

NINTENDO, SEGA & MEHR

**COMPUTEC
VERLAG**

5/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

MEGA DRIVE

BATTLECORPS-CD

MEGA TURRICAN

DUNE II

SUPER NES

SUPER METROID

SUPER BOMBERMAN 2



**NUR DM
4,90**

WIEDER MIT

32 SEITEN



MIT RIESENPOSTER



MEGA TURRICAN

MARIOS ERZFEIND SCHLÄGT ZURÜCK

WARIO LAND

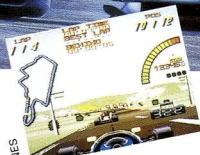
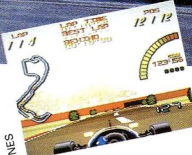
ÜBER 30 SPIELETESTS IM HEFT

JOE & MAC 3 (SNES), BUGS BUNNY (SNES), TETRIS 2 (GB),
LOST VIKINGS (MD), BARKLEY: SHUT UP AND JAM (MD),
ROAD RASH (GG), WINDJAMMERS (NG)

Nigel Mansell's World Championship



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. bei KONAMI anfordern, mit Eurer Adresse belegen.



DM 99,95

Neu ! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst. Start frei!

Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.

Megafun 6/93 schreibt:

... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirkungsvoll und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."

DM 139,95



DM 69,95



DISTRIBUTED BY



DAS ERLEBNIS HAUS

KAUFHOF

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 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, 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. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Die Maiausgabe der Mega Fun erweist sich als ein kleines Kuriosum. Gerade mal vier Games konnten sich die Gold Game-Auszeichnung verdienen, der Rest schrammte entweder knapp vorbei oder fristet ein wenig hoffnungsvolles Dasein im restlos überbevölkerten Mittelmaß-Sumpf. Negativer Höhepunkt war aber zweifelsohne der eisenharte Dreikampf von Micronets AX-101 mit Jalecos Pro Sport Hockey und Empires Space Ace um einen neuen Minuswertungsrekord, der letztendlich dank AX-101 auf sagenhafte 16% abrutschte.

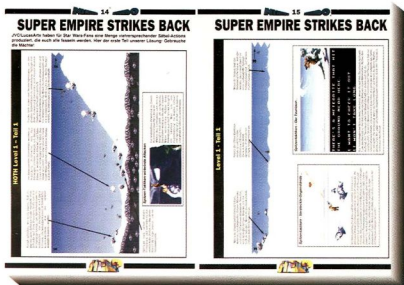
Viel mehr Spaß bereiteten uns dagegen die Anspielversionen (Previews) von in naher Zukunft erscheinenden Titeln, die fast ausnahmslos für gute Laune sorgten. Für restlose Begeisterung sorgte jedoch eine Produktion aus deutschen Landen. Das Kölner Programmerteam Factor 5 schneiderte als Mega Drive-Premiere ihrem Turrican einen perfekt sitzenden Modul-Anzug, Kompliment! Ein ausführliches Interview mit Julian Eggebrecht von Factor 5 bringt Euch viel Wissenswertes und zudem eine Menge Hintergrundinformationen, aber das seid Ihr von uns ja gewohnt, oder?

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch wie immer

Euer Mega Fun Team

Zum Mega-Test das Mega-Interview, natürlich in der Mega Fun

Seite 16



32 Seiten Tips und Tricks, Karten, Freezers und Passwörter Seite 42



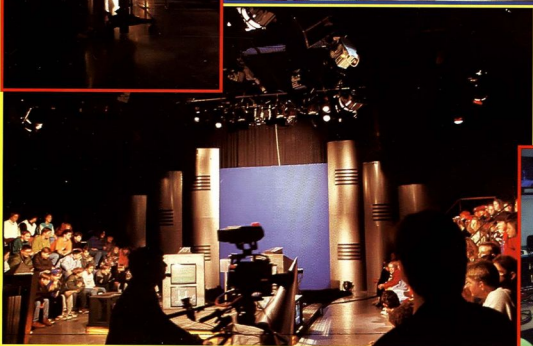
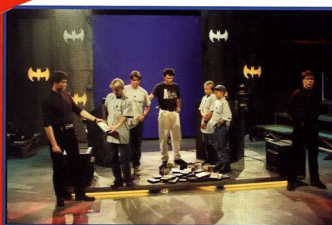
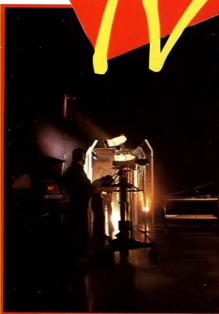
Seite 33

Riesig, kultig
und Megastark,
das ist
Super Metroid



PLAY TIME. DIE SHOW.

TV





**Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL **2**.**

**Das aktuelle
Heft zur Show**
Jetzt im Handel
erhältlich.



Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"

ENDSPIEL



FIFA Soccer International

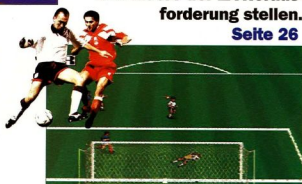
Ein früher Blick auf die schon in der Umkleidekabine stehende SNES-Konvertierung

Seite 24

World Cup Striker

Auch Elite hat seine Teams die Winterpause über eisenhart trainieren lassen und kann sich frohen Mutes der EA-Herausforderung stellen.

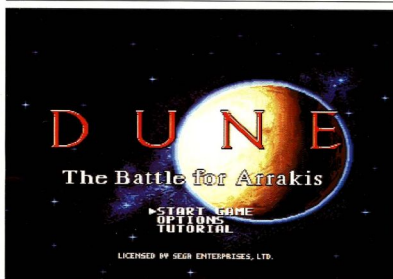
Seite 26



Dune II

Der Kult SF-Film kann für Euch Wirklichkeit werden. Das vom PC bekannte Strategie-Spiel zieht auch die MD-Besitzer in seinen Bann.

Seite 100



KLASSIKER

Super Bomberman 2

Die Fortsetzung des Klassikers läßt es erneut gewaltig krachen. Jede Menge neue Features haben sich die Hudson-Programmierer einfallen lassen, doch lest selbst.

Seite 30



MEGA FUN

Rubriken

Anzeigenauftrag	92
Börse	91
Countdown	90
Editorial	3
Fun Mail	88
Game Over	122
Helpline	42
Highlights	3
Impressum	122
Inserentenverzeichnis	120
Mega Mail	83
Poster	59
Referenzen	38

News

Software News	
Super Nintendo	14
Mega Drive	8
Rest Der Welt	15
Scene	18

Previews

SN Claymates	27
SN Empire Soccer	28
SN FIFA International Soccer	24
SN Robocop Vs. Terminator	32
SN Super Bomberman 2	30
SN Super Metroid	33

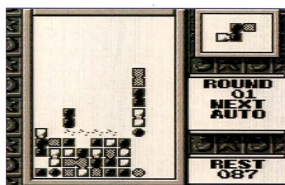
SN Yogi Bear's Gold Rush	32
MD Battlecorps CD	36
MD Soul Star CD	37
GB Bomberman GB	34
GB Jungle Book	34
GB World Cup Striker	29
GB Yogi Bear's Gold Rush	29

Spieletests

Super Nintendo

Alfred Chicken	39
Battle Cars	39
Bugs Bunny Rabbit Rampage	40

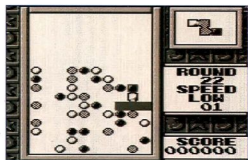
R - 2. TEIL



Tetris 2

Kann die Fortsetzung den Kultstatus des Denkspielklassikers wiederholen oder gar übertrumpfen?

Seite 121



5/94

Pro Sport Hockey	97
Space Ace	97
Super Putty	96
T2 The Arcade Game	96
Tony Meola's Sidekicks Soccer	98
Turn And Burn No Fly Zone	98

Mega Drive

AX-101 CD	110
Barkley: Shut Up And Jam	108
Bubba'n'Stix	106
Dune II	100
Lost Vikings	104
Mega Turrican	102
Microcosm CD	109
Mystery Mansion CD	111

Factor

Mit ihrem MD-Debut stellen die Kölner Programmierer Factor 5 erneut ihre Kompetenz unter Beweis. Ein doppelseitiges Special über und vor allem mit dem Programmiererteam bringt Euch Wissenswertes und brandheiße Infos.

Seite 16



Mega Turrican

Natürlich nehmen wir auch das Mega Turrican-Modul auf zwei Seiten genauestens unter die Lupe.

Seite 102

Rise Of The Dragon CD	110
Spiderman Vs. Klingpin CD	109

Neo Geo

Windjammers	112
-------------------	-----

Master System

Road Rash	116
-----------------	-----

Game Boy

Duck Tales 2	119
Millon's Secret Castle	120
Sensible Soccer	119
Tetris 2	121
Wario Land	118

Game Gear

NBA Jam	117
Road Rash	116

Lynx

Ninja Gaiden III	120
------------------------	-----

Specials

Factor 5	16
Händlervorstellung	93

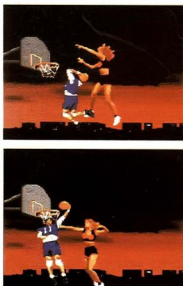
Starkes Mini-Abo auf Seite 113

Jammit

MEGA DRIVE

Basketball / 1-2 Spieler

Was geht denn hier ab? Erst kommt jahrelang nichts und jetzt überschwemmen uns die Hersteller nur so mit Basketballspielen. So auch Virgin Interactive mit Jammit. Features: One On One (ruckelt sicher nicht), digitalisierte Spieler und Sprachausgabe, Optionen en masse sowie 16 MBit. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juni.



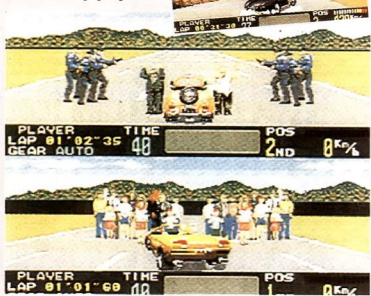
Outrunners

MEGA DRIVE

Autorennen / 1-2 Spieler

Teile, denn die waren recht bescheiden.

Out Run ist nicht totzukriegen. Sega verpaßt der 16 Megs Coin-op Umsetzung derzeit noch den letzten Feinschliff. Im Mai soll dann das mittlerweile vierte Out Run-Game in Japan fürs MD erscheinen. Spielerisch kann's eigentlich nur noch besser werden als die vorangegangenen



Heavenly Symphony

Nach dem mehr als enttäuschenden Jaguar XJ220 fürs Mega CD versucht sich Sega selbst an einem adäquaten Autorennen; und Heavenly Symphony sieht schon wesentlich vielversprechender aus. Wenn die Geschwindigkeit und die Steuerung entsprechend gut zurückkommen, steht Euch eines der besten Formel-1-Spiele ins Haus.

MEGA CD II

Autorennen / 1 Spieler

Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 23. April.



Bubsy II

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Nach all dem Hype über Bussy - Claws Encounters Of The Furred Kind und einer Zeichentrickserie in den USA war es nicht verwunderlich, daß ein zweiter Teil bald nachgeschoben werden würde. Die Mankos in Bussy I scheint Accolade beherzigt zu haben, so könnt



Ihr alle fünf neuen Welten
frei anwählen, sechs Bonus-
spiele sind integriert und die
US-Company hat ihrem Mas-
kottchen noch etliche neue
Fähigkeiten spendiert, um
den geeigneten (oder abge-
neigten) Spieler bei Laune zu
halten. Geplanter Erschei-
nungstermin für MD und SN:
Herbst.

Jungle Book



Seine Kletterkünste kann Mogli gut gebrauchen

David Perry hat Virgin Interactive zwar mittlerweile verlassen und seine eigene Firma gegründet, aber nichtsdestoweniger nimmt Jungle Book langsam Gestalt an. Die Animation von Mogli erreicht schon fast Zeichentrick-Niveau, an den Hintergrundgrafiken

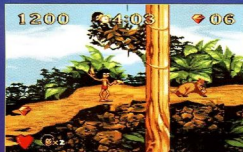
MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

wird aber noch ausgiebig gearbeitet. Auf die fertige Version, die für Sommer geplant ist, kann man mehr als gespannt sein. Ob Jungle Book jedoch Aladdin-Niveau erreicht?



Mogli in seinem Element



Wilde Eber sind noch die leichtesten Hürden



Zwei Edelsteine muß Mogli noch einsammeln



Chuck Rally: Rocky Racers

Chuck mal ganz anders: Mario Kart-like dackelt Ihr auf Eurem Einrad über die Steinzeitpisten, alles in 3D und auf dem Mega CD. Features: 28 Strecken und 14 prähistorische Gegenspieler. Wenn man bedenkt, wie die letzten Titel von Core Design auf dem Mega CD ausgefallen sind (Thunderhawk, Wonderdog), dann steht Euch endlich wieder mal ein gutes CD-Game ins Haus.

MEGA CD II

Autorennen / 1-2 Spieler



CATCH THE FUTURE

Hotlines: 07142/579-79-80

BRAIN-TEC
Vertrieb & Lizenzierung von
High-End-Konsoles

Mo-Fr: 11.00h-20.00h, Sa: 11.00h-14.00h
BRAIN-TEC, Bahnhofstraße 77/2, 74321 Bietigheim

ANALOGIC 360 RGB/VIDEO • PAL	ANIME-VHS • STEREO-VIDEOS
Konsole (2 CD's/220 V) ... 1.349,-	(engl./dtisch. Versionen)
The Horde.....129,95	GOLD PACKAGES:
John Madden Football.....129,95	E. Freeman Pt. 1-3...99,99
People Beach Self.....129,95	D. Megalopolis Pt.1-3...99,99
Chuck Wave.....129,95	E. Freeman Part 4...39,99
Demolition Man.....call	D. Megalopolis Pt.4...39,99
Super Wing Commander.....call	Brotsukidoji Pt.1-4...49,99
Wings 7/10 Tage Werra...99,-/139,-	Yat o't Northstar...49,99
STAR-JAGUAR RGB • PAL	Solgo 13 (18 J.)...49,99
Konsole us/dt inkl. Cyb.....649,-	Poster (div. Filme) ...6,99
New Jaguar-Soft.....call	ALLE TITEL LIEFERBAR!
Miete:7/10 Tage Kons. 69,-/89,-	VERMIETUNG: *keine Kautio
Spiel 1,99 a Tag + Postweg zählt	alle Titel Mietbar
nicht-CD's auch einzeln Mietbar	22/3 Tage nur: 5,99/7,99
	*Teilnachrech. bei Neukauf!

Joe & Mac

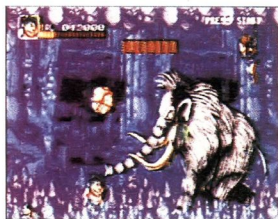
MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Fürs SN ist in Japan schon der dritte Teil auf dem Markt, MD-Fans müssen sich vorerst mit dem Original von Elite Systems/Data East begnügen.



Das Gameplay unterscheidet sich allerdings leicht von der '92er SN-Version. Nach wie vor sind's fünf prähistorische Levels, die Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig im altbewährten Jump'n Run-Stil durchquert. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer (8 MBit).



Dynamite Headdy

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Treasure schlägt wieder zu. Wie? Noch nie gehört? Aber Gunstar Heroes und Mc Donald's Treasureland sind Euch sicher ein Begriff, stammen doch beide Spiele aus der Programmierfeder der ehemaligen Konami-Programmierer. Dynamite Headdy ist deren neuestes Projekt und dürfte allen Sparkster-

Fans gut gefallen, denn Treasure hat eifrig bei Konamis Maskottchen abgekupfert. Ein genauer Erscheinungstermin steht derzeit leider noch nicht fest.



Spark

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Sega Goes Spark. Was es mit Segas neuem Maskottchen auf sich hat und ob er Sonic ablösen soll, werdet Ihr wohl erst im



Juni erfahren, denn dann erscheint dieses 16 Megs-Modul in Japan.

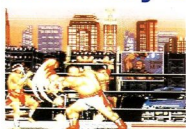


MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Takara bemüht sich redlich um möglichst originalgetreue NG-Umsetzungen. Art Of Fighting fürs SN war die bislang beste Konvertierung. Nun ist Fatal Fury 2 mit 24 Megs dran. Bei der Masse an verfügbarem Speicher sollte es Takara wohl endlich hinkriegen, einen besseren Sound aus dem MD herauszukitzeln als beim peinlichen Mega-Art Of Fighting. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 24. Juni.

Fatal Fury 2



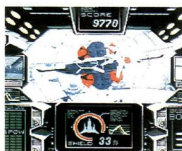
AX-101

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Anleihen aus Rebel Assault und Silpheed sind nicht zu übersehen.

Micronets neues Mega CD-Shoot'em Up protzt natürlich wieder mit einem aufwendigen Intro. Hoffentlich ist die Steuerung nicht wieder so eingeschränkt wie bei Game Arts' 93er Silpheed.



**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Was ist los in der Welt von Cron? Chaos überzieht das Land und bringt Verderben über seine friedliebenden Bürger. Mächtige und angesehene Anführer verschwinden auf mysteriöse Art und Weise. Statt Ruhe und Ordnung herrschen auf einmal die Waffen und Zauberei, es gibt zahlreiche Gerüchte über Untergang und Tod. Begebt Euch auf die ehrenvolle Reise, die Welt von Cron – und Euch selbst – zu retten.

- 16.000 dreidimensionale Orte.
- 250 gefährliche Monster, die Eure Macht in Frage stellen.
- 96 Zaubersprüche, die Euch bei Euren Nachforschungen und im Kampf unterstützen.

Might and Magic II

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™**

- Mehr als 250 Waffen und Gegenstände, die ihr einsammeln könnt.
- Eine automatische Kartenerstellung, die jeden Schritt Eures Abenteuers festhält.
- Eines der größten Rollenspiele, die je geschaffen wurden. Und das Ganze auf einer 8MB-Cartridge mit Batterie.
- Keine Might & Magic – Erfahrung erforderlich!

© 1993, New World Computing Inc.



DESIGNED BY
Nintendo

Riesen-
Rollenspiel-
Abenteuer mit
Batterie-
unterstützung!
Einschließlich
farbiger Karte
von Cron!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

elite



The Fidgetts™



Eine Familie von abenteuerlustigen Mäusen! Gelangweilt von ihrem Leben in einer ruhigen Scheune am Land entscheidet Vater Fidgett, mit seiner Familie nach Amerika auszuwandern, um dort noch einmal von vorne anzufangen. Im Verlauf der langen und beschwerlichen Reise zum Hafen werden Freddie und Frankie jedoch von der Familie getrennt. Und so fängt das größte Abenteuer ihres Lebens an!

- Freddie und Frankie können unterschiedliche Dinge, was sorgfältig genutzt werden will, wenn sie erfolgreich sein sollen.
- Riesige Spielfläche von 790 Bildschirmen (2 bis 4 mal so groß wie die meisten Game Boy Spiel-Cartridges????).
- Der ganze Bildschirm kann in acht Richtungen verschoben werden.
- Viele Puzzles und Denksportaufgaben.
- Wechseln zwischen den zwei Figuren jederzeit möglich.
- Speichern von Spiel-Features.

GAME BOY™

The Fidgetts™



Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel

LICENSED BY

Nintendo

elite

© 1993, Elite Systems Ltd.

GAME BOY™



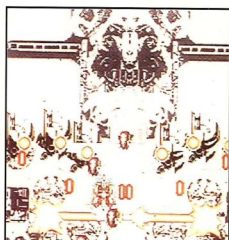
Grind Stormer

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

... und das MD hat doch die besten Shoot'em Ups. Tengen veröffentlichte in Zusammenarbeit mit Toaplan Ende März in Japan ihr Ballerspiel Grindstormer; leider nur für einen Spieler, dafür aber mit fetten Obermotzen und den mittlerweile zum Standard

gehörenden Power Ups wie Speed Up, Shield, Missile, Power Shot, und das alles auf 8 Megs.



Wonder Boy IV Monster World



... kurz MW IV genannt. Auf den gekonnten Mix aus Jump'n Shoot und RPG (Wonder Boy V), das Sega Deutschland aus völlig unverständlichen Gründen aus dem Programm nimmt, folgt logischerweise (?) Teil No. 4, der sich grafisch überhaupt nicht vor den anderen zu verstek-

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

ken braucht. In Japan ist MW IV am 1. April erschienen (12 MBit). Schade eigentlich, daß Sega Sonic den Vorzug gegenüber Wonder Boy gibt.

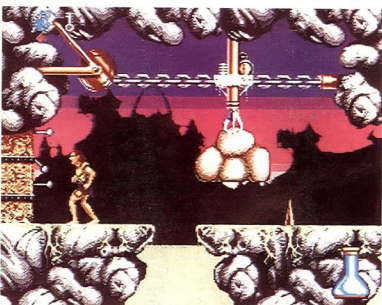


Shadow Of The Beast II

MEGA CD II

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Atmosphärischer Vorspann, pastellfarbene Grafiken, - Psychognosis-Spiele erkennt man einfach auf den ersten Blick. Eigentlich kann's ja nur noch besser als Dracula werden.



Wing Commander


MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

EA arbeitet an der Modulversion mit ASCIS-Custom Chip, Sega Index an der Mega CD-Variante. Wer letztendlich mehr Geschwindigkeit und mehr Atmosphäre des Originals einfängt...





Schatten einer dunklen Zukunft!



DATA EAST*, FASA Corp.

Nintendo

SUPER NINTENDO
GAME COMPATIBLE SYSTEM

LASER BEAM

* Shadowrun bei den **Laguna** Spielgarantie-
Sticker: Das heißt: Du bekommst das Spiel in-
nerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtau-
schen. Und zwar gegen ein anderes
LAGUNA Spiel, ebenfalls von Spielgarantie,
für das gleiche System.

"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel,
Action und Strategie."

Nintendo Fun Vision

Mega Fun: 85%



„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit
komplexer Story und dichter Atmosphäre.“

MANIAC: 81%

**Deutsche
Bildschirmtexte!**

Weitere Informationen zu Shadowrun-
Artikeln bei: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 14 16, 40674 Erkrath,
Tel. 02 11 / 9 24 22 42

Laguna
GAMES & MORE

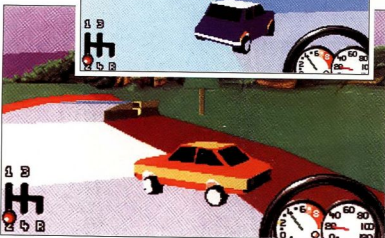
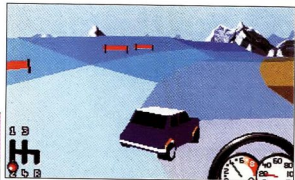
Laguna Hotline Service: 061 07/620 67
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern,
im Fachhandel oder im Versandhandel!

Power Slide



E lite Systems erster SFX 2-Titel Power Slide nimmt langsam Gestalt an. Seit knapp einem Jahr werkeln die Entwickler von Moti-
vetime an dem Modul



SUPER NINTENDO

Autorennen / 1-2 Spieler

und wollen letztendlich vor allem die Steuerung und das Fahrverhalten möglichst realitätsnah rüberbringen. Die 3D0-Version wird zusätzlich Textures und mehr Details bieten als die SN-Version. Geplanter Erscheinungstermin: Ende des Jahres.



SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Speedy Gonzales

A uf dem Game Boy ein Gold Game, da sind wir auf die SN-Umsetzung natürlich schon sehr gespannt. Erste Screen Shots wollen wir Euch nicht vorenthalten. Aber Sunsoft hat natürlich noch etliche andere Titel in der Mache, wie z.B. Aero The Acrobat 2, Tazmania 2 ('94, das Jahr der Fortsetzungen?) und ein Zweikampfspiel mit Digi-Sprites a la Mortal Kombat.



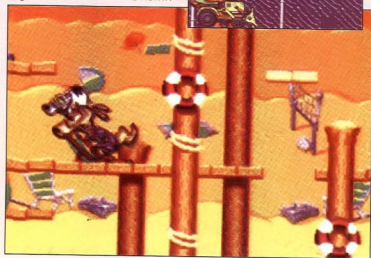
Rocko's Modern Life

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

V iacom setzt bei ihrem SN-Debut ganz und gar auf die altbewährte Jump'n Run-Schiene. Rocko und sein tolpatschiges, sabberndes Hündchen Spunky wären auf dem besten Wege berühmt zu werden, wenn Spunky nicht dauernd irgendwelchen Unsinn

anstellen würde und vor sich selbst geschützt werden müßte. Also verbringt der gutmütige Rocko mehr Zeit, auf sein Schoßtier aufzupassen als sich höheren Zielen zu widmen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April (12 MBit).



World Cup USA '94

U .S. Golds Fußballsimulation, die pünktlich zur WM erscheinen soll, prözt nur so mit Features: Freundschaftsspiel, Play Offs, WM-Modus, Vogelperspektive, einstellbare Ballbeherrschung (Klebefaktor), verschiedene Wetter- und Platzbedingungen, Eröffnungs- und Schlußzeremonien, deutsche Texte, über 3000 Animationsphasen, und, und, und. Abwarten wer letztendlich die Nase vorn hat, ist angesagt. FIFA Inter-

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

national Soccer, World Cup Striker oder vielleicht doch World Cup USA '94? Umsetzungen für MD, Mega CD II, Master System, GB und GG sind ebenfalls in der Mache.



Shock Wave

Electronic Arts Shock Wave war schon auf der 3D0-Demo CD zu finden. Total Eclipse-like fliegt Ihr über mit Textures überzogene Landschaften und ballert auf nimmermüde Aliens. Wie die meisten 3D0-Titel besticht auch Shock Wave durch ein aufwendiges

3D0
Shoot'em Up / 1 Spieler

Intro und etliche Zwischensequenzen, in denen Eure Wingmen vorgestellt werden. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: 24. Juni.



Sonic Drift

Sonic als lebende Flipperkugel auf dem Game Gear? Von wegen, jetzt ist erst einmal das Autorennen rund um den blauen Igel, Tails, Sonics Freundin und natürlich Dr. Robotnik dran. In Japan ist das 4 Megs-Modul bereits Mitte März erschienen. Ein ausführlicher Test folgt, wenn alles klappt, in der nächsten Ausgabe.

GAME GEAR

Autorennen / 1 Spieler



Mega Race

Grash'n Burn bekommt Konkurrenz. Software Toolworks bastelt derzeit an Mega Race, einem futuristischen Rennspiel, das ebenfalls mit Textures, Shading und Transparenz-Effekten arbeitet. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Sommer.

3D0
Autorennen / 1 Spieler



FIFA International Soccer

3D0

Fußball / 1-4 Spieler

EA vervollständigt ihre EA Sports-Linie auf dem 3D0 und veröffentlicht nach PGA Tour Golf, John Madden und Road Rash auch eine Umsetzung ihres bisher meistverkauften MD-Spiels in Europa, FIFA. Neu

sind vor allem die Schatteneffekte bei den Spielern und die Kamera-Ansichten, d.h. das Feld dreht, zoomt und rotiert nach Lust und Laune. In der endgültigen Version werden die Spieler nicht mehr, wie bei Segas 16 Bitter, gezeichnet sein, sondern digitalisiert. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

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

MAK
MAK die Automatenkonsole Spar Set (- Stick & Spiel) 549,99 DM
799,99 DM
Top Games Lieferbar wie z.B. Three Wonders, Truxton 2, Mystic Riders, Mystic Warriors, Vulcan Venture, Mortal Kombat, Undercover Cops usw...

Seurt - Umschalter
Seid ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereocable.
3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 179,99 DM
7-fach Umschalter 259,99 DM

Super NES
Joyadvorlängerung 25m 29,99 DM
Sparten ab 69,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp auf 50/60Hz mit Schalter & (bei 60Hz 20% schneller) 99,99 DM
Modulkompatibilität dt/us/jp 99,99 DM

Anschlußkabel
SNES RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
mit Hilfsanschluß 45,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel Stereo 49,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Sega mega Drive
Joyadvorlängerung 2m 29,99 DM
3 SMD Spiele für nur 99,99 DM
Mega Drive 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller) 55,55 DM
und ja/us, mit Schalter
Mega Drive 2 Umbau, Gleiche Merkmale wie Mega Drive 1 75,99 DM

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

Neo Geo
Kombigerät (Schal. 50/60Hz) 788,99 DM
Gold Set 1199,99 DM
Joystickverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60Hz 59,99 DM

PC Engine
Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel 999,99 DM
RGB Kabel inc. Hilfsanschluß 29,99 DM
Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC Engine/Duo 99,99 DM

Hard- und Software für alle Systeme Lieferbar
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

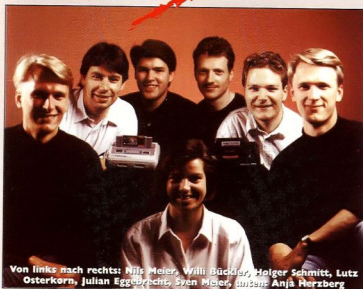
Jaguar
Jaguar inc. Spiel, RGB Kabel 749,99 DM
RGB Kabel inc. Hilfsanschluß 29,99 DM
Umbau 50->60Hz 75,55 DM
Sparten ab 129,99 DM

3D0 RGB Umbau 299,99 DM

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

Zu Besuch bei

FACTOR



Von links nach rechts: Willi Bäckler, Willi Bäckler, Holger Schmitt, Lutz Osterkorn, Julian Eggebrecht, Sven Meier, außen: Anja Herzberg

Interview mit Julian Eggebrecht, Managing Director bei Factor 5

Mega Fun: Wie entstand Factor 5?

Julian Eggebrecht: 1987 fanden sich ein paar Leute auf dem Amiga zusammen, die vom Programmieren begeistert waren. Willi Bäckler, Achim Möller, und Lutz Osterkorn waren einige der Vordenker der Demoszene auf dem Amiga. Die Sache war allerdings schnell ausgereizt und dann blieben nur zwei Wege offen: Entweder Du versandest in Szenebereichen, sprich Du befaßt Dich mit Cracken und dergleichen - wobei wir das niemals gemacht haben - oder Du versuchst etwas Vernünftiges auf die Beine zu stellen. Da wir alle sehr gern japanische Automaten gespielt haben (hauptsächlich R-Type), entstand auf dem Amiga in ein-jähriger Kleinstarbeit Katakis, das sehr an R-Type erinnerte (schmunzelt). Es erschien über Rainbow Arts und war damals eines der ersten guten Ballerspiele für den Amiga. Activision, Inhaber der offiziellen R-Type-Lizenz, wollte jedoch Rainbow Arts verklagen, weil Katakis R-Type zu ähnlich war. Glücklicherweise konnten wir uns einigen: Da sie sowieso gerade auf der Suche nach Programmierern für eine Amiga-Umsetzung von R-Type waren, erlaubten sie uns Katakis weiterzuverkaufen, wenn wir ihnen für einen Ramschpreis R-Type konvertieren würden. Nach R-Type kam dann Turrican und seitdem ist unsere Geschichte ja bekannt.

Mega Fun: Kommen wir zu Mega Turrican: Wie verlief die Entwicklung und wo liegen die Unterschiede zur Amiga-Version?

Julian Eggebrecht: Die Original-Version ist ja eigentlich die Mega Drive-Version: Sie baut auf einem Konzept auf, das wir ursprünglich für den Amiga unmittelbar nach Turrican 2 entworfen hatten. Dort hatte es sich jedoch zerschlagen, weil es technisch ziemlich aufwendig gewesen wäre. Also haben wir zuerst die Mega Drive-Version geschrieben und das relativ spezifisch, schließlich wollten wir die Kiste gut

ausreizen. Irgendwann während der Entwicklungsphase meinte Peter Thierolf, daß er mit unserer Unterstützung doch ganz gerne eine Amiga-Version probieren würde. Wir hatten allerdings zur Bedingung gemacht, daß nur eine richtig gute Fassung in Frage kommt und die erste konnte diesem Anspruch nicht genügen. Folglich hat er sich noch einmal hingesetzt, diesmal in enger Zusammenarbeit mit Thomas Engel, dem Programmierer der Mega Drive-Version. Das Ergebnis entsprach unseren Anforderungen, trotzdem ist die Mega Drive-Version natürlich um Längen besser; der Amiga hat nun mal Einschränkungen, die das Mega Drive nicht hat: Die Highlight-Effekte, das Echtzeitzoomen und -drehen, die ganze Playability ist auf dem Amiga nicht so gut, weil er nicht so viele Sprites darstellen kann.

Spielographie Factor 5

- 1988 - Katakis (Amiga)
- 1989 - R-Type (Amiga)
- 1990 - Turrican 1 (Amiga, ST)
- 1991 - Turrican 2 (Amiga, ST)
- 1991 - Fraktalintro von Masterblazer (Amiga)
- 1992 - B.C. Kid (Amiga)
- 1993 - Super Turrican (SNES)
- 1993 - Turrican 3 (Amiga)
- 1994 - Mega Turrican (Mega Drive)

Außerdem hat der Amiga bei der Farbvielfalt unheimliche Einschränkungen, der Schrottplatz-Level bspw. ist auf dem Amiga Dual-Playfield, d.h. sieben Farben für den Vordergrund und sieben Farben für den Hintergrund. Dafür, muß man sagen, ist es toll geworden, nur, bei der Mega Drive-Version wurden vorne und hinten jeweils sechzehn Farben verwendet und zusätzlich wurde noch mal der Regen als Sprites darübergelegt.

Mega Fun: Wieviel Zeit hat die Entwick-

Factor 5 gehört zu den wenigen deutschen Softwarefirmen, die auch für Konsole programmieren. Aus diesem Grund statteten wir ihnen einen Besuch ab, bei dem wir einen Einblick in ihre neuesten Projekte gewannen und ein Interview mit Julian Eggebrecht führten.

lung von Mega Turrican in Anspruch genommen?

Julian Eggebrecht: Von dem Zeitpunkt, an dem wir sicher waren, daß es mal ein Mega Drive-Spiel werden würde, bis zur Fertigstellung hat es rund ein Jahr gedauert (von Anfang '92 bis Anfang '93).

Mega Fun: Wer war für die Grafik, den Sound, etc. verantwortlich?

Julian Eggebrecht: Die Grafiken sind von Frank Matzke, er hat auch Super Turrican gezeichnet, zusätzliche Grafiken sind von Andreas Escher. Der Sound ist komplett von Chris Hülsbeck, programmiert wurde Mega Turrican von Thomas Engel, unterstützt durch Tools und Intro von Holger Schmitt, der auch Super Turrican programmiert hat. Das Level-design wurde von Thomas, Frank und mir erstellt, wobei Willi Bäckler und Lutz Osterkorn ebenfalls beteiligt waren.

Mega Fun: Wer vertreibt Mega Turrican in Japan und Europa?

Julian Eggebrecht: In Japan?? (lacht). Data East hat weltweit die Rechte gekauft, was sie damit machen, weiß ich nicht genau. Sie haben genügend dafür bezahlt, so daß sie es eigentlich schon überall herausbringen wollen. Wer es veröffentlicht, kann ich nur vermuten: In Japan, denke ich, wird es wohl unter Data East selbst auf den Markt kommen und in Europa haben sie mehrere Partner. Bis jetzt arbeiteten sie immer mit Sega; da sich aber deren Vertriebsstruktur ab April ändert, werden sie es wahrscheinlich über eine andere Firma herausbringen. Wir alle drängeln natürlich, daß es möglichst schnell erscheint, schließlich ist das Spiel für uns bereits ein Jahr alt.

Mega Fun: Ist eine Fortsetzung zu Mega Turrican geplant?

Julian Eggebrecht: Data East hätte gerne eine, und zwar auf CD. Das Problem ist, daß im Moment alle unsere Kapazitäten völlig dicht sind. Wir müssen nun erst einmal abwarten, ob wir vielleicht gezwungen sind, ein Projekt einer großen Filmfirma, das wir gerade für Super Nintendo entwickeln, auch fürs Mega Drive zu konvertieren. Wenn das nicht auf uns zukommt, hätten wir die Kapazitäten frei und Data East würde es mit Kußhand nehmen. Gerade CD-Titel sind zur Zeit sehr gefragt, ich vermute allerdings, daß es keinen zweiten Teil geben wird, sondern eher eine aufgepeppt CD-Version mit 3D-Levels und dergleichen.

Mega Fun: Super Turrican ist ja jetzt schon eine ganze Weile auf dem Markt, kennst Du die Verkaufszahlen?

Julian Eggebrecht: Ja, in Amerika hat es sich dafür, daß es ein völlig unbekanntes Spiel war und keine große Lizenz dran hing, überraschend gut verkauft: Es liegt jetzt bei 80.000 Stück, was wirklich sehr passabel ist, denn auf dem amerikanischen Markt dominieren normalerweise nur fünf Titel (Street Fighter, Mortal Kombat, usw.). Hier in Europa liegen wir bei knapp 100.000 und in Japan bei etwa 30.000.

Mega Fun: Welche anderen Spielprojekte, neben besagtem für die große Filmfirma, sind bei Factor 5 gerade in Arbeit?

Julian Eggebrecht: Wir machen für Konami gerade Super Probotector auf dem Game Boy,

Super Turrican 2

(Super Nintendo)

Unsere Jump'n Shoot-Referenz bekommt einen Nachfolger, und was für einen. Bereits im ersten Level wird ein Effektfeuerwerk abgebrannt, wie man es bis jetzt nur selten auf dem Super Nintendo gesehen hat. Allein der Laser und die Smart Bomb zeigen eindrucksvoll, wie man ein Spiel optisch ansprechend gestalten kann. Das Spiel ist jetzt wesentlich leichtgängiger und flexibler einsetzbar und neue Sequenzen, wie die Buggyfahrt im Startlevel, lockern den Spielfuß auf. Ob der zweite Teil den ersten vom Referenzthron stoßen kann, erfährt Ihr voraussichtlich im Herbst.



das ist eine Konvertierung von Super Probotector auf dem Super Nintendo. Außerdem arbeiten wir an einem Amiga- und PC-Spielen für einen renommierten Früstückloskünstlerhersteller, und an Super Turrican 2 wird natürlich auch programmiert.

Mega Fun: Wie sieht die Sache bei Mega Bomberman aus?

Julian Eggebrecht: Mega Bomberman ist eine traurige Geschichte: Hudson Soft beauftragte

uns damit letztes Jahr, weil sie gesehen hatten, daß wir Mega Drive-Erfahrung haben. Dann hat sich wohl in Japan etwas ergeben, ich weiß nicht was passiert ist, jedenfalls gab es plötzlich ein Veto. Daraufhin haben wir uns zusammen mit Hudson Deutschland überlegt, daß wir die Japaner mit Qualität überzeugen wollen. Also programmierten wir ein komplettes Acht-Spieler-Bomberman. Die Idee ist dadurch entstanden, daß wir sehr gerne die PC-Engine-Version gespielt haben und von der Super Nintendo-Fassung extrem enttäuscht waren, da sie erstens nicht so gut spielbar ist und zweitens nur für vier Spieler geschrieben wurde, obwohl ein Fünf-Spieler-Adapter existiert, unfähige Programmierer, kann man das so sagen. Deshalb hatten wir uns entschlossen auf dem Mega Drive eine Acht-Spieler-Version zu schreiben, erst recht nachdem Hudson Japan ausdrücklich gesagt hatte, daß es technisch nicht möglich sei. Das fertige Spiel fand dann auch überall Anklang, sogar bei Sega Of America, die nun ihrerseits Hudson Japan angesprochen haben, ob die Version so programmiert wurde. Die wiederum haben sich wohl in ihrer Ehre gekränkt gefühlt, daß jemand die acht-Spieler-Version hingekriegt hat, und waren jetzt erst recht nicht bereit unseren Mega Bomberman zuzulassen.

Mega Fun: Fließt das Kundenfeedback zu Super Turrican in die Entwicklung des zweiten Teils mit ein?

Julian Eggebrecht: Ja, ganz klar, Kunden- und Pressefeedback fließen mit ein. Die Leute haben sich bei Super Turrican im Prinzip über die alte Turrican-Macke beschwert: Die Levels seien zu groß und nicht straight forward genug. Auf dem Amiga waren die Turricans allerdings gerade deswegen populär, weil sie nicht so straight waren. An Contra hingegen kritisieren viele Leute, daß es so schnell durchgespielt ist. Man muß auch mal sehen, wie lange man an einem Spiel wie Contra sitzt, für das man über 100 Mark ausgegeben hat. Gut, es wird wirklich alle fünf Sekunden ein Spezialeffekt abgefeuert, das ist zwar wahnsinnig beeindruckend, nichtsdestoweniger bist Du nach einer Stunde durch das Spiel durch, wenn Du gut bist nach einer halben. Es ist die Frage, ob nicht bspw. der Nintendo-Weg mit Metroid, das riesengroße ist und sehr in die Turrican-Richtung geht oder umgekehrt (schmunzelt), der bessere ist. Contra taugt hervorragend zum Arcadespiel: Du willst für kurze Zeit unglaublich viel Abwechslung. Aber für zuhause, wo die Leute soviel Geld auf den Tisch gelegt haben, bleibt es fraglich, ob es die richtige Lösung ist. Trotzdem haben fast alle gesagt, daß Contra besser sei und wir haben uns das auch zu Herzen genommen: Du kannst Super Turrican 2 sehr straight spielen. Du wirst keine Probleme haben Deinen Weg zu finden, auf der anderen Seite ist es Dir nur möglich die versteckten Sachen zu finden, wenn Du von diesem Weg abgehst. Damit müßten wir jetzt eigentlich, insofern man es überhaupt beiden Seiten recht machen kann, eine vernünftige Mixtur hingekriegt haben.

Welche Kritikpunkte ich gelten lasse: Die Playability war noch immer nicht so gut wie bei den Japanern und darin sind wir auch besser geworden. Dennoch, die Japaner machen uns immer wieder vor, wie man unheimlich viel Abwechslung und unheimlich viele Spielfeatures in ganz einfache Bedienung packt. Spezialeffekte sind jetzt auch bis zum Abwinken vorhanden, weil sich die Leute beschwert hatten, daß viel zu wenig Super Nintendo-spezifische Effekte vorhanden seien, was einerseits an den 4 MBit lag und andererseits daran, daß wir einfach auf dem Super Nintendo noch nicht so erfahren waren.

Mega Fun: Was kostet ein Entwicklungssystem wie Ihr es verwendet?

Julian Eggebrecht: Wir konstruieren unsere Entwicklungssysteme selbst. - Normalerweise müßte man eines für 30.000 Mark bei Nintendo kaufen, was wir ungern machen, weil man dann keine Kontrolle über die Hardware und die Software hat. Die Nintendo-Leute, gerade die Japaner denken doch anders. Das ist ganz interessant, wir hatten vor kurzem Programmierer von Sega da, die ihr Entwicklungssystem mitgebracht hatten. Ihr Ansatz ist einfach ein anderer. Deswegen haben wir uns seit jeher auf Amiga, ST und jeder anderen Maschine die Entwicklungssysteme selbst geschrieben, die gesamte Umgebung und auch die Hardware selbst zusammengebastelt. Uns persönlich kostet es dann nur 10.000 Mark. Etwa fünf stehen bei uns herum, d.h. es fließt also schon eine ganze Menge in die Entwicklung.

Mega Fun: Was zockst Du persönlich am liebsten?

Julian Eggebrecht: Parodius, Super Mario World (ich bin wahrscheinlich eine der wenigen lebenden Personen innerhalb der Programmierer- und Zeitschriftenszene, die den vierten Teil besser als den dritten findet), Starfox, Super Metroid, eigentlich alle Nintendo-Spiele. In der Spielhalle ist R-Type 2 (ziemlich unbekannt, aber ziemlich gut) immer noch einer meiner Favoriten, neben R-Type 1 und Virtua Racing.

Super Probotector

(Game Boy)



Factor 5 arbeitet zur Zeit an der Game Boy-Umsetzung von Konamis Super Nintendo-Knüller Super Probotector. Damit sind sie momentan die einzigen Nichtjapaner unter den Herstellern von Konami-Software. Der erste Level ist bereits fertig und hält sich erstaunlich nahe ans Vorbild, selbst der Napalmbomber und der voluminöse Endgegner sind mit drin. Wir sind schon jetzt auf die Endversion gespannt.



NBA Jam-Session

Natürlich ist bei Acclaims NBA Jam noch einiges mehr möglich als der Bill Clinton-Cheat. Doch wie kommt man an die zusätzlichen Spieler ran? Gebt einfach im ENTER INITIALS-Bildschirm jeweils die drei Buchstaben ein und drückt beim letzten, statt zu bestätigen, gleichzeitig die angegebene Tastenkombination

NAME

AL GORE
BILL CLINTON
P FUNK
JAMIE RIVETT
SAL DI VITA
MARK TURMELL
SCRUFF
CHOW-CHOW
WEASEL

INITIALS

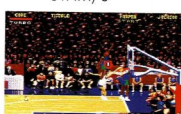
NET
ARK
DIS
RJR
SAL
MJT
ROD
CAR
SAX

SUPER NINTENDO

L, R, A
L, START, X
L, START, A
R, START, X
L, R, X
R, START, A
R, START, X
L, R, X
L, R, X

MEGA DRIVE

START, B
START, A
START, C
START, B
START, C
START, A
START, B
START, C
START, C



Top Gear 2 Award



Top Gear 2, das von Gremlin Graphics für Kemco entwickelte Bleifuß-Rennspiel, wurde von der US-Zeitschrift Gameplayers auf der Winter CES in Las Vegas zum besten Rennspiel '93 für das Super Nintendo gewählt. Einen ausführlichen Test der US-Version, die mittlerweile über Mitsuhi offiziell in Deutschland zu haben ist, findet Ihr in der Ausgabe 12/93 (Fun-Wertung: 75%).

Game Mage-Codes

EUROPA PAL

Battletoads In Battlemaniacs

0D12BEA4 D697E Unendlich Continues für Spieler 1
2812BEA4 D3B7E Unendlich Continues für Spieler 2
4A72BE87 E9566 Unendlich Energie 1
1772BE87 95076 Unendlich Energie 2

Captain America

7D72BEA3 75E56 Unendlich Leben
280ABEB7 941716 Unendlich Leben
BBBABEB3 4355B Besetzt Gegner mit einem Schlag

Outlander

5972BFA5 A215E Unendlich Energie

USA NTSC

Dr. Franken

60F5415A 70249 Unendlich Leben
204D415A 48649 Unverwundbar

Alfred Chicken

A4F541A A8189 Unendlich Leben

JAPAN NTSC

Hammer Harry

DEF54576 B4824 Unendlich Leben
5F4D4572 11989 Unendlich Energie

Pop'n Twinbee

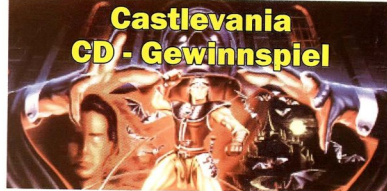
184D417A 781CE Unendlich Energie

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion:

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

Castlevania CD - Gewinnspiel



Als kleinen Nachtrag zu unserem Castlevania-Special in Ausgabe 3/94 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Konami zehn Doppel CDs, vollgepackt mit einem Remix der Super Nintendo- und Game Boy-Versionen. Aber ganz so einfach machen wir's Euch nicht. Zuallererst müßt Ihr uns noch eine Frage beantworten: In welchem Teil der Castlevania-Saga kämpft Ihr nicht nur gegen Fürst Dracula?

dunkle Schergen, sondern habt es auch mit Action-Adventure Sequenzen a la Zelda zu tun? Schickt uns die Antwort an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Castlevania
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 4. Mai 1994. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen.

Sega Saturn - Erste Technische Daten

Prozessoren:

2 Hitachi SH2 32Bit-RISC Chips
27 MHz/ 50 MIPS
Hitachi SH1 24 Bit-DSP
Motorola M68000
Video Processor

CD-ROM:

Übertragungsrates
600 KB/Sekunde
Ja

Modulschacht:

Speicher:

Work RAM 16 MBit
Video RAM 12 MBit
Sound RAM 4 MBit
CD Buffer RAM 4 MBit
16.7 Millionen Farben
900.000 Polygone/Sek.
Flat Shading
Goraud Shading
Texture Mapping
16 Bit 68EC000
32 PCM-Kanäle
8 FM-Kanäle

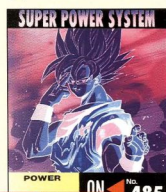
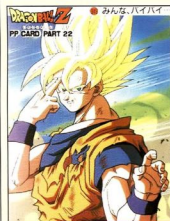
Grafik:

Sound:

Dragon Ball Z - Kult in Frankreich

Bandais Dragon Ball Z-Saga, die mittlerweile in die dritte Runde geht, erfreut sich trotz Japan-Import in Frankreich großer Beliebtheit. Die gleichnamige Manga-Serie schaffte es, die dazugehörigen Videospiele in die französischen Charts zu hieven. Wer etwas auf sich hält, sammelt mittlerweile sogar schon die Karten zum Spiel. Von solchen japanischen Zuständen können

wir in Deutschland bislang nur träumen. Doch warum heißt der von uns in der letzten Ausgabe vorgestellte dritte Teil nun Dragon Ball Z? In Wirklichkeit ist das schon die dritte Version, das Original erschien '92 in Japan, ein Nachfolger kam im März '93 auf den Markt, und so kamen nach und nach immer mehr Gegner hinzu; mittlerweile sind's acht Fighter, allesamt Figuren aus japanischen Mangas, die im Split-Screen Mode gegeneinander antreten.



Vive la difference

Mit Chronoservice mischt seit einigen Monaten auch ein Versandhaus aus Frankreich eifrig auf dem deutschen Markt mit. Hier wie jenseits des Rheins sind Nintendo- und Sega-Titel am gefragtesten, nur die Marktanteile sind dort etwas 50:50. An Module von heimischen Entwicklern wie Ubi Soft oder Loriciel kommt

Chronoservice natürlich früher 'ran als andere Händler. Alle sprechen derzeit von F1 Pole Position, der Neuanspanner Händler hatte das Spiel jedoch schon seit Anfang Dezember, und Val d'Isere Championship, bei dem noch nicht einmal feststeht, ob geschweige denn wann es offiziell bei uns veröffentlicht wird, seit April.

Macht Euch zu JoyPad Akrobaten

Slow-Motion und TurboSchalter für mehr Power

Augenschonend durch ausreichenden Abstand zum Fernseher

Nie wieder Kabelsalat



Umschaltbar für ein und zwei Spieler

Geringer Stromverbrauch

Game Partner

- "...Dauerfeuer: Ja
- "...Slow Motion: Ja
- "...Ausstattung: Sehr gut
- "...Fazit: Leicht zu handhabendes Pad mit gutem Steuerkreuz..." (Mega Fun 3/94)
- "... fast so präzise wie das Original von Nintendo" (Total 3/94)
- "... funktionieren auch über eine Distanz von mehreren Metern und müssen nicht auf den Empfänger gerichtet sein..." (Maniac 5/94)
- "... im Gegensatz zu vielen anderen drahtlosen Pads kommt es zudem mit lediglich 2 Batterien aus..." (Total 3/94)
- "... die Pads selbst sind ergonomisch und schick zugleich..." (Maniac 5/94)



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

JAGUAR 86 Third Party Licensees für den Atari Jaguar

JAGUAR

Ataris neue 64 Bit-Konsole wird zwar schon bei uns ausgeliefert, aber bis jetzt nur tropfenweise. Vor Juni ist laut Atari auch nicht mit großen Stückzahlen für den

deutschen Markt zu rechnen; dafür hat die US-Company mittlerweile etliche neue Fremdanbieter um sich geschart, darunter so bekannte Namen wie

Acclaim, Argonaut Software, Ready Soft, Bullfrog, Imagineer, Jaleco, Sculptured Software, Gametek, Team 17, ...

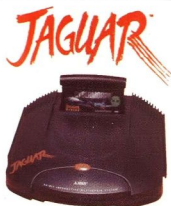


3DO

in

Japan

Ris Weihnachten wurden in den USA lediglich knapp über 10.000 3DO-Geräte verkauft, mit ein Grund warum sich Trip Hawkins jetzt verstärkt um den japanischen Markt bemüht. Sanyo wird dort die ersten Geräte auf 3DO-Basis im Laufe des Monats April veröffentlichen. Mit Capcom, Human, Namco, Konami und Bandai hat die 3DO-Company schon einige wichtige Fremdhersteller um sich geschart. Erste geplante Titel: Ultraman Power, Street Fighter II und Doctor Hauzer (Alone In The Dark-Clone).



Umbau

Wolf Soft aus Neuwied bietet seit kurzem einen 60Hz-Umbau für Ataris Jaguar an, der das PAL-Gerät noch 17% schneller macht. Je nachdem wie die Spiele programmiert sind, wird sogar die Bildschirmdarstellung vergrößert (vor allem bei Raiden). Kostenpunkt: 75 DM. Für Importmodule braucht Ihr Euer Gerät übrigens nicht umbauen zu lassen, denn US-Spiele laufen ohne Probleme auf der deutschen Hardware.

Bezugsquelle:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied
Tel.: 02622/83517

MEGA DRIVE III

Nach dem Mega CD II und dem Multi Mega startet Sega mit einem 32 Bit-Add On (Codename Mega Drive 32) durch. Wie der Master System-Konverter für die alten 8 Bit-Spiele wird auch der neue Aufsatz über den Modulport angeschlossen. Zwei 32 Bit-RISC Chips von Hitachi, die auch im Saturn Verwendung finden werden, mehr RAM und ein digitaler Videoprocessor sollen dem technisch mittlerweile schon etwas in die Jahre gekommenen 16 Bit-MD gehörig auf die Sprünge helfen (Texture Mapping, 3D-Grafik hard-

waremäßig, erweiterte Farbpalette, Sound fast wie von CD, ...). Das Mega CD profitiert natürlich auch von den neuen Hardwarefähigkeiten. Im Spätherbst soll der Aufsatz in Europa auf den Markt kommen (anvisierter Preis: 400 DM), erste geplante Titel sind Virtua Racing Deluxe und Virtua Fighter. Aber das ist noch lange nicht alles... Im Frühjahr '95 erscheint das Mega Drive 32 als integriertes Gerät (Codename Mars) und etwas später schließlich die Multimedia-Kiste Saturn.

Neue 3DO Licensees

Die ersten 3DO-Geräte wurden im Oktober '93 von Panasonic in den USA ausgeliefert. Sanyo zieht im April in Japan nach. Nun springen zwei neue Hersteller auf den fahrenden Zug: Samsung und GoldStar. Derzeit ist nur eine Veröffentlichung in den Staaten und in Japan geplant. 3DO selbst arbeitet in Zusammenarbeit mit Creative Technologies an einer PC-Steckkarte, die MS-DOS-Usern die 3DO-Bibliothek zugänglich machen soll. Entgegen ihrer früheren Produktphilosophie, keine Geräte und Spiele herzustellen, sondern Hard- und Software komplett an Third Party-Hersteller zu lizenzieren, wird 3DO in Zukunft unter dem Label Studio 3DO eigene Titel programmieren und Spiele von Fremdanbietern vertreiben.

Art Of Fighting 2 CD



... aber leider nicht fürs Mega CD, sondern lediglich die Originalmusik aus dem Neo Geo-Prügelhit (Test in Mega Fun 4/94), stilgerecht mit allen Soundeffekten und Stimmen der Kämpfer. Beziehen könnt Ihr die CD bei allen Neo Geo-

Händlern oder direkt bei der Firma M & B, die jetzt unter folgender Adresse zu erreichen ist:

M & B
Espelsweg 8
56651 Niederzissen
Tel.: 02636/8508

Schon Gehört

+++ Das derzeit realistischste Autorennen auf dem SN, die Rede ist natürlich von **Fl Pole Position**, bekommt einen Nachfolger. Inwiefern sich der zweite Teil vom japanischen Human Grand Prix II unterscheidet, ist noch offen. Eine GB-Version ist ebenfalls in Arbeit.

+++ Mega CD-Fans können Ende des Jahres mit einer **Allen-Compilation** von Acclaim rechnen (Teil 1-3).

+++ The best shooter in town, gemeint ist natürlich **Viewpoint** auf dem NG, erscheint Ende des Jahres als 16 Megs-Version für MD und SN.

+++ Sagt Euch der Name **David Braben** etwas? Falls nicht, dann aber sicher seine Games **Virus (Zarch)** oder **Elite**. Gerade mit **Elite**, einem gekonnten Mix aus Handels-, Action- und Simulationselementen ist **David Braben** zur Kultfigur geworden. 16 Bit-Konsolenumsetzungen sind in Arbeit.

+++ Wenn man den Gerüchten Glauben schenken kann, setzt Microprose ihr Vorzeige-Rennspiel **Formula One Grand Prix** für MD und Jaguar um.

+++ Sensible Software arbeitet an MD- und SN-Konvertierungen ihres Amiga Action-Hits **Cannon Fodder**.

+++ **Mortal Kombat II** soll im September für MD und SN erscheinen (24 Megs).

+++ Sega wird auf der Sommer CES in Chicago (23. - 25. Juni) nicht als Aussteller vertreten sein, sondern Ende Mai eine eigene Messe in Florida veranstalten.

**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

The Adventures Of
Dr. Franken™

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Franky und seine geliebte Freundin Bitsy entscheiden sich, in den Urlaub zu fahren. Leider hat Bitsy keinen Pass. Also zerlegt Franky sie, verpackt ihre Teile in Pakete, und schickt sie an ihr Urlaubsziel.

Das Ergebnis kann man sich denken! Franky's Einfältigkeit kombiniert mit der Unfähigkeit der Transylvanischen Post führt dazu, daß Bitsy über den ganzen Erdball verteilt wird.

Begleitet Franky auf seiner Reise um die Welt, um die einzelnen Pakete einzusammeln und Bitsy wieder zusammenzusetzen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

- 20 riesige Level einschließlich.
- 4 Bonus-Level auf einer 8MB-Cartridge.
- Atemberaubende Animation und Spezialeffekte.
- Wirklich beeindruckende Szenarien.



© 1993 Motivetime Ltd.

Dr. Franken II™

Franky ist zurück – mit neuen Ebenen und neuen Herausforderungen. Aber schnell, schnell – die Uhr läuft!

- 7 ganz neue Orte, 140 Räume in 12 verschiedenen Gebäuden.
- 6 große Spielflächen.
- Arkadenartige Bereiche, die verschiebbar sind.
- Alle Spielerläuterungen in 7 Sprachen verfügbar.
- Ganze Spiele können gespeichert werden.
- Großes Display und großartige Animation verleihen den Figuren eine unglaubliche Lebendigkeit.



© Dr. Franken II is a copyright and trademark of Motivetime Ltd.

GAME BOY™

LICENSED BY
Nintendo



Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel™

elite®

Nintendo Project Reality - Way Past Cool?

Sega, Sony, 3DO, NEC, Atari, fast alle setzen auf die CD als zukunftssträchtiges Speichermedium, nur Nintendo schert aus und entwickelt wieder eine Konsole auf Cartridge-Basis. Bis zu 400 MBit sollen bei Project Reality auf ein Modul gepreßt werden (üblich sind derzeit 8 bzw. 16 MBit). Natürlich ist das deutlich weniger als bei CD-Systemen (650 MByte), aber die Vorteile liegen auf der Hand. Eine Konsole auf Modulbasis ist wesentlich kostengünstiger zu produzieren, so liegt der anvisierte Preis von Nintendos 64 Bit-Maschine bei 250 US\$, und die Zugriffszeiten sind deutlich höher. Mittlerweile sind zwar schon CD-Laufwerke mit Übertragungsraten von 600 KByte/Sekunde auf dem Markt, aber die Preise sind für den Heimmarkt derzeit noch recht hoch, was eine Cartridge-Konsole nach wie vor interessant macht. Die technischen Voraussetzungen, ein CD-ROM später nachzuschreiben, wurden zwar geschaffen, aber wenn man

bedenkt, wie oft ein Laufwerk fürs Super Nintendo angekündigt wurde und dann doch nicht auf den Markt kam, kann man dieses Zugeständnis eher skeptisch beurteilen. Nicht unterschätzen sollte man den Faktor, daß die



**Jim Clark, Chairman & Founder
Silicon Graphics, Inc.**

Module dann natürlich wieder von Nintendo produziert werden, was nur im Interesse der japanischen Company liegen kann, um die Kontrolle über den Markt zu behalten. In den Spielhallen soll das System

noch im Laufe des Jahres getestet werden, mit Nintendo-Automaten in Deutschland solltet Ihr angesichts der desolaten Lage für die Spielhallen in Deutschland (strenge Auflagen, Altersbeschränkung) erst gar nicht rechnen.

Eine Heimversion ist für nächstes Jahr geplant. Die technischen Daten stehen bis dato nur auf dem Papier. Ob die angekündigten Features wie eine R4200 RISC CPU von MIPS, einer Tochterge-

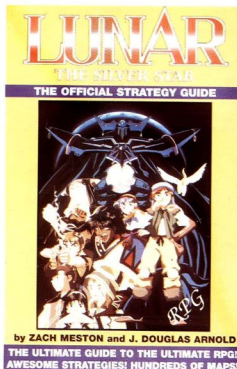
sellschaft von Silicon Graphics, getaktet mit 100 MHz, 100.000 Polygone/Sekunde, 3D-Texture Mapping in Echtzeit mit Anti-Aliasing (abgerundete Kanten), HDTV-kompatible Auflösung, 16,7 Millionen Farben oder Sound in CD-Qualität tatsächlich Bestandteil der endgültigen Maschine werden, ist fraglich. Die auf der Sommer CES groß von Nintendo/Silicon Graphics (SG) unter dem Slogan "Way Past Cool" präsentierten Demos stammten jedenfalls nicht von irgendwelchen Entwicklergeräten, sondern von High End SG-Workstations (Onyx Reality Engines), die mit 150 MHz getaktet sind, über 900.000 Polygone/Sekunde mit Texture Mapping darstellen können, aber zu einem exorbitanten Preis von 100.000 US\$. Und das alles, selbst deutlich abgespeckt, zum Preis von 249 US\$ in jedem Kaufhaus? Abwarten. Übrigens, Square Soft arbeitet, Gerüchten zufolge bereits an Final Fantasy 7 für Project Reality. Schöne neue Konsolenwelt!

Neue Hintbooks braucht das Land

Lunar The Silver Star

von Game Arts, den Machern von Silpheed und Alisia Dragoon, gehört zweifellos zu den besten RPGs auf dem Mega CD. In Zusammenarbeit mit Working Designs, die in den USA bislang für ihre PC-Engine

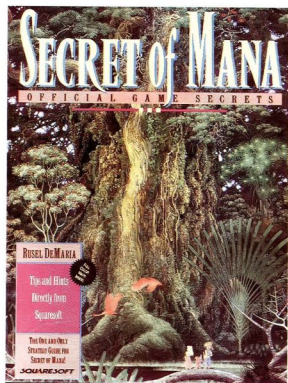
Umsetzungen bekannt waren (Cosmic Fantasy II, Cadash), entstand eine kompetent ins Englische übersetzte Version mit 4 MByte Text und insgesamt über zehn Minuten Dialog (Test der US-Version in Mega Fun 2/94). Zach Meston und J. Douglas Arnold haben sich des Rollenspiels angenommen und ein Hintbook veröffentlicht. Aus dem Inhalt: Beschreibung aller wichtigen und unwichtigen Charaktere, grundlegende RPG-Strategien, eine Liste aller Gegenstände, Waffen und Rüstungen, Tips zu den Kampfsequenzen, eine Komplettlösung und fast but not least ein Interview mit dem Mann hinter Working Designs, Victor Ireland.



Secret Of Mana

fürs Super Nintendo hat aber nicht minder abgeräumt (88% in Mega Fun 1/94). Das einzige SN-Action-Adventure für bis zu drei Spieler gleichzeitig wirft natürlich auch viele Fragen auf (vor allem zu unseren Hotline-Zeiten). Auf 170 Seiten widmet sich das Ruse! DeMaria Studio Square Softs 16 Megs-Game, das in den

USA ursprünglich unter dem Titel "Final Fantasy Adventure" erscheinen sollte. Storyline, eine Übersicht aller Waffen, Monster und Items, Karten (teilweise farbig), Tips & Tricks sowie eine Komplettlösung, das Hintbook verrät die letzten Geheimnisse. (Muster von High Score Games)



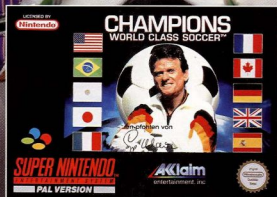
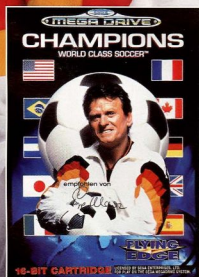
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß los!

NEU!

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

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



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



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

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



**FLYING
EDGE**

Acclaim

FIFA Soccer International

Früher als ursprünglich angekündigt treten die FIFA-Kicker auch auf dem SNES an

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL DT.
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: 300
BESONDERHEITEN: PASSWORT

Ich kann es fast nicht glauben, immer noch gibt es Leute, die an der Spielbarkeit von FIFA Soccer zweifeln. Von schlechtem Dribbling und zufälligem Spiel ist die Rede. Bei solch himmelsmüde Gequatsche frage ich mich jedesmal, haben diese bedauernswerten Nörgler jemals selber das Leder über den Platz gekickt, haben sie nie festgestellt, daß Fußball ein Kampfsport ist, daß Fußball Einsatz verlangt, daß nicht jede Aktion von Erfolg gekrönt ist und daß genau darin der Reiz dieser Sportart liegt? Offensichtlich nicht, denn sonst hätten sie längst

geschallt, wieviel Real-Fußball die EA-Programmierer in ihr Modul gepackt haben. Sicher dauert es eine gewisse Zeit, bis man die Feinheiten der Steuerung beherrscht, bis man genau weiß wann man welchen Paß wohin zu spielen hat, wann ein Tor-schluß Erfolg verspricht oder wann man mit einem Doppelpaß die gegnerische Abwehr geschickt ins Leere laufen läßt, aber erst dann zeigt sich die Genialität dieser Simulation. Kein Match gleicht bei FIFA dem anderen, es gibt kaum Schema F-Spielzüge, hat man gerade noch Brasilien mit einer Packung nach Hause



Auf dem SNES stehen statt 49 nur noch 30 Teams zur Verfügung



Hier dürft Ihr den drei Mannschaftsteilen bestimmte Bereiche zuteilen. Dabei sollte man folgende Dinge beachten: Im Simulations-Modus wächst der Ermüdungsfaktor der Spieler proportional zur Größe des Aktionsradius. Besondere Beachtung sollte man der Abwehrreihe schenken. Bei der oben gezeigten Einstellung wäre es ziemlich fatal auf Offensive zu setzen, da die Verteidiger ständig Gefahr laufen würden, bei Ballverlusten durch schnell vorgetragene Konter des Gegners förmlich überannt zu werden. Zu große Überlappungen der einzelnen Bereiche sind auch wenig sinnvoll, da sich die Akteure dann mehr oder weniger geballt auf den Füßen rumstehen.

Statistiken - Tabellen - Trophäen



Eine kleine Grafik vor jedem Spiel gibt über die Fähigkeiten der Teams Aufschluß



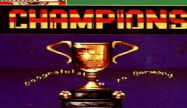
Nach dem Spiel zeigt die Kurzstatistik, welches Team mehr für die Offensive getan hatte. Zusätzlich wird der beste Spieler des Matches gekürt und das neue Passwort angezeigt

	W	L	D	P
USA	6	0	0	12
GERMANY	4	2	0	8
ARGENTINA	3	3	1	7
GREECE	3	2	1	7
SOUTH KOREA	3	4	0	6
AUSTRALIA	3	3	0	6
JAPAN	1	4	2	4
BOLIVIA	1	6	0	2

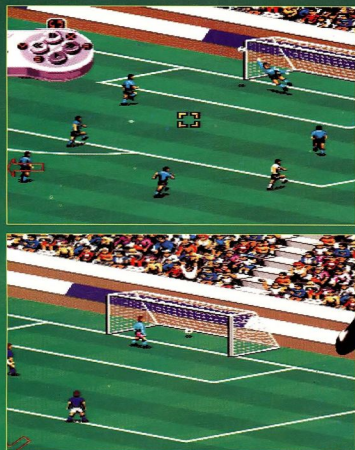
Im Liga-Modus kämpfen sich Teams um vordere Plätze. Nach jedem Spieltag wird die augenblickliche Tabelle eingeblendet, aus der sich die momentane Platzierung ablesen läßt, aber auch auf des Gegners Stärke kann man Rückschlüsse ziehen



Das Weltmeisterschaftsturnier und die Play Offs werden beide nach dem KO-Prinzip ausgetragen, allerdings muß beim kompletten Turnier erstmal die Vorrunde überstanden werden



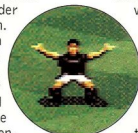
Replay-Funktion



Manchmal kann man fast nicht glauben, was sich da auf dem Platz abspielt. Diese Szenen schaut man sich dann nochmals in der Wiederholung an, wie bei EA Hockey aus der Spielerspektive oder revers

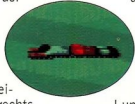
geschickt, wächst im nächsten Spiel einer der sogenannten Außenseiter über sich hinaus und ringt Euch in einer heißen Abwehrschlacht förmlich nieder. Am meisten fasziniert mich aber, wie offensichtlich Treffer oder Gegentreffer das Verhalten der Teams beeinflussen.

Gerade noch durch einen Rückstand am Boden zerstört, bewirkt ein Tor wahre Wunder und sorgt für die "zweite Luft", plötzlich rennen und stürmen alle in den Gegners Hälfte, jeder möchte das entscheidende Tor schießen. Was solls, genug geschwärmt und gelabert, werfen wir endlich mal einen Blick auf das SNES-Controlleridge. Ich will noch nicht allzuviel verraten, denn in der



nächsten Ausgabe soll das offizielle Gipfeltreffen "FIFA vs. Striker" für Spannung sorgen, deswegen nur ein paar Kurzinfos. Wesentliches wurde im Vergleich zur MD-Version nicht geändert, die isometrische Darstellung wurde beibehalten, nur der

Blickwinkel wanderte ein Stück weiter nach rechts, was jedoch der Übersichtlichkeit keinen Abbruch tut. Leider funktioniert das Grätschen nicht mehr ganz so gut, zum Ausgleich wurde die Ballkontrolle nochmals verfeinert. Durch die "L"- und "R"-Tasten läßt sich die Kugel in der Luft nach Belieben beeinflussen,



"Die Angst des Torwerts vor dem Elfmeter", dieser Spruch findet bei FIFA volle Bestätigung, denn die Abwehr-Chance ist bestenfalls 1:10

wunderbar angedrehte Kunstschüsse in den Winkel sind so keine Seltenheit. Jeder Akteur hat jetzt zusätzlich einen Energiebalken, über den sich die Schußstärke regeln läßt. Das Abgefahreteste war beim MD-Vorbild jedoch die tolle Grafik, die in Verbindung mit dem Hammersound für Stadionatmosphäre pur sorgte. Zwar schreien sich die Zuschauer im SNES-Stadion gänzlich anders die Lunge aus dem Leib, doch gehen die Jubelgesänge auch hier gehörig unter die Haut und geben der Motivation wieder einen gewaltigen Schub. OK, Striker und FIFA werden mich also die nächste Zeit so schnell nicht in Ruhe lassen, denn schließlich wollt Ihr genauestens wissen, wer das

Gerangel um den Referenztitel letztendlich für sich entscheiden kann, es wird auf jeden Fall sehr, sehr knapp werden. (Stephan)

Neuerungen:



Alle Spieler, auch der Torwart, sind auf dem SNES-Modul mit einem Energiebalken versehen, über den sich die Schußstärke genau regulieren läßt. Sollte er Euch stören, könnt Ihr ihn im Options-Menü ausschalten



Mit den "L"- und "R"-Tasten kann man die Flugbahn des Balls in der Luft nachträglich beeinflussen. Sonntagsgeschüsse in den Winkel, unheilbare Flatterbälle oder direkt geschossene Ecken ermöglichen ein noch variableres Spielen als das MD-Modul

Trick



Auf dem SNES noch einfacher: Stellt Euch bei einem Abschlag wie links zu sehen vor den Torwart. Mit etwas Glück schießt er Euch an, Ihr müßt dann nur ein Stück nach rechts oder links laufen um das Ei dann locker zu versenken


```

SYSTEM: ..... SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ..... ELITE SYSTEMS/RAGE
DATENTRÄGER: ..... 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ..... 20. MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: ..... KEINE
BESONDERHEITEN: ..... BATTERIE/DT TEXTE

```

The screenshot shows the 'ENDSTAND' (Final Standings) screen from the video game 'RAGE'. At the top, the word 'ENDSTAND' is displayed in yellow. Below it, the game is divided into two columns representing the competing teams. The left column is for 'RUSSIA' (indicated by the Russian flag) and the right column is for 'GERMANY' (indicated by the German flag). Each column lists the names of the players and their corresponding scores. The Russian team has a total score of 3, while the German team has a total score of 2. At the bottom of the screen, the word 'STATISTISCHE' (Statistics) is visible in large yellow letters, suggesting the next screen in the sequence.

RUSSIA		GERMANY	
DIKT	1	LEITENBERG	1
CHEN	1	MOULTON	1
SHEN	1		
TOTAL	3	TOTAL	2

MEGA FUN	TORE	GERMANY
10	SCHUSSE RIPE TOP	14
10	RAILBESITZ	44
10	PROSEKLE	1
10	FLANKE	1
10	BOCKSTASSE	10
10	SCHUSSTASSE	1
10	FOULS	5
10	SELBE KARTEN	1
10	ROTE KARTE	1

At the bottom of the scoreboard, there are three logos: 'RAGE SUTWARE' on the left, 'NETER' in the center, and 'elite' on the right.

Spannende Torszenen



aber der Torwart pariert prächtig, ...

der Abpraller kommt jedoch wieder...



zu einem englischen Stürmer, der die Nachschuß-Chance eiskalt ausnützt.



und das Leder mit voller Wucht in die Maschen knallt

Alle neuen Features im Überblick:

- Bis zu 20 Spielstände pro Batterie speicherbar
- Bis zu fünf Spieler gleichzeitig mit Multitap/Tribal Tap
- Vier Liga-Modi: World Tournament, World Championship, World League und World Cup
- Edierbarer World Cup
- 33% größere Sprites mit mehr Animationsphasen
- Überarbeitete Menüs und Statistiken
- Digitalisierte Zwischensequenzen
- 3D-Elfmeterschießen
- Nationalhymnen
- Schiedsrichterhärte einstellbar
- Gezielte Fouls
- Besonders weite Schüsse
- Fallrückzieher
- Torhüter:
 - Abwurf
 - Automatischer Paß zu einem Verteidiger
 - Fliegender Torwart (wie Feldspieler)
 - Stärke einstellbar
- Bei Freistoß oder Ecke einstellbare Positionen
- Verschiedene Einwürfe



Das Elfmeterschießen wurde gehörig aufgepeppt: Optisch die reinste Augenweide, sorgt vor allem die Steuerung für Nervenkitzel und Spannung



Bei Freistößen und Ecken könnt Ihr den Spielern verschiedene Positionen zuordnen

ERSATZSPIELER 10:PLATT
VON MEGA FUN
MIT 12:ERDINNO

Schlappe Spieler sollten so schnell wie möglich ausgewechselt werden

Claymates

... ist das zweite "formbare" Produkt von den Knetmasse-Fetischisten Visual Concepts

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: INTERPLAY/VISUAL CONCEPTS
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
BESONDERHEITEN: KEINE

Clayton, dem Sohn eines nicht ganz respektablen Wissenschaftlers, wird von seinem Vater mitgeteilt, daß dieser ein Serum entwickelt hat, mit dem man in Verbindung mit Knet aus Menschen Tiere machen kann. Im Augenblick der Offenbarung erscheint ein Medizinnmann, der Clayton in Knet verwandelt und den Vater samt

Serum entführt. Clayton beschließt Daddy und dessen "Wundermittel" zurückzubringen.



Ein entfernter Verwandter von Daffy Duck



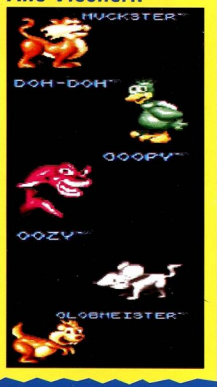
Eine Karte a la Super Mario World

gen. Doch zwischen Vater, Serum und nicht zuletzt Medizinnmann steht eine stattliche Anzahl von Levels. Ihr beginnt als ein kleiner blauer Knetklumpen; unterwegs finden sich andersfarbige Knetbällchen, die Euch, werden sie aufgesammelt, in verschiedene Tiere verwandeln (von Katze bis Hai). Der erste spielerische Eindruck ist durchaus positiv. Die Levels sind groß und das intelligente Spieldesign läßt Freude aufkommen. Allerdings wurden die Rücksetzpunkte etwas sparsam verteilt und die musikalische Untermalung schafft den Sprung ins Mittelfeld nur knapp. (Philipp)



Ohne Symbol geht hier nichts!

Alle Viecherl:



Der heiße Draht



0711 - 61 64 85

O.I.T. Order In Time

Mega Drive

Brutal	us 129,90
Castlevania Bloodnes	jp 129,90
Fatal Fury II	jp 139,90
F-15 II	dt 119,90
Jack Nicklaus Golf	us 79,90
Landstalker	dt 129,90
Mega Turrican	us 99,90
Mortal Kombat	us 99,90
NBA Action	us 129,90
NBA Jam	dt 129,90
NHL Hockey 94	dt 99,90
PGA European Tour	us 109,90
Pirates Darkwater	us 129,90
Pirates Gold	us 109,90
Sonic III	dt 129,90
Street of Range III	jp 129,90
Sylvester & Tweety	us 129,90
Time Killers	us 119,90
Virtual Racing	jp 159,90

Mega CD

Battle Corps	us 129,90
Brutal	us 119,90
Eye of Beholder I	us 119,90
Fi Circus Race	jp 179,90
Heimdall	us 129,90
Kelo Flying	jp 159,90
Microcosm	dt 119,90
Mortal Kombat	dt 129,90
Rebel Assault	us 129,90
Sengoku	us 129,90
Switch	jp 159,90

Super Nes

Alcahest	jp 139,90
All Japan WWF3	jp 199,90
Bastard	jp 139,90
Battlecars	us 129,90
Bomberman 94	jp 199,90
Bugs Bunny	us 124,90
Choplifter III	us 97,90
Dead Dance	jp 60,00
Desert Fighters	jp 169,90
Dragon Ball Z II	jp 139,90
Fatal Fury II	us 134,90
Final Fantasy III	us 134,90
Final Fight II	jp 60,00
FX Stunt Race	us 139,90
FX Trax	jp 169,90
Human GP II	jp 159,90
Joe & Mac III	jp 159,90
King of Dragon	us 134,90
Legend	us 129,90
Lemmings II	us 129,90
Lufia	jp 169,90
Mortal Kombat	dt 99,90
Mystical Ninja II	jp 169,90
NBA Jam	us 129,90
Nigel Mansell's	dt 119,90
Rockmans Soccer	us 134,90
Royal Rumble	dt 84,90
R-Type III	us 129,90
Secret of Mana	us 129,90
Sengoku	jp 129,90
Super Metroid	jp 179,90
Undercover Cops	jp 179,90
Wizard IV	us 134,90

3DO

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

Atari Jaguar

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

Eaden:

Silberburgstr.171
70178 Stuttgart (S-Seuersee)

Öffnungszeiten:

M.o. - Fr. : 10.00 - 18.30 Uhr
Samstag : 10.00 - 14.00 Uhr

Jetzt neu: Neo Geo Automaten im Laden !

NEO-GEO

Art of Fighting III	389,90
Miracle Adv.	329,90
Samurai Showdown	369,90
Top Hunter	389,90
Konsolle RGB	739,90
Konsolle Japan	999,90

Mega CD + 4 Spiele

699,90

Zubehör

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

Importspele ohne deutsche Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Solange Vorräte reicht !
dt = deutsche use amerikanische japanische Versionen.
Inhaber Tölga Kaydül

Empire Soccer

Uridium, Parodroid, Fire & Ice, Rainbow Islands... Grafftolds Erfolgsstory reißt nicht ab

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: EMPIRE/GRAFTGOLD
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNE
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
BESONDERHEITEN: KEINE

... doch mit Empire Soccer beschreiten die britischen Entwickler neues Terrain. Nach Super Off Road für den Game Gear stellt dieses 8 Megs-Modul fürs Super Nintendo Grafftolds zweites ehrgeiziges Konsolenprojekt dar. Nur wer braucht angesichts hochkarätiger World Cup Striker- bzw. FIFA International Soccer-Konkurrenz noch eine neue Fußballsimulation. Grafftold hat sich sichtlich bemüht, einige neue Ideen miteinfließen zu lassen. Jeder Spieler besitzt einen Special-Power Move, mit dem man das Ruder noch mal herumreißen kann, angefangen bei Power Drives und Super Barges, die

alle Feldspieler umholen, Snap Shots direkt aufs Tor, Super Dribbles für die totale Ballkontrolle, oder spektakulären Banana Shots, bis hin zu einem Full Speed Burst (erklärt sich von selbst). Sehr nützlich ist der Novice Mode bei Exhibition oder Training. Dann bleibt der Ball nämlich am Fuß kleben und ungeübten Spielern bleibt auch gegen Profis noch eine Chance (das hat uns bei Sensible Soccer noch gefehlt). Ansonsten gibt sich Grafftolds Soccer wie gehabt. Ein World Cup-Modus darf im WM-Jahr natürlich nicht fehlen, genauso wie die Möglichkeit die Aufstellung zu ändern oder Spieler auszu-



Diesen Ball konnte der Torwart gerade noch halten!



Aber mit dieser Granate hat er nicht gerechnet!

wechseln. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Mega Fun. (Martin)

WM '94



Fertig machen zum Einwurf



In diesem Menü hat man die Möglichkeit seine Spieler auszuwechseln



Auch eine Replay-Funktion darf nicht fehlen



Zu Spielbeginn heißt es erst einmal Seitenwahl



Aufstellung, Schwierigkeitsgrad, Zeit, am Option Menü kommt niemand vorbei



Zur Pause werden Statistiken eingeblendet

Comic-Sequenzen:



Yogi Bear's Gold Rush

Yoda, Joga, Yogi oder wie oder was?

SYSTEM:GAME BOY
HERSTELLER:EMPIRE
DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
BESONDERHEITEN:KEINE

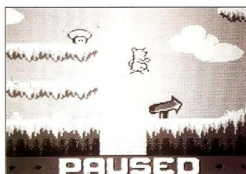


Alle Stages im Überblick

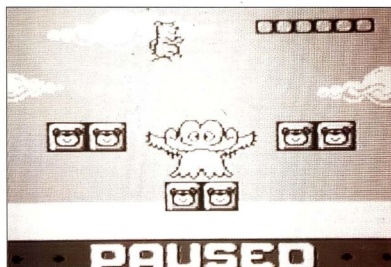
Geheimräume, Bonusstages und jede Menge Extras. Alles da. Ob's letztendlich zu einem Platz in der Oberliga reicht, erfährt Ihr in der nächsten Mega Fun. (Martin)

Jump'n Runs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, was die Hersteller jedoch nicht davon abhält, noch eines und noch eines auf den Markt zu werfen. So auch Empire. Yogi Bear orientiert sich ganz und gar an Mario (bloß keine Experimente oder

gar etwas Neues). Zur Story: Der Yellowstone Nationalpark ist von der Schließung bedroht. Noch dazu hat der alte Bösewicht Jake den Rangern Geld geklaut, das sie eigentlich dringend gebraucht hätten, um im Winter Futter für die Tiere zu kaufen. Der Bär der Stunde nimmt natürlich seine Verfolgung auf. Wenn er jedoch gewußt hätte, daß bis zum Showdown ganze 32 Levels auf ihn warten, hätte er es sich vielleicht anders überlegt. Zu einem guten Mario-Clone gehören selbstverständlich auch



Die Animation läßt zu wünschen übrig



Auf ihn mit Gebrüll

... und es geht doch: Nach all den peinlichen Fußballspielen für den GB versucht sich Rage (Striker, Ultimate Soccer) an einer GB-Variante. Wuseln sonst die Spieler völlig unübersichtlich über den Platz, behält man bei World Cup Striker zur Abwechslung mal den Überblick. Die detaillierte Animation und die variablen Einstellmöglichkeiten



Detaillierte Animation

ten suchen auf Nintendos Hand Held ihresgleichen, auch wenn die spielerischen Mög-

World Cup Striker

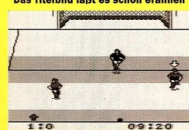
Elite Systems proudly presents World Cup Striker, und das fast exklusiv auf dem Game Boy

SYSTEM:GAME BOY
HERSTELLER:ELITE SYSTEMS/RAGE
DATENTRÄGER:1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:20. MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
BESONDERHEITEN:PASSWORT/DT. TEXTE

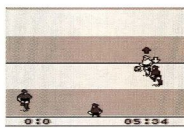
Highlights:



Das Titelbild läßt es schon erahnen



Stephan vor, noch ein Tor

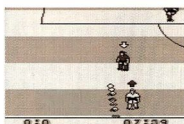


1 MBit Game Boy-Power

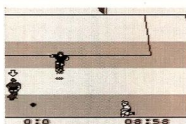
lichkeiten recht eingeschränkt sind, denn Rage setzt wieder voll und ganz auf das traditio-



Da fault ja einer



Variable Freistoße



Hüpf, hüpf!

nelle Striker-Kick'n Rush-Prinzip, garniert mit einer Optionsvielfalt, die bald an die SN-Variante rankommt. Drei Liga-Modi, Team Editor, Elf-

meterschießen, Torhüter und Spielgeschwindigkeit einstellbar, ... Ein ausführlicher Test in der nächsten Mega Fun. (Martin)

Super Bomberman 2

Hudsons Party-Vergnügen No. 1 geht in die zweite Runde

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HUDSON SOFT
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN: K.A.
BESONDERHEITEN: PASSWORT

Ein kleines bemütztes Kerlchen im Weltraum-Look wuselt durch endlose Labyrinth hindurch und versucht die Häsher mittels Bomben in die ewigen Jagdgründe zu verbannen. Power

Ups allerorten, ein Vier-Spieler-Modus, Levelbosses, das war's dann; und das reicht auch, denn die unkompliziertesten Spiele sind immer noch die besten. Liegt es an den ausgeklügelten Extras, am

Battle Mode oder gar an dem Mann mit der Pudelmütze? Wir werden es wohl nie vollends klären, aber eines steht fest, BOMBERMAN hat es längst zum Kultstatus gebracht. Hudson Soft beschert uns voraussichtlich im August (in Japan ist es sogar schon am 28. April soweit) Super Bomberman 2 fürs Super Nintendo. Was hat sich verändert? Nach wie vor könnt Ihr im Battle Mode zu viert gleichzeitig die Bomben sprechen lassen, diesmal auch als Tag Team. Der Story Mode, das große Manko beim ersten Teil (zu kurz, zu einfach), wurde gewaltig aufgemotzt. Selbst Profis haben an dem happigen Schwierigkeitsgrad zu knabbern, von den neuen Extras ganz zu schweigen: TNT sorgt für gesunde Panik, Hufeisen graben sich Eure Bomben, nebenbei

könnt Ihr im Panzer herum-dackeln oder gar auf Tauschstation gehen. Die Taktik kommt deshalb aber noch lange nicht zu kurz. Oft gilt es, erst etliche Schalter umzulegen, um den heiß ersehnten Exit zu erreichen. Was für den Story Mode gilt, gilt im Grunde auch für den Party Modus: Hier halten sich die Neuerungen aber in Grenzen. Feinschliff war angesagt. Nur zwei Gegenstände sind neu, aber was soll's, zu viert herrscht ohnehin das absolute Chaos und da kommt's auf ein Extra mehr oder weniger auch nicht an. Bomberman ist und bleibt schlicht und einfach das beste Multi-Player-Spiel, noch dazu diesmal mit einem vorbildlich ausgeklügelten Ein-Spieler-Modus. Schade nur, daß Hudson Soft das Modul so spät bei uns veröffentlicht. (Martin)



Stage 1: Elgentor



Stage 2: Die Löcher könnt Ihr als Teleporter mißbrauchen, denn das Eis ist rutschig



Stage 3: Außerhalb des Rechtecks lebt sich's recht ungefährlich



Stage 4: Eine gut platzierte Bombe läßt das halbe Spielfeld erzittern

Battle Mode (4 Player)



Stage 6: Eingesperrt sein ist das halbe Leben



Stage 5: Jetzt aber schnell im richtigen Moment unter den Glasdächern eine Bombe legen



Stage 8: Das Fließband läßt sich in Richtung und Geschwindigkeit variieren



Stage 9: Es kann nur einen geben!



Stage 7: Die markierten Zahlen beschleunigen oder verlangsamen ungemein



Stage 10: Hüpf, Bomberman, hüpf!

Alle zur Verfügung stehenden Gegenstände



Explosion Expander:
Erhöht die Reichweite der Bombenexplosionen um eins



Schalter:
Umlegen, um den EXIT zu öffnen



Herz: Ein Treffer reicht nicht, um Euch den Garas zu machen



Accelerator:
Erhöht die Geschwindigkeit, mit der sich Bomberman bewegt



Apfel:
Bringt Bonuspunkte



Block Passer: "Soft Blocks"
stellen kein Hindernis mehr dar



Extra Bomb: Erhöht die maximale Anzahl von Bomben, die gleichzeitig gelegt werden können



Super Bomb:
Geht durch alle Hindernisse hindurch



Totenkopf:
Lieber nicht aufsammeln



TNT:
Kettenreaktion (sehr gefährlich)



Remote Control:
Fernbedienung für Bomben



Kick:
Ein herzhafter Tritt schadet keiner Bombe



Handschuh:
Damit könnt Ihr Bomben werfen



Bomb Passer:
Durch Bomben laufen? Kein Problem!



Die etwas andere Bombe



Hufeisen:
Zieht gelegte Bomben an



Eis:
Bringt Bonuspunkte



P-Bomb:
The best bomb in town!

SUPER BOMBERMAN 2

Level Bosses im 6er Pack !



Boss 1



Boss 2



Boss 3



Boss 4



Boss 5.1



Boss 5.2

Bomberman wie ihn keiner kennt:



Bomberman im Panzer



Bomberman im Boot



Bomberman im U-Boot



Bomberman als lebende Kanonenkugel

Robocop Versus Terminator

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: INTERPLAY
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: SEPTEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
BESONDERHEITEN: PASSWORT



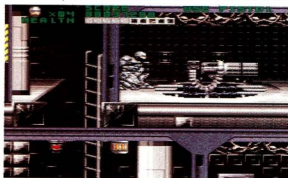
Wer zieht schneller?

Der Zukunft löschen Cyborgs nach einem Atomschlag systematisch die letzten Überreste der Menschheit aus und scheinen das Schicksal der Erde damit endgültig zu besiegeln. Alias Robocop stampft Ihr durch das post-apokalyptische Los Angeles und sucht nach Überlebenden. Doch Ihr seid nicht ganz allein, Cyborgs, Söldner(innen), mutierte Spinnen und derlei Kreaturen mehr pflastern Euren Weg, und das war's dann auch schon. Spektakuläre Neuerun-

gen oder gar Abwechslung, sei es nur bei der Grafik, braucht Ihr nicht zu erwarten. Robocop Vs. Terminator lebt ganz und gar von den Titelfiguren, die das Modul schon verkaufen werden, für mehr als Dutzendware im Jump'n Shoot-Stil hat's dann beim Gamedesign nicht mehr gereicht. (Martin)

Ein Lizenzdeal ist Interplay anscheinend nicht gut genug, denn Robocop und Terminator mußten beide mit ihrem guten Namen erhalten, um ein altbackenes

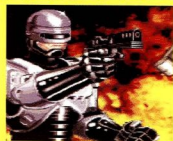
Spielprinzip aufzuwärmen. Ganz fiktiv ist die Story aber nicht, denn sie basiert auf der Dark Horse Comic-Serie von Frank Miller und Walter Simonson: In nicht allzu fer-



Vorsicht ist angesagt, wenn die MG anrollt



Einfach draufhalten und der Bleicheimer ist futsch



Robocop Vs. Terminator



Yogi Bear's Gold Rush

Nach Walt Disney und den Looney Tunes erscheinen nun auch die Comic-Stars von Hanna Barbera (Flintstones) verstärkt auf dem Bildschirm

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: EMPIRE SOFTWARE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
BESONDERHEITEN: KEINE

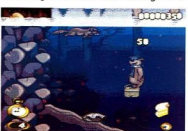


Items gibt es en masse

englische Firma Empire Software spendierte dem liebenswerten Bär nun ein 32 Levels langes Jump'n Run mit stilgerechten Comic-Grafiken. Im Vordergrund dieser Hopserei steht in erster Linie Yogis Sammelstut; ob Uhren, Muscheln oder natürlich die begehrten Picknickkörbe,

jeder Gegenstand sollte von Euch eingesammelt werden, um das Punktekonto in die Höhe schnellen zu lassen. Der erste spielerische Eindruck läßt auf ein nettes, wenn auch unspektakuläres Geschicklichkeitsspiel hoffen, bei dem vor allem die tollen Voice Samples und die Animation des knuddeligen Helden überdurchschnittlich geraten sind. (Ulf)

Der tollpatschige Bär beglückt die Amis schon seit 1964 als morgentlicher Muntermacher im täglichen Frühstücksfelch. Somit war eine Videospielumsetzung nahezu überfällig. Die

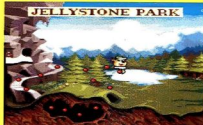


Je Korb 10 Punkte mehr



Mit Sicherheit ein netter Goldfisch

Highlights:



Im wunderbaren "Jellystone Park" nimmt das Abenteuer seinen Lauf.



Neuester Trend aus den USA: Biber-Surfen



Wie ihr berühmter Klempner kann auch Nintendo's Cyborg Metroid auf eine lange 8 Bit-Karriere zurückblicken. Statt-

liche 24 MBit sind sicherlich ein Grund dafür, warum die Fangemeinde besonders lange auf dieses Modul warten mußte. Schon das famose

Intro wurde absolut verschwenderisch gestaltet und bietet viel digitalisierte Sprachausgabe. Spielerisch werden sich eingeschorene Metroid-Fans schnell zurechtfinden: Ballern, Springen oder der Einsatz von Extrawaffen wie Missiles sind für den sympathischen Blechkameraden nach wie vor kein Problem. Neu hinzugekommen sind einige spezielle Fähigkeiten, die Ihr durch entsprechende Items erwerben könnt. Mittels eines Morphing Balls ver-

Böse Überraschung



Von dieser vermeintlichen Statue erhaltet Ihr die Bomben, doch plötzlich verwandelt sie sich zum ersten ernstzunehmenden Gegner



Diese Schildkröten haben nichts mit Mario's Toads zu tun



Im Überblick: Der riesige erste Level



Auf dem Planeten Zebes beginnt Euer Abenteuer

Super Metroid

Nintendos wendige Blechbüchse erstrahlt nach langer Wartezeit endlich im 16 Bit-Gewand. Die neue Jump'n Shoot-Referenz? Abwarten

SYSTEM:	SUPER NINTENDO
HERSTELLER:	NINTENDO
DATENTRÄGER:	24 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN:	SOMMER
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
BESONDERHEITEN:	BATTERIE



Nur mit fünf Raketenanschüssen lassen sich diese roten Türen öffnen

wandelt Ihr Euch bspw. in eine kleine Kugel und dringt so zu verborgenen Plätzen vor. Prunkstück des bisher umfangreichsten Jump'n Shoots fürs SN sind natürlich die gigantisch großen Levels. Jeder Abschnitt bietet eine Fülle von knackigen Rätseln und harten Geschicklichkeitstests. Besonders gelungen ist

die unglaublich atmosphärische Sounduntermalung. Um es kurz zu machen, Super Metroid macht durch seinen spannenden und stets durchdachten Spielverlauf einen sehr, sehr guten Eindruck und hat Chancen, Turrican vom Jump'n Shoot-Thron zu stoßen. (Ulf)



Spielstandsicherung: Im Raumschiff und in besonderen Kapseln könnt Ihr jederzeit den Spielstand absaven



In Kugelform erreicht Ihr auch die entlegensten Plätze

Highlights:



Der erste Endgegner: Nur mit viel Geduld und einer Portion Taktik ist diese nervöse Pflanze zu besiegen. Kugelt Euch am besten ein, wenn die Pollen Euch bedrohen

Bomberman GB

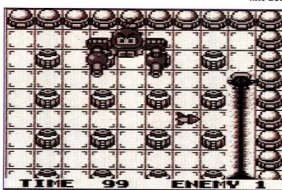
Dynablast, Bomberboy, oder war es doch Bomberman?

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: HUDSON SOFT
DATENTRÄGER: 1 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
BESONDERHEITEN: PASSWORT



Mit dem Schwert rumfucheln ist alles was der Ritter kann

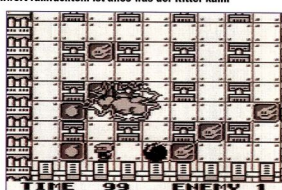
Wer von Euch vielleicht glaubt, die GB-Variante wäre vom Ablauf mit dem SN identisch, täuscht sich gewaltig; erst ein, dann zwei, dann drei Bomberman, und dann noch ein fetter Obermoltz, und das über 32 Levels hinweg. Die Masse an Extras auf dem SN werdet Ihr hier zwar nicht finden, Hudson hat stattdessen mehr Wert auf das Leveldesign gelegt, mit Überraschungen allerorten, oder seid Ihr schon mal mit dem kleinen Wicht auf einem Motorrad durch die Gegend gedüst? Die sinnvollen Extras rundum das ausgefeilte Spielprinzip ab: So legt Ihr in



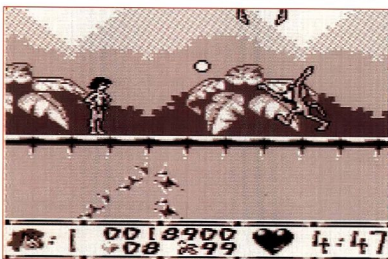
Den können wir doch schon vom SNES

späteren Runden mehrere Bomben gleichzeitig, verpaßt den Gegnern einen herzhaften Schubs, lauft schneller oder zündet Smart Bomben. Letztendlich bleibt Bomberman immer noch denkbar unkom-

pliziert. Die einfachsten Spiele sind ohnehin oft die besten. Leider könnt Ihr Bomberman GB bis jetzt nur solo spielen, aber laut Hudson soll noch ein Battle Mode eingebaut werden. (Martin)



Erst die Extras, dann der Obermoltz



Versuch's mal mit Gemütlichkeit... - nahezu jeder Walt Disney-Fan müßte dieses Lied kennen, das der Bär Balu in seiner unvergleichlichen Art dem kleinen Mogli vorträgt. Spielerisch lehnt sich diese Filmumsetzung ganz klar an Segas 8 Bit-Version an; in zwölf Levels müßt Ihr Eure Hüpf-talente unter Beweis stellen und immer nach den begehrten Diamanten Ausschau halten. Zur Feindesdezi-mierung stehen Euch Bananen, Bumerangs, Nüsse und andere Gemeinheiten mehr zur Verfügung. Technisch hat Virgin wieder gute Arbeit gele-

istet: Sämtliche Levels wurden grafisch detailliert in Szene gesetzt und die Original Film-melodien laden zum Mitpfefen ein. Auch der erste spiele-rische Eindruck war recht positiv, wobei Mogli bis jetzt allerdings noch nicht immer einwandfrei springt und der kleine Bildschirmausschnitt Blindsprünge provoziert. (Ulf)

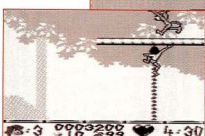


Die Steuerung ist noch nicht ganz ausgereift

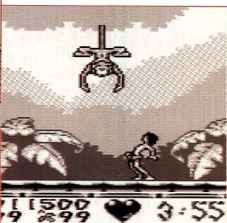
Jungle Book

Walt Disneys All-Time-Classic mit Mogli und seinen Freunden demnächst auch für Euren GB

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: VIRGIN INTERACTIVE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
BESONDERHEITEN: KEINE



Mogli in seinem Element



Leveldesign und Grafik erinnern an die 8- bzw. 16-Bit Versionen

Das heißeste neue Trainermodul für SNES

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

GAMEIMAGE

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD

Endlich mal zu Ende spielen!

Einstieg in
jede Spielstufe

Unendliche
Lebensenergie

Mehr Kraft
und Energie
Maximale
Waffenausrüstung



Kein langwieriges
Eingeben der Codes
Codes/Cheats für 160 am. / jap. und
100 Euro-Spiele eingebaut!
Einstecken und anfangen!

Regelmäßige
Veröffentlichung
der neuesten
Codes
in diesem Heft!

..... Bedienungsfreundlichkeit: sehr gut, Anleitung:
sehr gut! (Mega Fun 1/94)
„Falls Euch die Suche nach Movel-Codes zu mühsam
ist, empfehle ich Euch den GameImage“ (VideoGames,
Sonderheft 3)
..... statt die Codes mühsam auszuknobeln und einzu-
geben, sind im GameImage bereits 300 Schummel-
codes integriert.“ (Maniac Februar 94)
„Der Vorteil ist, daß Ihr auch exzellente Codes zur
Verfügung habt, die ... nur sehr schwer zu finden
sind.“ (VideoGames, Sonderheft 3)

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

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution:

AB Union Electronic Handels GmbH. Tel.: 089/357 130-39 • Fax: 0 89/357 130-99

Warenhausdistribution: Vanselow Electronic. Fax: 0 23 51/7 93 98

Hersteller: Alfadata Computer Technic Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

unter anderem bei:

Brinkmann

...wenn's um die Mark geht.

Hamburg • Hannover • Kassel • Regensburg • Oldenburg • Osnabrück • Dortmund
Böckum • Kiel • Neumünster • Felsburg • Wiesbaden • Stollsd • Magdeburg

Battlecorps

Beam Software machte mit Mechwarrior fürs SN den Anfang, Core klinkt sich mit Battlecorps fürs Mega CD erfolgreich in den Battletech-Kult ein

SYSTEM:	MEGA CD II
HERSTELLER:	CORE DESIGN
DATENTRÄGER:	CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
BESONDERHEITEN:	KEINE

'85 fing alles an. Ross Babcock und Jordan Weisman erdachten das Battletech-Universum. Ihre FASA Brett- und Rollenspielsaga avancierte schnell zum Klassiker. Computerspiel-Umsetzungen ließen da nicht lange auf sich warten. Nur der Konsolenmarkt wurde sehr stiefmütterlich behandelt. Erst '93 erschien Mechwarrior von Beam Software, den Machern von Shadowrun und Blades Of Vengeance. Core schippert

auch ganz und gar auf der Battletech-Welle und baut die Kampfkolosse in ihr neuestes Mega CD-Game ein. Sternzeit 2096... Die Bürgerkriege flammen erneut auf, als die Interplanetary Mining Corp. (IMC) ein neuartiges Mineral, Meridium, auf einem Planeten, acht Lichtjahre von der Erde entfernt entdeckt. Die BioMechanical Inc. (Bio-Mech) setzt alles daran in den Besitz des möglicherweise sogar kriegsentscheidenden Meridium zu kommen und star-

tet einen heimtückischen Überraschungsangriff auf Mandlebrot's World und seine fünf Monde. Das geht der IMC nun aber entschieden zu weit und sie wirft den Insektenwesen der BioMechs ihre Elitetruppe, die BATTLECORPS entgegen. So ganz ohne Lebensversicherung traut Ihr Euch dann doch nicht aufs Schlachtfeld, will heißen eine gepanzerte Festung (hier Bipedal Attack Machine) muß her. In dem Stahlkäfig dackelt Ihr dann über die Pampa und den

Insektoiden Säures. Die Steuerung erinnert auf den ersten Blick an einen Panzersimulator. Entweder Ihr rattert mit dem Ungetüm los oder Ihr bewegt, rein zufällig natürlich, mal Euren Geschützturm (Cockpit), falls sich ein Gegner auf dem Radar blicken läßt. Leider war auch Battlecorps noch nicht ganz fertig, der erste Eindruck läßt jedoch deutlich mehr spielerische Tiefe erahnen als bei Soul Star. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. (Martin)



Die Insektoiden rollen mit dem Güterzug an (Level Six Foot Under)

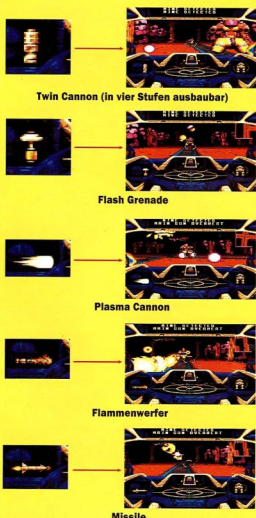


Ein Feld der Verwüstung (Level Hot Rocks)



Und wieder gibt es einen weniger (Level Sewer)

Waffenübersicht:



Soulstar

Mark Avory, der schon für Thunderhawk verantwortlich zeichnete, entwickelte Core Designs neuestes Mega CD-Projekt

SYSTEM: MEGA CD II
HERSTELLER: CORE DESIGN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGS-GEPLANT: KEINE
BESONDERHEITEN: KEINE

Wirklich gute Titel sind auf dem Mega CD immer noch Mangelware. Sonic, NHL Hockey '94, Monkey Island und Lunar, das war's dann auch fast schon. Nur Core Design reizt die Hardwarefähigkeiten ansatzweise aus. Thunderhawk machte mit aufwendigen Textures, die so auf keinem MD-Modul zu verwickeln sind, den Anfang. Soul Star und Battlecorps, die neuesten Projekte der britischen Spiele-



Drei Vehikel stehen Euch zur Auswahl



Die Textures wechseln, doch das Spielprinzip bleibt



Mode 7 ole, aber sehr eingeschränktes Fluggebiet



Total Eclipse auf dem 3D0 läßt grüßen



Grafischer Leckerbissen



Space Opera-Feeling

schmiede, setzen auf dieselbe Technik. Das 3D-Scaling bei Soul Star ist sogar deutlich schneller als bei Thunderhawk. Kunststück, dafür ist die Bewegungsfreiheit auch deutlich eingeschränkt. Zur Story: Ihr durchbrecht mit Eurem Raumgleiter die Verteidigungslinien des feindlichen Mutterschiffes und steuert schließlich die Basis an. Hier verzweigt das Spiel in drei Routen, die insgesamt 40 Missionen umfassen. Drei Vehikel stehen Euch dabei hilfreich zur Seite: Ein

Kampfjäger für die linear ablaufenden Shoot'em Up-Sequenzen, ein Panzer für den Landkrieg und schließlich ein Turbo-Copter bei den 3D-Runden. Den Programmieren bei Core Design scheint Total Eclipse ganz gut gefallen zu haben, nicht anders läßt es sich erklären, daß das Level-design teilweise an Crystal Dynamics zweiten 3D0-Titel erinnert. Letztendlich waren aber nur zwei Levels vollständig spielbar. Grafisch

macht Soul Star jedenfalls schon einiges her, an der Playability muß Core jedoch noch feilen, um die Klasse eines Thunderhawk zu erreichen. (Martin)

Highlights:



Texture Mapping in Vollendung



3D-Chip softwaremäßig, die 12 MHz-Power des Mega CD macht's möglich



Leider noch nicht ganz fertig, der Wasser-Level

Neuheiten:

Ab sofort bieten wir Ihnen auch die ganze Welt der Rollenspiele! z.B.



Grundregelwerk

Enthält alle Regeln zum spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbfeldern. Hardcover. Ausgezeichnet als das beste Rollenspiel 1990.

Deutsche Version 65.00

Anstecknadel aus Metall im Vierfarbdruck 9.00

Zusatzabenteuer und Spielhilfen schon ab DM 24.80

Taschenbücher z.B.

Der Weg in die Schatten	14.90
Laß ab von Drachen	16.80
Wähl Deine Feinde...	14.90
Such Deine eigene...	14.80
2XS	16.80

BATTLETECH

Grundbox komplett in Deutsch inkl. 12 vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechanismen, Würfel und Regelbuch 69.00

Erweiterungen

Citytech	49.80
Astrotech	49.80

Szenariobände z.B.

Schwarze Witwe	24.80
Die Kell Hounds	24.80
Hardware-Handbücher und weitere Geländekarten ab	36.00

Taschenbücher z.B.

Entscheidung am Thunder	14.90
Der Preis des Ruhms	14.80
Der Söldnerstern	14.80

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

arJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Soccer

Mega Drive (Mega Fun 12/93 S. 44)

Grafik und Sound setzen neue Maßstäbe, zusätzlich einer exzellenten Spielbarkeit stützt EAs Simulation an die Tabellenspitze.

Nintendo/Square Soft **Rollenspiel** 83%

Mystic Quest

Super Nintendo (Mega Fun 11/93 S. 36)

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

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

Landstalker

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

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

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

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


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

Turrican

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

Mega Drive (Mega Fun 05/94 S. 102)

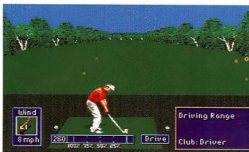
Factor 5 haut doppelt rein: Hammermäßige Grafik, Hülsbeck-Sound vom Feinsten und ein Leveldesign, das sich gewaschen hat, was will man mehr.

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

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

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


Electronic Arts **Golf** 88%

PGA Europ. Tour

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

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

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

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

Nintendo **Jump'n Run** 91%

Super Mario All Stars

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey' 94

Mega Drive (Mega Fun 01/94 S. 38)

Mega CDII (Mega Fun 04/94 S. 104)

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

Sega **Strategie** 87%

Shining Force

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

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

Capcom **Beat'em Up** 93%

Street Fighter 2' Special Edition/Turbo Edition

Mega Drive (11/93 S. 84)

Super Nintendo (10/93 S. 76)

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

Namco **Denkspiel** 87%

Cosmo Gang The Puzzle

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

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

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

World League Basketball

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

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


Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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

Alfred Chicken

Was für ein origineller
Titelname

SUPER NINTENDO

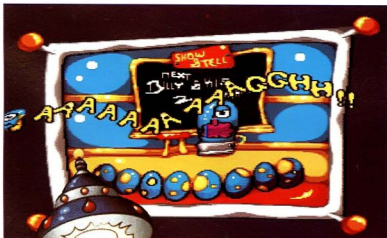
Jump'n Fly / 1-2 Spieler



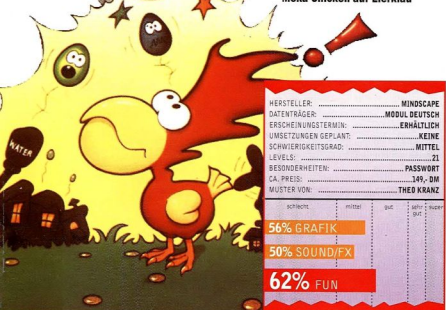
Alfred heißt sich fest

Über 21 riesige Ebenen sucht Ihr nach Euren, von einem maßlos schrecklichen Meka-Chicken entführten Freunden. Jeder Level ist in Abschnitte unterteilt, die sorgfältig durchsucht werden sollten, um in Geheimräumen zu gelangen und verschiedene Extras wie Zusatzschuß oder Unverwundbarkeit zu ergattern. Viele Schalter müssen jedoch erst aktiviert werden, um ein Vorankommen zu ermöglichen. Doch nehmt

Euch vor den herabsenkenden Todeswänden und den gefährlichen Gegnern in Acht! Alfred eignet sich, was den Sound betrifft, am besten zum Einschlafen, der insgesamt jedoch nur Einsteiger und die ganz Kleinen zu begeistern weiß. Jump'n Run-Profis brauchen's nicht. (Gerd)



Meka Chicken auf Eierklaus



HERSTELLER: MINISCAP
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 21
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO GRAZ



Battle Cars

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

Man nehme ein wenig F-Zero und ein wenig Rock'n Roll Racing, schon hat man ohne größere Anstrengungen ein neues Spiel. Drei monströse Endzeit-Kutschen stehen für die 3D-Raserei zur Wahl, jeder der 16 Levels ist in zwei Rennen aufgeteilt. Im ersten sorgen ein Zeitlimit und Gegner für Bleifuß-Fahrten, im zweiten muß man den jeweiligen Levelboss hinter sich lassen, um sich für die nächsten Runden zu qualifizieren. Je nachdem wie gut Ihr fahrt und schießt, fließen Prämien auf Euer Konto, welche im Tuningshop in Power-Motoren, bessere Reifen, durchschlagskräftigere Waffen und weitere Extras investiert werden können. Das Spektakel darf man übrigens auch zu zweit starten. Namcos explosiver F-Zero-Verschnitt zeigt durchaus gute Ansätze, bleibt aber durch spielerische Mängel im Mittelfeld stecken. Das Streckendesign ist teilweise unter aller Kanone, Haarnadelkurve für Rempler ohne Ende und senken des Spielspaß gewaltig. Der Zwei-Spieler-Modus kann zwar einiges wiedergutmachen, geteiltes Leid ist halbes Leid, doch sollte sich niemand ohne ausführende Probefahrten dieses Modul zulegen. (Stephan)



Das Gameplay hinkt der gelungenen Aufmachung um einiges hinterher

HERSTELLER: NAMCO
DATENTRÄGER: 8 BIT-MODUL USA
ERSCHENUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: SALARY



Ray Specials



**MEGA DRIVE
ADAPTER**

us/jp-50/60Hz

39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Genesis / Mega Drive Spielen, auch solche mit der 50/60Hz Abfrage (Mega Turrican, etc.)



**SUPER NES
ACTION REPLAY
PRO SFX II**

119.90

Neuheiten:

- Jetzt auch mit 50/60Hz-Chip wie der Fire-SFX-Adapter (siehe unten).
- Das Mega-Cheat-System erlaubt die Eingabe bis zu hundert Cheats gleichzeitig!
- Zeitlupe bis zu 10% der Originalgeschwindigkeit.

**SUPER NES
FIRE-ADAPTER
SFX-50/60Hz**

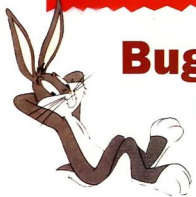
39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Secret of Mana, Clay Fighter, etc.)

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



Bugs Bunny Rabbit Rampage

Das ungewöhnlichste und witzigste Kaninchen aller Zeiten erobert das Super NES

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Bugs Bunny, der wohl weltweit bekannteste und beliebteste Hase, wird auf diesem Modul durch seinen gar nicht netten Zeichner in die haarsträubendsten Situationen versetzt: So befindet er sich urplötzlich in einer Arena, in der ein schlecht gelaunter Stier ihn auf die Hörner nehmen will, der Crusher (gewaltiger Muskelberg!) versucht ihm im Catch-Ring die Ohren noch länger als sie eh schon sind zu ziehen und auch sein Dauer-Feind/Opfer Elmar gönnt ihm keine Ruhepause. Mit entschertem Schrotgewehr und einer großen Anzahl Jagdhunden durchforstet dieser einen Wald auf der Suche nach Bugs. Welch ein Glück, daß unserem rhetorisch so außergewöhn-

lich begabten Hasen ein umfangreiches ACME-Arsenal (spezielle Cartoon-Abwehrwaffen) zur Verfügung steht, womit er seinen Gegnern kräftig eins auswischen kann. So läßt er z.B. den Stier gegen einen Amboß laufen (sehr effektive Bremse!), bewirft seine Widersacher mit Torten und Tomaten oder läßt sie in ein tiefes schwarzes Loch fallen. Doch damit nicht genug, in den zehn Levels findet Ihr noch jede Menge andere Extras, die Bugs Bunny und Euch bei Laune halten. Ziel der verrückten Verfolgungsjagen ist es, den gemeinen Zeichner ausfindig zu machen und diesem seine Farbtöpfe auszuleeren, damit der Spuk endlich ein Ende hat und sich unser Hase wieder seiner Lieblingsbeschäftigung, der genußvollen Möhren-Vergeltung, nachgehen kann.



Cooleres Bremsmanöver, Dicker!

Im Vergleich

Looney Tunes in rauen Mengen. Daffy, Aero, der tazmanische Teufel, die schnellste Maus von Mexiko, Wile E. Coyote, Road Runner, Elmar, fast alle Cartoon-Figuren feiern als Videospielhelden neue Erfolge. Am besten schlägt sich unter den Looney Tunes, nicht zu verwechseln mit den Tiny Toons, die bei Konami unter Vertrag sind, der noch recht unbekannte Zirkusheld Aero (SN/MD). Sunsoft schickt jedoch bald Speedy Gonzales fürs SN ins Rennen, der auf dem GB schon ein Gold Game eingeheimst hat (erste Screen Shots findet Ihr in den Software News).

Aero The A. (SN)	78%
Daffy Duck (MD)	75%
Road Runner	63%
Taz-Mania	61%



Philipp: Looney Tunes und kein Ende! Langsam aber sicher haben wir sie alle auf Konsole vereint. Ähnlich wie Road Runner und Daffy

Duck bewegt sich auch der Karottenfresser auf leicht überdurchschnittlichem Spielspänniveau. Die Sprites sind riesig und durchweg gut animiert, besonders beim Einsatz eines ACME-Items ist das Ableben der Feindfigur kompetent in Szene gesetzt worden (die Zielscheibe für den

Tresor und der explosive Hundeknochen sind meine Favoriten). Großartige Neuerungen im Spieldesign findet man keine in Rabbit Rampage, dafür schon eher geradlinige Jump'n Run-Action. Wer auf den neunmalklugen Hasen steht und gleichzeitig ein Super Nintendo zu Hause stehen hat, darf zugreifen.



Hasenjagd



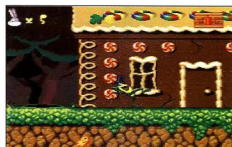
Von links und rechts setzen die hinterlistig angreifenden Hunde unserem Hasen zu, doch keine Sorge, einer wie seiner weiß sich zu wehren!



Das gewohnte Bild: Letztendlich zieht Elmar gegen Bugs immer den kürzeren



Wer der Hexe zu nahe kommt, wird von ihr in einen Frosch verwandelt



Schwupps, schon ist es passiert!



Der böse Wolf bläst auch Steinhäuser um



Schweres Geschütz gegen Bugs

HERSTELLER:	SUNSOFT			
DATENTRÄGER:	12 MBIT-MOUL DEUTSCH			
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MAI			
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL			
LEVELS:	10			
BESONDERHEITEN:	DT. TEXTE			
CA. PREIS:	34,- DM			
MUSTER VON:	FLASHPOINT HIGH SCORE/MITSU			
ROBOTE:	PRINZ:	BIG:	WFF:	SUBOT:
80% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
76% FUN				



Joe & Mac 3

In alter Hau-drauf-Manier schlägt es die zwei Höhlenmenschen Joe und Mac in ihr drittes Abenteuer auf dem SN

Es ist mittlerweile schon zwei Jahre her, daß Joe und Mac ihr Debut alias Caveman Ninja auf dem SN gaben. Nach dem inoffiziellen Nachfolger Congos Caper steht Euch jetzt ein neuer Teil ins Haus, in dem Ihr wieder mit den zwei Chaoten auf Beutefang geht. Die Story, zwar in japanisch gehalten, ist schnell erzählt: Ein übler Bösewicht fällt mit seinen Mannen in ein friedliches Dorf ein und klandt des Häuptlings Krone, der natürlich Euch mit der Suche beauftragt. Damit Ihr auf Eurem Abenteuer allen Gefahren gewachsen seid, bekommt Ihr zwei Holzküppel mit auf den Weg, die sich sogar in drei Stufen zur Mammutkeule hochpowern lassen. Ab und zu



Flammen mit Wasser löschen



Mit Eurem Reittier könnt Ihr für die erspielten Räder Extras einkaufen



SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

hinterlassen besiegte Gegner aus unerfindlichen Gründen kleine Räder, ein bewährtes Zahlungsmittel in den Steinzeit-Shops.



Markus: Wie sollte es anders sein?! Auch Teil No. 3 entpuppt sich als überaus witziges Jump'n Run. In Sachen Grafik und

Sound hat Data East diesmal richtig zugelegt: Fabenfrohe, abwechslungsreiche Runden, untermauert von der passenden Hintergrundmusik. Unsere Helden können sogar friedliche Tiere als Fortbewegungsmittel benutzen und mit Rädern Power Ups einkaufen gehen, das alles trägt natürlich noch zum Spielspaß bei. Nur leider hat das Modul einen entscheidenden Haken: Es ist viel zu einfach. Bereits nach knapp zwei Stunden stand ich vor dem Endgeger und hielt kurz darauf die magische Krone in den Händen. Insgesamt bleibt Joe & Mac 3 dennoch ein gelungenes Jump'n Run, das sich kein wahrer Fan entgehen lassen sollte.

HERSTELLER: DATA EAST
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHENUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: PASSWORT
C.A. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME



aRJay Games



GAMES WORLD

jeden Sonntag
10:00 Uhr auf

SAT.1



unverbindliche Preisempfehlung **129.⁹⁰**

Der Street Winner II

Das ist das Joyboard für Dein SUPER-NES und MEGA DRIVE gleichzeitig! Der interne 8-Bit-Prozessor erkennt Deine Konsole automatisch (kein lästiges Umschalten nötig). Die Mikroschalter im 8-Wege-Stick erlauben präzise Steuerung. Das 6-Button-Kontrollfeld ist ebenfalls mit Mikroschaltern ausgestattet und kann mit stufenlos regulierbarem Turbo-Autofire programmiert werden. Die Zeitlupenprogrammierung ist in zwei Stufen möglich.

Zu sehen in der GAMES WORLD Show auf SAT.1

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUFAC** POWERTIPS 5/94



Super Empire Strikes Back

Teil 3, Seite 65-78

Wer braucht schon die Mächte, wenn die Profis von Mega Fun dir jeden Cheat und jede Taktik, und das Böse zeigen können - alle mit vollständigen Bildern.



PLAYERS GUIDE

Puggsy

Teil 2, Seite 79-90



CODES



FREEZERS

Seite 91-96

Another World
Axe Battler
Batman Returns
B.O.B.
Chakan
Corporation

Desert Strike
Fatal Fury
General Chaos
Golden Axe 2
Lethal Weapon
Marble Madness

Monster Party
Predator 2
Ranger x
Rolling Thunder
Super Kick Off
Super Pang

Super Turrican
Total Carnage
Un Squadron
WonderBoy 3
World Cup
X Zone

Ja, ich möchte **HELP**-Sammelordner für meine **MEGA FUN** Magazin-Tips bestellen:

__ St. **HELP**-Sammelordner „MEGA FUN Magazin“ je 10,- DM __

Gesamt __ DM __

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM __

Ich zahle den Gesamtbetrag von __ DM __

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computer Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

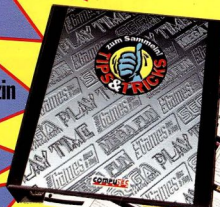
Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem **MEGA FUN** Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Und nochmal schlagen wir zurück mit dem letzten Teil der Lösung vom Super Empire. Die Dinge sind nun viel herausfordernder geworden. Hoffentlich hast du dich schon an das umständliche Gamespiel gewöhnt, damit dein Joypad nicht anfängt zu qualmen.

Rebel Base - Teil 3



Entweder ballerst du auf die Spinnendroiden ein, oder du springst einfach über sie hinweg und rennst davon. Wenn deine Energie niedrig ist, ist es besser, in diesem Level die Flucht zu ergreifen. Ergibt nicht, auf die Sachen zu schießen, damit geheime Dinge zum Vorschein kommen.

Es ist möglich, einen Supersprung zu absolvieren und über die Tragbalken an der Decke hinwegzurennen. Dies gibt dir die extra Schärfe, um die rotierenden Spinnendroiden leicht zu überspringen.



Die rotierenden Spikes kannst du leicht umgehen, indem du eine Hair-Scot-Rolle über dem Boden machst. So werden die Spikes nachts über dich hinwegrollen. Alternativ kannst du auch einfach über die Spikes springen. Aber das ist sehr gefährlich, wenn du die Spikes nicht richtig ausweichst. Pass auf, wenn du auf den 2. Spiko stößt. Halte an und mache erst einen Spinnendroiden fertig.

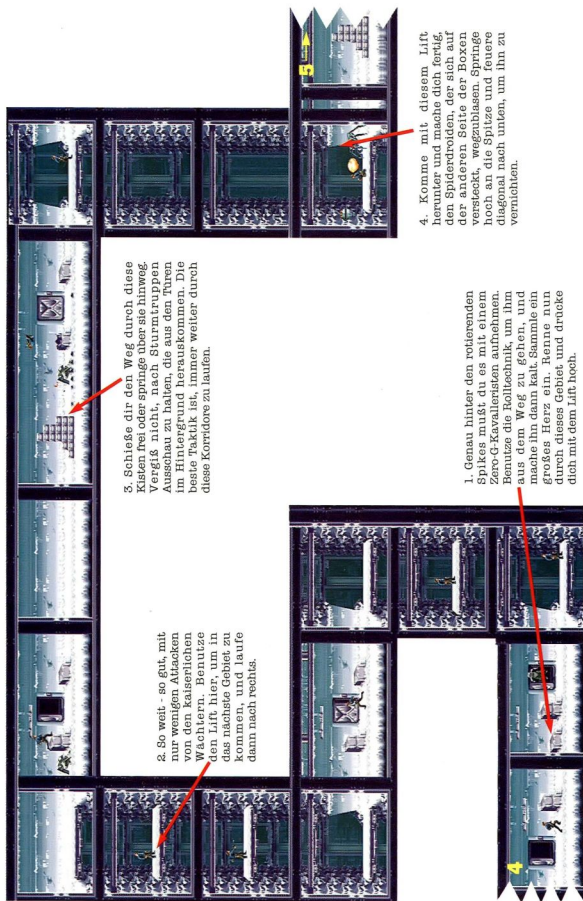


Der Zero-G-Kavallerist wird dich wieder mit seinem riesigen Waffendepot angreifen. Rolle auf dem Boden entlang und greife ihn von hinten an. Wenn er explodiert, läßt er ein riesiges Loch im Boden zurück. Wenn du es erlitten hast, wieder gutzumachen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base - Teil 3



3. Schieße dir den Weg durch diese Kartendeckung frei. Du brauchst den Versiß nicht, nach Sturmtruppen Ausschau zu halten, die aus den Türen im Hintergrund herauskommen. Die beste Taktik ist, immer weiter durch diese Korridore zu laufen.

2. So weit - so gut, mit nur wenigen Attacken von den kaiserlichen Wächtern. Benutze den Lift hier, um in das nächste Level zu kommen, und laufe dann nach rechts.

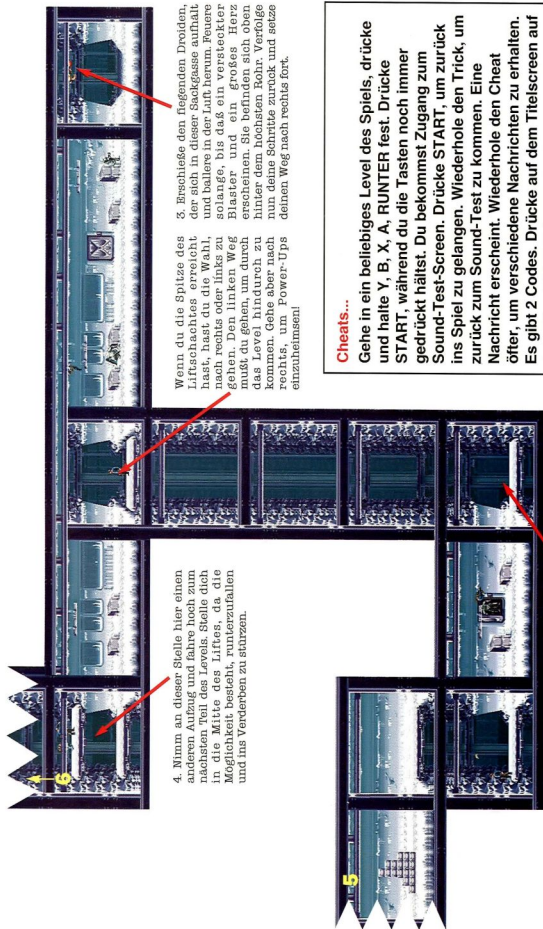
4. Komme mit diesem Lift herunter und mache dich fertig, den Spidervolden, der sich auf der anderen Seite der Boxen versteckt, wegzublasen. Springe hoch an die Spitze und feuere diagonal nach unten, um ihn zu vernichten.

1. Genau hinter den rotierenden Spidervolden steht dein Zero-G-Kavalleristen aufzuheben. Benutze die Rollechnuk, um ihm aus dem Weg zu gehen, und mache ihn dann kalt. Sammle ein großes Herz ein. Renne nun durch dieses Gebiet und drücke dich mit dem Lift hoch.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base - Teil 3



4. Nimm an dieser Stelle hier einen anderen Aufzug und fahre hoch zum nächsten Teil des Levels. Stelle dich in die Mitte des Liftes, da die Möglichkeit besteht, runterzufallen und ins Verderben zu stürzen.

Wenn du die Spitze des Liftschachtes erreichst, hast du die Wahl, nach rechts oder links zu gehen. Den linken Weg musst du gehen, um durch das Level hindurch zu kommen. Gehe nach rechts, um Power-Ups einzusammeln!

3. Erschieße den fliegenden Droiden, der sich in dieser Sackgasse aufhält und ballere in der Luft herum. Feuere solange, bis das ein versteckter Blaster und ein großes Herz erscheinen. Sie befinden sich oben hinter dem höchsten Bohr. Verfolge nun deine Schritte zurück und setze deinen Weg nach rechts fort.

Cheats...
Gehe in ein beliebiges Level des Spiels, drücke und halte Y, B, X, A, RUNTER fest. Drücke START, während du die Tasten noch immer gedrückt hältst. Du bekommst Zugang zum Sound-Test-Screen. Drücke START, um zurück ins Spiel zu gelangen. Wiederhole den Trick, um zurück zum Sound-Test zu kommen. Eine Nachricht erscheint. Wiederhole den Cheat öfter, um verschiedene Nachrichten zu erhalten. Es gibt 2 Codes. Drücke auf dem Titelscreen auf dem Wort 'START GAME': Y, Y, Y, Y und du kannst im Anfangs-Screen mit L oder R rotieren. Drücke X, Y, A, B, X, X für 7 Continues. Schalte das Gerät auf OFF und dann wieder auf ON, bevor du dies machst.

1. Es ist ein langer Weg mit dem Lift nach oben, und die Action lässt auch nicht nur für eine Sekunde nach. Luftfeigen, um die Action zu vermeiden. Achte auf die Feiere um dich, um sie abzuschließen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rebel Base - Teil 3



Endlich triffst du auf den AT-ST-Wächter, der die Boxen von unten bewacht. Sei auf der Hut, es gibt viel zu tun. Seine Laserkannonen feuern fast sofort los! Gehe nahe an ihn heran und entferne die Kanone auf der Seite nahe seines Kopfes.

Die Kisten hier sehen verlockend aus, aber sei vorsichtig, die Tragbalken über dir fallen herunter. Schieße aus sicherer Entfernung auf die Boxen und gehe dann an sie heran und warte, bis daß die Tragbalken fallen. Wenn du nun deinen Weg nach rechts fortsetzt, hast du nicht mehr viel Ärger zu erwarten.



Wenn du oben am Liftschacht angelangt bist, ignoriere einfach den Kavalleristen auf der linken Seite, und setze deinen Weg nach rechts fort.



Hier ist eine Auswahl von einigen einturmentavollen Geschichtsbildern, die im Spiel zu sehen kann. Sie helfen dir mit den Gedanken beim Spiel zu bleiben, und stimmen perfekt mit dem Film überein.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

AT-ST Wächter



Am Ende dieses Levels wirst du einem riesigen AT-ST-Wächter gegenübergestellt. Sobald er erscheint, renne auf ihn zu und schieße gerade hoch, um die motorisierte Kanone auszuschalten. Wenn er springt, renne oder rolle auf dem Boden entlang und gehe nach außen rechts des Screens und schieße in die Luft, um ein Geheimpanzerbild erscheinen zu lassen. Suche dir, mit dem schützenden Panzer an, einen Platz in der rechten Ecke. Du wirst feststellen, daß der AT-ST auf der linken Seite bleibt und nur in diesem Gebiet umherspringt. Wenn dies passiert, kann er dich nicht mehr angreifen. Schieße einfach von hinten auf ihn. Wie war's mit diesem Ergebnis?

Das Asteroidenfeld



mußt, hängt von dem Schwierigkeitsgrad des Spiels ab. Werfe einen Blick auf deine Abschirmenenergie, die Anzahl der übriggebliebenen TIE-Flieger, den Radar und natürlich deine verbliebenen Leben zu checken!



In Übereinstimmung mit dem Film, machen sich unsere Helden an Bord der Millennium Falcon nun auf ins tiefe All. Dein Ziel ist es, erfolgreich das Asteroidenfeld zu überwinden, während du eine bestimmte Anzahl von Jagdfliegern ausschalten mußt. Die Anzahl, die du abschießen



auf dem Radar zeigen TIE-Flieger am Rumpf an. Fliege gegen den oberen linken Teil des Screens und zurück zum Zentrum. Fliege nun zurück zur oberen linken Ecke, und die TIE-Fighter werden immer innerhalb deiner Sichtweite erscheinen. Der Radarschirm zeigt sie als grüne Punkte an, aber du solltest in der Lage sein, sie selber zu sichten. Ziele nun mit dem Haarkreuz auf sie und schieße, um zu töten!



Soweit es die Asterioden betrifft, liegt es bei dir, ihnen geschickt auszuweichen und dabei alle Richtungen einzuschlagen. Wenn das Cockpit rot wird, dann weißt du, daß du getroffen worden bist. Die TIE-Bomber können auf jeden Fall ausmanövriert werden. Die roten Punkte

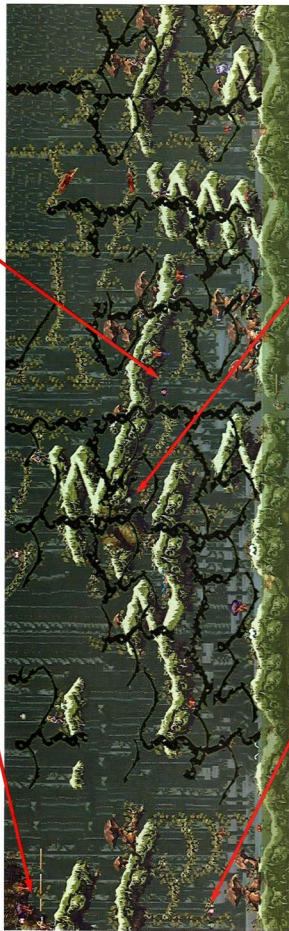


SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 1

Schwebte mit der neuworbenen Aufstiegs-Power an dem Startgebiet vorbei zu dem höheren Vorsprung. Schiebe oder schlage durch die Luft, um die Gesundheitskraft zu finden. Steige zum nächsten Vorsprung auf der rechten Seite auf, um 2 Kraft-Power-Ups zu entdecken. Die Gesundheitskraft wird deine Energie wieder aufladen, wenn sie abfällt. Steige weiter nach rechts zum nächsten Vorsprung auf und schreibe in die Luft, um die Gedankenkontrollkraft aufzuwecken.

Gehe nach unten auf den Boden, bis daß du ein Gebusch mit Pilzen findest. Benutze die Aufstiegs-Power, um hochzuschweben und die Ausweich-Power erscheinen zu lassen. Hüte dich vor den Raupenfeinden, die mit Feuer nach dir spucken. Prüfe die Karte, um sicher zu sein, daß du alle Dinge hast, die du brauchst. Gehe dann nach rechts, wo du einen N2-Die-Roboter finden wirst.



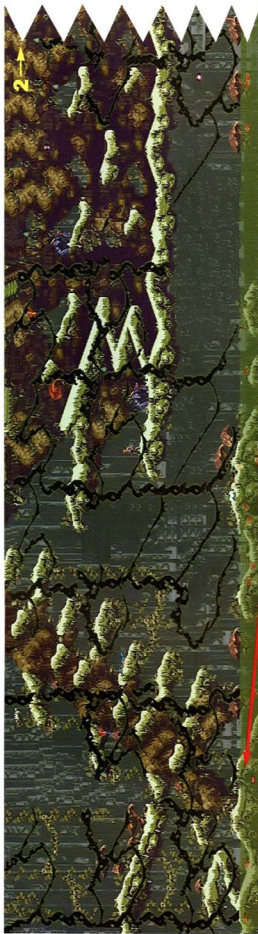
Das wichtigste in den Dagobah-Leveln ist es, alle Kraft-Power-Ups zu spüren. Gehe vom Startgebiet aus runter in das untere Gebiet. Durchbreche die Luft mit dem Lichtschwert, um die Gesundheitskraft, die Ausweich-Power und ein Kraft-Power-Up erscheinen. Die Kraftbilder sind lila und mit einem Buchstaben beschriftet, der die individuelle Kraft anzeigt. Die Kraft-Power-Ups sind grün und werden auf der Kraft-Energie-Tafel in der rechten Seite des Screens aufaddiert. Drücke den Wahlknopf und den L- oder R-Knopf, um die Kraft-Power, die du brauchst, auszuwählen.

Nachdem du die Gedankenkontrollkraft eingesammelt hast, gehe runter in das untere Gebiet. Es gibt viele gute Sachen hier unten. Von außen links angehen, kannst du 4 von den Stürmischkreaturen zählen. Tauche dann ins Wasser ein und schreibe um dich, um die Gesundheitskraft zu bekommen. Sprünge nun auf die 2 Vorsprünge. Die Gesundheitskraft-Power-Up zu finden und klettere weiter. Über dem oberen Vorsprung befindet sich eine Feuerpflanze, und darüber gibt es noch 2 Kraft-Power-Ups.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 2



Mache Wirbelsprünge über die Filzplattformen, um Kraft-Power-Ups erscheinen zu lassen. Hier findest du eine Anti-Bewegungs-Power, die den Fortgang verlangsamt, wenn sie benutzt wird! Nur zu, wenn du das Gebiet über dir durchflörstest, mochtest - es gibt jede Menge extra Kraft-Power.

Die 2 Hauptstrecken liegen in diesem Gebiet entweder im Oberteil oder am Ende des Bildes. Der mittlere Teil ist schwer bewacht und hat auch nicht viel an Bonusdingen aufzuweisen. Gehe runter und springe, um ins Wasser zu gelangen und das versteckte Herz zu finden.

Das letzte Kraft-Power-Up auf der unteren Strecke befindet sich nur am Filz hier. Gehe ein Stückchen weiter und du findest es. Hier ist die Anti-Bewegungs-Power versteckt, die zu ergötzen. Es ist wirklich deine freie Entscheidung, welchen Weg du einschlägst, aber erwarte nicht, dass du alles einheimen kannst, was du siehst, oder du verlierst ein Leben!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 2



Benutze die Aufstiegs-Power, um große Klüften zwischen den Vorsprüngen zu überwinden. Versiehore dich, daß du genug Power besitzt, oder du fällst vom Himmel runter. An der Spitze entlang findest du 4 Kraft-Power-Ups, eine Gesundheits-Power und eine Unsichtbare Power. Durchleuchte das Bild nach den Lagertönen.

Auf der rechten Seite dieses Vorsprungs findest du Yoda. Tauche zuerst schnell ins Wasser ein und belohne dich selbst mit einem Buster-Power-Up und einem Herzen.

Paßwörter - Einfach...

1. WDWDWB
2. CSPTNP
3. NSRSL
4. WFBJTB
5. BHRDHL
6. HMGWJ
7. LDGLTJ
8. LLJFBG
9. WLJWDN
10. WBWHRW
11. NCCGSP
12. GLTTDJ
13. GJBHNF
14. MBRCGB
15. MCDGRJ
16. RLMSWJ
17. PGPIMG
18. NGMSJB
19. GSMJRL
20. SWPMSS

Paßwörter - Mutig...

1. TCCPSJ
2. SSFJNP
3. NLBJJF
4. JRWNPL
5. DGBDPL
6. RCWJMF
7. JRGRD
8. MDBNMR
9. HDPPLL
10. GTLCNP
11. WWBGHF
12. PGBNBH
13. TNPSPL
14. FCPDPC
15. DLPMDM
16. FFSMSR
17. SHRBLW
18. LNPNN
19. MPJMBM
20. HPLSHJ

Paßwörter - Jedi...

1. FHPSMN
2. CCTLFR
3. MDWNDF
4. THNTLR
5. LQYSCH
6. QGTVD
7. PNFHDJ
8. SCWWFZ
9. LFHWB
10. RBHNF
11. KDCFZK
12. KCCVGJ
13. RBQRWS
14. YDHBQT
15. QBTXX
16. FGTTV
17. ZGLKDV
18. VVDQXC
19. FVJXGH
20. TNHJSK



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dagobah Gebiet 3



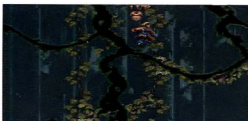
1. Versichere dich, daß du die Aufstiegs-Power hast, bevor du dieses Level beginnst. Steige vom Startpunkt an aufwärts und in die linke Richtung.



2. Wenn du den höheren Vorsprung erreicht hast, mache dich fertig, um eine Eiskatze mit einem Schlag von deinem Lichtsabel zu attackieren. Versuche, sie auszuschalten, bevor ein Gestöber von Stacheln auf dich losgeht.



3. Feuere mit deinem Blaster über deinem Kopf herum, damit jede Kraft-Power und jedes Power-Up, das du brauchst, erscheint. Eingeschlusen sind: Unsichtbarkeit, Lichtschwertkontrolle, Gedankenkontrolle, Anti-Bewegung, Ablenk-Power, Gesundheit und 6 Kraft-Power-Ups! Spiel weiter!



4. Nachdem du dich mit all den guten Sachen vollgestopft hast, versichere dich, daß du eine volle Krafttafel hast, und benutze deine Aufstiegs-Power und dein Lichtschwert, um über die Spitze des Screens nach rechts zu wirbeln. Du entdeckst 2 extra Leben, ein Kraft-Power-Up, ein Herz und einen Blaster.



5. Wenn die Aufstiegs-Power verbraucht ist, gehe auf den Boden runter und renne zurück zum Startgebiet. In der unteren linken Ecke entdeckst du ein Herz und einen Blaster.



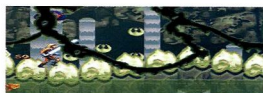
6. Laufe nun nach rechts und schieße unter diesen Vorsprung hoffentlich ist dein Blaster nun voll aufgepowert. Feuere auf die exakte Stelle, wo das Herz gezeigt wird, um es aufzudecken.



7. Renne weiter nach rechts, bis du einen Vorsprung wie diesen hier siehst. Laß dich durch die Kluft fallen und schieße, um eine Gefrier-Power und ein Herz freizulegen. Du kannst nun Feinde auf dem Screen einfrieren.



8. Unter einem anderen Vorsprung auf der rechten Seite wirst du einen sehr benötigten Kraft-Power-Up finden. Nun ist es an der Zeit, alle deine Kraft-Power auszu-probieren und herauszufinden, welche magischen Dinge dir zur Verfügung stehen.



9. Wenn du deinen Weg nach rechts fortsetzt, wirst du auf einige Wasserfälle im Hintergrund stoßen. Eine Riesen-Kreatur wird aus der Tiefe auftauchen. Laufe auf seinem Rücken entlang, um Rebell-Abzeichen einzusammeln. Auf den Vorsprüngen gibt es Gegenstände, aber da der Screen anfängt zu verrutschen, ist es schwer, an sie heranzukommen.

Sumpfkreatur Habogad



Wenn die Kreatur auftaucht, suche nach einem Kraft-Power-Up im obigen Screen. Wähle nun die Gesundheits-Power, die dir helfen wird, den Kampf zu überleben. Halte dich vom Mund entfernt und greife die Augen und die Nase an.



Benutze das Lichtschwert und mache einen doppelten Sprung über Habogad. Streife beim Rüberwirbeln die Augen. Lava kommt heraus, aber diese Aktion sollte auch damit fertig werden. Wiederhole diese Wirbelattacke von links nach rechts. Vergiß nicht, am höchsten Punkt einen doppelten Sprung zu verüben, um dem Mund auszuweichen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 1



1. Achte auf die falschen Türen, die runterfallen, sobald du dich auf sie stellst. Wenn du den ersten Ion-Turm erreichst, hocke dich vor ihn hin und schieße ihn in einem Winkel ab. Bewege dich von ihm weg, wenn er explodiert. Er lässt ein Herz für dich zurück. Sobald ein Wolkenauto erscheint, stelle dich genau darunter, um den Lasern auszuweichen, und schieße es ab, damit du noch mehr Herzen bekommst. Feuers etwas weiter weg - auf der Spitze des Abhangs - auf alle Droiden. Laufe dann nach links und zurück nach rechts. Noch mehr Droiden erscheinen. Erschieße diese, um einen Blaster zu bekommen. Mache Supersprünge, um die höheren beweglichen Plattformen zu erreichen.



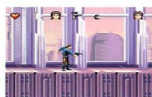
3. Gehe nun nach links, und du triffst einen anderen Kopfgeldjäger, der Zukuss heißt. Stelle dich auf die kleine Plattform, damit er dir nichts anhaben kann. Wenn er wirbelt, wird er unschlagbar. Gehe weiter nach links und runter auf die schwebende Plattform. Bewege dich am Boden nach rechts, und du wirst einen Stapel von 3 Herzen, ein Schuttschild, einen Blaster und ein extra Leben finden. Gehe nun zurück an den Ort, wo du die Wahl hattest, nach oben zu gehen. Gehe hoch, bis du auf eine weiße Kluft draußen vor dem Gebäude kommst.



5. Laß dich außen rechts in die Schlucht fallen und renne zur rechten Seite und besteige eine andere schwebende Plattform, die hochfährt. Gehe nun nach links zurück, aber paß auf die vielen Feinde hier auf. Am Ende des Korridors findest du ein Herz, einen Blaster und ein extra Leben. Verfolge nun deine Schritte zurück bis zu dem Ort, an dem du vorher schon warst, und nun nach rechts gehen mußt. Lasse Spuren in dieser Richtung zurück.



2. Weiter drinnen im Gebäude wirst du von vielen Kopfgeldjägern attackiert. Die Bosss sind mit ihren Wirbelgeschossen die tödlichsten von ihnen. Mache sie alle fertig, um einen Blaster zu bekommen. Am Ende des Flurs kommst du zu einer Tür auf einem Vorsprung. 4 Feinde erscheinen - einer nach dem anderen. Zerstöre sie alle und springe dann auf eine schwebende Plattform. Springe schnell auf die nächsten 2 Plattformen, und wenn du die Wahl bekommst, nach links oder hoch zu gehen, erinnere dich an diese Stelle.

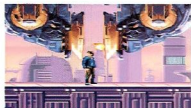


4. Springe über die Kluft, aber laß dich auf der anderen Seite rechts sofort wieder runterfallen. Gehe an der ersten Plattform vorbei, und du findest ein geheimes Gebiet unter dir. Wenn du endlich den Boden erreichst, renne nach rechts und schieße in die Luft um dich herum. Du entdeckst ein Herz, ein Gesundheitsschwert, einen Blaster, einen Wärmedetonator und 2 extra Leben. Gehe zurück nach links und warte auf den Lift. Fahre zurück hoch nach oben. Laufe nun nach rechts, springe von dem Vorsprung herunter und gehe nach links. Du wirst später hierhin zurückkehren und dann nach rechts wandern!



6. Gehe weiter nach rechts, dann runter ins untere Gebiet. Laufe nach rechts und mache Supersprünge, um auf die nächste Reihe von Plattformen zu kommen. Rolle dich unter die metallene Barrikadentür, und du siehst eine schwebende Plattform mit einer Kluft darüber. Merke dir diese Stelle und komme in ein paar Minuten wieder. Gehe aber jetzt weiter nach links, bis du in eine Sackgasse kommst. Hier findest du einige Herzen, ein extra Leben und einen Blaster. Gehe nun zurück zur schwebenden Plattform. Gehe hoch und nimm den Boss in die Zange!

Tibanna Hover Transport



Du wirst sehr viel Ärger bekommen, wenn dein Blaster nicht aufgeladen ist. Wenn er auf dich zukommt, mußt du drunter wegrollen, und wenn er dich verfolgt, mußt du wieder zu anderen Seite zurückrollen. Bleibe stehen und schieße oder werfe Granaten auf ihn drauf. Dieser Wächter kann nur mit dem richtigen Timing besiegt werden!



Dieser Feind hat 7 verschiedene Schwachstellen. Um ihn zu zerstören, mußt du alle davon treffen. Benutze hierzu die erklärten Taktiken und schicke zum Schluss die zentrale Waffe. Wenn du den Plasmablaster hast, stelle dich einfach hierhin, und er wird in ein paar Sekunden vernichtet sein. Aha! Hier kommt dein verlorener Freund Lando!



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 2



1. Benutze die schwebenden Metallreste, um über die Lavagrube zu kommen, aber paß auf, sie werden absacken. Springe nun den Schaft runter und gehe den Seitenwaffen aus dem Weg. Gehe den Weg runter und über die nächste Lavagrube. Nimm den linken Weg und überquere die größere Lavagrube. Wenn du die andere Seite erreichst, wirst du von einem IG-88 angegriffen. Vernichte ihn, bevor er dich mit dem Gefrierstrahl trifft. Sobald er zerstört ist, kommt ein Herz zum Vorschein. Aber es folgt der nächste. Mache diesen kalt und erhalte dafür einen Blaster.



3. Wenn du den Abhang der Rohre über dir erreichst, schieße auf die Seitenwaffe und springe auf die linke drauf. Schieße in die Luft, damit ein Herz erscheint. Gehe nach oben und mache eine Wirbelattacke gegen den Kavalleristen, um ihn fertigzumachen, und begib dich nun auf einen langen Lavagrabenrütt. Gehe schnell die nächste Kluft hinunter, springe dann wieder runter in die Mitte, um auf einer anderen versteckten Plattform zu landen. Überquere den langen Lavasee und gehe die lange Pipeline hoch, um noch eine andere Lavagrube zu erreichen. Bleibe stehen und warte auf einen vollen Eimer, der erscheint, um dich rüber zu bringen.



5. Bei dem Ritt über diese Grube kannst du ein anderes Herz ergattern, indem du in die Luft ballerst. Es liegt direkt vor dem nächsten Tunnaleingang. Wenn du den Tunnel erreichst, bereite dich auf weitere Attacken von Luftangriffstruppen vor. Gehe weiter nach links, bis du eine aufsteigende Plattform erreicht hast. Sie bringt dich einen langen Schaft hoch. Bewege dich während deines Ritts nach links und schieße fortwährend um dich, damit ein Herz in ca. 3/4 Reichweite auf dem Weg nach oben erscheint. Wie auch immer - du wirst fast sofort wieder von weiteren Luftangriffstruppen attackiert.



2. Denger und seine Wirbelwaffen erwarten dich auf der anderen Seite der Grube. Trickse ihn aus und erschiese ihn, wenn er aufhört, mit seinen Waffen rumzuwirbeln und versucht, dich damit zu erstechen. Springe vom Rand der nächsten Kluft runter und laß dich genau in die Mitte der Schlucht fallen. Darunter befindet sich eine bewegliche Plattform - deine Rettung! Gehe nun nach rechts und schieße die attackierenden Droiden ab.



4. Springe vom geladenen Eimer runter und laufe durch den nächsten Flur. Klettere auf ein anderes Rohr und erschiese 2 Kavalleristen im oberen Teil. Der rechte von ihnen läßt ein Herz zurück. Springe rüber, um es zu holen. Schieße dann über dich, um einen Blaster zu bekommen. Springe nun auf den linken Vorsprung und reite nochmal auf den Metallresten, um die Lava zu überqueren.



6. Am oberen Ende des Schaftes befindet sich rechts noch ein Lavasee. Auch wenn es so scheint, als ob es keinen Weg hinüber gebe, halte deine Hute fest und hole vertraulich zu einem Sprung aus. Du solltest auf einem schwebenden Reststück landen, das sich rechts versteckt hält. Gehe weiter nach rechts, bis du auf den furchtbaren Ugharro Minen-Crusher stößt.

Minen-Crusher



Mach dich sofort zum Kampf auf. Schieße sofort auf die Gewehre an der Decke entlang, gehe dann rüber zur rechten Seite der Lava. Schieße nun auf die Abgasrohre, die sich auf dem Zermalmern befinden, bevor du dich an den unteren Rohren zu schaffen machst.



Wenn der Crusher sich nach rechts hinbewegt, wird er mit geschmolzenem Eisen auf dich schießen. Bleibe auf dem Reststück so weit wie möglich rechts stehen und gehe in Deckung. Auf diesem Weg kann der Crusher dich nicht zermalmen. Wenn er nun aus der Lava hochkommt, stelle dich unter ihn und gib ihm mit deinem Blaster alles, was du hast! Er wird dadurch in eine kleine Kontrollhülle geschrumpft. Er ist schwach - benutze also deine Wirbelattacke, um deine Arbeit zu erleichtern.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 3



1. Greif dir schon beim Start den Hitzedetektor und benutze ihn richtig. Renne nach rechts und warte, wenn du den Kampfkran erreichst. Wenn du ihnen zu nahe trittst, werden sie dich lynchen und aufsammeln und auch vitale Energie anzapfen. Stelle dich zurück und schieße in einem Winkel nach oben. Nach ein paar Treffern wird er explodieren und dich mit mehreren kleinen Herzen bereseln. Dies wird sich im Level über immer wiederholen.



Genau dahinter mußt du runter in die Grube, um 2 Herzen einzusammeln. Springe wieder heraus und bewege dich auf die nächste Plattform zu. Dengar steht mit seinen Wirbelwaffen auf der anderen Seite. Springe rüber und mache ihn fertig und schaue dann in die Sackgasse hinein, um ein Herz und einen Blaster mitzunehmen.



aus nach links und steige auf die Plattform. Bewege dich, oben angelangt, wieder nach links. Gehe weiter, bis daß du noch einen Kampfkran erreichst. Schieße ihn ab, damit noch mehr kleine Herzen runterschneien. Klettere auf einen kleinen Hang, springe auf einen kleinen Vorsprung und schieße den ganzen Weg über um dich herum. Springe nun rüber zur schwebenden Plattform auf der rechten Seite und wieder zu der großen Plattform.

3. Folge der Strecke und benutze die schwebenden Plattformen, bis du anfängst, nach rechts zu laufen. Gehe weiter, bis du Wanzenaugen 4-LOM wiedermal triffst.



2. Renne und schieße weiter auf Kavalleristen und auf die 4-Weg-Laser-Türme. Bald wirst du zu einer schwebenden Plattform kommen. Mache einen Supersprung, um hinaufzukommen, und springe wieder nach rechts. Schieße nun auf die Gefrierbegaschre auf der rechten Seite und gehe runter auf die Plattform. Wenn du eingefroren wirst, schüttle schnell den Richtungsknopf, um dich aufzuwecken. Springe am Boden von der Plattform nach links. Nimm Angriff auf den wartenden Kavalleristen und falle in die Kluft, um am Ende ein Herz zu finden.



4. Springe auf die Plattform und schieße im Winkel nach oben, um das Kohlenstoffgefrierrohr auszuschalten. Rechts findest du noch eine Sackgasse, die noch ein Herz für dich bereit hält. Benutze den Supersprung, um die höheren Plattformen zu erreichen, und bewahre dich selbst davor, gegen die unteren Kopfgeldjäger zu kämpfen. Nimm dann eine andere Plattform bis zum oberen Ende des Schafes.



6. Schieße schnell den Kavalleristen und den 4-Weg-Laser ab, ballere dann in der Luft herum, damit 2 Herzen, 2 extra Leben und ein Blaster auftauchen. Verfolge nun deine Schritte zurück zur nächsten beweglichen Plattform und fahre hoch. Bewege dich oberhalb des Schafes nach rechts und bleibe entweder auf den unteren Leveln oder mache Wirbelsprünge über die höheren Plattformen. Es wird nicht lange dauern, bis du auf der Kohlenstoffkernkammer bist.

Kernkammerwächter



Erstaunlicherweise ist dieser Wächter viel einfacher zu handhaben als alle vorherigen. Klettere zuerst auf die Vorsprünge links, bis du die Spitze erreicht hast. Werfe entweder mit Granaten oder benutze deinen Blaster, wenn er aufgeladen ist. Greife ihn von oben her an.



Er fängt nun an, größer zu werden. Springe dann schnell rüber nach rechts und klettere runter in die untere rechte Ecke. Schieße von dieser Stelle aus im Winkel nach oben. Du kannst in dieser Position nicht von ihm getroffen werden, aber du bist in der Lage, ihn in Stücke zu reißen!



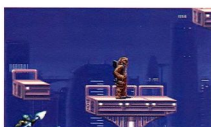
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Cloud City 4



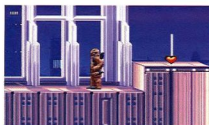
1. Benutze von Anfang an die L- und R-Knöpfe, um hoch und runter zu gucken, bevor du auf Plattformen springst. Es ist eine gute Idee, alle Feinde auf

einer Plattform auszuschalten, wenn du auf sie springen möchtest. Sie werden dich mehr oder weniger runterstoßen, sobald du landest. Knappe diese Kanone ab, um ein Herz zu ergattern.



2. Wenn du von Wolkenautos angegriffen wirst, schieße sie von genau darunter ab, um extra Herzen zu ergattern. Paß auf die Plattformen auf, die anfangen, abzusacken, sobald du

dich drauf stellst. Springe fortan hoch, um sie auf maximale Höhe hochzutreiben. Mache dann einen Supersprung zur nächsten Plattform.



3. Denger sitzt am Ende des nächsten Vorsprungs. Springe ihm entgegen, und er wird sich für einen Moment

erschrecken. Warte, bis er dich angreift, und knalle ihn dann ab. Bewege dich weiter voran, bis du auf ein anderes Ion-Türmchen stößt. Schieße es ab, aber trete zurück, bis die Trümmer verschwunden sind, und greife dir dann das verbliebene Herz und das Gesundheitsschwert.



4. Rechts auf der 4. Plattform hält sich Zuckuss auf. Der Typ, der in wilder Aufregung herumwirbelt, springt dich an. Du brauchst etwas Geschicklichkeit, um ihm zu

entkommen. Mache einen Supersprung auf die Plattform, auf der er gestanden hat. Erlege den nächsten Zuckuss, der erscheint, um mit einem großen Herz belohnt zu werden. Springe dann über die rechte Kluft, um am Anfang des Flures zu landen. Hole dir ein Herz von der Ion-Kanone ab und zerstöre alle Feinde für einen Blaster.

Boba-Fett-Wächter



Der erste Teil dieses Bosses kommt in Form eines berühmten Kopfgeldjägers namens Boba Fett. Er fliegt mit seinem Fluggepäck um den Screen herum und ist mit einem

Gefrierstrahl, einem Ion-Blaster und einem Raketenlauncher bewaffnet. Die Attacken wechseln sich zwischen diesen Waffen ab.



Halte Distanz zu Boba und feuere kontinuierlich mit deinem Blaster. Wenn du eingefroren wirst, schüttele dich sofort frei und versuche wieder auf Distanz zu

gehen. Wenn er besiegt ist, wird er verschwinden und einen Schweif Herzen zurücklassen, die deinen Schaden wiedergutmachen.



Nach Boba Fett kommt 4-LOM an. Schalte ihn aus, und mit viel Glück bekommst du einen Hitzedetonator. Renne schnell nach rechts, um den 1. Sklaven, sein Schiff,

zu finden. Zuerst mußt du die Gewehre zerstören. Stelle dich auf eine Seite und feuere weiter.



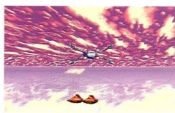
Wenn dir das Schiff zu nahe kommt, mußt du eine Wirbelattacke anwenden, um maximalen Schaden anzurichten, ohne dich selber zu

verletzen. Springe, um das oberste Gewehr anzugreifen. Wenn es vernichtet ist, wende so oft wie möglich die Wirbelattacke an, um es endgültig auszuschalten.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

X-Wing



Der Angriff auf Cloud-City erfordert das Fliegen eines X-Wings. Du mußt zuerst eine bestimmte Anzahl von Wolkenautos runterbringen, bevor du auf die letzten Stufen des Spiels gelangst. Fliege Kreise, bis du ein

Wolkenauto siehst, versuche es in Sichtweite zu bekommen und drücke den L- oder R-Knopf auf deinem Joypad, um mit Proton Torpedos auf es zu schießen.



2. Benutze den L- und R-Knopf sowie auch den normalen Feuerknopf, um Genauigkeit zu garantieren. Wenn ein Wolkenauto zerstört ist, bleibt ein Herz zum Einsammeln zurück. Nimm sie alle mit, um zu überleben. Der Turboauftrieb

ist notwendig, um an Geschwindigkeit zu gewinnen und um auf ein höheres Schwierigkeitslevel zu kommen.

1. Reaktor



Laufe nach rechts und benutze deine Aufstiegskraft, um höhere Gefilde zu erreichen. Du bekommst viele Kraft-Power-Ups, wenn du Feinde besiegst. Vergiß nicht, daß du, wenn du

eine Plattform verpaßt, die Aufstiegskraft brauchst, um dich zu retten. Nachdem du die Speedbiker alle gemacht hast, wirst du zum erstenmal mit Darth Vader Bekanntschaft machen.



Dieses 1. Treffen mit Darth ist wichtig, um die Lichtsäbeltechniken zu erlernen. Renne in die rechte Ecke, hocke dich und blockiere den Weg mit deinem Schwert. Bleibe in dieser Position und greife ihn nur an, wenn er in der

Luft ist. Wenn er außer Reichweite ist, wähle die Lichtschwertkontrollkraft und werfe mit dem Sabel nach ihm. Du triffst ihn wieder

2. Reaktor



Halte dich im nächsten Teil in den höheren Leveln auf. Benutze den L- und R-Knopf, um hoch- und runterzugucken, bevor du auf die

Plattformen springst. Die Ion-Türme lassen viele Kraft-Power-Ups zurück, wenn sie zerstört werden. Gehe weiter nach oben und nach rechts. Du findest eine Plattform mit jeder Menge Herzen und einem Kraft-Power.



Du triffst Vader zum zweitenmal. Gehe nach der gleichen Kampfmethode vor. Er wird dich dann durch die Fenster werfen - genau wie im Film! Beim Fallen kannst du die

Rebellabzeichen einsammeln, um Punkte zu bekommen. Gehe nach rechts, bis du auf den Türeingang, der hier abgebildet ist, stößt. Drücke hoch, um hineinzukommen und bereite dich auf den Finalkampf vor.



Nun ist es Zeit, die Gesundheits-Power zu wählen. Du wirst sie brauchen! Sobald du Vader entdeckst, mache einen Supersprung über ihn hinweg und hechte

nach außen rechts. Wenn er auf dich fliegt, schlage und blockiere ihn mit dem Lichtschwert. Als gute Taktik laßt du Vader zuerst auf dich zukommen. Sehr bald wird er in Gedanken mit Trümmern auf dich losgehen!



Zerschlage die Trümmer mit dem Schwert und sammle die Kraft-Power, die erscheint, ein. Wenn Vader dich angreift, während noch Trümmer herumfliegen, blockiere seine Schwertausschwei-

fungen. Wenn du in eine wirklich brenzlige Situation gerätst, versuche einen Supersprung, um die Trümmer zu vernichten und schlage Vader zur gleichen Zeit. Benutze dann die Gesundheits-Power, um dich zu erholen. Benutze Lukes Kraft!



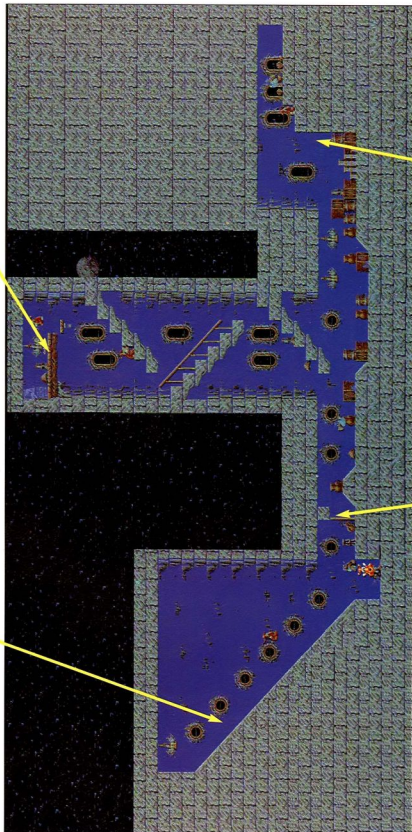
PUGGSY

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Level erfolgreich abzuschließen. Außerdem kannst Du so einige geheime Gebiete erkunden. Dies ist der letzte Teil.

Das Lichthaus - Part 1

4. Stelle am unteren Ende der Stufen 2 Kisten aufeinander und benutze deine Turnschuhe, damit Du Extra-Sprungkraft hast. Setze Deinen Weg dann zu der obersten Treppenstufe fort. Rufe auf Deinem Weg alle Kreaturen und Gegenstände zu Hilfe. Gehe weiter nach oben, falls Du angegriffen wirst. Oben angelangt, finde die Taschenlampe. Hebe sie auf und gehe durch den Ausgang.

1. Puggsy beginnt diese Ebene, indem er diesen Hang hinuntergerät. Wenn er unten angekommen ist, müß Du auf die Kisten springen. Warte, bis sie springen. Nimm nun den Schlüssel und öffne das Schloß auf der rechten Seite.



3. Du kannst die Kisten mit den Turnschuhen aufeinander stapeln, um den kleinen Vorsprung oben zu erreichen. Dort wirst Du ein paar zusätzliche Gegenstände finden. Vernichte die Kreatur und werfe die Gegenstände selbst runter.

2. Sobald sich diese Tür hier öffnet, hallo dich bereit, die Kreaturen auf der anderen Seite zu töten. Gehe weiter rechts entlang, bis Du einen großen Stapel Kisten siehst. Sie enthalten alle Turnschuhe.



SEGA 80 SEGA PUGGSY

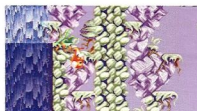
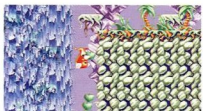
Angeltier Falls



Es ist sehr hilfreich, wenn Du Dir erst einmal die Turnschuhe aus dem Lighthouse Level holst. Drücke nun alle Tasten gleichzeitig, um zur Karte zurückzukommen, und gehe zurück zu diesem Level. Nimm Dir die Muschel und die Pfeife und lege sie übereinander auf den nächsten Absatz (den, den Du gerade noch so erreichen kannst). Nimm Dir nun die andere Pfeife und springe so weit wie möglich nach links, um den Rand des Absatzes zu erreichen. Zieh

Dich mit Hilfe der Pfeife nach oben und halte Dich rechts. Der nächste Absatz bringt Dich dann zum Ausgang.

Angeltier Falls 2



Grapsche Dir erst einmal eine der Muscheln. Lege sie dann auf der rechten Seite der Wand wieder ab. Hebe die Hand auf und lasse sie auf der linken Seite der Muschel wieder fallen. Nimm nun die Muschel und schmeiße sie hoch in die Luft, worauf Du dann schnell darauf springst (mit der Hand) und so die Leiste auf der rechten Seite erreichen kannst,

indem Du Dich durch die Hand hochziehst. Solltest Du die Turnschuhe anhaben, kannst Du alternativ auch direkt auf den Absatz springen, da Du extra Sprungkraft besitzt. Dann versperrt Dir schon wieder eine Wand den Weg. Solltest Du die Turnschuhe nicht tragen, stelle Dich neben die Wand und schmeiße die Hand nach oben. Benutze diese nach dem Aufprall, um nach oben zu kommen. Die Turnschuhe bringen Dich natürlich ohne Probleme darüber. Klettere über die Mauer und peile Richtung Äpfel. Stapel so viele wie möglich neben der Wand auf, um dadurch auf den nächst höheren Absatz zu kommen. Der Ausgang befindet sich rechts.

Lunar Jet Plug



In diesem Geheimlevel brauchst Du Nerven aus Stahl und eine ruhige Hand! Hier kannst Du die Pistole vergessen, da es viel zu riskant ist. Sobald Du mit der Mauer oder einem Feind in Berührung kommst, verlierst Du ein Leben. Drückst Du den C-Knopf, kann Puggsy fliegen, läßt Du ihn los, fällt er. Steuere Puggsy vorsichtig mit dieser Kombination aus Fliegen und Fallen durch die Korridore, bis Du das Hauptgebiet mit den Asteroiden erreichst. Vermeide dieses Gebiet und verschwinde durch den Ausgang zur rechten. Wir werden nun mit 'Star Fall Lake 2' weitermachen, da der 18. Level (Redwood Keep 2) bereits in der letzten Ausgabe erschienen ist.

Star Fall Lake 1



Springe bis zum zweiten Abschnitt mit Wasser, töte die zwei Taucher-Waschbären und grapsche Dir die Sonnenbrille. Benutze diese und renne zurück zu den Blöcken. Hebe einen Block auf und gehe nach rechts. Laufe an den ersten zwei Wasserteichen vorbei und schmeiße den Block dann schließlich in den dritten. Gehe zurück und hole einen Block nach dem anderen, um sie

alle in den Wasserteich zu schmeißen, bis dieser voller Blöcke ist. Nun kannst Du den Teich überqueren, ohne naß zu werden. Schnappe Dir die Pistole, springe ins Wasser. Lasse Puggsy sinken und schieße auf die angriffslustigen Fische. Am Grund angekommen, solltest Du ein Herz sehen, das unter einer Kante steckt. Hebe eine Muschel auf und gehe auf die linke Seite der Leiste. Schleudere die Muschel auf das Herz, so daß sich dieses näher an den Rand kommt. Werfe mit so vielen Muscheln, bis das Herz in Reichweite ist. Halte Dich dann rechts und gehe den Hang hoch, wo sich dann auch der Ausgang befindet. Sei sicher, daß Du auch das Herz den ganzen Weg mitnimmst. Alternativ gibt es links auch einen Ausgang, der zum 'Star Fall Pool' führt.



PUGGSY

Star Fall Pool



Gehe nach rechts und rutsche den Hang hinunter. Hole Dir die Spielzeugente aus dem Wasser und gehe nach rechts. Vermeide die U-Boote und klettere den großen Hang hoch. Töte die zwei gelben Venusmuscheln, sobald Du oben angelangt bist, indem Du auf sie springst. Dann gehe den Hang auf der rechten Seite runter und den nächsten wieder hoch. Laufe nach

rechts, bis Du fünf Spielzeugenten und einen Hebel siehst. Hier mußt Du die eine Spielzeugente gegen die anderen fünf schleudern, so daß diese den Hebel in Bewegung setzen. Triffst Du beim ersten Mal daneben, dann gehe zurück und versuche es noch einmal mit den anderen Enten. Sobald Du den Hebel in Bewegung gesetzt hast, kannst Du nach links und durch den nächsten Teich gehen. Falle durch den Schaft, der nun offen ist, und Du erreichst den Ausgang.

Star Fall Lake 2



Nehme einen der Blöcke aus dem ersten Wasserteich. Töte die Kreaturen im zweiten Teich und schmeiße dann den Block in diesen. Gehe zum ersten See zurück und hole Dir einen anderen Block, den Du dann neben dem ersten fallen läßt (etwa einen Puggsy-Sprung entfernt). Du kannst alternativ auch Enten benutzen nachdem Du Dir so Trittsteine über den Teich gebaut hast. Schnappe Dir die Pistole und überquere den See wieder einmal trocken. Springe gegen Ende in die Richtung der höheren Plattformen und benutze die Pistole, um Dich hochzuziehen. Dann aber nichts wie zum Ausgang, natürlich mit Pistole!

Splinter Town 1



Benutze hier die Hinweistruhe, und Du erfährst, daß Du einen Schlüssel brauchst. Nehme Dir die Pistole und gehe auf die rechte Seite des Daches. Springe dann auf das nächste Dach mit dem Apfel. Gehe weiter nach rechts, bis Du die Sonnenbrille siehst. Lege die Pistole für einen kurzen Moment zur Seite, um die Brille aufzuheben. Springe auf der rechten Seite vom Gebäude. Gehe nach links und mache ruhig von Deiner Pistole Gebrauch, um Kreaturen loszuwerden. Irgendwann siehst Du dann einen Waschbär mit einem Schlüssel. Greife ihn nicht an, da er im Moment unbesiegbar ist. Wie Du ihn so beobachtest, wirst Du sehen, daß er über eine Falltür läuft. Hier kannst Du ihn besiegen! Laufe nach rechts, bis Du zu einem Tunnel kommst, der nach links unten führt. Gehe in diese Unterführung und sei bereit, auf eine herumspringende Kreatur zu schießen. Ist dies erledigt, verlasse den Tunnel und springe auf die Kante auf der rechten Seite. Nehme Dir den Ballon und gehe zurück in die Unterführung. Stelle Dich am Ende unter einen Schaft und blase den Ballon auf. Dieser trägt Puggsy dann nach oben. Es werden hierbei auch zwei Hebel in Bewegung gesetzt. Diese öffnen die Falltüre, und der Waschbär mit dem Schlüssel wird so getötet. Schnappe Dir den Schlüssel und öffne die verschlossene Türe auf der rechten Seite, die zum Ausgang führt.



PUGGSY

Pugs in Space



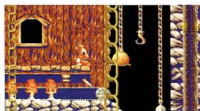
Dieser Level ist sehr einfach und ist eigentlich nur zum Vergnügen. Wie auch immer, es gibt hier auch ein extra Leben! Nimm Dir die Laserwaffe und schieße wie in 'Space Invaders' auf die Gegner über Dir. Schieße auf jeden Fall das kleine Auto und das braune Objekt ab, um ein Herz zu erhalten. Gehe dann samt Herz und Waffe Richtung Ausgang.

Splinter Town 2



Gehe nach rechts und töte alle Kreaturen, die Dir in die Quere kommen. Nimm die Bierhumpen mit und gebrauche die Benutzer-Taste, um Bier über Gegner zu schütten. Der Ausrufers kann allerdings nicht getötet werden. Der gewöhnliche Ausgang ist am Ende des Levels in die rechte Richtung. Es gibt auch noch einen Geheimausgang, der zu den Pyramiden führt. Gehe nach links und warte auf eine Frau, die einen Korb auf ihrem Kopf trägt. Benutze was Dir gerade in die Quere kommt, um auf das Dach zu kommen, sobald sie den linken Rand erreicht. Gehe über die Dächer nach rechts und vermeide auf jeden Fall den Rauch, der aus den Kaminen steigt. Halte Ausschau nach dem Ausgang. Dieser Abschnitt ist viel einfacher zu bewältigen, wenn Du Dir vorher im 'Lighthouse' die Turnschuhe geholt hast.

Badger Mill 1



Gleich am Anfang des Levels wird Dir ein kleiner Hinweis gegeben. Schau, wie das Brot im Feuer gebacken und dann auf dem Fließband befördert wird. Dies ist wichtig, um den Level zu beenden. Springe erst einmal auf den Felsvorsprung auf der linken Seite. Öffne die Hinweistruhe, und Du erfährst, daß Du ein Streichholz brauchst. Laufe mit der Truhe den Hang hinunter und vernichte die Brote und Weizenbündel auf dem Grund. Nimm Dir das Streichholz und gehe zurück zum Feuer am Anfang des Levels. Lasse es dort auf das linke Ende des Fließbandes fallen. Es wird das Feuer passieren und sich so entzünden. Wiederhole die Prozedur, falls es kein Feuer fängt. Gehe mit dem angezündeten Streichholz zurück zu der Stelle, an der Du das Brot vernichtet hast. Halte Dich dann rechts, bis Du eine Wippe mit einem Schlüssel siehst, der hinter einem Holzblock feststeckt. Du siehst ebenfalls einen Zehntonnen Klotz, der von oben herunterhängt. Schmeiße das brennende Streichholz auf das Seil, an dem das Gewicht hängt. Dieses bricht, und das Gewicht fällt herunter. Durch diese Aktion wird schließlich der Schlüssel befreit. Nimm ihn Dir und gehe zum Fließband zurück, um dort die verschlossene Tür auf der rechten Seite zu öffnen. Dies ist der Ausgang.

Badger Town 2

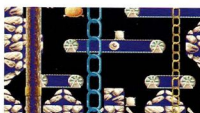
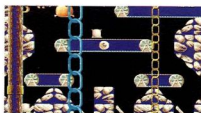


Deine erste Aufgabe besteht darin, die Münzen aufzusammeln, und jede einzelne in einen Schaft auf der linken Seite zu schmeißen. Dies ist recht zeitaufwendig und verlangt Genauigkeit. Fülle so lange mit Münzen auf, bis nur noch eine fehlt. An dieser Stelle sollte sich dann die Tür auf der rechten Seite öffnen. Du kannst dann jede Menge Hocker und sieben Flammen sehen. Benutze die Hocker als Übergang, um über die Flammen auf die andere Seite zu kommen. Nun siehst Du ein Auge und eine Fernbedienung. Schnappe Dir das Auge, werfe es hoch und direkt durch die Spalte auf der rechten Seite. Ziele so, daß es in den Schaft vor Dir fällt. Dies aktiviert einen Schalter, durch den sich die Tür zum Ausgang öffnet.



PUGGSY

Badger Mill 3



Wenn Du diesen Level startest, siehst Du drei Hebel, einen Mehlsack und eine Fernbedienung. Schnappe Dir schnell die Fernbedienung und drücke die Benutzer-Taste auf dem Joypad. Dadurch werden Fließbänder über Dir sichtbar, und am unteren Rand des Bildschirms befinden sich nun vier Hebel. Die Idee ist, die Hebel in Bewegung zu setzen, indem die Bänder brauchen, bekommst Du durch die Hebel neben Puggsy. Stelle Dich auf den mittleren Hebel und lasse einfach den ersten Mehlsack auf den zweiten Hebel von links fallen. Warte nun bis der zweite Sack auf dem Fließband landet, das ganz links ist (links vom Auge). Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie wieder auf und stelle Dich auf den Hebel, der ganz links ist. Drücke die Benutzer-Taste und warte, daß der Sack die Richtung wechselt und auf dem linken Hebel landet. Lasse dann den dritten Sack über die Fließbänder wandern, bis er schließlich auf dem zweiten Hebel von rechts landet. Wenn der vierte Mehlsack dann das kleine Band auf der rechten Seite erreicht, lasse die Fernbedienung fallen und hebe sie sofort wieder auf. Renne zum rechten Hebel und drücke die Benutzer-Taste. Falls Du bei dieser Aktion schnell genug bist, wechselt das kleine Band seine Richtung, und der Sack fällt genau auf den letzten Hebel. Die Ausgangstür öffnet sich auf der linken Seite. Sammle alle Gegenstände ein und dann nichts wie raus aus diesem Level.

Miller Guardian...



Der gemeine Müller wirft mit Mehlsäcken auf Puggsy! Stelle Dich in die linke Ecke, da Dir die Mehlsäcke da nicht gefährlich werden können. Durch verschiedene Hebelpositionen kannst Du den Greifer bewegen. Dieser kann die Mehlsäcke auffangen und auf das Fließband befördern. Diese fallen von dort aus direkt auf den Kopf des Müllers. Wiederhole diesen Vorgang, bis er schließlich besiegt ist.

Pyramids 1



Du startest hier auf dem unteren Sims. Nimm Dir die Fernbedienung und gebrauch sie, um dann einen weißen Waschbären über Dir zu entdecken. Der Waschbär bewegt sich in die gleiche Richtung wie Puggsy. Die Idee ist, ihn durch den Level zu führen. Gehe erst einmal nach rechts, bis der Bär das Loch im Sims erreicht. Lasse das Tier auf die Plattform auf der rechten Seite springen. Gehe nun nach links und der Waschbär müßte dann über das Loch springen. Dirigiere ihn zur Mauer auf der linken Seite und lasse ihn dann schließlich die Stufen hochspringen. Er sollte dann solange weiterlaufen, bis er schließlich das Loch im Boden erreicht. Da muß er drüber! Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie wieder auf und gehe auf den zweiten Block zu Puggsys rechter. Benutze die Fernbedienung. Der Bär sollte nun genau im Zentrum der zwei kleinen Löcher stehen. Wiederhole den Vorgang, damit das Tier schließlich über das letzte Loch springt. Lasse ihn dann nach rechts gehen, bis er an den Hebel stößt. Lasse die Fernbedienung fallen, hebe sie dann wieder auf und sammle noch Gegenstände ein, bevor Du dann durch den Ausgang verschwindest.

Pyramids 2



Nehme Dir die Kugel auf der rechten Seite und werfe sie in den Teleport-Automat. Der Ball sollte nun den hölzernen Hebel in Bewegung setzen. Du kannst die gleiche Kugel nicht zweimal benutzen, gehe also zum Ausgangspunkt zurück und hole Dir einen anderen Ball. Gehe die Hänge entlang, bis Du einen Hebel erreichst. Warte, bis der langsamere Waschbär die Tür erreicht, und der schnellere so weit rechts wie möglich ist. Lasse dann schnell den Ball auf den Hebel fallen und renne den Hang hinunter zum Ausgang. Sei bloß schneller als der Waschbär!



PUGGSY

Pyramids 3



Springe auf die linke Leiste und töte den Waschbär. Nimm Dir die Kugel, die er hinterläßt. Verlasse die Leiste und töte die Schlange, indem Du darauf springst. Beachte das Dreieck erst einmal noch nicht und verlasse das Sims zur rechten Seite. Rutsche den Hang hinunter, kille die Schlange und lasse die Kugel neben der Wand fallen. Schnappe Dir das Dreieck, verlasse die Leiste zur rechten Seite und gehe den Hang hoch. Eine Mauer wird Dir den Weg versperren. Benutze das Dreieck, um darüber zu kommen. Töte die Fliege und bewältige die nächste Mauer wieder mit dem Dreieck. Töte schließlich den Käfer und schmelze das Dreieck weg. Hebe das Kreuz auf und nimm alle Formen mit zur Kugel, wo Du sie alle übereinander steckst. Springe davon ab, um über die Mauer zu kommen. Nimm Dir die viereckige Form. Bringe nun alle Formen zum Anfangspunkt und werfe sie in das jeweils passende Loch.

Pharaoh Guardian..



Nimm von den zwei Druckplatten auf dem Boden Notiz. Du mußt Dich auf eine davon stellen, wenn Du auf den Kopf des Wächters schießt. Schieße, sobald er einem der Löcher nahe ist. Passe auf, daß Du Dich nicht selbst in Gefahr bringst.

Darkblade Forest 1



Nimm Dir den Ball auf der linken Seite und gehe damit den Hang hinunter, direkt ins Wasser. Lasse ihn im Wasser. Nimm Dir die Muschel und springe auf den Ball, der so auf den Grund sinkt. Springe hoch, so daß der Ball die Wasseroberfläche erreicht. Springe dann sofort noch einmal, und Du kommst hoch genug, um Dich schließlich an den Rand der Plattform zu hängen. Ziehe Dich

mit Hilfe der Muschel hoch. Das Ganze wird natürlich mit den Turnschuhen um so einiges leichter. Gehe nach rechts und steige auf die kleine, hölzerne Plattform, die im Wasser treibt. Nimm Dich vor der Krake in acht. Springe dann nach auf das rechte Sims und nimm Dir den Strandball. Gehe damit zur Glaskugel im ersten Teich zurück. Tausche den Strandball mit der Glaskugel aus und gehe mit der gleichen Methode auf die Plattform zurück. Gehe mit der Glaskugel durch den Ausgang.

Darkblade Forest 2

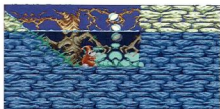


Schnappe Dir sofort den Ballermann auf der rechten Seite. Renne schnell nach rechts und schieße auf die Steine an den Bäumen. Dies verlangt den Mönch, der hinter Dir her ist. Wenn Du es schaffst, alle Steine herunterzuschießen, kommst Du bis zum Ausgang. Wie auch immer, die Turnschuhe machen Dir hier das Leben mal wieder sehr viel einfacher!



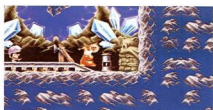
PUGGSY

Darkblade Forest 3



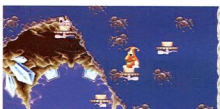
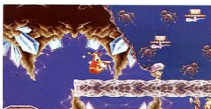
Sei sicher, daß Du die Turnschuhe trägst. Nimm die Kugel aus dem Wasser und gebrauche sie, um auf die Mauer mit der Wasserpistole zu kommen. Schmeiße die Pistole in Richtung Ausgangspunkt. Stapel die drei Bälle im Wasser übereinander. Paß auf, daß Du sie nicht zu nahe an der Wand hast. Nimm Dir die Wasserpistole und springe auf den obersten Ball, wobei die Bälle dann sinken. Springe hoch und greife mit der Pistole nach dem oberen Ende der Wand. Springe hoch und lösche die Flammen mit der Wasserpistole. Dann auf zum Ausgang!

Diamond Mines 1



Dieser Level ist wirklich einfach. Gehe einfach nach rechts und töte alle Gegner, die Dir in die Quere kommen. Du erreichst nach einer Weile den Ausgang. Wie auch immer, es gibt auch einen Geheimausgang. Benutze den Minenwagen, um auf die höhere Ebene auf der rechten Seite zu kommen. Halte Dich dann rechts, und Du findest einen Ausgang, der Dich zu 'Diamond Mines 3' führt.

Diamond Mines 2



In diesem Level sind Turnschuhe sehr zu empfehlen. Töte den Bär auf der linken Seite, nimm Dir dann den Hocker und gehe den Hang zur linken Seite hinunter. Lasse Dich von der Kante fallen und folge der Spur in die rechte Richtung. Springe schließlich auf das Sims mit der Ratte und töte diese. Benutze den Hocker, um die beweglichen Plattformen hochzukommen, und nimm Dir den Schlüssel. Dies ist doch recht knifflig. Hast Du allerdings die Turnschuhe an, kommst Du sogar ohne Hocker hoch. Kehre dann mit dem Schlüssel zum oberen Ende der Schienen zurück. Öffne das Vorhängeschloß. Töte die Ratte und schmeiße den Sprengstoff auf die linke Seite. Jeder einzelne muß dazu benutzt werden, um Barrieren entlang den Schienen zu zerstören. Spreng die ersten zwei und nimm dann den dritten Sprengkörper. Gehe zum Ende der Spur, bis Du eine Leiste erreichst. Warte auf einen Minenwagen, der die Schienen entlang kommt, und dies wird dann ein Loch in die Plattform sprengen, die den Ausgang versperrt.



PUGGSY

Diamond Mines 3



In diesem Level mußt Du einfach nur Gegenstände in der richtigen Reihenfolge in den Teleporter schmeißen. Über diesem sind verschiedene Gegenstände aufgehängt: eine Waffe, ein Bierhumpen, eine Taschenlampe und ein Messer. Das ist ein Hinweis auf die Gegenstände, die in den Teleporter müssen. Werfe zuerst

die Waffe hinein, dann die Tonne, das Streichholz und die Schere. Dadurch öffnet sich die Türe zum Ausgang.

Fire Heart 1



In diesem Level gibt es zwei Ausgänge. Der erste, oder besser der übliche Ausgang, befindet sich auf der rechten Seite. Ziehe Dir einfach am Anfang die Turnschuhe an, schnappe Dir die Waffe, und los geht's Richtung Ausgang. Schieße alle Gegner ab, die Dir dabei in die Quere kommen. Der zweite Ausgang befindet sich gleich rechts neben dem Ausgangspunkt. Nimm Dir den Ballon und blase ihn auf. Hebe dann damit ab in die linke Richtung, bis Du den Ausgang findest.

Fire Heart 2



Hier muß Puggsy die zwei Abhänge hinunter, allerdings sollte er den Schneemännern und Schneebällen nicht in die Quere kommen. Unten angelangt hast, Du dann die Möglichkeit zwischen zwei Ausgängen zu wählen. Einer befindet sich rechts und der andere links.

GEHEIME PASSWÖRTER...

Zugang zu allen Levels

700 276 007

304 205 663

037 256 576

Zugang zu den meisten Levels

205 632 564

640 215 777

227 413 146



PUGGSY

Fire Heart 3



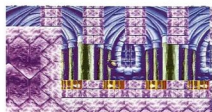
Nehme Dir die Sonnenbrille und setze sie auf. Gehe nach rechts und klettere den Hang hoch. Töte dabei alle Gegner, die Dir in die Quere kommen. Laufe über das Eis, das doch sehr dünn ist und rutsche den nächsten Abhang hinunter. Kille alle Waschbären und hebe den Sprengkörper auf. Gehe damit zu der Eisstelle zurück und platziere ihn an der rechten Kante. Dadurch fällt Puggsy dann in den Schaf darunter. Drücke ihn im Fall gegen die rechte Wand, so daß er im unteren Abschnitt landet, ohne die Flammen zu berühren. Halte Dich dann rechts und töte den Bär und den Waschbär. Hebe die Glühbirne auf und gehe weiter, bis Du in der Sackgasse stecken bleibst. Werfe nun die Birne hoch, bis sie schließlich an einer Stelle stecken bleibt. Wiederhole diesen Vorgang mit den anderen drei Glühbirnen, bis Du eine provisorische Treppe gebaut hast. Drei Birnen führen nach links oben und die vierte rüber nach rechts. Hüpfе darauf nach oben, um den Ausgang zu erreichen.

Dragon Guardian



Dem feurigen Atem des Drachen solltest Du unbedingt aus dem Weg gehen. Es gibt eigentlich keine sichere Methode, ihn zu beseitigen. Versuche auf jeden Fall, Dich an den Drachen heranzuschleichen und versetze ihm einen Schlag auf's Kinn.

Darks skull Castle 1



Hebe die Fernbedienung auf und setze den Hebel auf der rechten Seite in Bewegung. Drücke nun die Benutzer-Taste. Du siehst nun eine kleine schwarze Plattform, die durch Drücken des Joypads nach links oder rechts bewegt werden kann. Dirigiere die Plattform nun nach links, daß sie durch den Ventilator durch den Schaf nach oben geblasen wird. Oben angekommen, lasse sie den Hang hinunterrutschen und über den zweiten Ventilator von links aus. Puggsy muß nun die Fernbedienung fallen lassen, sie dann wieder aufheben und den Hebel auf der rechten Seite in Bewegung setzen. Benutze die Fernbedienung und lasse die Plattform durch den Ventilator nach oben blasen und bewege sie dann schließlich oben nach links. Die Plattform müßte nun einen langen Schaf nach unten fallen, bevor Du sie nach rechts bewegen kannst. Ignoriere das Herz, da Du es sowieso nicht bekommen kannst. Die Plattform wird schließlich einen Hebel in Bewegung setzen, der dann wiederum die Ausgangstür öffnet. Lasse die Plattform zu Puggsy unterfallen und bewege sie entweder den linken oder rechten Hang hinunter. Puggsy muß die Fernbedienung nun fallen lassen, dann wieder aufheben und dann auf die Plattform stehen. Drücke die Benutzer-Taste und bewege Puggsy über die Flammen hinweg dem Ausgang zu.

Darks skull Castle 2



Hebe die Waffe auf und gehe den Hang hinunter, bis Du fliegende Geister mit Buchstaben siehst. Schieße sie ab und nehme Dir den Buchstaben 'M'. Gehe nun ans obere Ende der Treppe und nehme Dir die Taschenlampe. Schalte die Lampe ein, und Du kannst einen Lichtstrahl sehen. Platziere sie dann in der Höhe von Puggsys Mund. Gehe nun weiter, bis Du einen weiteren Buchstaben

'M' durch den Lichtstrahl an der Wand siehst. Nehme nun das erste 'M' und stecke es im Spotlight an die Wand. Gebrauche nun wieder die Taschenlampe und gehe die Treppe hinunter. Laufe nach rechts, bis Du den Buchstaben 'R' im Licht entdeckst. Platziere das andere 'R' hier. Scheine dann schließlich mit der Lampe auf die Wand vor der blockierten Tür, und Du findest den Buchstaben 'C'. Stecke das andere 'C' in diesen Schlitz, und die Türe wird sich öffnen!



PUGGSY

Darkskull Castle 3



Springe hier erst einmal auf den Rand des Kessels und dann weiter auf den Hang zur rechten Seite. Laufe hoch und springe in die kleine Öffnung zur linken. Gehe nach rechts, setze die Sonnenbrille auf und behalte auch die leere Hülle. Puggsy muß nun nach links laufen, und dann den Hang rechts hochklettern, bis er eine Fledermaus mit einem grünen Blatt sieht und einen Hebel, der mit Holzblöcken blockiert

ist. Klettere auf die Kante und schneide oben dann die leere Brillenhülle durch die Lücke, direkt auf den Hebel. Das Holz fällt dann auf die Fledermaus und das Blatt wird so befreit. Kummere Dich aber erst einmal nicht darum. Nimm stattdessen die Brillenhülle und gehe zurück zu dem großen Hang und klettere nach oben. Töte die zwei Fledermäuse und werfe die Hülle und alle anderen Gegenstände auf die Platte darunter, so daß das Messer in Reichweite rutscht. Laufe nun mit dem Messer wieder den Hang hinunter und beim Kessel dann rechts. Steige auf die kleine Bodenerhöhung und springe von hier aus auf das höhere Sims auf der rechten Seite. Lasse das Messer auf den Hebel fallen, sobald Du diesen erreichst, und Du fängst so den Waschbär hinter dem Holzblock. Hebe das Ei auf, gehe damit zum Kessel und werfe es hinein. Wiederhole dies mit dem Blatt. Laufe nun zurück, um Dir das Messer zu holen und halte Dich links. Passiere den Kessel und mache Dich entweder mit dem Messer oder durch einen Sprung an dem Kürbis zu schaffen. Puggsy hat das Messer auf den braunen Frosch fallenzulassen, um so seine Beine für den Kessel zu bekommen. Du hast nun einen Zaubertrank gebraut, durch den Puggsy fliegen kann. Gehe zum Waschbären zurück und fliege auf die Kante hoch. Fliege von dort aus nach rechts, bis Du dann schließlich den Ausgang erreichst.

Aztec Temple 1



Schieße mit der Waffe auf den kleinen Indianer. Bewege Dich dann nach links und springe den Hang auf der rechten Seite hoch. Laufe gegen den Wind (schwer, aber doch möglich), bis Du zu einem Vogel kommst. Schieße darauf, sobald er in die Nähe des Bodens kommt, und entleide Dich dann der Waffe. Gehe nun zum Anfang zurück und hebe den Kopf der kleinen Statue auf.

Klettere den Baum hoch, wo Du den Vogel abgeschossen hast. Springe im Zentrum des Baumes hoch, damit Du die Äste erreichst. Puggsy muß bis auf die Kante auf der rechten Seite kommen und sich dann weiter rechts halten, bis er einen Vogel entdeckt. Passiere ihn, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat, und töte dann den Indianer. Schneide die drei Sprengkörper nach links und bleibe in Sicherheit, bis sie alle explodiert sind. Nimm Dir nun wieder den Kopf und gehe zum Ausgangspunkt zurück. Schneide alle Sprengkörper über die Kante zur Rechten. Schneide dann schließlich auch den Kopf und die Waffe hinterher. Verlasse den Absatz und prüfe, ob die Sprengkörper ein paar Felsen hochgejagt haben. Helfe nach, falls es nicht geklappt hat. Nimm Dir die Waffe und den Kopf und laufe nach links. Lege beide am unteren Ende der Mauer übereinander. Benutze einen der grünen Edelsteine, um Zutritt zur linken Leiste zu bekommen. Du wirst dann eine Brücke sehen, die über ein großes Loch führt. Betrete diese noch nicht, sondern werfe einen Edelstein darauf. Hole dann den auch noch den zweiten. Nun kannst Du die Brücke betreten, und Puggsy bricht samt Edelsteinen durch. Laufe dann mit den Juwelen durch den Ausgang.

Aztec Games...



In diesem komischen Level mußt Du einfach ausprobieren. Schiebe die Münze mit dem Ball umher, bis sie das schwarze Oval am oberen Ende des Bildschirms trifft. Dadurch wird dann der Ausgang geöffnet.

Aztec Temple 2



Gehe nach links und den Hang hinunter und töte den Waschbär. Hebe einen der Stämme auf, gehe nach rechts und über den Hang zurück. Lege den Baumstamm auf den Rand der Lücke, sobald Du sie erreichst. Nimm einen zweiten Stamm und lege ihn über den ersten, allerdings ein bisschen nach rechts. Schneide dann zwei Baumstämme so vom oberen Ende des Hügels nach unten, daß sie

genau auf die andere Seite der Lücke fallen. Dann springe über die Spalte und lege zwei Stämme auf den Rand der Lücke, wie auch schon zuvor. Springe dann darüber. Rutsche den Hang hinunter und greife nach dem Rad. Lasse Puggsy dann mit dem Seil zur rechten Seite schwingen. Der Ausgang befindet sich hier auf der rechten Seite. Die Turnschuhe machen diesen Level natürlich wieder einmal viel einfacher!



PUGGSY

Ragrock Forge 1



Rutsche den Hang zur rechten Seite runter und falle so herunter, daß Pugsy auf einer beweglichen Plattform landet. Wenn die Plattform das zweite Sims unten links erreicht, springe darauf und klettere den Hang hoch. Nehme Dir den Ball und gehe zur Plattform zurück. Treibe bis zum oberen Absatz auf der linken Seite und springe darauf. Töte den Bar und stelle Dich mit dem Ball genau unter den Schornstein. Werfe den Ball dann hoch und direkt in den Kamin. Verlasse das Sims, und Du entdeckst ein Herz. Schnappe es Dir und komme auf der Plattform nach oben, wo Du dann auf den Absatz rechts oben springst. Werfe das Herz in den Schornstein und verlasse das Sims. Lande auf jeden Fall auf der unteren Plattform zur Rechten. Hebe die dreieckige Form auf und werfe diese in den Schornstein oben links. Wiederhole den Vorgang mit verschiedenen Kaminen, bis Du dann schließlich eine Nuß ergatterst. Lege diese dann unter die römischen Ziffern vor dem Ausgang.

Pugsanoid



Greife nach dem Herz und springe in die Luft. Werfe das Herz gerade nach oben, sobald Pugsy die höchste Stelle des Sprungs erreicht hat. So wird einer der Blöcke getroffen. Wiederhole diesen Vorgang, bis alle Blöcke beseitigt sind. Die Spalten sind nicht gefährlich. Weder für Dich noch für das Herz!

Ragrock Forge 2



Gehe nach rechts und töte die Minenbären. Nehme Dir den Hocker und stelle ihn auf der Metallkante dahin, wo er vorher war. Springe auf den Hocker und weiter auf das Sims, wo Du dann oben einen Ballon findest. Nehme diesen mit zum Ausgangspunkt und plaziere ihn unter den Dampfdrüsen auf der linken Seite. Gehe zum Hocker zurück und springe auf das Metallsims auf der linken Seite. Gehe nach oben und hole Dir den Schlüssel, den Du dann auf den Ballon legst. Blase den Ballon auf und lasse ihn nach oben abheben. Du rennst dann schnell links die Hänge hoch und springst auf das Metallsims auf der rechten Seite. Gehe soweit nach oben, bis Du den Ballon mit Schlüssel durch die Düsen kommen siehst. Hole Dir vorsichtig den Schlüssel, ohne Ballon, und schließe damit das Vorhängeschloß auf.

Raclianti's Dock 1



Hebe den Gegenstand neben der Kanone auf und töte den Waschbär. Gehe über die Tonnen nach links, bis Du schließlich zu einem großen Haufen aus Tonnen kommst. Springe auf das Faß, das am höchsten ist und von dort auf das Dach des Gebäudes zur Rechten. Töte den Vogel und springe auf das nächste und übernächste Dach. Springe dann von der rechten Seite und töte den Kanonen am Ausgangspunkt zurück. Deine nächste Aufgabe ist ganz schön schwer. Also nicht verzagen. Halte das Steichholz und stelle Dich neben die Kanone. Springe nun hoch, schmeiße dann das Steichholz und renne schnell vor die Kanone, um die Kanonenkugel direkt nach dem Abfeuern aufzufangen. Sollte Dir das nicht gelingen, mußt Du diesen Level wieder von vorne beginnen. Fängst Du die Kugel, dann bringe sie zu der Stelle, wo Du das Steichholz gefunden hast. Der Ventilator kann Dir nicht gefährlich werden, wenn Du die Kugel trägst. Töte den Waschbär und gehe dann durch den Ausgang.



SEGA 90 SEGA PUGGSY

Raclianti's Dock 2



Nehme Dir eine der Tonnen und springe auf den ersten Absatz auf der linken Seite. Hole Dir dann eine weitere Tonne vom Stapel und springe auf das erste Sims zurück. Springe auf den nächsten Absatz und lasse die Tonne auf den Boden des Grabens fallen. Befördere nun alle restlichen Fässer in den Graben, bis der ganze Boden bedeckt ist. Sei allerdings sicher, daß Du eine Tonne übrig hast, und klettere auf der linken Seite aus der Grube. Laufe den

Hang hinunter, und Du siehst einen kleinen weißen Stern auf einem Sockel. Schmeiße die Tonne über den Stern, ohne diesen zu berühren. Du kannst den Stern nicht einfach so abnehmen. Entferne den Stern mit Hilfe des Fasses von der linken Seite aus und befördere es dann direkt bis in die Grube. Hebe den Stern nun samt der Tonne, auf der er gelandet ist, aus der Grube. Platziere den Stern dann auf dem anderen Sockel vor dem Ausgang. Dadurch öffnet sich die Tür

Raclianti's Maze



Dies ist nun der letzte Level, bevor Du dem großen, bösen Raclianti begegnest. Zieh die Turnschuhe an und laufe nach rechts. Wenn Du den ersten dünnen Absatz siehst, drücke die B-Taste, und Du fällst durch. Du solltest auf einem weiteren dünnen Absatz landen. Laufe nach rechts und falle dann erst durch das zweite dünne Sims. Gehe weiter den Hang in linker Richtung nach unten, an den drei Feueröfen vorbei und dann die drei kleinen Stufen hoch. Laufe die Leiste entlang und falle am Ende herunter, so daß Du auf einer spitzen Erhöhung der Mauer landest. Rutsche dann den Hang auf der rechten Seite herunter. Du landest dann auf einer anderen spitzulaufenden Erhöhung der Steine. Rutsche nun auf der linken Seite herunter, um auf einer anderen spitzen Erhöhung der Mauer zu landen. Gehe

auf der linken Seite herunter, und Du wirst schließlich einen langen Schaft herunterfallen und den Ausgang finden.

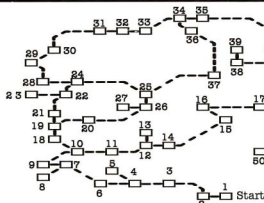
Raclianti Final Guardian



Dieser muskelstrotzende Kraftprotz wird erst einmal eine Ladung kleiner Zahnräder verstreuen. Weiche diesen geschickt aus und warte auf die zweite Attacke. Er greift auch mit Laserstrahlen an, die aus seinen Augen kommen. Diese folgen Deinen Bewegungen. Der Trick ist, seinen Strahlen auszuweichen, so daß diese dann reflektieren und Raclianti selbst treffen. Sei aber auf der Hut, daß Dich ja kein Strahl

trifft. Halte solange durch, bis dieser hartnäckige Gegner besiegt ist. Und Du bist der Sieger!

Puggsy Island Map



- | | | |
|-----------------------|----------------------|------------------------|
| 1. Beach 1 | 18. Redwood Keep 2 | 35. Diamond Mine 2 |
| 2. Beach 2 | 19. Star Lake Fall 1 | 36. Diamond Mine 3 |
| 3. Beach 3 | 20. Star Fall Pool | 37. Fire Heart 1 |
| 4. Cove 1 | 21. Star Lake Fall 2 | 38. Fire Heart 2 |
| 5. Treasure Trove | 22. Splinter Town 1 | 39. Fire Heart 3 |
| 6. Cove 2 | 23. Puggs In Space | 40. Darkskull 1 |
| 7. Red Woods 1 | 24. Splinter Town 2 | 41. Darkskull 2 |
| 8. Wabbit's World | 25. Badger Mill 1 | 42. Darkskull 3 |
| 9. Red Woods 2 | 26. Badger Mill 2 | 43. Aztec Temple 1 |
| 10. Redwood Keep 1 | 27. Badger Mill 3 | 44. Aztec Games |
| 11. Secret Tunnel | 28. Pyramid 1 | 45. Aztec Temple 2 |
| 12. Lighthouse 1 | 29. Pyramid 2 | 46. Ragrock Forge 1 |
| 13. Hidden Place | 30. Pyramid 3 | 47. Pugganoid |
| 14. Lighthouse 2 | 31. Darkblade 1 | 48. Raclianti's Dock 1 |
| 15. Angletier Falls 1 | 32. Darkblade 2 | 49. Raclianti's Dock 2 |
| 16. Angletier Falls 2 | 33. Darkblade 3 | 50. Raclianti's Dock 2 |
| 17. Lunar Jet Pug | 34. Diamond Mine 1 | 51. Raclianti's Maze |



GOLDEN

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

Super NES

ALADDIN

Passwörter

Gehe auf dem Titel-Screen zur Passwort-Option und drücke **START**. Gebe das Level-Passwort, wie aufgezeigt, ein:

Level 1: Genie, Abu, Aladdin, Sultan.

Level 2: Jafar, Abu, Jasmine, Genie.

Level 3: Genie, Jafar, Aladdin, Abu.

Level 4: Abu, Aladdin, Genie, Jasmine.

Level 5: Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine.

Level 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.

Level 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan.

Gebe den Code ein, um mit dem gewählten Level zu beginnen.

THE COMBATRIBES

Superharter Schwierigkeitsgrad

Nimm für ein Super-Schwierigkeitsgrad-Level den 2. Kontroller und halte A, B, L-KNOPF UND DEN R-KNOPF gedrückt. Lasse sie auf dem Titel-Screen wieder los. Gebe die Optionen für den Super-Modus ein. **Starte mit 30 Leben**

Warte, bis daß der Game-Over-Screen erscheint, und drücke dann auf dem 2. Kontroller gleichzeitig die Knöpfe L, R, UND WAHL, bis der nächste Screen erscheint. Gehe zum Optionen-Screen und setze die Continues auf 30.

THE FIRST SAMURAI

Stufe wählen

Drücke und halte den L-KNOPF, R-KNOPF, X UND A zusammen gedrückt. Die Türen werden sich schließen, doch bevor das geschieht, drücke eine Richtung auf dem Pad, um eine andere Stufe zu wählen.

JIM POWER

Level überspringen, Leben erhöhen, Zeit verlängern
Drücke auf dem 2. Kontroller X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B, um ein Level zu überspringen und Leben und Zeit zu verlängern.

LOCK ON

Passwörter und ein gutes Ende

Gebe diese Passwörter ein, um zu einer beliebigen Mission zu kommen. Das As steht am Ende deiner letzten Mission.

MAGIC BOY

Passwort-Codes

Wähle auf dem Optionen-Screen die Benutzer-Passwort-Option und gebe deinen Code ein, um in ein Level zu gelangen:

Wet World 1 ikik ikik

Plastikplatz 1 gggg hhhh

Futurezone 1 fbbc fbcc

Standard 2 jkjd jkjd

Wet World 2 seph seph

Plastikplatz 2 rpbc cbpr

Futurezone 2 jlmn rdbd

NBA JAM

Verteidigungs-Power-Up

Drücke beim "Tonight's Match-Up" irgendeinen Knopf 5-mal und halte ihn beim 5. Mal runtergedrückt, bis der Hinweis erscheint. Es wird nun einfacher für deine Verteidigung sein.

ROCK N ROLL RACING

Der Larry-Sound-Test

Verschaffe dir Zugang zum Optionen-Screen und versichere dich, daß Larry da ist. Drücke den oberen L- und R-Knopf, um ihn verschiedene Dinge sagen zu lassen.

So kommst du sofort zum Planeten Inferno:

Wenn du deinen Planeten wählst, halte L, R, UND WAHL gedrückt. Du bekommst nun die Option, den Planeten Inferno zu wählen.

Race-Passwörter

Wähle im Titel-Screen "Passwörter". Gebe diese Passwörter ein, um zu jedem Planeten in der Kampfer-Schwierigkeit zu rennen:

Chem 6:

division b: xb48rsfw0s6m

division a: 5c8r1cw0s6s

Drakons:

division b: kbr18f5swj

division a: hzlr1mc5swj

Bogmire:

division b: mdgmqfswj

division a: gbqj7cdswj

New mojava:

division b: r1lq2mfmswj

division a: dhqts6c5swj

Nho:

division b: mfbrr8d5swj

division a: vqy8r8v5swj

Inferno:

division b: 48f620d3swj

division a: xbr7mh35swj

RUN SABER

Charakter-Farben-Wechsel

Drücke zu jeder beliebigen Zeit den Startknopf, um das Spiel zu pausieren. Drücke nun immer wieder den Wahlknopf, um durch die Farben zu gehen.

STREET COMBAT

Beginne mit 50 Leben

Gehe, wenn der Titel-Screen erscheint, zum Optionen-Modus und drücke **START**. Bewege den Cursor zu "Credit" und drücke 10-mal WAHL. Deine Continues wechseln auf 50.

SUPER BASEBALL

Letzter Spielcode

Dieser Code für Super Baseball 2020 bringt dich ins letzte Spiel der Tropischen Girls: 6a87bcb439e7

SUPER BOMBERMAN

Mache einen reissigen Weg frei

Wenn du am Anfang einer Stufe unbesiegt bist, werfe eine Bombe ab. Wenn sie explodiert, drücke schnell A. Hier sind die Passwörter für jede Stufe des Super Bomberman. Das B ist level ist auf keiner Stufe mit einem Passwort zugänglich.

Level: 1-1	4554	Level: 2-1	6052
Level: 3-1	3452	Level: 1-2	1504
Level: 2-2	2004	Level: 3-2	6404
Level: 1-3	4545	Level: 2-3	1045
Level: 3-3	5442	Level: 1-4	0513
Level: 2-4	4013	Level: 3-4	0412
Level: 1-5	2525	Level: 2-5	7024
Level: 3-5	5424	Level: 1-6	1563
Level: 2-6	4062	Level: 3-6	6463
Level: 1-7	2533	Level: 2-7	7035
Level: 3-7	2432	Level: 4-1	1156
Level: 5-1	4253	Level: 6-1	1653
Level: 4-2	2105	Level: 5-2	7204
Level: 6-2	2603	Level: 4-3	1143
Level: 5-3	2243	Level: 6-3	1642
Level: 4-4	3115	Level: 5-4	6213
Level: 6-4	3613	Level: 4-5	1122
Level: 5-5	5225	Level: 6-5	7623
Level: 4-6	5165	Level: 5-6	6262
Level: 6-6	5663	Level: 4-7	1134
Level: 5-7	2234	Level: 6-7	7632

SUPER CONFLICT

Stufe wählen

Starte das Spiel mit 1 Spieler, gehe ins Level und laß Szenario den Jeep fahren. Drücke von irgendeiner Stelle auf dem Screen aus den B-Knopf und den oberen L-Knopf gleichzeitig und halte sie gedrückt. Drücke dann X und Y. Laß X los und drücke das gleiche nochmal. Lasse alle Knöpfe wieder los. Drücke nun B und L zusammen, und das nächste Spielgebiet wird eröffnet. Du kannst nun zu irgendeiner Stufe des Spiels gehen, ohne daß du einen Kampf der früheren Schichten austragen mußt.

Computer gegen Computer

Plaziere den Jeep auf das Bild in irgendein noch nicht beendetes Gebiet: Drücke und halte nun WAHL. Drücke nun den X-Knopf. Eine Computer-gegen-Computer-Schlacht beginnt.

SUPER EMPIRE

1-ups

Suche im 1. Level den Tauntaun. Gehe nach rechts, weiche den Hindernissen aus und gehe zum Rand des großen Canyons. Springe vom Rand runter, gehe nach links, und du landest auf einem unsichtbaren Vorsprung. Steige vom Tauntaun und springe runter. Es gibt dort eine unsichtbare Vorsprung mit vielen 1-Ups.

Passwörter

Wähle auf dem Titel-Screen die Passwort-Option und drücke **START**. Gebe deinen gewählten Code auf dem Passwort-Screen ein.

01 safnpj	02 jgrhnd	03 mdbnmr	04 hdppl
05 wbgpjh	06 gpbndh	07 tnspsl	08 shrbhw
09 innwht	10 tfmsmr	11 hlphaj	

SUPER NOVA

Boss-Ausdauer-Modus

Nimm den 2. Kontroller und drücke diese Knöpfe der Reihe nach: RUNTER, X, HOCH, B, OBERER L-KNOPF, OBERER R-KNOPF, LINKS A.
Wenn der Trick funktioniert hat, hörst du einen Sound. Wenn du beginnst, wird der Screen dir mitteilen, daß du den Boss-Ausdauer-Modus gefunden hast. Du wirst nun jeden Boss der Reihe nach bekämpfen.

SUPER WIDGET

Level-Passwörter

Level 02	ihkwwr	Level 03	wkjkwjw
Level 04	ikrhr	Level 06	rkdkkw
Level 06	ikhrh	Level 07	wjrmhw
Level 08	irshw	Level 09	rsrmhw
Level 10	ikjhwh	Level 11	rkdkhw
Level 12	ilshh		

WING COMMANDER

Passwörter und ein gutes Ende

Gebe diese Passwörter ein, um zu einer beliebigen Mission zu kommen. Das As steht am Ende deiner letzten Mission.

Name - assasin

Level	System	Code
3	System-Midgard	dbbzhbbzb2
4	System-Jetunheim	agxzkvzb2
5	System-Bilfrost	5b3ckgww2
6	System-Valgard	3g3hhbfv8b
7	System-Virgid	3vvvhhbmg

YOSHI'S SAFARI

Neue Aufgabe

Drücke und halte auf dem 1. Kontroller L, R, X, Y, UND **START** auf dem Titel-Screen gleichzeitig. Wenn der Background sich verändert, weißt du, daß der Trick funktioniert hat. Die Prinzessin stellt dich nun vor eine andere Aufgabe, und sie erwartet, daß du sie löst.





CODES

Mega - CD

CHUCK ROCK

Paßwörter			
Level 2	GJFKFN	Level 3	PDPKKN
Level 4	JWNTXF	Level 5	TSFVNP

ECCO CD

Debug menu.
Um Zugang zum Debug-Menü in diesem Spiel zu erhalten, gehe in ein Level und lasse Ecco eine Kehrwendung machen, wenn er dich ansieht.
Drücke **START** und gebe dann auf dem 1. Controller diesen Code ein: **RECHTS, B, C, B, C, RUNTER, C UND HOCH.** Du kommst ins Debug-Menü hinein und kannst dort ein Level, unbegrenzte Leben usw. wählen.

ROBO ALESTE

Stufe wählen
Gehe in den Options-Modus im Titel-Screen. Setze dort den Sound auf 3A, das Level auf SCHWER und die CD-DA-Nummer auf die Stufe deiner Wahl. Drücke nun den B-Knopf und den Startknopf zur gleichen Zeit, und du wirst nun eine Continue-Option erhalten. Wähle diese Option, um auf deine gewählte Stufe zu kommen.

SILPHEED

Schutzschild wiederherstellen
Nimm während des Eröffnungsphase den 1. Controller und drücke folgende Knöpfe der Reihe nach: **RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH UND START.**

Starte das Spiel wie immer. Wenn dein Schutzschild zu schwach ist, nimm den 2. Controller und drücke öfter Knopf A, um dein Schild wiederherzustellen.

10 extra Continues

Spieler ein normales Spiel, bis du runter auf ein Continue gelangst. Wenn auf dem Screen "Continue 01" erscheint, warte, bis daß die Demo anläßt zu spielen. Während die Demo auf dem 1. Controller läuft, drücke **RECHTS, HOCH, KNOPF A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A UND DANN START.** Wenn der Titel erscheint, drücke wieder **START**, und du bekommst 10 extra Continues.

Versteckter Sound-Test.

Warte, bis daß die Demo läuft, und drücke dann gleichzeitig **A, B, UND C** - und halte sie fest - auf dem 2. Controller und drücke **START** auf dem 1. Controller. Eine neue Auswahl - Stimmtest genannt - erscheint auf dem Optionen-Screen.

SEWER SHARK

Continues
Wenn du die schwindelnden Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht hast, drücke **A, C** und **START** auf dem Spiel-Over-Screen, damit du fortfahren kannst.

WONDER DOG

Paßwörter			
Dogsville	MYSTIC	Dogsville	ANKLES
Loony Moon	LEDZEP	Planet Weird	REEVES
Planet foggia	PIXIES	Planet	WOOFIE

Mega Drive...

ANOTHER WORLD

Level Codes			
Level 2	HTDC	Level 3	CLLD
Level 4	LBKQ	Level 5	XGGJ
Level 6	FXLC	Level 7	KLFB
Level 8	BFLX	Level 9	BRTD
Level 10	TFBK	Level 11	TXHF
Level 12	CKJL	Level 13	LFCK

BURNING FORCE

Extra Leben
Warte, bis der Titel-Screen erscheint, und drücke dann die Knöpfe: **B, A, B, A, A, C, A, A, A**, und zum Schluß **START** der Reihenfolge nach, um brauchbare 10 extra Leben zu erzielen.

DESERT STRIKE

Level Codes			
Level 2	BOJRAEF	Level 3	TLJKOAP
Level 4	WTEOUP		

10 Leben
Gebe diesen Code für 10 extra Leben ein: **BQQQAEZ**

DEVIL CRASH

Extra Bälle			
Paßwörter	Ziel	Bälle	
Devil Crash	390,000	7	
Technosoft	2,000,000	10	
09563 35555	555,500	33	
TF2H2 TF3EM	464,900	10	
Lucky Lucky	77,700	7	

ECCO THE DOLPHIN

Bauer Wal Kontrolle
Drücke **HOCH, A, RUNTER, LINKS, B, LINKS, C, C** und dann **RUNTER**, wenn du mit Ecco das nächste Mal im 10. Level zum blauen Wal schwimmst. Nachdem du das gemacht hast, hast du Kontrolle über ihn - du mußt nur oben!

Code
Gebe **SHARKFIN** ein und drücke **START**. Dein Sonargerät wird nun Quallen töten, und du mußt nicht hoch, um Luft zu holen.

Level wählen
Gehe zum Passwort-Screen und gebe zuerst **PLEASE** ein und dann irgendeine von diesen Buchstabenkombinationen:
Eizone **EE**
Inselzone **FF**
Pterandon Teich **GG**
Stadt der Ewigkeit **HH**
Unterirdische Höhlen **II**

Tiefe Stadt:	KK
Letzter Kampf	OO
Upprührlicher Strand	OO
Marmor-Meer	UU
Offene See	WW
Gebirgswasser	ZZ

Unendliche Leben

Gebe folgenden Code ein: **NIHPLDSD** (s dolphin rückwärts)

Paßwörter	WEFDNMP
Unterirdische Höhlen	ZYUELFMB
Lüftung	NRAVEEIP
Gebirgswasser	NGBBLFBM
Lagune	YWOTTLJN
Ozean	RGORHEIX
Hartes Wasser	UVJUBUKX
Inselzone	LYTIOOLZ
Tiefes Wasser	SVJLTJNW
Marmor-Meer	FZTPVAND
Die Bücherei	GYZMBUKU
Tiefe Stadt	FAZXIFLZ
Jurassic Strand	ZAOBUNGL
Pharodicyl Teich	LHWFUNLA
Upprührlicher Strand	MPAJUNLC
Trilobite Kreis	FEUUNLH
Dunkles Wasser	CRQNUNLO
Letzter Kampf	KACNMLX

GENERAL CHAOS

Gewinne durch Werfen
Wähle in General Chaos ein Team mit 'Chucker'. Benutze im Spiel deinen Chucker, um eine Granate zu werfen. Während die Granate in der Luft ist, drücke den Startknopf, um zu pausieren. Die Granate wird weiterfliegen und deinen Gegner treffen.

GOLDEN AXE 2

200 magische Einheiten
Halte Knopf A runtergedrückt, während ein Wächter bekämpft wird. Wenn er stirbt, laß ihn los und laß nichts an. Du erhältst dann 200 magische Einheiten.

Extra Continues
Gehe zum Titel-Screen und zu den 'Optionen'. Drücke **A, B** und **C** gleichzeitig. Halte sie runtergedrückt und gehe in den Optionen-Bildschirm, laß den Knopf A los, aber halte **B** und **C** noch runtergedrückt. Gehe runter zum Ausgang und drücke **START**. Wähle ein 1 oder 2-Spieler-Spiel und dann ein normales Spiel, indem du A drückst. Deine Continues erhöhen sich von 3 auf 8.

KING OF THE MONSTER

Extra Continues
Drücke **A, B, C** und **START**, wenn du auf dem Titel-Screen bist. Drücke **A**, und ein Optionen-Screen erscheint, der dir 12 extra Continues gibt.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwörter			
Nacht	SLEEPERS	Nebel	HERBERT
Schnee	BUSINESS	Wüste	APPLEPIE
Innerstädtisch	STANDISH	Sumpt	MALLOW
Sturm	TEA CUP		

Gebe **SLUGPACE** ein, um unendliche Turbos zu erhalten, und **MANSELL**, um Non-Stop durch das Spiel zu kommen.

MIG - 29

Paßwörter für alle Missionen
Gebe dieses Passwort ein, um Zugang zu allen Missionen zu bekommen: **WEXBOJSGIITS**. Gebe es am Ende des Level-Wahl-Screens ein.

M.U.S.H.A.

Volle Feuerpower
Pausiere das Spiel, um ein Power-Up zu bekommen und drücke **B, C, B, B, C, HOCH, RUNTER UND A**. Drücke die Starttaste und setze das Spiel fort.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Paßwörter			
CNLI11111H	Kriegsskaller		
1CK111111H	tödliche Hautklingen		
4CK111111H	grausame Vulgars		
FMK3XYSLQ	Dunkle Starchaden		
2CK111111D	Eisbüchtl Schläger		
HGK111111J	Killer Sträflinge		
3CK111111F	Mittlere Monster		
JH1111111G	Außenstelter Dämonen		
GMK111111D	Psychoschläger		
5CK111111M	Roadrucker		
BDK111111H	Sträßenkämpfer		
KLK111111L	Schreiende Teufel		
CBK111111J	Sixty Winselers		
LJK111111M	Stacycity Schläger		
MLK111111J	terminator turbo		
NMK111111Q	techie		



CODES

... Mega Drive

PREDATOR 2

Paßwörter
 2. Level **KILLERS** 3. Level **CAMOUFLAGE**
 4. Level **LOS ANGELES** 5. Level **SUBTERROR**
 6. Level **TOTAL BODY**

RANGER X

Zeitlupe
 Pausiere und drücke **HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS, LINKS**. Die Musik spielt wieder. Drücke nun A um zum Spiel zurückzukehren, drücke **START**.

STREET FIGHTER II

5-Sterne im Champion-Modus
 Um 5 Sterne im Champion-Modus des Spiels zu erhalten, mache diesen Trick: Wenn das Kno der Fighter beginnt und das Gebäude hochrollt, warte, bis der Screen ausblendet und nur die Street-Fighter-2-Wörter angezeigt werden. Wenn du einen 6-Knopf-Kontrollier besitzt, drücke schnell die folgenden Knöpfe der Reihe nach: **RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B, C**. Wenn du einen 3-Knopf-Kontrollier hast, drücke schnell die Knöpfe in dieser Reihenfolge: **RUNTER, C, HOCH, A, A, B, B, C**. Du hörst Zangels Stimme, wenn du es richtig gemacht hast. Gehe auf dem Titel-Screen zu 'Champion' und auf deinem Pad nach rechts, um 5 Sterne zu bekommen.

SUPER HANG ON

Options mode
 Halte im Titelscreen A, B und C gedrückt.
Paßwort Buster
 Gebe folgende Paßwörter ein, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.
5FF3F548F35564
FFD5LPIHFIJONKS - Endsequenz.
51B34000A05000
70JOCG976ACMGJ - Viel Geld.

Master System

ACTION FIGHTER

Extra Waffen
 Gebe den Code **DOKI_PEN** auf der Nameintrittsschleife ein, um alle erhältlichen Waffen zu erhalten.

Helicopter-Trick
 Wechsle vom Auto auf ein Bike und wieder zurück, um den Helicopter auszuschießen.

Unbesiegbareit
 Gebe für 3 extra Leben und Unbesiegbareit **SPECIAL** als deinen Namen ein.

Paßwörter
 Gebe diese Passwörter ein, um alle Waffen zu bekommen:
DOKI-PEN GP-WORLD HANG-ON

AMERICAN PRO FOOTBALL

Trick-Taktiken
 Wähle auf allen Leveln Position-, Ecke- oder Bombenpaß - wie auch immer - halte diese Strategien nicht ein und renne stattdessen. Du wirst das Spiel mit diesen Taktiken ganz einfach gewinnen.

CHOPLIFTER

Level wählen
 Drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS** auf dem Titelscreen und gehe in den Spieler-Selektions-Teil.

Wiederhole diesen Prozeß noch einmal hier.
Reite alle Gefangenen
 Wenn du ein Leben verlierst, drücke schnell beide der Knöpfe, um alle Gefangenen zu befreien.

ENDURO RACER

Level wählen
 Schalte das Gerät auf Reset und wenn der Titel-Screen erscheint, drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**, um ein Level zu wählen.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Level Codes
 Level 2 **BARNEY** Level 3 **MARTIN**
 Level 4 **SUSHY** Level 5 **ELFMAN**
Paßwort Buster
 Gebe **HPKEITH** im Passwort-Screen ein, um alle Türen zu öffnen.

LIGHT CORRIDOR

Paßwörter

0622	2008	3212
7328	1015	2602
3305	9932	1825
2819	6811	

SUPER MONACO GP

Level Codes

2	aznm jdbz	3	dhmt vsjs
4	zzee hyot	5	exlp oonj
6	jyhz woel	7	qoaz aqlv
8	zpie vtd	9	dijt vgnx
10	hyaf wjks	11	rcqz tftt
12	crwz objm	13	btmy vbtp
14	zxde vhty	15	edwp wccj
16	edyp wwww		

WONDER BOY 3

Viele Schatztruhen
 Du kannst jeden außer Lizardman spielen. Gehe in die Sphinx von Lizardman, an der Pyramide vorbei und durch die Tür.
 Hacke deinen Weg durch die Ziegel frei und lasse dich runter in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhe zu erreichen.

Legendäre Waffen
 Gebe **9j65 yhx xnu h2** ein, um die legendären Waffen zu bekommen.

Auferstehung
 Wenn du Hades Ausrüstung trägt und du stirbst, wirst du wieder auferstehen.

Volle Power
 Gib als Paßwort Leerzeichen ein, und du startest das Spiel mit allen erhältlichen Waffen, Ausrüstung und Steinen.

Level Paßwörter

1W24	JHO	289Y	5BX	lizard man
NFKU	1EO	403P	X88	lizard man
2CKF	3L4	894Z	AS6	mouse man
2CKF	3MO	8GEU	U7J	mouse man
YF3U	SDW	CR1A	ED7	mouse man
2CKF	KKO	8RGP	V9J	piranha man
LIZ4	C14	ER2N	4E4	mouse man
84FD	5M4	89PB	8N	Löwenman
YF3V	SC0	CRVF	NC9	mouse man
ZP3K	N4L	DA1F	TV7	Habichtman
2CKF	7PL	8T4J	27A	mouse man

Game Gear

AX BATTLER

Paßwörter

Feuerholz City	JMLO	BFKC	DLEC	EAPI
Schlückrotendorf	PIPF	OEB4	IMAG	IKO
Sandrom	QOBK	CBPM	LMPE	CNQG
Holm Stock	EEAP	IKLN	OMEM	PGJK
Brookhill	AFPL	JLJN	BIOM	PNJK
Nordhügel	LGEC	CLBP	ONOP	NGJD

FACTORY PANIC

Extra Leben
 Laß deine Zeit auf 100 runterlaufen und sammle alle Sterne auf, die auf dem Filiband erscheinen, um einige schöne extra Leben zu ergattern.

Paßwörter

Level 1	TSMDCV	Level 2	TTNDCV
Level 3	TPYDCV	Level 4	TZTDCV
Level 5	THBDCV	Level 6	THBEDW
Level 7	THBGFY	Level 8	THBKJC
Level 9	THBSRK	Level 10	THCSSL
Level 11	THESUN	Level 12	MQANCZG
Level 13	MSCANZG	Level 14	MGWNCZG
Level 15	MEONCZG	Level 16	MEODAH

MEOVJGN

Level 17 **MEOVJGN**
 Level 19 **MEPCSPW**
 Level 20 **MERCURY**

MEOCROV

Level 18 **MEOCROV**
 Level 10 **THCSSL**

KRUSTY'S FUN HOUSE

Level Codes
 Level 2 **SELMA** Level 3 **SCRATCHY**
 Level 4 **SKINNER** Level 5 **GROENING**

NINJA GARDEN

Paßwort Buster
 Die folgenden Codes bringen dich auf höhere Level im Spiel:

NINJA Level 2 **GIDEN** Level 3
DRAGON Level 4 **SWORD** Level 5

SHINOBI III

Level Codes

PinK	c0444	Blau	50858
Gelb	10373	Grün	b0212
Gelb-Kristall	fd9d8	Blau-Kristall	d4939
Gelb-Kristall	15958	Grün-Kristall	b126a

 Feindlicher Stützpunkt **b126a**

SLIDER

Level Codes
 Die folgenden Codes sind für die letzten 50 Level anzuwenden:

AGAG	50	JGJL	51	APAP	52
JPJB	53	AGCI	54	JGLK	55
APGB	56	JPLD	57	CGAI	58
LQJK	59	AEEI	60	JENK	61
ANEB	62	JNND	63	AEKG	64
JEPM	65	ANGD	66	JNPF	67
CEEK	68	LENN	69	AGEK	70
JGNM	71	APED	72	JPNF	73
AGJM	74	JGPO	75	APGF	76
JPHF	77	CGEI	78	LGNO	79
EAAE	80	NAJG	81	EJAN	82
NJJP	83	EACG	84	NALI	85
EJCP	86	NJLB	87	GAAG	88
PAJI	89	ECAG	90	NCJI	91
ELJB	92	NLJB	93	ECCI	94
NCKL	95	ELCB	96	NLLD	97
GCAI	98	PCJK	99		



FREEZERS

Du kannst die Codes nur anwenden, wenn Du ein Action Replay besitzt. Diese Codes helfen Dir, die zähesten Spiele zu beenden.

Mega Drive

AFTER BURNER

002D508004 Unendliche Leben
00381C600A Unbegrenzte Missiles

BATMAN

FFFE320007 Unendliche Leben
FFFE340009 Unbegrenzte Batarangs
FFFE380001 Unbegrenzte geführte Batarangs
FF431C0006 Unendliche Leben

CHAKAN

FFC0D 0000C Unverletzbarkeit

CORPORATION

F219 E0033 Unendlich Zeit
FF2A2 B00FE Unendliche Energie
FF2A2 F0001 Unendliche Munition
FF2A2 60033 Unendliche Power
FF2A2 40001 Kein Schaden, wenn du getroffen wirst
FF441 A0012 Geld, um alles zu kaufen

DARK CASTLE

FF130B0003 Unbegrenzte Leben

DEVILISH

FFE70C0003 Unbegrenzte Kugeln
FFE7050001 Dies friert den Timer ein

DJ BOY

FFA189000A Unbegrenzte Gesundheit
FFA1890007 Unbegrenztes Geld

JURASSIC PARK

FF003B00FF Unbegrenzte blaue eingebundene Pfeile
FF003D00FF Unbegrenzte Stunwaffe
FF003E00FF Unbegrenzte Gasgranaten
FF003C00FF Unbegrenzte rote eingebundene Pfeile
FF003F00FF Unbegrenzte Blitzgranaten
FF004000FF Unbegrenzte Raketen
FF004100FF Unbegrenzte Erschütterungsgranaten
FF00550020 Unendliche Energie
FF005300FF Unendliche Leben

MARBLE MADNESS

FFAC770039 Unendliche Leben
FFB0CF0039 Unendlich Zeit

NEW ZEALAND STORY

FF80330003 Unendliche Leben
FF80400005 Unendliche Continues

PHELIOS

0035D08004 Unendliche Leben
0072E8603E Unbegrenzte Beam-Waffen
00737E4E71 Unbegrenzte zielgesteuerte Missiles

STREET FIGHTER 2 U.S. VERSION

FF96D 600FF 1 Spieler-Praxis
0024E C4E75 Keine Musik (US-Version)
00352 64E75 Keine Sound-Effekte
00358 84E75 Keine Feuerbälle oder Sonic-Boom
00362 E4E75 Keine Hintergründe

STREETS OF RAGE 2

FFFC1 90001 Erlaubt 2 Leuten, einen Spieler zu spielen!

SUNSET RIDERS

FFB09 90003 Unbegrenzte Energie
FFB0A 3000X Unendliche Continues

SWORD OF SODAN

0047426002 Unendliche Leben

TECHNOCOP

FF17050048 Unbesiegbares Auto
FF177B00001 Unbegrenzte Zeit
FF25A5E0001 Unbegrenzte Gesundheit
FF262900005 Unendliche Leben

THUNDERFOX

FFB03B0001 Unbegrenzte Energie
FFB00000000 Unendliche Leben

TMNT HYPERSTONE HEIST

FFC0390004 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFC03B0004 Unendliche Leben für den 2. Spieler
FFC0590050 Unbegrenztes Leben für den 1. Spieler
FFC05B0050 Unbegrenztes Leben für den 2. Spieler

VALIS 3

FF44590016 Unbegrenzte Leben
FF44770015 Unbegrenzte Energie
FF448B0015 Konstante volle Energiebalkenmeter
FF45B0002C Hält die Uhr auf 3 Minuten an.

Master System

ALIEN SYNDROME

00C05402 Unendliche Leben
00C07B06 Unendlich Zeit
00C07501 Braucht keine Gefangenen, um den Ausgang zu öffnen
00C8ED01 Behaltet Feuerwaffen

BACK TO THE FUTURE 2

00C36B05 Unendliche Energie
00C36304 Unendliche Leben

BANK PANIC

00C01F03 Unendliche Leben

DICK TRACY

00CE6703 Unendliche Leben
00C1ED06 Unendliche Energie

GALAXY FORCE

00C07F10 Unendliche Energie

GHOST HOUSE

00C1BA02 Unendliche Leben
00C1F5C0 Unendliche Energie

RAMPAGE

00C0A103 Unendliche Leben für den 2. Spieler
00C0A003 Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
00C09660 Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler

ROCKY

00C0AC3E Gibt 62 Schläge an den Qualifizierten
00C1C32F Unbegrenzte Energie

R-TYPE

00CE0103 Unendliche Leben

SHADOW DANCER

00C05903 Unendliche Leben
00C5A003 Unbegrenzte Spezialattacke

SPACE HARRIER

00C12302 Unbegrenzte Leben

SUPER SPACE INVADERS

00C2EE03 Unendliche Leben
00C2FD03 Unendliche Energie

Game Gear

ALIEN

00C4 6A46 Ripley ist unbesieglich

DRAGON CRYSTALS

00C6 1FXX Level wählen
00C6 2FXX Start-Power
00C6 1AXX Welt
00C6 2030 Unbegrenzte Nahrungsmittel
00C6 2199 Unendliche Energie

GLOC

00DF C00A Unendlich Zeit
00C2 C91F Unbesiegbare Rüstung und unendlicher Kraftstoff

GLOBAL GLADIATORS

00C0 BA3F Benutzung zusammen mit dem unteren Code, um unendliche Energie zu erhalten
00DF BEF3 Benutzung zusammen mit dem obigen Code

MORTAL KOMBAT

00C4 8848 Unendliche Energie

PRINCE OF PERSIA

00C29203 Unendliche Energie
00C29838 Unbegrenzter Timer

SHINOBI

00C0B004 Unendliche Energie
00D21E01 Unbegrenzter Timer

SONIC CHAOS

00D2 9C99 Du bekommst unbegrenzte Teppiche
00D2 9B99 Unendliche Leben
00D2 C199 Unbegrenzte Zeit
00D5 0360 Sonic kann nicht springen
00D5 0369 Sonic kann sich nicht bewegen



FREZZERS

Super NES

ACTRAISER

7E022E03 Level 3 Häuser für Fillmore
7E023003 Level 3 Häuser für Bloodpool.
7E023203 Level 3 Häuser für Kasandora.
7E023403 Level 3 Häuser für Altos.
7E023603 Level 3 Häuser für Marahna.
7E023803 Level 3 Häuser für Northwall.
7E028718S Maximale Energie
7E028818 Unendliche Energie
7E0202106 Unendliche Magie
7E020E995 Unendlich Zeit
7E0201C02 Ungegrenzte Leben
7E0201D08 Ungegrenzte Energie
7E0282FF Keep 255 sp.

BATMAN RETURNS

7E008C03 Unendliche Leben
7E008A63 Unendliche Energie

B.O.B.

7E022D63 Unendliche Leben
7E020C63 Ungegrenzte Remotes (Trampolin)
7E023663 Ungegrenzte Waffen (einzeln)
7E023763 Ungegrenzte Waffen (dreifach)
7E020D63 Ungegrenzte Remotes (Helikopter-Hut)
7E020E63 Ungegrenzte Remotes (schwebende Bombe)
7E020B63 Ungegrenzte Remotes (Schirm)
7E020A63 Ungegrenzte Remotes (Schutzschild)
7E020963 Ungegrenzte Remotes (Blitz)
7E023863 Ungegrenzte Gewehre (Flammenwerfer)
7E023963 Ungegrenzte Gewehre (Flaketen)
7E023463 Ungegrenzte Gewehre (Bolzen)
7E023B63 Ungegrenzte Gewehre (Welle)
7E0F4238 Ungegrenzte Zeit (Schalte die Action-
Replay am Ende von jedem Level ab)
7E022130 Ungegrenzte Energie für Bob

F ZERO

7E00CF301 Ungegrenzte Turboauftriebe
7E00CA03 Ungegrenzte Power
7E005908 Unendliche Leben
7E115000 Immer zuerst fertigwerden

HOOK

7E7FC103 Ungegrenzte Power
7E1F1459 Ungegrenzte Zeit
7E1F0003 Unendliche Leben

LETHAL WEAPON

7E002830 Ungegrenzte Zeit
7E022606 Ungegrenzte Schutzschilder
7E021E66 Ungegrenzte Munition
7E022606 Ungegrenzte Anzahl Männer
7E022203 Ungegrenzte Munition

ROAD RUNNER

7E1F1E08 Ungegrenzte Energie
7E1F2001 Unendliche Leben
7E1F1D20 Ungegrenzte Turbos
7E1F1B7F Unverletzbarkeit
7E1F8459 Ungegrenzte Zeit
7E1FA01 Die 1. Flagge hebt sich automatisch

SUPER GHOULS AND GHOSTS

7E02031C Unendliche Leben
7E02A901 Ungegrenzte Zeit
7E044A01 Gibt Schutz vor den meisten Feinden
und Kugeln
7E027602 Unbesiegbare
7E14BA04 Immer mit der goldenen Rüstung
bewaffnet

SUPER KICK OFF

7E02 8406 Ungegrenzte Zeit

SUPER PANG

7E013402 Ungegrenzte Schutzschilder
7E00C704 Unendliche Leben

SUPER TURRICAN

7E04FB04 Ungegrenzte Leben
7E04FF0C Unendliche Energie
7E050330 Ungegrenzte Drehtzeit
7E050A03 Unendliche Bomben
7E050909 Ungegrenzte Zeit, um das Level zu
beenden.

TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

7E14 7008 Unendliche Energie

TOTAL CARNAGE

7E04 C803 Unendliche Leben für den 1. Spieler
7E04 8003 Unendliche Leben für den 2. Spieler

TURTLES TOURNAMENT

7E1A C608 Der 1. Spieler ist Karai.
7E1B 1E08 Der 1. Spieler ist Raiting
7E1B 1E08 Der 2. Spieler ist Karai
7E1F 920X X verändert die Spielgeschwindigkeit

UN SQUADRON

7E020901 gibt den Spielern viel Geld
7E020D31 Ungegrenzte konventionelle Bomben
7E020D02 Ungegrenzte Mega-Schmetter-Waffen
7E020D14 Ungegrenzte Donneraser
7E100808 Ungegrenzter Kraftstoff

X ZONE

7E10051E Ungegrenzter Schutz

NES

THE ADAMS FAMILY

01X85C0 Gibt dir xx-Anzahl von Leben

BUBBLE BOBBLE

00002E03 Ungegrenzte Leben für Bub
00004203 Ungegrenzte Leben für Bob

DOUBLE DRAGON 2

00043203 Ungegrenzte Leben

GODZILLA

00018C30 Ungegrenzte Lebensenergie
00017830 Ungegrenzte Power

HOOK

00037F02 Unendliche Leben
00037D4F Unendliche Energie

OPERATION WOLF

00005030 Ungegrenzte Kugeln
00005304 Ungegrenzte Granaten

SIMONS QUEST

00003103 Ungegrenzte Energie
00008030 Ungegrenzte Energie
00004999 Gibt 9.950 Continues, dies sollte
genug sein, um alles zu kaufen.

SUPER MARIO 3

00007305 Unendliche Leben
00005D05 Unendlich Zeit
0000ED01 Mario ist super zu allen Zeiten
0000ED02 Raccoon Mario alle Zeit
0000ED03 Mario kann immer feuern
0000ED04 Mario hat immer Power
0000ED05 Tanooki Mario auf unbestimmte Zeit
0000ED06 Mario behält den Hammer

TERMINATOR 2

00071C38 Ungegrenzte Energie
00071D04 Ungegrenzte Leben

Game Boy

ADVENTURE ISLAND

010318C4 Unendliche Leben
087F22C2 Unendliche Energie

THE FLASH

0103E5C0 Ungegrenzte Leben
084870C1 Ungegrenzte Energie

GREMLINS 2

0102C5C0 Ungegrenzte Leben
0108C6C0 Ungegrenzte Energie
010XA2C0 Wahle Level, wenn du Action Replay
aktiviert.

NAVY SEALS

01XX4DFF Gibt dir xx-Anzahl von Power
020XC2C3 Für xx-Anzahl von Leben

POP UP

01XX8BF Level wählen
01XX8FF Starte mit xx-Leben
01XX8CFF Starte mit xx-Wassertropfen
01XX8DFF Starte mit xx-Schlüsseln
01XX8EFF Starte mit xx-Hammer

SPIDERMAN 2

0103E0D0 Ungegrenzte Leben
08FFD0D0 Ungegrenzte Energie

TINY TOONS

0102C8C9 Unendliche Leben
010F0C39 Unendliche Energie
0103F1C9 Unendliche Waffen für Bugs
0103F2C9 Unendliche Waffen für Daffy
0103F3C9 Unendliche Waffen für Porky

TOXIC CRUSADERS

040AC3C0 Unendliche Energie für No-Zone
040AC4C0 Unendliche Energie für große
Katastrophe
040AC5C0 Unendliche Energie für Toxic
040AC6C0 Unendliche Energie für Head Banger
040AC7C0 Unendliche Energie für Rumpelgarden
03XXABCC Ersetze xx durch die Levelnummer



Moin, Moin!

Die Resonanz auf unser Thema Des Monats aus der 3/94 war wirklich umwerfend: Anscheinend hat Euch "Brutalität im Videospiel" so richtig auf den Nägeln gebrannt und das von Alter und Bildungsgrad völlig unabhängig: Da philosophiert ein angehender Dr. rer. nat. genauso enthusiastisch wie ein Familienvater, eine ehemalige Videothekarin oder ein 15-jähriger videoposiver Jugendlicher. Hoffentlich hält diese äußerst positive Tendenz an, denn je mehr Meinungen wir zu einem Thema bekommen, desto breiter läßt sich die Palette der Gesichtspunkte fächern. Leute, bitte hört auf uns Briefmarken oder frankierte Rückumschläge zuzuschicken, wir haben wirklich nicht die Zeit vielseitige Fragebögen und dergleichen auszufüllen und anschließend an Euch zurückzusenden. Nicht böse sein...

Euer Mega Fun-Team

Atari forever

Wie Ihr wahrscheinlich schon meinen Anzeigen entnommen habt, bin ich einer der größten Atari-Freaks. Als ich vor genau drei Monaten mehrere Kioske und Zeitschriftenhändler anfragte, um in diversen Zeitschriften nach den neuesten Jaguar-Infos zu schauen, ist mir aufgefallen, daß Ihr in Deutschland die einzige Zeitschrift seid, die den Jaguar nicht schlecht macht, sondern ihn objektiv Euren Lesern vorstellt und sogar bewundert. Obwohl die erhältlichen Jaguar-Spiele nicht das "Gelbe vom Ei" sind, merkt man an vielen Stellen in Eurem Magazin, daß Ihr euphorisch die neuen Jaguar-Games erwartet. Das läßt mich vermuten, daß unter Euren Männern ein Atari-Freak oder ein Optimist (oder beides!) sitzt (Martin?)!. In der Szene steht bereits fest: Der Jaguar wird es schaffen; und damit kommt auch das Lynx II noch mal in Schwung (zumindest in Amerika: Hohe Verbreitung, neue Software, neue, namhafte Fremdhersteller). Vergleiche mal bspw. Lemmings für den Game Gear (...) mit der Lynx-Version (beste Umsetzung auf Konsole!). Für das Lynx habt Ihr zwar Desert Strike getestet, aber wo bleiben die anderen Tests der neuen Spiele (Battlewheels, Jimmy Connors Tennis, Raiden, Lemmings)? Ist es eigentlich möglich, bei Euch Freier Mitarbeiter zu werden? Ihr schickt mir die neuen Atari-Games und ich teste für Euch (und schreibe auch). Meine Testberichte wären besser aufgebaut als dieser seltsame Brief. (...) So,

falls Ihr noch nicht eingeschlafen seid, habe ich noch eine Bitte! Wenn Ihr schon nicht diesen Brief abdruckt, dann doch aber bitte wenigstens meine beiden Anzeigen, die mich sehr viel Geld kosten. Also macht weiter so. (...)

Sebastian Fahrenbruch, Bamberg/Saale

Danke für die Blumen. OK, ich geb's ja zu, ich hatte zwei Lynx und jetzt einen Jaguar. Natürlich fiebern wir jedem neuen Spiel für den Atari entgegen, da das Gerät derzeit technisch gesehen, aber nur technisch absolut konkurrenzlos auf dem Markt ist; bei den Spielen sieht's noch etwas mager aus, Cybermorph mal ausgenommen; was nicht heißen soll, daß wir Spielen für Mega Drive oder Super Nintendo nicht genauso entgegenfiebern. Im Grunde ist es uns auch ziemlich egal, für welches System ein Spiel veröffentlicht wird solange es gut ist. Was das Lynx betrifft, so bleibt Atari seiner Produktpolitik treu und veröffentlicht nur alle zwei Monate ein Spiel. Schade, schade. Die Fremdhersteller kann man nach wie vor an einer Hand abzählen. Und wo sind die Testberichte geblieben? Here we go: Battlewheels (MF 09/93 Fun 61%), Jimmy Connors Tennis (MF 11/93 Fun 56%), Lemmings (MF 10/93 Fun: 83%), Raiden ist noch nicht veröffentlicht worden. In Sachen Freier Mitarbeiter müssen wir Dich leider enttäuschen, wir haben schon genug Leute (Freier Mitarbeiter des Monats ist natürlich... Nein, Philipp, Du nicht!). So long (Martin).

GAMECOURIER

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

Lost Vikings	109,-	Robocop VS Terminator	129,-
Madden 94	119,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
NHL Hockey 94	119,-	Tee Jam & Earl 2	109,-
Dragons Revenge	109,-	Virtual Racing	189,-
NBA Showdown	119,-	Pirates Gold	119,-
WWF Royal Rumble	119,-	Fifa Soccer	119,-
PGA European Tour Golf	119,-	AIH-3 Thanderhawk CD	109,-
F 1 Racing	99,-	Ground Zero Texas CD	129,-
F 15 Strike Eagle	109,-	Lunar Silver Star CD	119,-
Shadow Run	119,-	Monkey Island CD	109,-
Mutant League Hockey	109,-	Mansion of Hidden Soul	119,-
Mortal Combat	109,-	Sonic CD	99,-
Mid 29	89,-	Microcosm CD	119,-
Sonic 3	119,-	Rise of the Dragon CD	109,-
Puggsy CD	109,-	WWF Rage in Cage CD	109,-
Mega Drive Converter	39,-	Alle Spiele laufen	

Alle neuen US CD's auf Lager

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

Ramp & Roll Racing	119,-	Wizardry 5	139,-
Lufia	129,-	Paladins Quest	129,-
Super Metroid	129,-	Star Trek N Generation	129,-
Bombberman	89,-	Nintendens PAL	119,-
Flash Back	109,-	The 7th Saga	129,-
Sky Blazer	119,-	Super Conit Pal	119,-
Secret of Mana	129,-	Romance of Three Kingdoms 3	129,-
Battletank 2	119,-	Daylighter	139,-
Super R Type 3 PAL	119,-	Equinox	119,-
Battle Cars	129,-	Mortal Kombat & Aktion REP	189,-
Choplifter 3	119,-	Mega Man	129,-
NHL Hockey 94	119,-	Robocop VS Terminator	129,-
F 1 Pole Position	129,-	Taz Mania	79,-
Micky Magical Quest	89,-	Ultimate False Prophet	139,-
Tales of Spice MC Fang	139,-	Claymates	109,-
Utopia	119,-	King of Dragon	134,-
Fate/Fury	129,-	Jurassic Park	99,-
Empire Strikes Back	129,-	Tiny Toons US	89,-
Soldiers of Fortune	129,-	Young Merlin	129,-
WWF Royal Rumble	109,-	u.v. mehr US KONS 1 SP 2 Joy	350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP & DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-

SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-

Gamecourier-Versand, H. Kintzel

Goethestr. 46 • 58566 Kierspe

TEL: 02359/6486 FAX: 02359/6266

MEGA STAR VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

SNES		ZUBEHÖR		SEGA	
J. Madden 94	us 125,-	Scart Umschalter 4fach	159,-	CD-NHL 94	109,-
NBA Jam	dt 139,-	Scart Umschalter 3fach	129,-	CD-Microcosm	dt 109,-
Dr. Mertz	dt 125,-	Scart Umschalter 2fach	99,-	CD-Jurassic Park	us 119,-
Mega Man X	us 135,-	Demo Video 3 SNES	25,-	CD-Puggsy	dt 109,-
Mid 24	us 129,-	30/60Hz Umbau SNES	99,-	Pirates Gold	us 119,-
Paladins Quest	us 129,-	30/60 Hz Adapter	45,-	NBA Jam	134,-
Choplifter 3	us 125,-	SNES Multi Norm	us 379,-	Lethal Enforcers	dt 165,-
Seventh Saga	us 129,-	Sega CD Incl. 1 Spiel	379,-	MC Donald Land	us 119,-
Lethal Enforcers	us 165,-	Atari Jaguar	us 649,-	Lotus 2	us 109,-
viele weitere Spiele auf Lager		Spiele Jaguar ab	125,-	viele weitere Spiele auf Lager	

NEU! Besuchen Sie unseren Laden direkt an der B 34

Wir verleihen auch Spiele: SNES, MEGA DRIVE, SEGA CD, NES & GB

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

Bestellannahme von 15.00 bis 20.00 Uhr

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

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308/
11103

Die Nummer gegen Kummer
 Das Kinder- und Jugendtelefon:
 Wir hören zu - solange Ihr wollt,
 und alles bleibt unter uns. Montags bis freitags 15 - 19 Uhr



BundesArbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Umweltpapier und Jam

Was habt Ihr bloß mit der Mega Fun gemacht?? Es war Mittwoch und ich sah mir die Mega Fun 4/94 an. Ich habe ja nichts gegen Umweltpapier, aber Ihr hättet wenigstens den Umschlag mit etwas stabilerem Papier ausstatten können, denn wenn man nicht gerade göttlich mit der Zeitschrift umgeht, ist in nullkommanix ein Knick drin (schlimm). Gut an der 4/94 finde ich die Anzahl der Spieltests.

1. Drückt Ihr eigentlich jeden Leserbrief ab, den Ihr bekommt?

2. In der Mega Fun 4/94 habt Ihr über die besten SNES-Shoot'em Ups berichtet, könnt Ihr das auch mit den anderen Genres machen?

3. Ebenfalls in der Vierer-Ausgabe ist ein Test von NBA Jam fürs Mega Drive samt Megatip, mit dem man US-Präsident Clinton als Spieler anwählen konnte. Funktioniert dieser Cheat auch auf dem Super Nintendo?

Stefan Bork, Hannover

1. Leider nein! Dafür ist das Angebot zu groß und der Platz viel zu klein.

2. Unsere Special-Fuzzis arbeiten hart an neuen Projekten. Mehr wird nicht verraten, sonst kommen unsere lieben Mitbewerber vielleicht auf die gleichen Ideen.

3. Ein kurzer Blick in die Scene-Seiten schafft Klarheit.

Preisproblem

In letzter Zeit verbringe ich viel Zeit damit, mich gründlich zu ärgern. Ich nenne ein Mega Drive mein Eigen und liebe deftige Jump'n Runs. Da kam mir z.B. Aladdin ganz recht. Doch der Preis! 130 Scheine! Okay, hab' mir gedacht, das sind 16 MBit, das verkraftet Du, denk an all die armen Programmierer... Inzwischen denk' ich mir so langsam: Sega verar... seine Kunden. Sonic 3, ebenfalls 16 MBit wenn ich nicht irre, aber der Preis: 150 Mark!! In Worten: Hundertfünfzig. Wer kann, will, darf sich das noch leisten? Ist es nicht schon langsam unverschämte, soviel Geld für ein einziges Spiel (auch wenn es noch so viele

Schreibt uns bitte zum Thema des Monats:

Mädchen und Videospiele?

Klar, daß bei einem solchen Thema in erster Linie die weiblichen Leser aufgefordert sind, uns und der restlichen Leserschaft ihre Meinung kundzutun. Stimmt das landläufige Vorurteil, daß die feminine Jugend das Medium Videospiele für dumm, fantasios und kindisch erachtet, oder ist es den Herstellern nur noch nicht gelungen, diesen Markt zu erschließen? Gibt es überhaupt Spiele für Mädchen,

wenn nicht, wie sollten sie aussehen oder was würdet Ihr Euch wünschen? Vielleicht sind bei den Herstellern einfach zu wenige Frauen beschäftigt, die sich für so etwas stark machen könnten. Schreibt Eure Meinung zu dem Thema an:

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

Features hat) zu verlangen?

Sega ist doch nun bei weitem keine hilfsbedürftige Firma, die am Rande des Existenzminimums steht, oder? So macht man sich jedenfalls keine Freunde... und auch keine Kunden. Sega rast an seiner Zielgruppe vorbei. Die meisten Erwachsenen werden sich das gerade noch leisten können, aber wie sieht's mit den Jugendlichen aus? Ich muß gute zwei Tage arbeiten, um das Geld für so ein Spiel zu berappen. Und wenn ich dann noch die Unterschiede zwischen den Mega Drive- und den Mega CD-Games in den Anzeigen der Versandhändler sehe, flippe ich total aus. (...)

Doch um den Preisvorteil der CD nutzen zu können, müßte ich auch erst noch mal 500 DM für die Konsole blechen. Und wo soll das mit'm Jaguar und dem so hochgelobten 3D0 hinführen? Irgendwann hört der Spaß doch wirklich auf. Zu Eurer Zeitschrift: Wie war's mit "Classic Charts", in die nur absolute Videogame-Klassiker reinkommen. Hach ja, die guten alten Zeiten, wie? Ihr könntet außerdem öfters mal Specials im Heft bringen, bspw. Berichte über die Entstehungsphase eines Spiels: Von den Plänen bis zum fertigen Spiel. Wie sieht eigentlich Eure Arbeit in der Redaktion aus? Gewährt uns doch mal einen ausführlichen Einblick in Eure Redaktionsräume und Eure Arbeit. Kann man wegen den 32-seitigen Tips und der neuen Aufmachung eigentlich

nix mehr einschicken? Das wars erstmal. Das große Lob dürft Ihr Euch denken. Ulf, Du darfst Dir den Papierkorb jetzt wieder über den Kopf stülpen...

Bratpfanne

Hier sind alle Leser gefordert: Wie findet Ihr Segas Preispolitik? Ist ein Preis von 199 DM für Virtua Racing gerechtfertigt oder liegt er bereits über der Schmerzgrenze? Die Sache mit den Classic-Charts lassen wir uns durch den Kopf gehen. Wie in vielen Dingen kann man es auch bei den Specials nicht allen recht machen: Die einen sind der Meinung wir hätten bereits zu viele im Heft, die anderen fordern mehr. Was den Einblick in unsere Arbeit betrifft, so können wir Dir versichern, daß in dieser Richtung bereits einiges geplant wird. Tips und Tricks könnt Ihr nach wie vor einschicken, wir leiten die besten und aktuellsten an unsere Hotline-Fuzzis weiter.

Thema des Monats

Vor genau zwei Ausgaben baten wir Euch um Eure Meinung zum Thema "Brutalität im Videospiel". Wir haben die interessantesten Zuschriften zu diesem Thema für Euch zusammengestellt:

Mario ist an allem schuld

Ich muß unbedingt ein paar Sachen zum Thema "Bruta-

lität im Videospiel" loswerden: 1. Leute die behaupten, daß Gewalt in Videospielen dumm macht und verrotte, sollten sich doch erst mal selbst an ihr (falls vorhandenes) Hirn graben. Meinen die etwa, daß ich nach einer Runde Splatterhouse 3 die Kettsäge raushole und aus meinem Wellensittich Gulasch mache? Oder daß es nach einem Level Robocop Vs. Terminator klick macht und ich nicht mehr weiß, was eins mal eins ist?

2. Gewalt, Blut, usw. können sich die Kleinen auch um 22:15 Uhr auf Sender XY reinziehen oder noch besser um 19 Uhr in den Nachrichten. Oder man geht in die Stadt und sieht dort das blutverschmierte T-Shirt eines Kriessoppers auf einem geschmacklosen Benetton-Plakat.

3. Wenn die Eltern gegen Gewalt sind, dann müssen sie eben den Modulkaufer ihrer Kinder überwachen und gegebenenfalls eingreifen.

4. Wo ist heutzutage keine Gewalt mehr? In Super Mario World? Wo dieseriese Typ mit der roten Mütze auf unschuldige Schildkröten draufspringt.

Tim Krane, Oberhausen

Aufklärung ist alles

Ich möchte meine Meinung zum Thema Brutalität im Videospiel abgeben. Grundsätzlich finde ich Brutalität bei Action-Games gut. Schließlich möchte man bei solchen Games Action pur, wobei die Gewalt einfach dazugehört. Inwieweit sich dies auf die Psyche jüngerer Spieler auswirkt, ist wissenschaftlich nicht 100%ig nachweisbar, da es sich je nach Kind unterschiedlich bemerkbar macht. Eine altersbedingte Freigabe löst das Problem auch nicht, da ein älterer Bruder bspw. ohne weiteres als "Beschafter" dienen könnte. Ich selbst bin 26 Jahre alt und Vater eines sechsjährigen, videospielesüchtigen Jungen (laut meiner Freundin ist nicht nur er süchtig). Wir haben auch schon öfters Mortal Kombat geockt und hatten einen riesen Spaß dabei. Ich erkläre meinem Sohn vor solchen Gewaltmodulen immer, daß diese Spiele Produkte der Phantasie sind und nur zur

Unterhaltung dienen, genau wie seine Zeichentrickfilme auch. Er versteht das schon sehr gut und meiner Meinung nach ist deshalb der Umgang mit Gewaltmodulen für Kids bei entsprechender Aufklärung nicht schädlich (auch wenn das Blut etwas spritzt!). Das bißchen Digiblut ist nichts gegen die Wirklichkeit einer Tagesschau, die Realität ist wesentlich brutaler!

Benni, Einbeck

Verhaltensforscher

Bevor ich zum Thema Stellung beziehe, möchte ich vorwegnehmen, daß ich zwar kein Psychologe bin, dafür jedoch Student der Biologie. Ich erwähne dies nicht um mich zu profilieren, sondern um meine Qualifikation zu rechtfertigen, zumal mein Studienschwerpunkt Verhaltenslehre ist und ich annehme, daß einige meiner folgenden (und übrigen) nicht nur von mir vertretenen Thesen einige Empörung hervorrufen könnten. Es sei erwähnt, daß die Unterdrückung von Aggressionen fundamental gegen die Natur jedes höheren Lebewesens, also auch des Menschen verstößt. Zwar diktiert uns das geschriebene und ungeschriebene Gesetz der abendländischen Gesellschaft Friede, Freude, Eierkuchen sowie ein schon an Verzweiflung reichendes Maß an unangebrachtem Pazifismus, doch stammen diese Umstände eher aus Mißinterpretationen der philosophischen Ansichten gewisser Leute. Jede Auseinandersetzung eines Menschen, besonders eines Kindes, mit "brutalen" Videospielen ist lediglich ein spielerisches Ventil für die Aggressionen und übrigens auch völlig im Sinne der natürlichen Entwicklung. Es dürfte also einleuchtend sein, daß Aggressionen ausgelebt werden müssen. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

a) Man bewaffnet sich mit einer MG, geht auf die Straße und knallt Leute ab. Diese Möglichkeit wäre angesichts der Bevölkerungsexplosion zwar wünschenswert (Anm. d. Red.: Wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, daß dies die Meinung eines Lesers ist und nicht die der gesamten

Leserschaft geschweige denn die der Redaktion), jedoch kaum praktikabel, da die Staatsmacht dies zu verhindern wüßte.

b) Physisch-sportliche Betätigung, die wohl der natürlichen Lösung des Problems am nächsten kommt.

c) Abgespeckte Versionen von 1) Zerstörung von Gegenständen (siehe wütende Ehefrauen und unschuldige Teller), 2) Prügeleien oder 3) Verbale Auseinandersetzungen (Politiker).

d) Videospiele. Nun bleibt zu überlegen, welches die geeignete Methode ist - ideal ist keine. Doch ist es seltsam, daß keine noch so fürsorgliche Mutter auf die Idee kommen würde, dem Kind das Puppen- oder Legospielen, oder allgemein den SPIELTRIEB zu verbieten, was im Verhalten des Menschen jedoch hierarchisch gesehen denselben Stellenwert annimmt wie der Aggressionstrieb. Übrigens ist es eine total unhaltbare These zu behaupten, Gewalt in Computerspielen oder analog im Fernsehen animiere zur Nachahmung - dies kann doch jeder von Euch nachvollziehen. Oder seid Ihr schon jemals, nachdem Ihr z.B. Doom gespielt habt, mit einer Knarre durch die Gegend gerannt und habt Eure Mitmenschen umgepusht? Jedenfalls dürfte unbestreitbar sein, daß die übermäßige Unterdrückung von Trieben von psychischen Störungen von simpler Verklemmtheit bis hin zur Neurose führen kann. Ein Beispiel aus dem Alltag: Kinder, besonders die des weiblichen Geschlechts, die in sexueller Hinsicht übermäßig bedeckt erzogen wurden, zeigen oft entweder sehr starkes Desinteresse an Sex oder das genaue Gegenteil tritt ein, nämlich das was im allgemeinen als Nymphomanie bezeichnet wird (eher beim männlichen Geschlecht). In jedem Fall aber haben sie nie den richtigen Umgang mit diesem Trieb gelernt, was auch zu Abarten wie Sadismus, Masochismus und Homosexualität führen kann. Das gleiche trifft auch für Aggressionen zu, denn wurde man z.B. in beiden Trieben falsch erzogen, so führt dies mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit zu einem

SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



NHL '94 119,- (SN/MD)

Super Nintendo

Rainbow Bell Adv. 139,-
Bugs Bunny (Mail) 144,-
Equinox 139,-
Skyblazer 129,-



Virtua Racing 189,- (MD)

Mega Drive

Multi Mega 989,-
Champ W. C. Soccer 109,-
Dune 2 119,-
Hyperdunk 119,-
Landstalker 129,-
Sonic 3 139,-
NBA Jam 129,-

Mega CD II

Soulstar 119,-
Powermonger 119,-
Lunar Silverstar 119,-

Game Gear/Master System

Aladdin 89,-
Road Rash 84,-



Wario Land 99,- (GB)

Fragen Sie nach unseren Neuheiten!

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

**Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06**

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Alle TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

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

MS-DOS

CD ROM

3 DO

JAGUAR

NEO GEO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

CD

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

HÄNDLERANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

dynatex

mehr oder minder schweren Sadismus. Ich finde, daß Videospiele ein recht gutes Mittel zum Erlernen des Umgangs mit Wut und Aggression sind, da man niemandem tatsächlich Schaden zufügt und sie im Grunde genommen doch sehr realitätsnahe sind. Und es ist in jedem Fall besser sich vorzustellen, derjenige, den man gerade im Spiel zu Brei schlägt, sei der verhaßte Freund, der einem gerade die Frau ausgespannt hat oder der Lehrer, der einen gerade ungerecht behandelt hat, als daß man sich tatsächlich mit ihm prügelt, oder?

Sascha Tayefeh, Koblenz

Eltern an die Front

Ich möchte mich gerne zum Thema "Brutalität im Videospiel" äußern. Ich arbeite seit mehreren Jahren sowohl in der Software- als auch aushilfsweise in der Videothekenbranche. Folglich kann ich Erfahrungen auf beiden Gebieten vorweisen. Sowohl in unseren Softwareläden als auch in unserer Videothek verleihen wir Spiele von Nintendo und Sega.

Dabei fällt mir immer wieder auf, daß (da die Kinder auch alleine ausleihen dürfen) nur sehr wenige Eltern dabei sind und gemeinsam mit ihren Kindern Videospiele auswählen. Den meisten bleibt es also völlig freigestellt, welches Spiel sie ausleihen oder kaufen. Bevor ich zum Thema FSK komme, möchte ich noch sagen, daß es sicherlich nicht nur sinnvoll wäre, so etwas auch für Videospiele einzurichten, sondern daß es auch erst einmal wichtig wäre, daß Eltern ihren Kindern Entscheidungen in dieser Richtung nicht ohne weiteres überließen. Ich will jetzt um Himmels Willen nicht spießig wirken und mit erhobenem Zeigefinger sagen, das darfst du nicht, aber weiß denn ein Sechsjähriger, daß Spiele wie Mortal Kombat und Konsorten oder gar Doom (als Extembeispiel) nicht gerade förderlich für seine geistige und vor allem soziale Entwicklung sind? Ich sehe in den Geschäften immer wieder, daß einige Kiddies Spiel von Realität

nicht mehr oder kaum noch unterscheiden können. Anstatt Konflikte auf friedliche Art zu lösen, prügeln sie (ist nicht gelogen!) lieber aufeinander ein. Meiner Meinung nach sind daran aber nicht nur brutale Videospiele schuld, Fernsehsender wie RTL, die am Wochenende ab fünf Uhr morgens hirnlose Cartoons senden und Werbeblöcke, die zum Teil länger als die Filme selbst sind, den Kinder Slogans ins Gehirn hämmern, tun ihr übriges. Aber nun zur FSK: In Amerika wird dies zum Teil bereits praktiziert. (...) Ich denke, daß es auch in Deutschland machbar

die Video- spiele durch eine Art Freiwillige Selbstkontrolle laufen zu lassen. Man sollte hier die Altersgrenzen im Gegensatz zu Video- und Kinofilmen aber anders aufteilen. Also nicht ab 12 oder ab 16, sondern z.B. ab 10, ab 12, ab 14, usw. Fazit: In meinen Augen stellen einige Videospiele sicherlich eine Gefahr für Kinder dar, gerade für die Jüngeren, aber solange die Eltern sich nicht darum kümmern und die großen Politiker nicht hinter das Problem steigen, wird das Thema spätestens in einem halben Jahr wieder Thema des Monats in Eurer Zeitschrift sein.

Andrea Steubesand, Köln

Damals und heute

(...) Das PC-Spiel Doom genießt unter den Fans der härteren Shoot'em Ups bereits jetzt Kultstatus. Unweigerlich kommt es bestimmt auf den Index. Bisher erlebte ich bei

keiner anderen Action-Simulation eine derart dichte Atmosphäre, gepaart mit einer unbeschreiblich nervenzerfetzenden Spannung. Die unglaubliche programmierische Perfektion des Spiels ist gleichzeitig aus Sicht des Jugendschützers sein größtes Manko: Wenn wir uns an die Anfangsphase der Videospiel-szene zurückerrinnern, so waren die ersten Spiele mit gewalttätigem Inhalt aufgrund der wesentlich schlechteren Hardwarevoraussetzungen (z.B. VCS 2600, Colecovisi-on,

Vectrex, u.a.) in ihrer grafischen und akustischen Aufmachung von weitaus

jugendlichen Spielers sollte nach Möglichkeit nicht in die Handlungsfreiheit des mündigen Spielers eingreifen, der selbst bestimmen möchte, mit welchen Games er vorlieb nimmt.

Die gegenwärtige Situation aus Sicht des jugendlichen Users: Auf die beständige Diskussion des Themas in der Fachpresse reagiert der Minderjährige naturgemäß neugierig. Er ist daran interessiert, was denn so schädlich für ihn sein soll. Dieses

Phänomen ist im gesamten Medienbereich zu beobachten (Film, Video, Magazine, Software, usw.). Sämtliche Indizierungen sind angesichts des boomenden Graumarktes zum Scheitern verurteilt. Ich erinnere mich bspw. noch, mit welch Ehrfurcht ich die achte Kopie eines indizierten Horrorklassikers entgegennahm, obgleich vor lauter Schneefilmern der Film kaum noch anzusehen war. So wird ein Produkt erst oftmals für den Minderjährigen interessant und bei manchem fungiert die Indexliste der BPS als Einkaufsliste auf dem Graumarkt.

Lösungsvorschlag: (...) Mir scheint die Einführung einer freiwillige Selbstkontrolle wie im Film- und Videobereich auch für den Konsolenmarkt der geeignete Weg zu sein. Die FSK wäre leicht auf den Videospiegelmarkt zu adaptieren und die Praxis im Film- und Videogeschäft zeigt, daß dieser Weg der richtige ist. Aufgrund der Altersangaben würden die Eltern auch nicht mehr hilflos dem ihnen fremden Medium Videospiel gegenüber treten müssen. (...) Schließlich ist die Softwareindustrie gefordert ein derartiges Gremium zu schaffen. Daneben würde es für die Branche sicherlich eine Imageverbesserung in der breiten Öffentlichkeit nach sich ziehen. (...) Sollte sie hingegen nicht kurzfristig reagieren, so ist die Fachpresse (also z.B. die Mega Fun) aufgefordert eine Altersempfehlung beim Test des jeweiligen Spieles mit anzugeben.

Hubertus Trips, Freiburg





WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN KANNST DU VORSICHT!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

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

SUPER NINTENDO

clashin' dv	114.95
brawl brothers dv	139.95
backback dv	139.95
goal trap dv	114.95
m. nutz dv	119.95
mythic quest legend + bonus dv	94.95
rimo dv	139.95
gok dv	94.95
anishan dv	139.95
shadows dv	119.95
street fighter 2 turbo dv	139.95
super engine strikes lock dv	139.95
super mario all-stars dv	94.95
super mario kart dv	94.95
turtles tournament fighters dv	149.95
winter olympics dv	129.95
wolfenstein 3d dv	129.95
young martin dv	149.95

GAME BOY

adventure island 2 dv	59.95
bugs bunny crazy castle 1 dv	54.95
cliffhanger dv	44.95
denz dv	59.95
dick duck dv	44.95
goal dv	64.95
hunt for red october dv	64.95
israic peak dv	74.95
kitty's dreamland dv	54.95
kitty's special land dv	59.95
piratol - swinge of the gator dv	44.95
speedy Gonzales dv	74.95
star trek next generation dv	44.95
super mario land 1 dv	44.95
super mario land 2 dv	44.95
super nintendo adventures 2 dv	44.95
tiny toon dv	64.95
turtles 3 - radical rescue dv	44.95
wolfenstein 3 king of wigs dv	44.95
zelda - link's awakening dv	64.95

MEGADRIVE CD

battman returns dv	114.95
bill wally college football dv	89.95
chuck rock dv	99.95
excess dv	99.95
final fighter dv	94.95
ground zero heroes dv	99.95
iggor jr 220 dv	94.95
lithal enhancers - pistole dv	129.95
mississippi dv	99.95
nhl hockey '94 dv	99.95
night trap dv	129.95
pirate of persia dv	94.95
praguer dv	89.95
recess dv	114.95
silphed dv	94.95
sonic cd dv	94.95
spide-man vs kingpin dv	94.95
thunderbolt dv	114.95
time girl dv	94.95
wipe nipe in the cage dv	114.95

MEGADRIVE MODUL

ariale - little mermaid dv	49.95
atomic runner dv	94.95
cosplayhouse new generation dv	94.95
dragons fury dv	114.95
file international soccer dv	109.95
flourish dv	114.95
glac dv	114.95
king of the monsters dv	114.95
malice mutants dv	104.95
mick & a devil world of it dv	109.95
modern league football dv	114.95
nhl hockey '94 dv	109.95
prophecy 1 dv	114.95
prophecy 2 dv	114.95
rock n roll dv	129.95
sonic 3 dv	114.95
superman dv	49.95
two code dueler dv	94.95
wipe cap m10 dv	94.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
super nint - super mario world dv	299.95
super nint - super mario master dv	199.95
action replay pro cartridge dv	129.95
high tech action controller dv	34.95
joyport transparent prog.sv437 dv	49.95
joyport transparent sv 334 dv	34.95
joystick proset 1 prog. sv 334 dv	99.95
joystick turbofire sv 338 dv	149.95
moduladapter m2 sv 337 dv	24.95
prof. koffer action case dv	59.95
steno a/v-kabel & scart adapt dv	34.95
super 5 multi-player adapter dv	24.95
super nintendo spielerkarte dv	59.95
super-nintendo spielerkarte 2 dv	59.95
verlängerungskabel für joyport dv	24.95
zelda spielerkarte dv	24.95
GAME BOY	
game boy basic sv 101 dv	149.95
game boy mit tetao dv	149.95
action replay pro cartridge dv	89.95
ekusur dv	44.95
batteries mit netzteil dv	64.95
game boy spielerkarte dv	149.95
handy boy in one sv 907 dv	69.95
handy coin sv 905 dv	12.95
handy power kit sv 910 dv	39.95
hite mit netzteil dv	19.95
hite mit netzteil + netzteil dv	19.95
MEGADRIVE	
mega drive 2 (ohne spiel) dv	199.95
mega drive 2 ablesbar sat dv	289.95
mega drive 2 art 1 sat dv	279.95
mega dv 2 - mod. overgar dv	589.95
mega dv 2 ohne spiel dv	519.95
4 spieler adapter orig. svge dv	59.95
4 button proset 2 sv 437 dv	39.95
action replay pro cartridge dv	129.95
action replay sv 334 dv	89.95
cdx moduli sv	119.95
joyport transparent prog.sv437 dv	49.95
joyport transparent sv 434 dv	34.95
joyport-transparentkabel dv	34.95
moduladapter svz jv1 sv1	39.95
netzteil mega drive 2 dv	29.95
verlängerungskabel zu m2 dv	29.95
videokabel (sv/cinch) m1 dv	24.95
videokabel (scart/neo) m1 dv	24.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

super nint - super mario world dv	299.95
super nint - super mario master dv	199.95
action replay pro cartridge dv	129.95
high tech action controller dv	34.95
joyport transparent prog.sv437 dv	49.95
joyport transparent sv 334 dv	34.95
joystick proset 1 prog. sv 334 dv	99.95
joystick turbofire sv 338 dv	149.95
moduladapter m2 sv 337 dv	24.95
prof. koffer action case dv	59.95
steno a/v-kabel & scart adapt dv	34.95
super 5 multi-player adapter dv	24.95
super nintendo spielerkarte dv	59.95
super-nintendo spielerkarte 2 dv	59.95
verlängerungskabel für joyport dv	24.95
zelda spielerkarte dv	24.95

GAME BOY

game boy basic sv 101 dv	149.95
game boy mit tetao dv	149.95
action replay pro cartridge dv	89.95
ekusur dv	44.95
batteries mit netzteil dv	64.95
game boy spielerkarte dv	149.95
handy boy in one sv 907 dv	69.95
handy coin sv 905 dv	12.95
handy power kit sv 910 dv	39.95
hite mit netzteil dv	19.95
hite mit netzteil + netzteil dv	19.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

super nint - super mario world dv	299.95
super nint - super mario master dv	199.95
action replay pro cartridge dv	129.95
high tech action controller dv	34.95
joyport transparent prog.sv437 dv	49.95
joyport transparent sv 334 dv	34.95
joystick proset 1 prog. sv 334 dv	99.95
joystick turbofire sv 338 dv	149.95
moduladapter m2 sv 337 dv	24.95
prof. koffer action case dv	59.95
steno a/v-kabel & scart adapt dv	34.95
super 5 multi-player adapter dv	24.95
super nintendo spielerkarte dv	59.95
super-nintendo spielerkarte 2 dv	59.95
verlängerungskabel für joyport dv	24.95
zelda spielerkarte dv	24.95

MEGADRIVE MODUL

ariale - little mermaid dv	49.95
atomic runner dv	94.95
cosplayhouse new generation dv	94.95
dragons fury dv	114.95
file international soccer dv	109.95
flourish dv	114.95
king of the monsters dv	114.95
malice mutants dv	104.95
mick & a devil world of it dv	109.95
modern league football dv	114.95
nhl hockey '94 dv	109.95
prophecy 1 dv	114.95
prophecy 2 dv	114.95
rock n roll dv	129.95
sonic 3 dv	114.95
superman dv	49.95
two code dueler dv	94.95
wipe cap m10 dv	94.95

GAME BOY

game boy basic sv 101 dv	149.95
game boy mit tetao dv	149.95
action replay pro cartridge dv	89.95
ekusur dv	44.95
batteries mit netzteil dv	64.95
game boy spielerkarte dv	149.95
handy boy in one sv 907 dv	69.95
handy coin sv 905 dv	12.95
handy power kit sv 910 dv	39.95
hite mit netzteil dv	19.95
hite mit netzteil + netzteil dv	19.95

SEGA MEGA CD

sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95

GAME BOY

game boy basic sv 101 dv	149.95
game boy mit tetao dv	149.95
action replay pro cartridge dv	89.95
ekusur dv	44.95
batteries mit netzteil dv	64.95
game boy spielerkarte dv	149.95
handy boy in one sv 907 dv	69.95
handy coin sv 905 dv	12.95
handy power kit sv 910 dv	39.95
hite mit netzteil dv	19.95
hite mit netzteil + netzteil dv	19.95

SEGA MEGA CD

sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95
sega mega cd dv	199.95

DAS ANGEBOT DES MONATS

BRAWL BROTHERS (SN) solo ... 139.95
BRAWL BROTHERS (SN) lim. ed. ... 169.95
 Die limited Edition enthält zu dem Spiel "BRAWL BROTHERS" noch eine original "BRAWL BROTHERS" Telefonkarte mit hohem Sammlerwert (Auflage 1.000 St.)



FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Ihre Branchenwahl mit aktiver Internetnutzung - Einzelhandel, Großhandel, Einzelhandels- und Dienstleistungsbereich, Schulung, Weiterbildung mit Unternehmenszielen am liebsten. Adresse:

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorbest. per Schick oder Kreditkarte netto 12,-
 bei Versand per Nachnahme netto 25,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorbest. per Schick oder Kreditkarte netto 12,-
 bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Alle Kunden innerhalb der EG belassen wir Sie incl. 15 % MWST.
 Alle Kunden außerhalb der EG belassen wir Ihnen keine MWST.
 Ihre Zahlungsart wählt man die jeweils günstigste Zahlungsart.

Durchführung, Vertrieb und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zur privaten Gebrauchszwecke. Alle Sonderangebote sind solange bis fortgesetzt. Alle Veröffentlichungen dieses Angebots verlieren die beigefügten Gültigkeit und das Angebotsende ist das Datum.

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) mit 0594

Konsultation **AUFTRAGGEBER**

Name

Strasse

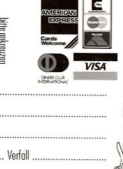
PLZ Ort

Telefon

Kreditkartenfirma

Kunden-Nr.

Karten-Nr.



Auch Hallöchen!

Ehe sich nun alle wundern und ebenso verwirrt wie erschreckt diese Seite überblättern, möchte ich mich kurz vorstellen. Gestatten: Ich bin der Neue. Wie ich hierher komme ist mir auch noch nicht so ganz klar - eben eine Verkettung unglücklicher Zufälle. Schlurf kann momentan leider nicht hier sein, er wurde von einem Leser auf der Straße erkannt. Aber keine Panik - die Verletzungen heilen sehr schnell. Daß ich nun diese Seite füllen muß, ist an und für sich ja schon schlimm genug für mich und auch bei Euch wird es wohl lange Gesichter geben. Versuchen wir zusammen also das Beste daraus zu machen. Falls nun noch jemand zulesen sollte, Briefe für die Fun Mail werden immer noch angenommen bei:

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

Berufsaussichten

Ich möchte Euch mal fragen, wie man zum Beruf "Spielelester" kommt, da ich mich sehr dafür interessiere. Ich selber bin 22 und begeisterter Leser Eurer Zeitschrift. Ich besitze einen Amiga 500, ein Super Nintendo und ein Mega Drive - ich bin auch immer auf dem neusten Stand. Ich habe gehört, daß man gute Englischkenntnisse, eine abgeschlossene Berufsausbildung und eine schnelle Schreibe haben sollte. Gibt es noch weitere Punkte?

Andreas Kopp

Englischkenntnisse sind natürlich von Vorteil. Erfahrung mit einigen Computersystemen unabdingbar. Die abgeschlossene (oder abgeschlossene?) Berufsausbildung steht allerdings nicht so sehr im Vordergrund. Zweckdienlicher wären Kenntnisse in mindestens zwei Kampfsportarten, bestandener Kurs in erster Hilfe und die Fähigkeit Kaffee zu kochen - das machen bei uns immer die Neuen! Gute Nerven, ein eiserner Magen, lesbare Schreibe und Hornhaut an den Knien betrachten wir als Selbstverständlichkeit.

Wenn Du Dich nun auch noch wochenlang von Hamburgern, Pizza und Cola ernähren kannst, keinen Wert darauf legst Deine Wohnung gelegentlich zu sehen und mit sehr wenig Geld auskommen kannst, sollten wir uns einmal ernsthaft unterhalten.

Verbindungen

Ich grüße Dich Fun Mail, die Auferstandene! Hoffentlich sparst Du Dir wenigstens bei meinem Brief die nervigen Zwischenbemerkungen. Meine Frage: Was zum Teufel soll die Bezeichnung "Schlurf" bedeuten? Zum Thema des Monats: In Zukunft müßte man die einzelnen Spielegenres mehr miteinander verbinden. Man könnte z.B. bei einem Jump 'n Run die Endgegner a la Street Fighter fertigmachen oder bei einem Shoot'em Up den Flieger landen und in ein Auto verwandeln, mit dem man dann ein Autorennen fährt. Natürlich wäre auch ein Spiel möglich, bei dem jeder Level ein anderes Genre ist. Auf einer CD hätte so ein Spiel Platz. Na denn...

Cool mc MK

Sehr Chaotischer Hybride Labert Und Lacht Frech?

Seriös Christlicher Helfer Liebäugelnd Unserer Lieben Frau? Ich hab' keine Ahnung. Woher soll ich das wissen? Ich bin neu hier! Dein "Thema des Monats" ist schon eine putzige Vorstellung. Ich kann mir allerdings kaum vorstellen, daß die Kunden dabei so überaus glücklich wären. Wenn ich ein Action-Spiel haben möchte, würde ich mich schön bedanken, wenn plötzlich tetristechnisch Klötze sortiert werden müssen. Auch wenn in meinem Autorennspiel Lemminge die Fahrbahn überqueren, wird das kaum Freudentaumel auslösen. Die Vermischung verschiedener Tätigkeiten zeigt selten brauchbare Ergebnisse. Ein schönes Beispiel dafür sind auch immer wieder Mitarbeiter unserer Redaktion, wenn sie das Mittagessen mit dem gleichzeitigen Gebrauch von Werkzeug verbinden wollen. Mit Löffeln sind die Folgen ja noch erträglich, aber schon der Gebrauch von Gabeln kann eine verheerende Wirkung haben.

Heizer

Dies ist mein erster Brief an Euch. Ich dachte, ich schreib' Euch mal. Meine Mutter hat mich erst jetzt aus dem Keller gelassen, nachdem ich dort zwei Tage eingesperrt war. Mein Mega Drive und ich waren die einzigen intelligenten Wesen da unten. Leider hat sie mir nur Altered Beast und ein Stück Brot dagelassen! Ich hoffe, daß diese Geschichte ein wenig Mitleid bei Euch weckt. Eure Zeitschrift ist soweit gut und die Tests sind auch ganz in Ordnung. Wurde aber auch Zeit, daß die Fun Mail wieder mit dabei ist! Das wars mit der

üblichen Schleimerei. Oh, hier tropft's ja schon. Fangt endlich an zu pumpen oder ruft den "Ultimate Fettwanst", dem wirds schon schmecken! Wieso kommen bei Euch eigentlich immer wieder solche Typen zu Wort? Habe ich eigentlich einen Trend verpaßt oder warum nennen sich viele der Schreiber "Ultimate..."? Wenn manchen Eure Bewertungen nicht zusprechen, können sie ja eine Zeitung lesen, die auf ihrem IQ liegt. Das war es für diesmal, denn ich muß noch etwas mit dem Auto heizen. Tschüß und bis zum nächsten mal:

Marco Betz

Bei Deiner Einleitung haben wir bittere Tränen geweint. Gar zu sehr fühlten wir uns doch an unsere eigene Kindheit erinnert. Ich hoffe Du hast Altered Beast gegessen und mit dem Brot gespielt. Anders herum wäre es doch ziemlich fragwürdig. Warum Typen wie dieser "Ultimate Wettfanst" hier zu Wort kamen, kann ich Dir leider auch nicht sagen. Habe ich schon erwähnt, daß ich hier neu bin? Zu Deiner Bemerkung über den IQ möchte ich nur so nebenbei folgendes erwähnen: "... die ihrem IQ entsprechen" sollte man sagen. "Auf dem IQ liegen" ist sachlich falsch und kann mißverstanden werden, was hier allerdings Grund zu manch lustiger Vorstellung geben kann. Tschuldigung, aber so viel Ordnung muß sein! Du gehst jetzt mit dem Auto heizen? Das haben wir früher auch immer gemacht, bis wir herausgefunden haben, daß es mit Kohlen viel besser geht und auch deutlich preiswerter ist. Du solltest es auch einmal versuchen!

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Mega Turrican	demm. erhältlich	109,-
CD Rebel Assault	demm. erhältlich	109,-
Aladdin dt/us	109,-	119,-
Barley's Shut up & Jam us	79,-	
Battletoads us	79,-	
Battletoads vs. Double Dragon us	109,-	
Bubby dt	99,-	
CD Batman Returns dt	99,-	
CD Cliffhanger us	99,-	
CD Dracula us	99,-	
CD Dragons Lair us	119,-	
CD Dune dt	99,-	
CD Ecco the Dolphin dt/us	89,-	
CD Final Fight dt/us	89,-	
CD Ground Zero Texas dt/us	29,-	
CD Indiana Jones dt	109,-	
CD Jaguar XJ-220 dt	89,-	
CD Jurassic Park dt	89,-	
CD Lethal Enforcement us/dt	129,-/149,-	
CD Lunar the Silverstar us	99,-	
CD Mansion us	119,-	
CD Microcosm dt/us	99,-/119,-	
CD Monkey Island dt	99,-	
CD Mortal Kombat dt	109,-	
CD Nighttrap us	109,-	
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-	
CD Prince of Persia dt/us	89,-/99,-	
CD Prize Fighter dt	109,-	
CD Puggys us	109,-	
CD Robo Aleste dt/us	99,-	
CD Silphed dt/us	89,-	
CD Son of Chuck Rock II us	99,-	
CD Sonic dt	99,-	
CD Spiderman vs. Kingpin us	109,-	
CD Terminator dt	109,-	
CD Third World War us	99,-	
CD Thunderhawk dt/us	89,-	
CD Time Goal us/dt	99,-	
CD WWF Steel Cage dt/us	99,-	

Carmen San Diego us	49,-
CastleVania us/dt	89,-/99,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99,-
Descent Strike us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Dement Strike us	99,-
Dragons Revenge dt	99,-
Eternal Champions us/dt	119,-/129,-
F-15 Strike Eagle II dt	109,-
F-117 Night Storm us/dt	109,-/119,-
FIFA International Soccer dt	109,-
Fatal Fury dt	109,-
Flashback dt	109,-
Firemuntang tp	49,-
Formula One dt/us	119,-/109,-
Gaiares us	39,-
Gauntlet IV us/dt	99,-
General Chao dt	109,-
Global Gladiators dt	99,-
G-Loc jip	39,-
Grand Slam Tennis dt	99,-
Gunsler Heroes dt/us	99,-/79,-
Hardball 3 us	99,-
Haunting dt/us	119,-/99,-
Incredible Crash Dummies us	89,-
Jewel Master us	99,-
John Madden 93 us	69,-
John Madden 94 dt/us	119,-/109,-
John Madden Strike dt/us	109,-
Jurassic Park us	109,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
LeMmings dt	99,-
Lethal Enforcers dt/us	139,-/149,-
Lost Vikings us	99,-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	99,-
Micro Machines dt	89,-
Mid-29 dt	99,-
Mortal Kombat dt/us	109,-
Mutant League Football us	109,-
NBA Jam dt	119,-
NHL Hockey 94 dt	109,-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89,-/69,-
Nigel Mansell's Racing us	109,-

Orphans dt	109,-
Prince of Persia us	109,-
Pro Striker Soccer Limited ed.	139,-
Rampart us	89,-
Ranger X us	99,-
Road R. & Stimp Show dt	99,-/89,-
Road Rash dt/us	99,-/89,-
Robocop dt	99,-
Robocop vs Terminator us	109,-
Rock Knight Adv dt	99,-
Rolling Thunder III us	109,-
Rolo to the Rescue dt	49,-
Royale Rumble dt/us	109,-
Sensible Soccer dt	119,-/109,-
Shining Force dt/us	119,-/109,-
Shinobi 3 us/jip	99,-/79,-
Side Pocket jip	79,-
Sonic dt/us	89,-
Sonic III dt/us/jip-PAL 129,-/119,-/99,-	
Sonic Spinball dt	89,-
Spiderman X-Man us	89,-
Saltafuerzas 3 us	119,-
Streets of Rage II Turbo dt/jip-PAL	129,-/89,-
Streets of Rage II dt	89,-
Summer Challenge dt	99,-
Summer Sanders dt	89,-
Superman dt	99,-
Tazmania dt	99,-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99,-/79,-
Technodact dt/us	119,-
Tecmo Bowl us	119,-
Tiny Toons dt	99,-
Tecmo & Earl 2 us/dt	99,-/109,-
Treasure Island (McDonalds) jip	79,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous dt	89,-
Ultimate Quiz us	89,-
Ultimate Soccer dt	89,-
Virtual Racing dt	89,-
WWF Royal Rumble dt/us	119,-/109,-
Wimbledon dt	89,-
Winter Olympics dt	89,-
World of Illusion dt	89,-

X-Men dt/us	99,-/89,-
Zombies A. M. Neigh us	49,-/59,-
4-Spieler Adapter NES/EA	49,-/59,-
4-Button Pad Dauerfeuer MD us	39,-
Action Replay Pro MD dt	89,-
Activator us	139,-
Capcom Powerstick Fighter us	109,-
CD-Rom Slave Spirit Megadive dt	49,-
CDX Converter dt	99,-
Lethal Enforcers Pistole	39,-
Hyperbeam Pad Infrarot jip	89,-
Japan Converter jip	19,-
Lethal Enforcers	39,-
Megadive II 2Pads/Sonic2	279,-
Megadive II Aladdin Set	285,-
Megadive II Grundgerät dt	199,-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39,-
RGB Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1299,-
Mega Race	demm. erhältlich
World Builders	demm. erhältlich
Animals	109,-
Another World	119,-
World Builders	119,-
Dragons Lair	119,-
John Madden 94	119,-
Night Trap	119,-
LeMmings	119,-
Mad Dog McGree	119,-
Shell and Barn us	119,-
Pebble Beach Golf	119,-
Thriller	119,-
The Horse	119,-
Total Eclipse	119,-
Twisted	119,-
Umbau RGB/220V taugl.	99,-
Umbau 220V	79,-

Viele Angebote ab 29,- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Jungle Book	demm. erhältlich	
Flintstones	demm. erhältlich	
Jungle Strike	demm. erhältlich	
Skyblazer	demm. erhältlich	
7th Seal us	129,-	
Activator II us	119,-/129,-	
Aladdin dt/us	129,-	
Art of Fighting us/dt	129,-	
Asterix dt	119,-	
Astro Boy jip	159,-	
Axelay us	59,-	
Back to the Future jip	59,-/49,-	
Batman us/jip	59,-	
Battletoads us	119,-	
Battletoads vs. Double Dragon	119,-/129,-	
Beethoven us	119,-	
Blues Brothers us/jip	79,-/59,-	
Boxing Legends us	119,-	
Bugs Bunny us	129,-	
Brett Hull Hockey us	129,-	
Bugs Bunny dt	129,-	
Castle Wolfenstein eng	109,-	
Choplifter III us	109,-	
Cliffhanger us	109,-	
Cliffhanger dt	109,-	
Combattibles us	49,-	
Cool Spot us	119,-	
Cool World	49,-	
Crash Dummies us	119,-	
Cyberbatt dt	119,-	
Darius Force II jip	99,-	
Dennis us	99,-	
Dracula dt/us	119,-	
Edone Kiba jip	29,-	
Empire Strikes Back dt/us	119,-/139,-	

Equinox us	129,-
F-1 Hero jip	39,-
F-15 Strike Eagle us	119,-
F-Zero dt/us	59,-/69,-
Fatal Fury us	99,-
Fatal Fury II jip	169,-
Final Fantasy II us	129,-
Final Fight us	129,-
Final Fight II us	119,-
First Samurai us	99,-
Flashback dt	119,-
Ghenghis Khan II us	139,-
GP-1 Motorcycle jip/dt	99,-/109,-
Golf Troop us/dt	99,-/119,-
Inspector Gadget us	119,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
King Arthur dt/us	99,-
Lamborghini us	109,-
Last Action Hero dt	109,-
Lawnmowerman dt	109,-
Lester us	109,-
Lethal Enforcers us	109,-
Lock On us	99,-
Lost Vikings us	109,-
Lufia us	129,-
Magik Johnsons Slam Dunk jip	89,-/79,-
Marion Allstars dt	109,-
Master Time Machine us	129,-
Mechwarrior dt	109,-/129,-
Mega Man X dt/us	139,-
Metal Marine us	119,-
Mega's Ultimate Challenge us	119,-/109,-
Mortal Kombat dt/us	119,-/109,-
Mystical Ninja dt	119,-
Mystical Quest us/dt	79,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Showdown us	129,-
NHLPA 94 Hockey SNES us	109,-
Nigel Mansell us/dt	109,-/119,-
Pac Attack us/dt	99,-/119,-
Paladins Quest us	119,-

Parodius dt	99,-
Pink Panther us	99,-
Player Manger eng	69,-
Pocky & Rocky dt/us	129,-/109,-
Pop'n Twinbee jip	89,-
Road R. & Stimp Show us	119,-
Riddick Bowes Boxing us	119,-
RoboCop vs. Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing us	119,-
Rocky Racer us	119,-
Royal Rumble us	129,-
Run Saber us	119,-
Rushing Beat 3 jip	139,-
Secret of Mana us	129,-
Sensible Soccer dt	119,-
Shadow Run dt/us	119,-
Side Pocket us	109,-
Sonic Wings jip	129,-
Space Ace dt	109,-
Stanley Cup Hockey us	109,-
Star Wing dt/us	109,-/99,-
Streetsfighter Turbo dt/us	129,-/119,-
Striker dt	89,-/119,-
Strut Race FX-Trap	109,-/129,-
Sunset Riders us/dt	129,-/99,-
Side Pocket us	129,-
Suber Back to the Future jip	39,-
Super Battletoads us	69,-
Super Bomberman dt/us	99,-/79,-
Super Bomberman us/4 Player Adv.	139,-
Super Conflict eng	119,-
Super Formation Soccer II	99,-
Super Hockey dt	109,-
Super Offroad the Baja us	89,-
Super Pinball B.T.Mask jip	159,-
Super R-Type III dt	69,-
Super Turrican dt	119,-
Super Slapshot us	79,-
T2 the Arsona Game dt/us	119,-/109,-
Tazmania us	69,-
Tecmo NBA Basketball us	69,-
Terminator us	59,-

Terminator 2 dt/us	129,-/99,-
Tetris II / III jip	139,-
TMTNT us	59,-
Tom & Jerry dt/us	79,-/59,-
Tony Meales Soccer us	119,-
Top Gear II us/dt	109,-/129,-
Tuff E Nuff us	119,-
Turn & Burn us	129,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Utopia us	109,-
Winter Olympics us/dt	129,-/125,-
Worditis us	119,-
World Heroes us/dt	129,-/139,-
Young Merlin dt	139,-
Zool us	129,-
4-Spieler Adapter SNES	109,-
60Hz Adapter NTSC SNES	109,-
GameMaga 50/60Hz	99,-
Action Replay II 30/60 Hz	109,-
Real Remote Pad us	109,-
GameMaga 50/60Hz	99,-
Lethal Enforcers Pistole	39,-
PAL Booster jip	59,-
RGB Kabel dt/us	39,-/29,-
SNES Power Station dt	199,-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249,-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29,-
Universal Adapter Starfox taugl.	15,-
Verlängerungskabel jip	19,-
Umbau SNES 30/60 Hz	79,-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599,-
Checked Flag	demm. erhältlich
Dudes	109,-
Galaxy	109,-
Raiden	109,-
Tempest 2000	119,-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Haberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-Geo, NEU: Manga-Videos

Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.

Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!

Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Leserhits Mega Drive

- 1 Aladdin**
(1) 5. Monat
Jump'n Run **Capcom/Virgin Interactive**
- 2 FIFA Int. Soccer**
(2) 4. Monat
Fußball **Electronic Arts**
- 3 Sonic 3**
(1) 1. Monat
Jump'n Run **Sega**
- 4 S.F. 2' Special**
(3) 5. Monat
Beat'em Up **Capcom**
- 5 Landstalker**
(4) 3. Monat
Action-Adventure **Sega/Climax**
- 6 NHL Hockey '94**
(5) 5. Monat
Eishockey **Electronic Arts/High Score Prod.**
- 7 Eternal Champions**
(1) 2. Monat
Beat'em Up **Sega**
- 8 Adv. Mil. Commander**
(1) 2. Monat
Strategie **Sega/System Soft**
- 9 Pirates Gold**
(1) 1. Monat
Strategie **Microprose**
- 10 Flashback**
(1) 9. Monat
Adventure **U.S. Gold/Delphine Software**

Leserhits Alle Systeme

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

Leserhits Super Nintendo

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

NBA Jam



Boomshakalaka! NBA Jam ist Mortal Kombat schon knapp auf den Fersen. Bislang hat Acclaim weltweit 1.5 Millionen Stück verkauft



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns Eure drei momentanen Favoriten zu. Vergeßt bitte nicht, das System der Spiele und Eure Adresse anzugeben, damit Ihr bei der Verlosung der drei Jahresabos dabei seid. Einen Vordruck findet Ihr, wie immer, im Börsenteil. Die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe sind Michael Weber aus Bergfelde, Andreas Strobel aus Florstadt und Björn Bogdala aus Frankfurt.

Sonic 3



Sonic schwingt sich mit dem dritten Teil wieder an die Spitze

Leserhits Master System/Game Gear

- 1 Sonic 2**
(2) 7. Monat
Jump'n Run **Sega**
- 2 Mortal Kombat**
(1) 3. Monat
Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Power Strike 2**
(1) 5. Monat
Shoot'em Up **Sega/Compile**
- 4 Asterix**
(4) 12. Monat
Jump'n Run **Sega**
- 5 Shinobi II**
(5) 12. Monat
Jump'n Run **Sega**

Leserhits 3DO

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

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV - Link's Awakening**
(1) 8. Monat
Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Mystic Quest**
(2) 10. Monat
Rollen spiel **Nintendo/Square Soft**
- 3 Super Mario Land 2**
(3) 13. Monat
Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Asterix**
(1) 2. Monat
Jump'n Run **Infogrames**
- 5 Tetris**
(5) 5. Monat
Denkspiel **Nintendo/Bullet Proof**

Leserhits Nintendo NES

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

Leserhits Neo Geo

- 1 Art Of Fighting**
(3) 13. Monat
Beat'em Up **SNK**
- 2 Samurai Shodown**
(1) 7. Monat
Beat'em Up **SNK**
- 3 Fatal Fury Special**
(2) 3. Monat
Beat'em Up **SNK**
- 4 Viewpoint**
(1) 11. Monat
Shoot'em Up **Sammy**
- 5 3 Count Bout**
(4) 5. Monat
Beat'em Up **SNK**

Leserhits Jaguar

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

3D0

Kaufe 3D0-Konsole und Spiele. Verkaufe auch Spiele. Habe auch Mega Drive und Spiele. Verkaufe auch Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy, Super Nintendo- und Jaguar-Software und Hardware. Neo Geo + Spiel für 750 DM. Mega Drive + Spiel für 170 DM. Super Nintendo + Spiel für 170 DM. Super Nintendo + Turbo Duo für 550 DM. 24 Stunden Anrufbeantworter. Tagüber ist Sven am Telefon. Tel./Fax: 06132/56604.

Verkaufe, tausche neueste 3D0-Games. Tel.: 06128/72912 ab 18 Uhr.

Verkaufe 3D0-Spiele: Total Eclipse 70 DM, Battle Chess 60 DM, Stellar 7 60 DM, Für Jaguar: Crescent Galaxy 60 DM, Raiden 60 DM. Tel.: 030/6230393.

GAME BOY

Verkaufe für Game Boy: Tiny Toons, Turtles II, Adventure Island, Fighting Simulator, Mortal Combat, Skate Or Die (alle 39 DM), Dr. Mario, Pinball Revenge Of The Gator, Bubble Bobble (alle 29 DM), Dynablasters, R.C. Pro Am, Kivirk (alle 19 DM) und Splinterman (10 DM). Verkaufe für Super Nintendo: Zombies (80 DM). Tel.: 0381/686019.

Verkaufe Game Boy + Netzteil + Luge und sechs Spielen (Mystic Quest, F-1 Race + Adapter, Super Mario Land 2, Lemmings, Castlevania 1, Tetris, alle zusammen für 200 DM, Andreas Zieschang, Fr.-Naumann Str. 22, 02827 Görlitz, Tel.: 03581/78802.

Verkaufe Game Boy + Tetris für 20 DM. Habe viele andere Games zwischen 25 DM und 35 DM. Kaufe auch. Tel./Fax: 06132/56604 Sven.

Verkaufe Game Boy + sieben Spiele: Tetris, Kivirk, Dr. Mario, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Turtles I und Splinterman I für nur 220 DM. Tel.: 07202/3212 Mo.-Fr. 18-21 Uhr, Sa.-So. 14-17 Uhr, Angelika.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nintendo, Jaguar, 3D0, Neo Geo, Master System, Nintendo NES und Mega CD II. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Ich heiße Tobias Graf und habe 21 Game Boy-Spiele. Tausche gegen Game Gear-Spiele oder Super Nintendo-Spiele. Verkaufe Super Nintendo-Spiele für je 70-80 DM, Game Boy-Spiele für je 50 DM. Ruft an unter Tel.: 069/621184.

Verkaufe Game Boy-Spiele, z.B. Chessmaster, Darkwing Duck, Tennis, Dragon's Lair, Boulder Dash, Mickey Mouse, Prince Of Persia, Paperboy 2, George Foreman's KO

Boxing, Tiny Toon 2. Aus bestimmten Gründen billiger sind: Bart Simpson 1, Super Mario Land 1, Mega Man 1, Nintendo World Cup, usw. Unter der Tel.: 04793/3303 bin ich von 15-17 Uhr Montag bis Freitag da. Nils.

69 Spiele, z.B. Super Mario Land 1+2, Turtles, Mickey Mouse, Adventure Island, Snoopy, Battle City, Filippul, usw. für nur 249 DM. Tel.: 040/440993.

Verkaufe Game Boy-Set mit Akku, Lautsprecher + zwei Spielen (Super Mario Land 2, Zelda IV) für 150 sFr! Alles gut erhalten. Verkaufe für Super Nintendo: Starfox II, 60 sFr, Secret Of Mana + Buch US 100 sFr. Tel.: 056/125281 ab 19 Uhr. Gilt nur in der Schweiz!

Verkaufe Neo Geo Gold-Set mit Last Resort, Sengoku II, Art Of Fighting, 3 Count Bout, Fatal Fury Special für VP 1.880 DM. Nur drei Monate alt. Noch drei Monate Garantie. Verkaufe Game Boy mit Akku, Super Mario Land 1, Solar Striker und Gargoyles Quest für VP 200 DM. Tel.: 06722/3378 Chris.

JAGUAR

Kaufe, verkaufe, tausche Konsolen + Modulsammlungen für Jaguar, Neo Geo, 3D0, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Nintendo NES, Master System, Game Gear, Game Boy, Lynx, PC-Engine und NES. Tel.: 04521/71497.

Kaufe und verkaufe Jaguar-Konsole + Module. Habe auch Turbo Duo, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Game Boy, 3D0 und Neo Geo. Sven: Tel./Fax: 06132/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/805370.

Verkaufe 3D0-Spiele: Total Eclipse 70 DM, Battle Chess 60 DM, Stellar 7 60 DM, Für Jaguar: Crescent Galaxy 60 DM, Raiden 60 DM. Tel.: 030/6230393.

MEGA DRIVE

Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD und Super Nintendo. Habe z.B. Ground Zero Texas, Toe Jam & Earl, Art Of Fighting, NBA Jam, usw. Wir suchen nur zuverlässige Tauschpartner! Tel.: 07724/7747 Martin + Moni.

Suche das Spiel Dragon's Fury. Zahle fairen Preis. Tel.: 04123/4784.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: John Madden NFL '94 (80 DM), Warriors Of The Eternal Sun (60 DM), Mortal Combat (75 DM), Davis Cup World Tour (70 DM), Sensible Soccer (70 DM), Super Baseball 2020 (60 DM), David Crane's Amazing Tennis (60 DM), Shining In The Darkness (60 DM), Tecmo NBA Basketball US (75 DM), NHL Hockey '94 (75 DM), CD-Games: Silphied US (70 DM), Jaguar XJ220 dt. (65 DM),

BITTE BEACHTEN !

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

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive
Aladdin 99,-	NHL Hockey 94 114,-	Asterix 89,-
Bombberman 99,-	Paladin's Qu. US 119,-	Castlevania 99,-
Empire Str. Back 129,-	Rock'n Roll Rac. 124,-	Charles Barkleys 99,-
Equinox 124,-	Rock'n Roll Run 129,-	Gunsler Heroes 99,-
Flashback 114,-	Skylaster 124,-	Landstalker 119,-
Mystic Quest 84,-	Street Fighter TE 109,-	Rocket Knight 84,-
NBA Jam 129,-	Young Merlin 134,-	Sonic 3 129,-

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

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

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

FANATIC GAMES

Super Beratung

Inh. P. Sareyko • Tel. & Fax: 0 21 68/18 78 81

Versteigerung der neuen Hits ist nun möglich	Versteigerung	Preis
Art of Fighting 2	299,-	Ghost Photo 175,-
3 Count Bout	219,-	King of Monsters 2 189,-
Alpha Mission II	219,-	Last Resort 279,-
Baseball Pro II	149,-	Magnan 279,-
Baseball 2020	149,-	Samurai Shodown 239,-
Baywatch	149,-	Samurai Shodown 239,-
Boxing	159,-	West Jammers 399,-
Cyber Ice	149,-	World Heroes 179,-
Fatal Fury	200,-	World Heroes 2 279,-
Fatal Fury 2	200,-	World Heroes 3 399,-
Fatal Fury Special	200,-	World Heroes 4 399,-
Maxima Lord II	200,-	World Heroes 5 399,-

SNES

Final Fight II 69,-

Batman Returns 59,-

Video:

Art of Fighting 399,-

IV. Hennes 2 279,-

Fury Special 35,-

Shadows 399,-

Art of Fight 2 399,-

An & Verkauf von Spielheftchen (MAK)!!!

An & Verkauf von Ihren Gebraucht - Modulen!!!

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

View Point	Preis	View Point	Preis
F 3 Special	299,-	View Point	299,-
World Heroes	179,-	View Point	299,-

Immer aktuell

Giesenkirchner Str. 52 41238 Mönchengladbach

Mo 14.30 - 17.30 Mi 14.00 - 20.00 Fr 14.30 - 18.45
 Di 14.00 - 18.45 Do 14.00 - 18.45 Sa 9.30 - 13.00 (Freiwochenenden vorverkauft)

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3D0

Rainbow Bell SN dt 129,95 External Champions MD dt 139,95

Young Merlin SN dt 149,95 Equinox SN dt 139,95 F1 MD 109,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !

Und viele andere Titel auf Anfrage Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Verand: Vorlesung 5 DM Porto, NH 15 DM Porto+NH, Express 25 Porto+NH

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

FON/FAX : 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln

Nähe Hermannplatz

Unsere Anzeige ist nicht GROSS

Aber Euer Preisvorteil

Tel. 0 30/4 21 37 67

Fax. 0 30/4 21 37 68

An & Verkauf

Spiele ab 29,90 DM	Super Scope SNES Pal 99,90 DM	Verleih
Berlin	Video & Games	Läden
Hans Ottostr. 28 10407 Berlin	Bergstr. 5 16356 Berlin	

Händlervorstellung

Die Anzeigen vieler Händler arten oft zu reinen Preiskollonen aus, unter dieser Rubrik wollen wir Euch mal die Leute vorstellen, die am anderen Ende der Leitung sitzen.

Dynatex

Als Ende '89 das Mega Drive in Japan auf den Markt kam, waren findige Importeure nicht weit, die Segas Konsole auch nach Deutschland holten. Dynatex war einer der ersten darunter. Mittlerweile hat sich die Dortmunder Firma ganz schön gemausert: Zum eigentlichen Versand kamen noch zwei Ladengeschäfte und der Großhandel dazu.

Interview mit Hans-Jürgen Grahl, Geschäftsführer von Dynatex

Mega Fun: Dynatex war einer der ersten Videospiel-Versandhändler in Deutschland. Wie fing alles an?

Hans-Jürgen Grahl: Angefangen hat alles 1989, als Dynatex noch ein "Einmannbetrieb" war und ich alle Arbeiten, die anfielen, noch selber erledigt habe. Trotz allem hatte ich aber noch genügend Zeit, mir die Neuerscheinungen anzusehen, da die Videospielbranche zu diesem Zeitpunkt noch weniger stressig war als heute, da sie sich ja noch im Anfangsstadium befand.



Dynatex Ladenlokal in Essen (ca. 50 m²)

Mega Fun: Was gefällt Dir mehr - das Ladengeschäft in einem Deiner Läden in Dortmund und Essen, oder der Groß- und Versandhandel?

Hans-Jürgen Grahl: Mir macht im Grunde beides viel Spaß, dennoch habe ich für meine beiden Läden Verkaufsfest angestellt, die sich

um diese Geschäfte kümmern müssen, da ich die meiste Zeit des Tages im Groß- und Versandhandel beschäftigt bin, wo ich mich dem Ein- und Verkauf der neuesten Spiele widme.

Mega Fun: Super Nintendo und Mega Drive haben sich zu den Rennern im Konsolengeschäft entwickelt. Sind Hand Held-Spiele für Dynatex kein Thema mehr?

Hans-Jürgen Grahl: Wir haben früh erkannt, daß Spiele auf dem Game Boy und dem Game Gear von den Kunden kaum noch nachgefragt werden. Daher haben wir uns dazu entschieden, nur noch die Highlights für diese Systeme zu führen; Schwerpunkte sind bei Dynatex das Super Nintendo, das Mega Drive und das Mega CD, aber auch das 3DO ist stark im Kommen.

Mega Fun: Apropos 3DO, was hältst Du von Panasonics Konsole und dem Atari Jaguar?

Hans-Jürgen Grahl: Das 3DO ist generell, obwohl für die Konsole bisher nur wenig Spiele auf den Markt gekommen sind. Aber man sollte den Programmieren genügend Zeit lassen, um für so ein gutes Gerät auch die entsprechende Software zu entwickeln. Der Jaguar ist von seiner Qualität her sehr gut, aber auch hier ist das große Problem der Mangel an Software. Dennoch liegt die Zukunft in diesen neuartigen Konsolen.



Mega Fun: Welches Spiel habt Ihr bisher am meisten verkauft?

Hans-Jürgen Grahl: Generell kann man dies nicht auf ein Spiel beschränken, die Renner vom letzten Jahr waren z.B. Starwing für das Super Nintendo und FIFA Soccer für das Mega Drive. Dieses Jahr läuft gut an mit dem NBA Jam für beide Systeme.

Mega Fun: Einige andere Händler haben mittlerweile den Schritt vom Einzel-/Großhändler zum Distributor gewagt. Welche Pläne habt Ihr für die Zukunft?

Hans-Jürgen Grahl: Darüber bewahren wir natürlich Stillschweigen, ich kann nur soviel sagen, daß wir uns für die Zukunft einiges vorgenommen und dies teilweise schon in die Tat umgesetzt haben.

Mega Fun: Was war Deine erste Konsole und welche drei Lieblingsspiele hast Du?

Hans-Jürgen Grahl: Natürlich das Atari VCS 2600. Lieblingsspiele variieren bei mir, zur Zeit sind es Super Bomberman, Jimmy Connors und das Super Mario Kart, also Spiele, die am meisten Spaß mit mehreren Leuten machen.

ting, Samurai Shodown, World Heroes, Burning Fight, Last Resort, Magician Lord, Robo Army, Cyberlip und Nam 1975). Spiele werden auch einzeln verkauft! Tel.: 0931/48086.

Verkaufe Neo Geo, zwei Joyboards, Stereo RGB-Kabel, Memory Card und Spiele (Art Of Fighting, Fatal Fury Special, 3 Count Bout, World Heroes 2). Preis VHB. oder Tausch gegen PC 486 DX 2/66 MHz oder ähnliches. Tel.: 06035/8785 ab 17 Uhr.

Verkaufe Neo Geo + Joyboard + Kopfhörer + Samurai Shodown + 3 Count Bout + Crossed Sword. 100% OK! Preis ist VHB. Tel.: 05241/76763. Suche auch gebr. Super Nintendo-Spiele!

NINTENDO NES

Verkaufe: Nes Control Deck mit zwei Joypads, allen Kabeln und drei Spielen: Super Mario Bros. 1, Low G Man und Double Dragon III, inkl. Anleitungen. VHB 130 DM. Tel.: 0211/706863 Mo.-Fr. ab 14 Uhr,

Sa.-So. ab 13 Uhr, nach Michael Hintz fragen.

Verkaufe: Super Mario All Stars dt. für Super Nintendo (50 DM), erst zwei Monate alt. Suche ein Nintendo NES. Tel.: 06039/42590 Mo.-Fr. ab 17 Uhr, fragt nach Alex.

Verkaufe Nintendo-Spiele. Zehn Spiele für 500 DM, z.B. Mega Man 2, Turtles 1, Trojan, Metroid, World Cup, Chip'n Dale Rescue Rangers, Super Mario Bros. 3, Tennis, Donkey Kong Jr.,). Tel.: 05361/32483 anrufen erst ab 19 Uhr.

Nintendo NES + zehn Spiele und Action Replay Pro für 750 DM V.B. Alles im Topzustand mit Anleitungen und Hüllen. Melanie Schulz, Rheinstr. 29, 46526 Voerde, Tel.: 0281/41718.

Verkaufe, tausche Nintendo NES mit sechs Spielen, vier Joypads und Vier-Spieler-Adapter für 320 DM. Tausche oder verkaufe auch Super Soccer SN 45 DM. Für Game

Boy: World Cup 20 DM, King Of The Zoo 23 DM, Gargoyles Quest 30 DM und Dynablast 25 DM, oder tausche alles gegen Jaguar. Tel.: 02204/62411.

Verkaufe Nintendo Super Set (drei Spiele, vier Joypads, Vier-Spieler-Adapter) + vier andere NES-Spiele + Joystick mit Dauerfeuer und Slow Motion für 299 DM!!! oder tausche gegen drei Super Nintendo-Spiele Tel.: 02591/3277.

SUPER NINTENDO

Verkauf/tausche Striker dt. (80 DM) und Tecmo NBA US (70 DM). Suche Madden NFL '94, NHL Hockey '94, Super Bomberman + Vier-Spieler-Adapter, NBA Jam, FIFA International Soccer und Rock n' Roll Racing. Verkäufe auch C64 mit 130 Disketten, komplett mit Handbuch und Drucker für 300 DM. (Schnell) Tel.: 02173/58312.

Hallo zukünftige Käufer, ich verkaufe Super Nintendo-Spiele, und zwar: Rival Turf (65 DM), Street Fighter II (70 DM),

Über den Preis läßt sich eventuell diskutieren. Ruf bitte nach 17 Uhr an. Tel.: 0352/72003 (nach David fragen). PS: Spiele mit Schachtel und Anleitung (in super Zustand).

Verkaufe Super NES US RGB, Scart mit HiFi-Anschluß und Pal/RGB-Umschalter für 290 DM. Tel.: 089/8418610 ab 18 Uhr.

Wenn Ihr in einem super Nintendo-Spiel nicht mehr weiter kommt, etc., dann gebe ich Euch Tips & Tricks zu 99% aller Super Nintendo-Spiele. Schick einfach Eure Frage mit 2 DM an: Marcel Richter, Hauptstr. 92, 76857 Silz.

Tausche Super Nintendo-Spiele. Habe z.B. Wing Commander 2, Secret Of Mana, Rock n' Roll Racing, Aladdin, Actraiser 2, (Inlido), Jurassic Park, Royal Rumble, Top Gear 2, Sim City, Populous, Super Aleste, Super Mario All Stars. Tel.: 02374/13513 Ask Johann.

Tausche: Super Nintendo-Module. Biete:

Mortal Kombat, Street Fighter II, Outlander, Super Mario All Stars, Zelda III, NHLPA Hockey '93. Suche: Shadowrun, Rock n'Roll Racing, Paladins Quest, Mystic Quest, Mechwarrior, Clayfighter, etc. Tausche Mortal Kombat + Street Fighter II gegen Street Fighter 2 Turbo. Tel.: 04131/66116 Fr. ab 18 Uhr.

Tausche Super Nintendo-Spiele. Suche: z. B. Lufia And The Fortress Of Doom, Zelda III, Equinox. Habe: Final Fantasy II, E.V.O., Secret Of Mana, Simpsons, Baseball, Suche für Master System: Psycho Fox, Golden Axe + Suche auch Game Gear-Spiele, z.B. Shinobi II + II, Mickey Mouse I + II, Sonic, usw. Tel.: 04621/31802.

Tausche für Super Nintendo Lemmings dt. gegen Super Mario Kart, tausche Flashback dt. gegen Mechwarrior oder Super Empire Strikes Back, tausche Powermover dt. gegen Action Replay Pro. Markus Jauch, Ortsstr. 58, 07426 Horba.

Verkaufe Mechwarrior (60 DM VHB), Axelay (55 DM VHB), Super Mario All Stars (50 DM VHB), Super Mario Kart (50 DM). Tel.: Mannheim/7140016, Mo., Mi., Fr. ab 18 Uhr.

Verkaufe Super NES US RGB, Scart mit HiFi-Anschluß und Pal/RGB-Umschalter für 290 DM. Tel.: 089/8418610 ab 18 Uhr.

Suche für Super Nintendo Final Fight 2, Might & Magic II, Secret Of Mana und Game Genie. Habe: WWF Super Wrestling, Wings II, Exhaust Heat I, Action Replay Pro. Tel.: 02395/646.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Sim City, Pilotwings, Soulblazer, Zelda III, Super Mario World, GooF Troop, Mystic Quest, UN Squadron US, Super Mario Kart und Pocky & Rocky. Tel.: 02626/78189.

Verkaufe Super Nintendo dt. mit vier neuen Spielen für nur 450 DM. Andre Müller, Rüd.-Messerschmidt-Str. 47, 21502 Geesthacht.

Tausche für Super Nintendo! Tausche F-Zero, Top Gear, Pilotwings, Striker, Final Fight 2, Alien 3, Parodius, Aladdin und Tiny Toons. Suche Mr. Nutz, Stunt Race FX und andere. Zu erreichen von 19 Uhr bis 20 Uhr unter Tel.: 030/4722460.

Super Nintendo-Club. Wer will mitmachen? Wir bieten Tips & Tricks, Komplettlösungen und Cheats für das Action Replay Pro und für das Game Genie! Mehr Infos bei: Michael Weber, Clara-Zetkin-Str. 5, 16562 Bergfelde.

Sammler aufgelegt! Verkaufe Titel für Super Nintendo und PC-Engine. Tel.: 08141/23212 Stefan.

Tausche Turtles Tournament Fighters, Zelda III und Super Mario Kart gegen ein Mega Drive mit einem Joypad und mit ohne Spiel. Tel.: 0345/22879.

Schlechte Erfahrungen mit Tausch & Verkauf? Ihr werdet abgezockt? Dann schreibt mir! Möchte Schwarze Liste mit den Namen erstellen! Mitmachen! Und damit andere warnen! Gruß! A. Gröger, Drosenstr. 9, 48336 Sassenberg.

Tausche neue Super Nintendo-Games (dt./US/Jp.), auch gegen Mega CDs und Jaguar-Games! Tausche Mega Drive, CD-ROM, alles Universal, Spiele und Zubehör gegen 3DO oder CD32. Tel.: 07354/2873.

Hallo Freaks! Verkaufe neue + ältere Super Nintendo + Mega Drive-Spiele

(große Sammlung) wie: Zombies, Cool Spot, Flashback, Landstalker, WWF, Street Fighter 2 Turbo, Jurassic Park, Sim City, Zelda III, Super Mario All Stars und viele mehr. Also einfach anrufen und nachfragen unter Tel.: 0641/97140.

Tausche Spiele, wie z.B. Aladdin... Suche alles mögliche (dt. Version). Tel.: 07951/21436 ab 19 Uhr, fragt nach Kai.

Kaufe Super Nintendo-Spiele. Zahle bis 50 DM. Tel.: 05562/414.

Hey Leute! Verkaufe NHLPA Hockey '93 US, John Madden Football '93 für 70 DM, Street Fighter II für 50 DM. Tausche außerdem Master System und drei Spiele gegen Street Fighter 2! Special Champion Edition oder Hardball 3 (beide Mega Drive). Tel.: 07721/21692 Mark.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Master System, Game Boy, Game Gear. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr, Andreas.

Super Nintendo. Habe: Stanley Cup, Cool Spot, Super Bomberman, Zombies, Jaki Crush, Mortal Kombat, Jurassic Park, Nigel Mansell, usw. Suche: Equinox, NBA Jam, Tony Meala Sidekicks, Young Merlin, Brett Hull Hockey, usw. Evtl. auch Ankauf! Tel.: 05261/26061.

Verkaufe, tausche, suche Mega Drive + Super Nintendo-Spiele, suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (Mega Drive, Super Nintendo, 3DO, Neo Geo). Tel.: 04774/1789 Rainer/Simone.

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

Verkaufe Super Nintendo US/dt. + Super Mario World für 200 DM. Habe viele Jp./US/dt. Module für 40-70 DM. Kaufe evtl. auch Verkäufe auch Module + Zubehör folgender Systeme: Turbo Duo, Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD II, 3DO, Jaguar und Neo Geo. Sven: Tel./Fax: 0631/56604, Florian: Tel.: 06313/40635, Jan: Tel.: 06313/806370.

Tausche Starwing SN gegen Castlevania 4 SN und verkaufe Alien 3 MD und Aladdin MD. Alles 100% OK. Suche außerdem günstig Super Empire Strikes Back SN. Tel.: 03504/613274 Raum Dresden, ab 18 Uhr.

Tausche Super Nintendo-Spiele, wie Super Star Wars, Starwing, Tiny Toons, Batman Jp. oder Strike Eagle US gegen Striker oder andere. Tel.: 02303/83220 Sebastian.

Verkaufe Fatal Fury 2 Jp. für 150 DM. Tausche Turtles Tournament Fighters, Cool Spot gegen Equinox dt. Alien 3 + Pilotwings gegen Art Of Fighting dt. US. Porto bezahle natürlich!!! Andreas Götzel, Am Biedstock 35, 77446 Schutterwald.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele, alle dt.: King Of The Monsters 4 Jp., Super Ghouls/Ghosts 30 DM, Alien 3 mit Codes 60 DM, usw. Außerdem 'ne Menge Zades, Transformers, Gesellschafts(Spiele...), Fordert Liste an. Tel.: 02671/3738.

Verkaufe für Super Nintendo dt.: SN Pro Pad 19 DM, Prince Of Persia, Mickey Mouse Magical Quest Jp 69 DM, Zussen

129 DM. Ruft an! Ich hab's eilig! Tel.: 08152/7038.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Super Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unsere Tel./Fax-Beratung, Vermittlung von Briefkontakten, Tips & Tricks, Action Replay Pro-Codes, Level-codes, Tauschbörsen, usw. wissen wollt, dann schreibt uns (bitte Rückporto beilegen), ruft uns an oder faxt uns. R. Weyrauch, Stadtring 94, 64720 Michelstadt. Tel.: 06061/12239 Montag bis Freitag von 18 Uhr bis 20 Uhr, Samstag von 13 Uhr bis 20 Uhr, Sonntag von 14 Uhr bis 20 Uhr, Fax 06061/1223939.

Suche Alien 3, Super Star Wars, Mario Paint, Tiny Toons, Striker, Axelay, Skyblazer, Cybernator, Rock n'Roll Racing, Addam's Family 1, Battletoads, Zelda III, Lemmings, Lord Vikings, usw. günstig zu kaufen, mit Anleitung und Verpackung, möglichst dt. Tel.: 03681/21311 oder abends 60026 Stefan.

Tausche, verkaufe Super Soccer 55 DM, Super Mario All Stars 65 DM oder zusammen 110 DM! Suche Striker, Player Manager, Champions League Soccer, NBA Jam (biete bis 70 DM). Tel.: 02232/44551.

Tausche, kaufe Super Nintendo- und Mega Drive-Spiele. Habe z.B. Alien 3, WWF 2, Super Conflict, Sonic Spinball, Pirates, usw. Suche FIFA International Soccer, Shining Force, Warsaw, NHL Hockey '94, usw. Tausche auch gegen Mega Drive-Spiele. Tel.: 05506/7143.

Biete: Turtles In Time. Suche: Castlevania IV. Ruft an unter Tel.: 04535/1028 fragt nach Robert.

Tausche, verkaufe für Super Nintendo: Street Fighter II, Mystic Quest, Super Mario World. Tel.: 02567/3630.

Verkaufe Super Nintendo-Spiel Alien Vs. Predator Jp. mit Original Verpackung für 80 DM. Tausche auch evtl. gegen andere Super Nintendo-Spiele Jp., dt. Tel.: 05361/12739 Peter.

Verkaufe Super Turrican 80 DM, Final Fight 2 70 DM, Alien 3 80 DM, Super Protector 60 DM, Axelay 65 DM, Zelda III 40 DM, Action Replay Pro 80 DM, Für Mega Drive: Robocop Vs. Terminator 100 DM (1 Monat alt), Batman Returns 50 DM, Arrow Flash 30 DM, Ecco The Dolphin 80 DM. Alles VHB. Tausche evtl. auch gegen Super Empire Strikes Back, Turtles Tournament Fighters, Clayfighter, Action Replay Pro II, Street Winner 2 Joyboard, usw. Tel.: 0212/44065.

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads und neuen Spielen (Super Mario World, Aladdin, Super Protector, Mystic Quest, Street Fighter II, Starwing, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, F-Zero, alles deutsch). Verkaufe auch Spiele einzeln. Tel.: 0931/48086.

Tausche Winter Olympics SN und suche NBA Jam SN, Dimi Karastogios, Werastir, 88, 70190 Stuttgart.

Verkaufe oder tauche für Super Nintendo: Super Soccer, Spiderman, Super Ghouls/Ghosts, Populous, Road Runner. Alle je 70 DM. Suche: NHLPA Hockey '93+94, Striker, NBA Jam, Super Baseball 2020 und Final Fight 2. Nur dt. Titel. Tel.: 06142/72344.

Tausche Super Nintendo-Spiele: Rock n'Roll Racing, Robocop Vs. Terminator, Mortal Kombat, Super Empire Strikes

Back, World Heroes, Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Suche: R-Type III, Fatal Fury 2, Clayfighter, Pop'n Twinbee 2, Secret Of Mana, Skyblazer, NBA Jam. Tel.: 069/815730.

Verkaufe, tauche Super Nintendo-Spiele: Super Bomberman und Aladdin für je 60 DM, Super Mario All Stars 50 DM oder gegen NHLPA Hockey '94, Mr. Nutz, Super Empire Strikes Back oder Jurassic Park. Nehme auch amerikanische Spiele. Tel.: 0941/82381 ab 18 Uhr.

Suche ständig neue und alte Super Nintendo-Spiele! Ruft bei dieser Nummer sofort an! Tel.: 05241/76763 oder schickt eure Angebote an Stefan Skottke, Primelweg 9, 33335 Gütersloh. Tauschte Fatal Fury.

Tausche Super Nintendo-Spiele Striker und Mystic Quest gegen Mechwarrior und Axelay (nur dt. Versionen, tausche auch einzeln). Tel.: 06629/6533.

Suche Super Nintendo mit einem Joypad und einem Spiel (nicht Nintendo) und Netzeil. Tausche gegen Lynx II, drei Spiele (A.P.B., Batman Returns, Copsi Challenge), Tasche und Netzeil. Tel.: 02181/40089.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Sega- und Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unseren Club wissen wollt, dann schreibt uns (Rückporto beilegen) oder Tel.: 05523/43342 (Österreich), Mo.-13.18 Uhr, Di.-So. 18.20 Uhr. Oliver Jentsch, Hub 14, A-6840 Götztis.

Suche folgende Super Nintendo-Module günstig zu kaufen: Legend (ähnlich Golden Axe), Super Metroid, Clayfighter, Wing Commander Secret Missions, Super Bomberman 2, Stunt Race FX, Skyblazer, Acrailer 2, R-Type III, Night Slam Masters, Sunset Riders, EVO, Street Fighter 3, Mr. Nutz, Impossible Mission, Jassic Park, Joe & Mac 2, Hammerin' Harry, Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adventures, Run Saber, Peace Keepers, Utopia, Metal Marines, NHL Hockey '94, Championship Pool und FIFA International Soccer. Tel.: 05205/70452.

Tausche, verkaufe Super Nintendo-Spiele: Pilotwings 50 DM, Turtles In Time 80 DM, Super WWF Wrestlingmania 70 DM und Magical Quest 70 DM (100% OK, inkl. Anleitung und Originalverpackung). Für alle vier Games nur 200 DM. Suche dringende Royal Rumble. Bitte melden Dich bei mir! Tel.: 04721/49608 Robin.

Tausche fast neues Mortal Kombat und 20 DM gegen Street Fighter 2 Turbo. Verkaufe Super Ghouls/Ghosts 45 DM; evtl. auch Tausch gegen Pilotwings. Tel.: 0341/4415073 14.30-20 Uhr, Nino verlangen.

Kaufe, verkaufe, tausche Videospiele und Konsolen nebst Zubehör. Für Super Nintendo-Spiele von 30-99 DM. Habe laufend neue Sachen anzubieten. Infos gegen Porto von Thomas Schack, Neustreitzer Str. 3, 18109 Rostock. (Chessmaster für 69 DM).

VERSCHIEDENES

Verkaufe, tauche Module für Neo Geo, PC-Engine, Super Nintendo, Mega Drive. Kaufe auch ganze Sammlungen. Verkaufe 45 HuCards und elf CDs für PC-Engine für 20-130 DM pro Stück. Verkaufe auch sieben Spiele für Neo Geo kein! Viewpoint gegen Gebot. Tel.: 0221/5462604 ab 12 Uhr. Suche auch Manga Videos!

Verkaufe für PC-Engine/Turbo Duo 45 HuCards und elf CDs für 20-130 DM pro

Stück. Suche Manga Videos (VHS-PAL-Englisch). Suche auch PC-Engine GT, Super Grä, Turbo Grä, Zubehör, Module und CDs. Kaufe auch ganze Sammlungen, evtl. Tausch gegen Super Famicom. Tel.: 0221/5462604.

Kaufe, tausche, verkaufe Module, CDs und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, 3DO, Jaguar. Suche Jaguar, habe auch PC-Engine. Tel.: 07331/40749.

Suche für Atari 2600 die Spiele Battle Zone, Fathom, Death Star Battle, Moonswapper, Popeye, Plaque Attack, Sky Jinks und Super Cobra. Zahle 20-30 DM pro Spiel plus Porto. Tel.: 07543/1230 Helmut.

Verkaufe für Mega Drive: Arcade Power Stick (50 DM), Desert Strike (50 DM), Sonic (40 DM), Shinobi (40 DM), Thunder Force III (40 DM), Jungle Strike (70 DM), Flashback (70 DM), Shinobi III (70 DM). Für Super Nintendo: Tiny Toons (70 DM), Royal Rumble (90 DM), Wing Commander (60 DM). Für Game Boy: Kwirk (25 DM), Turtles (25 DM), WWF Superstars (25 DM), Kirby (30 DM). Tel.: 09973/1213.

Super Oldie! Philips Game Comp. 7400 + Originalverpackung mit 13 Spielen für 200 DM zu verkaufen. Telefon: 09228/1247 Stefan.

Verkaufe Nintendo NES mit sechs Spielen wie WWF King Of The Ring, Alien 3, Darkwing Duck, Zen Intergalactic Ninja, Double Dragon 3, Kirby's Adventure für 300 DM. Oder tausche gegen Final Fight 2 oder Street Fighter 2 Turbo. Verkaufe auch Mega Drive-Spiel Dice Pocket für 50 DM. Schreibt an: Alex Honcker, Starenstr. 3, 55487 Söthen.

Tausche, kaufe, verkaufe Lynx-Spiele. Alles anzubieten. Suche auch noch Jaguar-Kontakte. Tel.: 030/4138278 am besten zwischen 14 und 24 Uhr.

Suchen für privaten Spielclub noch jede Menge Super Nintendo-, Nintendo NES-, Mega Drive- und Game-Boy-Module. Gerne auch ganze Sammlungen! Bitte melden unter Tel.: 0641/71250.

PC-Engine, Turbo Duo, Super Nintendo, Mega Drive. Kaufe und verkaufe. Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - Deutschlands ältester Videospielclub und einer der größten für SEGA/NINTENDO bietet Clubzeitungen, Tips, etc.! Infos unter: M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin (1 DM Rückporto beilegen). Tel.: 030/6188391.

Kaufe, verkaufe, tausche Module und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD II, Neo Geo, Game Gear, Turbo Duo, PC-Engine, Jaguar, 3DO, MAK. Tel.: 089/1403732.

Ich verkaufe verschiedene Super Nintendo-Spiele (Super Soccer, Super Mario World, etc.) und Game-Boy-Spiele (Dragon's Lair, Boulder Dash, Mickey Mouse, Tennis, Paperboy 2, Chessmaster, Prince of Persia, Darkwing Duck). Bin Montags bis Freitags zwischen 15 und 17 Uhr unter Tel.: 04793/3303 zu erreichen (bitte nach Nils fragen).

Verkauf, Ankauf oder Tausch von Mega Drive, Super Nintendo und PC-Engine. Für Sammler! Löse meine PC-Engine-Sammlung auf. Es sind viele Raritäten dabei, z.B. Parodius, Bomb 1+2, Devil Crash, Alien Crash, Galaga '88, Parodius Stars, Gunhed-Serie, usw. Tel.: 07152/902375.

Anime-Videofilme gesucht, möglichst englisch oder mit englischen Untertiteln. Preis nach telefonischer Vereinbarung. Tel.: 09721/9670.

Kaufe fast alles. Konsolen + Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, Jaguar, Neo Geo, Game Boy, Nintendo NES, 3DO, Master System. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr. Andreas.

Kaufe alles, verkaufe fast alles zu humanen Preisen. Sven: Tel/Fax: 06132/56604, Florian: Tel.: 06131/40635, Jan: Tel.: 06131/805370.

Hallo! Tausche Eure Videospiele gegen 5 DM Tauschgebühr + 5 DM fürs Porto gegen gleichwertige Spiele. Wer Interesse hat meldet sich mit Rückporto schriftlich bei Thomas Schack, Neustrellitzer Str. 3, 18109 Rostock. Schnell, schnell!

Verkaufe, tausche Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, PC-Engine, Lynx und Automatenplattformen. Für Super Nintendo: Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Mortal Kombat, usw. Für Mega Drive: Aladdin, Puggsy, Sonic 1-3, usw. Tausche zwei ältere Super Nintendo-Spiele gegen ein neues, habe Wonderboy 1 und Rygar für MAK. Habe viele neuere und ältere Games da. Tel.: 05650/450 Sascha.

Tausche Starving SN gegen Castlevania 4 SN und verkaufe Alien 3 MD und Aladdin MD. Alles 100% OK. Suche außerdem günstig Super Empire Strikers Back SN. Telefon: 03504/613274 Raum Dresden, ab 17.00 Uhr.

Für fanatische Sammler oder andere Zocker. Verkaufe meine Oldie-Konsolen VCS 7800 + fünf Spiel- + Zubehör für 79 DM. Oder Spiele einzeln für 10 DM. Klaus Drijia, Guerickestr. 6, Tel.: Dresden/01257.

Suche für PC-Engine j.p. HuCards und sämtliche CDs. Suche speziell Parodius Stars als j.p. HuCard. US Super NES zu verkaufen. Tel.: 0211/342065 ab 18 Uhr.

Tausche, kaufe, verkaufe Lynx-Spiele. Alles anzubieten. Suche auch noch Jaguar-Kontakte. Tel.: 030/4138278 am besten zwischen 14 und 24 Uhr.

Verkaufe Game Gear mit Netzgerät + Sonic 1 für 80 DM (Original verpackt!). Verkaufe Turbo Express-Handheld + Netzgerät + Parodius Stars + Neutopia 1 (alles Original verpackt!), 1a Zustand, neu 600 DM, jetzt 250 DM. Tel.: 0831/66848.

Verkaufe ca. 70 Games für PC-Engine/Turbo Duo von 20-70 DM. Tel.: 02334/40198 Peter, ab 17.30 Uhr.

Action Replay Pro-Codes für 185 Mega Drive-Spiele nur 8 DM, für 130 Super Nintendo-Spiele nur 6 DM (bar/Bfsm). Tolle Sachen dabei!! Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin.

Verkaufe, tausche für Lynx: Klax 50 DM, Electrocop 40 DM, Checkered Flag 50 DM, Slime World 50 DM, Ninja Gaiden 50 DM, Awesome Golf 45 DM. Für Jaguar: Crescent Galaxy 90 DM, Cybermorph 85 DM. Suche für Jaguar: Evolution Dino Dudes, Tempest 2000, Raiden, Checkered Flag. Tel.: 03471/25005 ab 17 Uhr, Sebastian.

Verkaufe Miracle Adventure (Spilmaster) für Neo Geo. Verkaufe außerdem Spiele für FM Towns, Jaguar und 3DO. Löse meine MANGA-Sammlung auf. Japanische Anime abzugeben!!! Tel.: 02872/8411 tägl. ab 18.30 Uhr, Thorsten.

Hallo! Wir suchen noch neue Mitglieder für unseren kostenlosen Super Nintendo-Club! Wenn Ihr mehr über unsere Tel./Fax-Beratung, Vermittlung von Briefkontakten, Tips & Tricks, Action Replay Pro-Codes, Level-codes, Tauschbörsen, usw. wissen wollt, dann schreibt uns (bitte Rückporto beilegen), ruft uns an oder faxt uns. R. Weyrauch, Stadtstr. 46, 64720 Michelstadt, Tel.: 06061/12939 Montag bis Freitag von 18 Uhr bis 22 Uhr, Samstag von 13 Uhr bis 18 Uhr, Sonntag von 14 Uhr bis 20 Uhr, Fax 06061/12939.

Verkaufe für Mega Drive: Arcade Power Stick (50 DM), Desert Strike (50 DM), Sonic (40 DM), Shinobi (40 DM), Thunder Force III (40 DM), Jungle Strike (70 DM), Flashback (70 DM), Shinobi III (70 DM). Für Super Nintendo: Tiny Toons (70 DM),

Royal Rumble (90 DM), Wing Commander (60 DM), Für Game Boy: Kwirk (25 DM), Turtles (25 DM), WWF Superstars (25 DM), Kirby (30 DM). Telefon: 09973/1213.

Super Oldie! Philips Game Comp. 7400 + Originalverpackung mit 13 Spielen für 200 DM zu verkaufen. Telefon: 09228/1247 Stefan.

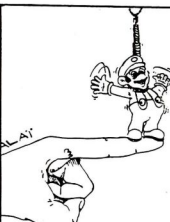
Kaufe, tausche, verkaufe Module, CDs und Konsolen für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, 3DO, Jaguar. Suche Jaguar, habe auch PC-Engine. Tel.: 07331/40749.

Kaufe, verkaufe, tausche Videospiele und Konsolen fast aller Systeme. Infos gegen Porto von Thomas Schack, Neustrellitzer Str. 3, 18109 Rostock. Wer hat ein Sega Mega CD und will Spiele tauschen?

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 097/74 11

GAME BOY	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE JP
Hook	19 Jopyad (Turbo)	29 Castlevania	119
Metroid II	19 Axelay	49 Darwin 4081	29 Super Darius II
Nemesis II	29 Pushover	49 Decap Attack	39 Martial Champion
Q-Bert	29 Cool World	59 Fatal Rewind	39 Bomberman 94
Spiderman II	29 Blues Brothers	59 Tojan + Earl	39 Streetfighter
WWF Superstars	29 Tiny Toon	69 Powermonger	49 PC-Kid II
Battludius	39 Parodius	69 Cdx ab	49 Chooniki
Mickes Chase	39 Congo Rescue	79 Rolo Rescue	59 Spigrass
R-Type II	39 Turbos IV	79 Ronger X	79 PC-Kid I + II
Adv. Island II	49 RCB	89 Super Shinobi 3	79 Wind of Thunder
Ariel Mermaid	49 Roadrunner	89 Jurassic Park	89 Final Match Tennis
Darkwing Duck	49 Top Gear II	89 Golden Axe III	89 Bonze Adv.
Flintstones	49 Aero Acrobat	89 Gauntlet IV	89 Rayman
Jurassic Park	49 Cool Spot	99 F 1	109 PC Denjin Airzouk
NES	49 Cybernator	99 NBA Jam	119 Kato + Ken
Reposten ab	29 Turbles T-Fight	109 Sonic II	129 New Adv. Island
MASTERSYSTEM	29 SuperStars II	109 GEAR	144 Blue Blink
Reposten ab	29 Rodman X	119 Jock Rock	29 Armed F
LYNX	29 Skyblazer	119 Tom + Jerry	39 Bravo Man
Reposten ab	29 Sup.R-Type III	119 Battlatoads	49 Arcade Karte
	29 Fatal Fury II	129 Donald Duck II	49 Arcade Spiele
	29 Macros	129 Aleste I	49 Kartstein Lieferbar

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!



FX-Video games

Wahlenstr. 6
50823 Köln
Tel.: 02 21/52 75 44
Fax: 02 21/52 75 24

Wenn Sie noch einmal ein Videospiel woanders kaufen, bekommen wir nervöses Fingerzucken !!!

SNES

Art of Fighting dt 129,00
Choplifter III us 109,00
Emp. Str. Back dt 129,00
Flashback dt 109,00
Lester us 119,00
Mega Man X us 139,00
Mister Nutz dt 119,00
Plok dt 89,00
Wolfenst. 3D us 109,00
Young Merlin dt 145,00

MEGA DRIVE

Castlevania 104,00
Dizzy 89,00
Etern. Champ. us 139,00
Fifa Soccer 109,00
Gauntlet 4 121,00
Landstalker 129,00
Lotus II 109,00
Puggsy 109,00
Ultimate Soccer 119,00
Virtua Racing Jp 239,00

3DO NTSC 1229 DM, 3DO RGB 1699 DM

ATARI Jaguar PAL 599 DM

An- und Verkauf von gebrauchten Videospielen und Konsolen

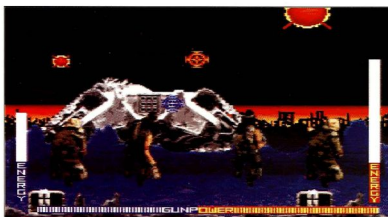
T2 - The Arcade Game

Wer für seine Maus oder sein Super Scope neues Futter sucht, ist bei T2 genau an der richtigen Adresse

Die Story von T2 The Arcade Game ist recht schlicht. Ihr sollt als T800 die gute Sarah Connor und ihren Sohn beschützen, der ja bekanntlich der Retter der Welt sein wird. Ausgerüstet mit einer dicken Wumme und einigen Raketen geht es in

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

den Kampf. Mittels eines Fadenkreuzes feuert Ihr auf feindliche Terminatoren und andere Gegner, die von der Seite oder aus dem Hintergrund auf Euch einströmen.



Der erste Obermotz hat schon einen Schwächeanfall



Stefan: Wer auf Metzeleration mit nicht zu einfachem Schwierigkeitsgrad steht, wird mit T2 recht gut bedient. Wenn er dann noch im SuperScopes ist, wird er sich wie Arnie persönlich vorkommen und mit Freude den feindlichen Cyborgs Feuer unter dem Hintern machen. Schießwütige Videospieler, die nur ein Joypad zur Verfügung haben,

entgeht einiger Spaß; aber mit einer Maus kommt meistens ein einigermaßen gutes Spiegegefühl rüber und Ihr kommt doch noch auf Eure Kosten. Bei der Grafik hat sich Acclaim aber nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Zwar zeigen die Levels recht gute Ansätze, aber im Endeffekt bleibt sie doch nur Mittelmäßigkeit. Gleiches gilt für die Musik. Wer jedoch darüber hinwegsehen kann, bekommt eine nach wie vor akzeptable Coin-op Umsetzung.



Wen bloß der Pick Up nicht wäre...

Insgesamt habt Ihr sieben Levels zu durchballern, die in zwei Zeitzeilen eingeteilt sind. Die ersten vier Levels sind im Jahre 2029 angesiedelt, die



T800 voraus

letzten drei im heutigen Los Angeles, wo es zum entscheidenden Showdown in einer Stahlfabrik kommt.

HERSTELLER:	ACCLAIM
DATENTRÄGER:	8 BIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	7
BESONDERHEITEN:	PASSWORT MAUS/SUPERSCOPE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	ACCLAIM/THEO KRAHN
SCHNITT:	Mittel
71% GRAFIK	
64% SOUND/FX	
47% FUN	

Super Putty

... eine lustlose Umsetzung eines mittelmäßigen Amiga-Spiels



Philipp: Wie kann man sich entschließen ein bereits auf dem Amiga mittelmäßiges Spiel fürs SN umzusetzen? Kann das nicht nur ins Auge gehen?

Es muß vielleicht nicht zwangsläufig so sein, Super Putty bestätigt jedoch obige Vermutung mit erschreckender Deutlichkeit. Die Steuerung ist miserabel, das Leveldesign paßt sich da hervorragend an und die Aufmachung überzeugt nur in Sachen Grafik. Was ansonsten auch noch nervt, ist die ständige Reinkarnation der bereits vernichteten Feinde und deren äußerst unfaires Verhalten. Gibt es bei dem Modul überhaupt Lichtblicke, wird sich manch einer fragen: Das System 3-Logo gleich zu Beginn des Spiels ist erstaunlich professionell gestaltet, so daß es immer wieder Spaß macht zu reseten. Ob es sich allerdings lohnt, allein dafür 150 Mark auszugeben, sei dahingestellt.

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1-2 Spieler

Es ist schon erstaunlich in welchem Maße Hintergrundgeschichten ins Schwachsinnige gesiegt werden können: Den Bewohnern von Putty Moon steht ein schreckliches Schicksal bevor. Sie sollen allesamt in Kaugummi verwandelt werden, um dem wahnsinnigen Dazzle-die die Umsatzeinbußen auf-

zubessern. Zu ihrer Verteidigung hatten sie zwar Roboter gebaut, doch die waren schnell außer Betrieb gesetzt und so war es für Dazzledade nicht schwer gewesen, alle Bewohner auf dem Dach eines Hochhauses zusammenzutreiben und für die Transformation in Kaugummi vorzubereiten. Nur ein einziger tapferer Putty konnte sich retten und der mußte jetzt erst einmal die Roboter befreien, bevor er sei-



Ja, was viele nicht gewußt haben, Putty ist erstaunlich dehnbar!



Im Gym werden Euch die Grundprinzipien erlăutert

nen Kumpels helfen konnte. Diesen Putty kontrolliert natürlich Ihr: Er kann sich dehnen, sich flach auf den Boden strecken, mit einer Faust zuschlagen oder einfach nur hüpfen. Ziel ist es alle Roboter in einer bestimmten Zeit zu Eurem Raumschiff zu bringen.

HERSTELLER:	SYSTEM 3
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	THEO KRAHN
SCHNITT:	Mittel
68% GRAFIK	
64% SOUND/FX	
51% FUN	

Pro Sport Hockey

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

Jalecos Modul unterscheidet sich im Gamedesign kaum von der Konkurrenz. Dank offizieller Lizenz finden sich auf dem Cartridge 24 der 28 Original NHLPA-Teams, über deren Stärke kleine Statistiken Aufschluß geben. Hat man sich durch Einzelspiele mit der Steuerung vertraut gemacht, kann man sich in einer kompletten Saison (82 Spiele) mit den restlichen Teams messen, Zwischenspiele speichert das SNES automatisch. Gibt es am Spielablauf insgesamt also nichts auszusetzen, hapert's dafür an der Spielbarkeit umso mehr. Nichts, aber auch wirklich gar nichts

will gefallen. Von Spielfuß kann keine Rede sein, ständig geht Nintendos 16-Bitter in die Knie, die ungenaue und wenig durchdachte Steuerung bringt einzig und allein das Joypad in Gefahr und die üblen Soundeffekte pendeln sich ebenfalls auf der untersten Niveau-Schiene ein. Fazit: Lebenslang auf die Strafbank mit diesem Teil! (Stephan)



Für dieses Modul schämen sich sogar die Konsolenspieler!

HERSTELLER:	JALECO
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHENUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGSPLAN:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFALLT
BESONDERHEITEN:	ÜBLES TEIL
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	GALAXY

SCHNITT:	mittel	gut	sehr gut	super
55% GRAFIK				
28% SOUND/FX				
25% FUN				

Space Ace

SUPER NINTENDO

Genre-Mix / 1 Spieler

Und wiederum ein Bösewicht die Welterschaffung zu erringen, diesmal der gemeine Commander Borf (vielleicht ein Verwandter eines Enterprise-Mitglieds?). Zu allem Unglück hat dieser noch Eure Freundin entführt und Euch mit seinem Laser-Strahl in ein Kind verwandelt (damit wäre alles komplett). Im für solche Spiele typischen Try-And-Error-Prinzip macht Ihr Euch auf den Weg, um in den 25 Levels an allerhand Raumschiffen, Monstern und dem Bösewicht Borf vorbeizukommen, was sich als äußerst langwierig und zudem noch langweilig darstellt, denn einmal an einer unfairen Stelle umgekommen, müßt Ihr den gesamten Abschnitt noch einmal aus Neue spielen. Die Grafik sähe zwar auf einem C 64 noch gut aus, ein Super NES braucht jedoch nicht

damit geschändet zu werden, von der Musik kann zu schweigen. Legt Euer Geld also lieber für das ähnlliche Dragons Lair an, anstatt es mit diesem Spiel zum Fenster rauszuwerfen. (Markus)



So ätzend wie der Typ (der linke natürlich) ist leider auch das ganze Spiel

HERSTELLER:	EMPIRE SOFTWARE
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN:	ERHÄLTICH
UMSETZUNGSPLAN:	300
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	25
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	EMPIRETHO KRAKE

SCHNITT:	mittel	gut	sehr gut	super
36% GRAFIK				
32% SOUND/FX				
27% FUN				



Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Handlertagen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!

Actraiser 2 us.	109.95	King of Dragons us.	149.95	Secret of Mana us.	139.95	Zool	119.95
Action Replay Pro 2	109.95	Legend us.	129.95	Sensible Soccer dt.	99.95	Super Scope dt.	89.95
Airborn Ranger us.	129.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Shadow Run dt.	129.95		
Andre Agassi Tennis	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Sky Blazer	119.95	3 DO	
Art of Fighting jp.	79.95	Lemmings 2	119.95	Socks the Cat us.	119.95	Grundgerätr NTSC	1.199.-
Arcus Odyssey us.	139.95	Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Sports Illustrated us.	119.95	Grundgerätr PAL	1.499.-
Asterix dt.	89.95	Lufia us.	135.95	(Football + Basketball)	144.95		
Battle Cars us.	119.95	Mario Time Machine	119.95	Star Wars II	135.95	Demolition Man	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Mario & Wario us.	129.95	Star Trek Next Gen. us.	149.95	Escape from Monster	99.95
Bio Metal us.	89.95	Mechwarrior dt.	139.95	Steel Talons us.	99.95	John Madden Football	99.95
Blues Brothers dt.	89.95	Mega Man X us.	139.95	Striker II (World Cup)	119.95	Out of This World	139.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mega Man Soccer us.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	Pebble Beach Golf	129.95
Bugs Bunny us.	135.95	Metal Marines us.	149.95	Super Bomberman incl.		San Diego Zoo	99.95
Chester Chetha II us.	119.95	Mickey's Challenge us.	134.95	4 Player Adapter	135.95	Shock Wave	139.95
Choplifter III us.	99.95	Mr. Niu dt.	109.95	Super Bases Loaded 2 us.	129.95	Shock Commander	99.95
Clay Fighter us.	134.95	Mystical Ninja dt.	119.95	Super Metroid us.	139.95	Total Eclipse	119.95
Clay Mates us.	119.95	NBA JAM	124.95	Super Nova us.	119.95	20th Century Allmanac	99.95
Dennis the Menace dt.	99.95	NBA Showdown us.	119.95	Super Turrican dt.	99.95	Who Shot Jonny Rock	125.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95	NHL 94 dt.	119.95	Top Gear II us.	99.95	Laser Gun	119.95
Dungeon Master us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	3-DO Joypad	99.95
EEK the Cat us.	134.95	Ninja Warriors us.	139.95	Tecmo Bowl us.	109.95		
Equinox	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	Turtles Tournament us.	129.95	Atari Jaguar	589.-
Eye of The Behol. us.	144.95	Obitus us.	144.95	Troddlers us.	105.95	incl. Cybermorph	
Fatal Fury II us.	139.95	Pack Attack us.	105.95	Turn and Burn us.	119.95		
Final Fight II us.	114.95	Pinnball Dreams us.	119.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!	
Flashback dt.	79.95	Prehistoric Man us.	139.95	Undercover Cops us.	129.95	Mega Drive	
Flintstones dt.	129.95	Relief Pitscher us.	119.95	Untouchables us.	134.95	Virtual Racing jp.	149.95
FX Trax us.	119.95	Rock n Roll Racing	109.95	Wizardry 5 us.	139.95		
Goof Troop us.	139.95	Romance III us.	129.95	Winter Olympics	125.95	Ruft an: 0921-513401	
Inspector Gadget us.	119.95	Operation Alien us.	119.95	Winter Extreme us.	139.95	Mo.-Fr.: 11-20 Uhr	
J. Madden Ftb. 94	119.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Wolfenstein 3D	139.95	Sa.: 10-14 Uhr	
Jurassic Parc dt.	109.95	Pop n' TwinBee II dt.	119.95	WWF Royal Rumble dt.	79.95		
Knight of Round Table	139.95	R-Type III eur.	144.95	Young Merlin	139.95		

Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch an selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung

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

JUMP RUN

ENTERTAINMENTCENTER

MEGA DRIVE

Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunsar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble dt	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch dt	119.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	99.90
Art of Fighting	139.90
Bomberman	89.90
Bomberpaket	144.90
World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	129.90
Empire Strikes Back	129.90
Equinox	139.90
Flashback	89.90
Goof Troop	119.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
NBA Jam	139.90
NHL-Hockey '94	109.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Star Wars	119.90
Starwing	79.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
Utopia	129.90
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	114.90
Choplifter III us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Lemmings II us	139.90
Lufia us	139.90
Secret of Mana us	149.90
Super NES dt 50/60 Hz	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit	
ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
for SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90

ROLLENSPIELE

Wir möchten Ihnen ab sofort nicht nur Videospiele für alle gängigen Konsolen anbieten, sondern auch die ganze Welt der Rollen- Fantasy- und Brettspiele!

SHADOWRUN 2.01D

das Cyberpunk-Rollenspiel

Grundregelwerk mit 320 Seiten
rasantem Schreibstil (komplett
in Deutsch) 65.00

Quellenbücher:
Asphalttschungel 36.00
Strassensamurai 29.80
Abenteuermodule ab 24.80
z.B. Flaschendämon
Die fesselnde Atmosphäre von
Shadowrun gibt es natürlich
auch in spannenden Taschen-
buchromanen schon ab 12.90

BATTLETECH:

Grundbox, inkl. vierfarbigen
Geländekarten, 14 Mechminiatur-
en, Regelbuch & Würfeln 69.00

Szenariobände je 24.80
-Biß der Schwarzen Witwe
-Die Kell Hounds
-Gray Death Legion

Geotech 1-3 - das sind Erweiter-
ungskarten für die Grundbox,
z.B. mit Wüsten, Flußtälern, See-
gebieten Waldlandschaften, etc.
je 36.00

Hardware Handbücher
3025 & 3031 beschreiben die
gebräuchlichsten Mechs, Flug-
zeuge, etc. des 31. Jahrhun-
derts. je 39.80

Taschenbücher ab 12.80

NEO GEO

Fatal Fury Special	299.00
Art of Fighting II	369.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joystick	119.00
Memory Card	59.00

JAGUAR

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

3 D O

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



TRICKS TIPS

Bei Cheat- oder Tricksfragen
bitte nicht mehr bei uns anrufen!
Dafür gibts doch Videotext.
Einfach mal Tafel 690 auf SAT.1
einschalten. YO?!
GAMES WORLD - jeden
Sonntag 10:00 Uhr auf SAT.1

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9,- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

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

Dune II

Virgins Strategiespielhammer läßt die Konkurrenz erzittern

MEGA DRIVE

Strategiespiel / 1 Spieler

Fast zeitgleich mit Dune I (MCD) veröffentlicht Virgin nun die Modultversion des auf Amiga und PC mittlerweile zum Kultspiel avancierten Dune II. Aber außer dem Namen haben die beiden Neulinge auf dem Konsolenmarkt nichts gemeinsam. Die Hintergrundstory von Dune II ist schnell erklärt: Drei konkurrierende Herrscherfamilien, die edlen Atrides, die Ordos und die bössartigen Harkonnen versuchen die Herrschaft über den Wüstenplaneten zu erlangen; dabei ist ihnen jedes Mittel recht. Grund des Krieges ist die wirtschaftliche Bedeutung des Planeten, denn nur dort gibt es den für die Raumfahrt wichtigen Treibstoffs Spice, ein Gewürz, das von den in den Wüsten Dunes lebenden Sand-

würmern erzeugt wird. Grundaufgabe des Spielers ist es also, möglichst schnell an das wertvolle Material zu kommen. Dazu stehen Euch am Anfang eine Fabrik sowie ein paar leichte Militäreinheiten zur Verfügung. Gespielt wird in Echtzeit, d.h. daß Ihr jederzeit mit einem Angriff des Gegners rechnen müßt. Zuerst solltet Ihr eine Gewürzfabrik bauen, mit der Spice-Abbau und damit die Gewinnung neuer Credits erst möglich wird. Je mehr Kohle Ihr einheimst, desto mehr neue Gebäude könnt Ihr bauen, von der Radarstation bis zur schweren Raketenabwehr. Ziel der einzelnen Levels ist es, entweder eine gewisse Anzahl von Credits zu erwirtschaften oder das Hauptquartier des Gegners zu vernichten. Danach gibt's ein Passwort, denn sonst wäre an ein Durchspielen nicht zu denken.



Drei Häuser kämpfen um den Wüstenplaneten



Tastenbelegung und Truppenteile werden im Verlauf des Spiels ausführlich erklärt

Philipp: Wie nicht anders erwartet, verpassen die Jungs aus dem westlichen Wald dem MD eine spritzige Version ihres PC-Strategieknüllers. Die Bedienung wurde benutzerfreundlich ans Joypad angepaßt, die Grafiken stehen auch dem MD gut zu Gesicht und sogar die Sprachausgabe ist in erstaunlicher Qualität rübergezogen worden. Leider, leider wurde der manchmal äußerst hektische Spielablauf ebenso sauber konvertiert, und genau hier scheiden sich die Geister: Den einen ist es lieber, in aller Seelenruhe und mit viel Bedacht Ihre Züge zu machen, die anderen haben mehr Spaß an einem schnellen, reibungslosen Echtzeit-Strategiespiel, wie Dune II zweifellos eines ist. Freunde der ersten Kategorie sollten unbedingt probierspielen, die Echtzeit-Freaks können unbesorgt zugreifen.

Alle Gebäude im Überblick

Die Fabrik



Ohne das Hauptgebäude kann man nichts mehr bauen

Kraftwerk



Erzeugt Strom für die anderen Gebäude

Radar



Durch das Radar vergrößert sich das Sichtfeld der Karte erheblich

Gewürz-Fabrik



Genug Spice heißt auch genug Credits

Werkstatt



In den höheren Levels wichtig

Fahrzeug-Fabriken



Hier rollen die Panzerfahrzeuge vom Band

Gewürz-Silo



Wenn die Fabrik überfüllt ist, lagert man das gewonnene Spice in diesen Silos ein

Kommando-Zentrale



Diese Zentrale gibt es nur für besondere Leistungen

Eigenkonstruktion



Wer dieses Gebäude konstruiert, ist in der Lage gegen Truppen für sich zu gewinnen

Kasernen



In den Kasernen werden leichte Einheiten ausgebildet

Flugzeug-Fabrik



Kaum zu glauben, hier werden Flugzeuge gebaut



Jedes Konstruktions darf vor dem endgültigen Bau noch einmal auf dem Reißbrett begutachtet werden



Julian: Dune II ist ein erstklassiges Strategiespiel und ein Garant für durchgezogene Wochenenden.

Zwar ist es grafisch kein Weltwunder, aber das erwartet man von einem Game dieses Genres ja nicht, doch die Programmierer haben solide Arbeit geleistet. Der Sound untermauert die hektische Atmosphäre, vor allem die Sprachausgabe tut das ihrige, so daß man sich regelrecht in die gluthelbe

Wüste versetzt fühlt. Ein besonderes Schmankerl soll übrigens die endgültige Version aufweisen, nämlich deutsche Sprecher. Doch noch nicht genug des Lobes, Virgin hat sich auch beim Leveldesign ordentlich ins Zeug gelegt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich kontinuierlich vom Anfängerebene bis hin zur absoluten Profikarte, und die Gegner verhalten sich durchgehend intelligent. Ein Manko hat Dune II dennoch. Bei den späteren, extrem langen Levels wäre eine Batterie weitaus sinnvoller als ein Passwort gewesen.



Die verschiedenen Geländearten (v. oben): Dünen, Sand, (l. unten) Gewürz, Gewürzquelle

Siegreich ziehen wir Passwort-gestählt in den nächsten Level



CHRONOSERVICE

Versandhandel GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104

Mo-Fr 09H30-13H00

Telefax 06081/960 198

14H00-18H30

Händleranfragen
erwünscht

SUPER INTERDISC / SUPER KIBO USA / SUPER FAMICOM JAP				MEGA DRIVE		MEGA CD 32			
Activator 2 (US)	119,-	Super NES US + 1 Stick	169,-	Geralt Mecca C	199,-	Shining Force (Dt)	129,-	Geralt Mecca C	199,-
Adams Family 2 EUR/US	99,-	+ RGB KABEL	259,-	MEGA 2 + Aladdin	279,-	Sonic 3 (Dt)	139,-	GAUSS CONCEPT	109,-
Aero the Acrobat (EUR)	129,-	US JPB Adapter AD29	29,-	Acton Reply PRO	99,-	Sonic 3 (JP)	129,-	3rd World War (US)	135,-
Aladdin (US/EUR)	129,-	AD 29 Turbo	39,-	Acton Reply	19,-	Sonic Spinball	109,-	Chuck Rock 2 (EUR)	119,-
Alca West JP	139,-	Unit: Data Pro Version	39,-	Universal Adapter	39,-	Star Trek Next Gen	139,-	Dracula (US)	119,-
Art of Fighting (EUR)	119,-	Acton Reply Pro MK2	109,-	Exotic Pad + Button MDII	39,-	Street Fighter 2 (JP)	139,-	Dune (EUR)	119,-
Art of Fighting JP	119,-	Pad Super 4	29,-	Pad Pro 4	29,-	Sylvester & Tweedy (US)	149,-	Final Fight (JP)	59,-
Asterix EUR	99,-	RGB Kabel US	29,-	4 Way Play	59,-	Tiny Toons (EUR)	89,-	Ground 0 Texas EUR	135,-
Barfand JP	189,-	Multitap JP (4 Sp.)	65,-	Scorcher Kid (JP)	109,-	Toe Jam & Earl 2 (Dt)	129,-	Jurassic Park (Dt)	99,-
Battlelands US	119,-	Programmierbar Adapt.	65,-	Sonic Blastman 2 JP	179,-	Toe Jam & Earl 2 (JP)	119,-	Lunar (US)	125,-
Bat: Toad/Doble Drag	129,-	Jurassic Park (EUR)	119,-	Soldierman X Men EUR	89,-	Undeadline (JP)	39,-	Mad Dog Mc Cree US	129,-
Bombman + Multitap US	149,-	J. Madden 94 US	139,-	Star Trek Next Gen. US	159,-	Virtua Racing (JP)	199,-	Mortal Kombat	119,-
Brain Lord JP	149,-	J. Madden 94 US	139,-	Star Wars JP	79,-	Winter Olympics (EUR)	119,-	NHL 94 (US)	121,-
Buge Bunny US	139,-	Lemmoning 2 (Sp.) US	129,-	Street Fighter 2 (US)	89,-	Wonderboy 3 (JP)	79,-	Puggsy (US)	129,-
Cartona (Strike) (EUR)	109,-	Lawnmower Man EUR	109,-	Street Fight 2 Turbo EUR	129,-	WWF Royal Rumble	119,-	Sigward (US/EUR)	99,-
Casestavia 4 JP	69,-	Lemmoning 2 (US)	149,-	Strike Cartona EUR	109,-	X Men (EUR)	79,-	Sonic (EUR)	99,-
Chopplier II (US)	119,-	Lethal Enforce + Plat. (US)	179,-	Sunset Riders US	129,-	Yoda (EUR)	109,-	WWF Rage	109,-
Cyberlighter EUR	129,-	Lethal Weapon US	89,-	Super Format. Soccer 2 JP	79,-	Zombies	115,-		
Cool Spot (EUR)	119,-	Luffa Forts. Doom US	129,-	Super Saltaire US	119,-				
Daffy Duck US	129,-	Macross (JP)	109,-	Super Sonic Blastman US	109,-				
Dragon Ball 2 (ver 2) JP	199,-	Madara 2 (JP)	109,-	Super Turrican (US)	89,-				
Dragon Ball 2Z (ver 3) JP	199,-	Megaman Soccer US	159,-	S.Emp Strike Back JP/EUR	139,-				
Dragon Quest III (JP)	179,-	Megaman X (US)	149,-	T2 Arcade Game US/EUR	139,-				
Equinox US/EUR	149,-	Mighty & Magic 2 (EUR)	139,-	The Flintstones EUR	129,-				
Eye of the Beholder JP	139,-	Mortal Kombat (EUR)	129,-	TNT: Team Fighters US	129,-				
F1 Circus 2 JP	129,-	Mr. Nutz (EUR)	119,-	Top Racer 2 JP	169,-				
F1 Pole Position (EUR)	129,-	NBA Jam US	139,-	Top Gun 2 (JP)	139,-				
Fatal Fury 2 US	159,-	NBA Jam (EUR)	139,-	Utopia EUR	129,-				
Fighting Spirit EUR	149,-	NBA Showdown US	149,-	Val D'Aire EUR	129,-				
Final Fantasy 2 US	149,-	NHL Hockey 94 (US)	99,-	Winter Olympics US	139,-				
Final Fantasy 1 JP	179,-	Nigel Mansell (EUR)	129,-	Wolfenstein 3D EUR	139,-				
Final Fight 2 (JP)	69,-	Nigel Mansell (JP)	109,-	World Class Rugby 2 JP	169,-				
Freemblem (2 Mbit) JP	179,-	Ninja Warriors Again (JP)	189,-	World Class Rugby 2 EUR	169,-				
Flashback (EUR)	119,-	Paladin's Quest US	159,-	World Soccer 94 US	119,-				
Flora Garside (JP)	169,-	Pinball Dreams US	129,-	Young Merlin EUR	139,-				
Ghouls 'N Ghosts US	129,-	Pink Panther US	129,-	Zombies US	139,-				
Goemon Fight 2 (JP)	179,-	Pop 'N Twin Bee 2 (JP)	159,-						
Good Troop EUR/US	119,-	Ranma 1/2 1 (JP)	99,-						
GP-1 (US)	179,-	Ranma 1/2 2 (EUR)	129,-						
Hokuto Genshi 7 (JP)	169,-	Ranma 1/2 3 JP	169,-						
Humonator (F1 P. Pos) JP	89,-	Rock 'N Roll Racing EUR	129,-						
Jim Power US	129,-	Rocky Rodent US	129,-						
Joe & Mac 3 JP	169,-	Romance of 3 Kings 3 JP	149,-						

Bestellungen vor 16 Uhr (16.00 Uhr) werden noch am selben Tag zugewiesen. * Porto Italien 5,- DM * N. Ausl. Ausland Vorkasse 18,- DM und N. 35,- DM. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

MegaTurrican



Der Mega Drive-Start des Made in Germany-Produkts hat länger als angekündigt auf sich warten lassen

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Bren McGuire, der Anführer der Freedom Forces hatte sich seelisch gerade von seinem letzten Gefecht mit Oberschurke Machine erholt, als ihn ein weiteres Mal ein verzweifelter Hilferuf erreicht: Es ist der Schrei eines Mädchens auf einem fernen Planeten, der gerade von Machines dunklen Mächten überfallen wird. Im Andenken an das Massaker, das Machine auf Brens Schiff, der Avalon 1, damals angeordnet hatte, stürzt Bren zu den Turrican Assault Suits und verwandelt sich in die schlagkräftigste Einheit, die das gesamte Universum zu bieten hat, um den Unterdrückten Hilfe zu bringen. Insgesamt 15 Levels gilt es zu bestehen; Bren lenkt seine Schritte dabei durch Fabriken, Unterwasserwelten, einen riesigen

Schrottplatz und durch die Gefilde der Alien-Königin, um schließlich seinem Erzfeind selbst gegenüberzustehen. Seine Überlebenschance wird durch die vielfältigen Waffensysteme enorm erhöht: Ihr könnt zwischen drei verschiedenen Schüssen wählen (Multiple, Laser und Rebound), die allesamt in drei Stufen hochgepowert werden können. Ebenfalls sehr-nützlich sind Homing Missile und die drei Smart Bombs, die Euch bei jedem Leben zur Verfügung stehen. Schließlich habt Ihr noch die Möglichkeit Turrican für einen bestimmten Zeitraum in ein Rad purer Energie zu verwandeln; in diesem Zustand seid Ihr nahezu unverwundbar. Neu dazugekommen ist ein Seil, das an den Wänden und der Decke haftet und mit dessen Hilfe vornehmlich schwer erreichbare Extraräume zugänglich gemacht werden können.

Power Ups und Extras



Plasma Rope



Smart Bomb



Energy Wheel



Über den Wolken..., wunderschöne Hintergrundgrafiken sorgen für eine tolle Atmosphäre



Stephan: Das 5-Programmerteam entwickelt nun also auch auf Segas 16-Bitter, und das beim ersten mal so unwahrscheinlich gut, daß man glauben möchte, sie hätten Ihr Leben lang nichts anderes getan. MegaTurrican schießt sich ohne Probleme den Platz an der Jump'n Shoot Sonne frei und wird in nächster Zeit der Konkurrenz seiner gewaltig Widerstand leisten. Selten habe ich ein Spiel in die Finger bekommen,

bei dem Sound, Grafik und Gameplay derart aufeinander abgestimmt waren. Dank einer perfekten Steuerung läßt sich Turrican exakt und relativ schnell durch die Levels dirigieren, hinzukommt, daß man auf unfaire Stellen großzügigerweise "verzichtet" hat, was dem Spielfluß ebenfalls zugute kommt. Die Begleitmusiken machen hier ihrem Namen alle Ehre, da sie selbst nach stundenlangem Zocken in kleinster Weise nerven, sondern auch dann noch für einen (kleinen) Motivations-Kick sorgen. Turrican ist ganz einfach sehr, sehr gut.

Schrottplatz Level Fünf Endbosse



Erster Zwischengegner



Zweiter Zwischengegner



Dritter Zwischengegner



Vierter Zwischengegner



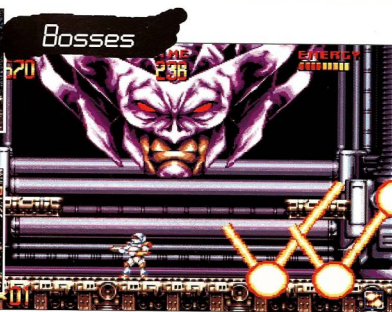
Schließlich wartet noch der Endgegner auf sein Ende



May the force be with you!



Die Alien-Queen ist ein harter Brocken



Hier seht Ihr den finalen Endgegner Maschine



Philipp: Mega Turrican läßt sich am besten mit zwei Worten treffend charakterisieren: Einfach perfekt. Es ist wirklich verblüffend mit welcher Perfektion und Routine Factor 5 ihr erstes (!) Mega Drive-Modul hergestellt haben. Das Spiel hat keine Ecken oder Kanten, weder im technischen Bereich, der besticht durch blitzsauberes Scrolling, verschwenderisch viele Explosionen, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken und einem der besten Soundtracks, die es je fürs Mega Drive gab, noch auf Seiten der Spielbarkeit, der Motivation oder kurz des Spiel-spaßes. Mega Turrican läßt sich hervorragend flott und flüssig spielen, wer die Levels erst einmal ein bißchen genauer kennt, entwickelt rasch eine entsprechend höhere Spielgeschwindigkeit und Routine. Einzig den Alienlevel solltet Ihr etwas langsamer angehen, wer hier durchrennt, ist schneller zum Alienfrühstück geworden als ihm lieb war. Bei aller Euphorie sollte man jedoch nicht übersehen, daß Mega Turrican, abgesehen vom Plasma Rope, mit neuen Ideen nicht gerade überladen wurde, man folgte leider immer noch den mittlerweile ziemlich ausgetretenen Jump'n Shoot-Pfaden. Auf diesen Pfaden gibt es jedoch nur sehr wenige Module, die mit Mega Turrican auch nur ansatzweise mithalten können oder wie bereits zu Anfang bemerkt: Mega Turrican ist einfach perfekt.

Turrican History



Turrican 2 (Amiga)



Turrican 1 (Amiga)



Turrican 3 (Amiga)

Super Turrican (SNES)

Im Vergleich

Besser hätte Factor 5 der Mega Drive-Einstieg kaum gelingen können. Mega Turrican bietet zwar nichts bahnbrechend Neues, womit sich die Kritik aber auch schon erschöpft. Die grandiose Spielbarkeit und die technische Perfektion hiefen das Modul aus deutschen Landen in die absolute Spitzenklasse, auf Segas 16-Bitter gibt's im Moment kein besseres Jump'n Shoot.

Shinobi (MD) 85%
Shinobi III (MD) 73%



HERSTELLER: DATA FACTOR 5
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI/JUNI
UMSETZUNGS-GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

86% GRAFIK
86% SOUND/FX
88% FUN

Lost Vikings

Jetzt tummeln sich die drei entführten Wikinger auch auf dem MD

Während SN-Besitzer ihre Wikinger schon seit Sommer '93 durch massig verfluchte Levels steuern, kommen Mega Drivers erst jetzt in den Genuß. Olaf der Starke, Erik der Schnelle und Baleog der Wilde werden vom intergalaktischen Zoowärter Tomator eines Nachts auf dessen Raumschiff gebeamt. Beim Teleportieren gibt es aber eine Panne, so daß die drei Vorzeige-Skandinavien nicht im Käfig, sondern in den heiligen Hallen des Gleiters landen. Jetzt gilt es das Beste aus der Situation zu machen und durch 37 Räume in die Freiheit zu gelangen. Nur mit Hilfe Eriks Sprungkraft, Baleogs Waffenge-schick und Olafs Schild bzw. deren geschickter Kombination könnt Ihr sie aus ihrer prekären Lage befreien. Wenn einer der drei draufgeht, müßt Ihr noch mal von vorne anfangen, schließlich soll die ganze

MEGA DRIVE

Denkspiel / 1-2 Spieler

Truppe den Exit erreichen. Zwischendurch gibt es Tomator und Fleischkeulen zur Stärkung, und so manches andere Extra.



Sandrie: Schon auf den SN konnten mich die Lost Vikings begeistern. 1:1 umgesetzt hält die Faszination natürlich an. Passable Grafik und ein ordentlicher Sound begleiten den Spieler durch viele verzwickte Levels, zu deren Lösung Ihr gute Kombinationsgabe und Voraussicht mitbringen solltet. An Geduld sollte

es Euch ebenfalls nicht fehlen, denn es passiert nicht selten, daß einer der Wikinger kurz vor dem Ziel hops geht. Positiv anzumerken wäre noch das Passwortsystem, das einem jederzeit einen Einstieg in den erreichten Level garantiert. Auch Tüftelfans, die gerne in Gesellschaft spielen, sind mit diesem Game gut bedient, denn der eingebaute Zwei-Spieler-Modus ermöglicht eine "reziproke Kollektiv-Performance".

Alle Gegenstände



Essen
Gibt Dir 1 Lebenspunkt



Steaks
Gibt Dir 2 Lebenspunkte



Schild Medaille
Gibt Dir 1 blauen Lebenspunkt



Bombe
Sprengt Dir den Weg frei



Smart Bombe
Vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm



Brennender Pfeil
Erledigt einen Gegner mit einem Schuß



Schlüssel
Öffnet Türen der gleichen Farbe



Gravitations-Stiefel
Läßt einen Wikinger in einem Gravitationsfeld laufen



Schalter
Öffnet z.B. Türen



Hebel
Auch damit kann man z.B. Türen öffnen



Zelscheibe
Wie Schalter, kann aber nur durch einen Schuß von Baleog aktiviert werden

Waschechte Wikinger



Name: Olaf der Starke
Alter: 23
Größe: 188 cm
Gewicht: 175 kg
Spezialität: Verteidigung

Ausrüstung:

Luftfahrt
Späße machen
Schild
Bauch
Gelächter



Name: Erik der Schnelle
Alter: 25
Größe: 182 cm
Gewicht: 99 kg
Spezialität: Kämpfen

Ausrüstung:

Schlagen
Schneiden
Würfeln
Pfeil und Bogen
Schwert
Haltung



Name: Baleog der Schreckliche
Alter: 25
Größe: 172 cm
Gewicht: 73 kg
Spezialität: Auskundschaften

Ausrüstung: Rennstiefel
Ein harter Kopf



Markus: Erstaunlich wie gut die Programmierer von Virgin Interactive das lustige Trio auf das MD übergezogen haben, denn Grafik und Sound entsprechen 1:1 der SN-Version. Schade finde ich nur, daß die Programmierer anscheinend keine Lust hatten, dem Spiel ein paar neue Levels zu spendieren; doch was soll's, das unverwundliche Spielprinzip macht trotzdem einfach nur noch Laune. Da steckt man es auch locker weg, wenn man kurz vor Schluß in eine Falle gerät und den ganzen langen Level aufs Neue spielen darf. Falls Ihr Lost Vikings schon auf dem SN habt, braucht Ihr die Sega-Umsetzung nicht mehr, ansonsten bleibt's ein Spiel, das man haben muß.



Die Vikings als Kranführer



Auch so gelangt Ihr mit den Wikingern in ungeahnte Höhen



Um den Weg freizumachen, muß des öfteren einer vorgehen



In jeder Runde können Bonusräume gefunden werden

HERSTELLER: INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE
DATENTRÄGER: 8 BIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGSPLAN: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 37
BESONDERHEITEN: PASSWORT
GA. PREIS: K.A.
NÜTZER VON: VIRGIN INTERACTIVE

80% GRAFIK
78% SOUND/FX
83% FUN

"Nicht verzweifeln!"



Foto: Michael Schraut

**Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:**

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Bubba'n'Stix

Noch ein Jump'n Run? Weit gefehlt, denn dieses Modul wird auch Eure Gehirnzellen zum Kochen bringen

Bubba ist eigentlich ein Typ, der mit einem Helden soviel gemeinsam hat wie ein Sumo-Ringer mit Ballettanzen. Eines Tages wird er jedoch von Außerirdischen gekidnappt und als Zoo-Attraktion in die unendli-

chen Weiten des Weltraums gebeamt. Glücklicherweise gelang es dem einfachen Postboten zu entkommen; doch ein dickes Problem steht ihm noch

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler



UIF: Bubba'n'Stix ist erschreckend anders. Ein ähnliches Spielprinzip bot bislang eigentlich nur David Crane's A Boy And His

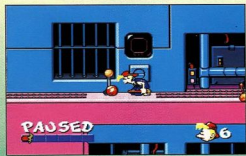
Blob. Vor allem beim Level-Design zeigten sich die Programmierer äußerst kreativ. Immer wieder staunt man über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des kleinen Stocks. Allerdings benötigt Ihr zur Lösung der einzelnen Aufgaben selten eine kri-

stallklare Logik, sondern vielmehr eine Menge Geduld und Phantasie. Das liegt daran, daß die Programmierer das gesamte Geschehen jenseits der Realität angelegt haben. Positiver Effekt: Die Lösung eines Problems ist immer für einen Lacher gut. Negativer Effekt: Befindet Ihr Euch in der Klemme, kommt Ihr meistens nur durch reines Ausprobieren weiter. Insgesamt ist Bubba'n'Stix ein recht mühseliges Spiel, das nur ausgesprochen geduldige Spieler fesseln kann.

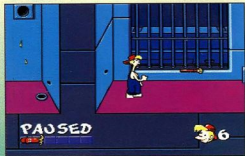
Stix, der Retter in allen Lebenslagen!



Mit Stix die Weltraum-Brühe umrühren



Stix als Queue mißbrauchen



Stix wie einen Bumerang werfen



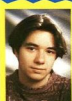
Mit Stix Gegner aus dem Weg schlagen



Stix in Löcher stecken und ihn so als Plattform benutzen



Mit Stix Gegenstände bewegen



Markus: Irgendwie komme ich mit diesem Spiel nicht ganz klar. Zwar ist die Kombination von Adventure- und Jump'n Run-Elementen sicherlich gut gemeint,

doch wie es meistens so ist, gehen diese Ausflüge der Programmierer des öfteren daneben. Am meisten stört mich bei diesem Spiel, daß die Rätsel nur durch stupides und unsinniges Ausprobieren gelöst werden können, weshalb Ihr leicht gefrustet werdet. Dafür haben sich die Programmierer bei der Grafik richtig ins Zeug gelegt, denn Animationen und Hintergrundgrafiken sind nicht von schlechten Eltern, ganz im Gegensatz zur Musik, die monoton vor sich hindübelt. Wer sich gerne auf Teufel komm raus durchbeißt, mag zugreifen, allen anderen rate ich vom Kauf ab.



Der 2. Level: Dieser Level ist durch seine vielen Rätsel besonders knifflig. Insgesamt vier Schalter müssen betätigt werden, um das rettende Ziel zu erreichen. Mittels eines Transporters werdet Ihr von Stockwerk zu Stockwerk gebeamt.



bevor: Wie kommt er wieder zur guten alten Mutter Erde zurück? Bei diesem "Alone in Space"-Abenteuer hilft ihm ein universell einsetzbarer Stock namens Stix, der nach einem Wurf wie ein Bumerang immer wieder zu seinem Herr-

chen zurückfliegt. Damit löst Ihr zahlreiche Aufgaben und Rätsel, bspw. können Schalter mittels eines gezielten Stockschlages betätigt oder Kugeln in bester Billard-Manier zu bestimmten Plätzen gestoßen werden. Da die Levels ziem-

lich umfangreich sind, sichert ein Passwort Euren aktuellen Spielstand.



Der Pilz fungiert hier als Sprungfeder und ermöglicht es Euch den Gegner plattzumachen



HERSTELLER:	CORE DESIGN
DATENTRÄGER:	8 BIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENINGSTERMIN:	APRIL
UMSETZUNGSPLAN:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	5+
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	CORE DESIGN
GRAFIK:	68%
SOUND/FX:	45%
FUN:	62%

MARO

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

NEO-GEO Sonderaktion

(solange Vorrat reicht)

Trash-Ralley	DM 149,-	Baseball 2020	DM 149,-
Three Count Bout	DM 249,-	Baseballstars	DM 149,-
Sengoku II	DM 279,-	Riding Hero	DM 149,-
Art of Fighting	DM 279,-	Cyber Lip	DM 149,-
Art of Fighting II	DM 369,-	Bowling	DM 149,-
Last Resort	DM 279,-	Nam 1975	DM 149,-
World Heroes Jet	DM 379,-	Magician Lord	DM 149,-
World Heroes II	DM 289,-	Blues Journey	DM 149,-
Spinmaster	DM 349,-	Alpha Mission	DM 149,-
Windjammer	DM 369,-	Super Sidekicks	DM 199,-
Top Hunter	DM 369,-	Sengoku	DM 149,-

SEGA Mega Drive:

Virtua Racing jp	DM 199,-
Aladdin dt	DM 99,-

NEO GEO Clubzeitschrift jetzt wieder erhältlich!

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

Super Nintendo:

Super Street Fighter 2 jp	DM 199,-
Fatal Fury 2 jp	DM 199,-
Goof Troop us	DM 79,-
Mortal Kombat dt	DM 99,-

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

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR

NEO-GEO

SEGA



Verkauf von Neuheiten für fast alle Systeme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

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

Barkley



Shut Up And Jam

Barkley stellt sich der NBA Jam-Konkurrenz

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Mit dem Label Sport Accolade versucht die US-Company Boden gegenüber den Sportspielprofis von EA gutzumachen. Die bisherigen Titel waren zwar ganz nett, mehr aber halt nicht. Shut Up And Jam ist ein eindeutiger Neuanfang. A la NBA Jam wagt Ihr Euch Two On Two aufs mittlerweile schon hart umkämpfte Parkett der Fun Sports-Basketballspiele. Charles Barkley bleibt allerdings der einzige NBA-

Star unter den 16 zur Verfügung stehenden Spielern, jeder davon mit deutlich unterschiedlichen Eigenschaften. Freundschaftsspiele, Best Of Five/Seven im Tournament Mode, sieben Plätze, einstellbare Länge der Quarters, Barkley gibt sich in Sachen Menüs ganz ordentlich. Iguanas NBA Jam machte den Anfang mit spektakulären, aber natürlich total unrealistischen Dunkings. Accolade zieht, wie könnte es anders sein, nach. Ein Passwort sichert übrigens Eure Fortschritte im Tournament Mode.



Martin: Barkley kommt auch auf Konsole gut rüber. Die unkomplizierte Steuerung ist schnell erlernt, Dunkings gehen

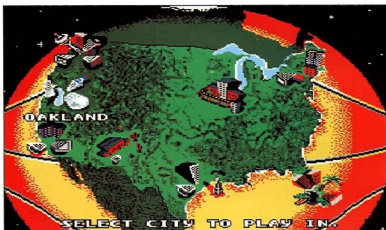
locker von der Hand, Übersichtlichkeit ist ebenfalls gegeben (bei nur vier Spielern auf dem Platz kein Wunder), klingt nach einem würdigen Fun Sports-Vertreter. Leider kommt Accolades Basketballspiel einige Monate zu spät auf den Markt. Vor Acclaims und Konamis Genre-Vertretern wäre ein Platz in der Spitzenliga sicher gewesen, heute reicht's nur für die Oberliga. Mit der spektakulären Action oder der perfekten Atmosphäre eines NBA Jam kann dieses 8 Megs-Modul halt einfach nicht mithalten, auch wenn sonst solide Sportspielklost gebothen wird. Etwas mehr als 16 unbekannte Basketball-"Stars", die noch dazu recht einfach zu besiegen sind, wären sicher drin gewesen, genauso wie mehr Feinschliff bei der Präsentation und der Playability.



Stephan: Die Software-Firma Accolade hält weiterhin unbeirrt an ihrem Sportspiel-Schema fest: Man ködere sich

einen Superstar der jeweiligen Sportart und hoffe auf hohe Verkaufszahlen. Diesmal legen sie sogar noch 'ne Schippe drauf und kopieren frech und schamlos von Acclaims NBA Jam, dem im Moment interessantesten Sport-Game überhaupt. In diesem Fall soll mir das aber recht sein, denn die Programmierer haben durchaus korrekte Arbeit gelei-

stet. Zwar sind die Dunks nicht ganz so spektakulär, die Animationen nicht ganz so weich und die Atmosphäre nicht ganz so funny, aber die Maßstäbe wurde von NBA Jam auch ziemlich hoch gesetzt. Mir hat es jedenfalls fast uneingeschränkt Spaß gemacht, dieses Fun-Sportgame ausführlicher als normal üblich unter die Lupe zu nehmen (die Ultra-Dunks und Barkley haben's mir angetan), doch bleibt hinter Konamis Hyperdunk und natürlich NBA Jam nur ein dritter Platz, und der ist in der heutigen Zeit leider meist schon eine der Loser-Platzierungen.



Hier wählt Ihr die Spielstätte aus



Kaum sind ein paar Mädels zu sehen, schon wird aufs heftigste geprotzt!



Auch Barkleys Freunde beherrschen abgefahrene Dunks, von ultrahoch bis locker-flockig



Grafisch kann Barkley durchaus überzeugen: vor einer malerischen Abenddämmerung springt man gleich noch ein Stückchen höher



Nur mit einer skrupellosen Spielweise kommt man gegen die Konsolengegner an

Im Vergleich

Schicksal: Accolades eindeutig bestes Sportspiel und trotzdem springt auf dem MD "nur" ein dritter Platz heraus. Trotzdem sollten vor allem Barkley-Fans dieses Modul in die engere Wahl ziehen, da auch hier exzellenter Fun-Sport gebothen wird.

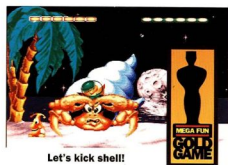
NBA Jam (MD)85%
Hyperdunk (MD)86%

HERSTELLER: ACCOLADE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGSPLAN: SN JAGUAR 300
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: ENTFALT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ACCOLADE

70% GRAFIK

69% SOUND/FX

77% FUN



Let's kick she!!

Puggsy

MEGA CD II

Jump'n Run / 1 Spieler

Im Vergleich zur Modulversion hat sich einiges geändert: Ein langes, aufwendiges Intro, ebensolche Zwischensequenzen, teilweise neue End- und Gegner und CD-Sound. Der Rest blieb gleich, sprich die Levels müssen immer noch mittels Rätsellösung bewältigt werden und Ihr könnt immer noch Items stapeln, werfen, benutzen oder mit in den Ausgang nehmen für einen saftigen Bonus. Es ist nicht immer leicht, nach einer guten Modulversion auch eine gute CD-Version auf die Beine zu stellen. Schon mancher einer hat mit der Aufmachung das Spiel erstickt und damit in die falsche Richtung gearbeitet. Bei Puggsy war dem nicht so: Die Atmosphäre wurde durch Intro, Zwischensequenzen und CD-Sound verbessert und das gelungene Spieldesign beibehalten. Fraglich bleibt trotzdem, ob sich die CD für Leute eignet, die bereits die Modulfassung im Regal stehen haben. (Philipp)



Ich heiße Müller, bin Müller und eß gerne alles was knusprig ist!

HERSTELLER: SONY IMAGESOFT/PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHENUNGSSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGSPLAN: SN 68 GG
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 51
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



Microcosm

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler



Die kleine Kugel im Mittelpunkt ist der Schwachpunkt des ersten Gegners

Microcosm basiert inhaltlich auf dem SF-Klassiker Fantastic Voyage. Cyberspace-like werdet Ihr in einen menschlichen Organismus eingeschleust und begeben Euch auf eine Reise durch die Innereien, verfolgt von Blutkörperchen und derlei natürlichen Feinden des Menschen mehr. Läßt man die 500 MByte CD-Gratifikorgien mit ihren aufwendigen Zwischensequenzen mal außer acht, entpuppt sich Microcosm schnell als ein denkbar simpel gemachtes Fadenkreuzspielchen, denn Eure Handlungen beschränken sich nur auf Ballern und Ausweichen. Der gesamte Weg ist Sewer Shark-like vorgezeichnet, aber ein bißchen mehr Abwechslung hat Psygnosis dank verschiedener Waffensysteme und Raumschiffe dann doch noch zu bieten. (Ulf)



1 Level: Durch rote Blutadern müßt Ihr Euch im ersten Level durchkämpfen



Diese Kapsel ist der Eingang zum zweiten Level

HERSTELLER: SONY IMAGESOFT/PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHENUNGSSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGSPLAN: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: SONY IMAGESOFT



Spiderman Vs. Kingpin

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Oberschurke Kingpin hat die gesamte Stadt gegen Spidey aufgezett, indem er ihn öffentlich beschuldigte, in ganz New York Bomben gelegt zu haben, die innerhalb der nächsten 24 Stunden explodieren. Soweit zur herzlich überflüssigen Hintergrundstory. Am actionlastigen Spielprinzip hat sich im Grunde nichts getan, wenigstens haben sich die Program-



In der U-Bahn findet man viele Gangster

mier die Mühe gemacht, Grafik und Sound etwas aufzupeppen; so wirkt die CD-Version insgesamt etwas farbenprächtiger und Spiderman krabbelt eine Idee eleganter über den Screen. Na toll. Netterweise bietet der Silberling auch ein paar neue Levels sowie eine Bonusmission (30 Comic-Hefte einsammeln). Modulbesitzer brauchen die CD mangels weltbewegender Neuerungen nicht und CD-Freaks sollten mehr nach Spielen Ausschau halten, die das Mega CD wirklich ausreizen. Trotz allem noch ein ganz nettes Spiel. (Gerd)



Gemütliches Beisammensein

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHENUNGSSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGSPLAN: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 70+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THED KRAZ



COMPUTER KUDAK



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

SEGA

Dr. Robotniks (MD)	dt. DM 109,00
Dragon's Lair (MD)	dt. DM 91,00
Dune 2 (MD)	dt. DM 109,00
Fantastic Dizzy (MD)	dt. DM 73,00
Mickey's Challenge (MD)	dt. DM 119,00
Mortal Kombat Hockey (MD)	dt. DM 109,95
NSA, JAM (MD)	dt. DM 118,00
Prince of Persia (MD)	dt. DM 109,00
Sonic 3 (MD)	dt. DM 131,00
Dune (MCD)	dt. DM 109,95
Jurassic Park (MCD)	dt. DM 91,95
Mortal Kombat (MCD)	dt. DM 81,00
NHL Hockey '94 (MCD)	dt. DM 108,95
Powermancer (MCD)	dt. DM 109,95
Donald Duck 2 (MS)	dt. DM 81,00
Ecco (MS)	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos (MS)	dt. DM 80,95
Adams Family (GG)	dt. DM 81,00
Aladdin (GG)	dt. DM 81,00
NSA JAM (GG)	dt. DM 91,00

NINTENDO

Bugs Bunny (SNES)	dt. DM 138,95
Equinox (SNES)	dt. DM 138,95
John Madden Football '94 (SNES)	dt. DM 116,95
Kick Off 3 (SNES)	dt. DM 117,95
Mr. Nuts (SNES)	dt. DM 114,95
NHL Hockey '94 (SNES)	dt. DM 118,95
Pinball Dreams (SNES)	dt. DM 109,95
Sky Blazer (SNES)	dt. DM 128,95
Virtual Soccer (SNES)	dt. DM 115,95
Dschungelbuch (GB)	dt. DM 66,95
Pinball Dreams (GB)	dt. DM 69,95
Viking Child (GB)	dt. DM 56,95

AMIGA

Big Sea	dt. DM 78,95
Chuck Rock 2	dt. DM 62,95
Innocent	dt. DM 79,95
Nascar	dt. DM 24,95
Naughty Ones	dt. DM 62,95
Pizza Connection	dt. DM 94,95
Puggsy	dt. DM 72,95
Second Samurai	dt. DM 79,95
Serial Service 2	dt. DM 44,95
Winter Supersports	dt. DM 29,95

IBM - PC

Carriers At War 2	dt. DM 108,95
Dark Sun	dt. DM 104,95
Fantasy Empires	dt. DM 104,95
Hand Of Fate	dt. DM 94,95
Lemmings 2	dt. DM 108,95
Nomad	dt. DM 54,95
Pacific Strike	dt. DM 104,95
Police Q. 4	dt. DM 97,95
Ultima 8 - Pagan	dt. DM 103,95
Unnecessary Roughness	dt. DM 79,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert.

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Ober 2000 Artikel im Sortiment

Wetterle Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammlerbestände können Versandkostensteigerungen und Lieferverzögerungen mit sich bringen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten



Rise Of The Dragon

Mit Endzeitstimmung versucht Dynamix auf dem Mega CD Fuß zu fassen



Come on guy! Play with me!

Los Angeles, 2053 A.D. Die südkalifornische Metropole ist zur Hochburg des Verbrechens geworden, kriminelle Banden bestimmen das Stadtbild, doch eine neue mysteriöse Gewaltserie schockt sogar die härtesten Gauner. Eine neue Droge verstümmelt die süchtigen Junkies zu zerrissenen Horrorkriechern. Als die Tochter des Bürgermeisters ebenfalls zum Opfer wird, werdet Ihr als Detektiv auf den Plan gerufen.

MEGA CD II

Adventure / 1 Spieler

Im typischen Adventure-Stil müßt Ihr nun den Drogendealer zur Strecke bringen. Dazu bewegt Ihr Euch von Schauplatz zu Schauplatz, befragt in jedem Bild die wichtigsten Personen, sammelt Gegenstände ein und



Julian: Wieder einmal hat eine renommierte Firma auf dem Mega CD einen Schuß in den Ofen gelandet. Dynamix Rise Of The Dragon versucht zwar mit aller Gewalt, den Eindruck eines gelungenen Adventures zu erzwingen, kann aber mit den Erwartungen keineswegs Schritt halten. Der wirklich horror-mäßige Sound und die für CD-Verhältnisse schaurig schlechte

Grafik ziehen einem von Anfang an die Eingeweide zusammen. Auch die Rätsel sind äußerst durchdacht und einfallsreich: Benutze alles mit allem, irgendwas wird schon klappen, eine logische Lösung war den Programmierern anscheinend zu einfach. Die Dialoge setzen dem Ganzen die Krone auf. Ein einziger Fehler und man darf neu steigen. Da hilft auch die Save-Option relativ wenig, dieses Spiel ist DER absolute Langzeitmotivations-Killer.

untersucht sie. Durch kluges Ausfragen der Hauptfiguren und geschicktes Kombinieren der Objekte kommt Ihr der

Lösung immer näher, auch eine Portion Mystizismus spielt da eine Rolle.



Diese Wache ist noch eine der freundlicheren Figuren

HERSTELLER:	DYNAMIX
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHENUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFALT
BESONDERHEITEN:	BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES
SCHWACH:	MITTEL
STARK:	SEHR STARK
40% GRAFIK	
35% SOUND/FX	
35% FUN	

AX-101

Den Untertitel Interactive Movie trägt AX-101 zurecht

MEGA CD II

Shoot'em Up / 1 Spieler

Ohne Full Motion Video traut sich heute fast kein (rennomierter) Hersteller mehr auf den Markt. Polygone, Rendering, Textures, High End-Rechner werden dafür verwendet, aufwendige Computeranimationen zu erzeugen, um sie letz-



Das Wing Commander-Prinzip

tendlich doch nur durch einen 16 Farben-Konverter zu jagen; bestes (spielbares) Beispiel ist Silpheed von Game



Rebel Assault für Arme (Anm.d.Red. Diese Aussage stammt nicht von Martin, sondern ist auf Stephens Mist gewachsen)

Arts, das sich mit dem heißbegehrten Titel "Bestes Intro auf dem Mega CD" rühmen darf. Micronet kann und darf da natürlich nicht zurückstecken (Eine neue Technologie? Wir sind dabei! Das Spiel ist gar nicht so wichtig.) und besichert allen FMV-Fanatikern Rebel Assault für Arme. Mit Eurem brandheißen AX-101 Prototyp könnt Ihr mit den Aliens endlich das anstellen, was Ihr schon immer tun wolltet, soweit die Laser reichen. Ein Schutzschild ist Euer einziger Begleiter, was aber auch genügen sollte, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch bemessen.

HERSTELLER:	MICRONET
DATENTRÄGER:	CD-ROM JAPAN
ERSCHENUNGSTERMIN:	K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	ENTFALT
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	K.A.
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES
SCHWACH:	MITTEL
STARK:	SEHR STARK
60% GRAFIK	
51% SOUND/FX	
16% FUN	



Martin: Es wird höchste Zeit, daß AX-101 dort landet, wo es hingehört, auf den interaktiven Schrottplatz. SF-Filme sind ja

schön und gut, aber wenn sich die Interaktion darauf beschränkt, mit einem Fadenkreuz über den Bildschirm zu huschen und die Feinde vom Himmel zu pusten, natürlich sind deren Bahnen genauso vorberechnet wie das ganze Spiel, dann kann ich auf DAS bißchen Spielwitz gerade noch verzichten. Summer Games bot schon vor zehn Jahren auf dem C 64 mit Tontaubenschießen mehr als dieser schwache Aufguß der Neuziiger. Wenn werden die Programmierer wohl endlich aufwachen und erkennen, daß im Mega CD mehr steckt als ein Full Motion Video-Player mit einem Bildausschnitt, der nicht mal ein Drittel des Screens einnimmt, und grobkörnigen 16 Farben. Gute Zwischensequenzen und CD-Sound machen halt noch lange kein gutes Spiel aus. Daß es auch anders geht, zeigen Lunar; Thunderhawk; Battlecorps, Puggsy und Monkey Island.

Mystery Mansion

"Geht nicht in die Nähe der alten Ulme...!"
sagte schon Eure Großmutter

Es liegt ein böser Zauber auf diesem Baum. Alle vier Jahre versammeln sich bei Vollmond wundersame, blau-leuchtende Schmetterlinge an ihrem Fuße. Ausgerechnet in dieser Nacht schlüpfen Jonathan und seine kleine Schwester aus Abenteuerlust heimlich aus den Haus. In der Nähe der alten Ulme ist das kleine Mädchen plötzlich verschwunden, ihre Spur führt zu einem geheimnisvollen Haus. Dort erfährt

der tapfere Jonathan, daß sie in einen Schmetterling ver-

MEGA CD II
Action-Adventure / 1-2 Spieler



Was verbirgt sich hinter der
Absperrung?



Der Spiegel zeigt Euch wo Ihr hinmüßt

wandelt werden soll. Jetzt ist Eure Kombinationsgabe gefragt, denn in einem Dschungel von Zimmern, Türen und Geheimgängen habt



Sind da gewisse Ähnlichkeiten mit unserer Testerin erkennbar? Spaß beiseite, hier ein Megatip: Folgende Türen führen in die Freiheit 3-33-777-345-333-12-27



Sandrie: Da hab' ich mich vielleicht gefreut, ein interaktives Game ohne sinnloses Gemetzel. In der Tat fesselt

diese Scheibe gewaltig, aber dann, nach kaum 3 Stunden 'The End', gefolgt von einem lahmen Abspann. Was, das war's schon? Ja, denn das ist das große Manko von Yumemi und dem Mystery Mansion: Es ist einfach zu kurz. Ansonsten kann man aber kaum meckern: Realistische Grafik, untermauert von einem atmosphärischen Sound, der die jeweilige Situation gut überbringt. Sehr positiv sind natürlich die Rätsel, die eine gehörige Portion Abwechslung in die reine Suche nach den Gegenständen bringen, aber davon gibt's leider auch zu wenig. Fazit: Zu wenig für's Geld.

Ihr bis Sonnenaufgang Zeit für die Rettungsaktion. In den Zimmern könnt Ihr Euch frei bewegen, müßt aber nach Schlüsseln und anderen Gegenständen mehr suchen, die Euch weiterhelfen. Falls Ihr absolut nicht weiterwüßt, könnt Ihr den Zauberspiegel im Billardzimmer befragen, der die jeweils nächste Station angibt.

HERSTELLER:	VIC TOKAI
DATENTRÄGER:	CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	APRIL
UMSETZUNGS GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINFACH
LEVELS:	ENTFALLT
BESONDERHEITEN:	MAU
CA. PREIS:	199,- DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES
SCHWACH mittel gut sehr gut super	
72% GRAFIK	
70% SOUND/FX	
69% FUN	



GAMES UNLIMITED

Der Spieleversand in Mainz

Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:

55116 Mainz
Kötherhofstr. 1

Tel: 06131/
238085
238027
238029

Fax: 06131/
238062

Händleranfragen erwünscht!
Inhaber: Christian Mann



Hinter diesem Namen verbirgt sich kein Segelspiel, sondern eines der rasantesten Sportspiele, das Ihr je auf einer Konsole erblickt habt

Windjammer ist der Name einer Sportart, bei der zwei Spieler auf einem Badminton-ähnlichen Platz stehen und mit einem Frisbee versuchen markierte Felder zu treffen, die sich am hinteren Spielfeldrand befinden. Jeder Treffer ergibt je nach Feld entweder drei oder fünf Punkte. Ziel ist es innerhalb einer festgelegten Zeit zwölf Punkte zu erzielen, um den Satz für sich zu entscheiden (es gilt das "Best of

NEO GEO
Sportspiel / 1-2 Spieler

Three"-Prinzip). Zwei Wurftechniken stehen Euch bei diesem rasanten Spiel zur Verfügung: Ein schneller, flacher Wurf oder ein Lob. Durch eine Kreisbewegung vor dem Wurf könnt Ihr dem Frisbee sogar einen Effekt mitgeben, so daß er für den Gegner schwerer zu berechnen ist. In der Defensive pariert Ihr diese Attacken am besten, indem Ihr mittels der



Das einzige Mädel im Spiel, Hiromi Mita (Jp), macht sich nach ihrem Sieg über den sichtlich am Boden zerstörten Loris Biaggi (It) lustig

A-Taste zu einem Hechtsprung ansetzt. Insgesamt bietet Euch der Computer sechs Frisbee-Cracks an, jeder mit einer unterschiedlichen Gewichtung bezüglich der Wurfstärke und Schnelligkeit sowie einem individuellen "Superwurf". Im Ein-Spieler-Modus sorgen zwei witzig gemachte Bonus-Games für gute Laune.



Stephan: Wer sich am liebsten mit einem menschlichen Partner um Punkte und Siege balgt, der wird mit Wind-

jammers sicher seine helle Freude haben. Durch die simple Steuerung findet man sich sehr schnell zurecht, schon nach ein paar kurzen Spielen beherrscht man alle Würfe. Ab dann geht's richtig zur Sache, immer härter, schneller und vor allem hinterhältiger wechselt das Frisbee die Seite. Atempausen sind nicht, denn je länger man die Scheibe hält, desto lascher und wirkungsloser wird der Angriff. Wie ich finde eine gute Idee, da so das Tempo im Spiel bleibt, und davon lebt Windjammers nun mal. Während also Raszant und einfaches Gameplay bei zwei Spielern für ordentlich Leben in der Bude sorgen, bewirken sie im 1-Spieler-Modus genau das Gegenteil. Mit etwas Übung fegt man die Computergegner ohne sich besonders anstrengen zu müssen, und zudem noch viel zu schnell, vom Platz, von Langzeitmotivation keine Spur. Windjammers ist ohne Zweifel ein tolles Fun-Game, aber wie vieles im Leben macht's halt erst zu zweit richtig Spaß.

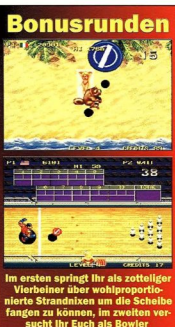


Wie normalerweise von Beat'em Ups gewohnt hat auch bei Windjammers jeder der sechs Akteure "Special Attacks" auf Lager, die für den Gegner nur sehr schwer abzuwehren sind



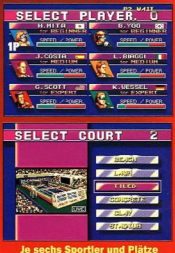
Ulf: Auch wenn ich mit meiner Meinung etwas alleine dastehe: Ich liebe dieses Spiel! OK, die Grafik unterfordert das Neo Geo bei weitem, und auch der Sound reißt sicherlich keine Bäume aus, aber spielerisch hat es dieses Modul einfach faustdick hinter den Ohren. Habt Ihr erst einmal das simple Spielprinzip verstanden, werdet Ihr Euch

sogleich die heißesten Gefechte mit einem Gleichgesinnten liefern. Windjammers ist dabei so unglaublich rasant und verführerisch kurzweilig, daß ich mich der Magie dieses Spiels kaum entziehen konnte. Im Gegenteil, mich hat diese Frisbee-Werferei sogar hochgradig süchtig gemacht, so daß Windjammers wohl das erste Neo Geo-Modul sein wird, bei dem ich bereit bin die horrenden 400 Marker auf den Ladentisch zu legen, Schnuff!



Im ersten springt Ihr als zotteliger Vorbeiner über wolkenportionierte Stranden um die Scheibe fangen zu können. Im zweiten versucht Ihr Euch als Bowler

Menüs



Je sechs Sportler und Plätze stehen zur Wahl

HERSTELLER:	DATA EAST
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ENTWICKELUNGSSTUDIEN:	ERHÄLTUNG
UMSETZUNGSZEITRAUM:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	LEICHT
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA.-PREIS:	39,- DM
MUSTER VON:	M & B



MINIABO. JETZT.

3x
MEGA FUN

plus

**1x Tips & Tricks
Sammelordner**



15,- für nur DM

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

☒ **Ja, ich will das**

"MEGA FUN" Mini-Abo:

3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

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

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

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

Zahlungsweise:

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

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

Vertrauensgarantie:

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

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

Vertrauensgarantie:

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

Power für eure Konsolen - immer das Beste



NEUHEITEN:

Alien VS Predator	DM 129,95
Operation Logic Bomb	DM 129,95
Acclaim's W. Cup Soccer	DM 129,95
Alfred Chicken	DM 139,95
Amazing Tennis	DM 139,95
Battle Blaze	DM 139,95
Captain America	DM 139,95
Championship Pool	DM 139,95
Goof Troop	DM 114,95
Incred. Crash Dummies	DM 129,95
Plok	DM 94,95
Sunset Riders	DM 139,95
Super Turrican	DM 114,95
Terminator 2	DM 129,95
Terminator 2 Arc Game	DM 129,95
We're Back	DM 129,95
Where in the World is Carmen Sand	DM 139,95



Daffy Duck	DM 139,95
Mickey's Challenge	DM 139,95
NFL Quarterback Club	DM 139,95
Super Star Wars 2	DM 149,95
World Heroes	DM 149,95
Young Merlin	DM 149,95

SONDERANGEBOTE

Axelay	DM 99,95
Best of the Best Chessmaster	DM 99,95
Cybermaster	DM 99,95
F-Zero	DM 44,95
James Pond	DM 99,95
Robocod	DM 99,95
L.T. Road Runner	DM 99,95
Lethal Weapon 3	DM 99,95
Magic Sword	DM 99,95
Mortal Kombat	DM 119,95
Paradise	DM 99,95
Road Riot	DM 69,95
Sim City	DM 79,95
Street Fighter 2	DM 79,95

Darius Twin	DM 109,95
Dragons Lair	DM 114,95
Druckkhen	DM 149,95
Exhaust Heat	DM 129,95
Fatal Fury	DM 139,95
Final Fight	DM 129,95
First Samurai	DM 114,95
G. Foremans	DM 139,95
K.O. Boxing	DM 114,95
Gods	DM 139,95
Harleys Adventure	DM 109,95
Hole in One	DM 139,95
Hunt for Red October	DM 119,95
James Bond Jun.	DM 59,95
Jimmy Connors Tennis	DM 129,95
King Arthur's World	DM 139,95
Lagoon	DM 149,95
Legend of Zelda	DM 99,95
A Link to Past	DM 94,95
Lemmings	DM 129,95
Major Title	DM 139,95
Mario is Missing	DM 139,95
Mario Paint mit Mouse	DM 94,95

Simpsons 1 (Krustys Fun House)	DM 114,95
Simpsons 2 (Bart's Nightmare)	DM 139,95
Spanky's Quest	DM 114,95
Spiderman / X-Men	DM 114,95
Star Wing (FX-Serie)	DM 114,95
Street Fighter 2 Turbo	DM 139,95
Super Alamo	DM 139,95
Super Castlevania 4	DM 114,95
Super Double Dragon	DM 139,95
Super Ghosts in Ghosts	DM 94,95
Super Mario All-Stars	DM 94,95
Super Mario Kart	DM 94,95
Super Probotector	DM 114,95
Super Star Wars	DM 139,95
Super Swiv	DM 139,95
Super T.M.H. Turtle 4	DM 114,95
Test Drive 2	DM 129,95
The Last Vikings	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 119,95
Tom & Jerry	DM 114,95
Tear Gear	DM 139,95
Wing Commander	DM 139,95
Secret Missions	DM 139,95

Joystick Prince 1	DM 99,95
Joystick Prince 2	DM 99,95
Joystick Score Master	DM 99,95
Joystick Topfighter	DM 149,95
Progr. SV 338	DM 149,95
Marie World	DM 24,95
Spieleberater	DM 24,95
Moduladapter Fire 16 Bit	DM 39,95
Moduladapter	DM 39,95
NTSC/PAL	DM 39,95
Hury Soft Pak für Module SN-3	DM 14,95



Mega Drive

NEUHEITEN

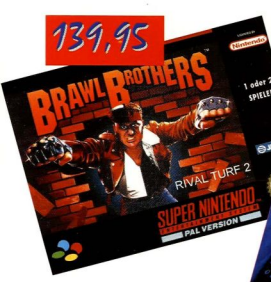
Champion's League Soccer	DM 114,95
Spider Man / X-Men	DM 114,95
Addams Family	DM 114,95
David Cup Tennis	DM 109,95
Double Clutch	DM 114,95
F-15 Strike Eagle	DM 109,95
F1	DM 119,95
Ninja Gaiden	DM 94,95

LHX Attack Chopper	DM 109,95
Lotus	DM 99,95
Turbo Challenge 2	DM 109,95
Virtual Pinball	DM 109,95



SONDER-ANGEBOTE

688 Submarine	DM 49,95
Attack	DM 49,95
Arielle - Little Mermaid	DM 49,95
8.0.8.	DM 89,95
Baseball 1920	DM 89,95
Batman	DM 49,95
Bulby	DM 89,95
Captain Planet	DM 49,95
Chakan	DM 39,95
Chiki Chiki Boys	DM 74,95
Corporation	DM 49,95
Cyborg Justice	DM 59,95
David Robinson	DM 39,95
Basketball	DM 49,95
Empire of Steel	DM 49,95
Hard Drivin'	DM 49,95
Haunting	DM 89,95



Aero der Akrobat	DM 139,95
Air Diver incl. DSP-Chip	DM 139,95
Aladdin	DM 114,95
Barbie	DM 129,95
Bram Stoker's Dracula	DM 129,95
Brawl Brothers	DM 139,95
GP 1	DM 114,95
Hook	DM 129,95
Jurassic Park	DM 139,95
Last Action Hero	DM 109,95
Mechwarrior	DM 149,95
Megamania	DM 119,95
M. Mansell's World Ch.	DM 119,95
Sensible Soccer	DM 139,95
Sky Blazer	DM 109,95
Striker	DM 139,95
Super Bomberman	DM 139,95
Tazmania	DM 139,95
Total Carnage	DM 119,95
Tralls	DM 119,95
Turtles Tour. Fight	DM 149,95
Utopia - Creation...	DM 129,95
Battleship	DM 139,95
Beethoven	DM 129,95



SONSTIGE

SUPER NES

Adventure Island	DM 119,95
Aguri Suzuki	DM 139,95
Super Pang	DM 139,95
Super R Type	DM 79,95
Super Soccer	DM 79,95
Super Tennis	DM 79,95
Terminator	DM 99,95
Wing Commander	DM 99,95

Mickey Mouse	DM 114,95
Magical Quest	DM 94,95
Mystic Quest Legend + Berater	DM 94,95
NBA All Star Challenge	DM 119,95
NHLPA Hockey '93	DM 129,95
On the BallDM	DM 139,95
Outlander	DM 139,95
PGA Tour Golf	DM 129,95
Pierre le Chef	DM 139,95
Pilot Wings	DM 94,95
Priflighter	DM 59,95
Pocky & Rocky	DM 139,95
Pop'n Twinbee	DM 129,95
Populous	DM 114,95
Powermonger	DM 129,95
Prince of Persia	DM 129,95
Pugley's	DM 114,95
Scavenger Hunt	DM 129,95
Push over	DM 109,95
Race Drivin	DM 79,95
Robocop 3	DM 139,95
Rummertage	DM 119,95
Player Manager	DM 114,95
Shogun 2	DM 149,95

World League Basketball	DM 94,95
WWF Rumble	DM 139,95
WWF Wrestlemania Challenge	DM 139,95
Zombies	DM 129,95
Joypad Dual	DM 24,95
Turbo Remote	DM 129,95
S-Hint. Spieleberater 2	DM 24,95
Action Replay	DM 129,95
Pro Cartridge	DM 49,95
ASCII Pad	DM 59,95
Game Commander	DM 59,95
Joypad	DM 34,95
High Tech	DM 34,95
Action Controller	DM 69,95
Joypad Transporent	DM 34,95
Progr. SV 337	DM 34,95
Joypad Transporent	DM 34,95
Progr. SV 334	DM 34,95

Ranger-X	DM 109,95
Robocop 3	DM 114,95
Brett Hull Hockey	DM 94,95
WWF Royal Rumble	DM 129,95
Bram Stoker's Dracula	DM 119,95
Cliffhanger	DM 94,95
Crash Dummies	DM 114,95
Hook	DM 109,95
James Pond 3	DM 119,95
John Madden Football '94	DM 119,95
Last Action Hero	DM 119,95
NFL Quarterback Club	DM 129,95
Offitans	DM 114,95
Pole Soccer	DM 94,95
Puggy	DM 109,95
Sensible Soccer	DM 119,95
Tournament Fight	DM 129,95
Wiz 'n' Iz	DM 109,95
Zombies	DM 99,95
American Football	DM 94,95
Blades of Vengeance	DM 109,95
Fifa	DM 109,95
International Soccer	DM 109,95

Home Alone	DM 49,95
James Bond 007	DM 74,95
- The Duel	DM 49,95
James Pond 2	DM 49,95
- Robocod	DM 49,95
Marie Lemieux Hockey	DM 89,95
Mazin Wars	DM 89,95
Mortal Kombat	DM 99,95
Shadow of the Beast 2	DM 39,95
Sonic the Hedgehog	DM 39,95
Space Harrier 2	DM 39,95
Steel Talons	DM 49,95
Talespin	DM 49,95
Talms Adventure	DM 89,95
Techno Clash	DM 89,95
Teenage Mut. Hero Turtles	DM 89,95
World Leaderboard Golf	DM 59,95
Xenon 2	DM 39,95

Ste für Super Nintendo und Mega-Drive!

SONSTIGE MEGA-DRIVE



Abrams	
Battle Tank	DM 114,95
Afterburner	DM 114,95
Agassi Tennis	DM 114,95
Aladdin	DM 119,95
Alex Kidd	DM 114,95
Alien 3	DM 114,95
Alien Storm	DM 94,95
Alisia Dragon	DM 114,95
Another World	DM 114,95
Aquatic Games	DM 114,95
Arch Rivals	DM 114,95
Arnold Palmer Tee Golf	DM 54,95
Art Alive	DM 84,95
Asterix	
-The Great Rescue	DM 119,95
Atomic Runner	DM 94,95
Back to the Future 3	DM 114,95
Ball Jacks	DM 94,95
Batman Returns	DM 94,95
Battle Toads	DM 114,95

Ferrari Grand Prix	DM 114,95
Fire Shark	DM 104,95
Flashback	DM 124,95
Flintstones	DM 114,95
G-Lac	DM 114,95
Golab	DM 114,95
Galaxy Force 2	DM 114,95
General Chaos	DM 54,95
George Foreman's	
Boxing	DM 94,95
Ghosts	DM 94,95
Ghosts'n Ghosts	DM 94,95
Global Gladiators	DM 114,95
Golden Axe 2	DM 114,95
Grand Slam Tennis	DM 114,95
Green Dog	DM 94,95
Guns'n' Heroes	DM 109,95
Gynag	DM 114,95
Hillfire	DM 114,95
Indiana Jones 3	DM 114,95
James Pond 1	DM 114,95
Jewel Master	DM 104,95
Joe Montana Football 2	DM 119,95

Out Run 2019	DM 114,95
Pacmania	DM 104,95
Paperboy 1	DM 114,95
Paperboy 2	DM 114,95
PGA Golf	DM 49,95
PGA Tour Golf 2	DM 124,95
Phantasy Star 2	DM 74,95
Phelios	DM 114,95
Power Challenge Golf	DM 94,95
Powermonster	DM 114,95
Predator 2	DM 114,95
Revenge of Shinobi	DM 54,95
Rings of Power	DM 139,95
Road Rash	DM 114,95
Road Rash 2	DM 114,95
Rocket Knight	DM 114,95
Adventures	
Rolling Thunder 2	DM 104,95
Rolo to the Rescue	DM 114,95
Shadow of the Beast	DM 129,95
Shining Force	DM 129,95
Shining	
in the Darkness	DM 139,95
Shinobi 3	DM 109,95

Thunder Force 2	DM 114,95
Thunder Force 4	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 99,95
Toejan & Earl	DM 49,95
Toki-Do	DM 114,95
Turbo Out RunDM	DM 114,95
Two Crude DudesDM	DM 94,95
Two Tribes	
(Populous 2)	DM 114,95
Ultimate Soccer	DM 109,95
Universal Soldier	DM 109,95
Where in the World	
is Carmen Sand	DM 114,95
Where in Time	
is Carmen Sand	DM 114,95
Wimbleton	DM 109,95
Wonderboy 3	DM 114,95
- In Monster World	DM 139,95
World Cup Italy 90	DM 94,95
Wrestle War	DM 114,95
WWF Wrestlemania	
Challenge	DM 114,95

Robo Aleste	DM 114,95
Sherlock Holmes	DM 119,95
Time Gal	DM 94,95
Wolfchild	DM 114,95
Joypad Progr. SV 437	DM 69,95
Joypad	
Verlängerungskabel	DM 9,95
Joystick Intelligent	DM 99,95
Joystick Mega Stick	DM 69,95
Magnum Set	DM 359,95
Mega CD 2	DM 589,95
Mega Drive + Sonic	DM 259,95
Mega Drive 2	
(ohne Spiel)	DM 199,95
Mega Drive 2	
Aladdin Set	DM 289,95
Mega Drive Extra 3 Set	DM 279,95
Mega Fire Control Pad	DM 49,95
Quickjoy Sega -	
Pragr. SV 405	DM 39,95
Quickjoy Sega 401	DM 29,95
Quickjoy Megastar	DM 49,95
RGB Scartkabel	DM 29,95
Software	
Converter Master	DM 96,95
Tips & Tricks Buch	
Mega Drive (AV/Cinch)	DM 29,95
Videokabel	DM 24,95
(Scart/Euro AV)	DM 26,95



MEGA DRIVE HARDWARE UND ZUBEHÖR

Joypad	DM 129,95
Mega CD ohne Spiel	DM 519,95
6 Button Propad 2 SV	DM 39,95
Button Joypad	DM 49,95
Action Replay	
Pro Cartridge	DM 129,95
Arcade Powerstick	DM 114,95
CD-Rom Laufwerk	DM 799,95
Control Pad	DM 49,95
Hint Book Phantasy	DM 19,95
Japan Adapter	DM 29,95
Joypad Mega	DM 34,95
Joypad Snapper	DM 34,95
Joypad Transparent	DM 34,95



Bill Walsh	
College Football	DM 119,95
Bio Hazard Battle	DM 114,95
Blackout	DM 104,95
Bonanza Brothers	DM 114,95
Buck Rogers	DM 139,95
Bulls vs. Blazers	DM 124,95
California Games	DM 114,95
Captain America	DM 114,95
Chuck Rock 2	DM 114,95
- Son of Chuck	DM 109,95
Columns	DM 84,95
Cool Spot	DM 114,95
Crüe Ball Flipper	DM 114,95
Desert Strike	DM 114,95
Dick Tracy	DM 94,95
DJ Boy	DM 114,95
Donald Duck	DM 114,95
Double Dragon	DM 99,95
Double Dragon 3	DM 114,95
Dragons Fury	DM 114,95
Dungeons and Dragons	DM 139,95
E.A. Hockey	DM 119,95
EA Sports	
Double Header	DM 124,95
Eco Limited Edition	
Box Set	DM 129,95
Eco the Dolphin	DM 114,95
European Club Soccer	DM 94,95
Ex-Mutants	DM 94,95
Fantastic Dizzy	DM 109,95
Fatal Fury	DM 124,95
Fatal Labyrinth	DM 84,95

John Madden	
Football '92	DM 114,95
John Madden	
Football '93	DM 114,95
Jungle Strike	DM 124,95
Jurassic Park	DM 119,95
Kid Chameleon	DM 114,95
King of the Monsters	DM 114,95
Klax	DM 104,95
Last Battle	DM 64,95
Lemmings	DM 114,95
LHX Attack Chopper	DM 114,95
Lotus Turbo Challenge	DM 114,95
Marble Madness	DM 104,95
Mega Lo Mania	DM 114,95
Mickey & Donald	DM 94,95
Mickey Mouse 1	DM 94,95
Micro Machines	DM 94,95
Mig 29	DM 109,95
Moonwalker	DM 54,95
Muhammad Ali Boxing	DM 114,95
Mutant League Football	DM 114,95
NBA All Stars Challenge	DM 114,95
NHLPA Hockey '94	DM 109,95
NHLPA Hockey '93	DM 114,95
Olympic Gold	DM 119,95
Out Run	DM 114,95

Simpsons	
(Bart vs. Mutants)	DM 114,95
Simpsons	
(Krustys Fun House)	DM 114,95
Snake, Rattle 'n' Roll	DM 109,95
Sonic The Hedgehog 2 DM	DM 94,95
Spider Man	DM 94,95
Splatterhouse 2 DM	DM 114,95
Starflight	DM 139,95
Street Fighter 2 DM	DM 139,95
Streets of Rage 2 DM	DM 94,95
Streets of Rage	DM 94,95
Strider	DM 129,95
Strider 2	DM 114,95
Sunset Riders	DM 94,95
Super Fantasy Zone	DM 114,95
Super Hang On	DM 114,95
Super Hygide	DM 114,95
Super Kick Off	DM 114,95
Super Monaco GP 1	DM 114,95
Super Monaco GP 2	DM 114,95
Super Thunder Blode	DM 64,95
Superman	DM 114,95
Sword of Vermillion	DM 94,95
Tazmania	DM 114,95
Team USA Basketball	DM 114,95
Terminator	DM 114,95
Terminator 2 Arcade	DM 114,95
Test Drive 2	DM 99,95

On-line

Entertainment

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

Bestell- und Informationsanschrift:
On-Line Deutschland
Reithelstr. 130 • 40 237 Düsseldorf

On-line Entertainment
ist eine Division der **SOFT & SOUND GmbH**,
Düsseldorf



Road Rash

Nach den schlappen Winter Olympics-Modulen gibt U.S. Gold in Sachen Wiedergutmachung Vollgas

GAME GEAR

Rennspiel / 1-2 Spieler

MASTER SYSTEM

Rennspiel / 1-2 Spieler

Bislang konnten selbst reinrassige Motorradrennspiele der wilden Bikerhatz für Segas 16-Bitter nicht gefährlich werden, die kurvenreiche Berg- und Talfahrt vermittelt in Verbindung mit der exzellenten Steuerung Fahrfeeling pur. Nun werden also auch die 8-Bit Konsolen mit einer Konvertierung der höchst illegalen Straßenrennen beglückt. Ihr startet mit einer Shuriken 400, dem offensichtlich lahmsten, aber auch am einfachsten zu beherrschenden Hobel. Die

Maschine ist immerhin ausreichend motorisiert, um auf den fünf Anfangs-Strecken einen der für die Qualifikation notwendigen ersten vier Plätze zu belegen. Neben 14 anderen Teilnehmern (im Real-Leben würde ich solche Hochtis als heftigst beschuert einstufen) haben die Programmierer noch zahlreiche weitere kleine Gemeinheiten in das Modul gesteckt. So wird jede Strecke von Gesetzeshütern patrouilliert, deren Wachsamkeit und Härte proportional mit dem Schwierigkeitsgrad ansteigt.



Das wachsame Auge des Gesetzes hängt dicht hinten dran, noch dazu mit Officer O'Conner der härteste Bulle weiß und brei



alles ist erlaubt. Sehr empfehlenswert sind auch Stahlketten oder Eisenstangen, mit denen man die Gegner relativ locker aus dem Sattel hebt



Martin: Probe schafft das Unmögliche und liefert eine rundum gelungene Umsetzung von EAs Klassiker Road Rash ab. Eine dermaßen flüssige 3D-Grafik hinzukriegen, ohne daß Segas Kleinsten in die Knie geht, ist schon eine reife Programmierleistung. Ansonsten ist (fast) alles drin, was den Kultstatus des 16 Bit-Vorläufers begründete. Fiese Gegner, die sich immer wieder über einen herzhaften Rippenstoß freuen,

Bullen, die Euch Eure letzte Kohle aus der Tasche ziehen, und Siegesprämien für jede erfolgreich bestandene Strecke. Die Preisgelder habt Ihr auch bitter nötig, denn nur so kommt Ihr zu den besseren Maschinen und den härteren Strecken, die langfristige Motivation verheißen. Unter den Motorradrennspielen steht Road Rash einsam und allein an der Spitze, und das auf allen Systemen. Schade nur, daß Ihr bei den 8 Bit-Versionen nur alleine spielen könnt. Die Master-Variante ist übrigens deutlich langsamer, weshalb wir auch zwei Wertungen vergeben.

erwischen läßt, muß sein Prämienkonto gehörig plündern, will er sich nicht eine zeitlang auf Staatskosten durchfuttern. Lieber solltet Ihr die erkämpften Prämien in schnellere Maschinen investieren, wollt Ihr auch in die höheren Levels ganz vorne dabeizusein. Für glänzende Augen sorgt im Tuning-Shop die 1000er Diabolo, ein Schürteil ohne Ende, durch deren Fahrleistungen man die anderen Fahrer zu armseligen Statisten degradiert. Doch verschlingt der Kauf lockere 25000 \$, die müssen erst einmal eingefahren werden. Bis dahin sind viele Siege Pflicht, da freut man sich natürlich nach jedem erfolgreichen Rennen über ein neues Passwort.



Stephan: He Ihr Programmierer, wirklich erstklassig, was Ihr hier auf die Räder gestellt habt! Ist schon paradox, da hat

man einen High End-PC zu Hause stehen und zockt dennoch den ganzen Tag auf einem Handheld mit (Verzeihung für Ihr Game Gear-Besitzer) Fuzzel-Screen. Gut, etwas voreingenommen war ich schon, denn auf den 16 Bit-Konsolen locken mich bisher nur die EA-Bikes immer wieder auf die Rennstrecke, trotzdem hatte ich mit allem gerechnet, nur nicht mit einer derart gelungenen GG-Konvertierung. Hat das MS mit leichten Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen, fesselt das Hand Held durch sauberes 3D-Scrolling und perfekte Spielbarkeit. Willig legt sich der zweirädrige Flitzer in die Kurven, schließt über Kuppen oder rammt Gegner aus Gröbste von der Bahn. Ich rate allen finanzschwachen Rennspiel-Fans von einer Probefahrt dringend ab, Ihr werdet nicht wieder glücklich bevor Ihr das Modul Euer eigen nennen könnt.

Bei Road Rash geht's heftig zur Sache. Drängeln, stoßen, schlagen, alles ist erlaubt. Sehr empfehlenswert sind auch Stahlketten oder Eisenstangen, mit denen man die Gegner relativ locker aus dem Sattel hebt

GAME GEAR

HERSTELLER:	U.S. GOLD PROBE
DATENTRÄGER:	4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENEN/VERTEILTER:	ERNESTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	300 GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	5
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	SELLING POINTS
NOTIZEN:	
79% GRAFIK	
65% SOUND/FX	
85% FUN	

MASTER SYSTEM

HERSTELLER:	U.S. GOLD PROBE
DATENTRÄGER:	4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENEN/VERTEILTER:	ERNESTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	300 GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	5
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	SELLING POINTS
NOTIZEN:	
69% GRAFIK	
65% SOUND/FX	
75% FUN	

NBA Jam

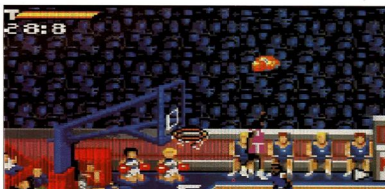
Mit Acclaim fing alles an

GAME GEAR

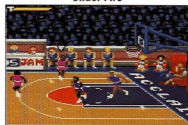
Sportspiel / 1 Spieler

Accclaim brachte mit ihrer Umsetzung des Midway-Automaten den Stein so richtig ins Rollen. Konami werkelte an Hyperdunk, Accolade an Barkley, Virgin bringt im Sommer Jammit auf den Markt, ... doch an den Erfolg des zugkräftigen Namens werden wohl alle nicht ohne weiteres anknüpfen können, denn Acclaim konnte bislang welt-

weit 1,5 Millionen Stück von ihrem Basketballspiel umsetzen. Die GG-Version gibt sich im Grunde wie gehabt. 54 NBA-Stars warten auf Euch, jeder mit seinem ureigenen Special Move wie bspw. Helicopter Dunk, Tomahawk und anderen mehr, ein Passwort speichert Eure Fortschritte und im Turbo Mode sprintet Ihr den gegnerischen Spielern hinterher. Leider hat Iguana bei der 8 Bit-Version auf den Zwei-Spieler-Modus verzichtet.



Under Fire



Auch auf dem Game Gear geben kleine Statistiken über die Spielstärke der Teams Aufschluß

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
EINGETRAGEN: ERHÄLTUNG
UMSETZUNGS-GEPLAND: SAME DAY
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFALTET
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 19,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

75% GRAFIK
65% SOUND/FX
77% FUN



Martin: NBA Jam schlägt sich auch auf dem GG wacker. Fast alle Features wurden auf den kleinen Sega hinübergerettet.

Den spielspaßfördernden Zwei-Spieler-Modus hat sich Iguana dann aber doch geschenkt. Die Animation der NBA-Stars ist wieder mal sehr gut gelungen, von einigen kleinen Flackervorgängen mal abgesehen, die Hintergrundgrafik könnte jedoch noch eine Ecke besser sein. Bei der Playability gibt es dafür keinen Anlaß zur Kritik. Perfekte, flüssige Steuerung, man behält stets die volle Kontrolle über den Ball. Nur die Soundeffekte gingen teilweise voll daneben. Die Paßgeräusche hören sich eher an wie heiser krächzende Mäwen als wie digitalisierte FX. Bis auf diese kleinen Mankos an nach wie vor sehr empfehlenswertes Fun Sports-Game ohne Anspruch auf Simulationscharakter.

Rüttenscheider Straße 181
45131 Essen
Telefon 0201/77 72 25

GAMESTORY

Spieland durchs Leben!

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

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

Die Nummer 1 in *Paradize Software*
Gelsenkirchen !!!

Riesenauswahl:

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für

ALLE Systeme lieferbar

Täglich neue Games

Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Bei unseren Angeboten
steht man nur Kopf



Manga - Videos
Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Händleranfragen
erwünscht!
Gewerbenechweis
erforderlich!

Wario Land

Schluß mit dem ewigen Artig-sein. In Mario Land 3 seid Ihr mit Wario auf der bösen Seite der Sprites

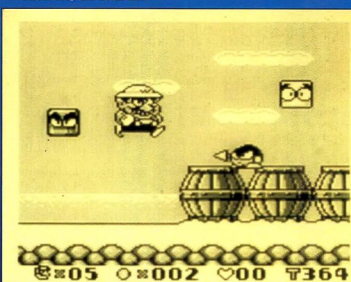
Wie Ihr Euch sicherlich noch erinnern könnte, hatte Mario in seinem zweiten Abenteuer auf dem GB das erste mal das Vergnügen, mit dem bösen Wario in Kontakt zu kommen, als es darum ging, sein Schloß samt den sechs Goldmünzen wiederzuerlangen. Nun, nachdem Wario dieses wieder verloren hatte (das alte Leid der Bösewichter), nahm er sich fest vor, ein eigenes Schloß zu bauen, wozu er jedoch eine Menge Geld braucht. Also verschlägt es Mario sofort zu den Piraten auf Kitchen Island, denen er ihre Schätze klauen will. Doch die Piraten lassen Wario nicht so einfach ihre schöne Insel plündern, sondern wehren sich mit einer wahren

Armee. Um mit dieser Übermacht fertig-

zuwerden, versetzt Wario seinen Feinden einen Rammstoß, der sie sofort aus dem Bildschirm fegt. Doch wie schon Mario kann auch Wario einige Extras einsammeln, die ihn stärker werden lassen. So kann Wario als Drachen Wario riesiges Feuer spucken, als Jet Wario fliegen und schließlich als Bull Wario seine Kräfte verdoppeln. Trifft Wario einen Feind, schrumpft er bekanntermaßen ein, kann somit seinen Rammstoß nicht mehr ausführen und muß sich mit alter Methode, nämlich den Feinden auf den Kopf zu springen, durchsetzen.



Die Feinde hinterlassen nach einem Stoß ein Goldstück



Aus den Blöcken kommen manchmal nützliche Extras



Markus: Da haben sich die Programmierer bei Nintendo wohl gedacht, daß ihre Kunden sicherlich auch mal gerne mit dem bösen Buben spielen wollen, anstatt immer wieder mit dem lieben Mario in ein Abenteuer zu ziehen, wobei sie voll ins Schwarze getroffen haben. Wario versteht es ebenfalls aufs Beste, für stundenlangen Spiel Spaß zu sorgen sowie für

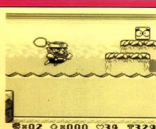
Abwechslung pur. Die Idee, daß man mit je zehn Goldmünzen eine Riesenmünze herstellen kann und sie dann am Ende einer Runde in den Totenkopf werfen muß, damit sich das Tor öffnet, oder aber auch mit ihr während einer Runde abspeichern kann, indem Ihr sie in einen passenden Slot werft, ist toll. Von der Spielbarkeit her ist Wario sehr leicht zu bedienen, sei es zu Wasser, zu Lande oder in der Luft. Mario Land 3 darf sich kein ambitionierter GB-Besitzer entgehen lassen.

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler



Ulf: Mir ist zwar schleierhaft, warum man beim offiziellen dritten Teil von Super Mario Land plötzlich in die Rolle des Bösewichts schlüpft, rein spielerisch hat sich gegenüber dem Vorgänger auf jeden Fall nicht so viel verändert. Die Grafik ist insgesamt wieder sehr übersichtlich geraten, mit ordentlich großen Sprites. Das Spiel-ende zeigt zudem mal wieder eindrucksvoll Nintendos Stärken: Perfekt durchdachte Items, abwechslungsreiche Levels, witzige Gimmicks und eine stets tadellose, vor allem faire Spielbarkeit. Es sollte allerdings erwähnt werden, daß der dritte Teil keine spektakulären Ideen gegenüber dem Vorgänger bietet. Zwar gefallen mir die drei Verwandlungen aufgrund ihrer Vielseitigkeit sehr gut, doch vermissen ich die gewisse Genialität und die Überraschungsmomente vom zweiten Teil. Trotzdem: Gerade wegen der Batterie der perfekte Reisebegleiter.



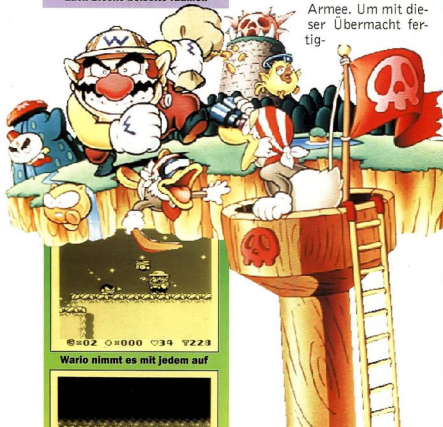
Mit dem Raketenhelm kann Wario fliegen



Unter Wasser kann Wario die Feinde nicht rammen



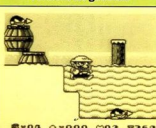
Mit dem Rammstoß könnt Ihr Euch Blöcke beiseite räumen



Wario nimmt es mit jedem auf



Vorsicht ist geboten



Der Treibsand ist bei diesem Spiel nicht tödlich

HERSTELLER:	NINTENDO
DATENTRÄGER:	MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	APRIL
UMSETZUNGS GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	40+
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	69,- DM
MUSTER VON:	MEGA FUN

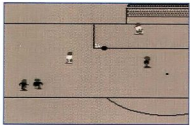
75% GRAFIK
70% SOUND/FX
85% FUN

Sensible Soccer

GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Die Game Boy-Version braucht sich vor ihren 16 Bit-Vorbildern in Sachen Optionsvielfalt nicht zu verstecken. 20 Vereins- und ebenfalls 20 Länderteams (Liga, Pokal oder Freundschafts-match) ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Laut Anleitung soll man mit den kleinen Kikern nach diversen Taktikänderungen sogar Fußball spielen können, dem kann ich weder zustimmen noch widersprechen. Vollkommen egal welche Teams Ihr auswählt, die Trikotsfarben sind immer schwarz und weiß (war fast zu erwarten, oder?). Schon auf den großen Konsolen konnte man die Sony-Sprites nicht gerade als riesig bezeichnen. Anstatt jedoch die Vogelperspektive den geschrumpften Größenverhältnissen anzugleichen, hielt man am Spielprinzip fest und verkleinerte praktisch das komplette Spiel auf GB-Screen-Größe, mit dem lobenswerten Resultat, die Mannschaft mit den hellen Trikots fast nicht mehr erkennen zu können. Für meine Augen nicht geeignet! (Stephan)



Ihr habt ja recht, auf dem Screenshot schaut Sensible Soccer aus wie die meisten anderen Game Boy-Spiele aus, doch der Schein trügt. Martin und ich haben uns ausführlich mit dem Modul befaßt und unserer Meinung nach ist es so gut wie nicht spielbar, da die Kontrolle des Teams mit den hellen Shirts in eine einzige Suchaktion ausartet.

HERSTELLER: SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE
DATENTRÄGER: 1MBIT-MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERNÄHLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: JE NACH SEHSTÄRKE
LEVELS: ENTFÄLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 49,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ/SONY IMAGESOFT

35% GRAF
68% SOUND/FX
30% FUN

Duck Tales 2

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Wie schon im Vorgänger spielt das Geschehen in allen Teilen der Welt, so z.B. auch an den Niagara-Fällen oder bei den Ägyptischen Pyramiden. Um sich gegen sämtliche Feinde zu wehren hat Dagobert nur eine, jedoch ziemlich zuverlässige Waffe: Seinen Pogo-Stab. Nicht nur die Gegner kann er damit besiegen indem er ihnen auf den Kopf springt, sondern Dagobert kann mit dem Stock noch viel weiter und höher springen. Witzig ist es allemal, auf dem Pogo-Stab durch die Runden zu hüpfen und hier und da mal ein Rätsel zu lösen oder sich gegen die ständig abwechselnde Feindeschar zu behaupten. Doch leider fehlen dem Spiel die Neuerungen, denn wenn Ihr den Vorgänger bereits kennt werdet Ihr das Spiel recht schnell durchgespielt haben. Für Game Boy-Freaks bleibt Duck Tales 2 trotzdem noch empfehlenswert. (Markus)



Quax der Bruchpilot genießt Onkel Dagoberts volles Vertrauen



In der Pyramide

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: MODUL US
ERSCHEINUNGSTERMIN: SOMMER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 49,- DM
MUSTER VON: FLASHPOINT

67% GRAFIK
63% SOUND/FX
76% FUN

Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genaueren Test unterzogen.



Color
ca. 66 Min.

VHS

für nur DM

19,95

Inhalt der
Erstausgabe:
(unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

Jetzt im
Videofachhandel
erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe
"SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken.
CompuTec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Milon's Secret Castle

GAME BOY

Puzzle / 1 Spieler

Hat Hudson etwa neben Bomberman ein neues Maskottchen?

Hudson Soft, weltweit bekannt für die Bomberman-Saga und zudem noch eine der wenigen Companies, die auch mal neue Ideen einbringen, schickt einen weiteren Helden ins Rennen um die Käufergunst. Ihr übernehmt die Rolle von Milon, einem kleinen bemützen Kerl, und Euer Ziel ist es die von Evil Warlord entführte Königin Eliza zu befreien und das Secret Castle zurückzuerobieren. Also müßt Ihr Euch schrittweise vom Erdgeschoß bis zum Dach vorarbeiten. In



Ja, was geht denn?

den Zimmern sind etliche Extras versteckt, genauso wie Geld und Item Shops, in denen Ihr neben Power Ups und Extras den einen oder anderen nützlichen Hinweis bekommt. Habt Ihr alles eingesammelt was man so zum Leben



Welche Tür nehm ich denn bloß?



Markus: Wie man es von Hudson Soft gewohnt ist haben die Japaner mit ihrem neuen GB-Titel wieder einmal ein tolles Spiel abgeliefert. Obwohl es auf Dauer recht nervig werden kann, in jeder Runde sämtliche Steine nach Extra abzusuchen, motiviert Milon dennoch für lange Zeit. Grafik und Sound wurden zugunsten der Komplexität etwas außer Acht gelassen, aber lieber ein komplexes Spiel als nur schöne Grafik. Schade nur, daß Ihr, falls Ihr mal ein wichtiges Extra verpaßt habt, sämtliche Räume auf ein Neues abgrasen müßt um weiterzukommen. Wen das nicht allzu sehr stört, bekommt ein höchst originelles Modul mit Suchspotential. Wenn Euch natürlich das 139ste Jump'n Run lieber ist als öfter mal was Neues, dann verpaßt Ihr einiges.

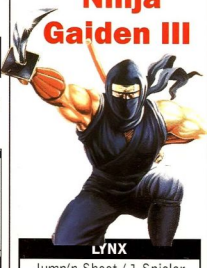
braucht, wartet nur noch der Obermotz der jeweiligen Etage sehnsüchtig auf Euch.



Sieht ja aus wie ein Hai, der aus der Mauer schaut

HERSTELLER:	HUDSON SOFT			
DATENTRÄGER:	1 MBIT-MODUL DEUTSCH			
ERSCHENUNGSTERMIN:	MAI			
UMSETZUNGSPLAN:	KEINE			
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL			
LEVELS:	4+			
BESONDERHEITEN:	PASSWORT			
CA. PREIS:	69,- DM			
MUSTER VON:	HUDSON SOFT			
SCHLECHT	MITTEL	GUT	SEHR GUT	SEHR SEHR
59% GRAFIK				
63% SOUND/FX				
74% FUN				

Ninja Gaiden III



LYNX

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Ninja Gaiden III auf dem Lynx ist fast so überflüssig wie der erste Teil, obwohl der auch alles andere als berühmt war. Das Gameplay erinnert arg an Rygar, mit immer gleichen Feindformationen und linearem Spielablauf. Das ist man mittlerweile von Atari zwar schon gewöhnt (Power Factor, Dirty Larry), aber technisch gesehen war immer noch Spielraum nach unten offen; und hier fühlt sich Ninja Gaiden III pudelwohl. Die grobschlächlige Grafik (ist das ein Gegner oder doch nur ein Pixelhäufchen?), die gräßliche Musik und die Soundeffekte, die auch von einem heiseren Straßenkötter stammen könnten, wurden optimal aufeinander abgestimmt und laden wirklich alles andere als dazu ein, dieses Murksmodul länger zu spielen. Schade eigentlich um das nette Intro und das Extrawaffenarsenal. (Martin)



Ein Affront an jeden (Noch) Lynxianer

HERSTELLER:	ATARI				
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH				
ERSCHEINUNGSTERMIN:	APRIL				
UMSETZUNGSPLAN:	KEINE				
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER				
LEVELS:	4				
BESONDERHEITEN:	KEINE				
CA. PREIS:	79,- DM				
MUSTER VON:	GALAXY				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super	
41% GRAFIK					
31% SOUND/FX					
43% FUN					

Inserentenverzeichnis

AB Union	19, 35
Acclaim	23
aRJay Games	37, 39, 41
Baler	95
Braintec	9
Chronoservice	101
CompuTec Verlag	4, 5, 105
	113, 119, 121
CPS	87
Dataflash	U3
Dynatex	85
Elite Systems	21
Fanatic Games	91
FX Videogames	95
Game Express	89
Gamecourier	83
Gamestore	117
Games Unlimited	111
High Score Games	U4
Jump'n Run	99
Konami	U2
Theo Kranz Versand	85
Kudak	109
Laguna	13
Maro	107
Mega Star	83
On-Line	114, 115
Order In Time	27
Paradize	117
Sega	11
Test'n'Take	91
Top Games	91
Tradelink	97
Video & Game	91
Wolf Soft	15

Tetris 2

...hat eigentlich nicht mehr viel mit dem legendären Original gemeinsam

GAME BOY

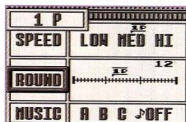
Denkspiel / 1-2 Spieler

Um es vorwegzunehmen: Die Veränderungen gegenüber dem ersten Teil sind enorm; diesmal ist nämlich nicht nur die Form der Blöcke von Bedeutung, sondern auch die Farbe. Es gibt insgesamt drei verschiedene Arten von Blöcken (weiß, grau und schwarz), die eine Dreierkette bilden müssen, damit sie wieder vom Bildschirm verschwinden. Neu sind auch die komplexen Kombinationen: Einige herunterfallende Formationen bestehen aus mehreren Blöcken, die sich immer nach einem Andocken trennen, so daß Ihr die übrig gebliebenen weiter steuert. Im Gegensatz zum Original müßt Ihr diesmal im Normal-Modus nicht einfach durchhalten, sondern weit über 30 verschiedene Szenarien

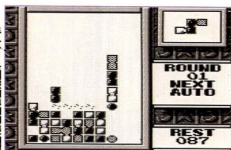
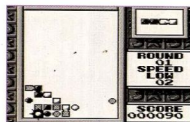
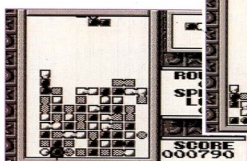
lösen, indem Ihr die drei vorgegebenen Steine wegsprengt, die sich meist völlig zugebaut am unterem Bildschirmrand befinden. Außerdem gibt es noch einen speziellen Puzzle Mode, bei dem Euch für ein Bild nur eine begrenzte Zahl von Blöcken zur Verfügung steht. Natürlich ist via Dialogkabel auch ein gnadenloses Spiel zu zweit möglich.



Uif: Mit dem vielgerühmten simplen Spielprinzip des Originals hat dieser Nachfolger nicht mehr viel gemein. Im Gegenteil, Nintendos Columns/Dr. Mario-Mixtur ist höchstgradig komplex und bietet oftmals unvorsehbare Kettenreaktionen. Das könnte man auch schon fast als ein kleines



Das Optionsmenü



Der Schwierigkeitsgrad wurde gewaltig angehoben

HERSTELLER: NINTENDO BULLET PROOF SW.
 DATENTRAGER: MODUL U.S.
 ERSCHEINUNGSTERMIN: SOMMER
 UMBETITELUNGSGEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 60+
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: FLASHPOINT

SCHNITT: PRÜFE: DAT: SACH: SCHAUF: DAT:

38% GRAFIK
 55% SOUND/FX
 82% FUN

PLAY TIME

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIEL-MAGAZIN

SONDERAUSGABE 1/94

DIE NÄCHSTE GENERATION

Sensationell

Die neuen 32- und 64 Bit-Systeme!

PC CD-ROM
 Amiga CD32
 Atari JAGUAR
 Panasonic 300
 Nintendo PROJECT REALITY
 SATURN und MEGA CD

PLAY TIME Sonderheft 1/94

DIE NÄCHSTE GENERATION

- Die 32- und 64Bit-Systeme im Schlagabtausch?
 Wir sagen, wer die Nase vorne haben kann.
- Neue Konsolenwunder von Sega und Nintendo?
 Wir sagen, was Segas und Nintendos Saturn und Project Reality wirklich leisten werden.
- Die CD, das Speichermedium der Zukunft?
 Wir sagen, was dafür spricht, was dagegen.
- PC-Spiele, zukünftig noch besser?
 Wir sagen, was technisch machbar ist.
- Wachablösung im MS DOS-Bereich?
 Wir sagen, wie sich PC-Bus und VL-Bus mit Spielsoftware verstehen.

Mit PLAY TIME **more future**

für nur **DM 9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Das war's dann wohl...



Wing Commander CD
(MD)

Aber nächsten Monat geht's wieder munter weiter. Unsere Sportspielfreaks rüsten schon für den ultimativen Fußballvergleichstest: FIFA Vs. World Cup Striker. Wer letztendlich das Rennen macht, wird noch nicht verraten, es wird jedenfalls sehr, sehr knapp. Aber die Konkurrenz schläft bekanntlich nicht. Capcom, Codemasters, Acclaim, U.S. Gold, Graftgold, Ascii, alle werkeln sie an einem WM-Spiel.

Natürlich ist auch Nintendos 24 Megs-Turrican-Herausforderer dabei, Super Metroid. Stunt Race FX fürs **Super Nintendo** steht ebenfalls in den Startlöchern, und noch einiges mehr.

Wing Commander erlebt derzeit eine Renaissance. Neben der stark aufgemotzten **3DO**-Version stellen wir Euch das **Mega CD**-Pendant vor. Sega höchstpersönlich legt indes letzten Schliff an die **Mega Drive**-Umsetzung des FASA RPG-Hits Shadowrun, das auf dem Super Nintendo schon voll abgeräumt hat.



Shadowrun (MD)

Exoten-Fans können mit einem ersten Test von Tempest 2000 (bestes Spiel der Winter CES-Messe in Las Vegas) für den **Jaguar** und **Super Sidekicks 2** mit digitalisierten Spielern (**Neo Geo**) rechnen.



Tempest 2000 (JG)

Sonic driftet nun auch bald auf dem **Game Gear**, Mario fährt Ski, Fox McCloud geht fremd, die Mega Fun hält den Preis, kurzum die ganze Videospielwelt steht Kopf. Trotzdem fliegen wir zur **ECTS-Messe** nach London und stauben dort die neuesten Spiele ab.

Einen kühlen Kopf und fallende Modulpreise wünscht Euch Eure Mega Fun-Redaktion

Kurioses am Rande

Ein Mega Fun Gold Game hat sich Road Rash für den Game Gear redlich verdient, oder sollten wir doch den Text auf der Packungsrückseite in die Wertung miteinfließen lassen?

Das Ziel: Renn für dein Leben—hier gibt es keine Regeln, keine Geschwindigkeitsbegrenzungen, und kein Zurück! Pass mal auf für Straßensperren, Ölfluten, und auch auf die Grünen: Erreich Geschwindigkeiten von 240 km/h während Du den Feind schlägst, knüppelst und ihm nachtriffst - bevor er Dich rangeht! Das Adrenalin pumpt durch die Arterien, der Blutdruck steigt jetzt hoch... und er wartet auf Dich!

Die nächste MEGA FUN erscheint am
18. Mai 1994

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramen-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 31 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Fax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellert

Stellv. Chefredakteur:

Uwe Kraft
Christian Müller

Textkorrektur:

Martin Weidner

Redaktion:

Alexander Brück
Stephan Girsch
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:

Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:

Markus Appel
Stefan Hellert
Bastian Lutz
Philipp Noack
Julian Ossert
Timo Özsel
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrine Souleiman

Layout:

Alexander Brück
Stephan Girsch
Uwe Kraft

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Gellert

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Fax 02 03 / 3 05 11 34

Thorsten Szameit

Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Mobil 01 71 / 6 21 31 46
Fax 09 11 / 6 42 63 34

Anzeigenposition:

Tanja Kaiser
Telefon 09 11 / 9 68 32 32

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Titel:

Nintendo

Poster:

Data East/Factor 5

Abonnement:

Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskript:

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

Urheberrecht:

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Accolade, BinarDesign, Chronoservice, Core Design, Dynatec, Electronic Arts, Elite Systems, Empire, Factor 5, Flashpoint, Galaxy, High Score Games, Hudson Soft, Konami, Theo Krantz Versand, Laguna, M & B, Mitsui, Nintendo, Order In Time, Sega, Selling Points, Sony Imagesoft, Virgin Interactive, Wolf Soft.



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEAUTEM 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 FXTM
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**

MITGLIEDSKARTE DES

**Pro ACTION
REPLAY
CLUB'S**

**FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.**

**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHEN KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!**
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

*"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
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

**AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS**

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL CHEATS
MIT
EINGEAUTEM
CHEAT-FINDER**

WICHTIG

ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTEILT
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN altkauf

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

HIGH SCORE GAMES

089 / 344 388



KING OF DRAGONS-SNES US 139,-



VIRTUA RACING-MD DT 199,-



SUPER WING COMMANDER-3DO US 129,-



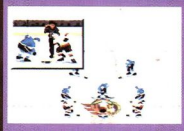
TWIN BEE 2-SNES DT 129,-

Mega Drive

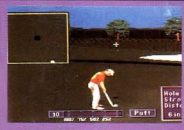
- Dragon Ball Z jp 129,-
- 6-Button Controlpad 39,-
- Microcosm MCD dt 119,-
- RGB Kabel MD 2 29,-
- Ascii 6-Button Stick 79,-
- Lunar CD us 119,-
- Streets of Rage 3 jp 129,-
- Chuck Rock 2 CD dt 119,-
- Young Indiana Jones us 119,-
- Dune CD dt 119,-
- Terminator CD dt 119,-
- Warosung us 79,-
- Sonic Spinball dt 119,-
- Rise of the Dragon CD us 119,-
- Tue Jam & Earl 2 dt 119,-
- Pirates of Dark Water us 119,-
- Robocop vs. Terminator us 129,-
- Landstalker dt 39,-
- 50/60 Hz Converter 119,-
- Dr. Robotniks Mean Bean M. dt 119,-
- Shadowrun us 129,-
- NBA Showdown dt 119,-
- Sonic 3 dt 139,-
- Pirates Gold us 119,-
- CDX Converter us/jp/dt 109,-
- Castlemania dt 99,-
- NBA Jam dt 129,-
- Mega Turrican us 119,-



SKYBLAZER-SNES DT 139,-



NHL 94 HOCKEY-SNES DT 119,-



PGA EUROPEAN GOLF TOUR-MD DT 109,-



EQUINOX-SNES DT 139,-

Super Nintendo

- Lufia us 139,-
- F-1 Pole Position dt 129,-
- Claymates us 129,-
- Bugs Bunny us 129,-
- Wizardry 5 us 139,-
- Fatal Fury 2 us 129,-
- Ninja Warriors us 79,-
- Ascii Fighter Stick Pick dt 99,-
- Mystical Ninja dt 129,-
- Wolfenstein 3D 119,-
- World Cup Soccer dt 129,-
- 50/60 Converter 49,-
- Turn and Burn us 129,-
- Flintstones dt 129,-
- Mega Man Soccer us 139,-
- NBA Jam dt 149,-
- Action Replay Pro 2 dt 109,-
- Young Merlin dt 149,-
- Secret of Mana us 139,-
- Legend us 129,-
- Shadowrun dt 139,-
- John Madden '94 dt 129,-
- Clayfighter us 129,-
- Mechwarrior dt 149,-
- Mr. Nutz dt 129,-
- Empire Strikes Back dt 139,-
- Rushing Beat 3 us 129,-



ART OF FIGHTING 2-NEO GEO 399,-



SUPER METROID-SNES JP 169,-



MARIO LAND 3-GB DT 69,-



R-TYPE 3-SNES PAL 119,-

Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super NES, Amiga, MS-Dos, Turbo Duo und Neo Geo.



OPEN

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 80803 München
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kurwickstraße 2 · 26122 Oldenburg
Fußgängerzone
Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

Versand und Ladengeschäft,
Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388

Händler Willkommen

Manga

Filme
lieferbar



RESET