

NINTENDO, SEGA & MEHR

**COMPUTEC
VERLAG**

4/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIEL

ALLE SYSTEME

nur DM

4,90

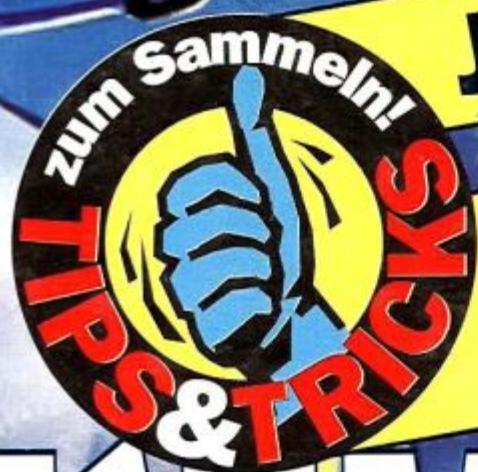
MEGA DRIVE

**VIRTUA RACING
STREETS OF RAGE 3**

SUPER NES

**MEGA MAN X
POP'N TWINBEE 2**

JETZT NEU!!!



32 SEITEN

DIE BESTEN

SNES SHOOT 'EM UPS

ÜBER 40 SPIELETESTS IM HEFT

CHOPFLIFTER III, FATAL FURY 2, MR. NUTZ, DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE, LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, WOLFENSTEIN 3D, ART OF FIGHTING, FLINTSTONES, MUTANT LEAGUE HOCKEY, SUBTERRANIA UVM.



Hallo, Leute!
Spitze sind wir!
 Probier's doch selber! Jetzt!

KARSTADT



Gut einkaufen
 schöner leben



In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega-Drive



Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniale Videospielepaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,-.

In feinsten Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langspielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump'n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy. **Komm doch mal rüber. Ins nächste Karstadt-Haus.**



AUSGEZEICHNET

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben ... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)

„Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders.“
 „Eine prima Comicmusic ...
 Massenhaft geniale slapstickartige Effekte ...“
 „Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten.“
Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„Klare Sache: Wer Jump'n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen.“
Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„... mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump'n Run aller Zeiten herausgebracht ...“
Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Sport gibt's für Nintendo und SEGA. KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon D-069 / 95 08 12-0, Telefax D-069 / 95 08 12-77
 TINY TOONS ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company. LP © 1994 Nintendo ©, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designed as „TM“ are Trademarks of Nintendo. KONAMI ® is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

Bis die Laser glühen...

Die besten Shoot'em Ups fürs Super Nintendo Seite 130

SPECIAL

Die besten Shoot'em Ups für das SUPER NINTENDO

Alle Shooter sind von Bob Koford Kurier. 1-98 Mitz, veröffentlichte die besten Hardware des 16 Bit Fliegerbild durch auch zur Hardware-Entwicklungsphase für weitere Shoot'em Ups immer gewonnen, obwohl es auf andere Weise...

Plinten, Pech und Pannen

Die besten Shoot'em Ups für das Super Nintendo sind... (Text continues with game reviews and tips)

Alle Levelhesses zu Super Aleste

Alle Levelhesses zu Super Aleste... (Grid of game screenshots)

Die Parodius-Endgegner (1. Teil)

Die Parodius-Endgegner (1. Teil)... (Grid of game screenshots)

FUN: 85%

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Monat für Monat erweitert sich das Softwareangebot in unüberschaubare Dimensionen, welche die Spiele-Selektierung immer zwingender macht. Oft wird man durch Unwissenheit und schlechter Beratung mit einem Spiel enttäuscht und bestraft. Der Informationsbedarf ist größer denn je und wir werden auch dieser Forderung wieder gerecht. Über 40 Spiele wurden knallhart auseinandergenommen und auf Bit und Byte geprüft. Als Verstärkung haben wir einen neuen Redakteur, der auf den flotten Namen Julian hört, mit ins Team aufgenommen. Die Rückkehr des Lach-Jedis Ulf, sprich die Einführung der Fun Mail wurde dank Eurer zahlreichen und überwiegend positiven Briefe auch wieder fester Bestandteil des Heftes. Denn Spaß muß sein, gelle. Ein neues Gerücht geht herum? Wenn man dem Glauben schenken kann, so dürfen wir bald Nachwuchs von Mario und Prinzessin Zelda erwarten. Wird es dann keine Fortsetzungen der Mario-Reihe mehr geben? Was geschieht nur mit Yoshi, wird er ein Fall fürs Waisenhaus? Fragen über Fragen, die vielleicht nur Dr. Mario beantworten kann. Waren etwa die Pillen schuld an dem Dilemma?

Kurzum: Vor dem Videospielen kommt Mega Fun.

Viel Spaß beim Lesen, zocken und rocken wünscht Euch

Euer Mega Fun Team

14 SUPER EMPIRE STRIKES BACK

JVC/LucasArts haben für Star Wars-Fans eine Menge versprechender Sabel-Aktions produziert, die auch alle fesseln werden. Hier der erste Teil unserer Lösung: Gebrauche die Mächter!

15 SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Level 1 - Teil 1

Level 1 - Teil 1

32 Seiten Tips und Tricks, Karten, Freezers und Passwörter ab Seite 50

FUN MAIL

Hallochen!

Wir sind wieder da! Die Fun Mail ist zurück! (Text continues with reader feedback and announcements)

Uli's Mega Mail

Uli's Mega Mail... (Text continues with reader feedback)

Cherub-Lover

Cherub-Lover... (Text continues with reader feedback)

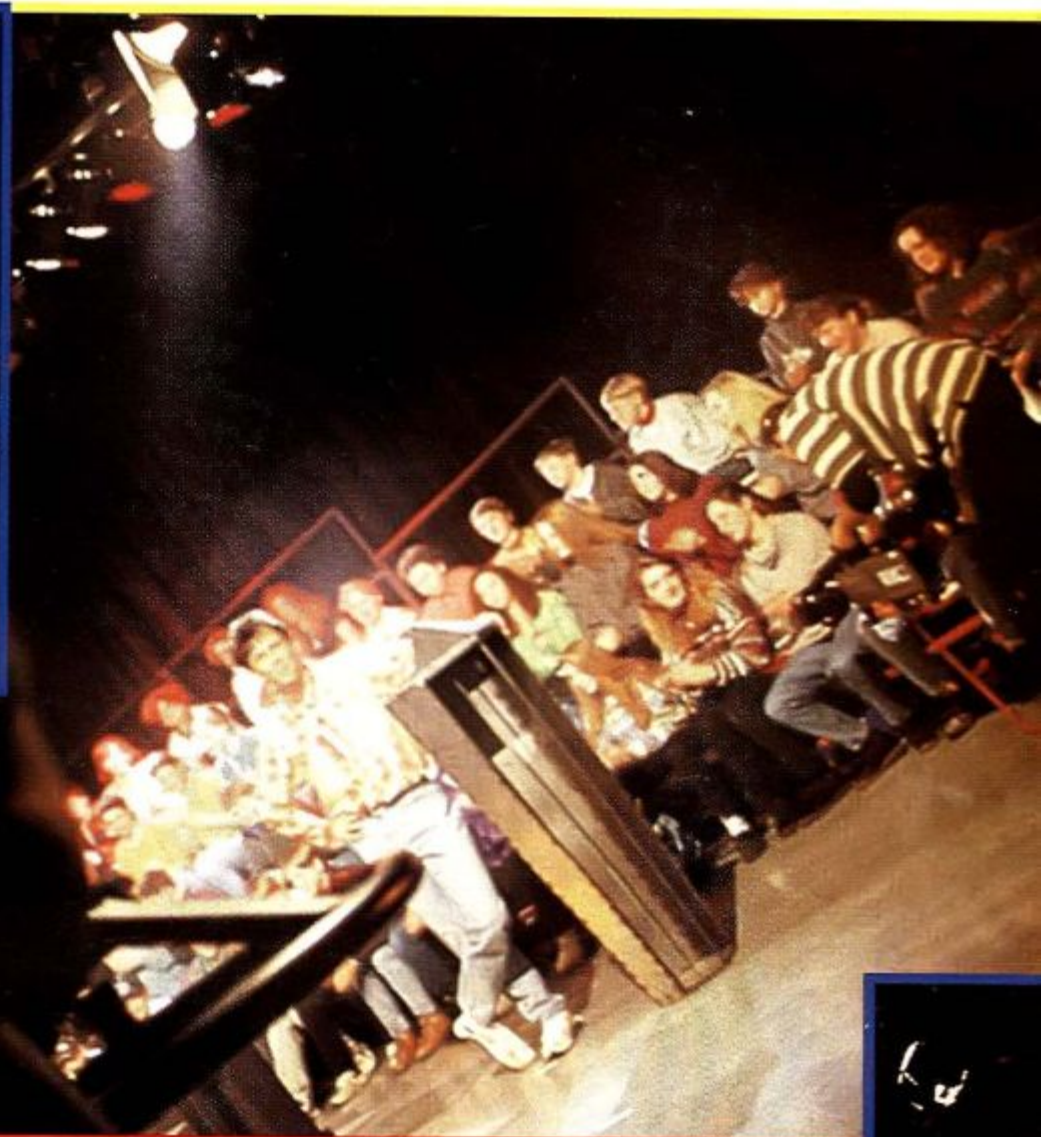
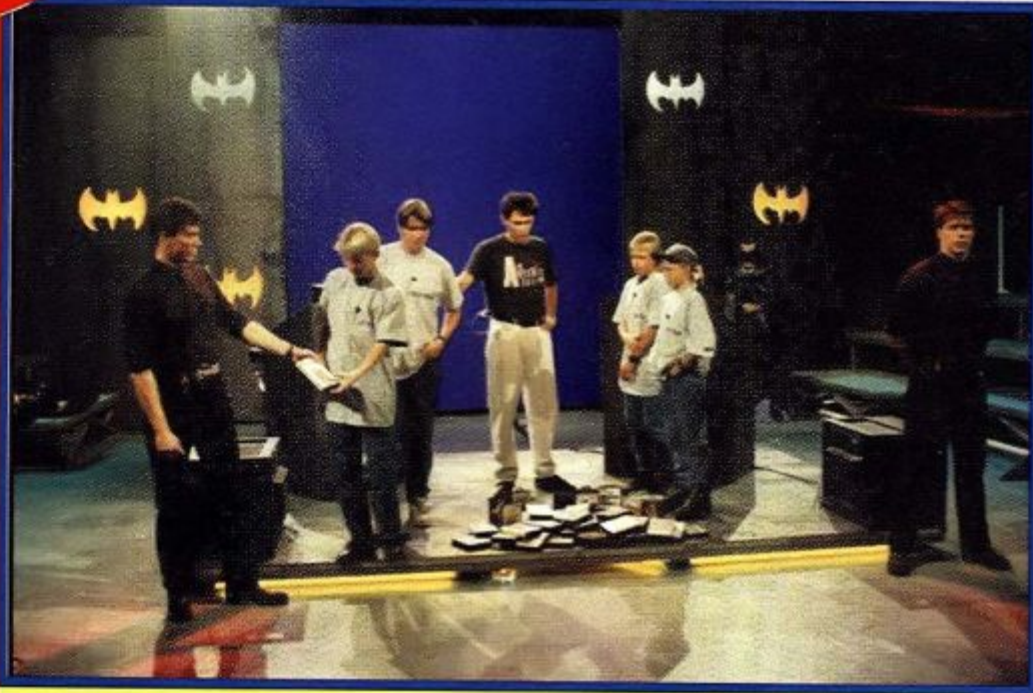
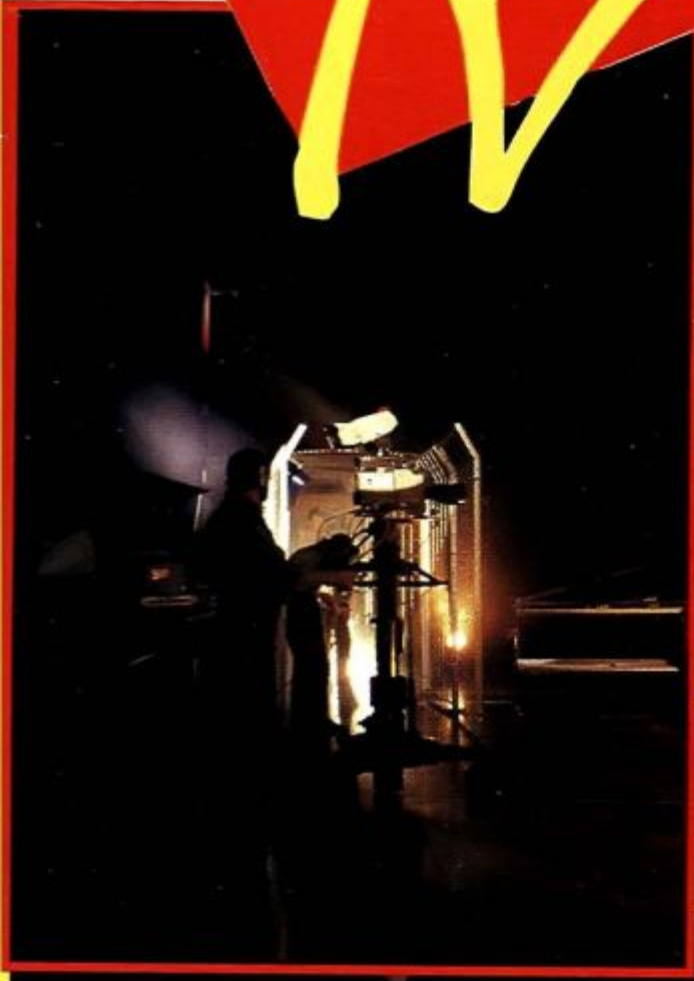
Ihr wollt die Fun Mail zurück! Bitteschön, hier ist sie. Wiederbelebt und quicklebendig meldet sich die wohl lustigste Seite zurück



Seite 95

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"

MÄCHTIG MYSTISCH

Legend Of The Mystical Ninja Teil I + II im Test

Erst jetzt erscheint der schon fast drei Jahre alte erste Teil in Deutsch, doch von Altersschwäche keine Spur. Der Vollständigkeit halber hängen wir den Nachfolger als Import-Modul noch dran
Teil 1 **Seite 22**
Teil 2 **Seite 32**



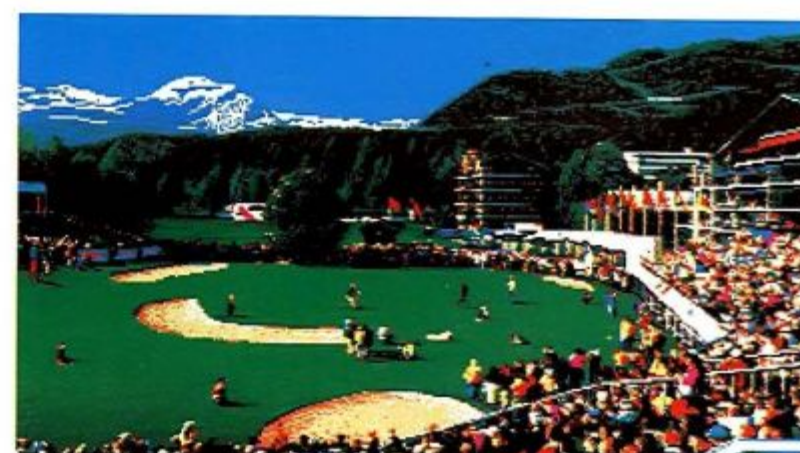
KULT

Mega Man X

Mega Man beherrscht auch die 16 Bit-Power ohne Probleme
Seite 20



PGA European Tour



EAs Golfer präsentieren sich in absoluter Spitzenform
Seite 116



Young Merlin

Der kleine Zauberer Merlin verzaubert auch die Spieler
Seite 24

MEGA FUN

4/94

Rubriken

Anzeigenauftrag	98
Börse	97
Countdown	96
Editorial	3
Fun Mail	95
Game Over	138
Helpline	50
Highlights	3
Impressum	138
Inserentenverzeichnis	92
Mega Mail	91
Poster	67
Referenzen	18

News

Software News	
Super Nintendo	10
Mega Drive	8
Scene	11

Previews

SN Bugs Bunny Rabbit R.	14
SN Spectre	14
MD Puggsy CD	16
MD Streets Of Rage 3	17
GG Road Rash	16

Spieletests

Super Nintendo

Bastard	36
Battle Master	40
Brett Hull Hockey	34
Choplifter III	40
Dragon Ball Z 2	42
Fatal Fury 2	36
Flintstones	19
Human Grand Prix II	30
Lawnmower Man	42
Legend Of The Mys. Ninja ...	22
Legend Of The Mys. Ninja 2	32
Mega Man X	20
Metal Marines	35
Mr. Nutz	28

3D-ACTION

Wolfenstein 3D



Knallharte 3D-Action
auf dem SNES, ein
völlig neues
Spielprinzip
Seite 31



Virtua Racing

Segas Polygon-Flitzer drehen
gewaltig auf
Seite 44

SPECIALS

Die besten Shoot'em Ups auf dem SNES

ab Seite 130

Piloten aller Art aufgepaßt!

Die definitiv besten Shoot'em Ups fürs SNES werden auf insgesamt sieben Seiten gnadenlos ins Visier genommen. Etwas bescheidener gestaltet sich die Formel 1-Übersicht, in aller Kürze werden die wichtigsten Module gecheckt.



Formel 1 Vergleich

Seite 128/129

Art Of Fighting schlägt auch doppelt zu

Die Mega Drive-Konvertie-
rung von Art Of Fighting
kommt zeitgleich mit SNKs
178 MEGs großem Update
Mega Drive Seite 109
Neo Geo Seite 122



Pop'n Twinbee The Rainbow	
Bell Adventures	38
Super Battletank 2	43
Virtual Soccer	26
Winter Olympics	43
Wolfenstein 3D	31
Young Merlin	24

Mega Drive

Art Of Fighting	109
Bill Walsh College F. CD	115
Dr. Robotnik's Mean B. M.	102
Hyperdunk	46
Keio Flying Squadron CD ..	114
Mutant League Hockey	48
NBA Jam	108
NHL '94 CD	104
Nigel Mansell W. Ch. R.	112

Pele Soccer	114
PGA European Tour	116
Sub Terrania	110
Virtua Racing	44

Jaguar

Evolution Dino Dudes	118
----------------------------	-----

Neo Geo

Art Of Fighting 2	122
-------------------------	-----

Master System

Donald Duck 2	124
Micro Machines	124

Game Boy

Hyperdunk	125
Pop'n Twinbee	126
Ultra Golf	125

Game Gear

Donald Duck 2	124
Micro Machines	124

Specials

Formel 1	128
Oldie-Ecke NG NAM 1975 .	123
Die besten Shoot'em Ups für's SNES	130

Speed Racer

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

In Challenge Of Racer X. Damit ist aber nicht Mega Man gemeint (schön wär's), sondern der Shooting Star des besten Rennfahrers. Features: Sechs Strecken und ein Zwei-Spieler-Split-Screen Mode. Das Game basiert auf der in den USA sehr erfolgreichen Zeichentrickserie. Es bleibt zu hoffen, daß das Modul nicht

wieder so eine Umsetzung nach dem Motto "Der Name zieht schon, da ist das eigentliche Spiel nicht so wichtig" wird. Die SN-Variante Speed Racer In: My Most Dangerous Adventures hat zusätzlich noch ein Action-Spiel eingebaut. Wer letztlich auf dem Siegereppchen steht, wird sich in der nächsten Mega Fun zeigen.



Pirates Of The Dark Water

MEGA DRIVE

Jump 'n Run / 1-2 Spieler

Die Welt schreit nach Beat'em Up's und Sunsoft nimmt sich den Hilfescreien an. Dreizehn Schätze müssen diesmal geborgen werden, um Dark Water von einer teuflischen Substanz zu befreien. Zur Verteidigung stehen den Kämpfer. Ren, Tula und Loz

ein Schwert, Magie und fernöstliche Kampfkünste zur Verfügung.



Brutal

MEGA CD II

Beat'em Up / 1-2 Spieler

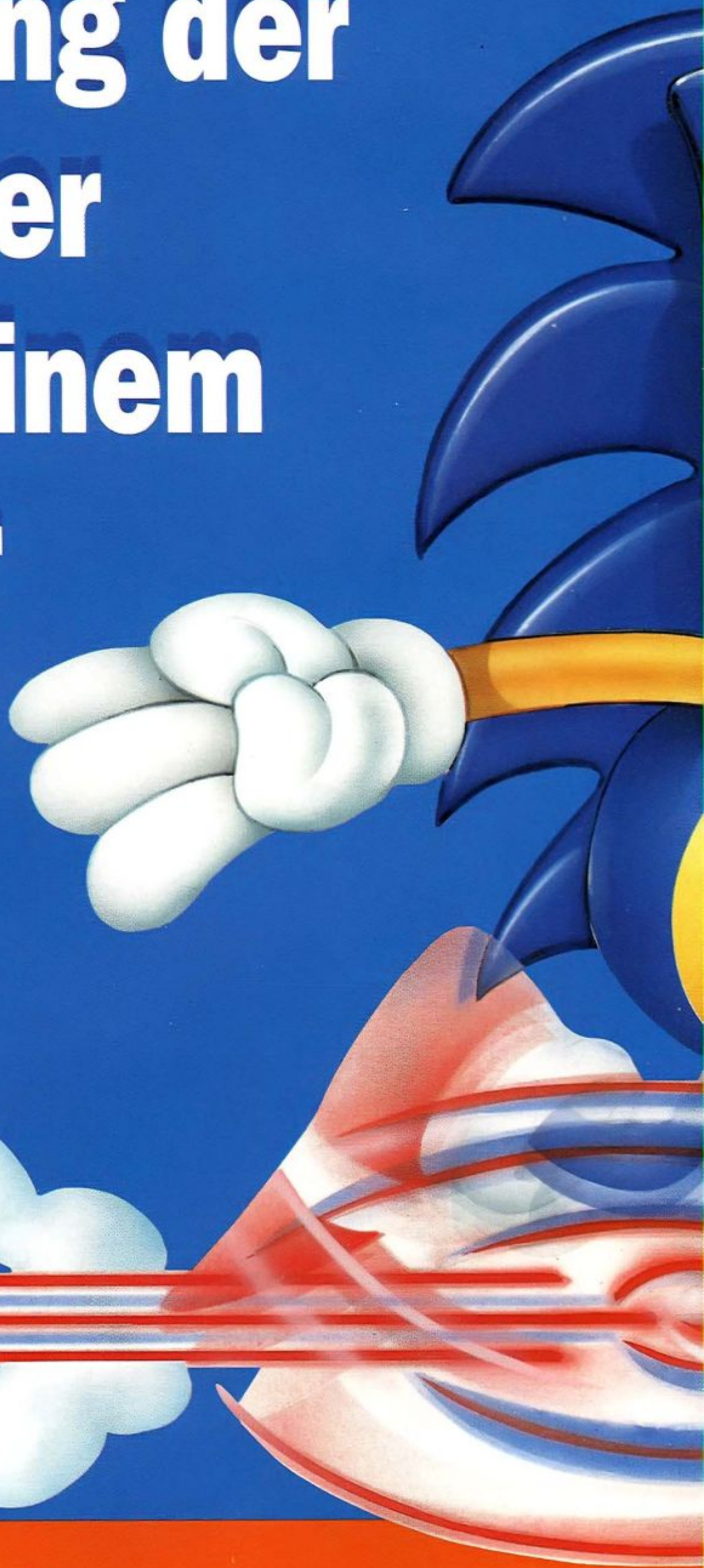
Alle vier Jahre wieder reist Dali Lama umher, um den besten Kämpfer des Landes zu finden. Als Schauplatz der Kämpfe dienen die Wasserfälle auf der Insel, ein Wald sowie eine Burg. Als besondere Features des Spieles wäre zu nennen die Möglichkeit über AT&T-Modem mit

einem Freund, der 100 km entfernt wohnt, zu spielen (bis jetzt nur in den USA möglich), oder der Special-Move, den der Kämpfer nach gewonnenen Spiele bekommt. Anhand des Ranges kann man seinen Gegenüber schon mal einschätzen und die nötige Taktik wählen.



3.3.1994

**Die Begegnung der
3. Art. In Deiner
Stadt. Bei Deinem
Händler. Nur
für Deinen
Mega Drive.**



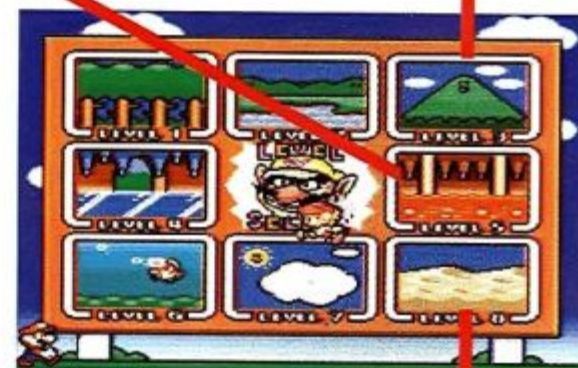
SEGA



Mario & Wario

SUPER NINTENDO
Geschicklichkeit / 1 Spieler

Bad-Wario is back! Auch hier hat sich Marios Erzfeind (nein es ist nicht Sonic, sondern Wario) einige Gemeinheiten einfallen lassen. Er wirft mit Eimern und Schalen auf Eure ahnungslose Spielfigur. Ihr müßt nun mittels einer Fee Hindernisse aus dem Weg räumen oder Steine setzen, um die blinde Spielfigur ans Ziel, nämlich zu Luigi führen.

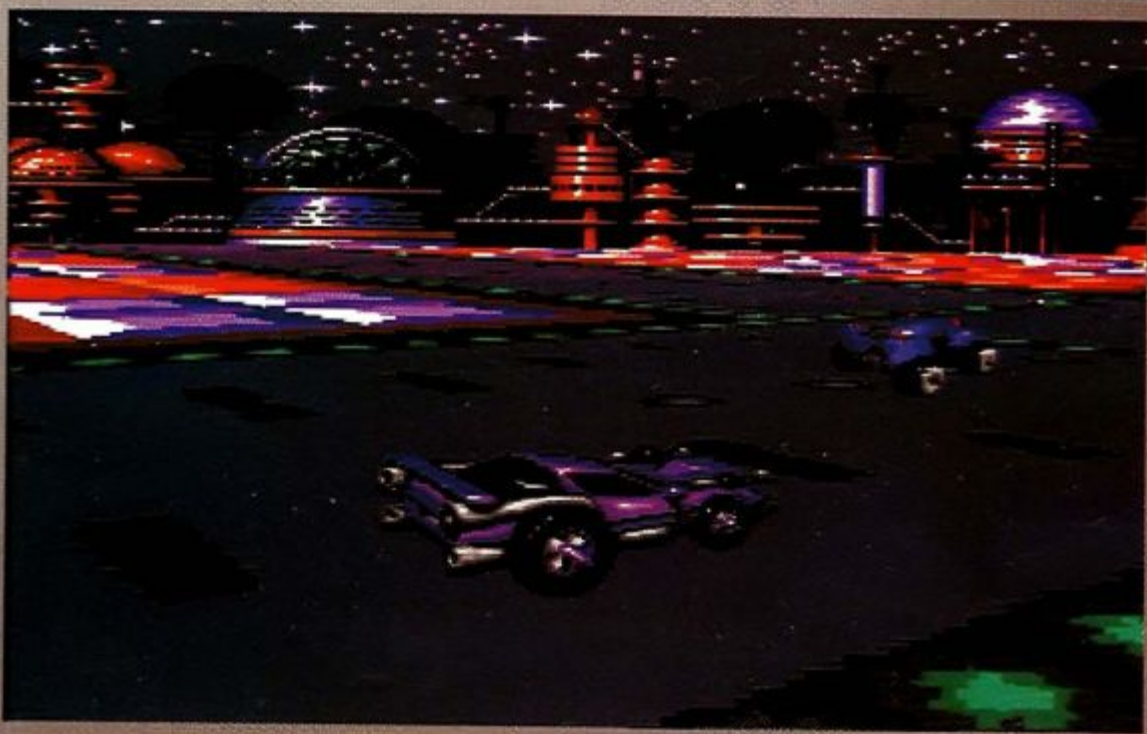


Battle Cars

SUPER NINTENDO
Autorennen / 1-2 Spieler

Namcos High-Speed Autorenntrip erinnert entfernt, aber nur sehr weit entfernt, an Interplays furioses Rock n'Roll Racing. 32 Strecken und drei futuristische Kutschen wollen ausgewählt werden, dann geht's auf die Piste. Mit den Cre-

aits, die Ihr für jeden Wagen bekommt, den Ihr erfolgreich aus dem Weg geräumt habt, könnt Ihr Euch weiterhin aus dem Waffenarsenal bedienen oder Eure Reifen sowie den Motor aufmotzen. Die Strecken seht Ihr, wie bei F-Zero, Mode 7-like. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Mega Fun.



Super Drop Zone

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

... und er kommt doch noch, der langerwartete Dropzone-Remix vom Kultprogrammierer Archer Mac Lean, der unter anderem International Karate entwickelt hat. Im guten, aber schon sehr alten Defender-Stil ballert Ihr Euch, mit einem kleinen Raketentriebwerk ausgerü-

stet, an den bitterbösen Aliens vorbei. Ein Radar am Bildschirmrand gibt Euch mehr oder weniger gut Aufschluß darüber, welche Gegner angefliegen kommen. Berühmt wurde das C 64-Original durch die, für damalige Verhältnisse, sehr gute Grafik und die vorbildliche Steuerung. Ob das Spielprinzip nicht schon etwas zu altbacken für ein '94er SN-Modul ist, wird sich zeigen.

Inside Juice- rund um NBA Jam

Mega Fun-Referenz unter den Fun Sports-Games, Gold Game, Zwei-Seiten-Test, falls Ihr immer noch nicht genug von NBA Jam fürs SN bekommen habt und noch mehr Infos wollt, könnt Ihr Euch bei Acclaim gegen einen frankierten Rundumschlag eine

Infomappe bestellen. Inhalt: Hintergrundinfos, ein Interview mit einem der Programmierer von Iguana, sowie Digi-Bilder.

Bezugsquelle:
Acclaim
Möhlstraße 10
81675 München

Mechwarrior komplett in Deutsch/SN

Seit Anfang März ist über Flashpoint eine komplett ins Deutsche übersetzte Version von FASAs RPG-Hit Battletech im Handel. Bei Mechwarrior fürs SN liegt der Schwerpunkt auf den in Mode 7 dargestellten Actionsequenzen, obwohl Ihr Euren Mech natürlich auch umrüsten oder reparieren könnt, oder Ihr lauscht nur einfach den neuesten Nachrichten an der Bar. Entwickelt wurde das Battletech-Universum ursprünglich 1985 von Ross Babcock und Jordan Weisman, deren Brett- und Rollenspielsaga schnell zum Klassiker avancierte. Den Test der US-Importversion fürs SN findet Ihr in Ausgabe 5/93.

Bezugsquelle:
Flashpoint
Hauptstraße 80
23845 Oering
Tel.: 04535/2222

RGB-Kabel/ Jaguar

In Europa wird Ataris Jaguar bis jetzt nur tröpfchenweise ausgeliefert. Kein Wunder also, daß viele mit einem US-Gerät liebäugeln. Dem steht jedoch ein Hindernis entgegen. So ohne weiteres könnt Ihr den Jaguar nämlich gar nicht an Eure heimischen Flimmerkisten anschließen, denn die US-Geräte sind natürlich für den amerikanischen Markt gedacht. Der Umbau-Spezialist Wolf Soft bietet seit kurzem ein RGB-Kabel mit Cinch-Ausgängen für die HiFi-Anlage an. Was Ihr dann noch braucht, sind ein RGB-tauglicher Fernseher und ein passendes Netzteil (wie z.B. das Universal-Netzteil fürs Mega Drive I). Dann steht dem Starwing-Clone Cybermorph endgültig nichts mehr im Weg.

Bezugsquelle:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied

Importadapter für RGB-Modul/SN

Ein Problem bei Importmodulen aus den USA oder Japan ist nach wie vor die leidige 60Hz-Abfrage bei vielen Spielen, d.h. viele Games laufen erst gar nicht auf Eurem deutschen Gerät. Abhilfe schafft hier z.B. der neue AD-29 Adapter, mit dem Ihr dann auch bspw. die US-Versionen von Rock n'Roll Racing oder Actraiser

2 ohne weiteres spielen könnt (Kostenpunkt 39 DM). Allerdings kann man davon ausgehen, daß sich die Spielehersteller bald wieder etwas Neues einfallen lassen, um die Märkte abzuschotten.

Bezugsquelle:
Order In Time
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart



Game Commander II

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: IMAGINEER
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
PROGRAMMIERBAR: NEIN
INFRAROTSTEUERUNG: NEIN
KABELLÄNGE: CA. 2 METER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 49,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME
SPIELBARKEIT: GUT
VERARBEITUNG: GUT
AUSSTATTUNG: GUT
DESIGN: MITTEL
INSGESAMT: GUT
FAZIT: ETWAS KLOBIGES, ABER GUT
..... DURCHDACHTES JOYPAD

SCHWEIZ PROTOVISION^{Eder}

Weinhalde 1, CH - 6010 Kriens

Tel 041 45 24 05 / 077 43 44 61 Fax 0 41 45 53 52

Jaguar

Inkl.
RGB Kabel Fr. 579,-
Games lieferbar!

Nintendo

FX Trax,
Fatal Fury 2,
Fifa Soccer,
NBA Jam,
Fire Adapter,
Joyboards und vieles
mehr zu ultimativen
Tiefstpreisen!
An/Verkauf
Occasionen.

SEGA

Virtual Racing,
Sonic 3,
Castlevania Bloodlines.
Sega CD:
Ground Zero Texas,
Microcosm,
Mortal Kombat.
Zusätze wie
Activator,
Tee Vee Golf und
VR Helm ab Lager
lieferbar.

3 DO Manga Videos, US Magazine!

**Gesamtliste verlangen unter
041 45 24 05 oder 077 43 44 61**

SEGA Saturn



Schon Gehört

+++ Ocean übernimmt die Vertriebsaktivitäten von Electronic Arts '94er Produktpalette für das SN in Europa.

+++ Bis Mai sollen acht neue Titel für SNKs Neo Geo erscheinen. Top Hunter kommt Ende März (110 Megs), im April folgt der Nachfolger zu Super Sidekicks mit digitalisierten Spielern (130 Megs) und danach das Beat'em Up World Heroes Jet (185 Megs). Neben Data East, deren nächstes Projekt das actionlastige Sportspiel Windjammer ist, steigen auch weitere neue Third-Party Licences ins Neo Geo-Geschäft ein: Taito mit einem Volleyball-Spiel und Face mit zwei Geschicklichkeitsspielen.

+++ Das lange Warten auf eine MD-Maus hat ein Ende. Segas Mini-Maus ist nicht nur sehr gut verarbeitet, sondern auch extrem klein ausgefallen. Seit Februar ist dieses Zubehörteilchen im Handel, genauso wie der neue Master System-Adapter II, mit dem Ihr alte RPG-Klassiker wie Phantasy Star I oder das Action-Adventure Golden Axe Warrior auch auf dem "großen" Sega spielen könnt. Den Abschluß bilden die Infrarot-SechsbUTTON-Pads, die extrem günstig (Wer redet hier noch von billig?) ausgefallen sind. **Kostenpunkt: 89 DM.**

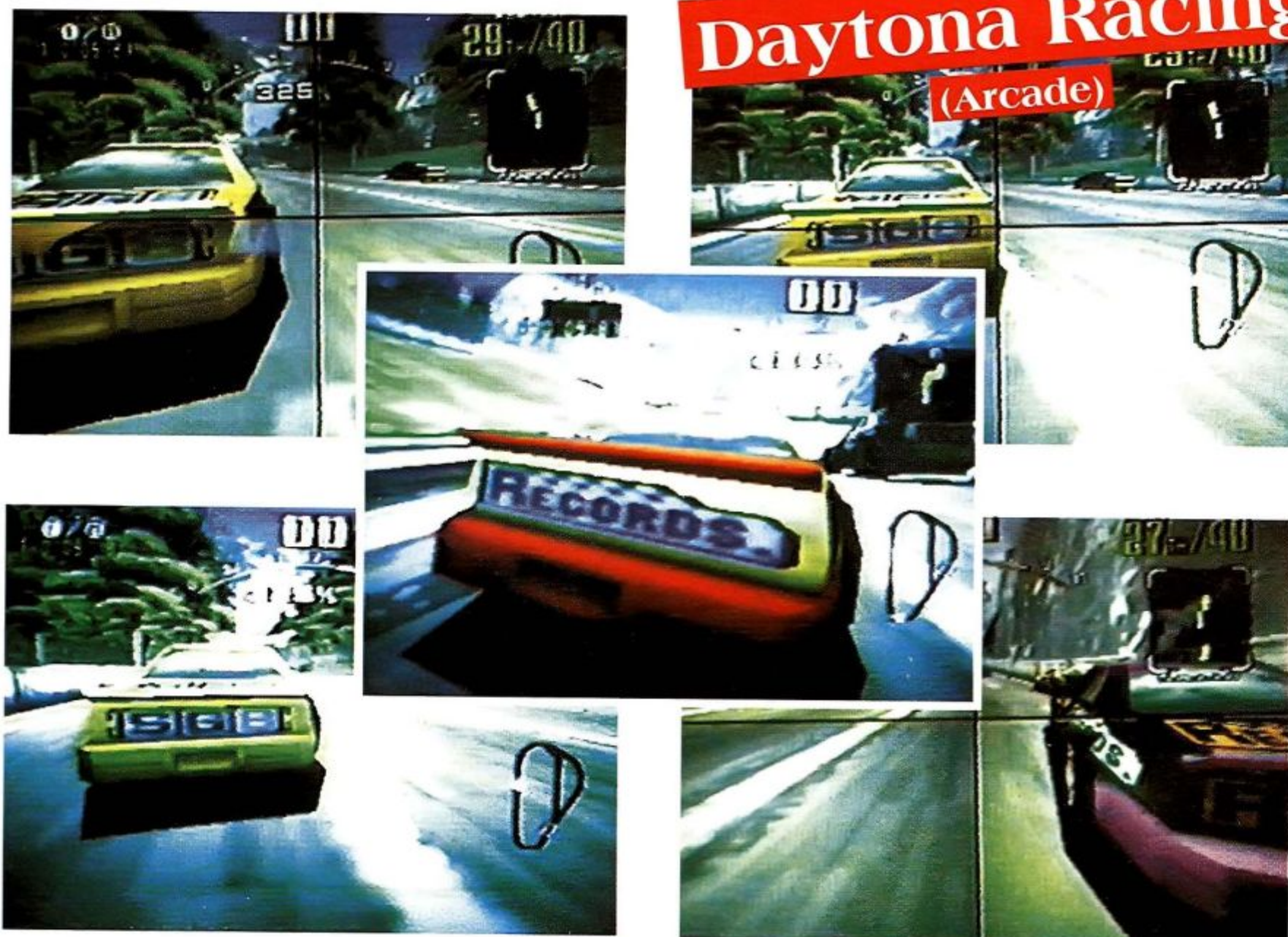
Gerüchteleber soll der Saturn die sogenannten Model 2-Hardwarefähigkeiten, die bereits im neuen Sega-Rennspiel Daytona Racing für Furore sorgen, standardmäßig enthal-

ten. Mit Hochdruck entwickelt man zur Zeit an ca. 50 Titeln. An Unterstützung kann man so ziemlich alle namhaften Firmen nennen, die schon für das Mega Drive produzieren. Verlässlich ist

bis jetzt bloß, daß der Saturn über 16,7 Millionen Farben verfügt, ein reinrassiges 64 Bit-Gerät wird und als Datenträger ausschließlich CD's verwendet.

Daytona Racing

(Arcade)



Virtua Soccer



Für den Titel links ist noch kein Name bekannt, es handelt sich hier um eine Mischung aus Jump'n Run und Prügelspiel

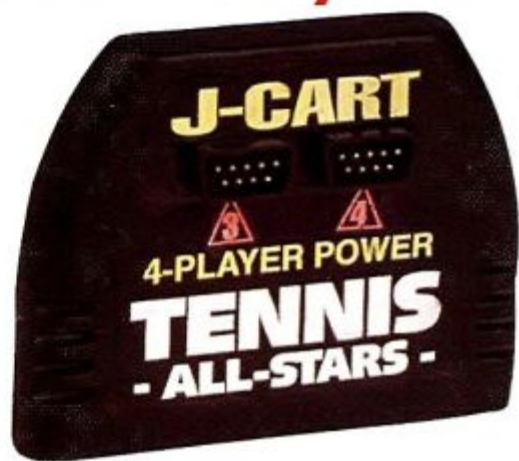
Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion:

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

Vier-Spieler-Adapter von Codemasters/MD

Von der britischen Company Codemasters, dem Entwickler des Schummelmoduls Game Genie, stammt dieser bislang einzigartige Adapter fürs Mega Drive. Die J-Card ist im Grunde ein ganz normales MD-Modul, nur mit zwei eingebauten zusätzlichen Joypad-Ports. Das erste Modul mit J-Card, Tennis All Stars, soll Ende Mai erscheinen, weitere Titel sollen in der zweiten Jahreshälfte folgen.



Game Mage-Codes

Aus Platzgründen sind die Codes für AB Unions Schummelmodul diesmal in den Scene-Seiten. Ab der nächsten Ausgabe sind sie aber, wie die Action Replay Pro-Freezer, als feste Rubrik in der Helpline vertreten.

EUROPA PAL

Aladdin
 C9BABEB0 6C3DB Mehr Punkte am Schluß jedes Levels
 37E2BEB4 B9C42 Aus einem Apfel werden dero 99
 4612BEA7 EA876 Unendlich Continues
 CA0ABEB1 60A76 Unendlich Leben
 79F2BE94 B81D1 Start mit dem Teppich
 71B2BE94 A8D5B Unsichtbar

Cool Spot

CDF2B6B7 11CDB Volle Energie beim Einsammeln von Bonusgegenständen
 3472B6B7 8087E Unendlich Energie
 6E0AB6B1 2C97E Unendlich Leben
 467AB6A6 3BE7E Unendlich Zeit

Pierre Le Chef Out To Lunch

1EBABEA6 31ADB Die Tür zum nächsten Level erscheint
 A30ABEA5 FF07E Unendlich Leben
 587ABEA5 8A07E Unendlich Zeit

Puggsley's Scavenger Hunt (Addams Family 2)

5972BEA6 A017E Unendlich Energie
 C00ABEA5 7227E Unendlich Leben

USA NTSC

Battle Cars
 F88D415E 88789 Unendlich Energie
 C6BD414A 965CE Unendlich viel Geld

Chester Cheetah 2

8EED495A 22989 Unendlich Continues
 E4F5495A 10889 Unendlich Leben
 2785495A 6DC89 Unendlich Zeit

Steel Talons

DC8D4159 DE089 Unendlich viel Sprit
 239D415B 78D89 Unendlich viele Waffen

JAPAN NTSC

Legend Of The Mystical Ninja 2 (Goemon 2)
 87F54169 9E3CE Unendlich Leben
 469D417B 9D389 Unendlich viel Geld für Waffen - Spieler 1
 B19D4179 06324 Unendlich viel Geld für Waffen - Spieler 2
 5BFD4179 D6081 Unendlich viel Bomben
 7985415B E0E24 Unendlich Zeit
 2E4D416B 29ACE Unendlich Energie für Spieler 1
 7D4E418C AD789 Unendlich Energie für Spieler 2

Rockman X (Mega Man X)

23F5415A E1789 Unendlich Leben
 044D411A 80189 Unendlich Energie

Rütterscheider Straße 181
 45131 Essen
 Telefon 0201/77 72 25

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

Kölner Straße 25
 40211 Düsseldorf
 Telefon 0211/1 64 94 09

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen
WOLF SOFT
 Tel.: (02622) 83517

MAK 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, usw...

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

Super NES
 Super NES dt inc. RGB Kabel 239,99 DM
 Joypadverlängerung 2,5m 29,99 DM
 Spiele ab 69,99 DM
 Umbau 50/60 Hz ab 99,99 DM

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

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

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
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihrem Monitor ?? Hier ist die Lösung !! Adapterkabel für fast alle Commodore-, Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM
 Adapter Für Multisync Monitore 89,99 DM

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

Umbauten
Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller)
 Modulkompatibilität dt/us/jp 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 (s. M.D.1) 75,99 DM

Jaguar
 Jaguar inc. Spiel & RGB Kabel 749,99 DM
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 79,99 DM
 Spiele ab 129,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Software für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
 Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 02622 / 83583

Spectre

Der Netzwerk-Klassiker vom Apple Macintosh jetzt als Videospiel

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

Spectre spielt in einer virtuellen Welt, in der Ihr mit einem futuristischen Panzer schlicht und ergreifend ums nackte Überleben

kämpft. Ihr müßt in jedem Level Flaggen einsammeln um in den nächsten zu gelangen. Dies ist nicht so einfach wie es sich anhört; von einer künstli-



Ein-Spieler-Modus (Im Auge des Panzers)



Ziel voraus! (2-Spieler Modus)



Achtung! Angriff! (2-Spieler Modus)

chen Intelligenz gesteuerte Panzer, Minen und schlichte geometrische Figuren als Hindernisse erschweren dieses Vorhaben. Die Bewaffnung Eures monströsen Blechermers fällt zudem recht spärlich aus, ca. 40 Granaten sind die traurige Wahrheit. Doch wären wir nicht in einer virtuellen Welt, gäbe es nichts erstaunliches zu vermelden: Das tonnenschwere Ungetüm besitzt die Fähigkeit Riesensprünge hinzulegen, womit sich das Problem Minen auf ein Minimum reduziert. Untermalt wird das gesamte Geschehen von einem perfekt passenden und zudem brillanten Space Sound, der wesentlich zur Atmosphäre beiträgt. Die Flaggenjagd läßt sich auch zu zweit mit Split Screen starten, je nach Aufgabe kämpft Ihr dann gegen- oder miteinander. Die Vorabversion war erst zu 60% fertig, so daß

sich noch nichts genaues sagen läßt, doch ist der erste Eindruck schon mal recht vielversprechend. (Stephan)



Kurz vor dem Einschlag



Options:

SPECTRE
 PLAYER ONE
 STRONG SPEEDY
 BALANCE CUSTOM
 Shields 15 Speed 16 Ammo 14
 A WELL-BALANCED MACHINE,
 GOOD FOR ARENA
 OR BASE RAID.

Panzer Auswahlmenü

Bugs Bunny, ein weiterer Held aus der erfolgreichen Looney Tunes-Zeichentrickserie feiert demnächst auf dem SN sein Debüt. Ein verrückter Trickfilmzeichner ist hinter dem smarten Hasen her und wirft den Karottenvertilger in so manches Abenteuer. So müßt Ihr Euch in einer verschneiten

Landschaft mit Hunden und Eichhörnchen abgeben oder einem dickköpfigen Stier, der es besonders auf Euch abgesehen hat, die Hörner zurechtbiegen. Bugs kann sich aber recht gut zur Wehr setzen und wirft mit Torten um sich, verpaßt den Feinden einen schwungvollen Fußtritt oder schmeißt mit zuvor aufgesammelten Gegenständen. Und das sieht auch noch so zum Biegen komisch aus, daß es einem vor Lachen ab und zu sogar Tränen in die Augen treibt. Was soll ich noch sagen, wartet die nächste Ausgabe ab, denn dann werden wir das 12 Megs-Modul ausführlich in die Mangel nehmen. That's all folks. (Uwe)

Highlights:



Im ersten Level wird Bugs unter anderem von Hunden attackiert



Springt dem Cowboy auf'n Hut, nur Mut, das tut gut



Der niedliche Stier muß mit recht fiesen Mitteln (Amboß, Betonpfeiler) gestoppt werden



Schießt der dusselige Indianer mit dem Bogen, verrutscht sein Stirnband und der Pfeil verfehlt sein Ziel

Bugs Bunny Rabbit Rampage

Das lustigste Spiel seit es Jump'n Run gibt, oder noch nie waren die Looney Tunes so ergiebig wie heute

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: SUNSOFT/MITSUI
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 BESONDERHEITEN: KEINE

SUPER NES	
Aladdin dt	109.90
Bombberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Bugs Bunny	139.90
Day Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
Formula 1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	139.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Mafia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Original Mansell dt	129.90
Saladin's Quest	139.90
Sok dt	89.90
Street N'Roll Racing dt	129.90
The Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Turrican dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Wing of Merlin dt	149.90
Action Replay Pro II dt	119.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Pre-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

UMBAU 50/60Hz

Vorteile:
 - Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!
 - Spiele werden 20% schneller!
 - Keine lästigen "PAL-Balken" mehr...(das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus)!

Und das ist NEU:
 Speed it UP!... *Classie* **99.00**
 Umbau inkl. Schachtverlängerung

So geht's:
 - Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
 - solange "Mensch ärgere Dich nicht" spielen.
 - nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

Das ist für uns selbstverständlich:
 - Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
 - 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.
 - Mitgeliefertes Zertifikat.

Do it Yourself:
 - Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)
 Speed it Up!... *Classie* **79.00**

MEGA DRIVE	
Aladdin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrican	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT	266.00
(ab Mai - Jetzt reservieren!)	
MEGA DRIVE II	189.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90
6-Button Joypad dt	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90

MEGA CD II	
Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcôsm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90
MEGA CD II	509.00
CDX Adapter	109.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	59.90
RGB-Umschaltbox	ab 149.90

Street Winner II Joyboard
129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

aRJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joypad	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	1789.00
3DO-Spiele am Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Serice für beide Magazine.	

JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

TURBO GRAFX
das ist der Rest!!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00
---	--------

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

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

Puggsy CD

Jump'n Run-Kompetenz von der Insel

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: PSYGNOSIS
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SN/GB/GG
 BESONDERHEITEN: PASSWORT

Puggsy schlägt es auf einen kleinen, scheinbar unbewohnten Planeten, abgeschnitten von allen Annehmlichkeiten der irdischen Zivilisation. Von wegen! Die Racoons sind ganz gierig auf feindliche Hochtechnologie und verschleppen hinterücks Euer schmuckes Schiff.

In Raclantis soll es erst mal in alle Einzelteile zerlegt werden, um dem Geheimnis der Antriebskraft auf die Schliche zu kommen. Gutmütigkeit ist zwar ein schöner Zug, aber das geht doch entschieden zu weit. 51 Levels, einer kniffliger als der andere, zoomende Endgegner und höchst amü-



sante Bonusrunden machen es Euch aber nicht leicht, rechtzeitig in der Hauptstadt einzutrudeln. Mit der Modulversion hatte Psygnosis schon ein

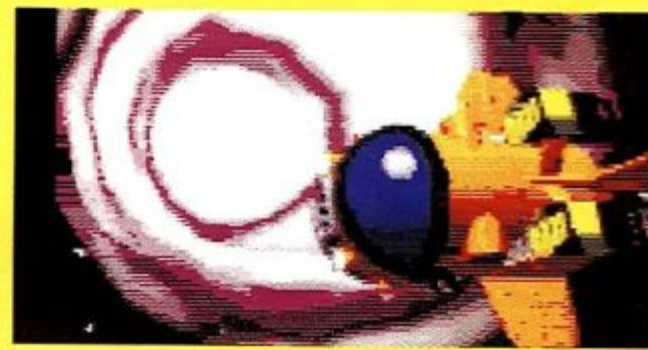


Die Ray Ban steht auch Puggsy gut!

Feuerwerk an neuen Ideen, harten Rätseln, pastellfarbenen Grafiken und Digi-Sound abgebrannt. Der Silberling hat zwar nicht mehr Levels (mit den vorhandenen seid Ihr ohnehin lange genug beschäftigt), dafür bekommt Ihr den Sound direkt von CD (Tschüß MD-Soundchip) und einen Vorspann, wie man ihn nur von Psygnosis gewohnt ist.

Fazit: Mach Platz Sonic, Puggsy ist schon verdammt knapp auf den Fersen. Fortsetzung folgt. (Martin)

Super Intro:



Diesmal packte sich U.S. Gold in Zusammenarbeit mit Probe das zur Zeit definitiv beste Motorrad-Rennspiel, um es für Segas 8 Bitter umzusetzen. Im Gegensatz zum wenig geglückten Winter Olympics haben die Programmierer diesmal ganze Arbeit geleistet, denn auch auf Segas

Kleinem fährt sich die derbe Biker-Hatz hervorragend. Von der kinderleichten Siera Nevada bis zur anspruchsvollen Grass Valley sind alle fünf Strecken enthalten. Wie beim Vorbild startet Ihr die kurvenreiche Berg- und Talfahrt mit einer 600er Banzai, die im ersten Level für vordere Plätze und die damit verbundenen Prämien schnell genug ist. Um auch in den schwierigeren Runden aufs Treppchen zu kommen, muß die gewonnene Kohle in stärkere Bikes investiert werden. Prachtstück ist die 150 PS starke 1000er Diablo, die ihren Namen zurecht trägt, denn der Hobel prügelt wirklich tierisch los, verschlingt allerdings auch satte 25.000 \$. Noch will ich nicht zuviel verraten, doch dürft Ihr in der nächsten Ausgabe mit einem Ganzseiten-Test rechnen, alles klar? (Stephan)



Eine gute Kurvenlage ist alles

Road Rash

Lizenzaukäufer Nr. 2 U.S. Gold schlägt wieder zu

SYSTEM: GAME GEAR
 HERSTELLER: U.S. GOLD/PROBE
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY
 BESONDERHEITEN: PASSWORT



Sorry! Ich nehm auf meinem Renner keine Anhalter mit

Highlights:



Super Titelbild



Verkehrsunfälle sind auch hier an der Tagesordnung

Streets Of Rage 3

Segas Kult-Beat'em Up-Serie geht mittlerweile in die dritte Runde

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD

Es ist wieder soweit: Die Straßen sind voll Wut, also müssen Axel, Blaze & Co eine weitere Aufräumaktion starten. Zan springt dabei für Max ein und übernimmt

stühle und eine Disco prügeln. Schade, daß Ihr dabei immer wieder auf dieselben Gegner trifft, noch schlimmer wenn es sich um die bereits bekannten aus dem zweiten Teil handelt.



Axel holt zum Special-Move aus, doch die anderen sind wenig beeindruckt

den Part des vierten Mannes. Er ist ein Cyborg mit dem Aussehen eines alten Mannes (gute Tarnung). Auf dem Weg zum letzten Endgegner müßt Ihr Euch durch Hafenanlagen, Parks, Lagerhallen, Fahr-



Wer nicht hören will muß brennen

Schade auch, wenn Yuzo Koshiro nicht seinen besten Tag erwischt und die Musik leider weit unter seinem Niveau liegt. Von diesen zwei Mankos abgesehen war der spielerische Eindruck durchaus überzeugend, an der Spielbarkeit rüttelt nun mal die Aufmachung nichts. Wir sind jedenfalls auf die fertige Version gespannt. (Philipp)



24 Megs Prügellaction

Highlights:



In den späteren Levels legt die Grafik zu



Zan ist neu dazugekommen



...ZUM SAMMELN

...ZUM SPIELEN

Das erste deutsche Spiel für SUPER NINTENDO mit einer eigenen Telefonkarte!

DAS SPIEL

- BRAWL BROTHERS ist Street Fighting Action pur
- 10 Level und 3 einstellbare Schwierigkeitsgrade
- Top-Grafik und Super-Sound
- Wertung in der Spiele-Zeitschrift Super PRO - 80 %

DIE Karte K 009 01.94

- eine der letzten K-Karten alter Prägung
- gleichzeitig eine der ersten unter Regie der De Te Medien
- Auflage 2.000 Stück (davon 1.000 nur als limited Edition mit dem Spiel erhältlich - die restlichen 1.000 Karten im Post-Sammlerdienst ab Ende 1995)

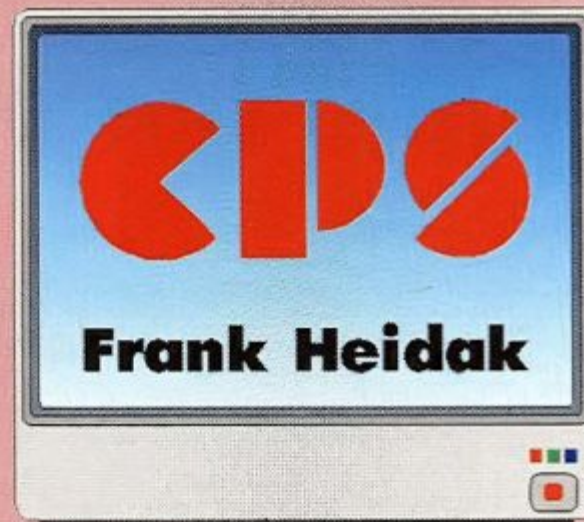
BRAWL BROTHERS limited Edition .. 169,95 DM
BRAWL BROTHERS Spiel solo 139,95 DM

Telefon 0221 . 25 69 86

...JETZT BESTELLEN

...MORGEN HABEN

Alleinvertrieb für Deutschland
 CPS Frank Heidak
 Bürgerstr. 8-10
 50667 Köln



unsere Geschäftszeiten:
 mo - fr 10.00 - 18.30 Uhr
 sa 10.00 - 14.00 Uhr

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)

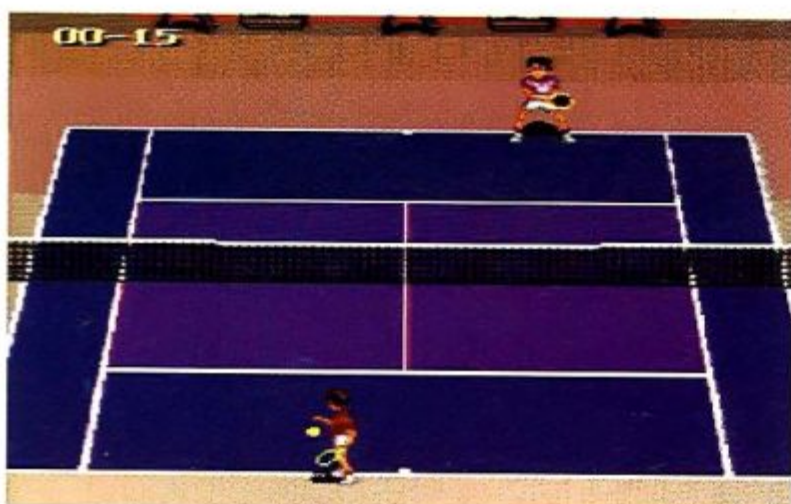
Professionell gemachtes RPG von den Square Soft-Routiniers. Das perfekte Spiel für Einsteiger.

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. 135)

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

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

Super Turrican

Super Nintendo (Mega Fun 08/93 S. 40)

Factor 5 haut rein: Hammermäßige Grafik, Hülsbeck-Sound vom Feinsten und ein Level-design, 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 **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

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.

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 **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.

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

MD (11/93 S. 84) SN (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.

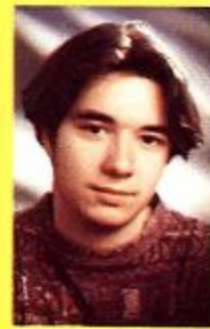
The Flintstones

Auf dem Super Nintendo begeben sich Fred und Barney auf eine abenteuerliche Schatzsuche

Im Leben eines echten Wasserbüffels (Hinweis für alle, die nicht so gut mit dem dynamischen Duo vertraut sind: Fred und Barney sind Mitglieder im Verein der Wasserbüffel) ist das oberste Ziel natürlich, wenigstens einmal im Leben Vorsitzender, kurz Poobah genannt zu werden. Um dieses hohe Amt zu erringen, gilt es den Schatz von Sierra Madrock zu finden, was natürlich nicht nur unsere zwei Helden, sondern auch die anderen Wasserbüffel versu-

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

chen. Ihr seht das Spiel zunächst aus der Vogelperspektive und rollt einen Würfel. Die Augenzahl bewegt Ihr Euch Mario-like auf der Karte fort. Anschließend müßt Ihr in einer Action-Sequenz mit einem der beiden Helden, nur mit einer Keule bewaffnet, gegen eine Überzahl von Feinden bestehen. Ziel jedes Kontinents ist es, einen weiteren Wasserbüffel zu "fangen" und

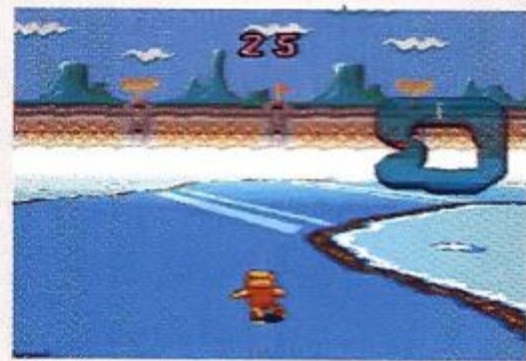
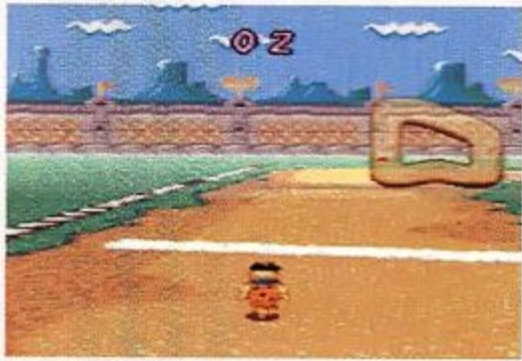


Markus: Nicht nur im Fernsehen wissen die beiden Comic-Helden zu begeistern, sondern auch auf dem SN. Selten sind mehrere Spielelemente in einem Game wie diesem vereinigt, zumal es bei den Flintstones sowohl Geschicklichkeits- und Actionelemente als auch die tollen 3D-Rennabschnitte gibt. Zwar bringt das Spiel zu Beginn noch nicht gerade eine hohe Motivation rüber, sondern erst nach geraumer Einspielzeit kommt

man schwer vom Joypad los. Dies liegt wohl daran, daß man im Laufe des Spiels den Ehrgeiz entwickelt, den anderen Wasserbüffel zu bekommen, auch wenn Wilma bzw. Betty es unseren Helden nicht gerade einfach machen. Leider ist das Spiel sehr einfach und somit ziemlich schnell durchgespielt. Der Spiel Spaß nimmt jedoch deshalb noch lange nicht ab, da Ihr bei einem weiteren Anlauf andere Routen auf den einzelnen Kontinenten wählen könnt. Auf alle Fälle sind die Flintstones ein Spiel, das Ihr Euch nur schwer entgehen lassen könnt.

ihn in der Arena zu einem 3D-Rennen aufzufordern. Gewinnt Ihr, erhaltet Ihr meistens einen nützlichen Gegenstand, der Euch auf Eurer Suche weiterhilft.

3-D Rennsequenzen



Selbst im Dschungel sind unsere Helden unterwegs



Auf dieser Karte seht Ihr alle Kontinente

Ab durch die Action-Sequenzen



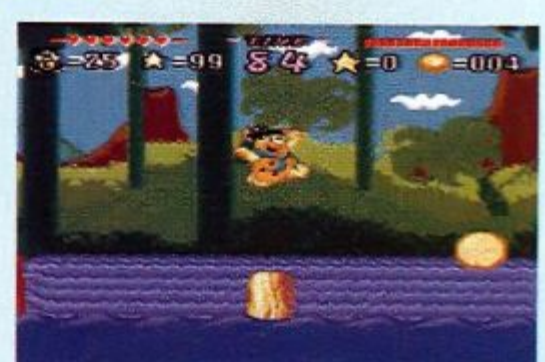
Fred flüchtet vor dem Stiere



Das hat das Viech nun davon



Nimm dies und dies und dies!



Hier ist Geschicklichkeit angesagt

Stephan: Ja gibt's denn sowas, ich, der Jump'n Run-Games so sehr mag wie Bratwurst mit leckerer Vanillesoße, kann mich von den Flintstones nur schwerlich wieder losreißen. Sicher liegt es mit daran, daß ich schon immer ein Faible für die beiden Steinzeit-Figuren hatte, aber auch das kinderleichte, sehr abwechslungsreiche Spielprinzip trägt daran einen maßgeblichen Anteil. Profi-Zocker sind durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad zwar ein wenig unterfordert, aber die liebevoll durchgestylte Schatztruhen-Suche mit der Aussicht auf den Thron der Wasserbüffel-Freunde lädt vor allem zu zweit immer wieder zu einer Würfelpartie ein.



Bei "The Flintstones" gibt es auch ein paar lustige Bonusrunden



Barney und Fred verschlägt es ins ewige Eis



Über dieses Wasser muß Barney rüber



Die Würfelzahlen zeigen an, wieviele Felder Ihr gehen könnt

HERSTELLER:TAITO
 DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:APRIL
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINFACH
 LEVELS:50+
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:139,-DM
 MUSTER VON:LAGUNA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
66% SOUND/FX				
74% FUN				



X, so der schlichte Name des neuesten

Mega Man, ist ein sogenannter Reploid. Das sind roboterartige Wesen, die man mit künstlicher Intelligenz ausgestattet hat. Erst durch die Entdeckung des verschütteten Labors eines gewissen Dr. Thomas Light war es der Menschheit ermöglicht worden, Repliden zu konstruieren. Als nun einige dieser menschlichen Roboter ausrasten und Verletzte hinterlassen, werden Hunter auf sie angesetzt, um sie zu eliminieren. Ihr Anführer ist ein Reploid namens Sigma; er ist mit der neuesten Technik ausgestattet und damit einer der intelligentesten Repliden. Als jedoch

Mega Man X

Es wurde aber auch Zeit. Mega Mans SN-Premiere verzögerte sich länger als erwartet



auch er sich dazu entschließt, eher gegen die Menschen vorzugehen als ihnen zu helfen, ist die Menschheit ihrem Ende nahe. Zero, der neue und loyale Anführer der

Hunter setzt Sigma sofort nach und findet in X einen treuen Verbündeten. Die Hetzjagd auf Sigma wurde über 12 umfangreiche Levels verteilt, die teilweise in ihrer Reihenfolge



Was für eine Rüstung!

von Euch beeinflusst werden können. Hat X zu Anfang des Spiels noch eine sehr beschränkte Ausrüstung, so könnt Ihr ihn im späteren Ver-

SUPER NINTENDO

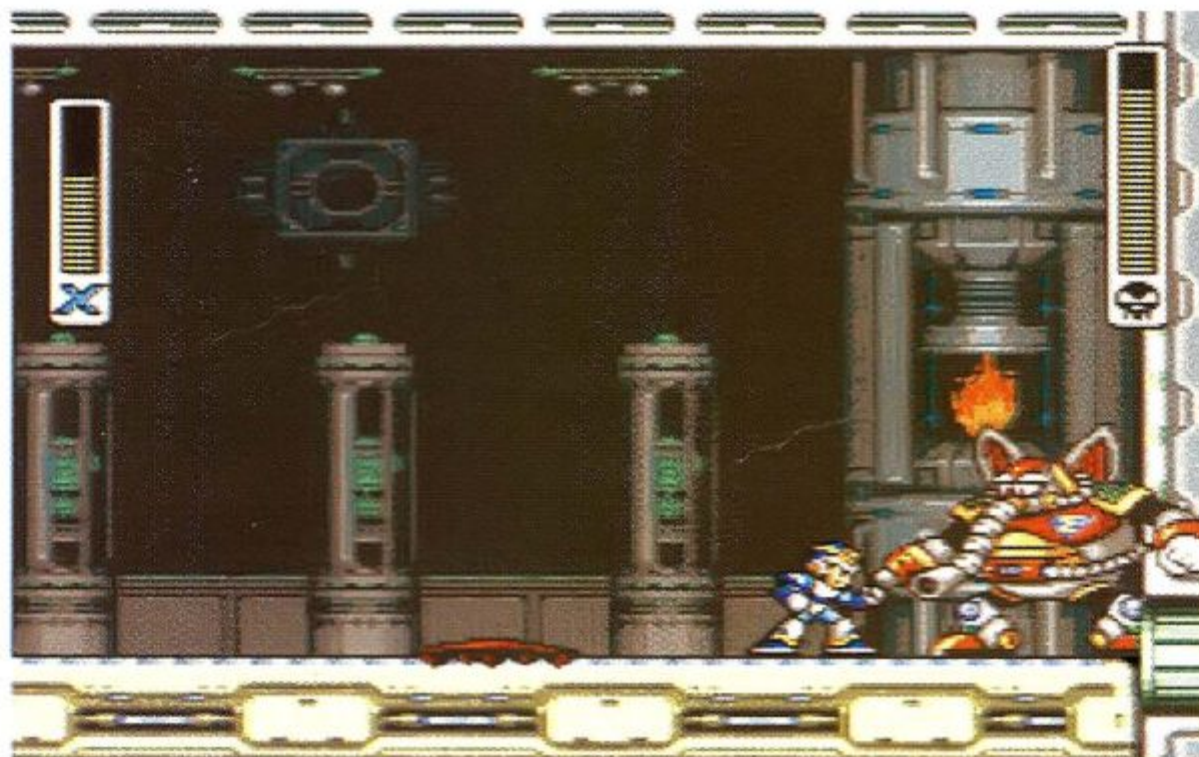
Jump'n Shoot / 1 Spieler

lauf mit acht zusätzlichen Waffensystemen, vier Extra-Energietanks und jeder Menge Herzen hochrüsten, die zu einer Verlängerung der Lebensleiste führen. Manche dieser Extras sind erst zu erreichen, wenn Ihr eine bestimmte Waffe habt; es bietet sich also an, die meisten

Levels zu einem späteren Zeitpunkt noch mal zu besuchen. Um das Durchspielen zu erleichtern, hat Capcom freundlicherweise ein Passwort eingebaut, das sich auch Eure jeweilige Ausrüstung merkt.



Was hat es mit dieser gigantischen Maschinerie auf sich?



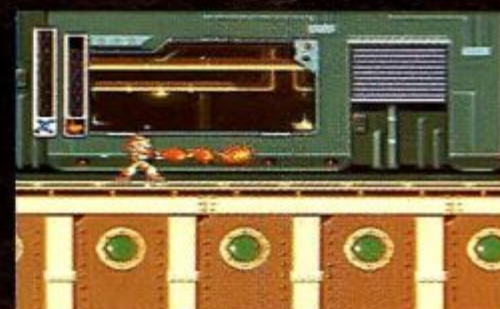
Kann Mega Man X gegen Flame Mammoth bestehen?

Special Weapons

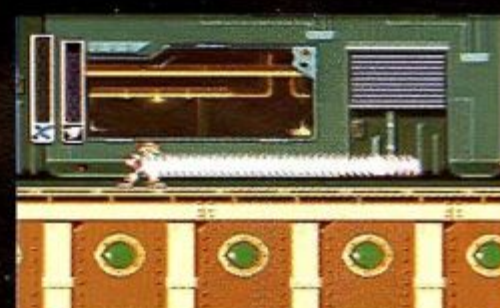
Chameleon Sting



Rolling Shield



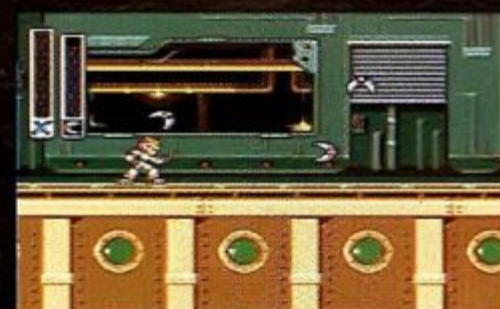
Fire Wave



Storm Tornado



Electric Spark



Boomerang Cutter



Shotgun Ice

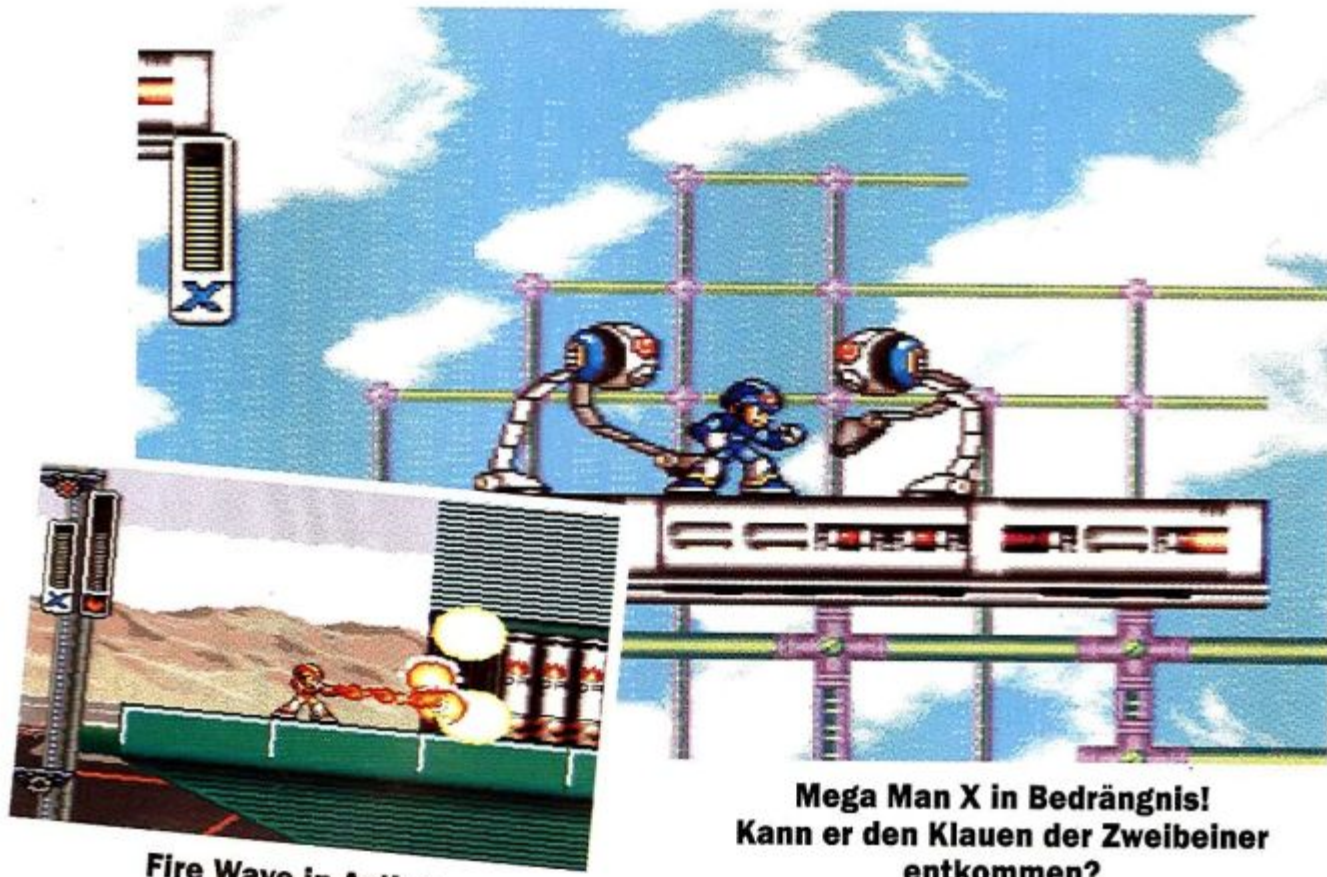
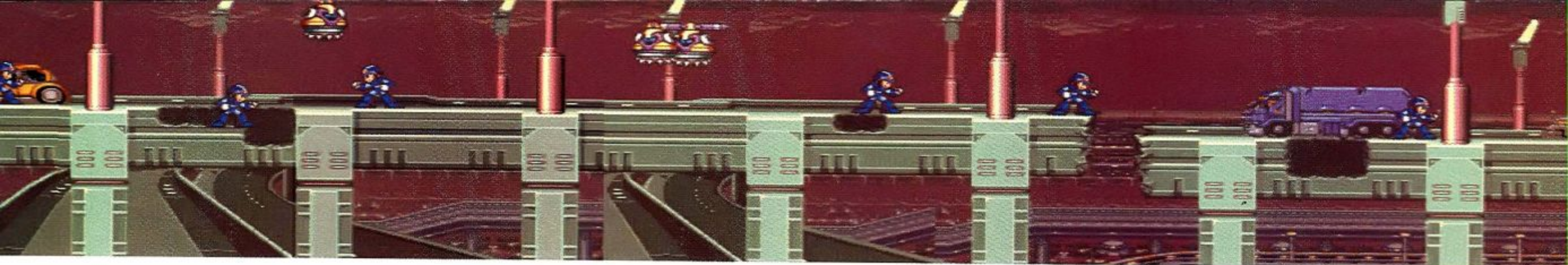


Homing Torpedo

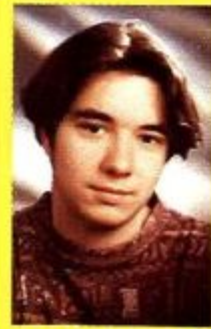


Philipp: Das ist also die Antwort! Leute, wenn Euch Aladdin zu leicht und zu kurz war, solltet Ihr unbedingt mal Mega Man

X spielen. Die Aufmachung kann vielleicht mit Aladdin nicht mithalten, dafür aber der Spielspaß. Mega Man X verlangt wesentlich taktischeres Spielen, denn spätestens bei den Obermotzen seid Ihr ohne die richtige Taktik aufgeschmissen. Im übrigen solltet Ihr eine gute Reaktion haben und Euch nicht scheuen, bei gewissen Abschnitten einfach durchzurennen; wer zögert, verliert. Diese Tatsache gibt jedoch auch Anlaß zur Kritik: Feinde, die Ihr schon vernichtet habt, tauchen sofort wieder auf, sobald Ihr aus dem Bild seid. Das Schlimmste daran ist, daß dadurch unfaire Stellen entstehen, die nicht hätten sein müssen. Ein echter Mega Man-Fan sollte daran jedoch gewöhnt sein, war es doch bei allen bisherigen Versionen genauso.



Mega Man X in Bedrängnis!
Kann er den Klauen der Zweibeiner entkommen?



Markus: Wie nicht anders von Capcom zu erwarten war, stellen sie erneut mit einem Mega Man-Teil alles bisher dagewesene in den Schatten. Das eigentliche Spielprinzip ist zwar uralt, aber es macht immer wieder Spaß, gegen allerlei Erzscurken in den Kampf zu ziehen. Haben schon die ganzen NES-Mega Mans Spielspaß pur geboten, setzt Capcom noch eins drauf und was dabei herauskommt, ist dank der 16 Bit-Technik ein

Hammerspiel. Alle Runden sind perfekt durchdacht und so abwechslungsreich, daß eigentlich selten eine Hintergrundgrafik doppelt vorkommt. Dazu kommt noch, daß neben den vielen Feinden, die wie die einzelnen Runden schön bunt gestaltet sind, technisch außer ein paar kleinen Ruckeleien keine Probleme auftreten. Außerdem ist es einfach toll, die Taktiken und speziellen Waffen, mit denen ein Obermütz am besten erledigt werden kann, herauszufinden. Was rede ich eigentlich noch herum, holt Euch einfach das Spiel, solange der Vorrat reicht.

Die Endgegner-Gilde !



CHILL PENGUIN



SPARK MANDRILL



LAUNCH OCTOPUS



STING CHAMELEON



STORM EAGLE



ARMORED ARMADILLO



FLAME MAMMOTH



BOOMER KUWANGER



SIGMA

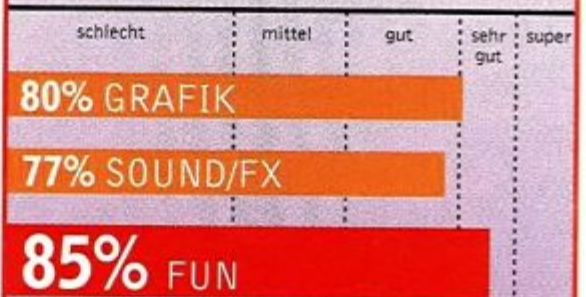


Achtung:
Storm Eagle von oben!



Kampf der Giganten:
Mega Man X vs. Flame Mammoth

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 12
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES



Mystical Ninja

Das bereits im Juli '91 in Japan erschienene Action-Adventure ist nun endlich auch offiziell erhältlich, und das sogar mit deutschen Bildschirmtexten

Was lange währt wird endlich gut. Seit Juli '91 begnügten sich hierzulande Action-Adventure-Fans mit dem Importspiel Goemon, das allerdings nur so vor japanischen Schriftzeichen strotzte. Etwas später kam dann auch die US-Version auf den Markt und mittlerweile ist auch die deutsche Version zu haben. Zur Story: Wahlweise alleine oder zu zweit schlüpft ihr in die Rolle von Kid Ying bzw. Dr. Yang und bekommt die Mission zugeteilt, das Land von einigen bösen Schurken zu befrei-

SUPER NINTENDO
Action-Adventure / 1-2

en, die zudem dem Hobby nachgehen, kleine Ninja-Katzen zu entführen. Zu Beginn des Spiels seid Ihr in einer Stadt, in der Ihr vor allem mit Euren Waffen (Kid Ying hat eine Holzpfeife, Dr. Yang eine Flöte) gegen die Feinde antretet. Habt Ihr sie mit einem Schlag besiegt, hinterlassen sie meistens ein Goldstück, aber auch andere nützliche Extras wie z.B. Schriftrollen oder kleine Katzen, mit denen Ihr Eure Waffen aufpowert.



Die Actionsequenz ist in bester Jump'n Run-Manier aufgebaut

Habt Ihr genug Geld gesammelt, könnt Ihr noch Shops in den Städten besuchen und Euch dort Rüstungen, Lebensauffrischer, etc. zulegen. Am Ende einer Stadt müßt Ihr Euch noch im Jump'n Run-Stil mit den Feinden in einer Action-Sequenz schlagen, bei der Ihr auch gegen den einen oder anderen

Obermütz antretet. Damit Ihr dort nicht nur mit Euren Waffen dasteht, gibt es die Möglichkeit, im Laufe des Spiels bei einem Judoka insgesamt vier verschiedene Zaubersprüche zu erlernen. Mit zehn Schriftrollen könnt Ihr jeweils einen Zauberspruch auf die Feinde loslassen.

Bonusrunden



Im Freizeitzentrum könnt Ihr Bonusspielen machen



Hier ist eine Bonushöhle versteckt

Netter Gag!



Tritt man auf den Schalter, so dreht sich plötzlich der ganze Raum



Schluf: Warum uns dieses Wonnemodul hierzulande erst mit so langer Verspätung erreicht, ist mir angesichts der exzellenten Qualität schleierhaft. Selbst mit modernen Maßstäben gemessen ist dieses Modul immer noch durchgestylt und höchstgradig innovativ. Der verlockenden Mischung aus Jump'n Run- und Action-Adventure-Sequenzen kann sich wohl kein Spieler entziehen, besonders wenn einem noch ein gleichgesinnter Freund zur Seite steht. Ein Extralob an die ausgeklügelten Angriffsmuster der witzigen Endgegner, Unterhaltung pur! Zwei kleinere, eigentlich vermeidbare Mankos gibt's allerdings auch: Wenn man alleine spielt, wird man nach dem Ableben ohne Unverwundbarkeitsphase wieder ins Spiel zurückversetzt, so daß man oft gleich den nächsten Treffer kassiert (ziemlich unfair). Außerdem hätte Konami auf das komplizierte Passwort-System verzichten und gleich eine Batterie einbauen sollen. Ansonsten: Videospiele Spaß vom Feinsten!

Ein paar Endgegner



Der erste Endgegner ist recht leicht zu besiegen



Hier geht es zum zweiten Endgegner



Hier müßt Ihr zunächst die Laterne des Endgegners zerstören



Im Laden könnt Ihr nützliche Sachen kaufen



Einige Dorfbewohner geben Euch wichtige Informationen



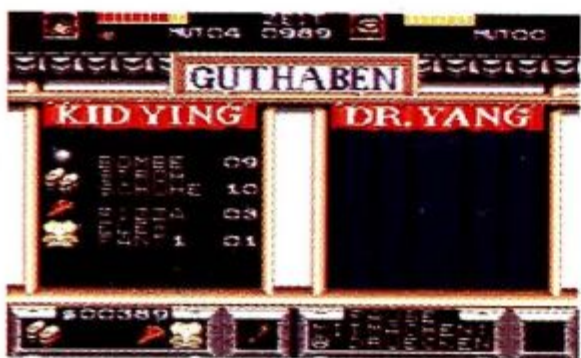
Ist das nicht Breakout?



Vorsicht Wild! Nichts wie weg!



An den offenen Stellen in der Wand könnt Ihr nach hinten gehen



Auf dieser Übersicht könnt Ihr Euer Inventory ansehen



Die Personen auf der Straße sind Euch nicht wohlgesonnen



Die Bonusspielchen sind allesamt witzig



Die Leute in diesem Dorf feiern einen großen Maskenball



Markus: Wer sagt's denn, allmählich scheinen ja doch immer mehr Action-Adventures nach Deutschland zu kommen. Obwohl Mystical Ninja schon recht betagt ist, kann dieses Modul locker mit heutigen Maßstäben Schritt halten und bietet eine enorme Portion Spielwitz. Eine große Feindesschar sowie eine riesige Menge an Extras und Gegenständen sorgen für

Abwechslung pur, so daß man, auch wenn man's schon durchgespielt hat, gerne ein zweites und drittes mal zum Modul greift. Die gekonnte Vermischung von Adventure- und Jump'n Run-Elementen ist äußerst innovativ gemacht, weshalb Mystical Ninja schon jetzt Kultstatus hat. Außer ein paar kleinen Ruckeleien treten technische weitere Probleme auf, doch anstelle des Passwortsystems hätte Konami nachträglich lieber eine Batterie integrieren sollen.



Der Octopus ist uns wohl bekannt



Durch das Reisebüro gelangt Ihr meistens in andere Runden

HERSTELLER: KONAMI
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 10
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE
 CA. PREIS: 139,- DM
 MUSTER VON: KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
76% SOUND/FX				
83% FUN				

THIS IS OUR LOW-PRICE WITCH!!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

- Alle Kultfilme lieferbar!
- Neu! jetzt in Deutsch!
- Space Firebird dt. (3 Tapes) 59,99 DM
- Crying Freeman Comic-Book dt.! 16,80 DM
- The Anim. Adv. of StarTrek!!! 39,99 DM
- Robotech (Macross) Pt. I -XVI! ab 49,99 DM
- Bubblegum Crisis I bis VIII je 59,99 DM
- Rumik World-The Fire Tripper 39,99 DM
- Golgo 13 (18J.) 49,99 DM
- Crying Freeman Pt. IV 39,99 DM
- Doomed Megalopolis Pt. IV 39,99 DM
- Otako No Video (Dokumentation) 49,99 DM
- Div. T-Shirts, versch. Motive je nur 29,99 DM (über 80 Filme im Prg.! Call!)

SUPER NES

- Mechwarrior (dt. Texte) 108,99 DM
- Super Scope dt.! Kplt.! 104,99 DM
- Art of Fighting dt. 127,99 DM
- Brawl Brothers dt. 124,99 DM
- Shadowrun dt. Texte! 129,99 DM
- S. Empire strikes back dt.!! 129,99 DM
- Weitere Neuheiten call!

NEO GEO:

- Miracle Adventure 378,99 DM
- Art of Fighting 2 388,99 DM
- 3DO & Jaguar News Call!!!



Screenshot aus Otaku No Video

ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen. Vorbestellservice mit Preisgarantie! Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig! Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller! Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

SUPER NES-ANGEBOTE

- Flashback dt. 108,99 DM
- Starwing dt. 94,99 DM
- WWF II - Royal Rumble dt. 99,99 DM
- Lost Vikings dt. 98,99 DM
- Parodius dt. 68,99 DM
- King Arthurs World dt. 78,99 DM
- Earth Defense Force dt. 68,99 DM
- TKO Boxing dt. 88,99 DM
- Populous dt. 68,99 DM
- Wing Commander dt. 78,99 DM
- Phalanx dt. 68,99 DM
- Shanghai II dt. 68,99 DM
- Drakkhen dt. 68,99 DM
- Jimmy Connors dt. 78,99 DM
- Joe & Mac dt. 68,99 DM
- Congo's Caper dt. 88,99 DM
- Another World dt. 88,99 DM
- Incredible Crash Dummies dt.

AB SOFORT AUCH PC-SPIELE LIEFERBAR!!! FORDERT UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!

Dealers Welcome!!



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



Markus: Schon auf dem PC zeichneten die Westwood Studios für sehr gute RPGs wie die Eye Of The Beholder-Saga

verantwortlich und Young Merlin hält sich auch nicht gerade zurück. Eine tolle Story und das Action-Flair von Zelda sorgen dank der guten Spielbarkeit und des nicht allzu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades für Dauersitzungen vor dem Bildschirm, denn Young Merlin macht einfach süchtig. Eine tolle Neuerung ist, daß im Gegensatz zu anderen Action-Adventures weitgehend auf Bildschirmtexte verzichtet wurde und Ihr stattdessen nur Bilder von gesuchten Gegenständen zu Gesicht bekommt; wohl ein Grund dafür, daß das Spiel auch hierzulande schnell veröffentlicht wird, da längere Wartezeiten für die Übersetzung entfallen. Bleibt nur noch zu hoffen, daß Young Merlin nicht das letzte Spiel von den Westwood Studios bleibt, denn solche Spiele fehlen gerade in Deutschland.



...oder: Wie clont man Zelda am geschicktesten?



Wunderschöne, friedliche Fantasyländer haben meistens ein Problem: Sie werden von einem bösen Herrscher bedroht, der es nur darauf abgesehen hat, Euren Landstrich zu unterjochen. Solch ein verwerfliches Treiben kann unser integrierter Merlin natürlich nicht dulden, woraufhin er es sich zur Lebensaufgabe macht, den Shadow King (so heißt der Fiebling in diesem Fall) für immer in die Wüste zu schicken. Seine magischen Fähigkeiten sind jedoch zu Beginn des Abenteuers noch sehr beschränkt, er verfügt

SUPER NINTENDO
Action-Adventure / 1 Spieler

lediglich über einen Sternenzauber, der nur auf schwächere Gegner den gewünschten Eindruck macht. Später finden sich dann allerdings noch wesentlich mächtigere Sprüche, wie z.B. der Blitz. Doch nicht allein das Zaubern bringt Euch voran, es müssen auch jede Menge Rätsel gelöst werden, um dem Shadow King gegenüberzutreten. Diese Rätsel löst Ihr vornehmlich durch Einsatz der gefundenen Items an der richtigen Stelle (klingt einfach? Na, Ihr werdet schon sehen!). An markanten Stellen taucht eine freundlich gesinnte Dame auf und verrät Euch ein Passwort, mit dem Ihr zu späterem Zeitpunkt Eure Rettungsaktion fortsetzen könnt.



Was für ein schöner Park

Im Vergleich

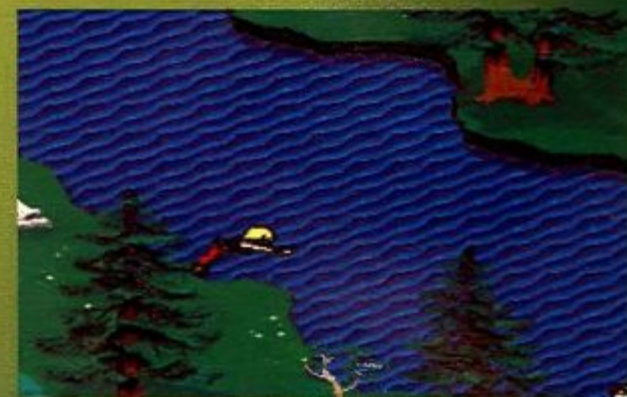
Weder gegen die SN-Elite noch gegen Segas Vorzeigemodul in Sachen Action-Adventure hat Young Merlin viel zu melden. Dafür sind sowohl der Umfang als auch die Story zu schwach. Grafisch kann es durchaus mithalten, aber letztendlich ist nun mal der Spielspaß entscheidend.

Landstalker (MD)	91%
Zelda III (SN)	90%
Secret Of Mana (SN)	...	88%



Ob es in der Höhle was zu holen gibt

INTRO



Ein Bussi der Meerjungfrau verschafft Euch den nötigen Sauerstoff um im Wasser überleben zu können



Das Donnerschwein müßt Ihr zuerst betäuben, bevor Ihr es mit dem Stern bearbeitet



Daddy Freddy sieht es gar nicht gerne, wenn sein Töchterchen mit fremden Männern flirtet!



Über diese Brücke mußt Du gehn!



Bei defekten Leitern empfiehlt es sich den Ballon zu benutzen

Den Schlüssel für den Magier, findet Ihr im Labyrinth nordöstlich



Philipp: Der positive Eindruck des Previews wird im fertigen Spiel voll bestätigt: Westwoods Premiere gestaltet sich atmosphärisch dicht, puzzelastig und konsequent putzig. Mochtegern-Magier Merlin stolpert mit derartig sympathischer Leichtigkeit durch die Gegend, daß sich andere Action-Adventure-Helden warm anziehen sollten. Grafisch hält Westwood den Stan-

dard, den man vom PC gewohnt ist (auch wenn es Julian nicht paßt!). Die sanfte Hintergrundmusik paßt hervorragend zum Geschehen und vermittelt gekonnt das Wald-und-Wiesen-Feeling. Schade nur, daß in Young Merlin so wenig gesprochen wird, dadurch geht viel Story verloren, die sich noch locker hätte mit aufs Modul packen lassen. Gerade aus Mangel an anderen hochwertigen Action-Adventures ist Young Merlin in jedem Fall eine Empfehlung wert.



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 Pinball	109,-
Eternal Champions	139,-	Pirates Gold	119,-
Fatal Fury	99,-	WWF Royal Rumble	119,-
Fifa Soccer	109,-	AH-3 Thanderhawk CD	109,-
F 1 Racing	119,-	Ground Zero Texas CD	129,-
F 15 Strike Eagle	119,-	Lunar Silver Star CD	119,-
Jungle Strike	109,-	Monkey Island CD	109,-
Landstalker	129,-	Silpheed CD	109,-
Mortal Combat	109,-	Sonic CD	99,-
Mig 29	89,-	Microcosm CD	119,-
Sonic 3	139,-	Terminator 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,-	Aladdin	119,-
Lufia	129,-	Paladins Quest	129,-
Aquatic Games	89,-	Mech Warrior	119,-
Shadow Run	129,-	Dracula	119,-
Flash Back	129,-	The 7th Saga	129,-
Sky Blazer	119,-	Super Conflict Pal	129,-
Secret of Mana	129,-	Bomberman	109,-
Battletank 2	119,-	Clayfighter	129,-
Congos Capper	109,-	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,-	Tuff E Nuff	129,-
Alfred Chiken	119,-	Duffy Duck	119,-
Utopia	119,-	Cool Spot	109,-
Fatal Fury	99,-	Mortal Combat	99,-
Empire Strikes Back	129,-	Tiny Toons US	89,-
Soldiers of Fortune	129,-	Young Merlin	134,-
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

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

NEO GEO

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

Virtual Soccer

Three for one! Nicht kleckern, klotzen lautet Hudsons Devise

Statt wie gewohnt mit einer Perspektive aufzuwarten, lockt Virtual Soccer gleich mit deren drei: Striker-like von schräg hinten/oben, Sensible Soccer-ähnlich in der Draufsicht und zuguterletzt klassisch von der Seite. 24 Nationalteams wetteifern freundschaftlich um die Ehre oder etwas härter um Pokale und viel Geld. Mittels eines Editors könnt Ihr auch eigene Mannschaften kreieren, die dann in einem Extra-Wettbewerb antreten. Vor den Spielen darf natürlich wieder einiges eingestellt und manipuliert werden, wie z.B. Wetter, Taktik, Aufstellung, Spielgeschwindigkeit und natürlich eine der drei Perspektiven. Spielerisch gibt's gewohnte Fußballkost, alle Feinheiten sind enthalten. Traumpaß, Blutgrätsche oder Sonntagsschuß in den Winkel, alles kein Problem. Leider

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-2 Spieler

wurde dem Modul kein Mehr-Spieler-Modus spendiert, maximal zwei Spieler sind mittlerweile unter dem Standard. Dafür werden wenigstens die Wettbewerbs-Zwischenstände durch ein Passwort gespeichert.



Stephan: Hudson hat sich sichtlich Mühe gegeben, ein eigenständiges Spiel zu programmieren, was ihnen teilweise auch gelungen ist. Die drei Perspektiven sind keine schlechte Idee, zumindest zwei lassen sich ausgezeichnet spielen und sorgen so für optische und spielerische Abwechslung. Nicht ganz überzeugen kann die Kontrolle der Kicker, Freund Zufall wuselt als ständiger Begleiter mit über den Platz. Das Passen zum Mitspie-

ler gestaltet sich relativ schwer, da man das kleine Quadrat, welches den anspielbereiten Mannschaftskollegen markiert, zu leicht übersehen kann. Das Zoomen bei hohen Bällen hätten sich die Hudson-Programmierer sparen können, denn es ist technisch so schlecht daß es schon fast peinlich ist. Ansonsten kann man wenig nörgeln, denn bis auf den einen Aussetzer wurde grafisch alles nett in Szene gesetzt, die stimmungsvolle Soundkulisse rundet das Ganze zu einem Modul ohne besondere Highlights ab, weder positiv noch negativ.

Germany		Brazil	
Goals	4	Goals	1
Shots on goal	11	Shots on goal	4
Possession	23%	Possession	30%
Territory	45%	Territory	35%
Penalties	0	Penalties	0
Corners	0	Corners	1
Throw-ins	0	Throw-ins	1
Offsides	0	Offsides	0
Fouls	0	Fouls	0
Yellow cards	0	Yellow cards	0
Red cards	0	Red cards	0
Substitutes	0	Substitutes	0

Nach dem Spiel gibt es eine ausführliche Analyse der Auseinandersetzung



Eine planlose Aktion des Torhüters wird gnadenlos bestraft

Die Grätsche erfordert richtiges Timing

Referee

Eine Mauer soll den Freistoß blocken

Der Mann greift durch!

Fouls im Strafraum werden mit einem Elfmeter geahndet

Harte Fouls enden auf der Bahre



Julian: Gleich vorneweg: Hudson/Probe bedienen sich für Virtual Soccer ganz schön kräftig an Striker, eine der drei

Feldansichten sieht der von Elites Gegenstück schon verblüffend ähnlich, und auch die Einzelkampftaktik kommt hier nicht zu kurz, es ist gut machbar, mit einem Spieler am eigenen Strafraum loszustürmen und das Leder im gegnerischen Netz zu versenken. Aber grafisch und soundmäßig kann Virtual Soccer Striker dennoch nicht ganz das Wasser reichen. Zwar sind die Figuren schön gezeichnet und auch die Zuschauerkulisse kommt gut rüber, aber zur absoluten Spitze langt es nicht. Gelungen sind den Programmierern die zahlreichen Feldperspektiven, nach kurzer Einspielzeit hat man sich an jede problemlos gewöhnt. Viel Spaß macht natürlich der Zwei-Spieler-Modus, aber Stephan und ich haben uns auch öfters gerne im wirklich spannenden, reinen Elfmeterschießen duelliert, der meiner Meinung nach besten Option dieses ordentlichen Moduls.



HERSTELLER:HUDSON SOFT/PROBE
DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:MÄRZ/APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:ENTFÄLLT
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:PASSW./DEUTSCHE TEXTE
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON: ... HUDSON SOFT/VIRGIN INTERACTIVE



Super Empire Strikes Back!

Der 2. Teil der erfolgreichsten Science-Fiction Trilogie!
Jetzt auf SNES und Game Boy!



„Lucas Arts hat es tatsächlich geschafft, den Vorgänger zu übertreffen. Genau das Richtige für Vollprofis, denen Mario's Allstars nur noch ein müdes Lächeln abverlangt“.

Video Games: 81%, Video Classics

„Handling, Aktionen, Szenarien und natürlich die tolle Grafik und der Sound sind so überragend, daß man unbedingt weiterkommen möchte.“ **Nintendo Fun Vision**

Super Pro: 91%

Game Highlights (SNES)

- Passwortsystem
- 12 MBIT
- Original Film-Musik
- 3 -D Perspektive
- 17 Levels



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!



* Super Empire Strikes Back 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.

JVC Musical Industries, Inc. Designed and developed by Lucasarts Entertainment company. Programmed by sculptured software, Inc. Published and distributed exclusively by JVC musical industries, Inc. Super Empire Strikes Back Game ©1993. Lucasarts entertainment company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

VK&K Frankfurt



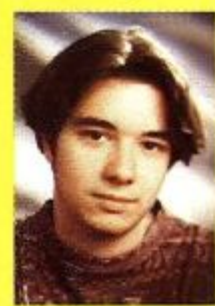
Mr. Nutz

Nein, kein Schokoriegel, sondern das neueste Jump'n Run in Form eines 8 MBit-Moduls von Ocean. Zutaten: Massig Erdnüsse

Mal von kleinen Ausrutschern wie Dennis The Menace abgesehen überzeugte Ocean bislang mit guten Titeln wie der Addams Family oder dem sehr gelungenen Jurassic Park. Auch beim neuesten Streich der mittlerweile zehn Jahre alten Firma erwarten Euch sechs riesige Levels, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind, inklusive Obermotz, jeder davon in den schönsten Far-

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

ben, die das SN hergibt und den Fantasiereichtum der Programmierer widerspiegelt. Alle Abschnitte wurden ganz individuell mit passenden und vielfältigen Kreaturen ausgestattet, die Euch in späteren Runden nur selten ein zweites mal begegnen. Doch das alles wird noch durch das süße Eichhörnchen Mr. Nutz abgerun-



Markus: Ocean ist mit Mr. Nutz nach der Addams Family erneut ein tolles Spiel in Sachen Jump'n Run gelungen. Auf Grund der putzigen Grafik und der niedlichen Musik könnte man meinen, das Spiel sei besonders für jüngere Spieler sehr gut geeignet, doch weit gefehlt. Zwar sind die ersten Runden noch leicht zu lösen, doch spätestens ab dem zweiten Land wird's hammerhart. Dafür haben die Program-

mierer die Abwechslung in den Runden groß geschrieben. Die Hintergrundgrafik wechselt sich regelmäßig ab und die Schar der Feinde ist groß und gemein, die reinste Augenweide. Schade, daß Ocean auf ein Passwort verzichtet hat und Ihr somit wohl oder übel alle sechs Welten am Stück durchspielen müßt, was enorm viel Zeit in Anspruch nimmt. Insgesamt ist dieses 8 Megs-Modul ein Jump'n Run, das Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen solltet, denn diese Nuß ist wirklich hart zu knacken.

det, den Ihr durch diese Welt steuert. Abgesehen von den obligatorischen Hüpforgien und vielen Nüssen, die erst

einmal eingesammelt werden müssen, um die Feinde abzuschießen, kann der kleine Kerl durch die Lüfte fliegen,

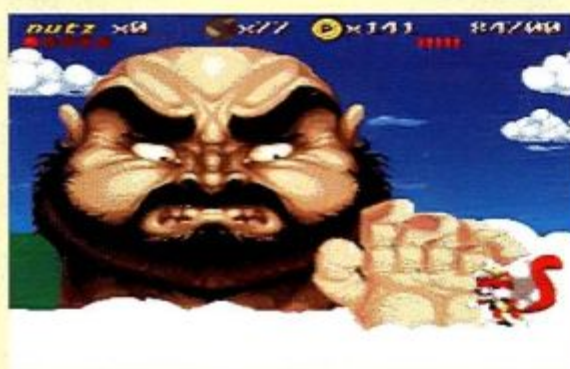
Die Endgegnerparade des Mr. Nutz



Big Boss (Level 2)



Sieg gegen den Endgegner (Level 3)



In der Hand des Endgegners (Level 4)



Als Clown verkleideter Endgegner (Level 5)



Vorsicht Giftbrühe!



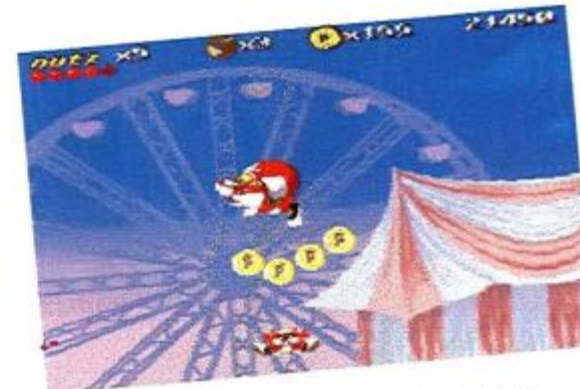
Der Vulkan (Level 4)



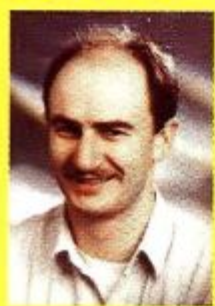
Dies ist das schicke Einfamilienhaus des Big Boss aus Level 4



In der Küche (Level 3)



So werden Freileben im Flug ergattert



Gerd: Dieses Spiel ist einfach nur noch schlecht. Unfair, gemein, abstoßend, voll von grafischem Blendwerk, genauso wie der Sound mies ist. Ihr werdet dieses Modul sicher so sehr hassen wie ich. Nein, nein, keine Angst, war alles nur ein Witz. Wer dieses Spiel einmal gespielt hat, muß es in Wirklichkeit einfach lieben. Ein grafischer Leckerbissen verfolgt den nächsten, Musik und Soundeffekte sind wunderbar gelungen, und die extrakniffligen Stellen werden die Jump'n Run-Fetischisten unter Euch entweder beschäftigen ohne Ende oder zur Verzweiflung treiben, denn Mr. Nutz ist zwar absolut fesselnd, kann aber dank der schweren, scheinbar nie enden wollenden Levels auch recht frustrierend werden. Die Gegner sind zahlreich und gemein, so soll's sein. Spielzeiten von anfangs fünf Stunden am Stück sollten bei diesem 8 Megs-Modul nicht selten sein. Für Profis eine mehr als willkommene Abwechslung, Einsteiger werden jedoch schnell gefrustet aufgeben.



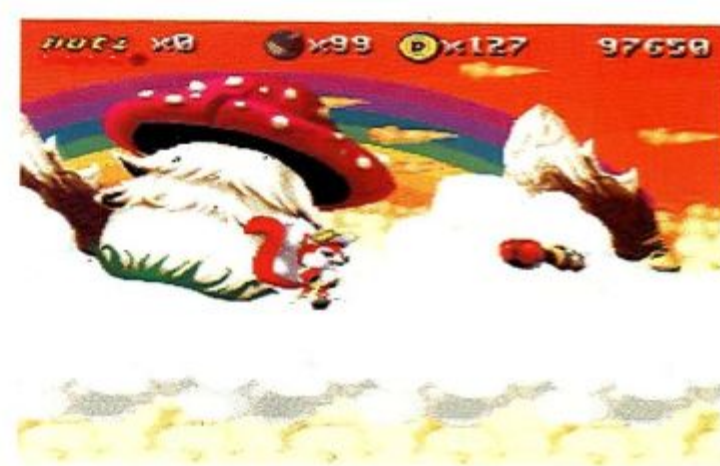
Eine Wolkenfahrt die ist lustig (Level 6)

schwimmen und auch, wie der altbekannte Sonic, durch Röhren rollen. Natürlich gehören hierzu auch versteckte und schwer erreichbare Räume, in denen jede Menge Gold ver-

steckt ist, das zum Schluß das Punktekonto gewaltig erhöht. So braucht Ihr Euch nicht wundern, wenn Freileben in scheinbar unerreichbarer Höhe schweben oder sich hinter verschlossenen Türen befinden. Auf alle Fälle ist keine Stelle unerschaffbar, auch wenn der extrem hohe Schwierigkeitsgrad für den einen oder anderen eine harte Nuß darstellen wird.



Nutz im Wald, da fühlt er sich wohl (Level 6)



Über den Wolken... (Level 4)

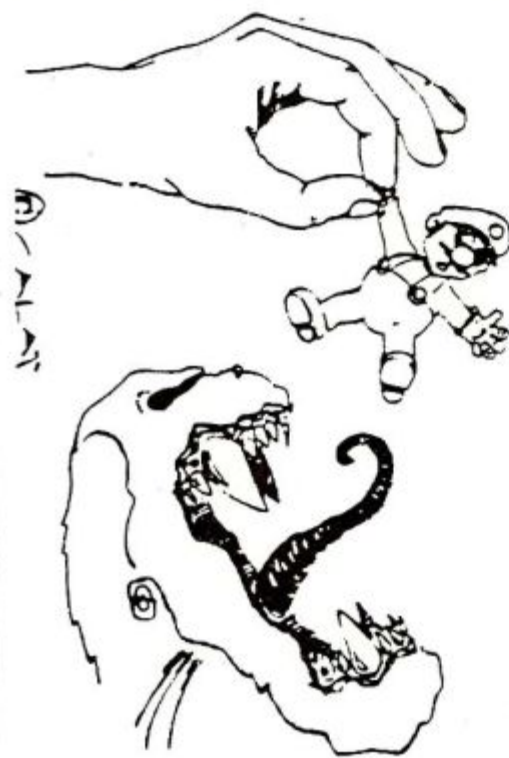


Nutz im Zirkus (Level 5)

HERSTELLER: OCEAN
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 6
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: LAGUNA



Wenn Sie jetzt noch einmal ein Videospiele woanders kaufen, füttern wir unseren Alien !!!



FX-Videogames

Neusser Str. 628
 50737 Köln
 Tel.: 0221/740 52 03
 Fax.: 0221/740 52 04

SUPERNINTENDO

Art of Fighting us	139,00
Flashback euro	119,00
Goof Troop dt	119,00
GP 1 dt	119,00
Mega Man X us	139,00
NBA JAM us	139,00
Winter Olymp. us	134,00
Wolfenst. 3D us	129,00
Zool us	119,00

MEGA DRIVE

Etern. Champ. us	136,00
Gauntlet 4	121,00
Micro Machines	99,00
NHL 94	106,00
Sonic 3	129,00
Sonic Spinball	109,90
Virtua Racing	139,00
Winter Olympics	109,90
Zool	109,90

3DO NTSC 1450 DM, 3DO RGB 1699 DM
 ATARI Jaguar PAL 599 DM
 An- und Verkauf von gebrauchten Videospiele und Konsolen

MEGA STAR VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

SNES		
Art of Fighting	us	139,-
Air Diver (Lock ON)	us	119,-
Bombermann	us	139,-
Battle Tank 2	us	129,-
Choplifter 3	us	125,-
J. Madden 94	us	125,-
Jurassic Park	us	135,-
Lethal Enforcers	us	165,-
Might & Magic	eu	139,-
Mega Man X	us	135,-
Winter Olympics	dt	129,-
Wolfenstein	eu	135,-
Palladins Quest	us	129,-
Ranma 1/2	us	129,-
Rabbit R. (Bugs Bunny)	us	135,-
Run Saber	us	129,-
Sim Ant	us	119,-
Super Battle Ship	dt	135,-
Secret of Mana	us	135,-
Seventh Saga	us	129,-
Demo Video Nr. 3		25,-
ATARI JAGUAR		
Raiden	us	125,-
Crescent Galaxy	us	125,-
Dino Dudes	us	135,-

MEGA DRIVE		
CD-Jurassic Park	us	119,-
CD-Monkey Island	us	109,-
CD-Silpheed	dt	99,-
CD Sonic	dt	99,-
CD-Shower Shark	dt	135,-
CD-Thunderhawk	dt	109,-
CD-NHL 94	us	109,-
Beauty & the Beast	us	109,-
Eternal Champion	dt	135,-
Fifa Soccer	dt	119,-
Gunstar Heroes	dt/us	105,-
MC Donald T. Land	us	119,-
NHLPA Hockey 94	dt	119,-
Ottifanten	dt	99,-
Pirates	us	119,-
Ranger X	dt	109,-
Sonic 3	dt	135,-
Shining Force	dt	129,-
Son of Chuck	us	119,-
Shinoby 3	us	109,-
Warsong	us	85,-
SCART UMSCHALTER		
2er mit Anschluß		99,-
3er an		129,-
4er Stereo Anlage		159,-

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

Demo Video Nr. 3 für SNES 25,-

Achtung! Neue Telefonnummer, wir sind Umgezogen in unser Ladengeschäft auf 100qm:
 SNES, NES, GAME BOY, MEGA DRIVE, SEGA CD, ATARI JAGUAR und Zubehör, soweit das Auge reicht!

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM • Inhaber F. Pfister • Bad Säcking ★
 ☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14
 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 15.00 - 19.00 Uhr Sa. von 10.00 - 14.00 Uhr
Bestellannahme: von 15.00 - 20.00 Uhr
 Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säcking



Boxengasse



Lonesome Rider

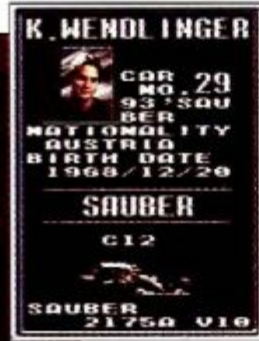
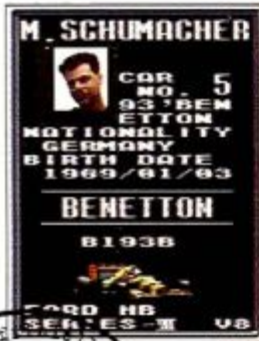


Stau?



Benetton versägt Williams

Human Grand Prix II



Humans offizieller Nachfolger stößt Ubi Softs F1 Pole Position vom Simulations-Thron

Infos

R01 SOUTH AFRICA	
KVALAMI INTERNATIONAL GRAND PRIX CIRCUIT	
4.261km	
COURSE RECORD 1'11"62	
DAP WILLIAMS RENAULT V10	
PAGE 01/16	
1	BAD / BEN 1'13"11
2	BADY / BEN 1'13"37
3	BAD / BEN 1'13"40
4	BAD / FER 1'13"99
5	BAD / FER 1'13"99

Die Fahrleistungen der Fahrzeuge entsprechen ziemlich genau den realen

MACHINE SETTING	
EXIT AUTO SET?	STEER TYPE
TIRE	TYPE3
GEAR	
MISSION	
BRAKE	
SUS	
WING	
METER	
PIT WORK	
FILES	

Nur mit der Steuerung "Type3" lassen sich die Boliden exakt lenken

RIVAL SELECT	
J. J. LEHTO	ENTRY 84
CAR NO. 38	B. PROST
NATIONALITY FINLAND	D. HILL
BIRTH DATE 1966-01-31	
SAUBER	
C12	
SAUBER 21750 V10	

Im Battle-Modus sind die Gegner und Strecke frei wählbar

DRIVERS RANKING			
RANK	NO	DRIVER	POINT
1ST	1	B. PROST	30
2ND	2	A. HEIKKINEN	25
3RD	3	A. LEHTO	20
4TH	4	A. SUZUKI	15
5TH	5	A. BERGER	10
6TH	6	A. SCHUMACHER	5
7TH	7	A. WENDLINGER	0
8TH	8	A. BERTSCH	0
9TH	9	A. BERTSCH	0
10TH	10	A. BERTSCH	0
11TH	11	A. BERTSCH	0
12TH	12	A. BERTSCH	0
13TH	13	A. BERTSCH	0
14TH	14	A. BERTSCH	0
15TH	15	A. BERTSCH	0
16TH	16	A. BERTSCH	0
17TH	17	A. BERTSCH	0
18TH	18	A. BERTSCH	0
19TH	19	A. BERTSCH	0
20TH	20	A. BERTSCH	0
21TH	21	A. BERTSCH	0
22TH	22	A. BERTSCH	0
23TH	23	A. BERTSCH	0
24TH	24	A. BERTSCH	0
25TH	25	A. BERTSCH	0
26TH	26	A. BERTSCH	0
27TH	27	A. BERTSCH	0
28TH	28	A. BERTSCH	0
29TH	29	A. BERTSCH	0
30TH	30	A. BERTSCH	0
31TH	31	A. BERTSCH	0
32TH	32	A. BERTSCH	0
33TH	33	A. BERTSCH	0
34TH	34	A. BERTSCH	0
35TH	35	A. BERTSCH	0
36TH	36	A. BERTSCH	0
37TH	37	A. BERTSCH	0
38TH	38	A. BERTSCH	0
39TH	39	A. BERTSCH	0
40TH	40	A. BERTSCH	0
41TH	41	A. BERTSCH	0
42TH	42	A. BERTSCH	0
43TH	43	A. BERTSCH	0
44TH	44	A. BERTSCH	0
45TH	45	A. BERTSCH	0
46TH	46	A. BERTSCH	0
47TH	47	A. BERTSCH	0
48TH	48	A. BERTSCH	0
49TH	49	A. BERTSCH	0
50TH	50	A. BERTSCH	0
51TH	51	A. BERTSCH	0
52TH	52	A. BERTSCH	0
53TH	53	A. BERTSCH	0
54TH	54	A. BERTSCH	0
55TH	55	A. BERTSCH	0
56TH	56	A. BERTSCH	0
57TH	57	A. BERTSCH	0
58TH	58	A. BERTSCH	0
59TH	59	A. BERTSCH	0
60TH	60	A. BERTSCH	0
61TH	61	A. BERTSCH	0
62TH	62	A. BERTSCH	0
63TH	63	A. BERTSCH	0
64TH	64	A. BERTSCH	0
65TH	65	A. BERTSCH	0
66TH	66	A. BERTSCH	0
67TH	67	A. BERTSCH	0
68TH	68	A. BERTSCH	0
69TH	69	A. BERTSCH	0
70TH	70	A. BERTSCH	0
71TH	71	A. BERTSCH	0
72TH	72	A. BERTSCH	0
73TH	73	A. BERTSCH	0
74TH	74	A. BERTSCH	0
75TH	75	A. BERTSCH	0
76TH	76	A. BERTSCH	0
77TH	77	A. BERTSCH	0
78TH	78	A. BERTSCH	0
79TH	79	A. BERTSCH	0
80TH	80	A. BERTSCH	0
81TH	81	A. BERTSCH	0
82TH	82	A. BERTSCH	0
83TH	83	A. BERTSCH	0
84TH	84	A. BERTSCH	0
85TH	85	A. BERTSCH	0
86TH	86	A. BERTSCH	0
87TH	87	A. BERTSCH	0
88TH	88	A. BERTSCH	0
89TH	89	A. BERTSCH	0
90TH	90	A. BERTSCH	0
91TH	91	A. BERTSCH	0
92TH	92	A. BERTSCH	0
93TH	93	A. BERTSCH	0
94TH	94	A. BERTSCH	0
95TH	95	A. BERTSCH	0
96TH	96	A. BERTSCH	0
97TH	97	A. BERTSCH	0
98TH	98	A. BERTSCH	0
99TH	99	A. BERTSCH	0
100TH	100	A. BERTSCH	0

Das Mega Fun-Duo mischt kräftig vorne mit

CONSTRUCTORS RANKING		
RANK	TEAM	POINT
1ST	BENETTON	30
2ND	WILLIAMS	19
3RD	FERRARI	17
4TH	MCLAREN	11
5TH	SAUBER	01
6TH	TYRRELL	00
	FOOTWORK	00
PLAYER-1 1ST	BENETTON	30
PLAYER-2 3RD	FERRARI	17

Benetton endlich ganz vorn!

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler



Da sich F1 Pole Position und Human Grand Prix II nur wenig unterscheiden, verzichten wir diesmal ausnahmsweise auf eine ausführliche Beschreibung und widmen uns nur den Neuerungen. Die Namen der 14 Fahrer wurden auf den Stand der letzten Formel 1-Saison gebracht, was aber mehr oder weniger unwichtig ist, da sich das Fahrerkarussell während der Winterpause hef-

tigst gedreht hat, so daß die jeweiligen Teams größtenteils schon wieder andere Fahrer unter Vertrag haben. Als sehr lobenswert läßt sich dagegen das automatische Abspeichern der Rundenbestzeiten in den High Scores einstufen. Dritte und wichtigste Änderung ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad, der auf der leichtesten Stufe auch den Rookies die Möglichkeit auf vordere Plätze gibt. Gegnerische Fahrzeuge sind dann mehr Orientierungshilfe als Hindernis, da die Kollisionsabfrage ausgeschaltet wird, so daß man sich voll und ganz auf die Strecke konzentrieren kann.



Auch Fahrten in die entgegengesetzte Richtung sind möglich, Sinn und Zweck seien dahingestellt



Julian: Endlich ein Formel 1-Spiel, das versucht so realistisch wie möglich zu sein, ohne dabei den Spielspaß durch zu viele unnötige Einstellungen oder eine unausgeglichene Steuerung zu vernichten. Versteht mich nicht falsch, Human Grand Prix II ist keineswegs leicht, aber es ist erlernbar. Jedes Auto hat andere Motorengeräusche und ein anderes Fahrverhalten,

detailgenaue Strecken und viele sinnvolle Optionen wie die Spoilereinstellungen oder die Reifeneinstellungen befördern den Spieler direkt hinein in die heile Welt der Formel 1. Im Rennen selbst ist jeder Gegner bis auf die Werbeaufschrift genau identifizierbar, was echten Rennsportfans das Herz natürlich höher schlagen läßt. Formel 1-Cracks sollten bei diesem Spiel zuschlagen, die anderen wegen des hohen Schwierigkeitsgrades jedoch erst ein paar Proberunden drehen.



Stephan: Ubi Softs F1 Pole Position ist schon eine sehr komplexe Simulation rund um die schnellen Flitzer, doch

Human setzt da noch einen drauf. Auf den ersten Blick sind kaum Unterschiede auszumachen, außer aktualisierten Fahrern und einem grafisch veränderten Tuning-Menü gleichen sich beide Module wie ein Ei dem anderen. Das große Plus liegt im einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Zwar betrügt man sich auf der leichtesten Stufe selbst, da die Computergegner praktisch nur als "Geisterfahrer" existieren, doch liegen die Vorteile auf der Hand. Die Ideallinien sind schnell gefunden, Ihr müßt nur den Computergegnern eine Zeit lang hinterherfahren. Zudem spricht Humans Nachfolgemodul einen weitaus größeren Teil der Rennspiel-Fans an, weil man sich langsam aber kontinuierlich mit dem gewohnheitsbedürftigen Fahrverhalten vertraut machen kann, Pole Position-Frustration! Schade nur, daß keine deutsche Veröffentlichung geplant ist, denn auf dem PAL-Gerät läuft es nur mit dem neuen Action Replay Mark II, so daß viele dieser äußerst motivierenden Simulation umsonst entgegenfiebern wer-

CONFIGURATION

COMPUTER LEVEL	0	1	2	3
MACHINE TOUCH	0	1	2	3
MACHINE DAMAGE	0	1	2	3
WORLD GP LAP	10			
WEATHER	NORMAL			
SOUND MODE	STEREO			
EXIT				

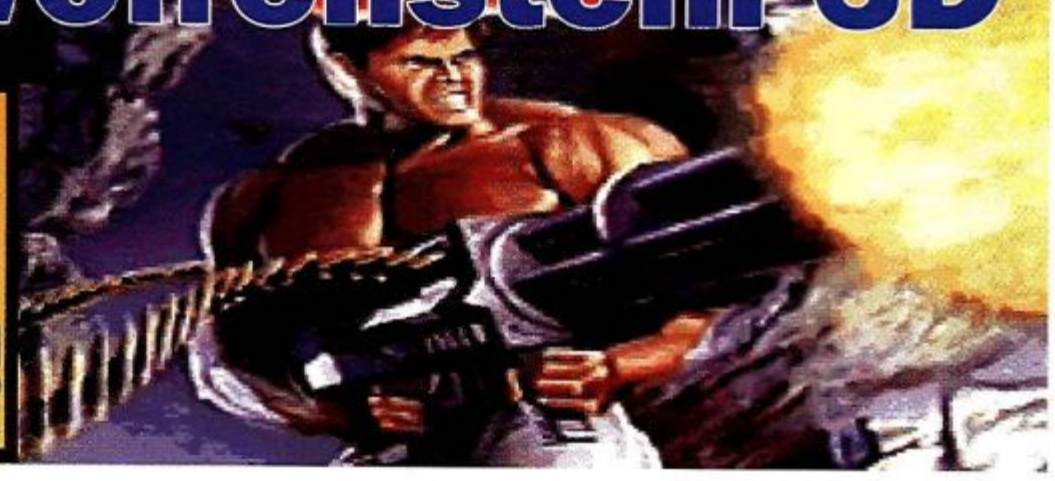
Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad wird das Modul auch für "Sonntagsfahrer" interessant

HERSTELLER: HUMAN
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE/EDITOR
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME





Wolfenstein 3D

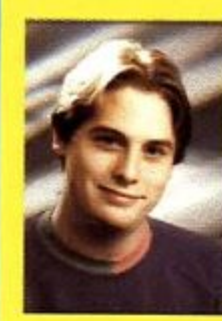


Gegen diesen amerikanischen Agenten mit dem so landes-typischen Namen "Blazkowicz" wirkt James Bond wie eine Weichbirne

Mit Wolfenstein 3D stellt sich die Firma ID Software, die kürzlich durch das knallharte Action-Spiel Doom auf dem PC bekannt geworden ist, nun auch auf dem SN vor. Die Hintergrundstory ist kurz und einfach zu erklären. Es gilt, als amerikanischer Agent in das deutsche Schloß Wolfenstein einzudringen, um die führenden Kräfte der dort wallenden bösen Mächte zu beseitigen. Dazu stehen euch am Anfang ein Messer und eine Pistole zur Verfügung, im Laufe des Spiels sammelt Ihr aber weitere Waffen und Extras wie

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1 Spieler

Munition und Erste-Hilfe-Kästen ein. Nun gilt es, sich durch zwanzig oft sehr große 3D-Levels zu kämpfen, eine große Anzahl an verschiedenen Gegnern versucht das natürlich mit allen Mitteln zu verhindern. Nach ca. jedem dritten Level müßt Ihr Euch gegen einen meist schwerbewaffneten Endgegner behaupten; dies wird durch Waffen erleichtert, die teilweise in Geheimgängen versteckt sind, die nicht auf der abrufbaren Karte verzeichnet sind.



Julian: Ups, ein brutales Ballerspiel, das wirklich Suchtfaktor hat! Wolfenstein 3D gehört zu den Spielen, die einen für Stunden an den Bildschirm fesseln und auch nach mehrfachem Durchspielen noch Spaß machen. Jede Extrawaffe, jeden Gegner und jeden Geheimgang zu entdecken reizt mich immer wieder und da das wirklich schwierig ist, steht das Super Nintendo bei mir immer

unter Hochspannung. Die Grafik ist im Stil der 3D-Sequenzen aus Jurassic Park gehalten, nur wesentlich flotter. Zwar mußten dadurch die Details etwas heruntergeschraubt werden, was aber zu Gunsten des Spielspaßes gerne in Kauf genommen wird. Auch der Sound ist gut gelungen und so setzt sich Wolfenstein 3D für mich in der Sparte Action-Spiele in die oberste Spitze. Wegen der etwas makaberen Hintergrundstory wird dieses Modul in Deutsch aber wohl nicht erscheinen.

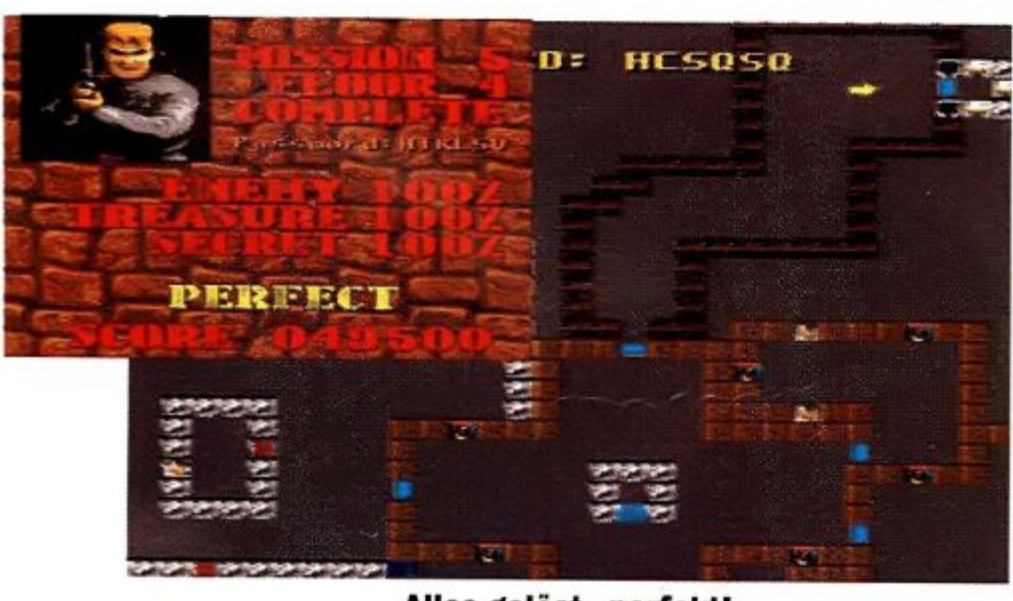
Top Secret

FLOOR SCORE ITEM H.P SHOT
6-6 10700 0 100% 99

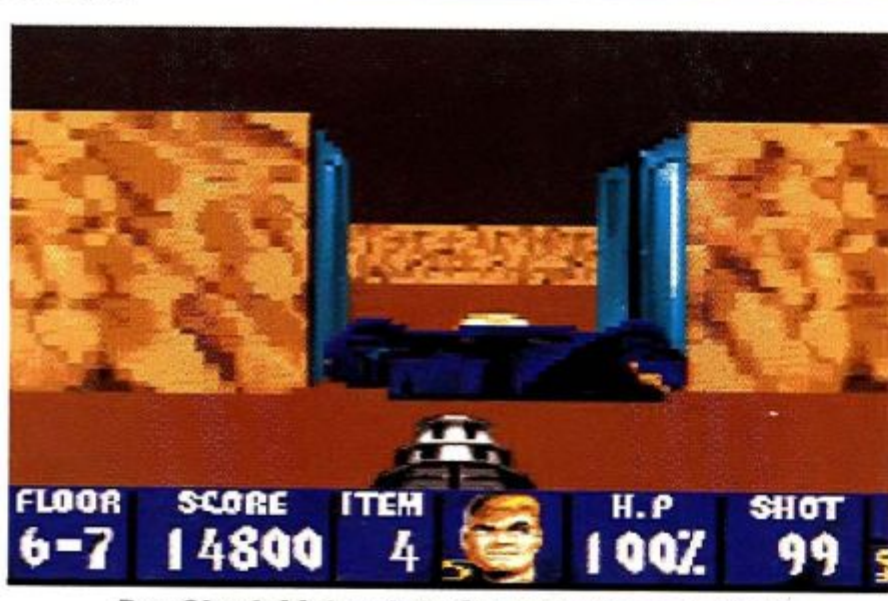
Geheimräume können fast überall sein, habt Ihr einen entdeckt, wird er auf der Karte sichtbar



Stephan: Oh ja, ich höre sie schon wieder schreien, die Moralapostel unseres Landes, doch sollten sich diese "Vorbilder" einmal eine der zahlreichen Fernseh-Nachrichten zu Gemüte führen und dann ein objektives Urteil fällen, wo und vor allem wie vorrangig mit Gewalt gearbeitet wird. Läßt man den moralischen Aspekt einfach mal außen vor, dann erweist sich Wolfenstein 3D als extrem motivierendes Spionage-Abenteuer. Verblüffend schnell arbeitet Ihr Euch durch das Schloß-Labyrinth, Jurassic Park-Ruckeln ade. Um diese Geschwindigkeit realisieren zu können, setzten die Programmierer in Sachen Detailfülle gnadenlos den Rotstift an, von Monotonie kann aber keine Rede sein, da die einzelnen Szenarios Abwechslung genug bieten. Untermalt wird die Agenten-Hatz durch einen stets passenden Sound, der das richtige Nervenkitzel-Feeling rüberbringt. Auch am Gameplay wurde ausgiebig getüftelt, denn vor allem die höheren Levels sind nur mit Strategie und Taktik zu packen. Konsolen-Vergleichbares gibt es mit Escape From Monster Manor nur auf dem 3DO, und ganz ehrlich, Wolfenstein schießt sich wesentlich besser.



Alles gelöst - perfekt!



Der Oberlui ist wahrhaft am Boden zerstört!

Wolfenstein 3D - Briefing



Bei einem Shoot'em Up natürlich nicht ganz unwichtig, das zeigt auch das freudige Gesicht unseres Agenten. Allerdings müßt Ihr die durchschlagskräftigeren Kaliber erst mal ausfindig machen, da sie meist in den Geheim-Räumen versteckt sind



Die Erste Hilfe-Kästen sind zwar zahlreich, doch solltet Ihr sie mit Bedacht verwenden, denn die Obermotze sind nicht weit, und bei denen braucht Ihr sie am dringendsten



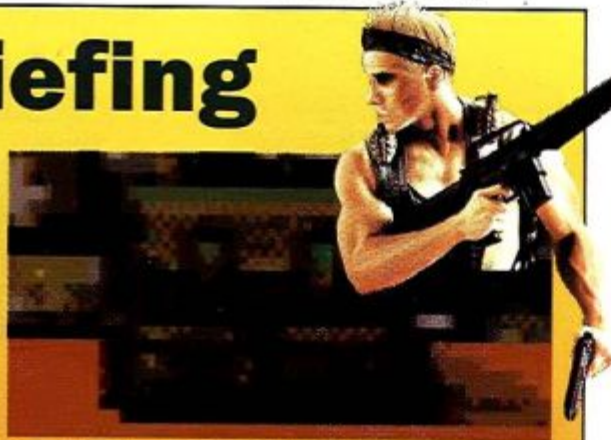
Um einen Level vollständig lösen zu können, müßt Ihr alle Schlüssel finden um jede Türe öffnen zu können



Die Munitionskisten sind meist auch ein guter Hinweis auf größere Action. Stehen größere Stückzahlen in unmittelbarer Nähe zusammen, ist der Feind nicht weit, ebenfalls in größerer Stückzahl



Da wären zuerst die Männer mit ihren schniken Uniformen, streng militärisch auch nach Farben gekennzeichnet. Der einfache Soldat trägt Yarnfarbe, der Feldwebel unauffälliges blau und die Offiziere machen Werbung für den "reißten Wiesen". Als wäre das nicht genug, habt Ihr es dank leicht neben der Spur laufenden Wissenschaftlern auch noch mit diversen Mutationen zu tun, zum einen mit bißkräftigen Riesen-Ratten und mutierten Homo Sapiens. Jeder Level wartet natürlich auch mit End- und Zwischengegnern auf, die schon rein optisch nicht gerade freundlich wirken.



Der Rucksack ermöglicht es Euch 100 Schuß mehr Munition tragen zu können, maximal packt unser Held 300 Schuß

HERSTELLER:IMAGINEER/ID SOFTWARE
DATENTRÄGER: MODUL UK
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: PASSWORT/MAUS
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON:DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74% GRAFIK				
72% SOUND/FX				
85% FUN				



Mystical Ninja 2

Zwei auf einen Schlag. Zum besseren Vergleich präsentieren wir Euch hier den zweiten Teil von Goemon, der leider nur als Japan-Import erhältlich ist



Beim zweiten Teil hat Konami an etliche Neuerungen gedacht. Mario-like lauft Ihr auf einer Oberwelt herum und meistert an einigen Stellen der Landkarte eine Actionsequenz. Auf das Adventure-Prinzip des Vorgängers wurde

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

dafür weitgehend verzichtet. Des öfteren gelangt Ihr auch zu einigen Dörfern, in denen Ihr z.B. Rüstungen kaufen, Eure Lebensenergie auffrischen oder Bonusspielchen machen könnt. Habt Ihr alle Runden eines Landstriches geschafft, tretet Ihr mit einem



Markus: Die kunterbunten Grafiken und der putzige Soundtrack tragen ebensoviel zum Spielspaß bei wie der Zwei-Spieler-Modus, den Konami glücklicherweise beibehalten hat; doch leider gibt es gerade zu zweit einige schwierige Stellen im Spiel, bei denen Vorbeikommen zur reinsten Glückssache ausartet. Die Batterie kommt natürlich wie gerufen

und die Idee, die Kampffahrzeuge der Gegner selbst gegen sie einzusetzen, macht echt Laune. Trotz der japanischen Texte ist Mystical Ninja 2 absolut spielbar, da auf den Adventure-Modus verzichtet wurde. Allerdings ist der Nachfolger auch recht schnell durchgezockt. Auf alle Fälle solltet Ihr bei der japanischen Version so schnell wie möglich zuschlagen, denn eine US- oder gar eine deutsche Fassung sind nicht geplant.

Riesenroboter in einer 3D-Runde gegen den Endgegner an und müßt ihn mit Schußsalven und harten Fäusten besiegen. Bei Mystical Ninja 2

hatte Konami endlich ein Einsehen und spendierte dem Modul eine Batterie zum abspeichern.

Endkampf



In dieser Runde sammelt Ihr Energie für den Endkampf



Die Level Bosses sind meistens sehr schwierig



Auf dem Rummelplatz bekommt Ihr einiges geboten



Hier könnt Ihr Eure Lebensenergie wieder auffüllen



Diese Gummienten eignen sich nicht nur zum schwimmen



Witzig ist das Spiel allemal



Diese Art von Achterbahn hatten wir bis jetzt noch nie



Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen 3 Helden



Bonusspielchen dürfen natürlich nicht fehlen



Stefan: Ich kann es kaum glauben!

Konami hatte tatsächlich ein Einsehen und spendierte dem '91er Klassiker

Legend Of The Mystical Ninja, in Japan als Goemon bekannt, einen Nachfolger, der sich gewaschen hat. Vor allem haben mir die witzige Grafik und natürlich die vielen neuen Ideen gefallen, wie z.B. der Fight im riesen Roboter, einfach umwerfend. Natürlich kommt die Abwechslung auch nicht zu kurz. Dank Batterie sind die teils recht langen Passwörter des Vorgängers endgültig passe. Ich kann Euch dieses 16 Megs-Modul jedenfalls rundum empfehlen, da es sich trotz der japanischen Texte la spielen läßt. Story-Freaks können nur hoffen, daß sich Teil eins bei uns gut verkauft und Konami an eine deutsche Version denkt.

HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 37
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME



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!**

**„... 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 ein-
zugeben, 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. 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

Brett Hull Hockey

In Amerika zählt er zu den ganz Großen, dank Accolade wird Brett Hull zumindest im Konsolenbereich seinen Bekanntheitsgrad auch bei uns erweitern können

Ebenso wie Nintendos Super Hockey nutzt auch Accolade die Mode 7-Fähigkeiten des SNES, allerdings weitaus gemäßiger. Um die Übersichtlichkeit des dreidimensional dargestellten Spielfeldes jederzeit zu gewährleisten, wird bei einem Angriff aufs obere Tor fast auf das Doppelte herangezoomt. Dies geschieht, sobald der Puck in der neutralen

Zone eine imaginäre Linie überschreitet und gilt natürlich auch für die entgegengesetzte Richtung. Amerikas Reporterstar Al Michaels begleitet Euch mit ständigem Gequassel bei einem netten Freundschaftsspielchen, Shoot Out-Training, Play Offs (Best Of 3, 5, 7) oder gar einer kompletten Saison mit bis zu 84 Aufeinandertreffen, deren Zwischenstände mit einem

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

unnötig langen Passwort abgespeichert werden. Auf dem Eis wird gepaßt, geschlenzt, geschossen, gerempelt, gefoult, gefightet, kurzum, alles was Eishockey so spannend macht ist vorhanden. Etwas problematisch gestaltet sich das Passen zum eigenen Mann, da nicht immer der Pucknächste Spieler automatisch von Euch kontrolliert wird, manuelles Umschalten schafft da Abhilfe. Sollte nach der regulären Spielzeit kein Gewinner feststehen, geht's in ein nervenaufreibendes Sudden Death, fällt auch hier keine Entscheidung bringt ein Penalty-Schießen Klarheit. Der Teameditor ist zwar eine wünschenswerte Option, doch ohne Batterie wie in diesem Fall für die Katz.

Fernschüsse



Schüsse bekommen die richtige Power...

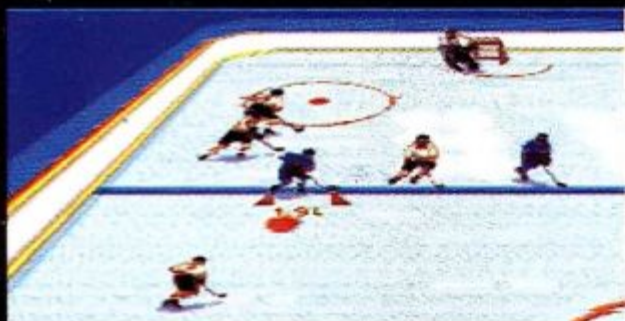


wenn Ihr den Feuerknopf länger gedrückt haltet, aber...



nicht das Zielen vergessen!

Goal!



Unfair, aber erfolgreich!



Beim Bully muß das Steuerkreuz rhythmisch hin und her bewegt werden

Statistiken

EASTON Game Stats		
Calgary		St. Louis
1	Goals	5
21	Shots on Goal	30
7	Body Checks	10
0	Penalties	0
0 / 0	Power Play	0 / 0
68	Passing %	71

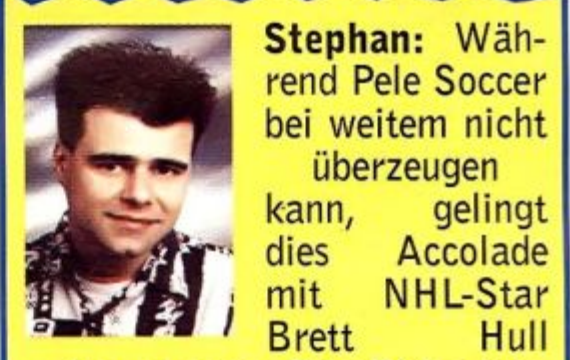
Über die Schwächen und Stärken eines jeden Spielers gibt eine Tabelle mit den Fähigkeitswerten Aufschluß, nach dem Match zeigt eine Statistik, wer wie gespielt hat

SPORTS PAGE						
HOCKEY						
WESTERN CONFERENCE						
WEST COAST DIVISION						
GP	W	L	T	PTS		
1	1	1	1	00	000000	000000
2	1	1	1	00	000000	000000
3	1	1	1	00	000000	000000
4	1	1	1	00	000000	000000
5	1	1	1	00	000000	000000
6	1	1	1	00	000000	000000
7	1	1	1	00	000000	000000
8	1	1	1	00	000000	000000
9	1	1	1	00	000000	000000
10	1	1	1	00	000000	000000
11	1	1	1	00	000000	000000
12	1	1	1	00	000000	000000
13	1	1	1	00	000000	000000
14	1	1	1	00	000000	000000
15	1	1	1	00	000000	000000
16	1	1	1	00	000000	000000
17	1	1	1	00	000000	000000
18	1	1	1	00	000000	000000
19	1	1	1	00	000000	000000
20	1	1	1	00	000000	000000
21	1	1	1	00	000000	000000
22	1	1	1	00	000000	000000
23	1	1	1	00	000000	000000
24	1	1	1	00	000000	000000
25	1	1	1	00	000000	000000
26	1	1	1	00	000000	000000
27	1	1	1	00	000000	000000
28	1	1	1	00	000000	000000
29	1	1	1	00	000000	000000
30	1	1	1	00	000000	000000
31	1	1	1	00	000000	000000
32	1	1	1	00	000000	000000
33	1	1	1	00	000000	000000
34	1	1	1	00	000000	000000
35	1	1	1	00	000000	000000
36	1	1	1	00	000000	000000
37	1	1	1	00	000000	000000
38	1	1	1	00	000000	000000
39	1	1	1	00	000000	000000
40	1	1	1	00	000000	000000
41	1	1	1	00	000000	000000
42	1	1	1	00	000000	000000
43	1	1	1	00	000000	000000
44	1	1	1	00	000000	000000
45	1	1	1	00	000000	000000
46	1	1	1	00	000000	000000
47	1	1	1	00	000000	000000
48	1	1	1	00	000000	000000
49	1	1	1	00	000000	000000
50	1	1	1	00	000000	000000
51	1	1	1	00	000000	000000
52	1	1	1	00	000000	000000
53	1	1	1	00	000000	000000
54	1	1	1	00	000000	000000
55	1	1	1	00	000000	000000
56	1	1	1	00	000000	000000
57	1	1	1	00	000000	000000
58	1	1	1	00	000000	000000
59	1	1	1	00	000000	000000
60	1	1	1	00	000000	000000
61	1	1	1	00	000000	000000
62	1	1	1	00	000000	000000
63	1	1	1	00	000000	000000
64	1	1	1	00	000000	000000
65	1	1	1	00	000000	000000
66	1	1	1	00	000000	000000
67	1	1	1	00	000000	000000
68	1	1	1	00	000000	000000
69	1	1	1	00	000000	000000
70	1	1	1	00	000000	000000
71	1	1	1	00	000000	000000
72	1	1	1	00	000000	000000
73	1	1	1	00	000000	000000
74	1	1	1	00	000000	000000
75	1	1	1	00	000000	000000
76	1	1	1	00	000000	000000
77	1	1	1	00	000000	000000
78	1	1	1	00	000000	000000
79	1	1	1	00	000000	000000
80	1	1	1	00	000000	000000
81	1	1	1	00	000000	000000
82	1	1	1	00	000000	000000
83	1	1	1	00	000000	000000
84	1	1	1	00	000000	000000
85	1	1	1	00	000000	000000
86	1	1	1	00	000000	000000
87	1	1	1	00	000000	000000
88	1	1	1	00	000000	000000
89	1	1	1	00	000000	000000
90	1	1	1	00	000000	000000
91	1	1	1	00	000000	000000
92	1	1	1	00	000000	000000
93	1	1	1	00	000000	000000
94	1	1	1	00	000000	000000
95	1	1	1	00	000000	000000
96	1	1	1	00	000000	000000
97	1	1	1	00	000000	000000
98	1	1	1	00	000000	000000
99	1	1	1	00	000000	000000
100	1	1	1	00	000000	000000



Brett Hull - Kurzinfo

Brett Hulls Vater thront in der NHL Hall Of Fame (die Auszeichnung schlechthin für jeden Eishockeyspieler), seine Mutter war eine Profi-Eiskunstläuferin, da war eine Karriere auf dem Eis fast schon vorprogrammiert. Sein NHL-Debut gab er 1986 mit den Calgary Flames, die ihn praktisch über Nacht verpflichteten. Ein günstiger Zeitpunkt, denn die Teams trugen bereits die Finalspiele um den Stanley Cup aus, was für seine weitere Laufbahn sehr wichtig sein sollte, da er bei den Kanadiern Erfahrungen sammeln und sein Spiel perfektionieren konnte. 1988 wechselte er zu den St. Louis Blues, wo ihm der endgültige Durchbruch zum Superstar gelingen sollte. Seine Vorzüge liegen in der enormen Torgefährlichkeit und intelligenten Spielweise. Zudem gilt Brett Hull als einer der fairsten NHL-Kufencracks.



Stephan: Während Pele Soccer bei weitem nicht überzeugen kann, gelingt dies Accolade mit NHL-Star Brett Hull weitaus besser. EAs Eishockey-Serie oder Nintendos Super Hockey spielen sich zwar weitaus realistischer, dafür weniger actionlastig. Hat man sich erst einmal an die Mode 7-Spielereien gewöhnt, fallen die Tore wie reife Früchte. Das liegt vor allem an den mehr als mäßigen Abwehrreihen, die sich über weite Strecken recht schlafmützig verhalten, inklusive Torhüter. Da auch die eigenen Spieler nicht immer gewillt sind einem Steilpaß hinterher zu schlittern, führen vorrangig Einzelaktionen zum Erfolg. Was soll's, Spaß macht es auf jeden Fall, der Meinung sind auch die Zuschauer, die hier weitaus mehr Atmosphäre verbreiten als in Accolades Fußballstadien.

HERSTELLER: ACCOLADE
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE/JAGUAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
72% SOUND/FX				
76% FUN				

Metal Marines

Deutschlands Strategiespielfans aufgepaßt: Die Metal Marines nahen...

Wir schreiben das 22. Jahrhundert. Eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes hat die Zivilisation, wie wir sie kennen, fast völlig ausgelöscht. Ein Imperator unterjocht die verbliebenen Landstriche. Mit High Tech-Battlemechs machen sich einige unerschrockene Rebellen auf, dem Fiesling die Stirn zu bieten. Diese schaurige Story bildet den Hintergrund zu Namcos neuem Strategiespiel, das als erstes Modul der

SUPER NINTENDO

Strategie / 1 Spieler

japanischen Company offiziell in Deutschland fürs SN erscheint. Anfangs dürft Ihr Eure Hauptquartiere auf der Karte plazieren, eine kleine Zahl von Fabriken, Raketensilos und Abwehrbunkern verteilt der Computer auf dem Spielfeld. In Echtzeit gilt es nun neue Gebäude zu errichten, Waffen zu bauen und sie gegen den Feind einzusetzen.



Julian: Wirklich beeindruckend, was Namco da abgeliefert hat. Als Strategiespielfan hat mich dieses Modul von Anfang an gefesselt. Die Grafik ist durchaus ansehnlich und der Sound untermauert atmosphärisch die düstere Stimmung. Dabei bleibt die Grafik schön übersichtlich, was bei den Kampfsequenzen auch wirklich wichtig ist, da es dort ordentlich zur Sache geht, ohne daß man das Gefühl bekommt,

die Situation gleite einem aus der Hand. Eben diese Kombination aus strategischer Überlegung und schnellem Handeln fasziniert mich bei diesem Modul. Daß man nach kurzer Einspielzeit stets den Überblick behält, macht einem den Sieg natürlich noch schmackhafter. Für Gelegenheitsstrategen ist das Spiel aber nicht gedacht, da das Game es regelrecht in sich hat. Einfach so losspielen wird unweigerlich zum Scheitern führen. Wen das nicht abschreckt, der ist mit Metal Marines gut beraten.



Die Raketen sind bei Metal Marines Standardwaffen



Mit dem Transporter geht es ab ins Feindesland



Philipp: Namco und Strategiespiele? Nicht gerade das Fachgebiet des Pac Man-Erfinders, dennoch ist ein Modul entstanden,

das meiner Meinung nach vor allem Halbblut-Strategen ansprechen dürfte. Die Anzahl der Einheiten ist eigentlich schon wieder zu überschaubar und die Angriffsmöglichkeiten sind zu eingeschränkt. Eintönigkeit schleicht sich langsam ein, denn schließlich läuft es bei jeder Mission auf dasselbe hinaus: AAs, Missiles und Metal Marines wie ein Blöder bauen und ... puff... gibt der Gegner den Löffel ab. Technisch werden auch keine Bäume ausgerissen, die Grafik gibt sich schlicht (wie für ein Strategiespiel so üblich) und der Sound düdelt vor sich hin (wie für ein Strategiespiel nicht unbedingt so üblich). Schuster bleib bei deinen Leisten, Namco sollte lieber Ridge Racer umsetzen (Hahaha!) als die SN-Besitzer mit Mochteggern-Strategiespielen zu langweilen.



Einer der Generäle des Imperators



Der Standort der eigenen Basen sollte gut geschützt sein

Ja, Ja! Hart ist das Leben

HERSTELLER: NAMCO
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 6+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
62% GRAFIK				
69% SOUND/FX				
72% FUN				



Fatal Fury 2

Rund ein Jahr nach der Neo Geo-Version dürfen nun auch alle Super Nintendo-Besitzer die Fäuste fliegen lassen



Komm ruhig näher, Big Bear!

Joe Higashi und den Bogard-Brüdern, Terry und Andy, wurden diesmal fünf Mitstreiter im Battle Of Destiny zur Seite gestellt: Kim Kap Hwan, ein koreanischer Teakwondo-Meister, und Big Bear, ein australischer Vollblutwrestler, ringen ebenso um den Titel wie Jubei Yamada, seines Zeichens ausgekochter Judo-Greis, Cheg Sin Zan, ein chinesisches Energiebündel und Mai Shiranui (85-54-90). Wenn sie mit dem Fächer hantiert, fällt die Konzentration auf den Kampf extrem schwer. Habt Ihr alle besiegt, warten vier weitere,

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

äußerst ungemütliche Gestalten auf Euch: Zunächst müßt Ihr nach London und Billy Kane wegputzen; er kämpft unter Einsatz eines sehr "dehnbaren" Stabes (Ihr werdet ihn zu schätzen lernen!). Ist er abserviert, geht's nach Amerika, wo Axel Hawk nur darauf wartet, Euer Gesicht mit seinen Fäusten zu "modellieren". Nach seinem KO müßt Ihr wieder zurück nach Europa, um gegen den Spanier Lawrence Blood anzutreten; er will unbedingt seine im Stierkampf erworbenen Fähigkeiten an Euch ausprobieren, olé! Liegt



Ohne Special Move läuft nichts mehr

er mit dem Gesicht nach unten in der Arena, wartet bereits der letzte und beste Kämpfer auf Euch: Wolfgang Krauser, ein Zwei-Meter-Hüne, bevorzugt klassische Musik während des Kampfes und hat im Falle Eurer Niederlage immer ein Lob auf den Lippen. Solltet Ihr seine Kaiser Wave überleben, habt Ihr gute Chancen, der beste Fighter zu werden,

nersound ist zu kläglichem Gedudel verkommen. Schade eigentlich, denn der Sound ist nun mal ein wichtiger Träger der Motivation und was bei ihm vermerkt wird, kann nur auf lange Sicht bei der Spielbarkeit ausgeglichen werden. Hier bewies Takara allerdings ein sicheres Händchen und verpaßte Fatal Fury 2 eine präzise Steuerung und leichtgängige Special Moves. Wer mit Art Of Fighting zufrieden war, wird es mit Fatal Fury 2 sicherlich auch sein.

tut Ihr das nicht, wird es der Deutsche weiterhin bleiben.

HERSTELLER:	TAKARA
DATENTRÄGER:	MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	12
BESONDERHEITEN:	IMPORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
80% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
79% FUN				

Bastard

Cooler Name für ein Zweikampfspiel, eh? Cobra Team stampfte ein magisches Gefecht fürs SN aus dem Boden, das krampfhaft versucht Neues zu bieten



Philipp: Wenn Ihr Bastard das erste mal spielt, werdet Ihr schlichtweg verblüfft sein. Die Hintergrundgrafik saust beim Wechsel der Ebenen äußerst flott über den Screen und der per 3D-Chip generierte Boden scrollt sauber und paßt sich beim Sprung gekonnt der Perspektive an. Dennoch ist Bastard nicht mehr als ein nettes Experiment, das auf Dauer nur bedingt zu fesseln vermag. Man spielt solange bis man alle Landschaften und Gegner gesehen hat, für mehr reicht die Motivation kaum aus. Die Gegner sind einander zu ähnlich und der verschiedenen Taktiken existieren zu wenige. Schade, mit etwas intelligenterem Spieldesign hätte man aus Bastard viel machen können, so bleibt es leider im Mittelfeld stecken.

Bei reinrassigen Japanomodulen ist das immer so eine Sache mit der Story. Aus dem Intro läßt sich etwa folgendes ersehen: Ein kleiner Junge wird von einer Magierin zu Dark Schneider (nein weder Helge noch Schluff) verzaubert. In dieser Gestalt tritt er gegen Dämonen, Vampire und Schwertkämpfer an, verliert er, ist auch seine magische Erscheinungsform samt ihrer Kräfte

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

futsch. Gekämpft wird schwebend über dem Boden, der dank 3D-Chip unter Euch umhersaust. Tritte und Schläge finden sich überhaupt keine in Bastard, Eure Waffen sind magische Geschosse, die auf den Gegner möglichst ziel-sicher abgefeuert werden müssen. Apropos Gegner: Er schwebt auf einer anderen

Ebene als Ihr. Wie üblich müssen zwei Runden gewonnen werden, um den endgültigen Sieg davonzutragen.



Herrliche Landschaften



Ein Küßchen in Ehren...



Nicht nur grafisch ist Bastard eine Augenweide

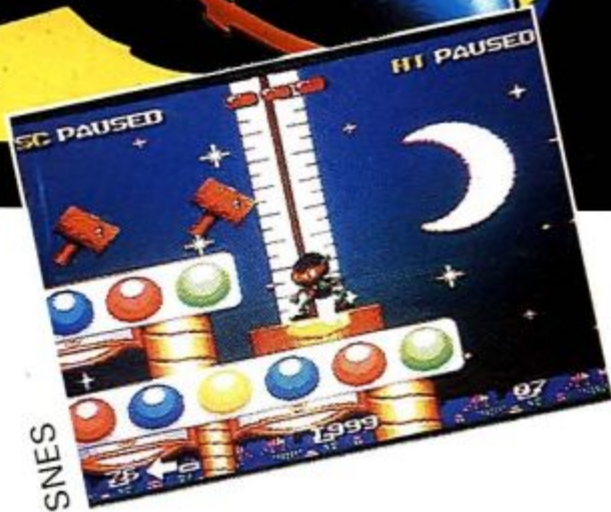
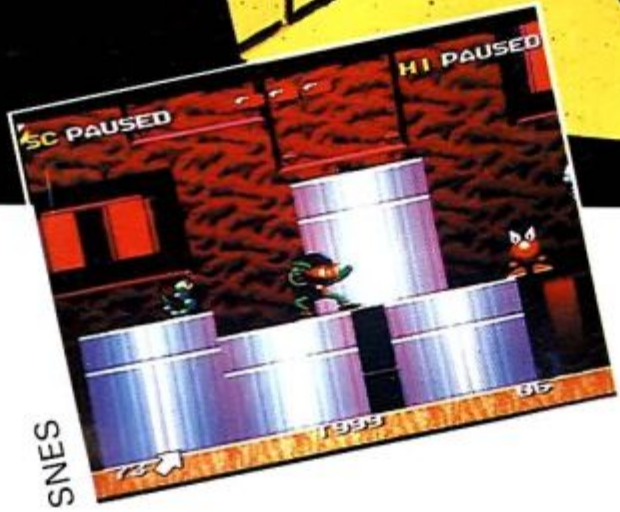
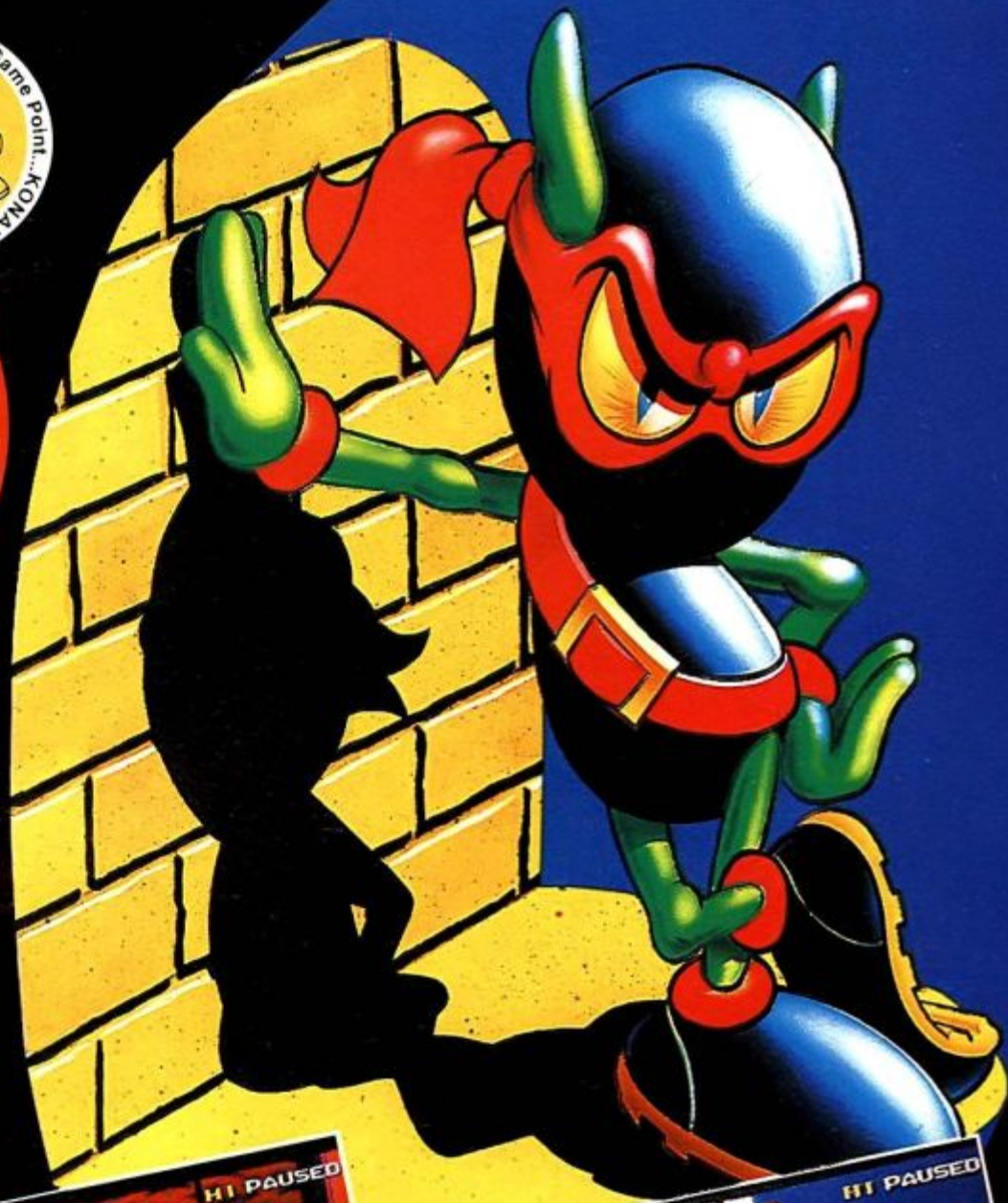
HERSTELLER:	COBRA TEAM
DATENTRÄGER:	MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	10
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78% GRAFIK				
72% SOUND/FX				
62% FUN				

ZOOL™



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.



Zool Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N“ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weingummis, hinterlistige Lakritzmännchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.

Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound.
Was willst Du mehr?

Die Fachpresse ist begeistert! Sega Pro 01/94 schreibt über Zool (Mega Drive): „Fans von Arcade-Action werden von Zool begeistert sein. Das Spiel ist sehr umfangreich und insgesamt eines der besten seiner Klasse.“



DISTRIBUTED BY



Pop'n Twinbee The Rainbow Bell Adventures

Konamis Shoot'em Up-Helden mal ganz anders

Spätestens seit dem Shoot'em Up Pop'n Twinbee dürftet Ihr schon einigermaßen mit dem lustigen Duo vertraut sein. In ihrem neuen Abenteuer bekommen sie tatkräftige Unterstützung von Gwinbee und begeben sich nicht, wie zu erwarten war, auf eingetrampelte Ballerpfade, sondern in Richtung farbenfrohes Jump'n Run. Habt Ihr Euch erst mal entschieden, wen Ihr nehmen

wollt, steht Ihr am Anfang einer Karte, auf der Ihr Euch von Runde zu Runde hangelt, vorausgesetzt Ihr habt den Level schon erfolgreich hinter Euch gebracht. Habt Ihr eine Runde angeklickt, schaltet das Geschehen von der Vogelperspektive in die für Jump'n Run-typische Seitenansicht um. Damit Ihr nicht hilflos der feindlichen Armee gegenübersteht, haben alle drei Helden "eingebaute" Fähigkeiten,

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

einen Nachbrenner und einen Schuß, die allerdings erst aufgeladen werden müssen. Daneben gibt es, wie schon beim Ballerspiel, die Bonus-Glöckchen, die Euch das eine oder vor allem das andere Extra bescheren, so z.B. eine weitere Waffe, eine Pistole, Schuhe oder einige Options. Im Gegensatz zu anderen Jump'n Runs, bei denen Ihr einem fest vorgelegten Weg folgt, habt Ihr bei den Rainbow Bell Adventures nahezu freie Auswahl, die Ausgänge eines Levels zu finden. Ein Zwei-Spieler-Modus ist natürlich wieder mit dabei.



Ulf: Twinbee, Winbee und der neue Windelheld Gwinbee haben den Genrewechsel sehr gut verkraftet. Features wie versteckte

Levels, relative Freiheit bezüglich der Levelerkundung sowie nicht zuletzt die komfortablen vier Files zum absaven des Spielstandes lassen die Motivation flink in die Höhe schnellen und man beginnt fieberhaft, im Stile von Mario nach den wertvollen Schlüsseln zu suchen. Ihr Temperament hat das Trio scheinbar von Sonic übernommen; äußerst rasant flitzen die drei Helden mit ihren multifunktionalen Gefährten durch die Levels, ohne daß das Scrolling muckt. Allerdings werden sich nur Solisten für dieses Spiel begeistern können, denn der sicherlich gut gemeinte Zwei-Spieler-Modus bringt angesichts des hohen Tempos herzlich wenig und dem Battle geht schon nach wenigen Minuten die Puste aus.



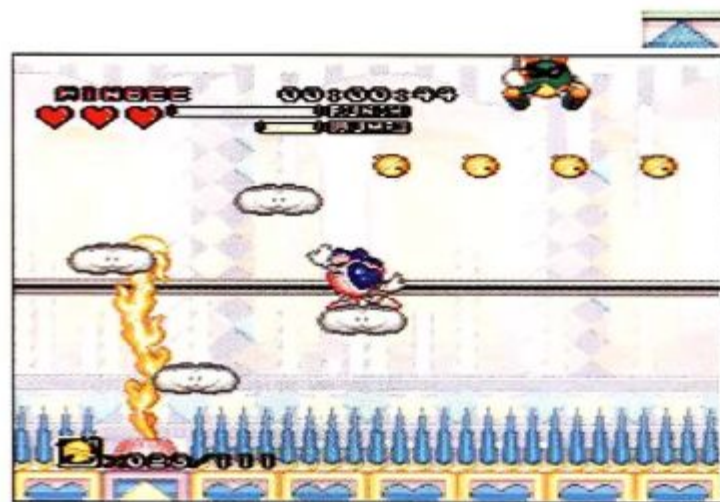
Die Obermotze kann man alle mit einer guten Taktik besiegen



Grafisch gibt es viele Gags



Zu Beginn könnt Ihr Euch für einen der drei entscheiden



Viele Geschicklichkeitsabschnitte



Der Schuß vernichtet Feinde auch auf größere Entfernung



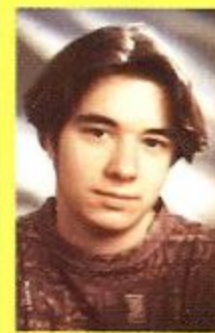
Diesen Obermotz müßt Ihr daran hindern, an den Schalter zu kommen



Auf der Karte seht Ihr Euren Standort und die verschiedenen Ausgänge



Dieser Gegner ist einer von der schwierigen Sorte



Markus: Von wegen auf Shoot'em Ups fixiert. The Rainbow Bell Adventure ist wirklich gut gelungen; alte Fans des Vorgängers werden viele bekannte Features wie die Glöckchen oder einige Extrawaffen wiederfinden. Dank des hohen Niedlichkeitsfaktors, des angemessenen Schwierigkeitsgrades und den vielen kniffligen Stellen, die aber

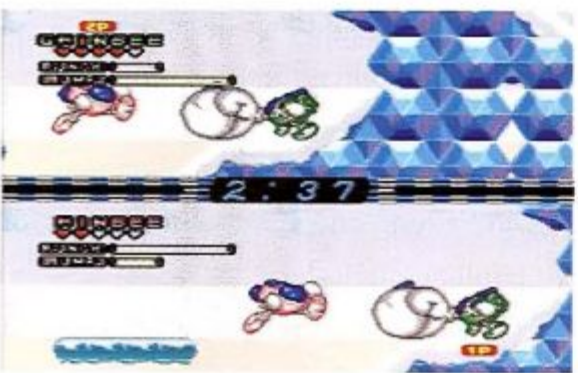
stets fair bleiben, bleibt die Motivation bis zum Schluß erhalten. Leider ist der Zwei-Spieler-Modus etwas mißlungen, denn wenn z.B. ein Spieler seinen Boost aktiviert, folgt ihm der Bildschirmausschnitt, sehr zum Leidwesen des anderen, der dann sprichwörtlich im Dunkeln tappt. Trotzdem ist und bleibt's ein gutes Spiel, das gerade wegen seinem Action-/Jump'n Run-Mix aus der Masse herausragt.



Habt Ihr die Pistole, so könnt Ihr auf den Auflade-Schuß verzichten



Der 2-Player Modus ist besonders hektisch



Im Battle Mode bekämpft Ihr Euch gegenseitig



Die Höhlen-Levels sind riesige Labyrinth

HERSTELLER:	KONAMI
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	60
BESONDERHEITEN:	BATTERIE/DT. TEXTE
CA. PREIS:	139,- DM
MUSTER VON:	KONAMI/ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
77% GRAFIK				
72% SOUND/FX				
82% FUN				



HAVE YOU ALL? WE HAVE ALL !!!
O.I.T. Order In Time
Wir akzeptieren alle Kreditkarten !!!
Eaden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr.171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Mega Drive

Art of Fighting	jp 129.90
Brutal	us 129.90
F-15 II	dt 119.90
John Madden '94	dt 134.90
Jack Nicklaus Golf	us 79.90
Landstalker	dt 129.90
NBA Jam	dt 129.90
NBA Showdown	us 129.90
NHL Hockey 94	dt 99.90
Sonic III	dt 129.90
Street of Rage III	jp 129.90
Mortal Kombat	us 99.90
Time Killers	us 119.90
Castlevania Bloodnes	jp 129.90
Sylvester&Tweety	us 129.90
Pirates Gold	us 109.90
Virtual Racing	jp 159.90

MEGA CD

Brutal	us 119.90
Terminator	dt 119.90
Keio Flying	jp 159.90
Rebel Assault	us 129.90
F1 Circus Race	jp 169.90
Switch	jp 159.90
Puggsy	dt 99.90
The Gr.Zero Tex.	dt 119.90
Mortal Kombat	dt 129.90
Microcosm	dt 119.90
Sengoku	us 129.90

Super Nes

Bastard	jp 169.90
Battle Master	jp 169.90
Dragon Ball Z II	jp 169.90
Fatal Fury II	us 134.90
FX Trax	jp 169.90
Human GP Prix II	jp 159.90
Final Fantasy III	us 134.90
Lufia	us 129.90
Mystical Ninja II	jp 169.90
John Madden '94	us 129.90
Lemmings II	jp 169.90
FX Stunt Race	us 129.90
Battle Cars	us 129.90
Equinox	us 129.90
Secret of Mana	us 129.90
Actraiser II	us 97.90
Skyblazer	us 129.90
R-Type III	us 129.90
Choplifter III	us 97.90
F1 Pole Position	us,dt 119.90
Dead Dance	jp 60.00
Final Fight II	jp 60.00
Lethal Enforcers	us 159.90
Desert Fighters	jp 169.90
NBA Jam	us,dt 129.90
Nhl Hockey '94	us 129.90
Joe&Mac III	jp 159.90

Turn and Burn	us 104.90
Sengoku	us 129.90
Off Road Baja	us 69.90
Jurassic Park	us 109.90
Mortal Kombat	dt 99.90

3DO

Total Eclipse	119.90
Lemmings	99.90
Night Trap	119.90
Out of this World	119.90
Shockwave	119.90
Microcosm	119.90
Stellar 7	119.90
John Madden	119.90
Orion off Road	119.90

Atari Jaguar

Jaguar RGB	594.50
Galaxy	109.90
Raiden	109.90
Dino Dudes	109.90
Tiny Toons	109.90
Joypad	59.90

NEO-GEO

Art of Fighting II	389.90
Miracle Adv.	389.90
Samurai Shodown	389.90
Top Hunter	389.90
Konsole RGB	739.90
Konsole Japan	999.90

Zubehör

AD-29 NEU	39.90
SF-3 Joypad	49.90
6 Button Joypad	39.90
Action Replay 2	109.90
CDX Adapter	109.90
MD 60 Hz Adapter	29.90
Mega CD+4 Spiele	699.90

Mo.-Fr.: 10-19 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

dt.=deutsche, us.=amerikanische, jp.=japanische Version. Importspiele ohne dt.-Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.

Inhaber Tolga Kaydul

Tel.: 0711-616485



Choplifter III

Mit Choplifter III versuchen Absolute/Extreme auf der SN-Konsole zu landen



We all live in a Yellow Submarine...
Von wem stammt wohl das Lied?
Nein, nicht von den Geiseln,
sondern von den Beatles.

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1 Spieler

Eine gefährliche Terroristenvereinigung namens N.W.L. verschleppt in einer Nacht- und Nebelaktion Dutzende von Geiseln und benutzt sie, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen. Ein Helikopter wird entsandt und soll nun die Camps ausfindig machen. Erst setzt



Hoch gehts her. Auch auf brennenden Hochhäusern warten die Geiseln auf ihren Wohltäter



Uwe: Das Geisel-Remake des Broderbund-Originals, das Anfang der Achtziger auf den Markt kam, erweist sich nach einigen Sessions als überaus interessant. Zahlreiche Filme mit einer ähnlichen Handlung haben den Stoff, aus dem die Retter sind, schon zum xten mal erbarmungslos, täu-

schend ähnlich und für den Zuschauer stets vorhersehbar ausgeschlachtet. Klar daß da eine hungrige Fangemeinde die Abenteuer des idealistisch veranlagten Rambos nacherleben möchte. Abgesehen vom moralischen Standpunkt kann man Choplifter III als geglückte, wenn auch nicht perfekte Umsetzung bezeichnen, die nicht zuletzt etwas an Altersschwäche leidet.

Ihr ein massives Flächenbombardement ein (wie halten die Geiseln das nur aus), landet und rettet dann Eure Leute. Da Euer Heli nur ein geringes Fassungsvermögen aufweist, müßt Ihr des öfteren die Heimatbasis anfliegen. Das Waffenarsenal der Terroristen ist jedoch recht reichhaltig und reicht von Hubschraubern bis hin zu Panzern und Geschüt-



Drunter und drüber geht es im warsten Sinne des Wortes in der zweiten Runde.

zen, die Euch die reinste Materialschlacht entgegensetzen. Ist Euer Heli angeschlagen, könnt Ihr ihn auf einem speziellen Landeplatz wieder flugtüchtig machen.

HERSTELLER:	EXTREME/BEAM SOFTWARE
DATENTRÄGER:	4 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	4
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY/HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
63% GRAFIK				
66% SOUND/FX				
72% FUN				

Battle Master

Das 123ste Zweikampfspiel fürs Super Nintendo (Gähn, Schnarch)



Martin: Alles an Battle Master ist ja sooo neu. Wer einmal Street Fighter II gespielt hat, wird mit Toshiba EMIs Plagiat zurechtkommen. sofort Solange die Spielbarkeit gut rüberkommt ist mir das aber im Grunde ziemlich egal, und in der Beziehung gibt es auch nicht viel auszusetzen. Schläge und Tritte gehen locker von der Hand, und die Fighter sind allesamt gut animiert. Leider, leider, leider sind die Figuren, wie schon bei Tuff E Nuff, etwas mickrig ausgefallen, mickrig sind auch die drei Special Moves pro Kämpfer; nicht mehr ganz zeitgemäß. Die Hintergrundgrafiken sehen teilweise recht ärmlich aus, der Sound geht aber OK. Doch was soll's, Battle Master macht nach wie vor Spaß und selbst Street Fighter-Fetischisten wollen auch mal etwas anderes zocken. Ein würdiges Beat'em Up für zwischendurch.

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

Art Of Fighting, Tuff E Nuff, Fatal Fury, Clay Fighter, Zweikampfspiele ohne Ende. Den Stein ins Rollen brachte eigentlich Capcom mit Street Fighter II, was andere Companies aber nicht davon abgehalten hat, mangels eigener Ideen gnadenlos bei dem Prügelurahn abzukupfern. Ryo nennt sich jetzt Syoh, Blanka wird zum

Werwolf, E. Honda zum Fettwanst äh ...wats, Chun Li zur fast genauso geschmeidigen Ranmaru. So geschehen bei Battle Master von Toshiba EMI. Originell, originell. Sogar das Option Menü wurde fast 1:1 übernommen. Die Hintergrundstory können wir

uns deshalb wohl schenken, erwähnt sei noch, daß Ihr unter acht Fightern Eure Wahl treffen könnt, im Story Mode gibt's zwei Bonusrunden, Glasscheiben zertrümmern bzw. Fässer zu Kleinholz verarbeiten (gab's das nicht schon mal irgendwo?!) und zuallerletzt gibt sich Big Boss Zeno die Ehre.



Eine gute Beinarbeit ist das halbe Leben!



Ups, das war aber ein unsanfter Aufprall

HERSTELLER:	TOSHIBA EMI/SYSTEM VISION
DATENTRÄGER:	MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	9
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
76% FUN				

HADOWRUN



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.

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**LASER
BEAM**

* 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.



Dragon Ball Z 2

Eingefleischten Beat'em Up-Fans wird der Vorgänger ein Begriff sein, genau die spricht allerdings auch wieder (nur) der zweite Teil an

Da sowieso jeder Versuch einer korrekten Wiedergabe der Story bereits in den Ansätzen (in diesem Falle wegen der Sprache) zum Scheitern verurteilt ist, können wir uns direkt ins Geprügel stürzen und außerdem, wen interessiert schon bei einem Zweikampfspiel die ohnehin konstruierte Hintergrundgeschichte? Eine Riege

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

von acht Kämpfern bildet die Basis für drei verschiedene Spielmodi, die Ihr im Hauptmenü auswählen könnt: Im Story-Mode seid Ihr auf Euch allein gestellt und müßt nacheinander die sieben anderen Fighter abservieren. Wenn es Euch danach verlangt, mit



Na also! Mit ein bißchen Konzentration geht alles!

einem weiteren menschlichen Spieler Eure Kräfte zu messen, ist der Vs-Mode die richtige Wahl. Könt Ihr sogar noch sieben weitere Gleichgesinnte aufreiben, steht einem zünftigen Turnier nichts mehr im Wege. Gekämpft wird nach altbekannten Regeln: Zwei gewonnene Runden sichern Euch den Sieg. Das besondere an Dragon Ball Z ist der riesige Kampfbildschirm, bei

dem Ihr nicht gezwungen seid, in direkter Sichtweite des Gegners zu verharren; verlaßt Ihr den gemeinsamen Bildschirm, wird gesplittet.



Ruck Zuck hab ich dich!



Philipp: Mißt man Dragon Ball Z 2 nach grafischen und musikalischen Gesichtspunkten, fällt das Urteil eher bescheiden aus:

Animation, Hintergrundgrafik und -musik entsprechen in keiner Weise dem heutigen Stand der Dinge. Hat man sich jedoch erstmal festgebissen und die erste Abschreckphase überstanden, entpuppt sich ein Modul mit

versteckten Qualitäten, das aus rein spielerischer Sicht anderen Zweikampftiteln mit besserer Aufmachung durchaus das Wasser reichen kann. Eine allgemeine Empfehlung kann ich jedoch schon wegen der Tatsache nicht geben, das Z 2 ein reinrasiges Japanmodul ist und auch in absehbarer Zeit nicht in Deutschland erhältlich sein wird. Fans japanischer Module greifen momentan sowieso tief in die Tasche, da der Yen in ungeahnte Höhen geklettert ist.

HERSTELLER:	BANDAI
DATENTRÄGER:	MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	8
BESONDERHEITEN:	IMPORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME



The Lawnmower Man

Ein toller Film mit vielen Virtual Reality-Szenen, eigentlich beste Voraussetzungen für ein gutes Spiel



Ulf: Als Fan des Films war ich auf eine Videospiel-Umsetzung natürlich besonders gespannt, doch schon nach dem Anblick des

ersten Levels traf mich fast der Schlag: Ein kleines, fuzziiges Männchen ruckelt durch ein grafisch armselig gestaltetes Szenario. Da auch der Spielablauf alles andere als eine Offenbarung ist, sackte die Wertung bei mir schon in Gedanken ins bodenlose. Glücklicherweise entschädigen dann aber die VR-Szenen etwas für diesen Rückfall ins spielerische Mittelalter. Außer grobklötzigen Blöcken wird zwar nicht viel geboten, dafür ist das Scrolling aber sehr fließend und man kann dieser streibigen 3D-Fliegerei durchaus noch Spielspaß abgewinnen. Fazit: Miserables Jump'n Shoot und nette Flugpassagen, für den Preis aber immer noch entschieden zu wenig, um nicht zu sagen bescheiden.

Ihr dürft bei dieser Filmumsetzung die Rolle von Dr. Angelo oder seiner Frau Carla übernehmen und müßt wahlweise alleine oder zu zweit die teuflischen Pläne des Rasenmähers Jobe durchkreuzen, der sich schon in der virtuellen Welt festgesetzt hat. Die insgesamt acht Levels sind immer in zwei Phasen unterteilt: Die erste

SUPER NINTENDO
Jump'n Shoot / 1 Spieler

stellt im Prinzip eine klassische Jump'n Shoot-Sequenz dar, in der Ihr Euch gegen Jobes Handlanger durchsetzen müßt, um ein Virtual Reality-Portal zu erreichen. Hier beginnt dann die zweite Szene: Ihr müßt durch eine schnell scrollende VR-Welt

fliegen, um den Ausgang zu erreichen. Hin und wieder kommt es bei diesen Sequenzen auch zu einem Cyber War, so daß Ihr großkalibrige Argumente gegen die elektronischen Schergen einsetzen müßt.



Rasant: In der "Cyber Run"-Sequenz müßt Ihr blitzschnell reagieren



Jump'n Shoot zum Abgewöhnen: Kümmerliche Sprites, miserable Grafiken

HERSTELLER:	SALES CURVE
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	8
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	SALES CURVE



Super Battletank 2



Feuer frei für den zweiten Teil von Absolute Panzersimulation

Im April '93 ließ Absolute zum ersten mal Ketten und Kanonen sprechen, Hintergrund der actiongeladenen Simulation war natürlich der Golfkrieg. ... und schon wieder gilt es eine Offensive des grausamen Diktators mit dem bewährten M1A2 Abrams zurückzuschlagen. In 16 Missionen wird Euer Können auf die Probe gestellt, ehe Ihr Euch siegreich zurücklehnen dürft; sehr hilfreich ist das Passwort nach jeder vierten Stage. Grafik

SUPER NINTENDO
Simulation / 1 Spieler

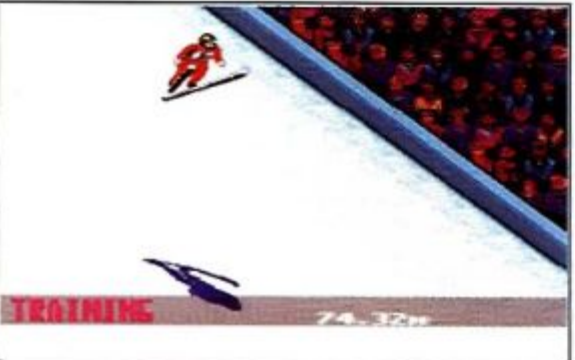
und Sound wurden vom Vorgänger 1:1 übernommen, allerdings gibt es neue Zwischensequenzen und auch das Leveldesign wurde überarbeitet: Zuerst gilt es die Landstreitkräfte zu dezimieren, dann schießt Ihr in einer 3D-Sequenz Hubschrauber und Flugzeuge ab, bevor Ihr Euch letztendlich über das Hauptziel der Mission hermachen könnt.

Winter Olympics

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-4 Spieler



Es hat sich (fast) nichts geändert. Die Grafik leuchtet mit etwas satteren Farben, der Sound düdelt etwas fülliger, aber das Gameplay ist genauso bescheiden und anspruchslos wie auf Segas 16-Bitter. Ein bißchen Joypad-Gehämmer hier, ein bißchen Steuerkreuz-Gerühre da, fertig ist der Einheitsbrei. Es tut mir leid, aber auch die SNES-Konvertierung motiviert mich genauso wie 2 Std. "Auf zur dumpfen Volksmusik", die pure Langeweile. Sicher blitzt mit mehreren Spielern etwas Spielspaß auf, ein unbekannter Leser gebrauchte sogar den Begriff genial, doch frage ich mich, können Euch zehn höchst mittelmäßige Disziplinen auf Dauer zufriedenstellen? Für mich zählt immer noch Qualität, nicht Quantität! Wie soll ich ein augenscheinlich hervorragendes Val D'Isere einstufen, wenn schon Winter Olympics im "Gut"-Bereich angesiedelt wäre! Und zuguterletzt, kein Spiel wird nur von einem Redakteur getestet, sondern spiegelt immer die Redaktionsmeinung wieder, punkt, aus, fertig!



COMPUTER KUDAK



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

SEGA

Castlevania (MD)	dt. DM 98,00
Dragon's Revenge (MD)	dt. DM 109,00
Eternal Champions (MD)	dt. DM 132,00
Hyperdunk (MD)	dt. DM 118,00
NBA Jam (MD)	dt. DM 118,00
Mickey's Challenge (MD)	dt. DM 119,00
Mutant League Hockey (MD)	dt. DM 115,00
Sonic 3 (MD)	dt. DM 131,00
ToeJam & Earl 2 (MD)	dt. DM 119,00
Dune (MCD)	dt. DM 109,95
Jurassic Park (MCD)	dt. DM 91,95
NHL Hockey '94 (MCD)	dt. DM 108,95
WWF Rage In The Cage (MCD)	dt. DM 109,95
Mortal Kombat (MCD)	dt. DM 109,95
Donald Duck 2 (MS)	dt. DM 81,00
Ecco (MS)	dt. DM 81,00
Mortal Kombat (MS)	dt. DM 108,00
Aladdin (GG)	dt. DM 81,00
NBA Jam (GG)	dt. DM 81,00
Fire & Ice (GG)	dt. DM 81,00

NINTENDO

Equinox (SNES)	dt. DM 138,95
Mario's Time Machine (SNES)	dt. DM 135,95
Mickey's Challenge (SNES)	dt. DM 135,95
NFL Football (SNES)	dt. DM 128,95
Nigel Mansell (SNES)	dt. DM 129,95
NHL Hockey '94 (SNES)	dt. DM 125,95
Pop'n Twin Bee (SNES)	dt. DM 128,95
Star Wars 2 (SNES)	dt. DM 138,95
Young Merlin (SNES)	dt. DM 145,95
Humans 1 (GB)	dt. DM 62,95
Hyperdunk (GB)	dt. DM 62,95
Konami Golf (GB)	dt. DM 63,95

AMIGA

Award Winners 2	dt. DM 87,95
Big Sea	dt. DM 78,95
Crazy Football	dt. DM 77,95
Darkmere	dt. DM 95,95
F - 29	dt. DM 35,95
Maelstrom	dt. DM 97,95
Quest for Glory 1	dt. DM 44,95
Sim Earth	dt. DM 44,95
Twilight 2000	dt. DM 88,95
WWF 2	dt. DM 26,95

IBM - PC

Award Winners 2	dt. DM 87,95
Big Sea	dt. DM 88,95
F - 29	dt. DM 44,95
Jonny Quest	dt. DM 87,95
Kolumbus	dt. DM 105,95
Magic of Endoria	dt. DM 107,95
NFL '94	dt. DM 87,95
Sim City 2000	dt. DM 116,95
Starlord	dt. DM 126,95
WWF 2	dt. DM 86,95

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
- Über 2000 Artikel im Sortiment
- Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

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



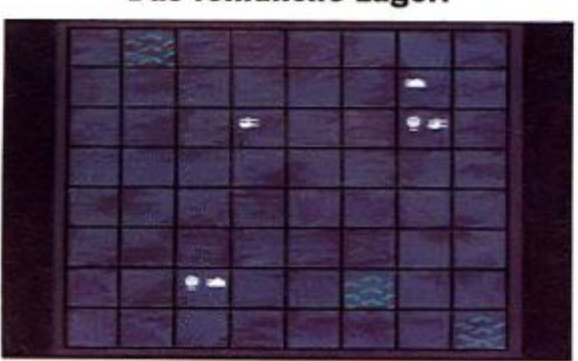
Auch die 3D-Sequenzen sind grafisch beeindruckend

Julian: Der erste Teil konnte mich nicht vom Hocker reißen. Die Grafik war zwar wirklich ansprechend und das Spiel machte eine Zeit lang sogar Spaß, aber auf Dauer immer dieselben Gegner vor nur leicht wechselnden Hintergründen abzuschießen drückt die Motivation bald gewaltig in den Keller. Genau das gleiche Problem hat Super Battletank 2. Absolute Entertainment wollte anscheinend mit der neuen 3D-Sequenz etwas mehr Schwung ins Spiel bringen, hat es aber gleichzeitig gekonnt hingekriegt, dadurch den Schwierigkeitsgrad so in die Höhe schnellen zu lassen, daß selbst hartgesottene Ballerfans ihre Joypads durchs Zimmer pfeffern. Gute Grafik allein macht halt noch kein gutes Spiel aus.

HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

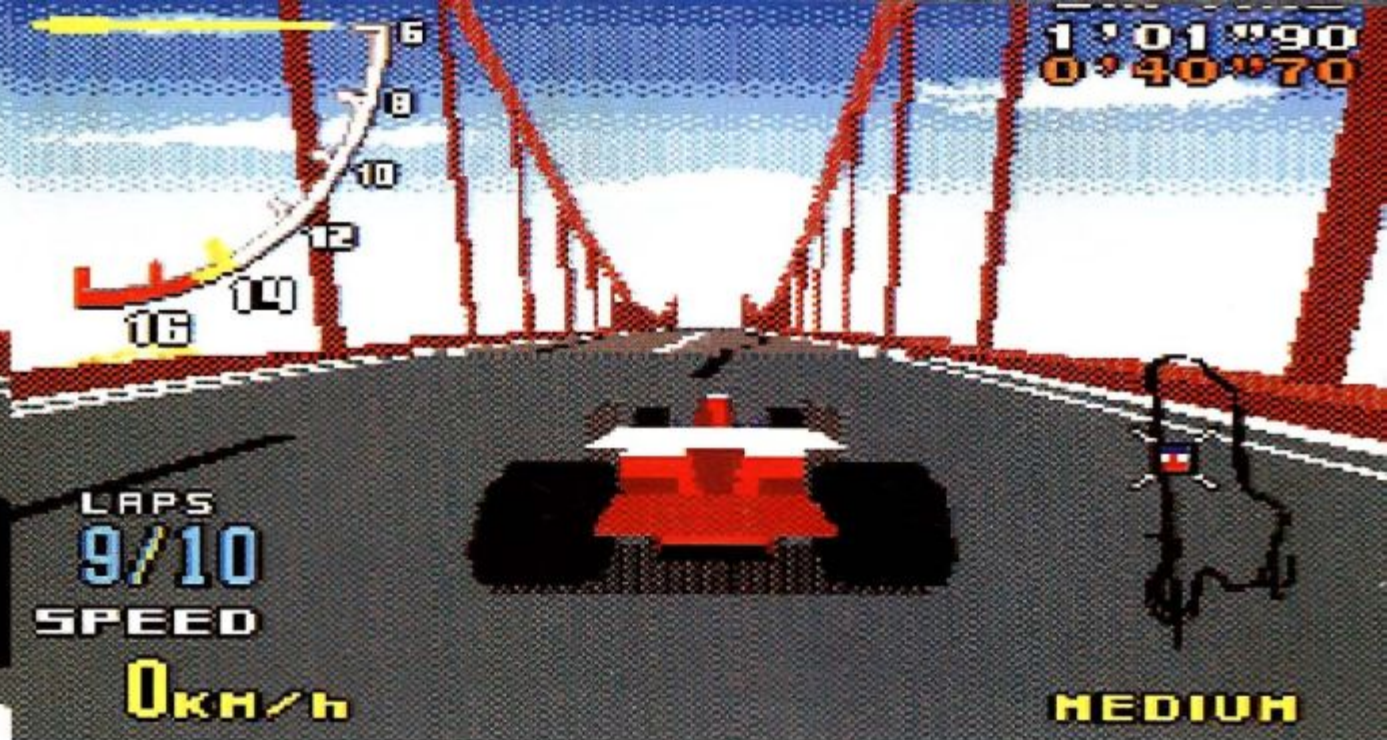
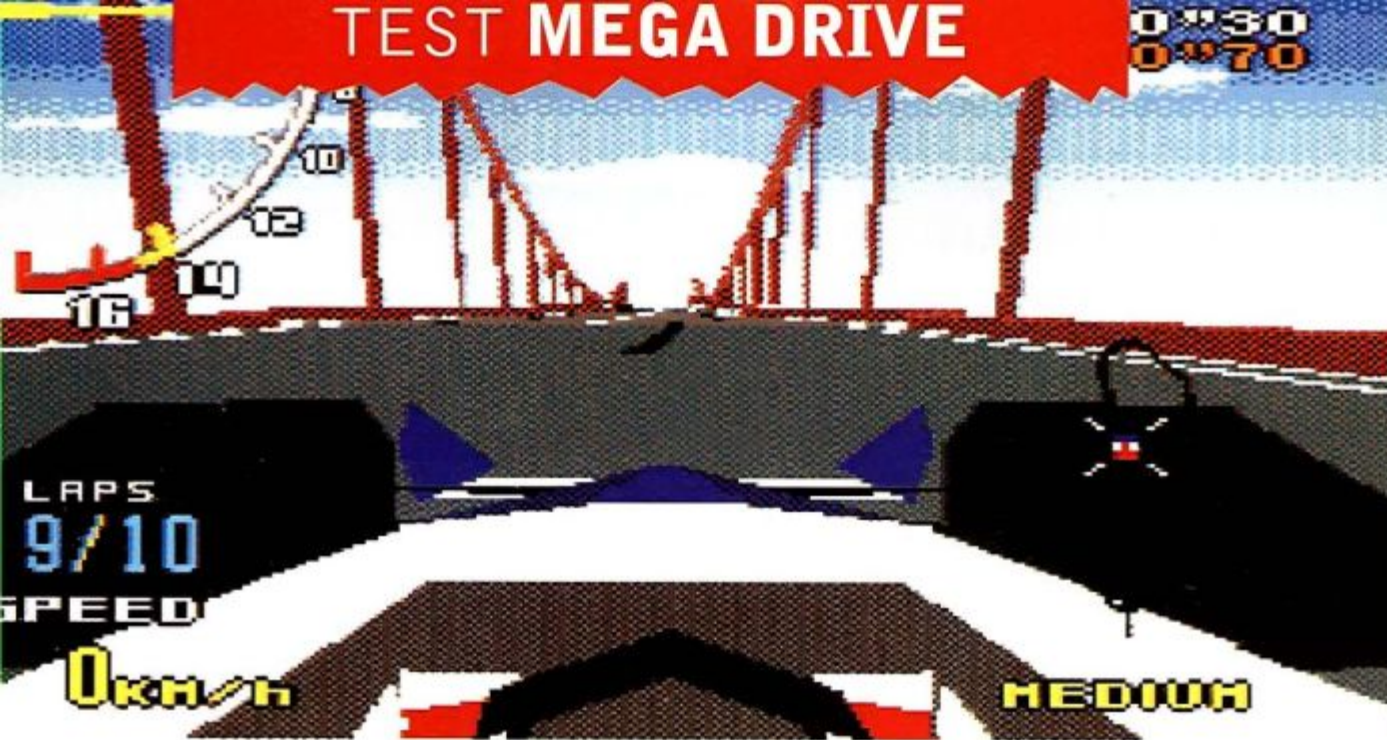


Das feindliche Lager!



Alle Ziele auf einen Blick





Virtua Racing

High End Coin-op Meets Mega Drive

Segas erstes Spiel mit eingebautem Custom-Chip SVP (Technische Daten siehe Mega Fun 3/94) kommt direkt aus den Spielhallen. Berühmt wurde das Coin-op Virtua Racing durch die vier verschiedenen Perspektiven, die Virtual Reality-Feeling vermitteln (sollen). Die rasante Polygongrafik trug ihr übriges zur Atmosphäre bei, so daß der 32 Bit-Automat sehr schnell zum Klassiker avancierte. Mittlerweile hat Namcos Ridge Racer dem Sega-Automaten aber schon wieder den Rang abgelassen. Dank Coprozessor und 16 Megs-Power konnte Sega sämtliche Features in die Heimversion "hinüberretten": Golden Gate Bridge, Steilkurve, halsbrecherische Haarna-



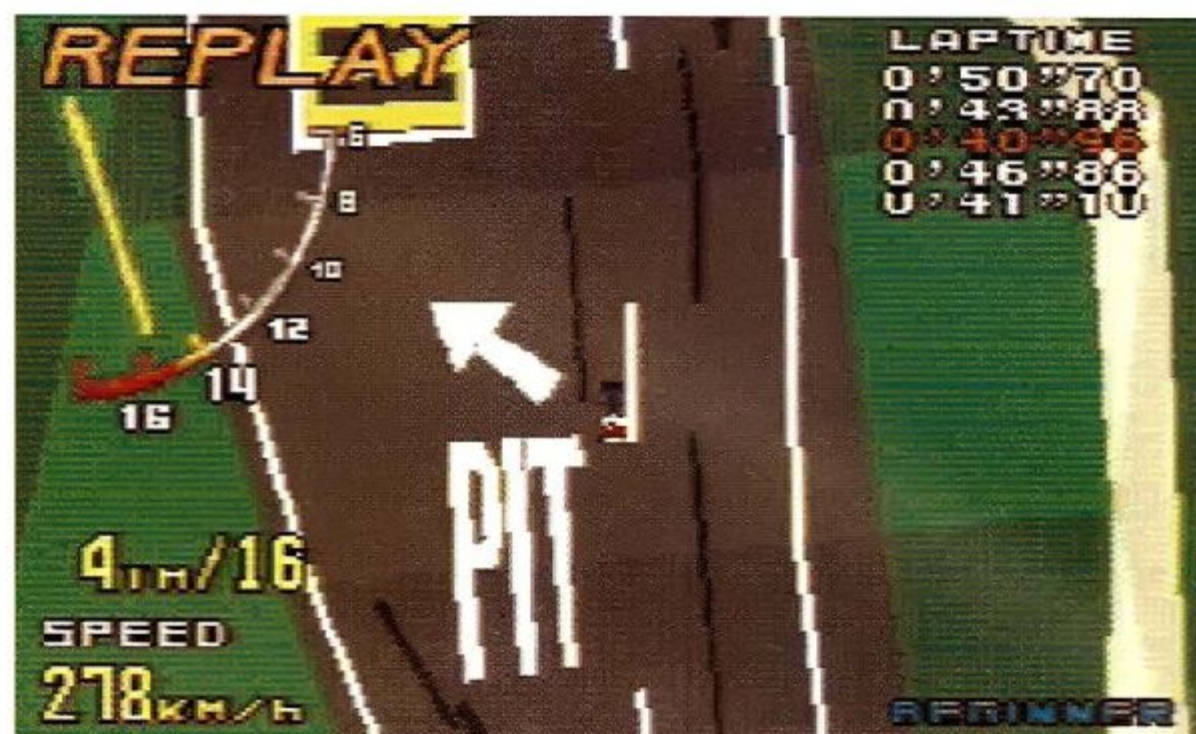
delkurven, malerische Strandkulisse, rasante Pit Stops, alle drei Strecken wurden komplett übergezogen (selbst an kleine Details wie das Riesenrad oder das Pferd am Straßenrand wurde gedacht). Die vier Perspektiven dürfen natürlich genauso wenig fehlen wie Automatik- oder wahlweise ein Sieben-Gang-Getriebe, sowie eine mehr als ausführliche Replay-Funktion. Drei Modi stehen zur Auswahl: In Virtua Racing geht's den 16 Computergegnern an den Krallen, Free Run eignet sich hervorragend zum Kennenlernen der Strecken und für die Hatz nach den besten Rundenzeiten, und im Versus Mode gesellt sich ein Mitstreiter dazu (Split Screen). Eine zusätzli-

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

che Schikane bekommt Ihr mit dem einstellbaren Handicap zu spüren, denn dann driftet Euer Bolide noch mehr durch die engen Kurven (ideal

für Leute, die die Strecken schon auswendig kennen). Den besten Runden- und Streckenzeiten hat Sega zwar ein opulentes Menü spendiert, das sogar den Blickwinkel anzeigt, leider werden sie aber nicht via Batterie verewigt.



Die Replay-Funktion hilft bei der Fahrfehler-Analyse



Martin: ... und tschüß Domark. Sega fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position. Mit 16 Megs und SVP-Chip

konnten die Entwickler des Coin-op Originals so richtig aus dem vollen schöpfen und setzen den Automaten akribisch auf Segas Heimkonsole um. Deren Detailbesessenheit zeigt sich vor allem in der pixelgetreuen Übertragung der Originalstrecken, selbst die Ideallinien wurden übernommen (nur die panischen Möwen beim Start fehlen). Doch hier hört die Liebe zum Detail noch lange nicht auf. An der Steuerung haben die Entwickler anscheinend gefeilt ohne Ende, denn sie ist extrem ausgereift und kritische Überhol- oder waghalsige Ausbremsmanöver gehören bald zu den leichtesten Übungen. Dann kommt die Hatz nach den besten Rundenzeiten erst so richtig zum Tragen, und hier zeigt dann das einzige Manko des Moduls: Eine Batterie ist nicht. Virtua Racing hat trotzdem verdammt viel Suchtpotential und wird hoffentlich eine neue SVP-Ära unter den MD-Modulen einläuten.

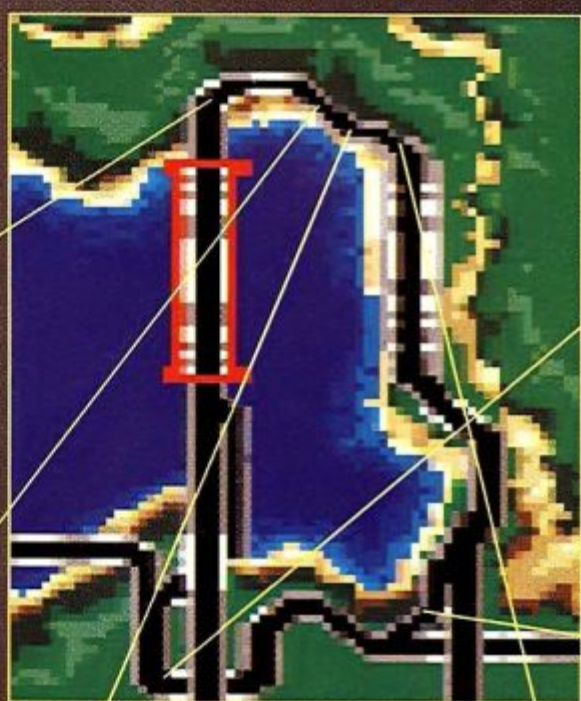
BEGINNER



Wer als Champion durchgehen will, muß sich erst einmal hier bewisen. Die Rechts-Links-Rechts-Kombination vor der Zielgeraden entscheidet über Bestzeit oder nicht. Die Ideallinie kann man hier schlecht beschreiben, denn es handelt sich vielmehr um eine "Gefühlslinie". Auf der ganzen Strecke gilt es nur ein einziges Mal zu bremsen, und zwar kurz vor der letzten Kurve. Beim Durchfahren der beiden Kurven davor muß am Wendepunkt auch der Wagen in die andere Richtung quergestellt werden, nur so sind Zeiten unter 40,00s möglich



Die leichte Rechtskurve nach der Brücke wird mit Vollgas links angefahren, ein scharfes Lenkmanöver vor dem Tunnel stellt den Wagen leicht quer, so geht's dann mit High Speed durch die Röhre und den Berg hinauf



MEDIUM



Rempler an die Betonwände kosten enorm Zeit. Man hält sich bei beiden Kurven weit rechts und lenkt in dieselbe Richtung. Sobald das Heck auszubrechen droht kurz vom Gas runter bis Ihr wieder die Kontrolle habt und volle Pulle weiter. Normalerweise reicht es, nur einen Sekundenbruchteil vom Gas zu gehen



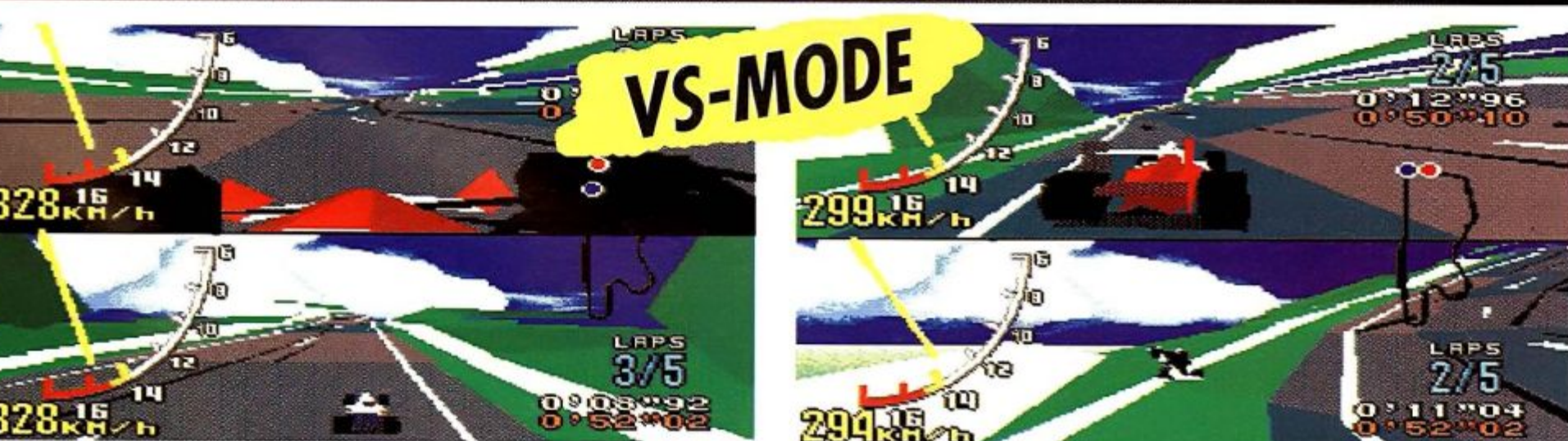
In der Linkskurve folgt ein abrupter Richtungswechsel nach rechts. Hier ist es wichtig, den Bremspunkt soweit wie möglich hinauszuzögern, um wenig Geschwindigkeit zu verlieren. Also, kurz aber heftig in die Eisen und gleich wieder Bleifuß



Das Schild dient als markanter Punkt für eine scharfe Rechtskurve, die links anvisiert wird und bei richtiger Dosierung von Gas und Bremse mit sehr hoher Geschwindigkeit genommen werden kann, was sich auf der langen Geraden zur Steilkurve in der Zeit bemerkbar machen wird. Die Steilkurve selbst ist die spektakulärste Stelle des gesamten Spiels, denn hier sind die geilsten Drifts möglich



Die Canyons sind schön anzuschauen, bloß habt Ihr keine Zeit dazu

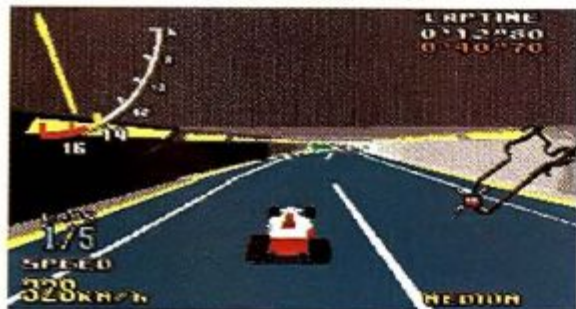


Erstaunlicherweise wird Virtua Racing selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht einmal minimal langsamer. Der Zurückliegende versucht natürlich mit immer gewagteren Fahrmanövern den Rückstand wieder aufzuholen, was nicht selten mit einem Freiflug in die Pampas endet

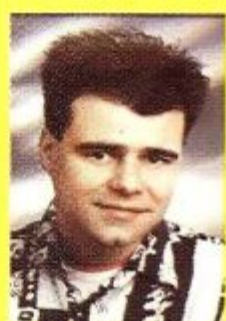
RANKING			
RANK	NAME	TIME	VS MODE
1st	NAG	4'15"95	
2nd	NAT	4'16"21	
3rd	RYU	4'16"51	
4th	O.H	4'16"92	
5th	HSB	4'17"55	
6th	YAH	4'17"89	

FASTEST LAP
BAD 0'52"42

Die Bestzeiten werden mit der Perspektive angezeigt



Hallo Thorsten! Nicht mal 'ne Sekunde zurück, für die kurze Fahrzeit nicht schlecht, oder?

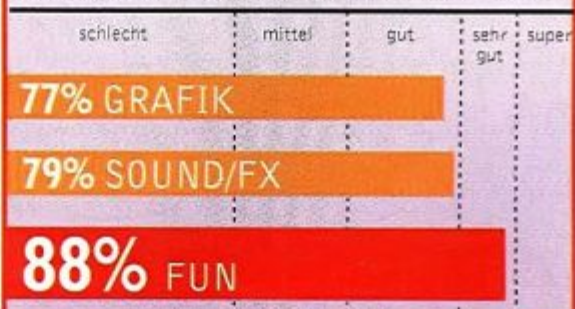


Stephan: Virtua Racing ist unglaublich - unglaublich schnell, unglaublich gut und leider auch unglaublich teuer. Über 200

DM für ein einziges Modul, wenn auch mit Zusatzchip, da hört für manche der Spaß schon auf, bevor er überhaupt angefangen hat. Doch letztendlich liegt es bei jedem selbst, wieviel er für wieviel Spielspaß ausgeben kann und möchte. Nach ausgiebigen Testfahrten gibt's zumindest für mich keine Zweifel mehr, den

Sega-Rennstall muß ich haben. Protz die Konkurrenz vorrangig mit Tuningmöglichkeiten, Originalstrecken und -namen, verdient sich Virtua Racing seine Lorbeeren einzig und allein durch das absolut coole Fahrverhalten der PS-Boliden. Immer die Rundenbestzeit vor Augen rast man ständig am Limit: Brutale Bremsmanöver (sehr selten, wer bremst - verliert), haarsträubende Kurven-Drifts (quer kommt gut!) und gemeine Ausbremsmanöver sind zur puren Sucht ausgeartet. Wie heißt es doch so schön, Gutes muß nicht teuer sein..., oder doch?

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: ENTFÄLLT
LEVELS: 3
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD/SVP-CHIP
CA. PREIS: 209,-DM
MUSTER VON: SEGA

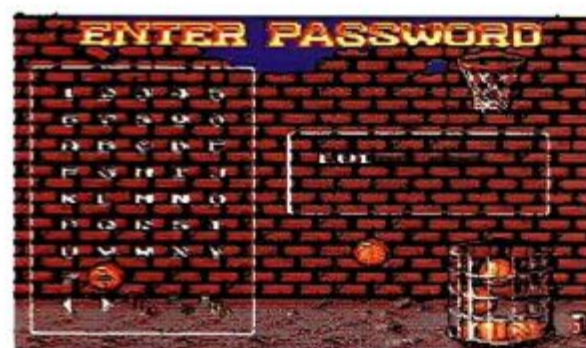


Hyperdunk

... das etwas andere Basketball-Spiel, das es, wie NBA Jam, mit den Regeln nicht so genau nimmt



16 Megs, 16 Teams, 8 Spieler gleichzeitig mit dem Sega Tap (Multi Play), Five On Five, Konami haut nach dem enttäuschenden NFL Football ganz schön rein. Am besten versucht Ihr Euch erst bei einem Exhibition Match (gegen einen Mitspieler oder eine der 16 Computermansschaften), bevor Ihr in die richtigen Playoffs einsteigt. Statistiken bei den Teams und den einzelnen Spielern unterstützen Euch tatkräftig bei der Auswahl. Selbstverständlich könnt Ihr während dem Match einzelne Teammitstreiter auswechseln, was Euch auch sehr anzuraten ist, denn die Spieler ermüden sichtbar zusehends. Ball abluhsen, Blocken, spektakuläre Dunks, herzhaftes Fouls, rasante Dreier-Körbe, Freiwürfe, alles drin was dazugehört. Ein Passwort rundet den Turnier Mode ab. Zwei interessante Features zum Schluß: Im Optionsmenü habt Ihr die Wahl zwischen Arcade (actionreich) und Normal (mit Fouls). Außerdem könnt Ihr die Playoff-Begegnungen verändern und so erst einmal gegen die schwächeren Teams spielen.



Grafisches Schmankerl im Passwortmenü

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-8 Spieler

lern unterstützen Euch tatkräftig bei der Auswahl. Selbstverständlich könnt Ihr während dem Match einzelne Teammitstreiter auswechseln, was Euch auch sehr anzuraten ist, denn die Spieler ermüden sichtbar zusehends. Ball abluhsen, Blocken, spektakuläre Dunks, herzhaftes Fouls, rasante Dreier-Körbe, Freiwürfe, alles drin was dazugehört. Ein Passwort rundet den Turnier Mode ab. Zwei interessante Features zum Schluß: Im Optionsmenü habt Ihr die Wahl zwischen Arcade (actionreich) und Normal (mit Fouls). Außerdem könnt Ihr die Playoff-Begegnungen verändern und so erst einmal gegen die schwächeren Teams spielen.



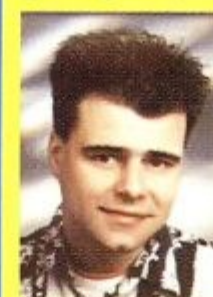
Martin: Mit Hyperdunk erobert Konami die Herzen aller Sportspiel-Freaks im Sturm. Mit den Regeln nimmt's dieses 16

Megs-Modul zwar nicht so ernst, sondern schippert ganz und gar auf der NBA Jam-Welle, aber bei Konamis Counterpart spielt Ihr sogar mit fünf gegen fünf auf dem Parkett. So soll's sein. Ab und zu flackert's zwar, aber solange die Spielbarkeit nicht darunter leidet, ist mir das so egal wie nur irgendwas. Im

Gegensatz zu den EA-Vertretern wird Hyperdunk nie unübersichtlich. Selbst wenn sich ein wilder Haufen um den Ball prügelt, ist man stets Herr der Lage. Die Steuerung ist denkbar unkompliziert, spektakuläre Dunks gehen im Nu locker von der Hand, doch das Beste an diesem 16 Megs-Modul ist aber die perfekte Spielbarkeit: Alles drin, alles dran. Mit Hyperdunk habt Ihr endlich auch auf dem MD die Qual der (sehr guten) Wahl. NBA Jam oder vielleicht doch nicht? Oder beides? Oder was? Für mich steht die Wahl fest: Go for Konami!



Nach der Teamwahl zeigt eine kleine Grafik die Fähigkeitswerte jedes Spielers



Stephan: Konamis 16 Bit-Sportspielpremiere in Deutschland fetzt rein, daß es nur so kracht. Ganz im Stil der

Street Wear-Generation gibt sich diese äußerst actionlastige Basketball-Simulation, das grelle Intro und aufputschende Songs zielen klar auf die jung gebliebene Generation. Die Optik der Spieler erinnert weitaus mehr an Football- als an Basketballspieler. Groß, breit, stark, aber nicht ohne Eleganz, so lassen sich die Konami-Sportler am besten umschreiben. Zwar ist ab und zu ein leichtes Flackern festzustellen, doch die grandiose Spielbarkeit macht diesen kleinen technischen Fehler mehr als wett. Irrwitzige Ballstafetten werden durch die einfache, aber extrem vielseitige Steuerung zum Kinderspiel. Coole Soundeffekte geben dem Spiel den letzten Schliff, so daß Konamis Jungs für mich die Mega Drive-Aufsteiger des Monats sind.



Wenn ein Spieler so frei zum Dunk kommt, baumelt er noch ein paar Sekunden vor lauter Freude am Korb



Sind die dick man!

Im Vergleich

Acclaims NBA Jam auf dem SN hat zwar knapp die Nase vorne, aber die Spielbarkeit von Hyperdunk ist auch nicht gerade ohne. Mega-NBA Jam fällt von der Atmosphäre insgesamt etwas ab und plaziert sich deshalb knapp hinter Konamis 16 Megs-Modul.

NBA Jam (SN)	88%
NBA Jam (MD)	83%

HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: KONAMI



JUMP RUN

ENTERTAINMENT CENTER

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
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
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Outlaws dt	88.00
Puggsy dt	109.90
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 dt	119.90
Viz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

Mega CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch	124.90
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	

Mega Drive II dt	189.00
Aladdin Set	289.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel 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	109.90
Battletoads	119.90
Bomberman	99.90
Bomberpaket	154.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cool Spot	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
Goof Troop	119.90
GP-1	124.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	139.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
NBA Jam	139.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	129.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrigan	99.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90

Super NES dt 50/60 Hz	
Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz Multinorm für	
Super NES dt/us	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

SUPER NES us

Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/DbL Dragon	139.90
Boxing Legends	99.90
Choplifter III	114.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Legends of Ring	134.90
Lawnmower Man	129.90
Lemmings II	139.90
Lethal Enforcers	179.90
Lufia	139.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Kombat	99.00
NHL-Hockey'94	129.90
Operation Logic Bomb	129.90
Paladins Quest	139.90
PGA European Tour	129.90
Robocop vs Terminator	134.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	119.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
Troll Island	129.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	99.90
Ultimate Fighters	139.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zool	124.90

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
Super Scope 6 us/dt	139.90
Scope Spiele am Lager	

NEO GEO

Fatal Fury Special	339.00
Alpha Mission II	149.00
Art of Fighting II	369.00
Magician Lord	149.90
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Sengoku II	289.00
Super Sidekicks	289.00
World Heroes II	289.00
Weitere Titel ab DM 149.00	
(nur solange Vorrat reicht)	
Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00

Turbo Grafx inkl. Netzteil
RGB-Kabel & 10 Spielen 299.00
(nur solange Vorrat reicht)

3DO us

Battlechess	129.90
Dragon's Lair	129.90
Out of this World	139.90
Night Trap	129.90
PGA Tour Golf	139.90
Shock Wave	139.90
Stellar 7	139.90
Total Eclipse	139.90
Panasonic 3DO ab	1489.00
AUCH MIT RGB-UMBAU!	

JAGUAR DT 599.-

Alien vs. Predator us	129.90
Checkered Flag us	129.90
Evolution us	124.90
Raiden us	124.90
Tempest 2000 us	129.90
Tiny Toons us	129.90
Trevor McFur us	124.90
Grundgerät RGB inkl Kabel	
und 220 Netzteil	699.00

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Mutant League Hockey

Nach American Football wird nun die futuristische Mutant League auf das Eis geführt. Na denn, auf zum fröhlichen Gemetzel

MEGA DRIVE

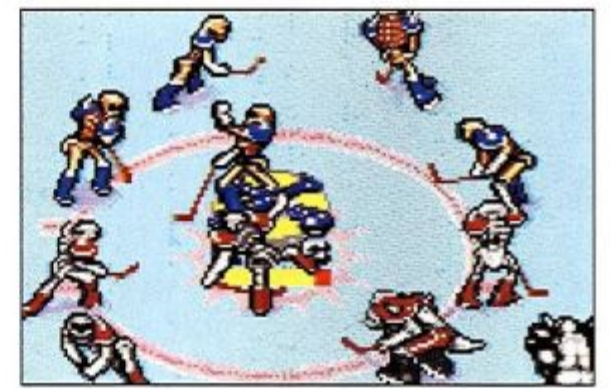
Sportspiel / 1-2 Spieler

In einer weit entfernten Zukunft hat die Menschheit es endlich geschafft, sich selbst den Garaus zu machen. Übrig bleibt nur eine Handvoll mutierter Lebewesen, die uns durch ihre Kraft (aber nicht durch ihre Intelligenz) bei weitem überlegen sind. Glücklicherweise überlebt mit ihnen auch der Sportsgeist den Holocaust. Soweit zur Entstehungsgeschichte der Mutant League. Angemerkt sei noch, daß Fair Play nicht zum Standardvokabular gehört, so daß Schram-

men oder Brüche eher zu den Nichtigkeiten im Sportalltag gehören. Dementsprechend rauh geht es auch bei dieser Eishockey-Variante zu. Neben den bekannten Möglichkeiten wie Passen oder Schießen habt Ihr zusätzlich die Gelegenheit, sämtlichen Kontrahenten zu zeigen was "der lange Arm der Gerechtigkeit" wirklich bedeutet. Das ist aber noch nicht alles: Hin und wieder werfen die sadistisch veranlagten Zuschauer auch ein paar nette Gerätschaften wie eine Axt oder einen Morgenstern aufs Eis, mit denen Ihr den Gegnern noch wirkungsvoller zur unfreiwilligen Blutspende ver-

helft. Wie Ihr schon aus dem bisherigen Text ersehen könnt, spielen Fouls eine übergeordnete Rolle, daher stehen auch mehrere Brutalitätslevels zur Auswahl, deren Spanne von Rauh bis hin zum Schlachtfest reicht. Je höher der Level, desto schneller wandert die Lebensenergie eines Spielers auf Null runter. Erwähnenswert ist zudem, daß es in der Mutant League durchaus legitim ist, den Unparteiischen zu bestechen. Natürlich dürfen auch deftige Fights nicht fehlen; in einer speziellen, aus der seitlichen Perspektive dargestellten Sequenz werden Streitigkeiten schnell beigelegt und anhand einer "Fightcard" dokumentiert. Habt Ihr die gegnerische Mannschaft derart dezimiert, daß sie kein komplettes Team mehr stellen kann, werdet Ihr sinnigerweise frühzeitig zum Sieger erklärt. Natürlich untertützt auch dieses Sportmodul den 4-Way-Play von EA. Passwörter sichern zudem den direkten Einstieg in eine fortgeschrittene Play Off-Runde.

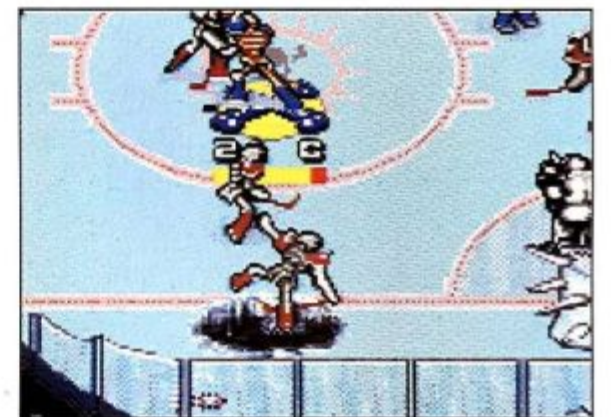
Das Bully



Eine saftige Watschen...



zur rechten Zeit...

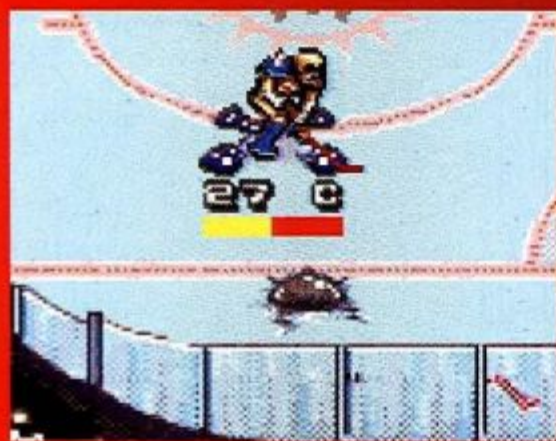


und der Gegner verschwindet unterm Eis...



für alle Ewigkeit!

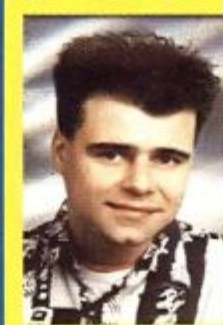
No Comment



Ulf: Die Liebe zu diesem Modul hängt sicherlich davon ab, mit welcher Erwartungshaltung Ihr ins Spiel geht; erwartet Ihr wie bei

NHL Hockey eine spielerisch durchdachte Simulation mit einer Prise Humor, werdet Ihr sicherlich enttäuscht, wollt Ihr indes einfach nur nach Herzenslust auf Puck und Gegner einprügeln, also Eurem Sadismus freien Lauf lassen, dann ist diese futuristische Sportart genau das

Richtige. Im Gegensatz zu Stephan bin ich nicht ganz so begeistert, da ich der Meinung bin, daß solche mit Gags gespickten Spiele nur für eine kürzere Dauer faszinieren, doch mit einem bis zu drei Partnern geht bei diesem Modul wirklich die Post ab. Zudem muß ich Stephan in einem Punkt beipflichten: Die Präsentation ist hervorragend, man merkt Mutant League Hockey förmlich an, daß die Programmierer viel Freude dabei hatten, das Spiel mit makaberen Schikanen zu versehen.



Stephan: Ich möchte nicht wissen, welche Art von Rauschmitteln die Programmierer reingepiffen hatten, als sie

dieses abgedrehte Gemetzel entwickelt haben. Splatter-Freaks jedenfalls kommen voll auf Ihre Kosten, denn gewohnt gute EA-Eishockey-Kost wurde mit fast schon beängstigender Detailverliebtheit auf Hardcore getrimmt. Spielzüge a la NHL werden sehr schnell zur Nebensache, skrupelloses Dezimieren des Gegners steht im Vordergrund. Schon beim ersten Bully sind saftige Watschen ein wirksames Mittel, um sich die Scheibe zu ergattern, Morgenstern und Elektroschocker sprechen im Verlauf der Matches eine noch deutlichere Sprache. Sicherlich könnte man die moralische Seite kritisieren, doch hat Mutant League Hockey ebenso wie perfekt inszenierte Splatter-Filme (Braindead, Tanz Der Teufel, Re-Animator) das Zeug zum Kult.



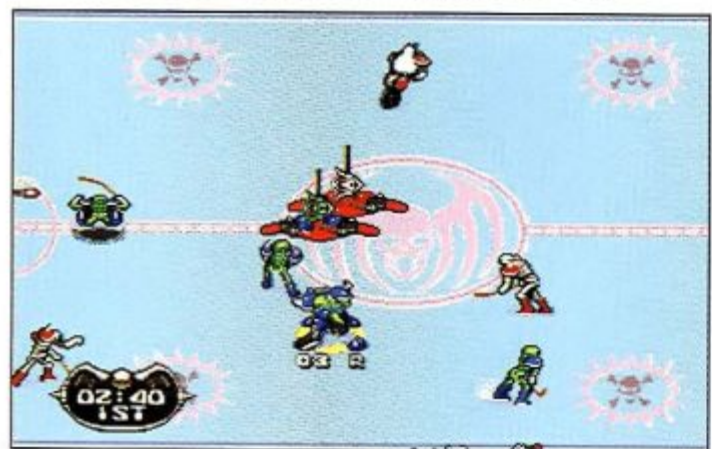
Sieges-Freude und Strafbank-Frust



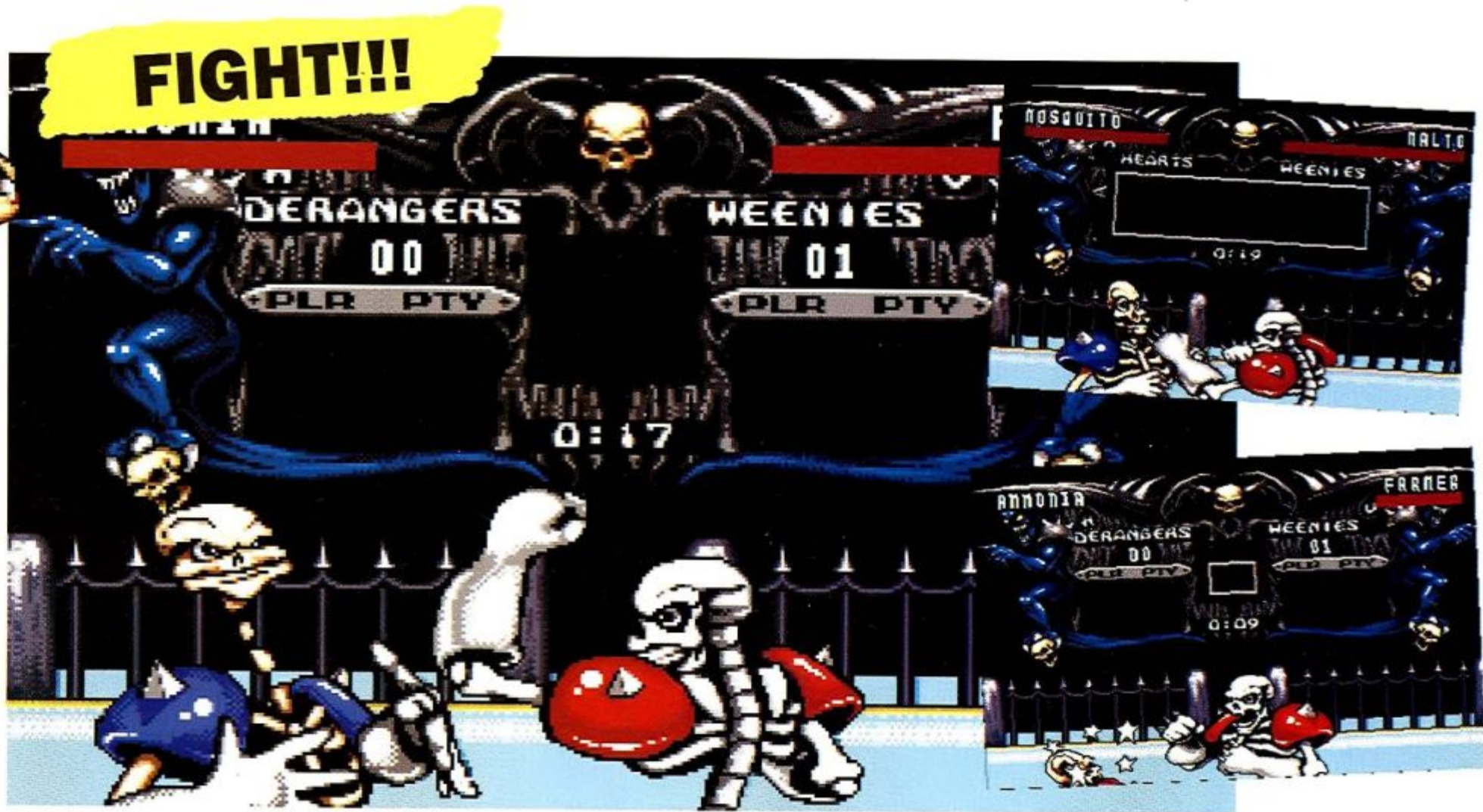
Auch die Bande birgt so manches Geheimnis



Die Seifenindustrie wird's freuen



Sicher hätten wir auch dafür einen passenden Spruch, aber lassen wir's



Irgendwann gehen auch dem stärksten Zombie die ständigen Angriffe auf den Keks, in einer kleinen Mann gegen Mann-Einlage werden solche Streitigkeiten "ausdiskutiert"! Vielfältige Schlagmöglichkeiten solltet Ihr freilich nicht erwarten, dafür sind die Streithähne außergewöhnlich gut animiert

Im Vergleich

Da Mutant League momentan noch das einzige Fun Sports-Game in Sachen Eishockey ist und sich wohl schlecht mit herausgeputzten Simulationen a la NHL vergleichen läßt, kann das Fazit nur folgendermaßen lauten: Mutant League reiht sich vom Spielspaß her brav hinter dem fulminanten NBA Jam ein und ist eine klare Steigerung zur gleichnamigen Football-Liga.

NHL Hockey '94 (MD)	92%
NBA Jam (SN)	88%
Mutant League Football (MD)	62%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: 22. MÄRZ
 UMSETZUNGS-GEPLANT: SUPER NINTENDO
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Castlevania (MD) 104,-

MEGA DRIVE:

- Mega Drive II ohne Spiel 199,-
- Mega Drive Extra 3 Set 289,-
- Multi Mega 998,-
- 6 Button Contr 39,-
- 6 Button Arcade Power Stick 89,-
- 6 Button Infrarot (2 Pads) 89,-
- 4-Way Play Adaptor EA 59,-
- Aladdin 119,-
- Castlevania 104,-
- Champ. World Class Soccer 109,-
- Dragons Revenge 109,-
- Eternal Champions 139,-
- FIFA Soccer (Elec. Arts) 109,-
- Gunship 109,-
- Hyperdunk 119,-
- Joe & Mac (April) 99,-
- Landstalker dt.Texte 129,-
- Lost Vikings (April) 109,-
- Mutant League Hockey 109,-
- NBA Jam 129,-
- NBA 94 Showdown 119,-
- NHL Hockey 94 109,-
- PGA Euro Tour Golf 119,-
- Sonic 3 139,-
- Star Trek Next Gen 139,-
- Street Fighter II (24MB) 134,-
- Streets of Rage 3 (April) 139,-
- Toe Jam & Earl 2 119,-
- VR-Racing (Mai) 269,-

MEGA CD II

Mega CD II mit Road Av. 549,-
 1 Jahr Garantie

Der Sega Spezialist

- Dune CD 109,-
- Ground Zero Texas 119,-
- Jurassic Park CD 109,-
- Monkey Island 119,-
- Microcosm 119,-
- NHL 94 CD 119,-
- Thunderhawk 109,-
- WWF (CD) 109,-

SUPER NES:

- Power 3 Set (3 Spiele) 379,-
- Aladdin 119,-
- Cool Spot 119,-
- Equinox 139,-
- Goof Troop 124,-
- John Madden 94 119,-
- Mech Warrior 139,-
- Might & Magic II 139,-
- Mystical Ninja 139,-
- Mr. Nuts 119,-
- NHL Hockey 94 119,-
- Nigel Mansell's World Ch 129,-
- Pinball Dreams 129,-
- Plok 94,-
- Pocky & Rocky 119,-



Mega CD II mit Road Aveng. 549,-
 1 Jahr Garantie

- Pop n' Twinbee R. Bell Adv. .139,-
- Rock'n Roll Racing (April) 129,-
- Skyblazer 129,-
- Street Fighter II Turbo 129,-
- Super Hockey 109,-
- S. Star Wars 2 E.S.B.(Feb) ..139,-
- Tiny Toon 99,-
- Young Merlin 144,-

GAME GEAR & MASTER

- Fire & Ice GG 84,-
- Road Rash GG 84,-
- NBA JAM GG 89,-
- Sensible Soccer GG 59,-
- Fire & Ice Master 84,-
- Road Rash Master 84,-
- Sensible Soccer Master 84,-

NEO GEO

- Art of Fighting 2 399,-

GAME BOY

- Hyperdunk 69,-
- Kirby's Pinball Land 59,-
- Pop'n Twin Bee 69,-



Sonic 3 (MD) Ende Feb 139,-

SONDERPREISE:

- Global Gladiators MD 49,-
- Duffy Duck SN 89,-
- Wimbledon GG 39,-

Täglich Neuheiten

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo
KRANZ
VERSAND
 & LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-. BEI WOKK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PREISRÄUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 4/94

Super Empire Strikes Back

Teil 2, Seite 33-47

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 48-58



CODES



FREEZERS

Seite 59-64

Aero the Acrobat
Aladdin
B.O.B.
Cool Spot
Cyborg Justice
Double Dragon III

Fantastic Dizzy
Global Gladiators
Jungle Strike
Jurassic Park
Lamborghini
Micro Machines

Mortal Combat
Puggsy
Robocop V Terminator
Shinobi III
Sonic Chaos
StarWars

Streetfighter II
Terminator 2
Turrican
Wimbledon
Xenon 2
Zombies

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 !!!



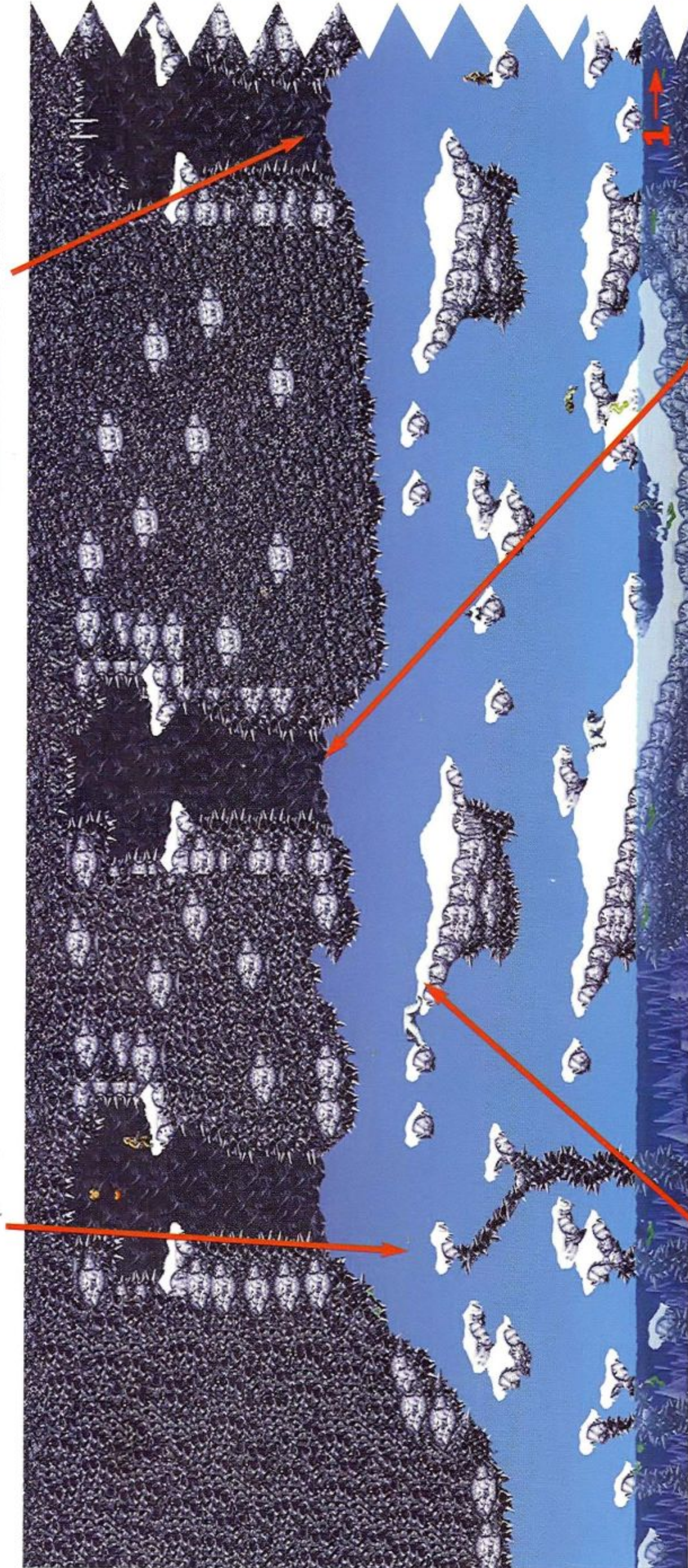
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Hier der 2. Lösungsteil für Super Empire Strikes Back. Du wirst während unserer Reise nicht nur jeden Teil der einzelnen Level kennenlernen, sondern wir begleiten dich und helfen dir bei jeder Überlebenstaktik. Den letzten Teil dieser umfangreichen Lösung findest du in der nächsten Ausgabe!

Hoth 2 - Area 3

Setze deinen Weg zu diesem großen Felsen hin fort und fliege noch einmal hoch in den nächsten Windtunnel hinein. Dort findest du 2 Gesundheitsschwerter. Schieße mit dem Gewehr im Bereich des Daches umher, damit die Schwerter erscheinen.

Springe von dieser großen Plattform in den Windtunnel hinein. Schieße dort drinnen um dich, bis ein extra Leben und ein großes Herz erscheinen. Steuere Luke vorsichtig zurück zur Plattform, denn überall liegen Spikes herum.



Springe hoch in diesen Windtunnel hinein, um ein brauchbares Waffen-Power-Up auf dem rechten Vorsprung zu entdecken.

Springe über die höheren Plattformen, aber sei vorsichtig, denn überall gibt es Hothschweine.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Hoth 2 - Area 3

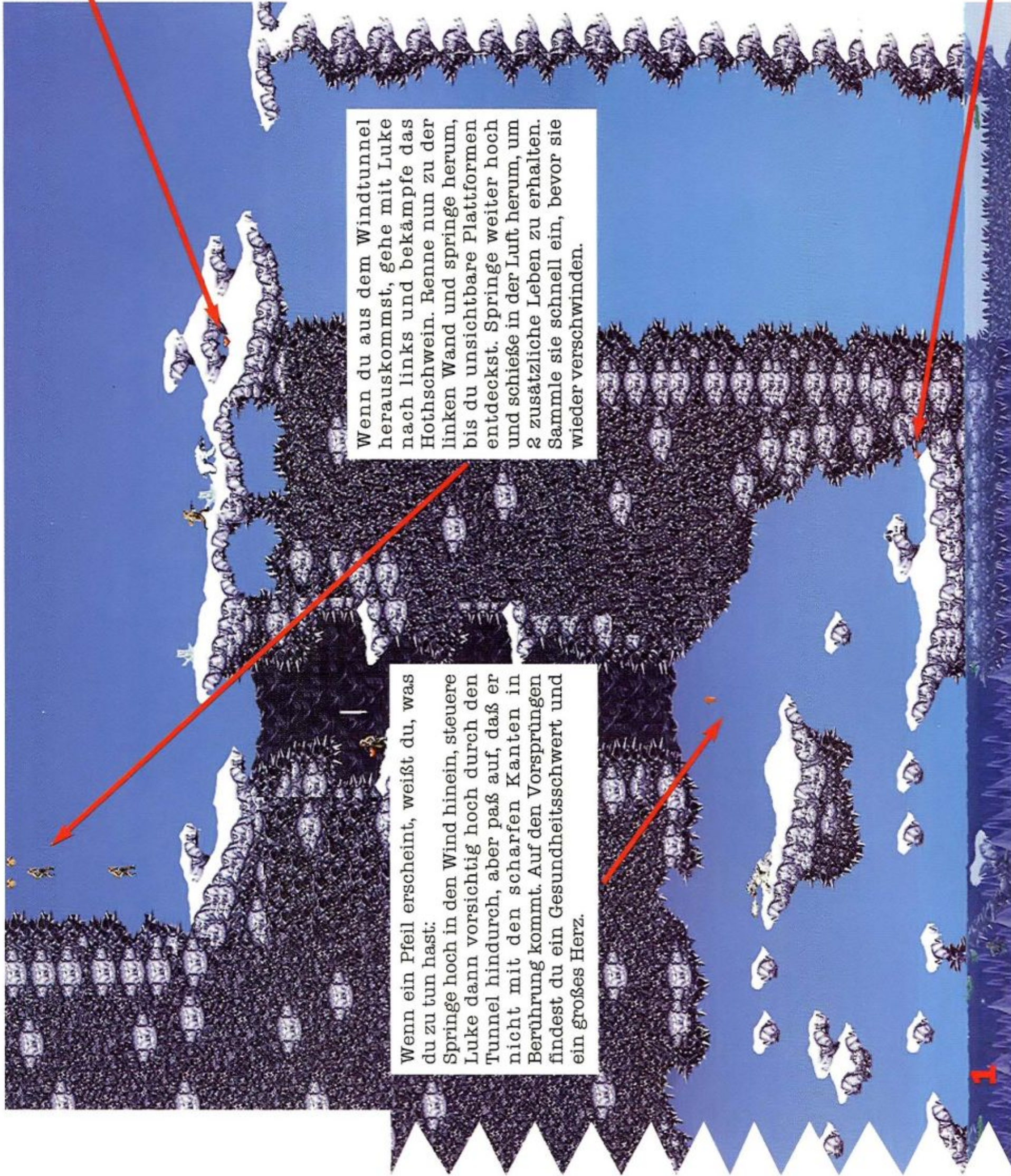
Gehe runter in dieses kleine Loch hier und schieße um dich, damit ein großes Herz erscheint. Mache dich nun fertig, um einen großen Sprung über die Kluft zu wagen. Wenn du diese nicht bewältigst, wirst du getötet und müßt nochmal von vorne anfangen. Wenn du jedoch die andere Seite erreichst, mache dich auf einen wilden Ritt gefaßt!

Felsenrutsche...



Wenn der Felsen anfängt abzusacken, wirst du feststellen, wenn du den Richtungs-Pad bewegst, daß die Kontrolle über den Felsen nur begrenzt möglich ist. Benutze diesen Vorgang, um so viele Rebellabzeichen wie möglich zu sammeln und damit extra Punkte zu erzielen. Wenn sich der Boden glättet und der Ritt bald vorbei ist, springe schnell ab und vernichte einige von den Hothschweinen. Dafür bekommst du viele Darth Vader-Helme. Jeder Helm, den du sammelst, ohne getroffen zu werden, wird dir doppelte Punktezahl einbringen - maximal bis zu der 8-fachen normalen Menge!

Gehe runter zu den unteren Leveln und schieße in die Ecke hinein. Ein großes Herz wartet hier auf dich. Hüte dich vor den Hothschweinen, die deinen Geruch wahrnehmen und sei auf den Kampf vorbereitet.



Wenn du aus dem Windtunnel herauskommst, gehe mit Luke nach links und bekämpfe das Hothschwein. Renne nun zu der linken Wand und springe herum, bis du unsichtbare Plattformen entdeckst. Springe weiter hoch und schieße in der Luft herum, um 2 zusätzliche Leben zu erhalten. Sammle sie schnell ein, bevor sie wieder verschwinden.

Wenn ein Pfeil erscheint, weißt du, was du zu tun hast: Springe hoch in den Wind hinein, steuere Luke dann vorsichtig hoch durch den Tunnel hindurch, aber paß auf, daß er nicht mit den scharfen Kanten in Berührung kommt. Auf den Vorsprüngen findest du ein Gesundheitsschwert und ein großes Herz.

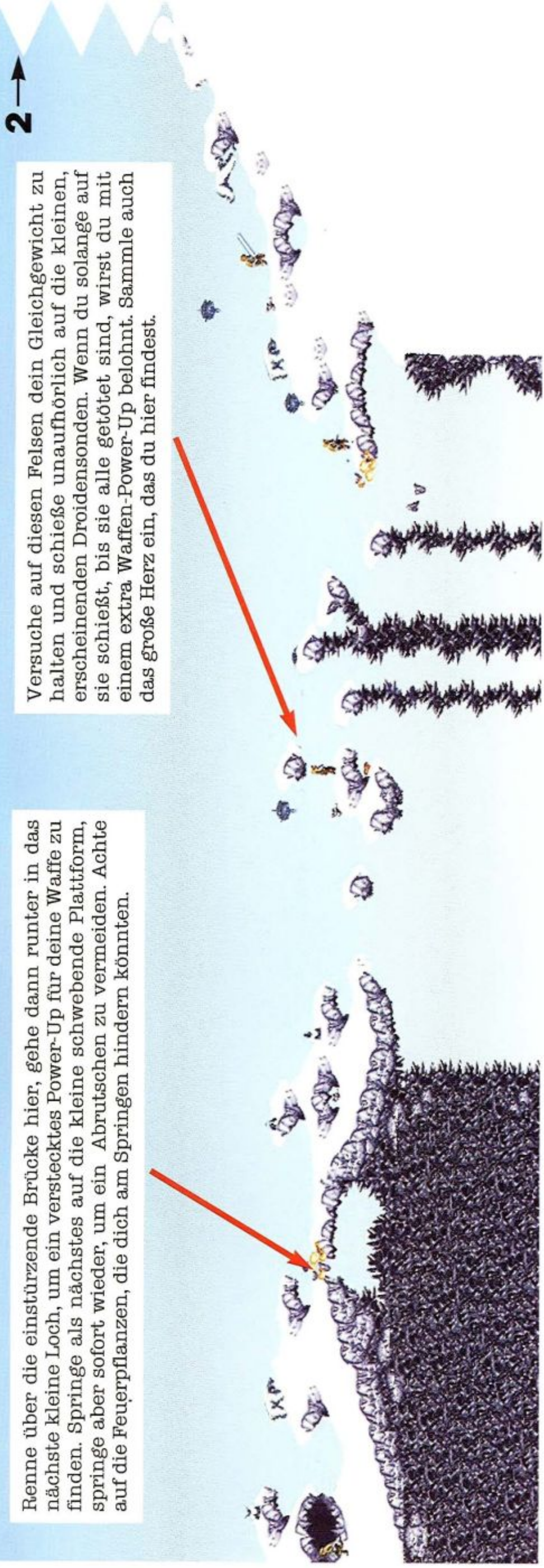


SUPER EMPIRE STRIKES BACK

The Probe Droid

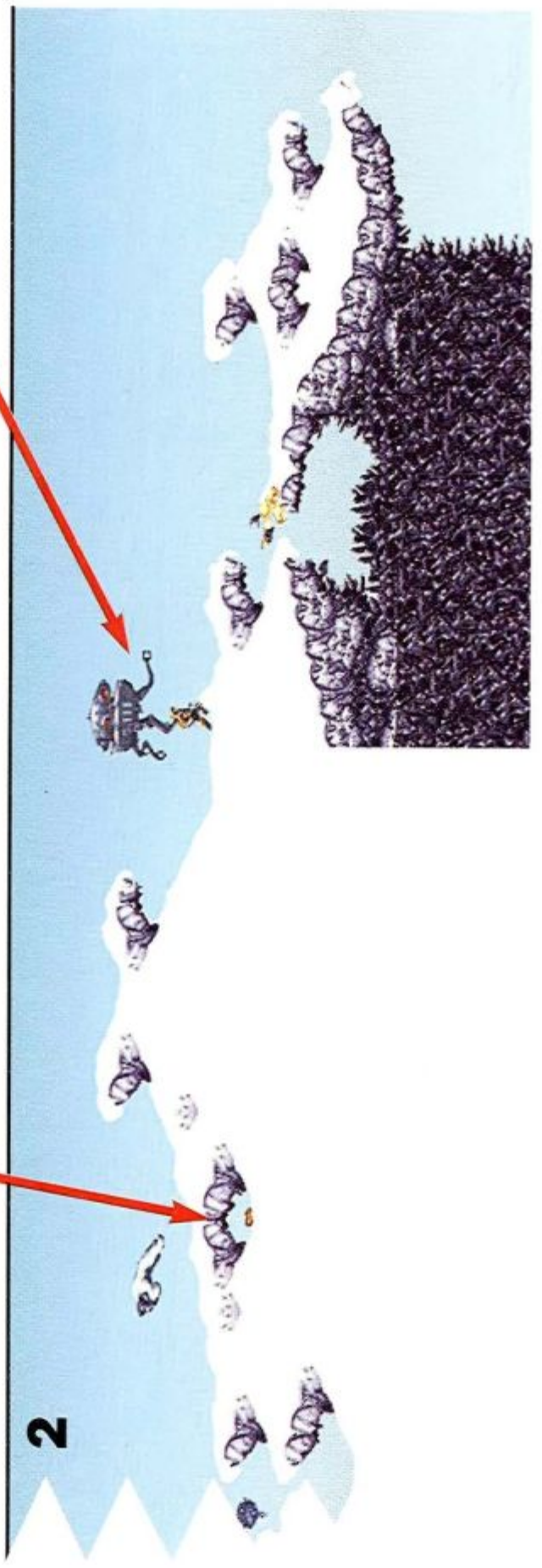
Renne über die einstürzende Brücke hier, gehe dann runter in das nächste kleine Loch, um ein verstecktes Power-Up für deine Waffe zu finden. Springe als nächstes auf die kleine schwebende Plattform, springe aber sofort wieder, um ein Abrutschen zu vermeiden. Achte auf die Feuerpflanzen, die dich am Springen hindern könnten.

Versuche auf diesen Felsen dein Gleichgewicht zu halten und schieße unaufhörlich auf die kleinen, erscheinenden Droidensonden. Wenn du solange auf sie schießt, bis sie alle getötet sind, wirst du mit einem extra Waffen-Power-Up belohnt. Sammle auch das große Herz ein, das du hier findest.



Weiche dem springenden Hothschwein aus und greife nach dem hier verborgenen Herzen. Du wirst es zum Überleben bei dem Angriff auf den Wächter des mittleren Levels brauchen.

Die große Sonde, die du hier findest, ist ein Wächter des mittleren Levels. Versichere dich, daß du nicht zu weit vorläufst, oder der linke Felsüberhang verschwindet für immer vom Screen. Du brauchst ihn, damit der Wächter eine leichte Beute bleibt.



Wächter des mittleren Levels...



Die große Sonde hat 2 Angriffsarten. Sobald du sie siehst, schieße sofort auf die Arme, um dir einen Vorteil zu verschaffen. Nachdem du das geschafft hast, ducke dich unter dem linken Felsen und warte, bis der Plasma-Kanonenangriff vorüber ist. Komme dann hervor und greife sie mit dem Lichtsäbel an. Wiederhole den Vorgang, bis du sie besiegt hast.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Level 6

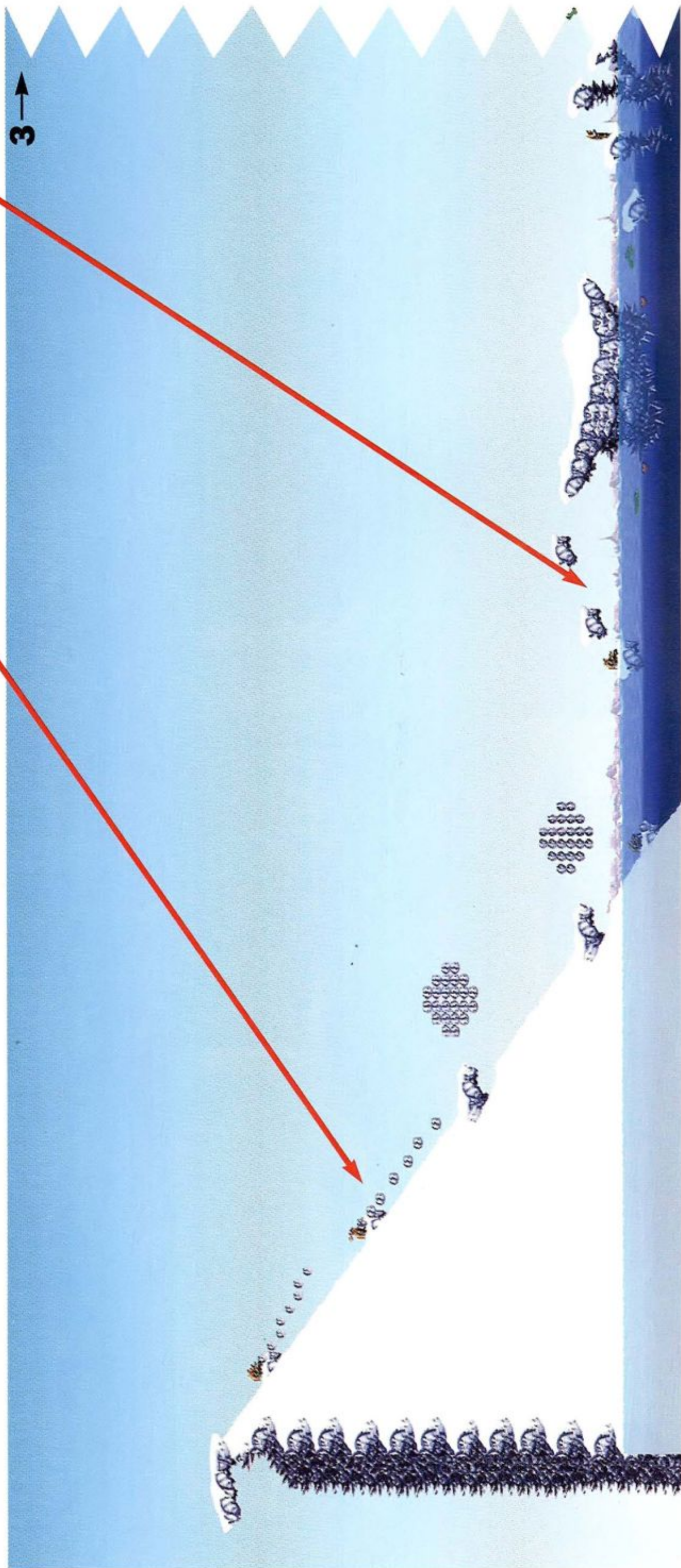
Sondendroid des mittleren Levels...



Die Plasma-Kanonen sprühen aus dem unteren Teil der Sondendroide heraus. Wenn du dich im Freien aufhältst, bleibe in der Mitte stehen, damit es auf beiden Seiten harmlos an dir vorbeiregnet.

Nachdem du die große Sonde besiegt hast, laufe nach rechts und über eine einfallende Brücke. Finde das große Herz unter dem nächsten Bogen, mache dann einen Supersprung über die weite Kluft am Ende des Weges. Nun ist es wieder an der Zeit, noch einen Felsritt den Eishang hinunter zu machen. Springe von den felsigen Überhängen, um genug an Höhe zu erreichen, um alle Rebellabzeichen einzusammeln.

Springe am Ende des Felsens auf die schwebenden Plattformen, tauche dann ins Wasser rechts, wo du noch ein großes Herz am Fuße des riesigen Felsens findest.

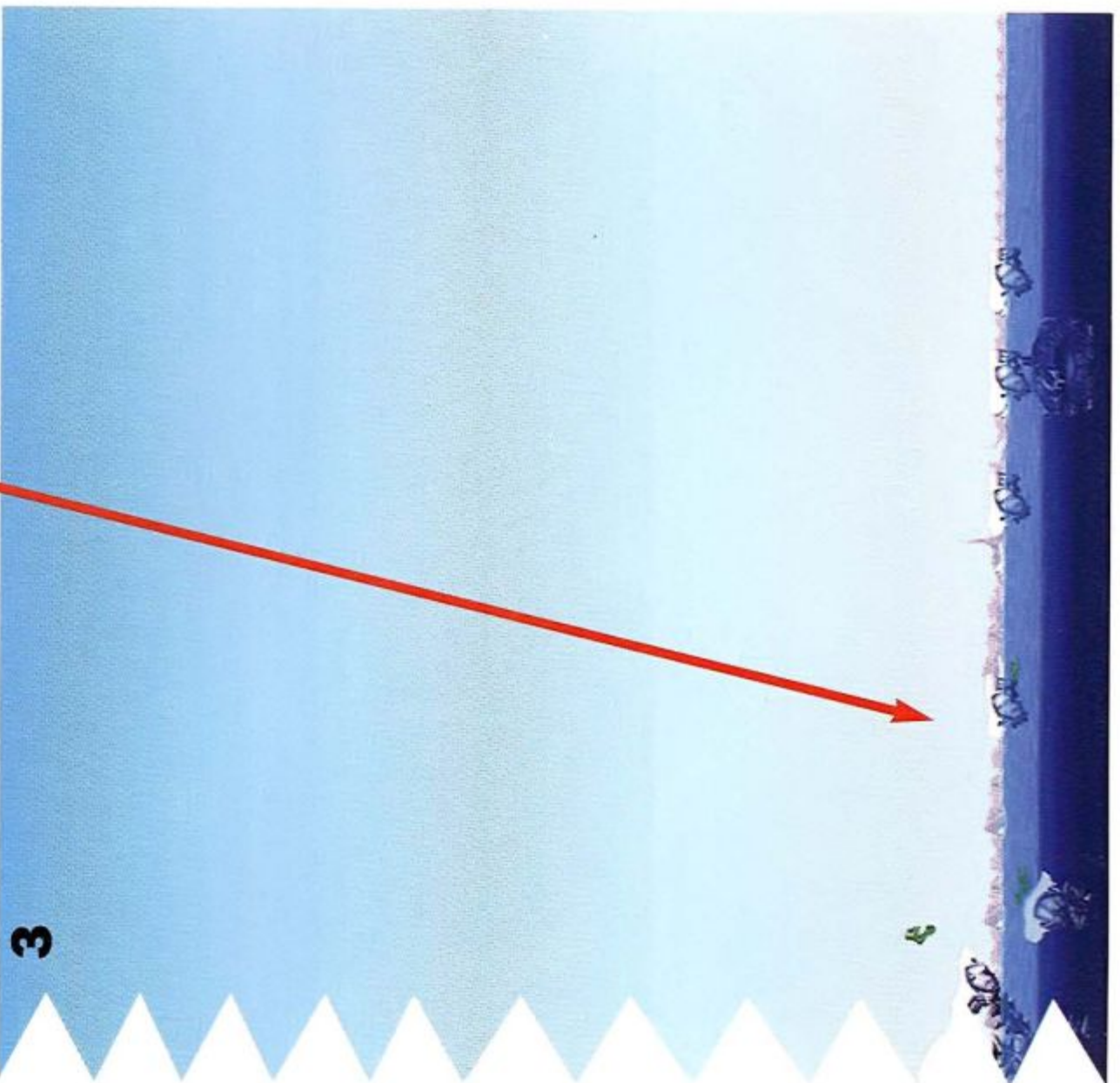


SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Level 6



In diesem Gebiet wirst du den Boss des Levelendes treffen. Tauche zuerst ins Wasser ein und töte alle elektrischen Aale. Wenn du es nun mit der Sondendroide aufnimmst, kannst du beruhigt ins Wasser gehen, ohne einen elektrischen Schock zu bekommen.

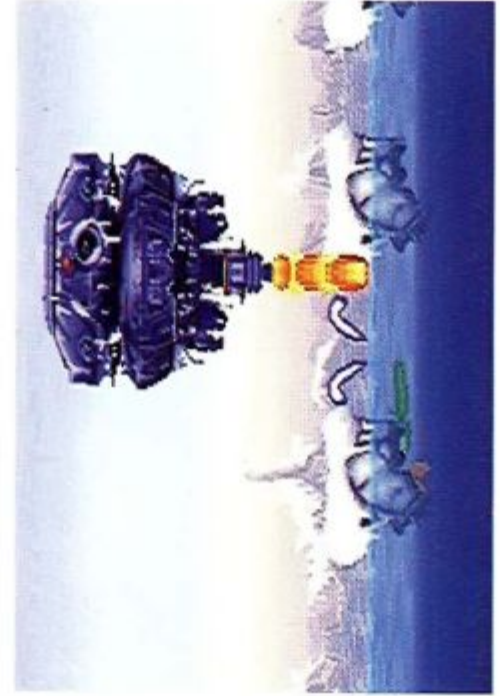


Levelende-Wächter...



Die Felsplattformen um die Sonde werden sinken, sobald du dich draufstellst. Benutze dies zu deinem Vorteil und sinke so tief wie möglich ins Wasser ein, damit du sehen kannst, aus welcher Richtung die Sonde kommt. Greife die Sonde mit deinem Lichtsäbel an, sobald sie aus dem Wasser kommt, wechsle aber zum Feuerwerfer über, wenn du Unterwasser kämpfst.

Die 2. Stufe...

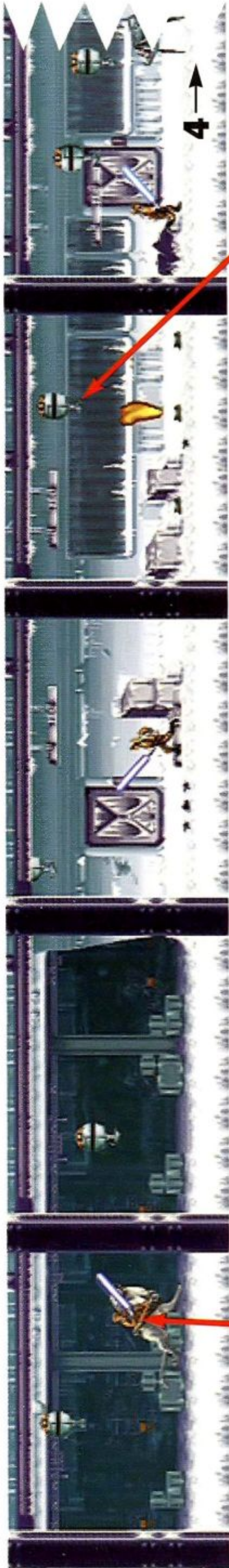


Wenn du denkst, alles ist vorbei, taucht die Sonde wieder auf und will noch mehr! Halte Abstand von den Flammenstrahlen und greife sie in gleicher Weise wie zuvor an. Sie wird sich nun nicht mehr lange halten können!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

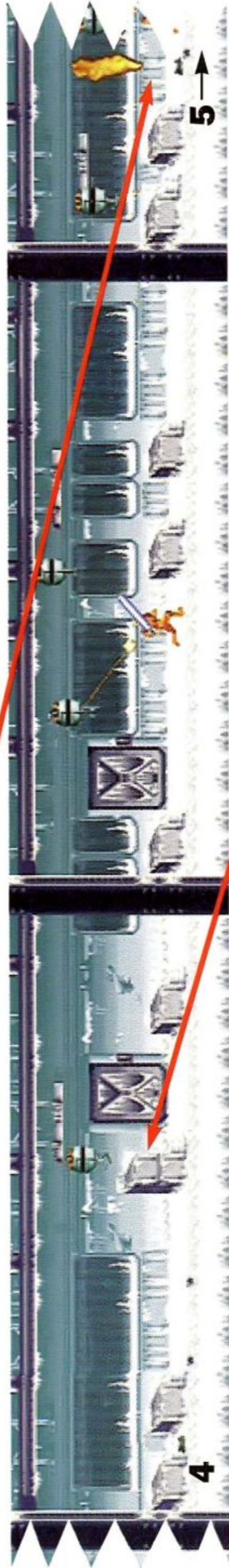
Rebel Base 1



Fast sofort wirst du vom Tauntaun abgeworfen und mußt deinen Weg zu Fuß fortsetzen. Benutze deinen Lichtsäbel, um die Feuerbälle der Spinnendroiden abzublöcken und umzulenken.

In diesem Level befinden sich am Boden entlang viele Flammenminen. Diese werden unerwarteterweise aufflackern, sobald du daran vorbeikommst. Benutze einfach deine Lieblingswaffe, um dir den Weg freizubahnen.

Die Schwedroiden werden dich durch dieses Gebiet hindurch verfolgen. Die sicherste Stelle für deinen Aufenthalt ist direkt unter ihnen, aber sei vorsichtig - wenn du einen abschießt, wird er vom Himmel direkt auf dich runterfallen!



Vernichte die Spinnendroiden so schnell wie möglich. Lasse sie nicht entkommen oder sie werden zurückkommen und dich dann angreifen, wenn du es gar nicht gebrauchen kannst!

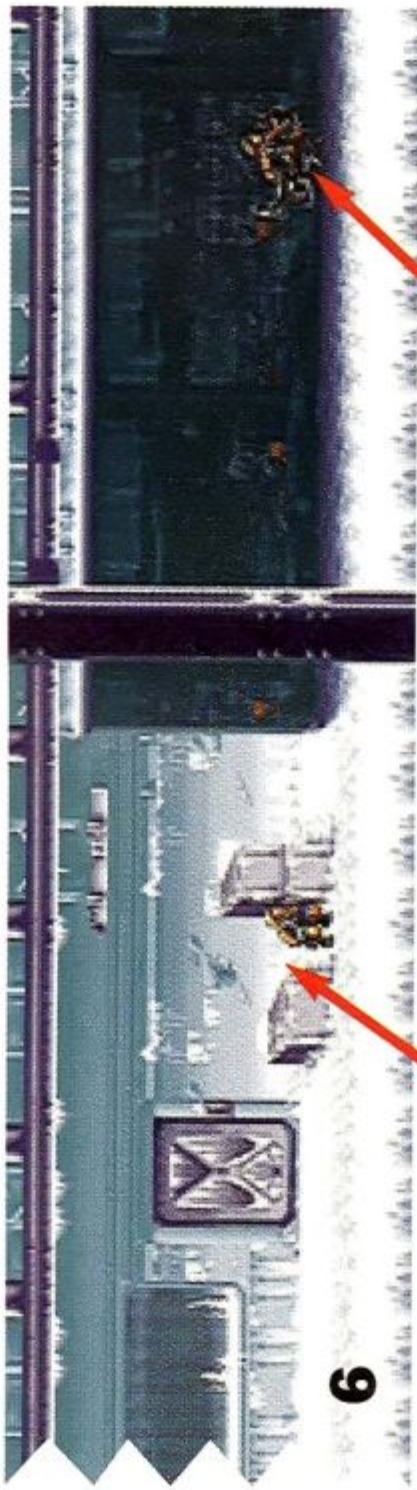
Lasse dich unter die hängenden Tragbalken gleiten, damit sie nicht auf dich fallen. Oder gehe zu ihnen hin und warte, bis sie vor deiner Nase runterfallen. Die Kisten am Boden können vernichtet werden, damit versteckte Bonusgegenstände zum Vorschein kommen.

Schlage mit deinem Lichtschwert gegen diese Kiste, damit du ein großes Herz findest.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

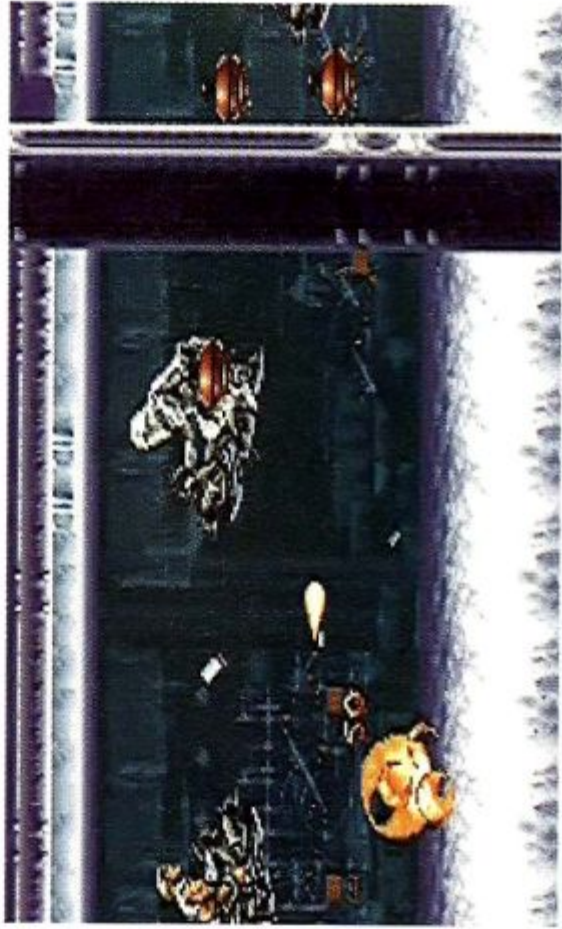
Rebel Base 1



Vergiß nicht, alle Metallcontainer zu zerstören. Du findest dort ein Waffen-Power-Up und viele große Herzen. Dieser doppelte Stapel enthält noch ein Herz.

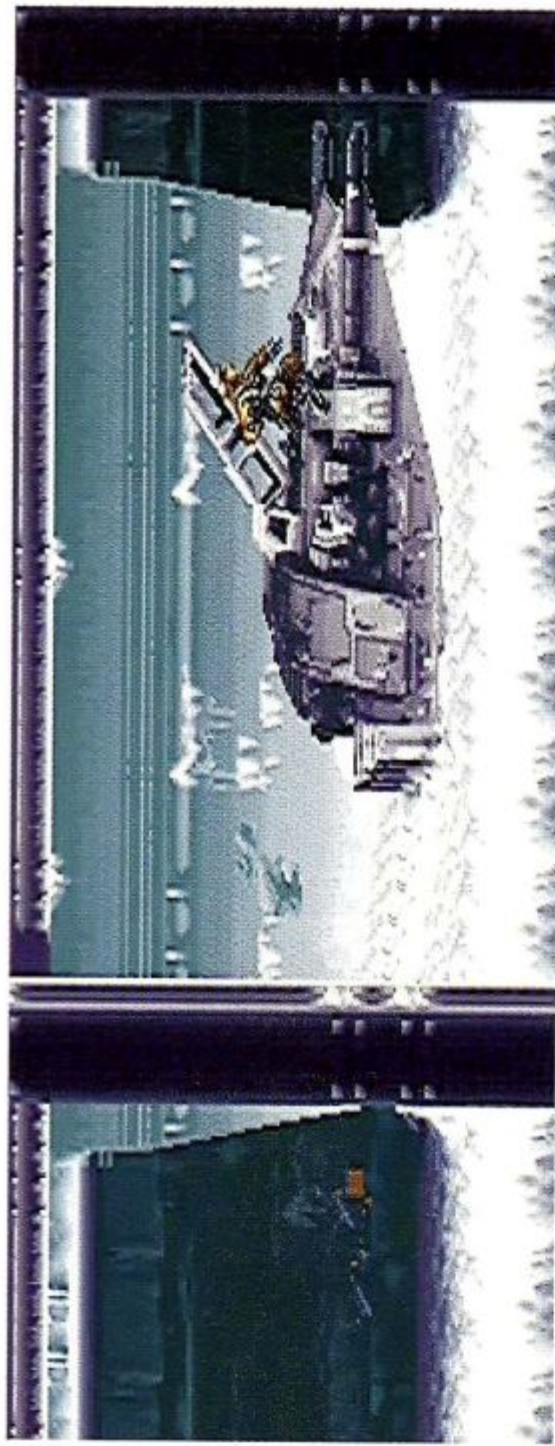
Wenn du das Ende des Gebietes erreicht hast, springst du automatisch auf ein Speed-Bike und der Screen fängt an, schneller zu werden.

Speed-Bike..



Sobald das Speed-Bike verschwunden ist, halte den Feuerknopf fortwährend gedrückt. Bleibe so weit wie möglich zurück, damit du Zeit gewinnst, um die herannahenden Sturmtruppen zu beschießen. Gehe aber denen aus dem Weg, die du nicht getroffen hast.

Sprung in den Schnee-Speder...



Nach der Fahrt mit dem Speed-Bike erwartest du vielleicht, daß die Action aufhört. Dann hast du dich geirrt. Nun mußt du die Kontrolle über den Schnee-Speder gewinnen und beginnst wahrscheinlich den besten Level des Spiels. Halte dich bereit, Zeuge der besten Modus-7-Actions zu werden, die du je auf Super-NES gesehen hast!

Die beste Strategie hier ist, soweit wie möglich hinten im Screen zu bleiben, schnell hoch- und runterzugehen und den Screen mit deinen Kanonen aufzuwühlen. Vermeide, daß die feindlichen Biker dich von hinten angreifen. Wenn sie es dennoch schaffen, werden sie Bomben abwerfen, denen du nur sehr schwer entkommen kannst. Nach kurzer Zeit wird das Speed-Bike automatisch in die Luft fliegen. Dann ist es Zeit für dich, den Schnee-Speder zu besteigen und es mit den gewaltigen At-As aufzunehmen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Level 8

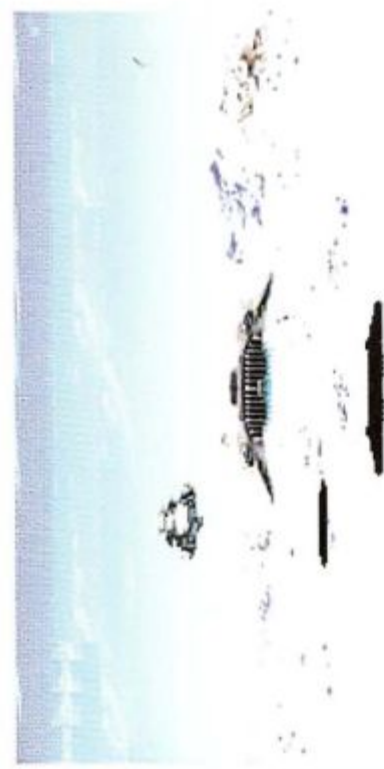
Sondendroiden und Speeders...



Die Sondendroiden sind das einfachste Ziel. Schalte diese also zuerst aus. Wenn sie zerstört sind, lassen sie jede Menge Herzen für dich zurück. Kreise herum - sie werden noch immer da sein - fahre dann einfach in sie hinein, um sie aufzusammeln.



Lenke deine Aufmerksamkeit auf das Gelände unten. Du wirst feststellen, daß der Boden sich plötzlich in ein starkes Gefälle verwandelt. Sei bereit, mit dem Joypad zurückzuziehen, um einen Aufprall zu vermeiden. Wenn du auf den Boden aufschlägst, wirst du zwar nicht zerstört, aber du wirst an Gesundheit einbüßen.

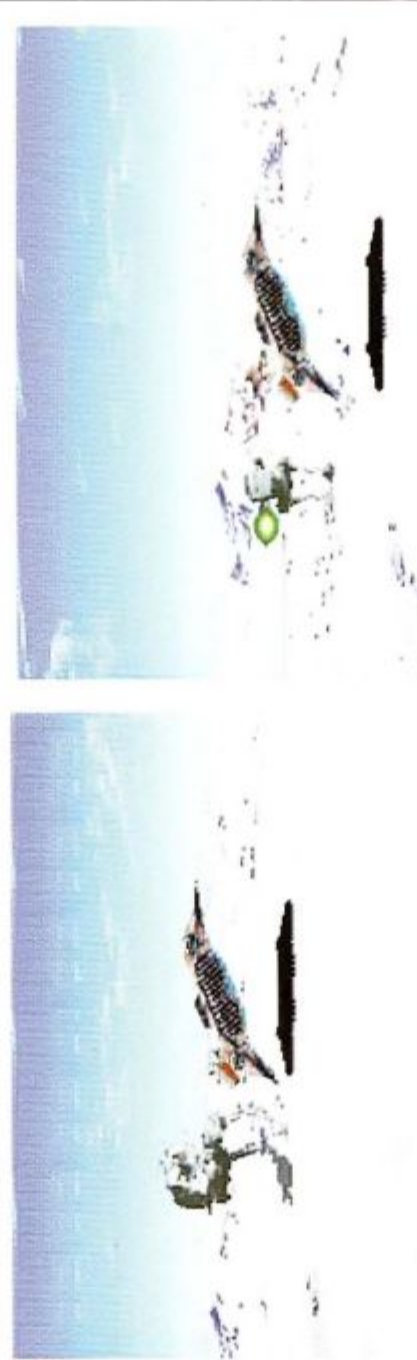


Die Schnee-Speeder sind viel schneller als die Sondendroiden und neigen dazu, über deinen Weg zu fliegen, anstatt sich in der Schußlinie aufzuhalten. Wenn einer an dir vorbeikommt und du verpaßt ihn, versuche nicht, ihm zu folgen, sondern fliege geradeaus weiter, bis der nächste erscheint.



Du mußt 10 Sondendroiden und 10 Schnee-Speeder zerstören, damit du in den nächsten Teil dieser Stufe hineinkommst.

AT-ST Walkers...



Die AT-ST-Walker stecken viel mehr Schläge ein, als die feindlichen Speeder. Wenn du einen siehst, umzingle ihn und feuere fortwährend auf ihn.

Wenn sie zum Schluß alle zerstört sind, lassen sie jede Menge Herzen für dich zurück.

Geheime Cheat-Codes...

Gehe in einen beliebigen Level des Spiels. Drücke und halte Y, B, X, A, RUNTER gleichzeitig fest. Drücke START, während du die Knöpfe noch immer gedrückt hältst, um in einen Sound-Test-Screen hineinzukommen. Drücke START, um ins Spiel zurückzukehren und wiederhole den Cheat. Du findest unter dem Sound-Test-Titel eine Nachricht. Wiederhole den Cheat, um einige Nachrichten und 2 Codes zu erhalten. Der 1. zeigt dir an, daß du bei Eingabe von Y, Y, Y, Y Titelfun erhältst. Du kannst nun den Titel-Screen und den Einführungs-Screen rotieren, wenn du L und R drückst. Der andere Code ist X, Y, A, B, X, X. Dieser gibt dir 7 Continues. Beide Codes müssen auf dem Start Spiel/Optionen Menü/Paßwort-Screen eingegeben werden. Du mußt den Super NES erst aus-, dann anschalten, bevor du sie eingibst!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Hoth Battle

AT-AT Walker...



Die beste Weise, die AT-AT-Walker zu vernichten, ist mit deinem Greiferhaken. Bei Drücken der L- und R-Knöpfe in der oberen Hälfte deines Joypads, wird das Kabel von der Unterseite des Schneespeeders freigegeben. Gehe, mit deinem Greiferhaken peitschend, auf die linke Seite eines AT-ATs und kreise im Uhrzeigersinn einige Male um ihn herum. Du müsstest nun den AT-AT in der Ecke deines Screens mit dem Kabel um seinen Beinen sehen. Wenn das Kabel nicht richtig sitzt, kreise noch einmal und werfe einen anderen Haken. Wirble weiter um seine Beine, bis er endlich stolpert und auf dem Boden zusammensackt. Bleibe für einen Moment in diesem Gebiet, bevor du dich gierig auf die verbliebenen Herzen stürzt. Als Alternative kannst du die AT-ATs auch abschießen, aber es dauert viel zu lange und macht auch nur halb soviel Spaß!

AT-AT Walker...



Paßwörter...

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. PGPNMG
18. NGMSJB
19. GSMJRL
20. SWPMSS



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

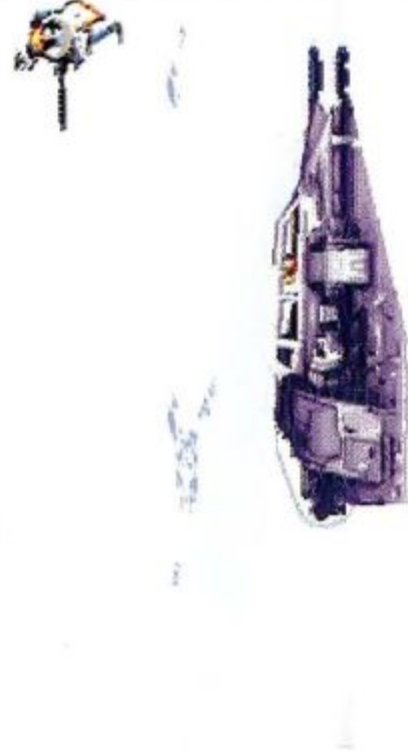
Outside AT-AT Walker

Speed-Stufe...



Der 2. Speeder ist ein bißchen schwerer zu handhaben. Halte Ausschau nach Speed-Bikes, die von rechts auf dich zukommen und halte den Feuerknopf immer gedrückt.

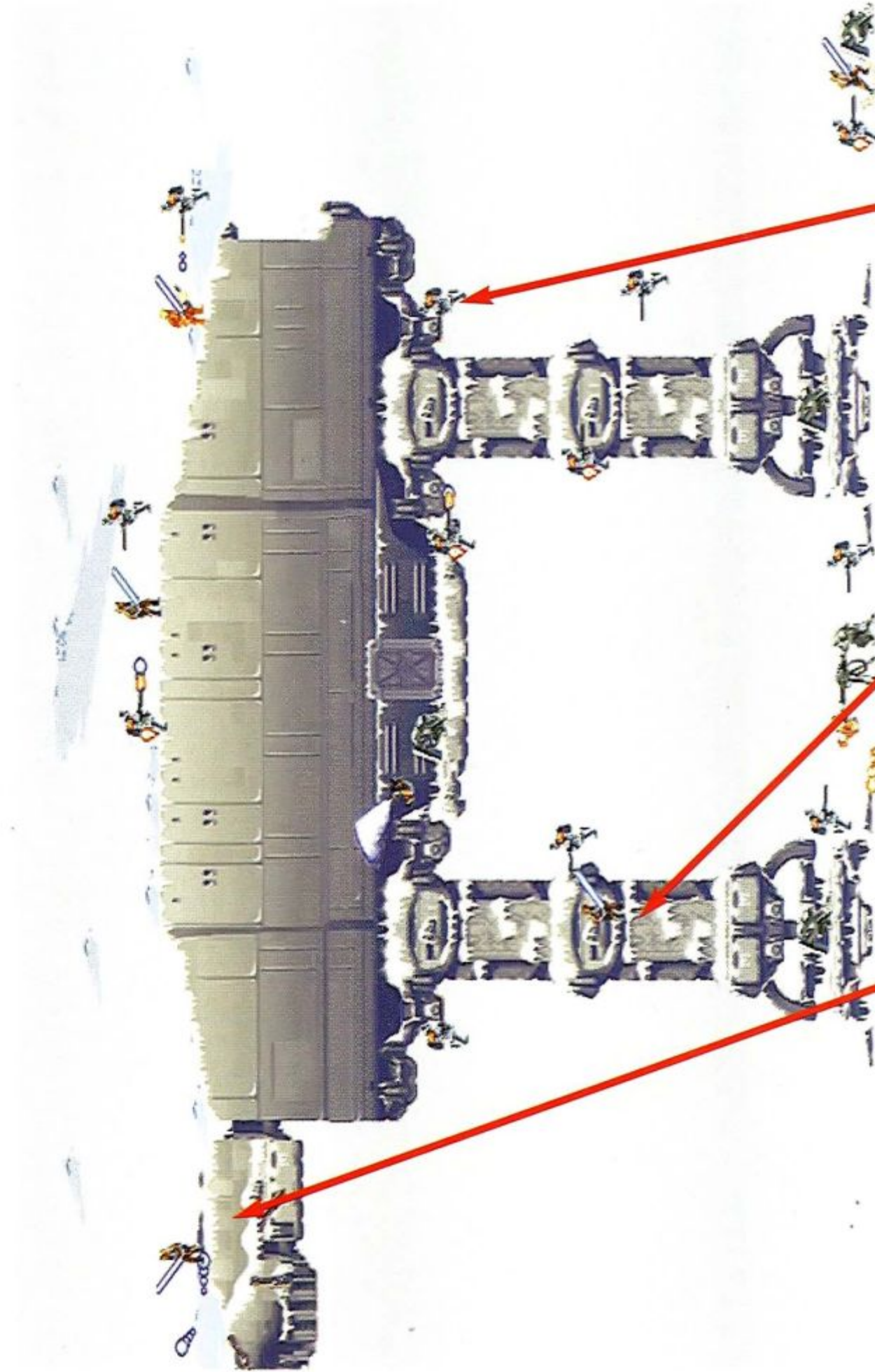
Zweiter Speeder....



Als nächstes kommt die Attacke der Luftangriffstruppen. Sie fliegen in einer 'H'-Formation und werden daher immer um dich herum sein. Lasse sie nicht von hinten an dich rankommen. Bewege dich um den Screen herum und versuche, die Richtung, aus der die Attacken kommen werden, zu errahnen.



Zum Schluß wirst du genau wie im Film den Schneespeeder zu Schrott fahren und wieder zu Fuß gehen müssen. Kämpfe gegen die Luftangriffstruppen und setze deinen Weg nach rechts fort. Du kannst das Angriffsfeuer auf die Luftangriffstruppen zurückprallen lassen, indem du es mit deinem Lichtsäbel reflektierst.



Nachdem du die Beine des AT-ATs attackiert hast und hineingegangen bist, mache dich an seinem Kopf zu schaffen. Hocke dich am Ende des Halses hin und benutze die Blockmethode, um die Plasmakanon zurückzuwerfen, bis er vernichtet ist.

Greife die Bodentruppen an und steige an den Rippen dieses Fusses entlang nach oben zum Hauptkörper. Mache einen Wirbelsprung und springe in die Tür des Zentrums. Du wirst nun in den AT-AT eindringen und kannst dich an den Kopf heranmachen.

Die Luftangriffstruppen werden auf dich feuern und versuchen, dich auf die Erde zurückzustoßen. Greife sie an, bevor sie es zuerst tun.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Inside AT-AT Walker



Der Orbotdroid wird auf dich zurollen, aber ein einfacher Hieb mit deinem Lichtschwert wird ihn ausschalten. Laß ihn nicht vor dir zum Stehen kommen, weil er dann größer wird und seine Feuerpower versprüht.

Vernichte alle herumlaufenden Soldaten, um ein großes Herz zu erhalten.

Die Grenadiersoldaten sind einfach zu besiegen. Hocke dich direkt vor einen hin und benutze an deinem Lichtsabel die Abblockmethode. Dies wird die Granaten reflektieren und ihm mit seiner eigenen Medizin den Mund stopfen!

Mache eine schnelle Wirbelattacke gegen die Laserkanonen-Artilleristen. Die Granaten werden dich ansteuern, wenn du sie nicht schnell los wirst.

Schieße in die obere rechte Ecke auf der 4. Etage hier. Ein extra Leben, ein großes Herz und ein Waffen-Power-Up erscheinen. Gehe nun weiter und reflektiere das Feuer des Geschütztürmchens auf es zurück. Laß es explodieren, und gehe den Trümmern aus dem Weg und warte auf einen Gegenstand.

Wenn du auf einen Türeingang am Ende der Passage stößt, drücke dich anhand des Joypads hoch, damit du auf die Etage darüber transportiert wirst.



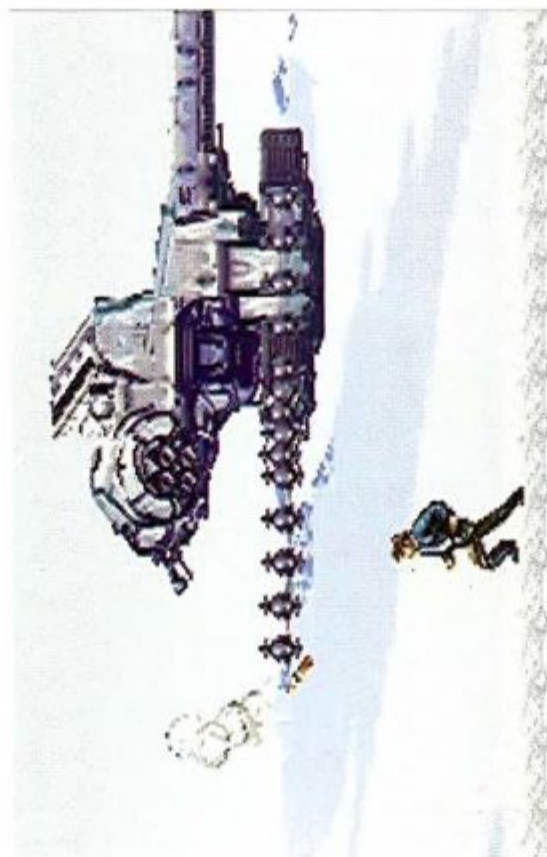
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

AT - AT/C.A.T. Guardians



IMPERIAL TROOPS HAVE ENTERED THE BASE. GIVE THE EVACUATION CODE SIGNAL... AND GET TO YOUR TRANSPORTS.

Combats Rüstungstransport...



Dieser Wächter ist eine harte Herausforderung, wenn sich dein Gewehr in einem schwachen Zustand befindet. Versuche zumindest, die Sucherwaffe bei dir zu haben. Wenn du kein Glück hast und ein Leben einbüßt, wirst du von den Korridoren aus neu starten müssen. Benutze diese Zeit, um die Metallkisten zu öffnen und sie nach Gegenständen abzusuchen. Hoffentlich findest du einen Thermal-Detonator zu deinem Vorteil.



Rolle bei einem Angriff zurück und gehe am Boden entlang voran und schieße gegen die Kiste, wo die rotierenden Spikes angebracht sind. Wenn sie alle vernichtet sind, greife den Schwanz an, wenn sich der C.R.T. links befindet und attackiere das Cockpit, wenn es sich auf der rechten Seite befindet.

AT-AT-Wächter...



Die beste Taktik gegen dieses gewaltige eiserne Monster ist, sich am Ende des Halses hinzuhocken und seine Plasmaattacken mit dem Lichtschwert zurückzuwerfen. Die Plasmabälle werden automatisch zur Kanone zurückgeleitet, aus der geschossen wurde.



Versichere dich, daß du jeden herankommenden Luftangriffssoldaten erledigst. Wenn du genug ausgeschaltet hast, wird einer einen Thermal-Detonator abwerfen - offensichtlich extrem nützlich, um den Kopf zu beschädigen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

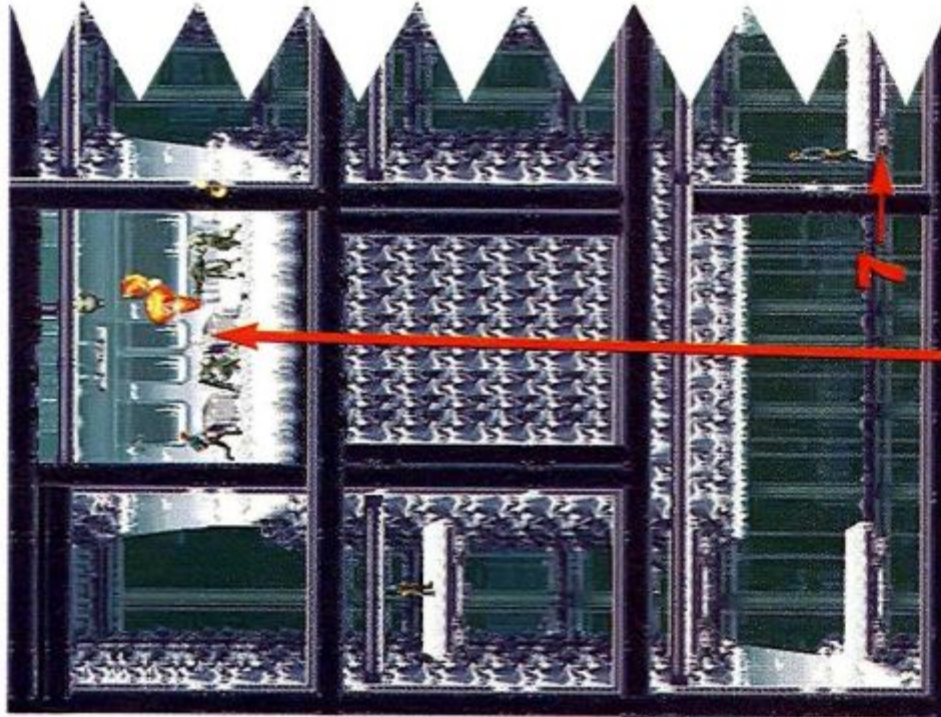
Rebel Base 2



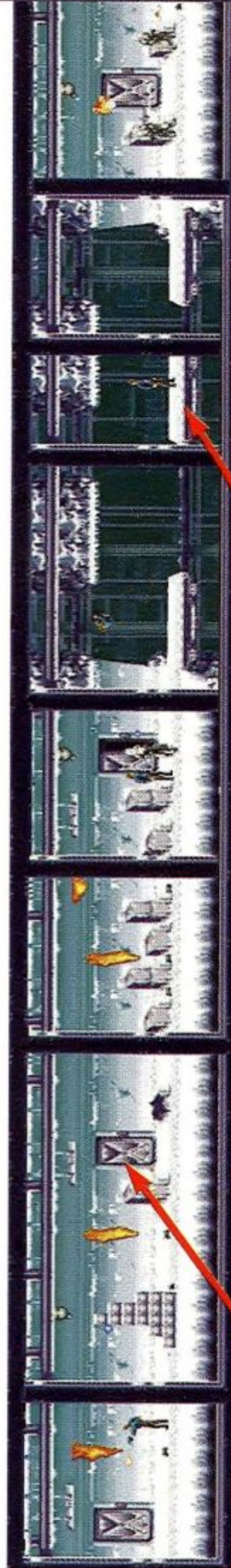
LUKE AND R2-D2 ARRIVE AT CLOUD CITY. UNAWARE OF THE DANGER THAT AWAITS THEM...



THE FORCE IS WITH YOU YOUNG SKYWALKER. BUT YOU ARE NOT A JEDI YET.



Laufe über diesen kleinen Vorsprung und gehe runter auf die nächste Plattform. Viele von den Kisten enthalten Granaten, sammle sie also schnell ein. Je schneller du sie einsammelst, um so mehr wirst du bekommen!



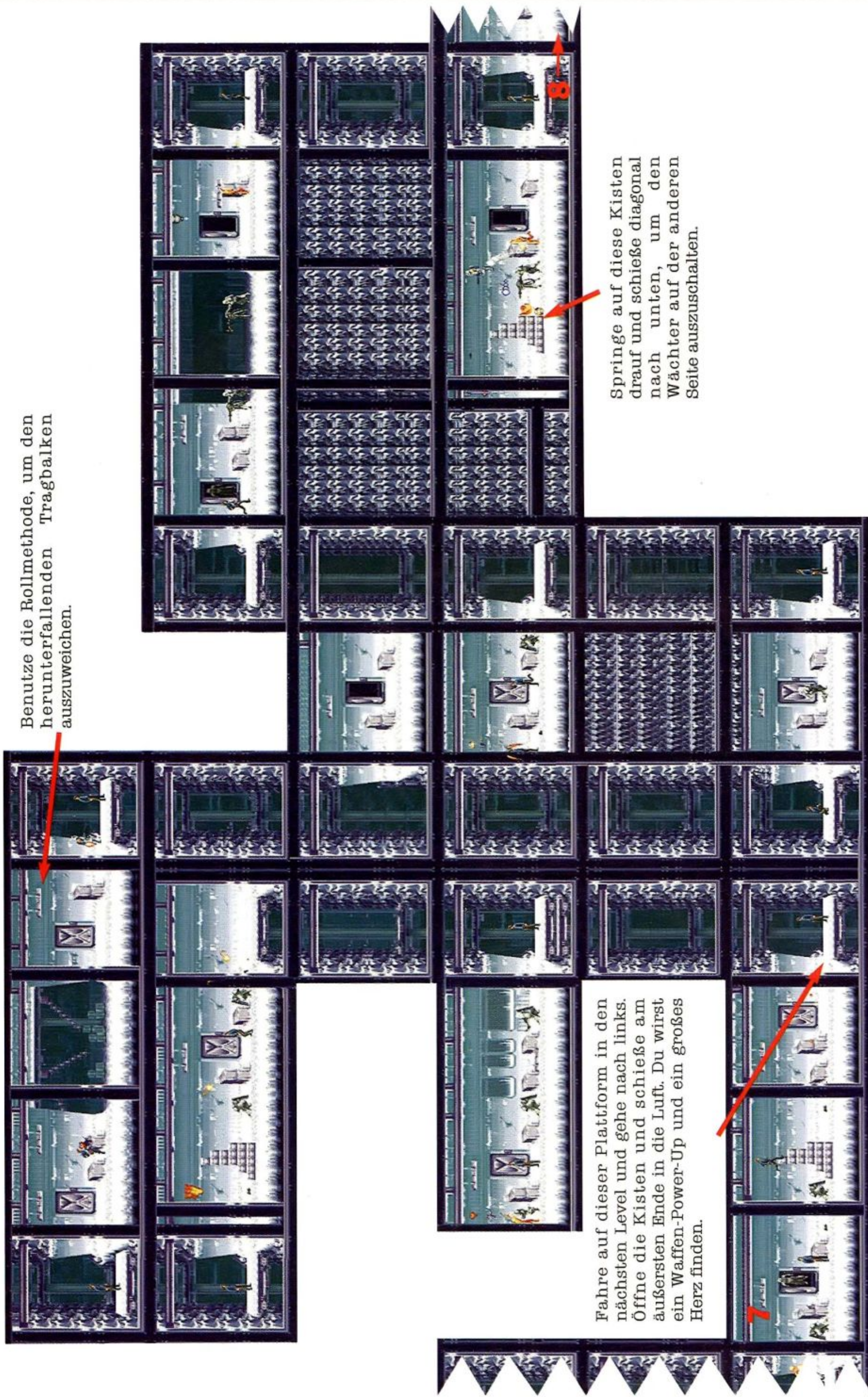
Wenn du auf der 1. Plattform angelangt bist, drücke hoch, damit sie sich nach rechts bewegt. Mache dich nun bereit, um in einem Winkel die wartenden Geschütztürmchen abzuschießen.

Zögere nicht in Nähe der Türen - Sturmtruppen werden aus ihnen herauskommen. Es ist besser, so schnell wie möglich aus diesen Gängen herauszukommen und die Soldaten außer Reichweite zu lassen, um einen Konflikt zu vermeiden.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base 2



Benutze die Rollmethode, um den herunterfallenden Tragbalken auszuweichen.

Fahre auf dieser Plattform in den nächsten Level und gehe nach links. Öffne die Kisten und schieße am äußersten Ende in die Luft. Du wirst ein Waffen-Power-Up und ein großes Herz finden.

Springe auf diese Kisten drauf und schieße diagonal nach unten, um den Wächter auf der anderen Seite auszuschalten.



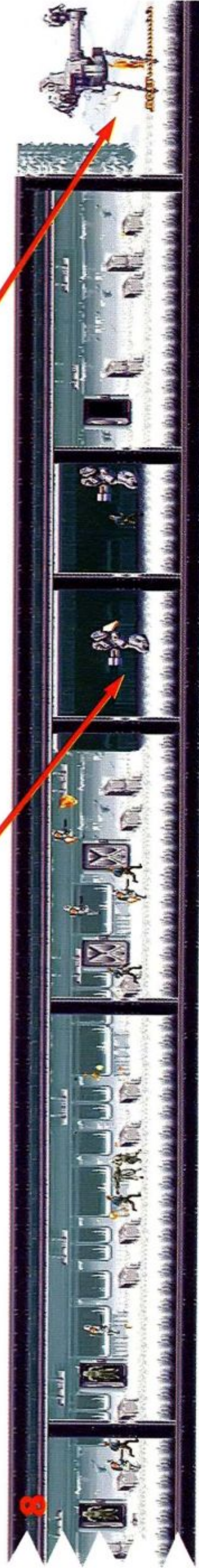
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base 2



Der Zero-G Sturmsoldat wird am besten aus der Hockstellung heraus angegriffen. Auf diese Weise kannst du aus 5 verschiedenen Richtungen schießen, wenn er über deinem Kopf schwebt. Feuere fortwährend mit deinem Gewehr auf ihn.

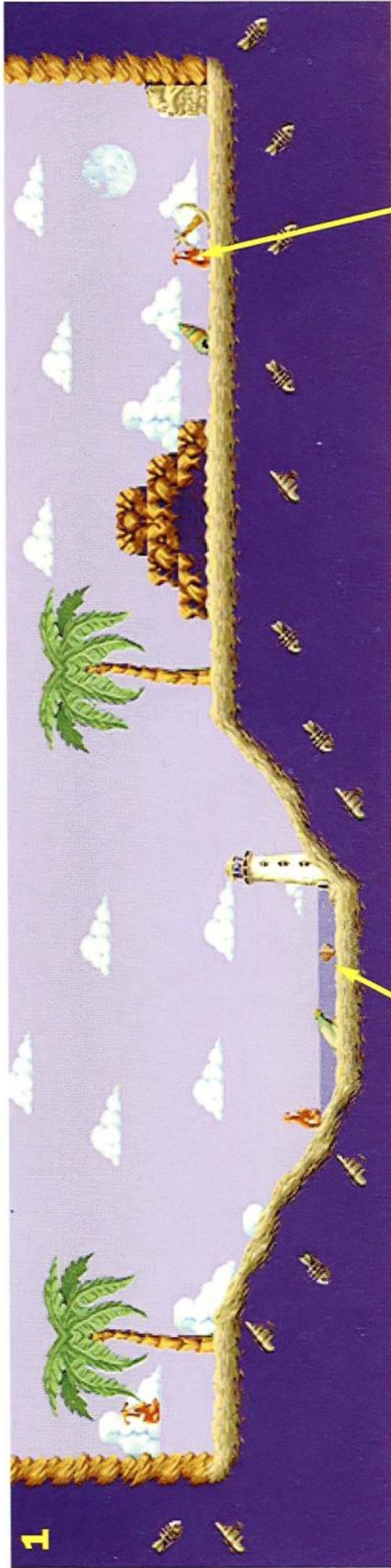
Dies ist der Wächter des Combat Rüstungstransportes. Die Methode, ihn zu vernichten, kannst du auf den vorherigen Seiten nachlesen!



SEGA 48 SEGA PUGGSY

Hier ist die erste Folge der Lösung des gigantischen Plattform-Puzzle-Spiels. Wir decken alles auf, was du wissen mußt, um durch jede Ebene zu kommen. Natürlich finden wir auch diese geheimen Level!

Der Strand - Parts 1 & 2

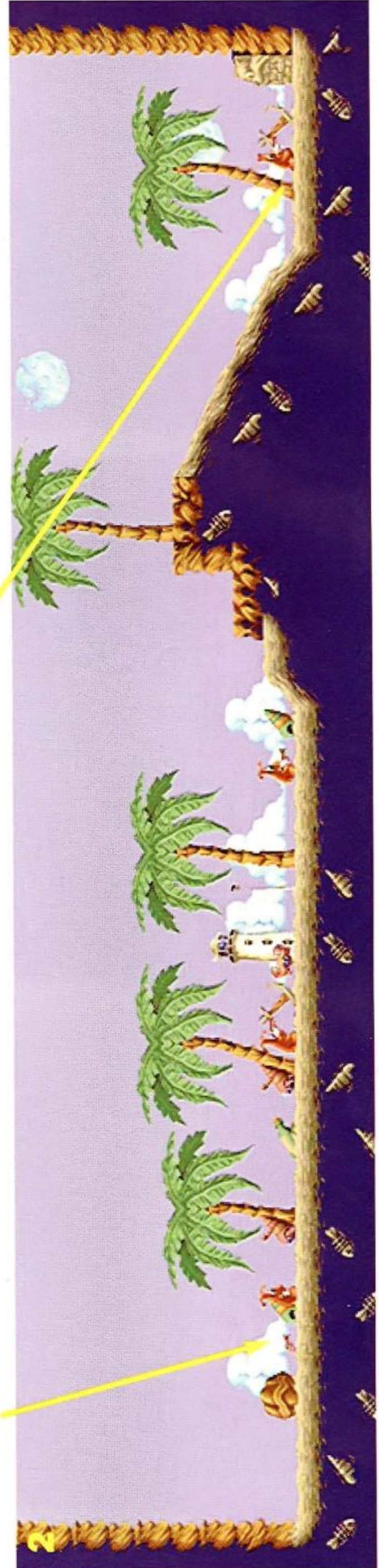


Auch wenn die erste Stufe sehr einfach ist, solltest du sie benutzen, um dich mit Puggsys Actions und auch seiner Reaktion auf Schwerkraft vertraut zu machen. Hebe die Muschel auf und trage sie durch den Ausgang. Anstatt über den Felsen zu springen, solltest du dich mit der Muschel hochziehen. Dies gibt dir eine Vorstellung, welchen Vorteil einige Dinge haben und dir somit eine höhere Punktzahl einbringen - lebenswichtig, wenn du Erfolg haben möchtest.

Nehme das Gewehr hier mit und trage es nach unten gehalten. Gehe nun nach rechts und drücke den A-Knopf, um die Schnecken und Krabben abzuknallen. Wandere danach zu den Felsen und benutze das Gewehr, um dich hochzustemmen.

Behalte deine Hände unten, wenn du an dem Anker hier vorbeikomst. Das obere Ende des Ankers stellt ein Hindernis dar. Gehe nun einfach durch den Ausgang. Auf den nächsten Ebenen wirst du feststellen, daß verschiedene Dinge unterschiedliche Bonuspunkte einbringen werden. Diese mußt du jedoch bei dir haben, wenn du durch den Ausgang gehst.

Nachdem du das Felsenhindernis hinter dich gebracht hast, gehe einfach mit dem Gewehr durch den Ausgang und nimm die Extra-Punkte mit.



MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

PUGGSY

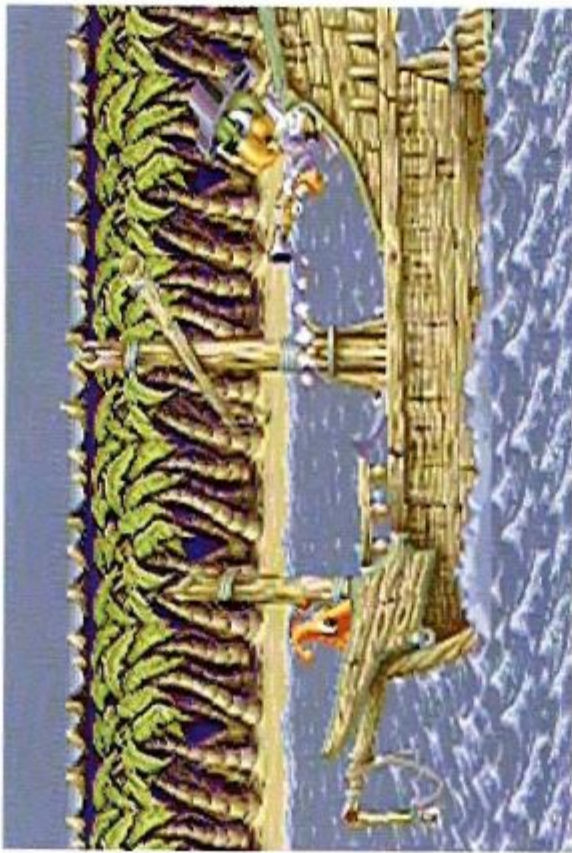
Der Strand - Part 3

Hebe den Schlüssel hier auf und gehe nach links zur Schatztruhe. Lasse den Schlüssel darauf fallen, damit sie sich öffnet und sammle die Münze auf, die dort erscheint. Gehe zum Hebel und treffe ihn mit der Münze. Dies bringt den Felsblock in Bewegung, der den Ausgang blockiert. Wenn es dir möglich erscheint, lege die Münze auf die Muschel und trage dann beides sehr vorsichtig durch den Ausgang, um extra Punkte zu erzielen.



Hebe eines von den Fässern auf und gehe zur ersten Stufe der Felsen. Lege das Faß in der Ecke ab und springe darauf, damit du auf die Spitze des Felshaufens springen kannst.

1. Weltwächter - Polly, der Papagei...



Polly, der Papagei, kennt einige vielversprechende Bewegungen. Wenn er in die Luft springt, heißt das, daß er, sobald er wieder landet, auf dich schießen wird. Entkomme der Kugel und trete mit dem kleinen Fisch nach ihm.



Die Fische befinden sich in der Mitte des Bootes. Sie erscheinen immer nur einzeln. Es ist schwierig, mit den Fischen auf Polly zu zielen. Mache also einige Versuche, um sicher zu sein, und gehe den Kugeln aus dem Weg.

Hilfe! Sie haben mein Raumschiff gestohlen!!...



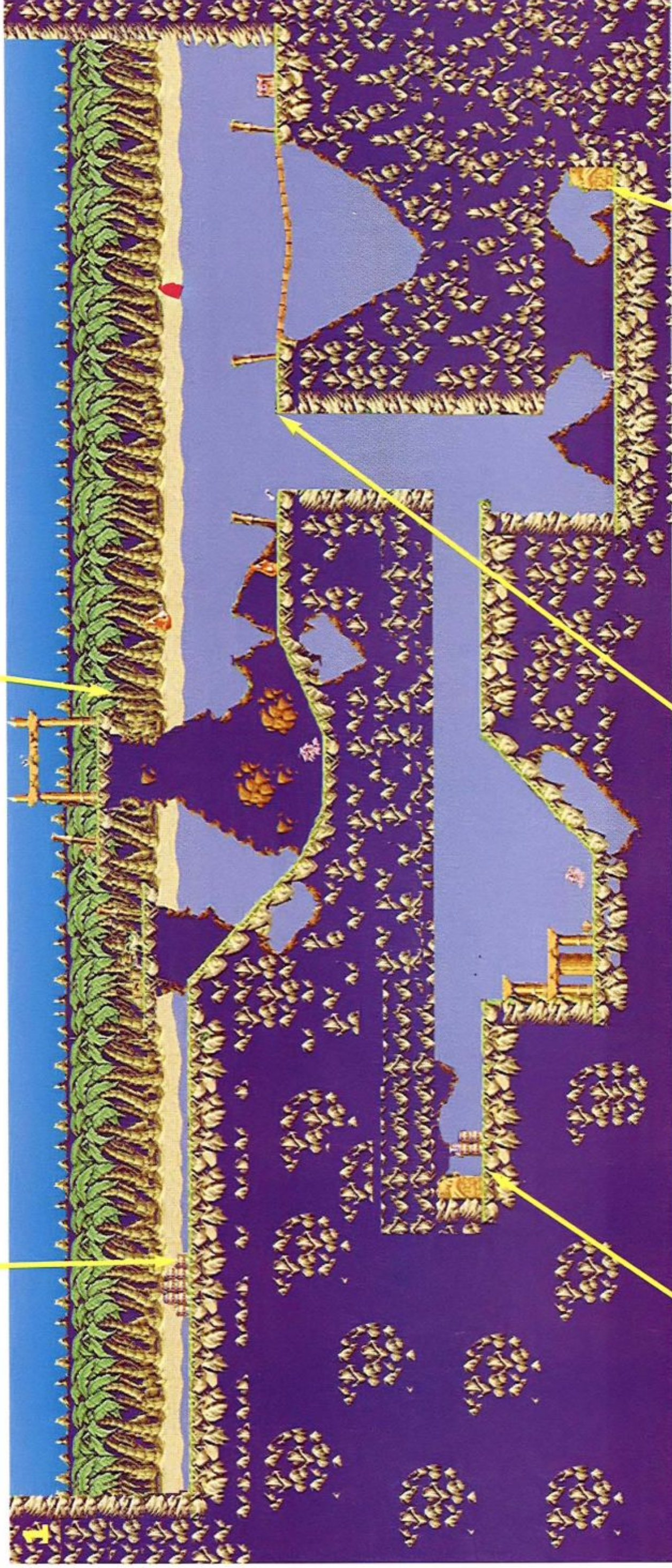
Die kleine Bucht - Part 1

Nehme zuerst ein Faß und werfe es nach dem Vogel, der über dem rechten Felsvorsprung fliegt. Hebe nun noch ein Faß auf und plaziere es ein wenig nach links auf den höheren Vorsprung. Benutze ein anderes Faß, um dich auf den höheren Vorsprung hochzuziehen, auf dem du den Vogel getötet hast. Nehme nun das Gewehr und töte den Seestern auf dem linken Vorsprung und stemme dich mit dem Gewehr ab, um auf den Vorsprung zu gelangen.

Wenn du auf dem Vorsprung bist, lasse das Gewehr fallen und sammle 2 Fässer vom unteren Vorsprung ein. Benutze diese als Ständer, um Puggsy mit dem Schlüssel auf den Vorsprung zu befördern. Vergiß das Gewehr nicht, das du brauchst, um den Vogel abzuschießen oder du mußt auf seinen Kopf springen. Werfe den Schlüssel und das Gewehr auf die rechte Seite der Plattform.

Paßwörter...

377	501	370
673	776	111
750	561	240



Dies ist ein alternativer Ausgang, der dich in einen geheimen Level, der als "Schatzgrube" bekannt ist, führt. Um hierhin zu kommen, hebe den Haken von dem Vorsprung über der großen Kluft auf und springe hinunter, dich nach links haltend, und lande auf dem unteren Vorsprung. Ziehe dich hoch und benutze Gegenstände, um über die Holzkonstruktion zu kommen. Hüte dich vor den Waschbären und gehe durch den Ausgang.

Werfe den Schlüssel über diese Kluft und benutze das Gewehr, um die Kluft zu überspringen und lande auf dem äußeren Vorsprung. Ziehe dich hoch und gehe nach rechts. Der Schlüssel sollte die Truhe getroffen und diese offen gelassen haben. Nehme die Münze aus der Truhe und werfe sie links von der Plattform hier runter. Springe ihr nach, das Gewehr festhaltend und schieße den Waschbären, der von rechts gegangen kommt. Sammle nun so viele Gegenstände, wie du nur kannst und gehe durch den Ausgang.

Dieser Ausgang hier ist die einfache Strecke in den nächsten Level. Wie auch immer - es gibt noch einen anderen Ausgang, welcher dich auf die geheime Ebene - "Schatzgrube" genannt - bringt. Nehme den anderen Ausgang, der sich links auf dem Bild befindet, um sicher zu sein, alle 51 Level zu beenden!

SEGA 50 SEGA

PUGGSY

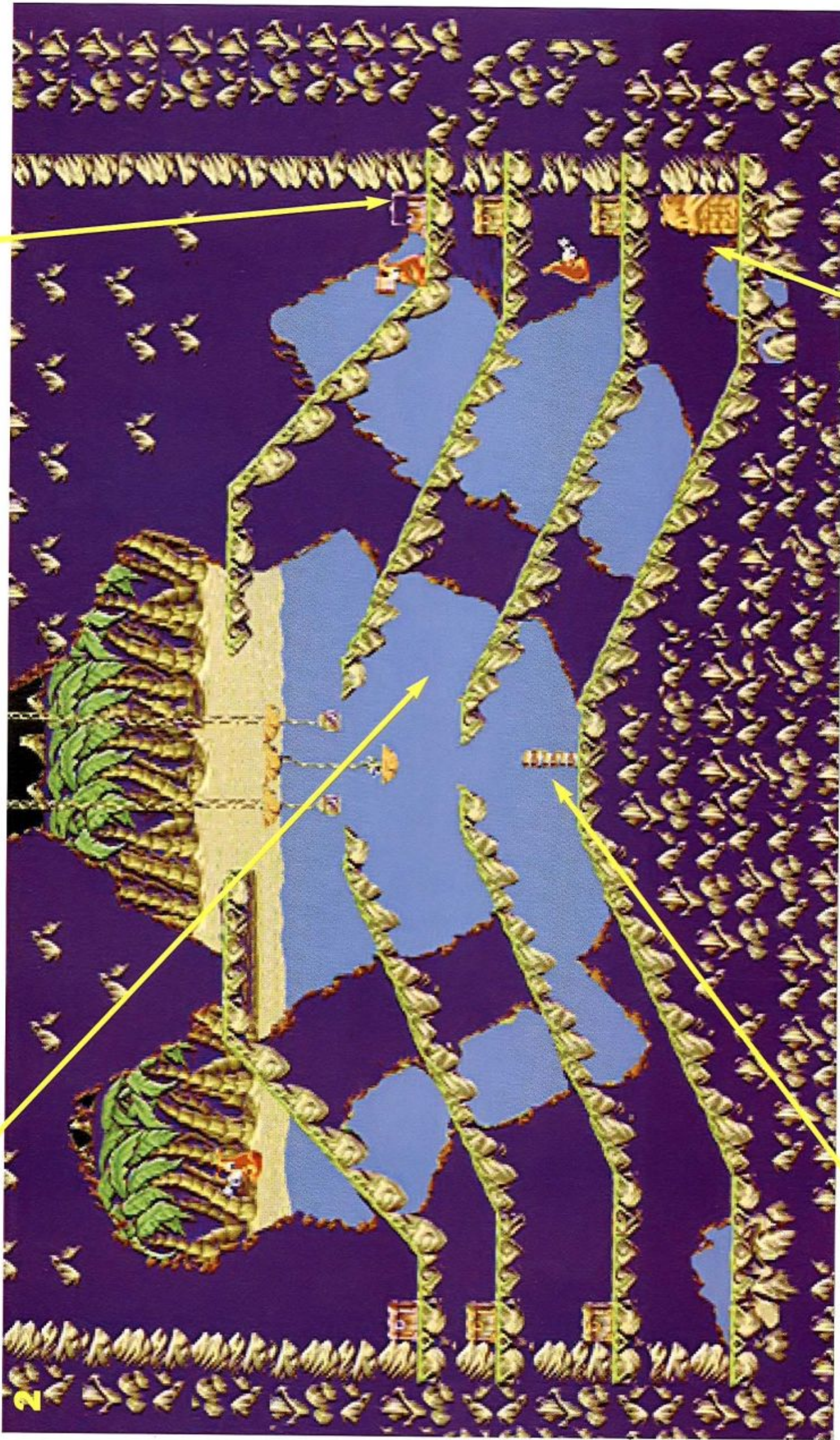


PUGGSY

Geheimes Level - Schatzgrube

Die 2. Aufgabe ist es, den Hang hinunterzugehen. Benutze den Schlüssel, um die Truhe am Ende zu öffnen. Du bekommst nun einen 2. Schlüssel. Gehe zurück den Hang hinauf und springe auf den kleinen hölzernen Klotz, dann auf den großen Klotz darüber. Springe nun auf den rechten Vorsprung.

Wandere den Hang hinunter und öffne diese Truhe mit dem 2. Schlüssel. Du bekommst ein Paar Speed-Schuhe. Ziehe sie an und eile nun mit deiner Extra-Geschwindigkeit dem Ausgang auf der unteren Ebene entgegen.



Gehe zuerst hoch zu diesen Fässern und springe an ihnen hoch. Springe dann auf den rechten Vorsprung. Du müßtest nun einen Schlüssel an einer Kette sehen. Springe hoch und greife den Schlüssel, wenn du auf gleicher Höhe bist.

Hier ist der Ausgang. Vergiß nicht, daß ein Schlag eines Feindes zwar nicht dein Leben verkürzen kann, aber den Verlust deiner Speed-Schuhe oder Sonnenbrille bedeutet.

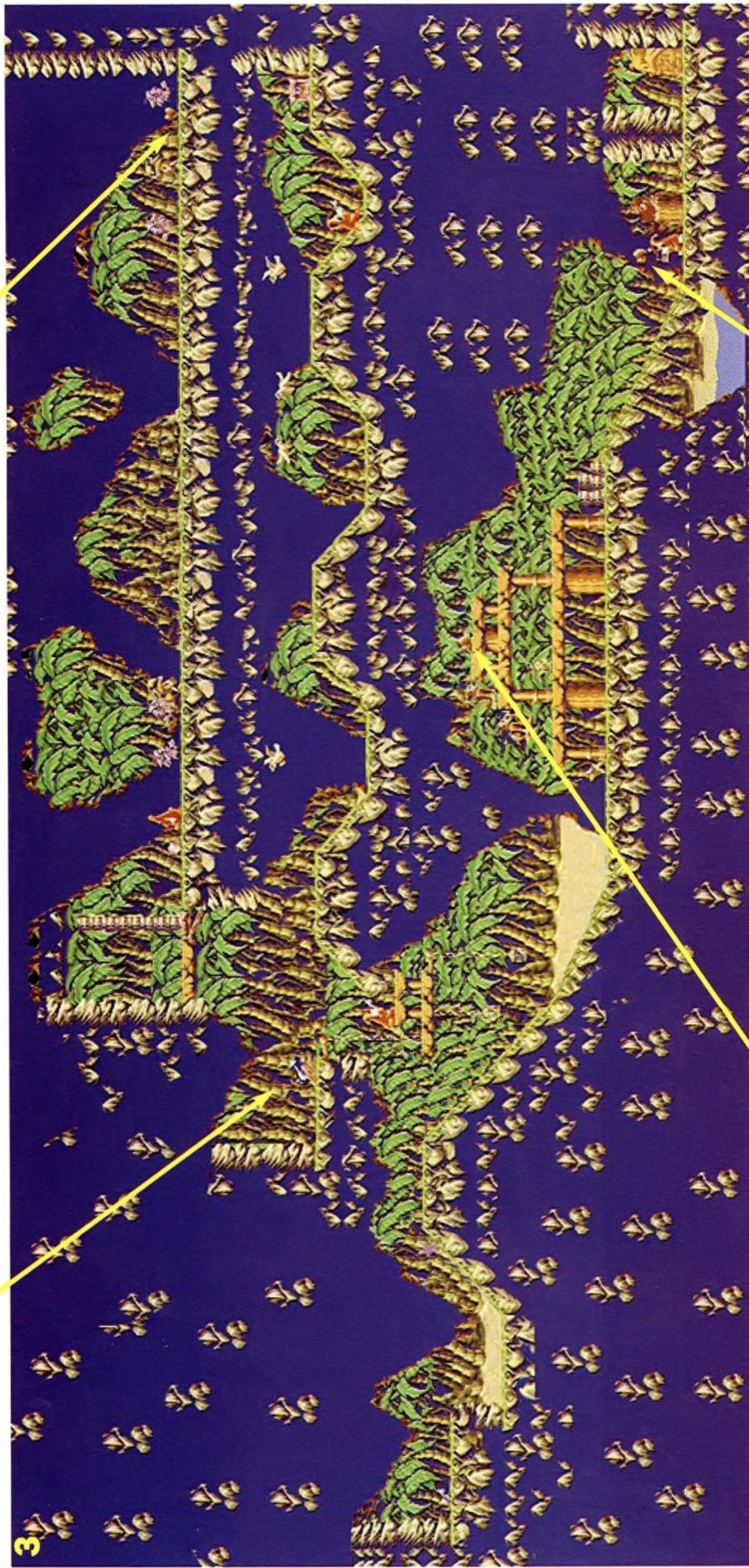


PUGGSY

Die kleine Bucht - Part 2

3. Benutze die Holzvorsprünge unten, um auf den Grasvorsprung rechts zu kommen. Auf der linken Seite befindet sich eine Kanone. Gehe nach rechts und hole das Streichholz und lasse es auf die Kanone fallen. Die Kanonenkugel trifft auf die obigen Holzbretter, welche eine Menge Fässer runterfallen lassen.

4. Springe die Fässer hinauf, um das höchste Gebiet hier zu erreichen. Mache dich bereit, um auf die Köpfe der Feinde zu springen und sammle so viele Gegenstände, wie du möchtest. Es ist möglich, eine Menge davon runter zum Ausgang zu bringen und somit eine große Anzahl von Bonuspunkten zu erreichen.



2. Benutze die Fässer, um auf den höchsten Vorsprung hier zu kommen und hebe den Schnabel auf. Du kannst nun einfach zum Vogel zurückgehen und den Schnabel in das Loch stecken, um den Ausgang freizulegen. Vielleicht möchtest du den Level noch weiter erforschen - der Rest des Levels ist genauso gut beschrieben!

1. Hebe die kleine Truhe vom Boden auf und drücke den Benutzerknopf. Dies ist eine Hinweistruhe, die dir anzeigt, welche Gegenstände du als nächstes benutzen mußt, jedoch nicht, wo du sie einsetzen kannst. Ein Schnabel kommt heraus, was darauf hindeutet, daß ein Schnabel gefunden werden muß und in das Loch des Vogels, der auf dem Baumstamm hinter dir sitzt, plaziert werden soll.

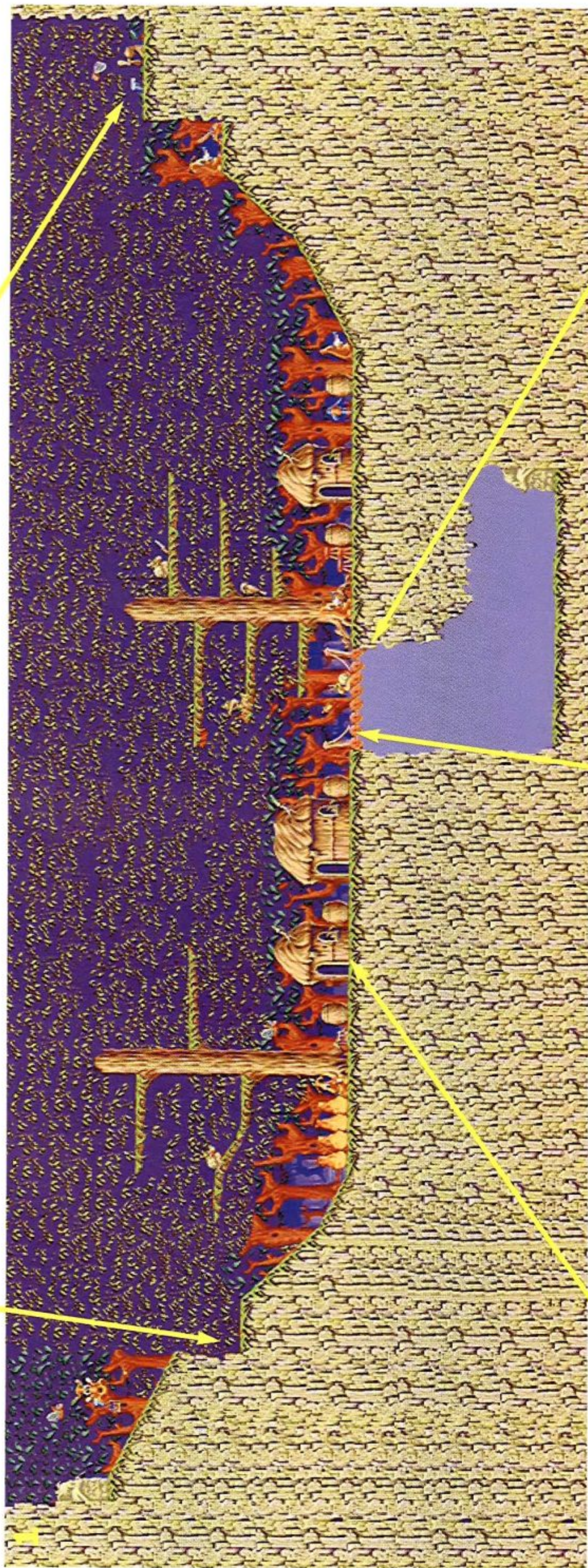


PUGGSY

The Redwoods - Part 1

4. Lege hier das Gewehr hin und gehe zurück, um die kleine Truhe hochzuheben. Plaziere die Truhe auf dem Gewehr und springe auf den nächsten Vorsprung. Gehe nun links entlang, dem Schmetterling ausweichend, durch den Ausgang.

3. Wenn der Ventilator eingeschaltet ist, wird er eine Wasserpistole runter auf den unteren Level blasen. Hebe sie auf und gehe zurück zur Flammenreihe. Lösche mit der Wasserpistole die ersten 3 Flammen, gehe dann zur Wasserpumpe und lasse die Pistole darauffallen, damit sie aufgefüllt wird. Du kannst nun zurückgehen und die letzte Flamme löschen.



1. Gehe in die Hütte hier hinein und drücke den Pick-Up-Knopf. Wenn Puggsy herauskommt, trägt er ein Gewehr bei sich. Springe auf die Hütte und schieße den Schmetterling, der einen Schutzschild trägt. Springe nun auf die 2. Hütte und stelle dich auf das Faß rechts davon. Warte auf eine Schnecke, die entlangkommt und springe auf sie, um sie zu vernichten.

5. Als Alternative zum Ausgang, wie in Kasten 4 beschrieben: Suche die Axt in den Bäumen und hache das Seil durch, welches die Brücke hier hält. Die Brücke bricht zusammen und du kannst runterspringen, um Zugang zum geheimen Ausgang, der dich zur Kaninchenwelt führt, zu erhalten.

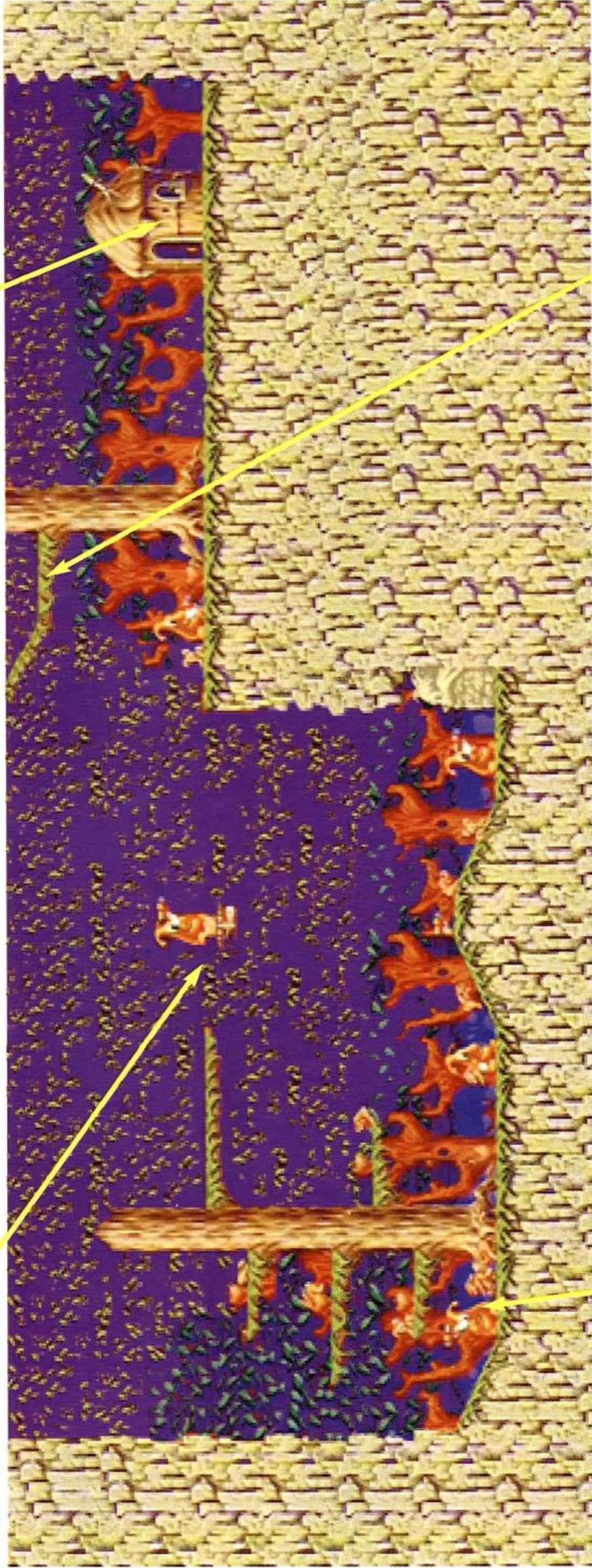
2. Gehe über die Brücke, aber vermeide die Eicheln, die runterfallen, und springe über die 3. Hütte. Hüpf auf das Faß rechts von der Hütte und springe auf die Schnecke. Gehe weiter den Hang hinauf und betätige den Hebel mit dem Gewehr, um den Ventilator über dir in Bewegung zu setzen.



Geheimenes Level - Wabbits World

2. Wenn du den höchsten Ast des Baumes erreichst, wirst du eine sich bewegende Plattform sehen. Springe drauf und lasse dich damit auf die rechte Seite bringen. Wenn du rechts außen angekommen bist, springe ab und schieße alle Hasen, die du hier findest.

4. Schaue immer in die Hütten hinein und drücke den Pick-Up-Knopf. Sehr oft findest du versteckte Gegenstände, die dir extra Bonuspunkte einbringen.



1. Hebe das Gewehr zu deiner Rechten auf und schieße alle Hasen ab, die auf der unteren Ebene herumrennen. Klettere danach auf den Baum und knalle alle Kaninchen ab, die sich hier befinden.

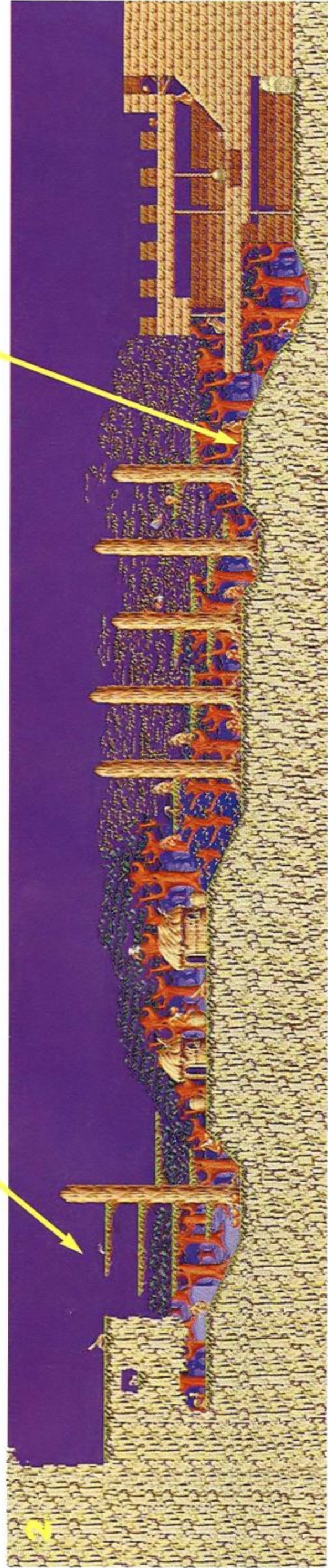
3. Hier findest du ein Herz im Baum. Damit du es bekommst, benötigst du 2 Äpfel, um den Ast darüber zu erreichen. Nachdem du dieses eingesammelt hast, kannst du durch den Ausgang gehen. Trage aber das Herz bei dir - das gibt dir ein Extra-Leben!

SEGA 54 SEGA
PUGGSY



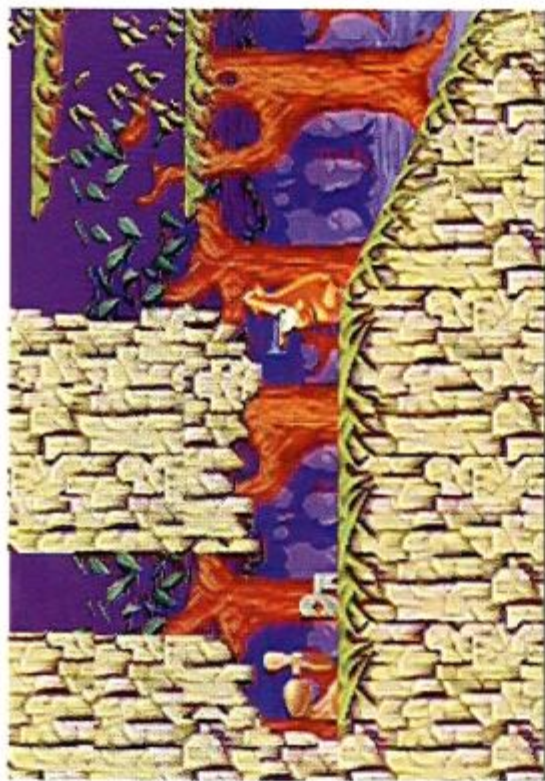
The Redwoods - Part 2

1. Springe über die Kluft und hebe das Gewehr auf und schieße die Fliege auf der rechten Seite ab. Springe nun zurück und benutze das Gewehr für den Hebel. Das gibt den Schlüssel unten frei. Lasse dich durch die Schlucht fallen, aber gehe der Fliege unten aus dem Weg und du wirst den Schlüssel, der sich vor dem Ventilator befindet, sehen. Gehe nach rechts und schieße jeden Bären, den du siehst, lege das Gewehr weg und hebe einen Apfel auf. Springe über die 1. Hütte und lasse den Apfel auf den Hebel fallen. Der Ventilator ist nun in Betrieb und wird den Schlüssel aus der kleinen Bucht herausblasen. Sammle den Schlüssel ein und gehe nach rechts.



2. Laß den Schlüssel fallen und hebe das Gewehr wieder auf. Schieße nun alle Bären, die du siehst, ab. Vermeide dabei die Maulwürfe, die aus dem Boden herauskommen. Nehme den Schlüssel mit zum Gebäude, das du rechts siehst und benutze es, um dich hochzuziehen. Öffne das Schloß und werfe mit dem Schlüssel nach dem Bären, der sich drinnen aufhält, um ihn zu töten. Gehe zu den Bäumen zurück und nehme die Axt mit. Werfe sie auf die äußeren rechten Holzbretter am Ende des Gebäudes. Dies gibt die Kanonenkugel frei. Der Ausgang ist nun offen.

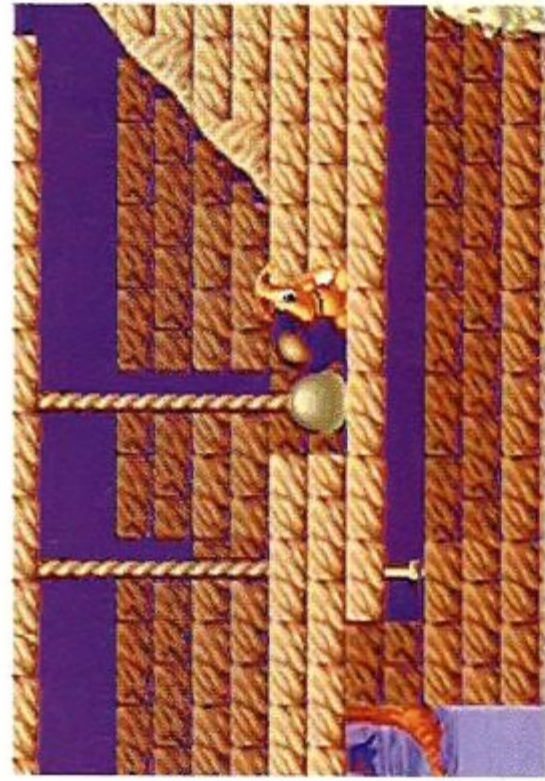
Bei näherem Hinsehen...



Benutze das Gewehr, um den Hebel am Anfang des Levels zu betätigen. Der Schlüssel wird runter in eine kleine Nische fallen. Wie auch immer - Puggsy ist zu groß, um an ihn heranzukommen. Daher muß der Ventilator eingeschaltet werden, um den Schlüssel in Reichweite zu blasen.



Wenn du im Gebäude drin bist, werfe etwas gegen den Bären, um ihn auszuschalten. Greife dir dann die Axt vom Wald im Hauptgebiet. Du mußt dann mit der Axt die Kanonenkugel von unten treffen, um sie ins Rollen zu bringen.



Sobald die Kanonenkugel ins Rollen kommt, wird eine Kettenreaktion mit dem gezeigten Rollensystem ausgelöst. Dies wird den Zaun, der den unteren Ausgang beschützt, hochziehen. Greife nach sovielen Gegenständen, wie ein Außerirdischer tragen kann und gehe raus zum nächsten Level.

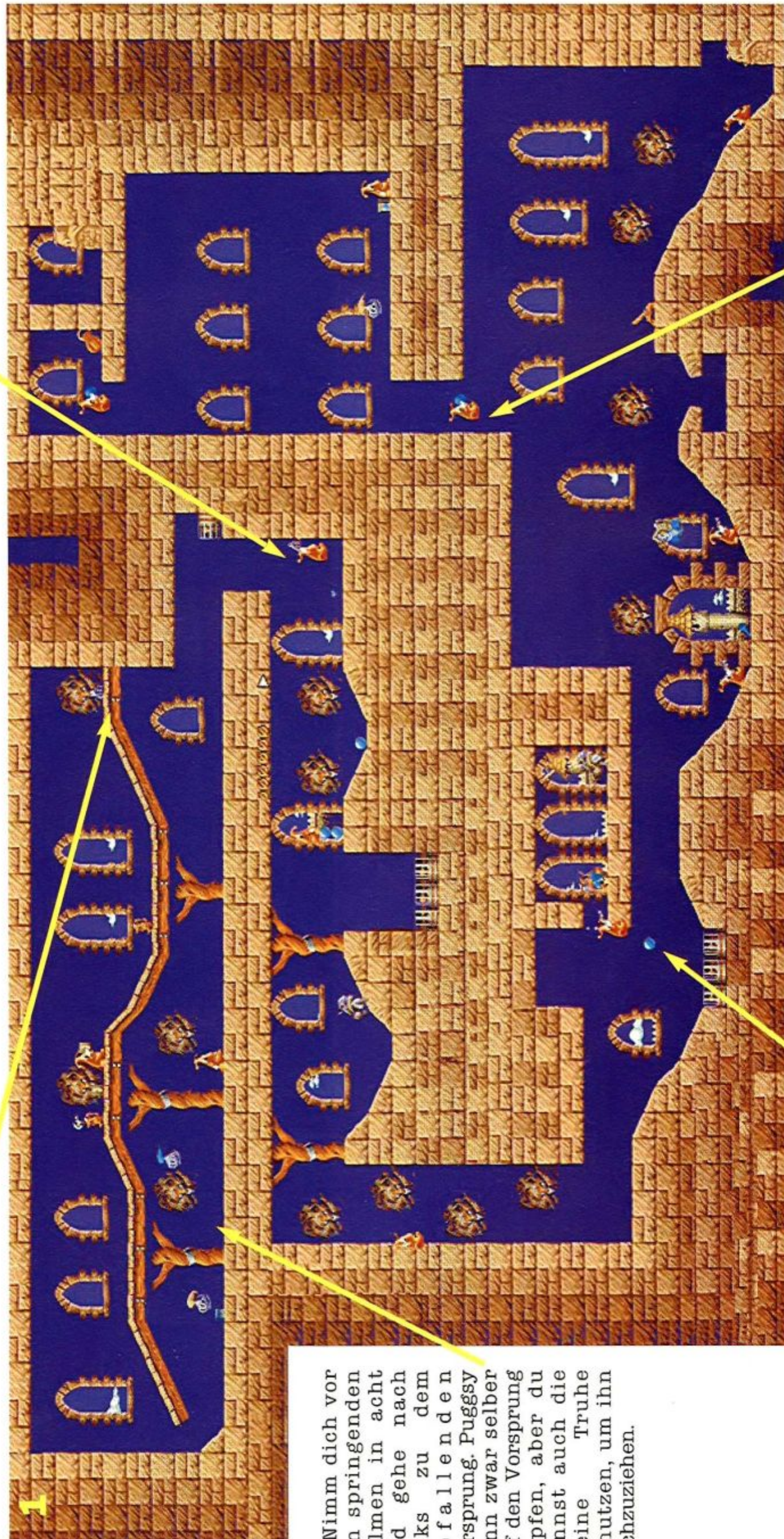


PUGGSY

The RedWood Keep - Part 1

3. Gehe mit dem Gewicht in deiner Hand dem Ventilator entgegen und lasse dich durch die Kluft fallen. Werfe das Gewicht nun weg und gehe nach links, wo du 3 Bälle sehen wirst. Hebe 2 davon auf und werfe sie in die Grube, in der die Ventilatoren blasen. Nehme nun den 3. Ball und springe damit in die Grube, benutze dann die anderen Bälle, um die linke Seite zu erreichen. Gehe nun nach links und vernichte den Waschbären und lasse dich vom Vorsprung runterfallen.

2. Gehe den oberen Vorsprung entlang und sammle dabei die Sonnenbrille ein. Springe nun auf die Köpfe der bewaffneten Ratten und setze deinen Weg nach rechts außen fort. Dort findest du ein 10 Tonnen schweres Gewicht. Gehe zurück zum Startgebiet und springe vorsichtig über die Helme, wenn diese sich ganz nah am Boden befinden.



1. Nimm dich vor den springenden Helmen in acht und gehe nach links zu dem abfallenden Vorsprung. Puggsy kann zwar selber auf den Vorsprung hüpfen, aber du kannst auch die kleine Truhe benutzen, um ihn hochzuziehen.

4. Werfe den Ball in die Mitte des 3. Ventilators von rechts, nehme das Gewehr und schieße den 1. Waschbären in der Kluft über dir. Töte aber nicht den anderen Waschbären, denn er wird dir langsam den Schlüssel zuspielen.

5. Wenn du den Schlüssel besitzt, kannst du entweder nach rechts und durch den normalen Ausgang gehen oder den sich füllenden Ballon aufheben und durch die Kluft - mit dem Schlüssel obendrauf - nach oben fliegen. Öffne mit dem Schlüssel das Schloß oben und gehe in den geheimen Ausgang, den du hier findest.

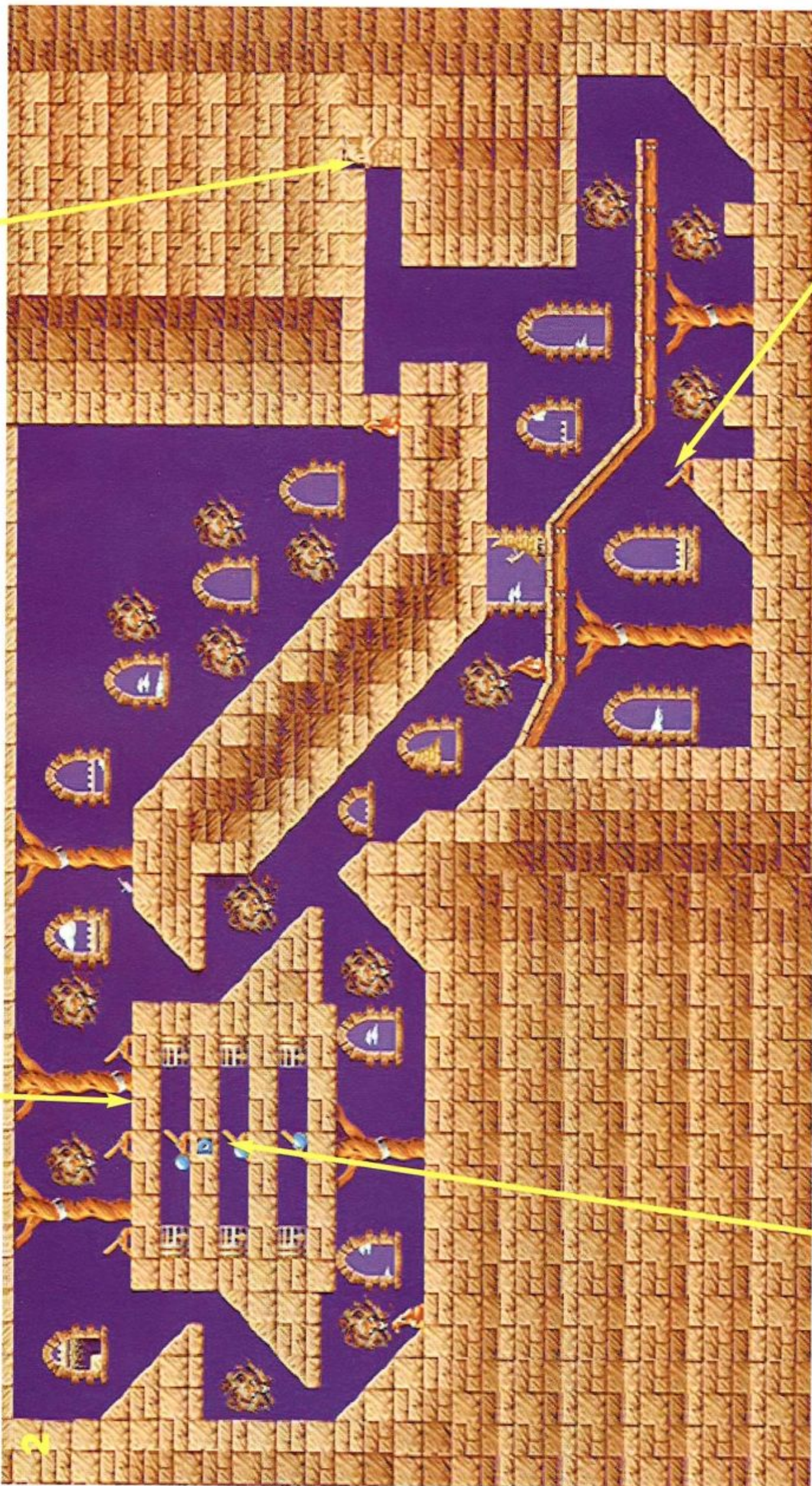


PUGGSY

Der Geheimtunnel

1. Zuerst wirst du eine Fernbedienung und 3 Hebel sichten. Wenn du die Fernsteuerung mitnimmst und sie benutzt, wirst du 3 kleine Vorsprünge sehen mit nochmals 3 Hebeln, 6 Ventilatoren und 3 Bällen. Nun mußt du die Hebel in eine gewisse Ordnung bringen, damit sich die Ventilatoren einschalten und die Bälle auf die Hebel blasen, um sie zu aktivieren.

4. Hier ist der Ausgang. Der Boden vor dem Ausgang wird sich dann bilden, wenn alle beschriebenen Aufgaben ausgeführt worden sind.



2. Wenn alle Hebel in diesem Gebiet aktiviert sind, lege die Fernsteuerung hin, um Puggsys Position wieder zu sichten. Hebe sie dann wieder auf. Gehe vorsichtig rechts entlang und passe auf, daß du keine der Hebel damit berührst. Laß dich vom Rand des Vorsprungs fallen und gehe auf der rechten Seite.

3. Plaziere die Fernbedienung auf diesem Hebel hier und lasse sie dort liegen. So wird der Ausgang zugänglich. Gehe nun zurück zum Startgebiet und halte dich rechts, bis du den Ausgang siehst.

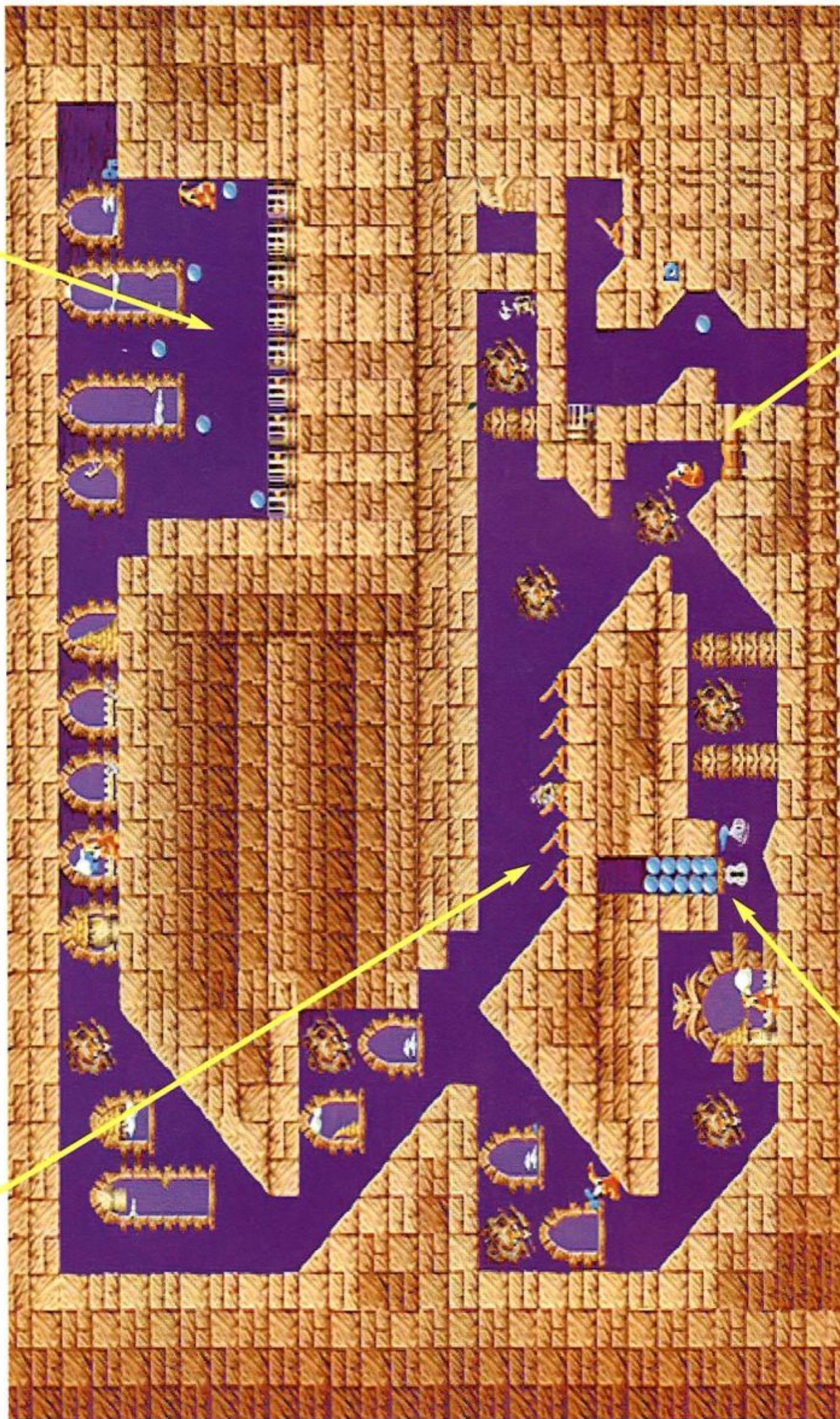


PUGGSY

The Redwood - Part 2

1. Gehe zuerst in dieses Gebiet, wo du 5 hüpfende Bälle vorfinden wirst. Benutze diese Bälle, um an den Schlüssel außen rechts zu kommen. Gehe nun zurück zum Startgebiet und gehe nach links. Hebe das Gewehr auf und knalle den Bären ab. Bewege dich dann den Hang hinunter.

2. Gehe zu diesen Hebeln und schieße den Bären ab, der sie bewacht. Lege nun das Gewehr auf den 1. Hebel von links. Gehe zurück, nimm die Fernsteuerung und platziere sie auf den 3. Hebel von links.



3. Trage den Schlüssel in dieses Gebiet und benutze ihn, um das Schloß zu öffnen, welches einen Stapel Bälle freigibt. Nimm nun den Schlüssel und lege ihn auf den 4. Hebel von links. Gehe zurück zu den Bällen, nimm einen mit zu den Hebeln und platziere ihn auf dem Hebel rechts außen.

4. Nimm noch einen anderen Ball und werfe ihn durch das Loch in dem Holzklotz hier. Der Ball wird zu dem Hebel darüber hochgetrieben und der Hebel wird dadurch aktiviert. Der Ausgang ist nun geöffnet. Gehe und nimm das Gewehr mit, schieße auf die mit der Axt schwingende Ratte beim Ausgang und gehe hinaus.



CODES

Wenn du am Anfang keinen Erfolg hast, dann schwinde einfach! Hier sind noch ein paar andere Cheat-Codes, die dir helfen und die es tatsächlich im Spiel gibt. Diese werden „ins Spiel hacken“ und dir Zugang zu allen möglichen faulen Tricks geben, um dich durch das zäheste Spiel zu bringen!

Super NES

AERO THE ACROBAT

Level überspringen

Drücke auf dem Start-/Optionenbildschirm **RUNTER, A, RUNTER, Y, RUNTER, A, RUNTER** und **Y**. Eine Glocke läutet und zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Drücke sofort am Anfang von jedem Level, wenn Aero vom Himmel fällt, die **PAUSETASTE**. Drücke **HOCH, X, RUNTER, B, LINKS, Y, RECHTS, A, L, R** und **WÄHLE**, um ins nächste Level zu springen. Auf diesem Weg kannst du den Schlußwächter in diesem harten Spiel erreichen!

ALIENS VS PREDATOR

Level wählen

Drücke **WÄHLE** auf dem Titelscreen, um einen Konfigurationsmodus zu bekommen. Drücke **START** - ein Optionsmenü erscheint. Halte auf dem 2. Controller die Knöpfe **L, R, X** und **A** gleichzeitig gedrückt. Drücke nun **START** auf dem 1. Controller. Ein Levelauswahlmenü erscheint.

B.O.B

Maximales Power-Up

Gehe bei Beginn des Spiels zur Fortsetzungsoption und gebe den Code **196420** ein. Das Spiel wird dir sagen, daß dies ein ungültiges Paßwort ist, aber es funktioniert dennoch. Starte das Spiel und du erhältst volle Waffen-Power.

COOL WORLD

Spielende-Screen

Wenn der Titelscreen erscheint, drücke **L, L, R, R, HOCH, X, RUNTER** und **B**, um einen Blick aufs Ergebnis zu werfen.

CYBERNATOR

Unendliche Continues

Auf dem Title-Screen wird **AUFWÄRTS, R, L** und **START** gedrückt. Nun kannst du "Free-Play" betätigen und hast somit unendliche Continues.

Unendliche Napalm-Flammen

Spiel den ganzen Level ohne etwas zu schießen, außer den Wächter am Ende des Levels. Auf dem nächsten Level kannst du nämlich jetzt einen Napalm-Flammenwerfer aussuchen und für den Rest des Spieles behalten.

LAWNMOWER MAN

Universal-Cheat-Codes

Gebrauche diesen Code, um die Benutzung anderer Cheats zu ermöglichen. Dieser Code muß eingegeben werden, bevor die anderen aufgelistet werden. Gehe ins 1. Level und pausiere das Spiel. Drücke nun **B, R, A, WÄHLE, WÄHLE, Y, A, B, Y, A** und **B**. Drücke nochmal die **Pausetaste** und übe einen der folgenden Cheats aus:
Bonusmenü: Um in eines der Bonusspiele zu gelangen, pausiere und drücke **A, L** und **L**. Drücke wieder die **Pausetaste** und ein Menü-Screen erscheint.

MORTAL KOMBAT

Geheimes Reptil finden

Um zu dem Reptilcharakter zu kommen, mußt du dich durch das Grubenlevel kämpfen. Wenn du dort angelangt bist, darfst du kein einziges Mal getroffen werden und auch nicht den Blockierknopf drücken. Du mußt auch einen doppelten fehlerlosen Sieg erreichen und deinen Beendigungs-Move auf deinen Gegner ausüben. Wenn du dies alles korrekt ausführst, erscheint das Reptil und wird in der Grube unten gegen dich kämpfen.

ROCK'N'ROLL RACING

Geheimer Wikinger-Charakter

Markiere den Tarquinn-Charakter und halte die Knöpfe **R, L** und **WÄHLEN** gleichzeitig fest und drücke dann **RECHTS** auf dem Richtungsknopf, bis Olaf der Wikinger erscheint.

SUPER BOMBERMAN

Schrumpfcodes

Gehe auf dem Titel-Screen mit dem Cursor runter zu der Paßwort-Option und drücke **START**. Gebe auf dem Paßwort-Screen den Code **5656** ein. Wenn du ein normales Spiel beginnst, wirst du feststellen, daß dein Charakter sehr klein ist. Benutze den Adaptor (Tap), um alle Spieler im Kampf zu schrumpfen.

SUPER EMPIRE STIKES BACK

Sound-Test, 7 Continues, Titel-Rotation

Mache die Konsole aus und an. Gehe in ein beliebiges Level des Spiels, drücke und halte dann **Y, B, X, A** und **RUNTER**. Während du diese noch gedrückt hältst, drücke **START**. Du hast Zugang zum Sound-Test-Screen. Drücke **START**, um zum Spiel zurückzukehren und wiederhole den Cheat. Du wirst feststellen, daß sich die Wörter unter dem Sound-Test-Titel verändert haben. Wiederhole den Cheat öfter, um verschiedene Mitteilungen zu erhalten. Eventuell erscheinen 2 Joypad-Codes. Der erste ermöglicht dir, den Titel-Screen, den Text und die Schiffe während des Einführungs-Screens zu rotieren. Drücke **Y, Y, Y** und **Y**, benutze dann die Knöpfe **L** und **R**, um zu rotieren. Der andere Code gibt dir 7 Credits. Drücke **X, Y, A, B, X** und **X**. Diese Cheats müssen auf dem Start Spiel/Optionen Menü/Paßwort Screen ausgeführt werden.

TINY TOON ADVENTURES

Unendliche Continues

Setze auf dem Paßwort-Screen Plucky Duck in die erste Bilderkiste, Babs Bunny in die zweite und Bookworm in die dritte Kiste. Wenn du das Spiel nun spielst, hast du unendliche Continues.

WAYNE'S WORLD

Level wählen

Drücke **START**, um den Titel-Screen zu bekommen und warte, bis Wayne und Garth anfangen, zu singen. Drücke nun **X, L** und **R** gleichzeitig. Lasse diese nun los und drücke **HOCH, Y** und **B** gleichzeitig. Es erscheinen im unteren Teil des Titel-Screens eine Reihe von weißen Nummern, die die Level und Gebiete darstellen. Wähle eine und drücke **START**.

WWF ROYAL RUMBLE

Vorteile erzielen

Wähle den Tournament-Modus oder den One-Fall-Modus, dann den Charakter und den Gegner. Wenn das Spiel beginnt, versuche deinen Gegner umzustoßen, damit er dir nicht im Weg steht. Setze deinen Ringer auf gleiche Höhe mit dem Ringrichter. Drücke und halte an dieser Stelle **Y**, bis der Ringrichter stehenbleibt und dein Ringer in ihn hineinläuft und ihn umstößt. Gehe als nächstes zu deinem Gegner und drücke den oberen **L**-Knopf, um ihm ein Auge auszustechen. Drücke den oberen **R**-Knopf, um den anderen Ringer zu erwürgen. Benutze deine Moves (Bewegungen), um einen großen Vorteil zu erzielen.

SUPER SWIV

Level Skip

PAUSE und gebe die folgenden Codes ein, um ein Level auszulassen.

Level 1 - **R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L** und **L**
Level 2 - **R, L, R, R, L, L, R, R, L, R** und **R**
Level 3 - **L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R** und **L**
Level 4 - **R, R, R, L, L, R, R, L, L, R, L, R** und **L**
Level 5 - **R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L** und **L**
Level 6 - **L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L** und **R**

SUPER TURRICAN

Level Skip

PAUSE das Spiel. Nun drücke **RECHTS, LINKS, ABWÄRTS, RECHTS, A** und **START**.

ZOMBIES

Paßwörter

Level 5	FHRX
Level 9	NBGW
Level 13	RFCR
Level 17	RKYL
Level 21	PXBG
Level 25	XYLZ
Level 29	XLZG
Level 33	WJQK
Level 37	BZVG
Level 41	BRPK
Level 45	VLHX

NES

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Paßwörter

Diese Paßwörter für spätere Levels nachschauen.

Stage 4-2	KHCN
Stage 5-1	QGVN
Stage 5-2	WBZT
Stage 6-1	FFHG
Stage 6-2	CKQG
Stage 7-1	GPZT

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Starte mit 5 Leben

Wähle deinen gewünschten Charakter zum Spielen, drücke und halte dann **HOCH, A** und **B** zur gleichen Zeit.

BUBBLE BOBBLE

Stufenauswahl

Um irgendeine Stufe zu wählen, gib **DDFFI** auf den Paßwortbildschirm ein.

DOUBLE DRAGON III

Level überspringen

Drücke auf jeder beliebigen Stufe in diesem Spiel **A** und **START** zusammen, um ins nächste Level zu springen.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Full Force powers

Um Deine Gewaltmacht aufzurufen, betätige **START**, dann drücke **SELECT, START, A, B** zur gleichen Zeit und dann **B, B, START, A, B, START, B, B** und **START**.



CODES

NES

GREMLINS 11

Paßworte

Level 1-2	BVFK	Level 2-1	DXNH
Level 2-2	C6MW	Level 3-1	NJTD
Level 3-2	ZFPJ	Level 4-1	SHMC
Level 4-2	VLBB	Level 5-1	NXRD

KID DRACULA

Level Codes

Level 2	5613	Level 3	3272
Level 4	7283	Level 5	5346
Level 6	7225	Level 7	5539
Level 8	7158		

LEMMINGS

Paßworte

	Taxing level	Mayhem level
Level 1:	VSDGSJ	SJFHGD
Level 2:	HGSFDY	HDFTGS
Level 3:	WMQQDF	XCSFSD
Level 4:	PRTTMR	SHDYWR
Level 5:	RYVCTD	KRWQJH
Level 6:	ZWKRBD	PDHJDN
Level 7:	FRRWNB	HPBFXX
Level 8:	WYPRHD	BZGSDT
Level 9:	PDKDJJ	MLYZTF
Level 10:	YPPSLG	FFDYSF
Level 11:	HWRWXQ	YYKSGS
Level 12:	DHYWKL	GLSHSL
Level 13:	VWYRTN	VLKSDH
Level 14:	XYHGKX	GTNGQQ
Level 15:	PLWJHL	JDFSDY
Level 16:	GKJXCZ	WRDFVH
Level 17:	DBNDL	KDHGFT
Level 18:	JFGSJK	WQDTGD
Level 19:	NSDFSY	THRRSH
Level 20:	BDRMLN	LJJDJJ
Level 21:	JSDASV	KBGVXM
Level 22:	QWRTL	SSHJSJ
Level 23:	QHQLJS	LZTRYD
Level 24:	MRGHFW	VGXNFM
Level 25:	WHGXZL	ZQQPLM

MEGA MAN 3

Paßworte

Um an den letzten Boss zu kommen, folgendes unter Paßworte eingeben (Es könnte sein, daß du nicht sofort auf den gewünschten Platz kommst; in welchem Falle du dich töten lassen solltest und dann wie normal weitermachen, um die letzten Stufen zu erreichen).

T1111 11611 11111 11111 11116

Paßworte

Top man	A3, C5
Hardman	A3, C5, E6
Snakeman	A3, C1, C4
Geminiman	A3, B5, C7
Magnetman	A3, B5, C5, D6, F5
Needleman	D3, A3, B5, D6, F2
4 special	A3, B5, D3, F4, F2
Dr Wiley	A1, A3, D3, F4

MICRO MACHINES

Qualifying race

Es macht nichts, in welcher Position du bist, solange du nach dem Rennen **AUFWÄRTS**, **SELECT** und **B** festhältst, bis der Schirm die gleiche Farbe ist wie das Wasser. Jetzt **START** drücken! Das Spiel sollte sich jetzt **QUALIFY - 6 LIVES** nennen.

STAR TREK

Paßworte

Masaba	-	R6XW MLFT ?6XD
Lekythos	-	P?RV !RZH LAQD
Romulan	-	KA55 R?XC LA4D
Shroud	-	J!3L RZX7 M?BD
Lotia	-	JH1L !XX3 K?DD

STAR WARS

Unbegrenzte Leben

Zwei extra Leben befinden sich hinter einer geheimen Wand in Obi-Wan Kenobis Höhle. Um sie zu finden, mußt du vom Anfang der Höhle nach rechts, runter auf eine lange Plattform am Ende des Levels, nach links zur Wand, auf die rechte Plattform fallen und dann auf die lange Plattform, die sich genau unter dir befindet. Links wirst du ein kleine Plattform ersehen; spring von dieser durch die Wand, um die extra Leben zu holen. Verlasse die Höhle und wiederhole dieses Manöver, bis du alle extra neun Leben hast. Es ist ziemlich einfach.

SUPER MARIO BROS II

Abkürzung

Lasse am Anfang der Welt 6-3 deine gewählten Charakter die Leiter hochklettern, bis sie die Spitze erreicht haben. Hier oben im linken Teil des Screens gibt es etwas Treibsand. Wenn man in den Sand einsinkt und unter die Wand kriecht, kommt man eventuell zu einer Tür. Führe deine Charakter durch die Tür und lasse die Wolkenreihe folgen, bis sie eine Pyramide mit einer Tür erreicht haben. Dies ist eine Abkürzung zu Ostro.

SUPER MARIO BROS 3

Extra Leben

Am Ende jeder Stufe düse in die schwarze Gegend und sobald die Pfeife bläst, schlag die Karte und du erhältst einen Stern. Wiederhole dieses Verfahren, um extra Leben und Punkte zu sammeln.

WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE

Tag team cheat

SELECT und **B** in den "Tag Team and Survivor Series Mode" eingeben. Jetzt wird dein Partner um den Ring rennen und den Partner deines Gegners verhaufen, der auch außerhalb des Ringes ist.

YOSHI'S COOKIE

Extra Level durchspielen

Dieser Cheat ermöglicht dir den Zugang zum 11. Level bis zum 99. Level. Gehe zum Optionenbildschirm. Stelle die Musik auf Position **AUS**, die Geschwindigkeit auf **H1** und die Runde auf **10**. Halte nun **HOCH** gedrückt und drücke den Wahlknopf. Nummer **10** verändert sich auf **11**. Von hier aus kannst du jede Option beliebig verändern und die Runden-Nr. bis auf **99** hochsetzen.

Game Boy

BIONIC COMMANDO

Level skip

Während irgendeinem Level **START** gedrückt halten und **A** und **B** gleichzeitig betätigen. Somit wirst du zu dem **DX-Turbochopper** zurückkehren, von wo es dir möglich ist, auf einen gewünschten Level zu springen.

HUMANS

Paßworte

1 - XXXX	2 - CVBM	3 - QWSD
4 - PLKP	5 - MNDV	6 - VBCD
7 - ZXVZ	8 - KJHR	9 - PYST

LEMMINGS

Paßworte

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	XSWRHL	SFGBVH	VSDGSJ	SJFHGD
2	TVRBVD	GNRNFY	HGSFDY	HDFTGS
3	GFDRTL	PFCGSD	UQQDFR	XCSFSD
4	DFGTYN	TWYWYT	PRTTMM	SHDDYW
5	NNBGTQ	SDHSHS	RYDBNF	KRWHJS
6	TYRBNC	DFSGSH	ZWKRBD	PDHJDW
7	DGBFHY	RLYDRT	FRWNBQ	HPBXZ
8	CVRKJT	GSHGSS	WYRHDG	BZCSDS
9	JSRBSV	ZGRZNJ	PKDJJS	LZTFVG
10	FKJTYQ	CVBXSH	YPSLQW	FDYSWW
11	VSPDNQ	LKJHHG	RWQNDJ	YYSGSJ
12	GDSWBC	XCSDCX	BHYWHD	GSHSHK
13	HWQPJD	DFQRTW	VYRTNC	VKLSDH
14	KXLWYZ	VGSDTG	XYHGKX	GTGDMC

15	KSQHQS	HSDJFK	WJHFKK	JDFSDB
16	VNWSSWV	JCVWXK	GKJXCZ	WDFVHD
17	FTYMTS	VFWLSH	DNDLSH	KDHGFS
18	GSFGHH	LJDRBC	FGSKDG	DTGDJS
19	YKBLGB	QCSBNL	NSDFSW	THRTSH
20	PLSTFL	PSDHWJ	DRMLND	LJDJWR
21	JXFCBS	CHTLNX	JSDHSW	KBCVXM
22	SDFGLD	GFTTYQ	RRHRNS	SHSJSJ
23	QGHSDF	BSWHTW	QHJQSD	LZTRYW
24	OKZDTS	KSSLSNF	RGHFWX	GXNFPL
25	LZDGQH	JTYRDN	WHGXZL	ZQPLMG

MICKEY MOUSE

Level skip cheats

Drücke **HOCH**, **SELECT**, **A**, **B** und **START**, um das Piratenschiff zu erreichen.
 Drücke **RUNTER**, **SELECT**, **A**, **B**, und **START**, um das Schloß zu erreichen.
 Drücke **RECHTS**, **SELECT**, **A**, **B**, und **START**, um zum Meer zu kommen.
 Drücke **LINKS**, **SELECT**, **A**, **B**, und **START**, um in den Wald zu kommen.

MORTAL KOMBAT

Härtere Attacken

Es ist möglich, die Geschoßattacken mit Lui Kang, Rayden und Kano doppelt wirksam zu gestalten. Positioniere zuerst den Kämpfer an das äußere Ende vom Screen, drücke dann schnell den Schlagknopf, wenn das Geschoß auf halbem Wege ist.

SPEEDY GONZALES

Level Codes

Level 2	500999
Level 3	343003
Level 4	830637
Level 5	812171

STAR TREK

Codes

Stage 1 - 0523-4	Stage 2 - 4262-0
Stage 3 - 6841-2	Stage 4 - 3310-7
Stage 5 - 7057-3	Stage 6 - 6046-2

Enterprise warp

Drücke **RUNTER LINKS** und **SELECT**, um dein Raumschiff im Weltall zu beamen. Dies kann nur einmal pro Spiel gemacht werden.

TOP RANKING TENNIS

Unendliche Continues

Wenn du ein Spiel verloren hast, mache den Game Boy aus, bevor das Hauptmenü wieder erscheint. Mache den Game Boy sofort wieder an und Spiel knüpft an das vergangene Spiel an.



CODES

Mega CD

SONIC CD

Level wählen

Drücke auf dem Titel-Screen HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS und B, damit die Levelauswahl erscheint.

SPIDERMAN V's KINGPIN

Paßwörter

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. ELECTRO | 2. HALF 2 LIFE |
| 3. STABLES | 4. PERMANENT |
| 5. PUBLIC 45 | 6. KIDNEY 2 |
| 7. PENCIL 6 | |

THUNDERHAWK

Unendliche Rüstung/Waffen

Pausiere zu jeder Zeit im Spiel und drücke HOCH, RECHTS, LINKS und RUNTER. Nehme die Pause heraus und du bist unbesiegbar mit einer unendlichen Anzahl von Waffen.

TIME GAL

Paßwörter

Gebe diese Paßwörter in den Visual-Modus ein, um zuzusehen, wie der ganze Level durchgespielt wird:

- | | |
|--------------------|----------|
| 1. 70,000,000 B.C. | BMCFXWRL |
| 2. 65,000,000 B.C. | GJRPQVKS |

- | | | |
|-----|----------------|----------|
| 3. | 3,000,000 B.C. | THMZCYFB |
| 4. | 1600 B.C. | RYFGSXDK |
| 5. | 44 B.C. | FTGBDQPV |
| 6. | 500 A.D. | VSCLZKTJ |
| 7. | 999 A.D. | CYVZPBMG |
| 8. | 1588 A.D. | DRXHTLQJ |
| 9. | 1941 A.D. | WBMJRJVH |
| 10. | 2001 A.D. | XPTMCSHD |
| 11. | 2010 A.D. | ZVYFLGQJ |
| 12. | 3001 A.D. | QWCDHRKT |
| 13. | 3999 A.D. | PLQTVMXY |
| 14. | 4000 A.D. | LKDWBYSF |
| 15. | 4001 A.D. | KVGPRZCW |

Mega Drive...

ALADDIN

Level überspringen

Drücke zu jeder Zeit im Spiel START, um zu pausieren. Drücke nun A, B, B, A, A, B, B und A. Wiederhole den Cheat, um die Level zu überspringen.

CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke B, A, RECHTS, A, C, HOCH, RUNTER und A. Wann immer du auf einer Ebene wieder pausierst, drücke A und RECHTS, um eine Stufe zu überspringen, oder A und HOCH, um das ganze Level zu vervollständigen.

COOL SPOT

Levelauswahl, unbegrenzte Zeit, unbegrenzte Gesundheit

PAUSE das Spiel und drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf deinem Joy-Pad. Schalte PAUSE aus, um alle Unbegrenzungen zu erhalten und spring in den nächsten Level.

CYBORG JUSTICE

Versteckter Optionsbildschirm

Beginne das Spiel wie immer und drücke die Pausetaste. Drücke nun C, B, B, C, C, A, C und B. Ein geheimer Optionen-Screen erscheint und gibt dir Zugang zu maximal 225 Leben und zu einer Waffenauswahl.

ECCO THE DOLPHIN

Unsichtbarkeit

Mit jedem Titelbild aller Levels, halte A und START gedrückt. Der nächste Level erscheint mit PAUSE; also ausschalten, um unsichtbar zu sein.

Unendliche Leben

Folgendes Paßwort eingeben: NIHPLODS

GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

PAUSE das Spiel und drücke A, A, A, B, B, B, C, C, C, B und A, dann PAUSE ausschalten. Falls eine Stimme dich einen "Cheater" nennt, wiederhole es, bis du alle Leben hast.

Level skip

PAUSE das Spiel und drücke B, C, B, A, B, B, C, B, A und B. PAUSE ausschalten und du kommst automatisch zum Ende des Levels.

Unendliche Leben

Sobald die Jungfrau Logo erscheint, drücke A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

GUNSTAR HEROES

Eine Menge Gegenstände

Wenn du einem fliegenden Träger mit einem Gegenstand begegnest, schieße ihn nicht wegen des einen Gegenstandes ab, sondern mache einen Sprungkick oder hechte in ihn hinein, damit er eine Ladung Waffen und wiederherstellende Gesundheitsdinge abwirft.

JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

- | | |
|----------------|----------------|
| L4 XT6YXL6PF6M | L5 VNHYWMGZBC9 |
| L6 WSFXW4MPYHJ | L7 THPD96PGCLN |
| L8 N4SC37S6MWB | L9 NZY9SDBR9Y6 |

JURASSIC PARK

Level Paßworte

GRANT

- | | | | |
|------------------|----------|-----------|----------|
| 2; Power Station | 240P0021 | 3; River | 4A3PG0A4 |
| 4; Pump House | 621C002N | 5; Canyon | 81VVMF20 |
| 6; Volcano | A69KJG6U | 7; Centre | CVVVVVT4 |

RAPTOR

- | | | | |
|------------------|----------|-----------|----------|
| 2; Power Station | I21G0027 | 3; Centre | 021G00ZD |
| 4; Pump House | K21G0029 | 5; Canyon | M21G002B |

LEMMINGS

Codes

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	RXBGD	FPBMD	FZBGD	SQBMD
2	WQHMM	XMJWF	GDHQP	HZJSG
3	TXBGD	DZBJF	JLBDF	SFBBKF
4	YQHMM	WXJSG	KHHKP	QDJTG
5	LNBJM	ZPBLN	BFBGN	VKBCR
6	QGHPW	SNJVP	HMJCB	KMJMS
7	NNBJM	YSBLN	KTBWQ	VYBYR
8	SGHPW	RRJVP	LQJCB	SXJJT
9	BYBGD	RDBKF	YHBVH	PNBXJ
10	GRHMM	KCJTG	ZLHXS	JMJWF
11	DYBGD	VSZBH	CTBRJ	TRBMD
12	JRHMM	NRJCK	DQHXS	RQJWF
13	VNBJM	RJBKR	VBTR	RSBLN
14	ZGHPW	KHJMS	BGHPW	GVJVP
15	XNBJM	QMBCR	DNBJM	WLBCR
16	CHHPW	JLJMS	FLHPW	JKJMS
17	BCBJD	YZBBJ	JFBJD	GDBCJ
18	GVHNN	RYJLK	KJHLP	VMJLL
19	DCBJD	XLBYJ	MQBFF	GSBYJ
20	JVHNN	QKJLL	NMHLF	DRJLL
21	VRBKM	TBBBS	FKBHN	PUBS
22	ZKHQW	MZJKT	LRJDB	DRJCP
23	XRBMK	SFBBS	NYBXQ	PDBQN
24	CLHQW	LDJLT	PVJDB	MCJZP
25	LCBJD	LQBYJ	CNBWH	JSBNF
26	QVHNN	DPJLL	DRHYG	CGJPK
27	NCBJD	PQBND	GYBSJ	NLBFJ
28	SVHNN	HPJXF	HVHYS	LKJPK
29	FSBKM	LGBQM	YRBVR	LMBDS
30	KLHQW	DFJZN	LRSHW	ZNJNT

MAZIN SAGA

Bekämpfe die Bosse

Mit diesem Cheat kannst du es sofort mit den Bossen aufnehmen, ohne vorherige Levels durchspielt zu haben. Gehe zum Optionenbildschirm, markiere Sound-Test und wähle Sound Nr. 18. Wähle nun die Sound-Effekte Test-Option und wähle Sound Nr. 72. Gehe aus dem Modus heraus und drücke START.

MICRO MACHINES

Unendliche Leben

PAUSE das Spiel und drücke B, RUNTER, C, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS und RUNTER. PAUSE ausschalten, um unendliche Leben zu erhalten.

MORTAL KOMBAT

Geheimer Cheat Screen

Beim Optionsbild, drücke RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS, A, RECHTS und RUNTER auf deinem Joy-Pad. Eine Cheats-Option erscheint und ermöglicht es dir, die Spielgeheimnisse einzugeben.

Flag Effects

- | | |
|---------|--|
| FLAG 0- | Ein Schlag tötet den CPU |
| FLAG 1- | Ein Schlag tötet dich |
| FLAG 2- | Macht Schatten, damit das grüne Reptil kommen kann |
| FLAG 3- | Macht Schatten im Himmel |
| FLAG 4- | Das grüne Reptil gibt Dir Tips, wo du ihn jedesmal finden kannst |
| FLAG 5- | Unbegrenzter Kredit |
| FLAG 6- | Der Computer verursacht Todesopfer |
| FLAG 7- | Bleibe in dem Pit |

RANGER X

Level überspringen

Du kannst zu jeder Zeit des Spiels pausieren, drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS, LINKS und B. Das Spiel springt ins nächste Level. Wiederhole den Cheat, um das Überspringen der Level fortzusetzen.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Waffenauswahl

Gehe ins 1. Level und pausiere das Spiel. Drücke nun B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A und B. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du das Maschinengewehrfeuer. Nehme die Pausetaste heraus und halte A, B und C gleichzeitig gedrückt. Wenn du den Richtungsknopf runterdrückst, hast du Ansicht auf die verschiedenen Waffen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Dein Spiel als Demo

Starte und spiele eine Zeitlang. Drücke START, um zu pausieren. Drücke nun siebenmal HOCH, einmal RUNTER, dreimal LINKS und einmal RECHTS. Wenn das Wort PAUSE auf dem Screen umgekehrt erscheint, hat der Cheat funktioniert. Drücke RESET und schau dir 60 Sekunden lang dein eigenes Spiel als eine Demo an.

SHINOBI 111

Unendliche Shurikens

Geh zu Optionen und wähle SE. Auf Schurikin setzen. Dann auf 00 setzen und jetzt auf unendliche Befehlung warten.

Unsichtbarkeit

Geh zu Optionen und wähle "Musik". Spiel die Lieder in dieser Reihenfolge: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA und GETUFU. Sobald du das neue Spiel anfängst, bist du unsichtbar.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Stufenauswahl

RESET und halte A und START gedrückt während dem Titelbild. Du kannst dir jetzt deinen gewünschten Level aussuchen. Geh zur Soundtest Option und wähle 19, 65, 09 und 17.



CODES

... Mega Drive

SPLATTERHOUSE 3

Level Codes

Stage two **REISOR** Stage three **ETLBUD**
 Stage four **TABRAE** Stage five **ELPOEB**
 Stage six **PHENIX**

STREET FIGHTER 2

Nur spezielle Moves (nur für 6 Knöpfe geeignet)
 Im Capcom Logo, drücke **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B** und **C**. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du Chun Li sagen: "Ya Tai". Nun kannst du das Spiel nur mit speziellen Moves spielen.

SUNSET RIDERS

99 Continues

Rufe die Musikwahloption auf und höre dir die Melodien **0-E** an. du hast 99 Continues wenn du nun das Spiel spielst.

THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, dann drücke: **hoch, rechts, A, runter, rechts, A, C, links, hoch und B**. Nun drücke hoch, um alle Waffen zu bekommen, und runter, um sie zu beseitigen. Drücke rechts für eine Kralle und links, um diese zu beseitigen. Drücke Start zur Wiederaufnahme des Spieles.

ZOMBIES

Paßwörter

Level 5. CYZQ	Level 9. GBRS
Level 13. DCFK	Level 17. BMLK
Level 21. BQBR	Level 25. LLNN
Level 29. QNKR	Level 33. SDHM
Level 37. BKVR	Level 41. BZPM
Level 45. BNYZ	Credit Level QSDZ

ZOOL

Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke **C, RECHTS, A, B, B, A, LINKS, LINKS, A, RECHTS** und **RUNTER**. Drücke nun **RECHTS**, um eine Stufe oder **HOCH**, um ein ganzes Level zu überspringen.

Master System

ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

Level wählen

Um deine Mission in der Wald-Sektion zu starten, gebe den folgenden Code ein: **01ADGSCPVD**

Extra Punkte

Siehst du die gelben Wolken in der Ninja-Sektion? Schieße 5 mal auf diese und du bekommst eine Box im Werte von 200 GP's.

ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit Schnellfeuer-Option hast. Aktiviere die Schnellfeuer-Option. Benutzt du nun den Flammenwerfer, tippe Knopf 1 sehr schnell an. Lehne dich zurück und schau zu, bis wo die Flamme reicht. Die Flammen brennen länger als normal..

ASTERIX

Unendliche Leben

Stößt du auf eine spezielle Schatztruhe, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Nehme dir das extra Leben und gehe aus dem Bildschirm heraus. Dann

gehe zurück, um dir ein weiteres Leben zu nehmen. Setze diesen Vorgang fort, bis du genug extra Leben gesammelt hast.

Geheimer Raum

Gehe in der Runde 1-1 durch den ersten Kamin, springe aber nicht von der Plattform. Wenn du fällst, gehe rechts durch eine Wand in den Raum.

BART VS THE SPACE MUTANTS

Zugang Codes

Floor 1. 14	Floor 2. 32
Floor 3. 11	Floor 4. 41
Floor 5. 21	

JAMES BOND DAS DUELL

Level wählen

Stecke deinen Controller in den 2. Port ein und halte beide Knöpfe mit **RUNTER/LINKS DIAGONAL** auf deinem Richtungspad gedrückt. Stecke nun den Controller in den 1. Port und drücke Knopf **EINS** für die Levelauswahl.

PREDATOR 2

Paßwörter

Level 2 SPOCGURD	Level 3 ROTADERP
Level 4 SEGATSOH	Level 5 NAGIRRAH

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Sammele im 1. Level einen 1-Up aus der ersten Wolkenreihe und einen weiteren am Ende des Levels. Dann töte dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Schalte die Konsole aus und stecke den Kontroll-Pad in den 2. Port ein und drücke **HOCH/LINKS DIAGONAL** und die Knöpfe **EINS** und **ZWEI**. Schalte die Konsole wieder ein, während du die Knöpfe gedrückt hältst. Warte, bis Sonic über den Screen gelaufen ist, stecke dann den Controller in den 1. Port. Drücke Knopf **ZWEI** zweimal und die Levelauswahl erscheint.

Game Gear

LEMMINGS

Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEOJTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGNSU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJTXM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFDSZFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IQABDHPF
9	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOECXPF
12	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXP
15	JSFVKVUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZ
17	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMYP	ODYQBCFL
21	WNCWNBL	DHODYQAB	XDECWMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPFG
23	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFZDTHPF
27	NBVLXPVG	NCWYRCEA	DZTHPGFD

28 FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29 BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30 NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Wenn du dein letztes Leben verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, drücke runter und Knopf 1 zusammen. Du setzt das Spiel in dem Level fort, in dem du gestorben bist. Außerdem erhältst du nun unendliche Leben.

PRINCE OF PERSIA

Codes

Level 2 - EIKGDP	Level 3 - ILLKGE
Level 4 - LMJMIK	Level 5 - HGFIDN
Level 6 - IFGIDO	Level 7 - MIMLGC
Level 8 - KELIDU	Level 9 - NFOKFF
Level 10 - LCJHCP	Level 11 - OEMJEB
Level 12 - PEJKEA	Level 13 - PDHJDV
	Level 14 - QDGJDV

PUT N PUTTER

Extra Bälle

Gebe den Code **DLPKQ** für 81 Bälle in Loch 16 ein.

Geheimer Optionen-Screen

Drücke auf dem Titel-Screen den Knopf **EINS** und **START**, damit der Screen erscheint.

SHINOBI

Level wählen

Sobald das komplette Ninja-Gesicht erscheint, drücke runter und Knopf 2. Nun wähle einen Level.

SPACE HARRIER

Schwierigkeitsgrad ändern

Um das Spiel in einem versteckten Einfachmodus zu spielen, halte den Knopf **ZWEI** gedrückt und schalte den Spielgang ein. Um in einen schwierigeren Modus hineinzukommen, führe den gleichen Cheat mit Knopf **EINS** durch.

STREETS OF RAGE

Unbesiegbarkeit/Stufe wählen

Wähle den Optionen-Modus und den Sound-Test. Wähle Sound Nr. 11 und drücke die Knöpfe **EINS** und **ZWEI** gleichzeitig. 2 neue Optionen werden erscheinen - du kannst dir deine Stufe aussuchen und dich selbst unbesiegbar machen.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Schalte noch nicht ein. Drücke alles gleichzeitig: die zwei Knöpfe, den Steuerungsknopf in die Richtung links-unten und den Start-Knopf. Dann schalte ein und warte bis Sonic den ganzen Bildschirm überquert hat. Drücke Start und wähle nun den Level.

WIMBLEDON

Maximal alles!

Gebe die folgenden Codes ein: **IKM JKI POC**



FREEZERS

Diese cleveren Leute bei Datel Electronics haben ein Schummel-Gerät herausgebracht, das jeden zum Computer-Hacker werden läßt. Unbegrenzttes Leben, unendliche Zeit, unendliche Energie das Action Replay Cartridge kann dir dazu verhelfen. Hier ist eine Liste mit Codes für einige Top-Spiele.

MegaDrive

ALADDIN FFEFFA0008	Unbegrenzte Energie	JURASSIC PARK FF00550020 FF005300FF	Unendliche Energie Unendliche Leben	SPLATTERHOUSE PART 3 FF00B40005 FF00B700E1	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit
COOL SPOT FF078A0039 FF078C0035 FFF57C0008	Schnelles Erhöhen der coolen % Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Power	MORTAL KOMBAT FFFF5B0001 FFFF5A0040 FFFF540006	Aktiviert den Cheat-Bildschirm Gegner machen Schritte, die zum Tod führen Unbegrenzte Kredite	STREET FIGHTER II (Spezielle Champion Ausgabe) FF804300B0 FF82C300B0 FF81DA0002	Unendliche Energie für Spieler 1 Unendliche Energie für Spieler 2 Spieler 1 muß nur einmalig gewinnen um den Level zu beenden
FANTASTIC DIZZY FF81490002	Unendliche Leben	ROCKET KNIGHT ADVENTURES FFFBD00005 FFC041003F	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Energie	TERMINATOR 2 FF80CA0004 FF80190025	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Raketen für Spieler 1
FLASHBACK FFD3D70005 FFF49C000X	Unendliche Schutzschilder Level wählen (gebe 0-6 statt X ein)	ROBOCOP VS TERMINATOR FFF08C0040 FF009C0005	Unbegrenzte Energie Unbegrenzte Leben	TINY TOON ADVENTURES FFFBD90002 FFF8110009	Unbegrenzte Leben Wähle einen speziellen Helfer, und du bekommst unendlich viele Helfer
GAUNTLET IV FF00F900C8 FF03BD00C8 FF068100C8 FF094500C8	Unbegrenzte Energie (Warrior) Unbegrenzte Energie (Valkyrie) Unbegrenzte Energie (Wizard) Unbegrenzte Energie (Elf)	SHINOBI 3 FF37E00003 FF37E30032	Unendliche Leben. Unendliche shurikens	TURRICAN FF04920003	Unbegrenzte Leben
GUNSTAR HEROES FFA4250065 FFA6250065	Unendliche Energie Spieler 1 Unendliche Energie Spieler 2.	SONIC SPINBALL FF579E0003 FF579E1003	Unendliche Leben Boss Zimmer wird geöffnet	ZOOL FFED530004 FFEB030000 FFEB690010	Unbegrenzte Energie Bonbons werden gesammelt Unbegrenzte Zeit
JUNGLE STRIKE FF10B3000X FF10CF0003	Level wählen (gebe 0-8 statt X ein, 9 = Endbild) Unendliche Leben für alle Level	SONIC THE HEDGEHOG 2 FFFFB1000X FFB02800FF	Gebe für X die Anzahl (1-7) der Chaos-Edelsteine ein Ermöglicht das Atmen unter Wasser		

Master System

ALIEN 3 00C46A63 00C4783B	Unbegrenzte Energie Unbegrenzte Zeit	THE LUCKY DIME CAPER 00C13E01	Unbegrenzte Energie und Waffen	TAZMANIA 00C10005	Unbegrenzte Leben
ASTERIX 00C09D03 00C0A295	Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	MORTAL KOMBAT 00C4240X	Rund anwählen. Ersetze X mit 0-A	TERMINATOR 00CC163C	Unbegrenzte Energie
BATMAN RETURNS 00D29B03 00D2980X	Unbegrenzte Leben Level wählen (X mit 0-4 ersetzen)	SONIC THE HEDGEHOG 00D24603	Unendliche Leben	TOM & JERRY 00C43908	Unbegrenzte Energie
LAND OF ILLUSION 00C0B00X 00C09F02	Ersetze X mit der Anzahl der gewünschten Runden Unendliche Leben	SONIC THE HEDGEHOG 2 00D29803	Unendliche Leben	XENON 2 00D0E203	Unendliche Leben
		SPIDERMAN VS KINGPIN 00DF7FFF 00DF9208 00DF7A08	Unbegrenzte Energie Unendliche Netze Unbegrenzte Zeit		

Game Gear

ALIEN 3 00C42403 00C42B99	Unendliche Leben Unbegrenzte Raketen	MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION 00C0A295 00C0AD07	Unbegrenzte Zeit Unbegrenzte Luft	SONIC THE HEDGEHOG 2 00D29803 00D29905	Unendliche Leben Unverwundbarkeit (behält immer 6 Ringe) Schalte Action Replay am Ende des Akts ab und schalte es am Anfang des nächsten wieder ein.
COOLSPOT FF00D18F2F FF00D18E03	Unbegrenzte Energie Unendliche Leben	MORTAL KOMBAT 00C48848 00C40B07	Unendliche Energie Unendliche Continues	STAR WARS FF00DAAD02	Unbegrenzte Leben
ECCO THE DOLPHIN FF00CAC123	Unbegrenzte Luft und Energie	SPIDERMAN 2 FF00C16082 FF00C16D08	Unendliche Continues Unendliche Netze	STREETS OF RAGE II 00C9A603	Unbegrenzte Leben
JURASSIC PARK FF00CA0003 FF00C02404	Unbegrenzte Energie Unendliche Leben	SONIC CHAOS 00D29C99 00D29B99 00D2C199	Unendliche Lumpen Unbegrenzte Leben Unbegrenzte Zeit	TERMINATOR 2 00DD0F04	Unbegrenzte Leben



FREZZERS

Super NES

ACT RAISER 2

7E097B51 Gehen zum letzten Level
7E092104 Unendliche Power-ups
7E091B07 Unbegrenzte Leben
7E091D14 Unendliche Energie
7E094D99 Unbegrenzte Zeit

AERO THE ACROBAT

7E0C7001 Unbegrenzte Leben
7E0CFC01 Unbegrenzte Sterne

ALADDIN

7E036433 Unbegrenzte Leben
7E036708 Unendliche Energie
7E034703 Unbesiegbarkeit
7E036E03 Immer mit Teppich

COOL SPOT

7E00D00F Unbegrenzte Energie
7E00CEFF Unbegrenzte Zeit
7E00AAXX Level wählen (X mit 00-10 ersetzen)

DAFFY DUCK

7E1F0E0C Unbegrenzte Gesundheit
7E1F1002 Unendliche Leben

FATAL FURY

7E060620 Unendliche Zeit in dem Bonuskampf
7E061402 Spieler 1 braucht nur 1 Sieg zu gewinnen

JURASSIC PARK

7E029510 Unendliche Munition
7E02DB00 Unendliche Energie ausserhalb des Gebäudes.

LAGOON

7E0520DD Unbesiegbarkeit

LAMBORGHINI

7E19BEFF Kein Schaden.

MORTAL KOMBAT

7E00420X Level wählen (X mit 0-B ersetzen)
7E012699 Unbegrenzte Zeit
7E197208 Du wirst zu Shang Tsung
7E03F4FF Turbo-Geschwindigkeit für Spieler 2
7E01FB00 Unbegrenzte Runden
7E012695 Stoppt den Timer

MR NUTZ

7E009100 Super jump

ROBOCOP VS TERMINATOR

7E10C50A Unbegrenzte Gesundheit

ROCK 'N' ROLL RACING

7E0EF10X Ersetze X mit der Anzahl der gewünschten Runden.
7E0E9505 Unbegrenzte Feuermacht
7E0E9905 Unbegrenzte Bärenatzenminen
7E0EAD05 Unbegrenzte Jump-Jets

SHADOW RUN

7E3C113B Unendliche Karma-Punkte
7E3C0F14 Unendlich viel Geld
7E3C3063 Gibt einen Panzer-Wert von 99

STARFOX/STARWING

0BE712AD Unendliche Leben
0BE048AD Unbegrenzte Nova-Bomben
0BE0E4D0 Volle Feuer-Kraft

STREET FIGHTER 2

7E0C2BB0 Unendliche Energie für Spieler 1
7E1AC899 Unbegrenzte Zeit
7E0E2BB0 Unendliche Energie für Spieler 2.
7E0C6010 Dreifache Geschwindigkeit

STREET FIGHTER 2 TURBO

7E0530B0 Unendliche Leben für Spieler 1
7E0730B0 Unendliche Energie für Spieler 2
7E18F399 Hält die Zeit an
7E188E0X Level wählen (X mit 0-E ersetzen)
7E1C880E Turbo Turbo Ausgabe
7E1AC1A0 Beide Figuren kämpfen verkehrt herum

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

7E01AC05 Unendliche Leben
7E0CF620 Unendliche Energie
7E0CF841 Gibt Taun Taun unendliche Energie (Du wirst Action Replay abschalten müssen, um einen der Bosse zu killen)

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

7E0EE460 Unendliche Energie für Spieler 1
7E0FC460 Unendliche Energie für Spieler 2
7E008E59 Unbegrenzte Zeit

ZOMBIES

7E1CB80A Unendliche Leben

ZELDA III

7EF36E80 Unbegrenzte magische Energie
7EF37746 70 Pfeile
7EF34332 50 Bomben
7EF36DA0 Unendliche Energie mit 20 Herzen. Du kannst mit Master Sword schießen.

NES

DOUBLE DRAGON III

00045D63 Unbegrenzte Energie für Spieler 1
0006DF63 Unbegrenzte Nunchuks für Spieler 1
00045E63 Unbegrenzte Energie für Spieler 2
0006E063 Unbegrenzte Nunchuks für Spieler2

MEGAMAN 3

0000AE03 Unendliche Leben

MICRO MACHINES

00032103 Unendliche Leben

SMASH T.V.

0001CA05 Unendliche Leben für Spieler 1
0001CB05 Unendliche Leben für Spieler 2

STAR TREK

00079007 Unbegrenzte Energie

STAR WARS

0006DF03 Unendliche Leben

SUPER MARIO 2

0004ED03 Unendliche Leben

SUPER MARIO 3

00073605 Unbegrenzte Leben für Mario
0005F005 Unbegrenzte Zeit

SUPER MARIO BROTHERS

0007FA04 Unbegrenzte Zeit
000756FF Spieler ist unverletzbar und kann immer feuern (Zusammenstoßen mit einem Gegner macht dich erst klein und dann wieder groß etc.)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

000077C8 Unbegrenzte Energie für Leonardo
00007880 Unbegrenzte Energie für Raphael
00007980 Unbegrenzte Energie für Mike
00007A80 Unbegrenzte Energie für Donatelo

TOP GUN II

00006894 Unendliche Raketen

Game Boy

ALIENS III

010349C3 Unendliche Leben
08FF4AC3 Unbegrenzte Energie
043C45C3 Unendliche Munition (mit Gewehr)

HUMANS

07C6E0CF Hält die Zeit an
01XX94CF Level wählen
040C92CF Haben immer 12 Stammesangehörige

LAMBORGHINI

040070C4 \$11000 pro Autorennen

MEGAMAN III

000308DD Unendliche Leben

MORTAL KOMBAT

030X40D6 Runde wählen (X mit 0-A ersetzen)
04647FD6 Hält den Countdown an
081F95D6 Unbegrenzte Energie für Spieler 1

NEMESIS

0A0193C9 Zweilufgewehr
0C0X34CC Geistkämpfer
01033CCC Unbesiegbarkeit

PHANTOM AIR MISSION

08F58BCA Unendliche Brennstoff

STAR TREK

01044ED1 Unendliche Leben
010X4FD1 Gibt Dir X Photonen, bleibt aktiviert für unbegrenzte Photonen

STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK

000589DA Unbegrenzte Continues
002093DA Unbegrenzte Energie für Luke
002094DA Unbegrenzte Energie für Tauntaun
002095DA Unbegrenzte Force Power

ZELDA IV

01XX4CDB Für xx-mal magisches Pulver benutzen
01XX4DDB Wähle Bomben (XX = Anzahl)
010X4EDB Wähle immer ein Level X Schwert
01010DBD Habe immer von dem Trank
01XX0FDB Habe immer XX Muschelschalen (XX = Anzahl)
01XX5EDB Unendlich viele Rupien



Servus miteinander!

OK, OK, OK, Ihr habt gewonnen! Wir beugen uns der geballten Flut von Fun Mail-Befürwortern und Schlulf legt eine Extraschicht ein, um Euch mit vorerst einer Seite zu beglücken. Die Behandlung des Thema Des Monats aus der 2/94 (Fun Mail pro und contra) können wir uns damit schenken oder wollt Ihr zehnmal lesen, daß wir doch endlich wieder die Fun Mail einführen sollen; es gab keinen einzigen Leserbrief, der sich gegen die Fun Mail ausgesprochen hätte. Einzige Einschränkung: Auf solchen ausgemachten Schwachsinn wie ihn Mr. Zock und Konsorten verzapften, will Schlulf zu Gunsten "guten Humors" lieber verzichten. Und noch eine kleine Anmerkung in eigener Sache: Leute, es gibt wirklich subtilere Wege uns dazu zu bewegen Euren Brief abzdrukken als dieses stumpfsinnige "Ich-wette-Ihr-habt-nicht-den-Mut-das-abzdrukken"-Gefasel. Also macht's gut, wir lesen uns nächsten Monat! **Euer Philippus**

Exoten-Fan

Hallo Mega Fun-Team, ich habe da einige Fragen, die mich schon seit einiger Zeit quälen und ich hoffe, daß Ihr sie beantworten könnt:

1. Warum testet Ihr keine Spiele mehr für die Turbo Duo?
2. Hat Castlevania X (TD) in der japanischen Version auch deutsche Sprachausgabe?
3. Ich habe gelesen, daß in Japan bald für die Turbo Duo

die neue Arcade Systemcard herauskommt, wißt Ihr vielleicht was das ist?

4. Wird man auf der 32 Bit-Engine auch die Spiele der TD abspielen können und wird die 32 Bit-Engine überhaupt einen HuCard-Schacht haben?
5. Ich habe vor kurzem in einer anderen Zeitschrift gelesen, daß es einen Neo Geo-Adapter für die MAK gibt. Ist das wahr? Funktioniert das auch umgekehrt auf dem NG?
6. Wißt Ihr vielleicht wie bei

Fatal Fury Special die Secret Power Blows von Duck King bis Wolfgang Krauser gehen?

Harald Söllner, Tröstau

1. Tja, das ist eine der Auswirkungen unserer Leserumfrage. Nur ein verschwindend geringer Prozentsatz unserer Leser besitzt eine TD. SN und MD liegen meilenweit vorn. Ob Du es glaubst oder nicht, wir haben sogar noch mehr NG-als TD-Leser, obwohl die Modulpreise jenseits von Gut und Böse liegen. Als Zugeständnis an die breite Masse unserer Leser testen wir deshalb keine TD-Spiele mehr, noch dazu weil das Gerät nie offiziell in Deutschland zu haben sein wird.
2. Castlevania X hat nicht nur eine exzellente deutsche Sprachausgabe im Intro, sogar ein Teil der Anleitung ist in Deutsch. In unserem Castlevania-Special in Ausgabe 3/94 haben wir, der Vollständigkeit halber, die TD-Version unter die Lupe genommen.
3. Mit der neuen Arcade Systemcard wird der interne Pufferspeicher der PC-Engine Duo gewaltig aufgestockt. Ins-

gesamt kann das Gerät dann 20 MBit am Stück in den Speicher schaufeln, so daß auch Umsetzungen von NG-Prügelspielen kein Problem mehr darstellen. Falls Du eine amerikanische Duo Dein eigen nennst, mußt Du Dein Gerät allerdings erst umbauen lassen, um die HuCard verwenden zu können.

4. No way man. Auf der 32 Bit-Engine werden definitiv keine "alten" Spiele mehr laufen. Einen Modulschacht wird es ebenfalls nicht mehr geben. Näheres dazu in unserem "into the future"-Special in Ausgabe 3/94.

5. Nun, die Sache ist so: Du mußt zusätzlich zur MAK noch die NG-Hauptplatine erstehen, erst dann lassen sich SNKs Automaten abspielen. Das bedeutet natürlich eine enorme Preissteigerung, und ob sich das lohnt...? Fürs NG gibt es in der Hinsicht nichts, da müssen wir Dich leider enttäuschen.

6. Here we go: Alle Special Special Moves von Fatal Fury Special (wenn die Energieleiste zu blinken beginnt): Duck King: Links, links-unten,

Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!

Actraiser 2 us.	109.95	FX Trax us.	139.95	Secret of Mana us.	139.95	Winter Extreme us.	139.95
Action Replay Pro	109.95	Goof Troop us.	99.95	Sensible Soccer dt.	129.95	WWF Royal Rumble dt.	85.95
Airborn Ranger us.	129.95	Inspector Gadget us.	119.95	Shadow Run dt.	118.95	Young Merlin	144.95
Aladin eur.	99.95	J. Madden Footb. 94 us.	119.95	Sim Ant us.	121.95	Zombie ate my N. us.	114.95
Aladin us.	99.95	Jurassic Parc dt.	109.95	Sky Blazer dt.	125.95	Zool	119.95
Alien vs Predator us.	99.95	Knight of Round Table	139.95	Socks the Cat us.	119.95	Super Scope dt.	89.95
Andre Agassi Tennis us.	119.95	Legend us.	129.95	Soldiers of Fortune us.	129.95		
Art of Fighting us.	129.95	Lost Mission us.	129.95	Sonic Wing Jp.	99.95		
Arcus Odyssey us.	139.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Sports Illustrated us.			
Asterix dt.	89.95	Lord of Rings us.	123.95	(Football + Basketball)	144.95		
Battle Blatze us	109.95	Lemmings 2	119.95	Star Wars us.	69.95		
Battle Cars us	119.95	Lethal Enforcers/Gun	159.95	Star Wars II us.	135.95	Demolition Man	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Lufia us.	139.95	Steel Talons us.	99.95	Escape from Monster	129.95
Bio Metal us.	124.95	Mario Time Machine	119.95	Streetfighter II Turbo jp.	79.95	John Madden Football	135.95
Blues Brothers dt.	113.95	Mario & Wario us.	129.95	Striker dt.	119.95	Out of This World	139.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mechwarrior dt.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	San Diego Zoo	99.95
Bugs Bunny us.	135.95	Mega Man X us.	139.95	Super Bomberman incl.		Shock Wave	Vorb.
Chester Cheetha II us.	119.95	Mortal Kombat jp.	139.95	4 Player Adapter	139.95	Wing Commander	129.95
Choplifter III us.	99.95	Mickey's Challenge us.	134.95	Sper Troll Island us.	129.95	Total Eclipse	119.95
Clay Fighter us.	134.95	Mr. Nutz dt.	109.95	Shengoku jp.	129.95	20th Century Almanac	99.95
Clay Mates us.	119.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Nova us.	119.95	Laser Gun	119.95
Cliffhanger us.	119.95	NBA JAM	134.95	Super Off Road II us.	119.95	3-DO Joypad	99.95
Daffy Duck us	124.95	NBA Tecmo Basketb.	119.95	Super Turrigan dt.	99.95		
Dead Dance us.	129.95	NHL 94 us.	125.95	Super Widedged us.	115.95		
Death Bread us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	Top Gear II us.	99.95		
Dennis the Menace dt.	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95		
Dracula dt.	129.95	Obitus us.	144.95	Tecmo Bowl us.	119.95		
Dragon Ball Z II jp.	139.95	Paladins Quest us.	135.95	Turtles Tournament us.	129.95		
Dungeon Master us.	129.95	Pack Attack us.	105.95	Troddlers us.	105.95		
EEK the Cat us.	134.95	Pink Panther us.	119.95	Turn and Burn us.	119.95		
Equinox	119.95	Prehistoric Man us.	139.95	Ultimate Fighters us.	129.95		
Eye of The Behol. us.	144.95	Relief Pitscher us.	119.95	Undercover Cops us.	129.95		
Fatal Fury II	139.95	Rock n'Roll Racing us.	119.95	Utopia us.	117.95		
Final Fight us.	114.95	Romance III us.	139.95	Untouchables us.	134.95		
Flashback dt.	99.95	Operation Alien us.	119.95	Wing Commander II us.	119.95		
Flintstones us.	129.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Winter Olympics	125.95		

Ruft an: 0921-513401
Mo.- Fr.: 11-20 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Dt.= deutsche, us.= amerikanische, jp.= japanische Version. Importspiele ohne dt. Anleitung, Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unverbindliche Preisempfehlung. Preise zzgl. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

unten, rechts-unten, rechts, rechts-oben, unten, B + C. Tung Fu Rue: Rechts, rechts-unten, unten, oben, B + C. Geese H.: Links-unten, rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, rechts-unten, B + C. Billy: Unten, rechts-unten, rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, links-oben, A + C. Axel: Links, rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links-oben, B + C. Lawrence: Rechts-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, links-unten, rechts, B + D. Krauser: Links (Zwei Sekunden halten), rechts-oben, A + C. (mit freundlicher Unterstützung von Mega Shock, dem Neo Geo-Club in der Schweiz)

Probleme eines Nintendohasen

Auch ich habe einige beantwortungsbedürftige Fragen:

1. Ich bin ein alter Nintendohase und habe mir kürzlich ein MD zugelegt. Als ich Wonderboy In Monsterworld darauf durchgespielt hatte, wurde etwas von einer Fortsetzung erwähnt. Wo bleibt die denn?
2. Ist Euch schon was von Super Return Of The Jedi zu Ohren gekommen? (ich bin ein totaler Star Wars-Fan)
3. Kommt das fürs SN kürzlich in den USA erschienene Mega Man X auch irgendwann fürs MD raus?
4. Wann wird Nintendo mit der deutschen Version von Secret Of Mana fertig sein?
5. Ich habe etwas von Zelda All Stars fürs SN gehört, was ist da dran?

Thomas Webler, Hachenburg

1. In unserer Ausgabe 10/93 war in den MD-Software News bereits eine kurze Notiz über Wonderboy IV fürs Mega Drive zu finden, den logischen Nachfolger. Seitdem sind bei uns keine Neuigkeiten in dieser Hinsicht eingetrudelt, Du wirst Dich noch etwas gedulden müssen.
2. Ja, uns ist zu Ohren gekommen, daß JVC schon kräftig programmiert und das Endprodukt wahrscheinlich unter den Fittichen von Konami herauskommt.
3. Ob Mega Man jemals fürs MD erscheint, ist zwar noch nicht sicher, aber durchaus

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Innovationsmangel?

Vielleicht ist Euch auch schon aufgefallen, daß die gesamte Branche in einer absoluten Krise steckt, was neue Ideen betrifft. Wenn man sich aktuelle Module wie Mr. Nutz oder Sonic 3 anschaut, dann stellt man rasch fest, daß sich zwar in Sachen Aufmachung eine Menge getan hat, aber beim Grundprinzip nichts. Schon vor Jahren war Super Mario Bros. soweit, nur mit schlechterer Grafik und schwächerem Sound. Sind wirklich alle Ideen bereits verwirklicht worden? Gibt es keine kreativen Programmierer mehr?

Oder gehen die Firmen nur auf Nummer sicher? Was vielleicht noch wichtiger ist: Sind wir mit ständigem Neuaufguß zufrieden oder sehnt sich unser Herz nach gänzlich Neuem? Wird möglicherweise Virtual Reality den gewünschten Innovations-schub geben? Wie seht Ihr die Sache?

Schreibt Eure Meinung zu dem Thema an:

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

2. nicht unwahrscheinlich, auch wenn sich Capcom weiterhin bevorzugt ums SN kümmert.
4. Da müssen wir passen, hellsehen ist nicht unsere Stärke.
5. Da ist zwar was dran, aber vor Weihnachten brauchst Du nicht damit zu rechnen.

Layout-Kritik

Ich glaube zwar nicht, daß Ihr den Mut habt, meinen Brief abzdrukken (Anmerkung der Red.: siehe Einleitung Mega Mail), aber ich schreibe ihn trotzdem. Gleich vorweg: Das Layout der Mega Fun ist das letzte. Meint Ihr es wäre genug, links oben an den Seiten die bearbeiteten Themen weiß auf rot abzdrukken? Man findet sich außerdem kaum zurecht. Gut, das Inhaltsverzeichnis ist da, aber einen bestimmten Test so zu finden, ist sehr zeitraubend und nervig. Und wenn man den Test dann hat, weiß man nicht mehr, wo er zu Ende ist. Es geht alles kreuz und quer durcheinander. Ihr solltet die Tests besser voneinander trennen und die Wertungskästen größer machen. Aber nun was Positives: Ich finde es sehr gut, daß Ihr ein Spiel immer von zwei Personen testen laßt. Dann kriegt man eher eine subjektive (Anmerkung der Red.: Du meinst wahrscheinlich objektive) Einschätzung eines Spiels. Es ist auch sehr

gut, daß Ihr so viele Screenshots habt. Aber Ihr solltet die neuen Konsolen wie Jaguar, 3DO, etc. noch ausführlicher testen.

Max Stempel, Marburg

Warum, Max, sollten wir Deinen Brief nicht drucken? Etwa, weil er etwas Kritik enthält? Also wenn wir nur noch Leserbriefe abdrucken würden, die frei jeglicher Kritik wären, könnten wir die Mega Mail wegen Eintönigkeit auch gleich in den Ruhestand schicken. Zu deinen Kritikpunkten: Ja, wir meinen durchaus, daß es ausreicht die Thematik der jeweiligen Seite kurz und klar weiß auf rot am oberen Rand festzulegen. So wißt Ihr auf einen Blick, worum es auf der vor Euch liegenden Seite geht. Daß Du versuchst einen Test "so" zu finden und dabei wesentlich länger brauchst als jemand, der das Inhaltsverzeichnis benutzt, ist weder verwunderlich noch kannst Du UNS daraus einen Vorwurf machen. Wann ein Test zu Ende ist, siehst Du in der Regel am Wertungskasten, er steht immer rechts unten und schließt einen Test ab. Zusätzliche Trennstriche sollten die Unterteilung der Tests ebenfalls für jedermann klar erkennbar machen.

Inserentenverzeichnis

AB Union	33
Acclaim	106
	107
	U3
aRJay Games	15
Chronoservice	93
Commodore	127
	137
Computec	4
	5
	113
	115
	119
CPS	103
Dreamscape	105
Dynatex	25
Fanatic Games	11
FX Videogames	29
Game Express	111
Game Syndicate	23
Gamecourier	25
Gamestore	13
Gremlin Graphics	37
High Score Games	U4
Jump'n Run	47
Konami	U2
Theo Kranz Versand	49
Kudak	43
Laguna	27
	41
Maro	97
Mega Star	29
On-Line	120
	121
Order In Time	39
Protovision	11
Sega	9
Software Discount	101
Top-4	101
Top Games	11
Tradelink	91
Wolf Soft	13

Neo Geo-Freak

Ich habe ein paar Fragen zu meiner Lieblingskonsole Neo Geo:

1. Wird es Fortsetzungen zu Samurai Shodown und Super Sidekicks geben? Wenn ja, wann?
2. Gibt es NG-Wettbewerbe?
3. Wißt Ihr schon genaueres über Art Of Fighting 2?
4. In einer anderen Zeitschrift habe ich etwas über ein 200 MBit-Modul gelesen. Ist da was dran?

Chris Senger Hockenheim

1. Laut dem offiziellen Deutschlandvertrieb sind zu beiden Spielen Fortsetzungen geplant, Super Sidekicks 2 werden wir hoffentlich im April in die Finger bekommen (voll digitalisierte Sprites!!!).
2. Am besten setzt Du Dich zu diesem Thema mit dem Neo Geo-Club in Verbindung: M & B, Neubuchholz 1, 56659 Burgbrohl, Tel.: 02636/4686.
3. Alles! Schau doch mal auf die Seite 122.
4. Ja, da ist was dran, im Laufe des Jahres soll ein Prügelspiel (wie könnte es anders sein!) mit über 200 MBit auf den Markt kommen. Man darf gespannt sein!

Ist Eternal Champions die Nummer 1?

Was fällt Euch ein zu behaupten, daß Eternal Champions für einen Erstling recht nett ist und daß die Farbauswahl bzw. die Musik in die Hose gegangen sind. Ich und mein großer Bekanntenkreis (Anmerkung von Philippus: Hörst, hörst!) sind der Ansicht, daß Eternal Champions das beste Beat'em Up-Game ist (bis auf SNK-Spiele). Das sage ich aber nicht, weil ich andere Prügelspiele nicht kenne (habe selbst Street Fighter II und Mortal Kombat). Und kommt mir nicht damit, daß Ihr einen anderen Geschmack habt!

Nili von Knusper

Schade, denn womit sollen wir denn dann kommen? Vielleicht mit Spielbarkeit, Langzeitmotivation und Steuerung? Wir denken "Ja", sind doch alle drei wichtige Aspekte bei einem Beat'em Up und Eternal Champions überzeugt in keinem so richtig. Schade auch, daß Du vor lauter Begei-

sterung ("Eternal Champions ist das Beste!") ganz vergessen hast, diese Behauptung auch zu begründen. Vielleicht ist Dir aufgefallen, daß wir genau das in unserem Test gemacht haben. Behauptungen aufstellen kann jeder, erst bei der Begründung trennt sich die Spreu vom Weizen, OK?

Was die Welt im Innersten zusammenhält

Ich bin ein treuer Leser Eures Schundblattes (kleiner Scherz!) (Anmerkung von Philippus: Ha, Ha, Ha!) und kaufe es mir jeden Monat, weil ich finde, daß es die beste Videospielezeitschrift des Universums ist (Anmerkung von Philippus: Schon besser!). Ich schreibe Euch, weil ich ein paar Fragen habe, also ran ans Werk:

1. Ich habe von den Spielen Tecmo NBA Basketball und Shadowrun fürs MD gehört. Wann testet Ihr sie?
2. Werden noch viele Spiele fürs MD produziert oder wird es von Panasonics 3DO, Jaguar, etc. abgelöst?
3. War 1993 ein erfolgreiches Videospielejahr?
4. In Ausgabe 8/93 habt Ihr Bilder von dem Spiel Goofy fürs MD gezeigt. Wann testet Ihr es endlich?
5. Was haltet Ihr von Beavis & Butthead? Wird es mal ein Spiel mit ihnen geben?
6. Könnt Ihr nicht auch mal jeden Monat so ein oder zwei Automaten Spiele testen?

Manuel Knappstein, Soest

1. Tecmo NBA Basketball ist in den USA bereits erschienen, ein Test ist aber nicht geplant, da dieses Modul nicht gerade überzeugen kann und wir uns bei Import-Games auf die Highlights beschränken. Bei Shadowrun sieht's anders aus: Es kommt von Sega und wird deshalb auch offiziell in Deutschland erscheinen und mit 100%iger Sicherheit unter die Lupe genommen werden.

2. Aber sicher werden noch viele Spiele fürs MD produziert, schließlich ist es das Zugpferd der Sega-Palette und Sega selbst ist einer der größten Videospielekonzerne der Welt. Vorerst werden daran weder das 3DO noch der

Jaguar etwas zu ändern vermögen; Du kannst also beruhigt deinem MD fröhnen und brauchst nicht Trübsal zu blasen.

3. Stephan meint dazu: "Ja, ähm... klar, wenn man es mit dem Jahr 1912 vergleicht, sicherlich!"

4. Sobald wir's da haben!

5. Hehehe! Ja, es wird definitiv ein Spiel mit den zwei MTV-Idolen erscheinen. Wer unseren Messebericht in der letzten Mega Fun aufmerksam gelesen hat, weiß bereits, daß die Firma Viacom für Beavis & Butthead's Debut verantwortlich zeichnet.

6. Der Bericht von der IMA '94 war der Anfang. Mehr wird noch nicht verraten, sonst könnten ja unsere lieben Mitbewerber davon Wind bekommen.

CD-ROM-Sorgen

Ich habe Euch schon einmal geschrieben und weil ich Euch so megatoll finde (Anmerkung von Philippus: Hören wir da einen ironischen Unterton, he!?), tue ich es nochmal. Kommen wir zum Thema: Es ist unfair von Nintendo, daß sie kein CD-ROM fürs SN herausbringen wollen. MD-Besitzer brauchen sich nur ein CD-ROM für ihr Grundgerät zu kaufen und können somit zwischen Modul und CD wählen. SN-Eigentümer dagegen müssen sich EXTRA eine komplett neue Konsole kaufen, um CD-Titel spielen zu können. Was soll man dann noch mit dem alten, jetzt überflüssig gewordenen SN machen? Etwa zum Sperrmüll geben? Die neue Konsole könnte ich mir nur leisten, wenn ich mein SN verkaufen würde, fragt sich nur ob das dann noch irgendjemand haben wollte. Außerdem würde ich bei dem Geschäft einen riesigen Verlust machen. Sega hingegen verdient doppelt: Sie verkaufen weiterhin Module und obendrein CDs. Für Nintendo-Jünger wären Module out. Vielleicht habe ich aber auch nur einen falschen Eindruck von Nintendo, bitte klärt das auf!

Tang Vink, Puchheim

Lieber Tang, bei einem so riesigen Konzern, wie Nintendo einer ist, kann man bei derartigen Entscheidungen mit Sicherheit davon ausgehen,

daß alle möglichen Wege (CD-ROM-ja, nein? Neue Konsole?) in Betracht gezogen wurden und man anschließend den einschlug, den man für den sinnvollsten hielt. Nintendo hat sich also entschlossen, die Zeit bis zur neuen Konsole zu überbrücken, indem man Module mit Spezialchips ausrüstet und dadurch Spiele ermöglicht, die eigentlich außerhalb der technischen Fähigkeiten der Konsole liegen. Der Vorteil: Du als Konsument brauchst in keine neue Hardware zu investieren. Der Nachteil: Ein wirklicher Sprung, wie der von Modul zu CD, ist damit nicht zu realisieren. Im übrigen, was nützt ein CD-ROM, wenn lange Zeit keine guten Spiele erscheinen, weil sich die Entwickler erst auf der neuen Hardware einprogrammieren müssen? Da verbringen wir doch gerne unsere Zeit mit hochwertigen Modulen anstatt mit müden Silberlingen, oder?

FIFA und FX

Eure Zeitschrift ist echt super, sonst würde ich sie ja nicht lesen (Anmerkung von Philippus: Nette Selbsteinschätzung!), aber führt die Fun Mail wieder ein, denn ein bißchen Spaß kann nicht schaden (Anmerkung von Philippus: Schon passiert!). Ich habe außerdem ein paar Fragen, die mir Kopfzerbrechen bereiten:

1. Werden ALLE SFX-Spiele Polygongrafiken haben?
2. Stimmt es wirklich, daß FIFA International Soccer fürs SN erst Ende '94 veröffentlicht werden soll?
3. Kann man bei World League Hockey den Torwart manuell steuern?

Rafael Banka, Willich

1. Ja, der Chip ist speziell darauf ausgelegt.
2. Nein, EA wird das 8 MBit-Modul (!) noch vor der WM veröffentlichen. Du kannst auch gerne täglich bei der Laguna-Hotline anrufen und Dich erkundigen, wann's denn jetzt genau in Deutschland ausgeliefert wird (Hallo Clemens!). Tel.: 06107/62067 (Montag bis Freitag 15 Uhr bis 18 Uhr).
3. Computergesteuert spielt sich's viel besser, weil es sonst etwas arg hektisch wird.

Hallöchen!

Wie Phönix aus der Asche, wie die Wurst aus der Pelle tauche ich wieder aus der Versenkung hervor, um Euch die haßgeliebte Funmail zu präsentieren. Erst einmal ein dicken Schmatzer dafür, daß Ihr mir trotz längerer Abstinenz die Treue gehalten habt (ich bin ja so berührt). Hier ist sie also wieder, die (vorerst) eine Seite für mentalen Müll und infantile Schmierereien. Das Katzenklo stinkt, der 1. FC Schnepfendorf hat zuhause 0:4 verloren, Ihr haßt Eure Stiefmutter, Ihr haßt mich, wunderbar, genau das möchte ich hören. Wer also meint, der deutschen Muttersprache einigermaßen mächtig zu sein, kann mir ab sofort wieder unter dem Kennwort "Funmail" schreiben (wenn Ihr es wagt!) Euer Schlulf!

**Redaktion Mega Fun
Fun Mail z.H. Schlulf
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg**

Liebe Mega Fun!

Euren Test von Daffy Duck (SN) fand ich total versaut. Die Soundbewertung dieses Spiels von Euch Versagern war ein echter Scheiß! (Anmerkung von Schlulf: Mich dünkt es, als ob uns dieser Zeitgenosse damit seinen Unmut zum Ausdruck bringen möchte). Übrigens täte ich an Eurer Stelle das alte Design wieder benutzen, da der neue Umschlag zu hart ist, um ihn als Klopapier zu verwenden! (Anmerkung von Schlulf: Vielleicht liegt es nicht am Papier, sondern an Deiner abstrakten Technik). Und nun könntet Ihr mir bitte noch ein paar Fragen beantworten (Anmerkung von Schlulf: Bei so einem Witzbold wie Dir gerne)

1. Stimmt es, daß E. Honda noch keine Freundin hat, ich hätte nämlich großes Interesse.
2. Ich habe gehört, daß man die darstellbaren Farben eines SN auf 16,7 Millionen erhöhen kann, wenn man einen GB-Prozessor einbaut (Anmerkung von Schlulf: Entschuldige, daß ich die Formulierung geändert habe, aber angesichts Deines vermurksten Satzbaues würde jeder Deutschlehrer das große Reieren anfangen).
3. Ich habe gehört, daß demnächst Eternal Champions auf den GB umgesetzt wird, mit über 24 MBit! Stimmt das?
4. Was muß man tun, um bei Euch in der Redaktion aufgenommen zu werden? Wie Ihr bereits gemerkt habt bin ich ein äußerst verlässlicher, kompetenter und (vor allem) intelligenter Mitmensch unserer Zeit (Anmerkung von Schlulf:

Für eine richtige Rechtschreibung hat's dann aber doch nicht mehr gereicht).

Der "Ultimate Fettwanst", Österreich (Name und Adresse sind der Redaktion bekannt)

Es beruhigt mich, daß sich der IQ mancher weniger Leser in meiner Abwesenheit nicht gesteigert hat. Immer noch laufen irgendwelche Primaten in freier Wildbahn herum, täglich darum bemüht, den aufrechten Gang zu wahren. Also mein kleines Männchen, hier sind die Antworten zu Deinen sinnigen Fragen:

1. Das habe ich gern; weiß noch nicht einmal über seinen eigenen Unterleib Bescheid und will schon irgendwelche sexuellen Anzüglichkeiten vom Stapel lassen. Kauf Dir lieber einen Lutscher.
2. Das kannst Du ja gerne einmal an Dir selbst ausprobieren, vielleicht bist Du dann endlich in der Lage, ohne fremde Mithilfe die Suppe zu löffeln.
3. Nein! Das einzige was stimmt ist die Tatsache, daß Dein Gesang noch nicht einmal für die Badewanne reicht.
4. Es würde schon reichen, wenn Du in der Lage bist einen Eimer zu halten (das kriegst Du doch noch sicherlich hin), wir brauchen nämlich noch einen Pinkel-Pagen oder wie wäre es mit einem Job als Essensbesorger (Döner, Pizza, usw.).

Eternal Loser

Zuerst mal ein dickes Lob an Euch, doch jetzt die Kritik (Anmerkung von Schlulf: Na das fängt ja gut an). Was fällt

Euch ein zu sagen, daß Eternal Champions für ein Erstlingswerk recht nett sei und daß die Farbauswahl bzw. die Musik in die Hose gegangen seien (Anmerkung von Schlulf: Du hättest das mit der Hose vielleicht nicht so wörtlich nehmen sollen). Ich und mein großer Bekanntenkreis (Anmerkung von Schlulf: Lieber Nili, der "Esel" nennt sich immer zuletzt) sind der Ansicht, daß Eternal Champions das beste Beat'em Up-Spiel ist. Das sage ich aber nicht, weil ich andere Spiele nicht kenne (habe nämlich selbst Street Fighter II und Mortal Kombat) (Anmerkung von Schlulf: Du bist ja ein wahrer Held!!!). Und kommt mir nicht damit, daß Ihr einen anderen Geschmack habt!

Nili von Knusper

Hallo lieber Nili von nicht ganz Knusper, Deinem enorm wichtigen Bekanntenkreis und Dir sei eines gesagt: Wir haben nicht einen anderen Geschmack, wir haben einfach nur etwas, was Dir fehlt: Kompo... äh... Kompetenz. Daher, lieber knuspriger Nil, wenn Dein durchlauchter Bekanntenkreis und Deine Wenigkeit der Meinung ist, Eternal Champions sei das ultimative Prügelerlebnis, dann mag das zwar Eure, aber nicht Deutschlands Meinung sein. Zum Schluß, lieber Vicky from Knosper, sei Deinem edelmütigen Bekanntenkreis und Dir folgendes mit auf den Weg gegeben, es gibt etwas, das man Subjektivität nennt. Du findest dieses Wort in jedem renommierten Lexikon (eins steht sogar in den heiligen Hallen der Mega Fun). PS: Anhand dieses Beispiels dürfte jedem Leser der Unterschied zwischen Mega Mail und Fun Mail klar geworden sein. Wer trotzdem noch irgendwelche Schwierigkeiten damit haben sollte, wende sich bitte vertrauensvoll an mich.

Schnief, Schlulf, Schluchz

Liebe Fun Mail abschaffende Mega Fun-Redaktion, soll das ein Witz gewesen sein? Die empörte Masse schreit sich die Lunge aus dem Hals: "Wir wollen Fun Mail!" (Anmerkung von Schlulf: Wirklich,

ich hab' nichts gehört!?. Oder liegt das an der lauten Techno-Musik unseres Layouters Stephan oder der Rap-Musik von Alex? Ich steh ja mehr auf Heino, Marianne Rosenberg und so weiter!). Das beste, was Ihr machen könnt, ist die ursprüngliche Fun Mail wiederzubeleben (Anmerkung von Schlulf: Soll ich jetzt rot werden?). Außerdem, was soll denn diese blöde Ausrede "Ulf ist mit Testberichten für zwei Schwesternmagazine mit Arbeit eingedeckt.". Besser als die Mega Fun können die sowieso nicht sein. Also Ulf, es gibt nur eine Möglichkeit: Laß sie fallen wie ein Dark Castle-Modul! (Anmerkung d. Red.: Ein ziemlich verunglücktes Mega Drive-Frühwerk von EA). Für die Fun Mail bringe ich sogar Opfertgaben dar und verschnippele Eure Poster (Anmerkung von Schlulf: Das kommt ja förmlich einem Akt der Barbarei gleich). Das sollte Euch zu denken geben (Anmerkung von Schlulf: Wir und denken?!).

Leif Krekeler, Fahrdorf

Sei umarmt lieber Leif Krekeler (klingt so ähnlich wie Live Gegröhle) aus "Ich laß ein Fahrendorf". Angesichts Deines Briefes (stellvertretend für viele) stehen mir förmlich die Tränen der Rührung im Gesicht, so beeindruckt bin ich von Deiner Loyalität. Ich kann mir schon bildhaft vorstellen, wie Du an den Klippen standst und meinen Namen in die Dunkelheit geschrien hast (daher wahrscheinlich auch der Name "Krekeler"). OK, OK, ich sollte nicht so übertreiben und die Witze über Deinen exorbitanten Namen bleiben lassen. Folgendes muß ich nämlich noch einmal klarstellen: Das Argument mit den Schwesternmagazinen wurde mir von unserem Ex-Redakteur Götz (Friede seiner Asche) in den Mund gelegt und entspricht nicht so ganz den Tatsachen; der wahre Grund ist nämlich... Am besten ratet Ihr mal ein bißchen, Ihr wißt ja wie ich so etwas liebe. Ansonsten brauche ich solche Leser wie Dich, ihr Leben lang bemüht, einen guten Leserbrief zu schreiben. Nichts für ungut Herr Krekeler wo immer Du auch steckst, Du weißt ja: Leif is Leif.

Leserhits Mega Drive

- 1 Aladdin**
(1) 4. Monat Jump'n Run **Virgin Interactive**
- 2 FIFA Int. Soccer**
(2) 3. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 3 S.F. 2' Special**
(3) 4. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 4 Landstalker**
(-) 2. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 5 NHL Hockey '94**
(5) 4. Monat Eishockey **Electronic Arts**
- 6 Thunderhawk CD**
(6) 2. Monat Shoot'em Up **Core Design**
- 7 Mortal Kombat**
(4) 5. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 8 Sonic CD**
(7) 4. Monat Jump'n Run **Sega**
- 9 Shining Force**
(-) 4. Monat Strategie **Sega**
- 10 Sonic 2**
(-) 10. Monat Jump'n Run **Sega**

Leserhits Alle Systeme

- 1 S.F. 2' Turbo/Special**
(1) 6. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Aladdin**
(3) 4. Monat Jump'n Run **Capcom/Virgin Interactive**
- 3 Mortal Kombat**
(2) 5. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 4 Samurai Shodown**
(10) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 FIFA Int. Soccer**
(5) 2. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 6 Rock n'Roll Racing**
(-) 1. Monat Autorennen **Interplay**
- 7 NHL Hockey '94**
(6) 2. Monat Eishockey **Electronic Arts**
- 8 Landstalker**
(-) 1. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 9 Zelda III**
(4) 5. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 10 Super Mario All Stars**
(8) 5. Monat Jump'n Run **Nintendo**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Street Fighter 2' Turbo**
(1) 6. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Mortal Kombat**
(2) 6. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Rock n'Roll Racing**
(-) 1. Monat Autorennen **Interplay**
- 4 Zelda III**
(4) 12. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 5 Super Mario All Stars**
(6) 6. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 6 Secret Of Mana**
(7) 2. Monat Action-Adventure **Square Soft**
- 7 Super Mario Kart**
(5) 11. Monat Autorennen **Nintendo**
- 8 Super Empire S. Back**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot **JVC/Lucas Arts**
- 9 Actraiser 2**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot **Enix**
- 10 Aladdin**
(3) 3. Monat Jump'n Run **Capcom**

NHL Hockey '94



NHL Hockey '94 (MD) im 4. Monat immer noch auf Platz 5



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börseenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Gernot Egretzberger aus Regensburg, Dino Ritter aus Ruhpolding und Bernd Guterkunst aus Langenargen.

Super Empire Strikes Back



Das Super Nintendo-Spiel im 1. Monat gleich auf Platz 8

Leserhits Master System/Game Gear

- 1 Powerstrike 2**
(1) 4. Monat Shoot'em Up **Sega/Compile**
- 2 Sonic 2**
(2) 6. Monat Jump'n Run **Sega**
- 3 Lemmings**
(-) 1. Monat Denk-/Geschicklichkeitsspiel
- 4 Asterix**
(5) 11. Monat Jump'n Run **Sega**
- 5 Shinobi II**
(4) 11. Monat Jump'n Shoot **Sega**

Leserhits 3DO

- 1 Crash'n Burn**
(1) 2. Monat Autorennen **Crystal Dynamics**
- 2 Total Eclipse**
(2) 2. Monat Shoot'em Up **Crystal Dynamics**
- 3 Demolition Man**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **Virgin Interactive**
- 4 Escape From M. M.**
(3) 2. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 5 Night Trap**
(4) 2. Monat Adventure **Virgin Interactive**

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV - Link's Awakening**
(1) 7. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Mystic Quest**
(3) 9. Monat Rollenspiel **Nintendo/Square Soft**
- 3 Super Mario Land 2**
(2) 12. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Batman**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot
- 5 Tetris**
(4) 4. Monat Denkspiel **Nintendo**

Leserhits Nintendo NES

- 1 Legend Of Zelda**
(1) 5. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Super Mario Bros. 3**
(2) 12. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Pirates**
(3) 3. Monat Strategie **Konami**
- 4 Turtles II**
(-) 1. Monat Beat'em Up **Konami**
- 5 Zelda II - The Adv. Of Link**
(4) 3. Monat Action-Adventure **Nintendo**

Leserhits Neo Geo

- 1 Samurai Shodown**
(1) 6. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 Fatal Fury Special**
(3) 2. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Art Of Fighting**
(2) 12. Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 3 Count Bout**
(-) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 Super Sidekicks**
(-) 2. Monat Fußball **SNK**

Leserhits Jaguar

- 1 Cybermorph**
(1) 2. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**
- 2 Alien Vs. Predator**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **Rebellion**
- 3 Crescent Galaxy**
(2) 2. Monat Shoot'em Up **Atari**
- 4 Evolution Dino Dudes**
(3) 2. Monat Denk-/Geschicklichkeitsspiel **Imagitec Design**
- 5 Raiden**
(4) 2. Monat Shoot'em Up **Imagitec Design**

3DO

Verkaufe 3DO mit Crash'n Burn und Total Eclipse, suche Neo Geo-Spiele, verkaufe Super Nintendo (US) mit X1-Joyboard, drei Joypads, Vier-Player-Adapter, zwei Spielen (Super Mario Kart und Starwing), usw. Tel.: 03303/501569 Andre verlangen bis 22 Uhr.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy-Spiele: Gargoyles Quest, Quix, WWF 1, F-1 Race, Nemesis, Boulder Dash, Bomb Jack und Space Invaders. Zusammen für nur 150 DM. Der erste Anrufer bekommt noch ein LCD-Spiel gratis dazu. Kai Reichenberger, Bauschstr. 16, 73079 Sößen.

Verkaufe GB-Spiele: Tiny Toons, Kid Icarus, Fortress Of Fear, World Cup, Bugs Bunny, Tetris, Turtles I, Motocross Maniacs. Je Spiel 40 DM. Tel.: 06232/77739.

Verkaufe: Game Boy mit Handy Boy und sechs Spielen für 179 DM. Tel.: 0761/891038.

Suche Robocop 1+2, Double Dragon 1, alles für Game Boy. Suche für Super Nintendo Magical Quest und Actraiser. Tausche WWF Wrestlemania gegen Final Fight. Zahle für Game Boy-Spiele bis 20 DM und für Super Nintendo-Spiele bis 50 DM. Tel.: 02154/40429 ab 19 Uhr.

Verkaufe: Nemesis, Metroid II, Mega Man, Heiankio Alien, Castlevania Adventure, The Simpsons, Terminator II, Princess Blobette für je 20 DM oder alle für 150 DM. Bitte melden bei Frank, Tel.: 0621/555871.

Suche ältere Rollenspiele und Adventures für den Game Boy. Preis VHS. Tel.: 05241/28309.

Tausche Super Tennis gegen Super Mario All Stars oder etwas anderes. Tel.: 02064/59702 ab 14 Uhr.

JAGUAR

Suche, tausche Jaguar-Games und 3DO-Games. Harry Scherer, Mainzerstr. 41, 55457 Gehsingen, Tel.: 06727/1268.

Suche Spiele für den Atari Jaguar. Biete zum Tausch Super Nintendo-Spiele, z.B. Tiny Toons (jp), Super Mario All Stars (dt), Super Turrican (US), Mystical Ninja (US), Aladdin (US), Contra 3 - Super Probotector (US). Tel.: 089/3089220.

MEGA DRIVE

Suche für Mega-Drive: F1, Gods, WWF Royal Rumble, PGA Tour Golf II, Wrestle War, Another World. Angebote an: 0931-16687 (Alex verlangen) ab 18.00 Uhr!

Tausche ständig Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele, wie: Aladdin, Gunstar Heroes, Shining Force, Super Empire Strikes Back, Jurassic Park, Mortal Combat. Suche F1, Virtua Racing, Mega Turrican, Sonic 3, Mega Man X, R-Type III, uvm. Suche Turbo Duo und Jaguar, evtl. im Tausch gegen Spiele. Verkaufe auch Game Boy. Tel.: 05731/52926.

Suche für Mega Drive: Shining In The Darkness (dt), Shining Force (dt). Tausche auch Super Nintendo-Spiele: Action Replay Pro, Actraiser, Spiderman/X-Men, Alien 3, Joe & Mac, Batman Returns, Super Ghouls'n Ghosts, Castlevania IV, Axelay, Prince Of Persia, Street Fighter II (alle deutsch). Tel.: 04627/392 ab 19 Uhr.

Tausche, kaufe, verkaufe Mega Drive- und Mega CD-Spiele. Besitze selbst über 60 Spiele, z.B. Aladdin, Sonic CD, Silpheed CD, Thunderhawk CD, Jungle Strike, Ecco the Dolphin und viele, viele mehr. Also ruft an, es lohnt sich. Tel.: 069/494909.

Verkaufe für Mega Drive: Ex Mutants, Lemmings, Galaxy Force II für je 60 DM. Tel.: 06455/8960 verlangt Thomas.

Verkaufe Mega Drive Magnum Set mit 13 Spielen (z.B. Jurassic Park, Sonic, Sonic Spinball, usw.) und zwei Control Pads; NP 1300 DM, VB 700 DM. Tel.: 06202/72569 Sascha.

Verkaufe für Mega Drive: Toki, Sonic 1+2, Mega Games 1, WWF Wrestlemania (je 40 DM), World Of Illusion, The Immortal, Ghouls'n Ghosts, Powermonger (je 50 DM), Fatal Fury, Dungeons & Dragons, Wonderboy In Monster World, Phantasy Star III (je 60 DM). Tausche zwei Spiele von mir gegen eines von Euch. Suche: FIFA International Soccer, Royal Rumble, WWF CD. Tel.: 05425/6796 Dennis.

Action Replay-Codes für Mega Drive für über 180 Games mit mehr als 600 Codes für 10 DM bei Thomas Ruh, Freiburgerstr. 31, 79183 Waldkirch.

Tausche Road Rash II, Road Avenger CD, Thunderhawk CD. Suche Populous II, Flashback, Landstalker, Jungle Strike, F1, Davis Cup World Tour und CDs (dt). Tausche auch mit Wertausgleich. Tel.: 02845/79240 abends o. Anrufbeantworter.

Suche für Mega Drive: Cool Spot (bis 60 DM), Ecco The Dolphin (bis 60 DM), NHLPA Hockey '93 (50 DM), Micro Machines (50 DM), Sonic Spinball (50 DM), Toe Jam & Earl (50 DM). Tel.: 0214/41457 Uwe.

Verkaufe Mega Drive + Sechs-Button-Pad + Drei-Button-Pad + Sonic + Fatal Fury + Kid Chameleon für VB 345 DM. Auch einzeln zu kaufen: Captain Planet (75 DM), Jaguar XJ220 CD (70 DM). Suche Turtles Tournament Fighters, Sonic Spinball,

Das Videospiele-Paradies

MARRO



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

Ab sofort Ratenkauf von SEGA CD-ROM, 3 DO NEO-GEO und Atari Jaguar möglich.

NEO-GEO Sonderaktion

(solange Vorrat reicht)

Bowling	DM 149,-
Ghost Pilot	DM 149,-
Nam 1975	DM 149,-
Magician Lord	DM 149,-
Blues Journey	DM 149,-
Alpha Mission	DM 149,-
Crossed Sword	DM 149,-
Super Sidekicks	DM 249,-
Eight-Man	DM 149,-
Sengoku	DM 149,-
Trash-Ralley	DM 149,-
Three Count Bout	DM 249,-
Sengoku II	DM 299,-
Art of Fighting	DM 299,-
Art of Fighting II	DM 399,-
Last Resort	DM 279,-

Super Nintendo

Street Fighter Super	DM 169,-
Fatal Fury II	DM 169,-
Goof Troop	DM 99,-

300 Spiele zu Super-Preisen

Für weitere Filialen suchen wir seriöse Partner!

**König-Karl-Straße 66
70372 Stuttgart-Cannstatt (Am Bahnhof gegenüber McDonald's)
Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463**

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.

Crash Dummies, Tiger Heli. Tel.: 030/9211305 von 14-18 Uhr.

Suche Dragons Fury, Eternal Champions, Mortal Kombat. Habe Aladdin (nur gegen Dragons Fury oder Eternal Champions), Fatal Fury. Nur deutsche Spiele. Schreibt an: Michael Meyer, Schlachthofstr. 52, 08468 Reichenbach.

Kaufe Mega Drive und ganze Spielesammlungen. Verkaufe auch. Telefon: 040/249849.

Verkaufe: Immortal, Splatterhouse 2 + 3, Desert Strike, Sonic, Super Hang On, World Cup Italia '90. Preise VB. Suche: Mega CD mit Silpheed, Night Trap. Ich (Sasha) bin ab 20 Uhr erreichbar unter Tel.: 0611/503457.

Tausche für Mega Drive: Super Kick Off und Grand Slam Tennis (zusammen) gegen WWF Royal Rumble oder Super WWF Wrestlemania und Lemmings (zusammen). PS: Alle Spiele sind in Topform. Tel.: 144650 Gelsenkirchen.

Verkaufe Mega Drive, Mega CD, Infrarot Joystick, elf CD-Spiele (Thunderhawk, Silpheed, Cliffhanger, Sewer Shark, Microcosm, Wonderdog, Batman Returns, Final Fight, Ecco the Dolphin, Stellar Fire, Lethal Enforcers mit Pistole), Pro CD Adapter für 900 DM. Tel.: 0221/371357 von 18 bis 21 Uhr verlangt Mike.

Verkaufe für Mega Drive: Cool Spot, Global Gladiators, Mortal Kombat und Bulls Vs. Lakers. Tel.: 02421/505327.

Verkaufe Mega CD mit Mega Drive, und dazu 28 Spiele, davon vier Mega CD-Spiele, mit drei Joypads und Action Replay. Tel.: 02391/54325.

Verkaufe Game Gear + sechs Spiele (Columns, Castle Of Illusion, Sonic 1, Ax Battler, Shinobi 1, Lucky Dime Caper) + Auto Adapter + Netzteil! Alles 100% OK, neuwertig und größtenteils originalverpackt! Ca. 1 1/2 Jahre alt. NP ca. 600 DM, bei mir nur 400 DM! Tausche auch gegen Mega CD II + ein Spiel! Tel.: 089/9034307.

Verkaufe: Greendog und European Club Soccer für je 55 DM, zusammen für 100 DM. Desweiteren suche ich für das Mega Drive: Sensible Soccer, biete 80 DM. Tel.: 02604/4548 Holger.

Tausche WWF Wrestlemania, Terminator & Batman Returns gegen Streets of Rage

2! Anfragen an: Sven Gagelmann, Hohenzollernstr. 45, 33617 Bielefeld, Tel.: 0521/150605.

Verkaufe, tausche: Ultimate Soccer, Tennis, Speedball 2, Moonwalker, Zany Golf, Mikkey Mouse, Fatal Fury, EA Hockey, Battle Golf, Phantasy Star II, Winter Olympics, Rolo To The Rescue, u.a. Suche: Gauntlet IV, Toe Jam & Earl 2, General Chaos, Summer Challenge, Dune, Techno Clash, Street Fighter 2' Special, Lethal Enforcers, Haunting Starring Polterguy, Dragon's Revenge, Vier-Spieler-Adapter, Mega Lo Mania, Street Winner-Joystick, u.a. Verkaufe auch eine Mega Drive-Konsole. Tel.: 07587/761.

Verkaufe für Mega Drive: Shinobi III, Rocket Knight Adventures, Dynamite Duke, Jewel Master, Space Gomola, Crude Busters - Two Crude Dudes, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, Arrow Flash, Fire Wrestling, Raiden, Curse. PC-Engine: Aldynes (Super Grafx), Barumba, 2nd Wrestling, Metal Crusher, Cyber Cross, Cadash (US). CDs: Exile, Valis III, Slime World, Browning, Shapeshifter. Tel.: 0731/76634.

Suche für Mega Drive: Dragon's Fury, Dragon's Revenge, Crüe Ball, Virtual Pinball, Zoom, Sonic Spinball, Columns, Side Pocket, Art Alive, Ecco The Dolphin, Kid Chameleon, und andere nach Angebot. L. Stockhowe, W. Borchertstr. 41, 06126 Halle.

Verkaufe für Mega Drive: Sonic 2 (jp, 50 DM), Dark Castle (dt, 50 DM), Terminator (US, 50 DM), Indiana Jones 3 (dt, 60 DM), WWF Wrestlemania (dt, 55 DM), Revenge Of Shinobi (dt, 45 DM), Last Battle (dt, 45 DM). Alles 100% OK! Uwe Junghanns, Mühlgraben 30, 09306 Rochlitz.

GG / MA

Sega Game Gear mit TV Tuner, sieben Spielen (G-Loc, Castle Of Illusion, Sonic, Psychic World, Wonder Boy, Columns, Donald Duck) für VB 250 DM. Tel.: 089/4604403 zwischen 18 und 20 Uhr.

Verkaufe Game Gear mit vier Spielen + Netzteil + TV Tuner. Alles original verpackt und mit noch elfmonatiger Garantie! Verkauf auch einzeln möglich. Preis VB. Tel.: 0561/885372. Verkaufe auch Neo Geo-Spiele.

Verkaufe Game Gear mit sieben Spielen (Castle Of Illusion, Lucky Dime Capers, Wonderboy, Super Monaco GP, u.a.) + Netzteil für 290 DM. Tel.: 030/6560141.

Verkaufe Game Gear inkl. Netzteil und 21 Spielen (World Of Illusion, Sonic 1 + 2, Shinobi 1 + 2, Lucky Dime Capers etc.). NP ca. 1650 DM für nur 800 DM. Alles neuwertig, alle Spiele mit Anleitung. Tel.: 02166/17141 Frank verlangen.

Verkaufe Game Gear + sechs Spiele (Columns, Castle Of Illusion, Sonic 1, Ax Battler, Shinobi 1, Lucky Dime Caper) + Auto Adapter + Netzteil! Alles 100% OK, neuwertig und größtenteils originalverpackt! Ca. 1 1/2 Jahre alt. NP ca. 600 DM, bei mir nur 400 DM! Tausche auch gegen Mega CD II + ein Spiel! Tel.: 089/9034307.

Verkaufe Spiele für Master System: Asterix 2, Ghostbusters, Champions Of Europe, Tennis Ace, Wimbledon 1 + 2, World Cup Italia '90, World Class Leaderboard, World Grand Prix, Super Tennis und Summer Games zu je 25 DM. Tel.: 0761/22197.

NEO GEO

Tausche 65 NES-Spiele und Konsole gegen Neo Geo mit mindestens 25 Spielen. Verkaufe, kaufe auch SN-Spiele. Verkaufe NES-Spiele. Markus Scholz, Holtweg 11, 25524 Itzehoe, Tel.: 04821/74338 ab 18 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards, Samurai Shodown, NAM 1975, Soccer Brawl, Thrash Rally für 1.350 DM. Thomas, Tel.: 02941/24326 ab 16 Uhr. Preis VHB!!

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards, fünf Spielen (z.B. World Heroes, NAM 1975) und Scart Kabel (NP 1.800 DM) für ca. 1.250 DM. Suche auch 3DO. Tel.: 06053/4367.

Verkaufe Neo Geo (PAL) mit Baseball Stars 2, NAM 1975, World Heroes, zwei Joyboards und Memory Card für VB 1.200 DM. Super Nintendo mit acht Spielen, Joypad und Mouse für VB 700 DM. Tel.: 02309/71701.

Verkaufe Neo Geo Gold Set RGB + Last Resort für 750 DM. Sengoku 2 (200 DM), Samurai Shodown (200 DM), Alpha Mission II (150 DM), Robo Army (150 DM), Mutation Nation (150 DM), Eightman (150 DM), NAM 1975 (150 DM), zusammen für 1.800 DM. Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, 06110 Halle/Saale.

Achtung! Verkaufe Neo Geo mit fünf Spielen (Viewpoint, Last Resort, Sengoku II,

Magician Lord, Eightman) für schlappe 950 Märker! Tel.: 0581/72395.

Verkaufe Neo Geo 50/60Hz + zwei Joyboards + Memory Card + Art Of Fighting + Samurai Shodown + Alpha Mission II + Last Resort + Robo Army, auch einzeln. Preise auf Anfrage. Tel.: 0261/52007 ab 18.30 Uhr Peter. Außerdem Turbo Express + Netzteil + 12 Spiele zu verkaufen, auch einzeln. Hans-Peter Orth, Am Grauen Kreuz 10, 56075 Koblenz.

Hallo Neo Geo-Fans! Tausche Neo Geo-Spiele. Habe z.B. Super Spy, Soccer Brawl, Thrash Rally, u.a. Ruft doch mal an! Tel.: 081/515865 Roger.

Verkaufe Neo Geo mit sieben Spielen (Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Viewpoint, Last Resort, Super Sidekicks, NAM 1975, Magician Lord) und zwei Joyboards für 2.000 DM. Tel.: 0221/641587 Andre.

1/2 Jahr altes Neo Geo zu verkaufen, mit zwei Joyboards, Memory Cards und zwei Spielen (Fatal Fury Special und Samurai Shodown). Nur komplett zu verkaufen, VB 700 DM. Alles Originalverpackung. Telefon: 0241/604787 von Mo-Fr von 16.00-22.00 Uhr.

NINTENDO NES

Tausche 65 NES-Spiele und Konsole gegen Neo Geo mit mindestens 25 Spielen. Verkaufe, kaufe auch SN-Spiele. Verkaufe NES-Spiele. Markus Scholz, Holtweg 11, 25524 Itzehoe, Tel.: 04821/74338 ab 18 Uhr.

Verkaufe NES Super Set mit elf Spielen. Brandaktuelle Spiele wie z.B. Super Mario Bros. 3, Mega Man 2 + 3, Nintendo World Cup, Maniac Mansion, Robin Hood, Tetris. NP über 1.000 DM, jetziger Preis 500 DM. Tel.: 06103/74699.

Verkaufe NES mit acht Spielen in einer Sammelbox und einen Remote Controller für 420 DM. Tel.: 034639/590.

SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo (dt) mit zwei Joypads, Universal Adapter und ein paar aktuellen Spielen zum Wahnsinnspreis. Kaufe oder tausche auch Super Nintendo-Spiele (einzeln). Suche Rock n'Roll Racing (dt), Striker, Super Empire Strikes Back, Humans, NBA Jam, Street Fighter II oder Street Fighter 2' Turbo. Ruft schnell an. Tel.: 089/6090408 fragt nach Oliver. Habe auch Zeitschriften.

Meine Adresse:

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

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)
1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

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

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)

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

Meckerkasten

Wie findest Du folgende Rubriken?

	schlecht	geht so	gut
Highlights	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Countdown	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Börse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oldie-Ecke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mangas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Over	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tausche 65 NES-Spiele und Konsole gegen Neo Geo mit 25 Spielen. Verkaufe, kaufe auch SN-Spiele. Verkaufe NES-Spiele. Markus Scholz, Holtweg 11, 25524 Itzehoe, Tel.: 04821/74338 ab 18 Uhr.

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

Verkaufe für Super Nintendo: Addams Family 2 (US), Starwing (dt), John Madden '93 (dt) und Outlander (dt). Zwischen 70 DM (Starwing) und 30 DM (Outlander). Tausche auch gegen Magician Lord (NG). Chris Senger, Karlsruhestr. 51, 68766 Hockenheim, Tel.: 06205/13451 ab 14 Uhr.

Verkaufe, kaufe, tausche Videospiele und Konsolen aller gängigen Systeme. Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 56567 Neuwied, Tel.: 02622/80801 bis 18 Uhr, danach 02631/71146.

Suche alle möglichen Super Nintendo-Spiele, egal ob alt oder ganz neu. Bietet mir alles an, was Ihr nicht mehr braucht, damit Ihr Geld für neue Spiele habt. Ich freue mich über jedes Angebot mit Preisvorstellung von Euch. Also schreibt bitte schnell an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin. Also bis bald!

Verkaufe für Super Nintendo Street Fighter 2' Turbo (US, läuft nur mit SFX Adapter!) für 70 DM/Fr. Tausche auch, gegen z.B. World League Basketball, Starwing, Bubsy, Desert Strike, u.a. Philipp Ursprung, Wunderliststr. 60, 8037 Zürich, Schweiz, Tel.: (0041)/(0)1/2723255.

Tausche Super Nintendo-Spiele. Habe: Super Star Wars, Street Fighter II, Battletoads. Suche Mortal Kombat, Turtles Tournament Fighters, Daffy Duck. Tel.: 06665/719.

Verkaufe 3DO mit Crash'n Burn und Total Eclipse, suche Neo Geo-Spiele, verkaufe Super Nintendo (US) mit X1-Joyboard, drei Joypads, Vier-Player-Adapter, zwei Spiele (Super Mario Kart und Starwing), usw. Andre Knoth, Eichholzstr. 20, 16547 Birkenwerder, Tel.: 03303/501569 Andre verlangen bis 22 Uhr.

Verkaufe oder tausche Super Probotector, Powermonger und Terminator 2. Evtl. gegen Striker, Super Empire Strikes Back oder Shadowrun. Da ich kein Telefon habe schreibt bitte an: Thorsten Döll, Zum Pfiefraun 39, 34212 Melsungen.

Verkaufe Q-Bert, Super Pang - Buster Bros. (US), Xardion (jp), F-Zero, Super Mario World oder tausche gegen Pilotwings, Jaki Crush. Tel.: 02041/687342.

!Achtung Freunde! Hier gibt's Super Nintendo Spiele (dt/jp/US) zum Tausch oder zu kaufen: Sunset Riders, Lost Vikings, Evolution, Axelay, Toys, Starwing, NHLPA Hockey '93, Wing Commander, Dino City, Super Tennis, Firepower 2000 (Super Swiv), Super Pang (Buster Bros.), Gun Force, Turtles In Time, Zelda III, Lethal Weapon, Gods, Super Battletoads, Super Star Wars, Contra 3 (Super Probotector), Cybernator, Super Conflict, Parodius usw. Verkaufe Mega Drive + zwei Joypads + Zubehör + elf Spiele für 600 DM oder Tausch gegen Super Nintendo. Tel.: 0941/947508.

Verkaufe: Super Mario All Stars, Super Ghouls'n Ghosts, Super Soccer, Pilotwings

für je 50 DM. Mortal Kombat, Populous für je 80 DM bzw. alle zusammen für 300 DM. Ruft an! Tel.: 0621/555871 Frank.

Verkaufe Super Nintendo, zwei Joypads, fünf Spiele (Super Mario World, Tiny Toons, Starwing, Sim City und Ghouls'n Ghosts), JB King-Joyboard, RGB-Kabel, alles 1a-Zustand, komplett für 590 DM! Tel.: 05251/26026 ab 17 Uhr, Willi.

Tausche Super Tennis gegen Super Mario All Stars oder etwas anderes. Tel.: 02064/59702 ab 14 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo, zwei Joypads, ein Joyboard, Adapter, Action Replay Pro und zehn Spiele für 1.100 DM. Tel.: 08663/1396 Dino.

Verkaufe Super Nintendo + zwei Joypads + RGB-Kabel + 18 Spiele, z.B. Jurassic Park, Mystic Quest, Royal Rumble, Super Mario All Stars, Super Star Wars, Starwing, etc. NP 1.999 DM, VB 1.000 DM. Tel.: 04153/6188 ab 19 Uhr.

Tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele. Habe: Mortal Kombat, Shadowrun, Nigel Mansell, Jaki Crush, The 7th Saga, Striker, Super Mario Kart, John Madden Football '93. Suche: Young Merlin, Actraiser 2, Tony Meola Sidekicks, Rock n' Roll Racing, Madden NFL '94, uva. Tel.: 05261/16061 Mo - Fr 15 - 18 Uhr.

Suche Robocop 1 + 2, Double Dragon 1, alles für Game Boy. Suche für Super Nintendo Magical Quest und Actraiser. Tausche WWF Wrestlemania gegen Final Fight. Zahle für Game Boy-Spiele bis 20 DM und für Super Nintendo-Spiele bis 50 DM. Tel.: 02154/40429 ab 19 Uhr.

Verkaufe Super Mario All Stars (60 DM), Zelda III (55 DM), Pilotwings (30 DM), Jimmy Connors Tennis (75 DM), Super Mario Kart (55 DM), Super Mario World (40 DM), Street Fighter 2' Turbo (85 DM), Asterix (60 DM), Parodius (65 DM), Sim City (55 DM), Starwing (65 DM). Für Mega Drive: Sonic (25 DM), Sonic 2 (55 DM), Tiny Toons (60 DM), Quackshot (60 DM). Tel.: 04101/63226 Christian.

Lebenswichtig! Tausche Super Nintendo-Games: Super Probotector, Tiny Toons, Castlevania IV und Starwing gegen Beat'em Ups (z.B. Fatal Fury, Best Of The Best, Final Fight, usw.). Alles PAL-Versionen. Schriftlich an: Uwe Jödicke, Triftstr. 28, 06537 Kelbra. Schnell!!!

Verkaufe Super Nintendo-Spiele (dt/US/jp): Alien 3 (70 DM), Goof Troop (80 DM), Another World (50 DM), Monopoly (40 DM), Cybernator (65 DM), Super Strike Eagle (80 DM), Final Fight Guy! (limitiert, VB 110 DM). Anrufbeantworter: Tel.: 089/845568. Suche Action Replay-Code für Rival Turf.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Aladdin, Lost Vikings, Actraiser, Zelda III, Shadowrun, Cybernator, Magical Quest (US), Super Probotector, Street Fighter II, King Arthur's World, Flashback und Joyboard (Topfighter). Tel.: 05821/7677.

Tausche Turtles In Time oder Fatal Fury gegen B.O.B. oder Asterix. Tel.: 0234/865213 Kai.

Verkaufe Super Nintendo mit Zubehör (zwei Joypads, Maus und Unterlage), 13 Spielen (Cool Spot, Aladdin, Mortal Kombat, usw.) und dem Super Nintendo Spielberater für 1.000 DM. Telefon: 07657/8998 Oliver. Bitte nur von 16.00-20.00 Uhr anrufen.

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 29,90 DM Super Scope SNES Pal 99,90 DM

Berlin Video & Games Verleih

Hans Ottostr. 28 10407 Berlin Läden Bergstr. 5 16356 Berlin



ANIME-VHS-PAL-STEREO-VIDEOS:
(engl. Versionen)

GOLD PACKAGES:

Crying Freeman Part 1-3 99,99
Doomed Megalopolis Pt.1-3 99,99
Heroic Legend Part 1-2 69,99
Wicked City (18 J.) 49,99
Bubblegum Crisis Pt.1-8 a 59,99
Cry. Freeman Pt. 3 & 4 a 39,99
Riding Bean 59,99

ALLE TITEL LIEFERBAR! CALL!

ANIME-FILME-VERMIETUNG:

* keine Kautions!
* 2 Tage nur: 5,99
* Teilanrechnung bei Neukauf!

Hotline: 0 71 42/5 79 79 Hotline & Fax: -80
Mo-Fr 10.00 bis 20.00, Sa 10.00 bis 14.00

Brain-Tec Inhaber Jens Otterbach Bahnhofstraße 77/2 74321 Bietigheim

ATARI-JAGUAR RGB & PAL:

Kauf: Konsole & Cybermorph 649,-

Mietä: 7 Tage (Kon. & Cyberm.) 69,-

PANASONIC 3DO RGB/NTSC & PAL:

Kauf: Konsole call!

Miete: 7 Tage (Kon. & Crash'n B.) 99,-

MEGA DRIVE II & CD II:

Kauf: MD II, CD II u. Thunderh. 799,-

Miete: 7 Tage (Kon. & Wunschspiel) 75,-

Großer Auswahl an Spielen!

Weitere Spiele nur 1.99 pro Tag!

Mietet, testet und kauft euch eure Traumkonsolen!!!

Anime-Aktion bis 1. Mai:

Jeder 250zigste Besteller

gewinnt einen Anime-Film

und jeder 50zigste ein

Poster seiner Wahl!

FANATIC GAMES

Super Beratung

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

Beratung Super

Art of Fighting	299,00	Ghost Pilots	175,00	Top Pl. Golf	159,00
3 Count Bout	229,00	King of Monster 2	249,00	World Heroes 2	279,00
Art of Fighting 2	389,00	Last Resort	289,00	Magician Lord Special	
Alpha Mission II	159,00	Magician Lord	169,00	Version (limited)	399,00
Baseball 2020	149,00	Miracle Adventure	369,00	Memory Card	69,00
Baseball Prof.	149,00	Mutation Nation	249,00	Video (3h - 38 Titel)	49,00
Blue's Journey	149,00	Nam 1975	159,00	Video (Art of Fight.2)	19,95
Bowling	159,00	Robo Army	289,00	NEO GEO	699,00
Cyber Lip	149,00	Samurai Shodown	369,00	NEO GEO GOLD:	
Fatal Fury	200,00	Sengoku	169,00	Gerät, 2 J.B., World Heroes	949,00
Fatal Fury 2	269,00	Sengoku 2	299,00		
Fatal Fury Special	339,00	Super Sidekicks	289,00		

An + Verkauf von Ihren Gebraucht - Modulen!!!

World Heroes Gold Pack: W. Heroes 1+2 440,00

Angebot: View Point (lieferbar) 499,00 W. Heroes 179,00

Giesenkirchener Str. 52
41238 Mönchengladbach

World Heroes Jet

Mo.14.00 - 17.00 Do.14.00 - 18.45
Die.14.00 - 18.45 Fr. 14.00 - 18.45
Mi. 14.00 - 20.00 Sa. 9.30 - 15.00

Top Games

Super Nintendo

Mega Drive

Aladdin	99,-	Mr. Nutz	114,-	Brett Hull Hockey	94,-
Bombberman	99,-	Mystic Quest	84,-	Bubsy	89,-
Empire Str. Back	129,-	NBA Jam	129,-	F - 1 Race	109,-
Equinox	129,-	Rock'n Roll Rac.	124,-	Landstalker	119,-
Flashback	119,-	Shadow Run	129,-	Mut. Leag. Hockey	109,-
Goof Troop	104,-	Street Fighter TE	114,-	Sonic 3	129,-
Mega Man US	129,-	Young Merlin	134,-	Tourtles Tourn. F.	109,-

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

Verkaufe ein Jahr altes Super Nintendo mit zwei Joypads und dem Spiel Mortal Kombat, alles in gutem Zustand für 250 DM. PS: Verkaufe Ghouls'n Ghosts (65 DM), Gods (75 DM), Aladdin (85 DM). Thomas Zachar, Johannes Still Platz 1, 84307 Eggenfelden.

Verkaufe für Super Nintendo: Aladdin (70 DM), Street Fighter II (jp, 60 DM), Super Battle Tank (US, 70 DM) und Zelda III (70 DM). Street Fighter II und Super Battle Tank verkaufe ich auch mit Adapter. Tel.: 02266/4372 Daniel.

Tausche Super Nintendo (dt): Castlevania IV, Turtles In Time, Super R-Type, Lemmings, Alien 3, Goof Troop, Mystic Quest, Shadowrun (US). Suche Dino City, Congo's Caper, Super Bomberman, Flashback, Super James Pond, Striker, Street Fighter 2' Turbo, Turtles Tournament Fighters, Super Mario All Stars, uva. Tel.: 05451/16943.

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads und 24 Top Games (u.a. Magical Quest, Royal Rumble, Super Mario All Stars), alles sehr gut erhalten, für 1.700 DM. Tel.: 07431/56406.

Verkaufe: Super Nintendo mit sieben Spielen (Addam's Family, Magical Quest, ...), AC Adapter, Antennenanschluß und zwei Joypads für 500 DM (VB). Also ran ans Telefon (alle Münchner und Umgebung). Tel.: 08131/14241.

Suche Mechwarrior, Mega Man X, Super Turrican oder Young Merlin. Habe Aladdin und Mortal Kombat. Tel.: 02564/31100 Jörg.

Tausche guterhaltenes Street Fighter II gegen guterhaltenes Alien 3. Tausche außerdem drei guterhaltene Game Boy-Spiele gegen Terminator 2 für Super Nintendo. Tel.: 04755/1251.

Verkaufe, kaufe oder tausche Super Nintendo-Spiele: Habe John Madden '93, Super Mario Kart, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Super Mario World, Rock n'Roll Racing. Suche NBA Jam, Amazing Tennis, Sensible Soccer, NHL '94, Madden NFL '94, usw. Tel.: 040/872077.

Verkaufe oder tausche Super Adventure Island und Road Runner für das Super Nintendo. Tel.: 04755/1235 ab 14 Uhr.

Suche Goof Troop oder Turtles Tournament Fighters. Tausche gegen Magical Quest, Zelda III oder Turtles In Time (alles deutsch!!!). Bin ab 16 Uhr erreichbar. Tel.: 0228/323566 Sven.

Verkaufe, tausche das Super Nintendo-Game Tecmo NBA Basketball mit Universal Adapter für 120 DM. Tausche auch gegen NBA Jam. Tel.: 02173/30120.

Schweiz: Verkaufe Jimmy Connors Pro Tennis Tour (50 Fr.), Super Ghouls'n Ghosts (50 Fr.). Suche Super Nintendo für 150 sFr. und Vier-Spieler-Adapter für 50 sFr. (alles PAL-Versionen). Tel.: CH-073/516445 Roman verlangen.

Tausche, verkaufe Mystic Quest, Super Mario Kart, Super Mario World, Royal Rumble, Dragon Ball, Cyberspin, Wing Commander, u.a. Suche: Super Bomberman + Vier-Spieler Adapter, Humans, Lethal Enforcers, Mario Paint, Air Diver, Val d'Isere, Winter Olympics, Major Title, Clayfighter, Claymates, Rummenigge Player Manager, Mega Lo Mania, King Arthur's World, Terminator 2, Mechwarrior, Soul Blazer, World League Hockey,

Shadowrun, Bret Hull Hockey, Joystick (Top-Fighter), u.a. Tel.: 07587/761.

Tausche für Super Nintendo: Super Probotector gegen Pilotwings. Ruft an unter Tel.: 07543/2195 Bernd verlangen.

Verkaufe Super Nintendo-Games: Super Turrican US (70 DM), Tiny Toons dt (45DM), Street Fighter 2' Turbo US + Universal Adapter + FX tauglich (115 DM), oder einzeln (Street Fighter 2' Turbo für 90 DM, Adapter für 30 DM). Tel.: 06222/72757 ab 17 Uhr.

Tausche Starwing (dt) gegen Super Mario All Stars (dt). Suche auch günstig Super Mario Kart (dt). Bitte schriftlich an: Markus Bode, Sommerschenburger Str. 3, 39365 Ummendorf.

Tausche Super Nintendo-Spiele (z.B. Mortal Kombat). Suche z.B. NBA Jam, Zombies, u.a. Tel.: 0365/37160 ab 17 Uhr, fragt nach Steve.

Verkaufe Super Nintendo + Zelda III + Flashback + Street Fighter 2' Turbo + Phalanx + zwei Joypads + Komplettlösung für Zelda und Flashback + Tips & Tricks und Codes für alle Spiele. System und Spiele 100% OK mit allen Anleitungen. 600 DM. Tel.: 09232/6243 ab 18 Uhr.

Verkaufe Super NES (US) mit Adapter, Street Fighter 2' Turbo, Mortal Kombat, Super Mario Kart, Royal Rumble, Super Probotector, Super Ghouls'n Ghosts, Super Mario World, zwei Joypads, ein Joyboard Topfighter, Zubehör (5 Mon. alt). NP 1.100 DM, VK 700 DM. Wie neu! Telefon: 07531/29294 von 20 Uhr bis 22 Uhr.

Wer kauft ein Super Nintendo mit sechs Spielen: Starwing, Street Fighter 2' Turbo, Fatal Fury, Total Carnage, Tuff E Nuff (Dead Dance), Pop'n Twinbee für 650-700 DM (NP 1.013 DM) oder tauscht gegen Mega Drive + Mega CD mit einem Joypad ohne Spiel? Würde auch noch 50 DM drauflegen, wenn Time Gal dabei ist. Tel.: 09232/8134 ab 18 Uhr.

Biete für Super Nintendo: Starwing, Super Strike Eagle, Super Off Road je 60 DM, F-Zero (40 DM), Another World (50 DM). Für das Mega CD II: Sherlock Homes I, Final Fight, Silpheed (US) je 60 DM. Zu erreichen unter: Tel.: 0201/681531 von 18-20 Uhr.

Suche für das Super Nintendo folgende Spiele: Super Ghouls'n Ghosts, Street Fighter 2' Turbo, Joe & Mac, Mario Paint, Striker, Bussy, Rock n'Roll Racing, Pocky & Rocky, Jurassic Park, u.a. Bitte verlangt nach Dennis: Tel.: 0711/323419. Bitte nur dt. Spiele!

Verkaufe 20 Super Nintendo-Spiele (u.a. Super Mario World, Jurassic Park, Battletoads, Contra 3 (Super Probotector), Turtles In Time, Addams Family, Axel, Mechwarrior, Bussy, Super Star Wars, Pilotwings, Another World, Tiny Toons, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Super WWF Wrestlemania, Final Fight 2, usw.). Tel.: 089/8502928.

Tausche für Super Nintendo (nur dt): Addams Family, Mario Paint, Aladdin oder F-Zero gegen Final Fight, Terminator 2 Arcade Game, Super Aleste (Test in Mega Fun 4/94), Young Merlin, Mortal Kombat oder Axel (nur dt oder inklusive Adapter!). Ronny Illing, Fr.-Engels-Str. 59, 08058 Zwickau.

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads und neun Spielen (u.a. Super Mario All

Stars, Super Mario Kart, Desert Strike, Lemmings, usw.) für 650 DM. Tel.: 02335/66120 ab 20 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Starwing (75 DM), Alien 3 (80 DM), Tiny Toons (60 DM), Zelda 3 (45 DM), F-Zero (45 DM). Tel.: 06631/4888 Thorsten.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele (Mortal Kombat, Aladdin, Super R-Type, Bussy) für je 70 DM. Schreibt schnell an: Alexander Müller, Südstr. 73, 04668 Grimmsa, PSF 207.

Verkaufe Super Nintendo mit 13 Spielen (Mortal Kombat, Rock n'Roll Racing, Super Empire Strikes Back, Starwing, u.a.), habe auch noch Action Replay Pro Mark II und drei Joypads. Tel.: 02267/80785 Jakob.

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads und einem ascii pad. Dazu das Spiel Mortal Kombat und das Action Replay. Gesamtpreis: 150 DM. Der erste Anrufer bekommt eine Kabelverlängerung gratis. Fabian Kühn, Str. der Einheit 13, 14913 Oehna.

Verkaufe Mortal Kombat (US), Zelda 3 (dt), Super Conflict (US) und Pilotwings (dt). Nur zusammen für 200 DM. Tel.: 089/9034307.

VERSCHIEDENES

Suche für Mega Drive: F1, Gods, WWF Royal Rumble, PGA Tour Golf II, Wrestle War, Another World. Angebote an: 0931-16687 (Alex verlangen) ab 18 Uhr

Suche alle MEGA FUN-Ausgaben bis 10/93, guterhalten und mit Poster, Players Guide, etc...! Tel.: 06132/40146 Benjamin verlangen. Benjamin Schalke, Schützenpfad 27a, 55218 Ingelheim.

Verkaufe Spiele für Sega Master, Sega Mega und Sega Game Gear. Verkaufe Spiele für NES, Super Nintendo und Game Boy. Suche Sonic Chaos (MS), Sonic Spinball (MD), Golden Axe (MS), Contra 3 (NES US). Verkaufe Neo Geo mit zwei Spielen für 850 DM. Tel.: 09193/5865 Konrad Wohnig.

Verkaufe Turbo Duo + jp/US Umschalter + Fünf-Player-Adapter + zwei Joypads + 30 Games! Habe z.B. Lords of Thunder, Cosmic Fantasy II, Castlevania X (Test Mega Fun 3/94), Dragon Spirit!! Viele Raritäten und Sammlerstücke für nur 2.650 DM (NP 4.000 DM!). Tel.: 07161/37511 Markus, von 14 bis 21.30 Uhr. Kein Tausch!

Contoreon Rennbike, sehr stabil, ca. 13 kg, ca. 3 1/2 Jahre alt. NP 1.898 DM für 500 DM oder auch zum Tausch. Tel.: 06727/1268.

Manga Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine PC-Engine-Sammlung auf, viele HuCards und CDs günstig abzugeben. Tel.: 02872/8411 tägl. ab 18.30 Uhr. Thorsten.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, PC-Engine/Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Atari Jaguar, 3D0, MAK, Lynx. Kurt Rösch, Riesstr. 82, 80993 München, Tel.: 089/1403732.

Suche Super Star Wars 2 - Super Empire Strikes Back, Aladdin, Rock n'Roll Racing für Super Nintendo. Verkaufe PC-Engine mit CD-ROM und 2 CDs, verkaufe Neo Geo mit Spiel(en), verkaufe Mega Drive mit Spielen günstig, kaufe evtl. auch Modulsammlungen, auch Jaguar und 3D0. Tausche auch. Tel.: 07331/40749.

DER VIDEOSPIELECLUB GIESSEN kauft und tauscht neuere Spiele für Super Nintendo und Mega Drive von Mitgliedern. Abzugeben: Mega Drive mit zehn Spielen für 680 DM, Turbo Duo mit neun Spielen auf CD, VB oder Tausch gegen Super Nintendo, Sega Master System mit elf Spielen für 390 DM, Nintendo NES (dt und US) mit ca. 50 Spielen VB. Telefon: 0641/84874.

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Lupe, Tasche und Spielen, z.B. Mortal Kombat, Sonic, Shinobi 1, Shinobi 2, Batman Returns, ... (alles wie neu) für 500 DM. Tel.: 04521/6064 Kai.

Manga Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine PC-Engine-Sammlung auf, viele HuCards und CDs günstig abzugeben. Tel.: 02872/8411 tägl. ab 18.30 Uhr. Thorsten.

Verkaufe Spiele für Sega Master, Sega Mega und Sega Game Gear. Verkaufe Spiele für NES, Super Nintendo und Game Boy. Suche Spiele Sonic Chaos (MS), Sonic Spinball (MD), Golden Axe (MS), Contra 3 (NES US). Verkaufe Neo Geo mit zwei Spielen für 850 DM. Tel.: 09193/5865 Konrad Wohnig.

Verkaufe für Mega Drive Toki, Sonic 1 + 2, Mega Games 1, WWF Wrestlemania (je 40 DM), World Of Illusion, The Immortal, Ghouls'n Ghosts, Powermonger (je 50 DM), Fatal Fury, Dungeons & Dragons, Wonderboy In Monster World, Phantasy Star III (je 60 DM). Tausche zwei Spiele von mir gegen eines von Euch. Suche: FIFA International Soccer, Royal Rumble, WWF CD. Tel.: 05425/6796 Dennis.

Alarm für TURBO DUO-Liebhaber!! Turbo Duo + 30 Games, z.B. Mr. Heli, R-Type Complete, Super Raiden, Martial Champions, usw. Sammlerstücke und Raritäten vorhanden!! Preis: nur 2.700 DM (NP 5.759 DM). Also ein guter Preis, oder? Tel.: 07161/37511 von 14 bis 22 Uhr. Montag und Mittwoch bis 20 Uhr! Preis + Portokosten!!

Verkaufe Mega Drive, Mega CD, Infrarot Joystick, elf CD-Spiele (Thunderhawk, Silpheed, Cliffhanger, Sewer Shark, Microcosm, Wonderdog, Batman Returns, Final Fight, Ecco The Dolphin, Stellar Fire, Lethal Enforcers mit Pistole), Pro CD Adapter für 900 DM. Telefon: 0221/371357 von 18.00 Uhr bis 21.00 Uhr verlangt Mike.

Verkaufe MAK mit drei Platinen (Knights Of Round, Cabal, Galaga) für 1.000 DM. Tel.: 06136/46360 ab 18 Uhr.

Action Replay-Codes für 180 Mega Drive-Spiele gegen 7 DM (bar/Bfm!). Dettler Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin.

PLAYCLUB - der Videospiele-Club. Fordert kostenloses Infomaterial gegen 1 DM Rückporto an: PLAYCLUB, Heinrich-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg. Wir bieten unser Clubmagazin (mtl.), Hotline mit Tips + Tricks (wir haben über 3000), günstige Bestellmöglichkeiten und kostenlosen Kleinzeigenmarkt.

Suche für Super Famicom: Final Fantasy V, Dragon Warrior V und Ogre Battle. Suche auch Musik CDs von Final Fantasy + Yuzo Koshiro + andere. Tel.: 07646/436, 07641/1340.

Tausch! Kauf! Verkauf! Ich tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Biete Mega Drive: Global Gladiators, Turtles Tournament Fighters, Mega Games I;

Super Nintendo: WWF Super Wrestlemania. Suche für Super Nintendo: Royal Rumble, Aladdin, Street Fighter 2' Turbo. Tausche Game Boy mit sechs Spielen (z.B. Mortal Kombat, Motocross Maniacs, u.a.) und Akkus (alles Originalverpackungen) gegen Super Nintendo mit einem Joypad. Tel.: 05323/83379 Martin. Don't play, call first!

Verkaufe Master System II mit zwei Joypads und vier Spielen (Alex Kidd, Sonic 1, Mickey Mouse 1, Astro Warrior) für 220 DM oder tausche gegen Mega Drive II mit Mortal Kombat und zwei Joypads. Christian Bobrowski, Leipziger Str. 27a, 04827 Gerichshain.

Suche Turbo Grafx CD-ROM (jp oder US). Suche auch billige Turbo Duo. Tausche elf Lynx-Spiele gegen fünf bis sieben PC-Engine-Games. Wenn möglich CD-ROM mit Super System Card 3.0. Tel.: 02381/57319 fragt nach Jan von 16-20 Uhr.

Verkauf, Kauf oder Tausch von Mega Drive, Super Nintendo, PC-Engine, z.B. PC-Engine: Parodius, Bonk 1 (PC Kid), Super Darius +, P-47, Rabio Lepus, usw. Suche sehr günstig Nintendo NES + Spiele und suche günstige Turbo Duo + Spiele. Tel.: 07152/902375 es kann sein, daß ich nicht da bin. Sprecht bitte auf meinen Anrufbeantworter, ich rufe zurück. Danke!

Verkaufe Spiele für Sega Master System, Sega Mega Drive, Nintendo NES, Super Nintendo und PC-Engine! Tel.: 0431/64167 oder Tel.: 0431/641670.

Tausche Super Nintendo mit vier Spielen und vier Joypads + Game Boy mit acht Spielen gegen Neo Geo (PAL) mit zwei Joy-

boards und zwei Spielen (einem Spiel). Tel.: 02225/12365.

Tausche: Game Gear mit zehn Spielen, Car Adapter und Netzteil gegen PC-Engine GT (Hand Held). Tausche auch Neo Geo-Module. Tel.: 09128/4103 Janni.

Verkaufe Neo Geo 50/60 Hz + zwei Joypads + Memory Card + Art Of Fighting + Samurai Shodown + Alpha Mission II + Last Resort + Robo Army, auch einzeln. Preise auf Anfrage. Tel.: 0261/52007 ab 18.30 Uhr Peter. Außerdem Turbo Express + Netzteil + 12 Spiele zu verkaufen, auch einzeln. Hans-Peter Orth, Am Grauen Kreuz 10, 56075 Koblenz.

Verkaufe MB-NECTREX + sechs Spiele. Videospieleautomat Galaga fast geschenkt. Turbo Express + 12 Supertitel + Original Netzteil, alles wahnsinnig günstig, natürlich auch einzeln. Tel.: 0261/52007 ab 18.30 Uhr Peter. Ruf an!

Suche ältere Rollenspiele und Adventures für den Game Boy. Preis VHS. Tel.: 05241/28309.

Verkaufe für Mega Drive: Cool Spot, Global Gladiators, Mortal Kombat und Bulls Vs. Lakers. Tel.: 02421/505327.

Suche für Mega Drive: F1, Gods, WWF Royal Rumble, PGA Tour Golf II, Wrestle War, Another World. Angebote an: 0931-16687 (Alex verlangen) ab 18.00 Uhr

Contoreon Rennbike, sehr stabil, ca. 13 kg, ca. 3 1/2 Jahre alt. NP 1.89€ DM für 500 DM oder auch zum Tausch. Tel.: 06727/1268.

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

**PC
AMIGA
S-NES**

**Mega Drive
MEGA CD
Neo Geo**

Händleranfrage erwünscht

TOP-4

VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN

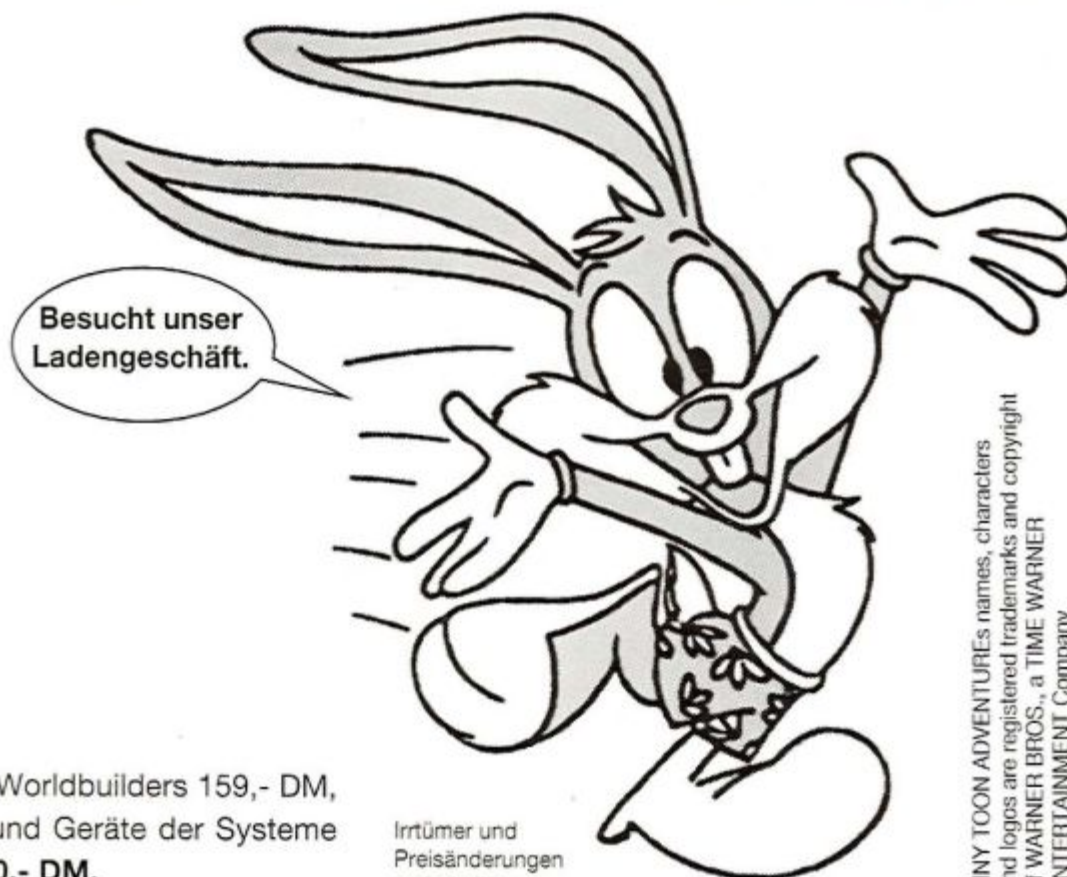
HACKSTR. 30 70190 STUTTGART

SUPER NINTENDO

Megaman X (US)	149,-
First Queen (US)	149,-
Bastard (JP)	149,-
Equinox (US)	149,-
Young Merlin (US)	149,-
NBA Jam (US)	149,-
Troll Island (US)	149,-
Ninja Warrior (JP)	169,-
Winter Olympics (US)	149,-
S. Battle Tank 2 (US)	139,-
Turn & Burn (US)	149,-
Metall Marines (US)	169,-
Final Fantasy III (US)	169,-
Sengoku (US)	149,-

MEGADRIVE

Dune 2 (DT)	119,-
Revenge of Ninja CD (US)	119,-
Virtual Racing (DT)	279,-
Eye of Beholder CD (US)	129,-
Time Killers (US)	119,-
Sonic 3 (DT)	149,-
Kawasaki Bikes (US)	119,-
Rise of Robots (US)	119,-
Heimdall CD (US)	129,-
Vay CD (US)	129,-
Sub Terrania (US)	129,-
Goofy (US)	129,-
Rebel Assault CD (US)	139,-
Power Modeler CD (US)	129,-



3-DO: John Madden 149,- DM, Super Wing Commander 159,- DM, Out of this World 149,- DM, Worldbuilders 159,- DM, Demolition Man 159,- DM, Shock Wave 149,- DM. Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspele und Geräte der Systeme Super Nintendo und Mega Drive. **Megadriveumbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM.**

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine



...hieß ursprünglich Puyo Puyo und stammt von dem Ballerspezialisten Compile (Musha Aleste, Super Aleste)

MEGA DRIVE

Denkspiel / 1-2 Spieler

Eigentlich sollte dieses Denkspiel nicht in Deutschland erscheinen, doch nach sensationellen Erfolgen in japanischen Spielhallen und auf dem SN (Super Puyo Puyo) entschied man sich hierzulande doch noch, die von Sega überarbeitete Version zu veröffentlichen. Zum Spiel: Ähnlich wie bei Columns versucht Ihr, verschiedenfarbige Steine, in diesem Fall Bohnen, so zu sortieren, daß sie wieder von der

Bildschirmfläche verschwinden. Dies gelingt Euch, indem Ihr vier gleichfarbige Bohnen entweder nebeneinander oder übereinander plaziert. Der Clou bei der Sache ist aber, daß Ihr auch die Möglichkeit habt, vier Bohnen über Eck zu verbinden, so daß sich wie bei Klax punktebringende Kombinationen und überraschende Kettenreaktionen ergeben. Das Modul bietet drei Modi, den Scenario Mode, in dem Ihr alleine gegen Dr. Robotniks Robo-Söldner spielt (mit Passwort anwählbar), zum Training Exercise sowie eine Zwei-Spieler-Option.

Der Gegenspieler



Im Scenery-Mode müßt Ihr sämtliche Robo-Söldner ausschalten, die sich zuvor erst einmal vorstellen. Je nachdem wie erfolgreich Ihr gegen die Schergen vorgeht, verändert sich auch die Mimik der Roboter.



Mit viel Übung lassen sich auch besonders große Kombinationen produzieren



Ulf: Ein Glück daß uns Sega doch noch diese Denkspielperle zugänglich macht. Das von Tetris bekannte "simpel, aber oho!"-Spielprinzip schlägt voll rein: Einmal angefangen setzt auch schon gleich der verhängnisvolle Suchteffekt ein. Dabei gefällt mir diese Bohnenmischung aufgrund des intelligenteren und komplexeren Gameplays wesentlich besser als der Oldie Tetris oder das ähnliche Columns, und macht mir alleine sogar mehr

Spaß als Cosmo Gang The Puzzle. Das Tüpfelchen auf dem i ist aber der abendfüllende Zwei-Spieler Modus: Hier wird gefightet bis zum Umfallen und man freut sich geradezu diebisch, wenn der Gegner nach einer besonders gelungenen Kombination ein Haufen farblose Bohnen erhält, die schwer abzubauen sind. Wer dieses Spiel nicht mag ist entweder ein ausgesprochener Denkspiel-Muffel oder hat sich einfach nicht lange genug mit dem vielfältigen Spielprinzip auseinandergesetzt.

Die Super-Bohne



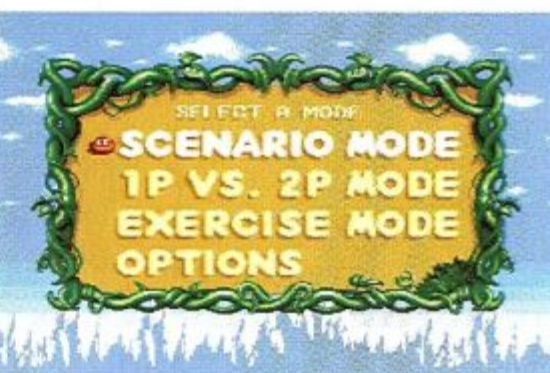
Im Exercise-Modus steigert sich der Schwierigkeitsgrad wie bei Columns kontinuierlich. Hin und wieder taucht sogar eine "Super"-Bohne auf und fegt alles weg, was sich ihr in den Weg stellt



Die zweite Blechbüchse wehrt sich schon entschieden gegen eure Attacken



Uwe: Jawohl, ich wollte ja schon immer als der Retter des Bohnenbestands in die Geschichte eingehen. Für mich sehen die Bohnen nicht nur aus wie Wasser, sie verschmelzen auch so. Aber lassen wir die logische Seite mal weg. Vor einigen Jahren waren es jedenfalls Steine, die Tetris zum Kultstatus verhalfen. Im Grunde hat sich bei Dr. Robotnik's Mean Bean Machine nicht viel verändert. Gerade der Zwei-Spieler-Modus läßt die Motivationsskala noch oben schnellen. Da kommt schon öfters das Zeitgefühl ins Schwanken, wenn man einen Rückstand aufzuholen hat. Leute, die von Tetris genug haben, sollten sich Dr. Robotnik's auf jeden Fall anschauen, der Rest der Denkspielfans kann getrost zugreifen, denn läßt man den Namen mal außer Acht, trifft hier ganz passend der Slogan Oldie but Goldie zu.



Für jeden etwas dabei: Das Option-Menue

HERSTELLER:SEGA/COMPILE
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:K.A.
 MUSTER VON:THEO KRANZ





WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

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

SUPER NINTENDO

aladdin dV	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
jurassic park dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
pocky & rocky dA	139.95
robocop 3 dA	139.95
sensible soccer dA	139.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
turtles tournament fighters dA	149.95
winter olympics dA	129.95
world heroes dA	149.95

GAME BOY

adventure island 2 dA	59.95
asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
mario & yoshi dA	54.95
pierre le chef dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
prince of persia dA	64.95
speedy Gonzales dA	74.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon 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

MEGADRIVE CD

after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
chuck rock dA	99.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
hook dA	99.95
jaguar xj 220 dA	94.95
lethal enforcers + pistole dA	129.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sewer shark dA	129.95
sherlock holmes 2 dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	94.95
thunderhawk dA	114.95
time gal dA	94.95

MEGADRIVE MODUL

aladdin dA	119.95
arielle - little mermaid dA	49.95
atomic runner dA	94.95
captain america dA	114.95
fifa international soccer dA	109.95
g-loc dA	114.95
hard drivin dA	49.95
king of the monsters dA	114.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
ottifants dA	114.95
paperboy 2 dA	114.95
rings of power dA	139.95
superman dA	114.95
talespin dA	49.95
two crude dudes dA	94.95
virtual pinball dA	109.95
wonderboy 5 - in monster world dA	139.95
world cup italia 90 dA	94.95
wwf royal rumble dA	129.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

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 topfighter 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

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0294 amazing tennis dA	139.95
0294 battle blaze dA	139.95
0294 equinox dA	139.95
0294 mickey's challenge dA	139.95
0294 nfl quarterback club dA	149.95
0294 plok dV	94.95
0294 sky blazer dA	129.95
0294 space ace dA	109.95
0294 terminator 2 arcade game dA	129.95
0294 utopia - creation of nat. dA	129.95
0394 champions world cl.soccer dA	129.95
0394 mr. nutz dA	119.95
0394 nba jam dA	139.95
0394 nfl football konami dA	119.95
0394 nigel mansell's world ch. dA	129.95
0394 pop'n twin bee 2 dA	119.95
0394 populous 2 dA	109.95
0394 rock'n roll racing dA	119.95
0394 shadowrun dA	129.95
0394 super putty dA	129.95
0394 yogi-bear dA	109.95
0394 young merlin dA	149.95
0394 zool dA	119.95
0494 flintstones dA	119.95
0494 super empire strikes back dA	129.95

MEGADR. MODUL

0394 pop'n twin bee dA	59.95
0394 yoshi's cookie dA	54.95
0394 zool - ninja of the nth d dA	64.95
0294 american football dA	94.95
0294 brett hull hockey dA	94.95
0294 castlevania new generat. dA	94.95
0294 landstalker dV	119.95
0294 last action hero dA	94.95
0294 lhx attack chopper 2 dA	109.95
0294 nfl quarterback club dA	129.95
0294 ren & stimpy dA	99.95
0294 sonic 3 dA	129.95
0294 terminator 2-judgem. day dA	99.95
0294 young indy dA	109.95
0394 champions world cl.soccer dA	114.95
0394 nba jam dA	119.95

SEGA MEGA CD

0294 bram stoker's dracula dA	99.95
0294 burning fists dA	109.95
0294 chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
0294 cobra command dA	94.95
0294 indiana jones dA	109.95
0294 microcosm dA	119.95
0294 prize fighter dA	109.95
0294 puggsy dA	89.95
0294 sol feace dA	114.95
0294 spider-man vs kingpin dA	94.95
0294 wwf rage in the cage dA	114.95
0394 dune dA	114.95
0394 jurassic park dA	94.95
0394 mortal combat dA	109.95
0394 terminator dA	114.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

axelay dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
l.t. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal combat 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 soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
tiny toon adventures dA	99.00
wing commander dA	99.95

GAME BOY

f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mega man 1-dr.wilys rache dA	29.95
metroid 2 dA	29.95
mortal combat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
robin hood dA	49.95
solar striker dA	29.95
wizards and warriors dA	29.95
zen intergalactic ninja dA	49.95

NES

battle of olympus dA	39.95
gauntlet 2 dA	44.95
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

MEGADR. MODUL

688 submarine attack dA	49.95
b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
battle toads dA	39.95
bussy 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
mario lemieux hockey dA	49.95
mazin wars dA	89.95
mortal combat 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

SEGA MEGA CD

wonderdog dA	99.95
--------------	-------

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

GAME BOY

0294 boxxle 2 dA	59.95
0294 sensible soccer dA	44.95
0294 space date dA	64.95
0294 total carnage dA	64.95
0294 wcv - the main event dA	64.95
0394 kirby's pinball land dA	59.95
0394 konami golf dA	59.95
0394 nigel mansell's world ch. dA	64.95



SUPER NINTENDO 119.95

GAME BOY 49.95

GAME BOY 64.95

SUPER NINT. SOLO 139.95

SUPER NINT. LIM. ED. . 169.95



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 mf 0494

Name

Straße

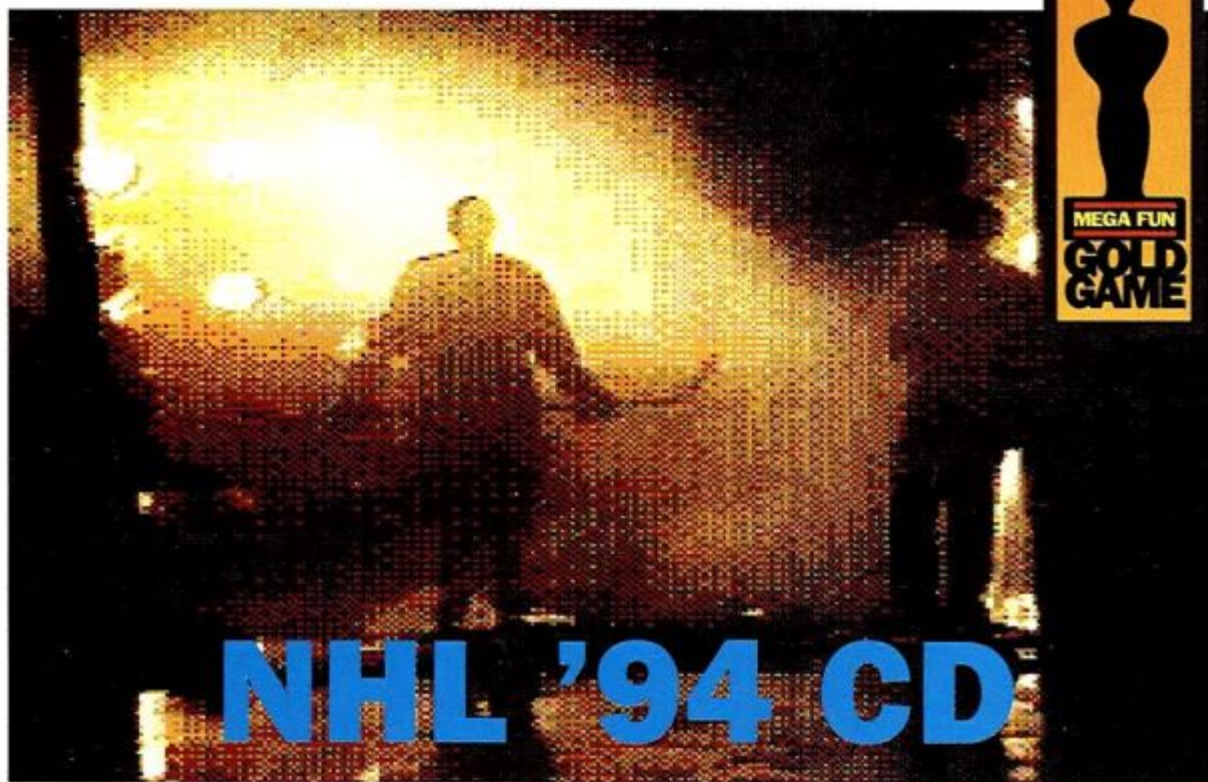
PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Bitte ankreuzen!





Martin: Nichts Neues von der EA-Sportspiel-front. Beim Drumherum haben sich die Kalifornier zwar mächtig ins Zeug gelegt (Videoclips, digitalisierte Sprachausgabe, ...), es dann aber auch dabei bewenden lassen. Beim Gameplay blieb alles beim alten. Etwas Feintuning wäre angebracht gewesen, um die anerkannt beste Eishockey-

Simulation noch eine Ecke besser zu machen und den Abstand zur Konkurrenz noch weiter zu vergrößern. Musik und Soundeffekte von CD sind ja ganz nett und tragen auch zur mehr als gelungenen Atmosphäre bei, aber das ist meiner Meinung nach noch lange kein Grund, sich das Game ein zweites mal zu kaufen. Wer NHL jedoch noch nicht in seiner Sportspielsammlung hat, verpaßt ein Spiel, das die Bezeichnung "Simulation" wirklich verdient.

Über 500 MByte Eishockey pur

MEGA CD II
Sportspiel / 1-4 Spieler

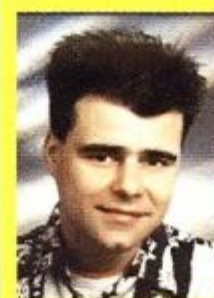
Was ist neu am Silberling? NHL '94 CD fügt dem eigentlichen Gameplay noch über 100 Full Motion Videoclips mit den Stars der US-Eishockeyliga hinzu. Ron Barr, EA Sports' Reporter, erzählt Euch die neuesten Stories und Gerüchte über die Teams und deren Spieler direkt von CD (über 50 MByte), genauso wie Musik und FX erstmalig auch versilbert wurden. Insgesamt wurden auf die CD über 500 MByte gepackt. Ansonsten hat

sich nichts Neues getan. Das Gameplay blieb ganz und gar beim alten. Die wichtigsten Features: 4 Way Play, Penalty Shots, Shootout Mode, manuell steuerbarer Torwart, One-Timers, Backup-Booster, Volleys, Statistiken ohne Ende (einfach EA-like), härtere Computergegner, ... Lest am besten unseren Zwei-Seiten-Test der Modulversion in Ausgabe 11/93, wenn Ihr mehr über das Spiel erfahren wollt, mit dem EA ihren Sportpielruhm begründet hat.

Analyse

MONTREAL		PITTSBURGH	
GAME STATISTICS			
MONTREAL		PITTSBURGH	
5	Score	1	
33	Shots	21	
15%	Shooting Fct	4%	
0/4	Power Play	1/3	
5:10	PP Minutes	2:48	
7	PP Shots	4	
0	SH Goals	0	
0/4	Breakaways	0/2	
3/9	One-Timers	0/7	
0/0	Penalty Shots	0/0	
14	Faceoffs Won	8	
53	Body Checks	42	
3/5	Penalties	4/6	
11:47	Attack Zone	9:22	
43/91 (47%)	Passing	74/114 (64%)	

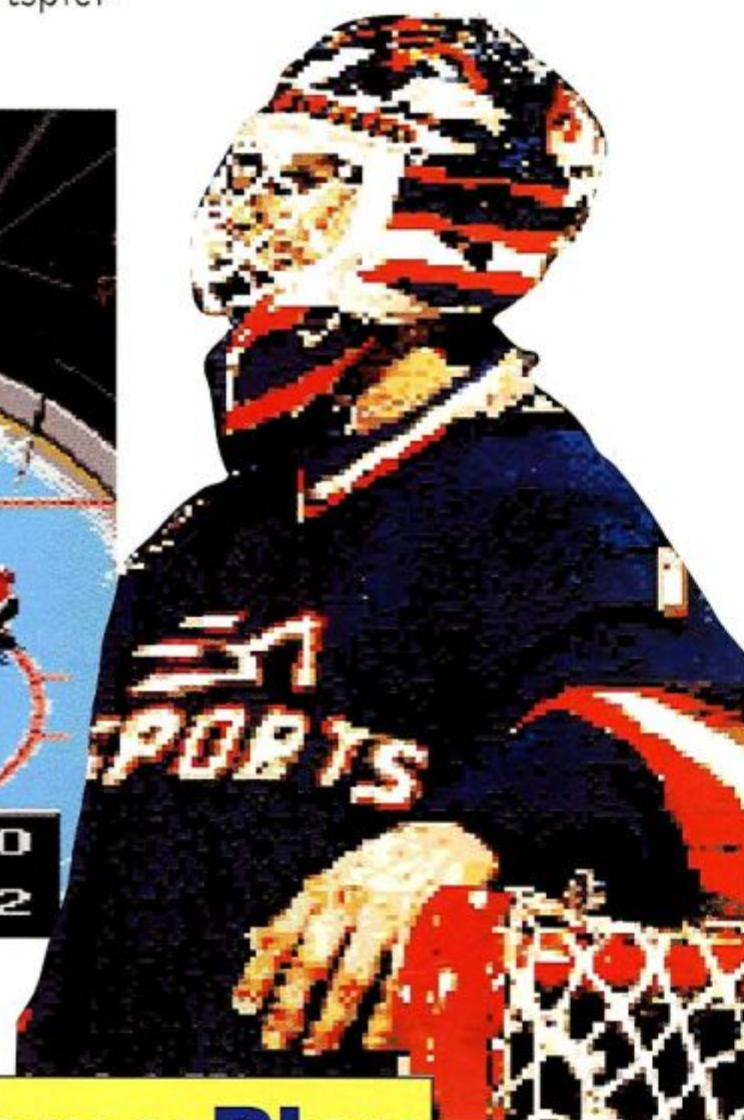
Die EA-Statistiken lügen nicht. Anhand der Zahlen kann man ziemlich genau erkennen, ob ein Sieg verdient oder glücklich war



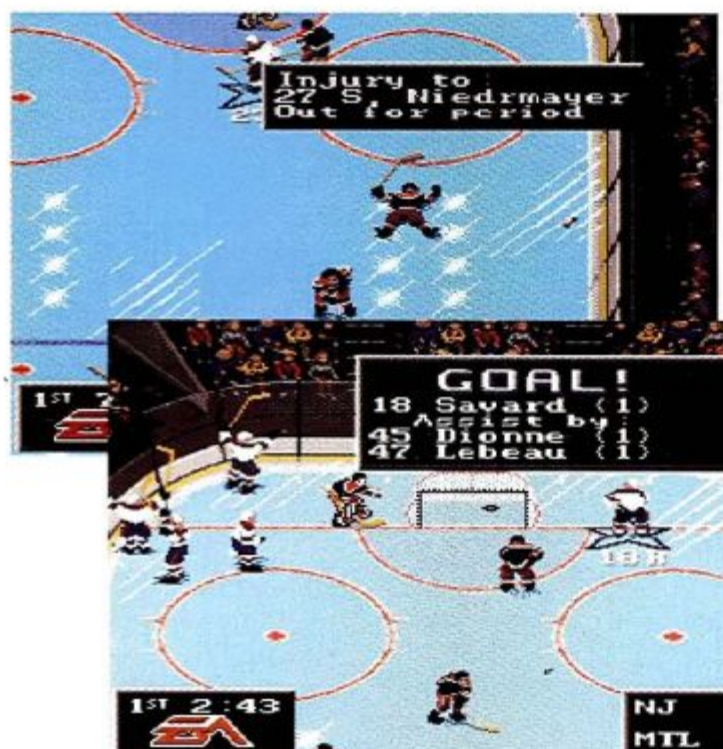
Stephan: Aller guten Dinge sind drei, nach den aufpolierten SNES- und MD-Modulen flitzen die Kufencracks nun also auch übers Mega CD-Eis. Zu den Spielen selbst gibt's wenig zu sagen, da sich Cartridge und Silberling in keinsten Weise unterscheiden. Was rechtfertigt also das Erscheinen der CD? Das Zauberwort heißt Atmosphäre, durch Digi-Sound und Digi-Zwischensequenzen steigert sich NHL '94 langsam aber sicher zur perfekten Simulation. Statistik-Fans werden zudem mit Informationen über alle Spieler regelrecht zugeschüttet, noch dazu gesprochen von EAs Sportreporter Ron Barr. Wenn die Kalifornier jetzt noch taktische Finessen ala FIFA-Soccer mit einbauen könnte, NHL wäre unschlagbar.



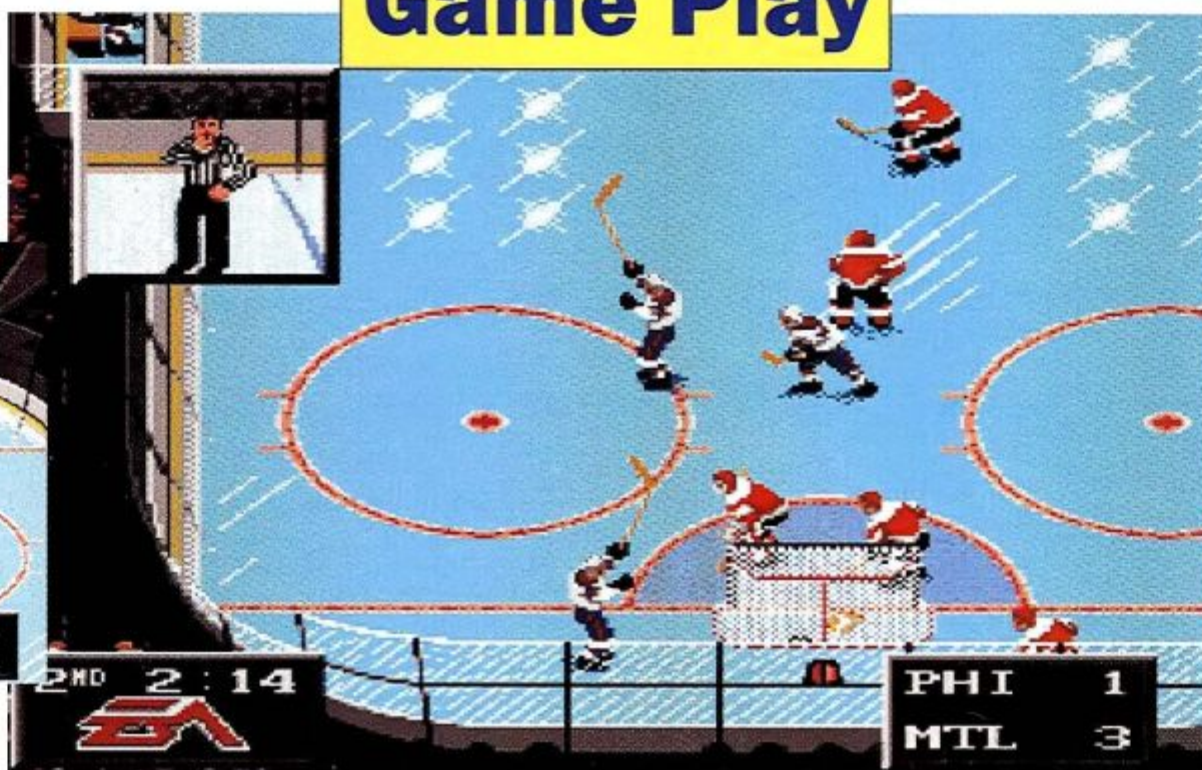
Achtung! Achtung! Massen-Karambolage im Eisstation. Bitte schlittern Sie vorsichtig und achten Sie auf die Handzeichen der Schiedsrichter!



Game Play



Am genialen Game Play hat sich nichts verändert, ist also zum Modul identisch



EAs Sportreporter Ron Barr weiß über jeden Spieler interessantes zu berichten. Insgesamt wurden über 500 MB neue Infos auf die CD gepackt

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/HIGH SCORE PROD.
 DATENTRÄGER: CD-ROM USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES



DREAMSCAPE

CLUB



CLUB

SCHEPELER STR. 3 - HOF

49074 OSNABRÜCK

SUPER NINTENDO

TITEL	CLUB / PREIS
# MEGA MAN X U.S.	119,90 / 139,90
EMPIRE S. BACK D	119,90 / 149,90
MICKY'S CHALLENGE D	109,90 / 129,90
DUNGEON MASTER II U.S.	109,90 / 129,90
SUPER PINBALL	109,90 / 129,90
NBA JAM D	119,90 / 139,90
# MORTAL KOMBAT II U.S.	119,90 / 149,90
# ST. FIGHT. II S. EDITION U.S.	109,90 / 139,90
SENGOKU U.S.	119,90 / 129,90
ALFRED CHICKEN	119,90 / 139,90

= BITTE VORBESTELLEN

MEGA DRIVE

TITEL	CLUB / PREIS
SOCKET	..99,90 / 119,90
ROLLING THUNDER III	..99,90 / 119,90
POPEYE	104,90 / 119,90
SONIC CHAOS	104,90 / 119,90
BUBSY II	119,90 / 129,90
CASTLEVANIA BLOODLINES	..99,90 / 119,90
DUNE	109,90 / 129,90
SILVESTER & TWEETY	109,90 / 129,90
ZOOL	109,90 / 129,90
LANDSTALKER	114,90 / 129,90

WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

MANGA VIDEO

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

MEHR TITEL AUF ANFRAGE

VERSAND NUR FÜR CLUBMITGLIEDER WEGEN ALTERSNACHWEIS

NEO GEO

TITEL (GEBRAUCHT)	CLUB / PREIS
KONSOLE + 1 PAD	530,00 / 550,00
SAMURAI SHOWDOWN	285,00 / 300,00
WORLD HEROES II	285,00 / 300,00
NINJA COMMANDO	285,00 / 300,00
SENGOKU II	285,00 / 300,00
VIEW POINT	500,00 / 525,00
BASEBALL STARS II	255,00 / 270,00
SUPER SIDEKICKS	235,00 / 250,00
ART OF FIGHTING II	285,00 / 300,00
FATAL FURY SPECIAL	285,00 / 300,00

(STÄNDIG WECHSELNDES LAGER)

PHILLIPS CDI

TITEL	CLUB / PREIS
HARDWARE	948,00 / 998,00
IMPACT MODULE	475,00 / 499,00
VOYEUR	89,90 / 99,90
ESC. F. CYBERCITY	89,90 / 99,90
STEEL MACHINE	39,90 / 49,90
ZOMBIE DINOS	89,90 / 99,90
P. SPRINGS OPEN	89,90 / 99,90
BATTLESHIP	84,90 / 89,90
LINK	89,90 / 99,90
ZELDA	89,90 / 99,90
INCA	89,90 / 99,90

MEHR AUF ANFRAGE

SONDERANGEBOTE

S. NINTENDO (NEU)	CLUB / PREIS
REN & STIMPY	79,90 / 89,90
LEG. OF THE RING	79,90 / 89,90
RUN, SABER	79,90 / 89,90
ROCKY RODENT	79,90 / 89,90
WORLD HEROES	79,90 / 89,90
TRODGLERS	79,90 / 89,90
SUPER WIDGET	79,90 / 89,90
LOCK ON	79,90 / 89,90
KENDO RAGE	79,90 / 89,90
GP 1	79,90 / 89,90
GOOF TROOP	79,90 / 89,90
LOST VIKINGS	79,90 / 89,90
BUBSY	79,90 / 89,90
DRACULA	114,90 / 129,90
PLAYER MANAGER	114,90 / 129,90

0541 - 57014 / 15 / 21 CLUB MITGLIEDSCHAFT

- ★ MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 30,- DM. BEI GEBRAUCHTEN SPIELN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN 1 - 2 MONATE VOR ERSCHEINUNGSDATUM IHR SPIEL VORBESTELLEN.
- ★ IN DEN KOMMENDEN MONATEN WERDEN WIR EINE REIHE VON VERANSTALTUNGEN UND VERLOSUNGEN DURCHFÜHREN. FÜR UNSERE MITGLIEDER WARTEN VIELE SCHÖNE PREISE.
- ★ JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI Austritt bedarf es keiner Kündigung.

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



MITGLIED AUSWEIS

MITGLIEDSCHAFT
CLUB - NO.

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

★ BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM



DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

NEUTOPIA
BERLIN

ROLLENSPIELE & ZINNFIGUREN
VOLLE SORTIMENT

TEL 030 - 434 7006

AN / VERKAUF VON NEUEN & GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

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

NEUTOPIA
BERLIN

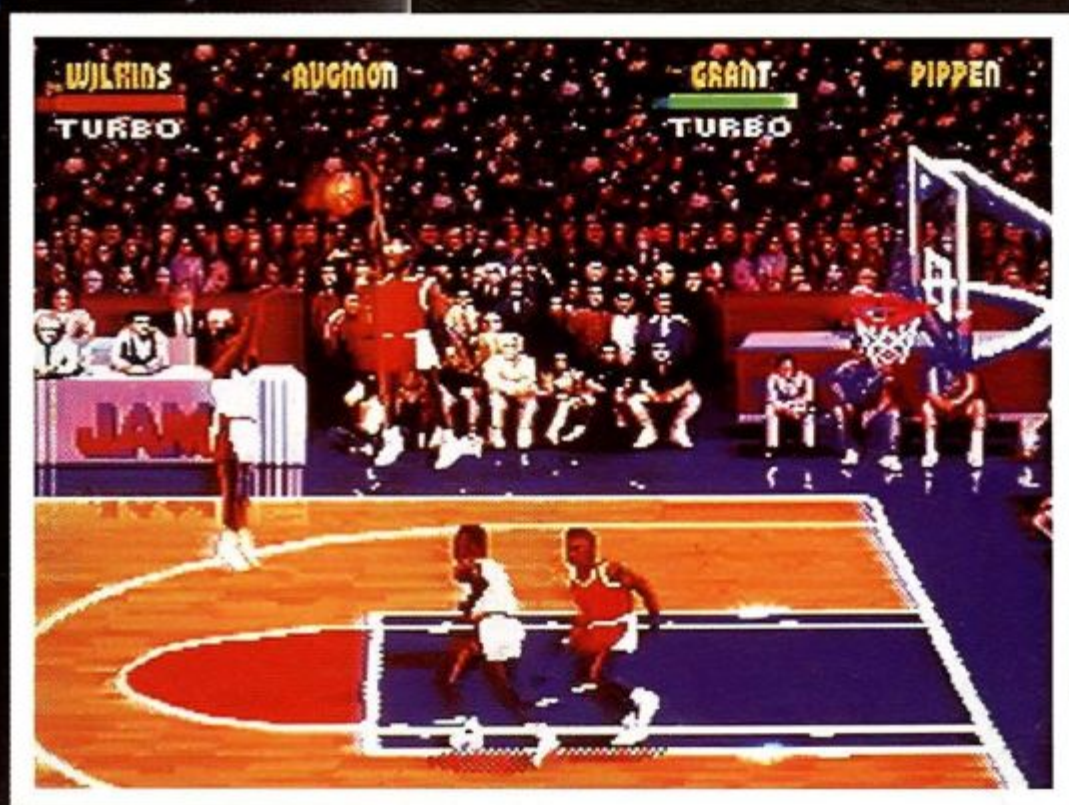
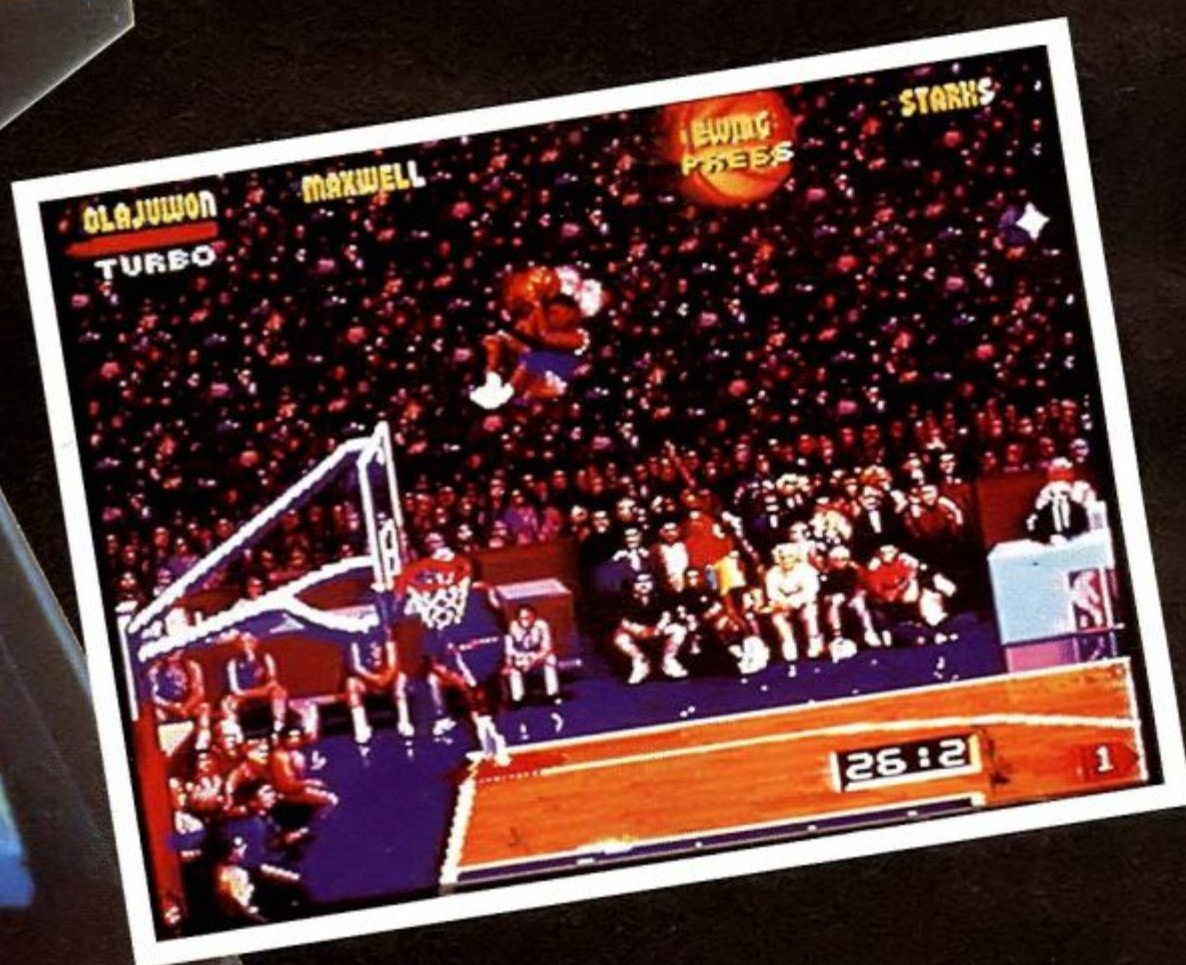
BATTLETECH ZENTRALE & MANGA VIDEO

Mo. - Fr. 10 - 19.00 Do. 10 - 20.30
Sa. 10 - 16.00

Tel. 030 - 434 7006
Fax. 030 - 434 7990
Direkt am Tegel - Center
Bernstorffstr. 13 13507 Berlin

Dein größ

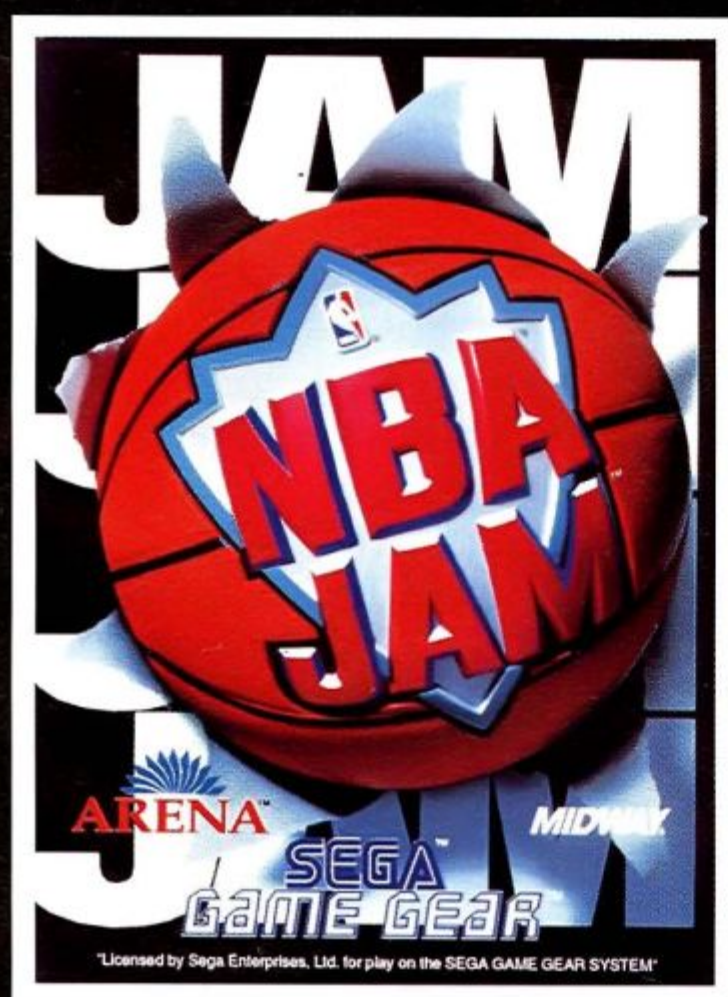
Hol' dir



ter Wurf!

die NBA nach Hause!

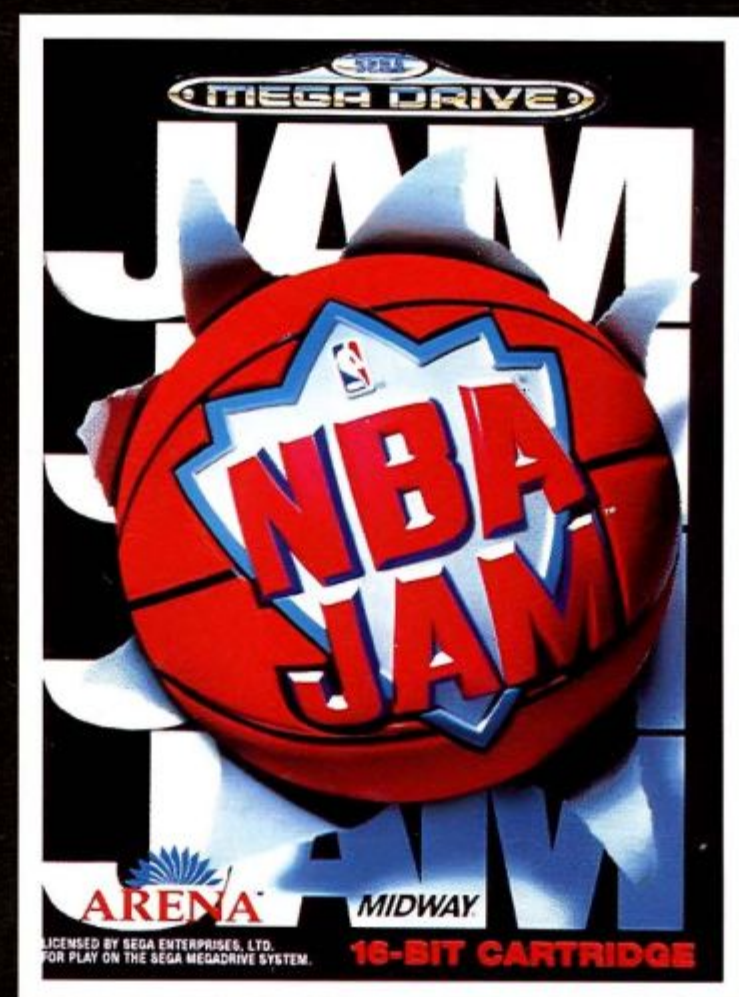
Jam! Jam! Whatta game! In den Spielhallen sorgte dieses Game für enormen Wirbel. Nun sind endlich die Konsolenbesitzer dran, und die dürfen sich auf ein Sportspiel-erlebnis erster Güte freuen! NBA JAM ist das beste Basketballspiel aller Zeiten für euren Mega Drive. Wir vom SEGA Magazin können euch diese Umsetzung nur ans Herz legen. Um dieses Spieleereignis auch richtig zu würdigen, haben wir Acclaim einen der sagenhaften NBA Jam-Automaten entlocken können, den wir nun unter den Lesern des SEGA Magazins verlosen wollen. Ein paar Fragen müßt ihr uns allerdings schon beantworten!



1. *Wieviele Teams spielen insgesamt in der NBA?*
2. *Bei welcher Mannschaft spielt Detlef Schrempf?*
3. *Wer wurde 1993 NBA Champion?*
4. *Wieviele Spieler dürfen bei der Umsetzung gleichzeitig spielen?*

Schickt die Postkarte mit den Antworten bis spätestens 12. April 1994 an folgende Adresse:

CompuTec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Hol ihn dir!
Isarstraße 32, 90451 Nürnberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





NBA Jam



Midways Coin-op ist derzeit in aller Munde, nicht zuletzt dank der spektakulären

Dunks; Mega-NBA Jam wurde fast 1:1 vom SN übergezogen, eine beachtliche Leistung

Boomshakalaka! Acclaims Fun Sports-Game startet auf Segas 16 Bitter durch. Geändert hat sich spielerisch im Vergleich zum SN-NBA Jam im Grunde nichts. Noch immer steuert Ihr 54 NBA-Stars auf dem Parkett, noch immer könnt Ihr zu viert gleichzeitig spielen (diesmal aber mit dem Sega Tap), noch immer sichert ein Passwort Eure Fortschritte auf dem Weg zum Titel. Die Dunkings sind so spektakulär wie eh und je: Cannonball, Tomahawk, Helicopter und noch viele mehr. Mit Turbo-Power klaut

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-4 Spieler

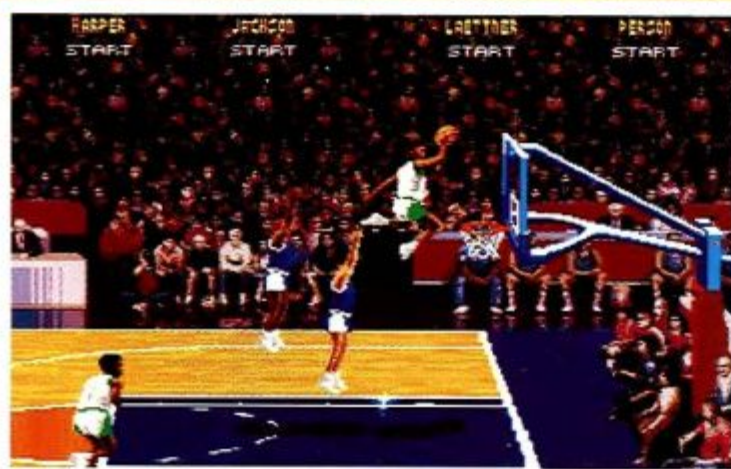
Ihr Eurem Gegner den Ball oder sperrt ihn gekonnt. Head To Head geht's zu zweit gegeneinander auf den Platz oder Ihr begnügt Euch mit dem Computergegner, in Team Game spielt Ihr, wer hätte das gedacht, mit vereinten Kräften gegen den Computer. Die Spielerauswahl will allerdings gelernt sein: Alle unterscheiden sich in den Punkten Schnelligkeit, Dunks, Verteidigung und Dreier voneinander.



Martin: Erstaunlich, was die Entwickler von Iguana hier aus dem MD herausgekitzelt haben: Absolut flüssige Animationen, digitalisierte Sprachausgabe und fließendes Scrolling. NBA Jam zeigt mal wieder, daß das MD noch lange nicht ausgereizt ist und dank fähiger Programmierer dem SN das Wasser reichen kann. Acclaims NBA Jam nimmt's natürlich mit den Regeln nicht so genau, aber gerade das macht den speziellen

Reiz des Moduls aus und gewinnt so viele Fans, die sonst nicht auf Basketball schwören. Kleinkriege um den Ball oder harte Bodychecks sind an der Tagesordnung, unrealistische Weitwürfe, abgefahrene Flughöhen, brennende Körbe, all das und noch viel mehr macht das Flair von NBA Jam aus. Schade ist, daß Ihr nur Two On Two auf dem Parkett spielen könnt. Konami ist in DER Richtung schon einen Schritt weiter und bringt mehr Taktik ins Spiel; deshalb fällt letztendlich die Wertung von Mega-NBA Jam etwas niedriger aus.

Spektakuläre Dunks



18 1ST HALF STATS: 25

ARK	PTS: 12 REB: 5 AST: 3 BLK: 1 STL: 2 FT: 2/3	CPU	PTS: 15 REB: 8 AST: 4 BLK: 2 STL: 1 FT: 3/4
PREL	PTS: 8 REB: 3 AST: 2 BLK: 0 STL: 1 FT: 1/2	JACSON	PTS: 10 REB: 6 AST: 3 BLK: 1 STL: 2 FT: 2/3

COACHING TIPS

HOT STREAK.
WHEN A PLAYER SCORES THREE CONSECUTIVE BUCKETS HE IS ON FIRE. WHEN A PLAYER GOES ON A HOT STREAK GIVE HIM THE BALL. HE REMAINS HOT UNTIL THE OTHER TEAM SCORES.

Während der Halbzeit bekommt Ihr nicht nur fiktive Highlights aus dem Spiel zu sehen, sondern auch wichtige Statistiken zum Spielverhalten der beiden Teams und Tips von eurem Trainer.

Megatip

WEST	GOLDEN STATE LA CLIPPERS MEMPHIS MINNESOTA PORTLAND SEATTLE SACRAMENTO	ATLANTA CHARLOTTE CHICAGO CLEVELAND DETROIT INDIANA MILWAUKEE	EAST	BOSTON MIAMI NEW JERSEY NEW YORK ORLANDO PHILADELPHIA WASHINGTON
-------------	--	---	-------------	--

Wer behauptet da noch, US-Präsident Bill Clinton könnte nur Saxophon spielen; wenn Ihr bei ENTER INITIALS ARK eingibt und anschließend START und A gleichzeitig drückt, könnt Ihr Bill auf dem Parkett in Action erleben.

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY/GAME GEAR
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM





TEST MEGA DRIVE

Art Of Fighting

Nachdem das SN bereits mit einer guten Umsetzung bedient wurde, schickt sich jetzt Sega selbst an, dem MD eine angemessene zu verpassen

Ryo, Robert und die South Town, ein spezielles Kapitel im Buch der Beat'em Ups. Yuri, Ryos kleine Schwester wurde entführt. Auf der Suche nach ihr prügelt sich Ryo (wahlweise auch Robert) durch die gesamte South Town. Die Rettungsaktion startet bei Todo, einem japanischen Kampfsportexperten. Er schickt uns zu Macs Bar, in der uns Jack sogleich gebührend empfängt. Lee in China Town ist unsere nächste Station, er wiederum vermittelt uns an den Türsteher des L'amour wei-

MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler

ter, King (ein kickboxendes Mädels). Sie sagt uns, daß ein Boxer namens Mickey über den Verbleib von Yuri Bescheid wissen müßte. Also auf zu Mickey: Dort erfahren wir, daß im Hafen jemand ist, der den Überblick hat (wir haben ihn inzwischen nicht mehr!). John rückt mit seinem Wissen allerdings erst heraus, als er schon kräftig eingesteckt hat. In einer Fabrik treffen wir auf den näch-

sten Gegner, Mr. Big. Aus ihm holen wir schließlich heraus, daß Yuri von Mr. Karate festgehalten wird. Ist auch er unter Einsatz aller Special Moves und ständigem Aufladen der Spirit Energy aus dem Weg geräumt, kann Ryo endlich sein Schwesterherz wieder in die Arme schließen. Wer sich gegen den gerade beschriebenen Story Mode entschließt, kann immer noch seine Kräfte mit einem Freund im Vs Mode messen.



Philipp: Schade, no zooming! Davon abgesehen hat Sega meiner Meinung nach eine saubere Konvertierung vorgelegt: Die Animation stimmt, der Hintergrund ist nahe am Vorbild und alle Moves und Gegner wurden übernommen. Gegen K. Amusements SN- sieht das Mega-Art

Of Fighting jedoch kein Land, zumindest auf dem Blendwerksektor. Die Steuerung ist präzise und sensibel, wohingegen die Spielbarkeit manchmal etwas unter der leicht ungenauen Kollisionsabfrage leidet, sprich das Treffen und Getroffenwerden scheint teilweise nicht mit rechten Dingen zuzugehen. MD-Besitzer mit einem Hang zu NG-Software sollten zugreifen.



Stefan: Sorry Philipp, aber hier bin ich mal ganz anderer Meinung. Art Of Fighting für das MD hätte man sich in meinen

Augen wirklich sparen können. Zwar lassen sich die Fighter recht gut steuern und die Kämpfe an und für sich sind recht flott, doch kommt kein richtiges Prügelfeeling auf. Das liegt vor allem am mäßigen Sound, bei dem Ihr zwar noch die Originalthemen erahnen könnt, aber ansonsten das Gedudel gestrost abschalten solltet. Auch bei der Grafik hat Sega keine Höchstleistungen erzielt, aber es gibt noch Schlimmeres. Natürlich bin ich schon stark vorbelastet, da ich Art Of Fighting immer noch wie wild auf dem Neo Geo zocke, trotzdem bleibt mir nichts anderes übrig als Euch von diesem Spiel abzuraten. Mit der Street Fighter 2' Special Edition oder Eternal Champions seid Ihr um einiges besser bedient.



Im Vergleich

Keiner zoomt besser als das NG-Original. Blendwerk und Prügelaction wurden bei diesem 102 Megs-Modul schlicht und einfach perfekt kombiniert und sind nach wie vor ungeschlagen. Bis auf den mickrigen Sound kommt das SN-Art Of Fighting verdammt nahe an die NG-Version ran, sogar den Zoomeffekt hat K. Amusement gut hinbekommen. Mega-Art Of Fighting bildet das überraschend-traurige Schlußlicht. Schade eigentlich.

Art Of Fighting (NG) 87%
Art Of Fighting (SN) 80%



Stephan komm schon! Ja! Jetzt!



Come on John!



Jetzt sollte sich der Gegner ganz schnell eine gute Deckung suchen!



HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: PC-ENGINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME



ROBERT

RYO

KARATE

JOHN

MICKY

Sub Terrania



... spielt sich, wie der Name schon sagt, weit unterhalb der Erde ab

Schon mal Thrust auf dem Good Old 64er gespielt oder Oids von FTL Games auf dem Atari? Sub Terrania schlägt in genau diese Kerbe. Dreh- und Angelpunkt des 16 Megs-Moduls ist die allgegenwärtige Schwerkraft, gegen die Ihr mit genügend Schub (Thrust) ankämpft. Euer Kampfjäger

MEGA DRIVE
Shoot'em Up / 1 Spieler

ist zwar noch nicht ganz serienreif, aber irgendwann muß man den Prototyp ja durchchecken. Für dieses halsbrecherische Unterfangen wollte sich natürlich niemand so recht freiwillig melden, also blieb Euch mal wieder nichts



Martin: Thrust hat uns wieder. 15 Monate Entwicklungszeit steckte das europäische Programmier-team Zyrinx in ihr ehrgeiziges Projekt, und das sieht man dem 16 Megs-Modul auch an, denn das Drumherum wurde vom Intro bis zum Abspann perfekt durchgestylt: Die farbenfrohe und detaillierte Grafik bringt die letzten Spötter zum Schweigen und die Musik schwankt von psychedelischen Klängen bis hin zu aufpeitschenden Grooves. So richtig interessant wird's spielerisch aber erst ab dem siebten

Level, denn dann verhält sich die Gravitation so, wie sie es sollte. Vorher stürzt Ihr nicht wie ein Stein zu Boden, wenn Ihr mal wieder Eure Antriebsdüsen nicht gezündet habt, sondern trudelt ganz gemächlich ab. Die 12 Extras und die in höheren Runden teilweise ganz schön kniffligen Stellen reißen wieder einiges raus, aber im Grunde ist Sub Terrania zu einem reinrassigen Ballerspiel verkommen. Harte Geschicklichkeitseinlagen wie beim Original sind eher selten. Auf 16 Bit-Konsolen trotzdem absolut konkurrenzlos und vielleicht gerade deswegen einen Kauf wert.

anderes übrig... Als ob das nicht schon genug wäre, haben Aliens ganz schnell mal eine strategisch wichtige Minenkolonie gestürmt und richten sich dort schon vorsorglich ganz gemütlich ein. Keine Frage, daß Ihr gleich versetzt werdet und den traurigen Rest

der Bergarbeiter rausholen sollt. Wohlweislich hat Euer HQ daran gedacht, daß Ihr es alleine vielleicht doch nicht so ganz schafft und an strategisch wichtigen Punkten Power Ups versteckt, die Ihr tunlichst einsammeln solltet.

Extras-Übersicht



Deflector Shield



Deflector Shield



Fuel Pod



Anti



Tube Bombs



Mirror Laser



Life Capsule



Missile Capsule



Reactor Core



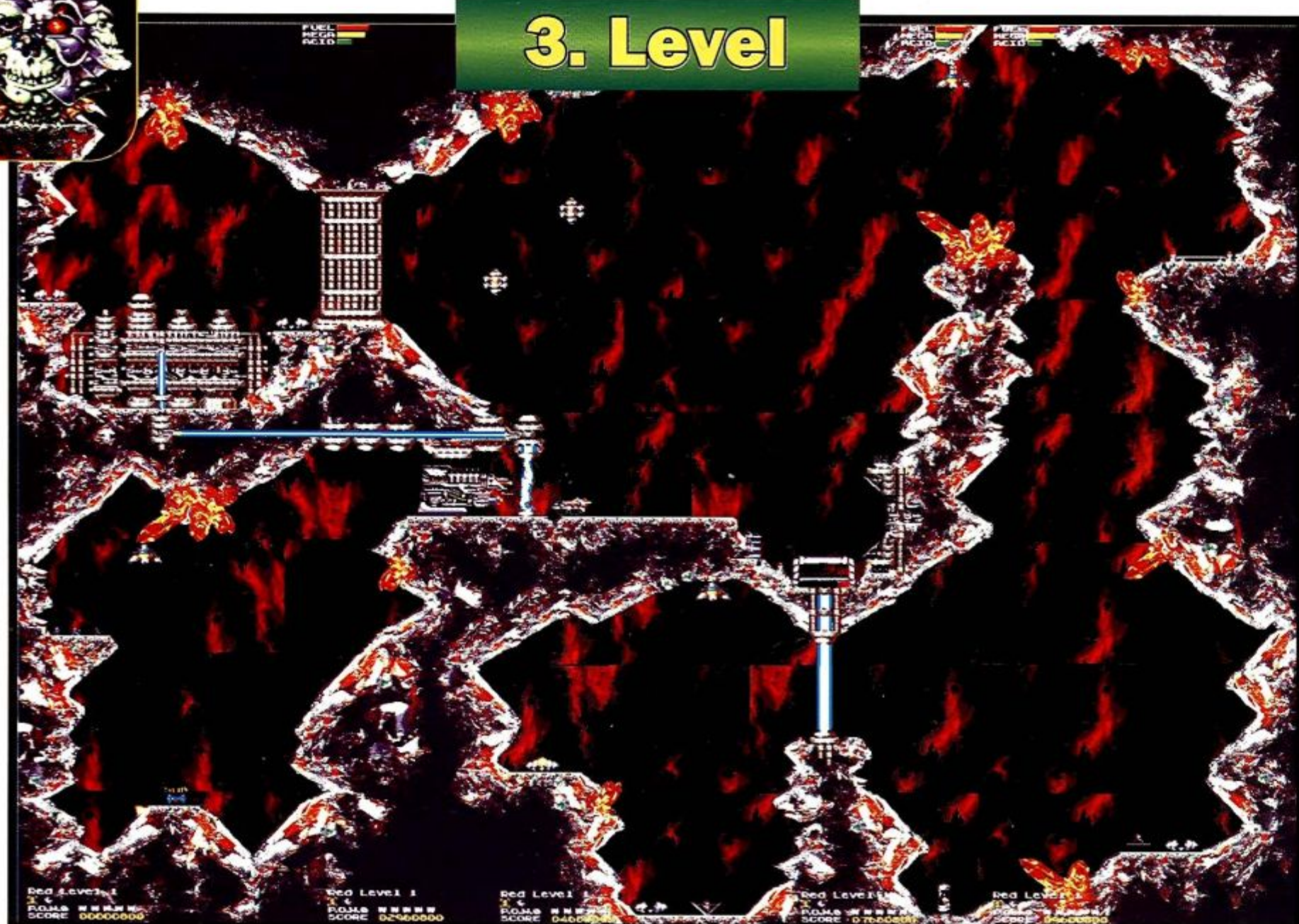
Laser Capsule



Sub Module



3. Level



Erst einmal auftanken bevor es ins Wasser geht

HERSTELLER: SEGA/ZYRINX
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: SEGA



GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aladdin dt/us	109.-/99.-
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 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 Microcosm us	129.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL 94 us	119.-
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 Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-

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.-
Gaijures us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
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.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lemmings dt	39.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Marble Madness dt	39.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
NBA Jam dt	119.-
NFL Football us	99.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-

Offitants dt	89.-
Pirates 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	129.-/119.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-Pal	129.-/99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
T2 The Arcade us	79.-
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 LIMITED	259.-
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.-
Xenon 2 dt	39.-
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.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	129.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
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	59.-

3DO

Another World	demnä. erhältlich
John Madden	demnä. erhältlich
World Builders	demnä. erhältlich
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	119.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclipse	119.-
3DO us/2 CD/220V	1399.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

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

SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Skyblazer	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	99.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metal jp	89.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Bugs Bunny dt	129.-
Champions World Class Soccer	109.-
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.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-
Edono Kiba jp	29.-

Empire Strikes Back dt/us	119.-/139.-
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.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
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 Arthur's 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.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
Mystical Ninja dt	119.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
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.-
Plok dt	89.-
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 1 jp	59.-
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 us/jp/dt	99.-/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	79.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
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	119.-
Tazmania us	69.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-

Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
Young Merlin dt	139.-
Zombies Ate My Neighbours dt/us	119.-/99.-
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.-
GameMaze 50/60Hz	99.-
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	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	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, 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.



Nigel Mansell's World Championship Racing

Rund ein Jahr nach seinem Formel 1-Austritt erhält Nigel Mansell nun auch auf dem Mega Drive "sein" Spiel



Wesentliche Änderungen an der Aufmachung haben die Programmierer nicht vorgenommen, Auswahlbildschirm und Optionen sind identisch mit dem Super-Nintendo-Vorbild. Ihr dürft entweder ein paar Trainingsrunden drehen, mit oder ohne Nigels hilfreiche Tips, könnt Euch beliebig einen der 16 verschiedenen Kurse für ein Proberennen mit elf Computergegnern aussuchen, oder

gleich in den Weltmeisterschaftsmodus springen, in dem es gilt, nach allen Rennen in der Gesamtwertung als Sieger festzustehen. Nachdem man eine dieser Optionen gewählt hat, findet Ihr Euch in der Box wieder, in der Ihr die Spoiler nachstellen, das Getriebe austauschen, und die Reifen Euren Bedürfnissen anpassen könnt, insgesamt drei Möglichkeiten für jede Veränderung stehen zur Verfügung. Wenn man eine Qualifikationsrunde absolviert hat, kann es losgehen, gesteuert wird aus einer Perspektive genau hinter dem eigenen Auto. Allzu spektakuläres Fahren kann bei mehreren Kollisionen zu einem Boxenstop führen, in der Regel sollte man jedoch ohne diesen auskommen können. Im Falle einer Platzierung auf dem Siegereppchen kann man sich in einer kleinen Zwischensequenz, von Journalisten umrahmt, selbst bewundern.

Stephan: Armer Nigel, was haben sie dir nur angetan. Auf dem SNES konnte die zwar anspruchslose, aber technisch und grafisch einwandfreie Bleifuß-Raserei durchaus überzeugen, doch die Mega Drive-Konvertierung fährt meilenweit neben der Spur. Die Grafik ist ein einziger Witz, genauso wie das total unrealistische Fahrverhalten der Boliden. Durch die veränderte Perspektive geht das gute SNES-Fahrfeeling vollends flöten, für mich vollkommen unverständlich warum die Cockpit-Darstellung nicht beibehalten wurde. Es scheint, als hätte man die Mega Drive-Version wie zig andere Module nach dem Motto "Der Name wird's schon richten" hingeschludert, so lieblos und nackt gibt sich Nigel hier. Da braucht Ayrton Senna keine Angst zu haben, auf Segas 16-Bitter hat er den Engländer nicht zu fürchten.



Julian: Nicht gerade rühmlich was Gametek da auf dem Mega Drive angestellt hat. War Nigel Mansell auf dem Super Nintendo noch eines der besten Games seines Genres, ist es auf dem Mega Drive eines der schlechtesten. Selbst das schon etwas betagte Super Monaco Grand Prix ist Nigel Mansell zumindest in Punkto Langzeitmotivation um einiges überlegen. Bei Nigel Mansell fühlt man sich kaum wie auf einer Formel 1-Piste, lieblos

hingeklatschte Strecken, kaum Hintergrund, völlig unübersichtliche Kurven und alle Gegner in der gleichen Farbe, das wäre sicherlich wesentlich besser gegangen. Auch der Sound erinnert eher an einen lungenkranken Wellensittich als an einen Renault V10, von der Sounduntermalung in den Menüs ganz zu schweigen. Die Steuerung setzt dem ganzen dann noch die Krone auf, Vollbremsungen schon bei kurzem Knopfdruck machen einen Sieg fast unmöglich, daher mein Fazit: Nur ein Boxenplatz für Nigel.



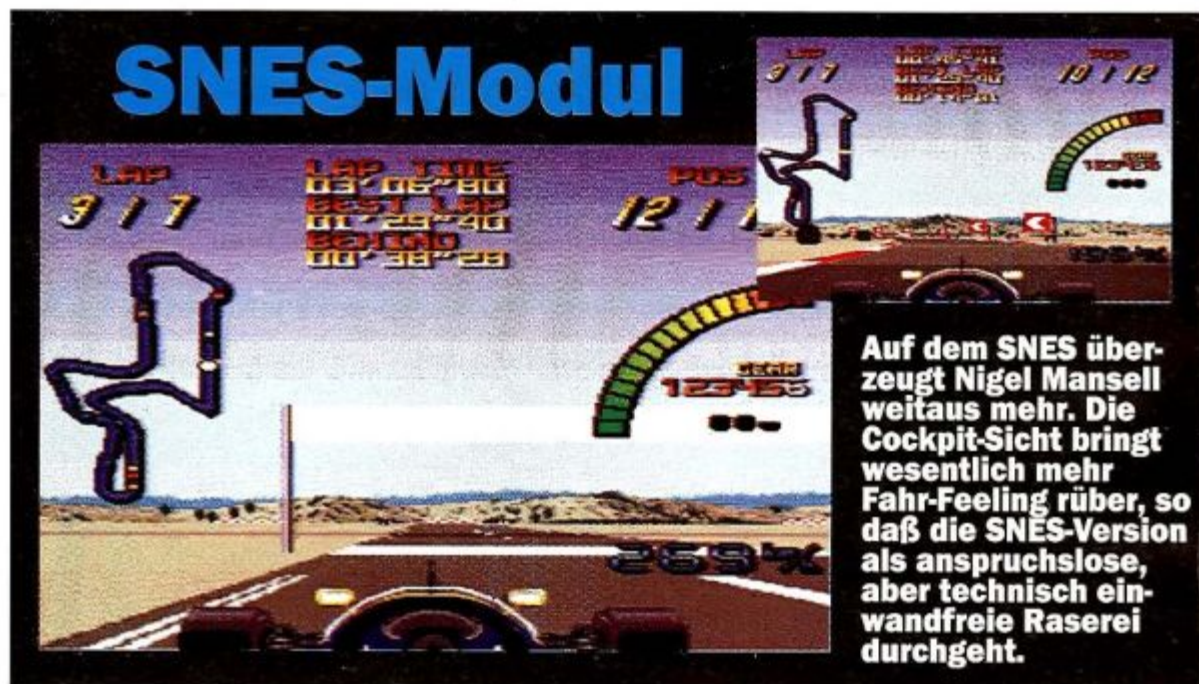
Einmal kurz gebremst, schon hängen 5 mm Gummi auf dem Asphalt



Nigel gibt zu jeder Strecke Tips



Dreher sind an der Tagesordnung



Auf dem SNES überzeugt Nigel Mansell weitaus mehr. Die Cockpit-Sicht bringt wesentlich mehr Fahr-Feeling rüber, so daß die SNES-Version als anspruchslose, aber technisch einwandfreie Raserei durchgeht.

Im Vergleich

Besitzer beider Konsolen greifen ohne zu zögern nach dem SNES-Modul, das um mindestens zwei Klassen besser ist wie die MD-Testversion. Doch auch auf der Sega-Konsole hat Nigel immense Schwierigkeiten, sich überhaupt für das Rennen qualifizieren zu können, denn mit Domarks F1, Segas ultraschnellem Virtua Racing und finally Ayrton Senna gibt den Ton an, so daß Nigel eine Konsolenkarriere wohl verwehrt bleiben wird.

Virtua Racing (MD)	88%
F1 (MD)	87%
Nigel Mansell (SN)	79%

HERSTELLER:GAMETEK/GREMLIN GRAPHICS
 DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN:K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT:JAGUAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD:SCHWER
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:K.A.
 MUSTER VON:THEO KRANZ



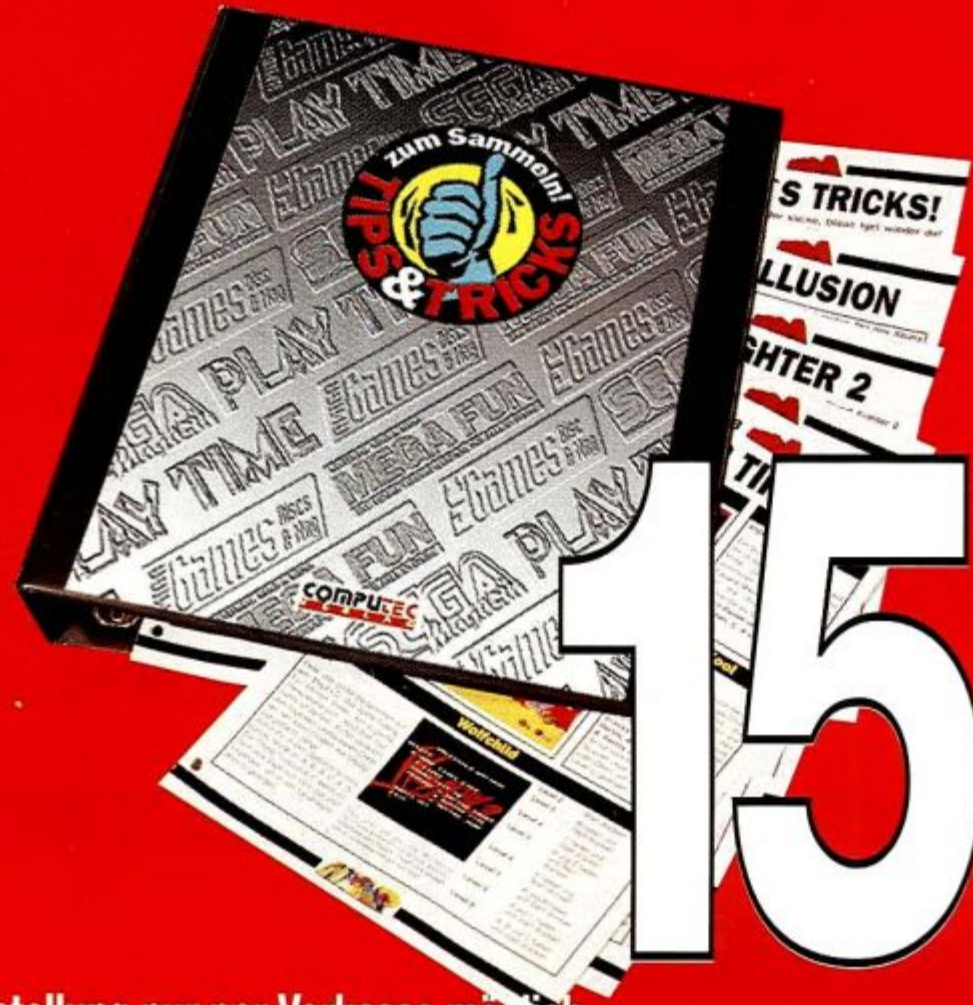
MINIABO. JETZT.

3x MEGA FUN

plus



1x Tips & Tricks Sammelordner



15,-

für nur
DM

MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
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.

SM 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.

Pele Soccer



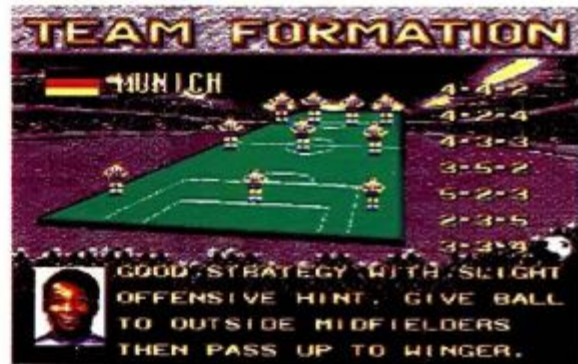
Brasilianische Spielkunst oder spartanisches Minimal-Gekicke?

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

40 über den gesamten Globus verstreute Mannschaften können von maximal zwei Spielern ausgewählt werden. Neben Freundschaftsspielen kämpft man in einem Turnier oder einer in Divisionen aufgeteilten Liga um vordere Platzierungen, deren jeweiliger Zwischenstand via Batterie gespeichert wird. Der Practice-Modus ist ein hervorragendes Training für Standardsituationen, zu zweit läßt sich auch die manuelle Torwartkontrolle enorm verbessern. An Optionen mangelt es auf keinen Fall, von der Spielzeit über taktische Feinheiten bis hin zur Sockenfarbe wird fast jeder Wunsch befriedigt. Auch den Kickern wurde ausreichend fußballerisches Können spendiert, Fallrückzieher oder Kopfbälle ergänzen die Standardaktionen. Bei den Zuschauern war Accolade

nicht so spendabel, den die Unterstützung hält sich doch arg in Grenzen.



Pele erläutert jede Taktik



Fernschüsse pflückt der Keeper locker runter



Stephan: So genial Pele als Fußballer war, so bescheiden präsentiert er sich auf Modul. Selbst wenn es Euch langsam nerven sollte, aber auch hier zeigt nur der direkte Vergleich mit FIFA Soccer die Schwächen auf. Vermitteln die Zuschauer auf EAs Wunder-Modul Stadion-Atmosphäre pur, fühlt man sich bei Accolades Simulation wie auf einem von der Außenwelt abgeschnittenen Dorfplatz, so still ist

es in den Stadien. Hauptmanko ist jedoch die mehr als mäßige Spielbarkeit, denn nur Schema F-Spielzüge führen zum Erfolg: Ihr ergattert Euch den Ball, Ihr paßt zu den Außenstürmern, Ihr flankt in den Strafraum, Ihr köpft den Ball ins Tor, das wars. Weitschüsse oder Schlenzer sind sichere Beute des Torhüters, bis jetzt ist es mir nicht gelungen auch nur ein einziges mal aus größerer Entfernung in den Kasten zu treffen. Wie so oft offenbart sich also ein großer Name als ebenso große Enttäuschung.



Bei Abstoßen, Ecken und Einwürfen zeigt eine Hilfslinie die Richtung an

HERSTELLER:	ACCOLADE
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	119,-DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
47% SOUND/FX				
55% FUN				



Keio Flying Squadron CD

Shoot'em Ups auf dem Mega CD sind rar, noch dazu kommt man an Keio Flying Squadron als Japan-Import nur sehr schwer ran



Endgegner (1. Level)

Eine kleine japanische Lady weiß nichts Besseres mit ihrer Zeit anzufangen als sich ihren treuen Freund, einen grünen Papagei, zu schnappen und allerlei Ungeziefer im Welt-

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

raum zu dezimieren. Glücklicherweise gibt es auch zwei Baby-Vögel, die sich dazugesellen, um noch mehr Schaden anzurichten. Unterwegs findet Ihr umherfliegende Power Ups, die Euren Schuß aufbohren oder bis zu vier Vögel zur Unterstützung beschern. Die Landschaft ist natürlich nach alter japanischer Tradition gezeichnet, mit der entspre-



Unsere Kleine mit voll aufgebauten Schuß (Endgegner 3. Level)



Gerd: Auf den ersten Blick hat Keio Flying Squadron wenig Neues zu bieten. Das ewig lange Intro läßt schon nichts Gutes erahnen.

Spielt man dann aber das eigentliche Spiel, entdeckt man eine Welt mit einfacher, aber lustiger Grafik, und die süße Titelheldin muß man einfach gerne haben. Im Laufe der sechs Levels gibt es laufend Extras, die zum Aufbau

der Kampfkraft dienlich sind und immer wieder zum Weiterspielen motivieren. Leider flackert es gelegentlich, was aber bei soviel umherfliegenden Gegnern noch zu verzeihen ist und sich auch gar nicht negativ auf das Spielvergnügen auswirkt. Die Hintergrundmusik unterstützt die Witzigkeit und übertönt dabei die etwas blechernen Geräusche der abstürzenden Feinde. Vor allem die etwas Jüngeren werden Ihre helle Freude daran haben.

chenden Soundkulisse. Neben vielen "normalen" Gegnern wird auch einiges an Zwischen- und Endgegnern geboten. Eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Hit Parodius kann man Keio Flying Squadron allerdings nicht abstreiten.



Endgegner (2. Level)

HERSTELLER:	JVC
DATENTRÄGER:	CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	6+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
69% GRAFIK				
73% SOUND/FX				
80% FUN				

Bill Walsh

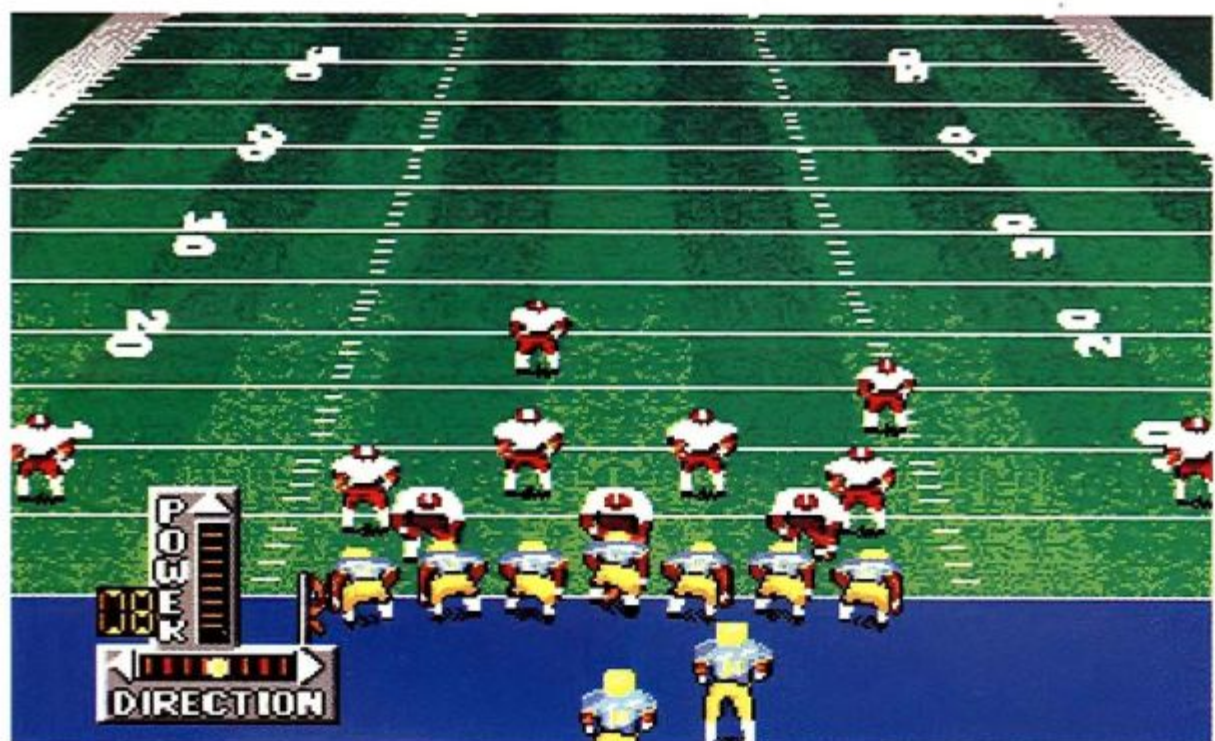
College Football CD

Jetzt geht es Schlag auf Schlag: Nach NHL Hockey '94 wird nun auch noch American Football versilbert

Wie bei NHL '94 sind die Veränderung gegenüber der Modulversion rein technischer Natur; ohne einen für CD typischen, opulenten Vorspann gelangt Ihr gleich in das Auswahlmenü, in dem Ihr neben dem normalen Spiel nun die neue Walsh Video-Option anwählen könnt. Hier erfahrt Ihr von einem volldigitalisierten Bill Walsh alles, was Ihr schon immer über American Football wissen wolltet, aber nie zu fragen wagtet. Im Spiel selbst sind Neuerungen zwar Fehlanzei-

MEGA CD II
Sportspiel / 1-4 Spieler

ge, dafür wird aber das komplette Geschehen mit einer gröhrenden Zuschaueremenge in CD-Qualität unterlegt. Auch sämtliche Musikstücke wurden noch einmal eingespielt und ertönen nun in einem glas-klaaren Sound. Selbstverständlich unterstützt auch diese CD-Version den 4 Way Play-Adapter und die Spielstände bleiben praktischerweise im Backup-Booster hängen.

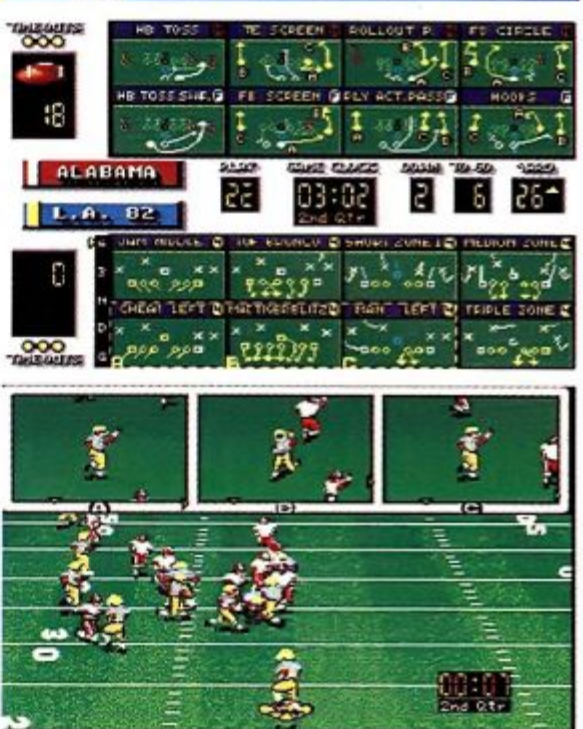


Grafische Veränderungen sucht man vergeblich



Ulf: High Score Productions hat sich auch bei diesem Silberling herzlich wenig Arbeit gemacht: Musik in CD-Qualität, eine

johlende Zuschaueremenge, die sich aber leider nicht dem Spielverlauf anpaßt, sowie ein philosophierender Bill Walsh, der eigentlich völlig überflüssig ist. Enttäuscht war ich zudem davon, daß kein Vorspann a la NHL '94 so richtig auf das Spiel einheizt. Die Begeisterung hält sich somit verständlicherweise in Grenzen, auch wenn das Spiel selbst nach wie vor gelungen ist. Daher kann ich bei dieser CD eine einfache Gleichung aufstellen: Modulbesitzer dürfen getrost ihre Geldbörse stecken lassen, während die Nicht-Besitzer mit der CD-Version liebäugeln dürfen. Bleibt zu hoffen, daß in John Madden CD wesentlich mehr Arbeit drinsteckt.



Immer noch genial: Die Menüs

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/HIGH SCORE PROD.
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: EA/FLASHPOINT/THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
68% GRAFIK				
73% SOUND/FX				
80% 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.



Inhalt der Erstausgabe: (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 Erstausgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken. **Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Wentworth Club
Distance: 459 yards

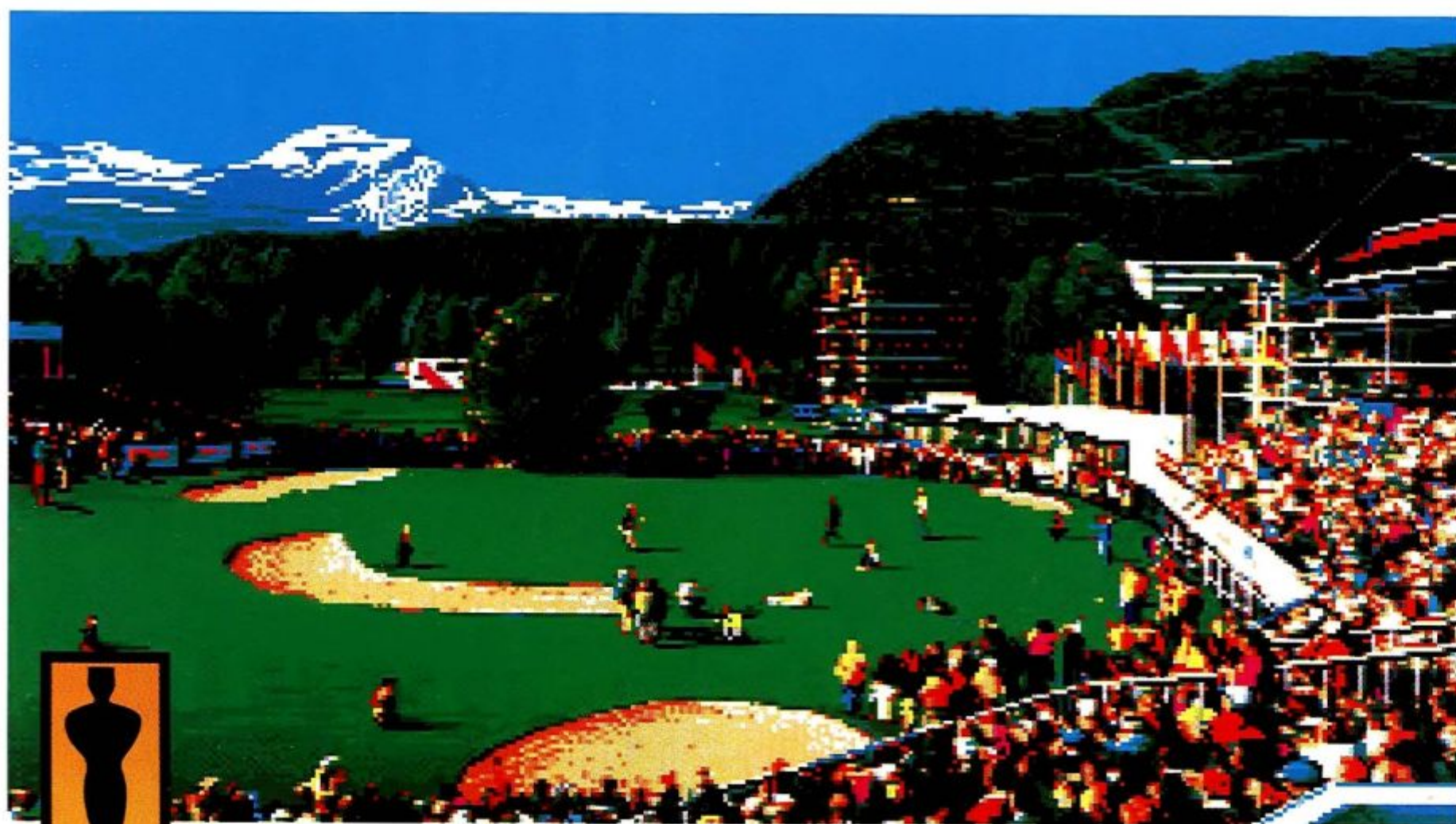
Wentworth Club
Distance: 139 yards

Wentworth Club
Distance: 459 yards

Wentworth Club
Distance: 508 yards

Wentworth Club
Distance: 171 yards

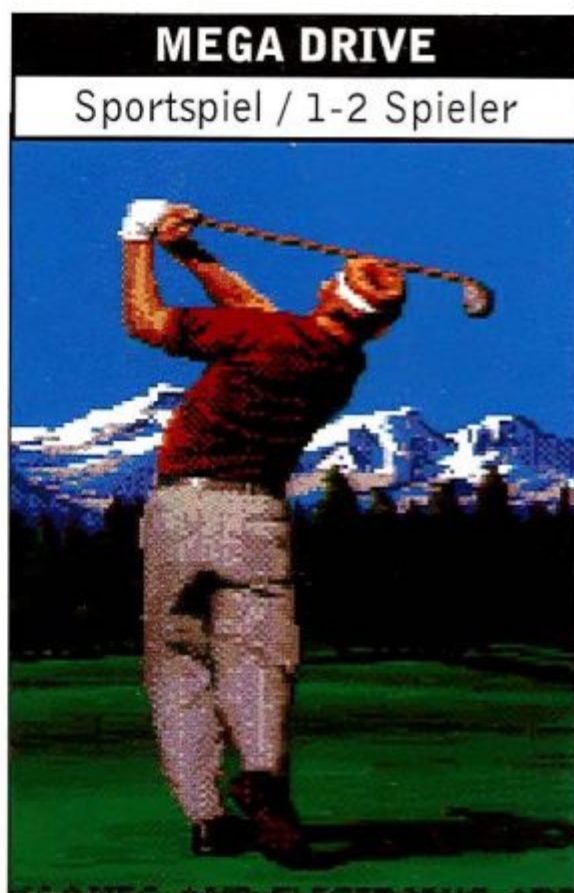
Wentworth Club
Distance: 210 yards



PGA European Tour

Wer EAs PGA Tour-Serie noch nicht kennt, der weiß auch nicht, daß Golf in der Form einen extrem hohen Motivations- und Suchtfaktor hat

Fünf Kurse bietet das '94er Modul, denen alle- samt europäische Original-Plätze als Vorbild dienen. Ebenso viele Spielvarianten stehen zur Wahl, Neulinge werden zuerst den Practice-Mode ausgiebig nutzen, um sich mit der Schlagtechnik vertraut zu machen. Die erlernten Fähigkeiten kann man dann entweder in einem Turnier (alle Plätze), einem Match Mann gegen Mann, dem Skins Game (Prämie für jede Bahn) oder einem Shoot Out (jede Bahn nach dem KO-Prinzip) beweisen. Bevor man sich nun zum Start begibt, sollte man sich überlegen, welche der zahlreichen optischen Hilfen man unbedingt benötigt: Vor jedem Abschlag wird eine Übersicht der Bahn eingeblendet, auf der zusätzlich jeweils ein europäischer Spitzenspieler Tips zum besten gibt. Nach dem Abschlag zeigt ein kleines Bildchen die genaue Lage des Balles, über Rough oder nicht Rough verschafft man sich so Klarheit. Endlich auf dem Grün, steht das nächste Problem ins Haus. Optisch zwar die reinste Augenweide, doch steckt der Teufel im Detail. Soll der entscheidende Putt erfolgreich sein, muß die Rastergrafik des Grüns aufmerksam studiert werden, denn nur so erkennt

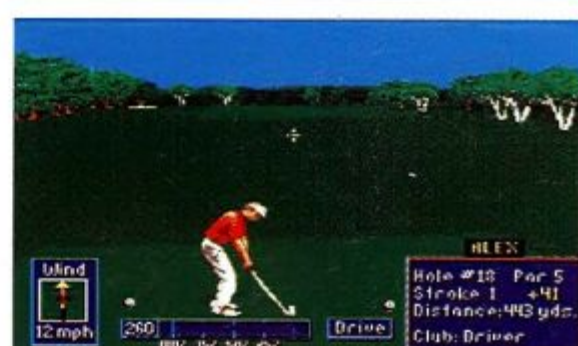


man die Unebenheiten und kann seinen Schlag danach ausrichten. All diese Optionen lassen sich nach Belieben aus- und einschalten, was den Spielablauf entweder beschleunigt oder bremst. Wer die Bahnen einigermaßen kennt, verzichtet auf diese Hilfen und ruft sie bei Bedarf manuell auf. Kommen wir zur Schlagtechnik: Ein Energiebalken zeigt die jeweilige Schlagstärke in Prozent an, mittels eines Fadenkreuzes läßt sich Windeinflüssen entgegenwirken. Nur dies alleine wäre jedoch ein ziemlicher Kinderkram, denn erst die Feinheiten machen das Spiel so interessant. Mittels Draw- und Fade-Funktion verpaßt

man dem Ball einen Drall, wodurch man überspitzt ausgedrückt zentimetergenau platzieren kann. Auch das Reaktionsvermögen ist nicht ganz unwichtig, denn das Abstoppen der Schlagstärke toleriert nur minimale Abweichungen zur 0-Marke, ansonsten landet der Ball im Niemandsland. Übrigens werden die Golfregeln akribisch eingehalten. Jeder Spielmodi erlaubt das Abspeichern eines Zwischenstandes, zusätzlich hält das Modul Bestleistungen wie Platzrekord oder weiteste Schläge fest.



Ob unser Layouter Alex seinen misslungenen Schlag wieder wett-machen kann?



Mit Rückenwind sind Weiten von 300 Yards und mehr machbar



Dieser Putt sitzt bestimmt!

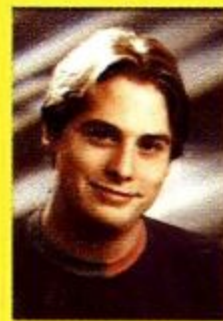
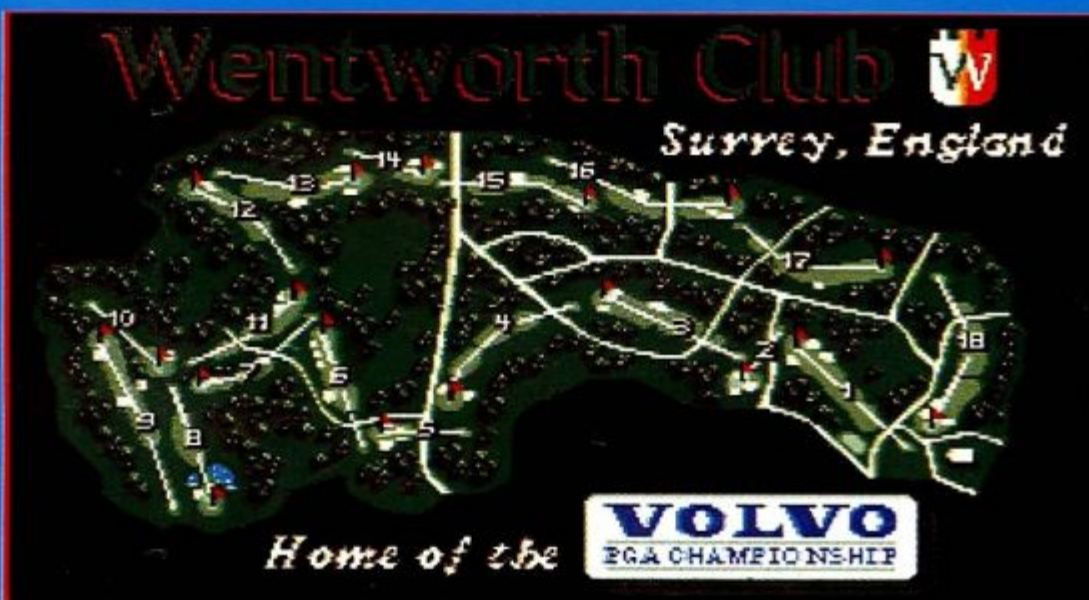
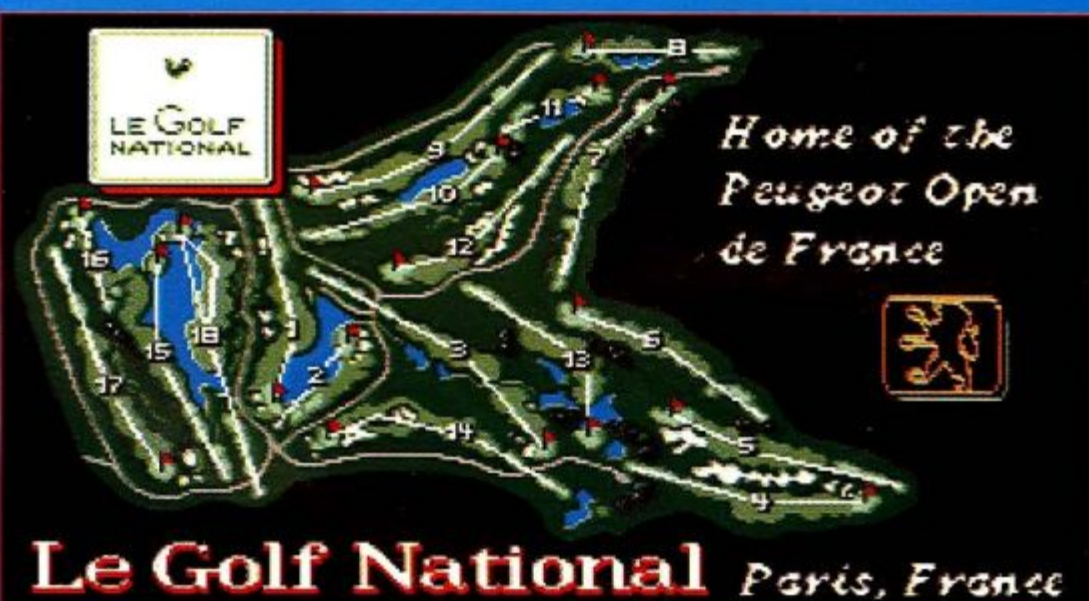
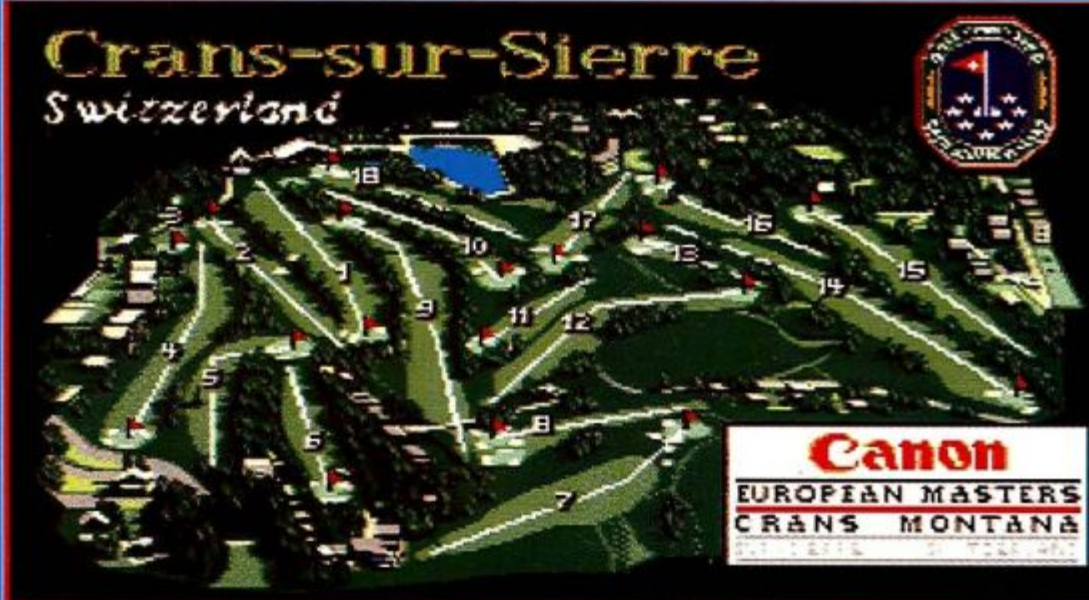
Im Vergleich

Das Update der PGA-Serie kann durch kleine, aber feine Verbesserungen seinen Platzrekord nochmals steigern, die Spielbarkeit ist an Perfektion kaum mehr zu überbieten. Einzig Accolades Power Challenge kann man als Alternative nennen, doch spielt sich das Konkurrenzmodul mindestens eine Klasse schlechter.

PGA Tour Golf 2 (MD) .. 84%

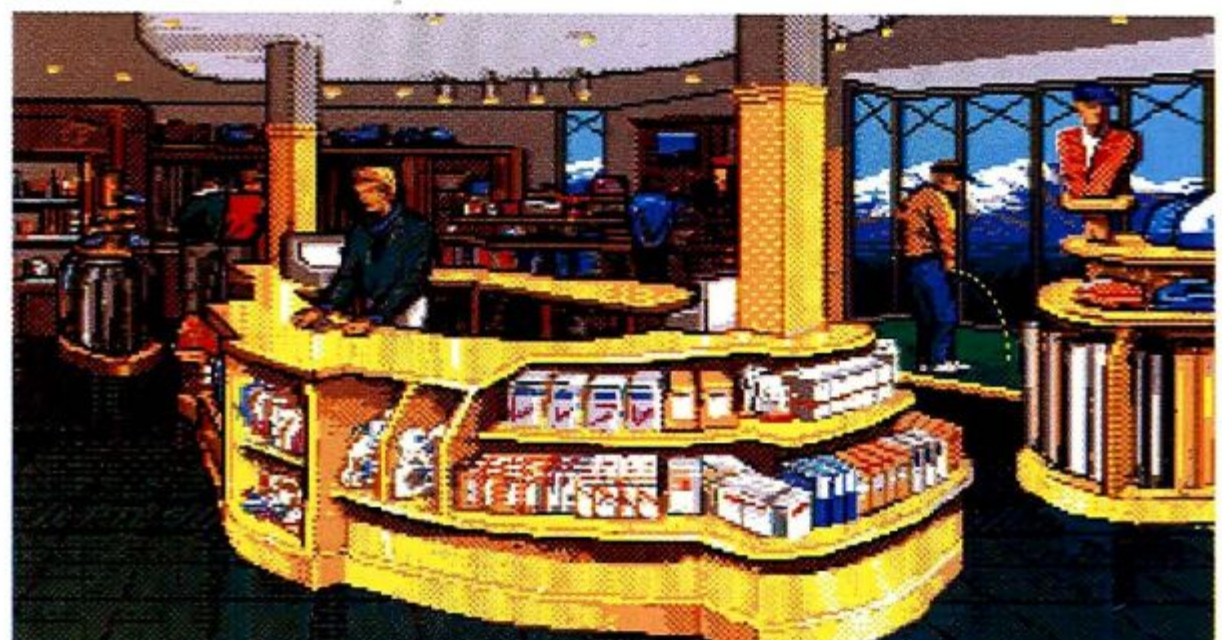


Die fünf Kurse



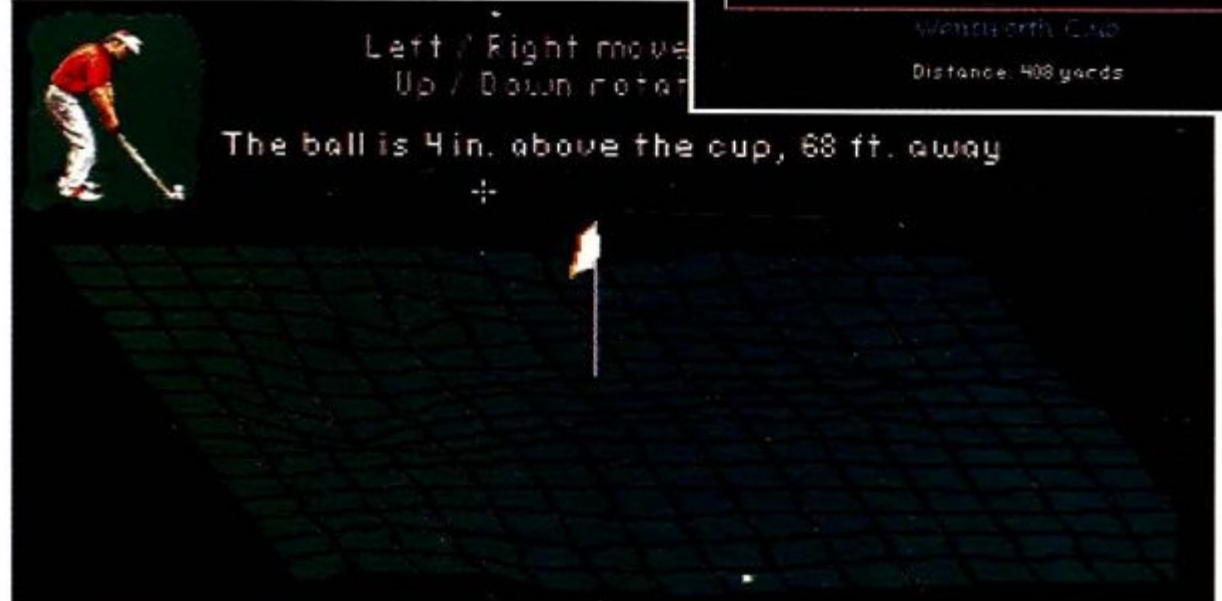
Julian: Obwohl ich nicht gerade zu denen zähle, die Golf als besonders interessante Sportart ansehen, fiel es mir wirklich extrem schwer, mich wieder vom Bildschirm zu trennen. Die reichhaltigen Optionen schon im Anfangsmenü zeigen, mit wieviel Liebe zum Detail die Jungs von EA auch hier wieder zu Werke gegangen sind, eine derartige Auswahl an Schlägern dürften nur die echten Profis zu Hause stehen haben. Natürlich wurde bei der Grafik an Feinheiten ebenfalls nicht gespart, jeder einzelne Baum, Busch oder See

der Originalcourse wurde übernommen. Die Steuerung ist wirklich perfekt, jede kleinste falsche Bewegung wirkt sich auf die Flugbahn des Balles aus, Realismus pur. Doch durch den gelungenen Turniermodus wird man dazu angehalten, auch bei einem Fehlschlag nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen, sondern es beim nächsten Mal einfach etwas besser zu machen. So bleibt als einziger wirklicher Schwachpunkt des Moduls der doch etwas magere Sound, aber im Gesamtbild ist PGA European Tour der Konkurrenz um mindestens einen oder zwei Birdies voraus. Deshalb also mein Rat an alle Sportfans: Holt es euch!



Im Clubhaus werden die Optionen eingestellt

Die Übersichten



Die Rastergrafik zeigt kleinste Unebenheiten genauestens auf

ELECTRONIC ARTS LEADERBOARD ELECTRONIC ARTS			
Platz	Name	Par	Hole
1	BRD	70	7
2	Rodger Davis	70	7
3	Peter Fowler	70	7
4	Richardson	70	7
5	Sandy Lyle	71	6
6	J. Hoeghman	71	6
7	Ugoenie Westner	71	6
8	C. Montgomerie	71	5
9	Gavin Levenson	71	7
10	P. Broadhurst	71	7
11	Richard Bowell	71	7
12	Penen Patterly	72	6
13	David Gilford	72	6
14	F. Lehner	72	6
15	Stephen Ames	72	6
16	Fost McKinley	72	5

Final Results		
Platz	Name	Score
1	BRD	65-66-68-68=267
2	Rodger Davis	68-67-68-271
3	Peter Fowler	70-68-68-274
4	S. Richardson	68-68-70-68=274
5	Sandy Lyle	68-68-70-70=276
6	J. Hoeghman	71-70-69-66=276
7	Ugoenie Westner	71-69-68-74=282
8	Colin Montgomerie	70-68-73-70=281
9	Gavin Levenson	71-70-67-73=281
10	Paul Broadhurst	72-70-66-73=281
11	Richard Bowell	67-73-69-72=281
12	Ronan Patterly	70-72-72-68=282
13	David Gilford	70-71-69-72=282
14	Bernhard Langer	72-68-71-71=282
15	Stephen Ames	70-70-71-71=282

Turnierstand und Geldrangliste

HERSTELLER:ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:22. MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT:SNES/3DO
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:BATTERIE
 CA. PREIS:119,-DM
 MUSTER VON:ELECTRONIC ARTS



Evolution Dino Dudes

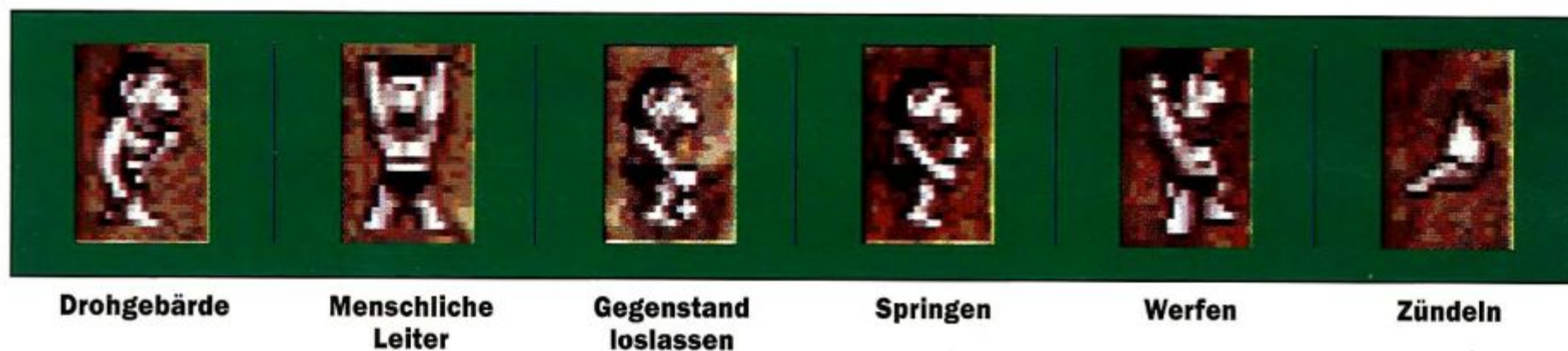
Imagitec Designs Umsetzungswut kennt (fast) keine Grenzen mehr: Humans auf dem Jaguar

Wie hilft man der Evolution etwas auf die Sprünge? Ganz einfach. Ihr setzt Euch mit Eurer Cro-Magnon-Gang zusammen und macht die ersten Erfindungen bzw. Entdeckungen, um Eurem Steinzeitdasein zu entfliehen. Die Waffen, die bei der Krisensitzung herauskommen, gilt es dann gegen prähistorische Feinde wie Dinos

oder verfeindete Stämme einzusetzen. So nach und nach kommt Ihr zu überlebenswichtigen Kleinigkeiten wie einem Seil oder einem flotten Einrad, mit dem Ihr Euch über manch tiefe Abgründe schwingen könnt. Ein Voodoo-Meister zaubert Euch gerne nützliche Gegenstände herbei, nur hat die Sache einen Haken: Er besteht auf ein waschechtes

JAGUAR
Denk-/Geschicklichkeitsspiel / 1 Spieler
Menschenopfer. Wie bei den Lemmings ist auch hier wieder Teamwork angesagt, um die insgesamt 80 Levels unbeschadet zu überstehen. An ein hilfreiches Passwort und eine Batterie zum Abspeichern der High Scores hat Imagitec Design natürlich gedacht.

Evolution Dino Dudes-Icons



Drohgebärde

Menschliche Leiter

Gegenstand loslassen

Springen

Werfen

Zündeln



Die Fackel räumt Hindernisse aus dem Weg (Level 30 / Tribal Dance)

HERSTELLER: IMAGITEC DESIGN
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO/GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 80
BESONDERHEITEN: BATTERIE/PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
66% GRAFIK				
58% SOUND/FX				
66% FUN				



Martin: Humans bzw. Evolution Dino Dudes bleibt nach wie vor ein recht gutes Tüftelspiel. Gegenüber dem Kultgame Lemmings hat es zwar nicht viel zu melden, aber ein paar eigene Ideen sind zugegebenermaßen schon mit ins Leveldesign eingeflossen. Auf die Dauer halten sich die originellen Neuerungen jedoch in Grenzen, so daß das Ganze in Denkspielkost pur ausartet - bei

stattlichen 80 Levels. Im Gegensatz zur SN-Variante haben die Dino Dudes deutlich an Geschwindigkeit zugelegt und humpeln nicht mehr gar so langsam über den Bildschirm. Die Soundeffekte mußten dagegen arg Federn lassen. Mehr als ein dumpfes Gekrächze konnten die Imagitec Design-Programmierer nicht aus dem vielgerühmten DSP-Chip herauskitzeln. Die Hintergrundgrafik gibt sich zudem bescheiden. Alles in allem ganz nett, aber bei weitem kein 64 Bit-Spiel.



Immer nach oben (Level 10 / Hard Rock)



Mit dem Seil holt Ihr Eure Leute nach (Level 25 / Crash Barrier)

"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.



Power für Eure Konsolen-immer das B

Super Nintendo

- NEUHEITEN:**
- Alien VS Predator DM 129,95
 - Operation Logic Bomb DM 129,95
 - Acclaims W. Cup
 - Soccer DM 129,95
 - Alfred Chicken DM 139,95
 - Amazing Tennis DM 139,95
 - Battle Blaze DM 139,95
 - Captain America DM 139,95
 - Championship Pool DM 139,95
 - Goof Troop DM 114,95
 - Incred. Crash Dummies DM 129,95
 - Plok DM 94,95
 - Sunset Riders DM 139,95
 - Super Turrican DM 114,95
 - Terminator 2 DM 129,95
 - Terminator 2 Arc.Game DM 129,95
 - We're Back DM 129,95
 - Where in World is Carmen Sand DM 139,95

- Daffy Duck DM 139,95
- Mickey's Challenge DM 139,95
- NFL Quarterback Club DM 149,95
- Super Star Wars 2 DM 139,95
- World Heros DM 149,95
- Young Merlin DM 149,95

SONDERANGEBOTE

- Axelay DM 99,95
- Best of the Best DM 99,95
- Chessmaster DM 99,95
- Cybernator DM 99,95
- F-Zero DM 44,95
- James Pond - Robocod DM 99,95
- L.T Road Runner DM 109,95
- Lethal Weapon 3 DM 99,95
- Magic Sword DM 99,95
- Mortal Kombat DM 119,95
- Parodius DM 99,95
- Road Riot DM 69,95
- Sim City DM 79,95
- Street Fighter 2 DM 79,95

- DariusTwin DM 109,95
- Dragons Lair DM 114,95
- Drakkhen DM 149,95
- Exhaust Heat DM 129,95
- Fatal Fury DM 129,95
- Final Fight DM 139,95
- First Samurai DM 129,95
- G. Foremans K.O. Boxing DM 114,95
- Gods DM 139,95
- Harleys Adventure DM 109,95
- Hole in One DM 139,95
- Hunt for Red October DM 119,95
- James Bond Jun. DM 59,95
- Jimmy Connors Tennis DM 129,95
- King Arthur's World DM 139,95
- Lagoon DM 149,95
- Legend of Zelda A Link to Past DM 94,95
- Lemmings DM 129,95
- Major Title DM 139,95
- Mario is Missing DM 139,95
- Mario Paint mit Mouse DM 94,95

- Simpsons 1 (Krustys Fun House) DM 114,95
- Simpsons 2 (Bart's Nightmare) DM 139,95
- Spankey's Quest DM 114,95
- Spiderman/X-Men DM 114,95
- Star Wing (FX-Serie) DM 114,95
- Street Fighter 2 Turbo DM 139,95
- Super Aleste DM 139,95
- Super Castlevania 4 DM 114,95
- Super Double Dragon DM 139,95
- Super Ghoul's'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 last 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

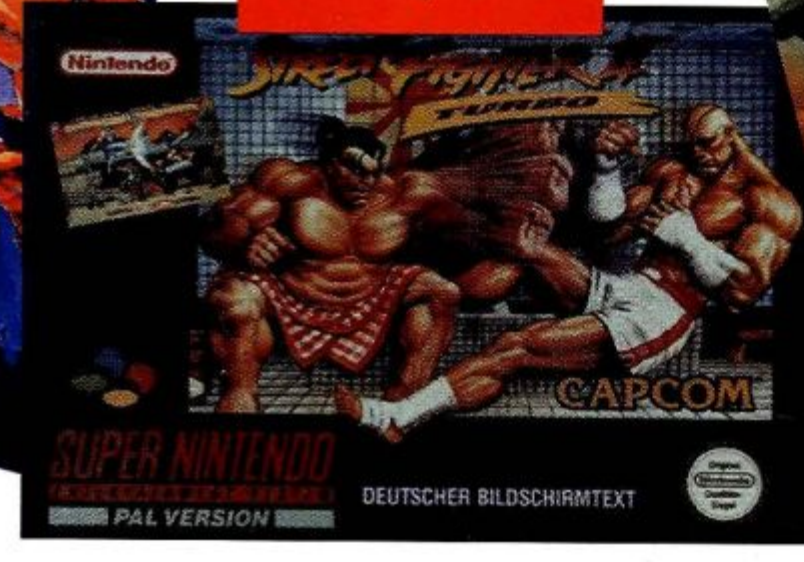
- LHX Attack Chopper DM 109,95
- Lotus Turbo Challenge 2 DM 109,95
- Virtual Pinball DM 109,95

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 Corporation DM 74,95
- 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
 - FI DM 119,95
 - Ninja Gaiden DM 94,95



- 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 DM 129,95
- 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 DM 59,95
- Joypad High Tech DM 34,95
- Action Controller DM 34,95
- Joypad Transparent Progr. SV 337 DM 69,95
- Joypad Transparent Progr. SV 334 DM 34,95

- Ranger-X DM 109,95
- Robocop 3 DM 114,95
- Brett Hull Hockey DM 94,95
- WWF Royal Rumble DM 129,95
- Bram Stoker's Dracula DM 119,95
- Cliffhanger DM 94,95
- Crash Dummies DM 114,95
- Hook DM 109,95
- James Pond 3 DM 119,95
- John Madden Football '94 DM 119,95
- Last Action Hero DM 94,95
- NFL Quarterback Club DM 129,95
- Ottifants DM 114,95
- Pele Soccer DM 94,95
- Puggsy DM 109,95
- Sensible Soccer DM 119,95
- Turtles Tournament Fight DM 129,95
- Wiz'n'liz DM 109,95
- Zombies DM 99,95
- American Football DM 94,95
- Blades of Vengeance DM 109,95
- Fifa International Soccer DM 109,95

- Home Alone DM 49,95
- James Bond 007 - The Duel DM 74,95
- James Pond 2 - Robocod DM 49,95
- Mario Lemieux Hockey DM 49,95
- Mazin Wars DM 89,95
- Mortal Kombat DM 99,95
- Shadow of the Beast 2 DM 74,95
- Sonic the Hedgehog DM 39,95
- Space Harrier 2 DM 39,95
- Speedball 2 DM 39,95
- Steel Talons DM 49,95
- Talespin DM 49,95
- Talmits Adventure DM 39,95
- Techno Clash DM 89,95
- Teenage Mut. Hero Turtles World DM 89,95
- Leaderboard Golf DM 59,95
- Xenon 2 DM 39,95

te 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/Ginch)	DM 24,95
VideoKabel (Scart/Euro AV)	DM 26,95



Bill Walsh	
College Football	DM 119,95
Bio Hazard Battle	DM 114,95
Blackout	DM 104,95
Bonanza Brothers	DM 114,95
Buck Rogers	DM 139,95
Bulls vs. Blazers	DM 124,95
California Games	DM 114,95
Captain America	DM 114,95
Chuck Rock	DM 114,95
Chuck Rock 2	
- Son of Chuck	DM 109,95
Columns	DM 84,95
Cool Spot	DM 114,95
Crüe Ball Flipper	DM 114,95
Desert Strike	DM 114,95
Dick Tracy	DM 94,95
DJ Boy	DM 114,95
Donald Duck	DM 114,95
Double Dragon	DM 99,95
Double Dragon 3	DM 114,95
Dragons Fury	DM 114,95
Dungeons and Dragons	DM 139,95
E.A.Hockey	DM 119,95
EA Sports	
Double Header	DM 124,95
Ecco Limited Edition	
Box Set	DM 129,95
Ecco the Dolphin	DM 114,95
European Club Soccer	DM 114,95
Ex-Mutants	DM 94,95
Fantastic Dizzy	DM 109,95
Fatal Fury	DM 124,95
Fatal Labyrinth	DM 84,95

John Madden	
Football '92	DM 114,95
John Madden	
Football '93	DM 114,95
Jungle Strike	DM 124,95
Jurassic Park	DM 119,95
Kid Chamelon	DM 114,95
King of the Monsters	DM 114,95
Klax	DM 104,95
Last Battle	DM 64,95
Lemmings	DM 114,95
LHX Attack Chopper	DM 114,95
Lotus Turbo Challenge	DM 114,95
Marble Madness	DM 104,95
Mega Lo Mania	DM 114,95
Mickey & Donald	DM 94,95
Mickey Mouse 1	DM 94,95
Micro Machines	DM 94,95
Mig 29	DM 109,95
Moonwalker	DM 54,95
Muhammad Ali Boxing	DM 114,95
Mutant League Football	DM 114,95
NBA All Stars Challenge	DM 114,95
NHLPA Hockey '94	DM 109,95
NHLPA Hockey '93	DM 114,95
Olympic Gold	DM 119,95
Out Run	DM 114,95

Simpsons	
(Bart vs. Mutants)	DM 114,95
Simpsons	
(Krustys Fun House)	DM 114,95
Snake, Rattle 'n Roll	DM 109,95
Sonic The Hedgehog 2	DM 94,95
Spider Man	DM 94,95
Splatterhouse 2	DM 114,95
Starflight	DM 139,95
Street Fighter 2	DM 139,95
Streets of Rage 2	DM 94,95
Streets of Rage	DM 94,95
Strider	DM 129,95
Strider 2	DM 114,95
Sunset Riders	DM 94,95
Super Fantasy Zone	DM 114,95
Super Hang On	DM 114,95
Super Hyglide	DM 114,95
Super Kick Off	DM 114,95
Super Monaco GP 1	DM 114,95
Super Monaco GP 2	DM 114,95
Super Thunder Blade	DM 64,95
Superman	DM 114,95
Sword of Vermillion	DM 94,95
Tazmania	DM 114,95
Team USA Basketball	DM 114,95
Terminator	DM 114,95
Terminator 2 Arcade	DM 114,95
Test Drive 2	DM 99,95

X-men	DM 94,95
Zero Wing	DM 114,95

MEGA CD

Chuck Rock 2	DM 114,95
Cobra Command	DM 94,95
Sherlock Holmes	DM 114,95
Sol Face	DM 114,95
Ecco the dolphin	DM 94,95
Sonic CD	DM 94,95
Thunderhawk	DM 114,95
WWF rage in the cage	DM 114,95
Dune	DM 114,95
Silpheed	DM 94,95
Spiderman	DM 94,95
Terminator	DM 114,95
Jurassic Park	DM 94,95
After Burner 3	DM 94,95
Batman Returns	DM 114,95
Black Hole Assault	DM 114,95
Final Fight	DM 94,95
INXS-Make my video	DM 94,95
Jaguar XJ 220	DM 94,95
Night Trap	DM 129,95
Prince of Persia	DM 94,95
Road Avenger	DM 114,95



On-line Entertainment

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

Bestell- und Informationsanschrift:
On-Line Deutschland
Rethelstr. 130 • 40 237 Düsseldorf

On-line Entertainment
ist eine Division der **SOFT & SOUND GmbH,**
Düsseldorf

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten. Angebot solange Vorrat reicht!



Art Of Fighting 2

Bigger, badder, better: Art Of Fighting 2 hat stolze 178 Megs

Takumas Verwandlung verantwortlich, doch das ist Schnee von gestern. Heute geht es darum zu zeigen, wer der beste Fighter der South Town ist und diesmal ringen gleich zwölf Kämpfer um den Titel: Ryo, Robert, Jack, Lee, King, John, Mr. Big und Mikey kennen wir bereits, was SNK aber nicht daran gehindert hat alle neu zu zeichnen. Aus der kampfsportbegeisterten Sakazaki-Family treten außer Ryo noch seine Schwester Yuri und sein Vater

Takuma mit an. Schließlich und endlich sinnen auch Kisaragi, ein Ninja und Temjin, ein dickbäuchiger Hafenarbeiter auf den Sieg. Wie es sich für ein ordentliches Art Of Fighting gehört, sind auch wieder knackige Bonusrunden mit von der Partie: Entweder haut Ihr einen Baum um, verprügelt in einer bestimmten Zeit so viele Gegner wie nur irgend möglich oder Ihr übt Euch im Super Death Blow, um ihn nach erfolgreichem Training gezielt im Kampf einzusetzen.



NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

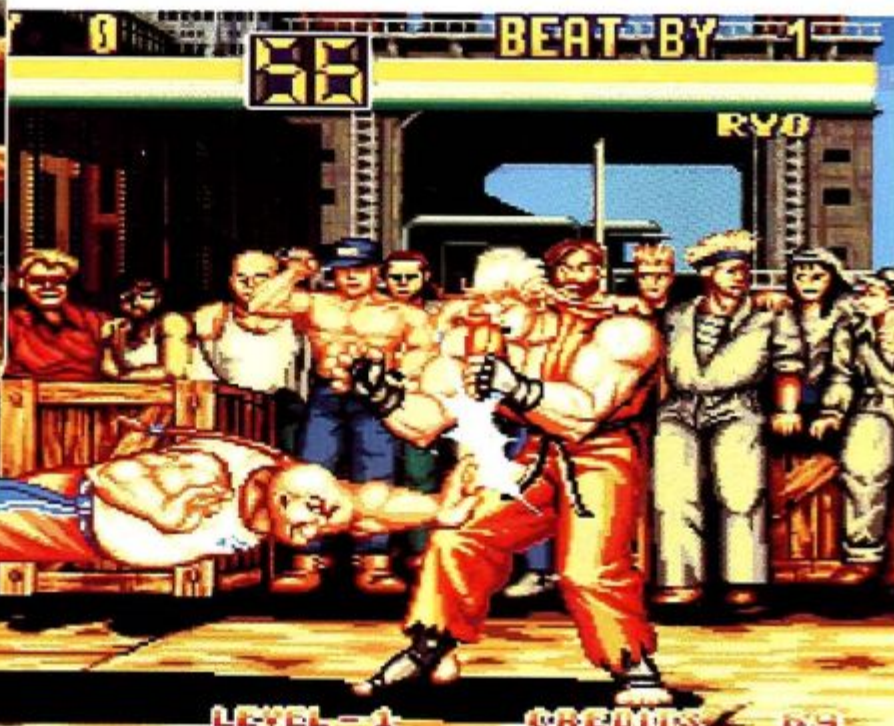
Ihr erinnert Euch doch sicher noch an den letzten Endgegner des Vorgängers, Mr. Karate, oder? Er ist der Vater von Ryo und Yuri, Takuma Sakazaki. Mr. Big und seine Organisation waren für Yuris Entführung und



Vater gegen Sohn



Philipp vergewissert sich, ob sein Ferrari noch da ist



Temjin hebt die Schwerkraft auf



Na, geht man so mit Frauen um?

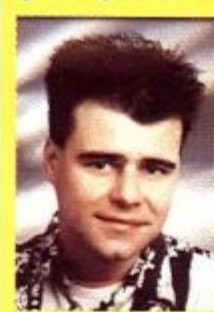


Trick 17 funktioniert auch hier



Philipp: Wow, bei Art Of Fighting 2 geht die Post ab! Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Geschwindigkeit nahezu verdoppelt, trotzdem dauern die Kämpfe im Schnitt länger. Genau deshalb solltet Ihr wohlbedacht und mit einer bestimmten Taktik fighten, ansonsten kann es leicht passieren, daß Euch der Computer schneller zu Hundefutter verarbeitet als Euch lieb ist (gell

Uif!?). Positiv ist neben der phänomenalen Aufmachung auch die neue Leichtgängigkeit der Special Moves (nie funktionierte der Dragon Punch besser). Ob mich auch etwas an Art Of Fighting 2 nervt? Na klar, daß der Feuerball einfach weggeschlagen werden kann ist eine Frechheit, so verkommt eine ehemals geniale Langstreckenwaffe zum wirkungslosen Pseudo-Special Move. Davon abgesehen macht Art Of Fighting 2 Samurai Shodown das Leben verdammt schwer.



Stefan: Um es mit Martins vielgebrauchten Worten auszudrücken: "Meins! Meins! Keiner berührt dieses Spiel". Endlich

kann ich den von mir am meisten ersehnten Nachfolger eines Spieles zocken: Art Of Fighting 2. Und der Nachfolger hat meine Erwartungen voll und ganz erfüllt. Zwar fehlt mir ein Story Mode, aber das kann ich gerade noch verschmerzen. Ansonsten bietet dieses Prügel-Wonnemodul Spielspaß pur, und das mit toller Grafik (noch größere Figuren als beim Vorgänger) und tollem Hintergrundsound. Natürlich dürfen ein paar neue Gegner nicht fehlen und jetzt könnt Ihr endlich auch im Ein-Spieler-Modus alle Spielfiguren auswählen und nach Herzenslust drauflos dreschen. Wer bei diesem Prügelmeilenstein nicht zugreift (nötiges Kleingeld vorausgesetzt) ist selber schuld.

HERSTELLER: SNK
 DATENTRÄGER: 178 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 12
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 399,- DM
 MUSTER VON: M & B

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
88% GRAFIK				
87% SOUND/FX				
89% FUN				

NAM 1975

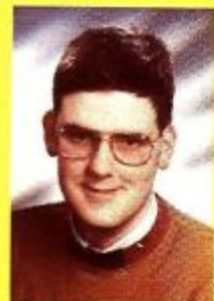


SNKs erstes Neo Geo-Spiel überzeugt heute noch genauso wie am Erscheinungstag

"Der Krieg läßt Dich nie wieder los!", sagte Sergeant B. Willis zu mir, als ich mich von ihm auf dem Kennedy Airport verabschiedete. Und er sollte Recht behalten. Es dauerte nicht weniger als drei Jahre, da wurde ich in einem Geheimauftrag wieder nach Vietnam geschickt. Ich sollte Vermißte suchen und gleichzeitig einem verrückten Wissenschaftler das Handwerk legen. Im Flugzeug nach Saigon versuchte ich zum letzten mal die immer



Dem Giftgas solltet Ihr lieber ausweichen



Stefan: Neo Geo At Its Best! NAM 1975 ist zwar das erste Spiel fürs Neo Geo, aber absolut nicht das schlechteste;

zwar entspricht die Grafik nicht mehr dem heutigen Standard, ist aber im großen und ganzen so flüssig und abwechslungsreich, daß man technisch nicht meckern kann. Die Musikstücke sind auch nicht von schlechten Eltern und begleiten das hektische Baller-geschehen mit tollen Rhythmen. Spielerisch hat NAM für jeden halbwegs ambitionierten Hobby-Rambo eine Menge zu bieten. Neben sechs umfangreichen Levels ist der Zwei-Spieler-Modus der absolute Clou des Spiels. Denn zu zweit macht jedes Spiel bekanntlich doppelt soviel Spaß. Wie schon Magician Lord gehört auch NAM zu den Neo Geo "Low cost"-Games und ist auf alle Fälle eine Kaufüberlegung wert.

NEO GEO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

wieder vor meinem Geiste auftauchenden Schreckensbilder des Krieges zu vergessen und mich auf meine Mission zu konzentrieren. Ich war mir bewußt, daß mein Leben in den Händen eines mehr oder minder begabten NG-Besitzers lag, der mich mit seinem Joyboard an Fabrikanlagen, Flughäfen und dem Dschungel vorbei bis zum Versteck des Wissenschaftlers steuern sollte. Nur mit ein paar Handgranaten und einem MG ausgestattet würde ich diesen Auftrag zu überstehen haben. Also Kumpel, baller was das Zeug hält und laß mich nicht im Stich!



Wenn Ihr den Typ mit der roten Weste abballert, hilft Euch die Geisel weiter

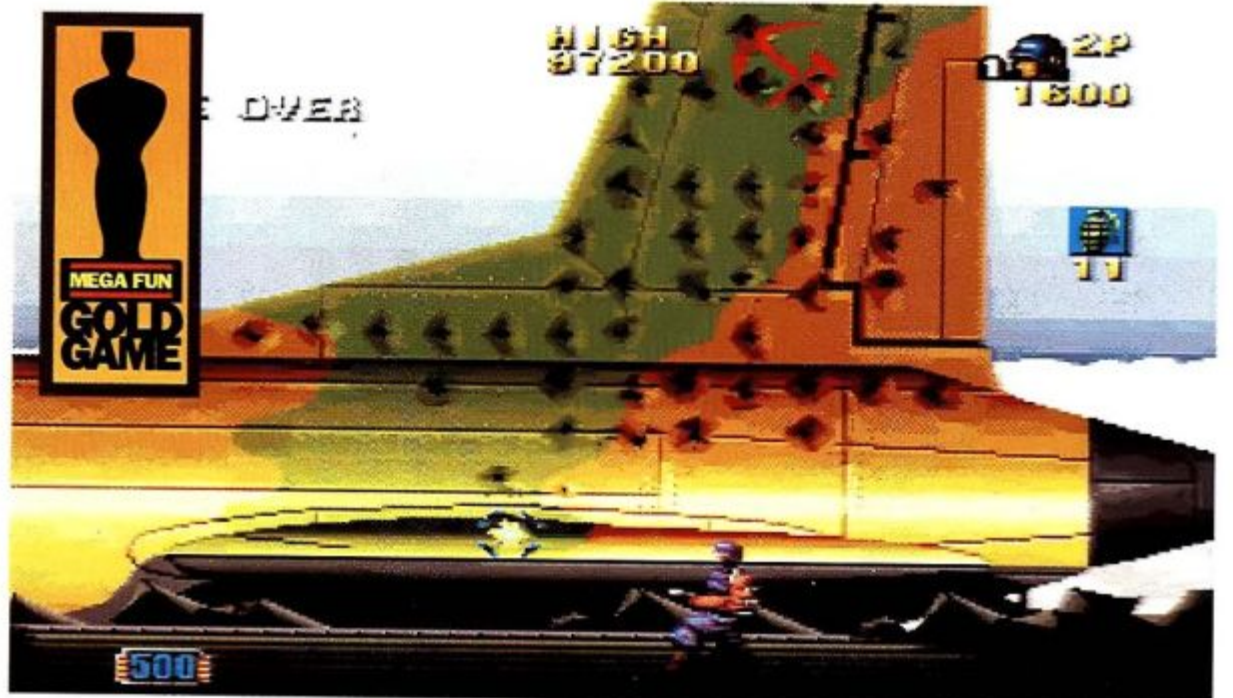


Und so sieht das dann aus wenn Euch von der Geisel geholfen wird



Philipp: Dieses Spiel ist genau das Richtige, um Moralapostel davon zu überzeugen, daß Videospiele weder verroht, irgendwelche Aggressionen aufbaut noch das Bedürfnis in uns erwachen läßt, Tausende von Menschen mit einer Schnellfeuerwaffe niederzustrecken. Nein, NAM ist das Putzigste, was der Markt im Moment zu bieten hat. Ein süßer kleiner Plüschsoldat bringt mit

seinem Spielzeuggewehr knuddelige Feindpuppen zur Strecke und dabei wird eine malerische, romantische Abendrotgrafik vorbeigeschrollt. Schreie gibt es beim Ableben keine, das alles ist der fröhliche Gesang über den Frieden in der Welt, den die Feindpuppen da von sich geben. Alle Pazifisten unter den NG-Besitzern müssen einfach zugreifen (Übrigens, wer den Text ernst nimmt, ist selbst schuld, schließlich ist das hier die Aprilausgabe!!).



Den Obermottz des dritten Levels besiegt Ihr mittels der Schweizer Käse-Taktik



Was für ein Bomber, der da über den Wolken fliegt



Vorsicht! Brutzel, Brutzel!

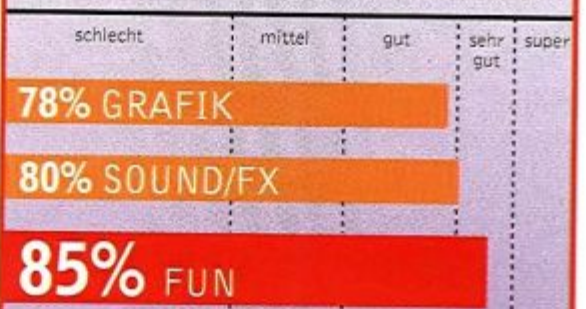


Nichts wie weg hier!



Für Leute, die schon immer so richtig abfahren wollten

HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: 46 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 199,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



Donald Duck 2

... oder war es doch Deep Duck Trouble Star- ring Donald Duck?

Mickey Mouse war gestern, der ewige Pechvogel und choleri- sche Wüterich Donald war mir ehrlich gesagt schon immer lieber. Und dank Sega hat der tolpatschige Enterich wieder ein waschechtes Jump'n Run verpaßt bekommen. Laut Anleitung sind's zwar bloß

MASTER / GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler

vier Levels, in Wirklichkeit sind's dann aber doch deren sechs. Zur Story: Der alte Raffzahn Onkel Dagobert konnte mal wieder den Hals nicht voll kriegen und hat von einer seiner Abenteuerreisen

eine magische Halskette mit- gebracht. Doch leider hat er den Fluch nicht bedacht und muß fortan als Ballon durch die Luft segeln, es sei denn

Sega. Den Obermotz für den fünften Level haben die Pro- grammierer sich jedoch geschenkt, dafür aber unend- lich Continues spendiert.



Wer springt so hoch von Baum zu Baum?

Donald bringt die Kette zurück. Ehrensache, daß Ihr ihm dabei etwas zur Hand bzw. zum Joypad geht. Wer etwas auf sich hält, denkt natürlich an ein paar Power Ups, frische Endgegner und dergleichen mehr. So auch



... im letzten Level!

HERSTELLER: SEGA/DISNEY SOFTWARE
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 4+2 BONUSLEVELS
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 89,- DM
 MUSTER VON: SEGA



Martin: Ey cool. Vier Levels zum Aufwärmen und doch kein Ende in Sicht, denn Deep Trouble geht noch munter weiter; erst dann wird's richtig schön knackig. Genau das sind die Jump'n Runs, wie ich sie liebe. Ideenklau ist zwar gang und gebe, aber wenigstens hat Sega nur bei sich selbst (World Of Illusion, Quakshot) abgekupfert; und gar nicht mal schlecht, denn mit die schönsten Elemente tauchen wieder auf (wie Donald auf Tauchstation, Donald als Möchtegern-Tarzan

oder Donalds wunderbarer Flug auf dem magischen Blatt). Die Gegner sind gemein wie eh und je, die Power Ups immer da, wo man sie braucht, und unfaire Stellen könnt Ihr lange suchen, denn es gibt schlichtweg keine. Die enge Zusammenarbeit mit Disney sieht man der makellosen Animation des Wüterichs und der gelungenen Story an. Klingt nach einem Jump'n Run ohne Fehl und Tadel... wenn da nicht der etwas zähe Spielfluß und die teilweise unmöglichen Rücksetz- punkte bei Lebensverlust wären; aber das sind im Grunde Kleinig- keiten, die den Spielspaß kaum mehr schmälern können.

Micro Machines

Spielzeug Goes Videospiele, ein Trend, den Codemasters mit ins Leben gerufen hat



Ulf: Dieses Spiel ist ein absolutes Musterbeispiel dafür, daß ein Modul auch ohne aufwendige Technik eine Menge Laune verbreiten kann. Optisch wie spielerisch hat sich gegenüber der MD-Version nicht viel verändert; alle Strecken wurden anstandslos übernommen und bieten dieselben Tücken. Allerdings wurde beim Schwierigkeitsgrad ein Gang runter- geschaltet. Gleiches gilt für die Bonusrunde, die man hier merkwürdigerweise nicht so häufig fahren darf wie auf Segas Flaggschiff. Leider wird man auch bei diesem Spiel nicht von dem Master System- typischen Zeilenflackern verschont, doch negativ wirkt sich diese Schwäche nicht aus. Die Krönung bleibt aber immer noch der geniale Head-To- Head-Mode, mit dem ich schon so manch vergnügliche Stunde verbracht habe.

MASTER / GAME GEAR

Rennspiel / 1-2 Spieler

Nun dürfen endlich auch die Besitzer von Segas 8 Bittern in den Genuß von Codemasters infantiler und überaus erfolgreicher Raserei kommen. Auf insges- amt 27 kuriosen Strecken wie einem unordentlichen Frühstückstisch oder dem Planschbecken (inklusive Quietsche-Entchen) setzt Ihr Euch gegen insgesamt zehn beinharte Konkurrenten durch. Dabei wird die kom-

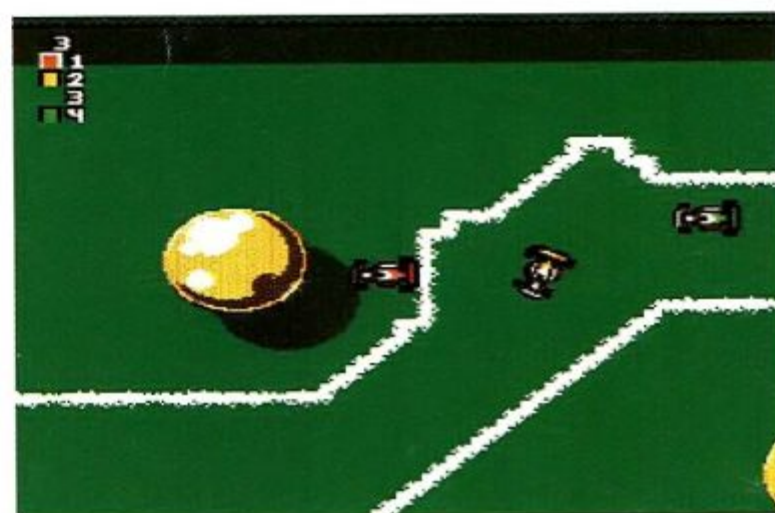


Im Sandkasten düst Ihr mit Wüsten-Buggys umher

plette Programmpalette der kleinen Mattell-Flitzer ausge- nutzt; ob flinke F-1 Wagen, schießende Panzer oder wen- dige Rennboote, als Spieler müßt Ihr mit allen individuel- len Fähigkeiten zurecht- kommen, um als erster die Ziellinie zu überqueren. Zusätzlich gibt es den Head-To-Head- Modus, in dem Ihr gegen den Computer oder einen zweiten Spieler antretet. Kuriosum am Rande: Micro Machines

könnt Ihr sogar auf EINEM Game Gear zu zweit gleichzei- tig spielen.

HERSTELLER: CODEMASTERS
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: 27
 BESONDERHEITEN: ZWEI SPIELER AUF EINEM GG
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: CODEMASTERS

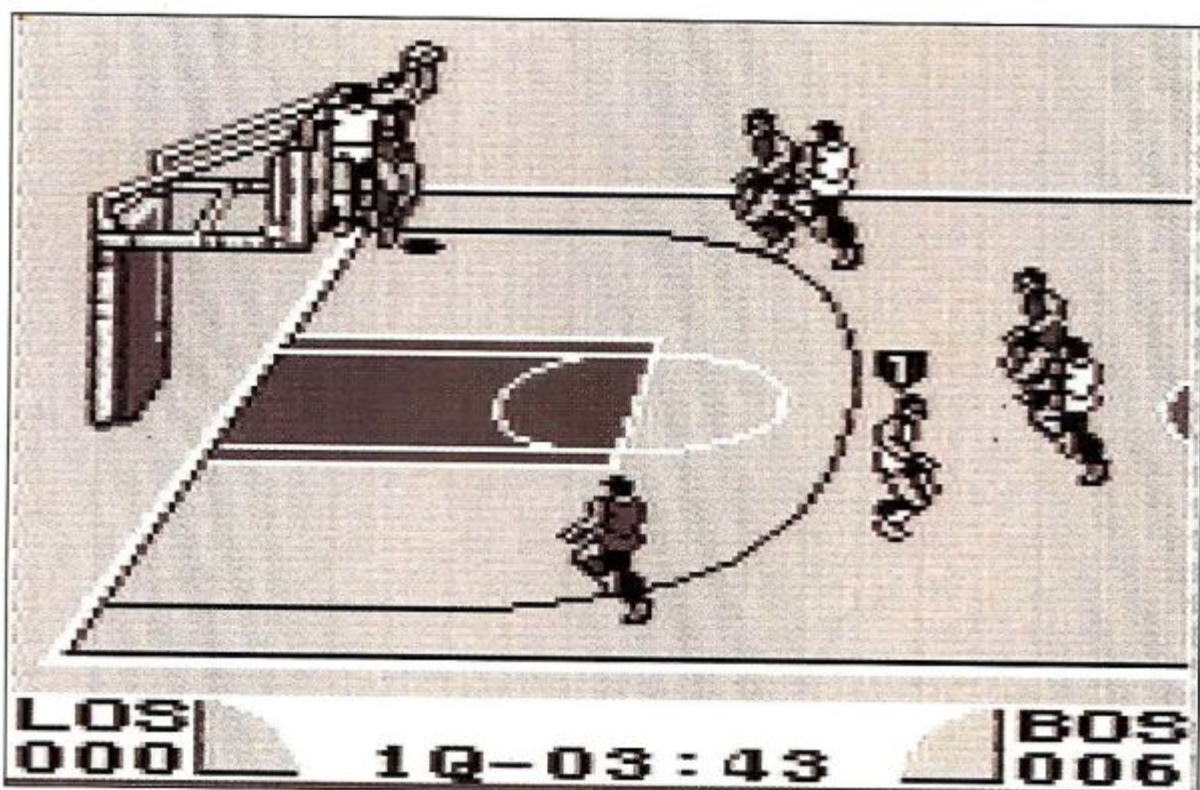


Die Fahrt über den Billardtisch ist sehr schwierig

Hyper Dunk

.....hat leider nicht viel mit der genialen MD-Version zu tun

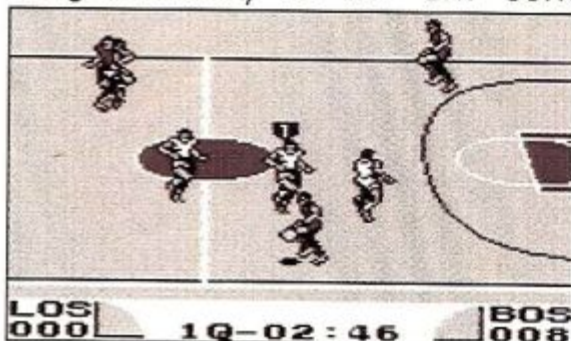
Bei dieser Korbwerferei stehen Euch acht US-Fantasie-Teams zur Auswahl, jede mit ihren ureigenen Stärken und Schwächen. Durch einen großen Optionen-Dschungel braucht Ihr Euch bei diesem Modul nicht durchzuwühlen: Schwierigkeitsgrad, Spielzeitlänge, und schon kann das Match beginnen. Geradezu standardmäßig



Ulf: "Der Stoff, aus dem die Träume sind" ist Hyperdunk auf dem GB wirklich nicht. Kommen bei der MD-Version noch Freudengesänge auf, regnet es bei Nintendos Kleinstem nur noch Kritik. Beispiele gefällig? Erstens kann man in der Defensive nicht springen, so daß Euch Rebounds oder Sprungblöcke einfach verwehrt bleiben, zwei-

tens wiederholen sich schon nach kurzer Spieldauer permanent die Spielzüge des Computers und drittens läßt sich der führende Spieler im Getümmel nur sehr schwer ausmachen. Immerhin stimmt die Technik noch gnädig, doch retten kann das die spielerischen Mankos auch nicht mehr. Insgesamt ein völlig enttäuschendes Konami-Spiel, das seinem Preis nicht gerecht wird. Schade um die hübschen Zwischensequenzen.

fiel auch die Steuerung aus: Im Angriff sorgen die beiden Tasten für gezielte Pässe und Würfe, und in der Abwehr für den Wechsel des kontrollierbaren Spielers und Stealings. Außerdem bietet Hyperdunk noch einen kleinen grafischen Gag: Befindet Ihr Euch beim Korbversuch nahe genug, wird eine kleine Zwischensequenz eingeblendet, in der Ihr seht



wie Euer Spieler einen furiosen Dunk vollführt. Via Dialogkabel könnt Ihr auch zu zweit spielen.

HERSTELLER:	KONAMI
DATENTRÄGER:	1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
60% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
43% FUN				

Ultra Golf

Diese Golfsimulation ist eines von insgesamt sechs Sportspielen, die in Zusammenarbeit mit Ultra entstanden sind



Ulf: Na also, es geht doch. Mit diesem Modul beweist Konami, daß sie auch zu wesentlich besseren Sportspielen in der Lage sind

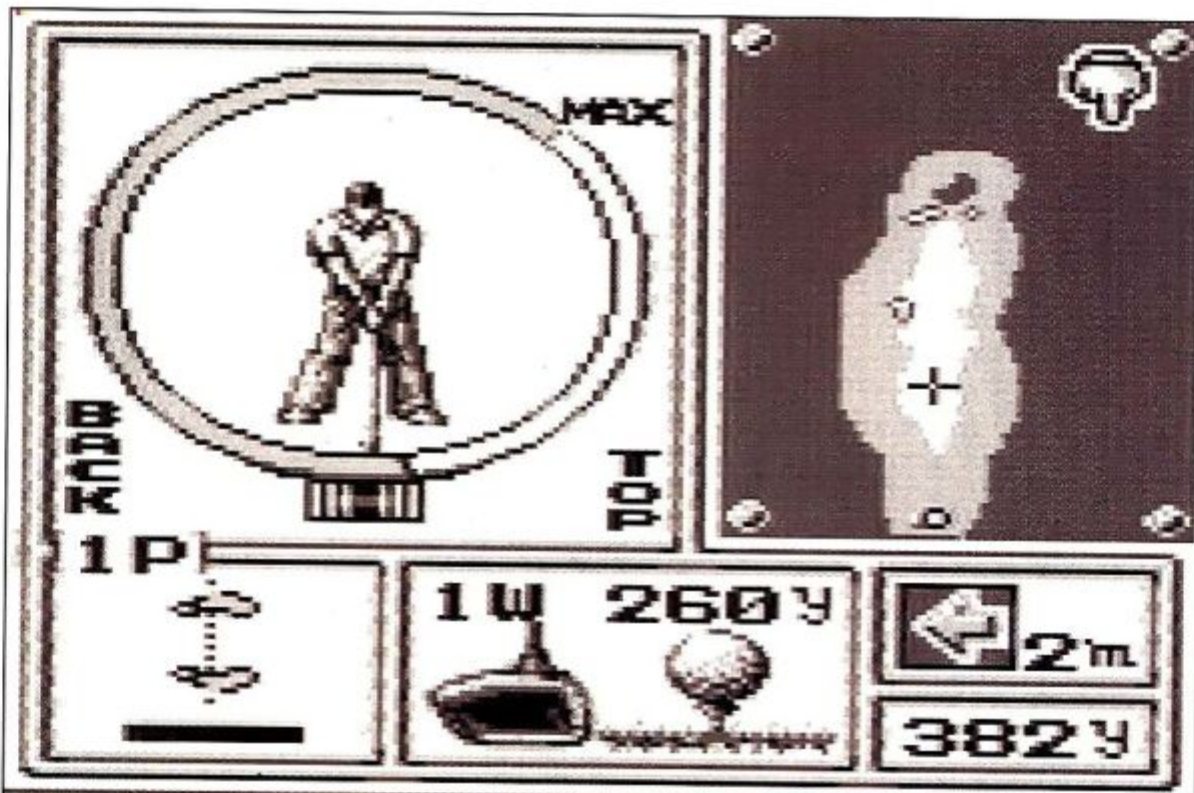
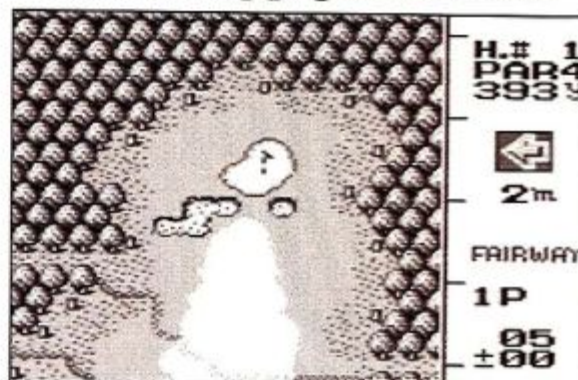
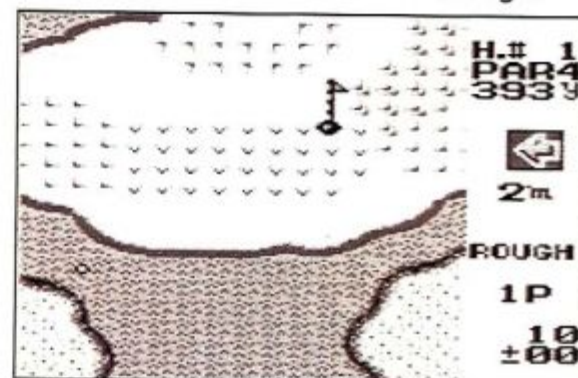
als das mäßige Hyper Dunk. Bahnbrechend oder gar wegweisend Neues wird man bei dieser Putterei zwar nicht entdecken, dafür aber eine absolut tadellose Spielbarkeit. Erfreulich ist zudem die Tatsache, daß man auch ohne intensives Studium der Anleitung schnell zu achtbaren Erfolgen kommt. Dies liegt auch daran, daß die Einlochphase auf dem Grün recht simpel gestaltet wurde und somit selbst Greenhorns keine Schwierigkeiten bereiten dürfte. Die Krönung dieses Golfspiels ist meines Erachtens aber die Batterie, die einen immer wieder zu neuen Bestleistungen motiviert. Ein Modul der Kategorie "Stiller Star", unspektakulär aber einfach gut.



Voller Tatendrang und mit einem hohen Handicap im Rücken dürft Ihr Euch an zwei Kursen (Master und Champion) austoben und dort die Bälle entweder nur zum Training einlochen oder gleich gegen die Weltelite

antreten. Habt Ihr das erste Loch erreicht, erscheint sogleich der Shot Screen, in dem Ihr Eure Schläge intensiv vorbereitet. Neben der Schlägerwahl und der richtigen Fußstellung, um Windverhältnisse auszugleichen, ist Euer wichtigstes Instrument die sogenannte Swing Zone. Hier legt Ihr durch genaues Timing die Stärke des Schlages fest und gebt bei Bedarf dem Ball sogar einen Drall mit auf dem Flug. Ihr solltet Euren Schlag allerdings nicht überschwingen, da sonst der Ball in die Pampas fliegt. Persönliche

Bestleistungen und Hole In Ones werden erfreulicherweise mit einer Batterie verewigt.



HERSTELLER:	KONAMI
DATENTRÄGER:	1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	2
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
49% GRAFIK				
59% SOUND/FX				
76% FUN				

Pop'n Twinbee

Twinbee und Winbee, Konamis Shoot'em Up-Maskottchen, in ihrem ersten GB-Abenteuer

Twinbee und Winbee bekommen es diesmal mit Dr. Nicky zu tun, der auf der Insel Pooka Pooka eine Armee von finsternen Robotern aufgestellt hat. Bestens bewaffnet machen sich die Zwillinge auf, dem Oberbösewicht das Lebenslicht auszupusten. Natürlich sind die typischen Glöckchen wieder vertreten, die Euch das eine oder andere nützliche Extra wie z.B. Speed Ups,

GAME BOY
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

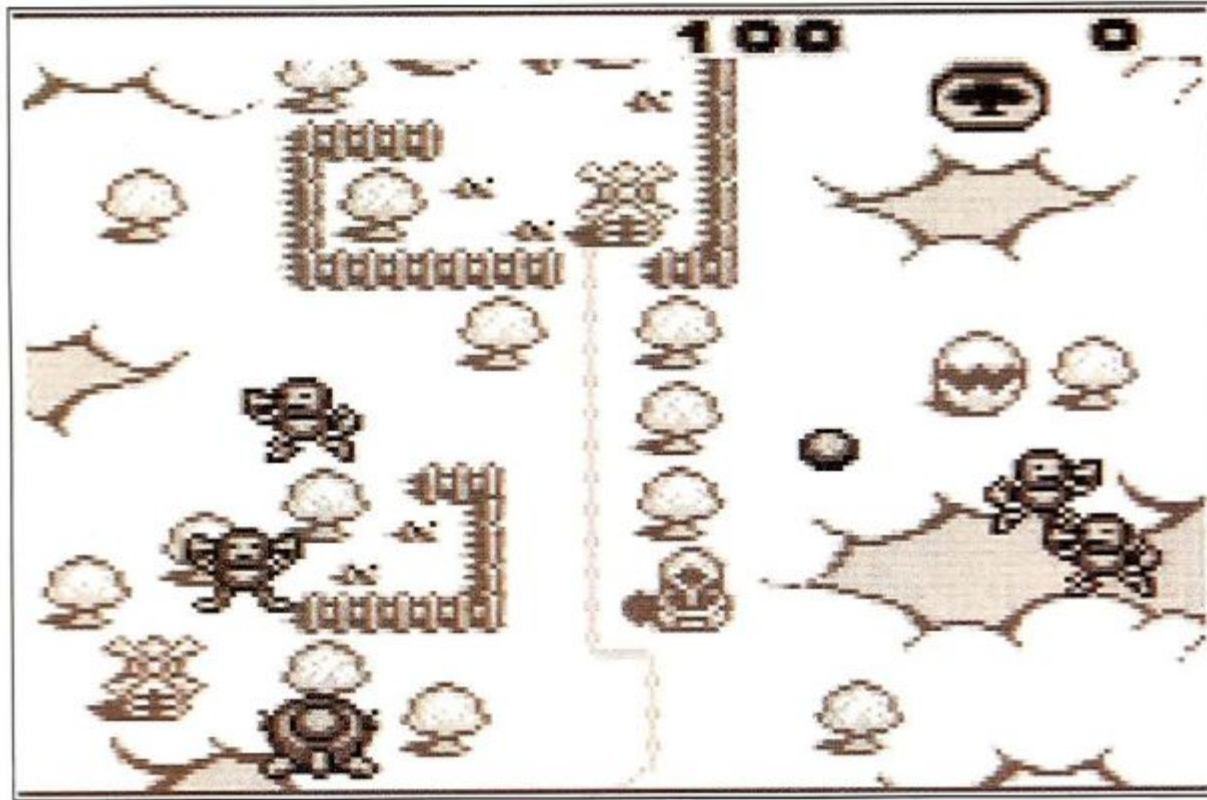
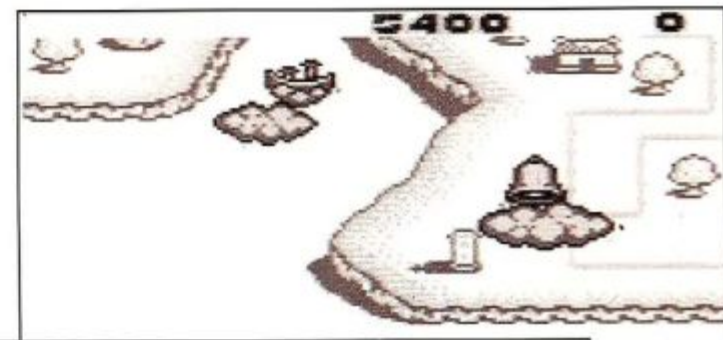
Dronen oder Doppelschuß bescheren. Wenn Ihr einige besonders schwierige Bodengegner vom Bildschirm fegt, bekommt Ihr als Belohnung Smart Bomben, Ups oder auch einen Drei-Wege-Schuß spendiert. Via Dialogkabel könnt Ihr sogar zu zweit gleichzeitig in die Schlacht ziehen und einige spezielle

Martin: Ausgereiftes Extrawaffensystem, durchdachtes Leveldesign, grafisch eine Augenweide (besonders bei den Obermotzen wurde viel Wert auf den Feinschliff gelegt), die Musik kommt auch gut rüber, Pop'n Twinbee steht dem SN-Vorbild kaum nach und präsentiert sich als durchwegs solides Ballerspiel. Noch dazu ist die Levelwahl der ersten vier Areas ideal für

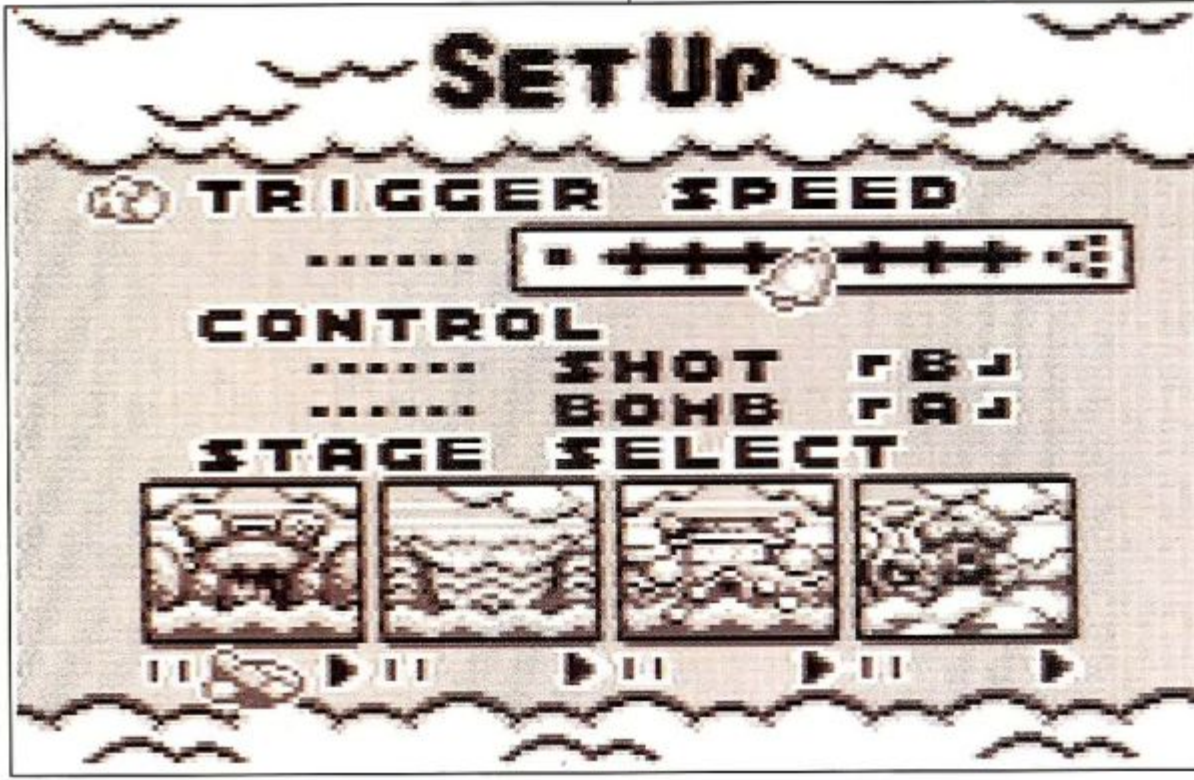
den Einstieg, Profis wagen sich dann daran, das Game von Anfang an durchzuspielen, um auch die letzten beiden Runden zu sehen. Zu zweit spielt sich's natürlich noch eine Ecke besser, denn Konami hat die speziellen Zwei-Spieler-Features des SN-Vorbilds nicht vergessen. Alles in allem ein vorbildliches Shoot'em Up, wie wir es von Konami gewohnt sind. Am Ballerthron vom übergenialen Parodius können die Twinbee-Geschwister jedoch nicht rütteln.

Features nutzen, wie die Möglichkeit, Euch vertikal anzuordnen und einen Weitschuß in vier Richtungen abzufeuern oder Leben zu teilen.

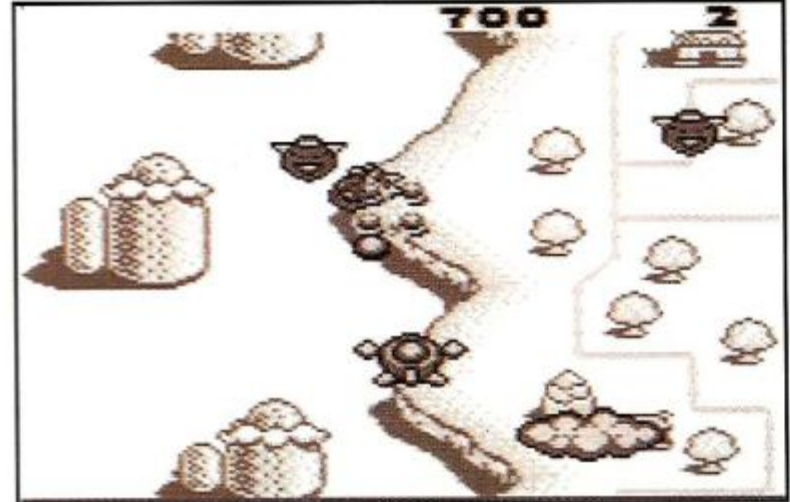
Die Power Up-Glöckchen verstecken sich in den Wolken



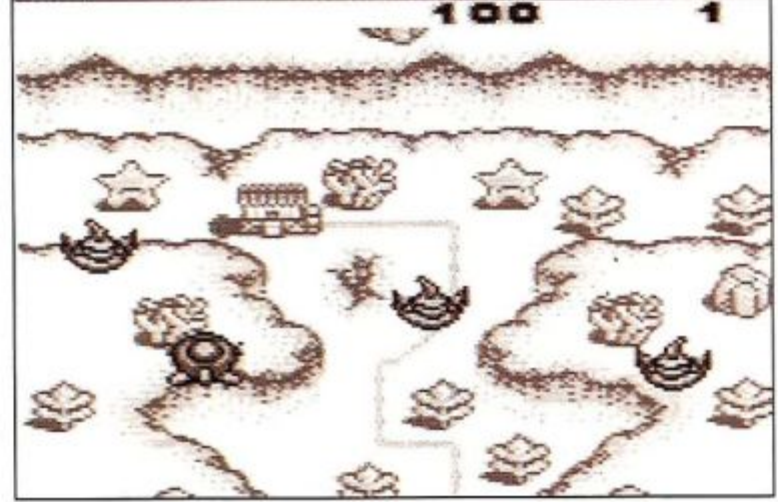
Gegen Bodenziele helfen nur Bomben



Die ersten vier Stages könnt Ihr anwählen



Werdet Ihr getroffen, segnet Ihr nicht gleich das Zeitliche, sondern verliert erst mal nur einen Arm



Sterne funktionieren wie Smart Bomben. Sie zerstören alle Gegner auf dem Bildschirm



Zuckersüße Grafik, ausgeklügeltes Leveldesign und stets fair, ein Ballerspiel Marke Konami



HERSTELLER:KONAMI
DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:SCHWER
LEVELS:6
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:69,- DM
MUSTER VON:KONAMI



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

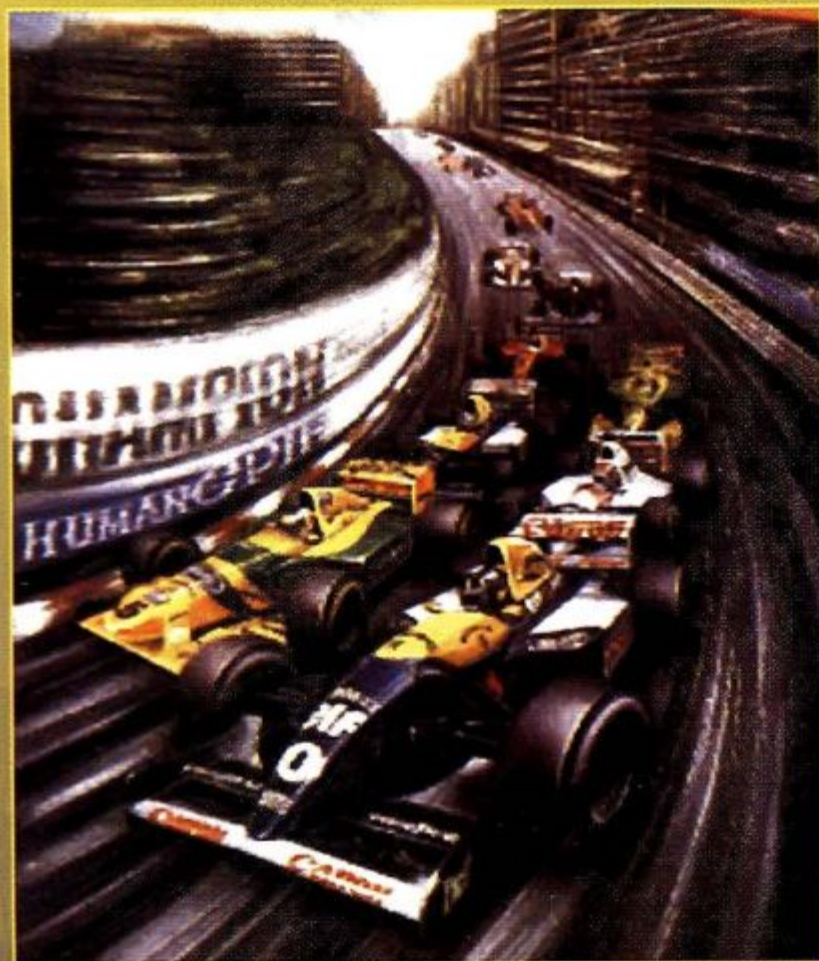
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

FORMEL 1!



Speicherkapazität
Spieler maximal
Split Screen
Schwierigkeitsgrade

Originalteams
Originalfahrer
Originalstrecken

Fahrmodi
Tuningmöglichkeiten
Fahrverhalten
Fahrverhalten Gegner
Boxenstops
Speichermöglichkeiten

Stephan meint:

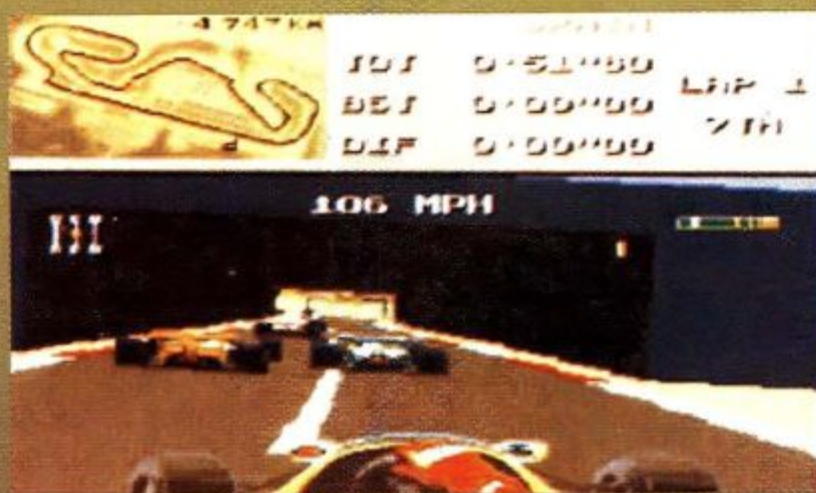


Und Julians Meinung



F 1

MD



16 MBIT-Modul
2 Spieler
Ja
In vier Stufen einstellbar

16 Originalteams
14 Originalfahrer
12 Originalstrecken

Practice, Arcade, WM
Spoiler, Getriebe, Bremse
in jeder Hinsicht unrealistisch
welche Gegner?
welche Boxen?
Batterie-Backup

F 1 gewinnt und verliert durch seine enorme Geschwindigkeit. Aus der Anfangsbegeisterung kann für häufige Solospieler schnell Langeweile werden, zu schwach präsentieren sich die Konsolengegner. Dadurch wird aber der Zwei-Spieler-Modus zur beinhalten Angelegenheit, da nur die menschlichen Piloten für den Sieg in Frage kommen.

Die unheimliche Geschwindigkeit und der sehr gute Zwei-Spieler-Modus sind die beiden Hauptvorteile von F1 gegenüber der Mega Drive-Konkurrenz.

F1 Pole Position

SNES



8 MBIT-Modul
2 Spieler
Ja
Ultra Schwer

7 Originalteams
14 Originalfahrer
Original-Saison 1992

Battle-Modus, Practice, WM
realistisch viele Einstellungen
äußerst realistisch
äußerst realistisch
Ja
Batterie-Backup

Ubi Soft hat ganze Arbeit geleistet: Anspruch, Motivation, Gamedesign, alles vom Feinsten. Hier fühlen sich die Formel 1-Fans zu Hause, Hochgeschwindigkeits-Fanatiker werden dagegen wenig Freude haben.

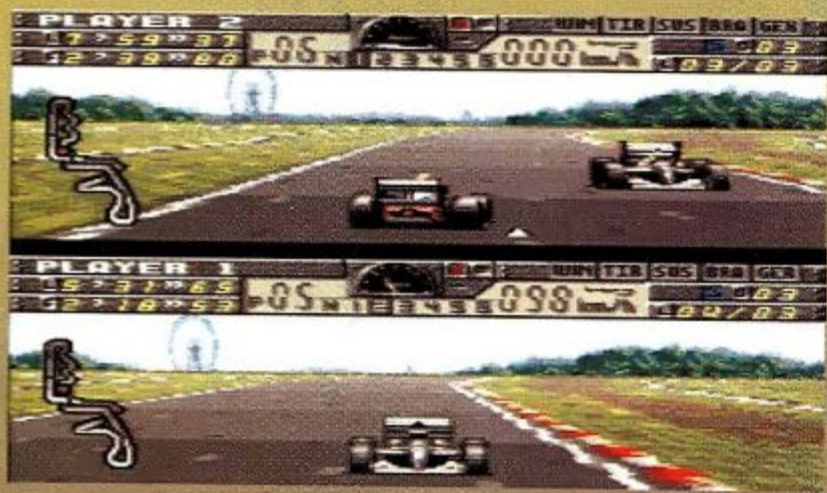
Der extrem hohe Schwierigkeitsgrad und die ultra-realistische Steuerung machen F1 Pole Position zu einem Spiel nur für Freaks und Profis.

VERGLEICH

Human Grand Prix II SNES

Nigel Mansel Championship Racing SNES

Nigel Mansel Championship Racing MD



8 MBIT-Modul
2 Spieler
Split Screen
Mittel bis Ultra Schwer

7 Originalteams
14 Originalfahrer
Original-Saison 1992

Practice, Battle Mode, WM
realistisch viele Einstellungen
äußerst realistisch
äußerst realistisch
Ja
Batterie-Backup

F1 Pole Position und Humans Update weisen kaum Unterschiede auf, doch sorgt hauptsächlich der einstellbare Schwierigkeitsgrad für noch mehr Fun, weil dadurch auch offensichtlich weniger geschickte Fahrer der Frustrationsgrenze nicht zu nahe kommen.

Durch die gegenüber F1 Pole-Position verbesserte Steuerung, den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und die aktualisierten Teams ist Human Grand Prix II meine persönliche Formel 1-Referenz.

8 MBIT-Modul
1
Nein
Einstellbar (Arcade, Simulat.)

12 Originalteams
12 Originalfahrer
Original-Saison 1992

Practice, Single Race, WM
Spoiler, Reifen, Getriebe, Schaltung)
realistisch
faire Gegner
Ja
langes Paßwort

Nigel Mansells SNES-Einstieg gelingt vollkommen unproblematisch, einzig die Fahrten gegen einen menschlichen Gegner vermisse ich. Die Cockpit-Perspektive sorgt für ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, mein persönliches Bleifuß-Lieblingsmodul.

Nigel Mansell ist auf dem Super Nintendo durch die Kombination von gutem Sound, schneller Grafik und fairem Fahrverhalten der Gegner ein Rennspiel der gehobenen Klasse.

8 MBIT-Modul
1
Nein
Einstellbar (Arcade/ Simulat.)

12 Originalteams
12 Originalfahrer
Original-Saison 1992

Practice, Single Race, WM
(Spoiler, Reifen, Getriebe, Schaltung)
urealistisch
unfair schwer
Ja
langes Paßwort

Die SNES-Programmierer zeichnen sich auch für die Mega Drive-Version verantwortlich, man mag es fast nicht glauben. Gamedesign und Optionen sind zwar identisch, die veränderte Perspektive und das mehr als fragwürdige Fahrverhalten bugsieren Nigel in Rekordzeit auf die Schrotthalde.

Die lieblose Umsetzung wird dem Namen Nigel Mansell keineswegs gerecht und gehört zu den schlechtesten Spielen seines Genres auf allen Systemen.

Die besten Shoot'em Ups für das SUPER NINTENDO



Allen Unkenrufen zum Trotz hat sich Nintendos 16 Bit-Flaggschiff doch noch zur Ballerkonsole gemausert, obwohl es mit seinen 3.58 MHz nicht gerade die besten Hardwarevoraussetzungen für schnelle Shoot'em Ups mitbringt

Pleiten, Pech und Pannen

Als das Super Nintendo im November '90 in Japan auf den Markt kam und nach und nach die ersten Spiele eintrudelten, wollte niemand so recht glauben, daß auf Nintendos neuer Konsole schnelle Shoot'em Ups machbar sind. Die Zeichen dafür standen auch denkbar schlecht; das SN konnte zwar, für damalige Verhältnisse bahnbrechende 256 Farben gleichzeitig darstellen, verfügte über beachtliche acht Soundkanäle und war dank Mode 7 für 3D-Spielereien bestens gerüstet, aber die magere Taktfrequenz von 3.58 MHz (bei Mode 7 sogar nur 2.68 bzw. 1.79 MHz) war ein echter Fehlgriff. ... und so sahen die ersten Ballerspiele auch aus: An Gradius III (Dezember '90) erinnert sich Konami heute nur noch

sehr ungern, Taitos Darius Twin (März '91), Super R-Type von Irem (Juli '91), allesamt waren sie technisch noch lange nicht auf der Höhe. Ruckel- und Flackerorgien waren keine Seltenheit, sondern der Regelfall, so daß Fans klassischer Shoot'em Ups mit Segas 16 Bitter liebäugelten, das für Coin-op Umsetzungen die bessere Alternative darstellte (8 MHz). Mittlerweile hat sich das Blatt jedoch etwas gewendet. Die Entwickler verstanden es, um die technischen Eigenheiten des SN herumzuprogrammieren und zauberten ein gutes Spiel nach dem anderen aus der unscheinbaren grauen Kiste. Natürlich kamen auch die Ballerfreaks nicht zu kurz, auch wenn die Auswahl an wirklich guten

Modulen noch etwas dünn gestreut ist, aber beim SN gilt hier eben: Klasse statt Masse. Die Creme de la creme findet Ihr auf den folgenden Seiten. Leider ist ein Teil der Module nicht offiziell in Deutschland zu haben, sondern nur als japanische bzw. US-Version bei einschlägigen Importhändlern (die Erscheinungstermine gelten für die ursprünglichen Releases in Japan, wo alle Spiele zuerst veröffentlicht werden). ... und wo ist z.B. Cybernator geblieben? NCS' Robotergemetzel haben wir bewußt außen vorgelassen, da es keinen reinrassigen Genre-Vertreter darstellt, sondern ein zwar gekonntes Jump'n Shoot/Shoot'em Up-Mix ist, aber eben nur ein Mix.

APRIL '92 - **SUPER ALESTE** - HERSTELLER: TOHO/COMPILE, 8 MEGS



Ganze 1 1/2 Jahre hat es gedauert, bis die nach Neuem dürstende Fangemeinde endlich mit einem wirklich guten Ballerspiel verwöhnt wurde. Super Aleste (in den USA unter dem Titel Space Megaforce erschienen) stammt von der japanischen Spiele-Schmiede Compile, die mit Musha Aleste auf

dem MD schon große Erfolge feiern konnten. ... und sein betagtes Alter sieht man dem 8 Megs-Modul beileibe nicht an. Bei keinem anderen Genre-Vertreter tummeln sich so viele Sprites gleichzeitig auf dem Screen, ohne daß die Hardware in die Knie geht; Super Aleste ist zwar deshalb sehr hektisch, unübersichtliche oder unfaire Stellen hingegen werdet Ihr deshalb aber noch lange nicht finden. Über 11 ewig lange Areas führt Euch Euer Weg mit dem ED-057 Gleiter, und das halbe Waffenarsenal der gesamten Galaxis findet sich gottseidank nicht in feindlicher Hand, sondern... Acht Extrawaffen, die jeweils in sechs Stufen hochgepowert und auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden kön-

nen, Aleste hält den einsamen Weltrekord. Grafik und Sound sind zwar nicht mehr up to date, aber spielerisch gibt es kaum vergleichbares. An dem harschen Schwierigkeitsgrad haben selbst Profis trotz der unendlich Continues zu knabbern: Klassische Ballerspielkost pur (Muster von Order In Time).

UMSETZUNGEN:

MUSHA ALESTE (MD),
ROBO ALESTE (MCD),
ALESTE I u. II (BEI UNS ALS
POWER STRIKE
BEKANNT)(GG),
GUNHED,
SUPERSTAR SOLDIER,
FINAL SOLDIER,
SOLDIER BLADE,
STAR PARODIJER (PC-E)

FUN: 85%

Alle Levelbosses zu Super Aleste

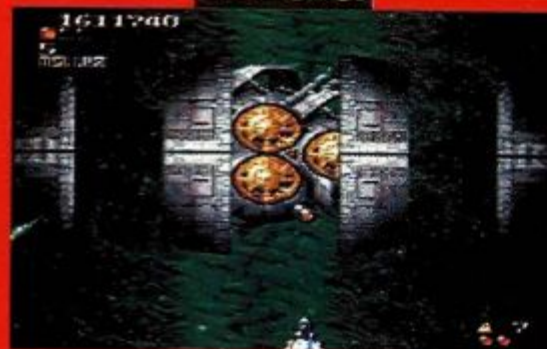
1. Level



2. Level



4. Level



5. Level



6. Level

Tja, den sechsten Endgegner hat Martin zwar gesehen will ihn Euch aber vorenthalten! Dafür enthüllte er, daß es keinen dritten Obermoltz gibt. Vielen Dank Martin!

7. Level



8. Level



9. Level



10. Level



11. Level (1)



11. Level (2)



11. Level (3)



JULI '92 - PARODIUS - HERSTELLER: KONAMI, 8 MEGS

Schon mal auf fliegende Schweine, quietschbunte Pinguine zur Waschzeit, aufreizende Striptease-Tänzerinnen, trottelige Sumo-Ringer, tanzende Regenschirme, oder knuddlige Kraken unter der Dusche geballert? Bei Parodius war den Entwicklern von Konami nichts heilig und so zogen sie das ganze Genre gehörig durch den Kakao, allen voran die hauseigene Gradius-/Nemesis-Reihe. Als



Alibi mußte die gute alte Vic Viper erhalten, das anerkannt schnellste Schiff der Flotte, aber wahre Fans kämpfen sich längst mit der rosaroten Krake, dem Pinguin auf intergalaktischer Mission oder Twin Bee In Action durch die elf Levels, unter denen ein Abschnitt abgedrehter als der andere ist. Was Konami hier an originellen Ideen verbraten hat, muß man einfach gesehen haben; eigent-

lich sind die meisten "Gegner" viel zu süß um schlichtweg in Grund und Boden geballert zu werden. Die Grafikmeister und Gamedesigner müssen unter Drogen gestanden haben, als sie dieses Game entwickelt haben, anders kann ich mir dieses Meisterwerk nicht mehr erklären; hier zeigt das SN, was es wirklich drauf hat: Grafik- und Soundorgien allerorten. Leider, leider ist das 8 Megs-Modul viel zu kurz und die unendlich Conti-

nues tragen noch ihr Scherflein dazu bei, daß man den Abspann viel früher zu sehen bekommt als einem lieb ist. (Muster von Konami/Theo Kranz)

UMSETZUNGEN:

COIN-OP/
NES/GB/PC-E

FUN: 85%

Die Parodius-Endgegner (1. Teil)

1. Level (1)



1. Level (2)



2. Level (1)



2. Level (2)



3. Level



4. Level



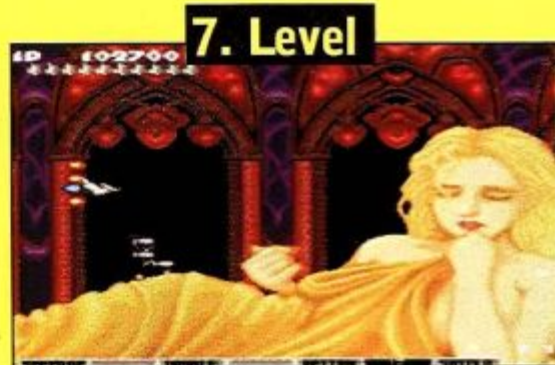
5. Level (1)



5. Level (2)



Die Parodius-Endgegner (Der Rest)



SEPTEMBER '92 - **AXELAY** - HERSTELLER: KONAMI, 8 MEGS

Eine teuflische Armada befindet sich auf direktem Kollisionskurs mit dem Illis Sonnensystem und reibt dabei sämtliche Planeten und entgegengeworfene Flotten gnadenlos auf. Nur einer kann sie stoppen. Soweit zur wieder mal völlig überflüssigen Hintergrundgeschichte. Die eigentliche Story lautet: Ballert auf alles was nur den leisesten Muckser tut. Mit Eurem Strato-Fighter, natürlich ein millionenschwerer Prototyp, geht's ab durch insgesamt sechs Levels, wobei sich die einzelnen 3D-Abschnitte wohlthuend mit den horizontal scrollenden, klassischen Areas abwechseln. Daß Axelay exklusiv fürs SN entwickelt wurde, sieht man dem 8 Megs-Modul auch an: Der 3D-Chip raucht schon. Scherz beiseite. Technisch ist das Game voll auf der Höhe und reizt die überlegene Farbpalette des SN sehr gut aus, sogar ein Interlace-Level ist dabei, von den metallisch anmutenden Soundeffekten ganz zu schweigen. Das Gameplay ist mal wieder Konami-like, vorbildlich in jeder Hinsicht: Übersichtlich, fair, abwechslungsreich, durchwegs sehr gut



spielbar, aber den Vogel schießen die 3D-Runden ab, in denen das Spielgeschehen fast umzukippen scheint, so perspektivisch sind die Levels. Die Level Bosses sind monströs, furchterregend, wunderbarst animiert (besonders der

überdimensionale Kampfrobo-ter im zweiten Level hat es mir angetan), aber leider von der einfachen Sorte, genauso wie das ganze Spiel. Doch was soll's, allein die Effekthascherei und das ausgefeilte Level- und Extrawaffendesign sind einen

Kauf wert. (Muster von Konami/Theo Kranz)

FUN: 82%

Konamis Endgegner zum zweiten

1. Level



2. Level



3. Level



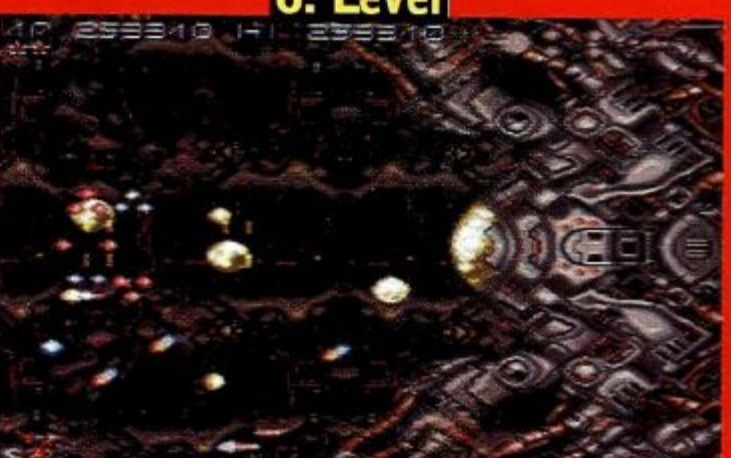
4. Level (Interlace)



5. Level



6. Level



NOVEMBER '92 - **SUPER SWIV** - HERSTELLER: SALES CURVE, 8 MEGS

Super Swiv greift das in Ehren ergraute Tiger Heli-/Raiden-Spielprinzip gekonnt wieder auf. Mit Euren Special Weapons Interdiction Vehicles, Helikopter bzw. Jeep (später verwandelt Ihr Euch noch in ein Flugzeug bzw. ein Boot) geht Ihr sogar zu zweit gleichzeitig auf die Pirsch; der Jeep hat aber ein kleines Handicap: Er muß ständig den Bodenhindernis-

sen ausweichen, während in der Luft lange nicht so viel los ist. Abgesehen davon vertritt dieses 8 Megs-Modul des britischen Entwickler Sales Curve (ehemals Storm) alle altbewährten Tugenden. In klassischer Manier sammelt Ihr unterwegs Plasma-Bomben, Laser und dergleichen Goodies mehr auf, und powert Euch gehörig hoch, um gegen die Obermotze bestens gerü-

stet zu sein. Doch bestens gerüstet ist nicht gut genug, denn der Schwierigkeitsgrad wird jeden Shoot'em Up-Fanatiker bis an den Rand des Wahnsinns treiben. Die sechs Endgegner sind nicht nur bis an die Zähne bewaffnet, sondern können auch verdammt gut austeilen. Die Hintergrundgrafiken sind zwar nicht spektakulär, dafür bekommt Ihr als Ausgleich wenigstens

donnernde Soundeffekte und passende Musik. Alles in allem ein solider, wenn auch etwas in die Jahre gekommener Klassiker für Profis, denn Continues sind out. (Muster von Yeno)

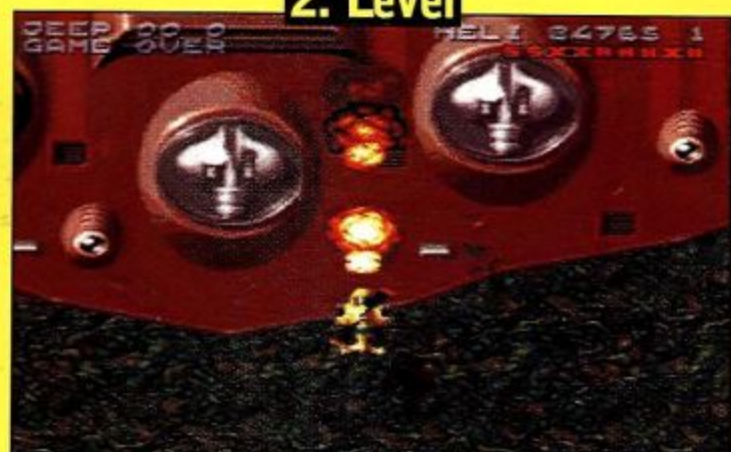
FUN: 76%

Die Super Swiv Feindesschar

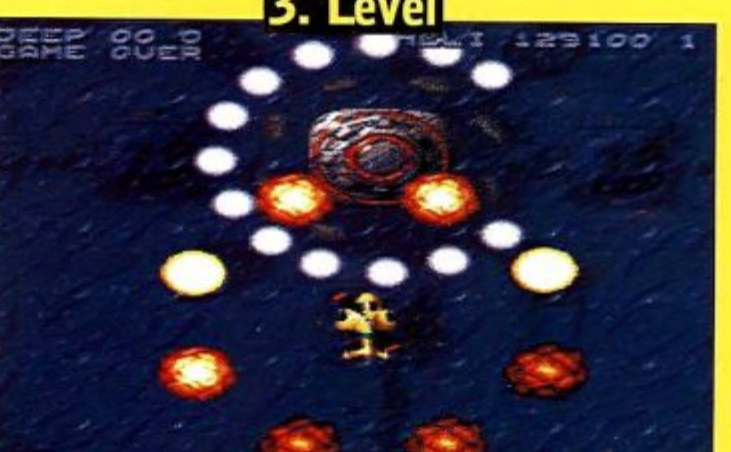
1. Level



2. Level



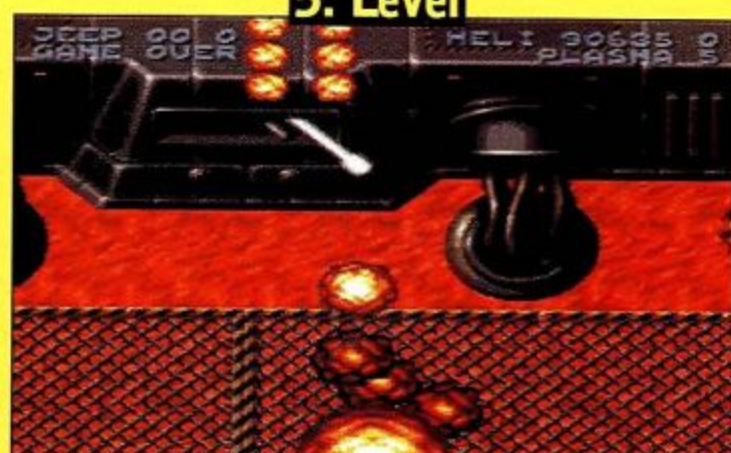
3. Level



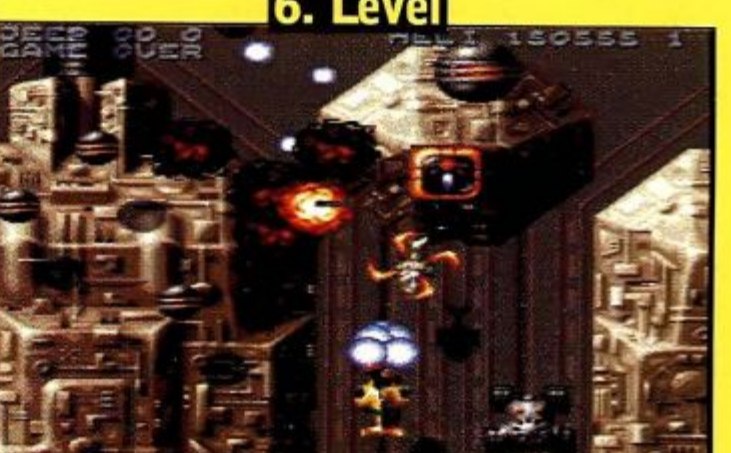
4. Level



5. Level



6. Level



FEBRUAR '93 - STARWING / STARFOX - HERSTELLER: NINTENDO, 8 MEGS

Was sollte man über Starwing schreiben, das nicht schon geschrieben wurde? Nintendos erstes (und letztes) Spiel mit eingebautem SFX I-Chip hat Videospiel-Geschichte geschrieben und die Scene nachhaltig verändert: Sega bastelte an einem eigenen Coprozessor (SVP), der in Virtua Racing erstmals eingesetzt wird, und EA entwickelt derzeit Wing Commander 2 mit ASCIS-Chip, der dem Sega gehörig auf die Sprünge helfen soll. Doch zurück zu Starwing.

Fox McCloud wurde dafür auserkoren, die Sternenflotte gegen den Imperator Andross/Andorf zum Sieg zu führen. Seine Wing Men, der kecke Falco Lombardi, Slippy,



der stets einen coolen Spruch auf den Lippen hat, und Peppy unterstützen ihn mit Rat und Tat. Ein exzellent in Szene gesetztes Intro, Hammer-sound und eine 3D-Polygon-grafik, die es faustdick hinter den Ohren hat, lassen das richtige Space Opera-Feeling

aufkommen. Vom Vorspann bis zum Abspann stimmt hier einfach alles. Continues muß man sich hart verdienen und die insgesamt 21 Levels, auf drei Schwierigkeitsgrade verteilt, lassen alle anderen Module nicht nur fürs erste in der Ecke verstauben. Gegen

das (fast) perfekt ausgetüftelte Starwing verblaßt selbst Cybermorph auf dem Jaguar, und Total Eclipse auf dem 3D0 hat ohnehin nicht viel zu melden. Zwei Mankos gibt es dennoch: Etwas mehr Texture Mapping als ausschließlich bei Andross wäre nicht schlecht gewesen, außerdem ist das Fluggebiet sehr eingeschränkt. Eine Kaufempfehlung brauchen wir wohl nicht aussprechen, da Ihr das Modul ohnehin schon zu Hause haben werdet. (Muster von Nintendo)

FUN: 91%

Starwing - Level 3

Stage 1: Corneria



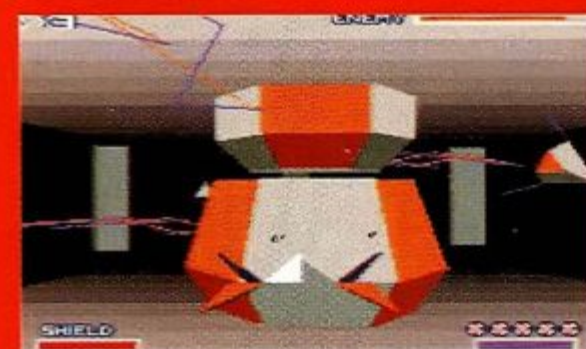
Stage 2: Asteroid



Stage 3: Fortuna



Stage 4: Sektor Z



Stage 5: Macbeth



Stage 6: Venom



Stage 7



MÄRZ '93 - **POP'N TWINBEE** - HERSTELLER: KONAMI, 8 MEGS

Die Verwandtschaft läßt sich nicht leugnen, nicht zuletzt ist der aus Parodius bekannte Twinbee wieder dabei, nur diesmal hat er seine Freundin Winbee mitgebracht; zusammen wollen sie Madoka helfen, ihren verrückt gewordenen Großvater in die Gummizelle zu verfrachten. Den abgedrehten Charme von Parodius versprüht der Nachzügler zwar nicht mehr, dafür hat er aber ganz andere Qualitäten wie den Zwei-Spieler-

Modus in petto, bei dem im Gegensatz zum Solo-Spiel zusätzliche Optionen eingebaut wurden, die für einen gehörigen Motivationsschub sorgen, wie z.B. die Möglichkeit, Extraleben zu teilen oder den Mitspieler als lebende Waffe zu mißbrauchen. Leider wird es gerade zu zweit stellenweise etwas unübersichtlich. Doch das läßt sich verschmerzen, denn das Leveldesign ist Konami wieder sehr gut gelungen (besonders ab

dem fünften Level), die Grafik ist bonbonfarbig wie eh und je, mit etlichen perspektivischen Effekten, und die FX gehen auch OK. Bei den Endgegnern hat sich Konami wirklich etwas einfallen lassen: Ein ganz hartnäckiger Bursche, Super Twinbee Devil genannt, kommt alle paar Runden erneut zum Vorschein (Überraschung!) und gibt sich hartnäckiger denn je. Der Rest der Truppe ist aber auch nicht gerade ohne, sehr gut animiert

und einfallsreich sind sie alle. Leider ist Pop'n Twinbee, wie Parodius, wieder deutlich zu einfach ausgefallen. Für Fans knuddeliger Shoot'em Ups trotzdem ein Muß. (Muster von Konami/Theo Kranz)

UMSETZUNGEN:
GB/PC-E

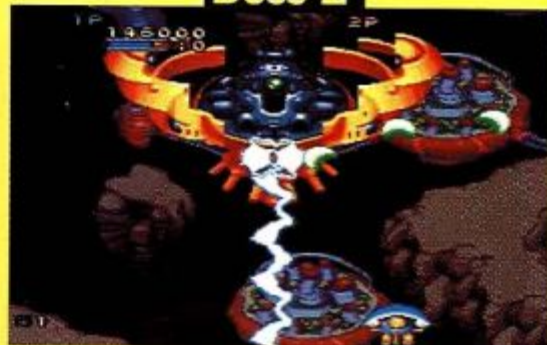
FUN: 79%

Konami die dritte und letzte

Boss 1



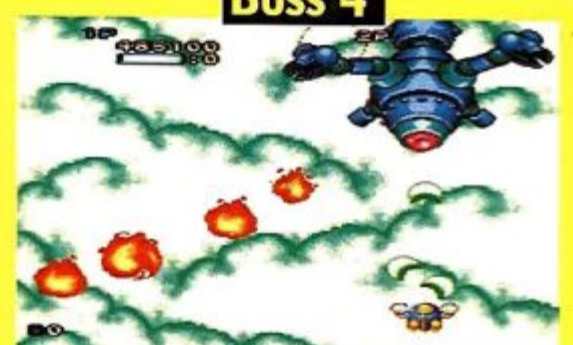
Boss 2



Boss 3



Boss 4



Boss 5



Boss 6



Boss 7



Level 4



JANUAR '94 - **R-TYPE III** - HERSTELLER: IREM, 16 MEGS



Wer zu R-Type III keine Haßliebe entwickelt, dem ist nicht mehr zu helfen. Kaum freut man sich, daß man einen Obermott geschafft hat, könnte man fünf Minuten später schon wieder das Joypad an die Wand werfen. Irems 16 Megs-Remake ist einfach sauschwer. Eigentlich hasse ich ja unendlich Continues, aber bei diesem Spiel sieht man sonst über-

haupt kein Land mehr. Mit dem ersten Teil hat der '94er Nachfolger zwar einiges gemeinsam, in Sachen Rukeln und Flackern hat Irem jedoch dazugelernt. Wie gewohnt steuert Ihr Eure unverwüsthliche R-9 Einheit gegen die nimmermüden Schergen des Bydo-Imperiums und müßt die Levels auswendig lernen. Neu sind der Hyper Beam und die beiden zusätzlichen Dronen. Der Rest dürfte Shoot'em Up-Freaks bekannt sein, denn mit dem Urahn hat

Irem einen Meilenstein gesetzt und etliche andere Hersteller inspiriert. Das Continue-System mit den drei Rücksetzpunkten pro Level ist noch dazu sehr fair gelungen, Grafik und Sound brauchen sich vor Konami-Titeln nicht zu verstecken, der 3D-Chip wird fleißig genutzt und die Spielbarkeit ist ohne Fehl und Tadel. Wer bei Ballerspielen nicht gleich ins Gras beißt und viel Geduld mitbringt, für den ist Irems Rückkehr derzeit die erste Wahl.

UMSETZUNGEN:

SUPER R-TYPE (SN),
R-TYPE I (MS), R-TYPE I & II (GB),
R-TYPE I & II, R-TYPE COMPLETE (PC-E), LAST RESORT VON DEN R-TYPE-ENTWICKLERN, DIE VON SNK ABGEWORBEN WURDEN (COIN-OP, NG)

FUN: 88%

Auf zur letzten Parade

1. Level



2. Level



3. Level



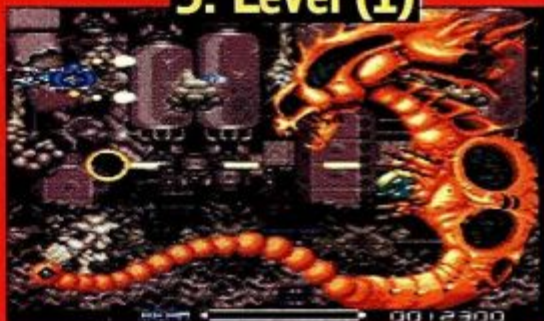
4. Level (1)



4. Level (2)



5. Level (1)



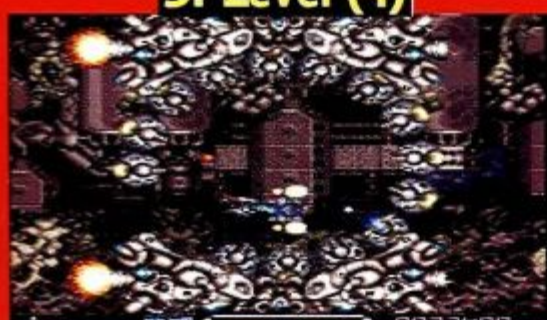
5. Level (2)



5. Level (3)



5. Level (4)



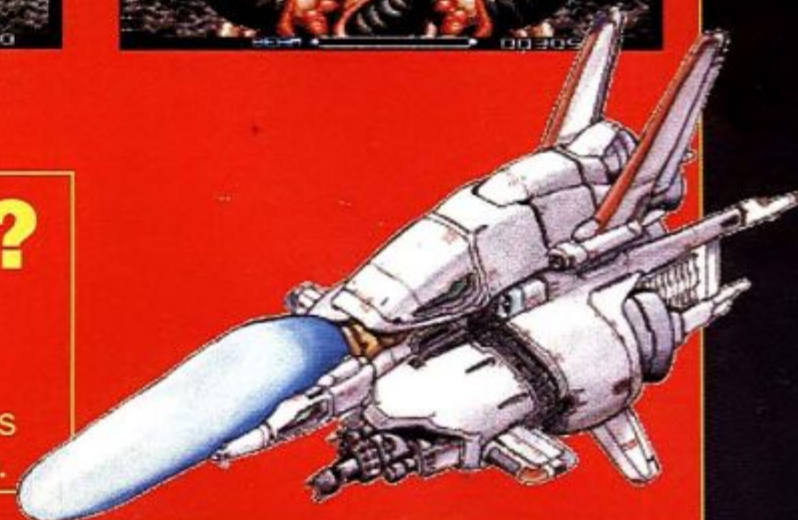
5. Level (5)



6. Level

??????
Last Boss

Aus lizenzrechtlichen Gründen darf der Endboss nicht abgedruckt werden.



Interview mit Manfred Kleimann, Product Manager bei



Mega Fun: Axelay war das erste Shoot'em Up von Konami, das eigens fürs Super Nintendo entwickelt wurde und die technischen Möglichkeiten dementsprechend gut ausreicht. Steht uns mal ein zweiter Teil ins Haus?

Manfred Kleimann: Ja, Axelay war für uns eine heiße Nummer. Allerdings befinden wir uns noch in der Denkphase, ob wir einen zweiten Teil fürs SNES oder eine Umsetzung fürs Mega Drive produzieren.

Mega Fun: Parodius ist zwar die reinste Grafik- und Soundorgie, hat jedoch ein schwerwiegendes Manko, die unendlich Continues. Ist das als Zugeständnis an den deutschen Markt zu verstehen?

Manfred Kleimann: Vielen Dank für die Blumen! Ich halte es keinesfalls für ein Manko, wenn zahlreiche Continues eingebaut werden. Denn: Es gibt nicht nur "Super-Cracks" unter den Spielern, was wohl von der Presse (immer) noch geglaubt wird. Für Otto Normalverbraucher, und das ist die Mehrheit, sind Continues - und nicht zu vergessen: Ein Passwort-System - eminent wichtig.

Mega Fun: Pop'n Twinbee - The Rainbow Bell Adventures, das wir in dieser Ausgabe vorstellen, gibt sich als reinrassiges Jump'n Run. Haben klassische Ballerspiele bei Konami schon ausgedient bzw. besteht dafür kein Markt mehr in Deutschland?

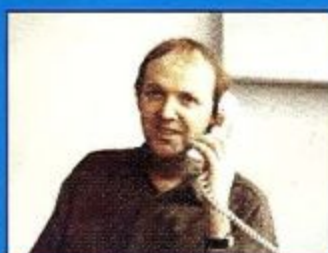
Manfred Kleimann: Rassige, farbenprächtige und intelligent aufgebaute Jump'n Runs - wie unser neues Spiel - sind weit mehr gefragt als Ballerei pur. Das heißt aber lange noch nicht, daß Action in dieser Form keine Verkaufs-Chancen hat. Es hängt auch hier von der Klasse aus der Masse ab. Des weiteren herrscht eine "Embolie" in den Venen des Ballerspiel-Marktes.

Mega Fun: Gibt es außer dem berühmt gewordenen Konami-Cheat noch mehr Tips speziell zu Parodius, Axelay oder Pop'n Twin Bee, die bisher noch nicht veröffentlicht wurden?

Manfred Kleimann: Möglich. Da ich nicht weiß, was alles darüber in der Presse stand, meine ich: Möglich. Interessenten können bei der Konami Helpline (werktags von 17 Uhr bis 20 Uhr) unter der Nummer: (0221)/612352 Erkundigungen einziehen.

Mega Fun: Was hältst Du von den neuen Konsolen 3DO und Atari Jaguar (Marketing, Preis-/Leistungsverhältnis, Spiele, Zukunft)?

Manfred Kleimann: Die Maschinen sind gut, ja, sogar sehr gut. Eine echte Weiterentwicklung in Richtung interaktives Spiel. Zum Marketing möchte ich nichts sagen, da ich als Product Manager & Journalist lieber mit Worten denn mit Zahlen spiele. Aber: Die Zukunft hat bereits begonnen, dank der neuen "Scheiben-Technologie".



Mega Fun: Konami wird bekanntlich die 32- bzw. 64-Bit-Maschinen von Sega, Nintendo und Sony unterstützen. Welche Hardware-Schiene ist für Konami am interessantesten?

Manfred Kleimann: Alle drei Schienen sind befahrbar!

Mega Fun: Ist damit zu rechnen, daß Konami-Vorzeigefiguren wie Sparkster oder der Belmont-Clan eines Tages auch auf den neuen Konsolen das Licht der Welt erblicken?

Manfred Kleimann: Absolut!

Mega Fun: Konami stellte auf der IMA '94 die Coin-op Automaten Racin Force (Autorennen) und Run And Gun (Basketball) vor. Was ist derzeit für die Zukunft geplant und welche Spiele werden davon für den Heimmarkt umgesetzt?

Manfred Kleimann: Die Neuerscheinungen im Bereich Coin-op sind "Lethal Enforcers 2", "Golfing Greats 2" und "Parodius 2". Momentan sind Umsetzungen vom Coin-op auf die Konsolen nicht geplant.

Mega Fun: Mit Gametek, Lucas Arts und Virgin Interactive hat sich Konami drei dicke Lizenzfische geangelt. Heißt das, daß Konami ihre eigenen Entwicklungen im Videospiele-Bereich einschränken wird?

Manfred Kleimann: Du wirfst drei verschiedene Dinge in einen Topf. Ich möchte dazu nur sagen, daß wir weder geangelt noch im Trüben gefischt haben! Und: Warum sollte Konami die eigenen Produktionen einschränken? Konami ist in erster Linie Hersteller von Software. Kaum hat man sich auch als Distributor versucht, könnten manche Leute meinen, dies wäre nur unser Haupt-Job. Nada!

Mega Fun: Castlevania (MD), Sunset Riders (SN), Pop'n Twinbee (SN), alles gute Spiele, aber nicht mehr die Gold Games, die wir von Konami gewohnt sind, wie seinerzeit Super Probotector (SN) oder Super Castlevania IV (SN). Eine provokative Frage: Gehen Konami die Ideen aus?

Manfred Kleimann: Nun, wie Ihr wißt, kommen die genannten Spiele in der Fachpresse ganz ordentlich an. Mal sind's ein paar Prozent-Punkte mehr, mal weniger. Entscheidend für uns ist, daß der Endverbraucher zufrieden ist. Und das isser! Noch in diesem Jahr wird es eine Reihe von starken Games geben, die vornehmlich starke Lizenzen sind: "Animaniacs", "Biker Mice From Mars" oder "Batman - The Animated Series" für 16 Bit. Eine "protestierende" Antwort: Wären wir nicht so innovativ und Endverbraucher-freundlich, würden nicht die Ideen, sondern die Lichter ausgehen!

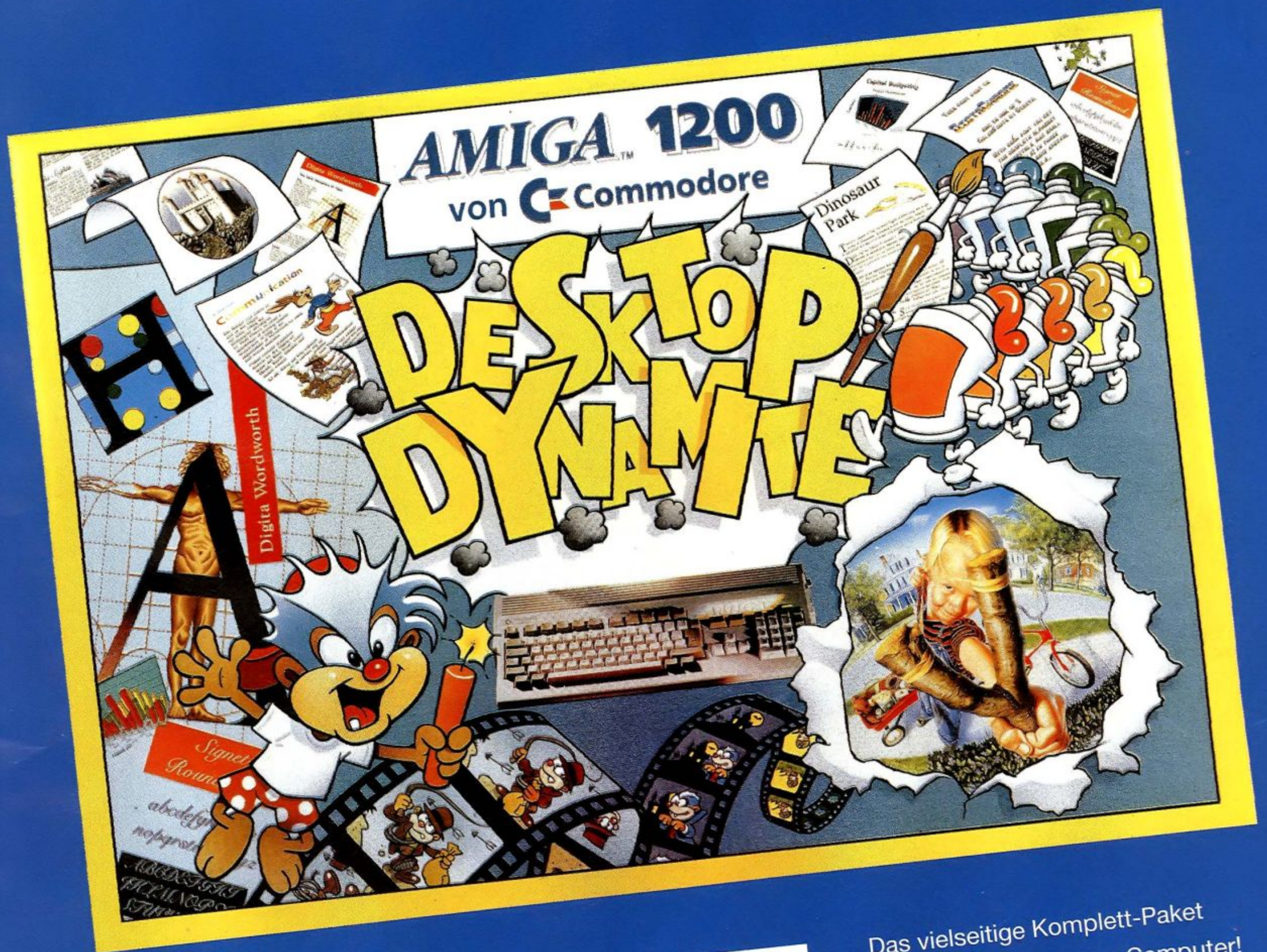
FAZIT Nächsten Monat stellen wir Euch Macross vor, das R-Type III die Hölle heißmachen soll. Ansonsten tut sich nichts Neues an der SN-Ballerfront. Ob die sieben Titel reichen, sei dahingestellt. Auf dem Mega Drive habt Ihr jedenfalls eine deutlich breitere Palette an sehr guten Ballerspielen. Etwa 15 Toptitel, darunter ein Teil nur als Import erhältlich, tummeln sich auf dem Markt (wie bspw. die Thunder Force-Serie, Aeroblaster oder Musha Aleste). Import-Freaks sind mit einer PC-Engine/Turbo Duo noch besser beraten, denn nur auf NECs 8 Bit-Kiste gibt es die schwierigsten und besten Genre-Vertreter (z.B. Lords Of Thunder, Gunhed oder Tiger Heli). High Tech-Freaks mit dickem Geldbeutel werden ohehin schon ein Neo Geo zu Hause haben, Last Resort und Viewpoint sind Pflicht, oder gar mit einer MAK liebäugeln. (Text: Martin, Bilder: Martin, Gerd)

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

 **Commodore**

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Keine Panik, in knapp vier Wochen habt Ihr uns wieder.

Allzuviel wollen wir Euch eigentlich noch nicht verraten, aber eine kleine Vorschau können wir Euch wohl nicht vorenthalten.

Fürs **Super Nintendo** haben wir unter anderem **FIFA International Soccer**, hier mit nur 8 MBit, drin, die beiden neuen Interplay-Spiele **Claymates** und **Robocop Vs. Predator**, Sunsofts neues Looney Tunes-Jump'n Run **Bugs Bunny** und last but not least **World Cup Striker** von Elite Systems.



Bugs Bunny / SN

Axel, Blaze, 24 Megs, Yuzo Koshiro, **Streets Of Rage 3** ist im Anmarsch. Ansonsten stellen wir Euch fürs **Mega Drive** noch **Lost Vikings**, Accolades Basketballgame **Charles Barkley - Shut Up And Jam** und **Puggsy**, Psygnosis Sonic-Konkurrenten, fürs **Mega CD** vor.



Streets Of Rage 3 auf dem MD

Warum ein völlig neues Spiel programmieren, wenn es ein Nachfolger zu einem bekannten auch tut. **Game Boy**-



Charles Barkley - Shut Up And Jam / MD

Fans können sich schon mal auf **Super Mario Land 3** alias **Wario Land**, **Tetris 2** und Capcoms **Duck Tales 2** freuen. Ganz knapp nach Redaktionsschluß erreichte uns noch eine frühe Version der Game Boy-Umsetzung von **Starwing**. Der Test des ersten Hand Held-Moduls mit eingebautem **Coprocessor (S/GB-Chip)** folgt deshalb leider erst in der nächsten Ausgabe. Einen Haken hat die Sache aber: Ihr könnt ein Teil Eures Zubehörs nicht mehr verwenden, da das Spiel in **XL-Technik** entwickelt wurde und weit aus dem Modulschacht rausragt.

Macht Euch schon mal auf einiges gefaßt.



Starwing / Game Boy



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:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Redaktion Mega Fun
 Pleicher Schulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 1 55 18
 Fax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur:
 Uwe Kraft
 Christian Müller

Textkorrektur:
 Martin Weidner

Redaktion:
 Alexander Brück
 Stephan Girlich
 Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
 Markus Appel
 Stefan Hellert
 Bastian Lurz
 Philipp Noack
 Julian Ossent
 Timur Özelsel
 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:
 Capcom

Poster:
 Laguna/Ocean

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, Capcom, Codemasters, Dynatex, Electronic Arts, Flashpoint, Galaxy, Game Syndicate, Gametek, High Score Games, Hudson Soft, Imagineer, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, M & B, Nintendo, Order In Time, Psygnosis, Sales Curve, Sega, Selling Points, Virgin Interactive, Wolf Soft.

Die nächste MEGA FUN erscheint am
20. April 1994



Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

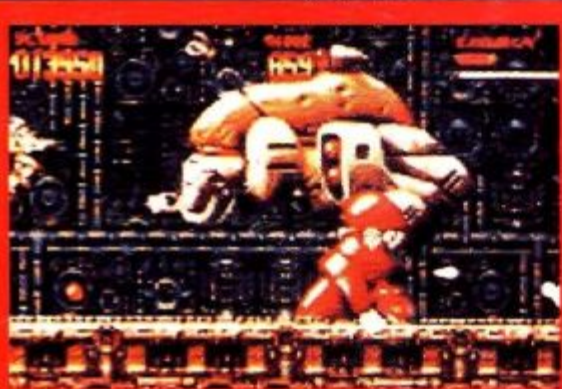
**Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.**

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



HIGH SCORE GAMES

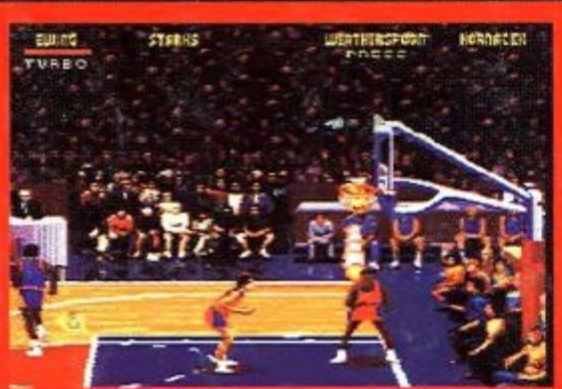
089 / 344 388



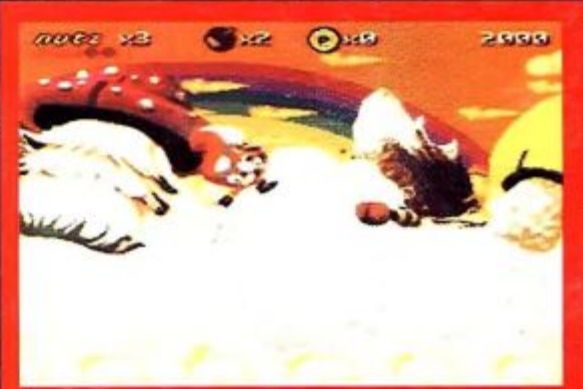
MEGA TURRICAN-MD US 119,-



VIRTUA RACING-MD DT 199,-



NBA JAM-SNES DT 149,-



MR.NUTZ-SNES DT 129,-

Mega Drive

Mega Drive 2	199,-
6-Button Controllpad	39,-
Microcosm MCD dt	119,-
RGB Kabel MD 2	35,-
Ascii 6-Button Stick	99,-
Lunar MCD us	119,-
F-15 Strike Eagle 2 dt	129,-
Art of Fighting jp	99,-
WWF Rage in the Cage MCD dt	119,-
Dune CD dt	119,-
Puggsy MCD dt	99,-
Warsong us	79,-
Sonic Spinball dt	119,-
Eternal Champions dt	139,-
Toe Jam & Earl 2 dt	119,-
NHL'94 dt	119,-
Third World War MCD us	129,-
Winter Olympics dt	119,-
50/60 Hz Converter	39,-
Sonic Spinball dt	119,-
Blades of Venegance dt	119,-
Lost Vikings us	119,-
Sonic 3 dt	139,-
Pirates Gold us	119,-
CDX Converter us/jp/dt	109,-
Dragon's Revenge dt	119,-
NBA Jam dt	129,-
Strider 2 dt	49,-



EMPIRE STRIKES BACK-SNES DT 139,-



GROUND ZERO TEXAS-MCD DT 119,-



SPINMASTER-NEO GEO 329,-



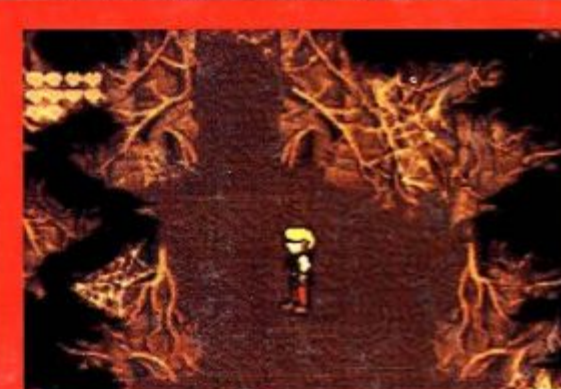
CASTLEVANIA-MD DT 99,-

Super Nintendo

Lufia us	139,-
F-1 Pole Position dt	129,-
Operation Logic Bomb us	69,-
Bugs Bunny us	129,-
Twin Bee 2 dt	129,-
Choplifter 3 us	129,-
Goof Troop dt	129,-
Ascii Fighter Stick	79,-
Tiny Toons dt	99,-
T 2 Arcade Game dt	129,-
Wolfenstein 3D	119,-
Off Road the Baja	49,-
50/60 Converter	49,-
Turn and Burn us	129,-
Mega Man X us	139,-
NHL 94 us	129,-
F-Zero dt	49,-
Action Replay Pro 2 dt	109,-
R-Type 3 jp	169,-
Secret of Mana us	139,-
Legend us	129,-
Rock & Roll Racing us	129,-
John Madden 94 us	129,-
Equinox us	129,-
Mechwarrior dt	149,-
Top Gear 2 dt	129,-
Winter Olympics dt	139,-
Star Trek N.G. us	139,-



LANDSTALKER-MD DT 129,-



YOUNG MERLIN-SNES DT 149,-

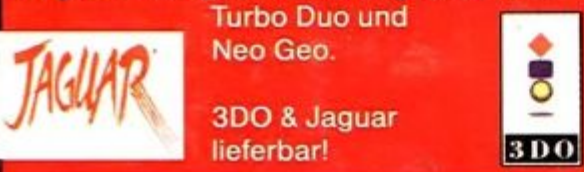


MARIO LAND 3-GB US 69,-



SHADOWRUN-SNES DT 139,-

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super NES, Amiga, MS-Dos, Turbo Duo und Neo Geo.



OPEN

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
 Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
 Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
 Fußgängerzone
 Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42
 Versand und Ladengeschäft.
 Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388

NEU! NEU! NEU!

Manga Filme
 lieferbar
 NEU! NEU! NEU!

