unvergesslicher Szenen produziert, die auch alle lesen werden. Hier der erste Teil unserer Lösung: Gebrauche die Mächte!



15 SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Die Mächte sind ein unvergessliches Element der Star Wars-Welt. In diesem Teil unserer Lösung erfahren wir, wie sie eingesetzt werden können, um die Mächte zu kontrollieren und die Welt zu verändern.

32 Seiten Tips und Tricks, Karten, Freezers und Passwörter Seite 42

PREVIEW SUPER NINTENDO

Super Metroid

Ein Meisterwerk der Action-Adventure-Gattung, das die Spieler in eine riesige, offene Welt führt, die von der Natur inspiriert ist. Die Spielwelt ist ein beeindruckendes Meisterwerk der 3D-Action, das die Spieler in eine riesige, offene Welt führt, die von der Natur inspiriert ist.

Highlights

- Die riesige, offene Welt von Super Metroid ist ein Meisterwerk der 3D-Action.
- Die Spielmechanik ist sowohl intuitiv als auch tiefgründig.
- Die Grafik ist beeindruckend detailliert.

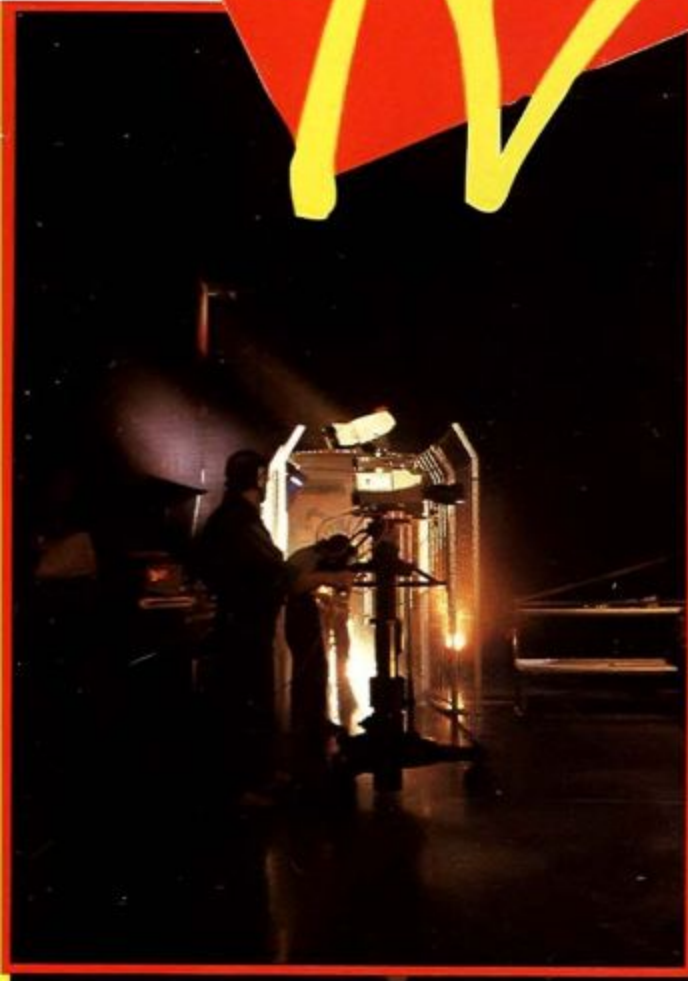
Seite 33

Riesig, kultig und Megastark, das ist Super Metroid



PLAY TIME. DIE SHOW.

TV





**Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL **2**.**

**Das aktuelle
Heft zur Show**
Jetzt im Handel
erhältlich.



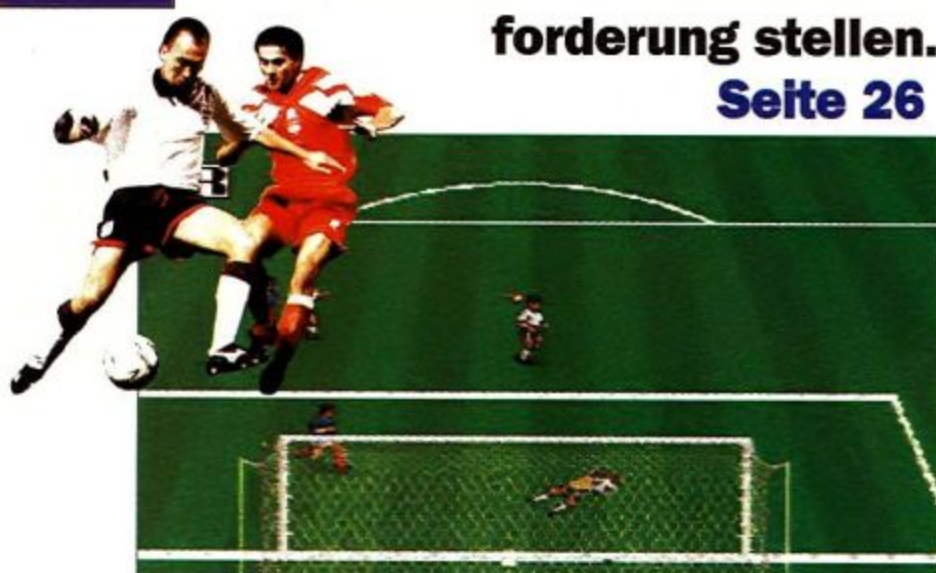
Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"

ENDSPIEL



FIFA Soccer International

Ein früher Blick auf die schon in der Umkleidekabine stehende SNES-Konvertierung
Seite 24



World Cup Striker

Auch Elite hat seine Teams die Winterpause über eisenhart trainieren lassen und kann sich frohen Mutes der EA-Herausforderung stellen.
Seite 26

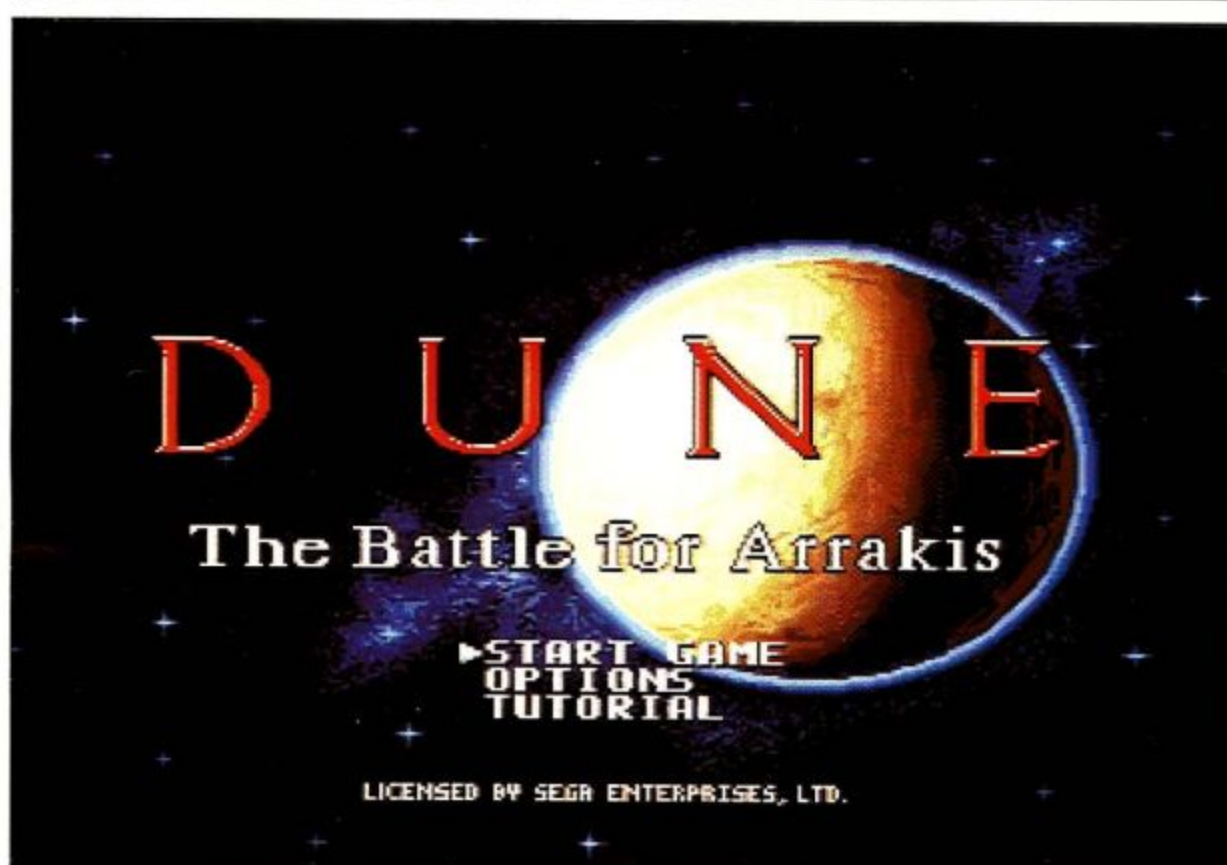
KLASSIKER

Super Bomberman 2

Die Fortsetzung des Klassikers läßt es erneut gewaltig krachen. Jede Menge neue Features haben sich die Hudson-Programmierer einfallen lassen, doch lest selbst.
Seite 30



MEGA FUN



Dune II

Der Kult SF-Film kann für Euch Wirklichkeit werden. Das vom PC bekannte Strategie-Spiel zieht auch die MD-Besitzer in seinen Bann.
Seite 100

Rubriken

Anzeigenauftrag	92
Börse	91
Countdown	90
Editorial	3
Fun Mail	88
Game Over	122
Helpline	42
Highlights	3
Impressum	122
Inserentenverzeichnis	120
Mega Mail	83
Poster	59
Referenzen	38

News

Software News	
Super Nintendo	14
Mega Drive	8
Rest Der Welt	15
Scene	18

Previews

SN Claymates	27
SN Empire Soccer	28
SN FIFA International Soccer	24
SN Robocop Vs. Terminator	32
SN Super Bomberman 2	30
SN Super Metroid	33

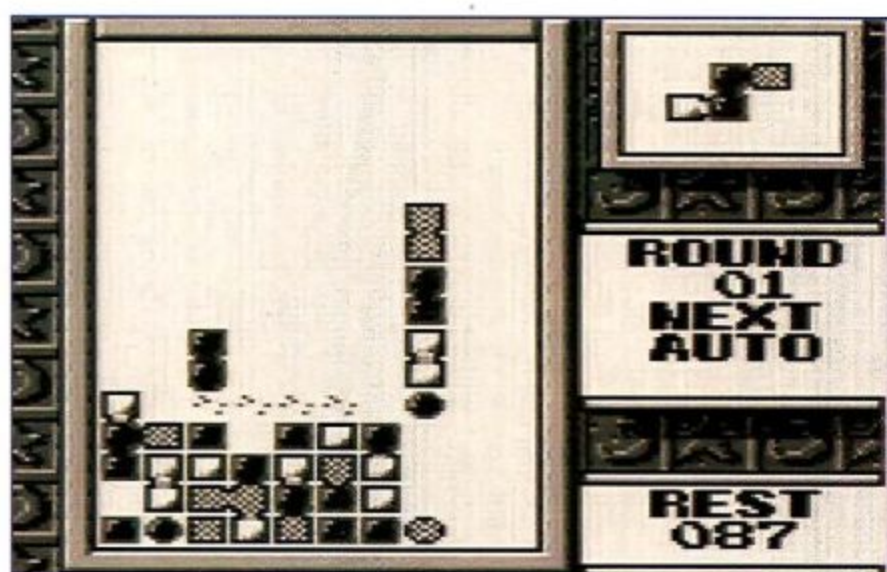
SN Yogi Bear's Gold Rush	32
MD Battlecorps CD	36
MD Soul Star CD	37
GB Bomberman GB	34
GB Jungle Book	34
GB World Cup Striker	29
GB Yogi Bear's Gold Rush	29

Spieletests

Super Nintendo

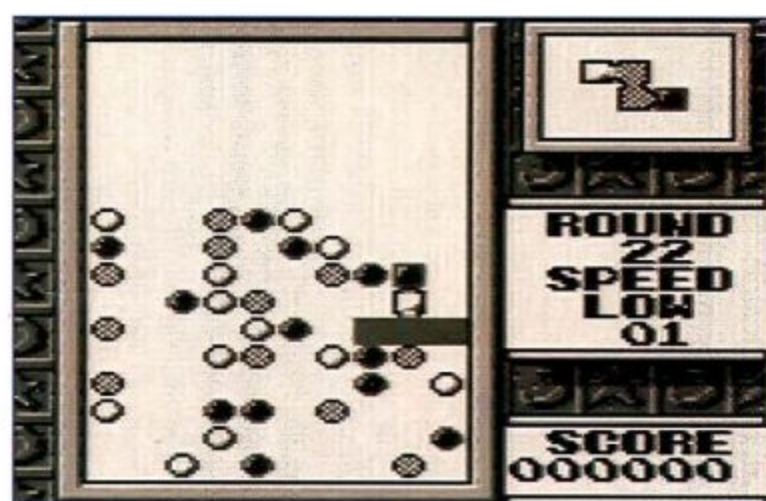
Alfred Chicken	39
Battle Cars	39
Bugs Bunny Rabbit Rampage	40

R - 2. TEIL



Tetris 2

Kann die Fortsetzung den Kultstatus des Denkspielklassikers wiederholen oder gar übertrumpfen?
Seite 121



FACTOR

Mit ihrem MD-Debut stellen die Kölner Programmierer Factor 5 erneut ihre Kompetenz unter Beweis. Ein doppelseitiges Special über und vor allem mit dem Programmiererteam bringt Euch Wissenswertes und brandheiße Infos.

Seite 16



SPECIAL



Mega Turrigan

Natürlich nehmen wir auch das Mega Turrigan-Modul auf zwei Seiten genauestens unter die Lupe.
Seite 102

5/94

Pro Sport Hockey	97
Space Ace	97
Super Putty	96
T2 The Arcade Game	96
Tony Meola's Sidekicks Soccer	98
Turn And Burn No Fly Zone	98

Mega Drive

AX-101 CD	110
Barkley: Shut Up And Jam	108
Bubba'n'Stix	106
Dune II	100
Lost Vikings	104
Mega Turrigan	102
Microcosm CD	109
Mystery Mansion CD	111

Rise Of The Dragon CD	110
Spiderman Vs. Kingpin CD	109

Neo Geo

Windjammers	112
-------------------	-----

Master System

Road Rash	116
-----------------	-----

Game Boy

Duck Tales 2	119
Milon's Secret Castle	120
Sensible Soccer	119
Tetris 2	121
Wario Land	118

Game Gear

NBA Jam	117
Road Rash	116

Lynx

Ninja Gaiden III	120
------------------------	-----

Specials

Factor 5	16
Händlervorstellung	93

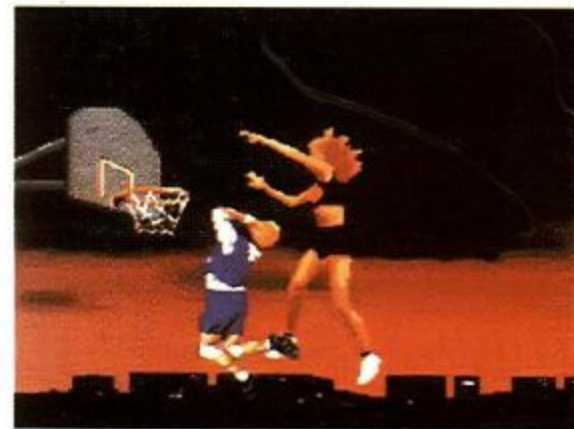
Starkes Mini-Abo auf Seite 113

Jammit

MEGA DRIVE

Basketball / 1-2 Spieler

Was geht denn hier ab? Erst kommt jahrelang nichts und jetzt überschwemmen uns die Hersteller nur so mit Basketballspielen. So auch Virgin Interactive mit Jammit. Features: One On One (ruckelt sicher nicht), digitalisierte Spieler und Sprachausgabe, Optionen masse sowie 16 MBit. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juni.



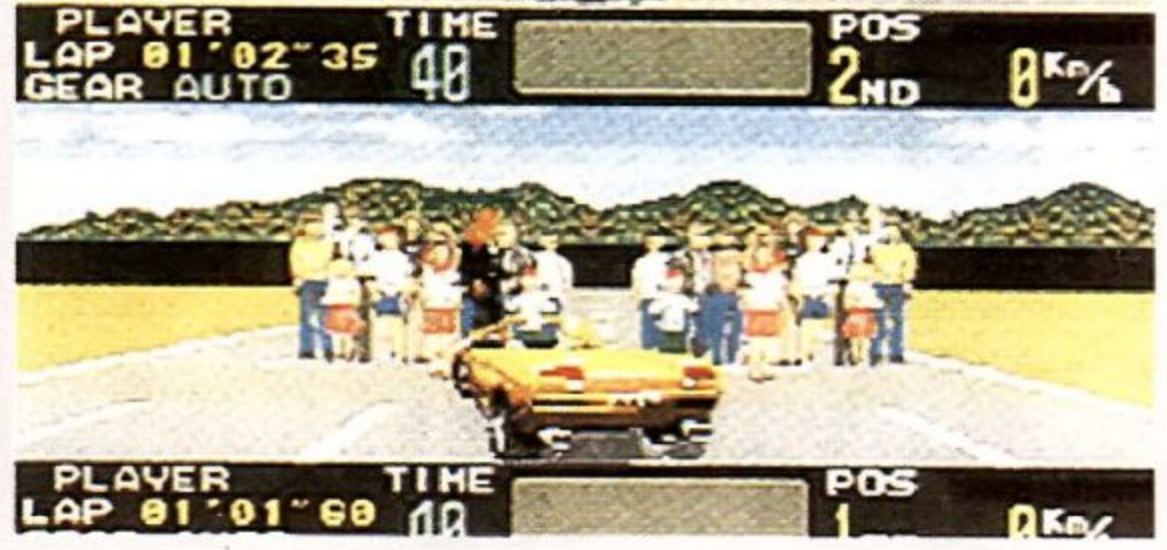
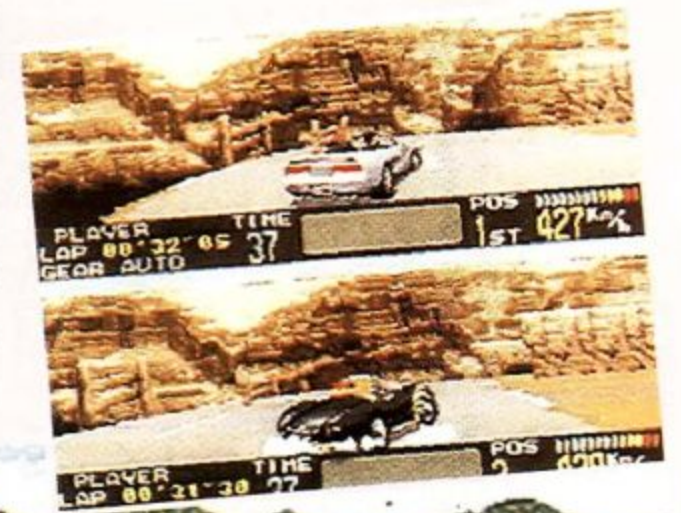
Outrunners

MEGA DRIVE

Autorennen / 1-2 Spieler

Out Run ist nicht totzukriegen. Sega verpaßt der 16 Megs Coin-op Umsetzung derzeit noch den letzten Feinschliff. Im Mai soll dann das mittlerweile vierte Out Run-Game in Japan fürs MD erscheinen. Spielerisch kann's eigentlich nur noch besser werden als die vorangegangenen

Teile, denn die waren recht bescheiden.



Heavenly Symphony

MEGA CD II

Autorennen / 1 Spieler

Nach dem mehr als enttäuschenden Jaguar XJ220 fürs Mega CD versucht sich Sega selbst an einem adäquaten Autorennen; und Heavenly Symphony sieht schon wesentlich vielversprechender aus. Wenn die Geschwindigkeit und die Steuerung entsprechend gut rüberkommen, steht Euch eines der besten Formel 1-Spiele ins Haus.

Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 23. April.



Bubsy II

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Nach all dem Hype über Bubsy - Claws Encounters Of The Furred Kind und einer Zeichentrickserie in den USA war es nicht verwunderlich, daß ein zweiter Teil bald nachgeschoben werden würde. Die Mankos in Bubsy I scheint Accolade beherzigt zu haben, so könnt

Ihr alle fünf neuen Welten frei anwählen, sechs Bonus-Spiele sind integriert und die US-Company hat ihrem Maskottchen noch etliche neue Fähigkeiten spendiert, um den geneigten (oder abgeneigten) Spieler bei Laune zu halten. Geplanter Erscheinungstermin für MD und SN: Herbst.

Jungle Book



Seine Kletterkünste kann Mogli gut gebrauchen

David Perry hat Virgin Interactive zwar mittlerweile verlassen und seine eigene Firma gegründet, aber nichtsdestoweniger nimmt Jungle Book langsam Gestalt an. Die Animation von Mogli erreicht schon fast Zeichentrick-Niveau, an den Hintergrundgrafiken

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

wird aber noch ausgiebig gearbeitet. Auf die fertige Version, die für Sommer geplant ist, kann man mehr als gespannt sein. Ob Jungle Book jedoch Aladdin-Niveau erreicht?



Mogli in seinem Element



Wilde Eber sind noch die leichtesten Hürden



Zwei Edelsteine muß Mogli noch einsammeln



Chuck Rally: Rocky Racers

MEGA CD II
Autorennen / 1-2 Spieler

Chuck mal ganz anders: Mario Kart-like dackelt Ihr auf Eurem Einrad über die Steinzeitpisten, alles in 3D und auf dem Mega CD. Features: 28 Strecken und 14 prähistorische Gegenspieler. Wenn man bedenkt, wie die letzten Titel von Core Design auf dem Mega CD ausgefallen sind (Thunderhawk, Wonderdog), dann steht Euch endlich wieder mal ein gutes CD-Game ins Haus.



CATCH THE FUTURE

Hotlines: 07142/579-79-80

BRAIN-TEC
Verkauf & Vermietung von High-End-Konsolen

Mo-Fr: 11.00h-20.00h, Sa: 11.00h-14.00h
BRAIN-TEC, Bahnhofstraße 77/2, 74321 Bietigheim

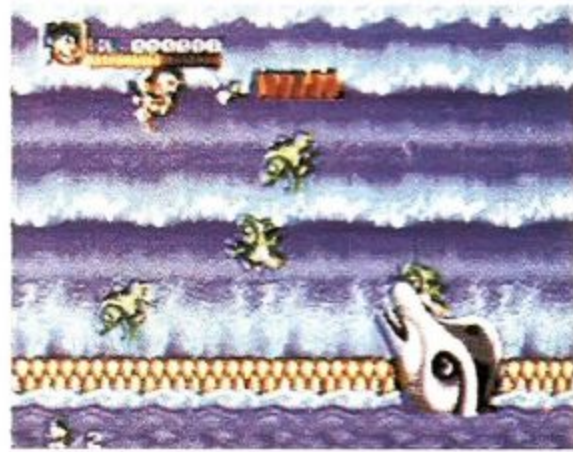
PANASONIC 3DO RGB/NTSC & PAL: Konsole (2 CD's/220 V) ..1349,-	ANIME-VHS-STEREO-VIDEOS: (engl./dtisch. Versionen)
The Horde.....129,95	OLD PACKAGES:
John Madden Football.....129,95	C.Freeman Pt. 1-3...99,99
Pepple Beach Golf.....129,95	D.Megalopolis P.1-3.99,99
Shock Wave.....call	C.Freeman Part 4...39,99
Demolition Man.....call	D.Megalopolis Pt.4..39,99
Super Wing Kommander.....call	Urotsukidoji Pt.1-4.49,99
Miete:7/10 Tage Kons. 99,-/139,-	Fist o.t. Northstar.49,99
ATARI-JAGUAR RGB & PAL: Konsole us/dt inkl.Cyb....649,-	Golgo 13 (18 J.)...49,99
New Jaguar-Soft.....call	Poster (div.Filme) a...6,99
Miete:7/10 Tage Kons. 69,-/89,-	ALLE TITEL LIEFERBAR!
Spiel 1,99 a Tag - Postweg zählt	VERMIETUNG: *keine Kautio
nicht- CD's auch einzeln mietbar	*alle Titel mietbar
	*2/3 Tage nur: 5,99/7,99
	Teilanrech.bei Neukauf!

Joe & Mac

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Fürs SN ist in Japan schon der dritte Teil auf dem Markt, MD-Fans müssen sich vorerst mit dem Original von Elite Systems/Data East begnügen.



Das Gameplay unterscheidet sich allerdings leicht von der '92er SN-Version. Nach wie vor sind's fünf prähistorische Levels, die Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig im altbewährten Jump'n Run-Stil durchquert. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer (8 MBit).



Dynamite Headdy

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Treasure schlägt wieder zu. Wie? Noch nie gehört? Aber Gunstar Heroes und Mc Donald's Treasureland sind Euch sicher ein Begriff, stammen doch beide Spiele aus der Programmierfeder der ehemaligen Konami-Programmierer. Dynamite Headdy ist deren neuestes Projekt und dürfte allen Sparkster-

Fans gut gefallen, denn Treasure hat eifrig bei Konamis Maskottchen abgekupfert. Ein genauer Erscheinungstermin steht derzeit leider noch nicht fest.



Spark

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Sega Goes Spark. Was es mit Segas neuem Maskottchen auf sich hat und ob er Sonic ablösen soll, werdet Ihr wohl erst im



Juni erfahren, denn dann erscheint dieses 16 Megs-Modul in Japan.

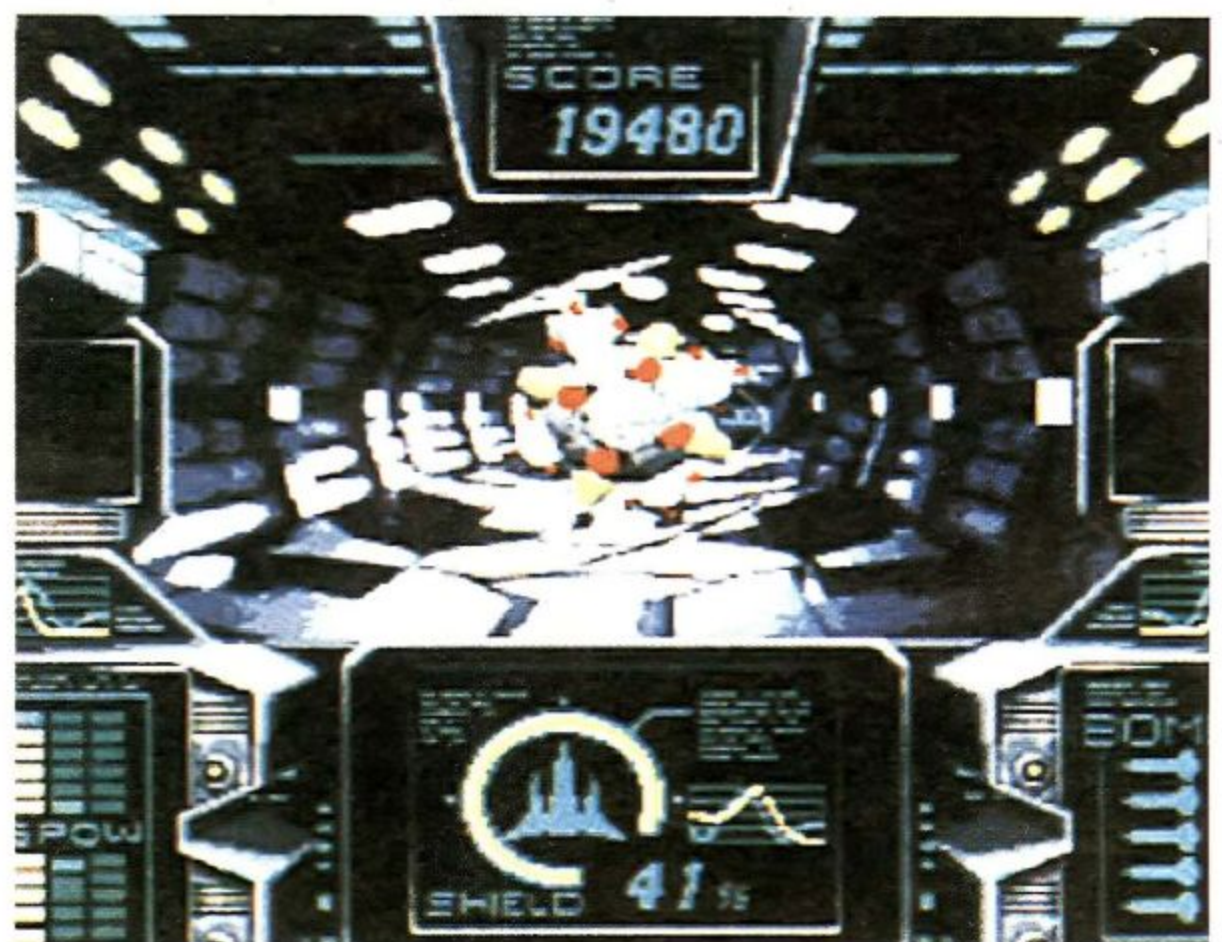
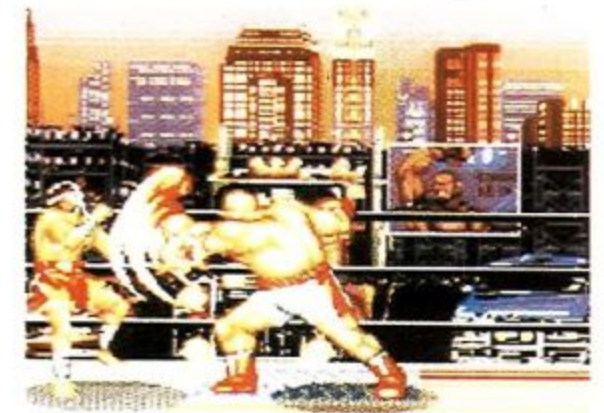


MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Takara bemüht sich redlich um möglichst originalgetreue NG-Umsetzungen. Art Of Fighting fürs SN war die bislang beste Konvertierung. Nun ist Fatal Fury 2 mit 24 Megs dran. Bei der Masse an verfügbarem Speicher sollte es Takara wohl endlich hinkriegen, einen besseren Sound aus dem MD herauszukitzeln als beim peinlichen Mega-Art Of Fighting. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 24. Juni.

Fatal Fury 2

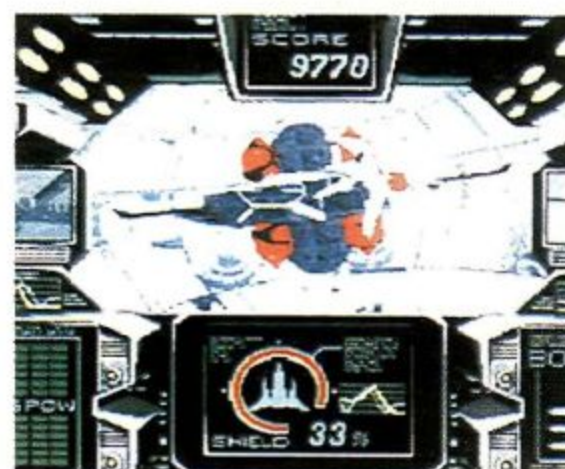


AX-101

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Anleihen aus Rebel Assault und Silpheed sind nicht zu übersehen. Micronets neues Mega CD-Shoot'em Up protzt natürlich wieder mit einem aufwendigen Intro. Hoffentlich ist die Steuerung nicht wieder so eingeschränkt wie bei Game Arts '93er Silpheed.



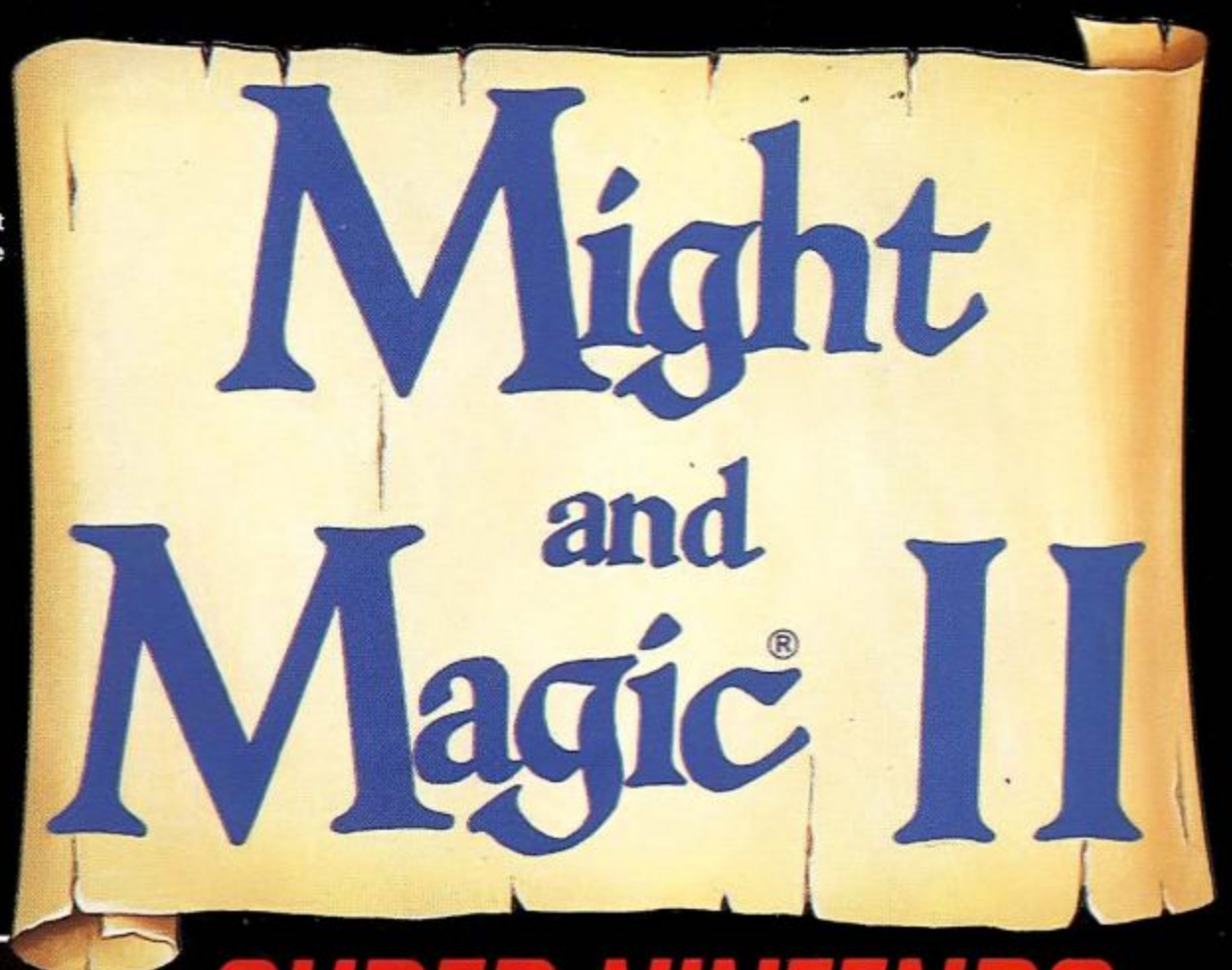
**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

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

Was ist los in der Welt von Cron? Chaos überzieht das Land und bringt Verderben über seine friedliebenden Bürger. Mächtige und angesehene Anführer verschwinden auf mysteriöse Art und Weise. Statt Ruhe und Ordnung herrschen auf einmal die Waffen und Zauberei, es gibt zahlreiche Gerüchte über Untergang und Tod. Begebt Euch auf die ehrenvolle Reise, die Welt von Cron – und Euch selbst – zu retten.

- 16.000 dreidimensionale Orte.
- 250 gefährliche Monster, die Eure Macht in Frage stellen.
- 96 Zaubersprüche, die Euch bei Euren Nachforschungen und im Kampf unterstützen.



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™**

- Mehr als 250 Waffen und Gegenstände, die ihr einsammeln könnt.
- Eine automatische Kartenerstellung, die jeden Schritt Eures Abenteuers festhält.
- Eines der größten Rollenspiele, die je geschaffen wurden. Und das Ganze auf einer 8MB-Cartridge mit Batterie.
- Keine Might & Magic – Erfahrung erforderlich!

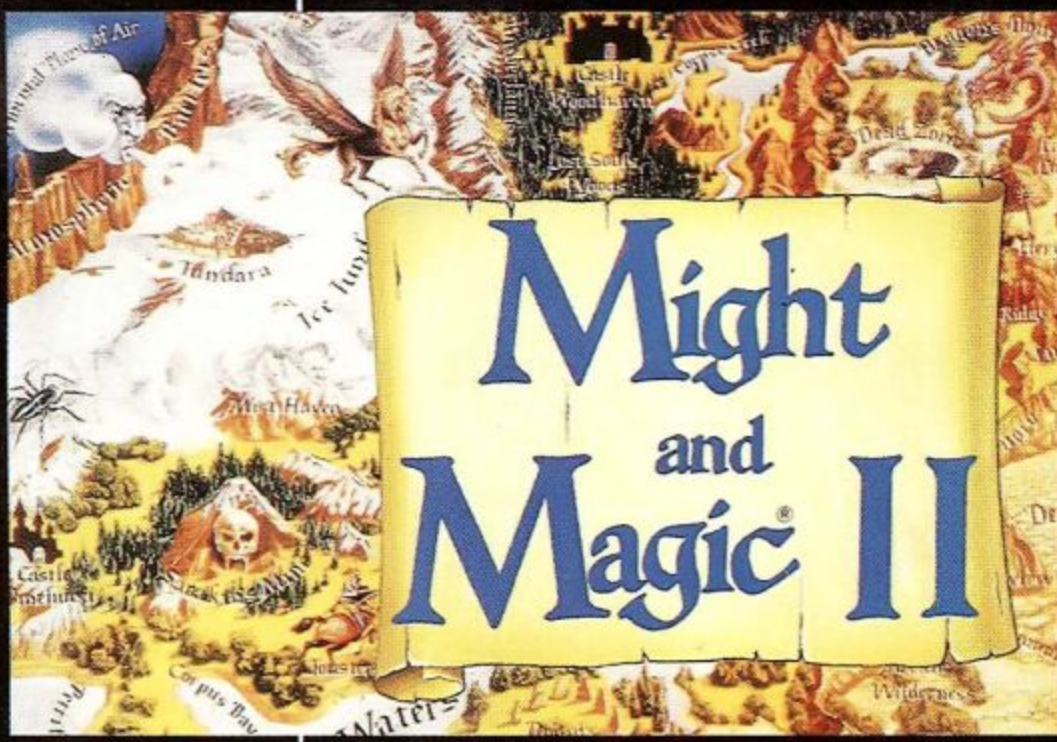


© 1993, New World Computing Inc.

LICENSED BY
Nintendo

Riesen-
Rollenspiel-
Abenteuer mit
Batterie-
unterstützung!

Einschließlich
farbiger Karte
von Cron!



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™**
PAL VERSION

elite®



The Fidgetts™

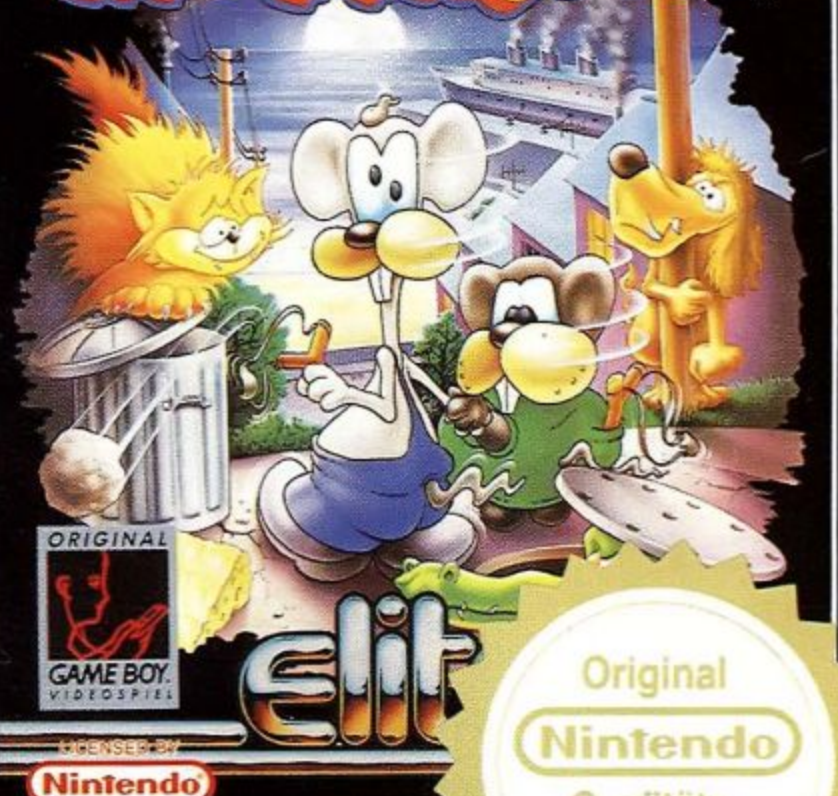
Eine Familie von abenteuerlustigen Mäusen! gelangweilt von ihrem Leben in einer ruhigen Scheune auf dem Land entscheidet Vater Fidgett, mit seiner Familie nach Amerika auszuwandern, um dort noch einmal von vorne anzufangen. Im Verlauf der langen und beschwerlichen Reise zum Hafen werden Freddie und Frankie jedoch von der Familie getrennt. Und so fängt das größte Abenteuer ihres Lebens an!

- Freddie und Frankie können unterschiedliche Dinge, was sorgfältig genutzt werden will, wenn sie erfolgreich sein sollen.
- Riesige Spielfläche von 790 Bildschirmen (2 bis 4 mal so groß wie die meisten Game Boy Spiel-Cartridges????).
- Der ganze Bildschirm kann in acht Richtungen verschoben werden.
- Viele Puzzles und Denksportaufgaben.
- Wechsel zwischen den zwei Figuren jederzeit möglich.
- Speichern von Spiel-Features.



**Nintendo
GAME BOY™**

The Fidgetts™



© 1993, Elite Systems Ltd.

GAME BOY™

LICENSED BY
Nintendo

elite®

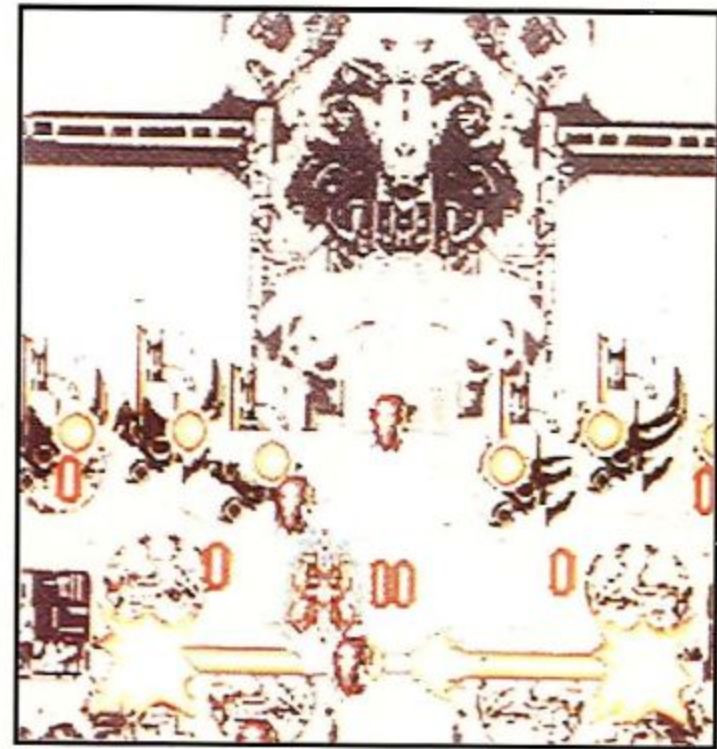
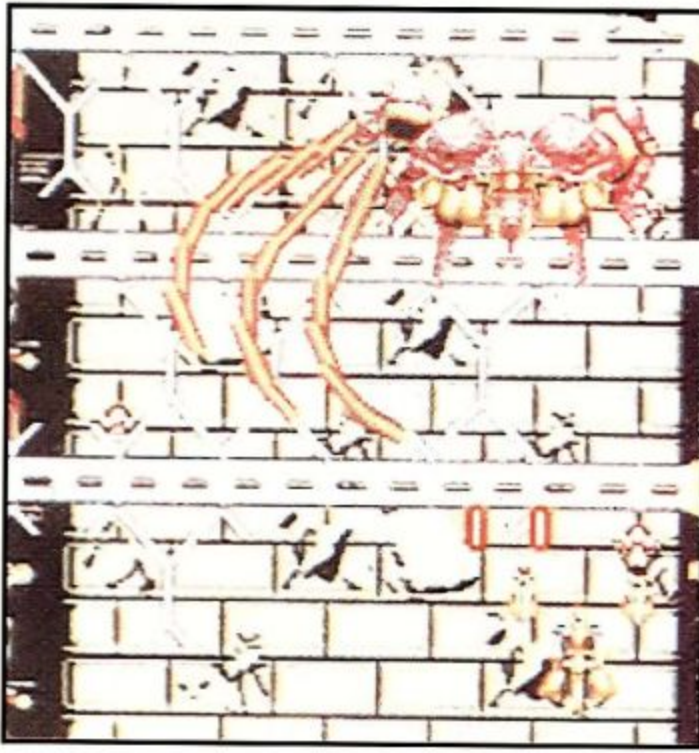
Grind Stormer

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

... und das MD hat doch die besten Shoot'em Ups. Tengen veröffentlichte in Zusammenarbeit mit Toaplan Ende März in Japan ihr Ballerspiel Grindstormer; leider nur für einen Spieler, dafür aber mit fetten Obermotzen und den mittlerweile zum Standard

gehörenden Power Ups wie Speed Up, Shield, Missile, Power Shot, und das alles auf 8 Megs.

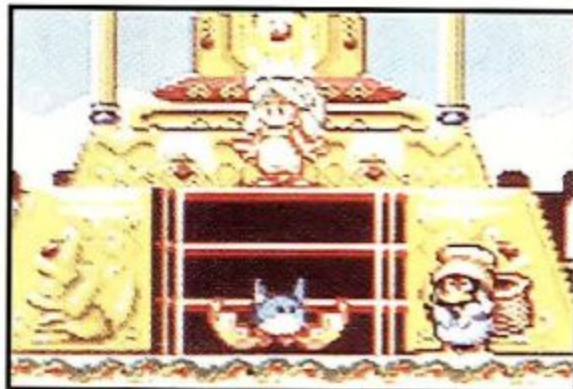


Wonder Boy IV Monster World


MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

ken braucht. In Japan ist MW IV am 1. April erschienen (12 MBit). Schade eigentlich, daß Sega Sonic den Vorzug gegenüber Wonder Boy gibt.



... kurz MW IV genannt. Auf den gekonnten Mix aus Jump'n Shoot und RPG (Wonder Boy V), das Sega Deutschland aus völlig unverständlichen Gründen aus dem Programm nimmt, folgt logischerweise (?) Teil No. 4, der sich grafisch überhaupt nicht vor den anderen zu versteck-

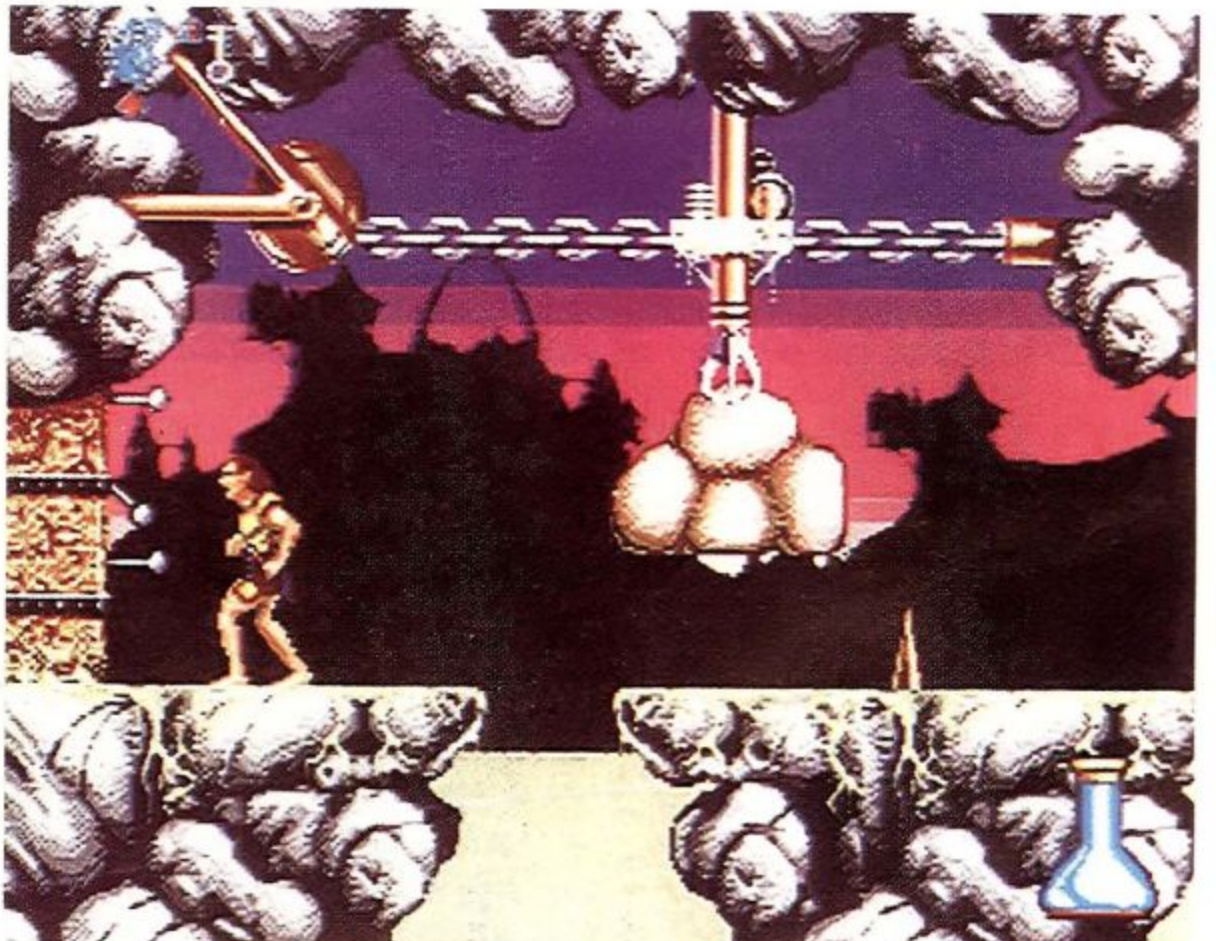


Shadow Of The Beast II

MEGA CD II

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Atmosphärischer Vorspann, pastellfarbene Grafiken, Psygnosis-Spiele erkennt man einfach auf den ersten Blick. Eigentlich kann's ja nur noch besser als Dracula werden.



Wing Commander

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

EA arbeitet an der Modulversion mit ASCIS-Custom Chip, Sega indes an der Mega CD-Variante. Wer letztendlich mehr Geschwindigkeit und mehr Atmosphäre des Originals einfängt...



SHADOWRUN



Schatten einer dunklen Zukunft!



"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie."

Nintendo Fun Vision



Mega Fun: 85%

„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.“

MANIAC: 81%

**Deutsche
Bildschirmtexte!**

Weitere Informationen zu Shadowrun-Artikeln bei: Fantasy Productions GmbH, Postfach 14 16, 40674 Erkrath, Tel. 02 11 / 9 24 22 42

Laguna
VIDEO GAMES

Laguna Hotline Service: 061 07/620 67
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel!

DATA EAST®, FASA Corp.

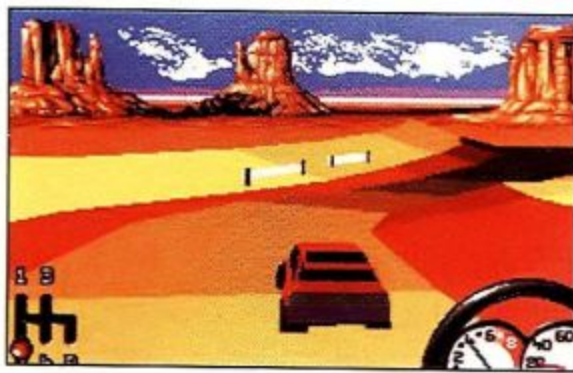
* Shadowrun hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker: Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LASER
BEAM

Power Slide



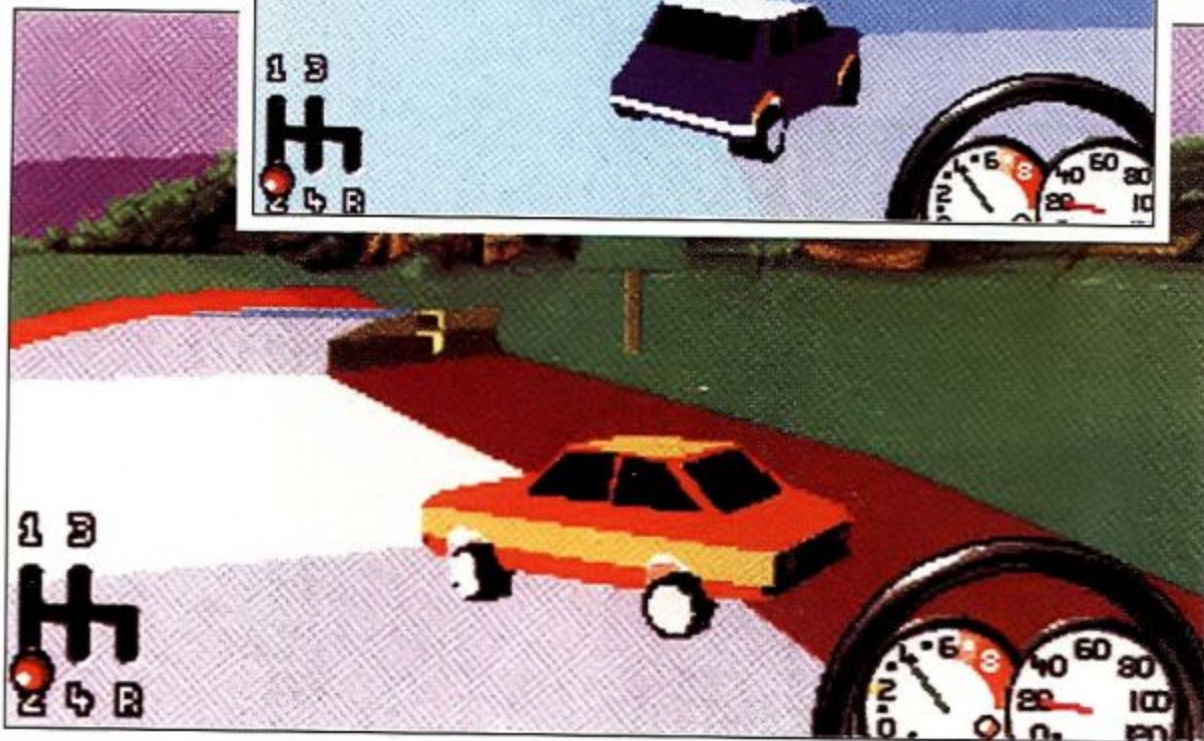
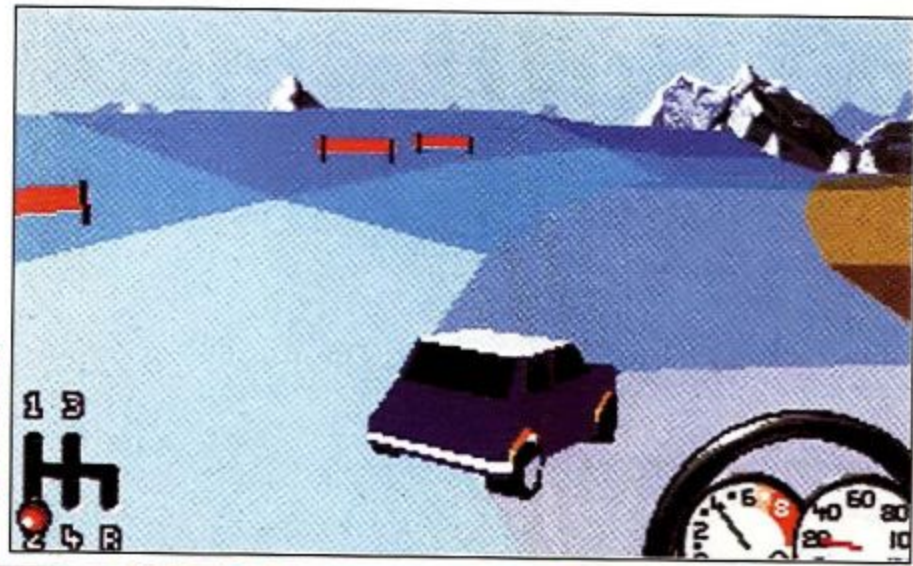
SUPER NINTENDO

Autorennen / 1-2 Spieler

und wollen letztendlich vor allem die Steuerung und das Fahrverhalten möglichst realitätsnah rüberbringen. Die 3D0-Version wird zusätzlich Textures und mehr Details bieten als die SN-Version. Geplanter Erscheinungstermin: Ende des Jahres.

Elite Systems erster SFX 2-Titel Power Slide nimmt langsam Gestalt an. Seit knapp einem Jahr

werkeln die Entwickler von Motivetime an dem Modul



SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Speedy Gonzales

Auf dem Game Boy ein Gold Game, da sind wir auf die SN-Umsetzung natürlich schon sehr gespannt. Erste Screen Shots wollen wir Euch nicht vorenthalten. Aber Sunsoft hat natürlich noch etliche andere Titel in der Mache, wie z.B. Aero The Acrobat 2, Tasmania 2 ('94, das Jahr der Fortsetzungen?) und ein Zweikampfspiel mit Digi-Sprites a la Mortal Kombat.



Rocko's Modern Life

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Viacom setzt bei ihrem SN-Debut ganz und gar auf die altbewährte Jump'n Run-Schiene. Rocko und sein tolpatschiges, sabberndes Hündchen Spunky wären auf dem besten Wege berühmt zu werden, wenn Spunky nicht dauernd irgendwelchen Unsinn

anstellen würde und vor sich selbst geschützt werden müßte. Also verbringt der gutmütige Rocko mehr Zeit, auf sein Schoßtier aufzupassen als sich höheren Zielen zu widmen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April (12 MBit).



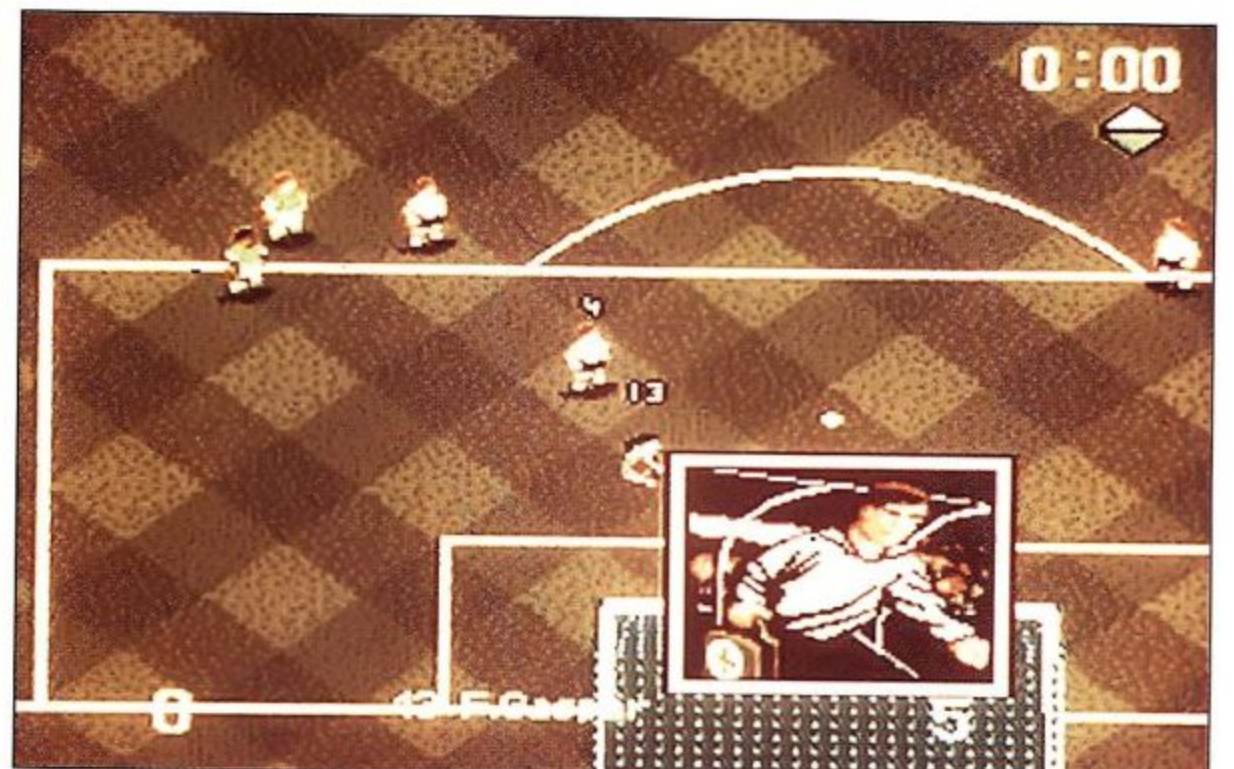
World Cup USA '94

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

U.S. Golds Fußballsimulation, die pünktlich zur WM erscheinen soll, protzt nur so mit Features: Freundschaftsspiel, Play Offs, WM-Modus, Vogelperspektive, einstellbare Ballbeherrschung (Klebefaktor), verschiedene Wetter- und Platzbedingungen, Eröffnungs- und Schlußzeremonien, deutsche Texte, über 3000 Animationsphasen, und, und, und. Abwarten wer letztendlich die Nase vorn hat, ist angesagt. FIFA Inter-

national Soccer, World Cup Striker oder vielleicht doch World Cup USA '94? Umsetzungen für MD, Mega CD II, Master System, GB und GG sind ebenfalls in der Mache.



Shock Wave

Electronic Arts Shock Wave war schon auf der 3DO-Demo CD zu finden. Total Eclipse-like fliegt Ihr über mit Texturen überzogene Landschaften und ballert auf nimmermüde Aliens. Wie die meisten 3DO-Titel besticht auch Shock Wave durch ein aufwendiges

3DO
Shoot'em Up / 1 Spieler

Intro und etliche Zwischensequenzen, in denen Eure Wingmen vorgestellt werden. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: 24. Juni.



FIFA International Soccer

3DO
Fußball / 1-4 Spieler

EA vervollständigt ihre EA Sports-Linie auf dem 3DO und veröffentlicht nach PGA Tour Golf, John Madden und Road Rash auch eine Umsetzung ihres bisher meistverkauften MD-Spiels in Europa, FIFA. Neu

sind vor allem die Schatteneffekte bei den Spielern und die Kamera-Ansichten, d.h. das Feld dreht, zoomt und rotiert nach Lust und Laune. In der endgültigen Version werden die Spieler nicht mehr, wie bei Segas 16 Bitter, gezeichnet sein, sondern digitalisiert. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

Sonic Drift

Sonic als lebende Flipperkugel auf dem Game Gear? Von wegen, jetzt ist erst einmal das Autorennen rund um den blauen Igel, Tails, Sonics Freundin und natürlich Dr. Robotnik dran. In Japan ist das 4 Megs-Modul bereits Mitte März erschienen. Ein ausführlicher Test folgt, wenn alles klappt, in der nächsten Ausgabe.

GAME GEAR
Autorennen / 1 Spieler



Mega Race

Crash'n Burn bekommt Konkurrenz. Software Toolworks bastelt derzeit an Mega Race, einem futuristischen Rennspiel, das ebenfalls mit Textures, Shading- und Transparency-Effekten arbeitet. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Sommer.

3DO
Autorennen / 1 Spieler



Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT *The Original*

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

Top Games Lieferbar wie z.B.: Three Wonders, Truxton 2, Mystic Riders, Mystic Warriors, Vulcan Venture, Mortal Kombat, Undercover Cops usw...

Super NES
Joypadverlängerung 2,5m 29,99 DM
Spiele ab 69,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller)
Modulkompatibilität dt/us/jp 99,99 DM

Sega Mega Drive
Joypadverlängerung 2m 29,99 DM
3 SMD Spiele für nur 99,99 DM
Mega Drive 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller)
und ja./us. mit Schalter 55,55 DM
Mega Drive 2 Umbau. Gleiche Merkmale wie Mega Drive 1 75,99 DM

Neo Geo
Kombigerät (Schal. 50/60Hz) 788,99 DM
Gold Set (Grundgerät, Spiel & 2.Stick) 1199,99 DM
Joystickverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60Hz 59,99 DM

Hard- und Software für alle Systeme Lieferbar
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Scart - Umschalter
Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 179,99 DM
7-fach Umschalter 259,99 DM

Anschlußkabel
SNES RGB Kabel dt./us./jp mit Hifianschluß 49,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel Stereo 49,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

PC Engine
Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel 999,99 DM
Joypad Verlängerung 2m 29,99 DM
Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC Engine/Duo 99,99 DM

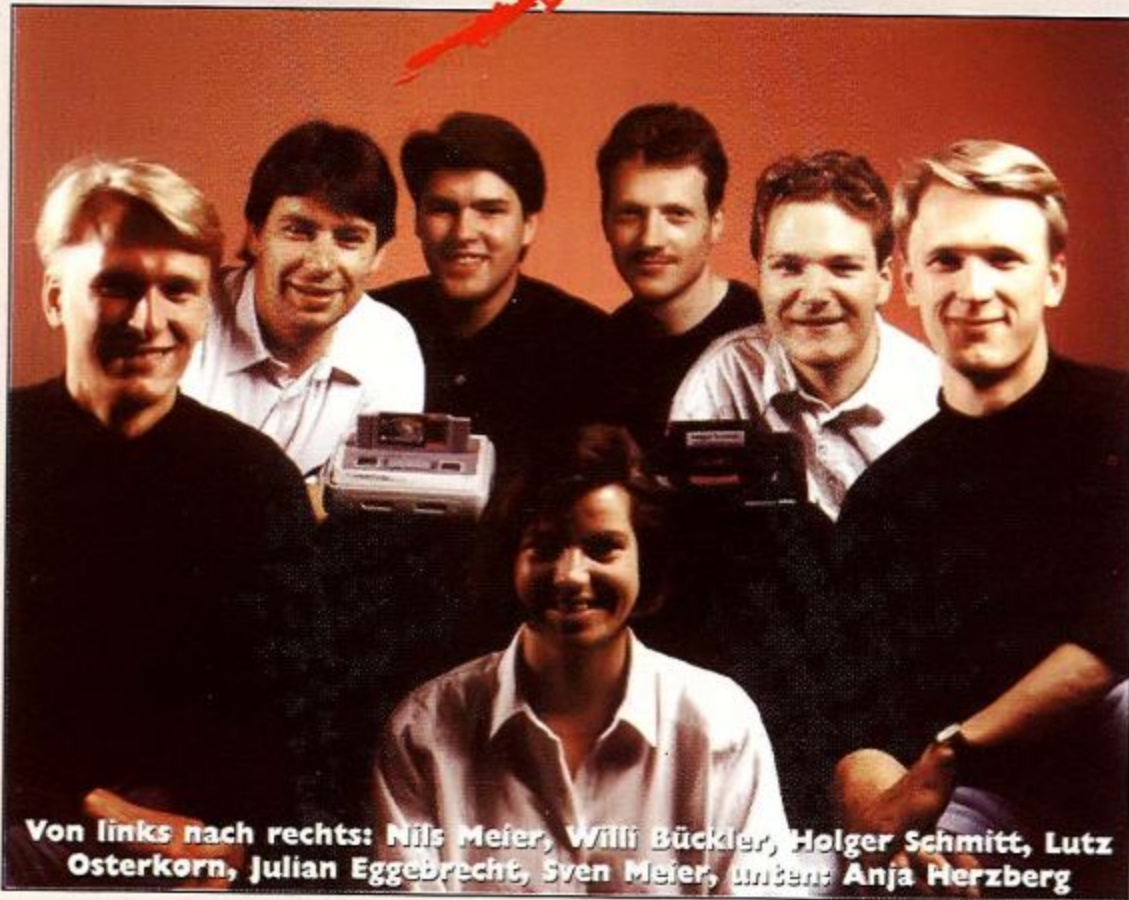
Jaguar
Jagur inc. Spiel & RGB Kabel 749,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 79,99 DM
Umbau 50<->60Hz 75,55 DM
Spiele ab 129,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM

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

Zu Besuch bei

FACTOR



Von links nach rechts: Nils Meier, Willi Bückler, Holger Schmitt, Lutz Osterkorn, Julian Eggebrecht, Sven Meier, unten: Anja Herzberg

Interview mit Julian Eggebrecht, Managing Director bei Factor 5

Mega Fun: Wie entstand Factor 5?

Julian Eggebrecht: 1987 fanden sich ein paar Leute auf dem Amiga zusammen, die vom Programmieren begeistert waren. Willi Bäcker, Achim Moller, und Lutz Osterkorn waren einige der Vordenker der Demoszene auf dem Amiga. Die Sache war allerdings schnell ausgereizt und dann blieben nur zwei Wege offen: Entweder Du versandest in Szenebereichen, sprich Du befaßt Dich mit Cracken und dergleichen - wobei wir das niemals gemacht haben - oder Du versuchst etwas Vernünftiges auf die Beine zu stellen. Da wir alle sehr gern japanische Automaten gespielt haben (hauptsächlich R-Type), entstand auf dem Amiga in einjähriger Kleinstarbeit Katakis, das sehr an R-Type erinnerte (schmunzelt). Es erschien über Rainbow Arts und war damals eines der ersten guten Ballerspiele für den Amiga. Activision, Inhaber der offiziellen R-Type-Lizenz, wollte jedoch Rainbow Arts verklagen, weil Katakis R-Type zu ähnlich war. Glücklicherweise konnten wir uns einigen: Da sie sowieso gerade auf der Suche nach Programmierern für eine Amiga-Umsetzung von R-Type waren, erlaubten sie uns Katakis weiterzuverkaufen, wenn wir ihnen für einen Ramschpreis R-Type konvertieren würden. Nach R-Type kam dann Turrigan und seitdem ist unsere Geschichte ja bekannt.

Mega Fun: Kommen wir zu Mega Turrigan: Wie verlief die Entwicklung und wo liegen die Unterschiede zur Amiga-Version?

Julian Eggebrecht: Die Original-Version ist ja eigentlich die Mega Drive-Version: Sie baut auf einem Konzept auf, das wir ursprünglich für den Amiga unmittelbar nach Turrigan 2 entworfen hatten. Dort hatte es sich jedoch zerschlagen, weil es technisch ziemlich aufwendig gewesen wäre. Also haben wir zuerst die Mega Drive-Version geschrieben und das relativ spezifisch, schließlich wollten wir die Kiste gut

Factor 5 gehört zu den wenigen deutschen Softwarefirmen, die auch für Konsole programmieren. Aus diesem Grund statteten wir ihnen einen Besuch ab, bei dem wir einen Einblick in ihre neuesten Projekte gewannen und ein Interview mit Julian Eggebrecht führten.

ausreizen. Irgendwann während der Entwicklungsphase meinte Peter Thierolf, daß er mit unserer Unterstützung doch ganz gerne eine Amiga-Version probieren würde. Wir hatten allerdings zur Bedingung gemacht, daß nur eine richtig gute Fassung in Frage kommt und die erste konnte diesem Anspruch nicht genügen. Folglich hat er sich noch einmal hingestellt, diesmal in enger Zusammenarbeit mit Thomas Engel, dem Programmierer der Mega Drive-Version. Das Ergebnis entsprach unseren Anforderungen, trotzdem ist die Mega Drive-Version natürlich um Längen besser; der Amiga hat nun mal Einschränkungen, die das Mega Drive nicht hat: Die Highlight-Effekte, das Echtzeitzoomen und -drehen, die ganze Playability ist auf dem Amiga nicht so gut, weil er nicht so viele Sprites darstellen kann.

Spielographie Factor 5

- 1988 - Katakis (Amiga)
- 1989 - R-Type (Amiga)
- 1990 - Turrigan 1 (Amiga, ST)
- 1991 - Turrigan 2 (Amiga, ST)
- 1991 - Fraktalintro von Masterblazer (Amiga)
- 1992 - B.C. Kid (Amiga)
- 1993 - Super Turrigan (SNES)
- 1993 - Turrigan 3 (Amiga)
- 1994 - Mega Turrigan (Mega Drive)

Außerdem hat der Amiga bei der Farbvielfalt unheimliche Einschränkungen, der Schrottplatz-Level bspw. ist auf dem Amiga Dual-Playfield, d.h. sieben Farben für den Vordergrund und sieben Farben für den Hintergrund. Dafür, muß man sagen, ist es toll geworden, nur, bei der Mega Drive-Version wurden vorne und hinten jeweils sechzehn Farben verwendet und zusätzlich wurde noch mal der Regen als Sprites darübergelegt.

Mega Fun: Wieviel Zeit hat die Entwick-

lung von Mega Turrigan in Anspruch genommen?

Julian Eggebrecht: Von dem Zeitpunkt, an dem wir sicher waren, daß es mal ein Mega Drive-Spiel werden würde, bis zur Fertigstellung hat es rund ein Jahr gedauert (von Anfang '92 bis Anfang '93).

Mega Fun: Wer war für die Grafik, den Sound, etc. verantwortlich?

Julian Eggebrecht: Die Grafiken sind von Frank Matzke, er hat auch Super Turrigan gezeichnet, zusätzliche Grafiken sind von Andreas Escher. Der Sound ist komplett von Chris Hülsbeck, programmiert wurde Mega Turrigan von Thomas Engel, unterstützt durch Tools und Intro von Holger Schmitt, der auch Super Turrigan programmiert hat. Das Level-design wurde von Thomas, Frank und mir erstellt, wobei Willi Bäcker und Lutz Osterkorn ebenfalls beteiligt waren.

Mega Fun: Wer vertreibt Mega Turrigan in Japan und Europa?

Julian Eggebrecht: In Japan?!? (lacht). Data East hat weltweit die Rechte gekauft, was sie damit machen, weiß ich nicht genau. Sie haben genügend dafür bezahlt, so daß sie es eigentlich schon überall herausbringen wollen. Wer es veröffentlicht, kann ich nur vermuten: In Japan, denke ich, wird es wohl unter Data East selbst auf den Markt kommen und in Europa haben sie mehrere Partner. Bis jetzt arbeiteten sie immer mit Sega; da sich aber deren Vertriebsstruktur ab April ändert, werden sie es wahrscheinlich über eine andere Firma herausbringen. Wir alle drängeln natürlich, daß es möglichst schnell erscheint, schließlich ist das Spiel für uns bereits ein Jahr alt.

Mega Fun: Ist eine Fortsetzung zu Mega Turrigan geplant?

Julian Eggebrecht: Data East hätte gerne eine, und zwar auf CD. Das Problem ist, daß im Moment alle unsere Kapazitäten völlig dicht sind. Wir müssen nun erst einmal abwarten, ob wir vielleicht gezwungen sind, ein Projekt einer großen Filmfirma, das wir gerade fürs Super Nintendo entwickeln, auch aufs Mega Drive zu konvertieren. Wenn das nicht auf uns zukommt, hätten wir die Kapazitäten frei und Data East würde es mit Kußhand nehmen. Gerade CD-Titel sind zur Zeit sehr gefragt, ich vermute allerdings, daß es keinen zweiten Teil geben wird, sondern eher eine aufgepeppte CD-Version mit 3D-Levels und dergleichen.

Mega Fun: Super Turrigan ist ja jetzt schon eine ganze Weile auf dem Markt, kennst Du die Verkaufszahlen?

Julian Eggebrecht: Ja, in Amerika hat es sich dafür, daß es ein völlig unbekanntes Spiel war und keine große Lizenz dran hing, überraschend gut verkauft: Es liegt jetzt bei 80.000 Stück, was wirklich sehr passabel ist, denn auf dem amerikanischen Markt dominieren normalerweise nur fünf Titel (Street Fighter, Mortal Kombat, usw.). Hier in Europa liegen wir bei knapp 100.000 und in Japan bei etwa 30.000.

Mega Fun: Welche anderen Spieleprojekte, neben besagtem für die große Filmfirma, sind bei Factor 5 gerade in Arbeit?

Julian Eggebrecht: Wir machen für Konami gerade Super Probotector auf dem Game Boy,

Super Turrigan 2

(Super Nintendo)

Unsere Jump'n Shoot-Referenz bekommt einen Nachfolger, und was für einen. Bereits im ersten Level wird ein Effektfeuerwerk abgebrannt, wie man es bis jetzt nur selten auf dem Super Nintendo gesehen hat. Allein der Laser und die Smart Bomb zeigen eindrucksvoll, wie man ein Spiel optisch ansprechend gestalten kann. Das Seil ist jetzt wesentlich leichtgängiger und flexibler einsetzbar und neue Sequenzen, wie die Buggyfahrt im Startlevel, lockern den Spielfluß auf. Ob der zweite Teil den ersten vom Referenzthron stoßen kann, erfährt Ihr voraussichtlich im Herbst.



das ist eine Konvertierung von Super Probotector auf dem Super Nintendo. Außerdem arbeiten wir an einem Amiga- und PC-Spielchen für einen renommierten Frühstücksflockenhersteller, und an Super Turrigan 2 wird natürlich auch programmiert.

Mega Fun: Wie sieht die Sache bei Mega Bomberman aus?

Julian Eggebrecht: Mega Bomberman ist eine traurige Geschichte: Hudson Soft beauftragte

uns damit letztes Jahr, weil sie gesehen hatten, daß wir Mega Drive-Erfahrung haben. Dann hat sich wohl in Japan etwas ergeben, ich weiß nicht was passiert ist, jedenfalls gab es plötzlich ein Veto. Daraufhin haben wir uns zusammen mit Hudson Deutschland überlegt, daß wir die Japaner mit Qualität überzeugen wollen. Also programmierten wir ein komplettes Acht-Spieler-Bomberman. Die Idee ist dadurch entstanden, daß wir sehr gerne die PC-Engine-Version gespielt haben und von der Super Nintendo-Fassung extrem enttäuscht waren, da sie erstens nicht so gut spielbar ist und zweitens nur für vier Spieler geschrieben wurde, obwohl ein Fünf-Spieler-Adapter existiert, unfähige Programmierer, kann man da nur sagen. Deshalb hatten wir uns entschlossen auf dem Mega Drive eine Acht-Spieler-Version zu schreiben, erst recht nachdem Hudson Japan ausdrücklich gesagt hatte, daß es technisch nicht möglich sei. Das fertige Spiel fand dann auch überall Anklang, sogar bei Sega Of America, die nun ihrerseits Hudson Japan angesprochen haben, ob die Version so programmiert wurde. Die wiederum haben sich wohl in ihrer Ehre gekränkt gefühlt, daß da jemand die acht Spieler hingekriegt hat, und waren jetzt erst recht nicht bereit unseren Mega Bomberman zuzulassen.

Mega Fun: Fließt das Kundenfeedback zu Super Turrigan in die Entwicklung des zweiten Teils mit ein?

Julian Eggebrecht: Ja, ganz klar, Kunden- und Pressefeedback fließen mit ein. Die Leute haben sich bei Super Turrigan im Prinzip über die alte Turrigan-Macke beschwert: Die Levels seien zu groß und nicht straight forward genug. Auf dem Amiga waren die Turrigans allerdings gerade deswegen populär, weil sie nicht so straight waren. An Contra hingegen kritisieren viele Leute, daß es so schnell durchgespielt ist. Man muß auch mal sehen, wie lange man an einem Spiel wie Contra sitzt, für das man über 100 Mark ausgegeben hat. Gut, es wird wirklich alle fünf Sekunden ein Spezialeffekt abgefeuert, das ist zwar wahnsinnig beeindruckend, nichtsdestoweniger bist Du nach einer Stunde durch das Spiel durch, wenn Du gut bist nach einer halben. Es ist die Frage, ob nicht bspw. der Nintendo-Weg mit Metroid, das riesengroß ist und sehr in die Turrigan-Richtung geht oder umgekehrt (schmunzelt), der bessere ist. Contra taugt hervorragend zum Arcadespiel: Du willst für kurze Zeit unglaublich viel Abwechslung. Aber für zuhause, wo die Leute soviel Geld auf den Tisch gelegt haben, bleibt es fraglich, ob es die richtige Lösung ist. Trotzdem haben fast alle gesagt, daß Contra besser sei und wir haben uns das auch zu Herzen genommen: Du kannst Super Turrigan 2 sehr straight spielen. Du wirst keine Probleme haben Deinen Weg zu finden, auf der anderen Seite ist es Dir nur möglich die versteckten Sachen zu finden, wenn Du von diesem Weg abgehst. Damit müßten wir jetzt eigentlich, insofern man es überhaupt beiden Seiten recht machen kann, eine vernünftige Mixtur hingekriegt haben.

Welche Kritikpunkte ich gelten lasse: Die Playability war noch immer nicht so gut wie bei den Japanern und darin sind wir auch besser geworden. Dennoch, die Japaner machen uns immer wieder vor, wie man unheimlich viel Abwechslung und unheimlich viele Spielfeatures in ganz einfache Bedienung packt. Spezialeffekte sind jetzt auch bis zum Abwinken vorhanden, weil sich die Leute beschwert hatten, daß viel zu wenig Super Nintendo-spezifische Effekte vorhanden seien, was einerseits an den 4 MBit lag und andererseits daran, daß wir einfach auf dem Super Nintendo noch nicht so erfahren waren.

Mega Fun: Was kostet ein Entwicklungssystem wie Ihr es verwendet?

Julian Eggebrecht: Wir konstruieren unsere Entwicklungssysteme selbst. Normalerweise müßte man eines für 30.000 Mark bei Nintendo kaufen, was wir ungern machen, weil man dann keine Kontrolle über die Hardware und die Software hat. Die Nintendo-Leute, gerade die Japaner denken doch anders. Das ist ganz interessant, wir hatten vor kurzem Programmierer von Sega da, die ihr Entwicklungssystem mitgebracht hatten. Ihr Ansatz ist einfach ein anderer. Deswegen haben wir uns seit jeher auf Amiga, ST und jeder anderen Maschine die Entwicklungssysteme selbst geschrieben, die gesamte Umgebung und auch die Hardware selbst zusammengebastelt. Uns persönlich kostet es dann nur 10.000 Mark. Etwa fünf stehen bei uns herum, d.h. es fließt also schon eine ganze Menge in die Entwicklung.

Mega Fun: Was zockst Du persönlich am liebsten?

Julian Eggebrecht: Parodius, Super Mario World (ich bin wahrscheinlich eine der wenigen lebenden Personen innerhalb der Programmierer- und Zeitschriftenszene, die den vierten Teil besser als den dritten findet), Starfox, Super Metroid, eigentlich alle Nintendo-Spiele. In der Spielhalle ist R-Type 2 (ziemlich unbekannt, aber ziemlich gut) immer noch einer meiner Favoriten, neben R-Type 1 und Virtua Racing.

Super Probotector

(Game Boy)



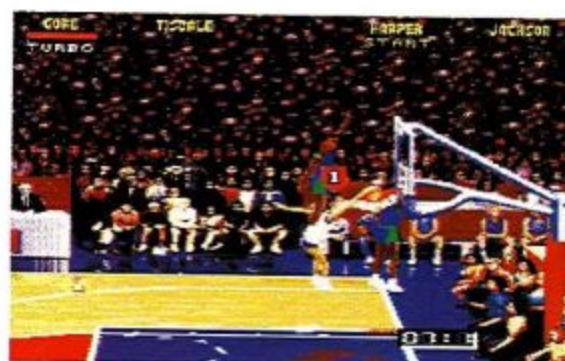
Factor 5 arbeitet zur Zeit an der Game Boy-Umsetzung von Konamis Super Nintendo-Knüller Super Probotector. Damit sind sie momentan die einzigen Nichtjapaner unter den Hersteller von Konami-Software. Der erste Level ist bereits fertig und hält sich erstaunlich nahe ans Vorbild, selbst der Napalmbomber und der voluminöse Endgegner sind mit drin. Wir sind schon jetzt auf die Endversion gespannt.



NBA Jam-Session

Natürlich ist bei Acclaims NBA Jam noch einiges mehr möglich als der Bill Clinton-Cheat. Doch wie kommt man an die zusätzlichen Spieler ran? Gebt einfach im ENTER INITIALS-Bildschirm jeweils die drei Buchstaben ein und drückt beim letzten, statt zu bestätigen, gleichzeitig die angegebene Tastenkombination

NAME	INITIALS	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE
AL GORE	NET	L, R, A	START, B
BILL CLINTON	ARK	L, START, X	START, A
P FUNK	DIS	L, START, A	START, C
JAMIE RIVETT	RJR	R, START, X	START, B
SAL DI VITA	SAL	L, R, X	START, C
MARK TURMELL	MJT	R, START, A	START, A
SCRUFF	ROD	R, START, X	START, B
CHOW-CHOW	CAR	L, R, X	START, C
WEASEL	SAX	L, R, X	START, C



Game Mage-Codes

EUROPA PAL

Battleloads In Battlemaniacs

0D12BEA4 D697E	Unendlich Continues für Spieler 1
2812BEA4 D3B7E	Unendlich Continues für Spieler 2
4A72BEB7 E9566	Unendlich Energie 1
1772BEB7 95076	Unendlich Energie 2

Captain America

7D72B6A3 75E56	Unendlich Energie
280ABEB7 94176	Unendlich Leben
BBBABEB3 4355B	Beseitigt Gegner mit einem Schlag

Outlander

5972BFA5 A215E	Unendlich Energie
----------------	-------------------

USA NTSC

Dr. Franken

60F5415A 70249	Unendlich Leben
204D415A 48649	Unverwundbar

Alfred Chicken

A4F541A A8189	Unendlich Leben
---------------	-----------------

JAPAN NTSC

Hammerin Harry

DEF54576 B4824	Unendlich Leben
5F4D4572 11989	Unendlich Energie

Pop'n Twinbee

184D417A 781CE	Unendlich Energie
----------------	-------------------

Top Gear 2 Award



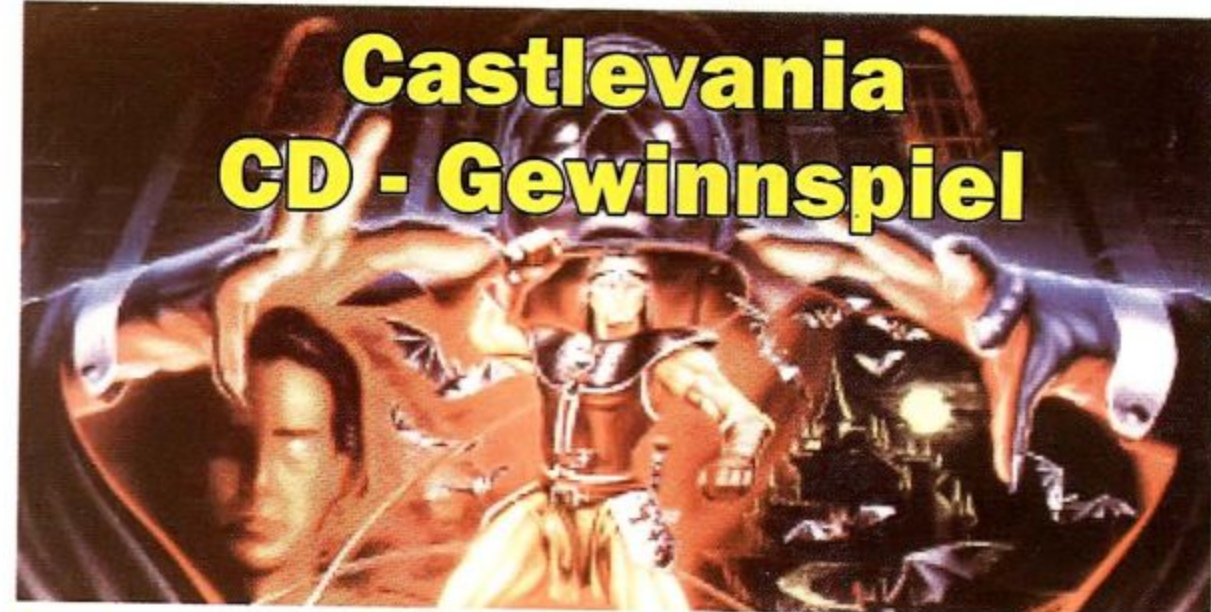
Top Gear 2, das von Gremlin Graphics für Kemco entwickelte Bleifuß-Rennspiel, wurde von der US-Zeitschrift Gameplayers auf der Winter CES in Las Vegas zum besten Rennspiel '93 für das Super Nintendo gewählt. Einen ausführlichen Test der US-Version, die mittlerweile über Mitsui offiziell in Deutschland zu haben ist, findet Ihr in der Ausgabe 12/93 (Fun-Wertung: 75%).

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion:

1. Stunt Race FX (SN)
2. Alien Vs. Predator (JG)
3. Virtua Racing (MD)

Castlevania CD - Gewinnspiel



Als kleinen Nachtrag zu unserem Castlevania-Special in Ausgabe 3/94 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Konami zehn Doppel-CDs, vollgepackt mit einem Remix der Super Nintendo- und Game Boy-Versionen. Aber ganz so einfach machen wir's Euch nicht. Zuerst müßt Ihr uns noch eine Frage beantworten: In welchem Teil der Castlevania-Saga kämpft Ihr nicht nur gegen Fürst Dra-

culas dunkle Schergen, sondern habt es auch mit Action-Adventure Sequenzen ala Zelda zu tun? Schickt uns die Antwort an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Castlevania
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 4. Mai 1994. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen.

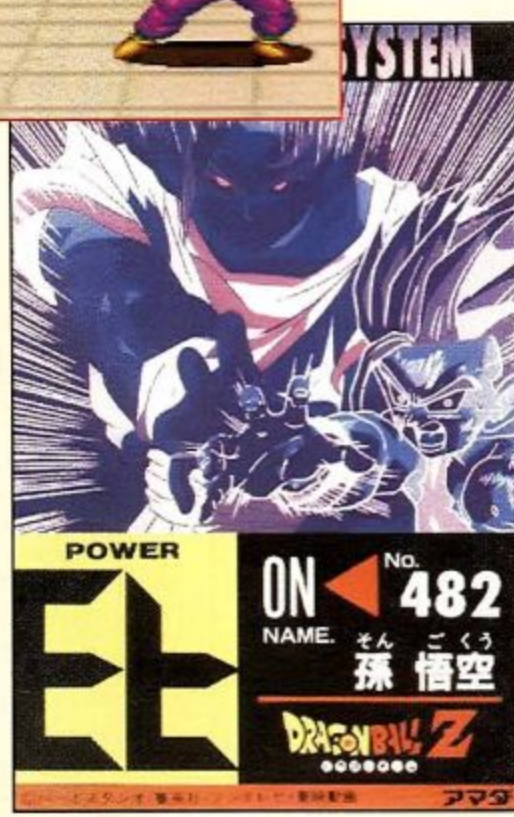
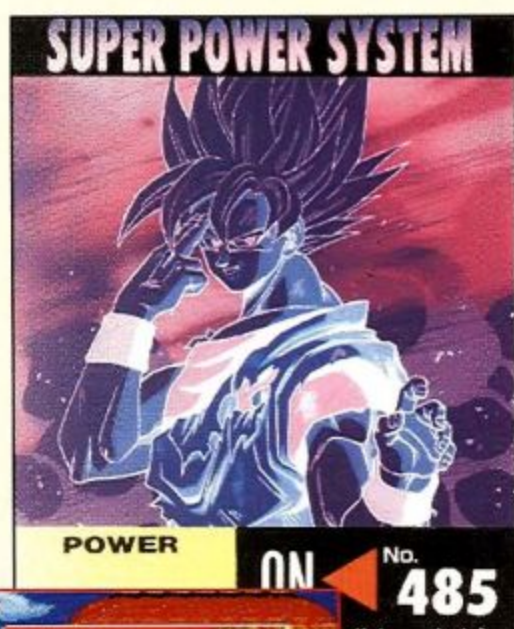
Sega Saturn - Erste Technische Daten

Prozessoren:	2 Hitachi SH2 32Bit-RISC Chips 27 MHz/ 50 MIPS Hitachi SH1 24 Bit-DSP Motorola M68000 Video Processor
CD-ROM:	Übertragungsrate 600 KB/Sekunde
Modulschacht:	Ja
Speicher:	Work RAM 16 MBit Video RAM 12 MBit Sound RAM 4 MBit CD Buffer RAM 4 MBit
Grafik:	16.7 Millionen Farben 900.000 Polygone/Sek. Flat Shading Goraud Shading Texture Mapping
Sound:	16 Bit 68EC000 32 PCM-Kanäle 8 FM-Kanäle

Dragon Ball Z - Kult in Frankreich

Bandais Dragon Ball Z-Saga, die mittlerweile in die dritte Runde geht, erfreut sich trotz Japan-Import in Frankreich großer Beliebtheit. Die gleichnamige Manga-Serie schaffte es, die dazugehörigen Videospiele in die französischen Charts zu hieven. Wer etwas auf sich hält, sammelt mittlerweile sogar schon die Karten zum Spiel. Von solch japanischen Zuständen können

wir in Deutschland bislang nur träumen. Doch warum heißt der von uns in der letzten Ausgabe vorgestellte dritte Teil nun Dragon Ball Z 2? In Wirklichkeit ist das schon die dritte Version, das Original erschien '92 in Japan, ein Nachfolger kam im März '93 auf den Markt, und so kamen nach und nach immer mehr Gegner hinzu; mittlerweile sind's acht Fighter, allesamt Figuren aus japanischen Mangas, die im Split-Screen Mode gegeneinander antreten.



Vive la difference

Mit Chronoservice mischt seit einigen Monaten auch ein Versandhaus aus Frankreich eifrig auf dem deutschen Markt mit. Hier wie jenseits des Rheins sind Nintendo- und Sega-Titel am gefragtesten, nur die Marktanteile sind dort etwas 50:50. An Module von heimischen Entwicklern wie Ubi Soft oder Loriciel kommt

Chronoservice natürlich früher 'ran als andere Händler. Alle sprechen derzeit von F1 Pole Position, der Neu-Anspacher Händler hatte das Spiel jedoch schon seit Anfang Dezember, und Val d'Isere Championship, bei dem noch nicht einmal feststeht, ob geschweige denn wann es offiziell bei uns veröffentlicht wird, seit April.

Macht Euch zu JoyPad Akrobaten

Slow-Motion und TurboSchalter für mehr Power

Augenschonend durch ausreichenden Abstand zum Fernseher

Nie wieder Kabelsalat



Umschaltbar für ein und zwei Spieler

Geringer Stromverbrauch

Game Partner

"...Dauerfeuer: Ja
...Slow Motion: Ja
...Ausstattung: Sehr gut
...Fazit: Leicht zu handhabendes Pad mit gutem Steuerkreuz..." (Mega Fun 3/94)

"... fast so präzise wie das Original von Nintendo" (Total 3/94)

"... funktionieren auch über eine Distanz von mehreren Metern und müssen nicht auf den Empfänger gerichtet sein..." (Maniac 5/94)

"... im Gegensatz zu vielen anderen drahtlosen Pads kommt es zudem mit lediglich 2 Batterien aus..." (Total 3/94)

"... die Pads selbst sind ergonomisch und schick zugleich..." (Maniac 5/94)



Import und Distribution:
AB Union Electronic Handels GmbH
Lerchenstrasse 5
D-80995 München
Tel.: 089/357 130-39
Fax: 089/357 130-99

JAGUAR 86 Third Party Licensees für den Atari Jaguar

Ataris neue 64 Bit-Konsole wird zwar schon bei uns ausgeliefert, aber bis jetzt nur tröpfchenweise. Vor Juni ist laut Atari auch nicht mit großen Stückzahlen für den

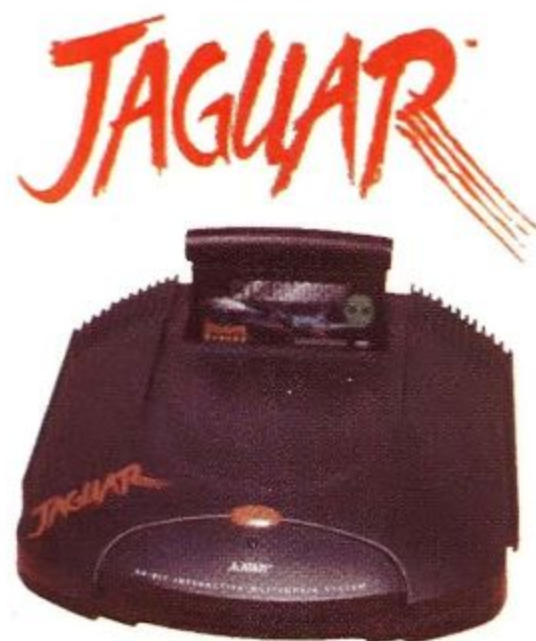
deutschen Markt zu rechnen; dafür hat die US-Company mittlerweile etliche neue Fremdanbieter um sich geschart, darunter so bekannte Namen wie

Acclaim, Argonaut Software, Ready Soft, Bullfrog, Imaginer, Jaleco, Sculptured Software, Gametek, Team 17, ...



3DO in Japan

Bis Weihnachten wurden in den USA lediglich knapp über 10.000 3DO-Geräte verkauft, mit ein Grund warum sich Trip Hawkins jetzt verstärkt um den japanischen Markt bemüht. Sanyo wird dort die ersten Geräte auf 3DO-Basis im Laufe des Monats April veröffentlichen. Mit Capcom, Human, Namco, Konami und Bandai hat die 3DO-Company schon einige wichtige Fremdhersteller um sich geschart. Erste geplante Titel: Ultraman Power, Street Fighter II und Doctor Hauzer (Alone In The Dark-Clone).



Umbau

Wolf Soft aus Neuwied bietet seit kurzem einen 60Hz-Umbau für Ataris Jaguar an, der das PAL-Gerät noch 17% schneller macht. Je nachdem wie die Spiele programmiert sind, wird sogar die Bildschirmdarstellung vergrößert (vor allem bei Raiden). Kostenpunkt: 75 DM. Für Importmodule braucht Ihr Euer Gerät übrigens nicht umbauen zu lassen, denn US-Spiele laufen ohne Probleme auf der deutschen Hardware.

Bezugsquelle:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied
Tel.: 02622/83517

MEGA DRIVE III

Nach dem Mega CD II und dem Multi Mega startet Sega mit einem 32 Bit-Add On (Codename Mega Drive 32) durch. Wie der Master System-Konverter für die alten 8 Bit-Spiele wird auch der neue Aufsatz über den Modulport angeschlossen. Zwei 32 Bit-RISC Chips von Hitachi, die auch im Saturn Verwendung finden werden, mehr RAM und ein digitaler Videoprocessor sollen dem technisch mittlerweile schon etwas in die Jahre gekommenen 16 Bit-MD gehörig auf die Sprünge helfen (Texture Mapping, 3D-Grafik hard-

waremäßig, erweiterte Farbpalette, Sound fast wie von CD, ...). Das Mega CD profitiert natürlich auch von den neuen Hardwarefähigkeiten. Im Spätherbst soll der Aufsatz in Europa auf den Markt kommen (anvisierter Preis: 400 DM), erste geplante Titel sind Virtua Racing Deluxe und Virtua Fighter. Aber das ist noch lange nicht alles... Im Frühjahr '95 erscheint das Mega Drive 32 als integriertes Gerät (Codename Mars) und etwas später schließlich die Multimedia-Kiste Saturn.

Neue 3DO Licensees

Die ersten 3DO-Geräte wurden im Oktober '93 von Panasonic in den USA ausgeliefert. Sanyo zieht im April in Japan nach. Nun springen zwei neue Hersteller auf den fahrenden Zug: Samsung und GoldStar. Derzeit ist nur eine Veröffentlichung in den Staaten und in Japan geplant. 3DO selbst arbeitet in Zusammenarbeit mit Creative Technologies an einer PC-Steckkarte, die MS-DOS-Usern die 3DO-Bibliothek zugänglich machen soll. Entgegen ihrer früheren Produktphilosophie, keine Geräte und Spiele herzustellen, sondern Hard- und Software komplett an Third Party-Hersteller zu lizenzieren, wird 3DO in Zukunft unter dem Label Studio 3DO eigene Titel programmieren und Spiele von Fremdanbietern vertreiben.

Art Of Fighting 2 CD



... aber leider nicht fürs Mega CD, sondern lediglich die Originalmusik aus dem Neo Geo-Prügelhit (Test in Mega Fun 4/94), stilgerecht mit allen Soundeffekten und Stimmen der Kämpfer. Beziehen könnt Ihr die CD bei allen Neo Geo-

Händlern oder direkt bei der Firma M & B, die jetzt unter folgender Adresse zu erreichen ist:

M & B
Espelsweg 8
56651 Niederzissen
Tel.: 02636/8508

Schon Gehört

+++ Das derzeit realistischste Autorennen auf dem SN, die Rede ist natürlich von Fl Pole Position, bekommt einen Nachfolger. Inwiefern sich der zweite Teil vom japanischen Human Grand Prix II unterscheidet, ist noch offen. Eine GB-Version ist ebenfalls in Arbeit.

+++ Mega CD-Fans können Ende des Jahres mit einer Alien-Compilation von Acclaim rechnen (Teil 1-3).

+++ The best shooter in town, gemeint ist natürlich Viewpoint auf dem NG, erscheint Ende des Jahres als 16 Megs-Version für MD und SN.

+++ Sagt Euch der Name David Braben etwas? Falls nicht, dann aber sicher seine Games Virus (Zarch) oder Elite. Gerade mit Elite, einem gekonnten Mix aus Handels-, Action- und Simulationselementen ist David Braben zur Kultfigur geworden. 16 Bit-Konsolenumsetzungen sind in Arbeit.

+++ Wenn man den Gerüchten Glauben schenken kann, setzt Microprose ihr Vorzeige-Rennspiel Formula One Grand Prix für MD und Jaguar um.

+++ Sensible Software arbeitet an MD- und SN-Konvertierungen ihres Amiga Action-Hits Cannon Fodder.

+++ Mortal Kombat II soll im September für MD und SN erscheinen (24 Megs).

+++ Sega wird auf der Sommer CES in Chicago (23. - 25. Juni) nicht als Aussteller vertreten sein, sondern Ende Mai eine eigene Messe in Florida veranstalten.

**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

The Adventures Of
Dr. Frankenstein™

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Franky und seine geliebte Freundin Bitsy entscheiden sich, in den Urlaub zu fahren. Leider hat Bitsy keinen Pass. Also zerlegt Franky sie, verpackt ihre Teile in Pakete, und schickt sie an ihr Urlaubsziel.

Das Ergebnis kann man sich denken! Franky's Einfältigkeit kombiniert mit der Unfähigkeit der Transsylvanischen Post führt dazu, daß Bitsy über den ganzen Erdball verteilt wird.

Begleitet Franky auf seiner Reise um die Welt, um die einzelnen Pakete einzusammeln und Bitsy wieder zusammensetzen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

- 20 riesige Level einschließlich.
- 4 Bonus-Level auf einer 8MB-Cartridge.
- Atemberaubende Animation und Spezialeffekte.
- Wirklich beeindruckende Szenerien.

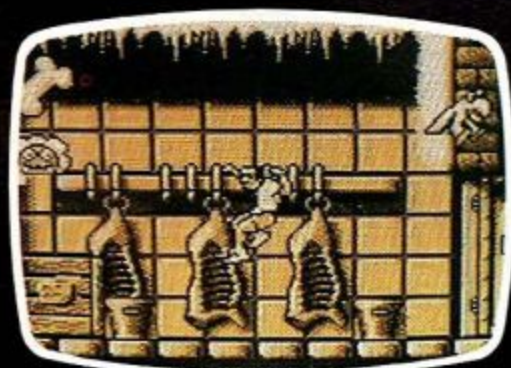


© 1993 Motivetime Ltd.

Dr. Frankenstein II™

Franky ist zurück – mit neuen Ebenen und neuen Herausforderungen. Aber schnell, schnell – die Uhr läuft!

- 7 ganz neue Orte, 140 Räume in 12 verschiedenen Gebäuden.
- 6 große Spielflächen.
- Arkadenartige Bereiche, die verschiebbar sind.
- Alle Spielerläuterungen in 7 Sprachen verfügbar.
- Ganze Spiele können gespeichert werden.
- Großes Display und großartige Animation verleihen den Figuren eine unglaubliche Lebendigkeit.



© Dr. Frankenstein II is a copyright and trademark of Motivetime Ltd.

GAME BOY™

LICENSED BY
Nintendo®



Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel™

elite®

Nintendo Project Reality - Way Past Cool?

Sega, Sony, 3DO, NEC, Atari, fast alle setzen auf die CD als zukunftssträchtiges Speichermedium, nur Nintendo schert aus und entwickelt wieder eine Konsole auf Cartridge-Basis. Bis zu 400 MBit sollen bei Project Reality auf ein Modul gepreßt werden (üblich sind derzeit 8 bzw. 16 MBit). Natürlich ist das deutlich weniger als bei CD-Systemen (650 MByte), aber die Vorteile liegen auf der Hand. Eine Konsole auf Modulbasis ist wesentlich kostengünstiger zu produzieren, so liegt der anvisierte Preis von Nintendos 64 Bit-Maschine bei 250 US\$, und die Zugriffszeiten sind deutlich höher. Mittlerweile sind zwar schon CD-Laufwerke mit Übertragungsraten von 600 KByte/Sekunde auf dem Markt, aber die Preise sind für den Heimmarkt derzeit noch recht hoch, was eine Cartridge-Konsole nach wie vor interessant macht. Die technischen Voraussetzungen, ein CD-ROM später nachzuschreiben, wurden zwar geschaffen, aber wenn man

bedenkt, wie oft ein Laufwerk fürs Super Nintendo angekündigt wurde und dann doch nicht auf den Markt kam, kann man dieses Zugeständnis eher skeptisch beurteilen. Nicht unterschätzen sollte man den Faktor, daß die



**Jim Clark, Chairman & Founder
Silicon Graphics, Inc.**

Module dann natürlich wieder von Nintendo produziert werden, was nur im Interesse der japanischen Company liegen kann, um die Kontrolle über den Markt zu behalten. In den Spielhallen soll das System

noch im Laufe des Jahres getestet werden, mit Nintendo-Automaten in Deutschland solltet Ihr angesichts der desolaten Lage für die Spielhallen in Deutschland (strenge Auflagen, Altersbeschränkung) erst gar nicht rechnen.

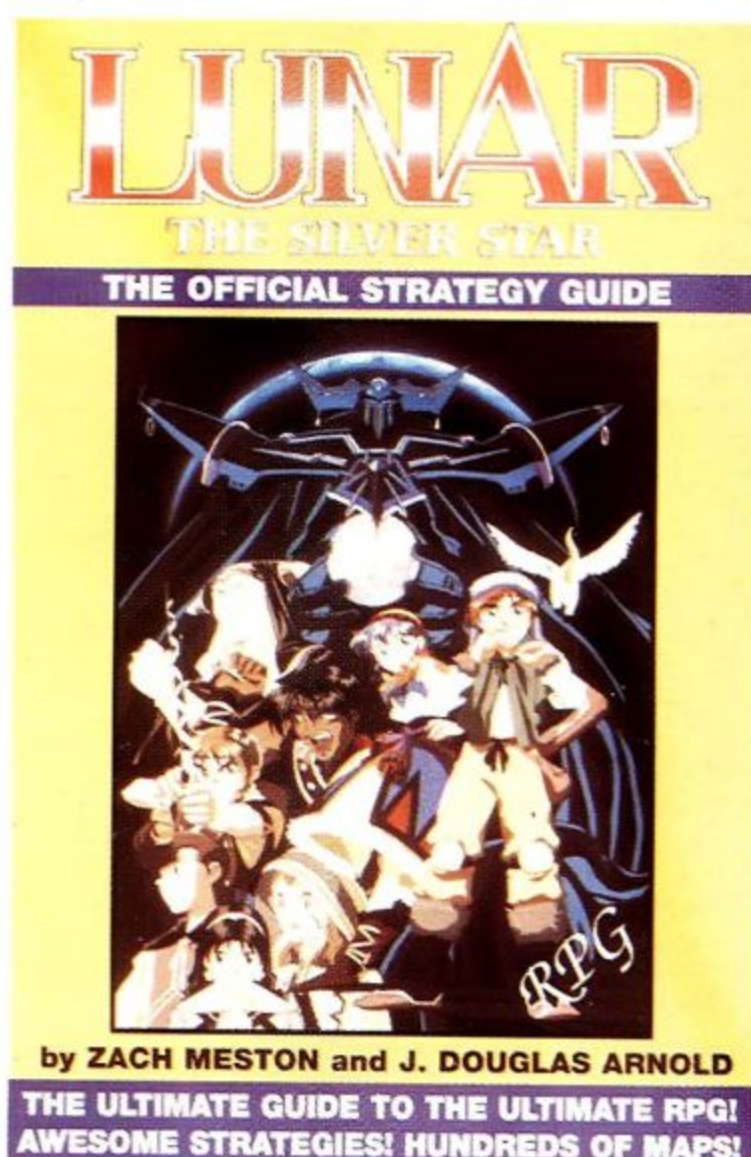
Eine Heimversion ist für nächstes Jahr geplant. Die technischen Daten stehen bis dato nur auf dem Papier. Ob die angekündigten Features wie eine R4200 RISC CPU von MIPS, einer Tochterge-

sellschaft von Silicon Graphics, getaktet mit 100 MHz, 100.000 Polygone/Sekunde, 3D-Texture Mapping in Echtzeit mit Anti-Aliasing (abgerundete Kanten), HDTV-kompatible Auflösung, 16.7 Millionen Farben oder Sound in CD-Qualität tatsächlich Bestandteil der endgültigen Maschine werden, ist fraglich. Die auf der Sommer CES groß von Nintendo/Silicon Graphics (SG) unter dem Slogan "Way Past Cool" präsentierten Demos stammten jedenfalls nicht von irgendwelchen Entwicklergeräten, sondern von High End SG-Workstations (Onyx Reality Engines), die mit 150 MHz getaktet sind, über 900.000 Polygone/Sekunde mit Texture Mapping darstellen können, aber zu einem exorbitanten Preis von 100.000 US\$. Und das alles, selbst deutlich abgespeckt, zum Preis von 249 US\$ in jedem Kaufhaus? Abwarten. Übrigens, Square Soft arbeitet, Gerüchten zufolge bereits an Final Fantasy 7 für Project Reality. Schöne neue Konsolenwelt!

Neue Hintbooks braucht das Land

Lunar The Silver Star

von Game Arts, den Machern von Silpheed und Alisia Dragoon, gehört zweifellos zu den besten RPGs auf dem Mega CD. In Zusammenarbeit mit Working Designs, die in den USA bislang



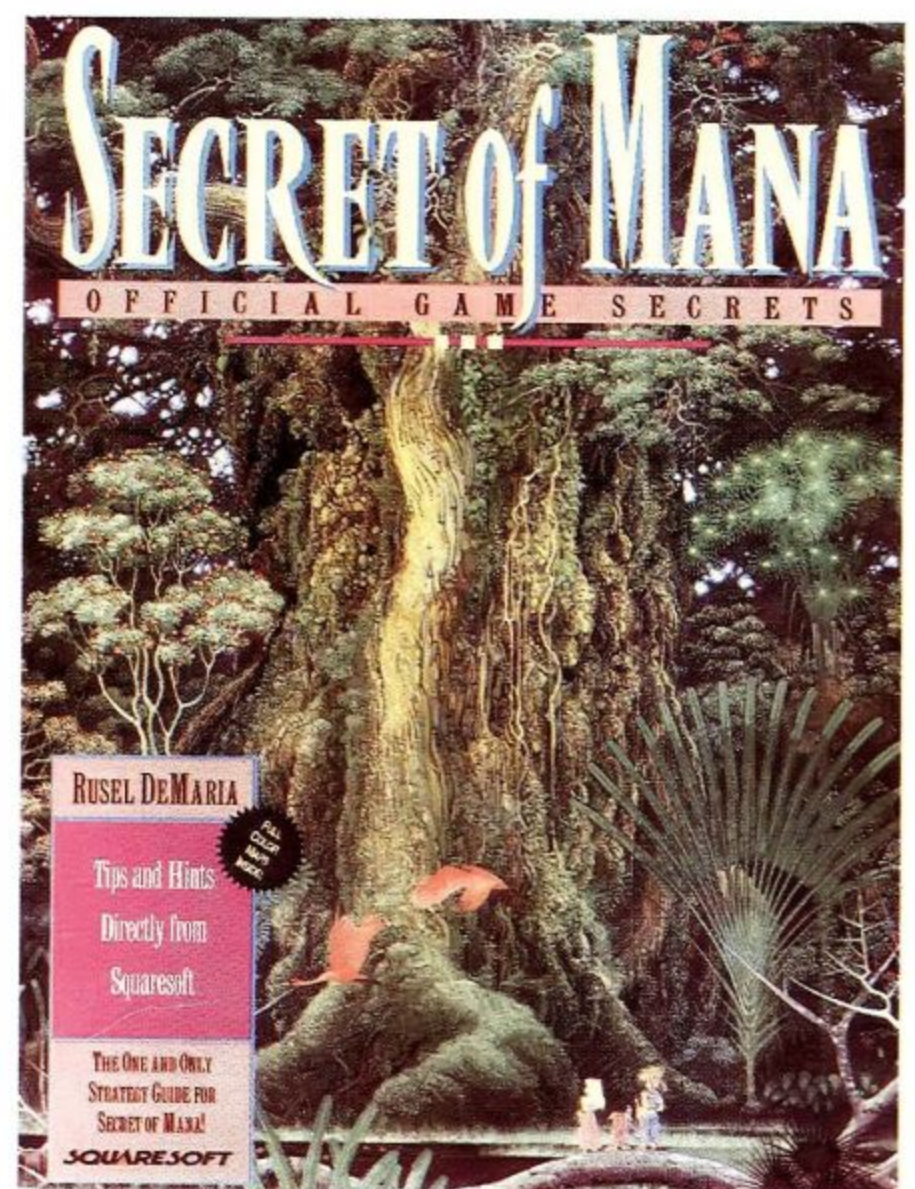
by ZACH MESTON and J. DOUGLAS ARNOLD
THE ULTIMATE GUIDE TO THE ULTIMATE RPG!
AWESOME STRATEGIES! HUNDREDS OF MAPS!

für ihre PC-Engine Umsetzungen bekannt waren (Cosmic Fantasy II, Cadash), entstand eine kompetent ins Englische übersetzte Version mit 4 MByte Text und insgesamt über zehn Minuten Dialog (Test der US-Version in Mega Fun 2/94). Zach Meston und J. Douglas Arnold haben sich des Rollenspiels angenommen und ein Hintbook veröffentlicht. Aus dem Inhalt: Beschreibung aller wichtigen und unwichtigen Charaktere, grundlegende RPG-Strategien, eine Liste aller Gegenstände, Waffen und Rüstungen, Tips zu den Kampfsequenzen, eine Komplettlösung und last but not least ein Interview mit dem Mann hinter Working Designs, Victor Ireland.

Secret Of Mana

fürs Super Nintendo hat aber nicht minder abgeräumt (88% in Mega Fun 1/94). Das einzige SN-Action-Adventure für bis zu drei Spieler gleichzeitig wirft natürlich auch viele Fragen auf (vor allem zu unseren Hotline-Zeiten). Auf 170 Seiten widmet sich das Rusel DeMaria Studio Square Softs 16 Megs-Game, das in den

USA ursprünglich unter dem Titel "Final Fantasy Adventure" erscheinen sollte. Storyline, eine Übersicht aller Waffen, Monster und Items, Karten (teilweise farbig), Tips & Tricks sowie eine Komplettlösung, das Hintbook verriet die letzten Geheimnisse. (Muster von High Score Games)



CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

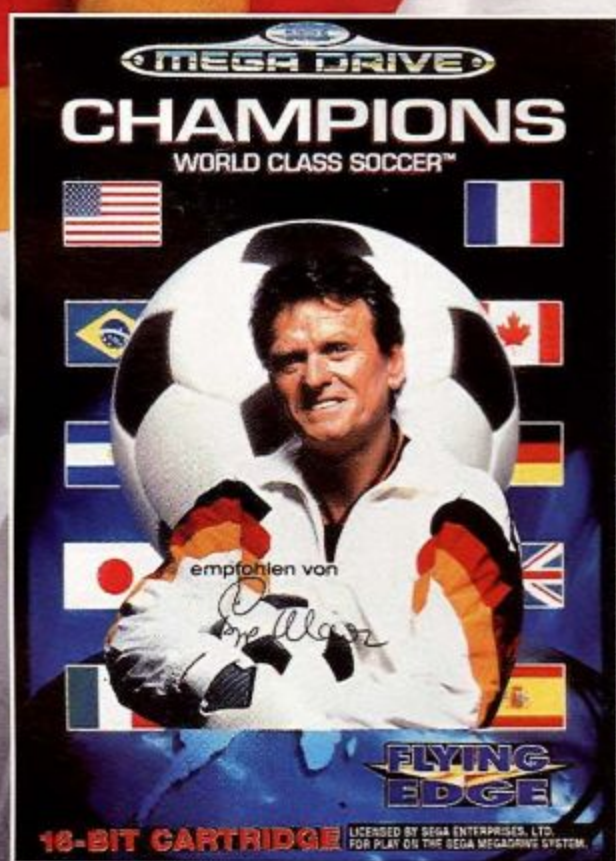
SERVICEPLAN

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, 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 and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.



FIFA Soccer International

Früher als ursprünglich angekündigt treten die FIFA-Kicker auch auf dem SNES an

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL DT.
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: 300
 BESONDERHEITEN: PASSWORT

Ich kann es fast nicht glauben, immer noch gibt es Leute, die an der Spielbarkeit von FIFA Soccer zweifeln. Von schlechtem Dribbling und zufälligem Spiel ist die Rede. Bei solch hirnlosem Gequatsche frage ich mich jedesmal, haben diese bedauernswerten Nörgler jemals selber das Leder über den Platz gekickt, haben sie nie festgestellt, daß Fußball ein Kampfspiel ist, daß Fußball Einsatz verlangt, daß nicht jede Aktion von Erfolg gekrönt ist und daß genau darin der Reiz dieser Sportart liegt? Offensichtlich nicht, denn sonst hätten sie längst

geschnallt, wieviel Real-Fußball die EA-Programmierer in ihr Modul gepackt haben. Sicher dauert es eine gewisse Zeit, bis man die Feinheiten der Steuerung beherrscht, bis man genau weiß wann man welchen Paß wohin zu spielen hat, wann ein Tor-schuß Erfolg verspricht oder wann man mit einem Doppelpaß die gegnerische Abwehr geschickt ins Leere laufen läßt, aber erst dann zeigt sich die Genialität dieser Simulation. Kein Match gleicht bei FIFA dem anderen, es gibt kaum Schema F-Spielzüge, hat man gerade noch Brasilien mit einer Packung nach Hause

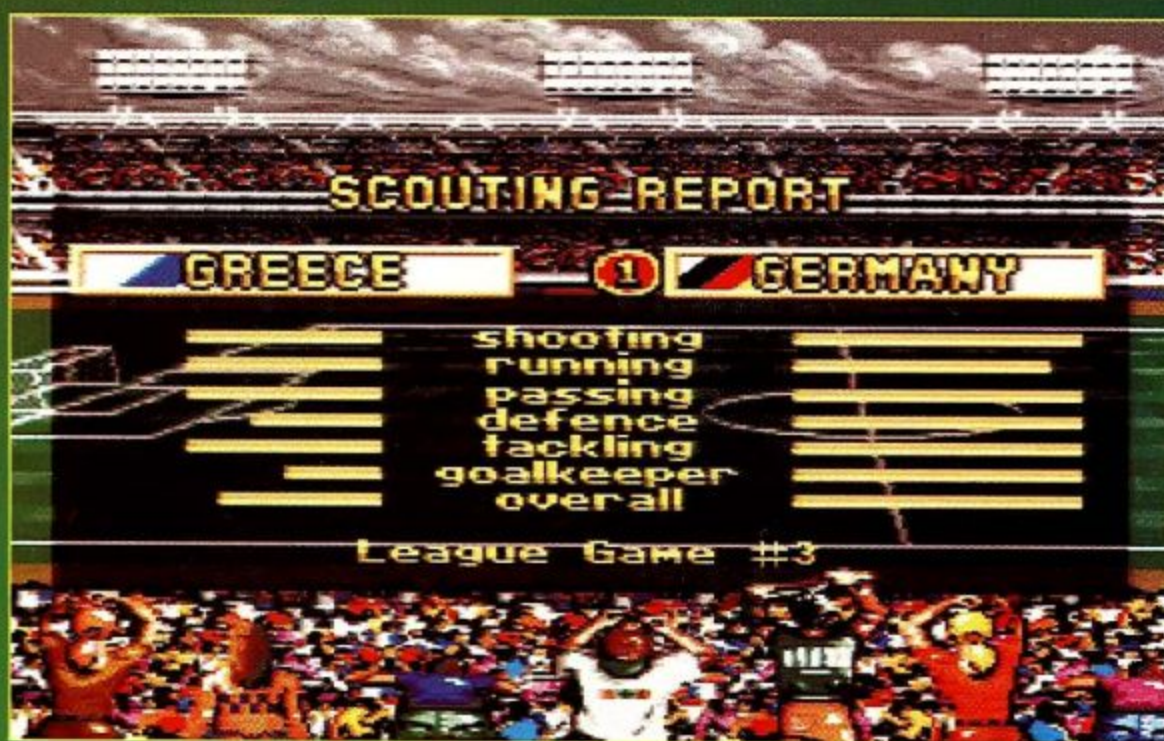


Auf dem SNES stehen statt 49 nur noch 30 Teams zur Verfügung



Hier dürft Ihr den drei Mannschaftsteilen bestimmte Bereiche zuteilen. Dabei sollte man folgende Dinge beachten: Im Simulations-Modus wächst der Ermüdungsfaktor der Spieler proportional zur Größe des Aktionsradius. Besondere Beachtung sollte man der Abwehrreihe schenken. Bei der oben gezeigten Einstellung wäre es ziemlich fatal auf Offensive zu setzen, da die Verteidiger ständig Gefahr laufen würden, bei Ballverlusten durch schnell vorgetragene Konter des Gegners förmlich überrannt zu werden. Zu große Überlappungen der einzelnen Bereiche sind auch wenig sinnvoll, da sich die Akteure dann mehr oder weniger geballt auf den Füßen rumstehen.

Statistiken - Tabellen - Trophäen



Eine kleine Grafik vor jedem Spiel gibt über die Fähigkeiten der Teams Aufschluß

Nach dem Spiel zeigt die Kurzstatistik, welches Team mehr für die Offensive getan hatte. Zusätzlich wird der beste Spieler des Matches gekürt und das neue Passwort angezeigt



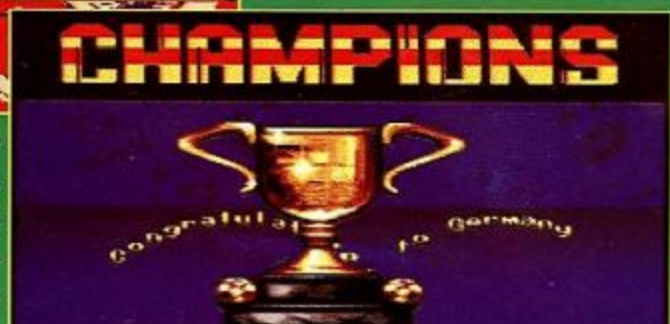
LEAGUE

	W	L	D	P
USA	6	0	0	12
① GERMANY	4	2	0	8
ARGENTINA	3	3	1	7
GREECE	3	2	1	7
SOUTH KOREA	3	4	0	6
AUSTRALIA	3	3	0	6
JAPAN	1	4	2	4
BOLIVIA	1	6	0	2

Im Liga-Modus kämpfen acht Teams um vordere Plätze. Nach jedem Spieltag wird die augenblickliche Tabelle eingeblendet, aus der sich die momentane Platzierung ablesen läßt, aber auch auf des Gegners Stärke kann man Rückschlüsse ziehen



Das Weltmeisterschaftsturnier und die Play Offs werden beide nach dem KO-Prinzip ausgetragen, allerdings muß beim kompletten Turnier erstmal die Vorrunde überstanden werden



Replay-Funktion

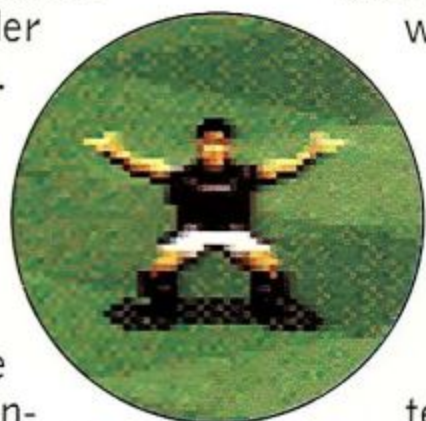


Manchmal kann man fast nicht glauben, was sich da auf dem Platz abspielt. Diese Szenen schaut man sich dann nochmals in der Wiederholung an, wie bei EA Hockey aus der Spielerspektive oder revers



"Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter", dieser Spruch findet bei FIFA volle Bestätigung, denn die Abwehr-Chance ist bestenfalls 1:10

geschickt, wächst im nächsten Spiel einer der sogenannten Außenseiter über sich hinaus und ringt Euch in einer heißen Abwehrschlacht förmlich nieder. Am meisten fasziniert mich aber, wie offensichtlich Treffer oder Gegentreffer das Verhalten der Teams beeinflussen. Gerade noch durch einen Rückstand am Boden zerstört, bewirkt ein Tor wahre Wunder und sorgt für die "zweite Luft", plötzlich rennen und stürmen alle in des Gegners Hälfte, jeder möchte das entscheidende Tor schießen. Was solls, genug geschwärmt und gelabert, werfen wir endlich mal einen Blick auf das SNES-Cartidge. Ich will noch nicht allzuviel verraten, denn in der



nächsten Ausgabe soll das offizielle Gipfeltreffen "FIFA vs. Striker" für Spannung sorgen, deswegen nur ein paar Kurzinfos. Wesentliches wurde im Vergleich zur MD-Version nicht geändert, die isometrische Darstellung wurde beibehalten, nur der Blickwinkel wanderte ein Stück weiter nach rechts, was jedoch der Übersichtlichkeit keinen Abbruch tut. Leider funktioniert das Grätchen nicht mehr ganz so gut, zum Ausgleich wurde die Ballkontrolle nochmals verfeinert. Durch die "L"- und "R"-Tasten läßt sich die Kugel in der Luft nach Belieben beeinflussen,



wunderbar angedrehte Kunstschüsse in den Winkel sind so keine Seltenheit. Jeder Akteur hat jetzt zusätzlich einen Energiebalken, über den sich die Schußstärke regeln läßt. Das Abgefahreteste war beim MD-Vorbild jedoch die tolle Grafik, die in Verbindung mit dem Hammersound für Stadionatmosphäre pur sorgte. Zwar schreien sich die Zuschauer im SNES-Stadion gänzlich anders die Lunge aus dem Leib, doch gehen die Jubelgesänge auch hier gehörig unter die Haut und geben der Motivation wieder einen gewaltigen Schub. OK, Striker und FIFA werden mich also die nächste Zeit so schnell nicht in Ruhe lassen, denn schließlich wollt Ihr genauestens wissen, wer das

Gerangel um den Referenztitel letztendlich für sich entscheiden kann, es wird auf jeden Fall sehr, sehr knapp werden. (Stephan)

Neuerungen:



Alle Spieler, auch der Torwart, sind auf dem SNES-Modul mit einem Energiebalken versehen, über den sich die Schußstärke genau regulieren läßt. Sollte er Euch stören, könnt Ihr ihn im Options-Menü ausschalten



Mit den "L"- und "R"-Tasten kann man die Flugbahn des Balls in der Luft nachträglich beeinflussen. Sonntagsschüsse in den Winkel, unhaltbare Flatterbälle oder direkt geschossene Ecken ermöglichen ein noch variables Spielen als das MD-Modul

Trick



Auf dem SNES noch einfacher: Stellt Euch bei einem Abschlag wie links zu sehen vor den Torwart. Mit etwas Glück schießt er Euch an, Ihr müßt dann nur ein Stück nach rechts oder links laufen um das Ei dann locker zu versenken

World Cup Striker

Nichts ist so gut, daß man es nicht noch verbessern könnte

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ELITE SYSTEMS/RAGE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: 20. MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/DT. TEXTE

Nicht anders verhält es sich mit Striker von Elite Systems. Die britische Company hat von ihrer Fußballsimulation bis dato zwar 250.000 Stück verkauft, aber perfekt war das von Rage Software entwickelte Modul deshalb noch nicht (Test in Mega Fun 9/93). Die Computergegner waren zu einfach, eine Batterie war, entgegen allen Ankündigungen, auch

nicht im Modul und die optimalen Taktiken, Tore zu erzielen, waren schnell herausgefunden. Grund genug, einen würdigen zweiten Teil pünktlich zur WM nachzuschieben; gerade rechtzeitig, um sich mit FIFA Soccer um die SNES-Krone zu streiten. Was Electronic Arts Elite Systems in Sachen Simulationscharakter voraus hat, holen die Briten bei der Action wieder rein. Wer letztendlich das Rennen macht, EA, Elite oder vielleicht doch die Außenseiter U.S. Gold, Codemasters, Capcom oder Empire, wird sich erst zeigen. (Martin)



MEGA FUN - Die wahre Nr. 1!

Spannende Torszenen



Der englische Stürmer kommt frei zum Schuß, ...



aber der Torwart pariert prächtig, ...



der Abpraller kommt jedoch wieder...



zu einem englischen Stürmer, der die Nachschuß-Chance eiskalt ausnutzt...



und das Leder mit voller Wucht in die Maschen knallt

Alle neuen Features im Überblick:

- Bis zu 20 Spielstände per Batterie speicherbar
- Bis zu fünf Spieler gleichzeitig mit Multitap/Tribal Tap
- Vier Liga-Modi: World Tournament, World Championship, World League und World Cup
- Edierbarer World Cup
- 33% größere Sprites mit mehr Animationsphasen
- Überarbeitete Menüs und Statistiken
- Digitalisierte Zwischensequenzen
- 3D-Elfmeterschießen
- Nationalhymnen
- Schiedsrichterhärte einstellbar
- Gezielte Fouls
- Besonders weite Schüsse
- Fallrückzieher
- Torhüter:
 - Abwurf
 - Automatischer Paß zu einem Verteidiger
 - Fliegender Torwart (wie Feldspieler)
 - Stärke einstellbar
- Bei Freistoß oder Ecke einstellbare Positionen
- Verschiedene Einwürfe



Das Elfmeterschießen wurde gehörig aufgepeppt: Optisch die reinste Augenweide, sorgt vor allem die Steuerung für Nervenkitzel und Spannung



Bei Freistößen und Ecken könnt Ihr den Spielern verschiedene Positionen zuordnen



Schlappe Spieler sollten so schnell wie möglich ausgewechselt werden

Claymates

... ist das zweite "formbare" Produkt von den Knetmasse-Fetischisten Visual Concepts

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: INTERPLAY/VISUAL CONCEPTS
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: KEINE

Clayton, dem Sohn eines nicht ganz respektablen Wissenschaftlers, wird von seinem Vater mitgeteilt, daß dieser ein Serum entwickelt hat, mit dem man in Verbindung mit Knet aus Menschen Tiere machen kann. Im Augenblick der Offenbarung erscheint ein Mediziner, der Clayton in Knet verwandelt und den Vater samt

Serum entführt. Clayton beschließt Daddy und dessen "Wundermittel" zurückzubrin-



Eine Karte a la Super Mario World



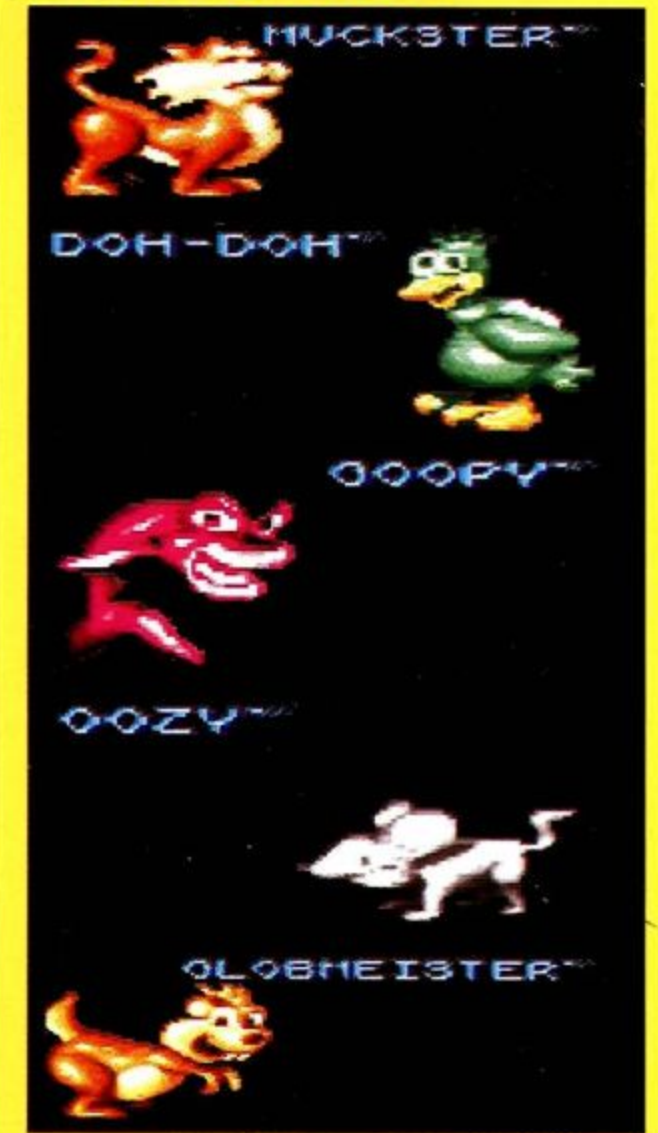
Ein entfernter Verwandter von Daffy Duck

gen. Doch zwischen Vater, Serum und nicht zuletzt Mediziner steht eine stattliche Anzahl von Levels. Ihr beginnt als ein kleiner blauer Knetklumpen; unterwegs finden sich andersfarbige Knetbällchen, die Euch, werden sie aufgesammelt, in verschiedene Tiere verwandeln (von Katze bis Hai). Der erste spielerische Eindruck ist durchaus positiv. Die Levels sind groß und das intelligente Spieldesign läßt Freude aufkommen. Allerdings wurden die Rücksetzpunkte etwas sparsam verteilt und die musikalische Untermalung schafft den Sprung ins Mittelfeld nur knapp. (Philip)



Ohne Symbol geht hier nichts!

Alle Viecherl:



Der heiße Draht



0711 - 61 64 85

O.I.T. Order In Time

Mega Drive

Brutal	us 129,90
Castlevania Bloodnes	jp 129,90
Fatal Fury II	jp 139,90
F-15 II	dt 119,90
Jack Nicklaus Golf	us 79,90
Landstalker	dt 129,90
Mega Turrigan	us 99,90
Mortal Kombat	us 99,90
NBA Action	us 129,90
NBA Jam	dt 129,90
NHL Hockey 94	dt 99,90
PGA European Tour	us 109,90
Pirates Darkwater	us 129,90
Pirates Gold	us 109,90
Sonic III	dt 129,90
Street of Range III	jp 129,90
Sylvester & Tweety	us 129,90
Time Killers	us 119,90
Virtual Racing	jp 159,90

MEGA CD

Battle Corps	us 129,90
Brutal	us 119,90
Eye of Beholder	us 119,90
F1 Circus Race	jp 179,90
Heimdall	us 129,90
Keio Flying	jp 159,90
Microcosm	dt 119,90
Mortal Kombat	dt 129,90
Rebel Assault	us 129,90
Sengoku	us 129,90
Switch	jp 159,90

Super Nes

Alcahest	jp 139,90
All Japan WWF3	jp 199,90
Bastard	jp 139,90
Battlecars	us 129,90
Bomberman 94	jp 199,90
Bugs Bunny	us 124,90
Choplifter III	us 97,90
Dead Dance	jp 60,00
Desert Fighters	jp 169,90
Dragon Ball Z II	jp 139,90
Fatal Fury II	us 134,90
Final Fantasy III	us 134,90
Final Fight II	jp 60,00
FX Stunt Race	us 139,90
FX Trax	jp 169,90
Human GP II	jp 159,90
Joe & Mac III	jp 159,90
King of Dragon	us 134,90
Legend	us 129,90
Lemmings II	jp 169,90
Lufia	us 129,90
Mortal Kombat	dt 99,90
Mystical Ninja II	jp 169,90
NBA Jam	us 129,90
Nigel Mansell's	dt 119,90
Rockmans Soccer	us 134,90
Royal Rumble	dt 84,90
R-Type III	us 129,90
Secret of Mana	us 129,90
Sengoku	jp 129,90
Super Metroid	jp 179,90
Undercover Cops	jp 179,90
Wizard IV	us 134,90

3DO

Demolition Man	139,90
John Madden	119,90
Mega Race	119,90
Microcosm	119,90
Night Trap	119,90
Orion off Road	119,90
Out of this world	119,90
Schockwave	119,90
Star Treck	139,90

Atari Jaguar

Jaguar RGB	594,50
Alien VS Predator	109,90
Checkered Flag	109,90
Galaxy	109,90
Raiden	109,90
Tempest 2000	109,90
Tiny Toons	109,90
Joypad	59,90

NEO-GEO

Art of Fighting III	389,90
Miracel Adv.	329,90
Samurai Showdown	369,90
Top Hunter	389,90
Konsole RGB	739,90
Konsole Japan	999,90

Mega CD + 4 Spiele

699,90

Zubehör

AD-29 NEU	39,90
Action Replay 2	109,90
CDX-Adapter	109,90
MD 60Hz Adapter	29,90

Importspleile ohne deutsche Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Solange Vorräte reicht!
 dt = deutsche us = amerikanische
 jp = japanische Versionen.
 Inhaber Tolga Kaydul

Laden:

Silberburgstr.171
 70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Öffnungszeiten:

M.o. - Fr. : 10.00 - 18.30 Uhr
 Samstag : 10.00 - 14.00 Uhr

Jetzt neu: Neo Geo Automaten im Laden!

Empire Soccer

Uridium, Paravid, Fire & Ice, Rainbow Islands... Graftgold's Erfolgsstory reißt nicht ab

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: EMPIRE/GRAFTGOLD
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: KEINE

... doch mit Empire Soccer beschreiten die britischen Entwickler neues Terrain. Nach Super Off Road für den Game Gear stellt dieses 8 Megs-Modul fürs Super Nintendo Graftgold's zweites ehrgeiziges Konsolenprojekt dar. Nur wer braucht angesichts hochkarätiger World Cup Striker- bzw. FIFA International Soccer-Konkurrenz noch eine neue Fußballsimulation. Graftgold hat sich sichtlich bemüht, einige neue Ideen miteinfließen zu lassen. Jeder Spieler besitzt einen Special-Power Move, mit dem man das Ruder noch mal herumreißen kann, angefangen bei Power Drives und Super Barges, die

alle Feldspieler umholzen, Snap Shots direkt aufs Tor, Super Dribbles für die totale Ballkontrolle, oder spektakulären Banana Shots, bis hin zu einem Full Speed Burst (erklärt sich von selbst). Sehr nützlich ist der Novice Mode bei Exhibition oder Training. Dann bleibt der Ball nämlich am Fuß kleben und ungeübten Spielern bleibt auch gegen Profis noch eine Chance (das hat uns bei Sensible Soccer noch gefehlt). Ansonsten gibt sich Graftgold's Soccer wie gehabt. Ein World Cup-Modus darf im WM-Jahr natürlich nicht fehlen, genauso wie die Möglichkeit die Aufstellung zu ändern oder Spieler auszu-

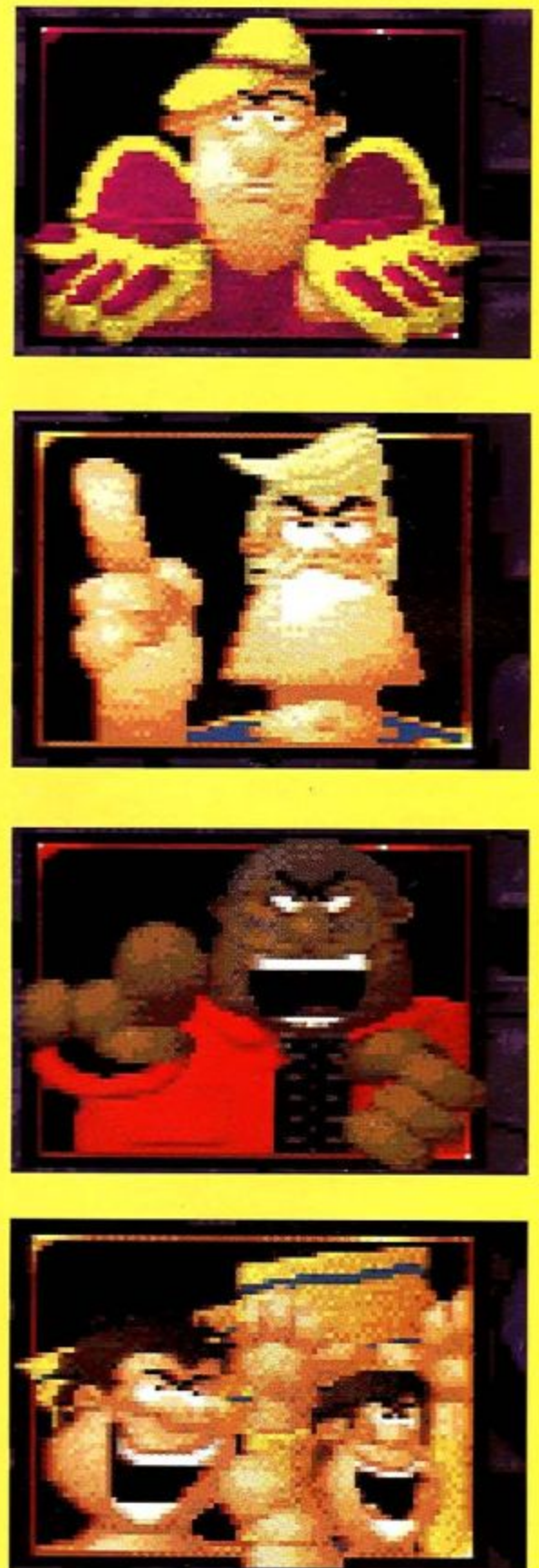


Diesen Ball konnte der Torwart gerade noch halten!

Aber mit dieser Granate hat er nicht gerechnet!

wechseln. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Mega Fun. (Martin)

Comic-Sequenzen:



WM '94

Fertig machen zum Einwurf

Ein böses Foul erschüttert die Nation und bringt dem Lump eine gelbe Karte ein!

In diesem Menü hat man die Möglichkeit seine Spieler auszuwechseln

Aufstellung, Schwierigkeitsgrad, Zeit, am Option Menü kommt niemand vorbei

Auch eine Replay-Funktion darf nicht fehlen

Zur Pause werden Statistiken eingeblendet

ENGLAND	0	1	GERMANY
42	POSSESSION	58	
3	SHOTS	2	
3	SHOTS ON TARGET	2	
0	CORNERS	0	
0	FOULS	0	
0	BOOKINGS	0	
0	SENT OFF	0	

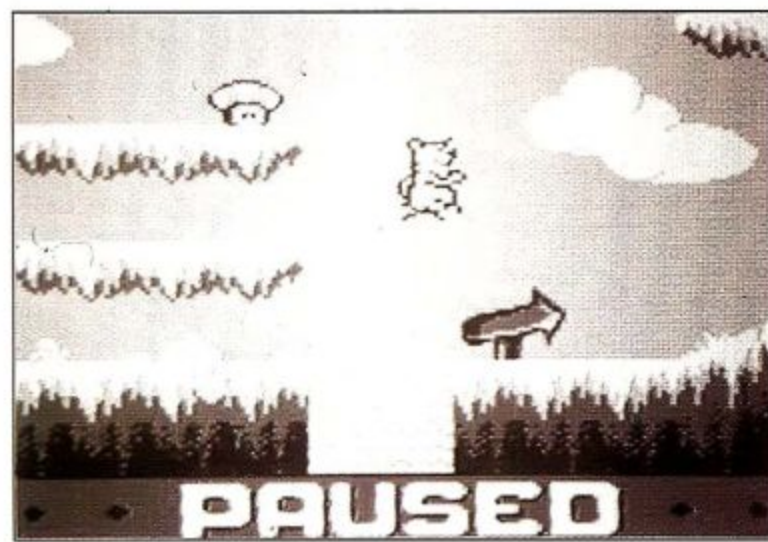
Yogi Bear's Gold Rush

Yoda, Joga, Yogi oder wie oder was?

SYSTEM:GAME BOY
 HERSTELLER:EMPIRE
 DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 BESONDERHEITEN:KEINE

Jump'n Runs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, was die Hersteller jedoch nicht davon abhält, noch eines und noch eines auf den Markt zu werfen. So auch Empire. Yogi Bear orientiert sich ganz und gar an Mario (bloß keine Experimente oder

gar etwas Neues). Zur Story: Der Yellowstone Nationalpark ist von der Schließung bedroht. Noch dazu hat der alte Bösewicht Jake den Rangern Geld geklaut, das sie eigentlich dringend gebraucht hätten, um im Winter Futter für die Tiere zu kaufen. Der Bär der Stunde nimmt natürlich seine Verfolgung auf. Wenn er jedoch gewußt hätte, daß bis zum Showdown ganze 32 Levels auf ihn warten, hätte er es sich vielleicht anders überlegt. Zu einem guten Mario-Clone gehören selbstverständlich auch



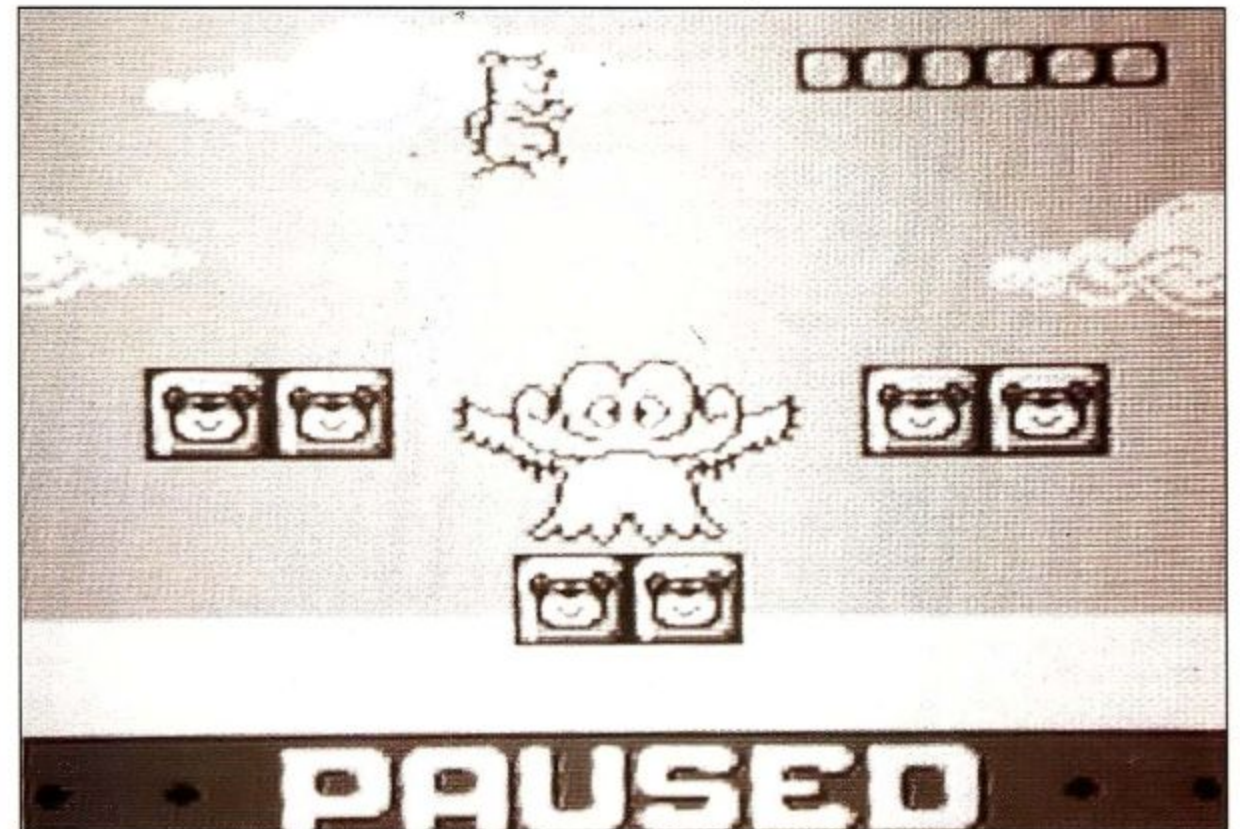
Die Animation läßt zu wünschen übrig



Alle Stages im Überblick

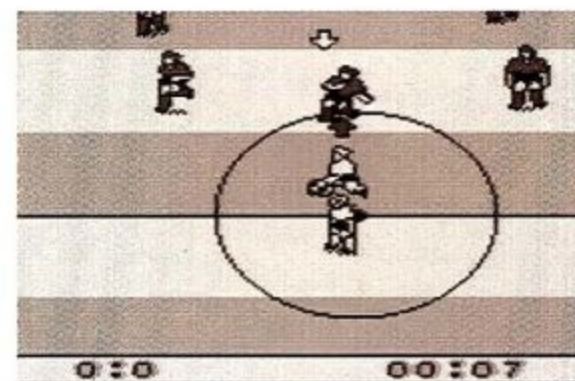
Geheimräume, Bonusstages und jede Menge Extras. Alles da. Ob's letztendlich zu einem

Platz in der Oberliga reicht, erfahrt Ihr in der nächsten Mega Fun. (Martin)



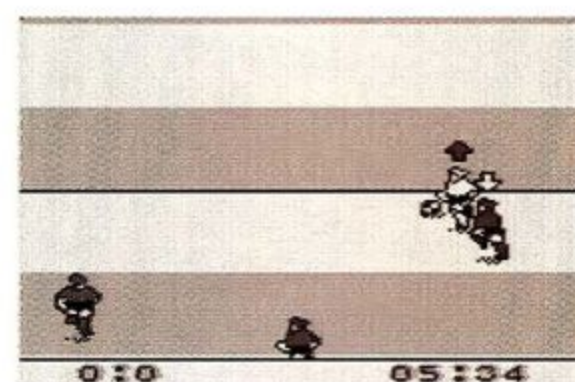
Auf ihn mit Gebrüll

... und es geht doch: Nach all den peinlichen Fußballspielen für den GB versucht sich Rage (Striker, Ultimate Soccer) an einer GB-Variante. Wuseln sonst die Spieler völlig unübersichtlich über den Platz, behält man bei World Cup Striker zur Abwechslung mal den Überblick. Die detaillierte Animation und die variablen Einstellmöglichkeiten



Detaillierte Animation

suchen auf Nintendos Hand Held ihresgleichen, auch wenn die spielerischen Mög-



1 MBit Game Boy-Power

lichkeiten recht eingeschränkt sind, denn Rage setzt wieder voll und ganz auf das traditio-



Da foult ja einer

World Cup Striker

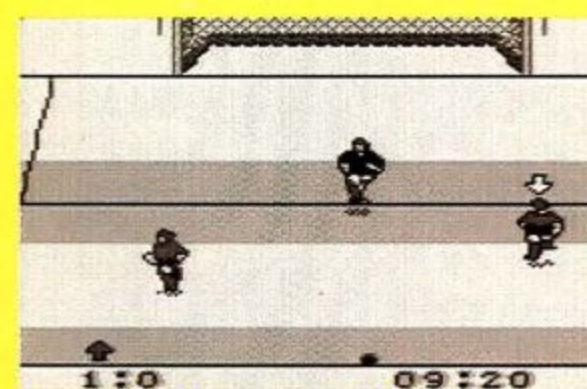
Elite Systems proudly presents World Cup Striker, und das fast exklusiv auf dem Game Boy

SYSTEM:GAME BOY
 HERSTELLER:ELITE SYSTEMS/RAGE
 DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:20. MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 BESONDERHEITEN:PASSWORT/DT. TEXTE

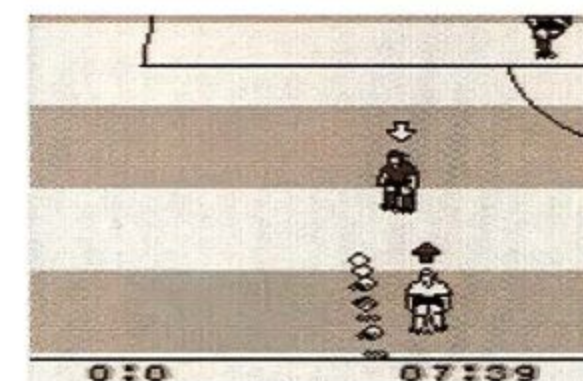
Highlights:



Das Titelbild läßt es schon erahnen

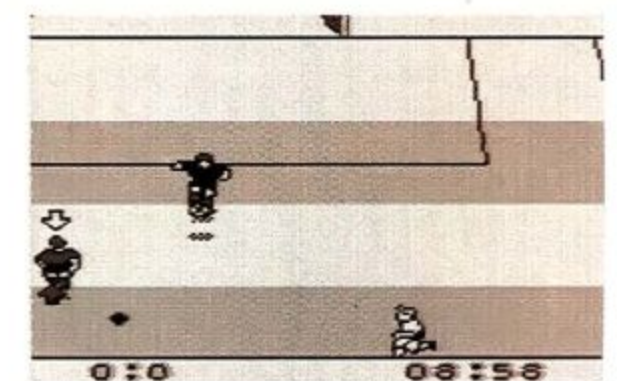


Stephan vor, noch ein Tor



Variable Freistöße

nelle Striker-Kick'n Rush-Prinzip, garniert mit einer Optionsvielfalt, die bald an die SN-Variante rankommt. Drei Liga-Modi, Team Editor, Elf-



Hüpf, hüpf!

meterschießen, Torhüter und Spielgeschwindigkeit einstellbar, ... Ein ausführlicher Test in der nächsten Mega Fun. (Martin)

Super Bomberman 2

Hudsons Party-Vergnügen No. 1 geht in die zweite Runde

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: HUDSON SOFT
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: PASSWORT

Ein kleines bemütztes Kerlchen im Weltraum-Look wuselt durch endlose Labyrinth hindurch und versucht die Häscher mittels Bomben in die ewigen Jagdgründe zu verbannen. Power

Ups allerorten, ein Vier-Spieler-Modus, Levelbosses, das war's dann; und das reicht auch, denn die unkompliziertesten Spiele sind immer noch die besten. Liegt es an den ausgeklügelten Extras, am

Battle Mode oder gar an dem Mann mit der Pudelmütze? Wir werden es wohl nie vollends klären, aber eines steht fest, BOMBERMAN hat es längst zum Kultstatus gebracht. Hudson Soft beschert uns voraussichtlich im August (in Japan ist es sogar schon am 28. April soweit) Super Bomberman 2 fürs Super Nintendo. Was hat sich verändert? Nach wie vor könnt Ihr im Battle Mode zu viert gleichzeitig die Bomben sprechen lassen, diesmal auch als Tag Team. Der Story Mode, das große Manko beim ersten Teil (zu kurz, zu einfach), wurde gewaltig aufgemotzt. Selbst Profis haben an dem happigen Schwierigkeitsgrad zu knabbern, von den neuen Extras ganz zu schweigen: TNT sorgt für gesunde Panik, Hufeisen grabtschen sich Eure Bomben, nebenbei

könnt Ihr im Panzer herum-dackeln oder gar auf Tauchstation gehen. Die Taktik kommt deshalb aber noch lange nicht zu kurz. Oft gilt es, erst etliche Schalter umzulegen, um den heiß ersehnten Exit zu erreichen. Was für den Story Mode gilt, gilt im Grunde auch für den Party Modus: Hier halten sich die Neuerungen aber in Grenzen. Feinschliff war angesagt. Nur zwei Gegenstände sind neu, aber was soll's, zu viert herrscht ohnehin das absolute Chaos und da kommt's auf ein Extra mehr oder weniger auch nicht an. Bomberman ist und bleibt schlicht und einfach das beste Multi-Player-Spiel, noch dazu diesmal mit einem vorbildlich ausgeklügelten Einzelspieler-Modus. Schade nur, daß Hudson Soft das Modul so spät bei uns veröffentlicht. (Martin)



Stage 1: Eigentor



Stage 2: Die Löcher könnt Ihr als Teleporter mißbrauchen, denn das Eis ist rutschig



Stage 3: Außerhalb des Rechtecks lebt sich's recht ungefährlich



Stage 4: Eine gut platzierte Bombe läßt das halbe Spielfeld erzittern

Battle Mode (4 Player)



Stage 5: Jetzt aber schnell im richtigen Moment unter den Glasdächern eine Bombe legen



Stage 6: Eingesperrt sein ist das halbe Leben



Stage 7: Die markierten Zahlen beschleunigen oder verlangsamen ungemein



Stage 8: Das Fließband läßt sich in Richtung und Geschwindigkeit variieren



Stage 9: Es kann nur einen geben!



Stage 10: Hüpf, Bomberman, hüpf!

Alle zur Verfügung stehenden Gegenstände



Explosion Expander:
Erhöht die Reichweite der Bombenexplosionen um eins



Schalter:
Umlegen, um den EXIT zu öffnen



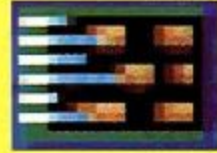
Herz: Ein Treffer reicht nicht, um Euch den Garas zu machen



Accelerator:
Erhöht die Geschwindigkeit, mit der sich Bomberman bewegt



Apfel:
Bringt Bonuspunkte



Block Passer: "Soft Blocks" stellen kein Hindernis mehr dar



Extra Bomb: Erhöht die maximale Anzahl von Bomben, die gleichzeitig gelegt werden können



Super Bomb:
Geht durch alle Hindernisse hindurch



Totenkopf:
Lieber nicht aufsammeln



TNT:
Kettenreaktion (sehr gefährlich)



Remote Control:
Fernbedienung für Bomben



Kick:
Ein herzhafter Tritt schadet keiner Bombe



Handschuh:
Damit könnt Ihr Bomben werfen



Bomb Passer:
Durch Bomben laufen? Kein Problem!



Die etwas andere Bombe



Hufeisen:
Zieht gelegte Bomben an



Eis:
Bringt Bonuspunkte



P-Bomb:
The best bomb in town!

SUPER BOMBERMAN 2

Level Bosses im 6er Pack!



Boss 1



Boss 2



Boss 3



Boss 4



Boss 5.1



Boss 5.2

Bomberman wie ihn keiner kennt:



Bomberman im Panzer



Bomberman im Boot



Bomberman im U-Boot



Bomberman als lebende Kanonenkugel

Robocop Versus Terminator

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: INTERPLAY
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: PASSWORT



Wer zieht schneller?

ner Zukunft löschen Cyborgs nach einem Atomschlag systematisch die letzten Überreste der Menschheit aus und scheinen das Schicksal der Erde damit endgültig zu besiegeln. Alias Robocop stampft Ihr durch das post-apokalyptische Los Angeles und sucht nach Überlebenden. Doch Ihr seid nicht ganz allein, Cyborgs, Söldner(innen), mutierte Spinnen und derlei Kreaturen mehr pflastern Euren Weg, und das war's dann auch schon. Spektakuläre Neuerun-

gen oder gar Abwechslung, sei es nur bei der Grafik, braucht Ihr nicht zu erwarten. Robocop Vs. Terminator lebt ganz und gar von den Titelfiguren, die das Modul schon verkaufen werden, für mehr als Dutzendware im Jump'n Shoot-Stil hat's dann beim Gamedesign nicht mehr gereicht. (Martin)

Ein Lizenzdeal ist Interplay anscheinend nicht gut genug, denn Robocop und Terminator mußten beide mit ihrem guten Namen erhalten, um ein altbackenes

Spielprinzip aufzuwärmen. Ganz fiktiv ist die Story aber nicht, denn sie basiert auf der Dark Horse Comic-Serie von Frank Miller und Walter Simonson: In nicht allzu fer-



Vorsicht ist angesagt, wenn die MG anrollt



Einfach draufhalten und der Bleicheimer ist futsch



Robocop Vs. Terminator



Yogi Bear's Gold Rush

Nach Walt Disney und den Looney Tunes erscheinen nun auch die Comic-Stars von Hanna Barbera (Flintstones) verstärkt auf dem Bildschirm

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: EMPIRE SOFTWARE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: KEINE



Items gibt es en masse

englische Firma Empire Software spendierte dem liebenswerten Bär nun ein 32 Levels langes Jump'n Run mit stilgerechten Comic-Grafiken. Im Vordergrund dieser Hopserei steht in erster Linie Yogis Sammellust; ob Uhren, Muscheln oder natürlich die begehrten Picknickkörbe,

jeder Gegenstand sollte von Euch eingesammelt werden, um das Punktekonto in die Höhe schnellen zu lassen. Der erste spielerische Eindruck läßt auf ein nettes, wenn auch unspektakuläres Geschicklichkeitsspiel hoffen, bei dem vor allem die tollen Voice Samples und die Animation des knuddeligen Helden überdurchschnittlich geraten sind. (Ulf)

Der tollpatschige Bär beglückt die Amis schon seit 1964 als morgentlicher Muntermacher im täglichen Frühstücksfernsehen. Somit war eine Videospielumsetzung nahezu überfällig. Die

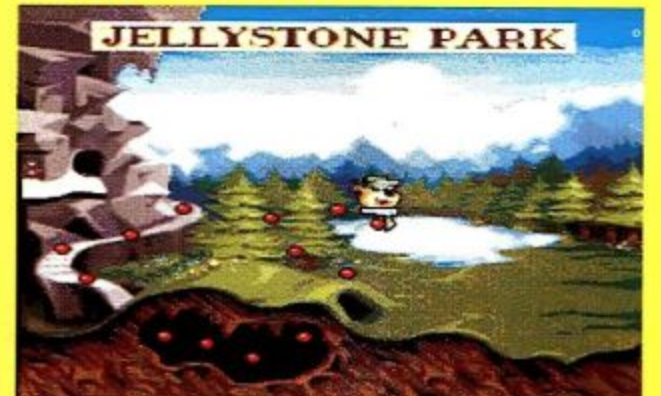


Je Korb 10 Punkte mehr



Mit Sicherheit ein netter Goldfisch

Highlights:



Im wunderbaren "Jellystone Park" nimmt das Abenteuer seinen Lauf.



Neuester Trend aus den USA: Biber-Surfen



Wie ihr berühmter Klempner kann auch Nintendos Cyborg Metroid auf eine lange 8 Bit-Karriere zurückblicken. Statt-

liche 24 MBit sind sicherlich ein Grund dafür, warum die Fangemeinde besonders lange auf dieses Modul warten mußte. Schon das famose

Intro wurde absolut verschwenderisch gestaltet und bietet viel digitalisierte Sprachausgabe. Spielerisch werden sich eingeschworene Metroid-Fans schnell zurechtfinden: Ballern, Springen oder der Einsatz von Extrawaffen wie Missiles sind für den sympathischen Blechkameraden nach wie vor kein Problem. Neu hinzugekommen sind einige spezielle Fähigkeiten, die Ihr durch entsprechende Items erwerben könnt. Mittels eines Morphing Balls ver-

Super Metroid

Nintendos wendige Blechbüchse erstrahlt nach langer Wartezeit endlich im 16 Bit-Gewand. Die neue Jump'n Shoot-Referenz? Abwarten

SYSTEM:	SUPER NINTENDO
HERSTELLER:	NINTENDO
DATENTRÄGER:	24 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	SOMMER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
BESONDERHEITEN:	BATTERIE

Böse Überraschung



Von dieser vermeintlichen Statue erhaltet Ihr die Bomben, doch plötzlich verwandelt sie sich zum ersten ernstzunehmenden Gegner



Nur mit fünf Raketenschüssen lassen sich diese roten Türen öffnen

wandelt Ihr Euch bspw. in eine kleine Kugel und dringt so zu verborgenen Plätzen vor. Prunkstück des bisher umfangreichsten Jump'n Shoots fürs SN sind natürlich die gigantisch großen Levels. Jeder Abschnitt bietet eine Fülle von knackigen Rätseln und harten Geschicklichkeitstests. Besonders gelungen ist

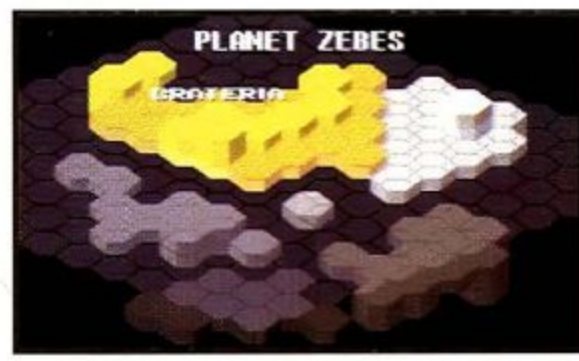
die unglaublich atmosphärische Sounduntermalung. Um es kurz zu machen, Super Metroid macht durch seinen spannenden und stets durchdachten Spielverlauf einen sehr, sehr guten Eindruck und hat Chancen, Turrican vom Jump'n Shoot-Thron zu stoßen. (Ulf)



Diese Schildkröten haben nichts mit Marios Toads zu tun



Im Überblick: Der riesige erste Level



Auf dem Planeten Zebes beginnt Euer Abenteuer



Spielstandsicherung: Im Raumschiff und in besonderen Kapseln könnt Ihr jederzeit den Spielstand absaven



In Kugelform erreicht Ihr auch die entlegensten Plätze

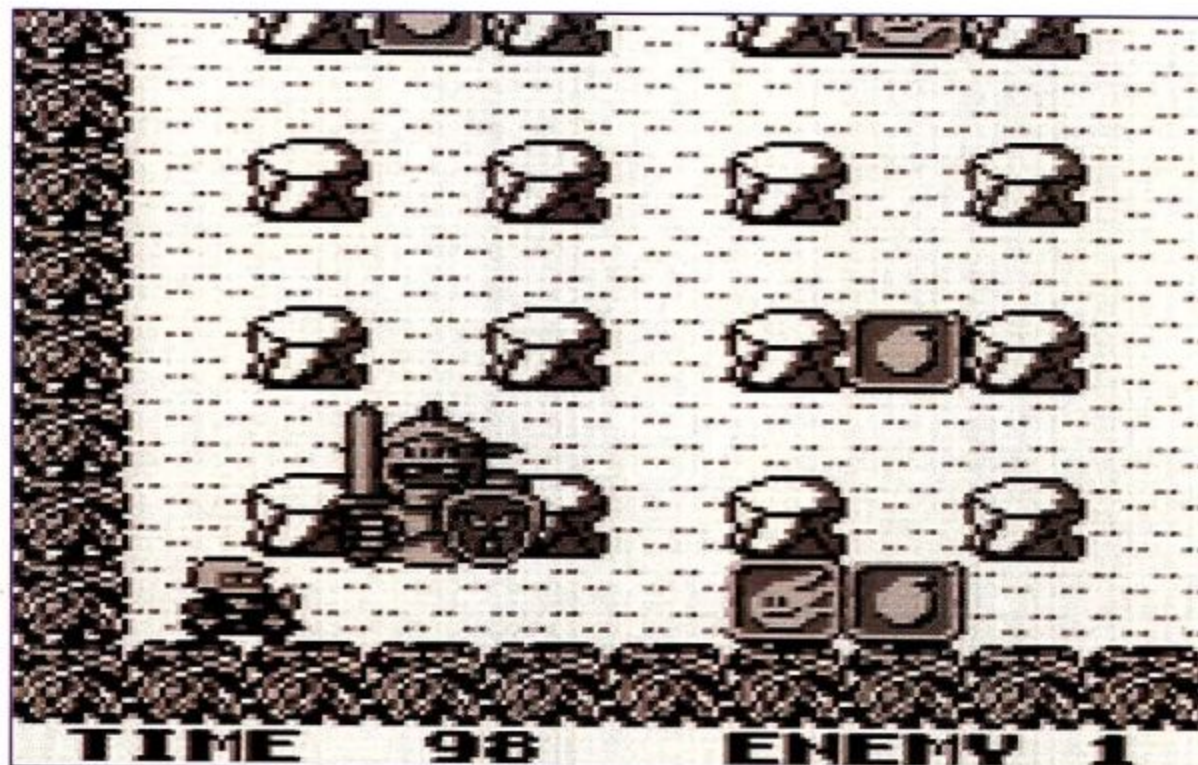
Highlights:

Der erste Endgegner: Nur mit viel Geduld und einer Portion Taktik ist diese nervöse Pflanze zu besiegen. Kugelt Euch am besten ein, wenn die Pollen Euch bedrohen

Bombberman GB

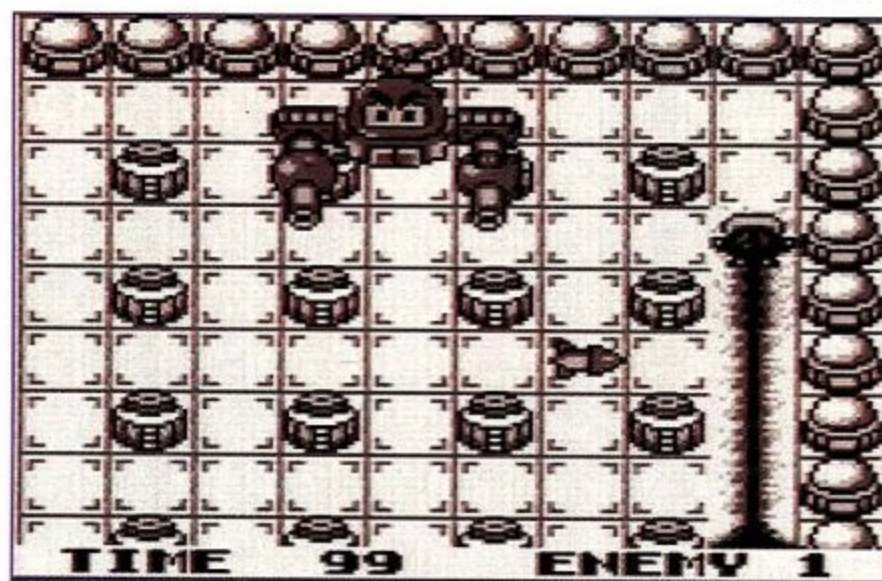
Dynablaster, Bomberboy, oder war es doch Bomberman?

SYSTEM:GAME BOY
 HERSTELLER:HUDSON SOFT
 DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 BESONDERHEITEN:PASSWORT

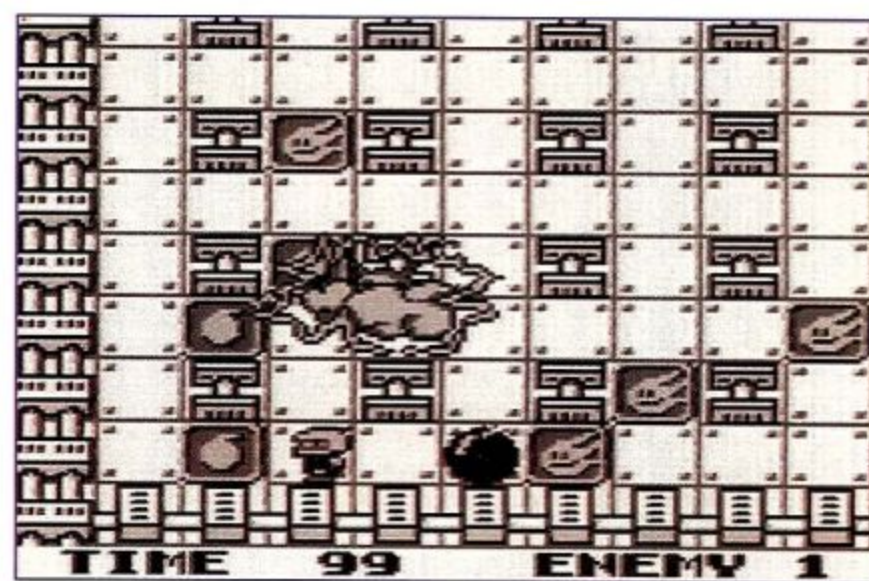


Mit dem Schwert rumfuchteln ist alles was der Ritter kann

Wer von Euch vielleicht glaubt, die GB-Variante wäre vom Ablauf mit dem SN identisch, täuscht sich gewaltig; erst ein, dann zwei, dann drei Bombermänner, und dann noch ein fetter Obermütz, und das über 32 Levels hinweg. Die Masse an Extras auf dem SN werdet Ihr hier zwar nicht finden, Hudson hat stattdessen mehr Wert auf das Leveldesign gelegt, mit Überraschungen allerorten, oder seid Ihr schon mal mit dem kleinen Wicht auf einem Motorrad durch die Gegend gedüst? Die sinnvollen Extras runden das ausgereifte Spielprinzip ab: So legt Ihr in



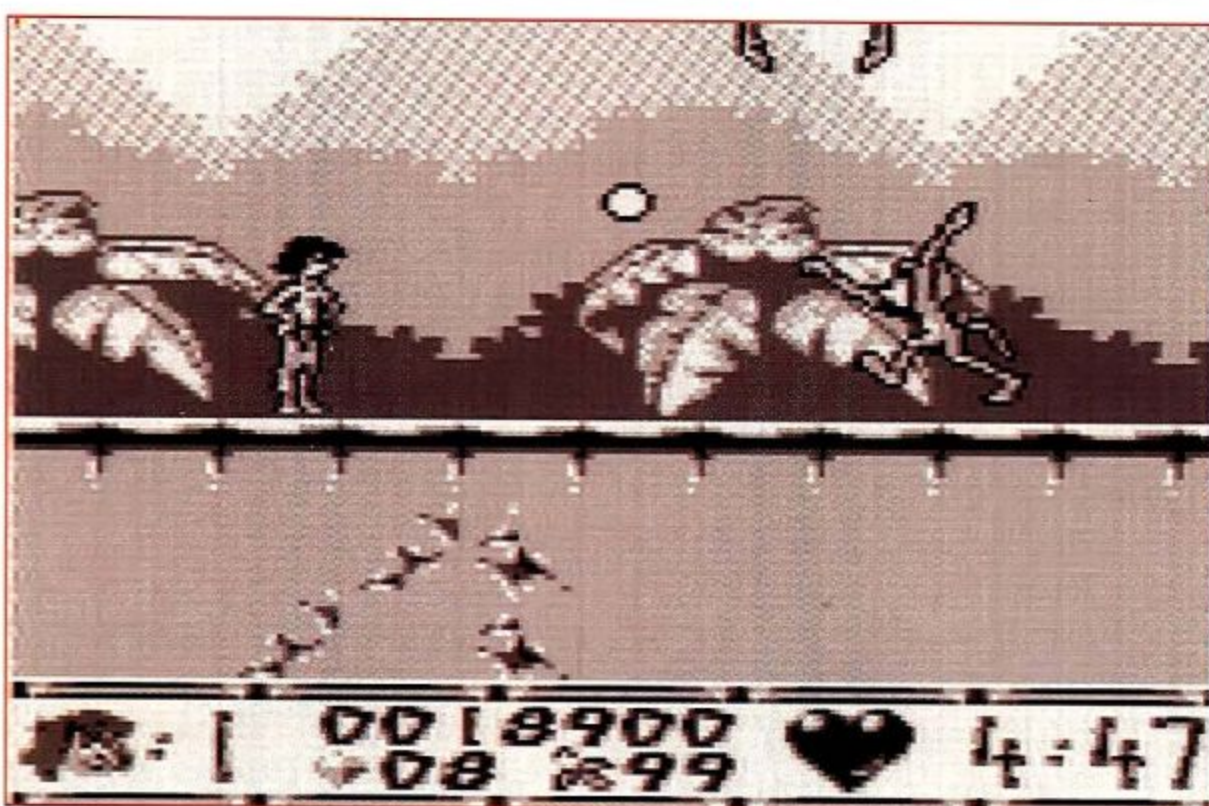
Den kennen wir doch schon vom SNES



Erst die Extras, dann der Obermütz

späteren Runden mehrere Bomben gleichzeitig, verpaßt den Gegnern einen herzhaften Schubs, läuft schneller oder zündet Smart Bomben. Letztendlich bleibt Bomberman immer noch denkbar unkom-

pliziert. Die einfachsten Spiele sind ohnehin oft die besten. Leider könnt Ihr Bomberman GB bis jetzt nur solo spielen, aber laut Hudson soll noch ein Battle Mode eingebaut werden. (Martin)



Jungle Book

Walt Disneys All-Time-Classic mit Mogli und seinen Freunden demnächst auch für Euren GB

SYSTEM:GAME BOY
 HERSTELLER:VIRGIN INTERACTIVE
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:JULI
 UMSETZUNGEN GEPLANT:MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN:KEINE

Versuch's mal mit Gemütlichkeit... - nahezu jeder Walt Disney-Fan müßte dieses Lied kennen, das der Bär Balu in seiner unvergleichlichen Art dem kleinen Mogli vorträgt. Spielerisch lehnt sich diese Filmumsetzung ganz klar an Segas 8 Bit-Version an; in zwölf Levels müßt Ihr Eure Hüpftalente unter Beweis stellen und immer nach den begehrten Diamanten Ausschau halten. Zur Feindesdezimierung stehen Euch Bananen, Bumerangs, Nüsse und andere Gemeinheiten mehr zur Verfügung. Technisch hat Virgin wieder gute Arbeit geleistet: Sämtliche Levels wurden grafisch detailliert in Szene gesetzt und die Original Film-melodien laden zum Mitpfeifen ein. Auch der erste spielerische Eindruck war recht positiv, wobei Mogli bis jetzt allerdings noch nicht immer einwandfrei springt und der kleine Bildschirmausschnitt Blindsprünge provoziert. (Ulf)

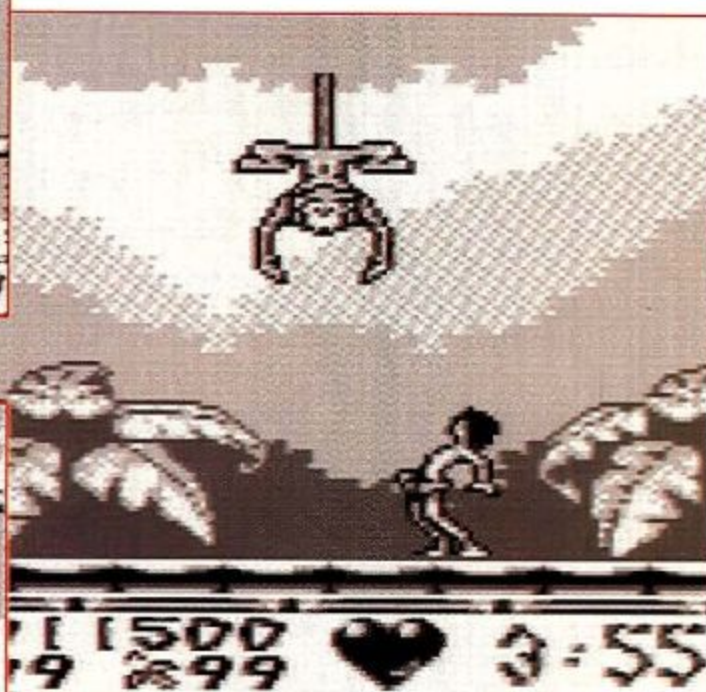
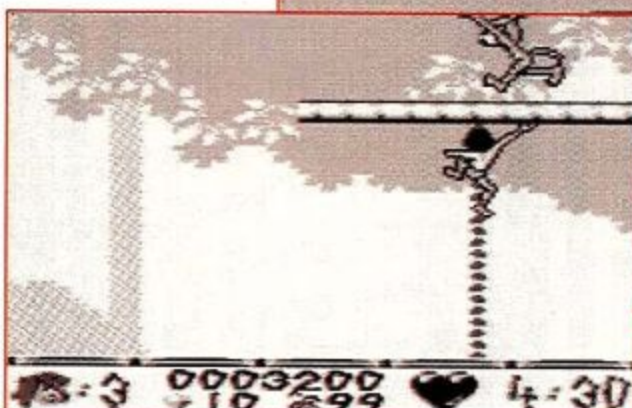
stet: Sämtliche Levels wurden grafisch detailliert in Szene gesetzt und die Original Film-melodien laden zum Mitpfeifen ein. Auch der erste spielerische Eindruck war recht positiv, wobei Mogli bis jetzt allerdings noch nicht immer einwandfrei springt und der kleine Bildschirmausschnitt Blindsprünge provoziert. (Ulf)



Die Steuerung ist noch nicht ganz ausgereift



Mogli in seinem Element



Leveldesign und Grafik erinnern an die 8- bzw. 16-Bit Versionen

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!

Regelmäßige
Veröffentlichung
der neuesten
Codes
in diesem Heft!

„... Bedienungsfreundlichkeit: sehr gut, Anleitung:
sehr gut“ (Mega Fun 1/94)

„Falls Euch die Suche nach Mogel-Codes zu mühsam
ist, empfehle ich Euch den GameMage“ (VideoGames,
Sonderheft 3)

„... statt die Codes mühsam auszuknobeln und einzu-
geben, sind im GameMage bereits 300 Schummel-
codes integriert.“ (Maniac Februar 94)

„Der Vorteil ist, daß Ihr auch exzellente Codes zur
Verfügung habt, die ... nur sehr schwer zu finden
sind.“ (VideoGames, Sonderheft 3)

GameMage ist nicht 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. Tel.: 089/357 130-39 • 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

unter anderem bei:

Brinkmann

...wenn's um die Mark geht.

Hamburg • Hannover • Kassel • Bremen • Oldenburg • Osnabrück • Dortmund
Bochum • Kiel • Neumünster • Felsburg • Wismar • Stralsund • Magdeburg

Battlecorps

Beam Software machte mit Mechwarrior fürs SN den Anfang, Core klinkt sich mit Battlecorps fürs Mega CD erfolgreich in den Battletech-Kult ein

SYSTEM: MEGA CD II
 HERSTELLER: CORE DESIGN
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: KEINE



Die Insektoiden rollen mit dem Güterzug an (Level Six Foot Under)

'85 fing alles an. Ross Babcock und Jordan Weisman erdachten das Battletech-Universum. Ihre FASA Brett- und Rollenspielsaga avancierte schnell zum Klassiker. Computerspiel-Umsetzungen ließen da nicht lange auf sich warten. Nur der Konsolenmarkt wurde sehr stiefmütterlich behandelt. Erst '93 erschien Mechwarrior von Beam Software, den Machern von Shadowrun und Blades Of Vengeance. Core schippert

auch ganz und gar auf der Battletech-Welle und baut die Kampfkolosse in ihr neuestes Mega CD-Game ein. Sternzeit 2096... Die Bürgerkriege flammen erneut auf, als die Interplanetary Mining Corp. (IMC) ein neuartiges Mineral, Meridium, auf einem Planeten, acht Lichtjahre von der Erde entfernt entdeckt. Die BioMechanical Inc. (BioMech) setzt alles daran in den Besitz des möglicherweise sogar kriegsentscheidenden Meridium zu kommen und star-

tet einen heimtückischen Überraschungsangriff auf Mandlebrot's World und seine fünf Monde. Das geht der IMC nun aber entschieden zu weit und sie wirft den Insektenwesen der BioMechs ihre Elite-truppe, die BATTLECORPS entgegen. So ganz ohne Lebensversicherung traut Ihr Euch dann doch nicht aufs Schlachtfeld, will heißen eine gepanzerte Festung (hier Bipedal Attack Machine) muß her. In dem Stahlkäfig dackelt Ihr dann über die Pampa und

gibt den Insektoiden Säures. Die Steuerung erinnert auf den ersten Blick an einen Panzersimulator. Entweder Ihr rattert mit dem Ungetüm los oder Ihr bewegt, rein zufällig natürlich, mal Euren Geschützturm (Cockpit), falls sich ein Gegner auf dem Radar blicken läßt. Leider war auch Battlecorps noch nicht ganz fertig, der erste Eindruck läßt jedoch deutlich mehr spielerische Tiefe erahnen als bei Soul Star. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. (Martin)



Ein Feld der Verwüstung (Level Hot Rocks)



Und wieder gibt es einen weniger (Level Sewer)

Waffenübersicht:

Twin Cannon (in vier Stufen ausbaubar)	
Flash Grenade	
Plasma Cannon	
Flammenwerfer	
Missile	

Soulstar

Mark Avory, der schon für Thunderhawk verantwortlich zeichnete, entwickelte Core Designs neuestes Mega CD-Projekt

SYSTEM: MEGA CD II
 HERSTELLER: CORE DESIGN
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: KEINE

Wirklich gute Titel sind auf dem Mega CD immer noch Mangelware. Sonic, NHL Hockey '94, Monkey Island und Lunar, das war's dann auch fast schon. Nur Core Design reizt die Hardwarefähigkeiten ansatzweise aus. Thunderhawk machte mit aufwendigen Textures, die so auf keinem MD-Modul zu verwirklichen sind, den Anfang. Soul Star und Battlecorps, die neuesten Projekte der britischen Spiele-



Space Opera-Feeling



Drei Vehikel stehen Euch zur Auswahl



Die Textures wechseln, doch das Spielprinzip bleibt



Mode 7 ole, aber sehr eingeschränktes Fluggebiet



Total Eclipse auf dem 3DO läßt grüßen



Grafischer Leckerbissen

schmiede, setzen auf dieselbe Technik. Das 3D-Scaling bei Soul Star ist sogar deutlich schneller als bei Thunderhawk, Kunststück, dafür ist die Bewegungsfreiheit auch deutlich eingeschränkt. Zur Story: Ihr durchbrecht mit Eurem Raumgleiter die Verteidigungslinien des feindlichen Mutterschiffes und steuert schließlich die Basis an. Hier verzweigt das Spiel in drei Routen, die insgesamt 40 Missionen umfassen. Drei Vehikel stehen Euch dabei hilfreich zur Seite: Ein

Kampfflüger für die linear ablaufenden Shoot'em Up-Sequenzen, ein Panzer für den Landkrieg und schließlich ein Turbo-Copter bei den 3D-Runden. Den Programmierern bei Core Design scheint Total Eclipse ganz gut gefallen zu haben, nicht anders läßt es sich erklären, daß das Level-design teilweise an Crystal Dynamics zweiten 3DO-Titel erinnert. Letztendlich waren aber nur zwei Levels vollständig spielbar. Grafisch

macht Soul Star jedenfalls schon einiges her, an der Playability muß Core jedoch noch feilen, um die Klasse eines Thunderhawk zu erreichen. (Martin)



Leider noch nicht ganz fertig, der Wasser-Level

Highlights:



Texture Mapping in Vollendung



3D-Chip softwaremäßig, die 12 MHz-Power des Mega CD macht's möglich

aJay Fantasy

Neuheiten:

Ab sofort bieten wir Ihnen auch die ganze Welt der Rollenspiele! z.B.



Grundregelwerk

Enthält alle Regeln zum spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover. *Augezeichnet als das beste Rollenspiel 1990.*

Deutsche Version 65.00

Anstecknadel aus Metall im Vierfarbdruck 9.00

Zusatzabenteuer und Spielleiterhilfen schon ab DM 24.80

Taschenbücher z.B.

Der Weg in die Schatten 14.90
 Laß ab von Drachen 16.80
 Wähl Deine Feinde... 14.90
 Such Deine eigene... 14.80
 2XS 16.80

BATTLETECH

Grundbox komplett in Deutsch inkl. 2 vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel und Regelbuch 69.00

Erweiterungen

Citytech 49.80
 Astrotech 49.80

Szenariobände z.B.

Schwarze Witwe 24.80
 Die Kell Hounds 24.80
 Hardware-Handbücher und weitere Geländekarten ab 36.00

Taschenbücher z.B.

Entscheidung am Thunder 14.90
 Der Preis des Ruhms 14.80
 Der Söldnerstern 14.80

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aJay Games & Entertainmentsystems
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Soccer

Mega Drive (Mega Fun 12/93 S. 44)

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

Nintendo/Square Soft **Rollenspiel** 83%

Mystic Quest

Super Nintendo (Mega Fun 11/93 S. 36)

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

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

Landstalker

Mega Drive (Mega Fun 02/94 S. 42)

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

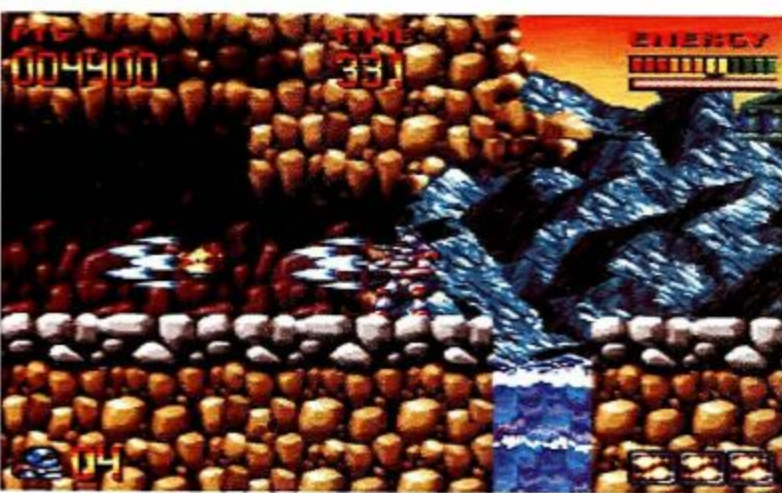
Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Mega Fun 04/94 S. 134)

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



Factor 5 **Jump'n Shoot** 88%

Turrican

NEU!

Super Nintendo (Mega Fun 08/93 S. 40)
Mega Drive (Mega Fun 05/94 S. 102)

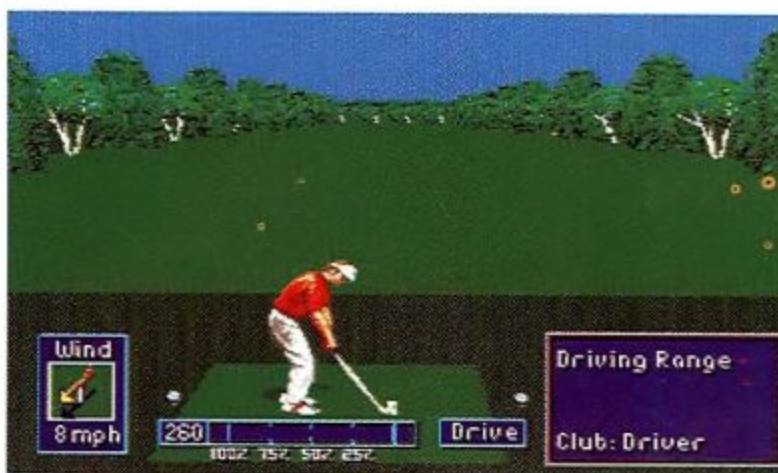
Factor 5 haut doppelt rein: Hammermäßige Grafik, Hülsbeck-Sound vom Feinsten und ein Leveldesign, das sich gewaschen hat, was will man mehr.

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 82)

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



Electronic Arts **Golf** 88%

PGA Europ. Tour

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

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

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

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

Super Nintendo (Mega Fun 10/93 S. 80)

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

Mega Drive (Mega Fun 01/94 S. 38)
Mega CDII (Mega Fun 04/94 S. 104)

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

Sega **Strategie** 87%

Shining Force

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

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

Capcom **Beat'em Up** 93%

Street Fighter 2' Special Edition/Turbo Edition

Mega Drive (11/93 S. 84)
Super Nintendo (10/93 S. 76)

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

Namco **Denkspiel** 87%

Cosmo Gang The Puzzle

Super Nintendo (Mega Fun 06/93 S. 90)

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

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

World League Basketball

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

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



Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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

Alfred Chicken

Was für ein origineller Titelname

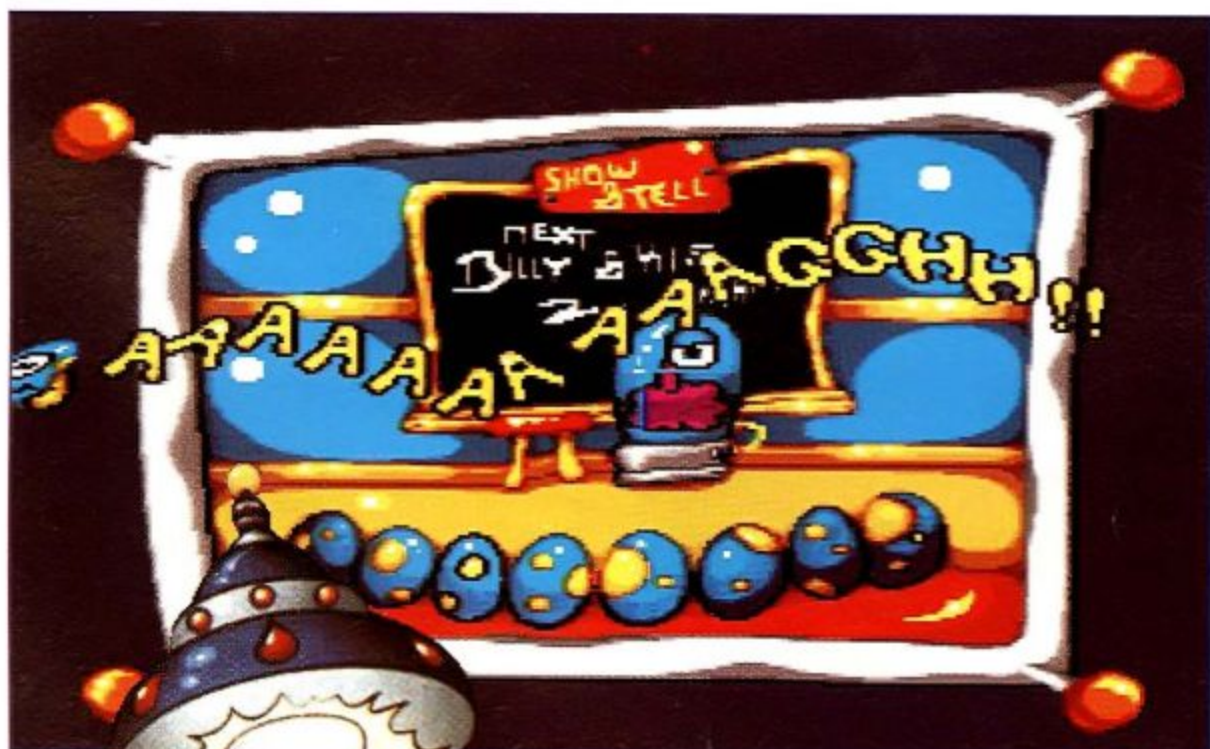
SUPER NINTENDO
Jump'n Fly / 1-2 Spieler



Alfred beißt sich fest

Über 21 riesige Ebenen sucht Ihr nach Euren, von einem maßlos schrecklichen Meka-Chicken entführten Freunden. Jeder Level ist in Abschnitte unterteilt, die sorgfältig durchsucht werden sollten, um in Geheimräume zu gelangen und verschiedene Extras wie Zusatzschuß oder Unverwundbarkeit zu ergattern. Viele Schalter müssen jedoch erst aktiviert werden, um ein Vorankommen zu ermöglichen. Doch nehmt

Euch vor den herabsenkenden Todeswänden und den gefährlichen Gegnern in Acht! Alfred eignet sich, was den Sound betrifft, am besten zum Einschlafen, die Grafik erinnert an das gute alte NES, aber nach einer längeren Einspielphase lernt man den unkomplizierten Spielablauf doch noch schätzen, der insgesamt jedoch nur Einsteiger und die ganz Kleinen zu begeistern weiß. Jump'n Run-Profis brauchen's nicht. (Gerd)



Meka Chicken auf Eierklau



HERSTELLER: MINDSCAPE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 21
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ



Battle Cars

SUPER NINTENDO
Rennspiel / 1-2 Spieler

Man nehme ein wenig F-Zero und ein wenig Rock'n Roll Racing, schon hat man ohne größere Anstrengungen ein neues Spiel. Drei monströse Endzeit-Kutschen stehen für die 3D-Raserei zur Wahl, jeder der 16 Levels ist in zwei Rennen aufgeteilt. Im ersten sorgen ein Zeitlimit und Gegner für Bleifuß-Fahrten, im zweiten muß man den jeweiligen Levelboss hinter sich lassen, um sich für die nächsten Runden zu qualifizieren. Je nachdem wie gut Ihr fahrt und schießt, fließen Prämien auf Euer Konto, welche im Tuningshop in Power-Motoren, bessere Reifen, durchschlagskräftigere Waffen und weitere Extras investiert werden können. Das Spektakel darf man übrigens auch zu zweit starten. Namcos explosiver F-Zero-Verschnitt zeigt durchaus gute Ansätze, bleibt aber durch spielerische Mängel im Mittelmaß stecken. Das Streckendesign ist teilweise unter aller Kanone, Haarnadelkurve auf Haarnadelkurve sorgen für Rempfer ohne Ende und senken den Spielspaß gewaltig. Der Zwei-Spieler-Modus kann zwar einiges wiedergutmachen, geteiltes Leid ist halbes Leid, doch sollte sich niemand ohne ausführliche Probefahrten dieses Modul zulegen. (Stephan)



Das Gameplay hinkt der gelungenen Aufmachung um einiges hinterher

HERSTELLER: NAMCO
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY



aJay Specials



MEGA DRIVE ADAPTER
us/jp-50/60Hz
39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Genesis / Mega Drive Spielen, auch solche mit der 50/60Hz Abfrage (Mega Turrican, etc.)



SUPER NES ACTION REPLAY PRO SFX II
119.90

- Neuheiten:**
- Jetzt auch mit 50/60Hz-Chip wie der Fire-SFX-Adapter (siehe unten).
 - Das Mega-Cheat-System erlaubt die Eingabe bis zu hundert Cheats gleichzeitig!
 - Zeitlupe bis zu 10% der Originalgeschwindigkeit.

SUPER NES FIRE-ADAPTER SFX-50/60Hz
39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Secret of Mana, Clay Fighter, etc.)

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68
aJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



Bugs Bunny Rabbit Rampage

Das ungewöhnlichste und witzigste Kaninchen aller Zeiten erobert das Super NES

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Bugs Bunny, der wohl weltweit bekannteste und beliebteste Hase, wird auf diesem Modul durch seinen gar nicht netten Zeichner in die haarsträubensten Situationen versetzt: So befindet er sich urplötzlich in einer Arena, in der ein schlecht gelaunter Stier ihn auf die Hörner nehmen will, der Crusher (gewaltiger Muskelberg!) versucht ihm im Catch-Ring die Ohren noch länger als sie eh schon sind zu ziehen und auch sein Dauer-Feind/Opfer Elmar gönnt ihm keine Ruhepause. Mit entschertem Schrotgewehr und einer großen Anzahl Jagdhunden durchforstet dieser einen Wald auf der Suche nach Bugs. Welch ein Glück, daß unserem rhetorisch so außergewöhn-

lich begabten Hasen ein umfangreiches ACME-Arsenal (spezielle Cartoon-Abwehrwaffen) zur Verfügung steht, womit er seinen Gegnern kräftig eins auswischen kann. So läßt er z.B. den Stier gegen einen Amboß laufen (sehr effektive Bremse!), bewirft seine Widersacher mit Torten und Tomaten oder läßt sie in ein tiefes schwarzes Loch fallen. Doch damit nicht genug, in den zehn Levels findet Ihr noch jede Menge andere Extras, die Bugs Bunny und Euch bei Laune halten. Ziel der verrückten Verfolgungsjagden ist es, den gemeinen Zeichner ausfindig zu machen und diesem seine Farbtöpfe auszuleeren, damit der Spuk endlich ein Ende hat und sich unser Hase wieder seiner Lieblingsbeschäftigung, der genußvollen Möhren-Vertilgung, nachgehen kann.



Cooler Bremsmanöver, Dicker!

Im Vergleich

Looney Tunes in rauhen Mengen. Daffy, Aero, der tazmanische Teufel, die schnellste Maus von Mexiko, Wile E. Coyote, Road Runner, Elmar, fast alle Cartoon-Figuren feiern als Videospielden neue Erfolge. Am besten schlägt sich unter den Looney Tunes, nicht zu verwechseln mit den Tiny Toons, die bei Konami unter Vertrag sind, der noch recht unbekannte Zirkusheld Aero (SN/MD). Sunsoft schickt jedoch bald Speedy Gonzales fürs SN ins Rennen, der auf dem GB schon ein Gold Game eingeehmt hat (erste Screen Shots findet Ihr in den Software News).

Aero The A. (SN)	78%
Daffy Duck (MD)	75%
Road Runner	63%
Taz-Mania	61%



Philipp: Looney Tunes und kein Ende! Langsam aber sicher haben wir sie alle auf Konsole vereint. Ähnlich wie Road Runner und Daffy

Duck bewegt sich auch der Karottenfresser auf leicht überdurchschnittlichem Spielspaßniveau. Die Sprites sind riesig und durchweg gut animiert, besonders beim Einsatz eines ACME-Items ist das Ableben der Feindfigur kompetent in Szene gesetzt worden (die Zielscheibe für den

Tresor und der explosive Hundeknochen sind meine Favoriten). Großartige Neuerungen im Spieldesign findet man keine in Rabbit Rampage, dafür schon eher geradlinige Jump'n Run-Action. Wer auf den neunmalklugen Hasen steht und gleichzeitig ein Super Nintendo zu Hause stehen hat, darf zugreifen.

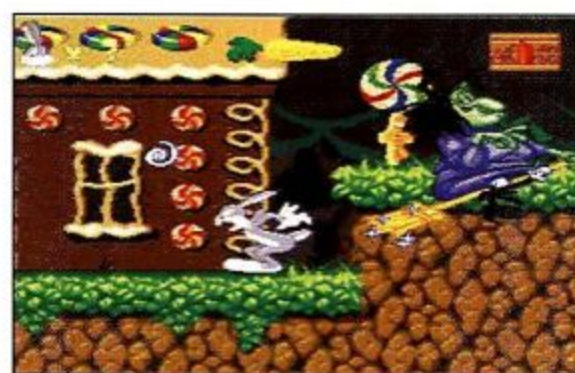


Hasenjagd

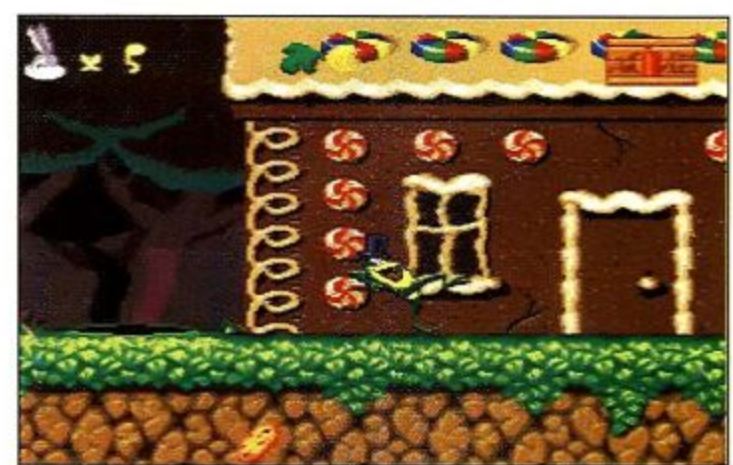


Von links und rechts setzen die hinterlistig angreifenden Hunde unserem Hasen zu, doch keine Sorge, einer wie seiner weiß sich zu wehren!

Das gewohnte Bild: Letztendlich zieht Elmar gegen Bugs immer den kürzeren



Wer der Hexe zu nahe kommt, wird von ihr in einen Frosch verwandelt



Schwupps, schon ist es passiert!



Der böse Wolf bläst auch Steinhäuser um



Schweres Geschütz gegen Bugs

HERSTELLER: SUNSOFT
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 10
 BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: FLASHPOINT/HIGH SCORE/MITSUI





Recht überlassen
**IMPORT
GAME**
Deutschland erhältlich

Joe & Mac 3

In alter Hau-drauf-Manier verschlägt es die zwei Höhlenmenschen Joe und Mac in ihr drittes Abenteuer auf dem SN

Es ist mittlerweile schon zwei Jahre her, daß Joe und Mac ihr Debut alias Caveman Ninja auf dem SN gaben. Nach dem inoffiziellen Nachfolger Congos Caper steht Euch jetzt ein neuer Teil ins Haus, in dem Ihr wieder mit den zwei Chaoten auf Beutefang geht. Die Story, zwar in japanisch gehalten, ist schnell erzählt: Ein übler Bösewicht fällt mit seinen Mannen in ein friedliches Dorf ein und klaut des Häuptlings Krone, der natürlich Euch mit der Suche beauftragt. Damit Ihr auf Eurem Abenteuer allen Gefahren gewachsen seid, bekommt Ihr zwei Holzknüppel mit auf den Weg, die sich sogar in drei Stufen zur Mammutkeule hochpowern lassen. Ab und zu

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

hinterlassen besiegte Gegner aus unerfindlichen Gründen kleine Räder, ein bewährtes Zahlungsmittel in den Steinzeit-Shops.



Markus: Wie sollte es anders sein?! Auch Teil No. 3 entpuppt sich als überaus witziges Jump'n Run. In Sachen Grafik und

Sound hat Data East diesmal richtig zugelegt: Fabenfrohe, abwechslungsreiche Runden, untermalt von der passenden Hintergrundmusik. Unsere Helden können sogar friedliche Tiere als Fortbewegungsmittel benutzen und mit Rädern Power Ups einkaufen gehen, das alles trägt natürlich noch zum Spielspaß bei. Nur leider hat das Modul einen entscheidenden Haken: Es ist viel zu einfach. Bereits nach knapp zwei Stunden stand ich vor dem Endgegner und hielt kurz darauf die magische Krone in den Händen. Insgesamt bleibt Joe & Mac 3 dennoch ein gelungenes Jump'n Run, das sich kein wahrer Fan entgehen lassen sollte.



Flammen mit Wasser löschen



Mit Eurem Reittier könnt Ihr für die erspielten Räder Extras einkaufen



HERSTELLER: DATA EAST
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME



aRJay Games



**GAMES
WORLD**
jeden Sonntag
10:00 Uhr auf
SAT.1



unverbindliche
Preiseempfehlung **129.⁹⁰**

Der Street Winner II

Das ist das Joyboard für Dein SUPER-NES und MEGA DRIVE gleichzeitig! Der interne 8-Bit-Prozessor erkennt Deine Konsole automatisch (kein lästiges Umschalten nötig). Die Mikroschalter im 8-Wege-Stick erlauben präziseste Steuerung. Das 6-Button-Kontrollfeld ist ebenfalls mit Mikroschaltern ausgestattet und kann mit stufenlos regulierbarem Turbo-Autofeuer programmiert werden. Die Zeitlupenprogrammierung ist in zwei Stufen möglich.

Zu sehen in der GAMES WORLD Show
auf SAT.1

aRJay Games 0221 - 12 10 67 /68 /69



DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 5/94

Super Empire Strikes Back

Teil 3, Seite 65-78

Wer braucht schon die Mächte, wenn die Profis von Mega Fun dir jeden Cheat und jede Taktik, und das Böse zeigen können - alle mit vollständigen Bildern.



PLAYERS GUIDE

Puggsy

Teil 2, Seite 79-90



CODES



FREEZERS

Seite 91-96

Another World
 Axe Battler
 Batman Returns
 B.O.B.
 Chakan
 Corporation

Desert Strike
 Fatal Fury
 General Chaos
 Golden Axe 2
 Lethal Weapon
 Marble Madness

Monster Party
 Predator 2
 Ranger x
 Rolling Thunder
 Super Kick Off
 Super Pang

Super Turrigan
 Total Carnage
 Un Squadron
 WonderBoy 3
 World Cup
 X Zone



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine MEGA FUN Magazin-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „MEGA FUN Magazin“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

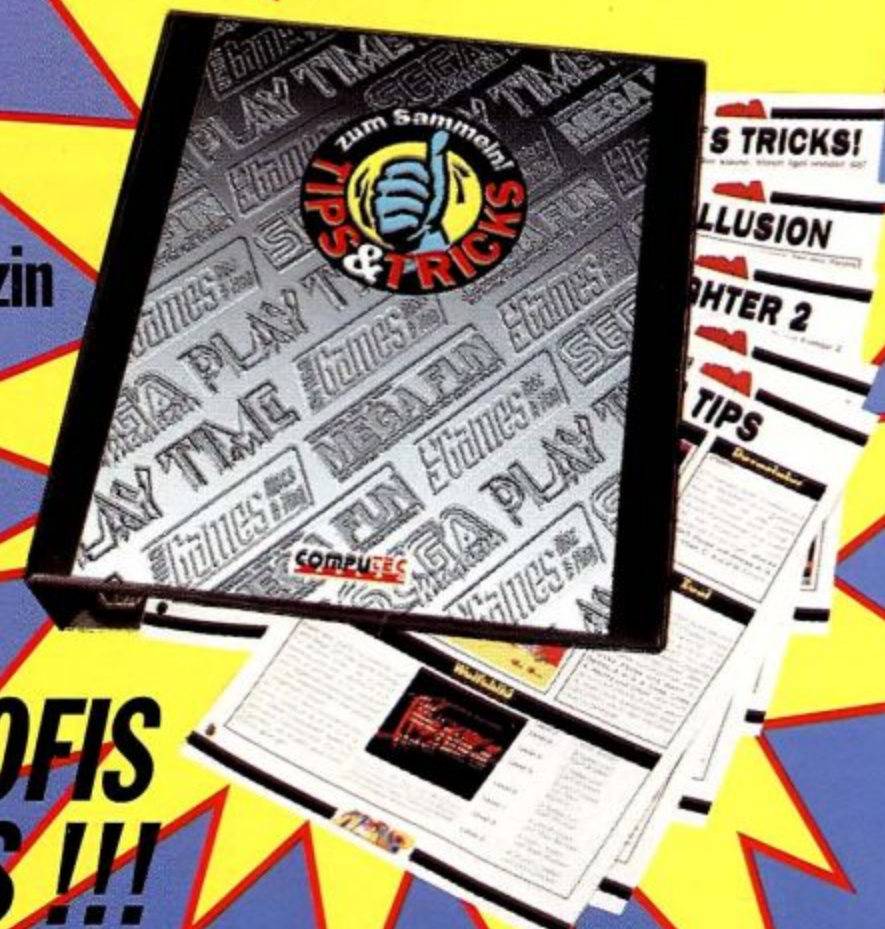
Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Und nochmal schlagen wir zurück mit dem letzten Teil der Lösung vom Super Empire. Die Dinge sind nun viel herausfordernder geworden. Hoffentlich hast du dich schon an das umständliche Gamespiel gewöhnt, damit dein Joypad nicht anfängt zu qualmen.

Rebel Base - Teil 3



Entweder ballerst du auf die Spinnendroiden ein, oder du springst einfach über sie hinweg und rennst davon. Wenn deine Energie niedrig ist, ist es besser, in diesem Level die Flucht zu ergreifen. Vergiß nicht, auf die Kisten zu schießen, damit geheime Dinge zum Vorschein kommen.

Es ist möglich, einen Supersprung zu absolvieren und über die Tragbalken an der Decke hinwegzurennen. Dies gibt dir die extra Schärfe, um die wartenden Spinnenwesen leicht zu überspringen.



Die rotierenden Spikes kannst du leicht umgehen, indem du eine Han-Solo-Rolle über dem Boden machst. So werden die Spikes harmlos über dich hinwegziehen. Alternativ kannst du gegen den unteren Teil der Spikes schießen, um sie zu entschärfen. Paß auf, wenn du auf den 2. Spike stößt. Halte an und mache erst einen Spinnendroiden fertig.

Der Zero-G-Kavallerist wird dich wieder mit seinem riesigen Waffendepot angreifen. Rolle auf dem Boden entlang und greife ihn von hinten an. Wenn er explodiert, läßt er ein Herz zurück, um eventuellen Schaden, den du erlitten hast, wieder gutzumachen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base - Teil 3

3. Schieße dir den Weg durch diese Kisten frei oder springe über sie hinweg. Vergrößer nicht, nach Sturmtruppen Ausschau zu halten, die aus den Türen im Hintergrund herauskommen. Die beste Taktik ist, immer weiter durch diese Korridore zu laufen.

2. So weit - so gut, mit nur wenigen Attacken von den kaiserlichen Wächtern. Benutze den Lift hier, um in das nächste Gebiet zu kommen, und laufe dann nach rechts.

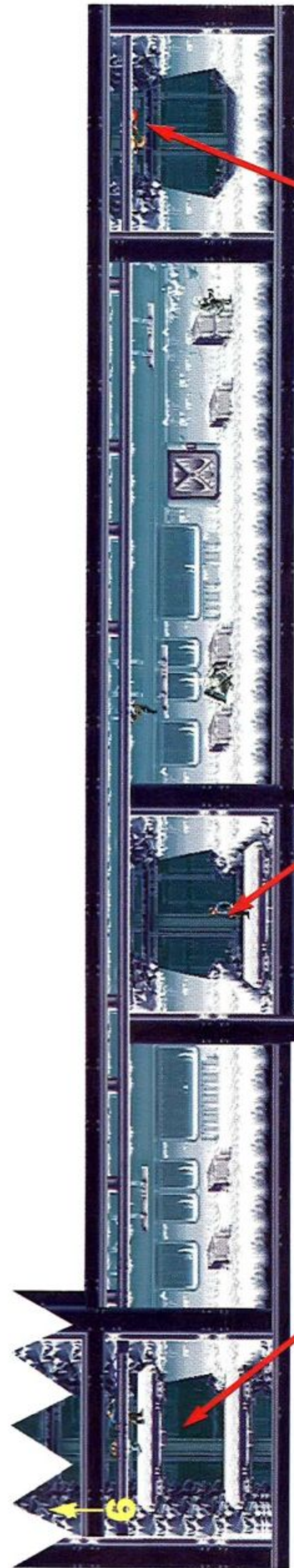
4. Komme mit diesem Lift herunter und mache dich fertig, den Spiderdroiden, der sich auf der anderen Seite der Boxen versteckt, wegzublasen. Springe hoch an die Spitze und feuere diagonal nach unten, um ihn zu vernichten.

1. Genau hinter den rotierenden Spikes mußt du es mit einem Zero-G-Kavalleristen aufnehmen. Benutze die Rolltechnik, um ihm aus dem Weg zu gehen, und mache ihn dann kalt. Sammle ein großes Herz ein. Renne nun durch dieses Gebiet und drücke dich mit dem Lift hoch.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

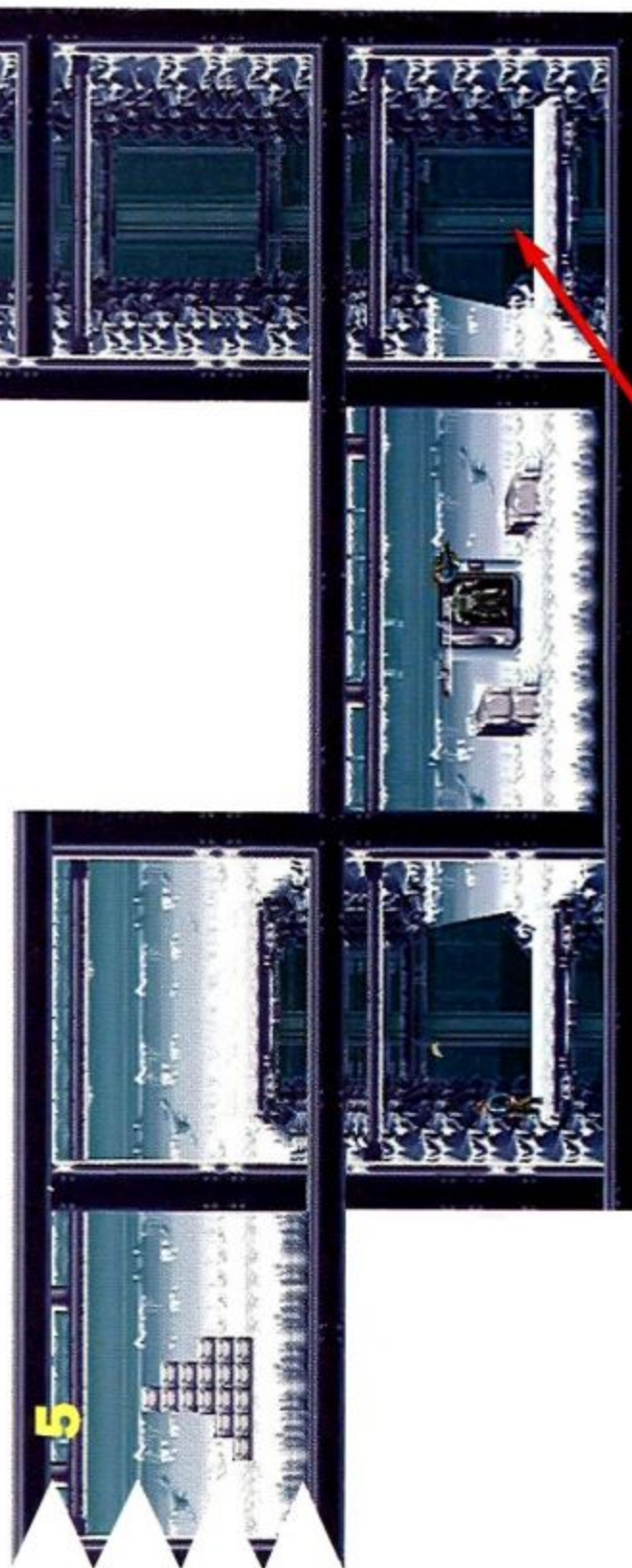
Rebel Base - Teil 3



4. Nimm an dieser Stelle hier einen anderen Aufzug und fahre hoch zum nächsten Teil des Levels. Stelle dich in die Mitte des Liftes, da die Möglichkeit besteht, runterzufallen und ins Verderben zu stürzen.

Wenn du die Spitze des Liftschachtes erreicht hast, hast du die Wahl, nach rechts oder links zu gehen. Den linken Weg mußt du gehen, um durch das Level hindurch zu kommen. Gehe aber nach rechts, um Power-Ups einzuheimsen!

3. Erschieße den fliegenden Droiden, der sich in dieser Sackgasse aufhält und ballere in der Luft herum. Feuere solange, bis daß ein versteckter Blaster und ein großes Herz erscheinen. Sie befinden sich oben hinter dem höchsten Rohr. Verfolge nun deine Schritte zurück und setze deinen Weg nach rechts fort.



1. Es ist ein langer Weg mit dem Lift nach oben, und die Action läßt auch nicht nur für eine Sekunde nach. Luftangriffstruppen schwärmen zur Attacke ein. Feuere um dich, um sie abzuschießen.

Cheats...

Gehe in ein beliebiges Level des Spiels, drücke und halte Y, B, X, A, RUNTER fest. Drücke START, während du die Tasten noch immer gedrückt hältst. Du bekommst Zugang zum Sound-Test-Screen. Drücke START, um zurück ins Spiel zu gelangen. Wiederhole den Trick, um zurück zum Sound-Test zu kommen. Eine Nachricht erscheint. Wiederhole den Cheat öfter, um verschiedene Nachrichten zu erhalten. Es gibt 2 Codes. Drücke auf dem Titelscreen auf dem Wort 'START GAME': Y, Y, Y, Y und du kannst im Anfangs-Screen mit L oder R rotieren. Drücke X, Y, A, B, X, X für 7 Continues. Schalte das Gerät auf OFF und dann wieder auf ON, bevor du dies machst.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base - Teil 3



Endlich triffst du auf den AT-ST-Wächter, der am Ende vom Korridor herumlungert. Sei auf der Hut - es gibt viel zu tun, denn seine Laserkanonen feuern fast sofort los! Gehe nahe an ihn heran und entferne die Kanone auf der Seite nahe seines Kopfes.

Die Kisten hier sehen verlockend aus, aber sei vorsichtig, die Tragbalken über dir fallen herunter. Schieße aus sicherer Entfernung auf die Boxen und gehe dann an sie heran und warte, bis daß die Tragbalken fallen. Wenn du nun deinen Weg nach rechts fortsetzt, hast du nicht mehr viel Ärger zu erwarten.



Wenn du oben am Liftschacht angelangt bist, ignoriere einfach den Kavalleristen auf der linken Seite, und setze deinen Weg nach rechts fort.



Hier ist eine Auswahl von einigen ehrfurchtsvollen Geschichtsausschnitten, die man im Spiel finden kann. Sie helfen dir, mit den Gedanken beim Spiel zu bleiben, und stimmen perfekt mit dem Film überein.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

AT-ST Wächter



Am Ende dieses Levels wirst du einem riesigen AT-ST-Wächter gegenübergestellt. Sobald er erscheint, renne auf ihn zu und schieße gerade hoch, um die motorisierte Kanone auszuschalten. Wenn er springt, renne oder rolle auf dem Boden entlang und gehe nach außen rechts des Screens und schieße in die Luft, um ein Geheimpanzerbild erscheinen zu lassen. Suche dir, mit dem schützenden Panzer an, einen Platz in der rechten Ecke. Du wirst feststellen, daß der AT-ST auf der linken Seite bleibt und nur in diesem Gebiet umherspringt. Wenn dies passiert, kann er dich nicht mehr angreifen. Schieße einfach von hinten auf ihn. Wie wär's mit diesem Ergebnis?

Das Asteroidenfeld



In Übereinstimmung mit dem Film, machen sich unsere Helden an Bord der Millennium Falcon nun auf ins tiefe All. Dein Ziel ist es, erfolgreich das Asteroidenfeld zu überwinden, während du eine bestimmte Anzahl von Jagdfliegern ausschalten mußt. Die Anzahl, die du abschießen

mußt, hängt von dem Schwierigkeitsgrad des Spiels ab. Werfe einen Blick auf deine Instrumente, um deine Abschirmenergie, die Anzahl der übriggebliebenen TIE-Flieger, den Radar und natürlich deine verbliebenen Leben zu checken!



Soweit es die Asterioden betrifft, liegt es bei dir, ihnen geschickt auszuweichen und dabei alle Richtungen einzuschlagen. Wenn das Cockpit rot wird, dann weißt du, daß du getroffen worden bist. Die TIE-Bomber können auf jeden Fall ausmanövriert werden. Die roten Punkte

auf dem Radar zeigen TIE-Flieger am Rumpf an. Fliege gegen den oberen linken Teil deines Screens und dann zurück zum Zentrum. Fliege nun zurück zur oberen linken Ecke, und die TIE-Fighter werden immer innerhalb deiner Sichtweite erscheinen. Der Radarschirm zeigt sie als grüne Punkte an, aber du solltest in der Lage sein, sie selber zu sichten. Ziele nun mit dem Haarkreuz auf sie und schieße, um zu töten!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 1

Schwebe mit der neu erworbenen Aufstiegs-Power an dem Startgebiet vorbei zu dem höheren Vorsprung. Schieße oder schlage durch die Luft, um die Gesundheitskraft zu finden. Steige zum nächsten Vorsprung auf der rechten Seite auf, um 2 Kraft-Power-Ups zu entdecken. Die Gesundheitskraft wird deine Energie wieder aufladen, wenn sie abfällt. Steige weiter nach rechts zum nächsten Vorsprung auf und schieße in die Luft, um die Gedankenkontrollkraft aufzudecken.

Gehe nach unten auf den Boden, bis daß du ein Gebüsch mit Pilzen findest. Benutze die Aufstiegs-Power, um hochzuschweben und die Ausweich-Power erscheinen zu lassen. Hüte dich vor den Raupenfeinden, die mit Feuer nach dir spucken. Prüfe die Karte, um sicher zu sein, daß du alle Dinge hast, die du brauchst. Gehe dann nach rechts, wo du einen R2-D2-Roboter finden wirst.



Das wichtigste in den Dagobah-Leveln ist es, alle Kraft-Power-Ups zu spotten. Gehe vom Startgebiet aus runter und in die untere linke Ecke hinein. Durchbreche die Luft mit deinem Lichtschwert, damit die Aufstiegs-Power und ein Kraft-Power-Up erscheinen. Die Kraftbilder sind lila und mit einem Buchstaben beschriftet, der die individuelle Kraft anzeigt. Die Kraft-Power-Ups sind grün und werden auf der Kraft-Energie-Tafel in der rechten Seite des Screens aufaddiert. Drücke den Wahlknopf und den L- oder R-Knopf, um die Kraft-Power, die du brauchst, auszuwählen.

Nachdem du die Gedankenkontrollkraft eingesammelt hast, gehe runter in das untere Gebiet. Es gibt viele gute Sachen hier unten. Von außen links angefangen, kannst du 4 von den Sternfischkreaturen zählen. Tauche dann ins Wasser ein und schieße um dich, um ein Blaster-Power-Up und ein Herz zu bekommen. Springe nun auf die 2 Vorsprünge, um ein verstecktes Kraft-Power-Up zu finden und klettere weiter. Über dem obigen Vorsprung befindet sich eine Feuerpflanze, und darüber gibt es noch 2 Kraft-Power-Ups.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 2



Mache Wirbelsprünge über die Pilzplattformen, um Kraft-Power-Ups erscheinen zu lassen. Hier findest du eine Anti-Bewegungs-Power, die den Fortgang verlangsamt, wenn sie benutzt wird! Nur zu, wenn du das Gebiet über dir durchforsten möchtest - es gibt jede Menge extra Kraft-Power.

Die 2 Hauptstrecken liegen in diesem Gebiet entweder im Oberteil oder am Ende des Bildes. Der mittlere Teil ist schwer bewacht und hat auch nicht viel an Bonusdingen aufzuweisen. Gehe runter und springe, um ins Wasser zu gelangen und das versteckte Herz zu finden.

Das letzte Kraft-Power-Up auf der unteren Strecke befindet sich über dem Pilz hier. Gehe ein Stückchen weiter, um ein Herz, welches sich unter einem Vorsprung versteckt hält, zu ergattern. Es ist wirklich deine freie Entscheidung, welchen Weg du einschlägst, aber erwarte nicht, daß du alles einheimssen kannst, was du siehst, oder du verlierst ein Leben!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 2



Benutze die Aufstiegs-Power, um große Kluften zwischen den Vorsprüngen zu überwinden. Versichere dich, daß du genug Power besitzt, oder du fällst vom Himmel runter. An der Spitze entlang findest du 4 Kraft-Power-Ups, eine Gesundheits-Power und eine Unsichtbare Power. Durchchecke das Bild nach den Lageorten.

Auf der rechten Seite dieses Vorsprungs findest du Yoda. Tauche zuerst schnell ins Wasser ein und belohne dich selbst mit einem Blaster-Power-Up und einem Herzen.

Paßwörter - Einfach...

1. WDWDWB
2. CSPTNP
3. NSRSCL
4. WFBJTB
5. BHRDHL
6. HMGPWJ
7. LDGLTJ
8. LLJFBG
9. WLJWDN
10. WBWHRW
11. NCCGSP
12. GLTTDJ
13. GJBHNF
14. MBRCGB
15. MCDGRJ
16. RLMSWJ
17. PGPNUMG
18. NGMSJB
19. GSMJRL
20. SWPMSS

Paßwörter - Mutig...

1. TCCPSJ
2. SSFJNP
3. NLBJJF
4. JRWNPL
5. DGBDPL
6. RCWJMF
7. JRGRTD
8. MDBNMR
9. HDPPLL
10. GTLCNP
11. WWBGHF
12. PGBNBH
13. TNPSPL
14. FCPDPC
15. DLPMMD
16. FSFMSR
17. SHRBLW
18. LNGPNN
19. MPJMBM
20. HPLSHJ

Paßwörter - Jedi...

1. FHPSMN
2. CCTLFR
3. MDWPDF
4. THNTLR
5. LQYSCH
6. GQTVDD
7. PNFDHJ
8. SCWWFZ
9. LFHWWB
10. RBHNFC
11. KCDFZK
12. KCCVGJ
13. RBQRWS
14. YDHBQT
15. QBTTXX
16. FGTTVV
17. ZGLKDV
18. VVDQXC
19. FVJXGH
20. TNHJSK



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 3



1. Versichere dich, daß du die Aufstiegs-Power hast, bevor du dieses Level beginnst. Steige vom Startpunkt an aufwärts und in die linke Richtung.



2. Wenn du den höheren Vorsprung erreicht hast, mache dich fertig, um eine Eiskatze mit einem Schlag von deinem Lichtsäbel zu attackieren. Versuche, sie auszuschalten, bevor ein Gestöber von Stacheln auf dich losgeht.



3. Feuere mit deinem Blaster über deinem Kopf herum, damit jede Kraft-Power und jedes Power-Up, das du brauchst, erscheint. Eingeschlossen sind: Unsichtbarkeit, Lichtschwertkontrolle, Gedankenkontrolle, Anti-Bewegung, Ablenk-Power, Gesundheit und 6 Kraft-Power-Ups! Spiel weiter!



4. Nachdem du dich mit all den guten Sachen vollgestopft hast, versichere dich, daß du eine volle Krafttafel hast, und benutze deine Aufstiegs-power und dein Lichtschwert, um über die Spitze des Screens nach rechts zu wirbeln. Du entdeckst 2 extra Leben, ein Kraft-Power-Up, ein Herz und einen Blaster.



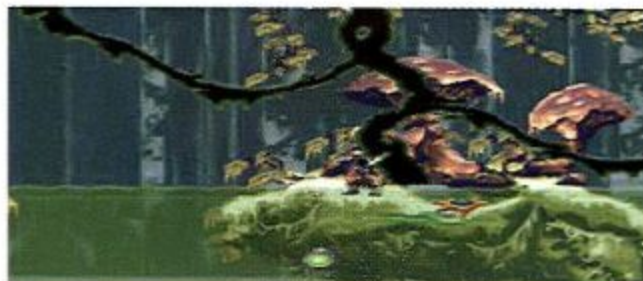
5. Wenn die Aufstiegs-Power verbraucht ist, gehe auf den Boden runter und renne zurück zum Startgebiet. In der unteren linken Ecke entdeckst du ein Herz und einen Blaster.



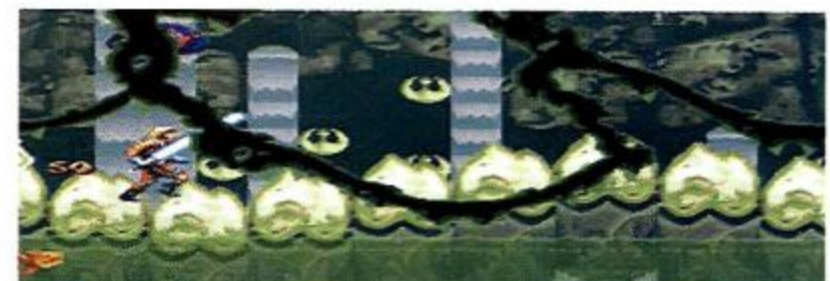
6. Laufe nun nach rechts und schieße unter diesen Vorsprung - hoffentlich ist dein Blaster nun voll aufgepowert. Feuere auf die exakte Stelle, wo das Herz gezeigt wird, um es aufzudecken.



7. Renne weiter nach rechts, bis du einen Vorsprung wie diesen hier siehst. Laß dich durch die Kluft fallen und schieße, um eine Gefrier-Power und ein Herz freizulegen. Du kannst nun Feinde auf dem Screen einfrieren.



8. Unter einem anderen Vorsprung auf der rechten Seite wirst du einen sehr benötigten Kraft-Power-Up finden. Nun ist es an der Zeit, alle deine Kraft-Power auszu-probieren und herauszufinden, welche magischen Dinge dir zur Verfügung stehen.



9. Wenn du deinen Weg nach rechts fortsetzt, wirst du auf einige Wasserfälle im Hintergrund stoßen. Eine Riesen-creatur wird aus der Tiefe auftauchen. Laufe auf seinem Rücken entlang, um Rebellabzeichen einzusammeln. Auf den Vorsprüngen gibt es Gegenstände, aber da der Screen anfängt zu verrutschen, ist es schwer, an sie heranzukommen.

Sumpfkreatur Habogad



vom Mund entfernt und greife die Augen und die Nase an.

Wenn die Kreatur auftaucht, suche nach einem Kraft-Power-Up im obigen Screen. Wähle nun die Gesundheits-Power, die dir helfen wird, den Kampf zu überleben. Halte dich



Wiederhole diese Wirbelattacke von links nach rechts. Vergiß nicht, am höchsten Punkt einen doppelten Sprung zu verüben, um dem Mund auszuweichen.

Benutze das Lichtschwert und mache einen doppelten Sprung über Habogad. Streife beim Rüberwirbeln die Augen. Lava kommt heraus, aber diese Aktion sollte auch damit fertig werden.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 1



1. Achte auf die falschen Türen, die runterfallen, sobald du dich auf sie stellst. Wenn du den ersten Ion-Turm erreichst, hocke dich vor ihn hin und schieße ihn in einem Winkel ab. Bewege dich von

ihm weg, wenn er explodiert. Er läßt ein Herz für dich zurück. Sobald ein Wolkenauto erscheint, stelle dich genau darunter, um den Lasern auszuweichen, und schieße es ab, damit du noch mehr Herzen bekommst. Feuere etwas weiter weg - auf der Spitze des Abhangs - auf alle Droiden. Laufe dann nach links und zurück nach rechts. Noch mehr Droiden erscheinen. Erschieße diese, um einen Blaster zu bekommen. Mache Supersprünge, um die höheren beweglichen Plattformen zu erreichen.



3. Gehe nun nach links, und du triffst einen anderen Kopfgeldjäger, der Zuckuss heißt. Stelle dich auf die kleine Plattform, damit er dir nichts anhaben kann. Wenn er wirbelt, wird er unschlagbar. Gehe weiter nach links und runter auf

die schwebende Plattform. Bewege dich am Boden nach rechts, und du wirst einen Stapel von 3 Herzen, ein Schutzschild, einen Blaster und ein extra Leben finden. Gehe nun zurück an den Ort, wo du die Wahl hattest, nach oben zu gehen. Gehe hoch, bis du auf eine weite Kluft draußen vor dem Gebäude kommst.



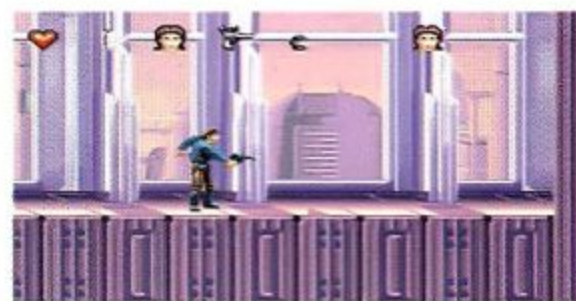
5. Laß dich außen rechts in die Schlucht fallen und renne zur rechten Seite und besteige eine andere schwebende Plattform, die hochfährt. Gehe nun nach links zurück, aber paß auf die vielen Feinde hier auf. Am Ende des Korridors

findest du ein Herz, einen Blaster und ein extra Leben. Verfolge nun deine Schritte zurück bis zu dem Ort, an dem du vorher schon warst, und nun nach rechts gehen mußt. Lasse Spuren in dieser Richtung zurück.



2. Weiter drinnen im Gebäude wirst du von vielen Kopfgeldjägern attackiert. Die Bossks sind mit ihren Wirbelgeschossen die tödlichsten von ihnen. Mache sie alle fertig, um einen Blaster zu bekommen.

Am Ende des Flurs kommst du zu einer Tür auf einem Vorsprung. 4 Feinde erscheinen - einer nach dem anderen. Zerstöre sie alle und springe dann auf eine schwebende Plattform. Springe schnell auf die nächsten 2 Plattformen, und wenn du die Wahl bekommst, nach links oder hoch zu gehen, erinnere dich an diese Stelle.



4. Springe über die Kluft, aber laß dich auf der anderen Seite rechts sofort wieder runterfallen. Gehe an der ersten Plattform vorbei, und du findest ein geheimes Gebiet

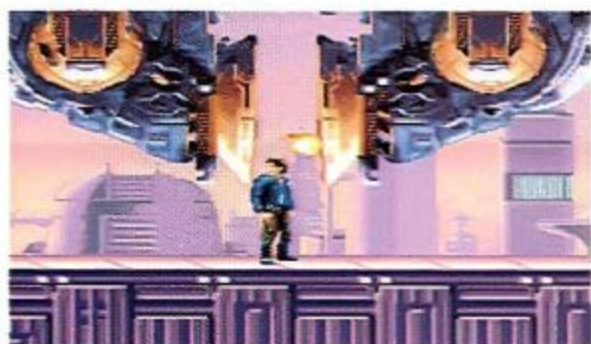
unter dir. Wenn du endlich den Boden erreichst, renne nach rechts und schieße in die Luft um dich herum. Du entdeckst ein Herz, ein Gesundheitsschwert, einen Blaster, einen Wärmedetonator und 2 extra Leben. Gehe zurück nach links und warte auf den Lift. Fahre zurück hoch nach oben. Laufe nun nach rechts, springe von dem Vorsprung herunter und gehe nach links. Du wirst später hierhin zurückkehren und dann nach rechts wandern!



6. Gehe weiter nach rechts, dann runter ins untere Gebiet. Laufe nach rechts und mache Supersprünge, um auf die nächste Reihe von Plattformen zu kommen. Rolle dich unter die metallene Barrikadentür, und du siehst eine

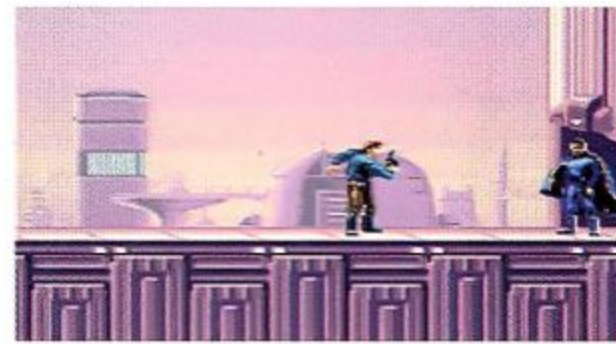
schwebende Plattform mit einer Kluft darüber. Merke dir diese Stelle und komme in ein paar Minuten wieder. Gehe aber jetzt weiter nach links, bis du in eine Sackgasse kommst. Hier findest du einige Herzen, ein extra Leben und einen Blaster. Gehe nun zurück zur schwebenden Plattform. Gehe hoch und nimm den Boss in die Zange!

Tibanna Hover Transport



Du wirst sehr viel Ärger bekommen, wenn dein Blaster nicht aufgeladen ist. Wenn er auf dich zukommt, mußt du drunter wegrollen, und wenn er dich verfolgt, mußt du wieder zur anderen

Seite zurückrollen. Bleibe stehen und schieße oder werfe Granaten auf ihn drauf. Dieser Wächter kann nur mit dem richtigen Timing besiegt werden!



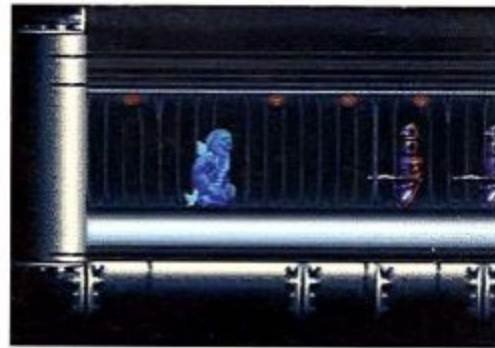
Dieser Feind hat 7 verschiedene Schwachstellen. Um ihn zu zerstören, mußt du alle davon treffen. Benutze hierzu die erklärten Taktiken und schieße zum Schluß

die zentrale Waffe. Wenn du den Plasmablaster hast, stelle dich einfach hierhin, und er wird in ein paar Sekunden vernichtet sein. Aha! Hier kommt dein verlorener Freund Lando!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 2



1. Benutze die schwebenden Metallreste, um über die Lavagrube zu kommen, aber paß auf, sie werden absacken. Springe nun den Schaft runter und gehe den Seitenwaffen aus dem Weg. Gehe den Weg runter und über die nächste Lavagrube. Nimm den linken Weg und überquere die

größere Lavagrube. Wenn du die andere Seite erreichst, wirst du von einem IG-88 angegriffen. Vernichte ihn, bevor er dich mit dem Gefrierstrahl trifft. Sobald er zerstört ist, kommt ein Herz zum Vorschein. Aber es folgt der nächste. Mache diesen kalt und erhalte dafür einen Blaster.



2. Denger und seine Wirbelwaffen erwarten dich auf der anderen Seite der Grube. Trickse ihn aus und erschieße ihn,

wenn er aufhört, mit seinen Waffen rumzuwirbeln und versucht, dich damit zu erstechen. Springe vom Rand der nächsten Kluft runter und laß dich genau in die Mitte der Schlucht fallen. Darunter befindet sich eine bewegliche Plattform - deine Rettung! Gehe nun nach rechts und schieße die attackierenden Droiden ab.



3. Wenn du den Abhang der Rohre über dir erreichst, schieße auf die Seitenwaffe und springe auf die linke drauf. Schieße in die Luft, damit ein Herz erscheint. Gehe nach oben und mache eine Wirbelattacke gegen den Kavalleristen, um ihn fertigzumachen, und begib dich

nun auf einen langen Lavagrubenritt. Gehe schnell die nächste Kluft hinunter, springe dann wieder runter in die Mitte, um auf einer anderen versteckten Plattform zu landen. Überquere den langen Lavasee und gehe die lange Pipeline hoch, um noch eine andere Lavagrube zu erreichen. Bleibe stehen und warte auf einen vollen Eimer, der erscheint, um dich rüber zu bringen.



4. Springe vom geladenen Eimer runter und laufe durch den nächsten Flur. Klettere auf ein anderes Rohr und erschieße 2 Kavalleristen im oberen Teil. Der

rechte von ihnen läßt ein Herz zurück. Springe rüber, um es zu holen. Schieße dann über dich, um einen Blaster zu bekommen. Springe nun auf den linken Vorsprung und reite nochmal auf den Metallresten, um die Lava zu überqueren.



5. Bei dem Ritt über diese Grube kannst du ein anderes Herz ergattern, indem du in die Luft ballerst. Es liegt direkt vor dem nächsten Tunnelleingang. Wenn du den Tunnel erreichst, bereite dich auf weitere Attacken von Luftangriffstruppen vor.

Gehe weiter nach links, bis du eine aufsteigende Plattform erreicht hast. Sie bringt dich einen langen Schaft hoch. Bewege dich während deines Ritts nach links und schieße fortwährend um dich, damit ein Herz in ca. 3/4 Reichweite auf dem Weg nach oben erscheint. Wie auch immer - du wirst fast sofort wieder von weiteren Luftangriffstruppen attackiert.



6. Am oberen Ende des Schaftes befindet sich rechts noch ein Lavasee. Auch wenn es so scheint, als ob es keinen Weg

hinüber gebe, halte deine Hüte fest und hole vertraulich zu einem Sprung aus. Du solltest auf einem schwebenden Reststück landen, das sich rechts versteckt hält. Gehe weiter nach rechts, bis du auf den furchtbaren Ugharro Minen-Crusher stößt.

Minen-Crusher



Mach dich sofort zum Kampf auf. Schieße sofort auf die Gewehre an der Decke entlang, gehe dann rüber zur rechten Seite der Lava. Schieße nun auf die Abgasrohre, die sich auf dem Zermalmer befinden, bevor du dich an den unteren Rohren zu schaffen machst.



Wenn der Crusher sich nach rechts hinbewegt, wird er mit geschmolzenem Eisen auf dich schießen. Bleibe auf dem Reststück so weit wie möglich rechts stehen und gehe in Deckung. Auf diesem Weg kann der Crusher dich nicht zermalmen. Wenn er nun aus der Lava hochkommt, stelle dich unter ihn und gib ihm mit deinem Blaster alles, was du hast! Er wird dadurch in eine kleine Kontrollhülse geschrumpft. Er ist schwach - benutze also deine Wirbelattacke, um deine Arbeit zu erleichtern.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 3



1. Greif dir schon beim Start den Hitzedetektor und benutze ihn richtig. Renne nach rechts und warte, wenn du den Kampfkran erreichst. Wenn du ihnen zu nahe trittst, werden sie dich lynchen

und aufsammeln und auch vitale Energie anzapfen. Stelle dich zurück und schieße in einem Winkel nach oben. Nach ein paar Treffern wird er explodieren und dich mit mehreren kleinen Herzen berieseln. Dies wird sich im Level über immer wiederholen.



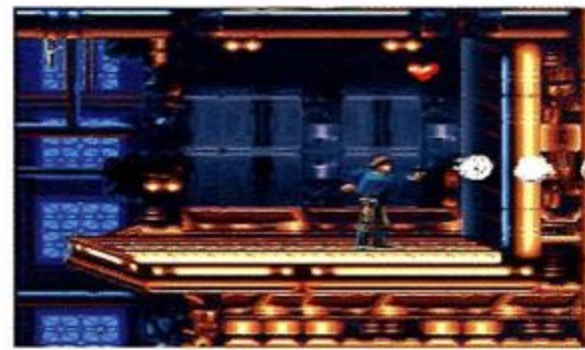
2. Renne und schieße weiter auf Kavalleristen und auf die 4-Weg-Laser-Türme. Bald wirst du zu einer schwebenden Plattform kommen. Mache einen Supersprung, um hinaufzukommen,

und springe wieder nach rechts. Schieße nun auf die Gefrierabgasrohre auf der rechten Seite und gehe runter auf die Plattform. Wenn du eingefroren wirst, schüttele schnell den Richtungsknopf, um dich aufzuwecken. Springe am Boden von der Plattform nach links. Nimm Angriff auf den wartenden Kavalleristen und falle in die Kluft, um am Ende ein Herz zu finden.



3. Folge der Strecke und benutze die schwebenden Plattformen, bis du anfängst, nach rechts zu laufen. Gehe weiter, bis du Wanzenauge 4-LOM wiedermal triffst.

Genau dahinter mußt du runter in die Grube, um 2 Herzen einzusammeln. Springe wieder heraus und bewege dich auf die nächste Plattform zu. Denger steht mit seinen Wirbelwaffen auf der anderen Seite. Springe rüber und mache ihn fertig und schau dann in die Sackgasse hinein, um ein Herz und einen Blaster mitzunehmen.



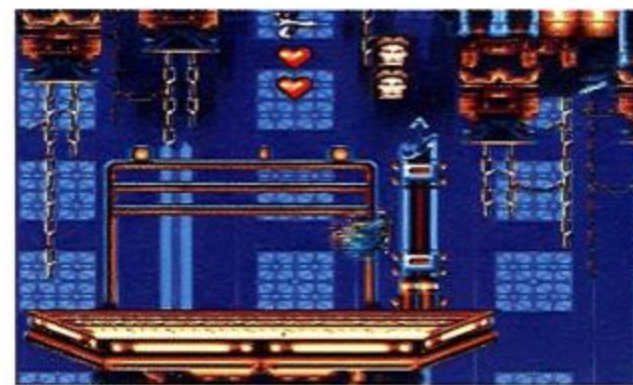
4. Springe auf die Plattform und schieße im Winkel nach oben, um das Kohlenstoffgefrierrohr auszuschalten. Rechts findest du noch eine Sackgasse, die noch ein Herz für dich bereit hält. Benutze

den Supersprung, um die höheren Plattformen zu erreichen, und beware dich selbst davor, gegen die unteren Kopfgeldjäger zu kämpfen. Nimm dann eine andere Plattform bis zum oberen Ende des Schaftes.



5. Ähnlich der letzten Stelle, wo sich ein Herz befand, gibt es noch ein Herz am oberen Ende des Schaftes auf der rechten Seite. Gehe von dieser Sackgasse

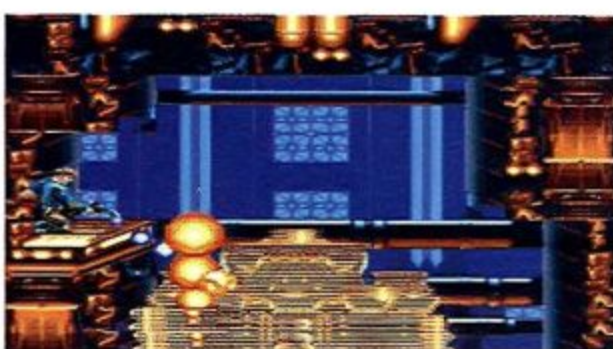
aus nach links und steige auf die Plattform. Bewege dich, oben angelangt, wieder nach links. Gehe weiter, bis daß du noch einen Kampfkran erreichst. Schieße ihn ab, damit noch mehr kleine Herzen runterschneien. Klettere auf einen kleinen Hang, springe auf einen kleinen Vorsprung und schieße den ganzen Weg über um dich herum. Springe nun rüber zur schwebenden Plattform auf der rechten Seite und wieder zu der großen Plattform.



6. Schieße schnell den Kavalleristen und den 4-Weg-Laser ab, ballere dann in der Luft herum, damit 2 Herzen, 2 extra Leben und ein Blaster auftauchen. Verfolge nun deine Schritte

zurück zur nächsten beweglichen Plattform und fahre hoch. Bewege dich oberhalb des Schaftes nach rechts und bleibe entweder auf den unteren Leveln oder mache Wirbelsprünge über die höherreren Plattformen. Es wird nicht lange dauern, bis du auf der Kohlenstoffkernkammer bist.

Kernkammerwächter



Erstaunlicherweise ist dieser Wächter viel einfacher zu handhaben als alle vorherigen. Klettere zuerst auf die Vorsprünge links, bis du die Spitze erreicht hast. Werfe entweder mit Granaten



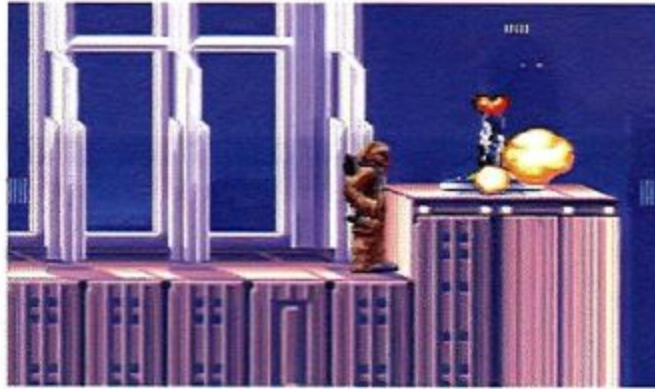
oder benutze deinen Blaster, wenn er aufgeladen ist. Greife ihn von oben her an.

Er fängt nun an, größer zu werden. Springe dann schnell rüber nach rechts und klettere runter in die untere rechte Ecke. Schieße von dieser Stelle aus im Winkel nach oben. Du kannst in dieser Position nicht von ihm getroffen werden, aber du bist in der Lage, ihn in Stücke zu reißen!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 4



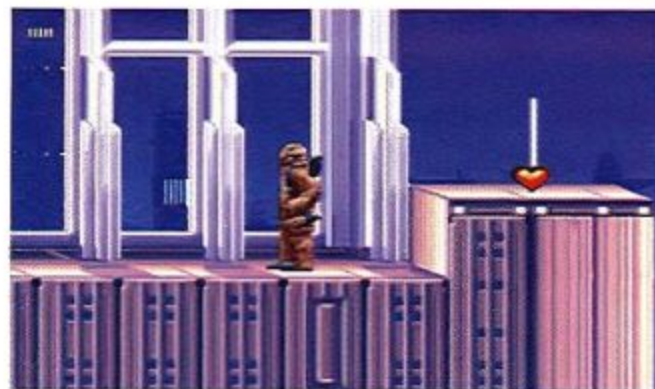
1. Benutze von Anfang an die L- und R-Knöpfe, um hoch und runter zu gucken, bevor du auf Plattformen springst. Es ist eine gute Idee, alle Feinde auf

einer Plattform auszuschalten, wenn du auf sie springen möchtest. Sie werden dich mehr oder weniger runterstoßen, sobald du landest. Knalle diese Kanone ab, um ein Herz zu ergattern.



2. Wenn du von Wolkenautos angegriffen wirst, schieße sie von genau darunter ab, um extra Herzen zu erzielen. Paß auf die Plattformen auf, die anfangen, abzusacken, sobald du

dich drauf stellst. Springe fortan hoch, um sie auf maximale Höhe hochzutreiben. Mache dann einen Supersprung zur nächsten Plattform.



3. Denger sitzt am Ende des nächsten Vorsprungs. Springe ihm entgegen, und er wird sich für einen Moment lang erschrecken.

Warte, bis er dich angreift, und knalle ihn dann ab. Bewege dich weiter voran, bis du auf ein anderes Ion-Türmchen stößt. Schieße es ab, aber trete zurück, bis die Trümmer verschwunden sind, und greife dir dann das verbliebene Herz und das Gesundheitsschwert.



4. Rechts auf der 4. Plattform hält sich Zuckuss auf. Der Typ, der in wilder Aufrührung herumwirbelt, springt dich an. Du brauchst etwas Geschicklichkeit, um ihm zu

entkommen. Mache einen Supersprung auf die Plattform, auf der er gestanden hat. Erlege den nächsten Zuckuss, der erscheint, um mit einem großen Herz belohnt zu werden. Springe dann über die rechte Kluft, um am Anfang des Flures zu landen. Hole dir ein Herz von der Ion-Kanone ab und zerstöre alle Feinde für einen Blaster.

Boba-Fett-Wächter



Der erste Teil dieses Bosses kommt in Form eines berühmten Kopfgeldjägers namens Boba Fett. Er fliegt mit seinem Fluggepäck um den Screen herum und ist mit einem

Gefrierstrahl, einem Ion-Blaster und einem Raketenlauncher bewaffnet. Die Attacken wechseln sich zwischen diesen Waffen ab.



Halte Distanz zu Boba und feuere kontinuierlich mit deinem Blaster. Wenn du eingefroren wirst, schüttele dich sofort frei und versuche wieder auf Distanz zu

gehen. Wenn er besiegt ist, wird er verschwinden und einen Schweif Herzen zurücklassen, die deinen Schaden wiedergutmachen.



Nach Boba Fett kommt 4-LOM an. Schalte ihn aus, und mit viel Glück bekommst du einen Hitzedetonator. Renne schnell nach rechts, um den 1. Sklaven, sein Schiff,

zu finden. Zuerst mußt du die Gewehre zerstören. Stelle dich auf eine Seite und feuere weiter.



Wenn dir das Schiff zu nahe kommt, mußt du eine Wirbelattacke anwenden, um maximalen Schaden anzurichten, ohne dich selber zu

verletzen. Springe, um das oberste Gewehr anzugreifen. Wenn es vernichtet ist, wende so oft wie möglich die Wirbelattacke an, um es endgültig auszuschalten.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

X-Wing



Der Angriff auf Cloud-City erfordert das Fliegen eines X-Wings. Du mußt zuerst eine bestimmte Anzahl von Wolkenautos runterbringen, bevor du auf die letzten Stufen des Spiels gelangst. Fliege Kreise, bis du ein Wolkenauto siehst, versuche es in Sichtweite zu bekommen und drücke den L- oder R-Knopf auf deinem Joypad, um mit Proton Torpedos auf es zu schießen.



2. Benutze den L- und R-Knopf sowie auch den normalen Feuerknopf, um Genauigkeit zu garantieren. Wenn ein Wolkenauto zerstört ist, bleibt ein Herz zum Einsammeln zurück. Nimm sie alle mit, um zu überleben. Der Turboauftrieb ist notwendig, um an Geschwindigkeit zu gewinnen und um auf ein höheres Schwierigkeitslevel zu kommen.

1. Reaktor



Laufe nach rechts und benutze deine Aufstiegskraft, um höhere Gefilde zu erreichen. Du bekommst viele Kraft-Power-Ups, wenn du Feinde besiegst. Vergiß nicht, daß du, wenn du eine Plattform verpaßt, die Aufstiegskraft brauchst, um dich zu retten. Nachdem du die Speedbiker alle gemacht hast, wirst du zum erstenmal mit Darth Vader Bekanntschaft machen.



Dieses 1. Treffen mit Darth ist wichtig, um die Lichtsäbeltechniken zu erlernen. Renne in die rechte Ecke, hocke dich und blockiere den Weg mit deinem Schwert. Bleibe in dieser Position und greife ihn nur an, wenn er in der Luft ist. Wenn er außer Reichweite ist, wähle die Lichtschwertkontrollkraft und werfe mit dem Säbel nach ihm. Du triffst ihn wieder!

2. Reaktor



Halte dich im nächsten Teil in den höheren Leveln auf. Benutze den L- und R-Knopf, um hoch- und runterzugucken, bevor du auf die schwebenden Plattformen springst. Die Ion-Türme lassen viele Kraft-Power-Ups zurück, wenn sie zerstört werden. Gehe weiter nach oben und nach rechts. Du findest eine Plattform mit jeder Menge Herzen und einem Kraft-Power.



Du triffst Vader zum zweitenmal. Gehe nach der gleichen Kampfmethode vor. Er wird dich dann durch die Fenster werfen - genau wie im Film! Beim Fallen kannst du die Rebellabzeichen einsammeln, um Punkte zu bekommen. Gehe nach rechts, bis du auf den Türeinang, der hier abgebildet ist, stößt. Drücke hoch, um hineinzukommen und bereite dich auf den Finalkampf vor.



Nun ist es Zeit, die Gesundheits-Power zu wählen. Du wirst sie brauchen! Sobald du Vader entdeckst, mache einen Supersprung über ihn hinweg und hechte nach außen rechts. Wenn er auf dich fliegt, schlage und blockiere ihn mit dem Lichtschwert. Als gute Taktik läßt du Vader zuerst auf dich zukommen. Sehr bald wird er in Gedanken mit Trümmern auf dich losgehen!



Zerschlage die Trümmer mit dem Schwert und sammle die Kraft-Power, die erscheint, ein. Wenn Vader dich angreift, während noch Trümmer herumfliegen, blockiere seine Schwertausschweifungen. Wenn du in eine wirklich brenzlige Situation gerätst, versuche einen Supersprung, um die Trümmer zu vernichten und schlage Vader zur gleichen Zeit. Benutze dann die Gesundheits-Power, um dich zu erholen. Benutze Lukes Kraft!



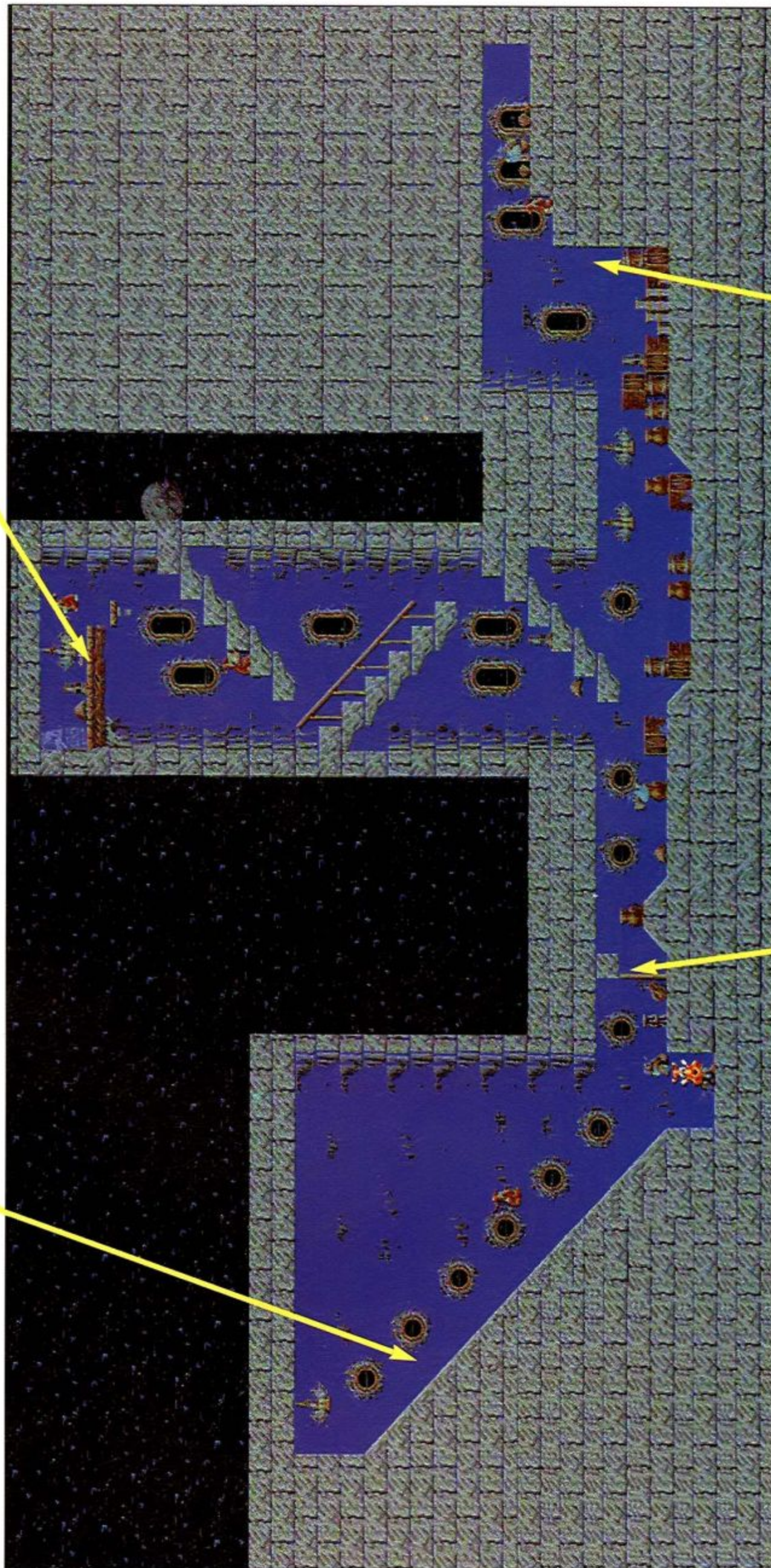
PUGGSY

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Level erfolgreich abzuschließen. Außerdem kannst Du so einige geheime Gebiete erkunden. Dies ist der letzte Teil.

Das Lichthaus - Part 1

4. Stelle am unteren Ende der Stufen 2 Kisten aufeinander und benutze deine Turnschuhe, damit Du Extra-Sprungkraft hast. Setze Deinen Weg dann zu der obersten Treppenstufe fort. Töte auf Deinem Weg alle Kreaturen und denke daran, daß die Schuhe Dich vor dem Tod bewahren, falls Du angegriffen wirst. Oben angelangt, findest Du eine Taschenlampe. Hebe sie auf und gehe durch den Ausgang.

1. Puggsy beginnt diese Ebene, indem er diesen Hang hinuntergleitet. Wenn er unten angekommen ist, mußt Du auf die Köpfe der beiden Waschbaren springen. Nehme nun den Schlüssel und öffne das Schloß auf der rechten Seite.



2. Sobald sich diese Tür hier öffnet, halte dich bereit, die Kreaturen auf der anderen Seite zu töten. Gehe weiter rechts entlang, bis Du einen großen Stapel Kisten siehst. Sie enthalten alle Turnschuhe.

3. Du kannst die Kisten mit den Turnschuhen aufeinanderstapeln, um den kleinen Vorsprung oben zu erreichen. Dort wirst Du ein paar zusätzliche Gegenstände finden. Vernichte die Kreatur und werfe die Gegenstände seitlich runter.



PUGGSY

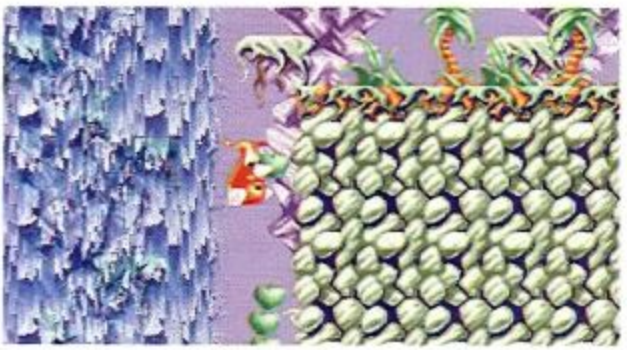
Angeltier Falls



Es ist sehr hilfreich, wenn Du Dir erst einmal die Turnschuhe aus dem Lighthouse Level holst. Drücke nun alle Tasten gleichzeitig, um zur Karte zurückzukommen, und gehe zurück zu diesem Level. Nimm Dir die Muschel und die Pfeife und lege sie übereinander auf den nächsten Absatz (den, den Du gerade noch so erreichen kannst). Nimm Dir nun die andere Pfeife und springe so weit wie möglich nach links, um den Rand des Absatzes zu erreichen. Ziehe

Dich mit Hilfe der Pfeife nach oben und halte Dich rechts. Der nächste Absatz bringt Dich dann zum Ausgang.

Angeltier Falls 2



Grapsche Dir erst einmal eine der Muscheln. Lege sie dann auf der rechten Seite der Wand wieder ab. Hebe die Hand auf und lasse sie auf der linken Seite der Muschel wieder fallen. Nimm nun die Muschel und schmeiße sie hoch in die Luft, worauf Du dann schnell darauf springst (mit der Hand) und so die Leiste auf der rechten Seite erreichen kannst,

indem Du Dich durch die Hand hochziehst. Solltest Du die Turnschuhe anhaben, kannst Du alternativ auch direkt auf den Absatz springen, da Du extra Sprungkraft besitzt. Dann versperrt Dir schon wieder eine Wand den Weg. Solltest Du die Turnschuhe nicht tragen, stelle Dich neben die Wand und schmeiße die Hand nach oben. Benutze diese nach dem Aufprall, um nach oben zu kommen. Die Turnschuhe bringen Dich natürlich ohne Probleme darüber. Klettere über die Mauer und peile Richtung Äpfel. Stapel so viele wie möglich neben der Wand auf, um dadurch auf den nächst höheren Absatz zu kommen. Der Ausgang befindet sich rechts.

Lunar Jet Plug



In diesem Geheimlevel brauchst Du Nerven aus Stahl und eine ruhige Hand! Hier kannst Du die Pistole vergessen, da es viel zu riskant ist. Sobald Du mit der Mauer oder einem Feind in Berührung kommst, verlierst Du ein Leben. Drückst Du den C-Knopf, kann Puggsy fliegen, läßt Du ihn los, fällt er. Steuere Puggsy vorsichtig mit dieser Kombination aus Fliegen und Fallen durch die Korridore, bis Du das Hauptgebiet mit den Asteroiden erreichst. Vermeide dieses Gebiet und verschwinde durch den Ausgang zur rechten. Wir werden nun mit 'Star Fall Lake 2' weitermachen, da der 18. Level (Redwood Keep 2) bereits in der letzten Ausgabe erschienen ist.

Star Fall Lake 1



Springe bis zum zweiten Abschnitt mit Wasser, töte die zwei Taucher-Waschbären und grapsche Dir die Sonnenbrille. Benutze diese und renne zurück zu den Blöcken. Hebe einen Block auf und gehe nach rechts. Laufe an den ersten zwei Wasserteichen vorbei und schmeiße den Block dann schließlich in den dritten. Gehe zurück und hole einen Block nach dem anderen, um sie

alle in den Wasserteich zu schmeißen, bis dieser voller Blöcke ist. Nun kannst Du den Teich überqueren, ohne naß zu werden. Schnappe Dir die Pistole, springe ins Wasser. Lasse Puggsy sinken und schieße auf die angriffslustigen Fische. Am Grund angekommen, solltest Du ein Herz sehen, das unter einer Kante steckt. Hebe eine Muschel auf und gehe auf die linke Seite der Leiste. Schleudere die Muschel auf das Herz, so daß sich dieses näher an den Rand kommt. Werfe mit so vielen Muscheln, bis das Herz in Reichweite ist. Halte Dich dann rechts und gehe den Hang hoch, wo sich dann auch der Ausgang befindet. Sei sicher, daß Du auch das Herz den ganzen Weg mitnimmst. Alternativ gibt es links auch einen Ausgang, der zum 'Star Fall Pool' führt.



MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

PUGGSY

Star Fall Pool



Gehe nach rechts und rutsche den Hang hinunter. Hole Dir die Spielzeugente aus dem Wasser und gehe nach rechts. Vermeide die U-Boote und klettere den großen Hang hoch. Töte die zwei gelben Venusmuscheln, sobald Du oben angelangt bist, indem Du auf sie springst. Dann gehe den Hang auf der rechten Seite runter und den nächsten wieder hoch. Laufe nach

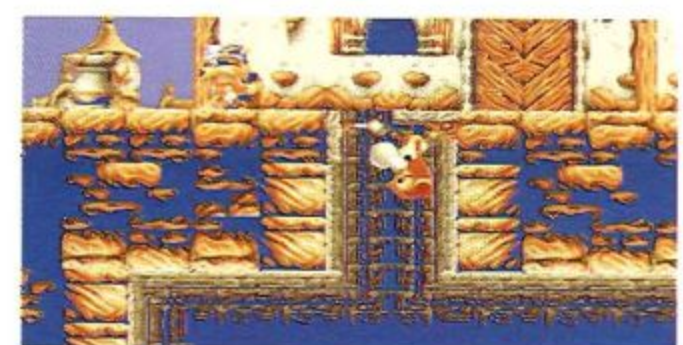
rechts, bis Du fünf Spielzeugenten und einen Hebel siehst. Hier mußt Du die eine Spielzeugente gegen die anderen fünf schleudern, so daß diese den Hebel in Bewegung setzen. Triffst Du beim ersten Mal daneben, dann gehe zurück und versuche es noch einmal mit den anderen Enten. Sobald Du den Hebel in Bewegung gesetzt hast, kannst Du nach links und durch den nächsten Teich gehen. Falle durch den Schaft, der nun offen ist, und Du erreichst den Ausgang.

Star Fall Lake 2



Nehme einen der Blöcke aus dem ersten Wasserteich. Töte die Kreaturen im zweiten Teich und schmeiße dann den Block in diesen. Gehe zum ersten See zurück und hole Dir einen anderen Block, den Du dann neben dem ersten fallen läßt (etwa einen Puggsy-Sprung entfernt). Du kannst alternativ auch Enten benutzen nachdem Du Dir so Trittsteine über den Teich gebaut hast. Schnappe Dir die Pistole und überquere den See wieder einmal trocken. Springe gegen Ende in die Richtung der höheren Plattformen und benutze die Pistole, um Dich hochzuziehen. Dann aber nichts wie zum Ausgang, natürlich mit Pistole!

Splinter Town 1



Benutze hier die Hinweistruhe, und Du erfährst, daß Du einen Schlüssel brauchst. Nehme Dir die Pistole und gehe auf die rechte Seite des Daches. Springe dann auf das nächste Dach mit dem Apfel. Gehe weiter nach rechts, bis Du die Sonnenbrille siehst. Lege die Pistole für einen kurzen Moment zur Seite, um die Brille aufzuheben. Springe auf der rechten Seite vom Gebäude. Gehe nach links und mache ruhig von Deiner Pistole Gebrauch, um Kreaturen loszuwerden. Irgendwann siehst Du dann einen Waschbär mit einem Schlüssel. Greife ihn nicht an, da er im Moment unbesiegbar ist. Wie Du ihn so beobachtest, wirst Du sehen, daß er über eine Falltür läuft. Hier kannst Du ihn besiegen! Laufe nach rechts, bis Du zu einem Tunnel kommst, der nach links unten führt. Gehe in diese Unterführung und sei bereit, auf eine herumspringende Kreatur zu schießen. Ist dies erledigt, verlasse den Tunnel und springe auf die Kante auf der rechten Seite. Nehme Dir den Ballon und gehe zurück in die Unterführung. Stelle Dich am Ende unter einen Schaft und blase den Ballon auf. Dieser trägt Puggsy dann nach oben. Es werden hierbei auch zwei Hebel in Bewegung gesetzt. Diese öffnen die Falltüre, und der Waschbär mit dem Schlüssel wird so getötet. Schnappe Dir den Schlüssel und öffne die verschlossene Türe auf der rechten Seite, die zum Ausgang führt.



PUGGSY

Pugs in Space



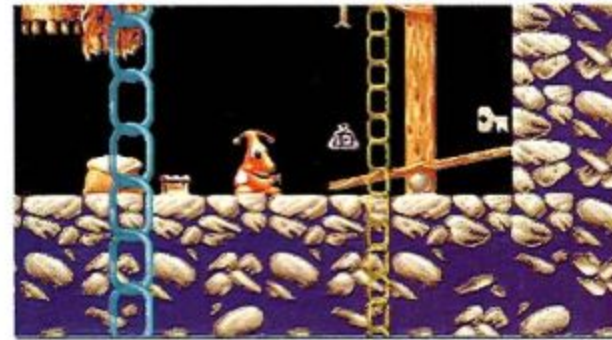
Dieser Level ist sehr einfach und ist eigentlich nur zum Vergnügen. Wie auch immer, es gibt hier auch ein extra Leben! Nehme Dir die Laserwaffe und schieße wie in 'Space Invaders' auf die Gegner über Dir. Schieße auf jeden Fall das kleine Auto und das braune Objekt ab, um ein Herz zu erhalten. Gehe dann samt Herz und Waffe Richtung Ausgang.

Splinter Town 2



Gehe nach rechts und töte alle Kreaturen, die Dir in die Quere kommen. Nehme die Bierhumpen mit und gebrauche die Benutzer-Taste, um Bier über Gegner zu schütten. Der Ausrufer kann allerdings nicht getötet werden. Der gewöhnliche Ausgang ist am Ende des Levels in die rechte Richtung. Es gibt auch noch einen Geheimausgang, der zu den Pyramiden führt. Gehe nach links und warte auf eine Frau, die einen Korb auf ihrem Kopf trägt. Benutze was Dir gerade in die Quere kommt, um auf das Dach zu kommen, sobald sie den linken Rand erreicht. Gehe über die Dächer nach rechts und vermeide auf jeden Fall den Rauch, der aus den Kaminen steigt. Halte Ausschau nach dem Ausgang. Dieser Abschnitt ist viel einfacher zu bewältigen, wenn Du Dir vorher im 'Lighthouse' die Turnschuhe geholt hast.

Badger Mill 1



Gleich am Anfang des Levels wird Dir ein kleiner Hinweis gegeben. Schauge, wie das Brot im Feuer gebacken und dann auf dem Fließband befördert wird. Dies ist wichtig, um den Level zu beenden. Springe erst einmal auf den Felsvorsprung auf der linken Seite. Öffne die Hinweistruhe, und Du erfährst, daß Du ein Streichholz brauchst. Laufe mit der Truhe den Hang hinunter und haue mit ihr auf das Streichholz in der Wand, damit es sich lockert. Setze Deinen Weg den Abhang runter fort und vernichte die Brote und Weizenbündel auf dem Grund. Nehme Dir das Streichholz und gehe zurück zum Feuer am Anfang des Levels. Lasse es dort auf das linke Ende des Fließbandes fallen. Es wird das Feuer passieren und sich so entzünden. Wiederhole die Prozedur, falls es kein Feuer fängt. Gehe mit dem anzündenden Streichholz zurück zu der Stelle, an der Du das Brot vernichtet hast. Halte Dich dann rechts, bis Du eine Wippe mit einem Schlüssel siehst, der hinter einem Holzblock feststeckt. Du siehst ebenfalls einen Zehntonnen Klotz, der von oben herunterhängt. Schmeiße das brennende Streichholz auf das Seil, an dem das Gewicht hängt. Dieses bricht, und das Gewicht fällt herunter. Durch diese Aktion wird schließlich der Schlüssel befreit. Nehme ihn Dir und gehe zum Fließband zurück, um dort die verschlossene Tür auf der rechten Seite zu öffnen. Dies ist der Ausgang.

Badger Town 2

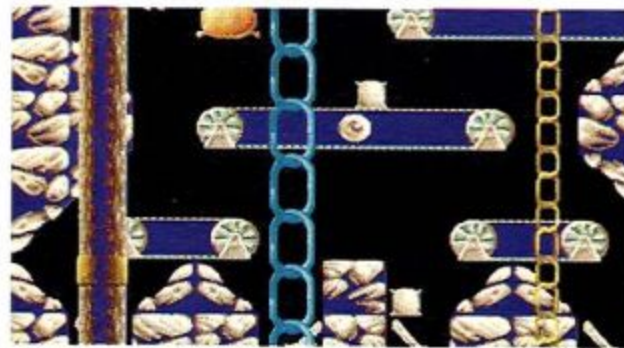
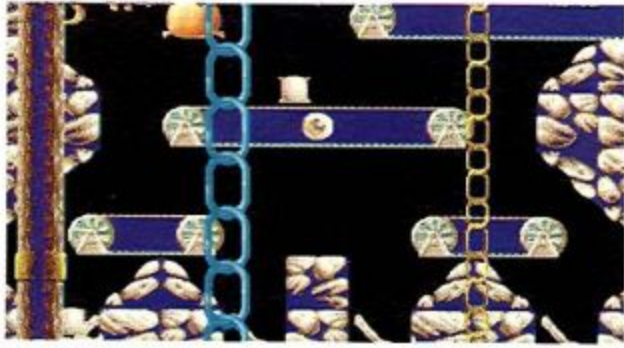


Deine erste Aufgabe besteht darin, die Münzen aufzusammeln, und jede einzelne in einen Schaft auf der linken Seite zu schmeißen. Dies ist recht zeitaufwendig und verlangt Genauigkeit. Fülle so lange mit Münzen auf, bis nur noch eine fehlt. An dieser Stelle sollte sich dann die Türe auf der rechten Seite öffnen. Du kannst dann jede Menge Hocker und sieben Flammen sehen. Benutze die Hocker als Übergang, um über die Flammen auf die andere Seite zu kommen. Nun siehst Du ein Auge und eine Fernbedienung. Schnappe Dir das Auge, werfe es hoch und direkt durch die Spalte auf der rechten Seite. Ziele so, daß es in den Schaft vor Dir fällt. Dies aktiviert einen Schalter, durch den sich die Türe zum Ausgang öffnet.



PUGGSY

Badger Mill 3



Wenn Du diesen Level startest, siehst Du drei Hebel, einen Mehlsack und eine Fernbedienung. Schnappe Dir schnell die Fernbedienung und drücke die Benutzer-Taste auf dem Joypad. Dadurch werden Fließbänder über Dir sichtbar, und am unteren Rand des Bildschirms befinden sich nun vier Hebel. Die Idee ist, die Hebel in Bewegung zu setzen, indem die

Mehlsäcke von den Fließbändern darauf fallen. Die Kontrolle, die Du hierfür über die Bänder brauchst, bekommst Du durch die Hebel neben Puggsy. Stelle Dich auf den mittleren Hebel und lasse einfach den ersten Mehlsack auf den zweiten Hebel von links fallen. Warte nun bis der zweite Sack auf dem Fließband landet, das ganz links ist (links vom Auge). Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie wieder auf und stelle Dich auf den Hebel, der ganz links ist. Drücke die Benutzer-Taste und warte, daß der Sack die Richtung wechselt und auf dem linken Hebel landet. Lasse dann den dritten Sack über die Fließbänder wandern, bis er schließlich auf dem zweiten Hebel von rechts landet. Wenn der vierte Mehlsack dann das kleine Band auf der rechten Seite erreicht, lasse die Fernbedienung fallen und hebe sie sofort wieder auf. Renne zum rechten Hebel und drücke die Benutzer-Taste. Falls Du bei dieser Aktion schnell genug bist, wechselt das kleine Band seine Richtung, und der Sack fällt genau auf den letzten Hebel. Die Ausgangstür öffnet sich auf der linken Seite. Sammle alle Gegenstände ein und dann nichts wie raus aus diesem Level.

Miller Guardian...



Der gemeine Müller wirft mit Mehlsäcken auf Puggsy! Stelle Dich in die linke Ecke, da Dir die Mehlsäcke da nicht gefährlich werden können. Durch verschiedene Hebelpositionen kannst Du den Greifer bewegen. Dieser kann die Mehlsäcke auffangen und auf das Fließband befördern. Diese fallen von dort aus direkt auf den Kopf des Müllers. Wiederhole diesen Vorgang, bis er schließlich besiegt ist.

Pyramids 1



Du startest hier auf dem unteren Sims. Nimm Dir die Fernbedienung und benutze sie, um dann einen weißen Waschbär über Dir zu entdecken. Der Waschbär bewegt sich in die gleiche Richtung wie Puggsy. Die Idee ist, ihn durch den Level zu führen. Gehe erst einmal nach rechts, bis der Bär das Loch im Sims erreicht. Lasse das Tier auf die

Plattform auf der rechten Seite springen. Gehe nun nach links und der Waschbär müßte dann über das Loch springen. Dirigiere ihn zur Mauer auf der linken Seite und lasse ihn dann schließlich die Stufen hochspringen. Er sollte dann solange weiterlaufen, bis er schließlich das Loch im Boden erreicht. Da muß er drüber! Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie wieder auf und gehe auf den zweiten Block zu Puggsys rechter. Benutze die Fernbedienung. Der Bär sollte nun genau im Zentrum der zwei kleinen Löcher stehen. Wiederhole den Vorgang, damit das Tier schließlich über das letzte Loch springt. Lasse ihn dann nach rechts gehen, bis er an den Hebel stößt. Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie dann wieder auf und sammle noch Gegenstände ein, bevor Du dann durch den Ausgang verschwindest.

Pyramids 2



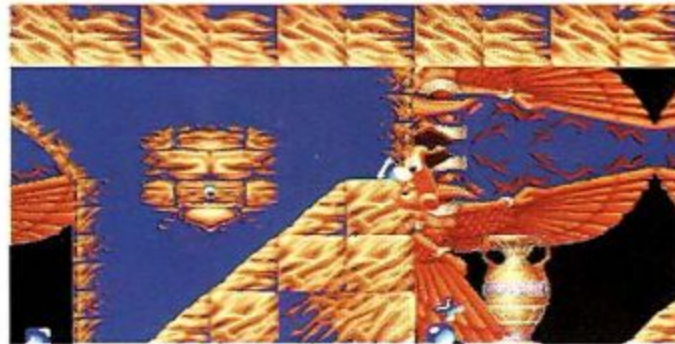
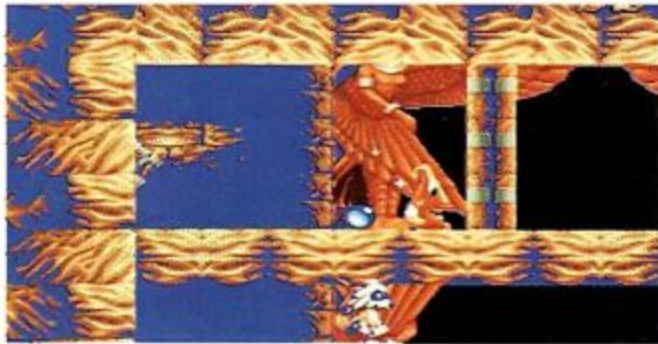
Nimm Dir die Kugel auf der rechten Seite und werfe sie in den Teleport-Automat. Der Ball sollte nun den hölzernen Hebel in Bewegung setzen. Du kannst die gleiche Kugel nicht zweimal benutzen, gehe also zum Ausgangspunkt zurück und hole Dir einen anderen Ball. Gehe die Hänge entlang, bis Du einen Hebel erreichst. Warte, bis der langsamere Waschbär die Tür

erreicht, und der schnellere so weit rechts wie möglich ist. Lasse dann schnell den Ball auf den Hebel fallen und renne den Hang hinunter zum Ausgang. Sei bloß schneller als der Waschbär!



PUGGSY

Pyramids 3



Springe auf die linke Leiste und töte den Waschbär. Nehme Dir die Kugel, die er hinterläßt. Verlasse die Leiste und töte die Schlange, indem Du darauf springst. Beachte das Dreieck erst einmal noch nicht und verlasse das Sims zur rechten Seite. Rutsche den Hang hinunter, kille die Schlange und lasse die Kugel neben der Wand fallen. Schnappe Dir das Dreieck, verlasse die Leiste zur rechten Seite und gehe den Hang hoch. Eine Mauer wird Dir den Weg versperren. Benutze das Dreieck, um darüber zu kommen. Töte die Fliege und bewältige die nächste Mauer wieder mit dem Dreieck. Töte schließlich den Käfer und schmeiße das Dreieck weg. Hebe das Kreuz auf und nehme alle Formen mit zur Kugel, wo Du sie alle übereinander steckst. Springe davon ab, um über die Mauer zu kommen. Nehme Dir die viereckige Form. Bringe nun alle Formen zum Anfangspunkt und werfe sie in das jeweils passende Loch.

Pharaoh Guardian..



Nehme von den zwei Druckplatten auf dem Boden Notiz. Du mußt Dich auf eine davon stellen, wenn Du auf den Kopf des Wächters schießt. Schieße, sobald er einem der Löcher nahe ist. Passe auf, daß Du Dich nicht selbst in Gefahr bringst.

Darkblade Forest 1



Nehme Dir den Ball auf der linken Seite und gehe damit den Hang hinunter, direkt ins Wasser. Lasse ihn im Wasser. Nehme Dir die Muschel und springe auf den Ball, der so auf den Grund sinkt. Springe hoch, so daß der Ball die Wasseroberfläche erreicht. Springe dann sofort noch einmal, und Du kommst hoch genug, um Dich schließlich an den Rand der Plattform zu hängen. Ziehe Dich

mit Hilfe der Muschel hoch. Das Ganze wird natürlich mit den Turnschuhen um so einiges leichter. Gehe nach rechts und steige auf die kleine, hölzerne Plattform, die im Wasser treibt. Nehme Dich vor der Krake in acht. Springe dann nach auf das rechte Sims und nehme Dir den Strandball. Gehe damit zur Glaskugel im ersten Teich zurück. Tausche den Strandball mit der Glaskugel aus und gehe mit der gleichen Methode auf die Plattform zurück. Gehe mit der Glaskugel durch den Ausgang.

Darkblade Forest 2

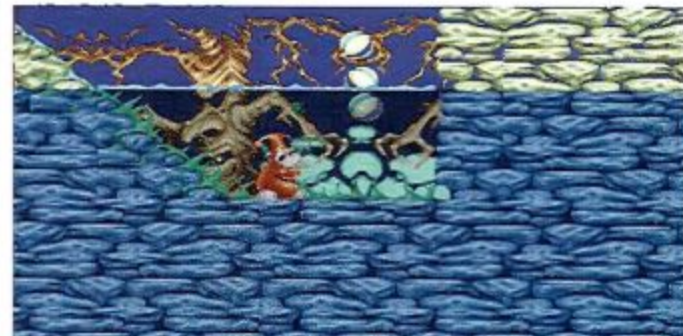


Schnappe Dir sofort den Ballermann auf der rechten Seite. Renne schnell nach rechts und schieße auf die Steine an den Bäumen. Dies verlangsamt den Mönch, der hinter Dir her ist. Wenn Du es schaffst, alle Steine herunterzuschießen, kommst Du bis zum Ausgang. Wie auch immer, die Turnschuhe machen Dir hier das Leben mal wieder sehr viel einfacher!



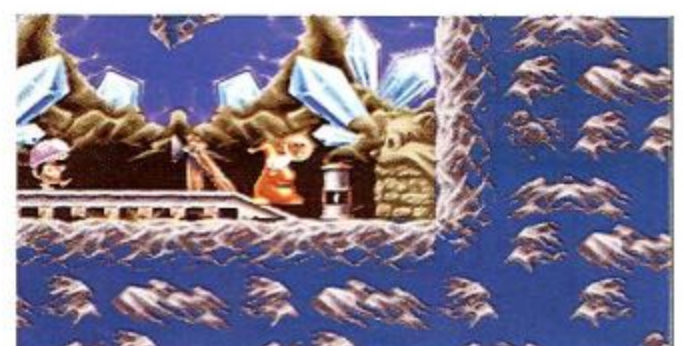
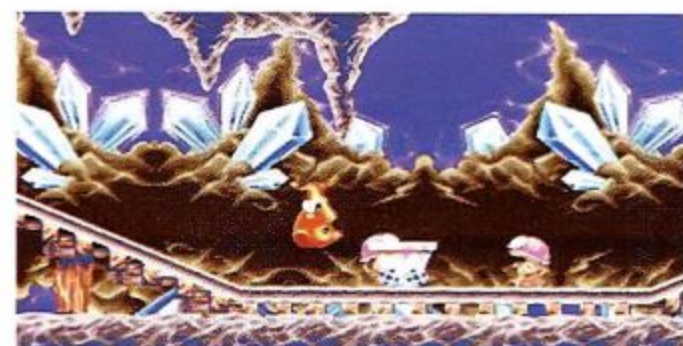
PUGGSY

Darkblade Forest 3



Sei sicher, daß Du die Turnschuhe trägst. Nimm die Kugel aus dem Wasser und benutze sie, um auf die Mauer mit der Wasserpistole zu kommen. Schmeiß die Pistole in Richtung Ausgangspunkt. Stapel die drei Bälle im Wasser übereinander. Pass auf, daß Du sie nicht zu nahe an der Wand hast. Nimm Dir die Wasserpistole und springe auf den obersten Ball, wobei die Bälle dann sinken. Springe hoch und greife mit der Pistole nach dem oberen Ende der Wand. Springe hoch und lösche die Flammen mit der Wasserpistole. Dann auf zum Ausgang!

Diamond Mines 1



Dieser Level ist wirklich einfach. Gehe einfach nach rechts und töte alle Gegner, die Dir in die Quere kommen. Du erreichst nach einer Weile den Ausgang. Wie auch immer, es gibt auch einen Geheimausgang. Benutze den Minenwagen, um auf die höhere Ebene auf der rechten Seite zu kommen. Halte Dich dann rechts, und Du findest einen Ausgang, der Dich zu 'Diamond Mines 3' führt.

Diamond Mines 2



In diesem Level sind Turnschuhe sehr zu empfehlen. Töte den Bär auf der linken Seite, nimm Dir dann den Hocker und gehe den Hang zur linken Seite hinunter. Lasse Dich von der Kante fallen und folge der Spur in die rechte Richtung. Springe schließlich auf das Sims mit der Ratte und töte diese. Benutze den Hocker, um die beweglichen Plattformen hochzukommen, und nimm Dir den Schlüssel. Dies ist doch recht knifflig. Hast Du allerdings die Turnschuhe an, kommst Du sogar ohne Hocker hoch. Kehre dann mit dem Schlüssel zum oberen Ende der Schienen zurück. Öffne das Vorhängeschloß. Töte die Ratte und schmeiß den Sprengstoff auf die linke Seite. Jeder einzelne muß dazu benutzt werden, um Barrieren entlang den Schienen zu zerstören. Spreng die ersten zwei und nimm dann den dritten Sprengkörper. Gehe zum Ende der Spur, bis Du eine Leiste erreichst. Warte auf einen Minenwagen, der die Schienen entlang kommt, und dies wird dann ein Loch in die Plattform sprengen, die den Ausgang versperrt.



PUGGSY

Diamond Mines 3



In diesem Level mußt Du einfach nur Gegenstände in der richtigen Reihenfolge in den Teleporter schmeißen. Über diesem sind verschiedene Gegenstände aufgehängt: eine Waffe, ein Bierhumpen, eine Taschenlampe und ein Messer. Das ist ein Hinweis auf die Gegenstände, die in den Teleporter müssen. Werfe zuerst

die Waffe hinein, dann die Tonne, das Streichholz und die Schere. Dadurch öffnet sich die Türe zum Ausgang.

Fire Heart 1



In diesem Level gibt es zwei Ausgänge. Der erste, oder besser der übliche Ausgang, befindet sich auf der rechten Seite. Ziehe Dir einfach am Anfang die Turnschuhe an, schnappe Dir die Waffe, und los geht's Richtung Ausgang. Schieße alle Gegner ab, die Dir dabei in die Quere kommen. Der zweite Ausgang befindet sich gleich rechts neben dem Ausgangspunkt. Nimm Dir den Ballon und blase ihn auf. Hebe dann damit ab in die linke Richtung, bis Du den Ausgang findest.

Fire Heart 2



Hier muß Puggsy die zwei Abhänge hinunter, allerdings sollte er den Schneemännern und Schneebällen nicht in die Quere kommen. Unten angelangt hast, Du dann die Möglichkeit zwischen zwei Ausgängen zu wählen. Einer befindet sich rechts und der andere links.

GEHEIME PASSWÖRTER...

Zugang zu allen Levels
700 276 007
304 205 663
037 256 576

Zugang zu den meisten Levels
205 632 564
640 215 777
227 413 146



PUGGSY

Fire Heart 3



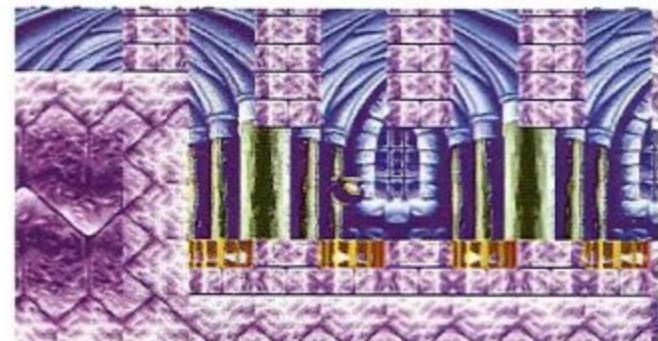
Nehme Dir die Sonnenbrille und setze sie auf. Gehe nach rechts und klettere den Hang hoch. Töte dabei alle Gegner, die Dir in die Quere kommen. Laufe über das Eis, das doch sehr dünn ist und rutsche den nächsten Abhang hinunter. Kille alle Waschbären und hebe den Sprengkörper auf. Gehe damit zu der Eisstelle zurück und plaziere ihn an der rechten Kante. Dadurch fällt Puggsy dann in den Schaft darunter. Drücke ihn im Fall gegen die rechte Wand, so daß er im unteren Abschnitt landet, ohne die Flammen zu berühren. Halte Dich dann rechts und töte den Bär und den Waschbär. Hebe die Glühbirne auf und gehe weiter, bis Du in der Sackgasse stecken bleibst. Werfe nun die Birne hoch, bis sie schließlich an einer Stelle stecken bleibt. Wiederhole diesen Vorgang mit den anderen drei Glühbirnen, bis Du eine provisorische Treppe gebaut hast. Drei Birnen führen nach links oben und die vierte rüber nach rechts. Hüpfе darauf nach oben, um den Ausgang zu erreichen.

Dragon Guardian



Dem feurigen Atem des Drachen solltest Du unbedingt aus dem Weg gehen. Es gibt eigentlich keine sichere Methode, ihn zu beseitigen. Versuche auf jeden Fall, Dich an den Drachen heranzuschleichen und versetze ihm einen Schlag auf's Kinn.

Darkskull Castle 1



Hebe die Fernbedienung auf und setze den Hebel auf der rechten Seite in Bewegung. Drücke nun die Benutzer-Taste. Du siehst nun eine kleine schwarze Plattform, die durch Drücken des Joypads nach links oder rechts bewegt werden kann. Dirigiere die Plattform nun nach links, daß sie durch den Ventilator durch den Schaft nach oben geblasen wird. Oben angekommen, lasse sie den Hang hinunterrutschen und über den zweiten Ventilator von links aus. Puggsy muß nun die Fernbedienung fallen lassen, sie dann wieder aufheben und den Hebel auf der rechten Seite in Bewegung setzen. Benutze die Fernbedienung und lasse die Plattform durch den Ventilator nach oben blasen und bewege sie dann schließlich oben nach links. Die Plattform müßte nun einen langen Schaft nach unten fallen, bevor Du sie nach rechts bewegen kannst. Ignoriere das Herz, da Du es sowieso nicht bekommen kannst. Die Plattform wird schließlich einen Hebel in Bewegung setzen, der dann wiederum die Ausgangstür öffnet. Lasse die Plattform zu Puggsy runterfallen und bewege sie entweder den linken oder rechten Hang hinunter. Puggsy muß die Fernbedienung nun fallen lassen, dann wieder aufheben und dann auf die Plattform stehen. Drücke die Benutzer-Taste und bewege Puggsy über die Flammen hinweg dem Ausgang zu.

Darkskull Castle 2



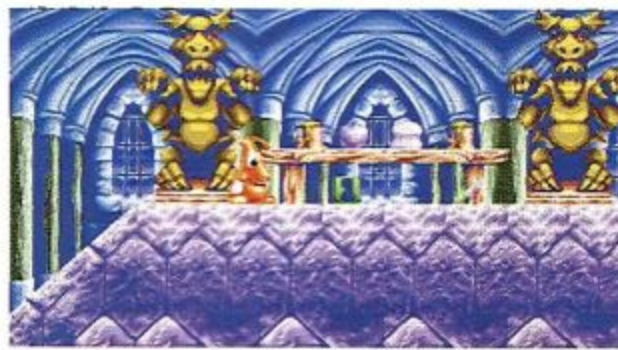
Hebe die Waffe auf und gehe den Hang hinunter, bis Du fliegende Geister mit Buchstaben siehst. Schieße sie ab und nehme Dir den Buchstaben 'M'. Gehe nun ans obere Ende der Treppe und nehme Dir die Taschenlampe. Schalte die Lampe ein, und Du kannst einen Lichtstrahl sehen. Plaziere sie dann in der Höhe von Puggsys Mund. Gehe nun weiter, bis Du einen weiteren Buchstaben

'M' durch den Lichtstrahl an der Wand siehst. Nehme nun das erste 'M' und stecke es im Spotlight an die Wand. Gebrauche nun wieder die Taschenlampe und gehe die Treppe hinunter. Laufe nach rechts, bis Du den Buchstaben 'R' im Licht entdeckst. Plaziere das andere 'R' hier. Scheine dann schließlich mit der Lampe auf die Wand vor der blockierten Tür, und Du findest den Buchstaben 'C'. Stecke das andere 'C' in diesen Schlitz, und die Türe wird sich öffnen!



PUGGSY

Darkskull Castle 3



Springe hier erst einmal auf den Rand des Kessels und dann weiter auf den Hang zur rechten Seite. Laufe hoch und springe in die kleine Öffnung zur linken. Gehe nach rechts, setze die Sonnenbrille auf und behalte auch die leere Hülle. Puggsy muß nun nach links laufen, und dann den Hang rechts hochklettern, bis er eine Fledermaus mit einem grünen Blatt sieht und einen Hebel, der mit Holzblöcken blockiert ist.

ist. Klettere auf die Kante und schmeiße oben dann die leere Brillenhülle durch die Lücke, direkt auf den Hebel. Das Holz fällt dann auf die Fledermaus und das Blatt wird so befreit. Kümmere Dich aber erst einmal nicht darum. Nimm stattdessen die Brillenhülle und gehe zurück zu dem großen Hang und klettere nach oben. Töte die zwei Fledermäuse und werfe die Hülle und alle anderen Gegenstände auf die Platte darunter, so daß das Messer in Reichweite rutscht. Laufe nun mit dem Messer wieder den Hang hinunter und beim Kessel dann rechts. Steige auf die kleine Bodenerhöhung und springe von hier aus auf das höhere Sims auf der rechten Seite. Lasse das Messer auf den Hebel fallen, sobald Du diesen erreichst, und Du fängst so den Waschbär hinter dem Holzblock. Hebe das Ei auf, gehe damit zum Kessel und werfe es hinein. Wiederhole dies mit dem Blatt. Laufe nun zurück, um Dir das Messer zu holen und halte Dich links. Passiere den Kessel und mache Dich entweder mit dem Messer oder durch einen Sprung an dem Kürbis zu schaffen. Puggsy hat das Messer auf den braunen Frosch fallenzulassen, um so seine Beine für den Kessel zu bekommen. Du hast nun einen Zaubertrank gebraut, durch den Puggsy fliegen kann. Gehe zum Waschbären zurück und fliege auf die Kante hoch. Fliege von dort aus nach rechts, bis Du dann schließlich den Ausgang erreichst.

Aztec Temple 1



Schieße mit der Waffe auf den kleinen Indianer. Bewege Dich dann nach links und springe den Hang auf der rechten Seite hoch. Laufe gegen den Wind (schwer, aber doch möglich), bis Du zu einem Vogel kommst. Schieße darauf, sobald er in die Nähe des Bodens kommt, und entledige Dich dann der Waffe. Gehe nun zum Anfang zurück und hebe den Kopf der kleinen Statue auf.

Klettere den Baum hoch, wo Du den Vogel abgeschossen hast. Springe im Zentrum des Baumes hoch, damit Du die Äste erreichst. Puggsy muß bis auf die Kante auf der rechten Seite kommen und sich dann weiter rechts halten, bis er einen Vogel entdeckt. Passiere ihn, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat, und töte dann den Indianer. Schmeiße die drei Sprengkörper nach links und bleibe in Sicherheit, bis sie alle explodiert sind. Nimm Dir nun wieder den Kopf und gehe zum Ausgangspunkt zurück. Schmeiße alle Sprengkörper über die Kante zur Rechten. Schmeiße dann schließlich auch den Kopf und die Waffe hinterher. Verlasse den Absatz und prüfe, ob die Sprengkörper ein paar Felsen hochgejagt haben. Hilfe nach, falls es nicht geklappt hat. Nimm Dir die Waffe und den Kopf und laufe nach links. Lege beide am unteren Ende der Mauer übereinander. Benutze einen der grünen Edelsteine, um Zutritt zur linken Leiste zu bekommen. Du wirst dann eine Brücke sehen, die über ein großes Loch führt. Betrete diese noch nicht, sondern werfe einen Edelstein darauf. Hole dann den auch noch den zweiten. Nun kannst Du die Brücke betreten, und Puggsy bricht samt Edelsteinen durch. Laufe dann mit den Juwelen durch den Ausgang.

Aztec Games...



In diesem komischen Level mußt Du einfach ausprobieren. Schiebe die Münze mit dem Ball umher, bis sie das schwarze Oval am oberen Ende des Bildschirms trifft. Dadurch wird dann der Ausgang geöffnet.

Aztec Temple 2



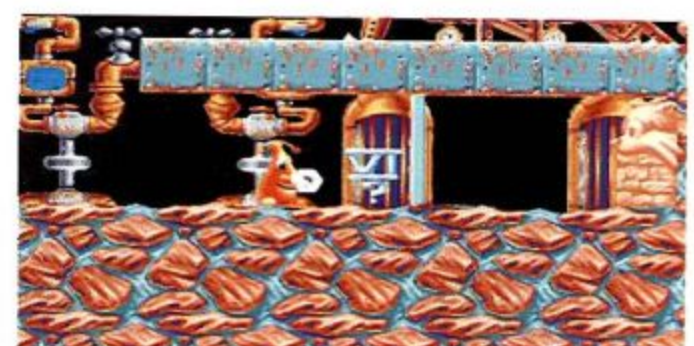
Gehe nach links und den Hang hinunter und töte den Waschbär. Hebe einen der Stämme auf, gehe nach rechts und über den Hang zurück. Lege den Baumstamm auf den Rand der Lücke, sobald Du sie erreichst. Nimm einen zweiten Stamm und lege ihn über den ersten, allerdings ein bisschen nach rechts. Schmeiße dann zwei Baumstämme so vom oberen Ende des Hügels nach unten, daß sie

genau auf die andere Seite der Lücke fallen. Dann springe über die Spalte und lege zwei Stämme auf den Rand der Lücke, wie auch schon zuvor. Springe dann darüber. Rutsche den Hang hinunter und greife nach dem Rad. Lasse Puggsy dann mit dem Seil zur rechten Seite schwingen. Der Ausgang befindet sich hier auf der rechten Seite. Die Turnschuhe machen diesen Level natürlich wieder einmal viel einfacher!



PUGGSY

Ragrock Forge 1



Rutsche den Hang zur rechten Seite runter und falle so herunter, daß Puggsy auf einer beweglichen Plattform landet. Wenn die Plattform das zweite Sims unten links erreicht, springe darauf und klettere den Hang hoch. Nimm Dir den Ball und gehe zur Plattform zurück. Treibe bis zum oberen Absatz auf der linken Seite und springe darauf. Töte den Bär und stelle Dich mit dem Ball genau unter den Schornstein. Werfe den Ball dann hoch und direkt in den Kamin. Verlasse das Sims, und Du entdeckst ein Herz. Schnappe es Dir und komme auf der Plattform nach oben, wo Du dann auf den Absatz rechts oben springst. Werfe das Herz in den Schornstein und verlasse das Sims. Lande auf jeden Fall

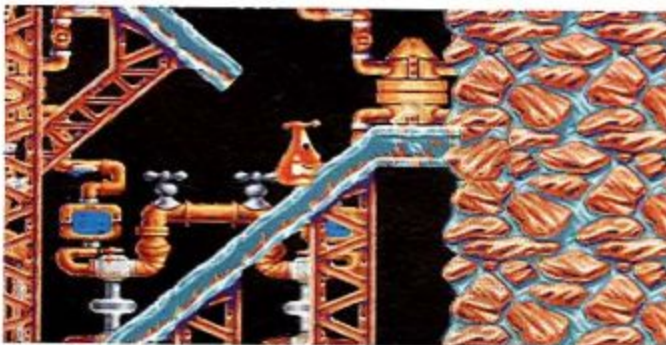
Pugsanoid



auf der unteren Plattform zur Rechten. Hebe die dreieckige Form auf und werfe diese in den Schornstein oben links. Wiederhole den Vorgang mit verschiedenen Kaminen, bis Du dann schließlich eine Nuß ergatterst. Lege diese dann unter die römischen Ziffern vor dem Ausgang.

Greife nach dem Herz und springe in die Luft. Werfe das Herz gerade nach oben, sobald Puggsy die höchste Stelle des Sprungs erreicht hat. So wird einer der Blöcke getroffen. Wiederhole diesen Vorgang, bis alle Blöcke beseitigt sind. Die Spalten sind nicht gefährlich. Weder für Dich noch für das Herz!

Ragrock Forge 2



Gehe nach rechts und töte die Minenbären. Nimm Dir den Hocker und stelle ihn auf der Metallkante dahin, wo er vorher war. Springe auf den Hocker und weiter auf das Sims, wo Du dann oben einen Ballon findest. Nimm diesen mit zum Ausgangspunkt und platziere ihn unter den Dampfdufen auf der linken Seite. Gehe zum Hocker zurück und springe auf das Metallsims auf der linken Seite. Gehe nach oben und hole Dir den Schlüssel, den Du dann auf den Ballon legst. Blase den Ballon auf und lasse ihn nach oben abheben. Du rennst dann schnell links die Hänge hoch und springst auf das Metallsims auf der rechten Seite. Gehe soweit nach oben, bis Du den Ballon mit Schlüssel durch die Düsen kommen siehst. Hole Dir vorsichtig den Schlüssel, ohne Ballon, und schließe damit das Vorhängeschloß auf.

Raclianti's Dock 1



Hebe den Gegenstand neben der Kanone auf und töte den Waschbär. Gehe über die Tonnen nach links, bis Du schließlich zu einem großen Haufen aus Tonnen kommst. Springe auf das Faß, das am höchsten ist und von dort auf das Dach des Gebäudes zur Rechten. Töte den Vogel und springe auf das nächste und übernächste Dach. Springe dann von der rechten Seite und töte den

Waschbär. Nimm Dir das Streichholz und gehe damit zu den Kanonen am Ausgangspunkt zurück. Deine nächste Aufgabe ist ganz schön schwer. Also nicht verzagen. Halte das Streichholz und stelle Dich neben die Kanone. Springe nun hoch, schmeiße dann das Streichholz und renne schnell vor die Kanone, um die Kanonenkugel direkt nach dem Abfeuern aufzufangen. Sollte Dir das nicht gelingen, mußt Du diesen Level wieder von vorne beginnen. Fängst Du die Kugel, dann bringe sie zu der Stelle, wo Du das Streichholz gefunden hast. Der Ventilator kann Dir nicht gefährlich werden, wenn Du die Kugel trägst. Töte den Waschbär und gehe dann durch den Ausgang.



PUGGSY

Raclianti's Dock 2



Nehme Dir eine der Tonnen und springe auf den ersten Absatz auf der linken Seite. Hole Dir dann eine weitere Tonne vom Stapel und springe auf das erste Sims zurück. Springe auf den nächsten Absatz und lasse die Tonne auf den Boden des Grabens fallen. Befördere nun alle restlichen Fässer in den Graben, bis der ganze Boden bedeckt ist. Sei allerdings sicher, daß Du eine Tonne übrig hast, und klettere auf der linken Seite aus der Grube. Laufe den

Hang hinunter, und Du siehst einen kleinen weißen Stern auf einem Sockel. Schmeiße die Tonne über den Stern, ohne diesen zu berühren. Du kannst den Stern nicht einfach so abnehmen. Entferne den Stern mit Hilfe des Fasses von der linken Seite aus und befördere es dann direkt bis in die Grube. Hebe den Stern nun samt der Tonne, auf der er gelandet ist, aus der Grube. Platziere den Stern dann auf dem anderen Sockel vor dem Ausgang. Dadurch öffnet sich die Tür

Raclianti's Maze



Dies ist nun der letzte Level, bevor Du dem großen, bösen Raclianti begegnest. Ziehe die Turnschuhe an und laufe nach rechts. Wenn Du den ersten dünnen Absatz siehst, drücke die B-Taste, und Du fällst durch. Du solltest auf einem weiteren dünnen Absatz landen. Laufe nach rechts und falle dann erst durch das zweite dünne Sims. Gehe weiter den Hang in linker Richtung nach unten, an den drei Feueröfen vorbei und dann die drei kleinen Stufen hoch. Laufe die Leiste entlang und falle am Ende herunter, so daß Du auf einer spitzen Erhöhung der Mauer landest. Rutsche dann den Hang auf der rechten Seite herunter. Du landest dann auf einer anderen spitzzulaufenden Erhöhung der Steine. Rutsche nun auf der linken Seite herunter, um auf einer anderen spitzen Erhöhung der Mauer zu landen. Gehe

auf der linken Seite herunter, und Du wirst schließlich einen langen Schaft herunterfallen und den Ausgang finden.

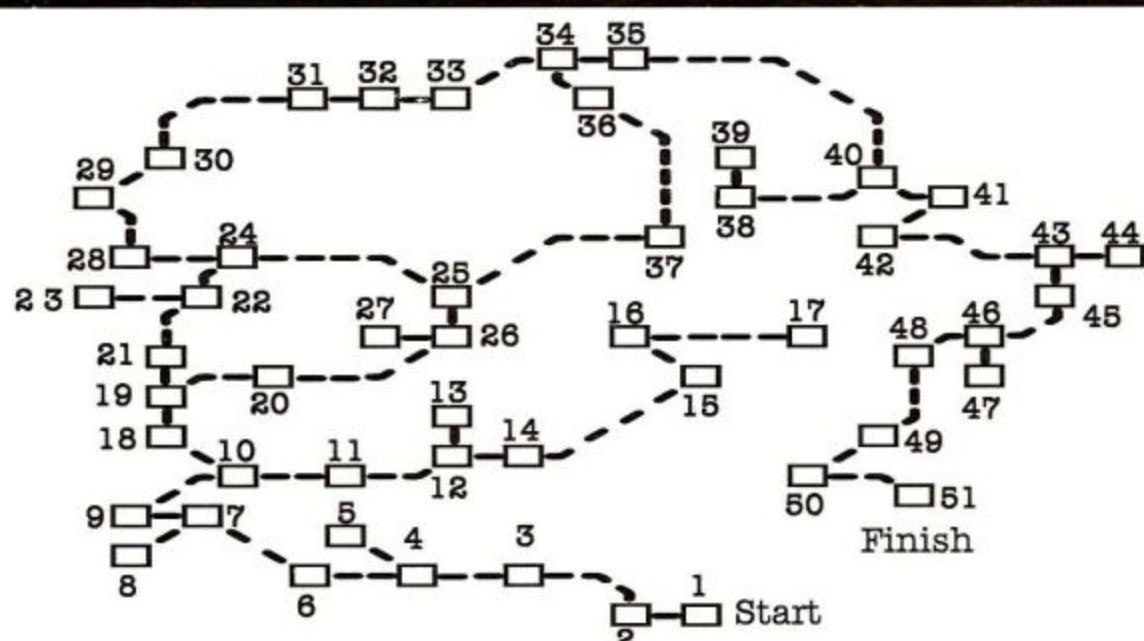
Raclianti Final Guardian



Dieser muskelstrotzende Kraftprotz wird erst einmal eine Ladung kleiner Zahnräder verstreuen. Weiche diesen geschickt aus und warte auf die zweite Attacke. Er greift auch mit Laserstrahlen an, die aus seinen Augen kommen. Diese folgen Deinen Bewegungen. Der Trick ist, seinen Strahlen auszuweichen, so daß diese dann reflektieren und Raclianti selbst treffen. Sei aber auf der Hut, daß Dich ja kein Strahl

trifft. Halte solange durch, bis dieser hartnäckige Gegner besiegt ist. Und Du bist der Sieger!

Puggsy Island Map



- | | | |
|-----------------------|----------------------|------------------------|
| 1. Beach 1 | 18. Redwood Keep 2 | 35. Diamond Mine 2 |
| 2. Beach 2 | 19. Star Lake Fall 1 | 36. Diamond Mine 3 |
| 3. Beach 3 | 20. Star Fall Pool | 37. Fire Heart 1 |
| 4. Cove 1 | 21. Star Lake Fall 2 | 38. Fire Heart 2 |
| 5. Treasure Trove | 22. Splinter Town 1 | 39. Fire Heart 3 |
| 6. Cove 2 | 23. Puggs In Space | 40. Darkskull 1 |
| 7. Red Woods 1 | 24. Splinter Town 2 | 41. Darkskull 2 |
| 8. Wabbits World | 25. Badger Mill 1 | 42. Darkskull 3 |
| 9. Red Woods 2 | 26. Badger Mill 2 | 43. Aztec Temple 1 |
| 10. Redwood Keep 1 | 27. Badger Mill 3 | 44. Aztec Games |
| 11. Secret Tunnel | 28. Pyramid 1 | 45. Aztec Temple 2 |
| 12. Lighthouse 1 | 29. Pyramid 2 | 46. Ragrock Forge 1 |
| 13. Hidden Place | 30. Pyramid 3 | 47. Pugsanoid |
| 14. Lighthouse 2 | 31. Darkblade 1 | 48. Ragrock Forge 2 |
| 15. Angletier Falls 1 | 32. Darkblade 2 | 49. Raclianti's Dock 1 |
| 16. Angletier Falls 2 | 33. Darkblade 3 | 50. Raclianti's Dock 2 |
| 17. Lunar Jet Pug | 34. Diamond Mine 1 | 51. Raclianti's Maze |



CODES

Und hier wieder eine Fortsetzung mit hilfreichen Cheats. Direkt von den Programmierern der Spiele. Viele dieser Cheats sollten eigentlich geheimgehalten werden - allerdings kann man kein Geheimnis vor Mega Fun bewahren!

Super NES

ALADDIN

Passwörter

Gehe auf dem Titel-Screen zur Passwort-Option und drücke **START**. Gebe das Level-Passwort, wie aufgezeigt, ein:

Level 1: **Genie, Abu, Aladdin, Sultan.**

Level 2: **Jafar, Abu, Jasmine, Genie.**

Level 3: **Genie, Jafar, Aladdin, Abu.**

Level 4: **Abu, Aladdin, Genie, Jasmine.**

Level 5: **Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine.**

Level 6: **Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.**

Level 7: **Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan.**

Gebe den Code ein, um mit dem gewählten Level zu beginnen.

THE COMBATRIBES

Superharter Schwierigkeitsgrad

Nimm für ein Super-Schwierigkeitsgrad-Level den 2. Controller und halte **A, B, L-KNOPF UND DEN R-KNOPF** gedrückt. Lasse sie auf dem Titel-Screen wieder los. Gebe die Optionen für den Super-Modus ein. **Starte mit 30 Leben**

Warte, bis daß der Game-Over-Screen erscheint, und drücke dann auf dem 2. Controller gleichzeitig die Knöpfe **L, R, UND WAHL**, bis der nächste Screen erscheint. Gehe zum Optionen-Screen und setze die Continues auf 30.

THE FIRST SAMURAI

Stufe wählen

Drücke und halte den **L-KNOPF, R-KNOPF, X UND A** zusammen gedrückt. Die Türen werden sich schließen, doch bevor das geschieht, drücke eine Richtung auf dem Pad, um eine andere Stufe zu wählen.

JIM POWER

Level überspringen, Leben erhöhen, Zeit verlängern
Drücke auf dem 2. Controller **X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B**, um ein Level zu überspringen und Leben und Zeit zu verlängern.

LOCK ON

Passwörter und ein gutes Ende

Gebe diese Passwörter ein, um zu einer beliebigen Mission zu kommen. Das **As** steht am Ende deiner letzten Mission.

MAGIC BOY

Passwort-Codes

Wähle auf dem Optionen-Screen die Benutzer-Passwort-Option und gebe deinen Code ein, um in ein Level zu gelangen:

Wet World 1 **lkik lkik**
Plastikplatz 1 **gggg hhhh**
Futurezone 1 **ftbc ftbc**
Sandland 2 **jlkd jlkd**
Wet World 2 **sqth sqth**
Plastikplatz 2 **rpbc cbpr**
Futurezone 2 **jlmm rqqb**

NBA JAM

Verteidigungs-Power-Up

Drücke beim "Tonights Match-Up" irgendeinen Knopf 5-mal und halte ihn beim 5. Mal runtergedrückt, bis der Hinweis erscheint. Es wird nun einfacher für deine Verteidigung sein.

ROCK N ROLL RACING

Der Larry-Sound-Test

Verschaffe dir Zugang zum Optionen-Screen und versichere dich, daß Larry da ist. Drücke den oberen **L**- und **R**-Knopf, um ihn verschiedene Dinge sagen zu lassen.

So kommst du sofort zum Planeten Inferno:

Wenn du deinen Planeten wählst, halte **L, R, UND WAHL** gedrückt. Du bekommst nun die Option, den Planeten Inferno zu wählen.

Race-Passwörter

Wähle im Titel-Screen "Passwörter". Gebe diese Passwörter ein, um zu jedem Planeten in der Kämpfer-Schwierigkeit zu rennen:

Chem 6:	New mojava:
division b. xb48rsfw0s6m	division b. r1lq2mfnswj!
division a. 5cr8rlcw0s6s	division a. dhqts6cnswj!
Drakonis:	Nho:
division b. rklar18f5swj!	division b. mfbr8dxswj!
division a. hzlr1mc5swj!	division a. vqy8!rbv5tj!
Bogmire:	Inferno:
division b. rndmqmfdswj!	division b. 48f820d35tj!
division a. gbjq7scdswj!	division a. xbf7mhb35tj!

RUN SABER

Charakter-Farben-Wechsel

Drücke zu jeder beliebigen Zeit den Startknopf, um das Spiel zu pausieren. Drücke nun immer wieder den Wahlknopf, um durch die Farben zu gehen.

STREET COMBAT

Beginne mit 50 Leben

Gehe, wenn der Titel-Screen erscheint, zum Optionen-Modus und drücke **START**. Bewege den Cursor zu "Credit" und drücke 10-mal **WAHL**. Deine Continues wechseln auf 50.

SUPER BASEBALL

Letzter Spielcode

Dieser Code für Super Baseball 2020 bringt dich ins letzte Spiel der Tropischen Girls: **6a87bbc439e7**

SUPER BOMERMAN

Mache einen riesigen Weg frei

Wenn du am Anfang einer Stufe unbesiegt bist, werfe eine Bombe ab. Wenn sie explodiert, drücke schnell **A**. Hier sind die Passwörter für jede Stufe des Super Bomberman. Das 8. Level ist auf keiner Stufe mit einem Passwort zugänglich.

Level. 1-1	4554	Level. 2-1	6052
Level. 3-1	3452	Level. 1-2	1504
Level. 2-2	2004	Level. 3-2	6404
Level. 1-3	4545	Level. 2-3	1045
Level. 3-3	5442	Level. 1-4	0513
Level. 2-4	4013	Level. 3-4	0412
Level. 1-5	2525	Level. 2-5	7024
Level. 3-5	5424	Level. 1-6	1563
Level. 2-6	4062	Level. 3-6	6463
Level. 1-7	2533	Level. 2-7	7035
Level. 3-7	2432	Level. 4-1	1155
Level. 5-1	4253	Level. 6-1	1653
Level. 4-2	2105	Level. 5-2	7204
Level. 6-2	2603	Level. 4-3	1143
Level. 5-3	2243	Level. 6-3	1642
Level. 4-4	3115	Level. 5-4	6213
Level. 6-4	3613	Level. 4-5	1122
Level. 5-5	5225	Level. 6-5	7623
Level. 4-6	5165	Level. 5-6	6262
Level. 6-6	5663	Level. 4-7	1134
Level. 5-7	2234	Level. 6-7	7632

SUPER CONFLICT

Stufe wählen

Starte das Spiel mit 1 Spieler, gehe ins Level und laß Szenario den Jeep fahren. Drücke von irgendeiner Stelle auf dem Screen aus den **B**-Knopf und den oberen **L**-Knopf gleichzeitig und halte sie gedrückt. Drücke dann **X** und **Y**. Laß **X** los und drücke das gleiche nochmal. Lasse alle Knöpfe wieder los. Drücke nun **B** und **L** zusammen, und das nächste Spielgebiet wird eröffnet. Du kannst nun zu irgendeiner Stufe des Spiels gehen, ohne daß du einen Kampf der früheren Schlachten austragen mußt.

Computer gegen Computer

Plaziere den Jeep auf das Bild in irgendein noch nicht beendetes Gebiet. Drücke und halte nun **WAHL**. Drücke nun den **X**-Knopf. Eine Computer-gegen-Computer-Schlacht beginnt.

SUPER EMPIRE

1-ups

Suche im 1. Level den Tauntaun. Gehe nach rechts, weiche den Hindernissen aus und gehe zum Rand des großen Canyons. Springe vom Rand runter, gehe nach links, und du landest auf einem unsichtbaren Vorsprung. Steige vom Tauntaun und springe runter. Es gibt dort viele unsichtbare Vorsprünge mit vielen 1-Ups.

Passwörter

Wähle auf dem Titel-Screen die Passwort-Option und drücke **START**. Gebe deinen gewählten Code auf dem Passwort-Screen ein.

01 ssfjnp	02 jrgtrd	03 mdbnmr	04 hdppll
05 wwbghf	06 pgbnbh	07 tnpspl	08 shrlbw
09 ingpnn	10 fsfmsr	11 hlpshj	

SUPER NOVA

Boss-Ausdauer-Modus

Nimm den 2. Controller und drücke diese Knöpfe der Reihe nach: **RUNTER, X, HOCH, B, OBERER L-KNOPF, OBERER R-KNOPF, LINKS A**.

Wenn der Trick funktioniert hat, hörst du einen Sound. Wenn du beginnst, wird der Screen dir mitteilen, daß du den Boss-Ausdauer-Modus gefunden hast. Du wirst nun jeden Boss der Reihe nach bekämpfen.

SUPER WIDGET

Level-Passwörter

Level 02	jhkkwr	Level 03	wkkjww
Level 04	jkrlwr	Level 05	rbkkww
Level 06	jbkhrr	Level 07	wjrmwh
Level 08	jjrswh	Level 09	rsrmwh
Level 10	jskhhh	Level 11	rlkbhh
Level 12	jllsfh		

WING COMMANDER

Passwörter und ein gutes Ende

Gebe diese Passwörter ein, um zu einer beliebigen Mission zu kommen. Das **As** steht am Ende deiner letzten Mission.

Name - assassin

Level	System	Code
3	System-Midgard	dbbzhbbz2
4	System Jotunheim	xgzzkbv3bx
5	System Bilfrost	5b3ckgwvw2
6	System - Valgard	3g3hhbfv8b
7	System - Vigrid	3vvwhbfmrg

YOSHI'S SAFARI

Neue Aufgabe

Drücke und halte auf dem 1. Controller **L, R, X, Y, UND START** auf dem Titel-Screen gleichzeitig. Wenn der Background sich verändert, weißt du, daß der Trick funktioniert hat. Die Prinzessin stellt dich nun vor eine andere Aufgabe, und sie erwartet, daß du sie löst.



CODES

NES

BATTLE OF OLYMPUS

Extra Gegenstände
Um extra Dinge zu erzielen, gebe die folgenden Codes für jedes einzelne ein:
BFFXVNXQNL8K CM2FHUX4GW5ZD

BOXXLE

Passwörter
Level 1 BDBD Level 2 DBBD Level 3 GBBG
Level 4 HBBH Level 5 JBBJ Level 6 KBBK
Level 7 LBBL Level 8 MBBM Level 9 NBBN
Level 10 PBBP Level 11 QBBQ

BUCKY O'HARE

Passwörter
deadeye duck 67KIJ willy M7LAK
blinky M7KZ3 Letzte Stufe MPW2L
Letzte Stufe 2 MPL65

CAPTAIN PLANET

Passwörter
Benutze einen beliebigen der folgenden Codes, um in spätere Level des Spiels hineinzukommen:
763754 Level 1-2 786565 Level 3-2
955783 Level 2-1 920272 Level 4-1
637511 Level 2-2 799274 Level 4-2
148574 Level 3-1 344551 Level 5-1

CRACK OUT

Passwörter
Gebe folgende Codes ein, um auf die nächsten Stufen zu gelangen:
NOBCZ2.CW5103 Stufe 4-10
NOBCZ3.DWK503 Stufe 4-11

DIRTY HARRY

Unendliche Leben
Gebe auf dem Passwort-Screen CLYDE ein. Dirty Harry ist nun unsterblich.

ISOLATED WARRIOR

Level Codes
Benutze diese Codes, um dir deinen Weg durch dieses anspruchsvolle Spiel zu kämpfen:
5963 Level 2 8920 Level 3 0705 level 4
5826 Level 5 2687 Level 6

MISSION IMPOSSIBLE

Level Passwörter
Hier sind die Codes für die späteren Level
HMPR Level 2 KMWV Level 3 XDGJ level 4
TVJL Level 5 QBYZ Level 6

MONSTER PARTY

Passcodes
Level 2 cndo403sh Level 3 rvx"hsin4
Level 4 tvlg-b6me Level 5 1yf84077d
Level 6 utbdgc,oj Level 7 sfhsqvf9b
Level 8 atbbol?hxnc final dtvgs.int
Extra Continues
Um das Spiel mit extra Continues zu starten, drücke A, B, WAHL UND HOCH und dann START auf dem Titel-Screen.

NINTENDO WORLD CUP

Passwörter
Codes für jedes mögliche Spiel
10307 2 Spiel 30707 3 Spiel
01507 4 Spiel 22007 5 Spiel
72107 6 Spiel 11507 7 Spiel
42407 8 Spiel 62607 9 Spiel
60207 10 Spiel 22307 Halbfinale
12807 Finale

POWER BLADE

Passwörter
Gehe mit diesen Codes auf die Stufe deiner Wahl:
B2712209 2. Stufe. G3784JD2 3. Stufe.
6843D12F 4. Stufe. IBJ39FK4 5. Stufe.
J23KGBBK 6. Stufe. 77KDIOGJ 7. Stufe.

PROBOTECTOR

Level Codes
Level 2 1227 Level 3 0501 Level 4 0948
Level 5 2168 Level 6 0666 Level 7 1192
30 Leben
Gib auf dem Titel-Screen folgendes ein, bevor die Musik aufhört: HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A und dann START.
Extra Leben
Um 30 extra Leben zu bekommen, drücke HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, B, A. Starte auf dem Titel-Screen.

ROLLING THUNDER

Passwörter
1. Geschichte,3 Gebiet. 6426099
1. Geschichte,5 Gebiet. 1450064
2. Geschichte,7 Gebiet. 6609809
2. Geschichte,9 Gebiet. 3495242
3. Geschichte,1 Gebiet. 6692956
3. Geschichte,2 Gebiet. 4516110
3. Geschichte,3 Gebiet. 6396857
3. Geschichte,4 Gebiet. 4249741
3. Geschichte,5 Gebiet. 6916079
3. Geschichte,6 Gebiet. 7236972

TOTAL RECALL

Extra Leben
Bleibe, während die Kinotitel erscheinen, einfach sitzen, um ein extra Leben zu erzielen.

TRACK AND FIELD

Letzter Tag - Codes
America 54HLPJNI England YAWWWHJ45
Frankreich 5ZHDPZJ2S Russland 2M15PZJWS

WCW WRESTLING

Championship Code
Hier ist ein nützlicher Code, der dich als Animal zum Championship bringt - du hast noch 2 Runden vor dir. Gebe H5YT1YQ7OHNZ auf dem Passwort-Screen ein.

Game Boy

BURGER TIME DELUXE

Level Codes
2-1 EEHB 3-1 HBBP 4-1 PEEP
5-1 TTPB 6-1 PTHH

CHOPPER LIFT 2

Passwörter
Benutze diese Codes, um zu jeder beliebigen Stufe des Spiels zu kommen:
SKYHPPR Stufe 1-2 LKYBYSS Stufe 1-3
CHPLFTR Stufe 2-1 BYMSFWR Stufe 2-2
RGHTRND Stufe 2-3 GDGMPLY Stufe 3-1
TRYHRDR Stufe 3-2 SPRYSKS Stufe 3-3
CMPTRWZ Stufe 4-1 CHPYBYS Stufe 4-2
VRYHPPY Stufe 4-3 GMBYQZD Stufe 5-1

THE FLASH

Passwörter
2. Level 23 Lieferungen 3. Level Demin Blut
4. Level Track 29 5. Level 99 Picasso
6. Level Barrengasse 7. Level 7. Markt
8. Level Track 12 9. Level Rue le Tag
10. Level Dosengasse 11. Level Gorbykrieg
12. Level Track 66 13. Level Funhaus

GARGOYLES QUEST

Passwörter
1 Level K8ED HWA7 2 Level JXAH VR6Y
3 Level WPXD 4BGO 4 Level D57A GTUO
5 Level 9FJATLJA
Passwort fürs letzte Gebiet
Gehe direkt zum letzten Gebiet und gebe folgendes Passwort KKKK KKKK ein

THE HUNT FOR RED OCTOBER

25 Extra Leben
Halte auf dem Bild-Screen die Wahltaste gedrückt und drücke zur gleichen Zeit HOCH und dann RUNTER.
Extra Missiles
Drücke, wenn der Screen das Bild zeigt, A und B gleichzeitig und dann HOCH UND RUNTER. Du startest das Spiel mit 25 Missiles.
Stufe wählen
Drücke auf dem Titel-Screen LINKS, RECHTS, B, WAHL, LINKS, RECHTS, B, WAHL UND START. Benutze LINKS UND RECHTS, um dein Level zu wählen und starte dann, um anzufangen.

METAL GEAR

Ende des Spielcodes
Gebe folgenden Code ein: T11111161111111111111111111111116

PUZZNIC

Level Codes
Benutze diese Codes, um im Spiel weiter zu kommen. Alle Zwischenräume und Punkte müssen eingegeben werden, damit die Codes funktionieren.
5 Level DON. DOKO 10 Level TAKA MINE
15 Level YUVA NISI 20 Level HORI MOTO
25 Level SEXY ITOM 30 Level SANT O.OB
35 Level GAME BOY. 40 Level HATT ORI.
45 Level TENT SUKI

WHO FRAMED ROGER RABBIT

Passwörter
2. Stufe DLT3QYBY 3. Stufe GPLDDMSRC
4. Stufe MMCFGWXJ 5. Stufe BGQTVKJP
6. Stufe RTJBWN34

WORLD CUP SOCCER

Passwörter
3 Level 03313 5 Level 36313
6 Level 17123 7 Level 42913
8 Level 56113 9 Level 51313
10 Level 97113 Halbfinale 08613
Finale 01613



CODES

Mega - CD

CHUCK ROCK

Paßwörter

Level 2	GJFKFN	Level 3	PDPKKN
Level 4	JWNTXF	Level 5	TSFVNP

ECCO CD

Debug menu.

Um Zugang zum Debug-Menü in diesem Spiel zu erhalten, gehe in ein Level und lasse Ecco eine Kehrtwendung machen, wenn er dich ansieht. Drücke **START** und gebe dann auf dem 1. Kontrolller diesen Code ein: **RECHTS, B, C, B, C, RUNTER, C UND HOCH**. Du kommst ins Debug-Menü hinein und kannst dort ein Level, unbegrenzte Leben usw. wählen.

ROBO ALESTE

Stufe wählen

Gehe in den Options-Modus im Titel-Screen. Setze dort den Sound auf 3A, das Level auf SCHWER und die CD-DA-Nummer auf die Stufe deiner Wahl. Drücke nun den B-Knopf und den Startknopf zur gleichen Zeit, und du wirst nun eine Continue-Option erhalten. Wähle diese Option, um auf deine gewählte Stufe zu kommen.

SILPHEED

Schutzschild wiederherstellen

Nimm während des Eröffnungsphase den 1. Kontrolller und drücke folgende Knöpfe der Reihe nach: **RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH UND START**.

Starte das Spiel wie immer. Wenn dein Schutzschild zu schwach ist, nimm den 2. Kontrolller und drücke öfter Knopf A, um dein Schild wiederherzustellen.

10 extra Continues

Spiele ein normales Spiel, bis du runter auf ein Continue

gelangst. Wenn auf dem Screen "Continue 01" erscheint, warte, bis daß die Demo anfängt zu spielen. Während die Demo auf dem 1. Kontrolller läuft, drücke **RECHTS, HOCH, KNOFF A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A UND DANN START**. Wenn der Titel erscheint, drücke wieder **START**, und du bekommst 10 extra Continues.

Versteckter Sound-Test.

Warte, bis daß die Demo läuft, und drücke dann gleichzeitig **A, B, UND C** - und halte sie fest - auf dem 2. Kontrolller und drücke **START** auf dem 1. Kontrolller. Eine neue Auswahl - Stimmentest genannt - erscheint auf dem Optionen-Screen.

SEWER SHARK

Continues

Wenn du die schwindelnden Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht hast, drücke **A, C** und **START** auf dem Spiel-Over-Screen, damit du fortfahren kannst.

WONDER DOG

Paßwörter

Dogsville	MYSTIC	Dogsville	ANKLES
Loony Moon	LEDZEP	Planet Weird	REEVES
Planet foggia	PIXIES	Planet	WOOPIE

Mega Drive...

ANOTHER WORLD

Level Codes

Level 2	HTDC	Level 3	CLLD
Level 4	LBKG	Level 5	XGGJ
Level 6	FXLC	Level 7	KLFB
Level 8	BFLX	Level 9	BRTD
Level 10	TFBB	Level 11	TXHF
Level 12	CKJL	Level 13	LFCK

BURNING FORCE

Extra Leben

Warte, bis der Titel-Screen erscheint, und drücke dann die Knöpfe: **B, A, B, A, A, C, A, A**, und zum Schluß **START** der Reihenfolge nach, um brauchbare 10 extra Leben zu erzielen.

DESERT STRIKE

Level Codes

Level 2	BQJRAEF	Level 3	TLJKOAP
Level 4	WTEOUJP		

10 Leben

Gebe diesen Code für 10 extra Leben ein: **BQQQAEZ**

DEVIL CRASH

Extra Bälle

Paßwörter	Ziel	Bälle
Devil Crash	390,00	7
Technosoft	2,000,000	10
09563 35555	555,500	33
TF2HZ TF3EM	464,900	10
Lucky Lucky	77,700	7

ECCO THE DOLPHIN

Bauer Wal Kontrolle

Drücke **HOCH, A, RUNTER, LINKS, B, LINKS, C, C** und dann **RUNTER**, wenn du mit Ecco das nächste Mal im 10. Level zum blauen Wal schwimmst. Nachdem du das gemacht hast, hast du Kontrolle über ihn - du mußt nur üben!

Code

Gebe **SHARKFIN** ein und drücke **START**. Dein Sonargerät wird nun Quallen töten, und du mußt nicht hoch, um Luft zu holen.

Level wählen

Gehe zum Passwort-Screen und gebe zuerst **PLEASE** ein und dann irgendeine von diesen Buchstabenkombinationen:

Eiszone	EE
Inselzone	FF
Pterandon Teich	GG
Stadt der Ewigkeit	HH
Unterirdische Höhlen	II

Tiefe Stadt.

Letzter Kampf	KK
Urpünglicher Strand	OO
Marmor-Meer	QQ
Offene See	UU
Gebirgswasser.	WW
	ZZ

Unendliche Leben

Gebe folgenden Code ein: **NIHPLODS** (sdolphin rückwärts)

Paßwörter

Unterirdische Höhlen	WEFIDNMP
Lüftungen	ZYUELFBM
Gebirgswasser	NRAVEEIP
Lagune	NGBBLFBM
Ozean	YWGTTJNI
Hartes Wasser	RGQRHEIX
Kaltes Wasser	UVJUBUKX
Inselzone	LYTIOQLZ
Tiefes Wasser	SJVL TJNW
Marmor-Meer	FZTPVJND
Die Bücherei	GYZMBUKU
Tiefe Stadt	FAZXIFLZ
Jurassic Strand	ZAOBUNGL
Pterodactyl Teich	LLHFUNLA
Urpünglicher Strand	MPAJUNLC
Trilobite Kreis	FEUUNLH
Dunkles Wasser	CRNQUNLO
Letzter Kampf	KQCNLMLX

GENERAL CHAOS

Gewinne durch Werfen

Wähle in General Chaos ein Team mit 'Chucker'. Benutze im Spiel deinen Chucker, um eine Granate zu werfen. Während die Granate in der Luft ist, drücke den Startknopf, um zu pausieren. Die Granate wird weiterfliegen und deinen Gegner treffen.

GOLDEN AXE 2

200 magische Einheiten

Halte Knopf A runtergedrückt, während ein Wächter bekämpft wird. Wenn er stirbt, laß ihn los und faß nichts an. Du erhältst dann 200 magische Einheiten.

Extra Continues

Gehe zum Titel-Screen und zu den 'Optionen'. Drücke **A, B** und **C** gleichzeitig. Halte sie runtergedrückt und gehe in den Optionenbildschirm, laß den Knopf A los, aber halte B und C noch runtergedrückt. Gehe runter zum Ausgang und drücke **START**.

Wähle ein 1 oder 2-Spieler-Spiel und dann ein normales Spiel, indem du A drückst. Deine Continues erhöhen sich von 3 auf 8.

KING OF THE MONSTER

Extra Continues

Drücke **A, B, C** und **START**, wenn du auf dem Titel-Screen bist. Drücke **A**, und ein Optionen-Screen erscheint, der dir 12 extra Continues gibt.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwörter

Nacht	SLEEPERS	Nebel	HERBERT
Schnee	BUSINESS	Wüste	APPLEPIE
Innerstaatlich	STANDISH	Sumpf	MALLOW
Sturm	TEA CUP		

Gebe **SLUGPACE** ein, um unendliche Turbos zu erhalten, und **MANSELL**, um Non-Stop durch das Spiel zu kommen.

MIG - 29

Paßwörter für alle Missionen

Gebe dieses Passwort ein, um Zugang zu allen Missionen zu bekommen: **WEXBJOISGIITES**. Gebe es am Ende des Level-Wahl-Screens ein.

M.U.S.H.A.

Volle Feuerpower

Pausiere das Spiel, um ein Power-Up zu bekommen und drücke **B, B, C, B, B, C, HOCH, RUNTER** UND **A**. Drücke die Starttaste und setze das Spiel fort.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Paßwörter

CNL11111Y	Kriegsknaller
1CK11111H	tödliche Hautklingen
4CK11111L	grausame Vulgars
FMK3XYSL1Q	Dunkle Stardrachen
2CK11111D	Eisbucht Schläger
HGK11111J	Killer Sträflinge
3CK11111F	Mittlere Monster
JH111111G	Außenseiter Dämonen
GMK11111D	Psychoschläger
5CK11111M	Radrocker
BDK11111J	Straßenkämpfer
KLK11111L	Schreiende Teufel
CBK11111J	Sixty Winselers
LJK11111M	Slaycity Schläger
MLK11111J	terminator trolz
NMK11111Q	turbo techies



CODES

... Mega Drive

PREDATOR 2

Paßwörter

2. Level **KILLERS** 3. Level **CAMOUFLAGE**
4. Level **LOS ANGELES** 5. Level **SUBTERROR**
6. Level **TOTAL BODY**

RANGER X

Zeitlupe

Pausiere und drücke **HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNER, C, B, A, RECHTS, LINKS**. Die Musik spielt wieder. Drücke nun **A**. Um zum Spiel zurückzukehren, drücke **START**.

STREET FIGHTER II

5-Sterne im Champion-Modus

Um 5 Sterne im Champion-Modus des Spiels zu erhalten, mache diesen Trick. Wenn das Kino der Fighter beginnt und das Gebäude hochrollt, warte, bis der Screen ausblendet und nur die Street-Fighter-2-Wörter angezeigt werden. Wenn du einen 6-Knopf-Kontroller besitzt, drücke schnell die folgenden Knöpfe der Reihe nach: **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B, C**. Wenn du einen 3-Knopf-Kontroller hast, drücke schnell die Knöpfe in dieser Reihenfolge: **RUNTER, C, HOCH, A, A, B, B, C**. Du hörst Zangiefs Stimme, wenn du es richtig gemacht hast. Gehe auf dem Titel-Screen zu 'Champion' und auf deinem Pad nach rechts, um 5 Sterne zu bekommen.

SUPER HANG ON

Options mode

Halte im Titelscreen **A, B** und **C** gedrückt.

Paßword Buster

Gebe folgende Paßwörter ein, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

5FF3F546F35564
FFOSLPIMFJQNKS - Endsequenz.
51B04000A05000
70J0CG976ACMGI - Viel Geld.

Master System

ACTION FIGHTER

Extra Waffen

Gebe den Code **DOKI_PEN** auf der Namens-Eintritts-Sektion ein, um alle erhältlichen Waffen zu erzielen.

Helicopter-Trick

Wechsele vom Auto auf ein Bike und wieder zurück, um den Helikopter auszuschalten.

Unbesiegbarkeit

Gebe für 3 extra Leben und Unbesiegbarkeit **SPECIAL** als deinen Namen ein.

Paßwörter

Gebe diese Passwörter ein, um alle Waffen zu bekommen:

DOKI-PEN GP-WORLD HANG-ON

AMERICAN PRO FOOTBALL

Trick-Taktiken

Wähle auf allen Leveln Posten-, Ecke- oder Bombenpaß - wie auch immer - halte diese Strategien nicht ein und renne stattdessen. Du wirst das Spiel mit diesen Taktiken ganz einfach gewinnen.

CHOPLIFTER

Level wählen

Drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS** auf dem Titelscreen und gehe in den Spieler-Selektions-Teil.

Wiederhole diesen Prozeß noch einmal hier.

Rette alle Gefangenen

Wenn du ein Leben verlierst, drücke schnell beide der Knöpfe, um alle Gefangenen zu befreien.

ENDURO RACER

Level wählen

Schalte das Gerät auf Reset und wenn der Titel-Screen erscheint, drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**, um ein Level zu wählen.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Level Codes

Level 2 **BARNEY** Level 3 **MARTIN**
Level 4 **SQUISHY** Level 5 **ELFMAN**

Paßwort Buster

Gebe **HPKEITH** im Passwort-Screen ein, um alle Türen zu öffnen.

LIGHT CORRIDOR

Paßwörter

0622	2008	3212
7328	1015	2602
3305	9932	1825
2819	6811	

SUPER MONACO GP

Level Codes

2	aznm jdbz	3	dhmt vsjs
4	zzee hyot	5	exip oonj
6	jyzh woel	7	cqaz aqlv
8	zpie vtlb	9	dijt vgnx
10	hysf wjks	11	rcqo tdft
12	crwz objm	13	btmy vbjp
14	zxde vhw	15	edwp wccj
16	edyp wwwo		

WONDER BOY 3

Viele Schatztruhen

Du kannst jeden außer Lizardman spielen. Gehe in die Sphinx von Lizardman, an der Pyramide vorbei und durch die Tür.

Hacke deinen Weg durch die Ziegel frei und lasse dich runter in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhe zu erreichen.

Legendäre Waffen

Gebe **9jc5 yhx xn4u ht2** ein, um die legendären Waffen zu bekommen.

Auferstehung

Wenn du Hades Ausrüstung trägst und du stirbst, wirst du wieder auferstehen.

Volle Power

Gib als Paßwort Leerzeichen ein, und du startest das Spiel mit allen erhältlichen Waffen, Ausrüstung und Steinen.

Level Paßwörter

1WZ4	JHO	289Y	5BX	lizard man
NFKU	1EO	403P	X88	lizard man
2CKF	3L4	894Z	A5F	mouse man
2CKF	3MO	8GEU	U7J	mouse man
YF3U	5DW	CR1A	ED7	mouse man
2CKF	KKO	8RGP	V9J	piranha man
LIZ4	C14	ER2N	4E4	mouse man
84FD	5M4	B9PB	86N	Löwenman
YF3V	5CO	CRVF	NC9	mouse man
ZP3K	N4L	DA1F	TV7	Habichtman
2CKF	7PL	8T4J	27A	mouse man

Game Gear

AX BATTLER

Paßwörter

Feuerholz City	JMLO	BFKC	DLEC	EAPI
Schildkrötendorf	PIPF	OEBA	ODGA	IICO
Sandkorn	OGBK	CBPM	IMAM	NBLP
Holm Stock	EEAP	IKLN	LMPE	CNOG
Brookhill	AFPL	JLNJ	OMEM	PGJK
Nordhügel	LGEC	CLBP	BIOP	NICD

FACTORY PANIC

Extra Leben

Laß deine Zeit auf 100 runterlaufen und sammle alle Sterne auf, die auf dem Fließband erscheinen, um einige schöne extra Leben zu ergattern.

Paßwörter

Level 1	TSMDCV	Level 2	TTNDCV
Level 3	TVPDCV	Level 4	TZTDCV
Level 5	THBDCV	Level 6	THBEDW
Level 7	THBGFY	Level 8	THBKJC
Level 9	THBSRK	Level 10	THCSSL
Level 11	THESUN	Level 12	MQANCZG
Level 13	MSCNNZG	Level 14	MWGNZG
Level 15	MEONZG	Level 16	MEODAH

Level 17

MEOVJGN

Level 19 **MEPCSPW**

Level 20 **MERCURY**

KRUSTY'S FUN HOUSE

Codes

Level 2 **SELMA** Level 3 **SCRATCHY**
Level 4 **SKINNER** Level 5 **GROENING**

NINJA GARDEN

Paßwort Buster

Die folgenden Codes bringen dich auf höhere Level im Spiel:

NINJA Level 2 **GIDEN** Level 3
DRGON Level 4 **SWORD** Level 5

SHINOBI III

Level Codes

Pink	c0444	Blau	50858
Gelb	10373	Grün	b02f2
Pink-Kristall	fd9d8	Blau-Kristall	d4939
Gelb-Kristall	f5958	Grün-Kristall	bf26a
Feindlicher Stützpunkt	bf26a		

SLIDER

Level Codes

Die folgenden Codes sind für die letzten 50 Level anzuwenden:

AGAG	50	JGJI	51	APAP	52
JPJB	53	AGCI	54	JGLK	55
APCB	56	JPLD	57	CGAI	58
LGJK	59	AEEI	60	JENK	61
ANEB	62	JNND	63	AEGK	64
JEPM	65	ANGD	66	JNPF	67
CEEK	68	LENM	69	AGEK	70
JGNM	71	APED	72	JPNF	73
AGGM	74	JGPO	75	APGF	76
JPPH	77	CGEM	78	LGNO	79
EAAE	80	NAJG	81	EJAN	82
NJJP	83	EACG	84	NALI	85
EJCP	86	NJLB	87	GAAG	88
PAJI	89	ECAG	90	NCJI	91
ELAP	92	NLJB	93	ECCI	94
NCLK	95	ELCB	96	NLLD	97
GCAI	98	PCJK	99		



FREEZERS

Du kannst die Codes nur anwenden, wenn Du ein Action Replay besitzt. Diese Codes helfen Dir, die zähesten Spiele zu beenden.

Mega Drive

AFTER BURNER

002D506004 Unendliche Leben
00381C600A Unbegrenzte Missiles

BATMAN

FFFE320007 Unendliche Leben
FFFE340009 Unbegrenzte Batarangs
FFFE380001 Unbegrenzte geführte Batarangs
FF431C0006 Unendliche Leben

CHAKAN

FFCOD 0000C Unverletzbarkeit

CORPORATION

F219 E0033 Unendlich Zeit
FF2A2 B00FE Unendliche Energie
FF2A2 F0001 Unendliche Munition
FF2A2 60033 Unendliche Power
FF2A2 40001 Kein Schaden, wenn du getroffen wirst
FF441 A0012 Geld, um alles zu kaufen

DARK CASTLE

FF130B0003 Unbegrenzte Leben

DEVILISH

FFE70C0003 Unbegrenzte Kugeln
FFE7050001 Dies friert den Timer ein

DJ BOY

FFA189000A Unbegrenzte Gesundheit
FFA19803E7 Unbegrenztes Geld

JURASSIC PARK

FF003B00FF Unbegrenzte blaue eingebundene Pfeile
FF003D00FF Unbegrenzte Stunwaffe
FF003E00FF Unbegrenzte Gasgranaten
FF003C00FF Unbegrenzte rote eingebundene Pfeile
FF003F00FF Unbegrenzte Blitzgranaten
FF004000FF Unbegrenzte Raketen
FF004100FF Unbegrenzte Erschütterungsgranaten
FF00550020 Unendliche Energie
FF005300FF Unendliche Leben

MARBLE MADNESS

FFAC770039 Unendliche Leben
FFB0CF0039 Unendlich Zeit

NEW ZEALAND STORY

FF80030003 Unendliche Leben
FF80040005 Unendliche Continues

PHELIOS

0035DC6004 Unendliche Leben
0072E8603E Unbegrenzte Beam-Waffen
00737E4E71 Unbegrenzte zielgesteuerte Missiles

STREET FIGHTER 2 U.S. VERSION

FF96D 600FF 1 Spieler-Praxis
0004E C4E75 Keine Musik (US-Version)
00052 64E75 Keine Sound-Effekte
00058 84E75 Keine Feuerbälle oder Sonic-Boom
00062 E4E75 Keine Hintergründe

STREETS OF RAGE 2

FFFC1 90001 Erlaubt 2 Leuten, einen Spieler zu spielen!

SUNSET RIDERS

FFB09 90003 Unbegrenzte Energie
FFB0A 3000X Unendliche Continues

SWORD OF SODAN

0047426002 Unendliche Leben

TECHNOCOP

FF17050048 Unbesiegbares Auto
FF177B00001 Unbegrenzte Zeit
FF25AE00001 Unbegrenzte Gesundheit
FF262900005 Unendliche Leben

THUNDERFOX

FFB00B0001 Unbegrenzte Energie
FFB00D00C0 Unendliche Leben

TMNT HYPERSTONE HEIST

FFC0390004 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFC03B0004 Unendliche Leben für den 2. Spieler
FFC0590050 Unbegrenztes Leben für den 1. Spieler
FFC05B0050 Unbegrenztes Leben für den 2. Spieler

VALIS 3

FFF4590016 Unbegrenzte Leben
FFF4470018 Unbegrenzte Energie
FFF44B0018 Konstante volle Energiebarometer
FFF45B002C Hält die Uhr auf 3 Minuten an.

Master System

ALIEN SYNDROME

00C05402 Unendliche Leben
00C07B06 Unendlich Zeit
00C07501 Braucht keine Gefangenen, um den Ausgang zu öffnen
00C8ED01 Behalte Feuerwaffen

BACK TO THE FUTURE 2

00C36B05 Unendliche Energie
00C36304 Unendliche Leben

BANK PANIC

00C01F03 Unendliche Leben

DICK TRACY

00CE6703 Unendliche Leben
00C1ED06 Unendliche Energie

GALAXY FORCE

00C07F10 Unendliche Energie

GHOST HOUSE

00C1BA02 Unendliche Leben
00C1F5C0 Unendliche Energie

RAMPAGE

00C0A103 Unendliche Leben für den 2. Spieler
00C0A003 Unendliche Leben für den 1. Spieler
00C09660 Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
00C09760 Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler

ROCKY

00C0AC3E Gibt 62 Schläge an den Qualifizierten
00C1C32F Unbegrenzte Energie

R-TYPE

00CE0103 Unendliche Leben

SHADOW DANCER

00C05903 Unendliche Leben
00C05A03 Unbegrenzte Spezialattacke

SPACE HARRIER

00C12302 Unbegrenzte Leben

SUPER SPACE INVADERS

00C2EE03 Unendliche Leben
00C2F003 Unendliche Energie

Game Gear

ALIEN

00C4 6A46 Ripley ist unbesiegbar

DRAGON CRYSTALS

00C6 1FXX Level wählen
00C6 2FXX Start-Power
00C0 1AXX Welt
00C6 2030 Unbegrenzte Nahrungsmittel
00C6 2199 Unendliche Energie

G-LOC

00DF CC0A Unendlich Zeit
00C2 C91F Unbesiegbare Rüstung und unendlicher Kraftstoff

GLOBAL GLADIATORS

00D0 BA3F Benutzung zusammen mit dem unteren Code, um unendliche Energie zu erhalten
00DF BEF3 Benutzung zusammen mit dem obigen Code

MORTAL KOMBAT

00C4 8848 Unendliche Energie

PRINCE OF PERSIA

00C29203 Unendliche Energie
00C2983B Unbegrenzter Timer

SHINOBI

00D20B04 Unendliche Energie
00D21E01 Unbegrenzter Timer

SONIC CHAOS

00D2 9C99 Du bekommst unbegrenzte Teppiche
00D2 9B99 Unendliche Leben
00D2 C199 Unbegrenzte Zeit
00D5 0380 Sonic kann nicht springen
00D5 0389 Sonic kann sich nicht bewegen



FREZZERS

Super NES

ACTRAISER

7E022E03 Level 3 Häuser für Fillmore
 7E023003 Level 3 Häuser für Bloodpool.
 7E023203 Level 3 Häuser für Kasandora.
 7E023403 Level 3 Häuser für Altos.
 7E023603 Level 3 Häuser für Marahna.
 7E023803 Level 3 Häuser für Northwall.
 7E028718S Maximale Energie
 7E028618 Unendliche Energie
 7E002106 Unendliche Magie
 7E00E695 Unendlich Zeit
 7E001C02 Ungegrenzte Leben
 7E001D08 Unbegrenzte Energie
 7E0282FF Keep 255 sp.

BATMAN RETURNS

7E008C03 Unendliche Leben
 7E008A63 Unendliche Energie

B.O.B.

7E022D63 Unendliche Leben
 7E020C63 Unbegrenzte Remotes (Trampolin)
 7E023663 Unbegrenzte Waffen (einzeln)
 7E023763 Unbegrenzte Waffen (dreifach)
 7E020D63 Unbegrenzte Remotes (Helikopter-Hut)
 7E020E63 Unbegrenzte Remotes (schwebende Bombe)
 7E020B63 Unbegrenzte Remotes (Schirm)
 7E020A63 Unbegrenzte Remotes (Schutzschild)
 7E020963 Unbegrenzte Remotes (Blitz)
 7E023863 Unbegrenzte Gewehre (Flammenwerfer)
 7E023963 Unbegrenzte Gewehre (Raketen)
 7E023A63 Unbegrenzte Gewehre (Bolzen)
 7E023B63 Unbegrenzte Gewehre (Welle)
 7E0F423B Unbegrenzte Zeit (Schalte die Action-Replay am Ende von jedem Level ab)
 7E022130 Unbegrenzte Energie für Bob

F ZERO

7E0CF301 Unbegrenzte Turboauftriebe
 7E00CA0B Unbegrenzte Power
 7E005908 Unendliche Leben
 7E115000 Immer zuerst fertigwerden

HOOK

7EF7C103 Unbegrenzte Power
 7E1F1459 Unbegrenzte Zeit
 7E1F0003 Unendliche Leben

LETHAL WEAPON

7E0D2830 Unbegrenzte Zeit
 7E022606 Unbegrenzte Schutzschilder
 7E021E66 Unbegrenzte Munition
 7E022606 Unbegrenzte Anzahl Männer
 7E022203 Unbegrenzte Munition

ROAD RUNNER

7E1F1E06 Unbegrenzte Energie
 7E1F2001 Unendliche Leben
 7E1F1D20 Unbegrenzte Turbos
 7E1F1B7F Unverletzbarkeit
 7E1F8459 Unbegrenzte Zeit
 7E1FA601 Die 1. Flagge hñßt sich automatisch

SUPER GHOULS AND GHOSTS

7E2A402 Unendliche Leben
 7E02A901 Unbegrenzte Zeit
 7E044A01 Gibt Schutz vor den meisten Feinden und Kugeln
 7E027602 Unbesiegbarkeit
 7E14BA04 Immer mit der goldenen Rüstung bewaffnet

SUPER KICK OFF

7E02 8406 Unbegrenzte Zeit

SUPER PANG

7E013402 Unbegrenzte Schutzschilder
 7E00C704 Unendliche Leben

SUPER TURRICAN

7E04FB04 Unbegrenzte Leben
 7E04FF0C Unendliche Energie
 7E050330 Unbegrenzte Drehzeit
 7E050A03 Unendliche Bomben
 7E050909 Unbegrenzte Zeit, um das Level zu beenden.

TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

7E14 70C8 Unendliche Energie

TOTAL CARNAGE

7E04 C803 Unendliche Leben für den 1. Spieler
 7E04 8003 Unendliche Leben für den 2. Spieler

TURTLES TOURNAMENT

7E1A CE0B Der 1. Spieler ist Karai.
 7E1B 1E0B Der 1. Spieler ist Ratking
 7E1B 1E0B Der 2. Spieler ist Karai
 7E1F 920X X verändert die Spielgeschwindigkeit

UN SQUADRON

7E00D901 gibt den Spielern viel Geld
 7E00DD31 Unbegrenzte konventionelle Bomben
 7E00DD02 Unbegrenzte Mega-Schmetter-Waffen
 7E00DD14 Unbegrenzte Donnerlaser
 7E100808 Unbegrenzter Kraftstoff

X ZONE

7E10051E Unbegrenzter Schutz

NES

THE ADAMS FAMILY

01XX65C0 Gibt dir xx-Anzahl von Leben

BUBBLE BOBBLE

00002E03 Unbegrenzte Leben für Bub
 00004203 Unbegrenzte Leben für Bob

DOUBLE DRAGON 2

00043203 Unbegrenzte Leben

GODZILLA

00018C30 Unbegrenzte Lebensenergie
 00017830 Unbegrenzte Power

HOOK

00037F02 Unendliche Leben
 00037D4F Unendliche Energie

OPERATION WOLF

00005009 Unbegrenzte Kugeln
 00005304 Unbegrenzte Granaten

SIMONS QUEST

00003103 Unbegrenzte Leben
 00008030 Unbegrenzte Energie
 00004999 Gibt 9.950 Continues, dies sollte genug sein, um alles zu kaufen.

SUPER MARIO 3

00073605 Unendliche Leben
 0005F005 Unendlich Zeit
 0000ED01 Mario ist super zu allen Zeiten
 0000ED02 Raccoon Mario alle Zeit
 0000ED03 Mario kann immer feuern
 0000ED04 Mario hat immer Power
 0000ED05 Tanooki Mario auf unbestimmte Zeit
 0000ED06 Mario behält den Hammer

TERMINATOR 2

00071C38 Unbegrenzte Energie
 00071D04 Unbegrenzte Leben

Game Boy

ADVENTURE ISLAND

010319C4 Unendliche Leben
 087F22C2 Unendliche Energie

THE FLASH

0103E5C0 Unbegrenzte Leben
 084870C1 Unbegrenzte Energie

GREMLINS 2

0102C5C0 Unbegrenzte Leben
 0108C6C0 Unbegrenzte Energie
 010XA2C0 Wähle Level, wenn du Action Replay aktivierst.

NAVY SEALS

01XXADFF Gibt dir xx-Anzahl von Power
 020XC2C3 Für x-Anzahl von Leben

POP UP

01XX8BFF Level wählen
 01XX8FFF Starte mit xx-Leben
 01XX8CFF Starte mit xx-Wassertropfen
 01XX8DFF Starte mit xx-Schlüsseln
 01XX8EFF Starte mit xx-Hammer

SPIDERMAN 2

0103E0D0 Unbegrenzte Leben
 08FFDFD0 Unbegrenzte Energie

TINY TOONS

0102C3C9 Unendliche Leben
 0102F0C9 Unendliche Energie
 0103F1C9 Unendliche Waffen für Bugs
 0103F2C9 Unendliche Waffen für Daffy
 0103F3C9 Unendliche Waffen für Porky

TOXIC CRUSADERS

040AC3C0 Unendliche Energie für No-Zone
 040AC4C0 Unendliche Energie für große Katastrophe
 040AC5C0 Unendliche Energie für Toxic
 040AC6C0 Unendliche Energie für Head Banger
 040AC7C0 Unendliche Energie für Rumpelgarten
 03XXABCC Ersetze xx durch die Levelnummer



Moin, Moin!

Die Resonanz auf unser Thema Des Monats aus der 3/94 war wirklich umwerfend: Anscheinend hat Euch "Brutalität im Videospiel" so richtig auf den Nägeln gebrannt und das von Alter und Bildungsgrad völlig unabhängig: Da philosophiert ein angehender Dr. rer. nat. genauso enthusiastisch wie ein Familienvater, eine ehemalige Videothekarin oder ein 15-jähriger videospieldeutscher Jugendlicher. Hoffentlich hält diese äußerst positive Tendenz an, denn je mehr Meinungen wir zu einem Thema bekommen, desto breiter läßt sich die Palette der Gesichtspunkte fächern. Leute, bitte hört auf uns Briefmarken oder frankierte Rückumschläge zuzuschicken, wir haben wirklich nicht die Zeit vierseitige Fragebögen und dergleichen auszufüllen und anschließend an Euch zurückzusenden. Nicht böse sein...

Euer Mega Fun-Team

Atari forever

Wie Ihr wahrscheinlich schon meinen Anzeigen entnommen habt, bin ich einer der größten Atari-Freaks. Als ich vor genau drei Monaten mehrere Kioske und Zeitschriftenhändler anflag, um in diversen Zeitschriften nach den neuesten Jaguar-Infos zu schauen, ist mir aufgefallen, daß Ihr in Deutschland die einzige Zeitschrift seid, die den Jaguar nicht schlecht macht, sondern ihn objektiv Euren Lesern vorstellt und sogar bewundert. Obwohl die erhältlichen Jaguar-Spiele nicht das "Gelbe vom Ei" sind, merkt man an vielen Stellen in Eurem Magazin, daß Ihr euphorisch die neuen Jaguar-Games erwartet. Das läßt mich vermuten, daß unter Euren Mannen ein Atari-Freak oder ein Optimist (oder beides!) sitzt (Martin?!). In der Szene steht bereits fest: Der Jaguar wird es schaffen; und damit kommt auch das Lynx II noch mal in Schwung (zumindest in Amerika: Hohe Verbreitung, neue Software, neue, namhafte Fremdhersteller). Vergleiche mal bspw. Lemmings für den Game Gear (...) mit der Lynx-Version (beste Umsetzung auf Konsole!). Für das Lynx habt Ihr zwar Desert Strike getestet, aber wo bleiben die anderen Tests der neuen Spiele (Battlewheels, Jimmy Connors Tennis, Raiden, Lemmings)? Ist es eigentlich möglich, bei Euch Freier Mitarbeiter zu werden? Ihr schickt mir die neuen Atari-Games und ich teste für Euch (und schreibe auch). Meine Testberichte wären besser aufgebaut als dieser seltsame Brief. (...) So,

falls Ihr noch nicht eingeschlafen seid, habe ich noch eine Bitte! Wenn Ihr schon nicht diesen Brief abdruckt, dann doch aber bitte wenigstens meine beiden Anzeigen, die mich sehr viel Geld kosten. Also macht weiter so. (...)

**Sebastian Fahrenbruch,
Bamberg/Saale**

Danke für die Blumen. OK, ich geb's ja zu, ich hatte zwei Lynx und jetzt einen Jaguar. Natürlich fiebern wir jedem neuen Spiel für den Atari entgegen, da das Gerät derzeit technisch gesehen, aber nur technisch absolut konkurrenzlos auf dem Markt ist; bei den Spielen sieht's noch etwas mager aus, Cybermorph mal ausgenommen; was nicht heißen soll, daß wir Spielen für Mega Drive oder Super Nintendo nicht genauso entgegenfiebern. Im Grunde ist es uns auch ziemlich egal, für welches System ein Spiel veröffentlicht wird solange es gut ist. Was das Lynx betrifft, so bleibt Atari seiner Produktpolitik treu und veröffentlicht nur alle zwei Monate ein Spiel. Schade, schade. Die Fremdhersteller kann man auch nach wie vor an einer Hand abzählen. Und wo sind die Testberichte geblieben? Here we go: Battlewheels (MF 09/93 Fun 61%), Jimmy Connors Tennis (MF 11/93 Fun 56%), Lemmings (MF 10/93 Fun: 83%), Raiden ist noch nicht veröffentlicht worden. In Sachen Freier Mitarbeiter müssen wir Dich leider enttäuschen, wir haben schon genug Leute (Freier Mitarbeiter des Monats ist natürlich... Nein, Philipp, Du nicht!). So long (Martin).

GAMECOURIER

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

Lost Vikings	109,-	Robocop VS Terminator	129,-
Madden 94	119,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
NHL Hockey 94	119,-	Toe Jam & Earl 2	109,-
Dragons Revenge	109,-	Virtual Racing	189,-
NBA Showdown	119,-	Pirates Gold	119,-
WWF Royal Rumble	119,-	Fifa Soccer	109,-
PGA European Tour Golf	119,-	AH-3 Thanderhawk CD	109,-
F 1 Racing	99,-	Ground Zero Texas CD	129,-
F 15 Strike Eagle	109,-	Lunar Silver Star CD	119,-
Shadow Run	119,-	Monkey Island CD	109,-
Mutant League Hockey	109,-	Mansion of Hidden Soul	119,-
Mortal Combat	109,-	Sonic CD	99,-
Mig 29	89,-	Microcosm CD	119,-
Sonic 3	119,-	Rise of the Dragon CD	119,-
Puggsy CD	109,-	WWF Rage in Cage CD	109,-
Mega Drive Converter	39,-	Alle Spiele laufen	

Alle Neuen US CD'S auf Lager

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

Rock & Roll Racing	119,-	Wizardry 5	139,-
Lufia	129,-	Paladins Quest	129,-
Super Metroid	129,-	Star Trek N Generation	139,-
Bomberman	89,-	Flintstones PAL	119,-
Flash Back	109,-	The 7th Saga	129,-
Sky Blazer	119,-	Super Conflict Pal	119,-
Secret of Mana	129,-	Romance of three Kindoms 3	139,-
Battletank 2	119,-	Clayfighter	129,-
Super R Type 3 PAL	129,-	Equinox	119,-
Battle Cars	119,-	Mortal Kombat & Aktion REP	189,-
Choplifter 3	119,-	Mega Men X	134,-
NHL Hockey 94	119,-	Robocop VS Terminator	129,-
F1 Pole Position	129,-	Taz Mania	79,-
Micky Magical Quest	89,-	Ultimat False Prohet	139,-
Tales of Spike MC Fang	139,-	Claymates	119,-
Utopia	119,-	King of Dragon	134,-
Fatal Fury	99,-	Mortal Combat	99,-
Empire Strikes Back	129,-	Tiny Toons US	89,-
Soldiers of Fortune	129,-	Young Merlin	129,-
WWF Royal Rumble	109,-	u.v. mehr US KONS 1 SP 2 Joyp	350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP á DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-

SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-

Gamecourier-Versand, H. Kintzel

Goethestr. 46 • 58566 Kierspe

TEL: 02359/6466 FAX: 02359/6266

MEGA STAR VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
J. Maden 94 us 125,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-NHL 94 dt 109,-
NBA Jam dt 139,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Microcosm dt 109,-
Mr. Nutz dt 125,-	Scart Umschalter 2fach 99,-	CD-Jurassic Park us 119,-
Mega Man X us 135,-	Demo Video 3 SNES 25,-	CD-Puggsy dt 109,-
NHL 94 us 125,-	50/60HZ Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
Paladins Quest us 129,-	50/60 HZ Adapter 45,-	NBA Jam dt 129,-
Choplifter 3 us 125,-	SNES Multi Norm us 379,-	Lethal Enforcers dt 165,-
Seventh Saga us 129,-	Sega CD incl. 1 Spiel 599,-	MC Donald Land us 119,-
Lethal Enforcers us 165,-	Atari JAGUAR us 669,-	Lotus 2 us 109,-
viele weitere Spiele auf Lager	Spiele Jaguar ab 125,-	viele weitere Spiele auf Lager

NEU!! Besuchen Sie unseren Laden direkt an der B 34

Wir verleihen auch Spiele: SNES, MEGA DRIVE, SEGA CD, NES & GB

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM • Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen ★

☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14

Bestellannahme von 15.00 bis 20.00 Uhr

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 15.00 - 18.30 Uhr Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
 Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



**0 1 3 0 8 /
1 1 1 0 3**

Die Nummer gegen Kummer
 Das Kinder- und Jugendtelefon:
 Wir hören zu - solange Ihr wollt,
 und alles bleibt unter uns. Montags bis freitags 15 - 19 Uhr



BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Umweltpapier und Jam

Was habt Ihr bloß mit der Mega Fun gemacht?? Es war Mittwoch und ich sah mir die Mega Fun 4/94 an. Ich habe ja nichts gegen Umweltpapier, aber Ihr hättet wenigstens den Umschlag mit etwas stabilerem Papier ausstatten können, denn wenn man nicht gerade göttlich mit der Zeitschrift umgeht, ist in nullkommanix ein Knick drin (schlimm). Gut an der 4/94 finde ich die Anzahl der Spieltests.

1. Drückt Ihr eigentlich jeden Leserbrief ab, den Ihr bekommt?

2. In der Mega Fun 4/94 habt Ihr über die besten SNES-Shoot'em Ups berichtet, könnt Ihr das auch mit den anderen Genres machen?

3. Ebenfalls in der Vierer-Ausgabe ist ein Test von NBA Jam fürs Mega Drive samt Megatip, mit dem man US-Präsident Clinton als Spieler anwählen konnte. Funktioniert dieser Cheat auch auf dem Super Nintendo?

Stefan Bork, Hannover

1. Leider nein! Dafür ist das Angebot zu groß und der Platz viel zu klein.

2. Unsere Special-Fuzzis arbeiten hart an neuen Projekten. Mehr wird nicht verraten, sonst kommen unsere lieben Mitbewerber vielleicht auf die gleichen Ideen.

3. Ein kurzer Blick in die Scene-Seiten schafft Klarheit.

Preisproblem

In letzter Zeit verbringe ich viel Zeit damit, mich gründlich zu ärgern. Ich nenne ein Mega Drive mein Eigen und liebe deftige Jump'n Runs. Da kam mir z.B. Aladdin ganz recht. Doch der Preis! 130 Scheine! Okay, hab' mir gedacht, das sind 16 MBit, das verkraftest Du, denk an all die armen Programmierer... Inzwischen denk' ich mir so langsam: Sega verar... seine Kunden. Sonic 3, ebenfalls 16 MBit wenn ich nicht irre, aber der Preis: 150 Mark!! In Worten: Hundertfünfzig. Wer kann, will, darf sich das noch leisten? Ist es nicht schon langsam unverschämt, soviel Geld für ein einziges Spiel (auch wenn es noch so viele

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Mädchen und Videospiele?

Klar, daß bei einem solchen Thema in erster Linie die weiblichen Leser aufgefordert sind, uns und der restlichen Leserschaft ihre Meinung kundzutun. Stimmt das landläufige Vorurteil, daß die feminine Jugend das Medium Videospiele für dumm, fantasielos und kindisch erachtet, oder ist es den Herstellern nur noch nicht gelungen, diesen Markt zu erschließen? Gibt es überhaupt Spiele für Mädchen,

wenn nicht, wie sollten sie aussehen oder was würdet Ihr Euch wünschen? Vielleicht sind bei den Herstellern einfach zu wenige Frauen beschäftigt, die sich für so etwas stark machen könnten. Schreibt Eure Meinung zu dem Thema an:

**Redaktion Mega Fun
Thema des Monats
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg**

Features hat) zu verlangen? Sega ist doch nun bei weitem keine hilfsbedürftige Firma, die am Rande des Existenzminimums steht, oder? So macht man sich jedenfalls keine Freunde... und auch keine Kunden. Sega rast an seiner Zielgruppe vorbei. Die meisten Erwachsenen werden sich das gerade noch leisten können, aber wie sieht's mit den Jugendlichen aus? Ich muß gute zwei Tage arbeiten, um das Geld für so ein Spiel zu berappen. Und wenn ich dann noch die Unterschiede zwischen den Mega Drive- und den Mega CD-Games in den Anzeigen der Versandhändler sehe, flippe ich total aus. (...) Doch um den Preisvorteil der CD nutzen zu können, müßte ich auch erst noch mal 500 DM für die Konsole blechen. Und wo soll das mit'm Jaguar und dem so hochgelobten 3DO hinführen? Irgendwann hört der Spaß doch wirklich auf. Zu Eurer Zeitschrift: Wie wär's mit "Classic Charts", in die nur absolute Videogame-Klassiker reinkommen. Hach ja, die guten alten Zeiten, wie? Ihr könntet außerdem öfters mal Specials im Heft bringen, bspw. Berichte über die Entstehungsphase eines Spiels: Von den Plänen bis zum fertigen Spiel. Wie sieht eigentlich Eure Arbeit in der Redaktion aus? Gewährt uns doch mal einen ausführlichen Einblick in Eure Redaktionsräume und Eure Arbeit. Kann man wegen den 32-seitigen Tips und der neuen Aufmachung eigentlich

nix mehr einschicken? Das wars erstmal. Das große Lob dürft Ihr Euch denken. Ulf, Du darfst Dir den Papierkorb jetzt wieder über den Kopf stülpen...

Bratpfanne

Hier sind alle Leser gefordert: Wie findet Ihr Segas Preispolitik? Ist ein Preis von 199 DM für Virtua Racing gerechtfertigt oder liegt er bereits über der Schmerzgrenze? Die Sache mit den Classic Charts lassen wir uns durch den Kopf gehen. Wie in vielen Dingen kann man es auch bei den Specials nicht allen recht machen: Die einen sind der Meinung wir hätten bereits zu viele im Heft, die anderen fordern mehr. Was den Einblick in unsere Arbeit betrifft, so können wir Dir versichern, daß in dieser Richtung bereits einiges geplant wird. Tips und Tricks könnt Ihr nach wie vor einschicken, wir leiten die besten und aktuellsten an unsere Helpline-Fuzzis weiter.

Thema des Monats

Vor genau zwei Ausgaben baten wir Euch um Eure Meinung zum Thema "Brutalität im Videospiele". Wir haben die interessantesten Zuschriften zu diesem Thema für Euch zusammengestellt:

Mario ist an allem schuld

Ich muß unbedingt ein paar Sachen zum Thema "Bruta-

lität im Videospiele" loswerden:
1. Leute die behaupten, daß Gewalt in Videospiele dumm macht und verroht, sollten sich doch erst mal selbst an ihr (falls vorhandenes) Hirn graben. Meinen die etwa, daß ich nach einer Runde Splatterhouse 3 die Kettensäge raushole und aus meinem Wellensittich Gulasch mache? Oder daß es nach einem Level Robocop Vs. Terminator klick macht und ich nicht mehr weiß, was eins mal eins ist?
2. Gewalt, Blut, usw. können sich die Kleinen auch um 22:15 Uhr auf Sender XY reinziehen oder noch besser um 19 Uhr in den Nachrichten. Oder man geht in die Stadt und sieht dort das blutverschmierte T-Shirt eines Kriegsofopfers auf einem geschmacklosen Benetton-Plakat.

3. Wenn die Eltern gegen Gewalt sind, dann müssen sie eben den Modulkaufl ihrer Kinder überwachen und gegebenenfalls eingreifen.

4. Wo ist heutzutage keine Gewalt mehr? In Super Mario World? Wo dieser fiese Typ mit der roten Mütze auf unschuldige Schildkröten draufspringt.

Tim Krane, Oberhausen

Aufklärung ist alles

Ich möchte meine Meinung zum Thema Brutalität im Videospiele abgeben. Grundsätzlich finde ich Brutalität bei Action-Games gut. Schließlich möchte man bei solchen Games Action pur, wobei die Gewalt einfach dazugehört. Inwieweit sich dies auf die Psyche jüngerer Spieler auswirkt, ist wissenschaftlich nicht 100%ig nachweisbar, da es sich je nach Kind unterschiedlich bemerkbar macht. Eine altersbedingte Freigabe löst das Problem auch nicht, da ein älterer Bruder bspw. ohne weiteres als "Beschaffer" dienen könnte. Ich selbst bin 26 Jahre alt und Vater eines sechsjährigen, videospiele-süchtigen Jungen (laut meiner Freundin ist nicht nur er süchtig). Wir haben auch schon öfters Mortal Kombat gezockt und hatten einen riesen Spaß dabei. Ich erkläre meinem Sohn vor solchen Gewaltmodulen immer, daß diese Spiele Produkte der Phantasie sind und nur zur

Unterhaltung dienen, genau wie seine Zeichentrickfilme auch. Er versteht das schon sehr gut und meiner Meinung nach ist deshalb der Umgang mit Gewaltmodulen für Kids bei entsprechender Aufklärung nicht schädlich (auch wenn das Blut etwas spritzt!!). Das bißchen Digiblut ist nichts gegen die Wirklichkeit einer Tagesschau, die Realität ist wesentlich brutaler!

Benni, Einbeck

Verhaltensforscher

Bevor ich zum Thema Stellung beziehe, möchte ich vorwegnehmen, daß ich zwar kein Psychologe bin, dafür jedoch Student der Biologie. Ich erwähne dies nicht um mich zu profilieren, sondern um meine Qualifikation zu rechtfertigen, zumal mein Studienschwerpunkt Verhaltenslehre ist und ich annehme, daß einige meiner folgenden (und übrigens nicht nur von mir vertretenen) Thesen einige Empörung hervorrufen könnten. Es sei erwähnt, daß die Unterdrückung von Aggressionen fundamental gegen die Natur jedes höheren Lebewesens, also auch des Menschen verstößt. Zwar diktiert uns das geschriebene und ungeschriebene Gesetz der abendländischen Gesellschaft Friede, Freude, Eierkuchen sowie ein schon an Verzweiflung reichendes Maß an unangebrachtem Pazifismus, doch stammen diese Umstände eher aus Mißinterpretationen der philosophischen Ansichten gewisser Leute. Jede Auseinandersetzung eines Menschen, besonders eines Kindes, mit "brutalen" Videospiele ist lediglich ein spielerisches Ventil für die Aggressionen und übrigens auch völlig im Sinne der natürlichen Entwicklung. Es dürfte also einleuchtend sein, daß Aggressionen ausgelebt werden müssen. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

a) Man bewaffnet sich mit einer MG, geht auf die Straße und knallt Leute ab. Diese Möglichkeit wäre angesichts der Bevölkerungsexplosion zwar wünschenswert (Anm. d. Red.: Wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, daß dies die Meinung eines Lesers ist und nicht die der gesamten

Leserschaft geschweige denn die der Redaktion), jedoch kaum praktikabel, da die Staatsmacht dies zu verhindern wüßte.

b) Physisch-sportliche Betätigung, die wohl der natürlichen Lösung des Problems am nächsten kommt.

c) Abgespeckte Versionen von 1) Zerstörung von Gegenständen (siehe wütende Ehefrauen und unschuldige Teller), 2) Prügeleien oder 3) Verbale Auseinandersetzungen (Politiker).

d) Videospiele. Nun bleibt zu überlegen, welches die geeignete Methode ist - ideal ist keine. Doch ist es seltsam, daß keine noch so fürsorgliche Mutter auf die Idee kommen würde, dem Kind das Puppen- oder Legospielen, oder allgemein den SPIELTRIEB zu verbieten, was im Verhalten des Menschen jedoch hierarchisch gesehen denselben Stellenwert annimmt wie der Aggressionstrieb. Übrigens ist es eine total unhaltbare These zu behaupten, Gewalt in Computerspielen oder analog im Fernsehen animiere zur Nachahmung - dies kann doch jeder von Euch nachvollziehen. Oder seid Ihr schon jemals, nachdem Ihr z.B. Doom gespielt habt, mit einer Knarre durch die Gegend gerannt und habt Eure Mitmenschen umgepusst? Jedenfalls dürfte unbestreitbar sein, daß die übermäßige Unterdrückung von Trieben zu psychischen Störungen von simpler Verklemmtheit bis hin zur Neurose führen kann. Ein Beispiel aus dem Alltag: Kinder, besonders die des weiblichen Geschlechts, die in sexueller Hinsicht übermäßig bedeckt erzogen wurden, zeigen oft entweder sehr starkes Desinteresse an Sex oder das genaue Gegenteil tritt ein, nämlich das was im allgemeinen als Nymphomanie bezeichnet wird (eher beim männlichen Geschlecht). In jedem Fall aber haben sie nie den richtigen Umgang mit diesem Trieb gelernt, was auch zu Abarten wie Sadismus, Masochismus und Homosexualität führen kann. Das gleiche trifft auch für Aggressionen zu, denn wurde man z.B. in beiden Trieben falsch erzogen, so führt dies mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit zu einem

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



NHL'94 119,- (SN/MD)

Super Nintendo

- Rainbow Bell Adv.139,-
- Bugs Bunny (Mai)144,-
- Equinox139,-
- Skyblazer129,-



Virtua Racing 189,- (MD)

Mega Drive

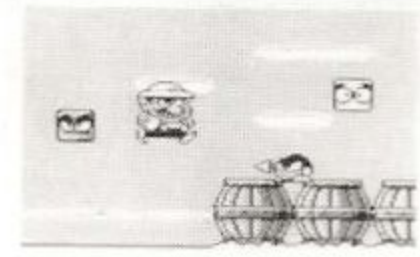
- Multi Mega 989,-
- Champ. W. C. Soccer109,-
- Dune 2 119,-
- Hyperdunk 119,-
- Landstalker129,-
- Sonic 3139,-
- NBA Jam129,-

Mega CD II

- Soulstar 119,-
- Powermonger 119,-
- Lunar Silverstar 119,-

Game Gear/Master System

- Aladdin89,-
- Road Rash84,-



Wario Land 69,- (GB)

Fragen Sie nach unseren Neuheiten!

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKKURSCHEIN AN: VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORH (NUR EUROSCHHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN, PREISERHÖHUNGEN, VERÄNDERUNGEN VORBEHALTEN, UFS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS

CD ROM

3 DO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

JAGUAR

SEGA CD

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

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

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

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX:
0231/521553

dynatex

mehr oder minder schweren Sadismus. Ich finde, daß Videospiele ein recht gutes Mittel zum Erlernen des Umgangs mit Wut und Aggression sind, da man niemandem tatsächlich Schaden zufügt und sie im Grunde genommen doch sehr realitätsnahe sind. Und es ist in jedem Fall besser sich vorzustellen, derjenige, den man gerade im Spiel zu Brei schlägt, sei der verhaßte Freund, der einem gerade die Frau ausgespannt hat oder der Lehrer, der einen gerade ungerecht behandelt hat, als daß man sich tatsächlich mit ihm prügelt, oder?

Sascha Tayefeh, Koblenz

Eltern an die Front

Ich möchte mich gerne zum Thema "Brutalität im Videospiele" äußern. Ich arbeite seit mehreren Jahren sowohl in der Software- als auch aushilfsweise in der Videothekenbranche. Folglich kann ich Erfahrungen auf beiden Gebieten vorweisen. Sowohl in unseren Softwareläden als auch in unserer Videothek verleihen wir Spiele von Nintendo und Sega.

Dabei fällt mir immer wieder auf, daß (da die Kinder auch alleine ausleihen dürfen) nur sehr wenige Eltern dabei sind und gemeinsam mit ihren Kindern Videospiele auswählen. Den meisten bleibt es also völlig freigestellt, welches Spiel sie ausleihen oder kaufen. Bevor ich zum Thema FSK komme, möchte ich noch sagen, daß es sicherlich nicht nur sinnvoll wäre, so etwas auch für Videospiele einzurichten, sondern daß es auch erst einmal wichtig wäre, daß Eltern ihren Kindern Entscheidungen in dieser Richtung nicht ohne weiteres überließe. Ich will jetzt um Himmels Willen nicht spießig wirken und mit erhobenem Zeigefinger sagen, das darfst du nicht, aber weiß denn ein Sechsjähriger, daß Spiele wie Mortal Kombat und Konsorten oder gar Doom (als Exempel) nicht gerade förderlich für seine geistige und vor allem soziale Entwicklung sind? Ich sehe in den Geschäften immer wieder, daß einige Kiddies Spiel von Realität

nicht mehr oder kaum noch unterscheiden können. Anstatt Konflikte auf friedliche Art zu lösen, prügeln sie (ist nicht gelogen!) lieber aufeinander ein. Meiner Meinung nach sind daran aber nicht nur brutale Videospiele schuld, Fernsehsender wie RTL, die am Wochenende ab fünf Uhr morgens hirnlose Cartoons senden und Werbeblöcke, die zum Teil länger als die Filme selbst sind, den Kinder Slogans ins Gehirn hämmern, tun ihr übriges. Aber nun zur FSK: In Amerika wird dies zum Teil bereits praktiziert. (...) Ich denke, daß es auch in

Deutschland machbar



Vectrex, u.a.) in ihrer grafischen und akustischen Aufmachung von weitaus

wäre, die Video- spiele durch eine Art Freiwillige Selbstkontrolle laufen zu lassen. Man sollte hier die Altersgrenzen im Gegensatz zu Video- und Kinofilmen aber anders aufteilen. Also nicht ab 12 oder ab 16, sondern z.B. ab 10, ab 12, ab 14, usw. Fazit: In meinen Augen stellen einige Videospiele sicherlich eine Gefahr für Kinder dar, gerade für die Jüngeren, aber solange die Eltern sich nicht darum kümmern und die großen Politiker nicht hinter das Problem steigen, wird das Thema spätestens in einem halben Jahr wieder Thema des Monats in Eurer Zeitschrift sein.

Andrea Steubesand, Köln

Damals und heute

(...) Das PC-Spiel Doom genießt unter den Fans der härteren Shoot'em Ups bereits jetzt Kultstatus. Unweigerlich kommt es bestimmt auf den Index. Bisher erlebte ich bei

keiner anderen Action-Simulation eine derart dichte Atmosphäre, gepaart mit einer unbeschreiblich nervenzerfetzenden Spannung. Die unglaubliche programmierische Perfektion des Spiels ist gleichzeitig aus Sicht des Jugendschützers sein größtes Manko: Wenn wir uns an die Anfangsphase der Videospielezene zurückerinnern, so waren die ersten Spiele mit gewalttätigem Inhalt aufgrund der wesentlich schlechteren Hardwarevoraussetzungen (z.B. VCS 2600, Colecovision,

jugendlichen Spielers sollte nach Möglichkeit nicht in die Handlungsfreiheit des mündigen Spielers eingreifen, der selbst bestimmen möchte, mit welchen Games er vorlieb nimmt.

Die gegenwärtige Situation aus Sicht des jugendlichen Users: Auf die beständige Diskussion des Themas in der Fachpresse reagiert der Minderjährige naturgemäß neugierig. Er ist daran interessiert, was denn so schädlich für ihn sein soll. Dieses Phänomen ist im gesamten Medienbereich zu beobachten (Film, Video, Magazine, Software, usw.). Sämtliche Indizierungen sind angesichts des boomenden Graumarktes zum Scheitern verurteilt. Ich erinnere mich bspw. noch, mit welcher Ehrfurcht ich die achte Kopie eines indizierten Horrorklassikers entgegennahm, obgleich vor lauter Schneeflimmern der Film kaum noch anzusehen war. So wird ein Produkt erst oftmals für den Minderjährigen interessant und bei manchem fungiert die Indexliste der BPS als Einkaufsliste auf dem Graumarkt.

Lösungsvorschlag: (...) Mir scheint die Einführung einer freiwillige Selbstkontrolle wie im Film- und Videobereich auch für den Konsolenmarkt der geeignete Weg zu sein. Die FSK wäre leicht auf den Videospielemarkt zu adaptieren und die Praxis im Film- und Videogeschäft zeigt, daß dieser Weg der richtige ist. Aufgrund der Altersangaben würden die Eltern auch nicht mehr hilflos dem ihnen fremden Medium Videospiele gegenüberübertreten müssen. (...) Schließlich ist die Softwareindustrie gefordert ein derartiges Gremium zu schaffen. Daneben würde es für die Branche sicherlich eine Imageverbesserung in der breiten Öffentlichkeit nach sich ziehen. (...) Sollte sie hingegen nicht kurzfristig reagieren, so ist die Fachpresse (also z.B. die Mega Fun) aufgefordert eine Altersempfehlung beim Test des jeweiligen Spieles mit anzugeben.

Hubertus Trips, Freiburg



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 EIN EXEMPLAR DER MEGA FUN ! ! !

SUPER NINTENDO

aladdin dV	114.95
brawl brothers dA	139.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
mr. nutz dA	119.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
nba jam dA	139.95
plok dV	94.95
sensible soccer dA	139.95
shadowrun dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
super empire strikes back dA	129.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
top gear 2 dA	109.95
turtles tournament fighters dA	149.95
winter olympics dA	129.95
wolfenstein 3-d dA	129.95
young merlin dA	149.95

GAME BOY

adventure island 2 dA	59.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
goal dA	64.95
hunt for red october dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
kirby's pinball land dA	59.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
speedy Gonzales dA	74.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
super mario adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
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
bill walsh college football dA	89.95
chuck rock dA	99.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
ground zero texas dA	99.95
jaguar xj 220 dA	94.95
lethal enforcers + pistole dA	129.95
microcosm dA	99.95
nhlpa hockey '94 dA	89.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
puggsy dA	89.95
sherlock holmes 2 dA	114.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	94.95
spider-man vs kingpin dA	94.95
thunderhawk dA	114.95
time gal dA	94.95
wwf rage in the cage dA	114.95

MEGADRIVE MODUL

arielle - little mermaid dA	49.95
atomic runner dA	94.95
castlevania new generation dA	94.95
dragons fury dA	114.95
fifa international soccer dA	109.95
flintstones dA	114.95
g-loc dA	114.95
king of the monsters dA	114.95
marble madness dA	104.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mutant league football dA	114.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
paperboy 1 dA	114.95
paperboy 2 dA	114.95
snake rattle n roll dA	109.95
sonic 3 dA	129.95
superman dA	114.95
talespin dA	49.95
two crude dudes dA	94.95
world cup italia 90 dA	94.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topflight sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super 5 multi-player adapter dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
GAME BOY	
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
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 kit ii sv 910 dA	39.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
netzteil (regelbar) dA	19.95
MEGADRIVE	
mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive 2 aladdin set dA	289.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
mega cd 2 ohne spiel dA	519.95
4 spieler adapter orig. sega dA	59.95
6 button propad 2 sv 439 dA	39.95
action replay pro cartridge dA	129.95
arcade power stick 2 dA	89.95
cdx modul US	119.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter ntsc/pal US	39.95
netzteil mega drive 2 dA	29.95
rgb-video-scarkabel zu md 2 dA	29.95
videokabel (av/cinch) md 1 dA	24.95
videokabel (scart/euro av) md1 dA	29.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0394 amazing tennis dA	139.95
0394 barbie dA	129.95
0394 champions world cl.soccer dA	129.95
0394 equinox dA	139.95
0394 mickey's challenge dA	139.95
0394 might & magic 2 dV	129.95
0394 nfl football konami dA	119.95
0394 nfl quarterback club dA	149.95
0394 nhlpa hockey '94 dA	99.95
0394 pop'n twin bee 2 dA	119.95
0394 populous 2 dA	109.95
0394 rasenmäher mann dA	129.95
0394 rock'n roll racing dA	119.95
0394 sky blazer dA	129.95
0394 space ace dA	109.95
0394 super putty dA	129.95
0394 super solitaire dV	99.95
0394 utopia - creation of nat. dA	129.95
0394 wcv wrestling-super brawl dA	119.95
0394 yogi-bear dA	109.95
0394 zool dA	119.95
0494 dr. franken dA	109.95
0494 flintstones dA	119.95
0494 snow white dA	119.95
0494 super conflict dA	129.95
0494 time slip dA	119.95
0494 world cup striker dA	129.95

MEGADR. MODUL

0394 brett hull hockey dA	94.95
0394 champions world cl.soccer dA	114.95
0394 hyperdunk dA	109.95
0394 last action hero dA	94.95
0394 mickey's challenge dA	109.95
0394 mutant league hockey dA	99.95
0394 nba showdown dA	109.95
0394 nfl quarterback club dA	129.95
0394 pga european tour dA	99.95
0394 pink panther dA	109.95
0394 prince of persia dA	99.95
0394 tom & jerry dA	109.95
0394 young indy dA	109.95
0494 joe & mac dA	89.95
0494 wcv wrestling-super brawl dA	109.95

SEGA MEGA CD

0394 bram stoker's dracula dA	99.95
0394 burning fists dA	109.95
0394 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
0394 cobra command dA	94.95
0394 dune dA	114.95
0394 indiana jones dA	109.95
0394 jurassic park dA	94.95
0394 mortal kombat dA	109.95
0394 prize fighter dA	109.95
0394 sol feace dA	114.95
0394 terminator dA	114.95
0494 powermonger dA	89.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

axelay dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybemator dA	99.95
f-zero dA	44.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
paperboy 2 dA	79.95
paradius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super kick off dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super r type dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
tiny toon adventures dA	99.00
wing commander dA	99.95

MARIO & YOSHI

mario & yoshi dA	49.95
nes open tournament golf dA	39.95
paperboy 2 dA	49.95
snake rattle 'n' roll dA	39.95
star tropics dA	39.95
totally rad dA	49.95
trolls dA	64.95

MEGADR. MODUL

b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
battle toads dA	39.95
bubsy dA	89.95
chiki chiki boys dA	74.95
corporation dA	49.95
global gladiators dA	39.95
haunting dA	89.95
home alone dA	49.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
mazin wars dA	89.95
mortal kombat dA	99.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
strider 2 dA	39.95
techno clash dA	89.95
teenage mut. hero turtles dA	89.95
tiny toon adventures dA	99.00
winter olympics dA	109.95

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
mega man 1-dr.wilys rache dA	29.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
robin hood dA	49.95
wizards and warriors dA	29.95
zen intergalactic ninja dA	49.95

SEGA

battle of olympus dA	39.95
gauntlet 2 dA	44.95

SEGA MEGA CD

wonderdog dA	99.95
--------------	-------



FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos!
Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

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 m.f. 0594

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.



Auch Hallöchen!

Ehe sich nun alle wundern und ebenso verwirrt wie verschreckt diese Seite überblättern, möchte ich mich kurz vorstellen. Gestatten: Ich bin der Neue. Wie ich hierher komme ist mir auch noch nicht so ganz klar - eben eine Verkettung unglücklicher Zufälle. Schlulf kann momentan leider nicht hier sein, er wurde von einem Leser auf der Straße erkannt. Aber keine Panik - die Verletzungen heilen sehr schnell. Daß ich nun diese Seite füllen muß, ist an und für sich ja schon schlimm genug für mich und auch bei Euch wird es wohl lange Gesichter geben. Versuchen wir zusammen also das Beste daraus zu machen. Falls nun noch jemand zulesen sollte, Briefe für die Fun Mail werden immer noch angenommen bei:

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

Berufsaussichten

Ich möchte Euch mal fragen, wie man zum Beruf "Spielelester" kommt, da ich mich sehr dafür interessiere. Ich selber bin 22 und begeisterter Leser Eurer Zeitschrift. Ich besitze einen Amiga 500, ein Super Nintendo und ein Mega Drive - ich bin auch immer auf dem neusten Stand. Ich habe gehört, daß man gute Englischkenntnisse, eine abgeschlossene Berufsausbildung und eine schnelle Schreibe haben sollte. Gibt es noch weitere Punkte?

Andreas Kopp

Englischkenntnisse sind natürlich von Vorteil. Erfahrung mit einigen Computersystemen unabdingbar. Die abgeschlossene (oder abgeschlossene?) Berufsausbildung steht allerdings nicht so sehr im Vordergrund. Zweckdienlicher wären Kenntnisse in mindestens zwei Kampfsportarten, bestandener Kurs in erster Hilfe und die Fähigkeit Kaffee zu kochen - das machen bei uns immer die Neuen! Gute Nerven, ein eiserner Magen, lesbare Schreibe und Hornhaut an den Knien betrachten wir als Selbstverständlichkeit.

Wenn Du Dich nun auch noch wochenlang von Hamburgern, Pizza und Cola ernähren kannst, keinen Wert darauf legst Deine Wohnung gelegentlich zu sehen und mit sehr wenig Geld auskommen kannst, sollten wir uns einmal ernsthaft unterhalten.

Verbindungen

Ich grüße Dich Fun Mail, die Auferstandene! Hoffentlich sparst Du Dir wenigstens bei meinem Brief die nervigen Zwischenbemerkungen. Meine Frage: Was zum Teufel soll die Bezeichnung "Schlulf" bedeuten? Zum Thema des Monats: In Zukunft müßte man die einzelnen Spielegenres mehr miteinander verbinden. Man könnte z.B. bei einem Jump 'n Run die Endgegner a la Street Fighter fertigmachen oder bei einem Shoot'em Up den Flieger landen und in ein Auto verwandeln, mit dem man dann ein Autorennen fährt. Natürlich wäre auch ein Spiel möglich, bei dem jeder Level ein anderes Genre ist. Auf einer CD hätte so ein Spiel Platz. Na denn...

Cool mc MK

Sehr Chaotischer Hybride Labert Und Lacht Frech?

Seriös Christlicher Helfer Liebäugelnd Unserer Lieben Frau? Ich hab' keine Ahnung. Woher soll ich das wissen? Ich bin neu hier! Dein "Thema des Monats" ist schon eine putzige Vorstellung. Ich kann mir allerdings kaum vorstellen, daß die Kunden dabei so überaus glücklich wären. Wenn ich ein Action-Spiel haben möchte, würde ich mich schön bedanken, wenn plötzlich tetrastechnisch Klötze sortiert werden müssen. Auch wenn in meinem Autorennspiel Lemminge die Fahrbahn überqueren, wird das kaum Freudentaumel auslösen. Die Vermischung verschiedener Tätigkeiten zeigt selten brauchbare Ergebnisse. Ein schönes Beispiel dafür sind auch immer wieder Mitarbeiter unserer Redaktion, wenn sie das Mittagessen mit dem gleichzeitigen Gebrauch von Werkzeug verbinden wollen. Mit Löffeln sind die Folgen ja noch erträglich, aber schon der Gebrauch von Gabeln kann eine verheerende Wirkung haben.

Heizer

Dies ist mein erster Brief an Euch. Ich dachte, ich schreib' Euch mal. Meine Mutter hat mich erst jetzt aus dem Keller gelassen, nachdem ich dort zwei Tage eingesperrt war. Mein Mega Drive und ich waren die einzigen intelligenten Wesen da unten. Leider hat sie mir nur Altered Beast und ein Stück Brot dagelassen! Ich hoffe, daß diese Geschichte ein wenig Mitleid bei Euch weckt. Eure Zeitschrift ist soweit gut und die Tests sind auch ganz in Ordnung. Wurde aber auch Zeit, daß die Fun Mail wieder mit dabei ist! Das wars mit der

üblichen Schleimerei. Oh, hier tropft's ja schon. Fangt endlich an zu pumpen oder ruft den "Ultimate Fettwanst", dem wirs schon schmecken! Wieso kommen bei Euch eigentlich immer wieder solche Typen zu Wort? Habe ich eigentlich einen Trend verpaßt oder warum nennen sich viele der Schreiber "Ultimate..."? Wenn manchen Eure Bewertungen nicht zusprechen, können sie ja eine Zeitung lesen, die auf ihrem IQ liegt. Das war es für diesmal, denn ich muß noch etwas mit dem Auto heizen. Tschüß und bis zum nächsten mal!

Marco Betz

Bei Deiner Einleitung haben wir bittere Tränen geweint. Gar zu sehr fühlten wir uns doch an unsere eigene Kindheit erinnert. Ich hoffe Du hast Altered Beast gegessen und mit dem Brot gespielt. Anders herum wäre es doch ziemlich fragwürdig. Warum Typen wie dieser "Ultimate Wettfanst" hier zu Wort kamen, kann ich Dir leider auch nicht sagen. Habe ich schon erwähnt, daß ich hier neu bin? Zu Deiner Bemerkung über den IQ möchte ich nur so nebenbei folgendes erwähnen: "... die ihrem IQ entsprechen" sollte man sagen. "Auf dem IQ liegen" ist sachlich falsch und kann mißverstanden werden, was hier allerdings Grund zu manch lustiger Vorstellung geben kann. Tschuldigung, aber so viel Ordnung muß sein! Du gehst jetzt mit dem Auto heizen? Das haben wir früher auch immer gemacht, bis wir herausgefunden haben, daß es mit Kohlen viel besser geht und auch deutlich preiswerter ist. Du solltest es auch einmal versuchen!

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Mega Turrican	demnä. erhältlich	
CD Rebel Assault	demnä. erhältlich	
Aladdin dt/us		109.-/99.-
Barkley's Shut up & Jam us		119.-
Battletoads us		79.-
Battletoads vs. Double Dragon us		109.-
Bubsy dt		99.-
CD Batman Returns dt		99.-
CD Cliffhanger us		109.-
CD Dracula us		109.-
CD Dragons Lair us		119.-
CD Dune dt		99.-
CD Ecco the Dolphin dt/us		89.-
CD Final Fight dt/us		89.-
CD Ground Zero Texas dt/us		129.-
CD Indiana Jones dt		109.-
CD Jaguar XJ-220 dt		89.-
CD Jurassic Park us		109.-
CD Lethal Enforcement us/dt		129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us		99.-
CD Mansion us		119.-
CD Microcosm dt/us		99.-/119.-
CD Monkey Island us		99.-
CD Mortal Kombat dt		99.-
CD Nighttrap us		109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us		99.-
CD Prince of Persia dt/us		89.-/79.-
CD Prize Fighter dt		109.-
CD Puggsy us		109.-
CD Robo Aleste dt/us		99.-/89.-
CD Silpheed dt/us		89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us		99.-
CD Sonic dt		89.-
CD Spiderman vs Kingpin us		109.-
CD Terminator dt		109.-
CD Third World War us		119.-
CD Thunderhawk dt/us		99.-
CD Time Gal us/dt		89.-
CD WWF Steel Cage dt/us		99.-

Carmen San Diego us		49.-
Castlevania us/dt		89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt		99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt		99.-
Cliffhanger dt		89.-
Cool Spot dt		99.-
Cosmic Spacehead us		99.-
Desert Strike us		79.-
Dragons Revenge dt		99.-
Eternal Champions us/dt		119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt		109.-
F-117 Night Storm us/dt		109.-/119.-
FIFA International Soccer dt		99.-
Fatal Fury dt		109.-
Firemustang jp		49.-
Flashback dt		109.-
Formula One dt/us		119.-/109.-
Gaiques us		39.-
Gauntlet IV us/dt		99.-
General Chaos dt		109.-
Global Gladiators dt		99.-
G-Loc jp		49.-
Grand Slam Tennis dt		39.-
Gunstar Heroes dt/jp		99.-/79.-
Hardball 3 us		99.-
Haunting dt/us		119.-/99.-
Incredible Crash Dummies us		89.-
Jewel Master us		39.-
John Madden 93 us		69.-
John Madden 94 dt/us		119.-/109.-
Jungle Strike dt/us		109.-/99.-
Jurassic Park us		109.-
Landstalker us/dt		109.-/119.-
Lemmings dt		39.-
Lethal Enforcers dt/us		139.-/149.-
Lost Vikings us		99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt		109.-
Micro Machines dt		89.-
Mig-29 dt		99.-
Mortal Kombat dt/us		109.-/99.-
Mutant League Football us		89.-
NBA Jam dt		119.-
NHL-Hockey 94 dt		109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us		89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us		109.-

Onifants dt		89.-
Pirates us		109.-
Prince of Persia us		109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.		139.-
Rampart us		59.-
Ranger X us		89.-
Ren & Stimpy Show dt		99.-
Road Rash II dt/us		99.-/89.-
Robocop dt		99.-
Robocop vs Terminator us		109.-
Rocket Knight Adv. dt		99.-
Rolling Thunder III us		99.-
Rolo to the Rescue dt		49.-
Royale Rumble dt/us		109.-
Sensible Soccer dt		99.-
Shining Force dt/us		119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp		99.-/79.-
Side Pocket jp		79.-
Sonic II dt		89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL		129.-/119.-/99.-
Sonic Spinball dt		99.-
Spiderman X-Man us		89.-
Splatterhouse 3 us		119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL		129.-/89.-
Streets of Rage II dt		89.-
Summer Challenge dt		99.-
Sunset Riders dt		89.-
Superman dt		49.-
Tazmania dt		39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt		99.-
Technoclash dt/us		99.-/79.-
Tecmo Bowl us		119.-
Tiny Toons dt		89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt		99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp		79.-
Turtles Tournament Fighters dt		119.-
Two Tribes Populous II dt		99.-
Ultimate Quix us		39.-
Ultimate Soccer dt		89.-
Virtual Racing dt		169.-
WWF Royal Rumble dt/us		119.-/109.-
Wimbledon dt		89.-
Winter Olympics dt		99.-
World of Illusion dt		89.-

X-Men dt/us		99.-/89.-
Zombies A. m. Neigh. us		99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA		49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us		39.-
6-Button Pad MD dt		39.-
Action Replay Pro MD dt		89.-
Activator us		179.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt		539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt		499.-
CDX Converter dt		99.-
Capcom Powerstick Fighter us		109.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp		89.-
Japan Converter jp		19.-
Lethal Enforcers Pistole		39.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2		279.-
Megadrive II Aladdin Set		285.-
Megadrive II Grundgerät dt		199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA		39.-
RGB Kabel MD 1 und 2		29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz		49.-

3DO

3DO us/2 CD/220V		1299.-
Mega Race	demnä. erhältlich	
World Builders	demnä. erhältlich	
Animals		109.-
Another World		119.-
Battlechess		119.-
Dragons Lair		119.-
John Madden 94		119.-
Monster Manor		119.-
Lemmings		119.-
Mad Dog McGree		119.-
Night Trap		119.-
Pebble Beach Golf		119.-
Stellar 7		119.-
The Horde		119.-
Total Eclipse		119.-
Twisted		119.-
Umbau RGB/220V taugl.		199.-
Umbau 220V		79.-

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

SUPER NES

Jungle Book	demnä. erhältlich	
Flintstones	demnä. erhältlich	
Jungle Strike	demnä. erhältlich	
Skyblazer	demnä. erhältlich	
7th Saga us		129.-
Actraiser II us		119.-
Aladdin dt/us		119.-/129.-
Art of Fighting us/dt		129.-
Asterix dt		99.-
Astro Boy jp		159.-
Axelay us		59.-
Back to the Future jp		59.-
Batman us/jp		59.-/49.-
Battlecars us		119.-
Battleship us/dt		119.-/129.-
Beethoven us		119.-
Blues Brothers us/jp		79.-/59.-
Boxing Legends us		119.-
Bugs Bunny us		129.-
Brett Hull Hockey us		129.-
Bugs Bunny dt		129.-
Castle Wolfenstein eng		129.-
Champions World Class Soccer		109.-
Choplifter III us		99.-
Clay Fighter us		129.-
Cliffhanger dt		109.-
Combattribes us		49.-
Cool Spot us		119.-
Cool World		49.-
Crash Dummies us		119.-
Cybernator dt		119.-
Darius Force II jp		99.-
Dennis us		99.-
Dracula dt/us		119.-
Edono Kiba jp		29.-
Empire Strikes Back dt/us		119.-/139.-

Equinox us		129.-
F-1 Hero jp		39.-
F-15 Strike Eagle us		119.-
F-Zero dt/us		59.-/69.-
Fatal Fury us		99.-
Fatal Fury II jp		169.-
Final Fantasy II us		129.-
Final Fight us		69.-
Final Fight II us		119.-
First Samurai us		99.-
Flashback dt		119.-
Ghengis Khan II us		139.-
GP-1 Motorcycle jp/dt		99.-/109.-
Goof Troop us/dt		99.-/119.-
Inspektor Gadget us		119.-
John Madden 94 us/dt		119.-/129.-
Jurassic Park dt		119.-
King Arthurs World dt		99.-
Lamborghini us		109.-
Last Action Hero dt		109.-
Lawnmowerman us		109.-
Lester us		109.-
Lethal Enforcers us		159.-
Lock On us		99.-
Lost Vikings us		109.-
Lufia us		129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp		69.-
Mario Allstars dt/jp		89.-/79.-
Mario's Time Machine us		119.-
Mechwarrior dt		129.-
Mega Man X dt/us		109.-/129.-
Metal Marine us		139.-
Mickey's Ultimate Challenge us		119.-
Mortal Kombat dt/us		119.-/109.-
Mystical Ninja dt		119.-
Mystical Quest us/dt		79.-
NBA Jam dt/us		129.-
NBA Showdown us		129.-
NHLPA 94 Hockey SNES us		119.-
Nigel Mansell us/dt		109.-/119.-
Pac Attack us/dt		99.-/119.-
Paladins Quest us		119.-

Parodius dt		99.-
Pink Panther us		109.-
Player Manger eng		69.-
Pocky & Rocky dt/us		129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp		89.-
Ren & Stimpy Show us		119.-
Riddick Bowe Boxing us		119.-
RoboCop vs. Terminator us		119.-
Rock'n Roll Racing us		109.-
Rocky Rodent us		109.-
Royal Rumble us		129.-
Run Saber us		119.-
Rushing Beat 3 jp		159.-
Secret of Mana us		129.-
Sensible Soccer dt		129.-
Shadow Run dt/us		119.-
Side Pocket us		109.-
Sonic Wings jp		129.-
Space Ace dt		109.-
Stanley Cup Hockey us		109.-
Star Wing dt/us		109.-/99.-
Streetfighter Turbo dt/us		129.-/119.-
Striker jp/dt		89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax		109.-
Sunset Riders us/dt		109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp		129.-/99.-
Suber Back to the Future jp		39.-
Super Battletoads us		69.-
Super Bomberman dt/jp		99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.		139.-
Super Conflict eng		119.-
Super Formation Soccer II		99.-
Super Hockey dt		109.-
Super Offroad the Baja us		89.-
Super Pinball B.t.Mask jp		159.-
Super R-Type III jp		169.-
Super Turrican dt		119.-
Super Slapshot us		79.-
T2 - the Arcade Game dt/us		119.-/109.-
Tazmania us		69.-
Tecmo NBA Basketball us		119.-
Terminator us		59.-

Terminator 2 dt/us		129.-/99.-
Tetris II / III jp		139.-
TMNT us		59.-
Tom & Jerry dt/us		79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us		119.-
Top Gear II us/dt		109.-/129.-
Tuff E Nuff us		99.-
Turn & Burn us		129.-
Turtles Tournament Fighters dt		129.-
Utopia us		109.-
Winter Olympics us/dt		129.-/125.-
Wordtris us		49.-
World Heroes us/dt		129.-/139.-
Young Merlin dt		139.-
Zool us		119.-
4-Spieler Adapter SNES		59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt		39.-
ASCII Pad us		49.-
Action Replay II 50/60 Hz		109.-
Dual Remote Pad us		109.-
GameMaga 50/60Hz		99.-
Lethal Enforcers Pistole		39.-
PAL Booster jp		59.-
RGB Kabel dt/us		39.-/29.-
SNES Power Station dt		199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us		249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us		29.-
Universal Adapter Starfox taugl. us		15.-
Verlängerungskabel jp		19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz		79.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel		599.-
Checkeder Flag	demnä. erhältlich	
Dino Dudes		119.-
Galaxy		109.-
Raiden		119.-
Tempest 2000		119.-

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, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

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.

Leserhits Mega Drive

- 1 Aladdin**
(1) 5. Monat Jump'n Run **Virgin Interactive**
- 2 FIFA Int. Soccer**
(2) 4. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 3 Sonic 3**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Sega**
- 4 S.F. 2' Special**
(3) 5. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 5 Landstalker**
(4) 3. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 6 NHL Hockey '94**
(5) 5. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 7 Eternal Champions**
(-) 1. Monat Beat'em Up **Sega**
- 8 Adv. Mil. Commander**
(-) 2. Monat Strategie **Sega/System Soft**
- 9 Pirates Gold**
(-) 1. Monat Strategie **Microprose**
- 10 Flashback**
(-) 9. Monat Adventure **U.S. Gold/Delphine Software**

Leserhits Alle Systeme

- 1 Aladdin**
(2) 5. Monat Jump'n Run **Capcom/Virgin Interactive**
- 2 S.F. 2' Turbo/Special**
(1) 7. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 Mortal Kombat**
(3) 6. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 4 NHL Hockey '94**
(7) 3. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 5 NBA Jam**
(-) 1. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 6 Super Mario Kart**
(-) 6. Monat Autorennen **Nintendo**
- 7 FIFA Int. Soccer**
(5) 3. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 8 Rock n'Roll Racing**
(6) 2. Monat Autorennen **Interplay**
- 9 Sonic 3**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Sega**
- 10 Landstalker**
(8) 2. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Street Fighter 2' Turbo**
(1) 7. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 NBA Jam**
(-) 1. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 3 Super Mario Kart**
(7) 12. Monat Autorennen **Nintendo**
- 4 Aladdin**
(10) 4. Monat Jump'n Run **Capcom**
- 5 Mortal Kombat**
(2) 7. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 6 Rock n'Roll Racing**
(3) 2. Monat Autorennen **Interplay**
- 7 NHL Hockey '94**
(-) 2. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 8 Secret Of Mana**
(6) 3. Monat Action-Adventure **Square Soft**
- 9 Royal Rumble**
(-) 5. Monat Wrestling **Acclaim**
- 10 Sim City**
(-) 1. Monat Strategie **Nintendo**

NBA Jam



Boomshakalaka! NBA Jam ist Mortal Kombat schon knapp auf den Fersen. Bislang hat Acclaim weltweit 1.5 Millionen Stück verkauft



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 Michael Weber aus Bergfelde, Andreas Strobel aus Florstadt und Björn Bogdala aus Frankfurt.

Sonic 3



Sonic schwingt sich mit dem dritten Teil wieder an die Spitze

Leserhits Master System/Game Gear

- 1 Sonic 2**
(2) 7. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 Mortal Kombat**
(-) 3. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Power Strike 2**
(1) 5. Monat Shoot'em Up **Sega/Complie**
- 4 Asterix**
(4) 12. Monat Jump'n Run **Sega**
- 5 Shinobi II**
(5) 12. Monat Jump'n Shoot **Sega**

Leserhits 3DO

- 1 Total Eclipse**
(2) 3. Monat Shoot'em Up **Crystal Dynamics**
- 2 Crash'n Burn**
(1) 3. Monat Autorennen **Crystal Dynamics**
- 3 Escape From Monster Manor**
(4) 3. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 4 Demolition Man**
(3) 2. Monat Shoot'em Up **Virgin Interactive**
- 5 Night Trap**
(5) 3. Monat Adventure **Virgin Interactive**

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV - Link's Awakening**
(1) 8. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Mystic Quest**
(2) 10. Monat Rollenspiel **Nintendo/Square Soft**
- 3 Super Mario Land 2**
(3) 13. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Asterix**
(-) 2. Monat Jump'n Run **Infogrames**
- 5 Tetris**
(5) 5. Monat Denkspiel **Nintendo/Bullet Proof**

Leserhits Nintendo NES

- 1 Legend Of Zelda**
(1) 6. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Super Mario Bros. 3**
(2) 13. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Pirates**
(3) 4. Monat Strategie **Konami**
- 4 Turtles II**
(4) 2. Monat Beat'em Up **Konami**
- 5 Zelda II - The Adv. Of Link**
(5) 4. Monat Action-Adventure **Nintendo**

Leserhits Neo Geo

- 1 Art Of Fighting**
(3) 13. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 Samurai Shodown**
(1) 7. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Fatal Fury Special**
(2) 3. Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 Viewpoint**
(-) 11. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 5 3 Count Bout**
(4) 5. Monat Beat'em Up **SNK**

Leserhits Jaguar

- 1 Cybermorph**
(1) 3. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**
- 2 Raiden**
(5) 3. Monat Shoot'em Up **Imagitec Design**
- 3 Alien Vs. Predator**
(2) 2. Monat Shoot'em Up **Rebellion**
- 4 Crescent Galaxy**
(3) 3. Monat Shoot'em Up **Atari**
- 5 Evolution Dino Dudes**
(4) 3. Monat Denk-/Geschicklichkeitsspiel **Imagitec Design**

3DO

Kaufe 3DO-Konsole und Spiele. Verkaufe auch Spiele. Habe auch Mega Drive und Spiele. Verkaufe auch Turbo Duo-, Neo Geo-, Game Boy-, Super Nintendo- und Jaguar-Software und Hardware. Neo Geo + Spiel für 750 DM. Mega Drive + Spiel für 170 DM. Super Nintendo + Super Mario World für 200 DM. Turbo Duo für 550 DM. 24 Stunden Anrufbeantworter. Tagsüber ist Sven am Telefon. Tel./Fax: 06132/56604.

Verkaufe, tausche neueste 3DO-Games. Tel.: 06128/72912 ab 18 Uhr.

Verkaufe 3DO-Spiele: Total Eclipse 70 DM, Battle Chess 60 DM, Stellar 7 60 DM. Für Jaguar: Crescent Galaxy 60 DM, Raiden 60 DM. Tel.: 030/6233039.

GAME BOY

Verkaufe für Game Boy: Tiny Toons, Turtles II, Adventure Island, Fighting Simulator, Mortal Kombat, Skate Or Die (alle 39 DM), Dr. Mario, Pinball Revenge Of The Gator, Bubble Bobble (alle 29 DM), Dynablastar, RC Pro Am, Kwirk (alle 19 DM) und Spiderman (10 DM). Verkaufe für Super Nintendo: Zombies (80 DM). Tel.: 0381/6860519.

Verkaufe Game Boy + Netzteil + Lupe und sechs Spielen (Mystic Quest, F-1 Race + Adapter, Super Mario Land 2, Lemmings, Castlevania I, Tetris, alles zusammen für 200 DM. Andreas Zieschang, Fr.-Naumann Str. 22, 02827 Görlitz, Tel.: 03581/78802.

Verkaufe Game Boy + Tetris für 70 DM. Habe viele andere Games zwischen 25 DM und 35 DM. Kaufe auch. Tel./Fax: 06132/56604 Sven.

Verkaufe Game Boy + sieben Spiele: Tetris, Kwirk, Dr. Mario, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Turtles I und Spiderman I für nur 220 DM. Tel.: 07202/3212 Mo.-Fr. 18-21 Uhr, Sa.-So. 14-17 Uhr, Angelika.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nintendo, Jaguar, 3DO, Neo Geo, Master System, Nintendo NES und Mega CD II. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Ich heiße Tobias Graf und habe 21 Game Boy-Spiele. Tausche gegen Game Gear-Spiele oder Super Nintendo-Spiele. Verkaufe Super Nintendo-Spiele für je 70-80 DM, Game Boy-Spiele für je 50 DM. Ruft an unter Tel.: 069/621184.

Verkaufe Game Boy-Spiele, z.B. Chessmaster, Darkwing Duck, Tennis, Dragon's Lair, Boulder Dash, Mickey Mouse, Prince Of Persia, Paperboy 2, George Foreman's KO

Boxing, Tiny Toon 2. Aus bestimmten Gründen billiger sind: Bart Simpson 1, Super Mario Land 1, Mega Man 1, Nintendo World Cup, usw. Unter der Tel.: 04793/3303 bin ich von 15-17 Uhr Montag bis Freitag da. Nils.

69 Spiele, z.B. Super Mario Land 1+2, Turtles, Mickey Mouse, Adventure Island, Snoopy, Battle City, Flippul, usw. für nur 249 DM. Tel.: 040/440993.

Verkaufe Game Boy-Set mit Akku, Lautsprecher + zwei Spielen (Super Mario Land 2, Zelda IV) für 150 sFr! Alles gut erhalten. Verkaufe für Super Nintendo: Starfox jp. 60 sFr, Secret Of Mana + Buch US 100 sFr. Tel.: 056/215281 ab 19 Uhr. Gilt nur in der Schweiz!

Verkaufe Neo Geo Gold-Set mit Last Resort, Sengoku II, Art Of Fighting, 3 Count Bout, Fatal Fury Special für VP 1.880 DM. Nur drei Monate alt. Noch drei Monate Garantie. Verkaufe Game Boy mit Akku, Super Mario Land 1, Solar Striker und Gargoyles Quest für VP 200 DM. Tel.: 06722/3378 Chris.

JAGUAR

Kaufe, verkaufe, tausche Konsolen + Modulsammlungen für Jaguar, Neo Geo, 3DO, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Nintendo NES, Master System, Game Gear, Game Boy, Lynx, PC-Engine und US-NES. Tel.: 04521/71497.

Kaufe und verkaufe Jaguar-Konsole + Module. Habe auch Turbo Duo, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Game Boy, 3DO und Neo Geo. Sven: Tel./Fax: 06132/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/805370.

Verkaufe 3DO-Spiele: Total Eclipse 70 DM, Battle Chess 60 DM, Stellar 7 60 DM. Für Jaguar: Crescent Galaxy 60 DM, Raiden 60 DM. Tel.: 030/6233039.

MEGA DRIVE

Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD und Super Nintendo. Habe z.B. Ground Zero Texas, Toe Jam & Earl 2, Art Of Fighting, NBA Jam, usw. Wir suchen nur zuverlässige Tauschpartner! Tel.: 07724/7747 Martin + Moni.

Suche das Spiel Dragon's Fury. Zahle fairen Preis. Tel.: 04123/4784.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: John Madden NFL '94 (80 DM), Warriors Of The Eternal Sun (60 DM), Mortal Kombat (75 DM), Davis Cup World Tour (70 DM), Sensible Soccer (70 DM), Super Baseball 2020 (60 DM), David Crane's Amazing Tennis (60 DM), Shining In The Darkness (60 DM), Tecmo NBA Basketball US (75 DM), NHL Hockey '94 (75 DM); CD-Games: Silpheed US (70 DM), Jaguar XJ220 dt. (65 DM),

BITTE BEACHTEN !

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

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive
Aladdin 99,-	NHL Hockey 94 114,-	Asterix 89,-
Bombberman 99,-	Paladin's Qu. US 119,-	Castlevania 99,-
Empire Str.Back 129,-	Rock'n Roll Rac. 124,-	Charles Barkley's 99,-
Equinox 124,-	Shadow Run 129,-	Gunstar Heroes 99,-
Flashback 114,-	Skyblazer 124,-	Landstalker 119,-
Mystic Quest 84,-	Street Fighter TE 109,-	Rocket Knight Ad. 84,-
NBA Jam 129,-	Young Merlin 134,-	Sonic 3 129,-

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

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag erledigt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

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

FANATIC GAMES

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

Super Beratung	Art of Fighting 289,-	Ghost Pilots 175,-	SNES
Vorbereitung der neuen Hits ist nun möglich	Art of Fighting 2 369,-	King of Monster 2 199,-	Final Fight II 69,-
	3 Count Bout 219,-	Last Resort 279,-	Batman Returns 59,-
	Alpha Mission II 159,-	Magician Lord 169,-	Video:
	Baseball Prof. 149,-	Spinmaster 359,-	Art of Fighting 3 Count Bout
	Baseball 2020 149,-	Mutation Nation 239,-	W. Heroes 2
	Blue 's Journey 149,-	Nam 1975 159,-	World Heroes 2 279,-
	Bowling 159,-	Wind Jammers 369,-	World Heroes Jet 369,-
	Cyber Lip 149,-	Samurai Shodown 369,-	Memory Card 59,-
	Fatal Fury 200,-	Sengoku 169,-	Video (3h - 38 Titel) 49,-
	Fatal Fury 2 269,-	Sengoku 2 289,-	
	Fatal Fury Special 339,-	Super Sidekicks 289,-	
	Magician Lord limit 299,-	Super Sidekicks 2 369,-	

An & Verkauf von Spielhallenplatinen (MAK)!

An + Verkauf von Ihren Gebraucht - Modulen!!!

Sonderangebote: (nur so lange der Vorrat reicht) Ständig gebraucht Module auf Lager

View Point 399,- | Achtung: 10 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von 2 Modulen
F.F. Spezial 335,- | 15 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von 3 Modulen
World Heroes 179,- | 20 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von über 1000 DM

Immer aktuell

Giesenkirchener Str. 52 | Mo. 14.00 - 17.00 Mi. 14.00 - 20.00 Fr. 14.00 - 18.45
41238 Mönchengladbach | Die. 14.00 - 18.45 Do. 14.00 - 18.45 Sa. 9.30 - 15.00
Preisveränderungen vorbehalten

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO

Rainbow Bell SN dt 129,95 Eternal Champions MD dt 139,95

Young Merlin SN dt 149,95 Equinox SN dt 139,95 F1 MD 109,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !

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

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

FON/FAX : 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Unsere Anzeige ist nicht GROSS

Aber Euer Preisvorteil

Tel. 0 30/4 21 37 67
Fax. 0 30/4 21 37 68

An & Verkauf

Spiele ab	Super Scope SNES
29,90 DM	Pal 99,90 DM

Berlin	Video & Games	Verleih
Hans Ottostr. 28 10407 Berlin	Läden	Bergstr. 5 16356 Berlin

Night Trap dt. (70 DM). Tel.: 0611/301308 ab 18 Uhr, Joachim.

Verkaufe Mega Drive + Mega CD + drei CDs + zwei Joypads und 14 Spiele für 1.200 DM. Alles in einem guten Zustand. Reno Vogel, Dorfstr. 5, 14476 Töplitz.

Verkaufe Mega Drive mit einem Joypad, Umbau jp./Us/dt./50/60 Hz, acht Spielen (Chiki Chiki Boys, PGA Tour Golf 2, Sonic, Super Hang On, Strider, usw.), mit Originalverpackung und Sega-Zeitung für 730 DM. Tel.: 03585/82264.

Verkaufe, tausche, suche Mega Drive + Super Nintendo-Spiele, suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (Mega Drive, Super Nintendo, 3DO, Neo Geo). Tel.: 04774/1789 Rainer/Simone.

Günstig! Sega Mega Drive RGB inkl. Software (Sonic 1+2, Mickey Mouse, Thunder Force IV) für nur 230 DM inkl. Versand (alles 100%ig OK!). Tel.: 03471/25005 ab 17 Uhr, Sebastian. (PS: Suche günstig Jaguar- und Lynx-Games!).

Tausche, verkaufe, kaufe Mega Drive + Mega CD-Spiele. Besitze selber über 60 Spiele. Außerdem verkaufe ich noch ein Lynx II mit einem Spiel (Klax). Also ruft an! Tel.: 069/494909.

Tausche Mega Drive + Jungle Strike, Sonic, Street Fighter 2' Special Champion Edition, Kid Chameleon und Mega Games I gegen Neo Geo mit Art Of Fighting, Samurai Shodown und vielleicht irgendetwas anderes. Tel.: 033456/3162 ab 17 Uhr, Nico.

Verkaufe Mega Drive + Mega CD II + Thunderhawk (alles dt. und 100%ig OK) für 680 DM. Tel.: 04852/6077.

Mega Drive. Tausche King Of The Monsters (neu) gegen Angebot, suche auch zu kaufen für Mega Drive: alle Flipper, Ecco The Dolphin, World Of Illusion, Side Pocket, Micro Machines, Zoom und andere nach Angebot. Lothar Stockhove, W. Borchertstr. 41, 06126 Halle.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Mega CD II, Super Nintendo, Nintendo NES, Game Boy, Game Gear, 3DO, Jaguar und Neo Geo. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe, tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele, z.B. Thunder Force IV, Dragon's Fury, Muhammad Ali Boxing, APT Golf, Road Rash II, Kid Chameleon,

EA Hockey; Super Nintendo: Super Probotector, World League Basketball. Suche Fantasia. Ruf an! Tel.: 039954/21511.

Suche: 688 Attack Sub, Abrams Battle Tank, Shining Force, General Chaos, Landstalker, alle Spiele dt. Tel.: 02546/312 Mo.-Do. ab 18 Uhr.

Verkaufe Mega Drive + drei Joypads + sieben Spiele: Populous, Flashback, Bulls vs. Lakers, Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia '90, Dungeons & Dragons für 400 DM. Tel.: 02443/2861. Ruft nur Werktags von 19-20 Uhr an, fragt nach Thomas Claren.

Kaufe, verkaufe, tausche Konsolen + Modulsammlungen für Jaguar, Neo Geo, 3DO, Mega Drive, Mega CD II, Super Nintendo, Nintendo NES, Master System, Game Gear, Game Boy, Lynx, PC-Engine und US-NES. Tel.: 04521/71497.

Verkaufe Mega Drive + 170 Spiele. Habe viele dt./US/jp. Spiele für 30-60 DM. Kaufe auch evtl. Habe auch alle anderen gängigen Konsolen. Sven: Tel./Fax: 06131/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/805370.

Tausche Starwing SN gegen Castlevania 4 SN und verkaufe Alien 3 MD und Aladdin MD. Alles 100%ig OK. Suche außerdem günstig Super Empire Strikes Back SN. Tel.: 03504/613274 Raum Dresden, ab 17 Uhr.

Suche Super Nintendo und Game Boy günstig, verkaufe Mega CD II mit fünf Spielen für 390 DM, auch einzeln. Suche für Mega Drive: Tiny Toons, Flashback, PGA Tour Golf 2, Rocket Knight Adventures, Jungle Strike, Ranger X und andere. Tel.: 03681/21311, abends 60026 Stefan.

Verkaufe Mega Drive II + Joypads + FIFA International Soccer + Gauntlet IV + Sonic Spinball + Zeitschriften und Kleinigkeiten! Frank Große, Neuer Weg 6, 04617 Kriebitzsch. Der Preis: 650 DM.

Verkaufe Mega Drive, Joypad, Action Replay Pro, 13 Spiele, z.B. Eternal Champions, Bubsy, Street Fighter 2' Special, Side Pocket, Rolo To The Rescue, usw. Nur zusammen, einzeln ab vier Games. Neupreis 1.850 DM, VP 1.250 DM, 1/2 Jahr alt. Verkaufe Advanced Military Commander. Verkaufe Mega CD + drei Games. Top Qualität. Tel.: 030/9211305.

Verkaufe!!! Für Mega Drive: Batman 35 DM, Lemmings 65 DM, Thunder Force IV

70 DM, Tiny Toons 70 DM. Alles deutsch. Suche für Mega Drive: Street Fighter 2' Special, Toe Jam & Earl 2. Florian Giebübel, An der Schmiede 22, 87439 Kempten, Tel.: 0831/93785.

Der Deal des Monats!!! Tausche Mega Drive, zwei Joypads, Super Turbo Quick Shot (Starfighter III) und sieben Top Games (Flashback, Last Battle, Marble Madness, Alien Storm, Super Thunder Blade, Outrun, Ecco The Dolphin) oder Super Nintendo mit Street Fighter II und Road Runner gegen Neo Geo mit zwei Joyboards und Samurai Shodown oder Fatal Fury Special. Denny Stanze, Magdeburger Str. 7, 06528 Rie-stedt.

Suche folgende Mega Drive-Module: Rocket Knight Adventures, Rolo To The Rescue, Splatterhouse 3, Streets Of Rage 3, Toe Jam & Earl 2, Sonic Spinball, Sonic 3, Rampart, Virtua Racing, Dune II, Eternal Champions, Gunstar Heroes, Battletoads, Turtles Hyperstone Heist und Royal Rumble. Kaufe günstig oder tausche. Habe Ecco The Dolphin, Sonic 2, Ranger X, Ultimate Soccer, Micro Machines, u.a. Verkaufe auch. Tel.: 05205/70452.

Verkauf, Tausch. Aladdin 70 DM, Castle Of Illusion 50 DM, Streets Of Rage 50 DM, Buck Rogers 45 DM, Carmen San Diego 40 DM, Flashback 70 DM und Sonic 20 DM. Suche Landstalker, Rocket Knight Adventures, Mortal Kombat, Shining Force, Street Fighter 2' Special. Tel.: Schweiz/081/437264.

Verkaufe: Sensible Soccer 75 DM, Winter Olympics 75 DM, Davis Cup World Tour 70 DM, PGA Tour Golf 2 60 DM, NHL Hockey '93 55 DM, Castle Of Illusion 45 DM. Tel.: 07571/50649 Fr.+Sa., Martin.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen, Zubehör für Mega Drive. Spiele von 30-99 DM. Habe laufend neue Sachen anzubieten. Infos gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock. (Chiki Chiki Boys neu nur 69 DM).

GG / MA

Verkaufe Master System mit sechs Spielen und zwei Spielen für 200 DM. Markus Bieh, Priebuserstr. 4, 02929 Rothenburg, Tel.: 035891/5520 ab 15 Uhr.

Verkaufe Game Gear mit vier Spielen (Shinobi, Mortal Kombat, etc.) + Master Gear Konverter mit drei Master System-Spielen (Land Of Illusion, Shinobi, Spiderman) + Netzteil für 440 DM oder tausche gegen

Mega Drive II + drei Spiele. Tel.: 03843/33142 von 17-19 Uhr, Andreas Becker.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Master System, Game Gear, Mega Drive, Mega CD II, 3DO, Jaguar, Neo Geo, Super Nintendo, Nintendo NES und Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe Master System 2 mit zwei Joypads und acht Super Spielen (Asterix, Chuck Rock 2, Sonic 1, Out Run, Donald Duck 1, Prince Of Persia, Tazmania, Alex Kidd eingebaut). Preis insgesamt 600 DM. Tel.: 036871/9175.

Game Gear mit acht Spielen (Sonic 1+2, Lemmings, G-Loc, Shinobi 2, Castle Of Illusion, Home Alone, Global Gladiators) für 450 DM oder gegen fünf bis sechs Super Nintendo-Spiele (keine Mario- oder Prügelspiele). Tel.: 07131/481351 Matthias.

NEO GEO

Habe noch einige Neo Geo-Module. Tausche auch gegen Super Nintendo mit mindestens acht Spielen. Habe jap. Turbo Duo zu verkaufen. Suche 3DO-Spiele. Tel.: 07331/40749.

Verkaufe Neo Geo mit einem Spiel und einem Joyboard für 499 DM. Tel.: 08841/3696 von 13-18 Uhr.

Wer tauscht sein Neo Geo mit einem Spiel gegen mein Super Nintendo mit vier Spielen und 200 DM dazu. Tel.: 06284/1866 erst ab 17 Uhr, Benjamin.

Verkaufe Miracle Adventure (Spinmaster) für Neo Geo. Verkaufe außerdem Spiele für FM Towns, Jaguar und 3DO. Löse meine MANGA Sammlung auf. Japanische Anime abzugeben!!! Tel.: 02872/8411 tägl. ab 18.30 Uhr, Thorsten.

Verkaufe Neo Geo Gold Set mit Last Resort, Sengoku II, Art Of Fighting, 3 Count Bout, Fatal Fury Special für VP 1.880 DM. Nur drei Monate alt. Noch drei Monate Garantie. Verkaufe Game Boy mit Akku, Super Mario Land 1, Solar Striker und Gargoyles Quest für VP 200 DM. Tel.: 06722/3378 Chris.

Hilfe!!! Suche dringend ein gutes gebr. Ninja Commando fürs Neo Geo US. Wer verkauft seine Neo Geo Musik CDs oder Memory Card. Tel.: 0202/403500 ab 17 Uhr, Mike.

Verkaufe Neo Geo RGB mit zwei Joyboards + Memory Card und Spielen (Art Of Figh-

Meine Adresse:

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

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

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

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)

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

Meckerkasten

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

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| Software News | <input type="checkbox"/> |
| Scene | <input type="checkbox"/> |
| Previews | <input type="checkbox"/> |
| Spieletests | <input type="checkbox"/> |
| Helpline | <input type="checkbox"/> |
| Mega Mail | <input type="checkbox"/> |
| Fun Mail | <input type="checkbox"/> |
| Oldie Ecke | <input type="checkbox"/> |
| Special/Factor 5 | <input type="checkbox"/> |
| Mangas | <input type="checkbox"/> |
| Titelseite | <input type="checkbox"/> |
| Poster | <input type="checkbox"/> |
| Gestaltung (Layout) | <input type="checkbox"/> |
| Schreibstil | <input type="checkbox"/> |
| Gesamtnote | <input type="checkbox"/> |

Händlervorstellung

Die Anzeigen vieler Händlerarten oft zu reinen Preiskolonnen aus, unter dieser Rubrik wollen wir Euch mal die Leute vorstellen, die am anderen Ende der Leitung sitzen.

Dynatex

Als Ende '89 das Mega Drive in Japan auf den Markt kam, waren findige Importeure nicht weit, die Segas Konsole auch nach Deutschland holten. Dynatex war einer der ersten darunter. Mittlerweile hat sich die Dortmunder Firma ganz schön gemauert: Zum eigentlichen Versand kamen noch zwei Ladengeschäfte und der Großhandel dazu.

Interview mit Hans-Jürgen Grahl, Geschäftsführer von Dynatex

Mega Fun: Dynatex war einer der ersten Videospiele-Versandhändler in Deutschland. Wie fing alles an?

Hans-Jürgen Grahl: Angefangen hat alles 1989, als Dynatex noch ein "Einmannbetrieb" war und ich alle Arbeiten, die anfielen, noch selber erledigt habe. Trotz allem hatte ich aber noch genügend Zeit, mir die Neuerscheinungen anzusehen, da die Videospielebranche zu diesem Zeitpunkt noch weniger stressig war als heute, da sie sich ja noch im Anfangsstadium befand.



Dynatex Ladenlokal in Essen (ca. 50 m²)

Mega Fun: Was gefällt Dir mehr - das Ladengeschäft in einem Deiner Läden in Dortmund und Essen, oder der Groß- und Versandhandel?

Hans-Jürgen Grahl: Mir macht im Grunde beides viel Spaß, dennoch habe ich für meine beiden Läden Verkäufer fest angestellt, die sich

um diese Geschäfte kümmern müssen, da ich die meiste Zeit des Tages im Groß- und Versandhandel beschäftigt bin, wo ich mich dem Ein- und Verkauf der neuesten Spiele widme.

Mega Fun: Super Nintendo und Mega Drive haben sich zu den Rennern im Konsolengeschäft entwickelt. Sind Hand Held-Spiele für Dynatex kein Thema mehr?

Hans-Jürgen Grahl: Wir haben früh erkannt, daß Spiele auf dem Game Boy und dem Game Gear von den Kunden kaum noch nachgefragt werden. Daher haben wir uns dazu entschieden, nur noch die Highlights für diese Systeme zu führen; Schwerpunkte sind bei Dynatex das Super Nintendo, das Mega Drive und das Mega CD, aber auch das 3DO ist stark im Kommen.

Mega Fun: Apropos 3DO, was hältst Du von Panasonics Konsole und dem Atari Jaguar?

Hans-Jürgen Grahl: Das 3DO ist genial, obwohl für die Konsole bisher nur wenig Spiele auf den Markt gekommen sind. Aber man sollte den Programmierern genügend Zeit lassen, um für so ein gutes Gerät auch die entsprechende Software zu entwickeln. Der Jaguar ist von seiner Qualität her sehr gut, aber auch hier ist das große Problem der Mangel an Software. Dennoch liegt die Zukunft in diesen neuartigen Konsolen.



Mega Fun: Welches Spiel habt Ihr bisher am meisten verkauft?

Hans-Jürgen Grahl: Generell kann man dies nicht auf ein Spiel beschränken, die Renner vom letzten Jahr waren z.B. Starwing für das Super Nintendo und FIFA Soccer für das Mega Drive. Dieses Jahr läuft gut an mit dem NBA Jam für beide Systeme.

Mega Fun: Einige andere Händler haben mittlerweile den Schritt vom Einzel-/Großhändler zum Distributor gewagt. Welche Pläne habt Ihr für die Zukunft?

Hans-Jürgen Grahl: Darüber bewahren wir natürlich Stillschweigen, ich kann nur soviel sagen, daß wir uns für die Zukunft einiges vorgenommen und dies teilweise schon in die Tat umgesetzt haben.

Mega Fun: Was war Deine erste Konsole und welche drei Lieblingsspiele hast Du?

Hans-Jürgen Grahl: Natürlich das Atari VCS 2600. Lieblingsspiele variieren bei mir, zur Zeit sind es Super Bomberman, Jimmy Connors und das Super Mario Kart, also Spiele, die am meisten Spaß mit mehreren Leuten machen.

ting, Samurai Shodown, World Heroes, Burning Fight, Last Resort, Magician Lord, Robo Army, Cyberlip und Nam 1975). Spiele werden auch einzeln verkauft! Tel.: 0931/48086.

Verkaufe Neo Geo, zwei Joyboards, Stereo RGB-Kabel, Memory Card und Spiele (Art Of Fighting, Fatal Fury Special, 3 Count Bout, World Heroes 2). Preis VHB. Oder Tausch gegen PC 486 DX 2/66 MHz oder ähnliches. Tel.: 06035/8785 ab 17 Uhr.

Verkaufe Neo Geo + Joyboard + Kopfhörer + Samurai Shodown + 3 Count Bout + Crossed Sword. 100% OK! Preis ist VHB. Tel.: 05241/76763. Suche auch gebr. Super Nintendo-Spiele!

NINTENDO NES

Verkaufe: Nes Control Deck mit zwei Joypads, allen Kabeln und drei Spielen: Super Mario Bros. 1, Low G Man und Double Dragon III, inkl. Anleitungen. VHB 130 DM. Tel.: 0211/706863 Mo.-Fr. ab 14 Uhr,

Sa.-So. ab 13 Uhr, nach Michael Hintz fragen.

Verkaufe: Super Mario All Stars dt. für Super Nintendo (50 DM), erst zwei Monate alt. Suche ein Nintendo NES. Tel.: 06039/42590 Mo.-Fr. ab 17 Uhr, fragt nach Alex.

Verkaufe Nintendo-Spiele. Zehn Spiele für 500 DM, z.B. Mega Man 2, Turtles 1, Trojan, Metroid, World Cup, Chip'n Dale Resuce Rangers, Super Mario Bros. 3, Tennis, Donkey Kong Jr.,). Tel.: 05361/32483 anrufen erst ab 19 Uhr.

Nintendo NES + zehn Spiele und Action Replay Pro für 750 DM VB. Alles im Topzustand mit Anleitungen und Hüllen. Melanie Schulz, Rheinstr. 29, 46526 Voerde, Tel.: 0281/41718.

Verkaufe, tausche Nintendo NES mit sechs Spielen, vier Joypads und Vier-Spieler-Adapter für 320 DM. Tausche oder verkaufe auch Super Soccer SN 45 DM. Für Game

Boy: World Cup 20 DM, King Of The Zoo 23 DM, Gargoyles Quest 30 DM und Dynablast 25 DM, oder tausche alles gegen Jaguar. Tel.: 02204/62411.

Verkaufe Nintendo Super Set (drei Spiele, vier Joypads, Vier-Spieler-Adapter) + vier andere NES-Spiele + Joystick mit Dauerfeuer und Slow Motion für 299 DM!!! Oder tausche gegen drei Super Nintendo-Spiele dt. Tel.: 02591/3277.

SUPER NINTENDO

Verkaufe/tausche Striker dt (80 DM) und Tecmo NBA US (70 DM). Suche Madden NFL '94, NHL Hockey '94, Super Bomberman + Vier-Spieler-Adapter, NBA Jam, FIFA International Soccer und Rock n'Roll Racing. Verkaufe auch C64 mit 130 Disketten, komplett mit Handbuch und Drucker für 300 DM. (Schnell) Tel.: 02173/58312.

Hallo zukünftige Käufer. Ich verkaufe Super Nintendo-Spiele, und zwar: Rival Turf (65 DM), Street Fighter II (70 DM).

Über den Preis läßt sich eventuell diskutieren. Ruf bitte nach 17 Uhr an. Tel.: 0352/72003 (nach David fragen). PS: Spiele mit Schachtel und Anleitung (in super Zustand).

Verkaufe Super NES US RGB, Scart mit HiFi-Anschluß und Pal/RGB-Umschalter für 290 DM. Tel.: 089/8418610 ab 18 Uhr.

Wenn Ihr in einem Super Nintendo-Spiel nicht mehr weiter kommt, etc., dann gebe ich Euch Tips & Tricks zu 99% aller Super Nintendo-Spiele. Schickt einfach Eure Frage mit 2 DM an: Marcel Richter, Hauptstr. 92, 76857 Silz.

Tausche Super Nintendo-Spiele. Habe z.B. Wing Commander 2, Secret Of Mana, Rock n'Roll Racing, Aladdin, Actraiser 2, Inindo, Jurassic Park, Royal Rumble, Top Gear 2, Sim City, Populous, Super Aleste, Super Mario All Stars. Tel.: 02374/13513 Ask Johann.

Tausche Super Nintendo-Module. Biete:

Mortal Kombat, Street Fighter II, Outlander, Super Mario All Stars, Zelda III, NHLPA Hockey '93. Suche: Shadowrun, Rock n'Roll Racing, Paladins Quest, Mystic Quest, Mechwarrior, Clayfighter, etc. Tausche Mortal Kombat + Street Fighter II gegen Street Fighter 2' Turbo. Tel.: 04131/66116 Fr. ab 18 Uhr.

Tausche Super Nintendo-Spiele. Suche z. B. Lufia And The Fortress Of Doom, Zelda III, Equinox. Habe: Final Fantasy II, E.V.O., Secret Of Mana, Simpsons, Baseball. Suche für Master System: Psycho Fox, Golden Axe. Tausche auch Game Gear-Spiele, z.B. Shinobi I + II, Mickey Mouse I + II, Sonic, usw. Tel.: 04621/31802.

Tausche für Super Nintendo Lemmings dt. gegen Super Mario Kart, tausche Flashback dt. gegen Mechwarrior oder Super Empire Strikes Back, tausche Powermonger dt. gegen Action Replay Pro. Markus Jauch, Ortsstr. 58, 07426 Horba.

Verkaufe Mechwarrior (60 DM VHB), Axelay (55 DM VHB), Super Mario All Stars (50 DM VHB), Super Mario World (30 DM). Tel.: Mannheim/7140016, Mo., Mi., Fr. ab 17 Uhr.

Verkaufe Super NES US RGB, Scart mit HiFi-Anschluß und Pal/RGB-Umschalter für 290 DM. Tel.: 089/8418610 ab 18 Uhr.

Suche für Super Nintendo Final Fight 2, Might & Magic II, Secret Of Mana und Game Genie. Habe: WWF Super Wrestlingmania, Wings II, Exhaust Heat I, Action Replay Pro. Tel.: 02395/646.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Sim City, Pilotwings, Soulblazer, Zelda III, Super Mario World, Goof Troop, Mystic Quest, UN Squadron US, Super Mario Kart und Pocky & Rocky. Tel.: 02626/78189.

Verkaufe Super Nintendo dt. mit vier neuen Spielen für nur 450 DM. Andre Mill, Rud.-Messerschmidt-Str. 47, 21502 Geesthacht.

Tausche für Super Nintendo! Tausche F-Zero, Top Gear, Pilotwings, Striker, Final Fight 2, Alien 3, Parodius, Aladdin und Tiny Toons. Suche Mr. Nutz, Stunt Race FX und andere. Zu erreichen von 19 Uhr bis 20 Uhr unter Tel.: 030/4722460.

Super Nintendo-Club. Wer will mitmachen? Wir bieten Tips & Tricks, Komplettlösungen und Cheats für das Action Replay Pro und für das Game Genie! Mehr Infos bei: Michael Weber, Clara-Zetkin-Str. 5, 16562 Bergfelde.

Sammler aufgepaßt: Verkaufe Titel für Super Nintendo und PC-Engine. Tel.: 08141/23212 Stefan.

Tausche Turtles Tournament Fighters, Zelda III und Super Mario Kart gegen ein Mega Drive mit einem Joypad und mit oder ohne Spiel. Tel.: 0345/22879.

Schlechte Erfahrungen mit Tausch & Verkauf? Ihr würdet abgezockt? Dann schreibt mir! Möchte Schwarze Liste mit den Namen erstellen! Mitmachen! Und damit andere warnen! Gruß! A. Gröger, Drostenstr. 9, 48336 Sassenberg.

Tausche neue Super Nintendo-Games (dt./US/jp.), auch gegen Mega CDs und Jaguar-Games! Tausche Mega Drive, CD-ROM, alles Universal, Spiele und Zubehör gegen 3DO oder CD32. Tel.: 07354/2873.

Hallo Freaks! Verkaufe neue + ältere Super Nintendo- + Mega Drive-Spiele

(große Sammlung) wie: Zombies, Cool Spot, Flashback, Landstalker, WWF, Street Fighter 2' Turbo, Jurassic Park, Sim City, Zelda III, Super Mario All Stars und viele mehr. Also einfach anrufen und nachfragen unter Tel.: 0641/791740.

Tausche Spiele, wie z.B. Aladdin... Suche alles mögliche (dt. Version). Tel.: 07951/21436 ab 19 Uhr, fragt nach Kai.

Kaufe Super Nintendo-Spiele. Zahle bis 50 DM. Tel.: 05562/414.

Hey Leute! Verkaufe NHLPA Hockey '93 US, John Madden Football '93 für je 70 DM und Street Fighter II für 50 DM. Tausche außerdem Master System und drei Spiele gegen Street Fighter 2' Special Champion Edition oder Hardball 3 (beide Mega Drive). Tel.: 07721/21692 Mark.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Master System, Game Boy, Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Super Nintendo. Habe: Stanley Cup, Cool Spot, Super Bomberman, Zombies, Jaki Crush, Mortal Kombat, Jurassic Park, Nigel Mansell, uva. Suche: Equinox, NBA Jam, Tony Meola Sidekicks, Young Merlin, Brett Hull Hockey, u.a. Evtl. auch Ankauf! Tel.: 05261/16061.

Verkaufe, tausche, suche Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele, suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (Mega Drive, Super Nintendo, 3DO, Neo Geo). Tel.: 04774/1789 Rainer/Simone.

Kaufe, verkaufe, tausche Konsolen + Modulsammlungen für Jaguar, Neo Geo, 3DO, Mega Drive, Mega CD II, Super Nintendo, Nintendo NES, Master System, Game Gear, Game Boy, Lynx, PC-Engine und US-NES. Tel.: 04521/71497.

Verkaufe Super Nintendo US/dt. + Super Mario World für 200 DM. Habe viele jp./US/dt. Module für 40-70 DM. Kaufe evtl. auch. Verkaufe auch Module + Zubehör folgender Systeme: Turbo Duo, Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD II, 3DO, Jaguar und Neo Geo. Sven: Tel./Fax: 06132/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/806370.

Tausche Starwing SN gegen Castlevania 4 SN und verkaufe Alien 3 MD und Aladdin MD. Alles 100%ig OK. Suche außerdem günstig Super Empire Strikes Back SN. Tel.: 03504/613274 Raum Dresden, ab 17 Uhr.

Tausche Super Nintendo-Spiele, wie Super Star Wars, Starwing, Tiny Toons, Batman jp. oder Strike Eagle US gegen Striker oder andere. Tel.: 02303/83220 Sebastian.

Verkaufe Fatal Fury 2 jp. für 150 DM. Tausche Turtles Tournament Fighters, Cool Spot gegen Equinox dt. Alien 3 + Pilotwings gegen Art Of Fighting dt, US. Porto bezahle natürlich ich!!! Andreas Gotting, Am Biedstock 35, 77746 Schutterwald.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele, alle dt.: King Of The Monsters 40 DM, Super Ghouls'n'Ghosts 30 DM, Alien 3 mit Codes 60 DM, uvm. Außerdem 'ne Menge Zeugs, Transformers, Gesellschaftsspiele...). Fordert Liste an. Tel.: 02671/3738.

Verkaufe für Super Nintendo dt.: SN Pro Pad 19 DM, Prince Of Persia, Mickey Mouse Magical Quest je 69 DM, zusammen

129 DM. Ruft an! Ich hab's eilig! Tel.: 08152/7038.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Super Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unsere Tel./Fax-Beratung, Vermittlung von Briefkontakten, Tips & Tricks, Action Replay Pro-Codes, Levelcodes, Tauschbörse, uvm. wissen wollt, dann schreibt uns (bitte Rückporto beilegen), ruft uns an oder faxt uns. R. Weyrauch, Stadtring 94, 64720 Michelstadt, Tel.: 06061/12939 Montag bis Freitag von 18 Uhr bis 22 Uhr, Samstag von 13 Uhr bis 20 Uhr, Sonntag von 14 Uhr bis 20 Uhr, Fax 06061/12939.

Suche Alien 3, Super Star Wars, Mario Paint, Tiny Toons, Striker, Axelay, Skyblazer, Cybrenator, Rock n'Roll Racing, Addam's Family 1, Battletoads, Zelda III, Lemmings, Lost Vikings, u.a. günstig zu kaufen, mit Anleitung und Verpackung, möglichst dt. Tel.: 03681/21311 oder abends 60026 Stefan.

Tausche, verkaufe Super Soccer 55 DM, Super Mario All Stars 65 DM oder zusammen 110 DM. Suche Striker, Player Manager, Champions League Soccer, NBA Jam (biete bis 70 DM). Tel.: 02232/44551.

Tausche, kaufe Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele. Habe z.B. Alien 3, WWF 2, Super Conflict, Sonic Spinball, Pirates, u.a. Suche FIFA International Soccer, Shining Force, Warsong, NHL Hockey '94, u.a. Tausche auch gegen Mega Drive-Spiele. Tel.: 05506/7143.

Biete: Turtles In Time. Suche: Castlevania IV. Ruft an unter Tel.: 04535/1028 fragt nach Robert.

Tausche, verkaufe für Super Nintendo: Street Fighter II, Mystic Quest, Super Mario World. Tel.: 02567/3630.

Verkaufe Super Nintendo-Spiel Alien Vs. Predator jp. mit Original Verpackung für 80 DM. Tausche auch evtl. gegen andere Super Nintendo-Spiele jp., dt. Tel.: 05361/12739 Peter.

Verkaufe Super Turrigan 80 DM, Final Fight 2 70 DM, Alien 3 80 DM, Super Probotector 60 DM, Axelay 65 DM, Zelda III 40 DM, Action Replay Pro 80 DM. Für Mega Drive: Robocop Vs. Terminator 100 DM (1 Monat alt), Batman Returns 50 DM, Arrow Flash, 30 DM, Ecco The Dolphin 80 DM. Alles VHB. Tausche evtl. auch gegen Super Empire Strikes Back, Turtles Tournament Fighters, Clayfighter, Action Replay Pro II, Street Winner 2 Joyboard, usw. Tel.: 0212/44065.

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads und neun Spielen (Super Mario World, Aladdin, Super Probotector, Mystic Quest, Street Fighter II, Starwing, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, F-Zero, alles deutsch). Verkaufe auch Spiele einzeln. Tel.: 0931/48086.

Tausche Winter Olympics SN und suche NBA Jam SN. Dimi Karastogios, Werastr. 88, 70190 Stuttgart.

Verkaufe oder tausche für Super Nintendo: Super Soccer, Spiderman, Super Ghouls'n'Ghosts, Populous, Road Runner. Alle je 70 DM. Suche: NHLPA Hockey '93+'94, Striker, NBA Jam, Super Baseball 2020 und Final Fight 2. Nur dt. Titel. Tel.: 06142/72344.

Tausche Super Nintendo-Spiele: Rock n'Roll Racing, Robocop Vs. Terminator, Mortal Kombat, Super Empire Strikes

Back, World Heroes, Street Fighter 2' Turbo, Aladdin. Suche: R-Type III, Fatal Fury 2, Clayfighter, Pop'n Twinbee 2, Secret Of Mana, Skyblazer, NBA Jam. Tel.: 069/815730.

Verkaufe, tausche Super Nintendo-Spiele: Super Bomberman und Aladdin für je 60 DM, Super Mario All Stars 50 DM oder gegen NHLPA Hockey '94, Mr. Nutz, Super Empire Strikes Back oder Jurassic Park. Nehme auch amerikanische Spiele. Tel.: 0941/82381 ab 18 Uhr.

Suche ständig neue und alte Super Nintendo-Spiele! Ruft bei dieser Nummer sofort an Tel.: 05241/76763 oder schickt eure Angebote an Stefan Skottke, Primelweg 9, 33335 Gütersloh. Tausche Fatal Fury.

Tausche Super Nintendo-Spiele Striker und Mystic Quest gegen Mechwarrior und Axelay (nur dt. Versionen, tausche auch einzeln). Tel.: 06629/6533.

Suche Super Nintendo mit einem Joypad und einem Spiel (nicht Mario) und Netzteil. Tausche gegen Lynx II, drei Spiele (A.P.B., Batman Returns, Chips Challenge), Tasche und Netzteil. Tel.: 02181/40089.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Sega- und Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unseren Club wissen wollt, dann schreibt uns (Rückporto beilegen) oder Tel.: 05523/43342 (Österreich), Mo. 13-18 Uhr, Di.-So. 18-20 Uhr. Oliver Jentsch, Hub 14, A-6840 Götzis.

Suche folgende Super Nintendo-Module günstig zu kaufen: Legend (ähnlich Golden Axe), Super Metroid, Clayfighter, Wing Commander Secret Missions, Super Bomberman 2, Stunt Race FX, Skyblazer, Actraiser 2, R-Type III, Night Slam Masters, Sunset Riders, EVO, Street Fighter 3, Mr. Nutz, Impossible Mission, Jurassic Park, Joe & Mac 2, Hammerin' Harry, Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adventures, Run Saber, Peace Keepers, Utopia, Metal Marines, NHL Hockey '94, Championship Pool und FIFA International Soccer. Tel.: 05205/70452.

Tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele: Pilotwings 50 DM, Turtles In Time 80 DM, Super WWF Wrestlingmania 70 DM und Magical Quest 70 DM (100% OK, inkl. Anleitung und Originalverpackung). Für alle vier Games nur 200 DM. Suche dringend Royal Rumble. Bitte melde Dich bei mir! Tel.: 04721/49608 Robin.

Tausche fast neues Mortal Kombat und 20 DM gegen Street Fighter 2' Turbo. Verkaufe Super Ghouls'n'Ghosts 45 DM; evtl. auch Tausch gegen Pilotwings. Tel.: 0341/4415073 14.30-20 Uhr, Nino verlängern.

Kaufe, verkaufe, tausche Videospiele und Konsolen nebst Zubehör. Für Super Nintendo-Spiele von 30-99 DM. Habe laufend neue Sachen anzubieten. Infos gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock. (Chessmaster für 69 DM).

VERSCHIEDENES

Verkaufe, tausche Module für Neo Geo, PC-Engine, Super Nintendo, Mega Drive. Kaufe auch ganze Sammlungen. Verkaufe 45 HuCards und elf CDs für PC-Engine für 20-130 DM pro Stück. Verkaufe auch sieben Spiele für Neo Geo inkl. Viewpoint gegen Gebot. Tel.: 0221/5462604 ab 12 Uhr. Suche auch Manga Videos!

Verkaufe für PC-Engine/Turbo Duo 45 HuCards und elf CDs für 20-130 DM pro

Stück. Suche Manga Videos (VHS-PAL-Englisch). Suche auch PC-Engine GT, Super Grafx, Turbo Grafx, Zubehör, Module und CDs. Kaufe auch ganze Sammlungen, evtl. Tausch gegen Super Famicom. Tel.: 0221/5462604.

Kaufe, tausche, verkaufe Module, CDs und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, 3DO, Jaguar. Suche Jaguar, habe auch PC-Engine. Tel.: 07331/40749.

Suche für Atari 2600 die Spiele Batle Zone, Fathom, Death Star Battle, Moonsweeper, Popeye, Plaque Attack, Sky Jinks und Super Cobra. Zahle 20-30 DM pro Spiel plus Porto. Tel.: 07543/1230 Helmut.

Verkaufe für Mega Drive: Arcade Power Stick (50 DM), Desert Strike (50 DM), Sonic (40 DM), Shinobi (40 DM), Thunder Force III (40 DM), Jungle Strike (70 DM), Flashback (70 DM), Shinobi III (70 DM). Für Super Nintendo: Tiny Toons (70 DM), Royal Rumble (90 DM), Wing Commander (60 DM). Für Game Boy: Kwirk (25 DM), Turtles (25 DM), WWF Superstars (25 DM), Kirby (30 DM). Tel.: 09973/1213.

Super Oldie! Philips Game Comp. 7400 + Originalverpackung mit 13 Spielen für 200 DM zu verkaufen. Telefon: 09228/1247 Stefan.

Verkaufe Nintendo NES mit sechs Spielen wie WWF King Of The Ring, Alien 3, Darkwing Duck, Zen Intergalactic Ninja, Double Dragon 3, Kirby's Adventure für 300 DM. Oder tausche gegen Final Fight 2 oder Street Fighter 2' Turbo. Verkaufe auch Mega Drive-Spiel Side Pocket für 50 DM. Schreibt an: Alex Honeker, Starenstr. 3, 55487 Sohren.

Tausche, kaufe, verkaufe Lynx-Spiele. Alles anzubieten. Suche auch noch Jaguar-Kontakte. Tel.: 030/4138278 am besten zwischen 14 und 24 Uhr.

Suchen für privaten Spieleclub noch jede Menge Super Nintendo-, Nintendo NES-, Mega Drive- und Game Boy-Module. Gerne auch ganze Sammlungen! Bitte melden unter Tel.: 0641/71250.

PC-Engine, Turbo Duo, Super Nintendo, Mega Drive. Kaufe und Verkaufe. Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - Deutschlands ältester Videospielclub und einer der größten für SEGA/NINTENDO bietet Clubzeitung, Tips, etc.! Infos unter: M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin (1 DM Rückporto beilegen). Tel.: 030/6188391.

Kaufe, verkaufe, tausche Module und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD II, Neo Geo, Game Gear, Turbo Duo, PC-Engine, Jaguar, 3DO, MAK. Tel.: 089/1403732.

Ich verkaufe verschiedene Super Nintendo-Spiele (Super Soccer, Super Mario World, etc.) und Game Boy-Spiele (Dragon's Lair, Boulder Dash, Mickey Mouse, Tennis, Paperboy 2, Chessmaster, Prince Of Persia, Darkwing Duck). Bin Montags bis Freitags zwischen 15 und 17 Uhr unter Tel.: 04793/3303 zu erreichen (bitte nach Nils fragen).

Verkauf, Ankauf oder Tausch von Mega Drive, Super Nintendo und PC-Engine. Für Sammler! Löse meine PC-Engine-Sammlung auf. Es sind viele Raritäten dabei, z.B. Parodius, Bonk 1+2, Devil Crash, Alien Crash, Galaga '88, Parasol Stars, Gunhed-Serie, usw. Tel.: 07152/902375.

Anime-Videofilme gesucht, möglichst englisch oder mit englischen Untertiteln. Preis nach telefonischer Vereinbarung. Tel.: 09721/9670.

Kaufe fast alles. Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, Jaguar, Neo Geo, Game Boy, Nintendo NES, 3DO, Master System. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Kaufe alles, verkaufe fast alles zu humanen Preisen. Sven: Tel/Fax: 06132/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/805370.

Hallo! Tausche Eure Videospiele gegen 5 DM Tauschgebühr + 5 DM fürs Porto gegen gleichwertige Spiele. Wer Interesse hat meldet sich mit Rückporto schriftlich bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str.3, 18109 Rostock. Schnell, schnell!

Verkaufe, tausche Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, PC-Engine, Lynx und Automatenplatinen. Für Super Nintendo: Street Fighter 2' Turbo, Aladdin, Mortal Kombat, usw. Für Mega Drive: Aladdin, Puggsy, Sonic 1-3, usw. Tausche zwei ältere Super Nintendo-Spiele gegen ein neueres, habe Wonderboy 1 und Rygar für MAK. Habe viele neuere und ältere Games da. Tel.: 05650/450 Sascha.

Tausche Starwing SN gegen Castlevania 4 SN und verkaufe Alien 3 MD und Aladdin MD. Alles 100% OK. Suche außerdem günstig Super Empire Strikes Back SN. Telefon: 03504/613274 Raum Dresden, ab 17.00 Uhr.

Für fanatische Sammler oder andere Zocker. Verkaufe meine Oldie-Konsole VCS 7800 + fünf Spiele + Zubehör für 79 DM. Oder Spiele einzeln für 10 DM. Klaus Drija, Guerickestr. 6, Tel.: Dresden/01257.

Suche für PC-Engine jp. HuCards und sämtliche CDs. Suche speziell Parasol Stars als jp. HuCard. US Super NES zu verkaufen. Tel.: 0211/342065 ab 18 Uhr.

Tausche, kaufe, verkaufe Lynx-Spiele. Alles anzubieten. Suche auch noch Jaguar-Kontakte. Tel.: 030/4138278 am besten zwischen 14 und 24 Uhr.

Verkaufe Game Gear mit Netzgerät + Sonic 1 für 80 DM (Original verpackt!). Verkaufe Turbo Express-Handheld + Netzgerät + Parasol Stars + Neutopia 1 (alles Original verpackt), 1a Zustand, neu 600 DM, jetzt 250 DM. Tel.: 0831/16848.

Verkaufe ca. 70 Games für PC-Engine/Turbo Duo von 20-70 DM. Tel.: 02334/40198 Peter, ab 17.30 Uhr.

Action Replay Pro-Codes für 185 Mega Drive-Spiele nur 8 DM, für 130 Super Nintendo-Spiele nur 6 DM (bar/Bfm.). Tolle Sachen dabei!! Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin.

Verkaufe, tausche für Lynx: Klax 50 DM, Electrocop 40 DM, Checkered Flag 50 DM, Slime World 50 DM, Ninja Gaiden 50 DM, Awesome Golf 45 DM. Für Jaguar: Crescent Galaxy 90 DM, Cybermorph 85 DM. Suche für Jaguar: Evolution Dino Dudes, Tempest 2000, Raiden, Checkered Flag. Tel.: 03471/25005. ab 17 Uhr, Sebastian.

Verkaufe Miracle Adventure (Spinmaster) für Neo Geo. Verkaufe außerdem Spiele für FM Towns, Jaguar und 3DO. Löse meine MANGA-Sammlung auf. Japanische Anime abzugeben!!! Tel.: 02872/8411 tägl. ab 18.30 Uhr, Thorsten.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Super Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unsere Tel./Fax-Beratung, Vermittlung von Briefkontakten, Tips & Tricks, Action Replay Pro-Codes, Levelcodes, Tauschbörse, uvm. wissen wollt, dann schreibt uns (bitte Rückporto beilegen), ruft uns an oder faxt uns. R. Weyrauch, Stadtring 94, 64720 Michelstadt, Tel.: 06061/12939 Montag bis Freitag von 18 Uhr bis 22 Uhr, Samstag von 13 Uhr bis 20 Uhr, Sonntag von 14 Uhr bis 20 Uhr, Fax 06061/12939.

Verkaufe für Mega Drive: Arcade Power Stick (50 DM), Desert Strike (50 DM), Sonic (40 DM), Shinobi (40 DM), Thunder Force III (40 DM), Jungle Strike (70 DM), Flashback (70 DM), Shinobi III (70 DM). Für Super Nintendo: Tiny Toons (70 DM),

Royal Rumble (90 DM), Wing Commander (60 DM). Für Game Boy: Kwirk (25 DM), Turtles (25 DM), WWF Superstars (25 DM), Kirby (30 DM); Telefon: 09973/1213.

Super Oldie! Philips Game Comp. 7400 + Originalverpackung mit 13 Spielen für 200 DM zu verkaufen. Telefon: 09228/1247 Stefan.

Kaufe, tausche, verkaufe Module, CDs und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, 3DO, Jaguar. Suche Jaguar, habe auch PC-Engine. Tel.: 07331/40749.

Kaufe, verkaufe, tausche Videospiele und Konsolen fast aller Systeme. Infos gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock. Wer hat ein Sega Mega CD und will Spiele tauschen?

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp	
Hook	19 Joypad (Turbo)	29 Joypad (Turbo)	29 Castlevania	119
Metroid II	19 Axelay	49 Darwin 4081	29 Super Darius II	119
Nemesis II	29 Pushover	49 Decap Attack	39 Martial Champion	119
Q-Bert	29 Cool World	59 Fatal Rewind	39 Bomberman 94	109
Spiderman II	29 Blues Brothers	59 Toejan + Earl	39 Streetfighter	109
WWF Superstars	29 Tiny Toon	69 Powermonger	49 PC-Kid III	109
Battletoads	39 Parodius	69 CDs ab	49 Chooaniki	109
Mickeys Chase	39 Congo Caper	79 Rolo Rescue	59 Spriggan	99
R-Type II	39 Turtles IV	79 Ranger X	79 PC-Kid I + II	88
Adv. Island II	49 BOB	89 Super Shinobi 3	79 Wind of Thunder	88
Ariel Mermaid	49 Roadrunner	89 Jurassic Park	89 Final Match Tennis	77
Darkwing Duck	49 Top Gear II	89 Golden Axe III	89 Bonze Adv.	77
Flintstones	49 Aero Acrobat	99 Gauntlet IV	99 Rayxanber II	66
Jurassic Park	49 Cool Spot	99 F 1	109 PC Denjin Airzok	66
		99 Cybernator	119 NBA Jam	55
		109 Aladdin	129 Sonic III	55
NES				
Restposten ab	29 Turtles T-Fight.			
	109 Sup.Starwars II			
	109 Rockman X	GAME GEAR		
MASTERSYSTEM		29 Cuck Rock		
Restposten ab	29 Skyblazer	39 Tom + Jerry		
	119 Sup.R-Type III	39 Battletoads		
	119 Fatal Fury II	49 Donald Duck II		
LVNX		49 Donald Duck II		
Restposten ab	29 Macross	129 Aleste II		
		49		

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!



FX-Videogames

Wahlenstr. 6
50823 Köln
Tel.: 02 21/52 75 44
Fax: 02 21/52 75 24

Wenn Sie noch einmal ein Videospiele woanders kaufen, bekommen wir nervöses Fingerzucken !!!

SNES	MEGA DRIVE
Art of Fighting dt 129,00	Castlevania 104,00
Choplifter III us 109,00	Dizzy 89,00
Emp. Str. Back dt 129,00	Etern. Champ. us 139,00
Flashback dt 109,00	Fifa Soccer 109,00
Lester us 119,00	Gauntlet 4 121,00
Mega Man X us 139,00	Landstalker 129,00
Mister Nutz dt 119,00	Lotus II 109,00
Plok dt 89,00	Puggsy 109,00
Wolfenst. 3D us 109,00	Ultimate Soccer 119,00
Young Merlin dt 145,00	Virtua Racing jp 239,00

3DO NTSC 1229 DM, 3DO RGB 1699 DM
ATARI Jaguar PAL 599 DM
An- und Verkauf von gebrauchten Videospiele und Konsolen

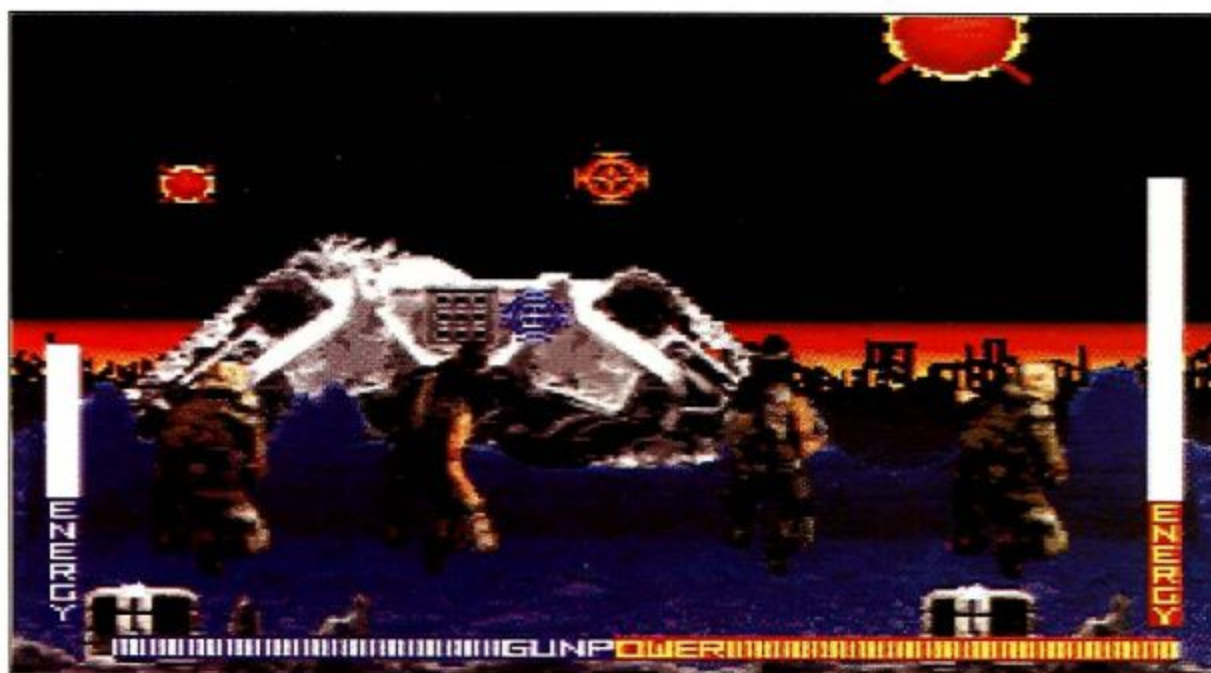
T2 - The Arcade Game

Wer für seine Maus oder sein Super Scope neues Futter sucht, ist bei T2 genau an der richtigen Adresse

Die Story von T2 The Arcade Game ist recht schlicht. Ihr sollt als T800 die gute Sarah Conner und ihren Sohn beschützen, der ja bekanntlich der Retter der Welt sein wird. Ausgerüstet mit einer dicken Wumme und einigen Raketen geht es in

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

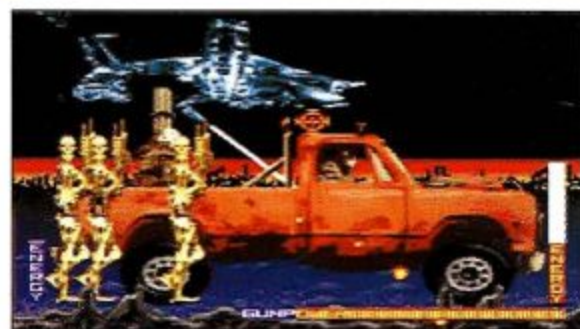
den Kampf. Mittels eines Fadenkreuzes feuert Ihr auf feindliche Terminatoren und andere Gegner, die von der Seite oder aus dem Hintergrund auf Euch einstürmen.



Der erste Obermotz hat schon einen Schwächeanfall



Stefan: Wer auf Metzeleraction mit nicht zu einfachem Schwierigkeitsgrad steht, wird mit T2 recht gut bedient. Wenn er dann noch im Besitz eines SuperScopes ist, wird er sich wie Arnie persönlich vorkommen und mit Freude den feindlichen Cyborgs Feuer unter dem Hintern machen. Schießwütige Videospierer, die nur ein Joypad zur Verfügung haben, entgeht einiger Spaß; aber mit einer Maus kommt wenigstens ein einigermaßen gutes Spielgefühl rüber und Ihr kommt doch noch auf Eure Kosten. Bei der Grafik hat sich Acclaim aber nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Zwar zeigen die Levels recht gute Ansätze, aber im Endeffekt bleibt sie doch nur Mittelmaß. Gleiches gilt für die Musik. Wer jedoch darüber hinwegsehen kann, bekommt eine nach wie vor akzeptable Coin-op Umsetzung.



Wen bloß der Pick Up nicht wäre...

Insgesamt habt Ihr sieben Levels zu durchballern, die in zwei Zeitzonen eingeteilt sind. Die ersten vier Levels sind im Jahre 2029 angesiedelt, die



T800 voraus

letzten drei im heutigen Los Angeles, wo es zum entscheidenden Showdown in einer Stahlfabrik kommt.

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: ... PASSWORT/MAUS/SUPERSCOPE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM/THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
71% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
47% FUN				

Super Putty

... eine lustlose Umsetzung eines mittelmäßigen Amiga-Spiels

Philipp: Wie kann man sich entschließen ein bereits auf dem Amiga mittelmäßiges Spiel fürs SN umzusetzen? Kann das nicht nur ins Auge gehen? Es muß vielleicht nicht zwangsläufig so sein, Super Putty bestätigt jedoch obige Vermutung mit erschreckender Deutlichkeit. Die Steuerung ist miserabel; das Leveldesign paßt sich da hervorragend an und die Aufmachung überzeugt nur in Sachen Grafik. Was ansonsten auch noch nervt, ist die ständige Reinkarnation der bereits vernichteten Feinde und deren äußerst unfaires Verhalten. Gibt es bei dem Modul überhaupt Lichtblicke, wird sich manch einer fragen: Das System 3-Logo gleich zu Beginn des Spiels ist erstaunlich professionell gestaltet, so daß es immer wieder Spaß macht zu reseten. Ob es sich allerdings lohnt; allein dafür 150 Mark auszugeben, sei dahingestellt.

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

Es ist schon erstaunlich in welchem Maße Hintergrundgeschichten ins Schwachsinnige gesteigert werden können: Den Bewohnern von Putty Moon steht ein schreckliches Schicksal bevor. Sie sollen allesamt in Kaugummi verwandelt werden, um dem wahnsinnigen Dazzledaze die Umsatzeinbußen auf-

zubessern. Zu ihrer Verteidigung hatten sie zwar Roboter gebaut, doch die waren schnell außer Betrieb gesetzt und so war es für Dazzledaze nicht schwer gewesen, alle Bewohner auf dem Dach eines Hochhauses zusammenzutreiben und für die Transformation in Kaugummi vorzubereiten. Nur ein einziger tapferer Putty konnte sich retten und der mußte jetzt erst einmal die Roboter befreien, bevor er sei-



Ja, was viele nicht gewußt haben, Putty ist erstaunlich dehnbar!



Im Gym werden Euch die Grundprinzipien erläutert

nen Kumpels helfen konnte. Diesen Putty kontrolliert natürlich Ihr: Er kann sich dehnen, sich flach auf den Boden strecken, mit einer Faust zuschlagen oder einfach nur hüpfen. Ziel ist es alle Roboter in einer bestimmten Zeit zu Eurem Raumschiff zu bringen.

HERSTELLER: SYSTEM 3
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
68% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
51% FUN				



Pro Sport Hockey

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

Jalecos Modul unterscheidet sich im Gamedesign kaum von der Konkurrenz. Dank offizieller Lizenz finden sich auf dem Cartridge 24 der 28 Original NHLPA-Teams, über deren Stärke kleine Statistiken Aufschluß geben. Hat man sich durch Einzelspiele mit der Steuerung vertraut gemacht, kann man sich in einer kompletten Saison (82 Spiele) mit den restlichen Teams messen, Zwischenstände speichert das SNES automatisch. Gibt es am Spielaufbau insgesamt also nichts auszusetzen, hapert's dafür an der Spielbarkeit umso mehr. Nichts, aber auch wirklich gar nichts

will gefallen. Von Spielfluß kann keine Rede sein, ständig geht Nintendos 16-Bitter in die Knie, die ungenaue und wenig durchdachte Steuerung bringt einzig und allein das Joypad in Gefahr und die üblen Soundeffekte pendeln sich ebenfalls auf der untersten Niveau-Schiene ein. Fazit: Lebenslang auf die Strafbank mit diesem Teil! (Stephan)



Für dieses Modul schämen sich sogar die Konsolenspieler!



Space Ace

SUPER NINTENDO

Genre-Mix / 1 Spieler

Und wiedereinmal plant ein Bösewicht die Weltherrschaft zu erringen, diesmal der gemeine Commander Borf (vielleicht ein Verwandter eines Enterprise-Mitglieds?). Zu allem Unglück hat dieser noch Eure Freundin entführt und Euch mit seinem Laser-Strahl in ein Kind verwandelt (damit wäre alles komplett). Im für solche Spiele typischen Try-And-Error-Prinzip macht Ihr Euch auf den Weg, um in den 25 Levels an allerhand Raumschiffen, Monstern und dem Bösewicht Borf vorbeizukommen, was sich als äußerst langwierig und zudem noch langweilig darstellt, denn einmal an einer unfairen Stelle umgekommen, müßt Ihr den gesamten Abschnitt noch einmal aufs Neue spielen. Die Grafik sähe zwar auf einem C 64 noch gut aus, ein Super NES braucht jedoch nicht

damit geschändet zu werden, von der Musik ganz zu schweigen. Legt Euer Geld also lieber für das ähnliche Dragons Lair an, anstatt es mit diesem Spiel zum Fenster rauszuwerfen. (Markus)



So ätzend wie der Typ (der linke natürlich) ist leider auch das ganze Spiel



Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Copyrightinfo: All Names & Pictures are Trademark of their Respective Owners

Actraiser 2 us.	109.95	King of Dragons us.	149.95	Secret of Mana us.	139.95	Zool	119.95
Action Replay Pro 2	109.95	Legend us.	129.95	Sensible Soccer dt.	99.95	Super Scope dt.	89.95
Airborn Ranger us.	129.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Shadow Run dt.	129.95		
Andre Agassi Tennis	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Sky Blazer	119.95	3 DO	
Art of Fighting jp.	79.95	Lemmings 2	119.95	Socks the Cat us.	119.95	Grundgerät NTSC	1.199.-
Arcus Odyssey us.	139.95	Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Sports Illustrated us.		Grundgerät PAL	1.499.-
Asterix dt.	89.95	Lufia us.	135.95	(Football + Basketball)	144.95		
Battle Cars us.	119.95	Mario Time Machine	119.95	Star Wars II	135.95	Demolition Man	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Mario & Wario us.	129.95	Star Trek Next Gen. us.	149.95	Escape from Monster	99.95
Bio Metal us.	89.95	Mechwarrior dt.	139.95	Steel Talons us.	99.95	John Madden Football	99.95
Blues Brothers dt.	89.95	Mega Man X us.	139.95	Striker II (World Cup)	119.95	Out of This World	139.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mega Man Soccer us.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	Pebble Beach Golf	129.95
Bugs Bunny us.	135.95	Metal Mariners us.	149.95	Super Bomberman incl.		San Diego Zoo	99.95
Chester Cheetha II us.	119.95	Mickey's Challenge us.	134.95	4 Player Adapter	135.95	Shock Wave	139.95
Choplifter III us.	99.95	Mr. Nutz dt.	109.95	Super Bases Loaded 2 us.	149.95	Wing Commander	99.95
Clay Fighter us.	134.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Metroid us.	159.95	Total Eclipse	119.95
Clay Mates us.	119.95	NBA JAM	124.95	Super Nova us.	119.95	20th Century Allmanac	99.95
Dennis the Menace dt.	99.95	NBA Showdown us.	119.95	Super Turrigan dt.	99.95	Who Shot Jonny Rock	125.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95	NHL 94 dt.	119.95	Top Gear II us.	99.95	Laser Gun	119.95
Dungeon Master us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	3-DO Joypad	99.95
EEK the Cat us.	134.95	Ninja Warriors us.	139.95	Tecmo Bowl us.	109.95		
Equinox	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	Turtles Tournament us.	129.95	Atari Jaguar	589.-
Eye of The Behol. us.	144.95	Obitus us.	144.95	Troddlers us.	105.95	incl. Cybermorph	
Fatal Fury II	139.95	Pack Attack us.	105.95	Turn and Burn us.	119.95		
Final Fight II us.	114.95	Pinnball Dreams us.	119.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!	
Flashback dt.	79.95	Prehistoric Man us.	139.95	Undercover Cops us.	129.95		
Flintstones dt.	129.95	Relief Pitscher us.	119.95	Untouchables us.	134.95	Mega Drive	
FX Trax us.	119.95	Rock n' Roll Racing	109.95	Wizardry 5 us.	139.95	Virtual Racing jp.	149.95
Goof Troop us.	99.95	Romance III us.	139.95	Winter Olympics	125.95		
Inspector Gadget us.	119.95	Operation Alien us.	119.95	Winter Extreme us.	139.95	Ruft an: 0921-513401	
J. Madden Ftb. 94	119.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Wolfenstein 3D	134.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr	
Jurassic Parc dt.	109.95	Pop n' TwinBee II dt.	119.95	WWF Royal Rumble dt.	79.95	Sa.: 10 - 14 Uhr	
Knight of Round Table	139.95	R-Type III eur.	144.95	Young Merlin	139.95		

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung

Händleranfragen erwünscht Franchisepartner gesucht !!

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

Tony Meola's Sidekicks Soccer



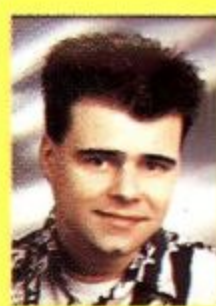
Fußball in 3D, eine gute Idee

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

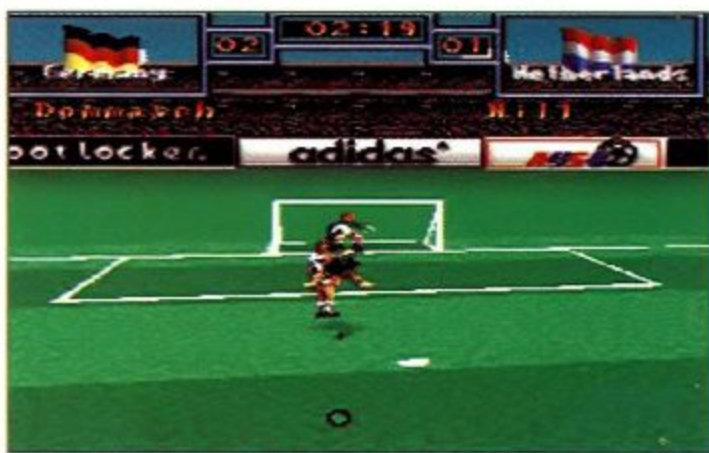
Wie World League Basketball und Super Hockey lockt auch das dritte Sportspiel aus dem Hause Sculptured Software mit der 3D-Perspektive. Bevor man sich jedoch an der Optik ergötzen kann, muß erst einmal die Options-Flut gemeistert werden: Länder- oder nationale Teams, Spielzeit und -modi, Taktik, Aufstellung, der

übliche Kram halt. Dann stellen sich die Kicker zum Anstoß auf, Kenner der beiden anderen Simulationen kommen mit der Steuerung sicher schnell klar. Die imaginäre Kamera flitzt wieder ständig hinter dem Ball her und zoomt und rotiert dabei aufs heftigste. Ligazwischenstände werden mit einem Passwort abgespeichert. Ach ja, noch ein Wort zu Tony Meola: Wer ist das???

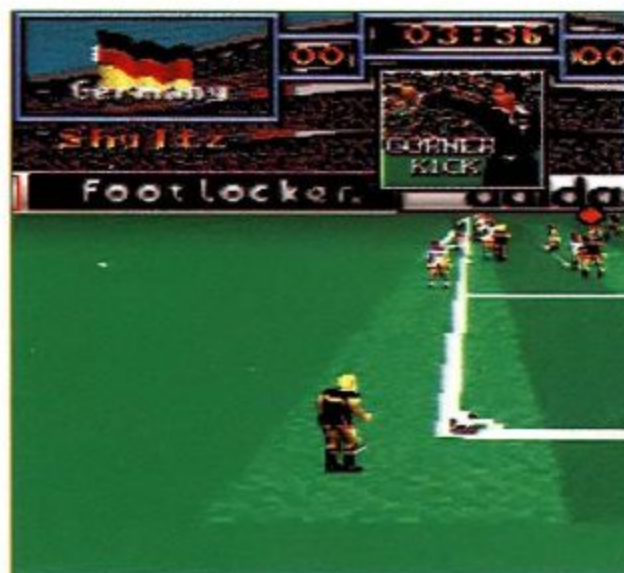


Stephan: Nachdem mich mit World League Basketball und Super Hockey, beide von Sculptured Software, schon zwei 3D-Sportspiele begeistern konnten, besorgte ich mir Tony Meola's Sidekicks auf doof. Die Optik geht auch im dritten Spiel vollkommen in Ordnung, kein Konkurrenzmodul vermittelt in der Hinsicht mehr Realitätsnähe. Leider wurden diesmal Spielbarkeit und Sound etwas stiefmütterlich behandelt. Statt brodelnder Stadionatmosphäre wird

man die ganze Zeit von seichter Musik begleitet, die zwar nicht nervt, aber genausowenig zu Höchstleistungen anspornt. Der anfängliche "Aha"-Effekt kann dem Motivationsschwund nicht lange Paroli bieten, da auf dem Platz einfach zu wenig geboten wird. Es fehlen die spektakulären Szenen, allzusehnlich schleicht sich Monotonie mit ins Spiel, was auch an den mehr als schwachen Konsolengegnern liegt. Trotz allem sollten sich echte Fußball-Freaks nicht abschrecken lassen, alleine der abgefahrene Optik wegen lohnt sich das Modul, ich jedenfalls habe den Kauf nicht bereut.



Der Fallrückzieher ist optisch sicherlich das Spektakulärste im ganzen Spiel, landet aber leider meist in den Händen des Keepers



Bei Ecken stehen drei Anspielvarianten zur Wahl



Pannen-Oli läßt grüßen!

HERSTELLER: ...ELECTRO BRAIN/SCULPTURED SOFT.
DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:LEICHT
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:PASSWORT
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:MEGA FUN



Turn & Burn No Fly Zone

Nach zwei Battletanks nun Absolutes erster Action-Flugi

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up/Simulation / 1-2 Spieler



Julian: Gut aussehen tut es ja, Turn and Burn, aber leider tritt auch bei diesem Modul das Absolute-Phänomen auf: Die Langzeitmotivation nähert sich schnell dem absoluten Tiefpunkt. Zum einen ist das Spiel, wie schon der erste Teil von Super Battletank viel zu leicht, zum anderen sind die Unterschiede zwischen den einzelnen Missionen so groß wie bei japanischen Kleinwagen. Dadurch werden alle guten Ansätze im Spiel schon nach kurzer Zeit im Keim erstickt, da können auch die opulente Grafik und der gute Sound nichts mehr retten. Wem die beiden Battletank-Teile gefallen haben, der findet hier noch gelungene Abwechslung, alle anderen brauchen dieses Modul nicht.

Absolute, in unserer letzten Ausgabe noch mit der brauchbaren Panzersimulation Super Battletank 2 vertreten, hat wieder zugeschlagen. Doch diesmal schwingt Ihr Euch mit dem Jagdbomber F-14 Tomcat in die Lüfte. Ausgestattet mit diversen Raketen für Air-To-Air- und Air-To-Ground Combat sowie mit einer durchschlagskräftigen Bordkanone



gegen feindliche Flieger müßt Ihr etliche Missionen bestehen, um letztlich den bösen Feind zu besiegen. Zu Beginn jedes Auftrages gibt's ein kurzes Briefing, danach steht Euer Jäger einsatzbereit auf dem Deck des Flugzeugträ-

gers. Während des Fluges könnt Ihr eine Karte aufrufen, auf der Eure Position und die der Gegner angezeigt wird. Habt Ihr eine Mission erfolgreich beendet, erhaltet Ihr ein Passwort, um nicht jedes mal von vorne anfangen zu müssen.



Hasta la vista, Hoschi!



Das Cockpit der F-14 Tomcat wirkt sehr professionell

HERSTELLER:ABSOLUTE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINFACH
LEVELS:10+
BESONDERHEITEN:PASSWORT
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:GALAXY



JUMP RUN

ENTERTAINMENT CENTER

MEGA DRIVE

Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble dt	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch dt	119.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	189.00
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 MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	99.90
Art of Fighting	139.90
Bombberman	89.90
Bomberpaket	144.90
World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	129.90
Empire Strikes Back	129.90
Equinox	139.90
Flashback	89.90
Goof Troop	119.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
NBA Jam	139.90
NHL-Hockey'94	109.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Star Wars	119.90
Starwing	79.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90
Choplifter III us	114.90
Final Fantasy II us	139.90
Lemmings II us	139.90
Lufia us	139.90
Secret of Mana us	149.90
Super NES dt 50/60 Hz	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90

ROLLENSPIELE

Wir möchten Ihnen ab sofort nicht nur Videospiele für alle gängigen Konsolen anbieten, sondern auch die ganze Welt der Rollen- Fantasy- und Brettspiele!

SHADOWRUN 2.01D

das Cyberpunk-Rollenspiel

Grundregelwerk mit 320 Seiten rasantem Schreibstil (komplett in Deutsch) 65.00

Quellenbücher:

Asphalttschungel 36.00

Strassensamurai 29.80

Abenteuermodule ab 24.80

z.B. Flaschendämon

Die fesselnde Atmosphäre von Shadowrun gibt es natürlich auch in spannenden Taschenbuchromanen schon ab 12.90

BATTLETECH:

Grundbox, inkl. vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch & Würfeln 69.00

Szenariobände je 24.80

-Biß der Schwarzen Witwe

-Die Kell Hounds

-Gray Death Legion

Geotech 1-3 - das sind Erweiterungskarten für die Grundbox, z.B. mit Wüsten, Flußtälern, Seegebieten Waldlandschaften, etc. je 36.00

Hardware Handbücher

3025 & 3031 beschreiben die gebräuchlichsten Mechs, Flugzeuge, etc. des 31. Jahrhunderts. je 39.80

Taschenbücher

ab 12.80

NEO GEO

Fatal Fury Special	299.00
Art of Fighting II	369.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00

Grundgerät RGB/PAL 739.00

Goldset ab 999.00

Joyboard 119.00

Memory Card 59.00

JAGUAR

Grundgerät RGB 649.00

Joypad 59.90

RGB-Kabel 49.90

Jaguar Spiele am Lager

3DO

Grundgerät NTSC 1299.00

inkl. RGB-Umbau 1499.00

3DO-Spiele am Lager



TRICKS TIPS

Bei Cheat- oder Tricksfragen bitte nicht mehr bei uns anrufen! Dafür gibts doch Videotext. Einfach mal Tafel 690 auf SAT.1 einschalten. YO?!
GAMES WORLD - jeden Sonntag 10:00 Uhr auf SAT.1

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 ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Dune II

Virgins Strategiespielhammer läßt die Konkurrenz erzittern

MEGA DRIVE

Strategiespiel / 1 Spieler

Fast zeitgleich mit Dune I (MCD) veröffentlicht Virgin nun die Modulversion des auf Amiga und PC mittlerweile zum Kultspiel avancierten Dune II. Aber außer dem Namen haben die beiden Neulinge auf dem Konsolenmarkt nichts gemeinsam. Die Hintergrundstory von Dune II ist schnell erklärt: Drei konkurrierende Herrscherfamilien, die edlen Atrides, die Ordos und die böstigen Harkonnen versuchen die Herrschaft über den Wüstenplaneten zu erlangen; dabei ist ihnen jedes Mittel recht. Grund des Krieges ist die wirtschaftliche Bedeutung des Planeten, denn nur dort gibt es den für die Raumfahrt wichtigen Treibstoff Spice, ein Gewürz, das von den in den Wüsten Dunes lebenden Sand-

würmern erzeugt wird. Grundaufgabe des Spielers ist es also, möglichst schnell an das wertvolle Material zu kommen. Dazu stehen Euch am Anfang eine Fabrik sowie ein paar leichte Militäreinheiten zur Verfügung. Gespielt wird in Echtzeit, d.h. daß Ihr jederzeit mit einem Angriff des Gegners rechnen müßt. Zuerst solltet Ihr eine Gewürzfabrik bauen, mit der Spice-Abbau und damit die Gewinnung neuer Credits erst möglich wird. Je mehr Kohle Ihr einheimst, desto mehr neue Gebäude könnt Ihr bauen, von der Radarstation bis zur schweren Raketenabwehr. Ziel der einzelnen Levels ist es, entweder eine gewisse Anzahl von Credits zu erwirtschaften oder das Hauptquartier des Gegners zu vernichten. Danach gibt's ein Passwort, denn sonst wäre an ein Durchspielen nicht zu denken.



Drei Häuser kämpfen um den Wüstenplaneten



Tastenbelegung und Truppenteile werden im Verlauf des Spiels ausführlich erklärt

Philipp: Wie nicht anders erwartet, verpassen die Jungs aus dem westlichen Wald dem MD eine spritzige Version ihres PC-Strategieknüllers. Die Bedienung wurde benutzerfreundlich ans Joypad angepaßt, die Grafiken stehen auch dem MD gut zu Gesicht und sogar die Sprachausgabe ist in erstaunlicher Qualität übergezogen worden. Leider, leider wurde der manchmal äußerst hektische Spielablauf ebenso sauber konvertiert, und genau hier scheiden sich die Geister: Den einen ist es lieber, in aller Seelenruhe und mit viel Bedacht ihre Züge zu machen, die anderen haben mehr Spaß an einem schnellen, reibungslosen Echtzeit-Strategiespiel, wie Dune II zweifellos eines ist. Freunde der ersten Kategorie sollten unbedingt probespieren, die Echtzeit-Freaks können unbesorgt zugreifen.

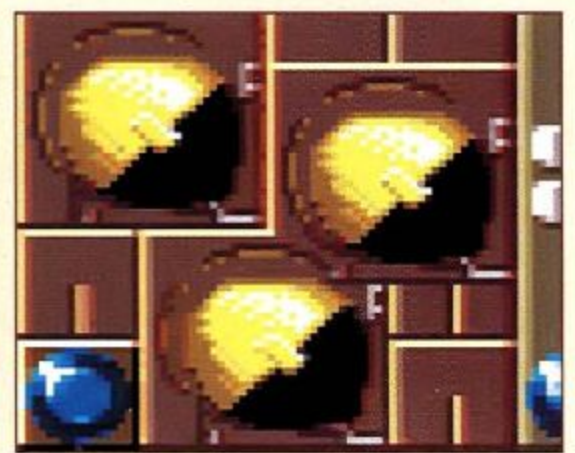
Alle Gebäude im Überblick

Die Fabrik



Ohne das Hauptgebäude kann man nichts mehr bauen

Kraftwerk



Erzeugt Strom für die anderen Gebäude

Radar



Durch das Radar vergrößert sich das Sichtfeld der Karte erheblich

Gewürz-Fabrik



Genug Spice heißt auch genug Credits

Werkstatt



In den höheren Levels wichtig Fahrzeug-Fabriken

Gewürz-Silo



Wenn die Fabrik überfüllt ist, lagert man das gewonnen Spice in diesen Silos ein



Hier rollen die Panzerfahrzeuge vom Band

Kommando-Zentrale



Diese Zentrale gibt es nur für besondere Leistungen

Eigenkonstruktion



Wer dieses Gebäude konstruiert, ist in der Lage gegn. Truppen für sich zu gewinnen

Kasernen



In den Kasernen werden leichte Einheiten ausgebildet

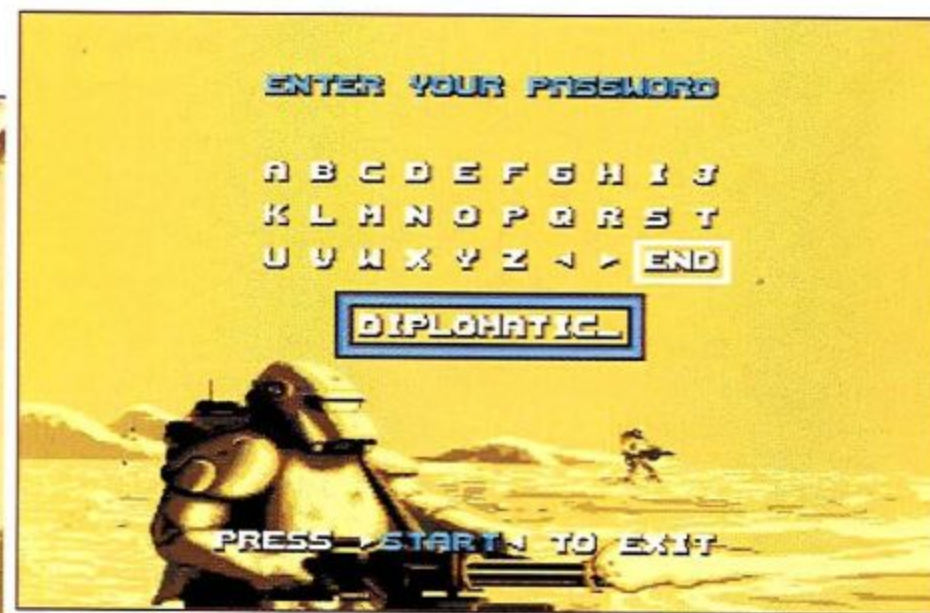
Flugzeug-Fabrik



Kaum zu glauben, hier werden Flugzeuge gebaut



Jede Konstruktion darf vor dem endgültigen Bau noch einmal auf dem Reißbrett begutachtet werden



Die verschiedenen Geländearten (v. oben): Dünen, Sand, (l. unten) Gewürz, Gewürzquelle



Julian: Dune II ist ein erstklassiges Strategiespiel und ein Garant für durchgezockte Wochenenden.

Zwar ist es grafisch kein Weltwunder, aber das erwartet man von einem Game dieses Genres ja nicht, doch die Programmierer haben solide Arbeit geleistet. Der Sound untermalt die hektische Atmosphäre, vor allem die Sprachausgabe tut das ihrige, so daß man sich regelrecht in die glutheiße

Wüste versetzt fühlt. Ein besonderes Schmankehl soll übrigens die endgültige Version aufweisen, nämlich deutsche Sprecher. Doch noch nicht genug des Lobes, Virgin hat sich auch beim Leveldesign ordentlich ins Zeug gelegt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich kontinuierlich vom Anfängerlevel bis hin zur absoluten Profikarte, und die Gegner verhalten sich durchgehend intelligent. Ein Manko hat Dune II dennoch. Bei den späteren, extrem langen Levels wäre eine Batterie weitaus sinnvoller als ein Passwort gewesen.

Siegreich ziehen wir Passwort-gestählt in den nächsten Level



CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104 Mo-Fr 09H30-13H00

Telefax 06081/960 198

14H00-18H30

Händleranfragen

erwünscht

SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP				MEGADRIVE		MEGA CD 2	
Actraiser 2 (US)	119.-	Super NES US +1 Stick	169.-	Gerat MEGA 2	199.-	Gerat Mega CD 2	433.-
Adams Family 2 EUR/US	99.-	+ RGB KABEL	259.-	MEGA 2 + Aladdin	279.-	CD X PRO Converter	109.-
Aero the acrobat (EUR)	129.-	US JP SFX Adaptor AD29	29.-	Action Replay PRO	99.-	3rd World War (US)	135.-
Aladdin (US/EUR)	129.-	AD 29 Turbo	39.-	Japan Adaptor	19.-	Chuck Rock 2 (EUR)	119.-
Alca Hest JP	119.-	Univ. Datel Pro Version	39.-	Universal Adaptor	39.-	Dracula (US)	119.-
Art of fighting (EUR)	139.-	Action Replay Pro MK2	109.-	Fighter Pad 6 Button MDII	39.-	Dune (EUR)	119.-
Art of fighting (JP)	119.-	Pad Super 4	29.-	Pad PRO 4	29.-	Final Fight (JP)	59.-
Asterix EUR	99.-	RGB Kabel US	29.-	4 Way Play	59.-	Ground 0 Texas EUR	135.-
Bastard JP	189.-	Netzteil	29.-	ScarKabel	29.-	Jurassic Park (DT)	99.-
Battletoads US	119.-	Multitap JP (4 Sp.)	65.-	Aladdin (EUR)	109.-	Lunar (US)	125.-
Batt. Toad/Dbble Drag. US	129.-	Programmierbar Adapt	69.-	Art of Fighting (JP)	119.-	Mad Dog Mc Cree US	129.-
Bomberman+Multitap US	149.-	Jurassic Park (EUR)	119.-	Best of the Best (US)	119.-	Microcosm (US)	129.-
Brain Lord JP	149.-	J. Madden 94 US	139.-	Brett Hull Hockey (US)	119.-	Mortal Kombat	119.-
Bugs Bunny US	139.-	Lamborghini (2 Spiel.) US	129.-	Castlevania (US)	109.-	NHL 94 (US)	121.-
Cantona (Striker) (EUR)	109.-	Lawnmover Man EUR	109.-	Champ. World Cl. Socc.	119.-	Puggsy (US)	129.-
Castlevania 4 JP	69.-	Lemmings 2 (US)	149.-	Chuck Rock 2 (EUR)	109.-	Silphed (US/EUR)	99.-
Choplifter III (US)	119.-	Lethal Enforc. +Pist. (US)	179.-	Columns 3 (US)	129.-	Sonic (EUR)	99.-
Clayfighter EUR	129.-	Lethal Weapon US	69.-	Davis Cup World Tour	119.-	WWF Rage ... Cage	109.-
Cool Spot (EUR)	119.-	Luffia Fortr. Doom US	139.-	Dinosaurs For Hire (US)	70.-		
Daffy Duck US	129.-	Macross (JP)	169.-	Double Dragon 3 (EUR)	70.-		
Dragon Ball Z (ver 2) JP	99.-	Madara 2 (JP)	109.-	Dr Robotnik Mean Beans	119.-		
Dragon Ball Z2 (ver 3) JP	99.-	Megaman Soccer US	159.-	Dragon Ball Z (JP)	159.-		
Dragon Quest I&II (JP)	179.-	Megaman X (US)	149.-	Eternal Champions	139.-		
Equinox US/EUR	149.-	Mickey Ultim. Chall. US	139.-	FIFA Intern. Soccer	109.-		
Eye of the Beholder JP	189.-	Might & Magic 2 (EUR)	149.-	Flash Back (EUR)	99.-		
F1 Circus 2 JP	139.-	Mortal Kombat (EUR)	129.-	Joe & Mac (US)	119.-		
F1 Pole Position (EUR)	129.-	Mr Nutz (EUR)	119.-	J. Madden 92	49.-		
Fatal Fury 2 US	159.-	NBA JAM US	149.-	Land Staker (DT)	129.-		
Fighting Spirit EUR	90.-	NBA JAM (EUR)	139.-	Lethal Enforc. +pist. (US)	149.-		
Final Fantasy 2 US	149.-	NBA Showdown US	149.-	Lost Vikings (US)	119.-		
Final Fantasy VI JP	179.-	NHL Hockey 94 (US)	129.-	Mega Turrican (US)	119.-		
Final Fight 2 (JP)	69.-	Nigel Mansell (EUR)	129.-	Mickey & Donald (US)	55.-		
Freemblem (24 Mbit) JP	179.-	Nigel Mansell (JP)	109.-	Mickey's ultim. Chall. US	129.-		
Flashback (EUR)	119.-	Ninja Warriors Again (JP)	169.-	Monaco GP 2 (JP)	49.-		
Gaiya Gensoki (JP)	169.-	Paladin's Quest US	129.-	Mortal Kombat	119.-		
Ghouls 'N Ghosts US	69.-	Pinball Dreams US	129.-	NBA JAM	129.-		
Goemon Fight 2 (JP)	179.-	Pink Panther US	129.-	NBA Showdown 94 (US)	139.-		
Goof Troop EUR/US	119.-	Pop 'N Twin Bee 2 (JP)	159.-	NHL Hockey 94 (4 Spiel.)	109.-		
GP-1 (US)	119.-	Ranma 1/2 1 (JP)	99.-	Nigel Mansell (US)	129.-		
Hokutonoken 7 (JP)	169.-	Ranma 1/2 2 (EUR)	129.-	Pele Soccer (US)	129.-		
Human GP 2 (JP)	169.-	Ranma 1/2 3 JP	169.-	Prince of Persia (US)	129.-		
Human GP (F1 P Pos) JP	89.-	Rock 'N Roll Racing EUR	129.-	PuyoPuyo (DrRobotnikJP)	79.-		
Jim Power US	129.-	Rocky Rodent US	129.-	Robocop vs Terminat. US	119.-		
Joe & Mac 3 JP	169.-	Romance of 3 Kingd 3 US	149.-	Shining Force 2 (JP)	165.-		

Bestellungen vor 18.00 Uhr werden noch am selben Tag abgesandt. Porto Inland 9,- DM, NN / Ausland Vorkasse 18,- DM und NN 35,- DM. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Mega Turrican



Der Mega Drive-Start des Made in Germany-Produkts hat länger als angekündigt auf sich warten lassen

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Bren McGuire, der Anführer der Freedom Forces hatte sich seelisch gerade von seinem letzten Gefecht mit Oberschurke Machine erholt, als ihn ein weiteres Mal ein verzweifelter Hilferuf erreicht: Es ist der Schrei eines Mädchens auf einem fernen Planeten, der gerade von Machines dunklen Mächten überfallen wird. Im Andenken an das Massaker, das Machine auf Brens Schiff, der Avalon 1, damals angerichtet hatte, stürzt Bren zu den Turricon Assault Suits und verwandelt sich in die schlagkräftigste Einheit, die das gesamte Universum zu bieten hat, um den Unterdrückten Hilfe zu bringen. Insgesamt 15 Levels gilt es zu bestehen; Bren lenkt seine Schritte dabei durch Fabriken, Unterwasserwelten, einen riesigen

Schrottplatz und durch die Gefilde der Alien-Königin, um schließlich seinem Erzfeind selbst gegenüberzustehen. Seine Überlebenschance wird durch die vielfältigen Waffensysteme enorm erhöht: Ihr könnt zwischen drei verschiedenen Schüssen wählen (Multiple, Laser und Rebound), die allesamt in drei Stufen hochgepowert werden können. Ebenfalls sehr-nützlich sind Homing Missile und die drei Smart Bombs, die Euch bei jedem Leben zur Verfügung stehen. Schließlich habt Ihr noch die Möglichkeit Turricon für einen bestimmten Zeitraum in ein Rad purer Energie zu verwandeln; in diesem Zustand seid Ihr nahezu unverwundbar. Neu dazugekommen ist ein Seil, das an den Wänden und der Decke haftet und mit dessen Hilfe vornehmlich schwer erreichbare Extraräume zugänglich gemacht werden können.

Power Ups und Extras



Plasma Rope



Smart Bomb



Energy Wheel



Über den Wolken..., wunderschöne Hintergrundgrafiken sorgen für eine tolle Atmosphäre



Stephan: Das Factor 5-Programmerteam entwickelt nun also auch auf Segas 16-Bitter, und das beim ersten mal so unwahrscheinlich gut, daß man glauben möchte, sie hätten Ihr Leben lang nichts anderes getan. Mega Turrican schießt sich ohne Probleme den Platz an der Jump'n Shoot Sonne frei und wird in nächster Zeit der Konkurrenz sicher gewaltig Widerstand leisten. Selten habe ich ein Spiel in die Finger bekommen,

bei dem Sound, Grafik und Gameplay derart aufeinander abgestimmt waren. Dank einer perfekten Steuerung läßt sich Turrican exakt und relativ schnell durch die Levels dirigieren, hinzukommt, daß man auf unfaire Stellen großzügigerweise "verzichtet" hat, was dem Spielfluß ebenfalls zugute kommt. Die Begleitmusiken machen hier ihrem Namen alle Ehre, da sie selbst nach stundenlangem Zocken in keinsten Weise nerven, sondern auch dann noch für einen (kleinen) Motivations-Kick sorgen. Turrican ist ganz einfach sehr, sehr gut.

Schrottplatz Level Fünf Endbosse



Erster Zwischengegner



Zweiter Zwischengegner



Dritter Zwischengegner



Vierter Zwischengegner



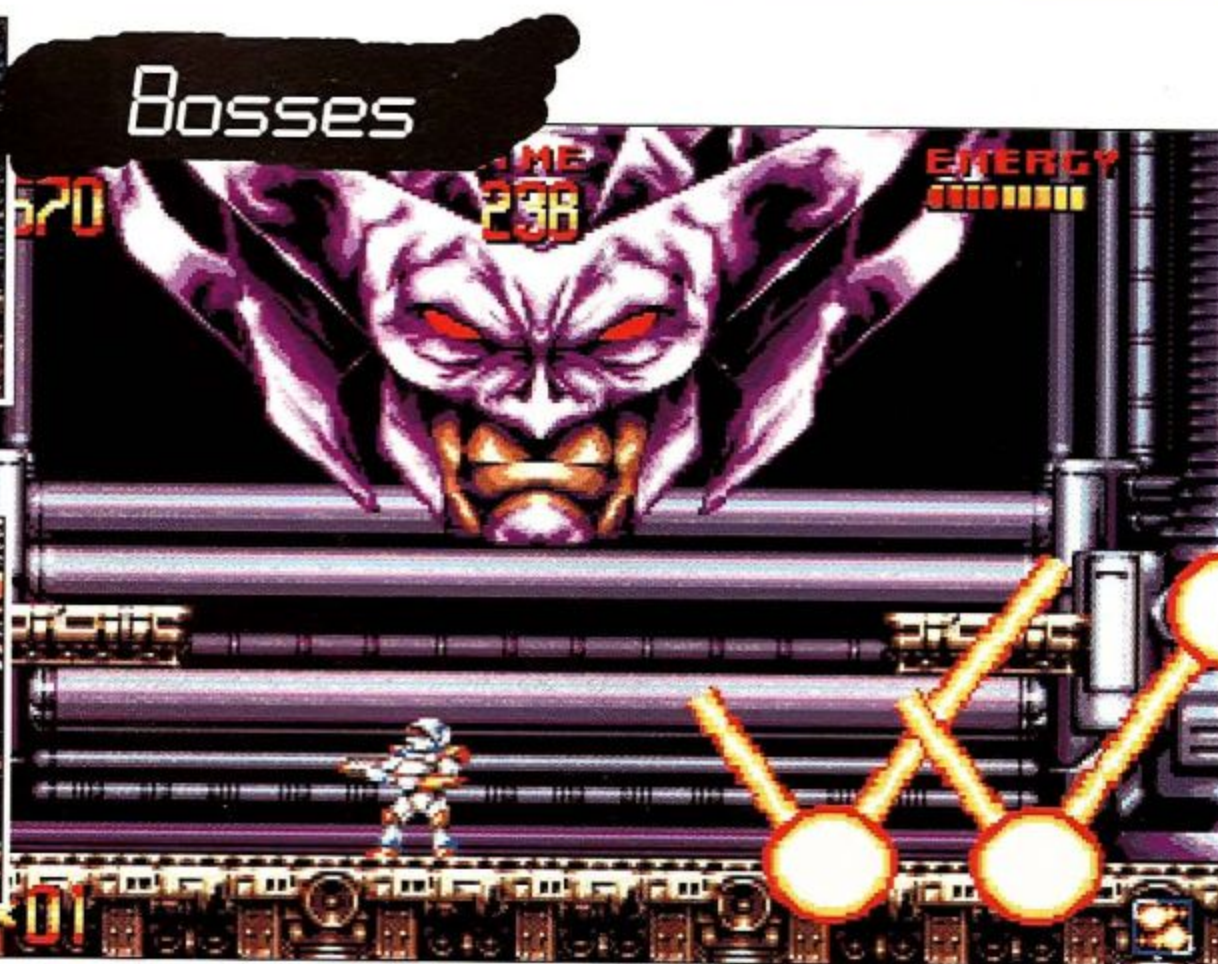
Schließlich wartet noch der Endgegner auf sein Ende



May the force be with you!



Die Alien-Queen ist ein harter Brocken



Hier seht Ihr den finalen Endgegner Machine



Philipp: Mega Turrigan läßt sich am besten mit zwei Worten treffend charakterisieren: Einfach perfekt. Es ist wirklich ver-

blüffend mit welcher Perfektion und Routine Factor 5 ihr erstes (!) Mega Drive-Modul hergestellt haben. Das Spiel hat keine Ecken oder Kanten, weder im technischen Bereich, der besticht durch blitzsauberes Scrolling, verschwenderisch viele Explosionen, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken und einem der besten Soundtracks, die es je fürs Mega Drive gab, noch auf Seiten der Spielbarkeit, der Motivation oder kurz des Spielspaßes. Mega Turrigan läßt sich hervorragend flott und flüssig spielen, wer die Levels erst einmal ein bißchen genauer kennt, entwickelt rasch eine entsprechend höhere Spielgeschwindigkeit und Routine. Einzig den Alienlevel solltet Ihr etwas langsamer angehen, wer hier durchrennt, ist schneller zum Alienfrühstück geworden als ihm lieb war. Bei aller Euphorie sollte man jedoch nicht übersehen, daß Mega Turrigan, abgesehen vom Plasma Rope, mit neuen Ideen nicht gerade überladen wurde, man folgte leider immer noch den mittlerweile ziemlich ausgetretenen Jump'n Shoot-Pfaden. Auf diesen Pfaden gibt es jedoch nur sehr wenige Module, die mit Mega Turrigan auch nur ansatzweise mithalten können oder wie bereits zu Anfang bemerkt: Mega Turrigan ist einfach perfekt.

Turrigan History



Turrigan 2 (Amiga)

Turrigan 1 (Amiga)



Turrigan 3 (Amiga)

Super Turrigan (SNES)

Im Vergleich

Besser hätte Factor 5 der Mega Drive-Einstieg kaum gelingen können. Mega Turrigan bietet zwar nichts bahnbrechend Neues, womit sich die Kritik aber auch schon erschöpft. Die grandiose Spielbarkeit und die technische Perfektion hiefen das Modul aus deutschen Landen in die absolute Spitzenklasse, auf Segas 16-Bitter gibt's im Moment kein besseres Jump'n Shoot.

Shinobi (MD) 85%
Shinobi III (MD) 73%



HERSTELLER: DATA EAST/FACTOR 5
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
86% GRAFIK					
86% SOUND/FX					
88% FUN					

Lost Vikings

Jetzt tummeln sich die drei entführten Wikinger auch auf dem MD

Während SN-Besitzer ihre Wikinger schon seit Sommer '93 durch massig verfluchte Levels steuern, kommen Mega Drivers erst jetzt in den Genuß. Olaf der Starke, Erik der Schnelle und Baleog der Wilde werden vom intergalaktischen Zoowärter Tomator eines Nachts auf dessen Raumschiff gebeamt. Beim Teleportieren gibt es aber eine Panne, so daß die drei Vorzeige-Skandinavier nicht im Käfig, sondern in den heiligen Hallen des Gleiters landen. Jetzt gilt es das Beste aus der Situation zu machen und durch 37 Räume in die Freiheit zu gelangen. Nur mit Hilfe Eriks Sprungkraft, Baleogs Waffengeschick und Olafs Schild bzw. deren geschickter Kombination könnt Ihr sie aus ihrer prekären Lage befreien. Wenn einer der drei draufgeht, müßt Ihr noch mal von vorne anfangen, schließlich soll die ganze

MEGA DRIVE
Denkspiel / 1-2 Spieler

Truppe den Exit erreichen. Zwischendurch gibt es Tomaten und Fleischkeulen zur Stärkung, und so manches andere Extra.



Sandrie: Schon auf den SN konnten mich die Lost Vikings begeistern. 1:1 umgesetzt hält die Faszination natürlich an. Passable Grafik und ein ordentlicher Sound begleiten den Spieler durch viele verzwickte Levels, zu deren Lösung Ihr gute Kombinationsgabe und Voraussicht mitbringen solltet. An Geduld sollte

es Euch ebenfalls nicht fehlen, denn es passiert nicht selten, daß einer der Wikinger kurz vor dem Ziel hops geht. Positiv anzumerken wäre noch das Passwortsystem, das einem jederzeit einen Einstieg in den erreichten Level garantiert. Auch Tüftelfans, die gerne in Gesellschaft spielen, sind mit diesem Game gut bedient, denn der eingebaute Zwei-Spieler-Modus ermöglicht eine "reziproke Kollektiv-Performance".

Alle Gegenstände



Essen
Gibt Dir 1 Lebenspunkt



Steaks
Gibt Dir 2 Lebenspunkte



Schild Medaille
Gibt Dir 1 blauen Lebenspunkt



Bombe
Sprengt Dir den Weg frei



Smart Bombe
Vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm



Brennender Pfeil
Erledigt einen Gegner mit einem Schuß



Schlüssel
Öffnet Türen der gleichen Farbe



Gravitations-Stiefel
Läßt einen Wikinger in einem Gravitationsfeld laufen



Schalter
Öffnet z.B. Türen



Hebel
Auch damit kann man z.B. Türen öffnen



Zielscheibe
Wie Schalter, kann aber nur durch einen Schuß von Baleog aktiviert werden

Waschechte Wikinger



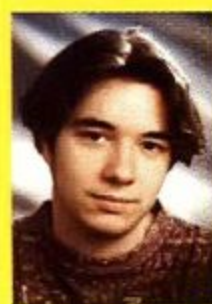
Name: **Olaf der Starke**
Alter: **23**
Größe: **188 cm**
Gewicht: **175 kg**
Spezialität: **Verteidigung**
Luftfahrt
Späße machen
Ausrüstung: **Schild**
Bauch
Gelächter



Name: **Baleog der Schreckliche**
Alter: **25**
Größe: **182 cm**
Gewicht: **99 kg**
Spezialität: **Kämpfen**
Schlagen
Schneiden
Würfeln
Ausrüstung: **Pfeil und Bogen**
Schwert
Haltung



Name: **Erik der Flinke**
Alter: **19**
Größe: **172 cm**
Gewicht: **73 kg**
Spezialität: **Auskundschaften**
Flitzen
Ausrüstung: **Rennstiefel**
Ein harter Kopf



Markus: Erstaunlich wie gut die Programmierer von Virgin Interactive das lustige Trio auf das MD übergezogen haben, denn Grafik und Sound entsprechen 1:1 der SN-Version. Schade finde ich nur, daß die Programmierer anscheinend keine Lust hatten, dem Spiel ein paar neue Levels zu spendieren; doch was soll's, das unverwüsthliche Spielprinzip macht trotzdem einfach nur noch Laune. Da steckt man es auch locker weg, wenn man kurz vor Schluß in eine Falle gerät und den ganzen langen Level aufs Neue spielen darf. Falls Ihr Lost Vikings schon auf dem SN habt, braucht Ihr die Sega-Umsetzung nicht mehr, ansonsten bleibt's ein Spiel, das man haben muß.



Die Vikings als Kranführer



Auch so gelangt Ihr mit den Wikingern in ungeahnte Höhen

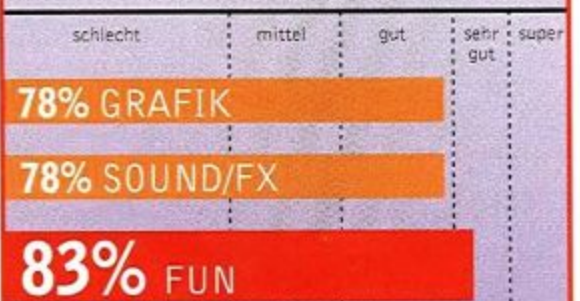


Um den Weg freizumachen, muß es öfteren einer vorgehen



In jeder Runde können Bonusräume gefunden werden

HERSTELLER: INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 37
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: VIRGIN INTERACTIVE



"Nicht verzweifeln!"



Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Bubba'n'Stix

Noch ein Jump'n Run? Weit gefehlt, denn dieses Modul wird auch Eure Gehirnzellen zum Kochen bringen

Bubba ist eigentlich ein Typ, der mit einem Helden soviel gemeinsam hat wie ein Sumo-Ringer mit Ballettanzen. Eines Tages wird er jedoch von Außerirdischen gekidnappt und als Zoo-Attraktion in die unendli-

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

chen Weiten des Weltraums gebeamt. Glücklicherweise gelang es dem einfachen Postboten zu entkommen; doch ein dickes Problem steht ihm noch



Ulf: Bubba'n'-Stix ist erfrischend anders. Ein ähnliches Spielprinzip bot bislang eigentlich nur David Cranes A Boy And His Blob. Vor allem beim Leveldesign zeigten sich die Programmierer äußerst kreativ. Immer wieder staunt man über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des kleinen Stocks. Allerdings benötigt Ihr zur Lösung der einzelnen Aufgaben selten eine kri-

stallklare Logik, sondern vielmehr eine Menge Geduld und Phantasie. Das liegt daran, daß die Programmierer das gesamte Geschehen jenseits der Realität angelegt haben. Positiver Effekt: Die Lösung eines Problems ist immer für einen Lacher gut. Negativer Effekt: Befindet Ihr Euch in der Klemme, kommt Ihr meistens nur durch reines Ausprobieren weiter. Insgesamt ist Bubba'n'Stix ein recht mühseliges Spiel, das nur ausgesprochen geduldige Spieler fesseln kann.

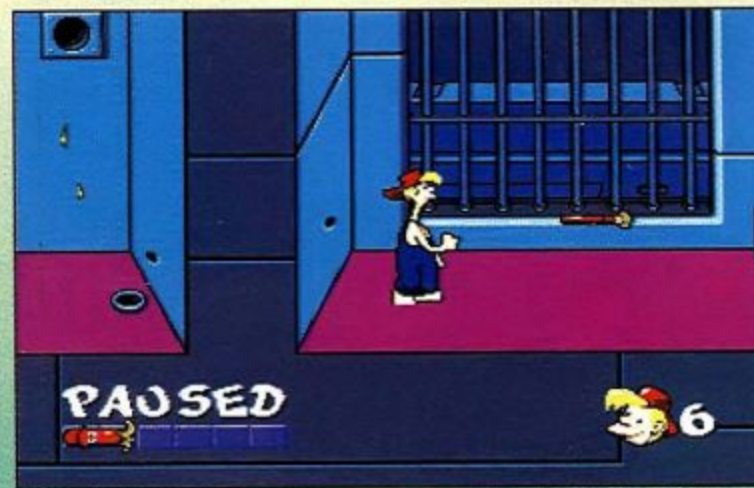
Stix, der Retter in allen Lebenslagen!



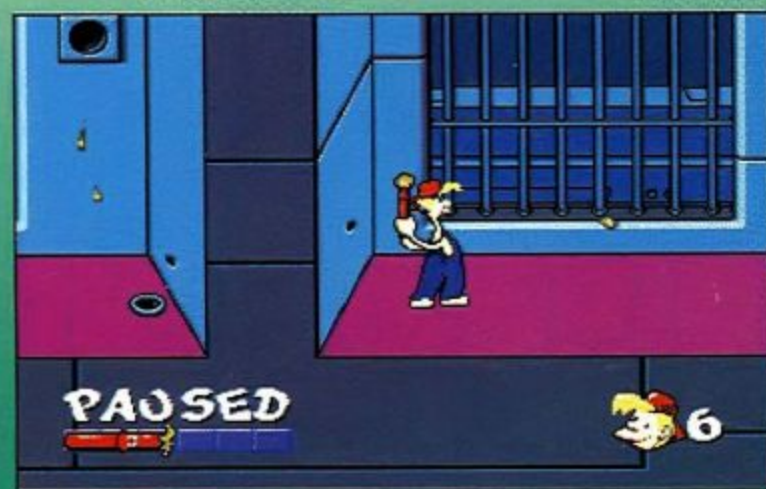
Mit Stix die Weltraum-Brühe umrühren



Stix als Queue mißbrauchen



Stix wie einen Bumerang werfen



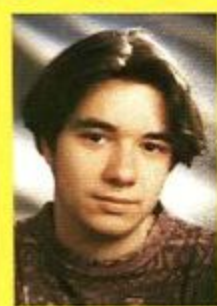
Mit Stix Gegner aus dem Weg schlagen



Stix in Löcher stecken und ihn so als Plattform benutzen



Mit Stix Gegenstände bewegen



Markus: Irgendwie komme ich mit diesem Spiel nicht ganz klar. Zwar ist die Kombination von Adventure- und Jump'n Run-Elementen sicherlich gut gemeint, doch wie es meistens so ist, gehen diese Ausflüge der Programmierer des öfteren daneben. Am meisten stört mich bei diesem Spiel, daß die Rätsel nur durch stupides und unsinniges Ausprobieren gelöst werden können, weshalb Ihr leicht gefrustet werdet. Dafür haben sich die Programmierer bei der Grafik richtig ins Zeug gelegt, denn Animationen und Hintergrundgrafiken sind nicht von schlechten Eltern, ganz im Gegensatz zur Musik, die monoton vor sich hindüdeln. Wer sich gerne auf Teufel komm raus durchbeißt, mag zugreifen, allen anderen rate ich vom Kauf ab.



Der 2. Level: Dieser Level ist durch seine vielen Rätsel besonders knifflig. Insgesamt vier Schalter müssen betätigt werden, um das rettende Ziel zu erreichen. Mittels eines Transporters werdet Ihr von Stockwerk zu Stockwerk gebeamt.



bevor: Wie kommt er wieder zur guten alten Mutter Erde zurück? Bei diesem "Alone in Space"-Abenteuer hilft ihm ein universell einsetzbarer Stock namens Stix, der nach einem Wurf wie ein Bumerang immer wieder zu seinem Herr-

chen zurückfliegt. Damit löst Ihr zahlreiche Aufgaben und Rätsel, bspw. können Schalter mittels eines gezielten Stockschlages betätigt oder Kugeln in bester Billard-Manier zu bestimmten Plätzen gestoßen werden. Da die Levels ziem-

lich umfangreich sind sichert ein Passwort Euren aktuellen Spielstand.



Der Pilz fungiert hier als Sprungfeder und ermöglicht es Euch den Gegner plattzumachen



HERSTELLER: CORE DESIGN
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 5+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: CORE DESIGN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
68% GRAFIK				
45% SOUND/FX				
62% FUN				

MARO

Videofilm mit 30 NEO-GEO Demos incl.
**Art of Fighting 2, Spinmaster,
 Samurai Shodown u.v.m. nur DM 39,-**
 Ab sofort Ratenkauf von SEGA CD-ROM,
 3 DO, NEO-GEO und Atari Jaguar möglich.



NEO-GEO Sonderaktion

(solange Vorrat reicht)

Trash-Ralley	DM 149,-	Baseball 2020	DM 149,-
Three Count Bout	DM 249,-	Baseballstars	DM 149,-
Sengoku II	DM 279,-	Riding Hero	DM 149,-
Art of Fighting	DM 279,-	Cyber Lip	DM 149,-
Art of Fighting II	DM 369,-	Bowling	DM 149,-
Last Resort	DM 279,-	Nam 1975	DM 149,-
World Heroes Jet	DM 379,-	Magician Lord	DM 149,-
World Heroes II	DM 289,-	Blues Journey	DM 149,-
Spinmaster	DM 349,-	Alpha Mission	DM 149,-
Windjammer	DM 369,-	Super Sidekicks	DM 199,-
Top Hunter	DM 369,-	Sengoku	DM 149,-

SEGA Mega Drive:

Virtua Racing jp **DM 199,-**
 Aladdin dt **DM 99,-**

NEO GEO Clubzeitschrift jetzt wieder erhältlich!

Clubzeitschrift Nr. 1 **DM 10,-**
 Clubzeitschrift Nr. 2 **DM 10,-**

Super Nintendo:

Super Street Fighter 2 jp **DM 199,-**
 Fatal Fury 2 jp **DM 199,-**
 Goof Troop us **DM 79,-**
 Mortal Kombat dt **DM 99,-**

SUPER SCOPE (6 SPIELE) dt NUR **DM 99,-**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR



NEO-GEO

SEGA

Verkauf von Neuheiten für fast alle Systeme.

Tausch, Ankauf und Verkauf von gebrauchten
 Spielen für fast alle Systeme.

View Point Musik CD **DM 45,-**
 World Heroes II Music CD **DM 45,-**

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart-Cannstatt (Am Bahnhof gegenüber McDonald's)
 Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463

Barkley



Shut Up And Jam

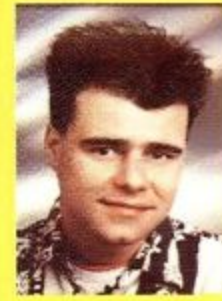
Barkley stellt sich der NBA Jam-Konkurrenz

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

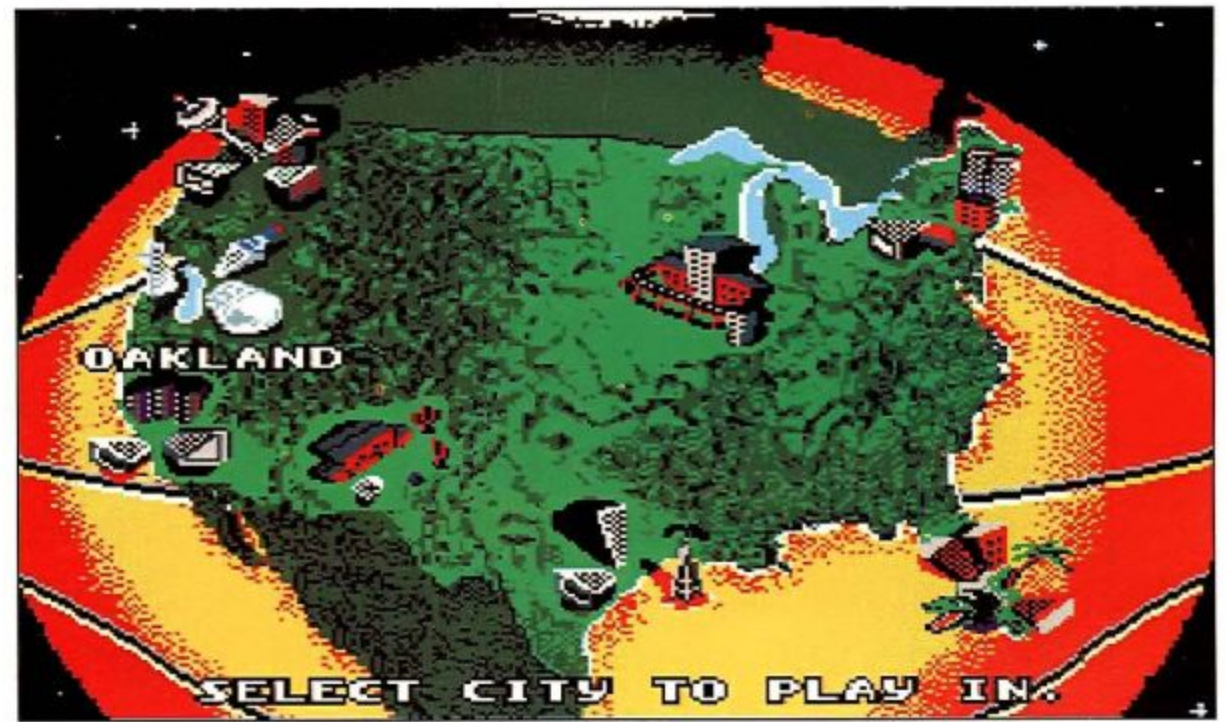
Mit dem Label Sport Accolade versucht die US-Company Boden gegenüber den Sportspielprofis von EA gutzumachen. Die bisherigen Titel waren zwar ganz nett, mehr aber halt nicht, Shut Up And Jam ist ein eindeutiger Neuanfang. A la NBA Jam wagt Ihr Euch Two On Two aufs mittlerweile schon hart umkämpfte Parkett der Fun Sports-Basketballspiele. Charles Barkley bleibt allerdings der einzige NBA-

Star unter den 16 zur Verfügung stehenden Spielern, jeder davon mit deutlich unterschiedlichen Eigenschaften. Freundschaftsspiele, Best Of Five/Seven im Tournament Mode, sieben Plätze, einstellbare Länge der Quarters, Barkley gibt sich in Sachen Menüs ganz ordentlich. Iguanas NBA Jam machte den Anfang mit spektakulären, aber natürlich total unrealistischen Dunkings, Accolade zieht, wie könnte es anders sein, nach. Ein Passwort sichert übrigens Eure Fortschritte im Tournament Mode.

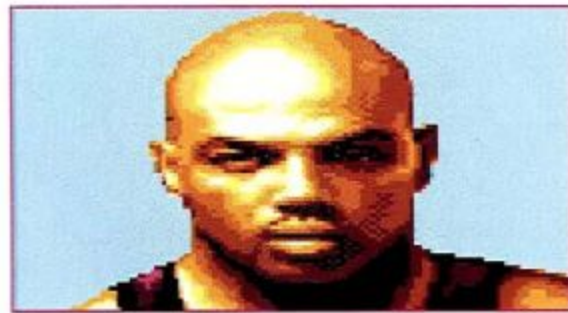


Stephan: Die Software-Firma Accolade hält weiterhin unbeirrt an ihrem Sportspiel-Schema fest: Man ködere sich einen Superstar der jeweiligen Sportart und hoffe auf hohe Verkaufszahlen. Diesmal legen sie sogar noch 'ne Schippe drauf und kopieren frech und schamlos von Acclains NBA Jam, dem im Moment interessantesten Sport-Game überhaupt. In diesem Fall soll mir das aber recht sein, denn die Programmierer haben durchaus korrekte Arbeit gelei-

stet. Zwar sind die Dunks nicht ganz so spektakulär, die Animationen nicht ganz so weich und die Atmosphäre nicht ganz so funny, aber die Meßlatte wurde von NBA Jam auch ziemlich hoch gesetzt. Mir hat es jedenfalls fast uneingeschränkt Spaß gemacht, dieses Fun-Sportgame ausführlicher als normal üblich unter die Lupe zu nehmen (die Ultra-Dunks und Barkley haben's mir angetan), doch bleibt hinter Konamis Hyperdunk und natürlich NBA Jam nur ein dritter Platz, und der ist in der heutigen Zeit leider meist schon eine der Loser-Plazierungen.

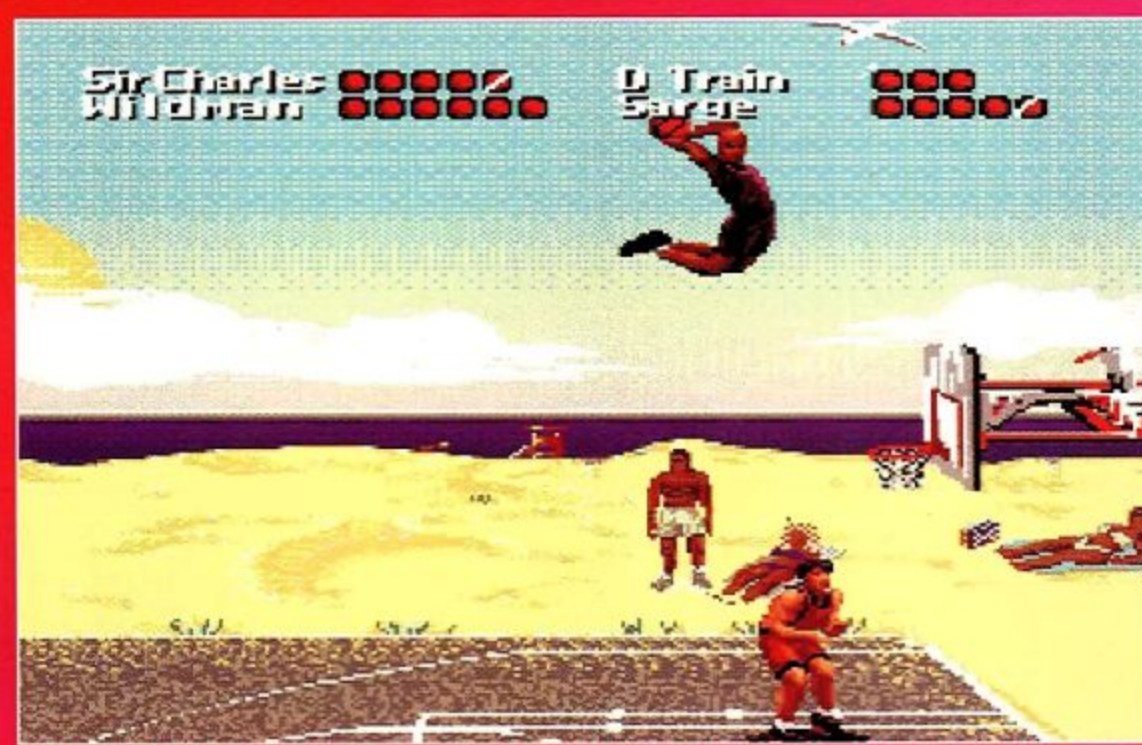


Hier wählt Ihr die Spielstätte aus



Martin: Barkley kommt auch auf Konsole gut rüber. Die unkomplizierte Steuerung ist schnell erlernt, Dunkings gehen

locker von der Hand, Übersichtlichkeit ist ebenfalls gegeben (bei nur vier Spielern auf dem Platz kein Wunder), klingt nach einem würdigen Fun Sports-Vertreter. Leider kommt Accolades Basketballspiel einige Monate zu spät auf den Markt. Vor Acclains und Konamis Genre-Vertretern wäre ein Platz in der Spitzensliga sicher gewesen, heute reicht's nur für die Oberliga. Mit der spektakulären Action oder der perfekten Atmosphäre eines NBA Jam kann dieses 8 Megs-Modul halt einfach nicht mithalten, auch wenn sonst solide Sportspielkost geboten wird. Etwas mehr als 16 unbekannte Basketball-"Stars", die noch dazu recht einfach zu besiegen sind, wären sicher drin gewesen, genauso wie mehr Feinschliff bei der Präsentation und der Playability.



Kaum sind ein paar Mädels zu sehen, schon wird aufs heftigste geprotzt!



Auch Barkleys Freunde beherrschen abgefahrene Dunks, von ultrahoch bis locker-flockig



Grafisch kann Barkley durchaus überzeugen: vor einer malerischen Abenddämmerung springt man gleich noch ein Stückchen höher



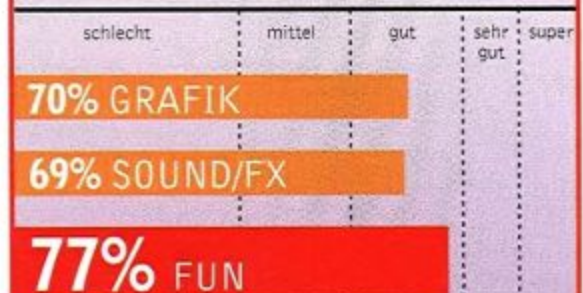
Nur mit einer skrupellosen Spielweise kommt man gegen die Konsolengegner an

Im Vergleich

Schicksal: Accolades eindeutig bestes Sportspiel und trotzdem springt auf dem MD "nur" ein dritter Platz heraus. Trotzdem sollten vor allem Barkley-Fans dieses Modul in die engere Wahl ziehen, da auch hier exzellenter Fun-Sport geboten wird.

NBA Jam (MD) 85%
Hyperdunk (MD) 86%

HERSTELLER: ACCOLADE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: SN/JAGUAR/3DO
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ACCOLADE





Let's kick shell!

Puggsy

MEGA CD II

Jump'n Run / 1 Spieler

Im Vergleich zur Modulversion hat sich einiges geändert: Ein langes, aufwendiges Intro, ebensolche Zwischensequenzen, teilweise neue End- und Gegner und CD-Sound. Der Rest blieb gleich, sprich die Levels müssen immer noch mittels Rätsellösung bewältigt werden und Ihr könnt immer noch Items stapeln, werfen, benutzen oder mit in den Ausgang nehmen für einen saftigen Bonus. Es ist nicht immer leicht, nach einer guten Modulversion auch eine gute CD-Version auf die Beine zu stellen. Schon manch einer hat mit der Aufmachung das Spiel erstickt und damit in die falsche Richtung gearbeitet. Bei Puggsy war dem nicht so: Die Atmosphäre wurde durch Intro, Zwischensequenzen und CD-Sound verbessert und das gelungene Spieldesign beibehalten. Fraglich bleibt trotzdem, ob sich die CD für Leute eignet, die bereits die Modulfassung im Regal stehen haben. (Philipp)



Ich heiße Müller, bin Müller und eß gern alles was knusprig ist!

HERSTELLER: SONY IMAGESOFT/PSYGNOSIS
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SN/GB/GG
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 51
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



Microcosm

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler



Die kleine Kugel im Mittelpunkt ist der Schwachpunkt des ersten Endgegners

Microcosm basiert inhaltlich auf dem SF-Klassiker Fantastic Voyage. Cyberspace-like werdet Ihr in einen menschlichen Organismus eingeschleust und begeben Euch auf eine Reise durch die Innereien, verfolgt von Blutkörperchen und derlei natürlichen Feinden des Menschen mehr. Läßt man die 500 MByte CD-Grafikorgien mit ihren aufwendigen Zwischensequenzen mal außer acht, entpuppt sich Microcosm schnell als ein denkbar simpel gemachtes Fadenkreuzspielchen, denn Eure Handlungen beschränken sich nur auf Ballern und Ausweichen. Der gesamte Weg ist Sewer Shark-like vorgezeichnet, aber ein bißchen mehr Abwechslung hat Psygnosis dank verschiedener Waffensysteme und Raumschiffe dann doch noch zu bieten. (Ulf)



1 Level: Durch rote Blutadern müßt Ihr Euch im ersten Level durchkämpfen



Diese Kapsel ist der Eingang zum zweiten Level

HERSTELLER: SONY IMAGESOFT/PSYGNOSIS
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 5
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



Spiderman Vs. Kingpin

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Oberschurke Kingpin hat die gesamte Stadt gegen Spidy aufgehetzt, indem er ihn öffentlich beschuldigte, in ganz New York Bomben gelegt zu haben, die innerhalb der nächsten 24 Stunden explodieren. Soweit zur herzlich überflüssigen Hintergrundstory. Am actionlastigen Spielprinzip hat sich im Grunde nichts getan, wenigstens haben sich die Program-



In der U-Bahn findet man viele Gangster

mierer die Mühe gemacht, Grafik und Sound etwas aufzupeppen; so wirkt die CD-Version insgesamt etwas farbenprächtiger und Spiderman krabbelt eine Idee eleganter über den Screen. Na toll. Netterweise bietet der Silberling auch ein paar neue Levels sowie eine Bonusmission (30 Comic-Hefte einsammeln). Modulbesitzer brauchen die CD mangels weltbewegender Neuerungen nicht und CD-Freaks sollten mehr nach Spielen Ausschau halten, die das Mega CD wirklich ausreizen. Trotz allem noch ein ganz nettes Spiel. (Gerd)



Gemütliches Beisammensein

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 70+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ



COMPUTERKUDAK



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

SEGA

Dr. Robotniks (MD)	dt. DM 109,00
Dragon's Lair (MD)	dt. DM 91,00
Dune 2 (MD)	dt. DM 109,00
Fantastic Dizzy (MD)	dt. DM 73,00
Mickey's Challenge (MD)	dt. DM 119,00
Mutant League Hockey (MD)	dt. DM 119,00
NBA JAM (MD)	dt. DM 118,00
Prince of Persia (MD)	dt. DM 109,00
Sonic 3 (MD)	dt. DM 131,00
Dune (MCD)	dt. DM 109,95
Jurassic Park (MCD)	dt. DM 91,95
Mortal Kombat (MCD)	dt. DM 109,95
NHL Hockey '94 (MCD)	dt. DM 108,95
Powermonger (MCD)	dt. DM 109,95
Donald Duck 2 (MS)	dt. DM 81,00
Ecco (MS)	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos (MS)	dt. DM 80,95
Addams Family (GG)	dt. DM 81,00
Aladdin (GG)	dt. DM 81,00
NBA JAM (GG)	dt. DM 91,00

NINTENDO

Bugs Bunny (SNES)	dt. DM 138,95
Equinox (SNES)	dt. DM 138,95
John Madden Football '94 (SNES)	dt. DM 116,95
Kick Off 3 (SNES)	dt. DM 117,95
Mr. Nuts (SNES)	dt. DM 114,95
NHL Hockey '94 (SNES)	dt. DM 118,95
Pinball Dreams (SNES)	dt. DM 109,95
Sky Blazer (SNES)	dt. DM 128,95
Virtual Soccer (SNES)	dt. DM 115,95
Dschungelbuch (GB)	dt. DM 66,95
Pinball Dreams (GB)	dt. DM 63,95
Viking Child (GB)	dt. DM 56,95

AMIGA

Big Sea	dt. DM 78,95
Chuck Rock 2	dt. DM 62,95
Innocent	dt. DM 79,95
Nascar	dt. DM 26,95
Naughty Ones	dt. DM 62,95
Pizza Connection	dt. DM 94,95
Puggsy	dt. DM 72,95
Second Samurai	dt. DM 79,95
Silent Service 2	dt. DM 44,95
Winter Supersports	dt. DM 29,95

IBM - PC

Carriers At War 2	dt. DM 108,95
Dark Sun	dt. DM 104,95
Fantasy Empires	dt. DM 104,95
Hand Of Fate	dt. DM 94,95
Lemmings 2	dt. DM 108,95
Nomad	dt. DM 54,95
Pacific Strike	dt. DM 104,95
Police Q. 4	dt. DM 97,95
Ultima 8 - Pagan	dt. DM 103,95
Unnecessary Roughness	dt. DM 79,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert.

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Ober 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.



Rise Of The Dragon

Mit Endzeitstimmung versucht Dynamix auf dem Mega CD Fuß zu fassen

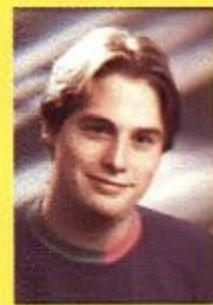


Come on guy! Play with me!

Los Angeles, 2053 A.D. Die südkalifornische Metropole ist zur Hochburg des Verbrechens geworden, kriminelle Banden bestimmen das Stadtbild, doch eine neue mysteriöse Gewaltserie schockt sogar die härtesten Gauner. Eine neue Droge verstümmelt die süchtigen Junkies zu zerfressenen Horrorleichen. Als die Tochter des Bürgermeisters ebenfalls zum Opfer wird, werdet Ihr als Detektiv auf den Plan gerufen.

MEGA CD II
Adventure / 1 Spieler

Im typischen Adventure-Stil müßt Ihr nun den Drogendealer zur Strecke bringen. Dazu bewegt Ihr Euch von Schauplatz zu Schauplatz, befragt in jedem Bild die wichtigsten Personen, sammelt Gegenstände ein und



Julian: Wieder einmal hat eine renommierte Firma auf dem Mega CD einen Schuß in den Ofen gelandet. Dynamix Rise Of The Dragon versucht zwar mit aller Gewalt, den Eindruck eines gelungenen Adventures zu erzwingen, kann aber mit den Erwartungen keineswegs Schritt halten. Der wirklich horrormäßige Sound und die für CD-Verhältnisse schaurig schlechte

Grafik ziehen einem von Anfang an die Eingeweide zusammen. Auch die Rätsel sind äußerst durchdacht und einfallsreich: Benutze alles mit allem, irgendetwas wird schon klappen, eine logische Lösung war den Programmierern anscheinend zu einfach. Die Dialoge setzen dem Ganzen die Krone auf. Ein einziger Fehler und man darf neu einsteigen. Da hilft auch die Save-Option relativ wenig, dieses Spiel ist DER absolute Langzeitmotivations-Killer.

untersucht sie. Durch kluges Ausfragen der Hauptfiguren und geschicktes Kombinieren der Objekte kommt Ihr der


Lösung immer näher, auch eine Portion Mystizismus spielt da eine Rolle.



Diese Wache ist noch eine der freundlicheren Figuren

HERSTELLER:	DYNAMIX
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
40% GRAFIK				
35% SOUND/FX				
35% FUN				



Martin: Es wird höchste Zeit, daß AX-101 dort landet, wo es hingehört, auf den interaktiven Schrottplatz. SF-Filme sind ja schön und gut, aber wenn sich die Interaktion darauf beschränkt, mit einem Fadenkreuz über den Bildschirm zu huschen und die Feinde vom Himmel zu pusten, natürlich sind deren Bahnen genauso vorberechnet wie das ganze Spiel, dann kann ich auf DAS bißchen Spielwitz gerade noch verzichten. Summer Games bot schon vor zehn Jahren auf dem C 64 mit Tontaubenschießen mehr als dieser schwache Aufguß der Neunziger. Wann werden die Programmierer wohl endlich aufwachen und erkennen, daß im Mega CD mehr steckt als ein Full Motion Video-Player mit einem Bildausschnitt, der nicht mal ein Drittel des Screens einnimmt, und grobkörnigen 16 Farben. Gute Zwischensequenzen und CD-Sound machen halt noch lange kein gutes Spiel aus. Daß es auch anders geht, zeigen Lunar, Thunderhawk, Battlecorps, Puggsy und Monkey Island.

AX-101

Den Untertitel Interactive Movie trägt AX-101 zurecht

MEGA CD II
Shoot'em Up / 1 Spieler

Ohne Full Motion Video traut sich heute fast kein (renommierter) Hersteller mehr auf den Markt. Polygone, Rendering, Textures, High End-Rechner werden dafür verwandt, aufwendige Computeranimationen zu erzeugen, um sie letzt-




Das Wing Commander-Prinzip tendlich doch nur durch einen 16 Farben-Konverter zu jagen; bestes (spielbares) Beispiel ist Silpheed von Game

Rebel Assault für Arme (Anm.d.Red. Diese Aussage stammt nicht von Martin, sondern ist auf Stephans Mist gewachsen)

Arts, das sich mit dem heißbegehrten Titel "Bestes Intro auf dem Mega CD" rühmen darf. Micronet kann und darf da natürlich nicht zurückstecken (Eine neue Technologie? Wir sind dabei! Das Spiel ist gar nicht so wichtig.) und beschert allen FMV-Fanatikern Rebel Assault für Arme. Mit Eurem brandheißen AX-101 Prototyp könnt Ihr mit den Aliens endlich das anstellen, was Ihr schon immer tun wolltet, soweit die Laser reichen. Ein Schutzschild ist Euer einziger Begleiter, was aber auch genügen sollte, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch bemessen.

HERSTELLER:	MICRONET
DATENTRÄGER:	CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK				
51% SOUND/FX				
16% FUN				

Mystery Mansion

"Geht nicht in die Nähe der alten Ulme...!" sagte schon Eure Großmutter

Es liegt ein böser Zauber auf diesem Baum. Alle vier Jahre versammeln sich bei Vollmond wundersame, blau-leuchtende Schmetterlinge an ihrem Fuße. Ausgerechnet in dieser Nacht schlüpfen Jonathan und seine kleine Schwester aus Abenteuerlust heimlich aus den Haus. In der Nähe der alten Ulme ist das kleine Mädchen plötzlich

verschwunden, ihre Spur führt zu einem geheimnisvollem Haus. Dort erfährt

der tapfere Jonathan, daß sie in einen Schmetterling ver-

MEGA CD II
Action-Adventure / 1-2 Spieler



Was verbirgt sich hinter der Absperrung?



Der Spiegel zeigt Euch wo Ihr hinmüßt

wandelt werden soll. Jetzt ist Eure Kombinationsgabe gefragt, denn in einem

Dschungel von Zimmern, Türen und Geheimgängen habt



Sind da gewisse Ähnlichkeiten mit unserer Testerin erkennbar? Spaß beiseite, hier ein Megatip: Folgende Türen führen in die Freiheit 3-33-777-345-333-12-27

Sandrie: Da hab' ich mich vielleicht gefreut, ein interaktives Game ohne sinnloses Gemetzel. In der Tat fesselt diese Scheibe gewaltig, aber dann, nach kaum 3 Stunden "The End", gefolgt von einem lahmen Abspann. Was, das war's schon? Ja, denn das ist das große Manko von Yumemi und dem Mystery Mansion: Es ist einfach zu kurz. Ansonsten kann man aber kaum meckern: Realistische Grafik, untermalt von einem atmosphärischen Sound, der die jeweilige Situation gut rüberbringt. Sehr positiv sind natürlich die Rätsel, die eine gehörige Portion Abwechslung in die reine Suche nach den Gegenständen bringen, aber davon gibt's leider auch zu wenig. Fazit: Zu wenig für's Geld.

Ihr bis Sonnenaufgang Zeit für die Rettungsaktion. In den Zimmern könnt Ihr Euch frei bewegen, müßt aber nach Schlüsseln und anderen Gegenständen mehr suchen, die Euch weiterhelfen. Falls Ihr absolut nicht weiterwißt, könnt Ihr den Zauberspiegel im Billardzimmer befragen, der die jeweils nächste Station angibt.



GAMES UNLIMITED

Der Spieleversand in Mainz

Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:

55116 Mainz
Kötherhofstr. 1

Tel: 06131/
238085
238027
238029

Fax: 06131/
238062

Händleranfragen erwünscht!
Inhaber: Christian Mann



Hinter diesem Namen verbirgt sich kein Segelspiel, sondern eines der rasantesten Sportspiele, das Ihr je auf einer Konsole erblickt habt

Windjammer ist der Name einer Sportart, bei der zwei Spieler auf einem Badminton-ähnlichen Platz stehen und mit einem Frisbee versuchen markierte Felder zu treffen, die sich am hinteren Spielfeldrand befinden. Jeder Treffer ergibt je nach Feld entweder drei oder fünf Punkte. Ziel ist es innerhalb einer festgelegten Zeit zwölf Punkte zu erzielen, um den Satz für sich zu entscheiden (es gilt das "Best of

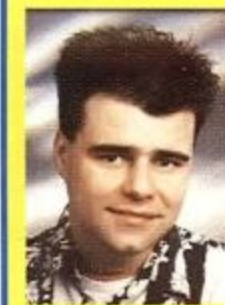
NEO GEO
Sportspiel / 1-2 Spieler

Three"-Prinzip). Zwei Wurftechniken stehen Euch bei diesem rasanten Spiel zur Verfügung: Ein schneller, flacher Wurf oder ein Lob. Durch eine Kreisbewegung vor dem Wurf könnt Ihr dem Frisbee sogar einen Effekt mitgeben, so daß er für den Gegner schwerer zu berechnen ist. In der Defensive pariert Ihr diese Attacken am besten, indem Ihr mittels der



Das einzige Mädel im Spiel, Hiromi Mitta (Jp), macht sich nach ihrem Sieg über den sichtlich am Boden zerstörten Loris Biaggi (Itl) lustig

A-Taste zu einem Hechtsprung ansetzt. Insgesamt bietet Euch der Computer sechs Frisbee-Cracks an, jeder mit einer unterschiedlichen Gewichtung bezüglich der Wurfstärke und Schnelligkeit sowie einem individuellen "Superwurf". Im Ein-Spieler-Modus sorgen zwei witzig gemachte Bonus-Games für gute Laune.



Stephan: Wer sich am liebsten mit einem menschlichen Partner um Punkte und Siege balgt, der wird mit Wind-

jammers sicher seine helle Freude haben. Durch die simple Steuerung findet man sich sehr schnell zurecht, schon nach ein paar kurzen Spielchen beherrscht man alle Würfe. Ab dann geht's richtig zur Sache, immer härter, schneller und vor allem hinterhältiger wechselt das Frisbee die Seite. Atempausen sind nicht, denn je länger man die Scheibe hält, desto lascher und wirkungsloser wird der Angriff. Wie ich finde eine gute Idee, da so das Tempo im Spiel bleibt, und davon lebt Windjammers nun mal. Während also Rasanz und einfaches Gameplay bei zwei Spielern für ordentlich Leben in der Bude sorgen, bewirken sie im 1-Spieler-Modus genau das Gegenteil. Mit etwas Übung fegt man die Computergegner ohne sich besonders anstrengen zu müssen, und zudem noch viel zu schnell, vom Platz, von Langzeitmotivation keine Spur. Windjammers ist ohne Zweifel ein tolles Fun-Game, aber wie vieles im Leben macht's halt erst zu zweit richtig Spaß.

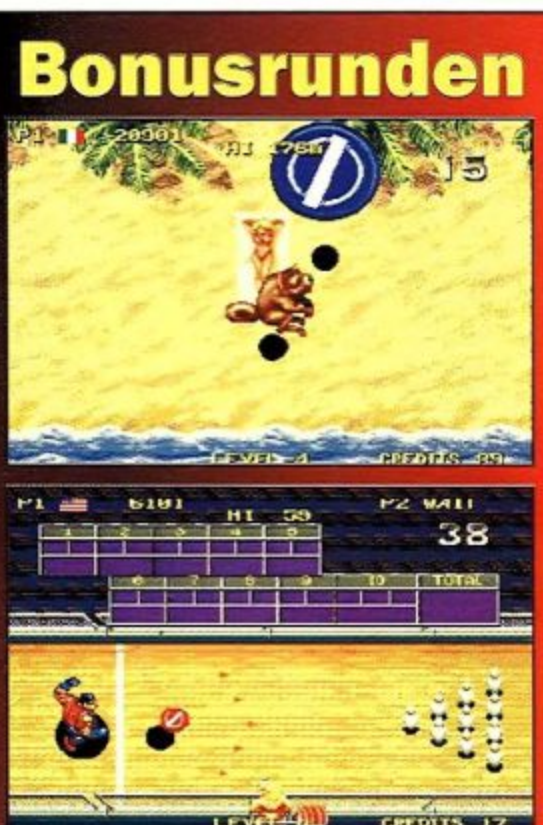


Wie normalerweise von Beat'em Ups gewohnt hat auch bei Windjammers jeder der sechs Akteure "Special Attacks" auf Lager, die für den Gegner nur sehr schwer abzuwehren sind



Ulf: Auch wenn ich mit meiner Meinung etwas alleine dastehe: Ich liebe dieses Spiel! OK, die Grafik unterfordert das Neo Geo bei weitem, und auch der Sound reit sicherlich keine Bäume aus, aber spielerisch hat es dieses Modul einfach faustdick hinter den Ohren. Habt Ihr erst einmal das simple Spielprinzip verstanden, werdet Ihr Euch

sogleich die heißesten Gefechte mit einem Gleichgesinnten liefern. Windjammers ist dabei so unglaublich rasant und verführerisch kurzweilig, daß ich mich der Magie dieses Spiels kaum entziehen konnte. Im Gegenteil, mich hat diese Frisbee-Werferei sogar hochgradig süchtig gemacht, so daß Windjammers wohl das erste Neo Geo-Modul sein wird, bei dem ich bereit bin die horrenden 400 Märker auf den Ladentisch zu legen, Schnüff!



Im ersten springt Ihr als zotteliger Vierbeiner über wohlproportionierte Strandnixen um die Scheibe fangen zu können, im zweiten versucht Ihr Euch als Bowler

Menüs



Je sechs Sportler und Plätze stehen zur Wahl

HERSTELLER: DATA EAST
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 399,- DM
MUSTER VON : M & B



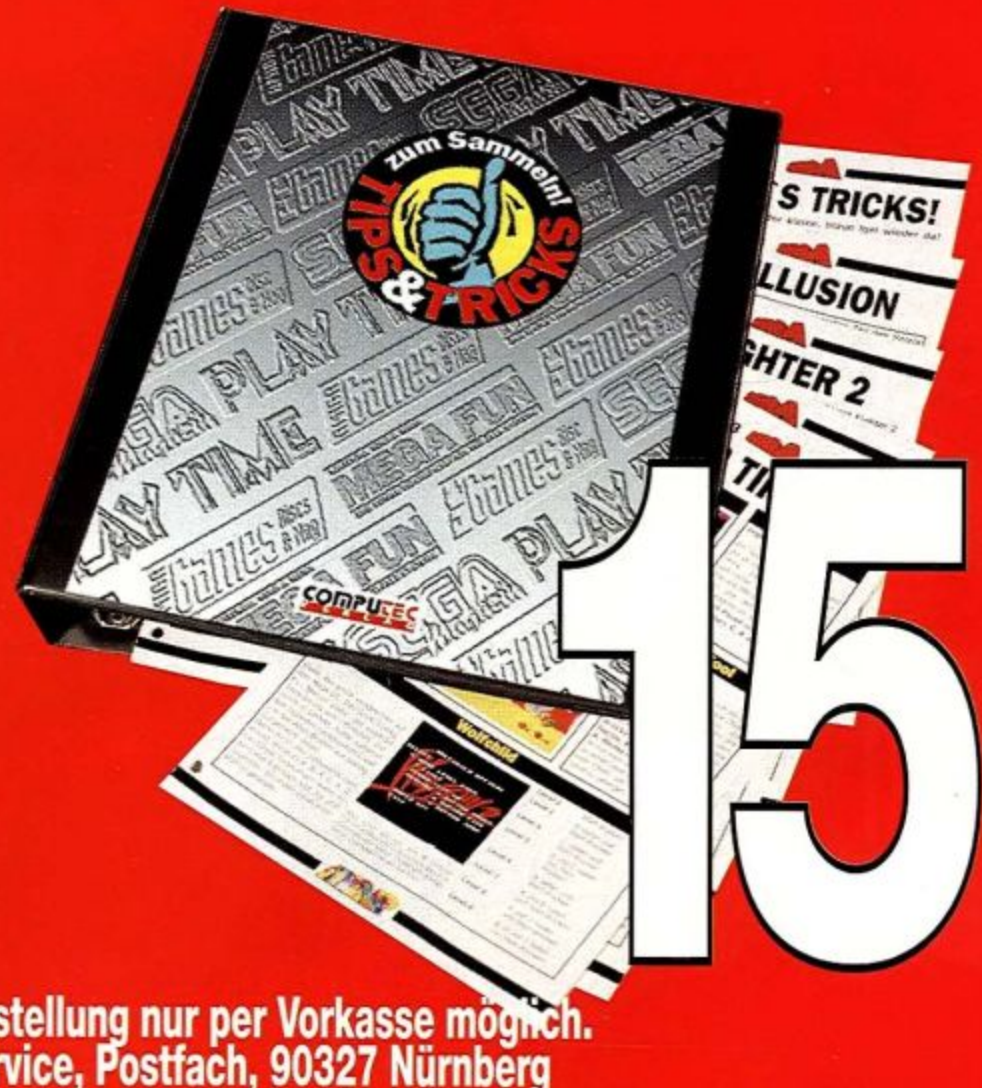
MINIABO. JETZT.

3x
MEGA FUN

plus



1x Tips & Tricks
Sammelordner



15,- für nur DM

MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglic.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Ja, ich will das

"MEGA FUN" Mini-Abo:

3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "MEGA FUN", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "MEGA FUN" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "MEGA FUN" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.
MF 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:

Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
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.

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

Vertrauensgarantie:

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.**

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 Turrigan 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 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 49,95
- Haunting DM 89,95

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
- Super Driving 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 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 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

Beste für Super Nintendo und Mega-Drive!

SONSTIGE MEGA-DRIVE



Abrams	
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
Battle 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
Joypad	
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	
Mega Drive	DM 29,95
Videokabel (AV/Cinch)	DM 24,95
VideoKabel (Scart/Euro AV)	DM 26,95

Bill Walsh	
College Football	DM 119,95
Bio Hazard Battle	DM 114,95
Blockout	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

Road Rash

Nach den schlappen Winter Olympics-Modulen gibt U.S. Gold in Sachen Wiedergutmachung Vollgas



GAME GEAR

Rennspiel / 1-2 Spieler

MASTER SYSTEM

Rennspiel / 1-2 Spieler

Bislang konnten selbst reinrassige Motorradrennsportler der wilden Bikerhutz für Segas 16-Bitter nicht gefährlich werden, die kurvenreiche Berg- und Talfahrt vermittelt in Verbindung mit der exzellenten Steuerung Fahrfeeling pur. Nun werden also auch die 8-Bit Konsolen mit einer Konvertierung der höchst illegalen Straßenrennen beglückt. Ihr startet mit einer Shuriken 400, dem offensichtlich lahmsten, aber auch am einfachsten zu beherrschenden Hobel. Die

Maschine ist immerhin ausreichend motorisiert, um auf den fünf Anfangs-Strecken einen der für die Qualifikation notwendigen ersten vier Plätze zu belegen. Neben 14 anderen Teilnehmern (im Real-Leben würde ich solche Hoesies als heftigst bescheuert einstufen) haben die Programmierer noch zahlreiche weitere kleine Gemeinheiten in das Modul gesteckt. So wird jede Strecke von Gesetzeshütern patrouilliert, deren Wachsamkeit und Härte proportional mit dem Schwierigkeitsgrad ansteigt.



Das wachsame Auge des Gesetzes hängt dicht hinten dran, noch dazu mit Officer O'Conner der härteste Bulle weit und breit



alles ist erlaubt. Sehr empfehlenswert sind auch Stahlketten oder Eisenstangen, mit denen man die Gegner relativ locker aus dem Sattel hebt



Martin: Probe schafft das Unmögliche und liefert eine rundum gelungene Umsetzung von EAs Klassiker Road Rash ab.

Eine dermaßen flüssige 3D-Grafik hinzukriegen, ohne daß Segas Kleinsten in die Knie geht, ist schon eine reife Programmierleistung. Ansonsten ist (fast) alles drin, was den Kultstatus des 16 Bit-Vorbilds begründete. Fiese Gegner, die sich immer wieder über einen herzhaften Rippenstoß freuen,

Bullen, die Euch Eure letzte Kohle aus der Tasche ziehen, und Siegesprämien für jede erfolgreich bestandene Strecke. Die Preisgelder habt Ihr auch bitter nötig, denn nur so kommt Ihr zu den besseren Maschinen und den härteren Strecken, die langfristige Motivation verheißen. Unter den Motorradrennsportspielen steht Road Rash einsam und allein an der Spitze, und das auf allen Systemen. Schade nur, daß Ihr bei den 8 Bit-Versionen nur alleine spielen könnt. Die Master-Variante ist übrigens deutlich langsamer, weshalb wir auch zwei Wertungen vergeben.

erwischen läßt, muß sein Prämienkonto gehörig plündern, will er sich nicht eine zeitlang auf Staatskosten durchfuttern. Lieber solltet Ihr die erkämpften Prämien in schnellere Maschinen investieren, wollt Ihr auch in den höheren Levels ganz vorne dabeizusein. Für glänzende Augen sorgt im Tuning-Shop die 1000er Diabolo, ein Schürteil ohne Ende, durch deren Fahrleistungen man die anderen Fahrer zu armseligen Statisten degradiert. Doch verschlingt der Kauf lockere 25000 \$, die müssen erst einmal eingefahren werden. Bis dahin sind viele Siege Pflicht, da freut man sich natürlich nach jedem erfolgreichen Rennen über ein neues Passwort.



Stephan: He Ihr Programmierer, wirklich erstklassig, was Ihr hier da auf die Räder gestellt habt! Ist schon paradox, da hat

man einen High End-PC zu Hause stehen und zockt dennoch den ganzen Tag auf einem Handheld mit (Verzeihung Ihr Game Gear-Besitzer) Fuzzel-Screen. Gut, etwas voreingenommen war ich schon, denn auf den 16-Bit-Konsolen lockten mich bisher nur die EA-Bikes immer wieder auf die Rennstrecke, trotzdem hatte ich mit allem gerechnet, nur nicht mit einer derart gelungenen GG-Konvertierung. Hat das MS mit leichten Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen, fesselt das Hand Held durch sauberes 3D-Scrolling und perfekte Spielbarkeit. Willig legt sich der zweirädrige Flitzer in die Kurven, schießt über Kuppen oder rammt Gegner aufs Größte von der Bahn. Ich rate allen finanzschwachen Rennspiel-Fans von einer Probefahrt dringend ab, Ihr werdet nicht wieder glücklich bevor Ihr das Modul Euer eigen nennen könnt.

Bei Road Rash geht's heftig zur Sache. Drängeln, stoßen, schlagen,

GAME GEAR

HERSTELLER:U.S. GOLD/PROBE
 DATENTRÄGER:4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:300/GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
 LEVELS:5
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:89,- DM
 MUSTER VON:SELLING POINTS



MASTER SYSTEM

HERSTELLER:U.S. GOLD/PROBE
 DATENTRÄGER:4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:300/GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
 LEVELS:5
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:89,- DM
 MUSTER VON:SELLING POINTS



NBA Jam

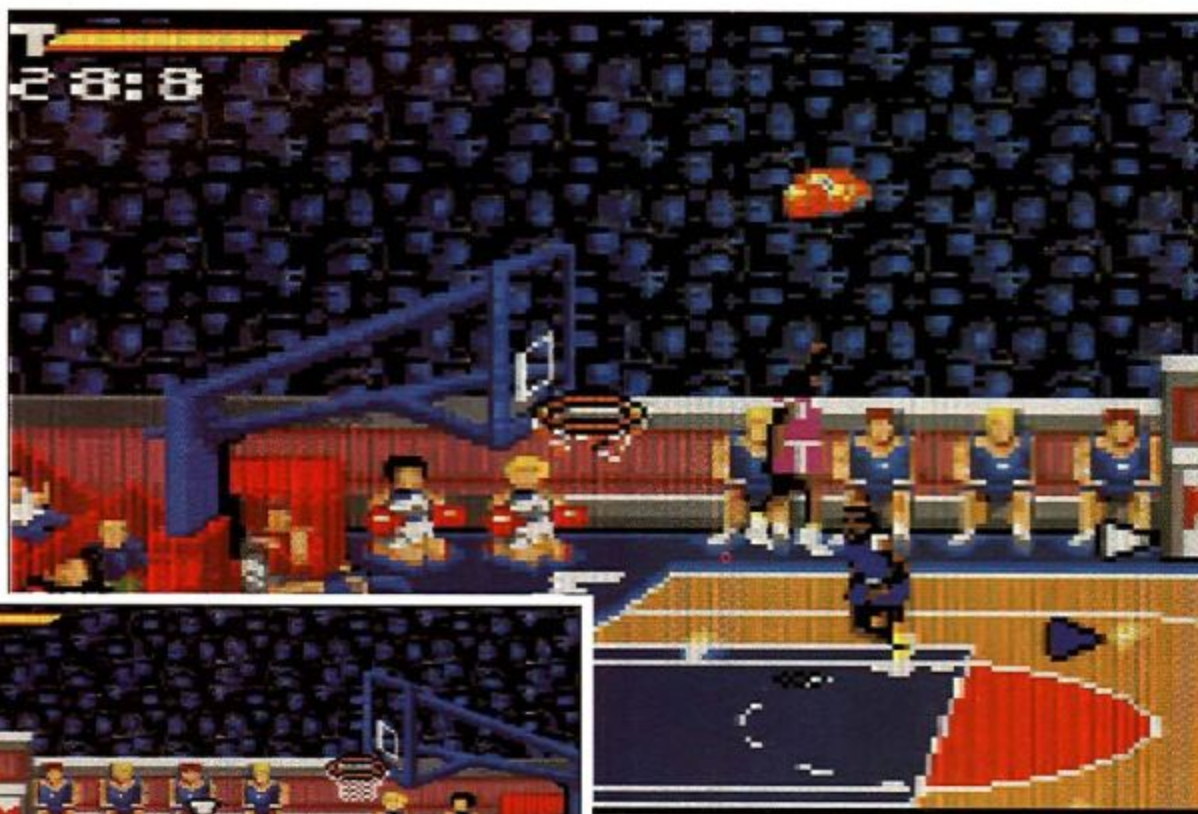
Mit Acclaim fing alles an

GAME GEAR

Sportspiel / 1 Spieler

A cclaim brachte mit ihrer Umsetzung des Midway-Automaten den Stein so richtig ins Rollen. Konami werkelte an Hyperdunk, Accolade an Barkley, Virgin bringt im Sommer Jammit auf den Markt, ... doch an den Erfolg des zugkräftigen Namens werden wohl alle nicht ohne weiteres anknüpfen können, denn Acclaim konnte bislang welt-

weit 1.5 Millionen Stück von ihrem Basketballspiel umsetzen. Die GG-Version gibt sich im Grunde wie gehabt. 54 NBA-Stars warten auf Euch, jeder mit seinem ureigenen Special Move wie bspw. Helicopter Dunk, Tomahawk und anderen mehr, ein Passwort speichert Eure Fortschritte und im Turbo Mode sprintet Ihr den gegnerischen Spielern hinterher. Leider hat Iguana bei der 8 Bit-Version auf den Zwei-Spieler-Modus verzichtet.



Under Fire



Auch auf dem Game Gear geben kleine Statistiken über die Spielstärke der Teams Aufschluß



Martin: NBA Jam schlägt sich auch auf dem GG wacker. Fast alle Features wurden auf den kleinen Sega hinübergerettet.

Den spielspaßfördernden Zwei-Spieler-Modus hat sich Iguana dann aber doch geschenkt. Die Animation der NBA-Stars ist wieder mal sehr gut gelungen, von einigen kleinen Flackerorgien mal abgesehen, die Hintergrundgrafik könnte jedoch noch eine Ecke besser sein. Bei der Playability gibt es dafür keinen Anlaß zur Kritik. Perfekte, flüssige Steuerung, man behält stets die volle Kontrolle über den Ball. Nur die Soundeffekte gingen teilweise voll daneben. Die Paßgeräusche hören sich eher an wie heiser krächzende Möwen als wie digitalisierte FX. Bis auf diese kleinen Mankos ein nach wie vor sehr empfehlenswertes Fun Sports-Game ohne Anspruch auf Simulationscharakter.

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 89,- DM
 MUSTER VON: ACCLAIM



Rüttenscheider Straße 181
 45131 Essen
 Telefon 0201/77 72 25

GAME STORE

Spielend durchs Leben!

Kölner Straße 25
 40211 Düsseldorf
 Telefon 0211/1 64 94 09

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradize Software

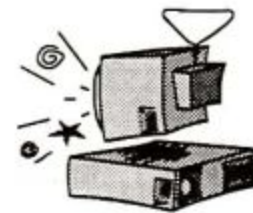
- Riesenauswahl :
- Mega Drive
 - Super Nintendo
 - Game Boy
 - 3 DO



Ladenlokal & Versand
 Hagenstr. 38
 45894 Gelsenk. - Buer
 Tel: 02 09 / 34 97 84
 Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
 Mo. - Fr.
 10.00 - 18.00 Uhr
 Samstag
 10.00 - 14.00 Uhr

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar! Täglich neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins ...



Bei unseren Angeboten kann man nur Kopfen stehen

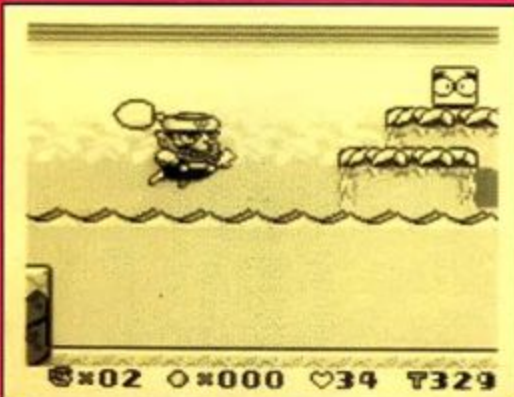
Händleranfragen erwünscht!
 Gewerbenachweis erforderlich!

Wario Land



GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler



Mit dem Raketenhelm kann Wario fliegen



Unter Wasser kann Wario die Feinde nicht rammen



Mit dem Rammstoß könnt Ihr Euch Blöcke beiseite räumen

Schluß mit dem ewigen Artig-sein. In Mario Land 3 seid Ihr mit Wario auf der bösen Seite der Sprites

Wie Ihr Euch sicherlich noch erinnern könnt, hatte Mario in seinem zweiten Abenteuer auf dem GB das erste mal das Vergnügen, mit dem bösen Wario in Kontakt zu kommen, als es darum ging, sein Schloß samt den sechs Goldmünzen wiederzuerlangen. Nun, nachdem Wario dieses wieder verloren hatte (das alte Leid der Bösewichter), nahm er sich fest vor, ein eigenes Schloß zu bauen, wozu er jedoch eine Menge Geld braucht. Also verschlägt es Wario sofort zu den Piraten auf Kitchen Island, denen er ihre Schätze klauen will. Doch die Piraten lassen Wario nicht so einfach ihre schöne Insel plündern, sondern wehren sich mit einer wahren Armee. Um mit dieser Übermacht fertig-

zuwerden, versetzt Wario seinen Feinden einen Rammstoß, der sie sofort aus dem Bildschirm fegt. Doch wie schon Mario kann auch Wario einige Extras einsammeln, die ihn stärker werden lassen. So kann Wario als Drachen Wario riesiges Feuer spucken, als Jet Wario fliegen und schließlich als Bull Wario seine Kräfte verdoppeln. Trifft Wario einen Feind, schrumpft er bekanntermaßen ein, kann somit seinen Rammstoß nicht mehr ausführen und muß sich mit alter Methode, nämlich den Feinden auf den Kopf zu springen, durchsetzen.



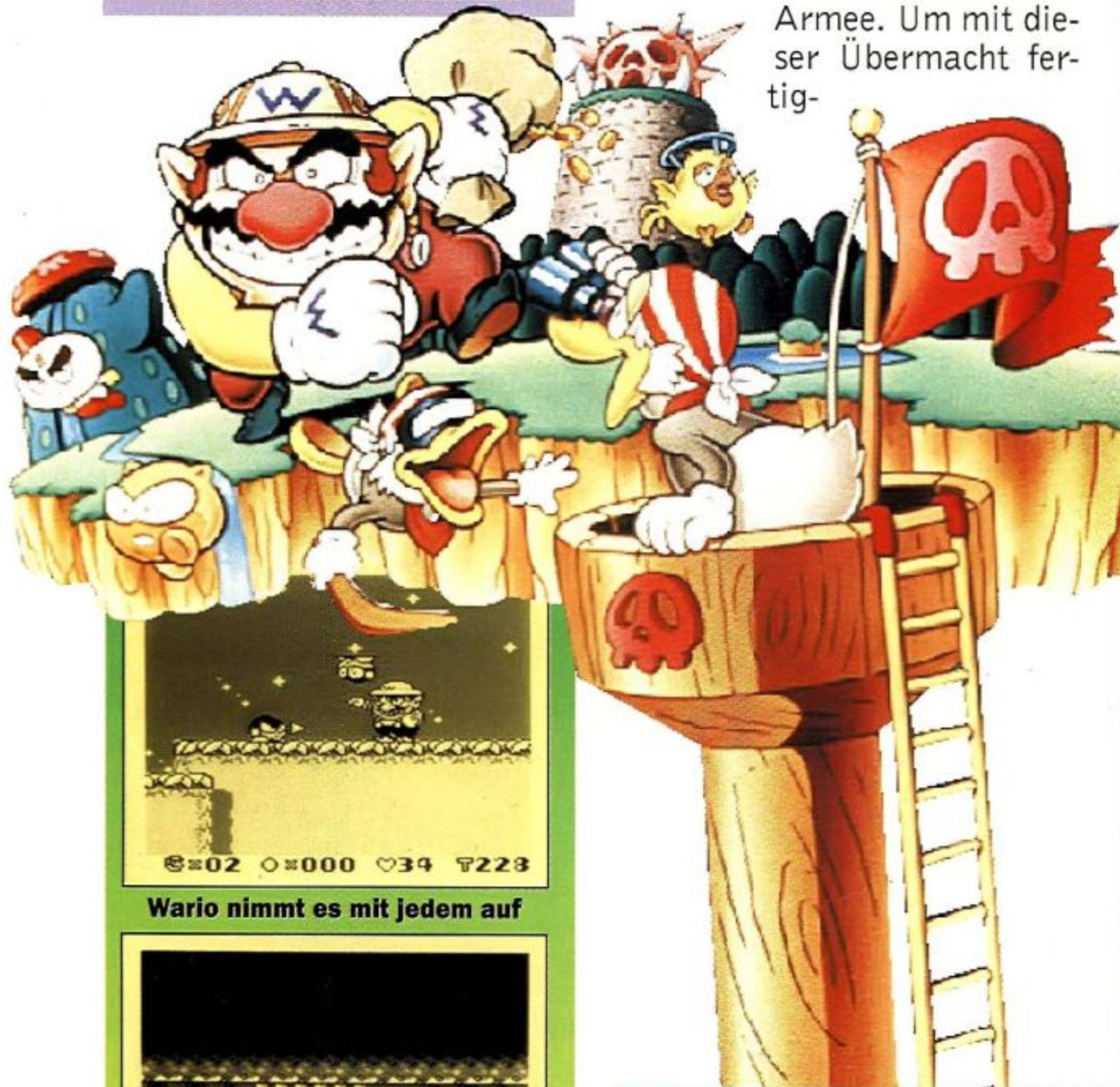
Ulf: Mir ist zwar schleierhaft, warum man beim offiziellen dritten Teil von Super Mario Land plötzlich in die Rolle des Bösewichts schlüpft, rein spielerisch hat sich gegenüber dem Vorgänger auf jeden Fall nicht so viel verändert. Die Grafik ist insgesamt wieder sehr übersichtlich geraten, mit ordentlich großen Sprites. Das Spieldesign zeigt zudem mal wieder eindrucksvoll Nintendos Stärken: Perfekt durchdachte Items, abwechslungsreiche Levels, witzige Gimmicks und eine stets tadellose, vor allem faire Spielbarkeit. Es sollte allerdings erwähnt werden, daß der dritte Teil keine spektakulären Ideen gegenüber dem Vorgänger bietet. Zwar gefallen mir die drei Verwandlungen aufgrund ihrer Vielseitigkeit sehr gut, doch vermisse ich die gewisse Genialität und die Überraschungsmomente vom zweiten Teil. Trotzdem: Gerade wegen der Batterie der perfekte Reisebegleiter.



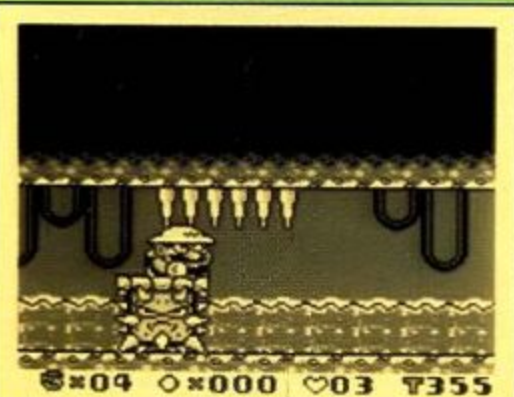
Die Feinde hinterlassen nach einem Stoß ein Goldstück



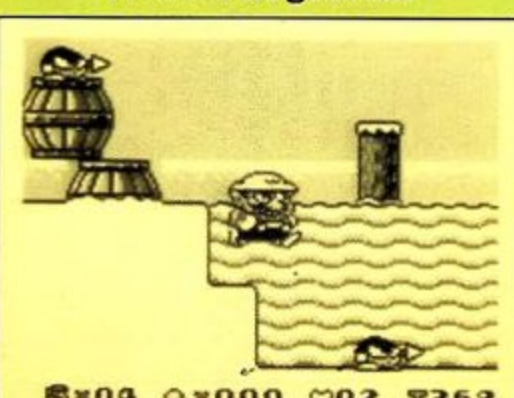
Aus den Blöcken kommen manchmal nützliche Extras



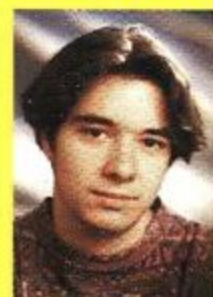
Wario nimmt es mit jedem auf



Vorsicht ist geboten



Der Treibsand ist bei diesem Spiel nicht tödlich



Markus: Da haben sich die Programmierer bei Nintendo wohl gedacht, daß ihre Kunden sicherlich auch mal gerne mit dem bösen Buben spielen wollen, anstatt immer wieder mit dem lieben Mario in ein Abenteuer zu ziehen, wobei sie voll ins Schwarze getroffen haben. Wario versteht es ebenfalls aufs Beste, für stundenlangen Spiel Spaß zu sorgen sowie für

Abwechslung pur. Die Idee, daß man mit je zehn Goldmünzen eine Riesenmünze herstellen kann und sie dann am Ende einer Runde in den Totenkopf werfen muß, damit sich das Tor öffnet, oder aber auch mit ihr während einer Runde abspeichern kann, indem Ihr sie in einen passenden Slot werft, ist toll. Von der Spielbarkeit her ist Wario sehr leicht zu bedienen, sei es zu Wasser, zu Lande oder in der Luft. Mario Land 3 darf sich kein ambitionierter GB-Besitzer entgehen lassen.

HERSTELLER: NINTENDO
 DATENTRÄGER: MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 40+
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: MEGA FUN

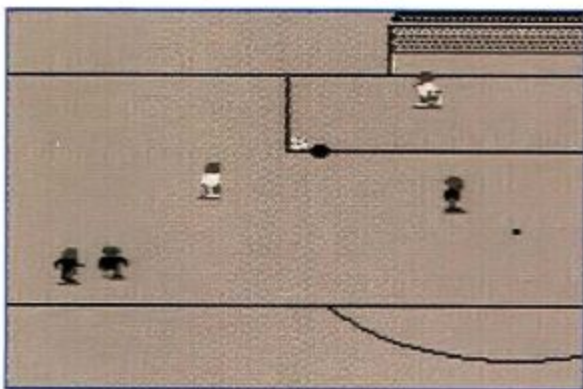


Sensible Soccer

GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Die Game Boy-Version braucht sich vor ihren 16 Bit-Vorbildern in Sachen Optionsvielfalt nicht zu verstecken. 20 Vereins- und ebenfalls 20 Länderteams dürfen in drei Spielmodi (Liga, Pokal oder Freundschaftsmatch) ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Laut Anleitung soll man mit den kleinen Kikern nach diversen Taktikänderungen sogar Fußball spielen können, dem kann ich weder zustimmen noch widersprechen. Vollkommen egal welche Teams Ihr auswählt, die Trikotfarben sind immer schwarz und weiß (war fast zu erwarten, oder?). Schon auf den großen Konsolen konnte man die Sony-Sprites nicht gerade als riesig bezeichnen. Anstatt jedoch die Vogelperspektive den geschrumpften Größenverhältnissen anzugleichen, hielt man am Spielprinzip fest und verkleinerte praktisch das komplette Spiel auf GB-Screen-Größe, mit dem lobenswerten Resultat, die Mannschaft mit den hellen Trikots fast nicht mehr erkennen zu können. Für meine Augen nicht geeignet! (Stephan)



Ihr habt ja recht, auf dem Screenshot schaut Sensible Soccer aus wie die meisten anderen Game Boy-Spiele auch, doch der Schein trügt. Martin und ich haben uns ausführlich mit dem Modul befaßt und unserer Meinung nach ist es so gut wie nicht spielbar, da die Kontrolle des Teams mit den hellen Shirts in eine einzige Suchaktion ausartet.

HERSTELLER:SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE
 DATENTRÄGER:1MBIT-MODUL
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTICH
 UMSATZUNGEN GEPLANT:MEGA CD II
 SCHWIERIGKEITSGRAD:JE NACH SEHSTÄRKE
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:KEINE
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:THEO KRANZ/SONY IMAGESOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
35% GRAFIK				
68% SOUND/FX				
30% FUN				

Duck Tales 2

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Wie schon im Vorgänger spielt das Geschehen in allen Teilen der Welt, so z.B. auch an den Niagara-Fällen oder bei den Ägyptischen Pyramiden. Um sich gegen sämtliche Feinde zu wehren hat Dagobert nur eine, jedoch ziemlich zuverlässige Waffe: Seinen Pogo-Stab. Nicht nur die Gegner kann er damit besiegen indem er ihnen auf den Kopf springt, sondern Dagobert kann mit dem Stock noch viel weiter und höher springen. Witzig ist es allemal, auf dem Pogo-Stab durch die Runden zu hüpfen und hier und da mal ein Rätsel zu lösen oder sich gegen die ständig abwechselnde Feindesschar zu behaupten. Doch leider fehlen dem Spiel die Neuerungen, denn wenn Ihr den Vorgänger bereits kennt werdet Ihr das Spiel recht schnell durchgespielt haben. Für Game Boy-Freaks bleibt Duck Tales 2 trotzdem noch empfehlenswert. (Markus)



Quax der Bruchpilot genießt Onkel Dagoberts vollstes Vertrauen



In der Pyramide

HERSTELLER:CAPCOM
 DATENTRÄGER:MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN:SOMMER
 UMSATZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:6
 BESONDERHEITEN:KEINE
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:FLASHPOINT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
63% SOUND/FX				
76% FUN				

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 Erstaussgabe: (unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

Jetzt im Videofachhandel erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ja, hiermit bestelle ich die Erstaussgabe "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

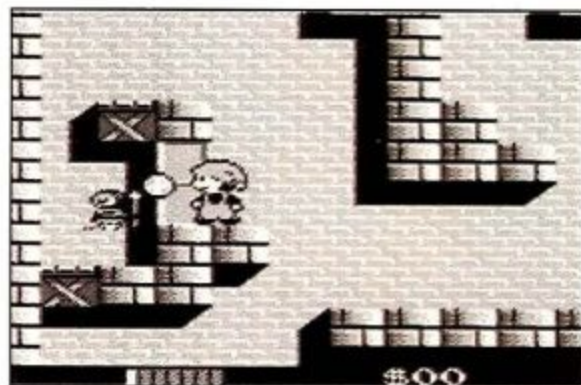
Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Milon's Secret Castle

GAME BOY
Puzzle / 1 Spieler

Hat Hudson etwa neben Bomberman ein neues Maskottchen?

Hudson Soft, weltweit bekannt für die Bomberman-Saga und zudem noch eine der wenigen Companies, die auch mal neue Ideen einbringen, schickt einen weiteren Helden ins Rennen um die Käufergunst. Ihr übernehmt die Rolle von Milon, einem kleinen bemützten Kerl, und Euer Ziel ist es die von Evil Warlord entführte Königin Eliza zu befreien und das Secret Castle zurückzuerobern. Also müßt Ihr Euch schrittweise vom Erdgeschoß bis zum Dach vorarbeiten. In



Ja, was geht denn?

den Zimmern sind etliche Extras versteckt, genauso wie Geld und Item Shops, in denen Ihr neben Power Ups und Extras den einen oder anderen nützlichen Hinweis bekommt. Habt Ihr alles eingesammelt was man so zum Leben



Welche Tür nehm ich denn bloß?



Markus: Wie man es von Hudson Soft gewohnt ist haben die Japaner mit ihrem neuen GB-Titel wieder einmal

ein tolles Spiel abgeliefert. Obwohl es auf Dauer recht nervig werden kann, in jeder Runde sämtliche Steine nach Extras abzusuchen, motiviert Milon dennoch für lange Zeit. Grafik und Sound wurden zugunsten der Komplexität etwas außer Acht gelassen, aber lieber ein komplexes Spiel als nur schöne Grafik. Schade nur, daß Ihr, falls Ihr mal ein wichtiges Extra verpaßt habt, sämtliche Räume auf ein Neues abgrasen müßt um weiterzukommen. Wen das nicht allzu sehr stört, bekommt ein höchst originelles Modul mit Suchtpotential. Wenn Euch natürlich das 139ste Jump'n Run lieber ist als öfter mal was Neues, dann verpaßt Ihr einiges.

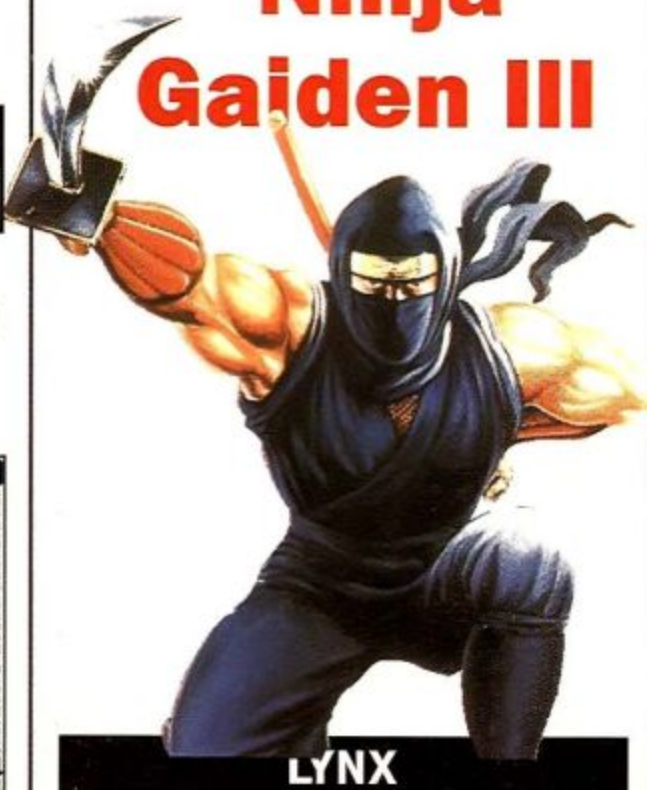
braucht, wartet nur noch der Obermotz der jeweiligen Etage sehnsüchtig auf Euch.



Sieht ja aus wie ein Hai, der aus der Mauer schaut

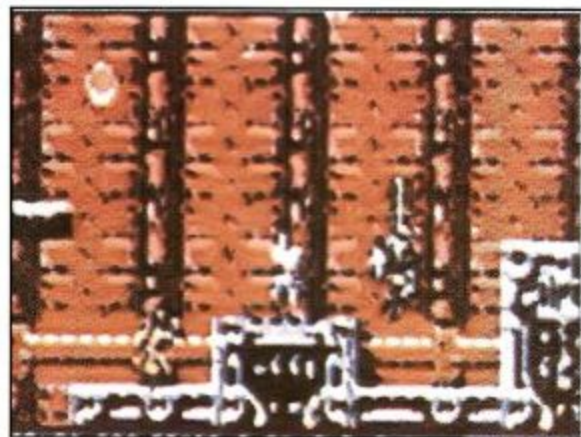


Ninja Gaiden III



LYNX
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Ninja Gaiden III auf dem Lynx ist fast so überflüssig wie der erste Teil, obwohl der auch alles andere als berühmt war. Das Gameplay erinnert arg an Rygar, mit immer gleichen Feindformationen und linearem Spielablauf. Das ist man mittlerweile von Atari zwar schon gewöhnt (Power Factor, Dirty Larry), aber technisch gesehen war immer noch Spielraum nach unten offen; und hier fühlt sich Ninja Gaiden III pudelwohl. Die grobschlächtige Grafik (Ist das ein Gegner oder doch nur ein Pixelhäufchen?), die gräßliche Musik und die Soundeffekte, die auch von einem heiseren Straßenkötter stammen könnten, wurden optimal aufeinander abgestimmt und laden wirklich alles andere als dazu ein, dieses Murksmodul länger zu spielen. Schade eigentlich um das nette Intro und das Extrawaffenarsenal. (Martin)



Ein Affront an Jeden (Noch) Lynxianer



Inserentenverzeichnis

AB Union	19, 35
Acclaim	23
aRJay Games	37, 39, 41
Baier	95
Braintec	9
Chronoservice	101
Computec Verlag	4, 5, 105
	113, 119, 121
CPS	87
Dataflash	U3
Dynatex	85
Elite Systems	21
Fanatic Games	91
FX Videogames	95
Game Express	89
Gamecourier	83
Gamestore	117
Games Unlimited	111
High Score Games	U4
Jump'n Run	99
Konami	U2
Theo Kranz Versand	85
Kudak	109
Laguna	13
Maro	107
Mega Star	83
On-Line	114, 115
Order In Time	27
Paradize	117
Sega	11
Test'n'Take	91
Top Games	91
Tradelink	97
Video & Game	91
Wolf Soft	15

Tetris 2

...hat eigentlich nicht mehr viel mit dem legendären Original gemeinsam

GAME BOY

Denkspiel / 1-2 Spieler

Um es vorwegzunehmen: Die Veränderungen gegenüber dem ersten Teil sind enorm; diesmal ist nämlich nicht nur die Form der Blöcke von Bedeutung, sondern auch die Farbe. Es gibt insgesamt drei verschiedene Arten von Blöcken (weiß, grau und schwarz), die eine Dreierkette bilden müssen, damit sie wieder vom Bildschirm verschwinden. Neu sind auch die komplexen Kombinationen: Einige herunterfallende Formationen bestehen aus mehreren Blöcken, die sich immer nach einem Andocken trennen, so daß Ihr die übrig gebliebenen weiter steuert. Im Gegensatz zum Original müßt Ihr diesmal im Normal-Modus nicht einfach durchhalten, sondern weit über 30 verschiedene Szena-

rios lösen, indem Ihr die drei vorgegebenen Steine wegsprengt, die sich meist völlig zugebaut am unterem Bildschirmrand befinden. Außerdem gibt es noch einen speziellen Puzzle Mode, bei dem Euch für ein Bild nur eine begrenzte Zahl von Blöcken zur Verfügung steht. Natürlich ist via Dialogkabel auch ein gnadenloses Spiel zu zweit möglich.

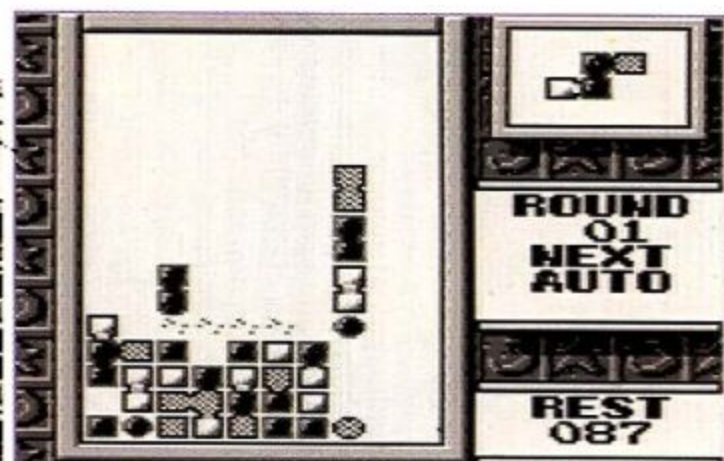
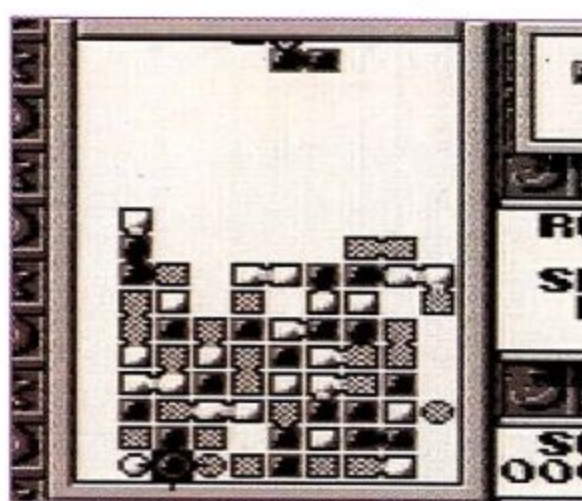
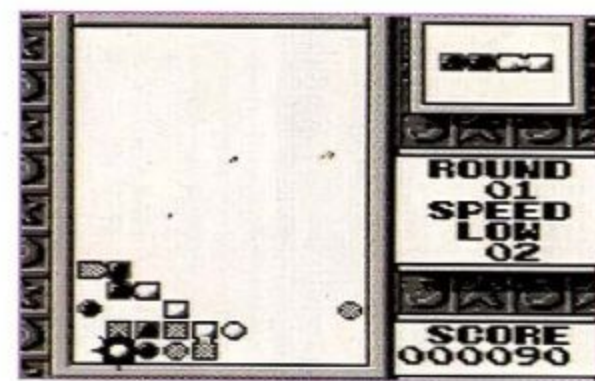


Ulf: Mit dem vielgerühmten simplen Spielprinzip des Originals hat dieser Nachfolger nicht mehr viel gemein. Im Gegenteil, Nintendos Columns/Dr. Mario-Mixtur ist höchstgradig komplex und bietet oftmals unvorhersehbare Kettenreaktionen. Das könnte man auch schon fast als ein kleines

Manko auslegen, da selbst Denkspielprofis angesichts der unzähligen Möglichkeiten schnell den Überblick verlieren werden. Insgesamt ist mir dieser Nachfolger aber aufgrund des zeitgemäßeren Spieldesigns und den gut konzipierten Levels sympathischer als das russische Original und bietet darüber hinaus natürlich den selben Suchteffekt. Für mich ist Tetris 2 eines der besten GB-Denkspiele überhaupt.



Das Optionsmenü



Der Schwierigkeitsgrad wurde gewaltig angehoben

HERSTELLER:NINTENDO/BULLET PROOF SW.
 DATENTRÄGER:MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN:SOMMER
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:60+
 BESONDERHEITEN:KEINE
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:FLASHPOINT



PLAY TIME



PLAY TIME Sonderheft 1/94 DIE NÄCHSTE GENERATION

- Die 32- und 64Bit-Systeme im Schlagabtausch?
Wir sagen, wer die Nase vorne haben kann.
- Neue Konsolenwunder von Sega und Nintendo?
Wir sagen, was Segas und Nintendos Saturn und Project Reality wirklich leisten werden.
- Die CD, das Speichermedium der Zukunft?
Wir sagen, was dafür spricht, was dagegen.
- PC-Spiele, zukünftig noch besser?
Wir sagen, was technisch machbar ist.
- Wachablösung im MS DOS-Bereich?
Wir sagen, wie sich PCI-Bus und VL-Bus mit Spielesoftware verstehen.

Mit PLAY TIME **into the future**

für nur DM **9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!

COMPUTEC
VERLAG

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Das war's dann wohl...



Wing Commander CD (MD)

Aber nächsten Monat geht's wieder munter weiter. Unsere Sportspielfreaks rüsten schon für den ultimativen Fußballvergleichstest: FIFA Vs. World Cup Striker. Wer letztendlich das Rennen macht, wird noch nicht verraten, es wird jedenfalls sehr, sehr knapp. Aber die Konkurrenz schläft bekanntlich nicht. Capcom, Codemasters, Acclaim, U.S. Gold, Graftgold, Ascii, alle werkeln sie an einem WM-Spiel.

Natürlich ist auch Nintendos 24 Megs-Turrican-Herausforderer dabei, Super Metroid. Stunt Race FX fürs **Super Nintendo** steht ebenfalls in den Startlöchern, und noch einiges mehr.

Wing Commander erlebt derzeit eine Renaissance. Neben der stark aufgemotzten **3DO**-Version

stellen wir Euch das **Mega CD**-Pendant vor. Sega höchstpersönlich legt indes letzten Schliff an die **Mega Drive**-Umsetzung des FASA RPG-Hits Shadowrun, das auf dem Super Nintendo schon voll abgeräumt hat.



Shadowrun (MD)

Exoten-Fans können mit einem ersten Test von Tempest 2000 (bestes Spiel der Winter CES-Messe in Las Vegas) für den **Jaguar** und Super Sidekicks 2 mit digitalisierten Spielern (**Neo Geo**) rechnen.



Tempest 2000 (JG)

Sonic driftet nun auch bald auf dem **Game Gear**, Mario fährt Ski, Fox McCloud geht fremd, die Mega Fun hält den Preis, kurzum die ganze Videospieldwelt steht Kopf. Trotzdem fliegen wir zur **ECTS-Messe** nach London und stauben dort die neuesten Spiele ab.

Einen kühlen Kopf und fallende Modulpreise wünscht Euch Eure Mega Fun-Redaktion



Kurioses am Rande

Ein Mega Fun Gold Game hat sich Road Rash für den Game Gear redlich verdient, oder sollten wir doch den Text auf der Packungsrückseite in die Wertung miteinfließen lassen?

Das Ziel:- Renn für dein Leben—hier gibt es keine Regeln, keine Geschwindigkeitsbegrenzungen, und kein Zurück!
Pass mal auf für Straßensperren, ölfützen, und auch auf die Grünen: Erreich Geschwindigkeiten von 240 km/st während Du den Feind schlägst, knüppelst und ihm nachtretet - bevor er Dich 'rangeht!
Das Adrenaline pumpt durch die Arterien, der Blutdruck steigt jetzt hoch.....und er wartet auf Dich!

Die nächste MEGA FUN erscheint am
18. Mai 1994

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:

CompuTec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
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 Girlich
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:

Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:

Markus Appel
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Phillipp Noack
Julian Ossent
Timur Özsel
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Layout:

Alexander Brück
Stephan Girlich
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 / 9 68 32 19
Mobil 01 71 / 6 21 31 46
Fax 09 11 / 6 42 63 34

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Telefon 09 11 / 9 68 32 32

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:

Nintendo

Poster:

Data East/Factor 5

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: Acclaim, Accolade, Binärdesign, Chronoservice, Core Design, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, Empire, Factor 5, Flashpoint, Galaxy, High Score Games, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, M & B, Mitsui, Nintendo, Order In Time, Sega, Selling Points, Sony Imagesoft, Virgin Interactive, Wolf Soft.

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

SPECIAL **FX**™
SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

*SEGA, "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

DATA
Flash
G m b H

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTlich BEI
TOYS R US
UND BEI ALLEN **alkauf**
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

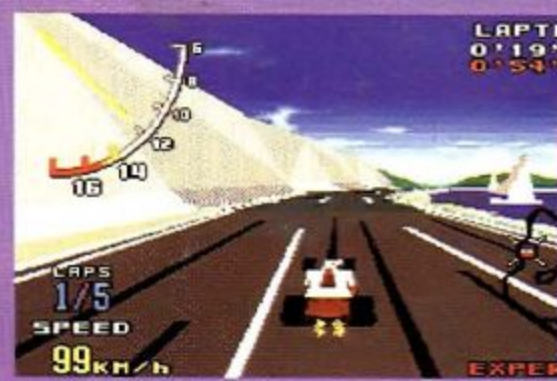
AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

HIGH SCORE GAMES

089 / 344 388



KING OF DRAGONS-SNES US 139,-



VIRTUA RACING-MD DT 199,-



SUPER WING COMMANDER-3DO US 129,-



TWIN BEE 2-SNES DT 129,-

Mega Drive

Dragon Ball Z jp	129,-
6-Button Controlpad	39,-
Microcosm MCD dt	119,-
RGB Kabel MD 2	29,-
Ascii 6-Button Stick	79,-
Lunar CD us	119,-
Streets of Rage 3 jp	129,-
Chuck Rock 2 CD dt	119,-
Young Indiana Jones us	119,-
Dune CD dt	119,-
Terminator CD dt	119,-
Warsong us	79,-
Sonic Spinball dt	119,-
Rise of the Dragon CD us	119,-
Toe Jam & Earl 2 dt	119,-
Pirates of Dark Water us	119,-
Robocop vs. Terminator us	119,-
Landstalker dt	129,-
50/60 Hz Converter	39,-
Dr. Robotniks Mean Bean M. dt	119,-
Shadowrun us	129,-
NBA Showdown dt	119,-
Sonic 3 dt	139,-
Pirates Gold us	119,-
CDX Converter us/jp/dt	109,-
Castlevania dt	99,-
NBA Jam dt	129,-
Mega Turrican us	119,-



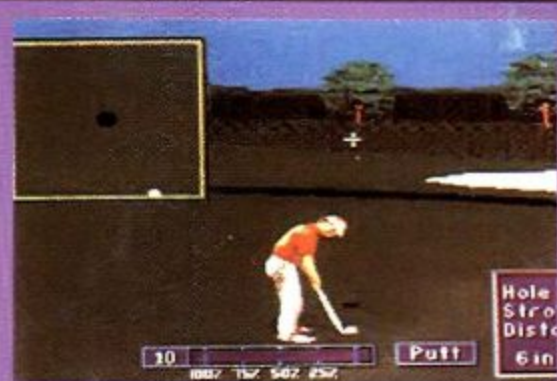
SKYBLAZER-SNES DT 139,-



NHL 94 HOCKEY-SNES DT 119,-

Super Nintendo

Lufia us	139,-
F-1 Pole Position dt	129,-
Claymates us	129,-
Bugs Bunny us	129,-
Wizardry 5 us	139,-
Fatal Fury 2 us	139,-
Ninja Warriors us	129,-
Ascii Fighter Stick	79,-
Plok dt	99,-
Mystical Ninja dt	129,-
Wolfenstein 3D	119,-
World Cup Soccer dt	129,-
50/60 Converter	49,-
Turn and Burn us	129,-
Flintstones dt	129,-
Mega Man Soccer us	139,-
NBA Jam dt	149,-
Action Replay Pro 2 dt	109,-
Young Merlin dt	149,-
Secret of Mana us	139,-
Legend us	129,-
Shadowrun dt	139,-
John Madden '94 dt	129,-
Clayfighter us	129,-
Mechwarrior dt	149,-
Mr. Nutz dt	129,-
Empire Strikes Back dt	139,-
Rushing Beat 3 us	129,-



PGA EUROPEAN GOLF TOUR-MD DT 109,-



EQUINOX-SNES DT 139,-



ART OF FIGHTING 2-NEO GEO 399,-



SUPER METROID-SNES JP 169,-



MARIO LAND 3-GB DT 69,-



R-TYPE 3-SNES PAL 119,-

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

Händler Willkommen

Manga
Filme
lieferbar



Inhaber: A. Tölle Preisirrtümer/Änderungen vorbehalten