

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG

6/94

MEGA FUN



SALE VIDEOSPIELE FÜR ALLE SYSTEME



nur **DM**

4,90

**WIEDER MIT
32 SEITEN!**

DIE HITS!

Streets Of Rage 3 (MD)
Die Fortsetzung zu SEGAs Klassiker

Marko's Magic Football (MD)
Mega-originell: Jump'n'Run Spaß von Domark

Super Metroid (SNES)
Nintendos neuester Action-Hit

FIFA Soccer (SNES)
Zur WM'94: der Knüller jetzt für SNES

NEWS!

Die neuen
Spiele der
ECTS-Messe
in London +++

ENTTARNT!
Erste Bilder des
SEGA-SATURN +++

BRANDNEU!
Gameboy-Spiele
in 256 !!!
Farben +++

**Jetzt mit
Automaten-
Corner!**

Virtual Fighter

MIT RIESENPOSTER



Streets Of Rage 3

ÜBER 40 SPIELETTESTS IM HEFT

TEMPEST 2000 (JG), WORLD CUP STRIKER (SNES/GB),
FINAL FIGHT 2 (SNES), SUPER PANG (SNES), VAL D'ISERE
(SNES), WING COMMANDER (MEGA CD/3DO), SHADOWRUN
(MD), COLUMNS III (MD), DARK WIZARD (MEGA CD)

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

Pop'n
TwinBee®
RAINBOW BELL
ADVENTURES™



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.

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

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

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

Ausgezeichnet:

"... auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab." Mega Fun 6/93 über Pop'n Twin Bee (SNES)

"... die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckelfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten KONAMI Stil versprechen Spaß ..."
Maniac März 94 über Pop'n Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SNES)

KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß

NEU!



69.95



139.95

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

3DO und CD-i - mehr als nur Hype? Seite 118

16 Bit Vs. 32 Bit Kampf der Silberlinge um Marktanteile



Kampf der Silberlinge um Marktanteile

Was werden sich schon alle über die neuen CD-ROM-Computer geschrien und geschrien. Statt jedoch ausschließlich die technischen Daten und die Software der jeweiligen Hardware objektiv zu bewerten, sorgte vorläufige Kritik und teilweise sehr subjektive Betrachtungen unter dem Motto für Verwirrung und Unsicherheit. Mit unserem Special möchten wir nun jedoch von der 'Tech-Revolution' Kenntnis vermitteln, unter die Lupe und sorgen für den nötigen Durchblick.

DATEN	16 BIT	32 BIT
Prozessor	Philips	Motorola
Speicher	16 MB	32 MB
CD-ROM	1x	1x
Preis	1.200,-	1.500,-

3DO

Langsam aber sicher kommt der Software-Markt sich richtig im Rollen. Mittlerweile sind für das 3DO ca. 25 Spiele erhältlich, die wichtigsten und interessantesten haben wir für Euch auf 88 und 89 aufgelistet.

3DO

3DO ist ein 32-Bit-System, das von Philips entwickelt wurde. Es ist ein vollwertiges Spielkonsolen-System, das sowohl für die Spieleentwicklung als auch für die Distribution geeignet ist. Die 3DO-Konsolen sind in zwei Varianten erhältlich: als Desktop-Modell oder als tragbares Modell. Die Spieleentwicklung für 3DO erfolgt über eine spezielle Software, die die 3D-Grafik und die Soundeffekte ermöglicht. Die 3DO-Konsolen sind in der Lage, CD-ROMs zu lesen, was eine große Auswahl an Spielen ermöglicht.

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Angenehme Temperaturen leiten langsam und unterhaltsam den Sommer ein. Dies sorgt alljährlich für sinkende Neuerscheinungen, wenn regelrechte Völkerwanderungen in die Urlaubsgebiete stattfinden. Da wird auch wieder mal der verstaubte Game Boy ausgegraben und darf für ein paar Spielchen Super Mario Land 3 seine Batterien lassen. Auf welches Spiel Ihr noch warten solltet, erfahrt Ihr im ECTS-Messe-Special. Dort findet Ihr alles Wichtige vom Messetrubel. Da Spielhallen-Automaten meist Pate und somit eine Voreiterrolle für Videogames spielen, haben wir kurzerhand Euren Wünschen Rechnung getragen und eine regelmäßige Videospieleautomaten-Ecke namens Insert Coin eingeführt. Den Anfang macht hier Segas Prügelspiel Virtua Fighter. Ihr könnt selbstverständlich auch mitbestimmen was vorgestellt werden soll, indem Ihr uns einfach ein paar Zeilen schreibt. Wie wäre es zum Beispiel mit Segas Jurassic Park oder Namcos Ridge Racer?

Viele, viele Spiele erwarten Euch auch in dieser Ausgabe, abgeschmeckt mit leckeren Gewinnspielen, einer Prise Witz (die Fun Mail ist natürlich gemeint) und kräftig Tips und Tricks.



Guten Appetit und packt schon mal die Badehose ein

Euer Mega Fun Team

SPECIAL INSERT COIN

SPECIAL INSERT COIN

Virtua Fighter

Das neueste Spiel der Virtua Fighting Programmierer handelt sich um das beliebteste Street-Fight-Spiel aller Zeiten. Virtua Fighter ist ein 3D-Prügelspiel, das auf dem Saturn-System entwickelt wurde. Es bietet eine realistische Animation und eine Vielzahl von Charakteren. Die Spieler können zwischen verschiedenen Kämpfern wählen, die jeweils einzigartige Fähigkeiten und Aussehen haben. Das Spiel ist für zwei Spieler geeignet und bietet eine herausfordernde Erfahrung.

SPECIAL INSERT COIN

Realistische Animation

Die Animationen in Virtua Fighter sind von höchster Qualität. Die Charaktere bewegen sich flüssig und natürlich, was die Kämpfe zu einer visuellen享受 macht. Die Realistische Animation ist ein Schlüsselaspekt des Spiels, der es von anderen Prügelspielen abhebt.

Virtua Fighter - das Prügelspiel einer neuen Generation auf dem Saturn. Der Automat schon mal als Vorgeschmack im Härtetest. Seite 20

Leserumfrage Mitmachen und abräumen

Leserumfrage

Mitmachen und abräumen

Wir bitten Sie herzlich darum, an unserer Leserumfrage teilzunehmen. Sie besteht aus 10 Fragen zu verschiedenen Themen rund um Videospiele. Die Gewinner der Umfrage werden mit wertvollen Preisen belohnt. Die Teilnahme ist kostenlos und dauert nur wenige Minuten. Die Ergebnisse werden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

Macht mit bei unserer Leserumfrage. Preise im Wert von über 5.000,- DM zu gewinnen. Seite 95



SPECIALS



ECTS London

8 Seiten Messebericht. Die neuesten Geheimprojekte der Spieleentwickler, Trends, Gerüchte, Aussichten, Showtime in London
ab Seite 8



Interview

Trends, Zukunftsperspektiven, Sport-Accolade, die Bussy-Macher stellen sich dem Mega Fun-Interview
ab Seite 114



CD-i

3DO



Kritischer Konsolenvergleich. Technik, Tests, alles was das Spielerherz interessiert auf insgesamt vier Seiten!
ab Seite 118

World Cup Striker



FIFA Soccer

Die beiden besten Simulationen rund ums Leder haben wir Punkt für Punkt durchgecheckt und verglichen. Lest dazu den etwas anderen Test.
ab Seite 22

Rubriken

Anzeigenauftrag92
 Börse91
 Countdown90
 Editorial3
 Fun Mail88
 Game Over 122
 Helpline42
 Highlights 3
 Impressum 122
 Inserentenverzeichnis117
 Mega Mail83

Poster59
 Referenzen32

News

Scene24

Previews

SN King Of The Dragons ...28
 SN Radical Rex29
 SN Star Trek TNG30
 MD Star Trek TNG30

Spieletests

Super Nintendo

Claymates36
 Final Fight 233
 Hyper V'Ball38
 Mega Man Soccer39
 Ninjawarriors39
 Super Metroid34
 Super Pang37
 Val D'Isere Championship .38

6/94



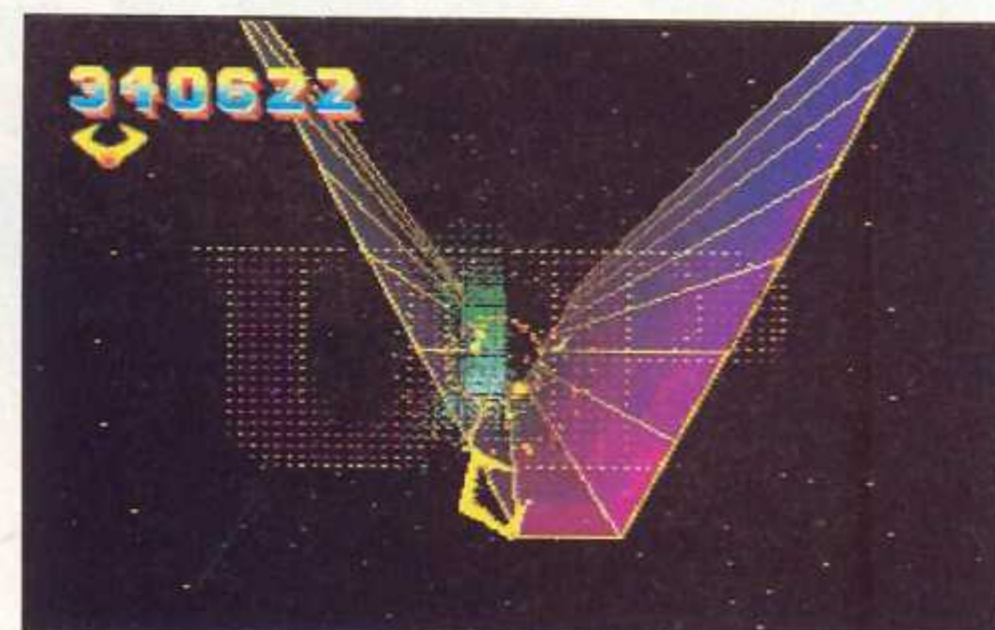
Marko's Magic Football

16 MBit und 300 Animationsphasen nur für Marko, Domarks Straßenkicker kann auf Anhieb begeistern
Seite 40



Tempest 2000

Coin-op meets 64 Bit. Ataris Raubkatze läßt mit Tempest 2000 wieder gewaltig ihre Muskeln spielen
ab Seite 108



Streets Of Rage 3

Segas Straßenschlacht geht in die dritte Runde
ab Seite 100

Super Metroid

Nach Capcoms Mega Man schlüpft auch Nintendos Heldin Samus in ein zeitgemäßes 16 Bit-Gewand. Kann die Amazone im Future-Look dem Turrican gefährlich werden?
ab Seite 34



Mega Drive

Columns III	105
Dark Wizard CD	99
Dragon Ball Z	103
Dune CD	102
F1-Circus CD	103
Goofy's Hysterical History Tour	103
Grindstormer	103
Marko's Magic Football	40
Shadowrun	98
Streets Of Rage 3	100
Wing Commander CD	104

Jaguar

Tempest 2000	108
--------------------	-----

Neo Geo

Karnov's Revenge	111
------------------------	-----

Game Boy

Bart And The Beanstalk ..	112
Jungle Book	112
World Cup Striker	112

Specials

3DO/CD-i	118
ECTS-Messe	8
FIFA Soccer/ Striker	22
Insert Coin	20
Interview mit Accolade ...	114
Leserumfrage	95
Manga	117
Win4Fun	106

Starkes Mini-Abo auf Seite 89

Role Position!

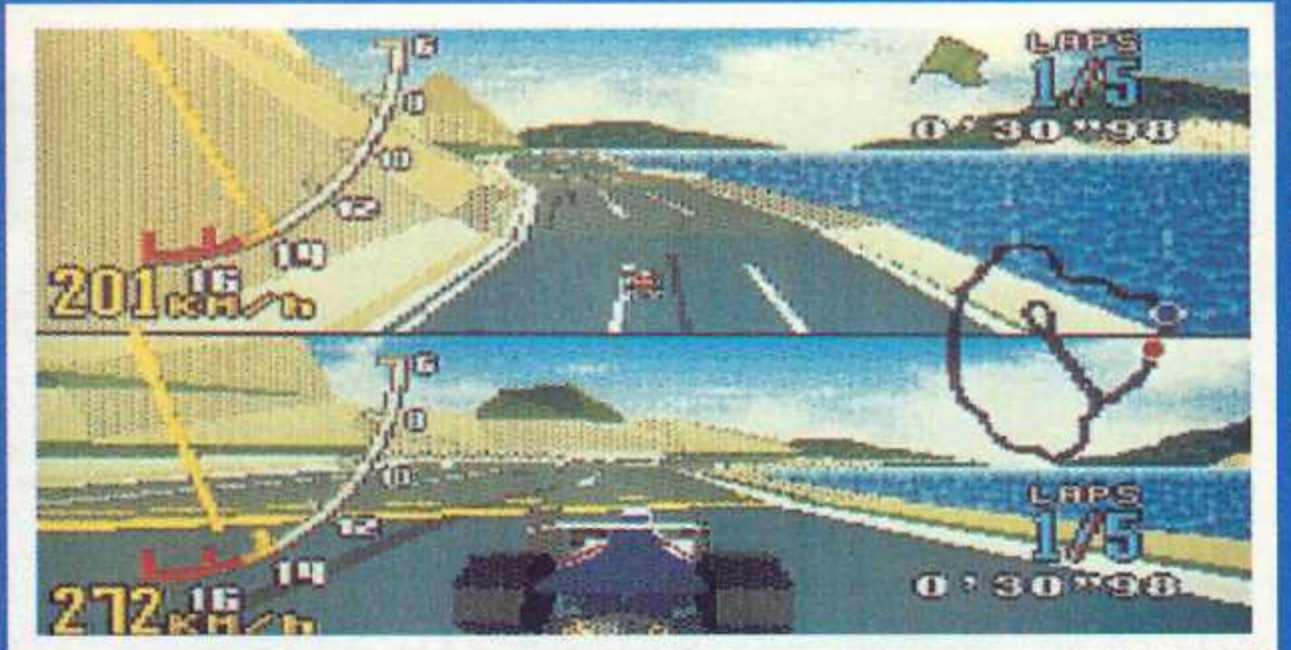
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der **INFOSERVICE** soll mich informieren, denn ich will mehr über **SEGA** wissen.

Ich heiße und wohne in

Ich bin Jahre alt und spiele auf

Mega Drive,
 Mega CD,
 Master System,
 Game Gear.

Coupon ausschneiden und ab an **SEGA**

Postfach 30 55 68

in 20317 Hamburg schicken.

Es lohnt sich.

MF 6/94

W
E
R
T
H
E
S
E
S
P
E
Z
I
E
L

Virtua Racing™



S P O R T

- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polygongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

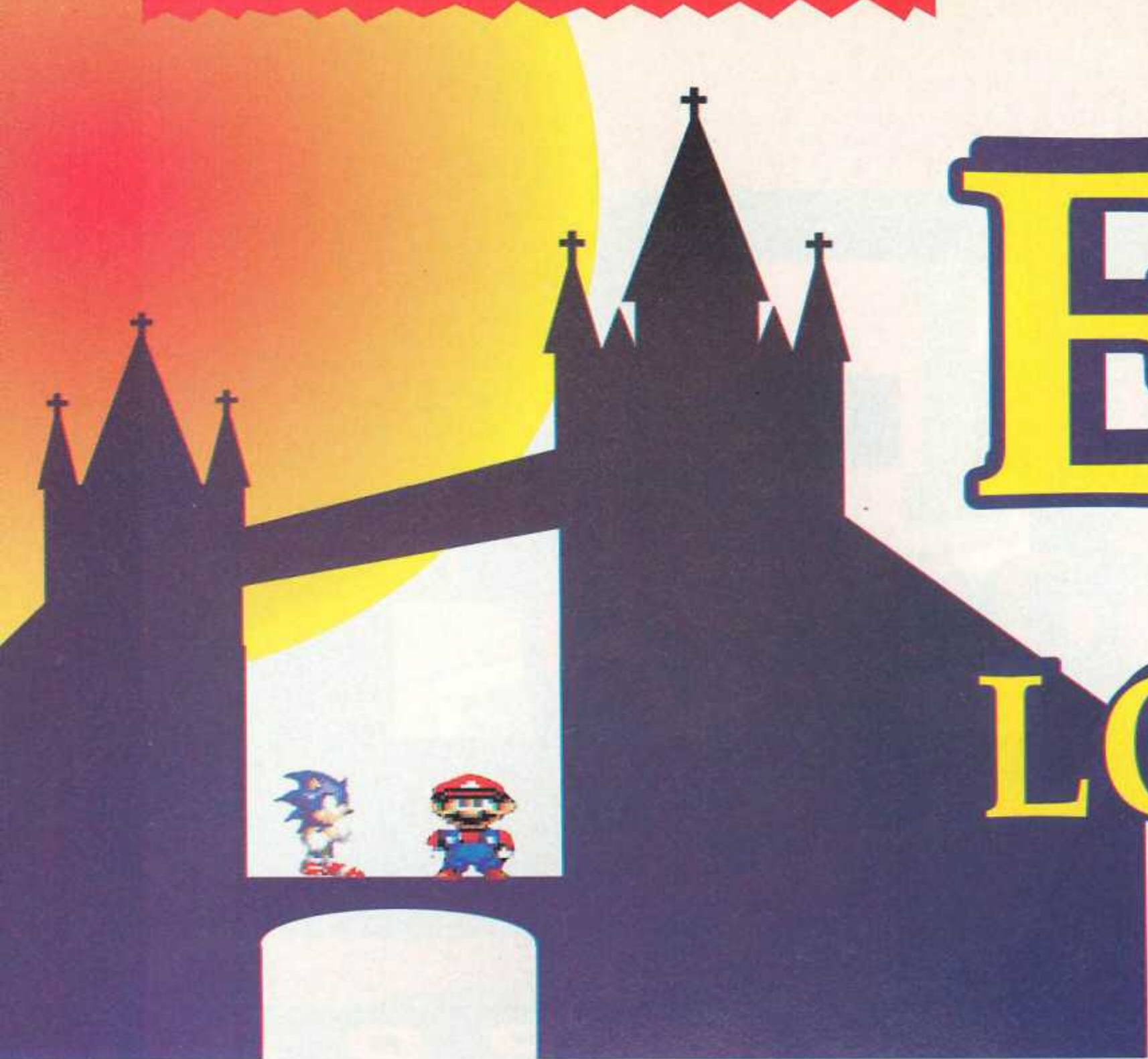
ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

SEGA VIRTUA PROCESSOR



SEGA



ECTS

LONDON



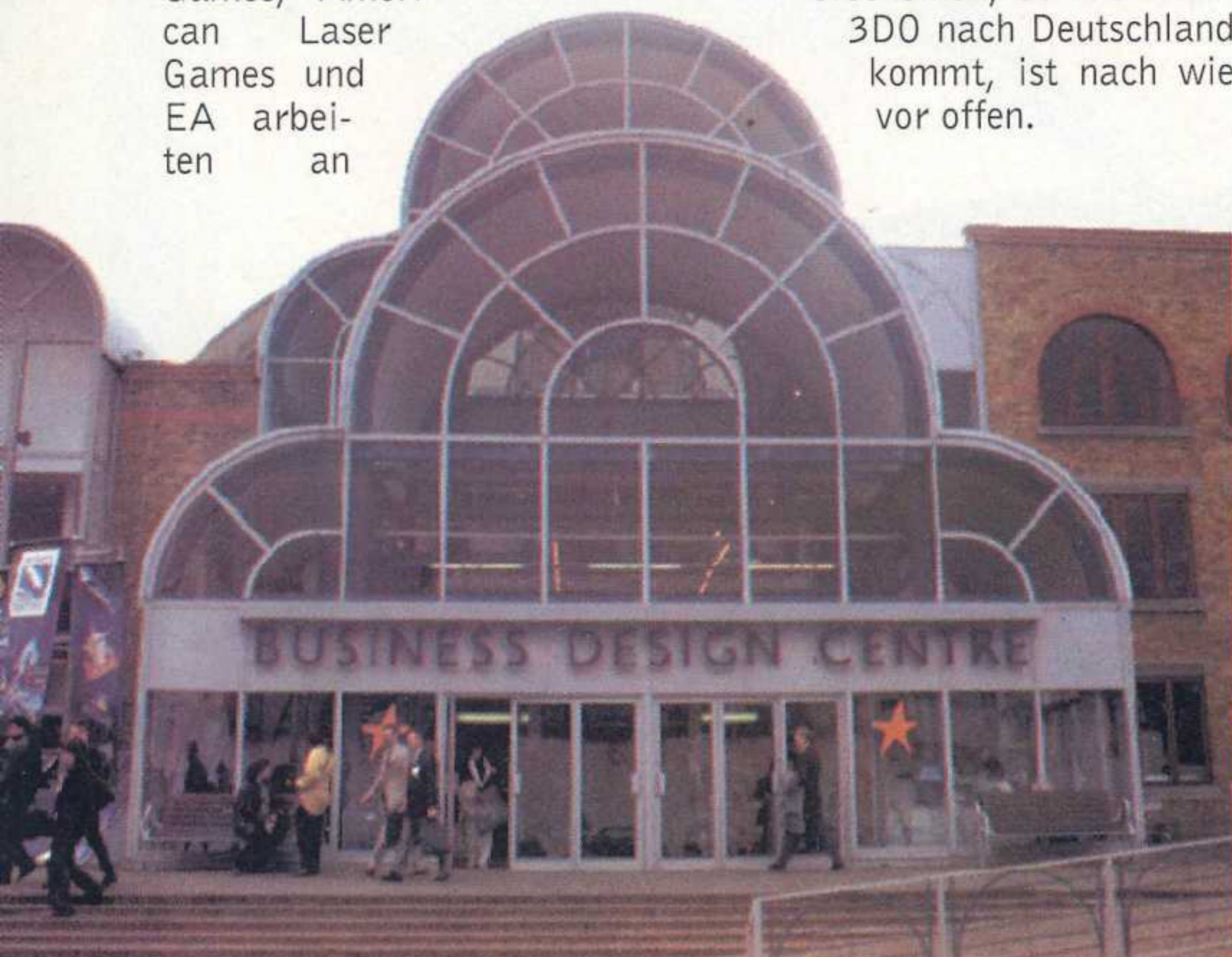
Warten auf 64 Bit Neuheiten und Ankündigungen gab es auf der Frühjahrs-ECTS-Messe im Londoner Business Design Centre allerorten, aber spektakuläre Neuerungen waren Fehlanzeige. Pünktlich zur WM warteten etliche Hersteller mit einer Fußballsimulation auf, als wenn die Kunden sich mehr als nur den besten Titel herauspicken würden, und das 123ste Jump'n Run reißt einen auch nicht mehr vom Hocker. Von zukunftssträch-

tigen 64 Bit CD-ROM-Konsolen sind wir jedenfalls weit entfernt. Sega versucht mit dem Mega Drive 32 die 16 Bit-Jünger bei der Stange zu halten, Nintendos Project Reality existiert bislang nur auf dem Papier, Sony läßt sich mit PS-X bis Ende '95 Zeit, das 3DO kommt auch nicht so recht aus den Startlöchern, und Ataris Raubkatze fehlt immer noch die Exporterlaubnis. Kein Wunder, daß sich PC-CD-ROM-Spiele immer mehr auf dem Vormarsch befinden. Ein weiterer Trend: Die 8 Bitter sterben langsam aus. Nur der Game Boy wird noch mit viel Nachschub bedacht.

3DO

Kurz vor der Messe konnte sich die 3DO-Company entschließen, einen kleinen Stand zu mieten. Neues gab es aber nicht viel zu vermelden: Toshiba entwickelt einen portablen 3DO-Player, Atari Games, American Laser Games und EA arbeiten an

Coin-op Automaten auf 3DO-Basis, und die Markteinführung in Europa wurde wieder mal verschoben. In Großbritannien soll Panasonics REAL 3DO Interactive Multiplayer, wenn alles klappt, im Herbst erscheinen, ob und wann 3DO nach Deutschland kommt, ist nach wie vor offen.



Der Eingang ins Videospiele-Paradies

Activision

... und es gibt sie immer noch, Activision, die auf dem VCS 2600 ganz groß war. Vom Glanz der frühen Jahre ist aber nicht mehr viel übriggeblieben. David Cranes Pitfall (SN/MD) ist für heutige Verhältnisse nicht mehr ganz zeitgemäß und Radical Rex (SN/MD/MCD) war eines unter vielen, ein Jump'n Run halt. Wenigstens konnte Acti-

vision den Nachfolger zu Mechwarrior, Battletech, von Sculptured Software ankündigen (SN).



Die Messehall war wie üblich bis in die kleinste Ecke mit Ständen zugestellt

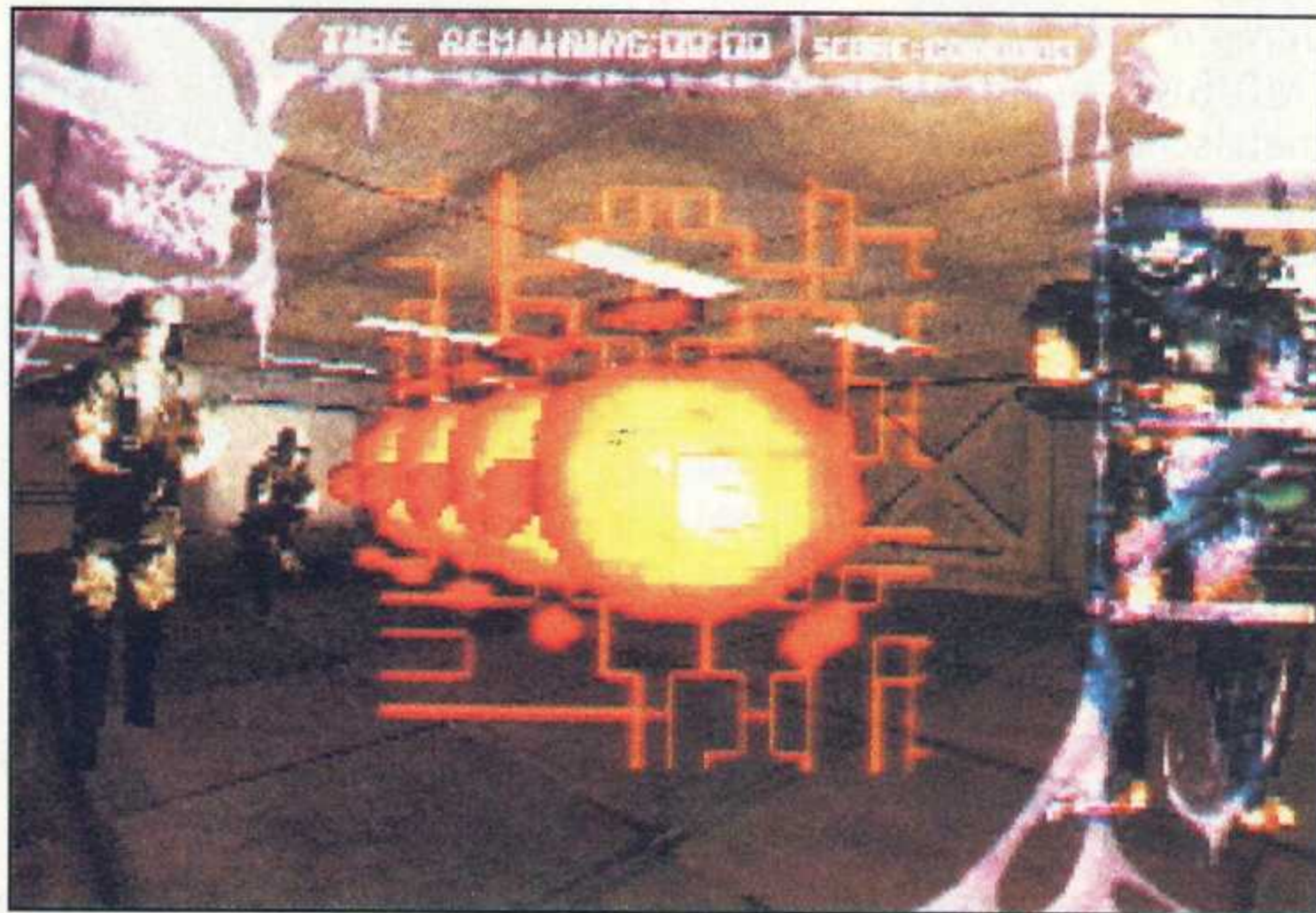
Argonaut

Das Entwicklungsteam rund um Jez San war natürlich auch auf der Messe, aber leider nur als Unteraussteller auf dem Electro Brain-Stand. Hintergrund: Argonaut entwickelt für die Amerikaner Vortex (früherer Arbeitstitel: Citadel) mit SFX II-Chip, dem Starwing-Grafiksystem, Mechs in Action-Laune, aber auch mit Rennsequenzen, die, man glaubt es kaum, an den Raumschiff-Level in Nintendos erstem SFX-Game erinnern. Aus Kostengründen hat das Modul lediglich 4 Megs. Erster spielerischer Eindruck: Ungewöhnlich, aber sehr abwechslungsreich und motivierend. Außerdem arbeiten die Briten immer noch an Stunt Race FX und natürlich an Starwing 2 für Nintendo.

Codemasters

Die 8 Bit-Profis mit ihrem bisher größten Stand auf der ECTS wollen mit ihrer Sportsmaster-Serie ein Stück vom großen Sportspiel-Kuchen abhaben. Pete Sampras Tennis (MD/GG) jedenfalls machte schon einen sehr guten Eindruck (Davis Cup World Tour-Qualitäten) und unterstützt nebenbei die neue J-Cart, einen im Modul integrierten Vier-Spieler-Adapter. Weitere Titel aus der Sports-Linie sollen folgen. Einen interessanten Eindruck machten natürlich noch Micro Machines 2 mit 54 Kursen, J-Cart, neuen Charakteren, Power Ups und Liga-Modus (MD/GG) und Psycho Pinball mit fünf Tischen und Vier-Spieler-Modus (MD). Als Geheimtip wurde dagegen Dino Racer gehandelt, ein Road Rash-Clone mit Split-Screen und acht Strecken (MD). Da darf sich Chuck warm anziehen.

Atari



Allen Vs. Predator erscheint exklusiv für Ataris Jaguar

"Power Without The Price", Atari bleibt ihrem Leitspruch treu. So sind auch alle Entwickler von der Technik des Jaguars begeistert, an Atari selbst lassen sie aber kein gutes Haar; eigentlich auch kein Wunder, wenn man die Vergangenheit in Betracht zieht. Zu viele Versprechungen wurden gebrochen, Atari

hat einfach an Glaubwürdigkeit eingebüßt (Lynx, Falcon, Panther). Ob die Firma die finanziellen Muskeln hat, um das Ruder noch einmal herumzureißen und das Gerät in den Markt zu pushen, bleibt fraglich. Nichtsdestoweniger zeigte der Jaguar auf der Messe seine Krallen. Ganze 86 Third Party Licensees kann

die US-Company bereits verbuchen und elf neue Titel wurden auf der Messe vorgestellt, eine breite Markteinführung in Europa ist allerdings nach wie vor nicht in Sicht; der Tramiel-Clan will erst auf dem US-Markt Fuß fassen und dann in die hiesigen Märkte einsteigen. Gegen Ende des Jahres soll schließlich das CD-ROM in den USA und Europa ausgeliefert werden (anvisierter Preis: 200\$). Ob '95 eine integrierte Konsole auf den Markt kommt blieb offen. Das Highlight schlechthin unter den vorgestellten Spielen war natürlich Tempest 2000 (Test in dieser Ausgabe). Alien Vs. Predator hielt sich mit aufwendigen Textures, flüssiger 3D-Grafik und ausgereiftem Gameplay auch nicht gerade zurück. ID Software zeigte Wolfenstein 3D (1:1 umgesetzt vom SN) und Doom, das sich vor der MS-DOS-Version überhaupt nicht zu verstecken braucht. Flashback ist zwar nach wie vor ein sehr gutes Adventure, aber mehr als das Spiel 1:1 vom SN rüberzuziehen wäre sicher möglich gewesen. Kasumi Ninja (Mortal Kombat-Clone) machte hingegen keinen besonders guten Eindruck, aber das Modul war auch noch nicht fertig. Hinter geschlossenen Türen, d.h. nur Entwicklern und nicht der Fachpresse (Schade eigentlich) zeigte Atari Club Drive, Redline Racer (ehemals Chekered Flag II), Vortex von Argonaut, Brutal Sports Football und Double Dragon.



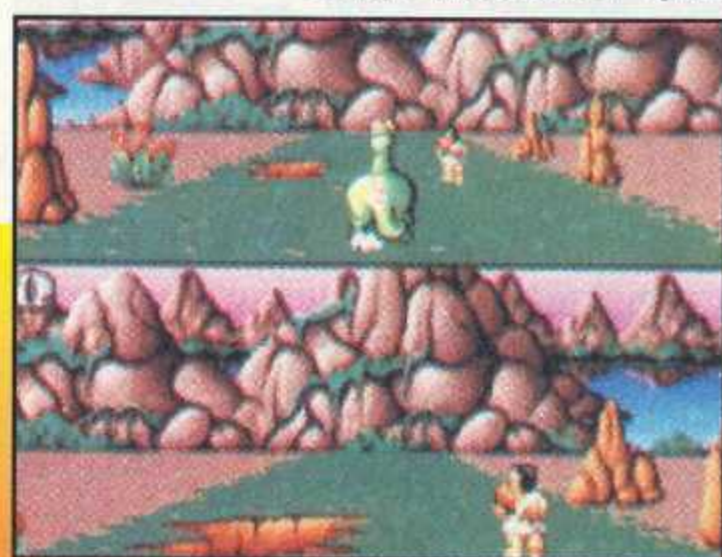
Micro Machines 2 (MD)



Pete Sampras Tennis (MD)



Micro Machines 2 (MD)



Dino Racer (MD)



Psycho Pinball (MD)



J-Cart von Codemasters

Core Design

Wenig Neues bei Core. Soul Star und Battlecorps (MCD), die Thunderhawk-Nachfolger, bei denen stark überarbeitete 3D-Routinen verwendet werden, haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe als Preview vorgestellt. Derzeit wird mit Hochdruck an Chuck Rally gearbeitet, einem Super Mario Kart-Clone fürs MCD, das sich leider im Rohstadium befand. Des weiteren ist das

Jump'n Shoot Skeleton Krew (MD/SN) in der Mache: Isometrische 3D-Grafik, Zwei-Spieler-Modus, einfach Chaos Engine-like. Das war's dann aber auch fürs MD. Ob darüber hinaus noch Titel für Segas 16 Bitter veröffentlicht werden, ist die Frage. Core will erst mal eigenständige Projekte fürs Mega Drive 32 entwickeln.



Skeleton Krew (MD)

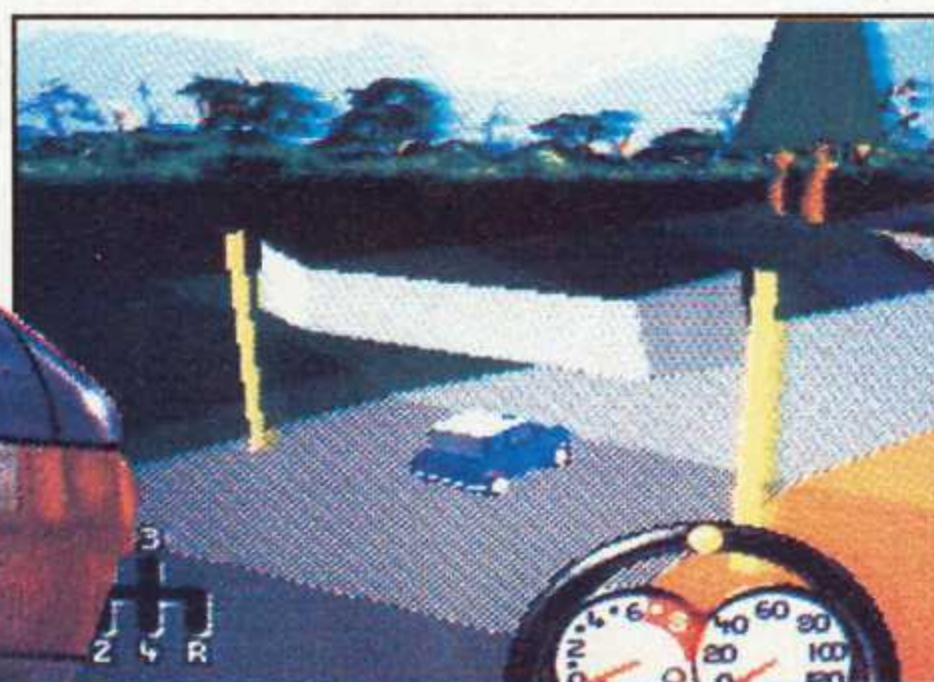


Battlecorps (MCD)

Elite Systems

Wie nicht anders zu erwarten stand World Cup Striker (SN), das ein ganzes Jahr Entwicklungszeit verschlungen hat, im Mittelpunkt allen Interesses; Motivetime werkt indes seit zehn Monaten an Powerslide. Laßt Euch von der etwas eckigen Grafik aber nicht täuschen, Elite Systems erstes SFX II-Game ist erst zu 40% fertig, die Steuerung ist dafür aber schon extrem ausgereift und sorgt für ein sehr realistisches Fahrverhalten (SN/3DO). In der entgeltigen Version wird ein Split-Screen Mode für zwei Spieler enthalten sein sowie die Möglichkeit frei in der Gegend herumzukurven. Aus Kostengründen

wartet Powerslide nur mit 4 Megs auf. Dirt Racer FX (Arbeitstitel) soll weniger simulationslastig ausfallen, dafür aber wesentlich mehr Action bieten. Und darüber hinaus? Soviel sei verraten, es wird auf jeden Fall wieder eine SN-Simulation aus dem Hause Elite geben. World Cup Striker wird übrigens das vorläufig letzte Spiel der britischen Company für den GB sein. Hintergrund: Trotz guter Reviews (Mega Fun 11/93 75%) hat sich Fidgetts schlecht verkauft. Anscheinend laufen auf dem GB nur noch Lizenzdeals gut, originelle Spielideen werden nicht unbedingt belohnt.

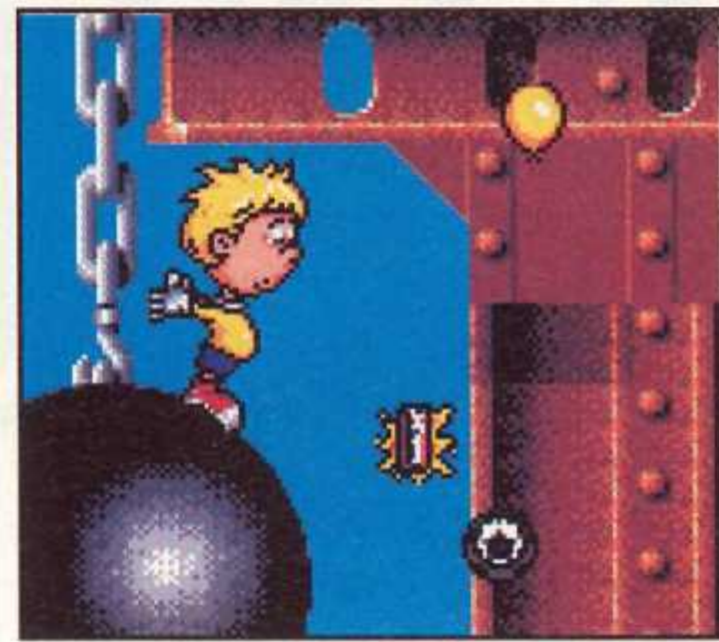


Powerslide FX (SN)

Domark



Marko's Magic Football (GG)



Domarks Maskottchen Marko stand natürlich ganz im Mittelpunkt. Zwei Jahre Entwicklungszeit nahm Marko's Magic Football in Anspruch. Neben der MD-Fassung, die wir in dieser Ausgabe testen, ist auch eine GG-Umsetzung für Sommer geplant. Von den F1-Machern kommt Kawasaki Superbikes und F1 '94 (MD). AV8B beschließt den Reigen der Neuerscheinungen und

stellt das erste MCD-Projekt aus dem Hause Domark dar. Ursprünglich für den PC entwickelt bietet diese Version 3D-Bitmapgrafik und natürlich wieder, wie konnte es anders sein, etliche Full Motion Video-Sequenzen. Domark werkt übrigens mittlerweile an den ersten Spielen für Jaguar und PS-X und wird sich bald vom 8 Bit-Sega-Markt zurückziehen.

Imagineer

Fußballspiele allerorten, Codemasters, U.S. Gold, Sensible Software, Ancos Kick Off 3 machte von allen den besten Eindruck. Mit den umstrittenen Vorgängern hat die '94er Edition nicht mehr viel gemeinsam, von der Optionsvielfalt mal abgesehen. Endlich hat sich Anco dazu durchge-

rungen, von der Vogelperspektive Abstand zu nehmen und setzt auf die bewährte Ansicht von schräg oben. Das Gameplay gibt sich schon beim ersten Anspielen vorbildlich. Die SN- und MD-Versionen sollen am 1. Juni erscheinen, JG-, GB- und GG-Umsetzungen folgen später.

Konami

Konamis neues Maskottchen, die Rede ist natürlich von Sparkster, dem putzigen Helden aus Rocket Knight Adventure, geht in die zweite Runde (MD/SN). Die Tiny Toons kommen ebenfalls zu neuen Ehren. Vor Oktober braucht Ihr aber nicht mit der Tiny Toon Sports-Compilation (Basketball, Fußball; Billard als Bonusgame) zu rechnen (SN/MD). That's All Folks.

Micropose

Schwerpunkt für die US-Company bleibt der PC-Markt ('94 70%). Auf Konsole wurden nur eine Handvoll Titel angekündigt: Der C64-Klassiker Impossible Mission 2025 (SN), Star Trek TNG (SN/MD/3DO), das Jump'n Shoot Tin Head (SN/MD) und eine MD-Umsetzung der Chaos Engine (Test der SN-Version Soldiers Of Fortune in Mega Fun 3/94 78%). JG-Konvertierungen von Gunship 2000 und Grand Prix wollte Microprose nicht offiziell bestätigen.



Dene Landucci, PR-Manager Elite Systems

YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-



Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93)
„Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG

Mindscape

Der Crash'n Burn-Clone Megarace (MCD) wird Mindscape's erster Sega-Titel. Fürs SN wurde lediglich Loricels Val D'Isere, das wir in dieser Ausgabe testen, vorgestellt. Ansonsten setzt Mindscape voll und ganz auf PC CD-ROM.

Ocean

Krisalis' Soccer Kid ist natürlich eine gnadenlose Marko's Magic Football-Kopie und Desert Strike kennt mittlerweile wohl jeder (GB). Wirklich neu sind u.a. Green Lantern (SN) und die Movie-Lizenz The Shadow, aber Filmumsetzungen sind für die Briten eigentlich nichts Neues. Zwei erste JG-Spiele sind ebenfalls on the works.

Psygnosis

Kaum zu glauben, '91 ging als das Jahr der Lemmings in die Spielegeschichte ein. Nach etlichen Computer- und Videospielumsetzungen verleiht DMA Design derzeit den Konsolenversionen von Lemmings 2 den letzten Schliff (SN/MD/MS/GB/GG). Des weiteren ist Discworld in der Mache, das auf Terry Pratchetts gleichnamigen Fantasy-Zyklus basiert (MCD/3DO), der Microcosm-Nachfolger Scavenger 4 fürs MCD (Full Motion Video total), der ganz ordentliche zweite Teil des Jump'n Shoots First Samurai von Vivid Image (MD/MCD) und eine FMV-Version von Sensible Soccer (MCD). Und was bringt die Zukunft? Psygnosis arbeitet derzeit an einem Turrigan-Clone und an einem gekonnten Mix aus Impossible Mission und Lemmings. Daß Psygnosis, eine Sony-Tochtergesellschaft, für PS-X entwickelt, versteht sich wohl von selbst.



Ray Cokes von MTV bei Ocean

Mirage

"Lieber EIN verdammt gutes Spiel als etliche Billigproduktionen" hat sich wohl Mirage gedacht und stellte eine fortgeschrittene Version von Rise

Of The Robots von Instinct Design vor. Per Ray Tracing berechnete, extrem flüssige Animationen und ein vorbildliches Gameplay sollten dieses

Beat'em Up locker aus der Masse herausheben. (SN 24 MBit / MD 16 MBit / MCD / 3DO / GG / COIN-OP)



Rise Of The Robots - im moment sicher das heißersehteste Prügelspiel

Nintendo

Ziemlich ruhig sieht's bei Nintendo aus. Nur wenige, zudem kaum neue Titel wurden auf der Messe vorgestellt: Mega Man X, Namcos Tetris-Clone Pac-Attack (SN), Stunt Race FX (die zu 80% fertige Version konnte immer noch nicht ganz überzeugen, vor allem im Zwei-Spieler-Modus), kein Starwing 2, im Endeffekt nichts Spektakuläres. Nintendo bleibt wenigstens neben

Konami und Virgin dem NES treu, auch wenn man die neuen 8 Bit-Spiele an einer Hand abzählen konnte: Tetris 2 (NES/GB), Pac-Man (NES), Ms. Pac-Man (GB) und Donkey Kong (GB). Über den Super Game Boy-Adapter lassen sich die GB-Module bald auf dem SN abspielen, einige neuere Games in 256 Farben. Obwohl es eigentlich ein nützliches Teil ist, bleibt fraglich

ob SN-Besitzer auf ihrem System unbedingt GB-Spiele laufen lassen möchten; im Grunde nur ein Beweis für den derzeitigen Innovationsmangel der japanischen Firma. Von Project Reality sind wir jedenfalls weit entfernt. Bis jetzt hat Nintendo weder offiziell die technischen Daten bekanntgegeben noch irgendwelche Prototypen an Softwareentwickler ausgeliefert.



Stunt Race FX (SN)



Pac Attack (SN)

Sega

Nichts Neues von Sega, zumindest auf der Modulfront. Alle auf der Messe vorgestellten Games haben wir schon in einer der letzten Ausgaben getestet. Dafür kündigte man fleißig das Mega Drive 32 an, das im Dezember weltweit gleichzeitig erscheinen soll (2 Hitachi SH2 32 Bit-RISC Chips, 32.000 Farben gleichzeitig, Kostenpunkt 399 DM, Modulkapazität Minimum 16 MBit, maximal sind 32 MByte möglich, anvisierte Preise 130 - 150 DM); erster geplanter Titel: Virtua Racing Deluxe mit 12 Strecken, das evtl. der Konsole beiliegen wird, sowie fünf weitere Spiele (alle von Sega).



Der Sega-Stand

Sunsoft

Licht und Schatten wechselten sich bei Sunsoft ab, die zum ersten mal auf der ECTS vertreten waren. Superman und Super Ice Hockey (SN) machten einen dürftigen Eindruck, die SN-Umsetzung von Speedy Gonzales und das Jump'n Shoot Pirates Of Dark Water (SN/MD) hingegen konnten mit tadellosem Gameplay überzeugen.



Sony Imagesoft



Flashback (MCD, Delphine)

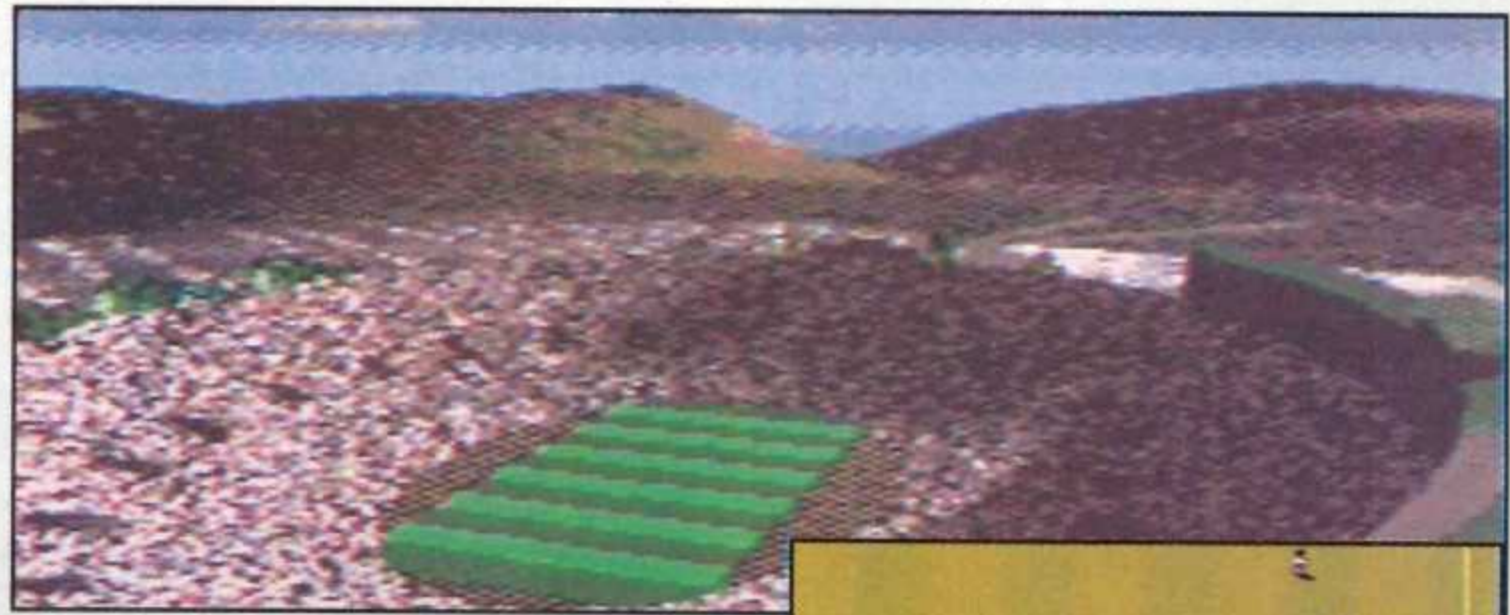


Flashback (MCD, Delphine)

Von Sonys PS-X Konsole könnt Ihr vorläufig nur träumen. Als Release wird derzeit September '95 (USA) bzw. November '95 (Europa) anvisiert. Die Konsole ist zwar soweit schon fertig, aber ohne Software geht's halt dann doch nicht. 20 Titel sollen bei Erscheinen verfügbar sein; und die wenigen Entwickler, die das Gerät schon haben, schwärmen bereits von den technischen Möglichkeiten. Erste Fremdanbieter: Argonaut, Probe, Sensible Software, Ocean, Acclaim, EA, Capcom (Street Fighter 2), Konami, Namco (Ridge Racer), Gremlin Graphics, ... Im Juni '95 soll das Gerät auf der CES erstmalig der Öffentlichkeit präsentiert werden. Von der Softwareseite her schlug Sony wieder gewaltig zu: Lizenzdeals mit Absolute, Arcade Zone, Tradewest, Interplay, Renegade, Delphine und Ocean verbreitern die Sony-Produktpalette ins Uferlose. Highlights unter den angekündigten Spielen waren das Jump'n Run Claymates, David Brabens Kultgame Elite mit ausgefüllter Polygongrafik



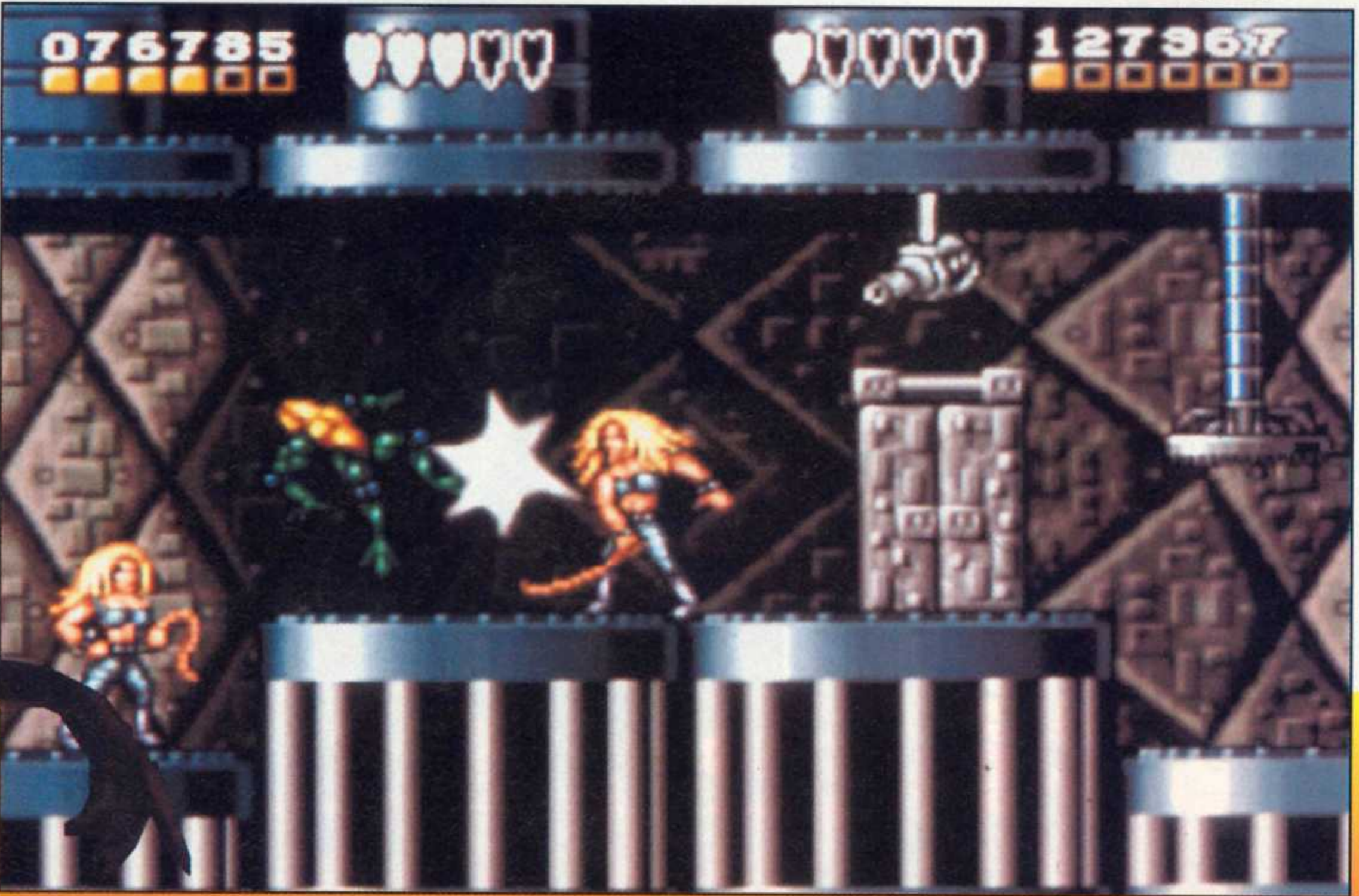
Legend (SN, Arcade Zone)



und gerenderten Planeten, Jurassic Park 2 mit weniger linearem Gameplay und Two-Player-Option, sowie das Beat'em Up Legend, das in den USA schon länger auf dem Markt ist.



Sensible Soccer (MCD)



Battletoads - Double Dragon (SN/MD, Tradewest)

Tengen

... fungiert jetzt unter dem neugegründeten Label Time Warner Interactive. Hintergrund: Die US-Filmgesellschaft hat Tengen und Atari Games (Coin-op Automaten) aufgekauft. Time Warner ist übrigens mit einem 27% Anteil an der Atari Corp. beteiligt, hängt aber auch gleichzeitig bei Trip Hawkins ehrgeizigem 3DO-Projekt mit drin. In der Pipeline sind derzeit die alljährliche Neuauflage von R.B.I. Baseball (MD), Lawnmower Man, das ja nur noch besser werden kann als die dürftige SN-Version, eine Umsetzung von SCIs ewig schwerem Shoot'em Up Super Swiv auf Segas 16 Bitter sowie Road Rash II und PGA Tour Golf II für den GG. Tengen wird übrigens in Zukunft auch Spiele fürs SN entwickeln.



Alles fiebert auf R.B.I. Baseball '94

Ubi Soft

Die französische Company konzentriert sich nach wie vor in erster Linie auf PCs. Hyper V'Ball fürs SN, das wir in dieser Ausgabe vorstellen, war die einzige Neuerscheinung auf Konsole. In der Pipeline sind jedoch u.a. F-1 Pole Position II (SN/GB) sowie Jimmy Connors Tennis (JG).

U.S. Gold

Der Desert Strike-Clone Desert Fighter (entwickelt von System 3), The Incredible Hulk und das offizielle Spiel zur Fußball WM, World Cup USA '94, das einen guten ersten Eindruck hinterließ, waren die einzigen Neuheiten am U.S. Gold-Stand.



Die PR-Manager von Virgin Interactive bei der Arbeit!?

Virgin

Neben Sony hatte Virgin die meisten Neuheiten bzw. Ankündigungen zu bieten. Hintergrund ist der vor kurzem abgeschlossene Deal mit Hudson Soft und Capcom, einen eigenen Vertrieb (Avalon) ins Leben zu rufen. Bei Namco bleibt es vorerst bei einem One off Deal, d.h. lediglich Smash Tennis wird auf den deutschen Markt kommen (Test der Importversion Super Family Tennis in Mega Fun 9/93 86%), aber das dürfte Sportspiefreaks auch genügen, gilt Namco Tennis doch als derzeit bestes SN Tennis-Game, nach Jimmy Connors natürlich. Capcoms Oldies Final Fight 2 (Test in dieser Mega Fun, S. 33) und Super Pang kommen nun auch zu neuen Ehren. Von Hudson kommt natürlich Bomberman auf drei Systemen und eine Umsetzung des PC-Titels American Tail. Virgin hatte natürlich ebenfalls etliche eigene Titel in der Mache, angefan-

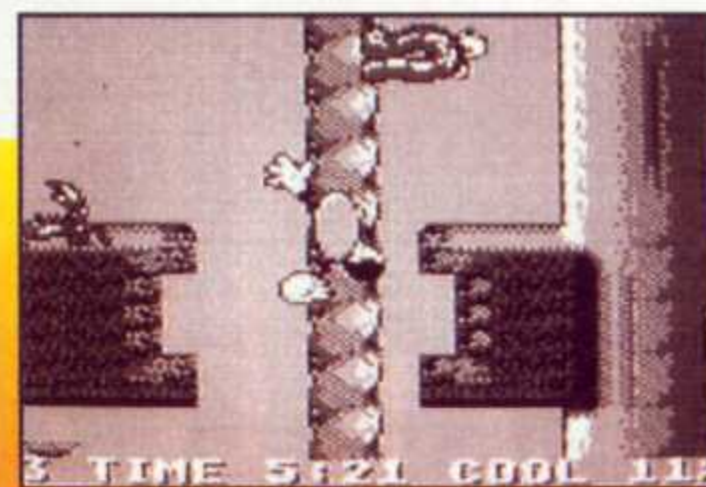
gen bei Spot Goes To Hollywood (SN/MD), dem offiziellen Cool Spot-Nachfolger mit isometrischer 3D-Grafik und gerenderten Charakteren, Jungle Book (SN/MD), Lion King, dem nächsten Disney-Projekt, bis hin zu Jammit fürs SN mit digitalisierten Sprites (die MD-Version wurde gecancelt) oder Dragon (SN/MD/MS/GG) mit 40 Moves, zehn Levels, Zwischensequenzen aus dem Film und einem Drei-Spieler-Modus. Erste Produkte für JG und 3DO sind natürlich ebenfalls in der Pipeline (z.B. Creature Shock, Demolition Man), die meisten Chancen sieht Virgin jedoch in den neuen Konsolen von Nintendo, Sony und Sega. (Martin)



Jungle Book-Programmierteam



Jungle Book (SN)



Cool Spot (GB)



ECTS Awards 1994

Best Hand Held Game
Zelda IV
Link's Awakening

Best CD Game
Rebel Assault

Game Innovation Award
ID Software

Game Of The Year Scandinavia
Sim City 2000

Game Of The Year Japan
X-Wing

Game Of The Year USA
Samurai Shodown

Game Of The Year Spain
Street Fighter 2' Turbo

Game Of The Year France
Zelda IV
Link's Awakening

Game Of The Year Germany
Syndicate

Most Original Game
Syndicate

Developer Of The Year
Lucas Arts

Best Hardware
Atari Jaguar

BBC Live And Kicking Award
Elite 2

Computer Game Of The Year
Doom

Video Game Of The Year
Aladdin

Overall Game Of The Year
Doom

Software Publisher Of The Year
Virgin Interactive
Entertainment

das

MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse
statt Masse
-Limited Edition!
Und im Innern
dieses durchgestylten
High-End Portables
finden Sie

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem
Musik CD-Player

im Package enthalten:

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,
Road Avenger CD,
SoulStar/Battlecorps Demo CD,
6 Button Pad II,
Scartkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

War uns klar!

198mm (Originalgröße)

128mm



SEGA

Welcome To The Next Level

Release Schedule ECTS-Messe

Titel	Hersteller	Genre	System	Release Date
Aarnie	Codemasters	Jump'n Run	MD	Oktober
Addams Family Values	Ocean	Jump'n Run	SN/MD	Oktober
Aladdin	Virgin	Jump'n Run	NES/GB	September
Alien Vs. Predator	Rebellion	Shoot'em Up	JG	Mai
Another World I & II	Delphine	Adventure	MCD	K.A.
AV8B CD	Domark	Simulation	MCD/3D0	'94
American Tale	Hudson Soft	Jump'n Run	SN	'94
Battlechess CD	Interplay	Schach	JG	K.A.
Battlecorps CD	Core Design	Shoot'em Up	MCD	August
Battlemorph CD	Attention To Detail	Shoot'em Up	JG	K.A.
Battletech	Activision/Sculptured	Shoot'em Up	SN	Dezember
Battletoads Double Dragon	Tradewest	Jump'n Shoot	SN/MD/GB	SN/GB Juli
Battlewheels	Bethesda/Beyond	Rennspiel	JG	K.A.
Battlezone 2000	Atari	Shoot'em Up	JG	K.A.
Beauty And The Beast	Hudson Soft/Probe	Jump'n Run	SN	September
Beauty And The Beast	Sunsoft	Jump'n Run	MD	3. Quartal
Bomberman	Hudson Soft	Wuselspiel	GB	September
Brutal Sports Football	Telegames	Football	JG	'94
Cannon Fodder	Virgin	Shoot'em Up	SN/MD/MCD	SN Januar
Captain Havoc	Codemasters	Jump'n Run	MD	'94
Chaos Agenda CD	Atari	Shoot'em Up	JG	K.A.
Chaos Engine	Bitmap Brothers	Shoot'em Up	MD	Juli
Choplifter III	Absolute/Beam	Shoot'em Up	GB	November
Chuck Rally CD	Core Design	Dinorennen	MCD	3. Quartal
Claymates	Interplay	Jump'n Run	SN	Juni/Juli
Club Drive	Atari	Rennspiel	JG	'94
Cool Spot	Virgin	Jump'n Run	GB	Juli
Creature Shock CD	Virgin/Argonaut	Shoot'em Up	JG/3D0	November
Daffy Duck	Sunsoft	Jump'n Run	GB	Sommer
Demolition Man (CD)	Virgin	Shoot'em Up	SN/MD/MCD/3D0	SN Sep. 3D0 Juli
Desert Fighter	U.S. Gold/SCI	Shoot'em Up	SN	Juni
Desert Strike	Ocean	Shoot'em Up	GB	K.A.
Dino Racer	Codemasters	Dinorennen	MD	Oktober
Dirt Racer FX	Elite Systems/Motivetime	Rennspiel	SN	2. Quartal '95
Discworld	Psygnosis	Adventure	MCD/3D0	K.A.
Doom	ID Software	Shoot'em Up	JG	'94
Double Dragon 5	Tradewest	Beat'em Up	JG	'94
Dragon	Virgin	Beat'em Up	SN/MD/JG/3D0/MS/GG	SN/MD September
Dragon Tales	Mindscape	RPG	3D0	August
Dragon's Lair CD	Ready Soft	FMV	JG/3D0	Herbst
Dropzone	Codemasters	Shoot'em Up	MS/GG	7. Juli
Eek! The Cat	Ocean	Jump'n Run	SN	Juni/Juli
Elite	Sony	Genre-Mix	SN/MD	MD November
European Soccer Challenge	Telegames	Fußball	JG	K.A.
Excellent Dizzy Collection	Codemasters	Genre-Mix	MD/MS/GG	MS/GG Juli
F-1 '94	Domark	Rennspiel	MD	November
F-1 Pole Position II	Ubi Soft/Human/Varie	Simulation	SN/GB	Ende '94
Final Fight 2	Capcom	Beat'em Up	SN	Mai
Flashback	Delphine	Adventure	MCD/JG	'94
Flintstones	Ocean	Jump'n Run	SN/MD/GB	MD September
Global Golf	Codemasters	Golf	MD/GG	GG 28. Juli
Goal	Virgin/Dino Dini	Fußball	SN/MD	September
Green Lantern	Ocean		SN/MD	Ende '94
Gunship 2000	Microprose	Simulation	JG	Anfang '95
Heart Of Darkness	Virgin	K.A.	3D0	K.A.
Impossible Mission 2025	Microprose	Jump'n Run	SN	Januar
Incredible Hulk	U.S. Gold	Jump'n Shoot	SN/MD/MS/GG	Juli
Jammit	Virgin	Basketball	SN	Juli
Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	Tennis	JG	K.A.
Jungle Book	Virgin	Jump'n Run	SN/MD/NES	Juli
Jurassic Park 2	Ocean	Genre-Mix	SN/GB	K.A.
Kasumi Ninja	Atari	Beat'em Up	JG	'94
Kawasaki Superbikes	Domark	Rennspiel	MD/GG	Oktober
Kick Off 3	Imagineer/Anco	Fußball	SN/MD/JG/GB/GG	SN/MD Juni

MEGA DRIVE

Castlevania dt	109.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon's Revenge dt	109.90
FIFA Intern.-Soccer dt	109.90
Hyperdunk dt	119.90
Jungle Strike dt	109.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings us	119.90
Mega Turrican us	119.90
NBA-Jam dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Rocket Knight dt	99.90
Shadowrun us	124.90
Sonic III dt	134.90
Star Trek us	119.90
Street Fighter II CE dt	135.00
Subterrania us	119.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.90
Dune CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Lunar us CD	109.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pirates Gold CD us	129.90
Third World War CD us	109.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Wing Commander CD us	129.90
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	199.00
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
6-Button-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II je	39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Eye of the Beholder us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
R-Type III PAL	119.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel und 220V Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbindung mit Umbau	29.00
Action Replay Pro II dt	119.90
NICE PRICE CORNER	
Aladdin dt	79.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	79.90
Empire Strikes Back	119.90
Goof Troop dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Turn and Burn us	99.90

PHANTASYSPIELE

SHADOWRUN dt:	
Grundregelwerk 2.01D	65.00
Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990	
Asphalttschungel	36.00
Strassensamuraikatalog	29.80
Deutschland in den Schatten	49.80
Das Schwarze Auge (DSA) dt:	
Abenteuer Basis-Spiel	44.80
Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.	
Magie des Schwarzen Auges	44.80
Dunkle Städte. lichte Wälder	44.80
verschiedene Würfel	ab 1.20

D&D 2nd. Edition dt:

Spielerhandbuch	39.80
Das umfangreichste Rollenspiel	
Spielleiterhandbuch	38.00
Die Hilfe für den Master	
Mythen & Legenden	42.50
Quellenbuch über Götter, etc.	

BATTLETECH dt:

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel, Regelbuch und Datenbögen.	
Hardware-Handbuch 3031	39.80

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

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

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin-Master	329.00
Windjammers	369.00
World Heroes Jet	369.00

PANASONIC 3DO

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

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen	

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!!
Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel

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

Titel	Hersteller	Genre	System	Release Date
Killer Instinct	Rare	K.A.	Project Reality	Herbst '95
Lawnmower Man (CD)	SCI	Genre-Mix	MD/MCD	Sep./Okt.
Legend	Arcade Zone	Beat'em Up	SN	September
Lemmings 2	Psygnosis	Denkspiel	SN/MD/MS/GB/GG	'94
Lion King	Virgin/Disney	Jump'n Run	K.A.	'95
L.U.C.L.E.	Vic Tokai	Denkspiel	GB	September
Marko's Magic Football	Domark	Jump'n Run	GG	Sommer
Mega Bomberman	Hudson Soft	Wuselspiel	MD	September
Mega Swiv	Time Warner/SCI	Shoot'em Up	MD	Oktober
Megarace	Mindscape	Rennspiel	MCD/3DO	Mai
Micro Machines 2	Codemasters	Autorennen	MD/GG	November
Microprose Grand Prix	Microprose	Simulation	JG	Anfang '95
Mighty Max	Ocean	Jump'n Run	SN/MD	November
Mr Tuff	SCI	Jump'n Run	SN/MD/MCD	Okt./Feb.
Ms. Pac-Man	Nintendo/Namco	Irrgarten	GB	'94
Nick Faldo	Gametek	Golf	SN	September
Nigel Mansell	Gremlin Graphics	Rennspiel	JG	K.A.
Pac-Attack	Namco	Denkspiel	SN	'94
Pac-Man	Namco	Irrgarten	NES	'94
Pete Sampras Tennis	Codemasters	Tennis	MD/GG	Juni/Juli
PGA Tour Golf II	Time Warner	Golf	GG	November
Pinball Fantasies	21st Century	Flipper	JG	Oktober
Pirates Of Dark Water	Sunsoft	Jump'n Shoot	SN/MD	3. Quartal
Pitfall	Activision	Jump'n Run	SN/MD	November
Powerslide FX	Elite/Motivetime	Fahrsimulator	SN/3DO	'94
Psycho Pinball	Codemasters	Flipper	MD	November
Putty Squad	System 3	Jump'n Run	SN	'94
Radical Rex	Activision	Jump'n Run	SN/MD/MCD	Nov./Dez.
R.B.I. Baseball '94	Time Warner	Baseball	MD	Ende Mai
Redline Racer	Rebellion	Rennspiel	JG	'94
Return Of Zork CD	Activision	Adventure	JG	K.A.
Rise Of The Robots	Mirage/Instinct Design	Beat'em Up	SN/MD/MCD/3DO	'94
Road Rash II	Time Warner	Rennspiel	GG	November
Rock n'Roll Racing	Virgin/Interplay	Rennspiel	MD	K.A.
Scavenger 4	Psygnosis	FMV	MCD	K.A.
Second Samurai	Psygnosis/Vivid Image	Jump'n Shoot	MD/MCD	K.A.
Sensible Soccer	Psygnosis	Fußball	MCD	3. Quartal
Sink Or Swim	Codemasters	Denkspiel	MD/GG	September
Skeleton Krew	Core Design	Jump'n Shoot	MD/SN	MD August
Smash Tennis	Namco	Tennis	SN	Juli
Soccer Kid	Krisalis	Jump'n Run	SN/JG/3DO	K.A.
Soul Star CD	Core Design	Shoot'em Up	MCD	Juli
Space Ace CD	Ready Soft	FMV	JG/3DO	Herbst
Sparkster	Konami	Jump'n Shoot	SN/MD	Oktober
Speedy Gonzales	Sunsoft	Jump'n Run	SN	3. Quartal
Spectre	Gametek	Shoot'em Up	SN	Juni
Spot Goes To Hollywood	Virgin	Jump'n Run	SN/MD	April '95
Star Raiders 2000	Atari	Shoot'em Up	JG	K.A.
Star Wars Chess	Mindscape	Schach	3DO	Juni
Stunt Race FX	Nintendo/Argonaut	Autorennen	SN	September
Super Bomberman 2	Hudson Soft	Wuselspiel	SN	September
Super Ice Hockey	Sunsoft	Eishockey	SN	K.A.
Super Pang	Hudson Soft	Geschicklichk.	SN	Mai
Superman	Sunsoft	Jump'n Shoot	SN	'94
Taz Escapes ACME Zoo	Sunsoft	Jump'n Run	GB	3. Quartal
Tinhead	Microprose	Jump'n Run	SN/MD	Oktober
Tiny Toon	Atari	Jump'n Run	JG	'94
Tiny Toons ACME All Stars	Konami	Sportspiel	MD	Oktober
Tiny Toons Wacky Sports	Konami	Sportspiel	SN	Oktober
Tomcat Alley CD	Sega	Shoot'em Up	MCD	Mai
Virtua Racing Deluxe	Sega	Rennspiel	Saturn	Dezember
Vortex FX	Argonaut	Genre-Mix	SN/JG	SN Sommer
Wolfenstein 3D	ID Software	Shoot'em Up	JG	'94
World Cup USA '94	U.S. Gold	Fußball	SN/MD/MCD/MS/GB/GG	Juni
Zool 2	Gremlin Graphics	Jump'n Run	JG	K.A.

MARO

Videofilm mit 30 NEO-GEO Demos incl.
Art of Fighting 2, Spinmaster, Windjammer, Samurai Shodown u.v.m. nur DM 39,-
 Ab sofort Ratenkauf von SEGA CD-ROM,
 3 DO, NEO-GEO und Atari Jaguar möglich.



NEO-GEO Sonderaktion

(solange Vorrat reicht)

Trash-Ralley	DM 149,-	Fatal Fury Spezial	DM 259,-
Three Count Bout	DM 229,-	Baseball 2020	DM 149,-
Sengoku II	DM 249,-	Baseballstars	DM 149,-
Art of Fighting	DM 199,-	Riding Hero	DM 149,-
Art of Fighting II	DM 369,-	Bowling	DM 149,-
Last Resort	DM 279,-	Magician Lord	DM 149,-
World Heroes Jet	DM 379,-	Blues Journey	DM 149,-
World Heroes II	DM 289,-	Alpha Mission	DM 149,-
Spinmaster	DM 259,-	Super Sidekicks	DM 199,-
Windjammer	DM 369,-	Super Sidekicks II	DM 369,-
Top Hunter	DM 369,-		

SEGA Mega Drive:

Virtua Racing	jp	DM 199,-
Aladdin	dt	DM 79,-

NEO GEO Clubzeitschrift jetzt wieder erhältlich!

Clubzeitschrift Nr. 1	DM 10,-
Clubzeitschrift Nr. 2	DM 10,-

Super Nintendo:

Super Street Fighter 2	jp	DM 199,-
Fatal Fury 2	jp	DM 199,-
Goof Troop	us	DM 79,-

SUPER SCOPE (6 SPIELE) dt NUR **DM 99,-**

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR

NEO-GEO

SEGA



Verkauf von Neuheiten für fast alle Systeme.
 Tausch, Ankauf und Verkauf von gebrauchten
 Spielen für fast alle Systeme.

View Point	Musik CD	DM 45,-
World Heroes II	Music CD	DM 45,-

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

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

Segas aktuellster 3D-Automat bildet den Auftakt unserer neuen Rubrik Insert Coin. Wir werden Euch hier die interessantesten Neuerscheinungen des Automatenmarktes vorstellen, wobei wir uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung von Seiten Nova Hamburg bedanken möchten. Zurück zu Virtua Fighter: In der Ära von Showa geschah es, daß die aufgelöste japanische Armee den Versuch unternahm, Henry Pu-Yi, den



letzten Kaiser der Ching-Dynastie, vom Thron zu stürzen, um seine Machtposition einzunehmen. Die treue kaiserliche Garde wußte diesen Putschversuch jedoch zu vereiteln, indem sie Hakkyokuken, eine spezielle chinesische Kampfsportart einsetzte. Die überlebenden Japaner ahmten zuhause die Technik nach und verfeinerten sie. Fünfzig Jahre später beschließt Akira Yuki, ein Schüler des japanischen Hakkyokuken, sein Können in einem weltweiten Turnier unter Beweis zu stellen. Neben bzw. gegen ihn treten Kage, ein Jujutsu-Meister aus Japan, Jacky, ein amerikanischer Jeet Kune Do-Spezialist, Sarah, seine Schwester, Jeffrey, ein australischer Schiffsbauer, Wolf, ein kanadischer Wrestler, Lau, ein chinesischer Kenpo-Kämpfer und seine Tochter Pai an. Der Automat verfügt über drei Tasten, eine zum Treten, eine zum Schlagen und eine zum Decken. Wenn Ihr in eine der vier diagonalen Richtungen drückt und gleichzeitig kickt, erhaltet Ihr unterschiedliche Resultate: Vom Low-Kick bis zum Jump-Kick ist alles möglich, dasselbe gilt natürlich auch für den Punch. Als kleinen Leckerbissen hat Sega die Möglichkeit integriert, auf den am Boden liegenden Gegner draufzuspringen (da kommt Freude auf!). Ebenfalls neu ist die Möglichkeit den Kampf für sich zu entscheiden, indem man den Gegner von der



Das zweite Spiel der Virtua Racing-Programmierer bemüht sich dem beliebten Beat'em Up-Genre abzugewinnen eine neue Dimension



Virtua Fighter



Kage

Seine Mutter und sein Vater, der ein Ninja war, wurden beide vom Verbrechersyndikat getötet. Mit seiner Kampftechnik Jujutsu versucht er sich zu rächen.



Pai

Er ist ein Action-Star in Hong Kong, der seinen Vater Lau verabscheut.



Wolf

Wolf, ein Kämpfer mit indianischen Vorfahren, dessen übermenschliche Stärke ihn nahezu unbesiegbar macht.



Akira

Der einzige Kämpfer, der mit der tödlichen Kampfkunst "Hakkyokuken" vertraut ist. Auf seiner Weltreise stellt er diese unter



quadratischen Matte fegt (nennt sich dann Ring Out). Der Automat wurde übrigens unter Zuhilfenahme von Softimages Creative Environment, einer 3D-Animati-

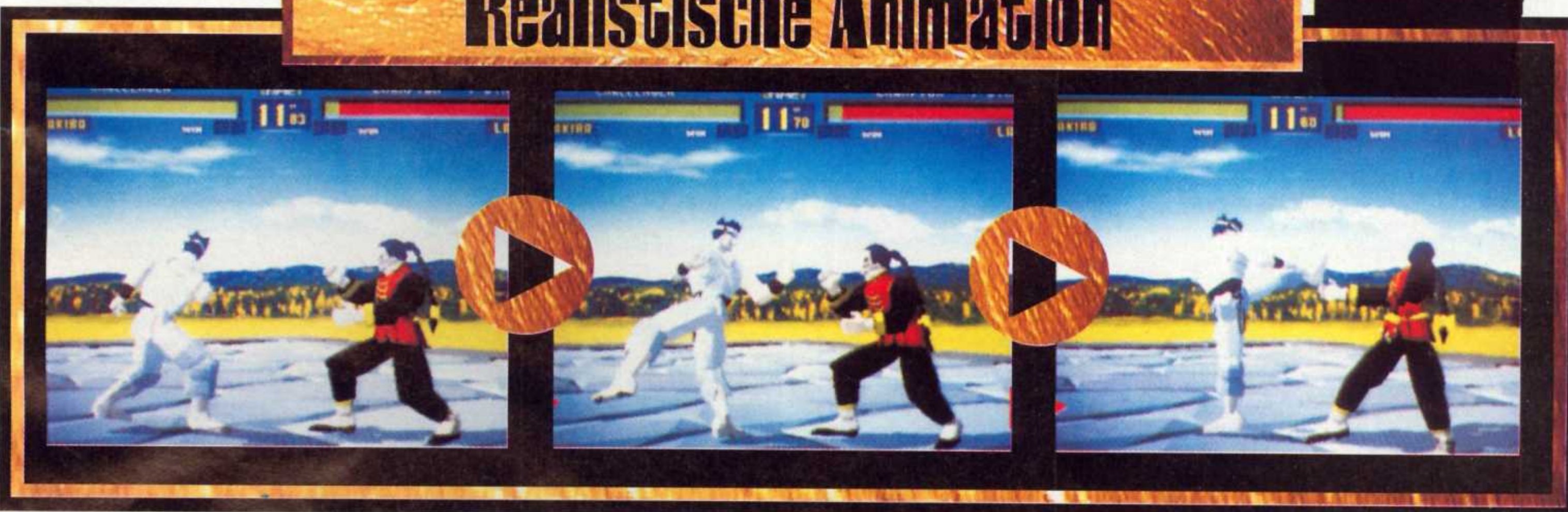
onssoftware, entwickelt. Für manche der Siegeranimationen wurden echte Martial Arts-Experten mit Sensoren versehen, die deren Bewe-

gungsabläufe direkt an den Computer weitergaben. Der wiederum rechnete sie für die 3D-generierten Figuren um und bewegte sie dementsprechend. Alle Fighter wurden aus unglaublich vielen Polygonen zusammengesetzt, um die Bewegungen möglichst realistisch erscheinen zu lassen (die 3D-Graphics Engine von Virtua Fighter schafft 180.000 Polygone in der Sekunde).

Fun-Fazit: Virtua Fighter weiß durch eine überwältigenden Optik gekonnt den Betrachter zu fesseln: Die geschmeidige Animation und das ständige Rotieren des Blickwinkels lassen das Auge nicht zur Ruhe kommen, man steht wie verzaubert vor dem



Realistische Animation

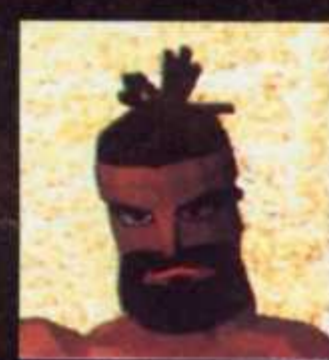


Alle Kämpfer



Lau

Man sagt er sei der größte Kämpfer der Welt. Diesen Ruf verteidigt er mit der chinesischen Technik Kenpo.



Jeffrey

Ein gekonterter Fischer der mit seinem Pancratiun-Stil sich Preisgelder für ein neues Boot erkämpfen will.



Sarah

Sarah wurde vom Syndikat gefangengenommen und trainiert. Unter Hypnose wird sie auf ihren Bruder Jacky losgelassen.



Jacky

Mit Hilfe seiner Kampftechnik "Jeet Kune Do" versucht er die Umstände des mysteriösen Autounfalls, bei dem er verletzt wurde, aufzudecken.

Automaten und konzentriert sich eigentlich erst ab dem dritten verlorenen Gefecht so richtig auf den Kampf. Auch spielerisch weiß der Sega-Automat zu überzeugen: Durch planloses Herumdrücken kommt man nicht weiter, nur wer ordentlich deckt, die richtige Taktik entwickelt und sie anschließend richtig anzuwenden weiß, hat Chancen den Computergegner zu besiegen. Insgesamt ist Virtua Fighter also ein echtes Münzgrab, wer nicht genügend Kleingeld hat, sollte lieber erst gar nicht anfangen, es könnte sonst passieren, daß ihn der Automat nicht mehr loßläßt. (Philipp)

In Planung

Virtua Fighter 2 ist schon in der Mache, mit Texture Mapping, noch weicher animierten Figuren, zwei neuen Kämpfern (Ninja, Thai Boxer) sowie Waffen. Ein genauer Erscheinungstermin steht bis dato noch nicht fest.





FIFA Soccer



World Cup Striker



Endlich ist es soweit: Als neutraler Austragungsort für das mit Spannung erwartete Aufeinandertreffen der beiden Superteams wurde das Mega Fun-Stadion bestimmt. Die Sympathien der Zuschauer sind in dieser wunderschönen Fußball-Arena zu gleichen

Teilen auf beide Mannschaften verteilt, so daß wir uns auf ein faires Spiel mit toller Atmosphäre freuen können, dafür wird auch das international erfahrene und anerkannte Schiedsrichtergespann Martin und Stephan sorgen

Striker fürs SNES und das MD-FIFA Soccer sind in der Videospieldwelt ohne Zweifel die besten Vertreter

der Soccer-Szene, da seid Ihr mit uns sicher einer Meinung. Nun stürmen die EA-Kicker auch auf Nintendos Konsole und treffen

gleich im ersten Spiel auf die enorm verstärkte Elite-Truppe. Da beide Games hinlänglich bekannt sein dürften, testen wir die

Super-Module ausnahmsweise mal nicht nach unserem üblichen Schema, sondern vergleichen sie Punkt für Punkt.

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-5 Spieler

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-5 Spieler

FIFA SOCCER

Optionen

Im Vergleich zum Mega Drive-Modul wurde die Anzahl der Nationalmannschaften von 49 auf 30 reduziert, eine Übersicht gibt über die Spielstärke Aufschluß. Neben Freundschaft-Spielen stehen drei weitere Modi zur Wahl:

Liga: Acht Mannschaften spielen in Hin- und Rückrunde um den Titel, je nach Teilnehmerzahl übernimmt der Computer die restlichen Teams. Das Torverhältnis wird nicht berücksichtigt.

WM-Turnier: Gespielt wird nach den offiziellen Regeln: In Vorrunden-Spielen werden die 16 Achtelfinalisten bestimmt, die dann nach dem K.O.-System den Sieger ermitteln.

Play Offs: Wie das WM-Turnier, nur ohne Vorrunde.

Die restlichen Optionen können zwar mit der Vielfalt eines Sensible Soccer nicht mithalten, außer einem immer willkommenen Mannschafts-Editor vermißt man jedoch nichts.

- Hier die wichtigsten:
- Spiellänge
 - mit oder ohne Schiedsrichter
 - Abseits
 - Wetterbedingungen
 - Torwartsteuerung

Special Features

Realismus pur bietet der Simulations-Modus. Mit fortschreitender Spieldauer geht den Akteuren im wahrsten Sinne die Luft aus. Wer zu Anfang seine Spieler ständig wie wild durch die Gegend sprinten läßt, wird gegen Ende des Matches nur noch müde Junges auf dem Platz haben. Der Schlappheits-Faktor ist natürlich abhängig von der eingestellten Gesamtspielzeit. Dem läßt sich mit der zweiten Besonderheit entgegenwirken. Bei keinem Konkurrenzmodul kann man Taktik und Spielweise so exakt bestimmen wie bei EAs FIFA-Modulen. Jedem Mannschaftsteil können bestimmte Bereiche des Spielfeldes zugewiesen werden. Je enger diese gehalten werden, desto weniger müssen die einzelnen Spieler laufen, desto weniger ermüden sie logischerweise. Andererseits ist es wenig sinnvoll, die Abwehrreihen nur verteidigen zulassen und das Toreschießen alleine den Stür-



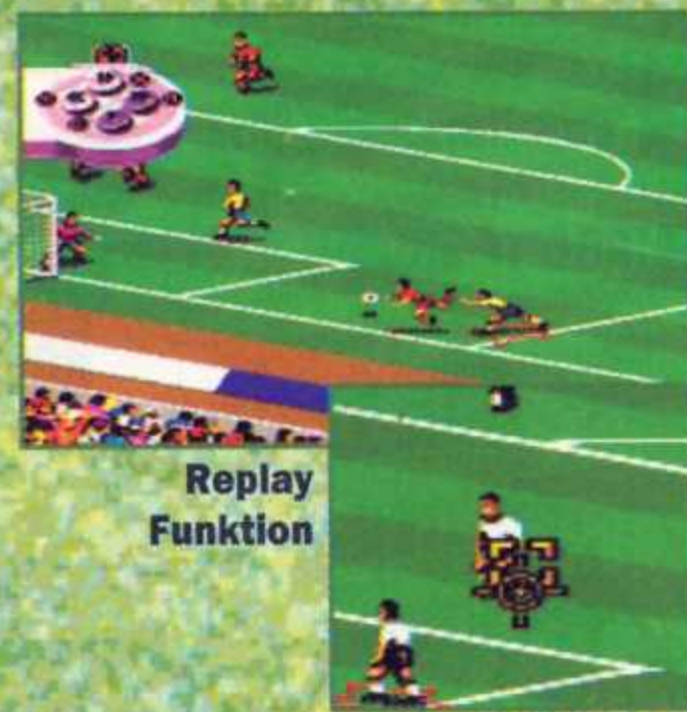
Options-Menü



Teamauswahl



Taktische Einstellungen



Replay Funktion

STRIKER

Optionen

World Cup Striker wartet mit 32 Nationalteams auf. Im Endeffekt stehen vier Liga-Modi zur Auswahl, natürlich ist auch ein Freundschaftsmatch möglich:

WM-Turnier: In der Königsdisziplin wählt Ihr unter 24 Teams aus sechs Gruppen. Ansonsten läuft alles so ab, wie wir es von der WM gewohnt sind. Es ist auch möglich, sich ein All Star-Team zusammenzubasteln. Elite Systems hat hier anscheinend besonders an die britischen Fans gedacht, denn die englische Nationalmannschaft ist bekanntlich schon vorzeitig ausgeschieden. Alle Team- und Spielerdetails werden via Batterie gespeichert.

World Championship: Mit allen 32 Teams; gespielt wird in sechs Runden nach dem K.O.-System. Der Sieger steigt in die **Special Cup-Liga** auf. Hier bekommt man es mit den Original Elite Systems- und Rage-Teams der Programmierer zu tun, mit Hin- und Rückrunde.

World Tournament: Mit 4, 8, 16 oder 32 Mannschaften nach dem K.O.-Prinzip. Die restlichen Teams übernehmen wahlweise Mitspieler und/oder der Computer. Der Weg zum Cup wird per Batterie verewigt.

World League: Entspricht dem World Tournament, nur mit maximal 16 Teams.

Special Features

Alle Liga-Modi lassen sich zu actionlastigen Hallenspielen umfunktionieren, mit sechs Spielern pro Team. Bei Abstoßen, Ecken oder Freistößen ist es möglich, die Formation der Spieler, die für ein Anspielen in Frage kommen, nach Belieben zu verändern. So ist es bei einem Freistoß bspw. möglich, seinen Angriff genau aufzubauen. Die gegnerischen Spieler sind in dem FORMATION CONTROL-Bildschirm natürlich auch zu sehen (Hargn!). Insgesamt stehen vier Formationen für Freistoß, vier für Ecken und fünf für Abstoße zur Verfügung. Im Ein-Spieler-Modus versucht der Computer allerdings sofort nachdem Ihr Eure Taktik gewählt habt Eure Spieler zu decken, rd.h. es ist sehr anzuraten gleich zu



Options-Menü



Teamauswahl



Taktische Einstellungen



Freistoß-Varianten



Strafraumaction ohne Ende

mern zu überlassen. Je nach gewählter Taktik kommt hier dem Mittelfeld eine entscheidende Bedeutung zu. Eine allgemeingültige Einstellung gibt es nicht, da die Kicker extrem unterschiedlich agieren. Merkt Ihr während des Spiels, daß Euer Team nicht richtig auf den Gegner eingestellt ist, könnt Ihr jederzeit Änderungen vornehmen, dies gilt auch für Auswechslungen. Weiteres Schmankerl ist die Replay-Option, die neben der EA-üblichen Variante auch eine um 180 Grad gedrehte ermöglicht. Zudem kann ein Spieler angeklickt werden, der dann während der Wiederholung ohne Rücksicht auf die augenblickliche Spielsituation durch eine imaginäre Kamera verfolgt wird. Ein benutzerfreundliches Passwort nach jedem Spiel ermöglicht den problemlosen Wiedereinstieg in x-beliebig viele Zwischenstände.

Die technische Seite

Man könnte es mit einem einzigen Wort umschreiben: EXCELLENT! Wunderbar flüssige und vor allem unglaublich detaillierte Animationen verwöhnen die Augen, die zusammen mit der isometrischen Perspektive die Kicker extrem realistisch erscheinen läßt. Spielfeldgröße und -geschwindigkeit wurden optimal auf die Sprites abgestimmt, hier schiebt oder ruckelt sich nichts über den Platz. Verschlang die grandiose Zuschauerkulisse auf dem MD gewaltige 8 MBit, benötigt das SNES gerade mal eines, um die gleiche, unter die Haut gehende Atmosphäre auf das Spielfeld zu zaubern!

Die Steuerung

Erwies sich schon die Kontrolle der Mega Drive-Kicker, ausreichendes Training vorausgesetzt, als absolut genial, so lassen sich die SNES-Kollegen durch feine Verbesserungen noch einen Tick besser und vor allem einfacher dirigieren. Südamerikanische Spielkunst, gepaart mit europäischer Kampfkraft, machen die EA-Kicker in der Videospield Welt zu Ausnahmefußballern. Der neu hinzugekommene Energiebalken ermöglicht eine feinere Dosierung der verschiedenen Schüsse, verlangt aber wieder etwas Übung. Für Doppelpässe und unfaire Body-Checks muß nur noch ein Feuerknopf gedrückt werden. Die Flugbahn des Balles kann durch die "L" und "R"-Tasten nach Belieben verändert werden, dadurch läßt sich der Torwart leichter verladen. Geniale Haken-tricks, punktgenaue Stellpässe, direktes Kurzpassen, Bananenflanken, Flugkopfbälle und Fallrückzieher ermöglichen eine extrem variable Spielweise.

Fazit

Striker war und bleibt auch weiterhin eine extrem unkomplizierte Simulation, der schnörkellose Hau-Ruck-Stil ermöglicht innerhalb kürzester Zeit erste Erfolgserlebnisse. Die Tabellenführung, gleichbedeutend mit dem Referenztitel (gleiche Wertung wie MD-Modul), übernimmt jedoch EAs Ausnahmetruppe. Die Konvertierung könnte besser nicht sein, neben der grandiosen Optik und der furiosen Sounduntermalung bleibt die perfekte Steuerung weiterhin das herausragendste Merkmal. Hier haben Profis ein Spiel für Profis programmiert, das auch auf dem SNES die Konkurrenz gnadenlos ins Abseits laufen läßt. Striker eingeschlossen. (Stephan)



Torwart-Abschlag



Torwart-Abwurf



Flugkopfball



Glänzende Parade



Super Animationen



Cooler Haken-trick



Torwart-Abschlag



Torwart-Abwurf



Kein Flugkopfball



Glänzende Parade



Schöne Animationen



Bei Freistößen zeigt eine Hilfslinie die Richtung an



Von hinten in die Beine



Rein damit!

schießen. Bei zwei Spielern müssen beide Teams fairerweise ihre Formation bestätigen, bevor das Spiel weitergeht. Die Stärke des Torhüters und die Härte des Schiedsrichters läßt sich abstimmen. Über die benutzerfreundlichere Batterie lassen sich bis zu 20 Spielstände abspeichern. Im Practice Modus kann man die Ballbeherrschung (Dribbeln, Passen, Eckstöße, etc.) üben. Wünschenswert wäre es allerdings noch gewesen, wahlweise mit Computergegnern zu spielen. Das 3D-Elfmeterschießen, das auch einzeln im Trainingsmodus anwählbar ist, ist mit seinen digitalisierten Figuren ein absolutes Novum, das bei FIFA Soccer trotz allem Simulationscharakter eben fehlt. Sämtliche 32 Teams lassen sich über einen Team Editor verändern, seien es nur die Trikotfarben oder gar die individuellen Spielernamen und -profile.

Die technische Seite

Detailliertere Animationsphasen und 3D-Elfmeterschießen mit digitalisierten Figuren, Elite Systems hat die zusätzlichen 4 Megas sinnvoll genutzt. Die Spieler ruckeln oder zuckeln nicht dahin, sie wuseln nur so über den isometrisch dargestellten Platz, daß es eine wahre Freude ist, und das obwohl das SNES eigentlich alles andere als eine schnelle Kiste ist. Mit der frenetisch jubelnden Zuschauerkulisse eines FIFA Soccer kann World Cup Striker allerdings nicht dienen, dafür mit sehr realistischen Digi-Soundeffekten. Der herzhafteste Pfostenknaller aus dem ersten Teil ging den Programmierern aber anscheinend irgendwie verloren.

Die Steuerung

Herrlich unkompliziert, nach fünf Minuten kommt jeder Fußball-Freak mit der leichtgängigen Steuerung zurecht. Selbst Sportspielneulinge wurden schon beim Spielen dieser actionlastigen Simulation beobachtet; alle wichtigen Features sind mit dabei, angefangen bei Kopfbällen, angeschnittenen Bällen oder Fallrückziehern.

Fazit

FIFA ist das Jimmy Connors unter den Fußballspielen, d.h. Simulation pur ist angesagt. Das Kick'n Rush-Prinzip geht allerdings auch im zweiten Teil von Striker voll auf. Was Namco für die Fans actionlastiger Simulationen im Tennis bedeutet, stellt World Cup Striker in der Soccer-Szene dar. Simulations-Freaks greifen lieber zu EAs Kickern, die langfristig mehr spielerische Möglichkeiten verheißen und die Meßlatte noch etwas höher schrauben. (Martin)

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: 27. MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO/GAME BOY
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: LAGUNA



HERSTELLER: ELITE/RAGE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: DT. TEXTE/ BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ELITE SYSTEMS



Erste CD-ROM-Titel für Jaguar



Freelancer (Imagitec Design)



Chaos Agenda (Atari)



Freelancer (Imagitec Design)



Freelancer (Imagitec Design)

Das Double Speed-Laufwerk für Ataris 64 Bit-Maschine soll zwar erst im September auf den Markt kommen, nichtsdestoweniger kündigen Atari und ihre Third Party-Licensees schon jetzt die ersten CD-only Games an. Battlemorph von ATD z.B. soll mit Textures übersät sein, Handelselemente mit ins Spiel einbringen und noch komplexer als der Vorgänger Cybermorph werden.

Titel	Genre	Hersteller
Battlechess	Schach	Interplay
Battlemorph	Cybermorph 2	Attention To Detail
Blue Lightning 2	Shoot'em Up	Attention To Detail
Chaos Agenda	Shoot'em Up	Atari
Creature Shock	Shoot'em Up	Virgin Interactive/Argonaut
Demolition Man	Shoot'em Up	Virgin Interactive
Dragon's Lair	FMV	Readysoft
Freelancer	Shoot'em Up	Imagitec Design
Legions Of The Undead	RPG	Rebellion
Lobo	Shoot'em Up	Ocean
Return To Zork	Adventure	Activision
Space Ace	FMV	Readysoft
Vortex	Shoot'em Up	Argonaut

Modul-News: Paßt bloß auf, am diesjährigen Mortal Monday ist es durchaus im Bereich des Möglichen, daß neben den MD- und SN-Versionen von MK II auch eine JG-Umsetzung erscheint. Virgin Interactive arbeitet währenddessen an Dragon, Eclipse an einem 3D-Shoot'em Up im Battletech-Stil (Arbeitstitel Iron Soldier) Interplay werkelt an Clayfighter, Imagitec an Evolution Dino Dudes 2, Ocean an einem Jump'n Run (Arbeitstitel Apeshit!), Syndicate sowie Theme Park, und Rebellion an dem 3D-Dungeon RPG Legions Of The Undead (24 Megs) sowie an Hammerhead, einem futuristischen Flugsimulator. Als nächstes sollen für den Jaguar Club Drive, Wolfenstein 3D und Alien Vs. Predator erscheinen (Mai), AVP sogar für das Lynx, im Juni folgt Ray Hall's Redline Racer (ehemals Checkered Flag II) und Doom soll im Juli kommen. Tiny Toon wurde erst mal verschoben, da Atari mit dem Spiel überhaupt nicht zufrieden war. Die große Softwarewelle von den Third-Party-Licensees kommt allerdings erst im Herbst auf uns zu.

X-Terminator 2

Es ist mittlerweile ja üblich, mit Codes für unendlich Energie, unbegrenzte Waffenanzahl und dergleichen nützliche Dinge mehr dem armen Spieler unter die Arme zu greifen. Über Flashpoint erscheint in diesen Tagen ein neues Peripheriegerät, X-Terminator 2

genannt. Wie schon beim Action Replay Pro habt Ihr mit dem Teil die Möglichkeit, Codes in einem Menü einzugeben und damit an unendlich Energie, etc. heranzukommen oder aber auch selbst Codes für ein Spiel zu suchen. Der große Vorteil dabei ist, daß die Codes zu 100% kompatibel zum Produkt von Dataflash sind,

d.h. Ihr könnt die Action Replay-Codes, wie sie bspw. in der Mega Fun stehen, auch hier einsetzen. Leider sind keinerlei Codes wie beim Game Mage fest eingebaut. Als zusätzliche Features könnt Ihr noch eine Zeitlupenfunktion aufrufen sowie RGB-Importmodule auf Eurem deutschen Super NES spielen (Muster von Flashpoint).

Manga-Fanzine

Die Anime Connection Of Germany aus Selters bietet allen Manga-Freaks seit kurzem ein achtseitiges Fanzine an, um der Anime-Szene in Deutschland etwas auf die Sprünge zu helfen. Aus dem Inhalt: Ein kurzer Abriß der momentan auf dem Markt erhältlichen Videos und Realfilme samt Laufzeit und Preisangabe, sowie Poster, T-Shirts, Pins und andere Merchandising-Artikel. Beziehen könnt Ihr das Heft kostenlos bei der A.C.O.G. oder den gängigen Manga-Händlern.

Bezugsquelle:
Anime Connection Of Germany
Postfach 69
56239 Selters



Super Game Boy

Die Gerüchteküche hat ein Ende. Am 6. Juni erscheint in den USA ... der farbige Game Boy? Schön wär's, Nintendo setzt lieber auf das SNES und beschert allen Jüngern ein Modul mit integriertem Adapter (59 US\$), damit Ihr (endlich) Zelda IV, Wario Land, Duck Tales 2... auch auf Eurer stationären Konsole spielen könnt, und das in vier wählbaren Farben. Neuere Module wie Donkey Kong, das gleichzeitig auf den Markt kommt, sollen sogar 256 Farben gleichzeitig unterstützen. Wenn da nur nicht das lediglich 1 - 4 Megs große Gameplay der Game Boy-Module wäre... Evolution statt (CD-)Revolution.

Schon Gehört

+++ Capcom Japan arbeitet an SN-Konvertierungen von Gargoyle's Quest und Bionic Commando.

+++ QSound sollte für Videospiele eigentlich nichts Neues mehr sein. Nach Ecco und T2 fürs Mega CD oder dem Coin-op Super Street Fighter 2 soll nun auch Ataris neue Kiste von dem räumlicher klingenden Soundverfahren profitieren. Ein Lizenzdeal mit QSound macht's möglich.

+++ Das MPEG-1 Modul (Video CDs und FMV) für das 3DO soll nun endlich im Sommer in den Staaten auf den Markt kommen. Kostenpunkt: 249 US\$. Erste geplante Titel: Road Rash und Shockwave (beide von Electronic Arts).

+++ Nach Tengen wird Midway die zweite Company sein, die auf Jaguar-Basis neue Coin-ops entwickelt. Erstes Projekt soll MK III werden.

+++ Virgin Interactive arbeitet an einer Umsetzung von Archer Mac Leans Billard-Hit Jimmy White's Whirlwind Snooker für MD sowie an Sensible Golf.

+++ Die britische Company Rare entwickelt für Nintendos Project Reality Killer Instinct, das Ende '94 in den Spielhallen erscheinen soll. Auf der Sommer CES soll das Spiel erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden.

+++ Sega Japan arbeitet derzeit mit Hochdruck an Shining Force CD, das im Juli auf den Markt kommt. Derzeit ist leider noch nicht einmal abzusehen, wann Shining Force II offiziell in Deutschland erscheint.

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß' los!

NEU!

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

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



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

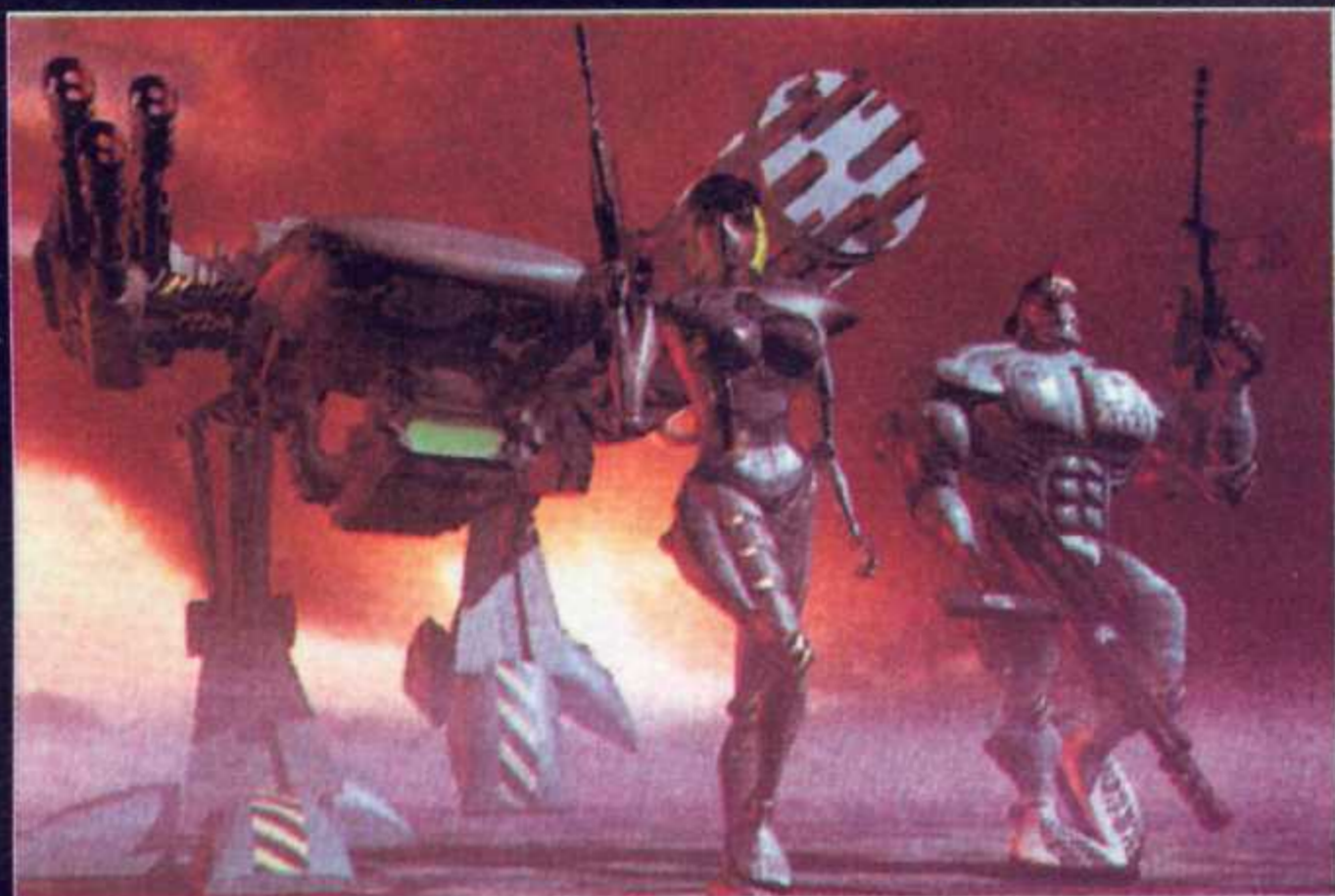


Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

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



Sony PS-X



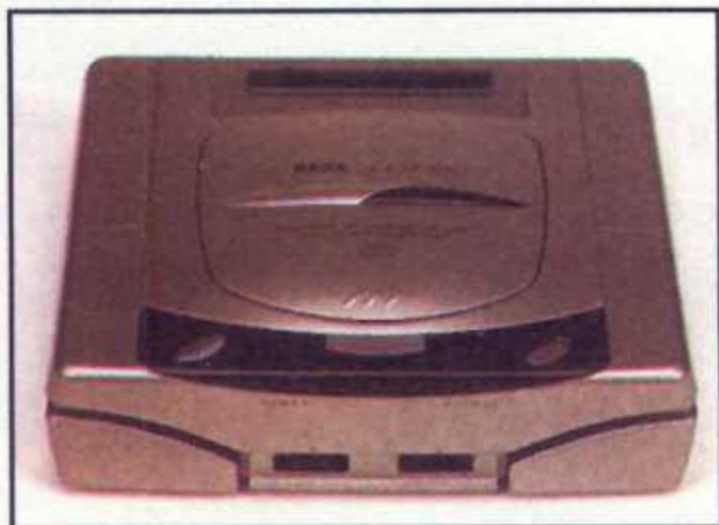
Auf der Sommer CES '95 in Chicago soll Sonys Konsole erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden, im September ist es dann in Japan und den USA soweit, als Europa-Release wird derzeit November '95 anvisiert. Sony hält sich natürlich nach wie vor bedeckt, die allerersten Fremdanbieter (Capcom, Namco, Konami) sollten allerdings in Kürze die ersten Entwicklungssysteme bekommen, und Haus- und Hoflieferant Psygnosis hat natürlich auch schon

einige Titel in der Mache. Die Screenshots stammen übrigens nicht von Sony-Entwicklergeräten, sondern von SGI-Onyx Reality Engines, die auf die PS-X (Arbeitstitel) runterkonvertiert werden.



Erstes Bild vom Saturn

Segas Saturn ist zwar noch Zukunftsmusik, vor Ende '95 braucht Ihr erst gar nicht mit der neuen 64 Bit-Maschine rechnen (Technische Daten



siehe Mega Fun 05/94), aber das erste Bild wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. Zuerst ist aber die Interims-Lösung Mega Drive 32 zu Weihnachten fällig, dann ein halbes Jahr später vielleicht der Mars, und dann geht's erst so richtig ab.

NEC FX

Wenig Neues gibt es von NECs PC-Engine Nachfolger zu vermelden. Nur soviel, der Release-Termin wurde wieder mal verschoben, um mit den Neuen von Nintendo, Sony und Sega Schritt halten zu können. Technische Daten, soweit bekannt: 32 Bit-RISC CPU von NEC, Taktfrequenz 21.5 MHz, ein Double Speed CD-Laufwerk, 2 MByte RAM und eine Farbpalette von 16.7 Millionen Farben; aber das könnte sich noch mal gewaltig ändern. Der Screenshot dürfte allen PC-Engine-Fans bekannt vorkommen: Gunhed/Super Star Soldier auf 32 Bit.



EA bandelt mit THQ an

Nachdem Electronic Arts den Europa-Vertrieb ihrer '94er Produktline für das SNES an Ocean abgegeben hat, wird nun THQ FIFA Soccer (GB), Jungle Strike (GG) und Urban Strike (SN, GB, GG) entwickeln und vertreiben. Ob das mal gutgeht? EA setzt indes voll und ganz auf PC, MD und 3DO. Die Mega Drive-Variante von Urban Strike (Desert Strike III) kommt natürlich nach wie vor direkt von EA und soll im November in den USA und Europa gleichzeitig auf den Markt kommen.

Neo Geo-Modulnachschiebung

Endlich steigen weitere Third Party-Licensees ins Neo Geo-Geschäft ein. Nach Data Easts Windjammers, Miracle Adventure und Karnov's Revenge beschert uns Face Gururin, einen Tetris-Verschnitt (Juni), Taito ein Volleyball-Spiel, von SNK selbst kommt Super Sidekicks 2 (130 Megs, Mai), World Heroes 2 Jet (187 Megs, Mai) und last but not least das Jump'n Shoot Top Hunter, ein Bionic Commando-Clone mit vier Levels (110 Megs, Juni). Jetzt ist nur noch die Frage, ob die Erscheinungstermine auch eingehalten werden, denn bei SNK weiß man nie so genau, wie man dran ist.



Volleyball (Taito)

Psygnosis MD-News

Psygnosis arbeitet heimlich, still und leise an einigen neuen Projekten für Segas 16 Bitter, u.a. an dem neuen Jump'n Run Flink, das wieder mit Grafikorgien protzen soll. Außerdem ist ein Sub Terrania-Clone unter dem Titel Rescue in der Mache; Reminiszenzen an das Original Lunar Rescue sind nicht zu übersehen. Last but not least kommt noch ein Lemmings/Impossible Mission-Mix, der beim ersten Anspielen auf der ECTS-Messe schon mit butterweicher Animation überzeugen konnte.



Top Hunter (SNK)



Super Sidekicks 2 (SNK)



Schon Gehört

+++ Die Cannon Fodder-Macher haben ein neues Sportspiel in der Pipeline: Sensible World Of Soccer (SN, MD).

+++ Square Soft veröffentlicht im Oktober Final Fantasy III in den USA (in Japan als FF VI bekannt), FF II (in Japan: FF V) kommt seltsamerweise erst Anfang '95.

+++ 1991 wurde Accliams Advanced Technology Group bereits ins Leben gerufen, welche die Company mit dem nötigen Know How für die interaktiven Spiele der Zukunft versorgen soll. Das erste Videospielprojekt der Gruppe wird die Aliens Trilogy sein. Ein genaues Storyboard steht noch nicht fest.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Alien Vs. Predator (JG)
2. Stunt Race FX (SN)
3. Redline Racer (JG)

Videospiel-Tauschbörse in Hamburg

Wave Games veranstaltet am **19. Juni** eine Tauschbörse in Hamburg rund um Videospiele; für alle Spiele-Freaks wohl DIE Gelegenheit, günstig an Modulnachschieb zu kommen. Falls Ihr einen eigenen Stand aufziehen oder einfach nur als Besucher kommen wollt, bekommt Ihr nähere Infos bei:

Michael Töpfer
Tel.: 040/256053
Fax: 040/2513336

Das Tauschspektakel findet im Hotel Plaza am Dammtor, Marsailerstraße 2 in Hamburgs City statt.

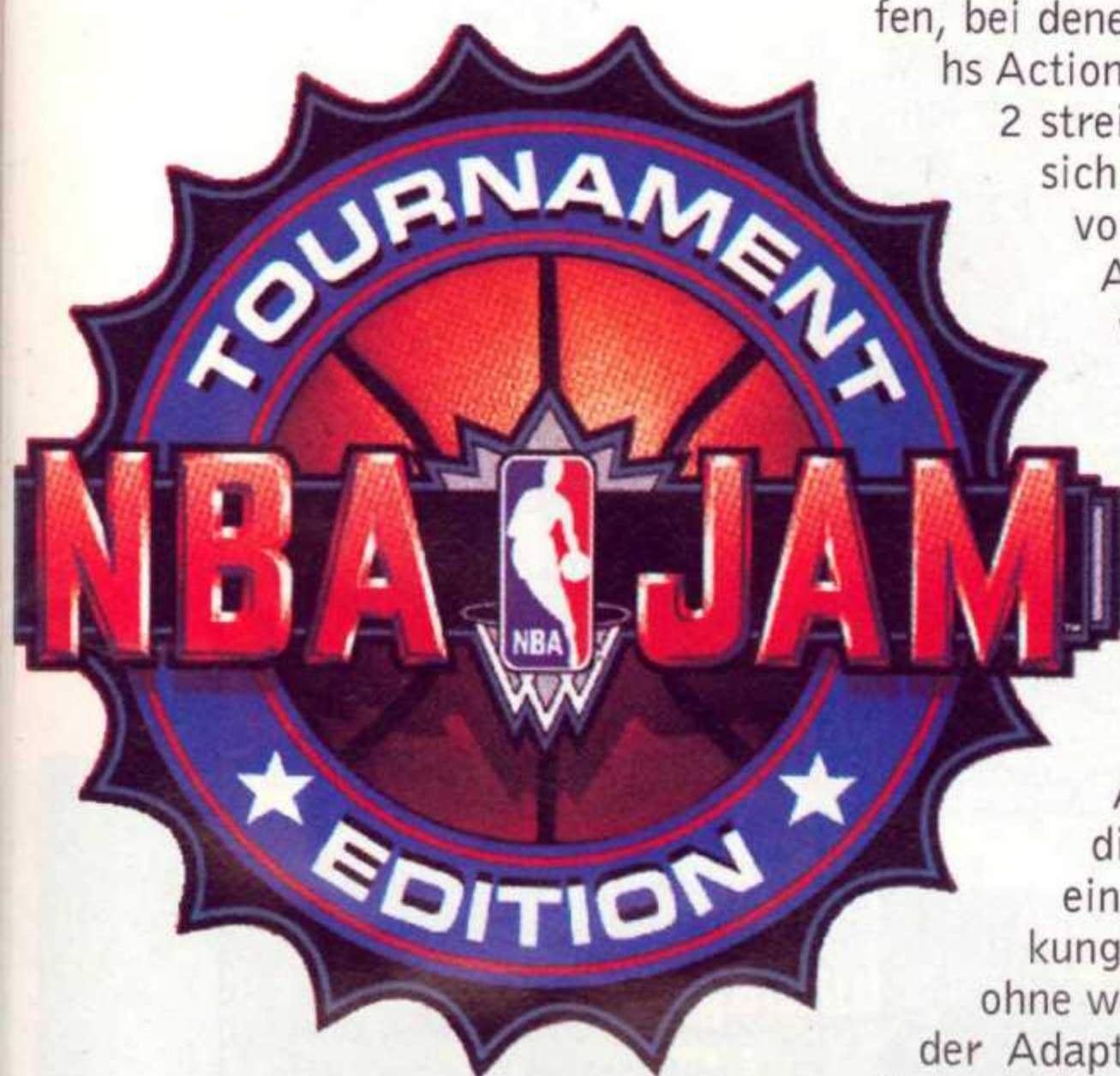
Ups/Geheime Dunks, drei bis hin zu fünf Team Spieler, Tournament Modus sowie ein Superstar Team. Leider sind derzeit bei Acclaim noch keine Videospieldumsetzungen in Planung.

Neuer RGB-Adapter / SNES

Etliche US-Importmodule oder Japan-Titel verweigern wegen einer RGB-Abfrage hartnäckig ihren Dienst auf den deutschen PAL-Geräten. Abhilfe schafft hier der neue European Games Converter, mit dem u.a. die Importversionen von Rock'n'Roll Racing, Mega Man X, Super Metroid, R-Type III und Claymates laufen, bei denen selbst Dataflashes Action Replay Pro Mark 2 streikt. Ein Spiel ließ sich jedoch nach wie vor nicht knacken: Actraiser 2 läuft wegen RGB-Abfrage und Mode 7-Effekten nicht auf dem deutschen SNES, auch wenn es anfangs, wie beim AD-29 Adapter, den Anschein hat. Mit dieser momentan einzigen Einschränkung kann man jedoch ohne weiteres leben, d.h. der Adapter ist momentan die erste Wahl für jeden Importfreak. Den deutschen Vertrieb hat die Firma Order In Time übernommen. Kostenpunkt: Moderate 39 DM.

Bezugsquelle:
Order In Time
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart

Tel.: 0711/616485



NBA Jam Tournament Edition

... aber leider nicht für eine Eurer 16 Bit-Konsolen, sondern "nur" als Coin-op Automat von Midway. Features: 100 NBA-Spieler zur Auswahl, mehr Statistiken, Auswechseln während der Halbzeit möglich, über 70 Power

Play Time TV

Video Games on TV, Play Time TV macht's möglich. In den nächsten beiden Sendungen, die am 22. Mai bzw. am 29. Mai gegen 12.40 Uhr auf RTL 2 ausgestrahlt werden, sind News rund um die Thunderhawk-Macher von Core De-

sign und Microprose angesagt. An Spielen werden Ubi Softs futuristische Volleyball-Simulation Hyper V'Ball, das Jump'n Run Dr. Franken, sowie Bubsy und Super Turrigan von Factor 5 vorgestellt. Reinschauen lohnt sich.

Macht Euch zu JoyPad Akrobaten

Slow-Motion und TurboSchalter für mehr Power

Augenschonend durch ausreichenden Abstand zum Fernseher

Nie wieder Kabelsalat



Umschaltbar für ein und zwei Spieler

Geringer Stromverbrauch

Game Partner

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

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

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

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

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

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



King Of The Dragons

Final Fight ganz anders: Im Goldenen Axestil habt Ihr es mit allerlei Fantasy-Geschöpfen zu tun

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 BESONDERHEITEN: KEINE

Wie sollte es bei solchen Spielen anders sein hat wieder mal eine Armee finsterer Gesellen ein friedliches Land überfallen und alles dem Erdboden gleichgemacht. Eine mutige Gruppe aus fünf Abenteurern wagt sich in den Kampf gegen die bösen Schergen, wobei unsere Helden natürlich unterschiedliche Eigenschaften besitzen. So ist



In der Schatztruhe lauern auch mal tödliche Fallen

z.B. der Kämpfer ein Typ, der es zwar versteht mit seinem Schwert umzugehen, dafür aber wenig Ahnung von Magie hat. Damit Ihr den immer stärker werdenden Gegnern Stand halten könnt, habt Ihr die Möglichkeit durch das Einsammeln von Erfahrungspunkten in Form von Juwelen oder Goldsäcken in Erfahrungsstufen aufzusteigen. Der

erste Eindruck von dem Spiel ist sehr gut, da Capcom bei der abwechslungsreichen Grafik und der tollen Hintergrundmusik wieder mal demonstriert, was sie so



Der zweite Obermottz ist von der leichteren Sorte



Mit Magie könnt Ihr die meisten Gegner wirkungsvoll bekämpfen



Zu zweit kämpft es sich wesentlich leichter. Auf eine gute Kombination der Kämpfer sollte aber geachtet werden!



Endgegner Nr. 4



Der Zwerg ist der kräftigste Kämpfer



2-Player-Modus

Kämpfer:



Fighter: besonders gut mit Schwert, Magie beherrscht er nicht so gut



Wizard: schlechter Kämpfer, dafür aber besonders gut mit Magie



Cleric: durchschnittlich guter Kämpfer; steigt am schnellsten in den Stufen



Elf: sollte nur im Fernkampf eingesetzt werden, da er sonst keine Chance hat



Dwarf: kräftiger Troll, steigt langsam in den Stufen

Radical Rex

Wer sagt denn, daß der Tyrannus Saurus Rexus immer der Bösewicht sein muß!?

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ACTIVISION
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI/AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE/MEGA CD II
 BESONDERHEITEN: KEINE

Klein, süß und dank seiner Vorliebe für Skateboards vor allem wenig, so kennen einige Zocker unter Euch dieses kleine Reptil vielleicht schon vom GB-Mo-



Auch an der Liane macht Ulf (Radical Rex) eine sportliche Figur



Heißer Atem gegen unangenehme Widersacher

dul Baby T-Rex her. Bei der SNES-Version Radical Rex blieb Activision dem hüpfplastigen Spielprinzip treu und spendierte dem schnuckeligen Dino sogar ein paar neue Fähigkeiten wie einen ausbaubaren Feuerstrahl, einen Superschrei, mit dem er sämtliche Gegner vom Screen wegbrüllen kann (nur begrenzt verfügbar), sowie einen akrobatischen Jumping Sidekick. Natürlich spielt auch das Skateboard wieder eine wichtige Rolle. Mit dem Stück Holz düst Radical Rex durch die Levels und vollführt dabei waghäl-

sige Turns. Streckenweise hat das Spiel in dieser Phase sogar das Temperament von Sonic, was natürlich als Kompliment anzusehen ist. Da auch die Grafik einen prächtigen Eindruck hinterließ, darf man auf die fertige Version nur gespannt sein. (Ulf)



Sonic läßt grüßen!

Das heißeste neue Trainermodul für SNES

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

TM

GAMEMAGE

Endlich mal zu Ende spielen!

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD



Einstieg in jede Spielstufe
Mehr Kraft und Energie
Maximale Waffenausrüstung

Unendliche Lebensenergie

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

Regelmäßige Veröffentlichung der neuesten Codes in diesem Heft

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

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

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution:
 AB Union Electronic Handels GmbH. Tel.: 089/357 130-39 • Fax: 0 89/357 130-99
 Warenhausdistribution: Vanselow Electronic. Fax: 0 23 51/7 93 98
 Hersteller: Alldata Computer Technic Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

unter anderem bei:
Brinkmann
 ...wenn's um die Mark geht.
 Hamburg • Hannover • Kassel • Bremen • Oldenburg • Osnabrück • Dortmund
 Bochum • Kiel • Neumünster • Paderborn • Wiesbaden • Straßburg • Magdeburg

Star Trek

The Next Generation

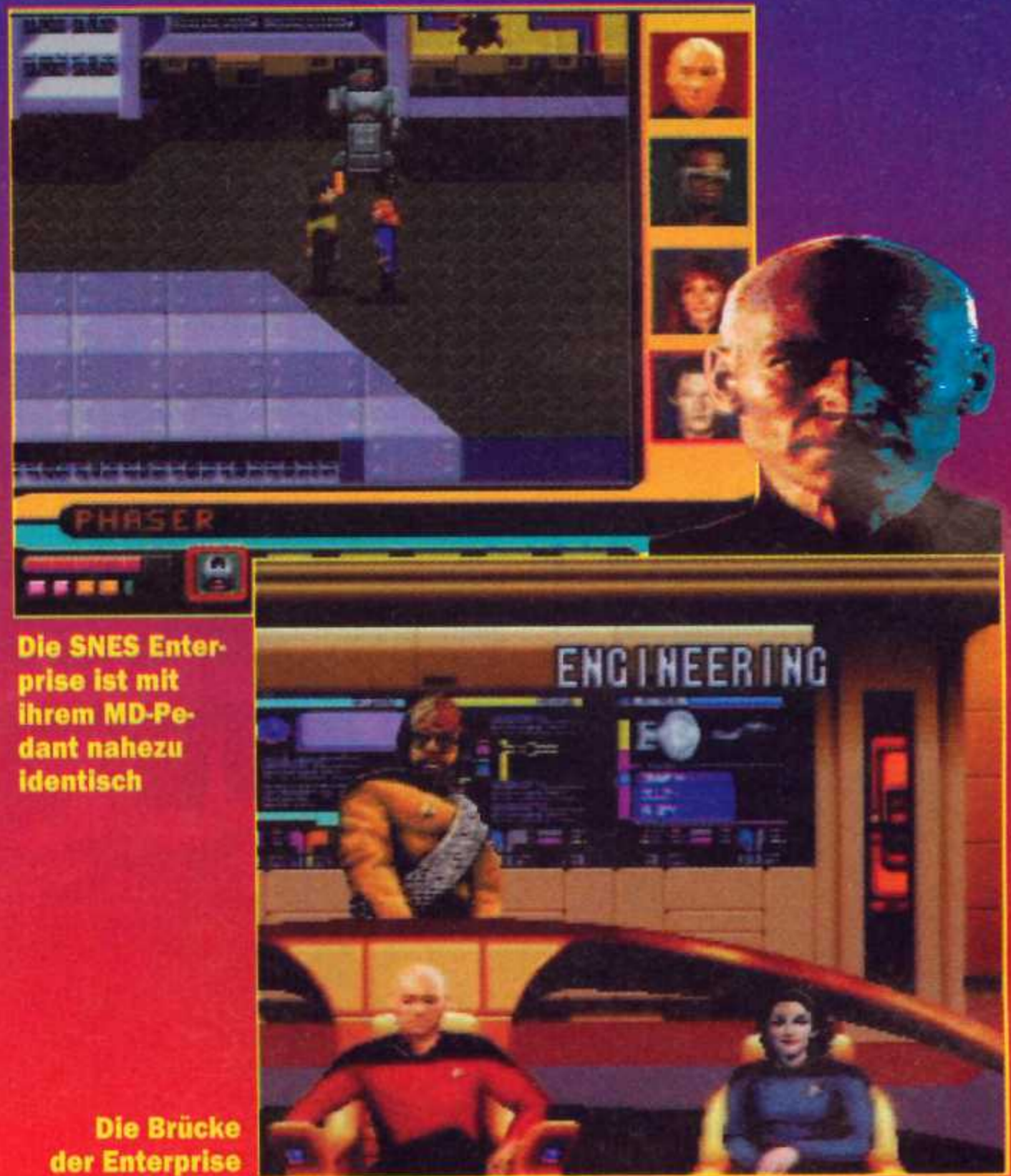
Jetzt geht die Enterprise auch auf Video-spielkonsolen auf Entdeckungsreise

SYSTEM: SUPER NINTENDO/MEGA DRIVE
 HERSTELLER: MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
 UMSETZUNGEN GEPLANT: 3D0
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/PASSWORT

Das Weltall, unendliche Weiten..., Worte, die wohl fast jeder schon einmal im Fernsehen gehört haben dürfte. Fast 30 Jahre lang beamen sich die zwei Enterprise-Besatzungen, eine unter dem legendären Captain Kirk, die andere unter dem zurückhaltenderen Picard schon durch die Filmgeschichte, jetzt bedachte Microprose die Trekkies mit Modulen sowohl für das MD als auch für das SNES, die Picard und Co. zum Leben erwecken sollen. Die Handlung der Spiele unterteilt sich in mehrere Episoden, die nahtlos ineinander übergehen. Fast immer beginnt ein Abschnitt mit einer Raumschlacht oder zumindest einer Konfrontation mit den Romulanern, dem einzigen echten Feind der Konfö-

deration; danach erhaltet Ihr die Koordinaten eines Planeten, den es dann mit Warp-Geschwindigkeit anzufliegen gilt. Dort angekommen müßt Ihr ein Außenteam zusammenstellen, das auf die Oberfläche des Himmelskörpers gebeamt wird und verschiedene Aufgaben zu erfüllen hat. So müßt Ihr zuerst nur eine relativ simple Mission bestreiten, in der Ihr eine Forscherin vor einem Romulaner-Angriff retten sollt, später aber geht es dann richtig zur Sache. Ein kurz vor der Detonation stehendes, hilflos im Weltall treibendes Raumschiff könnt Ihr nur vor der drohenden Vernichtung bewahren, indem Ihr den Computer wieder repariert; in einer anderen Mission gilt es zu einem epidemieverseuchten Planeten Medikamente zu

Die SNES - Crew



Die SNES Enterprise ist mit ihrem MD-Pendant nahezu identisch

Die Brücke der Enterprise

bringen, wiederum später müßt Ihr Minenarbeiter vor Aliens beschützen, die in den Minenschächten nach Nahrung suchen. Die ersten Eindrücke des Spiels waren sehr positiv, die Stimmung der Next Generation-Serie wird von beiden Modulen sehr gut eingefangen, wobei bei der MD-Version beim Sound klare Abstriche gemacht werden

müssen, dafür ist die Grafik auf Segas 16 Bitter einen Deut besser. Der Levelaufbau der zwei Versionen unterscheidet sich leicht, die Hintergrundstory ist jedoch absolut identisch. Beiden Spielen wurde ein Speicheroption spendiert, so dürfen wir uns alles in allem sicherlich auf lange Star Trek-Abende freuen. (Julian)

Die Mega Drive-Crew



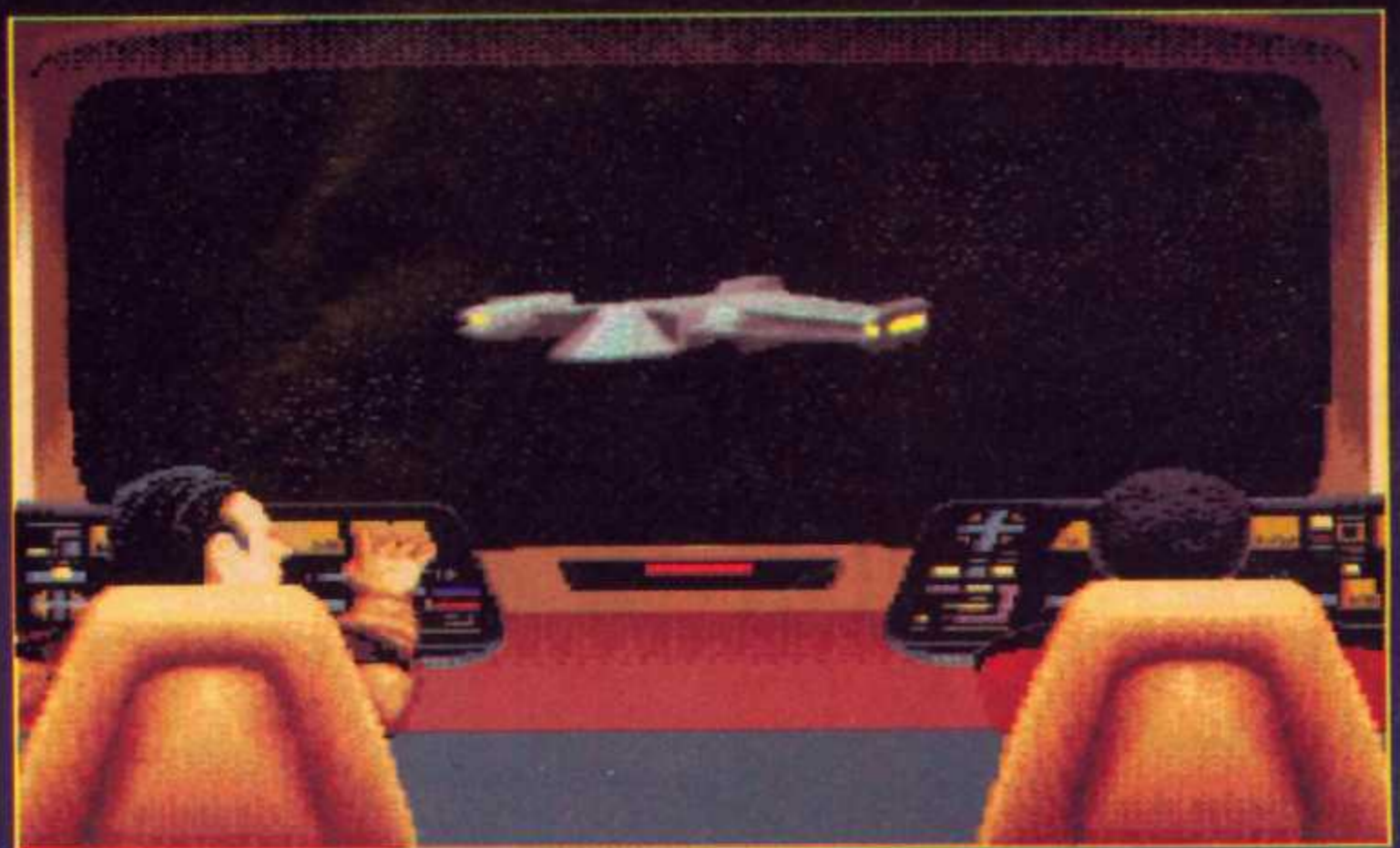
Aus diesen Charakteren könnt Ihr Euch ein Außenteam zusammenstellen



Phasern was das Zeug hält



Uuuuuund... beamen!



Feindschiff voraus!



Star Trek-Gewinnspiel mit



In Zusammenarbeit mit Cinemabilia verlosen wir jede Menge Merchandising-Artikel rund um Star Trek The Next Generation, angefangen bei bei VHS PAL-Videos mit jeweils zwei kompletten Folgen, Dolby Surround codiert und in Original englischer Sprache, über Poster, T-Shirts, Starfotos, bis hin zu Fan-Büchern.

Cinemabilia hat sich übrigens auf alles rund um Kinofilme spezialisiert, d.h. Trekkies sollten dort auch bei der Suche nach Modellbausätzen, Drehbüchern, Soundtracks, Zinnfiguren und dergleichen mehr fündig werden.

Bezugsquelle:
Cinemabilia
 Postfach 106551
 28065 Bremen
 Telefon 0421/174900



Für alteingesessene Trekkies sollten unsere drei Fragen die leichtesten Hürden sein, um an einen der Preise zu kommen.

1. Von welchem Crewmitglied stammt der Ausdruck "Live long and prosper"?
2. Wie heißt Captain Kirk mit beiden Vornamen?
3. Welches alte Crewmitglied ist in den Next Generation-Folgen überhaupt nicht gealtert?

Schickt die Antworten bis spätestens 1. Juni an

Redaktion Mega Fun
Star Trek
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige des Verlages sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



MEGA FUN Sonderheft 1/94
DIE HITS

- Die besten Spiele in e i n e m Heft.
Alle Spiele, die in keiner Spielesammlung fehlen dürfen.
- für alle Zocker:
ultimativ, umfassend, unverzichtbar!
- Im Test: FIFA International Soccer, Landstalker, NHL Hockey '94, Starwing, Streetfighter 2 Turbo, Super Mario Allstars, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Metroid, Zelda III.
- Außerdem:
Hintergrundberichte, Action-Replay Codes...
- ...sowie:
Kartenmaterial und Komplettlösungen.

für nur
 DM **9,80**

NINTENDO, SEGA & MEHR

Ab 27. Mai im Zeitschriftenhandel erhältlich!

COMPUTEC

Sega **Strategie** 87%

Shining Force

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

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

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

Lunar The Silver Star

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

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

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

Landstalker

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

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

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

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



Nintendo **Jump'n Shoot** 90%

Super Metroid

Super Nintendo (Mega Fun 06/94 Seite 32)

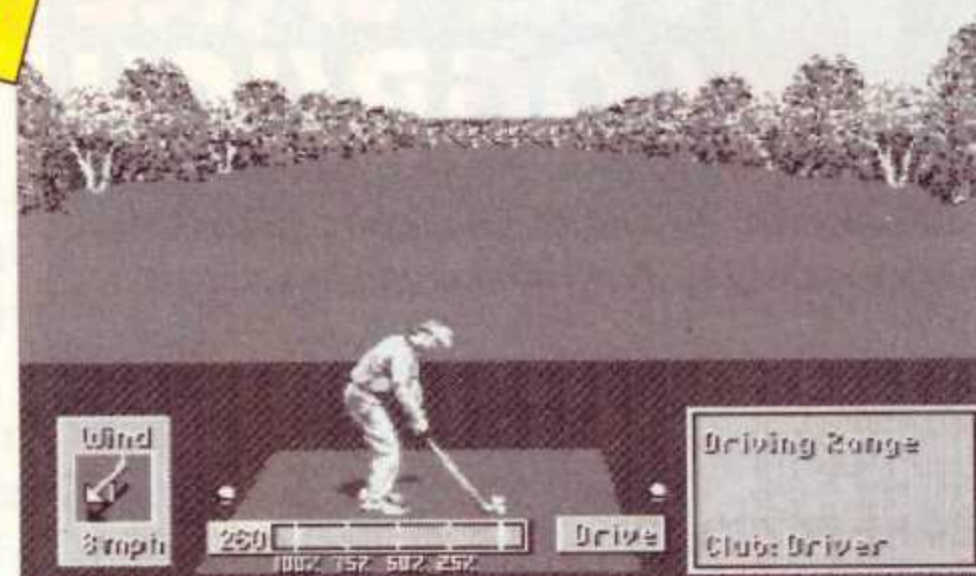
Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

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

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



Electronic Arts **Golf** 88%

PGA Europ. Tour

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

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

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

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

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

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

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Mega Fun 06/94 S. 22)
Mega Drive (Mega Fun 12/93 S. 44)

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

Capcom **Beat'em Up** 93%

Street Fighter 2' Special Edition/Turbo Edition

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

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

Namco **Denkspiel** 87%

Cosmo Gang The Puzzle

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

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

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

World League Basketball

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

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



Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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

Final Fight 2

Von wegen eingestaubter Oldie, Final Fight 2 hat selbst ein Jahr nach dem Japan-Release noch eine Daseinsberechtigung für den deutschen Markt

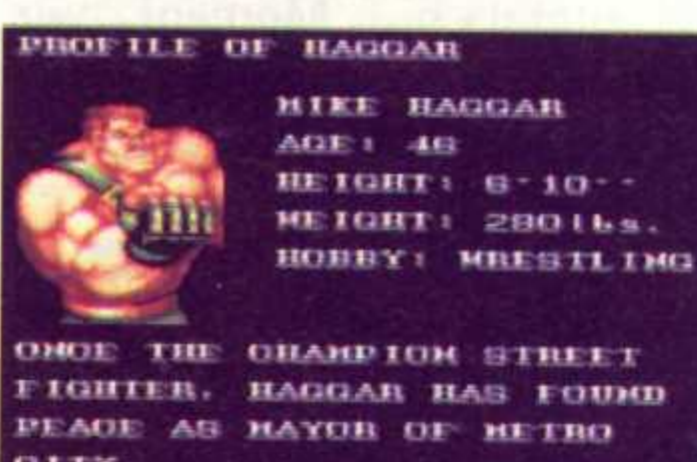
Fast zeitgleich mit der Veröffentlichung des SN in Japan erschien im Dezember '90 Final Fight. Trotz des gelegentlich auftretenden Flackerns und des fehlenden Zwei-Spieler-Modus wußte Capcoms SN-Debut mit vorbildlicher Spielbarkeit und harschem Schwierigkeitsgrad zu beeindrucken. Beim Update Final Fight Guy (März '92) waren endlich alle drei Charaktere des Coin-ops vertreten und technisch gab es auch nichts mehr zu bemängeln. Leider war die Auflage dieses zeitlosen Prügelsklassikers in Japan limitiert und wird heute auf dem Gebrauchtmarkt zu Höchstpreisen gehandelt. Im Mai '93 kam schließlich Teil No. 2. Zur Story: Cody, Haggar und Guy haben zwar Metro City von der Mad Gang gesäubert, aber heimlich, still und leise rüsten sie zum Gegenschlag. Es sieht jedoch ganz so aus, als ob Haggar diesmal ganz auf sich allein gestellt ist, denn seine beiden ehemaligen Weggefährten sind unpäßlich. Carlos und Maki sind aber

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

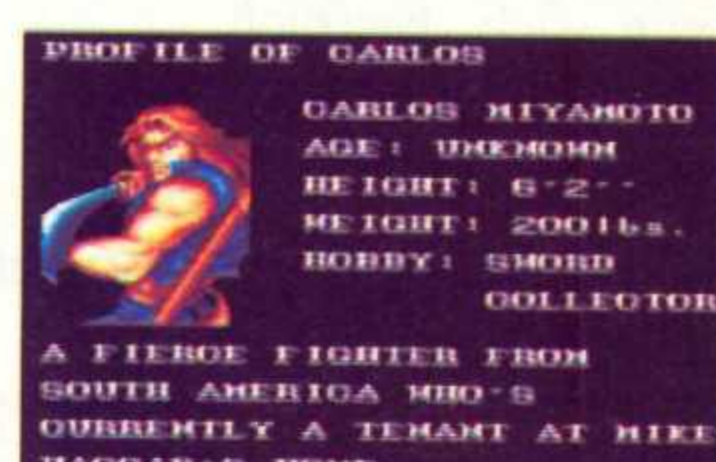
gerne bereit, in die Bresche zu springen. Fans des Originals werden einige alte Bekannte wiederfinden, Chun Li treibt sich auch herum, neu ist im Grunde nur der Zwei-Spieler-Modus.



Profil: Maki



Profil: Haggar



Profil: Carlos

Level Bosses Non Stop !



Boss 1: Won Won



Boss 2: Freddie



Boss 3: Bratken



Boss 4: Mark



Boss 5: Rolent



Eine der Steuerungen: Der Zwei-Spieler-Modus



Philipp: Endlich kommen auch die deutschen Fans von Side-Scrolling-Beat'em Ups in den Genuß von Final Fight 2.

Genuß deswegen, weil Final Fight 2 über genügend Pluspunkte verfügt, um aus dem Mittelfeld herauszuragen. Die großen Sprites, der gute Soundtrack, die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken (ja, Martin, mir gefallen sie!) und der hieb- und stichfeste Two-Player-Simultaneous-Mode sprechen für sich. Überhaupt weiß die gesamte Playability heute noch genauso zu überzeugen, wie vor knapp einem Jahr. Bei der Vielfalt der Gegner ist sicherlich nicht das Optimum geboten, zumindest im Vergleich zu neueren Modulen des Genres. Im Hinblick darauf, daß in Deutschland eine absolute Ebbe herrscht, was Spiele wie Final Fight 2 angeht, ist der Kauf mit Sicherheit keine Fehlinvestition.

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 10 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: CAPCOM



Super Metroid



Samus Is Back In Business And Business Is Booming

Samus hatte gerade mit Mother Brain, dem Erzfeind aller menschlichen Zivilisation abgerechnet und beinahe alle Metroids ausgerottet, als sie auf diese letzte schicksalhafte Larve stieß. Da sie nicht mehr von Samus' Seite wich, beschloß sie die Larve mit sich zu nehmen und den Wissenschaftlern zur Untersuchung zu übergeben. Die Testergebnisse waren überraschend: Metroids besitzen Energien, die für den Menschen nutzbar gemacht werden können. Damit war die Sache für Samus gelaufen und sie konnte sich wieder auf ihre normale Tätigkeit als Bounty Hunter konzentrieren. Sie war jedoch noch nicht einmal bis zum nächsten Asteroidenfeld gekommen, da

SUPER NINTENDO
Jump'n Shoot / 1 Spieler

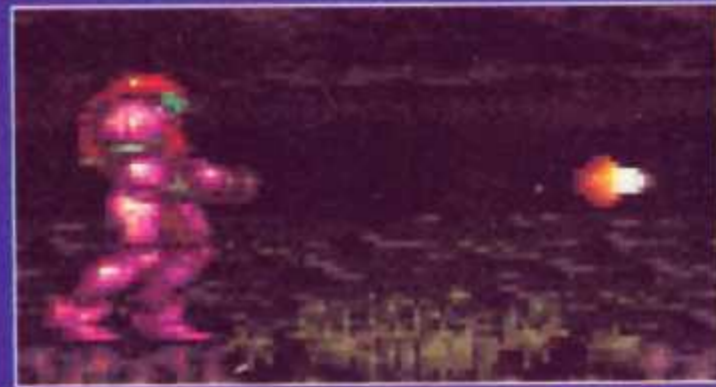
erhielt sie schon einen Notruf von der eben verlassenen Raumstation. Genau hier steigt Ihr in die Story ein: Der erste Level ist quasi noch Bestandteil des Intros. Ihr durchforstet die Raumstation auf der Suche nach der Larve als plötzlich... Moment, wir wollen Euch ja nicht den Spaß am Modul verderben, gelle! Schauplatz des gesamten Spiels ist der Planet Zebes, der in sechs unterschiedlich schwere und komplexe Levels unterteilt ist, die von Euch alle mehrmals besucht werden müssen, wenn Ihr alle Extras finden wollt. Samus' Grundausrüstung gibt sich sehr bescheiden, sie verfügt lediglich über einen lausigen Schuß, eine schwache Rüstung und eine niedrige Sprunghöhe. Schon nach kurzer Zeit erhält sie das erste Extra, den Morphing Ball; damit wird es möglich, sich zu einer Kugel zusammenzurollen und so an Stellen zu gelangen, die vorher unerreichbar waren. Später kommen Missiles, Bombs, bessere Schüsse, robustere Rüstungen und erhöhte Sprunghöhe dazu. Besonders nützlich ist auch der Röntgenblick. Mit ihm könnt Ihr versteckte Durchgänge klar erkennen oder Symbole für Power Bomb, Super Missile oder Speed Buster. Wenn Ihr dann die entsprechenden Extras verwendet, ist der Weg zum Geheimraum offen. Spezielle Aufmerksamkeit verdienen auch die vier großen Endgegner: In Cateria ist irgendwo ein Raum, in dem Ihr alle vier zu einer Statue zusammengebastelt seht; besiegt Ihr einen, wird ein Teil der Statue grau, besiegt Ihr alle, verschwindet die Statue und macht Euch den Weg zum letzten Level frei.

Markus: Wie sollte es anders sein! Wie Phoenix aus der Asche kommt Metroid zu 16 Bit. Schon auf dem NES war Metroid ein absolutes Hammerspiel. Selbstverständlich liegt nichts näher als noch einmal alles aufzupeppen und deutlich komplexer zu machen, und das ist Nintendo wahrlich gelungen. Eine einwandfreie Steuerung und optimales Gameplay tragen zum Spiel Spaß ebensoviel bei wie eine Unmenge an Extras und Sonderwaffen, die Ihr im Laufe des Spiels ergattern könnt. Schade nur, daß Nintendo die Grafik nicht so aufwendig gestaltet hat, was aber durch den riesigen Umfang gerechtfertigt wird; trotzdem hat dieses 24 Megas-Modul optisch einiges zu bieten, sei es von der Aufmachung der Obermotze her bis hin zu den Extrawaffen. Aufgrund der hohen Motivation und der einwandfreien Spielbarkeit kann ich Euch dieses Modul nur allerwärmstens empfehlen.

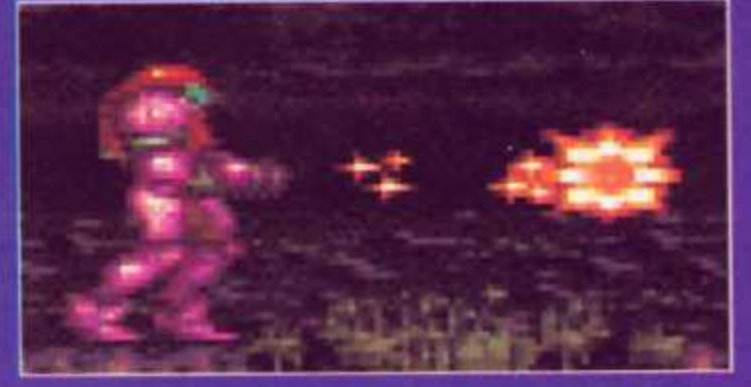


Automapping darf nicht fehlen

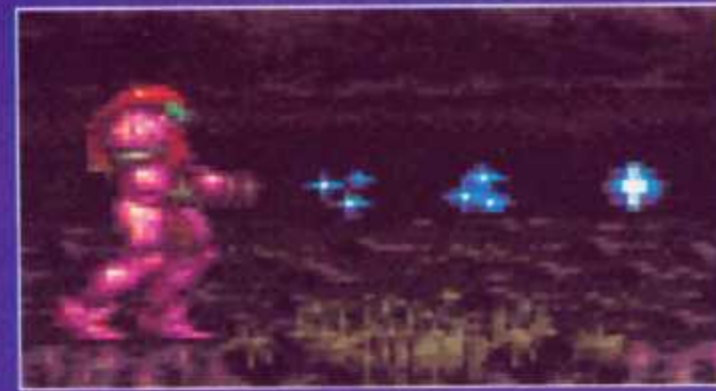
Euer Waffenarsenal



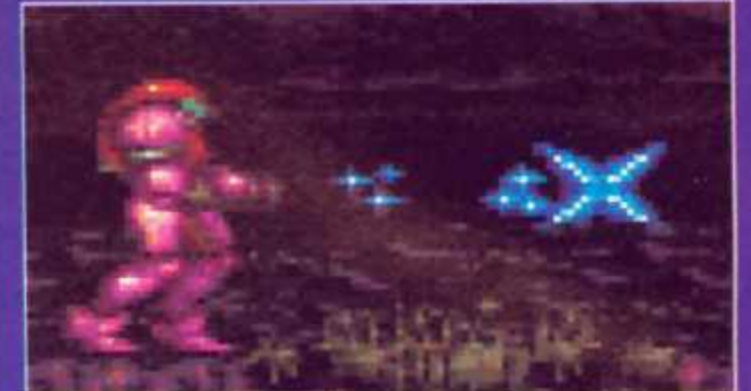
Normaler Charge Schuß



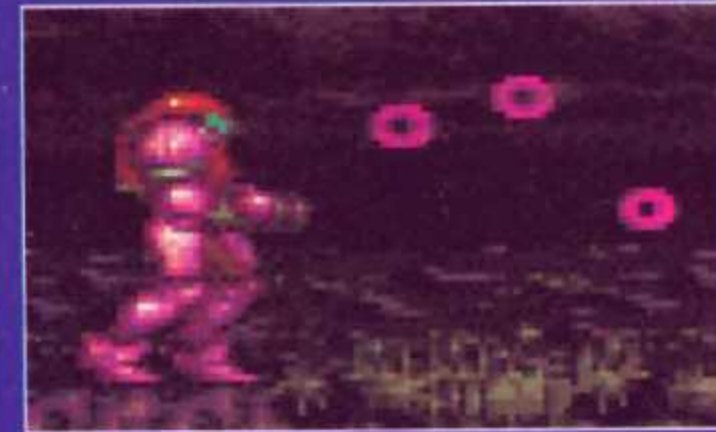
Beam Charge Schuß



Normaler Ice Schuß



Beam Ice Schuß



Normaler Wave Schuß



Beam Wave Schuß



Normaler Spazer Schuß



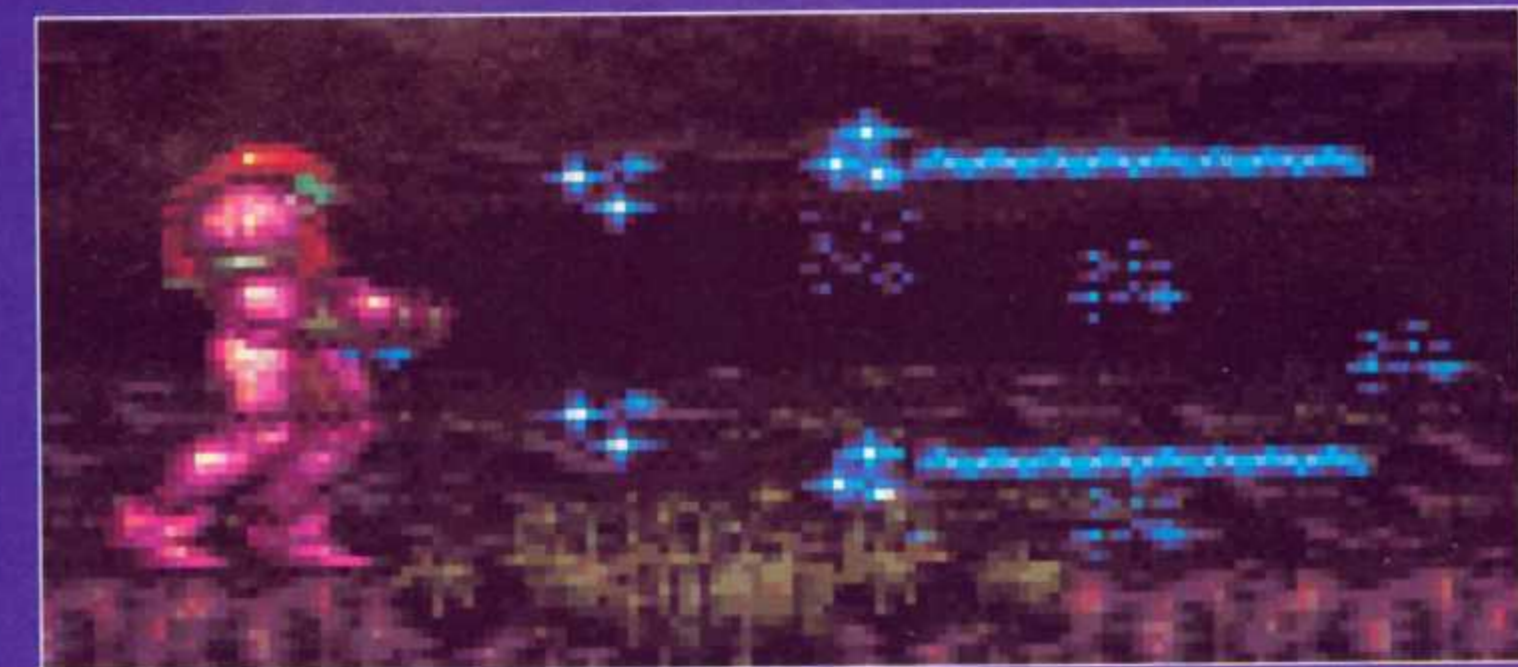
Beam Spazer Schuß



Normaler Plasma Schuß



Beam Plasma Schuß



Normaler Plasma Schuß

Beam Plasma Schuß

Rüstungen im Dreierpack

Normal Suite

Varia Suite

Gravity Suite



Das Glas ist zerbrochen und die Larve weg, was tun?



Ihr werdet ihn hassen...



So sieht es aus, wenn Ihr voll ausgerüstet seid



Philipp: Es kommen nicht oft Spiele von Nintendo (ich spreche von richtigen In House-Produktionen und nicht von eingekauften

Titeln wie Plok oder World League Basketball), wenn allerdings welche erscheinen, dann sind sie von fantastischer Qualität, genau wie Super Metroid. Der Marktführer peppte die etwas angestaubte Samus dermaßen auf, daß wir nicht umhin können ihr den wohlverdienten Referenztitel zu verleihen, denn was in diesem 24 MBit-Modul allein an Ideen steckt, ist schier unglaublich (bereits der Röntgenblick für sich hätte einen Innovationspreis verdient). Wie wir das von Nintendo gewohnt sind, ist der Umfang des Mei-

sterstücks von enormer Größe, es existieren mindestens genauso viele Geheimgänge wie vorgegebene Wege. An nahezu jeder Ecke gibt es etwas auszukundschaften und zu entdecken. Bis das Spiel völlig durchgezockt ist, vergehen rund zehn Stunden (!) reine Spielzeit, für ein Jump'n Shoot ist das absoluter Rekord. Sicherlich werden manche die Grafik bemängeln und das mit Recht, doch hat meiner Meinung nach Nintendo als eine der wenigen Firmen erkannt, worum es wirklich geht: Was in erster Linie zählt ist eine tadellose Spielbarkeit, gepaart mit einem intelligenten Leveldesign und wirklich neuen Ideen. Genau in diesen drei Sparten weiß Super Metroid gehörig zu punkten, was auf lange Sicht wesentlich mehr Wert ist als eine schöne Verpackung.

Vier nützliche Räume des Planeten Zebes



Save



Energy



Map



Missiles

Spezielle Extras



Electric Rope



X-Ray



Super Missile



Screw Attack



Missile



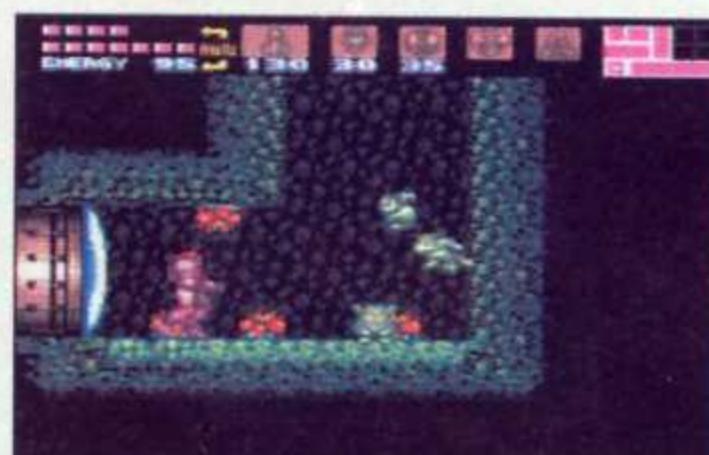
Power Bomb



Speed Booster



Die wichtigsten Extras findet Ihr in den Händen solcher Statuen



Haltet Euch an das was Euch die kleinen Außerirdischen vormachen!



Die Röhre rechts oben solltet Ihr Euch genauer ansehen!

HERSTELLER:NINTENDO
 DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SOMMER
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: FAIR
 LEVELS: 6
 BESONDERHEITEN:BATTERIE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: MEGA FUN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
75% GRAFIK					
79% SOUND/FX					
90% FUN					

Alle Tiere auf einen Blick



Claymates

Letzten Monat noch im Preview, jetzt schon auf der Test-Bühne...

Clayton hat ein echtes Problem: Sein Vater wurde entführt und er selbst in einen Knetklumpen verwandelt (... und ich dachte, ich hätte einen schlechten Tag gehabt!). Der einzige Ausweg aus dieser äußerst prekären Situation ist ihn zu retten. Doch bis dahin gilt es jede Menge tierische Levels zu bestehen. Der Vorzug von

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1 Spieler

Claytons momentaner Gestalt besteht jedoch darin, daß es ihm möglich ist sich in fünf verschiedene Tiere zu verwandeln, von denen jedes bestimmte Vorzüge besitzt (so kann der Kater z.B die Wände hochlaufen). Dadurch kommt Ihr an besonders schwierigen



Philipp: Der Eindruck vom Preview hat sich bei längerem Spielen voll bestätigt: Claymates ist ein typischer Vertreter der Gattung Auf-den-ersten-Blick-ganz-nett-auf-Dauer-Gähn. An der knuddeligen Knetgrafik hat man sich relativ rasch sattgesehen und wirkt der Sound beim ersten Spielen noch unterhaltsam und auflockernd,

beginnt er spätestens beim dritten Anlauf Gefühle zu erzeugen, die sich sehr negativ auf den intakten Zustand Eures Super Nintendos auswirken könnten. Über die Größe oder den Aufbau der Levels gibt es allerdings genausowenig etwas zu meckern wie man sich unterstehen könnte, die Idee mit den verschiedenen Viechern zu kritisieren. Insgesamt bleibt ein solides Jump'n Run, das irgendwie einen faden Beigeschmack nicht verleugnen kann.

Stellen weiter. Außerdem solltet Ihr möglichst viele Diamanten aufsammeln, damit

Ihr am Ende eines Levels in ein Bonusspiel gelangt.



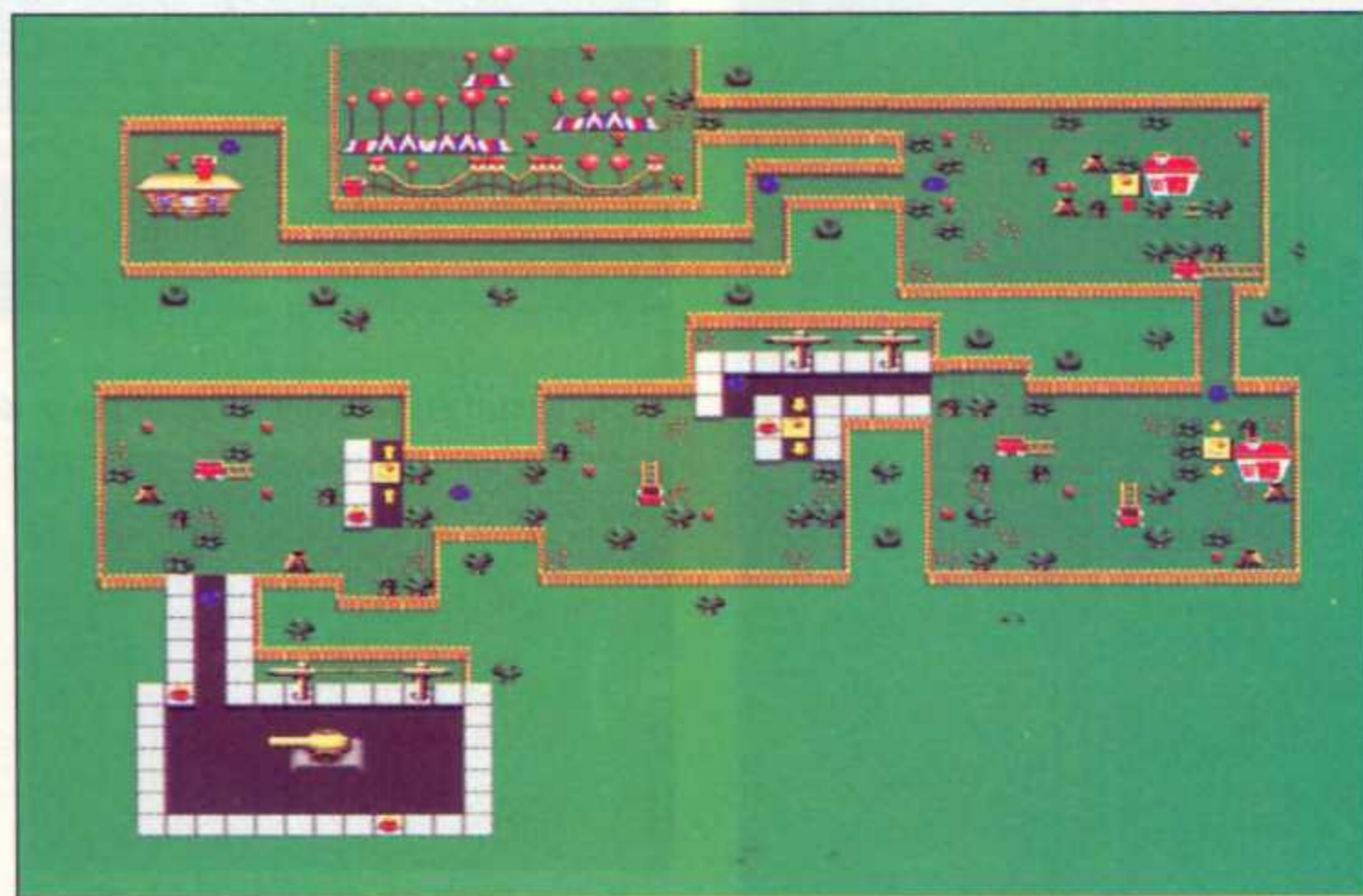
Mit genügend Diamanten gelangt Ihr in eine Bonusstage



Ein Knetmasse-Endgegner par excellence



Markus: Witzig ist das neue Knetspiel aus dem Hause Interplay allemal, da die Idee mit den fünf verschiedenen Tieren gut gelungen ist und auch eine gewisse Portion innovativer Elemente vorhanden sind. Die Kombination von Jump'n Run-Elementen mit Tüftel-Szenen ist meiner Meinung nach sogar recht amüsant, so daß das Spiel auf Dauer nicht so monoton wirkt. Bei Grafik und Sound haben die Programmierer zwar durchaus etwas Ordentliches auf die Beine gestellt, doch nach längerer Spielzeit... Naja. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch angesetzt. Doch trotz alledem ist Claymates ein lustiges Jump'n Run, das man mal so zwischendurch zocken kann.



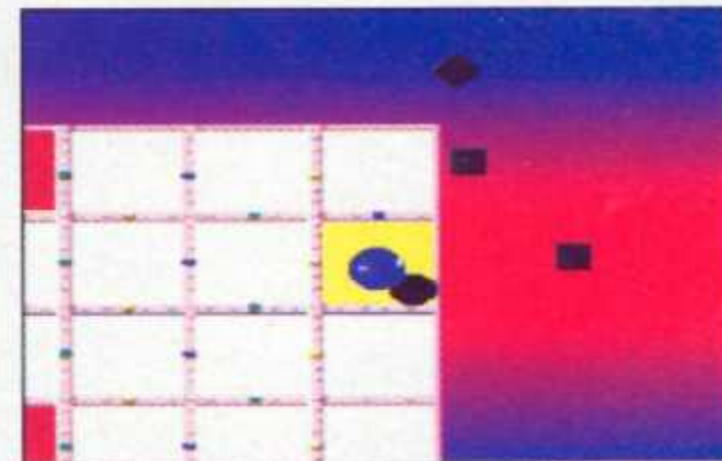
Euer Spielfeld mal aus der Vogelperspektive betrachtet



Diesen Baum sollst Du erklimmen um des Diamanten Glück zu erringen!



Statt Streets Of Philadelphia, Streets Of Clay!

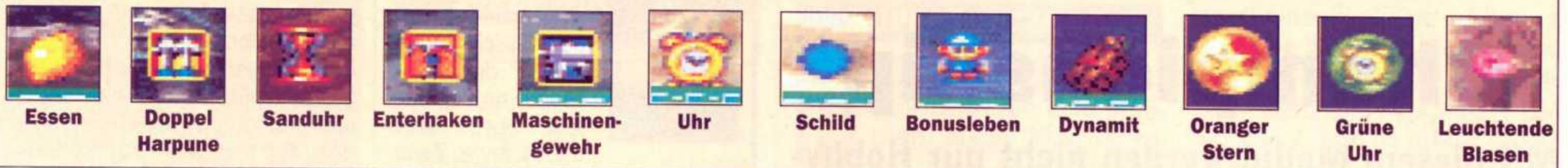


Dies ist eine der besagten Bonusstages, in die Ihr mit genügend Diamanten gelangt

HERSTELLER:INTERPLAY
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT:MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:LEICHT
LEVELS:'N PAAR
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:FLASHPOINT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
69% FUN				

Extras, die Euch bei Super Pang das Leben leichter machen:



Super Pang

Capcoms Coin-op Klassiker kommt zu deutschen Ehren

1990 nahm das Schicksal seinen Lauf. Capcoms Super Pang kam in die Spielhallen. Im August '92 folgte in Japan eine Super Nintendo-Umset-

SUPER NINTENDO
Geschicklichkeit / 1 Spieler
zung, eine PC-Engine-Version unter dem Titel Pumping

World bzw. Buster Bros. ließ auch nicht lange auf sich warten. Doch worum geht es letztendlich in Pang? Aus völlig unerfindlichen Gründen überfallen Blasen unsere friedliche Welt. Mit Harpunen und derlei Extras mehr macht Ihr Euch auf den Weg, den Invasoren Saures zu geben. Leider steckt die Tücke aber im Detail. Einmal abgeschossen verschwinden die Blasen nicht ganz, sondern teilen sich und teilen sich... Habt Ihr alle abgeräumt kommt Ihr in den nächsten Level auf Eurer Welttournee

(Tour Mode) bzw. die Blasen werden schneller und größer (Panic Mode).



Smart Bomb in Action (Panic Mode)

Martin: Super Pang bekehrt die letzten Spielemuffel. Der Automat hat zwar schon vier Jahre auf dem Buckel, aber was soll's, Capcoms Oldie (des Monats?) kann nach wie vor durch das denkbar unkomplizierte Spielprinzip und die ausgereiften Extras (im Tour Mode) überzeugen. Warum die Street Fighter-Macher nicht an

den Zwei-Spieler-Modus des Coin-op Originals gedacht und nicht etwas mehr Levels eingebaut haben, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. So jedenfalls bietet Super Pang deutlich zu wenig, um auf Dauer zu motivieren. Dafür ist es einfach im Tour Mode zu kurz und im Panic Mode, der zwar mit 99 Levels protzt, kommt zu wenig Neues. Fans des Automaten brauchen's trotzdem.



Tour Mode

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: TOUR 40/PANIC 99
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: CAPCOM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
65% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
66% FUN				



Der heiße Draht



0711 - 61 64 85

O.I.T. Order In Time

Mega Drive

Brutal	us	129,90
Fatal Fury II	jp	139,90
F-15 II	dt	119,90
Landstalker	dt	129,90
Mega Turrican	us	99,90
NBA Action	us	109,90
NBA Jam	dt	119,90
NHL Hockey 94	dt	99,90
PGA European Tour	us	109,90
Pirates Darkwater	us	129,90
Sonic III	dt	129,90
Street of Range III	jp	129,90
Shadowrun	us	119,90
Super Spark	jp	129,90
Sylvester & Tweety	us	129,90
Time Killers	us	119,90
Virtual Racing	jp	159,90
World Hero	jp	129,90

MEGA CD

Battle Corps	us	129,90
Brutal	us	119,90
Dark Wizard	us	129,90
Eye of Beholder	us	119,90
Formula One	jp	169,90
Heimdall	us	129,90
Keio Flying	jp	159,90
Mortal Kombat	dt	129,90
Rebel Assault	us	129,90
Soulstar	dt	129,90
Switch	jp	159,90

Super Nes

All Japan WWF3	jp	199,90
Bastard	jp	139,90
Battle Master	jp	139,90
Bomberman 94	jp	199,90
Choplifter III	us	97,90
Dead Dance	jp	60,00
Desert Fighters	dt	139,90
Dragon Ball Z II	jp	139,90
Eye of the Beholders	us	139,90
Fatal Fury II	us	139,90
Fifa Soccer	dt	109,90
Fighters History	jp	179,90
Final Fight II	jp	60,00
FX Stunt Race	us	139,90
Human GP II	jp	159,90
King of Dragon	us	134,90
Legend	us	129,90
Lufia	us	129,90
Mega Man X	us	119,90
Mystical Ninja II	jp	169,90
NBA Jam	us	129,90
Nigel Mansell's	dt	119,90
Ninja Warriors	jp	99,90
Pirates Darkwater	us	134,90
Royal Rumble	dt	84,90
R-Type III	dt	129,90
Secret of Mana	us	129,90
Star Trek	us	139,90
Super Metroid	us	139,90
Wizard V	us	134,90
Wolfenstein 3D	dt	119,90
World Cup Striker	dt	119,90
World Heros II	jp	169,90

3DO

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

Atari Jaguar

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

Laden:

Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. : 10.00 - 18.30 Uhr
Samstag : 10.00 - 14.00 Uhr

Täglich Neuheiten !!!

Wir akzeptieren sämtliche Kreditkarten !!!

NEO-GEO

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

Mega CD + 4 Spiele

699,90

Zubehör

AD-29 NEU	39,90
Action Replay 2	109,90
CDX-Adapter	109,90
MD 60Hz Adapter	29,90
Super Famicom	349,00

Importspiele ohne deutsche Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Solange Vorräte reicht!
dt = deutsche us = amerikanische jp = japanische Versionen.
Inhaber: Toiga Keydul

Val D'Isere Championship

Mit diesem Modul werden nicht nur Hobby-Skifahrer Freude haben



Alle Strecken des Free-Ride-Mode



Spannung vor dem Start

Nach Best Of The Best für SNES und Davis Cup World Tour für MD, das über Time Warner/Tengen erschienen ist, präsentiert Loriciel nun ein weiteres hochrangiges Sportspiel. Zwölf Kurse des weltbekann-

ten Skigebiets stehen Euch zur Auswahl, gefahren wird entweder mit Skiern oder dem Snowboard. Wenn Ihr genügend freies Training hinter



Engel fliegt!



Mal die Kurvenlage ...ausprobieren



Aaautsch! So ein Sch...!



Julian: Val D'Isere Championship schlägt mit der Geschwindigkeit, die das Modul an den Tag legt, etwas über die Stränge. Zwar sind die rasanten Talfahrten extrem beeindruckend, aber es grenzt an Glück, den auftauchenden Hindernissen auszuweichen, geschweige denn die Slalomtore zu erwischen. Im Bezug auf Realismus heimst Loriciel

also nicht unbedingt einen Preis ein, technisch gesehen ist es jedoch erste Sahne. Der Sound könnte noch etwas abwechslungsreicher sein, aber bei einem Skirennspiel darf man auch nicht allzu viel erwarten. Wer also auf Fun aus ist, der kann hier zugreifen, denn besonders im Zwei-Spieler-Modus kann Val D'Isere überzeugen. Die Schadenfreude beim Sturz des Konkurrenten ist halt einfach zu schön.

Euch habt, könnt Ihr Euch an einem der sechs Competitions versuchen, je drei für jeden Typ. In den Wettbewerben (Slalom, Riesenslalom und Abfahrt) müßt Ihr vier Strecken bewältigen, Ziel ist es beim ersten Kurs unter die ersten sieben zu kommen, im zweiten unter die ersten sechs, usw... Damit Ihr Euch zwi-

schen den Abfahrten erholen könnt gibt es ein Passwortsytem, das auch im Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung steht.

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-2 Spieler

HERSTELLER:	LORICIEL
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	12
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	LORICIEL

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74% GRAFIK				
65% SOUND/FX				
69% FUN				

Hyber V' Ball

Ubi Soft versucht mit diesem Spiel eine Marktlücke zu schließen



Julian: Obwohl Hyper V'Ball einige Zeit echt Spaß macht, kann es auf lange Sicht jedoch nicht begeistern. Zwar

sind die Animationen der Feldspieler und die unterschiedlichen Schläge durchaus gelungen, aber nach kurzer Spieldauer hat man sich daran sattgesehen. Auch der anfangs beflügelnde Sound wird nach einer Stunde Spielzeit bereits eintönig, viel Abwechslung wird in dieser Beziehung nicht geboten. Als letzten Kritikpunkt muß ich die Joypad-Belegung erwähnen, bei einem Sechs-Button-Pad ist es einfach schwach, nur zwei davon zu nutzen. Was sich in punkto Langzeitmotivation positiv bemerkbar macht ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad und der Zwei-Spieler-Modus. An der Steuerung gibt es bis auf das oben genannte Problem nichts zu bemängeln. So bleibt Hyper V'Ball ein Modul ohne nennenswerte Höhen und Tiefen.



Der Schiedsrichter informiert Euch über die Art des Punktergebnisses

Basketball, Fußball, Tennis, alle diese Sportarten wurden bereits mit zahlreichen Umsetzungen für

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-2 Spieler

alle Systeme bedacht. Mit Volleyball verhielt es sich bis jetzt anders,... bis jetzt. Hyper V'Ball bietet dem Spieler eine Flut von Optionen, die von der Joypad-Belegung bis hin zum Handicap des Computergegners reichen. Zwischen drei Ligen könnt Ihr wählen, Männern, Frauen und einer Liga des 22. Jahrhunderts mit

Robotern. Bis auf die letztgenannte versuchen alle, den Volleyballsport so realistisch wie möglich darzustellen. Ihr steuert Eure Spieler von einer Seitenansicht, nahezu alle echten Aufschläge, Schmetterbälle und Pässe können geschlagen werden. Als besonderes Schmankerl könnt Ihr vier Teams selbst kreieren, die per Batterie abgespeichert werden.



Volleyball des 22. Jahrhunderts



Gut geschmettert ist die halbe Miete!

HERSTELLER:	UBI SOFT
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	UBI SOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
65% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
62% FUN				



Ninjawarriors



Er trägt's mit Fassung

Ninjawarriors gibt es mittlerweile auf fast allen Systemen, vom Coin-op zu Computerversionen über die Good Old PC-Engine bis hin zum Mega CD trieben die Cyborg Ninjas schon ihr Unwesen. Die Story, die auch dieser Umsetzung zugrunde liegt, ist wie üblich eine gut-böse Kombination, wie wir sie schon hundertfach kennen, also Schwam drüber. Zu Beginn habt Ihr die Auswahl zwischen drei Kämpfern, die sich in ihren Fähigkeiten stark unterscheiden; das Spektrum reicht von behäbig und



Tag-Team Gewusel ist hier von den Gegnern angesagt!

SUPER NINTENDO
Beat'em Up / 1 Spieler

durchschlagskräftig bis zu flink aber zerbrechlich. Die Levels sind zwar recht lange, aber dafür ähneln sie sich ziemlich stark. Trotzdem bleiben die Ninjawarriors für alte Final Fight-Fans eine lohnenswerte Anschaffung. (Stefan)



Kettensägen Massaker!

HERSTELLER: TAITO
DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

schlecht mittel gut sehr gut super

73% GRAFIK

67% SOUND/FX

69% FUN



Mega Man Soccer

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-2 Spieler

Nach mehreren erfolgreichen Mega Man-Teilen auf allen Nintendo-Systemen entschied sich Capcom nun für eine Artentfremdung seines Superhelden, kein Jump'n Shoot sondern Fußball ist bei diesem Modul angesagt. Doch dafür sollten sich die ansonsten so guten Programmierer schämen, denn trotz netter Grafik ist dieses Spiel ein glattes Eigentor. Obwohl man viele verschiedene Mega Man-Charaktere und Spielfelder auswählen kann, das Gameplay und die Übersichtlichkeit sind unter "ferner liefen". Die Steuerung ist hakelig und ungenau, der Herr, der dafür zuständig war, hat von Fußball



Hoschi vor, noch ein Tor! Was für ein bombastischer Schuß!

anscheinend keine Ahnung, und der Sound ist eine ständige Mischung von Zischen und Rascheln. Tja, zu FIFA Soccer-Zeiten ist dieses Modul wirklich absolut überflüssig. (Julian)



Auch eine Platzauswahl darf bei Mega Man Soccer nicht fehlen und wurde deshalb ins Programm mit aufgenommen!

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN

schlecht mittel gut sehr gut super

57% GRAFIK

27% SOUND/FX

26% FUN

CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

• SUPER NINTENDO / • SUPER NES USA / • SUPER FANICOM JAP

Actraiser 2 (US) 119 -	Super NES US +1 Stick 249 -	R-Type 3 (JP) 169 -
Adams Family 2 EUR/US 99 -	+ RGB KABEL 249 -	Rushing Beat 2 (JP) 69 -
Aero the acrobat (EUR) 129 -	SFX Adaptor AD29 29 -	Rushing Beat 3 Shura JP 159 -
Aladdin (US/EUR) 129 -	AD 29 Turbo 39 -	Rushing Beat (JP) 49 -
Alcahest JP 119 -	AD 29 TURBO mit 1 Spiel 29 DM	Secret of Mana (US) 149 -
Art of fighting (EUR) 139 -	AD 29 TURBO mit 3 Spiele 19 DM	Seiken Den Setsu JP 109 -
Art of fighting (JP) 119 -	Infrarot Dual Pad 79 -	Sky Blazer (EUR) 99 -
Asterix EUR 99 -	Action Replay Pro MK2 109 -	Soccer Kid (JP) 109 -
Astro Go Go (JP) 89 -	Pad Super 4 39 -	Sonic Blastman 2 (JP) 179 -
Battleloads US 119 -	RGB Kabel US 29 -	Spiderman X Men EUR 49 -
Batt Toad/Dble Drag US 129 -	Netzteil 29 -	Star Trek Next Gen. US 159 -
Bomberman 2 159 -	Multitap JP (4 Sp.) 59 -	Star Wars JP 69 -
Bomberman + Multitap US 139 -	Programmierbar Adapt 69 -	Street Fighter 2 (US) 59 -
Brain Lord JP 139 -	J. Madden 94 US 119 -	Street Fight 2 Turbo EUR 129 -
Bugs Bunny US 139 -	Kick Off 3 139 -	Sup Format Soccer 2 JP 69 -
Castelvania 4 JP 69 -	Lamborghini (2 Spiel.) US 119 -	Super Metroid (US) 139 -
Choplifter III (US) 109 -	Lawnmower Man EUR 99 -	Super Pinball (JP) 89 -
Clayfighter EUR 129 -	Lethal Enforc +Pist (US) 179 -	Super Solitaire US 109 -
Claymates (US) 129 -	Lufia Fortr Doom (US) 139 -	Super Tennis 59 -
Cool Spot (EUR) 109 -	Madara 2 (JP) 109 -	Super Turrican (US) 79 -
Daffy Duck US 129 -	Megaman Soccer (US) 159 -	S Emp Strike Back Jp/Eur 139 -
Dragon Ball Z (ver 2) (JP) 99 -	Megaman X (US) 139 -	T2 Arcade Game (US) 109 -
Dragon Ball Z2 (ver 3) JP 189 -	Megaman Ultm Chall (US) 139 -	Tetris 3 Battle Gaiden JP 139 -
Dragon Quest I&II (JP) 169 -	Might & Magic 3 (US) 149 -	The Flintstones EUR 129 -
Equinox EUR 119 -	Mr Nutz (EUR) 109 -	The Mystical Ninja 129 -
Eye of the Beholder 189 -	NBA All Star 49 -	Turn 'N Burn (US) 119 -
F1 Circus 2 JP 139 -	NBA JAM US/EUR 139 -	Val D'Isere EUR 129 -
F1 Pole Position (EUR) 129 -	NBA Showdown US 129 -	Virtual Soccer (EUR) 129 -
Fatal Fury 2 US 149 -	NHL Hockey 94 US/EUR 119 -	Wizardry 5 (US) 149 -
Fifa Int. Soccer 139 -	Nigel Mansell (EUR) 129 -	Wolfenstein 3D EUR 129 -
Final Fantasy 2 US 139 -	Ninja Warriors 149 -	World Class Rugby 2 JP 169 -
Final Fantasy VI JP 229 -	Paladin's Quest (US) 129 -	World Cup Striker 139 -
Freemblem (24 Mbit) JP 179 -	Pilots Wings 59 -	World Soccer 94 US 119 -
Flashback (EUR) 119 -	Pinball Dreams US 129 -	Young Merlin EUR 139 -
Gaya Gensoki (JP) 169 -	Pink Panther US 129 -	Zombies US 119 -
Ghouls 'N Ghosts EUR 59 -	Pop 'N Twin Bee 2 (EUR) 129 -	Zool 119 -
Goof Troop EUR/US 119 -	Pop 'N Twin Bee 2 (JP) 149 -	
GP-1 (US) 119 -	Ranma 1/2 1 (JP) 99 -	
Hokutonoken 7 (JP) 169 -	Ranma 1/2 2 (EUR) 129 -	
Human GP 2 (JP) 169 -	Ranma 1/2 3 JP 169 -	
Human GP (F1 P Pos) JP 79 -	Ranma 1/2 4 JP 189 -	
Hyper V-Ball 139 -	Rock 'N Roll Racing EUR 129 -	
Joe & Mac 3 JP 169 -	Romance of 3 Kingd 3 US 149 -	
Jurassic Park (EUR) 119 -	R-Type 59 -	

JAGUAR

Bestellungen vor 16.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt!!! Porto Inland 9 - DM + NN / Ausland Vorkasse 18 - DM und NN 35 - DM Druckfehler Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Telefon 06081/960 104 Mo - Fr 09H30 - 13H00
Telefax 06081/960 198 14H00 - 18H30

Handleranfragen erwünscht

Gerat MEGA 2 199 -	Shining Force (Dt) 129 -	Mega CD 2 Ohne Sp 499 -
MEGA 2 + Aladdin 279 -	Sonic 3 (Dt) 139 -	CD X PRO Converter 99 -
Action Replay PRO 99 -	Sonic 3 (JP) 129 -	Multi Mega 989 -
Japan Adaptor 19 -	Sonic Spinball 109 -	3rd World War (US) 129 -
3 Japanische Spiele gekauft	Star Trek Next Gen (US) 139 -	Dark Wizard (US) 109 -
Japan Adaptor GRATIS	Street Fighter 2 (JP) 119 -	Double Switch (US) 129 -
Universal Adaptor 39 -	Streets of Rage 3 139 -	Dune (EUR) 119 -
Fighter Pad 6 Button MDII 49 -	Sylvester & Tweety (US) 139 -	Final Fight (JP) 59 -
Pad PRO 4 39 -	Tiny Toons (EUR) 89 -	Ground 0 Texas E.Off 129 -
4 Way Play 59 -	Toe Jam & Earl 2 (Dt) 129 -	Jurassic Park (Dt) 99 -
ScartKabel 39 -	Toe Jam & Earl (JP) 39 -	Lunar (US) 119 -
Aladdin (EUR) 109 -	Virtua Racing (JP) 179 -	Mad Dog Mc Free US 119 -
Art of Fighting (JP) 119 -	Virtual Shooting 129 -	Microcosm (US) 129 -
Batman Returns (JP) 49 -	Winter Olympics (EUR) 119 -	NHL 94 (US) 129 -
Castlevania (EUR) 99 -	Wonderboy 3 (JP) 39 -	Out of this World (US) 139 -
Champ World Cl Socc 119 -	World Cup USA 94 129 -	Puggsy (US) 129 -
Chuck Rock 2 (EUR) 99 -	WWF Royal Rumble 119 -	Rebel Assault (US) 139 -
Columns 3 (US) 129 -	Zombies 99 -	Revenge of Ninja (US) 119 -
Dinosaurs For Hire (US) 69 -	Zool 109 -	Sewer Shark (US) 139 -
Dr Robotnk Mean Beans 109 -		Silpheed (US/EUR) 99 -
Dragon Ball Z (JP) 145 -		Sonic (EUR) 99 -
Dune II 129 -		
Eternal Champions 139 -		
FIFA Intern Soccer 109 -		
Flash Back (EUR) 99 -		
HyperDunk (EUR) 119 -		
J. Madden 92 39 -		
Kid Chameleon (JP) 39 -		
Land Stalker (Dt) 129 -		
Lethal Enforc +pist (US) 149 -		
Mega Turrican (US) 109 -		
Mickey & Donald 49 -		
Might & Magic 3 149 -		
Monaco GP 2 (JP) 39 -		
NBA JAM 129 -		
NHL Hockey 94 (4 Spiel) 109 -		
Nigel Mansell (US) 119 -		
Out Runners 139 -		
Pole Soccer (US) 129 -		
Prince of Persia (EUR) 119 -		
PuyoPuyo(DrRobotnkJP) 69 -		
Robocod (J Pond II) JP 39 -		
Robocop vs Terminat US 109 -		
Shining Force 2 (JP) 165 -		

SONDERAKTION AB 89 - DM RUFEN SIE BITTE AN

GAME SPY

SONDERAKTION FÜR SOMMER VIELE SPIELE AB 39 - DM

DRAGON BALL Z SAGA

Farbige Manga, Puzzles 29 - DM

54 Spielkarten 19 - DM

3DO + RGB 1499 -
Control Pad FZ-JP1X 99 -
Game Gun 109 -
Dragons'Lar 129 -
Escape Manor 109 -
John Madden Football 119 -
Lemmings 119 -
Mad Dog Mc Free 129 -
Mega Race 109 -
Microcosm 129 -
Night Trap 129 -
Out of this world 129 -
Peter Pan 109 -
Road Rash 129 -
Rocky Balboa 129 -
Star Control 2 129 -
S Wing Commander 109 -
The Horde 109 -
Total Eclipse 129 -
Twisted 109 -
Who Shot J. Rock 129 -

Marko's Magic Football

Nein, nicht schon wieder ein Fußballspiel, sondern ein witziges Jump'n Run rund um einen Umweltsünder

MEGA DRIVE

Geschicklichkeit/Jump'n Run / 1 Spieler

Der böse Colonel Brown hat mit Hilfe eines verrückten Wissenschaftlers eine Substanz erschaffen, mit der jedes Lebewesen zu einer schleimigen Kreatur mutiert. Dieses Zeug schütten die Übeltäter nun rücksichtslos in die städtische Kanalisation. Zufällig sieht unser Held Marko, wie eine hilflose Ratte in ein schleimiges Geschöpf verwandelt wird. Also beschließt er, den Umweltsündern an den Kragen zu gehen. Mit einem Fußball, der auch etwas von der Substanz abbekommen und dabei magische Fähigkeiten mitbekommen hat, weiß sich Marko gut zu wehren oder Ihr mißbraucht ihn als Sprungbrett, um an höher gelegene Plattformen zu gelangen. Blechdosen verhelphen Euch zu Bonuspunkten und

für 100 eingesamelte Sterne spendieren Euch die Programmierer, die ganze zwei Jahre an dem Spiel gewerkelt haben, glatt ein Freileben. Natürlich kehrt der Ball auf Knopfdruck wieder zu seinem Herrchen zurück.



In Marko's Magic Football gibt es viele Bonusräume zu entdecken



Hier spielt sich alles ab



Ulf: Domarks Idee mit dem Fußball ist so einfach wie genial, daß ich mich frage, warum bislang noch keine andere

Firma diesen Geistesblitz hatte, aber Ocean/Krisalis sind natürlich schon wieder fleißig am Abkupfern. Durch die Kikkerei mit dem Leder erhält das komplette Game eine neuartige Spielkultur und hebt sich somit wohltuend von gängigen Hüpfereien ab. Zwar wird die Aufmachung wohl eher die jüngeren Jahrgänge ansprechen, doch kinderleicht ist diese amüsante Bolzerei beim besten Willen nicht. Der Ball läßt sich nämlich sehr vielfältig steuern, so daß Marko auch abgebrühten Jump'n Run-Hasen einen sattem Adrenalinstoß vesetzt. Allein Domarks Grafikkünstler haben sich sichtlich viel Mühe gegeben, denn der der kleine Freizeit-Kicker wurde außerordentlich gut animiert. Nur die Musiker würden bei mir noch einmal zwei Stunden nachsitzen, da die Hintergrundmelodie eher belanglos vor sich hindübelt. Fazit: Mein persönliches Maskottchen für die Fußball-WM.



Markus: Dieser Geschicklichkeits-/Jump'n Run-Mix ist Domark wirklich gut gelungen. Selten zuvor war bei einem Mega

Drive-Spiel der Titelheld so perfekt animiert (Satte 300 Animations-Frames nur für Marko), so daß hier eine wirklich ernsthafte Konkurrenz zu Virgins Aladdin heranwächst, aber Jungle Book ist auch nicht mehr fern. Wo viel Licht ist, bleibt für Schatten

nicht mehr viel Platz übrig. Nur die Musik ist nicht sonderlich toll gelungen, paßt aber noch gut zum Spielgeschehen. Der Schwierigkeitsgrad ist für ein Jump'n Run sogar erstaunlich angemessen, so daß auch Profis endlich wieder etwas zum Knabbern haben. Schade nur, daß Marko auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet, aber das originelle Spielprinzip macht da einiges wieder wett. Ein Fehlkauf ist dieses 16 Megs-Modul von Domark jedenfalls ganz bestimmt nicht.



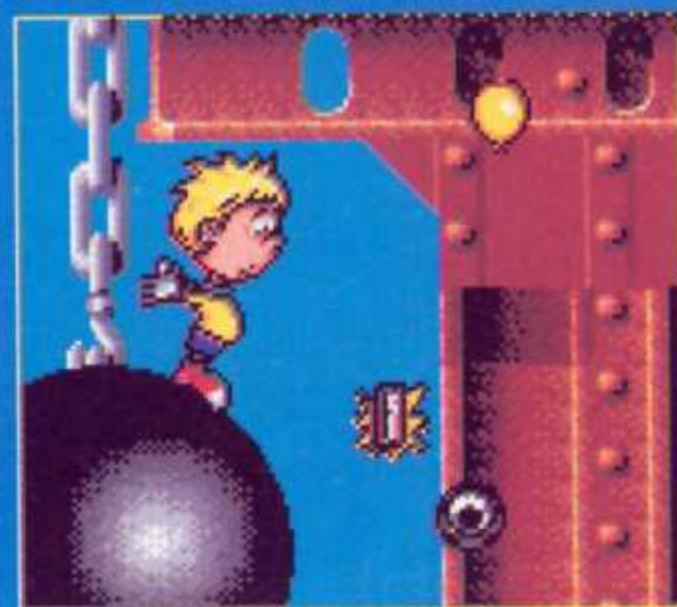
Über diese Maschine müßt Ihr springen



Die Kanalisation ist echt eklig

In Planung

Domark plant so einiges. Neben einer Game Gear-Version, die im Sommer erscheinen soll, arbeitet die britische Company noch an einem Comic für ihr neues Haus- und Hofmaskottchen, das Marko zu einem ähnlichen Bekanntheitsgrad verhelfen soll wie Bubsy, nur daß Accolade die Idee mit der Comic-Serie schon etwas früher hatte.



Ein Herz füllt Eure Lebensenergie wieder auf

HERSTELLER: DOMARK
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME GEAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 16
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: DOMARK





WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos!
Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

SUPER NINTENDO

art of fighting dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
equinox dA	139.95
flashback dA	139.95
mechwarrior dA	129.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
nba jam dA	139.95
nhlpa hockey '94 dA	99.95
nigel mansell's world ch. dA	129.95
plok dV	94.95
sensible soccer dA	139.95
shadowrun dV	129.95
sky blazer dA	129.95
space ace dA	109.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
super empire strikes back dA	129.95
turtles tournament fighters dA	149.95
winter olympics dA	129.95
young merlin dA	149.95

GAME BOY

chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
empire strikes back dA	69.95
glücksrad dA	64.95
hunt for red october dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
kirby's pinball land dA	59.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
sensible soccer dA	44.95
star trek next generation dV	64.95
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
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

SEGA MEGA CD

after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
bill walsh college football dA	89.95
chuck rock 2 son of chuck dA	114.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
ground zero texas dA	99.95
hook dA	99.95
lethal enforcers + pistole dA	129.95
microcosm dA	99.95
nhlpa hockey '94 dA	89.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
puggsy dA	89.95
robo aleste dA	114.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	94.95
spider-man vs kingpin dA	94.95
thunderhawk dA	114.95
wwf rage in the cage dA	114.95

MEGADRIVE MODUL

aquatic games dA	114.95
arielle - little mermaid dA	49.95
atomic runner dA	94.95
double clutch dA	114.95
flintstones dA	114.95
g-loc dA	114.95
king of the monsters dA	39.95
landstalker dV	119.95
marble madness dA	104.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mutant league football dA	114.95
nba jam dA	119.95
paperboy 1 dA	39.95
paperboy 2 dA	114.95
snake rattle n roll dA	109.95
sonic 3 dA	129.95
superman dA	114.95
two crude dudes dA	94.95
world cup italia 90 dA	94.95
wwf royal rumble dA	129.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick 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
GAME BOY	
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkusset dA	44.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
lupe mit licht (light master) dA	19.95
netzteil yeno	19.95
netzteil universal (regelbar) dA	19.95
zelda spieleberater gb dA	24.95
MEGADRIVE	
mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
mega cd 2 ohne spiel dA	519.95
multi mega (md 2 + cd-rom) dA	899.95
4 spieler adapter orig. sega dA	59.95
6 button propad 2 sv 439 dA	39.95
6-button the pad plus dA	39.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cdx modul US	119.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
mega-cd 2 buch dA	19.80
moduladapter ntsc/pal US	39.95
netzteil mega drive 2 dA	29.95
rgb-video-scarkabel zu md 2 dA	29.95
videokabel (scart/euro av) md1 dA	29.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0494 barbie dA	129.95
0494 mickey's challenge dA	139.95
0494 might & magic 2 dV	129.95
0494 nfl quarterback club dA	149.95
0494 populous 2 dA	109.95
0494 rosenmäher mann dA	129.95
0494 rock'n roll racing dA	119.95
0494 snow white dA	119.95
0494 super conflict dA	129.95
0494 super solitaire dV	99.95
0494 time slip dA	119.95
0494 utopia - creation of nat. dA	129.95
0494 wcw wrestling-super brawl dA	119.95
0494 yogi-bear dA	109.95
0594 andre agassi tennis dA	109.95
0594 baby t-rex dA	119.95
0594 bugs bunny dA	129.95
0594 humans 1 dA	99.95
0594 kick off 3 dA	109.95
0594 mario's time machine dA	129.95
0594 metal marines dA	129.95
0594 pinball dreams dA	99.95
0594 pirates of the dark water dA	129.95
0594 rocky rodent dA	119.95
0594 super hockey dA	109.95
0694 mega man x dA	109.95
0694 pac-attack dA	109.95
0694 spectre dA	99.95
GAME BOY	
0494 dr. franken dA	69.95
0494 fidgets dA	69.95
0494 itchy & scratchy dA	64.95
0494 mickey's challenge dA	64.95
0494 rosenmäher mann dA	69.95
0494 space date dA	64.95

MEGADRIVE MODUL

0494 super mario land 3 dA	69.95
0494 total carnage dA	64.95
0494 wcw - the main event dA	64.95
0494 world cup striker dA	69.95
0494 yogi-bear dA	69.95
0494 yoshi's cookie dA	54.95
0594 daffy duck dA	69.95
0594 humans 1 dA	69.95
0594 kick off 3 dA	69.95
0594 pinball dreams dA	69.95
0594 viking child dA	59.95
0694 ms. pac-man dA	49.95
0694 nba jam dA	69.95
MEGADRIVE MODUL	
0494 brett hull hockey dA	94.95
0494 last action hero dA	94.95
0494 mickey's challenge dA	109.95
0494 nfl quarterback club dA	129.95
0494 pink panther dA	109.95
0494 prince of persia dA	99.95
0494 tom & jerry dA	109.95
0494 wcw wrestling-super brawl dA	109.95
0494 young indy dA	109.95
0594 dragon's lair dA	89.95
0594 virtua racing dA	169.95
0694 marko's magic football dA	119.95
SEGA MEGA CD	
0494 bram stoker's dracula dA	99.95
0494 burning fists dA	109.95
0494 dune dA	114.95
0494 indiana jones dA	109.95
0494 jurassic park dA	94.95
	109.95
0494 powermonger dA	89.95
0494 prize fighter dA	109.95
0494 terminator dA	114.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

chessmaster dA	69.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
paperboy 2 dA	79.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super kick off dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super r type dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
tiny toon adventures dA	99.00
wing commander dA	99.95
GAME BOY	
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
	59.95
mystic quest dV	49.95
robin hood dA	49.95
zen intergalactic ninja dA	49.95
NES	
battle of olympus dA	39.95
gauntlet 2 dA	44.95
mario & yoshi dA	49.95

MEGADRIVE MODUL

nes open tournament golf dA	39.95
paperboy 2 dA	49.95
snake rattle 'n' roll dA	39.95
star tropics dA	39.95
totally rad dA	49.95
trolls dA	64.95
MEGADRIVE MODUL	
arielle - little mermaid dA	49.95
b.o.b. dA	49.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
battle toads dA	39.95
bubsy dA	89.95
chiki chiki boys dA	74.95
corporation dA	49.95
global gladiators dA	39.95
haunting dA	89.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
king of the monsters dA	39.95
mazin wars dA	89.95
paperboy 1 dA	39.95
risky woods dA	49.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	99.95
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.



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

FÖRDERN SIE JETZT SOFORT IHR CPS-KUNDENMAGAZIN AN UND SIE ERHALTEN DAZU KOSTENLOS EIN EXEMPLAR DER ZEITSCHRIFT MEGA FUN !!!

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 0694

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Alle Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 6/94

Mystical Ninja

Teil 1, Seite 97-108

Castlevania

Teil 1, Seite 109-118

Equinox

Teil 1, Seite 119-124



PLAYERS GUIDE



CODES



FREEZERS

Seite 125-128

Actraiser
The Adams Family
Air Diver
Arcus Odyssey
Bugs Bunny
Castle of Illusion

Ernest Evans
F-22 Interceptor
Gadget Twins
Gargoyle's Quest
Ghost House
GI Joe

Kid Dracula
Klax
Mega man 3
Paper Boy
Pit Man
Probotector

Robocop
Street Fighter 2
Total Recall
Top Gun 2
Vigilante
Wolfchild

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 !!!

THE MYSTICAL NINJA


Reise mit Dr. Yang und seinem treuen Gesellen Kid Ying durch das historische Japan, um die Prinzessin zu befreien und das Dorf Horo Horo vor dem Unglück zu retten.

Warlock Zone 1 - der mystische Geist

ACTION REPLAY CODES...

- 1. Spieler - Unendliche Leben 7E1B6002
- 2. Spieler - Unendliche Leben 7E1AB002
- 1. Spieler - Jede Menge Geld 7E1AAD99
- 2. Spieler - Jede Menge Geld 7E1B5D99
- 1. Spieler - Unendliche Energie 7E1AB208
- 2. Spieler - Unendliche Energie 7E1B6208
- Unbegrenzte Zeit 7E009699
- 1. Spieler - Unendliche Magie 7E1AB433

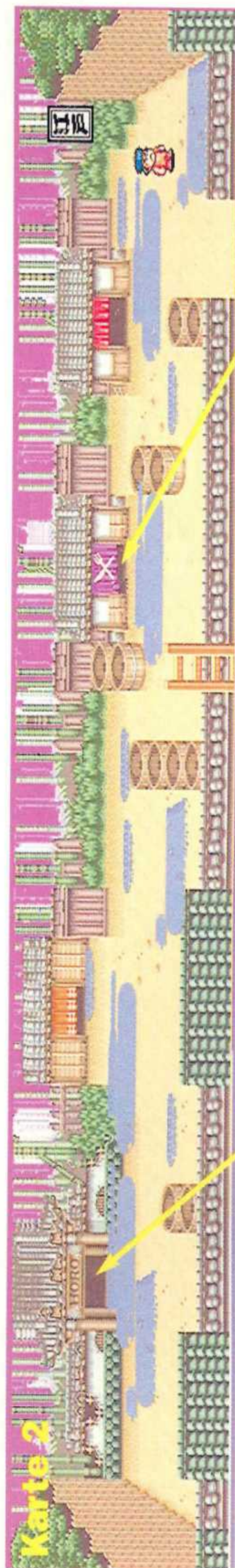
SCHLÜSSEL

-  Information: Du bekommst nützliche Informationen, wenn du in diese Geschäfte und Zelte hineingehst.
-  Lebensmittel: Du kannst in diesen Läden und Zelten Dinge zum Essen kaufen.
-  Laden für Artikel: Erwerbe nützliche Dinge in diesen Geschäften und Zelten.
-  Mietwaren: In diesen Läden und Zelten kannst du Dinge mieten.
-  Tagebuch: Gehe in diese Läden und Zelte hinein, um nützliche Level-Paßwörter zu erhalten.
-  Lotterie: Diese Läden und Zelte können dir zu einem Vermögen verhelfen.



1. Sammle am Start dieses Levels so viele Münzen und nützliche Dinge ein, wie du kannst, indem du die angreifenden Feinde vernichtest. Betrete diesen Laden, um brauchbare Gegenstände zu erwerben.

2. Je mehr Münzen du deinen Feinden abspenstig machst, umso mehr Geld kannst du für brauchbare Dinge ausgeben. Besuche die Information. Gehe über diese Brücke durch den Ausgang ins nächste Level.



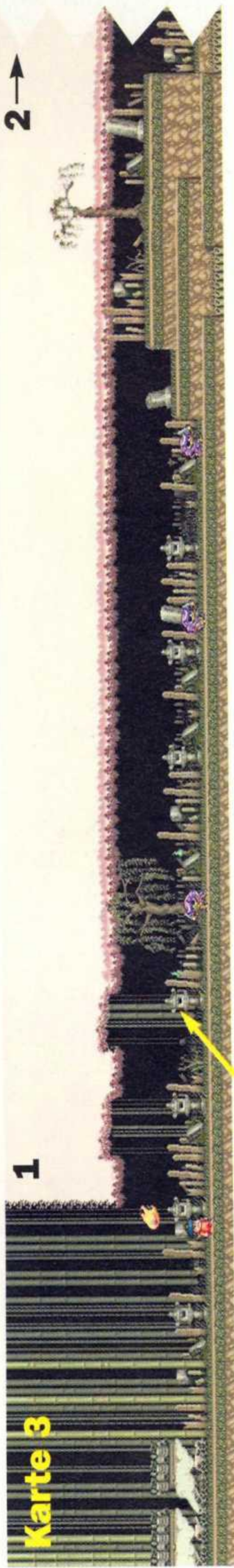
2. Das hier ist der Horo Tempel. Gehe hier hindurch, um ins nächste Level zu gelangen. Und vergiß nicht, diese Münzen einzusammeln.

1. Nachdem du in diesen Level eingedrungen bist und du mit Ramona Kamona gesprochen hast, mußt du dich auf den Angriff von Shoguns Geistern konzentrieren. Kaufe hier etwas zu essen ein, um deine Energie aufzuladen.

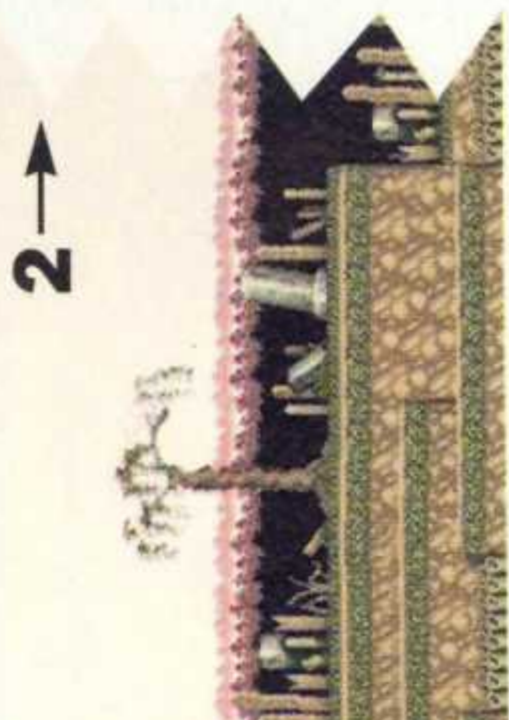


THE MYSTICAL NINJA

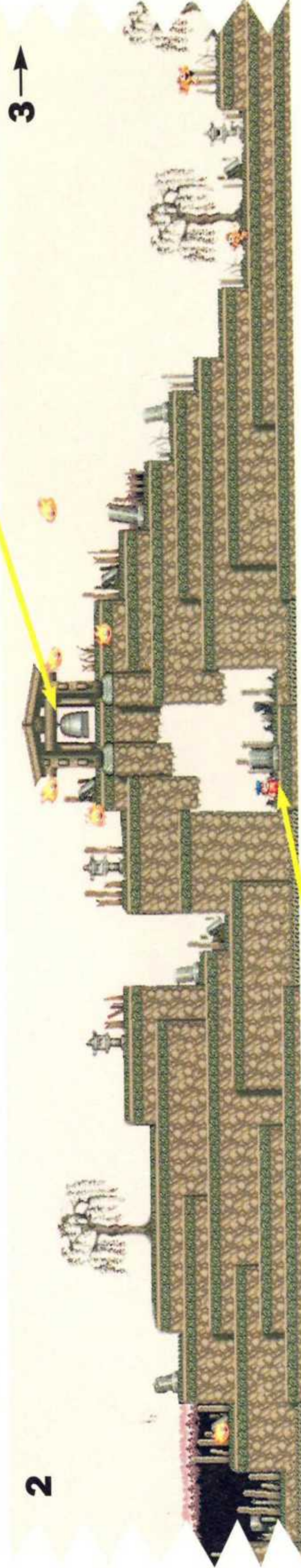
Warlock Zone 1 - der mystische Geist



1. Schlage deinen Weg durch diesen Level, um den weiblichen Geist zu suchen. Diese Laternen schießen mit Feuerbällen. Zerquetsche sie mit deinen Waffen.



2. Klettere an die Spitze bis zu der Tempelglocke. Schlage auf die Glocke, um alle Feuerbälle zu zerstören. Sammle dann schnell alle Gegenstände ein, bevor sie verschwinden.



3. Ziele auf diesen Stein, um ihn auf eine Seite zu rollen. Ein kleiner Bonuslevel erscheint. Springe, drinnen angekommen, runter, um die nützlichen Dinge einzusammeln.

4. Das ist der weibliche Geist. Wenn du diese Stelle hier erreichst, wird der Frauengeist mit Tellern nach dir wirbeln. Ziele mit deinen Waffen auf die Teller, um sie auf sie zurückzuschleudern. Wiederhole diesen Vorgang, um den Geist zu zerstören.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 1 - der mystische Geist

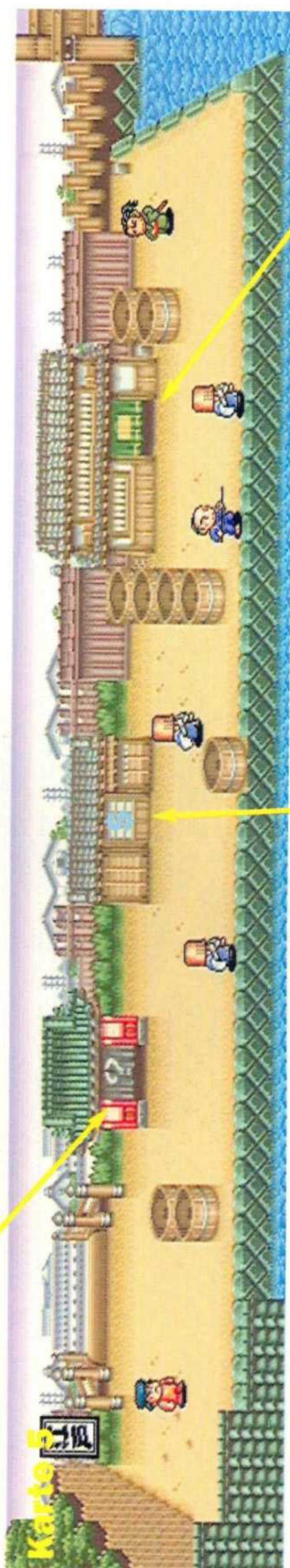
1. Zerschmettere das Glas am Anfang dieses Levels, um es zu öffnen und an die versteckten Gegenstände, die sich darin befinden, zu kommen. In diesem Laden befindet sich ein geheimes Labyrinth. Betrete es, wenn du nach Schätzen Ausschau halten willst.



1. In diesem Laden gibt es einen Wahrsager, der dir für ein wenig Geld die Zukunft voraussagt. Wenn du dich hierfür entscheidest, mußt du dich auf einen Kampf vorbereiten, sobald du den Laden wieder verläßt. Draußen wartet eine kleine Armee auf dich!

3. Die Lotterie ist geöffnet. Gehe hinein, wenn du Lust auf ein paar Spiele hast und etwas Geld gewinnen möchtest. Gehe hier hinaus, um zum 1. Level zurückzukehren. Gehe zu der Information zurück, um einige brauchbare Informationen zu erhalten. Reise nach außen links des 1. Levels und gehe über die Brücke und nimm den südlichen Ausgang.

2. Diese Männer sind sehr schnell und gefährlich. Sie schmeißen gerne mit Sprengkörpern um sich. Betrete das Lebensmittelgeschäft und kauf dir was zu essen, wenn deine Energie nachläßt.



Paßwörter - Warlock-Zone 2

J963z &58\$W w∩tw3
Nhzkk HY△3T w3zww
j

2. In der Lotterie findet gerade ein Würfelspiel statt. Versuche dein Glück, wenn du frohen Mutes bist. Greife diese Feinde an und töte sie für ein paar Münzen und sonstige Gegenstände. Wenn du Lucky, die Katze, aufspürst, wird deine Waffenpower erhöht.

3. Das ist eine Reiseagentur. Betrete sie und buche eine Reise zu der Insel Shikoku. Diese Reise bringt dich zu der Insel Shikoku, wo du die Katze Koben finden mußt.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 2 - Katzenstatue



1. Das hier ist das Reisebüro der Insel. Betrete es, um Informationen zu erhalten. Hüte dich vor den schlafenden Hunden. Wenn du sie aufweckst, werden sie dich angreifen!

1. Während du auf diesem Level herumreist, werden dich diese Typen, die sich Warlock Holmes nennen, angreifen und mit kleinen Glasbehältern nach dir werfen. Sie können deine Energie herabsetzen.

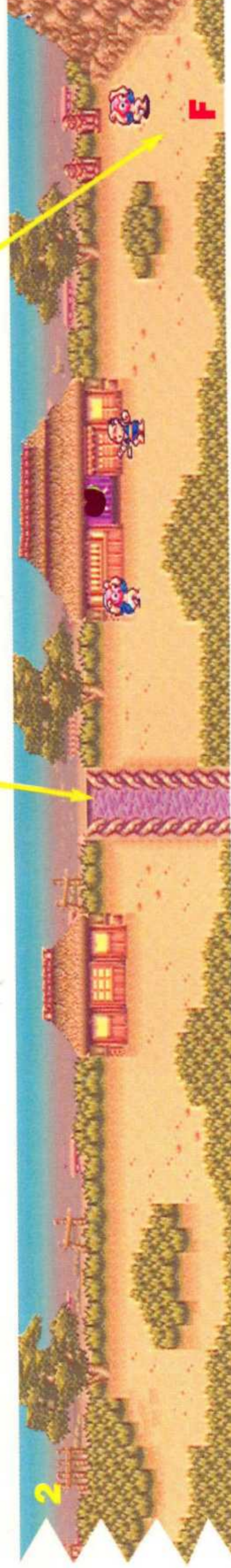
2. Betrete dieses Informationsbüro, um noch mehr Informationen über die Festspiele zu bekommen.



2. Du mußt in diesem Artikelgeschäft ein Paar Sandalen kaufen. Sie werden dich schneller laufen lassen. Du kannst nun den Fluß auf der rechten Seite dieses Levels überwinden.

1. Wenn du noch nicht im Laden warst, um ein Paar Sandalen zu kaufen, dann solltest du das nun tun, wenn du über den Fluß springen möchtest.

2. Gehe in den Lebensmittelladen, um deine Energie aufzuladen. Dieser Ausgang führt dich zum Spielcenter.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 2 - Katzenstatue



Das hier ist das Spielcenter. Kille die beiden Tänzer und betrete den Laden, um zu spielen. Das Spiel kostet dich \$ 100. Du kannst entweder "Tear the wall down" oder "Hockey" spielen, wenn du ein Spiel mit 2 Spielern spielen möchtest.

Paßwörter - Warlock-Zone 3

P1Qxx 1?3DY 8d&x&
T\$tjj @m8&Z y&txQ
Z

1. Benutze das Artikelgeschäft, um beliebige Gegenstände, die du brauchst, zu erwerben. Dies hier ist eine Japanische Lotterie. Der Ausgang auf dem Boden links dieses Levels führt dich zu dem Dorfplatz.

Paßwörter - Warlock-Zone 4

-YK9R =N♡tM 2vV5y
Bm2WV P\$RYK 6y25△
y

2. Noch eine Lotterie. Betrete sie, um ein paar Spiele zu spielen. Hüte dich vor den wilden Hunden des Levels.



1. Das ist eins von den Tagebuchgeschäften. Gehe hinein und kaufe ein Tagebuch. Trage deine Notierungen ein. Dieses Logbuch kannst du auf dem Paßwort-Screen am Anfang des Spiels benutzen.

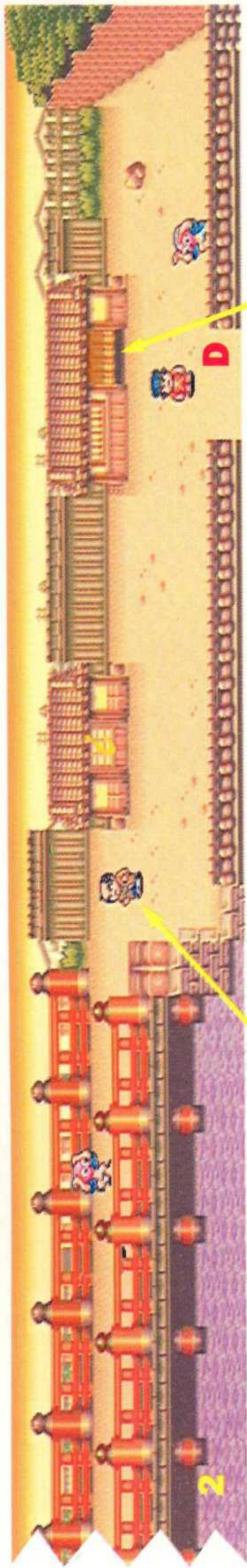
2. Miete dich in dieses Hotel ein, wenn du dich müde fühlst und ein paar Stunden schlafen möchtest.

1. Wenn du diesen Punkt erreichst, wirst du von 3 Wächtern angegriffen. Töte sie und sammle die Gegenstände, die sie zurücklassen, auf. Beeile dich damit, denn es treten bald darauf noch mehr Wächter in Erscheinung.



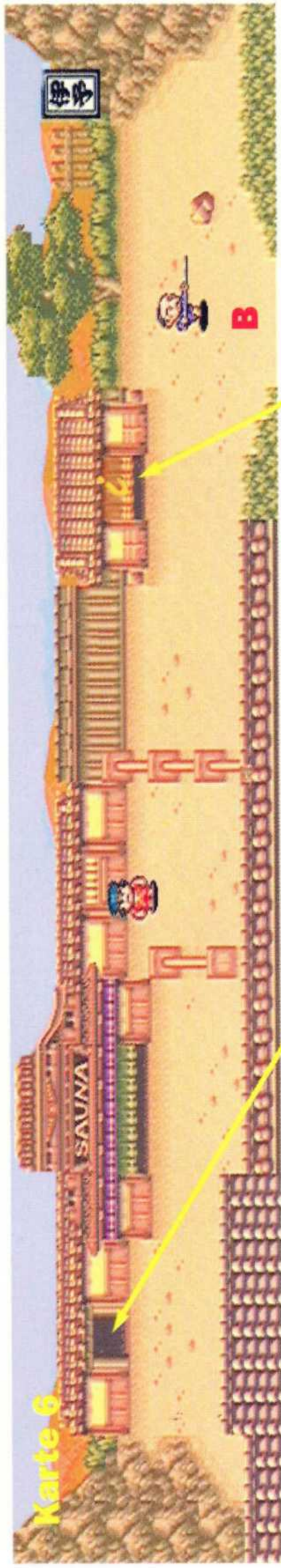
THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 2 - Katzenstatue



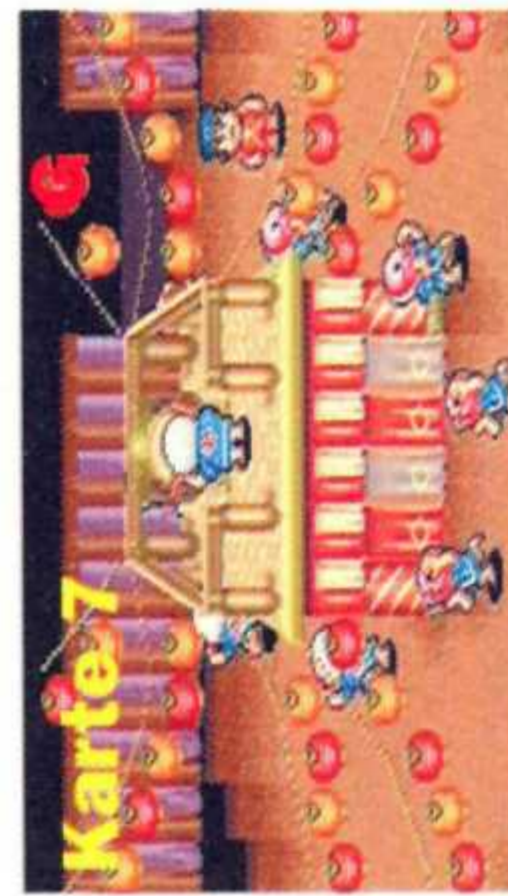
1. Betrete dieses Informationsbüro, um einige interessante Informationen zu erhalten. Nimm dich vor diesen Männern hier in acht. Sie sind schnelle Läufer und werden deiner Gesundheit schaden, indem sie mit Münzen nach dir werfen.

2. Betrete diesen Laden, wenn du ein wenig Kampfsporttraining nehmen möchtest. Es wird dir später von Nutzen sein.



1. Auf diesem Level gibt es eine Sauna für dich, die du besuchen kannst. Zerschmettere diese Tür, damit ein Bonuslevel erscheint.

2. Noch mehr Informationen! Gehe hinein, um noch mehr herauszufinden.



Das ist der Dorfplatz. Gehe über die quadratische Plattform und töte alle Tänzer. Wenn die Tänzer tot auf dem Boden liegen, warte, bis die 2 Tänzer von der Plattform runterspringen, und laufe ihnen bis unter die Plattform nach.



Das ist der Laternenträger, den du ausschalten mußt. Mach dich zuerst an die weißen Laternen heran. Schläge mit deinen Waffen auf sie ein, um sie zu vernichten. Klettere mit Hilfe der Vorsprünge höher. Wenn alle Laternen verschwunden sind, mußt du dem Laternenträger in den Kopf schießen, um ihn kaltzustellen.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 3 - Der Vergnügungspark

Paßwörter - Warlock-Zone 5

/3T<- +;@2; Δtz9<
yNΔJ- \$XL37 /<Δ-K
6

Paßwörter - Warlock-Zone 6

jQ&WW P7∩ Kz tLQWh
@wZ55 !2Wnt bhZW;
B

Paßwörter - Warlock-Zone 7

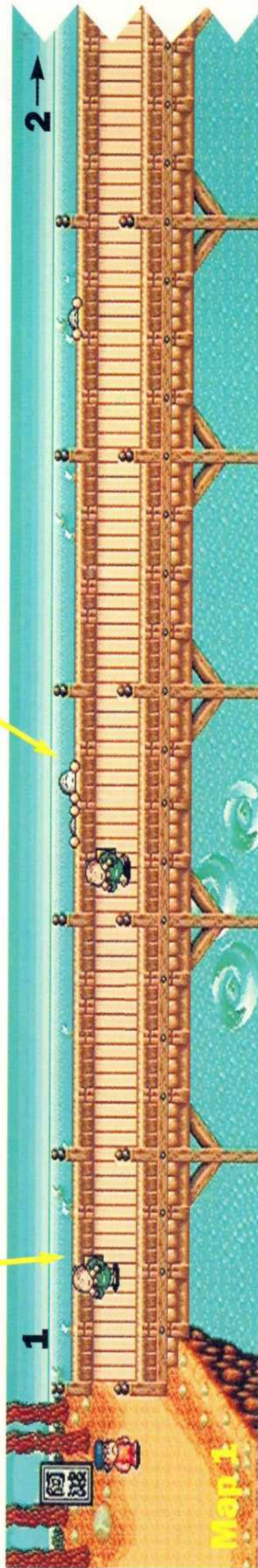
HBKvj ::%ng N/=jb
73jxx =wjkb 96mjT
Q

Paßwörter - Warlock-Zone 8

?LLzn ΔK1V1 <Q--\$
95nrr <z9H\$ P\$9<q
\$

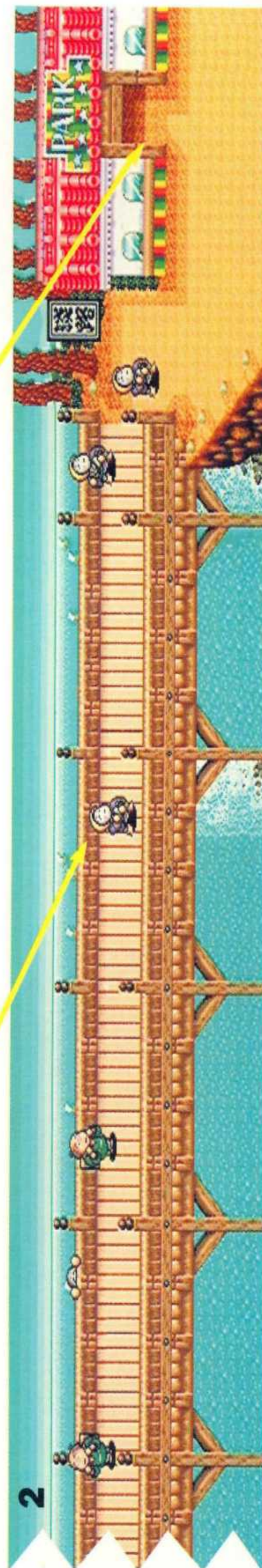
2. Etwas weiter auf der Brücke wirst du diesen Tora 1 und Tora 2 begegnen, die von der Seite der Brücke runterhängen. Sie werden dir nichts tun, aber du kannst sie dennoch mit deinen Waffen runterstürzen.

1. Wandere über die Brücke zum Vergnügungspark. Greife diese Captain Trickster an, bevor sie dich verletzen können.



3. Am Ende dieser Brücke wirst auf diese 3 alten Weiber stoßen, die mit scharfen Objekten nach dir werfen. Werfe mit Münzen zurück, um sie aus der Entfernung zu töten.

4. Nachdem du die alten Weiber kaltgemacht hast, mußt du die Brücke verlassen und in den Vergnügungspark gehen, in dem du noch mehr Spaß und Spiele finden wirst.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 3 - der Vergnügungspark



4. Dieser Eingang führt dich zu den Pferderennen.

3. Kaufe an dieser Gegenstands-Bude alle Dinge ein, die du später im Spiel verwenden kannst.

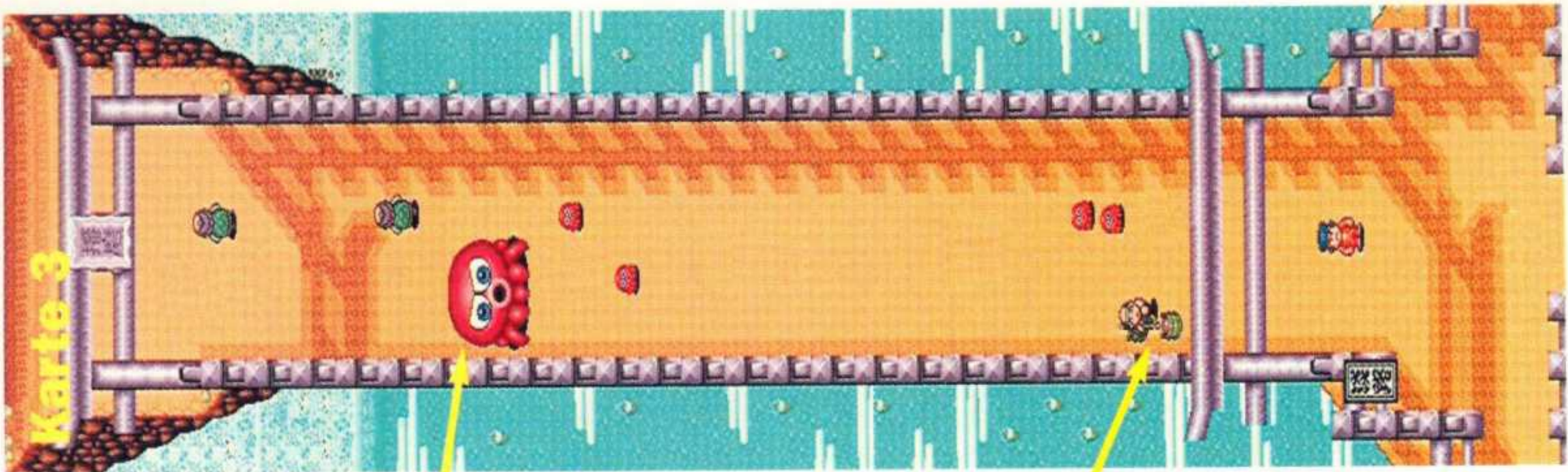
2. Dieser Octopus kann dir nicht gefährlich werden. Aber wenn du ihn trotzdem töten willst, musst du ihn von hinten angreifen und mit deinen Waffen schlagen.



2. Benutze die Tagebuch-Bude, um mit dem nächsten Logbuch anzufangen. Es ist Zeit für ein Quiz in der Lotterie. Hier befindet sich noch ein Spielcenter.

1. Im Vergnügungspark gibt es eine Menge von diesen fetten Frauen, die du für extra Dinge töten kannst. Achte auf die Clowns. Du brauchst mehr als nur einen Schlag, um diese kaltzustellen.

1. Sei vorsichtig, wenn du diese Brücke überquerst. Der Octopus und seine "Langen Arme des Gesetzes" werden versuchen, dich daran zu hindern. Gehe nicht zu nahe an diese Typen heran.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 4 - Besiege Otafuku



1. Checke beim Start dieses Levels alle Informationsbüros nach nützlichen Gegenständen und Tips fürs Spiele-spielen durch. Hier gibt es keine nützlichen Gegenstände oder Informationen!

2. Attackiere diese alten Männer mit Gabeln, um dein Geld auf einfachem Weg zu vermehren.



3. Betrete diesen Artikelladen, wenn du einen brauchbaren Gegenstand kaufen möchtest. Hier drinnen liegt ein extra Leben für dich bereit - kannst du es dir leisten?

4. Das ist noch ein Hotel. Betrete es, wenn du ein Zimmer für die Nacht brauchst, um dich auszuschlafen. Gehe durch den Ausgang im Süden.



Halte am Start dieses Levels Ausschau nach den Beat 'em Up Wächtern, die sehr gut mit ihren kleinen weißen Kanistern auf dich zielen können. Etwas weiter auf der Brücke begegnet dir etwas Rotwild. Wenn du ein Tier davon verletzt, mußt du mit einer Geldstrafe rechnen!



THE MYSTICAL NINJA

Warlock Zone 4 - Besiege Otafuku



1. Betrete dieses Lebensmittelgeschäft, wenn du Hunger auf ein paar Delikatessen hast oder du fast verhungert bist, weil dein Energiespiegel am Boden angelangt ist.

1. Wandere hier runter, wenn du noch etwas Kampfsporttraining nehmen möchtest. Es wird deine Energiekurve etwas runterkurbeln, aber es ist die Sache wert.

2. Wenn du Zeit hast, kannst du hier ein paar Feinde angreifen. Sie fallen um, und du kannst Dinge oder Münzen einsammeln.



1. Solltest du dir die Zukunft voraussagen lassen, bereite dich auf die Rotwildherde vor, wenn du den Laden des Wahrsagers verlässt.

2. Gehe in die Lotterie hinein, wenn du das Konzentrationsspiel spielen willst.

2. Betrete diesen Tempel, um dir deinen Weg zu Otafuku freizukämpfen, und zerstöre ihn. Wenn du hier hindurchreist, mußt du bei bestimmten Leveln auf einen Schalter springen, um den Raum rotieren zu lassen.



THE MYSTICAL NINJA

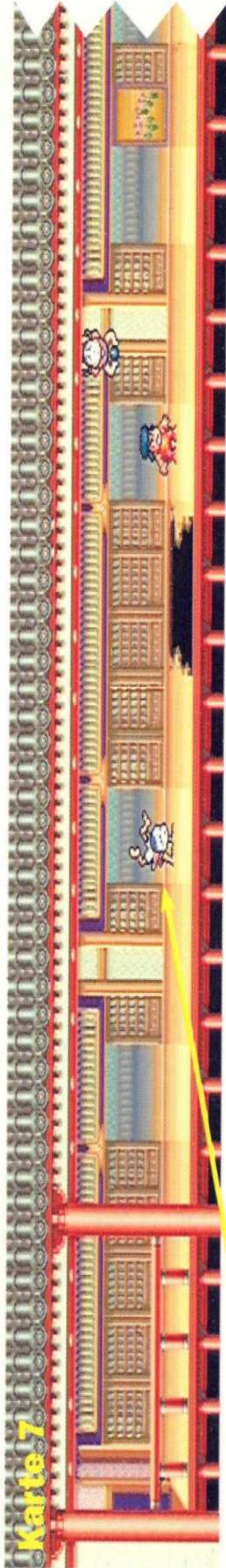
Warlock Zone 4 - Besiege Otafuku



In diesem Laden kannst du noch ein Tagebuch kaufen, um Level-Paßwörter zu erhalten. Der Laden für Gegenstände hat alles, was du brauchst, ein extra Leben als richtigen Preis eingeschlossen.

Paßwörter - Warlock-Zone 9

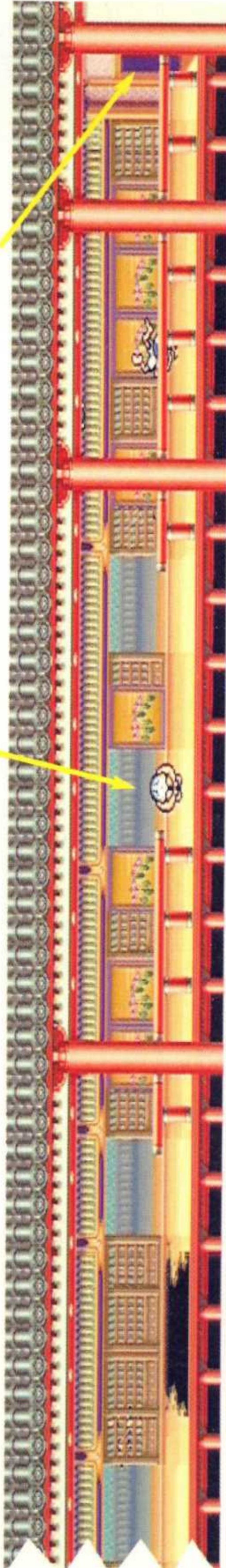
△V;#2 b1/#Q RKY%P
292+Z Rb;G 3vS24
v



1. Erschieße oder schlage diese im Handstand stehenden Typen, um dir den Weg zu ebnen. Wandere hinter den Screen, um den Löchern in den Bodenbrettern auszuweichen.

2. Dieser hier ist ein fetter Roly Poly. Du kannst entweder über ihn wegspringen oder ihn angreifen.

3. Achte auf deine Feinde - sie lassen Bomben von der Decke fallen. Töte sie, indem du hochspringst und sie erschießt. Gehe durch diesen Ausgang hier.



1. Springe von Plattform zu Plattform, um durch diesen Level zu kommen. Hüte dich vor diesen Spikes! Wenn du darauf landest, wird deine Energie sich reduzieren.

2. Time deine Sprünge vorsichtig, um über diese Kluften zu kommen. Gehe den rotierenden Spikes aus dem Weg! Wandere durch den Ausgang rechts.



THE MYSTICAL NINJA

Warlock-Zone 4 - Besiege Otafuku



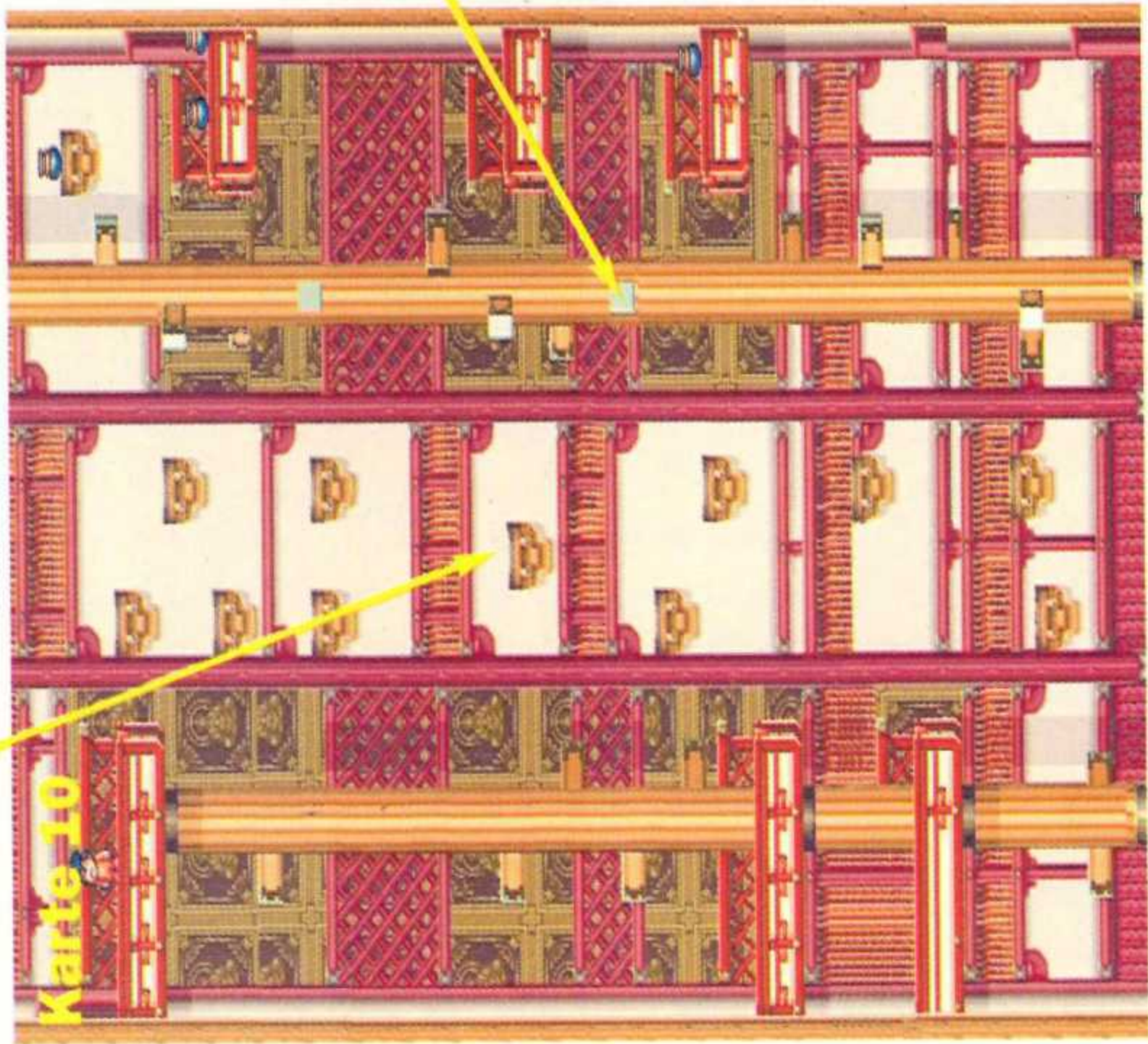
Karte 9

1. Dies ist einer der schwierigeren Level. Benutze die Blöcke in den rotierenden Säulen, um deinen Weg nach oben in den Screen zu schaffen. Nimm die kleinen Plattformen zur Hilfe.

1. Benutze diese kleinen Blöcke, um an Höhe zu gewinnen und über die rotierenden Spikes zu springen. Mache deinen Sprung zum richtigen Zeitpunkt. Ein Ausrutscher könnte das Ende deines Ninjas bedeuten!

1. Reise über die Blöcke bis ans Ende dieses Levels, um sicher rüberzukommen. Einige der Blöcke werden die große Fruchtmaschine in Bewegung setzen. Sammle alle Gegenstände ein, die du bekommen kannst. Gehe hier hinaus!

2. Diese stacheligen Blöcke bewegen sich rauf und runter und versuchen, dich in die Zange zu nehmen und damit schwer zu verletzen. Nimm dir Zeit, diesen Level sicher zu überstehen!



Karte 10



Karte 11

2. Hier gibt es ein paar Glasbehälter, die du zerschmettern und öffnen kannst. Greife dir alle versteckten Gegenstände. Wenn du die Spitze erreichst, gehe nach links durch den Ausgang, um Otafuku zu erreichen.

Fortsetzung folgt...



Karte 12

Diese 2 äußerst großen Sumo-Wächter spielen Fangen mit dir. Gehe dem Ball, mit dem sie spielen, aus dem Weg. Um diese Wächter zu verletzen, kannst du eine beliebige Waffe einsetzen und sie auf den Kopf hauen. Wiederhole den Vorgang nochmal, um sie zu zerstören. Nachdem sie beide tot sind, wird es Zeit für eine Konfrontation mit Otafuku. Schieße und schlage das große Gesicht einige Male. Wenn das Gesicht sich vergrößert, lege dich in eine Ecke und setze deine Attacke fort. Wenn du es schaffst, ihn zu vernichten, wirst du die Ninjafrau Yae freibekommen.



CASTLEVANIA

Im neuesten Plattformenspiel für den Mega Drive kannst du deinen Charakter wählen, mit dem du durch die 6 Stufen hindurch und zum Schluß gegen Dracula kämpfen wirst. In dieser Ausgabe führen wir dich in die ersten 3 Stufen ein und zeigen dir, wie du sie vervollständigen kannst!

Draculas Schloß



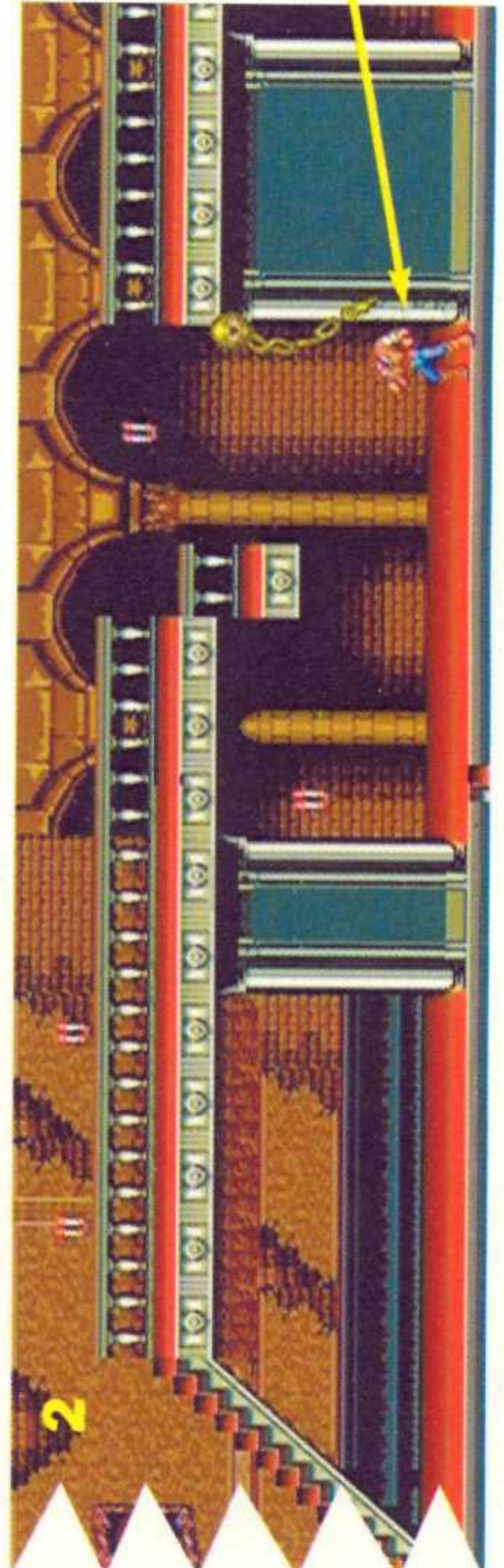
1. Sammle auf diesem 1. Level von Draculas Schloß alle nützlichen Dinge ein, die sich hinter diesen Fackeln verborgen halten. Schlage einfach mit deinen Waffen auf diese drauf. Nimm dir Zeit - auf diesem Level gibt es keine Feinde, die dich angreifen werden!

2. Während du dich auf diesem Level befindest, wäre es günstig, deine Bewegungen und Attacken für später einzustudieren. Es könnte ein oder zwei Leben von dir retten. Dies ist der Ausgang, durch den du in den nächsten Level kommst.



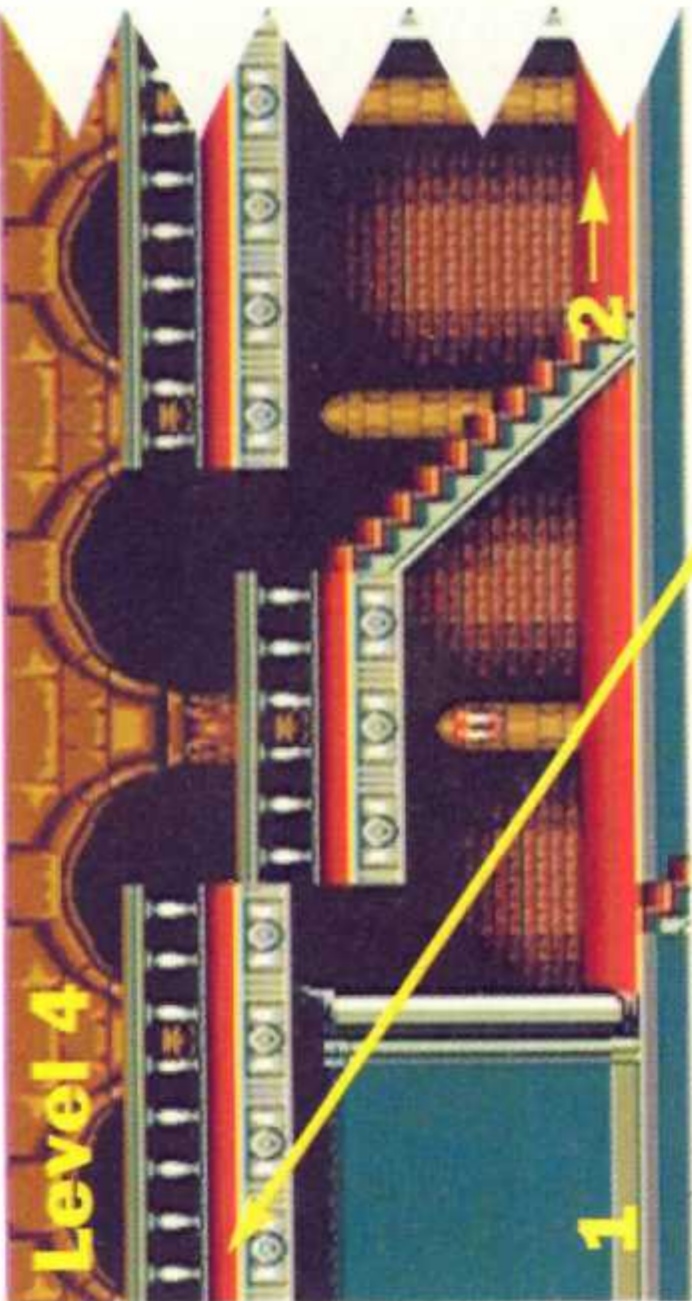
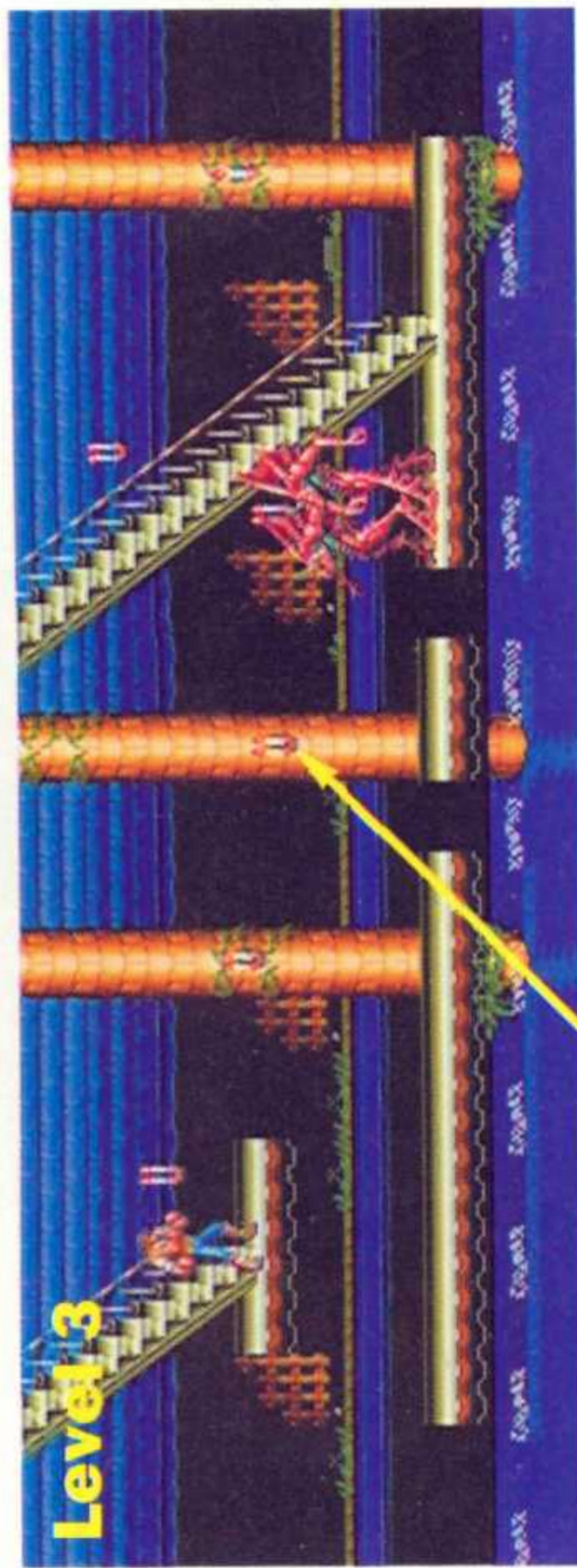
1. Schlage mit deiner Waffe nach der dünnen Kerze, damit eine Überraschung erscheint. Zerstöre die dicken Kerzen, um Angriffsgegenstände zu erhalten. Töte alle herankommenden Zombies, um dich selbst zu schützen. Klettere die Stufen hinauf, um höhere Plattformen zu erreichen.

2. Von einer der Kerzen kannst du einen Orb einsammeln, der dir teilweise Unbesiegbarkheit verschafft. Schlage das herumfliegende Auge 3-mal, um es zu zerstören. Benutze deine Waffe, um dich durch diese Säule durchzuschlagen, damit du eine Überraschung erhältst. Der Ausgang befindet sich die Stufen hinunter.



CASTLEVANIA

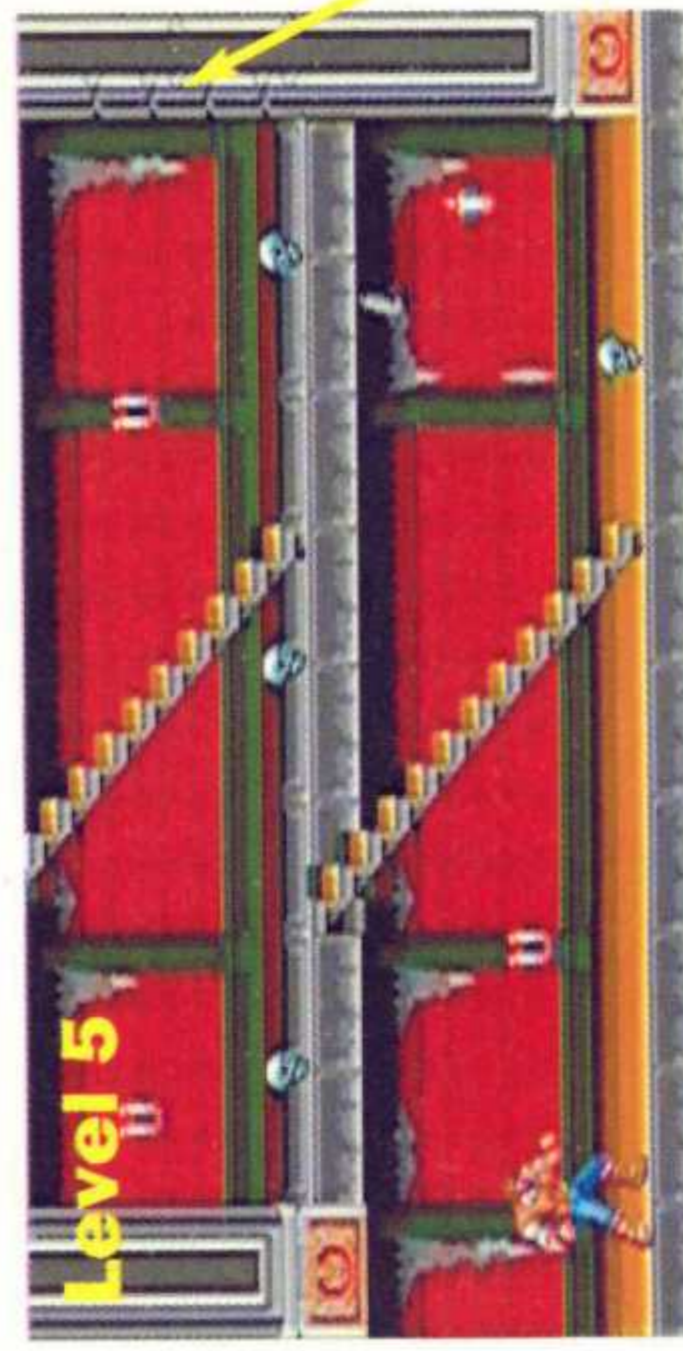
Draculas Schloss



1. Steige die Stufen hinunter und überquere die Plattformen. Springe über die Kluften, um dem sofortigen Tod zu entkommen. Sei bereit, dich zu ducken, damit du nicht von einem der vielen Fischmonstern abgeschossen wirst. Hier liegt ein nützlicher 'Spiegel der Wahrheit' für dich bereit.

2. Gehe vor den tiefliegenden Fledermäusen in Deckung oder greife sie an, um Verletzungen vorzubeugen. Wenn du zu diesem Punkt hier kommst, mußt du den Werwolf attackieren. Treffe ihn mit deiner Waffe und benutze irgendeinen Angriffsgegenstand, den du besitzt, um einen schnelleren Tod herbeizuführen. Weiche zerbrochenem Glas aus!

1. Stelle dich genau unter das Skelett, um runterfallenden Knochen auszuweichen. Springe hoch und versuche, das Skelett zu treffen, damit es stirbt. Hier fliegt auch noch ein Auge herum. Spring rüber nach rechts, um in den nächsten Raum zu gelangen.



1. Wenn du in die Spitze dieses Levels eindringst, werden Totenköpfe auftauchen und dich angreifen. Vergiß die Kerzen nicht! Sie verschaffen dir extra Gegenstände. Ziele mit deiner Waffe auf diese Säule, um sie zu zerschmettern. Sie öffnet sich und enthüllt eine Überraschung.

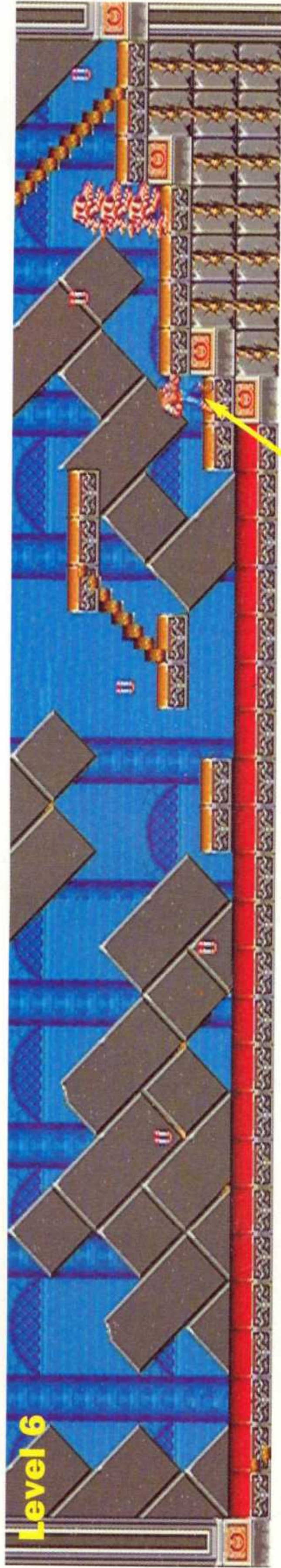
Paßwörter: Dies sind die Paßwörter für Jon.

Stufe 2	A*AA A**A J*E*	Stufe 4	A*** A**A JAE*	Stufe 6	A*EA A**A **E*
Stufe 3	***A A*JE A**A JEE* **E*	Stufe 5	**EA A**J A**A JJE* **A	Expertenlevel	DRÜCKE HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B UND A auf dem Titel-Screen.



CASTLEVANIA

Draculas Schloß



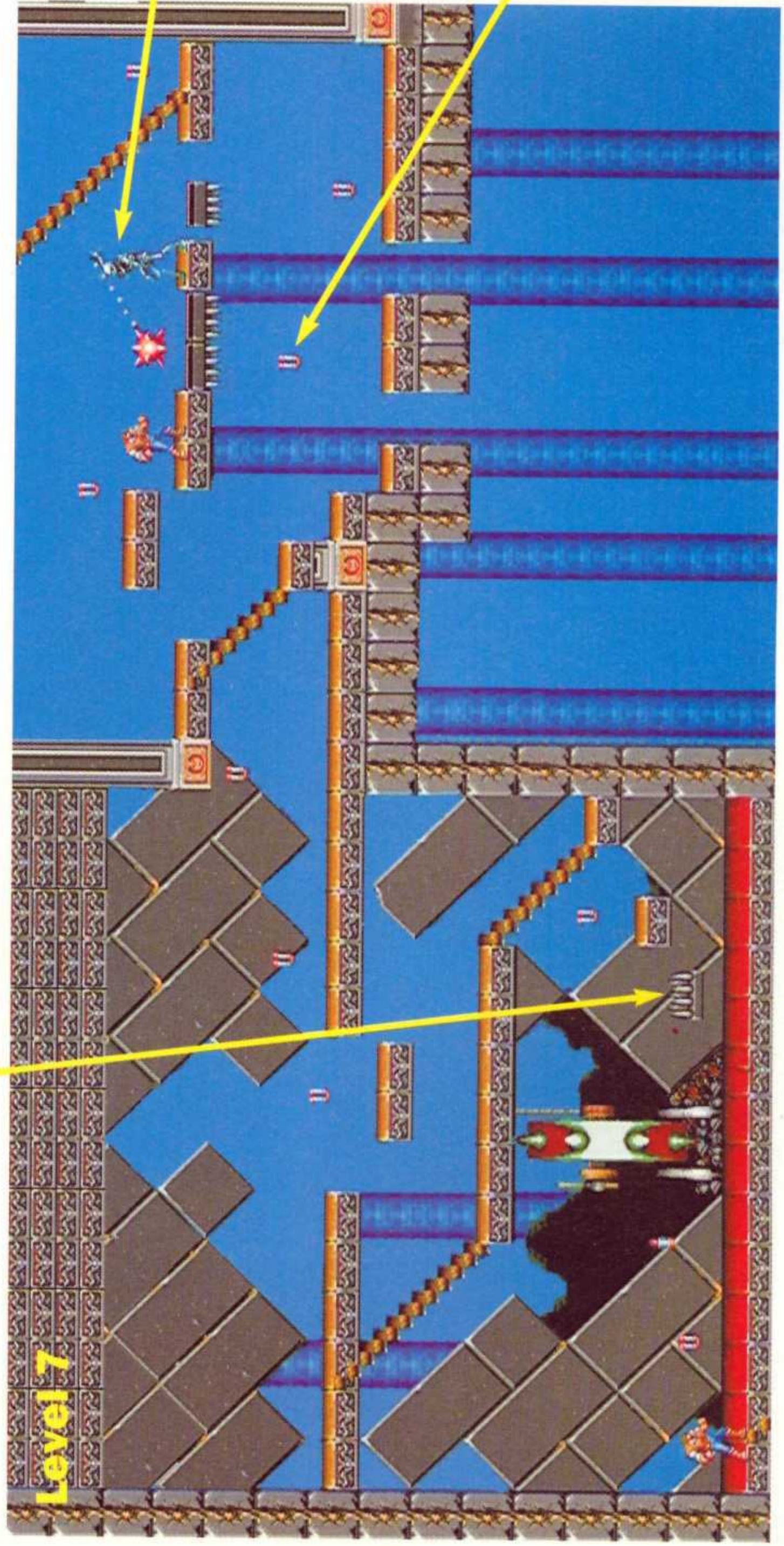
Level 6

1. Attackiere die Skelette und die tieffliegenden Fledermäuse. Um diese 3 großen Totenköpfe zu zerstören, mußt du dich hier hinstellen, in die Luft springen und irgendwelche Angriffsgegenstände, die sich in deinem Besitz befinden, gegen sie werfen. Mach dich bereit, in Deckung zu gehen, um ihren Feuerbällen auszuweichen.

3. Du mußt diesen mit Spikes bestückten Block gebrauchen, um in die Spitze des Screens zu klettern. Springe schnell den Block rauf und runter, um nicht aufgespießt zu werden.

1. Nachdem du an die Spitze dieses Levels geklettert bist, mußt du an diesem niederträchtigen Skelett vorbei. Wenn du mutig genug bist, kannst du es angreifen oder du kannst ihm den Spiegel der Wahrheit, den du unten findest, vorhalten.

2. Hier befindet sich der Spiegel der Wahrheit. Schlage mit deiner Waffe gegen diese Kerze, damit du den Spiegel verwenden kannst. Dies wird alle deine Feinde auf dem Screen beschädigen.



Level 7

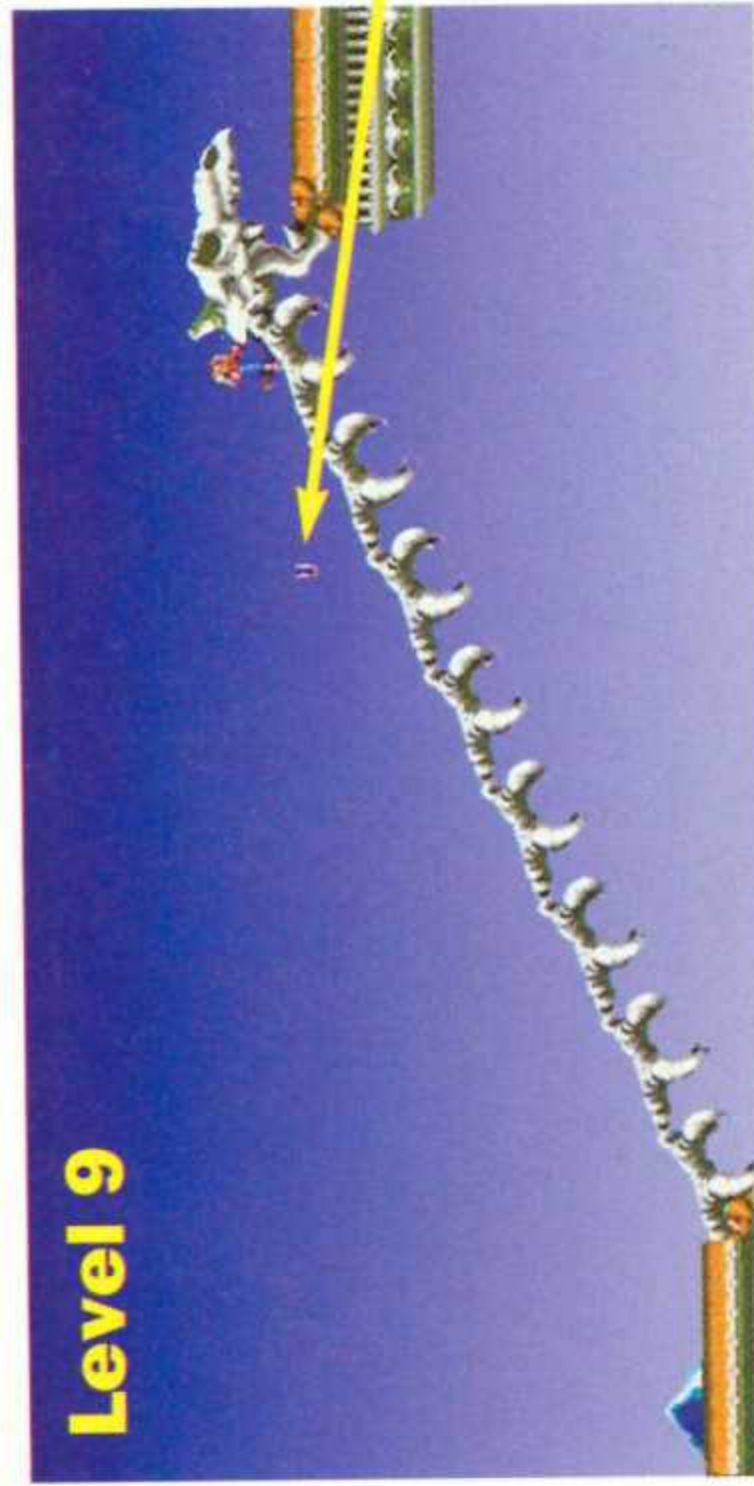


CASTLEVANIA

Draculas Schloß



1. Töte die Skelette und sammle die extra Gegenstände ein. Mache deine Sprünge über das Pendel rechtzeitig und vorsichtig, um die andere Seite zu erreichen. Hier hält sich noch ein Skelett, welches eine Keule trägt, auf. Ducke dich und treffe es 3-mal, um es kaltzustellen. In der oberen rechten Säule befindet sich noch eine Überraschung.

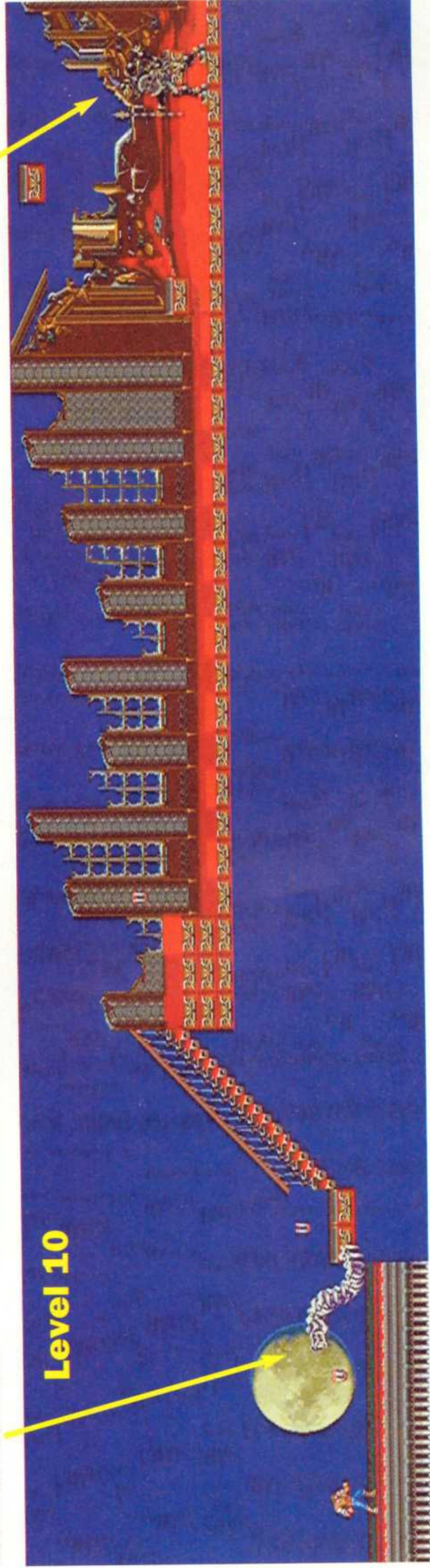


Level 9

1. Springe auf den Rückenknochen dieses gigantischen Skeletts und renne seinen Rücken hoch. Während du auf dem Rücken des Skeletts nach oben läufst, wird es zusammenbrechen - laß dir also nicht zu lang Zeit! Diese Kerze hält ein extra Leben für dich bereit.

2. Wandere durch diesen Level und sammle alle extra Gegenstände ein - du wirst sie brauchen! Am Ende wirst du von einem Panzerkämpfer angegriffen. Attackiere ihn mit deinen Waffen und beliebigen Angriffsgegenständen, die du hast. Wenn er in die Luft springt, kannst du unter ihn laufen und ihn von hinten angreifen.

1. Um die Stufen hochklettern zu können, mußt du dieses große Schlangenskelett töten. Gehe in Deckung und greife das Schlangenskelett an, aber paß auf die Feuerbälle auf, die es abschießt. 3 Schläge, und es hat es hinter sich!



Level 10



MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

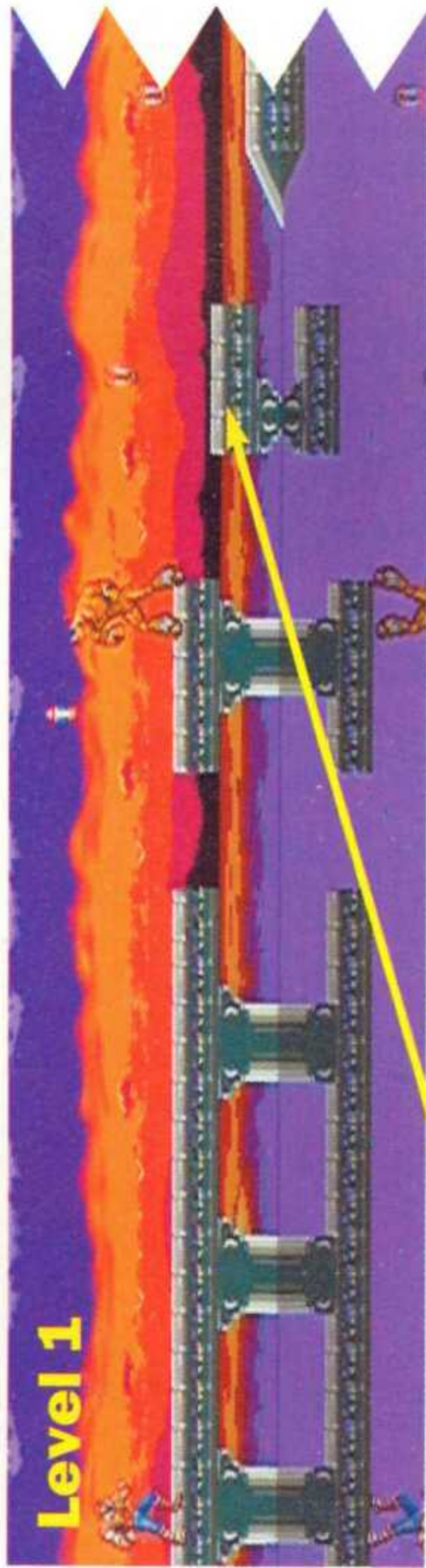
MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

CASTLEVANIA

Schrein von Atlantis



Level 1

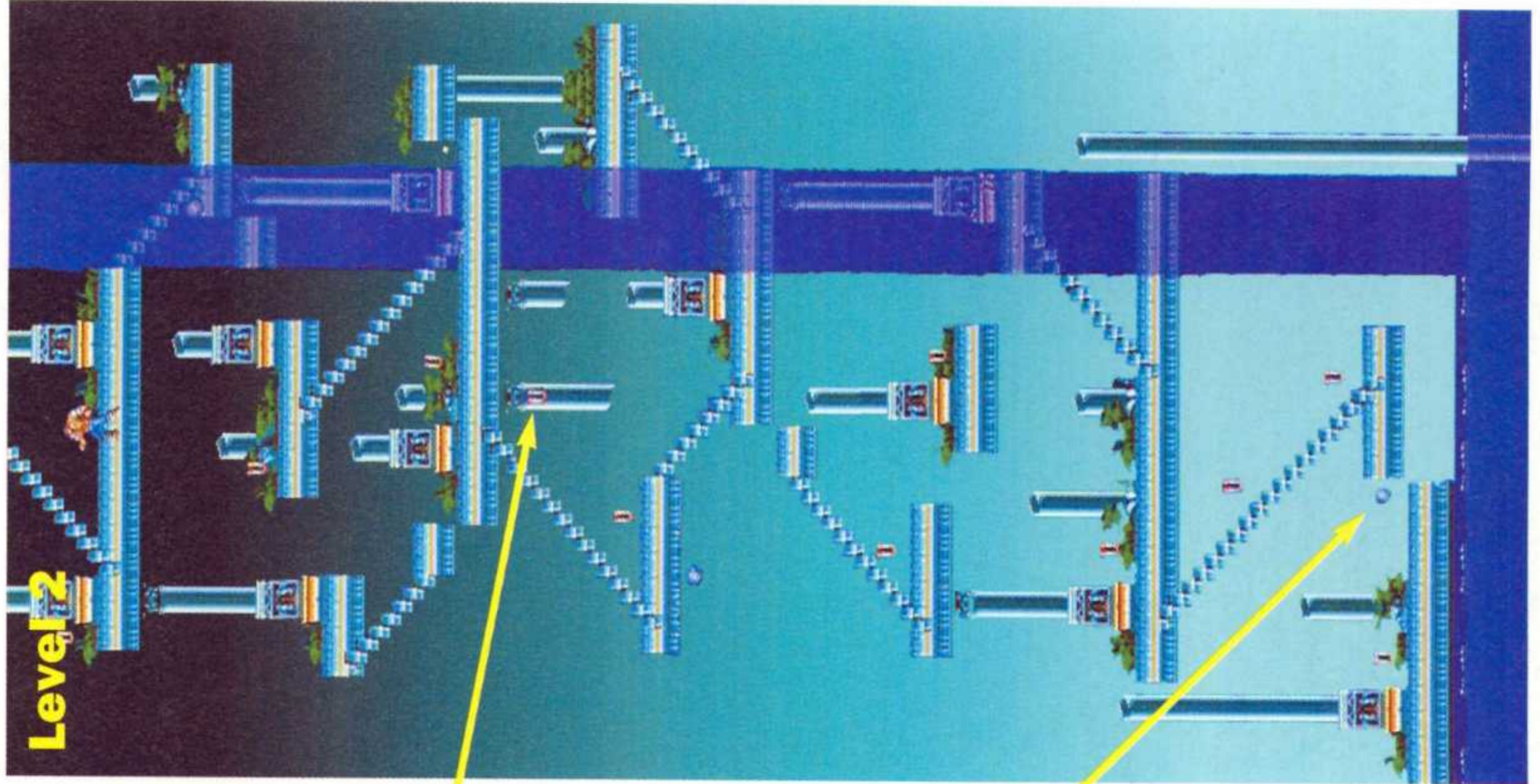
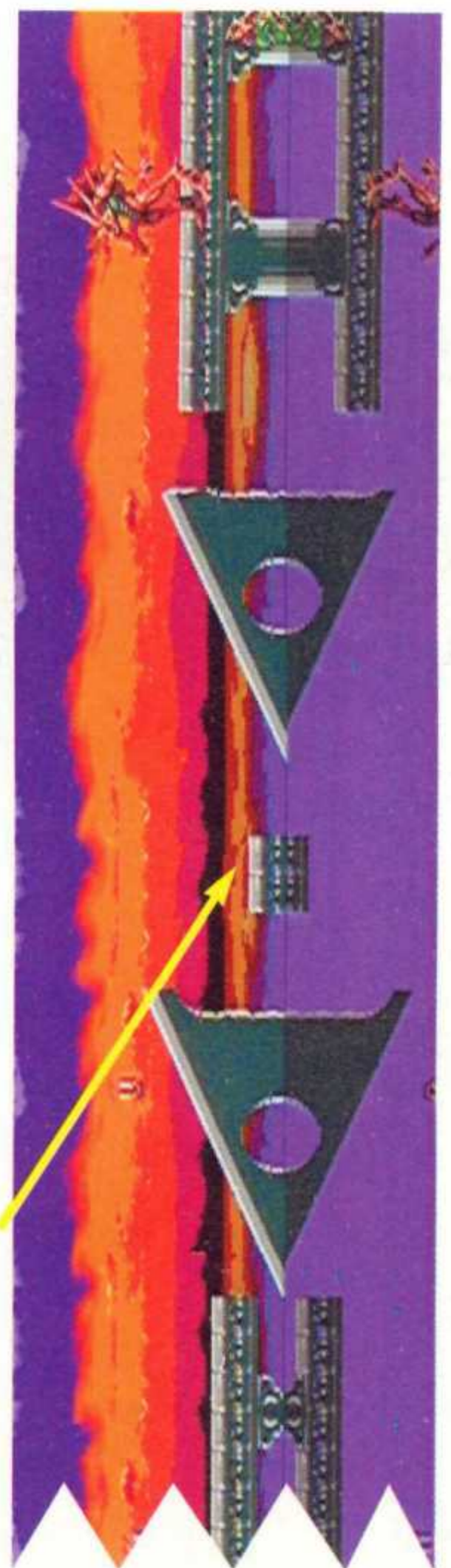
1. Wandere den Level entlang und überspringe das Wasser. Kille den ersten Dämon, indem du ihn von der anderen Seite der Kluft angreifst. Nachdem er ausgeschaltet ist, springe rüber und warte hier auf den nächsten Dämon.

1. Auf diesem Level mußt du bis zur Spitze klettern, um dem Wasser zu entkommen, das kontinuierlich ansteigt. Auf deinem Weg nach oben wirst du von Dämonen angegriffen, die dich mit langen Stangen bedrohen. Werfe mit Angriffsgegenständen nach ihnen, damit du nicht verletzt wirst. Hier gibt es auch ein extra Leben für dich.



2. Wenn du den kleinen Block erreichst, mußt du auf das Fischmonster warten und es dann schlagen, um es zu vernichten. Setze deinen Weg nach rechts fort, um zum Ausgang zu kommen.

2. Springe über diese Bälle, um deine Energie zu sparen. Klettere nach oben, um in den nächsten Level zu gelangen, aber mach es schnell, bevor dich das ansteigende Wasser erreicht und du in seinen Fluten ertrinkst.

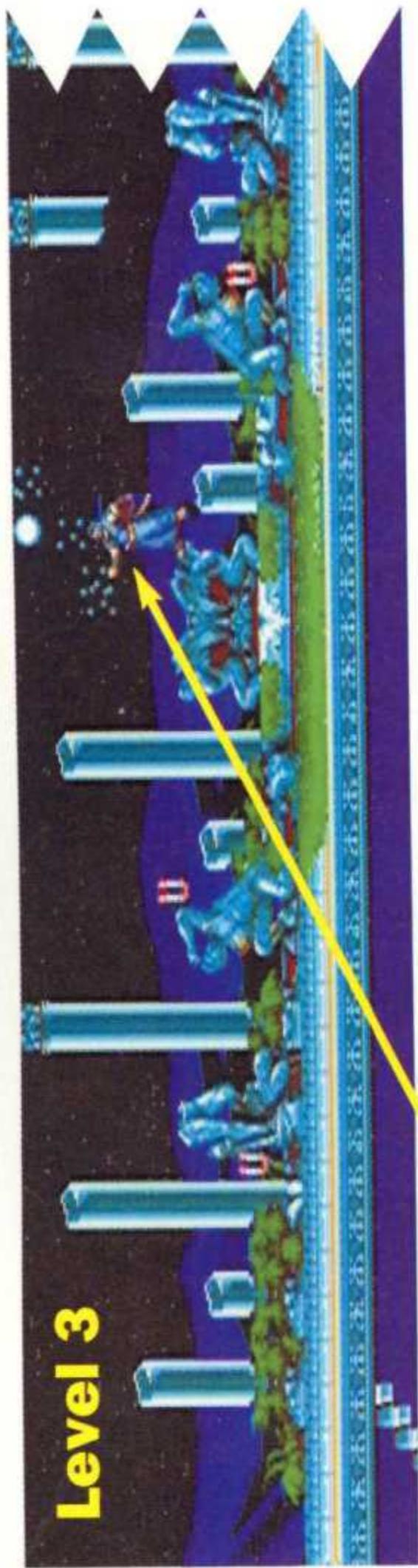


Level 2



CASTLEVANIA

Schrein von Atlantis

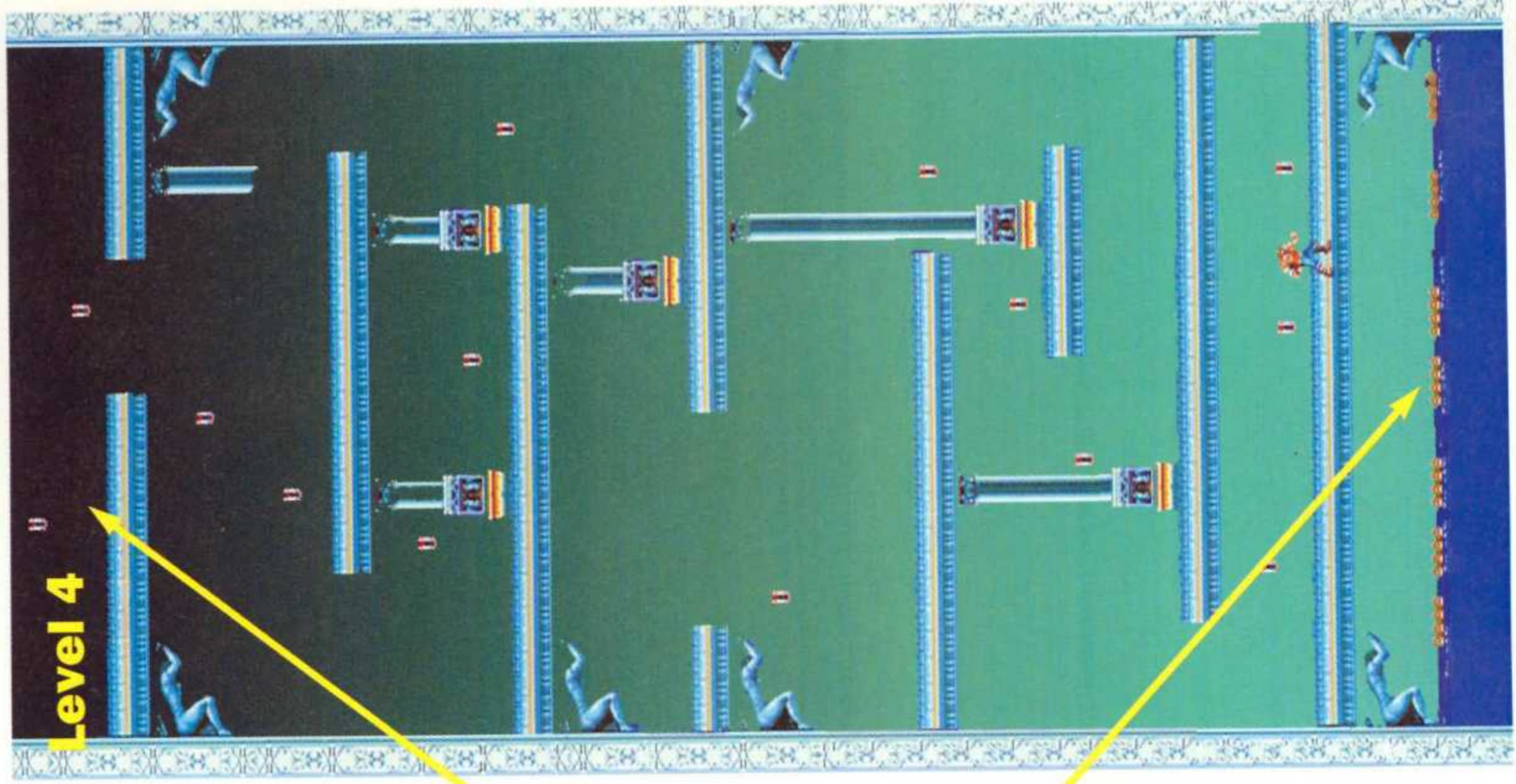


Level 3

1. Am Start dieses Levels mußt du diesen schwebenden Feind umbringen, damit das Wasser aufhört anzusteigen. Springe hoch und treffe ihn ein paarmal, um ihn zu töten. Achte auf die Geier, die später im Level im Sturzflug auf dich niederstürzen.



2. Hier gilt es, 2 große Ritter loszuwerden. Der erste ist ziemlich einfach zu besiegen. Stelle dich vor ihn hin, schlage zu und renne unter ihn, wenn er in die Luft springt. Töte den 2. Ritter mit deinen Angriffsgegenständen.



Level 4

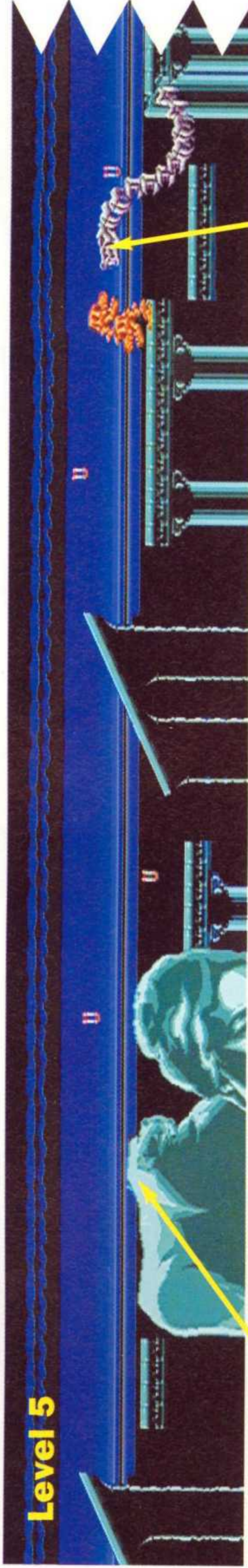
1. Auf diesem Level startest du hier oben und kämpfst dir deinen Weg nach unten durch. Benutze die schwebenden Polster, um deine Reise fortzusetzen. Wenn du zu lang brauchst oder ins Wasser springst, besteht die Gefahr, daß du ein Leben verlierst.

2. Dies hier sind die Polster, auf die du springen kannst. Sie werden dir eine große Hilfe sein, den unteren Teil dieses Levels zu erreichen. Halte Ausschau nach den Medusaköpfen, die versuchen werden, dich von den Polstern und runter ins Wasser zu werfen.



CASTLEVANIA

Schrein von Atlantis



Level 5

1. Wenn du die Bösewichte geschlagen hast und diesen Punkt hier erreichst, mußt du die Statuenköpfe runterhauen. Springe rüber und weiter, um deine Reise auf diesem Level fortzusetzen.

3. Diese Levelsäulen werden dir auf deiner Reise durch diesen Level vielleicht den Weg versperren. Entferne sie mit deinen Waffen. Am Ende befinden sich noch 3 große Totenköpfe, die du töten mußt, um den Level zu vervollständigen. Gehe die Stufen runter zum Ausgang.

2. In diesem Teil wirst du nochmals von einem großen Schlangenskelett angegriffen. Ducke dich und ziele 3-mal auf das Schlangenskelett, um es zu vernichten. Gehe den Feuerbällen, die es auf dich schießt, aus dem Weg.



Level 6

1. Auf diesem kleinen Level mußt du beide Dämonen killen, um sicher auf die untere Plattform zu gelangen. Sammle alle Dinge von den Kerzen ein, stelle dich hierhin und werfe die i n e Angriffsgegenstände auf die Dämonen, wenn sie sich in den Ecken befinden.

Wächter der 2. Stufe...



Das ist Golem. Du mußt ihn töten, um auf die nächste Stufe zu kommen. Er wird dich zwar nicht angreifen, aber er kann große Geröllstücke von der Decke fallen lassen. Gehe diesen Blöcken aus dem Weg, um Energie zu sparen. Um ein gutes Ergebnis zu erzielen, mußt du hochspringen und ihm aufs Auge hauen.



CASTLEVANIA

Schiefer Turm von Pisa

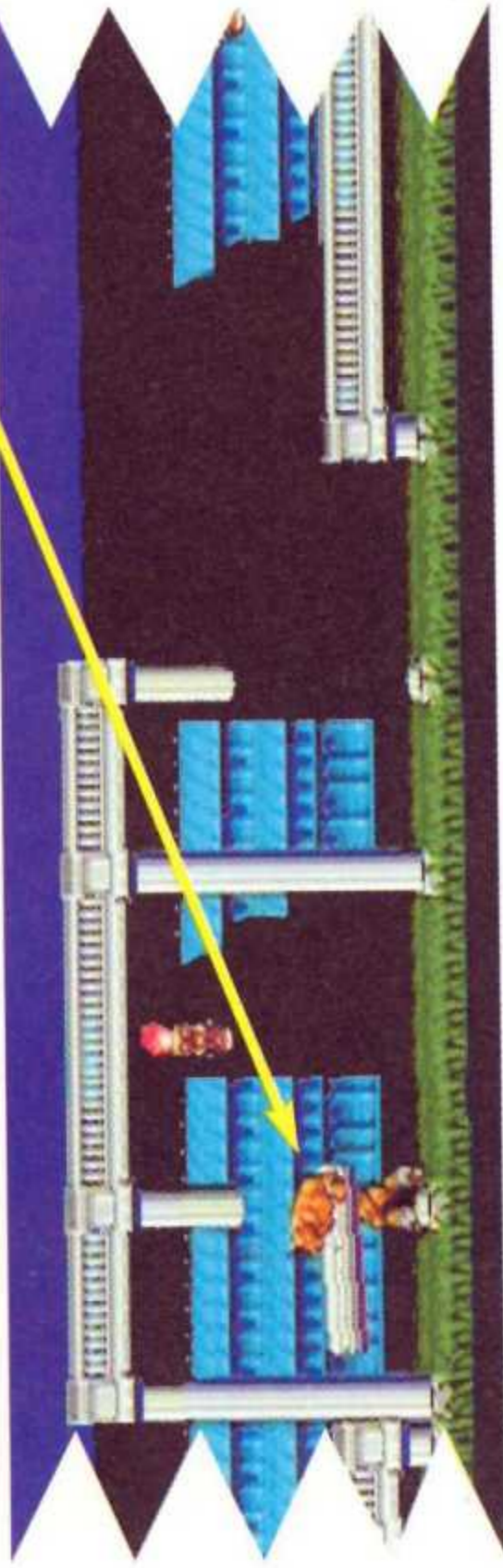


Level 1

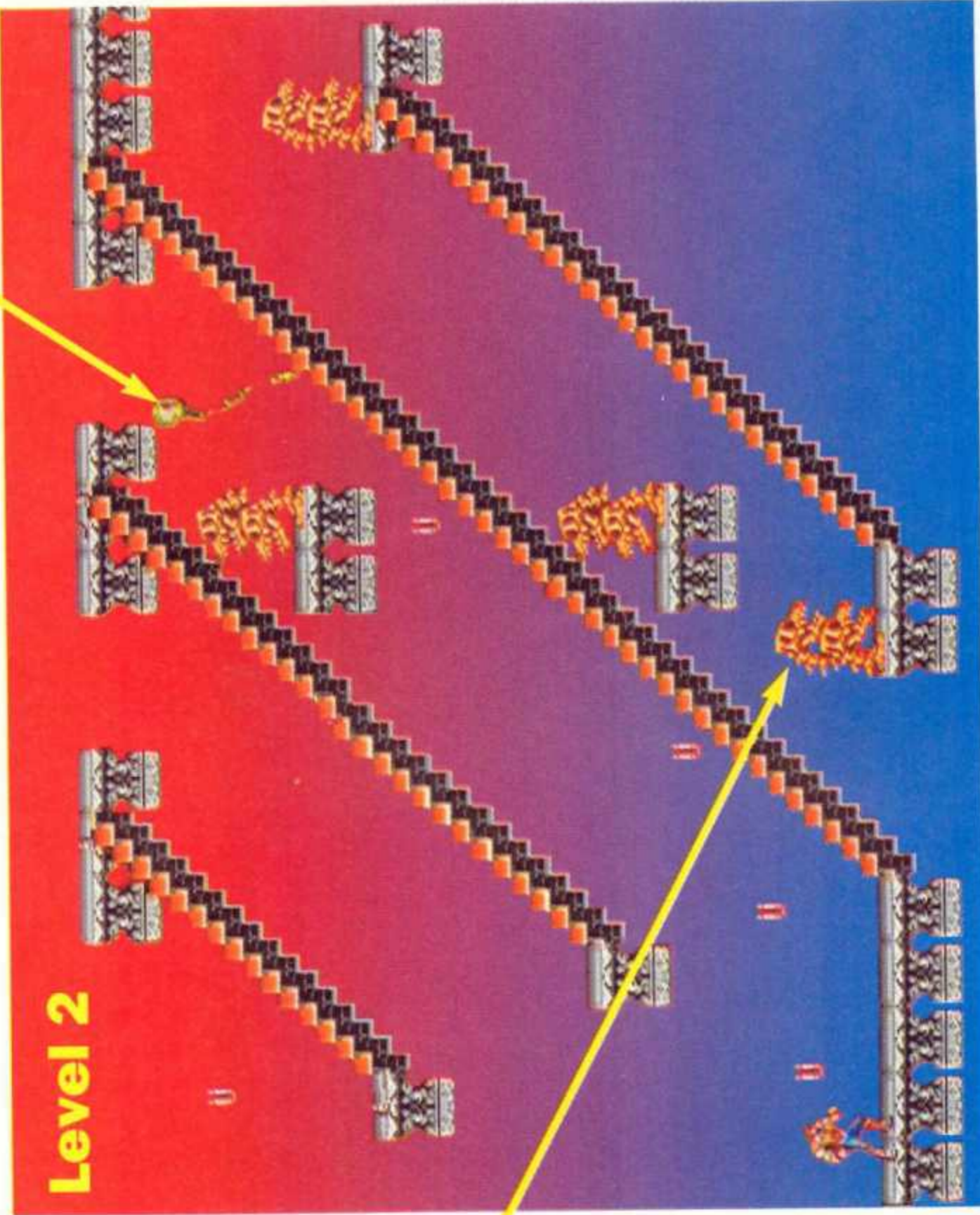
1. Während du diesen Level entlangreist, wirst du von diesen Bussarden attackiert. Ein Volltreffer, und sie sind erledigt. Vergiß nicht, alle Fackeln nach extra Angriffsgegenständen und Überraschungen abzusuchen.

2. Bewege dich nach rechts, um dem Schwarm von Bussarden zu entkommen. Benutze diese Gitter, um dich von ihnen zu schwingen, oder springe auf sie drauf und wandere über sie, um den Dämonen aus dem Weg zu gehen.

3. Diese Dämonen können sich sehr negativ auf deine Gesundheit auswirken. Greife nur mit Vorsicht an!



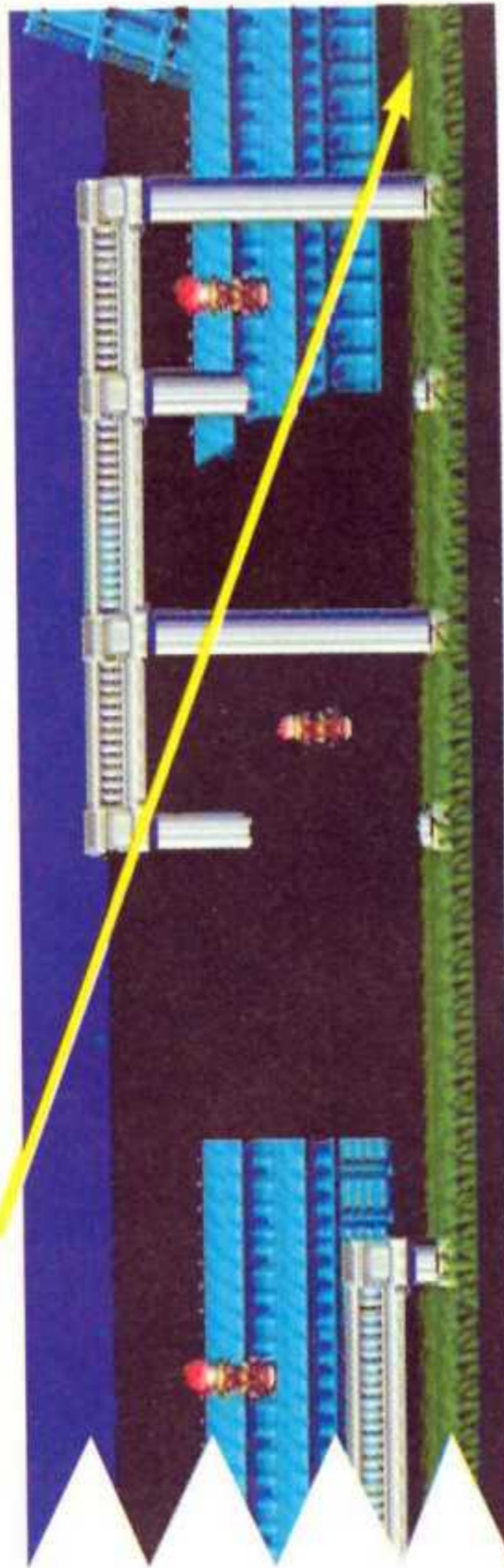
2. Hier ist noch ein fliegendes Auge. Mit 3 Schlägen kannst du es zerstören. Außerdem gibt es in einer der Kerzen einen Orb zu ergattern, der dich für einen bestimmten Zeitraum unbesiegbar macht.



Level 2

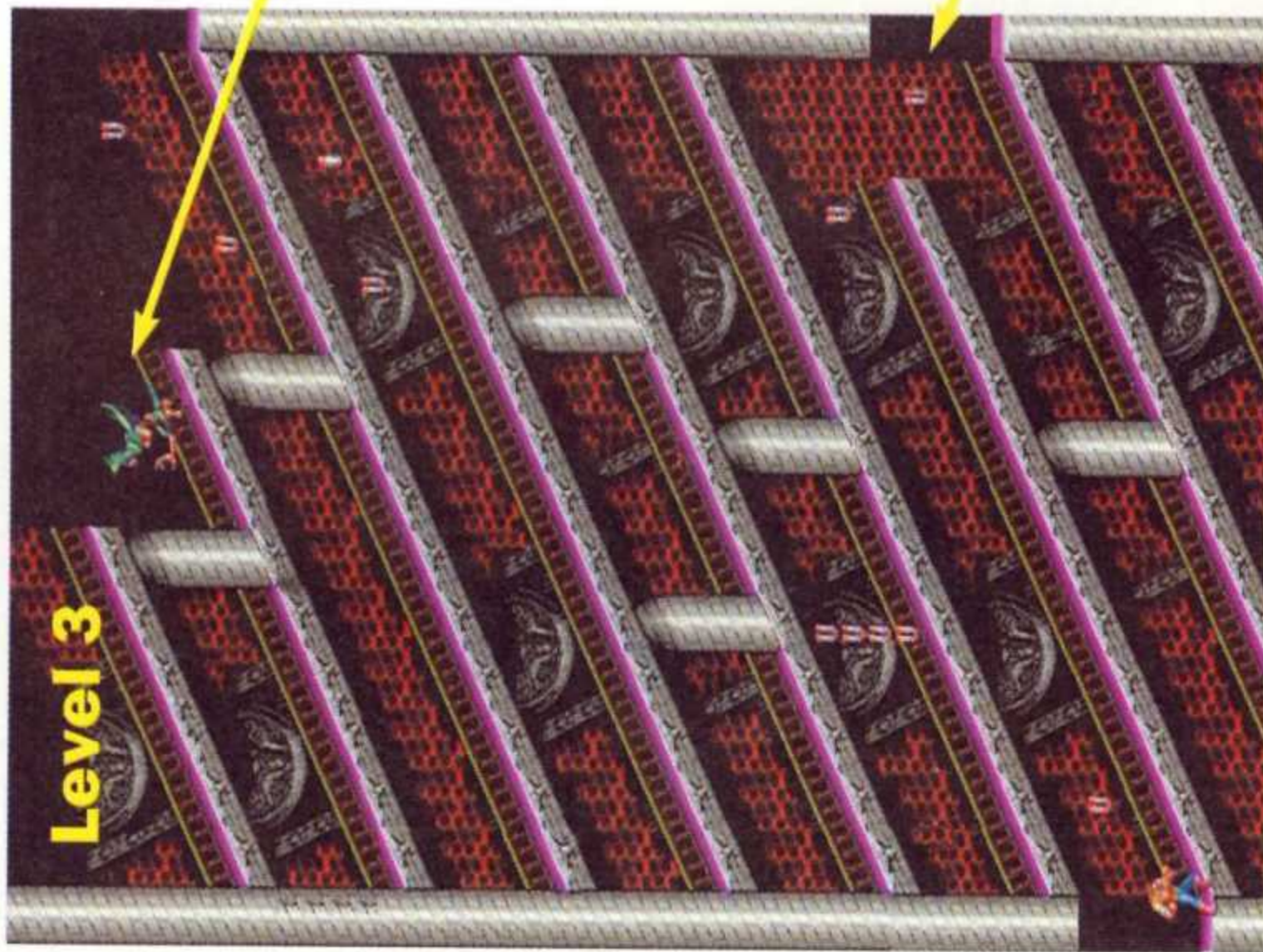
4. Nachdem du mit den Bussarden gekämpft und die Dämonenköpfe besiegt hast, verfolge diesen Weg zum Ausgang, der dich in den nächsten Level führt.

1. Auf diesem Level gibt es eine große Anzahl von Totenköpfen. Du kannst sie entweder töten, oder du sammelst einfach nur alle Dinge ein, die die Kerzen entüllen, und gehst durch den Ausgang in den nächsten Level. Dieser befindet sich oben rechts im Screen.



CASTLEVANIA

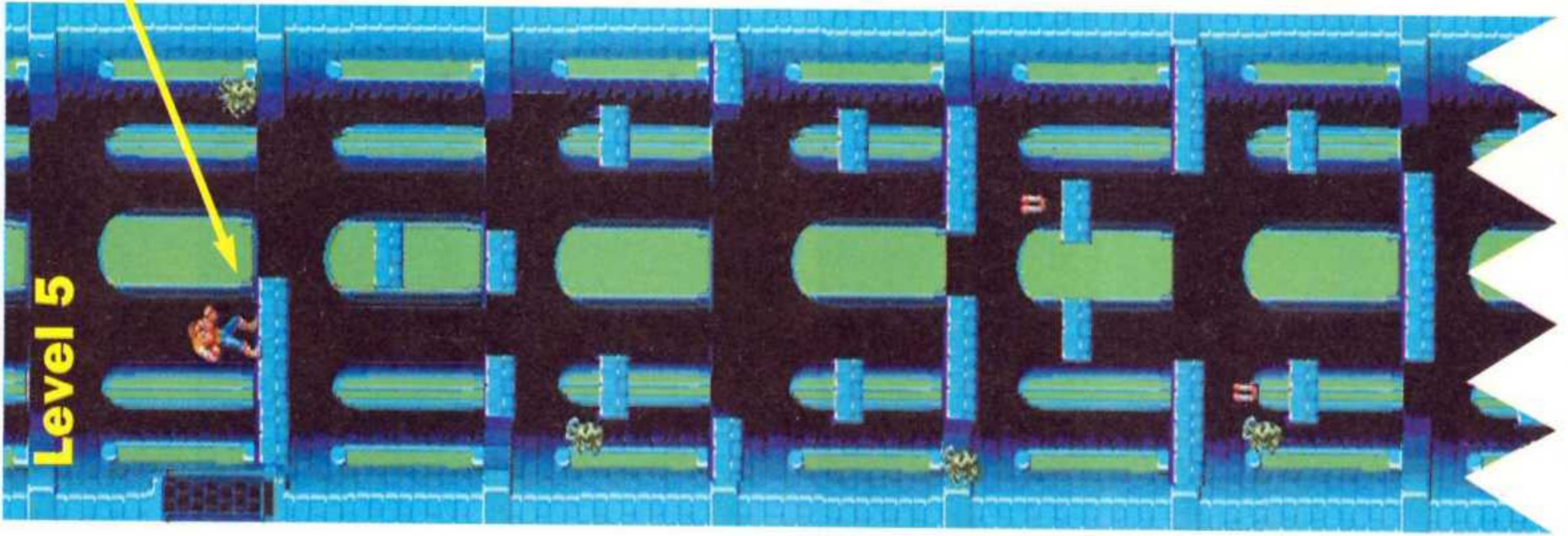
Schiefer Turm von Pisa



Level 3

1. Wenn Eric dein Charakter ist, mit dem du spielst, springe hoch in diesen oberen Level und gehe nach rechts durch den Ausgang. So überspringst du den nächsten Level, welchen Eric nicht vervollständigen kann. Hier gibt es noch mehr von diesen Bussarden. Sammle die extra Gegenstände ein.

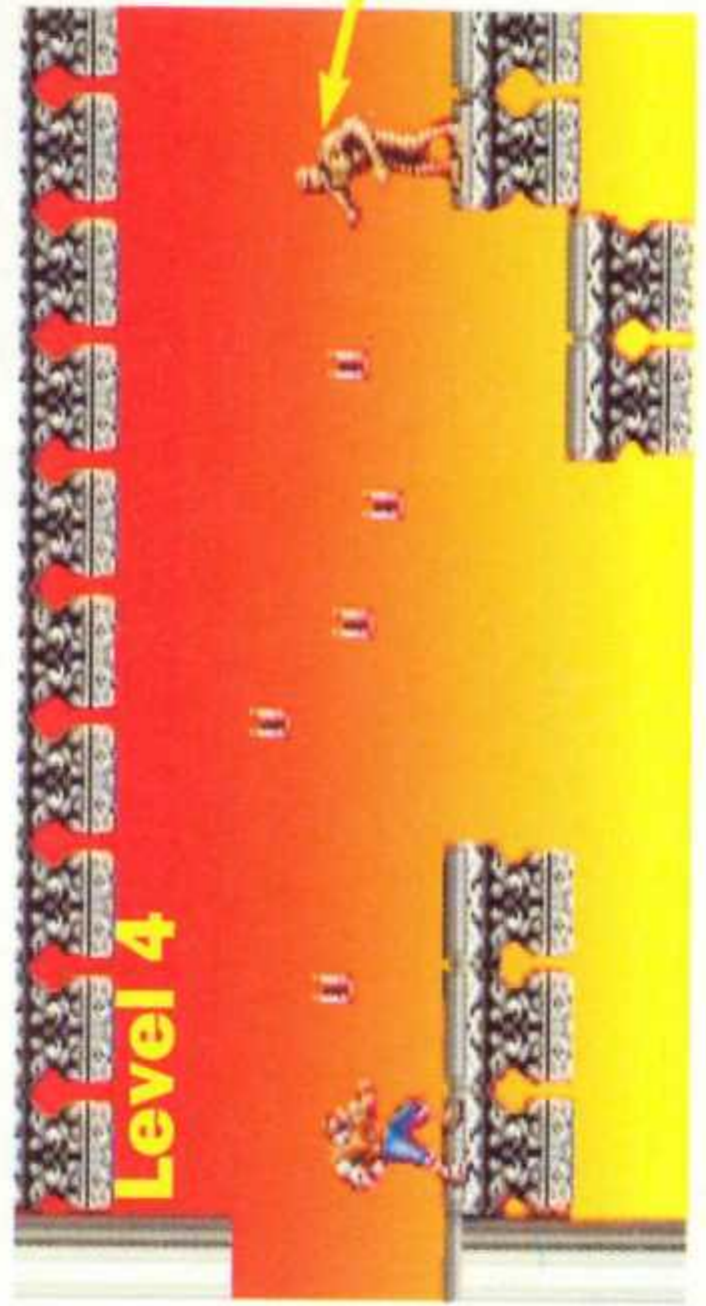
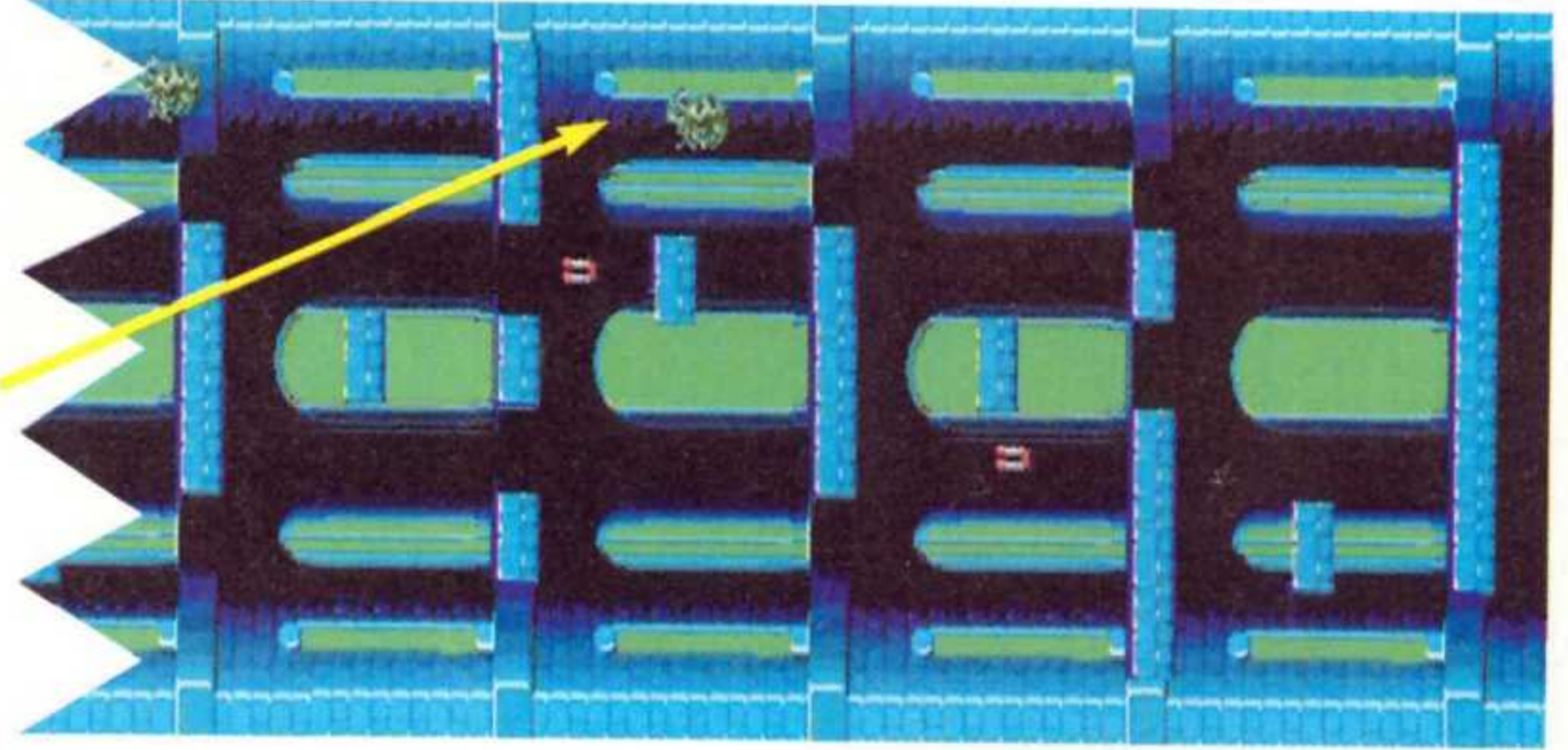
2. Dies ist der Ausgang, den Jon für den nächsten Level benutzen muß.



Level 5

1. Das ist er - der Schiefe Turm von Pisa! Du mußt dir deinen Weg vom unteren Level in den oberen erkämpfen. Wenn du diesen Punkt hier erreichst, kannst du nach links durch den Ausgang gehen.

2. Springe von Plattform zu Plattform, um diesen herumfliegenden Medusaköpfen zu entkommen. Wenn sie dich von einer Plattform runterschlagen, könnte es deinen sicheren Tod bedeuten.



Level 4

1. Diese Mumien bewerfen dich mit Bandagen. Sie können jedoch leicht mit deinen Waffen abgewehrt werden. Benutze deine Peitsche, um über die Kluft zu schwingen. Vor dem Levelende gibt es noch eine Kluft, die du bewältigen mußt.



CASTLEVANIA

Schiefer Turm von Pisa

1. Am Anfang dieses Levels begegnest du noch mehr von diesen mit Bandagen versehenen Mumien und tief-fliegenden Fledermäusen. Zerstore sie und benutze die Stufen auf der linken Seite des Screens, um die obere Plattform zu erreichen. Wandere nach rechts, um die Stufen hoch in den nächsten Level zu klettern.



Wächter der 3. Stufe...

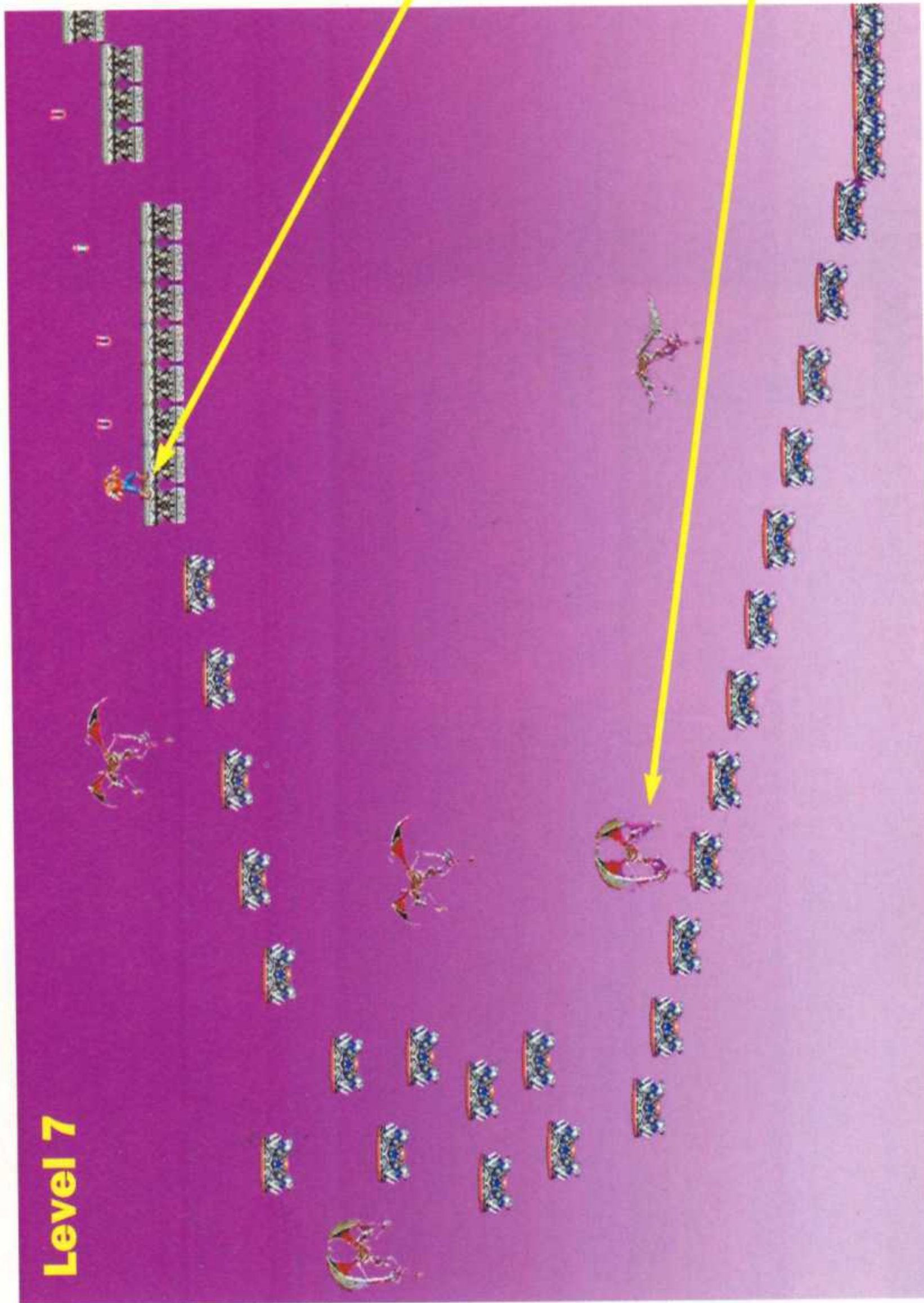


Dieser fliegende Wasserspeier ist der Levelendwächter für die 3. Stufe. Paß auf die Geröllblöcke auf, die von seinem Schwanz runterfallen, während du mit ihm kämpfst. Du bist sofort tot, wenn du getroffen wirst oder vom Turm herunterfällst. Springe hoch und schlage nach dem Wasserspeier, um ihn zu attackieren. Kämpfe ausdauernd, um ihn zu töten, aber hüte dich vor dem steinigen Schwanz. Mehr in der nächsten Ausgabe.

2. Wenn du an diesen Punkt hier gelangst, sammle die Angriffsgegenstände und Überraschungen ein, bevor du den fliegenden Wasserspeier auf dem Schiefen Turm von Pisa triffst.

1. Nun befindest du dich außerhalb des Schiefen Turms von Pisa. Springe vorsichtig von Block zu Block, um die Spitze des Turms zu erreichen. Halte Ausschau nach den großen fliegenden Skeletten. Sie decken versteckte Gegenstände auf, nachdem sie vernichtet wurden.

Fortsetzung folgt...



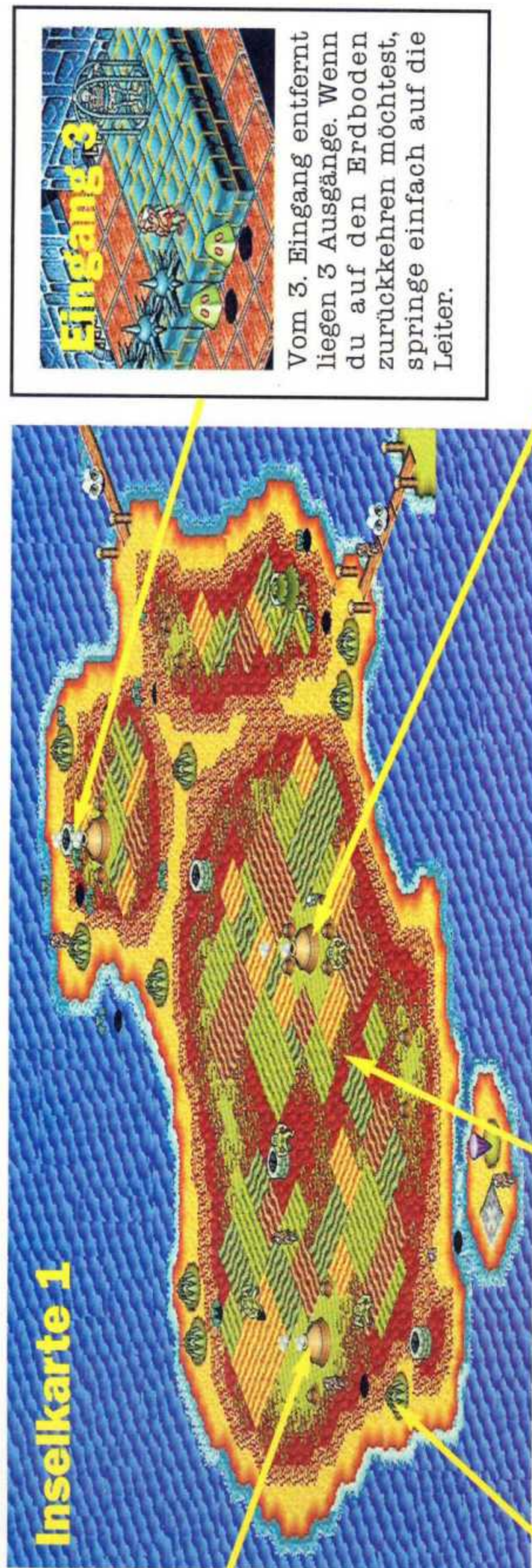
Level 7



EQUINOX

Wenn dir Landstalker auf dem Mega Drive gefallen hat, wirst du auch an Equinox Spaß haben. Hier ist der 1. Teil unserer Lösung zu diesem spielenden Abenteuer. Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe!

Galadonia



Von diesem Eingang aus kannst du nach Osten gehen und einen Zauberspruch finden. Er wird deine Lebenskraft heilen, wenn du ihn benutzt.



Vom 3. Eingang entfernt liegen 3 Ausgänge. Wenn du auf den Erdboden zurückkehren möchtest, springe einfach auf die Leiter.



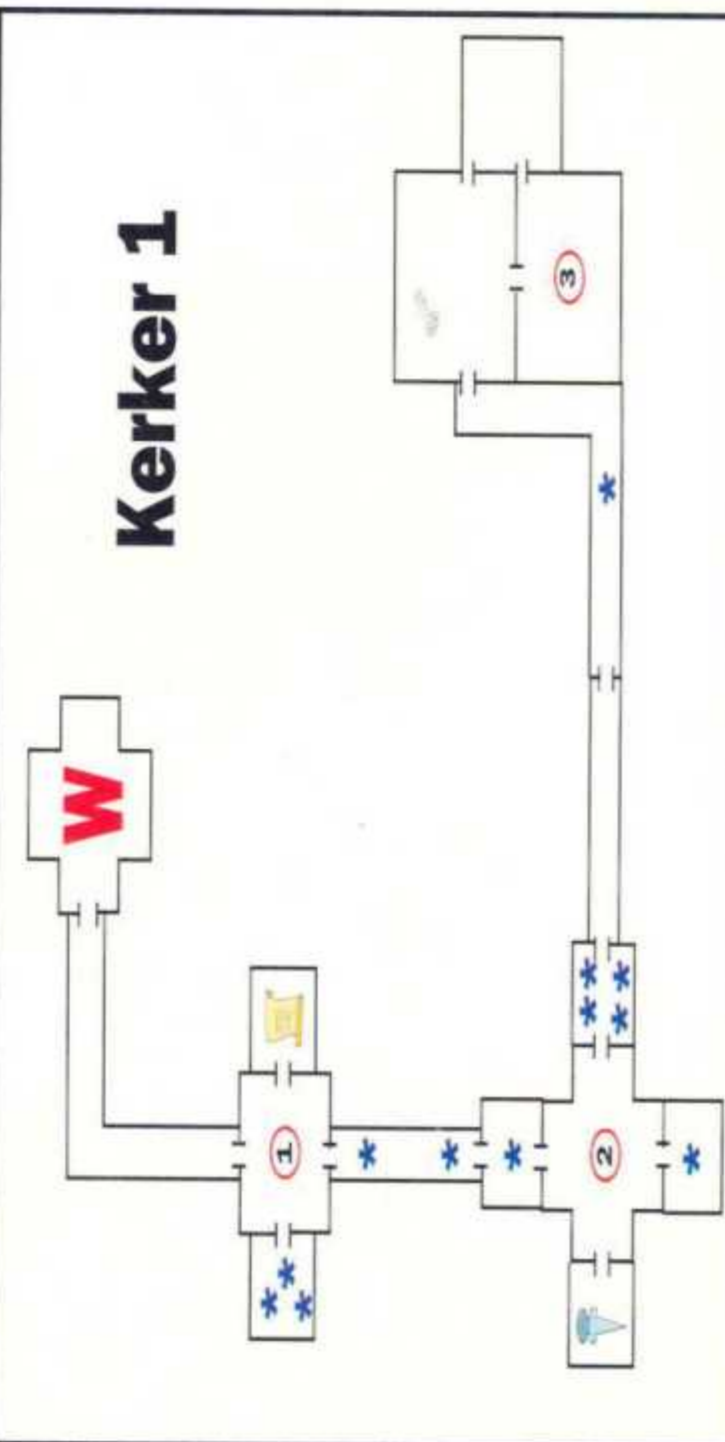
Über dem Boden wirst du von Werbats geplagt. Stelle dich vor eine Fledermaus hin und schieße auf den Kopf, wenn sie herunterkommt. Ein Treffer wird sie vernichten und dir einen Trank für Magie-Ups geben, um maximale Kapazität zu erzielen.



Dies sollte der 1. Eingang sein, den du besuchst. Wandere in den Raum nach Westen, um den Dolch zu entdecken. In jedem der umliegenden Räume befinden sich Gutscheine.



Die Goblins kannst du ausschalten, indem du hochspringst und mit deinen Waffen auf ihre Köpfefeuerst. Wenn sie tot sind, geben sie Lebenskraft an dich ab.



Schlüssel



Um die farbigen Tore zu öffnen, mußt du den passenden Schlüssel der gleichen Farbe finden.



Die 2. Waffe ist der Ninja Shuriken. Er hat mehr Power als der Dolch.



Deine 1. Waffe in Galadonia ist der Dolch.



Wenn du in den Kerkern 12 Gutscheine findest, bekommst du Zugang zu dem Wächter.



Du kannst Zaubersprüche finden, die deine Lebenskraft erhöhen oder Feinde verlangsamen.



Halte in jedem Kerker nach dem 'W' Ausschau. Es zeigt die Höhle des Wächters an.



EQUINOX

Galadonia



Wenn du vom 2. Eingang aus nach Westen wanderst, wirst du den Dolch finden. Benutze ihn, um die Geister zu töten, die die Tür wieder öffnen werden.



Südlich des 2. Eingangs: Hier findest du den 1. Gutschein. Schalte die Geister nur aus, wenn du möchtest, denn sie verfolgen kein Ziel.



Östlich des 2. Eingangs: Wandere vorsichtig um die Spikes herum, um 4 Gutscheine zu erhalten. Gehe durch den nächsten Ausgang.



Nun erreichst du den Raum, in dem sich ein Apfel befindet. Dieser stabilisiert den Verlust deiner Lebenskraft. Kehre zum 2. Eingang zurück und gehe nach Norden.



Kille die Geister, indem du springst und von dem unteren Käfig ausfeuerst. Sammle den Gutschein ein und gehe durch den nördlichen Ausgang.



Hier findest du Gutschein Nr. 6 und einen Apfel. Der Weg ist versperrt und du mußt zu Eingang 1, der sich über dem Erdboden befindet.



Im Osten von Eingang 1 befindet sich ein Spruchraum. Klettere über die Baumstümpfe, um den Zauberspruch zu ergreifen. Dieser gibt dir Heilungskraft.



Südlich vom 1. Eingang gibt es einen Raum, in dem sich ein Gutschein und ein Apfel befinden. Wandere nun westlich vom 1. Eingang entlang.



Töte die Geister und springe zwischen die Baumstümpfe, um 3 Gutscheine zu bekommen. Mache dich nun zum 3. Eingang auf!



Östlich des 3. Eingangs: Gehe sicher, daß du die richtige Perspektive dieses Zimmers erkennst und springe genau zwischen die Blöcke.



Wenn du nach Westen marschierst, wirst du einen Schlüssel finden, aber der Weg ist blockiert. Um an ihn heranzukommen, mußt du nach Westen des 3. Eingangs wandern und dann nach Norden.



Westlich des 3. Eingangs: In diesem Zimmer befindet sich der letzte Gutschein. Nimm ihn mit und kille die Geister. An der Spitze gibt es noch einen Apfel für dich.



Westlich des letzten Raumes: Hier liegt noch ein Apfel bereit, um deine Energie wieder aufzufüllen. Gehe nun in den vorherigen Raum und wandere dann nach Norden.



Nun kommst du an den weißen Schlüssel heran. Gehe auf der Erdoberfläche zum 1. Eingang. Öffne nun das weiße Tor.



Laufe sofort um die weißen Spikes herum, damit du zu dem Punkt kommst, der hier angezeigt wird. Drehe um und erschieße die Geister und wandere dann durch das geöffnete Tor.



Komme aus dem Kreis heraus, und der Wächter wird in Erscheinung treten. Schieße auf das Gesicht, wenn die Augen sich rot färben. Nach mehreren Schüssen wird der Schädel durchsichtig. Kille nun alle Geister, die erscheinen!

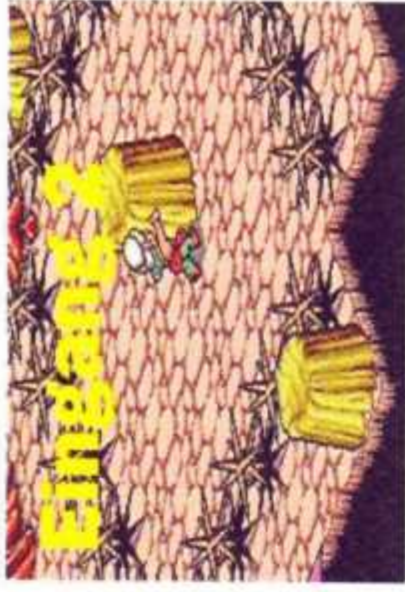


EQUINOX

Tori-Welt



Inselkarte 2



Der mittlere Block kann in ein beliebiges Gebiet verschoben werden, damit du über die Spikes springen kannst, um die 4 Räume zu erreichen.



Drücke den Block fort, der hier gezeigt wird, damit er runterfällt und eine Brücke bildet. Springe nun zwischen die Blöcke, um den grünen Schlüssel zu bekommen.

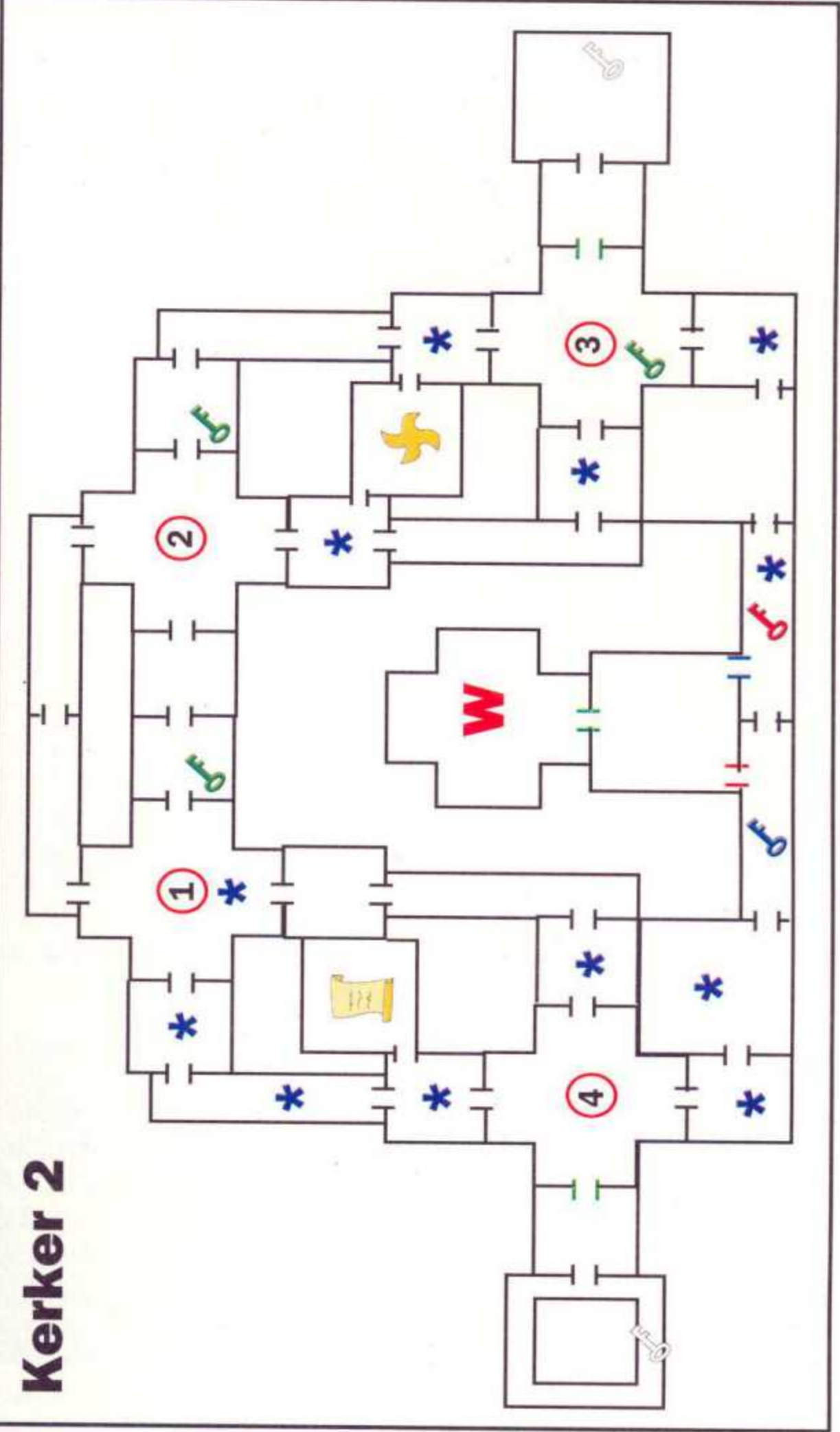


Verfolge den Wächter und schieße ihm in den Rücken. Sei aber vorsichtig, daß du ihm nicht zu nahe kommst - du erhältst einen Gutschein!



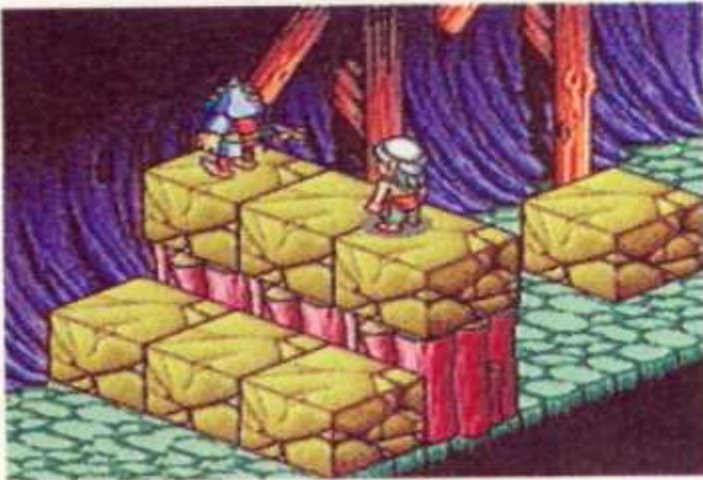
Der südliche Block kann in die Mitte geschoben werden, damit du an der Oberfläche herauskommst.

Kerker 2



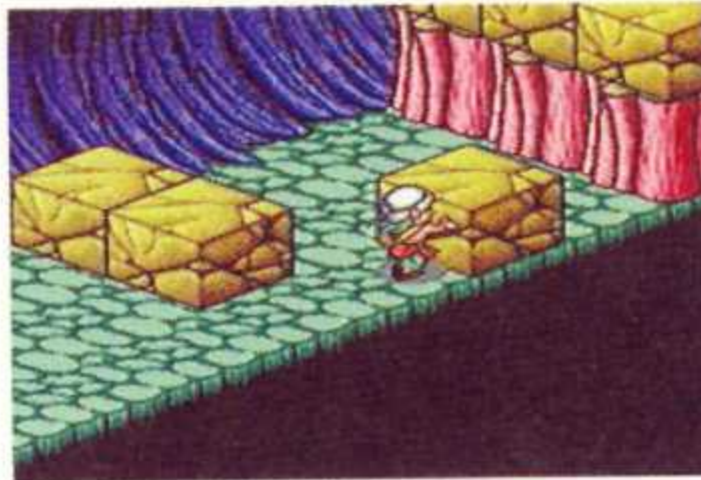
EQUINOX

Tori-Kerker



Nördlich des 1. Eingangs: Springe genau zu dem Zeitpunkt nach rechts auf die Plattform, wenn der Wächter weggeht, und greife ihn von hinten an. Wenn er sich umdreht, springe zurück auf den Boden. Wiederhole diesen Vorgang, bis er tot ist. Der Block auf

der anderen Seite wird sich auf die Plattform zuschieben, damit du die Plattform von der anderen Seite aus besteigen kannst. Gehe nun durch den Ausgang auf die andere Seite.



Drücke den rechten Block nach vorne und springe auf die Plattform. Kille den Wächter der gleichen Methode wie den vorherigen, um einen Apfel einzusammeln. Kehre nun zum 1. Eingang zurück und gehe in das Westzimmer.



Die 2 Geister hier werden die Mitte des Raumes umkreisen. Springe auf das mittlere Gebiet und stelle dich hinter einen der Geister. Setze deine Attacke fort, bis er seinen letzten Atemzug macht. Greife den anderen Geist in gleicher Weise an, aber

sei vorsichtig, daß du ihm nicht zu nahe kommst. Nachdem beide ihren Geist aufgegeben haben, wird sich das untere Tor öffnen. Betrete nun den Raum.



In diesem Raum angekommen, mußt du auf den Pilz klettern und deine Sprung- und Feuertechnik anwenden, um alle Geister kaltzustellen. Versuche nicht, den Vorsprung, den sie für sich beanspruchen, zu erreichen - dann verlierst du auf alle Fälle

Energie. Nach gewisser Zeit wird jeder Geist durch die Angriffe sterben. Springe nun auf den Vorsprung, um einen Gutschein zu bekommen. Gehe südlich hinaus.



Dieser Raum beinhaltet einen Geist. Mach dich bereit, seinen unberechenbaren Bewegungen auszuweichen, und kille ihn so schnell wie möglich. Sammle den Gutschein ein, den er zurückläßt, und wandere zu den wandelnden Toren.

Beobachte die Tore in Aktion und laufe an ihnen vorbei, wenn die Kluft groß genug ist. Du kommst durch einen geheimen Eingang zu einem Raum, in dem sich ein Spruch befindet.



Sammele den Spruch aus diesem Raum ein. Der neue Spruch besagt, daß sich alles verlangsamt, wenn er aktiviert wird. Die ganze Bewegung im Raum, außer deiner eigenen, wird für kurze Zeit verlangsamt. Er ist ideal, wenn es mehrere Feinde auszuschalten gibt,

weil du eine schnelle Attacke auf einen langsamen Feind ausüben kannst. Wähle die verschiedenen Sprüche, indem du auf dem Joypad 'Wahl' drückst. Gehe nach Norden.



Dein Weg hier ist versperrt, aber es gibt eine Menge Zaubertränke, die deine Magie erhöhen. Benutze nur so viele Tränke, um deine Magie auf den Maximumlevel zu füllen, denn nachdem alle Tränke eingesammelt wurden, gehen sie

verloren. Kehre später wieder zu diesem Punkt des Kerkers zurück, falls dir deine Magie ausgeht. Wandere zum geheimen Eingang zurück und gehe zum 4. Eingang.



Südlich des 4. Eingangs: Benutze den Verlangsamungsspruch, um leicht durch die Tore zu kommen. Kille die 2 Geister, um noch einen Gutschein zu erhalten. Dieser wird das Tor öffnen, damit du Zugang zum nächsten Raum

bekommst. Gehe nun durch den Ausgang und bereite dich auf mehrere Wächter vor.



Benutze den Verlangsamungsspruch wieder, stelle dich hinter jeden Wächter und schieße sie in den Rücken. Nachdem sie alle in diesem Gebiet getötet sind, wandere hoch zum nördlichen Teil des Raumes, aber paß auf - ein

anderer Wächter kriecht hinter dem Pilz herum. Kille ihn, um einen Gutschein einzusammeln, und kehre zum 4. Eingang zurück.



Östlich des 4. Eingangs: Gehe voran und mache dich bereit - die Tore werden aufgehen und den Geist freigegeben. Gehe auf Reichweite und attackiere den Geist, wann immer es möglich ist. Es ist besser, dir Zeit zu lassen und seinen Bewegungen

auszuweichen. Versuche dann, ihn schnell zu vernichten. Sammle den Gutschein ein und gehe durch das Tor zu dem Ostzimmer.



EQUINOX

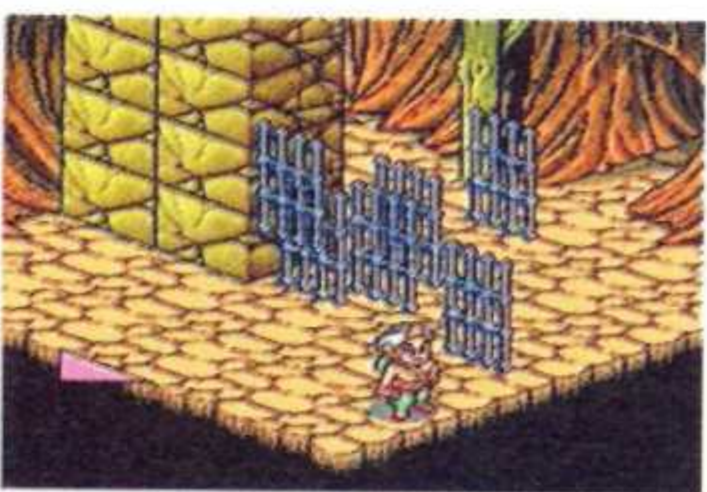
Tori-Kerker



Dieser Raum enthält nichts von Bedeutung, nichts, das dir helfen könnte, und auch nichts Interessantes. Wandere einfach um die Säulen herum, um den Ausgang im Norden zu finden. Den Raum, den du dort findest, hast du schon einmal besucht. Es ist der mit den 3 Zaubertränken. Du betrittst den Raum nun von der südlichen Seite. Wandere hindurch, um den 1. Eingang zu erreichen. Gehe dann nach Osten.



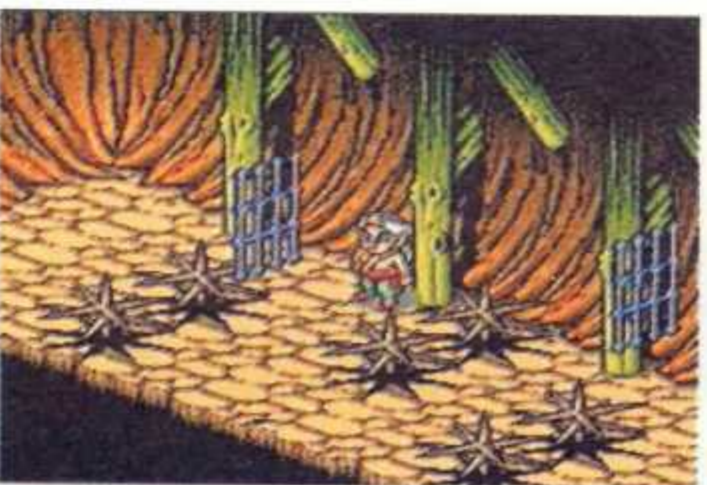
Dieser Raum ist trickreich. Du mußt auf den Baumstumpf rechts außen springen, und zwar genau dann, wenn der Wächter anfängt wegzulaufen. Schieße auf seinen Rücken und springe dann schnell zurück auf den Boden. Wiederhole diesen Vorgang so oft, bis der Wächter den Geist aufgibt. Kille dann die anderen im gleichen System. Wenn alle tot sind, wirst du einen grünen Schlüssel erhalten. Gehe durch das Tor nach Osten.



In diesem Raum wäre es günstig, sich eine Torreihe auszusuchen und auf den Moment zu warten, wenn beide zur gleichen Zeit hochgehen. Renne dann schnell hindurch, um den Ausgang des 2. Eingangs zu erreichen. Alternativ kannst du, wenn du noch viel Magie übrig hast, den Verlangsamungsspruch anwenden, damit die Tore sich langsam genug bewegen, um leicht hindurchzukommen. Bewege den Block!



Der Osten des 2. Eingangs: Die Geister rennen hier schnell, wenn sie einmal frei sind. Attackiere sie vorsichtig und sammle den grünen Schlüssel ein. Weiche den Toren aus, um durch das nächste Tor hinauszuweichen.



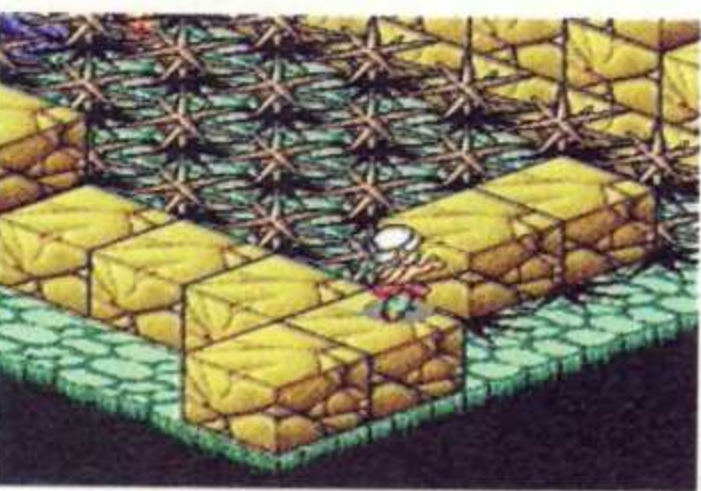
Sei hier vorsichtig - du gehst durch Spikes. Werde dir deiner Position bewußt, denn es ist ganz leicht, an sie heranzustoßen, auch wenn du denkst, du hättest genug Platz. Wandere durch den südlichen Ausgang.



Springe in die Mitte des Gebietes und verfolge den Wächter, aber gehe nicht zu nahe heran. Wenn er tot ist, attackiere den anderen Wächter auf dem höheren Gebiet. Komme runter und kille die unteren Wächter, indem du sie verfolgst. Du wirst noch einen Gutschein erhalten. Gehe nach oben links und wandere links in einen geheimen Ausgang, um den Shuriken zu finden. Gehe zum 3. Eingang und sammle den grünen Schlüssel ein.



Benutze den grünen Schlüssel an dem grünen Tor im Osten des 3. Eingangs, um zu diesem Raum zu kommen. Beide Wächter werden nur bis zum Ende der Pilze auf einer Seite gehen. Erschieße jeden von der Seite des Raumes aus, die am sichersten ist. Nachdem beide gekillt sind, wird sich das Tor zum nächsten Raum öffnen.



Dieser Raum ist der schwerste im Kerker. Drücke den äußeren rechten Block so weit wie möglich nach vorne, bevor du in die Spikes fällst. Drücke nun den linken Block hinter diesen, drücke dann beide Blöcke nach vorne, genau wie im Bild gezeigt. Springe nun vom äußeren Rand, um die andere Seite zu erreichen und den weißen Schlüssel einzusammeln. Springe zurück vom zweithöchsten Block.



Südlich vom 3. Eingang: Warte hier für einen Moment und mache dich mit ihren Bewegungen vertraut. Springe nun auf den Vorsprung und töte jeden von ihnen. Sammle den Gutschein ein und gehe nach Westen des Raumes.



Gehe hinter die Pilze und kille die 3 Geister. Benutze den Shuriken, der auch langsamer ist, aber mehr Power hat. Gehe nun durch das weiße Tor, wenn du den weißen Schlüssel hast!



EQUINOX

Tori-Kerker



Springe von dem unteren Block in eine diagonale Richtung, um den Gutschein zu erreichen. Setze deine Sprünge fort, um an den roten Schlüssel zu kommen. Gehe zum 3. Eingang.



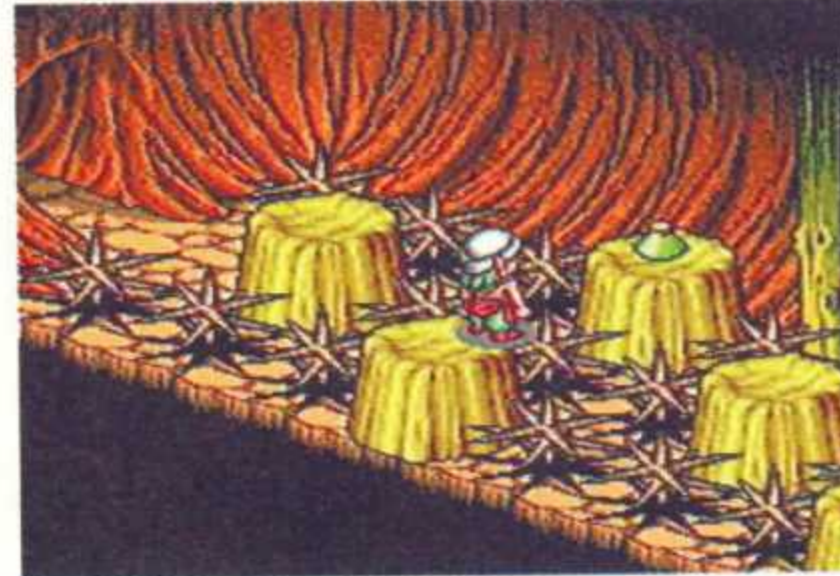
Westlich des 3. Eingangs: Stelle dich in diesem Raum nach hinten und attackiere jeden Wächter der Reihe nach, um den 11. Gutschein zu erhalten. Gehe nach Westen.



Dies ist ein anderer Eingang zu dem Raum mit dem Shuriken, auch wenn du diesen schon früher eingesammelt hast, als du durch die geheime Passage gegangen bist.



Kille diesen Geist hier, um den letzten Gutschein zu bekommen. Gehe nun durch den Ausgang nach Süden.



Springe vorsichtig zwischen die Blöcke und sammle vitale Tränke ein. Gehe nun durch den 3. Eingang an die Erdoberfläche und zum 4. Eingang.



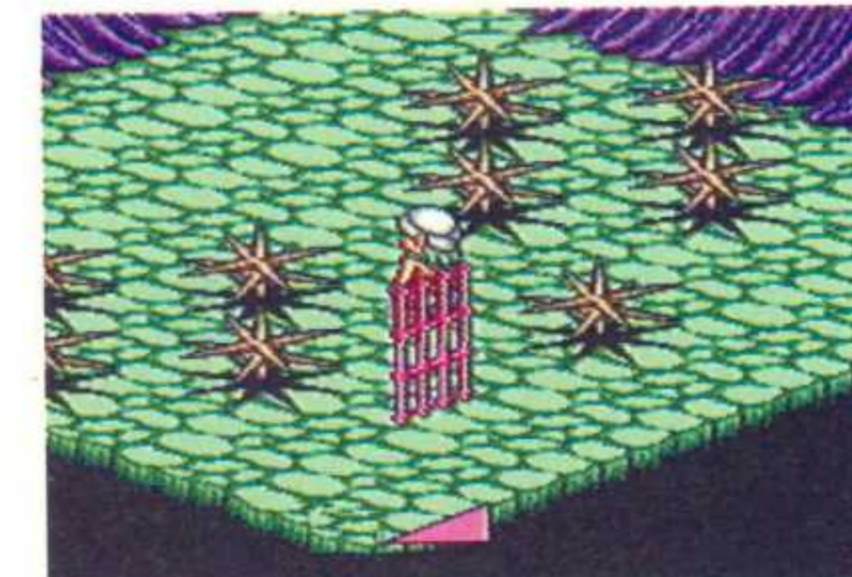
Westlich des 4. Eingangs: Drücke die Blöcke zurecht, wie angezeigt, um eine Stufe herzustellen, und gehe auf die andere Seite, um den weißen Schlüssel zu bekommen.



Kille die Geister dieses Raumes, um die unteren Tore zu öffnen. Gehe nun zum Raum, wo du die blauen Schlüssel finden kannst.



Schiebe diesen Block in Position, damit du rüber zum blauen Schlüssel springen kannst. Gehe zum roten Tor und verlasse den Raum.



Wandere vorsichtig zwischen die Spikes und verlasse den Wächterraum und gehe nach Norden.



Sung Sung lässt den Boden bucklig werden, bevor er erscheint. Du mußt springen und auf sein Gesicht feuern, wenn seine Augen rot werden. Attackiere ihn von der gezeigten Position im 1. Bild aus und stelle dich an die rückwärtige Wand, bis er zurückkommt.



CODES

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

Super NES

ACTRAISER

Extra Leben

Laß es über dem Wald im Nord-Osten regnen, und die Leute werden dir ein 1-Up aushändigen.

Noch 1 extra Leben

Wenn in Kasandora die Pyramiden erscheinen, wird es ein Erdbeben geben und ein 1-Up kommt hervor.

ALIEN 3

Cheat-Modus

Drücke auf dem 2. Kontroller A, B, Y UND X. Drücke auf dem 1. Kontroller die Knöpfe A, B UND Y, um verschiedene Cheats zu aktivieren.

Paßwörter

Stufe 2	QUESTION	Stufe 3	MASTERED
Stufe 4	MOTORWAY	Stufe 5	CABINETS
Stufe 6	SQUIRREL	Serienende	

ANOTHER WORLD

Paßwörter

Stufe 2	HTDC	Stufe 3	CLLD
Stufe 4	LBKG	Stufe 5	XXDJ
Stufe 6	FXLC	Stufe 7	KRFK
Stufe 8	KLFB	Stufe 9	DDRX
Stufe 10	HRTB	Stufe 11	BRTD
Stufe 12	TFBB	Stufe 13	TXHF
Stufe 14	CKJL	Stufe 15	LFCK

ARCANA

Level überspringen

Drücke auf dem Titel-Screen RUNTER, WÄHLEN, WÄHLEN, X, Y, WÄHLEN, WÄHLEN, LINKER KNOPF, RECHTER KNOPF, WÄHLEN, WÄHLEN, LINKS, RECHTS, HOCH.

Drücke nun die folgenden Knöpfe, um einen beliebigen Level zu wählen:

Kapitel 2 drücke A	Kapitel 3 drücke B
Kapitel 4 drücke X	Kapitel 5 drücke Y

BUBSY

Level Codes

Level 1	JSSCTS	Level 2	CKBGMM
Level 3	SCTWMN	Level 4	MKBRLN
Level 5	LBLNRD	Level 6	JMDKRK
Level 7	STGRTN	Level 8	SBBSHC
Level 9	DBKRRB	Level 10	MSFCTS
Level 11	KMGRBS	Level 12	SLJMBG
Level 13	TGRTVN	Level 14	CCLDSL

DINOSAURS

Paßwörter

Stufe 2	H1KHDEOMFXQ3
Stufe 3	XVBXQMRRSNSW6
Stufe 4	V1O4KEWYXV4N
Stufe 5	VSGHJWWGX43N

DOOMSDAY WARRIOR

Paßwörter

Amon

Layban	9D49D9D4	Daisy	696999D4
P-Lump	44D249D6	Grimlock	442HF4D6
Nuform	6C2HC6D6	Bosses	GG2HCBD6

Grimlock

Layban	6D49D974	Amon	496C9976
Daisy	4DBHD97	P-Lump	645H9976
Nuform	6F5H4476	Bosses	G45HFF76

Nuform

Layban	9449491C	Amon	9F69C91C
Daisy	44B9G91C	P-Lump	6459H91C
Grimlock	6G59H41C	Bosses	6G5D161C

Sledge

Amon	64C94994	Daisy	6FGC4994
P-Lump	9F39F994	Grimlock	C43C4494
Nuform	CF3CC694	Bosses	643CGB94

Daisy

Layban	C44999G9	Amon	CF6949G9
P-Lump	4GBCC9GC	Grimlock	4GBDB4GC
Nuform	6CBD66G6	Bosses	6BBD6BG6

Layban

Amon	9F49D9C4	Daisy	CCF999C4
P-Lump	C689F9C4	Grimlock	6B89F4C4
Nuform	468946CG	Bosses	4B894BCB

NES

1943

Codes

Welle 2	7G117	Welle 3	EG013
Welle 5	E4113	Welle 6	ZDIIX
Welle 7	IRIID		

AMERICAN GLADIATORS

Paßwörter

Level 2	A B A A A B B
Level 3	A B A A B A A A
Level 4	A B A B B B B B

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Paßwörter

Checke diese Paßwörter für spätere Level durch:

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

BUGS BUNNY

Paßcodes

Hier ist eine Auswahl von Codes, um dich im Spiel weiterzubringen:

Level 20	ZTPZ	Level 40	TX9W
Level 60	YTKW		

GI JOE

Paßwörter

Mission 1	PSON5XGZ4	Mission 2	NSPN5DPZ
Mission 3	N36HN5XGB	Mission 4	5369N5XGG
Mission 5	DRBJOVD8H	Mission 6	ZND39N5XF

POWER BLADE

Paßwörter

Um auf eine Stufe deiner Wahl zu gelangen, benutze diese Codes:

Stufe 2	B2712209	Stufe 3	G3784JD2
---------	----------	---------	----------

Stufe 4	6843D12F	Stufe 5	IBJ39FK4
Stufe 6	J23KGBBK	Stufe 7	7KDIOGJ

ROBOCOP

Unendliche Leben

Wenn deine Continues aufgebraucht sind, kannst du noch immer weiterspielen, indem du A, B, WAHL UND START auf dem Titel-Screen drückst.

TOTAL RECALL

Extra Leben

Bleibe einfach sitzen, wenn die Kinotitel vor dir ablaufen, um einen extra Gewinn zu erzielen.

TRACK AND FIELD

Letzter Tag - Codes

Amerika	54HLPHJNI	England	YAWWWHJ45
Frankreich	5ZHDPZJ2S	Rußland	2M15PZJWS

Game Boy

BILL AND TEDS' EXCELLENT ADVENTURE

Paßwörter

Level 2	555 4239	Level 3	555 6767
Level 4	555 8942	Level 5	555 4118
Level 6	555 8471	Level 7	555 2989
Level 8	555 6737	Level 9	555 6429
Level 10	555 1881		

BUGS BUNNY

Paßwörter

Level 40	TX9W	Level 50	2TWX
Level 60	YTKX	Level 70	SHE2
Level 80	XH02		

GARGOYLE'S QUEST

Paßwörter

Level 1	K8ED HWA7	Level 2	JXAH VR6Y
Level 3	WPXD 4BGO	Level 4	D57A GTUO
Level 5	9FJATLJA		

Paßwort fürs letzte Gebiet

Gehe direkt zum letzten Gebiet und gebe Paßwort KKKK KKKK ein.

KID DRACULA

Paßwörter

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

PIT MAN

Level Codes

Level 50	C75X	Level 80	LGHQ
Level 95	Q2ZH	Level 100	RGIH

PUZZNIC

Level Codes

Benutze diese Codes, um im Spiel weiterzukommen. Alle Zwischenräume und Punkte müssen eingegeben werden, damit die Codes funktionieren.

Level 5	DON. DOKO	Level 10	TAKA MINE
Level 15	YUVA NISI	Level 20	HORI MOTO
Level 25	SEXY ITOM	Level 30	SANT O.OB
Level 35	GAME BOY.	Level 40	HATT ORI.
Level 45	TENT SUKI		



FREEZERS

Super NES

THE ADDAMS FAMILY

7E00AC05 Unendliche Leben
 7E00C302 Unbesiegbarkeit
 7E007902 Gomez schwebt
 7E00AB99 Wenn du einen Dollar aufhebst, gibt's ein extra Leben
 7E010B01 Onkel Fester wird befreit
 7E010901 Wednesday wird befreit
 7E010701 Oma wird befreit
 7E010501 Pugsley wird befreit

BART'S NIGHTMARE

7E013D02 Unendliche Kaugummis
 7E093803 Unendliche Leben
 7E013705 Unendliche Melonsamen

BATTLECLASH

7E15C080 Die Lebensmeter gehen niemals zu Ende

DRAGON'S LAIR

7E0FEB02 Unendliche Leben
 7E0FF605 Unendlich Zeit
 7E0FF903 Unendliche Energie

FLYING HERO

7E005903 Unendliche Leben
 7E005A03 Unendliche Bomben

GODS

7E00B40D Gibt dir eine X-Anzahl von Leben
 7E0156FF Über 65.000,- Geld
 7E015318 Unbegrenzte Energie

IMPERIUM

7E0AA805 Unbegrenzte Energie
 7E0A2F03 Unbegrenzte Bomben

JOE AND MAC 2

7E004202 Unendliche Leben

LAGOON

7E052901 Unbegrenztes Geld
 7E052099 Unendliche Energie
 7E05229F Unendliche Magie

THE LOST VIKINGS

7E0FE906 Unendliche Leben für Eric
 7E0FEB06 Unendliche Leben für Baleog
 7E0FED06 Unendliche Leben für Olaf
 7E133304 Unendliche flammende Pfeile für Baleog

MAGIC SWORD

7E040C05 Du verlierst nie die Magie
 7E0431A0 Unendliche Energie
 7E042304 Nimmt Energie gefangen

PILOT WINGS

7E1ABE05 Unbegrenzte Zeit
 7E0CD204 Unendlich Sprit

ROBOCOP 3

7E185402 Unendliche Leben
 7E047738 Unbegrenzte Energie

SHADOWRUN

7E3C113B Unendliche Karmapunkte
 7E3C0F14 Unbegrenztes Geld
 7E3C3063 Erzielt einen Waffenwert von 99

SPACE MEGAFORCE

7E015202 Unendliche Bomben
 7E015702 Unendliche Leben

STREET FIGHTER 2

7E0C2BB0 Unendliche Energie für den 1. Spieler
 7E1AC899 Unendliche Zeit
 7E0C0D00 Farbe für den 1. Spieler
 7E0E0D00 Farbe für den 2. Spieler
 7E0E2BB0 Unendliche Energie für den 2. Spieler
 7E0BF220 Gleiche Typen
 7E0C6001 Verdoppelt die Geschwindigkeit

SUPER R TYPE

7E16E102 Unendliche Leben
 7E16E381 Unendliche Zeit

TEST DRIVE 2

7E1C8619 Unendliche Leben

TOM AND JERRY

7E154804 Unendliche Leben
 7E128E04 Unendliche Energie

TOP RACER

7E1E6C03 Unendliche Sprengkörper für den 1. Spieler
 7E1E6E03 Unendliche Sprengkörper für den 2. Spieler

ULTRAMAN

7E039360 Unbegrenzte Energie
 7E021880 Unbegrenzte Zeit

WAYNE'S WORLD

7E04AF02 Unendliche Leben

NES

THE BUGS BUNNY BLOWOUT

0004280C Unbegrenzte Energie
 00042903 Unendliche Leben
 00042AFF Du hast immer 99 Möhren

DUCK TAILS

00036102 Unendliche Leben
 00015905 Unbegrenzte Zeit

GODZILLA

00018C30 Unbegrenzte Lebensenergie
 00017830 Unbegrenzte Power

GREMLINS 2

0000AD06 Unendliche Energie
 00056CFF 255 Kristallbälle
 00050C01 Unbegrenzte Anzahl von Ballons

LOW G MAN

0006F803 Unendliche Leben
 00065B08 Unendliche Energie
 00066EID Unendliche Menge Benzin fürs Auto

MEGA MAN 2

0006C01C Unendliche Energie
 0000A806 Unendliche Leben

PROBOTECTOR

00003203 Unendliches Leben für den 1. Spieler
 00003303 Unendliches Leben für den 2. Spieler

RUSH 'N' ATTACK

00002205 Unendliche Leben für den 1. Spieler
 00002305 Unendliche Leben für den 2. Spieler

SUPER MARIO BROS.

0007EEXX Gibt Mario X-Anzahl Münzen
 0007FA04 Gefrierzeit
 000756FF Unverletzlichkeit
 00075A02 Unendliche Leben

TOP GUN 2

0005702F Unverletzlichkeit gegenüber Kugeln
 0000683C Unendliche Missiles

Game Boy

ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE

010251DD Unendliche Leben
 010357DD Unbegrenzte Energie

DOUBLE DRAGON 2

0203AFC6 Unendliche Leben
 083CB7C6 Unbegrenzte Energie

HOOK

020417C0 Unendliche Leben
 085014C0 Unbegrenzte Energie
 0A0316C0 Unbegrenzte Anzahl von Fingerhüten
 0A0415C0 Unbegrenzte Bälle

KUNG FU MASTER

010212D0 Unendliche Leben
 07013CC7 Unbegrenzte Zeit
 085017C7 Unbegrenzte Energie

MEGAMAN 3

000308DD Unendliche Leben
 0000AE03 Unendliche Leben
 020308DD Unendliche Leben (alternativ)
 010146D7 Levitation (freies Schweben)
 010X05DF Unendliche Energie, die die Tanks auffüllt
 010X08DF Level 1-9, A-B wählen

NINJA GAIDEN

01029CC0 Unendliche Leben
 01069BC0 Unbegrenzte Energie

PAPER BOY

010X25C4 Gibt dir X-Anzahl Leben
 040A35C4 Unendliches Papier

SNOW BROTHERS

0203E0C4 Unendliche Leben

STAR WARS

050AA3CA Unendliche Continues
 010392FF Unendliche Leben
 01085BCA Unendliche Energie

TOM AND JERRY

01034ED5 Unendliche Leben
 043B1AD5 Unbegrenzte Zeit (schalte sie am Ende der Level aus)



CODES

Mega CD

ERNEST EVANS

Stufe überspringen

Egal auf welcher Stufe du dich befindest, stoppe das Spiel und drücke **HOCH, A, RUNTER, B, LINKS, A, RECHTS UND B**. Nimm die Pausetaste heraus, und du hast freies Spiel.

Beamen

Klettere die Wand links vom Startpunkt auf Stufe 6 hoch. Wenn du aus dem Screen verschwindest, wirst du zum Boss dieses Levels beamen.

THUNDERSTORM FX/COBRA COMMAND

Level wählen

Drücke auf dem Titel-Screen **LINKS, RECHTS, A, B UND C**. Drücke nun **LINKS** oder **RECHTS**, um den Level zu wechseln.

WOLFCHILD

Level überspringen

Drücke auf dem Optionen-Screen **A, B, A, C, A UND B**

- du hörst eine Explosion. Drücke eine von den folgenden Kombinationen, um einen Level zu wählen:

Level 2 **Drücke Start**
 Level 3 **Halte B gedrückt und drücke Start**
 Level 4 **Halte C gedrückt und drücke Start**
 Level 5 **Halte B gedrückt und drücke Start**
 Level 6 **Halte A gedrückt und drücke Start**
 Level 7 **Halte A und B gedrückt und drücke Start**
 Level 8 **Halte A und C gedrückt und drücke Start**
 Level 9 **Halte A, B und C gedrückt und drücke Start**

Mega Drive

AFTERBURNER

Extra Continues

Wenn der Game-Over-Screen erscheint, drücke **LINKS, LINKS, LINKS, B, B, B, C, C UND C**, dann **START**.

Level überspringen

Wenn Game-Over erscheint, drücke und halte **A, B, C** und **START** auf dem 2. Joypad runter. Laß sie los und wähle einen beliebigen Level bis zu 20 als deinen Startpunkt.

Level wählen

Halte **A, B** und **C** und drücke **START** auf dem Titel-Screen, um einen Level zu wählen. Benutze den Joypad, um einen Level zu wählen, und drücke dann **START**.

AIR DIVER

Unverletzlichkeit

Gehe zum Karten-Screen und setze den Cursor auf eine Stelle, wo sich keine Feinde befinden. Halte **START** und drücke **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A** und **B**. Halte **START** gedrückt, bis das Spiel unbesiegbar wird.

CHAKAN

Spiel beamen

Gehe in den Übungsmodus, springe auf die Plattform über dem Lufttor und gehe dann nach rechts zu der kleinen Plattform. Drücke **START** und wähle die Passage **ALCHEMY**. Bringe Chakan in den Navigationslevel zurück, und du wirst sehen, daß sich die ersten 12 irdischen Flugzeuge vervollständigt haben.

Zaubertrank:

1 grüner, 1 klarer	Unbesiegbarkeit
2 klare	Tauscht Stunden und Glas
1 roter, 1 klarer	Neustartpunkt
2 blaue	Macht dich unsichtbar
1 blauer, 1 grüner	Langsame Feinde
1 grüner, 1 roter	Feuerbomben
1 roter, 1 klarer	Feuerschwert
2 grüne	Luftschwert
2 rote	Feuerschwert
1 blauer, 1 klarer	Springschuhe
1 blauer, 1 roter	Erdenschwert

F-22 INTERCOPTER

Level Codes

USA Kampagne	OHG(1)
Korea Kampagne	7DGOO2
Irak Kampagne	K10BOU
UDSSR Kampagne	F22F22
Asse Kampagne	M10106

THE IMMORTAL

Level Codes

Level 3	6E1EC21000E10
Level 4	465FA31001EB0
Level 5	D4BFD41000EB0
Level 6	BCFEF51010A41
Level 7	6B10F61010ACL
Level 8	5E90D710178C1

Unbesiegbarkeit

Warte, bis der Levelname erscheint, und halte **START** runtergedrückt. Halte nun **A** runter, bis das Spiel erscheint. Laß die **A**-Taste schließlich los, um dich selbst unbesiegbar zu machen.

Master System

ARCUS ODYSSEY

Charakter Codes

Die folgenden Codes wählen auf den verschiedenen Leveln des Spiels einen beliebigen Charakter.

Bread Shia.

Act 2	FA2HAIADRR	Act 3	FI4IAIAESB
Act 4	HK3CDIILDO	Act 5	HL0DAQIPMX
Act 6	HN0DE5IQVR	Act 7	HN0DE5IVWZ
Act 8	KR0DE2IZX5		

Diane Fireya.

Act 2	GJEIACRT	Act 3	GJWZAIAEKM
Act 4	GIRCTQIJ1X	Act 5	IISDUXIPUI
Act 6	IUHUZMRNZ	Act 7	IIXBUYIUGW
Act 8	IJBUX2J0HB		

Erin Gashuna.

Act 2	HIJAAIAABB	Act 3	HIYAIAGC3
-------	------------	-------	-----------

Act 4

HIIA00IKDK

Act 6 HIKEQYIRVC

Act 8 HIJKBQYI3PK

Jedda Chef.

Act 2 GDHAAIAABZ

Act 4 GJECAIL1Q

Act 6 KICBEPIQ3F

Act 8 KJCBHNIYXR

Act 5

HIKAQYIOUZ

Act 7 HIKEQYIVOH

Act 3 GIEIAAAECA

Act 5 IJCECJIOU0

Act 7 KICBHIIWVG

POPULOUS

Paßwörter

Level	Code	Level	Code
0199	KILLMEHILL	1999	ALPDEEND
2999	SADENG	3999	SUZLOPDON
4999	KILLOGOAL		

ROCKY

Kleine Verletzung

Drücke vor deinem Ritt **HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS** und **Knopf 2**. Mache dies noch einmal, nachdem du gekämpft hast, und du kommst mit sehr kleiner Verletzung durch das Spiel.

WOLF CHILD

Level wählen

Gib folgenden Code ein, der dich zum Stufenwahl-Screen bringt: **J8TPR**.

ZILLION 2

Continue-Option

Wenn du stirbst, drücke die Knöpfe **1, 2** und **HOCH**. Du wirst auf dem Level fortfahren, auf dem du gestorben bist.

Game Gear

ALIEN 3

Zusätzliche Munition

Gib deinen Namen als **CHEAT** ein, um extra Munition zu bekommen.

CASTLE OF ILLUSION

Extra Leben

Sammele das tanzende A vom Kaffeetassen-Screen auf dem 4. Level ein. Gehe hinaus, klettere links die Leiter hoch, bis du zu dem Raum mit den 2 Insekten, einem Knopf und einem Faß kommst. Werfe das Faß und den Knopf gegen die Insekten, um sie zu vernichten. Der Knopf verschwindet, aber du kannst das Faß benutzen, um die Leiter auf der rechten Seite hochzuklettern. Der nächste Screen hält ein Insekt für dich bereit - kille es und setze deinen Weg nach rechts fort, bis du ein zweites tanzendes A erreichst. Gehe daran vorbei, bis du einem Tropfen begegnest. Du paßt gerade hindurch. Springe hoch, damit du auf deinem Hintern landest.

Geheimer Weg

Gleite die Rutsche am Ende des Levels in der Clown-Sektion runter. Springe nicht auf der 2. Etage runter, sondern springe auf die obere Etage. Hier findest du eine Schatztruhe, werfe sie hin, damit sie sich öffnet und eine Münze zum Vorschein bringt. Sammele diese ein und renne zur Wand am Ende des Ganges. Springe in die Wand hinein und du landest neben einem Polizisten, einem Wächter, dem Hauptwächter und dem Clown.

CLUTCH HITTER

Unendliche Schläge

Wähle einen Links-Hand-Werfer und lege ihn auf die gegenüberliegende Seite zu dem Batsman. Platziere den Fänger halbwegs hinter den Batsman und werfe den Ball, während du ihn gegen den Batsman wirbelst, um jedesmal einen Schlag zu erhalten.

OUTRUN

Unbegrenzte Zeit

Halte **LINKS DIAGONAL, 1, 2** und **START**. Starte dann das Spiel.

PRINCE OF PERSIA

Codes

Level 2	EIKGDP	Level 3	ILLKGB
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	QDGDV		



FREZZERS

Mega Drive

ALADDIN FF72A700E3	Unendliche Leben	HOOK FF8C630003 FFDD700006 FFDD850059	Unendliche Energie Unendliche Leben Unbegrenzte Zeit	SONIC THE HEDGEHOG 3 FFFE24000F	Hält die Uhr an
BATMAN RETURNS FFFE320003 FFFE34000A	Unendliche Leben Unendliche Batarangs	LOTUS 2 FF2BC70063	Stoppt den Zähler auf 99 für den 1. Spieler Stoppt den Zähler auf 99 für den 2. Spieler	TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS FFA215000X	Ersetze X durch 00-0A, um eine Runde zu wählen
BATTLETOADS FFE0460005 FFE0070017 FFDF020000	Unendliche Leben Unbegrenzte Energie Energieverlust durch einen Schlag	FF2CDD0063 FF2BB4001A FF2CCA001A	Maximale Geschwindigkeit für den 1. Spieler Maximale Geschwindigkeit für den 2. Spieler	FF00310080 FF00710080 FF86F10004 FFFE130000	Unendliche Energie für den 1. Spieler Unendliche Energie für den 2. Spieler Unendliche Continues Unbegrenzte Runden
COOL SPOT FFF5E00007	Dies ermöglicht Coolspot, unbesiegbar zu sein, aber du stirbst, wenn die Zeitgrenze überschritten wurde	MICRO MACHINES FFC00600XX	Ersetze XX durch 01-99, um einen Teil der Spur zu verändern Versuche 92 auf dem Breakfast-Tisch Verändert die Koblode	TERMINATOR 2 FF80CA0004 FF80190025	Unendliche Leben Unbegrenzte Missiles für den 1. Spieler
DIZZY FF81490002	Unendliche Leben	NHLPA HOCKEY FFC6950000	Computertore zählen nicht	TOKI FF1B860005 FF1B830059	Unendliche Leben Unendliche Zeit
ETERNAL CHAMPIONS FFACAB0034	Unendliche innere Magie	OUTRUN 0035A84A10	Unendliche Zeit	ZANY GOLF FFE9A20005	Unendliche Leben
FIFA INTERNATIONAL SOCCER FFFC370000 FFFC4700XX FFFC4800XX FFEC3D0000 FFFC70001	Unendliche Zeit Verändert die Anzahl der Tore für den 1. Spieler (00-FF) Verändert die Anzahl der Tore für den 2. Spieler (00-FF) Gewinne immer den Münzwurf Der Ball ist unbesiegbar	ROBOCOP VS TERMINATOR FF009C0005 FFF08C0040	Unendliche Leben Unbegrenzte Gesundheit (wird am Ende des Levels behindert)	ZOMBIES FFFAD70002 FFFADD0096	Unendliche Leben für den 1. Spieler Unbegrenzte Anzahl Kugeln
GADGET TWINS FF08BA0003 FF0389000X FF09B50028	Unbesiegbarkeit Level wählen. Ersetze X durch die Levelnummer Unendliche Energie	ROCKET KNIGHT ADVENTURES FFFB0D0005 FFC041003F	Unendliche Leben Unendliche Energie	ZOOL FFEA7B0005 FFEA670005 FFED530003 FFED540003	Unendliche Leben Unendliche Energie

Master System

ALIEN 3 00C42763 00C42B63	Unbegrenzte Maschinengewehre Unbegrenzte Bazooka	GHOST HOUSE 00C1BA02 00C1F5C0	Unendliche Leben Unendliche Energie	SHINOBI 00C07A02 00C06C06	Unendliche Leben Unendliche Energie
ALIEN STORM 00C11310	Unendliche Energie (Lebensmeter)	GHOULS AND GHOSTS 00C03302 00C04C02 00C04B40	Unendliche Leben Unbesiegbarkeit Volle Magie	SPELLCASTER 00C02520	Unendliche Stärke
ASTERIX 00C09D03 00C09A03	Unendliche Leben Unbesiegbarkeit	NEW ZEALAND STORY 00DDEC03 00DE1504	Unendliche Leben Unbesiegbarkeit	STRIDER 00D48503 00D26507	Unendliche Leben Unbegrenzte Zähler
THE FLINTSTONES 00C9A504 00C9F20F 00C9A203	Unbegrenzte Sanduhr Unbegrenzte Farbe Unendliche Leben	PSYCHO FOX 00C01603	Unendliche Leben	VIGILANTE 00C01403 00C2544F 00C29154	Unendliche Leben Unendliche Energie Unbegrenzte Zeit
		R-TYPE 00CE0103	Unendliche Leben		

Game Gear

AXBATTLER 00C05506	Unendliche Energie	KLAX 00C0DB03 00C09401 00C1F0XX	Unbegrenzte Gewinne Unendliche Leben Level 00-64 wählen. Schalte Action-Replay am Ende des Levels aus.	00DB790A 00DAD309 00DB5C64	Unendliche Straßenarbeiter Unbegrenzte Zeit Du hast immer 100 % der Lemmings
DONALD DUCK 00C08303 00C13E01 00C05B0X	Unendliche Leben Unendliche Energie Ersetze den Buchstaben X durch die Nummern 1-6, um einen Level zu wählen	LEMMINGS 00DB720A 00DB730A 00DB740A 00DB750A 00DB760A 00DB770A 00DB780A	Unendliche Kletterer Unendliche Schwebler Unendliche Bomber Unendlicher Blocker Unendliche Bauarbeiter Unendliche Schläger Unendlicher Minenarbeiter	NINJA GAIDEN 00C44803	Unendliche Leben
GALAGA '91 00C83E02	Unendliche Leben			SUPER SPACE INVADERS 00C7EE03 00C84601	Unverletzlichkeit Erschieße einen Eindringling, und die Runde ist frei
				00C7EC03	Unendliche Leben



Tagchen!

Leute, Leute, was ist denn mit Euch passiert? Letzte Ausgabe konnten wir uns vor der Flut von Leserbriefen zum Thema des Monats kaum retten und diesmal hat sich nur eine sehr kleine Schar von Lesern mit dem "Innovationsmangel" auseinandergesetzt. Traut Euch ruhig, wir und alle anderen Leser wollen Eure Meinung wissen und das auch, wenn sie vielleicht unpopulär ist, denn viele unterschiedliche Meinungen verderben die Mail nicht, nein, sie machen sie interessanter und unterhaltsamer. Danke übrigens, daß Ihr aufgehört habt, Eure Briefe mit Ich-wette-Ihr-habt-nicht-den-Mut-dás-abzudrucken zu beginnen und wieder zu originelleren Einleitungen übergegangen seid.

Viel Spaß mit der neuen Mega Mail wünscht Euch

Euer Mega Fun Team

Firmenverfechter

Ich muß jetzt mal eben meine Meinung zum Thema Preisentwicklung bei Videospiele abgeben: Der Schreiberling, der sich über den Preis von Sonic 3 aufgeregt hat, hat in meinen Augen nämlich unrecht. 16 MBit, Batterie und, und, und. Beispiel Virtua Racing: Wer zwei bis drei Anrufe tätigt, bekommt die Japanversion (netterweise kompatibel zum deutschen MD) für knapp 160 DM, von wegen 209 DM. Ich selbst bekomme 120 DM Taschengeld im Monat und kann mir halt nicht alle Neuheiten kaufen. Wer sich aber etwas mit der Preisentwicklung auskennt, wird schnell merken, daß ein Full Price-Game in zwei bis drei Monaten überall für 80 DM zu haben ist. Alles gut und schön, was ich eigentlich sagen will:

1. Keiner wird gezwungen, sich ein Spiel zu kaufen.
2. Coprozessoren und RAM-Bausteine wachsen nicht auf Bäumen.
3. Man muß nicht immer alles vier Sekunden nach Markteinführung haben.

4. Man kann sich auch mal ein Spiel leihen.

5. Nintendo und Sega machen ihre Spiele nicht aus Spaß so teuer, sie wollen Geld verdienen. Das muß man einsehen (Geld regiert die Welt).

PS: Und wem das alles noch nicht reicht, der kann ja in die Minigolf-Branche wechseln.

Fabian Döhla, Hof

Dem ist nichts hinzuzufügen.

Selbstbewußtsein, Special Charts und Biologie

Bitte steckt diesen Brief nicht in die Fun Mail (Anm. d. Red.: Das würden wir nie tun, oder doch?), diese Handlung würde meinem arg angekratzten Selbstbewußtsein den Rest geben. Ich habe doch gerade erst gelernt, aufrecht zu gehen und vor fremden Türen um Nüsse betteln will ich auch nicht. Die Idee von Bratpfanne, Classic Charts einzuführen ist im Ansatz gar nicht schlecht, doch hat sie einen gravierenden Nachteil: In den Charts, die nur die besten Videospiele enthalten würden,

Wenn sie jetzt nochmal ein Videospiele woanders kaufen, könnte das mächtig Ärger geben!!!



FX VIDEOGAMES

Wahlenstr. 6
50823 KÖLN

Tel. 0221/52 75 44

Supernintendo

Bomberman	89.-	R-Type 3	139.-
Claymates	129.-	Royal R.	89.-
Equinox	139.-	Skyblazer	129.-
Mega Man X	139.-	Wolfenst.	129.-
Plok	89.-	Young M.	139.-

Mega Drive

Castlevania	104.-	Landstalk.	129.-
Fifa Soccer	109.-	Lotus	109.-
G.Heroes	109.-	NBA JAM	129.-

Spiele schon ab 59.-
Verleih-Verkauf, An- und Verkauf.
Jaguar Corner!

FANATIC GAMES

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

Super Beratung

Das letzte gebrauchte Ninja Commando 280,-

Vorbereitung der neuen Hits ist nun möglich	Art of Fighting 249,-	Ghost Pilots 175,-	Videos:
	Art of Fighting 369,-	King of Monster 2 199,-	7 Video: Art of Fighting, 3C.B, W.H. 2, F1 Special, Spinmaster, Samurai Shadowdown, Art of Fight 2 35,-
	3 Count Bout 219,-	Last Resort 269,-	
	Alpha Mission II 149,-	Magician Lord 169,-	Art of Fighting 2 1 Video-Titel 20,-
	Baseball Prof. 149,-	Spinmaster 319,-	Wind Jammers 2 Video-Titel 30,-
	Baseball 2020 149,-	Mutation Nation 239,-	Kamovo Revenge 3 Video-Titel 35,-
	Memory Card 69,-	Nam 1975 159,-	Super Sidekicks 2 4 Video-Titel 40,-
	World Heroes 139,-	Wind Jammers 369,-	Top Hunter 5 Video-Titel 45,-
	World Heroes 2 279,-	Samurai Shodown 369,-	
	Fatal Fury 200,-	Sengoku 169,-	An & Verkauf von gebrauchter Ware 1942
	Fatal Fury 2 269,-	Sengoku 2 279,-	M.A.K. Elevator Action 149,-
	Fatal Fury Special 329,-	Super Sidekicks 289,-	3 DO Atari Jaguar 145,-
	Magician Lord limit 399,-	Super Sidekicks 2 369,-	

Noch 1x vorrätig

An + Verkauf von Ihren Gebraucht - Modulen!!!

Sonderangebote: (nur so lange der Vorrat reicht) Ständig gebrauchte Module auf Lager

View Point 449,- Achtung: 10 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von 2 Modulen
F.F. Special 329,- 15 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von 3 Modulen
Kamovo Revenge 359,- 20 DM bekommen Sie geschenkt bei Bestellung von über 1000 DM

Immer aktuell

Giesenkirchener Str. 52 | Mo. 14.00 - 17.00 Mi. 14.00 - 20.00 Fr. 14.00 - 18.45
41238 Mönchengladbach | Die. 14.00 - 18.45 Do. 14.00 - 18.45 Sa. 9.30 - 15.00

Preisänderungen vorbehalten

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Aladdin	99,-	Rock'n Roll Rac.	124,-
Bomberman	99,-	R - Type 3 PAL	119,-
Equinox	124,-	Shadow Run	129,-
Mechwarrior	134,-	Star Treck US	144,-
Mega Man X	119,-	Super Metroid US	129,-
Mystic Quest	84,-	Wizardry 5 US	134,-
NBA Jam	129,-	World Cup Striker	119,-
		Bubsy	89,-
		Castlevania	99,-
		Gunstar Heroes	99,-
		Mega Turrican US	109,-
		Puggsy	99,-
		Sonic 3	129,-
		Virtua Racing	179,-

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

MEGA STAR

VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
Wizardry 5 us 139,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-NHL 94 us 109,-
Lester the Unlikely us 129,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Hidden Souls us 109,-
R-Type 3 euro 129,-	6 - Buttonpad MD 35,-	CD-Dark Wizard us 119,-
Skyblazer dt 129,-	Demo Video 3 SNES 25,-	CD-Puggsy dt 109,-
NHL 94 dt 119,-	50/60 HZ Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
Paladins Quest us 129,-	50/60 HZ Adapter SNES 45,-	Shadow Run us 129,-
Equinox dt 139,-	Jaguar Yoypad 59,-	Lethal Enforcers dt 165,-
Seventh Saga us 129,-	RGB-Kabel Jaguar 59,-	Star Trek N. Gene. us 119,-
Battle Cars us 119,-	Atari JAGUAR us 669,-	Hyperdunk dt 109,-
viele weitere Spiele auf Lager	Spiele Jaguar ab 119,-	viele weitere Spiele auf Lager

NEU!! Besuchen Sie unseren Laden an der B 34 in Bad Säckingen, direkt an der Schweizer Grenze

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM • Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen ★
☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14

Bestellannahme von 15.00 bis 20.00 Uhr
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 15.00 - 18.30 Uhr Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Master System- und Nintendo NES-Charts raus - Special-Charts rein?

Seit mehreren Monaten nehmen die Leserzuschriften zu den Master System- bzw. NES-Charts konstant ab. Die Folge ist, daß eine immer kleiner werdende Schar von Leuten bestimmt, was in die Charts kommt und was nicht. Der Gerechtigkeit (bzw. der Repräsentativität unserer Charts) halber sind wir am überlegen, sie durch Special-Charts mit wechselnden Themen wie "Die schlechtesten Spiele" oder "Die besten

Softwarehersteller" zu ersetzen. Da wir das Heft nicht für uns sondern für Euch machen, ist jetzt Eure Meinung gefragt. Wollt Ihr weiterhin 8 Bit-Charts oder doch lieber Special-Charts? Wenn ja, warum, wenn nein, warum nicht? Schreibt Eure Meinung zu dem Thema an:

Redaktion Mega Fun
Thema des Monats
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

dürfte nicht allzuviel Bewegung herrschen: Monat für Monat dieselben Spiele an der Spitze, da es nun mal selten vorkommt, daß sich für eine Tabelle, in der die Klassiker vertreten sind, neue Spiele qualifizieren. Meiner Meinung nach wäre es besser, jeden Monat andere Special Charts abzudrucken. Diese enthielten laufend ein anderes Thema, z.B. die fünf Spiele mit der schönsten Grafik, dem besten Sound, dem interessantesten Abspann, den abwechslungsreichsten Stories, etc. Abschließend sei mir noch erlaubt zu sagen (obwohl ich nur Abitur in Bio gemacht habe und es nicht studiere), daß Ihr Euch Gedanken über Euren hauseigenen Zensor machen solltet, wenn Personen wie Herr Tayefeh die Möglichkeit erhalten, ihre ideologischen und inhumanen Behauptungen in der Mega Mail zu äußern.

Holger Kuhn, Heusenstamm

Zu der Sache mit den Charts solltest Du unser Thema des Monats lesen. Was unseren hauseigenen Zensor angeht, hat er Deinen Brief, wie Du siehst, genauso wenig um seine Aussage betrogen wie den von Sascha Tayefeh. Wenn Du aufmerksam gelesen hast, müßte Dir eigentlich auch aufgefallen sein, daß wir uns an der von Dir indirekt angesprochenen Stelle ganz deutlich von seiner Meinung distanziert haben, es empfiehlt sich immer wieder auch die Sätze in Klammern zu lesen, gelle!

Game Mage-Sorgen

Seit Monaten wird in allen Videogame-Magazinen über das Game Mage gesprochen und dafür geworben. Genau so lange versuche ich das Ding nun auch schon aufzutreiben! Nirgendwo (!!) konnte ich das Game Mage kaufen und kaum einer kannte es noch dazu. Auch über den einschlägigen Versandhandel hatte ich es vergeblich versucht. Zuletzt

rief ich bei der Firma Vanselow Electronic an: Die Mitarbeiterin erklärte mir, daß viele Geschäfte sich nicht bzw. nicht so schnell an das Game Mage wagen, weil es bereits das Action Replay Pro gibt. So ein Quatsch! Verkaufen die gleichen Geschäfte etwa auch kein Super Nintendo, weil es schon ein Mega Drive gibt? Auf jeden Fall hat mir die oben genannte Firma noch am selben Tag mein Game Mage zugesandt. Ich möchte bemerken, daß es einmalig schnell und einfach arbeitet und hoffe, daß dieser Brief den Druckbruch des Schummelmoduls unterstützt. Nun war ich natürlich besonders auf Eure Ausgabe 5/94 gespannt, da Ihr angekündigt hattet, auch Game Mage-Codes abzudrucken. Vom Ergebnis war ich jedoch enttäuscht, gerade mal drei Codes für PAL-Versionen und dann noch nicht einmal zu populären Spielen.

Andreas Länger, Hamm

Hallo Andreas
Natürlich werden wir auch weiterhin alle Codes abdrucken, die wir zum Game Mage bekommen, da es eine unkomplizierte Alternative zum Action Replay Pro darstellt; in der nächsten Ausgabe stellen wir den Power Mage-Aufsatz

vor, in dem einige neue Features wie ein programmierbarer Joypad-Port bzw. ein SRAM-Chip zum Speichern eingegebener Codes integriert sind. Natürlich wurden auch die eingebauten Codes auf den neuesten Stand gebracht. Zu Deinen Problemen haben wir den deutschen Distributor AB Union um eine Stellungnahme gebeten:

Hallo Andreas,
Deine Zähigkeit ist bewundernswert und ich freue mich, daß es Dir letztendlich gelungen ist ein Game Mage zu bekommen. Um ehrlich zu sein, Du bist nicht der einzige, der für die Beschaffung des Game Mages "kämpfen" mußte. Es scheint als ob sich zu wenige Händler die Zeit nehmen um sich in der Fachpresse nach Neuigkeiten umzusehen. Aber letztendlich, das muß ich zugeben, ist es unser eigener Fehler, denn wir müssen die Fachhändler auch auf anderen Wegen intensiver informieren. Fachhändler, die das Game Mage kennen, wissen, daß es nichts zu "wagen" gibt, denn der Kundenkreis, der seine Zeit eher mit Spielen statt mit dem Suchen nach Codes verbringen will, ist riesig. Was die Veröffentlichung der neuesten Codes angeht,

sind wir gerade dabei umzuziehen. Ab dem 15.6.94 wird es neben den Fachpresse-Veröffentlichungen auch eine Telefonhotline für die aktuellsten Codes geben. Leider ist es uns trotz monatelanger Vorbereitungen noch nicht gelungen, der TeleCom die neuen Telefonnummern zu entlocken. Zur Drucklegung der nächsten Mega Fun werden wir sie jedoch sicherlich bekannt machen. Zwei Warenhausketten führen seit kurzem das Game Mage: ca. 15 Brinkmann Warenhäuser und die ca. 70 Allkauf-SB Warenhäuser. Beim Fachhandel schaut's noch recht dünn aus, aber das kommt im Sommer. Wer keinen Brinkmann oder Allkauf SB in der Nähe hat, kann ab sofort direkt bei AB Union bestellen. Leider schaffen wirs nicht telefonische Bestellungen entgegenzunehmen, aber eine briefliche Bestellung Eurerseits an:

AB Union GmbH
Lerchenstr. 5
Aufgang 2
80995 München
wird innerhalb von 48 Stunden bearbeitet. Wir schicken Game Mage dann zu DM 129,- inkl. Versandkosten per Post Nachnahme raus. Keine Angst, diese Bestell-Adresse ist auch nach dem Umzug noch gültig, denn die Post schickt uns die Bestellungen noch ein paar Monate hinterher; und wie gesagt, in der nächsten Mega Fun veröffentlichen wir die Hotline-Nummer für die Codes.
Mit freundlichen Grüßen
Karl-Heinz Versl
Support Manager, AB Union

Österreichischer Fragenkatalog

Wir kommen aus dem letzten Kuhdorf und müssen mindestens zehn Kilometer fahren, um an die neue Mega Fun zu kommen. Außerdem erscheint sie bei uns erst eine Woche nach dem deutschen Erscheinungstermin. Übrigens legt man bei uns bis zu 1.700 Özos

Japan-Anime-VHS-PAL-Videos
Goldpackages Part 1-3:
C.Freeman D.Megopolis nur 99,99
Urotsukideli 49,99
Gigolo (R) 39,99
Kamasutra (Action & Erotik) 49,99
Ab 3 Filmen 1 Großposter alle
Anime-Post-Verpackung: Filme lieferbar
Rur 5.99 / 2 Tage -Infopacket anfordern!

Panasonic's 3DO: alle Titel lieferbar
NTSC/RGB-Version 1.199,00/1.399,00
Out of this world 134,90
Shock Wave call
Atari's Jaguar: RGB/PAL-Vers. call
Tempest 2000 129,90
Club Drive 134,90
Konsolen-Post-Miete: call for INFOS
3DO, Jaguar & MCD ab 69,- für 7-Tage

SNES KAMPPREISE: DTSC. TITEL
EMPIRE STRIKES BACK 99,90
MR. NUTZ 99,90
MEGA MAN X 109,90
SHADOW RUN (DT.) 109,90
ROCK N ROLL RACING 109,90
JURASSIC PARK 99,90
SUPER METROID 129,90
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 11.00h-20.00h
Samst. 11.00h-14.00h
BRUN-TC :07142/57979 &-80
SOLANGE VORRAT REICHT!

pro Modul auf den Ladentisch (rechnet das mal in DM um). Ihr seht, Österreich ist videospieldechnisch ein Notstandsgebiet. Doch jetzt zu unseren Fragen:

1. Wird es Sim City 2000 auch auf SNES geben?
2. Welche der neuen Konsolen könnt Ihr uns wärmstens ans Herz legen (Sony PS-X, Project Reality, Saturn)?
3. Spielt Ihr auch privat? Auf welchen Konsolen?
4. Wann kommt Shining Force 2 heraus?
5. Gibt es auch ein reinrasiges Adventure (wie Sam & Max) auf dem SNES?
6. Könntet Ihr vielleicht, wie in Ausgabe 10/93, Steckbriefe von allen Redakteuren bringen?
7. Könnt Ihr nicht mehr Fun Mail abdrucken?
8. Findet Ihr auch, daß Super Mario Kart das beste SNES-Spiel ist?
9. Habt Ihr vor, die 32 Helpline-Seiten beizubehalten?
10. Warum hat Atari den Panther nicht herausgebracht?
11. Welches Spiel hat die höchste Grafik- bzw. Soundwertung bekommen?
12. Bringt Ihr mal wieder eine Liste aller getesteten Spiele?

R. Staudinger und R. Kick, Wolfsbach

1. Momentan ist in dieser Richtung nichts geplant, allerdings kann man auch davon ausgehen, daß ein derart komplexes PC-Spiel nicht ohne weiteres auf ein SNES-Modul umzusetzen ist.

2. Keine, denn was noch nicht existiert, können wir auch nicht empfehlen. Es ist doch so: Eine Konsole wird erst durch die Spiele, die es für sie gibt, interessant (Software sells Hardware). Erscheinen viele hochwertige Titel, die auch die Hardware ausreizen, kann man den Kauf in Erwägung ziehen. Außerdem sollte man noch ein Auge auf die Zukunftschancen werfen, sprich wieviele Fremdhersteller für das Gerät entwickeln, welche Firma dahintersteckt, etc. Da wir speziell beim Kriterium "gute Spiele" noch keine Aussage treffen können, können wir Euch auch nichts ans Herz legen, oder?

3. Aber sicher, und zwar auf allen Konsolen (von Game Boy bis 3DO).

4. Laut Sega soll die deutsche

Version im Herbst erscheinen. 5. Leider, leider gibt es so geniale Adventures wie Sam & Max nicht fürs SNES. Hintergrund: Ein solches Spiel wäre auf einem gängigen 16 Megs-Modul nicht machbar und würde wegen dem benötigten Speicher vom Preis her nicht mehr den Massenmarkt ansprechen.

6. Könnten wir, tun wir aber nicht, es sei denn die Mehrheit unter Euch würde sich dafür erwärmen.

7. Was?! Noch mehr?

8. Wir finden Street Fighter 2' Turbo und FIFA International Soccer genauso gut, deshalb haben auch alle drei Titel die Rekordwertung von 93% (Spielspaß) bekommen.

9. Aber sicher.

10. Atari entwickelte den 32 Bit-Panther ursprünglich parallel zum Jaguar und etwa 20 britische Fremdanbieter hatten bereits damit begonnen, Spiele für das System zu entwickeln. Der Tramiel-Clan entschloß sich allerdings etwas später, das Panther-Projekt zugunsten der zukunftssträchtigeren 64 Bit-Raubkatze zu verwerfen.

11. Bei der Grafik hat uns Aladdin fürs MD am meisten fasziniert und in Sachen Sound hat FIFA International Soccer, das für ein Sportspiel eine wahnsinnig realistische Atmosphäre auf den Bildschirm zaubert, die Nase vorn (SNES/MD).

12. Game Over.

In der Kürze liegt die Würze

1. Es regt mich seit geraumer Zeit auf, daß Ihr Spiele wie z.B. Tiny Toons oder Magical Quest (beide SNES) vollkommen lobt, ohne auf die kurze Spieldauer hinzuweisen oder diese ins Testurteil miteinfließen zu lassen. Es ist eine unglaubliche Dreistigkeit für ein Spiel, das man innerhalb einer Stunde durchgespielt hat, 120 DM (oder mehr) zu verlangen.

2. Wie kommt Ihr zu der Meinung (siehe Beilage "Into the Future"), daß es fraglich erscheint, ob man sich jetzt einen Jaguar kaufen und nicht lieber auf die neuen Konsolen warten sollte. Ich persönlich ziehe es jedenfalls vor, jetzt einen 64 Bit-Jaguar zu erwerben, als zwei Jahre auf die

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
World Cup Striker SN dt 139,95
Stunt Race FX SN us 149,95
Lord of the Rings SN us 139,95
Eternal Champions MD dt 109,95
Virtua Racing MD dt 189,95
Rebel Assault MCD us 109,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.
Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT Tel.: (02622) 83517

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

MAK die Automatenkonsole	549,99 DM	3-fach Umschalter	159,99 DM
Spar Set (+ Stick & Spiel)	799,99 DM	4-fach Umschalter	179,99 DM
		7-fach Umschalter	259,99 DM

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

Super NES

Joypadverlängerung 2,5m	29,99 DM	Anschlußkabel	
Spiele	ab 69,99 DM	SNES RGB Kabel dt./us./jp mit Hifianschluß	49,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller)		Neo Geo RGB Kabel Stereo	45,99 DM
Modulkompatibilität dt/us/jp	99,99 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

Sega Mega Drive

Joypadverlängerung 2m	29,99 DM	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
3 SMD Spiele für nur	99,99 DM	Adapter Für Multisync Monitore	89,99 DM
Mega Drive 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller)			
und ja./us. mit Schalter	55,55 DM	PC Engine	
Mega Drive 2 Umbau. Gleiche Merkmale wie Mega Drive 1	75,99 DM	Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel	999,99 DM

Neo Geo

Kombigerät (Schal. 50/60Hz)	788,99 DM	Joypad Verlängerung 2m	29,99 DM
Gold Set		Japan Umbau us Engine/Duo	99,99 DM
(Grundgerät, Spiel & 2.Stick)	1199,99 DM	Japan Umbau Turbo Express	119,99 DM
Joystickverlängerung 2m	49,99 DM	RGB Umbau PC Engine/Duo	99,99 DM
Umbau 50/60Hz	59,99 DM		

Hard- und Software für alle Systeme Lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

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

3DO RGB Umbau 299,99 DM

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

neuen Konsolen warten zu müssen.

Pascal Drisch, Dortmund

Einmal davon abgesehen, daß wir weder Tiny Toons noch Magical Quest/SNES) je getestet haben und deshalb zwangsläufig auch nicht auf die relativ kurze Spieldauer hinweisen konnten, wollen wir zu diesem Problem dennoch Stellung beziehen, schließlich handelt es sich ja um ein grundsätzliches. Die beiden genannten Spiele hast Du mit Sicherheit nicht beim ersten Mal durchgezockt; wenn Du jetzt also einmal die Zeit aufaddierst, die vergangen ist bis Du die nötige Routine in den Spielen bekommen hast, um sie durchzuspielen, dann wirst Du mit Sicherheit über die von Dir genannte Stunde hinaus Zeit investiert haben, die Du nicht unterschlagen solltest. Wenn wir nun aber ein Modul bereits beim ersten Anspielen bis zum Abspann zu sehen bekommen, dann kannst Du sicher sein, daß wir darauf sowohl im Text als auch in der Wertung eingehen werden. Das Problem wird allerdings erst so richtig interessant, wenn Du Spiele mit Passwort betrachtest (z.B. Aladdin fürs Super Nintendo): Durch das Passwort hat man relativ rasch den letzten Endgegner besiegt und damit einige Luft aus dem Spiel gelassen. Hätte man kein Passwort gehabt, wäre man länger mit Aladdin beschäftigt gewesen, auf der anderen Seite kann man doch Capcom nicht dafür bestrafen, daß der Luxus Passwort mit eingebaut wurde, den man ja nicht unbedingt benutzen muß, oder? Was Deine zweite Aussage betrifft: Es war uns nicht möglich in der gesamten "Into the Future"-Beilage irgendetwas zu finden, was Dich zu dieser Ansicht gebracht hätte. Entweder hast Du eine spezielle Ausgabe erhalten oder Du hast uns mit einer anderen Zeitschrift verwechselt, wobei wir eher zu letzterem tendieren. Wir halten den Jaguar jedenfalls durchaus für eine zukunftssträchtige Konsole, die vom Preis-/Leistungsverhältnis momentan ungeschlagen ist.

Thema des Monats

In der Ausgabe 2/94 hatten

wir Euch aufgefordert, uns Eure Meinung zum Thema "Innovationsmangel" kundzutun. Die Resonanz war ziemlich einmütig. Stellvertretend stellen wir Euch einen Brief vor.

Ich lese die Mega Fun schon von ihren Kinderschuhen an und aus reiner Ehrlichkeit heraus muß ich Euch loben, weil Ihr das informativste aller Blätter seid. Aber nun zum Thema des Monats: Ich glaube dies zum Teil nicht. Die Firmen wollen die gängigen Spielprinzipien nur solange wie möglich ausschöpfen und weitgehend vermarkten, was sicher auch verständlich ist. Was uns betrifft, wir können noch lange damit leben, da die Möglichkeiten in Sachen Spielablauf, Grafik und Spielhelden noch lange nicht verbraucht sind, sondern nur in den ungeborenen Programmiererhirnen stecken. Virtual Reality, ja das ist schon ein Thema, aber ich glaube, daß es im Moment noch eine Nummer zu groß für uns ist. Bis die Firmen etwas Vernünftiges in dieser Richtung entwickelt haben wird es bestimmt noch fünf Jahre dauern, und bis es für uns erschwinglich wird, gehen bestimmt noch zehn Jahre ins Land. Ich denke, daß jetzt erst einmal für die Vorstufe, also für Polygone auf zweidimensionalen Bildschirmen die Zeit gekommen ist (Virtua Racing und Virtua Fighter) sowie für digitalisierte Grafiken (Mortal Combat). Was ich ebenfalls für stark im Kommen halte, sind Automaten wie Mad Dog McCree und Who Shot Johnny Rock, für die die Bezeichnung VIDEOspiel äußerst zutreffend ist.

Lars Niewert, Netphen

Mega CD und mehr

Ich habe logischerweise ein paar Fragen loszuwerden. Ach übrigens, Ihr seid eine starke Truppe (Anm. d. Red.: Nein, das ist nur die Bundeswehr).

1. Lohnt sich die Anschaffung eines Mega CDs?
2. Kann es mit anderen Konsolen mithalten?
3. Wieviele Spiele gibt es dafür?
4. Wird Microcosm für das MD herauskommen?
5. Ist eine MD-Umsetzung von Aero The Acrobat geplant?
6. Gibt es fürs MD ein Base-

ballspiel, das realistischer als Baseball 2020 ist?

7. Ich finde, daß Winter Olympics zu schlecht weggekommen ist, nennt mir ein paar Gründe warum das so ist?

8. Gibt es außer Sonic Spinball noch weitere Flipperspiele für das MD?

9. Welches könnt Ihr mir empfehlen?

10. Gibt es ein MD-Spiel mit gutem Heavy Metal-Sound?

Patrick Eder, Edingen-Neckarhausen

1. Kommt ganz darauf an, auf welche Art von Spielen Du stehst. Wenn Full Motion Video für Dich das Ei des Kolumbus ist, dann liegst Du sicherlich richtig. Spiele, die die Hardware wirklich vernünftig ausreizen, d.h. in der Form nicht auf Modul zu verwirklichen sind, gibt es bis jetzt nur sehr wenige.

2. Mit dem Super Nintendo "ja", mit Jaguar, und 3DO "nein" (aus rein technischer Sicht).

3. Getestet haben wir bis jetzt 34 Titel.

4. Die Mega CD-Version ist bereits erhältlich. Die spielerischen Möglichkeiten halten sich jedoch arg in Grenzen, aber wenn Du auf reine Grafik- und Soundorgien stehst...

5. Die US-Version haben wir bereits in der Mega Fun 01/94 getestet (Fun-Wertung 78%). Eine deutsche Version ist über Laguna erschienen.

6. Aber sicher: Hardball 3 (Test in Mega Fun 06/93 Fun-Wertung 74%) bietet genau den Realismus, den man bei Baseball 2020 vermißt. Außerdem solltest Du Dir schon mal R.B.I Baseball '94 vormerken, das wir wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe vorstellen.

7. Gehe nicht über Los und ziehe nicht 4.000 DM ein, sondern lies stattdessen Seite 89 in der Februar-Ausgabe. Wir schreiben zu jedem allgemeinen Bericht über ein Spiel noch eine Meinung (layout-technisch schön abgetrennt), in der wir darauf eingehen, warum uns ein Spiel nun gut gefällt oder im Fall von Winter Olympics eben nicht. Im übrigen werden bei uns im Gegensatz zu einigen Mitbewerbern alle Spiele von mehreren Redakteuren getestet.

8. und 9. Vergleiche Flipper-Special in Mega Fun 02/94.

10. Der beste Heavy Metal-Soundtrack kommt, wie könnte es anders sein, von TecnoSoft: Thunder Force IV.

Formel 1-Freak

Ich kenne Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und bin immer noch begeisterter Leser. Titel-Logo hin oder her, macht weiter so! Nur ein Anliegen hätte ich an Euch: Die Rennspielgemeinde, speziell die der Formel 1, wird etwas benachteiligt. Ich gebe ja zu, daß die Fangemeinde von Street Fighter größer ist, aber da kommt endlich nach Pole Position noch ein gutes F1-Spiel (sogar ein Gold Game), nämlich Human Grand Prix 2, und Ihr testet es nur auf einer Seite. Mir sagt der Test zwar schon etwas, aber leider etwas wenig. Im F1-Vergleich ist Euch übrigens ein kleiner Fehler unterlaufen: Human Grand Prix 2 kann keine 92'er Saison sein, da Prost '92 pausierte. Wird es Human Grand Prix 2 wenigstens als US-Version geben (als japanische Version wird es ja bereits angeboten)? Wenn ja, läuft es mit einem Fire-Adapter oder einem Action Replay Mark 2? Ich hoffe Ihr nehmt mir meine Kritik nicht übel und beantwortet meine Fragen.

Fritz Randl, München

Gerade der Formel 1-Vergleich hätte eigentlich zeigen sollen, daß wir durchaus vier Autorennspielfreaks in der Redaktion haben (Bad, Mad, Undertaker und Hoschi). Es gibt also wirklich keinen Grund sich vor einer Benachteiligung der Rennspiele zu fürchten. Human Grand Prix 2 haben wir "nur" auf einer Seite getestet, weil das Modul ein Japanimport ist, deshalb nur wenige Freaks anspricht und wir das verwandte F1 Pole Position schon auf zwei Seiten getestet haben. Die Sache mit der 92'er Saison ist zu unserer Schande völlig korrekt von Dir aufgedeckt worden, es sollte natürlich 93'er heißen. Zu Deinen Fragen: F1 Pole Position II ist in Planung! Inwieweit sich Ubi Softs F1-Simulation vom neuen Human-Spiel unterscheidet, ist zwar noch offen, dafür kommt es aber auch offiziell in Deutschland heraus (einen Adapter brauchst Du also nicht extra zu kaufen).



**PLAY TIME TV.
DIE SHOW.**

**SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.**

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Grüß Gott!

Nicht erschrecken - ich bin's schon wieder. Ja, genau - der Neue. Heute ist wirklich nicht mein Tag! Daß es regnet, wäre an sich ja schon schlimm genug, aber zu allem Überfluß ist Schlulf (kann mir mal jemand sagen, wie der richtig heißt?) immer noch nicht aus seinem unerwarteten Urlaub zurück. Offensichtlich heilen die Verletzungen doch nicht so schnell, wie von mir sehnlichst erhofft. Mein Auto hat momentan Probleme mit seinem Kühler, mein PC hat Probleme mit seiner zweiten Festplatte und versteht mich nicht, die Frau meines Lebens bekommt Schreikrämpfe wenn sie mich sieht, ich habe Probleme mit dem Finanzamt und so richtig gut geht es mir eh nicht. Und als ob das alles nicht schon schlimm genug wäre, besteht Uwe noch mit erstaunlicher Hartnäckigkeit auf die Füllung dieser Seite. Also bringen wir es so schnell wie möglich hinter uns. Wer es absolut nicht lassen kann, sich auf diesen Seiten zu verewigen, schickt seine Drohungen weiterhin an:

**Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg**

Verhältnis

Ich begeben mich auf den heiligen Mega Fun-Olymp, um mit Euch zu plaudern. Ich habe so interessante Tricks, wie man Tintenflecke aus Konsolen entfernt, usw.. Der eigentliche Grund meines Schreibens ist: Falls Du diesen Brief abdruckst, wünsche ich mir an dieser Stelle eine Anmerkung von Schlulf! Fragen habe ich natürlich auch noch:

1. Hat der Saturn nun 32 oder 64 Bit?
2. In einigen Fällen ziehst Du Martin gehörig durch die Sch... (hier wolltest Du doch sicher "Scheune" schreiben, oder????!!! Anm. der Red.). Wie ist denn Dein Verhältnis zu Martin? Schlecht? Ich habe zwar nichts geschrieben was Du hören wolltest, aber ich mußte meinem Drang einfach freien Lauf lassen. So long:

Benjamin Zech

Huch, kannst Du aber dick auftragen. Fast wäre ich auf Deiner überaus breiten Schleimspur ausgerutscht. Mit Tintenflecken auf Konsolen haben wir hier weniger Probleme. Wenn Du herausgefunden hast, wie man den Pamp, den ein Hamburger auf einem T-Shirt (Baumwolle) hinterläßt, entfernen kann, dann melde Dich bitte noch einmal. Mit einer Anmerkung von Schlulf kann ich leider nicht dienen - ich bin nur der Neue. Erwähnte ich das

schon? Du hast Fragen? Ich habe die Antworten.

1. Der Saturn hat keine Bits, sondern Ringe! Was... aua... he, nicht schlagen... wie, der meint die Konsole? Aber Uwe - das hättest Du doch auch freundlicher sagen können! Wenn Du darauf bestehst... Also gut, der Hauptprozessor des Saturn (wer denkt sich eigentlich diese beknackten Namen aus?) ist ein 32 Bit-RISC-Chip, der mit 27 MHz getaktet ist. Der Grafik-Chip (intern 64 Bit) kann 16,7 Millionen Farben darstellen, und das auf meinem Schienbein wird bestimmt ein blauer Fleck.
2. Wir ziehen hier niemanden durch die Scheune. Verhältnisse - egal ob gleich- oder sonstwie geschlechtlich sind hier immer schlecht und werden von der Geschäftsleitung unter keinen Um- oder Zuständen geduldet. So sehr es mich interessieren würde, wie man etwas schreibt, das ein anderer hört - ich werde es hoffentlich nie erfahren. Ich würde nun auch gerne meinem Drang freien Lauf lassen, aber das ist eine sehr persönliche Angelegenheit, für die Papier ebenso wie Diskretion von zwingender Notwendigkeit sind.

Querbeet

Ich hätte da ein paar Fragen:

1. Was ist Ulf für ein Tier?
2. Kann man Mega Drive-

Spiele auch auf dem Game Boy spielen?

3. Hat Play Time TV etwas mit der Play Time zu tun?
4. Wieso heißt Ihr Mega Fun?
5. Was ist ein Sound?
6. Bist Du irgendwie mit Rossi verwandt, Ulf?

Mr. XY1.

1. Zum Leuzismus tendierender Misrachi. Nicht daß ich diesen Gag nun besonders witzig finden würde, aber wenn ihr nun wirklich Omas Lexikon zu Rate zieht, habt ihr wenigstens etwas gelernt. Da soll nun noch einer behaupten, daß Spielezeitschriften der Untergang der Abendländischen Kultur sind; und zudem habt ihr endlich mal wieder die arme Oma besucht - wurde aber auch Zeit!

2. Aber natürlich! Dazu ist nur ein kleines Zusatzgerät nötig - ein Mega Drive. Dies wird nun mit den heimischen Fernseher verbunden, auf den Game Boy gestellt, das wars. Zu beziehen ist dieses Wundergerät für nur noch 666,66 DM beim Verlag, Kennwort "Dumpfnase".

3. Dein detektivischer Spürsinn ist wirklich beachtenswert. Da die beiden Namen kaum Gemeinsamkeiten aufweisen, bedarf es schon gewaltiger Kombinationsgabe, um daraus Rückschlüsse zu ziehen. Bravo!

4. Weder ich noch sonst einer in diesem Verlag heißt Mega Fun. Wir machen eine Zeitschrift mit diesem Namen. Meinst Du etwa das? Die Erklärung ist leicht: Uns ist nichts bessers eingefallen und so übel finden wir den Namen eigentlich nicht.

5. Engl. Klang, oder Klangfarbe. So steht es zumindest im Lexikon. Willst Du mich veräppeln? Sollte dieser Brief einer gewissen Ernsthaftigkeit ermangeln?

6. Da ich den hier oft genannten Ulf nicht kenne (Ihr erinnert Euch? Ich bin der Neue hier!), kann ich auch nichts über dessen verwandtschaftstechnische Beschaffenheit sagen. Eine Familienzugehörigkeit mit Rossi ist aber nahezu auszuschließen, da doch allgemein bekannt ist, daß dieser Typ ein genetisches Experiment ist.

Glücksgefühle

Als erstes ein großes Lob an Euch, macht ruhig weiter so! Ich hatte gestern ein eigenartiges Erlebnis: Als ich mir die (Oops) holte, schaute mich die Verkäuferin böse an. Ich kam mir ziemlich blöd vor. Als ich die (Oops, fast gesagt) weglegte (ich hatte sie noch nicht bezahlt), grinste sie und bot mir die Mega Fun an. Ich kaufte sie und die Verkäuferin wurde überglücklich. Ich glaube kaum, daß Ihr den Brief in voller Länge abdruckt. Es wäre aber nett von Euch, ihn überhaupt ins Heft zu bringen. Auf ein baldiges Wiederschreiben:

**Euer treuer und ergebener
Leser Sascha**

Natürlich werden wir weiter so machen, aber ob wir das ruhig tun, kann ich Dir nicht versprechen. Dein Erlebnis mit der Verkäuferin ist leicht erklärt. Unser Uwe (der blaue Fleck tut immer noch weh!) kommt sehr weit herum. Zu Frauen (egal welchen Geschlechts) hat er einen besonderen Draht. Auch da ist die Erklärung ganz einfach - wenn er nicht gerade tritt, hat er manchmal sogar richtige Manieren, und wir nennen ihn Handbremse (weil er immer so gut angezogen ist). Ja, das wirkt! Der Verkauf einer falschen Zeitschrift schmälert Uwes Ein- und Auskommen, und somit auch die Bereitschaft zu kostspieligen Geschenken. Alles klar? Deinen Brief in voller Länge abzuwickeln wäre doch ein etwas gewagtes Unterfangen, da er über weite Strecken hinweg die Spannung des ARD-Testbildes absonderte. Aber wenn ich Dir damit einen Gefallen erweisen kann, drucke ich ihn eben ab, auch wenn mir Deine etwas sehr demütige Art gewaltig auf den Knösel ging. Aber wenigstens kannst Du nett betteln, und es hätte ja noch schlimmer kommen können. Mit etwas Übung und Führung kannst Du schon bald einen echt verwendbaren Leserbrief gestalten. Vertrau mir, denn die Macht ist mit Dir.

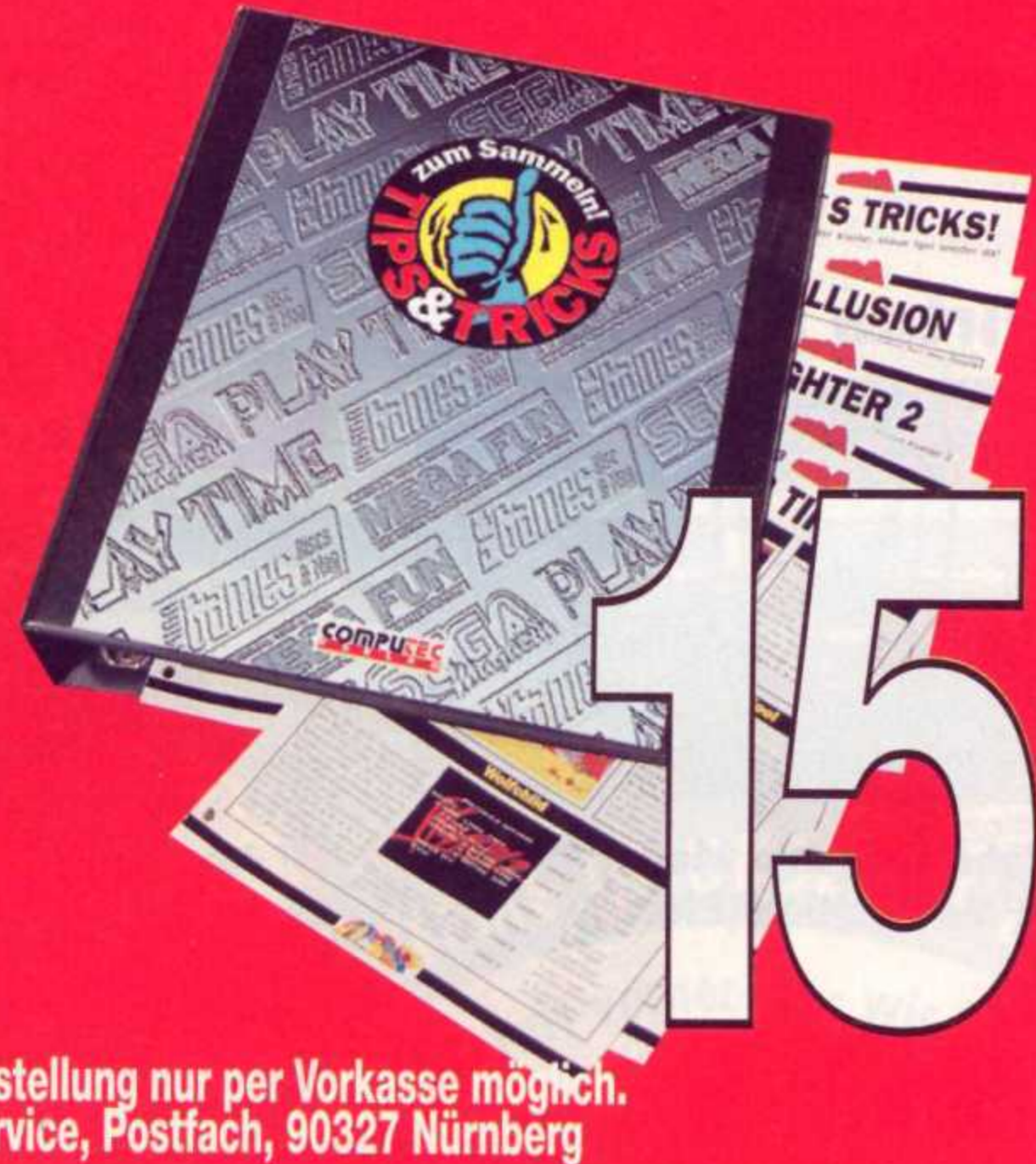
MINIABO. JETZT.

3x
MEGA FUN

plus



1x Tips & Tricks
Sammelordner



15,- für nur DM

**MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse mögch.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Ja, ich will das

"MEGA FUN" Mini-Abo:

3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "MEGA FUN", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "MEGA FUN" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "MEGA FUN" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.
MF 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:

Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

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

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

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Leserhits Mega Drive

- 1 Sonic 3**
(3) 2. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 FIFA Int. Soccer**
(2) 5. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 3 Aladdin**
(1) 6. Monat Jump'n Run **Virgin Interactive**
- 4 Landstalker**
(5) 4. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 5 NHL Hockey '94**
(6) 6. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 6 Thunderhawk CD**
(-) 3. Monat Shoot'em Up **Core Design**
- 7 Virtua Racing**
(-) 1. Monat Autorennen **Sega**
- 8 Street Fighter 2' Spec.**
(4) 6. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 9 NBA Jam**
(-) 1. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 10 Flashback**
(10) 10. Monat Adventure **U.S. Gold/Delphine Software**

Leserhits Alle Systeme

- 1 S.F. 2' Turbo/Special**
(2) 8. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Sonic 3**
(9) 2. Monat Jump'n Run **Sega**
- 3 NBA Jam**
(5) 2. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 4 Super Mario Kart**
(6) 7. Monat Autorennen **Nintendo**
- 5 Aladdin**
(1) 6. Monat Jump'n Run **Capcom/Virgin Interactive**
- 6 NHL Hockey '94**
(4) 4. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 7 Mortal Kombat**
(3) 7. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 8 FIFA Int. Soccer**
(7) 4. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 9 Landstalker**
(10) 3. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 10 Secret Of Mana**
(-) 2. Monat Action-Adventure **Square Soft**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Street Fighter 2' Turbo**
(1) 8. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 NBA Jam**
(2) 2. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 3 Super Mario Kart**
(3) 13. Monat Autorennen **Nintendo**
- 4 Mortal Kombat**
(5) 8. Monat Beat'em Up **Acclaim/Sculptured Software**
- 5 Rock'n'Roll Racing**
(6) 3. Monat Autorennen **Interplay**
- 6 NHL Hockey '94**
(7) 3. Monat Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 7 Secret Of Mana**
(8) 4. Monat Action-Adventure **Square Soft**
- 8 Royal Rumble**
(9) 6. Monat Wrestling **Acclaim**
- 9 Mega Man X**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot **Capcom**
- 10 Aladdin**
(4) 5. Monat Jump'n Run **Capcom**

Virtua Racing



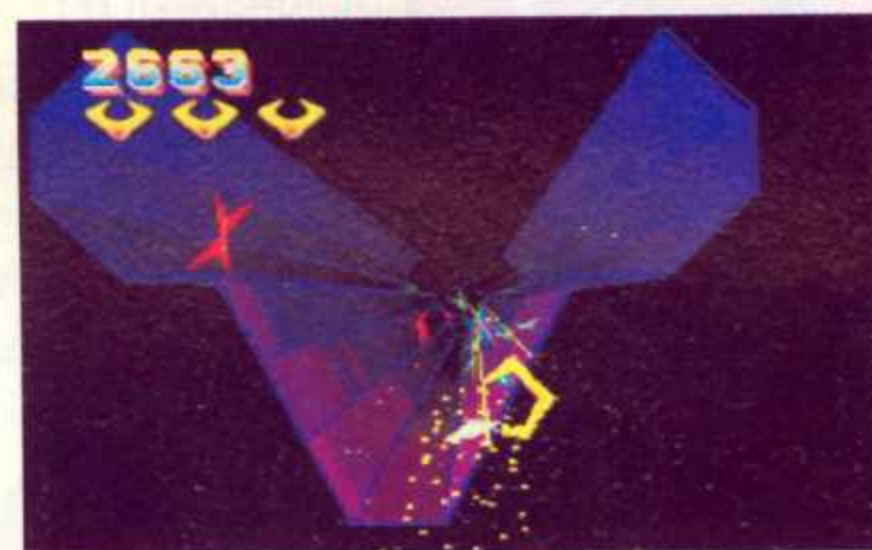
Sega fährt langsam wieder auf die Pole Position (Platz 7)



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börsenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Peer Schader aus Seeheim-Jugenheim, Jens Müller aus Hagen und Nico Schönbrodt aus Kerpen.

Tempest 2000



Atari-Guru Jeff Minter strikes back (Platz 2)

Leserhits Master System/Game Gear

- 1 Sonic 2**
(1) 8. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 Mortal Kombat**
(2) 4. Monat Beat'em Up **Acclaim/Iguana**
- 3 Phantasy Star**
(-) 1. Monat Rollenspiel **Sega**
- 4 James Pond 2 Robocod**
(-) 1. Monat Jump'n Run **U.S. Gold**
- 5 Power Strike 2**
(3) 6. Monat Shoot'em Up **Sega/Compile**

Leserhits 3DO

- 1 Total Eclipse**
(1) 4. Monat Shoot'em Up **Crystal Dynamics**
- 2 Escape From Monster Manor**
(3) 4. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 3 Crash'n Burn**
(2) 4. Monat Autorennen **Crystal Dynamics**
- 4 Night Trap**
(5) 4. Monat Adventure **Virgin Interactive**
- 5 John Madden Football**
(-) 1. Monat Football **Electronic Arts/High Score Prod.**

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV - Link's Awakening**
(1) 9. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Mystic Quest**
(2) 11. Monat Rollenspiel **Nintendo/Square Soft**
- 3 Super Mario Land 2**
(3) 14. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Wario Land**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 5 Asterix**
(4) 3. Monat Jump'n Run **Infogrames**

Leserhits Nintendo NES

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

Leserhits Neo Geo

- 1 Art Of Fighting**
(1) 14. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 Samurai Shodown**
(2) 8. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Viewpoint**
(4) 12. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 4 Fatal Fury Special**
(3) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 Miracle Adventure**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot **Data East**

Leserhits Jaguar

- 1 Cybermorph**
(1) 4. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**
- 2 Tempest 2000**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **Llama Soft**
- 3 Raiden**
(2) 4. Monat Shoot'em Up **Imagitec Design**
- 4 Alien Vs. Predator**
(3) 3. Monat Shoot'em Up **Rebellion**
- 5 Crescent Galaxy**
(4) 4. Monat Shoot'em Up **Atari**

3DO

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards und Memory Card, außerdem Fatal Fury 2, Mutation Nation, Samurai Shodown, Viewpoint. Suche 3DO-Spiele. Verkaufe Starwing für Super Nintendo (nagelneu). Suche ältere Die Hard + EGM sowie Videospieldmusik CDs. Tel.: 03303/501569 bis 22 Uhr, Andre. Öfters probieren.

Verkaufe 3DO + Crash'n Burn + Pebble Beach Golf + Total Eclipse. NP 2100 DM, drei Monate alt mit Rechnung für 1300 DM zu verkaufen. Tel.: 06003/7126 ab 17 Uhr, Richard verlangen.

Verkaufe 3DO RGB, 220 V-Anschluß, zwei Spiele für 1300 DM. Tel.: 030/6868723.

Suche Kontakt zu anderen 3DO-Freunden zwecks Austausch von Infos, Tips & Tricks, Spieletausch, etc. Zuschriften an: Marc Wahnja, Maudacher Str. 376, 67065 Ludwigshafen oder Tel.: 0621/555191.

GAME BOY

Verkaufe folgende Game Boy-Spiele: Tetris, Flappy Special, Golf, Tennis, Klax, Super Mario Land 1, Burai Fighter, Solarstriker, Alleyway, Fortress Of Fear, Fist Of The North Star, Double Dragon, WWf Superstars, Battle Unit Zeoth, Super Contra. Verkaufe auch: Nintendo NES, Game Gear, Lynx mit Spielen! Ruft an: Tel.: 06138/8539.

Verkaufe Game Boy mit 13 Spielen, Action Replay und sehr viel Zubehör. (Erster Anrufer bekommt noch Street Fighter 2 für Super Nintendo dazu). NP 1700 DM, VB 1000 DM. Tel.: 04153/51529.

Verkaufe Game Boy mit Turtles 1, Prince Of Persia (evtl. auch World Cup und Star Trek). Je nach Wunsch auch mit Kopfhörern. Meldet Euch bei Markus. Tel.: 030/9218542. Spiele auch einzeln. Preise nach Vereinbarung.

Suche Game Boy + Spiele. Auch Modulsammlungen, sowie Mega Drive, Super Nintendo, Nintendo NES, Neo Geo, Jaguar, Mega CD. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

JAGUAR

Verkaufe Raiden + Crescent Galaxy für je 120 DM mit deutscher Anleitung. Tel.: 07452/78633 ab 18 Uhr.

Tausche oder verkaufe Spiele für Super Nintendo! Habe Super Bomberman, Axel, F-Zero, Alien 3 und Powermonger. Suche Strategie-, Sport- und Rennspiele. Bin aber auch anderen Spielen nicht abgeneigt. Weiterhin suche ich für den Atari Jaguar das Spiel Alien Vs. Predator und ein RGB-Kabel. Tel.: 04521/2446 ab 19 Uhr, nach Moritz fragen.

MEGA DRIVE

Verkaufe Sega Mega Drive! + US/jp.-Umschalter + sechs Spiele (z.B. Flashback, Tiny Toons, Wonderboy V, Desert Strike, ...) + Action Replay Pro + Adapter + Scart-/Antennenkabel für VB 500 DM. Tel.: 06443/3836 Holger.

Tausche Mega Drive- + Super Nintendo-Spiele, wie für Mega Drive: Mega Turrican, Eternal Champions, Street Fighter 2' Special, FIFA International Soccer, Landstalker, uvm. Für Super Nintendo: Actraiser 2, Aladdin, Jurassic Park, Zombies, Cool Spot, uvm. Suche Sonic 3, R-Type 3, Wolfenstein 3D, NBA Jam, uva. Suche Turbo Duo und Neo Geo, evtl. im Tausch gegen Spiele. Tel.: 05731/52926.

Verkaufe für Mega Drive: Zombies 60 DM, Desert Strike 50 DM, Sonic 40 DM. Alles neuwertig! Tel.: 02175/98937 ab 16 Uhr, Markus.

Verkaufe Mega CD II + drei Spiele (Road Avenger, Sonic CD, Jaguar XJ220). NP 810 DM, VP 630 DM, nur zusammen. Mega Drive-Spiele: Street Fighter 2' Special, Eternal Champions, Bubsy, Rolo To The Rescue, Global Gladiators, Tiny Toons, Turtles, Cool Spot, Rocket Knight Adventures, Side Pocket, Kid Chameleon und ein indiziertes Spiel. NP 1.430 DM, VP 900 DM. Tel.: 030/9211305.

Verkaufe Sega Mega Drive + sieben Spiele (Wonderboy V, Sonic, Flashback, Tiny Toons, ...) + Action Replay Pro + Scart-/Antennenkabel für 530 DM (US/jp. Umschalter). Tel.: 06443/3836 Holger.

Verkaufe! Mega Drive mit zwei Joypads und sieben Spielen für nur 550 DM. Tel.: 0221/7001365 ab 18 Uhr, nach Kadir fragen.

Kaufe (verkaufe, tausche) Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Super Nintendo, Mega CD II, Master System, Nintendo NES, 3DO, Jaguar, Neo Geo, US-NES, Game Gear, Game Boy, Lynx, PC-Engine. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe NHLPA Hockey '93 60 DM, Royal Rumble 65 DM, Turtles 50 DM, Tiny Toons 60 DM, Hardball 3 US, Streets Of Rage 55 DM, Mega Games I 45 DM, Fatal Fury 45 DM und ein indiziertes Spiel für 70 DM. Philipp Loeper, Am Meerbusch 19, 40670 Meerbusch.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Super Thunder Blade, Last Battle (je 50 DM), World Cup Italia '90 30 DM, Aladdin 85 DM (2x gespielt). Würde auch Aladdin gegen Jungle Strike oder FIFA International Soccer tauschen. Verkaufe auch Master System-Spiele Sonic 1 und F-16 Fighter für

je 45 DM. Jens Heichen, Großenhainerstr. 24, 01468 Reichenberg.

Wegen Systemwechsel Mega Drive-Spiele abzugeben. Liste gegen Rückporto bei: Steffen Buchta, Steinhardterstr. 21, 55596 Waldböckelheim.

Verkaufe, tausche für Mega Drive: Gunstar Heroes, Royal Rumble, NBA Jam, Shining Force, Shining In The Darkness, Eternal Champions und ein indiziertes Spiel. Suche: F-1, Landstalker, Preis VB, alle Spiele mit deutscher Anleitung. Tel.: 02156/1687 Marco.

Biete für Mega Drive: Shining In The Darkness und Starflight. Suche FIFA International Soccer dt. und NHL Hockey '94 für Mega Drive. Auch Kauf oder Verkauf möglich. Tel.: 040/6570124 ab 18 Uhr.

Mega CDs, teilweise verschweißt und originalverpackt, wie z.B. Microcosm, Jurassic Park, Prize Fighter, Mansion Of Hidden Souls (Mystery Mansion), Double Switch, Ground Zero Texas, usw. Ca. 20 CDs, alle neuwertig, günstig für 70 DM/Stück zu verkaufen. Tel.: 07425/27163 oder 07425/6247 Claus verlangen.

Verkaufe Mega Drive mit zehn Spielen, darunter Sonic 1-3, Jungle Strike, NHL Hockey '94. Gerät ohne Mängel, NP ca. 1.100 DM, VB 575 DM. Tel.: 07132/83884 Michael verlangen.

Verkaufe Mega Drive (mit 50/60 Hz Schalter), Mega CD II US, zwei Joypads und elf Spiele (Flashback, Street Fighter 2' Special, FIFA International Soccer, Sewer Shark, usw.) für 900 DM (NP über 1.800 DM). Tel.: 0221/731903 zwischen 15 und 16 Uhr).

Verkaufe Master System-Konverter (Mega Drive I) mit vier Spielen (u.a. R-Type, Wimbledon) für 100 DM. Verkaufe außerdem Hartung Super Vision Handheld mit 16 Spielen für 150 DM, Sonic 1 für Mega Drive und Pilotwings für Super Nintendo je 30 DM. Auch Amiga und C64-Spiele. Tel.: 07543/1230 (Helmut).

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Mega CD, Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Turbo Duo, PC-Engine, Game Gear, Jaguar, 3DO, MAK, Platinen. Tel.: 089/1403732. Verkaufe für Neo Geo: Samurai Shodown, Fatal Fury 2, usw. Verkaufe für PC-Engine: Star Parodijer, Gradius 2, Gunhed, Bomberman '93, Nectaris, Super Raiden, Spriggan, Liquid Kids, Lords Of Thunder, usw. Tel.: 089/1403732.

Kaufe, tausche, verkaufe Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole (Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo). Suche Strategiespiel Advanced Military Commander oder andere, suche auch günstig Mega CD mit Spielen. Tel.: 04774/1789 Rainer/Simone.

Suche für Mega Drive Side Pocket dt. Tel.: 05805/203.

Verkaufe Mega Drive mit acht Spielen und einem Joypad. Unter den Spielen sind: Thunder Force IV, Castle Of Illusion, Wonderboy V, Revenge Of Shinobi, Bare Knuckle (Streets Of Rage), Lotus, Turtles Tournament Fighters und Afterburner II! Leider habe ich kein Verbindungskabel dafür, aber ein Scart-Kabel! Preis: 450 DM. Tel.: 0581/2345 Dai.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Ottifants dt. 70 DM, Ecco The Dolphin dt. 50 DM, Fatal

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.

dynatex

Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

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

MS-DOS

CD ROM

3DO

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

dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

Fury jp. 40 DM, Joe Montana Football '93, Mega Games (drei Spiele) 50 DM, Kid Chameleon jp. 40 DM, Toe Jam & Earl jp. 40 DM. Tel.: 05434/413.

GG / MA

Verkaufe Master System II mit zwei Joypads und fünf Spielen (Alex Kidd, Sonic 1, Back To The Future III, Wimbledon 1, Global Gladiators) für 222 DM oder tausche gegen Mega Drive + ein Spiel oder Super Nintendo + ein Spiel. Tel.: 02592/20572 fragt nach Sven!

Verkaufe vier Spiele für Master System II: Tazmania 70 DM, Bank Panic 30 DM, Gauntlet 20 DM, F-16 Fighter 30 DM. Alle Spiele mit Anleitung. Tel.: 03931/413479.

Ich kaufe das Spiel Phantasy Star für das Master System für 30 DM. Ich verkaufe Silpheed-Poster für 5 DM, Krieg der Sterne-Poster für 3 DM und Sonic 3-Poster für 5 DM. Ruft doch mal an. Tel.: 07132/41510 Manuel verlangen!

Verkaufe Game Gear mit fünf Spielen (Mortal Kombat, Sonic 1, Shinobi II, Mikkey Mouse, Out Run) für nur 295 DM!!! Tel.: 07327/360 Nuri verlangen, sonst Telefonnummer angeben!

Verkaufe Game Gear mit fünf Spielen (Wonderboy, Sonic, Land Of Illusion, Super Monaco GP und Columns) und Buch für Tips & Tricks, Tasche, Adapter und Gear To Gear-Kabel für VB 300-350 DM. Bastian Oertel, Rotlintstr. 95, 60389 Frankfurt a.M.

Verkaufe Game Gear + drei Spiele (Sonic 1, Wonderboy, Axe Battler) für 170 DM. Tel.: 07668/1561.

Schweiz: Verkaufe Game Gear mit zwei Spielen (Shinobi II, Columns), Adapter und TV Tuner für 180 sFr. Verkaufe auch Super Nintendo-Spiele wie Mortal Kombat 65 sFr, Castlevania IV 60 sFr, Super Star Wars 50 sFr oder Mega Man 3 (NES) 30 sFr. Tel.: CH-064/516976 ab 18 Uhr.

Verkaufe Game Gear 4Fun 120 DM, Mortal Kombat 40 DM, Jurassic Park 35 DM, Sonic Chaos 35 DM, Defender Of Oasis 25 DM und Soft Case 17 DM. Verkaufe auch Mega Drive-Spiele: Ecco The Dolphin 40 DM und Sonic 2 38 DM. Tel.: 02252/7416 Montag-Freitag ab 14 Uhr.

Tausche Game Gear mit sechs Spielen gegen Lynx mit vier Spielen. Tel.: 08142/40115.

NEO GEO

!Achtung Rarität! Verkaufe Viewpoint US an Meistbietenden (Mindestgebot 500 DM). Tel.: 0931/409742 von 18-19 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards und Memory Card, außerdem Fatal Fury 2, Mutation Nation, Samurai Shodown, Viewpoint. Suche 3DO-Spiele. Verkaufe Starwing für Super Nintendo (nagelneu). Suche ältere Die Hard- + EGM-Magazine sowie Videospieldmusik CDs. Tel.: 03303/501569 bis 22 Uhr, Andre. Öfters probieren.

Neo Geo: Verkaufe Fatal Fury I und NAM 1975 gegen Gebot oder tausche gegen Last Resort, Viewpoint, Fatal Fury Special, Samurai Shodown u.a. Suche Super Nintendo bis 100 DM. Jörg Senf, Meuselwitzerstr. 65, 07546 Gera.

Verkaufe Neo Geo mit vier Spielen, Art Of Fighting, Samurai Shodown, Blues Journey und Fatal Fury 2, zweites Joyboard, Memory Card für 1.299 DM. Auch einzeln. Tel.: 08856/3264 Rainer.

Suche Viewpoint dringend. Zahle gut! Tel.: 02551/82301 ab 20 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit leichter Gehäusebeschädigung (Spiele laufen 100%ig) für 350 DM. (Kein Tausch) Tel.: 0621/568601 ab 17 Uhr, Marvin verlangen.

Stop! Tausche Ghost Pilots + Ninja Commando oder Fatal Fury 2 + 50 DM gegen Art Of Fighting 2 oder Samurai Shodown oder Fatal Fury Special. Tel.: 03984/6493 Andre verlangen.

Tausche Neo Geo-Spiele (alt/neu). Suche Thrash Rally, World Heroes 2, NAM 1975, usw. Habe Art Of Fighting 2, Fatal Fury Special, King Of The Monsters 2, etc. Tel.: 0221/738979 Gabriel.

Suche Neo Geo jp. 60 Hz, sowie Spiele Art Of Fighting 2, Samurai Shodown, Miracle Adventure, usw. Auch Tausch gegen Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele oder Nintendo NES + Spiele + Wertausgleich möglich. Suche Mega CDs. Verkaufe Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele. Tel.: 09193/1620.

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für Neo Geo. Tel.: 09721/185131.

Stop! Suche gut erhaltenes Neo Geo PAL mit einem Joyboard und zwei der folgenden

Spiele: Last Resort, Samurai Shodown, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special, Art Of Fighting, World Heroes 2 oder 3 Count Bout. Biete Super Nintendo + fünf Spiele (Secret Of Mana, Alien 3, Super Aleste, usw.) + 50/60 Hz FX Adapter + Game Boy mit fünf Spielen (Zelda IV, Mortal Kombat, usw.) + 100-200 DM. Tel.: 03984/6493 nach Andre fragen.

Verkaufe oder tausche mein Neo Geo mit vier Spielen (Samurai Shodown, Alpha Mission 2, Eightman, Blues Journey, Memory Card, zweites Joyboard, Neo Geo-Tasche für 1.300 DM. Tel.: 0221/627523 fragt nach Ferdi.

Suche Neo Geo PAL-Version mit Joyboard, notfalls auch mit Spiel. Bitte günstig! Dringend! Tel.: 07965/8660 fragt nach Nils.

Verkaufe, kaufe Neo Geo-Spiele. Suche außerdem Secret Of Mana für Super Nintendo und eine günstige Jaguar-Konsole. Tel.: 09372/3246.

Suche Samurai Shodown für Neo Geo, zahle einen fairen Preis, oder Tausch gegen Last Resort + 80,- DM. Telefon: 08142/40115.

Verkaufe zwei Neo Geos und sechs Spiele. Viewpoint 400 DM, Samurai Shodown 250 DM, Super Sidekicks 200 DM, Thrash Rally 120 DM, Art Of Fighting 230 DM, Last Resort 190 DM. Alles 100%ig OK. Tel.: 07431/51671 ab 18 Uhr.

NINTENDO NES

Verkaufe Nintendo NES mit drei Joypads (zwei normale, ein NES Advantage) und 20 Spielen, darunter Zelda 1, Kirby's Adventure, Super Mario Bros. 1, Burai Fighter. VB 800 DM. Tel.: 08131/85679 ab 14 Uhr.

Verkaufe Nintendo NES + Super Mario Bros. 1-3 + Turtles 1. Alles zusammen für nur 250 DM. Also ruft an unter Tel.: 0221/706861 Mo.-Fr. von 16 Uhr bis 18.30 Uhr, Samstag nur von 8.15 Uhr bis 11.15 Uhr, Sonntag von 16 Uhr bis 18.30 Uhr!

Verkaufe Nintendo NES mit 30 Topspielen wie Mega Man 1-3, Super Mario Bros. 1+3, Castlevania 1+2, usw., Fitneßmatte, NES Advantage, zwei Joypads für VB 1.350 DM! Verkaufe auch Sega Game Gear mit sieben Topspielen, Master-Konverter und Powerpack für VB 350 DM! Außerdem 15 Game Boy-Spiele zu verkaufen für 15-35 DM/Stück! Tel.: 06138/8539.

Verkaufe Nintendo NES mit drei Joypads (zwei normale, ein NES Advantage) und 20 Spielen, darunter Zelda 1, Kirby's Adventure, Super Mario Bros. 1, Burai Fighter. VB 800 DM. Tel.: 08131/85679 ab 14 Uhr.

Verkaufe Nintendo NES mit sieben Spielen für schlappe 390 DM + drei Joypads. Suche evtl. auch Neo Geo- bzw. Super Nintendo-Spiele. Tausche Secret Of Mana gegen Mystical Ninja 2 jp.! Verkaufe Patriot Pad 39 DM, NP 110 DM. Ruft an bis 21 Uhr. Tel.: 0781/51110 Andreas!

SUPER NINTENDO

Super Nintendo Club. Wer will mitmachen? Wir bieten Tips & Tricks, Komplettlösungen und Cheats für das Action Replay und für das Game Genie! Mehr Infos bei: Michael Weber, Clara-Zetkin-Str. 5, 16562 Bergfelde.

Suche dringend Super Nintendo-Spiel Final Fight Guy. Zahle 150 DM! Angebote an: Tel.: 0421/4987908.

Tausche Super Nintendo-Spiele! Habe z.B. Flashback, Final Fight 2, Fatal Fury, Joe & Mac, NBA Jam, usw. Suche NHL Hockey '94, John Madden '94 oder andere neue Spiele. Fragt nach Michael. Tel.: 06172/5309 ab 18 Uhr.

Verkaufe X-Men, Super Mario All Stars und Action Replay SFX für je 60 DM. Für Game Boy: WWF 1-3 je 30 DM. Für PC: Maniac Mansion 2 für 60 DM und Bundesliga Manager Pro 2.0 + Editor für 45 DM. Tel.: 08454/2838.

Tausche: Tiny Toons, Cool Spot, Magical Quest, Addam's Family, und Ghouls'n'Ghosts (alles PAL) gegen Final Fight 2, Plok, Daffy Duck, Bugs Bunny Rabbit Rampage, Young Merlin, Flintstones oder Empire Strikes Back (alles einzeln). Tel.: 06241/22940 fragt nach Daniel (Tausche auch gegen andere Spiele).

Verkaufe Mortal Kombat (SN) 105 DM und Street Fighter II 60 DM. Beide deutsch, mit Anleitung. Oder tausche beide gegen NBA Jam (Super Nintendo). Tel.: 05251/409706 von 18-20 Uhr.

Tausche neues Turtles Tournament Fighters, auch mit Special Moves, wegen Fehlkaufs gegen Super Turrican oder Mega Man X (alles PAL). Tel.: 06753/3593 Patrick.

Verkaufe (alles dt.) Flashback 90 DM, Mega Lo Mania 85 DM, WWF Royal Rum-

Meine Adresse:

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

**Meine derzeitigen drei
 Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. _____
 2. _____
 3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

- Mega Drive
- Super Nintendo
- 3DO
- Neo Geo
- Atari Jaguar
- Master System/Game Gear
- Nintendo NES
- Game Boy
- Verschiedenes

Anzeigentext (bitte in Drückbuchstaben)

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

Meckerkasten

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

- Software News
- Scene
- Previews
- Spieletests
- Helpline
- Mega Mail
- Fun Mail
- Oldie Ecke
- Specials
- Mangas
- Titelseite
- Poster
- Gestaltung (Layout)
- Schreibstil
- Gesamtnote

ble 80 DM (alle Spiele mit Anleitung). Flashback mit Auflösung aus Total! Andre Thier, Gellertstr. 25, 04509 Delitzsch.

Verkaufe Super Nintendo mit Street Fighter II und Street Fighter 2' Turbo, Magical Quest, Mystic Quest (350 DM) oder tausche gegen Commodore Amiga 500. Tel.: 0381/680975.

Verkaufe Super Nintendo (PAL), zwei Joypads und sieben Spiele (Royal Rumble, Zelda III + Komplettlösung, Street Fighter II, Wing Commander 1) + Action Replay Mark II (mit vielen Codes) für 750 DM. Tausche gegen Sega CD I US mit 1-2 Spielen. Ich kaufe auch ein Mega Drive I für 120 DM mit zwei Joypads und Scart RGB-Kabel. Jeder der mir schreibt bekommt eine Überraschung. Eure Telefonnummer schickt an: Daniel Schmelzer, Brunnenstr. 14, 95709 Tröstau.

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, MAK, Jaguar, 3DO. Verkaufe für Neo Geo: NAM 1975, Samurai Shodown, World Heroes 2, Super Sidekicks, usw. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe Sim City dt. 50 sFr, Starfox jp. 60 sFr, Secret Of Mana + Buch (beides US) 80 sFr, NBA Jam US 80 sFr oder tausche gegen NHL Hockey '94 US. CH-Tel.: 056/215281 ab 19 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo-Spiel Super Soccer (neuwertig) 50 DM und Super Wrestlingmania 40 DM. Tel.: 04631/2444.

Tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele Rock'n'Roll Racing US 65 DM, Turtles IV dt. 45 DM, Final Fight 2 jp. 50 DM, Super Probotector dt. 45 DM, Super Mario All Stars dt. 55 DM, WWF 1 jp. 40 DM, Turtles Tournament Fighters dt. 60 DM oder tausche gegen Mega Man X, Lufia And The Fortress Of Doom, NBA Jam. Sebastian Riegel, Berliner Ring 37, 31855 Aenzen 1.

!Achtung Freunde! Hier gibt's Super Nintendo-Spiele (dt./US/jp.) zum Tausch oder zu kaufen: Super Bomberman, Mystic Quest, Super Probotector, Another World, Gods, Soldiers Of Fortune (Chaos Engine), Super Strike Eagle, Tiny Toons, Pilotwings, Mortal Kombat, Darius Twin, usw. Verkaufe Nintendo NES-Spiele: Chip & Chap Rescue Rangers, Zelda II The Adventure Of Link, Gadius, Faxanadu, Tiger Heli, usw. Verkaufe Master System II + Spiele. Verkaufe Mega Drive + Game Boy-Spiele. Tel.: 0941/947508.

Suche Super Nintendo + zwei Joypads + zwei Spiele für 250-300 DM. Bevorzugte Spiele: Super Mario Kart, Jurassic Park, NBA Jam, Clayfighter, Super Bomberman, Skyblazer. Tel.: 089/7553571 ab 18-22 Uhr, nach Michael fragen.

Kaufe (verkaufe/tausche) Konsolen + Modulsammlungen auf Super Nintendo, Nintendo NES, US-NES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, 3DO, Lynx, PC-Engine und Jaguar. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Super Nintendo-Spiele: R-Type III 130 DM, Actraiser 2 100 DM, Super Turrican 80 DM, Aladdin 70 DM, Macross 100 DM, Jim Power 3D 100 DM, Time Ship 80 DM, Blaze On 50 DM, Gadius 3 40 DM, evtl. auch Tausch. Tel.: 030/3737670.

Tausche Super Nintendo-Spiele dt. Habe NBA Jam, Young Merlin, Flashback, Super

Mario Kart, Super Soccer, Street Fighter II, World League Basketball, F-Zero, Mystic Quest, Super Mario World. Suche Cool Spot, Mechwarrior, Madden NFL '94, Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adventures, Rock'n'Roll Racing, Art Of Fighting, usw. Suche auch Tauschpartner! Tel.: 05933/8030 ab 19 Uhr, Bernd. PS Suche auch Mystical Ninja dt., Stunt Race FX, Clayfighter.

Tausche: Addam's Family, Tiny Toons, Super Mario All Stars, Road Runner, Mystic Quest, Super Mario Kart, Sim City, Goof Troop, Magical Quest, Super Ghouls'n'Ghosts oder Super Mario World gegen Plok, Mega Man X, Bugs Bunny Rabbit Rampage, Flintstones, Final Fantasy II, Joe & Mac, Miceys Challenge, Super Empire Strikes Back, Bubsy, Young Merlin, Jurassic Park oder Mystical Ninja. Tel.: 06241/22940 um 18 Uhr.

Suche für Super Nintendo die Spiele: Super Turrican, Wolfenstein 3D, Zombies, Alien Vs Predator Battle Blaze. Biete: Mechwarrior, Actraiser 2, Super Bomberman, Super Ghouls'n'Ghosts, Super Star Wars und Super Probotector. Nur Tausch. Tel.: 07541/34022. PS: Suche günstige PC-Engine zu kaufen oder tausche Super Nintendo- oder Nintendo NES-Spiele.

Kaufe, verkaufe, tausche Super Nintendo-Spiele. Habe: Mortal Kombat, Championship Pool, Aladdin (alles US), Flashback dt. für 80 DM. Suche: Jimmy Connors Tennis, Human Grand Prix, Starwing, Actraiser 2, Rock'n'Roll Racing, NHL Hockey '94 (zahle bei zuletzt genannten 25 DM drauf), Vier-Spieler-Adapter. R. Hemze, Rappoltsweilerstr. 61, 68229 Mannheim.

Suche Module für Super Nintendo, Mega Drive, Nintendo NES und Game Boy. Gerne auch komplette Sammlungen! Ruft an unter Tel.: 0641/71250.

Tausche Super Nintendo-Spiele (Pop'n Twin Bee, E.V.O., Desert Strike, Shadowrun, Jimmy Connors Tennis, Super Strike Eagle, Cool Spot, Final Fight 2, uvm.). Anrufen und anbieten. Tel.: 04168/648.

Suche Mortal Kombat (SN). Tausche gegen Street Fighter 2' Turbo, Turtles IV, Fatal Fury oder Starwing. Tel.: 07161/34432 fragt nach Ingo.

Verkaufe Super Nintendo dt. + Universal Adapter + Bubsy US + Parodius dt. + Super Mario All Stars für 300 DM. Oder tausche gegen ein Mega Drive mit drei Spielen. Tel.: 08171/16238 ab 15 Uhr.

Verkaufe Mortal Kombat (SN) und World Heroes (für die dt. Konsole) für je 80 DM. Tausche auch gegen andere dt. Super Nintendo-Spiele. Tel.: 04521/74501 ab 15 Uhr.

Verkaufe für Super Nintendo: Action Replay Pro 60 DM, F-Zero 30 DM, Super Ghouls'n'Ghosts 40 DM, Gadius 3 45 DM, Pilotwings 35 DM, Rival Turf 45 DM, Street Fighter II 30 DM, Super R-Type 40 DM, Turtles IV 40 DM. Tel.: 0621/568601 ab 17 Uhr, Marvin verlangen.

Tausche Wing Commander, Super Probotector, E.V.O. US, Axelay, Batman Returns, Starwing, Road Runner, Mario Paint, Jurassic Park, Magical Quest, Pilotwings. Suche: Rock'n'Roll Racing, NBA Jam, Super Empire Strikes Back. Tel.: 040/7006916 ab 17 Uhr.

Verkaufe: Super Nintendo Joystick Quickjoy SV-336, programmierbar, ganz

neu für 70 DM. Game Boy mit Netzteil, Light Max, Vier-Spieler-Adapter, Super Mario Land 1+2, Nemesis, Looney Tunes, Tetris, Golf, World Cup, RC Pro Am, komplett für 350 DM. Tel.: 07073/6343 täglich ab 15 Uhr zu erreichen.

Suche Sim City für Super Nintendo. Günstigstes Angebot wird angenommen. Tel.: 02382/701481 nach 17 Uhr.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Nintendo NES, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear, Neo Geo, Jaguar, 3DO. Verkaufe, tausche auch. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe für Super Nintendo: Super Turrican US 80 DM, Axelay US 70 DM, Alien 3

dt. 80 DM, Final Fight 2 jp. 65 DM, Super Probotector dt. 50 DM, Action Replay Pro 80 DM und für Mega Drive Ecco The Dolphin (drei Monate alt) 80 DM. Alles VB. Tel.: 0212/44065.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Mega CD, Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Turbo Duo, PC-Engine, Game Gear, Jaguar, 3DO, MAK, Platinen. Tel.: 089/1403732. Verkaufe für Neo Geo: Samurai Shodown, Fatal Fury 2, usw. Verkaufe für PC-Engine: Star Parodijer, Gadius 2, Gunhed, Bomberman '93, Nectaris, Super Raiden, Spriggan, Liquid Kids, Lords Of Thunder, usw. Tel.: 089/1403732.

Verkauf und Tausch von Super Nintendo-Spielen. Habe: Super Mario World 40 DM, Super Mario Kart 50 DM, Rival Turf 60

Unsere Anzeige ist nicht GROSS
Aber Euer Preisvorteil
Tel. 0 30/4 21 37 67
Fax. 0 30/4 21 37 68
An & Verkauf

Spiele ab	Super Scope SNES
29,90 DM	Pal 99,90 DM
Berlin	Verleih
Hans Ottostr. 28	Bergstr. 5
10407 Berlin	16356 Berlin

Video & Games Läden

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradize Software

Riesenauswahl :

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!

Täglich neue Games

Amiga - PC - C 64
PD & Shareware
15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom
Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM

Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins ...

Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr.
10.00 - 18.00 Uhr
Samstag
10.00 - 14.00 Uhr

Bei unseren Angeboten
steht man nur Kopf

MANGA

Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

DM, Starwing 60 DM, Bubsy 60 DM und Final Fight 2 jp. 70 DM. Die Games sind vier Wochen alt und 100%ig OK. Tel.: 09143/6401.

Kaufe, tausche, verkaufe Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole (Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo). Suche Strategiespiel Advanced Military Commander oder andere, suche auch günstig Mega CD mit Spielen. Tel.: 04774/1789 Rainer/Simoné.

Kaufe, verkaufe, tausche alle Sega und Nintendo Konsolen und Spiele. Tel.: 0741/13544.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Dino City, Mortal Kombat, Super Ghouls'n'Ghosts, Actraiser, Prince Of Persia, Super Star Wars, Castlevania IV, Cybernator, F-Zero, Turtles In Time, Axelay, Alien 3, Tiny Toons, Magical Quest und Aladdin. Alle Spiele sind deutsche Versionen. Jedes Spiel ist für 45 DM zu haben. Bitte schriftlich an: Thomas Sievers, Beethovenstr. 10, 30926 Seelze.

Suche Super Nintendo + Spiele, auch Modulsammlungen, sowie Mega Drive, Nintendo NES, Jaguar, Game Boy & Modulsammlungen! Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Tausche Cybernator, Super Star Wars, Starwing, F-Zero gegen The Lawnmower Man, Alien Vs. Predator, Jurassic Park, Super Air Diver, Super Probotector, Captain America And The Avenger, Super Double Dragon. Robert Lehnitz, Schopenhauer Str. 55, 03048 Cottbus.

Verkaufe Mortal Kombat (SN) und World Heroes (für die dt. Konsole) für je 80 DM. Tausche auch gegen andere dt. Super Nintendo-Spiele. Tel.: 04521/74501 ab 15 Uhr.

Tausche Aladdin dt. gegen Wolfenstein 3D dt., Mortal Kombat (SN) oder Turtles Tournament Fighters dt. Tel.: 030/3359436. Adresse: Christian Staatz, Lutherstr. 7b, 13585 Berlin.

Verkaufe Super Soccer, Super Mario World und Sim City für je 30 DM. Jurassic Park und Street Fighter 2' Turbo für je 80 DM. Aladdin für 70 DM und Starwing für 50 DM. Alle dt. Tel.: 02486/7074.

Tausche Mortal Kombat (SN) gegen Royal Rumble, Jimmy Connors Tennis oder NHL Hockey '94. Bitte nur dt. Super Nintendo. Bin evtl. bereit draufzuzahlen. Tel.: 0341/4415073 bis 20 Uhr, Nino verlangen.

Verkaufe für Super Nintendo: Turtles V 70 DM, K.O. Boxing 60 DM, Action Replay Pro 70 DM. Tausche auch gegen Wrestlemania 1 US, Action Replay Mark II, American Gladiators. Tel.: 07581/5438.

Tausche, verkaufe, kaufe Mega Drive-, Super Nintendo-, Mega CD-, Game Gear-, Game Boy- und Master System-Spiele. Tel.: 0203/448199 oder 442916.

Verkaufe Super Nintendo-Spiel Street Fighter 2' Turbo für 90 DM. Tel.: 0201/521324 bin von Mo.-Fr. von 18-19 Uhr erreichbar.

Tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele: Batman US, 7th Saga US, Royal Rumble dt., Soulblazer US, Mystical Ninja jp., Wing Commander US, Super WWF Wrestlemania dt., Street Fighter II dt., Alien Vs. Predator jp., Actraiser 2 US,

Final Fantasy 2 US, Cacom Nights jp. Suche z.B. Lost Vikings, Sky Blazer uva. Tel.: 0511/3481947 Thomas.

Verkaufe Videospiele für Super Nintendo ab 30 DM, Mega Drive ab 20 DM, Nintendo NES ab 20 DM, Neo Geo ab 80 DM. Kaufe auch ganze Sammlungen unter Tel.: 06022/72767 zwischen 12 und 20 Uhr. Suche auch 3DO und Jaguar + Spiele.

Tausche oder verkaufe Spiele für Super Nintendo! Habe Super Bomberman, Axelay, F-Zero, Alien 3 und Powermonger. Suche Strategie-, Sport- und Rennspiele. Bin aber auch anderen Spielen nicht abgeneigt. Weiterhin suche ich für den Atari Jaguar das Spiel Alien Vs. Predator und ein RGB-Kabel. Tel.: 04521/2446 ab 19 Uhr, nach Moritz fragen.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Neo Geo mit sechs Spielen (Samurai Shodown, Viewpoint, Fatal Fury 2, Last Resort, usw.), zwei Joyboards und Memory Card; VHB 1.790 DM. Verkaufe Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele ab 40 DM. Tel.: 089/4701827 ab 17.45 Uhr.

Kaufe Spiele für Super Nintendo, Mega Drive und Game Gear sowie Mega CD. Tel.: 05561/3094.

Verkaufe Game Gear + Turbo-Twins (Akku) + Sonic 2 + Joe Montana Football. NP 400 DM, 1/2 Jahr alt für 170 DM. Verkaufe für Super Nintendo: Vegas Stakes + Super Soccer je 40 DM. Tel.: 06003/7126. ab 17 Uhr, Richard verlangen.

Kaufe alle (fast) Konsolen + Modulsammlungen auf Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Nintendo NES, Game Boy, Neo Geo, Jaguar, 3DO. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe Master System mit sechs Spielen für 180 DM, Game Boy + zwei Spiele für 100 DM, verkaufe für das Super Nintendo die Spiele Mega Lo Mania, Super Tennis, Mario Paint, Super Mario All Stars, Zelda III, Street Fighter II. Suche für Super Nintendo die Spiele Flashback, Young Merlin und NHL Hockey '94. Tausche auch. Tel.: 05802/4586 fragt nach Thomas.

Verkaufe Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele, wie Mega Man X 100 DM oder Gunstar Heroes 80 DM, usw. VB. Verkaufe Nintendo NES + 20 Spiele (Raritäten) oder Tausch + Wertausgleich gegen Neo Geo jp. Suche Mega CD's. Verkaufe Final Fight Guy + CD gegen Gebot. Suche 4-fach Scart Umschalter. Tel.: 09193/1620.

Verkaufe Mega Drive mit zwei Joypads und fünf Spielen (Flashback, Turtles Tournament Fighters, Tiny Toons, Mercs, Sonic) 350-450 DM. Super Nintendo-Spiele: Magical Quest, Mystic Quest, Super Mario Kart, F-Zero, Turtles IV, World League Basketball. Alles mit Original-Verpackung. Tel.: 06035/6860 Sebastian.

Young Merlin, Secret Of Mana, Cool Spot, Winter Olympics, Top Gear 2, 7th Saga und viele andere Titel für Super Nintendo und Mega Drive verkaufe ich aus umfangreicher Sammlung. Fragt nach unter Tel.: 0641/791740.

Zelda Guide (Game Boy), Mailbox, Kleinanzeigen, Tips & Tricks, Action Replay, Game Markt, Bubsy 2 (Super Nintendo-Preview), Alien Vs. Predator (Jaguar), Virtua Racing (Mega Drive), Sonic 3 (Mega Drive), Stunt Race FX (Super Nintendo), Jaguar-News, 3DO-1994 Release, Nintendo & Sega-News, 3DO-Special, Double

Switch (Mega CD), Ground Zero Texas (Mega CD), Nintendo NES & Game Boy Tests, Tomcat Alley (Mega CD-Preview)... und vieles mehr gibt's in der April/Mai-Ausgabe des Videogames-User-Magazins. Kostenlose Infos und ein Probemag gibt's gegen frankierten Rückumschlag beim: VUM, Stettiner Weg 22, 44625 Herne!

PC-Engine, Devil's Crash, Puznic, Adventure Island, Final Match Tennis, Bomberman '94, Hatris, Galaga '88, Winning Shot. Preis VB. Verkaufe, kaufe, tausche auch Neo Geo-Module. Habe z.B. Fatal Fury Special, Spinmaster (Miracle Adventure), usw. Tel.: 05177/8113.

Manga-Videos günstig abzugeben. An- und Verkauf von Neo Geo-Geräten. Verkaufe außerdem Spiele für die FM-Towns. Tel.: 02872/8411 ab 18.30 Uhr.

Kaufe und tausche Mega Drive-Spiele. Suche Landstalker, Sonic 3, NBA Jam, Micro Machines und andere Spiele dt. oder US. Suche außerdem Mega CD mit Spiel und Game Boy mit Spiel. Zahle gut. Tel.: 02137/12908 nachmittags, fragt nach Benjamin.

Kaufe und tausche Spiele für Amiga CD32. Habe Pray, Morph Dangerous Streets, John Barnes, usw. Tel.: 07022/48690 ab 18 Uhr.

Verkaufe, kaufe oder tausche Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD-Spiele, z.B. Street Fighter 2' Turbo, Mega CD: Final Fight. Löse meine PC-Engine Sammlung mit vielen Raritäten auf, z.B. Parodius, Gunhed-Serie, Liquid Kids, Aero Blasters, Alien Crash, Salamander, Parasol Stars, Galaga '88, usw. Suche Neo Geo + Spiele, auch im Tausch. Tel.: 07152/902375.

Kaufe alles (fast). Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Nintendo NES, Master System, Game Boy, Game Gear, 3DO, Jaguar. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe Master System-Konverter (Mega Drive I) mit vier Spielen (u.a. R-Type, Wimbledon) für 100 DM. Verkaufe außerdem Hartung Super Vision Handheld mit 16 Spielen für 150 DM, Sonic 1 für Mega Drive und Pilotwings für Super Nintendo je 30 DM. Auch Amiga- und C64-Spiele. Tel.: 07543/1230 (Helmut).

Verkauf und Tausch von Super Nintendo-Spielen. Habe: Super Mario World 40 DM, Super Mario Kart 50 DM, Rival Turf 60 DM, Starwing 60 DM, Bubsy 60 DM und Final Fight 2 jp. 70 DM. Die Games sind 4 Wochen alt und 100%ig OK. Tel.: 09143/6401.

Neo Geo: Verkaufe Fatal Fury I und NAM 1975 gegen Gebot oder tausche gegen Last Resort, Viewpoint, Fatal Fury Special, Samurai Shodown u.a. Suche Super Nintendo bis 100 DM. Jörg Senf, Meuselwitzerstr. 65, 07546 Gera.

Kaufe, verkaufe, tausche alle Sega- und Nintendo-Konsolen und Spiele. Tel.: 0741/13544.

Verkaufe Turbo Grafx und Super Grafx. Suche Turbo Duo oder Turbo Express bis 450 DM. Suche CD-ROM für Turbo Grafx. Tausche Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Tel.: 07351/21242 zwischen 18 und 19 Uhr.

Zelda Guide (Game Boy), Mailbox, Kleinanzeigen, Tips & Tricks, Action Replay, Game Markt, Bubsy 2 (Super Nintendo-Preview), Alien Vs. Predator (Jaguar), Vir-

tua Racing (Mega Drive), Sonic 3 (Mega Drive), Stunt Race FX (Super Nintendo), Jaguar-News, 3DO 1994 Release, Nintendo & Sega-News, 3DO-Special, Double Switch (Mega CD), Ground Zero Texas (Mega CD), Nintendo NES- & Game Boy-Tests, Tomcat Alley (Mega CD-Preview) ... und vieles mehr gibt's in der April/Mai-Ausgabe des Videogames-User-Magazins. Kostenlose Infos und ein Probemag gibt's gegen frankierten Rückumschlag beim: VUM, Stettiner Weg 22, 44625 Herne!

Bitte helft! Suche dringend das Buch "PC-Engine Perfect Collection"! Zahle bis zu 75 DM! Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel.: 03834/811747. Bitte ruft an oder schreibt!

Suche alles zu jp. Fantasy Rollen- und Strategiespielen, wie z.B. Module, CDs, Figuren, Hintbooks, usw. Tel.: 07646/436 oder 07641/1340 Dieter.

Verkaufe für Game Boy: Mystic Quest 40 DM, Zelda IV 50 DM. Alles dt. mit Anleitung und Verpackung. Suche Atari Lynx mit Spiel, z.B. Lemmings, Klax, Desert Strike für bis zu 160 DM mit Netzteil 170 DM oder *tausche gegen Game Boy mit Zelda IV oder Mystic Quest und Nintendo Batterieset II. Tausche auch Super Nintendo-Spiele dt. Tel.: 06625/7273 Montag bis Samstag 16-20 Uhr, Oliver.

Tausche alle meine Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele (ca. 40 Stück), z.B. Mortal Kombat (SN), Jurassic Park, NHL Hockey '94, FIFA International Soccer, Sonic 1+2+3, usw. Suche alles mögliche an Spielen. Also schickt mir bitte schnell Eure Spielereihen zum Tausch. Bis bald, Euer Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin.

Kaufe, tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele. Habe: Street Fighter 2' Turbo, Mortal Kombat, Striker, Magical Quest, Super R-Type, NHL Hockey '94, Sim City. Alles dt. Versionen. Suche: NBA Jam, Rock'n Roll Racing, John Madden '94, FIFA International Soccer, Battle Cars, R-Type 3, uvm. Tausche auch mehrere Spiele gegen ein Top-Game. Ihr könnt Euch auch noch in mehreren Monaten melden. Call: 08031/7685 Markus verlangen.

Verkaufe Cards und CDs für meine PC-Engine/Turbo Duo. Tel.: 02334/40198 ab 17.30 Uhr, Peter.

Manga-Videos günstig abzugeben. An- und Verkauf von Neo Geo-Geräten. Verkaufe außerdem Spiele für die FM-Towns. Tel.: 02872/8411 ab 18.30 Uhr.

Helpline!!! Habt Ihr Probleme mit Euren Lieblingsspielen? Dann schreibt mir! Gegen 10 DM (keine Briefmarken) bekommt Ihr Tips & Tricks (Freezers, Codes, Karten, Taktiken) für Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Master System und Nintendo NES. Maximal fünf Spiele!! Christian Engelhardt, A.Tischbein-Str. 37, 18109 Rostock.

Verkaufe Nintendo NES mit vier Spielen (Tetris, Super Mario Bros. 1, World Cup, WWF Wrestlemania) für 150 DM. Tausche Super Nintendo-Spiel WWF Super Wrestlemania gegen Jimmy Connors Tennis oder Super Soccer. Tel.: 05553/3098 Marcel Wittkowski.

Verkaufe Videospiele für Super Nintendo ab 30 DM, Mega Drive ab 20 DM, Nintendo NES ab 20 DM, Neo Geo ab 80 DM. Kaufe auch ganze Sammlungen unter Tel.: 06022/72767 zwischen 12 und 20 Uhr. Suche auch 3DO und Jaguar + Spiele.

Leserumfrage

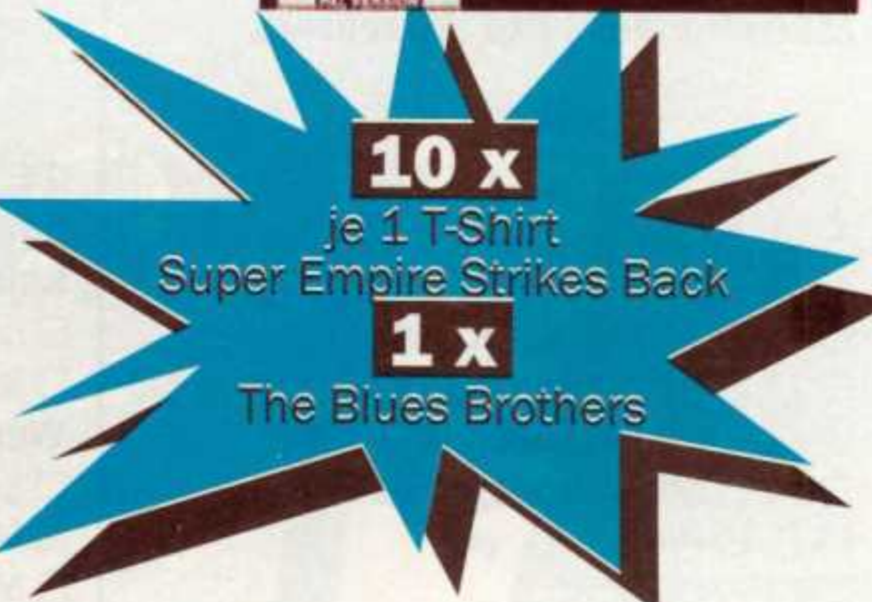
Mitmachen und abräumen

Wir wollen es wieder einmal genau wissen. Füllt am besten noch heute den zweiseitigen Fragebogen komplett aus und sendet diesen mit gut lesbarem Absender an die untenstehende Adresse. Selbstverständlich nimmt an der Verlosung jeder auch noch so kritische Schreiber teil.

Einsendeschluß 1. Juni 1994
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Und ab geht die Post an:
Computec Verlag
Stichwort: Leserumfrage MEGA FUN 6/94
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



1. Dein Geschlecht

- männlich
- weiblich

2. Dein Alter

- bis 9 Jahre
- 9 bis 15 Jahre
- 16 bis 17 Jahre
- 18 bis 20 Jahre
- 21 bis 25 Jahre
- 26 Jahre und älter

3. Deine Tätigkeit

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Auszubildender
- Zivil-/Wehrdienst
- Student
- berufstätig
- Beruf: _____

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnorts?

5. Wenn Du die aktuelle Mega Fun-Ausgabe bewertest, welche

Schulnote erhält sie?

6. Seit wann liest Du die Mega Fun?

Ausgabe __ /199__

7. Was findest Du an der Mega Fun gut?

8. Was findest Du an der Mega Fun weniger gut?

9. Wie findest du folgende Rubriken in der Mega Fun?

- | | | | | | |
|----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------|
| sehr gut | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Automaten-Special |
| gut | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Manga-Special |
| mittel | | | | | |
| schlecht | | | | | |

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Countdown |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Editorial |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Funmail |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Game Over |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Helpline (Tips & Tricks) |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Inside |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Konsolen-Special |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Mega Mail |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Messebericht |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Oldie-Ecke |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Players Guide |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Poster |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Previews |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Referenzen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Scene |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Softw. News Super Ninten. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Softw. News Mega Drive/MCD II |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Softw. News Rest Der Welt |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Import |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Super Nintendo |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Mega Drive |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Jaguar |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Neo Geo |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Master System |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Nintendo NES |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Game Gear |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Game Boy |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests Lynx |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Win4Fun |

10. Welche Themen vermißt Du in der Mega Fun?

- Vergleichstest Konsolen
- Special über ein Spielegenre
- Firmenportraits
- Interviews mit Herstellern/Programmierern
- anderes, nämlich _____

11. Die Mega Fun hältst Du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | | | |
|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------|
| sehr | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | abwechslungsreich |
| ziemlich | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | aktuell |
| weniger | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | kompetent |
| gar nicht | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | hilfreich |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | informativ |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | kritisch |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | preisgerecht |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | sachlich |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Tendenzen aufzeigend |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | übersichtlich |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | verständlich |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | optisch ansprechend |

12. Wieviele Seiten der Mega Fun liest Du?

- etwa die Hälfte
- etwa drei Viertel
- alle/fast alle

13. Wie lange liest Du die Mega Fun?

- bis 1h
- bis 2h
- bis 3h
- länger als 3h

14. Sammelst Du die Mega Fun-Ausgaben?

- ja
- nein

15. Wie nahe steht Dir die Mega Fun?

Bitte trage eine Punktzahl zwischen **7** (steht mir überhaupt nicht nahe) und **1** (steht mir sehr nahe) ein.

16. Wie beurteilst Du das Verhältnis von Anzeigen und dem redaktionellen Teil?

- ausgewogen
- zu viele Anzeigen

17. Welche Informationen entnimmst Du den Anzeigen in der Mega Fun?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Hinweise auf Serviceleistungen
- Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
- Preise
- keine
- andere, nämlich _____

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | |
|---------------------------------|--|
| stark
teilweise
gar nicht | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Artikel in der Mega Fun
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Produktanzeigen
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Messebesuche
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mundpropaganda
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Preis
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Qualität
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Service
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> anderes, nämlich _____ |
|---------------------------------|--|

19. Welche Computer- und Videospielmagazine liest Du und wie oft?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| regelmäßig
häufig
selten
nie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mega Fun
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Play Time
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Power Play
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ASM
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Video Games
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sega Magazin
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gamers
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sega Pro
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Total
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PC Games
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Amiga Games
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PC Player
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Super Pro
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PC Joker
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Amiga Joker
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Amiga Fun
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Amigo!
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PC Action
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Magic Disk
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Game On |
|---------------------------------------|---|

- Fun Vision
- Maniac
- Englischsprachige Fachzeitschr.
- Japanische Fachzeitschr.
- Andere, nämlich _____

20. Wie kommst Du an Deine Mega Fun?

- Abo
- Zeitschriftenhandel
- Supermarkt
- Bahnhofsbuchhandel
- andere, nämlich _____

21. Welche sonstigen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- TV Spielfilm
- TV Movie
- Cinema
- Wiener
- Tempo
- Max
- Kino News
- Pop Rocky
- Bravo
- Popcorn
- Limit
- Mickey Mouse
- Stadt-Magazine
- andere, nämlich _____

22. Wo spielst Du am häufigsten?

- Zuhause
- bei Freunden

23. Wie lange spielst Du durchschnittlich in einer Woche?

- bis 1h
- 1h bis 5h
- 6h bis 10h
- mehr als 10h

24. Würdest Du Videospiele als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen?

- ja
- nein

25. Beabsichtigst Du eine Konsole oder sonstige Hardware zu kaufen?

- nein
- ja

Wenn ja, welche?

- Super Nintendo
- Mega Drive
- Mega CD II
- 3DO
- Jaguar
- Sony PSX
- Saturn
- CD-I
- Amiga CD32
- Project Reality
- Mega Drive 32
- Neo Geo
- Turbo Duo/PC-Engine
- NEC Tetsujin
- Master System
- Nintendo NES
- Game Gear
- Game Boy
- Lynx
- PC
- Amiga
- anderes, nämlich _____

26. Welche Videospielekonsolen oder Computer besitzt Du und wie oft nutzt Du sie?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| regelmäßig
häufig
selten
nie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Super Nintendo
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mega Drive
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mega CD II |
|---------------------------------------|---|

- 3DO
- Jaguar
- Neo Geo
- Amiga CD32
- CD-I
- Turbo Duo/PC-Engine
- Master System
- Nintendo NES
- Game Gear
- Game Boy
- Lynx
- PC
- Amiga
- andere, nämlich _____

27. Wie häufig spielst Du folgende Arten von Spielen? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| regelmäßig
häufig
selten
nie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Jump'n Run
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Shoot'em Up
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adventures
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rollenspiele
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Manager-Spiele
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Simulationen
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rennspiele
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Denkspiele
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Strategie
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sport
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Action Adventures
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prügelspiele
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Jump'n Shoot
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geschicklichkeit
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Full-Motion-Spiele (z.B. Road Avenger) |
|---------------------------------------|---|

28. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/Taschengeld?

- bis 50 DM
- 50 DM bis 100 DM
- 100 DM bis 500 DM
- 500 DM bis 1000 DM
- 1000 DM bis 2000 DM
- 2000 DM bis 3000 DM
- 3000 DM bis 5000 DM
- 5000 DM und mehr

29. Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus?

- bis 50 DM
- 50 DM bis 100 DM
- 100 DM bis 150 DM
- 150 DM und mehr

30. Wieviel gibst Du im Monat für Hardware/Zubehör aus?

- bis 50 DM
- 50 DM bis 100 DM
- 100 DM bis 150 DM
- 150 DM und mehr

31. Wie kommst Du an Deine Software?

- Fachhandel
- Versandhandel
- Kaufhaus

32. Welche sonstigen Hobbys hast Du?

33. Wieviel Zeit verwendest Du in einer Woche auf Deine sonstigen Hobbys?

- bis 1h
- 1h bis 5h
- 6h bis 10h
- mehr als 10h

34. Hörst Du oft Radio?

- ja
- nein

35. Welche Fernsehprogramme siehst Du am häufigsten?

- ARD
- ZDF
- RTL
- SAT 1
- PRO 7
- RTL 2
- Kabelkanal
- MTV
- DSF
- andere, nämlich _____

36. Spielst Du in erster Linie...?

- Spiele mit deutschen Bildschirmtexten
- Spiele mit deutscher Anleitung
- US-Spiele
- Japanische Spiele

Wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst, schreibe bitte Deine Adresse nicht auf den Fragebogen, sondern, ganz wichtig, nur auf den Briefumschlag.

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung bei Laguna, Konami, Sega und Sony.



10x

Super Bomberman-Stoff-Figuren



Sensible Soccer

2x MD/DT

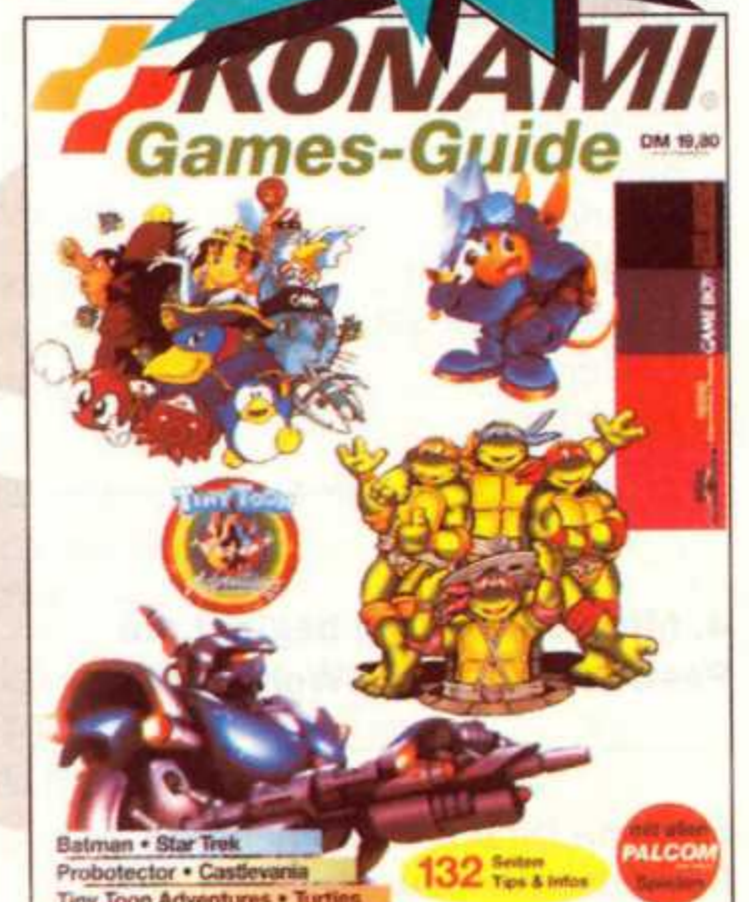
2x MS/DT

2x GG/DT



100x

Konami Games Guide



ZUM SAMMELN!

TIPS & TRICKS



Sammelordner-
Bestellschein, auf der
Tips&Tricks-Inhaltsseite
in diesem Heft.

32 Seiten
in allen Heften mit
diesem Zeichen:

COMPUTEC
V E R L A G

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.





Shadowrun

... fürs MD ist ein komplett neues Spiel und hat mit der SNES-Version nichts außer der FASA-Vorlage gemeinsam

Im Jahre 2050 ist Seattle ein dunkler, unsicherer Ort geworden, und nur mit einer guten Waffe und einer ebensolchen Panzerweste ist das Erleben des nächsten Tages gesichert. Doch nicht nur von wütenden Gangmitgliedern, fleischsüchtigen Ghouls oder experimentierfreudigen Magiern wird Euer Leben bedroht, auch im Cyberspace gibt es Gegner, die Euch die Lichter auspusten wollen: Black ICEs. In diesem lebensgefährlichen Dschungel gilt es, die Verantwortlichen für den Tod Eures Bruders zu finden und zur Rechenschaft zu ziehen. Ihr könnt Euch zunächst entscheiden, ob Ihr einen Human Samurai, einen Dek-

MEGA DRIVE
Rollenspiel / 1 Spieler

ker oder einen Mage durchs Spiel steuern wollt. Nummer Eins ist der Null-Hirn/Viel-Kraft-Typ, Nummer Zwei ein körperlich schwacher Cyberspace-Experte und Nummer Drei ein intelligenter, aber ebenfalls kraftloser Zauberer. Wie im echten Leben gibts auch im schlaflosen Seattle der Zukunft nichts umsonst, allerdings wird dort mit Nuyen statt mit Mark bezahlt. Um an Geld zu kommen, müßt Ihr über gewisse Leute in gewissen Bars, Mr. Johnsons genannt, an Aufträge gelangen, die bei korrekter Durchführung Bares bringen. Für die härte-



Philipp: Löblich, daß Data East fürs MD ein komplett neues Spiel stricken ließ und sich nicht mit einer Umsetzung zufrieden gab. Löblich auch, wenn das fertige Modul über genügend spielerisches Potential verfügt, um für mehrere Wochen zu motivieren. Gut, die Cracks sind vermutlich schneller durch, aber wer nicht allzu exzessiv spielt, ist eine

ganze Weile beschäftigt. Die Grafik bringt den Endzeit-Look glaubwürdig rüber, die Musik dagegen nervt einfach nur noch. Die Ich-räche-meinen-Bruder-Story ist zwar schon arg abge-lutscht, aber was solls, wenn das Modul dennoch zu fesseln weiß. Eine Sache gibt es da allerdings dann doch noch zu kritisieren: Der Cypercombat ist extrem langweilig, mir scheint, daß hier die Designer nicht recht wußten, was sie taten.

ren Runs ist es empfehlenswert bis zu zwei weitere Shadowrunner zu engagieren, drei Shotguns sind besser als eine. Je erfahrener und besser Ihr werdet, desto näher kommt Ihr logischerweise an die Mörder Eures Bruders heran, wobei eine Batterie genau dieses Fortkommen für Euch auf dem Modul festhält.



Zu Beginn sind eure Möglichkeiten im Cybercombat noch sehr eingeschränkt



In Bars wie dieser findet Ihr Mr. Johnsons



Hier könnt Ihr mit dem Taxi durch Seattle fahren



Markus: Zum Glück hat Data East nicht den alten Fehler gemacht, ein Spiel 1:1 auf ein anderes System rüberzuziehen, sondern ein komplett neues Spiel entwickelt. So kommen Cyberspace-Fanatiker erneut voll auf ihre Kosten. Die gut gelungene Grafik paßt voll zu dem dunkel-düsteren Spielgeschehen, wobei beim Sound den Programmierern wohl einige Mißgeschicke passiert sind. Lobenswert ist vor allem der wieder einmal sehr komplexe Spielumfang, so daß auch Profis auf ihre Kosten kommen. Einziges Manko ist, wie Philipp schon angemerkt hat, der Kampf im Cyberspace, der von der Idee zwar gut, aber von der Ausführung etwas mißlungen ist und nicht gerade motiviert. Solche Kleinigkeiten sollten Euch aber nicht unbedingt stören. Shadowrun ist und bleibt ein sehr gutes Endzeit-RPG, von denen es bei uns noch viel zu wenige gibt, weil die deutschen Publisher den Markt verkennen.

Info - Screens



Dieser Troll Samurai hat interessante Ansichten!



In das Hauptmenü gelangt Ihr über den Start-Button



Ohne ordentliche Waffe läuft nichts, auch wenn diese illegal ist!



Wenn Ihr Passanten aufs Korn nehmt, beschleunigen sie gehörig Ihren Schritt

HERSTELLER:	DATA EAST
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	7
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
69% GRAFIK				
47% SOUND/FX				
78% FUN				

Dark Wizard



Endlich erscheint das erste spielbare Strategie-Epos für das Mega CD II



Wieder ein opulenter Vorspann

MEGA CD II
Strategie / 1 Spieler

tergrundstory zu verklickern, soviel sei aber gesagt: Mit einem von vier blutjungen Helden müßt Ihr gegen die Armeen des Dark Wizard in die Schlacht ziehen, um das Königreich Quentin zu retten. Auf Hexagonfeldern zieht Ihr rundenweise Eure Kämpfer

Eine halbe Seite reicht leider nicht aus, um Euch die ellenlange Hin-



Zottige Dialoge beißen die Stimmung



Ulf: Ich verwette meinen rechten Arm darauf, daß hinter diesem Spiel das gleiche Programmiererteam steckt wie bei Master Of Monsters. Spielablauf und Grafikstil sind nahezu identisch, so daß man sich schon nach wenigen Minuten heimisch fühlt. Bei der vorliegenden CD-Version hält sich die Begeisterung aber in Grenzen, da die Programmierer zwei folgenschwere Fehler

begangen haben. Die Kampfsequenzen bestehen nur aus mäßig animierten Sprites vor schwarzem Hintergrund und die ständigen Nachladezeiten vor jedem Kampf nerven gewaltig, da sich das Spiel so unnötig in die Länge zieht. Zwar kann man die Kampfsequenzen im Optionsmenü ausschalten, doch damit geht auch ein Teil der Atmosphäre flöten. Fazit: Ein komplexes, aber technisch liebloses Strategiespiel, das nur Hardcore-Spieler begeistern dürfte.

über die Landkarte und müßt versuchen, entweder sämtliche gegnerischen Streitkräfte zu besiegen oder das feindliche Schloß einzunehmen. Eine besondere Bedeutung kommt den vielen Städten zu. Habt Ihr eine Stadt erobert, bekommt Ihr mehr Geld und könnt auch gleich neue Kämpfer rekrutieren. Außerdem

geben Euch die Einwohner immer wieder neue Information über den Feind und bieten zudem bessere Waffen an.



Vier Führer stehen zur Auswahl

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	16+
BESONDERHEITEN:	BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57% GRAFIK				
82% SOUND/FX				
76% FUN				

SEGA MAGAZIN

zum Sammeln!

TIPS & TRICKS

MEGA CD II
MEGA DRIVE

GAME GEAR
MASTER SYSTEM

über **250** CODES & FREEZERS
KOMPLETTLÖSUNGEN

Aladdin, TMHT, Cool Spot, Alien 3,
Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones,
Ecco the Dolphin, Lemmings, Land of Illusion, Street
Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon Adventures, Star Wars,
Jurassic Park, Sonic Spinball und viele mehr!!!

SEGA MAGAZIN Sonderheft 1/94
TIPS & TRICKS

- für MEGA DRIVE
- für MEGA CD 2
- für GAME GEAR
- für MASTER SYSTEM

■ über **250** CODES & FREEZERS
für Aladdin, Sonic 2, TMHT, Cool Spot, Alien 3,
Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones,
Ecco the Dolphin, Lemmings, Land of Illusion, Street
Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon Adventures, Star Wars,
Jurassic Park, Sonic Spinball und viele mehr!!!

für nur
DM **9,80**

Ab 27. April im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Streets Of Rage 3

... oder wie gieße ich ein altes Spiel zum dritten mal neu auf

Mr. X, der Endgegner des ersten Teils ist zurück, um mal wieder Ärger zu machen. Diesmal übernimmt er allerdings nur die Rolle eines Handlungers, der wahre Feind heißt Dr. Zero, seines Zeichens Wissenschaftler. Axel, Blaze, Sammy alias Skate und Zan, ein Cyborg in der Verkleidung eines alten Mannes, sind jedoch fest entschlossen, diesem "wissenschaftlichen" Treiben ein Ende zu bereiten. Wie bei den beiden Vorgängern auch könnt Ihr zu zweit gleichzeitig ins

MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler

Gefecht ziehen, dementsprechend kommen auch mehr Gegner. Um ihnen leichter Herr zu werden, findet Ihr in Tonnen oder Kisten, die am Wegesrand verstreut liegen, nützliche Extras, wie z.B. Schwerter, Messer oder Baseballschläger. Manchmal sind sogar Äpfel oder ein ganzer Braten drin, damit Ihr Eure Energieleiste etwas aufpäpeln könnt. Sega hat sich nicht lumpen lassen und den muti-

gen Vier kurzerhand ein paar Special Moves spendiert, die sich sogar noch verstärken lassen, wenn Ihr bei der Ausführung eine Waffe in den Händen haltet.



Kann sich Mona aus dieser prekären Lage befreien?

Einige Endgegner



Level Boss 1: Zan



Level Boss 2: Mona Lisa



Level Boss 3: Axel

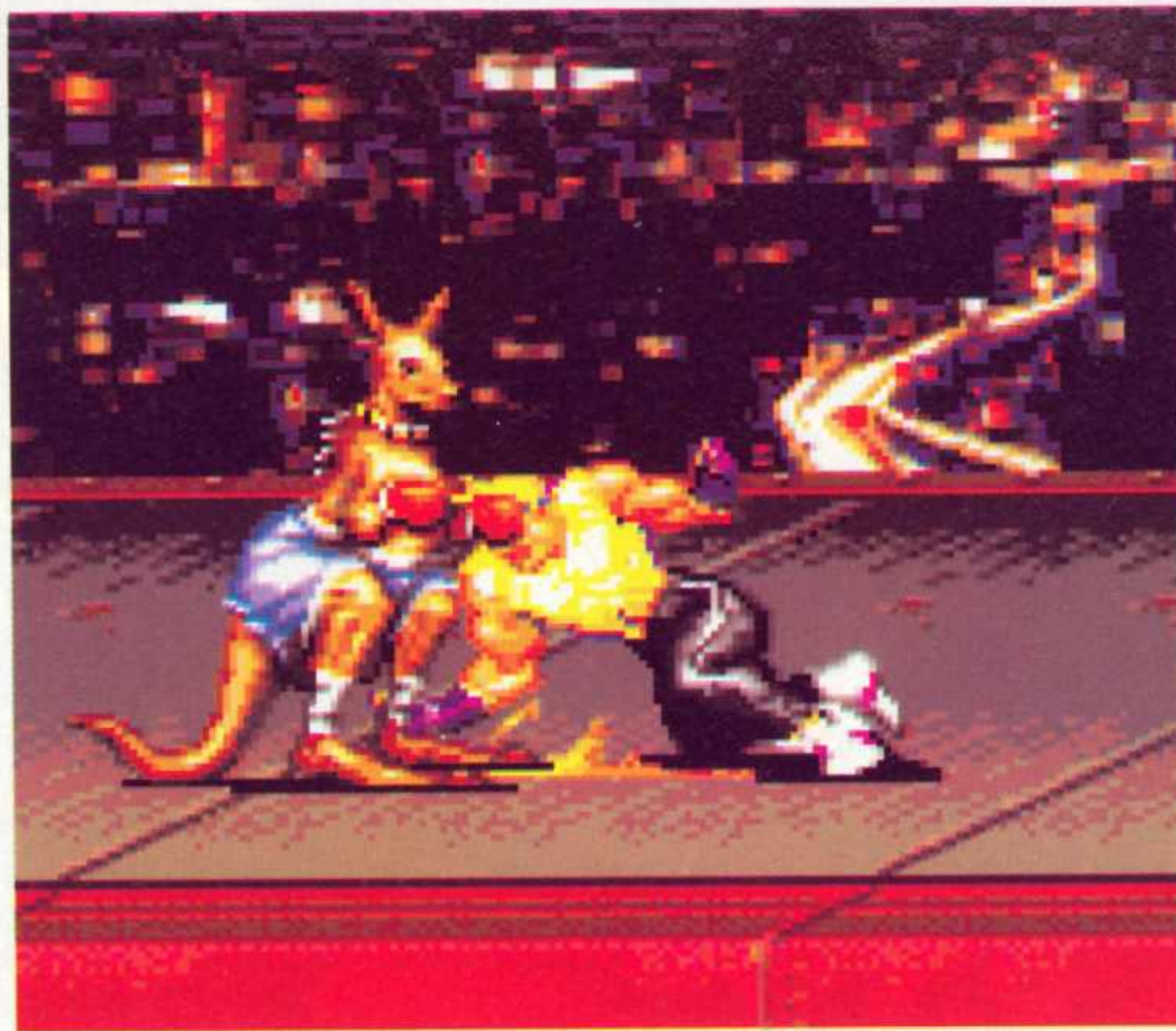


Level Boss 4: Yamato



Philipp: Viel vom Vorgänger aufwärmen, einen neuen Charakter dazupacken, mit 24 MBit protzen, auf Koshiros

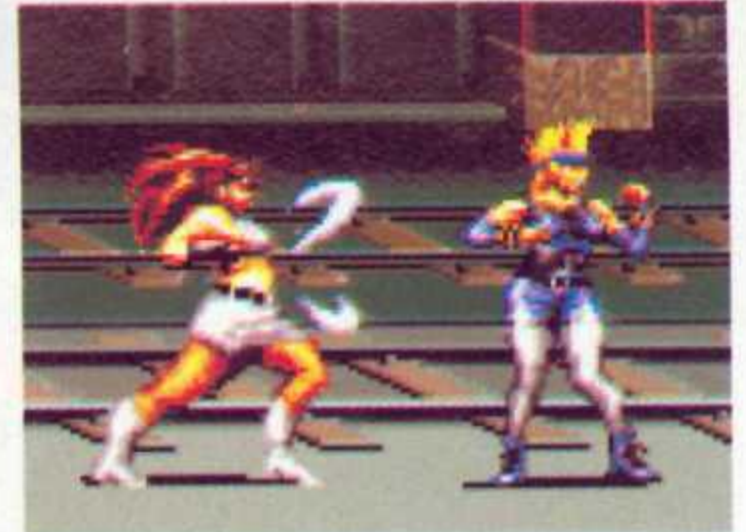
Können vertrauen und fertig ist ein neues Streets Of Rage! So oder so ähnlich muß Sega wohl gedacht haben, als sie über den Aufbau des dritten Teils nachbrüteten. Stellenweise die Feinde 1:1 aus Streets Of Rage 2 zu übernehmen halte ich für eine Frechheit. Was aber am meisten verwundert (-ärgert): Die Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger abgebaut und kann trotz 24 Megs nicht mit dessen Abwechslungsreichtum mithalten; und dann wäre da noch der Sound: Dumm gelaufen, wenn Yuzo einen derart schlechten Tag erwischt, daß es sich empfiehlt, die Musik des zweiten Teils mittels Stereoanlage aufzunehmen und zum dritten nebenher laufen zu lassen. So erlebt man dann wenigstens ein solides Beat'em Up, das aber eigentlich nur für Leute interessant ist, die No. 2 nicht kennen.



Kein Scherz, Ihr steuert wirklich das Känguruh!!



In der japanischen Version kommt ein Mittelgegner mehr



Mit einer Waffe hauen die Special Moves erst so richtig rein



Gleich gibt's was auf die Glocke



Ist das nicht Grace Jones?



Kurioses am Rande



Electra (Streets Of Rage 3)

Die Unterschiede zwischen dem japanischen Original Bare Knuckle III und der deutschen Version liegen im Detail. Etliche Namen wurden schlichtweg geändert (so heißt jetzt Sammy plötzlich Skate), der Mittelgegner des ersten Levels wurde anstandslos weggelassen und die Gegnerinnen wurden für den deutschen Markt "entschärft". Was haltet Ihr davon?



Electra (Bare Knuckle III.)



Der Mittelgegner des 1. Levels (Bare Knuckle III.)



Martin: Da gehen die Meinungen aber weit auseinander. Segas Streets Of Rage-Saga kann in meinen Augen auch beim dritten Teil mit ausgereiftem Gameplay und vor allem den neuen, vorbildlich ausgeklügelten Special Moves überzeugen. Die zusätzlichen 8 Megs wurden diesmal nicht, wie zu erwarten gewesen wäre, bei der Grafik und der Musik verbrennen, sondern kamen ausschließlich den Moves zugute, was zwar nicht unbedingt der falsche Weg ist, aber Prügel-

spiele leben halt auch von der Atmosphäre; und bei 24 Megs sollte man technisch mehr erwarten können. Die Grafik kommt nicht ganz an den zweiten Teil heran, die Musik ist sogar nur noch peinlich, vor allem wenn sie wirklich von Yuzo Koshiro stammt, und das Level-design hat mir vorher besser gefallen. Das Argument mit den alten Bekannten kann ich aber nicht gelten lassen, da es bei Capcoms Gegenstück auch nicht viel anders ist. Alles in allem eine nach wie vor sehr gelungene Fortsetzung, bei der aber noch deutlich mehr herauszuholen gewesen wäre.

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH/JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 8
 BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES/DT/SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
62% SOUND/FX				
75% FUN				

Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 us. 109,95	Mechwarrior dt. 139,95	Super Nova us. 119,95
Action Replay Pro 2 109,95	Mega Man X us. 139,95	Super Turrigan dt. 99,95
Airborn Ranger us. 129,95	Mega Man Soccer us. 139,95	T-2 Arcade Game dt. 115,95
Alien III dt. 59,95	Metal Mariners 129,95	Troddlers us. 105,95
Andre Agassi Tennis 119,95	Might & Magic III us. 144,95	Turn and Burn us. 119,95
Arcus Odyssey us. 139,95	Mr. Nutz dt. 109,95	Ultimate Fighters us. 129,95
Battle Tank 2 us. 124,95	Mystical Ninja dt. 129,95	Undercover Cops us. 129,95
Blues Brothers dt. 89,95	NBA JAM 124,95	Untouchables us. 134,95
Bugs Bunny us. 135,95	NBA Showdown us. 119,95	Wizardry 5 us. 139,95
Choplifter III us. 99,95	NHL 94 dt. 119,95	Winter Xtreme us. 139,95
Clay Fighter 119,95	Ninja Warriors us. 139,95	World Cup Soccer us. 134,95
Clay Mates us. 119,95	Nigel Mansel dt. 129,95	Wolfenstein 3D 129,95
Desert Fighter 149,95	Obitus us. 144,95	WWF Royal Rumble dt. 79,95
EEK the Cat us. 134,95	Pinnball Dreams us. 119,95	Young Merlin 139,95
Equinox 119,95	Prehistoric Man us. 139,95	Super Scope dt. 89,95
Eye of The Behol. us. 144,95	Rock n' Roll Racing 109,95	Ifrarot Pad 2 Player 99,95
Fatal Fury II us. 139,95	Operation Alien us. 119,95	
Fifa Internat'l Soccer 119,95	Pirates Dark Water us. 139,95	3 DO
Final Fight II jp. 49,95	Pop n' TwinBee II 119,95	Grundgerät NTSC 1049,-
Flashback dt. 79,95	R-Type III eur. 118,95	Grundgerät RGB 1349,-
Flintstones dt. 129,95	Secret of Mana us. 139,95	
FX Trax us. 119,95	Sensible Soccer dt. 99,95	Demolition Man 139,95
Inspector Gadget us. 119,95	Shadow Run dt. 129,95	Escape from Monster 99,95
J. Madden Ftb. 94 119,95	Sky Blazer 119,95	John Madden Football 99,95
Jurassic Parc dt. 109,95	Socks the Cat us. 119,95	Out of This World 129,95
Knight of Round Table 139,95	Star Wars II 135,95	Pebble Beach Golf 129,95
King of Dragons us. 149,95	Star Trek Next Gen. us. 109,95	Pinnball 129,95
Legend us. 129,95	Steel Talons us. 99,95	Shock Wave 139,95
Lord of Rings us. 123,95	Striker II (World Cup) 119,95	Wing Commander 99,95
Lemmings II us. 119,95	Super Bomberman incl. 4 Player Adapter 135,95	Total Eclipse 119,95
Lethal Enforcers/Gun us. 159,95	Super Bases Loaded 2 us. 149,95	Who Shot Jonny Rock 125,95
Lufia us. 135,95	Super Metroid us. 139,95	Laser Gun 119,95
Mario & Wario us. 129,95		3-DO Joypad 99,95

Atari Jaguar 569,-
incl. Cybermorph

Raiden 99,95
 Crescent Galaxy 99,95
 Dino Dudes 99,95
 Club Drive 129,95
 Alien vs. Predator 139,95
 Checkered Flag 139,95
 Tiny Toons 129,95

Wir haben die neusten Games !!

Mega Drive
Virtual Racing jp. 149,95

Mega CD II
incl. Road Avenger dt. 549,95

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

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten dt deutsche Module, us amerikanische Module, jp japanische Module Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt
 Unser Blitzservice Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt Vorbestellungen möglich Inhaber Alexander Sprung

Händleranfragen erwünscht Franchisepartner gesucht !!

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

Copyrightinfo: All Names & Pictures are Trademark of their Respective Owners

Dune CD

Kann die CD die Klasse halten, die die Modulversion vom zweiten Teil erreichte?

In unserer letzten Ausgabe haben wir Euch bereits die Modulversion der Wüstenplanet-Story ausführlich vorgestellt und die kann sich durchaus mit an der Spitze der Strategiespiele behaupten; deshalb wurde die endgültige Mega CD-Variante von uns natürlich mit Spannung erwartet. Der Silberling unterscheidet sich in Aufbau und Story jedoch um einiges von seinem Modul-Pendant. Ihr übernehmt die Rolle des Prinzen der Atreides, den rechtmäßigen Herrschern von Dune, dem allseits bekannten Wüstenplaneten; Eure Aufgabe besteht darin, möglichst

MEGA CD II
Strategie/Adventure / 1 Spieler

viel Unterstützung für Euren Kampf gegen die kriegerischen Harkonnen zu finden. Anders als bei Dune II spielt eine gehörige Portion Diplomatie eine Rolle, um die Führer der eingeborenen Stämme auf Eure Seite zu ziehen. Nachdem Ihr nach mehreren Flügen mit Eurem Wüstengleiter genug Verbündete gewonnen habt, könnt Ihr einen Angriff auf die Festung der Harkonnen wagen. Damit Ihr bei einem Scheitern nicht neu starten müßt, dürft Ihr jederzeit abspeichern.



Euer Gleiter von außen...

...und von innen!



Julian: Gleich vorneweg, mir gefällt Dune II besser als Dune CD. Die Mischung aus Adventure, Rollenspiel und

Strategie wirkt auf mich etwas zu wirr. Lange, nervenzehrende, größtenteils gleiche Gespräche mit den Fremten drücken ziemlich auf den Spielspaß, leider sind die strategischen Elemente dabei etwas auf der Strecke geblieben. Die grafische Präsentation der Wüstenflug-Szenen ist

zwar beim ersten mal noch beeindruckend, ähnlich wie der Thunderhawk-Vorspann, aber später überspringt man die immer gleiche Sequenz sowieso. Ansonsten bewegen sich Sound und Grafik im oberen Mittelbereich, nichts Weltbewegendes, aber auch nichts Schlechtes. Auch die Steuerung und der Handlungsablauf bieten solide Hausmannskost, doch die Klasse des Moduls kann Dune CD nicht erreichen. Strategiespiel-Freaks können aufgrund des recht dünn besiedelten Mega CD-Angebots trotzdem noch zugreifen.



Eure Untertanen sind Euch treu ergeben



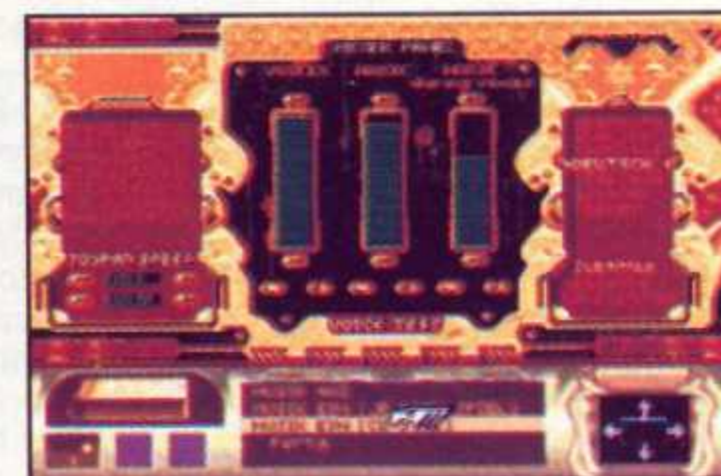
Die Fremten sind stolze Krieger



Auf dieser Karte gebt Ihr Befehle



Ihr dürft jederzeit abspeichern



Philipp: Was beim Umfang gutgemacht wurde, hat man beim Spielspaß versiebt: Dune CD weiß leider nicht so zu überzeugen wie die Modulvariante. Zu zäh wurden die einzelnen Genre-Elemente zusammengemixt, zu langwierig und langweilig hat man gerade den Start gestaltet, und der sollte normalerweise ja besonders interessant und motivierend sein. Es nervt ganz einfach zum tausendsten Fremten zu fliegen und um dessen Hilfe zu bitten. Des weiteren können die lustlosen Dialoge in keinsten Weise fesseln geschweige denn so etwas wie eine Atmosphäre aufbauen. Bei Grafik und Sound haben sich die Entwickler von Cryo wenigstens Mühe gegeben, aber sonst...



HERSTELLER: VIRGIN INTERACTIVE/CRYO				
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH				
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI				
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE				
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL				
LEVELS: ENTFÄLLT				
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER/DT. TEXTE				
CA. PREIS: K.A.				
MUSTER VON: VIRGIN INTERACTIVE				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72% GRAFIK	[Progress bar]				
71% SOUND/FX	[Progress bar]				
70% FUN	[Progress bar]				

Goofy's Hysterical History Tour



MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler



Die Pilze entpuppen sich als besonders hartnäckige Widersacher

Die halbe Comicwelt ist schon auf sämtlichen Systemen unterwegs, da darf unser Antiheld Goofy natürlich nicht fehlen. Seine Reise durch die Geschichte wird ihm durch viele Extras erleichtert, helfende Tierchen und last not least seine Extend-O-Hand (ein verlängerter Greifarm). Die Sprünge, die Ihr damit vollführt, sind allerdings sehr problematisch, da sie leider allzu häufig danebengehen. Außerdem geratet Ihr des öfteren in eine orientierungslose Situation, so daß Euch nur noch ein Blindsprung rettet (oder auch nicht). Insgesamt kann dieses Goofy-Game mit anderen Disney-Stars bei weitem nicht mithalten. Mit einem monotonen Gedudel im Hintergrund schleppt man sich zäh durch immer gleiche Szenarien; schade um die nette Animation. (Sandrie)



Der Extend-O-Hand ist zwar eine witzige Idee, birgt aber einige Tücken

HERSTELLER:	ABSOLUTE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	12+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
59% GRAFIK				
44% SOUND/FX				
56% FUN				

Grindstormer



Der fünfte Endgegner scheint aus "Alien" entsprungen zu sein

MEGA DRIVE
Shoot'em Up / 1 Spieler

Are you ready for this? Tengen stürzt sich ins Ballergetümmel, als ob es auf dem MD nicht schon genug Shoot'em Ups geben würde. Bei den Optionen und Extras haben sie sich sogar richtig angestrengt. Fire-And-Forget-Missiles, Sidekicks, Smart Bombs, fast alles da was das Ballerherz begehrt. Im Optionsmenü lassen sich kurioserweise die Levels und das Bonusgame V-Five anwählen, in dem die Power Ups nach dem Konami-Prinzip verteilt werden. Das Gameplay gibt sich brav wie eh und je, spektakuläre Neuerungen solltet Ihr nicht erwarten, ein solides Ballerspiel halt. Angesichts der massiven Konkurrenz aus den Häusern TecnoSoft, Compile oder NCS bleibt es letztendlich bei einem Platz im Mittelfeld. Genre-Fans sollte das aber nicht unbedingt stören, da die Tage des klassischen Ballerspiels ohnehin gezählt sind und man über jede halbwegs gute Neuerscheinung froh sein darf. (Martin)



Das Finale geht noch weiter

HERSTELLER:	TIME WARNER/TENGEN
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	LEVELS ANWÄHLBAR
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
65% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
61% FUN				

F1-Circus



MEGA CD II
Rennspiel / 1 Spieler

Gleich mit der offiziellen FIA-Formel 1-Lizenz kann Nichibutsus Rennspiel auf dem Mega CD aufwarten. Alle Teams und fast alle Strecken der letzten drei Jahre sind auf den Silberling gepreßt worden, im Exhibition Mode ist es sogar möglich, die verschiedensten Fahrzeuge der letzten 40 Jahre im Königsrennsport auszuwählen, Unterschiede im Fahrverhalten bestehen bis auf die Höchstgeschwindigkeit nach Meinung der Programmierer



Cockpitsicht eines 90er Wagens

aber zwischen einem Ferrari von 1953 und dem von 1993 anscheinend keine. Trotz der gewaltigen Menge an Fahrzeugeinstellungen (Spoiler, Motor, Getriebe, uvm.) und der Möglichkeit, eine ganze Saison zu bestreiten, macht F1-Circus einen ziemlich kläglichen Eindruck, Sound und Grafik gehören mit zum Schlechtesten, was man bis jetzt auf dem Mega CD zu sehen bekommen hat. (Julian)



Formel 1-Bollden aus 5 Jahrzehnten

HERSTELLER:	NICHIBUTSU
DATENTRÄGER:	CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
17% GRAFIK				
12% SOUND/FX				
13% FUN				

Dragon Ball Z



MEGA DRIVE
Beat'em Up / 1-2 Spieler



Dragon Ball Z und kein Ende! Wie schon die SNES-Version ist Mega Dragon Ball Z ein Prügelspiel mit Storyeinlagen, die natürlich in fließendem Japanisch zum Besten gegeben werden. Zur Auswahl stehen Euch 11 Kämpfer, die natürlich mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen ausgestattet sind; jeder von ihnen verfügt auch



Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

über eine stattliche Anzahl von bis zu neun Special Moves. Wie beim SNES teilt sich der Screen, wenn die Kämpfer weiter auseinandergehen. Alles in allem ist Dragon Ball Z ein mittelprächtiges Spiel mit guten Ansätzen, nicht zu einfach aber mit zu vielen Special Moves (hier wäre weniger mehr gewesen). Auch bei der MD-Version gilt: Nur für Importfans interessant. (Stefan)



Splitting Screen Modus

HERSTELLER:	BANDAI
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	K.A.
LEVELS:	11
BESONDERHEITEN:	SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	MEGA FUN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
63% GRAFIK				
57% SOUND/FX				
59% FUN				

Wing Commander

Endlich geht's auch auf dem Mega CD zur großen Katzenhatz



Auf ins Gefecht

Kaum ein Spiel ohne Filmlizenz oder Comic-Charaktere ist mit sovielen Umsetzungen bedacht worden wie der PC-Klassiker Wing Commander, das Mega CD ist nun als eine der letzten Kilrathi-freien Bastionen gefallen. Electronic Arts/Ori-
gin plant als krönenden Abschluß eine Modulvariante mit ASCIS-Coprozessor für Sega 16 Bitter, die dem MD gehörig Dampf machen soll. Die Aufgabe des Spielers dürfte zwar fast jedem hinreichend bekannt sein, hier aber noch einmal eine kleine Gedächtnisauffrischung: Die menschliche Rasse liegt seit zwanzig Jahren mit den Kilrathis, katzenähnlichen Wesen, im Krieg um die Galaxis, doch jetzt bahnt sich die entschei-

MEGA CD II
Shoot'em Up / 1 Spieler

dende Schlacht im Vega-Sektor, dem Grenzgebiet der beiden Reiche an. Als hoffnungsvollster Nachwuchspilot sollt Ihr von Bord des Schlachtschiffes Tiger's Claw aus für den Erfolg der Mission sorgen und die Katzenwesen in ihre Schranken weisen. Vor jeder Mission gibt Euch der Kom-



In der Bar erfahrt Ihr Neuheiten und Gerüchte



Julian: Story und Aufmachung sind mit der SNES-Version weitgehend identisch. Lediglich die Zwischensequenzen sind jetzt animiert und die Musik kommt direkt von CD. Doch da stoßen wir schon auf eines der größten Mankos des Silberlings, denn bei einer CD kann man schon einiges mehr erwarten, das meiste klingt auf dem SNES deutlich besser. Die Grafik ist zwar schön bunt und auch ordentlich detailliert, aber wenn die Raumschiffe sehr nah heran-

kommen, sieht man nur einen gigantischen Pixelklumpen, auch keine gute Ausnutzung des Mega CDs. Von der Geschwindigkeit fängt sich Game Arts von mir auch eine Rüge ein. Im Asteroidenfeld gegen mehrere Kilrathijäger, da ruckelt, daß es schon nicht mehr lustig ist. Die Steuerung hingegen ist gut gelungen, aber ohne Sechs-Button-Pad wird man zum reinsten Fingerakrobaten. So bleibt trotz genialer Handlung und hoher Spannung leider ein bitterer Nachgeschmack; aus dem Wing Commander-Stoff hätte man wirklich mehr machen können, selbst auf dem Mega CD.

mandant ein kurzes Briefing, dann startet Ihr mit einem von vier Jägern in die unendlichen Weiten des Weltalls. Je nach-

dem ob Ihr erfolgreich seid oder nicht, entwickelt sich die Story in unterschiedliche Richtungen.



4 Spielstände können abgespeichert werden



Die Missionen werden im Briefing genauestens erläutert



Zu spät ausgewichen! Hasta la vista...



Alarm! Alle Mann auf Gefechtsstation!



Und tshüß!



Ein Saithi im Visier

Im Vergleich

Chris Roberts Wing Commander-Saga gehört mittlerweile zu den zeitlosen Klassikern des Genres. Hintergrundstory, Zwischensequenzen, Plaudereien mit den Wingmen und nicht zuletzt die Shoot'em Up-Sequenzen lassen eine richtige Space Opera-Atmosphäre aufkommen, bei der man die Welt herum schnell vergißt. Dank überlegener Hardware schlägt sich die 3D0-Version natürlich am besten, auch wenn die Steuerung etwas mißlungen und eindeutig auf einen Analog-Joystick ausgelegt ist. Das SNES kommt trotz Modul erstaunlich nahe an das Original ran, das traurige Schlußlicht bildet das Mega CD.

Super Wing Commander (3D0)sehr gut
Wing Commander (SN)gut
Wing Commander The Secret Missions (SN) gut

Martin: Mit dieser Umsetzung hat sich die renommierte japanische Company Game Arts (Lunar The Silver Star, Silpheed, ...) keinen Gefallen getan, denn was die Wing Commander-Saga auszeichnet sind neben dem Gameplay und der unkomplizierten Steuerung die Atmosphäre; und in allen Bereichen hat Game Arts gewaltig danebengeht. Die Musik ist eines Mega CD absolut unwürdig und kommt auf dem SNES deutlich bombastischer rüber. Die Grafik ruckelt und zuckelt in den Asteroidenfeldern lieblos vor sich hin, wenigstens wurden die Zwischensequenzen beibehalten, aber bei 650 MByte Speicher ist das auch kein Kunststück. Es bleibt völlig unverständlich, warum bei der Sega-Version noch dazu umständlich alle sieben Tasten des Joypads teilweise sogar doppelt belegt wurden, wenn auf dem SNES das Ganze völlig unkomplizierter abgeht. Schade drum, hoffentlich entwickelt EA/Ori-
gin die Modulvariante mit Coprozessor wieder in Eigenregie.

HERSTELLER:EA/ORIGIN/GAME ARTS
DATENTRÄGER:CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
LEVELS:40
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER/6-BUTTON-PAD
CA. PREIS:K.A.
MUSTER VON:GALAXY





Columns III

Wer denkt, dieses Spielprinzip sei schon lange völlig ausgelutscht, irrt sich gewaltig

Beim dritten Update von Vic Tokais MD-Tetris-Variante ließen sich die Entwickler eine Menge Neues einfallen; so spielt Ihr im Einzspieler-Modus immer gegen

MEGA DRIVE
Denkspiel / 1-5 Spieler

einen Computergegner, den ihr nach dem Best Of Three-Prinzip schlagen müßt, um einen hilfreichen Bonusgegenstand zu erhalten. Für jeweils zehn abgeräumte Juwelen könnt Ihr dem Gegner eine undurchdringliche Steinmauer



Hinterhältig: Für jeweils 10 Juwelen könnt Ihr dem Gegner eine undurchdringliche Steinmauer rüberschicken!



Setzt Ihr den quadratischen Teil des Magic Stone auf ein Juwel, lösen sich alle Juwelen mit derselben Farbe auf!



Uif: Wow! Vic Tokai hat es doch tatsächlich geschafft, aus dem eher schlichten Columns im dritten Anlauf ein absolutes Suchtmodul zu zaubern. Die neuen Features sind einfach brillant und sorgen für ausgeprägte Schadenfreude, wenn sich der Gegner bspw. eine Zeit lang mit der spiegelverkehrten Steuerung

herumplagen muß. Dank des Vier-Spieler-Adapters mutiert dieses Denkspiel zudem zum tollen Party-Vergnügen, wobei die Fun-Wertung proportional zur Zahl der Mitspieler ansteigt. Wer sich wie ich zu den absoluten Denkspiel-Fans zählt muß sich dieses Import-Modul samt RGB-Adapter zulegen; ein deutscher Release ist wegen Puyu Puyu/Dr. Robotnik's Mean Bean Machine nämlich nicht geplant.

rüberbeamen. Hin und wieder erscheinen auch drei magische Steine, die sehr unangenehme Folgen für den bösen Feind haben. Sollte es Euch gelingen, gleich vier Reihen auf einmal abzuräumen, erscheint ein blinkendes Juwel, das Ihr möglichst schnell vernichten solltet, um den Gegner mit besonders fiesen Schikanen

wie seitenverkehrter Steuerung oder farblosen Steinen zu traktieren.

HERSTELLER: VIC TOKAI
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNG GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

MEGA DRIVE

- Multi Mega 989,-
- Action Replay Pro 109,-
- Champ. World Class Soccer 109,-
- Dune 2 (Juni) 119,-
- FIFA Soccer 109,-
- Hyperdunk 119,-
- Landstalker (dt. mit Hint-Book) 129,-
- Lost Vikings 109,-
- Marko's Magic Football 129,-
- Pete Sampras Tennis (Juni/Juli) 109,-
- Star Trek Next Gen. (Juni/Juli) 129,-
- Streets of Rage 3 (Juni) 139,-
- Sub Terrania (Mai/Juni) 109,-
- Virtua Racing (Mai) 189,-



Dune CD 109,- DM

MEGA CD

- Dune CD dt. Texte 109,-
- Jurassic Park 89,-
- Lunar Silverstar 119,-
- Soulstar (Mai/Juni) 119,-

MASTER SYSTEM

- Road Rash 84,-
- Ultimate Soccer 89,-

GAME GEAR

- Game Gear TV Set 289,-
- Aladdin 79,-
- Marko's Magic Football (Juni) 94,-
- Pinball Wizard (Mai) 89,-
- Road Rash 84,-

SUPER NINTENDO

- Super Nintendo Power 3 Set 299,-
- Action Replay Pro 2 SN 109,-
- Bugs Bunny (Mai) 144,-
- Champ. World Class Soccer SN 129,-
- FIFA Soccer (Juni) 129,-
- Final Fight 2 129,-
- Mega Man X (Mai/Juni) 119,-
- Pirates of the Dark Water (Mai) 144,-
- Super Hockey 119,-
- Super Pang 129,-
- Shadow Run 139,-
- Virtual Soccer (Juni) 119,-
- World Cup Striker 139,-

GAME BOY

- Wario Land 69,-
- Castle Quest 59,-
- Dschungelbuch 69,-
- World Cup Striker 69,-

Sonderpreise

- Flashback SN 94,-
- Street Fighter II Turbo SN 129,-
- Super Bomberman SN 74,-
- King Arthur's World SN 69,-
- R-Type II GB 39,-
- Choplifter II 39,-
- Road Rash (MD) 49,-
- Toki 49,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

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

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT GAMES - SCHNELL UND TOP AKTUELL

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

- Lost Vikings 109,-
- Madden 94 119,-
- NHL Hockey 94 119,-
- Star Trek N.G. 119,-
- NBA Showdown 119,-
- WWF Royal Rumble 119,-
- PGA European Tour Golf 119,-
- F 1 Racing 99,-
- F 15 Strike Eagle 109,-
- Shadow Run 119,-
- Mutant League Hockey 109,-
- Goofy History Tour 119,-
- Mega Turican 109,-
- Sonic 3 119,-
- Puggsy CD 109,-
- Robocop VS Terminator 99,-
- Tecmo NBA Basketball 129,-
- Toe Jam & Earl 2 109,-
- Virtua Racing** 189,-
- Pirates Gold 119,-
- Fifa Soccer 109,-
- AH-3 Thanderhawk CD 109,-
- Dark Wizard CD 109,-
- Lunar Silver Star CD 119,-
- Monkey Island CD 109,-
- Mansion of Hidden Soul 119,-
- Rebel Assault CD 119,-
- Microcosm CD 119,-
- Rise of the Dragon CD** 119,-
- WWF Rage in Cage CD 109,-

Mega Driver Converter 39,- Alle Spiele laufen CDX Adapter 109,-

Alle Neuen US CD'S auf Lager

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

- Rock & Roll Racing PAL 119,-
- Lufia 129,-
- Super Metroid 129,-
- Bomberman PAL 89,-
- Flash Back PAL 109,-
- Sky Blazer PAL 119,-
- Secret of Mana 129,-
- Battletank 2** 119,-
- Super R Type 3 PAL** 129,-
- Battle Cars** 119,-
- Choplifter 3 119,-
- NHL Hockey '94 PAL 119,-
- F1 Pole Position PAL** 129,-
- Micky Magical Quest** 79,-
- Tales of Spike MC Fang 139,-
- Utopia 119,-
- King of Dragons 129,-
- Empire Strikes Back 129,-
- Soldiers of Fortune 119,-
- Wizardry 5 139,-
- Paladins Quest 129,-
- Star Trek N Generation 139,-
- Flintstones PAL 119,-
- The 7th Saga 129,-
- Super Conflict Pal 119,-
- Romance of three Kindoms 3 139,-
- Clayfighter PAL 119,-
- Equinox** 119,-
- Fatal Fury II** 139,-
- Mega Men X 134,-
- Robocop VS Terminator 129,-
- Mega Men Soccer** 129,-
- Ultimat False Prophet 139,-
- Claymates 119,-
- King of Dragon 129,-
- Eye of the Beholder 134,-
- Tiny Toons US** 79,-
- Young Merlin 129,-
- 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

WIN 4 FUN



In Zusammenarbeit mit Acclaim verlosen wir diesmal, passend zur Fußball WM in den USA, etliche Spielmodule und Memorabilia, damit Ihr Euch schon mal richtig einstimmen könnt: Neben Acclaims SNES-Champions World Class Soccer (Test in Mega Fun 03/94, Fun Wertung: 85%, Gold Game Award) kommt auch das MD zu WM-Ehren (die Sega-Version ist mittlerweile im Handel), signierte Sepp Maier-Joypads und einige andere Preise mehr warten auf die Gewinner. Was Ihr dafür tun müßt? Beantwortet uns einfach die fünf Fragen rund um Acclaim und schon habt Ihr die Chance, einen von den Preisen zu gewinnen. Schickt die Lösungen bitte an:



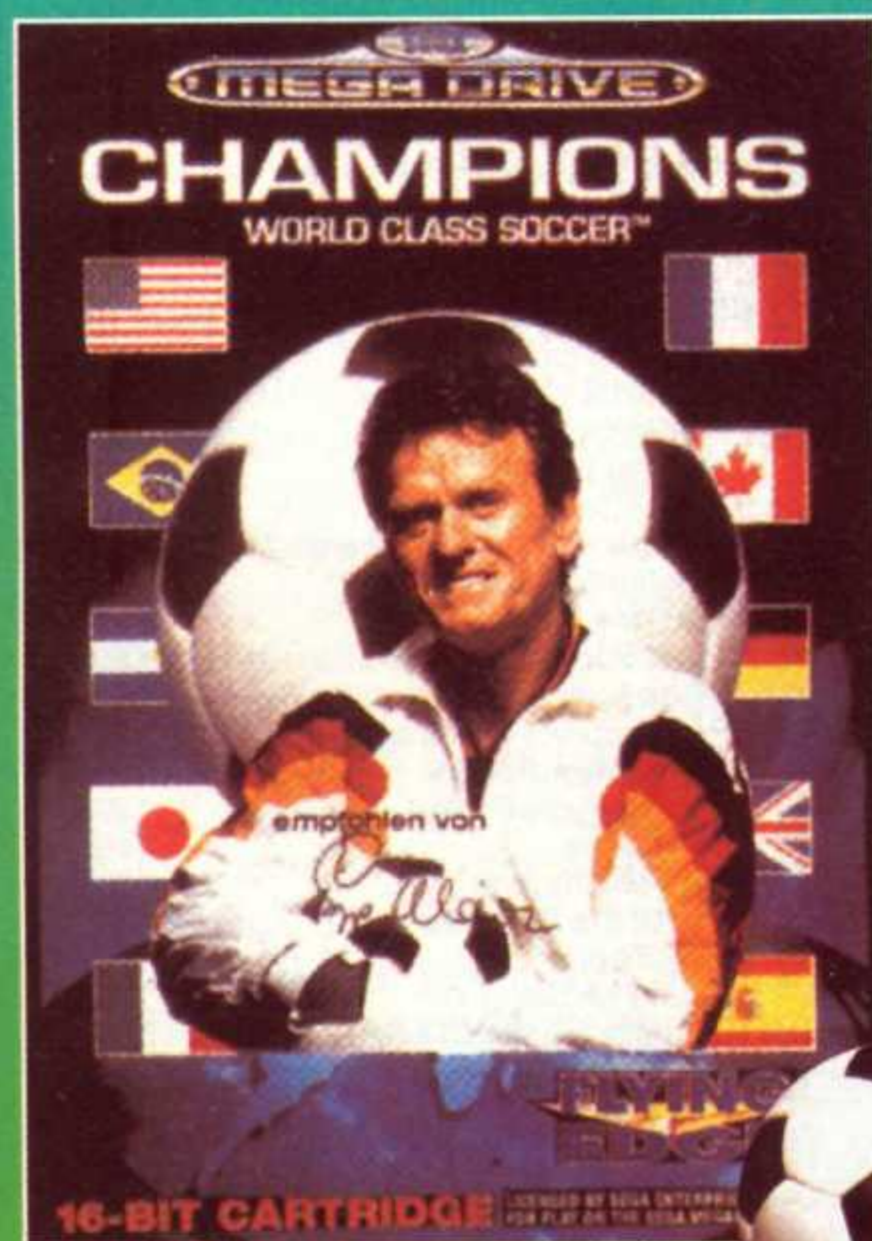
**Redaktion Mega Fun
Win4Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg**



Einsendeschluß ist der 1. Juni '94. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige des Verlages sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Jetzt wird's schwierig:

1. Wieviele Sportspiele hat Acclaim bis dato auf dem SNES veröffentlicht?
2. Wann erscheint Mortal Kombat II für SNES und MD?
3. ... und wieviel Megs werden beide Versionen haben?
4. Was bedeutet die Abkürzung ATG?
5. Wie heißt das erste Videospieldprojekt der ATG-Group für Acclaim?



Preise:

- 10 Champions World Class Soccer-Module (SNES)
- 10 Champions World Class Soccer-Module (MD)
- 1 von Sepp Maier signiertes Infrarot-Pad-Set von Acclaim
- 1 von Sepp Maier signiertes Fußballtrikot
- Autogrammkarten von Sepp Maier
- 50 Panini Alben "WM '94" mit Sammelbildern



Tel. 0 89/66 45 30
Cybersoft-Versand Playcom

Super-NES

7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	us	129.00
Addams Family	dt	89.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	109.00
Aleste	us	89.00
Allred Chicken	dt	127.00
Alien 3	dt	99.00
Amazing Tennis	dt	129.00
Another World	dt	116.00
Aquatic Games	us	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
B.O.B.	dt	89.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	ip	59.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Blazeon	us	99.00
Blues Brothers	dt	109.00
Bram Stocker's Dracula	dt	99.00
Bratol	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rabbit Rampage	dt	129.00
Castlevania 4	dt	109.00
Chessmaster	dt	115.00
Choplifter 3	us	109.00
Clay Fighter	dt	119.00
Clay Mates	us	109.00
Cliffhanger	dt	99.00
Congos Capar	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cool World	us	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00

Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pong	dt	119.00
Parodius	dt	109.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates of the Dark Water	dt	129.00
Player Manager (Rummenigge)	dt	115.00
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	129.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Populous 2	dt	109.00
Powermonger	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Probotector	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Rasenmäher Mann	dt	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Robocop 3	dt	99.00

Rock'n Roll Racing dt 109.00

Rocky Rodent	dt	109.00
Run Saber	dt	109.00
Schlümpfe	dt	109.00
Secret of Mana	us	129.00
Sensible Soccer	dt	119.00

Shadowrun dt 119.00

Sim City	dt	87.00
Sky Blazer	dt	109.00
Smash TV	uk	99.95
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Space Ace	dt	109.00
Spanky's Quest	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Spindizzy World	dt	119.00

Star Wars 2 (The Empire) dt 119.00

Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00
Striker	dt	99.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	129.00
Super Battle Tank	nl	99.00
Super Bomberman	dt	99.00

Super Bomberman & 4 Sp. Adap. dt 139.00

Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road	dt	118.00
Super Off Road 2 (The Baja)	us	119.00
Super Putty	dt	125.00
Super R-Type	dt	91.00
Super Slip Shot (Ice-Hockey)	us	119.00
Super Tennis	dt	89.00
Tazmania	us	79.00
Terminator 1	dt	119.00
Terminator 2 (Judgment Day)	dt	116.00

Terminator 2 (Arcade Game) dt 109.00

Thomas the Tank Engine	us	129.00
Time Slip	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Tom & Jerry	dt	109.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Troddlers	dt	109.00
Trois	dt	99.00
Tuff & Nuff	us	129.00
Turn and Burn (16 meg)	us	129.00
Turtles Tournament Fighters	dt	129.00
Virtual Soccer	dt	99.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	129.00
WWF Wrestlemania	dt	119.00
Warp Speed	us	99.00
We're Back	dt	99.00
Wheel of Fortune	us	109.00
Where in the World is Carmen	dt	109.00
Wing Commander Secret Mission	dt	119.00
Wing Commander	us	79.00
Winter Olympics	dt	129.00
Wizardry 5	us	129.00
Wolfen Stein	uk	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World Heroes	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Yoshis Cookie	us	109.00
Yoshis Safari	us	99.00

Young Merlin (16 MB) dt 129.00

Zelda - A Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimension	dt	119.00

Zubehör

4 Spieler Adapter S.NES	dt	59.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	109.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infratrot Joypads Acclaim	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad S.NES (SV-337)	dt	69.00
Saitek Joypad 2	dt	29.00
Saitek Magomaster 1 Joystick	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Crash Dummies dt 109.00

Cybernator	dt	109.00
Duffy Duck	dt	129.00
Dennis	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00

Desert Strike dt 129.00

Dr. Franken	dt	109.00
Dragon	dt	119.00

Equinox dt 119.00

F-Zero	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Family Dog	us	109.00

Fifa Soccer dt 109.00

Final Fight 2	dt	119.00
---------------	----	--------

Flashback dt 99.00

Flintstones	dt	114.00
GP 1	dt	109.00
Goal Troop	dt	109.00
Harlem Globetrotters	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
Hook	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Hunt for Red October	us	89.00
James Pond 2	dt	79.00
Jammit	dt	119.00
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	dt	109.00
Joe & Mac	dt	109.00
John Madden Football 93	uk	99.00

John Madden Football 94 dt 99.00

Jurassic Park	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
King Arthur's World	dt	109.00
King of Dragons	us	129.00
Lagoon	us	89.00
Last Action Hero	dt	99.00
Lemmings	dt	109.00
Last Vikings	dt	105.00
Magic Sword	dt	99.00
Major Title Golf	dt	109.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Kart	dt	91.00
Mario is Missing	dt	129.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Metroid 2	ip	149.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Night & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Mortal Kombat	dt	129.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystic Quest Legend (dt. Text)	dt	89.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Jam	dt	129.00

NBA Jam & 4 Spieler Adapter dt 169.00

NBA Showdown	us	129.00
NFL Football	dt	119.00
NHL Stanley Cup	us	109.00

NHLPA Hockey '94 dt 99.00

NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	113.00
Ninjawarriors	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00

Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	119.00
Universal Adaptor Pro (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerungskabel Joypad 2.5m	dt	15.00

Gameboy

Arielle - Die Meerjungfrau	dt	59.00
Asterix	dt	59.00
Batman - Animated Series	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stocker's Dracula	dt	55.00
Castle Quest	dt	55.00
Choplifter 2	dt	59.00
Chuck Rock	dt	55.00
Cliffhanger	dt	44.00
Duffy Duck	dt	59.00
Darkwing Duck	dt	62.00
Dr. Franken	dt	59.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales	dt	59.00
F1 Poleposition	dt	69.00
Fidgetts	dt	59.00
Gear Works	dt	55.00
Humans	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Rival Turf	dt	56.00
Jimmy Connors Tennis	dt	58.00
Joe & Mac	dt	58.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirbi's Pinball Land dt 49.00

Kirbys Dream Land	dt	49.00
Konami Golf	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Marble Madness	dt	49.00
Mario & Yoshi	dt	55.00

Mortal Kombat dt 59.00

Mystic Quest	dt	59.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	59.00
Pang	dt	49.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Prophecy Viking Child	dt	49.00
R-Type 2	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	59.00
Schlümpfe	dt	59.00
Sensible Soccer	dt	44.00
Soldad	dt	59.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Tarzan	dt	59.00
Tazmania	dt	56.00
Tesseract	dt	49.00
Tiny Toon 1 Babs' big break	dt	59.00

Tiny Toon 2 Montana's M. Madn. dt 59.00

Tom & Jerry 2 Der Film	dt	59.00
Turtles 3 Radical Rescue	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergalactic Ninja	dt	59.00

Zool Ninja o.t. Nth Dimension dt 59.00

Zubehör

Action Replay Pro Game Boy	dt	79.00
Game Boy 3er Set	dt	229.00
Game Boy Booster Boy	dt	69.00
Game Boy Energy Pack (Akku+N.)	dt	39.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega-Drive

Aladdin dt 99.00

Addams Family	dt	99.00
Alien 3	dt	84.00
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Another World	dt	99.00
Arielle - Die Meerjungfrau	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Atomic Runner	dt	89.00
B.O.B.	dt	99.00
Barkley: Shut up!	dt	79.00
Baseball 2020	dt	89.00
Batman 1	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stocker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubsy	dt	79.00
Bulls vs Blazers	dt	109.00
Captain Planet	dt	89.00

Castlevania - The new Genera. dt 89.00

Chakan	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Chuck Rock 2	dt	99.00
Cliffhanger	dt	89.00
Cool Spot	dt	99.00
Cosmic Spacehead	dt	79.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Davis Cup	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00
Double Clutch	dt	99.00
Dr. Robotniks Mean Beam Machi.	dt	99.00
Dragon Ball Z	ip	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00

Dragon's Revenge	dt	99.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	99.00
Eternal Champions	dt	129.00
European Club Soccer	dt	99.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F-22 Interceptors	dt	99.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00

FIFA International Soccer dt 89.00

Fantastic Dizzy	dt	69.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flintstones	dt	99.00
Gauntlet 4	dt	99.00
General Chaos	dt	89.00
Ghouls'n Ghosts	dt	79.00
Global Gladiators (Mc Donalds)	dt	84.00
Gods	dt	69.00
Grandslam Tennis	dt	59.00
Gunstar Heroes	dt	105.00
Gynoug	dt	99.00
Hardball 3	dt	99.00
Haunting	dt	99.00
Home Alone	dt	99.00
Hook	dt	99.00
Hyperdunk	dt	109.00
Jack Nicklaus Golf	dt	89.00
James Bond 007 (The Duel)	dt	59.00
James Pond 3	dt	89.00
Joe & Mac	dt	79.00

John Madden Football 94 dt 99.00

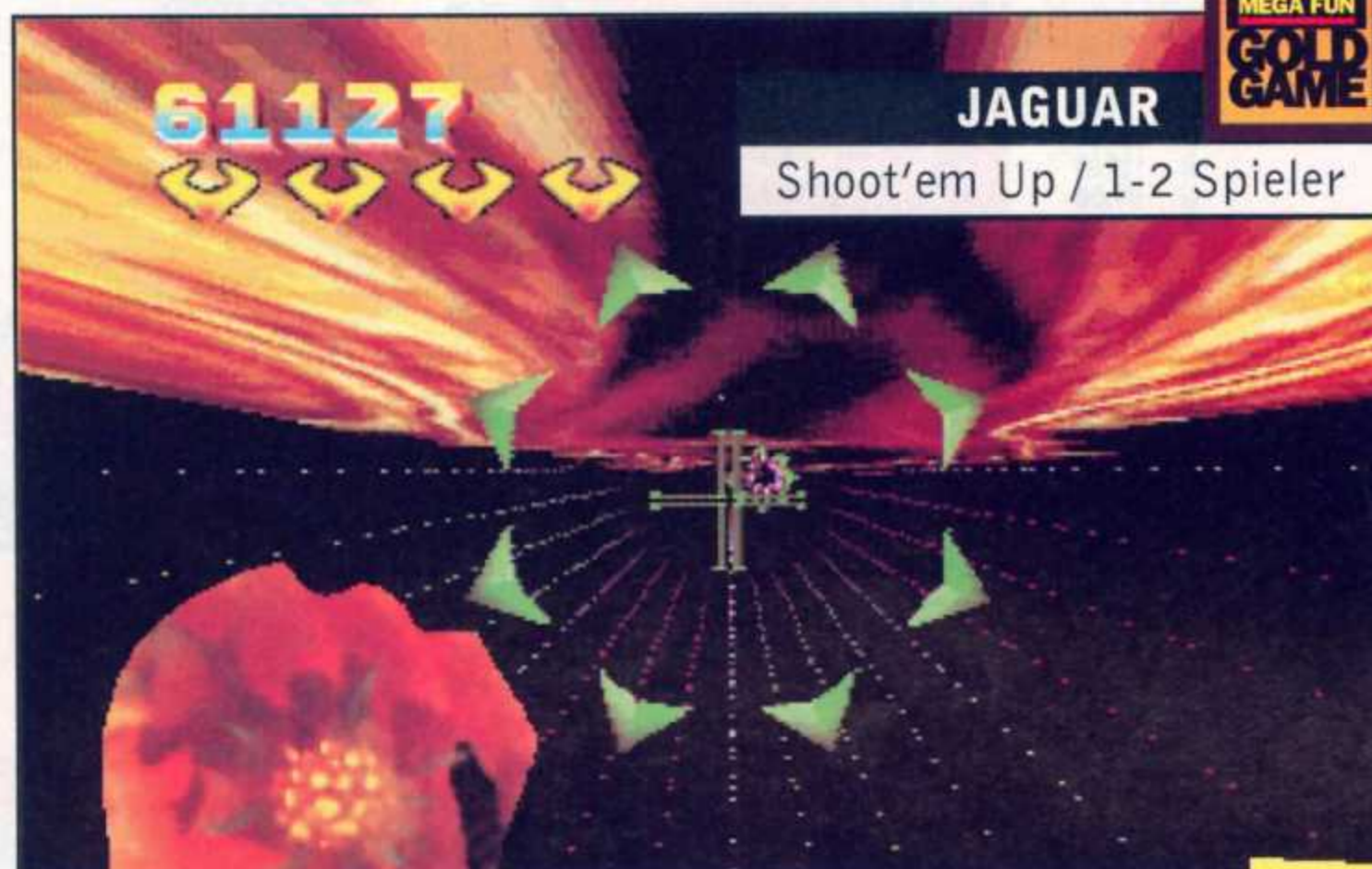
John Madden Football 92	us	45.00
John Madden Football 93	dt	79.00
Jungle Strike	us	99.00
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2 / F-117 Nightstorm	dt	89.00
LHX Attack Chopper	dt	99.00
Landstalker	dt	119.00
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00
Lemmings	dt	84.00
Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Lemieux Hockey	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Treasure Land	dt	99.00
Mc Donald's Treasure Land Adv.	ip	109.00
Mega Turrican	us	99.00
Mega lo Mania	dt	105.00
Micro Machines	dt	89.00

TEMPEST

2000

Jeff Minter zählt zu den Atari-Anhängern der ersten Stunde. Auf seiner kleinen Farm in Schottland werkelt der Lama-Freak Anfang der Achtziger Jahre an der abgedrehten Camel-Serie für den Atari XL. Umsetzungen für VC 20 und C 64 waren nur eine Frage der Zeit. Nach kurzen Ausflügen in der Atari ST-Szene ist seine Ein-Mann-Company Llamasoft mit *Tempest 2000* auf dem Jaguar wieder voll da. Die Rave-Musik und die FX stammen übrigens nicht vom Altmeister persönlich, sondern von Imagitec (Evolution Dino Dudes) Design. An alle, die das '81er Coin-op Original nicht kennen: In *Tempest* steuert Ihr

Das mittlerweile fünfte Spiel auf Ataris 64 Bit-Kiste kann, nach dem furiosen Weltraumspektakel *Cybermorph*, endlich wieder voll überzeugen



Textures in Vollendung

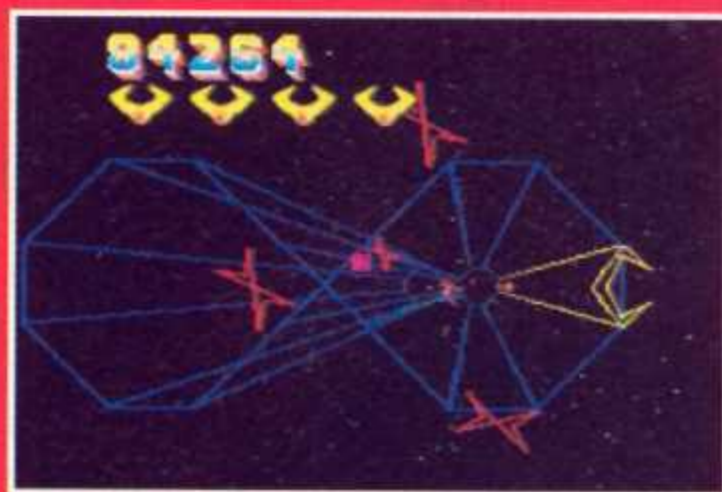
einen Blaster an den Enden eines Spinnengewebes. Vom Kern aus rauschen Dämonenköpfe, UFOs, Flossen und andere kuriose Gegner mehr durch den Korridor auf Euch zu und versuchen Euren Blaster in tausend Stücke zu sprengen. So ganz ohne Power Ups seid Ihr den Angriffen aber dann doch nicht gewachsen. A.I. Droiden ballern fleißig mit, Partikel-Laser sind deutlich durchschlagskräftiger, Super Zapper zerstören alles was auf dem Bildschirm so krecht und fleucht, und mit einem herzhaften Jump gebt Ihr den Aliens aus der Distanz Saures.



Martin: *Tempest 2000* vertritt alle Tugenden des klassischen Ballerspiels. Abgefahrene 3D-Grafiken und Texturen en masse sollten

Ihr nicht erwarten, dafür ist das Gameplay allererste Sahne und würde jeder Spielhalle gut zu Gesicht stehen. Das Bemerkenswerteste in Jeff Minters Jaguar-Debut ist allerdings, daß die Motivationskurve zu keinem Zeitpunkt abfällt (wir kommen schon seit knapp drei Wochen nicht mehr davon los). Was Llamasoft hier abgeliefert hat, braucht sich in Sachen Atmosphäre in keinsten Weise hinter *Cybermorph* zu verstecken: Rave-Tracks vom Allerfeinsten, und das von den Jungs, die die Musik zu Dino Dudes verbrochen haben (es soll Leute geben, die sich das Spiel nur wegen der Musik zulegen), übersichtliche Grafik und ein verschärftes Leveldesign. *Cybermorph* konnte erst nach längerer Einspielphase so richtig überzeugen, aber *Tempest* ist schon jetzt ein Klassiker.

Die vier Tempest-Spielmodi



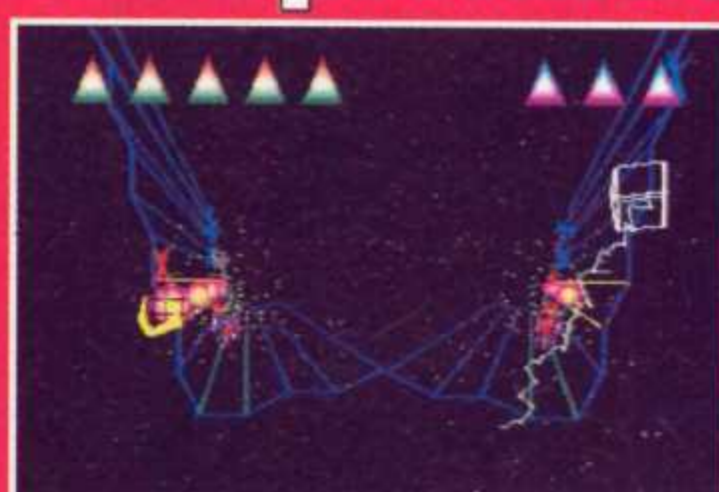
Traditional Tempest

Das Trainingscamp für alle angehenden Tempest-Spieler: Das Co-in-op Original ist ideal dafür geeignet, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, denn die ersten Spinnennetze sind noch recht einfach.



Tempest Plus

Ein Clone aus Traditional Tempest und Tempest 2000: Der A.I. Droid ist der ideale Sparringspartner, um das Tempest-Feeling kennenzulernen. Natürlich könnt Ihr Euch auch alleine aufs Netz wagen oder im Two-Player-Team auf Punktehatz gehen; deutlich schwieriger als das Original.



Tempest Duel

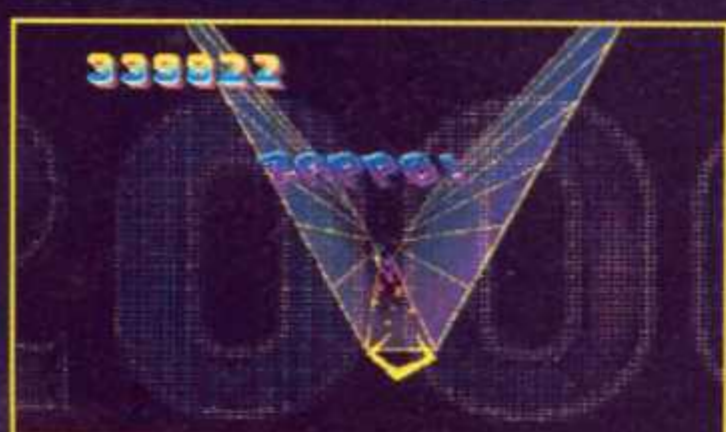
Der Name sagt's schon: Mit einem Spiegel bewaffnet lenkt Ihr die Schüsse Eures Mitspielers ab, genau in seinen Blaster. Am besten verwendet Ihr die Fire-And-Spin Taktik, d.h. erst Schießen dann Abhauen; anfangs etwas verwirrend, aber dann...



Tempest 2000

Das spielt die Mega Fun: Techno Tracks, Dämonenköpfe, Spiegel, drei Bonuswelten, A.I. Droiden, Sprünge vom Netz, satte 100 Levels, und dann geht's im Beastly Mode weiter; eindeutig die beste Version auf dem Modul.

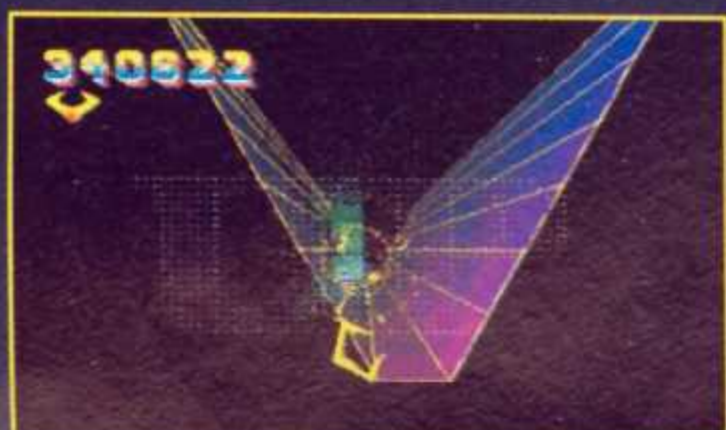
Power Ups - Tempest 2000



Bonuspunkte: Zappo 2000



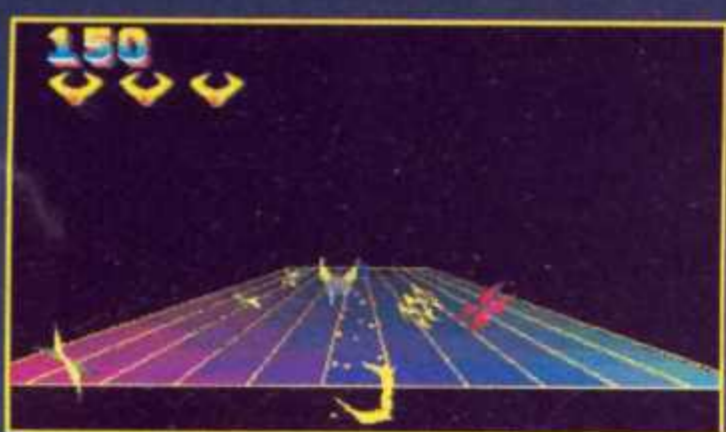
Out Of Here: Bringt Euch in den nächsten Level und 5000 Punkte



1 Up: Bonusleben



Smart Bomb: Nur einmal pro Netz



Particle Laser: Haut stärker rein als der Standardschuß



Warp Bonus: Drei dieser Extras bringen Euch in eine Bonusrunde



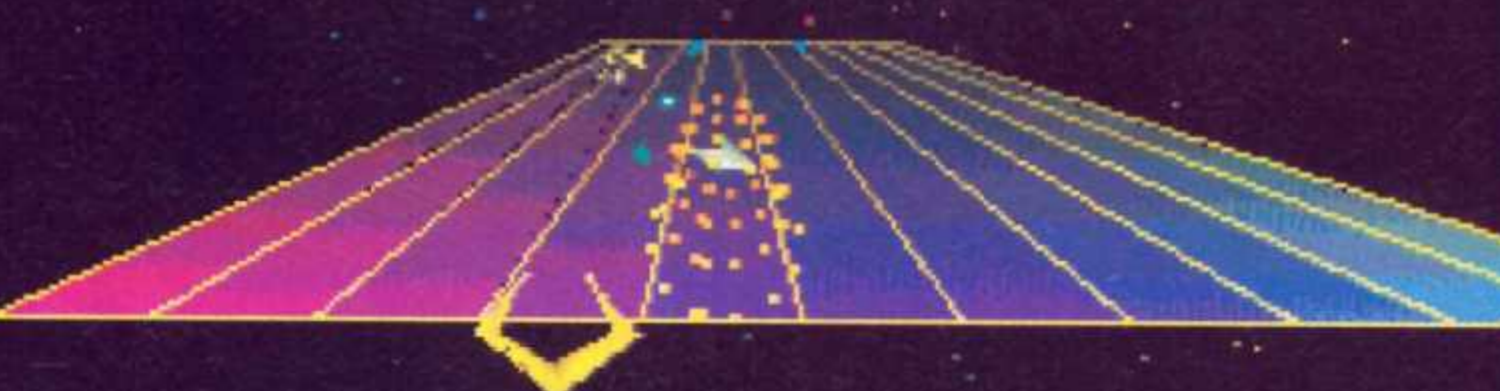
A.I. Droid: Unterstützung naht



Jump: In kritischen Situationen springt Ihr vom Netz weg, Manövrieren und Schießen ist kein Problem

Auszeichnungen für Tempest 2000:

Winter CES '94, Las Vegas: "Best Game Of The Show"
 US-Fachzeitschrift Electronic Gaming Monthly: "Editors' Choice Gold"
 Mega Fun: "Gold Game"



Stephan: Tempest 2000 ist absolut mein Ding: Futuristisch angehauchte Aufmachung, treibende Techno-Tracks in exzellenter Qualität (von Hardtrance bis Hardcore, da schwingen die Bass-Membrane bis zum Anschlag!), genial einfaches Spielprinzip, höllisches Tempo, kurzum - Ataris Raubkatze zaubert Euch mit Tempest Spielhallen-Atmosphäre pur in die eigenen vier Wände. Über 100 Levels mit stetig steigendem Schwierig-

keitsgrad sorgen für Motivation ohne Ende, selbst unser Alles-Durch-Zocker Gerd rotiert im Moment bei Level 47 ohne Ende, und ohne Erfolg. Man muß es selbst sehen, um glauben zu können, mit welcher Masse an akustischen und visuellen Effekten der Spieler regelrecht bombardiert wird. Neben dem eigenen Geschick spielt auch das Glück eine kleine Rolle, hier fordert der irrsinnig schnelle Spielablauf seinen Tribut. Tempest 2000 ist bislang das spektakulärste und beste Jaguar-Game, mal schauen was diverse Läster-Hoschis diesmal wieder auszusetzen haben.



In den Bonusrunden müßt Ihr Eure Flugkünste unter Beweis stellen. Verfehlt Ihr einen der Ringe (Bild rechts) oder verläßt die grüne Markierung (Bild oben), gehen Euch eine Menge Punkte und Extraleben flöten



Keys



Ab Level 17 dürft Ihr insgesamt vier Keys setzen, dies aber nur in Runden mit ungerader Bezifferung. Beispiel: Ihr ballert Euch bis in die 44ste Runde, abgespeichert wird die 43ste.

HERSTELLER:LLAMASOFT
 DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL USA
 ERSCHENUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS:100+
 BESONDERHEITEN:BATTERIE
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: MEGA FUN



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**

Karnov's Revenge

Das 16te Prügelspiel auf dem Neo Geo, ob das noch irgendjemand interessiert?

Data East hat anscheinend am Neo Geo Gefallen gefunden, nach Miracle Adventure ist Karnov's Revenge schon ihr zweiter Titel für SNKs Heimsystem; ein Prügelspiel, wie könnte es anders sein? Diesmal habt Ihr die Wahl zwischen 13 Figuren, Endgegner inklusive, und



Auch Clowns nehmen am munteren Prügeln teil



Endgegner Karnov beim Grillen seiner Gegner

Markus: Nichts Neues an der Neo Geo-Prügel-front. Karnov's Revenge schlägt sich so gut bzw. so schlecht wie etliche andere Titel auch. Innovative Ideen, Bonusrunden, Waffen oder gar Zoom-Effekte, alles Fehlanzeige. Wenigstens gehen die Moves locker von der Hand und Grafik und Sound sind noch deutlich über dem Durchschnitt, aber ein bißchen Originalität sollte man auch von dem x-ten Beat'em Up auf dem Neo Geo erwarten können. Angesichts von SNK-Modulperlen wie Art Of Fighting oder Samurai Shodown hat Data East jedenfalls herzlich wenig zu melden.

NEO GEO
Beat'em Up / 1-2 Spieler

schlägt Euch durch alle Herren Länder. Neben zwei Schlägen und zwei Tritten verfügen die Kämpfer noch über einige Special Moves, die durch obligatorische Joyboard- und Tastenkombinationen ausgeführt werden. Oberstes Ziel ist es natürlich, sich den Weg zu dem russischen Endgegner Karnov zu erkämpfen und ihn im Kampf zu besiegen.



Ein solider Fighter



Alle Super NES-Neuheiten natürlich auf Lager! Außerdem eine Menge Neo Geo Spiele Neu & Gebr. zu Super Preisen am Start!



SUPER NES - BUY OR DIE

TKO Boxing dt.	68,99 DM
Parodius dt.	68,99 DM
Phalanx dt.	58,99 DM
Drakkhen dt.	58,99 DM
Dracula dt.	68,99 DM
Cliffhanger dt.	68,99 DM
Super Shanghai II dt.	68,99 DM
Chuck Rock dt.	78,99 DM
Joe Mac dt.	78,99 DM
Jimmy Connors dt.	78,99 DM
Alien III dt.	88,99 DM
Jurrassic Park dt.	88,99 DM
Art of Fighting dt.	118,99 DM
Wolfenstein 3D dt.	118,99 DM
Dessert Strike dt.	108,99 DM
Might + Magic II dt.	126,99 DM
Joy Pad SF3	28,99 DM

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU



Alle Infos über die japanischen Zeichentrickrevolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr.. All das ab jetzt in ANIMANIA, dem Magazin für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!...

ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 2	22,95 DM
Mermaid Forest	34,95 DM
Akira Soundtrack	
Picture-CD (Rar)	39,95 DM
Black Magic M66	39,95 DM
Wind of Amnesia	44,95 DM
Dangaioh	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Galctic Pirates I-III je	39,95 DM
Kamasutra (Geheimtip)	39,95 DM
Violent Cop (Real-film)	44,95 DM
Life on a String (Real-Film)	44,95 DM

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr.

Dealers welcome!!!

Achtung!
Fordert kostenlosen Anime Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320



GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281

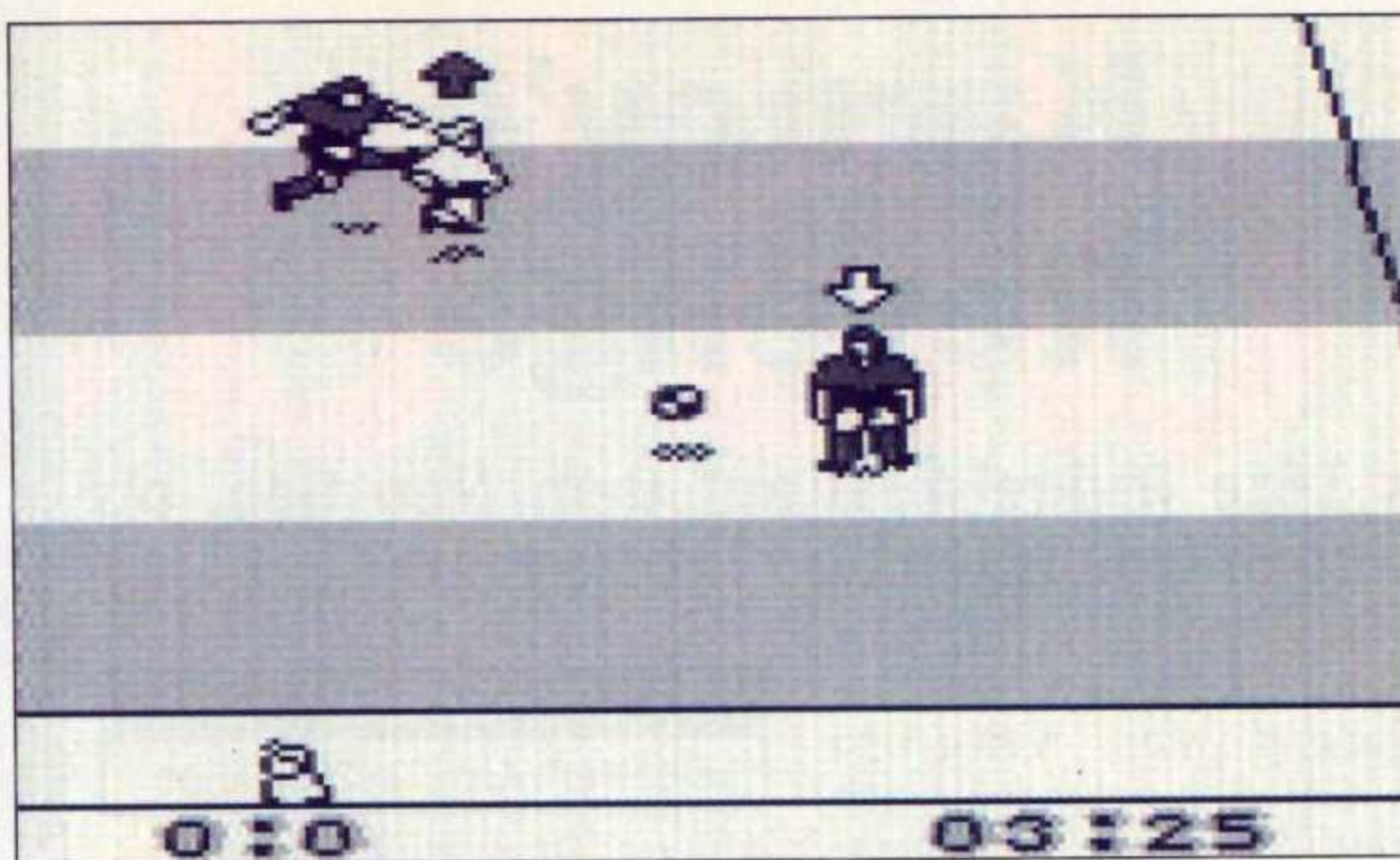
World Cup Striker

Das erste vernünftige Fußballspiel für den Game Boy

World Cup Striker zum zweiten: Neben der einzig wahren SNES-Version haben die Sportspielprofis von Rage auch eine GB-Variante aus dem Boden gestampft, vor lauter Eifer bei den Optionen aber dann den Mehr-Spieler-Modus verges-

GAME BOY
Sportspiel / 1 Spieler

sen. 24 Teams, Mannschaftseditor, drei Liga-Modi (World Cup, World League und World Knockout), Elfmeterschießen, Torhüterstärke und Spielgeschwindigkeit einstellbar,



Leider nur für einen Spieler: World Cup Striker

Wettereinflüsse, Elite protzt wieder mal nur so mit Optionen. Das eigentliche Spielge-

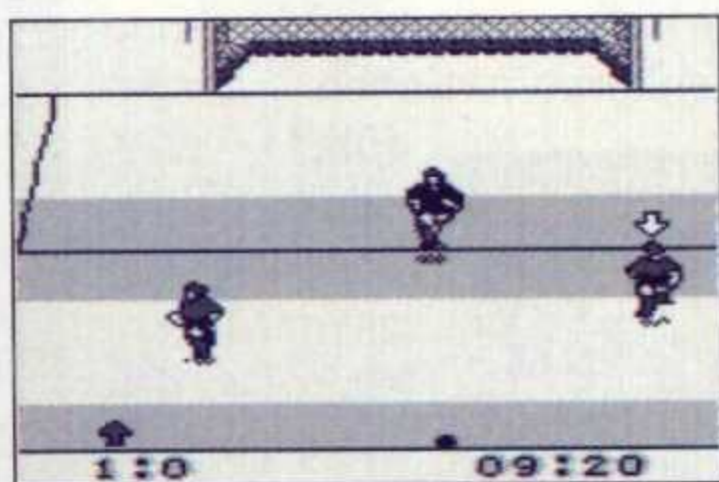
schehen seht Ihr dann von schräg oben. Ein 20stelliges Passwort sichert Euren Fortschritt in den Liga-Modi.



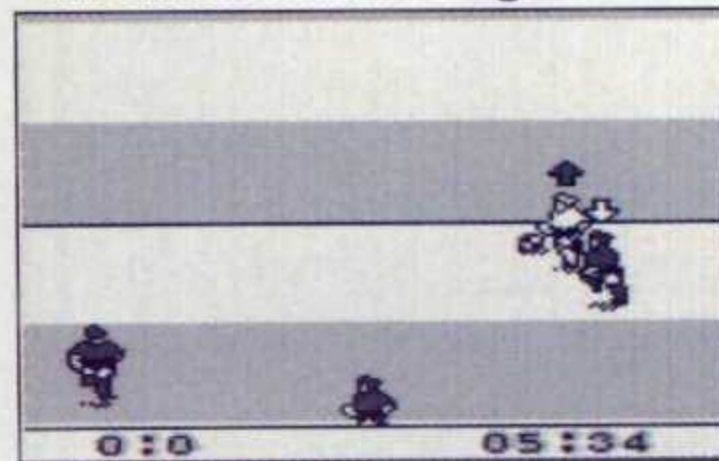
Martin: Natürlich ist World Cup Striker ein reines Kick'n Rush-Vergnügen, aber FIFA-Simulationssorgen sind auf dem 8 Bit-Game

Boy mit in der Regel 1 Megs-Modulen auch gar nicht machbar; wenn man den Simulationsscharakter außen vor läßt und sich auf das konzentriert, was Fußball eigentlich ausmacht, nämlich Fun, Fun und natürlich die Mega Fun, dann kommt dieses Spiel in die engere Wahl. Die

drei Ligen entschädigen zwar etwas für den fehlenden Zwei-Spieler-Modus, wünschenswert wäre er trotzdem gewesen, und die Optionsvielfalt sucht auf dem GB ohnehin ihresgleichen. Die übersichtliche Grafik geht voll OK, eine frenetisch jubelnde Zuschauerkulisse darf man auf dem GB natürlich nicht erwarten, aber das Wichtigste, die Spielbarkeit, schlägt andere, unwürdige Genre-Vertreter wie Sensible Soccer um Längen. Ich habe jedenfalls endlich mein persönliches Fußballspiel für unterwegs gefunden.



Zuschauer könnt Ihr lange suchen



Die Übersichtlichkeit ist stets gegeben

HERSTELLER: ELITE SYSTEMS/RAGE
DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: 20. MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT,DT. TEXTE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: ELITE SYSTEMS



Jungle Book

Die GB-Version rund um den weltberühmten Zeichentrickfilm lehnt sich stark an die GG-Umsetzung an. Eure Aufgabe besteht darin, im tiefsten Dschungel fleißig Diamanten aufzusammeln, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Die Dschungelbewohner versuchen Euch allerdings einen Strich durch die Rechnung zu machen, doch dank Eures Fundus an exotischen Waffen wie Bananen oder Nüssen könnt Ihr Euch gerade noch so Eurer Haut erwehren. Klingt ja von der Story bis jetzt alles ganz nett, aber der wirklich zündende Funke will nicht so recht überspringen. OK, die Animation des kleinen Helden verdient ein klares Lob, das Gameplay dagegen gibt sich routiniert wie eh und je, um

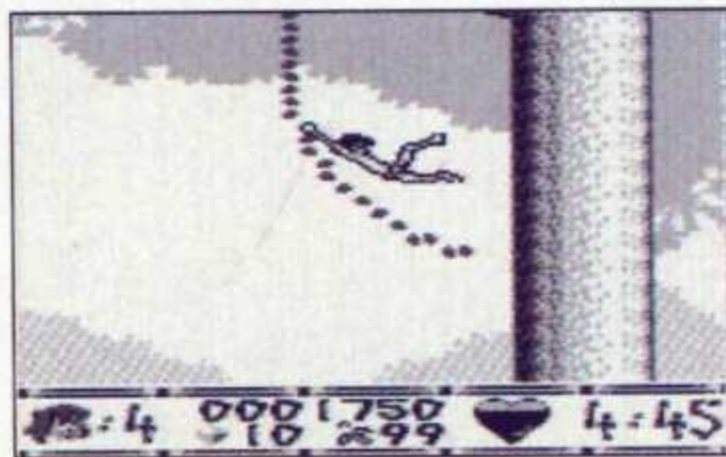
GAME BOY
Jump'n Run / 1 Spieler

nicht zu sagen belanglos. Hier ein bißchen Hüpfen, da ein bißchen Sammeln und zwischendurch ein lässiger Lienschwung, das hat man mittlerweile alles schon hundertmal gespielt. (Ulf)



Gute Animationsphasen

HERSTELLER: VIRGIN INTERACTIVE
DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SN/MD/NINTENDO NES
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 5+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: VIRGIN INTERACTIVE



Wie Tarzan schwingt er von Ast zu Ast

Bart & The Beanstalk



Alles cool Alter!

Für Barts neuestes Abenteuer mußte diesmal das alte Märchen von der Wunderbohne erhalten. Läßt man die zauberhafte Story außer Acht, präsentiert sich dieses Modul als eine ganz gewöhnliche Hüpferei. In sechs Levels muß die Nervensäge, mit einer Steinschleuder bewaffnet, Geldstücke suchen, um anschließend den Endgegner in die Knie zu zwingen, das wars. Ein paar Extrawaffen versuchen dem Spiel zwar noch etwas Tiefe zu geben, doch auch solche Features reichen nicht mehr aus, um das Modul vor dem Mittelmaß zu retten. Grund: Die Steuerung ist schwammig, Barts Stein-

GAME BOY
Jump'n Run / 1 Spieler

schleuder viel zu spät schußbereit, der Sound krächzt vor sich hin und das Leveldesign samt Endgegnern ist völlig belanglos. Schade um die gute Zeichentrickserie. (Ulf)



Das übliche Jump'n Run halt

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



GAMME

EXPRESS

MEGA DRIVE

Startrek	demn. erhältlich
NBA Showdown	demn. erhältlich
Aladdin dt	99.-
Barkley's Shut up & Jam us/dt	99.-/89.-
Battleship us	99.-
Battletoads us	79.-
Bubys dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dark Wizard us	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt	109.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mad Dog McGree us	99.-
CD Mansion us	119.-
CD Microcosm dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Revenge of Ninja us	99.-
CD Rise of the Dragon 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	79.-
CD Terminator us/dt	99.-/109.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD Tom Cat Alley us	99.-
CD Wing Commander us	119.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-
Castlevania us/dt	89.-/99.-

Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragon Ball Z jp	119.-
Dragon's Fury dt	49.-
Dragons Lair us	109.-
Dragon's 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.-
Gaiarus us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
Goofy Hysterical History Tour us	119.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Grind Stormer us	79.-
Hardball 3 us	99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Mega Turrican us	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mutant League Hockey dt	109.-
NBA Action 94 us	119.-
NBA Jam dt	119.-
NHL Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-
OffRoads dt	89.-
PGA Tour Golf European dt	99.-
Pirates us	109.-

Prince of Persia us/dt	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
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.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shadow Run us	119.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Skitchin us/dt	89.-/99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL	129.-/119.-/79.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streets of Rage III jp	109.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL	129.-/89.-
Sub-Terrain us	109.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoact dt/us	99.-/79.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	59.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	59.-
Virtual Racing dt/jp-PAL	219./169.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
Young Indiana Jones us	99.-
Zombies ate my Neighbours us/dt	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-

Action Replay Pro MD dt	89.-
Activator us	169.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter 100% komp.us	99.-
Capcom Powerstick us	79.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49.-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1079.-
Megarace	demn. erhältlich
Ultraman jp	demn. erhältlich
Pinball jp	demn. erhältlich
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Horde	119.-
Incredible Machine	119.-
John Madden 94	119.-
Monster Manor	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Lemmings	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Sewer Shark	119.-
Stellar 7	119.-
Super Wing Commander	119.-
The Horde	119.-
Total Eclipse	119.-
Twisted	119.-
Control Pad 3DO	89.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

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

SUPER NES

Jungle Book	demn. erhältlich
Jungle Strike	demn. erhältlich
Saturday Night Slam	demn. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt	119.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	89.-
Astro Boy jp	129.-
Astro Gogo jp	139.-
Axelay us	59.-
Battlecars us	119.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Blues Brothers jp	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champion World Class Soccer dt	109.-
Chester Cheetah II us	109.-
Choplifter III us	99.-
Clay Fighter us	129.-
Claymates us	119.-
Cliffhanger dt	109.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Dr. Franken us	99.-
Dracula dt/us	119.-
Empire Strikes Back dt	119.-
Equinox dt/us	129.-/119.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	79.-
Fatal Fury II jp	169.-
Fifa Soccer dt	119.-

Final Fantasy II us	129.-
Final Fight II us	119.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
Flintstones dt/us	119.-
Ghenghis Khan II us	139.-
GP-1 Motorcycle dt	109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Kings of Dragon us	129.-
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 Soccer us	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mickey's Ultimate Challenge us	119.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us/dt	129.-
NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Ninja Warrior us	129.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pirates of the Darkwater dt	129.-
Player Manager	59.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-

Pop'n Twinbee jp	69.-
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.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Skyblazer dt	119.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Trek us	119.-
Star Wing us/dt	89.-/99.-
Streetfighter II Turbo dt	119.-
Striker jp/dt	89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Battletoads us	59.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Conflict eng	119.-
Super Formation Soccer II jp	69.-
Super Hockey dt	109.-
Super Metroid jp	159.-
Super Offroad the Baja us	59.-
Super Pinball B.t.Mask jp	119.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	59.-
T2 - the Arcade Game dt/us	99.-/89.-
Tazmania us	59.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	49.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III	149.-/139.-
TMNT us	49.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-

Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear II dt	109.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turn & Burn us	129.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wizardry 5 us	129.-
Wordtris us	39.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
X-Kaliber us	109.-
Young Merlin dt	139.-
Zicco Soccer jp	139.-
Zool us	119.-
6-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	39.-
ASCII Pad dt/us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Prog. Universal Adapter 100% komp.	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.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Verlängerungskabel jp	19.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Alien vs. Predator	demn. erhältlich
Checkered Flag	demn. erhältlich
Dino Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Tempest 2000	119.-

Tel. 089 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

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

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE
Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

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.

ACCOLADE

Die in Kalifornien ansässige Firma kann mittlerweile auf eine bewegte, neunjährige Firmengeschichte zurückgreifen. Gegründet wurde Accolade ursprünglich von Alan Miller, einem der Urväter von Activision, die auf dem VCS große Erfolge feiern konnten. Die US-Company entwickelt Spiele für Sega- und Nintendo-Konsolen, genauso wie für den PC.

Bubsy: In Claws Encounters Of The Furred Kind, das '93 für Super Nintendo und Mega Drive auf den Markt kam, war sogar so erfolgreich, daß Accolade in den USA eigens eine Zeichentrickserie ins Leben rief und prompt einen Nachfolger produzierte, der Ende des Jahres auf den Markt kommen soll.

Interview mit Robert Burnett, Product Marketing Manager bei Accolade, unter dessen Fittichen die neuen Titel The New Breed, Fire Team Rogue und Bubsy II vermarktet werden.

Mega Fun: Was ist so neu an der New Breed angesichts der derzeitigen Schwemme von Beat'em Ups?

Robert Burnett: Nun, wir wollten etwas wirklich Neues machen, also entschieden wir uns für Comic-Charaktere. Das typische Prügelspiel der letzten Monate hatte Martial Arts-Figuren, die aus aller Welt zusammenströmen, um sich in einem mehr oder weniger fairen Zweikampf zu messen. Neo Geo hat das gemacht, Capcom, Acclaim, wir kamen auf die Idee, als Motiv die X-Men Figuren aus den Marvel Comics zu verwenden. Ich weiß zwar nicht, ob sie auch hier in Europa populär sind, aber was wir hier haben sieht schon sehr beeindruckend aus: Ironclad, Pitbull, das ist der Commander, wir haben natürlich auch an eine weibliche Figur gedacht, ihr Name ist Hot Shot. Jeder dieser acht Charaktere hat seinen ureigenen Kampfstil und etliche Special Moves, wahrscheinlich

werden es etwa zwanzig pro Figur sein; davon sind einige versteckt, denn die Kids lieben es, geheime Moves selbst herauszufinden und wollen nicht alles nur stur vorgesetzt bekommen. Man kann mit dem Drei-Button-Pad oder natürlich mit dem neuen Sechs-Button-Controller spielen, aber das ist eher von zweitrangiger Natur. Das innovativste Feature in diesem Game werden die Grafiken sein, denn wir haben erstmalig 3D-Modelle, die mit der gleichen Technik produziert wurden wie die Dinosaurier in "Jurassic Park", in einem Videospiel verwendet. Diese Charaktere wurden auf einer SGI Workstation berechnet und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen: Sehr realistisch gelungene Animationsphasen, Schatten, wir haben sogar an Textures für die Muskeln gedacht, und das alles ist aus jedem erdenklichen Winkel drastellbar. Mit Motion Capture Technology ist es uns

gelingen, über 150 verschiedene Bewegungsphasen zu produzieren. Dies wurde durch die Zusammenarbeit mit Schülern fernöstlicher Kampfkunst in den USA ermöglicht und der betriebene Aufwand hat sich zweifellos gelohnt.

Ich glaube nicht, daß es bis dato ein Prügelspiel auf dem Markt gibt, das einen derartigen Detailreichtum bei den Charakteren vorweisen kann und gleichzeitig absolut flüssig animiert ist. Es gibt wirklich keinen Teil des Körpers, der nicht in Bewegung ist. Wir arbeiten zur Zeit daran, noch close ups, d.h. zooming einzubauen, um den Kids den Detailreichtum richtig vor Augen zu halten, denn die frame rate ist wirklich sehr hoch. Ein weiteres Feature ist der up-to-date techno soundtrack.

Mega Fun: Sind die Animationen bereits fertiggestellt?

Robert Burnett: Im Moment

sind wir dabei, verschiedene Animationen für die unterschiedlichen Charaktere zu produzieren, d.h. Ironclads Bewegungsabläufe werden sich deutlich von Hot Shots unterscheiden. Wir versuchen die zu jedem Charakter jeweils am besten passenden Moves herauszufinden. The New Breed wird trotz allem nur ein 16 Megs Game werden, d.h. wir arbeiten derzeit natürlich sehr hart daran, die Grafikdaten auf ein vernünftiges Maß zu packen. Technisch gesehen braucht unser erstes Prügelspiel den Vergleich nicht zu scheuen. In Street Fighter 2 z.B. gibt es nur drei bis vier frames (Animationsphasen), die einfach durchlaufen (1 bis 4, dann 4 bis 1, 1 bis 4, usw.), d.h. die Charaktere bewegen sich zwar nach vorne und zurück, aber das Ganze sieht nicht sonderlich realistisch aus. In The New Breed gibt es momentan schon 17 verschiedene frames, so daß wirklich vollständige Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen machbar sind.

Mega Fun: Wann wird The New Breed auf den Markt kommen?

Robert Burnett: Wahrscheinlich



Robert Burnett
Product Marketing
Manager

3D-Modelle aus "The New Breed"



Tracer



Hot Shot



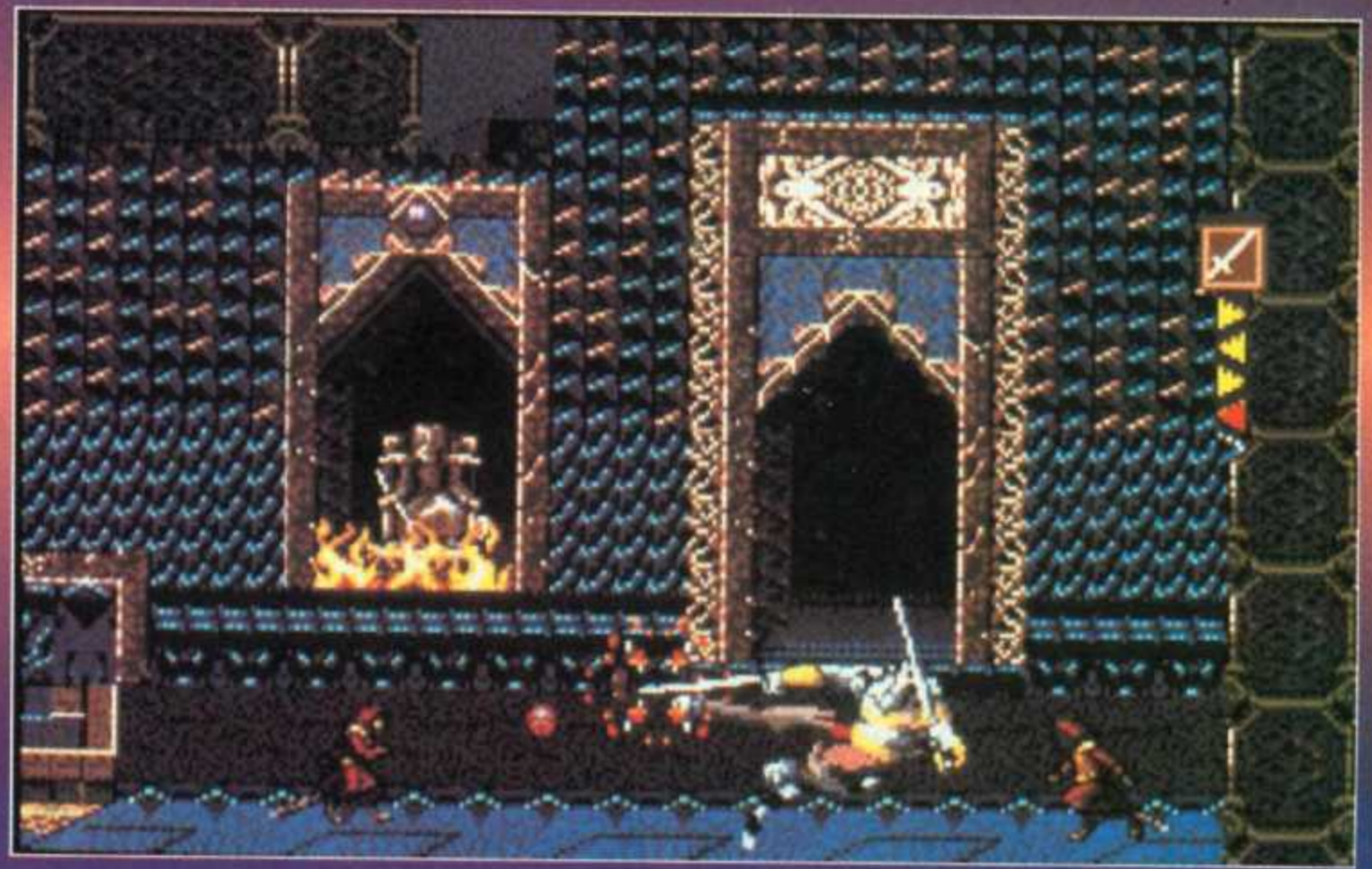
Ground Zero



Pitbull

Diese vier Bilder wurden auf einer SGI-Workstation berechnet

Fire Team Rogue (MD) erste Screenshots



lich im Oktober, auf jeden Fall noch rechtzeitig zu Weihnachten.

Mega Fun: Und für das Super Nintendo?

Robert Burnett: Derzeit ist es nur für Segas 16 Bitter geplant. Das Super Nintendo ist einfach nicht schnell genug um mit der frame rate Schritt zu halten, obwohl wir uns überlegen es später auf eine 32 Bit-Plattform umzusetzen, denn es wäre wirklich schade um die gute Grafik.

Mega Fun: Möglicherweise für den Jaguar oder das 3D0?

Robert Burnett: Wir denken eigentlich primär an den Jaguar. Atari kam sogar zu uns, denn es gab einige unter unseren Spielen, die ihnen wirklich gefallen haben, besonders Hardball 3, und sie lizenzierten diese Titel von uns, d.h. wir entwickeln nicht selbst für den Atari. Wir denken natürlich auch über Umsetzungen für das 3D0 nach, aber die 3D0 Company hat einfach nicht den Marktanteil, den wir für nötig erachten um Software für diese Plattform zu veröf-

fentlichen. PS-X wäre natürlich auch eine Möglichkeit, genauso wie wir sehr begeistert vom Saturn-Projekt sind. Natürlich werden wir auch für den Mars entwickeln. Im Grunde wollen wir uns jede Option offenhalten.

Mega Fun: Accolade hat vor kurzem das Label Sport Acco-



lade ins Leben gerufen. Welche Titel sollen darauf bis Ende des Jahres erscheinen?

Robert Burnett: Die nächsten Spiele auf dem Sports Label werden wahrscheinlich Hardball '94 und Brett Hull Hockey 2 für das Mega Drive sein, für das Super Nintendo sind Hardball 3 und Barkley: Shut Up And Jam in der Mache. Electronic Arts hat ihre EA Sports-Serie auf dem Sega ganz groß

rausgebracht. Nun, wir von Accolade waren eine der ersten Firmen, die Sportspiele für den PC entwickelten, Mean 18 bspw. war unser erstes Golfspiel und Hardball PC die erste Version unserer mittlerweile legendären Baseball-Serie, da war die Entscheidung, unsere Sportspiele unter dem Sport Accolade-Label zu vermarkten, nur noch ein logischer Schritt.

Mega Fun: Soweit zur Story von Sport Accolade, wie sieht es mit Fire Team Rogue aus?

Robert Burnett: Fire Team Rogue wird wieder von John Skeel, unserem Star Executive Producer in den Staaten produziert; und es hat ein sehr tiefgründiges und dramatisches Storyboard. Es geht im Grunde um ein lockeres Grüppchen von vier Abenteurern, allesamt Schurken (im Englischen: Rogues), die für die Suche nach der finalen Waffe des Bösen, dem Dark Talis einen Friedenspakt schließen. Der Frontman der Truppe ist Chance, Shadow Blade gebraucht seine Schwerter und schleudert Energieblitze auf seine Wider-

sacher, wie einige andere Charaktere auch. Dann gibt es noch Broc, der einem Dinosaurier entsprungen zu sein scheint und gleichzeitig der Denker der Fire Team Rogue ist, und einen weiblichen Charakter



namens Aja. Wir nahmen letztendlich vier völlig unterschiedliche Typen, unter denen der Spieler die freie Auswahl hat. Die wichtigsten Features bei diesem Game sind jedoch die wirklich atmosphärische Story und die drei Spiele auf einem Modul: Es gibt einen Flugsimulator, ein Puzzle-RPG (ähnlich wie Zelda) und last but not least das eigentliche Prügelspiel. Die Grafiken für den Flugsimulator haben wir mit SGI Workstations berechnet. Was wir derzeit fertig haben ist ein Modell, das Starwing sehr ähnlich sieht, nur daß man bei Nintendos Produkt ein sehr eingeschränktes Fluggebiet hat. Hier kann man in der Gegend herumdüsen und die Gegen-

rich-

RELEASE SCHEDULE

Titel	Genre	System	Erscheint
Al Michaels Hardball	Baseball	JG	K.A.
Barkley: Shut Up And Jam	Basketball	SN/JG	3. Quartal/K.A.
Brett Hull Hockey	Eishockey	SN/JG	3. Quartal/K.A.
Brett Hull Hockey 2	Eishockey	MD	3. Quartal
Bubsy	Jump'n Run	JG	K.A.
Bubsy II	Jump'n Run	SN/MD/GB/GG	3. Quartal
Combat Cars	Rennspiel	MD	Juni
Fire Team Rogue	Genre-Mix	SN/MD	4. Quartal
Hardball III	Baseball	SN	K.A.
Hardball '94	Baseball	MD	Juni
Jack Nicklaus	Golf	JG	K.A.
Speed Racer	Rennspiel	SN/MD	Juli
The New Breed	Beat'em Up	MD	Okt./Nov.
Unnecessary Roughness	Football	SN/MD	4. Quartal

tung einschlagen. Es ist wirklich schwierig, diese Art von Spiel mangels Mode 7-Effekten auf dem Sega hinzukriegen. Auf dem Super Nintendo ist ein derartiges Spiel ohne weiteres machbar.

Mega Fun: Fire Team Rogue, The New Breed, arbeitest Du noch an weiteren Projekten mit?

Robert Burnett: Ich arbeite momentan noch an Speed Racer, Combat Cars und natürlich an Bubsy II Lost In The Amazatorium. Wir wissen natürlich, daß Bubsy I nicht perfekt war, also haben wir die Spieler gefragt, was sie verbessern würden. Das erste Feedback war "Wir möchten zwei Spieler", so daß Bubsy II jetzt auch einen Zwei-Spieler-Modus hat, in dem Teamwork angesagt ist. Den Kids gefiel die Animation, also haben wir 50% mehr Animationen in das Spiel gesteckt. Außerdem waren sie der Meinung, daß das Spiel schnell langweilig wird, wenn man bei einem bestimmten Level absolut nicht weiterkommt. Das haben wir natürlich beherzigt. Bubsy II wird nicht so linear wie Sonic aufgebaut sein, in dem man einen Level komplett durchspielen muß um in den nächsten zu kom-

men. Man kann nun jederzeit in jede der vier Welten einsteigen. Es gibt drei Mini-Spiele, Bubsy, wie er leibt und läuft und nebenbei auf die bösen Buben draufspringt, aber das Gameplay insgesamt ist deutlich besser gemacht als in Bubsy I, mit hilfreichen Gegenständen, etlichen neuen Charakteren und einer feinfüh-

ligeren Steuerung. Einige Leute meinten, Bubsy I wäre etwas zu einfach. Diesem Manko sind wir mit mehreren Schwierigkeitsgraden und den genannten Verbesserungen im Gameplay zu Leibe gerückt, so daß Bubsy jetzt ein weitaus breiter gestreutes Publikum ansprechen sollte als bisher.

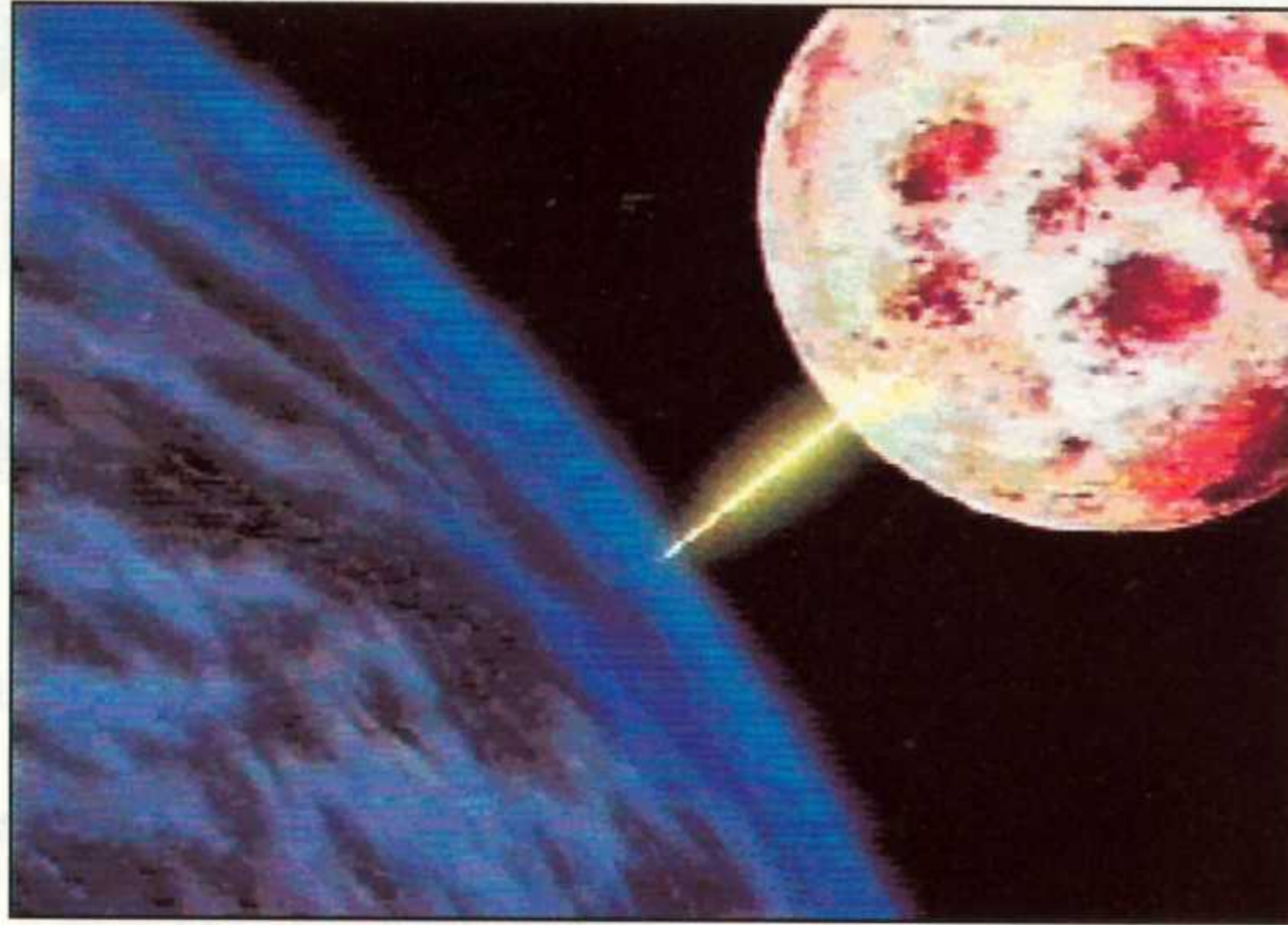
Bubsy II (SN/MD)



Doomed Megalopolis IV

The Final Challenge

Was bisher geschah: Der schier allmächtige Zauberer Kato ist der dunklen Seite der Macht verfallen und beabsichtigt, Tokio dem Erdboden gleichzumachen um seine Rachegelüste zu stillen. Eine Schlüsselrolle im Kampf gegen der Oberbösewicht stellt der Tatsumi-Clan dar, der trotz erbitterter Niederlagen in den ersten drei Teilen nicht klein beigibt. Als das Medium Yukari versagt, versucht Kato, ihre und auch gleichzeitig vermeintlich seine Tochter für sich zu gewinnen und gegen die Megalopolis einzusetzen; denn tief unter der Erde ruht ein Drache, dessen Atem der Legende nach ausreicht um die Planeten aus ihrer Bahn zu werfen. Zu allem Überfluß arbeiten die Tokioter an einer U-Bahn und stören so den uralten Wächter. Die Katastrophe nimmt ihren Lauf. 1923 erschüttert ein schweres Beben die Stadt und es scheint, als ob niemand in der Lage ist, Katos finsternen Pläne noch zu durchkreuzen. Zwei Jahre später ist Kato seinem Ziel näher denn je. Yuki-



Katos ehrgeiziger Plan: Der Mond soll auf Tokio herabstürzen

ko, Yukaris Tochter prophezeit sogar das nächste Unheil. Der Mond ist im Begriff auf die Erde zu stürzen. Weder Wissenschaftler noch die Tatsumi-Familie können dem viel entgegensetzen, aber letztlich gelingt es Keiko, die ebenfalls über magische Fähigkeiten verfügt, mit Hilfe göttlicher Kraft Kato zu versöhnen; und auch der letzte Teil lebt nach wie vor von der dunklen, unheilschwangeren Atmosphäre, bei der man das Gefühl

nicht los wird, daß urplötzlich wieder das Chaos ausbrechen könnte. Auf harte Action- und Splatterszenen im Showdown wurde zugunsten einer sehr dichten Story verzichtet, so daß man zum Schluß sogar fast noch Mitleid für den Bösewicht empfindet. Alles in allem ein würdiger, weil unerwarteter Abschluß (Happy End) für eine Serie, die von ihren düsteren Andeutungen und der ausgereiften Story lebt. (Martin)

Inserentenverzeichnis

AB Union	27, 29
Acclaim	25
aRJay Games	17
Braintec	84
Chronoservice	39
Commodore	110
Comptec Verlag	31, 87, 89 97, 99
CPS	41
Dynatex	91
Elite Systems	U3
Fanatic Games	83
FX Videogames	83
Gamecourier	105
Game Express	113
Gamestore	85
Game Syndicate	111
High Score Games	U4
Konami	U2
Theo Kranz Versand	105
Maro	19
Mega Star	83
Order In Time	37
Paradize	93
Sega	6, 7, 15
Test'n'Take	85
Top Games	83
Tradelink	101
Video & Game	93
Virgin Interactive	11
Wolf Soft	85



Bis aufs Blut



Der Bösewicht mit seinen Schergen



Happy End in einem Manga - das ist selten

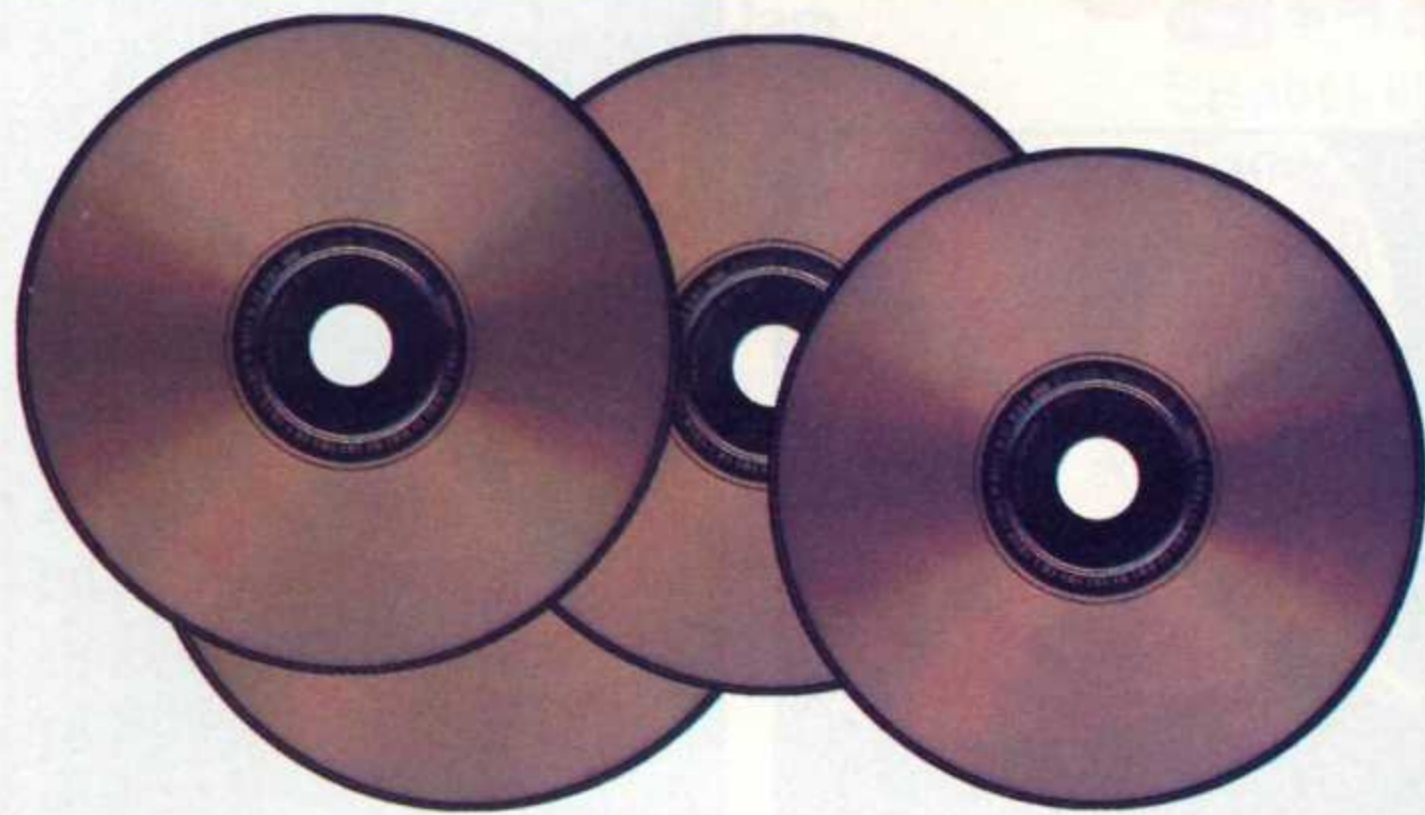


Tokio kurz vor dem Untergang



Da kriegt es selbst Edu mit der Angst zu tun

16 Bit Vs. 32 Bit



Kampf der Silberlinge um Marktanteile

Was wurde nicht schon alles über die neuen CD-Multimedia-Konsolen geschrieben und gemutmaßt. Statt jedoch ausschließlich die Technischen Daten und die Software der jeweiligen Hardware objektiv zu beurteilen, sorgten voreilige Kritiken und teilweise sehr

subjektive Betrachtungsweisen unter den Usern für Verwirrung und Unsicherheit. Mit unserem Special nehmen wir zumindest zwei der "Next-Generation"-Konsolen genauestens unter die Lupe und sorgen für den nötigen Durchblick.

DATEN

CD-i

3DO



Hersteller
Micro Processor
Graphics Processor
Audio Processor
RAM
Busbreite
Expansion Bus
CD-ROM
Photo CD
Auflösung
Farben gleichzeitig
Farbpalette
Sound
Video Decompression
Preis
Zubehör

Philips
Modifizierter M680000 15.0 MHz (16 Bit)
Video Decoder
DSP 56001 Audio Decoder
1 MByte
16 Bit
1
Ja
Ja
384 x 280 bzw. 780 x 560 Bildpunkte
16.777.216
16.777.216
Von CD
Optional (MPEG 1)
(CD-i 210) 899 DM
MPEG 1-Modul (399 DM)
Commander-Fernbedienung (optional)
Maus (119 DM)
Roller Controller (189 DM)
Touchpad (59 DM)
Trackerball (189 DM)
Amstrad CD-i

Verschiedene
RISC ARM 60/12.5 MHz (32 Bit)
2 Blitter DMA Engine
DSP (16 Bit)
2 MByte
32 Bit
1
Double Speed 300 KByte pro Sekunde
Ja
640 x 480 Bildpunkte
65.536
16.777.216
16 Bit DSP; PCM 44.1 KHz
In Planung (MPEG 1)
499 US\$
Joypad

In Planung

Tastatur
MPEG 1 (249 US\$)
Virtual Reality-Helm
Portable
PC-Steckkarte
MIDI-Box
Memory Card

300

Langsam aber sicher kommt der Software-Nachschub so richtig ins Rollen. Mittlerweile sind für das 3D0 ca. 15 Spiele erhältlich, die wichtigsten und interessantesten haben wir für Euch auf Bit und Byte geprüft.

Crash'n Burn

(Crystal Dynamix)
Das erste Spiel für das 3D0 gehört immer noch zu den besten. Der tollen grafischen Aufmachung und dem bekannt guten Spielprinzip (Prämien, Tuningshop) stehen ein äußerst bescheidener Sound und eine schwammige Steuerung gegenüber. Es liegt an jedem selbst, wie stark oder weniger stark diese Mankos auf die Motivationskurve drücken, Rennspiel-Freaks wird's sicher weniger stören. Zudem ist für das 3D0 noch kein weiteres Rennspiel erhältlich.

Wertung: Gut - Sehr Gut



Grafisch ist Crash'n Burn sicher im Moment das beeindruckendste Rennspiel. Highlights sind die Tunnelfahrten, die äußerst detailliert gezeichnet worden sind. Gesteuert werden die Future-Mobile entweder aus der Cockpit-Perspektive oder von schräg oben.

Shorties

Lemmings

(Psygnosis)
Der Denkspiel-Klassiker fordert das 3D0 in keiner Weise, was aber bei dem genialen Spielprinzip weniger tragisch ist. Ein neuer Vorspann und Sound von der CD sind die einzigen Änderungen zu den 16 Bit-Versionen. Wer noch keines dieser Module besitzt, kann unbesorgt zugreifen.

Wertung: Gut



Mad Dog McCree

(American Laser Games)
Die Umsetzung der interaktiven Ballerei entpuppt sich als müder Knallfrosch. Mit dem Joypad läßt sich das Fadenkreuz leider nur sehr mäßig dirigieren, Spielspaß ade! Die in Kürze erscheinende Infrarot-Pistole kann dies jedoch schlagartig ändern, die Wertung bezieht sich nur auf die Joypad-Variante.

Wertung: Schlecht

Stellar 7

(Dynamix)
Die Panzersimulation im Future-Look kann grafisch durchaus gefallen, spielerisch werden jedoch keine neue Welten erschlossen, alles wie gehabt.

Wertung: Mittel

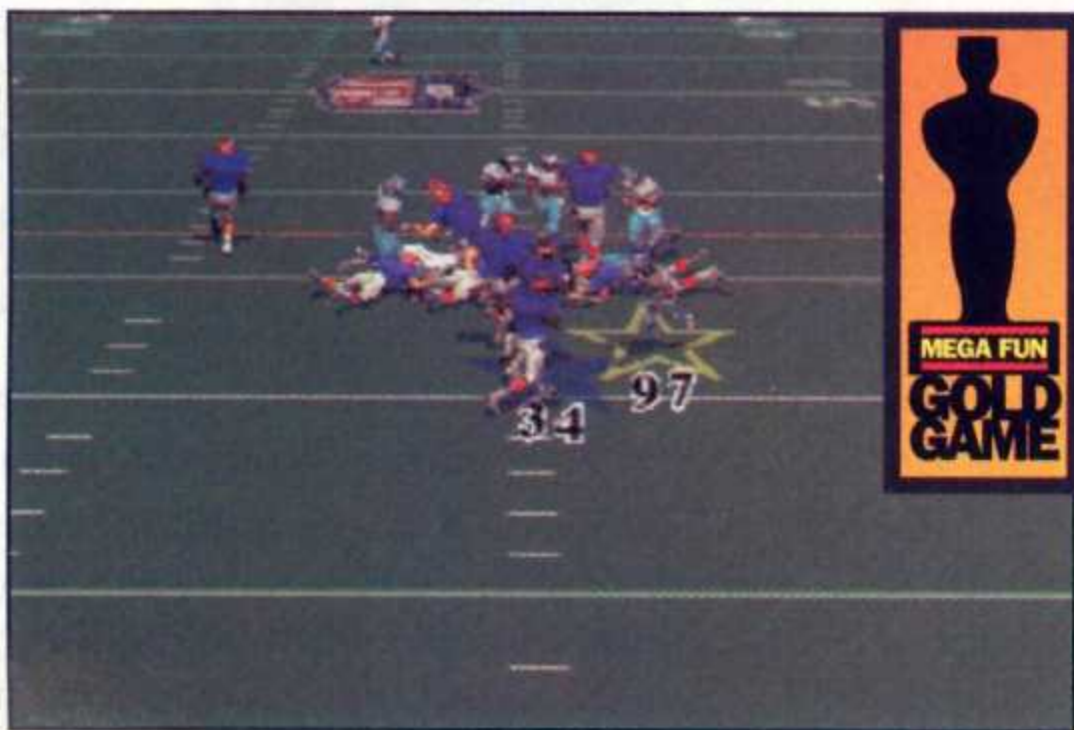


Escape From Monster Manor

(Electronic Arts)
Für EAs 3D-Monsterspektakel mußte das berühmte 3D-Wolfenstein als Vorbild herhalten. Schleicht man anfangs motiviert und konzentriert durch die düsteren Gänge, bleibt mit fortschreitender Spielzeit durch das ewig gleiche Spielprinzip immer mehr an Spaß in den verwinkelten Labyrinthen hängen. Im Moment gehört das 3D-Shoot'em Up, vor allem durch die stimmungsvolle Aufmachung, trotzdem zu den besseren 3D0-Silberscheiben.

Wertung: Gut

Voll digitalisierte Sprites, noch dazu in ansehnlicher Größe, vermitteln eine tolle Atmosphäre

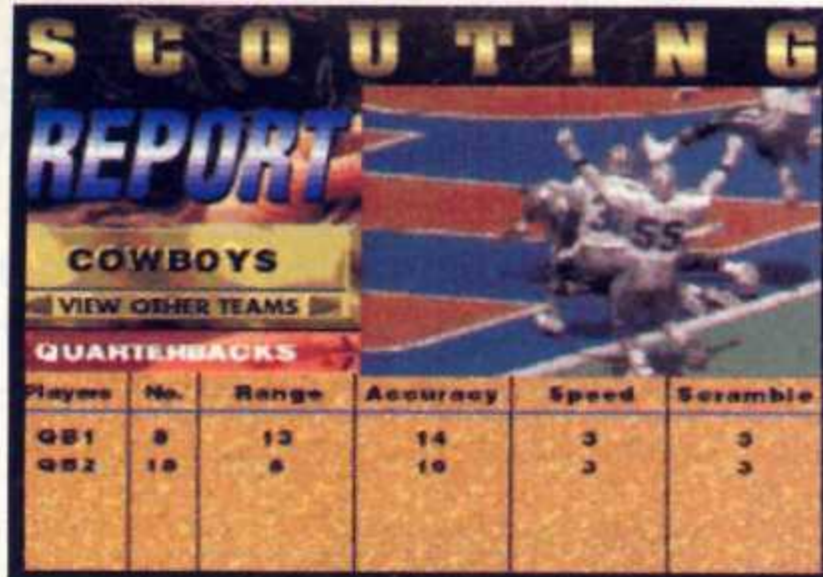


John Madden Football

(Electronic Arts)
In den 16 Bit-Football-Ligen haben die Madden-Schützlinge die Konkurrenz locker im Griff und auch im 32Bit-Dome stürmen sie auf Antrieb in die 3D0-Endzone. Voll digitalisierte Sprites, Videosequenzen zu jedem Team, Sprachausgabe, CD-Sound ergeben mit der bekannt genialen Spielbarkeit ein äußerst faszinierendes Sport-Game. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad ein gehöriges Stück nach oben gewandert.

Wertung: Sehr gut

In den vier Videosequenzen zu jedem Team werden besonders spektakuläre Aktionen gezeigt. Sehenswert!



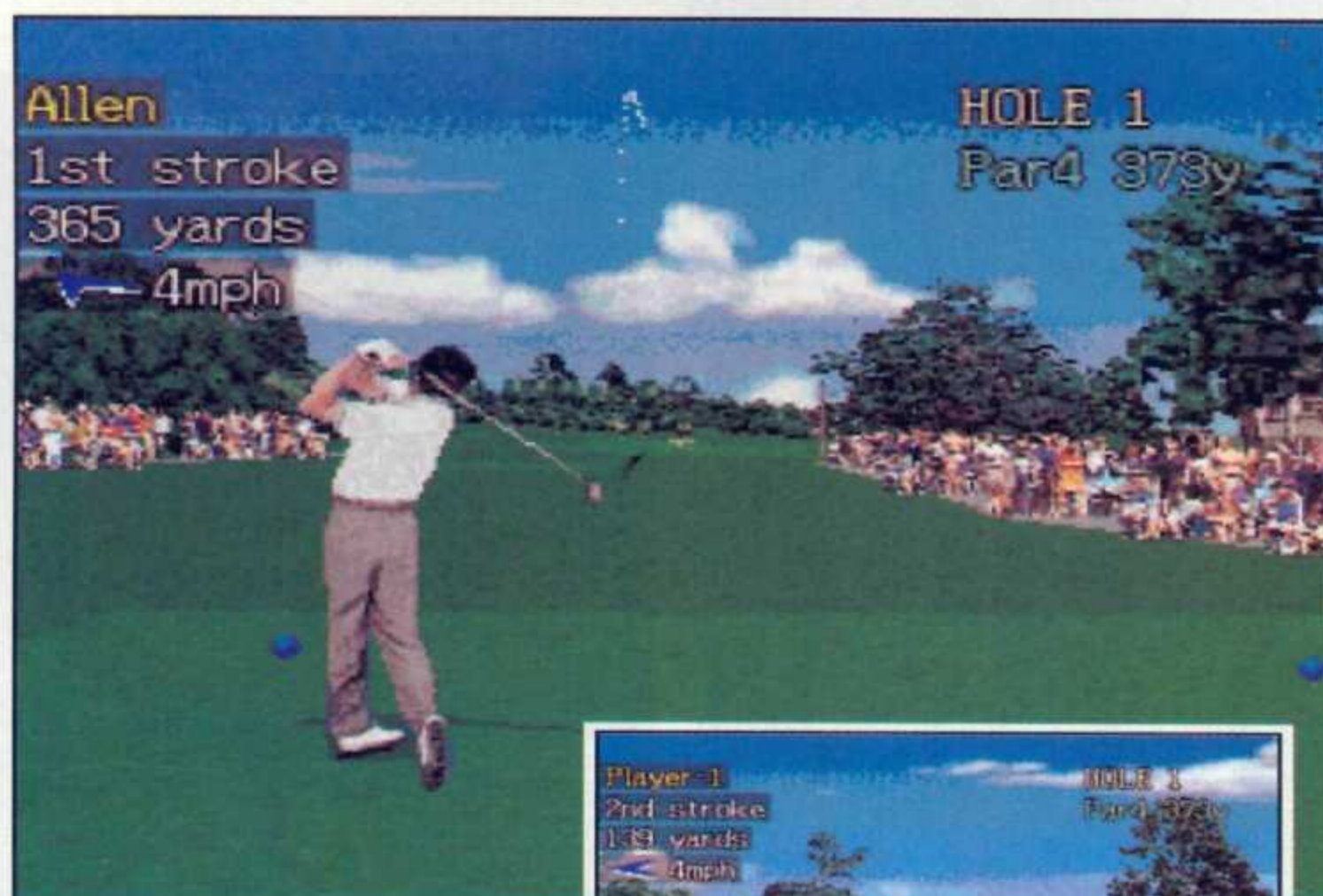
Die üblichen Statistiken geben über die Spielstärke der Teams Aufschluß



Pebble Beach Golf Links

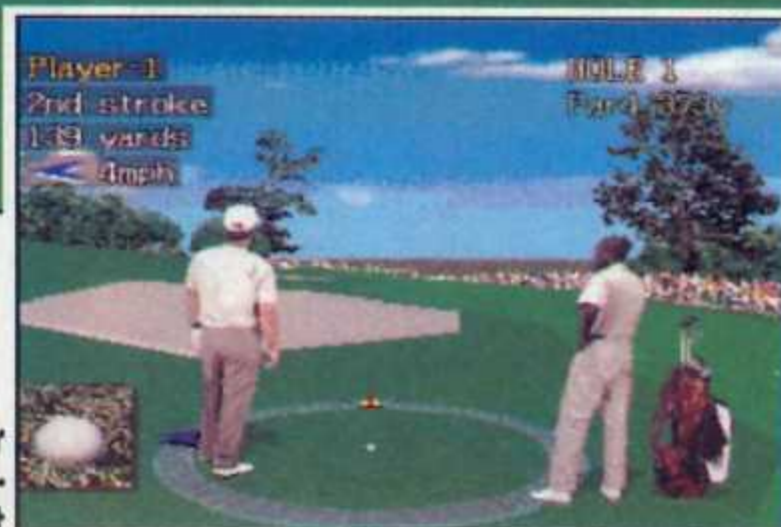
(T&Esoft)
Grafisch ist das erste 3D0-Golfspiel ein absoluter Leckerbissen, doch muß die Konsole bei jedem Standortwechsel erwartungsgemäß ohne Ende nachladen, die ewige Warterei geht mit der Zeit gehörig auf die Nerven. Übersichtskarten a la EAs PGA (Umsetzung kommt!) kann man zwischen den Schlägen auch nicht aufrufen, was bei der teilweise nicht sichtbaren Fahne zu Orientierungslosigkeit führt. Grafik ist eben nicht alles.

Wertung: Mittel



Die Flugbahn kann man anhand einer punktierten Linie genau mitverfolgen

Auf Wunsch begleitet Euch einer von vier zur Wahl stehenden Caddys, der hilfreiche Tips gibt



FACTOR

Deutschlands Vorzeige-Programmierer über das 3DO:

Im Vergleich zu den kommenden Konsolen "Saturn", "Project Reality" und schon im Vergleich mit Ataris Jaguar ist das 3DO leider heute schon veraltet: Der Hauptprozessor ist im Vergleich zur Grafikhardware zu langsam - Virtual Reality mit atemberaubenden 3D-Szenen ist nur sehr begrenzt möglich. Auch die Software zur Zeit enttäuscht sehr - bis auf Crystal Dynamix scheint niemand mit der Hard-

ware klarzukommen. Am schlechtesten wirkt sich der Preis aus: 500,- Dollar sind für die gebotene Leistung viel zu teuer. Auf der Plusseite stehen sehr potente Firmen hinter dem 3DO-Konzept, Firmen, die unter Umständen auch längere Durststrecken ohne grandiose Verkäufe ertragen können. Ob die Fähigkeiten allerdings reichen werden, um auf Dauer einen Standard zu etablieren, muß angezweifelt werden.

(Originalauszug - Beilage "Into The Future", Computec Verlag)

The Horde

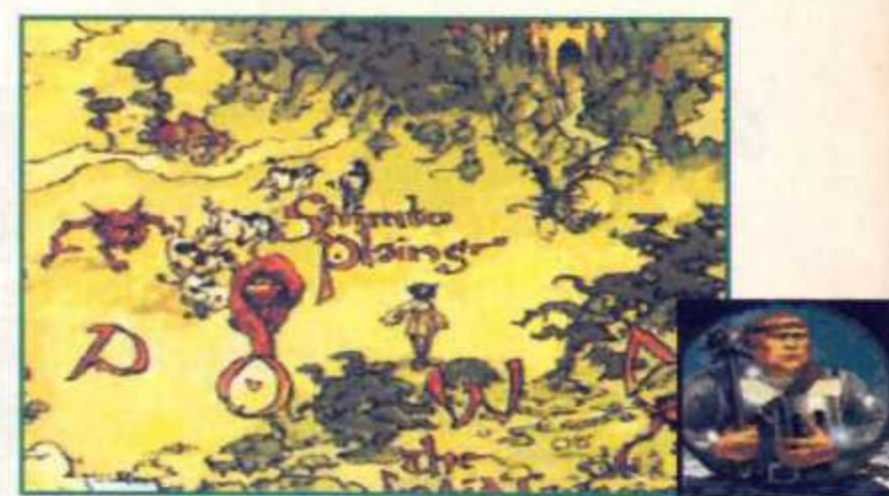
(Crystal Dynamix)

Crystal Dynamix werkelt weiterhin unbeirrt für das 3DO, mit The Horde bringen sie das erste Action-Adventure auf den Markt. Wie nicht anders zu erwarten stimmt ein filmreifer Vorspann auf die Story ein: Ihr schlüpft in die Rolle des Waisenknaben Chauncey, der am Hofe des Königs Winthrop als Küchendiener arbeitet. Bei einem Festmahl rettet er diesem bei einem heimtückischen Mordversuch das Leben, was ihm ritterliche Ehren einbringt, aber auch eine Menge Probleme. Zum einen zieht er sich Groll und Neid des hinterhältigen Kanzlers zu, zum anderen soll er die kaum besiedelte Länderei

Shimto Plains in eine fruchtbare Zone verwandeln. Dies wäre an und für sich kein Problem, doch werden seine Fortschritte in Form von neuen Häusern, Umzäunungen, Bewohnern und vor allem gewinnträchtigen Kühen jedes Jahr durch die Horde bedroht. Das grausame Gemetzel wird durch ein ebenso klingendes Warnsignal eingeleitet, mit einem riesigen Schwert stellt sich unser jugendlicher Held den mit gewaltigem Hunger angreifenden Allesfressern in den Weg. Kaum hat er den letzten roten Teufel zu Gulasch verarbeitet, fordert der Kanzler schon die fällige Jahressteuer, bei Zahlungsunfähigkeit wartet der Kerker. Überschüssiges Geld investiert

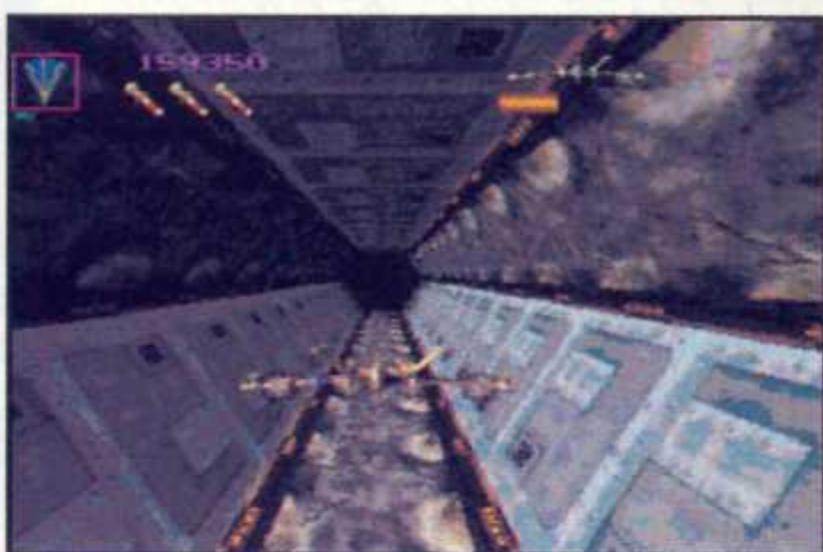
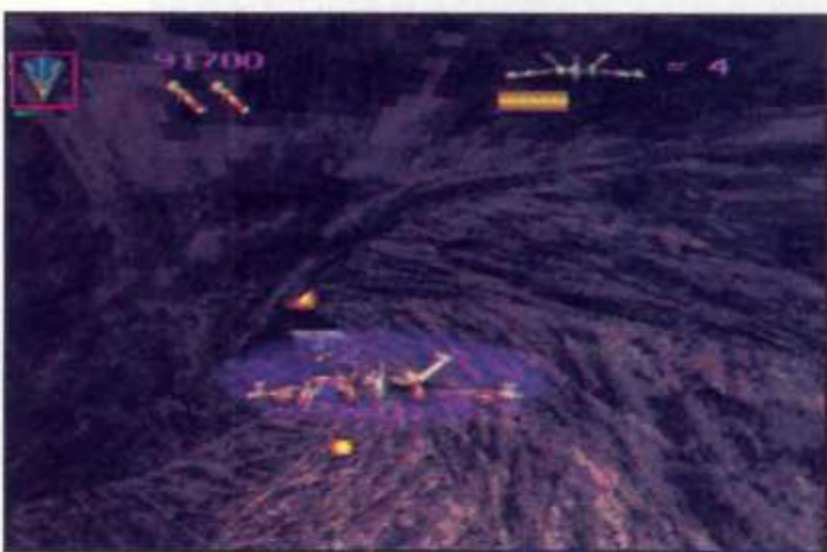
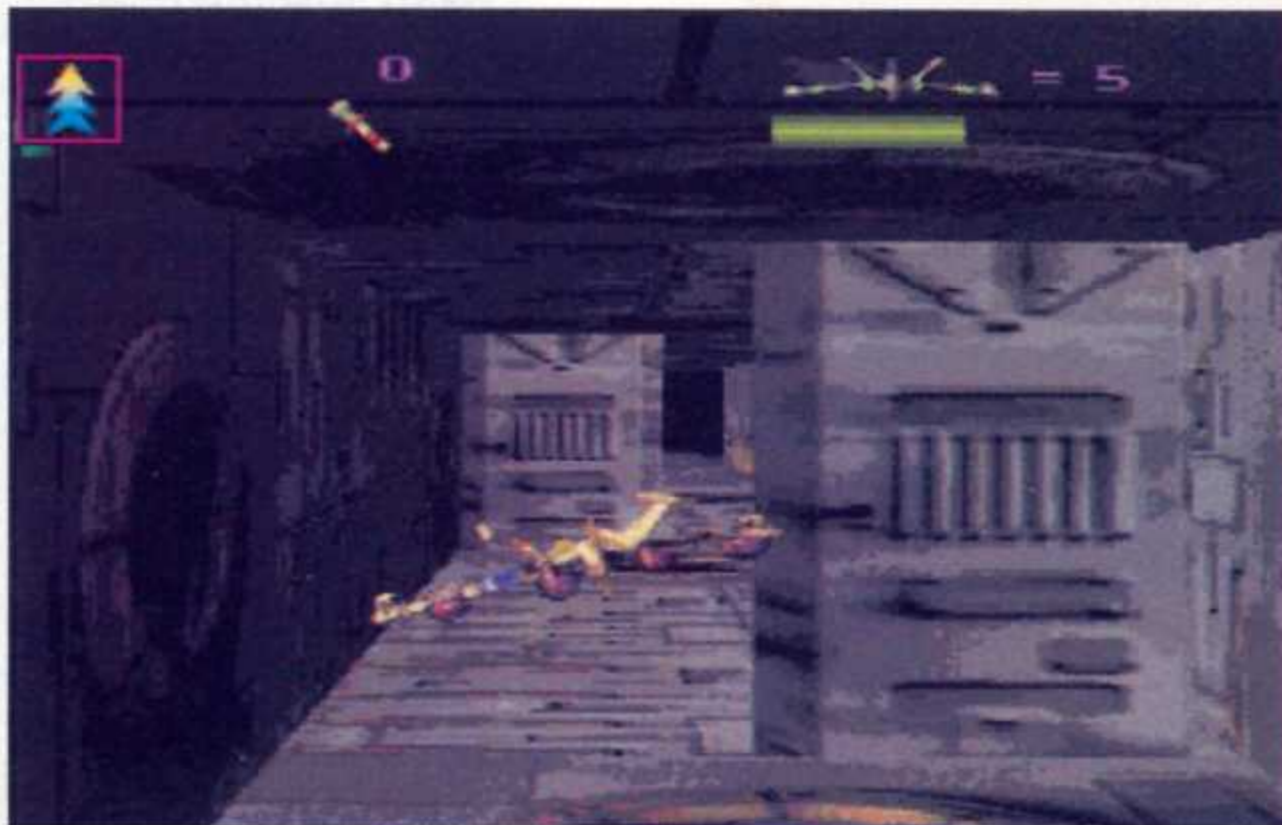
Chauncey in einem Waffenshop, in dem auch erfahrene Söldner und Bogenschützen für das kommende Jahr angeheuert werden können. Als eingefleischtem Bayern-Fan kam mir die "Rote-Teufel-Klopperei" gerade recht, aber auch ohne primitive Haßgefühle schlüpft man eine zeitlang recht gerne in die Rolle des naiven Helden. Der Vorspann sowie die Zwischensequenzen sorgen für Atmosphäre, die Soundeffekte passen sich dem kuriosen Aussehen der Allesfresser an. Leider läßt sich Chauncey nur in den Diagonalen bewegen, was die Kämpfe unnötig erschwert. Alles in allem ganz nett, nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Wertung: Gut



Am Ende jedes Jahres muß man seine erzielten Erfolge gegen die gefräßigen roten Monster verteidigen. Eine große Hilfe sind hierbei Extrawaffen und Söldner, die im Verlauf des Spiels erworben oder angeheuert werden können

So wie auf dem rechten Bild erkennbar darf in den Röhren leider nur sehr, sehr selten geflogen werden, im Normalfall gehts schnurgerade mit minimalen Steuermöglichkeiten, oder sagen wir lieber Korrekturmöglichkeiten, in die nächste Stage



Total Eclipse

(Crystal Dynamix)

Die 3D-Ballerei ist nach altbekanntem Muster aufgebaut: Böse Aliens steuern mit einer gewaltigen Kampfstation direkt auf unsere geliebte Erde zu. Ziel: Vernichtung des Planeten und der menschlichen Rasse. Nur Ihr könnt dies verhindern, mit einem FireWing-Fighter nehmt Ihr den aussichtslos erscheinenden Kampf auf. Fünf Levels lang fliegt Ihr über Planeten und durch unterirdische Kanäle, um finally die Kampfstation zu vernichten. Die Crash'n Burn-Entwickler setzten bei ihrem zweiten 3DO-Game die Schwerpunkte erneut auf ein

bombastisches Intro und jede Menge beeindruckender Grafikspielereien, doch auch hier drückt das höchst mittelmäßige Gameplay schnell auf die Motivationsbremse. In den Röhren reduzieren sich die Flugmanöver durch die extrem eingeschränkte Bewegungsfreiheit auf ein Minimum, auf den Planeten nerven plötzlich auftauchende Berge, die man rein gefühlsmäßig längst hinter sich gelassen hat. Baller-Freaks und Grafik-Fetischisten wird's weniger stören, alle anderen sollten sich von der faszinierenden Grafik nicht blenden lassen.

Wertung: Gut

Super Wing Commander

(Origin)

Wing Commander ist sicherlich ein 3DO-Spiel der obersten Klasse, die Story des Helden-Epos dürfte wohl jedem hinlänglich bekannt sein. Tolle Zwischensequenzen und atmo-

sphärischer Sound lassen jedem Weltraumpilot das Herz höher schlagen, grafisch gibt sich Origins Kultspiel extrem aufwendig, obwohl das interne Doublespeed Laufwerk der Panasonic-Konsole bei manchen optischen Leckerbissen etwas ins Stottern kommt, was in leichtes Ruckeln ausartet.

Einziger wirklich dicker Kritikpunkt ist die unausgegrenzte und komplizierte Steuerung. Ein Argument? Für Wing Commander-Fans sicher nicht.

Wertung: Sehr Gut



Super Wing Commander gehört auch auf dem 3DO zu den Highlights



Den Philips CD-Player im Moment als ernsthafte Konkurrenz zu Panasonics 3DO oder gar zu Ataris Jaguar einzustufen, wäre bei den zur Zeit erhältlichen Spielen etwas zu hochgegriffen.

Musikvideos

Seit 1. April sind folgende Titel erhältlich:

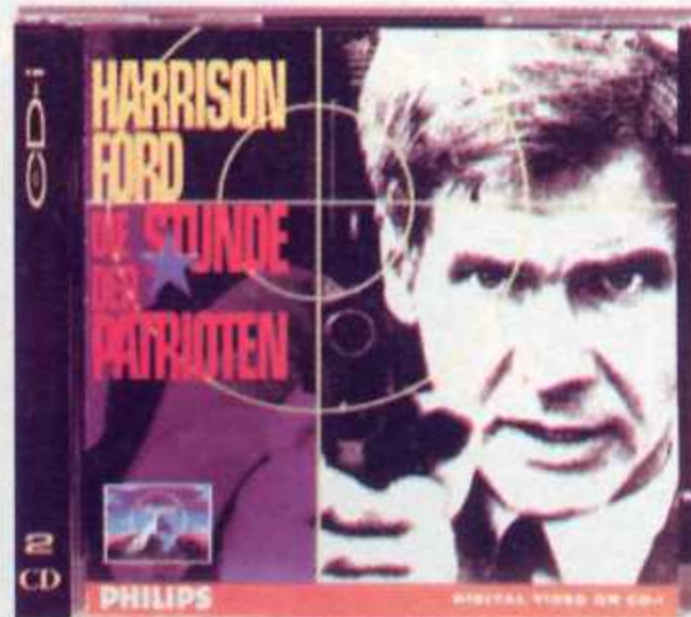
- Bryan Adams:** ... Waking up the Neighbours
- Eric Clapton:** The cream of Clapton
- Paul McCartney:** ... Put it there
- Billy Ray Cyrus:** ... Live on tour
- Bon Jovi:** Keep the Faith
- Diana Ross:** Lady sings Jazz & Blues
- Bob Marley:** Every Song is a sign
- Andrew Lloyd Webber:** . Prem. Collection Encore
- INXS:** Live Baby Live
- U2:** Achtung Baby
- Tina Turner:** Live in Rio
- Sting:** Ten Summoner's Tales

Digital Video

Bislang hält sich die Auswahl wie bei den Musik-CDs noch arg in Grenzen:

- Top Gun**
- Jagd auf roter Oktober**
- Die Stunde der Patrioten**
- Black Rain**

Dies sind zur Zeit die Highlights der 13 erhältlichen Titel.



Shorties

Voyeur

(Philips)

US-Präsidentschaftskandidat Reed Hawke plant im Kreise seiner Familie anstehende Wahlkampagnen, nicht ahnend, daß aus den eigenen Reihen ein Komplott gegen ihn geschmiedet wird. A la Hitchcocks "Fenster zum Hof" verbringt Ihr Eure Zeit damit, aus einer gegenüberliegenden Wohnung das muntere Treiben in der Hawke-Villa zu beobachten und die schwarzen Schafe zu entlarven. Der Hauptreiz dieses mäßigen Detektivspielchens liegt vor allem in der Altersfreigabe ab 18, die durch angedeutete Sado-Maso-Szenen durchaus ihre Berechtigung findet. Spanner werden aber statt unbedecktem Fleisch höchstens wundes Fleisch vorfinden, und zwar an ihrem Allerwertesten von der langen Warterei.

Wertung: Für Spanner

Kether

(Infogrames)

Als Melchor, galaktischer Ritter des Lichts, kämpft Ihr gegen Khork, den Herrn der Finsternis. Drei verschiedene Genres wurden auf dieser CD vereint: Den Shoot'em Up-Sequenzen mit vorberechneten Bahnen folgen kleine Denkspiel-Einlagen a la Memory, deren Lösung den Eintritt in die 3D-Dungeons ermöglicht. Mit Kether haben die Infogrames-Programmierer einen Blender höchster Güte geschaffen, die ohne Zweifel fabelhafte Grafik soll wie so oft wieder mal das extrem dünne Spielprinzip überdecken, doch gelingt dies nicht mal ansatzweise.

Wertung: Schlecht

Was ist eigentlich MPEG?

Die Abkürzung steht für eine Arbeitsgemeinschaft (Motion Pictures Experts Group), die sich fast ausschließlich mit der Kompression digitaler Audio- und Videodaten beschäftigt. Das auf dem Markt befindliche MPEG-1 wird in Kürze durch eine verbesserte Version (MPEG-2) ersetzt werden. Durch die höher angelegte Datenrate soll das Update vor allem bei der Übertragung von Fernsehprogrammen seinen Verwendungszweck finden.

Um den Sinn und Zweck der Datenreduktion verständlich zu machen, die logischerweise auch einen Qualitätsverlust mit sich bringen muß, geben wir Euch ein Beispiel. Auf einer handelsüblichen CD können rund 650 MByte Daten abgespeichert werden. Um ein Fernsehbild nur eine einzige Sekunde lang mit vollständiger Datenmenge zu füttern, ist ein Speicherplatz von etwas mehr als 26 MByte nötig, was eine theoretische Laufzeit von nicht einmal einer halben Minute bedeuten würde. Das Limit einer Digital Video beträgt 74 Minuten Spielzeit, so daß sich ein Reduktions- und Kompressionsfaktor von ca 1:160 errechnen läßt.

Die genaue Verfahrensweise würde an dieser Stelle jeglichen Rahmen sprengen, grob gesagt wird an allen möglichen Stellen, wie

Auflösung, Pixelgröße und Bildern pro Sekunde, gekürzt, geknabbert, gestrichen was nur irgend möglich ist. Nicht viel besser ergeht es den Ton-Bits, die im Vergleich zur Musik-CD mit einem Sechstel der üblichen Datenmenge vorlieb nehmen müssen und zudem zwischen die Videopakete gequetscht werden.

Man mag es fast nicht glauben, aber die Qualität der digitalen Videos sorgt trotz der unvorstellbaren Abmagerungskuren immer noch für staunende Gesichter. Unbedarfte kommen aus dem Schwärmen gar nicht mehr heraus, vor allem die rauschfreie Tonwiedergabe kann begeistern. Experten bemängeln dagegen bei feststehenden Gegenständen auf dem Bildschirm leichte "Schwimmbewegungen", gleichbedeutend mit minimaler Unschärfe. In Sachen Sound können die drastisch reduzierten Tondaten mit einem erstklassigen Dolby-Surround-Video-recorder nicht mithalten, da einiges an Dynamik und Transparenz verlorengelht.



Stephan: Beide Konsolen haben ein Problem: Die Software hinkt der Hardware (noch) meilenweit hinterher. Vor allem dem Philips CD-Player fehlt der nötige Softwaresupport seitens Fremdanbieter, um in der Videospieldwelt aus seiner krassen Außenseiterrolle herauszutreten zu können. Die Zukunft der 16 Bit-Maschine liegt sicherlich im digitalen Videobereich. Hinter dem 3DO-Konzept steht zwar ein gigantischer Pool von über 500 Lizenznehmern, die erwartete Spieleflut blieb bis dato leider aus. Nur wenige Titel sind erschienen, die zudem größtenteils außer imposanten Grafiken kaum etwas zu bieten hatten. Logische Konsequenz: Die angepeilten Verkaufszahlen der 3DO-Company erwiesen sich als viel zu euphorisch, man hatte die Kaufkraft der Konsumenten unrealistisch hoch eingeschätzt. Die immense Preiskorrektur von 699\$ auf 499\$ soll dies nun ändern, trotzdem bleibt das Preis/Leistungs-Verhältnis weiterhin unbefriedigend. Die technische Unterlegenheit des 3DO gegenüber Jaguar, Saturn oder Project Reality ist mit dem günstigeren Preis nicht aus der Welt geschaffen. Nur eine Masse guter Spiele könnte hier für Ausgleich sorgen, doch müssen diese zügig erscheinen, will das 3DO nicht schon dem langsam erwachenden Jaguar zum Opfer fallen.

Martin: In den Staaten liegt die magische Preisgrenze bei 249 US\$, in Deutschland bei 499 DM; alles was darüber hinausgeht, spricht nicht mehr den Massenmarkt an, sondern nur noch wenige Freaks. So wird das 3DO auch weiterhin einen schweren Stand haben. EA und Crystal Dynamics scheinen bislang die einzigen Publisher zu sein, die mit der Hardware zurechtkommen. Die Highlights kann man nach wie vor an einer Hand abzählen, auch wenn einige interessante Titel in der Pipeline sind, wie z.B. Road Rash oder FIFA. Sinnvoller wäre es gewesen, wie Atari erst eine Low Cost-Modulmaschine auf den Markt zu werfen und später ein CD-ROM nachzuschieben. Bei der geplanten Einführung in Europa im September kommt das 3DO fast zu spät, um den Zeitvorteil gegenüber MD 32 auszuspielen. Wünschenswert wäre ein Nachfolgergerät, um mit den Neuen von Nintendo, Sony und Sega konkurrieren zu können. Die Zukunft des CD-i liegt, wenn überhaupt, im Video Disc-Bereich. Die wenigen spielbaren Titel können jedenfalls bei weitem nicht überzeugen, Neuheiten auf der ECTS-Messe eingeschlossen, obwohl sich Philips mittlerweile deutlich um zügigen Spielenachschub bemüht und einige neue Fremdanbieter einsteigen.

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Zuerst kamen die Lemminge, dann die Previews, in dieser Ausgabe waren die Specials dran und das nächste Heft pflastern wir mit... einer Wertungsliste zu. Scherz beiseite, natürlich sind schon wieder etliche Geheimprojekte in Arbeit. Nur soviel, in unserem neuen Automatencorner

nehmen wir Capcoms **Coin-op Super Street Fighter II Turbo** auseinander, die "normalen" Konsolenversionen mit satten 24 Megs sollen übrigens im September auf den Markt kommen.

Fürs **Super Nintendo** stellen wir Euch unter anderem drei neue Capcom-Titel vor, das RPG **Eye Of The Beholder**, **Slam Masters** und **King Of The Dragons**, Activisions Baby-Drachen **Radical Rex** und **Smash Tennis** von Namco. Tengens Davis Cup

World Tour fürs **Mega Drive** bekommt nun endlich ebenfalls ernsthafte Konkurrenz auf dem Court. **Pete Sampras** von Code-masters hat das Zeug dazu, den Erlkönig vom Tennisthron zu stürzen, und die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise gehen mit **Star Trek The Next Generation** gleich in zwei neue Runden.

Für Ataris Kätzchen steht auch ein neuer Titel an. **Alien Vs. Predator** soll zeitgleich für **Jaguar** und **Luchs** veröffentlicht werden. Und der NES-Adapter fürs Super Nintendo? Ausverkauf oder ein zweiter Frühling für eine totgesagte Konsole? Facts, News, Härtetests, die Antworten kennt nur die nächste Mega Fun



Pete Sampras Tennis / Mega Drive



Star Trek TNG / Super Nintendo



Radical Rex / Super Nintendo



Alien Vs. Predator / Jaguar

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 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
Julian Ossent
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
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:

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 78 60

Anzeigenbüro:

Vector Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:

Sega Amusement Europe

Poster:

Sega

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, Allan, ascilware, Binärdesign, Capcom, Domark, Electronic Arts, Elite Systems, Flashpoint, Galaxy, Game Syndicate, High Score Games, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Loricel, Maro, M & B, Nova, Order In Time, Philips, Sega, Sega Amusement Europe, Sony Imagesoft, Splendid Video, Ubi Soft, Virgin Interactive, Wolf Soft

Die nächste MEGA FUN erscheint am
22. Juni 1994

**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

The Adventures Of

Dr. Frankenstein™

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

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

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

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



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

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



© 1993 Motivetime Ltd.

Dr. Frankenstein™ II

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

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



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

GAME BOY™

LICENSED BY

Nintendo®



Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel™

elite®

Neue Versandnummer 089 / 96 24 24 96



KNIGHTS OF THE ROUND-SNES US 139,-



VIRTUA RACING-MD DT 199,-



THE HORDE-3DO US 99,-



FIFA SOCCER SNES DT 129,-

Mega Drive

6-Button Controlpad	39,-
Ascii 6-Button Stick	79,-
50/60 Hz Converter	39,-
Streets Of Rage 3 jp	129,-
Turtles Tournament Fighter dt	99,-
Shining Force dt	129,-
Mr Nutz dt	Mai/Juni
Outrunners jp	119,-
Rebel Assault Mega CD us	Mai/Juni
Pirates Of Dark Water us	119,-
Robocop Vs. Terminator dt	119,-
Landstalker MD dt	129,-
Multimega dt	989,-
Shadowrun us	129,-
NBA Showdown dt	119,-
Sonic 3 dt	139,-
Pirates Gold us	119,-
Dune 2 dt	119,-
Castlevania MD dt	99,-
NBA Jam dt	129,-
Mega Turrican MD us	99,-
Tomcat Alley Mega CD us	119,-
PGA European Golf Tour dt	109,-
Vay Mega CD us	119,-
Sub Terrania dt	129,-
Jungle Strike dt	119,-



MORTAL KOMBAT-MCD DT 109,-



BOMBERMAN 2-SNES MAI/JUNI



MARIO LAND 3-GB DT 69,-



WINDJAMMERS NEO GEO 399,-

Super Nintendo

Art of Fighting dt	139,-
Claymates us	129,-
Bugs Bunny dt	139,-
Twin Bee 2 dt	129,-
Ninja Warriors us	129,-
Ascii Fighter Stick	79,-
Wolfenstein 3D	119,-
World Cup Soccer dt	129,-
Rock'n Roll Racing dt	129,-
Turn and Burn us	129,-
Mega Man Soccer us	129,-
NBA Jam dt	149,-
Nigel Mansell dt	119,-
Action Replay Pro 2 dt	109,-
Legend us	129,-
Shadowrun dt	139,-
Clayfighter dt	129,-
Desert Strike dt	119,-
Might & Magic 2 dt	139,-
World Cup Striker dt	139,-
Mr. Nutz dt	129,-
Empire Strikes Back dt	139,-
Super Metroid us	139,-
Equinox dt	119,-
Pinball Dreams us	129,-
NHL'94 Hockey dt	119,-
Star Trek Next Gen. us	149,-
Skyblazer dt	129,-



FATAL FURY 2-SNES US 139,-



DUNE-MCD DT 119,-



SLAM MASTERS-SNES US 139,-



R-TYPE 3-SNES PAL 119,-

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super NES, Amiga, MS-Dos, Turbo Duo und Neo Geo.



3DO & Jaguar
lieferbar!



Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
Fußgängerzone
Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft.
Versand per Nachnahme + DM 7,-

Händler Willkommen

Manga
Filme
lieferbar

