

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME BOY GAME GEAR MASTER SYSTEM N.E.S.

DAS VIDEOSPIELE MAGAZIN

Belgien bfr. 99,- Luxemb. lfr 97,- Holland hfl. 5,90
Italien Lit. 3900,- Österr. öS 37,-
Schweiz sfr. 4,90

9/93
J11355E

MEGA FUN

NUR DM
4,90

MEGA DRIVE

**ROCKET KNIGHT
ADVENTURES**

SHINOBI III

SHINING FORCE

SUPER NINTENDO

STRIKER

SUPER FAMILY TENNIS

PREVIEWS

MARIO ALL STARS

STREET FIGHTER II TURBO



**MIT
SUPER
BOMBERMAN
POSTER**

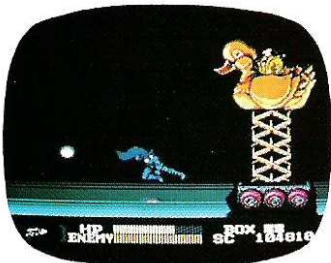
MEGA CD 2

BATMAN™ RETURNS



Nintendo®
Entertainment System

NEW!
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



Screen: Nintendo
Entertainment System



Screen: Super Nintendo
Entertainment System

Du bist Batman.™ Der Retter von Gotham City™!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und
Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.

Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™

Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.
Einfach spitze die SNES Version, mit Super
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.™

Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:

Brandheiße

KONAMI-Infos

auf Videotext Tafel 745

im **SUPER**
CHANNEL



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

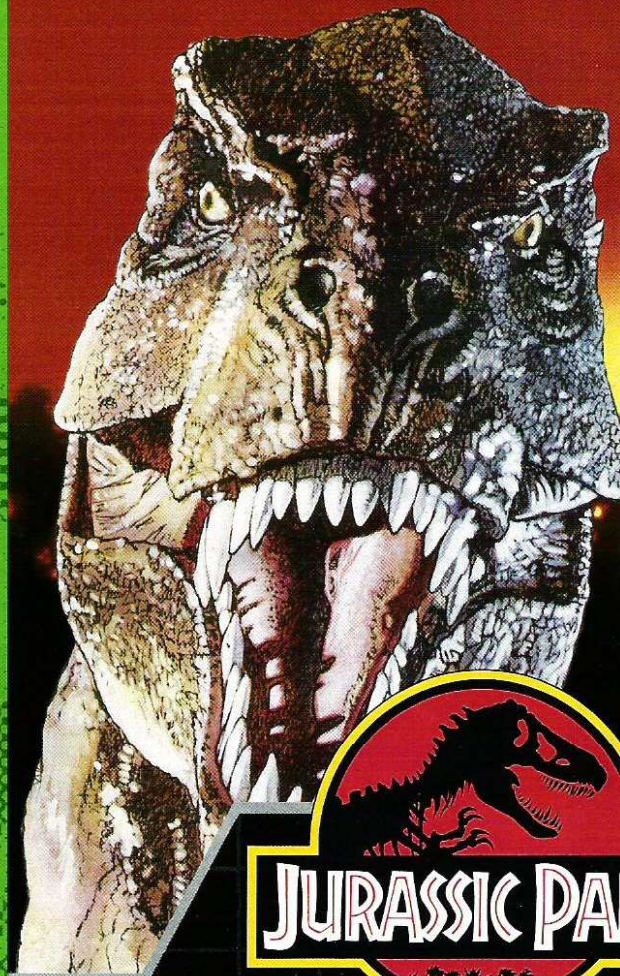
Presenting:

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

SEGA
MEGA DRIVE

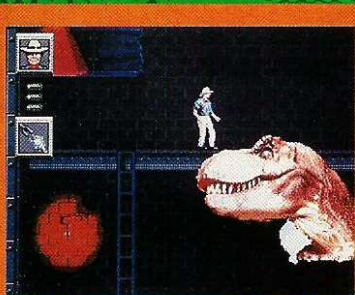


ACTION

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

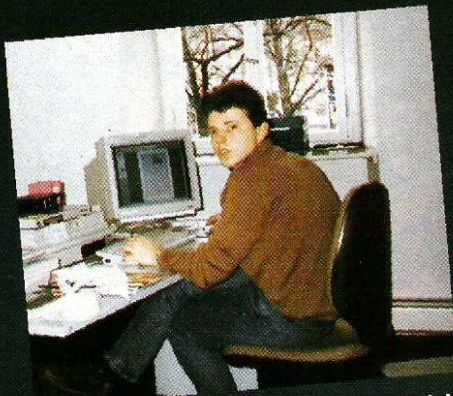
SEGA

Sommer, Sonne, Mega Fun

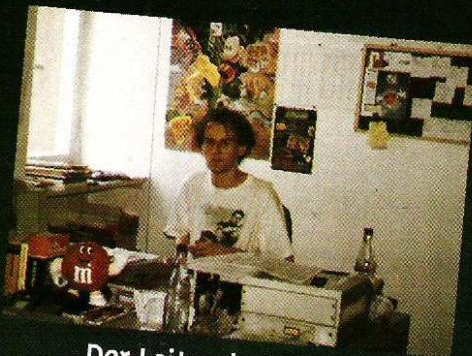
Hi Freaks!

Seit Mortal Kombat und die Street Fighter II Turbo Champion Edition bei uns eingetroffen sind, liefern wir uns in der Redaktion die heißesten Grabenkämpfe. Selten zuvor wurden die Wertungen bei unseren Prügelspielfans so hitzig diskutiert wie jetzt: "Inkompetentes Pack, Mortal Kombat ist neue Referenz", "Du Lui hast ja keine Ahnung, die Turbo Edition war schon Referenz, bevor sie herausgekommen ist". Genauso kennt der Fight um die Testmuster (fast) keine Grenzen mehr ("Meins, meins, alle Prügelspiele zu mir! Wehe, es faßt einer MEIN Testmuster an). Bei den anderen Spielen dieser Ausgabe ging es dafür wiederum recht friedlich zu. Striker und Shining Force wurden ohne lange Diskussionen Referenz, über Rocket Knight Adventures waren sich auch alle einig, und der Rest... Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe eine Wertungsliste, um Euch einen genauen Überblick zu verschaffen. Allerdings kommt die nächste dann erst in einem halben Jahr, da wir das Heft lieber mit Testberichten vollknallen als Euch mit öden Zahlenkolonnen zu langweilen. Eine neue Rubrik ist auch noch mit dabei: Die Oldie-Ecke, mit Revenge Of Shinobi als Anfang, passend zum Test vom dritten Teil. Ansonsten bleibt uns nur, Euch viel Spaß zu wünschen bei unserer neuen Ausgabe

Eure Mega Fun-Crew



Hey Boß, ich brauch mehr Geld



Der Leitende leidet



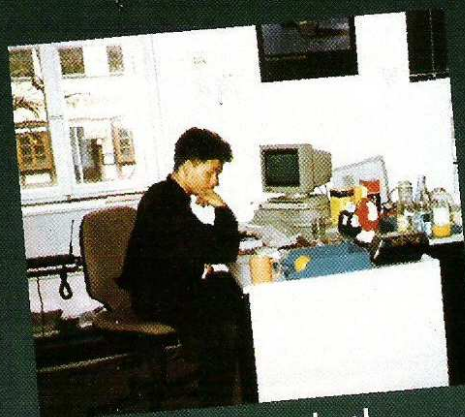
Ey Leute, schaut
Euch bloß die an...
die arbeiten ja, he he he.....
Bis auf die
Schlafmützen
unter mir.



Yo, da macht das Layouten Spaß



Stay cool!



Hallo, aufwachen!



Rocker und Zocker

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official Seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment, Inc. © 1993 Arena Entertainment, Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

INSIDE

POCKY & ROCKY

Ein total abgefahrenes Ballerspiel mit zwei ultra-knuddeligen Hauptdarstellern

Seite 86



SHINING FORCE

Der fertiggestellte Rollenspiel-Knüller endlich in einem ausführlichen

Test
Seite 76



MORTAL KOMBAT

Diesmal ein Preview der SNES-Version
Seite 20

RUBRIKEN

Anzeigenauftrag	60
Börse	60
Comic	97
Countdown	67
Editorial	4
Funmail	64
Game Over	106
Helpline	43
Inserentenverzeichnis	24
Megamail	62
Poster	51
Referenzen	84
Start	8

NEWS

Software News	10
Mega Drive	12
Super Nintendo	14
Rest Der Welt	16
Scene	16

PREVIEWS

MD F-15 Strike Eagle II	18
MD Thunderhawk CD	19
SN Mario All Stars	98
SN Mortal Kombat	20
SN Street Fighter II Turbo CE	22
GB F-15	23

SPIELETESTS

MEGA DRIVE

Batman Returns CD	33
Cobra Command CD	35
Ecco The Dolphin CD	32
Final Fight CD	36
Jaguar XJ220 CD	34
Micro Machines	74
Road Avenger CD	41
Robo Aleste CD	42
Rocket Knight Adventures	70
Shining Force	76
Shinobi III	80
Sol-Feace CD	37
Time Gal CD	40
Wimbledon	83
Wonderdog CD	38

SUPER NINTENDO

Aguri Suzuki	88
Asterix	90
Blues Brothers	101
Cal Ripken Baseball	100
GP-1	100
Mario Is Missing	88
Pocky & Rocky	86
Striker	94
Super Family Tennis	92
Yoshi's Cookie	89

TURBO DUO

Power Tennis	102
Vasteel	103

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Konamis dritter und bester Streich für das Mega Drive
Seite 70

LYNX

Battlewheels 105

GAME BOY

Battletoads 2 104
Boxxle 2 104
Trip World 105

SPECIALS

Action Replay Pro 28
Anime 24
Elite Systems 96
Mega CD 2 30
Oldie-Ecke MD Revenge Of Shinobi 73
Spiele-ABC 97
Wertungsliste 49



MICRO MACHINES

Rasante Verfolgungsjagden mit Mini-Kutschen
Seite 74

MEGA CD 2 SPECIAL

Informationen und Spieltests en masse
Seite 30



YOSHI'S COOKIE

Nintendos Vorzeigesaurier in seiner "süßesten" Rolle
Seite 89

Impressum Mega Fun
Verlag:
CT Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Strasse 6
90451 Nürnberg
Tel. 09 11/ 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Mega Fun
Pfleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg
Tel. 09 31/ 15 51 8
Fax 09 31/ 15 51 9

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Leitender Redakteur:
(verantwortlich für den redaktionellen und den Anzeigenteil)
Martin Weidner

Redaktion:
Markus Appel
Stephan Girlich
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Philipp Noack
Timur Ozelsal
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleilman

Layout:
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Gerd Sebök

Comic:
Peter Krieg

Fotos:
Philipp Noack
Gerd Sebök
mit Ausnahme der News-Bilder

Titel:
Sega

Geschäftsführen:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szameit
Tel. 09 11/64 26 26 3
Tel. 01 71/62 13 14 6
Fax 09 11/64 26 33 3

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Tel. 02 03/30 51 11 1
Fax 02 03/30 51 13 4

Werbung:
Stephanie Geltenpoth

Logo-Entwicklung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

Manuskripte
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Ausdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in der 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
- CodeMasters
- Core Design
- Data Flash
- Dynatex
- Elite Systems
- Galaxy
- Game Express
- Game Syndicate
- High Score Games
- Konami
- Theo Kranz Versand
- Laguna
- Microprose
- Nintendo
- PCSL
- Play Me
- Sega
- Wolf Soft
- und natürlich bei Lupus

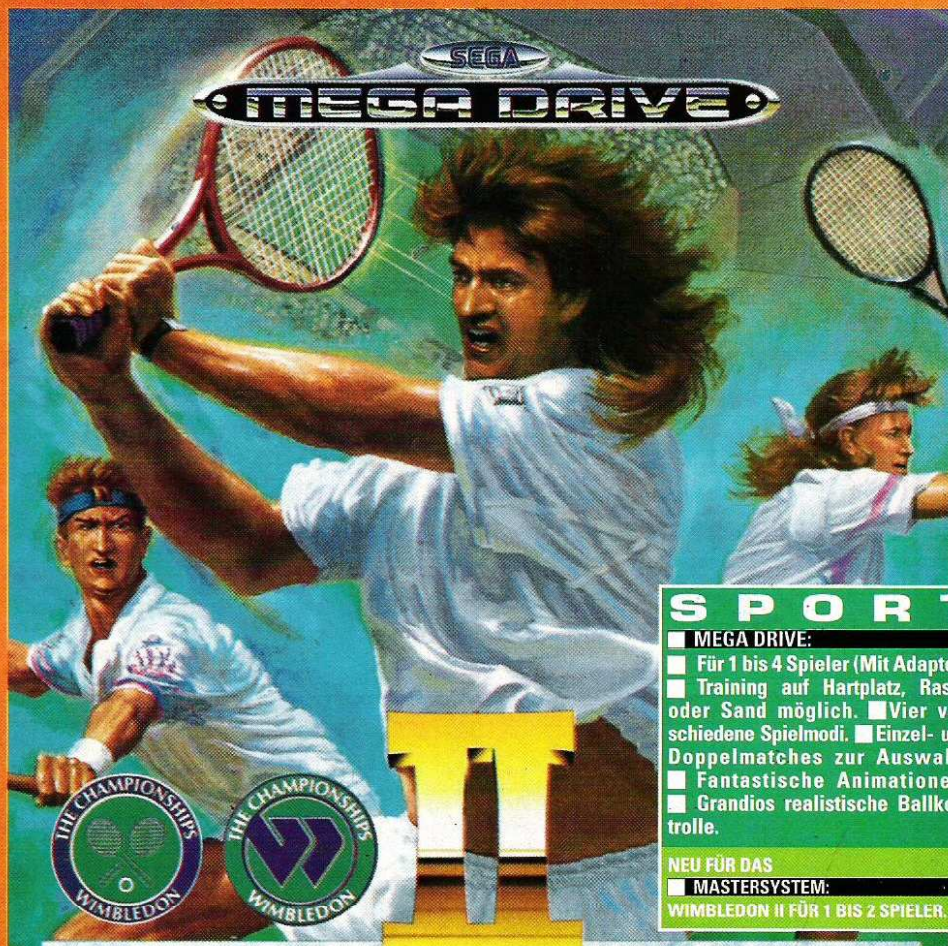
Starke Aboanzeige auf den Seiten 68/69

Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



SPORT

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

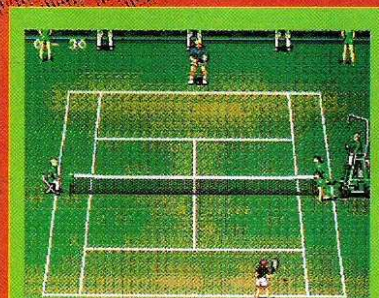
NEU FÜR DAS

MASTERSYSTEM:
WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

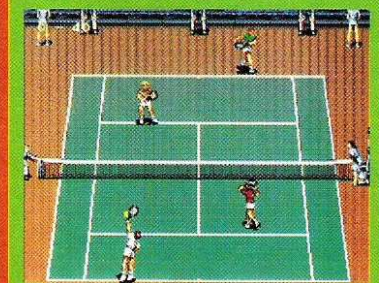
WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Der Klassiker auf Rasen.



Ein Vierer bringt Doppelspaß.



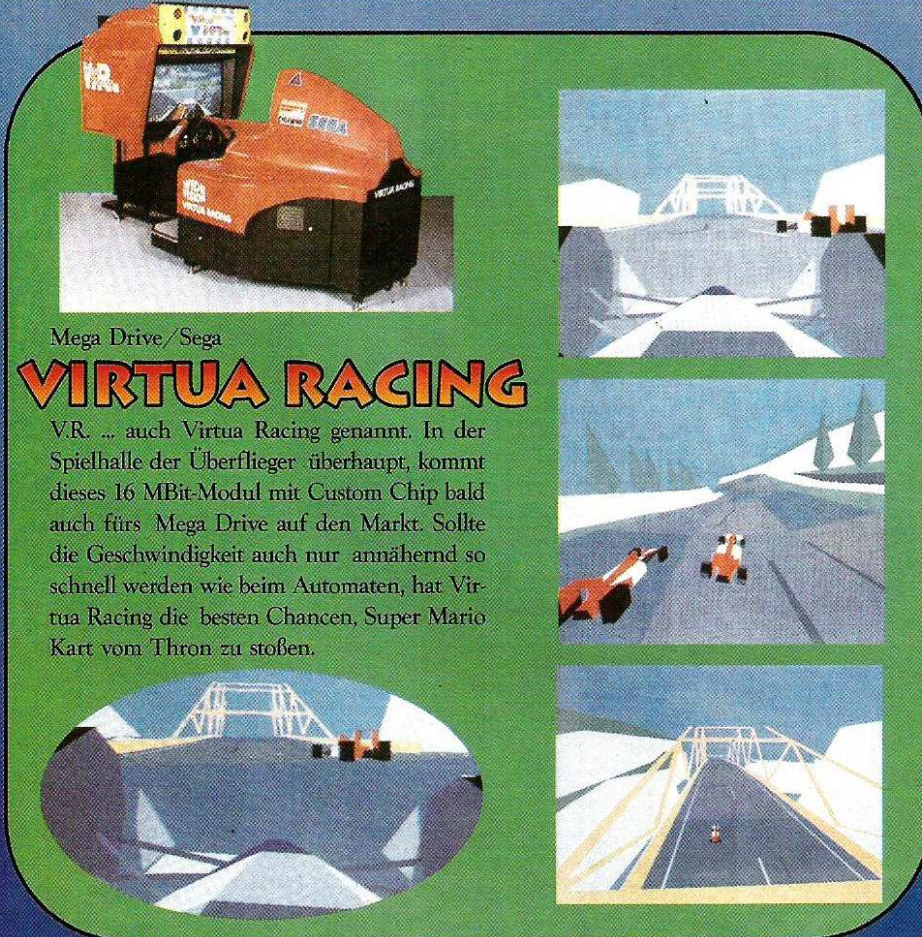
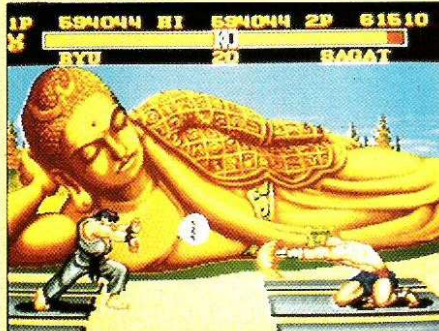
Bum-Bums Sandplatz-Challenge.

Mega Drive/Capcom

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

...und wieder mal verschoben, denn zuerst (sorry Mega Drive-Freaks) war die Turbo Champion Edition fürs Super Nintendo dran.

Im Oktober ist es hoffentlich soweit, denn dann soll Capcoms Prügelorgie auf 16 MBit erscheinen. Warten wir's ab!



Mega Drive/Sega

VIRTUA RACING

V.R. ... auch Virtua Racing genannt. In der Spielhalle der Überflieger überhaupt, kommt dieses 16 MBit-Modul mit Custom Chip bald auch fürs Mega Drive auf den Markt. Sollte die Geschwindigkeit auch nur annähernd so schnell werden wie beim Automaten, hat Virtua Racing die besten Chancen, Super Mario Kart vom Thron zu stoßen.



Mega Drive/Sega

TOE JAM & EARL 2

Auf der Chicago CES schon vorgestellt, nimmt das Sequel zu Toe Jam & Earl langsam Gestalt an. Wer auf den Vorgänger steht,

sollte bei diesem etwas anderen Jump'n Run, das sich beim besten Willen in kein vorhandenes Schema pressen läßt, zugreifen.

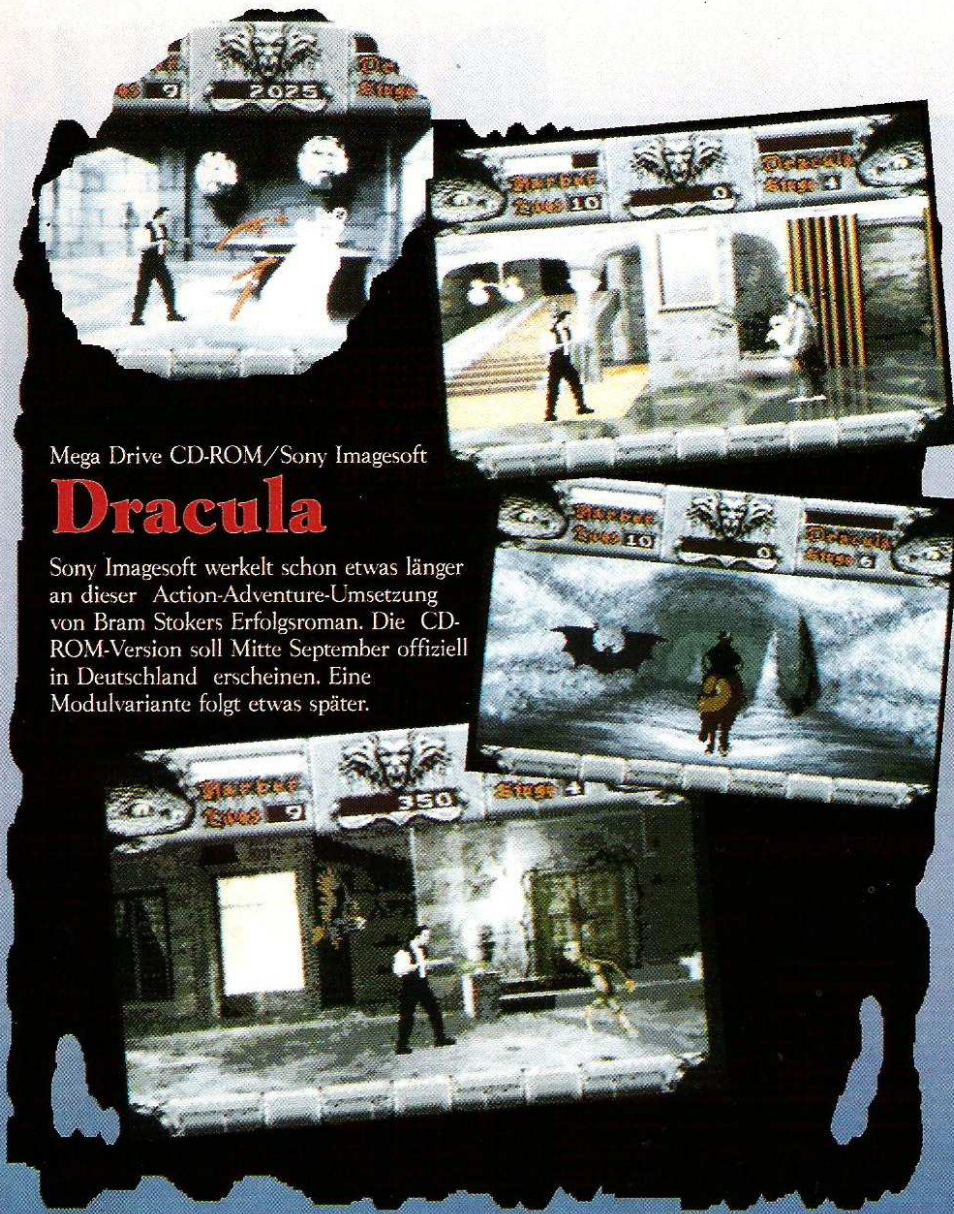




Mega Drive/Psygnosis

**WHIZZY &
LIZZY**

Von Psygnosis stammt dieses abgedrehte Jump'n Run, das vor allem durch die sehr gute Grafik beeindruckt. Ein genauer Erscheinungstermin steht allerdings bis jetzt noch nicht fest.



Mega Drive CD-ROM/Sony Imagesoft

Dracula

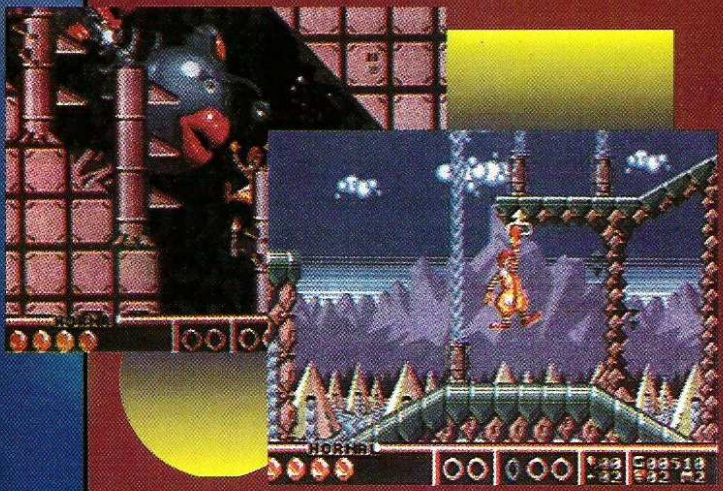
Sony Imagesoft werkelt schon etwas länger an dieser Action-Adventure-Umsetzung von Bram Stokers Erfolgsroman. Die CD-ROM-Version soll Mitte September offiziell in Deutschland erscheinen. Eine Modulvariante folgt etwas später.



Mega Drive/Sega

**MC DONALD
TREASURELAND**

Nach Virgin Games Global Gladiators plant Sega höchstpersönlich das zweite Mc Donalds-Spiel im Jump'n Run-Stil. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September.



Achtung Video Game Freaks!!!

Jetzt könnt Ihr die neuesten Hits von
SEGA MEGA & Super NES
für nur **DM 10,-** + Versandkosten/ Modul
ausleihen und so lange **unbefristet** spielen
bis Ihr sie vollständig ausgereizt habt.

Sofort kostenlose Info anfordern bei:
ELA -VERTRIEB VIDEO FERNVERLEIH
Postfach 1366, 77603 Offenburg
Telefon: 07805 - 59802

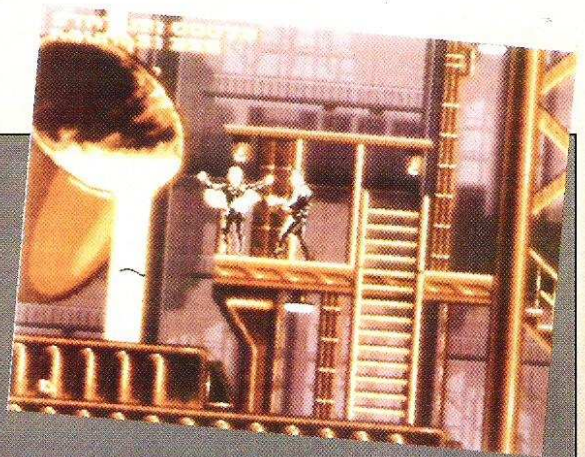
Super Nintendo/Acclaim

TERMINATOR 2

Acclaim, bekannt für gute Filmumsetzungen, will mit T2 die Herzen aller Moviefans gewinnen. In bester Jump 'n' Run-Laune steuert Ihr unseren smarten Arnie (sein neuer



Film "The Last Action Hero" ist vor kurzen in den USA angelaufen, allerdings mit mäßigem Erfolg), durch zahlreiche Levels. Ziel des Spieles ist es, na ratet mal, eine Invasion von intelligenten Robotern zu

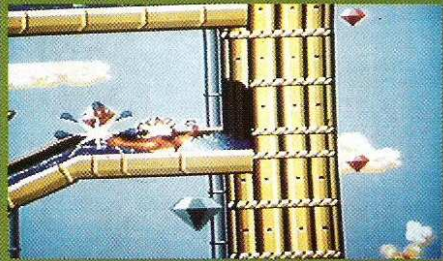


verhindern. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

Super Nintendo/Interplay

CLAYMATES

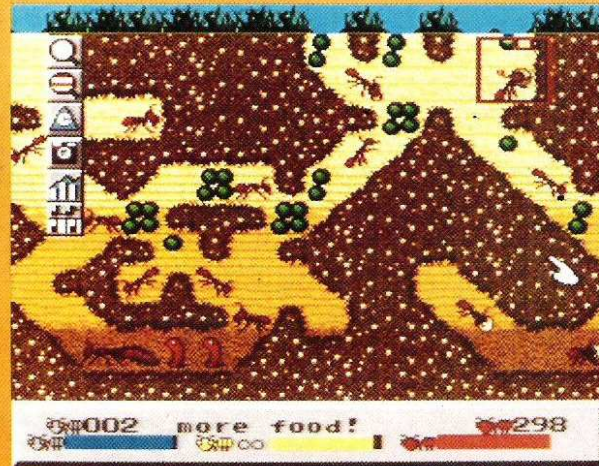
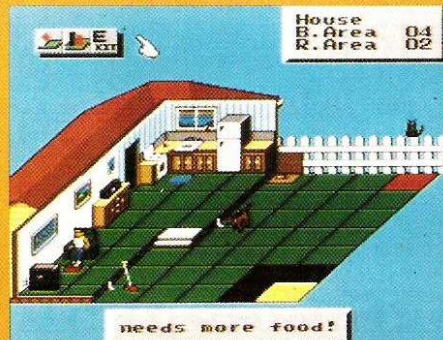
Sie sind schnell und sie sind lustig. So umwirbt Interplay ihr neuestes Produkt, das Haustiere in die Hauptakteure verwandelt. Steuert unter anderem Fische und Hunde und sammelt soviele Diamanten wie ihr könnt. In Deutschland soll Claymates rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft über die Firma Laguna erscheinen.



Super Nintendo/Capcom

ALADDIN

Nach Magical Quest plant Capcom nun erneut eine Disney-Produktion. Diesmal ist es die Versoftung eines Märchens aus 1001 Nacht. Die Grafik bedarf wohl keines Kommentars und erinnert nicht nur entfernt an Prince Of Persia.



Super Nintendo/Maxis

SIMANT

Maxis, die uns schon den Strategiehit Sim City beschert haben, kehren nach längerer Abstinenz wieder zurück: In Sim Ant steuert Ihr eine Möchte-gerne Ameisenkolonie, die sich fleißig ausbreiten und gegen die dominierende Spezies auf unserem Planeten erfolgreich verteidigen muß, denn das Ganze spielt sich in einem Vorgarten ab.



Super Nintendo/Virgin Games

COOL SPOT

Das abgedrehte Jump'n Run rund um Seven-ups Hausmaskottchen, einem kleinen roten Punkt mit Blues Brothers-mäßiger Sonnenbrille, das schon fürs Mega Drive gehörig abgeräumt hat, steht nun auch fürs Super Nintendo kurz vor der Veröffentlichung. Wenn alles klappt, werden wir dieses 8 MBit-Modul schon in der nächsten Ausgabe einem ausführlichen Test unterziehen.



Super Nintendo/Nihon Bussan

F1 CIRCUS 2

Man merkt, daß die Japaner ganz verrückt nach Autorennspielen sind (so wie wir). Ein Rennspiel jagt zur Zeit das andere. Nihon Bussan "beschert" den Sportspiel-Freaks bald einen zweiten Teil zu F1 Circus, diesmal sogar auf 12 MBit.



Super Nintendo/Accolade

PELE SOCCER

Altmeister Pele mußte seinen guten Namen für Accolades ersten Fußballtitel hergeben, der, ersten Gerüchten zufolge, nicht so berauschend ausfallen soll, aber warten wir's ab.

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für

Super NES	Game Boy	Mega Drive
Battleloads US 119,-	Asterix 64,-	Bubsy 119,-
Mario All Stars 94,-	Best of the Best 64,-	Cool Spot 109,-
Mario is m. US 119,-	Kid Dracula 64,-	Flashback 119,-
Star Wing 119,-	Lemmings 69,-	Jungle Strike 119,-
S. Bomberman 119,-	Raging Fighter US 69,-	Micro Machines 94,-
S. Turrigan US 109,-	Action Replay 89,-	Shining Force 124,-

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

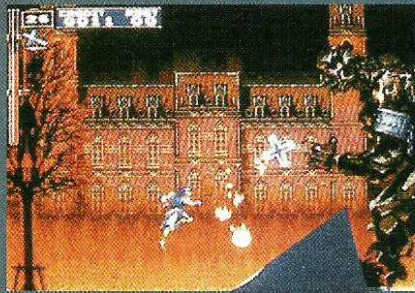
Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-),
Ab DM 250,- Bestellwert übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!
Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



Turbo Duo Super CD-ROM/Konami

CASTLEVANIA

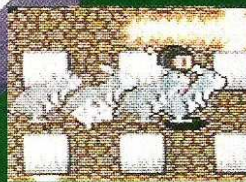
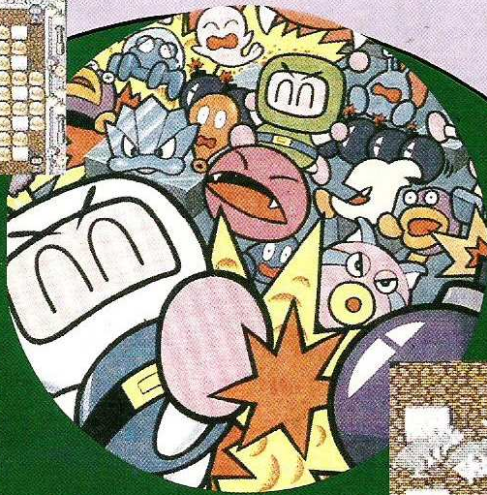
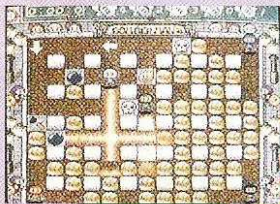
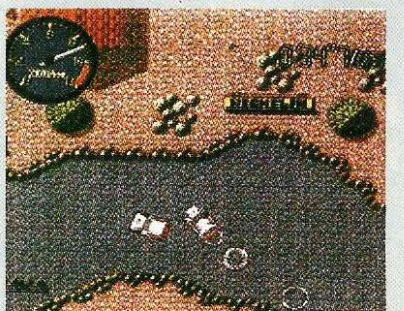
... und er kommt doch, Simon Belmont, unser Held aus Castlevania, auf der Turbo Duo. Konami werkelt schon fleißig an einer adäquaten Super CD-ROM-Version, die sich, bis auf die Mode 7-Effekte, nicht vor der Super Nintendo-Umsetzung zu verstecken braucht. Castlevania wird zweifellos eines der Highlights dieses Jahres für die Engine.



Turbo Duo Super CD-ROM/Intec

CHAMPIONSHIP RALLY

Dieses neue Rennspiel für die Turbo Duo/PC-Engine erinnert nicht nur entfernt an Thrash Rally von Alpha Denshi fürs Neo Geo. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 6. August.



Turbo Duo/Hudson Soft

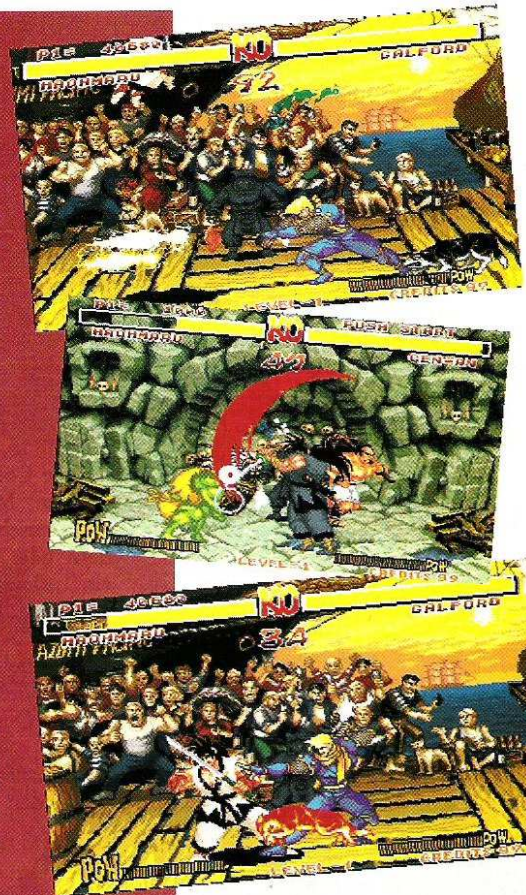
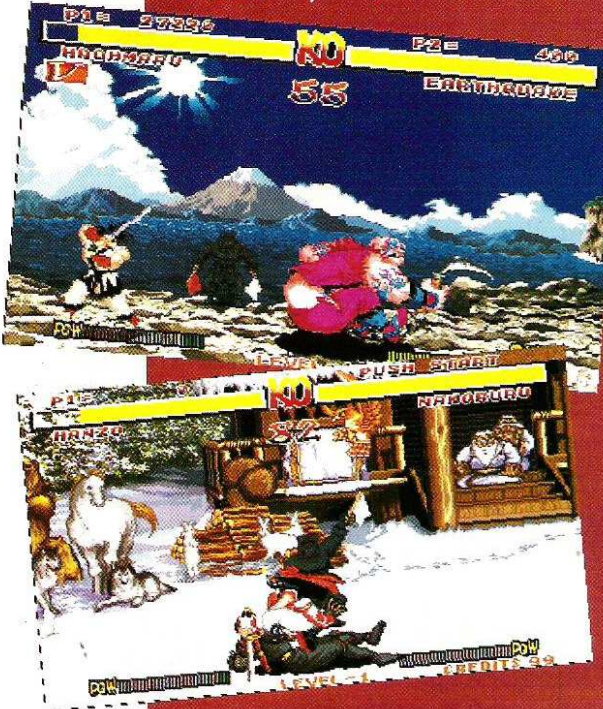
BOMBERMAN '94

Das Suchtspiel kehrt zurück. Nach Bomberman und Bomberman '93 wuselt unser kleiner bemützter Kerl ab Dezember, aber vorerst nur in Japan, wieder durch endlose Labyrinth, diesmal aber von 6 MBit unterstützt. Neu sind diesmal die Reittiere, auf die sich Bomberman schwingen und die Gegend unsicher machen kann.

Neo Geo/SNK

SAMURAI SHOWDOWN

... die Prügelspielwelle nimmt kein Ende (ob SNK doch noch mal etwas anderes einfällt?). Samurai Showdown gehört definitiv zu den Highlights des Genres: Special Moves en masse, Donner-sound und sehr gut animierte Sprites, die selbst auf dem Neo Geo ihresgleichen suchen. Die Grafik erreicht fast schon Zeichentrickfilm-Niveau, zusammen mit den aus Art Of Fighting schon bekannten Zoomeffekten. Säbelrasseln von der blutigen Sorte mit 12 Fightern, die sogar noch ihre eigenen Schoßtiere mitbringen, erwartet Euch ab Ende August. In der nächsten Ausgabe kommt auf jeden Fall ein ausführlicher Test. Übrigens, zwei neue Jump'n Runs sind momentan auch in Planung: Tophunter von den Last Resort-Machern und ein weiterer Titel, der sich arg an Blues Journey anlehnen soll.



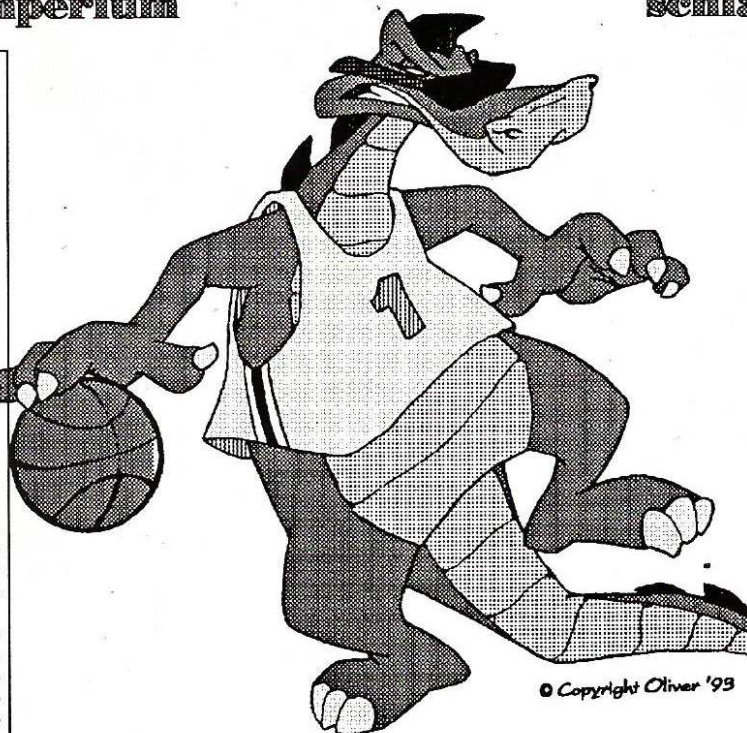
- PLAY ME STRIKES BACK -

Hamburgs Imperium

schlägt zurück !!!

Super NES

Asterix (dt)	125,00
Battletoads (us)	109,00
Blues Brothers (us)	99,00
Cal Ripken (dt)	139,00
Dead Dance (jp)	119,00
Dig&Spikes Volleyb.	109,00
E.V.O (us)	119,00
Final Fight II (jp)	137,00
Football Fury (us)	99,00
Goof Troop (us)	109,00
Kendo Rage (us)	99,00
Lost Vikings (dt)	119,00
Mario is Missing	109,00
Mortal Kombat (us)	149,00
M.V.P Football (us)	99,00
NBA - All Star (dt)	119,00
Nig. Mansel Racing	109,00
NFL Football (us)	109,00
Pooky & Rocky (us)	118,00
Rock'n Roll Racing	119,00
Seventh Saga (us)	119,00
Spellcraft (us)	99,00
Str.fighter II Turbo	149,00
Super Drivin' Suz.	139,00
Super Family Tennis	139,00
Super Soccer II (jp)	118,00
Super James Pond	109,00
Super Slap Shot (us)	99,00
World Heroes (us)	129,00
Yoshi's Cookies (us)	109,00



© Copyright Oliver '93

Mega Drive

AWS Scooter (us)	69,00
Batman Returns CD	89,00
Blastar Mast. 2 (us)	97,00
B.O.B (us)	99,00
Bubsy (us)	109,00
Dracula CD (us)	109,00
Final Fight CD (jp)	118,00
Flintstones (dt)	112,00
Jungles Strikes (dt)	123,00
Micromachines (dt)	118,00
MIG 29 (us)	107,00
Mortal Kombat (dt)	139,00
Mutant L. Football	99,00
NBA All Star (dt)	113,00
Pirates Gold (us)	107,00
RoboCop 3 (dt)	98,00
Shining Force (us)	109,00
Strike Eagle II (us)	108,00

NEO GEO

Fatal Fury II	359,00
Last Resort	299,00
Majong	229,00
Mutant Nations	274,00
Viewpoint	559,00
World Heroes II	389,00

u.a. PC-Engine, Turbo Duo, Game Boy, Lynx & G.Gear

Play Me GmbH & Co. □ Wählingsallee 6 □ 22459 Hamburg □ 040 / 5500122 □ Telefax: 040 / 5593709
 Versand (10-21Uhr) und Ladenlokal mit Verleih (12-21Uhr) □ Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Neues über die Duo

T.T.I. (Turbo Technologies) stellt auf der Chicago-CES neben neuen Spielen für die (Turbo) Duo auch einige Hardware-Neuheiten vor, unter anderem ein 128 K Back-up Memory. Mit diesem Teil könnt Ihr den, für umfangreiche Rollenspiele schon fast zu kleinen Backup-Booster der Duo noch gehörig aufmotzen. Angeschlossen wird es über den Joypad-Port der Duo. Außerdem ist ein Karaoke-Aufsatz in Planung.

Wasserdichter Game Gear

Von STD stammt dieses neue Zubehörteil für den Game Gear. Der Handy Gear ist ein wasserdichter und stoßfester Aufsatz, der sogar noch schwimmt, wenn Euch Se-



gas Kleinsten ins Wasser fällt! Ein Verstärker für (noch) besseren Sound und eine Lupe sind auch noch integriert. Sehr nützlich sind auf jeden Fall das einstellbare Sonnenschutzschild und der Stauraum für ein Modul. Geplanter Erscheinungstermin: Ende August.

Cool Screens/ Game Boy

Von Naki stammen diese austauschbaren Screens für den Game Boy, die nicht nur dem verkratzten Bildschirm vorläufig ein Ende setzen, sondern ihm auch ein einzigartiges Design verschaffen. Jedes Set besteht aus fünf Screens mit Motiven wie Sportfiguren, Monstern oder peppigen Farbmustern.

Atari Jaguar - er kommt

Jetzt ist Schluß mit den Gerüchten, denn mittlerweile hat Atari offiziell bestätigt, daß ihre sagenumwobene 64 Bit RISC-Konsole Ende des Jahres in den USA auf den Markt kommen soll (im Gespräch ist momentan September mit New York als Testmarkt). Im ersten Quartal '94 soll der Jaguar auch bei uns auf den Markt kommen. Die technischen Daten werden alles bisher dagewesene bei weitem übertreffen: 16,7 Millionen Farben = True Color, 3D-Polygrafik, Texture Mapping, DSP-Port zum Anschluß von DAT-Recordern oder einem Modem, und ein Double Speed CD-ROM-Laufwerk. Das Soundsystem basiert auf Ataris DSP-Chip, der schon erfolgreich im Falcon eingesetzt wird und ganz locker 16 Bit-CD Qualität erreicht, genauso aber auch für glasklare Sprachausgabe eingesetzt werden kann. Das CD-ROM

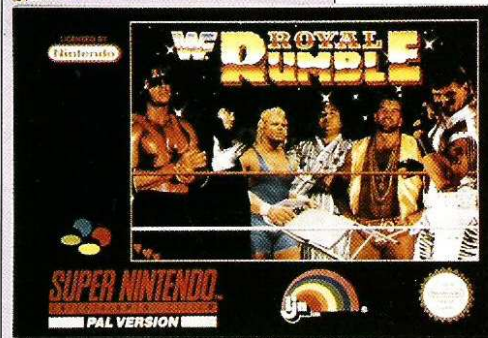
Laufwerk wird natürlich auch ganz normale Audio CDs, CD+Gs oder auch das neue Photo-CD-System unterstützen. Der Jaguar wird übrigens komplett in den USA bei IBM gefertigt werden und ist damit ein reines "Very Well Made In The USA"-Produkt. Kostenpunkt: 200\$, inklusive einem Spiel (vielleicht Battlezone 2000) und einem Zehn-Button PowerPad Controller. Die Crux bei Ataris Hand Held, dem Lynx, war und ist bekanntlich die mangelnde Softwareunterstützung durch Third Party-Hersteller. Sollte es Atari gelingen, wenigstens beim Jaguar auf etliche Fremdanbieter bauen zu können, steht einer goldenen Zukunft nichts mehr im Wege. Verdient hätte es Atari auf jeden Fall, denn sie waren immerhin schon mal die Nummer 1 im Videospiele-Business. Die ersten, bis jetzt angekündigten Titel noch zum Schluß: Tempest 2000, Cybermorph, Alien Vs. Predator und Jaguar Formula One Racing; erster Frem-

danbieter: Telegames. Wir halten Euch in jedem Fall über alle Neuigkeiten rund um Ataris Dream Machine auf dem laufenden.

danbieter: Telegames. Wir halten Euch in jedem Fall über alle Neuigkeiten rund um Ataris Dream Machine auf dem laufenden.

Mr. Perfect Gaststar bei Acclaim

Zum offiziellen Erscheinungstermin von Royal Rumble für das Super Nintendo in Deutschland hat sich Acclaim den amerikanischen Wrestle-Star Mr. Perfect geangelt, der angesichts einer Präsentation bei Saturn Hansa in München den Autogrammjägern gar nicht mehr Herr werden konnte. Rund 700 Fans waren zugegen, um



ihn einmal live zu erleben. Royal Rumble, Acclaims bisher bester Sporttitel auf dem Super Nintendo, der bei uns mit satten 79% abgeräumt hat, wird im September übrigens auch fürs Mega Drive folgen, natürlich wieder mit 16 MBit.

Game 'O' Holic-Fanzine

Nach dem in den letzten Scene-Seiten vorgestellten Durchgezockt-Heft kommt das neueste Fanzine diesmal aus der Schweiz: Game 'O' Holic von Armin Medic. Durchgehend in schwarz/weiß gehalten, mit entsprechender Bildqualität, dafür aber aktuell, frech und amüsant geschrieben, erinnert dieses Heft stark an die ehemalige Gamble (Moin Moin Andreas).

Zu haben ist das monatlich erscheinende Fanzine bei:

Game 'O' Holic
Arkadienweg 1/42
8600 Dübendorf
Schweiz.

Neues von Domark für Sega

Domark, die Macher der furiosen Formel-1 Simulation F1, die derzeit alle anderen Rennspiele auf die hinteren Plätze verweist, dreht auf. Für Herbst sind jede Menge neue Titel in Planung, angefangen mit dem Mega Drive: MiG 29-Fighter Pilot (September), International Rugby (Oktober), Prince Of Persia (die Modulversion kommt im November). Fürs Game Gear haben die Jungs von Domark aber auch einige neue Titel in der Mache: F1 (!), geplant für September, Desert Strike (September), James Bond (Oktober) und PGA Tour Golf (Oktober). Alle drei Titel werden übrigens auch fürs Master System erscheinen. Ob Desert Strike auch bei uns zu haben sein wird, ist bis dato noch ungewiß.

EA strikes back

Wer gedacht hat, Electronic Arts würde sich auf ihren wohlverdienten Lorbeeren ausruhen, der täuscht sich gewaltig. Bis Ende des Jahres werden alleine fürs Mega Drive acht neue Titel erscheinen: Eine neue Variante von John Madden, Haunting, NHLPA Hockey '94, das vom Neo Geo bekannte Baseball 2020, B.O.B., das wir schon in der Super Nintendo-Version getestet haben, und Euro Soccer, das Ihr auch zu viert spielen könnt und alle bisherigen Fußballtitel ausstechen soll. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter von EA könnt Ihr dann auch General Chaos (nur als Import erhältlich) und Bill Walsh spielen. Super Nintendo-Freaks werden auf neue EA-Spiele noch etwas warten müssen: John Madden '94, Bill Walsh College Football und NHLPA Hockey '94 sollen nicht vor Januar auf den Markt kommen.



RGB-Kabel fürs deutsche Super Nintendo

Der Hardwareprofi Wolf Soft aus Neuwied bietet seit kurzem für alle Super Nintendo-Freaks ein RGB-Kabel an, das Euch eine deutlich verbesserte Bildqualität gegenüber dem gängigen Cinch/Scart-Kabel bietet. Das gestochen scharfe Bild, das uns beim Antesten sehr positiv überraschte, lohnt auf jeden Fall die Anschaffung. Kostenpunkt: Ca. 79 DM.

Amiga CD32

Auf der bewährten Basis des Amiga 1200 stellte Commodore in einer Pressekonferenz kürzlich ihren Einstieg in den Konsolenmarkt vor. Die technischen Daten entsprechen weitgehend ihrem derzeitigen Erfolgsmodell A1200. Neu hinzugekommen ist das CD-ROM Laufwerk und das Vier-Button Joypad. Zur Technik: 32 Bit-Motorola M68EC020 Prozessor mit 14 MHz, 2 MB RAM, Advanced Amiga Chip Set, 256000 Farben gleichzeitig, Vier-Kanal Stereosound, erweiterbar um eine Computertastatur und ein Full-Motion-Video-modul. Erscheinen soll Commodore's Konsolendebüt im

Sechs-Button-Pad von Sega

Bald ist es endlich soweit: Ende August erscheint das neue Sechs-Button-Joy-pad von Sega, passend zur Street Fighter 2 Champion Edition, die in Deutschland im September erscheinen soll. Anhand eines Testmusters konnten wir uns schon mal von der tadellosen Verarbeitung des Pads überzeugen. Das Originalpad war ja schon gut, aber das ist DER Abschuß. Fadenkreuz und Feuerknöpfe sind sehr leichtgängig und halten auch einem Dauerbeschuß durch unsere geballte Redaktionscrew stand. Das Muster wurde uns freundlicherweise von der Firma High Score Games aus München zur Verfügung gestellt. Übrigens, der Nachfolger zum legendären Arcade Power Stick mit sechs Tasten ist auch schon in Arbeit (September); das Beste zum Schluß: Der Vier-Spieler-Adapter kommt jetzt entgeltlich Ende August auf den Markt, zeitgleich zur Veröffentlichung von Ultimate Soccer (1-8 Spieler).



Laufe des Monats, für 699 Mark. Parallel zur Markteinführung sollen 17 Titel erscheinen, unter anderem Zool, Sim Life, Nigel Mansell und Nick Faldo Golf, bis Ende des Jahres weitere 30 Spiele. An Third Party-Lizenznehmern sind bis jetzt Mindscape, Micro-

prose, U.S. Gold, Sy-ste m 3 Gremlin, EA, Ocean, Millenium und Grandslam unter Vertrag. Nach dem CDTV-Flop von Commodore bleibt abzuwarten, wo die Marktchancen der neuen Kiste liegen. (Wie wäre es zur Abwechslung mal mit etwas ganz Neuem, Commodore?)

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

Neo Geo

Kombigerät inc. Schalter 50/60Hz Gold Set (Grundgerät, Spiel & 2.Stick) 1199,99 DM
 Neo Geo RGB Kabel Stereo !!! 44,99 DM
 Fatal Fury 2 379,99 DM
 Sengoku 2 399,99 DM
 Super Sidekicks 379,99 DM
 Three Count Bout (Wrestling) 379,99 DM
 Samurai Showdown genial ! 389,99 DM

Super NES

SNES Kombigerät: Umschaltbar 50/60Hz, RGB Kabel + HiFi-anschluß, lauffähig mit allen Modulen und Spiel für nur 399,99 DM
 RGB Kabel dt/us + HiFianschluß 79,99 DM
SNES Umbau 50/60Hz 99,99 DM
 Cool Spot 139,99 DM
 Mortal Kombat 149,99 DM
 Star Wing (Star Fox) dt. 129,99 DM
 Street Fighter 2 Turbo Edition 199,99 DM
 Super Turrican 129,99 DM

PC Engine

Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel 999,99 DM
 Japan Umbau für us Geräte 99,99 DM
 Joy Pad Verlängerung 2m 29,99 DM
 Air Zank SCD 129,99 DM
 Rainbow Island CD 129,99 DM
 Street Fighter 2 Champ. Edition 219,99 DM
 Japan Cards ab 29,99 DM
 z.B.: Mr. Heli, Final Soldier, Motoroader 1, Son Son 2 usw...

MAK The Original

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

Top Games Lieferbar wie z.B.: Aero Fighter, Bells & Whistles, Mercs, Knights of the Round, Legend of Hero Tomna, Mystic Riders, Street Fighter 2 Champion Edition, Truxton I, Twin Cobra, Captain America, Vulcan Venture, Wrestle Fest, usw...

Scart - Umschalter

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

3-fach Umschalter 159,99 DM
 4-fach Umschalter 189,99 DM
 7-fach Umschalter 269,99 DM

Anschlußkabel

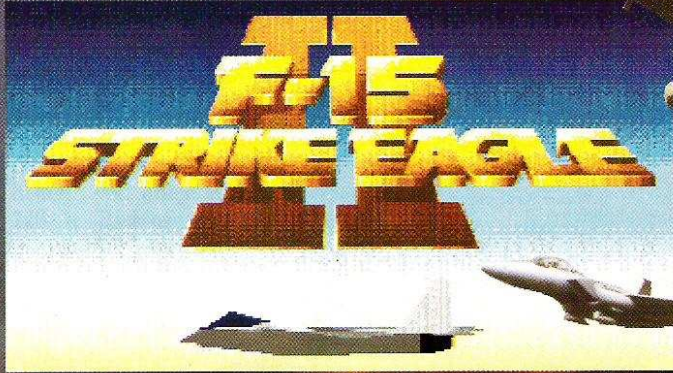
Adapterkabel für Philips und Commodore Monitore 45,99DM a. A.

Sega Mega Drive

Mega Drive Umbau 50<->60Hz und jp<->us 55,55 DM
 CD Rom Euro inc. 6 Spiele 799,99 DM
 Mega Drive RGB Kabel Stereo 44,99 DM
 Jungle Strike (Desert Strike 2) 129,99 DM
 Rocket Knight 119,99 DM
 Super Shinobi 3 119,99 DM
Mega Drive 3er Set 99,99 DM

Jetzt NEU: Verleih von Videospielen An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

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



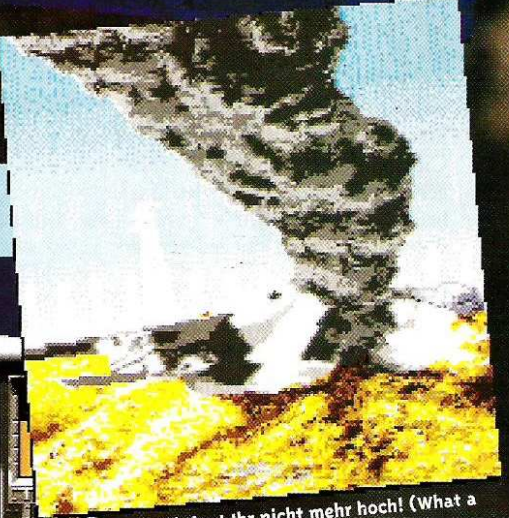
Nach der Super Nintendo-Version, die in Ausgabe 5/93 schon 80% eingehämt hat, werfelt Microprose schon fleißig an einer Mega Drive-Umsetzung



Martin: Ganz im Gegensatz zu Super Wüste brettern, sondern auch im Nahen Osten stationiert werden,



F-15 Strike Eagle II auf dem Mega Drive bietet mehr Simulation als Action



Den kriegt Ihr nicht mehr hoch! (What a Spruch!)

Strike Eagle ist die Mega Drive-Variante wesentlich simulationslastiger ausgefallen. Die Super Nintendo-Version beeindruckte zwar durch die Mode 7-Effekte, übrig blieb im Grunde aber ein Action-Spiel mit einem Touch Flugsimulation. Dafür geht's beim Sega schon wesentlich heftiger zur Sache. Die Hintergrundstory ist makaber wie eh und je. Ihr könnt nicht nur über Libyens



oder Euch gar in Mitteleuropa zu Zeiten des Kalten Krieges gegen

das Reich des Bösen zur Wehr setzen, so lange die Raketen reichen. Einsteiger versuchen sich am besten erst am ROOKIE-Modus, während alte Hasen gleich größer loslegen. Wie bei Flusis so üblich, seht Ihr das Geschehen im Normalfall aus dem Cockpit. Das ist aber noch nicht alles. Aus der Sicht eines Begleitflugzeuges, von hinten, oder gar aus der Perspektive einer abgeschossenen Rakete geht es den Feinden ans Eingemachte. Untermalt wird das Spielgeschehen noch von einem ausführlichen MISSION BRIEFING, das Euch detailliert Euren Auftrag beschreibt. Die Grafik

könnte zwar etwas schneller sein, die Musikstücke und Soundeffekte sind dafür hammermäßig gut gelungen und sind für einen Flugsimulator absolut konkurrenzlos. Die Missionen sind nicht einfach und sehr ausgetüfelt, so daß Ihr dieses 8 MBit-Modul wohl nicht so schnell aus der Hand geben werdet. Mein erster spielerischer Eindruck war jedenfalls nur positiv. F 15 Strike Eagle II gefällt mir spielerisch sogar noch etwas besser als die ohnehin schon sehr gut gelungene Super Nintendo-Variante. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Microprose zur Verfügung gestellt.





Stephan: Mit unseren durchweg positiven Tests in dieser Ausgabe für Segas Mega CD 2 ist eigentlich schon bewiesen, daß die vorschnelle Kritik mancher Besserwisser vollkommen ungerechtfertigt war. Thunderhawk wird auch den letzten Motzern wohl endgültig das "Maul stopfen" (tschuldigung).



Core Designs dritter Streich ist DER Überflieger fürs Mega CD 2

stattet, die Euch zudem die vorrangig zu zerstörenden Objekte anzeigt. Sind diese dem Erdboden gleichgemacht, heißt es nur noch, sich schnell aus dem Einsatzgebiet zu entfernen und sich für den nächsten Auftrag vorzubereiten. Ist Euer Hubschrauber allerdings noch gut in Schuß, könnt Ihr Euch auch die zweitrangigen Ziele vornehmen, um so in den

darstellung und eine sehr exakte Steuerung kommt ein absolut fantastisches Feeling auf. Wie in der Wirklichkeit ist für

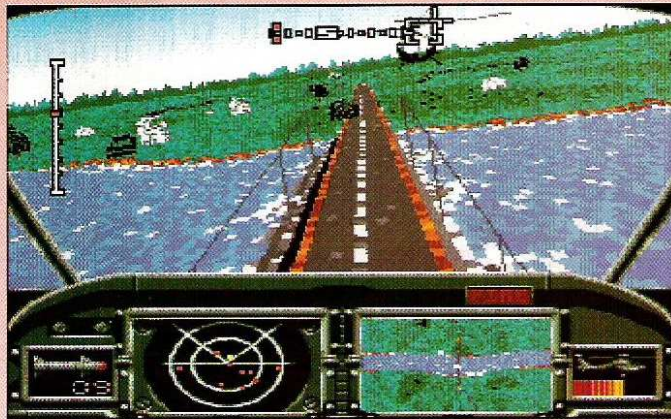


Hier könnt Ihr die Missionen anwählen

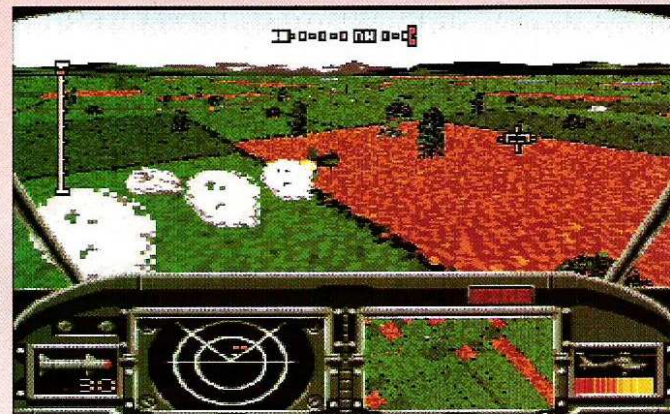
70% fertig, und wenn die Gerüchte stimmen, wird die Grafik in der endgültigen Version nochmals aufgemöbelt. Ich kann es kaum glauben, denn schon die Vorabversion ist für



Im Panamakanal und im Südchinesischen Meer heißt es "Schiffe versenken"



Die zehn Missionen dieses Ultra-Actionlastigen 3D-Flugsimulators sind, wie sollte es auch anders sein, mit teilweise recht makaberen Hintergrundstorys "geschmückt" (sind im Kasten aufgeführt). Die verschiedenen Aufträge sind frei anwählbar, allerdings sollten die weniger versierten Hobbyflieger schön der Reihe nach starten, denn in den höheren Levels geht mächtig die Post ab. Zu Beginn der Ballerorgie stehen Euch fünf Hubschrauber zur Verfügung, die mit einem MG (unendliche Munition) und 36 Missiles (Zielraketen) bewaffnet sind. Einen Copiloten habt Ihr ebenfalls dabei, der Euch während des Fluges wichtige Informationen gibt: Auf Eurem Weg zu den Hauptzielen werdet Ihr schon ständig vom Boden aus attackiert, das sollte Euch aber zunächst wenig stören, denn um eine Mission erfolgreich zu beenden, genügt es, eben nur diese Hauptziele zu vernichten. Euer Donnervogel ist mit einer automatischen Zieleinrichtung ausge-



Genuß eines Ordens zu kommen und genügend Punkte für die High Score Liste einzuheimsen. Den aktuellen Zwischenstand könnt Ihr beliebig oft mit Eurem Namen abspeichern.

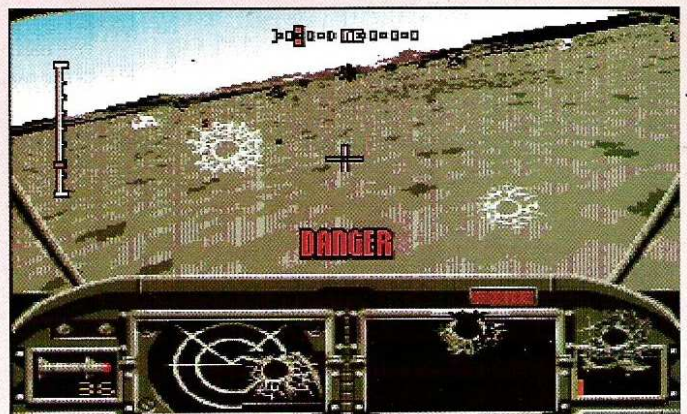
Thunderhawk ist das erste Spiel, das die Fähigkeiten des Mega CD 2 gekonnt ausnutzt. Butterweiches Scrolling, Zoom- und 3D-Effekte, Hammersound und realistische FXs ergeben Flugaction der Extraklasse. Durch die Cockpit-

könnt Ihr den Kampfumschrauber in der Luft stehenlassen, rückwärts fliegen, seitlich abkippen, und, und, und... Die Motivation wird durch den hammerharten Schwierigkeitsgrad in den höheren Levels so schnell kein Ende finden, selbst auf EASY haben auch die Könner eine ganze Zeit zu knappen. Ihr müßt Euch allerdings noch bis September gedulden, denn bis jetzt ist das Spiel erst zu

mich das phänomenalste Shoot'em Up, das jemals für ein Sega-Teil programmiert wurde. Die Sprachausgabe wird, wenn Thunderhawk bei uns offiziell zu haben ist, sogar in Deutsch sein. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Core Design zur Verfügung gestellt.

Die Missionen:

1. Südamerika: Waffenschieber
2. Südamerika: F-117A Stealth Fighter
3. Panamakanal: Flotte zerstören
4. USA: Stadt zurückerobren
5. Alaska: Entwicklungslabor für biologische Waffen zerstören
6. Osteuropa: Konvoy vernichten
7. Naher Osten: Grenzstreitigkeiten
8. Naher Osten: Kampf ums Öl (Ach, wie bekannt)
9. Südostasien: Labor für chemische Waffen zerstören
10. Südchinesisches Meer: Piraten



PREVIEW

MORTAL KOMBAT

Die Super Nintendo-Version steht Midways Automaten in nichts nach

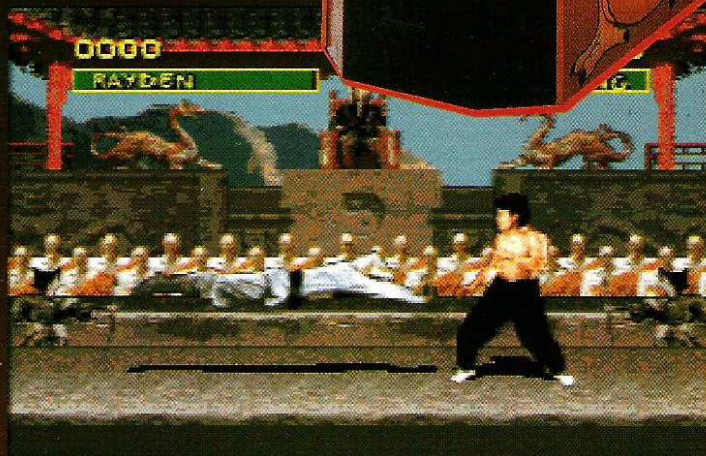


Stephan: In Mortal Kombat dreht sich alles um fiktive Shaolin-Turniere, die einst für Ruhm und Ehre ausgetragen wurden. Diese steuert jetzt der 2000 Jahre alte Dämon Shang Tsung, dessen einziges Ziel die Seelen seiner Gegner sind, um so seine Jugend wiederzuerlangen. Sieben Charaktere, deren Teilnahme verschiedene Gründe hat, versuchen dies zu verhindern. Liu Kang hält an der Tradition fest, für Ruhm und Ehre

zu kämpfen, Johnny Cage will seine Kampfkünste zur Vollendung bringen, und Kano, Mitglied im Schwarzen Drachenbund, tritt an, um sein Ego zu befriedigen (ein richtiger Stinker). Sub-Zero und Scorpion, zwei Ninjas vom alten Schlage, haben noch ein Hühnchen miteinander zu rupfen. Mystik verbreitet der Gott Rayden, welcher zum Kräftemessen menschliche Gestalt angenommen hat. Sonya Blade, eine Special Forces-Agentin auf der Jagd nach Kano, muß zeigen, was Frauenpower bedeutet, um

sich diesen krallen zu können.

Wer von Euch die Spielhallenversion gesehen hat, wird bei der Super Nintendo-Umsetzung mit der Zunge



Oben: Kommt ein Rayden geflogen

Links: Scorpion ködert Liu Kang

Rechts: Rayden schleudert seinen Blitz



SPECIAL UND FATALITY MOVES



Liu Kang
Fireball: V,V+HS
Flying Thrust
Kick: V,V+HT
Fatality: 360
Grad-Drehung
zum Gegner



Kano
Head Smash: HS
Roll: Block halten,
360 Grad-Drehung
zum Gegner
Knife Throw: Block
halten + ZV
Fatality: U,U,V,V+TS



Johnny Cage
Fireball: H,V+TS
Shadow Kick:
H,V+TT
Splits: Block+TS
Fatality: F,F,F+HS



Sonya Blade
Force Wave: TS,H+TS
Flying Air Punch:
V,H+HS
Leg Grab:
U+TS,TT,Block
zusammen
Fatality: V,V,H,H+Block



Sub-Zero
Ice Blast:
U,U,V,V+TS
Slide:
UH,+Block,TS,TT
zusammen
Fatality: V,U,V+HS



Rayden
Lightning:
U,U,V,V+TS
Teleport: U,O
Torpedo: H,H,V
Fatality:
V,V,H,H,H+HS

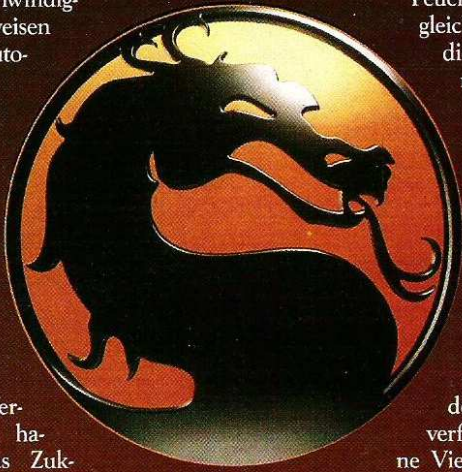


Scorpion
Spear and Cord:
H,H+TS
Teleport Punch:
U,UH,H+HS
Fatality:Block
halten,O,O

Abkürzungen: H = Steuerkreuz Hinten, O = SK Oben, V = SK Vorne, U = SK Unten, TS = Tiefer Schlag, HS = Hoher Schlag, TT = Tiefer Tritt, HT = Hoher Tritt



schmalen. Digitalisierte Riesen-Sprites, Farben, Musik, Sprachausgabe und Spielgeschwindigkeit weisen zum Automaten kaum Unterschiede auf (wir waren extra in der Spielhalle, um einen guten Vergleich zu haben). Das Zuckerle bei Mortal Kom- bat ist aber die Animation, die dermaßen flüssig und weich ist (bei DER Sprite-Größe!), dagegen wirkt sogar Flashbacks Held



Conrad Hart stocksteif. So kommt eine Atmosphäre auf, die realistischer nicht sein könnte und im Beat'em Up-Genre noch nie erreicht wurde. Dank des Joypads mit vier Feuerknöpfen gleicht zudem die Steuerung dem Vorbild haargenau, die L- und R-Tasten dienen zum Blocken der Schläge. Jeder der Kämpfer verfügt über eine Vielzahl von Angriffsmöglichkeiten, die sich aber in Wirkung und Durchschlagskraft unterscheiden. So ist Kano z.B. langsam wie eine Schnecke, aber ein

Treffer von ihm fetzt gewaltig rein und zieht viel Lebensenergie ab. Liu Kang ist dagegen ein wahrer Wirbelwind, dafür zeigen seine Schläge eine geringere Wirkung. Natürlich gibt es auch jede Menge Special Moves, die, wie immer, durch geschicktes Kombinieren der Steuertasten ausgelöst werden. Jeder Fight wird von Shang Tsung (meist unsichtbar) beobachtet. Falls Euch ein Uppercut gelingt, könnt Ihr ein cooles "EXCELLENT" ver-



Kano als menschlicher Ventilator

anderen Prügelspiele auch. Leider, leider konnten wir nicht bis zum Ende durchspielen, da die Vorabversion zum Ende des Spiels regelmäßig ihren Geist aufgab, so daß die Obermotze Goro



nehmen, ebenso fordert er Euch mit einem "FINISH HIM" zum Fatality Move auf. Diese Super Moves gab es bisher noch in keinem Prügelspiel auf Konsole, leider (für die Freaks), glücklicherweise (im Hinblick auf die Zartbesaiteten unter Euch) sind diese in der deutschen Version drastisch entschärft worden. Fließt bei der Automaten-Version das Blut gleich literweise, so wurde auf Konsole listig die Farbe von rot auf "schweißfarben" geändert, so daß die Zensur hier keine Chance mehr hat. Die hammerharten End Moves hat Acclaim komplett rausgeschmissen und dafür erträgliche eingebaut, so daß Mortal Kom- bat genauso viel oder wenig brutal ist wie die meisten

und Shang Tsung noch eine Weile ihre Ruhe haben. Jetzt fiebern alle in der Redaktion dem MM-Tag entgegen (nicht Marilyn Monroe), denn der 13. September, ein Montag, heißt in der Videospieldwelt nur noch MORTAL MONDAY, der Tag, an dem das Modul weltweit für Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear und Game Boy erhältlich sein wird.





Markus: Bereits in der letzten Ausgabe haben wir in einem Test Street Fighter 2 für die

Engine/Duo vorgestellt. Bei diesem Modul handelte es sich um die sogenannte Champion Edition. Vielleicht werden sich jetzt einige von Euch fragen, was es mit dem "Turbo" bei der Super Nintendo-Version auf sich hat. Dies ist ganz einfach zu erklären. Bei dem vorliegenden Modul handelt es sich zunächst einmal um die "normale" Champion Edition, bei der Ihr zusätzlich zu den gewohnten acht Kämpfern noch die vier Endgegner Balrog, Vega, Sagat und M. Bison anwählen könnt, und im Zwei-Spieler-Modus beide Spieler dieselben Kämpfer. Außerdem wurden die Hintergrundgrafiken total überarbeitet, ebenso wie die Kämpfersprites. Bessere Animationsphasen im Gegensatz zum Vorgänger sieht man zuhauf. Als gutes Beispiel läßt sich hier ohne Zweifel Blanka nennen, der dem Automaten gleicht wie ein Ei dem anderen. Zusätzlich haben die Figuren noch einige neue Schläge parat, ebenso aber auch einige



Capcom setzt noch eins drauf: Nach langer Wartezeit steht nun die Street Fighter II Turbo Champion Edition für das Super Nintendo ins Haus, diesmal sogar mit 20 MBit!



Ken oder Ryu ebenfalls ihre Drehkicks auch in der Luft ausführen. Dazu können sich Honda oder Chun Li, wenn sie ihre "schnellen" Special Moves ausführen, noch vor- oder zurückbewegen. Als kleiner Gag am Rande kann sich der Yogi Dhalim noch von einem Bildschirmrand zum anderen beamen. Insgesamt gesehen kommt die Street Fighter II Turbo CE für das Super Nintendo dem Original verdammt nahe, wobei das Modul mit seinen 20 MBit vor allem von der Geschwindigkeit her überzeugt. Der Spielablauf der Turbo-Version ist in fünf Stufen einstellbar, wobei das Augenmerk auf die letzte Stufe zu richten ist: Da springen die Kämpfer mit einer solchen Geschwindigkeit durch die Stages, führen ihre Special Moves wahnsinnig schnell aus, und ebenso die Sprachausgabe am Anfang eines Kampfes kommt wie aus der Pistole geschossen.



Wie geht denn gleich wieder der Special Move?



Balrog, wir lieben ihn alle (außer Stephan, der liebt Mortal Kombat's Raiden)



Tschüß Balrog!

neue Griffe. Der Sumo-Riese Honda z. B. nimmt seinen Gegner in die Mangel und bearbeitet ihn mit kontinuierlichen Knie-tritten. Oder nehmen wir mal den Endgegner Balrog: Wenn er

Euch hochnimmt, verpaßt er Euch Headbutts ohne Ende. Doch jetzt kommen wir endlich einmal zu den Neuerungen an der Turbo-Version: Hier kommt noch hinzu, daß die Figuren neue



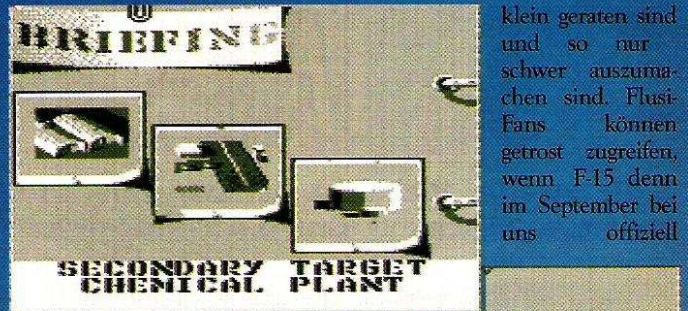
M. Bison loost mal wieder ab

Farben annehmen können, und zudem der Spielablauf beschleunigt wurde. Auch verfügen die Kämpfer über einige neue Special Moves: So kann Chun Li z. B. einen Feuerball abschießen, und

Für mich ist die Street Fighter II Turbo Champion Edition DAS ultimative Prügelspiel. Unser Testmuster wurde uns freundlicher Weise von der Firma Dynatex zur Verfügung gestellt.

F-15 STRIKE EAGLE

Freiheit für F-15! Jetzt ist auch der Game Boy dran.



klein geraten sind und so nur schwer auszumachen sind. Flusi-Fans können getrost zugreifen, wenn F-15 denn im September bei uns offiziell

MG, mit der Ihr sowohl Luft- als auch Bodenziele angreifen könnt. Sobald Ihr eine Mission erfolgreich hinter Euch gebracht habt, bekommt Ihr ein Passwort zugeteilt, mit dem Ihr zu einem späterem Zeitpunkt an derselben Stelle fortfahren könnt. Insgesamt spielt sich F-15 Strike Eagle beim ersten Anspielen recht gut, obwohl die Gegner, insbesondere die am Boden, recht



erscheint. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Dynatex und Microprose Deutschland zur Verfügung gestellt.



Markus: Vom noch alles Wissenswerte über den Simulationsprofi Auftrag, d. h. Euch wird erklärt Microprose

kommt eine neue Version des F-15 Strike Eagle. Schauplatz der Kampfhandlungen sind sieben Missionen. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, AIRMAN, PILOT und ACE. Je nachdem für welche Ihr Euch entscheidet, habt Ihr es mit besonderen Vor- oder Nachteilen



wird, welche Ziele Ihr abschießen müßt. Als solche warten z. B. Raketenabschussbasen, Panzer oder Waffenfabriken auf Euch. An Waffen gibt es einiges: Um in der Luft Feinde zu attackieren, stehen Euch eine Anzahl von Sidewinder-Raketen zur Verfügung. Am Boden stationierte oder fahrende Gegner könnt Ihr mit einer Maverick ver-



zu tun, denn nicht nur der Schwierigkeitsgrad steigt an, sondern auch die "Freiheit" des Piloten. So könnt Ihr z. B. bei AIRMAN keine freie Route wählen, während Ihr bei ACE sogar Loopings schlagen könnt. Nachdem Ihr eine Mission angewählt habt, erfahrt Ihr in einem Briefing

nichten. Was natürlich nicht fehlen darf, ist die obligatorische



MARCO

Videofilm mit 35 Demos incl. Wrestling, Sengoku II, View Point, World Heroes 2, Super Sidekicks und Samurai Showdown

nur DM 39,-

UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

- NEO-GEO Konsole DM 699,-
- Art of Fighting DM 379,-
- Super Sidekicks DM 379,-

Kaufpreis DM 1457,-

oder mtl. DM 90,- (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über Hausbank.

- Trash Rally DM 179,-
- Mutation Nation DM 229,-
- Baseball 2020 DM 149,-



MARCO GmbH, Dorfwiesenstr. 16, 71729 Erdmannhausen
Telefon 07144 / 399 24 od. 3 45 36
Telefax 07144 / 3 40 21

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 - 12.00 Uhr und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags von 9.00 - 12.00 Uhr.

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIME

...die zweite. Vielleicht hat der eine oder andere von Euch auf Grund unserer Vorstel-

lungen in der letzten Ausgabe sich einen Film zugelegt und ist nun süchtig nach mehr? Ja? Dann solltet Ihr Euch die folgenden zwei Animes mal genauer anschauen. Weitere Infos zu den neuesten Filmen erhaltet Ihr bei Game Syndicate, die uns auch diesmal wieder mit Material versorgt haben.



Die Japaner stehen auf Mystisches, und so ist ein Film wie Legend Of The Overfiend typisch für einen echten Anime. Zur Story: Die Erde ist in drei verschiedene Welten eingeteilt; zum einen wäre da die Welt der Menschen, als zweites die der Jyujinkai (halb Mensch, halb Monster), und die Welt der Makai (reine Monster). Ein Mitglied der Jyujinkai ist auf der Jagd nach Chojin, der angeblich den Frieden und die Einheit der drei Welten wiederherstellen soll. Die Suche führt Amano (so der Name unseres Helden) durch die gesamte Stadt und er muß sich zuerst mit einem falschen Propheten herumschlagen, bis er auf den wahren Chojin trifft und die ganze Wahrheit über dessen Berufung erfährt. Dazwischen hat er mit etlichen Monstern zu kämpfen, die alle ihre



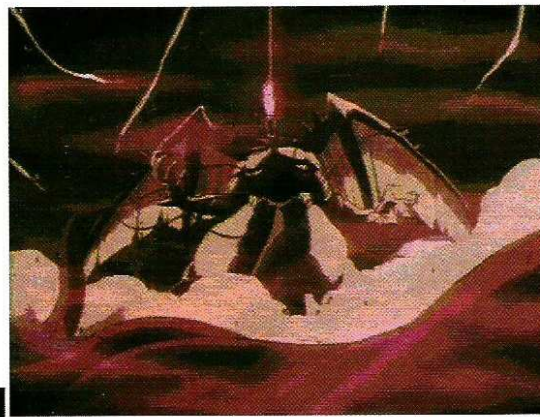
eigenen Ziele verfolgen oder von den Herrschern der beiden Monsterwelten ausgeschickt wurden. Außerdem ist seine "kleine" Schwester ebenfalls auf der Suche nach Chojin, aber anders als Ihr Bruder heftet sie sich von Anfang an an die Fersen des richtigen; so ist es nicht verwunderlich, daß Amon des öfteren zu ihrer Rettung herbeieilen muß. Auch der wahre Chojin verwandelt sich erst im Laufe des Films von einem Menschen in seine richtige Gestalt und erkennt erst



Na der kann fummeln,he?



Die Altersfreigabe ab 18 ist absolut gerechtfertigt

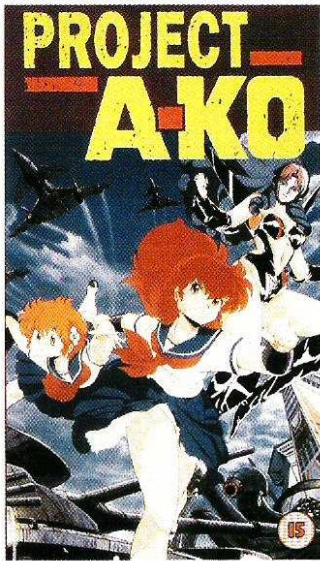


Mami, Mami, er hat überhaupt nicht gebohrt!

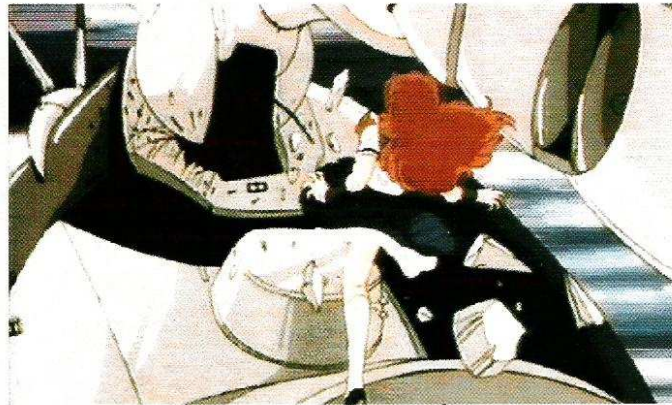
dann seine Berufung. Und so endet der Film dann schließlich in einem furiosen Finale. Tja, bei Legend Of The Overfiend gehen die Meinungen in der Redaktion weit auseinander. Die eine Hälfte findet den Film total abgefahren, den anderen ist die Story zu konfus und zu brutal, denn außer Sex und Metzeln wird kaum Abwechslung geboten. Da ist es nicht verwunderlich, daß der Film ab 18 freigegeben ist, aber an diesem Film werden eh bloß die großen Kinder Gefallen finden können, und die sollten unbedingt mal reinschauen. Länge: 108 min. Freiwillige Altersfreigabe: Ab 18

Inserentenverzeichnis:

Acclaim	U2
aRJay Games	87
Busch	43
CompuTec 26, 27, 68, 69,	103
CPS	65
CWM	81
Data Flash	5
Dreamscape	25
Dynatex	39
Ela-Vertrieb	11
Fanatic Games	73
Flash Point	29
Game Syndicate	31
GameCourier	45
Gameshop	99
Gnadenlos	75
High Score Games	63, U4
Jump'n Run	37
Konami	U3
Theo Kranz Versand	71
Maro	23
Mega Star	61
Megaboink	62
Play Me	15
Raguzi	41
Sega	3, 9
Storbeck	35
Top 4	93
Topgames	13
United Software	79
Wolf Soft	17



Die gesamte Story dreht sich um die drei Mädels A-KO, B-KO und C-KO. A-KO und C-KO sind die besten Freundinnen und verbringen ihre gesamte Schul- und Freizeit miteinander. Das wiederum ärgert B-KO gewaltig, die sich nichts sehnlicher wünscht als C-KOs Freundin zu sein. Doch nicht nur B-KO hat ein Interesse an C-KO, auch ein



außerirdisches Volk, das C-KO für eine lang verschollene Prinzessin hält. So geht es den ganzen Film hindurch. Dauernd wird C-KO durch Schergen der einen oder anderen Partei in Bedrängnis gebracht und dann regelmäßig von A-KO gerettet. Ich hoffe, Ihr blickt jetzt auch durch, denn die Story ist reichlich verzwickelt und ziemlich kindisch aufgemacht. Der Zeichenstil des Films erinnert mehr an die Heidifilme, denn B-KO ist ziemlich hysterisch und weint und schreit alle paar Minuten. Mir ging das ziemlich auf die Nerven. Schlecht ist Pro-



ject A-KO zwar nicht, denn für den Anime-Einsteiger bietet es doch gute Unterhaltung für zwischendurch, den Anime-Spezialisten unter Euch wird dieses Werk allerdings weniger munden. Länge: 86 min. Freiwillige Altersfreigabe: Ab 15



Tja, da hilft wohl nur ein gezielter Tritt

VIDEOSPIELVERSAND DREAMSCAPE

Schepeler Str. 3 • Hof 49074 Osnabrück
TEL. 0541 57014 / 15 FAX. 0541 589752

DEMNÄCHST AUCH TURBO DUO AN- UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN



Samstags bin ich in Berlin
von 10.00 bis 16.00 Uhr.
Call me: 030-434 70 06

Osnabrück auch Ladenverkauf
Fordert unseren neuen kostenlosen Katalog an
Freiumschatz bitte beifügen

JEDER 10. GEWINNT BEI JEDER BESTELLUNG ERHALTET IHR EIN LOS

Alle Spiele sind in EURO/U.S. Versionen • Preise und Warenänderungen vorbehalten • Porto-Inland 6,-DM + NN, Porto Ausland 15,- DM (Vorkasse)

GAME GEAR

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAMEBOY

NEU



Das SEGAMAGAZIN zeigt Euch die ganze Welt der Sega-Spiele.

In einem großen Sonderteil werden das Mega-CD II und alle Spiele vorgestellt. Dazu gibt es noch brandaktuelle Tests zu 33 Spielen für MEGA DRIVE (F1, Ottifants, Landstalker, James Pond 3), MASTER SYSTEM und GAME GEAR. Außerdem aufregende Berichte zur Videomeisterschaft und Virgin's neuestem Projekt.

für nur DM 5,-

IM HEFT: GROSSE LESERUMFRAGE
mit Gewinnen im Gesamtwert von DM 10.000,-
(1.Preis: Eine MEGA-CD)

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

Ab 1. September im Handel erhältlich!

SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

Play Time
SONDERHEFT 1/93

Das PLAY TIME Super NES Sonderheft

Die besten Spiele für das Super NES ausführlich getestet und neu bewertet! Mit Zusatzinformationen und Einsteiger-Tips zu jedem Spiel!
Außerdem: Entwicklungsbericht Super Turrigan von Factor 5, Hardware-Übersicht (Joysticks und Pads), Starwing - Das erste Modul mit Super FX Technologie und, und, und...

für nur **DM 9,80**

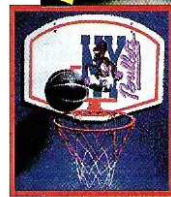


IM HEFT:
SUPER - GEWINN-
SPIEL MIT KONAMI

Zehn Batman Bausätze im
Gesamtwert von DM
1000,- zu gewinnen!

MITMACHEN
&
GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUtec VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

PTSH MF

Ab 25. August
im Handel
erhältlich!

Allgemeines

Die Idee, ein Spiel schaffbarer zu machen, indem man es überlistet und sich unendlich Leben o.ä. verschafft, ist an sich so alt wie das Gewerbe selbst. Den Ausgangspunkt für die Schummelerei schafften Cracker, indem sie ihren geknackten Computerspielen einen Trainer verpaßten, d.h. man konnte vor Spielbeginn einstellen, ob man unverwundbar sein, unendliche Leben oder Munition besitzen wollte. Schnell fertigten findige Hardwareentwickler ein Gerät an, mit dem man die Spiele manipulieren konnte. Als nun die Konsolen in Mode kamen, dauerte es nicht lange, bis das erste Schummelmo-



Nach einem relativ trägen Start hat sich das "Schummelmodul" doch noch bei uns in Deutschland durchgesetzt und als DER Standard etabliert



dul, das Action Replay-Cartridge von Dataflash, auf den Markt kam. Es hatte jedoch noch einen entscheidenden Nachteil: Man konnte mit Hilfe des Geräts nur bestimmte Codes eingeben, die in einem Heftchen standen, das der Hersteller mitlieferte. Stand nun zu einem Spiel, das man gerne vereinfacht hätte, kein Code in dem Heftchen, so war man aufgeschmissen. Um dieser Misere entgegenzuwirken, wurde ein Service eingerichtet, der darin bestand, jedem Käufer in bestimmten Abständen ein Heftchen mit frischen Codes zuzuschicken. Dieser zugegebenermaßen recht umständliche Weg wurde beim Action Replay PRO (erhältlich ist es mittlerweile für Mega Drive, Super Nintendo, NES, Game Boy, Game Gear und Master System) gekonnt umgangen. Man stattete das Teil einfach

mit der Fähigkeit aus, zu jedem beliebigen Spiel die Codes selbst suchen zu können und anschließend einzusetzen. Damit ist es für jeden Videospieleur möglich geworden, fast jedes Spiel durchzuzocken, und wenn es noch so schwer und unfair ist. Doch Vorsicht, damit kann das Action Replay Pro leicht zum Spielspaßkiller werden und es wäre doch wirklich schade um das Geld, das Ihr für ein Spiel gezahlt habt. Also Leute, probiert zuerst Eure Künste und nutzt erst, wenn es gar nicht weiter geht, die des Action Replay Pro.

hin den Speicher nach den Speicherstellen, die sich von der alten Zahl in die neue verwandelt haben und gibt diese an Euch weiter. Indem Ihr diese Speicherstellen anschließend mit einem Code blockiert, habt Ihr unendlich Leben, endlose Energie oder ein immerwährendes Extra. Falls das Prinzip noch nicht klar geworden ist, bitte nicht verzweifeln, es folgt noch ein ausführliches Beispiel.

Ein Beispiel

Das Action Replay Pro beherrscht mehrere Methoden, ein Spiel zu beschummeln:

Das Prinzip

... ist eigentlich einfach, aber dennoch äußerst wirkungsvoll. Im Grunde läuft es so ab, daß Ihr dem Action Replay Pro eine bestimmte Zahl oder einen bestimmten Zustand mitteilt, den es sich merkt. Anschließend wird der Zustand verändert; nun müßt Ihr die neue Zahl oder den neuen Zustand erneut dem Action Replay Pro durchgeben. Es durchsucht darauf-

1. Die Leben-Taktik
2. Die Zeit-Taktik
3. Die Energie-Taktik
4. Die Extras-Taktik
5. Die Slow But Sure-Taktik

Vornehmlich werdet Ihr die erste Methode einsetzen, denn unendliche Leben zu haben, reicht meistens bereits aus, um ein Spiel durchzuzocken. Deshalb ziehen wir ein Beispiel für die erste Taktik durch, und zwar mit Tiny Toon Adventures fürs Super Nintendo (für alle anderen Spiele bzw. Geräte ist diese Prozedur dieselbe).



Hier als Beispiel Tiny Toon Adventures fürs SNES:

Schritt 1: Ihr stöpselt Tiny Toon aufs Action Replay Pro (der kleine Schalter an der rechten Seite muß ganz unten sein) und das wiederum ins Super Nintendo.

Schritt 2: Ihr schaltet das Super Nintendo ein (Wahnsinn,hah!?).

Schritt 3: Im MAIN MENU wählt Ihr EXIT TO PARAMETERS an und steigt anschließend mit START ins Spiel ein.

Schritt 4: Oben in der rechten Ecke des Bildschirms könnt Ihr bei Tiny Toon die Anzahl der Leben ablesen (03). Nun reseten und im MAIN MENU START TRAINER anwählen.

Schritt 5: Im nächsten Menu sucht Ihr den obersten Punkt LIVES OR OTHER NUMBER aus und gebt anschließend die Anzahl der Leben ein (03).

Schritt 6: Ihr verlaßt das Action Replay Pro wieder über EXIT TO PARAMETERS und kehrt zu Tiny Toon zurück.

Schritt 7: Ihr verliert absichtlich (!) ein Leben und resetet.

Schritt 8: Wieder im MAIN MENU angelangt, wählt Ihr CONTINUE TRAINER an und gebt die neue Zahl (02) ein.

Schritt 9: Nachdem Ihr erneut über EXIT TO PARAMETERS das Action Replay Pro verlassen habt, verliert Ihr zwei Leben.

Schritt 10: Wieder reseten und im MAIN MENU CONTINUE TRAINER selektieren.

Schritt 11: Nun teilt Ihr dem Action Replay Pro die aktuelle Zahl (01) mit und wählt anschließend im MAIN MENU den Punkt LIST POSSIBILITIES an.

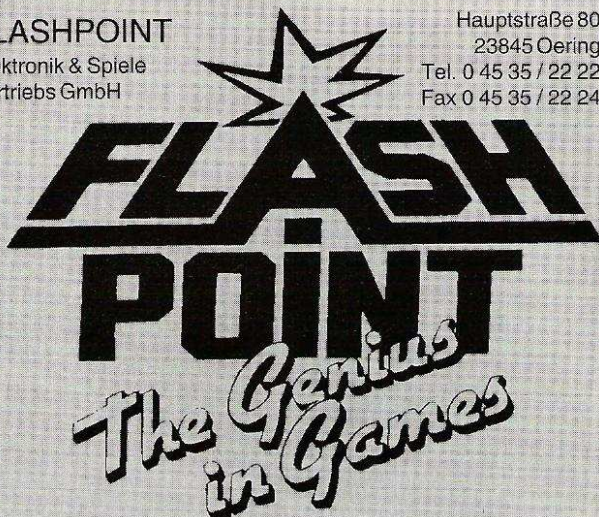
Schritt 12: Ihr erhaltet folgenden Code: 7E008E03. Diesen Code gebt Ihr im Parameterscreen ein und verlaßt das Action Replay Pro.

Schritt 13: Ihr stellt den kleinen Schalter auf die obere Position und, schwubdiwub, habt Ihr unendlich Leben, da das Spiel fortan nicht mehr in der Lage ist, von drei abwärts zu zählen.

FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Tel. 0 45 35 / 22 22
Fax 0 45 35 / 22 24



Star Treck GAME BOY

NUR DM 59,-

Jungle Strike 

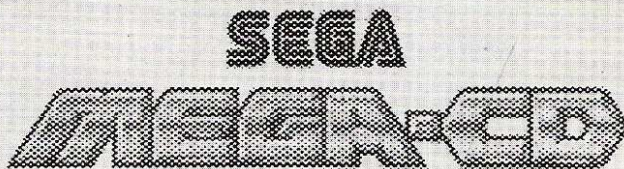
DT NUR DM 109,-

Game Converter 

NUR DM 39,-

Cool Spot 

NUR DM 109,-



CD-ROM US incl. 5 Games

NUR DM 649,-

PRINCE OF PERSIA US

für SEGA CD-ROM

NUR DM 99,-

**WIR FÜHREN EIN BREITES ZUBEHÖR-
PROGRAMM FÜR ALLE SYSTEME.
FORDERN SIE UNSEREN
ZUBEHÖRKATALOG AN.**

BELIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL.

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.
SEGA, und Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.



MEGA CD 2

Lange hat es ja gedauert, jetzt endlich kommt das Mega CD auch nach Deutschland, und das sogar in einer überarbeiteten Version; wir wollen es für Euch mal genauer unter die Lupe nehmen

In Japan ist das Mega CD schon seit über 1 1/2 Jahren erhältlich, bis zum heutigen Tag war der

gen Tag schon einige Highlights erschienen, aber auf den echten Überhammer warten wir bis jetzt



Softwareanschub mehr als schleppend. Aber nun will Sega endlich bei der Einführung auf dem deutschen Markt richtig loslegen, vor allem auch, weil viele europäische Firmen jetzt erst auf dem Mega CD Spiele programmieren. Zwar sind bis zum heuti-

vergeblich. Erscheinen soll das Schmuckstück Mitte September zu einem Preis von 529,- DM ohne Spiel oder für 599,- DM mit Road Avenger, das wir in dieser Ausgabe auch getestet haben. Was hat sich aber jetzt gegenüber

Gehäuse (das alte Mega CD war recht klobig ausgefallen). Ob das Betriebssystem geändert wurde, können wir bis jetzt noch nicht sagen, aber ich vermute, daß Sega ein verbessertes Menü mit höherem Bedienungskomfort hineinpacken wird. Eine der wichtigsten Fragen, die Ihr Euch vielleicht stellt, ist die Frage der Kompatibilität, und ich kann Euch definitiv schon jetzt sagen, daß sie nicht gegeben ist. Ihr müßt Euch schon die jeweils passenden Spiele kaufen. Was bringt Euch aber ein CD-ROM-Laufwerk? Als wichtigsten Punkt muß

ich natürlich den riesigen Speicherplatz erwähnen, den eine CD bietet, denn das sind sage und schreibe 600 MB. Ein durchschnittliches Mega Drive-Modul hat 1 MB (8MBit). Weiterhin habt Ihr natürlich die Musik von

TECHNISCHE DATEN

CPU	16 BIT M68000 (12,5MHZ)
RAM	6 MBIT (PROGRAMMDATEN, BILDDATEN, SOUNDDATEN)
	512KBIT (PCM WELLENFORM-SPEICHER) 128KBIT (CD-ROM CACHE-SPEICHER) 64KBIT (BACKUP SPEICHER)
BOOT ROM	1MBIT (CD SPIELE BIOS, CD SPIELER & CD+G ABSPIEL-SOFTWARE)
SOUND	PCM SOUND: STEREO; ACHT KANÄLE SAMPLINGFREQUENZ: 32 KHZ MAX. D/A WANDLER: 16 BIT D/A WANDLER ACHTFACH OVERSAMPLING DIGITAL FILTER PCM UND CD-SOUND MIXING MIXING MIT MISCHANSCHLUß MÖGLICH
CD-LAUFWERK	ZUGRIFFSZEIT: DURCHSCHNITTLICH 0,8 SEK.
AUSGÄNGE	STEREO-CINCH STEREO 3,5 KLINKE (FÜR ANSCHLUß MD AN CD-ROM)

der alten Version geändert? Im Prinzip fast nichts. Natürlich gibt es das neue und wesentlich form-schönere

CD (ein Anschluß an die Stereoanlage sei hier empfohlen) und gute 3D-Fähigkeiten, die Euch den einen oder anderen grafischen Leckerbissen vorsetzen, sind mit von der Partie. Wer über das nötige Kleingeld verfügt,



DAS KOMMT BIS WEIHNACHTEN:

Adventures Of Willy Beamish	Oktober
Afterburner 3	September
Batman Returns	September
Black Hole Assault	September
Citizen X	November
Cobra Command	September
Dracula	September
Dune	November
Dungeon Master Skull Deep	November
Ecco The Dolphin	Oktober
Final Fight	September
Heimdall	Oktober
Hook	September
Indiana Jones IV	November
Jaguar XJ220	September
Joe Montana Football	Dezember
Jurassic Park	November
Make My Video: C & C Music Factory	September
Make My Video: Inxs	September
Make My Video: Kriss Kross	September
Make My Video: Marky Mark	September
Microcosm	Oktober
Monkey Island	Oktober
Powerdrift	Oktober
Powermonger	November
Prince Of Persia	September
Road Avenger	September
Robo Aleste	September
Sewer Shark	September
Sherlock Holmes	September
Sherlock Holmes 2	Oktober
Silpheed	Oktober
Sol Feace	September
Son Of Chuck	September
Sonic CD	Oktober
Spiderman Vs. Kingpin	November
Stellar 7	Dezember
Terminator	Oktober
Thunderhawk	September
Time Gal	September
Wing Commander 2	November
Wolfchild	September
Wonderdog	September



sollte sich die Anschaffung eines Mega CD 2 stark überlegen, denn viele neue Spiele werden zwar auch auf Modul erscheinen, aber die CD-Ableger werden meist mit mehr Levels, einem

Vorspann und natürlich mit besserer Musik ausgestattet (bestes Beispiel wird Sonic CD werden, das im Oktober erscheinen soll).



Wir grüßen den Landes-EH-Verband Essen & ein MITGLIED! auf Anfrage!

ANGEBOT DES MONATS! (wegen des großen Erfolges!)

198,98 DM

Action Replay Pro FX SNES mit Spiel nach Wahl aus folgenden Titeln:
S. Star Wars - Parodius - Axelay - Desert Strike - WING COMMANDER - POPULOUS (dt. Versionen)

Fördert kostenlose Anime-Club-Info's an! **ACOG!**

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!
JETZT AB 39,99 DM!!!

Titel:

Legend of the Overfiend I & II	je 59,99 DM
Warriors of the Wind	39,99 DM
Riding Bean	49,99 DM
Fist of the Northstar	59,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII	ab 59,99 DM
Crying Freeman I	59,99 DM

(über 50 Filme im Prg.! Call!)

Komplettliste (auch Laser Disc) gegen Altersnachweis!

Wir besorgen jeden Film!!!

NEO GEO

Samurai Showdown	368,99 DM
Art of Fighting II	389,99 DM
Top Hunter	389,89 DM

ACHTUNG!

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

SEGA - CD!!!

PAL oder US ab	599,99 DM
CDX-Adapter	89,99 DM
Stoker's Dracula	111,11 DM
Super Golden Axe	111,11 DM

weitere News call ...!

SUPER NES

Super Aleste dt.	127,99 DM
Mario is missing dt.	129,99 DM
Bubsy the Bobcat dt.	119,99 DM
Super Shanghai II dt.	129,99 DM
Starwing dt.	119,99 DM
WWF II R. Rumble dt.	119,99 DM
Alien III dt.	126,99 DM
Batman Returns dt.	129,99 DM
Mortal Combat dt. (limitiert!)	119,99 DM
Joystick J.B. King dt.	129,99 DM
Jurassic Park dt.	119,99 DM
Asterix dt.	119,99 DM
The Lost Vikings dt. Texte!	94,99 DM
Super Mario Allstars dt.	29,99 DM
Joypad SF-3 DF/Slowm.	49,99 DM
RGB-Kabel 50/60 Hz.	über 100 dt. SNES-Titel lieferbar!!!
Weitere Neuheiten call!	Vorbestellservice für alle Neuheiten (Preisgarantie!)
div. Hardwareumbauten call!!!	



Screenshot aus Dominion Tank Police

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters · TEL 02626/1320 & 8658 · FAX 1281

LADENGEWÄHR: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn



Dealers Welcome!!!

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

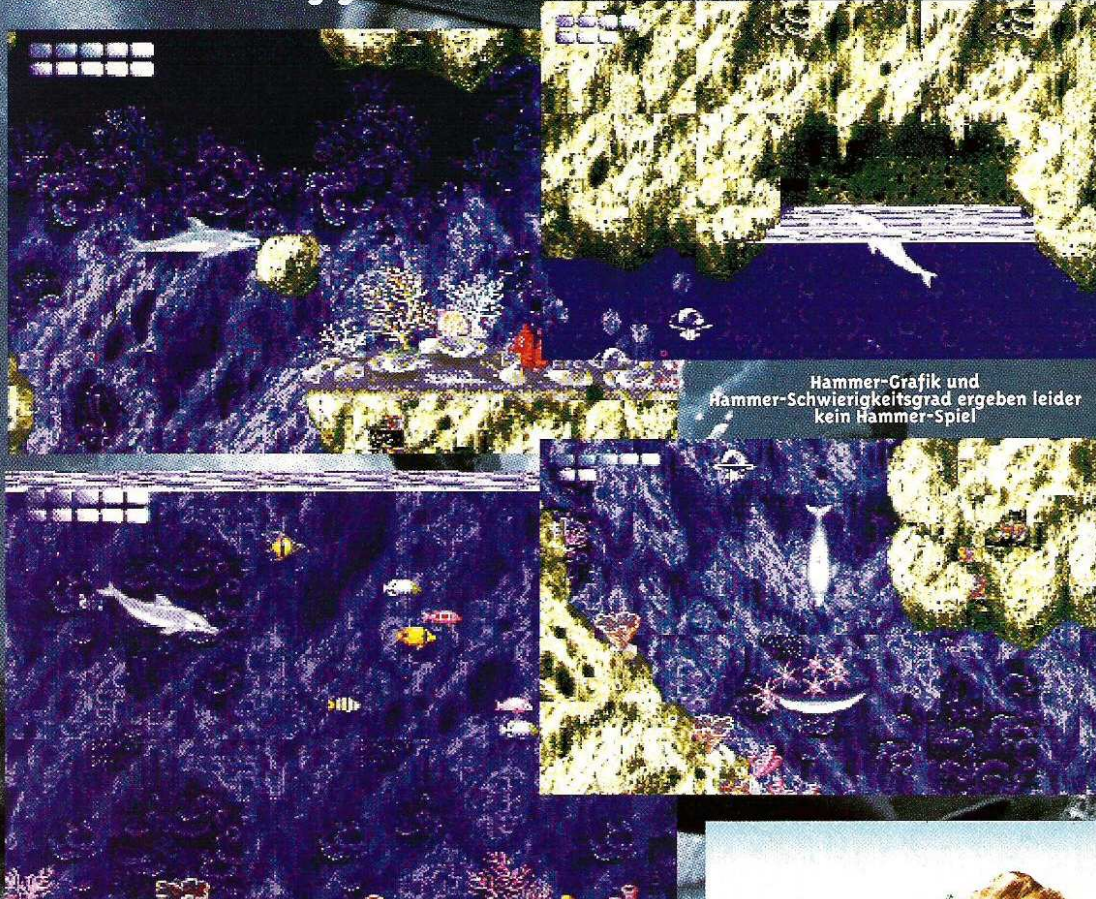
ECCO THE DOLPHIN

Der kluge Delphin Ecco hat nach der Modul Version den Weg auf die CD gefunden, leider hat sich wenig geändert.

dert sich an der Grafik nichts. Auch solltet Ihr genügend Zeit mitbringen, um einen Level zu schaffen, denn diese sind recht verzwickelt und relativ schwer. Trotzdem zieht einen Ecco anfangs immer wieder vor den Bildschirm, vor allem weil Grafik und Sound harmonisch aufeinander abgestimmt sind, aber auch weil Ecco hervorragend animiert



Stephan: Wer von Euch das Modul besitzt, braucht nicht neidisch auf die CD-Version zu schielen, denn außer einem jetzt gigantisch guten Sound gibt es keine Neuerungen zu vermelden. Dies ist Kritik und Lob in einem. Bestach schon das Modul mit exzellenter, vor allem farbpochriger Grafik, hätte man der sich in den späteren Levels einschleichenden Monotonie mit abwechslungsreicherem Aufbau entgegenwirken können. Ebenso wären Feinarbeiten am Spielprinzip nicht schlecht gewesen, vor allem für die Neueinsteiger. Die ersten beiden Levels sind noch relativ leicht zu lösen, doch ab dem dritten nerven ständiger Sauerstoffmangel und Quallen en masse unseren Flipper gewaltig. Trotzdem fasziniert mich Ecco jedesmal aufs Neue, denn das harmonische Zusammenwirken von Grafik und Begleitmusik könnte besser nicht sein. Zum Durchspielen solltet Ihr Euch allerdings von jedem Abschnitt eine Karte mit den Punkten zum Luftholen anlegen, denn sonst könnte aus Faszination mal wieder Frustration werden. Für mich persönlich ist Ecco eines der besten, weil ungewöhnlichsten, Mega CD 2-Spiele überhaupt. Ihr solltet aber auf jeden Fall vor dem Kauf mal kurz eintauchen, damit Euch später nicht die Luft wegbleibt.



Hammer-Grafik und Hammer-Schwierigkeitsgrad ergeben leider kein Hammer-Spiel



Der Vorspann stimmt auf die tolle Grafik ein

Ecco ist ein Delphin und tollt mit seinen Freunden in einer ruhigen Bucht umher. Als Ecco einen besonders hohen und gewagten Sprung aus dem Wasser macht, kommt ein Wirbelsturm auf und fegt alle seine Freunde hinfert. Nun ist es an Ecco und natürlich an Euch, die anderen Delphine wiederzufinden und der Unglücksursache auf den Grund zu gehen. Ihr steuert Ecco durch die Unterwasserwelt und müßt verschiedene Puzzles und Geschicklichkeitstests absolvieren. Dabei solltet Ihr auf Euren Luftvorrat achten und ihn regelmäßig in unterirdischen Höhlen auftanken. Mit A könnt Ihr Euch mit anderen Tieren unterhalten oder Euch eine Karte der Umgebung zeigen lassen. Mit B greift Ihr an oder springt über Hindernisse an der Wasseroberfläche, mit C schließlich könnt Ihr Ecco auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen. Habt Ihr ei-

nen Level geschafft, könnt Ihr ein Passwort notieren.



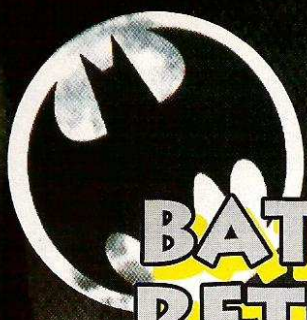
Stefan: Wer Ecco zum ersten mal sieht, wird von der tollen Grafik, die für Mega Drive

ve-Verhältnisse extrem bunt ist, begeistert sein. Leider hält diese Begeisterung nicht allzu lange vor, denn nach einigen Levels an-



ist und es Spaß macht, ihm zuzusehen. Auf die Dauer solltet Ihr aber davon ausgehen, daß sich Längeweile ausbreitet und Ihr immer seltener die CD greift. Hier sollte nicht blind zugegriffen werden.

1			72		
SPIELER					
SYSTEM: MEGA DRIVE					
HERSTELLER: SEGA					
DATENTRÄGER: CD-ROM					
GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER					
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER					
BESONDERHEITEN: QSOUND					
CA. PREIS: 99,- DM					
MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	81 %				
SOUND/FX	80 %				
SPIELSPASS	72 %				



BATMAN RETURNS

Für die CD-Version legte sich Sega noch einmal mächtig ins Zeug und spendierte ihr einen zusätzlichen Rennspiel-Teil

Jedem Kinogänger dürfte wohl hinlänglich bekannt sein, welche Probleme Batman mit dem Pinguin und Catwoman hat, deswegen gleich zum Spiel. Batman Returns besteht praktisch aus zwei Teilen: Dem vom Modul schon bekannten Jump'n Run-Teil sowie den neuentwickelten Fahrsequenzen. Auf den ersten Teil möchte ich schon alleine aus Platzgründen nicht näher eingehen, daher gleich zum Neuen. Hier gilt es, in insgesamt fünf Levels die Straßen von Gotham City von Pinguins Gefolgsleuten zu säubern. Dabei unterliegt jeder Abschnitt einem Zeitlimit, in dem Ihr eine bestimmte Anzahl

Run-Teil keinen Gefallen getan, denn der steht in einem absolut konträren Verhältnis zum genialen Rennspiel. Sega zeigt hier allen Kritikern des Mega CDs, daß das Gerät sehr wohl zoomen und rotieren kann. Eindrucksvoller hätte dies kaum geschehen können, denn hier ist ihnen ein kleines technisches Meisterwerk gelungen. Durch die vielen Zoom-Effekte kommt ein auf dem Mega Drive bisher nie gekanntes Fahrgefühl auf, das man einfach selbst erleben muß. Bemerkenswert ist zudem der tolle Sound, der das gesamte Spiel untermauert. Nur auf Grund des Plattform-Teils mußte die Wer-

le in einem Spiel, eine wirklich seltene Mischung. Der Jump'n Run-Teil ist ja hinlänglich bekannt und wurde als Bonbon noch mit auf die CD gepackt, schmecken will er aber immer noch nicht. Zum Glück darf man die Plattform-Abschnitte im Optionsmenü ausschalten und hat dann ein Action-Rennspiel der Extraklasse. Die Fahrsequenzen sind total abgedreht und motivieren ohne Ende. Grafik, Sound und Geschwindigkeit lassen keine Wünsche offen. 3D-Perspektive, sauberes Scrolling sowie eine exzellente Steuerung sind ebenfalls absolut kritiklos, so daß bei Batman Returns wirklich ein tolles Fahrgefühl aufkommt. Bei

den Endgegnern heißt es mit Taktik und Tricks arbeiten, denn sonst ist man schnell Feuer und Flamme, im wahren Sinne des Wortes. Was bleibt als Fazit? Geniales Gold Game und bescheidenes Old Game auf einer CD, das ist das Wesentliche, sonst nichts.



Ein guter Vorspann sorgt schon zu Beginn für die richtige Atmosphäre



Die Fahrsequenzen sind absolute Spitzenklasse

von Gegnern aus dem Verkehr ziehen müßt. Ihr könnt die Feinde mit dem Bord-MG bearbeiten, sie mit einem geschickten Schubser gegen die Banden schleudern, sowie bei besonders dicken Brummern die begrenzt zur Verfügung stehenden Lenkraketen einsetzen. Letzteres bietet sich gerade bei den vielen Zwischen- und Endgegnern an, die in jedem dritten Abschnitt auftauchen. In einem Optionsmenü könnt Ihr vor dem Spiel einstellen, ob Ihr nur die Rennsequenzen, nur den Jump'n Run-Teil, oder gar ein FULL GAME (alle Levels in abwechselnder Reihenfolge) spielen wollt.

tung leider etwas runter gehen, aber das sollte Euch auf keinen Fall abschrecken!



Stephan: Faszination und Langeweile



Diese Feuerwehrmänner haben bei der Ausbildung geschlafen, denn statt Feuer zu löschen brennen sie lieber an



Der erste Obermetz ist relativ schnell weggepusht



Ulf: Für die entgeltliche Wertung hat sich Sega mit dem eher mäßigen Jump'n

1			73
SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: CD-ROM GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut/super
GRAFIK			
77 %			
SOUND/FX			
80 %			
SPIELSPASS			
73 %			

TEST MEGA CD 2



Jaguar XJ220 ist ein Rennspiel im klassischen Stil. Schüren über 32 Strecken ist hier angesagt, wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig. Neben den üblichen Kleinigkeiten wie Automatikgetriebe oder manueller Schaltung, Rundenzahl oder Practice-Modus habt Ihr hier erstmals die Möglichkeit, Eure eigenen Strecken zusammenzubasteln. Ansonsten alles wie gehabt: Qualifikationsrunde, Pit Stops, Grand Prix auf den 16 üblichen Tracks mit Preisgeldern, die Ihr tunlichst in die Reparatur Eures Jaguars stecken solltet, und eine WORLD TOUR, in der Ihr alle Strecken anwählt. Ähnlich wie bei Top Gear seht Ihr Eure Karre von hinten und müßt versuchen, an den teilweise hervorragend fahrenden Computergegnern vorbeizubrettern. Den Zwischenstand im laufenden Rennen könnt Ihr übrigens per Backup-Booster abspeichern. Im Zwei-Spieler-Modus ist der Bildschirm gesplittet.



Martin: Das Drumherum genauso wie der Streckeneditor sind zwar ganz nett gemacht, aber

Auf dem Commodore Amiga schon ein recht mittelprächtiges Spiel, erscheint jetzt bei uns die Mega CD-Version

F1 kommt Jaguar trotz CD-Power auch nicht ran. Da können die Hintergrundgrafiken noch so schön sein, der CD-Player mit guten Tracks aufwarten, die FX ganz passabel rüberkommen, das richtige Rennfeeling kommt trotzdem nicht rüber. Gerade im Rennstall gibt es etliche bessere Titel, um nur an F1 zu denken, gegenüber dem Jaguar nicht den Hauch einer Chance hat. Freaks, die Wert auf ein gepflegtes Flair legen und von



Stephan:

Zum x-ten mal wird ein Auto der Superlative in ein Videospiel gepackt, wie immer mit dem Hintergedanken, dank des zugkräftigen Namens die Verkaufszahlen zu steigern. Bei Jaguar XJ220 dürfte diese Rechnung allerdings nicht aufgehen, denn spielerische Mängel lassen nur



Die bescheidene Steuerung vermiest den Spielspaß gehörig

was nützt's, wenn der Spielspaß nicht stimmt. Das Fahrverhalten ist nämlich alles andere als gut, um nicht zu sagen, bescheiden; an die Geschwindigkeit von

Grafik- und Soundmätzchen viel halten, können zugreifen, während ernsthafte Rennspiel-Freaks Jaguar am besten die kalte Schulter zeigen.

trotz Vollbremsung, will heißen mit Schrittgeschwindigkeit, nicht zuläuft. Die Computergegner



Vor allem der Reparaturteil bietet eine außergewöhnlich gute Grafik

hingegen "rauschen" locker hindurch, so daß ständig die gleichen Gegner überholt werden müssen. Diese beiden Punkte sind dermaßen nervig, da will der berühmte Funke einfach nicht überspringen. 1,2 Millionen Mark muß man für das silberne Geschöß in der Wirklichkeit hinblättern. Die sind auf jeden Fall (Wertsteigerung) besser investiert wie die ca. 100 DM für das CD-Spiel.

kurz Freude über den gelungenen Spielaufbau zu. Eingangs-Intro, Optionen, Zwei-Spieler-Modus, sowie sechs anwählbare Musikstücke der Extraklasse lassen die Spielerherzen zunächst höher schlagen. Ebenso können die abwechslungsreichen und sehr detailliert gezeichneten Strecken begeistern, auch das Fahrgeräusch (im Zwei-Spieler-Modus mit Dopplereffekt) weiß zu überzeugen. Bis jetzt hört sich alles nach einem wirklich tollen Rennspiel an, aber zwei Kritikpunkte lassen alles Lob schnell in Vergessenheit geraten. Zum einen wäre da die schlappe Geschwindigkeit der Renner, zum anderen die teilweise unmögliche Steuerung, welche das Durchfahren mancher Kurven

1-2 SPIELER 64

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: JVC/CORE DESIGN
DATENTRÄGER: CD-ROM
GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
74 %					
SOUND/FX					
75 %					
SPIELSPASS					
64 %					

COBRA COMMAND

Okay, Captain, let's knock 'em out of New York

... und wieder mal ein Zeichentrickspiel von Wolfteam, das in Japan ursprünglich unter dem Titel Thunderstorm FX erschienen ist. Geschicklichkeitstests sind angesagt, d. h. Ihr könnt nur lenken, Missiles abfeuern oder die Bord-MGs donnern lassen, das Ganze aber nur im begrenzten Umfang. Nur zu bestimmten

und, ganz wichtig, die Geschwindigkeit des Fadenkreuzes lassen sich einstellen.



Martin: Cobra Command gefällt mir von allen Wolfteam-Spielen bis jetzt am besten. Die Grafik kommt



Stefan: Tja, was soll ich bloß zu Cobra Command schreiben? Auf der einen Seite steckt weder eine berauschende Spielidee dahinter, geschweige denn eine tolle Grafik. Andererseits hat Cobra Command das gewisse Etwas, das mich immer wieder einmal vor den Monitor lockt. Leider kann ich den Reiz dieses Spieles nicht



genau definieren, fest steht aber, daß die Soundeffekte und die Kommentare des Copiloten auf jeden Fall zur Atmosphäre beitragen. Es macht einfach riesigen Spaß, dem Zeichentrickablauf des Spieles zu folgen und seine Geschicklichkeit zu testen. Ihr solltet auf jeden Fall dieses Spiel einmal gesehen haben, denn hier hat Wolfteam eine wirkliche Meisterleistung abgeliefert, an die sie später nicht mehr hergekommen sind.

1			71		
SPIELER					
SYSTEM: MEGA DRIVE					
HERSTELLER: RENOVATION/WOLFTEAM					
DATENTRÄGER: CD-ROM USA					
GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER					
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL					
BESONDERHEITEN: KEINE					
CA. PREIS: 99,- DM					
MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	[Progress bar]				
64 %					
SOUND/FX	[Progress bar]				
69 %					
SPIELSPASS	[Progress bar]				
71 %					



Die Freiheitsstatue nehm' ich mir

Stellen im Spiel steigt Ihr in den Handlungsfaden ein und bestimmt den weiteren Verlauf. Ziel ist es, die Super Fortress wohlbehalten zu erreichen und zu zerstören. Vorher warten aber noch neun andere, knochenharte Levels auf Euch, als da wären die City von New York, die unendlichen Schluchten des Grand Canyon, das Meer (welches auch immer das sein soll), die Osterinsel, eine kleine Festung, Rom, die Wüste, bis hin zum Dschungel oder finsternen Höhlen, in denen Ihr herumstöbern müßt. Die Zahl der Continues, der Schwierigkeitsgrad

zwar nicht an deren andere Zeichentrick-Spiele ran, dafür kommt der Spielspaß eindeutig am besten rüber. Action total ist angesagt, dazu die richtig aufpeitschenden Kommentare des Copiloten. Das Spielprinzip mag vielleicht nicht jedem zusagen, ich jedenfalls bin hellauf begeistert und konnte gar nicht mehr davon lassen. Dieses Spiel hat einfach den Kick, den ich von einem Suchtspiel erwarte. Auf Modul wäre ein Full Motion-Video-Titel dieser Art undenkbar. In Cobra Command solltet Ihr auf jeden Fall zumindest mal reinschauen.

SÖHNKE

STORBECK

VIDEOGAMES

24 Std. Bestell-service
Anrufbeantworter

SÖHNKE STORBECK, VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120, 20251 Hamburg

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM		MEGA DRIVE	
Super Turrican	US 129,-	Jungle Strike	119,-
Cybernator	US 129,-	Blaster Master	109,-
Battle Toads	US 139,-	Cool Spot	109,-
Tiny Toon's	US 109,-	Shining Force	129,-
Tom & Jerry	US 119,-	Ultimate Soccer	119,-
Lost Vikings	US 129,-	Flashback	119,-
Blues Brothers	US 129,-	Summer Challenge	109,-
Batman Returns	US 139,-	Amazing Tennis	119,-
Twin Bee	US 129,-	Tiny Toon's	99,-
Dead Dance	US 139,-	Mig 29	129,-
Mortal Combat	US 139,-	Global Gladiators	119,-
Equinox	US 129,-	Another World	109,-
First Samurai	US 129,-	Flintstones	99,-
Royal Rumble-WWF2	139,-	Hardball 3	119,-
Tecno NBA Basketball	US 139,-	Mortal Combat	129,-
Shadowrun	US 139,-	Sunset Riders	99,-
Goof Troop	US 129,-	Turtles	99,-
Final Fight 2	US 139,-	Fatal Fury	129,-
Congo's Caper	US 129,-	Land Stalker	o.A.
Super James Pond	US 139,-	Final Fight CD	129,-
SFX-Adapter	US 35,-	Dracula CD	129,-

weitere Titel auf Anfrage

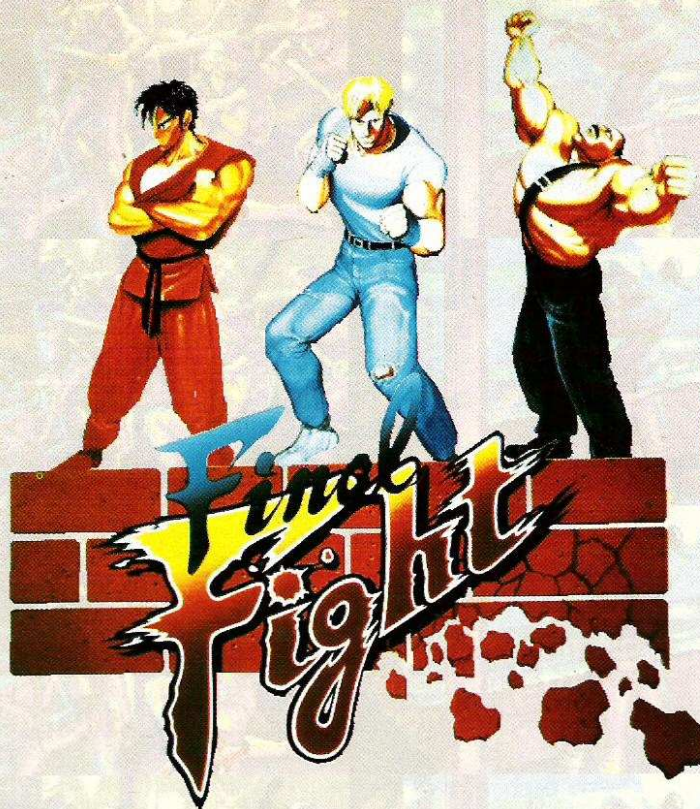
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder Jap.) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto und Verpackung
Tel./Fax 040-4602396 + 0171-2319277

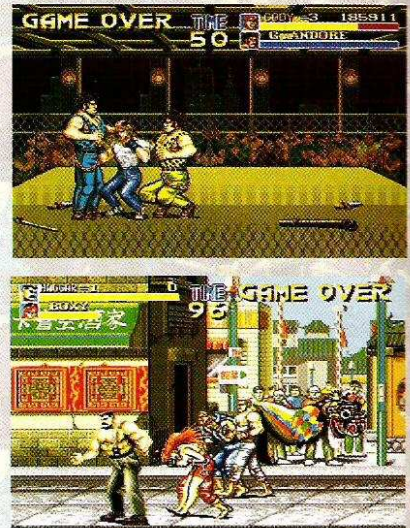
IMPORTE-NEUHEITEN

TEST MEGA CD 2

Als damals Final Fight fürs SNES herauskam, schielten alle Sega-Besitzer neidisch auf das Vorzeigespiel von Capcom. Es hatte nur ein Manko: Der Zwei-Spieler-Modus war leider nicht mit von der Partie. Nun, bei der Konvertierung fürs Mega CD wurde zum Glück an alles gedacht: So sind jetzt auch wieder alle drei Kämpfer in einem Spiel vereint. Die Story hält sich an die üblichen Muster, d.h. eine holde Maid wird entführt und drei gestählte Jungs ziehen los, um sie zu befreien. Der eine ist der Vater (Haggar), der andere der Freund (Cody), und der dritte der Freund des Freundes (Guy) (verwirrend, ha!). Das Spiel erstreckt sich über sechs Levels, die Euch durch die U-Bahn, eine Fabrik, eine Strandpromenade und schließlich in die Downtown führen. Alle zwei Levels kommt eine Bonusrunde, in der Ihr ein Auto zu Schrott verarbeiten



Endlich! Capcoms Prügelopa hat schließlich doch noch seinen Weg aufs Mega CD gemacht



Geballte Haggar-Power

dammt nahe an das Original ran. Die Animationen sind erstklassig (für Mega Drive-Verhältnisse sogar erstaunlich große Sprites), der Sound ist erste Sahne (nun ja, er kommt auch von CD), und das Wichtigste, das Spielgefühl, wurde glänzend versilbert. Endlich ist auch Guy mit von der Partie, den ich beim Super Nintendo-Original schmerzlich vermisst hatte. Das Beste ist natürlich der Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr die berühmten Flacker- und Ruckeleffekte der Super Nintendo-Variante vergeblich suchen werdet. Final Fight gehört einfach in jede gut sortierte Beat'em Up-Sammlung (es gibt ohnehin viel zu wenig davon) und ist mit ein Grund, sich ein Mega CD zu holen.



Drei auf einen Streich

dürft. Unterwegs findet Ihr allerlei Nützliches, wie beispielsweise Waffen für die Bearbeitung der Gegner, Eßbares für die Energieleiste, und Wertvolles für die High Score-Liste. Und, wie könnte es anders sein, am Ende jedes Levels harret ein Obermütz darauf, Eure Fäuste kosten zu dürfen.



Philipp: Ein echter Oldie und ein genialer obendrein! Damit natürlich völlig unverzichtbar für jeden, der etwas auf sich und auf sein Mega CD hält. Die Grafik ist bis in die kleinsten Details erstaunlich nahe am Automaten orientiert und bietet hervorra-

gende Animationen, auch wenn sich eine gewisse Grobkörnigkeit feststellen läßt. Der Sound wurde leicht variiert und komplett auf CD untergebracht, was sicherlich die richtige Entscheidung war, denn dem Soundchip des Mega Drives entlockten bisher nur die wahren Meister (Yuzo Koshiro,



Weg mit den Japano-Kutschen

Tecnosoft und das Team von Konami) das richtige Flair. Doch ist auch der famose Spielspaß geblieben? Ich denke, ich kann diese Frage mit einem klaren "Ja" beantworten. Die Zeit ist zwar nicht spurlos an Final Fight vorbeigegangen, dennoch wurde die Spielbarkeit souverän ins Jahr 1993 hinübergerettet. Fans des Originals und solche, die es werden wollen, müssen einfach zugreifen.



Martin: Final Fight kommt ver-

1-2 SPIELER			81
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA/CAPCOM DATENTRÄGER: CD-ROM GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: DYNATEX			
schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK			
77 %			
SOUND/FX			
78 %			
SPIELSPASS			
81 %			

Laßt Euch nicht von unserem genialen Bilder-Fuzzi Philipp'e täuschen, die Grafik ist allenfalls Durchschnitt

SOL-FEACE

Nach der Modulversion kommt Wolfteam noch mit einer CD-ROM-Version

Wir schreiben das Jahr 3xxx. Ein gemeingefährlicher Intelligenzbolzen, auch Computer genannt, hat die Macht an sich gerissen. Wie bei Ballerspielen so üblich, liegt es nun einzig an

gen oder falschen Stellen die Power Ups, mit denen Ihr eure mickrige Waffenpower etwas aufmotzen könnt. Im besten R-Type-Stil geht's dann horizontal scrollend zur Sache.



Euch, das Universum zu befrieden und den Computer dorthin zu befördern, wo er hingehört: Auf den Schrotthaufen. Deshalb steigt Ihr auch gleich in ein Euren Luxusflieger Sol-Feace ein und gebt den Feinden, die nur auf Euch gewartet haben, Saures. Natürlich kommen an den richti-



Martin: Ach wie ausgelutscht. Sol-Feace hatte schon als Importmodul herzlich wenig Chancen im ansonsten sehr gut besetzten Shoot'em Up-Topf. Bis auf den Sound ist die CD-Version mit der Modulvariante identisch! Da hat sich's Wolfteam aber leicht gemacht. Grafik und Soundeffekte erreichen bestenfalls Mittelmaß und kommen an die Genre-Highlights wie Thunder Force IV oder Aero Blaster in keinsten Weise ran. Vom Spielwitz her erinnert Sol-Feace stark an R-Type, mit dem gleichen



Levelaufbau, mordsmäßig aufgebrauchten Endgegnern und dem recht schwachen Power Up-System. Von einem CD-ROM-Titel sollte man allerdings etwas mehr Innovation erwarten können als das hier. Eigentlich schade drum, denn Wolfteam beweist mit Cobra Command oder Time Gal eindeutig, daß sie es auch besser können. Sol-Feace jedenfalls ist in meinen Augen ein peinlicher Ausrutscher, der es nicht verdient, in eure Shoot'em Up-Sammlung aufgenommen zu werden.

1 SPIELER			56																																										
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: WOLFTEAM DATENTRÄGER: CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: UWE																																													
<table border="1"> <tr> <td></td> <td>schlecht</td> <td>mittel</td> <td>gut</td> <td>sehr gut</td> <td>super</td> </tr> <tr> <td>GRAFIK</td> <td colspan="5">[Progress bar]</td> </tr> <tr> <td>60 %</td> <td colspan="5"></td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX</td> <td colspan="5">[Progress bar]</td> </tr> <tr> <td>64 %</td> <td colspan="5"></td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS</td> <td colspan="5">[Progress bar]</td> </tr> <tr> <td>56 %</td> <td colspan="5"></td> </tr> </table>					schlecht	mittel	gut	sehr gut	super	GRAFIK	[Progress bar]					60 %						SOUND/FX	[Progress bar]					64 %						SPIELSPASS	[Progress bar]					56 %					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super																																								
GRAFIK	[Progress bar]																																												
60 %																																													
SOUND/FX	[Progress bar]																																												
64 %																																													
SPIELSPASS	[Progress bar]																																												
56 %																																													

MEGA DRIVE

- SEGA-CD**
- Ecco the Dolphin us 119.90
- Final Fight** us 109.90
- Jaguar XJ-220 us 109.90
- Monkey Island** us 109.90
- Rise of Dragon us 109.90
- Robo Aleste us 104.90
- Sherlock Holmes II us 99.90
- Sonic us 119.90
- Spiderman us 109.90
- Stokers Dracula** us 129.90
- weitere CD-Titel lieferbar**
- Another World dt 109.90
- Blastar Master II 109.90
- Bubsy** 124.90
- Cool Spot dt 109.90
- Fatal Fury dt 119.90
- Flashback dt 119.90
- Global Gladiators dt 109.90
- Jungle Strike** dt 109.90
- Landstalker dt 119.90
- Micky & Donald dt 89.90
- Pirates Gold** 129.90
- Shining Force dt 119.90
- Sorcerer's Kingdom us 129.90
- Streets of Rage II dt 89.90
- Strider Returns** 129.90
- Mega Drive dt 199.00
- Inkl. 50/60 Hz** 239.00
- Sega-CD-ROM II us 599.00
- CDX-CD-Converter** 99.90
- 328-II Joyboard** 89.00

SUPER NINTENDO

- Actraiser dt 119.90
- Alien III dt 124.90
- Asterix** dt 129.90
- Axelay 89.90
- Baseball 2020 134.90
- Batman Returns dt 129.90
- Battleloads 129.90
- Bombberman dt 109.90
- Bubsy dt 119.90
- Clay Fighter dt 139.90
- Cybernator dt 129.90
- Dungeon Master 149.90
- Equinox 129.90
- Evo** 139.90
- Fatal Fury dt 129.90
- Final Fantasy II 139.90
- FF Mystic Quest 99.90
- Final Fight II 139.90
- Goof Troop** 134.90
- Jimmy Connors PPT dt 129.90
- King Arthurs World dt 129.90
- Lost Vikings dt 119.90
- Magical Oquest dt 119.90
- Mario Allstar 139.90
- Mechwarrior 129.90
- Mortal Kombat** dt 139.90
- N.F.L. Football** 129.90
- Nigel Mansell** 134.90
- Parodius dt 99.90
- Pooky & Rocky 129.90
- Rock'n Roll Racing 1299.00
- Royal Rumble dt 139.90
- Shadowrun 129.90
- Shanghai II 109.90
- Sim City dt 89.90
- Star Wars dt 124.90
- Starwing dt 129.90
- Street Fighter II Turbo Edition** 159.90
- Super Turrican 119.90
- TazMania 119.90
- Tecmo NBA 129.90
- Tiny Toons dt 119.90
- Tuff Enuff** 139.90
- Twinbee dt 129.90
- Wälfchild 119.90
- World League Bask. dt 94.90
- Utopia** 129.90
- Zelda III dt 89.90
- Super-NES** us 299.00
- Super-NES 50/60Hz dt 299.00
- RGB Kabel** dt 39.90
- RGB Kabel HiFi** dt 49.90
- 5-Player Adapter** 59.90
- Fire Maus 59.90
- US/JP-SFX-Adapter 39.90
- Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.** 99.00
- Capcom Power-Slick dt 169.90
- JB-King Joystick dt 139.90
- Pad-Verlängerung 19.90
- ASCII-Pad** dt 59.90
- Fire X-Terminator 89.90
- Action Replay Pro** 109.90
- Super Scope dt 139.90
- Street-Fighter FanSet: Uhr & T-Shirt** 69.90

NEO GEO

- Grundgerät 739.00
- Inkl. Joyboard dt 119.90
- Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)** 1149.00
- Joyboard 119.90
- Memory Card 66.00
- 3 Count Bout** 359.00
- Art of Fighting 359.00
- Fatal Fury II 359.00
- Golf 169.00
- Magician Lord 199.00
- Samurai Showdown** 369.00
- Super Baseball 2020 169.00
- Super Side Kicks 349.00
- Viewpoint 599.00
- World Heroes II** 359.00
- TURBO DUO**
- Grundgerät RGB us 799.00
- Inkl. 7 Spiele
- Turbo Express us 439.00
- 328-II Joyboard 89.00
- Duo Pad 49.90
- Duo Tap 59.90
- Bombberman '93** 109.90
- Cosmic Fantasy III 119.90
- Dragon Slayer 109.90
- Dungeon Explorer II 109.90
- Exile II 119.90
- Gradius II 114.90
- Lords of Thunder 99.90
- Street Fighter II CE 139.90

0221-123393 10-22 Uhr
Bestellannahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9,- Porto & Verpackung im festen Karton.
Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen.
Preisenänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Durch unterschiedliche Wechselkurse kann es bei Importspielen zu Preisschwankungen kommen.

Händleranfragen erwünscht
Telefax 0221-125676

WATCH PROMOTION TEAM

JUMP 'N' RUN

ENTERTAINMENT CENTER

Ebertplatz 2
50668 Köln

WONDER DOG

Mit Wonderdog liegt das erste reinrassige Jump'n Run für das Mega CD 2 vor und oben-drein gleich ein gutes



Der Planet K-9 (bewohnt von intelligenten Hunden) wird von einer Armee von Bulldoggen überfallen und besetzt. Die K-9 Wissenschaftler impfen einen Welpen mit einem Spezialserum und schicken den kleinen Hund auf die Reise. Die Raumkapsel macht jedoch eine Bruchlandung auf der guten alten Erde, inzwischen ist aus dem kleinen Welpen dank des Serums Wonderdog geworden. Nun versucht Ihr, beginnend auf der Erde, über verschiedene Planeten nach Hause zu kommen und Eure Heimat zu befreien. Ihr müßt nicht weniger als sechs Levels durchhüpfen und könnt dabei noch

versteckte Bonuslevels entdecken sowie einige Bonusräume finden.

Unser Titelheld kann springen, rennen und sich mittels Wurfsterne verteidigen. Natürlich habt Ihr es,



während Ihr durch die horizontal scrollenden Levels hüpf, mit vielen Gegnern und natürlich mit recht großen Endbossen zu tun. Zum Durchspielen habt Ihr Continues und ein Passwortsystem zur Verfügung.



Stefan: Zuerst war ich von Wonderdog nicht gerade begeistert, aber nach kurzer Einspielzeit sprang der Funke über, und inzwischen springe ich mit wachsender Freude durch die Levels. Die Grafik ist extrem bunt und abwechslungsreich, und auch der CD-Sound geht gut ins Ohr. Der Levelaufbau ist stets fair und übersichtlich, und es macht Spaß, auf Entdeckungsreise zu gehen und nach versteckten Bonushöhlen und -levels Ausschau zu halten. Für mich ist Wonderdog eines der besten





Jump'n Run-Spiele, die Ihr zeit für Euer Mega Drive bekommen könnt, und Ihr solltet über eine Anschaffung nachdenken.

weiß zu begeistern, so daß Euch hier sofort die Ohren übergehen werden. Auch ein Lob an die Programmierer für die unübersehbare Feindeschar, die in jedem Level anders ist. Abwechslung pur. Dazu muß ich noch sagen, daß einige Feinde eine stattliche Größe vorzuweisen haben, doch Ruckelprobleme bleiben trotzdem völlig aus. Alles in allem eine tolle Demonstration der Fähigkeiten des neuen CD-ROMs fürs Mega Drive. Mit gutem Grund kann ich an dieser Stelle nur noch sagen, Sonic hat

Markus: Im großen und ganzen schließe ich mich Stefans Meinung sofort an. Wonderdog ist ein astreines Jump'n Run, bei dem die Langzeitmotivation vorprogrammiert ist. Solch eine Putziggrafik oder bonbonfarbene Hintergründe sind bei den wenigsten Spielen anzutreffen. Doch nicht nur die Grafik besticht sofort, nein, auch der Sound



endlich ernsthafte Konkurrenz bekommen.

1			83		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: JVC/CORE DESIGN DATENTRÄGER: CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
80 %					
SOUND/FX					
77 %					
SPIELSPASS					
83 %					



SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

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

POWER IN DORTMUND

NEU!

Jetzt AUCH IN ESSEN
Rüttscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/xxxxx

MEGA SPIELE

HAMMERPREISE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

Reiß an - wir haben Eure Traumgames!

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



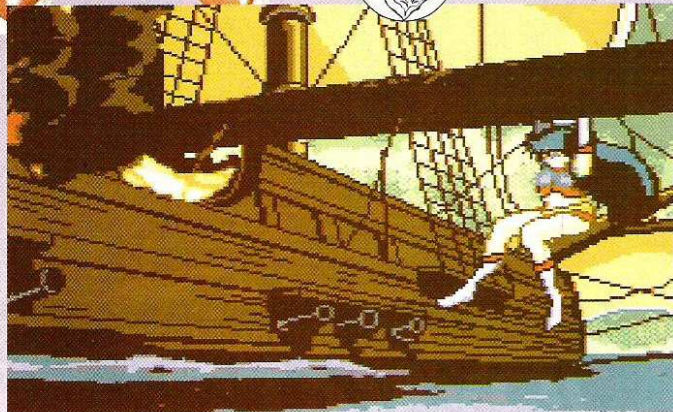
...und wieder überrascht uns Wolf Team mit einem "Zeichentrickspiel", mit dem sie wohl ihr bestes Werk in dieser Kategorie abgeliefert haben

trachten, aber nicht wieder ins Spiel einsteigen (das müßt Ihr schon am Stück durchzocken).



Stefan: Schon Cobra Command und Road Avenger ha-

ben mir sehr gut gefallen. Auch Time Gal schlägt da in die gleiche Kerbe und bietet tolle Zeichentrickgrafik und eine witzige Sound- und Effektkulisse. Zwar ist das Spielprinzip, wie schon bei den Vorgängern, recht simpel, und trotzdem bietet es eine Menge Spielspaß. Einziges echtes Manko ist die



Wir wissen zwar nicht, weshalb sie da hängt, aber es scheint Spaß zu machen

In der Zukunft: Professor Joseph Harper hat eine Zeitmaschine erfunden und macht sie soeben für einen ersten Test bereit. Plötzlich werden die Wachen um ihn herum erschossen und der Gangster Luda schwingt sich in die Pathforger, um in der Vergangenheit die Zukunft zu ändern. Jetzt scheint alles verloren. Aber der Professor hat vorgesorgt und im stillen die Pathforger 2 gebaut, mit der er die hübsche Time Gal hinter dem Finsterling herschickt. In 16 Levels muß sie sich ihrer Haut erwehren und nach Luda Ausschau halten. Das Spiel läuft wie ein Zeichentrickfilm vor den Augen des Spielers ab und Ihr könnt nur zu bestimmten Szenen im Spiel eine Aktion tätigen (am Bildrand leuchten Punkte, falls eine Aktion nötig wird), indem Ihr das Joypad in eine der vier Richtungen drückt oder die Feuertaste betätigt. Falls Ihr einen Fehler macht, erscheint eine Sterbesequenz und Time Gal verliert ein Leben. Ihr bekommt zwar nach jedem Level ein Passwort, damit könnt Ihr aber nur den Level be-



Wir wissen zwar nicht, auf was sie da reitet, aber es scheint Spaß zu machen

Länge des Spieles, denn wer sich ein bißchen dahinterklemmt und die einzelnen Bewegungen notiert, wird nach einem Wochenende den letzten Level gesehen haben. Trotzdem werdet Ihr das Spiel immer wieder mal rauskramen, denn es eignet sich hervorragend, um Freunden oder dem Onkel zu demonstrieren, was das Mega CD so alles auf dem Kasten hat. Wer sich ein Mega CD 2 zulegen will, sollte auf seinem Wunschzettel Time Gal in den obersten Reihen positionieren, es lohnt sich!



Philipp: Ganz so begeistert wie Kollege Stefan bin ich nicht. Dafür ist Ti-



Wir wissen zwar nicht, warum sie da schwimmt, aber es scheint Spaß zu machen

me Gal einfach zu simpel, will sagen hinter der tollen Fassade steckt einfach eine zu verschwindend kleine Portion Spielspaß. Das uralte Dragons Lair-Spielprinzip ist schlicht und ergreifend völlig überholt und verlangt außer Auswendiglernen eigentlich nichts vom Spieler (von Taktik, Reflextests oder ähnlichem ist weit und breit nichts zu entdecken). Da Time Gal zudem noch nicht gerade eines der längsten Spiele ist, wird ein Protest zum Thema Preis-Leistungsverhältnis schnell laut. Wer jedoch zu der Riege der eingefleischten Wolfteam-Freaks gehört, für den ist Time Gal ein Pflichtkauf, wer sich nicht in diese Sparte rechnen kann, sollte lieber von einem Kauf absehen.

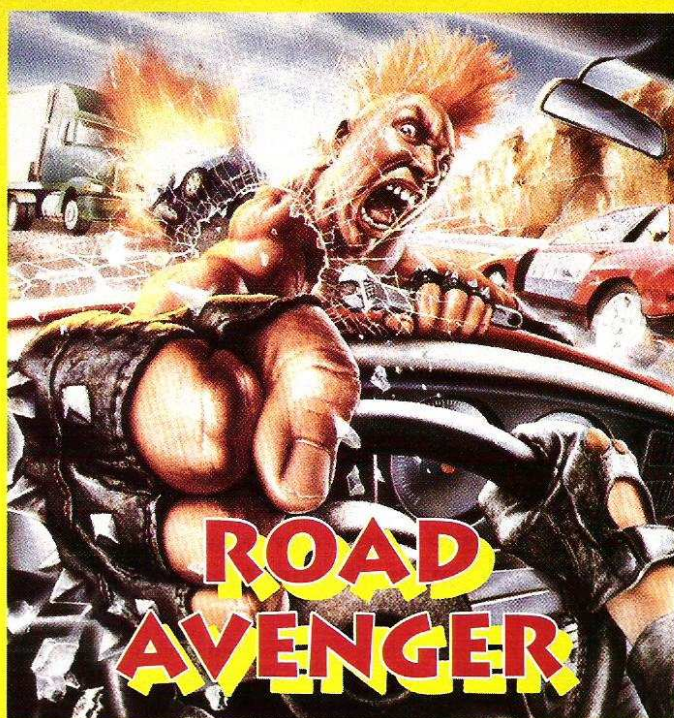
1			68
SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE			
HERSTELLER: RENOVATION/WOLFTTEAM			
DATENTRÄGER: CD-ROM			
GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER			
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT			
BESONDERHEITEN: PASSWORT			
CA. PREIS: 99,- DM			
MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut :super
GRAFIK			
76 %			
SOUND/FX			
75 %			
SPIELSPASS			
68 %			

TEST MEGA CD 2

Eigentlich seid Ihr ja gerade im Urlaub, doch die miesen Typen von S.C.U.M. (der Secret Criminal Underground Movement) haben es trotzdem auf Euch abgesehen, aber erwischen (leider) nur Eure Freundin. Racheeee!!! In Eurer Road Avenger-Karre brettet Ihr durch zehn Stages, die sich völlig von anderen Rennspielen unterscheiden; denn hier habt Ihr es mit Zeichentricksequenzen zu tun, bei denen Ihr zu bestimmten Zeiten ins Geschehen eingreifen könnt. Eure Entscheidungen bestimmen, was weiter passiert: CRASH oder weiter im Spiel. Im Grunde könnt Ihr nur nach links oder rechts lenken, bremsen oder den Turbo zünden. Nach jedem Level erwartet Euch ein lobenswerter Zwischenspann. Ein Intro, untermalt von einem passenden Soundtrack, stimmt schon mal auf das Spielgeschehen ein. Im Option Menü könnt Ihr die Zahl der Leben und noch den Schwierigkeitsgrad einstellen.



Martin: Ich liebe alle Wolfteam-Spiele (von Sol-Feace mal ausgenommen). Road Avenger zählt natürlich auch dazu. Das Spielprinzip ist zwar denkbar simpel gemacht (reiner Reaktionstest), macht



Ein hammermäßiger Soundtrack und ein entsprechendes Intro stimmen schon auf das etwas andere Geschicklichkeitsspiel ein

aber dennoch sehr viel Spaß. Grafik und Sound sind voll auf der Höhe, besonders der Titelsoundtrack hat es mir angetan. Ein Sonderlob an den genialen Vorspann. Hier zeigt das Mega CD endlich mal seine Krallen, denn Spiele wie Road Avenger zeigen, was man aus den Full Motion Video-Fähigkeiten herauskitzeln kann und sind in DER Art nur auf CD zu realisieren. Spielerisch

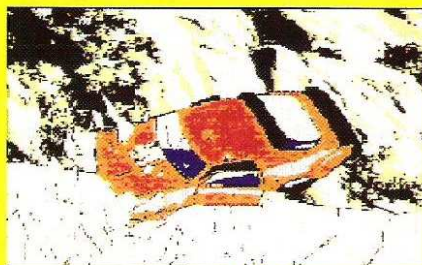
Unterschied ist die farbenreichere Grafik und der gehobene Schwierigkeitsgrad. Im Vergleich gefällt mir Cobra Command aber besser, da Ihr dort das Joypad nicht im Schlaf beherrschen müßt wie bei Road Avenger. Denn hier kommt es des öfteren vor, daß

man im Eifer des Spiels die Tasten für Turbo und Bremse vertauscht und man sich wieder mal um ein Leben erleichtert hat. Trotzdem ist auch Road Avenger für ein Probespiel gut, da Ihr hier ebenfalls dem Charme der Zeichentrickgrafik erliegen werdet, die zwar nicht neu ist, aber fürs Mega Drive eine neue Spielwelt eröffnet. Zuviel solltet Ihr aber auch wieder nicht erwarten, da die Levels relativ kurz ausfallen und bis auf den letzten Abschnitt schnell durchgezockt sind.

1 SPIELER			67																								
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: RENOVATION/WOLFTEAM DATENTRÄGER: CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>schlecht</th> <th>mittel</th> <th>gut</th> <th>sehr gut</th> <th>super</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRAFIK</td> <td colspan="5">68 %</td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX</td> <td colspan="5">71 %</td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS</td> <td colspan="5">67 %</td> </tr> </tbody> </table>					schlecht	mittel	gut	sehr gut	super	GRAFIK	68 %					SOUND/FX	71 %					SPIELSPASS	67 %				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super																						
GRAFIK	68 %																										
SOUND/FX	71 %																										
SPIELSPASS	67 %																										



Gib Gas Gustav, am 22.09. ist Mega Fun-Tag



Das war wohl nix

gesehen gefällt mir Cobra Command allerdings noch eine Ecke besser, da hier noch etwas mehr Abwechslung drin ist, doch Road Avenger hat auch einiges für sich.



Stefan: Mit Road Avenger verhält es sich beim Spielablauf genauso wie mit Cobra Command, der einzige

RAGUZI Soft- und Hardware

HR-A 2899

Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel

Telefon 0228/453763 Telefax 0228/454019

★ SUPER NINTENDO (D) ★

Congo's Caper 115,00 DM
Mechwarrior 145,00 DM
Mortal Kombat 135,00 DM

★ GAMEBOY (D) ★

Asterix 65,- DM
Stereo FM Tuner 35,- DM

★ MEGA DRIVE (D) ★

Bob 99,- DM
Mig 29 99,- DM
Shinig Force 119,- DM

★ GAME GEAR (D) ★

Global Gladiators 80,- DM
Tom and Jerry 70,- DM

Ab September führen wir das deutsche Mega-CD 2 zu einem sensationellen Einführungspreis

Versandkosten (Inland) bis 100,- DM Mega = 5,- DM + NN-Gebühr
Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

weil es das einzige Vertikalballer-spiel für das Mega CD ist.



Markus: Alle Achtung vor Compile. Mit dem Erscheinen von Robo Aleste liegt nach langer Zeit der Ebbe nun endlich wieder ein Vertikal-Shooter vor. Doch leider erreicht Robo Aleste nicht ganz das Niveau seines Vorgängers Musha. Grafik und Sound gehören in die obere Kategorie, wobei bei der Grafik die schon

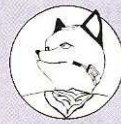
von Stefan angesprochenen Zoom-Effekte besonders zu beachten sind, die ohne Zweifel zur technischen Elite gehören. Nur ein großes Manko hat das Spiel vorzuweisen, nämlich den Schwie-



ROBO ALESTE

Mit Robo Aleste liegt der Nachfolger zum Parade Shoot'em Up Musha Aleste vor

noch die Möglichkeit, die eingebaute Waffe Eures Kampfroboters aufzupowern, und Continues dürfen natürlich auch nicht fehlen.



Stefan: Nicht schlecht, was Compile da abgeliefert hat. Zwar hat Robo Aleste gegenüber der

abwechslungsreich wie der Vorgänger. Dafür sind tolle Zoomeffekte zu finden, die den Betrachter wirklich erstaunen. Hier zeigt das Mega CD, was es wirklich drauf hat. Wer den Vorläufer schon sein Eigen



Selten so gelacht, der Schwierigkeitsgrad ist hammerhart



Schlicht und ergreifend abgelooost!

Da uns zum Zeitpunkt des Testes nur die japanische Version vorlag (Dennin Aleste), kann ich mal wieder auf die Story verzichten (aber vielleicht langweilt Euch das sowieso). Wie schon Musha ist Robo Aleste ein lupenreiner Vertreter der Vertikalballereien. Nach einem üppigen Vorspann könnt Ihr zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen und Euch dann sogleich ins Spielgeschehen stürzen. Ihr steuert einen fliegenden Kampfroboter durch zehn Levels. Wie bei Spielen dieser Sorte üblich, könnt Ihr auf ein ganzes Sammelsurium an Extrawaffen zurückgreifen. Zum einen wären da die Sidekicks, die Ihr durch Aufnahme von Extrasymbolen mit verschiedenen Waffensystemen ausrüsten könnt. Außerdem ist es möglich, sie mittels der A-Taste auf die Feinde abzuschießen. Zusätzlich habt Ihr



Samurais en masse

Modulversion Musha Aleste keine Chance, aber für zwischen-durch ist es ganz brauchbar. Beim Sound sind einige gute Stücke zu finden, die sich gut in das hektische Ballergeschehen einfügen. Bei der Grafik mußte Robo Aleste aber Federn lassen, denn es ist lange nicht so bunt und

nennt, wird mit dem geänderten Extrawaffensystem Schwierigkeiten bekommen, aber nach kurzer Einspielzeit ist das Problem überwunden. Weiterhin werdet Ihr mit dem wirklich harten Schwierigkeitsgrad kämpfen müssen. Trotzdem ist Robo Aleste mal einen Blick wert, und nicht nur,

rigkeitsgrad. Zwar einstellbar, hat man doch selbst auf EASY wenig Chancen, in dem Spiel weit voranzukommen. Doch insgesamt ist Robo Aleste ein äußerst solides Spiel, das sich nicht nur die Fans des Vorgängers mal reinziehen sollten.

1 SPIELER			76		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: COMPILE DATENTRÄGER: CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MITTE SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	72 %				
SOUND/FX	77 %				
SPIELSPASS	76 %				

HI FREAKS,

wir haben wieder etliche Tips & Tricks für Euch zusammengetragen, diesmal, passend zu unserem Action Replay Pro-Special, auch jede Menge Cheats für dieses Schummelmodul. Der Tip des Monats geht diesmal (Klatsch, Jubel, Fanfarenstoß) an Holger Reisner für seine Komplettlösung zu Mystic Quest für den Game Boy (Endlich brauchen wir keine Fragen mehr zu diesem Spiel beantworten, Hä, Hä). Bis zum nächsten mal



Die zwei von der Helpline
Bastian und Gerd



Super Nintendo JOSHI'S COOKIE

Passwörter

Hättet Ihr das gedacht? Unsere Denkspezialistin Sandrie fand die meisten Passwörter zu diesem zuckerstüben Spiel heraus:

Level 7: DV7JVGR
Level 8: 3TTJV5J
Level 9: 9DYJV4M
Level 30: MRGJVYJ
Level 45: 7!!JV4R
Level 51: 772SV7J
Level 56: 1!TSVLV
Level 60: LIZSVY?
Level 66: ?1KSVLV
Level 71: KMT?VGR
Level 75: QDQ?V42
Level 80: FJ-?V5W
Level 84: F-96VL2

Mega Drive

ALIEN 3

Levelanwahl
Christian Thems aus Hendecke, der Alienkiller, konnte es nicht lassen, uns diesen Tip zu schicken.

Geht ins Option Menü, drückt dann auf dem 2. Joypad auf C, OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, A, RECHTS, UNTEN und A. Danach hört Ihr ein Geräusch. Nun beginnt Ihr wie gewohnt das Spiel. Wollt Ihr nun den Level überspringen, so drückt Ihr C, A, B und START. Das Ganze könnt Ihr in jeder Runde wiederholen.

Mega Drive

POWER MONGER

Letzer Level

Der Code für den allerletzten Level stammt wieder einmal von Christoph "Spike" Jedral:
TJ3DP2TJW7TI5PJ3DJ4PJLIKPHAKJEKOGO

Mega Drive

TINY TOONS

Levelanwahl

Steffen Deufel aus Rottenburg Obernau, wie hast Du nur dieses Passwort herausgefunden? Hoffentlich hast Du noch mehrere Sachen auf Lager.

Passwort: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ

Game Boy

AMAZING TATOR

Levelanwahl

Zu Kwirk 2 meldete sich Jörn Hinz aus Eddelak. Das Passwort nennt sich T=TF5CRGT2.

Versand

INTERNATIONAL GAMES

Öffnungszeiten: Mo. von 10⁰⁰ bis 13⁰⁰ Uhr u. 17⁰⁰ bis 21⁰⁰ Uhr
Di. bis Fr. von 17⁰⁰ bis 21⁰⁰ Uhr
Sa. von 9⁰⁰ bis 14⁰⁰ Uhr

X Neo Geo X	X Super Nes X	X Mega Drive X
Samurai Showdown 389,-	Lost Vikings US. 125,-	Chiki Chiki Boys 99,-
3 Count Bout 379,-	Super Turrican US. 129,-	Jungle Strike dt. 119,-
World Heroes 2 389,-	Bombermann US. 129,-	Flashback dt. 127,-
Viewpoint 549,-	Tazmania US. 127,-	Blastar Master 2 112,-
Fatal Fury 2 379,-	Super Ninja Boy US. 119,-	M.League Football 109,-

X Weitere Systeme und Titel auf Anfrage X

Lieferung per Nachnahme zzgl. 8,- DM Porto und Verpackung

TEL./FAX 0 40/7 68 88 66

Game Boy

MYSTIC QUEST

Komplettlösung

Holger Reisner aus Aresing war der erste, der uns seine Komplettlösung überlassen hat. Weiter so! Dafür ist ihm ein Freiabo sicher.

Aus dem Schloß des Dark Lords entkommt Ihr zu Beginn des Abenteuers durch den Eingang der Arena. Diesen Weg schlägt Ihr ein, sobald Euch der sterbende Willi vom Baum der Magie und Bogard, dem Gemma-Ritter, erzählt hat. Am Wasserfall, bei dem Ihr Bogard treffen solltet, belauscht Ihr ein Gespräch zwischen dem Dark Lord und seinem Hofmagier Julius. Angeblich besitzt ein Mädchen den Schlüssel zum Baum der Magie. Doch Ihr werdet entdeckt und den Wasserfall hinuntergestürzt. Da Helden solche Unfälle grundsätzlich überleben, könnt Ihr Euch danach eine Abenteuergrundausstattung im Tempel besorgen. Heiltrank und Dietriche ersetzt Ihr von nun an regelmäßig, sobald sie zu Neige gehen. Eine junge Frau, die Ihr auflest und zu Bogard führt, wird eventuelle Wunden heilen. Bogard selbst redet nur mit Euch, da er ein Schmuckstück Eurer Begleiterin erkennt. Um weitere Informationen einzuholen, werdet Ihr zu einem gewissen Cibba nach Wendel geschickt. Mit der Spitzhacke (im anliegenden Raum) könnt Ihr eine Höhle im östlichen Gebirge freiräumen. Hinter dem Gebirge kauft Ihr eine Ampulle Gegengift. Danach geht's in einen monsterversuchten Sumpf. Während der Reise findet Ihr übrigens bei Ketts eine Schlaflegenheit. Eure Begleiterin bringt Euch bei dieser Gelegenheit gleich den Lebenszauber bei - in der Nacht wird sie jedoch entführt. Nehmt den Bronzeschlüssel der Eidechsen im südlichen Sumpf und betretet damit die Höhle im Nordosten. In der Höhle trifft Ihr unter anderem auf einen freundlichen Alten und findet eine Sichel, mit der sich hinderliche Pflanzen beseitigen lassen. Den Endgegner attackiert Ihr von einem Standpunkt direkt über oder unter seinen zwei Köpfen. Achtet nur darauf, im richtigen Augenblick zuzuschlagen. Aktiviert dabei den Lebenszauber. Mit dem gefundenen Spiegel tretet Ihr dem Portier des Ketts entgegen, der sich daraufhin prompt in einen Werwolf verwandelt. Ein Feuerball und die Sache ist erledigt. Ihr könnt nun das Verließ betreten und überwindet mit einer gefundenen Kette (die Ihr um einen Pfahl schlägt) allerlei Hindernisse. Habt Ihr Eure Gefährtin befreit, müßt Ihr den Obervampir besiegen. Bleibt während des Kampfes in Bewegung und setzt den Feuerzauber beharrlich ein. Im Falle eines Sieges winkt neben dem Leben auch ein Schlafspruch. Mit der Sichel kämpft Ihr Euch durch den südlichen Sumpf und landet schließlich in Wendel. Bei Cibba, dem Seher, erfahrt Ihr via Hologramm eine ganze Menge über Eure Begleiterin und Ihr Amulett, das sich als der Schlüssel zum Baum der Magie entpuppt. Dann wird das unglückliche Mädchen ein weiteres mal entführt. Julius, der Zauberer, verschleppt sie in sein Luftschiff. Nach Besuchen in der Zwergenhöhle und in der Silbermine (dort wendet Ihr gekauftes Schmieröl an der verrosteten Lohre an, verstellt während der Fahrt mit der Sichel zwei Weichen und stürzt schließlich in einen Abgrund), werdet Ihr von Watts aufgegebelt und von seinem Trödlerladen versorgt. Beim Endgegner, der Riesenschlange, stellt Ihr Euch in die linke obere Ecke und lauft in dem Moment auf das Haupt des Monsters zu, in dem Ihr sicher seid, vom Schwanz nicht getroffen zu werden. Aus dem danach gefundenen Silber fertigt Watts schmucke Rüstungen und Schwerter, die Ihr jedoch nur gegen Bezahlung (in der Zwergenhöhle) erwerben könnt. Habt Ihr den Gaia-Pass überwunden, schließt sich Euch Bogard an. Das Mädchen findet Ihr, wie erwartet, im Luftschiff, sie kann jedoch nicht befreit werden. Erst wenn das Schiff bereits wieder gestartet ist, gelingt es Ihr, Euch das Amulett zuzuwerfen. Da befindet Ihr Euch jedoch leider schon wieder im freien Fall. Julius hat Euch aus seinem Schiff geworfen! Da Ihr aber ein waschechter Videospieldheld seid, ist für Euren Aufprall schon ein Strohdach reserviert, durch das Ihr unverletzt den Erdboden erreicht. Von einer alten Freundin wird Euch während Eurer Bewußtlosigkeit das Amulett abgenommen. In Menos erfahrt Ihr, daß sich Amanda in letzter Zeit sehr seltsam verhält. Ihr beschließt, ihrem Bruder Lesta, der als Musiker in Jadt lebt, einen Besuch abzustatten. Auf der Reise dorthin schließt sich Euch ein Vogelwaise an. Er akzeptiert Euch als Ersatzmutter und stellt sich auf Wunsch sogar als Reittier zur Verfügung. Jadt liegt im nordwestlichen Teil der Wüste und ist so schnell

erreicht. Dort erfahrt Ihr, daß Ihr Medusen-Trainer benötigt, um Lester von einem Fluch zu befreien - ein kleiner Junge verrät Euch gegen einen Beutel Drachenkrallen (gibt's in der Wüste) den Aufenthaltsort einer Medusa. Im Versteck in der südwestlichen Oase (zwei Palmen markieren die Stelle) begegnet Euch Amanda, die erklärt, Euch den Anhänger nur für die Rettung ihres Bruders gemopst zu haben. Leider hat sie das Amulett schon Davias, dem bitterbösen Despoten von Jadt, ausgehändigt... Einen gefundenen Eiszauberspruch wendet Ihr auf ein Monster an, das Ihr danach auf einen Öffnungsmechanismus (Bodenplatte) schiebt. Hinter der sich öffnenden Tür erwartet Euch die Medusa. Bleibt in Bewegung und auf sicherem Abstand. Mit Heil- und Feuerballzaubern beendet Ihr den Kampf erfolgreich. Leider läßt die Medusa keine Träne zurück. Dafür verwandelt sich die verwundete Amanda in eine Medusa, wird von Euch getötet und weint eine letzte Träne. Lester wird gerettet und Amanda gerächt. Hinter einer eisigen Barriere ist Davias vor Euren Feuerattacken geschützt. Bleibt in Bewegung und tötet Davias mit Eurer geschleuderten Waffe, sobald Eure Willenskraft auf Maximum ist. Dank Lesters Hilfe könnt Ihr das Felsengebirge erklimmen, eine Riesenkrabbe töten und Euch in einer Höhle ordentlich verlaufen. Dem Golem solltet Ihr aus dem Weg gehen und stattdessen einen Zyklopen verprügeln. Er hinterläßt einen Morgenstern, den Ihr gegen den Golem einsetzen könnt. Ein Geheimgang taucht in der Nähe vom Schloß des Dark Lords wieder auf. Nach einem Zwischenspiel mit der Chimäre steigt Ihr gemeinsam mit dem befreiten Mädchen den linken Schloßturm hinauf. Dort soll das Amulett von Davias an den Dark Lord geliefert werden sein. Dark Lord bekämpft Ihr am besten mit dem Kraftschwert - der erbeutete Anhänger entpuppt sich jedoch leider als Fälschung. Darüber hinaus bezaubert Julius Eure Begleiterin, der Wasserfall beginnt, rückwärts zu fließen, und Ihr werdet in die Luft geschleudert. Ihr erwacht in der Kristallwüste und reitet auf Eurem Vogel in die Stadt Isch. Dort werdet Ihr geheilt, und Dr. Bowow ersetzt die gebrochenen Beine Eures gefiederten Freundes durch Mechanismen, die ihm auch zum Schwimmen verhelfen. Bogard befindet sich übrigens auch in Isch und berichtet, daß Julius nur mit einem legendärem Schwert besiegt werden kann. Ihr versucht, Cibba zu fragen und reist deshalb über Wendel nach Lorim. Dort ist bereits die gesamte Bevölkerung von Julius Helfern vereist worden. Den Anführer Kari findet Ihr in einer Höhle im nördlichen Schneefeld. Stellt Euch in die zweite Nische und schlägt Kari von unten mit der Flammenpeitsche. Bewegt er sich nach unten, rennt Ihr senkrecht nach oben. Er hinterläßt nach seinem Exitus sein Eisschwert und in Lorim beginnt alles aufzutauen. Ihr erhaltet von Cibba einen knochigen Schlüssel und begeben Euch in die Höhle beim südlichen Riff, um Escalibur zu bergen. Auf dem Rücken Eures Vogels schwimmt Ihr bei der Korallenküste in die Flußmündung. Begeben Euch beim nächsten Pier an Land. Mit dem Feuerspruch verjagt Ihr eine aufdringliche Krake und gelangt zu drei Türen. Die rechte bringt Euch weiter. Oben angekommen besiegt Ihr das Obermonster mit dem Donnerspeer, dem Lebensheilspruch und der richtigen Taktik (Viel Spaß!). Das verrostete Schwert, das Ihr nach dem Sieg erhaltet, entfaltet nach Cibbas Aussagen seine wahre Macht erst später. Ihr müßt es dazu in der Ruinenhöhle in der Kristallwüste benutzen. Um den Eingang zu öffnen, benötigt Ihr den Bombenzauberspruch. Ihr begeben Euch nun zu einem Sensenmann, der in einem Versteck in der Palmenwüste (nördlich der Kristallwüste) haust. Er wirft mit Totenköpfen. Ihr lauft um ihn herum und versucht, ihm jeweils von hinten eins überzubraten. Mit dem Bombenzauber zerstört Ihr ein auffallend klingendes Kristall im nördlichen Teil der Wüste, das den Eingang in die Ruinenhöhle freigibt. Mit Feuerbällen oder der Axt des Zeus nehmt Ihr die Gottesanbeterin auseinander und stellt Euch mit dem verrosteten Schwert auf eine bestimmte Bodenplatte. Das Schwert gibt sich zu erkennen und der dunkle Turm wächst in der westlichen Wüste aus dem Boden. Im Inneren begrüßt Euch ein Roboter, Marcie regeneriert Ihre Magie, und Ihr besiegt den Turm. Julius Haustier ist schnell besiegt. Der ganze Turm droht einzustürzen. Marcie rettet Euch, muß aber selbst das Leben dabei lassen. Ihr kommt beim Schloß des Dark Lords zu Euch, lauft diesmal daran vorbei und schreitet durch den Wasserfall. Nachdem Ihr den ersten Teil des Schlosses hinter Euch gelassen habt, besiegt Ihr in jedem Stockwerk einen Drachen. Mit dem frisch entstandenen Excalibur geht's danach in den finalen Kampf gegen Julius. Ihr könnt auch andere Waffen (z. B. den Bombenzauber) gegen den Bösewicht einsetzen. Schluckt Ihr genügend von den köstlichen Elixieren, beendet Ihr den Kampf siegreich.

Nintendo NES + Game Boy

ROBIN HOOD

Passwörter

Sebastian Heiss aus Mame kennt die Codes zu Robin Hood. Um die Passwörter eingeben zu können, drückt Ihr im Titelbild 8 x A und 8 x B.

Level 1: Catacomb	Level 10: Cathedra
Level 2: Wall	Level 11: Colts
Level 3: Master	Level 12: Boar
Level 4: Locksley	Level 13: Town
Level 5: Tax	Level 14: Well
Level 6: Dubois	Level 15: Townhang
Level 7: Pond	Level 16: Chapel
Level 8: Chase	Level 17: Castlein
Level 9: Village	

GAMECOURIER

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

Sorceres Kindom	119,-	Micro Mashines	99,-
Amazing Tennis	109,-	X-Men	109,-
Batman Return CD	99,-	Cool Spot	109,-
Cyborg Justice	99,-	Brams Stoker's Dracula	119,-
Blaster Master	105,-	Jaguar XJ 220 CD	109,-
Flintstones	109,-	Outlander	99,-
Aerobiz	129,-	F 15 Strike Eagle	119,-
Rise of the Dragon CD	109,-	Mortal Combat	129,-
Jungle Strike	119,-	Dashin Desperados	109,-
Elemental Master	99,-	Pirates Gold	119,-
Fatal Fury	119,-	Rocket Night ADV	109,-
Flashback 12 MEG	129,-	Shining Force	119,-
Time Gal CD	99,-	Mutant League Football	99,-
Global Gladiators	99,-	Bubsy	109,-
Megadrive Converter	39,-		

Alle Neuen US CD's auf Lager (US CD Player a.A.)

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

Super Widget	119,-	King Arthers World	119,-
Battleoads	119,-	Lost Vikings	119,-
Alien 3	119,-	Mech Warrior	119,-
Shadow Run	129,-	Zombies at my Neighbors	119,-
Bubsy	129,-	Road Runner	119,-
Batmans Return	119,-	Star Fox	119,-
Pocky & Rocky	119,-	Star Wars	119,-
Bomberman '93	119,-	Super Turrican	109,-
Congos Capper	109,-	E.V.O.	129,-
Blues Brothers	119,-	Nigel Mansel	129,-
Cybernator	119,-	NBA Basketball Tecmo	129,-
Dungeon Master	139,-	Ninja Boy	109,-
Mario Allstars dt.	109,-	Taz Mania	119,-
Wolf Child	119,-	Tuff E Nuff	129,-
Yoshie's Cookie	119,-	Operation Logig Bomb	129,-
Utopia	119,-	Rock & Roll Racing	119,-
Fatal Fury	129,-	Mortal Combat	139,-
Inindo	129,-	Asterix	119,-
John Madden Football 93	119,-	Mario is Missing	119,-
WWF Royal Rumble	129,-		

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46. 58566 Kierspe
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Super Nintendo

COSMO GANG THE PUZZLE

Passwörter

Selbst die Cosmo Gang ist vor Ulf und Sandrie nicht mehr sicher. Vorerst eine Anleitung zu den folgenden Passwörtern: Die erste Zahl steht für den Block, die zweite für die Reihe, und die dritte für die Spalte, in der sich das japanische Zeichen befindet.

Level 34: 135/113/224/255
Level 40: 241/223/154/-
Level 49: 141/255/124/255
Level 55: 121/244/211/-
Level 63: 121/122/-/-
Level 70: 133/112/121/-
Level 77: 125/242/255/145
Level 85: 115/134/142/-
Level 88: 141/112/231/122
Level 91: 233/122/145/124
Level 95: 152/241/-/-
Level 96: 151/155/211/151

Game Boy

BURAI FIGHTER DELUXE

Passwörter

Markus Bötcher aus Feldkirchen schickte uns die kompletten Codes zu dem Game Boy-Ballerspiel.

Eagle

Level 2: HGKM
Level 3: CPGF
Level 4: JJCM
Level 5: DKLF

Albatross

Level 2: HGNC
Level 3: BMHB
Level 4: DGBF
Level 5: JGJH

Acc

Level 2: GBHL
Level 3: MHGB
Level 4: CDMN
Level 5: KOPG

Super Nintendo

MARIO IS MISSING

Passwörter

Tja, unsere Redakteure schlafen nicht, Ulf und Sandrie haben auch dieses Spiel durchgezockt.

Level 1: BCV3NDC
Level 2: M6NCNGB
Level 3: ZQX43PG
Level 4: 0S5934H
Level 5: 7SYJP60
Level 6: VD7C5V1
Level 7: NBj83NY
Level 8: KHQ15L1
Level 9: K8G14BF
Level 10: S9K9M41
Level 11: *K3VDKF
Level 12: 1N53W2L
Level 13: 1MC4BT4
Level 14: JQD769L
Level 15: JT4TNJ4

Nintendo NES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2

Levelanwahl

Ein Turtle namens U. Jurisch aus Vetschau drückte aus Versehen die

Tasten B, A, B, A, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, B, A und START. Das hatte die Auswirkung, daß Ihr jetzt in einem beliebigen Level mit 20 Leben startet.

ACTION REPLAY CODES

ACHTUNG! FÜR DIESE CODES WIRD DAS ACTION REPLAY MODUL BENÖTIGT!

Mega Drive

CHIKI CHIKI BOYS

Unendlich Leben **FFAF500001**

Mega Drive

ALISIA DRAGOON

Unendlich Energie
FF00C2000A

X ist Startlevel
FF01A3000X

Befreundete Monster mit unendlicher Energie
FF00220010

Super Nintendo

STARFOX

Unendlich Leben **OBE7 128D**
Unendlich Bomben **OBE0 48AD**

Mega Drive

CASTLE OF ILLUSION

Unendlich Leben **FFF3250003**
Unendlich Äpfel **FFF3210005**
Unverwundbarkeit **FFF3230003**

Mega Drive

SPLATTER-HOUSE II

Unendlich Leben **FF00F80003**
Unendlich Energie **FF00F70003**

Super Nintendo

HOOK

Unendlich Leben **7E1F 0003**
Unendlich Power **7EF7 C103**
Unendlich Zeit **7E1F 1459**

Nintendo

DUCK TALES

Unendlich Leben
00036102

Unendlich Zeit
00015905

Mega Drive

FLINTSTONES

Unendlich Leben **FF01560009**

Nintendo

BUGS BUNNY

Unendlich Leben
00042903

Unendlich Energie
0004280C

Game Boy

ALIEN 3

Unendlich Leben
010349C3

Mega Drive

STARFLIGHTUnendlich Geld
FF97810098 und FF98310098Unbegrenzt Treibstoff
FF957300FF und FF95DD00FF

Mega Drive

WORLD OF ILLUSIONX = Levelwahl. Mögliche Eingabe 0-5
FFFFDB000XUnendlich Leben
FFFD530008Unendlich Energie für Spieler 1
FFA0380008Unendlich Energie für Spieler 2
FFA0B80008

Mega Drive

COOL SPOTUnendlich Energie FFF5E 00007
Unendlich Zeit FF071 40038
Unendlich Leben FF078 C0034
Unsichtbarkeit FFF67 300FF
jeder Punkt zählt 10 Pkt.

Mega Drive

ALIEN 3Unbegrenzte MG-Feuer
FF08450090Unbegrenzte Handgranaten
FF084B0040Unbegrenzte Flammenwerfer
FF08470080Unbegrenzt Granatwerfer
FF08490050Unendlich Energie
FF08810037Zeitlimit wird aufgehoben
FF08670045Levelwahl
Nachdem das Spiel gestartet wurde, muß man ein Leben verlieren, damit man in den gewünschten Level gelangt.
FF08130002X = bezieht sich auf die Menschen, die gesammelt werden müssen bevor der Level verlassen wird
FF0811000XUnendlich Leben
FF090B0009

Mega Drive

CRUE BALLX = Anzahl der 50 K-Zeit, die geschossen wird.
Mögliche Eingabe 0-3
FF8443000XX = Anzahl der Extrabälle.
Mögliche Eingabe 0-5
FF843F000XUnbegrenzt Bälle
FF843D0001X = Levelwahl. Mögliche Eingabe 0-9
FF8439000XXXXX = Punktestand mal 10000
FF8432XXXX

Super Nintendo

ALIEN 3Unendlich Energie 7E12 4268
Unendlich Granaten 7E15 DA0A
Unendlich MG 7E15 D263

Mega Drive

STREETS OF RAGEUnendlich Zeit
010CE01C80Unendlich Leben für Spieler 1
FFFF200003Unendlich Leben für Spieler 2
FFFF230003X-1 = Startlevel
FFFF03000X

Mega Drive

STREETS OF RAGE 2X = Schwierigkeitsgrad, 0 = sehr leicht,
2 = leicht, 4 = normal, 6 = hart,
8 = härter, A = mania

FFFD05000X

X = Startlevel
FFFC43000XUnendlich Leben für Spieler 1
FFEF830005Unendlich Leben für Spieler 2
FFF0830005

HELPLINE

Nintendo
MEGA MAN

Unendlich Leben 0000A602

Nintendo
MEGA MAN 2

Unendlich Leben 0000A803

Nintendo
MEGA MAN 3

Unendlich Leben 0000AE03

Nintendo
MEGA MAN 4

Unendlich Leben 0000B09C

Nintendo
CHIP'N'DALE

Unendlich Leben 0005B682
Unverwundbarkeit 00021018

Super Nintendo
ROAD RUNNER

Unendlich Leben 7E1F 2001
Unendlich Energie 7E1F 1E06
Unendlich Turbo 7E1F 1D20
Unendlich Zeit 7E1F 8459
Erste Flagge wird automatisch gehißt
7E1F A601
Fester Picken 7E1F 1A00

Nintendo
**DONKEY KONG
CLASSIC**

Unbegrenzte Marios in Donkey Kong
00005502

Unbegrenzte Juniors in Donkey Kong Junior
00004C02

Super Nintendo
**STREET
FIGHTER II
TURBO
EDITION**

Unendlich Energie für Spieler 1
7E0530B0

Unendlich Energie für Spieler 2
7E0730B0

Stopt die Zeit
7E18F399

Spieler 1 brennt, wenn er getroffen wird
7E054C22

Spieler 2 brennt, wenn er getroffen wird
7E074C22

Verändert die Farbe von Spieler 1
7E054515

Spieler 1 besitzt Low Jumps und Special Moves
7E052D22

Spieler 2 besitzt Low Jumps und Special Moves
7E072D22

Verändert den Charakter von Spieler 1. Mit X
ersetzt Ihr ihn gegen
einen der folgenden Charaktere: 8=Bison, 9=Sa-
gat, A=Balrog, B=Vega
7E05D10X

Das selbe für den Spieler 2
7E07D10X

Spieler 1 muß nur einmal gewinnen. Schaltet
das Action Replay vor der
Stage ein und macht es, bevor Ihr den Gegner
erledigt, wieder aus.
7E05D001

Das selbe für den Spieler 2
7E07D001

Turbo Turbo Edition
7E1C880E

Fast Fireballs und Sonic Booms für Spieler 1
7E05E609

Fast Fireballs und Sonic Booms für Spieler 2
7E07E609

Nur Special Moves für Spieler 1
7E05E801

Nur Special Moves für Spieler 2
7E07E801

WERTUNGSLISTE

Um Euch einen besseren Vergleich zu bieten, haben wir für Euch hier noch mal alle Wertungen zusammengetragen, nach System und Gesamtwertung geordnet. Für die Zahlenfetschisten unter Euch: Ganze 205 Spiele haben wir in unseren bisherigen fünf Ausgaben getestet, davon 62 für das Super Nintendo, 59 fürs Mega Drive, 17 für die Turbo Duo, 5 für SNKs Neo Geo, 10 für das Sega Master, 8 für das Nintendo NES, 8 für Ataris schmuckes Lynx, 17 für Segas Handheld und 19 Spiele für Nintendos Kleinsten.

Super Nintendo

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Striker	Elite Systems	4 MBit	09./93 Seite 94	78	81	91
Starwing	Nintendo	8 MBit	05./93 Seite 24	85	86	90
Super Mario World	Nintendo	-	-	-	-	90
Zelda 3	Nintendo	8 MBit	-	-	-	90
Street Fighter 2	Capcom	16 MBit	-	-	-	89
Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	4 MBit	-	-	-	88
Super Mario Kart	Nintendo	-	-	-	-	88
Super Turrican	Seika/Factor 5	4 MBit	08./93 Seite 40	86	87	88
Cosmo Gang The Puzzle	Namcot	-	06./93 Seite 90	55	56	87
Super Formation Soccer II	Human	-	08./93 Seite 38	69	45	87
Super Probotector	Konami	8 MBit	-	-	-	87
Another World	Interplay	8 MBit	05./93 Seite 26	81	82	86
Final Fight 2	Capcom	10 MBit	07./93 Seite 72	81	77	86
Super Family Tennis	Namcot	-	09./93 Seite 92	79	85	86
Super Soccer	Nintendo/Human	-	-	-	-	86
Evolution	Enix	8 MBit	05./93 Seite 34	78	85	85
Shadowrun	Data East/Beam	8 MBit	08./93 Seite 34	69	76	85
Shanghai 2 Dragon's Eye	Activision	4 MBit	05./93 Seite 27	60	45	85
World League Basketball	Nintendo	8 MBit	05./93 Seite 109	-	-	85
Powermonger	Imagineer/Bullfrog	-	07./93 Seite 33	73	62	84
Lost Vikings	Interplay	-	07./93 Seite 74	78	78	83
Cybernator	Konami	8 MBit	07./93 Seite 70	75	79	80
Super Bomberman	Hudson Soft	4 MBit	07./93 Seite 30	60	65	80
Super Strike Eagle	Microprose	8 MBit	05./93 Seite 38	76	78	80
Amazing Tennis	Absolute Entertain.	8 MBit	08./93 Seite 69	76	80	79
Nigel Mansell F1 Challenge	Grenlin	8 MBit	06./93 Seite 82	71	74	79
Royal Rumble	Acclaim	16 MBit	07./93 Seite 71	77	82	79
Tuff E Nuff	Jaleco	8 MBit	07./93 Seite 37	77	73	79
Twin Bee	Konami	8 MBit	06./93 Seite 78	85	75	79
Alien 3	Acclaim	8 MBit	07./93 Seite 80	80	81	78
Bubsy	Accolade	16 MBit	07./93 Seite 78	77	76	78
Pocky & Rocky	Natsume	8 MBit	09./93 Seite 86	82	75	78
B.O.B.	Electronic Arts	-	06./93 Seite 81	68	58	75
Sim Earth	FCI	8 MBit	05./93 Seite 30	63	68	75
Batman Returns	Konami	8 MBit	05./93 Seite 32	78	81	75
Pugsley's Scavenger Hunt	Ocean	-	05./93 Seite 37	72	68	73
Robocod	Electronic Arts	-	07./93 Seite 40	72	63	73
Asterix	Infogrames	4 MBit	09./93 Seite 90	68	58	71
Best Of The Best	Loriciel	8 MBit	07./93 Seite 35	69	57	71

Congo's Caper	Data East	4 MBit	08./93 Seite 37	70	63	71
King Arthur's World	Jaleco	8 MBit	06./93 Seite 84	66	71	71
Fortified Zone	Jaleco	8 MBit	07./93 Seite 41	67	57	69
Mechwarrior	Victor	8 MBit	05./93 Seite 35	76	70	66
Test Drive II The Duel	Accolade	-	06./93 Seite 88	65	69	66
Exhaust Heat 2	Seta	8 MBit	07./93 Seite 75	69	39	65
Blues Brothers	Kemco/Titus	4 MBit	09./93 Seite 101	59	76	64
GP-1	Atlus	8 MBit	09./93 Seite 100	65	53	64
Yoshi's Cookie	Bullet Proof Softw.	4 MBit	09./93 Seite 89	52	58	64
Road Runner	Sunsoft	8 MBit	06./93 Seite 86	72	62	63
Taz-Mania	Sunsoft	8 MBit	08./93 Seite 36	68	56	61
Bulls Vs Blazers	Electronic Arts	8 MBit	07./93 Seite 32	63	68	60
Wolfchild	Virgin Games	-	08./93 Seite 39	66	54	59
Terminator	Mindscape	-	06./93 Seite 85	63	47	58
Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	-	09./93 Seite 100	63	51	57
Fatal Fury	Takara	12 MBit	07./93 Seite 77	72	52	57
Mario Is Missing	Mindscape	-	09./93 Seite 88	55	43	54
Harley's Humongous Adv.	Hi Tech Express.	-	07./93 Seite 34	58	39	52
Imperium	Vic Tokai	8 MBit	05./93 Seite 40	58	62	52
Lethal Weapon	Ocean	8 MBit	08./93 Seite 68	57	64	51
Warpspeed	Accolade	-	07./93 Seite 29	51	34	49
Cool World	Ocean	4 MBit	05./93 Seite 29	72	65	48
Aguri Suzuki F-1 Super R.	G. Amusements	-	09./93 Seite 88	56	46	45
Super Valis 4	Atlus	8 MBit	05./93 Seite 28	55	47	44
Biometal	Athena	8 MBit	06./93 Seite 87	63	52	43
Hit The Ice	Taito	4 MBit	05./93 Seite 39	69	58	40
American Gladiators	Gametek	4 MBit	07./93 Seite 34	48	19	36
Kawasaki Caribbean Chall.	Gametek	-	08./93 Seite 68	47	45	35
Outlander	Mindscape	4 MBit	06./93 Seite 80	58	46	34
Wayne's World	T-HQ	8 MBit	06./93 Seite 83	43	34	29
Tom & Jerry	Hi Tech Express.	4 MBit	06./93 Seite 80	32	15	28

Mega Drive

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	8 MBit	-	-	-	90
Sonic 2	Sega	8 MBit	-	-	-	89
Thunder Force IV	-	8 MBit	-	-	-	88
F1	Domark	8 MBit	08./93 Seite 76	73	73	87
Flashback	U.S. Gold	12 MBit	06./93 Seite 26	91	76	87
Rocket Knight Adventures	Konami	8 MBit	09./93 Seite 70	87	79	87
Shining Force	Sega	12 MBit	09./93 Seite 76	78	75	87
Jungle Strike	Electronic Arts	16 MBit	08./93 Seite 80	78	77	86
Streets Of Rage 2	Sega	-	-	-	-	86
Warsong	-	-	-	-	-	86
Cool Spot	Virgin Games	8 MBit	07./93 Seite 90	86	81	85
Revenge Of Shinobi	Sega	4 MBit	09./93 Seite 73	79	85	85
Shining In The Darkness	Sega	-	-	-	-	85
Tiny Toon Adventures	Kouami	8 MBit	05./93 Seite 76	82	72	85
PGA Tour Golf 2	Electronic Arts	8 MBit	05./93 Seite 80	74	53	84
Another World	U.S. Gold	8 MBit	07./93 Seite 86	81	77	83
Rolo To The Rescue	Electronic Arts	8 MBit	05./93 Seite 88	81	73	83
John Madden '93	Electronic Arts	8 MBit	-	-	-	83
Wonderdog	JVC/Core Design	CD-ROM	09./93 Seite 38	80	77	83
Final Fight	Sega/Capcom	CD-ROM	09./93 Seite 36	77	78	81
Humans	Gametek	4 MBit	06./93 Seite 30	77	65	80
Amazing Tennis	Absolute Entert.	8 MBit	07./93 Seite 84	74	74	76
Micro Machines	Codemasters	-	09./93 Seite 74	65	62	76
Robo Aleste	Compile	CD-ROM	09./93 Seite 42	72	77	76
Battletoads	Tradewest	4 MBit	06./93 Seite 32	69	67	75
Clue	Parker Brothers	4 MBit	05./93 Seite 85	41	49	75
Global Gladiators	Virgin Games	8 MBit	07./93 Seite 92	78	79	75

SPECIAL

Hardball III	Accolade	16 MBit	06/93 Seite 28	62	78	74
Mazin Wars	Sega	8 MBit	05/93 Seite 78	80	61	74
Batman Returns	Sega	CD-ROM	09/93 Seite 33	77	80	73
Shinobi III	Sega	8 MBit	09/93 Seite 80	79	67	73
Ecco The Dolphin	Sega	CD-ROM	09/93 Seite 32	81	80	72
Chiki Chiki Boys	Sega	-	06/93 Seite 41	66	65	71
Cobra Command	Wolfteam	CD-ROM	09/93 Seite 35	64	69	71
Muhammad Ali Boxing	Virgin Games	4 MBit	05/93 Seite 75	68	70	69
Fatal Fury	Takara	12 MBit	06/93 Seite 34	80	61	68
R.B.I. Baseball '93	Tengen	-	07/93 Seite 83	60	72	68
Time Gal	Wolfteam	CD-ROM	09/93 Seite 40	76	75	68
Road Avenger	Wolfteam	CD-ROM	09/93 Seite 41	68	71	67
Flintstones	Taito	4 MBit	06/93 Seite 36	64	53	65
Super Kick Off	U.S. Gold/Anco	-	07/93 Seite 87	67	65	65
Jaguar XJ220	JVC/Core Design	CD-ROM	09/93 Seite 34	74	75	64
Splatterhouse Part 3	Namco	16 MBit	06/93 Seite 40	68	66	64
Summer Challenge	Accolade	8 MBit	07/93 Seite 89	70	63	63
Mutant League Football	Electronic Arts	8 MBit	08/93 Seite 78	66	61	62
Paperboy II	Mega Drive	4 MBit	08/93 Seite 85	53	47	62
Tony La Russa Baseball	Electronic Arts	8 MBit	06/93 Seite 28	58	45	62
Chester Cheerah	Kaneco	4 MBit	07/93 Seite 82	71	58	61
X-Men	Sega	8 MBit	06/93 Seite 38	67	49	60
Strider 2	U.S. Gold	-	08/93 Seite 84	60	60	57
Sol-Feace	Wolfteam	CD-ROM	09/93 Seite 37	60	64	56
James Bond The Duel	Domark	4 MBit	05/93 Seite 82	65	58	54
Monopoly	Parker Brothers	4 MBit	05/93 Seite 84	45	29	52
G-Loc	Sega	-	05/93 Seite 79	58	64	51
Outlander	Mindscape	-	05/93 Seite 86	66	53	51
Wimbledon	Sega	8 MBit	09/93 Seite 83	54	39	47
American Gladiators	Gametek	4 MBit	06/93 Seite 31	54	33	44
Warpspeed	Accolade	-	07/93 Seite 88	46	31	44
Hit The Ice	Taito	4 MBit	05/93 Seite 90	68	44	42
Cyborg Justice	Sega	4 MBit	06/93 Seite 39	58	44	41
King Of The Monsters	Takara	-	07/93 Seite 88	47	23	39
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	4 MBit	08/93 Seite 83	56	61	38
Batman Return Of The J.	Sunsoft	4 MBit	05/93 Seite 87	44	41	36
NBA All Stars	Acclaim	-	05/93 Seite 90	60	52	35
Outrun 2019	Sega	4 MBit	06/93 Seite 31	51	32	33
Double Dragon III	Acclaim	4 MBit	05/93 Seite 79	36	43	27

Turbo Duo

Titel	Hersteller	Kapazität	Gerestet in	Grafik	Sound	Spielepaß
R-Type I & II	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	90
Street Fighter 2 CE	NEC/Capcom	HuCard	08/93 Seite 90	90	83	88
Bombberman '93	Hudson Soft	HuCard	05/93 Seite 103	65	73	87
Dragon Slayer	Hudson Soft	Super CD	-	-	-	86
Lords Of Thunder	Hudson Soft	Super CD	06/93 Seite 100	85	87	86
Star Parodier	Hudson Soft	Super CD	-	-	-	86
Bombberman	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	85
Gate Of Thunder	Hudson Soft	Super CD	-	-	-	85
Military Madness	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	85
Neutopia II	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	85
Spriggan I	Compile	CD	-	-	-	85
Blazing Lasers	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	84
Neutopia I	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	84
Parodius	Konami	HuCard	-	-	-	84
Bonk 1 & 2	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	83
Bonk 3	Hudson Soft	HuCard	06/93 Seite 102	72	65	83
Dungeon Explorer II	Hudson Soft	Super CD	07/93 Seite 96	70	75	83
Puzznic	Taito	HuCard	-	-	-	83
Devil's Crush	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	82

Dungeon Master	JVC/FTL Games	Super CD	08/93 Seite 88	68	66	82
Photo Boy	-	-	-	-	-	82
Tiger Heli	Taito	HuCard	-	-	-	82
Aero Blasters	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	81
Final Match Tennis	Human	HuCard	-	-	-	81
Last Alert	Lasersoft	CD	-	-	-	81
Legend Of Hero Tonma	Taito/Irem	HuCard	-	-	-	81
Shanghai III	Home Data/ASK	CD	05/93 Seite 105	57	59	81
Super Raiden	Hudson Soft	Super CD	-	-	-	81
Battle Loderunner	Hudson Soft	HuCard	05/93 Seite 102	50	60	80
Cosmic Fantasy II	Working Designs	CD	-	-	-	80
Gynoug 2	-	-	-	-	-	80
Jackie Chan	Hudson Soft	HuCard	-	-	-	80
Sokoban World	Media Rings	HuCard	-	-	-	80
World Court Tennis	Namcot	HuCard	-	-	-	80
Y's Book I & II	-	CD	-	-	-	80
Fiend Hunter	Right Stuff	Super CD	07/93 Seite 97	73	74	78
Parasol Stars	Taito	HuCard	-	-	-	78
Moto Roader	NCS	HuCard	-	-	-	77
Formation Soccer	Human	HuCard	-	-	-	76
Son Son II	Irem	HuCard	-	-	-	76
New Zealand Story	Taito	HuCard	-	-	-	74
Shinobi	Asmik	HuCard	-	-	-	74
Buster Bros.	Hudson Soft	CD	05/93 Seite 104	65	68	72
Ninja Spirit	-	HuCard	-	-	-	72
Cotton	Hudson Soft	Super CD	08/93 Seite 89	69	69	71
Faussete Amour	Naxat Soft/Aim	Super CD	07/93 Seite 97	68	75	70
Vastrel	Working Designs	CD	09/93 Seite 103	69	66	68
Crest Of Wolf	Hudson Soft	Super CD	05/93 Seite 102	65	68	66
Power Tennis	Hudson Soft	HuCard	09/93 Seite 102	63	59	63
Jim Power	Micro World	Super CD	06/93 Seite 101	70	68	59
Horror Story	NEC Avenue	Super CD	05/93 Seite 104	60	57	45

Neo Geo

Titel	Hersteller	Kapazität	Gerestet in	Grafik	Sound	Spielepaß
Viewpoint	Sammy	74 MBit	-	-	-	91
Art Of Fighting	SNK	102 MBit	-	-	-	87
Last Resort	SNK	45 MBit	-	-	-	87
Baseballstars 2	SNK	68 MBit	-	-	-	85
Magician Lord	Alpha Denshi	46 MBit	-	-	-	85
NAM 1975	SNK	46 MBit	-	-	-	85
Super Sidekicks	SNK	54 MBit	05/93 Seite 107	71	74	85
Thrash Rally	Alpha Denshi	50 MBit	-	-	-	85
Fatal Fury 2	SNK	106 MBit	05/93 Seite 106	83	82	84
3 Count Bout	SNK	106 MBit	06/93 Seite 98	83	80	80
Baseballstars	SNK	50 MBit	-	-	-	80
Blues Journey	Alpha Denshi	50 MBit	-	-	-	80
Cyberlip	SNK	50 MBit	-	-	-	80
Fatal Fury	SNK	55 MBit	-	-	-	80
Robo Army	SNK	45 MBit	-	-	-	80
Soccer Brawl	SNK	46 MBit	-	-	-	79
Mutation Nation	SNK	54 MBit	-	-	-	78
Burning Fight	SNK	54 MBit	-	-	-	77
Crossed Swords	Alpha Denshi	50 MBit	-	-	-	77
Puzzled	SNK	22 MBit	-	-	-	76
Ninja Commando	Alpha Denshi	54 MBit	-	-	-	75
Football Frenzy	SNK	48 MBit	-	-	-	74
Ninja Combat	Alpha Denshi	46 MBit	-	-	-	74
Super Baseball 2020	SNK/Pallas	46 MBit	-	-	-	74
Eightman	SNK/Pallas	46 MBit	-	-	-	73
King Of The Monsters	SNK	55 MBit	-	-	-	73

Sengoku 2	SNK	74 MBit	06./93 Seite 99	77	78	73
The Super Spy	SNK	55 MBit	-	-	-	73
Ghost Pilots	SNK	55 MBit	-	-	-	72
Sengoku	SNK	55 MBit	-	-	-	72
World Heroes 2	Alpha Denshi	146 MBit	07./93 Seite 93	84	79	72
Alpha Mission 2	SNK	47 MBit	-	-	-	71
King Of The Monsters 2	SNK	74 MBit	-	-	-	70
League Bowling	SNK	26 MBit	-	-	-	70
World Heroes	Alpha Denshi	82 MBit	-	-	-	70
Andro Dunos	Visco	34 MBit	-	-	-	68
Top Players Golf	SNK	62 MBit	-	-	-	68
Riding Hero	SNK	46 MBit	-	-	-	60
Legend Of Success Joe	Wave	50 MBit	-	-	-	40

Master System

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Land Of Illusion	Sega	4 MBit	05./93 Seite 94	82	76	84
Asterix	Sega	-	-	-	-	82
Golden Axe Warrior	Sega	-	-	-	-	81
Sonic	Sega	-	-	-	-	80
Wonderboy III	Sega	-	-	-	-	80
Rainbow Islands	Taito	2 MBit	05./93 Seite 96	58	62	78
New Zealand Story	Tecmagik	2 MBit	05./93 Seite 95	73	67	76
Krusty's Fun House	Acclaim	2 MBit	07./93 Seite 100	54	53	72
Trivial Pursuit	Domark	-	05./93 Seite 95	69	64	71
Steel Cage Challenge	Acclaim	-	08./93 Seite 95	63	69	65
Global Gladiators	Virgin Games	2 MBit	07./93 Seite 99	73	57	61
Batman 2	Sega	-	05./93 Seite 96	45	49	57
Incredible Crash Dummies	Acclaim	2 MBit	08./93 Seite 94	65	61	55
Andre Agassi Tennis	Gametek	2 MBit	08./93 Seite 95	56	43	44

Nintendo NES

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Super Mario Bros. 3	Nintendo	-	-	-	-	90
Probotector 2	Konami	-	-	-	-	86
Bucky O'Hare	Konami	-	-	-	-	85
Castlevania III	Konami	-	-	-	-	82
Dynablaster	Hudson Soft	-	-	-	-	82
Crash Dummies	Acclaim	-	08./93 Seite 96	64	63	71
Adventure Island Classic	Hudson Soft	2 MBit	06./93 Seite 111	66	62	64
Banana Prince	Takara	-	06./93 Seite 110	46	72	64
Terminator	Mindscape	-	05./93 Seite 92	60	44	55
Swamp Thing	THQ	-	05./93 Seite 93	45	23	49
Bartman Meets Radioactive	Acclaim	-	05./93 Seite 92	42	39	42
Dropzone	Mindscape	2 MBit	06./93 Seite 111	37	18	36
Rackets & Rivals	Konami	-	08./93 Seite 96	41	44	31

Lynx

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Steel Talons	Atari	-	-	-	-	85
Shanghai	Atari	-	-	-	-	84
Dracula	Atari	2 MBit	06./93 Seite 94	85	77	83
Rampart	Atari	-	-	-	-	83
Switchblade II	Grenlin	-	-	-	-	82
Dinolympics	Atari	2 MBit	06./93 Seite 93	75	66	81
Batman Returns	Atari	-	-	-	-	77
European Soccer Challenge	Telegames	2 MBit	07./93 Seite 105	71	50	70

Battlewheels	Beyond Games	-	09./93 Seite 105	63	60	61
Power Factor	Hand Made	2 MBit	06./93 Seite 94	64	70	52
Dirty Larry Renegade Cop	Atari	2 MBit	06./93 Seite 93	55	51	43
Pit-fighter	Atari	2 MBit	06./93 Seite 95	45	22	38
Joust	Shadowsoft	2 MBit	06./93 Seite 95	25	15	25

Game Gear

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Shinobi II	Sega	-	-	-	-	86
Defender Of Oasis	Sega	-	-	-	-	84
Land Of Illusion	Sega	4 MBit	06./93 Seite 105	82	76	84
Crystal Warriors	Sega	-	-	-	-	81
Sonic	Sega	-	-	-	-	80
Wonderboy III	Sega	-	-	-	-	80
Wimbledon II	Sega	2 MBit	06./93 Seite 107	73	63	79
Streets Of Rage	Sega	4 MBit	06./93 Seite 106	80	65	78
Master Of Darkness	Sega	-	08./93 Seite 99	72	66	75
Krusty's Fun House	Acclaim	2 MBit	07./93 Seite 100	54	53	72
Steel Cage Challenge	Acclaim	-	08./93 Seite 95	63	69	65
Global Gladiators	Virgin Games	2 MBit	07./93 Seite 99	73	57	61
Tom And Jerry The Movie	Sega	-	08./93 Seite 98	66	59	61
Chakan	Sega	2 MBit	05./93 Seite 100	81	68	60
Home Alone	Sega	2 MBit	06./93 Seite 104	58	55	59
Spiderman Return Of...	Acclaim	2 MBit	07./93 Seite 101	62	73	57
Talespin	Sega	2 MBit	06./93 Seite 104	80	53	57
Incredible Crash Dummies	Acclaim	2 MBit	08./93 Seite 94	65	61	55
GP Rider	Sega	4 MBit	06./93 Seite 107	67	59	55
R.C. Grand Prix	Absolute Entert.	2 MBit	08./93 Seite 98	51	49	55
Evander Holyfield's Boxing	Sega	-	05./93 Seite 101	71	64	45
Predator 2	Arena	-	05./93 Seite 100	56	51	41

Game Boy

Titel	Hersteller	Kapazität	Getestet in	Grafik	Sound	Spielspaß
Super Mario Land 2	Nintendo	4 MBit	-	-	-	88
Tiny Toon	Konami	-	-	-	-	83
Dynablaster	Hudson Soft	-	-	-	-	82
Gargoyle's Quest	Nintendo	-	-	-	-	80
Parodius	Konami	-	-	-	-	80
Mystic Quest	Nintendo	2 MBit	07./93 Seite 103	68	68	76
Boxxle 2	FCL/Pony Canyon	-	09./93 Seite 104	36	51	75
Kid Dracula	Konami	-	06./93 Seite 113	74	64	75
Rampart	Jaleco	-	05./93 Seite 99	62	56	75
Asterix	Infogrames	2 MBit	07./93 Seite 104	67	61	73
Raging Fighter	Konami	2 MBit	07./93 Seite 104	69	65	73
Baby T-Rex	Laser Beam	-	08./93 Seite 102	61	55	71
Battleship	Mindscape	-	06./93 Seite 112	58	65	71
Adventure Island II	Hudson Soft	-	05./93 Seite 97	64	62	70
Battleroads 2	Tradewest	-	09./93 Seite 104	68	74	68
Looney Tunes	Sunsoft	2 MBit	07./93 Seite 102	74	69	68
Flintstones	Taito	-	05./93 Seite 99	66	48	66
Trip World	Sunsoft	-	09./93 Seite 105	61	62	64
Super Hunchback	Ocean	2 MBit	05./93 Seite 98	60	56	62
Sunsoft Grand Prix	Sunsoft	-	08./93 Seite 104	61	61	55
Spiderman 2	Acclaim	2 MBit	05./93 Seite 98	48	43	47
Spiderman 3	Acclaim	-	08./93 Seite 104	56	38	45
Zen Intergalactic Ninja	Konami	2 MBit	07./93 Seite 105	52	55	42
Dropzone	Mindscape	2 MBit	06./93 Seite 112	51	46	32

BÖRSE

Game Boy

Verkaufe Game Boy-Spiel Gar-goyle's Quest ab 14 Uhr für 30 DM. Tel.: 0231/674030.

50 verschiedene Game Boy-Spiele für 350 DM, z. B. Batman II, Spiderman, Alleyway, Bubble Ghost, usw. Nur komplett. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Tausche Game Boy mit Tetris, Mario 1, Boulder Dash, Nemesis 1, Bart Vs. The Juggernauts gegen Game Gear inklusive Battery Pack, Netzteil, Sonic 2, Mickey Mouse 2, Spiderman 1, Ninja Gaiden. Tel.: 05563/6138.

Löse meine Game Boy-Sammlung auf und verkaufe billig/teuerstes Spiel: 50 DM). Preisliste anfordern oder anrufen. Tel.: 06359/5862 (zwischen 16 und 17 Uhr, nach Andreas fragen). BILLIG

Verkaufe Game Boy-Spiele zwischen 20-55 Mark. Auch Preisliste auf Anforderung. Tel.: 0511/440416 Georg Grote.

Game Gear

Sega Game Gear mit Vergrößerungsglas, Netzteil, 5 Spielen (Wonderboy I, Mickey, Donald, Factory Panic, Columns) + Buch "Tips + Tricks" NP 700,- für DM 400,-. Tel.: 06032/32036 oder 06035/3134.

Lynx

Verk.: Lynx + Sonnenschutz + 4 Spiele (Blue Lightning, Zarlou Mercenary, Chip's Challenge,

Gates Of Zendocon) + Adapter. VP 250,- DM. Tel.: 09407/2898 Denis.

Verkaufe Atari Lynx II mit 5 Spielen, z. B. Viking Child und Toki. Preis VB. Tausche auch Super Nintendo-Spiele wie Tiny Toons (dt.) und Mickey Mouse (US). Tel.: 04421/41815 David.

Master System

Master System: Suche dringend Phantasy Star. Tel.: 05471/585. Verkaufe Master System mit 5 Spielen, zwei Control Pads; 1 Jahr alt für 150,- DM. Tel.: 05109/7496 ab 18.00 Uhr.

Verk. MS + Spiele für 350 DM (NP ca. 500 DM). Habe Sonic I, Castle Of Illusion, Champions Of Europe und Aztec Adventure. Marc Rübsamen, Kölsenhaimerstraße 7, 35327 Feldkrücken.

Mega Drive

Euer MD ist zu hungrig? Setzt es auf Diät! An- und Verkauf von gebrauchten deutschen MEGA Drive-Spielen. Mo.-Fr. 18-20 Uhr, samstags 13-15 Uhr. Tel.: 03601/441442.

Verkaufe und kaufe MD + SNES-Spiele (MD ab DM 30,-, SNES ab DM 45,-). Suche auch Spielesammlungen mit Grundgerät (eventuell auch Turbo Duo). Tel.: 04774/1789 Rainer.

Mega Drive (RGB, 60 Hz) mit Joypad, Netzteil, RGB-Kabel: 120,- DM. Quakshot + Sonic für je 25 DM, Phantasy Star II +

III, Shining In The Darkness, John Madden Football, für je 50,- DM. Tel.: 06134/63929.

Verkaufe für MD Space Harrier II, Klax, Mega Games, Castle Of Illusion und Shinobi, komplett 320,- DM. Tel.: 05546/510.

Verkaufe Mega Drive + CD-ROM (kompatibel zu allen Systemen, auch der deutschen Version), 2 Pads + Spiele wie: Jaguar CD, Thunderstorm FX CD, Wonder Dog CD, Streets Of Rage 2, Heavy Nova CD, Sol Feace CD, Time Gal CD + CDX-Konverter und Mega Drive-Konverter mit japanisch auf deutsch. VB 800 DM oder tausche gegen Neo Geo mit Art Of Fighting + 2 Joyboards. Ab 17.00 Uhr (Boris verlangen). Tel.: 07234/8030, Fax: 07234/5444.

Tausche Tiny Toons, Gemfire, Phantasy Star III, Master Of Monsters, Ghouls'n'Ghosts, u.a. (MD), Super Star Wars, Street Fighter 2 (SNES) gegen: Cool Spot, Desert Strike, Mick & Mack; Final Fantasy 2, WWF, Super Probotector. Benjamin Licht (07553)/7712.

Neo Geo

Verkaufe Neo Geo (dt. RGB) + Joyboard, originalverpackt und 100% OK (vier Monate alt) für 300 VB!!! Tausche auch gegen MD + Mega CD oder gegen Turbo Duo. Call: 0561/885372 (Bastian).

N.E.S.

Verkaufe NES + 9 Games:

Mario 1, 2, 3, Mega Man 3, Zelda, World Cup, Tetris, Probotector, Excite Bike + Spieleberater + 4 Controller + 4-Spieler-Adapter, alles in Topzustand. VB 600 DM. Tel.: 07347/2713.

Halt! Verk. NES mit 13 Spielen, z. B. Mega Man 2-4, Zelda 1-2, Castlevania 1-2, Maniac Mansion u.a. für nur 700 DM. Tel.: 07251/81531 ab 17.00 Uhr. Daniel.

Super Nintendo

Verkaufe Spiele fürs SNES: Super Probotector (65), Super Ghouls'n Ghosts (60), Tiny Toons (70); suche Starwing. Tel.: 02232/24413.

Verkaufe oder tausche: Super Aleste, Pilotwings, Adventure Island, Dodgeball, Gradus 3, Final Fight, Joe & Mac, On The Ball, Lemmings, Spiderman, Action Replay Pro. Tel.: 05864/780 von 18 bis 19 Uhr.

Tausche/verkaufte SNES-Games, z. B. Lost Vikings, Turrigan, Bubsy, usw. P.S. Deutsche Games nur Neuerscheinungen! RARITÄT: verkaufe jap. SNES mit 3 Games, Adapter und eingebautem Color-Booster (super Farbkontrast) für 500 DM. Tel.: 07354/2873.

Verkaufe Super NES-Spiele Bubsy (79 DM), Harley's Humongous Adventure (69 DM), Bart's Nightmare (59 DM), Actraiser (59 DM), Tiny Toon (69 DM), Mickey Mouse (69 DM), Pilotwings (49 DM),



Meine Adresse:



Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige

(bitte ankreuzen)

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Turbo Duo
- Neo Geo
- Master System
- Nintendo NES
- Lynx
- Game Gear
- Game Boy
- Verschiedenes

Kleinanzeige (Druckbuchstaben)

(pro Kleinanzeige 5,- DM in bar)

Meckerkasten

(kann angekreuzt werden)

Wie findest Du folgende Rubriken?

	schlecht	geht so	gut
Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieltest	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Classics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Countdown	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Funmail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Megamail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Referenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Start	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Win 4 Fun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specials	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Over	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Players Guide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

An
Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Bitte beachten:

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Mega Fun zu verschieben. Wir behalten uns des weiteren vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen.

BÖRSE

usw. Tel.: 0761/891038.

Verkaufe Super NES-Spiele Bubsy (79 DM), Harley's Humongous Adventure (69 DM), Bart's Nightmare (59 DM), Actraiser (59 DM), Tiny Toon (69 DM), Mickey Mouse (69 DM), Pilotwings (49 DM), usw. Tel.: 0761/891038.

SNES-Spiele, halber Neupreis: Probotector, Sim City, Prince Of Persia (US), Mario World, Axel, Magical Quest, Parodius, Street Fighter 2. NES-Superset, fünf Module, Infrarotpads, zwei Spieleberater, VB 400,-. Dietrich Bölder, Kyffhäuserstraße 17, 50674 Köln.

Verkaufe Spiele fürs SNES: Jimmy Connors Tennis, Super Star Wars, Mickey Mouse Magical Quest, Axel und Batman Returns; fürs Mega Drive die Spiele: Gley Lancer und Musha Aleste. Wer beide kauft, bekommt den Japan-Adapter umsonst. 02103/31808

Verkaufe und kaufe MD + SNES-Spiele (MD ab DM 30,-, SNES ab DM 45,-). Suche auch Spielesammlungen mit Grundgerät (eventuell auch Turbo Duo). Tel.: 04774/1789 Rainer.

Tausche dt. SNES-Games. Habe Zelda 3 u. Mario Paint. Suche Starwing u. Parodius. Tel.: 02561/5420 Mike Elfering, Legdener Str. 11, 48683 Ahaus.

Tausche für SNES Parodius, Zelda 3, F-Zero gegen Jimmy Connors, Starwing (Starfox), Magical Quest. Tel.: 0751/16566 G. Tesch ab 14 Uhr.

Tausche SNES-Titel: Turtles 4, Zelda 3, Wing Commander, Super Ghouls'n Ghosts, Road Runner, uva. Bitte melden bei: Thomas Degen, Tel.: 07553/8914.

Verkaufe für das Super NES: Shadowrun, Soul Blazer (US), u.v.m. Evt. auch Tausch. Torsten Schindler, Gustav-Heinemann-Ring 61, 81739 München. (Anmerkung der Redaktion: Sorry, Deine Telefonnummer war absolut nicht zu entziffern).

Tausche oder verk. fürs SNES die Spiele: Fatal Fury, Starfox, Rushing Beat II, Tecmo NBA, Final Fight, usw. Suche auch

selbst Spiele fürs SNES u. für den Game Boy aller Art. Tel.: 06109/33209.

Verkaufe für SNES Parodius, F-Zero, Super Probotector, komplett 290,-. Tel.: 05546/510.

Schweiz! Verkaufe für SNES S. Smash TV, John Madden '93, Addam's Family, Amazing Tennis, Super Battletank, alle US/Super E.D.F., Phalanx, Jerry Boy, Area '88, Darius Twin, alle jap. Preis 50 sFr. (viele Mega Drive auf Anfrage). Peter. Tel.: 041/823440 Schweiz.

Verk., kaufe, tausche alles für Super NES, Mega Drive, Neo Geo, Turbo Duo, MAK, PC-Engine, Game Gear. Tel.: 089/1403732.

Tausche, verkaufe Game Gear + Lupe + 7 Topgames (wie z. B. Lemmings, Streets Of Rage, Olympic Gold, usw.). VHB 250 DM gegen Höchstgebot od. evtl. gegen 2-3 SNES-Games nach telefonischer Vereinbarung (bitte nur von 18-19 h). Tel.: 089/704488 (Sebastian).

Tausche SNES-Module WWF 1 oder World League Basketball gegen Lemmings, Zelda 3, The Lost Vikings oder Parodius. Carsten Kaiser, Streitbachweg 4, 35327 Feldkrücken. Tel.: 06645/368.

Zelda 3 = 75 DM (dt.), Pilotwings = 70 DM (US), Die Jagd Auf Den Roten Oktober = 85 DM (einmal erst gespielt), NHLPA Hockey = 80 DM (US) (3 Wochen alt). Max Michalsky, Wörrstädterstr. 24, 55283 Nierstein.

Lebenswichtig! Suche Fatal Fury für S-NES (günstig). Tausche oder kaufe. Habe z. B. Rival Turf, Turtles 4, Super Star Wars, usw. (Michael). Tel.: 08586/5222.

Tausche Super NES-Spiele! Suche z. B. Sim Earth, Final Fight 2. Suche vor allem Strategiespiele. Biete Starwing, Another World, Magical Quest, Super Probotector, u.a. 05952/1466 (Alexander).

Suche WWF 2 Royal Rumble (SNES dt.), biete Street Fighter 2 oder Super Soccer + Pilotwings oder Sim City, alles deutsch. Tel.: 04962/5989 ab 19 Uhr. Fragt nach Bernd.

Kaufe, verkaufe und tausche Super Nintendo-Spiele: NHLPA Hockey, Super Smash TV, Super Turrican. Suche Final Fight 2, Starwing, Bubsy. Tel.: 06356/8521 Freddy.

Kaufe, tausche und verkaufe alt und neueste Super Nintendo-Spiele. Kaufe auch ganze Bestände. Tel.: 07805/59328

Tausche für SNES Zelda 3, Sim City, Desert Strike (alles dt.) gegen Super Soccer, Castlevania IV, Rampart (egal ob dt. oder US). ** Tel.: 04521/2446 Moritz ab 19 Uhr.

Verkaufe SNES-Spiele: Tiny Toons, Super Star Wars, Super Mario World, Turtles In Time (alles dt.), King Arthur's World (US), Desert Strike (US). Tel.: 0511/440416 Georg Grote.

Verschiedenes

Tausche Tiny Toons, Gemfire, Phantasy Star III, Master Of Monsters, Ghouls'n Ghosts, u.a. (MD), Super Star Wars, Street Fighter 2 (SNES) gegen: Cool Spot, Desert Strike, Mick & Mack; Final Fantasy 2, WWF, Super Probotector. Benjamin Licht (07553)/7712.

Verk. oder tausche gegen Super NES jap. PC-Engine mit Joypad und 10 Spielen: Bonk 3, World Court Tennis, Moto Roader II, Salamander, Darius Plus, u.v.a. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 07531/29294 Topzustand! Wie neu!

Suche Neo Geo + Spiele/Mega Drive + Spiele/SNES + Spiele/NES + Spiele/SM + Spiele/Game Boy + Spiele/Game Gear + Spiele/usw./ganze Modulsammlungen. Tel.:

04521/71497 ab 17 Uhr. Suche Turbo Duo oder PC-Engine mit Fünf-Player-Adapter, nur RGB + zwei Spiele. Zahle 200-350 DM. Verkaufe MD-Spiele + CDs. Tel.: 0551/68364.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Tel.: 04521/71497 ab 17 Uhr. Suche fürs Neo Geo Super Sidekicks, 3 Count Bout, usw. Suche außerdem jap. Mega Drive. Verkaufe Street Fighter 2-Platine für 500,- DM. Tel.: 02872/7376 Thorsten. Mittwochs 19.00 Uhr bis 22.00

Verkaufe Parodius für das Super NES (deutsche Version) sowie viele NES-Spiele, unter anderem Topspiele wie Castlevania III. Kaufe auch gebrauchte Super Nintendo-Spiele. Tel.: 02247/6536

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf, vom SNES/Mega Drive/Neo Geo/Game Boy/NES/Sega Master/Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas).

Verkaufe Spiele für Super NES/Mega Drive/Game Boy/NES/Sega Master/Lynx/Game Gear. Tel.: 04521/74501 ab 15.00 Uhr.

Hi Videospierer! Wollt Ihr das Super-Magazin für S-NES und Mega Drive haben? Dann schickt 6 DM und Eure Adresse an: Dominik Hertrich, Im Östern 1, 44652 Herne 2. Mit WWF Extra!!!

Kaufe alle Spielmodule für Konsolen der Marken Sega u. Nintendo. Ganze Sammlungen, notfalls mit Konsole und Zubehör. Tel. werktags ab 14.00 Uhr 0641/84874.

MEGA STAR

VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES	SNES	MEGA DRIVE
Cal Ripken Baseball dt 135,-	Mario all Stars dt 98,-	Warsong U.S. 85,-
Asterix dt 125,-	Bubsy U.S. 125,-	Tiny Toon dt 99,-
Pocky + Rocky U.S. 125,-	Shadow Run U.S. 129,-	Turtles dt 109,-
Mario is Missing U.S. 119,-	Alien III dt 125,-	The Flintstones U.S. 99,-
Super Battle Toads U.S. 125,-	Tw@ Bee Jp. 109,-	Flashback dt 119,-
Joschi's Cookie U.S. 109,-	Rushing Beat II Jp. 109,-	Jungle Strike dt 119,-
Congos Caper U.S. 99,-	AD-29 (FX-Adapter) 39,-	Global Gladiators dt 109,-
Royal Rumble dt 135,-	EGM US-Konsolenheft 19,-	Aquatic Games U.S. 85,-
Super Turrican U.S. 109,-	Demo Video (70 min./30 Spiele) 25,-	Demo Video (60 min./21 Spiele) 25,-
Monopoly U.S. 99,-	Infrarot-Joypad (Konami) 119,-	Joypad-Verlängerung 2m 12,-

NEU! SNES U.S.-Konsole 60 Hz 269,-

bessere Farben + 20% schneller als die deutsche Schlaftablette! ★ viele weitere Spiele auf Lager! Gratisliste anfordern!

Versand per NN zzgl. 7,- DM (2 Tage) • F. Pfister u. T. Mutter 79730 Murg

(0 77 63) 54 98 oder 89 85 FAX 62 99

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 18.00 - 21.00 Uhr

MUSIK CDS

Hi Mega Funers!
Ich finde, Eure Zeitschrift ist wirklich die beste (Praline natürlich ausgeschlossen). Nun aber zu meinen Fragen:

1. Wird Art Of Fighting für das Mega Drive erscheinen?
2. Ich sehe in manchen Ausgaben Euer Zeitschrift Werbung für irgendwelchen Musik CDs von Spielen. Gibt es auch eine CD von Thunder Force IV? Und wenn ja, wo kann ich sie dann kaufen oder bestellen?
3. Wie viele 24 MBit-Module werden derzeit für das Mega Drive hergestellt? In einer anderen Zeitschrift habe ich etwas über Streets Of Rage 3 und bei Euch über Eternal Champions gelesen, gibt es noch mehr?
4. Wie teuer werden 24 MBit-Module?

Sascha Jaeckel,
Drögeheide

Also Sascha, das mit der Praline laß ich jetzt mal dahingestellt und widme mich lieber gleich Deinen Fragen:

Zu 1. Momentan ist da nichts in Planung. Wenn es allerdings doch mal kommen sollte, dann erwarte bloß nicht zuviel, denn das Mega Drive wird technisch wohl kaum eine 1:1 Umsetzung schaffen. Zu 2. Ob es eine Thunder Force IV CD gibt, kann ich Dir nicht mit Bestimmtheit beantworten. Am besten,

Seid begrüßt!

Was gibt es neues von der Brieffront? Nun, wenn Ihr weiterhin so fleißig seid, wird es vielleicht noch etwas mit dem Briefbad. Ich bin gerade dabei, Sandrie zu bearbeiten, doch sie weiß es bis heute noch nicht. Also, falls Ihr auch wollt, daß Sandrie mit in die Wanne steigt, dann schreibt ein deutliches "Ja, ich will!" auf Eure Briefe. Wollt Ihr etwas loswerden, dann tut es weiterhin unter der bekannten Adresse:

Redaktion Mega Fun
Megamail/Funmail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Also, macht weiter so Euer Ulf



Du wendest Dich gleich an einen speziellen Händler, denn nur dort kannst Du überhaupt solche CDs erhalten.

Zu 3. Da bist Du momentan genauso schlau wie ich, denn mehr 24 MBit-Titel kenne ich derzeit auch nicht. Der Trend geht aber eindeutig zu solchen Mammut-Modulen, daher kannst Du für die Zukunft einige erwarten.

Zu 4. Kann ich Dir leider nicht genau beantworten. Doch da selbst 16 MBit-Module wie Streets of Rage 2 für 99 Mark erhältlich sind, denke ich, daß ein relativ normaler Preis wie beispielsweise 119 Mark realistisch ist.

FERNSEHER- WAHL

Hi Ulf! Zuerst will ich eine Bitte an Euch stellen,

verändert niemals die Software News in diesen farbigen Kästchen, denn sie sind einfach Affen-Mega Fun-geil!

Zu meiner Frage: Ich besitze ein deutsches Super Nintendo und will es nun gegen ein japanisches oder amerikanisches eintauschen. Ich bin mir aber nicht sicher, ob ich das an meineN Sony-Fernseher, der schon vier bis sechs Jahre alt ist, anschließen kann. Es handelt sich um einen Trinitron mit 50 Hz. Falls es nicht klappen sollte, welchen Fernseher soll ich mir dann kaufen?

Nejif Aliban, Hagen

Ich kann Dir auch nicht mit Sicherheit beantworten, ob es bei Deinem Fernseher nun klappen wird, da er ja schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Um auf Nummer sicher zu gehen, kauf Dir lieber einen neuen Fernseher, denn nahezu alle Marken-Fernseher (keine No Name-Produkte) ab 700 Mark aufwärts sind 60Hz-tauglich und bieten somit die beste Bildqualität. Brauchst Du noch genauere Informationen, dann ruf bitte bei unser Hotline an.

NEO GEO-PRO

Hi Freak! Ihr seid momentan die beste Zeitung, die es zu kaufen gibt! Abso-

lut informativ, genialer Schreibstil (besonders bei Deinem Videospielequiz), die Tests sind fair und unabhängig, und die Poster genau das richtige für Mickey Mouse-Fans! Könntet Ihr nicht trotzdem einmal Motive von Baller- und Kampfspielen abdrucken? So richtig schön brutal bitte! Jetzt aber genug mit der Rumschleimerei. Ich hätte da ein paar Fragen, die mich schon ein Leben lang quälen:

Warum gibt es die Edelkonsole Neo Geo in keinem Kaufhaus oder normalen Laden zu kaufen? Nur bei Versandhändlern kann man das Neo Geo kaufen, und so bleibt die Masse außen vor. Die Kinder in den Kaufhäusern werden immer denken, daß das Super Nintendo die beste Konsole der Welt ist. Überhaupt machen mich diese Mochtegern-Videospieler krank, die meinen, wenn sie ein NES besitzen, daß sie dann die Besten sind. Wie kann man nur so blöd sein, über 100 DM für ein Spiel zu zahlen, das von der Grafik und dem Sound unter C-64-Niveau liegt. Außerdem, welcher normalverdienende Jugendliche kann sich im Monat schon mehr als zwei Super Nintendo-Spiele leisten? Daher bevorzuge ich gebrauchte und importierte Spiele. Da ich mit Sicherheit nicht der einzige bin, wäre es ganz lieb, wenn Du mir mal Adressen von Händlern aus den USA und Japan geben könntest. Vielen Dank im voraus, und falls Du diesen Brief abdruckst, werde ich Eure Zeitschrift jeden Monat mindestens sieben mal kaufen! Der große A-A Haufen, Kassel

Schon wieder einer, der diese Brutalo-Poster möchte. Wenn Ihr so weiter macht, läßt sich unser Big

MEGABOINK

VIDEO GAMES

MEGA DRIVE PLATINEN * SUPER NES PC ENGINE * NEO GEO GAMEBOY

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
Inh.: Klaus Meilinger * tel. 0941-998376 * FAX: 0941-949325

VERSAND + LADEN (im Kreis: REGENSBURG!!!)

tel. 0941 - 99 83 76

Boß vielleicht ja noch breitschlagen. Die Sache mit dem Neo Geo könnte ich Dir ganz einfach damit beantworten, daß das Gerät ganz einfach nicht TÜV-CE geprüft ist. Dies wäre aber nicht die ganze Wahrheit, denn das Neo Geo ist einfach kein Massenprodukt und wird es auch so schnell nicht werden. Schon allein die Tatsache, daß maximal nur ein Spiel pro Monat herauskommt spricht dagegen. Außerdem hast Du doch selber geschrieben, daß nur die wenigsten sich zwei Super Nintendo-Spiele pro Monat leisten können, wer, bitte schön, soll sich dann EIN Neo Geo-Modul im Wert von 400 DM leisten können? Eins verstehe ich zudem nicht: Wenn es die absolute Traumkonsole ist, warum besitzt Du sie dann nicht mehr? Vielleicht, weil Du die ewigen Prügelspiele satt hast? Meiner Meinung nach solltest Du auch nicht so hart über die NES-Besitzer urteilen, denn jeder hat doch einmal klein angefangen und war schon stolz auf seine kleine Konsole. Auch ich habe 1980 mit dem prähistorischen Atari VCS 2600 begonnen und mich dann später nach besseren Systemen umgesehen. Die Sache mit den Versandhändlern aus den USA oder Japan ist übrigens nicht so preiswert, wie Du vielleicht denkst, denn auch in Japan und Amerika muß man für die Spiele schon einiges zahlen. Zudem kommt ja noch der Zoll dazu, so daß Du im Endeffekt auch nicht viel billiger fährst (wenn überhaupt) als bei einem deutschen Importhändler. P.S. Schicke mir bitte den Beleg über die sieben gekauften Mega Funs. Vielen Dank im voraus

TURBO EXPRESS

Hallo Mega Fun-Crew! Ich habe da einige Fragen zu

der kleinen Turbo Express:

1. Testet Ihr eigentlich auch Spiele für dieses Hand Held?
2. Wird es auch Zubehör für die Turbo Express geben?
3. Wieviele Spiele gibt es denn derzeit für dieses System?

Georg Keller, Koblenz

Diese Fragen kann ich Dir recht schnell beantworten, denn bei der Turbo Express handelt es sich um eine portable Version der PC-Engine bzw. Turbo Grafx, insofern laufen alle US-HuCards (circa 120 derzeit), die wir für die Turbo Duo testen, auch auf diesem System. Zubehör gibt es für das schmucke Teil natürlich auch: Angefangen vom Verbindungskabel für zwei Geräte, einem Zigarettenanzünder bis hin zum Netzteil, Batteriesets oder Taschen.

COMPUTER-UMSETZUNGEN

Liebe Mega Fun-Redaktion! Ich habe ein paar Fragen an Euch:

1. Da ja Sega im Spätsommer ins Virtual Reality-Geschäft mit einer speziellen Brille einsteigt, ist meine Frage, ob Nintendo auch etwas in der Mache hat?
2. Wann kommt Wing Commander 2 für das Super Nintendo heraus?
3. Wird die PAL-Version von NHLPA Hockey '94 noch vor Weihnachten für das Super Nintendo erscheinen?
4. Warum gibt es keine handlichen Infrarotpistolen für das Super Nintendo oder das Mega Drive, sondern nur so schwere Riesenkanonen?
5. Da ja jetzt Microprose ins Videospiegelgeschäft eingestiegen ist, möchte ich gerne wissen, ob auch bald solche Simulationen wie Silent Service oder Task Force für das Mega Drive oder das Super

Nintendo umgesetzt werden.

Christian Schreiber, Köln

Zu 1. Normalerweise ist es ja immer so, daß, wenn einer der beiden Giganten (Sega und Nintendo) eine technische Neuentwicklung auf den Markt gebracht hat, der andere bald nachzieht. Derzeit liebt aber Nintendo noch nichts verlauten, daß sie etwas ähnliches auf den Markt bringen werden. Man scheint sich hier wohl voll und ganz auf den FX-Chip zu stürzen. Vielleicht ändert sich das aber mit der Veröffentlichung des Nintendo Disc-CD-ROMs.
Zu 2. Wing Commander 2 ist bis jetzt noch nicht geplant. Die Special Missions zum ersten Teil sollen aber im Oktober als PAL-Version erscheinen.
Zu 3. Zuerst wird das Mega Drive bedient, die Super Nintendo-Umsetzung soll im Januar '94 erscheinen.
Zu 4. Auf der letzten CES habe ich für das Mega Drive und das Super Nintendo neue Pistolen gesehen. Sie stammen von Konami und wurden speziell für das brutale Schießspiel Lethal Force entwickelt. Allerdings wird das Spiel aufgrund der makabereren Handlung wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen.
Zu 5. Diese Spiele sind bisher noch nicht bei Microprose in Planung. Falls Du aber nach einer ausge-

wachsenen Flugzeugsimulation suchst, dann lies am besten unser Preview von F-15 II, das im September erscheinen soll. Übrigens, Pirates Gold fürs Mega Drive ist zur Zeit in der Mache

CHIP-PROBLEME

Ich bin stolzer Besitzer eines Super Nintendo und ich weiß, daß es drei verschiedene Versionen gibt. Nun habe ich gehört, daß es Chips für die PAL-Version gibt, mit denen man auch Spiele der US- und der japanischen Version spielen kann. Ich war schon überall bei mir in der Gegend und keiner konnte mir überhaupt sagen, ob es diese Chips gibt.

Tino Stark, Klecken

Keine Panik, Du brauchst Dir keinen einzigen zusätzlichen Chip kaufen. Damit auf Deinem deutschen Gerät auch Importspiele laufen, brauchst Du nicht Dein Super Nintendo auseinander bauen, denn es reicht ein einfacher Adapter, wie z. B. der Universal-Adapter von Dataflash, den man bei jedem Videospiele-Versandhändler bestellen kann. Dieser Adapter wird einfach in den Modulschacht gesteckt und täuscht dem Gerät dann vor, daß es sich beim jeweiligen Spiel um eine europäische Version handelt.

Achtung aufgepaßt

Wir suchen einen festen Mitarbeiter oder eine feste Mitarbeiterin. Fachkenntnis im Video- und Computerspiele-Bereich sind erforderlich. Bitte schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung:

High Score Games
Herzogstraße 2
80803 München



Mr. Zock

Mir ist öde, das ganze Leben ist öde... Was macht das Leben noch öder? Mmhh.... (denk nach, grübel) Ja, geil!!! Ich schreibe einen Leserbrief: Es war Anfang Mai. Ein gutausssehender, streng riechender Jüngling betrat den Laden. Betont locker schlenderte er zum Zeitschriftenabteil, wo er seinen trägen Blick auf die Regale fallen ließ. Keines der Hefte wollte ihm gefallen. Weder der Playboy noch die Mickey Mouse konnten ihn wohlgelaunt stimmen. Es kam ihm schon in den Sinn zu gehen, doch auf einmal passierte etwas verwunderliches: Seine müden Augen sahen, unter all dem "Klopapier" verdeckt, eine hell schimmernde Heftecke. Plötzlich sagte eine innere Stimme: "Kauf mich, kauf mich!". Wie geblendet faßte er nach dem Heft, legte lässig die nötigen 4,90 DM an die Kasse, verließ die ätzende Bude und ward nie mehr gesehen. Viele in dem Laden fragten sich "Wer war der Kerl?". Und ein kleiner Junge in der Ecke sagte plötzlich "Ich weiß es, ich weiß es!". Alle starrten ihn an und wollten den Namen des jungen Teufels wissen. Der Junge antwortete "Er ist der Held vor dem Monitor, ein Akrobat mit dem Joystick, ein Penner in der Schule, es ist der einmalige, phänomenale MR. ZOCK!!!!!" Beim Ausruf dieses Namens wurde alles still und niemand wagte es, sich nur einen Millimeter zu regen.... Szenenwechsel: Als Mr. Zock zuhause ankam und sein Herz wie ein Preßlufthammer pochte, klatschte er sich aufs Bett und besah sich das erworbene Heft von oben bis unten auf das genaueste an. Der Name dieses verhängnisvollen Blattes war (bitte ein

Trommelwirbel) MEGA FUN. Es gefiel ihm sehr gut. So gut sogar, daß er seine Lebensgeister wieder fand und wieder anfang zu denken. Er krallte sich seine alten ... (Hier schlug die Zensur mal wieder gnadenlos zu.) und ging mit ihnen aufs Klo. Dort fand nun ein grauenvolles und furchtbares Schauspiel statt: Er hob den Klodekel hoch, stopfte das "Altpapier" in den Lokus und spülte kräftig nach. Nun war er erlöst und gab seine ganze Liebe der Mega Fun hin und zockt heute wieder wie damals auf seinem Old Mega Drive. P.S. Meinen richtigen Namen habe ich nicht geschrieben, weil mich sonst Millionen Mädels heimsuchen würden.

Mr. Zock, Frankfurt

Es war der 27.6.93, oder der 28.?! Naja, egal, auf jeden Fall wankte Ulf wie jeden Morgen schlaftrunken ins Büro, um auf seinem Schreibtisch das tagtägliche Chaos zu erblicken: Die Post der sieben Grausamkeiten. Neben den üblichen, eindeutigen Offerten gab es die sogenannten Heulbriefe. Zitat: "Mein Mega Drive durchlebt gerade eine schwere Neurose und spielt nur noch Altered Beast ab. Was soll ich tun? Heul, Schnief!". Auch tiefgründige Fragen gaben wieder ihr Stelldichein. Zitat: "Ist ein hornhautbeschichteter Daumen ein Zeichen Gottes?". Natürlich versuchten sich auch ein paar Hobby-Humoristen erneut an ihrem Schreibtalent. Zitat: "Sag mal, Ulf, wie kann ich meinem Super Nintendo das Bellen beibringen (prust, wieher, lach)?". Sprich, es befand sich nur M.A.D. auf dem Tisch (M.A.D. = Macht Abfalleimer dicker). In Ulfs Augenwinkeln began sich schon ein Rudel Tränen zusammenzufinden, um bald als Schicksal einer fetten Krokodilsträne zu

enden. Doch da!!!! (Blitz, Donner), ein besonderer Brief peitschte sein Augenlicht. Zeichnungen sämtlicher Redakteure funkelten ihm entgegen. Und nachdem Ulf stundenlang vorm Spiegel hing, um schließlich festzustellen, daß er doch nicht so häßlich war, wie es ihm die Zeichnung suggerierte, las er in dem Brief die ersten Zeilen. In der Mitte des Briefes passierte es: Unter einem lauten Knarren fingen die Mundwinkel an, sich dem Himmel zu neigen. Plötzlich donnerte es und rund 160 Muskeln formten sich zu einem freudigen Lächeln zusammen. Ein Blitz blendete die herumstehenden Mitarbeiter, als Ulfs blinkende Schneidezähne ihnen entgegenstrahlten. Und da saß er nun, ein lachender Ulf, der nach soviel Trübsal endlich einmal wieder einen witzigen Brief erhalten hat. Danke Mr. Zock, und melde Dich bald wieder, aber mit Bild, um Deinen gestählten Körper der Welt zu präsentieren. Du weißt ja, Bilder stinken nicht.

Spießer

Ave Dummschwätz-Ulf Ich begeben mich auf Ihr Niveau, um mit Ihnen zu kommunizieren. Über Ihre ewig gleichen Scherze lachen nur noch die letzten Dorftrötter (wenn überhaupt). Sie, ein studierter Journalist, machen am Schreibtisch mit Witzen, die sie aus den Filmen "Die Lümmel aus der ersten Bank" entnommen haben, kleine, gutgläubige, auf eine ernsthafte Antwort hoffende Jugendliche gnadenlos nieder. Ich hoffe, daß sie Ihre soziale Ader wiederentdecken. Wenn sie das veröffentlichen, haben Sie schon den ersten Schritt getan (herzlichen Glückwunsch!). Sie verstoßen mit Ihren Antworten gegen den Artikel 1 des Grundgesetzes: Die Würde

des Menschen ist unantastbar...

Dindi Weikirsch

Also, Menschen, die aus Feigheit anonym bleiben wollen und mich zudem noch siezen, sollte man eigentlich mit Nichtachtung strafen. Dein Brief (komm bloß nicht auf den Gedanken, daß ich Dich jetzt mit "Sie" anrede) ist aber ein derartiges Sammelsurium an Spießigkeiten, daß ich mich gezwungen sehe, doch eine Antwort zu schreiben. Aus welchen Filmen soll ich meine Jokes entnommen haben? Nie gesehen; es ist aber interessant zu erfahren, womit Du Deinen Sonntag nachmittag so verbringst. Ich kann mir schon sehr gut vorstellen, was für ein Typ Du bist. Auf der Rückbank Deiner Karre steht bestimmt eine wolumhäßliche Klorolle. Freitags wird immer brav Fisch gegessen und Dein größter Traum ist es, bei einer Beamtenkarriere als Frührenter zu enden. Ich soll meine "soziale Ader" entdecken?! Nix!! Ich bin klein und gemein. Aber mal ehrlich: Jeder Mensch sollte es eigentlich schnalzen, daß die meisten Funmail-Schreiber es gerade darauf anlegen, mal gehörig auf die Schippe genommen zu werden (bei Dir habe ich aber so meine Bedenken). Ich kann Dir viele Beispiele nennen, wo mir Leser geschrieben haben, wie fies ich doch bin, zum Schluß aber erklärt haben, daß sie das nur gut finden. Einige verarschte Leser haben mir sogar noch einmal geschrieben, und was soll ich Dir sagen: Sie fanden es richtig cool. Tja, Dumbo, die haben etwas, was Du nie besitzen wirst, HUMOR! Was? Das Wort kennst Du nicht! Das glaube ich Dir unbesehen. Und Dein Geplärre von "armen, gutgläubigen Jugendlichen", hör auf! Mir kommen schon die Tränen. Der Gipfel der Peinlichkeit ist natürlich,



IHRE PERSÖNLICHE SPIELWIESE!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

...wir wünschen Ihnen viel Spielfreude mit dem deutschen Angebot für Videospiele-Konsolen!

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SUPER NINTENDO	
adventure island dA	119.95
alien 3 dA	129.95
axelay dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
blazing skies dA	139.95
bulbs vs blazers dA	119.95
cal ripken jr. baseball dA	139.95
coveman ninja dA	114.95
cybernator dA	129.95
desert strike dA	109.95
dragons lair dA	114.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
hole in one dA	139.95
home alone 2 dA	119.95
jimmy conners tennis dA	129.95
jahn medden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
L.I. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lemmings dA	129.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
on the ball dA	139.95
outlander dA	139.95
pga tour golf dA	129.95
powermover dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spanky's quest dA	114.95
star wing (fs-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super alesta dA	139.95
super double dragon dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super star wars dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
top gear dA	114.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

GAME BOY	
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
glücksrad dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
mystic quest dV	64.95
papeye 2 dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

NES	
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
double dragon 3 dA	64.95
duck tales dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
pirates dA	114.95
rescue rangers dA	94.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tiny toon adventures dA	94.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

MEGADRIVE	
agassi tennis dA	119.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	114.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
summer challenge dA	119.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

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
joypad transparent progr. sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
quickjoy proneo 1 progr. sv336 dA	99.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
GAME BOY	
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
ac/dc adapter dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltragetasche dA	24.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
hyperboy dA	99.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe-licht+okkuset+netzteil dA	59.95
profi koffer bestückt dA	79.95
NES	
challenge set+2 contr.+smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
joypad beat master sv 330 dA	24.95
joystick nint. megastar sv 333 dA	49.95
nes spieleberater dV	19.95
profi koffer	49.95
super mario power berater dV	19.95
MEGADRIVE	
megnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr. sv 437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joystick alien US	39.95
joystick simpsons US	39.95
joystick terminator 2 US	39.95
profi koffer US	59.95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO	
0893 amazing tennis dA	139.95
0893 blues brothers dA	149.95
0893 babys dA	114.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 driving suzuki F1 dA	139.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechanwarrior dA	149.95
0893 nba all star challenge dA	119.95
0893 rummengaenge player manager dA	129.95
0893 stins game dA	139.95
0893 super turican dA	114.95
0893 treclaims world cup soccer dA	129.95
0893 osterix dA	119.95
0893 incredible crash dummies dA	129.95
0893 mortal combat dA	149.95
0893 mystic quest legairid dV	94.95
0893 pap'n twinbee dA	129.95
0893 terminator 2 arcade game dA	129.95
0893 the last vikings dV	114.95

GAME BOY	
0893 boxle 2 dA	59.95
0893 F-1 strike eagle dA	64.95

0893 nba all star challenge 2 dA	64.95
0893 spiderman 3 dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 dunkwing duck dV	94.95
0893 mortal combat dA	74.95
0893 wwf superstars 3 dA	64.95

NES	
0893 kirby's dreamland dA	74.95
0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0893 trails dA	94.95
0893 yoshi's cookie dA	94.95
0893 dunkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0893 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0893 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95

SEGA MEGADRIVE	
0893 babys dA	114.95
0893 rock n'roll power challenge golf dA	94.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 ninjo garden dA	94.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95

SONDERANGEBOTE

GAME BOY	
flash the dA	39.95
kick off dA	44.95
kwirk dA	44.95
nemesis dA	44.95
paperboy 1 dA	44.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pitfighter dA	39.95
super mario land 1 dA	44.95
tennis dA	44.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bubble bobble dA	49.95
dynablaster dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
shatterhand dA	59.95



SUPER NINTENDO 129.95



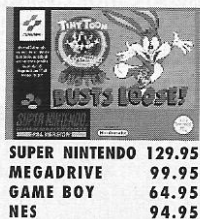
MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO SV 337 69.95
MEGADRIVE SV 437 69.95



MEGADRIVE 119.95



SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95



MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO 139.95



SUPER NINTENDO 119.95



SUPER NINTENDO SV 334 34.95
MEGADRIVE SV 434 34.95



MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO 139.95



MEGADRIVE 124.95



SUPER NINTENDO SV 336 99.95



MEGADRIVE 124.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND

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

SIE ERREICHEN UNS PER POST

**CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN**

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN**

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Modul Zubehör
..... Modul Modul Zubehör

Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER

Name
Straße
PLZ Ort
Telefon Kreditkartenfirma Verfall
Kunden-Nr. Karten-Nr.



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

daß Du den, zuletzt so oft zitiertem Artikel 1 des GG mißbrauchen mußt. Ich gebe Dir daher einen guten Rat: Kauf Dir am besten solche Groschenromane wie "Heimatglück". Da gibt es zum Schluß immer Friede, Freude, Eierkuchen, und niemandem wird nur ein Haar gekrümmt. Vielleicht habe ich mich aber auch nur getäuscht und bei Dir keimt irgendwann doch noch ein bißchen Humor auf. Du weißt ja: Wer zuletzt lacht, hat es nicht eher begriffen.

Urlaubsträume

Tag! Im Urlaub, bei viel Langeweile, kommt einem ja so manch' schwachsinnige Idee in den Kopf, also schreibe ich Dir einen Brief. Nee, im Ernst, ich habe da so einige technische Probleme mit meinem Super Nintendo:

1. Obwohl ich mein Super Nintendo fachgerecht an meinen Dia-Projektor angeschlossen habe, bekomme ich kein Bild rein. Kann es sein, daß mein Dia-Projektor 60 Herzen hat? Würde es etwas nützen, wenn ich meinem Super Nintendo fünf Flaschen von dem Doppel-Herz-Gesöff kaufen würde?

2. Wenn ich mein Super Nintendo an die Steckdose anschließe, gibt es immer solche Knister- und Zischgeräusche von sich und raucht entsetzlich. Kann man dies aus Umweltschutzgründen nicht vermeiden?

3. Wie schaffe ich es, so tolle Feuerbälle wie bei Mario zu schmeißen? Ich habe Mamis Blumenbeet verspeist, aber alles, was dabei herauskam, waren Bauch- und Brechkrämpfe (genau solche wie beim Lesen Eurer Zeitschrift). Kannst Du mir nicht verraten, um welche Sorte es sich handelt (mit Tulpen, Rosen und Maiglöckchen hab' ich es schon

probiert. P.S. Warum habt ihr so eine komplizierte Adresse? Würde es nicht genügen, einfach an die "Würzburger Dorftrottel" zu schreiben?! Adee, ihr seid OK und werdet so schön wie Mister-"Karle"-Universum.

**Karl-Michael Beck,
Wendling**

Irgendwie scheinen die Leser etwas mit den Dorftrotteln zu haben. Schon der zweite Leser, der auf diese platte Art und Weise versucht, einen Lacherfolg zu landen. Es tut mir leid, wenn wir Deinen Intellekt schon mit unserer Adresse überstrapazieren. Wenn Dir das zuviel ist, dann fax doch Deinen Brief nächstes Mal rüber. Nummern eintippen wirst Du wohl noch können. Und nun werde ich mein Bestes geben, Deine sinnigen Fragen zu beantworten (nach den Fragen zu urteilen hast Du zu dem Zeitpunkt wohl schon einen Hitzeschlag erlitten). Zu 1. Tu das bloß nicht! Sauf das Doppel-Herz-Zeug lieber selber. Das ist doch cool, auf Krankenkasse Alkohol zu saufen und dabei vermeintlich etwas für die Gesundheit zu tun.

Zu 2. Was, Dein Super Nintendo raucht!? Na, hoffentlich nur Camel Light, denn bei den starken Glimmstengeln verteeren die Lötstellen zu stark, was zur Folge hat, daß mächtige Slow Motion-Probleme entstehen.

Zu 3. Nichts einfacher als das! Du brauchst die Blumen nicht mehr weiter zu fressen (außer Klatschmohn, denn das ist die volle Dröhnung). Ist einfach drei Pfund Bohnen, pflanz Dich breitbeinig auf die Kloschüssel, halt ein Feuerzeug parat, sag Deinem liebsten Feind, er möge sich in Deinen Dunstkreis stellen, dann laß kräftig einen Fahren und Rumms!!! Aus vollem Rohr in die Natur, und die

wunderschönsten Feuerbälle entstehen. Dabei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, denn durch die entsprechende Nahrung kann man sogar die Farbe und Geruchsnote verändern (Karotten geben ein perverses blau). Allerdings solltest Du vorher Deine Lieblings-Cordhose (Du weißt schon, die mit den bunten Flickern am Knie) ausziehen, denn sonst brauchst Du anschließend noch einen dritten Flicker.

?!

Hi Mega Fun! Mega Fun find' ich echt klasse, doch ich weiß, wie ihr sie noch besser gestalten könntet: Kleinanzeigen sollten gratis sein. Dann würden die Seiten voll sein mit den Anzeigen und viel mehr gekauft werden.

Ihr solltet neben den Konsolen auch noch Amiga-Spiele testen.

Zudem solltet ihr mit dem Preis heruntergehen. Ich habe natürlich noch ein paar Fragen an Dich:

- 1. Wie viele Hefte erscheinen denn pro Jahr?**
- 2. Wieso habt ihr eigentlich Funmail und Mega-mail, und nicht nur eins?**
- 3. Warum hat das erste Heft von Euch Sammlerwert?**
- 4. Wie lange wollt ihr noch weitermachen?**
- 5. Wieviele Ausgaben habt ihr schon gemacht?**
- 6. Was muß man tun, wenn man Spieleproduzierer werden will?**
- 7. Was macht ihr genau?**

Pius Waser, Zürich

Vielen Dank für deine rührenden Vorschläge, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Ich mache Dir einen Vorschlag: Wir bringen demnächst eine telefondicke Mega Fun heraus, in der es neben wirklich allen erdenklichen Spieletests zusätzlich noch jede Menge Garten-Tips für die richtige Beschneidung von Bonsai-Bäumen

gibt. Dieses Luxusheft gibt es natürlich gratis und wird monatlich jedem Leser auf einem silbernen Tablett serviert. Zu Deinen obergemialen Fragen gibt es natürlich auch die dementsprechenden Antworten:

Zu 1. Schwierige Frage! Mathe war ja noch nie meine Stärke. Denk nach, denk nach ..., pro Monat eine Ausgabe, macht im Jahr also ungefähr zwölf. Zu 2. Damit ich auch einmal die Gelegenheit bekomme, solch blöde Fragen nicht ernsthaft zu beantworten.

Zu 3. Weil der Papst höchstpersönlich den ersten Druck mit seinem "Urbi et orbi" abgesegnet hat.

Zu 4. Bis wir uns von der verdienten Kohle einen Puff in Uganda leisten können.

Zu 5. Zwölf. Hey, ich bin überascht! Ich habe es doch tatsächlich geschafft, diese Frage ernsthaft zu beantworten, Yippi!

Zu 6. Keine Ahnung. Ich denke aber, daß man wie gewohnt vorgehen muß, wenn man die Karriereleiter emporklettern muß. Erstmal beim Chef so lange rumschleimen bis man einen braunen Kopf hat, dann die drittklassigen Witze der Frau des Chefs mit einem Lächeln beantworten, und schließlich auf die Bezahlung der Überstunden freiwillig verzichten. Mit einem bißchen Glück hast Du Dich dann in dieser Branche fett gemacht.

Zu 7. Ich kann Dir gerne sagen, was ich so in meiner Freizeit anstelle. Ich betreibe nämlich aktiv Gardinenstangen-Karate und konnte schon meine ersten Erfolge bei Omis Diele erzielen. Ansonsten bin ich noch Norddeutscher Meister im Bohnenbeutel-Ping Pong.

SUPER NINTENDO

- ▲ 1. STARWING
- ▼ 2. STREET FIGHTER 2
- ◻ 3. SUPER MARIO KART
- ◻ 4. ZELDA 3
- ◻ 5. JIMMY CONNORS TENNIS
- 6. FINAL FIGHT II
- ◻ 7. SUPER MARIO WORLD
- ▼ 8. PARODIUS
- ▼ 9. BUBSY
- ▼ 10. SUPER PROBOTECTOR

MEGA DRIVE

- ◻ 1. NHLPA HOCKEY 93
- ▲ 2. SONIC 2
- ▲ 3. THUNDER FORCE 4
- ▼ 4. TINY TOONS
- ◻ 5. PGA TOUR GOLF II
- ▲ 6. FLASHBACK
- ◻ 7. WORLD OF ILLUSION
- ▼ 8. JOHN MADDEN '93
- ▼ 9. SONIC
- 10. STREETS OF RAGE II

NINTENDO

- ◻ 1. DR. MARIO
- ◻ 2. TINY TOONS
- ◻ 3. SUPER MARIO BROS. 3
- 4. PROBOTECTOR
- ▼ 5. BUCKY O'HARE

MASTER SYSTEM

- ◻ 1. ASTERIX
- 2. WIMBLEDON
- ▲ 3. GOLDEN AXE WARRIOR
- ▼ 4. MICKEY MOUSE II
- 5. CASTLE OF ILLUSION

GAMEBOY

- ◻ 1. SUPER MARIO LAND 2
- ▲ 2. KID ICARUS
- ◻ 3. TINY TOONS
- ◻ 4. PARODIUS
- ▼ 5. MYSTIC QUEST

GAME GEAR

- ▲ 1. SONIC 2
- ▲ 2. SHINOBI 2
- ◻ 3. GLOBAL GLADIATORS
- ▼ 4. MICKEY MOUSE
- 5. AXE BATTLER

LYNX

- ▲ 1. BASEBALL HEROES
- ▼ 2. DRACULA
- ▼ 3. RAMPART
- ◻ 4. STEEL TALONS
- ◻ 5. BLUE LIGHTNING

TURBO DUO

- ▲ 1. BOMBERMAN '93
- ▼ 2. LORDS OF THUNDER
- ▲ 3. FINAL MATCH TENNIS
- ▼ 4. GATE OF THUNDER
- ◻ 5. MOTOROADER MC

NEO GEO

- ◻ 1. VIEWPOINT
- ▲ 2. FATAL FURY 2
- ▼ 3. ART OF FIGHTING
- 4. WORLD HEROES
- ▼ 5. 3 COUNT BOUT

MACHT MIT!

SCHICKT UNS EURE DREI MOMENTANEN FAVOURITEN ZU. VERGESST BITTE NICHT, SYSTEM DER SPIELE, SOWIE EURE ADRESSE ANZUGEBEN, DAMIT IHR BEI DER VERLOSUNG DES JAHRESABOS DABEI SEID. EINEN VORDRUCK FINDET IHR AUF SEITE 66. DER GLÜCKLICHE GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE HEISST: SEBASTIAN WILDMOSER TEROFALSTR. 77 80689 MÜNCHEN

- ◻ NEUEINSTEIGER
- ◻ GLEICH GEBLIEBEN
- ▲ AUFSTEIGER
- ▼ ABSTEIGER

Die Vierte

Sharp-Cassetten-Abspieler

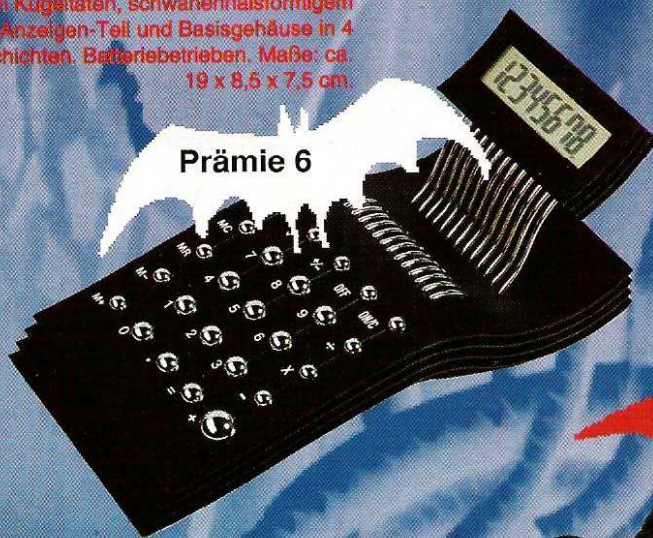
mit automatischer Bandendabschaltung, Bass-Booster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigen Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechenarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugellagern, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5



Prämie 2

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

LCD Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quarzwerk.



Sport-St

mit 7 Funktionen: Stunde, Monat, laufende Sekunde, Zwischenzeitnehmer, Sekundenanzeige, Kgehäuse, batterie

Bas

mit Holzsch cm, Handsch Länge ca. 2



Prämie 4

Dimension

Ist keine Illusion!

12 x MEGA FUN und eine
KOSTENLOSE Super-
Prämie Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als
den Abo-Bestellcoupon
ausfüllen, ausschneiden, auf
eine Postkarte kleben, und
dann ab damit an
untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach
anrufen und Abo bestellen unter:

09122 - 60 61

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das MEGA FUN - ABO für
min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende
Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

- | | |
|--|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Street-Basketball | 248 483 |
| <input type="checkbox"/> Baseball-Set | 014 634 |
| <input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner | 218 618 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank | 234 217 |
| <input type="checkbox"/> Armbanduhr + Stoppuhr | 015 877/005 430 |
| <input type="checkbox"/> Walkman | .222 655 |

Meine Prämie erhalte ich schnellstmöglich
nach Bezahlung des Abopreises von nur
DM 52,- pro Jahr.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann
innerhalb von 14 Tagen schriftlich
widerrufen werden bei: **Computec Verlag
GmbH&Co.KG, Vertriebsservice,
Postfach, 90 327 Nürnberg.** Die Frist ist
gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig
abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden,
daß die Post bei einer Adressänderung dem
Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-
berechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift,
daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
 Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung
beschleunigt die Prämienversendung
um min. 2 Wochen!

MF 4000

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

Prämie 3a-3b

Stoppuhr
1 Minute,
Alarm,
1/100
Zeitstoff-
leben.

Baseball-Set, 3-tlg.
Länge ca. 66
aus Kunststoff,
cm und Ball ca. 7
cm Durchmesser

Prämie 4

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Konamis vierter und bisher bester Streich auf dem Mega Drive (obwohl die anderen drei auch nicht von schlechten Eltern waren)



Nach Sunset Riders, den Turtles und den Tiny Toons (nicht zu verwechseln mit den Looney Tunes) holt Konami jetzt zum großen Rundumschlag aus. Rocket Knight Adventures ist ein waschechtes Jump'n Shoot, das

sequenzen sein Eigen nennt. Nur mit einem dämonischen Schwert und einem Raketentriebwerk ausgerüstet, macht Ihr Euch auf, wieder mal die



aber auch einige handfeste Baller-



Welt zu retten. Zuerst steht Ihr mal im wahrsten Sinne des Wortes im Wald, dann geht's ab in die Lüfte, in ein verwinkeltes Labyrinth, unter Wasser, in einen Eisenbahntunnel, ... Oder laßt Euch am besten selbst überraschen. An Gegnern erwarten Euch natürlich die berüchtigten

Überraschung!

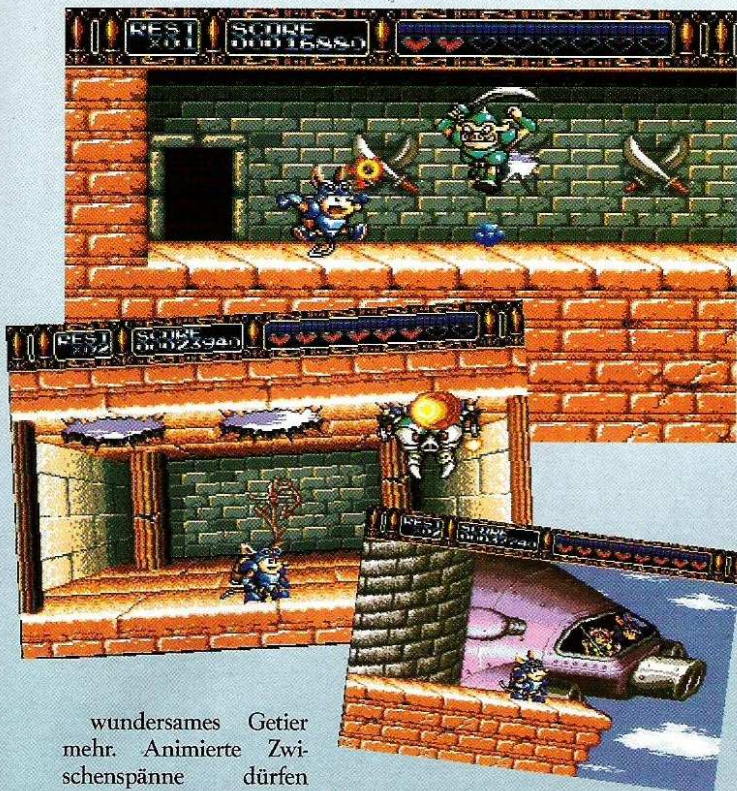
kleinen Schweinchen, eine munter dampfende Spielzeuglok, die einfach nicht klein beigegeben will (ich hasse sie), ein mutierter rosa Tintenfisch, ein etwas zu klein geratener Wal, der Euch zum Fressen gern hat, und dergleichen



Fair geht vor: Vier gegen einen



Ein paar Schläge und der Depp hört auf mit Bomben zu schmeißen



wundersames Getier mehr. Animierte Zwischenspanne dürfen natürlich genausowenig fehlen wie ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad (EASY ist schwer, HARD ist nur noch schwer).



Martin: Wo "Konami" draufsteht, ist Spielspaß

drin. So läßt sich am besten das "Dilemma" der japanischen Nobelspieleschmiede umschreiben. Drei Mega Drive-Titel haben die Jungs schon veröffentlicht, mit Rocket Knight

Adventures ist ihnen der bisher beste Wurf gelungen. Wie schon Super Probotector auf dem Super Nintendo protzt dieses 8 MBit-Modul mit jeder Menge neuen, innovativen Ideen, geizt nicht mit tadelloser Animation, einem Donnersound, der über die Anlage noch viel besser kommt, und einer Grafik, die sich gewaschen hat. Noch dazu sind die einzelnen Levels ellenlang und alles andere als einfach, die Mittel- und Endgegner ganz schön abgefahren, und unfaire Stellen sind sowieso Fehlzeige. Konamis neues Maskottchen, das exklusiv fürs Mega Drive erscheint (ich bete um eine Super Nintendo-Umsetzung), ist nach Super Turrigan und Super Probo-

vector für mich das drittbeste Jump'n Shoot aller Systeme, fürs Mega Drive allein gesehen konkurrenzlos. Man merkt dem Spiel an, daß hier fähige Programmierer am Werke sind, die aus der schon etwas betagten Kiste das Letzte herausholen: Neben Thunder



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Mario All Stars (SN) 94,-

Hammerpreise
nur 39,- DM

Game Gear: Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire Poker, Woody Pop

Master System: Bonanza Brothers, Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness, Super Kick Off

nur 49,- DM

Mega Drive: Strider Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ghoul & Ghouls, Toki, Thunderforce 2

Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker, R-Type, World Games



Mortal Kombat ab 13.09.

- Super Nintendo**
- Power Station 199,-
 - Amazing Tennis 129,-
 - Asterix 119,-
 - Jurassic Park 139,-
 - Bubsy 124,-
 - Star Wars 119,-
 - Star Wing 119,-
 - Road Runner 119,-
 - Royal Rumble 139,-
 - T-2 Arcade Game 129,-
 - Twin Bee 129,-
 - Lost Vikings dt. Texte 124,-
 - First Samurai 129,-
 - Mortal Kombat (13.09.) 139,-
- Mega Drive**
- MD ohne Spiel 199,-
 - Mig 29 104,-
 - Muh, Ali Boxing 104,-
 - Mortal Kombat (13.9) 119,-
 - B.O.B. 104,-
 - Cool Spot 104,-
 - Fatal Fury 109,-
 - Fred Feuerstein 104,-
 - Flashback 119,-
 - Global Gladiators 104,-
 - Jungle Strike 109,-

- Shining Force 124,-
 - Thunder Force 4 99,-
 - Tecmo Cup Soccer 104,-
 - Micro Machines 89,-
 - Ultimate Soccer 104,-
 - Bubsy 114,-
 - Rocket Knight Adv. (ca.14.9) 104,-
- Game Gear**
- Game Gear mit Colu. 189,-
 - Streets of Rage 2 84,-
 - Ultimate Soccer 84,-
 - Land of Illusion 79,-
 - Mortal Kombat (13.9.) 4Meg ... 89,-
 - Robocop 3 79,-
- NES**
- Mario Is Missing 94,-
 - Star Trek 119,-
- Game Boy**
- Game Boy ohne Spiel 99,-
 - Asterix 69,-
 - F-15 Strike Eagle 69,-
 - Joe & Mac 69,-
 - Mortal Kombat (13.9.) 69,-
- Master System**

- Global Gladiators 89,-
 - Land of Illusion 79,-
 - Mortal Kombat (13.9.) 4Meg 109,-
 - Robocop 3 89,-
 - Ultimate Soccer 79,-
 - Wonderboy in Monsterw. 79,-
- Neo Geo**
- Samurai Showdown 399,-

In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze

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

Unsere Monatsknüller für Super Nes:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type je 79,-

Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

Täglich Neuheiten

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 6,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN; PREISÄNDERUNGEN, VERÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-



Force IV reizt Rocket Knight Adventures das Mega Drive technisch am besten aus. Respekt an Konami! Wer ein Mega Drive hat und sich dieses Modul nicht holt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen.



Gerd: Die lange Wartezeit auf neue Spiele von Konami lohnt sich immer wieder. Rocket Knight Adventures zeichnet sich durch sehr gute Grafik, Parallaxscrolling und



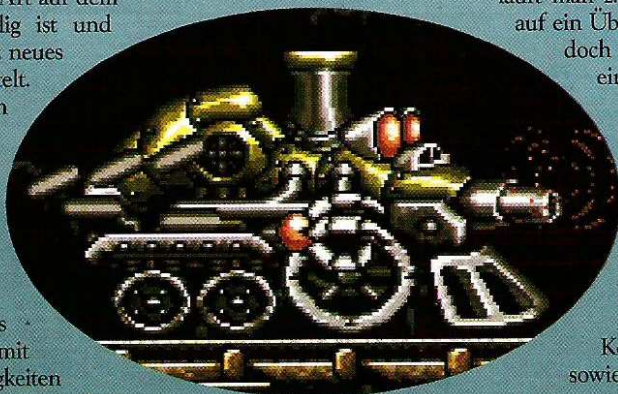
Plansch! Spritz! Gurgel!



Die Krake krallt sich Euch gleich

einen vorbildlichen Sound aus. Ihr könnt Euch teilweise sogar aus dem Vordergrund in den Hintergrund bewegen und zurück, was in DER Art auf dem Mega Drive einmalig ist und dem Spieler ein ganz neues Spielgefühl vermittelt. Die Animation unseres Helden ist wunderbarst gelungen, aber auch die Feinde haben gehörig ihr Fett abbekommen. Es ist immer wieder ein Genuß, dieses kleine Schweinchen mit all seinen Fähigkeiten durch das Spiel zu steuern. Ihr

könnt nämlich schwimmen, fliegen, auf Bäumen herumhängen, springen, und, wenn Ihr einen fahrbaren Untersatz auftreiben



könnt, sogar damit fahren. Etliche Gags werden auch die abgebrühtesten Spieler unter Euch zum Schmunzeln bringen. So läuft man z. B. freudestrahlend auf ein Überraschungspaket zu, doch heraus kommt nur ein böses Schweinchen, das Euch eins überbraten will. Rocket Knight Adventures ist auf jeden Fall eine Investition wert und sollte in keiner guten Spielesammlung fehlen, Konami-Fans müssen sowieso zuschlagen.

1 SPIELER **87**

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: KONAMI
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: KONAMI

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
87 %					
SOUND/FX					
79 %					
SPIELSPASS					
87 %					

THE REVENGE OF SHINOBI

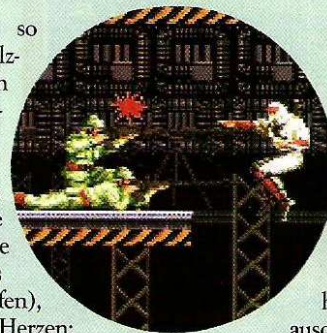
Das erste wahre Highlight fürs Mega Drive hat mittlerweile schon vier Jahre auf dem Buckel und dennoch kein Körnchen Staub angesetzt. Zeit, es noch einmal genauer unter die Lupe zu nehmen in unserer frisch eingerichteten Oldie-Ecke



Philipp: 1989 war das Erscheinungsjahr des Mega Drive in Japan. Im selben Jahr ist auch Super bösen Buben zu stellen bzw. sie reihenweise niederzumetzeln (Moin moin Stefan). Die neun Levels sind jeweils in zwei Abschnitte aufgeteilt, die sich grafisch völlig unterscheiden. Kurz



am Wegesrand so nette, kleine Holzkisten, die nach einem freundschaftlichen Tritt äußerst nützliche Extras freigeben. Sie enthalten neue Shurikans (Joes bevorzugte Waffen), Power Ups oder Herzen; manchmal allerdings ist fieserweise auch eine Bombe drin, von der Ihr Euch so schnell wie mög-



und Selbstsprengung) einzusetzen. Im Vergleich zu damals hat Super Shinobi nahezu nichts von seiner Faszination eingebüßt und ist heute noch genauso empfehlenswert wie anno dazumal. Für mich immer noch eines der besten Mega Drive-Spiele überhaupt.

Shinobi, wie es im Land Der Aufgehenden Sonne heißt, in die Läden gekommen. Ausgestattet mit dem bis dato besten Sound (ich sage nur Yuzo Koshiro) und der edelsten und abwechslungsreichsten Grafik, war der Erfolg quasi vorprogrammiert. Es war gleichzeitig das erste Spiel, das seinem Automatenvorbild haushoch überlegen war, da kompromißlos weiterentwickelt. Worum geht es bei Super Shinobi bzw. Revenge Of Shinobi, der deutschen Version? Joe Muzakis Vater ist von der Verbrecherorganisation des Neo Zeed getötet und die Freundin gekidnappt worden. Da hat Joe natürlich keine andere Wahl als sich den

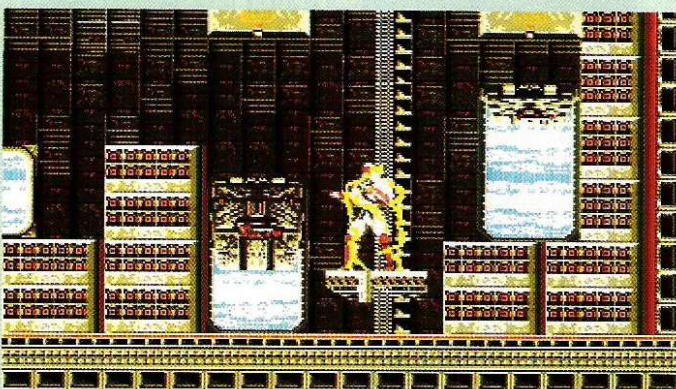


The Revenge of Shinobi ist immer noch eines der besten Mega Drive-Spiele überhaupt

vor dem Ende des zweiten Abschnitts stellt sich Euch ein besonders starkes Mitglied der Verbrecherorganisation entgegen und wartet eigentlich nur darauf, von Euch verschraubt zu werden (Tja, der Dialekt fließt voll ein). Unterwegs findet Ihr des öfteren

lich entfernen solltet. Joes Spezialität ist jedoch die Fähigkeit, eine von vier Ninja-Magien (Schutzschild, Flammen, Sprung-Magie

1			85	
1 SPIELER				
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: GNADENLOSER PREIS CA. PREIS: 59,- DM MUSTER VON: LUPUS				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
75 %				
SOUND/FX				
85 %				
SPIELSPASS				
85 %				



Alle Schotten dicht!

FANATIC GAMES

Super Beratung

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

Beratung Super

DER NEO.GEO VERSAND

Mo 14:00 - 17:00
Di 14:00 - 18:45
Mi 14:00 - 21:00
Do 14:00 - 18:45
Fr 14:00 - 18:45
Sa 9:30 - 18:00

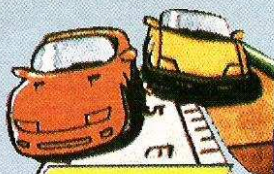
Video Band: ca. 2,5 Std. Spieldauer
mit den neuen Games drauf: 49,00 DM
Memory Card: 59,00 DM
Club Magazin: Das Neue! 9,50 DM

Samurai Showdown
World Heroes 2
3 Count Bout
FatalFury 2
369,00 DM

Immer aktuell

Schnäppchen: Amiga 500 incl. 2,5 MB-RAM + DF1 & DFZ
V.B. Laufwerk + Action Replay + 2 Competition Joysticks, Sound Digitalisierer + Games

TEST MEGA DRIVE



Von der britischen Fachpresse schon vor einem halben Jahr in den Himmel gelobt, erscheint dieses abgedrehte Autorennspiel nun endlich auch bei uns

Eure einzige Lebensaufgabe besteht darin, eine Komplettsammlung aller Micro Machines Miniaturen zusammenzukratzen, um die Euch dann alle Freunde beneiden. Gespielt wird mit neun verschiedenen Karren auf 32 Strecken in jeweils neun Umgebungen. Wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig stürzt Ihr Euch ins Getümmel. Zuerst müßt Ihr Euch aber noch fürs eigentliche Rennen qualifizieren, dann geht es ab auf die Piste:

HEAD TO HEAD gegen einen Computergegner oder im



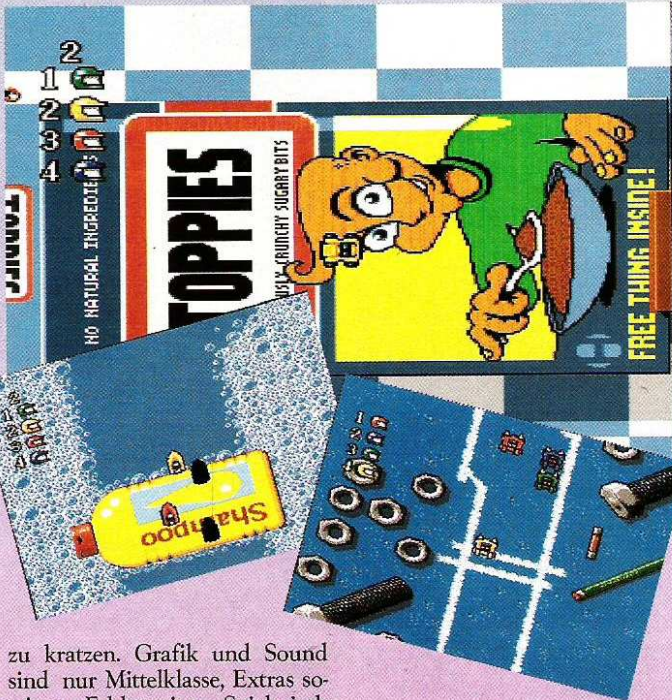
Im Challenge-Modus fährt Ihr gegen drei frei wählbare Computergegner

nem Streckeneditor wäre Codemasters Debut auf dem Mega Drive ein Platz in der Oberliga sicher geblieben.



Stephan: Im Gegensatz zu Martin gefällt mir Micro Machines wesentlich besser. Draufsicht-Rennspiele sind zwar normalerweise

nicht mein Fall, da sich das Steuern auf schnelles Reagieren beschränkt, aber dieses Modul heimst mit witziger Grafik und abgefahrenem Zwei-Spieler-Modus viele Bonuspunkte ein. Die mit viel Liebe gezeichneten Rennstrecken überzeugen mich zudem genauso wie das Fahrverhalten der verschiedenen Mini-Fahrzeuge. Die technische Seite ist ebenfalls sehr gelungen, so daß sich meiner Meinung nach wenig Kritikpunkte finden lassen. Sicherlich läßt die Motivation, vor allem alleine, mit der Zeit etwas nach, aber das ist doch bei fast jedem Spiel der Fall. So bietet sich Micro Machines neben der in der letzten Ausgabe hochbewerteten Formel 1-Simulation F1 von Domark als lustige Alternative geradezu an.



zu kratzen. Grafik und Sound sind nur Mittelklasse, Extras sowieso Fehlanzeige. Spielerisch weiß zumindest der flotte Zwei-Spieler-Modus zu gefallen, alleine versumpft das Modul allerdings ziemlich bald, trotz des ganz gut gelungenen TOURNAMENT-Modus. Es fehlt einfach die nötige spielerische

Abwechslung, um längerfristig motivieren zu können. Eigentlich schade, denn mit ein paar Extras wie der Möglichkeit, Eure kuriosen Kutschen noch aufzututzen, Nitros, oder ei-



TOURNAMENT MODE. Wenn Ihr

es schafft, in drei Rennen jeweils Erster zu werden, erwartet Euch noch eine Bonusrunde mit einem RUFF TRAX All Terrain Vehicle, in der es ein Extraleben zu ergattern gibt. Ansonsten brettert Ihr über Billardtische hinweg, kreuz und quer durch ein chaotisches Badezimmer, auf dem Frühstückstisch voller Corn Flakes, mit Panzern, F-1 Rennmaschinen, Hubschraubern, und derlei Gefährten mehr. Ganz schön abgedreht.



Martin: Die Spielidee ist zwar höchst originell, aber was nützt es, wenn trotz einer guten Idee ein lausiges Spiel dabei rauskommt. "Alles schon mal dagewesen" kann ich da nur sagen. Micro Machines erinnert nämlich nicht nur entfernt an das Buckelpistenrennen Super Off Road von Tradewest, ohne jedoch an dessen mittel-mäßigen Spiel-spaß



Gewinnt Ihr drei Rennen hintereinander, könnt Ihr Euch mit diesem All Terrain Vehicle ein Extraleben ergattern

1-2 SPIELER			76		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: CODEMASTERS DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: CODEMASTERS					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	65 %				
SOUND/FX	62 %				
SPIELSPASS	76 %				





FOR WINNERS ONLY

TEL.: 089/4802913



MEGADRIVE

Action Replay Pro	99,90
Mega Adapter	39,90
CDX Adapter	99,90
Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
688 Attack Sub	59,90
Abrah. Battlet. dt	49,90
Afterburner II dt	69,90
Alien III dt	89,90
Alienstorm jp	39,90
Alienstorm dt	49,90
Another World dt	99,90
Arch Rivals dt.	49,90
Ariel dt	79,90
Atomic Robokid jp	39,90
Bad Omen jp	39,90
Batman Ret. J. dt	89,90
Bonanza Bros. jp	39,90
Bubsy dt	99,90
Cadash jp	39,90
California Game dt	79,90
Carmen Sandiego	39,90
Captain Planet dt	79,90
Chiki Chiki dt	79,90
Cool Spot dt	99,90
Crackdown jp	39,90
Crueball us	59,90
Cyborg Justice dt	79,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves us	99,90
Desert Strike us	79,90
Dung. & Dragon dt	79,90
Ecco the Dolphin dt.	89,90
EX Mutants dt	89,90
F 1 Hero	49,90
Fantasy Zone dt	79,90
Fatal Fury dt	89,90
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Flashback dt	99,90
Flicky dt	59,90
Gainground dt	49,90
Galaxy Force 2 dt	49,90
George Forem. dt	59,90
Global Gladiator dt	89,90
Granada jp	39,90
Greendog jp	39,90
Greendog dt	79,90
Ghostbusters us	49,90
Golden Axe III	99,90
Gynoug	39,90
Hard Driving dt	49,90
Humans us	79,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Hurrican jp	39,90
James Bond 007 dt	89,90
James Pond II	69,90
Jewel Master	39,90
Joe Montana 3 dt	39,90
John Madden dt	59,90
John Madd. 92 us	49,90
John Madd. 93 us	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Jungle Strike dt	99,90
Kageki	39,90
Kick Off dt	89,90
Kid Chameleon dt	59,90
Last Battle dt	49,90
Lemmings dt	79,90
LHX Attack Ch us	79,90
Magical Hat	39,90
Mercs II dt	49,90
Mickey & Donald	79,90
Mickey Mouse dt	59,90
Monaco GP I	49,90
Monaco GP II	79,90
NHLPA us	89,90
Outrun jp	39,90
Paperboy dt	49,90
PGA Golf II us	89,90
Powermonger us	69,90
Quackshot jp	39,90
Risky Woods	59,90
Road Rash II us	69,90
Road Rash II dt	89,90
Robocod dt	69,90
Rolo Rescue us	69,90
Shadow Beast dt	49,90
Shining Force us	129,90
Slime World jp	29,90
Sonic jp	29,90
Sonic II jp	69,90
Spiderman dt	59,90
Splatterhouse II dt	39,90
Strider dt	49,90
Sunset Raiders dt	79,90
Sword of Sodan jp	29,90
Rings of Power dt	59,90
T 2 Arcade dt	89,90
Talespin dt	79,90
Thunderforce III jp	49,90
Thunderforce IV dt	89,90
Tiny Toons dt	89,90
Toki jp	39,90
Toe Jam & Earl jp	39,90
Turbo Outrun dt	49,90
Turtles dt	89,90
Warsong us	79,90
Warrior o. Eter. Sun	79,90
Wonderboy	39,90

World of Illusion	79,90
ZeroWings	39,90

MEGA CD

Afterburner III	89,90
Batman's Return	109,90
Chuck Rock	99,90
Dune	119,90
Earnest Evans	59,90
Final Fight	109,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova	59,90
Hook	99,90
Indiana Jones	109,90
Jaguar XJ 220	99,90
Kriss Kross	109,90
Sol Feace	79,90
Thunderstorm FX	89,90
Time Gal	119,90

GAMEGEAR

TV Tuner	129,90
Arial Assault dt	29,90
Ariel	19,90
Ariel (Mermaid) dt	49,90
Batman Return dt	39,90
Berlinwall jp	29,90
Busterball jp	29,90
Chessmaster dt	29,90
Defender of Oasis	49,90
Devilish dt	29,90
Donald Duck dt	39,90
Galaga jp	39,90
Global Gladiators dt	59,90
G Loc dt	29,90
Home Alone dt	49,90
House of Tarot jp	19,90
Klax dt	39,90
Land of Illusion dt	59,90
Lemmings dt	59,90
Monaco GP II dt/jp	39,90
Ninja Gaiden dt	49,90
Prince of Persia dt	79,90
Popils dt	29,90
Roadrunner dt	59,90
Shinobi 2 dt	89,90
Simpsons dt	79,90
Sonic 2 dt	49,90
Sonic II dt	89,90
Talespin dt	89,90
Tom & Jerry dt	39,90
Wimbledon dt/jp	39,90

Battle Toads us	49,90
BC Kid dt	39,90
Blues Brothers	49,90
Bombjack	49,90
Bugs Bunny 2	39,90
Empire Strike Back	49,90
Gauntlet us	49,90
Hook us	19,90
Hit the Ice us	49,90
Jordan vs Bird	49,90
Kick Off	39,90
Krusty Funh. dt	49,90
Lemmingsdt	39,90
Loopz jp	59,90
Looney Tones us	19,90
Marble Madness	109,90
Megaman II us	99,90
Megaman III us	49,90
Parodius	49,90
Price of Persia	89,90

Sneaky Snakes us	29,90
Speedball II us	49,90
Starwars	49,90
T 2 Arcade us	59,90
Terminator 2 us	49,90
Tiny Toons us	49,90
TMNT 2 us	29,90
World Cup jp	19,90

BACKUP-Systeme

wir liefern fast alle Systeme.
 Preise auf Anfrage.
 Lieferbedingungen
 Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben.
 Alle Sendungen an uns müssen frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir generell nicht an. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. Stand 21.07.93
 Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

Gnadenlos GmbH
Postfach 80743
81607 München 80

GAMEBOY

Alien III us	49,90
Batman Return us	49,90

HÄNDLERANFRAGEN

49,90 ERWÜNSCHT
 49,90

In einer Zeit, die lang vergessen, kämpften Licht und Dunkelheit um die Herrschaft der Welt Rune. Die Dunkelheit, angeführt von Dark Dragon, wurde besiegt und dieser in eine andere Dimension verbannt; doch nicht, ohne vorher zu versprechen, in 1000 Jahren zurückzukehren, um die Weltherrschaft zu erlangen und die Seite des Lichts auf ewig zu vernichten. Nun sind 1000 Jahre vergangen und der böse Zauberer Darksol droht schon wieder, das Land zu vernichten und Dark



Sega strikes back! Der neue Hammer der Programmierer von Shining In The Darkness ist da



Ein Comic-ähnlicher Vorspann stimmt Euch auf das Spiel ein

Dragon wiederzuerwecken. Hier steigt Ihr ein, als letzter Held des Lichts, um die Welt von Rune zu retten. Zusammen mit erlesenen Freunden bildet Ihr die SHINING FORCE und kämpft Euch von Stadt zu Stadt durch, um zum Schluß Runefaust zu erreichen und Euch Darksol und Dark Dragon zu stellen. Eure Truppe umfaßt bis zu 12 Kämpfer auf einmal, die Ihr auf Eurer Reise treffen und überreden müßt, an Eurer Seite zu kämpfen. Diese setzen sich aus einem Pool von über 30 verschiedenen Charakteren aus etwa 17 Klassen zusammen und haben alle verschiedene Vor- und Nachteile.



Die Kämpfe bilden bei Shining Force das Herzstück, denn nur im Kampf könnt Ihr die nötigen Erfahrungspunkte sammeln, um befördert zu werden und damit Zugriff zu den guten Waffen zu erlangen, ohne die das Spiel nicht durchzuspielen ist. Endlos viele Gegner, und zahlreiche Waffen und Zaubersprüche bringen Abwechslung und geben somit jedem der in sich abgeschlossenen acht Levels ein neues Aussehen und neuen Reiz. Die einzelnen Chapters sind so aufgebaut, daß Ihr etwa vier Kämpfe bestreiten und zwischendurch in den Städten Aufgaben erfüllen müßt.

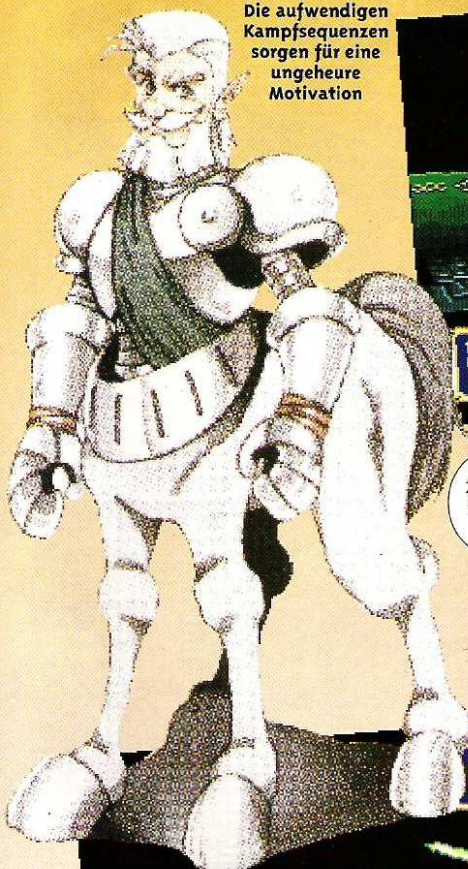
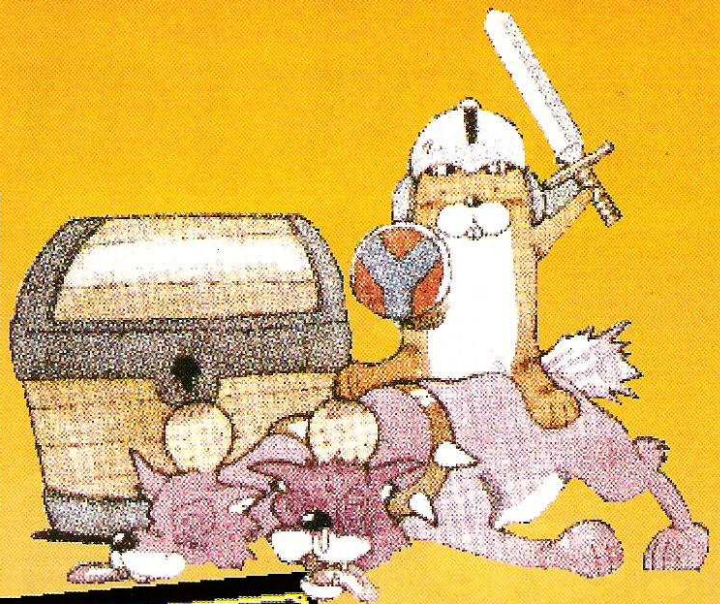


Why, I have half a mind to go out again. Would it I got a good offer.

Die Leute für die Party müssen erst einmal gefunden werden



Mmmm...Then, your majesty, we have no choice but to send MEGA FUN, a young fighter.



Die aufwendigen Kampfsequenzen sorgen für eine ungeheure Motivation



denlose Kämpfe der Stadt Rune-faust und damit auch Darksol näher zu kommen. Herausragend bei Shining Force ist auch die grafische Animation der Kämpfe. Mit der Beförderung Eures Charakters von einem Swordsman zu einem Hero ändert sich das Aussehen erheblich. Der brave Junge ist nun einem in einer glänzenden Rüstung auftretenden Helden gewichen, der als Angriff eine ganze Drehung mit einem mächtigen Schwerthieb ausführt.



Timur: Mit Shining Force ist Sega ein weiterer Meilenstein geglückt! Sucht pur in 12 MBit! Vor allem für Anfänger ist dieses Spiel der ideale



Einstieg in die Welt der Rollenspiele. Jeder Level ist so strukturiert, daß man nicht falsch gehen kann, und ein ständiger Berater gibt einem nützliche Tips, und garantiert so, daß man sich ausschließlich auf die Hauptaufgabe konzentrieren kann: Durch gna-



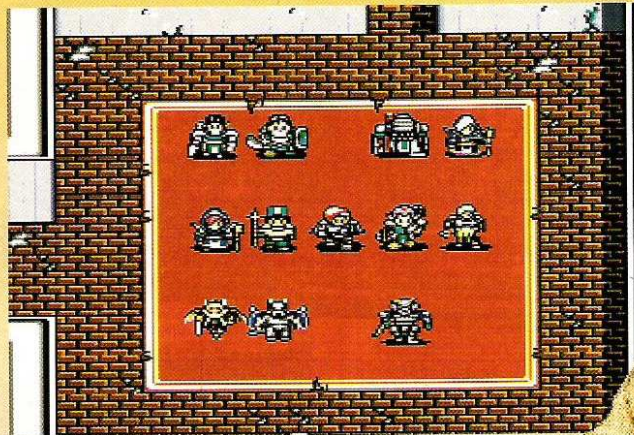


Doch nicht nur beim Hauptcharakter verändert sich die Grafik, sondern nach Beförderung und jedem Waffenwechsel auch bei allen anderen Kämpfern Eurer Shining Force, was nicht unwesentlich zur Motivation und vor allem zum Spielspaß beiträgt. Alle Features dieses Spieles aufzuzählen, würde den Rahmen deutlich sprengen und so schließe ich mit dem ernstgemeinten Rat, Euch dieses Spiel nicht entgehen zu lassen.



Markus: Da ich schon ein begeisterter Anhänger des Vorgängers Shining In The Darkness war,

konnte ich es mir auf keinen Fall leisten, Shining Force entgehen zu lassen. Alle meine Erwartungen von diesem Hammerspiel bestätigten sich, und ich konnte nicht ruhen, bis ich Shining Force durchgezockt hatte. Was mir im Laufe meiner nächtelangen Spielesessions Feinde und Monster aufgelauert haben, läßt sich ohne weiteres sehen. Zwar sind die verschiedenen Monstertypen im großen und ganzen nicht so abwechslungsreich wie bei einigen anderen Rollenspielen, doch das senkt den Spielspaß unmerklich. Was mir am meisten zugesagt hat, ist die geschickte Kombination von Strategie- und Rollenspielelementen, wobei meiner Ansicht nach die Strategieelemente überwiegen, da man ja seine Charaktere beliebig verschieben und fortbewegen kann. Auch die Idee mit der Beförderung eines Charakters ab der zehnten Stufe sorgt für eine Unmenge an Spielspaß, obwohl man nach der Steigerung mit einigen Problemen zu kämpfen hat, zumal die gesteigerte Person ja wieder die erste Stufe erlangt.



Im Hauptquartier könnt ihr eure Party zusammenstellen

Aber auch zur Soundunterma- lung muß ich meine Lobeshym- nen loswerden, da die Program- mierer von Seeeggaaa hier mal wieder richtig reingehauen haben. Während der Kampfsze- nen wechselt die Musik zwar im



In dieser Stadt haust der Drache

Laufe des gesamten Spieles nicht, was mich reichlich entäuscht, obwohl diese eine der besten ist, die mir je auf dem Mega Drive begegnet ist. Bei der Vogelperspektive jedoch wechseln sich die Soundtracks regelmäßig ab, dank der vollgestopften 12 MBit. Ich finde, daß Shining Force der Welt der Strategiespiele neue Maßstäbe setzt, und daß dieses Modul ein jeder Strategiespielfan haben muß, nicht zuletzt, da dieses Spiel unsere neue Referenz wird. Ein guter Grund für Super Nintendo-Freaks, sich endlich auch mal ein Mega Drive zuzulegen.

1			87
SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE			
HERSTELLER: SEGA			
DATENTRÄGER: 12MBIT-MODUL USA			
GEPLANT DEUTSCHLAND: AUGUST			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH			
BESONDERHEITEN: BATTERIE			
CA. PREIS: 139,- DM			
MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut: super
GRAFIK			
78%			
SOUND/FX			
75%			
SPIELSPASS			
87%			

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGECHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 061 31 / ??? ?
061 31 / ??? ?
061 31 / ??? ?
Händler: 061 31 / ??? ?
061 31 / ??? ?
061 31 / ??? ?
Fax: 061 31 / 238062

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 061 31 / 238085

Alien 3	(DV) Game Boy	DM 29,90	Star Wing	(DV) Super NES	DM 99,90
Super Sick Kicks	(DV) Neo Geo	DM 299,00	Super Turrigan	(US) Super NES	DM 89,90
Sonic 2	(DV) Mega Drive	DM 69,90	Fatal Fury	(US) Super NES	DM 119,90
Flashback	(US) Mega Drive	DM 119,90	Bubsy	(US) Super NES	DM 119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

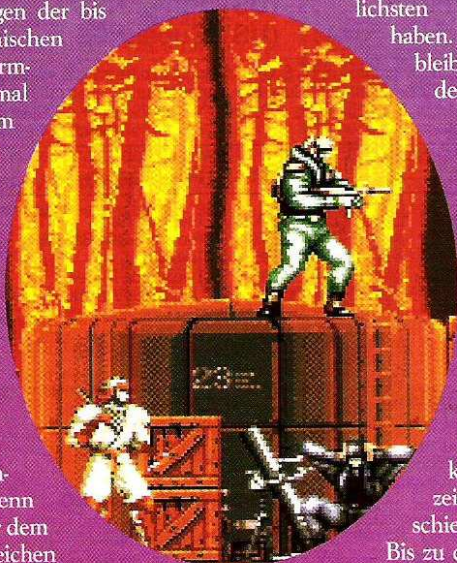
Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a. A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsole mit Spiel	289,—	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRussa Baseball	US a. A.
Konsole ohne Spiel	179,—	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrigan	US 94,90
Action Replay	99,—	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a. A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a. A.	Warsong	US a. A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,—	Flashback	US 119,90	Wayne's World	US a. A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the Wrld	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a. A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a. A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X - Men	DV 99,95
Battle Toads	US a. A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a. A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95		
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95		
B. O. B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a. A.	Mega Drive CD	
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	Konsole	a. A.
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Action Replay	a. A.
Chuck Rock	US 114,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	After Burner 3	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a. A.	Batman Returns	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cyber Spin	US a. A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	C & C Music Factory	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a. A.	Chuck Rock	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrigan	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Criss Cross	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Hook	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illu.	DV 89,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Marki Mark	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a. A.	Night Trap	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Price of Persia	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Rise of the Dragon	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Final Fantasy Quest	US a. A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Sewer Shark	US 99,95
Final Fight	US a. A.	Ultima 6	US a. A.	Phantasy Star 2	DV a. A.	Terminator	US 109,90
Final Fight 2	US a. A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a. A.	Time Gal	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a. A.	Powermonger	DV 99,95	Willy Beamish	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	DV 69,95	Wolf Child	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a. A.	Wonder Dog	US 99,95
Harlays Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a. A.		
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a. A.	Risky Woods	DV 99,95	Neo Geo	
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Konsole	679,—
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	3 Count Bout	DV 369,—
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	Alpha Mission 2	DV 189,—
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Art of Fighting	DV 369,—
Jungle Strike	US a. A.			Shining Force	US a. A.	Cyber Lip	DV 369,—
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	a. A.	Eight Man	DV 369,—
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	a. A.	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Fatal Fury 2	DV 369,—
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a. A.	Sonic 2	DV 69,95	King of Monsters	DV 369,—
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Splatterhouse 3	US a. A.	King of Monster 2	DV 369,—
Mario Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Sports Talk Baseball	US a. A.	Mutation Nation	DV 369,—
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Nam	DV 369,—
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Steel Talons	US a. A.	Sengoku 2	DV 369,—
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Streetfighter 2	US 139,90	Super Sidekicks	DV 299,—
Mortal Combat	DV a. A.	Batman Returns	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Trash Rally	DV 369,—
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a. A.	Strider 2	DV 99,95	Wing Combat	DV 369,—
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a. A.	Summer Challenge	US 99,90	World Heroes 2	DV 379,—
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a. A.	Tale Spin	DV 89,95		
Parodius	DV 119,90	Chester Cheetah	US a. A.	Talmit's Adventure	DV 124,95	Magic Game	
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 69,95	Taz Mania	DV 79,95	Hunter	(MGH)
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	Team USA Basketball	DV 79,95	Mega Drive + S NES	679,—
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95		
Pocky Rocky	US a. A.	Cyborg Justice	DV 99,95	The Flintstones	US a. A.		
Populous 2	US a. A.			Thunder Force 4	DV 89,90		
Powermonger	DV 119,90			Tiny Toons	US 99,90		

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

SHINOBI III

Ungewöhnlich lange mußte die große Shino-bi-Fangemeinde auf eine Fortsetzung warten. Sieben neue Levels sind dabei herausgekommen

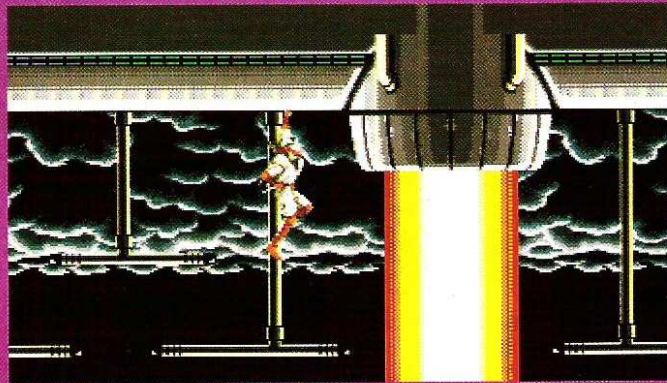
Die Hintergrundstory bleibt wegen der bis dato japanischen Bildschirmtexte mal wieder im Dunkeln verborgen. Im Dunkeln tappen müßt Ihr dafür aber nicht beim Spielprinzip, denn gegenüber dem erfolgreichen ersten Teil hat sich im Prinzip nicht viel geändert: Wieder einmal müßt Ihr Euren mutigen Japaner durch actionreiche Levels steuern. Dabei helfen Euch auch weiterhin die guten alten Shurikans, die Ihr normalerweise nur begrenzt zur Verfügung habt; es sei denn, Ihr stellt die Anzahl im OPTIONS MENU auf Null, denn dann erscheint nach einer kurzen Zeit ein Unendlich-Zeichen (Kenner des ersten Teils wissen Bescheid). Tummeln sich besonders viele Feinde auf dem Bildschirm, könnt Ihr nach wie vor im PAUSE MODE Magien



benutzen, die die unterschiedlichsten Wirkungen haben. Natürlich bleibt Euch auch der hilfreiche Wirtelsprung erhalten (in der Luft nochmal springen), mit dem Ihr auf elegante Art und Weise acht Shurikans gleichzeitig verschießen könnt. Bis zu diesem Zeitpunkt ist eigentlich alles beim alten geblieben, doch was



Ja sowas? Shinobi als Turtle, oder ein Turtle als Shinobi, oder wer, oder was, he?



Da geht wohl einem die Düse!

wäre eine Fortsetzung ohne irgendwelche Neuerungen? Shinobi schien nämlich in den letzten drei Jahren eifrig trainiert zu haben, denn er hat inzwischen viele neue Bewegungsmöglichkeiten dazugelernt, als da wären Laufen, Klettern, sowie ein wirkungsvoller Sprungtritt.



Ulf: Ich finde den neuen Shinobi einfach Klasse. Zugegeben, bahnbre-



Unfair! Das ist ja unfair!



Immer diese Blühungen!



chende Ideen sind nicht dazugekommen, dafür aber viele neue Bewegungsmöglichkeiten, durch die viel mehr Möglichkeiten ins Spiel gebracht werden. Auch die

Passagen mit dem Pferd und dem Surfbrett sind gut gelungen und bringen Abwechslung ins Geschehen. Sicherlich ist das Spiel insgesamt viel hektischer geworden

als der erste Teil und es läßt sich auch an manchen Stellen kaum vermeiden, getroffen zu werden, doch dafür ist ja auch die Energieleiste größer geworden. Außer-



dem: Shinobi war noch in keiner Version ein leichtes Spiel, denn das ist doch gerade der Reiz. Die Grafik mit den größeren und schöner animierten Sprites ist eine kleine Meisterleistung. Insbesondere das schleimige Monster am Ende des vierten Levels hat es mir angetan. Beim Sound mußte der Nachfolger aber arg Federn lassen. Mehr als durchschnittliche Discolänge gibt es diesmal nicht zu

SEGA-Videospiele? Geräte? Neuheiten? € € € gimme all!!

Seit 1987
Ihr SEGA
Versand!



Täglicher Versand, riesige Auswahl,
Sega-Artikel aus aller Welt,
jede Menge Zubehör!

Wenn Sie die "Game-Gier" packt, wir sind
der "Mega"-Versand mit dem richtigen "Drive"!

Gesamtkatalog 93/94 anfordern,
den unentbehrlichen Ratgeber
für jeden Konsolen-Fan!



(liegt Warensendungen kostenlos bei,
oder gegen frankierten Rückumschlag)



Für die aktuellsten
Neuheiten & Angebote
rufen Sie uns an!

Wir führen ALLE Artikel für:
SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR

Lieferung per Nachnahme plus Portokosten.
Keine Gewähr für die Kompatibilität von Importen, bitte vor Bestellung erfragen!



Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerverbund und Shop



05322-54081

Bevor Sie
lange suchen:
Gleich bei
CWM
anrufen!



hören. Dafür klingen die Soundeffekte diesmal aber sehr realistisch. Ich will nicht gerade behaupten, daß Shinobi III eine Steigerung ist, aber ein exzellentes Actionspiel ist es allemal geblieben.



Martin: Enttäuschend, ich sage nur enttäuschend. Sega hat die Grafik in Shinobi III zwar gehörig aufgeböhrt, aber der Sound, der diesmal nicht von Altmeister Yuzo Koshiro stammt, ist nicht der Rede wert und kommt an die geniale Musik des ersten Teils in keinsten Weisen ran. Die Spielbarkeit ist auch nicht besonders gut gelungen: Etliche unfaire Stellen, keine neuen Ideen, alles wurde recht halbherzig vom ersten Teil abgekupfert. Sogar die magischen Fähigkeiten des Titelhelden wurden direkt aus dem ersten Teil übernommen. Kein Wunder, daß dieses 8 MBit-Modul schon ursprünglich im Dezember



Stephan: Shinobi III gleicht einer wilden Achterbahnfahrt, und das in fast jeder Hinsicht. Die Grafik bietet Gegensätze von genial bis einfalllos. Der Schwierigkeitsgrad reicht nahe an die Frustrationsgrenze heran, denn manche Levels strotzen nur so vor unfairen Stellen. Sicher knacken die Profis diese mit der Zeit, aber Anfänger werden hier

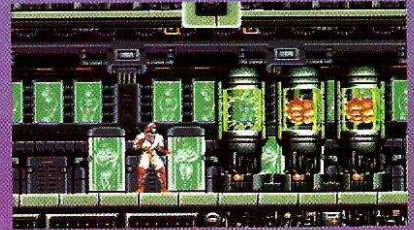


Ich glaub, mich tritt ein Pferd

erscheinen sollte und dann, wahrscheinlich, weil es den Qualitätsansprüchen von Sega nicht gerecht werden konnte, wieder in der Versenkung verschwand. Lieber keine Fortsetzung als so eine lieblos zusammengeschusterte, die alte Shinobi-Fans nur gehörig verkraut. Schade um das Original, das einen würdigeren Nachfolger verdient hätte. Schließlich galt Super Shinobi lange Zeit als bestes Mega Drive-Spiel überhaupt.



Der Oberschwabbel des vierten Levels, auch Mister Kloake genannt



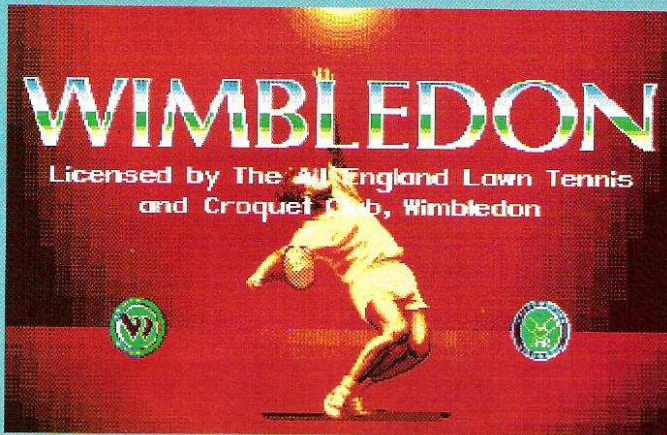
größere Motivationsprobleme bekommen. Die Soundeffekte wurden im Vergleich zum ersten Teil klar verbessert, aber es liegen ja auch vier Jahre zwischen den beiden Versionen. Die Hintergrundmusik dagegen ist dermaßen tibel, da würde Yuzo Koshiro sicherlich mit Harakiri-Gedanken spielen, wenn er dieses Gedüdel länger

ertragen müßte. Auf innovative Ideen wartet man vergeblich, teilweise wurde sogar schamlos abgekupfert. (Surf-Teil: Konamis Turtles lassen grüßen!) Was soll ich noch viel schreiben? Alle in der Redaktion finden den ersten Teil wesentlich besser, und dem kann ich mich ohne Einschränkung anschließen.



SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: SEGA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
79					
SOUND/FX					
67					
SPIELSPASS					
73					



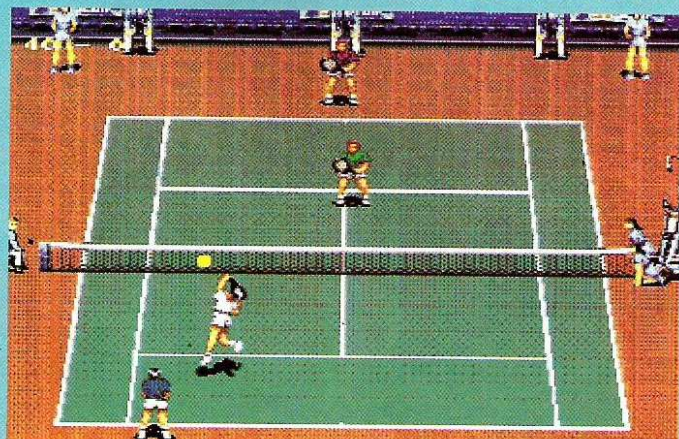
Das Mega Drive ist bis jetzt noch nicht gerade mit guten Tennisspielen gesegnet. Wimbledon von Sega höchstpersönlich soll hier Abhilfe schaffen.

Wimbledon unterstützt als erster Mega Drive-Titel den neuen Vier-Spieler-Adapter von Sega. Ultimate Soccer von Sega und Davis World Cup von Domark werden die nächsten Spiele sein, die das neue Teil benutzen. Natürlich könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten oder den Computergegner auf den Court bitten. Ein obligatorischer Tour-Modus ist natürlich auch dabei. Im Optionsmenü läßt sich alles erdenkliche und unmögliche einstellen, bis hin zur vorgezeichneten Ballkurve, damit auch der letzte Simpel den Ball trifft. Das Spielfeld seht Ihr, wie gewohnt, aus einer Schräg von Oben-Perspektive, der Schiedsrichter beteiligt sich mit seinen passenden Kommentaren zum Spielgeschehen, genauso wie die Ballmädchen mehr schlecht als recht dem Ball hinterherhumpeln.



Martin: Selten so gelacht. Wimbledon auf dem Mega Drive ist so

schlecht, daß es schon wieder gut ist. Die Animation ist unter aller Würde: Ruckelig und unrealistisch bis zum gehtnichtmehr. Die Sprachausgabe zieht sich auch nicht gerade gut aus der peinlichen Affäre: Ein Gröhlen ohne Ende. Für den minimalen Spiel Spaß hätten auch, wie bei Andre Agassi Tennis, 4 MBit gereicht. Schläge en masse werdet Ihr ebensowenig finden wie eine faire Kollisionsabfrage. Stephan und ich lieferten uns jedenfalls nur noch endlose, gelangweilte Ball-

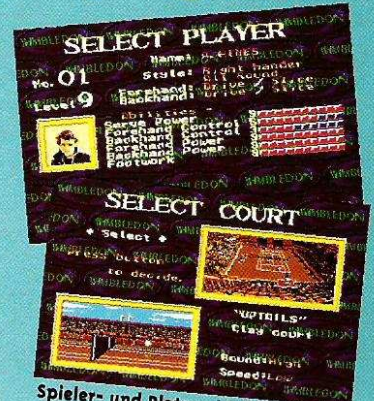


Selbst der Vier-Spieler-Modus rettet nicht mehr viel

wechsel ohne größere Höhen oder Tiefen. Auf ein Tennisspiel mit fast null Variationsmöglichkeiten kann ich guten Gewissens verzichten. Da rettet auch der gut gemeinte Turniermodus nicht mehr viel. Gegen die extrem realistische Tennissimulation Amazing Tennis hat Wimbledon nichts zu melden. Positiv ist nur die peinliche Animation, wegen der so mancher Schlag vor lauter Lachen im Aus landet.

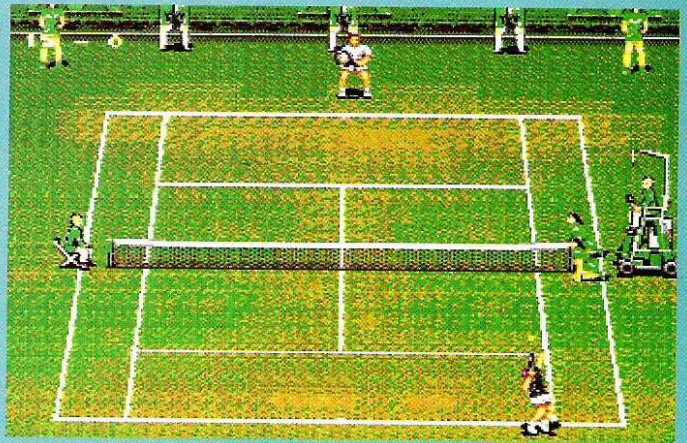


Stephan: Auf dem Mega Drive konnte bis jetzt, außer Amazing Tennis, noch keine Tennissimulation überzeugen. Wimbledon macht da keine



Spieler- und Platzwahl sind grafisch ganz nett gestaltet

Mega Drive für Sprachausgabe nicht unbedingt geeignet ist. Warum nur haben die Hersteller kein Erbarmen und lassen diese weg, anstatt sich fast jedesmal



aufs Neue zu blamieren. Zudem gibt es so gut wie keine Möglichkeit, den Gegner auszuspielen. Gezählte achtundneunzigmal haben Martin und ich uns den Ball hintereinander in die Ecken geknallt, bis schließlich die Joypads in dieselbigen flogen. Also, wer von Euch wieder mal so richtig "Spaß" haben will, der sollte dieses Modul in Erwägung ziehen. Wer allerdings ein gutes Tennisspiel sucht, der sollte tunlichst seine Finger von Wimbledon lassen.

Ausnahme und reiht sich nahtlos ein. Allerdings muß ich zugeben, bei noch keinem schwachen Modul dermaßen gelacht zu haben. Die Animation ist das "Witzigste", was ich bis jetzt auf einer Konsole zu sehen bekommen habe. Die Jungs scheinen alle gewaltige Probleme mit Ihrer Blase zu haben, anders kann ich mir deren verkrampften Laufstil nicht erklären. Den Vogel schießt allerdings der Schiedsrichter mit seinem Gekrächze ab. Es ist ja mittlerweile bekannt, daß das

1-4 SPIELER			47		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: SEGA					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	54 %				
SOUND/FX	39 %				
SPIELSPASS	47 %				

REFERENZEN

Referenz Strategie
Shining Force
 Mega Drive

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

 **87%**



Referenz Jump'n Shoot
Super Turrigan
 Super Nintendo

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

 **88%**



Referenz Jump'n Run
Super Mario World
 Super Nintendo

Abwechslungsreich, innovativ und sehr umfassend, ein Mario in Spitzenform

 **90%**



Referenz Beat'em Up
Street Fighter 2
 Super Nintendo

Kompromißlose Umsetzung des erfolgreichsten Automaten der letzten Jahre, technisch perfekt, spielerisch äußerst gehaltvoll.

 **89%**



Referenz Rollenspiele
Zelda 3
 Super Nintendo

Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt. Vorsicht, Suchtgefahr.

 **90%**



Referenz Shoot'em Up
Starwing
 Super Nintendo

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

 **90%**



Referenz Denkspiel
Cosmo Gang The Puzzle
 Super Nintendo

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

 **87%**



Um Euch einen besseren Spielevergleich zu bieten, gibt es für jede Spielparte eine Referenz, d.h. dieses Spiel ist unserer Meinung nach das jeweils beste Modul seines Genres. Dabei gehen wir systemumfassend vor, sprich, Street Fighter 2 auf dem Super Nintendo halten wir für das beste Prügelspiel aller Systeme. Neo Geo- und Turbo Duo-Spiele bleiben allerdings bei diesem Spielevergleich außen vor, da diese beiden Konsolen bis jetzt in Deutschland noch nicht so verbreitet sind.

Referenz Basketball
World League Basketball

Super Nintendo

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

 **85%**



Referenz Golf
PGA Tour Golf II

Mega Drive

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

 **84%**

Referenz Fußball
Striker

Super Nintendo

Optionsvielfalt und spielerische Feinheiten in Masse motivieren ohne Ende und garantieren Spielspaß pur.

 **91%**



Referenz Eishockey
NHLPA Hockey 93

Mega Drive

Spannend, perfekte Steuerung, viele Menüs, spielerisch noch eine Ecke besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger.

 **90%**



Referenz Tennis
Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

 **88%**



Referenz Rennspiel
Super Mario Kart

Super Nintendo

Witzige Flitzerei mit tollen Einlagen, im Zwei-Spieler Modus an Spielspaß unschlagbar.

 **88%**



Der Junge Pocky und sein kleiner Waschbär Rocky leben in einem fernen Land in schöner Eintracht mit den Nopingo Kobolden. Eines Tages jedoch spielen die Kobolde plötzlich verrückt und attackieren scheinbar sinnlos alles, was ihnen in den Weg kommt. Eine böse Macht scheint hinter diesem Chaos zu stecken; daher machen sich die beiden Recken auf, um dem Fiesling auf den Schlipf zu treten.

Rocky & Rocky

Natsume versucht sich an einem inoffiziellen Nachfolger zu Mystical Ninja von Konami

meinen Gesamteindruck doch ein wenig. Die Programmierer von Natsume hätten mehr Mitleid mit uns armen Spielern zeigen oder zumindest die Levels kürzer gestalten sollen, damit man sich wenigstens immer ein Stückchen weiter vorarbeiten kann. Trotzdem: Wer gut aufgemachte Actionspiele mag, wird hier sicherlich nicht enttäuscht werden.



Philipp: Respekt, Respekt! Pocky & Rocky hat eine gute Grafik, einen witzigen Sound und einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor. Besonders die gegnerischen Sprites sind größtenteils mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden. Weiterhin fällt positiv auf, daß dem Spiel ein Zwei-Spieler-Modus verpaßt wurde. Er trägt noch zusätzlich zur ohnehin schon steilen Motivationskurve bei, denn alleine ist das Game ziemlich hart und nur mit äußerster Konzentration zu meistern. Da kommt ein bißchen Unterstützung von einem Kumpel gerade

denn er zaubert eine schöne fernöstliche Stimmung in eure vier Wände. Leider geht der Prozessor aber angesichts der enormen Spritedichte, gerade in den



Ich glaub ich steh im Wald



es mal besonders hektisch zu, dürft Ihr auf ein paar Smartbomben zurückgreifen, die alles wegfegen, was sich auf dem Bildschirm befindet. Auch in der Defensive seid Ihr gut ausgerüstet, denn zum einem könnt Ihr den gegnerischen Schüssen mit einer geschickten Rutschpartie entkommen, zum anderen könnt Ihr sie mit schnellen Hand- bzw. Schwanzbewegungen wegschlagen.



Ulf: Das große Lob vorweg: Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide. Die schönen

Farben und die knuddligen Gegner verdienen ein Extralob. Auch der Sound kann sich hören lassen,



höheren Levels, etwas in die Knie, sprich der altbekannte Mr. Slow Motion hat wieder seinen Auftritt.



Allerdings empfinde ich gerade diese Passagen als Erholung, denn der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch. Die Gegner sind zudem äußerst zielsicher und gerissen. Schade eigentlich, denn dieser Punkt schmälerte



recht. Also, falls Ihr's noch nicht bemerkt haben solltet: Das hier ist eine klare Kaufempfehlung!

Wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig steuert Ihr eure Helden durch eine Anzahl großer Levels, in denen eine Unmenge an Gegnern lauert. Glücklicherweise verfügt Ihr aber über zwei verschiedene Schußmöglichkeiten (Streu- und Feuerschuß), die durch entsprechende Extras gewechselt werden können. Geht



Dieses Gewitter ist nur von kurzer Dauer



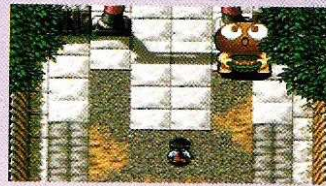
Da hat sich dieser Riesenaffe mal durchgesetzt, aber dank Continues



Martin: Pocky & Rocky erreichen locker das Niveau des berühmten Konami-Vorbilds

Mystical Ninja. Die reinsten Grafik- und Soundorgien erwarten Euch in diesem abgedrehten, quietschvergnügten Shoot'em Up der Spitzenklasse. Noch dazu könnt Ihr Natsumes bisher bestes Spiel (Kunststück, außer Spanky's Quest haben die Jungs auch noch nichts großartiges rausgebracht)

zu zweit gleichzeitig spielen. Das ist auch sehr angebracht, denn alleine werdet Ihr dank des reichlich hohen Schwierigkeitsgrades nicht allzu weit kommen. Technisch gibt's aber was zu bemängeln: Im Zwei-Spieler-Modus wird's manchmal tödlich langsam, wenn sich (zu) viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, denn Pocky & Rocky machen immer noch sehr viel Spaß. Besonders die Feinde sind allerliebste gezeichnet und fast zu schön, um



Irgendwie hauen die Körperproportionen der Endmotze nicht so ganz hin

in Grund und Boden geschossen zu werden. Ein Sonderlob geht übrigens an die tolle Hintergrundstory mit den passenden Zwischenspannen. Kurzum: Für Leute, die das etwas andere Ballerspiel suchen, ein gefundenes Fressen.

1-2 SPIELER **78**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NATSUME
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
82 %					
SOUND/FX					
75 %					
SPIELSPASS					
78 %					

aRJay

0221-12 10 67
0221-12 10 68

12h Service!

10:00 bis 22:00 Uhr
kein Anrufbeantworter

WATCH PROMOTIONTEAM

Mega Drive dt

incl. 50/60 Hz Umbau 239.00
Sega CD-ROM us 599.00
CDX-CD Converter 99.90
328-II Joystick 89.00

Cobra Command CD us 109.90
Ecco the Dolphin CD us 119.90
Final Fight CD us 109.90
Monkey Island CD us 109.90
Rise of Dragon CD us 109.90
Robo Aleste CD us 104.90
Stokers Dracula CD us 129.90
Weitere CD Titel am Lager

Blaster Master II 109.90
Bubsy 124.90
Cool Spot dt 109.90
Jungle Strike dt 109.90
Fatal Fury dt 119.90
Flashback dt 119.90
Landstalker 119.90
Pirates Gold 129.90
Shining Force dt 119.90
Sorcerer's Kingdom 129.90
Strider Returns 129.90

Super Nintendo

Grundgerät us (20% schneller) 299.00
RGB High-Color Qualität 299.00
RGB Kabel us/dt 39.90
RGB Stereo-Sound Kabel 49.90
SFX-Fire-Adapter 39.90
Mouse 59.90
Street-Fighter Stick 169.90
JB-King Joystick dt 139.90
Standard Pad dt 29.90
Super Scope 139.90
Pad-Verlängerung 19.90
ASCII-Pad dt 59.90
X-Terminator 89.90

Alien III dt 124.90
Batman Returns dt 129.90
Bomberman dt 109.90
mit 4-Player-Adapter 169.90
Bubsy the Bobcat dt 119.90
Cybernator dt 129.90
Dungeon Master 149.90
E.V.O. 139.90
Fatal Fury dt 129.90
Final Fantasy II 139.90
Final Fight II 139.90

Goof Troop 134.90
Jimmy Connors dt 129.90
King Arthurs World dt 129.90
Mechwarrior 129.90
Mortal Combat dt 139.90
NFL Football 129.90
Nigel Mansell 134.90
Parodius dt 99.90
Rock'n Roll Racing 129.90
Shadow Run 129.90
Shanghai II 109.90
Star Wars dt 119.90
Starwing dt 109.90
Street Fighter II Turbo us 159.90
Street Fighter T-Shirt 39.90
Street Fighter Uhr 39.90
Super Baseball 2020 134.90
Super Battletoads 129.90
Super Mario Allstar 139.90
Super Turracan 119.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
The Lost Vikings dt 119.90
Tuff E Nuff 139.90
Twin Bee dt 129.90
Utopia 129.90
WWF II Royal Rumble dt 139.90
Zelda III dt 89.90

NEO GEO

inkl. Joyboard 739.00
Joyboard 119.90
Memory Card 55.00
3 Count Bout 359.00
Art of Fighting 359.00
Fatal Fury II 359.00
Magician Lord 199.00
Nam 75 199.00
Samurai Showdown 369.00
Superbaseball 2020 169.00
Super Side Kicks 349.00
Top Players Golf 169.00
Viewpoint 599.00
World Heroes II 359.00
An- und Verkauf von gebrauchten NEO-GEO Modulen

Turbo Duo

Grundgerät RGB 799.00
Cosmic Fantasy III 119.90
Exile II us 119.90
Gradius II 114.90
Lords of Thunder SCD 99.90
Street Fighter II 139.90
weitere TD-Titel am Lager

WIR HABEN NATÜRLICH FÜR ALLE GENANNTEN SYSTEME WEITERE TITEL AM LAGER. RUF DOCH MAL AN!

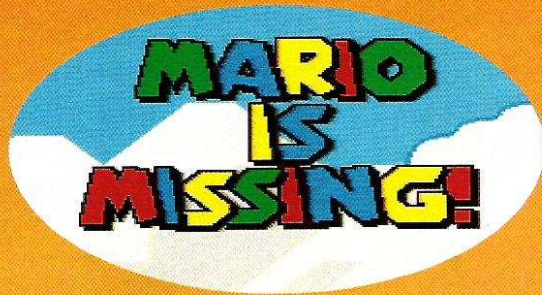
Händleranfragen erwünscht

VERSANDKOSTEN: Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zuzüglich DM 9 Versandkosten

Telefax 0221-125676

aRJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 50668 Köln

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Bei Importspielen kann es durch schwankende Wechselkurse zu Preisänderungen kommen.



Mario & Co versuchen sich diesmal an einem Edutainment ("spielend lernen") Game

Mario wird vermißt! Natürlich hat wieder Bowser seine Finger im Spiel: Er hat eine Armee von Koopas losgeschickt, die auf der ganzen Welt Sehenswürdigkeiten geklaut und darüber hinaus noch Mario entführt haben. Luigi macht sich auf den Weg zu Bowser's Versteck, in dem er durch diverse Türen gehen muß. Hinter jeder verbirgt sich eine Großstadt, welche Ihr nach verdächtigen Koopas durchsucht. Einige Koopas haben nämlich Diebesgut bei sich, das Ihr konfiszieren und zum richtigen Ort in der Stadt bringen solltet. Doch bevor Ihr das vermißte gute Stück abgeben dürft, ist es an Euch, noch drei

Fragen über dieses Denkmal richtig zu beantworten (Lerneffekt!). Wenn Ihr rausgefunden habt, um welche Stadt es sich handelt, könnt Ihr Euch auf dem Globulator Yoshi als Hilfe holen, denn sobald Ihr auf ihm sitzt, seid Ihr viel schneller unterwegs. Eine Stadt ist befreit, wenn Ihr drei Sehenswürdigkeiten an ihren rechtmäßigen Ort zurückgebracht und Yoshi zu Euch geholt habt.



Sandrie: Um es gleich vorwegzunehmen, dies ist ein Spiel, das sich ausschließlich an die Jüngsten von Euch

wendet, obwohl sicherlich auch Erwachsene durch dieses Programm etwas über die großen Städte unserer Erde lernen können. Das Interessanteste sind wahrscheinlich die Fotos der Sehenswürdigkeiten und die Infos darüber in den Zeitungsausschnitten, den restlichen Möchtegern-Jump'n Run-Teil kann man getrost vergessen; denn das ewige Rumlaufen und Koopas Plattmachen nervt auf die Dauer nur. Den vermeintlichen Lerneffekt kann ich nirgends entdecken (siehe Sim City), denn durch stupides Texte wiederholen wird niemand ein Geographie-As. Zu bemerken sei noch, daß das Spiel viel zu kurz ist, denn man hat die schlappen 3x5 Levels in wenigen Stunden



durchgezockt und wird mit einem lächerlichen Abspann belohnt. Da frag' ich mich, ob sich diese Anschaffung trotz geplanter deutscher Bildschirmtexte lohnt.

1			54
SPIELER			
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: MINDSCAPE			
DATENTRÄGER: MODUL USA			
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH			
BESONDERHEITEN: PASSWORT			
CA. PREIS: 149,- DM			
MUSTER VON: DYNATEX			
GRAFIK			
55 %			
SOUND/FX			
43 %			
SPIELSPASS			
54 %			



AGURI SUZUKI F-1 SUPER RACING



Nun treibt der als Kamikaze-Pilot verschrieene Aguri Suzuki auch auf dem Super Nintendo sein Unwesen

Neben Nigel Mansell und Ayrton Senna läßt nun noch ein Formel 1-Fahrer auf dem Bildschirm die Reifen qualmen. Aguri war zwar bis jetzt wenig erfolgreich, aber als japanische Softwarefirma greift man einem Landsmann wohl gerne unter die Arme. Vor dem eigentlichen Rennen müssen wie gewöhnlich allerlei Optionen eingestellt werden. Neben Fahrernamen, Fahrzeugen, Joypadbelegungen, Witterungseinflüssen, Rundenzahl, und Strecken gilt es natürlich auch den Fahrmodus zu bestimmen. Neben dem PRACTICE MODE zum Kennenlernen der Strecken und dem kompletten Weltmeisterschafts-Circuit gegen 15 aktuelle Formel 1-Piloten dürft Ihr auch zu zweit bei gesplittetem Bildschirm über die Pisten rasen. Als weitere

Alternative stehen Euch Wettfahrten gegen Aguri zur Wahl. Der Weltmeisterschaftsstand wird mit Passwort abgespeichert.



Stephan: Mittelprächtiger Fahrer ergibt mittelprächtiges Spiel, auf diesen Nenner läßt sich Aguri Suzuki F-1 bringen. Was nützen mir Optionsvielfalt und ein immer willkommener Zwei-Spieler-Modus, wenn keinerlei Fahrfeeling aufkommen will. Brettbene, viel zu flach dargestellte Strecken, extrem schnell auftauchende Kurven, unfair starke Computergegner, und ein

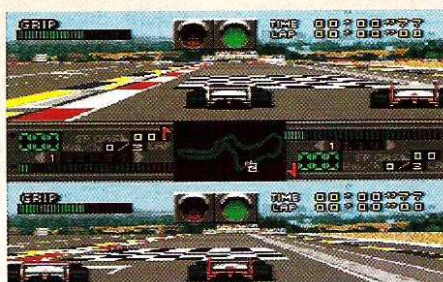
Alternative stehen Euch Wettfahrten gegen Aguri zur Wahl. Der Weltmeisterschaftsstand wird mit Passwort abgespeichert.

Motorsound Marke "getunter Staubsauger" lassen wenig Freude aufkommen. Zudem lenkt sich der Renner übersensibel, so daß Kiesbett und Grünflächen des öfteren Ausrutscher ertragen müssen. Der Tuningteil bietet zwar eine reichhaltige Auswahl, aber ohne Moos nix los! Nur wer unter die ersten sechs fährt, verfügt über genügend Kapital, um seinen Renner aufzurüsten, und das ist bei den Computergegnern so gut wie unmöglich. Wie in der wirklichen Formel 1 dürfte Aguri auf dem Super Nintendo wenig Chancen haben, bei mir schafft er die Qualifikationshürde "Geldbeutel auf Kohle raus" auf keinen Fall.

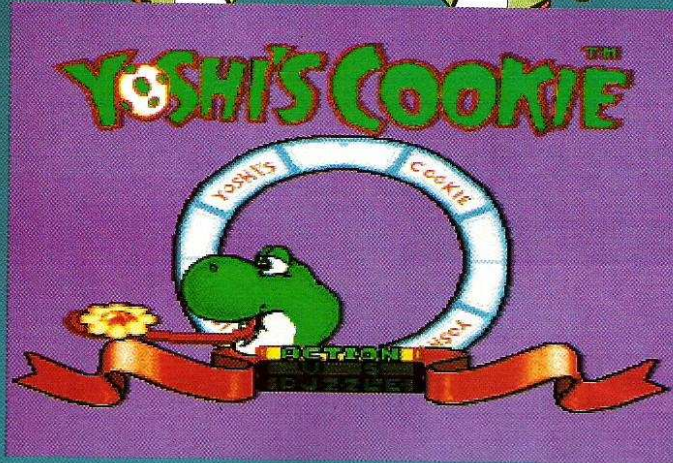
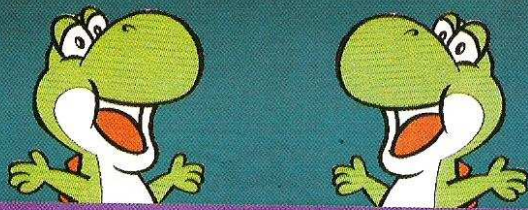


Wenigstens können die Zwischenbildchen gefallen

1-2			45
SPIELER			
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: G. AMUSEMENTS			
DATENTRÄGER: MODUL JAPAN			
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA			
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER			
BESONDERHEITEN: PASSWORT			
CA. PREIS: K.A.			
MUSTER VON: PCSL			
GRAFIK			
56 %			
SOUND/FX			
46 %			
SPIELSPASS			
45 %			



Selbst im Zwei-Spieler-Modus kommt durch die übersensible Steuerung wenig Freude auf



Man nehme zwei erfolgreiche Jump'n Run-Helden, hier Yoshi und Mario, lasse das Ganze vom Tetrisschöpfer abschmecken, und schon hat man Riesenerfolg?!

Ziel ist es, Kleingebäck zu sortieren. Sechs verschiedene Plätzchen gibt es (Blumen, Herzen, Kringel, sowie grüne, schoko- und als Joker Joshi Kekse). Habt Ihr, nach horizontalem und vertikalem Verschieben, eine Reihe oder Spalte gleicher Plätzchen gebildet, so verschwindet diese und erhöht Euer Punktekonto. Im Ein-Spieler-Modus muß das ganze Kekschao vom Bildschirm verschwunden sein, um in den nächsten Level zu gelangen. Hierbei sind die Yoshi Kekse eine große Hilfe, denn Ihr könnt sie universell einsetzen. Des weiteren gibt es noch den VS-Modus, in dem Ihr Euch gegen einen Freund oder den Computer beweisen könnt. Im Wettlauf mit der Zeit müssen möglichst viele Reihen vervollständigt werden, denn mit jeder "verschundenen" Reihe erhaltet Ihr einen Yoshi Keks. Der Gag ist: Mit jeder kompletten Yoshi-Reihe könnt Ihr am Gegner fiese Tricks anwenden (z. B. des Gegenspie-

lers Feld so bedecken, daß er nichts mehr sieht). Wenn Ihr die Yoshi-Reihe in einem ungünstigen Moment bildet, dann kann der Schuß auch nach hinten losgehen. Im letzten der Modi, dem Puzzle-Modus, geht es nicht nach Geschwindigkeit, sondern nach Geschicklichkeit. Mit einer vorgegebenen Anzahl an Spielzügen müßt Ihr den Bildschirm von der Kekspilage befreien.

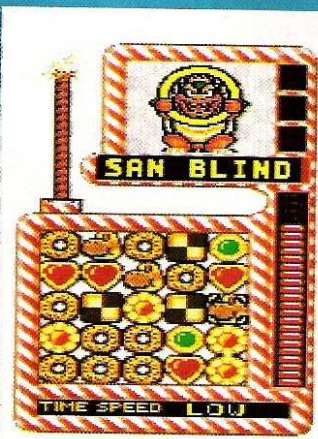


Sandrie: In einem bin ich mir ganz sicher: Dieses Spiel ist garantiert von einer Keksfirma gesponsort. Dieses ewige Kekeschieben macht mächtig Appetit auf Plätzchen. Doch nun zum Thema: Yoshi's Cookie ist im Prinzip ein ganz lustiges Spiel, das vor allem zu zweit großen Spielspaß bietet. Der Grund daran liegt vor allem an dem "Schadenfreude-Prinzip", das durch die miesen Tricks zustande kommt ("Ja, wo sind denn Deine Steine geblieben?!"). Alleine hingegen kann mich nur der vom Tetrisschöpfer persönlich konzipierte Puzzle-Modus überzeugen, in den man

sich so richtig schön festbeißen kann. Aber keine Panik! Die hundert Levels sind gut schaffbar. Ansonsten stellt sich alleine nach ein paar Runden eine gepflegte Langeweile ein. Wer also eher das actionbetonte Cosmo Gang schätzt, wird diesem Spiel nicht so viel abgewinnen können.



Ulf: Auf den ersten Blick macht Yoshi's Cookie sicherlich jedem Spaß: Das Spiel ist schnell gelernt und man kommt sehr flott zu seinen ersten Erfolgserlebnissen. Doch da sich die Bewegungen nur auf zwei Möglichkeiten beschränken, artet das ganze schnell in Monotonie aus. Nur zu zweit im Versus-Mode weiß dieses Modul noch längerfristig zu motivieren. Die Möglichkeiten der Attacken sind nämlich genau das Richtige für meine sadistische Ader. Trotzdem kann ich Yoshi's Cookie nur denen empfehlen, die mehr die ruhigen Denkspiele a la Shanghai bevorzugen; ansonsten solltet Ihr Euch lieber nach unserer Referenz umschauen, denn in Cosmo Gang ist viel mehr Power drin.



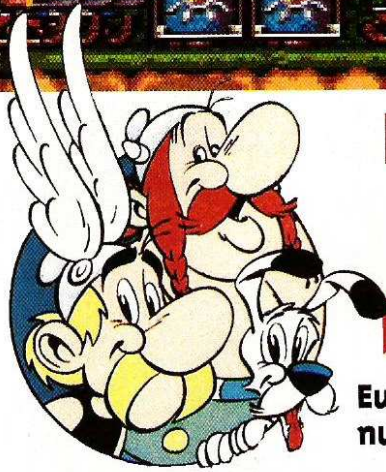
1-2 SPIELER

64

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: BULLET PROOF SOFTWARE
 DATENTRÄGER: AMBIT-MODUL USA
 GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: DYNATEX

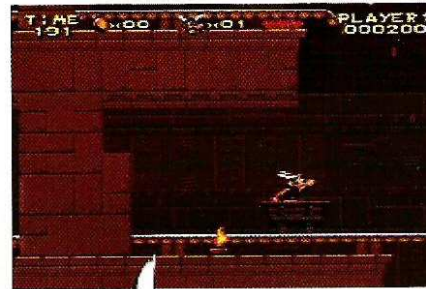
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
SOUND/FX					
SPIELSPASS					

Im Zwei-Spieler-Modus geht es a la Tetris zur Sache



Asterix

Europas berühmteste Comic-Figur erscheint nun endlich auf dem Super Nintendo



Quaksnot auf dem Sega läßt grüßen

sen. Insgesamt plaziert sich Asterix bei mir eindeutig in der oberen Klasse.



leicht wäre hier und da eine zündende Idee mal nicht schlecht gewesen, doch bei Asterix wollte man wohl auf Nummer sicher gehen und setzte bewährte Spielelemente ein. Auch bei der Präsentation zieht sich das Modul recht gut aus der Affäre, denn der Comic-Stil mit allen bekannten Freunden und Feinden wurde gut eingefangen. Nur beim Sound wären ein paar mehr Melodien sicherlich nicht verkehrt gewe-



Unglaublich aber wahr, ausgerechnet der schier unbesiegbare Obelix wurde von den Römern entführt (irgendwie brauchen die Programmierer ja eine Story). Asterix fackelt natürlich nicht lange rum und macht sich auf, seinen Freund den Römern wieder zu entreißen. Schon die Geschichte deutet es an: Es handelt sich um ein Jump'n Run-Spiel der bekannten Art. Eure Fähigkeiten beschränken sich daher auch nur auf drei Aktionen: Schlagen, schneller laufen und, man höre und staune, springen! Neben den altbekannten Extras wie Energieauffüllern und den zusätzlichen Leben, kreuzen auch hin und wieder ein paar Zaubertränke Euren Weg. Einer verhilft Euch zur kurzfristigen Unverwundbarkeit, während der zweite Asterix anscheinend so gut schmeckt, daß er sich gleich in die Lüfte begibt. Auch die Dorfbewohner helfen Euch tatkräftig mit.

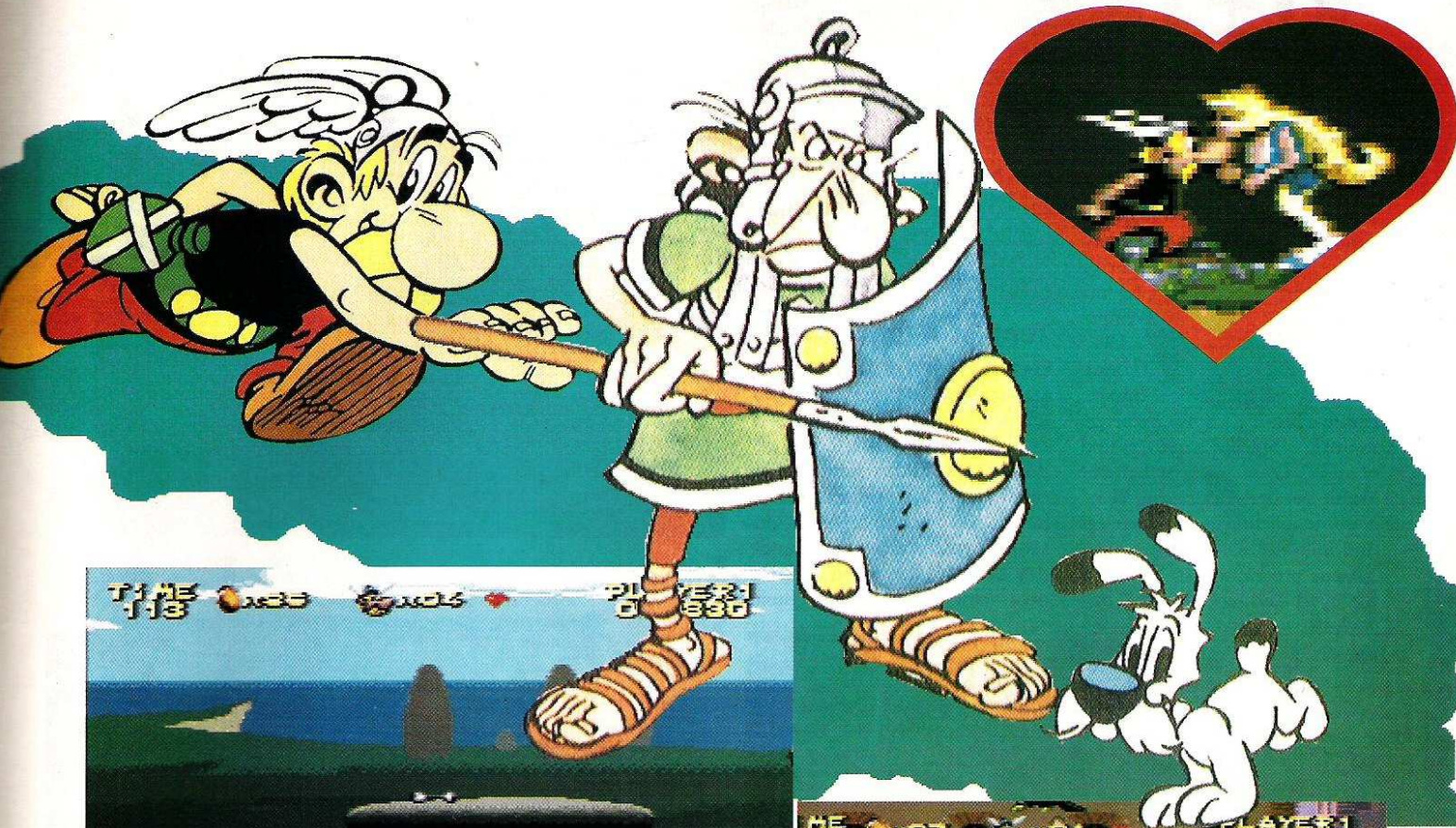


Ulf: Puh, Asterix ist eine ziemlich harte Nuß! Ab dem zweiten Level sind schon millimetergenaue

Sprünge von Nöten, wollt Ihr denn weiterkommen. Allerdings wird der Schwierigkeitsgrad auch durch eine überpenible Kollisionsfrage begünstigt, die mich des öfteren zur Weißglut brachte. Spielerisch gibt es ansonsten nicht viel zu meckern, viel-



Asterix in Helvetien



Martin: Schon die Comic-Serie habe ich verschlungen bis zum gehtnichtmehr, da kam mir die Super Nintendo-Umsetzung gerade recht. Als alter Asterix-Fan bin ich natürlich etwas voreingenommen. Die Animation unseres kleinen Galliers und der Römer, wenn sie aus den Latschen kippen, muß man einfach gesehen haben. Ansonsten ist bewährte Jump'n Run-Kost angesagt, die sich stark am großen Mario-Thron orientiert, ohne jedoch an dessen Genialität zu kratzen. Eine Grafik- und Soundorgie dürft Ihr Euch allerdings nicht erwarten, genausowenig wie innovative Ideen, die vorher in noch keinem Modul zu finden waren. Infogrames 4 MBit-Werk ist jedoch eindeutig eines der besseren Hüpf- und Springspiele auf dem Super Nintendo, auch wenn die Steuerung etwas umständlich ausartet (zum Extrahochspringen müßt Ihr B und Y gleichzeitig drücken, was leider nicht immer klappt). Unfaire Stellen gibt es Gott sei

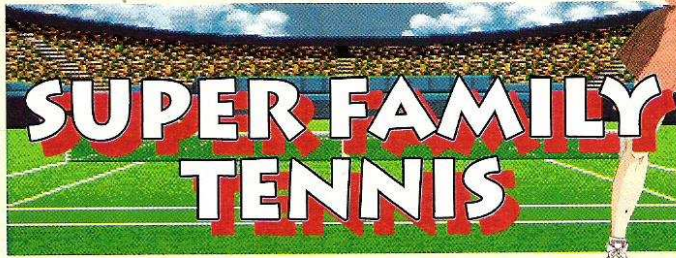
Kletter, hechel, keuch, kletter

Dank keine, das ganze Spiel ist mit etwas Übung locker zu schaffen. Infogrames hat in Sachen Schwierigkeitsgrad und Leveldesign eindeutig an die jüngeren Freaks gedacht,

die ein eher unkompliziertes Spiel suchen, was sicher kein Fehler ist. Jump'n Run-Routiniers sollten zumindest auch mal reinschauen, sonst entgeht ihnen was.

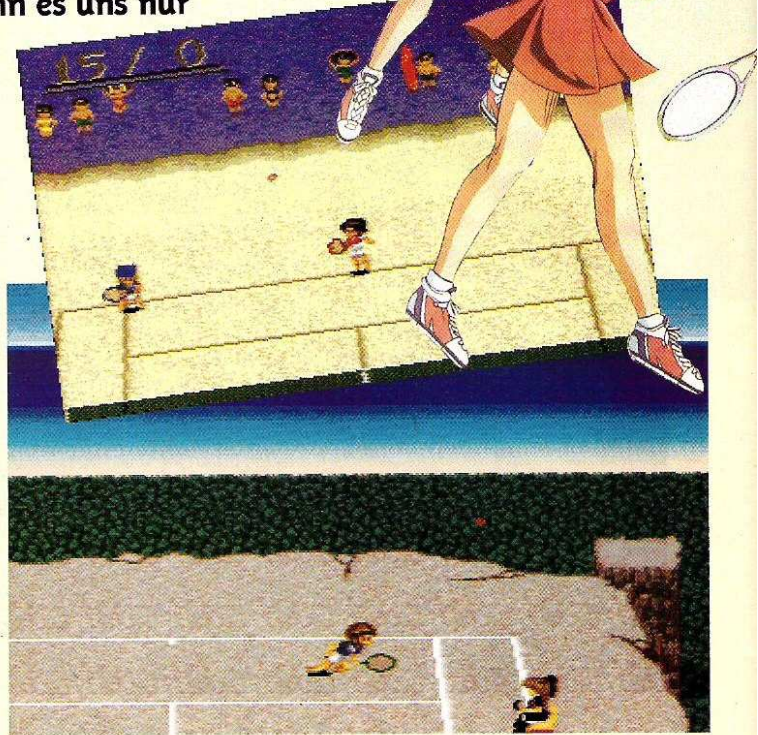
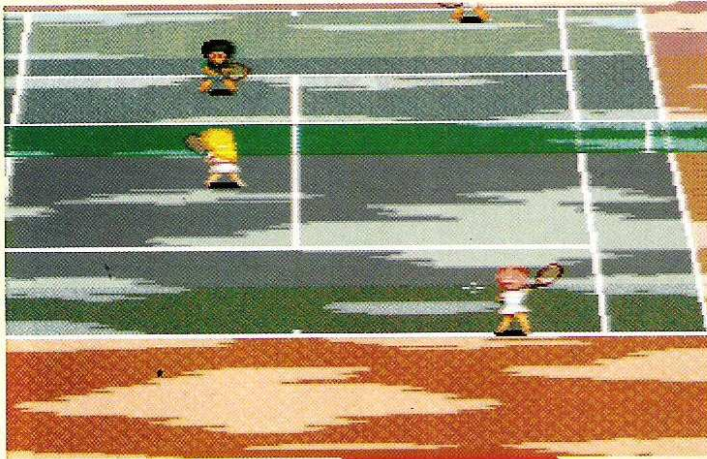
1			71
SPIELER			
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: INFOGRAMES			
DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: AUGUST			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR			
BESONDERHEITEN: DT. BILDSCHIRMTEXTE			
CA. PREIS: K.A.			
MUSTER VON: LAGUNA			
schlecht	mittel	gut	sehr gut
GRAFIK			
68 %			
SOUND/FX			
58 %			
SPIELSPASS			
71 %			

In jeder Ausgabe ein neues Tennis-Spiel, diesmal wieder eines im üblichen Stil. Mit bis zu vier Spielern (neun Kombinationsmöglichkeiten inklusive er reiner Computermodus) könnt Ihr bei Family Tennis starten. Zwanzig Spieler(innen) und neun (!) Tennisplätze stehen zur Wahl. Bei den Courts hat sich Namcot mächtig ins Zeug gelegt und teilweise vollkommen abgefahrene programmiert. So könnt Ihr z. B. auf einem Berg in



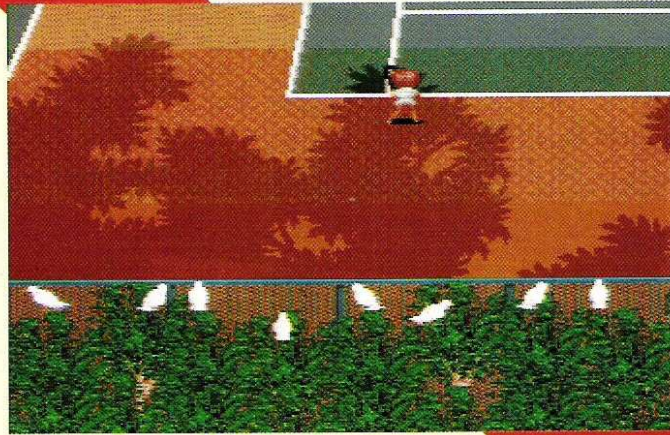
Tennissimulationen ohne Ende. Solange die Qualität stimmt, kann es uns nur recht sein

durchdacht und vor allem extrem liebevoll aufgebaut war bis jetzt noch kein Sportspiel. Unzählige witzige Gags am Rande des Spiels ließen mein Gesicht dem eines grinsenden Breit-



In luftiger Höhe steigt der Ballverschleiß drastisch an

schwindelerregender Höhe spielen (die Bälle sausen in die Tiefe und die Balljungen sind hier wagemutige Bergsteiger), am Strand (mit der natürlichen Bremse Sand), oder ganz locker in einem Vogelpark mit Eurem ewigen "Plop" die Vögel nerven. Das Steuerkreuz ist wichtigster Bestandteil bei der Steuerung der Schläge, denn damit könnt Ihr Länge und Richtung beeinflussen. Der jeweilige Zwischenstand wird Euch diesmal von einer Dame kundgetan, die Turniere werden per Passwort abgespeichert.



wieso unwichtig), sollte sich das Teil auf doof über einen der zahlreichen Importhändler zulegen, bei Nichtgefallen (sehr unwahrscheinlich) garantiert kein Geld zurück.

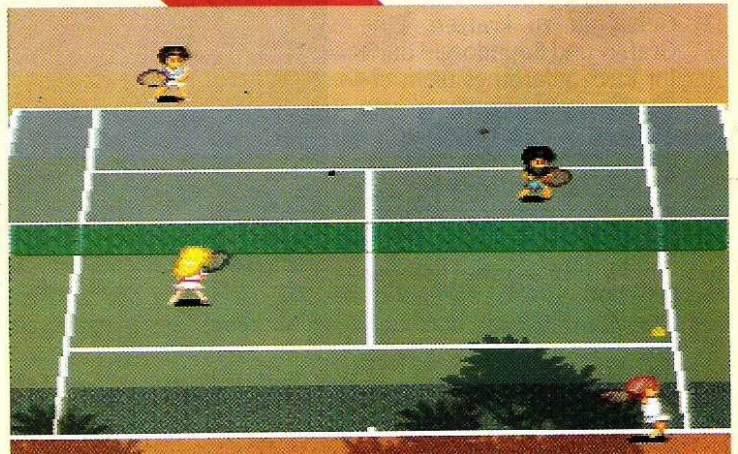


Martin: "Ähnlichkeiten zu World Court Tennis auf der Turbo Duo sind rein zufällig und nicht beabsichtigt" sollte eigentlich auf der Schachtel stehen; aber die Super



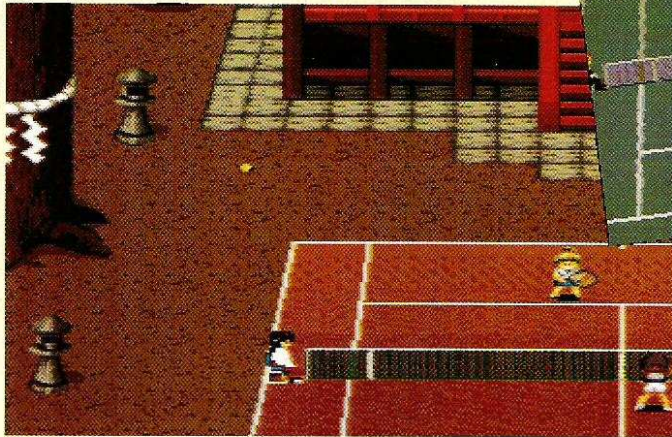
Stephan: Super Family Tennis ist eines der wenigen (Tennis-)Spiele, das den Zusatz "Super" mit Recht trägt. Schon nach dem ersten Einschalten war ich dem zuckersüßen Charme des Moduls erlegen (und das mir, wo ich doch nur realistische Simulationen mag!). Es kommt sehr selten vor, und ich habe mir wirklich den Kopf zerbrochen, aber es läßt sich einfach keinerlei Ansatz zur Kritik finden. Dermaßen

maulfrohes immer ähnlicher werden. Die technische Seite ist zudem auch vom Allerfeinsten, hier besonders die FXs, die in Ihrer Vielzahl alle anderen Tennis-Simulationen weit überragen. Trotz dieser Lobeshymne kann Super Family Tennis unsere Referenz Jimmy Connors Pro Tennis Tour aus zweierlei Gründen nicht knacken: Erstens ist eine deutsche Version bis jetzt leider nicht in Aussicht und zweitens bietet Blue Bytes Knaller etwas mehr an spielerischen Möglichkeiten. Wer sich aber vor japanischen Texten nicht scheut (so-



Es ist kaum zu glauben, aber bei diesem Court könnt Ihr sogar den Wechsel von Morgendämmerung bis zum strahlenden Sonnenschein miterleben

Die verschiedenen Plätze bieten eine gelungene Abwechslung zu den normalen Courts



In der Halle sind die Geräusche mit einem tollen Hall-Effekt versehen

Nintendo-Variante von Namcot schlägt sich noch um Klassen besser. Die Soundeffekte gehören

nicht nur mit zum Besten, was bisher bei Sportspielen auf Nintendos 16 Bitter zu hören war,

Die Standardplätze sind natürlich auch vorhanden



nein, sie stellen eindeutig derzeit das Ende der Fahnenstange dar. Die Grafik und die hervorragende Animation werden der Konkurrenz einiges zum Knabbern geben. Die Steuerung ist denkbar einfach gelöst worden: Kein langes Lernen, sondern von Anfang an Spielspaß pur. Die Krönung der schönsten Tennisstunden ist natürlich der Vier-Spieler-Modus, in dem es nur noch abgeht. Aber auch zu zweit liefern Stephan und ich uns mittlerweile die härtesten Gefechte auf dem Court. Fazit: Super Family Tennis fegt sogar Amazing Tennis vom Platz. Sollte Namcots State Of The Art-Tennis-Spiel auch mal in Deutschland erscheinen, wird Blue Byte um ein Sequel kaum herumkommen, um den wackligen Thron noch zu halten.

1-4 SPIELER			86		
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: NAMCOT DATENTRÄGER: MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 139,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	79 %				
SOUND/FX	85 %				
SPIELSPASS	86 %				

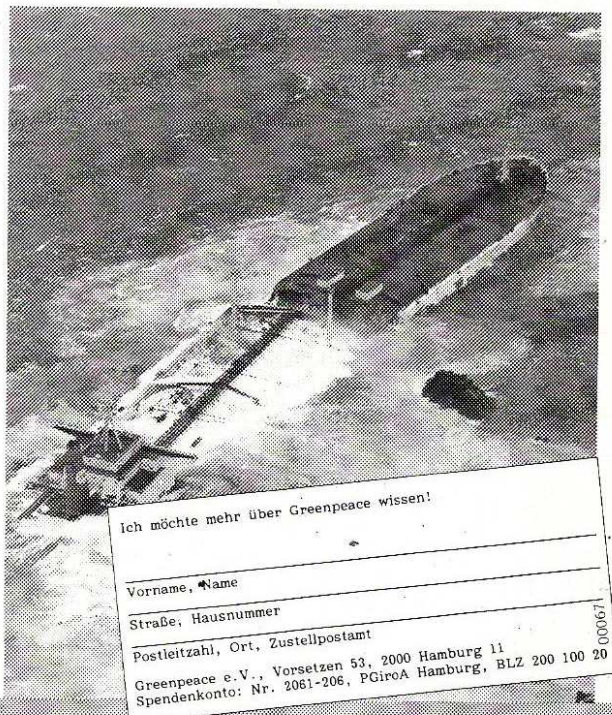
Video *fairplay* Games
Die Videospiele-Spezialisten

Videogames & Konsolen
neu & gebraucht

NEO-GEO	Super NES	Mega Drive
Fatal Fury 2 369,- Art of Fighting 369,- View Point 559,- Last Resort 329,- 3 Count Bount 389,- Sengoku 2 389,- World Heroes 2 389,- Samurai Showdown a. Anf. Crystals a. Anf. Magician Lord 2 a. Anf.	Tiny Toons 129,- Star Wars 119,- Pop'n Twin Bee 129,- Mech Warrior 119,- Batman Return's 129,- Super Bomberman 139,- 4 Player Adapter 69,- SN Pro Pads 39,- Nigel Mansel (NTSC) 139,- Mario All Stars a. Anf. Super Turrican a. Anf.	Tiny Toons 109,- NHLPA Hockey 109,- World of Illusion 89,- Thunderforce 4 109,- Flashback 119,- Sonic 2 89,- Predator 2 99,- Shining Force 129,- Landstalker a. Anf. Mega CD (US) 619,- CD's a. Anf.

Montag - Freitag 16-20 Uhr
Tel.: 02154/40096
Klaus Rosenhahn - Fischelner Straße 8 - 47877 Willich
Ankauf von gebrauchten Konsolen und Modulen nach telefonischer Absprache !!!

GREENPEACE



A-S-B-K Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!

Vorname, *Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt _____

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGIROA Hamburg, BLZ 200 100 20

Es ist die Menschheit selbst, die Schiffbruch erleidet.

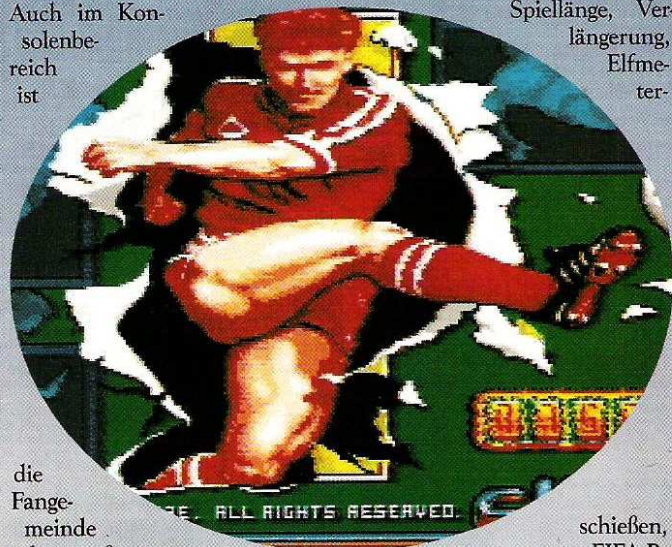


STRIKER

Elite Systems ist in Zusammenarbeit mit Rage Software der Überhammer gelungen: Die neue Referenz in Sachen Fußballspiele heißt ab sofort STRIKER

Fußball ist immer noch die Sportart Nr. 1 in Deutschland und daran wird sich sicher so schnell nichts ändern. Auch im Konsolenbereich ist

Ihr zudem je nach Lust und Laune entweder im Freien oder in der Halle angehen könnt. Bevor der Ball rollt, dürft Ihr Spiellänge, Verlängerung, Elfmeter-



die Fangemeinde sehr groß, so daß jede Neuerscheinung dankbar aufgenommen wird. 64 Nationalmannschaften, deren Spielstärke von "Was ist ein Ball?" bis hin zur "Weltklasse" reichen, buhlen um Eure Gunst. Diese kicken entweder in einem Freundschaftsspiel, in zwei nach dem KO-System ausgetragenen Modi oder in einem Liga-Modus mit bis zu 16 Mannschaften für Euch den Ball, die

schießen, neue FIFA-Regeln, sowie die Steuerung des Torhüters einstellen. Je nach Gegner bestimmt Ihr jetzt noch Mannschaftsaufstellung und Taktik, und dann geht die Post ab. Jeder Knopf des Joypads ist mit einer Funktion belegt: Mit A führt Ihr einen kurzen Paß aus oder schießt aus kurzer Entfernung aufs Tor, B dient für weite Flanken und satte



Fernschüsse, geköpft wird mit Y, und mit X sucht Ihr bei Standardsituationen freistehende Mitspieler. Mit L und R könnt Ihr während des Matches taktische Veränderungen vornehmen. Zudem kann jeder Schuß mit Hilfe des Steuerkreuzes angeschnitten werden. Die verschiedenen Modi sind per Passwort abspeicherbar. Als Schmankerl wurde Striker ein Mannschaftseditor spendiert, mit dem Ihr jedes Team verändern und abspeichern dürft.



Stephan: Ob Super Kick Off, Super Soccer II oder was es sonst noch so an Fußballsimula-

tionen auf dem Super Nintendo gibt, gegen Striker wirken sie allesamt wie Altherren-Manschaften. Ein derart perfektes und ohne Ende motivierendes Sportspiel ist mir bis dato nicht untergekommen. Selbst nach nächstlangen Saufg..., äh Turniergelegen ist keinerlei Motivations-

SPIEL AUSWAHL

TRAINING

ALBANIA	ECUADOR	LIBERIA	RUS
ALGERIA	EGYPT	LIECHTENSTEIN	R.U.I.
ANDORRA	ENGLAND	MALTA	SAL
ARGENTINA	FAROEES	MALTA	SAN
AUSTRALIA	FINLAND	MEXICO	SEA
AZEERBAIJAN	FRENCH	MOROCCO	SEN
BELARUS	GERMANY	NETHERLANDS	SWE
BELGIUM	GREECE	NORWAY	SWI
BULGARIA	GUATEMALA	N. IRELAND	S.H.
CANADA	HOLLAND	N. KOREA	TAI
CAYMAN ISLANDS	HUNGARY	PARAGUAY	TUR
CHINA	ICELAND	PERU	URU
CHINA TAIPEI	ITALY	POLAND	U.S.
CYPRUS	JAPAN	PORUGAL	U.S.
CZECH REPUBLIC	KAZAKHSTAN	QATAR	VEN
DENMARK	KENYA	ROMANIA	YUG

SPIELER 1 GERMANY
WAEGLE GRUPPE

RAGE SUPER HAMMER

SPIEL AUSWAHL

- FREUNDLICH
- SUPER CUP
- WELT K.O. LIGA
- WELT LIGA
- HALLENFUßBALL
- TRAINING-----
- GRUPPE ANDERN
- OPTIONEN

RAGE SUPER HAMMER

elite

64 Teams könnt Ihr in vier verschiedenen Modis kicken lassen

schwund verspürbar.

Ganz im Gegenteil, je länger Martin (alter Looser) und ich uns die Bälle ins Netz setzen, desto besser gefiel uns das Teil. Die spielerischen Möglichkeiten sind unglaublich, jeder Fußballfreak wird bei Striker garantiert ausflippen. Der Digi-Sound (typisch britisches Publikum, krachende Pfostenknaller) trägt zum überragenden Gesamteindruck bei, einzig die zu schwachen Computergegner geben Anlaß zur Kritik. Ansonsten stimmt einfach alles: Verschiedene Turnier-Modi mit der Alternative von Hallenspielen, das Kreieren von eigenen Mannschaften, spielerische Finessen en masse, ein Scrolling so weich wie Softeis und, und, und... Also Fußballfreaks, hier gibt es nichts zu überlegen, dieses Modul müßt Ihr haben, und die Konkurrenz muß ihr Trainingspensum gewaltig steigern, wenn sie den Aufstieg in die Striker-Liga schaffen will, gut so.

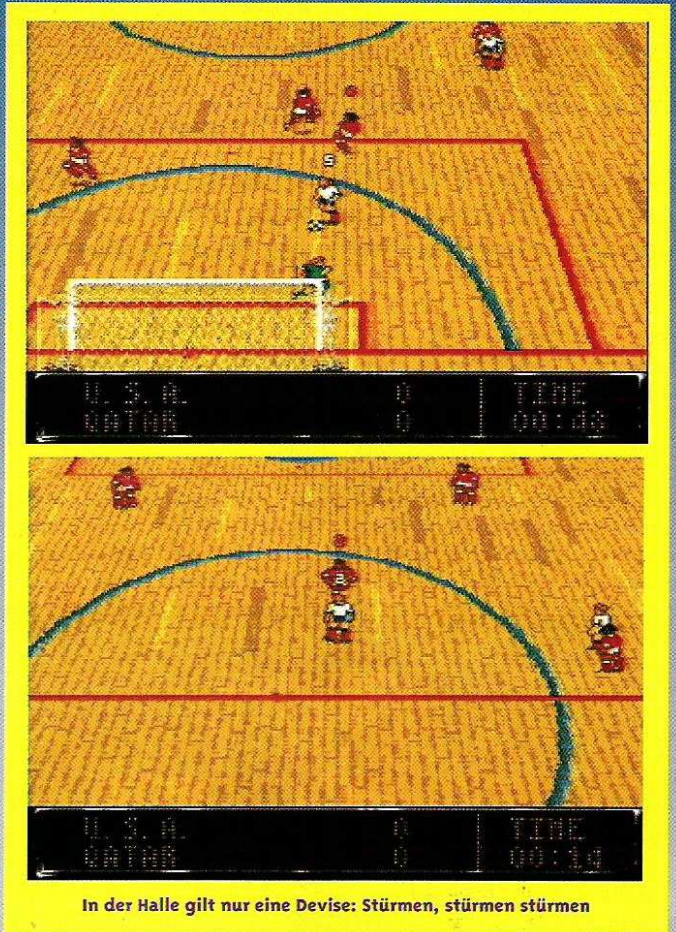
siv gespielt wie Striker. Ich bekomme schon Entzugerscheinungen, wenn ich nicht jeden Tag meine Abfuhr von Stephan bekomme (oder auch mal umgekehrt, hä, hä). Ein besseres Kompliment kann man einem Spiel fast gar nicht mehr machen. Die Spielbarkeit ist, gelinde ausgedrückt, perfekt, realistisch bis zum gehtnichtmehr, ausgeklügelt ohne Ende,... Selbst den Fußballhasser in unserer Redaktion, Gerd, konnten wir zum wahren Glauben bekehren. Die Optionen suchen für ein Fußballspiel ihresgleichen, von dem butterweichen Scrolling und der passenden Geräuschkulisse ganz zu schweigen. Selbst NHLPA Hockey kommt da nicht mehr mit. Bei so viel Licht bleibt für Schatten nur noch wenig Platz: Was noch fehlt, ist ein Vier-Spieler-Modus, härtere Computergegner und ein Manager-Modus. Doch das alles sind Kleinigkeiten. Was allein zählt, ist der Spielspaß, und der schlägt alles bisher dagewesene um Längen.

Martin: Die Sucht hält an, und das, obwohl wir Striker schon seit dem 17. Juni (bei uns nur als



"Der Tag, ab dem die Redaktionsarbeit zum Erliegen kam" bekannt) zocken ohne Ende. Noch nie zuvor habe ich ein Sportspiel so inten-

Während des Spiels könnt Ihr Taktik und Mannschaftsaufstellung nach Belieben verändern



In der Halle gilt nur eine Devise: Stürmen, stürmen stürmen



1-2 **91**

SPIELER

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ELITE SYSTEMS/RAGE
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ELITE SYSTEMS

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
78 %					
SOUND/FX					
81 %					
SPIELSPASS					
91 %					

SPECIAL



elite

Die britische Firma Elite Systems macht den Auftakt für unser zukünftig locker erscheinendes Corporate Profile, zu Deutsch Herstellerprofil

Die bei uns noch recht unbekannte britische Firma Elite Systems fand ihre Ursprünge im Jahre 1984. Ihr erstes Spiel erschien für die Oldtimer-Konsole Atari 400. Im ersten Jahr ihrer Gründung konnten Steve und Brian Wilcox sechs Programmierer anheuern und schafften

andere als greifbare Nähe. Also was tun? Die gewiefen Geschäftsleute Steve und Brian suchten sich Lizenznehmer in Japan und den USA, in denen das Gerät schon auf dem Markt war, um ihre Spiele doch noch, zumindest auf den dortigen Märkten auf den Markt zu bringen.



Dr. Franken II

Das Logo zu Dr. Franken 2 nimmt langsam Gestalt an

einen Umsatz von 700.000 Pfund. Schon bald stieg Elite auf den lukrativen Heimcomputermarkt um, nachdem der Konsolenmarkt urplötzlich mit dem Erscheinen des Commodore 64 und des Atari XL wie ein Kartenhaus zusammenbrach. Besonders Coin-Op-Umsatzungen erfreuten sich wachsender Beliebtheit. Hier mischte Elite Systems mit einem in Deutschland indiziertem Metzelspiel, das in Großbritannien aber alle Verkaufsrekorde brach, und mit dem Oldie Paperboy kräftig mit, von dem sie ganze 800.000 Stück für alle Formate umsetzten. 1985 sah Steve in Japan eine neue Konsole, das spätere Nintendo NES, und war sofort begeistert. Elite Systems begann sofort, die ersten Titel für das vielversprechende System zu entwickeln, aber der Europastart rückte in alles

gen. Darunter waren so illustre Hersteller wie Konami, Data East, Sony Imagesoft und Kemco. 1990 bekam Elite Systems endlich die eigene Lizenz für europäische NES-Spiele. Heute

entwickeln sie neben NES-Titeln ebenfalls Spiele für das Super Nintendo, den Game Boy und die MS-DOSen. Der Umsatz kletterte zum Geschäftsjahr '92 auf 4,5 Millionen Pfund, mit einer Belegschaft von 16 Leuten.

BISHERIGE TITEL:

Dr. Franken
Game Boy

Dragon's Lair
Super Nintendo/Nintendo
NES/Game Boy

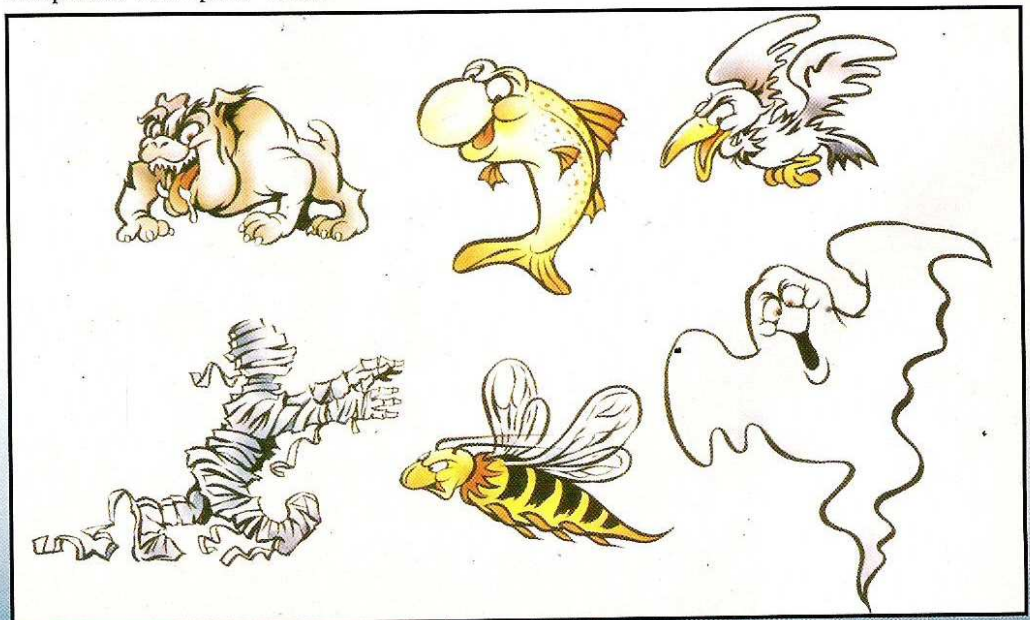
Joe & Mac
Super Nintendo/Nintendo
NES/Game Boy

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Elites nächste Titel für das Super Nintendo nach dem Überham-

mer Striker, das sämtliche Fußballspiele vom Platz fegt, werden das Rollenspielepos Might & Magic II (Geplanter Erscheinungstermin: Dezember mit deutschen Bildschirmtexten) und Power Slide sein, ein Rennspiel, das in Zusammenarbeit mit Ford entwickelt wird und, jetzt kommt's, den neuen FX-Chip unterstützt. Vielleicht ist Elite sogar schneller als Nintendo mit ihrem FX Trax. Nach der ECTS-Messe im September können wir Euch sicher mehr darüber berichten. Für den Game Boy kommen noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft Dr. Franken 2 und das höchst kuriose The Fidgets, die wir Euch schon als Preview vorgestellt haben.

Lustig gehts bei Dr. Franken 2 zu. Hier schon vorab einige Gegner



Dr. Vid.
TEIL
II
BRANLESS

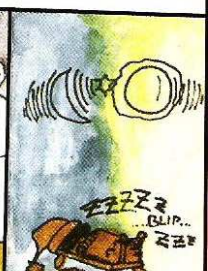
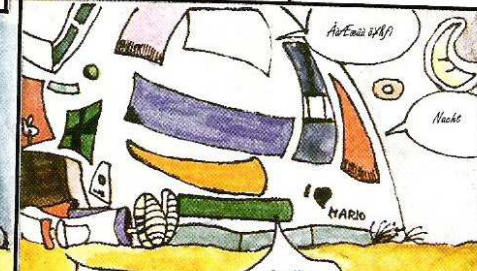
Brainless und seine neugewonnenen Freunde gehen in das nächstgelegene Dorf ROM



und plötzlich bot sich ihm ein sonderbares Bild



Eine Masse von Nuntendo-Anhängern strömt in die örtliche Kirche, um dem Mario zu huldigen.



Am nächsten Tag sollte Brainless eine "eiskalte" Überraschung erleben.



ENDE

ABER FORTSETZUNG FOLGT!

SPIELE ABC

Wissenswertes rund um Videospiele

IUP

... ein Zusatzleben, das Ihr an versteckten bzw. schwer zugänglichen Stellen erhaltet

BIT

... die kleinste Dateneinheit im

Computer. Kennt nur die Zustände 0 oder 1, also ob Strom fließt oder nicht. Gängige Module fassen in der Regel 8 oder 16 MBit (entspricht 1 bzw. 2 MByte). Hier sind alle Informationen des Spiels enthalten, unter anderem Grafik, Sound und das Spiel selbst.

CPU

... Central Processing Unit, zu Deutsch Hauptprozessor; stellt das Herz einer Videospielekonsole dar. Die CPU leistet die

Hauptarbeit in jedem Spiel, wird aber auch oft noch von CUSTOM CHIPS (Zusatzchips) unterstützt. Wichtig für die Geschwindigkeit der Spiele ist auch die Taktfrequenz, mit der der Hauptprozessor getaktet ist.

KOLLISIONSABFRAGE

...wichtigster Bestandteil im Spiel. Dadurch werden Berührungen der Spielfiguren mit Ebenen, Gegnern oder anderen Objekten ermittelt. Ohne Kollisionsabfrage wäre kein Spiel möglich.

SMART BOMBE

... eine Zusatzwaffe, die kräftig reinhaut, sprich alle Gegner vom Bildschirm fegt.

SPRITES

... nein, nicht das Erfrischungsgetränk sondern Objekte wie z. B. die Spielfigur, Gegner oder Gegenstände. Sie haben je nach System unterschiedliche maximale Größen und können in einer bestimmten Farbanzahl dargestellt werden.



Markus: Eine "Hiobsbotschaft" an alle Jump'n Run- und Mario-Fans: Nintendo präsentiert mit der

Super Mario Collection die alten Mario-Titel vom NES, welche allesamt auf einem Super Nintendo-Modul untergebracht sind und den Fähigkeiten dieser Konsole total gerechtfertigt werden. Was befindet sich nun auf dem Modul? Bleibt zuvor aber noch zu erwähnen, daß wir nur ein japanisches Testmuster haben, folglich könnten die Namen der einzelnen Spiele auf dem deutschen Modul später variieren. Insgesamt befinden sich vier Mario-Titel auf dem Modul, welche zu Beginn alle in einem Menü ausgewählt werden kön-



Nintendo Hurra! Alle bisher erhältlichen Super Mario-Spiele für das NES wurden zeitgemäß auf das Super Nintendo umgesetzt und auf einem 16 MBit-Modul untergebracht

nen. Als erstes gibt es da Super Mario Bros., den Vater aller Jump'n Runs, in dem Mario und Luigi acht verschiedene Welten durchlaufen, um die entführte Prinzessin zu befreien. Zu diesem klassischen Spiel brauche ich ja wohl nichts mehr zu sagen, da das Spiel sowieso jeder kennt. Als nächstes gibt es da Super Mario Bros. 2, nicht aber das Mario, welches in Deutschland unter dem gleichen Titel erschienen ist, sondern ein exklusiv in Japan erschienener Titel für eine damals erhältliche Diskettenstation für das NES. Zu diesem Spiel muß man noch sagen, daß es sich hierbei um eine Version von Super Mario Bros. handelt, bei dem nur der Levelaufbau anders ist, und das Spiel einen verdammt hohen Schwierigkeitsgrad erhalten hat. Endlich mal



Wenn Mario blinkt, ist der Gegner gelinkt

Ist der Obermotz noch so groß, Mario macht sich nicht in die Hos'



Grafikfinessen en masse



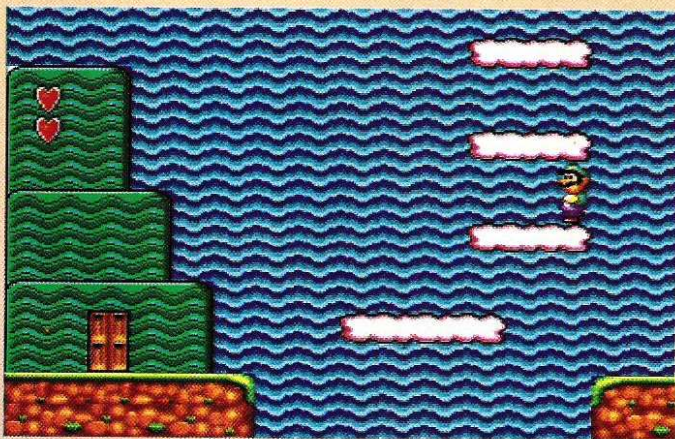
Super Mario präsentiert sich in schönster Winterlandschaft

ein Jump'n Run, bei dem selbst Profis lange zu knabbern haben. Dieser Titel wird höchstwahrscheinlich unter dem Namen The Lost Levels in Deutschland auf dem Modul sein. Dritter im Bunde ist Super Mario USA, in Deutschland unter dem Titel Super Mario Bros.2 erschienen, in dem der böse Wart das Traumland unsicher macht. Auf dem 8 Bitter konnte er nicht besonders überzeugen, dafür macht er jetzt in der aufgepeppten Version meines Erachtens doch einiges her. Als letztes ist da noch Super Mario Bros.3, das



Wie gewohnt könnt Ihr in der Bonusrunde Freileben ergattern

allerlei neue Ideen und eine große Portion Spielwitz vorhanden sind. Insgesamt kann ich Nintendo nur zu diesem Meisterwerk gratulieren, das das Herz jedes Jump'n Run-Fans höher schlagen lassen wird. Wer bei diesem Modul nicht zuschlägt, ist selber Schuld und sowieso hilflos verloren. In Deutschland soll das Spiel offiziell ab Oktober zu haben sein, und das trotz der 16 MBit zum Hammerpreis von 99 Mark. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von der Firma Dynatex zur Verfügung gestellt.



Nach oben bitte!



Über den Wolken

Euch über wiederum acht Welten führt, bei dem Ihr aber wie in Super Mario World Eure Runden von der Vogelperspektive aus anwählen müßt. War dieser Mario schon auf dem NES spielerische Extraklasse, sprengt er jetzt alles dagewesene. Bei allen

diesen Teilen wurde nach demselben Schema vorgegangen, sprich Grafik und Sound wurden als einziges gehörig aufgemotzt. Vom Spielablauf selber wurde zum Glück nichts geändert, wobei wir jetzt aber schon beim einzigen negativen Aspekt dieser Spielesammlung wären. Für diejenigen, die die Spiele schon auf dem NES durchgespielt haben, entpuppt sich das Ganze nur als grafischer Augenschmaus. Einzige Ausnahme bietet da Super Mario Bros.2 (bzw. The Lost Levels): Alleine wegen dieses Spiels lohnt es sich schon, die Sammlung zu kaufen, da hier

GAMESHOP

AM FEUERSEE

AFFENSTARK, DIE PREISE BEI GAME-SHOP!

- ★ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- ★ SEGA MEGA DRIVE
- ★ SUPER HIGH TECH GAME NEO-GEO

ANKAUF ★ und ★ VERKAUF von gebrauchten Modulen

STÄNDIG NEUHEITEN IM LADEN: BEISPIEL

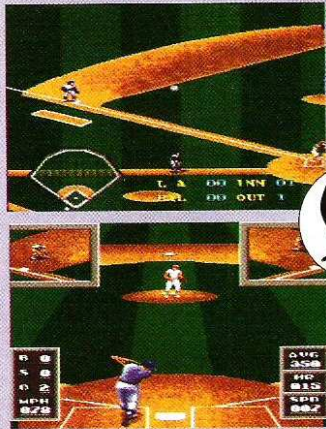
MEGA DRIVE, Ecco the Dolphin dt. DM 79,-
 SUPER - NES, Alien 3 dt. DM 129,-

Ständig 500 gebrauchte Module im Laden

Gameshop am Feuersee
 70178 Stuttgart · Rotebühlstr. 90 · 07 11 / 61 00 95
 100 m von der S-Bahn Schwabstraße • geöffnet ab 11 Uhr

Cal Ripken Jr.™ Baseball

Schon wieder ein Baseballspiel! Doch diesmal nicht fürs Mega Drive, sondern fürs Super Nintendo



Cal Ripken wurde 1991 zum wertvollsten Spieler der amerikanischen Liga gewählt, prahlt die Aufschrift auf der Packungsrückseite. Grund genug, ihm ein eigenes Super Nintendo-Spiel zu widmen. Ihr könnt Euch eure Lieblingsmannschaft aus insgesamt 16 regulären (auf zwei Ligen verteilt) und zwei All Star-Teams aussuchen.

Weiterhin habt Ihr die Möglichkeit, ein Exhibition Game oder gleich eine ganze Saison zu spielen, und zwar in dem Stadion eurer Wahl (es stehen drei zur Verfügung). Während Ihr spielt, erhaltet Ihr ein Passwort, mit dem Ihr zu einem späteren Zeitpunkt dort weitermachen könnt, wo Ihr aufgehört hattet. Sind alle Voreinstellungen erledigt, steht einem zünftigen Baseballmatch nichts mehr im Wege. Die Sicht des Spielfelds ist, wie mittlerweile bei jedem Baseballspiel, direkt hinter dem Catcher angesiedelt und schaltet sofort nach einem erfolgreichen Hit auf eine Sicht um, die dem Ball hinterher-

scrollt. Der Pitcher beherrscht natürlich alle wichtigen Würfe, wie z. B. Curveballs, Sinkers und Fastballs.



Philipp: "Fouul Ball!" brüllt die digitalisierte Stimme in einer Art und Weise, daß man meint, sie ist kurz vor dem Erbrechen. Überhaupt gewinnt man bei längerem Spielen den Eindruck, daß das Spiel "mal so schnell hingschlampft" wurde. Die Grafik ist lieblos und der Sound dermaßen nervtötend, daß er sich hervorragend dazu eignet, unliebsame Gäste in Rekordzeit zu vergraulen. Die Steuerung tut ein Übriges zum ohnehin schon schlechten Gesamteindruck, denn das Wurfverhalten des Pitchers und das Schlagverhalten des Batters sind ohne jegliche Genauigkeit programmiert worden.



Ich befürchte, daß selbst der hartgesotteste Baseballfan nicht bei diesem Game zugreifen wird.

1-2 SPIELER		57			
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 139,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
63 %					
SOUND/FX					
51 %					
SPIELSPASS					
59 %					

GP-1

Endlich ein richtiges Motorradspiel fürs Super Nintendo

Nach dem wenig geglückten Versuch von Kawasaki versucht sich nun Atlus an einer Motorrad-Simulation. Jeweils sechs Maschinen und Mechaniker stehen zur Wahl, um gegen 15 aktuelle Fahrer aus der Rennsport-Szene zu beste-



Die verschiedenen Strecken sind recht langweilig

hen. Der PRACTICE MODE hilft Euch wie üblich, die Strecken zu üben, im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euch mit einem Freund messen, und im Weltmeisterschafts-Modus geht es um Punkte und Prämien. Diese benötigt Ihr, um Euren Bock gehörig aufzupötern. Die Rennstrecken seht Ihr von schräg oben, zwischenspeichern ist nicht.



Stephan: Eins gleich vorneweg, die Animation von Motorrad und Fahrer ist vom Lektoren, die Strecken dagegen sind trist ohne Ende. Das Fahrverhalten ist sehr realistisch und gibt somit keinerlei Ansatz zur Kritik. Die technische Seite ist bis auf vereinzelte Ruckler ganz in Ordnung, eine Soundorgie solltet Ihr aber nicht erwarten. Der Zwei-Spieler-Modus bringt natürlich am meisten Spielspaß, ganz im Gegensatz zum Weltmeisterschafts-Circuit. Es widert mich so langsam an, daß bei Rennspielen wie GP-1 die Computergegner immer den

Vorteil auf ihrer Seite haben. Ob sie von vorne, von der Seite oder von hinten kommen, wenn es rumpelt, ist der Spieler immer der Gelackmeierte. Es nervt gewaltig, innerhalb einer Sekunde gut und gerne zehn Plätze zu verlieren. Wen dieses Manko allerdings nicht stört und wer auf Abspeichern keinen Wert legt, der wird, dank fehlender Konkurrenz, mit einem sonst recht ansprechenden Modul bedient, eine Probefahrt empfehle ich trotzdem.

1-2 SPIELER		64			
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ATLUS DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: ERTRÄGLICH BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: GAME EXPRESS					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
65 %					
SOUND/FX					
53 %					
SPIELSPASS					
64 %					

**THE ORIGINAL
BLUES
BROTHERS GAME**

Und wieder einmal wird ein Kinofilm für eine Konsole umgesetzt; diesmal handelt es sich um keinen geringeren als den Kultfilm Blues Brothers



Sprites sind ziemlich klein geraten, dennoch aber lustig animiert. Zur Musik brauche ich auch nicht viel sagen, da sie zum einen recht gut gelungen ist, und zum anderen von Hip Hop bis Blues



Das Spiel ist leider nicht so innovativ wie der Film

das Spiel mehr auf einen einzigen Spieler ausgelegt ist. So wird der Spielablauf bei zwei Spielern gleichzeitig dermaßen schnell, daß man leicht die Übersicht verliert oder der eine Spieler den anderen von einer Plattform ins Jenseits befördert. Trotzdem bleiben am Ende die Blues Brothers ein solides Jump'n Run.



Lustig: Bewegt Ihr Euren Helden nicht, vollführt er einen typischen Blues Brothers-Tanz



Zu zweit behindert man sich ständig

Sicherlich haben alle schon mal etwas von ihnen gehört, den Blues Brothers, die bereits in den Achtziger Jahren im Kino für Aufsehen sorgten. Jetzt, nach langer Wartezeit, präsentiert uns Titus nun ein Jump'n Run, in dem Elwood und Jake die Hauptrolle spielen. Am Rande sei hier nur erwähnt, daß sich das Spiel nicht so wie andere Konvertierungen am Film orientiert. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euch für einen der beiden entscheiden, oder Euch mit einem Freund zusammen auf den Weg machen. Ihr durchlauft die in alle Richtungen scrollenden Levels, um am Ende jeder Runde an eine Musikbox zu gelangen. Auf dem Weg dorthin habt Ihr es auch mit allerhand Gegnern zu tun, die Ihr aber mit dem gezielten Wurf einer LP beiseite räumen könnt. Unbegrenzte Vinylscheiben habt Ihr dennoch nicht, also müssen ständig neue aufgesammelt werden. Extras wie Freileben, mehr Zeit oder Torten, welche die Brüder in kleine Arnies verwandeln, sind natürlich auch vorhanden.

alles vorhanden ist. Aber einen gravierenden Nachteil hat das Spiel vorzuweisen. Die einzelnen Levels besitzen einen ähnlichen Aufbau und sind zudem, besonders bei den Hintergrundgrafiken, wenig abwechslungsreich. Auch muß ich erwähnen, daß



Ulf: OK, mein Lob vorweg: Der Blues Brothers-Soundtrack im Hip Hop-Gewand ist äußerst gelungen. Zum Spieldesign muß ich jetzt aber mal etwas loswerden: Es nervt mich mittlerweile, den x-ten Mario-Abklatsch spielen zu müssen. Es scheint, als wären die Firmen nur damit

beschäftigt, den besten Mario- oder Sonic-Pendants zu programmieren, anstatt mal eigene Wege zu gehen. Bei Blues Brothers muß man geschlagene 13 Levels warten, bis mal etwas halbwegs innovatives geschieht. Insgesamt ist Blues Brothers sicherlich kein schlechtes Spiel, denn die Levels sind gut durchdacht und mit ein bißchen Übung immer fair lösbar. Minuspunkte gibt es aber bei der Grafik, denn scheinbar wollten die

Programmierer hier nach dem Muster "Wiedersehen macht Freude" sparen. Der Zwei-Spieler-Modus ist zwar gut gemeint, aber leider nicht sonderlich gut spielbar, da man sich ständig im Weg steht oder ein Spieler nicht hinterherkommt. Fazit: Wer ein Jump'n Run ohne besondere Höhen und Tiefen sucht, kann getrost zuschlagen.



Markus: Irgendwie weiß ich nicht so recht, was ich mit den

Blues Brothers anfangen soll. Die



1-2 SPIELER **64**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: KEMCO/TITUS
DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: AUGUST
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: PLAY ME

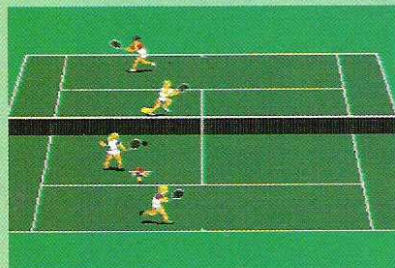
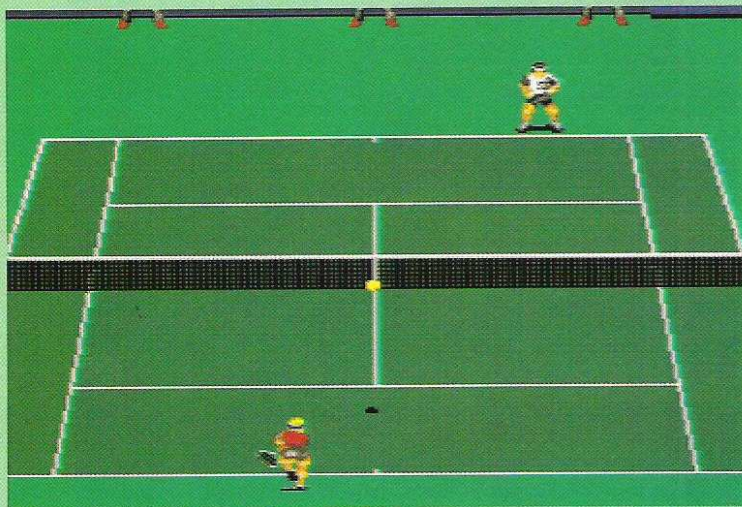
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
59 %					
SOUND/FX					
76 %					
SPIELSPASS					
64 %					



Hudson Softs Debut auf dem Court tritt gegen die etablierten Tennisspiele Final Match und World Court Tennis an

Power Tennis könnt Ihr, wie bei Tennisspielen für die Engine üblich, natürlich auch zu viert

der nicht so wacker auf dem Court. Grafik und Sound sind nur Durchschnitt, nur die Sound-



Ein Doppel zu viert macht am meisten Spaß

gleichzeitig spielen (Vier-Spieler-Adapter vorausgesetzt). Alleine müßt Ihr Euch mit den 25 (!) Computergegnern begnügen oder Ihr wagt Euch an den WORLD TOUR-Modus. Wie immer gibt es die drei Standardplätze zur Auswahl (Rasen, Sand- und Hartplatz). Das Spielfeld seht Ihr aus einer Ansicht von schräg oben, nach einem Match erhaltet Ihr in den SPORTS NEWS Statistiken en masse geboten, die Euch Aufschluß über Eure Spielweise geben.



Martin: Tennis ohne Ende, doch Hudson Softs erstes Tennisspiel auf der Turbo Duo schlägt sich lei-

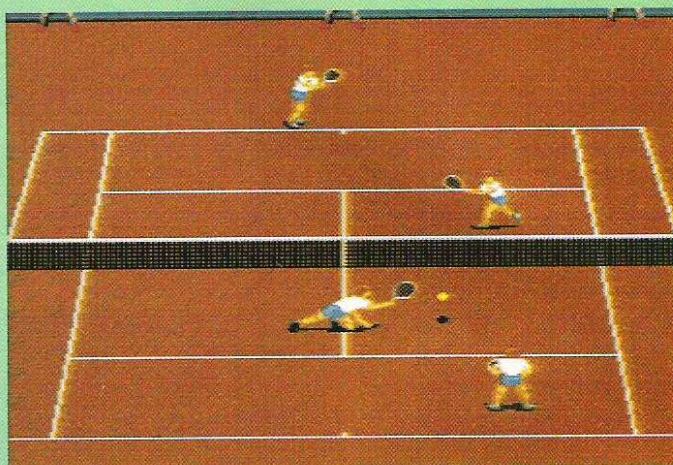
effekte, darunter vor allem die Sprachausgabe, wissen zu gefallen. Vorbildlich ist natürlich der Vier-Spieler-Modus, aber was bringt's, wenn kein Tennisflair aufkommen will. Die spielerischen Möglichkeiten bleiben in den Anfängen des Tennissports stecken und die Steuerung ist alles andere als exakt geraten. So will einfach nicht das richtige Feeling aufkommen, das für den Spielspaß unentbehrlich ist. Gegen Final Match oder World Court Tennis hat dieses

dieses

Modul nicht den Hauch einer Chance



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr die Turniere auswählen



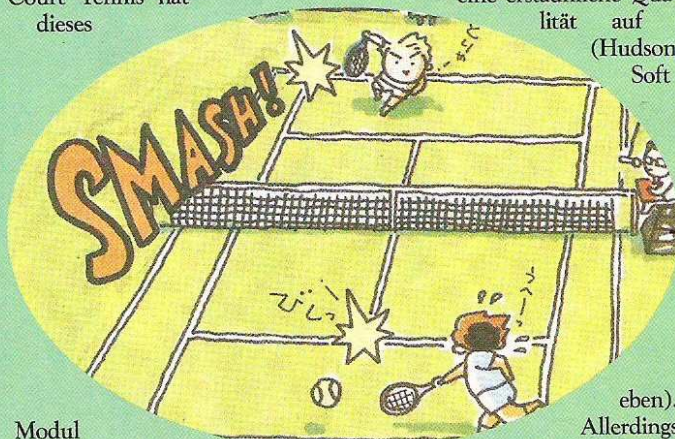
Die Bewegungsabläufe sind alles andere als "anmutig"

und bleibt gewaltig im Mittelmaß stecken. Die fähigsten Programmierer bei Hudson arbeiten anscheinend (hoffentlich) schon fleißig an den ersten Spielen für die 32 Bit-Engine.



Stephan: Das erste Tennisspiel von Hudson, leider merkt man das. Am Spielbau gibt es, wie so oft, nichts zu bemängeln, dieser weist für eine 8 Bit-Konsole sogar eine erstaunliche Qualität auf (Hudson Soft

mierer(innen) beim Spieldesign meist soviel Mühe geben und die Spielbarkeit ein wenig stiefmütterlich behandeln (Mann Jungs, das ist WICHTIG!!!). Die Animation der Sprites ist gerade mal größter Durchschnitt und die übersensible Steuerung läßt wenig Ballgefühl aufkommen. Trotz der Kritik ist Power Tennis nicht so schlecht wie es sich vielleicht anhört, aber im Vergleich zu den von Martin schon aufgeführten Konkurrenzmodulen bleibt halt nur ein Platz im Mittelfeld übrig.



eben).

Allerdings

frage ich mich,

warum sich die Program-

1-4 SPIELER			63		
SYSTEM: TURBO DUO HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: HUCARD JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: GALAXY					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
63 %					
SOUND/FX					
59 %					
SPIELSPASS					
63 %					



Für alle Strategiefans hat Working Designs das Human-Spiel, das sich schon seit zwei-einhalb Jahren in Japan auf dem Markt befindet, übersetzt

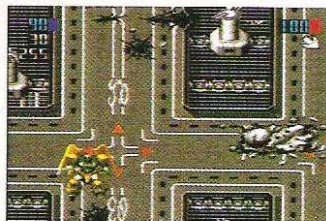
Das Vasteel Sonnensystem wird von der Farcia Familie schon seit Jahrhunderten beherrscht. Als Rodriguez Farcia stirbt, entbrennt ein Kampf zwischen seinen zwei

lich enttäuscht; das liegt aber nicht an der Grafik oder der Aufmachung mit Vorspann und Hintergrundgeschichte. Nein, vielmehr ist es die Zusammenstellung von Strategie- und Shoot'em Up-Elementen, die mir nicht gefallen hat. Zum einen fehlt mir im Strategieteil die Möglichkeit, Expertpunkte zu sammeln, um eine Einheit besser werden zu lassen, und der Shoot'em Up-Teil ist mir definitiv zu hektisch. Steuert Ihr einen Kampfroboter selbst, habt Ihr mit einem recht hohen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, laßt Ihr den Computer für Euch einspringen, verliert Ihr des öfteren, weil sich der Roboter in irgendein Gebäude verheddert oder in den Städten dem Geschützfeuer nicht richtig ausweicht. Hier solltet Ihr nur zulangen, wenn Ihr echte Strategiefans seid. Als Anfänger wäre es besser, die Finger davon zu lassen.



Auf der Hexfeldkarte bewegt Ihr Eure Einheiten

Söhnen Faliall und Stefan, die sehr unterschiedliche Meinungen über das weitere Schicksal von Vasteel haben. Ihr übernehmt deren Part und tretet gegen den Computer an; es ist aber auch möglich, im Zwei-Spieler-Modus gegeneinander zu spielen. Zur Auswahl stehen über 70 Kampfroboter, die natürlich über verschiedene Stärken und Schwächen verfügen. Gespielt wird auf einer Hexfeldkarte in Runden, auf der Ihr Eure Einheiten bewegt und Euch je nach Gelände und Roboter Vor- und Nachteile beim Kampf beschert. Treffen zwei gegnerische Einheiten aufeinander, kommt es zu einer Shoot'em up-Sequenz, in der Ihr Euren Roboter steuert und auf den Feind schießt. Ziel in jedem Szenario ist es, alle Städte zu erobern, denn je mehr Städte sich in Eurem Besitz befinden, desto mehr Geld habt Ihr zur Verfügung, um Euch neue Kampfmaschinen zu kaufen. Wollt Ihr eine Pause einlegen, könnt Ihr Euren Spielstand im Backup-RAM ablegen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.



Die Action-Sequenzen sind nicht leicht zu überstehen



Stefan: Als Strategiefanf bin ich von Vasteel ziem-

1 SPIELER **68**

SYSTEM: TURBO DUO
 HERSTELLER: WORKING DESIGNS/HUMAN
 DATENTRÄGER: CD-ROM USA
 GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: GALAXY

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	69%				
SOUND/FX	66%				
SPIELSPASS	68%				

Damit bist Du unschlagbar!

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer-Spiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der reißige **Tips & Tricks**-Teil und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große **PLAY TIME Kartenspiel zum Sammeln!** Nicht zu vergessen, daß **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und... für konkurrenzlos

DM 4,90

PLAY TIME TESTEN!

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

Ja, ich will **PLAY TIME** testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

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

Name, Vorname _____
 Straße, Haus-Nr. _____
 PLZ, Ort _____

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

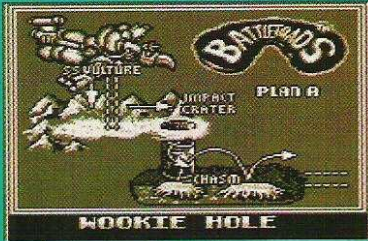
Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

PT MF

BATTLETOADS 2

Und auf ein Neues begeben sich die Battletoads auf dem Game Boy in ein Abenteuer, das sich inhaltlich total an der Mega Drive-Version orientiert



Für alle, denen bis heute noch nichts von den Battletoads zu Ohren gekommen ist, hier mal eine kurze Beschreibung: Bei ihnen handelt es sich um drei lustige Kröten, die allesamt unter das Turtles-Syndrom fallen, sprich, auch sie sind durch eine Mutation in Hypertiere (?) verwandelt worden. Auch die Story ist schnell erzählt: Auf einem kurzen Ausflug durch die Galaxis, den Tiz und Pimple mit Angelica und Rash unternehmen, werden sie kurzerhand von der bösen Dark Queen gekidnappt. Also schlüpft Ihr in die Rolle von Rash, der Kröte, die als einzige verschont wurde.



Was geht denn hier ab, he!

Euer Abenteuer spielt sich in Ragnaroks World ab, dem Heimatplaneten der Dark Queen. In bester Beat'em Up-Manier steuert Ihr dann Euren Battletoad durch die unterschiedlichen Stages, in denen allerhand Feinde wie zum Beispiel Drachen, Vögel oder auf Stelzen gehende Roboter auf Euch lauern. Ziel ist es natürlich, zum Schattenturm der Königin zu kommen, in dem sie nur auf Euch wartet.



Markus: Bereits bei ihrem ersten Abenteuer auf dem Game Boy haben die Battletoads in meinen Augen gar nicht mal so schlecht abgeschnitten. Doch der nun vorliegende Teil übertrifft den ersten noch bei weitem. Was mir bei diesem Modul am meisten gefällt, sind die tollen und abwechslungsreichen Hintergrundgrafi-



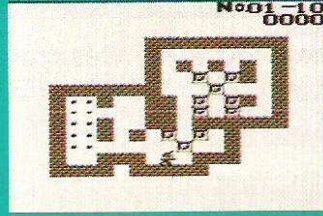
Der Krater-Level erinnert stark an die Mega Drive-Version

ken, was leider nur bei den wenigsten Game Boy-Spielen der Fall ist; genauso wie der Soundtrack, bei dem die Programmierer beste Arbeit geleistet haben. Aber auch bei den feindlichen Sprites kommt richtig Laune auf. Wo wir schon mal bei den Sprites sind, die Battletoads verfügen über ganz ungewöhnliche Schlagvarianten. So vergrößern sich die Fäuste der Kröten bei einem Schlag auf den Gegner auf das dreifache Volumen, ebenso wie die Füße (wenn man bei Kröten davon reden kann). Battletoads 2 ist ein tolles Spiel aus dem Beat'em Up-Genre, von denen es sowieso noch viel zu wenig gibt.

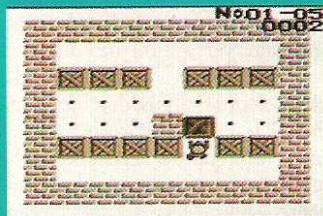
1 SPIELER			68	
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: TRADEWEST DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: EIGENIMPORT				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
68 %				
SOUND/FX				
74 %				
SPIELSPASS				
68 %				

BOXXLE 2

Der japanische Denkspielklassiker Soko-Ban in einer leicht aufgepeppten Game Boy-Version

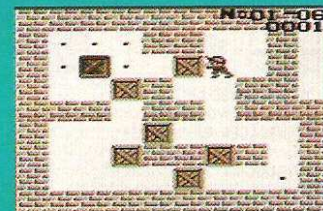


Unser Held Willy hat endlich Wandas Liebe gewonnen, als bei einem romantischen Abendspaziergang ein dunkler Schatten auftaucht und ihm seine Geliebte entführt. Es waren Außerirdische, die sie in die Tiefen des Weltraums mitgenommen haben. Der einzige Weg, der Euch jetzt bleibt, ist eine Rakete zu kaufen, um Wanda zu suchen. Die sind aber nicht gerade billig, deshalb müßt Ihr in Überstunden im Lager Kisten schieben. Soviel



Ein falscher Zug, und weg ist er

zur an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory. Am Spielprinzip selbst hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts geändert. In 120 Levels müßt Ihr versuchen, Kisten auf markierte Positionen zu schieben. "Schieben" ist ganz wichtig, denn Ihr könnt sie weder ziehen noch mehrere auf einmal verschieben oder irgend-



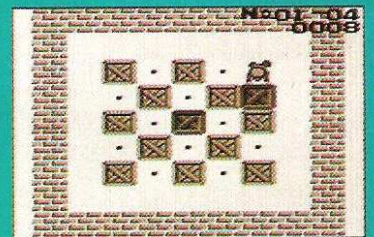
Klein, aber oho!

wie anders bewegen. Neu bei diesem Modul sind die CREATE- und REAPPEARANCE-Modi. Bei REAPPEARANCE könnt Ihr alle Eure Spielzüge im letzten Level noch einmal anschauen und dabei natürlich auch Verbes-

serungen ausführen. Mit dem CREATE-Modus habt Ihr die Möglichkeit, Eure eigenen Levels zu kreieren.



Sandrie: Von dieser einfachen und doch so genialen Spielidee bin ich nach wie



Boxxle 2 ist ein anspruchsvolles Denkspiel

vor begeistert, denn es ist sehr kurzweilig und gleichzeitig ein super Gehirntraining, um abstraktes Denken zu üben. Aber Vorsicht, überschätzt Eure Fähigkeiten bloß nicht, denn der Schwierigkeitsgrad ist hier schon in den ersten Levels hammerhart und steigt stetig an. Wer also schon beim ersten Teil enorme Schwierigkeiten hatte, den erwartet hier die Hölle. Leider hat bei unserem Testmuster das Paßwortsystem versagt (hoffentlich nur ein Einzelfall!), weshalb ich meinen Game Boy entweder nie ausschalten durfte oder immer von vorne anfangen mußte. Das hat mir leider gründlich den Spaß verdoben. Also, Freunde von Herausforderungen geistiger Art, vor dem Kauf das Paßwortsystem testen!

1 SPIELER			75	
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: FCI/PONY CANYON DATENTÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDRHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: PCSL				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
36 %				
SOUND/FX				
51 %				
SPIELSPASS				
75 %				

TRIP WORLD

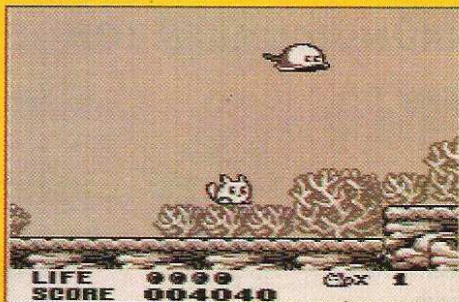
Sunsofts neuestes Werk richtet sich vor allem an die jüngsten Videospiele

Ein Schatten neigt sich über die einst so ruhige Trip World, denn die magische Maita-Blume, das Symbol für Frieden, wurde gestohlen. Selbst Gräser und Blumen sind nun wild und bösartig geworden. Die einzige Hoffnung für die Welt ist Yakopoo aus der Shabubu Rasse (häh?). Euer Held ist von ganz besonderer Natur. Er hat nämlich die Fähigkeit, sich zu verwandeln. Neben der normalen Gestalt könnt Ihr Euch in einen Fisch oder gar in einen Vogel verwandeln; dies ist auch von Nöten, um die merkwürdige Welt voller Widersprüche zu erforschen. Neben den tollen Sprungfähigkeiten kann Yakopoo zudem hartnäckige Widersacher mit einem geschickten Tritt ins Jenseits befördern. Zudem gibt es unterwegs auch allerlei Obst zu entdecken, die Euch zusätzlich in

besondere Gestalten wie einen Gummiball oder einen Mini-Yakopoo verwandeln. Die Trip Welt umfaßt insgesamt fünf Levels, die allesamt angewählt werden können.



Ulf: Sunsofts Produkt gibt mir so einige Rätsel auf, denn einige Dinge in diesem Spiel sind etwas



Kirschen gefällig?

merkwürdig. Da wäre zunächst die Tatsache, daß Trip World sehr einfach ist, denn viele Gegner tun unserem Helden nichts zu leide (Gegner??). Zudem gibt es viele Bilder, in denen kein Feind weit und breit zu sehen ist, und man nur durch die Gegend wandern muß. Die Levelwahl erscheint mir deswegen, trotz der fehlenden Continues, recht unnützlich. Zudem verlockt sie nur dazu, sich quasi direkt vor dem letzten Endgegner zu plazieren. Somit erhält man für sein Geld nur sehr kurzfristigen Spielspaß. Nach soviel Kritik

gibt es aber auch Lob, denn die Mannen von Sunsoft bewiesen bei diesem Spiel sehr viel Fantasie. Die gesamten Charaktere sind nämlich äußerst putzig geraten, so daß man oftmals Gegner nur sehr schwer als solche

kennzeichnen kann. Trip World ist somit ein Spiel, das voralldingen den Jüngeren oder Anfängern zu empfehlen ist.

1 SPIELER			64
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: SUNSOFT DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut :super
GRAFIK	[Progress bar]		
61 %			
SOUND/FX	[Progress bar]		
62 %			
SPIELSPASS	[Progress bar]		
64 %			

BATTLE WHEELS

Geier! Geier! Alle neuen Lynx-Spiele zu mir!

Battlewheels ist nichts weiter als ein futuristisches Rennspiel im Mad Max-Stil. Wahlweise alleine oder zu sechs (!) Spielern gleichzeitig könnt Ihr die 16 verschiedenen Arenas abtrottern und Euch einen heißen Fight mit den Computerdronen liefern, die wahlweise sogar nur zu Fuß unterwegs sind. Ein Radar hilft Euch zusätzlich noch bei der Dronenhatz. Im CUSTOM MODE könnt Ihr Eure Karre selbst zusammenbauen und mit so netten Extras wie Raketenwerfern, MGs oder Minen pushen. Nach jeder gewonnenen Runde bekommt Ihr dann noch ein fettes Preisgeld; Ihr könnt aber auch unterwegs kleine Geldsäckchen aufsammeln, die aber nicht ohne Risiko zu erhaschen sind. Ihr müßt dazu nämlich aus Eurem "sicheren" Stahlkäfig entfliehen und zu Fuß die Teile einklaben.

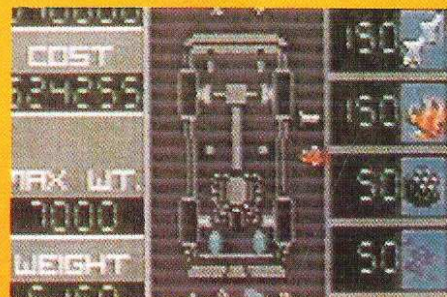


Martin: Mad Max läßt grüßen. Ob dieses Modul angesichts der reichlich brutalen Aufmachung

in Deutschland erscheint, möchte ich bezweifeln. Wenn Ihr nämlich die anderen Kutschen in Staub verwandelt, werden die Dronen aus dem Auto geschleudert und landen recht unsanft auf dem Boden der Tatsachen. Über die



wehrlos am Boden liegenden Typen könnt Ihr dann noch mit einem zermalmenden Geräusch drüberbretern. Sehr makaber! Doch zurück zum Spiel: Alleine kann mich Battlewheels auf Dauer nicht motivieren, dazu fehlt einfach die nötige spielerische Abwechslung. Die 3D-



Was darf's denn sein?

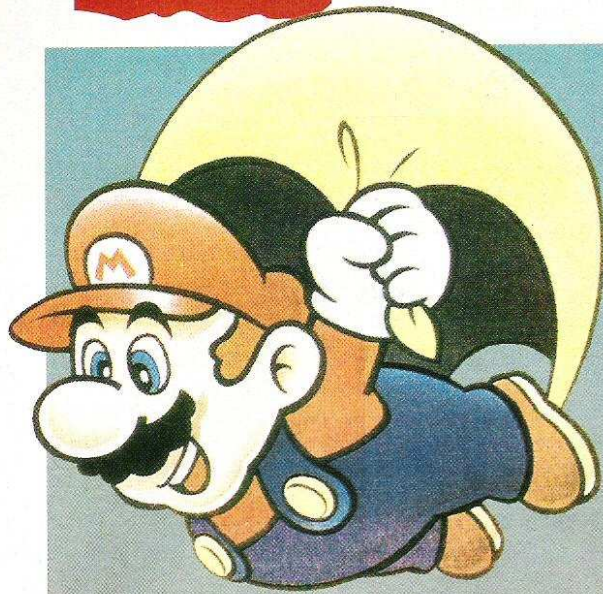
kann. Nur die durchdachte Steuerung weiß zu gefallen. Schade um das Debut von Beyond Games. Es gibt ohnehin viel zu wenig Fremdanbieter für Ataris Hand Held.

1-6 SPIELER			61
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: BEYOND GAMES DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
schlecht	mittel	gut	sehr gut :super
GRAFIK	[Progress bar]		
63 %			
SOUND/FX	[Progress bar]		
60 %			
SPIELSPASS	[Progress bar]		
61 %			

Ab durch die Mitte!

Grafik ist zwar recht flott, aber alles andere als detailliert, die Soundeffekte, wie bei Rennspielen nun mal so üblich, nicht so toll. Technisch gesehen also eher ein Flop. Spielerisch wird Battlewheels leider erst ab mehreren Spielern so richtig interessant, da man sich dann gegenseitig nieder machen und sich so richtig heimtückisch heranpirschen

GAME OVER



... UND TSCHÜSS

... und wieder geht eine Ausgabe zu Ende. Doch in vier Wochen, am 22. September ist es wieder soweit, denn dann kommt unser gnadenloses nächstes Heft. Kleine Vorschau gefällig? Fürs Super Nintendo ist auf jeden Fall die Street Fighter II Turbo Champion Edition fällig, außerdem noch endlich Super Mario All Stars, der Rollenspieloldie Dungeon Master und vielleicht Mario & Wario. Mega Drive-Freaks verwöhnen wir hoffentlich endlich mit den ausführlichen Tests von Ultimate Soccer und Davis Cup World Tour, sowie mit Gauntlet und F-15 II von Microprose. Für alle nach Neuem dürstenden Neo Geo-Freaks kommt vielleicht noch rechtzeitig das Prügelspiel Samurai Showdown, Turbo Duo-Fans können schon mal auf CD-Zonk und Super Darius zu sparen anfangen. Die Hand Helds sind in der nächsten Ausgabe wahrscheinlich auch wieder komplett vertreten, und, und, und.

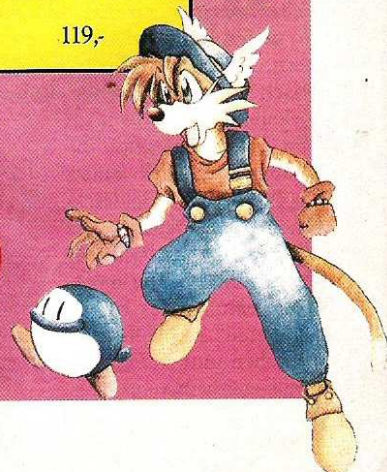
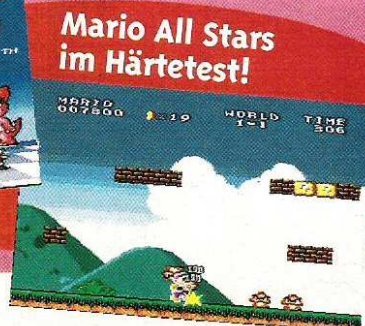
Ansonsten bleibt uns nur, Euch einen verspielten August zu wünschen

Bis bald und Tschüß
Eure Mega Fun-Crew

DEUTSCHE VORANKÜNDIGUNGEN (OHNE GEWÄHR)

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint	Ca. Preis
Super Nintendo				
Battletoads	Tradewest	Jump'n Shoot	Sept./Okt.	129,-
Bubsy	Accolade	Jump'n Run	Aug./Sept.	129,-
Congo's Caper	Data East	Jump'n Run	Herbst	
F-1 Pole Position	UbiSoft/Human	Autorennen	September	
Incredible Crash Dummies	Acclaim		Herbst	139,-
Jurassic Park			Oktober	
Kick Off	Anco	Fußball	Herbst	139,-
Lost Vikings	Interplay	Denkspiel	Aug./Sept.	129,-
Mystic Quest	Nintendo/Square	Rollenspiel	Sept./Okt.	
Pierre Le Chef	Mindscape		Oktober	149,-
Player Manager	Anco	Fußball	Herbst	139,-
Plok		Jump'n Run	Oktober	99,-
Sunset Riders	Konami	Shoot'em Up	September	
Super Bomberman	Hudson Soft	Geschicklichkeit	August	119,-
Super Empire Strikes Back	JVC/LucasArts	Shoot'em Up	Okt./Nov.	
T2 The Arcade Game	Mindscape	Shoot'em Up	Herbst	139,-
Twin Bee	Konami	Shoot'em Up	Ende August	139,-
Vier-Spieler-Adapter	Hudson Soft	Zubehör	Sept./Oktober	59,-
Wing Commander Special	Mindscape	Shoot'em Up	Oktober	149,-
World Cup Soccer	Acclaim	Fußball	Herbst	139,-
Mega Drive				
F-1	Domark	Autorennen	27. August	
F-15 Strike Eagle II	Microprose	Simulation	September	
International Rugby	Domark	Rugby	Oktober	119,-
MIG-29	Domark	Simulation	September	119,-
Rocket Knight Adventures	Konami	Jump'n Shoot	September	
Ultimate Soccer	Sega	Fußball	August	119,-

Die Ausgabe war jetzt geschafft...
Nur wie geht's jetzt nach Hause?



Heft 10/93 am
22. September
neu am Kiosk

Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

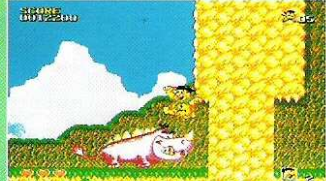
THE FLINTSTONES® - ebenfalls für Master System erhältlich - jedoch mit anderem Game Design.

THE FLINTSTONES

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



Das Videospiel mit dem Blubb.

SEGA

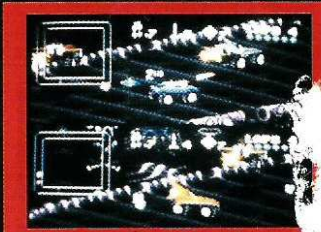
Superstarker Spiele Spaß

089 / 344 388

© Hiltnergrund 1993 - Aschheim



MARIO COLLECTION - SNES



ROCK'N ROLL RACING - SNES



SILPHIE - CD - MEGA CD 2



SHINOBI III - MEGA DRIVE

Mega Drive

- Blaster Master
- General Chaos
- Shining Force
- Landstalker
- Ranger-X
- Chuck Rock II
- Flashback
- Fatal Fury
- Bubsy
- Warsong
- Mutant League Football
- Street Fighter 2
- Summer Challenge
- Hardball 3
- Monkey Island CD
- Sega CD Deutsch
- Final Fight CD
- CDX Converter
- Splatterhouse 3
- Dracula CD
- Aero the Acrobat
- Strider II
- F-15 Striker Eagle
- Mega Drive 2



STREET FIG. 2 CE T. - SNES



ROCKET KNIGHT ADV. - MD



NIGEL MANSELL GP - SNES



FORCE STRIKE - MEGA DRIVE

Super Nintendo

- Top Fighter Stick
- Street Fighter 2 CE Turbo
- Sky Blazer
- Super Off Road
- World Heroes
- Septentrion
- Bomberman
- Battletoads
- 4-Spieler-Adapter
- Super Turrican
- Dungeon Master
- Mario Is Missing
- WWF Royal Rumble
- Trodders
- Cool Spot
- Final Fight 2
- Top Gear 2
- Shadowrun
- Tazmania
- Batman
- Allen 3
- Starwing
- Fatal Fury
- Yoshi's Road Hunting



WORLD HEROES 2 - NEO GEO



MORTAL KOMBAT - SUPER NES



SHINING FORCE - MEGA DRIVE



SAMURAI SHOWDOWN - NEO GEO

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
 Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 37
 Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
 Fußgängerzone

Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388



Inhaber: Anja Tobie