

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC 10/94
VERLAG

MEGA JUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSCHEITENSCHNITT FÜR DIE SYSTEME



nur DM
4,90



SUPER!

32 SEITEN!

TAKTISCH ÜBERLEGEN

Shining Force 2
Gekonnter Strategie-
Rollenspiel-Mix

PERFEKTIONISTISCH

Probotector 2
Super Probotector
auf dem Game Boy

COIN-OP KRACHER

Daytona USA
Ridge Racer war gestern -
Daytona ist heute

AKTUELL
35 SPIELE
IM HEFT!

JUMP´N´PEITSCH

Indiana Jones

VOM KULTFILM ZUM KULTSPIEL?

Der superstarke
VideoSpieleSpaß



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



NEU - Die Belmont Family dreht wieder auf

Mit einer Fülle von genialen Gänsehaut-Grafiken und einem Sound, der die totale Grusel-Atmosphäre schafft. Perfekt in 16-bit. Level für Level geht es tiefer in die unheimlichen Gruften: Finstere Glockentürme, schaurige Friedhöfe, geheimnisvolle Burgruinen und viele noch dunklere Schauplätze warten auf Dich. Riesige Endgegner. Spielpower mit Langzeitspaß. Immer wieder gibt es neue Spuk-Höhlen zu entdecken. Im SNES wehrt Ihr Euch mit der Zauberpeitsche und vielen Extrawaffen. Im Sega Mega Drive wählt Ihr zwischen zwei Vampirjägern. Action mit Grips - das ist Castlevania in allen Videospielsystemen. Probier's, wenn Du Dich traust.

Ausgezeichnet:

„KONAMI erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“
Video Games 1/92 über Super Castlevania 4 (SNES)

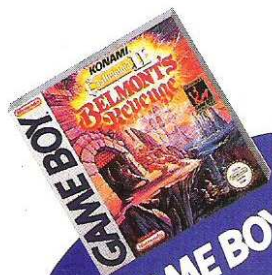
„Neben sehr vielen Leveln, die natürlich mit besonders verschärften Gegnern ausgestattet worden sind, sollen auch die letzten Geheimnisse des Mega Drives für die New-Generation-Power genutzt werden.“
Gamers 2/94 über Castlevania (Mega Drive)



Nintendo
Entertainment System



SEGA
MEGA DRIVE



GAME BOY

KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Ein wirklich bombiges Special ab Seite 6

SPECIAL



BOMBERMAN
Die Psychedelie ist seit 1983 wieder im neuen Format geblieben. Das Spiel ist im Jahre 5 nach Bomberman wieder erschienen. Für eine Woche in Japan nach Japan kam. Mittlerweile kann man sich über die Spiele auf dem Markt und damit auch über die neue Bomberman-Serie informieren oder eine geschickte neue Bomberman-Serie!

SPECIAL

BOMBERMAN-HISTORY

1985: BOMBERMAN
Das erste Bomberman-Spiel wurde für den Atari 2600 entwickelt. Es wurde von Hudson Soft entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Bomberman in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

1987: BOMBERMAN 2
Das zweite Bomberman-Spiel wurde für den Atari 2600 entwickelt. Es wurde von Hudson Soft entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Bomberman in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

1989: BOMBERMAN 3
Das dritte Bomberman-Spiel wurde für den Atari 2600 entwickelt. Es wurde von Hudson Soft entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Bomberman in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

SPECIAL NIGHT COIN

DAYTONA USA

Das erste Daytona USA-Spiel wurde für den Atari 2600 entwickelt. Es wurde von Hudson Soft entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Daytona USA in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

Die Saturn-Version
Das zweite Daytona USA-Spiel wurde für den Saturn entwickelt. Es wurde von Hudson Soft entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Daytona USA in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

Next Generation-Software für die Next Generation-Hardware ab Seite 16

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Die 32-/64-Bit Systeme kommen langsam aus den Startlöchern. Mit Tempest 2000 hat Atari mittlerweile ein Zugpferd im Rennen, man sollte aber nicht außer Acht lassen, daß in elf Monaten ganze sieben (!) Titel erschienen sind. Das 3DO kann nach einigen Anlaufschwierigkeiten mit EAs Road Rash einen Rennspiel-Kracher für sich verbuchen, mit FIFA Soccer und The Need For Speed sind zwei weitere sehr gute Titel bis Weihnachten angesagt, es kränkelt aber immer noch am zu hohen Preis, dem recht langsamen CD-Laufwerk und der im Vergleich zu anderen (angekündigten) Next Generation-Formaten enttäuschenden Hardware. Beide Systeme haben ihren Zeitvorteil bislang kaum genutzt. So richten sich die Hoffnungen auf die "Major Player" Nintendo, Sega und Sony, die sich aufmachen gehörig mit den Exoten aufzumischen. Während Sega vorerst die Noch-Mega Drive-Besitzer mit einem 32-Bit Adapter bei der Stange halten will, setzen die anderen Mitbewerber auf zwei völlig unterschiedliche Produktphilosophien: Modul contra CD. Mit Donkey Kong Country, das so manchem 32-Bit System gut zu Gesicht stehen würde, startet das SNES zudem mit einem Großangriff auf die neuen Geräte; letztes Aufbäumen einer dahinsiechenden 16-Bit Generation oder die Zukunft der Branche? Auf jeden Fall wird '95 ein sehr spannendes Jahr für Euch, die Videospieldindustrie und natürlich auch für die Mega Fun. Wir halten Euch weiterhin auf dem laufenden, wohin die Trends gehen, und welche Chancen und Risiken die neuen System verbergen.

Don't panic, it's just a video game.

Euer Mega Fun Team

SPECIAL WIN 4 FUN

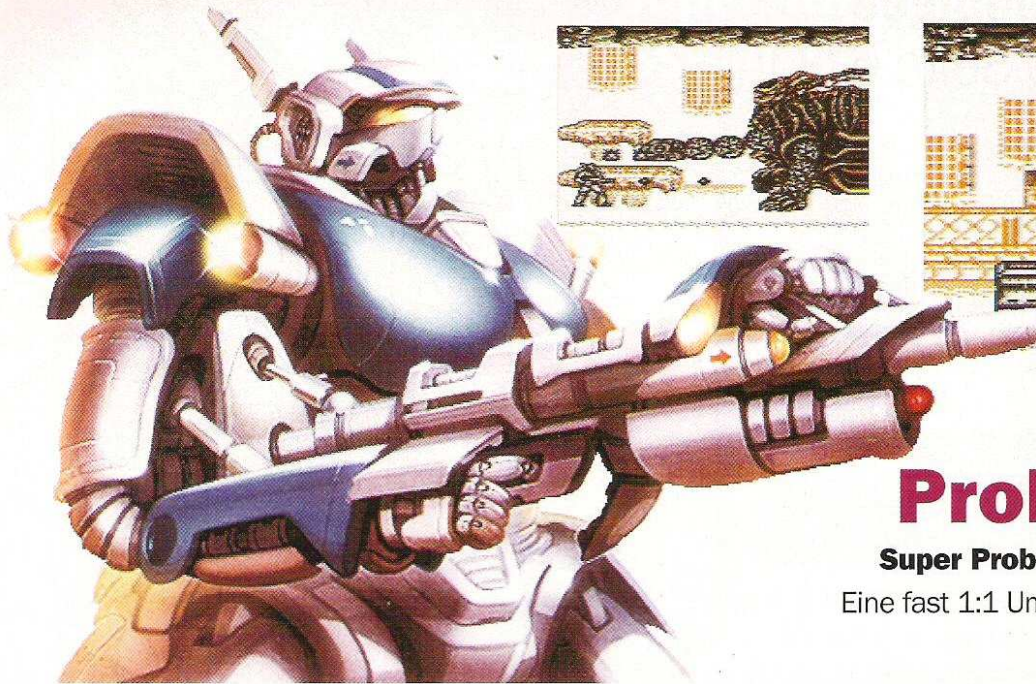
Tolles Gewinnspiel

Die beliebteste Spielereihe der Welt ist wieder zurück! Das Mega Fun Gewinnspiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Mega Fun in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

WIM URBAN
Das Mega Fun Gewinnspiel ist ein Action-Adventure-Spiel, bei dem der Spieler als Mega Fun in einer Welt voller Feinde und Hindernissen überlebt.

Mega-Gewinnspiel mit EA Seite 112



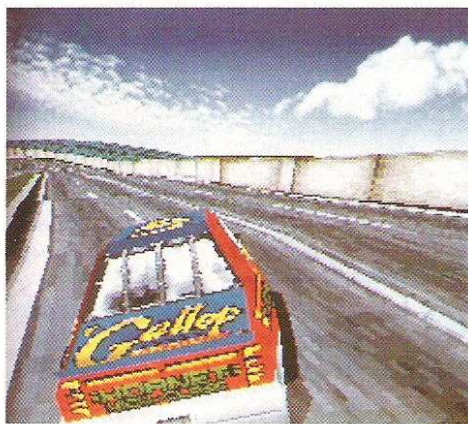


Perfektionistisch
Probotector 2

Super Probotector auf dem Game Boy

Eine fast 1:1 Umsetzung vom Super Nintendo

Seite 100



Der Coin-op Kracher kommt

Daytona USA

Ridge Racer war gestern -
Daytona ist heute

Das spielt die Mega Fun!
Mit ersten Infos über die
Saturn-Version

Seite 16

MEGA FUN

10/94



Rubriken

Anzeigenauftrag	80
Börse	79
Countdown	78
Editorial	3
Fun Mail	75
Game Over	114
Highlights	3
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	102
Mega Mail	76
Referenzen	40
Scene	28

Super Nintendo

Software News

Der König Der Löwen	22
Dragon Ball Z 3	20
IndyCar	22
Mega Man X 2	22
Mickey Mania	20
Rider's Spirits	22

Previews

Batman The Animated Series	35
----------------------------------	----

Indiana Jones' Greatest Adventure	30
Sparkster	34
Tiny Toon Wild & Wacky Sports	36

Spieletests

Actraiser 2	86
Breath Of Fire	83
Dragon	84
Pocky & Rocky 2	97
Slam Masters	41

Helpline

Player's Guides	
Die Schlümpfe	234*
Secret Of Mana	248*
Codes + Freezers	
Batman Returns	256*
F-1 Exhaust Heat	256*
F-Zero	256*
Super Bomberman	256*
Time Trax	256*

Game Boy

Spieletests

Daffy Duck	102
Probotector 2	100

Helpline

Codes + Freezers	
Blues Brothers	256*
Castlevania II Belmont's Revenge	256*
F1 Race	256*
Kirby's Dreamland	256*
Link Up*	256*
Super R.C. Pro Am	256*

Mega Drive

Software News

Battle Frenzy	24
Micro Machines 2 Turbo Tourn.	24
The Story Of Thor	24

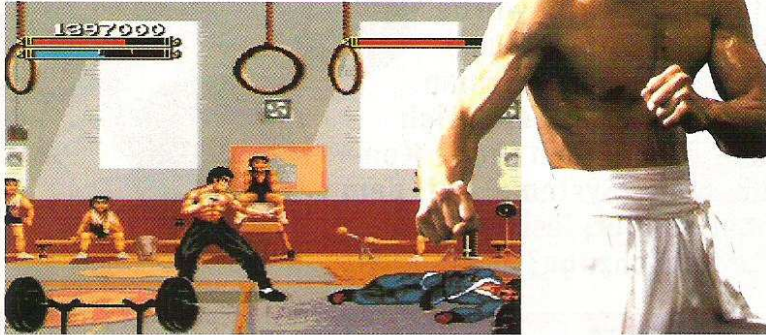
International Karate '94?

Dragon

Für drei Spieler gleichzeitig

Vorbildliche Spielbarkeit oder zu wenig Möglichkeiten?

Seite 84



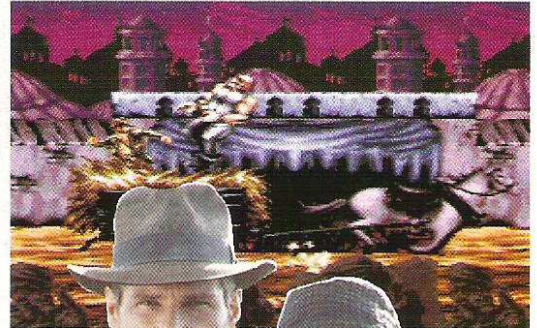
Jump'n Peitsch

Indiana Jones

Vom Kultfilm zum Kultspiel?

Das Mega-Vier-Seiten-Preview zum Mega-Game. Alles was Ihr über Indy wissen müßt.

Seite 30



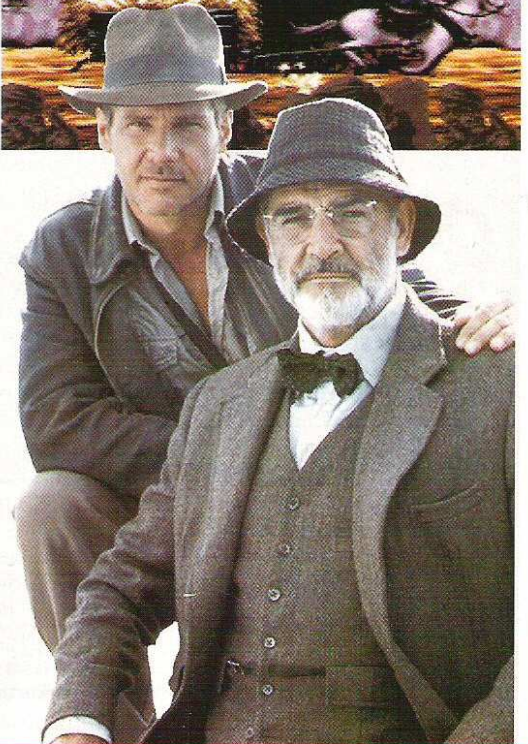
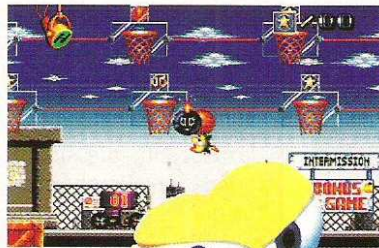
Neuer Stern am Jump'n Run-Himmel?

Dynamite Headdy

Die Gunstar Heroes-Macher melden sich zurück

16-Bit Contra 8-Bit

Seite 94



Yugy Hakusho24

Previews

- Jurassic Park Rampage Edition38
- Radical Rex38
- Shaq Fu39
- Tiny Toon ACME All Stars37

Spieltests

Dynamite Headdy94

- Formula One CD90
- Pulseman97
- Rebel Assault CD92
- Shining Force II88
- Tazmania 299

Helpline

- Player's Guides
- Lost Vikings 225
- Codes + Freezers
- Terminator CD 256*
- Wonderdog CD 256*

32X

Software News

Doom26

Game Gear

Spieltests

Dynamite Headdy95

Jaguar

Spieltests

- Brutal Sports Football96
- Wolfenstein 3d96

3DO

Software News

- Powerslide26
- Road Rash27
- The Need For Speed26

Specials

- 1994 - das Jahr der Re-Releases? 104
- Anime 113
- Bomberman 6
- Insert Coin
- Daytona USA16
- Super Visual Soccer19
- Win4Fun 112

* Die Helpline-Seiten sind fortlaufend nummeriert.

BOMBERMAN

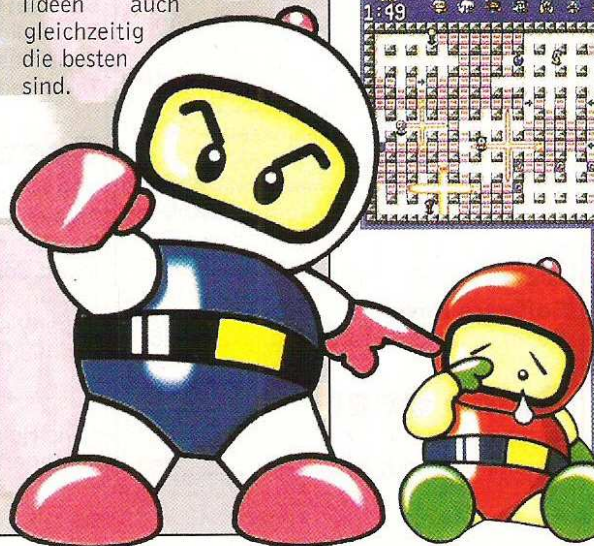
Eine Pudelmütze lebt gefährlich. 1983 wurde ein neues Genre geboren, das Wusel-spiel. Erst im Jahre 5 nach Bomberman erschien allerdings eine wirklich brauchbare, sprich geniale Version, für eine damals in Japan noch junge Konsole. Mittlerweile tummeln sich etliche neue Systeme auf dem Markt und damit auch etliche neue Bombermänner; lasche Updates oder etwa geschickt eingefädelte Schachzüge?



JEDER FÄNGT MAL KLEIN AN

Am 30. Oktober '87 veröffentlichte NEC in Japan eine neue 8-Bit Konsole, um Nintendos Famicom, das bei uns als NES auf den Markt gekommen ist, etwas das Wasser abzugraben. Mit automatengerechten Umsetzungen wie R-Type und einem CD-ROM-Laufwerk, das ein Jahr später nachgeschoben wurde, ließ der angestrebte Erfolg auf dem heimischen Markt nicht lange auf sich warten und die PC-Engine, wie das Gerät genannt wurde, konnte sich bald etablieren. Hudson Soft konnte mit der Entwicklung der Custom Chips natürlich einen großen Heimvorteil bei der Programmierung von ersten Spielen verbuchen und gehört auch heute noch mit zu den engagiertesten Third Party-Licensees. Am 7. Dezember '88 brachte die japanische Hudson Soft Company schließlich eine neue HuCard mit für heutige Verhältnisse bescheidenen 2 Megs auf den Markt, die spielerisch völlig neue Wege ging und den Begriff "Multi-Player-Game" neu definierte. Mit den '83 für das MSX-System bzw. im Dezember '85 für das Famicom erschienenen Versionen, die man nur alleine spielen konnte, und der ersten Game Boy-Variante hatte dieses Modul nicht mehr allzu viel gemeinsam, und begründete damit den verdienten internationalen Ruhm mit mittlerweile

zehn Versionen auf fünf Formaten. Der Titelheld wurde selbstverständlich binnen kürzester Zeit zum neuen Maskottchen auserkoren. Die Rede ist natürlich von... Bomberman, einem kleinen bemützten Kerl, der in allerlei Labyrinth um sein Leben wuselt und mittels taktisch gelegter Bomben seine Häsher in Angst und Schrecken versetzt, um letztendlich den rettenden Ausgang in den nächsten Level zu erreichen (Story Mode). Im Battle Modus geht die Bombenhetz erst so richtig los. Bis zu fünf Spieler gleichzeitig (je nach Version unterschiedlich) sprengen sich unglücklicherweise auch mal selbst oder, wie es sein sollte, die lieben Mitspieler in die Luft. So unkompliziert wie das Spielprinzip klingt, so unkompliziert ist es auch, nur daß in der Regel die einfachsten Spielideen auch gleichzeitig die besten sind.



EXPLOSIV STATT EXKLUSIV

Im Grunde sind es sogar mehr Varianten, wenn man die Amiga- (1-5 Spieler) bzw. PC-Version (1-4 Spieler) dazuzuzählt, die sich spielerisch an Bomberman 1 für die PC-Engine orientieren. Die beigelegten Adapter waren nicht nur für den Battle Mode gedacht, sondern fungierten auch als leidige Kopierschutzabfrage, und das sinnigerweise auch im Zwei-Spieler-Modus. Seit Juli '93 geht Bomberman sogar auf Tournee, wenn auch nur in Japan, denn Hudson Soft stellte anlässlich zweier jährlich stattfindender Competitions eine Promotion-Version (Hi-Ten Bomberman) für sage und schreibe 10 Spieler gleichzeitig auf die Beine, die, HDTV-kompatibel (High Density Television), natür-

lich entsprechende Rechnerpower voraussetzt und wohl nur für 32-Bit Systeme konvertierbar ist; und dann war da noch das Mega Drive-Projekt von Factor 5, das allerdings unter keinem guten Stern stand. Die Kölner hatten bereits eine spielbare Demo für acht Spieler fertiggestellt, die von Hudson Japan jedoch abgelehnt wurde (siehe Interview mit Hudson Soft bzw. Factor 5, Mega Fun 5/94). An neuen, offiziellen Projekten sind derzeit lediglich Panic Bomber fürs Super Nintendo (ein Tetris-Clone) sowie das Super Multitap 2 geplant (deutlich kleiner, günstiger und mit Bomberman-Aufdruck), beide sind allerdings vorerst nur für den japanischen Markt gedacht. (Martin/Stefan)

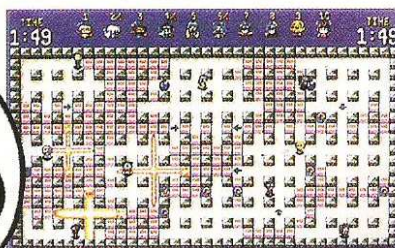
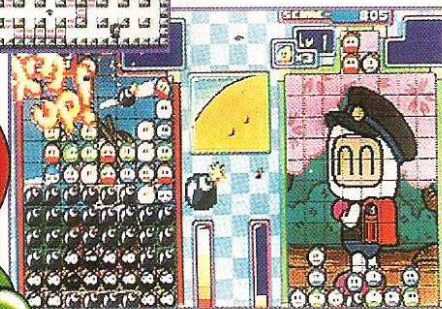


Bild links: Hi-Ten Bomberman, das nur zu Promotion-Zwecken für zwei jährlich stattfindende Competitions in Japan entwickelt wurde. Diese Zehn-Spieler-Version läuft in Verbindung von einem Hochleistungs PC und zwei PC-Engines



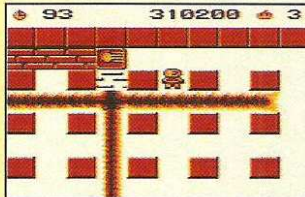
... und so sieht es aus, wenn Hudson Soft einen Tetris-Clone entwickelt

BOMBERMAN-HISTORY



DYNABLASTER/BOMBERBOY GAME BOY / AUGUST '90

Hudson Softs ersten Game Boy-Titel als Wegbereiter für die Bomberman-Geschichte zu bezeichnen wäre wohl etwas hoch gegriffen, zu sehr bleibt das Spielprinzip noch in den Anfängen stecken. Viele berühmte Features sind nur rudimentär vorhanden, so ist das Feindverhalten recht plump, der Levelaufbau gibt sich, wie die Grafik, ziemlich schlicht, und der Panel Shop ist ohnehin überflüssig. Der Weisheit letzter Schluß ist diese Version ganz bestimmt nicht, und nur der Zwei-Spieler-Modus hievt Dynablaste noch über die 60%-Hürde. Als eines der ersten offiziellen Game Boy-Spiele in Deutschland mußte Dynablaste mangels Masse die Konkurrenz trotzdem nicht fürchten.



Der Urahn gibt sich spielerisch bescheiden



Kein Vergleich zu Bomberman GB



Nette Idee, aber schlecht umgesetzt

FUN: 65%

Spieler	1-2
Datenträger	Modul
Erscheinungstermin Japan	August '90
Erscheinungstermin Deutschland	August '91
Levels (Story Mode)	60
Levels (Battle Mode)	K.A.

BOMBERMAN PC-ENGINE / DEZEMBER '90

Mit Bomberman für die PC-Engine hat das Bomberman - Fieber erst richtig begonnen, für etliche Freaks war diese Hu-Card ein Grund sich NECs 8-Bit Konsole zuzulegen, inklusive Fünf-Spieler-Adapter und der entsprechenden Zahl an Joypads versteht sich. Im Vergleich zu heutigen Versionen macht der erste PC-Engine-Vertreter einen ziemlich ärmlichen Eindruck, denn weder die Levels noch die Endgegner im Story Mode reißen einen zu Begeisterungstürmen hin. Hudson hat hier mehr auf den Battle Modus gesetzt, was auch voll aufging: Wer einmal zu fünf durch die Labyrinth gewandelt ist weiß was den Erfolg dieses Moduls begründet hat.



Die ersten Endgegner wiederholen sich in späteren Runden



Final Fight: Abgedreht und urkomisch

FUN: 78%

Spieler	1-5
Datenträger	2 MBit-HuCard
Erscheinungstermin Japan	Dezember '90
Erscheinungstermin Deutschland	Import
Levels (Story Mode)	64
Levels (Battle Mode)	K.A.

DYNABLASTER/ATOMIC PUNK/ BOMBERMAN II NINTENDO NES / JUNI '91

FUN: 69%

Spieler	1-3
Datenträger	Modul
Erscheinungstermin Japan	Juni '91
Erscheinungstermin Deutschland	Ende '91
Levels (Story Mode)	48
Levels (Battle Mode)	K.A.

Nach der Version für lediglich einen Spieler schob Hudson schnell ein Update für bis zu drei Leute auf den Markt, bei dem Nintendos 8-Bitter allerdings ziemlich in die Knie geht. Sobald sich mehr als drei Sprites auf dem Bildschirm tummeln, kommt der Spielfluß arg ins Stocken, vom NES-typischen Flackern mal ganz abgesehen. Das tut dem Spaß allerdings nicht so viel Abbruch wie erwartet, Bomberman bleibt halt Bomberman. Leider wurden im Story Mode die sonst üblichen Endgegner unter den Tisch gekehrt und durch Pseudo-Bonusrunden ersetzt, die Steuerung ist auch nicht unbedingt als exakt zu bezeichnen.

Für Fans des kleinen Sprengmeisters, die hauptsächlich alleine spielen, ein Traum: Endlich hat Hudson etwas Abwechslung in die-Grafik-gebracht, und auch die Endgegner dackeln deutlich imposanter über den Bildschirm. Nur bei der Rundenanzahl wurde geknäusert, das kommt aber nur dadurch daß die einzelnen Abschnitte größer und mehr Extras

FUN: 85%

Spieler	1-5
Datenträger	4MBit HuCard
Erscheinungstermin	Japan/Dezember '92
Erscheinungstermin Deutschland	Import
Levels (Story Mode)	48
Levels (Battle Mode)	8

BOMBERMAN '93 PC-ENGINE / DEZEMBER '92

eingebaut wurden. Das Leveldesign im Battle Mode wurde um Fließbänder und Warp-Felder ergänzt, was zusätzliche Hektik (und zusätzlichen Spaß) verspricht.



Bild links: Die PC-Engine-Versionen büßen im Battle Mode kaum an Geschwindigkeit ein; Bild rechts: Ein Endgegner

SUPER BOMBERMAN

SUPER NINTENDO / APRIL '93

Licht und Schatten: Der Mehr-Spieler-Modus ist natürlich exzellent gelungen und lädt mit seinen 12 Levels immer wieder zu einer neuen Runde ein, nur hat Hudson Soft in all dem Battle-Eifer den Story Mode fast völlig

FUN: 77%

Spieler	1-4
Datenträger	4 MBit-Modul
Erscheinungstermin Japan	April '93
Erscheinungstermin Deutschland	November '93
Levels (Story Mode)	41
Levels (Battle Mode)	12

außer Acht gelassen und eine Version abgeliefert, die man in knapp zwei Stunden durchgespielt hat, noch dazu recht unspektakulär aufgemacht, was Leveldesign bzw. Extras betrifft. Wo sind sie geblieben, die gemeingefährlichen Level Bosses der Engine-Varianten? Außerdem ist die Steuerung etwas ungenau; bei mehreren Spielern trotzdem ein unschlagbares Modul, und das zu einem mittlerweile unschlagbaren Preis.



Der letzte Endgegner wirft mit Bomben nach Euch, schwebt hinterlistigerweise aber etwas über dem Boden, d.h. Ihr könnt ihn nur mit dem Power-Handschuh besiegen



Kurioses am Rande: Probiert mal das Passwort 5656 aus und Euer Bomberman wird winzig klein

BOMBERMAN '94

PC-ENGINE / DEZEMBER '93

Jawohl, liebe Bomberman-Fangemeinde, hier ist das beste Bomberman, das es jemals gab: Sowohl die Ein- als auch die Mehrspielervariante sind einfach gigantisch. Die Neuerungen gegenüber den "alten" Versionen sind gewaltig, so könnt Ihr bspw. im Battle Mode zwischen sage und schreibe neun Figuren

wählen. In beiden Modi habt Ihr jetzt einen



Mit fünf Yoshis und neun Bombermännern, der Battle Mode in der '94er Edition

Hoschi, äh Yoshi als Reittier zur Verfügung, das je nach Farbe verschiedene Eigenschaften besitzt. Außerdem wurden die Levels weiter aufgemotzt und bieten nun noch mehr Abwechslung und schönere Endgegner, von vielen Kleinigkeiten ganz zu schweigen, die den Rahmen dieses Textes aber sprengen würden.

FUN: 88%

Spieler	1-5
Datenträger	8MBit-HuCard
Erscheinungstermin Japan	Dezember '93
Erscheinungstermin Deutschland	Import
Levels (Story Mode)	31
Levels (Battle Mode)	10

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER NINTENDO / APRIL '94

Eine würdige Fortsetzung. Der Battle Mode gibt sich mit komplett neuem Leveldesign vorbildlich wie eh und je, Feinschliff mit zwei neuen Extras und dem Tag Team (!) war angesagt, den Story Mode, das Manko beim ersten Teil, hat Hudson generalüberholt und etliche neue Extras (wie bspw. TNT oder Schalter) eingebaut, die deutlich mehr Taktik ins Spiel bringen, von den Gags ganz zu schweigen; oder habt Ihr schon mal Bomberman als lebende Kanonenkugel erlebt? Nebenbei schwieriger ausgefallen sollte der Ein-Spieler-Modus auch abgebrühte Bomberman-Fans bis zum Rand der Verzweiflung und darüber hinaus treiben; alles in allem ein Modul fast ohne Fehl und Tadel, nur das Ruckeln hat Hudson immer noch nicht ganz in den Griff bekommen.



Megatips: Bild 1: Den Boxhandschuhen ausweichen; Bild 2: Achtet auf die Schatten der Raketen; Bild 3: Vorsicht vor der Riesenbombe, immer in Bewegung bleiben; Bild 4: Letzter Endgegner, haltet Euch am besten nur am unteren Bildschirmrand auf (Passwort 7735)

Kurioses am Rande: Von links nach rechts: Bomberman schlüpft aus dem Ei, als lebende Kanonenkugel, im Panzer, zur See oder im U-Boot; da soll noch einer behaupten, in Bomberman wären keine Gags eingebaut

FUN: 85%

Spieler	1-4
Datenträger	8 MBit-Modul
Erscheinungstermin Japan	April '94
Erscheinungstermin Deutschland	November '94
Levels (Story Mode)	40
Levels (Battle Mode)	10

MEGA BOMBERMAN

MEGA DRIVE / NOVEMBER '94

Was für Bomberman '94 auf der PC-Engine gilt, gilt im Grunde auch für Mega Bomberman, denn beide Module sind weitgehend identisch, die Betonung liegt auf "weitgehend", denn auf dem MD wirkt Bomberman etwas blasser von den Farben und auch die Musik ist nicht ganz so gut; wenn sehr viel auf dem Bildschirm los ist, wird's zudem langsamer (vor allem in Area 6), aber dieses Manko teilt die neueste Variante mit den meisten anderen Versionen. Was bleibt ist das bislang beste Leveldesign mit etlichen neuen Ideen, fetteren Obermotzen und lustigen Lorenfahrten in einem überraschend umfangreichen und harten Story Mode, sowie mit den abgedrehtesten Yoshis seit Super Mario World und neun Bombermännern im vorbildlich gelungenen Battle. Eine entgeltliche Wertung können wir nicht vergeben, da unsere Vorabversion noch nicht ganz absturz sicher war.



Bild links: Mit der Lore fahrt Ihr Hindernisse wie Gegner über den Haufen, sie läßt sich auch gut als Brücke zweckentfremden; Bild rechts: Eine wohlplazierte Bombe sprengt sogar das Igludach



Der erste Level im Battle Mode ist nach wie vor am übersichtlichsten



Der letzte Obermotz: Die Laserstrahlen verlaufen auf immer gleichen Bahnen, haltet Euch etwa in der Mitte vor dem Bomber-Drachen auf und verliert seinen Flammenwerfer nicht aus den Augen

FUN: ?

Spieler	1-4
Datenträger	8 MBit-Modul
Erscheinungstermin Japan	K.A.
Erscheinungstermin Deutschland	November '94
Levels (Story Mode)	31
Levels (Battle Mode)	10

BOMBERMAN (ARBEITSTITEL)

SUPER GAME BOY / NOVEMBER '94

Gänzlich anders als alle anderen Versionen: Erst ein, dann zwei, dann drei Bombermänner, und dann noch ein fetter Obermotz. Zwar nicht ganz so umfangreich ausgefallen und auch nicht mit so vielen Extras wie die "großen" Versionen ausgerüstet, hat Hudson Soft sich beim zweiten Teil mehr auf das eigentliche Leveldesign konzentriert, sprich Endgegner und etliche neue Ideen eingebaut, was sich wirklich gelohnt hat: Bomberman verfügt endlich über das Suchtpotential, das wir bei Dynablaster so schmerzlich vermisst haben; und dann war da ja noch der Vier-Spieler-Modus,

das alles natürlich auf lediglich 1 MBit; ein zugkräftiges Kaufargument sollten auch die bekannten, anheimelnden Charaktere eines großen japanischen Herstellers darstellen, die dem Modul eventuell den letzten Feinschliff verpassen. Da also vielleicht noch einiges geändert wird, verzichten wir vorerst auf eine Fun-Wertung und Screenshots.

FUN: ?

Spieler	1-4
Datenträger	1 MBit-Modul
Erscheinungstermin Japan	K.A.
Erscheinungstermin Deutschland	November '94
Levels (Story Mode)	32
Levels (Battle Mode)	K.A.

ALLE EXTRAS



Accelerator
Beschleunigt eure Schritte



Horseshoe
Hufeisen, zieht gelegte Bomben an



Armour
Macht Euch für best. Zeit unverwundbar



Ice Cream
Bonuspunkte



Apple
Bonuspunkte



Kick
Verleiht jeder Bombe Flügel



Ball
In die Luft sprengen, um die Kristalle freizubekommen, die Euch in den nächsten Level befördern



Remote Control
Bomben lassen sich per Fernsteuerung zünden



Block Passer
Erlaubt es Euch durch Soft Blocks zu marschieren



Power Glove
Wirft Bomben (bes. für Level Bosses interessant)



Bomb Passer
Erlaubt es Euch durch Bomben zu marschieren



Mystery Item
Überraschung



Bomberman
Bonusleben



Rice Ball
Bonuspunkte



Extra Bomb
Erhöht die Zahl Eurer verfügbaren Bomben



Super Bomb
Geht durch alle Gegner und Feinde



Extra Explosion
Erhöht die Reichweite Eurer Explosionen



Switch
Umlegen um den Ausgang zu öffnen



Fire Extinguisher
Bonuspunkte und gleichzeitig max. Zahl an Bonusleben



Timer
Genausoviel Zeit wie zu Beginn der Runde



Heart
Bonusleben



TNT
Kettenreaktion



Egg
Bringt Euer Reittier zum Vorschein, das je nach Farbe schneller laufen, springen, tänzeln, Bomben werfen oder Blöcke verschieben kann, außerdem werdet ihr selbst nicht mehr so leicht getroffen, denn die erste Bombe glit Eurem Yoshi



Skull
Besichert Euch eines der folgenden Dinge: Ihr werdet langsamer, rasend schnell, Ihr legt ab und zu Bomben oder gar keine mehr, macht Euch unsichtbar, legt dauernd Bomben oder welche mit Mini-Radius, ideal als Geschenk für liebe Mitspieler

CO-STARRING BOMBERMAN

STAR PARODIERT / PC-ENGINE



ei einem reinen Gastauftritt in

Hudson Softs Super CD-ROM² Shoot'em Up aus dem Jahre '92 ist es nicht geblieben. Bomberman läßt sich nicht nur wie die PC-Engine und Gunhed anwählen, und in bester Parodius-Manier in die Schlacht schicken, ein fetter Obermotz, der fleißig Bomben um sich wirft, dürfte allen Fans auch ziemlich bekannt vorkommen, vom Intro ganz zu schweigen; hier geht nämlich entgeltig die Post ab: Bombermänner halten Krisensitzung und bedienen schließlich auch die Winde an einem Riesens-Bomberman. Der Vorspann ist übrigens vom Feinsten, fast eine Viertelstunde lang und nach wie vor das beste CD-Intro auf allen Systemen.



BATTLE LODE RUNNER / PC-ENGINE



uch bei diesem 2 MBit-Plattform-Klassiker wurde Bomberman verewigt, denn wer sich hier ziemlich weit in die höheren Runden vor kämpft oder, wie Stefan, die Levelwahl ausprobiert, wird mit Hudson Softs Haus- und Hofmaskottchen belohnt.





DIE BOMBERMAN-STORY

Mega Fun: Bomberman stellte ein völlig neues Spielprinzip dar. Wie kam es zu der Idee?

Andreas von Gliszczynski: Die Idee zu Bomberman wurde von einem Nachwuchsprogrammierer ausgetüftelt. Die Research & Development-Abteilung von Hudson Soft in Sapporo bildet jedes Jahr neue Programmierer und Designer in kleinen Gruppen aus. Dabei haben die zukünftigen Entwickler viele Freiheiten und versuchen eigene Ideen zu verwirklichen; und eine dieser Ideen war der erste Bomberman. Der Programmierer hat damals mit dem steuerbaren Sprite für die Spielfigur angefangen. Hinzu sind dann noch Wände und Gegner gekommen. Die wirkliche Innovation war dann jedoch die Bombe als Waffe anstatt irgendwelcher Geschosse. Diese Version wurde dann ab Dezember '85 in Japan für das Famicom verkauft und erreichte sehr gute Verkaufszahlen. Natürlich konnte damals nur ein Spieler gegen die rechnergesteuerten Gegner antreten und es war seinerzeit noch kein richtiges Kultspiel. Im Anschluß daran geriet Bomberman erst einmal für einige Jahre in Vergessenheit. Hudson Soft veröffentlichte bis zum August '90 weitere 60 Spiele für Famicom, PC-Engine und CD-ROM; und im August '90 war es dann soweit. Als erstes Hudson Game Boy-Spiel wurde Bomberman wiedergeboren; und diese Version bot bereits die Möglichkeit, daß zwei Spieler gegeneinander antreten konnten. Durch dieses einfache aber geniale Feature wurde Bomberman zum Multi-Player-Game, und die bereits vier Monate später folgende PC-Engine-Version erlaubte es sogar bis zu fünf (!) Mitspielern gleichzeitig gegeneinander zu spielen. Nicht zuletzt durch dieses explosive Spiel sicherte sich die PC-Engine-Hardware in Japan einen akzeptablen Marktanteil (für Nintendo-Heimgeräte gab es damals noch keine Mehr-Spieler-Umsetzung); und dann wurde immer weiter entwickelt... Es folgten Versionen für das Famicom, das Super Nintendo und eine Sega-Version wird Anfang November auch in Deutschland erscheinen.

Mega Fun: Mega Bomberman, ein direkter Abkömmling der '94er PC-Engine Variante, wurde diesmal nicht, wie sonst üblich, von Hudson Soft selbst, sondern außer Haus entwickelt. Weshalb dieser Umschwung?

Andreas von Gliszczynski: Die

Interview mit Andreas von Gliszczynski, General Manager von Hudson Soft (Europe)

englische Firma Probe hat zwar in der Vergangenheit einige Produkte für Hudson Soft entwickelt. Virtual Soccer und Die Schöne Und Das Biest (beide SNES) wurden z.B. beide in England programmiert. Mega Bomberman wurde jedoch nicht von Probe entwickelt, sondern kommt aus Japan! In Japan haben wir über 200 Entwickler beschäftigt, die an über 20 Neuentwicklungen parallel arbeiten. Die Sega-Umsetzung ist eng an die PC-Engine Version von Bomberman '94 angelehnt, um einen Unterschied zu dem bald erscheinenden Super Bomberman 2 (SNES) zu haben. Beide Versionen sind sehr identisch. Es ist ganz zwangsläufig, daß ein Spiel von solcher Beliebtheit und solchem Erfolg auch auf andere Hardware-Plattformen konvertiert wird.

Mega Fun: Die Kölner Programmierer Factor 5, die mit Mega Turrican bereits ihre Sega-Kompetenz unter Beweis gestellt hatten, waren als erstes an einer Mega Drive-Version dran, sogar für acht Spieler gleichzeitig.

Andreas von Gliszczynski: Wir haben einen guten Kontakt zu den Leuten von Factor 5. In der Vergangenheit haben wir ja auch bereits mit dem Titel Super Turrican (SNES) erfolgreich zusammen gearbeitet. Die Produkte von Factor 5 sind von der Qualität her absolut hochwertig, jedoch ist der Bomberman-Charakter sehr eng mit Hudson Soft verbunden und daher hat man wohl einer Entwicklung in Japan den Vorzug gegeben.

Mega Fun: Weshalb kam es in der nun fast neunjährigen Bomberman-Geschichte bislang noch nie zu einem Plagiat wie es bei anderen Spielhighlights wie Super Mario World, Street Fighter II oder Sonic schon oft der Fall war?

Andreas von Gliszczynski: Ein möglicher Grund wird wohl das relativ einfache Spielgeschehen sein. Gerade durch dieses einfache Spielprinzip ist Bomberman so fantastisch. Die Spielmotivation ist ungeheuer hoch und das wiederum garantiert Dauerspaß. Bomberman kann man immer wieder mal spielen. Im Mehr-Spieler-Modus ist es ständig anders. Das alles erschwert es ein Plagiat davon zu entwickeln. Ein anderer Grund mag unsere gute Rechtsabteilung sein.

Mega Fun: Sind außer Panic

Bomber noch weitere Bomberman-Projekte geplant, vielleicht sogar mal ein Bomberman All Stars?

Andreas von Gliszczynski: Darüber kann ich im Moment leider noch nicht sprechen, aber es werden bestimmt noch einige Bomberman-Projekte folgen. Die Schwierigkeit ist es sich immer wieder neue Dinge einfallen zu lassen, die das Spiel wirklich aufwerten. Es macht keinen Sinn neue Dinge einzubauen, die kein Mensch braucht und das Spiel nur unnötig kompliziert machen. Aber unsere Entwickler haben sich bisher immer wieder sinnvolle Sachen ausgedacht und Bomberman noch mehr aufgewertet. Das wird auch in der Zukunft so sein.

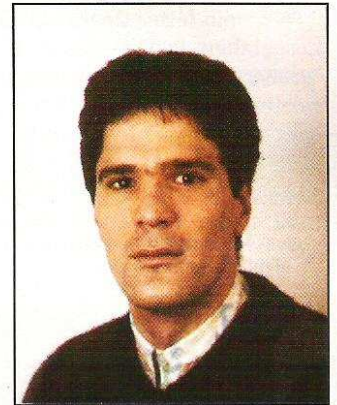
Mega Fun: Apropos neue Projekte, mit welchen Titeln wird Hudson Soft in den 32-Bit Markt einsteigen, vielleicht etwa mit Umsetzungen bekannter PC-Engine-Titel?

Andreas von Gliszczynski: Auch hier werden wir im nächsten Jahr einige Überraschungen präsentieren. Da wir eine große Auswahl an PC-Engine-Spielen entwickelt haben, werden wir bestimmt auch einige davon auf 32-Bit Systeme umsetzen. Natürlich werden diese Produkte in Punkte Grafik, Sound und Umfang erheblich erweitert werden. Ich denke da gerade auch an den Mehr-Spieler- und Rollenspiel-Bereich. Gerade in Sachen CD-ROM haben wir natürlich schon reichlich Erfahrung sammeln können, und haben vor dieses Wissen auch in der Zukunft zu nutzen.

Mega Fun: Inwiefern war Hudson Soft bei der Entwicklung von NECs 32-Bit PC-Engine-Nachfolger FX beteiligt?

Andreas von Gliszczynski: Wie auch schon beim Vorgängermodell haben wir die Custom Chips und andere wichtige Hardware-Elemente entwickelt. Natürlich ist das ein größerer Vorteil für die spätere Softwareentwicklung, da wir die Maschine sehr gut kennen und entsprechend systemnah programmieren können. Der Vertrieb in Japan wird wieder über NEC erfolgen.

Mega Fun: Hudson Soft gilt nach wie vor als einer der engagiertesten Third Party-Licensees für das Vorgängermodell. Was können wir von Hudson Soft für die FX-Konsole erwarten?



Andreas von Gliszczynski

Andreas von Gliszczynski: Das Spiel FX Fighters ist ja schon durch die Presse gegeistert. Natürlich werden von Hudson noch viele andere Produkte in Kürze erhältlich sein. Wir werden uns natürlich nicht auf ein bestimmtes Genre festlegen, sondern wie bisher auch die gesamte Palette abdecken. Ich denke daß darin eine unsere Hauptstärken liegt. Neben der FX-Konsole werden wir aber auch die PC-Engine, PC-Engine Duo, PC-Engine Duo R und Duo RX weiterhin unterstützen, da diese Geräte in Japan einen akzeptablen Marktanteil besitzen. Zur Zeit wird gerade um die zu erwartende Software in Japan ein großes Geheimnis gemacht. Ich möchte daher an dieser Stelle noch nicht zu viel verraten.

Mega Fun: Gibt es Pläne für eine Veröffentlichung der neuen Konsole in den USA oder gar in Europa?

Andreas von Gliszczynski: Momentan gibt es keine Pläne für eine Markteinführung in den USA oder Europa. Das Gerät wird gegen Jahresende erst einmal in Japan ausgeliefert. Wir betrachten uns auch primär als Softwarehaus und werden diese Linie in Europa und den USA auch weiterhin konsequent verfolgen.

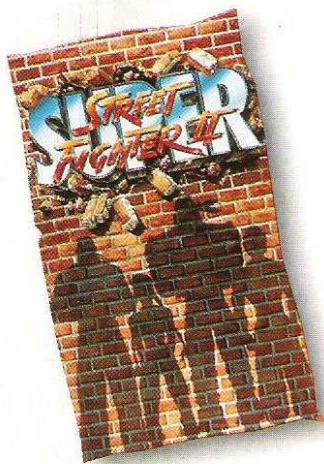
Mega Fun: Eine persönliche Frage zum Schluß: Welche Bomberman-Edition gefällt Dir am besten?

Andreas von Gliszczynski: Ich spiele am liebsten das alte Bomberman auf der PC-Engine. Bei meinem letzten Besuch in Japan bin ich auch einmal in den Genuß gekommen die Hi-Ten (zehn Spieler) Promotion-Version gegen einige unserer Entwickler zu spielen. Leider bin ich als erster ausgeschieden, aber alleine das Zuschauen war schon ein Vergnügen besonderer Art.

meganeWS 9

ANSCHNALLLEN UND UMBLÄTTERN!

**Das neue Spiel,
das alle Grenzen
sprengt: **Dynamite
Headdy.****

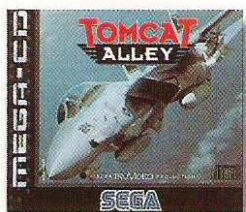


**Kämpfen mit dem neuen
Super Street
Fighter II.**

**Abfahren auf
Virtua Racing.**



**Staunen über die neuen
Mega CDs **Double
Switch** und **Prize
Fighter.** Die geheime Mission**



von Tomcat Alley.

Ready for take-off?

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

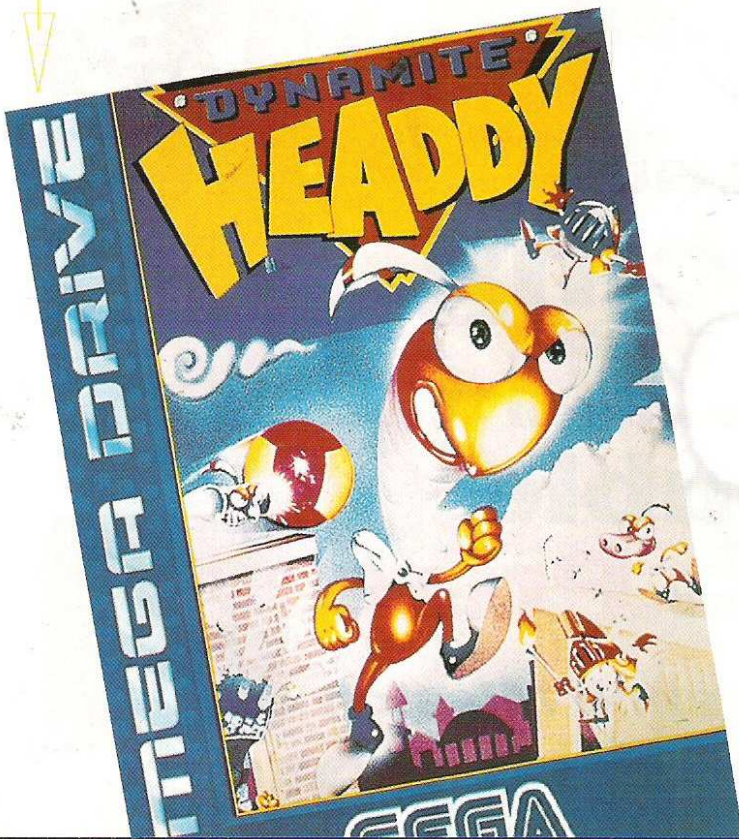
**SEGA sorgt für neuen
Sprengstoff.**

Mit **Dynamite Headdy**, dem
ultimativen Jump & Run Spiel
des Jahres. **Der Clou:**

Dynamite Headdy benutzt
verschiedene Köpfe als Waffe,
um seinen Feind **Dark Demon**

Dynamite Headdy

zu besiegen. Ein technisches
Meisterwerk für Leute mit
Köpfchen!



- 1** Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.
- 2** Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?
- 3** Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.
- 4** Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen

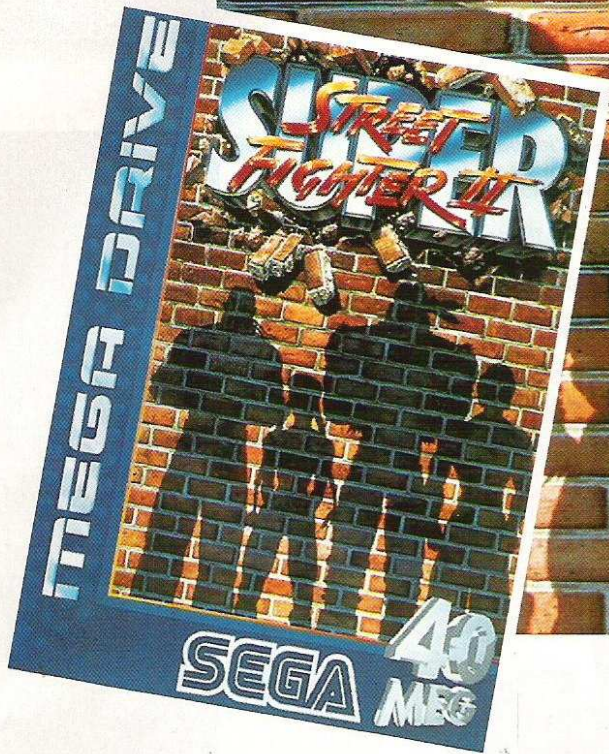


Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

mega-ti

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 B Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

Super Street Fighter II



Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle-, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern. 

hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern



mega drive

Virtua Racing

Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:

In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.

2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der

Spielhalle direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel

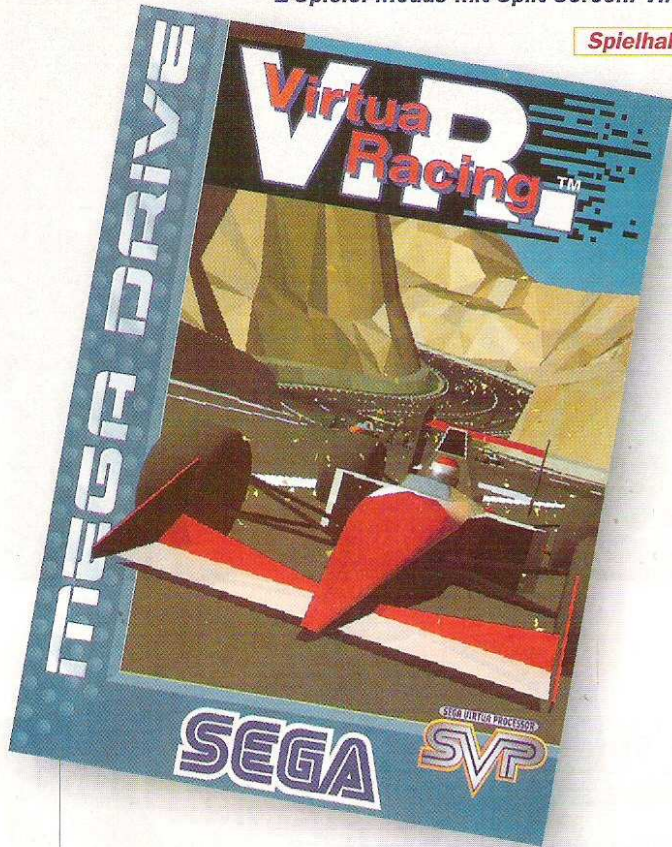
mit dem revolutionären

SVP-Chip: 23 Millionen

Befehle pro Sekunde,

4 Perspektiven,

2 Spieler, 16 Mega-Bit.



pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.

MEGA FUN

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

GAMERS

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden läßt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegener!

SEGA MAGAZIN



Alles stilleht



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde

ausschneiden, einsenden!

Prize Fighter

Steig' in den Ring. Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommst. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

MF 10

Infos und mehr

Tomcat Alley

Hier hebst Du ab! Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnell! Dich an!



hardware-tip

Spiel Deine Mega CD-Spiele auf dem Multi Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die HiFi-Anlage integrierbar.



Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



Switch

Nur Mut! Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebetenen Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action



Laßt die Falle zuschnappen

HOTLINE: Rund um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen. News und facts zu Hard- und Software. Technische Hilfe, wenn's brennt.

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT



DAYTONA USA

Segas StockCar-Simulation
deklassiert die gesamte
Rennspiel-Konkurrenz



A M2 -- Kenner wissen, wenn sich hinter einem neuen Sega-Spiel diese drei Buchstaben verbergen, dann wird revolutionäres erschaffen. Virtua Racing war das erste Projekt unter der Leitung von Yu Suzuki, dem legendären Kopf des hundert Mann starken Elite-Entwicklungsteams. Nach dem großen Erfolg dieses Formel 1-Automaten ruhte sich der Arcade-Spezialist nicht auf seinen verdienten Lorbeeren aus, sondern werkelte mit seinen Jungs gleich an zwei weiteren Titeln: Virtua Fighter (siehe MF 6/94) und Daytona USA. Während bei den beiden Virtua-Games im Inneren ein Model 1-Board seine Arbeit verrichtet, werden die Daytona-Flitzer durch ein wesentlich leistungsfähigeres Model 2-Board auf Touren gebracht. Dieses ist in der Lage, fast die doppelte Anzahl an Polygonen

werden. Das Ergebnis ist schlicht und ergreifend phänomenal! Schon auf der Beginner-Strecke mag man seinen Augen kaum trauen, ein in Stein gemeißelter Sonic stellt den optischen Höhepunkt des Rundkurses dar. Hier testet Ihr relativ locker das Fahrverhalten Eures Boliden und checkt die Perspektive aus, mit der Ihr am besten zurechtkommt. Wie auch bei Virtua Racing habt Ihr die Wahl aus vier Blick-

keit, viel wichtiger ist jedoch, daß Ihr auf den anderen beiden Strecken (Advanced, Expert) durch brutales Herunterschalten Eure Kutsche optimal verlangsamt, um dann im Zusammenspiel mit Gas, Bremse und Lenkrad kontrolliert durch die Kurven zu driften. Um das Fahrerlebnis noch realistischer zu machen, reagiert das Lenkrad äußerst heftig auf abrupte Richtungsänderungen, Zusammenstöße und vor allem Ausrutscher



Die erste Strecke ist fahrerisch nicht besonders anspruchsvoll, in grafischer Hinsicht wird jedoch schon einiges geboten, wie z.B. dieser überdimensionale einarmige Bandit

(300.000/s) zu berechnen, zusätzlich können alle Objekte mit Textures überzogen

winkeln: Vor, aus, direkt hinter und etwas erhöht hinter dem Wagen. Es ist ratsam, von der ersten Mark an die manuelle Viergang-Schaltung dem automatischen Getriebe vorzuziehen, dafür sprechen mehrere Gründe: Euer StockCar erreicht eine höhere Endgeschwindigkeit

neben die Piste. Auf der Beginner-Strecke, einem klassischen Rundkurs, habt Ihr damit wenig Probleme. Zwei der drei Kurven können mit Vollgas gefahren werden, auf der rechten Seite verzeiht eine durchgehende Barriere die meisten Fehler und das Zeitlimit läßt auch Anfängern eine





Gerüchten zufolge kann man die Strecken auch komplett entgegengesetzt fahren

Chance auf die Zieldurchfahrt. Als wesentlich anspruchsvoller erweist sich der Advanced-Circuit, eine haarige Tunneleinfahrt und mehrere mörderische Kurven machen rechtzeitiges Schalten und gefühlvolles Driften zur Pflicht. Richtig

stange-Fahrten meist über die gesamte Renndistanz. Gentlemen, Start Your Engines!

Fun-Fazit: Bislang war Namcos Ridge Racer der unangefochtene Rennspiel-König, das Ende dieser Herrschaft ist nahe: Segas Top-Truppe AM2 hat mit Daytona USA einen solchen Überkracher aus dem Boden gestampft, daß man den Begriff Rennspiel völlig neu definieren muß. Nie war die Grafik aufwendiger, nie das Fahrgefühl besser, nie die Motivation größer. Einen Haken hat Daytona allerdings: Ihr solltet nicht mit zuviel



Während der Fahrpausen laufen immer wieder Szenen aus Rennen ab, die aus allen möglichen Perspektiven gezeigt werden

grell geht's aber erst auf der Expert-Strecke zu. Die ersten zehn Mark müßt Ihr alleine fürs Auswendiglernen locker machen, anschließend geht mindestens ein Zwanziger fürs Verfeinern (welche Kurve mit welchem Gang) drauf, erst dann kann die Jagd auf Bestzeiten beginnen.

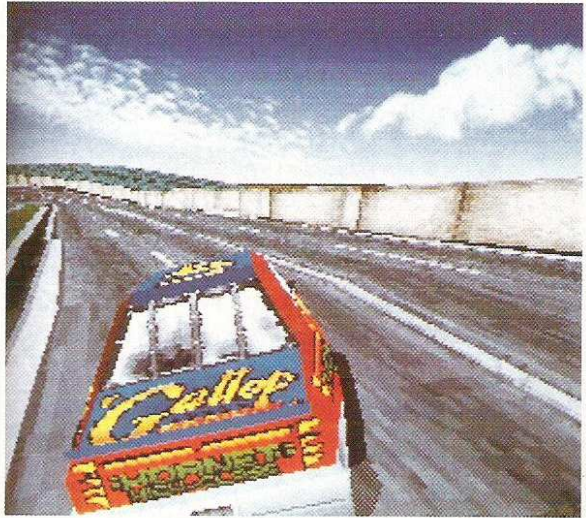
Natürlich gibt es auch

Automaten, an denen mehrere Spieler (maximal acht) gleichzeitig sich die heißesten Duelle liefern. Da der Führende immer etwas langsamer ist wie die Zurückliegenden, ziehen sich die Stoßstange-an-Stoß-

Geld in der Tasche in die Spielhalle marschieren, denn gegen die magische Anziehungskraft des Sega-Automaten gibt es nur ein probates Mittel, nämlich pleite zu sein. (Philipp/Stephan)

Die Saturn-Version

Mit den technischen Voraussetzungen des Saturns wird eine fast 1:1 Umsetzung möglich sein, die ebenfalls von den AM2-Leuten stammen wird. Zukünftige Sega-Automaten werden in Sachen Hardware statt des Model 2-Boards mit dem neuen Titan-Board ausgerüstet werden, das von den technischen Daten denen des Saturns sehr ähnlich ist. Dadurch werden Konvertierungen für Segas Next Generation-Konsole wesentlich einfacher und weniger zeitaufwendig.



Die Saturn-Version ist bislang erst zu 15% fertig. Die Berge auf dem unteren Bild werden wie die Automaten-Version komplett mit Texturen überzogen



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

SUPER VISUAL FOOTBALL

EUROPEAN SEGA CUP

... noch eine digitale Bolzerei für WM-gefrustete Fans



Segas Dribbelei ist in zweierlei Hinsicht ungewöhnlich, zum einen spielt Ihr in einem eigens kreierten European Sega Cup mit elf weiteren Konkurrenten um die Tabellenführung, zum anderen wurde eine Perspektive gewählt, die an den Klassiker Super Soccer erinnert. Um trotz des eingeschränkten Sichtfeldes den Überblick behalten zu können, zeigen zwei Pfeile die nächstbesten

Mitspieler an, die mit den Tasten A oder B angespielt werden. Bei der Steuerung hat sich Sega auf das Nötigste beschränkt, Passen und Schießen.



Die digitalisierten und zoomenden Sprites sind noch das beste am Spiel

Fun-Fazit: Hier liegt Sega aber voll daneben. Super Visual Soccer ist spielerisch erschreckend dünn und erweckt den Eindruck, daß der Automat unter argem Zeitdruck entstanden ist, bspw. wäre der Schlußmann noch nicht einmal für die Kreisliga geeignet und der Computer wechselt zudem in der Defensive automatisch Euren aktuellen Spieler, was oftmals in ein heilloses Chaos ausartet. Zu allem Übel landen Pässe nur selten dort, wo sie sollten. Davon



Eine autom. Zeitlupenfunktion ist auch eingebaut

mal abgesehen empfiehlt es sich ohnehin einfach durchzulaufen, denn Passen ist meist nur von Nachteil. Der Gipfel ist jedoch, daß ihr bei Gleichstand zur Halbzeit einen Credit abgezogen bekommt, da fällt mir nur noch das Wort "Geldschneiderei" ein. (Ulf)



Bei diesem Spiel kann auch die üppige Blondine nichts mehr retten

HERSTELLER: SEGA
UMSETZUNGEN GEPLANT: HOFFENTLICH NICHT
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 12
BESONDERHEITEN: KEINE
MUSTER VON: NOVA

FAST LINE

... denn Sie wollen Special-Preise!

SUPER NES

MEGA DRIVE

SPIELTITEL	PREIS	SPECIAL
Mortal Kombat II	149,00	113,00
Slam Masters	129,00	99,00
Super Streetfighter 2	129,00	99,00
Sparkster	129,00	99,00
Choplifter 3	119,00	94,00
Incr. Crash Dummies	49,00	35,00
Rocky Rodent	69,00	49,00
Super Turrigan	94,00	69,00
Troddlers (US)	59,00	35,00
T2 Arcade	59,00	39,00
Die Schlümpfe	129,00	112,00
Actraiser 2	129,00	109,00

SPIELTITEL	PREIS	SPECIAL
Asterix + Cool Spot	123,00	99,00
Ottifants + Cool Spot	123,00	99,00
Rocket Knight Adv.	69,00	45,00
Skitchin	79,00	59,00
Mortal Kombat 2	139,00	109,00
Dschungelbuch	119,00	92,00
Tazmania 2	129,00	99,00
Urban Strike	129,00	99,00
Tiny Toon Adv.	69,00	45,00
Zombies	69,00	45,00
Ren & Stimpy	99,00	79,00
Robocop vs Terminator	49,00	26,00

PREISKATALOG ANFORDERN !!

HAMMER STR. 3a 59075 HAMM

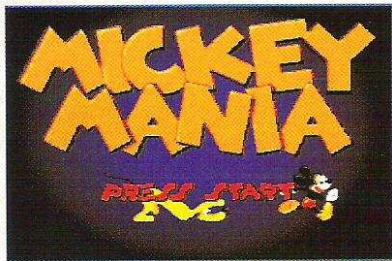
02381/59 91 63

Bis auf die gekennzeichneten US-Spiele sind alle Titel PAL-Versionen. Versand nur per Nachnahme. 9,00 DM Versandkosten. Umtausch, Irrtum, Preisänderungen, Lieferung vorbehalten. Inh. Dirk Behrens

SN
SUPER NINTENDO

Mickey Mania The Timeless Adventures Of Mickey Mouse

Jump'n Run / 1 Spieler



Pluto steuern ist nicht, auch wenn das Intro das Gegenteil verspricht

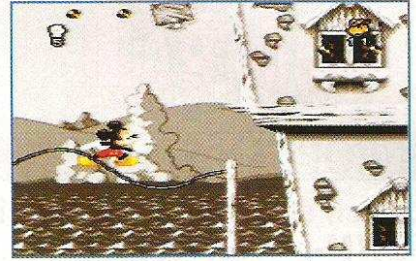
Disney-Mania: Ganz leise, still und heimlich entwickelte Psygnosis für Sony Imagesoft das neueste Modul rund um den kleinen Mäuserich, der sich zusammen mit seinem alten Freund und Helfershelfer Pluto aufmacht, die Welt ein für allemal von den uns nur allzu bekannten Bösewichtern zu befreien. Unsere Vorabversion stellte grafisch schon mal locker Capcoms Magical Quest und Segas World Of Illu-

sion in den Schatten, Mickey ist einfach so wunderliebst animiert, daß man ihn einfach gern haben muß. Selbst wenn er nichts macht, ist er ständig zu allerlei Kunststücken bereit oder sieht gelangweilt auf die Uhr, Pluto dagegen spielt bei Psygnosis' 16 Megs-Modul nur eine untergeordnete Rolle, sprich er läßt sich nicht von Euch steuern, warnt Euch aber dafür lautstark vor (allen) Gefahren, die da so auf Euch lauern; aber die britische Company hat auch den

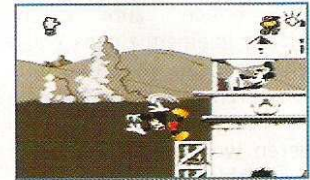


Grafisch schon jetzt ein kleines Meisterwerk, auch wenn noch ein Großteil der Gegner fehlt

Charakter der alten Disney-Filme beherzigt. Ganz im Stil der Filme aus den 30er Jahren startet Ihr Euer erstes Abenteuer in schwarz/weiß, im Laufe der späteren Levels ändert sich das aber ganz gewaltig. Die quietschbunten Grafiken und originellen Ideen sollten selbst abgebrühteste Jump'n Run-Hasser zu begeistern wissen. Umsetzungen fürs Mega Drive und Mega CD II sind ebenfalls in Arbeit. Die Konkurrenz schläft allerdings nicht, ganz im Gegenteil. Cap-



Im Stil der 30er Jahre: Die ersten Levels sind noch in schwarz/weiß gehalten



Mickey und sein Doppelgänger



Gegen Mickey Mania sehen selbst World Of Illusion und Magical Quest recht betagt aus



Feinschliff am Lastenaufzug: Selbst die kleinen Räder drehen sich mit

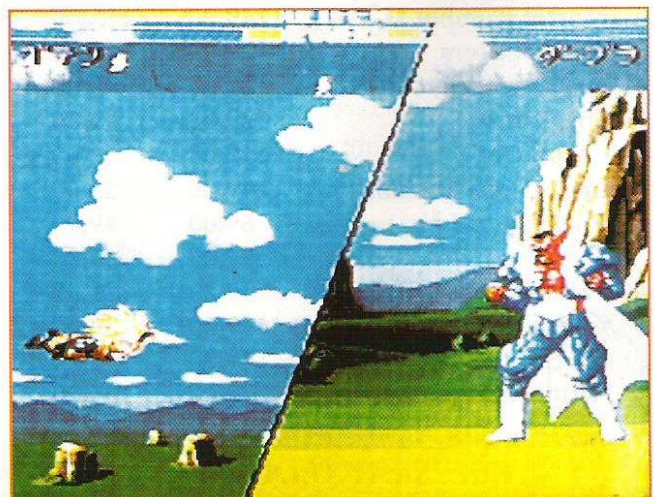
SN
SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z 3

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Manga Goes Video Games. Bandai arbeitet an einer Fortsetzung ihrer in Japan äußerst populären Dragon Ball Z-Serie, die auf den gleichnamigen Comic aufbaut. Geblieben ist der Split-Screen, den Ihr bei anderen Prügeleien lange suchen könnt, d.h. wenn Ihr den Kampfbildschirm verläßt, teilt sich das Ganze. Wie bei Sequels so üblich, verzichtet auch dieses Modul nicht auf

neue Kämpfer und neue Special Moves. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September. Ein Deutschland-Release ist nicht geplant.



Wie bei den beiden Vorgängern teilt sich auch diesmal wieder der Screen, sobald sich die Kämpfer voneinander wegbewegen



GAMEMAGE™

Das Mogelmodul für SNES

In diesem Hammerteil sind bis zu
250 integrierte Codes
zum Einstecken und Loslegen!

Code Hotline:
089 / 317 54 25

- **MEGAPOWER**
- **UNENDLICHE LEBEN**
- **WAHNSINNS WAFFEN**
- **HYPERSPRUNG IN HÖHERE LEVELS**
- **KINDERLEICHTE BEDIENUNG**

Spielspaß statt Codesuche!

GameMage brückt die härtesten Codes auch von japanischen und amerikanischen Games. Nicht nur kann man Codes eingeben, GameMage hat schon massenweise Codes integriert und ist damit der ultimative Spielspaß.

Ein Muß für jeden SuperNES Freak!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel / Warenhaus

Europa Import und Distribution: AB Union Electronic Handels GmbH.

Telefon: 089/317 32 52 Fax: 0 89/317 49 57

Hersteller: Alfordata Computer Technik Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

SN Rider's Spirits

SUPER NINTENDO Rennspiel / 1-2 Spieler



Nein, das ist weder Street Racer noch Super Mario Kart 2, sondern "nur" ein frech gemachter Clone mit Motorrädern statt den abgedrehten, berühmt-berüchtigten Mario Kart-Vehikeln. Acht verschiedene Fahrer mit jeweils unter-

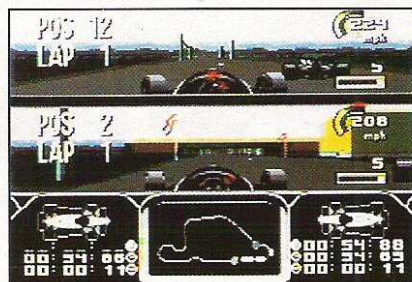
schiedlichen Eigenschaften in Sachen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Steuerung stehen zur Auswahl, im Ein-Spieler-Modus habt Ihr zudem die Möglichkeit, wahlweise eine Karte der gesamten Strecke bzw. eine Rückspiegel-Perspektive aufzurufen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September.



SN IndyCar

SUPER NINTENDO Rennspiel / 1-2 Spieler

Acclaims erstes Rennspiel, IndyCar, wartet nicht nur mit den 16 Originalstrecken, sondern natürlich auch mit dem zugkräftigen Fahrer Nigel Mansell auf, der mittlerweile für fast jedes F-1 Spiel erhalten muß. Wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig im Split-Screen könnt Ihr Euch mit Euren Boliden auf die Piste wagen, Simulations-Fans



greifen auf die realistische Steuerung zurück, während die Fans von Schürspielen sich eher an den Arcade Modus wagen sollten. Geplanter Erscheinungstermin:

November (eine MD-Fassung ist ebenfalls in Planung).



SN Der König der Löwen

SUPER NINTENDO Jump'n Run / 1 Spieler

Die enge Zusammenarbeit zwischen Disney Software und Virgin trägt weitere Früchte. Der König Der Löwen orientiert sich inhaltlich stark an Disneys neuem Zeichentrickwerk und soll parallel zu dessen Deutschlandstart erscheinen (24 MBit). Der Löwe Simba wird mit exzellenten Animation ausgestattet sein, Disney eben.



SN Mega Man X 2

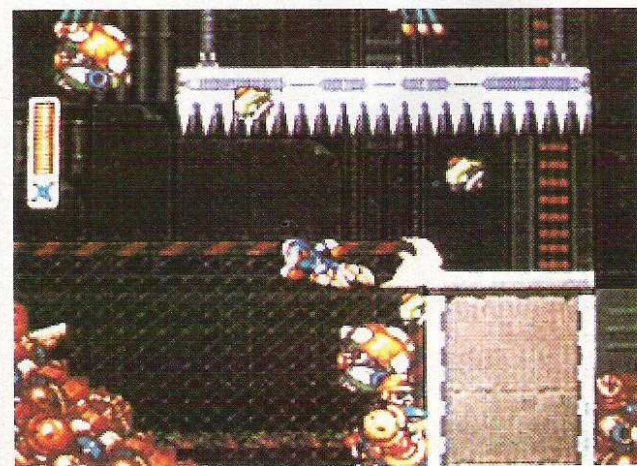
SUPER NINTENDO Jump 'n Shoot / 1 Spieler



Artgenossen angesetzt, um der Menschheit aus der Patsche zu helfen. Das Besondere an Capcoms Mega Man-Serie war und ist das umfangreiche Arsenal an Special Weapons, die gerade

Unter den Reploiden, mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Robotern, ist X zweifellos einer der Besten seines Faches; und gerade er wird wieder auf seine

bei den Level Bosses einen Hauch Taktik ins ansonsten Jump'n Shoot-lastige Spielprinzip bringen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: September.





Mortal Kombat II dt 159.90



Super SSF II us 149.90



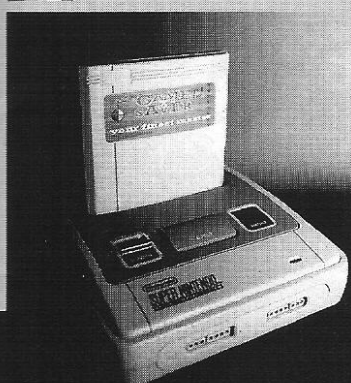
Stunt Race FX dt 119.90



inkl. Spieleberater dt 114.90

GAME SAVER

your finest master



GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original Game Saver kannst Du bei jedem Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "abspeichern", und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht beim ersten Mal schaffst.

Jetzt kannst Du in Ruhe ausprobieren, welche Waffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

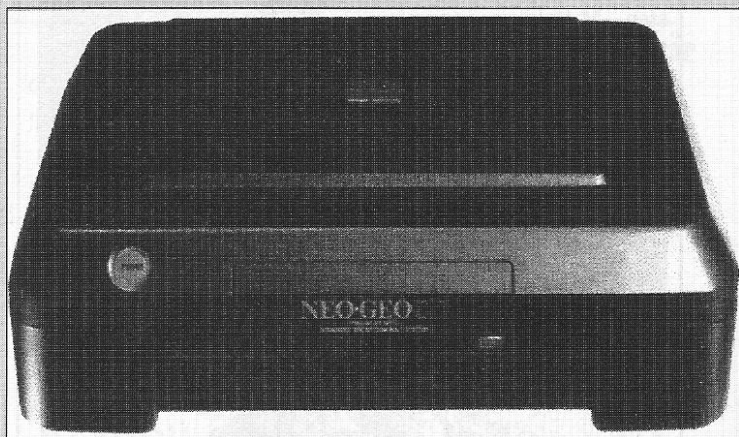
Weiterhin ist der original Game Saver ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele (auch mit 60Hz-Abfrage!).

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern ein flüssiges abbremsen auf 50%

Der original Game Saver mit deutscher Anleitung

DM 99.90

NEO GEO CD



Grundgerät japanische Version inkl. 2 Joyboards, Netzteil und RGB-Kabel 990.00
Mit deutscher Anleitung!

Fatal Fury	94.90
Fatal Fury II	94.90
Fatal Fury Special	99.90
King of Monsters II	94.90
Last Resort	99.90
League Bowling	89.90
Mahjong	89.90
NAM 75	89.90
Puzzled	89.90
Samurai Shodown	99.90
Super Sidekicks II	99.90
Super Spy	89.90
Top Players Golf	89.90

STRENG LIMITIERTE FRONTLADER-VERSION

NEO GEO CD's jp

Alpha Mission II	89.90
Art of Fighting	94.90
Art of Fighting II	99.90
Baseballstars II	94.90

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

aRJay

JAGUAR

Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

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

PHANTASYSPIELE

Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90
Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.	

ZEITUNGEN

EGM2	17.50
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Abo-Service für alle drei Magazine.	
SATURN - PSX - NEO GEO CD Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.	

aRJay-Games

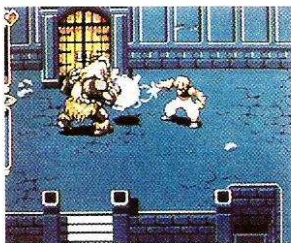
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

MD The Story Of Thor

MEGA DRIVE Action-Adventure / 1 Spieler

Nach Landstalker und Soleil wagt sich Sega mit der 20 Megs-Story Of Thor ein weiteres Mal in die Welt der Action-Adventures. Die Story ist im finsternen Mittelalter angesiedelt, Euer Held Thor ist natürlich ein exzellenter Schertkämpfer und Bogenschütze, der allerdings mitunter auch Geister heraufbeschwören kann. Für die

Musik zeichnet sich Yuzo Koshiro (Actraiser, Streets Of Rage 2) verantwortlich.

**MD Yugu Hakusho**

MEGA DRIVE Beat'em Up / 1-4 Spieler



ter ist Yugo Hakusho, ein Beat'em Up für bis zu vier Spieler gleichzeitig (Sega Tap vorausgesetzt). Natürlich sind auch Two-On-Two bzw. Three-On-One Matches möglich.

Nach Gunstar Heroes, Mc Donald's TreasureLand und last but not least Dynamite Headdy arbeitet Treasure für Sega bereits an etlichen neuen Titeln, eines darun-

**MD Micro Machines 2 Turbo Tournament**

MEGA DRIVE Rennspiel / 1-4 Spieler

Micro Machines, das im Juli '93 für das MD erschienen ist, avancierte sehr bald zu einem Klassiker, bis heute wurden über 250.000 Exemplare auf mittlerweile fünf Formaten umgesetzt. Zeit für einen würdigen Nachfolger, denn die Clones Combat Cars (Accolade) und nicht zuletzt Double Clutch (asciware) konnten nicht so recht überzeugen. Natürlich unterstützt das Sequel die Codemasters-eigene J-Cart, einen im Modul integrierten Vier-Spieler-Adapter, der erstmals bei Pete Sampras Verwendung fand. Mittlerweile sind 17 verschiedene Vehikel mit von der Partie (beim Vorgänger waren es "nur" neun), satte 54 statt bisher 32 Tracks, sowie neue Liga-Modi (Mini-Micro/Ultra-Micro).

Geplanter Erscheinungstermin: 25. November. Weitere Versionen folgen im Laufe des nächsten Jahres.

SNES- und GB-Besitzer müssen sich vorerst mit dem ersten Teil begnügen, der zwar von Codemasters entwickelt, aber von Ocean vertrieben wird.

**MD Battle Frenzy**

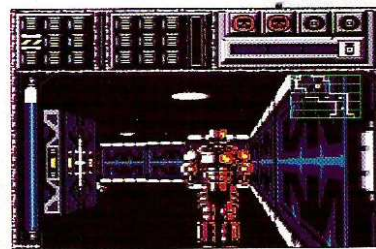
MEGA DRIVE Shoot'em Up / 1-2 Spieler



In nicht allzu ferner Zukunft entert eine Crew der Föderation ein havariertes Schiff außerirdischen Ursprungs, wird jedoch dort vollständig von den noch voll funktionsfähigen Killerrobotern aufgegriffen; die Invasion der Erde ist im vollen Gang. Eine Elitetruppe mit Euch an der Spitze soll nun die

Basisschiffe zerstören, nur hat die Sache einen entscheidenden Haken, Droiden und genetisch geclonte Mutanten wachen ehrgeizig über deren Sicherheit. Allein oder zu zweit im Split-Screen-Modus watschelt Ihr durch die Gänge und müßt wohlgedungen Euer Waffenarsenal zum Einsatz bringen, wenn Ihr

Eure Mission erfolgreich abschließen wollt. Bereits im Dezember soll dieses Cyber-Shoot'em Up auf den Markt kommen, eine Mega CD-Version ist ebenfalls in Planung.





Die Götter müssen wohl verrückt sein !!!
more Power and more Fun only by O.I.T.

Order In Time O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Wir akzeptieren alle Kreditkarten

Mega Drive

Art of Fighting	jp	79.90
Adapter 50/60 Hz		29.90
Blaster Master 2	us	59.90
Bomberman	dt	109.90
Contra	dt	119.90
Dune II	dt	99.90
Dynamite Headdy	jp	109.90
Fatal Fury II	us	109.90
Flink	us	109.90
Fifa Soccer	dt	89.90
Gauntlet 4	dt	69.90
Golden Axe 3	jp	99.90
Inter. Tennis	dt	109.90
Jungelbuch	dt	99.90
Jurassic Park	us	39.90
J.League Soccer	jp	119.90
Micromachines 2	dt	109.90
Mortal Kombat 2	dt	119.90
NHL Hockey 93	us	59.90
NHL Hockey 94	dt	79.90
NHL Hockey 95	dt	109.90
Norm's Beach	dt	49.90
Outrunners	jp	79.90
Pete Samp. Tennis	dt	99.90
Pulsman	jp	109.90
Urban Strike	dt	109.90
Radical Rex	us	109.90
Shaq Fu	dt	109.90
Shiningforce 2	dt	119.90
Shadowrun	us	119.90
Super Street Fighter	dt	124.90
Star Trek	us	109.90
Street of Rage III	jp	79.90
Tom&Earl 2	dt	89.90
Virtual Racing	jp	99.90

MEGA CD

AX 101	jp	89.90
Battlecorps	dt	109.90
Batman Returns	us	39.90
Formula One	dt	99.90
Heart of Alien	dt	109.90
Hyperion	jp	159.90
Microcosm	dt	89.90
Keio Flying Vay	jp	149.90
Wolfchild	us	109.90
Rebel Assault	jp	79.90
Robo Aleste	us	109.90
Soulstars	us	39.90
Time Gal	dt	99.90
Dune	dt	89.90
Torncat Alley	dt	89.90
Fifa Soccer	dt	89.90
Prince of Persia	us	39.90
Shining Force	jp	159.90
CD Back Up Ram		129.90

Super Nes

Actraiser 2	dt	129.90
Art of Fighting	jp	79.90
Adapter 50/60 Hz		29.90
All Japan WWF3	jp	159.90
Batman Animated	dt	129.90
Bomberman 2	us	129.90
Brain Lord	us	129.90
Breath of Fire	us	129.90
Clayfighter 2	us	129.90
Desert Fighters	dt	119.90
Dracula	us	49.90
Dragon	dt	129.90
Fifa Soccer	dt	99.90
Fatal Fury Spec.	jp	139.90
Final Fight II	jp	49.90
Goof Troop	us	49.90
Illusion of Gaia	us	129.90
Jurassic Park	us	49.90
Jungelbuch	dt	129.90
King of Dragon	us	119.90
Lord of the Ring	us	129.90
Mega Man X	us	59.90
Mortal Kombat 2	dt	134.90
NBA Jam	us	99.90
Off Road Baja	us	39.90
Pac Attack	dt	109.90
Pocky Rocky 2	us	129.90
Popful Mail	jp	129.90
Radical Rex	us	139.90
Rise of Robots	us	139.90
Rene Simply Show	us	49.90
Rocky Rodent	us	49.90
Samurai Shodown	jp	179.90
Stammaster	jp	99.90
Skyblazer	dt	109.90
Schlümpfe	dt	99.90
Sparkster	dt	134.90
Space Invader	jp	99.90
Shaq Fu	dt	119.90
Super Street Fighter	us	134.90
Super Widget	us	49.90
Stunt Race Fx	dt	109.90
Fighters History	jp	99.90
Top Gear 2	dt	89.90
Tekwando	jp	179.90
Tetris+Bomliss 2	jp	149.90
Tetris Flash	jp	99.90
8-Bit Converter S.Nes		99.90
World Cup Striker 2	dt	119.90

Atari Jaguar

Jaguar deutsch	599.90
Alien Vs Predator	149.90
Brutal Sports	149.90
Club Drive	129.90
Doom	129.90
Galaxy	99.90
Kasumi Ninja	129.90
Raiden	99.90
Redline Racer	129.90
3-D Wolfenstein	129.90
Dino Dudes	99.90
Tempest	129.90
Tiny Toons	129.90
Joypad	59.90

Neo-Geo CD Rom

Konsole+Blut	1049.90
Stereo AV Kabel	49.90
RGB Kabel	69.90
Joypad	69.90
Nam 1975	99.90
League Bowling	99.90
Aso 2	99.90
Top Player Golf	99.90
Joy Joy Kid	99.90
The Super Spy	99.90
Burning Fight	99.90
Football Frenzy	99.90
Fatal Fury	99.90
Last Resort	99.90
Baseball Star 2	99.90
King of Monster 2	99.90
Art of Fighting	99.90
Fatal Fury 2	119.90
Samurai Shodown	119.90
Fatal Fury Spec.	119.90
Super Side Kick 2	119.90
Art of Fighting 2	119.90

3DO

3DO+RGB	1199.00
3DO Pal	999.90
Joypad	89.90
Alone In the Dark	119.90
Dr.Hauzer	159.90
Fire Ball	159.90
Gun	109.90
Tejusin	119.90
Total Eclipse	159.90
Ultra Man	159.90
Power Kingdom	119.90
Way of Warrior	119.90
Shockwave	119.90
Mega Race	119.90
Microcosm	119.90
Road Rash	119.90
Orion off Road	119.90

Zeitungen

EGM	15.00
EGM2	15.00
Mega Fan	20.00
Game Fan	15.00

Konsolen+Zubehör

Super Nes US	239.90
Mega CDII Japan	549.90
CDX Plus	79.90
Action Replay 2	89.90
Mega Drive 1	189.90
Mega Drive 2	189.90
Mega Drive Jp	219.90
Clinch Kabel Mega D.	39.90

Versand:

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr

Sa.: 10-14 Uhr

dt.-deutsche, us.-amerikanische,
jp.-japanische Version. Importsiele
ohne dt.Anleitung.Umtausch ausge-
schlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unfrei wird nicht angenommen

Inhaber Tolga Kaydul

****Täglich Neuheiten****

Demnächst:

BEI UNS

SATURN

SONY PSX

PC-Engine 32 Bit

32-Bit Converter MD

Händler sind Willkommen

FAX

0711-613807

Tel.: 0711-616485 oder 613758

ab 20 UHR Tel.: 478285

3DO Powerslide

PANASONIC 3DO Fahrsimulation / 1-2 Spieler

Powerslide wird in Zusammenarbeit von einem Berater der Ford Motor Sports Computer Simulations und Motive, der Entwicklungscrew von Elite Systems, auf die Beine gestellt; Ziel bei diesem Projekt ist eine äußerst realitätsnahe Steuerung, die in Verbin-



dung mit massiven Textures und drei Rallykutschen zur Auswahl (Front-, Heck- bzw. Allradantrieb) keine Wünsche mehr offen lassen soll. Der Two-Player-Mode gibt sich gesplittet und Digisoundeffekte sollen noch ihren Teil zur Atmosphäre beitragen, genauso wie die Möglichkeit, Checkered Flag-like nach Lust und Laune frei über die Prärie zu brettern. Geplanter Erscheinungstermin in den USA und Großbritannien: 18. November (Super Nintendo SFX II- bzw. Jaguar-Umsetzungen stehen ebenfalls in Aussicht).

32X Doom

MEGA DRIVE 32X 3D-Shoot'em Up / 1 Spieler

Die Jaguar-Version soll erst im Winter zusammen mit dem Voice-/Data-Modem erscheinen, bei der 32X-Variante läßt sich ID Software sogar noch mehr Zeit. Rechnet lieber erst gar nicht vor '95 mit einer Importversion dieses zugegebenermaßen recht brutalen 3D-Ballerspiels. Ihr befindet Euch auf einem fremden Planeten, der von

äußerst aggressiven Monstern bevölkert wird, immer durchschlagskräftigere Waffen helfen Euch zurück zur Erde. Wer einmal die intelligenten Feinde, das flüssige Scrolling, die Textures, Treppen, usw. erlebt hat, wird verstehen, daß nur die Spiele von ID Software eine richtig klaustrophobische Atmosphäre vermitteln.



3DO The Need For Speed

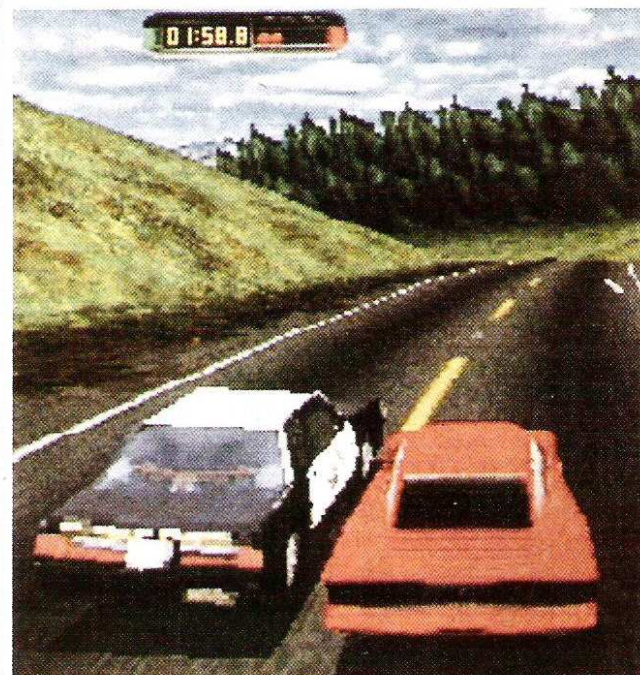
PANASONIC 3DO Rennspiel / 1 Spieler

In Zusammenarbeit mit der renommierten US-Fachzeitschrift "Road & Track" arbeitet Pioneer Productions (Test Drive) für Electronic Arts an einem weiteren Rennspiel, das Ähnlichkeiten zu Road Rash nicht leugnen kann, zu sehr ähnelt die mit Textures überzogene Polygongrafik an das Bikergame, und Polizisten hängen sich natürlich auch nur zu gerne an Eure Kutsche an, wenn Ihr das Geschwindigkeitslimit überschreitet; aber solange The Need For Speed genausogut spielbar ist, kann uns das nur recht sein. Daytona USA/Virtua Racing-like habt Ihr wieder die Wahl aus mehreren Perspektiven (Cockpit, Verfol-



Die Helikopter-Perspektive bietet die beste Übersicht

gungsjagd, Helikopter), sogar an ähnlich spektakuläre Crash-Szenen wurde gedacht, diesmal jedoch mit sechs verschiedenen Fahrzeugen zur Auswahl, wie bspw. Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT 10 oder Ferrari 512 TR; "Road & Track" steuerte dazu die notwendigen Statistiken bei. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: November.



Wie bei Road Rash rücken Euch auch hier ständig die Cops auf die Pelle



Vor nicht überschaubaren Kurven sollte ein Überholvorgang vermieden werden

3DO Road Rash

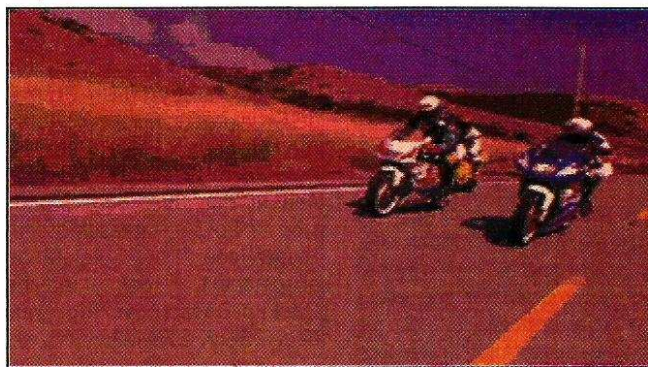
PANASONIC 3DO Rennspiel / 1 Spieler

Neben Crystal Dynamics zählt EA nach wie vor zu den engagiertesten Third-Party Licensees für das 3DO. Mit Madden und Super Wing Commander hat die kalifornische Company bereits zwei sehr gute Umsetzungen aus dem Boden gestampft, Shockwave stellte ihre erste 3DO-Eigenentwicklung dar, Road Rash aber schickt sich an alle bisherigen EA 3DO-Titel bei weitem zu überflügeln. Das fängt beim Intro an, das mit einer Biker-Verfolgungsjagd glänzt, die alleine zwei Monate Entwicklungszeit verschlungen hat (insgesamt sind 30 Minuten Full Motion Video-Sequenzen auf der CD zu finden). Thrash ist eher als Trockenraiding gedacht, der eigentliche Kick fängt erst beim Big Game Mode an, denn hier müßt Ihr Euch, wie bei den MD- und GG-Versionen, unter die ersten Drei qualifizieren, um weiterzukommen und wert-

volle Preisgelder zu kassieren, damit Ihr Euren Hobel auffrisieren bzw. auf einen besseren umsteigen könnt. Dies ist zu Anfang nicht ganz einfach, weil Ihr vor lauter Staunen über die schier unglaubliche Grafik zeitweise ganz das Steuern vergeßt. Was hier auf den Schirm gezaubert wird, läßt endlich einmal die komplette 16 Bit-Rennspiel-Konkurrenz verdammt alt aussehen und kann wirklich als ein Next Generation-Spiel eingestuft werden.



Über 600 photorealistische Objekte sind auf den Strecken verteilt



Insgesamt sind über 30 Minuten Full Motion Video Sequenzen auf der CD zu finden



Die Strecken sind wie bei den 16 Bit-Modul-Versionen mit Kurven und Schikanen nur so vollgestopft, in den höheren Levels fahren zudem die Gegner weitaus aggressiver und auch die Hüter des Gesetzes sind nicht mehr so leicht zu überlisten

PowerSoft Versand

Der Spezialist für Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)		Super NES (dt.)	
Andretti Racing	99	Lotus Turbo Challenge 2	94	Super Wild Card 2 (32 MB)	849
Art of Fighting	108	Marko's Magic Football	118	NHL Hockey '95	118
Asterix	104	Maximum Carnage	118	Orge Battle	117
Barkley: Shut up!	94	Maxin Wars	106	Pac Attack	108
Bill Walsh Football	89	Mega Bomberman	99	Pierre le Chef	79
Blades of Renegance	89	Mickey's Challenge	108	Pinball Dreams	98
Brett Hull Hockey	84	Mortal Kombat 2	129	Pirates of the Dark Water	109
Bubba'n Stix	108	NBA Jam	114	Player Manager	109
Bulls vs. Blazers	108	NBA Showdown	108	Pocky & Rocky	128
Captain Planet	79	NFL Quarterback Club	116	Pop'n Twin Bee 2	114
Castlevania-The New G.	94	NHLPA Hockey '94	99	Populous 2	108
Chuck Rock 2	99	NHLPA Hockey '95	116	Rasenmaeher Mann	124
Combat Cars	108	Pele Soccer	89	Robocop 3	104
Cool Spot	99	Pete Sampras Tennis	108	Rocky Rodent	113
Demolition Man	108	Prince of Persia	99	Rock'n Roll Racing	109
Dragon's Lair	88	Puggsy	94	Schlümpfe	108
Dragons Revenge	99	Robocop 3	99	Sensible Soccer	109
Dune 2 (kompl. dt.)	108	Robocop VS Terminator	66	Sky Blazer	116
Dynamik Headdy	108	Skitchin	99	Soul Blazer	108
EA Tennis	108	Sonic 2	84	Star Wars 2 (The Empire)	114
Eternal Champions	125	Sonic 3	125	Star Wing	89
F1 (incl. Batterie)	104	Sonic Spinball	99	Streetfighter 2 Turbo	126
F-15 Strike Eagle 2	109	Streetfighter 2 Champion	125	Striker	79
Fatal Fury 2	108	Streets of Rage 3	125	Stunt Race FX	108
FIFA Intern. Soccer	89	Subterrana	108	Super Air Diver	99
Flashback	108	Super Streetfighter 2	128	Super Conflict	124
Flintstones	99	Sylvester + Tweety	109	Super Metroid	108
Gauntlet 4	99	Tazmania 2	108	Super Turrican	108
Gunship	49	Terminator 2 (Arcade G.)	79	Terminator 2(Arcade G.)	108
Hardball 94	99	Tiny Toons	89	Total Carnage	109
Hook	99	Turtles Tournament Fight.	109	Trolls	99
Hulk	108	Toejam & Earl 2	108	Turtles Tournament Fighters	129
John Madden Football 94	108	Urban Strike	108	Utopia	114
Jungle Book	99	Virtual Bart	99	Virtual Bart	118
Jurassic Park	104	Virtual Pinball	99	Virtual Soccer	99
Jurassic Park Rampage	108	Virtual Racing	166	Wing Commander	119
Landstalker	118	WCW Wrestling	108	World Class Soccer	114
Lemmings	99	Where in the T. is Car. S.	53	World Cup Striker	119
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	Wiz'n Liz	99	World Heroes	118
Lionking	118	World Cup USA '94	108	WWF Royal Rumble	99
Lost Vikings	108	WWF Royal Rumble	108	Yogi Bear	107
				Young Merlin (16 MB)	127

24 Std. Bestellservice Tel. + Fax.: 0 23 61/ 89 12 64; BTX: powersoft#

Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur g. VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand Axmann und Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Super Game Boy-Pad

Kein Scherz, wahre Fans des Super Game Boys können sich bald stilgerecht mit einem Pad vergnügen, das schon sehr, sehr nahe an das Original herankommt. Natürlich könnt Ihr das (nützliche) Zubehör auch als "normales" Super Nintendo-Pad mißbrauchen. Ob geschweige denn wann das SGB-Pad offiziell in Deutschland zu haben ist, steht in den Sternen.



Mickey Mania

Die Merchandising-Welle rollt. Noch vor dem Deutschland-Release von Sonys Mickey Mania (Super Nintendo/Mega Drive/Mega CD II) bzw. Magical Quest 2 von Capcom (Super Nintendo) klinkt sich Mitsui mit Baseball Caps rund um Disneys Megastars Mickey, Donald und Goofy ein, weitere Mützen zu den Nintendo-Maskottchen Donkey Kong und Mario sind ebenfalls in Planung.

Get REAL Get 3DO (Mark 2)

Kaum ist Panasonics REAL Interactive Multiplayer in Großbritannien erschienen, arbeitet Trip Hawkins' 3DO-Company bereits an einem kompatiblen Nachfolgergerät, um mit den Neuen von Nintendo, Sega, Sony und Atari Schritt zu halten. Mit einem 64-Bit PowerPC-Prozessor (Taktfrequenz 66 MHz), sowie Grafik- und Sound-Customchips, die in Zusammenarbeit von 3DO, Matsushita, IBM und Motorola entwickelt werden, und über 240.000 Polygonen/Sek. (Texture Mapping) stehen die Chancen auch gar nicht schlecht. Allerdings wird das Gerät erst gegen Ende näch-

sten Jahres auf den Markt kommen (Kostenpunkt ca. 400 US\$). Für Altbesitzer wird 3DO eine Add On-Upgrade-Steckkarte (M2 Accelerator) anbieten (100 US\$). Außerdem ist eine IC Card in Arbeit, die, über den Expansion Port angeschlossen, zusätzliche Spielstände abspeichert (der interne Backup-Booster verfügt nur über 256 K SRAM).

Game Saver

Einmal bei einem besonders schwierigen Endgegner einfach abzuspeichern und sich so lange an ihm zu versuchen bis man weiterkommt, Naki hatte mit ihrem Game Saver genau diese Idee im Sinn. Darüber hinaus fungiert das Modul als Adapter für 50/60 Hz-Spiele, und über die Slow Motion-Funktion, die das SNES abbremst, kommt Ihr (theroretisch) bei besonders hektischen Stellen weiter. Außerdem ist eine Code-Hotline für Spiele geplant, die nicht ohne weiteres mit dem Cartridge laufen. Geplanter Erscheinungstermin: Ende September, Kostenpunkt 99 DM (Muster von arJAY Games).

SF 2 / Mortal Kombat - The Movies



Super Street Fighter II X / 3DO

Neues vom Street Fighter 2-Movie: Capcom Japan ließ sich für die Filmumsetzung einen neuen Charakter einfallen, Kenya Sawada, der in der UN-Truppe von Guile (gespielt von Jean-Claude Van Damme), dient. Sawada wird, wie die zusätzlich gedrehten Cuts, in einem neuen Videospiel Verwendung finden, d.h. in Super Street Fighter II X (3DO), für das Panasonic ein neues Joypad auf den Markt bringt, oder vielleicht sogar in

einem Capcom-eigenen Konsolenprojekt. Der härteste Beat'em Up-Konkurrent Acclaim ist derweil nicht untätig und arbeitet ebenfalls an einem Movie-Projekt, das natürlich nur Mortal Kombat heißen kann. Paul Anderson (Terminator 2) führt hierbei Regie, Produzent ist Larry Casanov, die Dreharbeiten steigen ebenfalls in Thailand, vor '95 wird MK im Verleih von New Line Cinema und Threshold Entertainment allerdings nicht in die Kinos kommen.



Super Street Fighter II X / 3DO

Multimedia Mega Drive



Nach dem Wondermega von JVC und Segas Multi Mega tritt die Sony-Tochter Aiwa mit einem weiteren Multimedia-Gerät auf den Plan. Der Henkelmann verfügt über ein eingebautes MD mit MCD, zusätzlich zu den normalen Funktionen wie Cassetten-deck, Tuner und CD-Player. Ein Release außerhalb des freakigen japanischen Marktes ist allerdings nicht geplant.



Most Wanted

Darauf wartet die
Redaktion:

1. Daytona USA (SAT)
2. Donkey Kong Country (SNES)
3. The Need For Speed (3DO)

Schon Gehört

+++ Sega lizenziert ihre Saturn-Hardware an führende Unterhaltungselektronik-Hersteller. Hitachi, Yamaha und JVC werden eigene, kompatible Versionen von Segas 32-Bit Gerät auf den Markt bringen. So neu ist dieser Weg allerdings gar nicht. Die 3DO Company geht mit Panasonic, Sanyo, Goldstar, Samsung und Creative Labs schon länger ähnliche Wege.

+++ Rage Software (World Cup Striker) programmiert für U.S. Gold Powerdrive, eine Rallysimulation für Nintendo- und Sega-Formate (November).

+++ Vivid Image arbeitet neben der SNES-Version von Street Racer bereits an Umsetzungen für MD und PlayStation.

+++ Die SNES- und MD-Versionen von Kick Off 3 sollenerst im November erscheinen. Hintergrund: Anco war mit der Produktqualität auf dem MD nicht zufrieden und programmiert das Spiel noch einmal um. Den Vertrieb übernimmt jetzt Vic Tokai.

+++ Acclaim veröffentlicht im Frühjahr 32X-Versionen ihrer Megaseller NBA Jam und Mortal Kombat II. MK II ist mittlerweile auch für das 3DO geplant.

+++ Atari arbeitet an einem Modem für Daten/Sprache, das es Jaguar-Besitzern ermöglichen soll, Spiele wie Doom, Iron Soldier CD und Club Drive zu zweit gleichzeitig über die Telefonleitung zu spielen (Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Winter). Einen Schritt weiter geht das Jaguar-Netzwerk für bis zu 32 Spieler gleichzeitig.

GameMage-News

... und sie läuft doch auf PAL-Geräten, die US-Version von Actraiser 2 fürs Super Nintendo. Enix' Jump'n Shoot stellte wegen der eingebauten RGB-Abfrage und den Mode 7-Effekten bisher den Härtesten für alle auf dem Markt erhältlichen Import-Adapter dar, das GameMage hat damit allerdings keine Probleme, sogar Cheats für unendlich Leben funktionieren einwandfrei. AB Union bietet seit 1. Juli übrigens allen Besitzern des Schummelmoduls eine Hotline an, unter der Anrufer die zehn aktuellsten Codes und News erfragen können (Tel. 089/3175425).

Game Mage-Codes

Aladdin (PAL)	38BABE97-622DB	10 Diamanten und Bonusenergie
	17D2BEB4-BE956	Fliegender Teppich
	C9BABEB0-6C3DB	Bonuslevel
	37E2BEB4-B9C42	Ihr fangt mit einem Apfel an und könnt auf 99 erhöhen
Battleloads In Battlemaniacs (PAL)	7692BEA5-51FCF	20 Credits
	A50ABEB7-02E6E	Unendlich Leben, wenn Ihr von einem Gegner attackiert werdet
Cool Spot (PAL)	8A92BEA4-BA1CF	20 Continues
	3472B6B7-8087E	Unendlich Energie, wenn Ihr von einem Gegner attackiert werdet
Dinosaurs (PAL)	A8F2BEA6-6AACB	Mehr Energie
	8A0ABEE4-85976	Unendlich Leben
	857ABEF4-ACBDB	Unendlich Zeit
	C512BEE4-4E676	Unendlich Continues
Dragon's Lair (PAL)	A90ABEA4-E6C31	Unendlich Leben
	2D72BEA7-0FD31	Unendlich Energie
	4E7ABEA7-1A076	Unendlich Zeit
Jurassic Park (PAL)	350ABEB4-A6776	Unendlich Leben
	89E2BEB1-D5F35	Stärkere Waffe (1/2)
	D9E2BEB1-D5235	Stärkere Waffe (2/2)
	8572BEA6-08476	Unendlich Energie (1/7)
	2C72BCB5-50476	Unendlich Energie (7/7)
	B862BEA6-5DF76	Unendlich Waffen (1/4)
	1562BCB6-56A31	Unendlich Waffen (4/4)
Parodius (PAL)	7A86AB0	Unendlich Leben
Pocky & Rocky (PAL)	DA0AB6B0-59F7E	Unendlich Leben (Spieler 1)
	630AB6B2-32B7E	Unendlich Leben (Spieler 2)
	1A02B6B1-2057E	Unendlich grüne Bomben (Spieler 1)
	3902B6B2-50C7E	Unendlich grüne Bomben (Spieler 2)
	5D7AB6A1-EB4DB	Unendlich Zeit
Prince Of Persia (PAL)	49840C0	Unendlich Zeit
	C484118	Levelanwahl
		001 2. Level
		002 3. Level
	003 4. Level usw.	
Pushover (PAL)	BD7ABEA4-842D2	Unendlich Zeit
Starwing (PAL)	3D8A2D1	Unendlich Bomben
Street Fighter II' Turbo (PAL)	EF8B515	Unbesiegbar
Super Mario All Stars	360AB696-BB176	Unendlich Leben (Super Mario Bros. 1)
	ADAAB691-5375B	Unbesiegbar (Super Mario Bros. 1)
	5D0AB675-51376	Unendlich Leben (The Lost Levels)
	0FAAB671-4D45B	Unbesiegbar (The Lost Levels)
	010AB784-A5576	Unendlich Leben (Super Mario Bros. 2 USA)
	0C72B782-84676	Unendlich Energie (Super Mario Bros. 2 USA)
The Addams Family	D90AB4A5-BE666	Unendlich Leben (Super Mario Bros. 3)
	42842C8	Unendlich Energie
	3D843B0	Unendlich Leben
	61847D8	Unendlich Bälle
The Addams Family II Zombies	5D72BEA6-A017E	Unendlich Energie
	FAE2BEA3-20FDB	Waffe mit 999 Schuß Munition
	6C82BEA3-3AADB	999 Schatztruhen
	6652BEA2-3B1B2	Unendlich Schlüssel
	3F52BEA2-42BB2	Unendlich "?" Flaschen
	280ABEA0-47B76	Unendlich Leben
	54A2BEA4-F5BDE	Levelanwahl
	002 2. Level	
	003 3. Level	
	004 4. Level usw.	

Schon Gehört

+++ ... und sie kommt doch auf den Markt, die CD Backup RAM Cart fürs Mega CD, zumindest im Oktober in den USA: Mit 1 MBit ausgerüstet ist dieses Modul DIE Lösung für alle gefrusteten RPG- und Strategiespiel freaks.

+++ Parker Bros. setzt den Brettspielklassiker Risiko für das MD um (1-6 Spieler).

+++ Hudson Soft konvertiert die PC-Engine-Super CD-ROM² Klassiker Lords Of Thunder (Shoot'em Up) und Dungeon Explorer II (Action-Adventure) auf 32X/Saturn.

+++ Namco baut in ihre Ridge Racer-Version für die PlayStation eine Link-up Option zum Koppeln von zwei Geräten ein, ein Lenkrad ist ebenfalls in Arbeit, um das Arcade-Feeling entsprechend rüberzubringen; Sonys Poly Circus Grand Prix wird ebenfalls das Link-up Feature unterstützen.

+++ AM2, Segas Coin-op R&D Division, schlägt wieder zu. Das Model 2-Board Desert Tank, eine Panzerhatz durch Canyons und Wüsten, verwendet wieder die berühmten Virtua Buttons mit drei verschiedenen Ansichten (Cockpit, Helikopterperspektive bzw. aus einem Fahrzeug hinter Euch). Wing War (Model 1) für bis zu zwei Spieler gleichzeitig gibt ebenfalls action-lastig. Ähnlich wie bei Starwing fliegt Ihr mit Eurem Apache-Hubschrauber bzw. russischem Jet auf relativ vorgegebenen Bahnen durch den Großstadtdschungel und weitere Szenarien.

INDIANA JONES

Erscheint November/
Super Nintendo/JVC/Lucas Arts/Factor 5



Dank Factor 5 könnt Ihr demnächst die Abenteuer des etwas anderen Archäologen auf Eurem Super Nintendo neu erleben

Während man in Hollywood bereits an einem vierten Teil arbeitet, hat man sich in Köln seit über einem Jahr mit den



Da der 3-D-Chip bereits für den Boden zuständig war, mußten die Bäume in mehreren Zoomphasen eigens gezeichnet werden

drei bereits Erschienen auseinandergesetzt. Durch gute Kontakte zu Lucas Arts hat Factor 5 es nämlich geschafft den Auftrag für ein Super Nintendo-Indy an Land zu ziehen: Die drei Streifen rund um den Mann mit dem Schlapphut wurden auf 28 Level verteilt und mit vielen digitalisierten Zwischensequenzen angereichert (16 MBit machens möglich). Ihr beginnt das

Mammutabenteuer genau da wo auch der erste Film "Jäger des verlorenen Schatzes" startet: Ihr steuert Indy durch



Zwei Fliegen mit einer Klappe: Wenn Ihr jetzt zuschlagt, vernichtet Ihr Netz und Indy

einen verfallenen Tempel, aus dem er eine Goldstatue bergen soll. Der Archäologe kann seine Fäuste gebrauchen, seine Peitsche oder einen Revolver, wobei er die beiden letzten Gegenstände erst auf sammeln muß, um sie einsetzen zu können. Die Peitsche dient ihm jedoch nicht nur als Waffe, er kann sich mit ihrer Hilfe auch über Abgründe schwingen (erinnert stark an Castlevania 4). Neben den Jump'n Run-Levels existieren auch drei Mode 7-Runden: Die Abfahrt "im Schlauchboot (Tempel des Todes), die Verfol-

gungsjagd im Tunnel (ebenfalls Tempel des Todes) und die Mini-Luftschlacht aus "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug". Bleibt eine Frage offen: Wie gut ist der Super Nintendo-Indy denn nun? Auf Seiten der Präsentation gibt es nichts, was dem kritischen Testerauge mißfallen könnte: Die Musik hält sich erfreulich nahe an John Williams' Genie-Kompositionen und läßt dank Dolby Surround kaum Wünsche offen. Bei der Grafik wurde ebenfals geklotzt und nicht geklekert (die qualitativ hochwertigen Zwischenbilder sprechen Bände). Das Leveldesign präsentiert sich als konsequent



durchdacht: Unfaire Stellen lassen sich an einem Finger abzählen, Rücksetzpunkte vermindern den Frust (genau wie das Passwort) und belebende

Herzen erscheinen genau an den Stellen, an denen man sie benötigt. Super Nintendo-Besitzer sollten sich dieses Highlight unbedingt vormerken, denn Indiana Jones' Greatest Adventures ist absolut hitverdächtig. Mega Drive-Fans gedulden sich noch ein wenig länger, eine Version für Euer System ist bereits in Arbeit. (Philipp)



Verdammt schwer: Wer in diesem Level keine Ruhe bewahrt, ist leichte Beute für die deutschen Piloten



Volle Konzentration: Wer die Weichen nicht rechtzeitig stellt, hat schlechte Karten





Jäger des verlorenen Schatzes

Indys erstes Abenteuer startet in Süd-Amerika, direkt vor dem Eingang zu einem verfallenen Tempel. Sein Weg zu der goldenen Statue im Inneren dieser mystischen Stätte bildet den ersten Level: Achtet hier vor allem auf die von der Decke fallenden Stalaktiten. Ziemlich am Anfang des Levels befindet sich ein

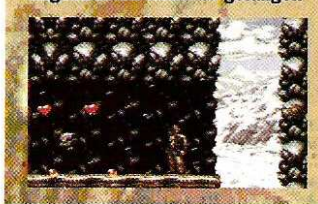
Extraleben in zunächst unerreichbarer Höhe, mittels der Peitsche kann es sich Indy jedoch "er-schwingen". Nachdem er die kleine Statue an sich genommen hat, muß der Mann mit dem Schlapphut vor einem riesigen Felsbrocken flüchten (Level 2). Wieder daheim in den USA wird Indy von zwei Regierungsbeamten kontaktiert, die ihn darüber informieren, daß die Nazis in

der Nähe von Kairo mit Ausgrabungen begonnen haben. Außerdem erfährt er, daß eine alte Bekannte von ihm in Nepal im Besitz eines Amuletts ist, welches ebenfalls von den Deutschen dringend gesucht wird. In Nepal spielt dann auch der nächste Level: Ihr kämpft Euch durch eine Schneelandschaft, an Wölfen, Vögeln und Soldaten vorbei bis zu dem Haus, in dem sich

Extraräume



An dieser Stelle im dritten Level solltet Ihr Eure Peitsche einsetzen, um in den unten abgebildeten Raum zu gelangen



Digi-Sequenzen in chronologischer Reihenfolge

THE HOVITOS ARE NEAR SENIOR!

THIS IS IT. THE GOLDEN IDOL MUST BE INSIDE THIS TEMPLE!

THAT WASN'T SO BAD! I FINALLY FOUND THE GOLDEN IDOL!

DR. JONES: WE HAVE INTERCEPTED A SECRET COMMUNIQUE FROM CAIRO TO BERLIN!

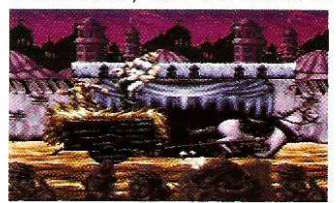
WELL, JONSON, AT LEAST YOU HAVEN'T FORGOTTEN HOW TO SHOW A LADY A GOOD TIME!

THE WELL OF SOULS IS LOCATED NEAR A GERMAN DIS SITE OUTSIDE OF CAIRO!

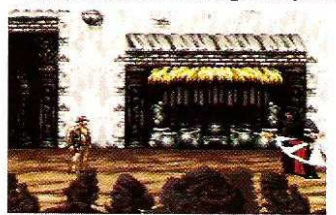
THEY! WE HAVE FOUND THE WELL OF SOULS!

DR. JONES: WHY ARE YOU DOING IN SUCH A TRASTY PLACE?

THE UNITED STATES GOVERNMENT WILL KEEP THE SPK FOR RESEARCH.



Der deutsche Boxer (l) läßt sich nur mit schlagkräftigen Argumenten zum Aufgeben überreden, sein schwarzmanteliger Kumpane (r) spricht dagegen eher auf die Peitsche an



Kenner des Films wissen, wie sie mit diesem Schwertkünstler umzuspringen haben

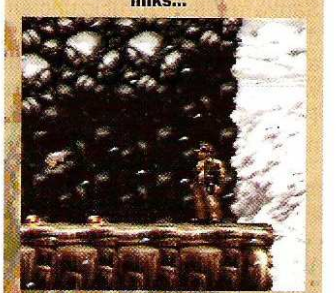


Beloq hat die Kräfte der Bundeslade entfesselt, dafür wird er bitter bezahlen

Extraräume



An dieser Stelle laßt Ihr Euch in den Abgrund fallen und haltet dabei das Steuerkreuz nach links...



...und siehe da, jede Menge Extras!

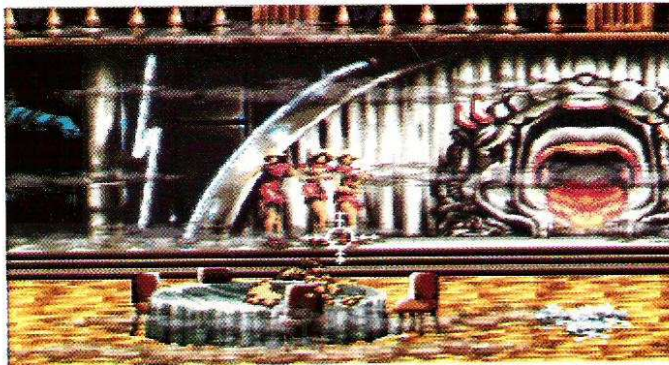
die Frau mit dem Amulett befindet (Level 4). Kurz nachdem Ihr die Hütte betreten habt, geht sie in Flammen auf, immer mit dem Feuer "unterm Hintern" muß sich Indy nach ganz oben vorarbeiten, wo ihn ein Obermütz in Form eines besonders fiesen Nazis erwartet. Mit dem Amulett in seinem Besitz macht er sich nach Kairo auf, deren Marktplatz die nächste Station im Spiel ist. Ganz genau wie im Film ist der große schwarze Kerl mit dem Schwert abzuservieren: Ein Schuß und er macht den Weg frei. Bei einem Gelehrten in der Stadt erfährt Indy, daß das Amulett der Schlüssel zur Quelle der Seelen ist, in der sich die Bundeslade mit den zehn Geboten befindet. Hitler will die Lade deswegen unbedingt in seinen Besitz bringen, weil eine Armee, die die Ladé vor sich hertrüge, unbesiegt wäre. Die Ausgrabungsstätte

ist der nächste Schauplatz des Moduls: Indy hat es hier mit Soldaten und morschen Brettern zu tun. Er findet die Quelle der Seelen (Level 9) und arbeitet sich dort bis zur Bundeslade vor. Sobald er sie hat, wird sie ihm von einem anderen Archäologen, der für die Deutschen arbeitet, wieder abgenommen und er in der Quelle der Seelen zurückgelassen. Von dort entkommt Indy natürlich (Level 10) und stellt den Nazis bis zu dem geheimen Ort nach, an dem sie die Bundeslade öffnen (Level 11). Der erste Teil des Films, wie des Spiels, endet, nachdem Ihr den hinterlistigen Archäologen Beloq besiegt und die Lade der amerikanischen Regierung übergeben habt.





Indiana Jones und der Tempel des Todes



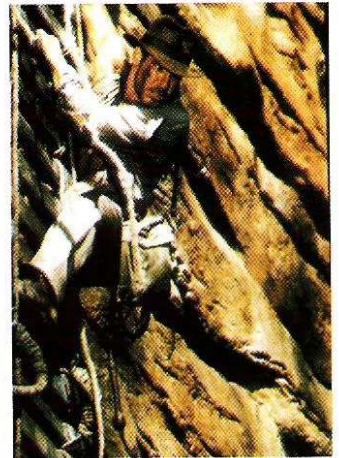
Anything goes: Ob Tisch, ob Flügel, ganz egal, Hauptsache Indy kann dahinter in Deckung gehen

Der zweite Film startet in Shanghai, wo Indy ein paar einflußreichen Chinesen ein Überbleibsel des letzten Kaisers der Manchu-Dynastie übergibt. Statt seinen Lohn erhält er jedoch einen Giftrunk. Um zu überleben braucht er ein Antidot, welches die Chinesen in ihrem Besitz haben. Genau hier steigt das Modul und damit Ihr in die Story ein. Im ersten Level des "Tempel des Todes" steuert Ihr Indy durch ein Tanzlokal, wobei Euch die Fadenkreuze der chinesischen Revolvermänner verfolgen. Um sich vor den Kugeln zu schützen, kann sich Indy hinter Klavieren, Tischen und Kommoden verstecken. Am

Digi-Sequenzen in chronologischer Reihenfolge



Ende der Runde findet Ihr das benötigte Gegengift und die Verfolgungsjagd geht vor dem Lokal weiter (Level 2). Schließlich entkommt Indy mit einem Flugzeug, unglücklicherweise gehört es gerade der Organisation, vor der er geflüchtet ist. Den Piloten wird über Funk befohlen mit Fallschirmen abzuspringen, doch Indy kann sich retten, indem er über schneebedeckten Bergen mit einem Schlauchboot abspringt. Die folgende Abfahrt könnt Ihr im dritten Level nachspielen (Vorsicht vor den gelegentlich auftauchenden Abgründen, sie sind Euer sofortiger Tod!). Nachdem Indy die Schneelandschaft verlassen hat, treibt er mit dem Boot auf



richtigen Geheimgänge hinter den richtigen Statuen finden, um von dort zu dem Ort zu gelangen, an dem der gestohlene Sankarastein aufbewahrt



Große Sprünge: Vorbeifahrende Autos werden in Shanghai als Trampolin mißbraucht



Feuer frei: Vorsicht vor den plötzlich aus der Lava auftauchenden Feuerzungen



Hoch hinaus: Die Hängebrücke wird von dem bösen Priester auseinandergenommen

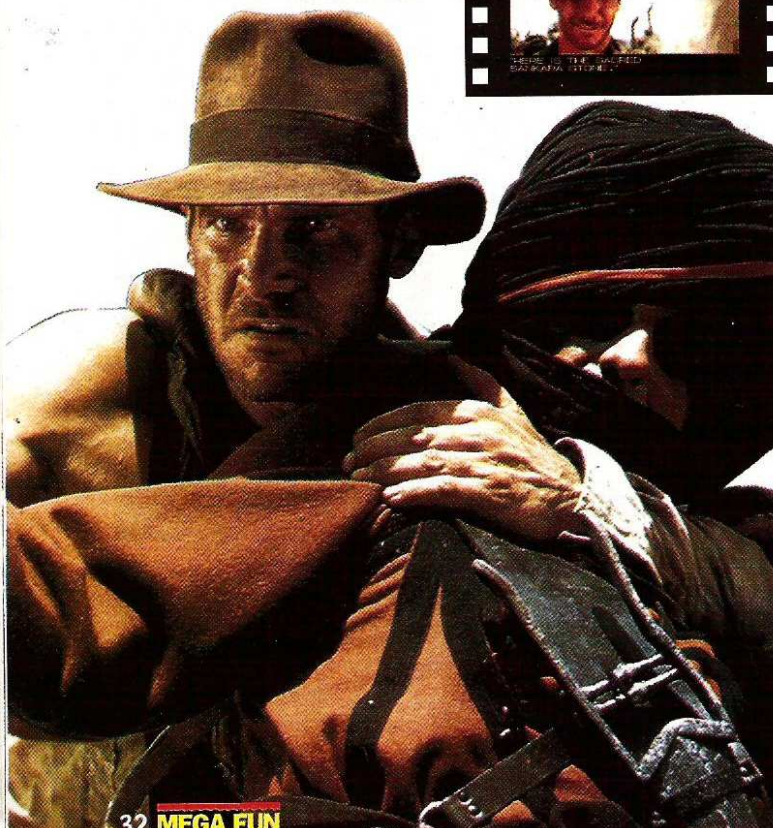
einem Fluß, aus dem er von indischen Ureinwohnern gefischt wird. Von ihnen wird er gebeten in den Palast von Pankot zu gehen und einen Sankara-Stein zurückzuholen, der ihnen von Dienern des dort ansässigen Herrschers geraubt wurde. Der labyrinthartige Palast ist der Schauplatz des nächsten Levels, Ihr müßt die

wird (Level 5). Mit dem Stein in seinen Händen flüchtet Indy (Level 6) und erlebt dabei eine spannende Verfolgungsjagd in einer Lore (Level 7). Gerade als er den Weg nach draußen gefunden hat und ins helle Tageslicht getreten ist, wird er einer letzten Prüfung unterzogen: Ein diabolischer Priester, der auch für den Raub der Sankara-Steine verantwortlich war, stellt sich ihm auf einer Hängebrücke in den Weg (Level 8). Ist er besiegt, kann Indy den Stein in das Dorf der Eingeborenen zurückbringen und einem Happy-End steht nichts mehr im Wege.

Der Palast von Pankot

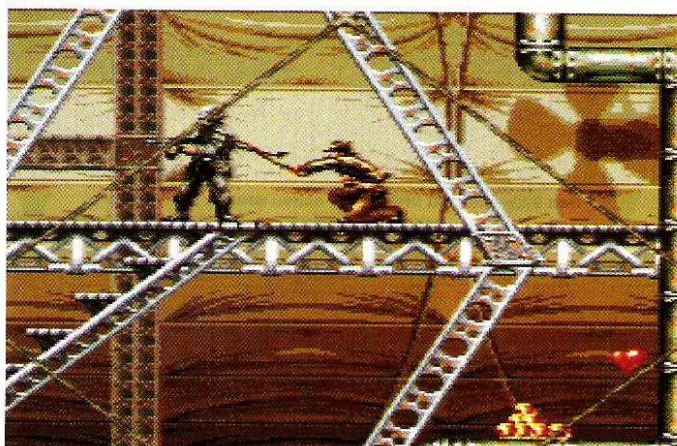


...ist ein ziemlich verwirrendes Labyrinth, doch mit Mega Fun verläuft Ihr Euch nicht: Im Startbild schiebt Ihr die rechte Statue zur Seite, im nächsten Raum benutzt Ihr das Faß, um über die Statue zu springen und sie anschließend vor der rechten Seite zu verrücken. In den beiden darauffolgenden Zimmern verschiebt Ihr die Statuen jeweils von der linken Seite.





Indiana Jones und der letzte Kreuzzug



Hinterrücks: Wenn es um sein Leben geht, kennt Indy keine Fairness

Der finale Teil der Trilogie beginnt mit einem Rückblick auf den jungen Indiana Jones und seinen lebenslangen Kampf um das Kreuz von Coronado. Das Spiel steigt etwas später ein, nämlich genau in dem Moment als der Geschäftsmann Donovan nach Venedig schickt, um die Spur seines verschollenen Vaters dort aufzunehmen. Jones Senior war auf der Suche nach dem Grab eines Kreuzritters, auf dessen

Schild der Ort des heiligen Grals verzeichnet ist. Ihr steuert den Mann mit dem Schlapphut durch die Katakomben unter Venedig bis zu besagtem Grab: Dort erfahrt Ihr, daß sich der Kelch Jesu Christi in der Nähe der Stadt



Auf Messers Schneide: Der Weg zum Gral ist lang und gefährlich



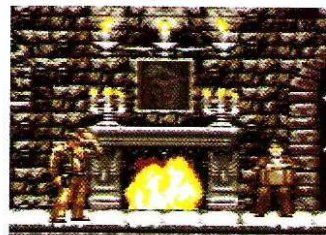
Alexandretta befindet. Doch bevor sich Indy dorthin begibt, macht er noch einen Abstecher nach Salzburg zum Schloß Brunwald, wo sein Vater von den Nazis gefangen gehalten wird. Die Rettungsaktion wurde über zwei Level verteilt: Zuerst müßt Ihr Euch zu Jones Senior vorkämpfen und anschließend tretet Ihr den geordneten Rückzug an. Die Nazis haben Papa Jones jedoch sein Tagebuch mit wichtigen Informationen über den Gral abgenommen und nach Berlin zum Führer gebracht. Also machen sich Vater und Sohn auf in die Höhle des Löwen und schaffen es sogar mit dem Tagebuch einen Zeppelin raus aus Deutschland zu bekommen. Nahe der Grenze

wird er allerdings gestoppt und zurückbeordert: Die beiden Jones bringen es fertig sich des unterhalb des Zeppelins angebrachten Flugzeugs zu bemächtigen (Level 4) und entkommen. Die darauffolgende Runde wurde wieder in 3-D gestaltet: Ihr müßt 20 feindliche Jäger abschießen, bevor das Level absolviert ist. Endlich in Alexandretta angelangt, beginnt mit den Nazis ein Wettlauf um den heiligen Gral. Indy muß sich auf einem Panzer mit einem deutschen Offizier herumschlagen (Level 5) und schließlich noch den Gefahren der Ruhestätte des Grals entgehen. Im Inneren des Tempels wartet ein 700-jähriger Kreuzritter, der Indy vor die Wahl eines Grals stellt (die letzte Prüfung verlangt, daß man den richtigen Gral aus einer Reihe von Fälschungen heraus erkennt). Zur Überraschung aller Beteiligten taucht kurz vor Schluß der eingangs erwähnte Donovan wieder auf und drängelt

Vorsicht Abgrund: Wer den Nazi nicht schnell genug umhaut, stürzt ab



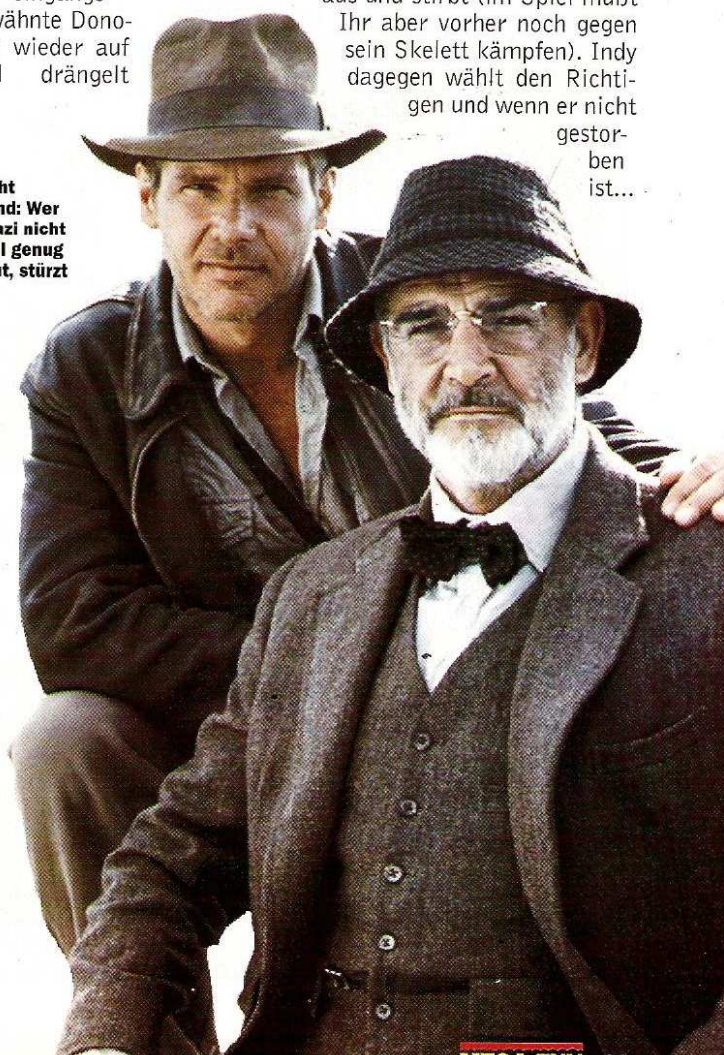
Keine Gnade: Indy springt mit Untoten nicht gerade zimperlich um



Heißes Pflaster Venedig: In den Katakomben fegt an bestimmten Stellen eine Feuerwand über Indys Kopf

sich beim Wählen vor. Natürlich sucht er sich den Falschen aus und stirbt (im Spiel müßt Ihr aber vorher noch gegen sein Skelett kämpfen). Indy dagegen wählt den Richtigen und wenn er nicht gestorben ist...

Digi-Sequenzen in chronologischer Reihenfolge



SPARKSTER

Erscheint November
Super Nintendo/Konami/1 Spieler

Die neidischen Blicke in Richtung MD sind vorerst vorbei, denn Konamis Hausmaskottchen, das blauschnäuzige und äußerst wehrhafte Opossum macht nun auch bald das SNES unsicher. Die Rede ist natürlich von Sparkster

Sparkster kann es einfach nicht lassen: Nach seinem ersten Abenteuer auf dem Mega Drive schickt er sich nun an auch die Herzen der Super Nintendo-Besitzer im Raketenflug zu erobern. Uns kann es nur recht sein, galt schon das berühmte Vorbild als exzellente Mischung aus Jump'n Run und Jump'n

Shoot (Test in Mega Fun 9/93). Um ihrem neuen Hausmaskottchen gerecht zu werden (Simon Belmont hat scheinbar vorerst ausgedient), hat Konami sich einiges einfallen lassen, so daß sich die Nintendo-Version streckenweise völlig anders spielt als Rocket Knight Adventures auf dem Mega Drive. Die Steuerung



Den Spiegeleffekt kennen wir schon von der MD-Version

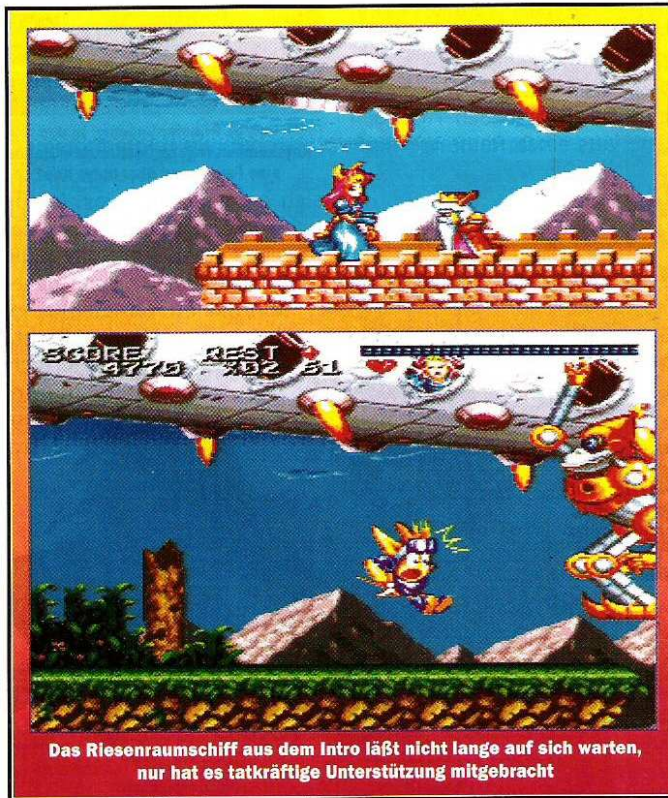
wurde tadellos umgesetzt, Sparkster hat sogar neue Möglichkeiten wie z.B. den Dash-Attack über die L-/R-Tasten verpaßt bekommen, und die Musik wurde natürlich auch auf Super



Road Runner-like flüchtet dieser Gegner

Nintendo-Niveau gehievt. Sicher, dieses Modul ist kein zweites Super Probotector, das den Spieler pausenlos mit nie zuvor gesehenen Special Effects verwöhnt, aber stellenweise... alle Achtung. Anleihen aus Sonic, Road Runner, Metroid und anderen Genre-Highlights sind zwar nicht zu übersehen, aber wenigstens hat Konami gut geklaut und etliche eigene

Ideen mit ins Leveldesign integriert. Unsere Vorabversion des neuesten Streichs gegen das Wolfsrudel war leider erst zu 90% fertig, so daß wir uns noch nicht zu einem entgeltigen Urteil hinreißen lassen wollten, aber mit neun Levels und einem vorbildlichen Gameplay knüpft Konami auf jeden Fall elegant an die Zeit vor dem entäu-schenden Castlevania fürs Mega Drive an. (Martin).



Das Riesenraumschiff aus dem Intro läßt nicht lange auf sich warten, nur hat es tatkräftige Unterstützung mitgebracht



Weicht den Fäusten aus und schießt auf den Helm



Super Metroid läßt grüßen



Selbst versteckte Gegner machen Euch zu schaffen



Der coole Sparkster in Action!



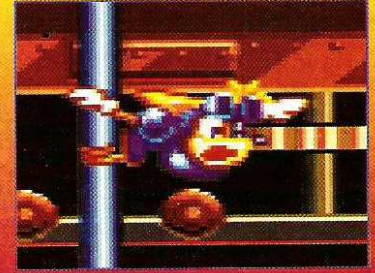
Dash Attack



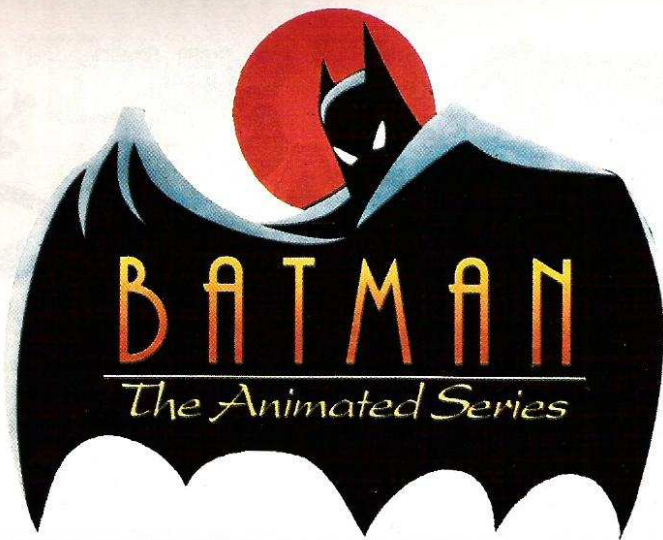
Dash Attack



Shot



Ein Rüsseltier weiß sich immer zu helfen



Erscheint November/
 Super Nintendo/Konami/1 Spieler
Das neueste SNES-Abenteuer der Fledermaus hält sich eng an die momentan recht erfolgreich laufende Zeichentrickfilm-Serie

Die bekannteste Fledermaus der Welt ist momentan wieder mächtig dick im Business. Auf der Kinoleinwand wird uns in naher Zukunft das dritte Abenteuer mit Bruce Banner alias Batman in seinen Bann ziehen (dank überzogener Honorarforderungen Michael Keatons schlüpft diesmal Val Kilmer in die Rolle des Comic-Helden, da braucht's nicht gar soviel Schaumstoff-Muckies) und im Fernsehen begeistert die Zeichentrick-Serie Batman - The Animated Series auf Pro 7 die Kids, welche auch die Grundlage zu Konamis zweitem SNES-Game bildet. Farbwahl und Animationen halten sich äußerst penibel an die Zeichentrickvorlage, vor allem die Hintergrundgrafiken bringen die düstere, unheimliche Atmosphäre gut rüber. Konami hat lobenswerterweise

versucht, der normalerweise relativ monotonen Von-Links-Nach-Rechts-Klopferei neue Features mit auf den Weg zu geben. So gibt es labyrinthartig aufgebaute Abschnitte, in denen Ihr den richtigen Weg finden und Eure Extrawaffen sinnvoll einsetzen müßt. Nicht fehlen dürfen natürlich Fahrten mit dem Bat-Mobil und dem Bat-Jet, die zusammen mit einer wilden Achterbahnfahrt für die nötige Abwechslung sorgen. Die ist auch bei den Endgegnern gegeben, auf die Husche stellten sich dem schwarzen Ritter mit Joker, Catwoman, Poison Ivy, Riddler und Clayface deren gleich fünf in den Weg. Bislang läßt sich noch wenig genaues über das neueste Batman-Abenteuer sagen, zumindest grafisch kann der Flattermann jedoch schon jetzt voll überzeugen. (Stephan)

Gotham City



Auffällig ist die gute Animation aller Sprites, dafür ist das Schlagrepertoire relativ eingeschränkt

Verzwickelt

Im Museums-Level sucht Ihr das Gebäude nach Gefangenen ab. Dazu müßt Ihr alle Räume hinter den Schiebetüren durchforsten. Hier sollte mit System vorgegangen werden, da man sonst schnell den Überblick verliert, welche Räume schon begutachtet wurden



In diesem Level werden Eure grauen Zellen beansprucht. Die Gänge sind labyrinthartig aufgebaut, so daß es an jedem Kreuzungspunkt mehrere Möglichkeiten zum Weiterlaufen gibt. Die kleine Karte rechts oben zeigt Euch Euren momentanen Standpunkt und die bislang durchlaufenen Gänge



An Endgegnern hat Konami wirklich nicht gespart, zudem verstehen diese nur wenig Spaß



Wie bei Batman Returns müssen auch diesmal wieder diverse Schaufensterscheiben dran glauben

Tiny Toons Wild & Wacky Sports

Erscheint November
Super Nintendo/Konami/1-4 Spieler

**Konami haucht dem betagten
Track & Field-Spielprinzip wieder neues
Leben ein**

Das waren noch Zeiten als moderne Foltergeräte wie Decathlon oder Track & Field Anfang der Achtziger Jahre heftigste Blasen an den Fingern erzeugten und den Joystickverschleiß arg

in die Höhe trieben. Dank Konamis neuestem Tiny Toon-Modul kann man derart schweißtreibende Spielereien auf ähnliche Weise nacherleben. Aber keine Panik, diesmal beschränken sich Eure sportli-

chen Leistungen auf ein joy-padschonendes Tastengedrückke. Insgesamt 13, alles in allem recht kuriose Disziplinen hat dieses Spiel zu bieten. Die Spannweite reicht dabei vom lustigen Eiscremewerfen bis hin zum quälenden Marathonlauf. Meistens führt ein rhythmisches sowie möglichst schnelles Drücken der Tasten

A und B zum Erfolg. Viele Sportarten verlangen allerdings auch gut getimte Aktionen sowie ein hohes Maß an Reaktionen. Damit bei diesem Fun Sports-Game die richtige Wettkampfatmosphäre aufkommt, dürfen via Super Multitap/Tribal Tap sogar bis zu vier Freunde gleichzeitig wetteifern. (Ulf)



Die 13 Sportarten



Schwimmen:

Sammlt so viele Items wie möglich auf und achtet dabei auf den Hal und Euren Sauerstoffvorrat

Stabhochsprung:

Schwingt Euch per Stab in den Himmel und sammelt dort möglichst viele Sterne ein. Vorsicht bei der Landung!



Hau den Lukas:

Versucht mit einem satten Schlag eine Rakete möglichst hoch in den Himmel zu jagen

Gewichtheben:

Wie in der Spielhalle mit den Tasten A und B Kraft sammeln, und mit der Richtungstaste nach oben umgreifen



Freistil-Skifahren:

Setzt Euch mit gewagten Sprüngen gegen die Konkurrenz durch und sammelt möglichst viele Farben ein

Bungee Jumping:

Da kocht der 3D-Chip wenn Ihr mit gezielten Sprüngen die vielen Pick Ups einsammelt



Marathonlauf:

Das kostet Kraft wenn man permanent die Knöpfe A und B abwechselnd drücken muß



Klippenlaufen:

Ihr düst über eine Klippe und versucht alle Sterne einzusammeln. Doch Vorsicht! Bremsst rechtzeitig ab, bevor der Abgrund naht!



Baumfällen:

Wer hackt am meisten Holz innerhalb des Zeitlimits



Eiscreme-Werfen:

Mittels Fadenkreuz müssen Montana Max-Symbole beworfen werden



Drachenfliegen:

Auch bei dieser luftigen Angelegenheit im Mode 7 müssen viele Items gesammelt werden

Hindernisrennen:

Hier müßt Ihr ähnlich wie beim Skilaufen, springen und alles ansammeln, was Euch in den Weg kommt



Diskuswerfen:

Mit A und B Tempo machen, Winkel bestimmen und weg mit der runden Scheibe





TINY TOONS ACME ALL STARS

Erscheint November
Mega Drive/Konami/1-2 Spieler

Statt der ewigen Hüpferei setzt Konami diesmal auf Sport

Die ACME-Looniversity ist diesmal der Schauplatz einer sportlichen Auseinandersetzung zwischen der gesamten Tiny Toon-Sippe. Im Vordergrund stehen dabei die beiden populären Sportarten Basketball und

Soccer. Die Steuerung ist erfreulich einfach ausgefallen: Knopf A sorgt für einen strammen Schuß bzw. eleganten Korbwurf, während der B-Taste die Bedeutung des Passens zukommt. Daß das gesamte Modul im Fun Sports-Bereich anzusiedeln ist wird einem spätestens klar, wenn man die C-Taste mit ins Spiel bringt, die nämlich bei jedem Toon eine individuelle Spezialattacke auslöst, bspw. düst Buster Bunny plötzlich in seiner unnachahmlichen Art und Weise über den Screen oder der Rotzlöffel Montana Max

fährt für eine kurze Zeit mit einem Auto über die Spielfläche. Solche Aktionen kosten allerdings viel Energie und können nur begrenzt angewendet werden. Quasi als Bonbon befinden sich noch drei weitere Spielchen auf dem Modul: Bowling, ein rasantes Hindernisrennen sowie ein äußerst chaotisches Game namens Montana Hitting. Auch ohne den ursprünglich geplanten Vier-Spieler-Modus macht die MD-Version schon einen prima Eindruck, denn hier wird Fun pur geboten. (Ulf)

Tiny Toon-Fußball



Gespielt wird mit lediglich drei Feldspielern plus Torwart. Letzterer kann durch einen besonders satten Schuß kurzzeitig ausgeknockt werden, was natürlich eine gute Torchance ist. Fallrückzieher bzw. Flugkopfbälle sind selbstverständlich auch möglich.

Tiny Toon-Basketball



Beim Basketball a la Tiny Toons müßt Ihr mit gerade mal drei Feldspielern auskommen. Das Körbelegen ist hier genauso unkompliziert wie die sogenannten "Steals".

Die drei Bonbons



Bowling:
Nachdem Ihr die Wurfstärke festgelegt habt, müßt Ihr mittels eines hin und her pendelnden Stricks den Winkel bestimmen.



Montanas Hitting:
Da kommt (Schaden-) Freude auf: Haut Montana Max mit Eurem Hammer eins auf die Rübe.



Der Hindernislauf:
Mit Knopf A Tempo machen und möglichst allen Barrikaden ausweichen.



radical REX



Crash! Wieder ein Skateboard futsch

beherrscht auf seinem Skateboard die tollsten Kunststückenchen, der Aufbau der zehn Levels gibt sich allerdings gewohnt wie eh und je, mit Anleihen aus Sonic, Mario & Co. Auch wenn die Steuerung sehr feinfühlig vonstatten geht, die Extras sinnvoll verteilt sind und die Gegner Euch

Erscheint November/Mega Drive
Activision/Beam Software/1 Spieler
**Ein Tyrannosaurus wandelt auf
Freiersfüßen**

Die Aussies Beam Software liefern für Activision im November ein neues Jump'n Run ab, das sich



Klettern gehört nicht gerade zu Rex' Kunststücken

bemüht dem mittlerweile schon arg breitgetretenen Genre etwas Neues abzugewinnen. Mit der Animation der Titelfigur ist ihnen das zumindest gelungen, der knuddelige, aber ganz schön gemeingefährliche Rex

Das Unheil naht aus dem Gebüsch



Steinzeitromanze: Ein Seil müsste man haben

massiv auf den Panzer rücken, der zündende Funke fehlt einfach doch; ohne große Filmlicenzen oder eine bekannte Comic-Vorlage gehört Rex, selbst wenn er noch so radical ist, im Jump'n Run-Sektor einer aussterbenden Spezies an. (Martin)



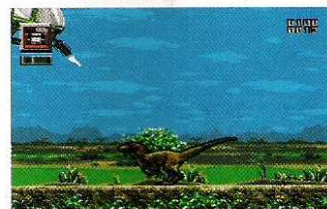
RAMPAGE EDITION

Erscheint Oktober/Mega Drive/Sega/1 Spieler
**Pünktlich zum Videostart in Deutschland
startet Sega mit einem weiteren Video-
spielprojekt zum Blockbuster**

Inhaltlich wie spielerisch gleicht die Rampage Edition im wesentlichen dem Vorgänger (Test in Mega Fun 11/93) an, wobei es aber diesmal, wie der Untertitel schon andeutet, wesentlich geradliniger und actionreicher

zugeht. Die bei unserer Vorabversion noch anwählbaren Sektionen können erneut wahlweise mit dem Wissenschaftler Dr. Grant oder einem wehrhaften Raptor durchquert werden. Um den zahlreichen Feinden in Form von Dinos

und Soldaten Herr zu werden, dürft Ihr auf ein reichhaltiges Waffensortiment zurückgreifen bzw. die Aggressoren durch einen gezielten Biß oder, das ist neu, einen Schwanzschlag erlegen. Das spielerisch arg dünne Thema wurde zwar grafisch umgemodelt, ist aber eher ein Rückschritt gegenüber dem Original. (Ulf)



Der Heli sollte schnell ausgeschaltet werden



Hier müßt Ihr Euch vor den Flugsauriern in acht nehmen!



Der Raptor hat ein paar neue Angriffstechniken im Repertoire

Statt immer nur Körbe zu werfen unterzog sich die amerikanische Basketballgröße Shaquille O' Neal einer langwierigen Prozedur. In sämtlichen Kämpferposen wurde der stattliche Hüne von den französischen Animationspezialisten Delphine (bekannt

dagegen gar nicht so neu, sondern bereits aus SNKs Art Of Fighting bekannt. Die Prügelorgie selbst sieht, wie nicht anders von Delphine zu erwarten war, rein optisch gesehen auf den ersten Blick schon recht beeindruckend aus zwischen 400 bis 500 Frames

SHAQ FU

Erscheint Oktober/Mega Drive/
Electronic Arts/Delphine/1-2 Spieler
Shaq Fu ... mit dem einzig wahren Shaq Attack



Wenn Ihr im Duell-Modus verliert, wird Euch wenigstens noch ein Special-Move erklärt

durch Flashback und Another World) gefilmt, nachgezeichnet und digital perfektioniert. Im Spiel selbst darf sich der professionelle Selbstdarsteller mit bis zu elf weiteren digitalisierten Knochenbrechern balgen. Gespielt wird dabei in typischer Street Fighter II-Manier, wobei jeder Held natürlich auch über die obligatorischen Special Moves verfügt. In Sachen Steuerung haben sich die Entwickler sogar etwas Neues einfallen lassen. So könnt Ihr Euer Digi-Sprite wahlweise mit doppelter Geschwindigkeit über den Screen sprinten lassen, das Taunting, d.h. den Gegner zu provozieren, ist

wurden für jede Figur aufgewendet, wobei die Wirkung der wirklich gelungenen Animationen durch die mickrige Größe der Sprites etwas verpufft. Außerdem leidet das 24 Megs-Modul noch an einem mittelprächtigen Gameplay mit herzlich wenig spielerischen



Der Endgegner ist in diesem Fall die agile Mumie Ett

schen Möglichkeiten; aber vielleicht werden diese Mankos ja noch bis zur Endversion ausgemerzt. (Ulf)



Schade, daß Ihr nur ein Standbild seht, die flüssigen Animationen sind nämlich absolut sehenswert



Im Story-Mode wandert der gute Shaq auf einer kleinen Oberwelt von Schlachtfeld zu Schlachtfeld



Die zwei Streithähne sind für die fröhliche Balgerei bereit



Der Tournament-Modus stellt ein KO-Turnier dar, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können



Auch als Hobby-Karateka macht Shaq eine gute Figur

Mit der A-Taste sprinten die Spieler elegant über den Bildschirm



Sega **Strategie** 87%

Shining Force II

NEU!

Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)

Eine tiefgründige Story, packende Kampfsequenzen und der gewohnt gekonnte Mix aus Strategie- und RPG-Elementen ziehen einen sofort in ihren Bann.



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

Lunar The Silver Star

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

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

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

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

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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



Electronic Arts **Golf** 88%

PGA European Tour

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

Mega CDII (Sonderheft 1/94 S. 24)

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

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 54)

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

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



Capcom **Beat'em Up** 90%

Super Street Fighter 2

The New Challengers

Super Nintendo (Mega Fun 09/94 S. 82)

Vier weitere Charaktere, überarbeitete Special Moves, Hintergründe und Animationen, neue Kampfmodi, und nicht zuletzt die nach wie vor perfekt durchdachte Spielbarkeit, Capcoms Street Fighter-Update kann rundum überzeugen.

Namco **Denkspiel** 85%

Pac-Attack

Super Nintendo (Mega Fun 07/94 S. 96)

Denkspiel-Futter vom Feinsten, noch dazu mit Namcos Hausmaskottchen; im Zwei-Spieler-Modus und im Puzzle Mode fordernd ohne Ende.

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

World League Basketball

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

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

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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

Slam Masters

Vergeßt Hulk Hogan oder den doppelten Undertaker, hier kommt die Capcom-eigene Wrestling Association mit acht bärenstarken Catchern

SUPER NINTENDO

Wrestling / 1-4 Spieler




Es liegt nahe, daß sich Prügelspezialist Capcom dem fragwürdigen amerikanischen Show-Sport Wrestling widmet, schließlich kann die japanische Company hier theoretisch ihr gesammeltes Street Fighter 2-Know How ausspielen. Statt allerdings, wie Acclaim, eine möglichst realistische Catcherei mit zugkräftigen Wrestlern und lizenzierten Titel zu produzieren, verlegte Capcom das gesamte Geschehen in die Zukunft. Hier dürft Ihr neben aller schonungsloser Knochenbrecherei und Hüpferei auch besonders durchschlagende Special Moves auf den Kontrahenten loslassen. Das berühmte Pinnen des Gegners ist natürlich wieder der beste Weg, um den Sieg davonzutragen, aber nicht der einzige: Wenn ein Kämpfer sich bspw. länger als 20 Sekunden außerhalb des Rings befindet, wird er gnadenlos disqualifiziert. Apropos "außerhalb", auch das Inventar, das sich rund um den

Ring befindet, eignet sich, wie schon bei Royal Rumble, vorzüglich dafür den Gegner zu einem kleinen Nickerchen zu bewegen.





Ulf: Capcom zieht sich alles in allem achtbar aus der Wrestling-Affäre. Aus einem eigentlich spielerisch recht dünnen Thema wurde mit Special Moves, einer guten Spielbarkeit, und einer gewohnt guten Präsentation mit ordentlich großen Sprites und klaren Voice Samples meines Erachtens das Beste rausgeholt. Streckenweise kann Slam




Masters sogar vollends überzeugen, denn sobald Ihr ein Super Multitap ins Spiel bringt, beginnt ein wahres Rausgelage, bei dem kein Auge trocken bleibt. Statt ausgeklügelter Kombos à la Street Fighter II müßt Ihr Euch hier allerdings lediglich mit einem Schlagbutton begnügen, der wild bearbeitet werden sollte. Spielerischen Tiefgang solltet Ihr nicht erwarten, aber das sind Wrestling-Fans ja gewohnt.

Die Catcher

Die Spanne der acht Kämpfer reicht vom 2.30m großen Hünen Titanic Tim bis hin zum kleinen 1.68m Zwerg El Stingray. Am ausgeglichsten ist der Amerikaner Gunloc.



Philipp: Mit Wrestlingspielen ist das grundsätzlich so eine Sache: Die Schlag-, Tritt- und vor allem Wurfvielfalt hält sich gewöhnlich in Grenzen, dafür artet das "Herumdrukken" regelmäßig aus, es gibt kein Catch-Modul, bei dem taktisches Kämpfen möglich geschweige denn gefragt ist. Slam Masters reiht sich in dieser Beziehung ohne weiteres ein: Die Aufmachung bewegt sich im oberen Mittelfeld und ist damit charakteristisch für das ganze Modul. Es gibt eigentlich nichts, was dieses 24 Megs-Spiel in irgendeiner Weise aus der Masse heraushebt, neben dem Four Player-Feature natürlich. Könnt Ihr drei weitere Gleichgesinnte auftreiben und seid Ihr im Besitz eines Adapters, dann steht einem zünftigen Wrestlingfest nichts mehr im Wege.



WWF-like ist das Auftreten der Catcher recht pombös geraten



Mit einem 4-Spieler-Adapter und drei Gleichgesinnten kann man sich so richtig austoben. Es ist allerdings auch möglich, ein Tag-Team-Match gegen den Computer zu bestreiten



Das freut die Fans: Mit dem Klappstuhl auf die Rübe



HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 10
 BESONDERHEITEN: SUPER MULTITAP
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: AVALON

schlecht mittel gut sehr gut super

73% GRAFIK

71% SOUND/FX

71% FUN

Grüß Gott!

Eigentlich wäre ich ja lieber in der dunkelsten Kneipe, als am hellsten Arbeitsplatz, aber was macht man nicht alles, wenn der Vermieter hartnäckig auf Bezahlung der Miete besteht. Zudem ist Uwe momentan auch nicht gerade bester Stimmung, und ich mußte schmerzhaft lernen, daß auch ein Tritt in den Hintern ein Denkanstoß sein kann. Da der Tag nun eh schon versaut ist, nehmen wir unsere fünf Sinne zusammen (Blödsinn, Wahnsinn, Unsinn, Schwachsinn, Stumpfsinn) und widmen uns wieder dieser überaus informativen Seite. Wer sich nicht zurückhalten kann, schickt seine Drohungen, Beschimpfungen und sonstigen Entgleisungen wie immer an:

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

Wahrsager

"Hi Neuer! Der Grund weshalb ich schreibe, ist eine technische Frage. Ich habe schon seit zwei Jahren einen Game Boy, dazu 23 Spiele. Nun habe ich zu Weihnachten ein SNES bekommen. Könnte es ein Teil geben, damit man die Game Boy-Spiele auch auf dem SNES spielen kann?" Diesen Brief fand ich in meiner Mega Fun (Ausgabe 6/93), in der von mir so geliebten Fun Mail. Der wohl verstorbene Schlulf hat damals mit Spott und Gelächter geantwortet. "Diese Frage war doch nicht ernst gemeint? Es gibt keinen Grund dafür, daß sich irgendein Zeitgenosse so ein Teil kaufen würde..." Back to the Future... Ausgabe 6/94! Siehe da, es gibt ihn wohl doch, den so verscherzten "Game Boy-SNES-Konverter". Da war Schlulf wohl etwas voreilig. Was soll denn nun die arme Schreiberin Tina Uhlmann mit ihrem Leben anstellen, das Schlulf ruiniert hat? Ich hoffe, er will nicht noch mehr Leben zerstören.

Olli Peters

Zu dem Zeitpunkt, als Ulf diese Antwort gab, hat es nicht den dezentesten Hinweis gegeben, daß es jemals so ein Teil gibt. Da Kartenlegen und Kaffeesatzdeuten bislang nicht in der Ausbildung unserer Redakteure enthalten ist, antwortete er nach besten Wissen und Gewissen, soweit man Schlulf mit diesen Wörtern überhaupt in Verbindung bringen kann. He... habe ich ihn jetzt gerade in Schutz genommen? Mir ist gar nicht gut... schnell den nächsten Brief....

Schöner Essen

Sehr gelehrte Mega Fun! Der Mega Drive-Toaster ist ziemlich teuer! Für diesen Preis könnte ich mir schon fast drei Billigtoaster kaufen. Und die Leistung ist auch nicht gerade die beste. Gleich nach dem Kauf belegte ich ein Toastbrot mit Käse, Schinken und Ananas. Dann nahm ich dieses kleine Kunstwerk und steckte es in die obere Öffnung von meinem Mega Drive-Toaster. Anschließend stellte ich die Zeit auf zehn Minuten, weil nur so der Toast knusprig wird, jedoch ohne Erfolg. Der Toast blieb kalt. Aber nachdem der Mega Drive-Toaster aufhörte zu brennen, war auch der Toast knusprig. Danach bemerkte ich, daß dieser Toaster nur ein Einweggerät war. Da aber der Toast so knusprig wurde, wie ich ihn wollte, habe ich einige Fragen an Euch:

1. Lohnt es sich so einen teuren Luxus zu gönnen?
2. Oder empfiehlt Ihr mir, den SNES-Toaster zu kaufen?

Axel Schwei

So ein Schwei! Das habe ich gern! Lamentiert hier über ein Gerät, ohne die Betriebsanleitung gelesen zu haben! Der MD-Toaster funktioniert selbstredend nicht mit jedem Käse. Es muß natürlich ein Käse sein, der speziell für den MDT entwickelt wurde (z.B. Altered Beast). Auch empfiehlt es sich die Temperatur mittels beigefügten Bedienelementen (auch Pads genannt) einzustellen. Unter Verwendung von dem dort enthaltenen Steuerkreuz wird die Temperatur erhöht, abgesenkt, nach links oder rechts verschoben,

je nach Geschmack. Unten links, erzielt man die besten Ergebnisse, Fruchtoasts betreffend. Zudem sollte niemals der Toast gewechselt werden, wenn das Gerät eingeschaltet ist, da dies zu dem von Dir beschriebenen, feurigen Ergebnis führen kann. Wenn man diese Ratschläge beachtet, wird man an dem praktischen Gerd, äh Gerät lange Freude haben, zumal ein netter Nebeneffekt darin besteht, daß man unter gewissen Umständen (bitte der Bedienungsanleitung entnehmen) auch damit spielen kann. Wir finden, daß der MDT gut angelegtes Geld ist.

Verschiedenes und ein Rüssel

Ihr seid echt super, macht weiter so. Hier ein paar Fragen:

1. Kann man SNES-Spiele auch auf dem Game Gear spielen?
2. Ich habe meinem SNES einen Tee gemacht, und nachdem er ihn getrunken hat, bekam er Verstopfung. Wie kriegt es das weg?
3. Kann das am Tee liegen?
4. Kommt Schlulf von einem anderen Stern?
5. Wenn ja, hat er dann einen Rüssel?
6. Stimmt es, daß sein bürgerlicher Name Gonzo, oder Bussi Bär ist?
7. Kann ich mit meinem SNES Döner machen?

Mr. Perfect

1. Aber natürlich! Allerdings solltest Du Dich dabei sehr vorsichtig auf das Game Gear setzen und gegebenenfalls (je nach Körpergewicht) ein Kissen unterlegen.
2. Konsolen vertragen nun einmal keine flüssige Nahrung, höchstens überflüssige.
3. Nein das liegt am Wasser (Schlurzkuss!).
4. Zwar liegt die Vermutung nahe, aber, obwohl sehr schwer vorstellbar, Schlulf wurde auf unserem Planeten geboren und hat sogar eine Mutter!
5. Aus Gründen des Jugendschutzes muß diese Frage hier leider unbeantwortet bleiben.
6. Der Kandidat hat leider null Punkte.
7. Wenn man das SNES ganz fein raspelt, mit Zwiebeln und Tomaten garniert, ist es durchaus denkbar, gute Zähne

und einen unterentwickelten Geschmacksnerv natürlich vorausgesetzt. Allerdings möchte ich noch darauf verweisen, daß es weitaus preiswertere Möglichkeiten gibt. Aber es war schon immer etwas teurer einen schlechten Geschmack zu haben.

Bluttat

1. Warum nennt sich Sega nicht Sego?
2. Warum beantwortet Schlulf die Briefe nicht mehr? Hast Du etwa eine Gewalttat an ihm verübt? Wenn ja, warum (etwa des Geldes wegen)?
3. Oh mir graut davor die Frage auch nur auszusprechen. Nun denn, es muß sein... ich hoffe, es hat Dich nicht um. Also: Oh Gott... we... welche Nationalität hat Puh der Bär? Ich hoffe es war nicht zu anspruchsvoll für Dich. Nun denn, vergiß mich nicht. Ich werde wieder schreiben, und wieder, und immer wieder. Du wirst mich nicht mehr los. Noch eine Frage am Rande: Wie zum Teufel heißt Du überhaupt? Servus, und schöne Grüße von der Alm:

Euer Almöhi

1. Über die Bedeutung von Eigennamen zu philosophieren tätig meist keinen Erfolg. Ich kann mir denken, daß "Sego" nicht nur ein bißchen dämlich klingt, und zudem Verwechslungen mit den schwedischen Herstellern dieser berühmten Plastikstecklinge provoziert. Finden die Jungs offenbar nicht so toll, wenn man ihre Module zu nutzlosen Figuren zusammensteckt. Da das Niveau (Nein, das ist keine Hautcreme) der Unterhaltung jetzt schon erschreckend tief ist, können wir genauso gut auch weiter machen.
2. Wie schon angedeutet, wurde zwar eine Gewalttat an Schlulf verübt (wer könnte dem Leser das verdenken), aber ich habe ein Alibi!
3. Ich hätte mir nie träumen lassen, daß eine Frage zu dämlich wäre für diese Seiten. Du hast es geschafft! Darauf fällt nicht einmal mir noch etwas ein. Du denkst doch nicht im Ernst, daß ich meinen Namen verrate?! Ich möchte mich, obwohl ich diese Seite mache, dennoch ganz gern in der Öffentlichkeit zeigen, ohne angepöbel zu werden.

Videospiele tot?

Laut einer Umfrage eines renommierten Computer- und Multimedia-Magazins sind Videospiele zwar (noch) nicht tot, sie siechen aber bereits vor sich hin. Nun gut, wir wissen ja zum Glück, daß diese Umfrage bei einer Leserschaft durchgeführt wurde, die zu ca. 90% aus PC-Usern besteht (die anderen Lesergruppierungen hat man im Laufe der letzten Jahre durch hoffnungslosen PC-Fanatismus sowieso vergrault). Wenn man diese Tatsache berücksichtigt, relativiert sich das Ergebnis der Umfrage sehr rasch. Stellt Euch nur mal vor, wir würden Euch fragen, wie Ihr das mit dem Tod von Videospiele einschätzt. Jede Wette, daß die Auswertung eine genau gegenläufige Tendenz zu Tage fördern würde! Laßt Euch also nicht von solch extrem fadenscheinigen Pseudo-Prognosen ins Bockshorn jagen. Bleibt kritisch und schreibt weiterhin an:

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

Neo Geo CD

1. Wann erscheint für das NG King Of The Fighters 94?
2. Wie groß ist die Zeitspanne zwischen dem Erscheinen eines Moduls und einer CD-Version?
3. Wird die Nachladezeit des Neo Geo CDs in etwa so lange sein wie auf dem Mega CD II? Immerhin befindet sich in beiden Systemen jeweils nur ein Single Speed Laufwerk.
4. In der Mega Fun 7/94 habt Ihr die Arcade-Platine von World Heroes 2 Jet getestet und bei Datenträger "187 MBit" angegeben. meine Modulversion hat aber lediglich 178 MBit. Ist die Arcade-Version etwa anders oder habt Ihr Euch nur verschrieben?
5. In einem anderen Magazin habe ich gelesen, daß Acclaim für das Neo Geo CD entwickelt, könnte es dann sein, daß Mortal Kombat II fürs NG CD erscheint?

1. Gegen Ende September soll die Modulversion auf den Markt kommen.
2. Laut SNK sollen die CD-Versionen etwa einen Monat nach den Modulvarianten erscheinen.
3. Im Neo Geo CD werkelt tatsächlich lediglich ein Single Speed-Laufwerk, mit einem Hauptspeicher von 56 MBit RAM will SNK dieses Manko aber ausgleichen. Ältere Titel wie Last Resort lassen sich bspw. komplett einlesen.
4. Sorry, World Heroes 2 Jet hat tatsächlich nur 178 MBit.
5. Das ist bis jetzt bloß ein Gerücht, ein offizielles Sta-

tement von SNK liegt bis jetzt nicht vor.

Comic & Co.

Geil! Sie haben's veröffentlicht, sie haben's... Naja, war ja auch vorauszusehen. OK, mit meinem Tip zum "Neuen" lag ich falsch, aber Ihr habt auch unrecht, wenn Ihr denkt, daß ich aus östaraich komme. Ich weiß noch nicht einmal, wie das geschrieben wird. So, nun zu meinen Fragen:

1. Warum sind bei den WWF-Titeln auf dem SNES nicht so viele Leute dabei wie bei WWF Rage In The Cage fürs MCD?
2. Warum habt Ihr den Comic nicht veröffentlicht? Ist er nicht gut genug?!
3. Wer sind Eure Lieblingswrestler? (Mein Tip: Hammer Lock)
4. Was sagt Ihr zu Hulk Hogan? "Held" (WCW) oder "Verräter" (WWF)?
5. Wo bleibt die Wertungsliste?
6. Ist Slam Master besser als Royal Rumble?

David Erbeck, Wunstorf

Durch unsere Veröffentlichung trägst Du allerdings eine große Verantwortung, denn von nun an wollen wir wöchentlich, besser noch täglich mit den neuesten Abenteuern des "Neuen" verwöhnt werden, also: Zeichnen, zeichnen, zeichnen, und unser Fotokopierer will auch beschäftigt werden, wollen doch alle "Freien Mitarbeiter" auch ein Exemplar. Nun zu Deinen Fragen:

1. Damit man bei den Wrestling-Fans doppelt abkassieren kann (heute sind wir aber gemein). Scherz beiseite, Acclaim mußte einfach etwas mehr bieten, damit sich der Neukauf auch lohnt.
2. Aus Platzgründen mußten wir in der letzten Ausgabe darauf verzichten, diesmal haben wir zwar auch keinen Platz, wir sind aber nicht so (oder etwa doch?) und drucken ihn jetzt ab.
3. Hoschi ist ein alter Hulk Hogan-Fan, Bad und Undertaker haben einstimmig Undertaker (!) zu ihrem Lieblings-Wrestler erklärt, und Mad schlägt sich immer auf die Seite dessen, der sich gerade noch auf den Beinen halten kann.
4. Die Fans freut's, der Rest kann damit leben.
5. Sie bleibt vorläufig in der Rundablage, denn wir haben schlicht und einfach keinen Platz für Zahlenkolonnen, die sich über sechs bis acht Seiten hinstrecken würden, und pflastern die Mega Fun lieber mit News, Previews, Spieletests und Specials zu.
6. Schlulf meint zu Slam Master "Is ja Goil", Mad "Billige Final Fight-Kopie", Bad "Dumpfbacken-Drückerei" und Undertaker sagte nur "Rest in peace". Plötzlich lief es uns kalt den Rücken hinunter. War das etwa die Macht der Schattenseite oder bildeten wir uns das nur ein? Aber lassen wir das.

Von Allem Etwas

1. Ihr solltet die Master System- und NES-Charts wieder aufnehmen.
2. 32 Seiten Tips & Tricks sind zuviel! 10-15 Seiten würden auch reichen. Die vielen Seiten sind doch nur dazu da, das Heft dicker erscheinen zu lassen.
3. Welchen "Next Generation"-Systemen würdet Ihr die besten Chancen geben: Nintendo, Sega oder den Außen-seitern.
4. Bei Sound- und Grafikbewertungen solltet Ihr beachten, daß das MD etwas schlechtere Voraussetzungen bietet als das SNES.
5. Wie wäre es beim Wertungskasten mit einer gesonderten Spalte für die Spielbarkeit?
6. Bleibt bei Eurem Preis von

4,90 DM!!!

Marcus Schödel, Dessau

1. Ich kann es schon fast nicht mehr hören! Drucken wir in der nächsten Ausgabe die besagten Charts wieder ab, lege ich meine Hand ins Feuer, daß sich 100 andere Leser beschweren. Mal ehrlich: Die Zeit der 8-Bitter geht langsam dem Ende zu, vor allem wenn man bedenkt, daß nur noch herzlich wenig Spiele für das Master System und das NES erscheinen. Wir bekommen mittlerweile deutlich mehr Zuschriften für Exoten wie Neo Geo, Jaguar und 3DO als für die 8-Bit Systeme.
2. Ein Poster läßt ein Heft sicher dicker erscheinen, aber bei Tips & Tricks sieht es ganz anders aus, denn damit kann fast jeder Leser etwas anfangen, und Komplettlösungen zu komplexen Spielen kommen unserer Meinung nach in den meisten Zeitschriften noch viel zu kurz weg.
3. Da fließen viele Faktoren mit ein: Technische Daten, Produktphilosophie, engagierte Third-Party-Licensees, Marketing, Vertrieb, usw. Gerade bei Sony, Sega und vor allem Nintendo ist es noch viel zu früh Chancen und Risiken einzuschätzen; aber letztendlich gilt: Software sells hardware.
4. Unsere Grafik- und Soundwertungen SIND systemabhängig, d.h. wir berücksichtigen die Hardwarevoraussetzungen der einzelnen Formate.
5. Die Spielbarkeit fließt in die Gesamtwertung mit ein, zu viele Prozentzahlen verwirren nur als weiterzuhelfen. Hier sollten Dir gerade die klar abgegrenzten Meinungskästen weiterhelfen.
6. Na klar.

Sega-Fanatiker

Ich wollte mal meine Meinung zum Brief "Hi, Ihr Nintendo-Fanatiker" auf Euch loslassen: Ihr habt ja recht, eine fundierte Kritik war nicht im Brief enthalten, aber Eure Referenzen, da hat Sebastian recht, sind einfach schwachsinnig! OK, die Rollenspiel-, die Strategie- und die Shoot'em Up-Referenzen sind in Ordnung, und zu der Tennis-Referenz kann ich nichts sagen, da ich das Modul nicht kenne. AAABER: Obwohl ich

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Was verspricht Ihr Euch von den Konsolen der nächsten Generation?

Auf dem Papier sind sie Weltmeister, PlayStation, Saturn, Jaguar, 3DO und allen voran Nintendos Ultra 64. Doch reichen 16.7 Millionen Farben und CD-Sound aus, um neue Maßstäbe in Sachen Spielspaß zu setzen? Was erwartet ihr von den neuen 32- bzw. 64-Bit Konsolen? Reizt Euch ein Mario-Spiel mit verbesserter Grafik und einer

realistischeren Soundkulisse, oder sollten völlig neuen Ansätze gemacht werden? Schreibt uns bitte zu diesen Thema unter folgender Adresse:

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

Sega-Fanatiker bin und Landstalker besitze, muß ich eines zugeben... Zelda ist einfach besser als Landstalker. Atmosphäre, Sound, Komplexität, Umfang und Effekte sind Landstalker überlegen. Aber weiter im Text: Jump'n Shoot-Referenz: Gunstar Heroes, Gunstar Heroes und nochmals Gunstar Heroes!! Kein Spiel kann mit den genialen Gags, Über-Effekten, überraschenden Wendungen, irren Ideen, programmiertechnischen Meisterleistungen und dem spaßig-genialen Two-Player-Mode von Gunstar Heroes mithalten! Abgesehen davon ist Virtua Racing ja wohl das obercoolste Rennspiel aller Zeiten! Nicht daß ich was gegen Mario Kart hätte, ich liebe es wirklich, aber es gehört doch wohl eher in die Fun Sports-Ecke. Fußball, Golf, Eishockey und Jump'n Run sind richtig, aber bei Football stimmt was nicht: Madden '94 ist auf dem MD genauso gut, wenn nicht besser! Beat'em Up ist wieder korrekt. Denkspiel: Ich sage nur Tetris! Wie kommt Ihr nur

auf die Irrsinn-Idee, Pac-Attack den Referenz-Titel zu verleihen? Ist doch auch nur eine Kopie! (...) Bei all der Kritik noch ein aufmunterndes Wort zum Abschluß: Eure Ausgabe 8/94 ist gelungen wie kaum eine andere Ausgabe! Herrlich viele Infos und interessante Tests.

Die Fritte

Wir müssen jetzt mal (wieder) etwas klarstellen: Wir sind weder Nintendo-, noch Sega-, noch Sony-, noch 3DO-, noch Atari-, noch Philips-, noch SNK-, noch NEC-pro!!! Oh, einen Moment mal, da kommt gerade ein Scheck ins Haus geflattert... Von wem war doch gleich die Adresse? Also, wie bereits beteuert, wir sind so objektiv und unvoreingenommen wie menschenmöglich. Ihr werdet uns das einfach glauben müssen, denn schließlich sind wir nicht gewillt jeden Monat aufs neue unsere weiße Weste gegen Eure Anschuldigungen zu verteidigen. Was die Denkspiel-Referenz angeht: In unser Redaktion gab es schon so

manches Wortgefecht, was Tetris und Pac-Attack betrifft, aber da bei uns nun einmal die Gesetze der Demokratie gelten, setzte sich die Mehrheit durch und die war in diesem Falle auf der Seite von Pac-At-

tack. Madden '94 (SNES) ist genauso gut spielbar wie die MD-Version, grafisch jedoch besser und eine deutlichere Steigerung gegenüber dem Vorgänger.



Leserhits Mega Drive

- 1 Virtua Racing**
(1) 5. Monat Rennspiel **Sega**
- 2 Sonic 3**
(4) 6. Monat Jump'n Run **Sega**
- 3 NBA Jam**
(5) 5. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 4 FIFA Int. Soccer**
(2) 9. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 5 Landstalker**
(3) 8. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 6 NHL Hockey '94**
(6) 10. Monat Eishockey **Electronic Arts**
- 7 Super Street Fighter 2**
(-) 1. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 8 Shining Force**
(7) 7. Monat Strategie **Sega**
- 9 Indiziertes Spiel**
(-) 6. Monat
- 10 Dune II**
(-) 1. Monat Strategie **Virgin/Westwood Studios**

Leserhits Alle Systeme

- 1 Super Street Fighter 2**
(3) 2. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Super Metroid**
(8) 3. Monat Jump'n Shoot **Nintendo**
- 3 FIFA Int. Soccer**
(1) 8. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 4 NBA Jam**
(2) 6. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 5 Tempest 2000**
(5) 3. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 6 Virtua Racing**
(4) 2. Monat Rennspiel **Sega**
- 7 Super Mario Kart**
(-) 10. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 8 Secret Of Mana**
(-) 2. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 9 Indiziertes Spiel**
(-) 10. Monat
- 10 Rock'n'Roll Racing**
(7) 4. Monat Rennspiel **Interplay**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Super Metroid**
(5) 3. Monat Jump'n Shoot **Nintendo**
- 2 Super Street Fighter 2**
(1) 2. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 FIFA Int. Soccer**
(2) 2. Monat Fußball **Electronic Arts**
- 4 Super Mario Kart**
(8) 17. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 5 Secret Of Mana**
(7) 7. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 6 NBA Jam**
(3) 6. Monat Basketball **Acclaim/Iguana**
- 7 Rock'n'Roll Racing**
(4) 7. Monat Rennspiel **Interplay**
- 8 Mega Man X**
(10) 3. Monat Jump'n Shoot **Capcom**
- 9 Zelda III**
(6) 15. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 10 Indiziertes Spiel**
(-) 11. Monat

Donkey Kong / SGB



Das erste Super Game Boy-Spiel ist nicht nur logischerweise auch gleichzeitig das Beste.



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börseenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Oliver Nessel aus Wiesbaden, Jan Keller aus Wangen und Simon Essig aus Stuttgart.

Top Hunter / NG



Die ehemaligen R-Type Programmierer beweisen mit Top Hunter eindrucksvoll, daß auf das Neo Geo auch andere Genres problemlos umzusetzen sind als ständig nur Beat'em Ups

Charts UK (Alle Systeme)



- 1 FIFA International Soccer**
(SNES/MD/MCD) Fußball **Electronic Arts**
- 2 Wario Land**
(GB) Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Das Dschungelbuch**
(SNES/MD/MS/NJ/GB/GG) Jump'n Run **Virgin**
- 4 Sonic The Hedgehog 2**
(MD/MS/GG) Jump'n Run **Sega**
- 5 Cool Spot**
(SNES/MD/MS/GB/GG) Jump'n Run **Virgin**

CTW 22.08.94 © ELSPA compiled by Gallup

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV Link's Awakening**
(2) 13. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Wario Land**
(1) 5. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Mystic Quest**
(4) 15. Monat Rollenspiel **Nintendo/Squaresoft**
- 4 Kirby's Dreamland**
(3) 2. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 5 Donkey Kong**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Nintendo**

Charts USA (Alle Systeme)



- 1 Super Street Fighter 2**
(SNES) Beat'em Up **Capcom**
- 2 Super Street Fighter 2**
(MD) Beat'em Up **Capcom**
- 3 FIFA International Soccer**
(SNES) Fußball **Electronic Arts**
- 4 Gargoyle's Quest 2**
(NES) Jump'n Shoot **Capcom**
- 5 Dream Master (Little Nemo)**
(NES) Jump'n Run **Capcom**

Leserhits 3DO

- 1 Crash'n Burn**
(2) 8. Monat Rennspiel **Crystal Dynamics**
- 2 Super Wing Commander**
(1) 3. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts/Origin**
- 3 Total Eclipse**
(3) 8. Monat Shoot'em Up **Crystal Dynamics**
- 4 John Madden Football**
(4) 3. Monat Football **Electronic Arts**
- 5 Dragon's Lair**
(-) 1. Monat Full Motion Videoclip **Readysoft**

Leserhits Neo Geo

- 1 Super Sidekicks 2**
(5) 2. Monat Fußball **SNK**
- 2 Samurai Shodown**
(1) 12. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Art Of Fighting 2**
(2) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 Fatal Fury Special**
(3) 8. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 Top Hunter**
(-) 1. Monat Jump'n Shoot **SNK**

Leserhits Jaguar

- 1 Tempest 2000**
(1) 5. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 2 Cybermorph**
(2) 8. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**
- 3 Wolfenstein 3d**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **ID Software**
- 4 Alien Vs. Predator**
(-) 6. Monat Shoot'em Up **Rebellion**
- 5 Crescent Galaxy**
(3) 6. Monat Shoot'em Up **Atari**

3DO

3DO Panasonic 3DO: Biete diverse Titel ab 59 DM (Namen erfragen). Suche sämtliche japanische (!) Demo-CDs für das 3DO. Tel.: 0621/555191 (evtl. Anrufbeantworter).

Game Boy Suche Final Fantasy Legend 1 oder 2. Tausche gegen Teil 3. Schreibt an: H. Helbig, Karlsbaderstr. 12, 96106 Ebern.

GAME BOY

Kaufe Game Boy + Modulsammlungen. Gerne auch große Sammlungen. Kaufe auch SNES + Module/Mega Drive + Module (Mega CD)/NES + Module, usw. Tel.: 04521/71497. ab 18 Uhr, Andreas.
Verkaufe Game Boy + fünf Spiele, Alleyway, F-1 Race, Burai Fighter, Quarth, Tetris für 130 DM!!! Tel.: 06403/64121 fragt nach Michael.

++Achtung++Superangebot++ Game Boy + sieben Topspiele (Zelda IV, Mystic Quest, uva.) für sage und schreibe nur 210 DM!!! Interessiert? Dann ruft an unter Tel.: 03461/505140 Christian.

Verkaufe sieben Game Boy-Spiele: R-Type, Universal Soldier, Bart Simpson, Protobctor, Mega Man, Burai Fighter, Terminator 2. Alle Spiele kosten 20 DM. Tel.: 08564/216.

JAGUAR

Atari Jaguar 64-Bit Club. Wir bieten Euch: Clubmagazin (4x im Jahr) mit Spieletests, Tips & Tricks, News, Hitparade, Kleinanzeigen, uvm.; monatliches Newstelegramm, Modulverleih, Hotline, Sammelbestellungen. Anmeldeformular gegen Rückporto: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. + Fax: 02307/61532.

Tausche mein Super Nintendo mit zweitem Joypad (SN Pro) und fünf Spielen (F-Zero, Wing Commander, Road Runner, Super Star Wars, Super Air Diver), alles dt., gegen Atari Jaguar mit Tempest 2000. Tel.: 0831/67044 ab 18 Uhr. Carsten verlangen oder hinterlasse Deine Telefonnummer auf dem Anrufbeantworter.

Atari Jaguar 64-Bit Club. Wir bieten Euch die neuesten Infos rund um den Jaguar. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532.

Suche Atari SC 1224, SC1435 oder anderen RGB-Farbmonitor. Zahle 200-300 DM. Tel.: 039425/2590.

Kaufe Atari Jaguar + Module (und Modul-

sammlungen). Kaufe auch SNES + Module/Mega Drive (Mega CD) + Module/Game Boy + Module. Gerne auch große Sammlungen. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive-Spiele: FIFA Soccer, Davis Cup World Tour, Micro Machines, Winter Olympics, Sonic 3, Wiz'n'Liz, Royal Rumble, Fatal Fury, Rocket Knight Adventures, Rolo To The Rescue, Cool Spot, Jungle Strike, Lost Vikings, Zombies US, Madden '94, Castlevania, Robocop Vs. Terminator, NHLPA Hockey '93, Street Fighter 2' Special, Aladdin, PGA Tour Golf 2 und Starflight. Tel.: 08034/1023 Hermann.

Verkaufe Mega Drive mit zwei Joypads und Sonic 1 für 150 DM, Landstalker, Sonic 3 (je 70 DM), Ecco The Dolphin, Desert Strike, Gunstar Heroes, Cool Spot je 50 DM, Ottifants (je 50 DM), Quackshot, Super Thunderblade, Shinobi 1 (je 40 DM) und Arcade Power Stick (60 DM), zusammen 650-700 DM. Christian Barkhausen, Alte Ziegelei 5, 33014 Bad Driburg, Tel.: 05259/761.

Tausche indiziertes Spiel gegen Royal Rumble. Tel.: 033762/70624 ab 18 Uhr.

Achtung!!! Verkaufe Flashback 60 DM + Back To The Future 40 DM für Mega Drive. Tausche auch. Suche Sonic 3, Jungle Strike, NBA Jam, John Madden '94. Tel.: 06544/1460 Daniel

Verkaufe Mega CD II mit Sonic CD, Thunderhawk und Ecco CD für 400 DM. Verkauf für Mega Drive Sonic 1 30 DM, Eternal Champions 55 DM, Landstalker 70 DM, NBA Jam 60 DM, Virtua Racing 100 DM, James Pond 3 45 DM. Verkauf auch SNES mit drei Spielen (Cool Spot, Street Fighter 2' Turbo, Jimmy Connors) für 250 DM. Tel.: 04101/63226.

Verkaufe: Mega Drive II + sieben Topspiele + zwei Infrarot-Controller für 500 DM (NP 1.000 DM) oder einzeln: Shining Force 70 DM, Jungle Strike 70 DM, Landstalker 60 DM, Dragons Fury 50 DM, Aladdin 40 DM und Super Kick Off 40 DM. Schreibt einfach an: Marcel Walter, Horstweg 14, 04910 Elsterwerda.

Verkaufe für Mega Drive für je 30-40 DM: Alien 3, Streets Of Rage 2, Jewel Master, Chiki Chiki Boys, Shinobi 1, Aquatic Games, Bio Hazard Battle, Sonic 2, James Pond 2, Steel Talons, Kid Chameleon, Tatsujin (Truxton), Gomola Speed, Crude Busters (Two Crude Dudes), Task Force Harrier Ex, Toki, 50/60 Hz-Adapter 20 DM. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und Konsolen für Super NES, Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, Turbo Duo, Game Boy, Game Gear, 3DO, Jaguar, MAK-Platinen, Lynx, NES, usw. Kaufe auch Modulsammlungen mit Gerät. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe Mega Drive mit zehn Spielen (Sonic 1+2+3, Turtles, Cool Spot, Ecco The Dolphin, Flintstones, Mega Games 1) für 720 DM. Tel.: 05562/1756 bitte nur abends ab 18 Uhr anrufen.

Verkaufe Mega Drive + Sonic + Gunstar Heroes + Ecco + Thunderforce 3+4 + Shinobi + Golden Axe 2 + Dick Tracy + Adapter für 385 DM! Tel.: 08638/67881.

Tausche: Mega Drive-Spiele, z.B. Aladdin, Streets Of Rage, Eternal Champions, Arch Rivals und Rocket Knight Adventures! Suche: Mortal Kombat 2, NBA Jam, Cool Spot, Tiny Toons, Streets Of Rage 3, Fatal Fury, Art Of Fighting, Final Fight 1+2 und andere. Tel.: 0571/40698.

Verkaufe für Mega Drive: Sonic 2 und 3, Sonic Spinball, Fatal Fury, Alien 3, Micro Machines, Splatterhouse 2, Chiki Chiki Boys, Bio Hazard Battle, Kid Chameleon, Jewel Master. US: Street Fighter 2' Special, Steel Talons, James Pond 2, Aquatic Games. Jp.: Gunstar Heroes, Tatsujin, Mercs 2, Curse, Toki, Raiden, Hard Drivin, Crude Busters, Task Force Harrier Ex, Space Gomola, Arrow Flash, je 30-60 DM. Tel.: 0731/76634

Verkaufe Mega Drive I mit acht Spielen, zwei Joypads, viel Zubehör, Zeitschriften, usw. für 1.200 DM (NP 1.850 DM). Max Schobloch, Im Radling 7, 88145 Opfenbach, Tel.: 08385/1269

Tausche, verkaufe: NBA Jam, Street Fighter 2' Special, Sonic 2, Flashback, Eternal Champions, Another World, Sonic 1, David Robinson's Supreme Court, Winter Challenge, EA Hockey, Mega Games 1, Jungle Strike gegen z.B. Virtua Racing, PGA European Golf, Landstalker, Sega Tap

(Vier-Spieler-Adapter), RBI Baseball '94 oder Mega Drive ohne Spiel bis 100 DM. Tel.: 03093/37057 von 17-21 Uhr, Jens.

Tausche und verkaufe Mega Drive- und Mega CD-Spiele. Tel.: 069/494909.

Super billig! Verkaufe Mega Drive II mit neun Spielen, u.a. Virtua Racing, Sonic 3, Landstalker für 700 DM. Verkauf Super NES mit 13 Spielen und Zubehör, u.a. NBA Jam, FIFA Soccer, u.a. für 900 DM. Frage nach und rufe an unter Tel.: 03366/21440, Rico Bauer, Wilhelmshöhe 6, 15848 Beeskow.

Kaufe Mega Drive (Mega CD) + Modulsammlungen, gerne auch große Sammlungen. Kaufe auch SNES + Module/Game Boy + Module/NES + Module/Atari Jaguar + Module, usw. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Cool Spot 95 DM, Jungle Strike 95 DM, Aladdin 84 DM, Jurassic Park 85 DM, Risky Woods 60 DM, Street Fighter 2' Special 60 DM, Another World 40 DM. Tel.: 04268/849 fragt nach Christian.

Verkaufe Super Nintendo mit einem Joypad und Ascipad, sechs dt. Spiele, z.B. Plok, Tiny Toons Adventures, usw. + Konverter. Oder besser Tausch gegen Mega Drive II mit Mega CD II und einem Spiel. Zahle evtl. noch etwas drauf. Tel.: 09072/6199 fragt nach Rene oder Fax: 09072/91949.

GG / MA

Verkaufe für Master System: Dschungelbuch, Jurassic Park, Donald Duck 2, The Flash, Chuck Rock, u.a. für je 35 DM. Verkauf auch Game Gear-Spiele ab 25 DM. Tel.: 0471/32432.

Tausche vier Master System-Spiele: Power Strike, Zillion II, California Games und World Games gegen ein Master System-Spiel: Mortal Kombat 1 oder 2. Tel.: 02637/5557.

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht bearbeitet.

fairplay
 Versand Videogames Laden
Hard- & Software
Tel: 02162 / 353448 Fax: 02154/427225

Atari Jaguar inkl. Spiel 649,-
 3DO inkl. Spiel 999,-
 3DO inkl. Spiel RGB 1259,-
 NEO GEO ohne Spiel 559,-
 NEO GEO Japan Version 739,-
 NEO GEO CD ohne Spiel 999,-

Jaguar: Neuheiten auf Anfr.
 Super Game Boy 99,-
 RGB Kabel für MD+SNES 29,-
 4-Fach Scart Umschalter 99,-
 2-Fach Scart Umschalter 59,-
 EGM/GAME FAN je 18,50 DM

SEGA NINTENDO ATARI PANASONIC NEO GEO
NEO GEO CD AB 20.9.94 lieferbar. Limitierte Version !!
Hauptstr. 84 41747 Viersen

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive			
Actraiser 2	124,-	Secret of Mana	114,-	Dschungelbuch	119,-
Beauty & Beast	114,-	Stunt Race FX	114,-	Dune II	119,-
Breath of Fire US	134,-	Super Game Boy	99,-	Mortal Kombat 2	129,-
Dschungelbuch	134,-	Super Metroid	119,-	NHLPA Hockey 95	124,-
Feivel, Mausw.	114,-	Super Streetf. US	149,-	Streets of Rage 3	129,-
FIFA Soccer	119,-	S. Tetris us	124,-	S. Streetfighter II	129,-
Mortal Kombat 2	144,-	Ultima US	139,-	Urban Strike	124,-

Reservierungs-Service für Neuheiten
 Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!
☎ 0 80 62 / 8 03 26

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör. auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
 Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

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

Suche Prügelspiele für Game Gear und Master System, außer Mortal Kombat und Streets Of Rage. Bestimmte Spiele wie Surf Ninjas, Double Dragon für 10-20 DM, Streets Of Rage 2, Dragon (Bruce Lee) und weitere neue Spiele für 20-50 DM. Suche noch das Tiger-LCD-Mortal Kombat 10 DM. Tel.: 03232/1323 erreichbar von 9-18 Uhr. Ciao Alter.

NEO GEO

Verkaufe noch verschiedene Neo Geo-Spiele (Art Of Fighting 2, Spinmaster (Miracle Adventure), Super Sidekicks 2) oder tausche gegen SNES-, Mega Drive-Spiele. Suche günstige Turbo Duo mit Spielen. Habe noch MAK und verschiedene Platinen zu verkaufen oder zu tauschen, evtl. gegen Jaguar + Spiele. Tel.: 07331/40749.

Verkaufe Neo Geo mit vier Spielen, u.a. Samurai Shodown und Last Resort, zwei Joyboards, alles 100% OK für 1.350 DM. Verkaufe Super NES mit Super Bomberman, Super Mario Kart und drei andere für VB 390 DM. Verkaufe Art Of Fighting 2 für Neo Geo 290 DM. Marcus Winterscheid, Zedernweg 148, 5257 St. Augustin.

Verkaufe Neo Geo RGB + zweites Joyboard + Sengoku 2 + Blues Journey + Art Of Fighting + NAM 1975, 100% OK für VB 1.000 DM. Tel.: 05335/6452 fragt nach Andre.

Suche günstiges Super Nintendo. Verkaufe Neo Geo (PAL-US) + Alpha Mission II/Burning Fight/Magician Lord + zwei Joyboards + Memory Card + Neo Geo Demo Videos für 800 DM. Tel.: 06222/72757.

Verkaufe Neo Geo PAL + Memory Card + zwei Joyboards + Super Sidekicks 2 + Art Of Fighting 2 + Fatal Fury Special + Crossed Swords. Alles Topzustand zum (VB) Preis von 1.359 DM. Tel.: 04351/43833. Verkaufe Neo Geo RGB (umschaltbar 50/60 Hz) + Memory Card für 450 DM. Topzustand. Tel.: 0611/520782

Verkaufe auch Blues Journey für 50 DM. Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards, außerdem Viewpoint, Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Super Sidekicks und 3 Count Bout. Topzustand!!! FP 1.500 DM. Tel.: 02332/62317 montags nach 18 Uhr & samstags ganztägig, nach Kenan fragen.

Verkaufe für Neo Geo Viewpoint 440 DM, Ninja Commando 270 DM, Riding Hero 100 DM, World Heroes 120 DM. Super Nintendo + fünf Spiele, Adapter für 300 DM. Suche 1941 für PC-Engine/Super GrafX. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe SNES mit 19 Spielen und Zubehör 1.200 DM oder Tausch gegen Neo Geo mit Spielen oder Mega CD II. Verkäufe oder tausche NES mit Spielen. Suche für NES jp. und US Adventure- und Rollenspiele. Tel.: 0201/588622.

Verkaufe Neo Geo kompl. mit Memory Card und Fatal Fury Special für 799 DM oder tausche gegen Multi Mega oder Mega Drive II + CD II + Spiele, evtl. auch Super NES US + Spiele, verkaufe Tiny Toons (MD) dt. 69 DM, Ranger X jp. 69 DM. Jörg Senf, Meuselwitzerstr. 65, 07546 Gera/Thüringen.

NINTENDO NES

Verkaufe NES mit zwei Joypads und 12 Spielen, wie Mario Bros. 3, Dream Master, Probotector 2, usw. Alles zusammen für glatte 275 DM. Suche außerdem SNES mit guten Spielen. Tel.: 05251/4568 Paul.

Verkaufe 83 NES-Spiele + Konsole und vier Joypads für 1.250 DM. Markus Scholz, Holtweg 11, 25524 Itzehoe.

Verkaufe NES + sechs Spiele (Mario Bros, 1+3, Darkwing Duck, Kirby's Adventure, Mario & Yoshi, Robin Hood) + zwei Joypads + NES-Advantage + NES-Spieleberater für 370 DM (kein Tausch). Tel.: 03533/3683 ab 15 Uhr.

Suche Jimmy Connors Tennis NES, tausche gegen NES Open Golf. Tel.: 02323/450540.

Kaufe NES + Modulsammlungen. Gerne große Sammlungen. Kaufe auch SNES + Module/Mega Drive (Mega CD) + Module/Game Boy + Module, usw. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe NES mit elf Spielen und zwei Spieleberatern sowie zwei Joypads + ein Joyboard für VB 450 DM, Neupreis 1.000 DM. Tel.: 0221/7407183.

SUPER NINTENDO

Tausche Super Turrican/Super Probotector gegen Flashback/Mega Man X. Suche außerdem Super Metroid und NBA Jam. Bitte nur PAL und mit Anleitung. Tel.: 06753/3593 Patrick.

Verkaufe Super NES-Spiele, z.B. World Heroes dt. 65 DM, Wordtris US 50 DM, Wizard Of Oz US 65 DM, Parodius jp. 60 DM, Axelay dt 65 DM, Double Dragon jp. 50 DM, Super Aleste jp. 60 DM. Verkäufe auch Sega Mega Drive-Spiele auf Anfrage. Tel.: 09193/5865 abends ab 18 Uhr.

Tausche neues Super Street Fighter II jp. gegen Super Street Fighter II US. Nur Modul ohne Verpackung und Gebrauchsanleitung. Tel.: 0711/864902 von 12-24 Uhr, fragt nach Simon.

Suche Spielanleitung für Dino City, Super Probotector, Spiderman X-Men und King Of Monsters, zahle bis zu 5 DM (Kopie bis 2.50 DM), außerdem Verpackung von King Of Monster, zahle bis zu 5 DM. Schreibt an Oliver Nessel, Karl-Marx-Str. 55, 65199 Wiesbaden.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele mit Hülle und Anleitung: Super WWF Wrestlemania, Super Ghoul's n' Ghosts, Crash Dummies, Super Mario Kart, Magical Quest, F-Zero, Turtles Tournament Fighters, Sim City, u.a zwischen 30-60 DM (alle PAL). Tel.: 0551/96554.

Verkaufe, tausche, kaufe Super Nintendo-Spiele. Habe u.a. Flashback, Super Street Fighter II, Top Gear 2. Suche 3DO + Spiele zu kaufen, tauschen. Tel.: 07331/40749.

Suche Sammlungen für SNES, Mega Drive, NES, Game Boy, gerne auch mit Gerät. Suche auch Einzelmodule für die Systeme. Neuheiten bevorzugt. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250.

Tausche für Super Nintendo Mystic Quest dt. oder Winter Olympics dt. gegen Player Manager. Tel.: 04743/7613 ab 18 Uhr, Jan.

Verkaufe Super NES-Spiele, z.B. World Heroes dt. 65 DM, Wordtris US 50 DM, Wizard Of Oz US 65 DM, Parodius jp. 60 DM, Axelay dt 65 DM, Double Dragon jp. 50 DM, Super Aleste jp. 60 DM. Verkäufe auch Sega Mega Drive-Spiele auf Anfrage. Tel.: 09193/5865 abends ab 18 Uhr.

Suche für SNES/Super Famicom: Mega Man X, Mr. Nutz, NBA Jam, Legend, Super Bomberman, Plok, Secret Of Mana, Art Of Fighting, World Heroes, Fatal Fury 2, Wolfenstein 3D, Claymates, Rock'n'Roll Racing, Mystical Ninja (Goemon) 2, Super Metroid. Tel.: 089/8502928.

Verkaufe Top Gear, Fatal Fury für 60 DM/pro Spiel oder tausche gegen Contra III (Super Probotector), Fifa Soccer, NHL '94, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Zelda III, Super Turrican, Final Fight 2, Nigel Mansell! Verkäufe C-64! Tel.: 02933/3412 fragt nach Jens!!!

Kaufe, tausche Mega Drive- und SNES-Spiele. Habe FIFA Soccer, Virtua Racing, u.a. Suche vorrangig Neuheiten (auch

Sammlungen mit Konsole) für SNES, Mega Drive, Neo Geo. Verkäufe auch einige meiner Spiele. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Kaufe und verkaufe Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO, Jaguar, CD32, Turbo Duo, Game Boy, Neo Geo, evtl. auch andere Konsolen. Kaufe auch Sammlungen mit Gerät, wenn günstig, evtl. auch Tausch. Tel.: 07724/7747 Martin & Moni.

Biete Infrarot-Pads, fast neu, Dual Turbo von Acclaim 90 DM Originalverpackung, Super Mario All Stars 50 DM, Powermonger 50 DM, zusammen 90 DM oder Tausch. Tel.: 0208/645710 Anrufbeantworter jederzeit! Suche Total 6/93.

Tausche mein Super Nintendo mit zweitem Joypad (SN Pro) und fünf Spielen (F-Zero, Wing Commander, Road Runner, Super Star Wars, Super Air Diver), alles dt., gegen Atari Jaguar mit Tempest 2000. Tel.: 0831/67044 ab 18 Uhr. Carsten verlangen oder hinterlasse Deine Telefonnummer auf dem Anrufbeantworter.

Verkaufe Mega Man X 100 DM, Bart's Nightmare 80 DM, Turtles Tournament Fighters 70 DM und Aero The Acrobat 60 DM, alle Spiele fürs Super Nintendo. Tel.: 0431/393155.

Final Fight Guy jp. SNES für 150 DM zu verkaufen. Alien 3 mit Action Replay 1 für zusammen 50 DM zu verkaufen. Täglich von 16 bis 18 Uhr Tel.: 0202/403500.

Tausche SNES-Spiele! Habe Wolfenstein 3D und Madden NFL '94, beide brandneu (PAL, mit Verpackung und Anleitung). Suche dringend Super Metroid, NBA Jam und Flashback. Bitte nur PAL. Verkäufe auch notfalls. Verkäufe außerdem Axelay und Super WWF Wrestlemania. Tel.: 05461/61554 Marcel.

Tausche oder verkaufe SNES Vier-Spieler-Adapter, originalverpackt gegen ein Ascii-Pad + einen normalen Pad (nur Original Nintendo) oder verkaufe für 75 DM. Tel.: 02777/6418 ab 14 Uhr, nach Denis fragen.

Tausche für Super Nintendo Mystic Quest dt. oder Winter Olympics dt. gegen Player Manager. Tel.: 04743/7613 ab 18 Uhr, Jan.

Verkaufe SNES-Spiele neu: Batman Returns 60 DM, World Cup USA 94 100 DM, Jurassic Park, Super Turrican US je 80 DM, Mystic Quest, Parodius, Striker, Axelay je 60 DM, F-Zero 20 DM. Tausche je zwei bis drei Spiele gegen Game Gear oder PC-Engine. Tausche evtl. gegen MAK,

Meine Adresse:

**An Redaktion Mega Fun
 Stichwort Börse
 Pleicher Schulgasse 2
 97070 Würzburg**

**Meine derzeitigen drei
 Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

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

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)

(pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

Meckerkasten

Wie findest Du folgende Rubriken?
 Wertung von 1 (Super) bis 6 (schlecht).

Software News	□	□
Scene	□	□
Previews	□	□
Spieletests	□	□
Helpline	□	□
Mega Mail	□	□
Fun Mail	□	□
Special 94 (Das Jahr...)	□	□
Special Bomberman	□	□
Anime	□	□
Titelseite	□	□
Editorial	□	□
Inside	□	□
Insert Coin	□	□
Gesamtnote	□	□

↑ Redaktioneller Teil ↓ Layout

Neo Geo oder Jaguar. Tel.: 05071/522 Jan.

Suche SNES-Spiele (alte & neue), aber nur deutsche- & US-Module, sowie Action Replay II und einen US-Adapter (FX-tauglich). Ich kaufe auch evtl. Spielesammlungen, da ich Neuling bin und etwas zu spielen brauche. Ich würde auch gegen meinen Game Boy sowie Game Gear tauschen. Angebote bitte an Tel./Fax: 030/3418661 bis bald.

Nur CH. Kaufe SNES- und Sega-Games. Auch Sammlungen. Zahle gut. Angebote an: T. Favetto, Aarwangenstr. 59, CH-4900 Langenthal, Tel.: 063/222886.

Verkaufe SNES + zwei Joypads + ascii-pad + US/jp.-Adapter + zehn Spiele (z.B. NBA Jam, Jimmy Connors Tennis) für 690 DM. Verkaufe und kaufe auch Spiele für CD-i und Lynx. Lynx-Spiele ab 20 DM, CD-i-Spiele ab 30 DM. Tel.: 07143/21585 ab 18 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo! Mit 15 Spielen, mit Hits wie: Street Fighter 2' Turbo, FIFA Soccer, Aladdin und einem FX-Adapter für 1.350 DM. Tel.: 040672/2370 ab 16 Uhr, fragt nach Christoph.

Verkaufe Super Nintendo, zwei Joypads, sechs Spiele, z.B. NBA Jam, Street Fighter 2' Turbo, Turtles Tournament Fighters, Action Replay, etc. Tel.: 040/7322755 möglichst gegen Abend. Tel.: 03691/891367.

Verkaufe PC-Engine RGB mit sechs Spielen, dt. Netzteil, RGB-Kabel, und Super Nintendo mit RGB-Kabel und vier Spielen + Adapter (60 Hz-geht alles) für nur alles zusammen 450 DM. Die Spiele für PC-Engine: Tiger Heli, Son Son II, Wonderboy, Kato & Ken, Space Harrier, Galaga '88 (!). SNES: Stunt Race FX (Mega Fun 9/94

Fun-Wertung 89%), Flashback, etc. Saubillig! SNES + PC-Engine mit allem Drum und Dran, anschlussfertig + zehn Spiele für nur 450 DM. PC-Engine-Spiele: Tiger Heli, Son Son II, Wonderboy, usw. Super Nintendo: Flashback, FX Trax (Stunt Race FX), etc. Außerdem 60 Hz-Adapter. Tel.: 03691/891367 Jan.

Verkaufe Mega Man X, Another World, Starwing, Axel, Super Aleste, Batman Returns. US: Art Of Fighting, Prince Of Persia, Magical Quest, Street Fighter II, Tiny Toons, Aero The Acrobat, Gods. Jp.: Parodius, Magic Johnson, Slam Dunk. 40-60 DM je Spiel. Suche FX Trax (Stunt Race FX) und 1941 PC-Engine/Super Grafx. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe, tausche: Super Metroid 85 DM, Mega Man X US 80 DM, Jurassic Park, Street Fighter 2' Turbo, Aladdin, Starwing, Super Mario Kart, Super Mario World, Zelda III, Parodius, Mario Paint, Turtles IV, Super Soccer, Super Mario All Stars, Super Probotector, Super Castlevania IV, dt., 50-70 DM. NES: Super Mario Bros. 1 + 3, Castlevania 3, Star Wars, Mega Man 3, Zelda II The Adventure Of Link, Probotector, auch Game Boy-Games. Tel.: 05241/68664 Daniel.

Verkaufe für SNES: Super Street Fighter II 89 DM, Stunt Race FX 99 DM, Mega Man Soccer 59 DM, Super Metroid 89 DM, Mega Man X 79 DM, R-Type 3 79 DM. Verkaufe Jaguar + Pad + drei Games für VB 600 DM. Mega Drive II + zwei Pads + Virtua Racing nur 189 DM. Mario Golf (Game Boy) 25 DM, Patriot Pad (SNES) 29 DM. Maxi CDs (250 Stk. je 2,50 DM). Überspiele auch World Heroes CD für 6 DM. Tel.: 0781/51110 Andreas Gottung.

Verkaufe SNES-Spiele: Street Fighter 2' Turbo, Turtles Tournament Fighters, Daffy Duck, je 100 DM, Starwing 80 DM, Super Mario World 25 DM. Tel.: 02552/63291 Andreas Schulz.

Achtung! Tausche Super NES-Games (dt., US, jp.). Habe Fatal Fury 2 US, Actraiser 2 US, Rock'n'Roll Racing US, Super Aleste US (Space Megaforce), Parodius jp., Jimmy Connors Tennis dt., Art Of Fighting US. Suche Legend, Super Metroid, R-Type 3, Super Bomberman, Royal Rumble, Skyblazer, usw. Ruft an unter Tel.: 07351/22731 Michael.

Habe ca. 130 Tips & Tricks und fast 500 Action Replay-Codes für SNES-Spiele. Für 10 DM zzgl. 3 DM Porto in Briefmarken schicke ich sie Euch zu. Holger Siebnich, Sonnenhalde 30, 76456 Kuppenheim.

Verkaufe Rock'n'Roll Racing, Axel, für zusammen 130 DM, Shadowrun, Super Probotector, zusammen 130 DM, Top Gear 2, Pilotwings zusammen 120 DM (alle Versionen in dt.). Tel.: 05402/3138.

Suche Super NES-Module, möglichst neue (dt., US), gerne größere Mengen. Suche auch Konsolen + Modulsammlungen. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Verkaufe SNES US mit zwei Joypads (+ ascii-pad) und zwei Spielen (Actraiser 2 und Super Aleste) für VB 250 DM; oder tausche gegen Game Gear mit TV-Tuner und mind. vier Spielen!! Tel.: 07131/481922 Alex.

Tausche Jurassic Park dt., Actraiser US, Mr. Nutz dt., Double Dragon jp., Exhaust Heat dt., Axel, dt., World League Basketball dt., Starwing dt. gegen Sunset Riders dt., Mega Man X dt., Cybernator dt., Desert Strike, Skyblazer dt., Dragon dt., Alien 3, Battletoads, Pop'n Twinbee The

Rainbow Bell Adventures, uvm. Tel.: 08161/67601 oder 61440 von 18-20 Uhr!

!Achtung Freunde! Hier gibt's Super NES- & Mega Drive-Spiele zum Tausch oder Kauf! Habe: Mega Man X, Axel, Rock'n'Roll Racing, Pop'n Twinbee, Super Conflict, Metal Marines, Pinball Dreams, Super Metroid, Final Fight, Super Battleship, Tiny Toons, Ghoul's'n'Ghosts, Wing Commander, Shinobi III, ... Tel.: 0941/947508.

Verkaufe zehn Spiele: Super Mario World 70 DM, Street Fighter II 70 DM, Super WWF Wrestlemania 70 DM, Royal Rumble, Street Fighter 2' Turbo 90 DM, Super Metroid 100 DM, Wing Commander 70 DM, NBA Jam 90 DM, NBA All Star Challenge 75 DM, Super Empire Strikes Back 90 DM. Michael Aechter, Mörikestr. 18, 75323 Calmbach.

Verkaufe Spiele für SNES/Mega Drive. Schreibt Eure Wünsche oder fordert die Liste an. Bitte 1 DM Rückporto beilegen. Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Zerlberg.

Verkaufe: Super Off Road The Baja 20 DM, Pilotwings 25 DM. Suche Mega Man X. Tel.: 02051/82654. Tausche, verkaufe, kaufe SNES-Games. Suche u.a. Captain America, Star Trek The Next Generation, Super Conflict, Super Air Diver, Super Star Wars, Super Empire Strikes Back, Super Strike Eagle, Mega Lo Mania, Shadowrun, Young Merlin, Mega Man X. Olaf Klöppel, Am Moselufer 3, 56814 Bruttig-Frankel.

Verkaufe Super NES komplett mit vier Spielen (Super Mario World, Street Fighter II, World League Basketball, Jimmy Connors Tennis) + zwei ascii-pads. NP über 800 DM für VB 450 DM. Tel.: 02590/4960 Alex.

GAMECOURIER

WIR VERSENDEEN IMPORT GAMES - SCHNELL UND TOP AKTUELL

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

Lost Vikings	109,-	RoboCop Vs Terminator	89,-
Jungle Book	129,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
NHL Hockey '94	109,-	F1 World Championship	109,-
Star Trek N.G.	119,-	Pirates Gold	119,-
NBA Showdown	119,-	Heimdall	109,-
WWF Royal Rumble	109,-	Out of this World	109,-
PGA European Tour Golf	109,-	Dungeon Master 2	109,-
Super Streetfighter	139,-	Dark Wizard	109,-
Shadow Run	119,-	Mega Race	109,-
Dune 2	119,-	Mansion of Hidden Soul	119,-
Goofy History Tour	109,-	Rebel Assault	119,-
Mega Turican	109,-	Vay	119,-
Sonic 3	109,-	Rise of the Dragon	119,-
Puggsy	109,-	WWF Rage in Cage	109,-
CD Speicher Modul	129,-	Lunar Silver Star	119,-
Mega Drive Converter	39,-	Alle Spiele laufen CDX 2	99,-

Alle Neuen US CD'S auf Lager

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

Super Streetfighter	139,-	Wizardry 5	139,-
Lufia	129,-	Paladins Quest	129,-
Super Metroid	119,-	Star Trek N Generation	139,-
Fifa Soccer	119,-	Cybernator	99,-
Legend	119,-	Alien III	79,-
Sky Blazer	109,-	Major League Baseball	119,-
Secret of Mana	129,-	Romance of three Kingdoms 3	129,-
Might & Magic 3	129,-	Clayfighter	119,-
Super R Type 3	109,-	Equinox	139,-
Battle Cars	119,-	Fatal Fury II	119,-
Stunt Race FX	119,-	WCW Super-Wrestling	119,-
NHL Hockey '94	119,-	Brain Lord	129,-
Desert Fighter	119,-	Jungle Book	129,-
Micky Magical Quest	69,-	Ultima False Prophet	139,-
Tales of Spike Mc Fang	129,-	Pocky & Rocky 2	129,-
Breath of Fire	129,-	Slam Master	129,-
King of Dragons	129,-	Eye of the Beholder	129,-
Double Dragon 5	129,-	Tiny Toons	69,-
Ultima Runes Virtue II	139,-	Young Merlin	119,-
World Cup Striker	129,-	u.v. mehr US Kons 1 SP, 2 Joyp.	350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
50/60 Hz ADP à DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-
SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-
Gamecourier-Versand, H. Kintzel
Goethestr. 46 • 58566 Kierspe
TEL: 02359/6466 FAX: 02359/6266

★ STARGAMES ★

VIDEOGAME - VERSAND

S.NINTENDO	NEO-GEO	MEGA DRIVE
FIFA Soccer 109,-	Art of Fighting 289,-	Landstalker 119,-
Populous 2 129,-	Art of Fighting 2 389,-	Dschungelbuch 119,-
Jurassic Park 99,-	World Heroes 2 289,-	FIFA Soccer 109,-
W.C. Striker 129,-	World Heroes Jet 389,-	Ranger X 109,-
Super Street Fighter 159,-	3 Count Bout 259,-	The Ottifants 109,-
Art of Fighting 119,-	Miracle Adventure 389,-	RBI Baseball '94 119,-
Dschungelbuch 119,-	Fatal Fury Special 379,-	Super Street Fighter 159,-
Bomber Man (Deutschl) 69,-	Wind Jammer 349,-	T.M.N.T. Fighter 129,-
Feivel d. Mauswanderer 129,-	Samurai Showdown 389,-	F1 109,-
Dragon 139,-	Magician Lord 179,-	Virtua Racing 159,-
Mortal Combat 2 129,-	Top Hunter 389,-	T2 Arcade 89,-
Schlumpfe 119,-	Nam 1975 179,-	World Cup U.S.A. '94 119,-
Turn & Burn 2 129,-	<i>NEO - GEO</i> 599,-	Mario Andretti 109,-
Super Metroid 119,-	<i>Joyboard</i> 719,-	NBA Showdown 119,-
Boxing Legend 89,-	<i>Memory-Card</i> 59,-	NHL Hockey '94 129,-
Untouchables 139,-	MEGA-CD	Sonic 3 119,-
Stunt Racer F/X 139,-	Silpheed 99,-	Dragon Bruce Lee Story 109,-
GP 1 89,-	Dune 109,-	PGA Tour Golf 2 109,-
Hulk 129,-	Puggsy 109,-	Dune 2 129,-
World Cup U.S.A. '94 139,-	Rebell Assault 109,-	Jungle Strike 109,-
Top Gear 2 99,-	Time Gal 109,-	Mig 29 99,-
Tetris 2 139,-	Sensible Soccer 99,-	Sonic 1 39,-
Nigel Mansell 119,-	Vay 129,-	Sonic 2 59,-
Super Nintendo 199,-	Mega-60 549,-	Lemmings 59,-
4 Player Adapter 59,-	CD-X Adapter 49,-	Mega Drive 199,-
Super NES Joypad 29,-		Action Replay 119,-
<i>S. Game Boy Adapter</i> 99,-		RGB/AV Kabel 39,-
<i>S FIX - Adapter</i> 38,-		6 Button Pad 39,-
Honeybee-Pad 39,-		Adapter 38,-

Ladenlokal: Schlagbaumerstr. 50 - 42653 Solingen
An- und Verkauf von GEBRAUCHTMODULEN / KONSOLEN !!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!
Postfach 22 03 29 42631 Solingen
Tel.: 02 12 / 58 63 50 Fax: 02 12 / 5 22 92

Verkaufe Spiele für SNES und Game Gear. Battleloads für SNES mit Beschreibung 85 DM, Crystal Warriors für Game Gear ohne Beschreibung 30 DM und TV-Tuner für 75 DM. Tel.: 03831/396518.

!Stop! Tausche Cool Spot, Goof Troop, We're Back, Super Mario All Stars, Super Mario World, Mystic Quest, Aladdin, Street Fighter 2 Turbo, Bubsy, Road Runner, Jurassic Park, Addams Family oder Mega Man X (alles PAL) gegen Dschungelbuch, Schlümpfe, Zombies, Action Replay Pro II, Secret Of Mana, Super Game Boy, Mystical Ninja, Clayfighter, Pink Goes To Hollywood oder andere Jump'n Shots, Jump'n Runs. Tel.: 06241/22940.

Suche für Super Nintendo: Sim City, Tiny Toons und Super Mario World, bis 50 DM. Angebote unter Tel.: 0621/301950.

Biete: Rock'n'Roll Racing 90 DM (neu), Wolfenstein 3D 90 DM (zwei Wochen alt), Batman Returns 85 DM, GP 1 80 DM, Pilotwings nur 50 DM, und F-Zero nur 40 DM (alles PAL). Ich trage Versandkosten. Schreibe jetzt an: Cornelius Großmann, Kastanienallee 2, 14778 Schenkenberg.

Verkaufe Super WWF Wrestlemania 1 65 DM, The Flintstones 80 DM, Wing Commander 30 DM für SNES. Verkaufe auch Game Boy-Spiele: Battleloads 50 DM, Zool 55 DM. Manuel Kaus, Ruhlweg 4, 63505 Langensfeld.

Tausche SNES-Spiele: Chopflifter 3, Madmen '94, Super Battle Tank 2, Wolfenstein 3D, Flashback, Lost Vikings gegen Super Chase HQ, Super Empire Strikes Back, Young Merlin, T-2 Judgement Day, The Lawnmower Man, Shadowrun (nur in dt.). Enrico Merseburger, Leipzigerstr. 75, 04564 Böhlen.

Verkaufe Royal Rumble dt. 50 DM, Starwing dt. 50 DM, Final Fight 2 jp. 40 DM, Super NES dt. + zwei Joypads 100 DM. Für Mega Drive Tomcat Alley CD dt. 60 DM, Ground Zero Texas CD dt. 70 DM, Sonic Spinball dt. 50 DM, alles inkl. Porto & per Nachnahme. Tel.: 06484/1699 ab 17.30 Uhr, Martin.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele (alle dt.), Super Mario World und Sim City je 40 DM, Zelda III, Mystic Quest, Starwing und Super Mario All Stars je 50 DM, Powermonger und Might & Magic II je 65 DM, Shadowrun, Flashback und Young Merlin je 80 DM. Tel.: 05773/1419 ab 18 Uhr, Mario verlangen.

Tausche Master System II mit zwei Joypads und fünf Spielen, wie z.B. Global Gladiators, Sonic 2, usw. gegen Mega Drive mit Joypad und einem Spiel oder gegen Super NES-Spiele wie Plok, Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adventures, ... Tausche auch Super NES-Spiele. Habe Mega Man X, Turtles Tournament Fighters, Bart's Nightmare, Aero The Acrobat; alles mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0431/393155 von 17-20 Uhr anrufen.

Verkaufe Super Nintendo mit einem Joypad und asclipad, sechs dt. Spiele, z.B. Plok, Tiny Toons Adventures, usw. + Konverter, oder besser Tausch gegen Mega Drive II mit Mega CD II und einem Spiel. Zahle evtl. noch etwas drauf. Tel.: 09072/6199 fragt nach Rene oder Fax: 09072/91949.

Verkaufe 18 Super NES-Spiele, z.B. Rock'n'Roll Racing, King Of Dragons, Super Empire Strikes Back, usw. für nur 610 DM. Verkaufe nur komplett. Tel.: 04743/6631.

VERSCHIEDENES

Die Mega Fun verkauft: Atari 1040 STFM + s/w-Monitor (SM 124) + Nadeldrucker Star NL-10 + Software, Fachbücher + Zubehör, VB 600 DM. Tel.: 0931/15517.

Suche billige Import-Spiele für Mega Drive (US, jp., dt.), SNES (US, jp.), PC-Engine (Jp-HuCards). Auch alte Spiele gesucht!!! Tel.: 09406/559.

Tausche SNES-Games, auch gegen Jaguar-Games! Tausche Neo Geo-Games, suche Last Resort. Tausche Neo Geo, drei Spiele, zwei Joypads gegen 3DO RGB, Multi Mega CDX. SNES: Rarität: Tausche Traumjoyboard XE-1 jp. nur gegen zwei nagelneue SNES- oder Jaguar-Games! Tel.: 07354/2873.

Verkaufe Turbo Duo-Spiele, z.B. Dragon Slayer US, Neutopia, usw. Super NES Mystical Ninja dt. Mega Drive Aladdin dt., usw. Suche Action-Adventures und RPGs für Turbo Duo, nur US. Tips gesucht zu The 7th Saga-zum letzten Endgegner. Tel.: 03831/290770.

Verkaufe Mega Drive + fünf Spiele + drei Joypads + Packung + Porto für nur 300 DM. Game Gear + zwei Spiele + Netzteil + Gear-To-Gear-Kabel + Packung + Porto für 150 DM. Sony Discman D-125 + Adapter + Audio-Kabel + Kopfhörer + Packung + Porto für 165 DM (Otto S.1086, Nr.18, Quelle S.1254, Nr.7), HiFi-Test Gut. Oliver Frey, Ringstr. 67, 41334 Nettetal. Tel.: 02157/5550.

Verkaufe + kaufe Spiele für PC-Engine/Turbo Duo. Suche Warsaw 2. Tel.: 02334/40198 ab 17 Uhr, Peter. Suche Überraschungseier-Figuren! Zahle bis 3 DM oder tausche gegen Super NES- oder Mega Drive-Spiele. Suche auch Game Gear mit Spielen, evtl. mit TV-Tuner. Tel.: 02862/7977.

Tausche SNES mit Zelda III, Super Castlevania IV, Super Mario All Stars, Chessmaster und Street Fighter II gegen Mega Drive II mit mind. fünf Spielen (Adventures bevorzugt) oder verkaufe alles für 320 DM + NN. Tel.: 0791/55669 Werner.

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Mega Drive, Mega CD, Super NES, Neo Geo, Turbo Duo, PC-Engine, Jaguar, 3DO, Lynx, MAK-Platinen, Game Gear, Game Boy, Master System, usw. Tausche auch Konsolen, z.B. mein Neo Geo gegen Mega Drive + Games, Super NES + Games. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe Gamers 1/92-5/93, Total 6/93-2/94 (beide inkl. Erstausgabe) gegen Gebot, nur komplett. Suche Video Games-Hefte Nr.1-Heft 7/92, außerdem alte Electronic Gaming Monthly-Ausgaben bis Nr. 52 + besonders alles für den Jaguar. Zahle sehr gut. Angebote schriftlich an: Lars Hoyer, Fehrbelliner Str. 13, 26388 Wilhelmshaven.

Suche Module für SNES (US, jp.), Mega Drive (US, jp., dt.) und PC-Engine (nur jp. Hu-Cards), bis 50 DM pro Stück. Listen bitte an: Christian Blendl, Weiherweg 2, 93095 Langenerling.

Stop! Tausche mein Mega Drive (50/60 Hz., Schachterweiterung) + sechs Spiele, z.B. Sonic Spinball, Toe Jam & Earl 2, Shining Force, Thunderforce IV gegen Super NES mit Umbau oder Adapter + sechs (gute) Spiele oder + Super Game Boy-Adapter und vier oder fünf SNES-Spiele. Verkaufe außerdem normales deutsches Mega Drive + zwei Pads + ein Board für

150 DM. Tel.: 03984/6493 Andre.

Kaufe und verkaufe Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO, Jaguar, CD32, Turbo Duo, Game Boy, Neo Geo, evtl. auch andere Konsolen. Kaufe auch Sammlungen mit Gerät, wenn günstig. Evtl. auch Tausch. Tel.: 07724/7747 Martin & Moni.

Biete Infrarot-Pads, fast neu, Dual Turbo von Acclaim 90 DM Originalverpackung, Mario All Stars 50 DM, Powermonger 50 DM, zusammen 90 DM oder Tausch. Tel.: 0208/645710 Anrufbeantworter jederzeit! Suche Total 6/93.

Verkaufe Turbo Express, PC-Engine und 20 Spiele. Habe auch viele Spiele für Super NES und tausche MAK-Platinen. Suche auch Star Wars-Spielzeug: Figuren, Raumschiffe, etc. Tel.: 05037/2854.

Verkaufe zwei defekte PC-Engines 70 DM + HuCards: Twinbee, Super Star Soldier, Space Harrier, Puzznic, Dragon Spirit, P-47, F1-Dream, Cyber Core, Wonderboy II, Doreamon. Möglichst komplett 299 DM. Auch Tausch gegen Neo Geo-Spiele möglich (besonders Samurai Spirits). Suche auch Gunstar Heroes für Mega Drive! Tel.: 06482/1310 Joachim. Verkaufe für SNES: Mystic Quest, Wing Commander, Might & Magic II und für Game Boy: Zelda IV, Mega Man, Golf, Marble Madness. Alles dt. Tel.: 02671/3738 Olaf. Tausche auch.

Verkaufe, tausche SNES-, Mega Drive- und Game Gear-Spiele, z.B. FIFA Soccer, Super Metroid, Robocop Vs. Terminator, X-Kaliber und 30 andere. Tel.: 02204/73087 bitte erst ab 14.30 Uhr bis 21.30 Uhr. Verkaufe neuwertiges Mega Drive II 180 DM, Aladdin 80 DM, Game Gear 150 DM, Sonic 2 60 DM, Game Boy + Akku + Lupe + elf Spiele + Vier-Spieler-Adapter 300 DM. Tel.: 07525/7221 ab 16 Uhr, Andreas.

PC-Engine RGB 100 DM, Spiele 20-100 DM zu verkaufen, Dungeon Explorer II US, etc. Tel.: 0212/208689.

Stop!!! Verkaufe Turbo Duo + Japan-Adapter + Fünf-Spieler-Adapter + fünf Joypads + neun Superspiele, z.B. Bonk 1+2, Bomberman, Bomberman '93, Gate Of Thunder, Final Match Tennis... Suche außerdem Comlynx-Kabel für Atari Lynx. Preis nach VB. Tel.: 0221/699101 tägl. ab 15 Uhr.

Tausche Captain America MAK gegen Aliens oder Shinobi oder verkaufe für 400 sFr. Tausche auch Art Of Fighting 2 für Neo Geo gegen Fatal Fury Special. Pero Lancellotti, Kirchstr. 6, 8807 Freienbach, Schweiz. Tel.: 05548/1573 ab 18 Uhr.

Suche große Modulsammlungen + Konsolen von Super Nintendo/Game Boy/Mega Drive/NES/Atari Jaguar, usw. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Hey Atari Freaks! Verkaufe meine VCS 7800 Spielesammlung. Ninja Golf 29 DM, Mario Bros. 19 DM, Motor Psycho 29 DM, Dig Dug 29 DM, Chopflifter 19 DM, Tomcat 19 DM, Ace Of Aces 29 DM, Pole Position II 19 DM, zusammen 150 DM. Schreibt an: Steffen Steuer, Thälmannstr. 10, 02790 Ebersbach.

Tausche Mega Drive + sieben Spiele und amerik. Super NES + zwei Spiele gegen 3DO RGB. Suche Super NES-Spiele: Tetris 2 + Bombliss, usw. Habe und suche Mega CD-Spiele. Tel.: 03087/2053. Anime Videos jeglicher Art (z.B. Ranma 1/2, Dragon Ball Z, Fatal Fury, Art Of Fighting, Final Fantasy, Area 88, usw.) Plese call: 02872/8411.

Double Trouble - Deutschlands größter und ältester Videospieleclub bietet Clubzeitung, Tips, Clubzimmer, etc.! Double Trouble - die Alternative... Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel.: 030/6849816 oder 6188391.

Stop!! Suche Turbo Express/PC-Engine GT + Zubehör. Tausche evtl. auch gegen Lynx + Zubehör + Spiele. Suche außerdem Spiele für Turbo Duo, z.B. Bomberman '94, R-Type 1&2, Super Raiden, Ninja Warriors... Tel.: 0221/699101 tägl. ab 14 Uhr. Platinen: Aerofighters, Bubble Bobble, Asterix, Caveman Ninja, u.a. Neo Geo: 3 Count Bout 150 DM. Tel.: 09131/52816 Tim verlangen.

Verkaufe Star Trek und Zelda IV auf dem Game Boy für zusammen 20 DM. Suche auch günstigste SNES-Spiele. Verkaufe auch Zelda III + Super Mario World für 40 DM. Christopher El-Sayed, Welfenstr. 33, 86807 Buchloe.

Suche alte Modulklassiker für das Atari 2600 und das Atari 7800 System. Melde Dich bei: Eckhard, Tel.: 05366/7102.

Kaufe SNES- und Game Boy-, sowie Mega Drive- und Game Gear-Spiele, auch mit Gerät. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/3094.

Suche sämtliche Games für PC-Engine, keine US-HuCards, speziell Magical Chase + Splash Lake + Puzznic, Klax. Tel.: 0211/342065.

Stop! Tausche mein Mega Drive + sechs Spiele gegen SNES mit sechs Spielen oder gegen Turbo Duo + sechs Spiele oder gegen Turbo Express + 4-6 Spiele. Verkaufe außerdem Mega Drive I 50/60 Hz + Mega CD I jp. 60 Hz + CDX-Adapter + Final Fight jp. + Sol Feace US. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03984/6493 Andre.

Verkaufe Game Gear mit fünf Modulen sowie Game Boy mit fünf Spielen, alles noch mit Garantie und technisch und optisch 100% in Ordnung. Beides günstig gegen Gebot oder auch Tausch gegen Super NES-Spiele, wie z.B. NBA Jam, Mr. Nutz, Young Merlin, oder auch andere. Angebote bitte an: Tel./Fax: 030/3418661. Bis bald. Suche Prügel-Spiele für Game Gear und Master System, außer Mortal Kombat und Streets Of Rage. Bestimmte Spiele wie Surf Ninjas, Double Dragon für 10-20 DM, Streets Of Rage 2, Dragon (Bruce Lee) und weitere neue Spiele für 20-50 DM. Suche noch das Tiger-LCD-Mortal Kombat 10 DM. Tel.: 033232/1323 erreichbar von 9-18 Uhr. Ciao Alter.

Verkaufe 18 Super NES-Spiele, z.B. Rock'n'Roll Racing, King Of Dragons, Super Empire Strikes Back, usw. für nur 610 DM. Verkaufe nur komplett. Tel.: 04743/6631.



Breath Of Fire

Dieses von Capcom programmierte RPG ist dank Squaresoft nun auch auf dem US-Markt erhältlich

SUPER NINTENDO

Rollenspiel / 1 Spieler

... und wieder einmal fällt das Böse über ein friedliches Fantasyreich her, diesmal in Form des Black Dragon Clans, der die Schlüssel der Göttinnen an sich bringen und damit das Land unterwerfen will. Natürlich ist Eure Aufgabe klar: Ihr steuert ein Mitglied des Light Dragon Clans (!), der aber seine besondere Fähigkeit, sich in einen Drachen zu verwandeln, eingebüßt hat und erst im Laufe des Abenteuers wieder erlernt. Auf der Suche nach den Schlüsseln trifft Ihr auf die verschiedensten Abenteurer, die sich Eurer Party anschließen und auch besondere Fähigkeiten mitbringen. Da wäre z.B. Karn, der Dieb,



mit dem Ihr fast alle verschlossenen Türen öffnen könnt, oder Ox, der sich durch brüchige Wände vorkämpft und nebenbei etliche Orte und Dinge entdeckt, die zwar nicht spielentscheidend sind, aber Euch den beschwerlichen Weg enorm erleichtern. Wie in Rollenspielen üblich kämpft Ihr am laufenden Band mit Monstern, und sammelt Geld sowie Expertpunkte, damit Eure Party stärker wird und eine bessere Ausrüstung bekommt. In den Städten könnt Ihr Euch Informationen einholen, abspeichern, Eure sauer erkämpfte Kohle ausgeben oder ein Schläfchen wagen.



Stefan: Nach einer längeren Durststrecke endlich wieder neues RPG-Futter für das SNES, obendrein noch ein ganz herausragendes; Grafik und Sound sind hervorragend und unterstützen mit der Tatsache, daß Ihr während Eures Abenteurers ab und zu einen anderen Charakter auf einer Einzelmision steuert, das atmosphärische Spieldesign ausgezeichnet. Die Story zieht sich zwar nicht, wie gewohnt, wie ein roter Faden

durchs Spiel, aber Ihr verliert das Hauptziel deshalb noch lange nicht aus den Augen. Außerdem gibt es etliche Geheimnisse zu entdecken, die nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben, wie z.B. Fischen, Jagen, usw. Ein weiterer Pluspunkt sind die stets zur Verfügung stehenden Charaktere, im Kampf habt Ihr zwar nur vier, es ist aber möglich sie jederzeit auszutauschen und so eine ganz andere Fronteinheit zusammenzustellen. Sogar die Party-Mitglieder, die nicht an einem Kampf teilnehmen, sammeln Experience Points.



In den Tempeln jeder Stadt könnt Ihr den Zwischenstand abspeichern

Erst nach 2/3 des Spiels habt Ihr eine schlagkräftige Party zusammen

HERSTELLER:	CAPCOM
DATENTRÄGER:	12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	MEGA FUN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
80% GRAFIK				
81% SOUND/FX				
85% FUN				

MEGA STAR VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

JAGUAR

Wolfenstein 3D us 129,-
Brutal Sports us 139,-
alle Jaguar News auf Lager
Jaguar us & dt auf Lager

SEGA Mega Drive

Formula 1 CD us 109,-
Fifa Soccer CD dt 109,-
Dune 2 CD dt 109,-
Dschungelbuch dt 115,-
Markos M. Football dt 125,-
Joypadverlänger. 12,-
RGB Kabel 1&2 29,-
Joypads ab 35,-

★ SUPER NINTENDO ★

Breath of Fire us 139,-
Wizardy 5 us 139,-
Tetris 2 us 109,-
Mortal Kombat 2 dt 149,-
GP 1 euro 79,-
alle News us & dt auf Lager
Joypadverlängerungen 18,-
50/60 Hz Adapter 39,-
Joypads ab 35,-
RGB Kabel dt 29,-

An & Verkauf von Gebrauchtspielen

EGM & Game Fan US Konsolenhafte

Super Scope für SNES incl. 6 Spiele 99,-

Scart Umschalter (mit Anschluß für Hifi Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 159,-

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

★ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14 ★

Bestellannahme von 15.00 bis 20.00 Uhr

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

dynatex GMBH

AKTUELLE HITS + ANGEBOTE

SNES	MEGA CD
BREATH OF FIRE (US) DM 139,90	FORMULA ONE (US) 99,90
MORTAL KOMBAT II (D) DM 149,90	REBEL ASSAULT (US) 99,90
SUPER STREET FIGHTER II (US) DM 149,90	VAY (US) 99,90
FIGHTERS HISTORY (US) DM 129,90	BATTLECORPS (D) 99,90
TETRIS II (US) DM 109,90	JURASSIC PARK (D) 99,90

ACHTUNG! NEUHEITEN! MEGA DRIVE
 SUPERGAME BOY(D) DM 89,90 DSCHUNDEL BUCH (D) DM 109,90
 JAGUAR (PAL!) DM 549,90 SUPER STREET FIGHTER II(D) DM 139,90
 MORTAL KOMBAT II (D) DM 129,90

DEMNÄCHST BEI UNS:

CONTRA (MD) --- EARTHWORM JIM (MD) --- DYNAMITE HEADDY (MD)
 FINAL FANTASY III (SNES) --- DONKEY KONG COUNTRY (SNES)
 WILD GUNS (SNES)

TERMINE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

ACHTUNG!!!
 "MORTAL-KOMBAT II PARTY" AM 17.9.'94
 IN UNSEREM LADENLOKAL DORTMUND

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

Unsere Hotline
 NUR für den Versand:
 0231/55 61 40 (Hr. Brockmeier)

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

DRAGON

Filmumsetzungen erreichen nur in den seltensten Fällen das Niveau Ihrer Kinovorbilder, doch wissen wir alle, Ausnahmen bestätigen die Regel!



SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-3 Spieler



Der Sprung auf den Brustkasten des Gegners zieht dem Gegner am meisten Energie ab



Weiche Bewegungen und schön gezeichnete Sprites verdienen uneingeschränktes Lob

Virgins Dragon hält sich zu großen Teilen im Story Mode an die Filmvorlage. Neben den bekannten Gegnern, wie z.B. dem Matrosen in der Tanzbar oder den wildgewordenen Köchen aus dem Restaurant, wurden zusätzlich ein paar neue Aggressoren in das Game mit eingebaut. Im Fitneßstudio hat es Bruce statt mit vier Heißspornen mit nur einem in

Form eines dunkelhäutigen Kickboxers zu tun, nicht fehlen durften natürlich ein paar Mädels im Hormonspiegelsteigernden Aerobic-Dress, die allerdings allzu plumpe Annäherungsversuche durch gezielte Treffer mit einem Bambusstock im Keim ersticken. In Anlehnung an Lees erfolgreichsten Film "Der Mann mit der Todeskralle" findet sich auch dieser als Gegner

wieder. Digitalisierte Bilder aus dem Film leiten auf den jeweiligen Level ein und erzählen in knappen Worten den Fortlauf der Geschichte. Nach drei Niederlagen gibt auch der geheimnisvolle Dämon sein Stelldichein, gleichbedeutend mit der letzten Chance, doch noch die nächste Runde zu erreichen. Hilfreich gibt sich auch die Möglichkeit, mit einem

Freund die Gegner vom Screen prügeln zu dürfen, der Haken an der Sache ist, daß Ihr Euch danach gegenseitig ans Leder müßt, da nur einer ohne Lebensverlust weiterkommt. Im Practice-Mode dürfen sogar drei Spieler gleichzeitig die Vielzahl der Schläge studieren und sich mit den Funktionen des zweiten Energiebalkens vertraut machen, das Szenario ist frei wählbar.

Ein Koch kommt selten allein...



Zuerst kämpft Ihr gegen einen Koch in der Küche...



der auf dem Hof von einem zweiten Hilfe bekommt...



aber letztendlich doch den Kürzeren zieht



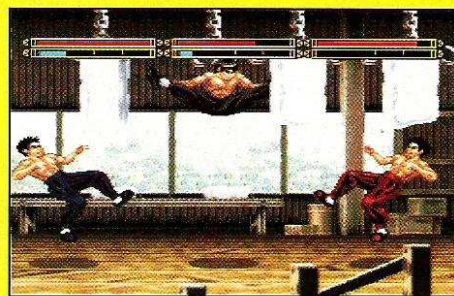
Ulf: Tut mir leid Stephan, aber das seh ich etwas anders. Es ist zwar sehr loblich, daß Virgin hier mal etwas andere Wege beschritt, doch in Punkto Spielbarkeit wechseln sich hier Licht mit überwiegenden Schatten ab. Positiv ist natürlich die Möglichkeit mit einem Freund gleichzeitig den Computergegner abzuservieren, doch wenn Bruce Lee es mit gleich zwei Aggressoren zu tun hat (Küchen-Szene) mutet die Sache schon etwas unfair an. Es fehlt mir zudem ein reichhaltiges Schlagrepertoire. Da hilft auch die zusätzliche Energieleiste nicht, Special Moves und aufbauende Schlagkombos gehören einfach zu einem Prügelspiel dazu. Mißlungen ist vor allem die Kollisionsabfrage: Manchmal haut der Pixel-Bruce einfach durch den Gegner hindurch, als bestehe er aus Luft. Licht und Schatten auch bei der Technik: Während sämtliche Sprites ordentlich in Szene gesetzt wurden, glänzt das Hintergrundlayout durch spartanische 2-Phasen Animation (wenn überhaupt).

Wie im Film kämpft Ihr in besonders brenzlichen Situationen gegen den Dämon. Während jedoch auf Zelluloid diese Auseinandersetzungen symbolisch für den inneren Unfrieden von Bruce stehen, bedeutet eine Konsolen-Niederlage ganz einfach Game Over

Einer geht noch...



Startet Ihr den Story-Modus zu zweit, möbelt Ihr zunächst mit vereinten Kräften den Gegner vom Screen, um Euch dann gegenseitig eins auf die Mütze zu geben, der Unterlegene verliert ein Leben



Trainingsrunden dürft Ihr sogar zu dritt bestreiten, hier ist allerdings weniger Taktik gefragt, erst wenn sich einer schlafen gelegt hat, wird aus der wilden Klapperei wieder ein gepflegter Fight



Kurz-Biographie Bruce Lee

- Geboren am 27. November 1940 in San Francisco
- Verbringt seine Kindheit in Hong Kong
- Kehrt im Jahr 1958 auf der Flucht vor der Polizei in die USA zurück
- Heiratet dort seine große Liebe Linda Emery, die ihm zwei Kinder schenkt
- Entwickelt einen eigenen Kampfstil mit dem Namen "Jeet Kune Do"
- Kurzzeitiger TV-Erfolg als Kato in der Serie "The Green Hornet"
- Große Enttäuschung, als für die Hauptrolle der von ihm mitentwickelten Serie "Kung Fu" David Carradine gewählt wird
- Großer Erfolg des Films "Way Of The Dragon" in Asien, in dem er als Autor, Regisseur und Hauptdarsteller fungiert
- Danach dreht er in Hollywood seinen berühmtesten Film "Der Mann mit der Todeskralle"
- 1973 stirbt Bruce Lee drei Wochen vor der Kinopremiere unter mysteriösen Umständen im Alter von 32 Jahren
- 25.000 Menschen nehmen an seiner Beisetzung in Hong Kong teil
- Überführung der sterblichen Überreste nach Seattle, James Coburn und Steve McQueen erweisen Bruce als Sargträger die letzte Ehre

Zahlreiche Produzenten hatten seit Bruce Lees Tod dessen Witwe Linda um die Zustimmung für einen Film über das Leben des Martial Arts-Superstars gebeten, doch erst 1993 stimmte diese einem Drehbuchentwurf Rob Cohens zu. Ihrer Meinung nach war er der rechte Mann, um die Visionen und Fähigkeiten ihres Mannes würdig auf Zelluloid zu bannen. Die Hauptrolle übernahm der hawaiianische Schauspieler Jason Scott Lee, der zwar noch nie in seinem Leben Kampfsport betrieben hatte, jedoch mit seinem phantastischen Körper beeindrucken konnte. Der Film selbst beschränkt sich nicht auf eine Aneinanderreihung von Kampfszenen, sondern versucht in gleichem Maße, die Beziehung zwischen Bruce und Linda darzustellen. Unserer Meinung nach ging dieses Konzept hundertprozentig auf. Die Kämpfe sind perfekt inszeniert, ohne jedoch übermäßig brutal zu wirken, und die Liebesgeschichte kommt lobenswerterweise ohne Herz-Schmerz-Gesäusel aus. Unser Tip: Anschauen!



In der Bonusrunde beweist Ihr Euer Können am Schlagbaum. Ihr müßt versuchen, möglichst alle drei Trefferflächen so oft wie möglich zu erwischen, je höher die Zahl, desto schneller dreht sich das Teil um die eigene Achse

HERSTELLER:VIRGIN
 DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:OKTOBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT:MD/JAG/300/MS/6G
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:K.A.
 BESONDERHEITEN:SUPER MULTI-TAP
 CA. PREIS:K.A.
 MUSTER VON:VIRGIN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK					
61% SOUND/FX					
73% FUN					



Bereits der erste Level wartet mit unzähligen Feinden auf Euch

Actraiser 2

Enix' Grafik- und Soundorgie geht nun doch in die zweite (deutsche) Runde, doch diesmal ohne die genialen Strategie-Elemente des Vorgängers

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Da Actraiser mittlerweile den Status eines Kultspiels innehat und bei Erscheinen einen sehr großen Erfolg verbuchen konnte, blieb den Meisterprogrammierern von Enix wohl

nichts anderes übrig als unseren Helden ein zweites Mal in den Kampf gegen den mächtigen Dämon Tanzra und dessen Handlanger zu schicken. Dieser ist nämlich zusammen mit 13 noch stärkeren



alle sechs Levels komplett bestanden habt, steht Ihr bald

Vorgängers komplett herausgenommen worden, so daß ein reinrassiges Actionspiel übriggeblieben ist. Wie schon beim ersten Teil bewegt Ihr Euch mit Hilfe des Sky Palace von einer Stage zur anderen, wobei die

Auge in Auge mit dem Obermütz Tanzra. Neben den vielen Hack'n Slay-Elementen könnt Ihr mit Hilfe eines netten Engels viele Geschichten über die Bewohner der einzelnen Städte erfahren und werdet

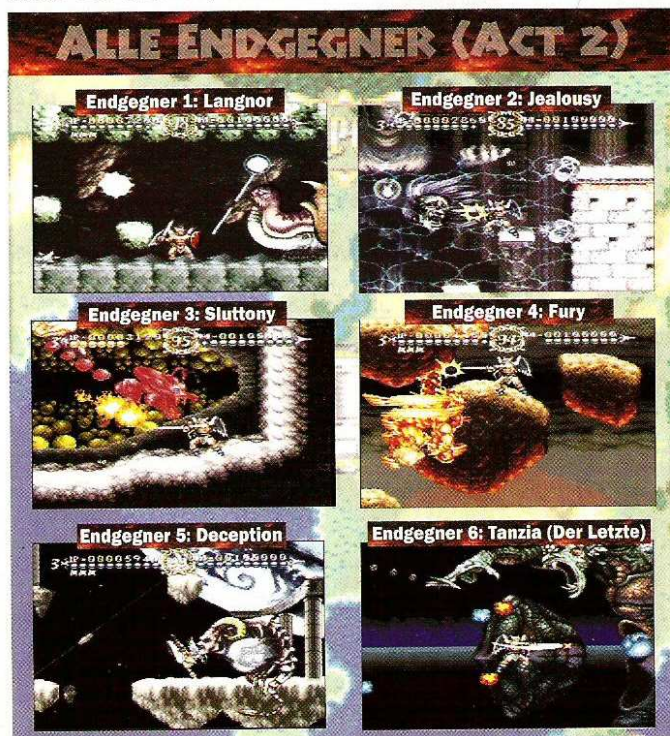


In diesem Abschnitt rotiert der gesamte Bildschirm



Philipp: Actraiser 2 hält, was der Vorgänger verspricht: Noch abgefahrenere Grafik, noch stimmungsvollere Musik und noch mehr Action (eigentlich schade, daß die äußerst unterhaltsamen Bepauungssequenzen aus dem ersten Teil rausgefallen sind). Ach ja, eine weitere Sache ist auch noch ordentlich in die Höhe geschraubt worden: Der Schwierigkeitsgrad! Während Markus diese Tatsache als entscheidendes Manko tadelt, bin ich eher

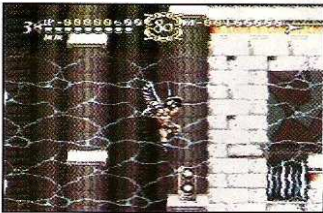
der Ansicht, daß ein solcher Schwierigkeitsgrad durchaus zu einer höheren Langzeitmotivation beitragen kann und es in diesem speziellen Falle auch tut. Schließlich gibt's ja ein Passwort nach jedem abgeschlossenen Level und die Runden selbst sind nicht so lang, als daß man nicht gewisse schwierige Passagen auswendig lernen könnte. Da wir uns mit unseren Wertungen jedoch am Durchschnittsspieler orientieren und dieser sicherlich nicht über einen dermaßen hohen Schwierigkeitsgrad erbaut sein dürfte, bleibt Actraiser 2 das "Gold Game" verwehrt.



mit deren Problemen vertraut. Auf eine kostenintensive Batterie wurde diesmal leider verzichtet, aber Enix hat wenigstens an ein Passwort gedacht.



Megatip: Mit Hilfe dieser Krabbe gelangt Ihr über die gefährlichen Spitzen



In diesem Kästchen findet sich immer etwas nützliches



Mit Hilfe des Sky Palace bewegt Ihr Euch zu den einzelnen Landstrichen



Markus: Auch ich war und bin immer noch ein begeisterter Enix- und Actraiser-Anhänger. In Punkto Grafik und Sound haben sich die japanischen Programmierer wieder einmal selbst übertriften, denn was Euch hier geboten wird ist schier an der Grenze des Unfaßbaren. Obwohl Actraiser 2 als Importversion schon etliche Monate auf dem Buckel hat, ist es immer noch berauschend die tollen Grafiken mit dem genialen Sound zu genießen. Einziges, aber auch entscheidendes Manko ist der unerlaubt hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad, denn selbst auf EASY ist es nahezu unmöglich, das Spiel ohne Action Replay Pro durchzuspielen. Um es mit Obermoltz Tanzra aufnehmen zu können, müßt Ihr sogar NORMAL meistern, was leicht frustriert enden kann. Besitzt Ihr jedoch genug Durchhaltevermögen und eine gehörige Portion Geduld, ist Actraiser 2 wohl derzeit DAS beste Actionspiel, das zur Abwechslung auch mal mit Langzeitmotivation aufwarten kann.



Der Feuerball ist nur einer der 7 zur Verfügung stehenden Zaubersprüche



Bild links: An dieser Stelle im Vulkan werdet Ihr das eine- oder andere mal in die Lava fallen



Selten sind weniger als drei Feinde auf dem Bildschirm



FX VIDEOGAMES

Wahlenstr. 6
KÖLN 50823 Köln
(Ehrenfeld) Ecke Venloerstr.

Supernintendo

Breath of Fire	(us)	139.-
Dragon	(dt)	139.-
Dschungelbuch	(dt)	139.-
Fatal Fury II	(dt)	139.-
Knight of the Round	(dt)	129.-
Mortal Kombat II	(dt)	139.-
Pac Attack	(dt)	119.-
Schlümpfe	(dt)	119.-
Slam Masters	(jp)	109.-
Slam Masters	(us)	139.-
Super SF II	(us)	149.-

Mega Drive News erfragen !!!!!

JAGUAR

..... 3D	149.-
Brutal Sports Football	149.-

Achtung: Shirts wieder lieferbar!!!

0221 / 52 75 44

Ihr Spezialist für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT Tel. (02622) 83517

MAK Scart-Umschalter

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

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Aterix, Sunset Riders, Trog 2, Hit the Ice, Street Fighter 2 ...

3-fach Umschalter 129,99 DM
4-fach Umschalter 149,99 DM
7-fach Umschalter 239,99 DM
Audiokabel 5m 9,99 DM

SUPER NES

Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
SMD Spiele ab 69,99 DM

Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller!)
Modulportvergrößerung 99,99 DM

SEGA MEGA

Joypad Verlängerung 2m 29,99 DM
3 SMD Spiele 99,99 DM

SMD 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) und ja/dt. mit Schalter 55,55 DM
SMD 2 Umbau. Gleiche Merkmale wie SMD 1 - 75,75 DM

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 788,99 DM
Gold Set (Grundgerät mit Fatal Fury 2, 2ter Stick) 1149,99 DM
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 59,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

Turbo Grafx inc. 2 Spiele 149,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 699,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
SMD Spiele ab 109,99 DM

NEU: STAR TRACK + Manga Videos

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern 3DO RGB Umbau 299,99 DM
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten Amiga CD 32 RGB Umbau 99,99 DM

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Shining Force II

Das langersehnte Sequel zu Segas erfolgreichem Strategie-Epos kommt nun auch zu deutschen Ehren

MEGA DRIVE

Strategie / 1 Spieler

Nachdem Ihr Euch einen Namen für Euren Helden ausgesucht habt, fangen die Neuerungen schon an: Ihr dürft nämlich jetzt unter vier Schwierigkeitsgraden wählen, die Spanne reicht dabei von "Normal" (relativ einfach) bis hin zu "Ouch!" (sehr anspruchsvoll). Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto aggressiver und intelligenter verhalten sich natürlich die Gegner. Beim zweiten Teil legten die Macher desweiteren deutlich mehr Wert auf eine atmosphärische Background-story, die sich allerdings erst im Laufe des Spiels richtig entfaltet. So viel sei aber schon angemerkt: Ein ahnungsloser Dieb namens Slade hat in seiner Habgier das Siegel zu dem Schrein Ancient Towers gebrochen und die beiden heiligen Juwelen

entwendet. Dieser eigentlich kleine Diebstahl hatte den unangenehmen Nebeneffekt, daß die bösen Mächte wieder ans Tageslicht kommen konnten und nun ungehindert ihr Unwesen treiben. Der eigentliche Handlungsfaden entwickelt sich später. Diesmal wurde Shining Force nicht in einzelne Kapitel unterteilt, wundert Euch also nicht, daß das Geschehen durch zahlreiche Dialoge unterbrochen wird. Ansonsten wurden beim Spieldesign nur dezente Veränderungen vorgenommen, bspw. wird jetzt die Stärke einer Waffe gleich angezeigt, so daß Fehlkäufe entgültig der Vergangenheit angehören. Für die Statistik hält der Computer zudem die Anzahl aller abgemurksten Gegner pro Helfershelfer genauestens fest, außerdem könnt Ihr, wie bei einem RPG, bestimmte Kämpfe wiederholen, indem Ihr das Gebiet noch einmal betretet.



Das Intro leitet atmosphärisch auf das eigentliche Spielgeschehen ein



Abwechslungsreichere Gegner, mehr Atmosphäre und deutlich komplexer, der zweite Teil ist um einiges besser ausgefallen



Mit dem Schiff ist es ein leichtes die Oberwelt zu erforschen



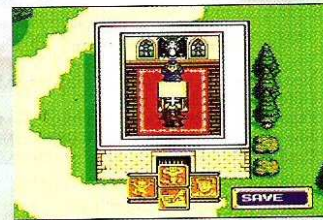
Diese große Blechbüchse ist noch eine Nummer zu groß für unseren Helden



Das ist neu: Diesmal könnt Ihr unter vier Schwierigkeitsgraden wählen, die Euch von einer hinterhältigen Hexe präsentiert werden.



Wieweit sich die einzelnen Charaktere fortbewegen können zeigen Euch die markierten Felder, die Begehrbarkeit des Geländes spielt hier auch eine wichtige Rolle



Die Kirche ist eines der wichtigsten Orte im Spiel. Hier könnt Ihr den Spielstand sichern, tote Charaktere wiederbeleben, Euren Helden aufsteigen lassen oder heilen.



Dieser stolze Baum birgt ein großes Geheimnis. Benutzt hier einen Holzscheit und laßt Euch überraschen.



Sandrie: Jetzt habe ich gerade einmal Breath Of Fire durchgespielt, schon kommt das nächste "Wie-bringt-man-sich-am-besten-um-seinen-wohlverdienten-Schlaf"-Game. Es lebe der Kaffee. Um das Fazit gleich vorwegzunehmen, Shining Force 2 hat, wie schon der Vorgänger, absoluten Kultcharakter; gleiches Spielgefühl, mit packenderen Kämpfen und einer Story mit deutlich mehr Tiefgang, nur die ellenlangen Dialoge nerven mitunter, vor allem wenn man über eine halbe Stunde lang nicht zum Absaven kommt. Die Grafik wurde leider kaum verbessert, d.h. die Oberwelt wirkt auch diesmal eher zweckmäßig, dafür wurden die Piktogramme der einzelnen Gesprächspartner detaillierter gestaltet und dezent animiert; alles in allem ein würdiger Nachfolger und damit verdiente neue Referenz in Sachen Strategie. Erfahrene Spieler sollten übrigens nicht mit "Normal" beginnen, da hier die Kämpfe erst später herausfordernd werden.



Wenn ein Charakter Level 20 erreicht hat, steigt er merklich sichtbar auf; Ihr werdet stärker und bekommt feinere Klamotten spendiert



Aufwendig inszenierte Fernkampfszenen, in denen es sogar zu Kamaschwenks kommt, tragen ihren Teil zur dichten Atmosphäre bei

	HERO ULF	LV 1	ATT 53
		HP 44/44	DEF 25
		MP 14/14	AGI 28
		EXP 1	MOV 6
	MAGIC	ITEM Über RING	
	WIZINS	Wiederholend	
	HIGINS	Wooden	
	JEWELS	Steel Sword	
		Wiederholend	
	KILLS	35	
	DEFERT	2	
	GOLD	5145	



Ulf: Als alter Strategiespiel-Fan habe ich mich um den Shining Force II-Test natürlich fast mit Stefan prügeln müssen. Die leicht verdauliche Mixtur aus Strategie- und RPG-Elementen, sowie die tollen Kämpfe aus einer Pseudo 3D-Perspektive ziehen einen sofort wieder in ihren Bann. Irgendwelche großartigen Neuerungen werdet Ihr zwar hier vergeblich suchen, doch wozu auch? Schließlich war das Gameplay schon beim ersten Teil äußerst durchgestylt, nicht ohne Grund hielt Shining Force den

Referenztitel inne. Erfreulicherweise hat Sega diesmal viel mehr Wert auf Abwechslung gelegt, bspw. liefert Ihr Euch in einer Szene ein heißes Gefecht mit einer Riesenkrake und ihren acht Tentakeln (schwer!), oder müßt auf einem Tisch mit einer Miniatur-Armee gegnerische Spielzeug-Feinde besiegen (lustig). Positiv sind zudem die vielen Musikstücke, die den Spielverlauf stets passend untermalen. Wer sich zu den Strategiespiel-Fans zählt und damit auch den ersten Teil in sein Herz geschlossen hat, wird Shining Force II mit ungezügelter Lust verschlingen.



Bild links: Eure Charakterwerte im Überblick; Bild Mitte und rechts: Die Kampfsequenzen wirken wegen der geradezu plastisch anmutenden 3D-Perspektive sehr realistisch

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: SEGA

schlecht mittel gut sehr gut super

77% GRAFIK

76% SOUND/FX

87% FUN

FANATIC GAMES

Inh. P. Sareyko • Tel. & Fax: 0 21 66/18 78 81
 Giesenkirchener Str. 52 - 41238 Mönchengladbach

RESTPOSTEN-SONDERAKTION !!!

Art of Fighting 2	219,-	Sengoku	119,-	World Heroes 2 Jap.	349,-
3 Court Bout	329,-	Sengoku 2	219,-	Aero Fight 2	369,-
Alpha Mission II	219,-	Super Sidekicks	189,-	Burning Fight	179,-
Baseball Stars Prof.	109,-	Super Sidekicks 2	349,-	Aggressors of Dark	369,-
Baseball Stars 2	399,-	Spiritmaster (Miracle)	229,-	Combat	369,-
Fatal Fury 2	189,-	Top Hunter	349,-	King of Fight	369,-
Fatal Fury Special	249,-	Colt	99,-	Samurai 2	369,-
Magician Lord	129,-	World Heroes	99,-	Ghost P. (US-Version)	189,-
Samurai Showdown	349,-	World Heroes 2	219,-	Last Resort	269,-
Magician Lord - die limitierte Spielhallenpressung für zu Hause (alles Viel einfacher !!)	249,-				

NEO GEO US 569,- Joyboard 109,-
 NEO GEO JAPAN-VERSION (mit dem jp. Arcade-Ship, Samurai rot + teilen) 899,-
 NEO GEO GOLD (Gerät 2 Joyboards, Top Hunter o. Art of Fight 2 o. Spezial) 979,-

Vid. Cass. ca. 45 Titel 4 h. 59,- Vid. Cass. die neuen Titel 2 h. 39,-
 NEO GEO CD-ROM 949,- US/EUROPA-Version 949,- (ab Mitte bis Ende Sept.)
 NEO GEO CD-ROM 1099,- JP-Version (rot + teilen bei Samurai Showdown 1+2)

M•A•K• Knights of the Rounds 399,- Final Fight 399,- Yie Ar Kung Fu 99,-
 Popeye 189,- King Fu Master 99,- Ms. Pac Man 149,-
 Elevator Action 189,- S. Sidek 2 399,- A. of Fight 2 399,-

Angebot: SNK-MOTHERBOARD + Soccer Brawl + Art of Fighting 2 + Super Sidekicks 2 1149,-
 Vorbestellungen nur noch gegen Anzahlung 50,-DM möglich; bei VORKASSE PORTOFREI!!!

**Demnächst
 Eröffnung eines
 LADEN LOKALS
 mit
 King of Fighter 94
 Wettbewerb**

Immer aktuell

Poster & Magazine
 An + Verkauf
 gebrauchter
 Ware!

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAME STORE

Spielen durchs Leben!

ESSEN
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201/777225

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

CAPRICORN

Frontenhausenerstr. 15
 84137 Vilsbiburg
 TEL.: 08741/8954

Videospiele

MORTAL KOMBAT II

Super Nintendo	135,-
Mega-Drive	116,-
NBA-Jam	118,-
Fievel der Mausewandlerer	116,-
Dragon	122,-
Adventure Islands II	115,-

Vorbestellungen nur noch gegen Anzahlung 50,-DM möglich; bei VORKASSE PORTOFREI!!!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versandkosten DM 22,- zzgl. Nachnahme.
 ab 250DM Versandkostenfrei.

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3DO
Rise of the Robots us: MCD/3DO 109,95/SN 119,95			Vortex SN us 139,95	
Illusion of Gaia SN us 149,95			Redline Racer JAG us 139,95	
Earthworm Jim SN us 149,95			EA Tennis, Urban Strike MD us 129,95	
Speedracer us MD oder SN 119,95			BC Racer MCD us 109,95	

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

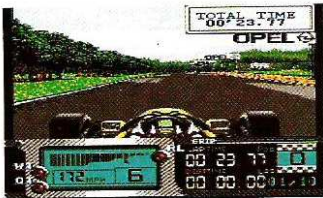
Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Formula One World Championship Beyond The Limit



Wer auf dem Sega-Silberling gewinnt, braucht keine Angst zu haben, den Sieg mit fadenscheinigen Begründungen wieder aberkannt zu bekommen

Wer sich ein wenig für die Formel 1 interessiert, weiß, wie schwer es Michael Schumacher im Moment hat. Die Verantwortlichen bei Benetton scheinen sich nicht ausschließlich auf die Fahrkünste des deutschen Superstars zu verlassen, was natürlich dessen Image nicht



Schleichwerbung allerorten

gerade förderlich ist. Zum jetzigen Zeitpunkt kann man jedoch nichts genaues nicht sagen, doch wollen wir alle hoffen, daß sich die Gerüchte auch als solche herausstellen und vor allem endlich ein Ende finden, um wieder mal ein Rennen genießen zu können, ohne hinterher Befürchtungen haben zu müssen, daß das Endklassament durch Ent-



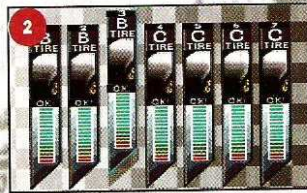
Martin: Mit der offiziellen FIA-Lizenz, den Original-Fahrern und klassischen Rennsituationen im Rücken kann Sega unter den eingeschworenen F1-Liebhabern natürlich von Anfang an einen Bonus für sich verbuchen; im Gegensatz zu gewissen Mitbewerbern hat man sich aber nicht nur auf die zugkräftige Lizenz verlassen, denn die Rennstrecken wurden äußerst detailverliebt ausgearbeitet (besonders der Monaco-Stadtkurs), die anfangs etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung erweist sich als sehr anspruchsvoll, und mit dem nötigen Drumherum wie Crash-Szenen, Digi-Sequenzen oder dröhnenden Motorengeräuschen kommt sehr viel Atmosphäre rüber. Für echte Fans stellt dieses denkbar realistische Formel 1-Vergnügen derzeit die erste Wahl dar.

MEGA CD II
Rennspiel / 1 Spieler

4. Lauf - Imola



Zuerst wird jede Strecke anhand einer solchen Übersicht erklärt



Dann bestimmt Ihr die Art und Anzahl der Reifen



Danach gibt Euch der Mechaniker Hinweise zu den Einstellungen Eures Boliden



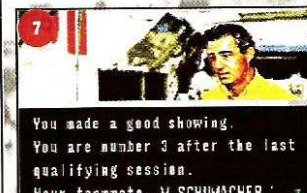
Natürlich muß auch der Teamchef seinen Senf beisteuern



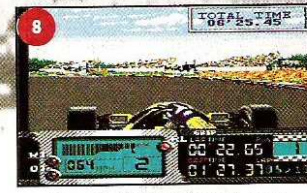
Wer die Strecken schon gut genug kennt, stürzt sich am besten gleich in die Qualifies



Nach dem ersten Qualify meldet sich wieder Euer Mechaniker und sagt Euch, ob an den Einstellungen noch etwas verbessert werden sollte



Wie zu erwarten muß auch der Boss noch sein Urteil über Euren erzielten Startplatz zum besten geben



Dann startet das Rennen, nach ungefähr der halben Rennstrecke solltet Ihr einen Reifenwechsel ins Auge fassen



Nach der Zieldurchfahrt könnt Ihr erst einmal Tabellen studieren: Zieleinlauf, Fahrer- und Konstrukteurswertung



Zu guter letzt faßt der Teamchef Eure bislang erzielten Ergebnisse nochmal zusammen und wirft einen kleinen Blick auf kommende Rennen



Stephan: Mit diesem Silberling setzt Sega neue Maßstäbe im Konsolenbereich, realistischer war bislang keine Formel 1-Simulation, da muß auch Ubi Softs F1 Pole Position II (SNES) die Segel streichen. Dies hat mehrere Gründe: Zum einen sind die Strecken mit wesentlich mehr Details in Szene gesetzt worden, zum anderen vermittelt die Cockpit-Perspektive ein besseres Fahrfeeling. Der Clou ist jedoch die ständige Kommunikation mit

den jeweiligen Teamchefs und Chef-Mechanikern, hier kommt die FIA-Lizenz voll zum Tragen. Während der Dialoge werden kleine Original-Bildchen der Verantwortlichen eingeblendet, was natürlich für mächtig Atmosphäre sorgt. Mächtig stolz seid Ihr natürlich, wenn Ihr ein dickes Lob bekommt, einmal vor Michael durchs Ziel fahren, das schwillt die Brust, oder? Abschließend kann ich nur sagen, wer ein Mega CD sein eigen nennt und nur ein wenig auf Rennspiele steht, kommt an Formula One auf keinen Fall vorbei.

scheidungen am grünen Tisch wieder auf den Kopf gestellt wird. Nun gut, zumindest auf Segas CD ist die Formel 1-Welt noch in Ordnung, alle Original-Teams der '93er Saison mit den jeweiligen Fahrern (Ohne Ayrton Senna, dafür ein Lob an Sega!) fighten rein sportlich um Siege und Punkte. Nachdem Ihr Euch als Rookie für einen Rennstall qualifiziert habt bekommt Ihr während der Rennwochenenden Tips und Hinweise zu den jeweiligen Strecken. Die Mechaniker sagen Euch, ob an den Einstellungen Eures Boliden etwas geändert werden sollte, welche Reifen für das Rennen präpariert wurden, usw.. Nur wer sich die Streckenführung genau einprägt, ist in der Lage vorne mitzumischen. Wichtig ist auch, ständig den Abnutzungsgrad der Reifen im Auge zu behalten, da ohne rechtzeitigen Pitstop die Rundenzeiten gehörig in den Keller gehen. Zwischenspeichern dürft Ihr nach jedem Weltmeisterschaftslauf. Als Alternative zum World Circuit dürft Ihr auch bestimmte Situationen zu jedem Lauf der '93er Saison nachspielen. Hier schlüpft Ihr in die Rolle eines bestimmten Fahrers und versucht eine von 16 vorgegebenen Aufgabe erfolgreich zu lösen.

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTÄHLT
BESONDERHEITEN:	BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS:	129,- DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES



VISION

Sucks!

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen:
 Bei Lieferwert bis 199,- : 9,90, bei Lieferwert über 200,- frei.
 Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse und 19,- Versandkosten.
 Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

SUPER GÜNSTIG - SUPER SCHNELL ALLE NEUHEITEN AUF LAGER

telefon Versand

0841-32386

0841-32388

fax 0841-17580

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Addams Family 2 dt.	99.90	Equinox dt.	129.90	Pac Attack dt.	99.90	Super Godzilla us	149.90
Aladin dt.	99.90	Feivel Mauswanderer dt.	99.90	Paperboy 2 dt.	39.90	Super High Impact us	49.90
Alien 3 dt.	79.90	FIFA-Soccer dt.	109.90	Pinball Dreams dt.	99.90	Super Hockey dt.	99.90
Alien vs. Predator dt.	99.90	Goofroop dt.	89.90	Plok dt.	89.90	Super James Pond dt.	79.90
Amazing Tennis dt.	79.90	GP 1 dt.	89.90	Populous 2 dt.	109.90	Super James Pond us	79.90
Another World dt.	89.90	Humans dt.	99.90	Prince of Persia dt.	79.90	Super Ninja Boy us	79.90
Art of Fighting dt.	109.90	Joe & Mac us	59.90	R-Type 3 dt.	89.90	Super Off Road Baja us	79.90
Asterix dt.	89.90	John Madden '93 dt.	99.90	Ren & Stimpy us	69.90	Super Street Fighter dt./us	139.90
Axelay dt.	89.90	Jurassic Parc dt.	79.90	Rocky Rodent us	59.90	Super Widget us	49.90
Bob dt.	89.90	Kendo Rage us	59.90	Rock 'n Roll Racing dt.	129.90	Super Putty dt.	79.90
Bob us	59.90	Legend dt.	109.90	Roadrunner dt.	89.90	Spectre dt.	99.90
Bomberman dt.	79.90	Legend of the Ring us	59.90	Royal Rumble dt.	99.90	T2 Arcade dt.	79.90
Bubsy dt.	89.90	Lock on us	59.90	Schlumpfe dt.	109.90	T2 Judgement Day dt.	69.90
Bugs Bunny dt.	129.90	Lost Vikings dt.	89.90	Schneewittchen dt.	109.90	Tetris 2 us	129.90
Chess Master dt.	79.90	Mario Allstars dt.	79.90	Shadow Run dt.	139.90	Thomas Tank Engine us	49.90
Crash Dummies dt.	69.90	Mario Allstars us	89.90	Secret of Mana dt.	109.90	Tiny Toons dt.	59.90
Choplifter 3 dt.	109.90	Mario World dt.	69.90	Sim City dt.	79.90	Top Gear 2 dt.	99.90
Claymates dt.	109.90	Maximum Carnage dt.	129.90	Smash TV dt.	69.90	Troddlers dt.	79.90
Clayfighter dt.	119.90	Mega-Man X dt.	99.90	Star Wars 2 dt.	129.90	Tuff eNuff us	69.90
Cool Spot dt.	99.90	Metal Marines dt.	129.90	Street Fighter 2 dt.	59.90	Virtual Bart dt.	119.90
Cyberhator dt.	99.90	Mortal Combat 2 dt.	139.90	Striker dt.	99.90	Wolfchild us	69.90
Desert Fighter dt.	129.90	Mr. Nutz dt.	99.90	Stunt Race FX dt.	99.90	WCW Wrestling dt.	129.90
Dschungelbuch dt.	119.90	NBA Allstar Challenge dt.	89.90	Sunset Riders dt.	59.90	World Cup Striker dt.	129.90
Dracula dt.	89.90	NBA Jam dt.	129.90	Super Battle Tank dt.	59.90	World Heroes jp.	79.90
Dragon dt.	119.90	NHL Hockey '94 dt.	109.90	Superman us	149.90	World League Basketb dt.	89.90
Eek the Cat dt.	109.90	Nigel Mansell dt.	119.90	Super Metroid dt.	109.90	World Soccer '94 us	99.90

SEGA MEGA DRIVE

Abraham's Battle Tank	69.90	General Chaos	99.90	Mickey & Donald	79.90	Sonic 3	129.90
Agassi Tennis	59.90	Global Gladiators	59.90	Micro Machines	89.90	Sonic Spinball	99.90
Andretti Racing	109.90	Gods	59.90	Moonwalker	49.90	T2 Judgement Day	79.90
Another World	59.90	Gynoug	49.90	Mortal Combat 2	129.90	Talespin	69.90
Arielle	79.90	Hard Driving	59.90	NBA Allstar Challenge	89.90	Thunderforce 2	49.90
Bart's Nightmare	69.90	Indiana Jones 3	49.90	NBA Jam	119.90	Two Crude Dudes	69.90
Bill Walsh Football	89.90	Jam it	129.90	NHLPA Hockey '93	59.90	Ultimate Soccer	89.90
Bob	69.90	James Bond 007	99.90	Power Monger	49.90	Universal Soldier	49.90
Captain Planet	69.90	James Pond 2	49.90	Rolling Thunder 3	89.90	Virtual Bart	119.90
Chakan	59.90	James Pond 3	69.90	Rolo to the Rescue	69.90	Wimbledon Tennis	89.90
Crueball	49.90	Jurassic Park	79.90	Shinobi	69.90	Wonderboy 5	69.90
Double Dragon 3	79.90	Jungle Strike	99.90	Streets of Rage 2	79.90	World Class Golf	69.90
Dracula	99.90	Kid Kameleon	69.90	Streets of Rage 3	139.90	Wrestlemania	59.90
Dragons Fury	79.90	Lemmings	69.90	Spiderman	39.90	WWF Royal Rumble	99.90
Dune 2	129.90	LHX Attack Chopper	59.90	Spiderman X-Man	59.90	X-Man	69.90
Fantasy Zone	59.90	Lotus 2	69.90	Super Offroad	49.90	Xenon 2	49.90
FIFA Soccer	109.90	Marble Madness	49.90	Super Street Fighter	139.90	Zool	59.90

Zubehör

Action Replay 2 SNES/MD DM 89.90	Joypad Dauerfeuer DM 39.90	Scart 4-fach Umschalter 129.90
Super Scope dt Mit 6 Spielen DM 89.90	Joypad-Verläng. 2,5 m f. SNES DM 19.90	RGB-Kabel SNES dt. 29.90
60 Hz Umbausatz SNES 59.90 (alle US Modelle laufen)	US NTSC Konverter DM 39.90	Super Game Boy 99.90
60 Hz Umbau komplett 99.90!	Donkey Kong 69.90	

3 Alone in the Dark	119.90	Road Rash	149.90
D Dragon Tales	119.90	Mega Race	129.90
O Real Pinball	139.90	Slayer	139.90

NEO
NEOSYSTEM
 GEO

Neuspiele:
 Fatal Fury Special 259.-
 Spinmaster 219.-
 Gebraucht An- und Verkauf



ELECTRONIC ENTERTAINMENT
 SOFTWARE VERSAND GMBH

Schriftliche Bestellungen bitte ans Postfach!

VISION GMBH
POSTFACH 210 151
85016 INGOLSTADT

Ladengeschäfte:
FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG
FOXY GAMES KARL-BÖHM STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN
FX-VIDEOGAMES WAHLENSTR. 6 50823 KÖLN
ÖSTERREICH:
PETER'S COMPUTER OASE EFERDINGER STR. 38 A-4600 WELS

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
 Geschäftsführer: Uwe Raeder, Thomas Volkmer

Rebel Assault

Join the rebels and defeat the galactic empire!

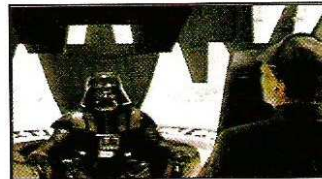
MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Es ist die Zeit der versteckten Kriege. Von geheimen Stützpunkten aus greifen die Streitkräfte der Rebellen nadelstichartig die imperialen Truppen an und führen ihnen so eine Niederlage nach der anderen zu. Zur gleichen Zeit, als Prinzessin Leia Organa auf der Flucht vor den finsternen Schergen des Imperiums die erbeuteten Pläne des Todessterns in Sicherheit bringen will, stoßt Ihr als Raumpilotenkadett zu den Rebellen, um Euch der Bedrohung durch das dunkle Imperium zu stellen. Zuerst durchläuft Ihr eine Pilotenausbildung, bestehend aus einem Flug durch einen Canyon, Zielgenauigkeits-Training an Bodenattrappen aus der Draufsicht und einem Reaktionstest durch einen

Asteroidengürtel. Abschließend beweist Ihr bei einem nochmaligen Canyon-Flug Eure Tauglichkeit, oder auch nicht. Ab dann geht's heftig zur Sache, Ihr müßt einen imperialen Sternzerstörer ausschalten, gegen jede Menge Tie-Fighter antreten, sowie auf der Oberfläche von Hoth AT-ATs jagen. Eine Flucht zu Fuß ist ebenso enthalten wie die Verteidigung Eurer Heimatbasis. Der krönende Abschluß ist natürlich die Vernichtung des Todessterns, aber bis dahin ist es ein weiter Weg. Rebel Assault stellt sich als ablaufender Film dar, in dem Ihr nur relativ geringe Handlungsmöglichkeiten habt. Ihr könnt Euer Raumschiff nur begrenzt steu-

ern und dabei den vorgegebenen Weg nicht verlassen, auch die Gegner werden wie in einem Fadenkreuzspiel abgeschossen. Zwischen den einzelnen Abschnitten wird die Story durch Zwischensequenzen fortgestrickt, die zahlreichen Passwörter sind sehr lobenswert.



Darth Vader taucht nur in den Zwischensequenzen auf



Auf Hoth kämpft Ihr mit einem Snowspeeder gegen AT-ATs

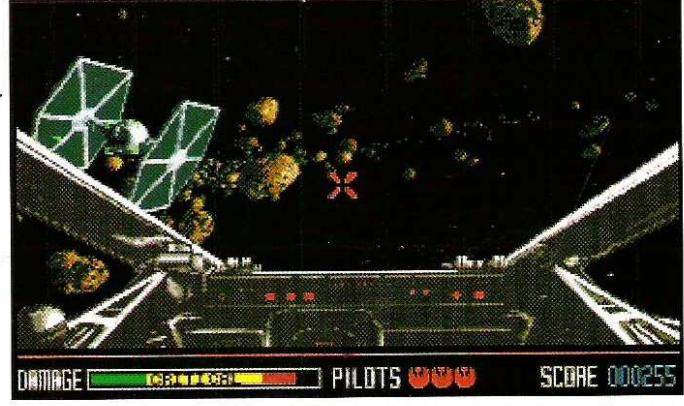


Stephan: Rebel Assault für den PC katapultierte sich ohne jegliche Werbung an die Spitze der CD-ROM-Charts, und das, obwohl es sich im Grunde nur um ein interaktives Ballerspiel handelt. Die Gründe für den Erfolg liegen auf der Hand, der Thematik und technisch grandiosen Aufmachung konnte sich kaum ein Star Wars-Fan entziehen, und deren gibt es bekanntermaßen nicht gerade wenig. Die Konvertierung für's Mega CD hat es da natürlich durch die eingeschränkten Hardware-Fähigkeiten besonders schwer, auch nur einigermaßen das Niveau des Vorbildes zu erreichen. Dementsprechend war der erste Eindruck relativ enttäuschend, doch war mit der farblosen, pixeligen Grafik von vorneherein zu rechnen. Mit der Zeit gewinnen jedoch der orchestrale Sound und die intelligente Steuerung in Verbindung mit dem identisch gebliebenen Spielablauf mehr und mehr die Oberhand. Störende Nachladezeiten sind ebenfalls nicht zu verzeihen, so daß Rebel Assault letztendlich auch im Konsolenbereich seine atmosphärisch gelungene Film/Spiel-Mischung seine Anhängerschaft finden wird.



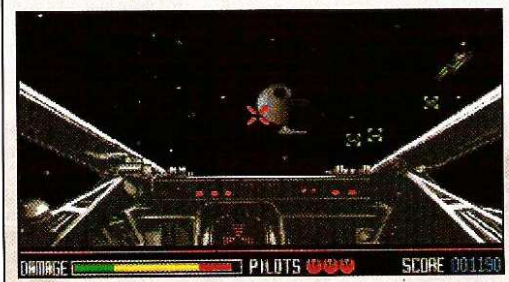
Stefan: Endlich ein neues Star Wars-Spiel, in dem Ihr gegen das finstere galaktische Imperium zu Felde ziehen müßt und ihm ordentlich den Hintern verscholen dürft. Wer die PC-Version nicht kennt und über die begrenzten Fähigkeiten des Mega CD hinwegsieht, bekommt einen Silberling in sein Laufwerk, der die Atmosphäre von George Lucas' Meisterwerk gekonnt in Szene setzt. Zwar

sind die Aktionsmöglichkeiten sehr begrenzt, doch wird dies durch die gute Story und den hervorragenden Sound, sowie der in manchen Abschnitten recht ordentlichen Grafik wieder wett gemacht. Natürlich muß ich zugeben, daß Ihr vor allem in den Canyon-Sequenzen nicht mehr wißt, wo Ihr Euch befindet, da sich die Grafik in einen braunen Brei auflöst. Trotzdem sollte sich jeder halbwegs ambitionierte Rebel dieses Actionspiel nicht entgehen lassen. P.S. Erwartet keinen Abspann, auch wenn ihn das Intro verspricht.

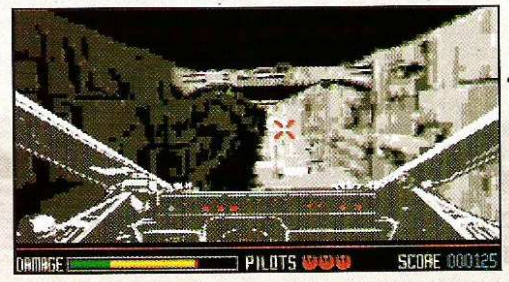


Der Flug durch das Asteroidenfeld verlangt volle Konzentration, da Ihr zum einen besonders großen Brocken ausweichen müßt und zum anderen die Tie Fighters nicht außer Acht lassen solltet

Der Todesstern



Beim Anflug auf den Todesstern müßt Ihr zahlreiche Tie Fighters abschießen



Am Ende des Spiels darf der berühmte Grabenflug natürlich nicht fehlen

HERSTELLER: JVC/LUCAS ARTS
 DATENTRÄGER: CD-ROM USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSDIAGRAMM: EINSTELLBAR
 LEVELS: 16
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: MEGA FUN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
82% SOUND/FX				
75% FUN				

Grobis Gameshop

0 55 28 / 34 51

Fax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo

Actraiser 2	dt. 119,-
Bugs Bunny	dt. 126,-
Battletank 2	dt. 129,-
Choplifter 3	dt. 104,-
Castlevania 4	dt. 89,-
Dschungelbuch	dt. 119,-
Dragon - Bruce Lee	dt. 117,-
Dennis	dt. 117,-
Empire Strike Back	dt. 124,-
Flintstones	dt. 117,-
Mega Man X	dt. 109,-
Mortal Kombat 2	dt. 139,-
Mystical Ninja	dt. 119,-
Mechwarrior	dt. 129,-
Pop'n Twin Bee	dt. 117,-
Pop'n Twin Bee 2	dt. 119,-
Rock'n Roll racing	dt. 109,-
Radical Rex	dt. 119,-
Stunt Race FX	dt. 109,-
Striker	dt. 69,-
Shadowrun	dt. 124,-
Schlümpfe	dt. 109,-
Super Metroid	dt. 107,-
Super Street Fighter 2	us. 148,-
Turrican	dt. 109,-
Turtles Tournament	dt. 132,-
World Cup Striker	dt. 129,-
Action Replay 2	dt. 99,-
More Fun Set	dt. 310,-
Power 3 Set	dt. 339,-
Power Station	dt. 199,-
Pr. Universal Adapter	59,-
Super Game Boy	dt. 99,-

Mega Drive

Aero the Acrobat	dt. 106,-
Castlevania	dt. 95,-
Dschungelbuch	dt. 99,-
Dune 2	dt. 109,-
Dragon - Bruce Lee	dt. 99,-
Eternal Champions	dt. 125,-
Flintstones	dt. 102,-
F-15 Strike Eagle	dt. 116,-
Jungle Strike	dt. 109,-
Kawasaki Super Bikes	dt. 116,-
Landstalker	dt. 117,-
Mortal Kombat II	dt. 119,-
Shinobi 3	dt. 102,-
Super Streetfighter 2	dt. 129,-
Virtual Pinball	dt. 95,-
Virtua Racing	dt. 179,-
Zombies	dt. 95,-
Zool	dt. 95,-
Action Replay 2	dt. 99,-
Mega Drive 2	dt. 195,-
Multi Mega Eur.	750,-

Game Boy

BC Kid	dt. 66,-
Donkey Kong	dt. 62,-
Dschungelbuch	dt. 59,-
Flintstones	dt. 66,-
F1 Pole Position	dt. 66,-
Jurassic Park	dt. 66,-
Littis Summer Sp.	dt. 57,-
Mortal Kombat 2	dt. 67,-
Mario Land	dt. 65,-
Jaguar	us. 589,-

Und viele andere Titel auf Anfrage

Ladenlokal • Pfarrer-Rudolph-Str. 7 • 37434 Bilshausen

Versand: Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,90 • ab 300,- Versandkosten frei

Geöffnet: Mo. - Fr. 14⁰⁰ - 21⁰⁰ Uhr Sa. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo:

Super-Game-Boy	99,-
Action Replay Pro 2 SN	99,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Dschungelbuch	134,-
King of Dragons (Capcom)	109,-
Knights of the Round	109,-
Maximum Carnage	129,-
Mega Man X	114,-
Mortal Kombat II	134,-
Super Pinball (Sept./Okt)	94,-
Secret of Mana (dt.T., Okt)	114,-
Smash Tennis (4 Player)	119,-
Stunt Race FX	114,-
Super Metroid (dt. T. Ber.)	114,-

Mega Drive:

MEGA 32X (Mitte Nov.)	399,-
Multi Mega (Limit. Edition)	979,-
Action Replay 2 Pro	99,-
Dschungelbuch	109,-
Dune 2	119,-
EA Tennis	119,-
Kawasaki Super Bikes	119,-
Landstalker (dt. Texte)	119,-
Mortal Kombat II (24 MB)	119,-
NHL Hockey 95	109,-
Shining Force II (Sept./Okt.)	134,-
Silverstar & Tweety	109,-
Sparkster	99,-
Spiderman Maxim. Carnage	124,-
Streets of Rage 3	129,-
Super Street Fighter II	134,-
Tiny Toon ACMC (Okt)	109,-
Urban Strike (Sept.)	119,-
Virtua Racing	169,-

Mega CD:

Mega CD II mit CD Spieleb.	449,-
Battlecorps	119,-
Fifa Soccer CD	109,-
Formula 1 Racing (Sep./Okt)	119,-
Jurassic Park CD	89,-
Mega Race CD	89,-
NBA Jam CD	104,-
Rebel Assault Okt.	119,-
Soul Star	119,-
Thunderhawk	99,-
Tomcat Alley	89,-

NEO GEO CD

Grundgerät (Frontlader)	999,-
CD Spiele ab	89,-

Tophits zu Knallerpreisen

Mega Drive:

Aladdin	89,-
Asterix	89,-
Castlevania mit Games Guide	59,-
Spiderman vs. X Men	69,-
Street Fighter II	79,-
Tiny Toons	59,-
Toe Jam & Earl 2	89,-

Super Nintendo

Aero the Acrobat	89,-
Aladdin	99,-
Alfred Chicken	79,-
Daffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Skyblazer	89,-
Tiny Toons	69,-

Nur solange Vorrat reicht

Alle Spiele in deutscher Version

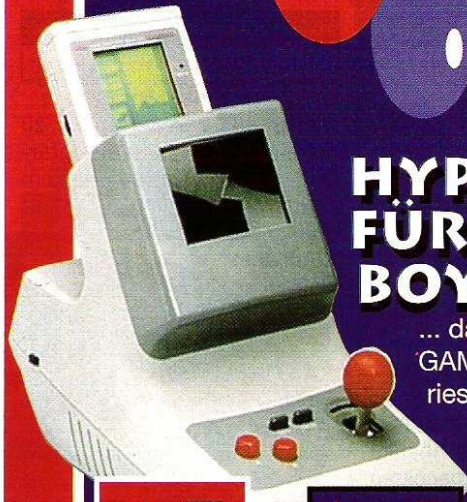
Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

COOL



HYPER-BOY FÜR GAME BOY

... damit werden Deine GAME BOY Spiele riesengroß!

UND



EIN GAME BOY-SPIEL *)

*) Auswahl einzelner Titel leider nicht möglich!

NUR DM

STATT DM ~~168,-~~
Preisempfehlung des Herstellers

59,-

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Ja, ich möchte den **GAME BOY Hyper-Boy** und ein **KONAMI GAME BOY - Spiel** beides zusammen für nur **DM 59,-**

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht

COMPUTEC

Dynamite Headdy

Treasure bleibt ihrem actionlastigen Jump'n Run-Prinzip auch bei ihrem dritten Sega-Titel treu

GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Dynamite Headdy, der pixelige Star dieser Hopserei, hat das Zeug ein neuer Serienheld zu werden. Im Gegensatz zu seinen anderen Sprite-Kollegen kann Headdy nämlich seinen Kopf als Wurfgeschöß mißbrauchen und so die lästigen Feinde abschütteln. Mit dieser ganz besonderen Technik zieht er gegen die zahlreichen Schergen des Evil Demons in den Kampf, um seine Artgenossen

wieder aus deren Händen zu befreien. Bei Headdys Kopfarbeit helfen ihm auf seinem actionreichen Weg insgesamt drei nützliche Kumpane:



Headcase, Hangman sowie die kleine Fee Beau. Bei Headcase handelt es sich um Prinzip um

Bonusrunde: Hier müßt Ihr mit gezieltem Kopfstoßen versuchen 5 Körbe zu erzielen



Bösewicht Mad Dog tritt in verschiedenen Formen auf



The Getaway: In der ersten Szene läuft Euer Akteur permanent über den Screen. Seht zu daß Ihr den riesigen Roboter zerstört, denn dafür gibt es einen Secret Bonus

einen Pick Up-Container, der Headdys Kopf für kurze Zeit zu einer noch wirkungsvolleren Waffe umfunktioniert. Hangmans sind hingegen orange Bälle, an denen sich Headdys losgelöster Kopf festbeißt und so elegant den übriggebliebenen Körper nachzieht. Auf diese Weise gelangt der gute Headdy auch zu hochgelegenen Ebenen. Last but not least unterstützt Euch noch die Fee Beau, die mit ihrem Stab immer die Schwachstelle eines Zwischen- oder Endgegners anzeigt.



Ulf: Spätestens jetzt dürfte jedermann klar sein, daß Treasure zur absoluten Software-Elite auf Segas Flaggship

gehört. Rein technisch gesehen ist Dynamite Headdy äußerst beeindruckend: Prachtvoll bunte Grafiken, sauberes Scrolling und vor allem sehr gut verständliche Voice Samples; aber auch beim Spieldesign merkt man den Softwarekünstlern an, daß sie ihr Handwerk bei Konami gelernt haben. Jeder Abschnitt birgt Überraschungen und teilweise grandiose Ideen, bspw. schwan-ken in einer Szene Plattformen hin und her, so daß ein cooler 3D-Effekt entsteht und auch räumliches Spielen möglich ist. Leider lag Treasure aber beim Schwierigkeitsgrad etwas daneben. War das Vorgängermodul Treasureland dank Passwortsystem schnell ad acta gelegt, muß man diesmal, obwohl das 16 Megs-Spiel schon sehr schwer geraten ist, ohne ein einziges Continue auskommen.

Nützliche Köpfe

Sternenwirbel: Die kleinen Items sind für die Feinde tödlich

3 Köpfe: ...erklärt sich wohl von selbst

Hammer: Noch wirkungsvoller gegen die Aggressoren

Staubsauger: Witzig! Headdy saugt sämtliche Gegner und Items einfach ein

Energiebarriere: Ein kleiner Schutzwall für Headdy

Flügel: Headdy wird durch dieses Item doppelt so schnell

Bombe: Fegt nach der Aktivierung wie eine Smartbombe sämtliche Gegner vom Screen

Unsichtbar: In diesem Zustand kann Euch der Gegner nicht treffen

Mini-Headdy: Im Kleinformat habt Ihr Zugang zu speziellen Passagen

Sternen-Item: Auf Knopfdruck strömen tödliche Sterne aus Headdys Mund

Freezer: Friert sämtliche Gegner für kurze Zeit ein

Freezer: Friert sämtliche Gegner für kurze Zeit ein



Diese kleine Blechbüchse zählt zu den harmloseren Zwischengegnern





Im ersten Level flüchtet Ihr aus der Gefangenschaft (Game Gear-Version)

Die Game Gear-Version

Systembedingt fielen natürlich einige Passagen und besonders spektakuläre Endgegner dem Rotstift zum Opfer, aber auch diese abgespeckte Version glänzt immer noch durch einen enormen Einfallsreichtum und herrlich bunte Grafiken. Leider müßt Ihr auch hier mit lediglich drei Leben auskommen, was zusammen mit der etwas ungenauen Steuerung zwangsläufig des öfteren zu Frusterlebnissen führt.



Mit Hilfe von Hangman gelangt Ihr an höher gelegene Plattformen (Game Gear-Version)

Übungslevel




In einem speziellen Practice Area lernt Ihr die Besonderheiten des Spiels auf amüsante Weise kennen. In einem Übungslevel bspw. dürft Ihr Euch an den "Hangmans" versuchen.



Markus: Auch bei ihrem neuesten Spiel beweist Treasure eindrucksvoll, daß es durchaus auch auf dem MD möglich ist, exzellente Grafik und einwandfreies Gameplay zu vereinen. Auf den ersten Blick bestechen natürlich die kunterbunten Grafiken und die schön animierten Figuren, die gerade jüngere Spieler ansprechen werden, aber auch mit der Steuerung gibt es keine größeren Probleme, so daß Ihr Euch ohne

weiteres von einem Hangman zum nächsten hangeln könnt, was auch gehörig Spaß macht. Die Idee mit den "auswechselbaren" Köpfen gefällt mir besonders gut, was allerdings leider auch die einzige Innovation in diesem Spiel darstellt. Das eigentliche Manko ist wohl der Sound, der stellenweise ganz schön auf den Geist gehen kann; im großen und ganzen bleibt Dynamite Headdy ein gefundene Fressen für Jump'n Run-Fetischisten, von denen es in Deutschland gar nicht so wenige geben soll.

Grafik und einwandfreies Gameplay zu vereinen. Auf den ersten Blick bestechen natürlich die kunterbunten Grafiken und die schön animierten Figuren, die gerade jüngere Spieler ansprechen werden, aber auch mit der Steuerung gibt es keine größeren Probleme, so daß Ihr Euch ohne

DIE
SCHATZJAGD
BEGINNT!

**COMPUTEC
VERLAG**



Schatz ①
49,95

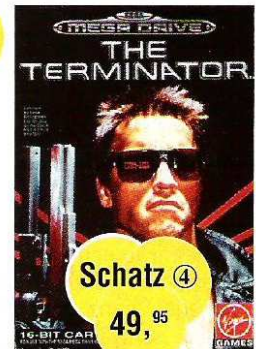


Schatz ②
74,95

GROSSE SCHÄTZE



Schatz ③
64,95



Schatz ④
49,95

FÜR KLEINES GELD

(natürlich nur, solange der Vorrat reicht)



Schatz ⑤
49,95



Schatz ⑥
64,95

Gerissene Schatzjäger füllen jetzt den Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden ihn an:

**COMPUTEC VERLAG
LESERSERVICE
Postfach
90327 Nürnberg**

Bestellungen per Telefon (nur Nachnahme) unter:
0911 - 64 27 76 3 (mo-do 13⁰⁰-16⁰⁰h / fr 9⁰⁰-12⁰⁰h)

Bestellungen per Fax (nur Nachnahme) unter:
0911 - 64 26 33 3 (das geht den ganzen Tag!)
Keine Haftung für Druck- bzw. Satzfehler sowie Irrtümer

HER MIT DEM SCHATZ! - SCHICKT MIR PER NACHNAHME!

zuzüglich 10,- Inlandversandkosten bzw. 25,- Auslandskosten MF-1094

SCHATZ NR. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Hier bitte den (die) Titel ankreuzen, die wir zusenden sollen!

SCHATZ NR. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Hier bitte Ersatztitel ankreuzen, falls ein Wunschtitel vergriffen sein sollte!

Name, Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon (falls Rückfragen nötig sind)

MEGA DRIVE

HERSTELLER: TREASURE
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 15+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: SEGA



GAME GEAR

HERSTELLER: TREASURE
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 15+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA



Wolfenstein 3d



ID Software läutete mit Wolfenstein 3d ein neues Genre ein, das 3D-Shoot'em Up

JAGUAR

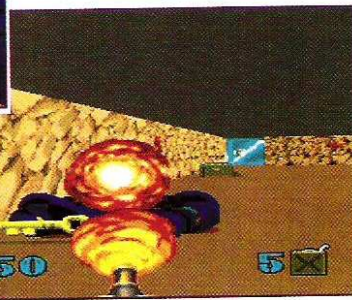
Shoot'em Up / 1 Spieler

Andere Companies wie Elite Systems bzw. Accolade springen da natürlich mittlerweile auf den fahrenden Zug auf, aber ID Software kann immer noch den Originalitätsbonus verbuchen. Zur Story: Rambo-like metzelt Ihr Euch durch eine Festung, die glatt dem Reich des Bösen entsprungen sein könnte, so viele Gegner harren in den verwinkeltesten Gängen auf Euch. Anfangs seid Ihr zwar nur mit einem Messer ausgerüstet (herzlich nutzlos), sammelt Ihr allerdings die oft in schwer zugänglichen Geheimräumen versteckten Waffen auf, steigert sich Euer Arsenal ganz gewaltig, von einer schwächlichen Pistole oder MP, der Allround MG, bis hin zu einem Granaten- oder Flammenwerfer bietet ID Software schon jetzt (fast) alles was das 3D-Ballerherz

begehrt, sowie satte sechs Missionen, die in 30 Levels unterteilt sind. Da Ihr dieses 16 Megs-Modul ganz bestimmt nicht an einem Abend durchspielt, lassen sich bis zu drei Spielstände abspeichern.



Hinter solchen Ecken verstecken sich die Gegner mit Vorliebe



Durch das Aufsammeln von Rucksäcken könnt Ihr Euren Munitionsvorrat auf maximal 350 Schuß erhöhen



Martin: Wolfenstein 3d ist eher etwas für Hardcore Atari-Fans, die nicht länger auf neues, adäquates Spielefutter warten wollen.

Technisch gesehen sicher die bis dato beste Version (extrem flüssig und detailliert) ist das eigentliche Spielprinzip für eine 64-Bit Konsole nicht mehr ganz zeitgemäß. Textures en masse, Treppen, abwechslungsreichere Gegner, das ist momentan bei 3D-Shoot'em Ups angesagt, und das alles fehlt im mittlerweile

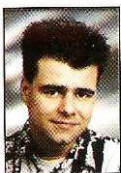
schon recht betagten Wolfenstein. Wer sich darüber im klaren ist und sich mit der etwas hakeligen Steuerung anfreundet, wird trotzdem binnen kürzester Zeit vom Nervenkitzel, das ein Spiel von ID Software eben auszeichnet, überwältigt, und fühlt sich zunehmend von allen Seiten heimtückisch belauert und verfolgt, ohne deshalb aber gleich in Klaustrophobie (Boom-like) auszubrechen; letztendlich ein nach wie vor sehr gutes Modul, das sich aber bis auf den Blood Mode und die nicht so pixelige Grafik vom SNES kaum unterscheidet.

Bei den Level-Bosses ist ein Fluchtplan mit den wichtigsten Pick Ups's sehr wichtig



JAGUAR

Sportspiel / 1-2 Spieler



Stephan: Brutal Sports Football kann durch sein einfaches Spielprinzip kurzzeitig durchaus gefallen, doch mit der Zeit sorgt der ewig gleiche Spielablauf für einen gewaltigen Motivationschwund. Spielzüge a la John Madden Football sind eine glatte Fehlannonce, Ihr müßt Euch nur ein paar Punkte auf dem Spielfeld einprägen, von denen aus das Ei mit fast hundertprozentiger Sicherheit im Tor landet, ab dann fertigt Ihr die Konsolengegner im Eilzugtempo ab. Auch die technische Seite kann man nicht gerade als brillant bezeichnen, teilweise müßt Ihr sogar ein leichtes Ruckeln in Kauf nehmen. Richtig Spaß macht dieses Cartridge nur bei einem Match zu zweit, doch ist dies in meinen Augen viel zu wenig, um Euch eine Kaufempfehlung auszusprechen, und erst recht nicht, um dem Jaguar auf die Sprünge zu helfen.

Brutal Sports Football

Nach Mutant League Football fürs MD kommt auch der Jaguar in den Genuß einer Splatter-Variante des eh schon rauen Männersports

Elf Teams mit je 7 Spielern stehen Euch zur Wahl, die entweder ein unfreundliches Freundschaftsspiel, eine sechs Spiele umfassende Saison oder Play Offs bestreiten, die Spielzeit beträgt immer sieben Minuten. Regeln gibt es keine, neben dem normalen Sieg durch mehr erzielte Tore könnt Ihr das Spiel schon weitaus früher zu Euren Gunsten entscheiden, wenn Ihr sechs der sieben Gegner ins ROM-Jenseits schickt. Dies wird durch auf dem Platz verstreute Waffen erheblich erleichtert, Streitäxte, Schwerter oder Bomben zeigen wahrhaft durchschlagenden Erfolg. Die spielerischen Möglichkeiten sind dünn gesät, Ihr habt nur die Wahl zwischen einem hohen weiten oder einem kurzen flachen Pass/Schuß. Nach jedem Spieltag erhaltet Ihr ein Pass-



Megatip: Sammelt Ihr das Karnickel auf, rennen Eure Spieler doppelt so schnell über den Platz und sind für den Gegner kaum mehr zu erwischen



Jedes der elf Teams besteht aus sieben Spielern

wort und schickt Eure Spieler in eine Regenerationskammer, in der Ihr diese je nach Kontostand wieder auf Vordermann bringt.





TEST SNES/MD

Pocky & Rocky 2

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Der Waschbär und seine Freundin sind zurück! Wieder müssen sie etliche Levels durchballern, um das Böse zu besiegen. Natürlich kann dieses Update mit einigen Neuerungen aufwarten. Im Ein-Spieler-Modus begleitet Euch einer von drei Freunden, zu denen sich später auch noch andere Charaktere gesellen, die Ihr werfen könnt um sie als Smartbomb zu mißbrauchen. Den Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr aber vergessen, da der zweite im Bunde nur ein Statist ist und weder Extras aufnehmen noch irgendwelche besonderen Aktionen ausführen kann. Kikikaikai 2, so der Japano-



Im ersten Level bekommt Ihr die Steuerung erklärt



Über wenig Gegner kann man sich wirklich nicht beklagen

Originaltitel, ist nicht nur etwas für Ballerfreunde, die einen hohen Schwierigkeitsgrad schätzen, sondern auch für alle, die auf Knuddelspiele und gute Grafik stehen. (Stefan)

HERSTELLER: NATSUME
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 8+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
----------	--------	-----	----------	-------

79% GRAFIK

71% SOUND/FX

76% FUN

Pulseman



MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Eine gewisse Verwandtschaft zu Sonic kann man Pulseman nicht absprechen, allerdings ist letzterer nicht ganz so schnell wie sein großes Vorbild. Technisch gibt sich Game Freaks Plagiat hausbacken, eine gute Sprachausgabe und eine noch ordentliche Steuerung runden den mittelmäßigen Eindruck ab. Trotzdem ist dieses Modul sicher nicht das schlechteste Jump'n Run auf dem MD. Der große Nachteil ist halt die mittlerweile schon sehr große Konkurrenz auf Segas 16-Biter, die einem durchschnittlichen Game wie diesem kaum eine Chance läßt, auch wenn einige nette Ideen eingebaut wurden, wie bspw. die Energiekugel, die sich sowohl als



Pulseman muß sich gleich einem Obermütz stellen

HERSTELLER: SEGA/GAME FREAK
 DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 7
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
----------	--------	-----	----------	-------

69% GRAFIK

65% SOUND/FX

69% FUN



Die Robomieze ist kein Problem

Mc Game - Bielefeld -

SNES

Choplifter 3	109,95
Desert Fighter	119,95
Dschungel Buch	129,95
Jungle Strike	119,95
Mega Man X	109,95
Metal Marines	129,95
S. of Mana dt.	119,95
Schlümpfe	109,95
Slam Masters	129,95
Soccer Shootout	139,95
Spike Mc Fang	129,95
Stunt Race FX	129,95
Tetris 2	119,95

Mega Drive

Body Count	109,95
Dune II	119,95
Fatal Fury 2	129,95
Fifa Soccer	99,95
Marko's M. Football	124,95
Pete Sampras	109,95
R.B.I. 94	119,95
Star Trek	129,95
St. of Rage 3	129,95
Sonic 3	119,95
Super Streetfighter	129,95
Syndicate	119,95
Urban Strike	119,95

Täglich Neuheiten. Einfach anrufen.

Mc Game

Detmolderstr. 68

33604 Bielefeld

Tel: 05 21 / 6 42 34

Fax: 05 21 / 6 42 35

Wir nehmen Eure gebrauchten Module in Zahlung

Freitag 3 DO

Spiele am Lager günstig!!!

Alle Preise zuzüglich 7,50 DM Versandkosten

Jetzt neu in der Schweiz
WORLD of GAMES

VERKAUF • VERLEIH • VERSAND

Nintendo & Sega Videospiele

Zubehör

Ladengeschäft:

Gossauerstrasse 12, CH - 9100 Herisau
CH Tel. 071.514927 Fax: 071.524158
BRD Tel. 0041.71.514927

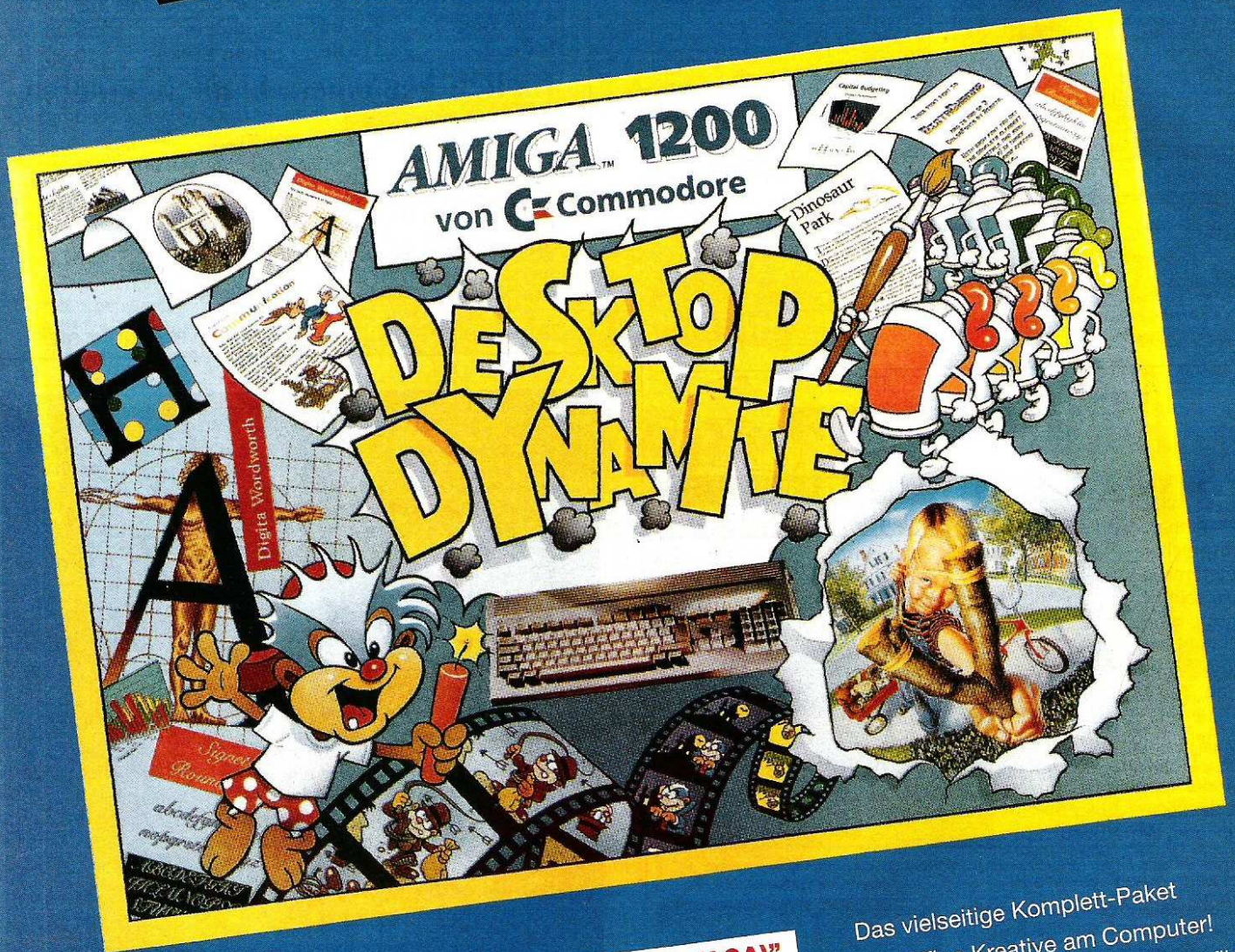
MO - FR 14.00 - 18.30 h
SA 10.00 - 16.00 h
Ruf doch mal an!!!

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark • **"Deluxe Paint IV (AGA)"**

• textsicher • rechnerschnell • **"Digita Wordsworth"**

• umfangreich • leistungsstark • **"Dennis", "Oscar"**

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

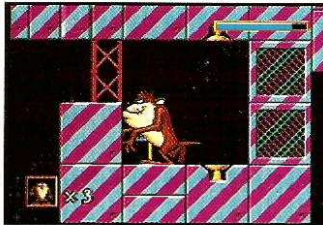
 **Commodore**

Tazmania 2

Der tazmanische Teufel in einem neuen, abwechslungsreicheren 16 MBit-Abenteuer

Die grünen Marsmenschen sind besonders stolz auf ihren intergalaktischen Zoo, wobei eine seltene Spezies jedoch fehlt: Der tazmanische Teufel. Nach erfolgreicher Entführung entpuppt sich der gute Taz erwartungsgemäß als schlechtes Haustier und entkommt kurzerhand. Bei seinem abenteuerlichen Rückweg zur Mutter Erde hilft ihm, wie im ersten Teil, seine schnelle Wirbelwindattacke, die nahezu jeden Gegner aus den Socken haut. Sonic-like könnt Ihr damit nun auch an Wänden entlangdüsen oder Euch durch die Erde buddeln. Hin und wieder darf sich Taz sogar an Pick Ups göttlich tun, um Extrawaffen einzusammeln oder seine Lebensenergie aufzufrischen, einige darunter haben sogar die Eigenschaft, das Großmaul für kurze Zeit zu verkleinern oder mächtig auszublähen.

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler



Mit einer Ladung X-Ray-Strahlen mutiert Taz zu einer Mini-Ausgabe oder zu einem gewaltigen Riesentier



Der erste Endgegner ist für kurze Zeit an den Augen verwundbar



Ulf: Das Positive vorweg: Die Entwickler steckten eine Menge neuer Ideen in das Leveldesign. Die einzelnen Abschnitte sind sehr umfangreich ausgefallen und birgen immer wieder eine Reihe von erfreulichen bzw. weniger erfreulichen Überraschungen. Witzig ist bspw. die Idee für kurze Zeit mit dem Rie-

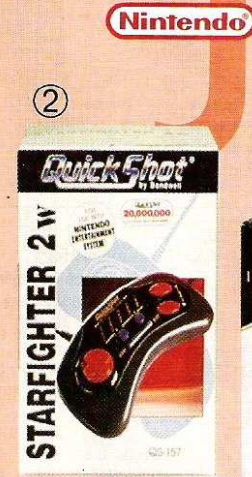
sentazmania über den Screen zu stampfen und sämtliche Feinden dem Erdboden gleichzumachen. Leider bleibt Taz' Wirbelattacke, wie schon beim ersten Teil, sehr problematisch, denn vor allem nach einer Kollision düst er unkontrollierbar über den Bildschirm und so teilweise auch unweigerlich in ein Hindernis hinein; insgesamt, trotz einiger guter Ideen, ein nach wie vor etwas zu hektisches Geschicklichkeitsvergnügen.



Mit einem Wirbel könnt Ihr Euch in engen Passagen hochschrauben



DER MEGA FUN-SHOP



① NES, Maverick 2
abgefahrenes Spielhallen-Design, 8-Wege-Arcade-Joystick, 2 Feuer-Buttons, 1- o. 2-Spieler-Option, Hochgeschwindigkeits-Dauerfeuerfunktion, Slow Motion-Funktion, 2m-Kabel für Player One/ Player Two- Anschluß, Stabilisationssaugnapfe

für nur
DM 19.90

② NES, Starfighter 2W
Mit 8-Wege-Controller, 2 Arcade-Feuerbuttons, 2-stufige Turbo-Fire-Funktion, Slow Motion-Funktion, Star/ Select-Button, 2m Kabel

für nur
DM 19.90

③ SNES, Game Commander 2
Automatisches Feuerm - Turbofeuer, 24 Schuß pro Sekunde - Zeitlupe, 2 Geschwindigkeiten

für nur
DM 29.90

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit bestelle ich folgende(s) Joypad(s):

- MAVERICK 2, NES zu DM 19.90
- STARFIGHTER 2W zu DM 19.90
- GAME COMMANDER 2 zu DM 29.90

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC VERLAG, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.

COMPUTEC VERLAG

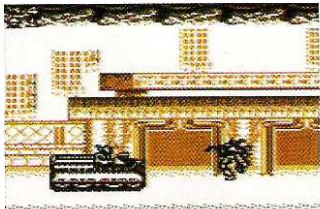
Probotector 2

Unter der Federführung von Konami entstand bei der Kölner Spieleschmiede Factor 5 eine, man glaubt es kaum, fast originalgetreue Umsetzung von Super Probotector für Nintendos Kekskasten

SUPER GAME BOY

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Die Kölner Programmierer haben sich mit dieser Umsetzung wohl einen langgehegten



Im Vehikel rumpelt sich's am sichersten Wunschtraum erfüllt, vor allem wenn man bedenkt wie sehr Super Turrigan damals an Super Probotector erinnerte. Nicht anders läßt sich erklären, daß Factor 5 akribisch die einzelnen Levels auf den Game Boy portiert hat, selbst der Napalmbomber, der an der Wand entlangstampfende Riesenroboter oder die Draufsicht-Sequenz, alle wichtigen Features des Originals wurden beherzigt. Leider blieb zu wenig Zeit, um die zusätzlichen Möglichkeiten des Super Game Boys, wie die erweiterte Farbpalette oder Rahmen, voll



Philipp: Wer immer auf die Idee kam Super Probotector für den Game Boy umzusetzen, war ein ziemlich heller Kopf, schlägt man doch somit gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen produziert man ein wegen des Bekanntheitsgrades des ersten Teils durchaus verkaufsträchtiges Sequel, zum anderen braucht man sich den Kopf nicht über ein neues Gamedesign zu zerbrechen, da das Super Nintendo-Modul ja als direktes Vorbild in allen Belangen dient. Dank Factor 5 ist das Game Boy-Probotector eine überzeugende Vorstellung geworden: Die Spielbarkeit läßt dank fairer Kollisionsabfrage und präziser Steuerung nichts zu wünschen übrig. Die Grafik orientiert sich erstaunlich nahe am Vorbild und der Sound fällt nicht durch Mißklang auf, was wollen alte Probotector-Fans mehr!

auszuschöpfen, "nur" die Soundeffekte wurden angepaßt. Zur Story brauchen wir wohl nicht mehr viele Worte verlieren, Konamis Probotector-Saga ist Euch sicher bekannt. Nur so viel: In Rambo-Manier ballert Ihr Euch mit einer Wumme durch futuristisches Feindgebiet, sammelt Power Ups wie bspw. Streuschuß, Lups oder Smartbombs auf, und bekommt es mit allerlei Obermotzen zu tun. Ein Passwort sichert Euch den Wiedereinstieg in jede Runde, denn mit Probotector 2 kann sich Factor 5 ganz bestimmt nicht mehr nachsagen lassen, daß sie zu einfache Spiele machen.

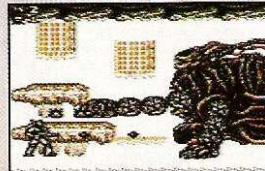


Martin: Der Hang zum Perfektionismus wird uns Deutschen bekanntlich nur zu gerne nachgesagt, und bei Factor 5 trifft diese Eigenschaft auch voll zu, wenn auch im positiven Sinne. War die Turrigan-Serie der japanischen Konkurrenz vielleicht vom Leveldesign her noch etwas unterlegen, technisch gesehen gab es nichts zu bemängeln; und genau mit diesem Ansatz ist die Kölner Firma das Probotector-Projekt angegangen, hat das

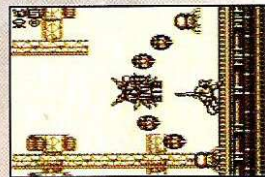
letzte aus dem Game Boy herausgeholt und auch den nötigen Feinschliff walten lassen. Allein an dem Napalmbomber und den durchwegs famos animierten Endgegnern (it's a Game Boy) kann man sich gar nicht mehr sattsehen, und vergißt vor lauter Ehrfurcht fast das schöne Ballern. Das Leveldesign ist natürlich "Konami", die Rücksetzpunkte sind stets fair und die Steuerung ist wieder mal über jeden Zweifel erhaben. Diese "neue" Version wird dem ihr vorausseilenden Ruf mehr als gerecht.

IM VERGLEICH

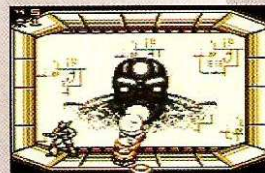
Super Game Boy



Megatip: Beim ersten Endgegner empfiehlt es sich ganz links unten stehenzubleiben und seinen Kopf auszuweichen



Sogar der berühmte Wandkletterer ist vertreten



Auf Level EASY ist bereits nach diesem Gegner Schluß

Super Nintendo



Hier kracht der Level Boss sogar durch die Tür, der Hals ist deutlich besser animiert



Bessere Soundeffekte, sonst kaum Unterschiede



Der freundliche Endgegner (Level 3) öffnet Euch sogar die Tür (aber nicht zum nächsten Level)

DIE EXTRAS



Power Up-Kapseln tauchen auf, wenn bestimmte Gegner getroffen werden



Barriere: Macht Euch für kurze Zeit unverwundbar



Fächerschuß: Eine volle Breitseite an Geschossen



Homing Missile: Die Geschosse folgen den Feinden selbständig



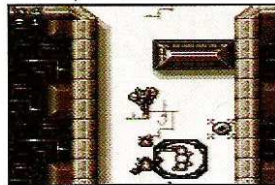
Bombe: Zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm



Schmetterschuß: Besonders durchschlagkräftig

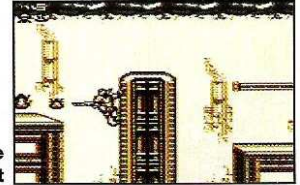


Flammenwerfer: Brutzeit alles nieder



Links: Die Draufsicht-Stage: Rambo-Einzelkämpfermanier ist angesagt

Rechts: Sogar der alte Klettertrick funktioniert



HERSTELLER: KONAMI/FACTOR 5
 DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: OKTOBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 5
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/SUPER GAME BOY
 CA. PREIS: 69,- DM
 KÜSTER VON: FACTOR 5



Daffy Duck

Nach dem Super Nintendo bekommt nun auch der GB sein eigenes Daffy-Modul

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Die eine Ente feiert den sechzigsten Geburtstag, die andere dreht vollends durch. In der Rolle des allseits beliebten Weltraum-Heroes Duck Dodgers tritt Daffy Duck, wie schon so oft, gegen Marvin The Martian an. Dieser hatte nämlich die überaus neue Idee unseren Heimatplaneten Erde zu zerstören, da sie ihm den Blick auf die Venus versperrt (The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

läßt grüßen). Daffy besitzt die klassischen drei Leben, da er ja keine Katze ist, einen Rucksack-Jetpack sowie die ebenso klassische Laserwaffe. Sein Weg führt ihn durch diverse Unterlevels, die bei etwas gröber angelegten Endgegnern enden, welche jedoch mit relativ logischer Taktik ins intergalaktische Jenseits befördert werden können und Euch dem Ziel, Marvins Weltraummodulator, näherbringen. Daffy Duck wurde als reinrassiges Jump'n Run ausgelegt, überrascht aber mit

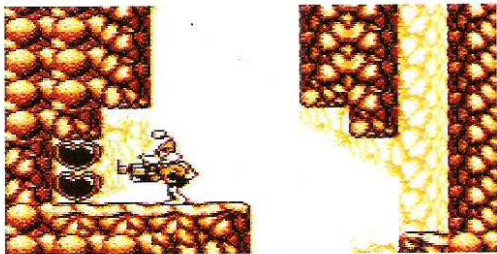


Stephan: Sunsoft weiß, wie Looney Tunes-Spiele auf den GB umgesetzt werden müssen. Nach Spielen wie Speedy Gonzales (Mega Fun Gold Game) konnte eigentlich wenig schiefehen. Daffy Duck geriet jedoch weniger, ähnlich wie das SNES-Vorbild, zur gelungenen Kür als vielmehr zu einer beherzt abgelegten Pflicht: Grundsolide Jump'n Run-Kost, die zuweilen Spaß macht, jedoch durch streckenweise auftau-

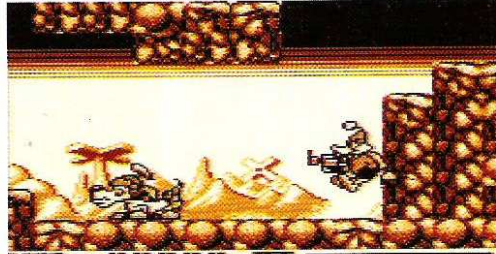
chende unfaire Stellen auch wieder sauer aufstoßen läßt. Wäre nicht Daffy Duck am Werk (...sagte ich schon, daß Daffy die wahre Ente ist? Nein?), ginge die Motivation oftmals arg in den Keller. Zu wenig Gags, die Grafik ist überwiegend nur zweckmäßig, genauso wie es die Musik und die Soundeffekte sind, jedoch nicht störend genug, um nicht fieberhaft den Weg zu Marvins Superwaffe zu suchen und diese in einem chaotischen Spektakel auszuschalten. That's cool, folks.

Elementen wie Plattform-Fliegen oder verzwickten Bonusräumen. Die Steuerung des Jetpacks erscheint ebenfalls zuerst etwas gewöhnungsbedürftig, versucht es doch mal mit gefühlvollem

Drücken a la Super Ghouls'n' Ghosts auf dem Super Nintendo.



An die Herzen kommt Ihr nur durch geschicktes Fliegen



Der Marhund ist der erste Zwischengegner

HERSTELLER:	SUNSOFT
DATENTRÄGER:	1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	4+
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	MITSUI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
75% FUN				

Inserentenverzeichnis

AB Union	21	High Score Games	U4
aRJay Games	23	ICP	103
Capricorn	89	Jump'n Run	23
Commodore	18, 98	Konami	U2
CompuTec Verlag	93, 95, 99, 102, 107, 111	Theo Kranz Versand	93
Cybersoft	101	M&M's World	97
Dynatex	83	Mc Game	97
Fairplay	79	Mega Star	83
Fanatic Games	89	Order In Time	25
Fast Line	19	Powersoft	27
FX Videogames	87	Sega	11, 12, 13, 14, 15
Game Express	109	Stargames	81
Game Syndicate	113	Test'n Take	89
Gamecourier	81	Topgames	79
Gamestore	89	Virgin	U3
Grobi's Gameshop	93	Vision	91
		Wolf Soft	87

TIPS & TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:

COMPUTEC VERLAG

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



1994 - das Jahr der Re-Releases?

oder: Totgesagte leben länger

Was in der Musikbranche schon gang und gebe ist, erreicht nun auch die Videospiele-Szene. Etliche Publisher wühlen in ihren Archiven nach längst verloren geglaubten Lizenzen, graben aus ihrem Back-Ka-

talog das eine oder andere, schon etwas angestaubte Spielprinzip aus und tauchen freudestrahlend mit einer vermeintlich neuen Spielidee wieder auf. Hat die Nostalgie Methode?

Damals und heute oder: Der Zahn der Zeit? Nie gehört.



Die "filmreife Animation stammt von Kroyer Films

Ein neues Phänomen geistert durch die Videospiele-Szene, Remakes alter Klassiker. Wer aufmerksam die Fachpresse verfolgt wird schnell feststellen, daß gerade diejenigen, die bereits beim ersten großen Boom kräftig abgesahnt haben, sich wieder an die guten alten Zeiten erinnern, Activision und Atari, die Begründer des Begriffs "Videospiele". In deren Release

Listen tummeln sich so bekannte Titel wie Pitfall, Tempest, Star Raiders und Battlezone, bei denen viele Freaks der ersten Stunde wohl heute feuchte Augen bekommen und in seligen Erinnerungen schwelgen; aber auch die anderen Hersteller sind alles andere als untätig, dementsprechend gestalten sich auch die Berichte in den einschlägigen Magazinen. Alte Hasen schütteln an den Kiosken verständlicherweise ungläubig ihre Köpfe. Pac-Mans zieren die Cover, Archer McLeans Dropzone feiert fröhliche Umstände und der 81er Coin-op Oldie Donkey Kong scheint total in zu sein, wenn man den Berichten Glauben schenken darf. Aber der Zahn der Zeit ist nicht spurlos an den Oldies vorübergegangen,

genausowenig wie an den Herstellern oder Programmierern. Das '94er Remix von Pitfall bspw. hat nicht mehr viel mit dem '82er Original auf dem VCS 2600 gemeinsam. Die 8 KBit sind 16

MBit gewichen, aus zwei Levels wurden deren 14, und unter 32 bzw. 256 Farben wagt sich heute ohnehin fast keine Company mehr mit einem neuen Produkt auf den Markt. Vorbei sind die Zeiten, als ein Programmierer sich gleichzeitig auch für die Grafik und den Sound verantwortlich zeichnete, kaum ein (ehrgeiziger) Hersteller kann es sich mittlerweile noch leisten, auf Produzenten, (zweitklassige) Schauspieler, teure Filmlicenzen, professionelle Musiker oder Animations-Künstler, die mit Silicon Graphics-Workstations und Raytracing-Software auf die Grafik angesetzt werden, zu verzichten. Die Etats verschlingen oft Millionenbeträge. Sony hat sich ihren Ground Zero Texas-Spaß fürs Mega CD bspw. ganze 3 Millionen US\$ kosten lassen; und wie ist es den Softwaregiganten von damals ergangen? Um beim Beispiel zu bleiben: Nachdem die Videospielebranche fast über Nacht wie ein Kartenhaus zusammenge-



Fuzzelgrafik auf dem Atari VCS 2600

brochen war, wurde es erst mal recht ruhig um Activision, die in den Heimcomputern aber bald einen neuen, zukunftsträchtigeren Markt fand. Erst jetzt steigt die US-Company mit Nintendo- und Sega-Titeln auch selbst in den europäischen Markt ein. David Crane, der geistige Vater von Pitfall, hat Activision längst verlassen und ist zu Absolute Entertainment gewechselt, die sich ganz Simulationen verschrieben hat.



Ein Gag unter vielen: Harry winkt zum Abschied



Die Soundeffekte steuerte die Firma Soundelux Media Labs bei, bekannt durch Cliffhanger

Oldies But Goldies? oder: Wie verscherbele ich ein und dasselbe Spiel zweimal?

Der Trend scheint also eher zu aufwendigen Produktionen zu gehen, wie bspw. Prügelspiele mit digitalisierten bzw. in Polyongrafik dargestellten Charakteren, selbstverständlich in True Colour und mit Musik di-

rekt von CD, sowie auf CD-ROM gebannte interaktive, abendfüllende Spektakel, obwohl gerade letzteres Genre erst in den Kinderschuhen steckt und die "Interaktivität" oft noch zu wünschen übrig

läßt. Weshalb besinnen sich dann so viele Hersteller auf die alten Klassiker? Hier kommen natürlich mehrere Thesen in Frage:

1. Wer erinnert sich schon heute noch an diese olle Ka-

melle? Das ist doch die Gelegenheit unsere Lizenz ein zweites Mal auszuschlachten und einem jüngeren Publikum als neues Spiel vorzusetzen.

2. Allein die Nostalgiker werden sich das Spiel kaufen, es

steht schließlich ... auf der Packung. Als Goodie bauen wir einfach eine Replika des Originals ein, und fertig ist der Weihnachtshit.

3. Warum sollten wir uns etwas Innovatives einfallen lassen, wenn wir doch auf ein altbewährtes Spielprinzip zurückgreifen können. Ein paar Neuerungen hier, ein paar Extras da, zusätzlich grafische Spielereien und CD-Sound, das wär's doch.

Die ersten beiden Thesen sind natürlich ganz gemeine Unterstellungen, während die dritte eine gefährliche Gratwande-

lung darstellt. Man sollte es natürlich nicht dabei bewenden lassen, nur die Grafik und den Sound nach dem Motto "Die Screenshots auf der Schachtel werden's schon richten" gehörig aufzupolieren, und das Flair des Originals dagegen völlig außer Acht zu lassen. Gerade letzteres war es ja, was die alten Megaseller so auszeichnete, das Spielgefühl (neudeutsch auch "Playability" genannt). Die Oldtimer unter den Konsolen und Heimcomputer konnten eben nicht mit dem immensen RAM-Speicher, den grafischen Möglichkeiten und

den Custom Chips der heutigen Zeit aufwarten, und atmosphärische Begleitmusik von CD war für die damalige Zeit undenkbar (der C-64 konnte über einen Adapter zumindest Spiele von CD laden). Diese Mankos mußten die Geräte mit Spielwitz ausgleichen. Das hat gerade Commodores Brotkasten eindrucksvoll bewiesen, und darauf entstanden auch viele zeitlose Klassiker. Heute dagegen fällt den Entwicklern entweder scheinbar nichts Neues mehr ein oder die Hersteller gehen auf Nummer Lizenzsicher und programmieren ein... Jump'n Run. Da

lobe man sich noch die alten Spielideen, die, mit viel Liebe zum Detail und zum Original in Szene gesetzt, frischen Wind in die Branche bringen. Beispielsweise Donkey Kong für den Game Boy, Pac-Attack als Super Nintendo-Version oder Tempest 2000 auf dem Jaguar, die uns allesamt ein Gold Game wert waren. Ob 1994 als Jahr der Remakes in die Geschichte der Videospiele eingehen wird liegt letztendlich am Engagement der Hersteller, die sich entweder um eine adäquate Umsetzung bemühen oder um einen üblen Aufguß. (Martin)

Nicht nur für Nostalgiker oder: Hey das ist eine klare Kaufempfehlung

JAG Tempest 2000

JAGUAR Shoot'em Up / 1-2 Spieler



And the winner is... Llamasoft. Nie gehört? Dann habt Ihr wohl noch nie von Jeff Minter oder Tempest gehört. Gehört Ihr überhaupt zu den

treuen Mega Fun-Lesern?! Was der in den schottischen Highlands lebende Lama-



... und es gibt sie doch, die Textures auf dem Jag (Hard)

Freak und Atarianer fast im Alleingang in nächtelanger Kleinstarbeit zusammengestellt hat, kann sich wirklich sehen lassen und sollte auch in Spielhallen zu einem Münzgrab avancieren. Action? High Speed. Motivation? Einer geht noch. Leveldesign? Verschärft. Sound? It's a cartridge. Schlicht und einfach: Tempest läßt Spielerträume wahr werden (War das jetzt



Das Original mit billiger Grafik

schlicht genug?). P.S. Nur wer es im Traum beherrscht kann es durchspielen. Fun-Wertung 88%

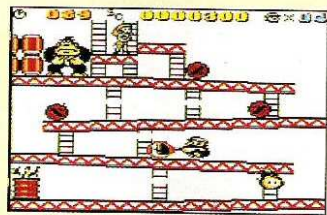
GB Donkey Kong

GAME BOY Jump'n Run / 1 Spieler



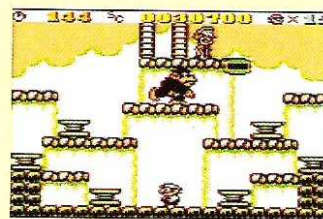
Das erste Super Game Boy-Spiel ist nicht nur logischerweise auch gleichzeitig das beste. Die ersten Levels fangen zwar locker an, aber spätestens ab Runde 20 geht das Haare raufen los (Schon mal den Players Guides in dieser Ausgabe durchgeforstet?). Nin-

tendo hat es geschafft aus einer altherwürdigen Spielidee das Letzte herauszuholen. Mario ist nicht



Der erste Level des Coin-op-Automaten in voller Super-GB-Pracht (Gähn, Schnarch)

auf den Kopf gefallen, ab und zu macht er nur einen Handstand, kann aber auch 1000 andere Kunststücke (naja, so viele sind's nun auch wieder nicht), im Ernst, viel Extra,



Jetzt wird's langsam interessant (Denk, Überleg)



viel Ehr. Mit den gekonnt designten 100 Levels und der eingebauten Batterie war uns Donkey glatt ein Oldie, äh, Goldey wert. Fun-Wertung 86%

SN Pac-Attack

SUPER NINTENDO Denkspiel / 1-2 Spieler



Vergeßt das Pseudo-Original, spielt lieber gleich den Puzzle Modus, denn nur der ist wirklich innovativ: Fordernd ohne Ende, mit einem denkbar harten

anheimelnden Identifikationsfiguren Pac-Man, Inky, Dinky und Blinky gedacht, und die nur in Japan beliebte Cosmo Gang außen vor gelassen. Erwartet Euch nicht zu viel von der Grafik, aber putzig ist sie allemal. Den Sound könnt Ihr natürlich vergessen, aber

Zeitlimit, die reinsten Denksportaufgaben. Namco hat sogar an die



Das normale Leveldesign (Ach kommt mir doch nicht damit)

das ist schließlich ein Denkspiel, und einen besseren Tetris-Clone werdet Ihr kaum finden (von irgendwelchen

Japan-Importen mal abgesehen). Fun-Wertung 85%



Level 75 im Puzzle Modus, und wie geht's jetzt weiter (Grübel, Grübel, LaLaLa)

MD Sub Terrania

MEGA DRIVE Shoot'em Up / 1 Spieler

Thrust-Fans werden "ihr" Spiel gar nicht mehr wiedererkennen, so sehr hat Zyrinx das Original verändert: Psychedelisch anmu-



Die Routinen zu Rescue stehen schon (Ist es ein UFO? Nein, es ist Puggsy)

tende Klänge geben sich mit pastellfarbenen Grafikspielen-reien auf 16 Megs ein munteres Stelldichein; die Steuerung, die eigentlich das Wichtigste sein sollte, wurde dafür stark vereinfacht und gerade das Spiel, das durch seinen hohen Geschicklichkeitsanspruch zu beeindruckend wußte, artete zu einem fast reinen Ballerspiel aus, traurig aber wahr. In höheren Levels wird das mit neuen Extras dermaßen vollgestopfte Gravitations-Spekakel dennoch oft so hektisch, daß Sub Ter-



Erst ab dem siebten Level stimmt die Gravitation (Get the real feeling)

rania fast uneingeschränkt zu Fun-Wertung 76% empfohlen ist.

Aus den Schatzkästlein der Entwickler oder: Top oder Flop?

Donkey Kong Country

S Das wohl derzeit angesagteste Spiel: Von wegen schnödes Jump'n Run, Rare programmiert und programmiert... und wenn sie nicht bis Weihnachten damit fertig sind wird wohl



ein Teil der SNES-Jünger Nintendo untreu werden und ihre 16-Bit Hardware ihr letztes gutes Weihnachtsgeschäft erleben. Ein "Key Title" mit 32 Megs, erstellt auf der "Next Generation" Hardware mit der "Next Generation" Software, only for Nintendo.



Das erste 32 MBit-Jump'n Run (und gleichzeitig auch das letzte)

Impossible Mission 2025 The Special Edition

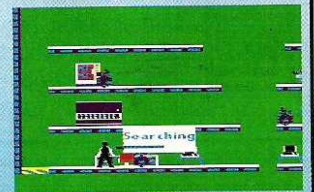
S
N
E
S
-
M
D



Die Verschiebepuzzles sind deutlich einfacher ausgefallen

Obwohl die Special Edition fürs Super Nintendo eigentlich bereits seit Ende '93 fertig ist, steht ein Erscheinungstermin für das vielversprechende Modul aus. Neben dem

Remix, der das Flair der Originalversion erstaunlich gut einfängt und technisch gesehen logischerweise deutlich aufgeböhrt wurde, hat Microprose sogar an eine Replika des C-64/VCS 2600-Originals gedacht.



Leichte grafische Unterschiede

Super Dropzone

S Anfang der Achtziger Jahre erschütterte ein Spiel die Shoot'em Up-Welt: Defender war geboren, und Umsetzungen für die damals populären Systeme VCS 2600, XL und C-64 ließen da natürlich nicht lange auf sich warten. '85 griff Archer McLean das Thema mit Dropzone auf dem 64er wieder auf, und bis auf Codemasters gelang seitdem keinem Hersteller



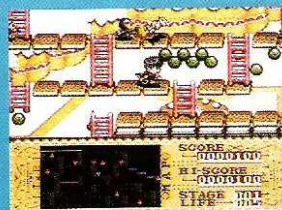
High Speed-Action mit Super Dropzone (Archer McLean strikes back)

mehr eine würdige Konsolenversion. Mal abwarten was Psygnosis gelang seitdem keinem Hersteller

Lode Runner

S
N
E
S

Kein Scherz, Douglas E. Smiths Lode Runner, eines der besten Plattformspele



Isometrische 3D-Perspektive (bis auf die Karte mit der ursprünglichen Blöckchengrafik)

aller Zeiten, als Super Nintendo-Remix; vorbei sind die Zeiten, als 64er-Fans mit Blöckchengrafik Vorliebe nehmen mußten, eine isometrische Perspektive, ein Zwei-Spieler-Modus, sowie stark verbesserte Levels und Extras sind bei der '94er 8 MBit Edition von T & E Soft Pflicht. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Rescue

M Nachdem Sub Terrania mehr auf Grafik- und Soundorgien ausgelegt war als sich darauf zu beschränken das Flair des Originals einzufangen, wartet die gesamte Thrust-Fangemeinde auf den zweiten Anlauf, diesmal aus dem Hause Psygnosis.

Mit den vielen versteckten Bonusgames in Puggsy wie Space Invaders oder Thrust haben die Briten schon bewiesen, daß sie adäquate Remakes programmieren können. Entwickelt wird Rescue von Bill Pullen (Aquaventura, Bill's Tomato Game).

Super Punch Out

S
N
E
S

Man glaubt es kaum, auch von Punch Out gab es sei-



Riesensprites (Riesenspiel?)

nerzeit einen Coin-op Automaten. Die NES-Version gilt unter wahren Boxfans auch heute noch als bester Genre-Vertreter. Nintendo, sonst stets um Spiele bemüht, die eine breite Masse ansprechen, versucht sich nun auf diesem Nischenmarkt mit einem 16-Bit Remix.

Wer immer noch glaubt, der **MEGA DRIVE** sei ein Multi-Toaster ...

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



Merke: Füttert man den MEGA DRIVE mit Toast - ist der Zucker nicht bei Trost.

... sollte öfter **SEGA Magazin** lesen.

SEGA MAGAZIN - jeden Monat bis zu
hundert aktuelle Spiele auf allen SEGA-
Systemen! + + + Interessante Specials &
News zu kommenden Top-Hits + + +
Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.

Mit Mega-Aufkleber

gilt nur für
Ausgabe 9/94



Das ultimative
SEGA Magazin
für nur **DM 5,-**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Tetris 2

S Nintendo macht sich selbst Konkurrenz, zumindest wenn sie dieses Modul in Deutschland veröffentlicht, das bereits im Juli bei uns auf den Markt gekommen ist, sollte die Nachfrage der Denkspiel-Freaks fürs erste gesättigt sein. Da wird sich selbst Big N gewaltig anstrengen

müssen, um noch etwas besseres zu bieten.



Tetris ist einfach nicht totzukriegen (Nintendoseidank)

**Kaboom
The Mad Doctor's Revenge/
River Raid
The Mission Of No Return**

S Nachdem die Kaboom-/River Raid Updates vom VCS 2600 auf der letztjährigen CES keinen besonders berauschenden

Eindruck hinterlassen hatten, wurden beide Super Nintendo-Versionen erst mal gestrichen.

Space Invaders

S Neben der fast schon zu originalgetreuen Super Nintendo-Version, die, man glaubt es kaum, gegen Ende des Jahres in Europa erscheinen soll, wird ebenfalls mit Hochdruck an einer Fassung für den Super Game Boy gearbeitet, die das Potential des äußerst sinnvollen Zubehörs für SNES-Besitzer erstmalig voll ausschöpfen soll. Ein Veröffentlichungstermin steht hierfür aber noch aus.

Elite

S David Braben und Ian Bell gelang mit Elite, was kaum einem Programmiererteam zuvor gelang. Sie kreierte mit ihrem Handlungssimulationsspiel Elite ein völlig neues Genre, das zahlreiche Nachahmer fand, deren Clones das Flair des Originals jedoch nie erreichten. Nach einem überraschend gut gelungenen NES-Elite orientieren sich die 16-Bit Remakes mit ausgefüllten Polygongrafiken und gerenderten Planeten wieder mehr an den Amiga- und Atari ST-Umsetzungen.

Return To Zork

M The Hitchhiker's Guide To The Galaxy, Planetfall, Stationfall und wie sie alle heißen, Infocom's Textadventures haben schon längst Kultstatus erreicht. Die fünfteilige Zork-Saga brachte es bislang sogar auf weltweit 3.5 Millionen verkaufte Exemplare. Der sechste Streich hat mit den alten Versionen allerdings nicht mehr viel zu tun, ein Multimedia Grafikadventure mit Begleitmusik von CD, 23 Schauspielern, über einer Stunde Dialog und einem Point-And-Klick-System ist angesagt.

**Dragon's Lair
Dragon's Lair II
Space Ace**

J Wir lieben sie alle, die CD-Versionen von Don Bluth's LaserDisc Zeichentrick-Epen, bei denen sich die "Interaktivität" darauf beschränkt, im richtigen Moment das richtige Knöpfchen zu drücken; aber, um ehrlich zu sein, bei Sewer Shark, Road Avenger, Time Gal, und wie sie alle heißen, ist es auch nicht viel anders. Wenigstens weiß die Grafik zu überzeugen.

Cosmo Gang The Game

S Namcos Cosmo Gang-Wichte haben noch ganz andere Sachen auf Lager als ein reines Denkspiel auf die Beine zu stellen. In waschechter Space Invaders-/Galaga-Manier, natürlich stark aufgemotzt, geht es auf zur feucht-fröhlichen Alien-Hatz. Angesichts der Tatsache, daß Shoot'em Ups in Deutschland verpöht sind und deren Verkaufs-

zahlen auch nicht gerade weltbewegend sind, ist wohl eher nicht damit zu rechnen, daß dieses Modul auch eines fernen Tages bei uns veröffentlicht wird.



Pugsy in Space (Psygnosis Bonusspielchen)

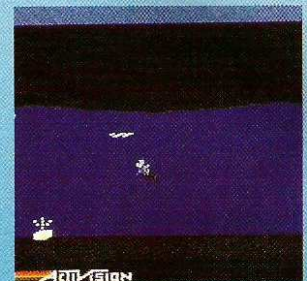
Pitfall The Mayan Adventure



Activisions 16-Bit Pitfall mit Indiana Jones-Grafik

S Mit der VCS-Legende von David Crane hat die 16 Megs-SNES-Version natürlich nicht mehr viel gemeinsam, bis auf den lizenzierten (?) Namen und Harry natürlich. Ganz im Stil von Indiana Jones stapft Ihr durch den tiefen Dschungel und finstere Katakomben, ständig den

filmreif animierten Titelhelden im Hinterkopf, denn sonst würde ja jemand bemerken, daß Pitfall im Grunde wieder nur ein Jump'n Run ist, dafür aber ein sehr gut aufgemachtes.



David Cranes Pitfall II mit bescheidener Fuzzelgrafik

Star Raiders 2000

J Atari hüllt sich diesbezüglich noch in Schweigen. Bis auf die Tatsache, daß sich Atari-Veteran Rob Zibble für die 64-Bit Umsetzung verantwortlich zeichnet, war weiter nichts über dieses Geheimprojekt in Erfahrung zu bringen.

Donkey Kong Land

S 1994 - das Jahr des Kong? Es scheint so, wenn man Nintendos Ausstoß an Videospiele betrachtet. Was dabei herauskommt ist nicht etwa Super Mario Land 4, nein, Donkey Kong muß wieder herhalten, diesmal allerdings für ein waschechtes Hüpf- und Springspiel, nicht mehr für ein getarntes Leiter-/Plattformspiel.

Battlezone 2000

J Für die damaligen Verhältnisse, aber wahrscheinlich nur für die damaligen, war Battlezone auf dem Good Old VCS für die einen ein innovatives Panzergemetzel, für die anderen eine ernstzunehmende Simulation. Der Tramiel-Clan wird sich ganz schön ins Zeug legen müssen, um dem ange-

staubten Spielprinzip neues Leben einzuhauchen; aber mit Tempest 2000 hat's schließlich auch geklappt.



Das Original

nice price

GAME EXPRESS

fun & power

MEGA DRIVE

- Dragon demn. erhält.
- Dynamite Headdy demn. erhält.
- Micro Machines 2 demn. erhält.
- Rock n Roll Racing demn. erhält.
- Addams Family us 99,-
- Aladdin dt 89,-
- Art of Fighting dt 109,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
- Battletoads us 79,-
- Bubba'n Stix dt 109,-
- Bubble & Squeak us 99,-
- Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-
- CD Brutal us 119,-
- CD Double Switch dt 99,-
- CD College Football dt 89,-
- CD Dark Wizard us 99,-
- CD Dracula Unleashed dt 99,-
- CD Dune dt 99,-
- CD F-1 Heavenly S. jp/us 89,-/109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Heimdall us 99,-
- CD Jurassic Park dt 99,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mansion us/dt 89,-/99,-
- CD Mega Race us 119,-
- CD Microcosm dt 99,-
- CD Monkey Island us 69,-
- CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
- CD Powermonger dt 99,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Pugsy us 79,-
- CD Rebel Assault us 109,-
- CD Revenge of Ninja us 99,-
- CD Rise of the Dragon us 109,-
- CD Slipheed dt 89,-
- CD Sonic dt 79,-
- CD Son of Chuck Rock 2 us 59,-
- CD Terminator us/dt 59,-/109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tomcat Alley us/dt 79,-/99,-
- CD Vay us 109,-
- CD Wing Commander us 119,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- CD World Cup USA 94 dt 99,-
- Cesars Palace us 89,-
- Champions W. Class Soccer dt 99,-
- Columns 3 us 99,-
- Cool Spot dt 99,-
- Combat Cars dt 89,-
- Desert Strike jp 59,-
- Dragon us 119,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- Dune 2 dt 109,-
- Eternal Champions dt 119,-
- F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
- F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
- Fatal Fury dt 69,-
- FIFA International Soccer dt 99,-
- Flashback dt 99,-
- Formula One dt/us 99,-/59,-
- Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-
- General Chaos dt 109,-
- GunsHIP 2000 dt 89,-
- GunsHIP Heroes dt/jp 99,-/59,-
- Hardball 94 dt 99,-
- Hyperdunk Basketball dt 79,-

- Joe & Mac us 99,-
- John Madden 94 dt 119,-
- Jungle Book us/dt 129,-
- Jurassic Park us 89,-
- Landstalker us/dt 109,-/119,-
- Lost Vikings dt 109,-
- Mario Andretti dt 99,-
- Mega Turrican us 89,-
- Mig-29 dt 89,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Offitants dt 89,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-
- PGA Tour Golf 2 us 79,-
- Pink Panther dt 69,-
- Pirates Gold us 99,-
- Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
- Ren & Stimpy Show dt 99,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Robocop vs Terminator dt 49,-
- Rocket Knight Adventure dt 99,-
- Shadow Run us 119,-
- Shinobi 3 us/dt 99,-
- Skitchin dt/us 99,-/59,-
- Sonic 2 dt 59,-
- Sonic 3 dt 129,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Spiderman X-man us 69,-
- Star Trek us 109,-
- Streelfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
- Streets of Rage 3 dt 129,-
- Sunset Riders dt 89,-
- Super Streelfighter 2 dt 129,-
- Technoclash us 49,-
- Tiny Toons dt 89,-
- Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
- Tom&Jerry us 59,-
- Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
- Turtles Tournament Fighters dt 119,-
- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Virtual Pinball dt 59,-
- Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte 169,-/129,-
- Winter Olympics dt 99,-
- Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
- World Cup USA dt 109,-
- World Heroes us 119,-
- WWF Royale Rumble dt 119,-
- Young Indiana Jones us 69,-
- Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
- Activator us 169,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
- CDX-Converter 99,-
- Capcom Powerstick Fighter 79,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-
- Programmierb. 6-Button Pad 39,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

SUPER NES

- Donkey Kong Country demn. erhält.
- Impossible Mission demn. erhält.
- Pitfall Harry demn. erhält.
- 7th Saga us 129,-
- Aero the Acrobat dt 109,-
- Actraiser 2 us 119,-
- Aladdin dt/us 119,-/69,-
- Alien vs Predator dt 119,-
- Art of Fighting us/dt 69,-/129,-
- Battlecars us 109,-
- Beauty & the Beast dt 99,-
- Bill Walsh College Football us 59,-
- Boxing Legends of the Ring us 39,-
- Breath of Fire (ähn. Secret o. Mana) us 139,-
- Bugs Bunny dt 129,-
- Capcom MVP Football us 119,-
- Champion World Class Soccer dt 99,-
- Chester Cheetah 2 us 69,-
- Choplifter 3 us/dt 99,-/109,-
- Clay Fighter us/dt 129,-
- Claymates us 119,-
- Cool Spot us/dt 109,-/119,-
- Cotton 100% jp 139,-
- Desert Fighter pal 119,-
- Desert Strike us 79,-
- Dschungelbuch us/dt 129,-
- Dragon us/dt 129,-
- EINZELSTÜCKE ab 19,-
- Empire Strikes Back dt 119,-
- Equinox dt/us 99,-/89,-
- Slam Masters us 129,-
- Eye of the Beholder us 129,-
- F-Zero dt 29,-
- F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us 129,-
- Fatal Fury 2 us 129,-
- Fatal Fury Special jp 159,-
- FIFA Soccer dt 109,-
- Final Fantasy 2 us 129,-
- Final Fight 2 dt 109,-
- Flintstones dt 119,-
- Goof Troop dt 99,-
- GP-1 Motorcycle dt 109,-
- Hyper Volleyball dt 119,-
- Joe & Mac 3 us/jp 99,-
- John Madden 94 us/dt 119,-/129,-
- Jurassic Park dt 119,-
- Jungle Book us/dt 129,-
- King Arthurs World dt 69,-
- King of Dragons us/dt 119,-/109,-
- Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-
- Legend us 109,-
- Lost Vikings dt 99,-
- Lufia us 129,-
- Lord of the Rings us 139,-
- Mario Allstars dt 89,-
- Mario's Time Machine dt 119,-
- Mechwarrior dt 129,-
- Mega Man Soccer us 79,-
- Mega Man X dt 95,-
- Metal Marines dt 129,-
- Mortal Kombat 2 dt/us 139,-
- Mickey's Ultimate Challenge us 69,-
- Might & Magic II dt/us 129,-
- Mr. Nutz dt 99,-
- Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-
- Mystical Quest dt/us 79,-/49,-
- NBA Jam dt/us 129,-
- NHL Hockey 94 dt 99,-
- Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-
- Pac Attack dt 119,-
- Paladins Quest us 119,-

3DO

- Pinball Dreams us 99,-
- Pirates of the Darkwater dt 129,-
- Plok dt 89,-
- Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-
- Populous II dt 119,-
- Ren & Stimpy Show us 59,-
- Robocop vs Terminator us 119,-
- Rock'n Roll Racing dt 119,-
- Run Saber dt 69,-
- Schlümpfe dt 99,-
- Secret of Mana us/dt 129,-/109,-
- Sensible Soccer dt 109,-
- Shanghai us 69,-
- Skyblazer dt 109,-
- Soccer Shootout us 129,-
- Space Ace dt 69,-
- Stanley Cup Hockey us 99,-
- Star Trek 'Next Generation' us 119,-
- Star Wars dt 109,-
- Streelfighter II Turbo dt 119,-
- Stunt Race FX dt/us 109,-
- Sunset Riders dt 129,-
- Super Air Diver dt 109,-
- Super Battletoads us 29,-
- Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-
- Super Conflict dt 119,-
- Super Gameboy mit Spielberater dt 95,-
- Super Hockey dt 99,-
- Super Metroid us/dt 129,-/109,-
- Super Pinball 'Behind the Mask' jp 99,-
- Super Streelfighter 2 us 139,-
- Super Turrican dt 119,-
- T2-The Arcade Game dt 99,-
- T2 Judgement Day us 89,-
- Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
- Tetris Flash us/jp 109,-/139,-
- Top Gear II dt 109,-
- Tur & Burn us 59,-
- Turtles Tournament Fighters dt 129,-
- Ultima us 129,-
- Ultimate Fighter us 129,-
- Untouchables us 129,-
- Utopia dt 119,-
- Virtual Soccer dt 79,-
- Where i.t. World is Carmen S.D. dt 129,-
- Winter Olympics dt 119,-
- Wizardy 5 us 129,-
- World Cup Striker dt 119,-
- World Cup USA 94 dt 119,-
- WWF Royale Rumble dt 129,-
- X-Kaliber us 99,-
- Yogi Bear dt 109,-
- Young Merlin dt 129,-
- Zool dt 109,-
- Zombies dt 109,-
- 6-Spieler Adapter 59,-
- 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
- ASCII-Pad dt/us 49,-
- Action Replay 2 50/60Hz 99,-
- Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
- Game Madge dt 79,-
- Programmierb. Universal Adap. 59,-
- 100% Kompatibel 29,-
- RGB-Kabel us/dt 29,-
- SNES Powerfun-Set 295,-
- SNES Playstation 189,-
- SNES 3-Set 299,-
- SNES US 1 Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
- Super-4 Pad dt 19,-
- UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
- Verlängerungskabel 19,-

3DO

- Demolition Man demn. erhält.
- FIFA Soccer demn. erhält.
- 3DO us/2 CD/220V 979,-
- Alone in the Dark us 119,-
- Another World us 89,-
- Dr. Hauzer jp 129,-
- Dragons Lair us 89,-
- Columns (Tetris Clone) jp 149,-
- Fire Ball us 119,-
- Iron Man jp 179,-
- John Madden 94 us 69,-
- Jurassic Park us 109,-
- Lemmings us 89,-
- Monster Manor us 69,-
- Mega Race 119,-
- Microcosm jp 189,-
- Night Trap us 89,-
- Road Rash 2 us 129,-
- Shockwave 109,-
- Sesam Straße 49,-
- Sewer Shark 109,-
- Super Wing Commander us 109,-
- The Horde us 119,-
- Total Eclipse us 109,-
- Twisted us 109,-
- Ultraman jp 149,-
- Way of the Warrior us 129,-
- Control Pad 3DO 89,-
- Umbau RGB/220V taugl. 199,-
- Lasergun 89,-

JAGUAR

- Jaguar Grundgerät m. RGB-Kabel 220V/Spiele us/dt 569,-/579,-
- Alien vs Predator demn. erhält.
- Club Drive 'Checkered Flag' demn. erhält.
- Dino Dudes 99,-
- Galaxy 99,-
- Raiden 99,-
- Tempest 2000 109,-
- RGB-Kabel 49,-
- Video SVHS Kabel 49,-
- PAD 69,-

SONSTIGES

- Donkey Kong Gameboy us/dt 59,-
- Mario 3 dt 59,-
- World Cup USA 94 dt 49,-
- Mrs Pacman dt 49,-
- Gameboy dt 95,-
- Vorbestellung f. Sony Playstation möglich
- Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding) 29,-
- Manga Videos ab 29,-
- US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8,-
- Alte Ausgaben US Magazine je 2,-
- Marty Grundgerät RGB-Umbau 999,-
- CD 32-Spiele ab 29,-
- NEO-GEO Spiele ab 79,-
- T-Shirts ab 19,-
- Baseball Caps ab 19,-

Wir suchen Geschäftspartner in der Schweiz und Österreich!

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Arcade for Windows

M
S
-
D
O
S

Centipede

Arcade for Windows ... läuft eigentlich außer Konkurrenz, war uns

wegen den fünf originalgetreuen Umsetzungen von Tempest, Missile Command,



Asteroids

Asteroids, Centipede und Battletank auch eine Erwähnung wert. Neben den eigentlichen Spielen sind noch

Interviews mit den Programmierern der Urversionen mit drauf. In Deutschland soll die Windows-Spielesammlung allerdings erst im Oktober erscheinen.



Missile Command

Darauf wartet die Mega Fun oder: Wie programmiere ich ein Spiel?

Summer Games II/Winter Games

... das Epyx-eigene Trainingslager für alle ambitionierten Accolade- oder U.S. Gold-Entwickler von Sportspiel-Sammlungen, die sich bisher mehr durch Lizenzmasse als Sportspielklasse auszeichneten.

Thrust

... bei Silverbird für schlappe 10 DM für den C-64 auf Kassette erschienen, Grafik pfui, Spiel hui; selten zuvor gelang eine derart perfekte Mischung aus Geschicklichkeitsanspruch und Action.

Virus

... alias Zarch auf dem Archi; nur mit Maus perfekt spielbar; wer es einmal raus hatte, wurde mit einem abgedrehten Shoot'em Up (natürlich von David Braben) belohnt; freakig, aber kultig.

David's Midnight Magic

... auch als DMM bekannt; schlichte Grafik, aber sehr realistisches Kugelverhalten, mit der berühmten Rampe, aus der drei Kugeln gleichzeitig rollen; neben Dragon's Fury der beste Flipper.

M.U.L.E.

... DAS Strategiespiel von EA für die ganze Familie; bis zu vier Spieler konnten auf dem Planeten IRATA um Macht, Geld, Ländereien und Packesel feilschen.

Archon I

... abgedrehte Mischung aus Schach- und 3D-Actionsequenzen; verlockt zu immer neuen Sitzungen; die beste Version erschien '86 für den Commodore Amiga; auch von Electronic Arts.

Statements der Verschwörer oder: Darum ist unser Spiel so gut



Janine Johnson, Marketing Managerin

Zurückzublicken ist nur natürlich, denn bevor tolle Grafik- und Soundeffekte möglich waren war das Gameplay das einzige Element, das wirklich zählte. Diese Tatsache haben viele Publisher mittlerweile irgendwie aus den Augen verloren. Die wachsende Rückbesinnung auf gutes, altmodisches Gameplay erinnert uns einfach daran daß gerade dies das zentrale Element in jedem Spiel darstellt. Bei Pitfall The

Mayan Adventure haben wir nicht nur das Flair berücksichtigt, das die Original-Serie auszeichnete und sie deshalb so erfolgreich machte, sondern auch wegweisende Animation und Musik hinzugefügt, die einen neuen Standard in der Industrie setzen werden. Die in Pitfall The Mayan Adventure zusätzlich versteckte, vollständige Version des Atari VCS 2600-Originals wird eingeschworenen Liebhabern sicher gefallen.



Mark Blewitt, Public Relations Executive

Archer McLeans Super Dropzone für das Super Nintendo ist um einiges besser gelungen als das Original. Es schöpft die Grafik- und Soundmöglichkeiten von Nintendos 16-Bitter voll aus, und es gibt natürlich auch neue Gegner und Level Bosses. Viele Leute klagen dar-

über, daß Videospiele heutzutage nur mit tollen Grafiken und sehr gutem Sound locken, aber nicht mehr mit gutem, altmodischem Gameplay. Super Dropzone wurde zwar auch aufgemotzt, aber wir haben darüber nicht den Reiz und die Herausforderung des Originals vergessen, denn wir erinnern uns sehr wohl an die Module von vor zehn Jahren. Es gab damals wirklich einige sehr gute Titel, aber auch viele schlechte Games, die die Leute vergessen haben. Vor zehn Jahren war die Welt der Elektronik-Spiele noch etwas völlig Neues, alle Spiele waren ein Muß, sogar die schlechten.

SUPER ABO

- Monat für Monat die ganze Welt der Konsolen-Spiele im Überblick....
- ..früher als alle anderen...
- ...portofrei nach Hause!
- Nicht zu vergessen: 12x 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln.

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **MEGA FUN** gewinnt, bekommt als Prämie:

DAS DSCHUNGELBUCH

für MEGA DRIVE, SNES, NES, GAME BOY, MASTER SYSTEM oder GAME GEAR
(jeweils mit Zuzahlung s. Bestellcoupon).

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an:
COMPUTEC VERLAG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg.

Oder einfach
Abokarte im Heft
benutzen!

Ja, ich will das MEGA FUN-Abo
(DM 52,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 52,-:
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von MEGA FUN. Bitte schicken Sie **DAS DSCHUNGELBUCH** für (bitte nur ein System ankreuzen!)

MEGA DRIVE (Art.-Nr.: 1022), Zuzahlung: DM 89,-

SNES (Art.-Nr.: 1023), Zuzahlung: DM 99,-

NES (Art.-Nr.: 1026), Zuzahlung: DM 69,-

GAME BOY (Art.-Nr.: 1027), Zuzahlung: DM 49,-

MASTER SYSTEM (Art.-Nr.: 1025), Zuzahlung DM 59,-

GAME GEAR (Art.-Nr.: 1024), Zuzahlung: DM 59,-

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen
Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Gegen Nachnahme

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

MF 1094

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

© Illustration: 'Dschungelbuch' Walt Disney

COMPUTEC
V E R L A G

Tolles Gewinnspiel

Die Legende lebt:

Electronic Arts' Desert Strike-Saga geht mit Urban Strike, das in Ausgabe 9/94 glatt ein Gold Game eingheimst hat, mittlerweile in die dritte Runde. Seit Ende August ist das Modul im Handel und erobert bereits die Mega Drive-Verkaufscharts. Grund genug für uns, an den Test gleich ein Gewinnspiel anzuhängen.

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts

verlosen wir vier exklusive Urban Strike-Fliegerjacken, stilgerecht mit den Original EA- und Urban Strike-Logos ausgestattet, vier Modelle eines Phoenix Thunderhawk-Kampfhubschraubers, sowie 10 Electronic Arts-Spiele fürs Mega Drive.

Was Ihr tun müßt,

um einen der Preise zu gewinnen? Eigentlich gar nicht so viel, findet die Anzahl aller Unterschiede zwischen den beiden Bildern mit dem New York City-Motiv heraus und schickt uns die richtige Lösung zu. Links seht Ihr das Original, rechts die Fälschung.

Schickt Eure Antwort

bitte an folgende Adresse:
Redaktion Mega Fun, Win4Fun
Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1994.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und Mitarbeiter des Computec Verlages sowie von Electronic Arts sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

WIN
4 FUN
URBAN
STRIKE
THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

Original



Fälschung



NINTENDO, SEGA & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEO-SPIEL-SPASS FÜR ALLE SYSTEME

ELECTRONIC ARTS®



Monster City

... stammt vom gleichen Regisseur des Kult-Splatter-Anime Wicked City

Die Zeit: 21. Jahrhundert. Der Ort: Tokio. Ein gewaltiges Erdbeben erschüttert das Zentrum der Megalopolis. Selbst hartnäckige Wissenschaftler müssen sich der Erkenntnis beugen, daß dieses Beben, das nur das Zentrum verwüstete und Außenbezirke fast völlig verschonte, nicht natürlichen Ursprungs war, sondern ein Werk von wiedererwachenden Dämonen; 10 Jahre nach dem

zweifelten mystischen Kampf gegen das Böse ums Leben. Mit Chipie, einem jungen, vorlauten Kleinkriminellen, der das wie ausgestorben wirkende Zentrum der Stadt sehr gut kennt, und dem undurchsichtigen Mephisto schließen sich bald zwei weitere Abenteurer dem mutigen Unterfangen an. Das resultierende Gemetzel verzichtet nicht auf harte Szenen a la Wicked City, ohne aber ganz an den inoffiziellen Vorgänger heranzukommen. Grafisch hat Yoshiaki Kawajiri noch einmal gewaltig zugelegt, die Hintergrundbilder wirken teilweise fast fotorealistisch und die Musik fügt sich in die düstere Endzeitatmosphäre nahtlos ein. Auch wenn die Story nicht mehr ganz so dicht angelegt ist, gut ist sie allemal. Schade nur, daß einige Sequenzen wie die Tarantula-Szenen von der Idee gar nicht mal so neu sind, sondern bereits im Vorgänger Verwendung fanden, aber Abkupfern ist unter den Anime-Machern auch gar nicht mal so selten. (Martin)



Dämonen unter sich

Devil Shake, wie das Phänomen allgemein genannt wurde, geht das Leben im aufstrebenden Neu-Tokio scheinbar wieder seinen geregelten Gang. Der allseits beliebte Ministerpräsident Yuma, der ebenfalls zusammen mit dem Weisen Rai der Dämonentheorie anhängt, kehrt in die Stadt zurück, nur um urplötzlich von Abgesandten der dunklen Mächte ausgeschaltet zu werden. Seine Tochter, unerfahren und jung an Jahren, macht sich auf eigene Faust auf der Brut Herr zu werden. In einem Meister der Martial Arts, Kyoya Izayoi, findet sie nach anfänglicher Überredungskunst einen loyalen Verbündeten. Dessen Vater kam bereits vor zehn Jahren in einem ver-

LAUFZEIT:CA. 74 MIN.
ALTERSFREIGABE:AB 18
CA. PREIS:44,- DM
MUSTER VON:GAME SYNDICATE



Grafisch hat sich der Wicked City-Macher noch gesteigert



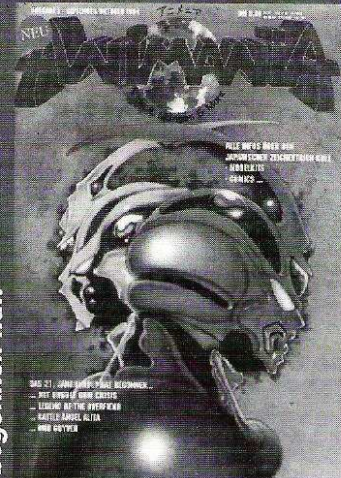
Die Tarantel läßt nicht mit sich spaßen, doch unter dem Auto befindet sich schließlich ein Gulli

Das 21. Jahrhundert ist jetzt erhältlich

ACOG
Anime Connection
of Germany

ACOG
Anime Connection
of Germany

Erhältlich in Bahnhofsbuchhandlungen, Comic-Shops, ACOG-Dealers und überall dort, wo das 21. Jahrhundert ebenfalls begonnen hat!



Videos, Mangas & more... Alle Infos über den Japnischen Zeichentrickkult-, Hintergründe, News, Modellbau, Comics & und vieles mehr... Ab jetzt alle 2 Monate in Animanial!



Animation goes CD-Rom

Der Klassiker Legend of the Overfiend erstmals auf CD-Rom für Mac & PC (kein MPEG nötig!!!)

nur 89,95 DM

Anime Neuheiten

Devil Man II The Demon Bird	39,95 DM
Cyber City Odeo 808 Virtual Death	34,95 DM
Rujin Z.	44,95 DM
Guyver VII	24,95 DM
Tokyo Babylon II	39,95 DM
Freeman I - IV kplt.	119,95 DM
Doomed Megalopolis I - IV kplt.	119,95 DM



Akira Trading-Cards: Collect`em all

Die bunte Welt des Kult-Anime mit über 100 verschiedenen Motiven zum Sammeln

10 Card-Pack	3,80 DM
Sammelalbum (3 Promocards Gratis)	29,95 DM

STAR TREK



Alle StarTrek Episoden ab Lager lieferbar! Schluß mit Grauenhafter Syncro und brutalen Schnitten! StarTrek genießen in HiFi-Stereo und Dolby Surround! TV-Classics, Deep Space Nine & The Next Generation je Cassette (2 Epis.) 38,95 DM (ab 5 Stk. 34,95 DM)

Neo Geo & Super NES Neu + Gebr. zu wirklich **gemeinen Preisen:** Einfach anrufen!!
Kostenloser Anime-Farbkatalog: Anfordern!!

A.C.O.G. Tel. 0 26 26-13 20
Postfach 69 0 26 26-86 58
56239 Selters Fax 0 26 26-12 81

— Händleranfragen erwünscht! —



ECTS-Messe

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

... und welche **Kracher** warten auf Euch in der nächsten Ausgabe?

Seit 9. September drängt SNK mit dem **Neo Geo CD** auf den Heimmarkt. Wir widmen uns in einem ausführlichen Special den Chancen und **Risiken** der vermeintlich neuen Konsole.

Zweimal im Jahr tritt sich die Branche im Londoner Business Design Centre, um dem Fachpublikum ihre Neuheiten für die nächsten Monate vorzustellen. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der Herbst **ECTS-Messe** und sichten potentielle Weihnachtshits.

Segas **AM2** R&D-Division tritt, nach **Daytona USA**, bereits wieder mit neuen **Coin-ops** auf den Plan. Wir stellen Euch ihre beiden nächsten Projekte **Wing War** und **Desert Tank** vor.

Ubi Softs Mario Kart-Clone fürs **SNES** liegt ebenfalls in den letzten Zügen, sprich steht kurz vor der Vollendung. Alle Infos, Strecken und Extras zu **Street Racer** findet Ihr in der nächsten Mega Fun, präsentiert von unseren Mario Kart-Hoschis **Stephan** und **Götz**.

Völlig überraschend trudelte kurz nach Redaktionsschluß **FIFA '95** fürs Good **Old Mega Drive** bei uns ein. Erstes Anspielen brachte eine überarbeitete Steuerung und härtere Computergegner zum Vorschein; mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

Natürlich kommt auch **Indy** von Factor 5 zu Review-Ehren. Ob der Test noch umfangreicher ausfällt als unser Vier-Seiten-Preview?!

Auf jeden Fall könnt Ihr noch mit **Sparkster** (Super Nintendo) und Electronic Arts' neuestem **3DO**-Streich **Road Rash** rechnen.

Last but not least nimmt unsere unermüdliche Bomberman-Fangemeinde, Stefan und Martin, **Mega Bomberman** auseinander, das unsere Arbeitsmoral mal wieder auf einen neuen Tiefststand hat sinken lassen (Philipp lernt's auch noch).

... und dann war da noch ein **Geheimprojekt** über ein gewisses Rennspiel (!) Mehr wird nicht preisgegeben, wartet lieber unsere nächste Ausgabe ab.

Bis bald Eure **Mega Fun-Crew**



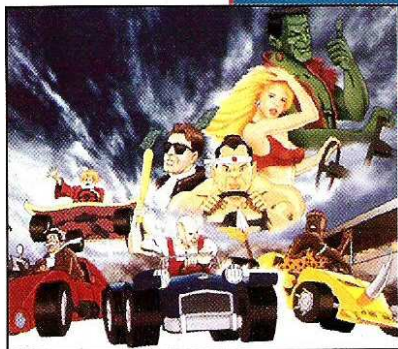
Wing War / Coin-op



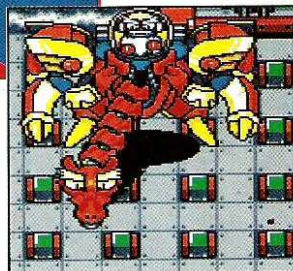
Street Racer / SNES



Desert Tank / Coin-op



Street Racer / SNES



Mega Bomberman / MD

Die nächste MEGA FUN erscheint am
19. Oktober 1994

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
CompuTec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenboth

Stellv. Chefredakteur:
Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Textkorrektur:
Martin Weidner

Redaktion:
Stephan Girlich
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Philipp Noack
Timur Özelsel
Götz Schmiedehausen
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrine Souleiman

Layout:
Jochen Amberger
Alexander Brück
Stephan Girlich
Uwe Kraft

Gestaltung des Tips & Tricks-Teils:
Quay Graphics, Dorset, England

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenboth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:
Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:
JVC/Lucas Arts

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

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

Urheberrecht:
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der LBS, Münster. Wir bitten um Beachtung.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Activision, Allan, aRay Games, Avalon, Binärdesign, Bullfrog, Codemasters, Core Design, Electronic Arts, Elite Systems, Factor 5, Game Synchrate, High Score Games, Hudson Soft, Konami, Microsoft, Mitsui, Nintendo, Nova, Order In Time, Psygnosis, Sega, Sega Amusements Europe, Sony Imagesoft, U.S. Gold und Telegames.



Ich bin der König
der Videospiele.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

3DO

3DO Pal System	DV	1099,-
Alone in the Dark	US	109,-
Demolition Man	US	129,-
FIFA Soccer	US	129,-
John Madden Football ..	US	49,-
Mad Dog 2	US	129,-
Microcosm	US	119,-
Pal Booster	DV	149,-
Road Rash	US	119,-
Soccer Kid	US	99,-
Star Control 2	US	129,-
Shockwave	US	119,-
Way of the Warriors	US	129,-
Who Shot Johnny Rock	US	119,-

GAME BOY

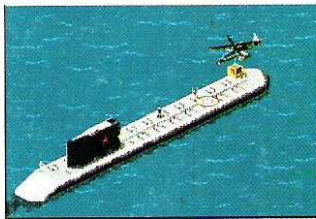
Super Game Boy	DV	99,-
Bomberman (SGB)	US	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Kirby's Pinball Land	DV	59,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5 (SGB)	US	69,-
Mortal Kombat 2	DV	79,-
Ms. Pac Man	DV	59,-
Schlümpfe	DV	59,-
Tetris 2	US	69,-
Tiny Toons 2	DV	69,-
Yogi Bear	DV	69,-
World Cup USA 94	DV	69,-

MEGA DRIVE

2 in 1 Joypad MD & SNES ..	DV	39,-
6 Button Pad	DV	39,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Asterix	DV	79,-
Battlecorps CD	DV	119,-
Bubba'n Sticks	DV	119,-
Brutal	US	129,-
Castlevania	DV	69,-
CD Plus Converter	DV	99,-
Chuck Rock 2 CD	DV	79,-
Dschungelbuch	DV	119,-
Double Switch CD	DV	99,-
Dune 2 (dt. Texte)	DV	119,-
Dune CD	DV	109,-
Earth Worm Jim	US	119,-
Eye of the Beholder CD	US	119,-
F-15 Strike Eagle 2	DV	79,-
FIFA Soccer	DV	109,-
FIFA Soccer CD	DV	109,-
Formula 1 CD	DV	119,-
G-Loc	DV	49,-
Global Gladiators	DV	49,-
Grand Slam Tennis	DV	49,-
Incredible Hulk	DV	119,-
James Pond 3	DV	49,-
Japan Adapter	DV	29,-
John Madden 94	DV	79,-
Jurassic Park CD	DV	99,-
Jungle Strike	DV	79,-
Kid Chamellon	DV	49,-
Landstalker	DV	129,-
Lost Vikings	DV	119,-
Marko's Magic Football	DV	119,-
Mazin Wars	DV	49,-
Mega Race	DV	49,-

MEGA DRIVE

Mega Turrican	US	99,-
Merca	DV	39,-
Mickey Mania	US	119,-
Microcosm CD	DV	99,-
Mortal Kombat CD	DV	99,-
Mortal Kombat II	DV	99,-
Mystery Mansion Yum. CD	DV	109,-
NBA Jam	DV	129,-
NHL 94	DV	99,-
NTSC Converter	DV	29,-
Pete Sampras Tennis	DV	119,-
PGA Euro Tour Golf	DV	109,-
Price Fighter CD	DV	119,-
Rebel Assault CD	DV	119,-
RGB Kabel MD2	CD	29,-
Robocop vs Terminator	DV	49,-
Rocket Knight Adventure	DV	49,-
Shadowrun	US	119,-



Urban Strike MD-DT 119,-

Shinobi 3	DV	59,-
Silvester & Tweety	DV	119,-
Sonic 1	DV	29,-
Sonic 3	DV	139,-
Sonic Spinball	DV	109,-
Soulstar CD	DV	119,-
Splatterhouse 2	DV	59,-
Star Trek N.G.	US	129,-
Streets of Rage 3	DV	119,-
Super Street Fighter 2	DV	139,-
Tiny Toons	DV	49,-
Toe Jam & Earl 2	DV	119,-
Tomcat Alley CD	DV	99,-
Urban Strike	DV	119,-
Vay CD	US	109,-
Virtua Racing	DV	179,-
Wonderboy in Monsterw. ..	DV	49,-
World Cup USA 94 CD	DV	109,-
WWF Steel Cage CD	US	69,-

SUPER NES

4-Spieler-Adapter	DV	59,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Bebe's Kids	US	49,-
Blackthorne	US	129,-
Breath of Fire	US	139,-
Brain Lord	US	139,-
Bugs Bunny	DV	129,-
Clayfighter	DV	129,-
Choplifter 3	DV	119,-
Claymates	US	79,-
Darius Force	JP	49,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Death Blade Wrestling	JP	49,-
Desert Fighter	DV	129,-
Dragon	DV	129,-
Dream TV	US	49,-
EGM Magazin	US	12,-

SUPER NES

Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
FIFA Soccer	DV	119,-
Final Fantasy 2	US	139,-
Final Fantasy 3	US	Ende Sept
Flashback	DV	69,-
Ghoul's'n Ghosts	DV	49,-
Illusion of Gaia	US	129,-
Knights of the Round	DV	119,-
King of Dragons	DV	119,-
Marco's Magic Football	DV	139,-
Metal Marines	DV	129,-
Metroid	DV	119,-
Might & Magic 2	DV	129,-
Super Nintendo Mor Fun Set	DV	319,-
Mortal Kombat 2	DV	149,-
Mr. Nutz	DV	119,-



Mortal Kombat II SNES-DT 149,-

Mystical Ninja	DV	129,-
NBA Jam	DV	139,-
Pac Attack	DV	119,-
Pilot Wings	DV	49,-
Pirates of Dark Water	DV	129,-
Pick	DV	99,-
Power Rangers	DV	139,-
Rock'n Roll Racing	DV	129,-
Schlümpfe	DV	119,-
Secret of Mana	US	129,-
Slam Master	US	139,-
Spike Mc Fang	US	129,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Conflict	DV	99,-

SUPER NES

Super BattleTank 2	DV	139,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Tetris 2	US	129,-
Tiny Toon Adventure	DV	49,-
Top Gear 2	DV	119,-
Turn'n Burn	DV	139,-
Val d'Isere Championship ..	DV	129,-
Virtual Soccer	DV	99,-
Wolfenstein	DV	99,-
World Cup Striker	DV	139,-
WWF Royal Rumble	DV	99,-
Yogi Bear	DV	119,-

JAGUAR

Alien vs. Predator	US	Ende Sept
Brutal Sport Football	US	129,-
Doom	US	129,-
Jaguar Joypad	US	59,-
Jaguar Pal System	DV	599,-
Tempest 2000	US	129,-
Wolfenstein	US	129,-

Atari Jaguar

lieferbar



JAGUAR



Versandkosten

NN + 7 DM

Express

+ 7 DM

Ab 300 DM Bestellwert

Versandkostenfrei

Schnellservice:

Lieferbare Spiele werden am

Tag der Bestellung versendet.

Fettgedruckte Artikel nur

solange der Vorrat reicht.

DV = Deutsche Version; EV = Europäische

Version; JP = Japanische Version;

US = Amerikanische Version



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33

Neueröffnung (ab Okt.) Augsburg Fuggerstr.4-6

(Eingang Fußgängerzone)

(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen

(Gewerbenachweis erforderlich)