

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

DAS VIDEOSPIELE MAGAZIN

Belgien bfr. 99,- Luxemb. 1fr 97,- Holland Hfl. 5,90
Italien Lit. 3,- Osterr. 85 37,-
Schweiz sfr. 4,90

10/93

J11355E

MEGA FUN

NUR DM
4,90



SUPER MARIO 2

MEGA DRIVE

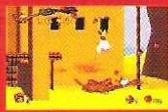
**F-15 STRIKE EAGLE II
THUNDERHAWK CD**

SUPER NINTENDO

**MARIO ALL STARS
STREET FIGHTER II TURBO CE**

PREVIEW

**ALADDIN
DER WEIHNACHTSHIT!**



JURASSIC PARK

GEWINNSPIEL

MORTAL KOMBAT

DREI VERSIONEN IM TEST / POSTER

BATMAN™ RETURNS



Nintendo
Entertainment System

NEW
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



Screen: Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

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

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen die Stadt in Ihre Gewalt bringen. Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™
Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und Geschick durch alle Gefahren und Schikane. Einfach spitze die SNES Version, mit Super 3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab. Du bist Batman.™
Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

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

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER CHANNEL**



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

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

F&P 93/163

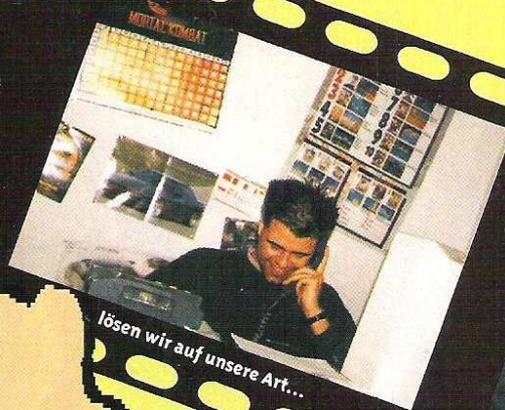
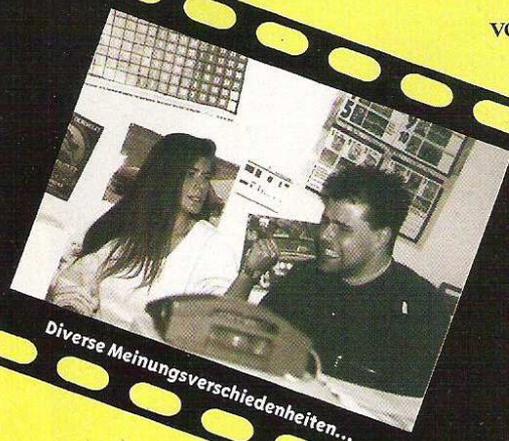
KONAMI®
Superstarker VideospieleSpaß

Ganz spannend ging es auch wieder diesen Monat her. Zwischen den Street Fighter II Turbo-Begeisterten und den Mortal Kombat-Fans entfachte eine heiße Diskussion, welches jetzt wohl das beste Prügelspiel sei. Uns würde gerne interessieren, wie Ihr denn über beide Spiele denkt. Schreibt uns doch einfach kurz etwas darüber. Aber auch andere Highlights verstanden es zu überzeugen wie z. B. Mario All Stars, Thunderhawk und Gunstar Heroes. Demnächst werden Jump 'n Run-Fans mit einem der wohl besten Spiele ihres Genres beglückt. Bei dem überaus witzigen Spiel handelt es sich um Aladdin, das wir schon als Preview in dieser Ausgabe kurz beleuchten.

Ganz aktuell und sicherlich als einer der ersten können wir Euch über das Neueste von der Londoner ECTS-Messe berichten. Außerdem weisen wir im Special-Teil Shining Force-Cracks in die letzten Geheimnisse des Spiels ein.

Viel Fun beim Lesen

Eure Mega
Fun



STECKBRIEF

Stephan Girlich
Chef-Layouter
Redakteur



Geburtsort:
 Geburtstag:
 Sternzeichen:
 Familienstand:
 Eigene Konsolen:
 Top Five:

Würzburg
 27.04.66
 Stier
 Glücklicherweise ledig
 Neo Geo, Super Nintendo
 1. Mortal Kombat (SNES)
 2. Samurai Shodown (Neo Geo)
 3. Striker (SNES)
 4. John Madden Football '93 (MD)
 5. Super Side Kicks (Neo Geo)

Lieblingsmusik:
 Lieblingsfilm:
 Lieblingsschauspieler:
 Lieblingsschauspielerin:
 Lieblingessen:
 Hobbies:
 Größter Fehler:
 Größte Stärke:
 Was würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:
 Was verabscheue ich am meisten:

Trance Techno
 Jurassic Park
 Keanu Reeves
 Phobe Cates
 Selbstgemachtes Chilli Con Carne
 Zocken, Mega Fun, Techno
 Flippe schnell aus
 Beruhige mich schnell wieder

Meine Traumfrau

Vorurteile, Ausländerhaß



Deutschlands schönste Layouterin!

INSIDE

SILPHEED

Ein neuer Konkurrent für Starwing?

Seite 34



STREET FIGHTER II TURBO CE



Capcoms Klassiker wurde nochmals anständig getunt
Seite 76

JURASSIC PARK

Das Spiel zum Jahrhundert-Film für Nintendos Kleinsten
Seite 97

RUBRIKEN

Anzeigenauftrag	60
Börse	59
Comic	91
Countdown	66
Editorial	3
Funmail	64
Game Over	106
Helpline	44
Inserentenverzeichnis	103
Megamail	62
Poster	51
Start	22

NEWS

Software News	
Super Nintendo	12
Mega Drive	8
Scene	14

PREVIEWS

SN Rock n'Roll Racing	21
MD Aladdin	20
MD Asterix	19
MD Puggsy	31
MD Wiz'n'Liz	31

SPIELETESTS

SUPER NINTENDO

Battletoads	74
Mario All Stars	80
Mortal Kombat	86
Street Fighter II Turbo	76
Super Baseball 2020	72
Super Off Road The Baja	79
Super Slap Shot	83
We're Back	89

MEGA DRIVE

Bill Walsh College Football	24
Bubsy	29
F-15 Strike Eagle II	28
General Chaos	26
Gunstar Heroes	38
Haunting	32
Jurassic Park	23
Mortal Kombat	30
Silpheed CD	34
Thunderhawk CD	36

TURBO DUO

CD Zonk	92
Mystic Formula	93

ETCS-MESSE

Sieben Seiten Fakten, News u.v.m.
Ab Seite 16

INSIDE



Rainbow Islands93

NEO GEO

Samurai Shodown94

NINTENDO NES

Micro Machines 96

LYNX

Lemmings 96

GAME BOY

F-15 98

Jurassic Park 97

Mortal Kombat 98

SPECIALS

Anime 103

ECTS-Messe 16, 100

Kreuzworträtsel 33

Oldie-Ecke MD Ghoul's'n'Ghosts ...42

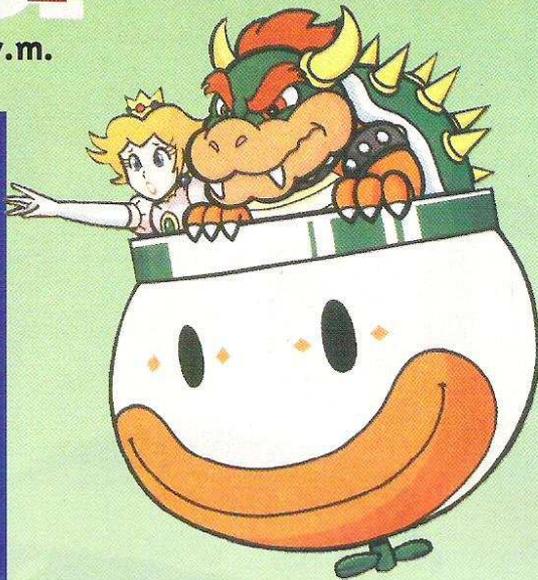
Players Guide MD Shining Force .. 68

Win4Fun 99



THUNDERHAWK

Eine Baller-Orgie mit
Wahnsinns-Grafik
Seite 36



MARIO ALL STARS

Mario kommt, und das gleich
viermal!
Seite 80



Drei Versionen im Test und
dazu noch ein Poster, was will
man mehr?

Mega Drive Seite 30

Super Nintendo Seite 86

Game Boy Seite 98

Starkes Abo auf
Seite 40/41

Impressum Mega Fun

Verlag:
CT Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90451 Nürnberg
Tel. 09 11 / 96 83 20

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

Chefredakteur:
Christian Gelterpöth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft
Christian Müller

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

Redaktion:
Markus Appel
Stephan Girlich
Stefan Heller
Bastian Lurz
Philipp Noack
Timur Oezsel
Göze Schmiedehausen
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Layout:
Alexander Brück
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Sandra Pyka
Gerd Sebök

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

Comic:
Peter Krieg

Kreuzworträtsel:
Stefan Maruhn

Titel:
Nintendo

Poster:
Acclaim

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Sameitat
Tel. 09 11 / 96 83 21 9
Tel. 01 71 / 62 13 14 6
Fax: 09 11 / 64 26 33 3

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

Werbung:
Stephanie Gelterpöth

Logo-Entwicklung:
Profund Werbung GmbH, Fürth/Stadeln

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

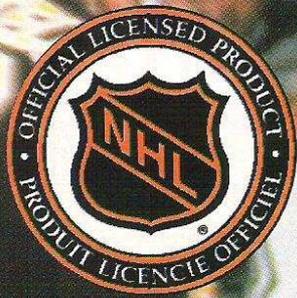
Manuskripte
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der
Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der
Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in der Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind ur-
heberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nut-
zung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung
des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche
Unterstützung bei:

Acclaim
Allan
Atari
Beach Games
Codemasters
Core Design
Domark
Dynatex
Electronic Arts
Galaxy
Game Syndicate
High Score Games
Imaginer
Konami
Theo Kranz Versand
M & B
Microprose
Mitsui
Nintendo
Order In Time
Play Me
Sega
Virgin Games
Wolf Soft

und insbesondere bei Karina Rother von Laguna
(oder war es doch Carola)

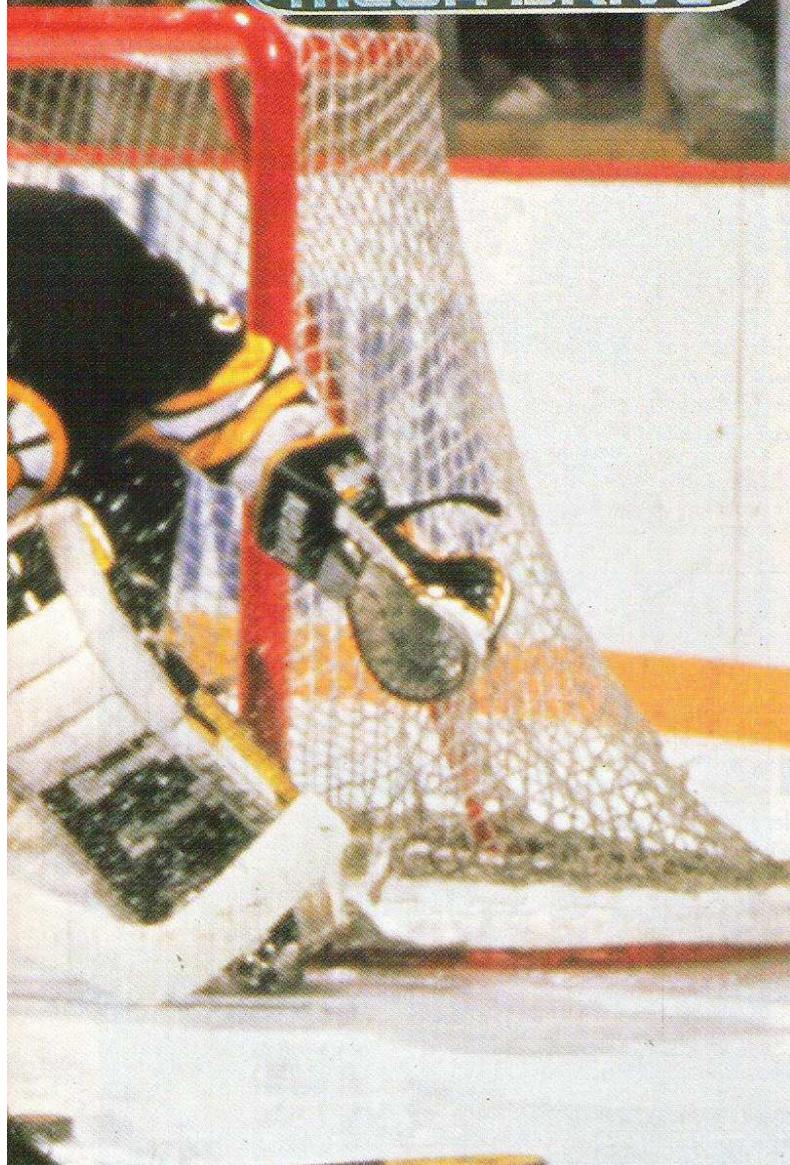


NEUES BLITZSCHNELLES "NHL®" HO
FÜR VIER SPIELER...

BEGINN EINER NEUEN ZEIT!



SEGA
MEGA DRIVE



KEY '94"

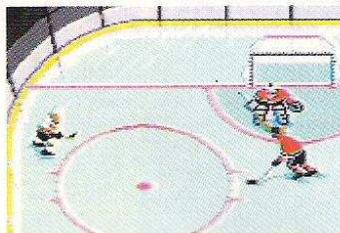
DE...

Dieses Spiel wird Ihnen das Atem rauben.

Zuerst einmal können Sie, dank des neuen EA-4-Spieler-Adapters, die Action gleich vierfach genießen. Dieser eröffnet eine vollkommen neue Dimension des Gameplay: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

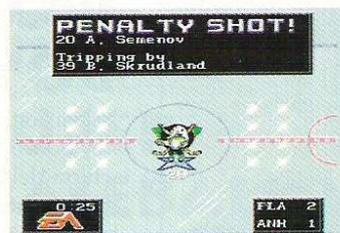
Und es ist noch schneller als sein atemberaubender Vorgänger. Bei diesem Spiel müssen Sie sich warm anziehen.

Die 25 neuen Features schaffen ein völlig neues Spielerlebnis: Die Stürmer können direkte Volleys schlagen, und Ihre Torhüter sind außerordentlich raffiniert. Sie haben die volle Spieler-Kontrolle zum Ducken, dem Satz nach vorn



und dem Kick-Save für Ihren Torhüter. Neue Bodychecks in Banden und Bänke setzen ihren Gegnern gehörig zu.

Dramatische Situationen ergeben sich für die Towarte aus den neuen Strafstoßen. Es gibt neue, auf die Teams zugeschnittene Eisbahnen - jede mit ihren

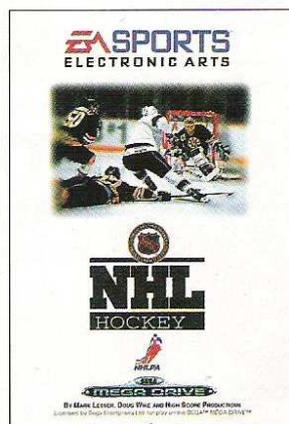


eigenen Besonderheiten. Sie hören das Gröhlen der Shark-Fans, die mit den Füßen stampfen und nach jedem Hattrick ihre Hüte hochwerfen. Zusätzlich zu der aufregenden Atmosphäre lassen Pfeife, Buhrufe und 70 verschiedene Orgelstücke Ihren Adrenalinspiegel gewaltig ansteigen.

Neue batteriegepufferte Spielstände sichern die persönlichen Rekorde von bis zu sieben Spielern auf einem Cartridge. Und da es den Namen NHL trägt, sind natürlich alle neuen Teams und Spieler in NHL Hockey '94 absolut realistisch.

Und falls Sie es noch nicht gehört haben, merken Sie sich diese Worte:

IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.



EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.



Erhältlich in den Kaufhäusern und im Fachhandel. Oder rufen Sie EA Direkt an: 05241/24307.

EA SPORTS, das EA SPORTS Logo, IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME, Electronic Arts und 4 Way Play sind Warenzeichen von Electronic Arts. NHLPA, National Hockey League Players Association und die Logos von NHLPA sind Warenzeichen von NHLPA und werden unter Lizenz von Electronic Arts verwendet. NHL und das Logo von NHL sind Warenzeichen von NHL und werden unter Lizenz von Electronic Arts verwendet.

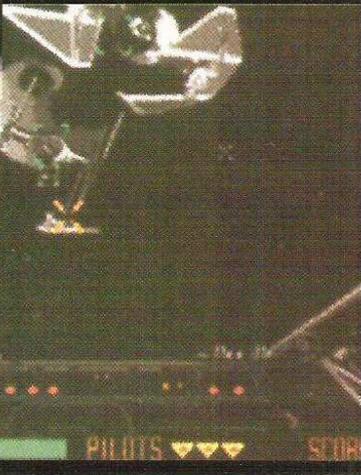
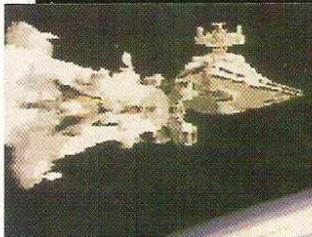
Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh



Mega CD II/JVC/LucasArts

REBEL ASSAULT

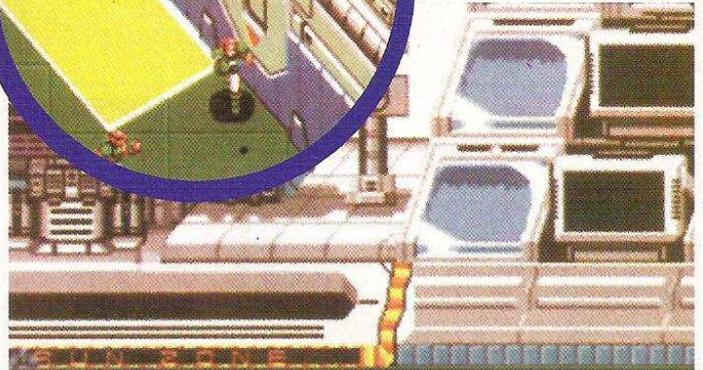
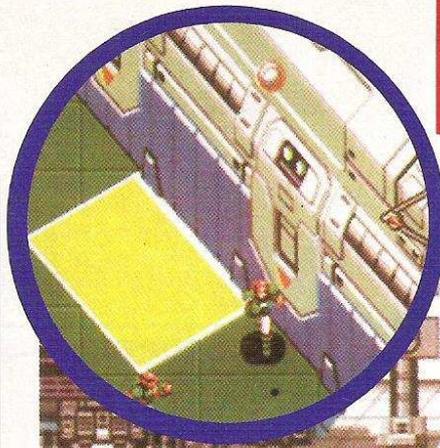
Star Wars auf dem Mega CD II! JVC macht's möglich. Aber vor Dezember ist nicht mit einer US-Veröffentlichung dieses vielversprechenden 3D-Shooters zu rechnen.



Mega Drive/Electronic Arts

BLADES OF VENGEANCE

EA auf Abwegen. Blades Of Vengeance ist ein Fantasy-like Jump'n Shoot mit sehr, sehr guter Grafik. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht.



Mega Drive/Electronic Arts/SNK

SUPER BASEBALL 2020

Tradewest beschert uns die Super Nintendo-Version, und die Sportspielprofis bei EA kümmern sich indes um eine adäquate Mega Drive-Umsetzung dieses futuristischen Baseball-Spiels (8 MBit).

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für

Super NES		Game Boy	Mega Drive		
Battletoads US	119,-	Asterix	64,-	Bubsy	109,-
Mario All Stars	94,-	Best of the Best	64,-	Flashback	109,-
Mortal Kombat	129,-	Kid Dracula	64,-	Jungle Strike	119,-
Star Wing	105,-	Lemmings	69,-	Jurassic Park US	109,-
Street F.TE US	144,-	R - Type II	64,-	Micro Machines	94,-
Striker	119,-	Zelda US	64,-	Shining Force	124,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-).
Ab DM 250,- Bestellwert übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!

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

FANATIC GAMES

Super Beratung

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

Beratung Super

Neo Geo R6B/PAL	739,-	Neo Geo Gold	1039,-
Sengoku 2	379,-	World Heroes	319,-
2020 Super Baseball	189,-	World Heroes 2	359,-
Fatal Fury	269,-	Fatal Fury 2	359,-
Nam 1975	189,-	Art of Fighting	349,-
Eightman	189,-	Last Resort	309,-
King of the Monsters	199,-	3 Count Bout	359,-
King of the Monsters 2	229,-	Super Side Kick	339,-
Robo Army	219,-	Samura Showdown	369,-
Club Magazin 2/93		Memory Card	59,-
Scart-Kabel	49,-	Video-Band (37 Titel - 2 3/4 Std.) mit den neuen Titeln	49,-
u.v.m.			

Giesenkirchener Str. 52
41238 Mönchengladbach

Mo. 14.00 - 17.00
Di. 14.00 - 18.45
Mi. 14.00 - 21.00

Do. 14.00 - 18.45
Sa. 9.30 - 16.00

Immer aktuell

SUPER MULTITAP

TV GAME 2-5 PLAYERS



SFC-5

5 PLAYERS
HONEST

Super Nintendo	Version	Preis
King Arthur's World	dt.	139,90
Lost Vikings	us.	139,90
Mario is missing	us.	139,90
Mech Warrior	us./dt.	149,90
Mortal Kombat	us./dt.	149,90
NHL Stanley Cup	us.	i. V.
NHLPA Hockey	dt.	139,90
Operation Logic Bomb	us.	i. V.
Parodius	dt.	129,90
PGA Tour Golf 2	us.	i. V.
Pirates Gold	us.	i. V.
Player Manager	dt.	139,90
Pocky & Rocky	us.	139,90
Poltergy	us.	139,90



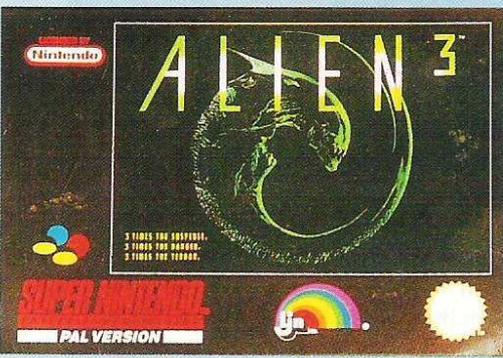
Super Nintendo	Version	Preis
Universal Adapter		49,90
4-Player-Adapter		79,90
Action Replay Pro	dt.	129,90
Alien 3	dt.	139,90
Aliens vs. Predator	us.	139,90
Asterix	dt.	139,90
B. O. B.	dt.	129,90
Battletoads	dt./us.	149,90
Bubsy	dt./us.	139,90
Claymates	us.	139,90
Cool Spot	dt./us.	139,90
Cybernator	dt.	139,90
Desert Strike	dt.	129,90
Dungeonmaster	us.	159,90



Inhaber: Christian Mann
Ladengeschäft:
55116 Mainz, Kötherhofstr. 1 (+Versand)
Bitte wählen Sie: (061 31)
238027/238029/2380 85
Fax: (061 31) 2380 62

Game Unlim

An der
Sie erreichen uns wä
Auftrag wird noch am selbe
dieser Liste stehen, für Amiga, PC,
komplette Liste zu (liegt jeder Bestellung bei
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die €
DM 4,90; bar, EC-Scheck bis DM 400,- oder V-Sch
UPS DM 15,50; Ausland nur gegen Vorkasse DM 2
Allgemeinen Geschäftsbedingungen.Tippfehler, Irrt



Super Nintendo	Version	Preis
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90
Evolution	dt.	139,90
F-1 Pole Position	dt.	i. V.
F-15 Strike Eagle	us.	149,90
Final Fantasy II	us.	149,90
Final Fight 2	us.	139,90
Flashback	us.	i. V.
FX-Trax	us.	i. V.
Humans	us.	149,90
James Pond Robocod	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
John Madden '93	dt.	139,90
Jungle Strike	us.	i. V.
Jurassic Park	us.	139,90



Mehrere 1000 Programme auf Lager



Super Nintendo	Version	Preis
Populous 2	jp./us.	149,90
Powermonger	dt.	134,90
R-Type 3	us.	i. V.
Railroad Tycoon	us.	149,90
Rock 'n' Roll Racing	us.	139,90
Sensible Soccer	dt.	i. V.
Shadowrun	us.	149,90
Sim City	dt.	109,90
Sim Earth	us.	149,90
Soul Blazer	us.	149,90
Starwing	dt.	129,90
Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90
Striker	dt.	129,90
Super Bomberman	dt.	139,90

Super Nintendo	Version	Preis
Super Emp. Str. Back	us.	139,90
Super Form. Soccer 2	us.	139,90
Super Kick Off	dt.	139,90
Super Mario All-Stars	dt.	104,90
Super Mario Kart	dt.	109,90
Super Off Road	us.	139,90
Super Probotector	dt.	129,90
Super Slap Shot	us.	139,90
Super Star Wars	dt.	139,90
Super Turrican	us.	124,90
Tazmania	us.	139,90
Tecmo BA Basketball	us.	134,90
Tiny Toons	dt.	129,90
Ultima 6	us.	149,90



Super Nintendo	Version	Preis
Wing Commander	dt.	139,90
WWF Royal Rumble	dt.	144,90
Zelda III	dt.	109,90
Zombies	us.	139,90

Stofftier (ca. 32 cm)

Yoshi	49,90
S. Mario	49,90
Sonic	49,90



imited

Weitere Ladengeschäfte:
 Mühlgasse 2, 35390 Gießen
 Am Roßmarkt 38, 63739 Aschaffenburg
 Weingarten 11, Frankfurt-Bockenheim
 Ihle 45, 27570 Bremerhaven

End der Woche (auch samstags) von 9-22 Uhr, Ihr Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in D-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere

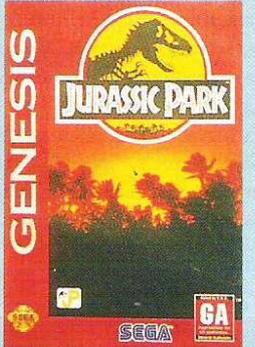
noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse; NN + DM 8,90, Eilzustellung zuzüglich DM 8,50,-, ab DM 250,- versandkostenfrei. Es gelten unsere

r. Händleranfragen erwünscht.

Mega Drive	Version	Preis
Flashback	dt.	119,90
Humans	us.	129,90
John Madden '93	dt.	119,90
Jungle Strike	dt.	129,90
Jurassic Park	dt.	119,90
Landstalker	us.	139,90
Micro Machines	dt.	119,90
Mortal Combat	dt.	139,90
Mutant League Footb.	dt.	119,90
NHLPA Hockey 94	us.	129,90
PGA Tour Golf 93	dt.	119,90
Pirates Gold	us.	129,90
Polterguy	us.	129,90
Popolous 2	us.	129,90

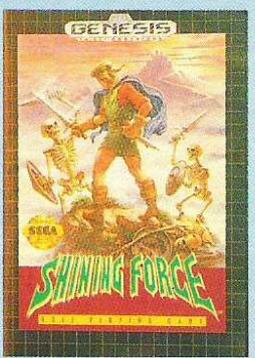
Mega Drive	Version	Preis
Warriors of Et. Sun	us.	139,90
Warsong	us.	129,90
Zombies	us.	i. V.

MEGA CD	Version	Preis
Mega CD 2 - Konsole 2	dt.	598,90
Adapter/US/JP-CDs		119,90
Batman	us.	129,90
Chuck Rock	us.	119,90

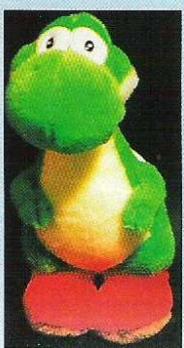


MEGA CD	Version	Preis
Cobra Command	us.	119,90
Ecco The Dolphin	us.	119,90
Jaguar XJ 220	us.	119,90
King's Quest 5	us.	i. V.
Microcosm	us.	i. V.
Monkey Island 1	us.	i. V.
Night Trap	us.	119,90
Prince of Persia	us.	119,90
Road Avenger	us.	119,90
Silpheed	us.	139,90
Thunderhawk 3D	us.	129,90
Willy Beamish	us.	119,90
Wonderdog	us.	119,90
WWF Wrestling	us.	129,90

Mega Drive	Version	Preis
Universal Adapter		59,90
4-Spieler-Adapter		i. V.
Action Replay Pro	dt.	119,90
Alien 3	dt.	119,90
Aliens vs. Predator	us.	i. V.
B. O. B.	dt.	119,90
Battletoads	dt.	119,90
Bubsy the Bobcat	dt.	119,90
Castlevania 4	dt.	i. V.
Cool Spot	dt./us.	119,90
Desert Strike	dt.	129,90
Ecco the Dolphin	dt.	119,90
F-15 Strike Eagle	dt.	139,90
Fatal Fury	dt.	129,90



NEO GEO	Version	Preis
Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
Art of Fighting 1		399,90
Art of Fighting 2		424,90
Fatal Fury 1		349,90
Fatal Fury 2		429,90
King of Monsters 2		299,90
Last Resort		349,90
Samurai Showdown		429,90
Sengoku		429,90
Super Baseball 2020		299,90
Super Side Kicks		379,90



Mega Drive	Version	Preis
Powermonger	us./dt.	109,90
Railroad Tycoon	us.	i. V.
Sensible Soccer	us.	129,90
Shining Force	us.	129,90
Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90
Streets of Rage 2	dt.	99,90
Striker	us.	i. V.
Super Aleste	us./dt.	119,90
Super Kick Off	dt.	119,90
Super Turrigan	dt.	i. V.
Thunderforce 4	dt.	119,90
Tiny Toons	dt.	119,90
Troddlers	us.	i. V.
Ultimate Soccer	dt.	119,90



Super Nintendo/Spectrum Holobyte

STAR TREK THE NEXT GENERATION

Nicht nur Panasonics 3DO-Konsole, sondern auch das Super Nintendo wird mit einer



Umsetzung der Abenteuer rund um die Crew der U.S.S. Enter-



prise bedacht. Erlebt tolle Abenteuer auf anderen Planeten. Da heißt es dann, Mr. Beam, äh Scotty, bitte beamen. Ein genauer Erscheinungstermin ist bis jetzt noch nicht bekannt.

Super Nintendo/Microprose

AIRBORNE RANGER

Dem Computerspiel-Oldie hängt ein legendärer Ruf an. Nicht ohne Grund war Airborne Ranger sogar einige Zeit lang in Deutschland indiziert. Microprose arbeitet momentan an einer etwas zeitgemäßerem Super Nintendo-Umsetzung dieses zugegebenermaßen reichlich brutalen Söldnerspiels. 21 Missionen und ein speicherbarer Spielstand erwarten Euch



in der endgültigen Version, die in den USA im Herbst erscheinen soll.



Super Nintendo/Spectrum Holobyte

SOLDIERS OF FORTUNE

... auch unter dem Titel The Chaos Engine für den Commodore Amiga bekannt; ein Söldnerspiel für ein oder zwei Spieler gleichzeitig, 16 Levels, Passwortfunktion und digitalisierte Sprachausgabe. Neben der Super Nintendo-Version ist auch eine Mega Drive-Variante in Planung.

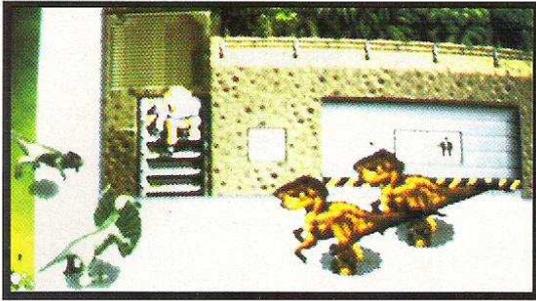


Super Nintendo/Microprose

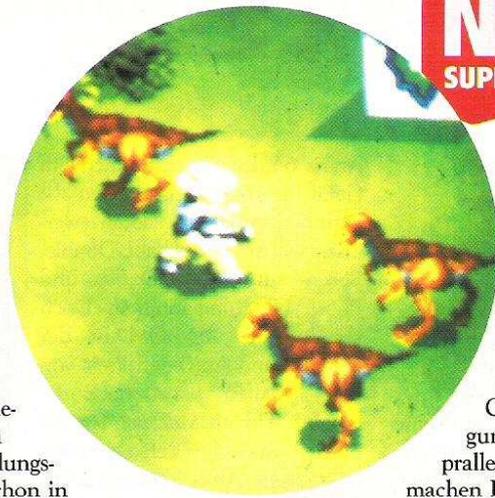
SOLO FLIGHT

F-15 Strike Eagle II war schon gut, aber das war noch gar nichts, denn bald kommt Solo Flight. Als Computerspiel schon ein Uraltoldie, soll die Super Nintendo-Umsetzung gehörig aufgemotzt werden und sogar die Mode-7-Fähigkeiten unterstützen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Herbst.





besorgt unter anderem die Super Nintendo-Version, die in Deutschland über die Firma Laguna vertrieben wird. Ein Jahr Entwicklungs-



auf der jetzt die Dinos das Sagen haben, und alles rennet, rettet, flüchtet, genauso wie zwei Jugendliche, die Ihr tunlichst beschützen solltet. Soweit zur Story. Codekarten, Bewegungsmelder und ein pralles Waffenarsenal machen Euch die Hatz zwar

Super Nintendo/Ocean
JURASSIC PARK

In den USA zur Zeit der Blockbuster, läuft der Dino-Film seit 2. September auch bei uns. Die Creme de la creme hat an Steven Spielbergs neuestem Werk mitgewirkt. Als Vorlage diente Michael Crichtons Bestseller (bei uns als Dino Park bekannt), die Special Effects besorgte unter anderem Industrial Light & Magic, die schon für Star Wars, Alien 3 und den SF-Kultfilm 2001 verantwortlich zeichneten. Die Lizenzwelle rollt natürlich mit dem großen Kinoerfolg. Neben Tassen, T-Shirts und dergleichen dürfen natürlich auch die Konsolenumsetzungen nicht fehlen. Ocean

zeit hat das Spiel schon in Anspruch genommen. Spielerisch wird sich das Ganze an der Game Boy-Version orientieren, die in dieser Ausgabe schon einen sehr guten Test bekommen hat. Dolby Surround Sound und sechs Levels an der Zahl sind nur wenige Features. Als Forscher Dr. Grant hat es Euch auf eine gar nicht mal so einsame Insel verschlagen,



etwas einfacher, aber nicht nur Action, sondern auch eine gehörige Portion Adventure ist nötig, um wohlbehalten das Inseldasein zu beenden. Sollte bei Euch jetzt, wie bei uns, das Jurassic Park-Fieber ausgebrochen sein, so muß ich Euch leider bis zum Weihnachtsgeschäft vertrösten, denn vorher ist nicht mit einer Veröffentlichung des vielversprechenden 16 MBit-Moduls mit deutschen Bildschirmtexten zu rechnen.

MEGA DRIVE

SEGA-CD		
Ecco the Dolphin	dt	89.90
Final Fight	dt	89.90
Jaguar XJ-220	dt	109.90
Monkey Island	us	109.90
Rise of Dragon	us	109.90
Robo Aleste	dt	109.90
Sh. Holmes II	us	99.90
Sonic	dt	89.90
Spiderman	us	109.90
St.s Dracula	us	129.90
weitere CD-Titel lieferbar		
Alladin	dt	119.90
Bubsy	dt	99.90
F1	dt	109.90
F15	dt	109.90
Gunstar Heroes	dt	109.90
Jungle Strike	dt	109.90
Jurassic Park	dt	119.90
Landstalker		119.90
Micky & Donald	dt	89.90
Pirates Gold		129.90
Ranger X		109.90
Rocket Knight	dt	109.90
Shining Force	dt	119.90
Shinobi III	dt	109.90
Sorcerer's Kingd	us	129.90
Streets of Rage II	dt	89.90
Mega Drive II	dt	199.00
Sega-CD-ROM II	dt	579.00

SUPER NINTENDO

Alien III	dt	124.90
Asterix	dt	129.90
Axelay		89.90
Baseball 2020		134.90
Batman Returns	dt	129.90
Battletoads		129.90
Bomberman	dt	109.90
Bubsy	dt	119.90
Clay Fighter		139.90
Cybernator	dt	129.90
Dungeon Master		149.90
Equinox		129.90
Evo		139.90
Fatal Fury	dt	129.90
Final Fantasy II		139.90
FF Mystic Quest	dt	89.90
Final Fight II		139.90
Goof Troop		134.90
Jimmy Connors	dt	129.90
King Arthurs	dt	129.90
Lost Vikings	dt	119.90
Magical Quest	dt	119.90
Mario Allstar	dt	89.90
Mechwarrior		129.90
Mortal Kombat	dt	139.90
N.F.L. Football		129.90
Nigel Mansell		134.90
Parodius	dt	99.90
Pocky & Rocky		129.90
Rock'n Roll Rac.		129.90
Royal Rumble	dt	139.90
Shadowrun		129.90
Shanghai II		109.90
Sim City	dt	89.90
Star Wars	dt	119.90
Starwing	dt	109.90
Street Fighter II Turbo Edition	dt	139.90
Super Turrican		99.90
Taz-Mania		119.90
Tecmo NBA		129.90
Tiny Toons	dt	119.90
Tuff Enuff		139.90
Twinbee	dt	129.90
Wolfchild		119.90
World L. Bask.	dt	94.90
Utopia		129.90
Zelda III	dt	89.90
Zombies a.m.N.		129.90
Super-NES	us	299.00
S-NES 50/60Hz	dt	299.00
RGB Kabel	dt	39.90
RGB Kabel HiFi	dt	49.90
5-Player Adapter		59.90
Fire Maus		59.90
US/JP-SFX-Adpt.		39.90
Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.		99.00
Street Winner II		
Joyboard		129.90
Pad-Verläng.		19.90
ASCII-Pad	dt	59.90
Fire X-Terminator		89.90
Ac. Replay FX		109.90
Super Scope	dt	139.90

NEO GEO

Grundgerät		699.00
Gold-Set		1149.00
Joyboard		119.90
Memory Card		65.00
Street W. Joyst.		129.90
3 Count Bout		369.00
Art of Fighting		369.00
Fatal Fury II		369.00
Top Players Golf		169.00
Magician Lord		199.00
Sam.Shodown		369.00
S. Baseball 2020		169.00
Super Side Kicks		349.00
Viewpoint		699.00
W. Heroes II		369.00

TURBO DUO

Grundgerät	us	799.00
inkl. 7 Spiele		
Turbo Express	us	439.00
St. Winner Joyb.		129.00
Duo Pad		49.90
Duo Tap		59.90
Hu-Cards-ab		49.90
Bomberman '93		109.90
Cosmic Fantasy III		119.90
Dragon Slayer		109.90
Dungeon Explorer II		109.90
Exile II		119.90
Gradius II		114.90
Lords of Thunder		99.90

10-22 Uhr
Bestellannahme

0221 - 123393

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9,- für Porto & Verpackung im festen Sicherheitskarton.
Wir liefern ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen. Händleranfragen erwünscht.
Telefax 0221-125676 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln.

JUMP & RUN
ENTERTAINMENT CENTER

Soulblazer in Deutsch/ Super Nintendo

Wer kennt sie noch, die US-Version von Soulblazer, den dreist abgekupferten Zelda-Clone, der in Sachen Spielspaß fast ans Original rankam. Ende des Jahres wird über die Firma Laguna eine komplett ins Deutsche übersetzte Version erscheinen, auf die sich die Action-Adventure-Freaks in unserer Redaktion sicher gierig stürzen werden und Euch vielleicht sogar eine Komplettlösung bringen.

Super Nintendo-Umbau

Die bastelwütige Firma Wolf Soft aus Neuwied bietet neuerdings allen Super Nintendo-Freaks einen Umbau für ihr deutsches Gerät an. Damit laufen auch Importmodule wie Mario All Stars oder Firepower 2000 ohne Probleme, noch dazu ohne Adapter, und das Teil läuft natürlich auch auf 60Hz, d. h. es ist dann knapp 20 Prozent schneller und der gesamte Bildschirm ist ausgefüllt. Noch dazu läuft das gesamte Import-Zubehör (also auch das SuperScope) dann auch. Ein richtiges RGB-Kabel (kein Pseudo-AV-Kabel) liegt auch bei. Natürlich ist es auch möglich, die US-Version von Nintendos 16 Bitter auf 50Hz abzurüsten, damit auch bspw. die PAL-Version von Striker läuft.

Super Nintendo-News

Die alten Klassiker vom Nintendo NES kommen. Den Anfang macht Super Metroid (16 MBit), das in den USA im Dezember erscheinen soll. Des weiteren sind zwei neue FX-Titel on the works, und Zelda 1 und 2 in neuem 16 Bit-Gewand mit aufgemotzter Grafik- und Soundkulisse (Zelda All Stars?). Prügel-spiel-Fans dürfen sich schon mal auf World Heroes 2 (24 MBit) und Fist Of The North Star 7 (20 MBit) freuen.

News vom Atari Jaguar

Entgegen unseren früheren Berichten wird das CD-ROM für

Ataris 64 Bit-Maschine nicht im Gerät integriert sein, sondern als Peripheriegerät angeboten werden. Features wie gehabt: Double Speed-Laufwerk, CD+G- und Photo CD-Kompatibilität. Doch selbst ohne CD-ROM ist der Jaguar, wenn Atari den Preis von 199 \$ halten kann, noch die absolute Dream Machine für die Spiele-Freaks. Die ersten Spiele (Battlezone 2000, Tempest 2000, Cybermorph, Alien Vs. Predator und Jaguar Formula One Racing) werden auf Megacart-Modulen erscheinen.

Pocky & Rocky in Deutsch/ Super Nintendo

Entgegen unserer früheren Ankündigung in der letzten Ausgabe erscheint das abgedrehte und quietschvergnügte Shoot'em Up Pocky & Rocky doch noch offiziell in Deutschland. Die Firma Flashpoint übernimmt den Vertrieb und wird dieses 8 MBit-Modul, das bei uns mit guten 78 % abgeschnitten hat, im November auf den Markt werfen.

Neue Joypads braucht das Land

Honey Bee, die fernöstlichen Experten in Sachen Adapter und Joypads, haben mal wieder zuge schlagen; zum einen mit dem SF-3 Super Nintendo-Pad, zum anderen ist noch ein neues Mega Drive-Pad erschienen (SG-8), die beide von der Verarbeitung her einen posi-



Super Mario World-Spieleberater
Für alle, die Super Mario World

immer noch nicht durchgezockt haben, kommt jetzt der neueste Spieleberater von Nintendo. Aufgelistet sind auf 114 Seiten alle Power Up-Gegenstände und Gegner, sowie Karten von allen möglichen und unmöglichen Levels. Kostenpunkt: 24,80 DM. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand zur Verfügung gestellt.

Striker in Deutsch/Super Nintendo

... und sie kommt doch, die deutsche Version von Striker, dem besten Fußballspiel, das uns bis jetzt untergekommen ist. Die Firma Laguna hat sich den Deutschlandvertrieb gesichert und bringt dieses 4 MBit-Modul in Kürze auf den Markt.

Gamestore jetzt auch in Düsseldorf

Nach den guten Erfahrungen in

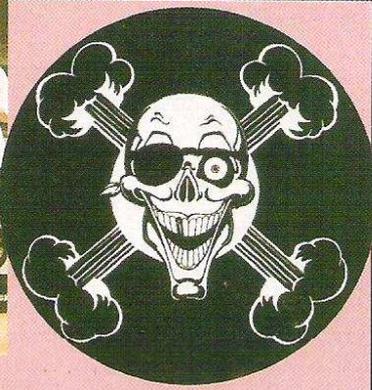
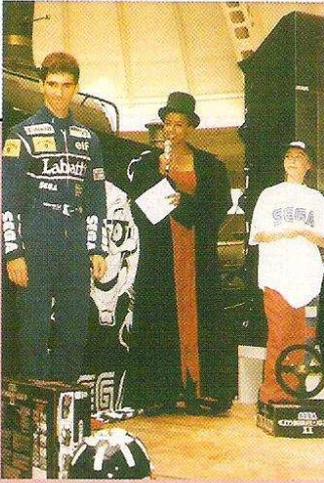
Essen hat die Firma Gamestore am 6. September in Düsseldorf ihr bislang zweites Ladenlokal eröffnet. Im Sortiment befinden sich unter anderem Mega Drive-, Super Nintendo-, Neo Geo- und Game Boy-Titel, genauso wie Computerspiele. Wie auch in Essen könnt Ihr im neuen Laden die Spiele vor dem Kauf ausführlich testen. Hier noch die Adresse: Gamestore, Kölner Straße 25, 40211 Düsseldorf.

F1 - Termin verschoben/ Mega Drive

... damit Ihr nicht laufend bei uns anrufen müßt, hier die neueste offizielle Info von Domark: Das furiose Autorennen F1 (GOLD GAME) kommt jetzt erst am 15. Oktober in die Läden. Schade, schade. Dafür testen wir wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe das gleichnamige Spiel fürs Master System und den Game Gear.

IFA '93

Was gab's Neues von der Internationalen Funkausstellung in Berlin? Mit einem eigenen Stand vertreten waren nur zwei Hersteller: Sega und Nintendo. Acclaim war am Nintendo-Stand dabei, allerdings ohne Mortal Kombat. Sega stellte natürlich das neue Mega CD II vor sowie einige neue Spiele wie Ottifants, Aladdin, Ultimate Soccer oder Street Fighter 2 (DER 24 MBit-Hammer!). Nach dem Road Avenger Pack-in Set folgt Anfang November auch das "nackte" CD-ROM, genauso wie ein neues Basis-Set: Mega Drive II mit Aladdin. Ein paar neue CD-Titel wurden auch angekündigt: Winter Olympics, Burning Fists, Star Trek The Next Generation, Ground Zero Texas, Ninja Warrior, Eye Of



SEGA EUROPEAN FINAL 1993

Im technischen Museum in Wien fand am Samstag den 4. September das SEGA EUROPEAN FINALES 1993 statt. 17 Jungen und 1 Mädchen aus insgesamt 11 Nationen waren angetreten, um jeweils den besten aus einer der zwei Alterskategorien zu küren. Die Veranstaltung moderierte der Sega TV-Star Steve O'Donnel und Arabella

kala aus Finland. Die Lieblingsspiele des Senior-Champions sind Night Trap und Rocket Knight Adventure.



Ein lustiger Moderator, ein lenkradloser Damon Hill und zwei glückliche Gewinner



Die Lokomotiven trugen zur tollen Atmosphäre bei

Kiesbauer, die unter anderen Österreichs größtes TV-Jugendmagazin "X-Large" präsentiert. Die Spieler mußten sich an Cool Spot, Jungle Strike, Final Fight CD und Jaguar XJ-220 messen. Stargast des Abends war übrigens Formel 1-Ass Damon Hill, dessen Helm und Lenkrad an die Gewinner ging (Hoffentlich muß er jetzt nicht ohne fahren). Der Sieger unter den Junioren (bis 12 Jahre) wurde Mikael Roth aus Schweden, der mit einem Mega CD II und den original Helm von Damon Hill beschenkt wurde. Ebenfalls ein Mega CD und das Lenkrad gingen an Markku Ran-



Hier die zwei deutschen Teilnehmer Christopher Sigemund (12 Jahre) und Andreas Hügel (20 Jahre).

The Beholder, Super Out Run, Dark Wizard, Virtual VCR: March Of Time und Ultimate Soccer CD. Nach Atari kündigte nun Nintendo offiziell an, daß sie in Zusammenarbeit mit der US-Firma Silicon Graphics eine 64 Bit-Konsole entwickeln werden, Codename "Project Reality". 1994 sollen die Spielhallen fällig sein, vor Ende '95 ist allerdings nicht mit einer Heimversion zu rechnen, und auch die vorerst nur in den USA. Angepeilter

Preis: 250 \$. Vorläufige technische Daten: 64 Bit-MIPS Prozessor von Silicon Graphics, Echtzeit 3D-Grafik, Berechnung von 100.000 Polygonen pro Sekunde, Anti-Aliased 3D-Texture Mapping in Echtzeit, 100 MFLOPS. Silicon Graphics zeichnete unter anderem für die Computer-Animationen von Jurassic Park, Ter-

minator 2 und Super Mario Bros. verantwortlich. An neuen Spielen für ihren 16 Bitter stellte Nintendo nur Plok vor, das wir schon in den Software News hatten. Acclaim präsentierte die Mega Drive-Umsetzung von Royal Rumble (16 MBit), die Ende Oktober bei uns zu haben sein wird.



Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

MAK The Original

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

Top Games Lieferbar wie z.B.: Legend of Hero Torna, Mystic Riders, Vulcan Venture, Wrestle Fest, usw...

Super NES

SNES Kombigerät: Umschaltbar 50/60Hz, RGB Kabel + HiFi-anschluß, lauffähig mit allen Modulen und Spiel für nur 399,99 DM
Joypadverlängerung 2,5m 29,99 DM

Sega Mega Drive

SMD inc. Schaller 50/60Hz 249,99 DM
CD Rom 2 dt. inc. Spiel 599,99 DM
Joypadverlängerung 2m 29,99 DM
Mega Drive 3er Set 99,99 DM

Neo Geo

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

PC Engine

Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel 999,99 DM
Joypad Verlängerung 2m 29,99 DM

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

Scart-Umschalter
Scart-Umschalter

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

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

Anschlußkabel
Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt./us./jp mit HiFianschluß 79,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo 45,99 DM
HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß des Videospieler an Ihrem Monitor ??
Hier ist die Lösung !! Adapterkabel für fast alle Commodore-, Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM
Spezialanfertigungen ab 39,99 DM

Umbauten
Umbauten

Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
RGB Umbau von PC Engine/Duo 99,99 DM

Mega Drive 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller) und ja./us. mit Schalter 55,55 DM
Mega Drive 2 Umbau (s. M.D.I) 75,99 DM

Umbau SNES dt./us./jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller) Modulkompatibilität dt./us./jp 99,99 DM
Neo Geo Umbau 50/60Hz mit Schalter 49,99 DM

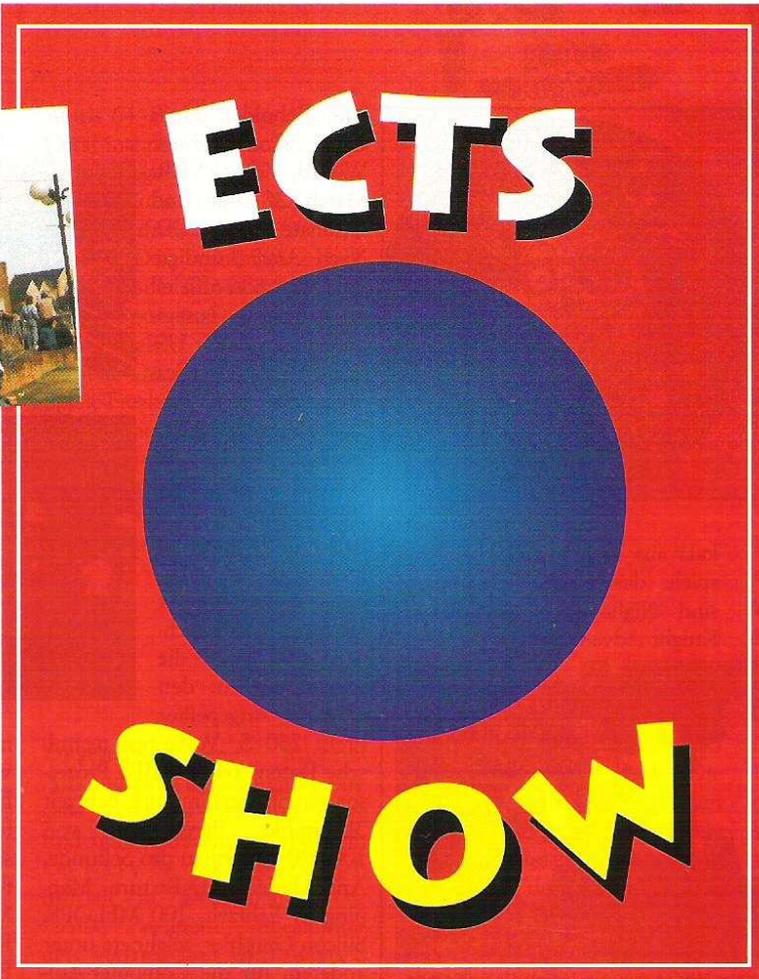
Wolf Soft, Schulstraße 3,55566 Neuwied, Fax: 02622 / 83583



Da viele neue Titel für mehrere Konsolen vorgestellt wurden, haben wir den Messebericht nach Publishern sortiert. Die voraussichtlichen Erscheinungstermine für Europa findet Ihr in Klammern. Der Trend geht übrigens eindeutig Richtung Multiformat-Spiele, d.h. viele britische Firmen setzen ihre Spiele sowohl fürs MD als auch das SN um. Eindeutige Verlierer waren die 8 Bit-Systeme NES und Master System (MS), wobei für das MS noch wenigstens einige Titel rauskommen, das NES aber schon von vielen totgesagt wird. Ein Aufsteiger (zumindest in Großbritannien) war Commodores Amiga CD 32, das etliche Third-Party-Lizenznehmer unterstützen wollen; ähnlich sieht es mit dem 3DO aus.

MICROPROSE

Nach der Fusion mit Spectrum Holobyte und einer Umstrukturierung ist Microprose wieder voll da. Die beiden MD-Spiele Pirates! Gold (Oktober) und Tinhead (Dezember) werden vorerst in Europa nur als Import erhältlich sein. Pirates! Gold ist die überarbeitete Neuauflage des Strategiespielklassikers auf dem C 64. Tinhead dagegen ist ein völlig neues Spiel und wird das erste Jump'n Run des US-Herstellers werden. Für Nintendos 16



Spektakuläre Hardware-Innovationen (Panasonic 3DO und Ataris 64 Bit-System Jaguar) gab es zwar nicht zu bewundern, aber an Neuheiten für die etablierten Systeme war einiges geboten

Bitter hält Microprose auch vier neue Titel parat: Wordtris von Spectrum Holobyte dürfte in Deutschland allerdings nicht viele Anhänger finden, da es kein reinrassiger Tetris-Clone ist, sondern mehr in Richtung Scrabble tendiert, auch wenn der US-Wortschatz erstaunlich groß ist (Dezember). Impossible Mission 2095 - The Special Edition sieht dagegen schon wesentlich vielversprechender aus. Stay A While Stay Forever, wer von Euch kennt noch den 8 Bit-Oldie rund um einen wundervoll animierten Agenten, der in einem Wolkenkratzer Elvin Atombender bekämpfen, etliche Puzzles lösen und Gegenstände untersuchen muß. Für Nostalgiker ist die C 64-Version als Bonusgame enthalten (Januar). Mit The Chaos Engine, das ursprünglich von den Bitmap Brothers für den Amiga entwickelt wurde, hat Microprose einen fetten Lizenzfisch an Land gezogen. Im Gauntlet-Stil ballert Ihr Euch alleine oder zu zweit durch 16 Levels (Februar, MD in Planung). Beastball hingegen ist ein Hardcore-Football, bei dem der Schiri gar nichts mehr zu sagen hat, und das für beide Systeme geplant ist.

INTERPLAY

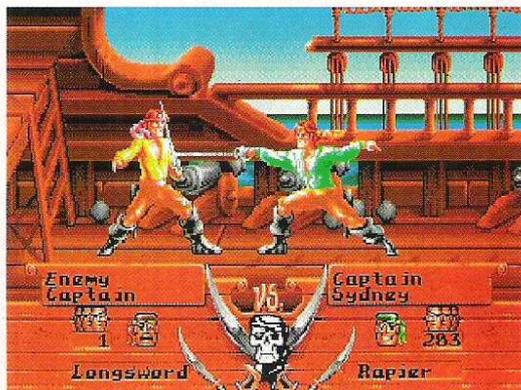
Rasse in der großen Klasse. Alyson Goddard, die charmante PR-Dame von Interplay (Wir sind jetzt noch ganz hin und weg) hatte zwar nicht viele, dafür aber nur hochkarätige SN-Titel in der Pipeline. Zuerst allerdings die schlechte Nachricht: Rock'n'Roll Racing bekommt für die Europafassung ein neues Cover und muß deshalb nochmal von Nintendo absegnet werden. Wir hoffen jedoch, daß es noch vor Weihnachten auf den Markt kommt (Unsere Arbeitsmoral ist im Moment sowieso viel zu gut). Interplays kompetente Antwort auf Street Fighter II Turbo ist fast fertiggestellt: Clayfighter, so der Titel, ist cartoon-like aufgemacht, mit stolzen 16 MBit und Digi-Sprachausgabe. Erster spielerischer Eindruck: Hervorragend (November). Claymates nutzt die gleiche Knetmasse-Technik, fährt allerdings mehr auf der Jump'n Run-Schiene, mit einem Schuß Adventure: 25 Levels, etliche Puzzles, versteckte Bonusrunden, und fünf Charaktere wird das



Beastball (MD)



The Chaos Engine (MD)



Pirates! Gold (MD)

INTERPLAY



Robocop Vs. The Terminator (SNES)



Lord Of The Rings (SNES)



Claymates (SNES)



Clayfighter (SNES)



Clayfighter (SNES)

fertige Spiel bieten (Oktober). Robocop Vs. The Terminator ist in den USA als Comic-Serie ein Millionenseller, kein Wunder, daß Interplay auch gleich ein Videospiele rund um die beiden Zeichentrickfiguren zusammenstrickt: 16 MBit und 12 Levels, gepaart mit knallharter Jump'n Shoot-Kost (November). Tolkiens Kultbuch Lord Of The Rings harret ebenfalls einer Umsetzung (Frühjahr). Zwei Schmankele zum Schluß: Lost Vikings bekommt einen Nachfolger (Sommer) und Kirk & Co. stehen ab Mitte '94 auch auf der Super Nintendo-Brücke ihrer U.S.S. Enterprise.

ACTIVISION

Activision kann auf eine lange Geschichte zurückgreifen. 1979 trennten sich einige Programmierer von Atari, um als erster unabhängiger Hersteller Spiele für das damals den Markt beherrschende VCS-System zu veröffentlichen. Nach langer Pause steigen die Jungs aus dem Sunny State jetzt wieder ins Videospielebusiness ein: X-Caliber 2097 bietet Techno-Musik, 24 Levels und ein

Hack'n Slay-Spielprinzip (15. März). Die Classic-Line (Atari VCS-Oldies in neuem Gewand) hat auch einiges zu bieten: River Raid: The Mission Of No Return, Kaboom und Pitfall Harry: The Myan Adventure (15. Juni) werden alle zuerst fürs SN erscheinen, MD-Versionen werden folgen. Activision hat aber auch ehrgeizige Pläne fürs Mega CD II. Das Grafikadventure Return To Zork wird den Anfang machen.

ELITE SYSTEMS

Die Hammerinfo von der gar nicht mehr so kleinen Company war natürlich die Ankündigung von World Cup Striker (Striker II), und das nicht nur fürs SN (Juni), sondern auch für das 3DO und den Game Boy (Juni). Features: Vier-Spieler-Option, neue Spielergrafiken, Batterie, bessere Computergegner, Torhüter und Schiris; Dr. Franken



Der sympathische Versand und Laden

Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41/3121

Super Nes

Asterix	dt	129,-
Mario All Stars	dt	89,-
Mortal Kombat	dt	135,-
Lost Vikings	dt	124,-
Mystic Quest	dt	94,-
Starwing mit T-Shirt	dt	129,-
Street Fighter Turbo	us	139,-
Fire Adapter für SF II Turbo		39,-
Final Fight	jap	79,-
Player Manager	dt	129,-
Mechwarrior	us	129,-
Mechwarrior	dt	139,-
Pocky & Rocky	dt	139,-
Striker	dt	129,-
Super Bomberman	dt	139,-
Twin Bee	dt	129,-
Jungle Strike	dt	129,-
WWF 2	dt	139,-
Alien 3	dt	129,-
Stanley Cup Hockey	us	129,-
Action Replay	dt	99,-

Ultimate Soccer	dt	109,-
F-1 Racing	dt	109,-
Shinobi 3	dt	109,-
Action Replay	dt	109,-
NHLPA Hockey '94	dt	109,-
Mortal Kombat	dt	125,-
Jurassic Park	dt	119,-
Shining Force	dt	119,-
Jungle Strike	dt	109,-
Aladdin	dt	119,-
NHLPA Hockey '93	dt	89,-
Gunstar Hereos	dt	109,-

Mega Drive

Mega CD II m. Sp.		589,-
Mega Drive II mit Aladdin		299,-
6-Button Joypad		39,-
Rocket K. Adv.	dt	99,-
Bubsy	dt	99,-

Neo Geo
Totalausverkauf
Liste anfordern!



Offitants
limitierte Auflage mit
Offitants-Sticker 93,-

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM



Der Elite-Stand

für den GB werden wir voraussichtlich in der nächsten Ausgabe testen; indes werkelt Elite schon an einer SN-Umsetzung.

Die witzige Story zum Spiel wollten wir Euch natürlich nicht vorenthalten: Frankie braucht mal wieder Urlaub und will den natürlich mit seiner Herzensdame Bitsy (nicht Binzi) verbringen. Doch leider hat sie keinen Ausweis, aber Frankie hat mal wieder eine geniale Idee: Er schraubt Bitsy auseinander und verschickt sie mit der Post. Das Ergebnis war bei Frankie und der Unfähigkeit der transylvanischen Post vorauszu- sehen. Bitsys einzelne Pakete sind auf den ganzen Globus verteilt und Frankie darf nun schön suchen (Dezember - MD im Frühjahr). Das Denk-/Geschicklichkeitsspiel The Fidgetts kommt nächstes Jahr auch für SN und MD. Fürs MD kommt noch Joe & Mac (März), Dragon's Lair (März) und Joe & Mac II (Sommer). In den USA schon seit langem zu haben, kommt das RPG Might & Magic II im November auch zu uns (SN - dt. Texte). Einige Daten gefällig? 256 Monster, 96 Zaubersprüche, 250 Waffen und Gegenstände und Automapping. Elite Systems erstes FX-Spiel Powerslide war leider noch im Anfangsstadium, denn vor Ende '94 ist nicht mit einer Veröffentlichung dieses Rennspiels zu rechnen (SN, Mega CD II, 3DO, Jaguar). Außerdem plant Elite noch Virtuoso, ein Multimedia-Experiment (Mega CD II, 3DO).

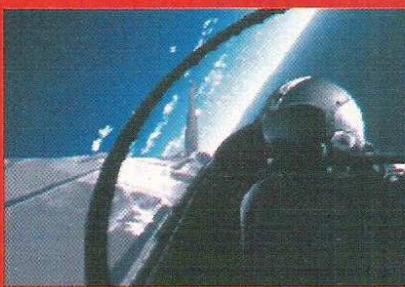
GREMLIN GRAPHICS

Die Lotus-Fetischisten haben nur einen neuen Titel on the works: Das vom Amiga schon bekannte



Zool (MD)

Jump'n Run Zool (im Dezember für alle Nintendo- und Sega-Konsolen). Top Gear 2 (SN) und Lotus 2 (MD) wurden zwar auch



Turn And Burn (SNES)

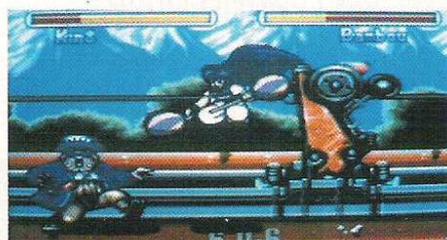


Super Battletank II (SNES)

im Hause Gremlin programmiert, werden aber unter der Schirmherrschaft von Kemco und EA erscheinen.



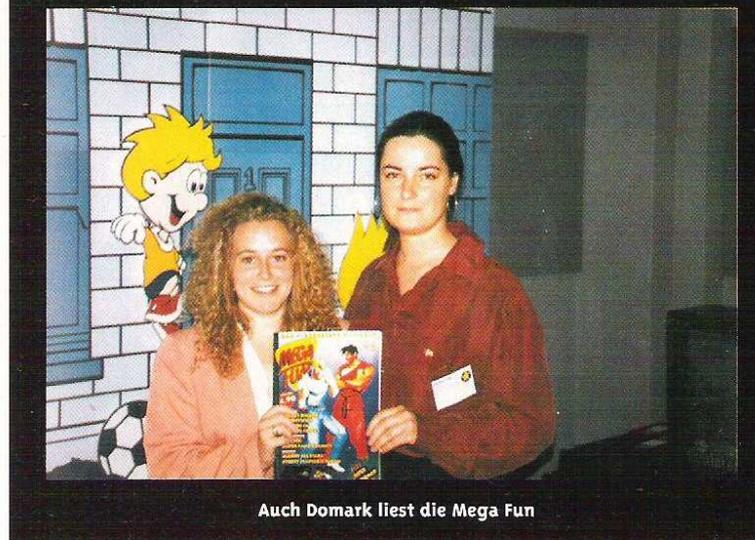
Dennis The Menace (SNES)



Ranma 1/2 II (SNES)



Marko's Magic Football (MD)



Auch Domark liest die Mega Fun

OCEAN

Ocean feierte auf der Messe ganz groß ihr zehnjähriges Jubiläum. Aber das war noch nicht alles.

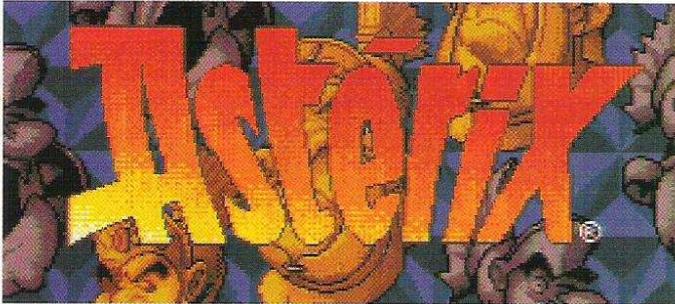
grenzen ausreizen soll" (Originalton Ocean). Die Maskottchenmania macht auch vor Ocean nicht halt: Mr Nutz, ein Eichhörnchen mit Stil, macht sich auf, die böse Welt vor dem guten Yeti aus dem Eisreich zu retten. Ein typisch japanisches Videospiel, Ranma 1/2 II, ursprünglich von NCS programmiert, kommt kurioserweise unter neuem Namen (Ranma ohne die II) zu neuen Ehren.

US GOLD

US Gold macht sich für Sega stark. Fürs MD sind in Planung Gunship, Hulk (Februar) und das vielversprechende Winter Olympics (Dezember; kommt auch fürs Mega CD II). Winter Olympics und Hulk erscheinen etwas später auch für das SN.

An Konsolentiteln wurden angekündigt: Dennis The Menace (SN), Eek The Cat (SN), das Nintendos 16 Bitter "bis an die Hardware-

Das war noch lange nicht alles, auf Seite 100 geht es im selben Umfang weiter.



16 Megs scheinen der neue Standard bei neuen Mega Drive-Jump'n Runs zu werden



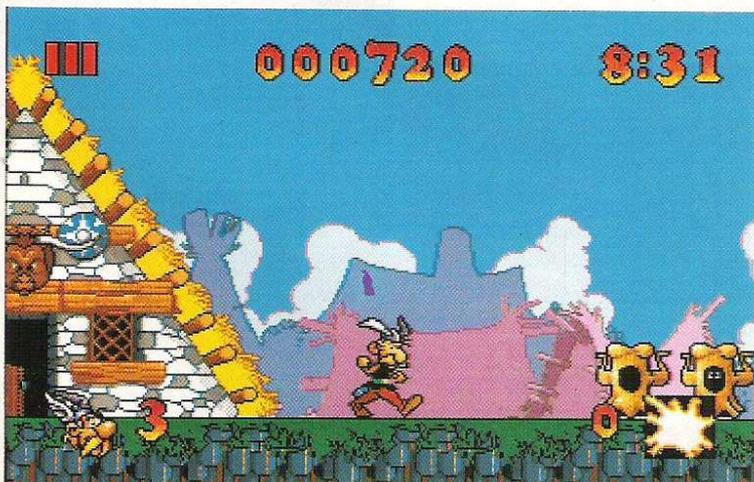
Martin: Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien?

Nein, ein unbeugsames Dorf Aufständischer hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten; allen voran Asterix und Obelix. In Segas neuestem Jump'n Run, das mit der Master System- oder der Super Nintendo-Umsetzung bis auf den Titel nichts gemeinsam hat, könnt Ihr sogar beide

gallischen Helden steuern: Asterix, den listigen Krieger, oder den behäbigen Obelix, der dafür aber ganz gewaltig auf die Römer eindringt. Erster spielerischer Eindruck: Grafik grandios, Sound solala, Schwierigkeitsgrad gar nicht mal so einfach, ganz im



Obelix im Nebel



Auch in ihren Verstecken sind die Römer vor Asterix nicht sicher



Und immer wieder aufs Neue versuchen die Römer, dem kleinen gallischen Dorf endlich beizukommen



System: Mega Drive
Datenträger: 16MBit-Modul Deutsch
Geplant für Deutschland: November

Gegenteil. Vor allem die Animation der Titelhelden ist sehr gelungen umgesetzt worden. Laut Sega soll dieses Jump'n Run, das ohne große Vorankündigungen programmiert wurde, schon im November, passend zum Weihnachtsgeschäft, erscheinen, und das sogar mit deutschen Bildschirmtex-

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

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

POWER IN DORTMUND

NEU!

MEGA SPIELE

Jetzt AUCH IN ESSEN

Rüttenscheider Str. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

HAMMERPREISE

Ruft an - wir haben Eure Traumgames!

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00

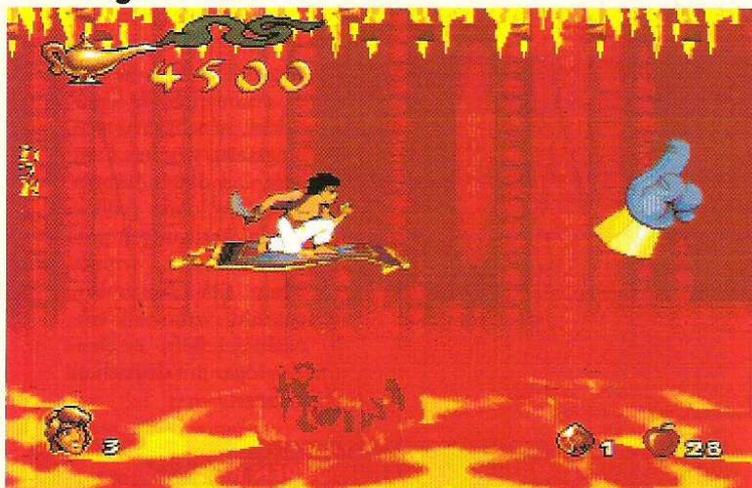
dynatex TEL: 02 31 / 55 61 40 FAX: 02 31 / 52 15 53

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Aladdin



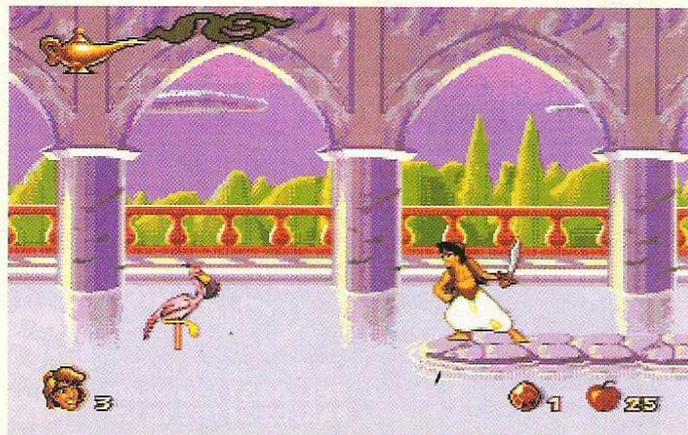
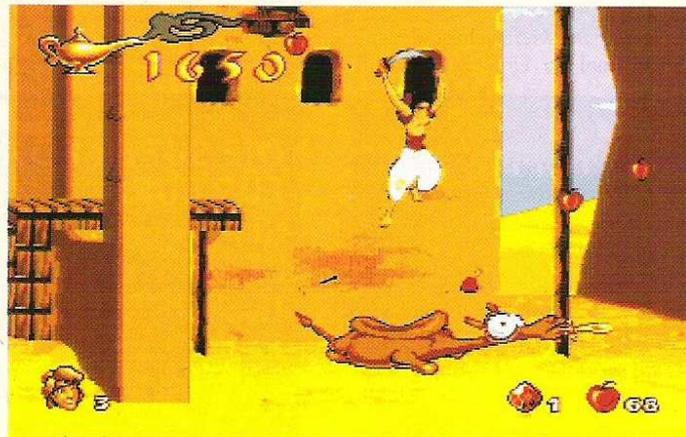
Die Animations-Künstler von Virgin schlagen in Zusammenarbeit mit den Software-Labors von Walt Disney und Sega erneut zu



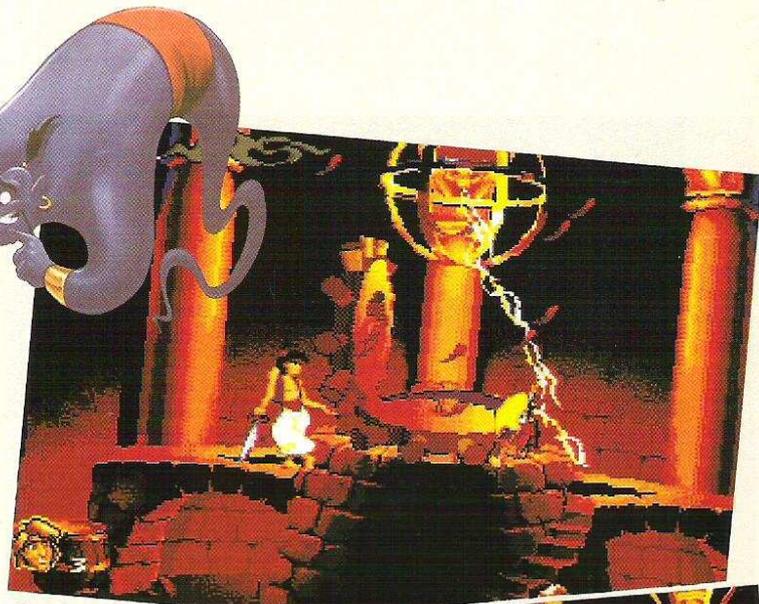
Endlich wieder einmal innovative Bonus-Levels



Martin: Alle Achtung. Nach Cool Spot, das grafisch und soundtechnisch mit zu den besten Jump'n Runs auf dem Mega Drive gehört, folgt die Konkurrenz auf dem Fuß, sogar aus dem gleichen Hause: Virgin Games. In Zusammenarbeit mit Sega und den Softwarelabors aus dem Hause Walt Disney hat Aladdin die besten Chancen, selbst Quak Shot, World Of Illusion und den schnellen Igel zu überrunden. Grafik und Sound sind vom Feinsten, die Anima-



Die Lampe stellt Eure Lebensenergie dar



Aladdin ist ein grafisches Meisterwerk und versetzt den Spieler immer wieder aufs neue in Erstaunen

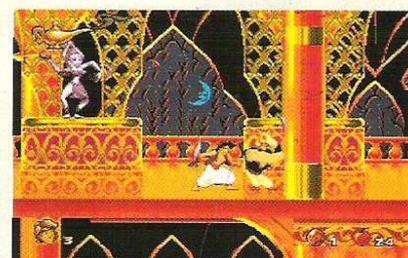


Wenn Ihr Aladdin eine zeitlang nicht bewegt, schmeißt er gelangweilt einen Apfel in die Luft

tion erreicht schon fast Flash-back-Niveau, der Levelaufbau ist schön vertrackt, Abwechslung wird wieder mal großgeschrieben, alles in allem ein potentieller Weihnachtshit. Besonders gut gefallen haben mir die bitterbösen Bonusrunden, die endlich mal wieder neue Wege im Jump'n Run-Genre beschreiten. Die 16 MBit sieht man diesem Modul wirklich an. Wer schon immer mal Lust hatte, einen Disney-Comic nachzuspielen, bekommt hier die perfekte Gelegenheit dazu. In Deutschland ist mit einer Veröf-

fentlichung, wenn alles klappt, bereits im Oktober zu rechnen.

Hersteller: Virgin Games/Sega/Disney
Datenträger: 16MBit-Modul Deutsch
Geplant für Deutschland: Oktober





Mit dem Vorgänger RPM Racing hat dieses 8 MBit-Modul nicht mehr viel gemeinsam

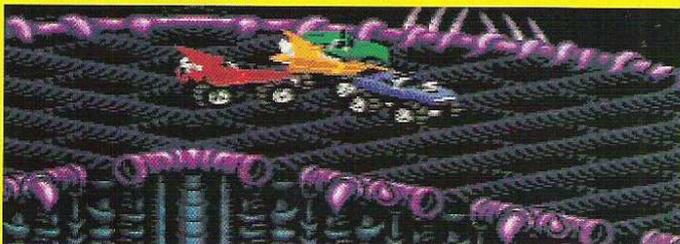


Martin: "Born To Be Wild" schallt es aus meinen Boxen und meine Nachbarn

können nachts bald kein Auge mehr zudrücken, denn jetzt ist Rock n'Roll Racing angesagt. Dieses 8 MBit-Meisterstück von Interplay ist der offizielle Nachfolger vom eher peinlichen RPM Racing. Wer R.C. Pro Am (NES), Championship Pro Am (Mega Drive) oder Super R.C. Pro Am (Game Boy) kennt, weiß noch nicht, was ihn hier erwartet.



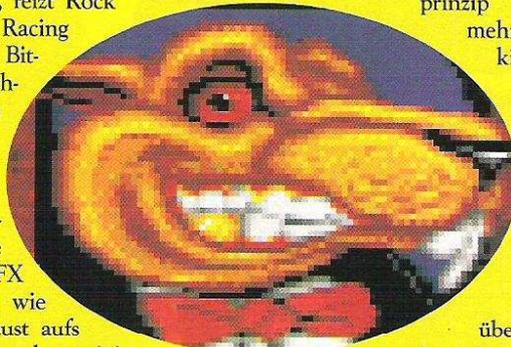
täuscht sich gewaltig, denn Ihr könnt auch nette kleine Hindernisse pflastern oder Minen legen. Mit der hart verdienten Kohle (Erster werden ist ein Muß) könnt Ihr Eure futuristischen Kisten noch gehörig aufpowern oder auf ein fetteres Teil umsteigen. Alleine ist Rock n'Roll Racing schon recht gut, aber zu zweit artet das Spiel nur noch in



Denn Rock n'Roll Racing schlägt sie alle. Mit aufgemotzten Rennkutschen geht's auf wilden Bukkelpisten zur Sache, von denen eine furioser als die andere ist. Wer denkt, Nitros und Raketen wären schon alles gewesen, der

wüste Beschimpfungen aus und jeder versucht, so unfair wie nur möglich dahinzubrettern. Ein Sonderlob geht an die technische Umsetzung "Beeindruckten" die bisherigen R.C. Pro Am-Clones mit Spargrafik und minimalem

Sound, reizt Rock n'Roll Racing die 16 Bit-Möglichkeiten gut aus. Die Musikstücke und FX passen wie die Faust aufs Auge und motivieren ungemein. Die digitalisierte Sprachausgabe erreicht schon fast Neo Geo-Niveau. Die Grafik ist noch dazu voll auf der Höhe; mehr ist aus diesem Spiel-

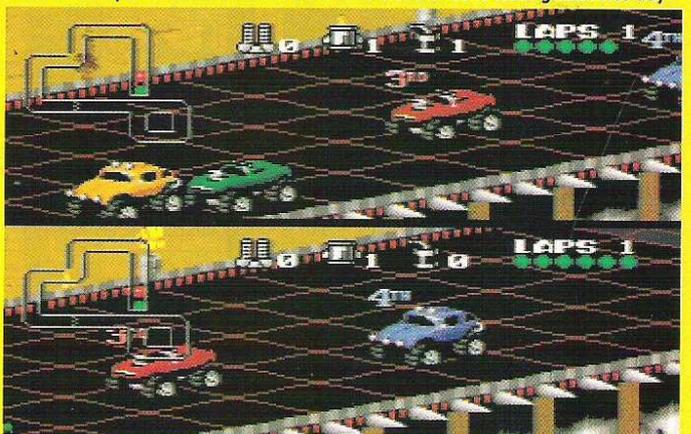


prinzip fast nicht mehr rauszukitzeln. Das Muster wurde uns freundlicherweise nicht von Laguna überlassen, nein, wir mußten es wieder zurückschicken (Schnüff). Aber im November ist es soweit, denn dann kommt Interplays Rennspiel auf den deutschen Markt.

Hersteller: Interplay
Datenträger: 8MBit-Modul Deutsch
Geplant für Deutschland: November



Der Zwei-Spieler-Modus deckt die kleinste sadistische Ader gnadenlos auf



Knallige Farben bis zum gehtnichtmehr



Nach jedem Rennen könnt Ihr die Prämien zum Aufpowern Eurer Kutschen verwenden



Schwierige Wahl, denn die Future-Mobile sind allesamt gelungen



Gerd Sebök
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Thunderhawk (MCD II)



Uwe Kraft
Spielt ohne Ende:
1. Thunderhawk (MCD II)
2. Gunstar Heroes (MD)



Philipp Noack
Spielt ohne Ende:
1. Street Fighter II Turbo (SN)
2. Mario All Stars (SN)



Bastian Lurz
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Mario All Stars (SN)



Stephan Girlich
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Samurai Shodown (NC)



Markus Appel
Spielt ohne Ende:
1. Street Fighter II Turbo (SN)
2. Mario All Stars (SN)



Stefan Hellert
Spielt ohne Ende:
1. Mario All Stars (SN)
2. Street Fighter II Turbo (SN)



Timur Özelsel
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Street Fighter II Turbo (SN)



Ulf Schneider
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Mario All Stars (SN)



Martin Weidner
Spielt ohne Ende:
1. Rock n' Roll Racing (SN)
2. F-Zero (SN)



Dr. Brainless
Spielt ohne Ende:
1. Waynes World (SN)
2. Tom & Jerry (SN)



Sandrie Souleiman
Spielt ohne Ende:
1. Mortal Kombat (SN)
2. Mario All Stars (SN)

DAS TEAM

TEST
64

Blues Brothers
Das Original
Blues Brothers

Und wieder einmal wird ein Kinofilm für eine Nintendo-empfohlene, diesmal handelt es sich um keinen geringeren als den kultigen Blues Brothers.

Die beiden Protagonisten, zwei schwarze, muskulöse, aber auch sehr kluge Männer, sind in einem Gefängnis eingesperrt. Sie müssen sich durch eine Reihe von Hindernissen kämpfen, um zu entkommen. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das die Spieler in die Rolle der Blues Brothers versetzt. Die Grafik ist sehr schön, die Animationen sind flüssig und die Musik ist ein echtes Meisterwerk. Das Spiel ist für alle Altersgruppen geeignet und bietet eine tolle Unterhaltung.

SYSTEM: SUPER NINTENDO
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: EIGENIMPORT

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
SOUND/FX					
SPIELSPASS					

Icons: Im ersten erfahrt Ihr die mögliche Spieleranzahl. Die beiden anderen dienen zur Bestimmung des Spielgenres. Da diese des öfteren ineinander übergehen, sind es eben zwei. Man könnte natürlich noch mehr nehmen, aber dann würde das Ganze ins uferlose ausarten.

1-2 SPIELER **64**

Briefing: Hier sind in aller Kürze die wichtigsten Daten des Moduls aufgeführt. Wenn wir einen Fact nicht genau wissen, machen wir dazu keine Angaben, abgekürzt "K.A.", denn Vermutungen bringen Euch überhaupt nichts.

Grafik: Hier sind entscheidend die Farbenpracht, die Animation der Figuren, das Scrolling und die Abwechslung im Bildgeschehen, ausgehend von den Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Systems.

Sound/FX: Dazu gehört die Musikantermalung, Soundeffekte, die Abwechslung und ob das alles überhaupt zum Spielgeschehen paßt, natürlich wieder in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Systems.

Spielspaß: Hier fließt einfach alles mit ein: Grafik, Sound/FX, Unterhaltungswert, Motivation und Abwechslung. Macht das Spiel schlicht und einfach Spaß, hat es das gewisse Etwas, das einen immer wieder vor den Bildschirm zerrt. Auch hier ist die Spielspaßbewertung immer abhängig vom jeweiligen System. Die Bewertungen werden immer in Prozent angegeben. Die Spanne reicht von 1% (Megaschlecht) bis hin zu 100% (einfach genial).

MEGA FUN
GOLD GAME

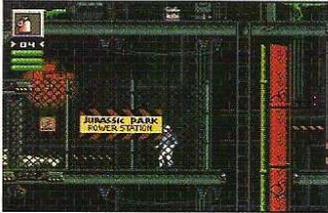
Gold Game: Spiele ab 85% aufwärts erhalten die Mega Fun-Auszeichnung "Gold Game".

	BEAT'EM UP		JUMP'N SHOOT		SHOOT'EM UP
	DENKSPIEL		RENNSPIEL		SPORTSPIEL
	JUMP'N RUN		ROLLENSPIEL		STRATEGIE

TEST
MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Die Videospielebranche wird einfach immer schneller: Pünktlich zum Filmstart des Mega-Films steht schon das passende Spiel für Segas Flaggschiff parat



Dr. Kent ist ein bahnbrechendes Experiment geglückt: Aus Resten von Saurierskeletten ist es ihm durch aufwendige DNA-Versuche gelungen, die Giganten der Vorzeit wieder zum Leben zu erwecken. Eingepfercht in den Jurassic Park, sollen diese Tierchen nun für eine dicke Kasse sorgen. Doch alles gerät außer Kontrolle, als sich einige befreien und Amok laufen. Witzigerweise könnt Ihr in zwei Varianten spielen: Entweder schlüpft Ihr in die Rolle von Dr. Grant und müßt versuchen, den Touristen das Leben zu retten, oder aber Ihr übernehmt den Part eines Sauriers, der versucht, vorbei an allen Wachen aus dem Jurassic Park zu entkommen. Egal wofür Ihr Euch entscheidet, spielerisch lehnt sich das Gameplay sehr stark an Alien 3 und Flashback an. Dabei ist die Wahl der Waffen natürlich grundverschieden, denn während Dr. Kent über eine Vielzahl von Betäubungsschüssen und Granaten verfügt, malträtiert der Saurier



Ulf: Glücklicherweise legte sich Sega bei diesem Modul ordentlich ins Zeug, was man bei Spielen zum Film ja nicht gerade gewöhnt ist. Dabei fallen zunächst die aufwendig digitalisierten Saurier auf, die durch eine Vielzahl von Animationsphasen erstaunlich realistisch wirken. Beim Sound war Realismus ebenfalls Trumpf, und so gibt es spärliche Rhythmen sowie viele gute Tiergeräusche zu hören. Auch spielerisch weiß JP zu gefallen; zwar ist der Spielablauf nicht immer ganz klar und fair, doch für Unermüdliche dürfte gerade das ein Anreiz sein. Anfänger sollten sich sowie



Achtung Wasserfall! Hier wird pixelgenaue Steuerung verlangt.

so erstmal mit dem Saurier anfreunden, da hier die Levels leichter zu lösen sind. Allerdings kommt mit Dr. Kent, nicht zuletzt dank der zwei zusätzlichen Levels, eindeutig mehr Freude auf. Summa summarum bietet JP viel Grafik und Spielspaß fürs Geld.



Herlich anzusehen: die digitalisierten Dinos.

er seine Widersacher wirkungsvoll mit seinen bloßen Krallen. Praktischerweise gibt es auch ein Passwortsystem. Die uns vorliegende US-Version läuft übrigens nur auf 60Hz, d.h. nicht auf deutschen Geräten.

1 SPIELER **73**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: BEACH GAMES

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
73 %					
SOUND/FX					
66 %					
SPIELSPASS					
73 %					

JETZT NEU IN DÜSSELDORF !!!

seit dem 06. September 1993

Kölner Straße 25 (Ecke Wehrhahn)

Hol' dir die Pins!

Sonderaktion bis 31. Oktober 1993
Jeder Kunde erhält beim Kauf einen Pin gratis !!

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

Hauptgeschäft und Versand

Rüttenscheider Straße 181
45131 Essen

☎ 0201/77 72 25

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

INTERNATIONAL GAMES

X Super Nes X

Mortal Kombat	us.	139,-
Striker	us.	119,-
Mario Allstar	dt.	96,-
Street Fighter		
2 Turbo Edition	us.	139,-
Starwing	dt.	107,-
Super Turrican	us.	117,-
Battletoads	dt.	117,-
Bubsy	dt.	117,-
Parodius	dt.	97,-
Cool Spot	us.	127,-
Dracula	us.	129,-
Super Aleste	us.	127,-
Lagoon	dt.	134,-
Pocky & Rocky	dt.	137,-
Royal Rumble	dt.	125,-
Final Fight 2	jp.	89,-
E.V.O.	us.	137,-
Mystic Quest Legend		
(dt.Text)	dt.	96,-

X Mega Drive X

Sega CD-ROM II	dt.	
+ 1 Spiel		549,-
Final Fight CD		117,-
Wonderdog CD		107,-
Cobra Command CD		107,-
Jurassic Park		117,-
Flashback		117,-
Jungle Strike		117,-
Mortal Combat		129,-
Shining Force		127,-
Global Gladiators		109,-
Bubsy		117,-
Hardball 3		99,-
Cool Spot		109,-
Fatal Fury		119,-
Rocket Knight Adventure		109,-
Another World		109,-
Tiny Toons		97,-
Pirates of Gold		117,-
Bob		117,-

X Neo Geo X

incl. Joyboard	729,-	Samurai Showdown	389,-
Joyboard	119,-	Fatal Fury 2	379,-
Memory Card	57,-	Super Side Kicks	349,-
Gold Set mit Spiel		Art of Fighting	369,-
nach Wahl	1169,-	Last Resort	299,-
World Heroes 2	379,-		

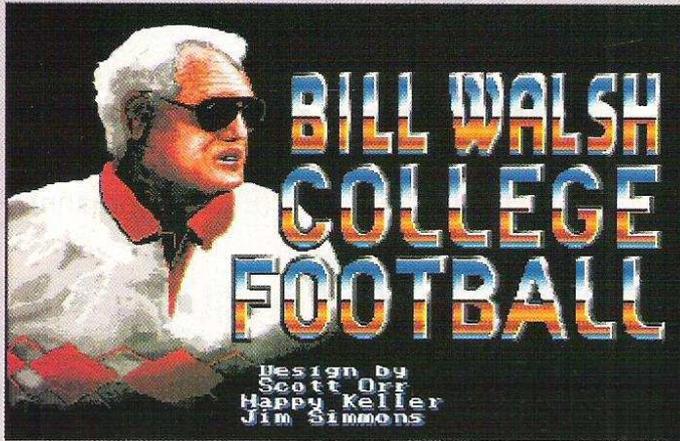
x Weitere Systeme und Titel auf Anfrage x

Lieferung per Nachnahme zzgl. 8,- DM Porto und Verpackung
Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Wir haften nicht für Kompatibilität der Spiele oder Geräte.

TEL./FAX 0 40/7 68 88 66

An der Seeve 4, 21217 Seevetal

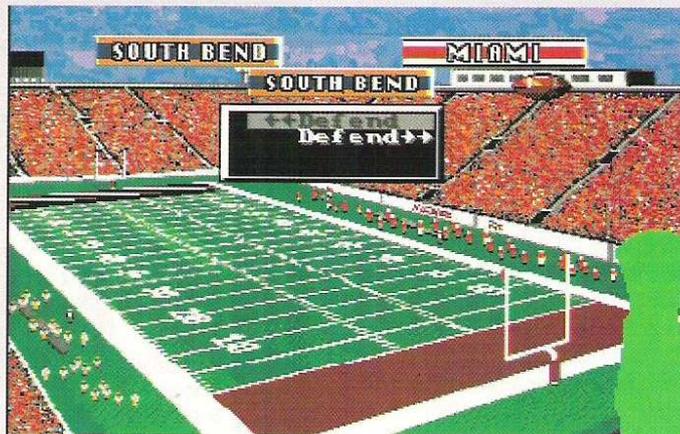
Versand



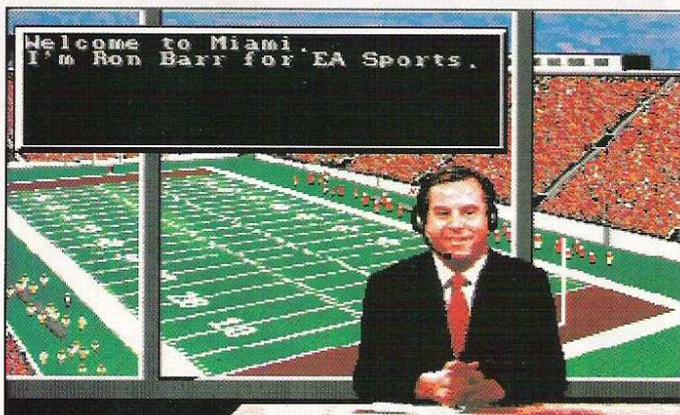
Und wieder eine neue Football-Simulation von EA

Auch bei der neuesten Football-Variante von EA steigt Ihr mit dem gewohnten Optionsscreen ein. Hier dürft Ihr Spielart, Spielänge, Mannschaften und das Wetter einstellen. Für die Neueinsteiger unter Euch eine kurze Spielbeschreibung; John Madden-Freaks können gleich zu den Meinungen gehen, denn es bleibt alles beim alten. Nachdem die Seitenwahl entschieden ist, drischt das beginnende Team den Ball möglichst weit in die gegnerische Hälfte. Der Fänger der gegnerischen Mannschaft versucht sofort, das Ei möglichst weit zurückzutragen. Die Angreifer müssen nun mit drei Versuchen mindestens 10 Yards zurücklegen, um ein sogenanntes First Down zu erhalten und dann dieses Spielchen wieder von vorne zu beginnen. Dafür stehen zwei Grundzüge, Paß- und Laufspiel, in insgesamt 40 Varianten zur Wahl, die in einem Icon-Menü bestimmt werden. Mit einem Paßspiel ist es zwar möglich, schnell sehr viele Yards zu überbrücken; es ist allerdings eine riskante Sache, den Ball auch wirklich an den Mann zu brin-

gen. Relativ sicher dagegen ist ein Laufspiel: Hier könnt Ihr aber (im Normalfall) nur wenig Yards gutmachen. Ziel ist es, den Ball in die Endzone des Gegners zu bringen und so sechs Punkte einzuheimsen. Habt Ihr dies geschafft, könnt Ihr noch einen Bonuspunkt mit einem geknackten Schuß durch die Torstangen erzielen. Neigt sich die Spielzeit dem Ende zu und Ihr seht keine Möglichkeit, den Angriff erfolgreich abzuschließen, könnt Ihr auch aus dem Spiel heraus versuchen, ein Fieldgoal zu erzielen,



Bei der Seitenwahl solltet Ihr die Windrichtung berücksichtigen



Der Spielaufbau ist, wie immer bei EA, vorbildlich gestaltet und trägt zum positiven Gesamteindruck bei



Bei einem Paßspiel habt Ihr drei Anspielmöglichkeiten, aber behaltet auch die Verteidiger im Auge



Rede ich hier gegen eine Wand, he? Ihr solltet doch auf die Verteidiger aufpassen!!!

was immerhin drei Punkte bringt. Der aktuelle Liga-Zwischenstand

den Markt bringen. Bill Walsh hält sich zwar eng an das große Vorbild, erreicht aber dessen Klasse nicht ganz. Die Spielszenen ähneln sich wie ein Ei dem anderen, allerdings schien mir Bill Walsh doch etwas langsamer zu sein. Vielleicht wurde so einem Geschwindigkeitsverlust im Vier-Spieler-Modus vorgebeugt, was wir wegen fehlendem Adapter nicht überprüfen konnten. Am meisten stört mich aber das Formations- und Taktik-

wird mit Passwort abgespeichert. Bill Walsh College Football ist übrigens das erste Spiel, das den EA-Vier-Spieler-Adapter unterstützt.



Stephan: EA hat ja mit John Madden Football sowieso den Überknaller im Programm, deswegen verstehe ich nicht so ganz, warum sie neben der ebenfalls guten Alternative Mutant League Football noch eine Version auf



menü, das etwas zu fuzzielig geraten ist. Man gewöhnt sich zwar mit der Zeit daran, aber hier hätte man sicherlich eine bessere Lösung finden können. Ansonsten gibt es nichts zu bemängeln und somit plaziert sich Bill Walsh College Football eindeutig in der Oberklasse, aber John Madden Football bleibt weiterhin unangefochten an der Tabellenspitze. Wer allerdings auf einen Vier-Spieler-Modus gewartet hat, der kann ohne Bedenken zugreifen, denn zu viert wird es an Spielspaß kaum zu schlagen sein.

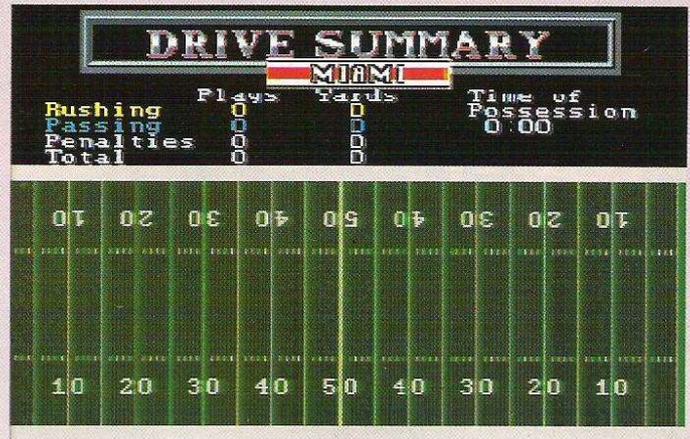


Ulf: Noch sechs Sekunden zu spielen! Die Mannschaft stellt sich zum Field Goal auf, schießt, und trifft!!!

Ein sensationeller 21:24 Sieg! Dies war eine kleine Impression aus dem letzten Spiel gegen Stephan (er ärgert sich immer noch). Die Mannen von EA verstehen es einfach, gute Simulationen um den eiförmigen Ball zu machen. Zwar kann man sich über den Sinn dieser mittlerweile fünften Version streiten, doch diesen Punkt gilt es ja nicht zu bewerten, alleine der Spielspaß zählt; und der stimmt auch hier. Zwar bevorzuge ich immer noch die John Madden-Reihe auf Grund der vielfältigeren sowie übersichtlicheren Mann-



Die Schiedsrichter behalten stets den Überblick



schaftsaufstellungen, doch auch die College Boys machen viel Spaß. In ein paar Punkten wurde dieses Spiel gegenüber John Maddens sogar verbessert: Die Sprites wirken durch die feinere Animation viel lebendiger, und gerade der Vier-Spieler-Modus dürfte manchen John Madden-Besitzer vielleicht doch noch zu einem weiteren Kauf bewegen. P.S. Zu zweit macht es hundertmal mehr Spaß als alleine.

1-2 SPIELER			80		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	[Progress bar]				
68 %					
SOUND/FX	[Progress bar]				
57 %					
SPIELSPASS	[Progress bar]				
80 %					



DOWN, SET, HUT!

PLAY ME GOES FOR ANOTHER TOUCHDOWN

Super Nintendo

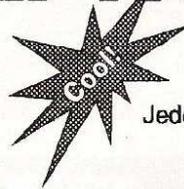
Jurassic Park (us)	139,00
NFL Football (us)	125,00
Rock'n'Roll Racing (us)	129,00
Aliens vs. Predator	129,00
Battletoads (us)	119,00
Dungeon Master (us)	149,00
Mario All Stars (dt)	95,00
Street Fighter II Turbo (us)	149,00
Super Baseball 2020 (us)	135,00
Super Off Road II (us)	129,00
Super Slap Shot (us)	137,00
Striker (dt)	125,00
7th Saga (us)	135,00
Cool Spot (us)	129,00
Claymates (us)	129,00
Asterix (dt)	119,00
Tuff'n Nuff (us)	125,00
Mortal Kombat (dt)	139,00
World Heroes (us)	145,00
Nigel Mansell (us)	129,00
Dead Dance (jp)	109,00
Goof Troop (us)	109,00
Kendo Rage (us)	99,00
Lost Vikings (dt)	119,00
Pocky & Rocky (us)	115,00
Tetris II	155,00
Super James Pond (uk)	109,00
Utopia	119,00

Megadrive

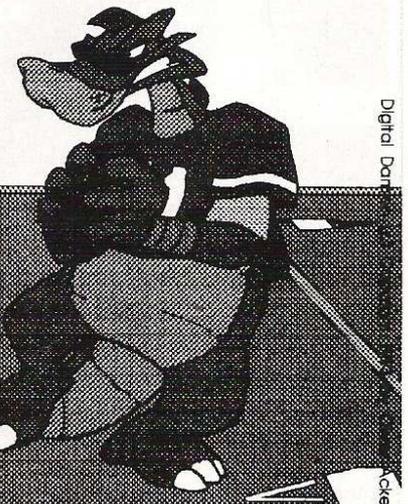
Mig-29 (dt)	109,00
Bill Walsh College Fb (us)	125,00
Bubsy (dt)	110,00
F-15 Strike Eagle (us)	125,00
General Chaos (us)	119,00
Jurassic Park (dt)	119,00
Ranger X (us)	115,00
Street Fighter II CE (us)	139,00
Mortal Kombat (dt)	125,00
Ottifanten (dt)	119,00

Mega CD ROM

Hook (us)	125,00
Dracula (us)	110,00
Indiana Jones (us)	123,00
Jurassic Park (us)	109,00
Monkey Island (us)	109,00
Robo Aleste (dt)	99,00
Firehawk (us)	109,00
Dunc (us)	125,00
Silpheed (jp)	179,00
Wonderdog (dt)	99,00
Mega CD-ROM (dt)	499,00
CDX-Adapter	129,00
Barcode Battler (uk)	129,00



Jeder Besteller erhält von uns eine kleine Überraschung!



Weitere Artikel auf Anfrage...

Handleranfragen erwünscht!

Preise zzgl. Versandkosten und 6 DM Packcharge (P.S.)

Im- & Export

Play Me GmbH & Co. ■ Wählingsallee 6 ■ 22459 Hamburg ■ 040 / 5500122 ■ Telefax: 040 / 5593709
Versand (0-24Uhr) und Ladenlokal mit Verleih (12-21Uhr) ■ Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

GENERAL CHAOS

Wolltet Ihr schon immer mal General spielen und die Geschicke einer Truppe leiten? Dann ist dieses Spiel genau das richtige für Euch



Es herrscht mal wieder Krieg. Ihr übernehmt die Rolle des General Chaos und müßt Eure Armeen siegreich an die Front führen. Habt Ihr Euch für einen Landstrich und eine fünfköpfige Armee entschieden, kommt es zur Schlacht. Hier überwacht Ihr die Handlungen Eurer Söldner. Mit der Taste A schießen Eure Leute auf den nächstgelegenen Feind; das Problem dabei ist nur, daß die Reichweiten Eurer Waffen höchst verschieden sind. Daher müßt Ihr das Plazieren für sie übernehmen, damit die Waf-



Die Spielübersicht geht im Eifer des Gefechts des öfteren verloren



Es dauert einige Zeit, bis man mit der Steuerung zurechtkommt

fen möglichst gut zum Einsatz kommen. Zudem solltet Ihr immer darauf achten, daß Eure Soldaten nicht von feindlichen Geschossen vollgepumpt werden. Schneiden sich die Wege zweier

feindlicher Soldaten, kommt es zu einem Freistilkampf, in dem Ihr den Gegner mit Schlägen und Tritten malträtiert. Bis zu vier Leute gleichzeitig können dank Electronic Arts Vier-Spie-

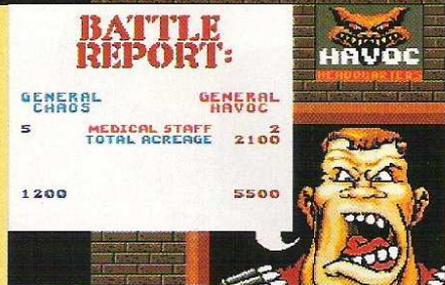
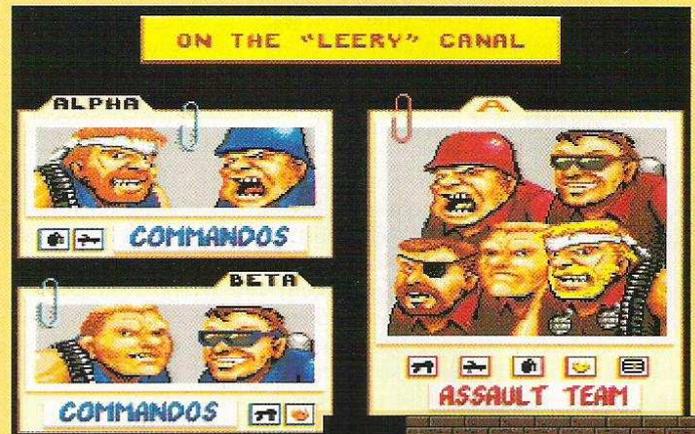
ler-Adapter mitspielen, gegeneinander oder miteinander.



Ulf: Schade, daß so ein neuartiges Spielprinzip letztendlich doch am unübersichtlichen Spieldesign scheitert. Wenn sich die

Gegner nämlich bei den Kämpfen wie große Wollknäule ineinander verkeilen, ist es vorbei mit

der Übersicht. Statt der angepriesenen Taktik prügelt man dann meistens nur wie blöd auf dem A-Knopf herum und hofft zum Schluß, als im wahrsten Sinne des Wortes glücklicher Sieger dastehen zu dürfen. Auch die ständigen Unterbrechungen wegen der vielen Nahkämpfe nerven aufgrund des monotonen Schlagabtausches recht schnell. Wenigstens technisch kann das Spiel überzeugen, denn die gut animierten Söldner zeugen von einem routinierten Programmierer-Team. Glücklicherweise bietet das Spiel aber noch einen weitaus besser spielbaren Vier-Spieler-Modus, in dem man sich nur auf vier Soldaten konzentrieren muß. Auch gegeneinander kommt so längerfristig etwas Freude auf.



Militärisch genau wird die Schlacht analysiert



Philipp: Ein einziges Wort reicht, um dieses Spiel treffend zu beschreiben: Kon-

fus! Selten zuvor habe ich mich durch ein unübersichtlicheres Game kämpfen müssen. Wenn der Computer auf die eigenen Mannen zustürmt und sie mit Flammenwerfern, Handgranaten und MGs in akute Bedrängnis bringt, beißt der völlig frustrierte Spieler rasch ins Joypad. Außerdem ist das Spiel nichts für zart besaitete Seelen, da General Chaos doch recht deftig zur Sache geht (Der Computer hält mit dem Flammenwerfer auch dann noch drauf, wenn unser armer Soldat schon glühend am Boden liegt). Positiv aufgefallen ist mir eigentlich nur die relativ neuartige Spielidee, schade, daß sie so verhunzt in Szene gesetzt wurde.

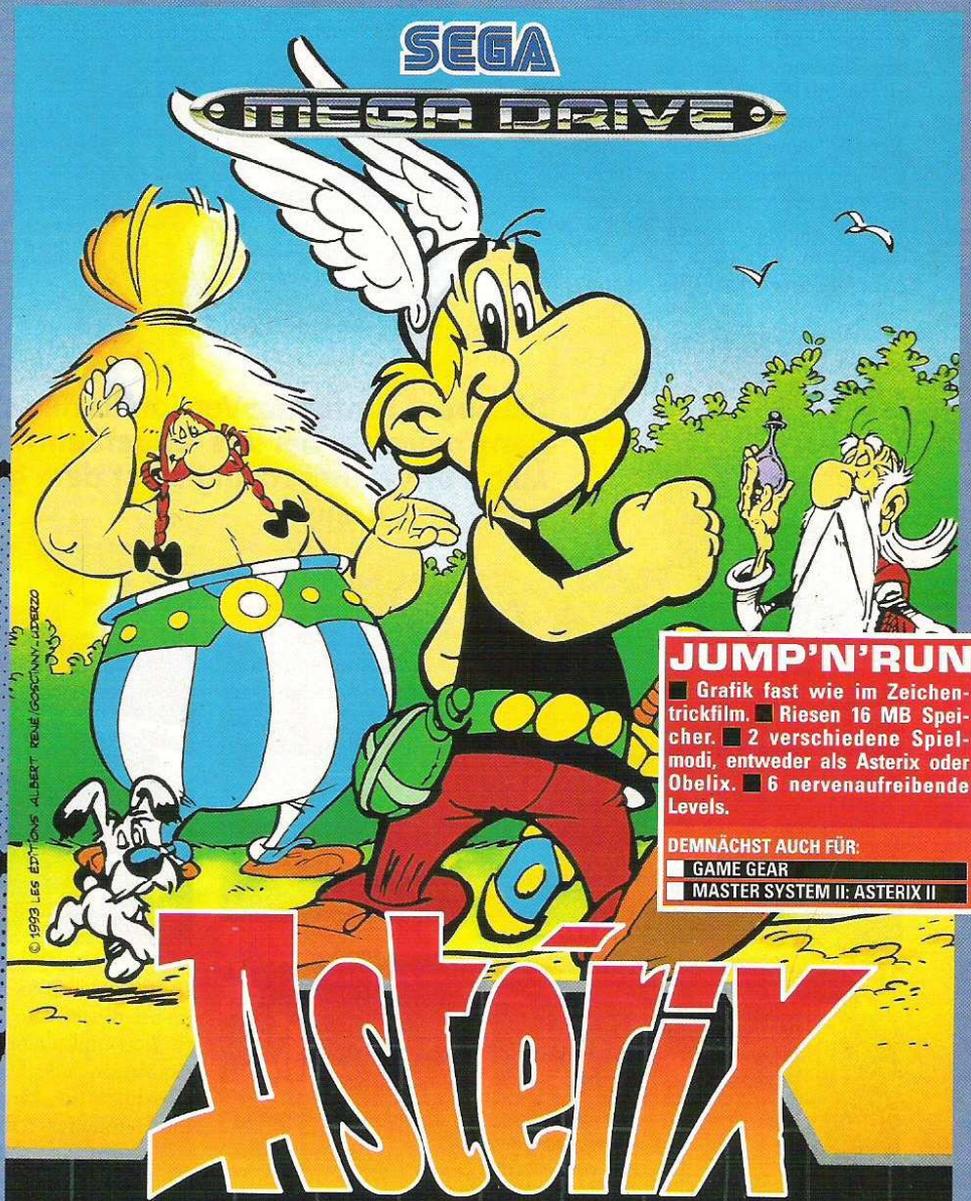
1-4 SPIELER			58
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: EA VIER-SPIELER-AD. CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS			
schlecht	mittel	gut	sehr gut
GRAFIK			
64 %			
SOUND/FX			
63 %			
SPIELSPASS			
58 %			

Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEMPIX.

JUMP'N'RUNIX.



JUMP'N'RUN

■ Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Asterix

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.

SEGA

Makaber, makaber: In F-15 Strike Eagle II fliegt Ihr auch Ziele in Libyen oder in Europa an. Das Ziel dieser Schleichflüge dürfte wohl klar sein. Wer über die Hintergrundgeschichte hinwegsehen kann (ist ja auch nur ein Spiel), den erwartet endlich mal wieder ein waschechter Flugsimulator fürs Mega Drive. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, damit auch die Anfänger unter Euch noch eine Chance im Getümmel haben. Im **MISSION BRIEFING** erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Euren Auftrag, dann geht's ab in die Lüfte. Wahlweise aus dem Cockpit, von hinten oder aus der Sicht Eures Wing Man verfolgt Ihr das Geschehen. Wer etwas für heiße Action-Szenen übrig hat, kann



wie **Interceptor** und **LHX Attack Chopper** gibt es endlich eine vernünftige Flugsimulation. Gerade bei der aufwendigen sowie flotten Polygongrafik muß man die Programmierer loben, denn sie ist maßgeblich an dem realistischen Flugverhalten beteiligt. Auch der Sound untermalt zwar sehr sparsam, aber äußerst effektiv das ganze Geschehen. Außerdem wurde das ganze Spiel mit vielen sinnvollen Optionen versehen, wie etwa den verschiedenen Sichtperspektiven. Gerade dieser Punkt lädt des öfteren zu Spielereien ein, zeigt er doch so auf vielfältige Weise die schöne Polygongrafik. Mein positiver Gesamteindruck wird schließlich durch den Auto-Piloten und die verschiedenen



Die Super Nintendo-Version hatte schon ganz gewaltig bei uns abgeräumt, doch die Mega Drive-Umsetzung setzt dem ganzen noch eins drauf

aus der Sicht einer abrauschenden Rakete sogar die Gefechte hautnah miterleben.



Martin: F-15 II auf dem Mega Drive schlägt sich noch etwas besser als die Super Nintendo-Version. Mir persönlich gefallen "richtige" Flugsimulatio-



Der Sound Check lohnt sich



... und wieder eine MIG weniger



Rakete im Anflug



Ziel zerstört - ab nach Hause

nen ohnehin besser als rein Action-orientierte. Die Grafik ist relativ flott und reicht für eine Flugsimulation aus. Das Beste sind allerdings die Musiktracks und die Soundeffekte, die andere Flugsimulatoren echt alt aussehen lassen. Die Spielbarkeit geht auch voll in Ordnung: Ein gutes Fluggefühl, etliche, nicht zu leichte Missionen, und das richtige Drumherum sorgen für ein passendes Flair. F-15 II hat einfach alles, was eine gute Flugsimulation braucht. Es gibt ohnehin viel zu wenig davon.



Ulf: Microprose schließt mit diesem Modul eine der letzten großen Softwarelücken auf dem Mega Drive. Nach den mäßigen Versuchen

Schwierigkeitsgrade abgerundet, da auf diese Weise auch unerfahrenere Spieler schnell in die hohe Kunst des Fliegens eingeführt werden. Wer sich von der kriegerischen Thematik nicht abschrecken läßt, wird bestens bedient.

1 SPIELER			82		
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: MICROPROSE DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: MICROPROSE					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
78 %					
SOUND/FX					
75 %					
SPIELSPASS					
82 %					

BUBSY

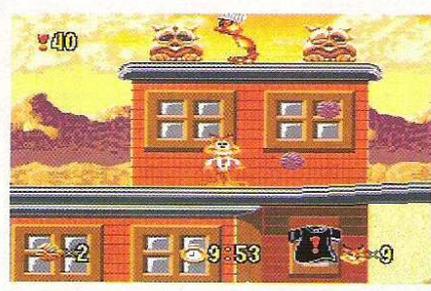
Jetzt brechen auch für Mega Drive-Besitzer die wunderbaren 16 MBit-Zeiten mit Bubsy an



Noch lacht der Biber!

Bei der uns vorliegenden deutschen Version von Bubsy hat man auf die Hintergrundgeschichte verzichtet, dafür ist die Anleitung recht witzig aufgebaut und nicht so nüchtern, wie Ihr es normalerweise von deutschen Handbüchern gewohnt seid. Beim Spiel selber hat sich gegenüber dem Super Nintendo nichts geändert. Gleiche Levels (16 Stück an der Zahl), die Musikstücke sind identisch und sogar die Passwörter stimmen mit denen vom

in dem Ihr Wollknäule sammelt und gegen die Wollies und deren Schergen zu Felde zieht. Diese müßt Ihr mit dem Hintern treffen, damit sie sich mit einem Plop auflösen. Die Levels sind meist in drei Abschnitte unterteilt und halten sich grafisch an ein Thema (z. B. Wald, Festplatz oder Hochebene).



Stefan: Bei der Mega Drive-Version hat Accolade ganze Arbeit geleistet und



Ein beherzter Sprung

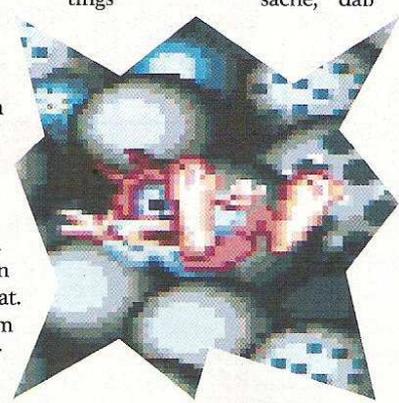
Super Nintendo überein (siehe Ausgabe 8/93). Somit ist Bubsy ein ausgewachsenes Jump'n Run,

das Spiel kompetent vom Super Nintendo rübergezogen. Die Grafik ist gleich und somit eine

wahre Augenweide auf dem Mega Drive. Auch der Ohrwurmverdächtige Sound ist hervorragend umgesetzt worden und unterhält Euch beim Spielen blendend. Allerdings hätten die Programmierer am Leveldesign einige Lif-vornehmen müssen, da Bubsy nicht gerade zu den einfachsten Spielen gehört und immer noch mit den Blindsprüngen zu kämpfen hat.

Trotzdem sollte jeder halbwegs ambitionierte Run-Fan einen Blick auf Bubsy werfen, denn durch das Passwortsystem haben, trotz des hohen Schwierigkeitsgrades, auch ungeübtere Spieler eine Chance.

platz in das Leveldesign stecken sollen. Zwar sind die großen Levels mit dem aufwendig animierten Bubsy recht hübsch anzusehen, doch der Funke will einfach nicht so recht rüberspringen. Ein Grund dafür ist die Tatsache, daß man in 16 Levels immer dieselben Gegner zu sehen bekommt, was wirklich nicht notwendig war. Zum anderen fehlt diesem Sonic-Plagiat einfach die nötige Abwechslung, um auch über einen längeren Zeitraum zu faszinieren. Zudem empfinde ich es als unfair, daß plötzlich irgendwelche Schüsse auftauchen, bevor sich



Jump'n

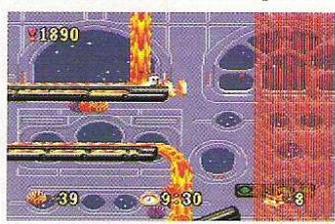


Bubsy hebt ab!



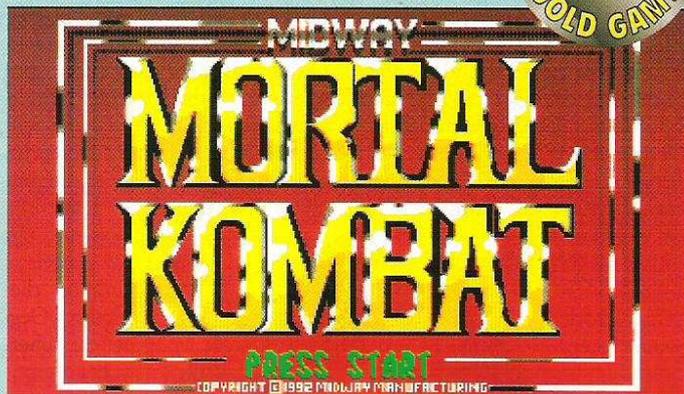
Ulf: Im Prinzip könnte man ja auf den Super Nintendo-Test verweisen, denn bis auf die geringere Farbanzahl hat sich nichts verändert, sogar das komplette Passwortsystem wurde übernommen. Somit sind auch dieselben Schwächen geblieben. Nach wie vor bin ich nämlich der Meinung, daß man die 16 MBit nicht optimal

der Gegner sehen läßt. Bubsy ist sicherlich kein Fehlgriff, doch mich konnte es nicht so recht begeistern. Vielleicht liegt es auch daran, daß Accolade die Werbetrömmel vorher zu stark gerührt hat.



1-2			76
SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE			
HERSTELLER: ACCOLADE			
DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTLICH			
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL			
BESONDERHEITEN: PASSWORT			
CA. PREIS: 119,- DM			
MUSTER VON: DYNATEX			
GRAFIK	77%		
SOUND/FX	74%		
SPIELSPASS	76%		

ausgenutzt hat. Statt der üppigen Sprachausgabe vor jedem Level hätten sie lieber den Speicher



Auch auf dem Mega Drive kann das Prügel-Modul voll überzeugen

Da der Spielablauf mit dem der Super Nintendo-Version übereinstimmt, beschränken wir uns im folgenden auf die Meinungen der einzelnen Redakteure. Wenn Ihr etwas zum Spielablauf erfahren wollt, schlagt bitte den Test der Super Nintendo-Version auf.

gehen die Special Moves so locker von der Hand wie bei Mortal Kombat fürs Mega Drive, selbst unerfahrene Spieler werden hier keine Probleme haben. Wer aber das richtige Automaten-Feeling erleben will, der sollte sich, falls noch nicht geschehen, ein Sechs-Button-Pad zulegen, um so mit



Sonya bei Ihrer liebsten Pose

Stephan: An die Super Nintendo-Umsetzung von Mortal Kombat kommt das Mega Drive-Modul nicht ganz heran, trotzdem ist es im Moment das überragende Beat'em Up für Segas 16 Bitter. Grafik und FXs setzen neue Maßstäbe, ebenso die Animation, bei der die Konkurrenz wohl erst mal schlucken wird. Selbst die sonst bei anderen Spielen so oft kritisierte Sprachausgabe kann ich diesmal ohne Einschränkung loben, EXCELLENT! Wie schaut es aber mit dem Game Play aus? Ein einziges Wort sagt alles: GENIAL!!! Nur drei Feuerknöpfe plus Blocken über die START-Taste lassen zunächst Fingerakrobatik vermuten, aber weit gefehlt. Bei keinem, wirklich keinem Prügelspiel

der Original-Tastenanordnung des Vorbildes zu spielen, was den Spielspaß nochmals steigert. Den hervorragenden Gesamteindruck rundet die passende Hintergrundmusik ab, so daß ich Euch die Modulversion ohne Bedenken ans Herz legen kann. CD-

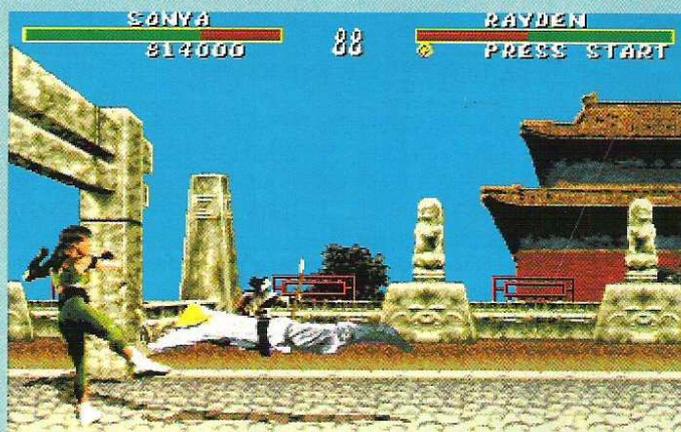
ROM-Besitzer sollten aber auf die CD warten, denn die soll noch eine ganze Ecke besser sein und wird sich sicher einen heißen Kampf mit dem Super Nintendo um die Mortal Kombat-Krone liefern.

Philipp: Alle Mega Drive-Besitzer dürfen aufatmen! Mortal Kombat ist eine der besten Automatenumsetzungen, die Segas 16 Bitter jemals zu Gesicht bekommen hat. Die digitalisierten Kämpfer bewegen sich flüssig und die Sprachausgabe überzeugt jedes geschulte Ohr. Sowohl Hin-

tergrundgrafik, wie auch Musik sind zwar nicht unbedingt mein Geschmack, aber objektiv gesehen tragen sie wesentlich zur Atmosphäre bei. Der einzige schwerwiegende Kritikpunkt ist die ungenaue Kollisionsabfrage; man schlägt öfter daneben als einem lieb ist. Was allerdings motivationsmäßig geboten wird (besonders im Zwei-Spieler-Modus), läßt sich mehr als sehen, denn selten wurde unsere Redaktion länger von der Arbeit abgehalten (besonders Stephan und ich). Wenn Acclaim weiterhin diesem hohen Niveau treu bleibt, gehen wir rosigen Zeiten entgegen.



Die Special-Moves gehen extrem locker von der Hand



Die Hintergrundgrafik haut einen nicht vom Hocker, dafür sind die Kämpfer umso schöner



Im Thronsaal ist der Obermütz Shang Tsung höchstpersönlich anwesend

1-2 SPIELER		85			
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ACCLAIM DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD CA. PREIS: 139,- DM MUSTER VON: ACCLAIM					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
81 %					
SOUND/FX					
77 %					
SPIELSPASS					
85 %					

WIZ'N'LIZ

Mal was völlig anderes



Martin: Dieses etwas andere Jump'n Run kommt ohne jede Gewalt aus. Die Zauberer Wiz und Liz kämpfen zwar um jeden Meter, aber nur um Zaubersprüche und insbesondere um Karnickel, denen keiner von beiden wirk-

lich etwas zuleide tun könnte. Features: Ein Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Screen, über 180 Zaubersprüche, 112 Levels mit so illustren Bonusgames wie Space Invaders, oder Lemmings, die durch den Bildschirm laufen, und ein Magieshop, in dem fast alles gegen Cash zu haben ist, was man so zum Leben braucht. Ent-



Auch alleine macht Wiz'n'Liz sehr viel Spaß

wickelt wurde das Game von Martyn Chudley, der bisher für The Killing Game Show verantwortlich zeichnete (Dementsprechend sieht auch das Intro aus). Als Gag am Rande könnt Ihr in einer Bonusrunde Tomaten auf den Programmierer von Puggsy werfen! Erster spielerischer Eindruck nach unserem Besuch beim Londoner Programmiererteam: Denkbar unkompliziert, aber wegen des rasanten Zwei-Spieler-Modus absolut suchtg-

fährnd. Endlich mal wieder eine halbwegs neue Spielidee; noch dazu ist die Grafik sehr schnell und solche Digi-Effekte bekommt Ihr auf dem Sega nur selten zu hören. Wiz'n'Liz soll noch im November für das Mega Drive erscheinen. Eine Super Nintendo-Version ist in Vorbereitung.

Hersteller: Psygnosis
Datenträger: Modul Deutsch
Geplant für Deutschland: 12. Nov.

PUGGSY

Psygnosis neuestes Werk handelt von einem Außerirdischen, Racoons, einsamen Inseln und Logik; na wenn das nichts ist!



ohne Schiff, noch dazu auf einer relativ einsamen Insel (die Racoons sind ja noch da). Das besondere an Psygnosis neuestem Spiel ist ein Verfahren, das sie schlicht T.O.I. (Total Object Interaction) genannt haben, d. h. Ihr könnt mit den herumliegenden

Gegenständen allerhand anstellen: Werfen (um damit Feinde



Philipp: Titelheld Puggsy muß auf einer einsamen Insel mit seinem Raumschiff landen, da er sich im All verirrt hat. Zu seinem Pech leben die Racoons auf dieser Insel. Sie haben nichts besseres zu tun als sich sein Raumschiff zu schnappen und es zu ihrem Anführer zu schleppen. Also steht Puggsy nun da, alleine,



Schaukel, kenter

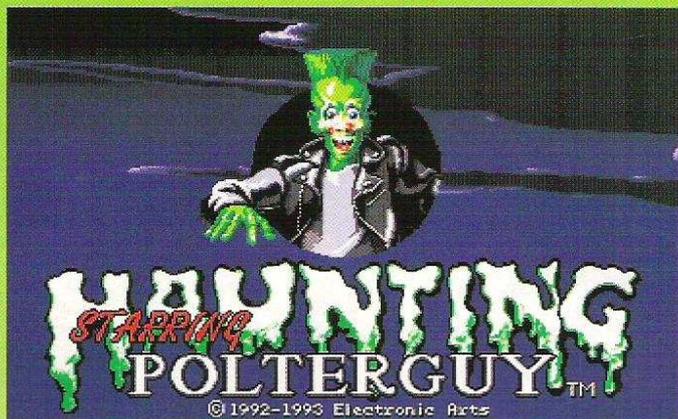


Obermotze gibt es nicht viele, aber sie sind nicht von schlechten Eltern

zu töten), stapeln (um höhere Ebenen zu erreichen), benutzen und dergleichen mehr. Die insgesamt 51 Levels erreicht Ihr über eine Karte der Insel (wie bei Mario). Viele Spielabschnitte besitzen zwei Ausgänge, sprich Ihr könnt die Levels auf verschiedene Art und Weise lösen, wobei Euch der direkte Weg zum Endboß bringt, während Euch die etwas kompliziertere Variante meist in ein Bonusgame führt, in dem Ihr Leben oder Punkte sammeln könnt. Unser

erster spielerischer Eindruck nach einer ausführlichen Spiel-session bei Psygnosis/London war bereits sehr gut und wir warten nur noch darauf, das Spiel endlich in der Redaktion zu haben. Geplanter Erscheinungstermin fürs Mega Drive: 29. Oktober (Mega CD II: 26. November, Super Nintendo, Game Gear und Game Boy in Vorbereitung).

Hersteller: Psygnosis
Datenträger: Modul Deutsch
Geplant für Deutschland: 29. Okt.



Oha, was ist denn auf einmal mit Electronic Arts los? Kein neues Sportspiel, stattdessen eine absolut neue Spielidee

Bei diesem Spiel schlüpft Ihr zur Abwechslung mal in die Haut eines jungen Geistes namens Polterguy. Wie bei wahrscheinlich allen Geistern ist es auch sein sehnlichster Wunsch, wieder eine menschliche Gestalt zu erlangen; doch dafür müßt Ihr die nicht ganz so leichte Aufgabe erfüllen, die vierköpfige Familie Sardini aus ihren insgesamt vier Häusern zu vertreiben. Und wie macht man das am besten? Genau, mit Hilfe Eurer Spukfähigkeiten der Familie einen gehörigen Schrecken einjagen. Doch zuvor müß Ihr erstmal in einem Dungeon "Ectoplasma" einsammeln, denn auch Leute erschrecken kostet schließlich Energie. Habt Ihr Euer "Ectoplasma-Meter" gefüllt, geht Ihr zum Hauptteil des Spiels

zaubern, Stereoanlagen in Roboter verwandeln oder das Fernsehbild lebendig werden lassen. Den Erfolg Euer "Schreckenstaten"



wie den Hund der Familie oder zahlreiche Dungeonbewohner, die Euch das Ectoplasma sammeln erheblich erschweren.



Ulf: Respekt! Da hat Electronic Arts was wahrhaft innovatives pro-

gem Durchspielen (mäßig schwierig) nicht alle Räume und deren Möbel ausprobieren konnte. Die Grafik ist zum einen sehr detailliert, zum anderen äußerst vielfältig, und bringt die Grusel-effekte mit viel Witz rüber. Die Geräuschkulisse ist dagegen sehr sparsam ausgefallen, beschränkt



In einem Dungeon muß erst einmal Ectoplasma eingesammelt werden, um in die menschliche Zone eindringen zu können

sie sich doch nur auf ein bißchen Gekreische sowie einer gruseligen Hintergrundmusik. Wer also nach dem etwas anderem Spiel sucht, sollte die hier die Brieftasche zucken.



Über 400 sogenannte "Fright Items" stehen Euch zum Erschrecken zur Verfügung

über; in einer isometrischen Darstellung werden sämtliche Zimmer des geräumigen Hauses gezeigt. Mit Knopf A könnt Ihr Euch nun in sämtliche Möbel hineinzaubern und so die unmöglichsten Sachen anstellen, wie bspw. Haie in ein Aquarium

könnt Ihr immer an den jeweiligen Gesichtern im "Fear-Meter" erkennen. Hat das letzte Familienmitglied endgültig die Schnauze voll, verläßt es das Haus und Ihr dürft Euch am nächsten Haus versuchen. Natürlich haben Geister auch Feinde

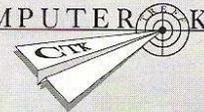
grammiert. Schnell weiß man, wo bei diesem Spiel der Hase läuft und fängt an, die Familie nach Herzenslust zu erschrecken. Dies ist auch sicherlich der eigentliche Reiz in diesem Spiel, denn die Phantasien der Programmierer schienen hier keine Grenzen zu haben. Da wären wir aber auch schon beim Hauptkritikpunkt, denn hat man erstmal alle Möbel durchprobiert, sinkt die Motivation doch rapide. Glücklicherweise sind die Häuser aber sehr groß, so daß man nach einmali-



1			71		
SPIELER SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 16 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
74 %					
SOUND/FX					
59 %					
SPIELSPASS					
71 %					

SPECIAL

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

Alien	dt. DM 99,00
B.O.B.	dt. DM 109,00
Chiki Chiki Boys	dt. DM 99,00
Cool Spot	dt. DM 109,00
Fatal Fury	dt. DM 119,00
Flashback	dt. DM 119,00
Flintstones	dt. DM 109,00
Ecco The Dolphin	dt. DM 109,00
John Madden Football '93	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 119,00
Lemmings	dt. DM 109,00
Micro Machines	dt. DM 91,00
Mig - 29	dt. DM 109,00
Muhammed Ali	dt. DM 109,00
NHLPA Hockey '93	dt. DM 109,00
Rocket Night Adventures	dt. DM 99,00
Shining Force	dt. DM 129,00
Starflight	dt. DM 139,00
Summerchallenge	dt. DM 93,00
Superman	dt. DM 109,00
Tiny Toon	dt. DM 99,00
Turtles	dt. DM 109,00
Winterchallenge	dt. DM 93,00
World of Illusion	dt. DM 91,00
X-Men	dt. DM 91,00
Mega CD ROM	dt. DM o. A.*
Grundgerät MD (16 Bit)	dt. DM 199,00
Sonic Set	dt. DM 269,00
Magnum Set	dt. DM 359,00
Action Replay mit Cheat-Finder	dt. DM 142,00
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Joypad-Verlängerungskabel	dt. DM 9,00

* ab September lieferbar

SEGA MASTER SYSTEM II

G.P. Rider	dt. DM 81,00
James Bond 007 - The Duel	dt. DM 81,00
Streets of Rage	dt. DM 91,00
Superman	dt. DM 81,00
The Flash	dt. DM 91,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00
Wonderboy in Monsterworld	dt. DM 81,00
World Tournament Golf	dt. DM 81,00
Grundgerät MS (8 Bit) inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	dt. DM 139,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	dt. DM 189,00
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Mega Stick	dt. DM 66,00

SEGA GAME GEAR

Galaga 2	dt. DM 81,00
Robocad - James Bond II	dt. DM 81,00
Streets of Rage II	dt. DM 81,00
Strider II	dt. DM 81,00
Talespin	dt. DM 81,00
Tengen World Cup Soccer	dt. DM 81,00
Tom & Jerry	dt. DM 71,00
Ultimate Soccer dt.	dt. DM 81,00
Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	dt. DM 289,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	dt. DM 239,00
Battery Pack	dt. DM 82,00
Wide Gear	dt. DM 36,00
TV-Tuner	dt. DM 149,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Original Sega Deutschland

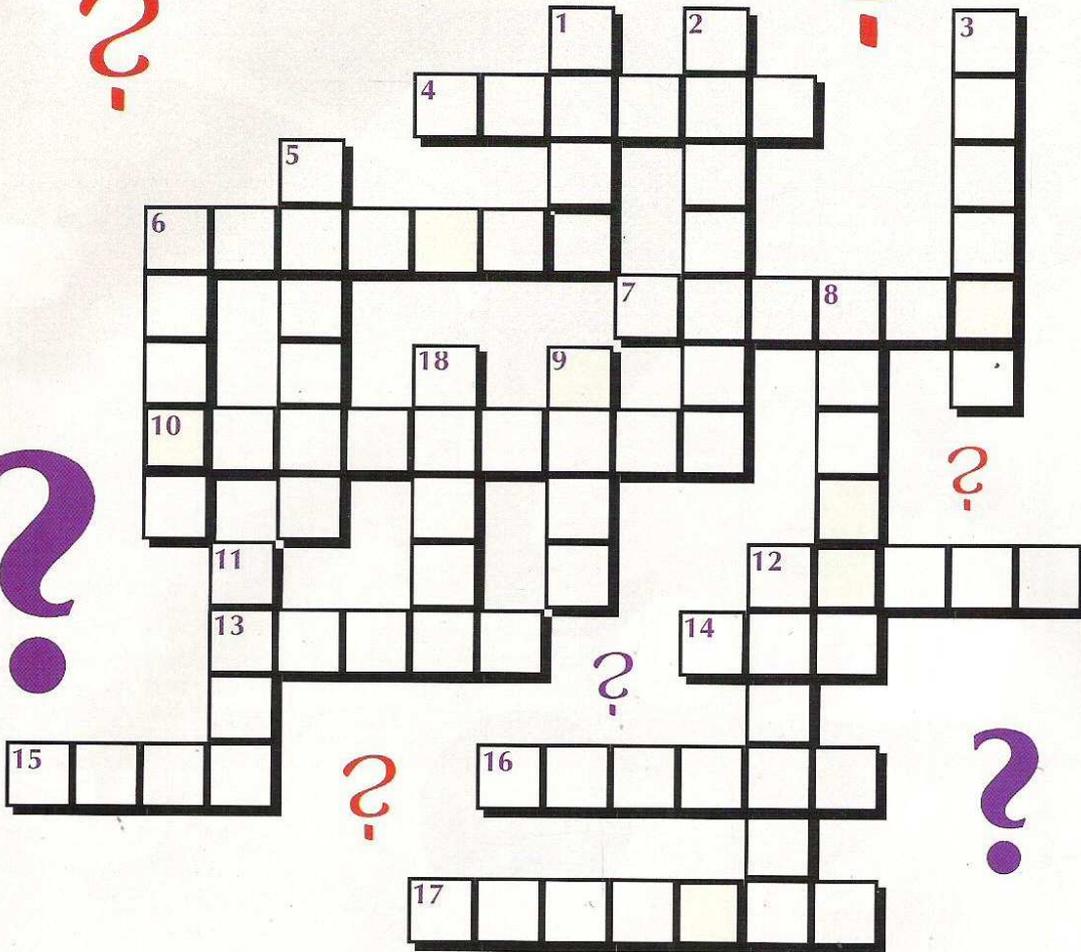
Alles deutsche Versionen

1 Jahr Garantie auf Hard- und Software

Versandkosten DM 6,95

Bestellungen am Wochenende per Telefon
oder Telefax erhalten ermäßigte Versand-
kosten von DM 3,95

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können.
- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
- Lieferung erfolgt per Nachnahme.



Welches Fahrzeug aus Test Drive 2
könnt Ihr bei richtiger Lösung von
links oben nach rechts unten in
den gestrichelten Kästchen lesen?

HORIZONTAL

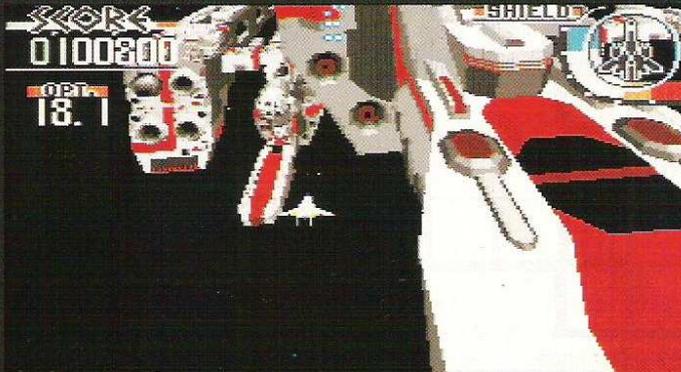
4. Steuergerät bei Konsolen
6. Bestes Shoot'em Up (US-Version)
7. Wer oder was ist Scorpion bei Mortal Kombat?
10. Die Lösung zum Umweltproblem bei Global Gladiators
12. Name des Babys in Ottifants
13. Wird von Lt. Ripley bekämpft
14. Kürzel für Steuergerät
15. Super Denkspiel von Atari für das Lynx
16. Edelspielerhersteller aus Japan
17. Der Held in Adventure Island

VERTIKAL

1. Hand Held
2. Ehemalige Referenz unter den Strategiespielen
3. Vorname eines Huhns auf dem Game Boy
5. Hersteller von King Arthur's World
6. Gegenstand zum Unverwundbarmachen bei Mario
8. Brüder in Fatal Fury
9. Held aus Splatterhouse
11. Hausmaskottchen von Laguna
12. Titelfigur in einem Videospiel von Konami (Filmumsetzung)
18. Lasergewehr fürs Super Nintendo: Super...

SILPHEED

Es ist soweit! Der Starfox-Konkurrent Silpheed tritt an. Mal sehen, ob er dem schnellen Fuchs Paroli bieten kann



Fetter Raumkreuzer gefällig?



drei Continues, die jeweils nur aus einem Leben bestehen, dafür hat Euer Raumschiff ein Schutzschild.



Stefan: Starfox kann sich wieder in seinen Sessel zurücklehnen, denn Silpheed ist für das Nintendo-

Produkt keine ernsthafte Gefahr. Die Grafik ist zwar recht flott, dafür macht sich ein leichtes Ruckeln bemerkbar. Die Musik hebt einen auch nicht



Je höher die Levels, desto besser die Grafik

Wieder einmal seid Ihr die letzte Hoffnung der Menschheit. Ihr besteigt Euren SA-77 Silpheed-Raumjäger und startet vom Mutterschiff aus in ein ungewisses Abenteuer. Mit Silpheed bekommt Ihr das erste reinrassige Ballerspiel mit Polygongrafik für das Mega Drive zu Gesicht. Ihr düst über Planeten, durch Asteroidenfelder und zwischen Raumflotten hindurch, und erwehrt Euch der ständig auftauchenden Gegner. Dabei seht Ihr das Ganze von einer Position, die sich hinter und oberhalb Eures Raumschiffes befindet. Die Hintergründe scrollen an Euch vorbei und Ihr habt keinen Einfluß auf Eure Flugroute, genauso wie bei einem üblichen Shoot'em Up. Natürlich stehen Euch Extras wie Bonuspunkte, Schutzschildaufbesserung, Smart Bomben, Unsichtbarkeit und eine Reihe von Waffensystemen zur Verfügung, die Ihr vor einem Level anwählen könnt. Ihr besitzt

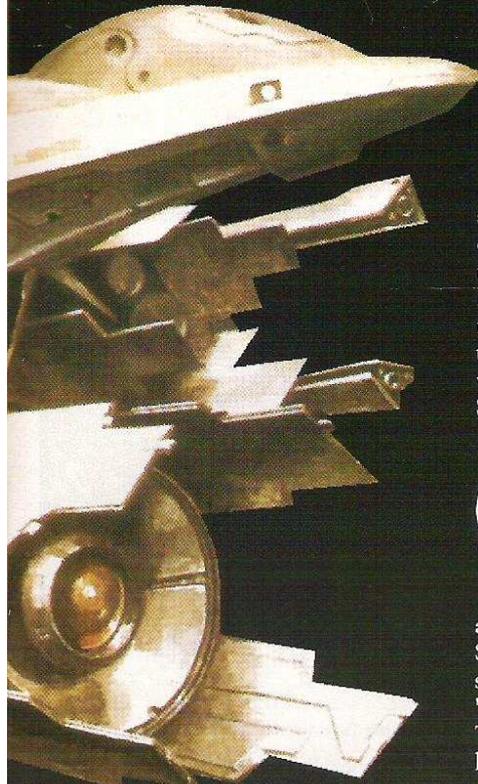


gerade aus dem Sessel (für CD-Verhältnisse ist sie sogar schlecht), nur der Funkverkehr ist recht gut und hebt die Motivation um einige Prozentpunkte. Die Gegner, die nur in Herden auftreten, flitzen wie die gesenkten Säue durch die Gegend und



sind recht schwer zu treffen. Das kommt daher, daß viele Feinde mehrere Treffer benötigen, bevor sie explodieren. Da werdet Ihr sehr schnell Euer Schutzschild los sein. Lobend erwähnen muß ich aber den sehr guten Vor-

Ja, wo bleiben sie denn?



spann, der zu den besten gehört die ich je gesehen habe. Trotz der mangelnden Realisierung sollten Mega CD-Besitzer einen Blick riskieren, denn wem die Wolfteam-Spiele gefallen haben, der wird auch an Silpheed seinen Spaß haben.



Martin: Silpheed, ein Wechselbad der Gefühle. Erster spielerischer Eindruck: "Das ist ja Galaga, ach, wie originell". Nach einer Stunde: "Gar nicht mal so schlecht". Nach drei Stunden: "Ich seh's schon kommen, das Teil muß ich mir heute abend ausleihen." Mittlerweile kann ich



Hier könnt Ihr die verschiedenen Waffensysteme anwählen

gar nicht mehr von Silpheed lassen. Atemberaubende Hintergrundgrafiken, rasante High-Speed Flüge durch Raumschiff-schluchten, sehr gutes Intro, digi-



SZENEN AUS SILPHEED



Mond oder was?



Beidrehen! Beidrehen!



An den Aufbauten vorbei



Gähn! Wer holt mich hier wieder ab!



Action satt



Tut mir nichts, ich tue Euch auch nichts!



Kreisel, kreisel



See you later Alligator!

talisierter Funkverkehr; das alles trägt zu einer phantastischen Atmosphäre bei, die ich auf dem Mega CD selten zuvor erlebt habe. Zudem wird die Grafik von Level zu Level besser, und der harsche Schwierigkeitsgrad ist auch sehr motivationsfördernd ("Einmal probier' ich's noch"). SO sollten gut gemachte Shoot'em Ups aussehen. Ein paar Sachen gibt's allerdings auch zu bemängeln, weswegen die Wertung auch nicht so hoch ausfällt: Der Sound will nicht so recht zum Spiel passen, meistens kommt der gleiche Obermott, und auf Dauer gibt es auch nicht so viel Abwechslung; aber bei welchem Ballerspiel ist das schon der Fall? Und wenn fast die gesamte Redaktionscrew nur an diesem Spiel rumnörgelt, mir gefällt's trotzdem. Auf meiner persönlichen Lieblingsliste aller Mega CD-Spiele steht Silpheed nach Thunderhawk jedenfalls unangefochten an zweiter Stelle. Anspielen lohnt sich.

1 SPIELER **73**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: GAME ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
82 %					
SOUND/FX					
64 %					
SPIELSPASS					
73 %					



Core Designs drittes CD-Spiel für Segas 16 Bitter nutzt erstmalig auf dem Mega Drive Texture Mapping

Wir schreiben das Jahr 2029. Die geheime Kommandoeinheit Elite ist dafür bekannt, in allen Krisengebieten der Welt für Law

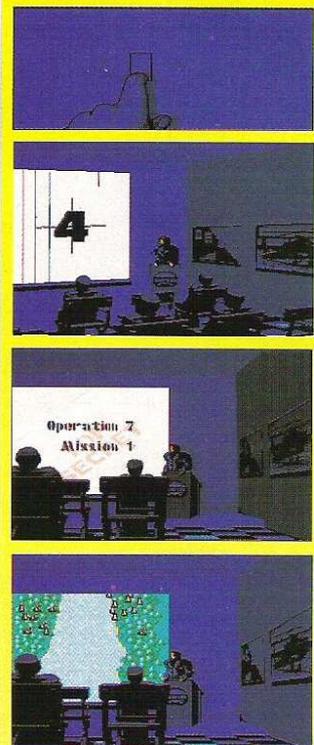
geheimen AH-73M Thunderhawk Kampfhubschrauber schwingen. Zehn Levels mit unterschiedlich vielen Missionen



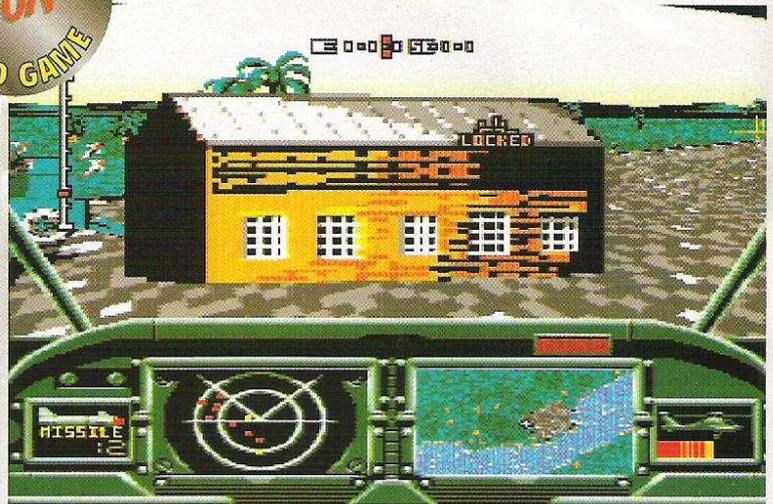
Feindliche Hubschrauber jagen macht am meisten Spaß

And Order zu sorgen. Glücklicherweise seid Ihr mit dabei und könnt Euch gleich in den streng

warten auf Euch: Waffenschmuggler in Südamerika, Guerrillas in Mittelamerika, UN-Konvois in Europa, Piraten im Südchinesischen Meer, und noch einiges mehr. Mit der Bord-MG, Missiles oder Lenkwaffen geht es den bösen Buben an den Kragen. Ziel jeder Mission ist es, die Hauptziele zu zerstören und wieder wohlbehalten aus dem Gebiet zu entweichen. Wer allerdings auf Orden aus ist, sollte tunlichst alles, was sich auf dem Screen tummelt, abschießen, um eine entsprechende Punktezahl zu bekommen. Die Spielstände pro Level lassen sich übrigens im Backup-Booster abspeichern.



Jede Mission wird effektiv eingeleitet



Die Häuser werden so groß, man könnte fast durchs Fenster fliegen



Martin: Segas Hoffnungsträger für den Europa-Start des CD-ROMs

ist rundum gelungen. Flotte, detaillierte Grafik, ein Texture Mapping, das man sonst nur vom Super Nintendo gewohnt ist, lange und alles andere als einfache Missionen, und die passende Musikuntermalung. Doch wo viel Licht ist, ist auch ein wenig Schatten:

Auf Dauer kommt wenig Neues, spricht, die Levels lassen die nötige spielerische Abwechslung



Drei Waffenarten habt Ihr an Bord



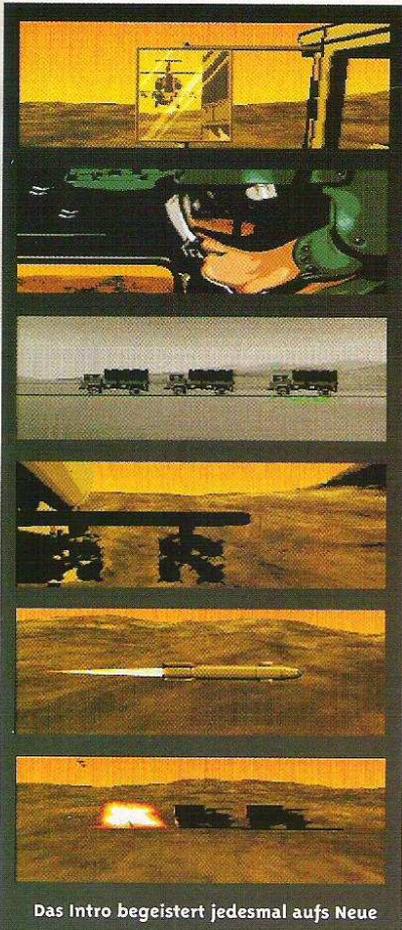
Die Berge in manchen Levels sind grafisch nicht ausgereift, denn sie bauen sich nur blockweise auf



Auf dem Radar sind Ziele, Feinde und eigene Truppen in unterschiedlichen Farben dargestellt

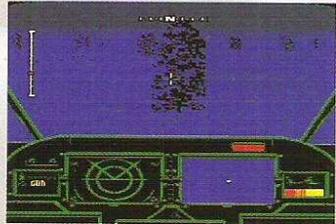


Dem Arktis-Level haben die Programmierer einen besonders stimmungsvollen Himmel spendiert



Das Intro begeistert jedesmal aufs Neue

bringen Action pur. Zehn Missionen mit teilweise hammerhartem Schwierigkeitsgrad werden auch die Motivationskurve lange auf höchstem Niveau halten. Trotz des vielen Lobes kann ich Thunderhawk nicht ohne Einschränkung empfehlen, denn reinrassige Ballerspiele sind nicht jedermanns Sache, von einer Simulation kann man nämlich in keinsten Weise reden. Es gilt nur, so viel wie möglich abzuschießen, das war's dann. Ein bißchen Schnick Schnack abernum wäre nicht schlecht gewesen und hätte Thunderhawk dem Referententitel gefährlich nahe kommen lassen. Die Shoot'em Up-Freaks werden an dieser CD sicher Ihre helle Freude haben, alle anderen sollten aber ausführlich antesten, denn außer Ballern in seiner schönsten Form wird, wie gesagt, nicht viel geboten.



Bei der zweiten Mission fliegt Ihr nachts



Im Levelmenü bekommt Ihr die Aufträge in deutscher Sprache erklärt

für die langfristige Motivation vermissen. Außerdem sind die Aufträge zu geradlinig aufgemacht. Für Shoot'em Up-Fans ist Thunderhawk trotzdem ein Muß, gerade wegen der vorbildlichen Aufmachung, die endlich einmal das Mega CD II gut ausreizt.



Stephan: Core Design katapultiert sich mit ihrem dritten Streich in die Elite der Software-Hersteller für Segas Mega CD II. Faszinierende Grafik, fetzige Musik, Super-Intro, gepaart mit tollem Game Play,

1 SPIELER **85**

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: CORE DESIGN
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 BESONDERHEITEN: DT. SPRACHAUSGABE
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: CORE DESIGN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
SOUND/FX					
SPIELSPASS					

ofti Der MEGAWARE-Versand

D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM
BESTELL ☎ 0-20H00 0731/9807566+67 FAX 0731/82714
 GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN!

SEGA	MEGA	MEGA	G.GEM.	SEGA	MEGA	MEGA	G.GEM.	SEGA	MEGA	MEGA	G.GEM.
688 Attack Sub	118			Green Dog	99			Shining Lt. Darkness	122		
Rice of Rice	94			Hardball	99			Shinobi	99	86	77
Allen 3	99	86	77	Hououlin	117			Simpsons	99	86	77
Afterburner II	109			Heroes o. t. Lance	96			Spider-Man	86	79	86
Rarebit	109			Home Pillone	86			Spider-Man's Man Arc	109	86	77
Rising Dragon	99			Impossible Mission	109			Spide's House 3	117		
Amazin' Tennis	103			Indiana Jones III	99			Starflight	122		
Another World	99			Isido	99			Streets of Rage II	122		
Rich Rivals	99			James Bond 007: The Duel	99	79		Submarine Attack	99	47	77
Arielle d. Meerjungfrau	86			John Madden Football	99			Super Hang On	99	79	77
Archie's Realms	99			John Madden Football 93	99			Super Soccer TV	100		
Rasterix	99	88	77	John Madden Football 95	99			Superman	99	26	77
Ballroom Blitz	99			John Madden Football 97	99			Superman 2	99	79	77
Battle to the Future III	99	38	77	John Madden Football 99	99			Tamagotchi	99	86	86
Basketball Nightmarer	86	79	77	John Madden Football 2000	99			Tamagotchi 2	99	79	77
Battle to the Future	99			John Madden Football 2001	99			Tamagotchi 3	99	79	77
Battle to the Future 2	99			John Madden Football 2002	99			Tamagotchi 4	99	79	77
Battle to the Future 3	99			John Madden Football 2003	99			Tamagotchi 5	99	79	77
Battle to the Future 4	99			John Madden Football 2004	99			Tamagotchi 6	99	79	77
Battle to the Future 5	99			John Madden Football 2005	99			Tamagotchi 7	99	79	77
Battle to the Future 6	99			John Madden Football 2006	99			Tamagotchi 8	99	79	77
Battle to the Future 7	99			John Madden Football 2007	99			Tamagotchi 9	99	79	77
Battle to the Future 8	99			John Madden Football 2008	99			Tamagotchi 10	99	79	77
Battle to the Future 9	99			John Madden Football 2009	99			Tamagotchi 11	99	79	77
Battle to the Future 10	99			John Madden Football 2010	99			Tamagotchi 12	99	79	77
Battle to the Future 11	99			John Madden Football 2011	99			Tamagotchi 13	99	79	77
Battle to the Future 12	99			John Madden Football 2012	99			Tamagotchi 14	99	79	77
Battle to the Future 13	99			John Madden Football 2013	99			Tamagotchi 15	99	79	77
Battle to the Future 14	99			John Madden Football 2014	99			Tamagotchi 16	99	79	77
Battle to the Future 15	99			John Madden Football 2015	99			Tamagotchi 17	99	79	77
Battle to the Future 16	99			John Madden Football 2016	99			Tamagotchi 18	99	79	77
Battle to the Future 17	99			John Madden Football 2017	99			Tamagotchi 19	99	79	77
Battle to the Future 18	99			John Madden Football 2018	99			Tamagotchi 20	99	79	77
Battle to the Future 19	99			John Madden Football 2019	99			Tamagotchi 21	99	79	77
Battle to the Future 20	99			John Madden Football 2020	99			Tamagotchi 22	99	79	77
Battle to the Future 21	99			John Madden Football 2021	99			Tamagotchi 23	99	79	77
Battle to the Future 22	99			John Madden Football 2022	99			Tamagotchi 24	99	79	77
Battle to the Future 23	99			John Madden Football 2023	99			Tamagotchi 25	99	79	77
Battle to the Future 24	99			John Madden Football 2024	99			Tamagotchi 26	99	79	77
Battle to the Future 25	99			John Madden Football 2025	99			Tamagotchi 27	99	79	77
Battle to the Future 26	99			John Madden Football 2026	99			Tamagotchi 28	99	79	77
Battle to the Future 27	99			John Madden Football 2027	99			Tamagotchi 29	99	79	77
Battle to the Future 28	99			John Madden Football 2028	99			Tamagotchi 30	99	79	77
Battle to the Future 29	99			John Madden Football 2029	99			Tamagotchi 31	99	79	77
Battle to the Future 30	99			John Madden Football 2030	99			Tamagotchi 32	99	79	77
Battle to the Future 31	99			John Madden Football 2031	99			Tamagotchi 33	99	79	77
Battle to the Future 32	99			John Madden Football 2032	99			Tamagotchi 34	99	79	77
Battle to the Future 33	99			John Madden Football 2033	99			Tamagotchi 35	99	79	77
Battle to the Future 34	99			John Madden Football 2034	99			Tamagotchi 36	99	79	77
Battle to the Future 35	99			John Madden Football 2035	99			Tamagotchi 37	99	79	77
Battle to the Future 36	99			John Madden Football 2036	99			Tamagotchi 38	99	79	77
Battle to the Future 37	99			John Madden Football 2037	99			Tamagotchi 39	99	79	77
Battle to the Future 38	99			John Madden Football 2038	99			Tamagotchi 40	99	79	77
Battle to the Future 39	99			John Madden Football 2039	99			Tamagotchi 41	99	79	77
Battle to the Future 40	99			John Madden Football 2040	99			Tamagotchi 42	99	79	77
Battle to the Future 41	99			John Madden Football 2041	99			Tamagotchi 43	99	79	77
Battle to the Future 42	99			John Madden Football 2042	99			Tamagotchi 44	99	79	77
Battle to the Future 43	99			John Madden Football 2043	99			Tamagotchi 45	99	79	77
Battle to the Future 44	99			John Madden Football 2044	99			Tamagotchi 46	99	79	77
Battle to the Future 45	99			John Madden Football 2045	99			Tamagotchi 47	99	79	77
Battle to the Future 46	99			John Madden Football 2046	99			Tamagotchi 48	99	79	77
Battle to the Future 47	99			John Madden Football 2047	99			Tamagotchi 49	99	79	77
Battle to the Future 48	99			John Madden Football 2048	99			Tamagotchi 50	99	79	77
Battle to the Future 49	99			John Madden Football 2049	99			Tamagotchi 51	99	79	77
Battle to the Future 50	99			John Madden Football 2050	99			Tamagotchi 52	99	79	77
Battle to the Future 51	99			John Madden Football 2051	99			Tamagotchi 53	99	79	77
Battle to the Future 52	99			John Madden Football 2052	99			Tamagotchi 54	99	79	77
Battle to the Future 53	99			John Madden Football 2053	99			Tamagotchi 55	99	79	77
Battle to the Future 54	99			John Madden Football 2054	99			Tamagotchi 56	99	79	77
Battle to the Future 55	99			John Madden Football 2055	99			Tamagotchi 57	99	79	77
Battle to the Future 56	99			John Madden Football 2056	99			Tamagotchi 58	99	79	77
Battle to the Future 57	99			John Madden Football 2057	99			Tamagotchi 59	99	79	77
Battle to the Future 58	99			John Madden Football 2058	99			Tamagotchi 60	99	79	77
Battle to the Future 59	99			John Madden Football 2059	99			Tamagotchi 61	99	79	77
Battle to the Future 60	99			John Madden Football 2060	99			Tamagotchi 62	99	79	77
Battle to the Future 61	99			John Madden Football 2061	99			Tamagotchi 63	99	79	77
Battle to the Future 62	99			John Madden Football 2062	99			Tamagotchi 64	99	79	77
Battle to the Future 63	99			John Madden Football 2063	99			Tamagotchi 65	99	79	77
Battle to the Future 64	99			John Madden Football 2064	99			Tamagotchi 66	99	79	77
Battle to the Future 65	99			John Madden Football 2065	99			Tamagotchi 67	99	79	77
Battle to the Future 66	99			John Madden Football 2066	99			Tamagotchi 68	99	79	77
Battle to the Future 67	99			John Madden Football 2067	99			Tamagotchi 69	99	79	77
Battle to the Future 68	99			John Madden Football 2068	99			Tamagotchi 70	99	79	77
Battle to the Future 69	99			John Madden Football 2069	99			Tamagotchi 71	99	79	77
Battle to the Future 70	99			John Madden Football 2070	99			Tamagotchi 72	99	79	77
Battle to the Future 71	99			John Madden Football 2071	99			Tamagotchi 73	99	79	77
Battle to the Future 72	99			John Madden Football 2072	99			Tamagotchi 74	99	79	77
Battle to the Future 73	99			John Madden Football 2073	99			Tamagotchi 75	99	79	77
Battle to the Future 74	99			John Madden Football 2074	99			Tamagotchi 76	99	79	77
Battle to the Future 75	99			John Madden Football 2075	99			Tamagotchi 77	99	79	77
Battle to the Future 76	99			John Madden Football 2076	99			Tamagotchi 78	99	79	77
Battle to the Future 77	99			John Madden Football 2077	99			Tamagotchi 79	99	79	77
Battle to the Future 78	99			John Madden Football 2078	99			Tamagotchi 80	99	79	77
Battle to the Future 79	99			John Madden Football 2079	99			Tamagotchi 81	99	79	77
Battle to the Future 80	99			John Madden Football 2080	99			Tamagotchi 82	99	79	77
Battle to the Future 81	99			John Madden Football 2081	99			Tamagotchi 83	99	79	77
Battle to the Future 82	99			John Madden Football 2082	99			Tamagotchi 84	99	79	77
Battle to the Future 83	99			John Madden Football 2083	99			Tamagotchi 85	99	79	77
Battle to the Future 84	99			John Madden Football 2084	99			Tamagotchi 86	99	79	77
Battle to the Future 85	99			John Madden Football 2085	99			Tamagotchi 87	99	79	77
Battle to the Future 86	99			John Madden Football 2086	99			Tamagotchi 88	99	79	77
Battle to the Future 87	99			John Madden Football 2087	99			Tamagotchi 89	99	79	77
Battle to the Future 88											

GUNSTAR HEROES

Sega höchstpersönlich zeichnet sich für dieses Jump'n Shoot im Super Probotector-Stil verantwortlich

allesamt in den vier anwählbaren Anfangslevels versteckt sind, wieder zurückholen. Wahlweise alleine oder zu zweit steuert ihr Eure Helden in schießender und hüpfender Weise durch die mit Feinden vollbeladenen Levels

ändern oder sogar tunen; nehmt Ihr nämlich dieselbe Schußvariante gleich zweimal auf, wird Eure Feuerkraft logischerweise auch gleich um einiges erhöht. Es ist zudem möglich, verschiedene Waffentypen miteinander zu ver-



Space Opera



Da sieht einer wieder Sternchen



Der Bösewicht läßt seine Häsher los

hindurch. Dabei könnt ihr Eure Waffen durch die entsprechenden Item-Container

binden, um so besonders "exotische" Schüsse zu erhalten. Neben der ungeheuren Schußkraft beherrschen die beiden Knaben auch geschickte Schulterwürfe, um den Feinden im Nahkampf Kontra geben zu können.

Diktator unterjocht die Welt-Geschichten machen sich bekanntlich immer gut bei Videospiele, und so müßt Ihr auch diesmal einen Bösewicht, der erstaunliche Ähnlichkeit mit Mr. Bison hat, mittels zweier mutiger Recken unschädlich machen. Dies kann den beiden Helden aber nur gelingen, wenn sie die magischen Edelsteine, die



UIF: Dieses Spiel ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, hat es doch auf Anhieb geschafft, mich bis zum letzten Endgegner vor den Screen zu fesseln. Gunstar Heroes bietet halt eine derart geballte Ladung Action, daß für Verschnaufpausen einfach keine Zeit



Obermotz gefällig?



Das Chaos lebt!



Stampf! Trampell

blieb. Besonders die unzähligen Zwischen- und Endgegner, die allesamt grafisch sehr ansprechend verpackt und zudem teilweise mit coolen Rotations- und Zoomeffekten versehen wurden, überzeugten mich schnell. Mit dem eingebauten Würfelspiel im vierten Level ist den Program-

alleine macht aus diesem Modul mit Sicherheit eine lohnende Anschaffung für jeden Freund schneller Actionspiele.



Stefan: Sega schlägt mal wieder zu. Mit Gunstar



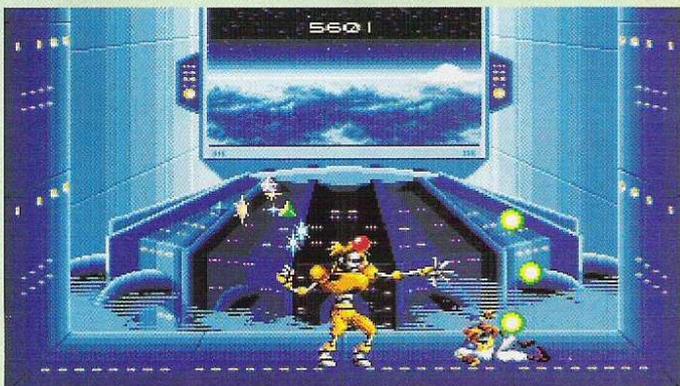
jetzt geht's hart auf hart

mieren sogar etwas wahrhaft innovatives gelungen. Einfach köstlich, sich in bester Monopoly-Manier zum finalen Endgegner vorzuarbeiten. Die Hintergrundgrafiken sind zwar aufgrund mangelnder Abwechslung weniger erbaulich, aber man hat eh kaum Zeit, sie näher zu bemustern. Auch der Sound reißt mit seinen belanglosen japanischen Disco-Klängen keine Bäume aus; doch was soll's, der rasante und abwechslungsreiche Spielablauf



Der Würfel rollt

gute Grafik, ein paar gute Ideen, nur der Sound ist nicht so toll. Aber sei's drum? Wer Gunstar Heroes alleine spielt, wird die meiste Freude haben. Zu zweit wird das Spiel ziemlich hektisch, denn wenn Ihr Euch im Eifer des Gefechts zu nahe kommt, werft Ihr Euch nur gegenseitig in der Gegend rum. Das zieht an der Lebensenergie, besonders wenn Ihr in einer Feindeschar landet oder von einer Plattform fällt. Trotzdem solltet Ihr zugreifen,



Castlevania IV läßt grüßen

GAMECOURIER

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

Sorceres Kindom	119,-	Micro Mashines	99,-
Amazing Tennis	109,-	X-Men	99,-
Batman Return CD	99,-	Cool Spot	109,-
Davis Cup Tennis	109,-	Bramis Stoker's Dracula	119,-
Blaster Master	105,-	Jaguar XJ 220 CD	109,-
Lancstalker US	119,-	Outlander	119,-
Aerobiz	129,-	F 15 Strike Eagle	119,-
Rise of the Dragon CD	109,-	Mortal Combat	129,-
Jungle Strike	119,-	Street Fighter 2 CE	139,-
Jurassic Park	109,-	Pirates Gold	119,-
Fatal Fury	119,-	Rocket Night ADV	109,-
Flashback 12 MEG	129,-	Shining Force	119,-
Time Gal CD	99,-	Mutant League Football	99,-
Global Gladiators	99,-	Bubsy	109,-

MD Converter 39,- Alle Spiele laufen, alle neuen Rollensp. auf Lager

Alle Neuen US CD's auf Lager (US CD Player 599,- alte Version)

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

Rock & Roll Racing	119,-	King Arthers World	119,-
Battletoads	119,-	Lost Vikings	119,-
Alien 3	119,-	Mech Warrior	119,-
Shadow Run	129,-	Mario Allstars DT	99,-
Bubsy	119,-	Road Runner	119,-
Batmans Return	109,-	Star Fox	119,-
Pocky & Rocky	119,-	Star Wars	119,-
Bomberman '93 & ADP	159,-	Super Turrican	109,-
Congos Capper	109,-	E.V.O.	129,-
Blues Brothers	119,-	Nigel Mansel	129,-
Cybernator US	109,-	NBA Basketball Tecmo	129,-
Dungeon Master	139,-	Ninja Boy	109,-
Chester Cheetha	89,-	Taz Mania	119,-
Micky Magical Quest	99,-	Tuff E Nuff	129,-
Operation Logik Bomb	119,-	Street Fighter Turbo US	149,-
Utopia	119,-	Cool Spot	119,-
Fatal Fury	119,-	Mortal Combat US	139,-
Inindo	129,-	Tiny Toons US	99,-
John Madden Football 93	119,-		
WWF Royal Rumble	129,-		

AN- UND VERKAUF VON ERSATZSPIELEN

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

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46. 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Heroes liefern sie ein tolles Jump'n Shoot ab das sich sehen lassen kann. Verhältnismäßig

vor allem weil die unendlichen Continues das Wegwerfsyndrom schnell verdauen lassen. Gunstar Heroes ist auf alle Fälle einen Blick wert, drum: Laßt die Kanonen sprechen.



1-2 SPIELER **80**

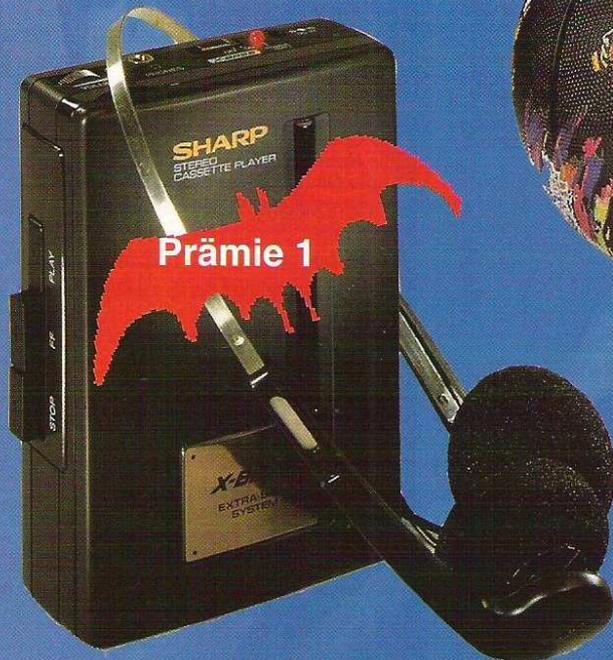
SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ENDE SEPTEMBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
BESONDERHEITEN: UNENDLICH CONTINUES
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: SEGA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
79 %					
SOUND/FX					
65 %					
SPIELSPASS					
80 %					

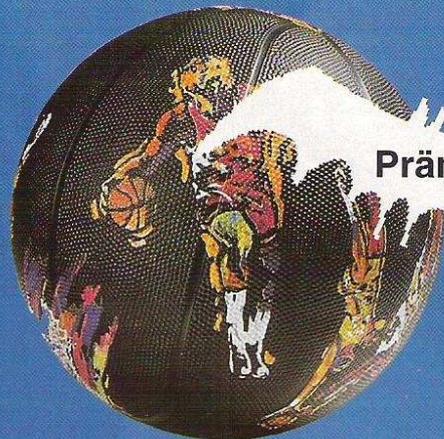
Die Vierte

Sharp-Cassetten- Abspieler

mit automatischer Band-
endabschaltung, BassBooster,
LED-Batterie-Betriebsanzeige,
externem Gleichspannungs-
anschluß, abnehmbarer
Gürtelklammer, leichtem, extrem
leistungsfähigem Stereo-
Kopfhörer.



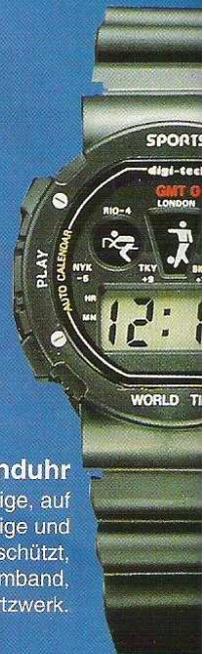
Prämie 1



Prämie 2

Street-Basketball

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

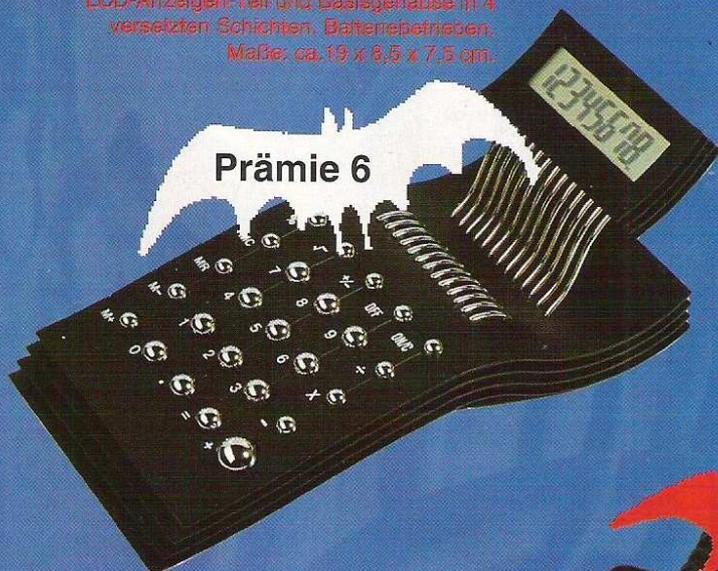


LCD - Armbanduhr

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

Design-Taschenrechner

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



Prämie 6

Datenbank

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



Prämie 5

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm,
Handschuh aus Kunststoff.
Länge ca. 26 cm und Ball
ca. 7 cm Durchmesser.



Prä

Dimension

Ist keine Illusion!

12 x MEGA FUN und eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

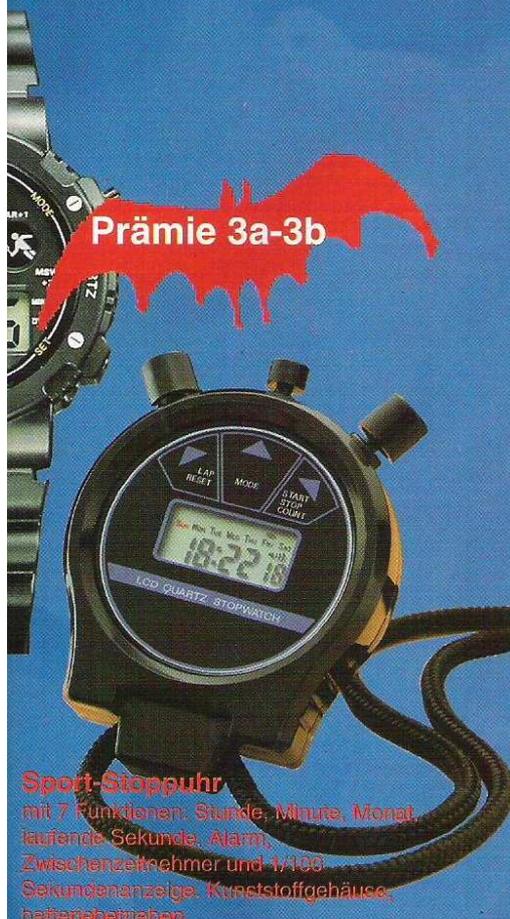
Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

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

0 91 22 - 60 61



Prämie 3a-3b

Sport-Stoppuhr
mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.



Prämie 4

*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, 90 327 Nürnberg.*

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

Ja, ich will das MEGA FUN Abo (DM 52,-/ Ausland DM 76,-) für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

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

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

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, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

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

Gewünschte Zahlungsweise:

(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

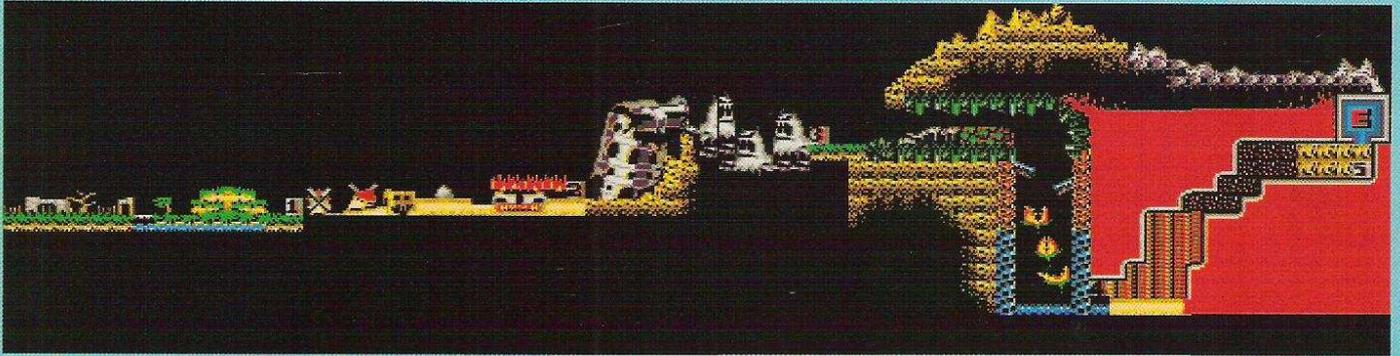
Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um bis zu 2 Wochen!



Philipp: Capcoms Nachfolger zum legendären Ghosts'n'Goblins stand bereits 1988 in der Spielhalle. Nur ein Jahr später setzte Sega den Erfolgsautomaten fürs damals brandneue Mega Drive um. Der Held des Spiels ist der Ritter Sir Arthur, dessen Prinzessin unfreundlicherweise verschleppt wurde. Von unsterblicher Liebe ergriffen, macht sich Arthur schnell



Bühne frei für unseren zweiten Oldie-Test: Diesmal muß der bekannteste Videospielekrieger unter Beweis stellen, daß er noch lange nicht zum alten Eisen gehört



Diese Truhe solltet Ihr meiden



stens auf, die Dame seines Herzens aus den Klauen der Ghoul's'n'Ghosts zu befreien. Keine leichte Aufgabe, denn sein Vorhaben führt ihn durch fünf umfangreiche Stages, die allesamt

von asozialen Endgegnern bewacht werden. Zu Eurer Unterstützung tauchen unterwegs ab und zu goldene Truhen auf, die meistens ein Extra enthalten; tun sie das nicht, so erscheint ein Zauberer, der Euch



Es kann immer nur einen geben!

per Zufallsgenerator entweder in ein hilfloses Entlein oder in einen lahmen Greis verwandelt. Die Extras sind in der Regel Waffen wie Messer, ein Langschwert, Fackeln, eine Streitaxt oder eine Lanze. Sollte mal zufällig eine goldene Rüstung in einer Truhe warten, dann ist das ein klarer Anlaß zur Freude! Sie lädt sich nämlich bei gedrücktem Knopf auf und läßt anschließend eine Superwaffe los (das kann Blitz, Feuerwall, Schild oder auch Arthurs Verdopplung bedeuten). Einfach faszinierend, was Sega

vor vier Jahren schon auf die Beine gestellt hat. Die Grafik ist bunter als bei den meisten Mega Drive Spielen neueren Datums (Konami-Spiele seien einmal ausgenommen) und was den Sound angeht, läßt sich auch hier herzlich wenig meckern. Auch bei Spielbarkeit und Spielspaß sind keine größeren Vergehen in Sicht. Einzig der Schwierigkeitsgrad wird vielen die Tränen des Frusts in die Augen treiben; doch das Spiel bleibt trotzdem stets fair. Also Leute, wenn Ihr nach einem hervorragenden Jump'n Shoot sucht, wendet Euren Blick von den Neuheiten lieber mal auf den Klassiker Ghoul's'n'Ghosts.

1			81																								
SPIELER																											
SYSTEM: MEGA DRIVE																											
HERSTELLER: SEGA/CAPCOM																											
DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL DEUTSCH																											
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH																											
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER																											
BESONDERHEITEN: KEINE																											
CA. PREIS: K.A.																											
MUSTER VON: THEO KRANZ																											
schlecht	mittel	gut	sehr gut																								
<table border="1"> <tr> <td>GRAFIK</td> <td colspan="3"> ----- ----- ----- ----- </td> </tr> <tr> <td>76 %</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX</td> <td colspan="3"> ----- ----- ----- ----- </td> </tr> <tr> <td>73 %</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS</td> <td colspan="3"> ----- ----- ----- ----- </td> </tr> <tr> <td>81 %</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>				GRAFIK	----- ----- ----- -----			76 %				SOUND/FX	----- ----- ----- -----			73 %				SPIELSPASS	----- ----- ----- -----			81 %			
GRAFIK	----- ----- ----- -----																										
76 %																											
SOUND/FX	----- ----- ----- -----																										
73 %																											
SPIELSPASS	----- ----- ----- -----																										
81 %																											



...WO SPIELEN NOCH SPAß MACHT!

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

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

SUPER NINTENDO

alien 3 da	129.95
b.c.b. da	119.95
bahman returns da	129.95
bubsy da	114.95
desert strike da	109.95
f-zero da	44.95
fatal fury da	129.95
final fight da	139.95
l.t. road runner da	139.95
legend of zelda link to past dv	94.95
mickey mouse magical quest dv	174.95
pugsley's scavenger hunt da	129.95
sim city dv	94.95
star wing (fx-serie) dv	114.95
street fighter 2 da	94.95
super mario kart da	94.95
super star wars da	139.95
tiny toon adventures da	129.95
tom & jerry da	119.95
wolf rally rumble da	139.95

GAME BOY

afted chicken da	64.95
asterix da	64.95
bobby bren da	59.95
double dragon 3 da	64.95
ferari grand prix challenge da	64.95
kid dracula da	64.95
kirby's dreamland ca	54.95
looney tunes da	69.95
mc donald land da	69.95
mystic quest dv	64.95
parasol stars da	64.95
popoye 2 ca	64.95
simpsons 1 (best vs space mut) da	64.95
simpsons 2 (bart vs juggen.) da	64.95
simpsons 3 (krusty fun house) da	64.95
spiderman 2 da	64.95
spiderman 3 da	64.95
super mario land 2 da	64.95
terminator 2 (judgment day) da	64.95
tiny toon da	64.95

N E E S

adventure island classic da	74.95
blades of steel da	94.95
donkey kong classics da	64.95
double dragon 2 da	109.95
double dragon 3 da	64.95
ferari grand prix challenge da	64.95
filmstars da	79.95
kirby's adventure da	74.95
lemmings da	79.95
little nemo da	74.95
rescue rangers da	94.95
simpsons 1 (best vs space mut) da	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) da	64.95
simpsons 3 (krusty fun house) da	109.95
simpsons 4 (bartman) da	109.95
terminator 2 (judgment day) da	109.95
tebis da	64.95
tiny toon adventures da	94.95
wizards & warriors 3 da	64.95
wolf steel cage challenge da	109.95

MEGADRIVE

ebans battle rank da	114.95
agassi tennis da	119.95
ball jacks da	94.95
bubsy da	99.95
cool spot da	114.95
desert strike da	114.95
donald duck da	114.95
ea sports double header da	124.95
fatal fury da	124.95
flashback da	124.95
jungle strike da	124.95
mega the mania da	114.95
mickey mouse 1 da	94.95
micro machines da	94.95
page tour golf 2 da	124.95
splitterhouse 2 da	114.95
summer challenge da	119.95
teenage mutant hero turtles da	114.95
tiny toon adventures da	99.95
winter challenge da	99.95

GERÄTE/ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
super nes + super mario world da	299.95
super nintendo power station da	199.95
action replay pro cartridge da	129.95
joypad transparent progr. sv337 da	69.95
joypad transparent sv 334 da	34.95
joystick topflighter sv 338 da	149.95
joypad-verlängerungskabel da	24.95
moduladapter fire 16-bit da	39.95
profi koffer action case da	59.95
quickjoy proone 1 progr. sv336 da	99.95
stereo a/v-kabel & scan adapt da	34.95
super nintendo spieleberater da	24.95
zelda spieleberater dv	24.95
GAME BOY	
game boy basic set da	99.95
game boy mit tebis da	149.95
netzteil (regelbar) da	19.95
action replay pro cartridge da	89.95
game boy spieleberater dv	19.95
gürtelgehäuse da	24.95
handy boy all in one sv 907 da	69.95
handy carry sv 905 da	12.95
handy power kit sv 900 da	89.95
hyperboy da	99.95
lupa mit licht da	19.95
lupa/licht+akkuzet+netzteil da	59.95
profi koffer bestückt da	79.95
N E E S	
challenge set+2 contr.+smb 3 da	199.95
control deck mit mario bros. 1 da	149.95
super 3 set + 3 spiele da	199.95
action replay pro cartridge da	89.95
controller 1 da	34.95
joystick alien	39.95
joystick business	39.95
joystick terminator	39.95
nes spieleberater dv	19.95
profi koffer	49.95
super mario power berater dv	19.95
MEGADRIVE	
magnus set da	359.95
mega drive (ohne spiel) da	199.95
action replay pro cartridge da	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele da	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter da	29.95
joypad transparent progr. sv 437 da	69.95
joypad transparent sv 434 da	34.95
joypad-verlängerungskabel da	9.95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0893 amazing tennis da	139.95
0893 battle blaze da	139.95
0893 blues brothers da	149.95
0893 cargo's copier da	114.95
0893 first samurai da	129.95
0893 mischwanica da	149.95
0893 rabi ol star challenge da	119.95
0893 raminogage player man. da	129.95
0893 skins game da	139.95
0893 street fighter 2 turbo ed US	149.95
0893 super hercules da	114.95
0893 terminator 2 (judgment day) da	129.95
0893 warp speed da	119.95
0893 where in world is carmen da	139.95
0993 acclaim's world cup soccer da	129.95
0993 asterix da	119.95
0993 incredible crash dummies da	129.95
0993 james bond - robotica da	129.95
0993 mortal combat da	149.95
0993 mystic quest legend dv	94.95
0993 pop'n twins da	129.95
0993 terminator 2 arcade game da	129.95
0993 the lost vikings dv	114.95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

GAME BOY

1093 aéro der akrobat da	139.95
1093 air diver (incl. dsp-chip) da	139.95
1093 afted chicken da	139.95
1093 battletoads in b.manicas da	114.95
1093 california games 2 da	119.95
1093 daffy duck da	139.95
1093 layoum da	129.95
1093 pierre le chef da	139.95
1093 pluk dv	94.95
1093 super mario all-stars da	94.95
1093 wing commander secret m. da	139.95
1093 world heroes da	139.95
GAME BOY	
0893 amazing teater da	54.95
0893 boxle 2 da	59.95
0893 corkwing duck dv	64.95
0893 f-15 strike eagle da	64.95
0893 nba all star: challenge 2 da	64.95
0893 raging fighter da	64.95
0893 titus the fox da	64.95
0893 yoshi's cookie da	54.95
0893 yoshi & scratchy da	64.95
0993 martial combat da	74.95
0993 star trek: next generation da	64.95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

N E E S

0993 tebis da	44.95
0993 wolf superstars 3 da	64.95
0993 zen intergalactic ninja da	64.95
1093 battletoads in rog world da	64.95
1093 garfield da	64.95
1093 jurassic park da	74.95
1093 pierre le chef da	64.95
1093 speedy gonzales da	64.95
N E E S	
0893 corkwing duck dv	64.95
0893 mario is missing da	94.95
0893 yoshi's cookie da	74.95
0993 racket & rivals da	114.95
0993 tiny toon adventures 2 da	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop da	94.95
0993 zen intergalactic ninja da	94.95
1093 afted chicken da	94.95
MEGADRIVE	
0893 double clutch da	114.95
0893 nba all stars challenge da	114.95
0893 ninja gaiden da	94.95
0893 robocop 3 da	114.95
0893 x-men da	94.95
0993 mortal combat da	129.95

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

F-ZERO DA	49.95
GAME BOY	
fi race mit 4 spieler adapter da	29.95
gorgoyes quest da	29.95
kick off da	44.95
megarific soccer da	29.95
pinball - revenge of the gator ca	44.95
r-type da	29.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family da	59.95
bayou billy da	44.95
bubble bubble da	49.95
dynablast da	59.95
hoak da	59.95
little screen da	59.95
mario bros / classic serie da	44.95
mc donald land da	54.95
mission impossible da	44.95
panic restaurant da	54.95
pinball / classic serie da	44.95
puzznick da	49.95
shatterhead da	59.95
utauric da	59.95

SONDERANGEBOTE

F-ZERO DA	49.95
GAME BOY	
fi race mit 4 spieler adapter da	29.95
gorgoyes quest da	29.95
kick off da	44.95
megarific soccer da	29.95
pinball - revenge of the gator ca	44.95
r-type da	29.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family da	59.95
bayou billy da	44.95
bubble bubble da	49.95
dynablast da	59.95
hoak da	59.95
little screen da	59.95
mario bros / classic serie da	44.95
mc donald land da	54.95
mission impossible da	44.95
panic restaurant da	54.95
pinball / classic serie da	44.95
puzznick da	49.95
shatterhead da	59.95
utauric da	59.95



SUPER NINTENDO 114.95



MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO SV 337 69.95
MEGADRIVE SV 437 69.95



MEGADRIVE 119.95



SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95



MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO 139.95



SUPER NINTENDO 119.95



SUPER NINTENDO SV 334 34.95
MEGADRIVE SV 434 34.95



MEGADRIVE 114.95



SUPER NINTENDO 139.95



MEGADRIVE 124.95



SUPER NINTENDO SV 336 99.95



MEGA DRIVE 124.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

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

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

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

Modul Zubehör
 Modul Zubehör
 Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER
 Name
 Straße
 PLZ Ort
 Telefon
 Kunden-Nr.

Kreditkartenfirma
 Verfall

hfrfe drkfrzen

 RF 16/93

Druckerei: ... mit einer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsfilialen. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle bisherigen Listen- und Angebotspreise ihre Gültigkeit.

HALLO LEUTE,

hier steh' ich nun, ich armer Tor, und muß die ganzen Tips und Tricks alleine machen (Grummel, Brummel). Bastian hat sich nämlich abgeleitet und weit in den sonnigen USA. A propos Tips: In die letzte Ausgabe hatte sich leider ein Fehler eingeschlichen. Zu Tiny Toon fürs Mega Drive fehlte leider ein Code. An dieser Stelle möchte ich mich bei allen unseren treuen Helpline-Lesern entschuldigen (Aaaaargh, Gerd! Was hast Du getan? Auf ihn!). Dafür sind diesmal die richtigen dabei. Der Tip des Monats geht diesmal an zwei Leser, Sascha Michalke aus Dietz/Lahn und Benjamin Licht aus Salem, für ihre Lösung zu Shining Force, der uns beim Players Guide sehr hilfreich war. Bis demnächst (Bastian, wo bleibst Du?).

Euer geschrumpftes Helpline-Team
Gerd (und Bastian!)



Mega Drive

THUNDERFORCE IV

Volle Bewaffnung

Kevin Werdelmann aus Bochum fand heraus wie Ihr mitten im Spiel zu einer vollen Bewaffnung kommt. Ihr drückt einfach folgende Tastenkombination: START, OBEN, RECHTS, A, C, LINKS, OBEN, B, OBEN, RECHTS, START.

Mega Drive

TINY TOONS

Levelwahl

Passwort: NGQQ
WWQW QKWQ
QWWQ WGRY

Turbo Duo

COTTON

Erweitertes Option Menü

Im Optionmenü auf Exit gehen und diese Kombination eingeben: UNTEN, II, II, LINKS, I, RECHTS, SELECT.

Mega Drive

FLASH-BACK

Passwörter

Aufgrund der riesigen Nachfrage hier noch einmal alle Codes zu dem beliebten Jump & Run/ Adventure von Delphine Software.

Easy

Level 2: BETSY
Level 3: PANCHO
Level 4: STUDIO
Level 5: TOHO
Level 6: AKANE
Level 7: INCBIN

Normal

Level 2: DATA
Level 3: MILORD
Level 4: QUICKY
Level 5: BIJOU
Level 6: BUBBLE
Level 7: CLIP

Hard

Level 2: CLID
Level 3: ACRT
Level 4: STUN
Level 5: HECTOR
Level 6: KALIMA

Turbo Duo

PC KID 3

Game Menü und Levelwahl

Im Mode-Select auf den untersten Menüpunkt gehen und LINKS-UNTEN, II und I gedrückt halten und 2x SELECT, RUN

Super Nintendo

SUPER STAR WARS

Unendlich Leben

Wenn Euch die zur Verfügung stehenden Leben nicht reichen sollten, probiert doch den Trick von Jan Bläser aus Mayen aus. Kommt Ihr im fünften Level an die zweite Schlucht mit den abstürzenden Plattformen, laßt Ihr Euch einfach fallen und lenkt nach links. Unten angekommen lauft Ihr nach links und sammelt in der Höhle alle Extra Leben. Jetzt verlaßt Ihr die Höhle und stürzt in den Abgrund. Diesen Vorgang könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Game Gear

SLIDER

Passwörter

Aus Berlin schickte uns Dennis Kant sämtliche Levelcodes.

Level 5: JALE	Level 56: APCB
Level 8: CAAC	Level 59: LGJK
Level 11: JCJE	Level 62: ANEB
Level 13: JLJN	Level 65: JEPM
Level 17: JLLP	Level 68: CEEK
Level 20: AAEE	Level 71: JGNM
Level 23: JJNP	Level 74: AGGM
Level 26: AJGP	Level 76: APGF
Level 29: LANI	Level 80: EAAE
Level 32: ALEP	Level 83: NJJP
Level 35: JCPK	Level 86: EJCP
Level 38: CCEI	Level 89: PAJI
Level 41: JEJG	Level 92: ELAP
Level 45: JETI	Level 95: NCLK
Level 47: JNLB	Level 98: GCAI
Level 50: AGAG	Level 99: PCJK
Level 53: JPIB	

Game Boy

TOM & JERRY

Passwörter

Ein begeisterter Game Boy Spieler namens Sven Hein aus Wuppertal spielte auch dieses Game ohne Mühe durch.

Level 3: Herz, Käse, Glas, Uhr
Level 6: Leer, Uhr, Glas, Herz
Level 9: Tom, Herz, nichts, Glas

Turbo Duo

IMAGE FIGHT 2

Weapon Power Up

Während des Spiels Pause und diese Kombination durchführen: RECHTS, I, UNTEN, I, LINKS, I.

Super Nintendo

DEAD DANCE (TUFF E NUFF)

Passwörter

Martin Gruber aus Bretzenheim hat gute Arbeit geleistet. Er hat schon die Codes zum derzeit drittbesten Zweikampfspiel für's Super Nintendo herausgefunden.

Syoh

	NORMAL	HARD
Zazi	:526-142	610-757
Konto	:427-011	600-017
Vortz	:537-718	661-726
Beans	:430-700	430-160
Dolf	:500-760	411-037
Rei	:401-637	401-017
Gajed	:511-617	462-726
Sirou	:412-526	412-706
K'S	:562-506	473-655
Jado	:463-455	463-635

Zazi

	NORMAL	HARD
Vortz	:457-011	457-271
Syoh	:447-071	750-100
Kotono	:420-700	420-160
Beans	:450-760	721-037
Dolf	:431-637	431-017
Rei	:421-617	732-726
Gajed	:402-526	403-706
Sirou	:432-506	703-655
K'S	:413-455	413-635
Jado	:403-435	714-544

Kotono

	NORMAL	HARD
Syoh	:740-740	740-100
Vortz	:770-720	770-160
Zazi	:440-760	751-037
Beans	:742-637	741-017
Dolf	:451-617	722-726
Rei	:752-526	752-706
Gajed	:422-506	733-655
Sirou	:723-455	723-635
K'S	:433-435	704-544
Jado	:734-344	734-524

Vortz

	NORMAL	HARD
Kotono	:760-700	760-700
Zazi	:710-760	661-037
Syoh	:771-637	711-017
Beans	:761-617	672-726
Dolf	:742-526	742-706
Rei	:772-506	643-655
Gajed	:753-455	753-635
Sirou	:743-435	654-544
K'S	:724-344	724-524
Jado	:754-324	625-473

ACTION REPLAY-NEWS ...

und die Codes zu Street Fighter II Turbo laufen doch. Des Rätsels Lösung ist ein neues Action Replay fürs Super Nintendo, mit dem auch die Importversion von Capcoms Prügelhit auf dem deutschen Gerät läuft. Vor knapp zwei Monaten ist dieses Teil erschienen, das sogar über eine breitere Pinleiste verfügt. Die US-Version von Starwing stellt damit auch kein Problem mehr dar. Dataflash bietet übrigens für alle Besitzer eines "alten" Action Replay Pro-Cartridges ein Update für 79 Mark an. Ein neuer Universal Adapter, mit dem alle RGB-Titel (auch die japanische Version von Mario All Stars) laufen, ist zudem noch in Planung (59 Mark). Für Segas 16 Bitter kommt jedoch auch bald etwas Neues: Ein Schummelmodul speziell fürs Mega CD II.

RAGUZI Soft- und Hardware

HR-A 2899

Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

★ SUPER NINTENDO (D) ★

Super Mario Allstars 95,- DM

★ MEGA CD (D) ★

Mega CD 2 incl.
Road Avenger 575,- DM

★ MEGA DRIVE (D) ★

Mega Drive 2 mit 1 Joypad
und drei 16-BIT Spielen 275,- DM
Rocket Knight Adventure 100,- DM

★ GAME GEAR (D) ★

Game Gear 4-Fun 235,- DM

★ MASTER SYSTEM (D) ★

Restbestände, je Spiel 50,- DM

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

HELPLINE

Turbo Duo

BOMBERMAN '93

Boss Stages

Thomas Lampe an alle Bombermänner: Mit diesen Passwörtern könnt Ihr Euch mit den Endgegnern herumärgern.

- Level A-8: FJLFBHKB
- Level B-8: FJLFAFIB
- Level C-8: IKLFEFNB
- Level D-8: JKLFAMHB
- Level E-8: KKLFAHNB
- Level F-8: MKLFAHOB
- Level G-8: NKLFAHPB

Game Boy

PUZZNIC

Passwörter

Bastian Müller aus Dinslaken hat als alter Game Boy Freak alle Puzznic Level durchgespielt.

- Level 10: TAKA MINE
- Level 20: HORI MOTO
- Level 30: SANT O.BB
- Level 40: HATT ORL
- Level 50: PASS WORD
- Level 60: TEAR IGAT
- Level 70: NNO. SAIK
- Level 80: TOKU SEIN
- Level 100: MOMI AGE.
- Level 110: SABU KITA
- Level 120: OGEI CHAN

Game Boy

TOP GUN

Passwörter

Der zweite Streich von Sven Hein ist für das Ballerspiel Top Gun.

- Mission 2: WNKWQQZ
- Mission 3: 822KQQL
- Mission 4: PS47QQ2
- Mission 5: KNKNQQP
- Mission 6: CSZZWQW
- Mission 7: SNQP8Q7
- Mission 9: 7N87PQK
- Mission 10: FN4KKQ4

Mega Drive

ROLO TO THE RESCUE

Unverwundbarkeit und Levelanwahl

Ursula Villmann aus Rüdeshheim fand wie auch immer diesen schier unglaublichen Trick heraus. Ihr drückt gleichzeitig im Titelbild das Steuerkreuz nach schräg LINKS-OBEN, A und C und haltet diese Knöpfe gedrückt. Anschließend betätigt Ihr den RESET Knopf und wartet im soeben erschienen Titelbild 5 sec. und laßt erst dann alle Buttons los. Drückt Ihr jetzt schnell auf B, so kommt man in ein Option Menü in dem Anzahl der Leben und die Landkarte eingestellt werden kann.

Super Nintendo

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Passwörter

Tennis As Jürgen Nagl aus München spielte alle seine Gegner in Grund und Boden. Hier seine Ergebnisse im Suicide Level:

Januar		Juli		
Australien Open		Toronto		
BWBG ****	*M*G	JRK0 C0*D	V6*6	
*4** *G**	***G	TND0 TJVV	*3*1	
****	****	T650 *W*C B1*1	TDHS	

Februar		August		
Milano		US Open		
CHCS TL*S	*S*G	K*MR D0*K	V6**	
*4*K *GTK	*K*G	B3DF BZVV	*3*1	
*D*H *D*H	T66*	*W*J B1*1	TX4P	

März		September		
Key Biscane		Madrid		
DRD4 TL*4	*S*V	LZMX XFBQ	BJB*	
*QBP TRTK	*K*P	BCFF BZB7	*CB4	
*H*T *P*P	TXLZ	*4*J B6*3	TNHV	

April		Oktober		
Monte Carlo		Tokio		
FPFK B0*D	BS*V	MW56 XFVZ	BJBR	
*2BT TR*Q	*R*V	BVFK BZV*	BMB7	
*L*T *X*T	TDGZ	**BJ B*B*	VXQ9	

Mai		November		
French Open		BBSC Masters		
G9GB C5*D	BS*1	N388 FTVZ	VWB5	
TDC0 *6*Q	*R*V	BVFW V8BJ	BRBB	
*L*0 *X*T	T6ZG	BGBN BJBF	VN4D	

Juni		
Wimbledon		
HT2Q C0*D	V6*6	
T7C0 **BQ	*R*V	
*L*5 *X*T	T62Q	

Turbo Duo

MACROSS 2036

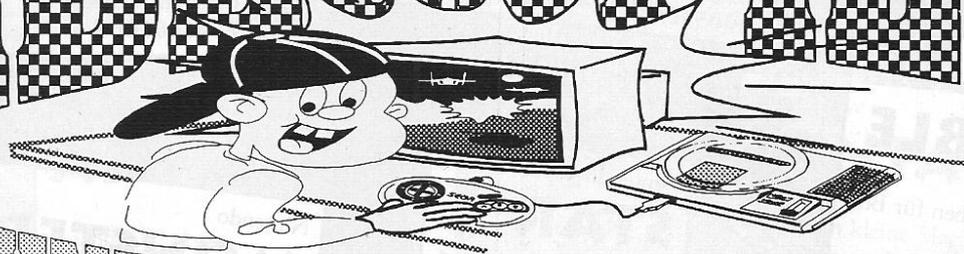
Unverwundbarkeit

Ist Euch dieses Spiel zu schwer, könnt Ihr Euch auf den folgenden Cheat von Thomas Lampe aus Braunschweig freuen.
Im Option Menü gebt Ihr I, RECHTS, LINKS, II, OBEN, UNTEN, II, I, II, I ein.

DREAMSCAPE

SCHEPELER STR. 3, HOF 49074 OSNABRÜCK
 TEL. 0541 - 57014 / 15 FAX. 0541 589752

VIDEOSPIELE



AN-UND VERKAUF VON NEUEN
 UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
 AUCH LADENVERKAUF

ÖFFNUNGSZEITEN : Mo. - Fr. 10.00 bis 18.00
 DER HEIßE DRAHT TEL. 0541 - 57014 / 15

SAMSTAGS VIA BERLIN TEL. 030 - 434 70 06
GEBRAUCHTE SPIELE

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF	RUF	SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	
B.O.B.	46.00	70.00	0541 - 57014/15 GAMEBOY / GAME GEAR AUF ANFRAGE	STAR WARS	53.00	78.00	
COOL SPOT	46.00	70.00		STAR WING (FOX)	53.00	78.00	
FLASHBACK	46.00	70.00		TRODDLERS	45.00	70.00	
JUNGLE STRIKE	48.00	72.00		LORD OF THE RINGS	45.00	70.00	
MICRO MACHINES	46.00	70.00		CONGO'S CAPER	45.00	70.00	
STRIDER II	46.00	70.00		DUNGEON MASTER	53.00	78.00	
FATAL FURY	46.00	70.00		E V O	55.00	80.00	
MIG 29	46.00	70.00		N. MANSEL RACING	45.00	70.00	
ULTIMATE SOCCER	48.00	72.00		OPERATION L BOMB	45.00	70.00	
FRED FEUERSTEIN	46.00	70.00		COOL SPOT	53.00	78.00	
+ MEHR AUF ANFRAGE					+ MEHR AUF ANFRAGE		

MEGADRIVE GAMEGEAR SUPER NINTENDO GAMEBOY
 AUCH AN-UND VERKAUF VON TURBO DUO, NEO GEO UND HARDWARE

VERSAND + PORTO & NN (O. SCHECK)
 PREISÄNDERUNGEN UND IRRTÜMER VORBEHALTEN

ACTION REPLAY CODES

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

Nintendo

BUBBLE BOBBLE

Unendlich Leben für Bob
00004203

Unendlich Leben für Bub
00002E03

Nintendo

TIGER HELI

Unendlich Leben
00053F02

Mega Drive

FLINTSTONES

Unendlich Leben
FF01560009

Nintendo

STAR TROPIC

Unendlich Energie
0001122C

Nintendo

MONSTER IN MY POCKET

Unendlich Leben
00074202

Game Boy

BAD'N'RAD

Unendlich Leben
010323CD

Super Nintendo

SUPER SWIV

Unendlich Leben für Spieler 1
7E609C03

Unendlich Leben für Spieler 2
7E609A03

Game Boy

BATMAN

Unendlich Leben
0103C7C0

Unendlich Energie
0104C8C0

Mega Drive

CHUCK ROCK

Unendlich Leben
FF06D10003

Nintendo

WIZARD & WARRIORS

Unendlich Leben
00007702

IN EIGENER SACHE

Unsere Hotline für Spielefragen, Wünsche und Anregungen steht Euch natürlich wie bisher offen, allerdings nur samstags zwischen 16 und 18 Uhr. Also ruft bitte nicht mehr unter der Woche an, denn da arbeiten wir schon schwer an der nächsten Ausgabe und haben leider nicht genug Zeit um Eure Fragen zu beantworten.

Super Nintendo

**SUPER
DOUBLE DRAGON**

Unendlich Leben
(Achtung, der Bildschirm verändert
sich für wenige Sekunden!)
7E00DC02

Super Nintendo

**THE
TERMINATOR**

Unendlich Leben
7E031C05

Unendlich Energie
7E031F08

Game Boy

**BONK'S
ADVENTURE**

Unendlich Leben
01031ECD

Mega Drive

FANTASIA

Unendlich kleine Magie **0062504E71**
Unendlich große Magie **0062284E71**
Unendlich Leben **FF07DB0009**
Energie wird dazugezählt,
anstatt abgezogen **005D54103C**
Unendlich Energie **FF07D90007**

Game Boy

**BOULDER
DASH**

Unendlich Leben
010362D7

die Zeit wird auf 199 gesetzt
04C7F0D7

Super Nintendo

AXELAY

X+1 = Startlevel
7E1E620X

Mega Drive

MERCS

Unendlich Energie **00B0944E71**
Unendlich Bomben **0080B8C351**

Mega Drive

GYNOUG

Unendlich Leben
FFD6CD0002

Mega Drive

**KID
CHAMELEON**

Unendlich Leben
FFFC3F0003

XX = Levelanwahl. Mögliche Eingabe 0-46
FFFC4500XX

Game Boy

**ADVENTURE
ISLAND**

Unendlich Leben
010219C4

Unendlich Energie
087F22C4

HELPLINE

Super Nintendo

TOP RACER

Unbegrenzt Nitros für Spieler 1
7E1E6C03

Unbegrenzt Nitros für Spieler 2
7E1E6E03

Mega Drive

GHOULS'N'GHOSTS

Unendlich Leben 0065866006

Nintendo

BUGS BUNNY

Unendlich Leben
00042903

Unendlich Energie
0004280C

Nintendo

PROBOTECTOR

Unendlich Leben für Spieler 1
00003203

Unendlich Leben für Spieler 2
00003303

X = Waffenauswahl für Spieler 1,
1 = MG, 2 = Feuer, 3 = Spray usw.
0000AA1X

X = Waffenauswahl für Spieler 2, siehe oben
0000AB1X

Nintendo

DUCK TALES

Unendlich Leben
00036102

Unendlich Zeit
00015905

Nintendo

WRESTLEMANIA CHALLENGE

Unendlich Energie
0003D0FF

Nintendo

WRESTLE - MANIA CHALLENGE

Unendlich Energie
0003D0FF

Game Boy

CRASH DUMMIES

Unendlich Leben
01058AC0

kein Zeitlimit
016084C0

Mega Drive

DICK TRACY

99 Leben FFFD610064

Super Nintendo

Suche dringend gebrauchte SNES-Spiele für privaten Spiele-Club, aktuelle Module wie Lost Vikings, Starwing, Shadow Run bevorzugt. Tel.: 0641/71250 (ab 16.00 Uhr).

Tausche, verk. SNES-Spiele; habe z. B. Super Turrican, Twin Bee, NHLPA Hockey '93, usw. Suche dringend Soul Blazer, Final Fight 2, auch Actraiser (dt.), Mortal Kombat, uvm. Tel.: 06196/84257 Roman.

Verk. Super NES + Spiel 240,- DM, Starwing 90,-, Road Runner 70,-, Magical Quest 70,-, Joe & Mac 60,- (alles dt.), Starfox-Adapter + Rockteer 60,-. Anrufe von 17 - 19 Uhr 05281/608298.

Tausche SNES-Games (jp., dt., US). Hab/suche neue Spiele. Rarität: Verkäufe jap. SNES mit eingebautem Color-Booster (Superbild und -kontrast), 2 Joypads, 3 Games und Adapter für VHB 500,- DM. Alles 100% OK! Tausche auch SNES Games gegen Mega Drive CDs. Tel.: 07354/2873.

Verkäufe Super Nintendo-Spiele: Starwing, Parodius, Axelay (US) mit Adapter, je 100 DM; Casio Mini TV 3100 für 320 DM. Tel.: 07575/3428 Michael.

Nintendo-Spiele-Club sucht noch SNES- + NES-Module (auch komplette Sammlungen mit Konsole) zu kaufen. Tel.: 0641/71250.

Verk. BILLIG! SNES: Starfox (70), Alien 3 (70), F-Zero (50), Krusty's Fun House (50), Super Probotector (55), Street Fighter 2 (55), Parodius (60), Super Mario World (40), Game Gear mit 4 Topspielen (235)! Suche für MD Ms. Pac-Man/Pac-Mania und Flipperraum für MD u. SNES - Stefan 03681/60026 nach 19.00 Uhr.

Verkäufe für S-NES: Turtles In Time, Prince Of Persia (je 50,-), Super Soccer (40,-), auch Tausch gegen Game Gear! Thorsten Dampf 06631/4888.

Tausche ständig SNES- + MD-Spiele wie: Super Turrican, Alien 3, Bubsy, Cool Spot, Global Gladiators, Tiny Toons, Push Over, Parodius, Rolo To The Rescue, uvm. Suche Flashback, F1, Shinobi 3, Mega Turrican, u.a. Tel.: 05731/52926.

Tausche, verkaufe Street Fighter 2, Zelda 3 und Super Mario World. Mathias Karg, Dorfstraße 34, 16818 Gnewikow.

An-/Verkauf von MD- + SNES-Spielen. MD-Spiele ab 35,-, SNES ab DM 45,-. Große Auswahl, z. B. Cool Spot, Bubsy, Starwing; kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät.

Tel.: 04774/1789 Rainer. Verkäufe oder tausche SNES-Spiele Super Star Wars, Another World, Actraiser, Gods, Alien 3, usw. Suche Desert Strike, Cybernator, King Arthur's World. Alle Spiele DV. Tel.: 05922/1707 Carsten.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Super NES/Mega Drive/Neo Geo/NES/Sega Master/Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Biete Lemmings, Turtles 4, Zelda 3, Exhaust Heat, Super Ghoul's'n'Ghosts, Parodius, Super Mario World, Magical Quest, Tiny Toons für SNES (dt.); Kid Chameleon, James Pond 2, Battletoads, Monaco GP für MD (dt.). Suche: Super Aleste, Super Turrican, etc. L. Albrecht, Am Ring 1c, 04564 Böhlen.

Verkäufe Super Nintendo mit div. Spielen u. Controllern. Preis VHS. Tel.: 06231/5712, Fax 06231/98447 (nach Martin fragen, ab 14 Uhr).

Verk. Joypad SF-3 (Dauerfeuer, Slow Motion, 4,5 Meter Kabel) 25 DM, Joystick Top Fighter (vollprogrammierbar, 4 Meter Kabel, Limited Edition) 80 DM! Ronny Beutin, Gustebiner-Wende-5a, 17419 Greifswald. Tel.: 03834/811747 ab 15 Uhr.

Verkäufe für SNES Starfox (jp.), Jimmy Connors Pro Tennis Tour (US), World League Basketball (jp.), Street Fighter 2 (dt.), je 50 DM, Cyber Spin (US), F-Zero (dt.) je 40 DM. Lino Dirsch, Calden Hofer Weg 153, 59063 Hamm. 02381/29988, Lino, ab 17 Uhr.

Verk. SNES + Spiel 240,-, Starwing 90,-, Mickey Mouse 70,-, Joe & Mac 60,- (alles dt.), Universal-Adapter + Spiel 60,-. 05281/608298.

Verkäufe SNES-Games: Super Ghoul's'n'Ghosts, Starfox. Tel.: 02664/2599.

Verkäufe oder tausche Spiele für SNES: Spiderman (dt.), WWF Wrestlemania (dt.), R-Type (dt.) gegen Cybernator oder andere Games (US oder dt.), auch Royal Rumble und Final Fight 1 oder 2. Sven Heiland, Gerüstbauerring 14, 18109 Rostock.

Verkäufe, tausche, kaufe Super Nintendo-Games. Habe Krusty's Super Fun House, Super Ghoul's'n'Ghosts, Super Adventure Island, Axelay und Sim City. Fabian Hahn, Rüterweg 34, 21629 Schwiederstorf.

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

Verkaufe Star Wars (US) 60 DM, Desert Strike (US) 50 DM, beide zusammen nur 100 DM. Tel.: 06226/8366.

Verkaufe Spiele für SNES: Super Probotector, Street Fighter 2, Mickey Mouse, Castlevania IV, Zelda III, Alien 3, Lemmings (alle dt.), je Spiel 70 - 80 DM. H. Graf, Kl. Beerbergstraße 19, 98528 Suhl.

Suche Neo Geo PAL mit Spielen. Verkäufe 15 SNES-Games, z. B. Street Fighter 2, Super Probotector, Super Mario Kart, Parodius, Starwing, Alien 3, Lemmings, Turtles IV, Axelay, Tiny Toon, Castlevania IV, usw. Alle deutsch, zwischen 60 - 90 DM. Daniel Plessing, Wiedemannstraße 1, 88131 Lindau

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für SNES, Neo Geo, MD, MS, GB. Verkäufe Last Resort, Mickey Mouse, Axelay, Shining, James Pond 2. Suche Baseball Stars 2, Mortal Kombat, Turbo Edition, Mario All Stars. Tel.: 07151/32132 Sebastian 15-22 Uhr.

Verkäufe SNES-Spiele: WWF Royal Rumble (65 DM), Starwing dt. (70 DM), Super Mario Kart US (55 DM), NHLPA Hockey '93 US (60 DM), Tiny Toons dt. (65 DM), Jimmy Connors Tennis US (65 DM). Suche F1 Pole Position. Tel.: 0911/619929.

Verkäufe/Kaufe MD+SNES-Spiele, MD ab 30,-; SNES ab 45,- DM, große Auswahl. Suche ständig Spiele, gerne auch Sammlungen mit Gerät (evtl. auch NES, MS, GB, Turbo Duo). Tel.: 04774/1789 Rainer.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Super NES/NES/Game Boy/Mega Drive/Sega Master/Game Gear/Neo Geo. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Tausche SNES-Games (dt., jap., US). Habe neueste und ältere Games! Tausche auch gegen Mega CDs. Tausche JB King (jap.) gegen Topfighter Stick! P.S. Bei deutschen Games nur neue Spiele! Tel.: 07354/2873 Stefan.

Verkäufe im super Zustand (!): Top Gear, PGA Golf, Wrestlemania - je 80,- DM, Super Soccer 60,- DM - oder tausche gegen Royal Rumble, Desert Strike, F-15 Strike Eagle. Tel.: 02845/6443.

Verkäufe Universal-Adapter für US- u. japanische Spiele, 2 Wochen alt. Neupreis 70 DM. Verkäufe den SNES-Universal-Adapter zum Spottpreis von 50 DM. Bezahlung per Vorkasse. Tel.: 07444/1366.

Suche Desert Strike (dt.) SNES. Marcone Toni, Paul-Brätter-Straße 11, 51147 Köln.

Mega Drive

Verkäufe MD-Spiele. Habe Mercs 2, Streets Of Rage 2, Splatterhouse 3, usw. Verk. auch Mega CDs. Suche Final Fantasy 2 (SNES). Sebastian Wadynski, Tel.: 02381/34117.

Verkäufe Mega Drive mit 21 Spielen (Sonic 2, Streets Of Rage 2, World Of Illusion, ...), VB 1350 DM. Jens Frey, Hohenrad 1, 91174 Spalt, 09175/9795.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Mega Drive/Mega CD/SNES/Neo Geo/Sega Master/NES/Game Boy/Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr. Verkäufe 50 Game Boy-Spiele, komplett für 360,-.

Verkäufe Mega Drive + 2 Joypads + 8 Spiele: Thunder Force IV, EA Hockey, Kid Chameleon, Tournament Golf, Columns, Super Hang On, World Cup Italia '90, Sonic 1 für 610,- DM inkl. Porto. Tel.: 039954/29511 Kay verlangen.

Verkäufe: Sonic I + II (50 DM), Streets Of Rage I (55 DM), Castle Of Illusion (50 DM), Quakshot (55 DM), World Of Illusion (50 DM) und Tasmania (60 DM). Alle zusammen nur 345 DM! 02163/80075 Andreas Prof.

SUPER PREISE !!!

Game Boy:

Super Mario Land 2	64,90
Tiny Toons	61,90
Paradius	71,90
Gargoyles Quest	49,90

Super Nintendo:

Super Mario World	112,90
Super Mario Kart	92,90
Street Fighter II	91,90
NHLPA Hockey '93	125,90

Game Gear:

Shinobi II	80,90
Defender of Oasis	88,90
Crystal Warrior	73,90
Wonderboy 3	80,90

Neo Geo:

Art of fighting	349,90
Fatal Fury	355,90
Last Resort	299,90
View Point	589,90

Und viele weitere Titel zu Topkonditionen!

Forder Sie gleich unsere Preisliste gg. 2,- DM an! (System angeben!)

Dudek
Soft- und Hardware
Wumbersfeld 17, 57072 Siegen
Tel. 0271 / 374355

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

BÖRSE

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Super NES/Mega Drive/Neo Geo/Master System/NES/Game Gear/Game Boy/Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Tausche Metroid 2, Nemesis und 8 andere (Games auswählbar) gegen WWF 1, WWF 2, HAL Wrestling, Best Of The Best (auch einzeln). Anrufen ab 18 Uhr. 07971/8297.

Game Gear

Verkaufe oder tausche Game Gear-Module: Donald Duck 30 DM, Super Monaco Grand Prix 30 DM, Shinobi 30 DM, Wonderboy II 40 DM. Suche folgende Spiele: Mickey Mouse II. Schweitzer Dieter, Wacholderweg 20, 72469 Meßstetten 8.

Verkaufe Game Gear mit 4 Spielen, Netzteil und TV-Tunder (alles mit Anleitung und Verpackung) für nur 380 DM. Danilo Öhme, Berliner Straße 84, 01067 Dresden.

Verkaufe Game Gear mit den 3 Spielen Micky Mouse, Factory Panic und Columns für 299 DM, Neupreis 430 DM. Originalverpackt mit Anleitung! Pascal Bockstaller, Mühlenstraße 27a, 79664 Wehr. Tel.: 07761/808.

Turbo Duo

Verk. für PC-Engine: 1943, Violent Soldier, Soldier Blade, Saint Dragon, Aero Blaster, Download, 1941 (SG), Aldynes (SG), F1-Pilot, 2nd Bout Wrestling, Barumba, Cybercross, Break In, Yaksa, Poor Story, Cyber Knight. Suche: Tatsujin, Motoroad 3, Hatris, Grand Zört (SG), Son Of Dracula, PC Kid 3. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe Buster Bros CD/US für 45 DM, Time Cruise HuCard für 40 DM. Tel.: 08845/9547.

Verkaufe diverse CDs und HuCards für die PC-Engine! Tel.: 0531/78368 ab 13 Uhr.

Verkaufe diverse HuCards (jap.) sowie auch einige Turbo-Cards für die PC-Engine/Turbo Duo. Außerdem noch Final Fantasy II (US) für SNES. Tausche auch Module für Colecovision sowie Intellivision und Vectrex. Tel.: 069/837342 Andreas ab 17.00 Uhr.

Verkaufe PC-Engine- und Turbo Duo-Cards und -CDs (z.B. Puznic, 1943, Pop'n Magic, Metamor Jupiter). Tel.: 0231/759829 oder 02922/861713 (Thomas).

Kaufe, tausche und verkaufe HuCards, CDs, Geräte und ganze

Sammlungen für PC-Engine und Turbo Duo. Tel.: 06898/62702.

Verschiedenes

Wer tauscht Parodius gegen Nigel Mansell F1 Challenge. Suche auch Actraiser, Super Aleste, Road Rash II, Tel.: 05063/5192.

Suche Neo Geo Grundgerät, Turbo Duo, Mega CD; suche außerdem immer aktuelle Games für NG, SF und Mega Drive. Tel.: 02872/7376 (Thorsten). Am besten Sonntags ab 14.00 Uhr.

Tausche MD + SNES + Zubehör, z. B. RGB, Joyboards + Spiele, z. B. Street Fighter 2, Thunder Force IV, Streets Of Rage 2, Sonic 2, usw. NP 1642 DM gegen Neo Geo + 2 Spiele + 2 Joyboards. Tel.: 09349/565 Tobias (15 - 20 Uhr).

Verk. meine Sammlung mit Games für Mega Drive, S-NES, Game Gear, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln gegen 1 DM Rückporto bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten.

Kaufe NES-, Game Boy-, Mega Drive- und Super NES-Spiele, Spielbeschreibungen, Hint Books, Zubehör, notfalls komplett mit Konsole, ebenso Action Replay, Game Genie, Joystick, und anderes Zubehör. Tel.: 0641/84874 Karl-Heinz ab 14 Uhr.

Kaufe, verkaufe, tausche Module + Konsolen für Super NES, Mega Drive, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, MAK (Platinen). Habe für die PC-Engine viele Sammlermodule und -CDs. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe oder tausche: SNES-Spiel Darius Twin. Suche Tetris 2 fürs SNES (80 DM) und Mega Drive. Tel.: 05171/41445 Hendrik Brötzmann.

Suche Advanced Military (Mega Drive)/Game Boy Wars I + II (Game Boy)/Game Gear Wars (Game Gear)/Viewpoint (Neo Geo)/sowie Modulsammlungen + Konsolen* Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Hi Nintendo-Freaks! Immer noch nicht Mitglied bei uns? Jetzt das brandneue, kostenlose Clubmagazin anfordern! (1,50 in Briefmarken als Porto beilegen!!!). Die Post geht ab an den NINTENDO-USER-CLUB - Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne.

Verkaufe, kaufe Module und Konsolen. SNES, Neo Geo, Mega Drive, Turbo Duo. Auch ganze Bestände. Tel.: 02151/302320 ab 18.00 Uhr.

Tausche NES mit 4-Spieler-Adapter, 4 Joypads und einer 3-Spielekassette

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
Netroid II 33	Univ. Adapter 29	Japan Adapter 19	Streetfighter 2 115
WWF Superstars 33	Joypad (Turbo) 29	Joypad (Turbo) 29	Chooaniki 105
Nemesis 33	Prinze of Persia 59	Whip Rush 25	Star Parodger 105
Shanghai 39	Axelay 69	Zero Wings 30	Rainbow Island 105
Bubble Booble 39	Dino City 69	Batman 39	Bombberman 93 105
Probotector 39	Batmans Return 79	Toki 39	PC-Kid III 105
Boxile 45	Blues Brothers 79	Newzealand Story 79	Dungeon Expl. II 99
Gremlins II 45	Final Fight II 79	Alien III 79	Gunhed 99
Castlevania II 45	Adv. Islands 79	Aeroblaster 79	Legend HeroTomna88
Bionic Commando 49	Tiny Toon 89	Micro Mashines 85	New Adv. Island 88
Home Alone II 49	Parodius 89	Golden Axe III 89	Lords of Thunder 88
Hook 49	Congo Caper 89	Splatterhouse 3 89	SonSon II 77
Kid Dracula 49	Cool World 99	Cool Spot 99	Final Match Tennis 77
Flintstones 49	Starwars 99	Flashback 109	S. Longn. Goblin 77
	Pop'n Twinbee 105	Jungle Strike 109	Tiger Heli 66
	Roadrunner 105		Blue Blink 55
NES	Dead Dance 105	GAME GEAR	Ninja Spirit 44
Probotector II 89	Lost Vikings 105	Shinobi II 39	Bravoman 44
	Starwing 109	Sonic II 39	Toilet Kids 33
MASTERSYSTEM	Jaki Crush 115	Super Monaco II 39	Arnad F 33
Fantasy Zone 45	Bombberman 115	Land of Illus. 49	Mr. Hell 25
	Shadowman 115	Street of Rage 2 49	Gomola Speed 25
LVNX	Bubsy 115		
Crystal Nines II 66			

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! über 400 lieferbar!

+ 2 NES-Spiele nach Wahl (!) gegen einen Game Gear mit Spielen und Zubehör. Wer Interesse hat, schreibt an Mark Real, Zeppelinstraße 19, 53177 Bonn.

Verkaufe: NES-, GB- und GG-Spiele. Kaufe: MS- + GG-Spiele. Suche besonders: Wimbledon II + Tecmo World Cup '93. Tel.: 08336/7648 Stefan Rampp.

Tausche, kaufe und verkaufe Spiele für Neo Geo, Mega Drive, Turbo Duo u. Super Nintendo. Verkaufe Lynx + 8 Spiele für 290 DM. Tel.: 089/4701827.

Verkaufe Nintendo NES, Mega Drive, Game Boy. Mega Drive mit 2 Joypads und 8 Spielen Laser; NES mit 4 Joypads, 8 Spielen; Game Boy mit 12 Spielen; alles zu einem fairen Preis. Tel.: 07306/8905 (erreichbar von 12.00 Uhr bis 18.00 Uhr).

Verk. für SNES Mortal Kombat (dt.) 90 DM, für MD Streets Of Rage II (60), Sword Of Vermillion (45), Wonder Boy V (20), Volfiev (25), Quakshot (25) + NN. Verk. oder tausche GG mit 4 Topspielen für 190 DM oder gegen SNES-Games; Stefan 03681/60026 nach 19.00 Uhr. Biete auch Brettrollenspiel Domain (40) oder tausche!

Suche Spiele für SNES, Game Boy, Game Gear, Lynx. Verkaufe Ghouls'n'Ghosts (US) für SNES (evtl. Tausch), außerdem Spiele für Game Boy zu verk. Tel.: 06052/5187.

Tausche Neo Geo + 1 - 2 Spiele gegen 1 SNES + 33 Spiele/MD + 35 Spiele/SM + 60 Spiele/NES + 60 Spiele/Game Boy + 60 Spiele. Tel.: 04521/71497 ab 18.00 Uhr.

Suche Neo Geo PAL mit Spielen. Verkaufe 15 SNES-Games, z. B. Street Fighter 2, Super Probotector, Super Mario Kart, Parodius, Starwing, Alien 3, Lemmings, Turtles IV, Axelay, Tiny Toon, Castlevania IV, usw. Alle deutsch, zwischen 60 - 90 DM. Daniel Plessing, Wiedemannstraße 1, 88131 Lindau (B).

Verkaufe SNES-Games für 40 DM: Micky Mouse (jp.), Street Fighter II (jp.), Super Mario World (dt.), Zelda 3 (dt.), Castlevania IV (dt.). Verkaufe auch GB-Spiele. Suche Mega Drive. Tel.: 09543/7406.

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

MEGA STAR

VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES	U.S.	DM	SNES	U.S.	DM	MEGA DRIVE	U.S.	DM
Packy + Rocky	U.S. 125,-		Bubsy	U.S. 125,-		Jurassic Park	U.S. 115,-	
Battle Tonds	U.S. 125,-		Twin Bee	Jp. 109,-		Bubsy	dt. 109,-	
Joshis Cookie	U.S. 109,-		Goal	U.S. 119,-		Shining Force	U.S. 119,-	
Congas Caper	U.S. 99,-		Streetfighter II Turbo	dt. 149,-		Jungle Strike	dt. 119,-	
Final Fight II	Jp. 75,-		Alien III	dt. 125,-		Warsang	U.S. 85,-	
E.V.O.	U.S. 135,-		FX-Adapter	35,-		Steel Talons	U.S. 89,-	
Nigel Mansells	U.S. 129,-		EGM US-Konsolenheft	19,-		Tiny Toons	dt. 99,-	
Mario all Stars	dt. 98,-		Game'n'olic-Insider Magazin	3,50,-		Cool Spot	dt. 109,-	
Super Turrican	U.S. 109,-		Infrared-Joypad (Konami)	119,-		Adapter 50 Hz-60 Hz	49,-	
Striker	dt. 119,-		US-Konsole 60 Hz	269,-		Joypad Verlängerung 2m	12,-	

NEU! SNES Demo-Video II 25 DM Mega Drive

25 Spiele 70 min. Beim Kauf eines Spieles 10 DM zurück! 20 Spiele 60 min.

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

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

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

Multi Norm-MD

Hallo Ulf! Ich bin Mega Drive-Besitzer und habe ein großes Problem. In der Ausgabe 7/93 hat jemand etwas über das Mega CD wissen wollen. In Deiner Antwort kam öfters der Ausdruck "Multi Norm-Gerät" vor. Dazu zwei Fragen:
 1. Was ist das?
 2. Kann man so etwas kaufen, oder muß man sein MD umbauen lassen.
 Kai Bernecker, Puchheim

Mit einem Multi Norm-Gerät bezeichnet man ein speziell umgebautes Mega Drive, das in der Lage ist, alle Importmodule aus den USA und Japan abzuspielen. Dabei kann man durch zwei spezielle Schalter 50 und 60 Hz, d.h. japanischen bzw. englischen Sprachchipset auswählen. Diesen Service bieten einige Importhändler an. Bevor Du Dich jetzt aber entschließt, Dein geliebtes Mega Drive umbauen zu lassen, solltest Du aber bedenken, daß damit auch jegliche Garantieansprüche verloren gehen.

Street Fighter III

Hallo Mega Fun! Zuerst ein Powerlob an Euch! Ihr seid eine der besten Zeitschriften, die ich kenne. Nun aber genug der Loberei. Erst einmal möchte ich zu dem Brief Kinderposter (8/93) etwas sagen. Leonardo fragte, ob es Street Fighter 3 geben wird! Tatsächlich habe ich in einer anderen Fachzeitschrift ein Bild

Salve!

Mittlerweile habe ich mich ja daran gewöhnt, daß ich oftmals Ziel mehr oder weniger fieser Briefe wurde; doch in letzter Zeit stahl mir doch glatt die Knubbelnase mit seinem Anti-Nintendo Brief die Show. Was dieser Knabe an böser Post bekommen hat, würde schon alleine die ganzen vier Seiten füllen. Ich könnte jetzt natürlich weiterhin Sega-Haß bzw. Nintendo-Haß Briefe veröffentlichen, doch das führt doch zu nichts außer bösem Blut (oder seid Ihr wirklich so scharf darauf?!).

P.S. Mit ein bißchen Glück gibt es demnächst ein Badewannenbild!

Also, schreibt weiterhin was das Zeug hält.

Euer geliebter/verhaßter Ulf



davon gesehen, allerdings unter dem Namen Cadillacs And Dinosaurs. Ob es nur ein Scherz war, weiß ich nicht. Hast Du denn schon etwas von diesem Spiel gehört? Ich hätte noch eine andere Frage an die gesamte Redaktion: Was ist eigentlich von Euch allen das absolute Lieblingsspiel?

Daniel Boll, Coesfeld

Schon wieder ein Street Fighter-Maniac! Allerdings muß ich Dich ein bißchen enttäuschen, denn Cadillacs And Dinosaurs ist zwar auch ein Prügelspiel und stammt aus der Nobelschmiede Capcom; allerdings handelt es sich um einen inoffiziellen Nachfolger zu Final Fight in der Spielhalle. Das heißt aber natürlich nicht, daß Du Deine Street Fighter

3-Träume begraben kannst. Irgendwann wird es bestimmt ein Sequel geben, allerdings zuerst in der Spielhalle. Du willst DAS Lieblingsspiel aller Redakteure wissen? Das gibt es nicht, denn jeder hat einen anderen Favoriten. Zum Ausgleich kann ich Dir aber alle Lieblinge aufzählen, die mich in meiner langen Videospieldzeit am meisten beeindruckt haben. Dazu drehen wir das Rad der Zeit mächtig zurück:
 1980 Space Invaders - Atari VCS 2600 (Urvater aller Schießspiele)
 1983 Tron - Intellivision (erstaunlich innovatives Spiel)
 1984 Rocketball - C 64 (Ein geniales, aber verkanntes Sportspiel)
 1990 Phantasy Star II - Mega Drive (Für mich immer noch das beste Rollenspiel, vor allem was die Atmosphäre angeht)
 1992 Warsong - Mega Drive (Motivation ohne Ende)
 1992 Super Mario World - Super Nintendo (Geniales Leveldesign)
 1993 Shining Force - Mega Drive (Gerade letzstens durchgezockt)
 1993 Mortal Kombat - Super Nintendo (Meiner Meinung nach mindestens genauso gut wie Street Fighter 2)

Zu spät

Hallo Ulf! Da mich die italienischen Videospilmaga-

zine bisher enttäuscht haben, kaufe ich mir nunmehr deutsche Mags. Die Mega Fun ist davon die beste, einfach magisch! Mich nervt nur, daß ich nie die Möglichkeit habe, an den Wettbewerben und Preisaus-schreiben teilzunehmen, da die Mega Fun hier erst zu spät zu haben ist. Muß ich Euer Heft abonnieren oder könnt Ihr vielleicht den Einsendeschluß etwas hinauszögern? Gerade beim Malwettbewerb habe ich mich wegen des Einsendeschlusses sehr geärgert. Kommt nochmal so etwas?

Matthias Mahlknecht,
Südtirol (Italien)

Es ist immer wieder gut zu wissen, daß wir auch im übrigen deutschsprachigen Raum gelesen werden. Leider kann ich Dir aber bei Deinem Problem nicht sonderlich helfen, denn den Einsendeschluß können wir beim besten Willen nicht verschieben, da wir zu dem Zeitpunkt schon mit der Fertigstellung der nächsten Ausgabe beschäftigt sind. Wenn Du aber die Mega Fun abonnierst (was ich Dir wegen der Geldersparnis eh rate), wirst Du sie sicherlich ein paar Tage vorher genießen können. Unter Umständen reicht diese Zeit ja vielleicht aus, damit Du Deine Postkarte noch rechtzeitig abschicken kannst. Einen Malwettbewerb wird es sicherlich auch noch einmal geben, habe nur ein wenig Geduld.

Moral I

Hallo Mega Fun-Team! Ich bin ein sehr begeisterter Mega Fun-Leser und hab' nun ein paar Fragen:
 1. Was ist mit dem Spielautomatenhit Street Fighter 1 (nicht 2)? Warum wurde er noch nicht getestet oder gibt es das Spiel überhaupt nicht?
 2. Welches Spiel wird als nächstes mit einem FX-Chip ausgerüstet sein? Wird es auch einmal ein Beat'em Up-Spiel mit dem FX-Chip geben?
 3. Wird es einmal einen

MEGABOINK

VIDEO GAMES

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

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

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

tel. 0941 - 99 83 76

Nachfolger vom Super Nintendo geben? Wenn ja, was könnte man dann noch verbessern?

4. Was ist denn Deine Meinung zu Videospiele? Manche Psychologen behaupten ja, es mache aggressiv und würde die Lernfähigkeiten beeinflussen.

Tang Jing, Attnary-Puchheim (Österreich)

Zu 1. Das Spiel Street Fighter 2 wirft bei vielen Lesern immer wieder Fragen auf, doch meistens wollen sie wissen, wann denn nun endlich der dritte Teil erscheint. Bisher bis Du somit der erste, der etwas über den ersten Teil wissen möchte, aber auch über diesen Oldie kann ich Dir gerne etwas erzählen. Der Grund, warum wir das Spiel nie getestet haben, liegt ganz einfach daran, daß das Spiel einer der ersten Titel für das CD-ROM für die PC-Engine/Turbo Duo war, und deshalb wohl nie in Deutschland erscheinen wird. Einige bekannte Charaktere stammen übrigens schon aus dem ersten Teil (Ken, Ryu sowie Sagat als der finale Endgegner).

Zu 2. Das nächste FX-Spiel trägt den Titel FX Trax. Es handelt sich dabei um ein Rennspiel für zwei Spieler gleichzeitig und wird in Deutschland wohl erst nach dem Weihnachtsgeschäft zu haben sein. Ein FX-Beat'em Up ist derzeit nicht in Planung. Ansonsten ist noch das Rennspiel Power Slide von der britischen Firma Elite Systems in der Mache, das zur Zeit in Zusammenarbeit mit Ford entwickelt wird. Es gibt aber auch Gerüchte über ein Rollenspiel, das den neuen Chip ausgiebig unterstützen soll.

Zu 3. Siehe Seite 14/15 im Scene Teil.

Zu 4. Das ist so wie bei allen Dingen im Leben: Alles nur in Maßen und nicht in Massen! Wenn man natürlich jeden Tag acht Stunden vor dem Flimmerkasten verbringt, ist es logisch, daß sich das auf die Psyche auswirkt. Davon mal ganz abgesehen, gibt es auch

andere Meinungen von den Herren in Weiß. Manche behaupten sogar, daß man durch Videospiele bessere Reaktionen bekommt und man Aggressionen abbaut. Ich denke zudem, daß es auch immer damit zusammenhängt, wie die entsprechende Person veranlagt ist. Ich für meine Person bin dadurch sicherlich nicht aggressiver und dümmer geworden (denke ich jedenfalls).

Moral II

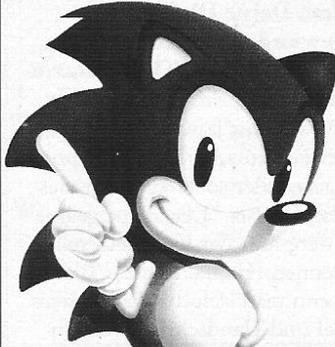
"Videospiele sind brutal und gewalttätig", "Videospiele machen kleine Kinder zu brutalen Straßenschlägern". So tönt es aus den Medien. Von überall. Es gibt kein Entrinnen! Und ich? Ich les' trotzdem die Mega Fun und kauf' mir ab und zu mal ein Videospiele. Pfui, ich sollte mich schämen, sollte besser draußen spielen mit meinen Freunden. Ach ja, Alpträume produzieren Videospiele natürlich auch! Na gut, dann jage ich eben nicht mehr meinen kleinen blauen Igel durch die Gegend oder befreie ganz Gallien von den Römern. Früher habe ich immer wieder von diesem blauen Igel und einem Fuchs mit zwei Schwänzen geträumt, wirklich schrecklich! Jedesmal bin ich schweißgebadet aufgewacht. Videospiele machen auch gewalttätig! Jetzt spiel' ich nicht mehr Street Fighter 2, wenn ich mich abreagieren will. Wir kloppen uns jetzt lieber selber; Hauptsache, die Videospiele treiben uns nicht mehr länger zur Gewalt. Andererseits kann man damit seine Geschicklichkeit trainieren und sich mit den Pixeln und dem Joypad die Wut aus dem Bauch schlagen. Was denn nun? ...und die Moral von der Geschicht', sagt sie mir, ich weiß sie nicht.

Master Of The 7th Century

Im Prinzip kann ich Deinen Zynismus sehr gut verstehen, denn auch ich hatte anfangs Schwierigkeiten, meinen Eltern das Hobby näherzubringen. Noch mehr Schwierigkeiten gab es natürlich, als ich ihnen erklärte, daß ich damit meinen Lebensunterhalt bestreiten möchte. Ich denke, daß generell neue Sachen schnell den Ruf haben, sie seien in irgendeiner Form schädlich. Meine Eltern mußten sich damals ja auch gegen den Vorwurf wehren, daß Rock'n Roll und Beat aggressiv machen würde (Kommt uns das nicht bekannt vor?). Sicherlich gibt es immer wieder ein paar Spinner, die durch irgendwelche Hobbys fehlgeleitet werden, doch das ist immer nur eine Randgruppe und nicht die Masse. Auf der anderen Seite habe ich auch Verständnis dafür, daß viele Psychologen besorgt darüber sind, daß in der Zukunft Videospiele möglicherweise eine Art Bücherersatz werden. Man-

che Kinder und Jugendliche übertreiben bei diesem Hobby sicherlich gehörig und sehen nur noch in ihrer geliebten Konsole den einzig wahren Freund. Einen Punkt sehe ich aber genauso wie Du: Die deutschen Videospiele sind beim besten Willen nicht brutal. Alles, was man in den Videospiele zu sehen bekommt, kann man jeden Tag im deutschen Vormittagsprogramm sehen. Sega und Nintendo achten strengstens darauf, daß keine blutigen oder gar sexistischen Spiele deutschen Boden erreichen. Nicht ohne Grund führen stets Knuddel-Jump'n Runs die Verkaufscharts an. Vor allem Sega hat es mittlerweile durch die frischen Werbekampagnen geschafft, die Videospiele endgültig von dem stets angelasteten Spielhallen-Milieu zu entfernen. Also Mr. X, durch einen gepflegten Zock wird sicherlich aus niemandem ein Mr. Hyde.

TOP-4 0711-2 62 42 09
VIDEOGAMES
VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

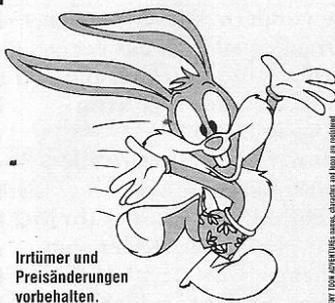


MEGADRIVE

Phantasy Star 3 (DT)	69.-
Micky Mouse 1 (DT)	69.-
Thunderblade (DT)	69.-
Zero Wing (DT)	69.-
James Pond (DT)	69.-
Green Dog (DT)	69.-
Batman (DT)	69.-
Aquatic Games (DT)	69.-
John Madden (DT)	69.-
Jurassic Park (DT)	119.-
Shinobi 2 (US)	119.-
F-15 Strike Eagle (US)	119.-
Landstalker (DT)	139.-
Silpheed (US)	139.-

SUPER NINTENDO

Skulljagger (US)	69.-
Lethal Weapon (US)	69.-
Tom & Jerry (US)	69.-
Toys (US)	69.-
Edono (JP)	69.-
Valis 4 (US)	69.-
Final Fight 2 (JP)	79.-
Cool World (US)	79.-
Gods (US)	79.-
Logic Bomb (US)	139.-
Super Air Diver (US)	139.-
Pirates Gold (US)	149.-
Magic Johnson (US)	149.-
Legend (US)	139.-



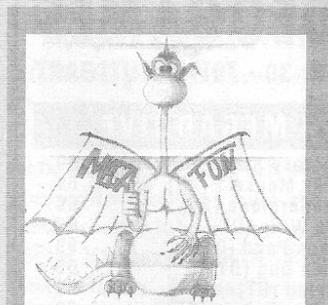
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM. Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. An- und Verkauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.-DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken). Bitte neue PLZ angeben!



Krampfbacke

Hürzlich Willkommen, Ulf! Das ist mein ganz persönlicher Brief an Dich. Man nennt mich Krampfbacke, da ich öfters in meiner linken Backenhälfte einen furchtbaren Krampf hab' und rumbrüll', als ob ich grad die Mega Fun gelesen hätte. Als ich die 8/93 durchlas, bekam ich auf einmal wieder dieses Kribbeln in meiner linken Pobacke. Mir sausten 312 Probleme im Kopf herum, eines davon betrifft die Anonymität der Leserbriefe. Wieso sollte ein braver Leserbriefschreiber (wie ich) Dir seinen Namen veraten, wo er doch schon so freundlich ist, Dir mit den Briefen zu helfen, Deinen Job zu behalten. Du verrätst uns doch auch nicht, ob Du Hakle Feucht benutzt oder zum Frühstück schon Hackfleisch verspeist. Und auß... AAAAAH! ES FÄNGT WIEDER AN... AAAAAH! TUT DAS WEH... AAH ...PUH vorbei! Das ist wirklich grausam! Wo war ich stehengeblieben? Ach jo:



Der Fleiß der Leser schien mal wieder keine Grenzen zu haben; so konnten wir in letzter Zeit allerhand neukreierte Maskottchen bewundern. Dieser putzige Drache stammt aus der Feder von Daniel Freund aus Essen, ich sage artig "Danke schön!". Da sich aber mittlerweile unser Dr. Brainless etabliert hat, könntet Ihr mir ja ein paar Bilder zum Thema "Gebt dem Ulf ein neues Gesicht" schicken. Die besten Entwürfe werden wieder mit einer Veröffentlichung belohnt.

Sind vier Seiten Leserbriefe nicht ein wenig wenig? Hast Du keine Ausdauer oder keine Lust oder was? Sechs bis acht Seiten sind doch wohl eher angebracht! Eine Frage: Bevor Du die Adresse für die Megamail hinklotzt, schreibst Du immer irgendwas von "durch den Kakao ziehen". Ist das nicht Diskriminierung von Minderheiten? Viele Leute müssen doch auf Kakao-Plantagen arbeiten, ist das nicht furchtb... AAAAAAH... SO EINE SCHEL... BEN-KLEISTER... NICHT ZUM AUSHALTEN... DIESE... AAAAAH... KRÄMPFE. Ächz, vorbei! Man gönnt sich ja sonst nichts. Ein weiterer Kritikpunkt zu Deinen Antworten wären die ständigen Zensuren wie Sch..., K... oder A... Muß das sein, auch Erwachsene lesen die Mega Fun! A propos "A"; da fällt mir 'ne Geschichte von Ernie aus der Sesamstraße ein. Das dauert aber zu lang. Wenn Du willst, schick' ich sie Dir. Es wäre übrigens lieb, wenn Du Deine Fangemeinde (?) mal dazu aufrufen würdest, mir ein paar Rezepte und Mittel gegen Backenkrämpfe zu schicken. Ich wäre Dir sehr verbunden. Deine Dich immer bewundernde KrampfbaAAAAH... CKE aus Darmstadt

Du scheinst ja wirklich ein wahrer Fan zu sein, liebe Krampfbacke, oder sollte ich Dich vielleicht besser "Der kleine gelbe Zwerg mit der Knubbelnase" nennen (Hah, ertappt!)? Blöd, wenn man sich durch Poststempel und Handschrift doch ein bißchen zu erkennen gibt. Nachdem ich Dich so scheußlich enttarnt habe, denke ich nicht, daß Dir irgendjemand bei Deinem größeren Krampfproblem (welche Du übrigens nicht nur im Gesäß hast) helfen wird. Stattdessen könnten eher hübsche Zyankali-Proben, flauschige Rotknie-Spinnen oder nichtbestellte Beate Uhse-Kataloge bei Dir eintrudeln. Ach ja, liebe Krampfbacke, natürlich war ich brennend an Deiner Person interessiert und habe daher schon bei der örtlichen

Nervenanstalt in Darmstadt angerufen, doch leider zu spät, denn Du scheinst ja schon seit geraumer Zeit auf der Flucht zu sein (Du warst dort wegen Deinen zwei Nummern zu großen Doppelripp-Unterhosen bekannt.) Wie ist das eigentlich, wenn man sich aus den Müllern ernähren muß? In Würzburg wäre es für Dich sicherlich einfacher, denn hier gibt es ja die sogenannten Biotonnen. Da werden all die feinen Sachen wenigstens gleich zusammenge-tan. Das Problem mit der Zensur bin übrigens nicht ich, sondern der "Leidende Redakteur" Martin. Wenn ich S... schreibe, dann sagt sein Pflichtbewußtsein "Dat geht aber nit so!", und Zack, schon wurde das Wort kastriert. Martin ist halt ein ... (Danke für die Zensur, Martin). Ich habe daher einen besseren Vorschlag: Ich benutze in Zukunft immer nur noch Abkürzungen. Ein Beispiel gefällig?: Nachdem ich mit Deinem A. S. gefahren bin, wird Deine F. nicht mehr L.M.A.A. sagen können, Du W.Y.T.! Alles klar? P.S. Ich liebe Sesamstraße, vor allem Supergroby (Kult!).

Lover

Hallo Ulf! Vor einiger Zeit, ich glaube Anfang Mai '93, habe ich mir die erste Mega Fun gekauft und war prompt begeistert. Nun zu Dir: Aus zuverlässiger Quelle habe ich erfahren, daß Du leider auch beim zwölften Versuch, den Autoführerschein zu bestehen, durchgefallen bist. Auch hörte ich, daß Dein neuer Lover Leslie Nielsen heißt. Bis bald!

Michael Schmid,
Hauzenberg-Haag

So liebe ich es! Ohne Umschweife gleich zur Pointe kommen. Nun sei Dir aber gesagt, lieber Michael Schmid, (Wer hat Dir eigentlich diesen äußerst ausgefallenen Namen gegeben), daß Du mal wieder ein blendendes Beispiel dafür bist, daß man in der Öffentlichkeit nichts, aber auch gar nichts privates erzählen sollte. Wie ein Rudel Bluthunde saugt Ihr Euch an jedem privaten Detail fest und trampelt darauf herum, Ihr

Gierlappen! Alsooooo, der Grund, warum ich kein Auto habe, ist wirklich ganz anderer Natur. Ratet doch einfach heiter weiter, vielleicht kommt irgendjemand darauf (mit dem Gewinner trinke ich ein Flens). Ich kann Euch ja schon mal ein paar mögliche Antworten geben:

1. Ich bin ein Rot/Grün Verwechslers.
2. Durch ein traumatisches Erlebnis in der Kindheit (meine Mami fuhr über meinen Lieblings-Teddy) kann ich einfach keinen Führerschein mehr machen.
3. Früher, auf dem Dorf, bin ich immer auf einer dicken Sau namens Herta geritten. Seitdem sie zu zehn Metern Thüringer Würstchen verarbeitet wurde, habe ich mir geschworen, nie einen Führerschein zu machen.
4. Django hat eine Monatskarte. Woher weißt Du eigentlich etwas über meine innige Beziehung zu Leslie-Baby? Nun, ich kann Dir aber versichern, daß schon wieder Schluß zwischen uns beiden ist. Bei meinen sexuellen Ansprüchen kannst Du Dir sicherlich vorstellen, daß ihm in seinem Alter schnell die Pumpe ging. Dreimal darfst Du raten, wie meine neue Flamme heißt? Genau, es ist... Ne ne, das wird nicht verraten. Verdamm, sollte meine Antwort denn jetzt schon zu Ende sein?! Vielleicht kann ich Dir ja erzählen, daß sich in einer Streichholzpackung 40 Streichhölzer befinden, oder daß Eichhörnchen nachts am liebsten... oder...

Kuhliebe

Moin Ulf! Ich habe 'ne Beschwerde gegen den Zwerg mit der Gnubbelnase (Funmail 9/93). Hat der Kerl doch Nintendo beleidigt. Mein Freund und ich fanden den Artikel wirklich ganz goldig. Ach ja, ich muß mich an dieser Stelle erst mal für meinen Freund entschuldigen, da er leider nicht mitschreiben kann, weil er auf einem Schrank hockt und seine Kuh verge-waltigt. Jetzt aber zurück zum Artikel: Also, mein Freund und ich waren sehr sauer, als wir das mit Nintendo lasen, darum, Du

Zwergnase, laß Dir eins gesagt sein: Wenn Du Deine Sabberschnute noch einmal so weit aufreißt, dann hau' ich Dir ins Gehäuse! So Ulf, und jetzt zu Eurer Mega Fun. Das Blatt ist einfach genial, Du solltest es einmal lesen. Sieh aber mal zu, daß Ihr das Neo Geo aus Eurem Blatt schmeißt. Wer kauft sich schon so ein Ding?! Ich gebe doch keine 400 DM für ein Spiel aus! Haut doch lieber mehr Game Boy-Tests rein, denn davon gibt es zu wenig in Eurer Zeitschrift. Na Ulf, da bist Du platt, was? Ich hoffe, der Brief hat Dich nicht vom Hocker gehauen.

Nico Ribbat, Linsburg

So so, Dein süßer "Freund" ver-gewaltigt gerade eine Kuh. Ist das nur eine Bezeichnung für seine dicke Freundin oder fröhnt er wirklich der Sodomie? Egal, jedenfalls bist Du bestimmt nicht der Einzige, der etwas gegen den Zwerg (oder wie immer er sich auch bezeichnet) hat. Ich bin nur froh, daß er keine Adresse mit angab, sonst wäre er sicherlich schon das Opfer einiger Nintendo-Fanatiker geworden. Ich sehe schon direkt die Schlagzeile in der "Wild"-Zeitung: "Blasser Junge wurde von einer bislang unbekanntem Terrorgruppe durch den Fleischwolf gedreht" (Nein, nein, jetzt kommt nicht der Gag: "Wild sprach als erstes mit den Frikadellen"). Allerdings bist Du nicht gerade besser, diskriminierst Du doch alle Neo Geo-Besitzer (also auch mich, Du Ratte). Du wirst es nicht glauben, aber es gibt doch tatsächlich auch ein paar Menschen, die den Game Boy hassen. Also, schont meinen arg geschundenen Geist bitte mit diesem Konsolenkampf. Warum soll ich eigentlich bei Deinem Brief bitte vom Hocker fallen?! Vielleicht wegen der vielen Rechtschreibfehler? Oder meinst Du etwa, den ultimativen Funmail-Brief geschrieben zu haben, wo man sich biegen muß vor Lachen?

Top Secret

Hallo Ulf! Hier bin ich wieder: Prof. Dr. Andreas Weber! Rate mal, warum ich

Dir schreibe. Ganz einfach: Jedesmal wenn ich Deine abgrundtief doofen Antworten auf die noch blöderen Fragen oder Briefe der Leser (IQ von Kelly Bundy) studiere, überkommt mich das Gefühl, daß ich auch meinen Goldbärensaft dazu geben sollte (Ich vermute, daß ungefähr 2% der Leser meinen sehr akkurat geschriebenen Brief überhaupt verstehen werden). Die Funmail wird ja immer ordinärer! Da erblicke ich doch sogar Wörter wie "Nacktbild", Pfui Teufel! Und Du nennst Dich "Schützer der wehrlosen Briefschreiber"! So einen Beschützer habe ich mir schon immer gewünscht: Ulf-Man, der verbale Unmutsäußerungen selber benutzt. So, und weil Du immer wetttest, wette ich jetzt mal: Ich wette, daß Dir beim Trinken schon einmal der Klodeckel auf den Hinterkopf gefallen ist. Dies hatte zur Folge, daß das ganze Gerümpel nach vorne gefallen ist, was wiederum eine Störung der geradlinigen Gedankengänge im Vorderkopf erzeugte. Nur durch diese stichhaltigen Fakten läßt sich erklären, wie ein Homo Sapiens einen solchen Müll schreiben kann. Übrigens, den Tip von Rene Kissien bezüglich der Videospielsendung auf Sky One kannst Du Dir getrost sparen, denn zur Freude aller wird dieser Sender ab 1. September verschlüsselt (wegen des blöden Multi Channels). Dann kann ich nicht mehr mein geliebtes Star Trek sehen. Aber was geht Dich denn das an, Du bist ja kein Trekki. Und wenn Du jetzt in irgendeiner Weise über diese Serie zu lästern anfängst, erwartest Dich ein bitterböser Brief!! Ich ziehe in Erwägung, daß Du eh' nur solche primitiven Sendungen wie "Blindenstraße" oder "Schlechte Zeiten-Gute Zeiten" anschaut. Das war's! Der von Allwissenheit geprägte

Prof. Dr. Andreas Weber

Ich frage mich immer wieder, warum ich solche Briefe in

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

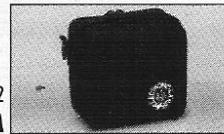
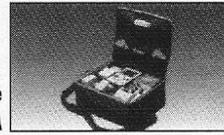
Sofort kostenlose Info anfordern bei:
ELA -VERTRIEB VIDEO FERNVERLEIH
 Postfach 1366, 77603 Offenburg
 Telefon: 07805 - 59802

mühseliger Kleinarbeit überhaupt eingebe (Ich hasse einge-ben!). Vielleicht weil sie mir immer so interessante Denkanstöße geben wie Ulf-Man. Ja, das ist es doch! Ich sehe schon die zehnmal zehnmeter großen Filmplakate am Firmament glänzen: Ulf-Man in seinem neuesten Streifen "King Kong brachte mir die Liebe bei". Das wär's doch, oder? Auch die Idee, sein Getränk am Klo einzunehmen, ist nicht schlecht. Das hätte mir schon so manche Teppichreinigung erspart. Nun aber direkt zu Deinem Brief, Du königlicher Sproß. Du hast ja recht, ich bin sowas von gemein und versee meine Briefe allzu gerne mit fäkalen Äußerungen. Ich kann einfach nichts dafür. Anfangs beantworte ich die Briefe noch ganz normal, doch dann schießen mir die übelsten Ideen in den Kopf und meine teuflischen Hände sagen mir: Schreib, schreib! Und so versinke ich im Laufe des Briefes immer mehr in meine diabolische Welt und fange an, unverschämt zu werden, DU

KNILCH! Dann vergesse ich komplett das gesamte Umfeld, meine Hände gehorchen mir nicht mehr und die Beschimpfungen nehmen immer schlimmere Formen an, DU KLEINER SCHLINGEL! Blitze donnern, der Tisch bebt, die Computeranlage fängt an zu funkeln und ich bin nicht mehr ich selbst, ich bin ULF - STRAFER DER GUTGLÄUBIGEN LESER! ZU DIESEM ZEITPUNKT LAUFE ICH AMOK, ARGHHH, UND MEINE ABSCHEULICHEN GEMEINHEITEN ERREICHEN IHREN HÖHEPUNKT, DU... PAFF! ...PAFF! (Zwei schallene Ohrfeigen von Stephan G. (dem "PH"-Neutralen) holen mich augenblicklich in die Wirklichkeit zurück). Jetzt, lieber Andreas, kennst Du mein trauriges Geheimnis. Das muß aber unter uns bleiben! P.S. Flenn' nicht rum, daß Du Raumschiff Entenscheiß nicht mehr glotzen kannst. Bei der Sendung mit der Maus kann man doch viel mehr lernen als das ewige "Scott me up, Beamy!"

ELEKTRONIK - LAND®

☆☆ für Händler Exportpreise ☆☆☆

	Schoolbag/Backpack, T-4 24,90 DM	
	Super Nes Tasche 42,00 DM	
		CD-Tasche, T-2 24,90 DM
		GB Valise 24,00 DM

Software-Neuheiten auf Anfrage

ALT GmbH Gierstergasse 8 A-1120 Wien Tel.: 02 22/812 57 21

in Deutschland: Hr. Hübner Tel.: 0 85 04/3042 Hr. Dränert Tel.: 0 88 06/389

SUPER NINTENDO

- 1. STARWING (1)
- 2. STREET FIGHTER II (2)
- 3. ZELDA 3 (4)
- 4. SUPER MARIO KART (3)
- 5. ROYAL RUMBLE (-)
- 6. SUPER TURRICAN (-)
- 7. FINAL FIGHT II (-)
- 8. SUPER MARIO WORLD (7)
- 9. ALIEN 3 (-)
- 10. JIMMY CONNORS TENNIS (5)

MEGA DRIVE

- 1. SONIC 2 (2)
- 2. NHLPA HOCKEY '93 (1)
- 3. JUNGLE STRIKE (-)
- 4. THUNDER FORCE IV (3)
- 5. STREETS OF RAGE 2 (10)
- 6. TINY TOON ADVENTURES (4)
- 7. FLASHBACK (6)
- 8. SHINING FORCE (-)
- 9. PGA TOUR GOLF II (5)
- 10. WORLD OF ILLUSION (7)

MASTER SYSTEM

- 1. ASTERIX (1)
- 2. WIMBLEDON II (2)
- 3. LAND OF ILLUSION (4)
- 4. GOLDEN AXE WARRIOR (3)
- 5. PSYCHO FOX (-)

NEO GEO

- 1. VIEWPOINT (1)
- 2. ART OF FIGHTING (3)
- 3. FATAL FURY II (2)
- 4. WORLD HEROES II (4)
- 5. SENGOKU 2 (-)

NINTENDO NES

- 1. DR. MARIO (1)
- 2. SUPER MARIO BROS. 3 (3)
- 3. TINY TOON (2)
- 4. DUCK HUNT (-)
- 5. PROBOTECTOR (4)

TURBO DUO

- 1. LORDS OF THUNDER (2)
- 2. BOMBERMAN '93 (1)
- 3. STREET FIGHTER II CE (-)
- 4. FINAL MATCH TENNIS (3)
- 5. POWER TENNIS (-)

LYNX

- 1. BASEBALL HEROES (1)
- 2. DINOLYMPICS (-)
- 3. DRACULA (2)
- 4. RAMPART (3)
- 5. CALIFORNIA GAMES (-)

GAME BOY

- 1. MYSTIC QUEST (5)
- 2. TINY TOON (3)
- 3. SUPER MARIO LAND 2 (1)
- 4. KID ICARUS (2)
- 5. ZELDA - LINK'S AWAKENING (-)

GAME GEAR

- 1. SHINOBI II (2)
- 2. SONIC 2 (1)
- 3. DEFENDER OF OASIS (-)
- 4. WONDER BOY III (-)
- 5. ALIEN 3 (-)

MACHT MIT!

SCHICKT UNS EURE DREI MOMENTANEN FAVOURITEN ZU. VERGESST BITTE NICHT, SYSTEM DER SPIELE, SOWIE EURE ADRESSE ANZUGEBEN, DAMIT IHR BEI DER VERLOSUNG DES JAHRESABOS DABEI SEID. EINEN VORDRUCK FINDET IHR AUF SEITE 60. DER GLÜCKLICHE GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE HEISST: THOMAS GEBHARDT AUS WERL.

- NEUEINSTEIGER
- ▲ AUFSTEIGER
- GLEICH GEBLIEBEN
- ▼ ABSTEIGER

NEU



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

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

für nur DM 5,-

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

MITMACHEN & GEWINNEN

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



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

Ab 1. September im Handel erhältlich!

Chapter 1

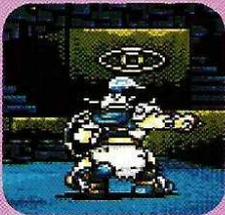
Runefaust Invasion

Als erstes solltet Ihr alle Leute befragen, um auch keinen wichtigen Tip auszulassen, was den Spielverlauf gewaltig ändern kann. Habt Ihr eine wichtige Person übersehen, kann es sein, daß manche Leute sich Eurer Shining Force nicht anschließen oder sogar ein Weiterkommen unmöglich ist. So, jetzt zum Wesentlichen. Als erstes besucht Ihr den König im Schloß. Wenn Ihr mit seinem Vorschlag, die Welt zu retten, einverstanden seid, erhaltet Ihr den Auftrag, Euch um eine Mannschaft zu kümmern. Ihr geht also zurück zur Stadt, wo sich automatisch Luke, Ken und Tao anschließen. Zurück zum Schloß und Ihr bekommt 100 Coins für die entsprechende Ausrüstung. Verlaßt nun das Schloß und Hans und Lowe werden sich Euch anschließen. Ist das geschehen, verlaßt Ihr die Stadt und werdet mit einem Wagen direkt zum nächsten Kampf gefahren. Nachdem Ihr den ersten Kampf bestanden habt, geht Ihr zu dem rechts gelegenen Haus, wo sich Gong anschließt. Als nächstes kämpft Ihr Euch den Weg nach Guardiana frei. Sind auch hier alle Gegner besiegt geht es zurück zum König. Jetzt schließt sich Mae der Truppe an. Rechts oben in der Stadt, im Green Dragon, könnt Ihr nun auch Gort anheuern. Vergeßt aber nicht alle Truhen zu öffnen bevor Ihr Euch in den nächsten Kampf stürzt. Weiter geht's nach Alterone. Hier angelangt ergattert Ihr im ersten Haus einige Schätze. Die Schatzkiste auf der Insel bekommt Ihr, wenn der Wagen auf die Frau am Wasser geschubst wird. Im Schloß sprecht Ihr wieder den König an und werdet daraufhin ins Gefängnis geworfen. Was jetzt? Die Tür muß untersucht werden und schon kommt Khris, um Euch zu befreien, worauf er sich auch anschließt. Seid Ihr durch den Geheimgang gelaufen erwartet Euch der letzte Kampf in diesem Chapter. Danach wieder zurück zum König, der von einem Dragon's Head spricht. Den findet Ihr rechts von dem Wasserfall.

Players Guide

Shining Force

Nachdem in der letzten Ausgabe unser Players Guide weichen mußte, wir hatten nur drei Wochen Zeit das Heft abzuschließen (Sperr, Klemm), außerdem gab's auch kein passendes Spiel dazu, klotzen wir diesmal wieder richtig, frei nach dem Motto "Wehe, wenn Gerd losgelassen". Shining Force bot sich so richtig an. Tatkräftig unterstützt wurden wir diesmal erstmals von zwei Lesern (Wir wollen mehr davon), die sich fleißig daran beteiligten. Unser Dank gilt insbesondere: Sega für das wohl derzeit beste Strategiespiel auf allen Konsolen, dem Theo Kranz Versand (mit "h") für das Testmuster, Gerd für die Bilderflut und die Texte, Philipp, Markus und Stefan für die technische Hilfe (Halt, das war doch ganz anders, Gerd), Benjamin Licht für die erste Lösung (Glückwunsch), Sascha Michalke für die zweite Lösung (auch Glückwunsch, das Freiabo ist Dir auch sicher) und allen anderen, die gerne mal begrüßt werden wollen. Doch jetzt genug der Vorede. Es folgt (Tätäräta, Tuch oder war es doch Tusch). Der ultimative (?) Players Guide zu Shining Force (oder ist Spike schneller?)



Luke der Warrior, später Gladiator, schlägt mit seiner Axt alles nieder. Schwerter können von ihm zwar benutzt werden, nur nicht sehr effektiv. Da wirken sich die Heat Axe, Great Axe und Atlas Axe schon ganz anders aus.



Der Held (Mensch) kann gut mit einem Schwert umgehen. Seine magischen Kräfte beschränken sich auf Egress, das die Crew in verzwickten Situationen direkt in die zuletzt besuchte Kirche verfrachtet.



Tao ist ein Magier, der später zum Wizzard aufsteigt. Zaubersprüche wie Blaze, Sleep, Dispel und Boost sind für ihn kein Problem. Als Waffe sollte er immer einen Zauberstab (Staff) bei sich tragen.



Gort ist ein geübter Warrior (Gladiator), der genau wie Luke mit einer Axt vorzüglich umgehen kann. Interessant wird es wenn er eine Heat Axe oder Atlas Axe in die Finger bekommt.



Lowe der Priester (Vicar) kann nur schlecht mit einem Zauberstab umgehen, ist dafür gut für die Heilung der Shining Force-Mitglieder einsetzbar.



Ken der Knight (Paladin), ist ein hervorragender Speerwerfer. Zu seinem Inventar sollte die Devil Lance oder ein Halberd gehören.



Hans (Archer) ist ohne Pfeil und Bogen unglücklich. Dazu gehören Wooden Arrow, Steel Arrow, Elven Arrow, Assault Shell und Buster Shoot.



Gong der Halbriese, ein Mönch, der nur mit seiner Muskelkraft seine Feinde um die Ecke bringt. Trotz seiner Heal-Fähigkeiten ist er als Mitglied Eurer Crew nicht unbedingt empfehlenswert.



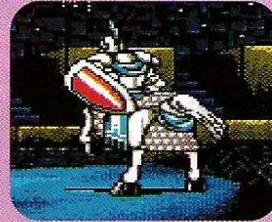
Das ist der erste Endgegner



Während Ihr die ersten Kampfversuche unternimmt und den ersten Dark Knight besiegt, zerstört Lord Kane in aller Ruhe Guardiania.



Khris ist ein Priester (Vicar), der mit einem Zauberstab vertraut ist. Seine Magischen Fähigkeiten beschränken sich auf Heal und Slow.



Mae wird später zum Paladin und ist mit Speer und Lanzen (Bronze-, Steel-, Chrome-, Devil Lance und Halberd) zu bewaffnen. Stets sollte sie mit zwei davon ausgerüstet sein. Immerhin kann vor jedem Kampf die Waffe gewechselt werden, ohne einen Spielzug zu verlieren. Natürlich ist das bei den anderen Beteiligten auch möglich.

Chapter 2

Spirit Of The Holy Spring

In Rindo muß der Mayor der Stadt angesprochen werden. Danach verläßt Ihr die Stadt in Richtung Manarina. Hier redet Ihr mit Anri, der Tochter des Königs von Guardiania, worauf sie Euch verläßt und im Turm rechts oben wartet. Jetzt wird sie sich Euch anschließen. Wieder unten angekommen untersucht Ihr die Maschine an der Wand und findet ein Domingo Ei.

Wieder zurück zu Otrant, der sich am Anfang der Stadt befindet. Er schickt Euch in die Cavern Of Darkness. Ein weiterer Kampf steht bevor. Nachdem Ihr einen wichtigen Gegenstand rechts oben gefunden habt, begehrt Ihr Euch mit demselben zum Turm, wo auch Arthur wartet, um in der Shining Force mitmischen zu können. Jetzt wieder zurück nach Rindo, wo Ihr bei einem Gespräch mit dem Mayor erfährt, daß sein Enkel vermißt wird. Findet Ihr den Jungen, bekommt Ihr das Schiff zur Verfügung gestellt. Nachdem Ihr das Schiff betreten habt, erwartet Euch eine Überraschung.

Wenn Ihr jetzt zum Mayor zurückgeht, schickt er Euch zur Shade Abbey. Dort sprecht Ihr mit dem Priester und könnt nun die Kapelle betreten. Der Kampf beginnt sobald man zur Statue kommt. Nach dem Kampf schließt sich Euch Balbaroy an. Beim Verlassen der Shade Abbey kommt auch noch Amon mit.



Anri gehört zu den besten Zauberinnen die mit einem Zauberstab ausgestattet ist und Zauberprüche wie Blaze, Freeze, Muddle und Bolt beherrscht.



Arthur der Knight (Paladin) hat außer seiner Lanze auch noch die Begabung Blaze und Freeze anzuwenden.



Amon, Balbaroy's Frau, kann mit Schwertern umgehen.



Balbaroy ist ein perfekter Schwertkämpfer und tötet seine Feinde im Flug.



In solchen Kirchen werden Eure Wunden geheilt, Verstorbene für Geld wieder zum Leben erweckt oder einfach nur der aktuelle Stand abgespeichert. Habt Ihr mit irgend einer Figur Level 10 erreicht wird dieselbe hier befördert (Promote), was nicht immer ratsam ist.



Wie Kinder so sind, immer im Zirkus zu finden.



Wo ist das Domingo Ei?



Wenn Euch der Wächter oben im Turm nicht vorbeiläßt, besucht doch mal diesen Kumpanen.

Chapter 3

Secret Weapon Of Runefast

In Bustoke geht Ihr in den Thronraum, wo sich Diane zu Euch gesellt. Nun geht Ihr in den Steinbruch (rechts unten) und bekämpft die dortigen Monster. Mit dem Moonstone geht man zum Alchemisten, der daraus Lunar Dew macht, mit dem man Zylo heilen kann. Ihn findet Ihr in der Zelle im Berg ganz links unten. Er kämpft von nun an auch an Eurer Seite. In der untersten Häuserreihe links, findet Ihr im Keller Kokichi, der Euch sein Fluggerät vorführt. Sollte er es nicht tun, nervt ihn solange bis er es tut. Sonst schließt er sich später nicht Eurer Party an. Wenn Ihr jetzt die Stadt rechts oben verläßt werdet Ihr schon von vielen Gegnern und einer Superwaffe erwartet, die alles links von Ihr und die Reihen darunter beschießt. Sobald das Laser Eye besiegt ist, gesellt sich Pelle zu Euch.



Diane ist wie alle anderen Elfen mit dem Bogen sehr bewandt und gehört zu der Klasse der Archer (Bowmaster).



Zylo der Werewolf gehört zu den besten, obwohl er keine Waffen benutzen kann und keine magischen Fähigkeiten hat.



Pelle der Paladin kennt nur den Umgang mit einer Lanze.

Chapter 4

The Great Fortress Of Balbazak

In Pao geht Ihr in das Haus des Priesters ganz oben; draußen könnt Ihr mit ein wenig Glück Joghurt sehen, der möglicherweise jetzt erst zu Eurer Streitmacht zählt. In der Bar solltet Ihr mit Elliot reden. Danach geht Ihr zur Herrscherin der Stadt, die Ihr zweimal anspricht. Die Stadt sollte sich dann fortbewegen. Kurz darauf landet Kokichi, falls Ihr alles richtig gemacht habt, in Eurer Party. Der Kampf mit General Elliot steht direkt bevor. Ein Lizardman hat eine Heat Axe; wird er von jemandem getötet, der einen Gegenstand tragen kann, wird er diese bekommen. Nach der Schlacht begeht Ihr Euch nach Pao zurück, wo Ihr Vankar, den gefeuerten Wächter, mitnehmen könnt.

In Pao könnt Ihr im Item Shop das Domingo Ei ausbrüten lassen. Im Schlafgehege findet Ihr Gunz aus Rindo wieder, der Euch mit seinem Steam Suit kräftig unterstützen wird. Als nächstes kämpft Ihr Euch nach Urbantol durch. Kurz darauf erscheint Earnest, der auch in Eure Shining Force eintritt. Jetzt solltet Ihr für den Kampf mit Balbazak bereit sein.



Dieser Magier bewacht das Moon Dew



Laser Eye, schwer zu zerstören



Yoghurt kann jedes Shining Force Mitglied mit seinem Yoghurt Ring in einen Maulwurf verwandeln.



Kokichi benutzt Speere und Lanzen. Mit dem Halberd hat er auch Erfahrung.



Vankar gehört ebenfalls zu den Paladins und beherrscht eine Lanze.



Domingo ist einer der größten Magier der die Kunst des Freeze, Muddle, Desoul und Boost beherrscht.



Gunz ist auch aufgebaut kaum einsatzfähig.



Vankar, der Paladin, kommt mit einem Speer oder einer Lanze gut zurecht.

Chapter 5

Gateway to the hidden Shrine

Wenn Ihr Euch gegen einige Monster verteidigt habt, führt Euch eine Meerjungfrau nach Waral, wo Euer Schiff repariert wird. Dort fahrt Ihr mit dem Guest Boat hinter die Boien. Nun geht Ihr in den Shining Path. Danach könnt Ihr mit dem Boot zurück nach Waral. Nach einem Gespräch mit dem König setzt Ihr Eure Reise auf dem Schiff fort.

Chapter 6

Descendant of the Sacred Dragons

Nachdem Ihr in der Stadt mit Karin gesprochen habt, geht Ihr in den Turm rechts. Hier bekommt Ihr einen Neuzugang namens Lyle. Weiter geht es nach Dragonia, wo Ihr in dem Haus links oben, über einen Durchgang Bleu findet, der ab jetzt auch zu Eurer Party gehört. Frisch eingestiegen, hat er jetzt die Möglichkeit, sich im Kampf gegen Kane zu bewähren. Nach erfolgreicher Tat wieder zurück zur Stadt. Hier spricht Ihr Karin, dann Krin und wieder Karin an. Nun verläßt Ihr wieder die Stadt Richtung Demon Castle. Im Castle wird gegen die Hexe Mishela gekämpft. (Die Schatztruhen nicht vergessen).



Ohne Waffen und Magie kann Bleu ganz schön zum Tier werden.



Für Lyle sind Speere und Lanzen unverzichtbar.

Chapter 7

The Lost civilization

In Promt spricht Ihr mit dem König, der Euch ins Gefängnis wirft. Nachdem Boken Euch befreit hat geht Ihr wieder zum König. Jetzt zu Kane in den Raum links unten nach dem Abstieg zum Gefängnis gehen. Hier spricht Ihr Kane, dann den König an. An dem Haus über dem kleinen Teich hängt ein Zettel, den Ihr lesen solltet, wenn Ihr auf Musashis Anwesenheit Wert legt. Wollt Ihr die beiden Vogelmenschen mit einem Doomblaste ausrüsten, so bekämpft den Duraban mit jemanden der noch etwas tragen kann. Weiter im Tower den Demon Master töten. Nun sind auch Alef und Torasu soweit, sich Euch anzuschließen. Zurück zum König und Ihr bekommt das Sword of Darkness. Danach zu den Ruinen wo Ihr den Shining Path mit dem Orb of Light öffnet. Danach wieder rechts zum Pool wo der Orb of Light wieder benutzt werden muß. Da trifft Ihr auf Adam, der Euch den Weg zum Chaos Breaker zeigen will und sich sofort anschließt. Das Sword of Light sollte jetzt links, das Sword of Darkness rechts auf dem Sockel benutzt werden. Den Chaos Breaker gibt es jetzt in der Mitte. Es geht weiter zum Pool, wo mit dem Geist gesprochen wird und dann in den Teleporter. Jetzt nur noch zum König, aber bereitet Euch auf einen Kampf vor.



Alef gehört zu den Magiern, die mit Blaze, Freeze, Bolt und Dessoul umgehen kann. Ein Zauberstab ist hier natürlich Pflicht.



Auch Torasu beherrscht einige Zaubersprüche, wie Heal, Detox, Shield und Aura. Sein bester Strab ist das Holly Staff.



Den Samurai Musashi sollte man unbedingt aufbauen. Seine Katana (Waffe) hat eine ungeheure Zerstörungskraft.



Adam ist ein Cyborg, ohne Waffen und Magie. Ihn könnt Ihr gefrost bei den Headquarters lassen.

Chapter 8

Rise Of The Ancient Castle

Am Eingang der Stadt hängt ein Zettel an einem Busch, in dem steht, daß Hansou bei den Headquarters auf Euch wartet. Also besucht Ihr Mahato, der Euch ins Schloß von King Ramladu schickt. Einem der Armed Skeletons könnt Ihr eine Atlas Axe abnehmen. Die dann erscheinende Treppe führt zu einer Landzunge, an deren Spitze Ihr den Chaos Breaker benützen müßt. Nach dem nächsten Kampf, solltet Ihr zurück zur Stadt, um Euch auf den Finalen Kampf vorzubereiten. Ihr geht also zurück zum Schloß, erste links, die Treppen runter, wo Ihr Dark Sol beim Erwecken des Drachen überrascht. Ab jetzt kann Ich Euch nur noch viel Glück wünschen.



Hansou der Ninja, ist mit einem Doom Blade ausgerüstet und beherrscht Sleep, Dispel und Desoul Zaubersprüche.



Hier seht Ihr Ramladu, wie er sich verzweifelt den Eingang zum Drachen bewacht.



Was für ein Gegner



Der Drachen mit seinen drei Köpfen ist über 720 HP stark.

Zum Abschluß noch eine Beschreibung der wichtigsten Gegenstände

Einige Gegenstände wirken wie Magie, können aber bei Beanspruchung beschädigt werden. Sollte ein Anzeichen dafür bestehen, sollte dieser Gegenstand nicht mehr benutzt werden.

Damit geht Ihr nach einem Kampf am besten in einen Item Shop, wo Ihr diese Gegenstände wieder reparieren lassen könnt.

Sword of Light	Bolt 2
Chaos Breaker	Bolt 2
Heat Axe	Blaze 2
Demon Rod	Demon Smile
Black Ring	Blaze 2
Speed Ring	Blaze 2
Sword of Darkness	Desoul
Helbard	Bolt 1
Atlas Axe	Blaze 3
White Ring	Aura 2
Evil Ring	Bolt 3
Power Ring	Boost 1

Joghurt Ring: Verwandelt Personen äußerlich in einen Joghurt. Joghurt findet Ihn, nachdem er seinen ersten Gegner erledigt hat

Andere spezielle Items (erhöhen dauerhaft eine Eigenschaft)

Power Potion	Attack
Defense Potion	Defense
Bread of Life	HP
Legs of Haste	Speed
Turbo Pepper	Mobility
Shower of Cures	Heilt die gesamte Party um bis zu 40 Points.

Die folgenden Ringe erhöhen für denjenigen, der den Ring trägt, eine Eigenschaft:

Speed Ring	Egress/ Move +2
PowerRing	Boost/ Attaack +4
White Ring	Auraa/ Defense +6
Black Ring	Level2Blaze/ Attack +6
Evil Ring	Level 3 Bolt (verflucht)

Nachfolgende Waffen können bei übermäßigem Einsatz zerfallen

Halberd	Level 2 Bolt
Light Sword	Level 2 Bolt (kann nicht kaputt gehen)
Dark Sword	Desoul (kann nicht kaputt gehen)
Chaos Breaker	Level 3 Freeze (kann nicht kaputt gehen)
Heat Axe	Level 3 Blaze
Atlas Axe	Level 3 Blaze
Demon Rod	zieht Magiepunkte ab

Sollte es nicht so klappen, wie es hier beschrieben ist, sei zu sagen, daß von Spiel zu Spiel die Leute früher oder später in die Shining Force eintreten können. So kann es passieren, daß dieser Players Guide nicht unbedingt bei jedem klappt. Anscheinend liegt es ganz an der Spielweise und Gründlichkeit des einzelnen Spielers. Noch dazu ist nicht auszuschließen, ja sogar wahrscheinlich, daß die hier aufgeführten Leute und Gegenstände nicht komplett sind. Wenn Ihr neue Sachen entdeckt, schickt sie uns doch einfach zu.

Ende ?

Nein, denn Shining Force 2 ist bereits in Arbeit, aber bis dahin kann es noch ein bißchen dauern. Also tschüss, bis zum nächsten Special.

Super Baseball 2020

Ursprünglich auf dem NEO GEO erschienen, kommt die Super NES- Umsetzung dem Original ziemlich nahe

Wir schreiben das Jahr 2020. Der amerikanische Nationalsport Baseball hat bis dato noch nicht an Bedeutung verloren. Doch in dieser Zukunft trauen sich die Menschen nicht mehr so recht auf den Platz, dafür lassen sich die Roboter gerne verheizen. Zwei Spielmodi stehen Euch zur Verfügung. Zumeinen könnt

unterschiedliche Stärken aufweisen. Die Spielerperspektive ist, wie bei den meisten Baseballspielen, aus der Position des Catchers zu begutachten. Wird der Ball dann abgeschlagen, schaltet diese Perspektive sofort in eine isometrische Draufsicht um. Ein Feature ist zu den sonst so typischen Baseball-Aspekten noch dazu-



Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Mitspieler antreten oder Ihr liefert Euch ein Exhibition Game gegen den Computer. Insgesamt gibt es zwölf Teams in zwei Ligen, die selbstverständlich



Der Ball ist eine sichere Beute der Fänger



Markus: Da ich schon ein großer Fan des Neo Geo-Spiels bin, war ich von Anfang an gespannt auf diese Umsetzung. Doch gottseidank ist Super Baseball 2020 auf dem Super Nintendo gut gelungen



Un' tschüß!

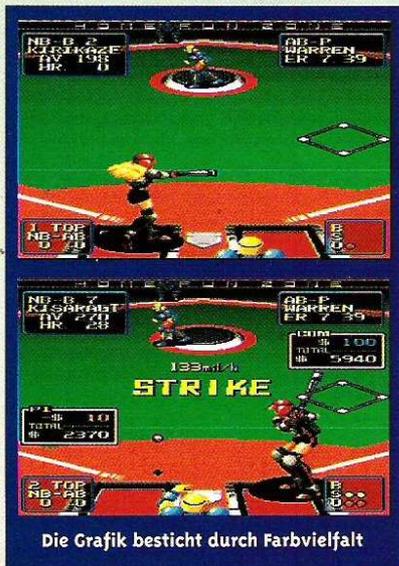


Scottie, hochbeamten!

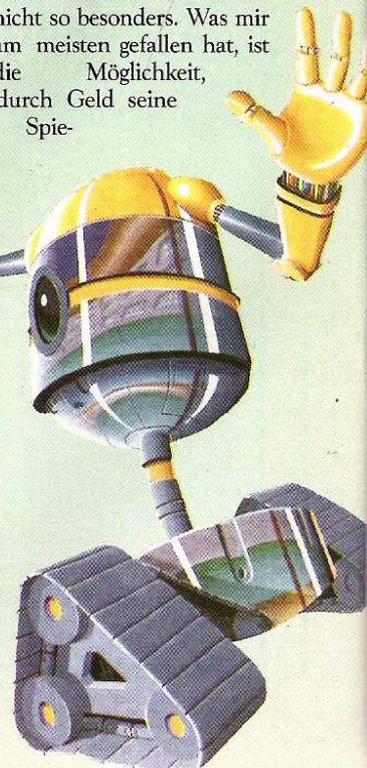
gekommen: So wird Euch bei jeder Handlung, die Ihr unternimmt, sei es ein Wurf, Catch o.ä., Geld gutgeschrieben oder abgezogen. Davon könnt Ihr dann Euren Spielern bessere Wurf- oder Schlagarme kaufen. Nach jedem Sieg bekommt Ihr ein Passwort.

und nicht so verhunzt worden wie manch anderes Neo Geo-Spiel, das es auch auf dieser Konsole gibt. Die Grafik erreicht insgesamt fast das Niveau des Originals. Die Sprachausgabe kommt gut rüber, auch wenn mir auf dem Super Nintendo schon besseres zu Ohren gekommen ist.

Der Sound ist dafür wieder nicht so besonders. Was mir am meisten gefallen hat, ist die Möglichkeit, durch Geld seine Spie-



Die Grafik besticht durch Farbvielfalt



ler zu verbessern. Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch angesetzt, und steigt angemessen an. Auf alle Fälle ist Super Baseball 2020 das beste Baseballspiel, das Ihr bekommen könnt.



Die Zuschauer sind durch Glasscheiben geschützt



Mit genügend Kohle könnt Ihr Eure Spieler gehörig aufpowern



Stephan: Das Super Nintendo zeigt wieder mal, daß es sich vor SNKs Edeltitel nicht zu verstecken

braucht. Baseball 2020 wurde bis auf kleine Änderungen erstklassig umgesetzt und übernimmt ganz klar die Tabellenführung in Sachen SNES-Baseball-Simulationen. Die Grafik besticht durch Farbenvielfalt, zudem weisen die Sprites endlich mal eine ordentliche Größe auf. Beim Sound wurden dagegen erhebliche Abstriche gemacht, vor allem die Hintergrundmusik kann wenig überzeugen. Was soll's, wenn das Game Play stimmt, sieht man über solche "Kleinigkeiten" schon mal hinweg, und Baseball 2020 bietet ganz einfach Spielspaß pur. Wer die Regeln einigermaßen beherrscht, findet sich von Anfang an gut zurecht und landet schnell seine ersten Homeruns.

Geradezu genial ist die Idee, mit jeder gelungenen Aktion Kohle einzuheimsen. Es ist unheimlich motivationsfördernd, seine Mannschaft gehörig aufzupowern und



so auch den stärkeren Computergegnern eins auf die Mütze zu geben. Also, ich für meinen Teil stehe sowieso auf Future-Spiele, aber auch die "normalen" Baseball-Freaks sollten dieses Modul auf jeden Fall mal antesten, denn es gibt im Moment nichts Besseres, und das nicht nur auf dem Super Nin-

1-2 SPIELER **82**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: TRADEWEST/SNK
 DATENTRÄGER: 12MBIT-MODUL USA
 GEPLANT DEUTSCHLAND: JA
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: DYNATEX

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
81%					
SOUND/FX					
54%					
SPIELSPASS					
82%					



MEGA POWER BY O.I.T. !!!!!!!!!!!!!

Street Fighter Turbo JP 149.90

Super Power League JP 199.90

(Hudson Soft Soccer)

NEUERÖFFNUNG AB OKTOBER IN STUTTGART
 IN SILBERBURGSTR. 171 !!!!!!!!!!!!!

MEGA DRIVE

- Blaster Master II US 99.90
- Bubsy DT 94.90
- Champion Bowling US 109.90
- Cool Spot US 89.90
- F1 Pole Position US 109.90
- Fatal Fury JP 84.90
- Flash Back US 94.90
- Formula One US 109.90
- Golden Axe III JP 104.90
- Indy Jones US 109.90
- Jack Nicklaus Golf US 109.90
- Kick Boxing JP 94.90
- Jurassic Park US 99.90
- Jungle Strike US 89.90
- Land Stalker US 109.90
- Mazin Wars JP 79.90
- Mortal Combat US 109.90
- Nhpa Hockey '93 US 79.90
- PGA Tour Golf II US 79.90
- RBI Baseball JP 109.90
- Rocket Knight US 109.90
- Shinobi III JP 109.90
- Shining Force US 99.90
- Street Fighter II US 119.90
- Ultimate Soccer US 99.90
- WWF II US 109.90
- X-Men US 109.90

SUPER NES

- Aladdin JP 179.90
- All Japan WWF JP 179.90
- Battletoads US 104.90
- Bubsy US 104.90
- B.O.B. US 104.90
- Congo's Caper US 89.90
- Dragon Ball Z II JP 149.90
- Exhausted H. II JP 129.90
- Fatal Fury US 104.90
- Fatal Fury JP 79.90
- F15-Strike Eagle US 104.90
- Formation Soccer II JP 129.90
- GP-1 Race US 119.90
- Intern.Tennis Tour JP 119.90
- Jungle Strike US 119.90
- Jurassic Park US 119.90
- Last Vikings US 104.90
- Mechwarrior US 104.90
- Mortal Combat US 119.90
- Nhpa Hockey US 99.90
- Nigel Mansell JP 124.90
- Star Fox US 99.90
- Street Combat US 99.90
- Super Bomber Man JP 119.90
- Super Wildget US 119.90
- Tazmania US 114.90
- Tecmo Basketball US 114.90
- Terminator II US 119.90
- Tetris II JP 149.90
- Tiny Toon adv. JP 89.90
- World Hero's JP 179.90

Mega CD

- Anette Again JP 109.90
 - Batman Returns US 99.90
 - Champion Rally JP 179.90
 - Cyborg 009 JP 159.90
 - Dolphin US 99.90
 - Gambler II JP 139.90
 - F1 Circus Race JP 179.90
 - Final Fight US 99.90
 - Inxs US 99.90
 - Jaguar XJ 220 JP 109.90
 - Kriss Kross US 99.90
 - Marky Mark US 99.90
 - Monkey Island JP 139.90
 - Night Striker US 129.90
 - Night Trap US 99.90
 - Ninja Warriors JP 119.90
 - Robo Aleste JP 99.90
 - Rise of Dragon JP 129.90
 - Ranma 1,5 JP 129.90
 - Time Gal US 99.90
 - Sherlock Holmes II US 99.90
 - Shower Shark US 99.90
 - Sliphead JP 159.90
 - Super Segas League JP 179.90
 - Slm Earth JP 139.90
 - Switch JP 139.90
 - Orgel JP 149.90
- Super NES**
- JB King Joystick 119.90
 - Street Fighter II Uhr 29.90
 - New Joypad SF3 29.90

Game Gear

- Chuck Rock 49.90
- Kick & Rush 79.90
- Kunichan II 59.90
- Jurassic Park 69.90
- Lemmings 59.90
- Mickey Mouse II 59.90
- Pro Baseball 59.90
- Puyo Puyo 79.90
- Shinobi II 59.90
- Sonic II 59.90
- Super Monaco II 49.90
- Street Of Rage II 59.90
- Tom&Jerry 59.90

Zubehör

- Megadrive 89.90
- Arcade Power Stick 29.90
- New Joypad SG8 79.90
- Genlock 29.90
- Sonic II Arm. Uhr 29.90

Konsolen

- Mega CD + 6 Spiele 669.00
- Super NES 299.00

O.I.T.

Order In Time
 Schiltachstr. 36
 78713 Schramberg
 Fax 23643

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 39,90

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 36 87

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Aus dem Mega Drive konnten die Battletoads den Turtles nicht ganz das Wasser reichen, mal sehen, ob sie es auf dem Super Nintendo können

In Tibets Bergen befindet sich eine geheime Burg. Dort stellt Professor T. Bird seine neueste Erfindung vor. Mit dem T.R.I.P.S. 21 kann man über ein Portal direkt in ein Computerspiel einsteigen und findet sich in einer Pixelwelt wieder.

Bestaunt wird das

durch eine horizontal scrollende Landschaft. Der zweite Level dagegen beschert Euch einen Flug auf einer Anti-Gravscheibe, auf der Ihr einen Schacht nach unten fliegt; im dritten kommt es sogar zu einer wilden Fahrt auf

Motorgleitern. Natürlich dürfen Bonus-



Ganze von Yuriko Tasshoke und deren Tochter Michiko, sowie von Zitz, Rash und Pimple, auch als die "Battletoads" bekannt. Natürlich mischen wieder ein paar Finsterlinge mit, die just in dem Augenblick, in dem Professor T. Bird die Maschine einschaltet, aus dem Portal treten und Michiko und Zitz entführen. An diesem Punkt greift Ihr ein und steuert Rash und Pimple, die zur Rettung eilen. Allein oder zu zweit gleichzeitig müßt Ihr fünf Levels bewältigen, um die Gefangenen zu befreien. Im ersten prügelt Ihr Euch noch ganz normal

runden und Continues nicht fehlen, Extras gibt es leider nicht.



Stefan: Was ist denn mit den Battletoads passiert? Waren die Jungs auf dem Mega

Drive wahre Winzlinge, so haben die Burschen auf dem Super Nintendo wohl eine Riesenspritze mit Wachstumshormonen bekommen. Aber nicht nur die Größe der Sprites ist jetzt annehmbar, nein, auch die Hintergründe wirken jetzt



Markus: Mir persönlich haben die Battletoads schon auf dem Mega Drive und dem Game Boy gefallen, doch bei der Super Nintendo-Version setzt Tradewest dem Spielspaß die Krone auf. Zwar ist der eigentliche Spielablauf vom Mega Drive und Game Boy 1:1 übernommen worden, dafür wurden aber Grafik und Sound mal so richtig aufgepeppt. Ist die Grafik in der ersten Runde zwar noch nicht ganz so



Die sehen aber abgemagert aus!



Du Mutantenschwein!



Pimple in Action

abwechslungsreich, wird das in späteren Runden schnell wieder wettgemacht. Auch kann ich mich der Meinung von Stefan in Sachen Sound vollkommen anschließen. Was das Super Nintendo hier von sich gibt, sollten sich Hard Rock-Fans nicht entgehen lassen. Für mich sind die Battletoads ein gelungenes Spiel aus der Beat'em Up-Reihe, bei denen man auf alle Fälle sagen kann, daß die Turtles endlich mal Konkurrenz bekommen haben.

wesentlich besser (wenn auch nicht optimal). Beim Sound hat Tradewest aber wirklich hingelangt, denn was hier an fetzigen E-Gitarren Rhythmen an Euer Ohr dringt, ist wirklich spitze. Trotzdem erreichen die Battletoads noch kein Turtles-Niveau, obwohl sie sich gefährlich nahe dran befinden. Hier solltet Ihr zulangem. Zwar ist das Spiel nicht ganz einfach, dafür aber extrem abwechslungsreich und durch die vielen Schlagtechniken der Kröten sehr witzig.

1-2 SPIELER			77	
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: TRADEWEST DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: DYNATEX				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
77 %				
SOUND/FX				
83 %				
SPIELSPASS				
77 %				

SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

DM 9,80
SONDERHEFT 1/93

Das **PLAY TIME** Super NES Sonderheft

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

für nur **DM 9,80**

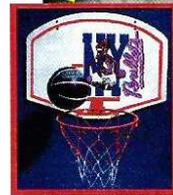


SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

IM HEFT:
**SUPER - GEWINN-
SPIEL MIT KONAMI**
Zehn Batman Bausätze im
Gesamtwert von DM
1000,- zu gewinnen!

MITMACHEN
&
GEWINNEN

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



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

PTSH MF

**Ab 25. August
im Handel
erhältlich!**

STREET FIGHTER II TURBO

tion erreichbar. Doch das ist noch nicht alles: Wie oben bereits erwähnt, ist es auch möglich, die Turbo-Variante zu zocken. Sie baut auf der Champion Edition auf und ist nochmals eine Weiterentwicklung. Das auffälligste Merkmal ist sicherlich die erhöhte Geschwindigkeit (sie läßt sich in fünf Stufen regeln). Weiterhin

com hat außerdem noch einige neue Soundeffekte und die bisher fehlende Fässer-Bonusrunde mit aufs Modul gequetscht, na wenn das nicht großzügig ist?



Philipp: Clever, Cleverer, Capcom! Nein, sie geben sich nicht damit

Capcom erfüllt den sehnlichsten Wunsch vieler Prügelfans dieser Welt und übertrifft sich dabei selbst

Sollte es tatsächlich noch Konsolenbesitzer geben, die vom erfolgreichsten Automaten des gesamten Jahrzehnts und seiner Geschichte nichts gehört haben? Also für all die, die sich in diese Sparte einreihen können, folgt

dings nicht lumpen lassen und in die vorliegende Super Nintendo-Version die Champion Edition gleich noch mit reingepackt. Wo liegen nun die Unterschiede zum Original? Die Champion Edition ermöglicht es, zusätzlich



wurde nahezu jedem World Warrior ein neuer Special Move spendiert: Ryu und Ken können den Hurricane Kick jetzt auch mitten in der Luft ausführen, Chun Li beherrscht einen Feuerball, Honda und Blanka können nun Feinde, die auf sie zugeprungen kommen, mit einem Special Move abwehren, und Dahlsim kann sich beamen (Beam me up, Scotty!). Cap-

zufrieden, einmal abzuräumen, es muß gleich viermal sein (Wieso viermal? Nun, Street Fighter 2 gibt es fürs Super Nintendo zweimal, für die Engine einmal und fürs Mega Drive kommt es noch heraus). Aber bei die-



Chun Li hat den Special Move mal wieder nicht gefunden

eine ausführliche Beschreibung des Jahrhundertmoduls (die anderen können sich ja schon mal die Meinungen reinziehen). Street Fighter 2 Turbo ist bereits das zweite "Update" des Klassikers Street Fighter 2 (das erste hieß Street Fighter 2 Champion Edition). Capcom hat sich aller-

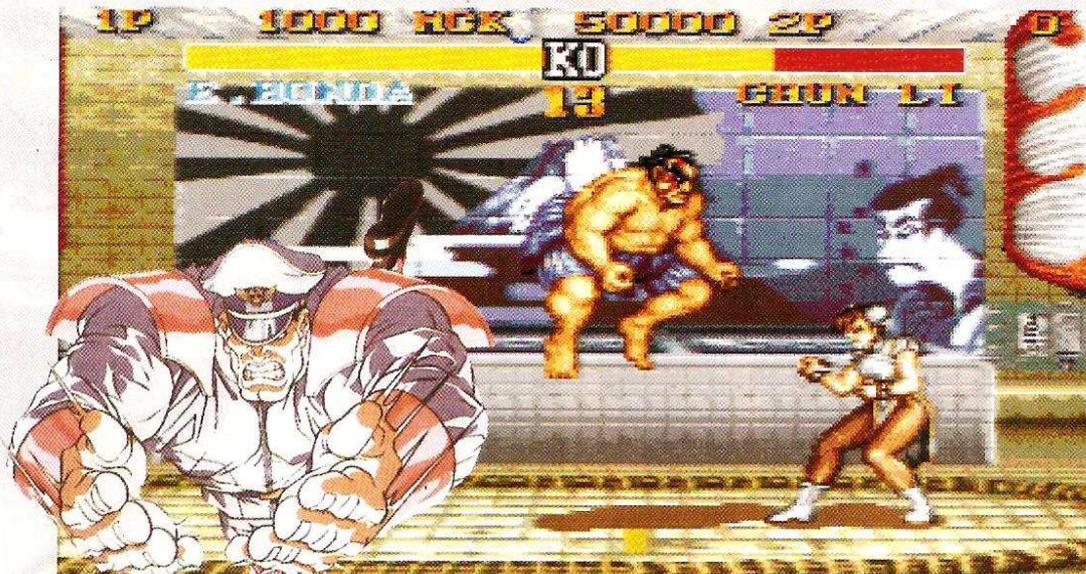


zu den acht World Warriors die vier Endgegner auch selbst steuern zu können. Außerdem wurden sämtliche Fighterportraits und Hintergrundgrafiken überarbeitet und verfeinert (Ryu hat jetzt ein richtiges Killerface und Chun Li sieht besser aus denn je!). Die Möglichkeit, mit denselben Leuten gegeneinander zu kämpfen, war ja bereits in der alten Super Nintendo-Version über eine Tastenkombina-



Ryu in seiner besten Pose





Fleischklops in Action



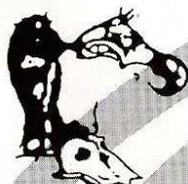
Turbo eben



Eine faire Gegnerin

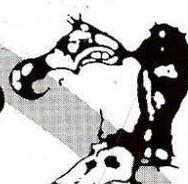


sem Spiel ist das auch kein Wunder, denn es gibt bis heute kein anderes, das mich über einen derart langen Zeitraum ununterbrochen (!) motiviert hat. Kein anderes besitzt eine bessere Spielbarkeit, keines eine bessere Grafik (und wenn Stephan noch so lästert, Mortal Combat ist dem Capcom-Meisterwerk einfach noch ein kleines bißchen unterlegen, auch wenn es das einzige wirklich gute Plagiat fürs Super Nintendo ist). Street Fighter 2 ist nun mal das Original. Die Turbo-Version ist zugleich die beste Automatenkonvertierung und das beste Zweikampfspiel überhaupt.



TEL.: 089/4802913

Gnadenlos Videospiele



SUPER NES

- X-Terminator 69,90
- Action Replay Pro 99,90
- Joypad 29,90
- Universal Adapter 19,90
- Asterix dt 109,90
- Alien 3 dt 99,90
- Batman Return jp 79,90
- B.O.B. dt 109,90
- Blues Bros. jp 79,90
- Contra jp 79,90
- E.V.O. us 129,90
- Final Fight 2 jp 49,90
- Ikari jp 79,90
- Jurassic Park 119,90
- Mortal Combat dt 109,90
- Rushing Beat jp 49,90
- Starfox jp 79,90
- WWF 2 Royal R dt 99,90
- Ariel dt 79,90
- Atomic Robokid jp 39,90
- Bad Omen jp 39,90
- Ball Jacks dt 79,90
- Baseball 2020 dt 99,90
- Batman Ret. J. dt 89,90
- Bill Walsh dt 89,90
- Bonanza Bros. jp 39,90
- Bubby dt 99,90
- Cadash jp 39,90
- California Game dt 79,90
- Carmen Sandiego 39,90
- Captain Planet dt 79,90
- Chiki Chiki dt 79,90
- Cool Spot dt 99,90
- Crackdown jp 39,90
- Crueball us 59,90
- Cyborg Justice dt 79,90
- Dahna 39,90
- Dangerous Seed 39,90
- David Robinson 39,90
- Deadly Moves us 99,90
- Desert Strike us 79,90
- Dung & Dragon dt 79,90
- Ecco the Dolphin dt 89,90
- EX Mutants dt 89,90
- F 1 Hero 49,90
- Fantasy Zone dt 79,90
- Fatal Fury dt 89,90
- Fatal Fury jp 79,90
- Final Blow 39,90
- Fire Mustang 39,90
- Flashback dt 99,90
- Flicky dt 49,90
- Fliintstones dt 89,90
- Gainground dt 49,90

MEGADRIVE

- Action Replay Pro 99,90
- Mega Adapter 39,90
- Arcade Power Stick 79,90
- Joypad m. Dauerf. 19,90
- 688 Attack Sub 59,90
- Abrah. Battlet. dt 49,90
- Afterburner II dt 69,90
- Alien III dt 89,90
- Alienstorm jp 39,90
- Alienstorm dt 49,90
- Another World dt 99,90
- Arch Rivals dt. 49,90
- Galaxy Force 2 dt 49,90
- George Forem. dt 59,90
- Global Gladiator dt 89,90
- Granada jp 39,90
- General Gails dt 89,90
- Greendog jp 39,90
- Greendog dt 79,90
- Ghostbusters us 49,90
- Golden Axe III 99,90
- Gynoug jp 39,90
- Hard Driving dt 49,90
- Humans us 79,90
- Heavy Unit 39,90
- Hellfire 39,90
- Hurrican jp 39,90
- James Bond 007 dt 89,90
- James Pond II 69,90
- Jewel Master 39,90
- Joe Montana 3 dt 39,90
- John Madden dt 59,90
- John Madd. 92 us 49,90
- John Madd. 93 us 79,90
- Jordan vs Bird 39,90
- Jungle Strike dt 99,90
- Kageki 39,90
- Kick Off dt 89,90
- Kid Chameleon dt 59,90
- Last Battle dt 49,90
- Lemmings dt 79,90
- LHX Attack Ch us 79,90
- Magical Hat 39,90
- Mercs II dt 49,90
- Mickey & Donald dt 79,90
- Mickey Mouse dt 59,90
- Monaco GP I 89,90
- Monaco GP II dt 79,90

- NHLPA 94 dt 99,90
- Outrun jp 39,90
- Ottifanten dt 89,90
- Paperboy dt 49,90
- PGA Golf II us 89,90
- Powermonger us 69,90
- Quackshot jp 39,90
- Risky Woods 59,90
- Rocket Knight dt 99,90
- Road Rash II us 69,90
- Road Rash II dt 89,90
- Robocod dt 69,90
- Rolo Rescue us 69,90
- Shadow Beast dt 59,90
- Shining Force dt 129,90
- Sonic jp 29,90
- Sonic II jp 69,90
- Spiderman dt 59,90
- Streelfighter II 129,90
- Strider dt 49,90
- Sunset Raiders dt 79,90
- Super Shinobi II jp 69,90
- Rings of Power dt 59,90
- Tazmania jp 59,90
- T 2 Arcade dt 89,90
- Talespin dt 79,90
- Thunderforce III.jp 49,90
- Thunderforce IV dt 89,90
- Tiny Toons dt 89,90
- Tokj jp 39,90
- Toe Jam & Earl jp 39,90
- Turbo Outrun dt 49,90
- Turtles dt 89,90

- Warsong us 79,90
- Warrior o. Eter. Sun 79,90
- Wonderboy 39,90
- World of Illusion 79,90
- ZeroWings 39,90
- Mega CD 2 m. Sp. 499,90
- CDX Adapter 99,90
- Afterburner III 89,90
- Batman's Return 109,90
- Chuck Rock 99,90
- Dune 119,90
- Earnest Evans 59,90
- Final Fight dt 109,90
- Final Fight jp 59,90
- Funky Horror Band 29,90
- Heavy Nova 59,90
- Hook 99,90
- Indiana Jones 109,90
- Jaguar XJ 220 99,90
- Jurassic Park dt 79,90
- Kriss Kross 109,90
- Prince of Persia jp 49,90
- Soi Feace 59,90
- Thunderstorm FX 89,90
- Time Gal 119,90
- Wonderdog jp 49,90

MEGA CD

- Berlinwall.jp 29,90
- Busterball.jp 29,90
- Chessmaster dt 29,90
- Defender of Oasis 49,90
- Devilish dt 29,90
- Donald Duck dt 39,90
- Galaga.jp 39,90
- Global Gladiators dt 59,90
- G Loc dt 29,90
- Home Alone dt 49,90
- House of Tarot.jp 19,90
- Klax dt 39,90
- Land of Illusion dt 59,90
- Lemmings dt 59,90
- Monaco GP II dt/jp 39,90
- Ninja Gaiden dt 39,90
- Prince of Persia dt 39,90
- Popils dt 29,90
- Roadrunner dt 49,90
- Shinobi 2 dt 39,90
- Simpsons dt 39,90
- Smash TV dt 39,90
- Sonic 2 dt 59,90
- Talespin dt 49,90
- Tom & Jerry dt 49,90
- Wimbledon dt/jp 39,90

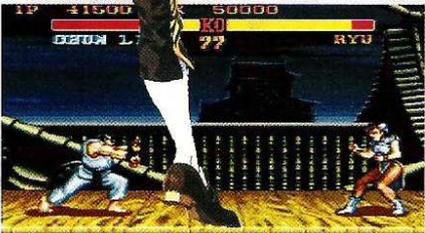
3DO

bitte erfragen Sie die Liefermöglichkeit für diese absolut neue Spielkonsole

Lieferbedingungen
 Versandkosten DM 9,90
 Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt o.gutgeschrieben.
 Alle Sendungen an uns müssen frankiert sein.
 Unfreie Sendungen nehmen wir generell nicht an. Wirhaftennichtfürdie Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. Lieferung. Preisänderung, Irrtum vorbehalten.
Stand 25.8.93
 Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.
Gnadenlos GmbH
 Postfach 80743
 81607 München 80
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



Verstecken gilt nicht



detaillierten Animation, lassen die Konkurrenz, bis auf Mortal Kombat und Dead Dance, ziemlich alt aussehen. Die legendären Soundeffekte wurden wieder mal perfekt in Szene gesetzt und sind astrein



Martin: Die Rückkehr des Prügelsklassikers,

der ein ganzes Genre inspiriert hat, ist, wie von den Capcom Beat'em Up-Profis zu



Die Elefanten können auch tröten



Balrog dreht auf

erwarten war, einfach DER Überhammer und schraubt die Meßplatte noch etwas höher. Grafikorgien ohnegleichen, die verdammt nahe an das Automatenvorbild herankommen, untermalt von einer absolut flüssigen und extrem



Vega loost mal wieder ab



FIGHT

Ihr jetzt noch schnell das alte Street Fighter ab, bevor die Gebrauchtpreise in den Keller stürzen. Was den Krieg unter den Prügelspiel-Fans in unserer Redaktion betrifft, kann ich nur sagen, daß man als ambitionierter Fan nicht nur die Turbo-Version kaufen muß, sondern auch Acclaims Mortal Kombat und sogar Dead Dance (Tuff E Nuff).



Markus:

Jaaaaa! Der Augenblick, auf den ich solange gewartet habe, ist endlich da. Capcom zeigt Erbarmen mit all ihren Street Fighter II-Fans und bringt ihre Turbo-Edition auf einem Super Nintendo-Modul heraus. Alle Fighter wurden noch einmal komplett überarbeitet und die Animationsphasen weitaus verbessert. Die Sprachausgabe ist wie gewohnt, gepaart mit einer absolut genialen Spielbarkeit. Ebenfalls hammermäßig ist, daß die Kämpfer neue Special Moves dazubekommen haben. Auch ein Lob an die vier Endgegner, die allesamt perfekt in Szene gesetzt



1-2 SPIELER   **93**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: ZOMBIT-MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: WEIHNACHTEN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
91 %					
SOUND/FX					
88 %					
SPIELSPASS					
93 %					

TEST

SUPER NINTENDO



SUPER OFF ROAD THE BAJA

Auf nach Mexiko und ab ins Gelände

Mit dem gleichnamigen Super Off Road von Tradewest hat der Nachfolger überhaupt nichts mehr gemein. Die Rennstrecken befinden sich nicht mehr in der Halle, sondern wurden ins Freie nach Mexiko verlegt. Drei Strecken müssen bewältigt werden. Hier gilt es, jedes Teilstück mindestens als Vierter zu beenden, um nicht disqualifiziert zu werden. Nitros und Geldsäcke sind sehr lohnende Pick Ups. Bei

jedem Zwischenstopp habt Ihr die Möglichkeit, die eingefahrene Kohle in Eure Kutsche zu stecken. Nitros, Bremsen, Reifen, Stoßdämpfer, Licht und natürlich der Motor können anständig aufgepowert werden. Während des Rennens stören nicht nur die Gegner, auch Hobby-Trike-Fahrer und Zuschauer kreuzen Euren Weg. Es ist zwar ganz lustig, diese ins ROM-Jenseits zu schicken, es wird Euch aber jedesmal von



Monotonie bis zum Abwinken

Eurem Geld abgezogen. Ihr könnt die Rennen auch zu zweit starten, leider nicht gleichzeitig. Der zweite Spieler hat aber den Vorteil, daß er sich am mitfahrenden Schatten des Mitspielers orientieren kann. Nach der Hälfte eines Rennens erhaltet Ihr ein Passwort.



Stephan: Gäh, einfach nur noch langweilig. Der erste Eindruck täuscht wieder einmal

gewaltig. Zunächst war ich von der gelungenen 3D-Grafik ganz angetan, aber es zeigt sich schnell, daß eine gute Grafik alleine noch lange kein gutes Spiel ausmacht. Es ist mit der Zeit nur noch öde, immer die gleichen Strecken entlangzubaufen. Wenn es in Mexiko wirklich so aussieht wie bei Super Off Road The Baja, dann tun mir die Bewohner wirklich leid: Endlose Kilometer durch die eintönige Prärie ohne spielerische



1-2 SPIELER 46

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TRADEWEST
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ALLAN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
66 %					
SOUND/FX					
47 %					
SPIELSPASS					
46 %					

aRJay

0221-12 10 67
0221-12 10 68

12h Service!

10:00 bis 22:00 Uhr
kein Anrufbeantworter

WATCH PROMOTIONTEAM

Mega Drive II dt 199.00	Super Nintendo	Goof Troop 134.90	NEO GEO
Sega CD-ROM dt	Grundgerät us (20% schneller) 129.90	Jimmy Connors dt 129.90	inkl. Joyboard 699.00
inkl. Road Avenger 579.00	RGB High-Color Qualität 299.00	King Arthurs World dt 129.90	Joyboard 119.90
CDX-CD Converter 99.90	Umbau S-NES dt 50/60Hz 99.00	Mechwarrior 129.90	Memory Card 65.00
328-II Joystick 89.00	RGB Kabel us/dt 39.90	Mortal Combat dt 139.90	3 Count Bout 369.00
Cobra Command CD dt 109.90	RGB Stereo-Sound Kabel 49.90	NFL Football 129.90	Art of Fighting 369.00
Ecco the Dolphin CD dt 89.90	SFX-50/60Hz Fire-Adapter 39.90	Nigel Mansell 134.90	Fatal Fury II 369.00
Final Fight CD dt 89.90	Mouse 59.90	Parodius dt 99.90	Magician Lord 199.00
Monkey Island CD us 109.90	Street Winner II Joyst. 129.90	Rock'n Roll Racing 129.90	Nam 75 199.00
Rise of Dragon CD us 109.90	Standard Pad dt 29.90	Shadow Run 129.90	Samurai Showdown 369.00
Robo Aleste CD dt 109.90	Super Scope 139.90	Shanghai II 109.90	Superbaseball 2020 169.00
Stokers Dracula CD us 129.90	Pad-Verlängerung 19.90	Star Wars dt 119.90	Super Side Kicks 349.00
Weitere CD Titel am Lager	ASCII-Pad dt 59.90	Starwing dt 109.90	Top Players Golf 169.00
Alladin dt 119.90	X-Terminator 89.90	Street Fighter II Turbo dt 139.90	Viewpoint 699.00
Bubsy dt 99.90	Alien III dt 124.90	Street Fighter T-Shirt 39.90	World Heroes II 369.00
Cool Spot dt 109.90	Batman Returns dt 129.90	Street Fighter Uhr 39.90	An- und Verkauf von gebrauchten
Jungle Strike dt 109.90	Bombberman dt 109.90	Super Baseball 2020 134.90	NEO-GEO Modulen
Fatal Fury dt 119.90	Bombberman dt 109.90	Super Battletoads 129.90	Turbo Duo
F1-Racing dt 109.90	mit 4-Player-Adapter 159.90	Super Mario Allstar dt 89.90	Grundgerät RGB 799.00
Landstalker 119.90	Bubsy the Bobcat dt 119.90	Super Turrigan 119.90	Cosmic Fantasy III 119.90
Pirates Gold 129.90	Cybernator dt 129.90	Tecmo NBA Basketball 129.90	Exile II us 119.90
Shining Force dt 119.90	Dungeon Master 149.90	The Lost Vikings dt 119.90	Gradius II 114.90
Sorcerer's Kingdom 129.90	E.V.O. 139.90	Tuff E Nuff 139.90	Lords of Thunder SCD 99.90
Ultimate Soccer dt 109.90	Fatal Fury dt 129.90	Twin Bee dt 129.90	weitere CD-Titel am Lager
	Final Fantasy II 139.90	Utopia 129.90	HU-Cards ab 49.90
	Final Fight II 139.90	WWF II Royal Rumble dt 139.90	
		Zelda III dt 89.90	

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

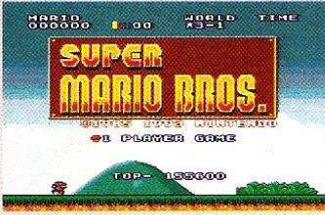
Händleranfragen erwünscht

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

Telefax 0221-125676

aRJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 50668 Köln

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



MARIO ALL STARS

Vier auf einen Streich. Nintendo verwöhnt alle Mario-Anhänger mit diesem Modul der Superlative

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Euch in einem Preview die Mario Collection vorgestellt, doch nun können wir Euch endlich den längerwarteten Test dieses Moduls vorlegen. An und für sich ist die ganze Sache schnell erklärt: Auf diesem Super Nin-

ändert. Außerdem kann, dank der integrierten Batterie, der Spielstand jederzeit abgespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt in der zuletzt gespielten Runde wieder weitergemacht werden.

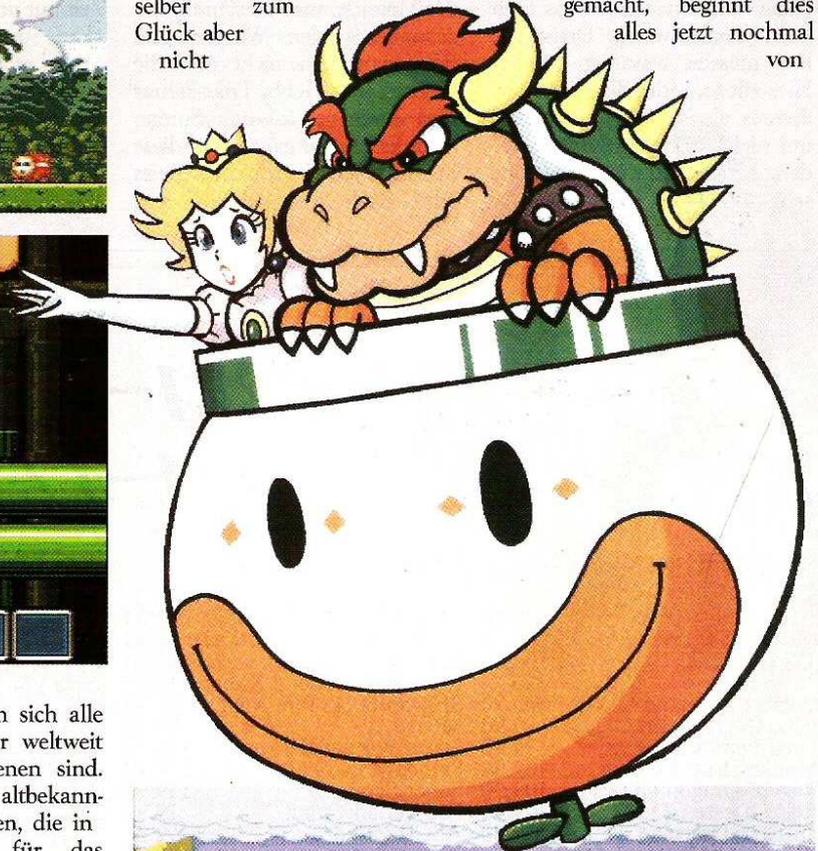


Super Mario Bros., bei dem sich die Grafik ziemlich gleicht, aber der Levelaufbau anders ist und somit der Schwierigkeitsgrad um eine gehörige Portion angestiegen ist. Insgesamt wurden bei allen Teilen Grafik und Sound gehörig aufgemotzt, der Spielablauf selber zum Glück aber nicht



Markus: Mit dem Erscheinen von Super Mario All Stars werden alte Erinnerungen in mir wieder wach.

Habe ich schon in den letzten Jahren allerhand Erfahrungen mit den Klempnerbrüdern gemacht, beginnt dies alles jetzt nochmal von



tendo-Modul befinden sich alle Mario-Titel, die bisher weltweit für das NES erschienen sind. Neben den drei altbekannten Mario-Teilen, die in Deutschland für das NES erhältlich sind, ist ferner auf dem Modul noch Super Mario Bros. 2, nicht aber das Mario, das in Deutschland unter diesem Namen erschienen ist, sondern ein nur in Japan veröffentlichter Teil. Wahrscheinlich wird dieser dann auf dem deutschen Modul den Namen Lost Levels tragen. Bei diesem Spiel handelt es sich um einen Ableger des ersten



Dank Schwänzchen könnt Ihr fliegen





Die erste Bonusrunde überhaupt

vorne, allerdings mit einem noch größeren Vergnügen als zuvor. Es macht halt einfach Spaß, aufs Neue gegen Koopa, Wart und all die andern Bösewichter in die Schlacht zu ziehen, und Mario oder Luigi durch gefährliche und amüsante Jump'n Run-Levels zu begleiten. Das Tolle an der Sache ist natürlich, daß sich alle Spiele auf einem Modul befinden, inklusive des nur in Japan erschienenen Titels. Grafik und Musik wurden zeitgemäß umgesetzt. Waren zuvor beim NES die Hintergründe total in schwarz gehalten, erscheinen sie jetzt in

einer Fülle von Farben, wie man sie nur selten zu Gesicht bekommt. Auf alle Fälle sollte die Mario Collection in keiner Modulsammlung fehlen.



Philipp: Darauf haben alle Klempnerfreunde gewartet, die ein Super Nintendo besitzen!

Die Idee, alle Mario Jump'n Runs auf ein Modul zu packen, ist schlichtweg genial und verkaufstechnisch äußerst raffiniert. Wenn man sich vor Augen hält, daß vier Spiele zum



Dank Warpzone ist Mario 1 rasch durchgespielt

ANY QUESTIONS??!!!

Fordert kostenlose Anime-Club-Info's an!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

JETZT AB 39,99 DM!!!

Titel:

- Legend of the Overfiend I & II je 59,99 DM
- Warriors of the Wind 39,99 DM
- Riding Bean 49,99 DM
- 3 X 3 Eye's Part I oder II je 49,99 DM
- Bubblegum Crisis I bis VIII ab 59,99 DM
- Crying Freeman I 49,99 DM

(Über 50 Filme im Prg.! Call!)

Komplettiliste (auch Laser Disc) gegen Altersnachweis!

Wir besorgen jeden Film!!!

NEO GEO

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

ACHTUNG!

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



Screenshot aus Bubble Gum Crisis

SEGA - CD 2 dt.!!!

- mit Road Avenger 499,99 DM
- Stoker's Dracula dt. 111,11 DM
- Jurrassic Park dt. 111,11 DM
- Silpheed dt.!!! 119,99 DM
- weitere News call ...!

SUPER NES

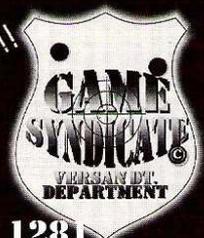
- S. Empire strikes back dt.!!! 129,99 DM
- Total Carnage dt. 129,99 DM
- Congo's Caper dt. 119,99 DM
- Pocky & Rocky dt. 129,99 DM
- Tazmania dt. 129,99 DM
- Shadowrun dt. Texte! 129,99 DM
- Super Bomber Man dt. 117,99 DM
- Super Aleste dt. 126,99 DM
- K.H. R. Player Manager dt. 122,99 DM
- Bubsy the Bobcat dt. 119,99 DM
- Mortal Kombat dt.!(limitiert!) 129,99 DM
- Joystick J.B. King dt. 119,99 DM
- Jurrassic Park dt. 129,99 DM
- Asterix dt. 119,99 DM
- The Lost Vikings dt. Texte! 119,99 DM
- Super Mario Allstars dt. 94,99 DM
- Joypad SF-3 DF/Slowrn. 29,99 DM
- RGB-Kabel 50/60 Hz. 49,99 DM
- über 120 dt. SNES-Titel lieferbar!!!
- Weitere Neuheiten call!
- Vorbestellservice für alle Neuheiten



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

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

Dealers Welcome!!



Kaufmann PR 02626/78094
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.



Wer wird denn jetzt Höhenangst bekommen

Preis von einem geboten werden, so wird selbst der überzeugte Mario-Gegner nicht lange fackeln und zugreifen. An den Spielen selbst hat sich zwar nichts verändert (Außer, daß alle auf 16 Bit-Niveau gebracht wurden), aber das wäre sowieso nicht nötig gewesen (wie etwas verbessern, das perfekt ist). Dennoch ließ sich Nintendo nicht lumpen und spendierte eine Batterie. Man kann sich also getrost Zeit lassen beim durchspielen (So soll es sein!). Bleibt die Frage, ob Mario All Stars besser ist als unsere Referenz Super Mario World. Ich denke, diese Frage läßt sich mit



Kopf einziehen



Gruftiges Vergnügen

einem klaren "Ja" beantworten, denn bis man vier Spiele durchgezockt hat, vergeht nun mal mehr Zeit als bei einem, und in Sachen Komplexität hält allein Super Mario 3 mit Super Mario World locker mit.



Stefan: Nintendo weiß, wie man Spiele geschickt an den Mann oder an die Frau bringt.

Nachdem der Starwing-Boom langsam nachläßt, wartet Mario All Stars schon in den Startlöchern, um dem Kunden wieder die sauer-

verdiente Knete abzulutschen. Aber die wird er leichten Herzens ausgeben, denn der Italo-japanische Klempner bürgt bekanntlich für Qualität und wird dem schnellen Fuchs das Fürchten lehren. Denn wer hat sich nicht schon immer gewünscht, die ersten Mario-Teile auf seinem Super Nintendo zu spielen. Und da er jetzt alle drei Teile und die Lost Levels auf einem Modul präsentiert bekommt, ist die Freude wohl übergroß. Daß Grafik und Sound aufgebohrt wurden, ist ja wohl selbstverständlich; genial hinge-

gen ist aber die Idee, einen Batteriespeicher mit hineinzupacken, denn damit ist der größte Nachteil ausgemerzt. Endlich müßt Ihr nicht stundenlang durch Levels fleuchen, ohne daß eine Abspeichermöglichkeit in Sicht ist und Euch der Zeitmangel im Nacken sitzt. Eigentlich brauche ich für dieses Modul keine Kaufempfehlung geben, denn Mario, Luigi und Konsorten verkaufen sich fast von selbst.



Eye Mario, ich glaub der Geist will was von mir



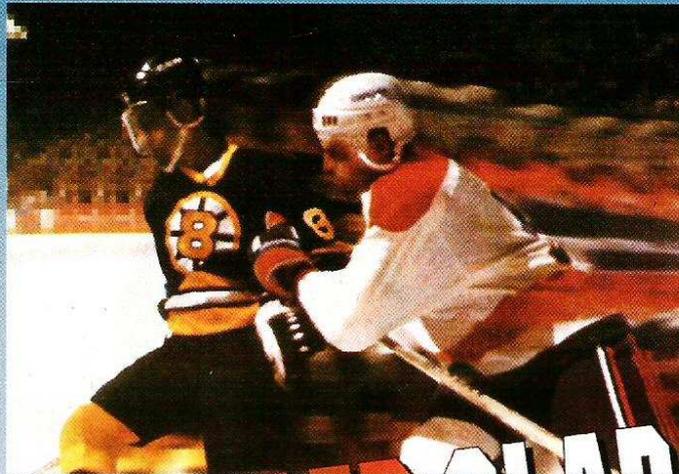
Hier gibt es noch viel zu erkunden

1-2 **91**
SPIELER

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL JAPAN
 GEPLANT DEUTSCHLAND: OKTOBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: DYNATEX

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
78 %					
SOUND/FX					
74 %					
SPIELSPASS					
91 %					

Über das Hauptmenü gelangt Ihr ins Optionsmenü, in dem Ihr die spieltechnischen Sachen einstellen könnt. So dürft Ihr bestimmen, ob es während des Spiels Raufereien gibt, nach welchen Regeln gespielt wird, wie pingelig der Schiri pfeift, die Spielzeit, die Kontrolle der Spieler, und ob diese mit der Zeit ermüden. Zuletzt bleibt Euch noch die Wahl zwischen den Nationalmannschaften oder den Teams der NHL. Bevor nun das Spiel beginnt, könnt Ihr im Hauptmenü das Kämpfen und Penalty-Schießen anwählen und trainieren. Jetzt noch ein Spielchen gegen den Computer oder einen Freund und ab geht's ins Turnier. Jede Taste des Joypads ist mit einer Funktion belegt. So habt Ihr die Möglichkeit eines flachen oder hohen Schusses, eines zielgenauen Passes, und natürlich solltet Ihr den Gegner auch anständig bei seinen Angriffsbemühungen stören. Bei manueller Kontrolle Eurer Cracks wählt Ihr mit "R" den jeweiligen Spieler an, mit "L" werden die Angriffs- und Verteidigungsformationen gewechselt. Bei einer zu rüden Attacke fliegen des öfteren die Handschuhe, und aus Eishockey wird schnell mal Boxen. Danach geht's für zwei Minuten zum Erholen auf die Strafbank. Nach



SUPER SLAP SHOT

Diese Simulation ähnelt dem Mega Drive-Spiel Mario Lemieux Eishockey



dem Spiel werden auch die Statistiken mit einer ausführlichen Analyse des Spiels bedient. Der Turnierzwischenstand wird mit einem Passwort abgespeichert.



Grafisch siedelt sich Super Slap Shot im oberen Bereich an



Die Raufeinlagen hätte man sich getrost sparen können



Das Bully gewinnt zu 75% die Konsole



Stephan: Mit der SNES-Umsetzung ist Virgin zwar nicht der ganz große Wurf gelungen, aber ein gutes Spiel ist es auf jeden Fall. Die Optionen bieten genug Alternativen, die Spielbarkeit ist bis auf kleine Schwächen ebenfalls gelungen, und die Grafik ist im Eishockey-Bereich auf dem SuperNES oberes Niveau. Kleiner Kritikpunkt ist die teilweise Orientierungslosigkeit, d.h. man weiß nicht immer genau, wo sich



die kleine schwarze Scheibe eigentlich befindet. Allerdings treten diese Probleme hauptsächlich am Anfang auf, mit zunehmender Spieldauer findet man sich immer besser zurecht und kann den Computergegner immer häufiger aufs Glatteis führen. Weniger gelungen finde ich die Kampfszenen, bei der vor allem die Steuerung der Schläge nicht so ganz ausgereift wirkt. Insgesamt gefällt mit Super Slap Shot ganz gut und Ihr solltet es auf jeden Fall mal antesten.

Martin: Grafik und Sound erreichen zwar nicht das Niveau von NHLPA Hockey auf dem Mega Drive, aber gut spielbar ist Super Slap Shot allemal. Nach kurzer Eingewöhnungszeit (Wo war denn wieder gleich dieser verflixte Puck?) kommt man ganz gut mit der Steuerung zurecht. Gerade zu zweit gegeneinander bietet Virgins Eishockey-Simulation genug Spielspaß, um auch längerfristig zu motivieren. Schade nur, daß Ihr nicht zu zweit in einem Team spielen könnt. Besonders gut gefallen hat mir die flüssige Grafik, die kein bißchen ruckelt. Mangels guter Alternativen (die Super Nintendo-Version von NHLPA ist ja auch nicht gerade der Überhit) ist Super Slapshot auf jeden Fall einen Blick wert.

1-2 SPIELER			72
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: VIRGIN GAMES DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: EIGENIMPORT			
schlecht	mittel	gut	sehr gut :super
GRAFIK			
74 %			
SOUND/FX			
65 %			
SPIELSPASS			
72 %			

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



**SUPER
BOMBERMAN
EUROPEAN-CUP**

**9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE**

**16.10.'93-PARIS
LA VILLETTE**

**23.10.'93-LONDON
WHITELEYS**



Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER BOMBERMAN™

SUPER NES
MULTI
PLAYER 5
KOMPATIBEL

DEMNÄCHST
BEI DEINEM
HÄNDLER!

EINMALIG

EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT
BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS
NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!

GENIAL

DIE GENIALE MISCHUNG AUS
TAKTIK UND ACTION, DIE DICH
UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!

BOMBASTISCH

BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE
BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST
MITTENDRIN!

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!



HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON
HUDSON SOFT.

SAG DEINEN FREUNDEN BESCHIED
UND DANN...NICHTS WIE RAN AN
SUPER BOMBERMAN.

DAS SUPER MULTITAP IST BALD
ÜBERALL ERHÄLTlich. BEI DEINEM
HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

© 1993 HUDSON SOFT

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

TEST
SUPER NINTENDO



MORTAL KOMBAT

Endlich, endlich!
Eines der
heißersehtesten Spiele
der letzten Wochen
wanderte endlich in den SNES-Modulschacht



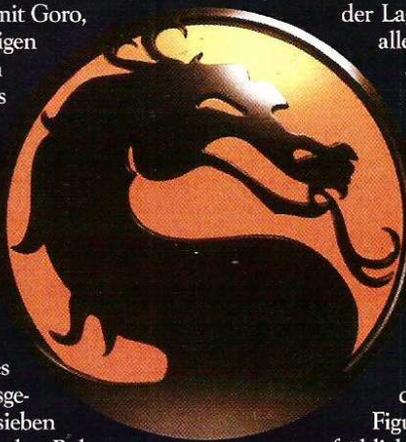
Sub-Zeros Fatality Move zeigt wirklich durchschlagenden Erfolg



Johnny Cage mit seinem Shadow Kick

Wie die meisten von Euch sicherlich schon wissen, dreht sich bei Mortal Kombat alles um ein traditionelles Shaolin Turnier. Dieses veranstaltet alljährlich der 2000 Jahre alte Dämon Shang Tsung, der aber vor 500 Jahren selbst eine empfindliche Niederlage einstecken mußte. Um nicht die Kontrolle über die Kämpfe zu verlieren, arran-

gierte er sich mit Goro, einem gewaltigen vierarmigen Monster aus der Unterwelt, den bis heute niemand besiegen konnte. Nichtsdestoweniger stellen sich auch dieses Jahr insgesamt sieben kampferprobte Recken der Herausforderung. Jeder

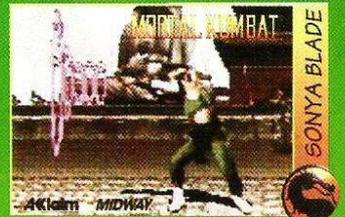


beherrscht eine Vielzahl von Tritten und Schlägen sowie natürlich auch diverse Special Moves. Das Turnier verläuft nach folgendem Schema: Die ersten sieben Kämpfe sind Einzelmatches, die nach dem Best Of Three-Prinzip ausgetragen werden und bei denen Ihr zuletzt gegen Euer Spiegelbild antretet. In der nächsten Stufe müßt Ihr in drei ENDURANCES hintereinander zwei Gegner besiegen, wobei Euer Energiebalken nicht aufgefrischt wird. Danach wird es langsam richtig ernst, denn jetzt steht Euch der widerliche Goro gegenüber. Habt Ihr auch ihm eine Lektion erteilt, kommt es endlich zum finalen Showdown gegen Shang Tsung. Dieser ist der gefährlichste, denn er ist in der Lage, die Gestalt aller Kämpfer

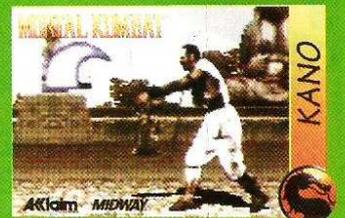
anzunehmen und somit auch deren Fähigkeiten. Ihr dürft Euch natürlich auch gegenseitig verklopfen, sogar mit denselben Figuren. Vor dem fröhlichen "Ich hau Dich grün und blau" können der Schwierigkeitsgrad von VERY EASY bis VERY HARD, maximal neun Continues und, ob mit oder ohne Special Moves gefightet wird, eingestellt werden.

Stephan: In Sachen Prügelspiele herrscht bei uns in der Redaktion der kalte Krieg. Street Fighter 2 Turbo CE und

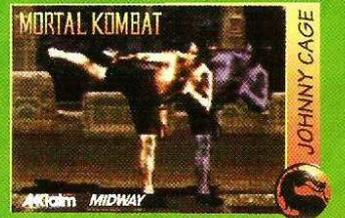
Charaktere



SONYA BLADE



KANO



JOHNNY CAGE



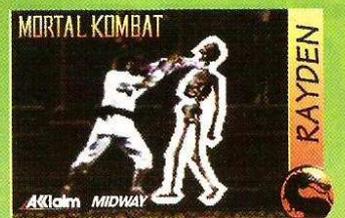
SUB-ZERO



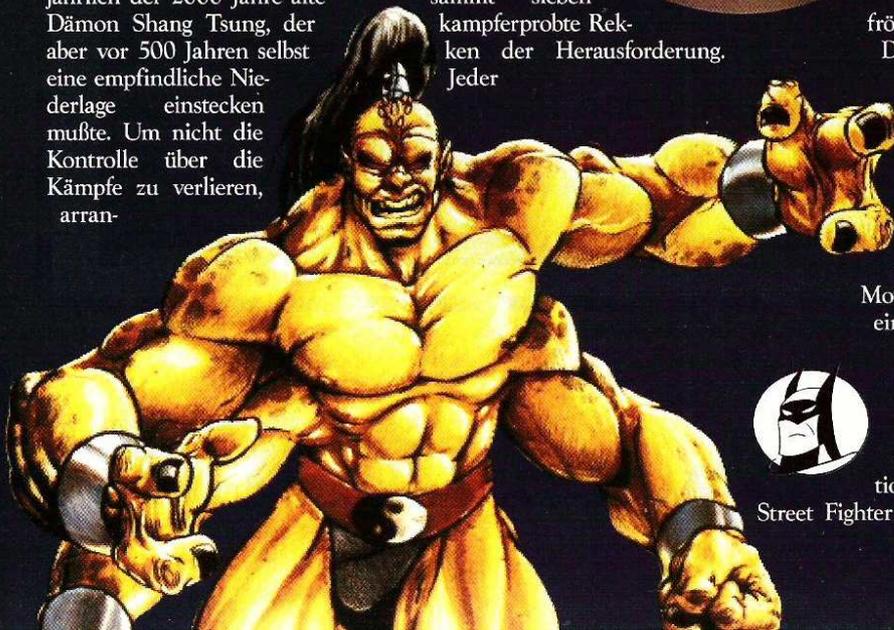
LIU KANG



SCORPION

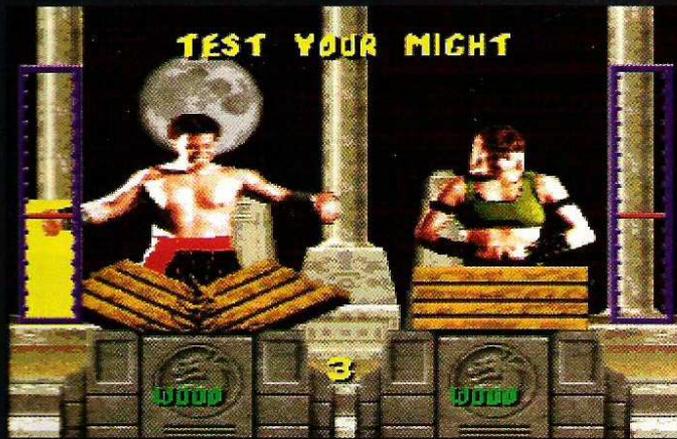


RAYDEN



Mortal Kombat sind der Grund dafür. Sicherlich ist es nicht ganz einfach, bei diesen beiden Modulen der Superlative einen Gewinner auszumachen, da dies auch eine Frage des eigenen Geschmacks ist. Ich lege mich aber ganz eindeutig auf Mortal Kombat fest, denn für mich gibt es im Moment überhaupt kein motivierenderes Spiel, selbst meine geliebten Sport-Simulationen stauben zur Zeit lustig vor sich hin. Die Grafik läßt die Konkurrenz (inklusive SF 2 Turbo, oder etwa nicht, Philipp?) recht

alt aussehen, ganz zu schweigen von der Animation, bei der man wirklich von flüssig und weich reden kann (im Gegensatz zu dem bis jetzt meistverkauften Beat'em Up-Modul). Digitalisierte Sprites, atmosphärisch passende Hintergrundmusik und eine geniale Sprachausgabe haben mich dermaßen in den Bann gezogen, daß ich hier ernsthaft von einem Suchtmodul sprechen kann. Zudem ist die Spielbarkeit absolut überragend, es gibt einfach keinerlei Kritikpunkte. Mortal Kombat auf dem Super Nin-



In den Bonusrunden müßt Ihr verschieden harte Gegenstände zertrümmern

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Ghouls'n Ghosts Mega Drive 49,-
nur solange Vorrat reicht

Hammerpreise nur 39,-DM

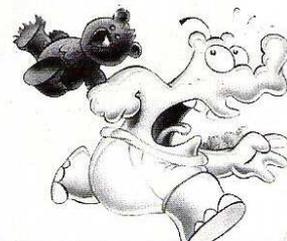
Game Gear: Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire, Poker, Woody Pop

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

nur 49,-

Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football

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



The Ottifants MD (Okt) 89,-

Super Nintendo

- Super Nintendo o. Spiel 199,-
- Super Nintendo Spieleberater .. 24,80
- Super Mario All Stars** 94,-
- The Lost Vikings (d. Texte)** .. 124,-
- Bubsy (Okt) 124,-
- Mystic Quest Legend (d. T.)** .. 94,-
- Battletoads in Battlemaniacs 124,-
- Striker (Okt) 129,-
- Street Fighter II Turbo (Okt.)** 139,-
- Bomberman (Okt)** 129,-
- Goof Troop (Okt.)** 124,-
- Congo's Caper (Okt.) 119,-
- Player Manager 129,-
- Mortal Kombat** 139,-
- Asterix 119,-
- Jurassic Park (Okt)** 139,-
- Star Wing 119,-
- Twin bee 129,-

NES

- Yoshi's Cookie 79,-
- Darkwing Duck 94,-

Game Boy

- Zelda (d.T., Okt)** 69,-
- R-Type 2 69,-
- F-15 Strike Eagle** 69,-
- Darkwing Duck 69,-
- Yoshi's Cookie 59,-
- Mortal Kombat** 79,-

Mega Drive

- Mega Drive II o. Sp.** 199,-
- Mega Drive II 3 Set (3 Sp.)** 289,-
- Street Fi. II (24MBit, Okt)** .. 134,-
- 6 Button Controller 39,-
- Shinobi III** 109,-
- Rocket Knight Adv.** 104,-
- Jungle Strike** 109,-
- Bubsy 99,-
- Aladdin (Nov)** 119,-
- Shining Force** 124,-
- The Ottifants (Okt)** 89,-
- Mortal Kombat** 129,-
- WWF Royal Rumble (Okt)** ... 129,-
- Micro Machines 89,-
- F-1 (Batterie)** 109,-
- F-15 Strike Eagle II** 109,-
- Gunstar Heroes 109,-
- Mazin Wars 109,-
- Mig-29** 109,-
- Ranger-X 109,-
- Chuck Rock II 109,-
- Jurassic Park** 119,-
- Ultimate Soccer (1-8 Sp.) 109,-
- Shining in the Dark. nur solange Vorrat reicht .. 59,-
- Landstalker (Okt.)** 119,-
- Hockey 94 119,-

Master System

- Mortal Kombat** 109,-
- Sonic 3 (Okt) 89,-
- Star Wars 79,-
- F-1** 79,-

- Chuck Rock II 79,-
- Ottifants** 74,-
- Game Gear**
- Game Gear mit Columns 189,-
- F-1** 79,-
- Jurassic Park** 79,-
- Sonic III (Nov)** 79,-
- The Ottifants (Okt)** 74,-
- Mortal Kombat** 89,-
- Lynx**
- Lemmings 89,-
- Jimmy Connors Tennis 89,-
- Neo Geo**
- Samurai Shodown 389,-

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Mega CD II

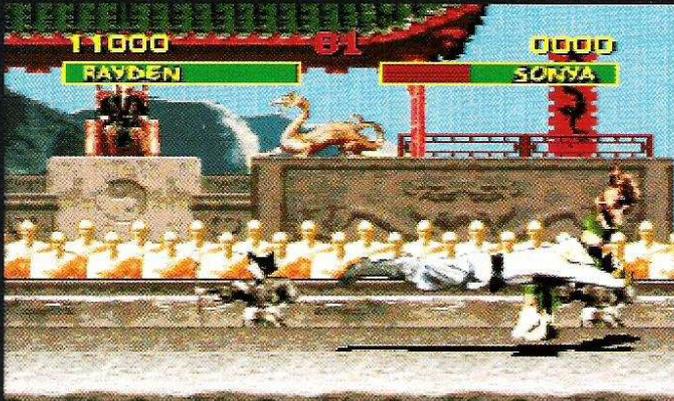
- Mega CD II mit Road Ave.** 589,-
- Mega CD II ohne Spiel (Okt)** .. 509,-
- Cobra Command** 89,-
- Final Fight** 89,-
- Robo Aleste** 109,-
- Prince of Persia** 89,-
- Sonic CD (Okt)** 89,-
- Thunderhawk (Okt)** 109,-
- WWF CD** 89,-
- Eco CD** 89,-
- Batman Returns CD** 109,-

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Täglich Neuheiten

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

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



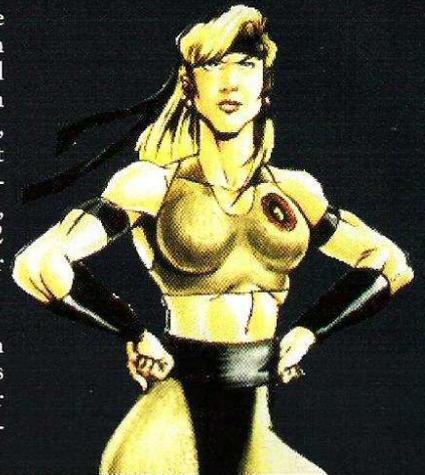
Rayden in Aktion

tendo ist DAS perfekte Spiel, jeder Prügelfan muß sich dieses Modul zulegen, und und dann heißt es nur noch: Einfach genießen und staunen.

MBit-Modul. Spielerisch gibt es gegenüber der Automatenversion kaum Abstriche zu machen, auch wenn die Fatality Moves stark entschärft wurden.



Ulf: Da kann ich mich Stephans Meinung nur anschließen: Mortal Kombat ist zur Zeit DAS Prügelspiel für mich. Stundenlange, augenringfördernde



Sonya mit Ihrer Beinschere

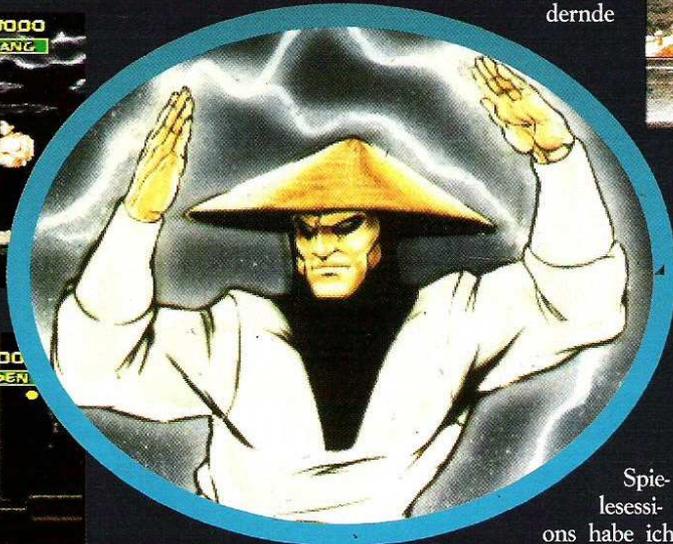
schon verbracht, und es werden sicherlich noch viele folgen. Der Grund liegt zum einem an der magischen Grafik, die einem das Wort "Kampfsportsimulation" förmlich in den Mund legt, zum anderen an der enorm hohen Spielbarkeit; denn es gibt für jede Taktik immer eine Gegentaktik. Natürlich tragen auch die vielen realistischen Soundeffekte mit der coolen Sprachausgabe nicht unwesentlich zum Spielspaß bei. Selbst Capcom-Fanatiker Philipp wurde schon des öfteren beim unermüdlichen Zocken erwischt (Vielleicht, weil er noch ein Trainingsdefizit aufweist?). Also: Prepare yourself, d.h. spart schon mal die rund 160 Mark zusammen; Mortal Kombat ist es wirklich wert.



Rayden über alles



Raydens Fatality Move



Animation und FX gehören auch mit zum Besten, was man auf Nintendos 16 bis jetzt zu bekam. die

Spiel-lesessions habe ich mit diesem Spiel

Little Verlosung:

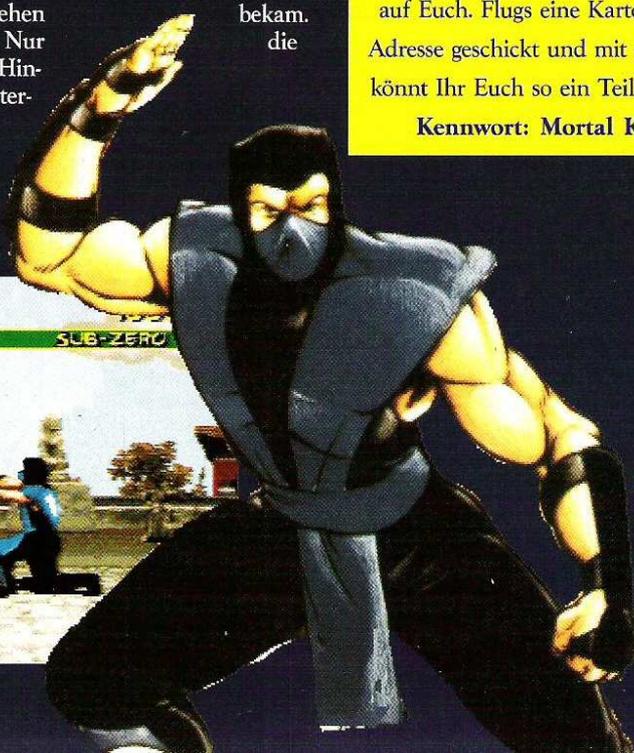
Fünf Mortal Kombats T-Shirts warten auf Euch. Flugs eine Karte an unsere Adresse geschickt und mit etwas Glück könnt Ihr Euch so ein Teil überziehen.

Kennwort: Mortal Kombat



Martin: Allein die digitalisierte Grafik ist schon ein Anblick für die Götter und gibt Acclaims Zweikampfspiel den realistischen Touch. Der Sound ist voll auf der Höhe, kein Wunder, Mortal Kombat ist ja auch ein 16

Bitter bis jetzt zu bekam. die

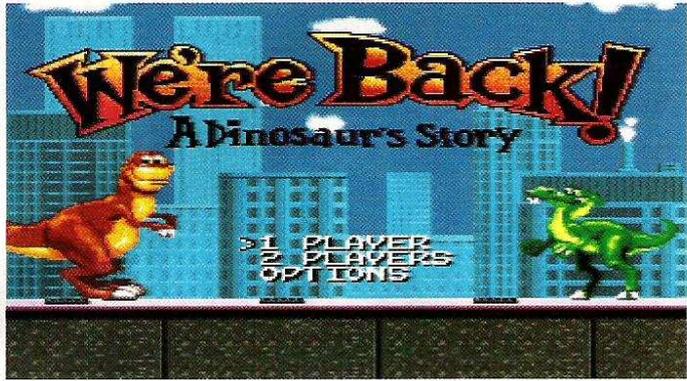


1-2 SPIELER **90**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL DEUTSCH
 GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 159,- DM
 MUSTER VON: ACCLAIM

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
87 %					
SOUND/FX					
86 %					
SPIELSPASS					
90 %					

Damit bist Du unschlagbar!



Auch High Tech Expressions schwabbt fleißig auf der Dinosaurier-Welle mit



Die ersten Vorläufer zu Jurassic Park sind schon da. Rex heißt dabei Eurer gehorsames Pixelmännchen, und wie schon beim Original, verfügt er über eine stattliche Größe. Auch der

mierten Sprite gibt es nicht viel gutes über dieses Spiel zu berichten. Grafik und Sound krebren noch gerade im knappen Durchschnittsbereich herum, doch bei der Steuerung wurde augenfällig geschlampt. A propos "nervend", warum verstreicht immer eine halbe Sekunde, ehe Rex endlich gewillt ist, einen Stein zu werfen? Zudem blinkt Euer Saurier nach Feindkontakt nur extrem kurz, was zur Folge hat, daß man gleich zwei Punkte von der Lebensleiste abgezogen bekommt, danke schön! Überhaupt sprüht das



Selten so gehüpft

schnuckelige Rex hat natürlich das typische Videospieldproblem: Seine geliebten Freundinnen Lovie und Cecilia wurden vom Professor Screweyes gekidnappt. So muß sich das eher scheue Ungetüm wohl oder übel nach New York begeben, um nach ihnen zu suchen. Damit der Saurier im Großstadtdschungel zurechtkommt, verfügt er über viele hilfreiche Fähigkeiten: Springen, laufen, werfen, klettern sowie besondere Angriffstechniken. Dafür braucht Ihr aber die nötige Gehirnnahrung, damit Eure Energieleiste stetig anwächst. Zudem könnt Ihr in brenzligen Situationen Eure Freunde zu Hilfe rufen.

ganze Leveldesign mit den merkwürdigen, bierbäuchigen Aggressoren nicht gerade vor Action und zündenden Ideen. Lang gemeckert, kurzer Sinn: Schon nach einer Stunde gibt es einen erheblichen Motivations-Konkurs zu vermelden. Schade eigentlich um die guten Ansätze.



Dinoknochen gefällig?

1 SPIELER **53**

SYSTEM: SUPR NINTENDO
 HERSTELLER: HIGH TECH EXPRESSIONS
 DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL DEUTSCH
 GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ALLAN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	[Progress bar showing 54%]				
SOUND/FX	[Progress bar showing 51%]				
SPIELSPASS	[Progress bar showing 53%]				

Ulf: Außer einem außergewöhnlich großen sowie ordentlich ani-



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige **TIPS & TRICKS**-Teil und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große **PLAY TIME** Kartenspiel zum Sammeln! Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und...
für konkurrenzlos DM 5,90

PLAY TIME

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe.) _____

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

Datum _____

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

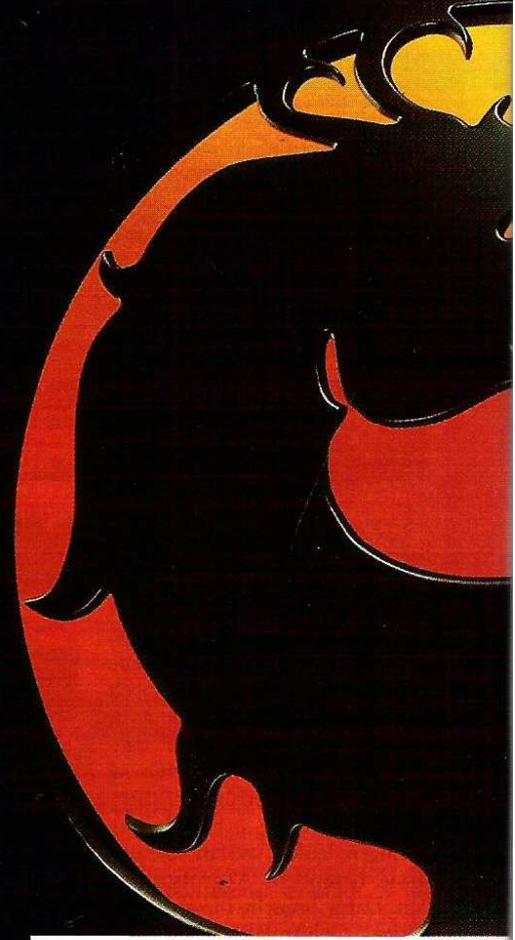
WIDERRUFSBEFREIUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

PLAY TIME TESTEN!
 Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**



Schlag du



Game-Hotline: Mo.

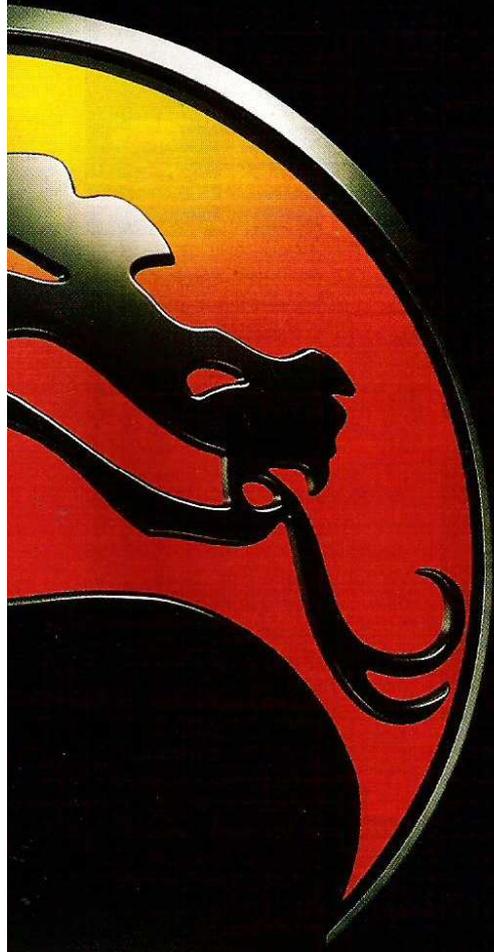
Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™,

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All official seals are registered trademarks of Nintendo, Sega, Mega Drive, Master System and Game Boy. Mortal Kombat is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

KOMBAT

®

Dich ch!

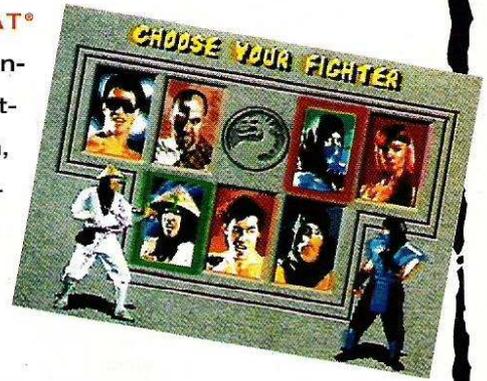


02 21/61 76 49

NEU: 16 MEG

MORTAL KOMBAT®

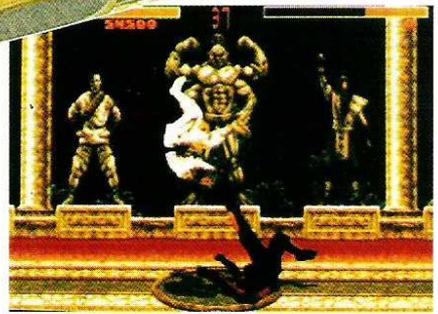
ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnisvollen und sagenumwobenen Shaolin-Turniere als Schauplatz dienen.



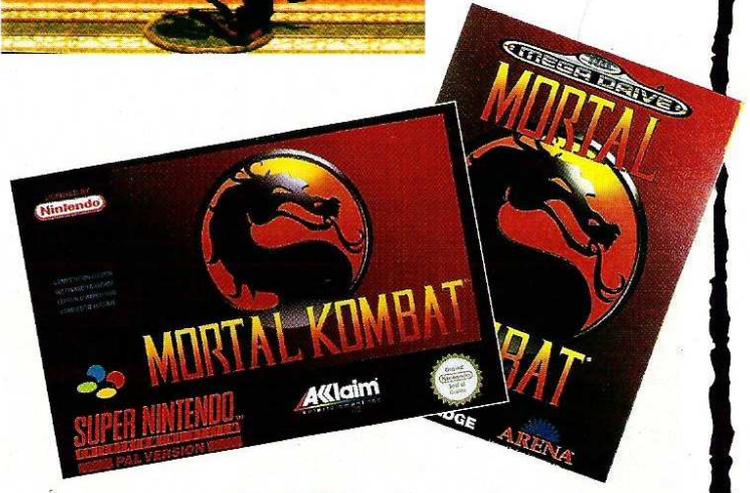
In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind.



hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat,



den es zu erlernen gilt. **MORTAL KOMBAT®**, das ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Acclaim®

ie Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® Screenshots SNES.

ARENA

MIDWAY

SERVICEPLAN

CD ZONK

... in Japan als CD Denjin bekannt

CD Zonk ist endlich mal wieder ein reinrassiges Ballerspiel für die Duo. Zonk (oder war es doch nur Bonk) ballert sich wie im ersten Teil auf HuCard wieder mal durch, unterstützt von Extrawaffen, Power Ups und dergleichen Brimborium mehr. Natürlich kommen auch die Verwandlungskünstler nicht zu kurz: Zonk schlüpft flugs in das Gewand eines Rockstars, der mit tödlichen Noten nur so um sich wirft, oder er mimt einen Zirkusstar, eine Rakete auf Abwegen, einen kleinen, grünen Minidrachen, einen Kampfhubschrauber, einen Satelliten, und noch mehr. Obermotze sind natürlich auch vertreten, ganz zu schweigen von den Mittelbossen, die nur zu oft auftreten. In einem Optionsmenü könnt Ihr die Musikstücke anwählen oder den Schwierigkeitsgrad einstellen.



Martin: Nach langer Durststrecke kehren sie wieder zurück, die legendären Ballerspiele auf der Duo/PC-Engine. CD-Zonk macht die Ausreißer Cotton und Mystic Formula wieder wett und zeigt, daß die Duo doch die meisten und vor allem besten Shoot'em Ups ihr Eigen nennen kann. Grafik und Sound sind

typisch japanisch gehalten: Total abgedreht, urkomisch, und doch voll zum Spiel passend. Die Spielbarkeit erreicht endlich wieder altes Hudson Soft-Niveau: Keine unfairen Stellen, gut animierte Obermotze, ausgefeiltes Leveldesign, was will man mehr? Schade, daß der Schwierigkeitsgrad nicht so hoch angesetzt ist; aber das war beim ersten Teil auch nicht anders. Air Zonk-Fans werden übrigens viele alte Bekannte wiedersehen und schon alleine deswegen die CD in ihr Herz schließen. Kurzum: CD-Zonk ist ein gefundenes Fressen für alle Shoot'em Up-Freaks. Es kommen in letzter Zeit ohnehin nicht gerade viele Ballerspiele heraus. Schade, kann ich dazu nur sagen.



Typische Japano-Grafik: Witzig und bunt



An der Decke seid Ihr in Sicherheit



Bei den Flammen heißt es aufpassen!



gutes Spiel zu präsentieren; man hätte sich bei Hudson Soft und bei Red mal etwas Neues ausdenken können. Wer aber eine Duo sein eigen nennt, sollte auf jeden Fall zuschlagen, denn hier wird er wieder mal gut unterhalten und ins Engine-Fieber kommen. Wer weiß, wann das nächste Highlight ansteht. Möglicherweise erst, wenn Dracula X (Castlevania) oder ein neues Prügelspiel von Konami erscheint, und das kann dauern. Also zugegriffen.



Stefan: Endlich hat Hudson Soft ein Einsehen und zeigt, daß sie die gute alte Engine doch noch mit guter Software beliefern. Die witzige Grafik, der abwechslungsreiche Levelaufbau und der umwerfende Sound heben CD Denjin von der Masse der durchschnittlichen Engine-Spiele, mit denen wir in letzter Zeit eingedeckt wurden, deutlich ab. Schade finde ich nur, daß der gute Bonk nun schon zum fünften mal herhalten muß, um ein

1			79		
SPIELER					
SYSTEM: TURBO DUO HERSTELLER: HUDSON SOFT/RED DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: GALAXY					
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	73 %				
SOUND/FX	79 %				
SPIELSPASS	79 %				

MYSTIC FORMULA

... ein weiteres Shoot'em Up für die Duo

Bei Mystic Formula habt Ihr die Auswahl zwischen vier verschiedenen Helden, die sich meist durch vertikal scrollende Levels kämpfen müssen. Zur Wahl stehen der Krieger Raiden, die Zauberin Philia, die Kämpferin Stear und der Android Gaist. Ihr könnt die Levels, die mit vielen Gegnern inklusive Mittel- und Obermotzen vollgestopft sind, alleine oder zu zweit gleichzeitig bestreiten. Außer der Möglichkeit, zu Fuß durch die Welten zu stapfen, könnt Ihr in manchen Levels auf Schwebemotorräder zurückgreifen, um in bester Shoot'em Up-Manier z. B. ein riesiges Raumschiff zu bekämpfen. Natürlich habt Ihr die Möglichkeit, Eure Waffe durch Power Ups gehörig aufzupeppen, oder in besonders brenzlichen Situationen eine Smart Bombe zu zünden. Im reichhaltigen Optionsmenü könnt Ihr die Anzahl der Leben, Continues und den Schwierigkeitsgrad bestimmen sowie natürlich das obligatorische Soundmenü betätigen.



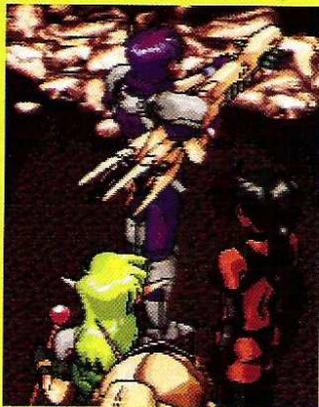
Brutzel, brutzel

schlecht, was Micro Cabin hier abgeliefert hat. Der absolute Überflieger ist Mystic Formula zwar nicht, aber für zwischendurch ist es genau das Richtige. Mit einem



Stefan: Nicht schlecht, was Micro Cabin hier abgeliefert hat. Der absolute Überflieger ist Mystic Formula zwar nicht, aber für zwischendurch ist es genau das Richtige. Mit einem

kleinen Vorspann und Zwischenspannen bietet die CD auch noch eine schöne Hintergrundgeschichte (natürlich in japanisch). Die Grafik im Spiel ist recht eintönig, aber die Gegner sind recht schön gezeichnet und machen den Grafiklapsus wieder etwas wett. Die Musik reißt ebenfalls keine Bäume aus, aber ist durchaus noch hörbar. Wer keine so schweren Spiele mag, für den ist Mystic Formula genau das richtige, denn auf EASY hat jeder eine Chance. Für Engine-Fans ist dieses Spiel auf jeden Fall einen Blick wert.



1-2 SPIELER **69**

SYSTEM: TURBO DUO
HERSTELLER: MICRO CABIN
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	72 %				
SOUND/FX	67 %				
SPIELSPASS	69 %				

RAINBOW ISLANDS

Kurios, kurios. Nach dem dritten Teil (Parasol Stars) und Numero Vier (Liquid Kids) beschert uns Taito logischerweise (?) Bubble Bobble 2 The Story Of Rainbow Islands

Lange hat's gedauert, aber schließlich können wir den zweiten Teil der Bubble Bobble-Serie doch noch spielen. Den Zwei-Spieler-Modus in diesem urkomischen Geschicklichkeitsabenteuer



Regenbogen ohne Ende

hat sich Taito leider gespart. Am Spielprinzip hat sich nichts großartiges verändert. Ihr steuert Bub (oder ist es doch Bob?) durch zehn Regenbogeninseln hindurch, immer fleißig darum bemüht, das obere Ende des Bildschirms zu erreichen, bevor die Flut gnadenlos zuschlägt. Waffen habt Ihr im Grunde keine, dafür könnt Ihr eifrig Regenbogen schlagen und daran hochklettern, um ein kleines Stückchen weiterzukommen, oder die Feinde austricksen. Natürlich seid Ihr bei der Extrahatz nicht ganz alleine, nein, fiese Gegner wollen



Euch ans Leder, angefangen von Marienkäfern, Bienen, leeren Ritterrüstungen, Seepferdchen und derlei Getierchen mehr. Die High Scores werden natürlich, wie bei Parasol Stars, im Backup-Booster verewigt.



Martin: Dieses Spiel hätte man locker auch auf ein Modul pressen können. Die zwar sehr bunte, aber recht schlichte

Grafik kommt nicht ganz an den übergenialen dritten Teil ran. Der Dolby Surround Sound schallt Euch zwar um die Ohren, aber wenn die Musikstücke nicht ins Ohr gehen, kann ich darauf auch getrost verzichten. Technisch also eher Mittelmaß; aber spielerisch hat Rainbow Islands dafür wesentlich mehr auf dem Kasten. Die Gegner sind allesamt voll auf niedlich gemacht, das Leveldesign stets fair, und über einen Mangel an Levels kann man sich auch nicht beklagen. Schade, daß der Zwei-Spieler-Modus nicht mehr dabei ist. Im direkten Vergleich gefällt mir der Oldie Parasol Stars



Das wars dann wohl!

allerdings noch eine Ecke besser. Hier ist nämlich auch etwas Taktik angesagt, um einen Level zu schaffen. Bei Rainbow Islands müßt Ihr immer nur so schnell wie möglich nach oben kommen. Reinschauen solltet Ihr trotzdem, denn schlecht ist Taitos neuestes Spiel beileibe nicht; es kommt halt nicht ganz an die beiden anderen Teile ran.

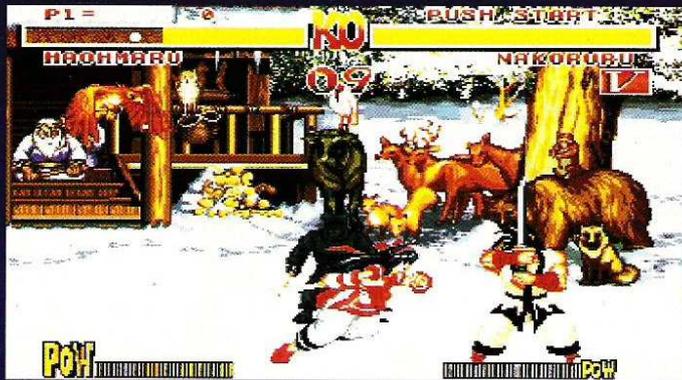
1 SPIELER **73**

SYSTEM: TURBO DUO
HERSTELLER: NEC AVENUE/TAITO
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

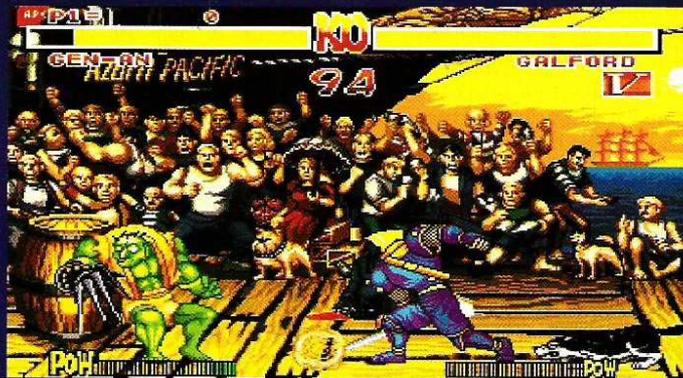
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	63 %				
SOUND/FX	63 %				
SPIELSPASS	73 %				

SAMURAI SHODOWN

Nach einer zweimonatigen Neo Geo-Spieleflaute schlägt SNK mit einem neuen Prügelspiel wieder zu



Mit Samurai Shodown erscheint mittlerweile das 19te Prügelspiel für SNKs Edelkonsole. Mit 12 anwählbaren Kämpfern wird Samurai Shodown nur von World Heroes 2 überholt. Gekämpft wird aber diesmal nicht mit bloßen Fäusten, sondern mit Schwertern, Katanas und sonstigen scharfen Schneidewerkzeugen. Wie bei Prügelspielen üblich geht es wieder einmal darum, alle Gegner zu besiegen (inklusive dem eigenen Spiegel-



Galford tritt mit seinem "Roboterhund" zu den Kämpfern an



Die Hintergrundgrafiken sind sehr abwechslungsreich und detailliert

bild und einem Endboß). Gespielt wird über maximal vier Runden; Gewinner ist derjenige, der als erster zwei davon gewinnt. Natürlich habt Ihr neben den normalen Schlagvarianten (alle vier Knöpfe sind

belegt) eine Unzahl an Special Moves, die jeden bisherigen Rahmen sprengen. Mit den Buttons A und B startet Ihr die Schwertattacken, mit C und D könnt Ihr den Gegner mit Tritten bearbeiten.



Stefan: Vergest mein Gezeter über die nicht enden wollende Prügelle auf dem Neo Geo (oder besser, Ihr behaltet es doch im Hinterkopf, man weiß ja nie!), denn jetzt gibt es

wahrscheinlich wohl der wichtigste. Zwar stimme ich meinen Kollegen nicht zu, die behaupten, es sei besser als Art Of Fighting (da muß bei mir noch einiges an Überzeugungsarbeit geleistet werden). Trotzdem gehört dieses Spiel in JEDE Neo Geo-



Samurai Shodown. Hier hat SNK mal wieder bewiesen, daß sie zu den Experten im Prüggenre gehören. Tolle Grafik, mitreißende Musik und Zoomeffekte vom Feinsten, das sieht und hört der verwöhnte Videospiler gerne. Natürlich ist die gute Spielbarkeit ein weiterer, nicht zu unterschätzender Pluspunkt und

Sammlung, sonst verpaßt Ihr einen der Meilensteine in SNKs Videospiegelgeschichte.



Stephan: Sie rollt und rollt, die Prügelspielwelle auf dem Neo Geo. Wenn allerdings die Köhner von SNK ihre Programmier-Finger mit im Spiel haben, dann wird schnell eine Flutwelle daraus. Samurai Shodown ist DER Überknaller fürs Neo Geo, selbst Art Of Fighting kann da nicht mithalten. Die extrem farbenprächtige Grafik erreicht fast Zeichentrickfilm-Qualität, die, unterstützt durch die donnernden, abwechslungsreichen Musikstücke, eine phantastische Atmosphäre aufkommen läßt. Das Tüpfelchen auf dem i sind aber die FXs, die dem Spiel ein



Earthquakes besonderer Special Move: Er hält seine Gegner hinter seinen Allerwertesten und benebelt diesen mit einer gewaltigen Gaswolke



wirklich besonderes Flair geben. Säbelrasseln, Explosionen, hämisches Gelächter und vieles mehr wurden exzellent in Szene gesetzt. Als kleine Kritikpunkte bleiben nur ein einziger Endboß und die vereinzelt Brutalo



Auch die Mädels kennen natürlich keine Gnade

Moves, bei denen sogar dem abgebrühtesten Tester mal kurz die Spucke wegbleibt. Trotzdem (oder auch deswegen?) ist dieses Modul für mich eines der faszinierendsten und motivierendsten Prügelspiele überhaupt und gehört als absolutes Muß in jede gute Neo Geo-Sammlung.



Nach gewonnenem Kampf macht sich der Sieger über den Verlierer lustig

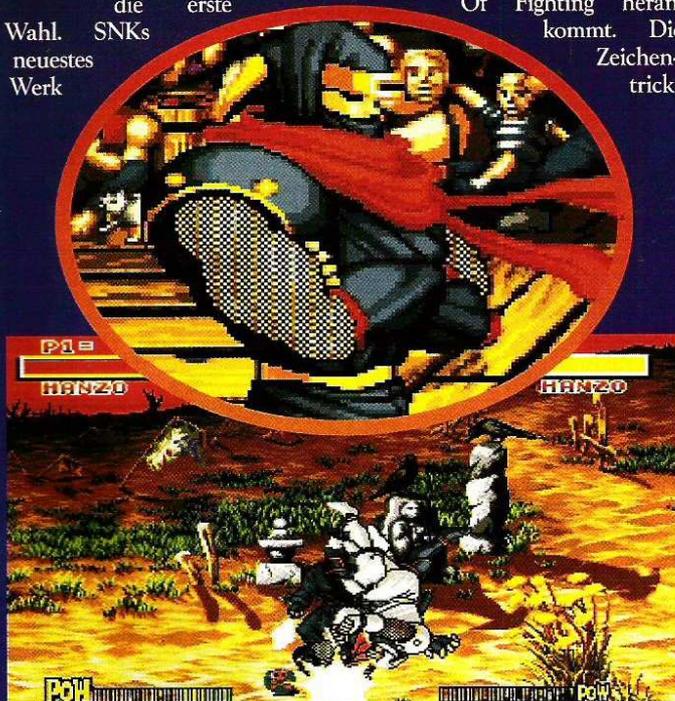


Martin: Für Beat'em Up-Fans ist das Neo Geo, nicht zuletzt dank Samurai Shodown,

beeindruckt durch Donner-sound, atemberaubende Hinter-grundgrafiken, erstklassige Ani-mationen und einer sehr guten Spielbarkeit, die locker an Art Of Fighting heran-kommt. Die Zeichentrick-

die erste Wahl. SNKs neuestes Werk

Of Fighting heran-kommt. Die Zeichentrick-



Im Zwei-Spieler-Modus können auch die gleichen Kämpfer gewählt werden



Jeder Kämpfer hat eine eigene Hintergrundgrafik

Grafik sucht selbst auf dem Neo Geo ihresgleichen, ganz zu schweigen von der Fülle an Special Moves, bei der sogar Street Fighter 2 ganz schön blaß aussieht. Die Motivation kennt dank des sehr gut gelungenen Zwei-Spieler-Modus auch so schnell keine Grenzen. Happig ist natürlich der Preis, aber wen das nicht abschreckt (Neo Geo-Freaks sind das ja gewohnt), den erwartet ein ultimatives Prügelspiel, mit dem man Sega- oder Nintendo-Freaks

mal so richtig zeigen kann, was das Neo Geo alles drauf hat. Samurai Shodown ist mit ein Grund, sich SNKs Nobelkonsole endlich zuzulegen, auch wenn die Special Moves mir persönlich etwas zu brutal geraten sind.

1-2 SPIELER   **89**

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 399,- DM
MUSTER VON: M & B

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
89 %					
SOUND/FX					
88 %					
SPIELSPASS					
89 %					

NEUERÖFFNUNG

Das Videospiele-Paradies

MARCO

**NEO-GEO Videofilm
mit 35 Demos
incl. Samurai
Showdown und
Art of Fighting
nur DM 39,-**



Verkauf von Super Nintendo
und Sega Mega Drive zu
Tiefpreisen.

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM 749,-	oder mtl. DM 87,31
Super Sidekicks	DM 289,-	(18-Monate).
Samurai Showdown	DM* 369,-	Eff. Jahreszins 15,4%
Kaufpreis	DM 1407,-	Finanzierung über Hausbank.

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO, Sega und Nintendo.

Schwarzenbergstraße 46 (Nähe Hackstraße)
70190 Stuttgart

Telefon 07144/39924 · Fax 07144/34021

MICRO MACHINES

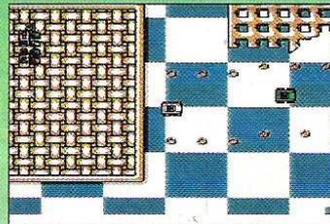


Stephan: Mir persönlich gefiel ja die MD-Version sehr gut, aber bei der NES-Umsetzung hatte ich so meine Bedenken. Vollkommen unbegründet, wie ich schnell merken sollte. Grafik und Sound schneiden natürlich im direkten Vergleich etwas schlechter ab, ist aber nicht besonders verwunderlich, oder? Trotzdem ist die technische Seite von Micro Machines absolut kritiklos. Das Scrolling und die Steuerung (Driften ohne Ende) könnten besser nicht sein, die Hintergrundmusik siedelt sich im oberen NES-Bereich an und FX-mäßig ist aus den Mini-Kutschen nicht viel mehr rauszuholen. Vor allem zu zweit kommt so allerhöchster Spielspaß auf, der auch R.C. Pro Am ganz schön alt aussehen läßt. Insgesamt schneidet das NES-Modul sogar besser ab als das fürs MD, denn aufgrund der Hardwarefähigkeiten hätte man aus dem 16 Bitter sicher noch mehr herauskitzeln können. Also, Ihr NESler, hier könnt Ihr bedenkenlos zugreifen, denn wem Micro Machines nicht gefällt, dem ist sowieso nicht zu helfen.

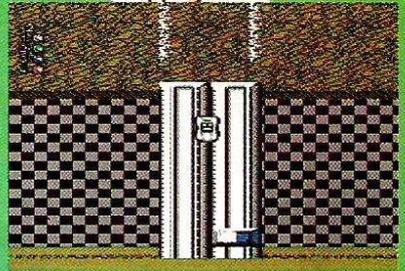
Auch auf dem NES treiben die Mini-Kutschen Ihr Unwesen

Nachdem in der letzten Ausgabe die Mega Drive-Version überzeugen konnte, nehmen wir diesmal das NES-Modul unter die Lupe. Am Spielaufbau hat sich nichts geändert. Alleine könnt Ihr entweder Head To Head gegen einen Computergegner nach dem Bonuspunktesystem fahren oder im Challenge Modus gegen gleich drei Fahrer antreten. Landet Ihr dabei dreimal hintereinander auf dem Siegtreppchen habt Ihr die Möglichkeit, in einem Rennen gegen die Uhr ein Extraleben zu ergattern. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr die Runden einzeln anwählen oder ein Turnier bestreiten, das ebenfalls nach dem Bonuspunktesystem ausgetragen wird. Die Strecken sind bis auf Kleinigkeiten identisch zur

MD-Umsetzung, d.h. Küchen-, Schreib- und Billardtisch müssen auch hier als Parcours erhalten. So machen Euch alltägliche Haushaltsgegenstände wie Cornflakes, Schrauben, Ordner, Lineale und vieles mehr das Leben schwer. Die Fahrzeuge sind ebenfalls sehr zahlreich; es stehen Euch Hubschrauber, Power Boats, Panzer (können schießen) und verschiedene Autos zur Verfügung, die alleamt ihren eigenen Reiz haben.



Der Frühstückstisch ist auch dabei



Bei der Streckengestaltung haben sich die Programmierer wirklich was einfallen lassen

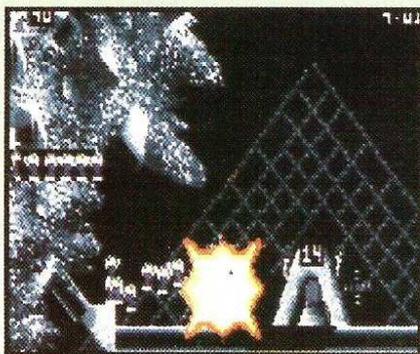
1-2 SPIELER			78	
SYSTEM: NINTENDO NES HERSTELLER: CODEMASTERS DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: CODEMASTERS				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
61 %				
SOUND/FX				
70 %				
SPIELSPASS				
78 %				

Lemmings

So brandaktuell erreichte uns dieses Spiel, daß wir es nicht mal mehr in unser Special mit reinbringen konnten

Nach langer Odyssee finden die Lemmings doch noch ihr neues Zuhause auf Ataris Hand Held. Dumm wie sie sind, laufen sie einfach drauflos und stürzen sich, ohne lang nachzudenken, in den nächstbesten Abgrund, es sei denn, Ihr helft Ihnen dabei,

wohlbehalten ihr Ziel zu erreichen. Nur wie geht das? Am besten klickt Ihr dazu einfach im Icon-Menu die gewünschte Option an (z. B. Klettern) und schon laufen die kleinen Kerlchen nicht mehr planlos herum, sondern erklimmen höchste Höhen. Natürlich gibt es noch viele andere Möglichkeiten, das Lemmings-Dasein zu verlängern: Brücken bauen, buddeln oder Fallschirmspringen, um nur einige wenige zu nennen. In jedem Level von insgesamt 120 (es gibt drei Schwierigkeitsgrade) solltet Ihr eine bestimmte Anzahl so gut es geht retten, sonst

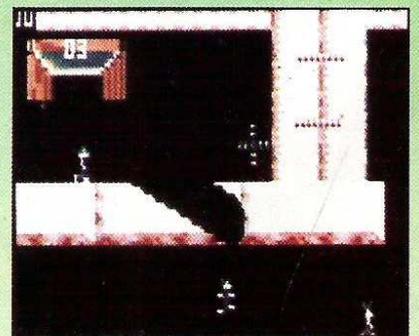


Auch auf dem Lynx begeistern die kleinen Lemmings

dürft Ihr noch mal von vorne anfangen. Da Ihr dieses Modul ganz bestimmt nicht an einem Wochenende durchzocken könnt, gib't natürlich für jeden Level ein hilfreiches Passwort.



Martin: Lemmings war, ist und bleibt der Überflieger im Denkspiel-Genre, egal ob auf einem "großen" System oder auf Ataris Hand Held. Die Umsetzung ist sogar sehr gut gelungen, auch wenn der Zwei-Spieler-Modus dran glauben mußte. "Schade eigentlich" (Hallo Klaus), denn gerade auf dem Lynx gibt es sehr viele Games für mehrere Spieler. Die Grafik ist trotz des kleinen Screens sehr detailliert und die Lemmings, wie immer, wunderbar animiert. Die FX sind wie beim Original, nur die Musikstücke haben etwas gelitten. Ansonsten alles drin, alles dran: 120 Levels voll von nie enden wollendem Spielspaß. Für Denkspielfreaks ein Muß, meiner Meinung nach sogar besser als Din-



olympics. Psygnosis' Spiel ist halt einfach das Original, von dem alle anderen nur frech abgeknipfert haben.

1 SPIELER			83	
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: ATARI/PSYGNOSIS DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK				
76 %				
SOUND/FX				
67 %				
SPIELSPASS				
83 %				

JURASSIC PARK

Die Dinos sind los. Ocean klinkt sich in die Dino-Mania ein, die sich selbst in Deutschland wie ein Lauffeuer verbreitet

Deutschland im Dinofieber: Zum Deutschlandstart am 2. September erwarten Euch nicht nur die üblichen Fan-Tassen, Kappen und T-Shirts, nein, Promotion total ist angesagt. Ocean sicherte sich die Rechte an einer Game Boy-Version und programmierte munter drauflos. Zur Story: Die Dinos sind aus ihrem Gehege entflochten und machen die Nachbarschaft unsicher. Dr. Grant, ein angesehener Wissenschaftler, will retten, was noch zu retten ist, in erster Linie Tim und Lex. Zuerst seid Ihr noch ganz wehrlos, doch spätestens mit der Bazooka könnt Ihr den Dinosauriern ganz schön einheizen. In den sechs Levels paddelt Ihr unter anderem mit einem Gummiboot umher, immer auf der Suche nach den Dino-Eiern, die Ihr am besten alle vernichten solltet. Später geht's noch ab in den Vulkan, zu den Docks, oder Ihr seid sogar im großen Showdown mit dem Hubschrauber unterwegs. Power Ups und Extras dürfen auch nicht fehlen, genauso wie Continues.

gen) sehr viel Spaß. Genau das Richtige für unterwegs. Besonders die grafisch aufwendigen Rettungssequenzen sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden. Die Paddelsequenz ist ein Gag für sich. Unrealistisch bis zum gehtnichtmehr, aber dafür immer wieder für einen Lacher gut. Überhaupt ist das ganze Modul gut durchgestylt: Mit etwas Übung gut schaffbar, originell, amüsant, noch dazu mit einem passenden Sound unterlegt, wie man ihn auf dem Game Boy nur selten zu hören bekommt. Endlich mal eine Filmumsetzung, bei der das ganze Geld nicht in die Lizenz und die Werbung, sondern auch in das Spiel gesteckt wurde. Nicht nur Filmfans sollten zugreifen.



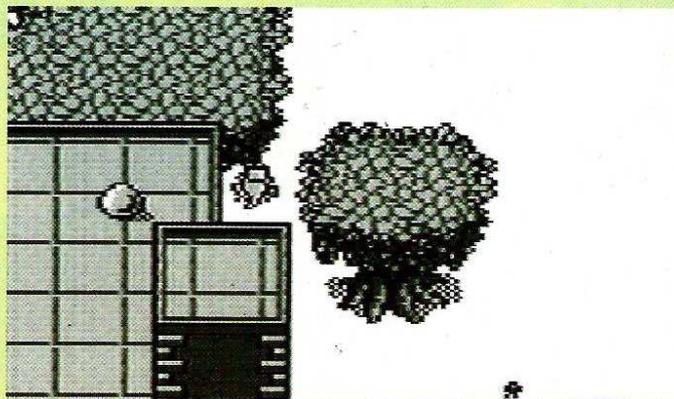
Alles abgegrast



Wo sind sie denn, die kleinen Saurier-Eier?

gesamte Gameplay ist sehr einfach aufgebaut und die Levels zum Wohle des Spiels sehr umfangreich. Mir hat auch noch gefallen, daß bei dem Spiel eine gehörige Portion Adventure integriert wurde. Lange Rede kurzer Sinn: Jurassic Park

Ocean-Programmierer hätten ruhig etwas mehr aus dem Game Boy herauskitzeln können. Das ist durchaus seine Anschaffung wert, und nicht nur Genre-Fans werden begeistert sein.



Die Saurier verstecken sich liebend gerne hinter den Bäumen

1 SPIELER			75
--------------	--	--	----

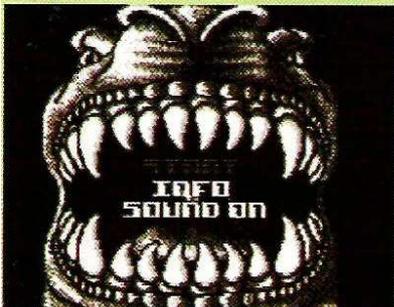
SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: OCEAN
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: 1. OKTOBER
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BESONDERHEITEN: DT. BILDSCHIRMTEXTE
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: LAGUNA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK					
67 %					
SOUND/FX					
70 %					
SPIELSPASS					
75 %					



Markus: Sowas hätte ich von Ocean nun wirklich nicht erwartet. Sind sie doch dafür bekannt, Filme

am laufenden Band auf Modul zu bringen, die dann entsprechende Qualitäten vorweisen, fällt Jurassic Park da voll aus der Reihe. Endlich mal wieder ein Game Boy-Spiel, bei dem die Motivation länger anhält. Was bei dem Modul sofort besticht, ist die aufwendige Grafik im Intro und in den Zwischenspannen, die leider mit der eigentlichen Spielgrafik wenig gemeinsam hat. Schlecht ist diese zwar nicht, doch die



Bei solchen Beißerchen freut sich jeder Zahnarzt



Martin: Ein gutes Spiel von Ocean, wer hätte das gedacht. Normalerweise produzieren die Jungs aus England, passend zu ihren Filmlicenzen, lieblos zusammengeschusterte Spiele. Bei Jurassic Park haben sie sich dafür aber gewaltig angestrengt. Das Spielprinzip ist zwar denkbar unkompliziert, macht aber (vielleicht sogar gerade deswe-

21st Century Games Versand

Michael Klessinger * Feldstr. 26 * 42899 Remscheid

Asterix	139,- dt	Bussy	105,- dt	Asterix	69,- dt
Battletoads	129,- us	Cool Spot	115,- dt	Boxite 2	56,- us
B.O.B.	149,- dt	F-15 Strike Eagle II	149,- us	Bubble Bobble 2	67,- us
Bussy	109,- us	Flashback	135,- dt	Darkwing Duck	67,- us
Jurassic Park	Sep/Okt	JungleStrike	115,- dt	F-15 Strike Eagle	67,- us
Mortal Kombat	139,- dt	Jurassic Park	Sep/Okt	Jurassic Park	Sep/Okt
Shadow Run	135,- us	Mega-Lo-Mania	109,- dt	Kid Dracula	68,- us
Starwing	119,- dt	Mortal Kombat	125,- dt	Kirby's Dreamland	55,- us
Street Fighter II Turbo	149,- us	Rocket Knight Adv.	Sep/Okt	Legend of Zelda	75,- us
Strike Force	119,- gb	Shinobi Force	119,- dt	Mortal Kombat	75,- dt
Super Baseball 2020	129,- us	The Boons	99,- dt	Mr. Quest	69,- dt
Super Slapshot	123,- us	Ultimate Soccer	Sep/Okt	Super Mario Land 2	69,- dt

Weitere Titel für alle gängigen Systeme lieferbar. Fordern Sie unsere aktuelle Preislisten an oder erkundigen Sie sich telefonisch nach den aktuellen Neuerscheinungen. Es lohnt sich!

An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen und Modulen nach telefonischer Absprache!

TEL. 02191-590832

Mo-Fr. 14-20 Uhr
Sa. 9-14 Uhr

Angebot solange Vorrat reicht. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
Versand Inland per Nachnahme (+DM 8,-) oder Vorkasse (+DM 5,-).

MORTAL KOMBAT

Auch für Nintendos Kleinsten gibt es diese Prügelorgie



Jonny Cage geht wegen Speichermangel

Das Prügelspiel um das legendäre Shaolin-Turnier wurde für den Game Boy in ein 2 MBit-Modul gepackt. Logischerweise mußte auf Grund der eingeschränkten technischen Möglichkeiten hier und da der Rotstift angesetzt werden. Am schmerzhaftesten fällt einem dabei auf,

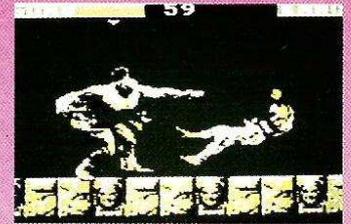
daß sich Johnny Cage bei dieser Konvertierung wohl doch entschieden hat, in den Filmstudios von Hollywood zu bleiben. Ansonsten sind aber alle Prügelhelden, inklusive der zwei Endgegner vertreten. Der nächste kritische Punkt ist natürlich die Steuerung. Aufgrund der zwei Feuerknöpfe fällt die Unterscheidung zwischen hohen und tiefen Schlägen bzw. Tritten flach. Alle wichtigen Schlagkombinationen könnt Ihr aber mit der entsprechenden Joypadbewegung ausführen. Sogar alle Special und

Fatality Moves lassen sich durch geschicktes steuern aus den Fightern zaubern; allerdings sehen die meisten Fatality Moves völlig anders aus als bei den anderen Umsetzungen.



Ulf: Tut mir leid, das sagen zu müssen, aber beim Game Boy haben sich die Programmierer sichtlich übernommen.

Zugegeben, die Sprites sind sehr groß und ordentlich animiert, doch die Kehrseite der Medaille sieht so aus, daß sich die ganze Prügelei unendlich langsam spielt. Wenn einer der Fighter bspw. den berühmten Uppercut ausführt, meint man wirklich, sich im Slow Motion-Modus zu befinden. Auch soundmäßig gibt es leider nicht viel Gutes zu vermelden. Ein weiteres Manko macht sich bei den Special Moves bemerkbar, die sich aufgrund des langsamen Tempos nur mit einem dementsprechend langsamen Timing vollführen lassen. Vielleicht wäre es ratsam gewesen, gänzlich auf die Hintergrundgrafiken zu verzichten, um etwas mehr Geschwindigkeit ins Spiel zu bringen. Glücklicher-



Goro der Nahkampf-Spezialist

weise rettet der Zwei-Spieler-Modus das Modul noch vor dem Abstieg in die Mittelklasse. Falls Ihr die Erwartungen etwas zurückschraubt, kann ich Euch trotzdem noch eine Empfehlung aussprechen.

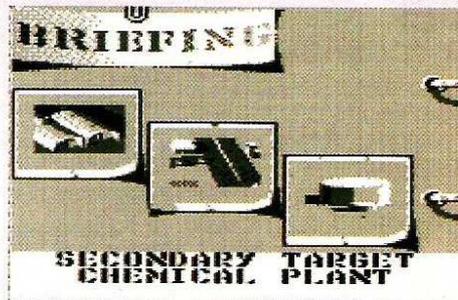
1-2 SPIELER			60																								
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: ACCLAIM DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: KEINE CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: ACCLAIM																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>schlecht</th> <th>mittel</th> <th>gut</th> <th>sehr gut</th> <th>super</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRAFIK</td> <td colspan="5">69%</td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX</td> <td colspan="5">45%</td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS</td> <td colspan="5">60%</td> </tr> </tbody> </table>					schlecht	mittel	gut	sehr gut	super	GRAFIK	69%					SOUND/FX	45%					SPIELSPASS	60%				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super																						
GRAFIK	69%																										
SOUND/FX	45%																										
SPIELSPASS	60%																										

F-15

Nach der Super Nintendo- und der Mega Drive-Version ist jetzt auch der Game Boy mit einem F-15 Spiel dran

Duch für den Game Boy hat Simulationsprofi Microprose eine neue Version des F-15 Strike Eagle parat. Schauplätze des Geschehens sind sieben verschiedene Missionen, in denen es gilt, jeweils drei Hauptziele zu zerstören, wie z. B. Raketenabschußbasen, Panzer, Ölfelder und viele andere mehr. Doch nicht nur am Boden könnt Ihr Eure Feinde vernichten, nein, auch in der Luft habt Ihr es mit allerhand Feinden zu tun. Als Waffen stehen Euch zum einen Luft-Luft Raketen zur Verfügung, Maverick-Raketen zum Angriff auf die Bodenziele, und natürlich die obligatorische MG. All diese Waffen verfügen jedoch nicht über einen unbegrenzten Vorrat. Zur Wahl stehen Euch drei Schwierigkeitsstufen, die gleichzeitig die "Flugfreiheit" Eures Piloten darstellen. So seid Ihr bei der leichtesten Stufe an eine feste Flugroute gebunden, während

Ihr bei der schwierigsten den Weg frei wählen und sogar Loopings drehen könnt. Nach jeder Mission bekommt Ihr ein Passwort zugeteilt.



Im Briefing werden die Hauptziele beschrieben



Markus: Anfangs war ich von F-15 Strike Eagle nicht gerade begeistert, zumal die einzelnen Missionen nicht gerade abwechslungsreich und innovativ sind. Doch nach geraumer Spielzeit konnte das



Ziel erfaßt, Rakete ab

Spiel dennoch gefallen, da es auf dem Game Boy bekanntermaßen herzlich wenig Flugsimulationen gibt (da gab es bis jetzt Trash'n Burn, und dann war da noch..., tja, das war's dann schon), und F-15 Strike Eagle auf alle Fälle das bessere ist. Leider ist die Grafik ziemlich mager ausgefallen, so daß man einige Probleme beim Spielen kriegen kann, da vor allem die Bodenziele zu klein geraten sind. Dazu kommt noch, daß das Scrolling sehr schnell abläuft und somit der Spielablauf ziemlich unübersichtlich wird. Doch trotzdem ist das Spiel insgesamt gut spielbar und für Flusi-Fans nur zu empfehlen. Alle anderen können aber auch mal einen Blick riskieren.



1 SPIELER			71																								
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: MICROPROSE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR BESONDERHEITEN: PASSWORT CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX/MICROPROSE																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>schlecht</th> <th>mittel</th> <th>gut</th> <th>sehr gut</th> <th>super</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRAFIK</td> <td colspan="5">64%</td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX</td> <td colspan="5">69%</td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS</td> <td colspan="5">71%</td> </tr> </tbody> </table>					schlecht	mittel	gut	sehr gut	super	GRAFIK	64%					SOUND/FX	69%					SPIELSPASS	71%				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super																						
GRAFIK	64%																										
SOUND/FX	69%																										
SPIELSPASS	71%																										

MEGA FUN

WIN 4 FUN

SPECIAL

1. Frage: Von wem stammt die Romanvorlage zu Steven Spielbergs neuem Film?

Die Dinos sind los

Ganz Deutschland ist im Jurassic Park-Fieber. In den USA bricht Steven Spielbergs Blockbuster sämtliche Einspielrekorde, seit 2. September läuft JP auch bei uns. Natürlich wollen die Videospiele-Hersteller auch ein Stückchen vom großen Kuchen abhaben, allen voran die britische Firma Ocean, die uns eine Game Boy-Version beschert; eine Super Nintendo-Umsetzung folgt Ende des Jahres. Den Deutschlandvertrieb der beiden Spiele wird übrigens die Firma Laguna übernehmen, die uns, passend zum Filmstart, eine Menge Material zur Verfügung gestellt haben, das Ihr natürlich allesamt gewinnen könnt. Doch ganz so einfach machen wir's Euch nicht. Zuerst müßt Ihr noch vier Fragen beantworten. Schickt uns die Antworten bitte auf einer Postkarte an folgende Adresse:

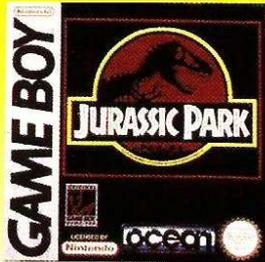
Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Der Einsendeschluß ist diesmal der 1. Oktober.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



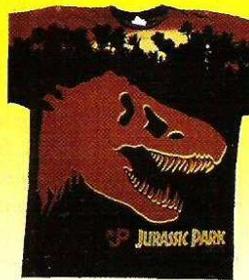
3. Frage: Die Firma ILM besorgte einen Großteil der Special Effects für den Film. Was bedeutet die Abkürzung?

2. Frage: Wie oft kommt in unserem Game Boy-Test des gleichnamigen Spiels das Wort "Jurassic Park" vor?



1.-7.
Preis

Jeweils ein Dino-Spiel für den Game Boy



8.-15.
Preis

Jeweils ein Jurassic Park T-Shirt

4. Frage: Who's that girl?



16.-20. Preis

Jeweils eine Jurassic Park Baseball-Mütze

Presented:

...by **Laguna**
VIDEO GAMES

Die Gewinner aus der Ausgabe 8/93

SNKs Nobelkiste Neo Geo samt Joyboard geht an Florian Lewin aus Braubach (Jubel, Schrei). Der 2. Preis, ein US-Super Nintendo, geht an den alten Mega Drive-Freak Hakan Acarel aus Freudenstadt.

Der gewinnsüchtige Kay Dresen aus Köln hat auch etwas gewonnen (Oh nein!). Bald kommt ein Game Gear 4Fun-Set ins Haus.

Jochen Wechsler aus Bergen und Jean-Marco Stabile aus Bous (?) dürfen sich schon mal auf Ataris schmuckes Hand Held, das Lynx 2, samt zwei Spielen freuen. Watch out for our Atari Lynx-Special!!! Die Preise gehen Euch in den nächsten Tagen zu (und natürlich auch die T-Shirts und Uhren für die anderen Gewinner).

Ich will auch so 'ne Kappe!

Ok, du die Kappe und ich die Frau, klar?! (Lecker!)



ACCOLADE

Accolade scheint ein Faible für Sportspiele zu entwickeln, denn alle Neuheiten sind ausschließlich aus diesem Genre: Unnecessary Roughness Football (MD) und Brett Hull Hockey (MD, SN). Die MD-Version von Brett Hull wird eine Batterie besitzen,



Brett Hull Hockey (MD)

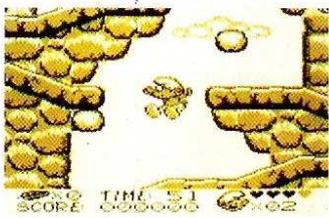
während die SN-Umsetzung die Mode 7-Fähigkeiten unterstützt und lediglich eine Passworfunktion hat. Pele Soccer machte auf den ersten Blick einen passablen Eindruck (MD Weihnachten, SN Frühjahr). Speed Racer ist ein Test Drive-Clone (MD Weihnachten, SN Frühjahr). Des Weiteren ist noch ein Basketballspiel in der Mache.

CORE DESIGN

Core Design stellte an neuen Titeln das comic-hafte Bubba'n Stix fürs MD vor (Februar) und den zweiten Teil von Chuck Rock vor.

ELECTRO BRAIN

It's A Knockout! Electro Brain bereichert mit Legends Of The Ring die schwach besetzte Boxspielriege auf dem SN (November). Sculptured Software (Ich sage nur: World League Basketball) entwickelt für die in Europa noch sehr junge Firma World Soccer fürs SN (Ende des Jahres), das uns auf Anhieb gut gefiel. Außerdem ist noch fürs MD Best Of The Best geplant (November). Das Jump'n Shoot Jim Power ist schließlich Electro



Die Schlümpfe (GB)

Brains letzte Neuheit (MD, SN) und verfügt dank 3D-Brille über eine sehr plastische Grafik.

Fortsetzung

ECTS

SHOW

INFOGRAMES

Nach dem ganz guten Asterix stellte Infogrames nun auf der ECTS ihren neuen Hoffnungsträger vor: Die Schlümpfe (SN, GB), ein konsequentes Jump'n Run mit vielen Bonusrunden und deutschen Texten (Dezember).

MINDSCAPE

Mindscape kündigte fürs SN als wichtigste Neuheit natürlich die Secret Missions zu Wing Commanders an, mit 16 weiteren Aufträgen, vier neuen Schiffen und einstellbarem Schwierigkeitsgrad (Oktober).



Lemmings 2 - The Tribes (SNES)

PSYGNOSIS

Psygnosis, die kürzlich von Sony aufgekauft wurden, kündigten jede Menge neue Titel an, allen voran Lemmings 2 - The Tribes für alle gängigen Systeme, das im Gegensatz zum ersten Teil ganze 60 Lemmings-Fähigkeiten bietet.

Ihr könnt Euch in 12 Landschaften herumtreiben und werdet über 120 Levels zu bewältigen haben. Ebenfalls vom Amiga umgesetzt wird Walker für MD und SN erscheinen. Ihr übernehmt die Steuerung eines Kampfroboters, der sich seinen Weg durch Horden feindlicher Panzer, Flugzeuge, etc. bahnen muß. Speziell fürs Mega CD II plant Psygnosis Beast II und Microcosm. Puggsy und Whiz'n'Liz findet Ihr schon als Preview auf der Seite 31.

NINTENDO

Nintendo hatte genau genommen nur zwei neue Titel zu bieten, zum einen Goof Troop von Capcom und das Jump'n Run Plok.



Zelda - Link's Awakening (GB)

KONAMI

Konami stellte Sunset Riders und Turtles Tournament Fighters fürs SN und Castlevania fürs MD vor.

TENGEN

Tengen wird in Zukunft ihre Games selbst vermarkten. Davis Cup World Tour fürs MD läßt sich zu viert gleichzeitig spielen (Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe). Einen sehr guten Eindruck machte der mittlerweile vierte Teil des Spielhallenklassikers Gauntlet. Er enthält vier Spielmodi und 90 Levels (November). Das langerwartete Sequel zu Dragon's Fury steht ebenfalls kurz vor der Fertigstellung (Januar - alle Sega-Systeme).

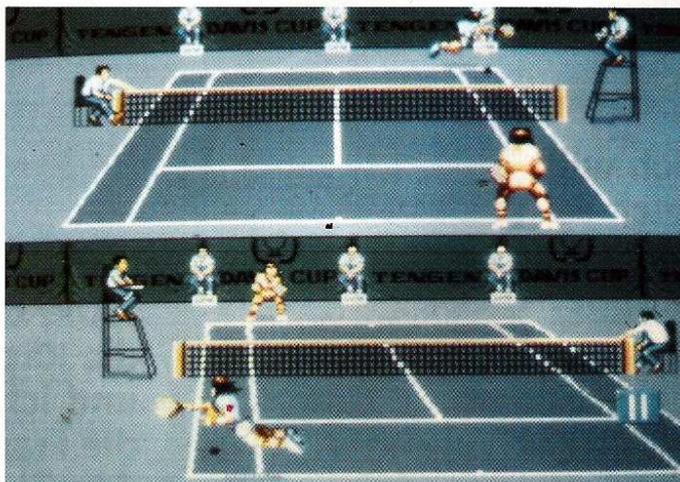
UBI SOFT

Die französische Firma Ubi Soft präsentierte auf der Messe eine überarbeitete Version des japanischen SN-Spiels Human Grand Prix unter dem Titel F1 Pole Position (Dezember).

VIRGIN GAMES

Den wichtigsten Weihnachtstitel von Virgin, Aladdin fürs Mega Drive, findet Ihr bereits in den Previews auf Seite 20.

Davis Cup World Tour macht einen sehr guten Eindruck (MD)



ELECTRONIC ARTS - SPIELE



FIFA International Soccer (MD)



FIFA International Soccer (MD)



Madden NFL '94



NBA Showdown (SN)



Blades of Vengeance (MD)



NHL Hockey '94



Lotus 2 (MD)



Operation Starfish (MD)



Virtual Pinball (MD)



Mutant League Hockey (MD)

ELECTRONIC ARTS

Die Sportspielprofis von EA haben wieder einmal etliche neue Titel in der Pipeline für das Weihnachtsgeschäft, allen voran natürlich FIFA International Soccer für das MD. Mit guten Fußballspielen alles andere als verwöhnt, dürfte dieses 16 MBit-Modul mit Vier-Spieler-Modus (nur über den EA-4 Way Play-Adapter) einschlagen wie eine Bombe. In Großbritannien entwickelt, bietet dieses Fußballspiel 40 Mannschaften, Freundschafts-, Tournament- und Liga-Modi, eine Batterie, und eine Grafik- und Soundkulisse, die sich vor dem Super Nintendo wirklich nicht zu verstecken braucht (6. Dezember). Der dazu passende Adapter wird im Laufe des Monats Oktober erscheinen. Aus der EA Sports-Serie sind ferner in Planung: Madden NFL '94 mit 16 MBit, 4 Way Play und Batterie (MD November, SN Januar); Mutant League Hockey, ebenfalls mit 4 Way Play, 16 MBit, Puck Kamera und Death Index für den Schwierigkeitsgrad (MD); NHL Hockey '94, jetzt mit frei steuerbarem Goalie (MD September, SN Januar); NBA Showdown mit allen 27 Teams, Managerpart, kreierbaren Dream Teams und Batterie (SN Januar). Mit Blades Of Vengeance beschreitet EA zudem neue Wege: Ein Hack'n Slay-Spiel mit Zwei-Spieler-Modus und sieben Levels. James Bond bekommt auch einen Nachfolger: Operation Starfish: 100 Jump'n Run-Levels auf einem 16 MBit-Modul. Virtual Flipper schließt den Reigen neuer Titel ab: Ein Flipperbaukasten (November). EA übernimmt außerdem den Vertrieb von Absolute Entertainment in Europa. Erster Titel: Super Battletank 2, eine Panzersimulation mit 16 MBit (SN Januar). Und dann war da noch Turn And Burn No Fly Zone, ein actionlastiger Flugsimulator mit Mode 7-Effekten, natürlich auch auf 16 Megs verteilt (SN Januar).

DOMARK

Domark war von Kopf bis Fuß auf Sega eingestellt: Das derzeit schnellste Formel 1-Rennen für alle Systeme kommt auch bald für MS und GG. Sogar eine Mega CD II-Version ist in Vorbe-



reitung! Domarks Maskottchen heißt übrigens ab sofort Marko. In Marko's Magic Football (16 MBit) steuert Ihr den kleinen Fußball und unseren noch etwas größeren Helden durch kunterbunte Comic-Grafik in bester Jump'n Run-Manier (MD, MS, GG März). Im übrigen zeigte die britische Company noch MiG 29, International Rugby (November) und den persischen Prinzen (März) auf Modul. Das makabere Wüstenkriegsspektakel Desert Strike (MS, GG) wird wahrscheinlich nicht offiziell auf den deutschen Markt kommen. Pläne für die Zukunft? Na klar. Der Flugsimulator AV-8B (Mega CD II, 3DO) und drei SN-Spiele: F-1 (!), Marko und AV-8B.

SONY IMAGESOFT

Nicht kleckern sondern klotzen, hat sich anscheinend Sony gedacht und wird bis Weihnachten 36 Titel veröffentlichen. Um nur einige wenige aus der schier unüberschaubaren Fülle zu nennen: Super Bomberman (SN 8. November), das Jump'n Run Hook (SN und MD 8. November), Equinox alias Solstice 2 (SN 8. November), Flashback kennt ja wohl jeder (SN 8. November), Skyblazer, das sich stark an Castlevania IV anlehnt (29. November), Sensible Soccer (MD 15. November - SN 8. Dezember) und Last Action Hero (SN 15. November - MD 22. November).



Gauntlet IV (MD)

SONY IMAGESOFT



Hook



Equinox - Solstice II (SNES)



Flashback (SNES)

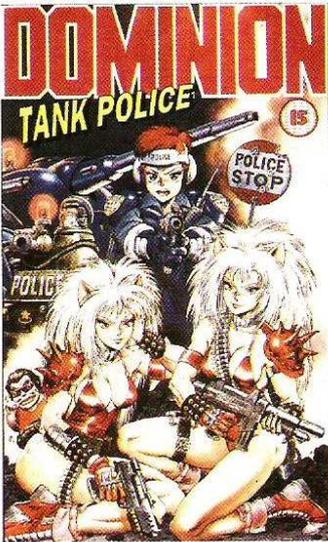


The Last Action Hero

ANIME

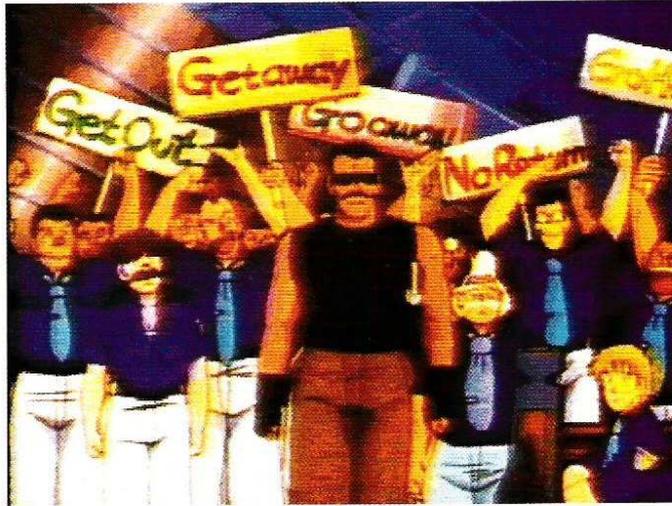
...die dritte. Diesmal wollen wir in unserer

Anime-Reihe den zweiten Teil von Dominion Tank Police vorstellen, der mit den Acts III und IV den vorläufigen Abschluß dieser Serie bildet. Das Muster wurde uns vom Game Syndicate zur Verfügung gestellt.



den Dieben, sondern auch noch mit dem Chef der Commandos, denn bei der Verfolgung der Gangster sind sie sich gehörig in die Haare gekommen. Zu guter

letz wird auch noch das Geheimnis des Gangleaders gelüftet. Wie wir es schon aus der ersten Folge von Tank Police gewohnt waren, gibt es auch hier



Mädels über Mädels

Nachdem Leona Ozaki in der ersten Folge die Buaku Gang zurückgeschlagen und den Urin der unverseuchten Menschen gerettet hatte, wird sie von den Männern der Tank Police akzeptiert und in deren Kreis aufgenommen. Natürlich schläft die Gang nicht und heckt schon einen neuen Plan aus: Ein wertvolles Gemälde an sich zu bringen. Dieser 80 Jahre alte Schinken zeigt Buaku höchstpersönlich, aus einer Zeit, in der die Welt noch nicht verseucht war. In einer wilden Schießerei stehlen die Mitglieder der Buaku Gang das Bild und verwüsten dabei das halbe Museum. Verteidigt wurde das Kunstwerk von einem Mitglied einer anderen Polizeitruppe, den Red Commandos. Jetzt hat die Tank Police nicht nur Ärger mit



Dominion Tank Police bietet gute Unterhaltung

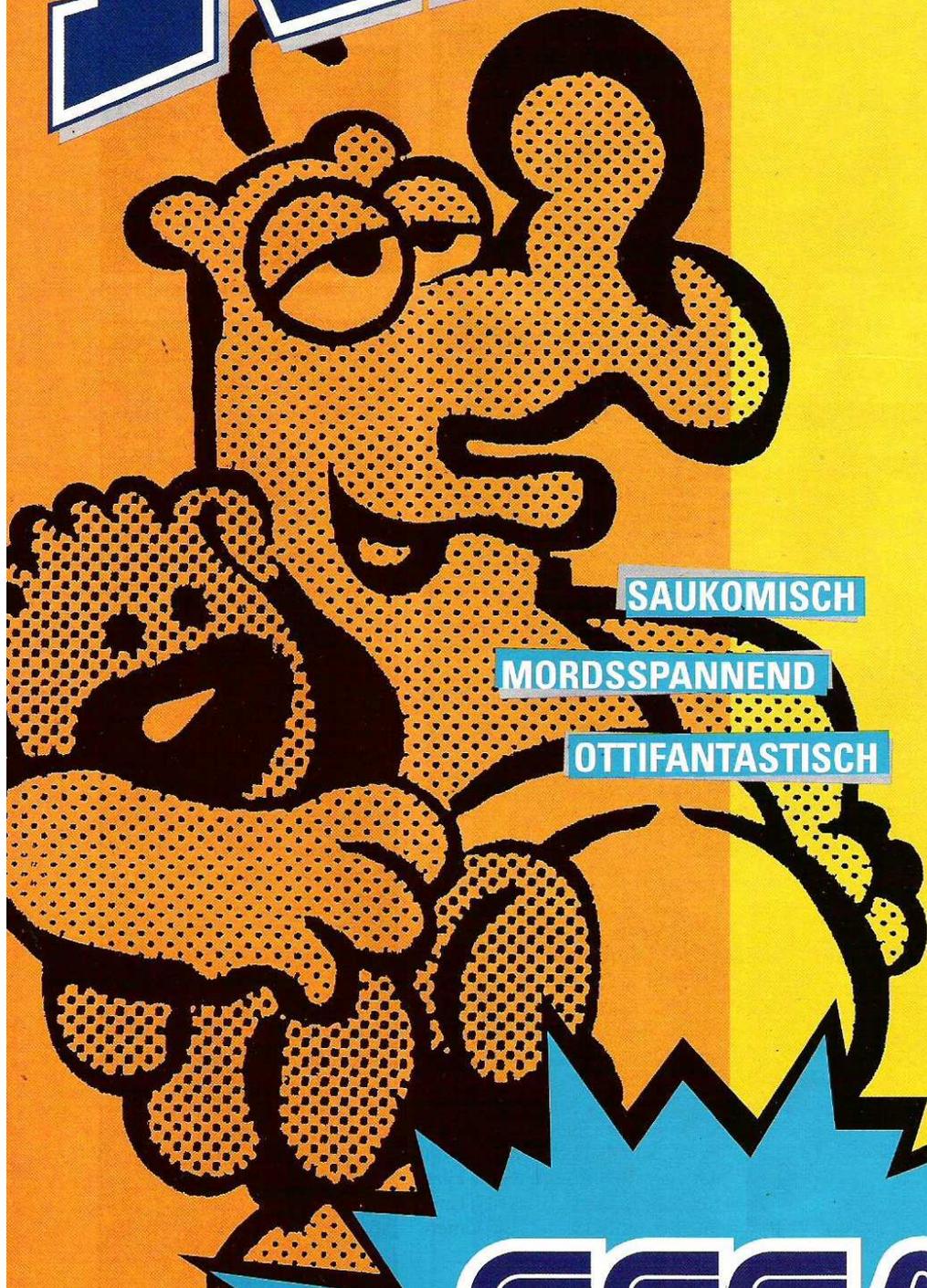
jede Menge Schießereien und wilde Verfolgungsjagden. Der Zeichentrickstil ist recht gut, einzig die plattgedrückten Nasen muten etwas komisch an. Aber sei's drum, Dominion Tank Police ist ein abendfüllender Anime, der Euch gut unterhalten wird und mit einer recht witzigen Story daherkommt. Wie schon der erste Teil ist auch dieser Film für alle Zeichentrickfilm-Fans interessant und bietet gute Unterhaltung fürs Geld.

Länge: 69 min.
Freiwillige Altersfreigabe: Ab 15

Inserentenverzeichnis

21st Century Games	97
Acclaim	90, 91
Alt	65
aRJay Games	79
Beach Games	17
CompuTec	40, 41, 67, 75, 89
CPS	43
Dataflash	U3
Dreamscape	47
Dynatex	19
Ela-Vertrieb	65
Electronic Arts	6, 7
Fanatic Games	9
Game Courier	39
Game Syndicate	81
Gamestore	23
Gnadenlos	77
High Score Games	U4
Hudson Soft	84, 85
International Games	23
Jump'n Run	13
Konami	U2
Theo Kranz Versand	87
Kudak	33
Maro	95
Mega Star	61
Megaboink	62
Order In Time	73
Play Me	25
Raguzi	45
Sega	27, 104, 105,
Softi	37
Top 4	63
Top Games	9
United Games	10, 11
Videospiele Beier	61
Wolf Soft	15
Zomtu	59

New entry!



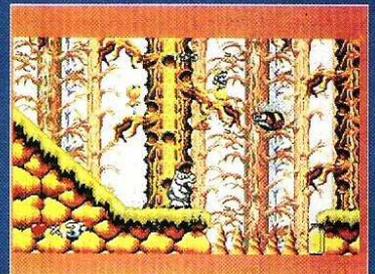
SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottfant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The
Ottifants

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

SEGA

GAME OVER



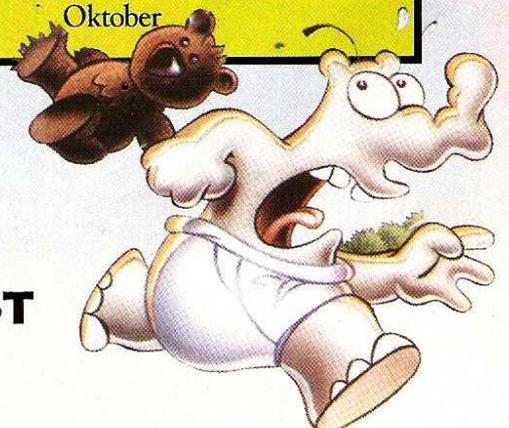
Tja, auch diese Ausgabe hat mal ein Ende ... aber wir kommen wieder, keine Frage, spätestens am 20. Oktober. Was erwartet Euch alles im nächsten Heft? Fürs Super Nintendo so illustre Spiele wie Rock n'Roll Racing, Cool Spot, F1 Pole Position, und einiges mehr. Mega Drive-Freaks verwöhnen wir mal wieder mit harten Tests von Davis Cup World Tour, Populous II und vielleicht sogar mit Street Fighter 2. In Sachen Neo Geo und Turbo Duo ist noch alles offen. Für Nintendos Kleinsten kommt die nächste Rollenspielwelle: Zelda - A Link To The Past ist angesagt, genauso wie Final Fantasy Legend III. Aber die Game Gear- und Lynx-Besitzer sollen deshalb auch nicht zu kurz kommen.

Bis zum nächsten mal

Eure Mega Fun-Crew

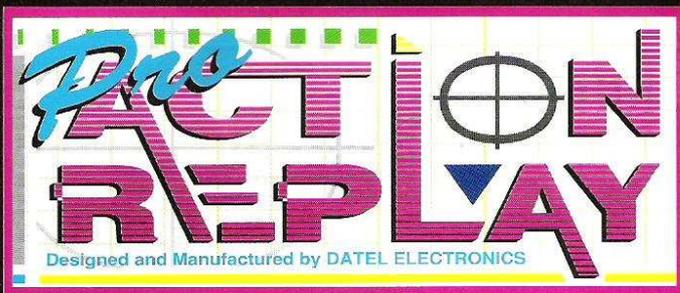
Deutsche Vorankündigungen (ohne Gewähr)

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint	Ca. Preis
Super Nintendo				
Aero The Acrobat	Sunsoft	Jump'n Run	November	
F-1 Pole Position	UbiSoft/Human	Autorennen	November	
Jurassic Park	Ocean	Jump'n Shoot	November	
Mystic Quest	Nintendo/Square Soft	Rollenspiel	Oktober	
Pierre Le Chef	Mindscape		Oktober	149,-
Plok		Jump'n Run	Oktober	99,-
Pocky & Rocky	Natsume	Shoot'em Up	November	149,-
Striker	Elite Systems	Fußball	Okt./Nov.	
Super Air Diver		Shoot'em Up	November	
Super Bomberman	Hudson Soft	Geschicklichkeit/1-4	November	119,-
Trolls Islands			November	
Mega Drive				
Aladdin	Sega/Virgin Games	Jump'n Run	Oktober	129,-
Asterix	Sega	Jump'n Run	Oktober	129,-
FIFA Soccer	Electronic Arts	Fußball	06. Dezember	
Haunting	Electronic Arts	Action-Adventure	Oktober	119,-
International Rugby	Domark	Rugby	Oktober	119,-
Landstalker	Sega	Action-Adventure	November	139,-
Prince Of Persia	Domark	Jump'n Run	November	
Street Fighter 2	Sega/Capcom	Beat'em Up	Oktober	



ALADDIN IM TEST

HEFT 11/93 AM
20. OKTOBER
 NEU AM KIOSK



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

SPECIAL **FX**™
SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

MITGLIEDSKARTE DES

Duo ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

UNBEGRENZTE
MOGEL CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEM!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

AUCH ERHÄLTlich BEI
TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



Superstarker Spielepaß

089 / 344 388

(c) Hintergrund 1993 Acclaim



MARIO ALL STARS - SNES



JURASSIC PARK - SNES



GUNSTAR HEROES - MD



WORLD HEROES - SNES

Mega Drive

Mega CD II dt	579,-
Mega Drive II dt	199,-
Hardball 3	119,-
Technoclash	109,-
Mutant League Football	109,-
Strider 2	79,-
Pirates Gold	119,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	109,-
Robo Aleste CD	109,-
Fatal Fury dt	99,-
Jurassic Park	119,-
Shinobi 3	119,-
Bubsy	109,-
B.O.B.	109,-
Dashin Desperados	109,-
Micro Machines	99,-
F-15 Strike Eagle 2	109,-
50/60 Hz Converter	39,-
Jungle Strike	119,-
Haunting	109,-
Dracula CD	109,-
Ultimate Soccer	109,-
Wimbledon Tennis	99,-
CD Converter us/jp	109,-
Silpheed CD	139,-
Chuck Rock 2	109,-



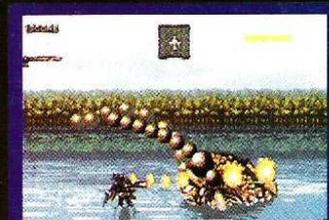
NBA JAM - SNES



ALADDIN - MD



ASTERIX - SNES



RANGER X - MD

Super Nintendo

Aero The Acrobat	129,-
Jurassic Park	129,-
Goof Troop	129,-
Taz-Mania	99,-
Fatal Fury	119,-
Twin Bee dt	129,-
Cool Spot	129,-
Mystic Quest dt	99,-
Legend of the Ring	129,-
Street Fighter II Turbo	159,-
Starwing	129,-
50/60 Hz Converter	49,-
Powermonger	129,-
Slap Shot	119,-
Dragon Ball Z	149,-
Lock on	119,-
Battletech	129,-
Mortal Kombat	149,-
Nigel Mansell Racing	129,-
Shadow Run	139,-
Rock & Roll Racing	129,-
E.V.O.	139,-
Bomberman	139,-
Super Turrican	119,-
The 7th Saga	129,-
Top Fighter Stick	119,-



SAMURAI SHOWDOWN - NEO GEO



STRIKER - SNES



F-1 - MD



LANDSTALKER - MD

Über 1000 Titel für GameBoy, Game Gear, Mega Drive, Super NES, Amiga, MS-Dos, Turbo Duo und Neo Geo lieferbar!

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
 Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
 Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
 Fußgängerzone
 Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft.
 Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388

NEU! NEU! NEU!
 Manga Filme
 lieferbar
 NEU! NEU! NEU!



Inhaber: Anja Tölle