

49 SPIELETESTS

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

WELCOME TO THE REAL LEVEL

Panasonic 3DO

Alles über den 32 Bit-
Nachzügler



nur DM

5,80

MAGIE WIE NOCH NIE

Illusion of Time
SNES-Adventure im
Rollenspielgewand

DUNK UP AND JAM!

NBA Jam T.E.
Jamday mit 122
Superstars

WIR SIND DIE ROBOTER

Metal Head
Segas Blech-
kamerad auf 32X

16 BIT-POKER

WINTER CES 1995

HEISSE MESSENEWS AUS LAS VEGAS





KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



Das ist die SNES-Fußballsensation.

Das Videospiel, das Maßstäbe neu setzt.

Was hat das Game, was andere nicht haben?

Digitalisierte Spieler und Bewegungen!

Internationale Superstars, die jeder Fußballfan optisch klar wiedererkennt!

Tolle Optionen: WM-Turnier, Liga-Modus, Szenario-Modus, Training, Elfmeterschießen ... Fallrückzieher, Flanken, knallharte Tacklings, TV-Kameraperspektive, Zeitlupe, «Live-Kommentar» und grandiose Stadionatmosphäre.

Das sind nur einige Facts. Selber spielen überzeugt weit mehr.



Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

Wertung 91 %

MEGA FUN 2/95:

„... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...“.

„... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...“.

PLAYTIME 3/95:

„Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele“.

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:

„... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt“.

NINTENDO FUN VISION 3/95:

„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen.“

Gold-Funny-Award

Jeder kann mitmachen und mitgewinnen!

⊕ Im März, Qualifikations-Wettbewerbe in 12 deutschen Städten.

⊕ Finale um die Deutsche Meisterschaft in Berlin mit den 12 Stadtmeistern. Reisekosten, Hotel auch für eine Begleitperson werden von KONAMI übernommen.

⊕ Der Deutsche Meister erhält einen riesigen Soccer-Spielhallenautomaten mit 2 Monitoren, für bis zu 4 Spieler.

⊕ Aktuelle Hinweise „Wer wird Deutscher Meister mit KONAMI“ in den Spielwarenabteilungen bei Karstadt und Hertie beachten.

⊕ Berichte und Reportagen findet Ihr außerdem in der „MEGA FUN“, „PLAYTIME“ und in der Sendung X-Base im ZDF.



KARSTADT

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

MEGA FUN
UND TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAY TIME



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, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI.
Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

16-Bit Taumel auf der Winter CES-Show Seite 6

SPECIAL CES-SHOW WINTER CES LAS VEGAS

Machen wir Euch in der letzten Ausgabe vor einem kurzen Überblick über die Highlights der Messe populärer, prägnanter und für Euch was einen kompletten Bericht. Folgt uns in die Hallen des Las Vegas Convention Center...

SPECIAL CES-SHOW

3DO - Die Technik

Die 3DO-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit von PCs erreicht. Sie verfügt über einen 33,3 MHz Prozessor, 1 MB Hauptspeicher und eine 30-Megabyte Festplatte. Die Konsole ist kompatibel mit CD-ROMs und bietet eine Vielzahl von Spielen und Anwendungen.

SPECIAL 3DO

Welcome To The REAL Level

Die 3DO-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit von PCs erreicht. Sie verfügt über einen 33,3 MHz Prozessor, 1 MB Hauptspeicher und eine 30-Megabyte Festplatte. Die Konsole ist kompatibel mit CD-ROMs und bietet eine Vielzahl von Spielen und Anwendungen.

SPECIAL 3DO

3DO - Die Technik

Die 3DO-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit von PCs erreicht. Sie verfügt über einen 33,3 MHz Prozessor, 1 MB Hauptspeicher und eine 30-Megabyte Festplatte. Die Konsole ist kompatibel mit CD-ROMs und bietet eine Vielzahl von Spielen und Anwendungen.

NEXT GENERATION

Get REAL Get 3DO? Panasonic's 32-Bit Konsole vor dem Deutschlandstart Seite 88

SERIAL PC-FX

Die PC-FX-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit von PCs erreicht. Sie verfügt über einen 33,3 MHz Prozessor, 1 MB Hauptspeicher und eine 30-Megabyte Festplatte. Die Konsole ist kompatibel mit CD-ROMs und bietet eine Vielzahl von Spielen und Anwendungen.

Unter "ferner liefen", NECs 32-Bit Multimedia-Konsole PC-FX

PC-FX - Die Technik

Die PC-FX-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit von PCs erreicht. Sie verfügt über einen 33,3 MHz Prozessor, 1 MB Hauptspeicher und eine 30-Megabyte Festplatte. Die Konsole ist kompatibel mit CD-ROMs und bietet eine Vielzahl von Spielen und Anwendungen.

NINTENDO, SEGA & MEHR MEGA FUN DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

100% Mega Fun

Aufmerksamen Lesern ist es sicher nicht entgangen, daß unsere Helpline-Seiten bisher außer Haus gemacht wurden. Da sich jedoch vermehrt Leser weniger Tips & Tricks wünschen, haben wir uns entschlossen die Sache wieder selbst in die Hand zu nehmen, 16 Seiten Helpline zu kürzen und in Zukunft den Schwerpunkt auf Cheats und Passwörter zu legen; den Einstieg findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Nun seid natürlich auch Ihr gefragt. Wenn Ihr ohnehin schon für ein besonders schwieriges Spiel Passwörter notiert bzw. Karten zeichnet, dann schickt sie doch einfach an uns. Als Belohnung für Eure Mühe winkt Euch für den Tip des Monats in der Mega Fun 4/95 ein Warengutschein von 500 DM.

Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen der Specials. Knapp 20 Seiten haben wir in dieser Mega Fun damit zugespästert, mit dem Schwerpunkt auf die Winter CES-Show in Las Vegas bzw. Panasonics 3DO, um Euch auch in Zukunft weiterhin über alle Tendenzen in Sachen Hard- und Software auf dem Laufenden zu halten.

Während die 16-Bit Verkaufszahlen langsam zurückgehen, überschlagen sich dagegen die Neuankündigen, was 32-Bit Software betrifft, allen voran für die PlayStation bzw. den Saturn. Mit Victory Goal, Motor Toon Grand Prix und Kileak The Blood kommt die Next Generation-Softwarewelt nun ganz gewaltig ins Rollen, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen, um Euch einen kleinen Vorgeschmack auf das zu bieten, was Euch im September zum Deutschland-Launch der beiden Geräte alles erwartet. Wir sind mindestens so gespannt darauf wie Ihr, wer letztendlich das Rennen macht.

So, jetzt aber genug der Vorrede, viel Spaß beim Lesen

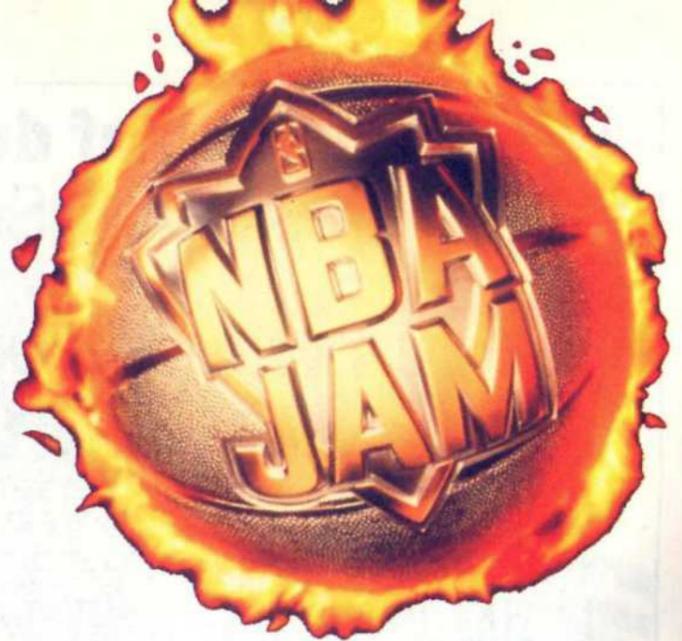
Euer Mega Fun Team



Welcome To The REAL Level
Panasonic
3DO



Alles über den 32-Bit Nachzügler
 In unserer Next Generation-Reihe nehmen wir diesmal das 3DO auf acht Seiten genauestens unter die Lupe
Seite 88



Dunk up and Jam
NBA Jam
Tournament
Edition

Jamday mit 122 Superstars
 Acclaims Blockbuster geht auf den 16-Bit-Konsolen in die zweite Runde.
Seite 36



Wir sind die Roboter
Metal Head

Segas Blechkamerad auf 32X
 Endlich scheint auch das 32X wieder ros(t)igen Zeiten entgegenzugehen. Werft mit uns einen genaueren Blick in das Metal Head-Cockpit.
Seite 30



Rubriken

Anzeigenauftrag	64
Börse	63
Countdown	68
Editorial	3
Fun Mail	59
Game Over	98
Highlights	3
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	82
Mega Mail	60
Referenzen	32
Scene	26

Super Nintendo

Software News

Arcade Classic	22
Dirt Racer	22
Lothar Matthäus Super Soccer	22
Spider-Man	22

Previews

Theme Park	31
------------------	----

Spieletests

Clay Fighter 2: Judgment Clay	34
Cannon Fodder	40
Illusion Of Time	33

Jelly Boy	38
Mr. Tuff	40
NBA Jam Tournament Edition	36
Power Drive	38
seaQuest	67
Star Trek: Star Fleet Academy	70
Star Trek: The Next Generation	41
True Lies	70

Helpline

Player's Guides

Earthworm Jim	396
Final Fantasy III	388

Codes + Freezers

Der König Der Löwen	400
Donkey Kong Country	400
Samurai Shodown	399
Sparkster	400
Vortex	400
Action Replay Pro-Codes	385

Game Boy

Spieletests

Game Boy Gallery	34
Golf Classic	82
Jungle Strike	38
Lemmings 2	34

Madden 95	82
Stargate	82
Wario Blast: Featuring Bomberman	69
Winter Gold	38

Helpline

Codes + Freezers

Kirby's Pinball Land	398
Wario Blast	400
Action Replay Pro-Codes	385

Mega Drive

Software News

Chaotix 32X	24
-------------------	----

Previews

Metal Head 32X	30
Warlock	29

Spieletests

ATP Tour	71
Die Schlümpfe	77
Dungeon Master II: Skullkeep CD	72
Ecco: The Tides Of Time CD	73
Kids On Site CD	72
NBA Jam Tournament Edition	36
NFL Quarterback Club	81
Ristar	76
Road Rash 3	78

Segas Erbkönig

Story Of Thor

In Zeldas Fußspuren

Auf dem MD herrscht wahrlich kein Mangel an guten Action-Adventure-Titeln, was kann Story Of Thor gegen Landstalker & Co. ausrichten?

Seite 74



4-Way-Play

Wario Blast:

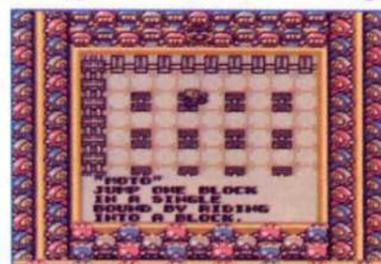
Featuring Bomberman

Hudson Soft sprengt den Game Boy

Hudson legt sich mit Nintendos Wario an.

Gigantische Schlacht oder knuddeliges Wuselspiel?

Seite 69



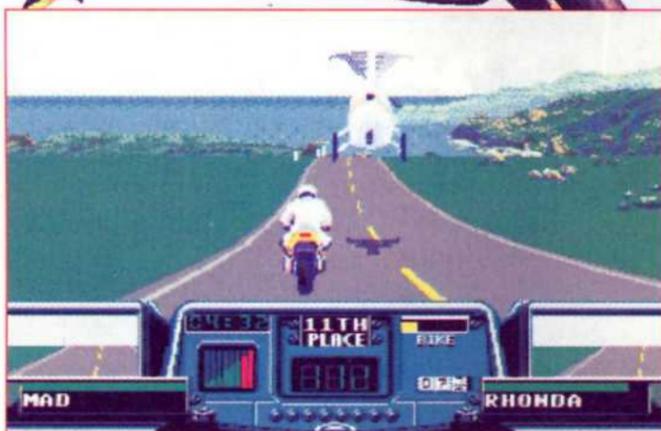
EA gibt Gas

Road Rash 3

Aller guten Dinge sind drei, oder doch nicht?

Nach der genialen 3DO-Version dürfen die MD-Biker nun schon zum dritten mal nach Lust und Laune Verkehrsregeln brechen.

Seite 78



A New Star Is Born

Ristar

Ohne Turbo trotzdem besser?

Das neueste Jump'n Run aus dem Hause Sega schickt sich an Sonic den Rang abzulaufen.

Seite 76

Road Runner: Desert Demolition	79
Slam City CD	72
Story Of Thor	74
True Lies	70

Helpline

Player's Guides

Soleil	386
--------	-----

Codes + Freezers

Doom 32X	399
Lotus II	385
Rebel Assault CD	399
Snatcher CD	399
Sonic & Knuckles	385
Action Replay Pro-Codes	385

Saturn

Software News

Daedalus	16
Victory Goal	16

Game Gear

Software News

Micro Machines 2: Turbo Tournament	24
------------------------------------	----

Spieletests

FIFA International Soccer	81
Hurricanes	80
Legend Of Illusion: Starring Mickey	
Mouse	80
PGA Tour Golf II	81
Rise Of The Robots	80
Ristar	76
Stargate	80

PlayStation

Software News

Cosmic Race	14
Cyber Sled	21
Kileak The Blood	18
Motor Toon Grand Prix	14
Myst	18
Raiden Project	20
Rayman	19
Toh Shin Den	19

3DO

Software News

Return Fire	20
Theme Park	24

Helpline

Codes + Freezers

FIFA International Soccer	398
Madden NFL Football	398
Rebel Assault	399
Super Street Fighter II Turbo	385

Jaguar

Helpline

Player's Guides

Alien Vs. Predator	390
--------------------	-----

Codes + Freezers

Alien Vs. Predator	395
Iron Soldier	398

Neo Geo

Spieletests

Puzzle Bobble	83
---------------	----

Specials

3DO	88
Anime	97
CES-Show	6
ima 95	84
PC-FX	96

WINTER CES LAS VEGAS



Deadalus Encounter (3DO)



Return Fire (3DO)



Brain Dead 13 (3DO)



3DO-Maus



Starblade (3DO)

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe nur einen kurzen Überblick über die Highlights der Messe gegeben hatten, präsentieren wir Euch nun einen kompletten Bericht: Folgt uns in die Hallen des Las Vegas Convention Centers...



Wie bereits in der 2/95 erwähnt, blieb der große Kracher diesmal aus. Dafür gab es jede Menge kleinerer, interessanter Neuigkeiten zu sehen und zu hören. Um größtmögliche Übersicht zu gewährleisten, haben wir den Bericht alphabetisch nach Firmennamen geordnet, here we go:

3DO

Genau wie auch schon in Chicago, hatte die 3DO Company ihren Stand weit ab von Sega und Nintendo, sozusagen am anderen Ende des Convention Centers. Interessanteste Neuigkeit war das noch unfertige **Wing Commander III: Heart Of The Tiger**. Die Videosequenzen sehen wesentlich besser aus als auf dem PC, was die Weltraumsaga zu einer der heißesten Neuerscheinungen für das 3DO macht. Daneben wurden noch die beiden klar überdurchschnittlichen Doom-Clones **PO'ed** von Any Channel und **Killing Time** von Studio 3DO gezeigt. Apropos **Doom**: Das Original und sein Nachfolger kommen natürlich auch fürs 3DO,

Doom soll im Frühjahr, **Doom 2: Hell On Earth** im Laufe des Jahres ausgeliefert werden. Einziger Wermutstropfen: id Software ist für keines der beiden Spiele verantwortlich, sie werden stattdessen von Art Data umgesetzt, bzw. aufgehört. Weitere Spiele am Stand der 3DO Company: **Space Ace** und **Brain Dead 13** (beide Readysoft), **Myst** und **The Deadalus Encounter** (beide Panasonic), **Flying Nightmares** (Domark), **The All New Peoples Game Show** (Studio 3DO) und **Return Fire** von Silent Software, das wir Euch bereits in dieser Ausgabe vorstellen. Weitere Spiele fürs 3DO findet Ihr bei den jeweiligen Firmen mit aufgelistet. In Sachen Hardware gibt es auch einiges zu berichten: Panasonic stellte die Top-Loader-Variante ihres Interactive Multiplayers vor: Man taufte sie auf den Namen FZ-10 und verpaßte ihr ein neues Joypad (endlich!), das, genau wie auch das GoldStar-Pad, wesentlich besser gelungen ist als das Originalteil. Außerdem werden in naher Zukunft eine 3DO-Maus sowie ein 3DO-Flightstick erscheinen. Sowohl GoldStar als auch Panasonic bringen ein MPEG1-Modul auf den Markt (Kostenpunkt 199 bzw. 249 US-\$), das es Euch ermöglicht Video CDs abzuspielen.





R. Zipp von Acclaim setzt auf Judge Dredd

Acclaim

Rennspielfans aufgepaßt: Acclaim hat mit Michael Schumacher einen Vier-Jahres-Vertrag über die Rechte an einem Formel 1-Rennspiel abgeschlossen; wann genau ein Modul mit dem deutschen Vorzeigefahrer erscheinen wird, ist jedoch noch unklar. Klar dagegen ist der Erfolg von NBA Jam: Acclaim konnte bis dato in Deutschland über 200.000 Stück (Alle Systeme) absetzen, logisch, daß die aufgebohrte Fortsetzung, **NBA Jam Tournament Edition**, bereits in den Startlöchern steht (Test in dieser Ausgabe). Sie wartet mit über 100 NBA Stars, neuen Monster Dunks und Power Ups, sowie einer Batterie auf. Sly Stallones neuester Streifen, die Comicverfilmung **Judge Dredd**, wird von Acclaim auf Konsole umgesetzt (SNES, MD, GB und GG): Ihr ballert Euch in bester Jump'n Shoot-Manier durch 12 Levels. Gag am Rande: Im Film hält Stallone mit seinem Motorrad direkt vor einem Acclaim-Virtual Reality-Laden. Weitere Spiele der US-Firma: **Warlock**, fantasyangehauchtes Jump'n Run (SNES, MD), **Spiderman**, das Spiel zur Comicserie (SNES, MD), **Stargate** (siehe auch Mega Fun 2/95), **Revolution X**, die Umsetzung des Midway-Coin ops mit Aerosmith (32X,



Warlock (SNES)

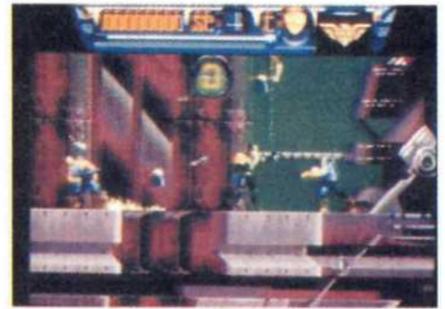
SNES und MD), und **Batman Forever**, eine Versoftung des dritten Batman-Filmes (JAG, PS-X, SNES, MD, GB und GG). Die Acclaim-Tochter Digital Pictures zeigte das bereits bekannte (und verrissene) **Corpse Killer** (Mega CD- und 32X CD-Versionen siehe Mega Fun 2/95, 3DO in Arbeit), **Supreme Warrior**, ein Zweikampfspiel aus der Ich-Perspektive, das mit FMV "angereichert" wurde (3DO, MCDII, 32X CD) und **Slam City**, ein FMV-Basketball-Spiel, ebenfalls aus der 3D-Perspektive (3DO, 32X CD und MCDII). Die Programmierschmiede Iguana (NBA Jam) wurde übrigens kurzerhand von Acclaim aufgekauft.

Accolade

Surprise, Surprise: Die Warner Music Group hat einen entscheidenden Anteil an Accolade übernommen: Warner Music Group wird ab sofort alle Accolade-Produkte weltweit exklusiv vertreiben; als logische (?) Konsequenz wurden sämtliche Mitarbeiter von Accolade Europe fast über Nacht entlassen (einige Angestellte wurden sogar direkt von der Messe zurückbeordert). Produkte, wie **Fireteam Rogue** (SNES, MD), **Brett Hull Hockey '95** (SNES, MD) und **Bubsy 2** (SNES, MD), sind aber alles alte Hüte! Richtig Neues war am Accolade-Stand leider nicht zu bewundern, dennoch werden den einen oder anderen Sportfan vielleicht die folgenden Titel interessieren: **Barkley: Shut Up And Jam 2** (MD), **Jack Nicklaus Golf '95** (MD) und der 24 Megs-Baseball-Hammer **Hardball '95** (MD).

Activision

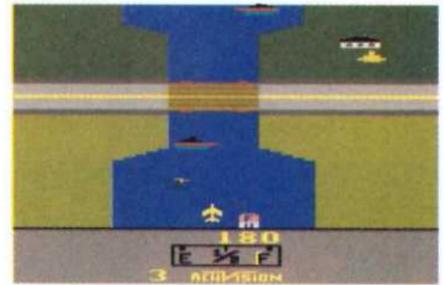
Activision hält ihr "Wir beliefern alle Plattformen"-Versprechen ein und kündigte folgende Titel für die alten und neuen Konsolen an: **Pitfall: The Mayan Adventure** (PS-X, SAT, 3DO, JAG, 32X CD) kennen und lieben wir bereits auf Super Nintendo und Mega Drive, **Return to Zork** (PS-X, SAT, 3DO, JAG, PC-FX) ist ein bereits auf PC CD-ROM erschienenes, etwas abgedrehtes Grafikadventure, **Shanghai: Triple Threat** (PS-X, 3DO) bietet neben dem klassischen Shanghai drei neue Varianten (The Great Wall, Bijing, Golden Tile) und **Planetfall** (PS-X, SAT, 3DO) ist das Sequel zum Kult-Textadventure von Infocom. Außerdem sind in Planung **Muppet Treasure Island** (PS-X, SAT), **Hockeydrome** (U-64, PS-X, 32X), **The Great Game** (PS-X, SAT, 3DO) und **Zork: Nemesis** (PS-X, SAT, 3DO). Voraussichtlich nur fürs Super Nintendo kommt im Frühling **Battletech**, in dem Ihr als Pilot eines Madcats gegen die Horden der Inner Sphere antretet. Leider nur auf PC kommt eine, auch für Videospieler durchaus interessante, Compilation: Das **Atari 2600 Action Pack** läßt nostalgische Gefühle aufkommen, vom indizierten River Raid bis Kaboom! sind alle Klassiker dabei (insgesamt bringt es die Sammlung auf 15 Titel). **River Raid** soll jedoch auch solo für PS-X, SAT und 32X erscheinen.



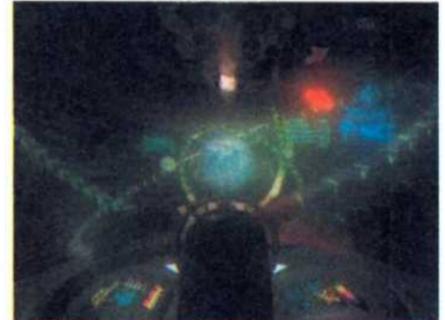
Judge Dredd (SNES)



Revolution X



River Raid aus dem Atari 2600 Action Pack (PC)



Planetfall (3DO)



Shanghai: Triple Threat (3DO)



WINTER CES LAS VEGAS



Noch namenloser Conan-Verschnitt (Jag)



Space Pirates (3DO)



Hover Strike (Jag)



Power Drive Rally (Jag)



Das Jaguar CD-ROM wird im Frühjahr ausgeliefert



Burn Out (Jag)

American Laser Games

Die US-Pistoleros, bekannt für FMV-Fadenkreuzspielen, wie das für PC CD-ROM bereits indizierte Mad Dog McCree, hatten neben einer Weiche für ihre in den USA beliebte Gamegun (dadurch wird es möglich zwei Gameguns anzuschließen und zu zweit zu ballern, allerdings muß das Game diese Option unterstützen) folgende Produkte zu bieten: In **Drug Wars** (3DO) habt Ihr die Chance den Kampf gegen ein südamerikanisches Drogenkartell aufzunehmen, bis zum Sommer müßt Ihr jedoch damit noch warten. Ebenfalls fürs 3DO kommt im März **Saturncide**, und im Mai **Space Pirates** (beide mit ALG-typischem Spielinhalt). Mega CD-Fans mit einem Hang zu Fadenkreuzspielen freuen sich auf **Mad Dog 2: The Lost Gold**, das bereits im Februar in den Staaten erscheint. Völlig überraschend kam folgende Pressemitteilung: Ob Ihr's glaubt oder nicht, aber gerade die Company, die sich durch harte Fadenkreuzspiele einen Namen gemacht hat, gründet eine spezielle Entwicklungsabteilung, die, und jetzt haltet Euch fest, nur Spiele erstellt, die für heranwachsende Mädchen geeignet sind. Die Abteilung trägt den (bedeutungschwangeren) Namen "Games For Her" und wird im Sommer '95 ihr erstes Spiel, **Madison High**, herausbringen.

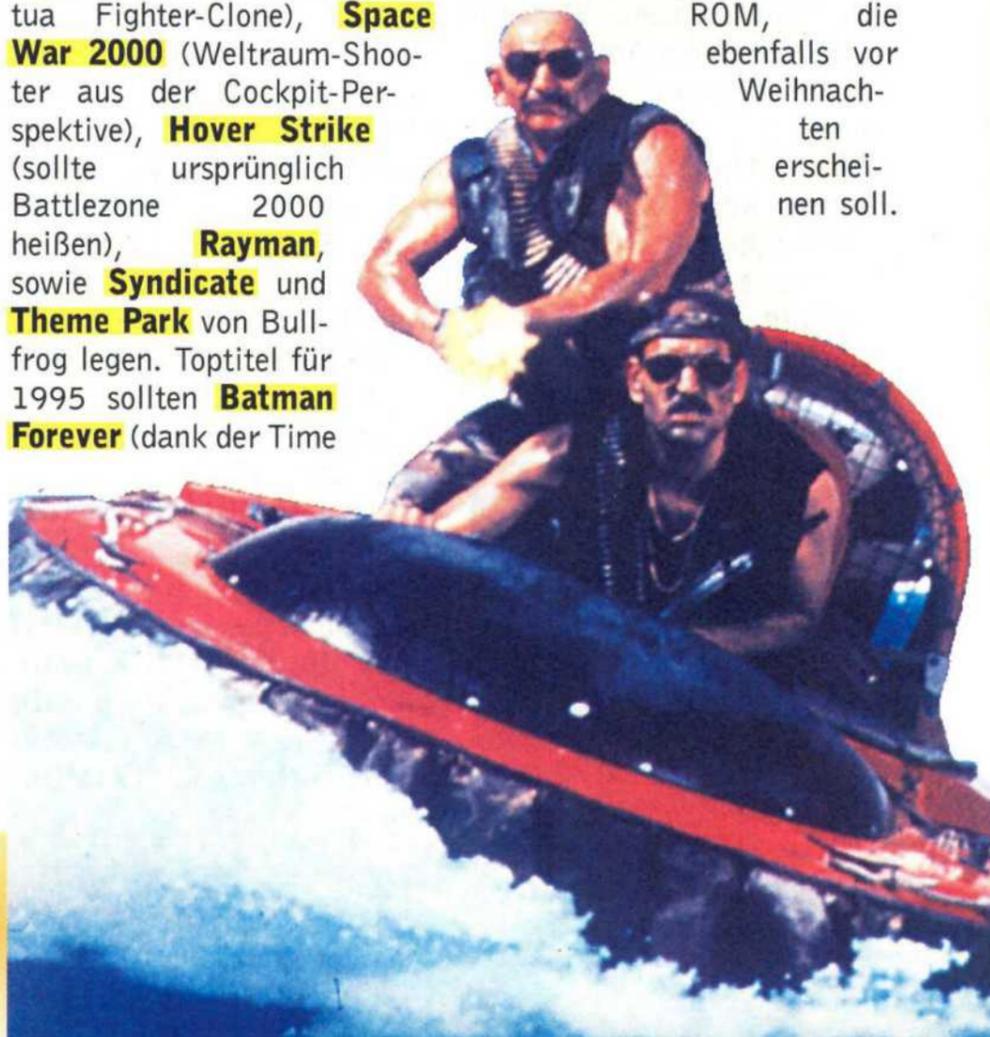
Atari

Wo bleibt das CD-ROM? Nun, daß es nicht zu Weihnachten erschienen ist, habt Ihr sicher



bereits gemerkt, im Februar/März soll Ataris CD-Laufwerk allerdings endlich erscheinen. Im Gerät integriert wurde die geniale Virtual Light Machine des genialen Tempest 2000-Erfinders Jeff Minter, der für Atari derzeit an **Defender 2000** arbeitet. Für 149 US\$ bzw. 349 DM bekommt Ihr ein Double Speed, MPEG1-taugliches CD-ROM plus VLM plus ein CD-Spiel (welches, ist leider noch nicht bekannt). Bei den für '95 angekündigten CD-Titeln hat sich einiges getan, neben den bereits bekannten sollen **Robinsons Requiem** (Atari), **Brett Hull Hockey** (Accolade), **Redemption** (Atari), **Baldy** (Atari), **League Bowling** (V Real), **Freelancer 2120** (Atari), **Soulstar** (Core Design), **Vid Grid** (Atari), und **Alien Vs. Predator 2** (Rebellion) kommen. An der Modulfront rüstet Atari (quantitativ) auf: Besonderen Wert wird man auf **Fight For Life** (ein mittelmäßiger Virtual Fighter-Clone), **Space War 2000** (Weltraum-Shooter aus der Cockpit-Perspektive), **Hover Strike** (sollte ursprünglich Battlezone 2000 heißen), **Rayman**, sowie **Syndicate** und **Theme Park** von Bullfrog legen. Toptitel für 1995 sollten **Batman Forever** (dank der Time

Warner-Beteiligung an Atari) und **Thea Realm Fighters** werden, das mit über 25 Charakteren, 30 verschiedenen Stages und Digital Motion Capture Technology aufwartet; hier waren so illustre Herrschaften wie die Mortal Kombat-Darsteller von Liu Kang, Kitana und Shang Tsung beteiligt. Außerdem sahen **Burn Out** (superflüssiges Motorradrennspiel), **Canon Fodder** (Wo sind die Unterschiede zu den 16-Bit-Versionen?) und ein noch namenloses Beat'em Up mit Conan-Touch recht vielversprechend aus. Weitere Jaguar-Spiele findet Ihr auch bei den Lizenznehmern. In Sachen neue Hardware, ist neben dem CD-ROM sicherlich das angekündigte VR-Headset am interessantesten; es soll Weihnachten auf den Markt kommen und unter 200 US\$ kosten. Hinter verschlossenen Türen zeigte Atari noch eine integrierte Version von Jaguar und CD-ROM, die ebenfalls vor Weihnachten erscheinen soll.





Capcom

Alte Hüte beim Street Fighter-Erfinder: **Saturday Night Slam Masters** wird nun auch für das MD erscheinen, und zwar im Februar (in den Staaten). Im selben Monat soll auch **The Punisher**, die Umsetzung des an die Marvel Comics angelehnten Automaten, auf den (US-)Markt kommen. Den Rest der gezeigten Produkte kennen wir schon: **Demon's Crest**, **Great Circus Mystery** und **X-Men** (alle SNES) haben wir Euch bereits vorgestellt. Bleibt **Mega Man X2** (SNES): Dank C4, einem eigens von Capcom entwickelten Zusatzchip, kann der zweite SNES-Mega Man mit 3D-Rotation aufwarten. Wirklich neu war die Nachricht, daß Capcom in den USA eine R&D-Abteilung (Research & Development) aufbaut, die sich nur mit der Softwareentwicklung für die Next Generation-Konsolen PS-X und SAT befaßt.

Core Design

B.C. Racers (siehe auch Test der Mega CD-Version in Mega Fun 1/95) und **Skeleton Krew** (MD) waren Spiele, die bereits im Sommer in Chicago zu sehen gewesen waren. Darüber hinaus wurde von Core Design verlautbart, daß man bereits an Spielen für 32X und Saturn arbeitet: Geplant sind vier 32X- und sechs Saturn-Games, die im Laufe des Jahres erscheinen sollen. Ein Teil davon sind aufgebahrte Versionen von bereits erschienenen Titeln, wie z.B. **Soulstar**, **B.C. Racers** und **Thunderhawk**. Aber auch völlig neue Spiele wie **Swagman** und **Shellhock** sollen die geeigneten 32X- und Saturn-Besitzer erfreuen. Außerdem arbeiten die britischen Mega CD-Profis bereits an ersten Titeln für PS-X, JAG und 3DO.

Electro Brain

...s ganze Konzentration lag auf einer umfassenden Präsentation ihres neuesten SFX-Titels, **Dirt Trax FX** (SNES). Das für März geplante Motorradrennspiel ist, laut Electro Brain, mit der neuesten Version des SFX-Chips ausgestattet und deshalb das bis dato schnellste SFX-Game. 25 Strecken, vier verschiedene Motorräder, Split-Screen-Two-Player-Mode, und die Kombination aus Polygonen (Strecke) und Sprites (Motorrad-

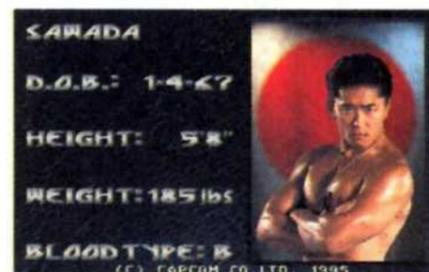


Mega Man X2 (SNES)

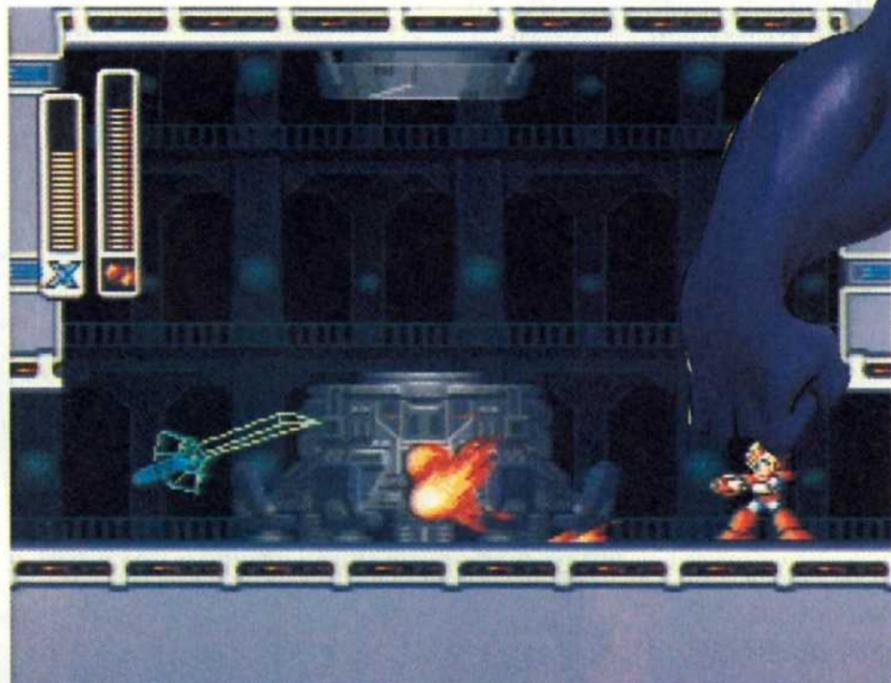


Dirt Trax FX (SNES)

fahrer) sollen für ein unvergeßliches Rennspielerlebnis sorgen. Außerdem hatte Electro Brain noch **Future Zone** (SNES) in petto. Die Mischung aus Mode-7- und Side-Scrolling-Space-Action wird voraussichtlich im 2. Quartal auf den Markt kommen, Versionen für die Next Generation-Plattformen sind in Planung.



Sawada ist der neue Star in Street Fighter: The Movie



Mega Man X2 (SNES)





WINTER CES LAS VEGAS



Weapon Lord (SNES)



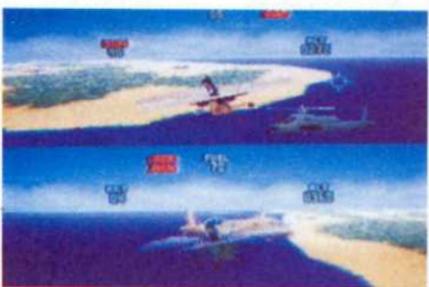
Weapon Lord (SNES)



Aerobiz Supersonic (MD)



Brandish (SNES)



Air Cavalry (SNES)



Totally Brutal (32X)

Fox Interactive

Neben den bereits bekannten Produkten **The Pagemaster** (SNES, MD, GB) und **The Tick** (SNES, MD) hatte Fox Interactive zwei äußerst heiße Ankündigungen für '96 in petto: Ein Spiel zur **Die Hard Trilogy** (heißt in Deutschland Stirb Langsam, wobei der dritte Teil, Die Hard With A Vengeance, gerade in Arbeit ist) und die Umsetzung von **Return Of The Apes** (Neuaufgabe der 70er Planet Der Affen-Filme). Sowohl Bruce Willis als auch die Affen werden sich voraussichtlich ausschließlich auf PS-X und SAT tummeln.

Gametek

Totally Brutal nennt sich die 32X-Version von Brutal: Paws Of Fury, wichtigste Unterschiede: Zwei neue Kämpfer (Psycho Kitty und Chung Poe), neue Hintergrundgrafiken, ein neuer Spielmodus und zwei neue Special Moves pro Fighter. Fürs SNES kommt **Air Cavalry**, eine Mode-7 Hubschrauber-Action-Simulation, und **Carrier Aces**, eine Action-Simulation mit dem Pazifikkrieg als Hintergrund, das wir Euch bereits in den Software News vorgestellt haben. 3DO-Fans freuen sich auf **Quarantine**, **Family Feud** und **Hell**, die allesamt bis Frühling erhältlich sein sollen.

Hudson Soft

Bomberman und kein Ende: Für Sommer ist unter dem Titel **Panic Bomber** ein weiteres Bomberman-Game fürs SNES angekündigt (diesmal allerdings im Tetris-Stil), und natürlich **Super Bomberman 3** (endlich mit Fünf-Spieler-Modus und Reittieren). **Hagane** (SNES) haben wir Euch bereits in den Software News vorgestellt, erhältlich soll es im März sein (in den Staaten). **Swat Kats** (SNES) ist die Umsetzung der gleichnamigen TV-Serie von Hanna-Barbera (The Flintstones) und **The Sporting News-Baseball** (SNES) hilft die MLB-Zwangspause spielerisch zu verkürzen. Zwei gänzlich unterschiedliche Spiele bringt Hudson fürs MCD: **Space Adventure: Cobra 2** (RPG/Action-Adventure-Umsetzung



des gleichnamigen Mangas) und **Virtua Soccer**, das über Sega erscheinen soll.

Interplay

... steigt voll ins 32X-Geschäft ein: Ganze vier Titel sind fürs zweite Quartal geplant, darunter so illustre Spiele wie die Umsetzung des neuesten Spielberg-Projekts **Casper**. Außerdem kommen **C2: Judgment Clay**, **Blackhawk** und **Alone In The Dark** für Segas 32-Bit-Aufsatz. Dave Perrys Jump'n Run-Kracher **Earthworm Jim** kommt in einer MCD-Special Edition heraus, mit einer neuen Welt, einem Passwortsystem und neuen Sounds. Das PC-Spiel **Cyberia** wird fürs 3DO umgesetzt, genauso wie **Kingdom: The Far Reaches** und **Zombie Dinos From The Planet Zeltoid**, eine 3D-Dino-Enzyklopädie.

Koel

Koei, bekannt für harte Strategiekost, war auf dieser Messe mit einer durchaus interessanten Produktpalette vertreten. **Brandish** (SNES), ein Action-Adventure/RPG im Zelda-Stil, wußte vor allem durch Komplexität und benutzerfreundliche

Speichermöglichkeiten zu gefallen. Ein typisches

Koei-Produkt für Hardcore-Strategen ist **Rise Of The Phoenix** (SNES), wie sagt die Packungsaufschrift so schön: "Two Warriors, One China!". In den Chefsessel einer Fluggesellschaft versetzt Euch **Aerobiz Supersonic** (MD). Vergangenheitsbewältigung auf Videospielart bietet **Operation Europe: Path To Victory 1939-45** (MD), Ihr kämpft auf der Seite der Alliierten gegen das Dritte Reich.

Namco

Der Pac Man- und Ridge Racer-Erfinder zeigte nur ein einziges Spiel an seinem Stand: **Weapon Lord** (SNES, MD) ist ein Zweikampfspiel wie Street Fighter 2, gravierender Unterschied: Jeder Fighter hält eine Waffe in seiner Hand (ähnlich Samurai Shodown 1 und 2 auf dem NG). Der erste spielerische Eindruck konnte mit dem mehr als euphorischen Presse-text nicht mithalten, warten wir die endgültige Version, die am 21. Juni erscheinen soll, ab.



Nintendo

Der Marktführer hatte ein eindeutiges Motto bei dieser Messe: "Fast Forward!" Der Nintendo-Stand war dementsprechend einer der wenigen, an dem es etwas wirklich Neues zu bestaunen gab, wie z.B. den **Virtual Boy**. Entgegen allen anderslautenden Gerüchten, konnte die neue Hardware durchaus gefallen. Der 3D-Effekt ist hervorragend und die paar Games, die man als Demo gezeigt bekam bzw. die man selber antesten konnte, verstanden es überzeugend die Tiefenwirkung mit ins Spiel zu integrieren; so kann und muß man bei **"Virtual Mario"** in mehreren Ebenen durch die Levels laufen, um weiterzukommen. Bei einem noch namenlosen Hudson Soft-Vertikalshooter (erinnerte irgendwie an das gute alte Gunhed auf der Engine) erwartet Euch ein ähnlicher Effekt: Ihr könnt mit Eurem Raumschiff in tiefere Ebenen eintauchen oder von dort auftauchende Gegner eliminieren. Bereits spielbar waren Versionen von **Space Pinball** und **Telero Boxer**, beide machen einen soliden Eindruck, der Flipper durch sein realistisches Ballverhalten und seine Mehr-Ebenen-Tische und das



Virtual Boy

Nintendo



Howard Lincoln, Chairman von Nintendo Of America, über die neuen ACM-Module mit einem Blick in Richtung des Sega-Standes:

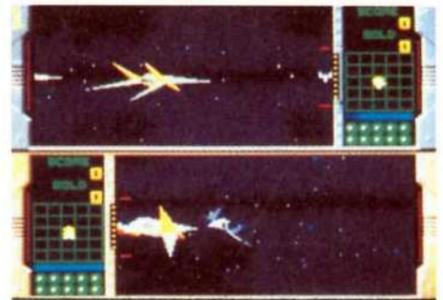
„That will be a Knock Out!“

Boxspiel durch intelligente Gegner und eine durchdachte Steuerung. Für die Technik-Freaks unter Euch sei angemerkt, daß das Herz des Virtual Boy eine mit 20 MHz getaktete 32-Bit RISC-CPU ist. Weitere Merkmale: Dual mirror-scan-/ High resolution-Display, Stereo Sound, spezielles "Pad" mit zwei Steuerkreuzen und Tasten auf der Unterseite, und Anschlüsse für ein Battery-Pack oder einen AC Adaptor (beide werden erst später erscheinen). Der Virtual Boy wird im Verlauf des Jahres in Japan und den USA gleichzeitig auf den Markt kommen, zu einem Preis von 200 US\$ (die Software wird jeweils um die 50 US\$ kosten), über ein geplanten Europa-Release war noch nichts zu erfahren. Nintendo wird die Einführung ihrer neuen tragbaren Hardware mit einem Marketingbudget von mehr als 20 Mio. US\$ (!) unterstützen und erhofft sich, bis März 1996 in den USA 2 Millionen Geräte und 4 Millionen Spiele an den Mann (und die Frau) gebracht zu haben. Die zweite neue (und sicherlich noch heißere) Hardware, das Nintendo Ultra 64, wurde leider nicht auf der Messe vorgestellt, Ihr

müßt Euch leider noch bis zur Electronic Entertainment Exposition in LA gedulden. Dennoch gibt es einige News zu berichten, was Nintendos 64-Bit-Hardware

betrifft: Man verkündete den Abschluß von Exklusiv-Verträgen zwischen Nintendo und einigen führenden Firmen aus der Soft- und Hardwarebranche. Die Mitglieder des "Nintendo Ultra 64 Dream Teams" sind natürlich Nintendo selbst, Silicon Graphics Inc. (in Zusammenarbeit mit dem Marktführer in Sachen High End-Grafikhardware wird das

Ultra 64 entwickelt), Alias Research Inc. (mittels der Software dieser Firma wurden Killer Instinct, Donkey Kong Country und Uniracers entwickelt), Rambus Inc. (das Ultra 64 wird dank Rambus mit 500 MHz laufen), Multi-Gen Inc. (erstellt ein 3D Entwicklungssystem fürs Ultra 64), Rare Ltd. (gibt es wirklich jemanden da draußen, der mit diesem Namen im Donkey Kong Country-Zeitalter nichts anfangen kann?), WMS Industries Inc. (der Marktführer im Coin-op-Bereich entwickelt und vertreibt Ultra 64-Games für die Spielhalle), Acclaim Entertainment Inc. (als einer der ersten Third-Party-Licenses bringt der Konsolengigant exklusiv **Turok: Dinosaur Hunter**), Williams Entertainment Inc. (eine Tochter von WMS Industries Inc, die im Moment an einer Ultra 64-Variante des Kultspiels **Doom** arbeitet, natürlich mit neuen Levels, neuen Gegnern und verbesserter Grafik), Paradigm Simulation Inc. (in Zusammenarbeit mit dem Donkey Kong- und Mario-Vater Shigeru Miyamoto wird ein Echtzeit-3D-Spiel entwickelt), Spectrum Holobyte (die Falcon-Erfinder arbeiten an einer speziellen Ultra 64-Version des Paramount-Filmhits **Top Gun**) und last but definitely not least DMA Design (die Lemmings-Schöpfer aus Schottland werden die Veröffentlichung des Ultra 64 mit innovativer Software unterstützen).



Star Fox 2 (SNES)



Star Fox 2 (SNES)



Comanche (SNES)



FX Fighter (SNES)



FX Fighter (SNES)



Donkey Kong Land (SGB)



Earth Bound (SNES)

WINTER CES
LAS VEGAS

Kyle Petty No Fear Racing (SNES)



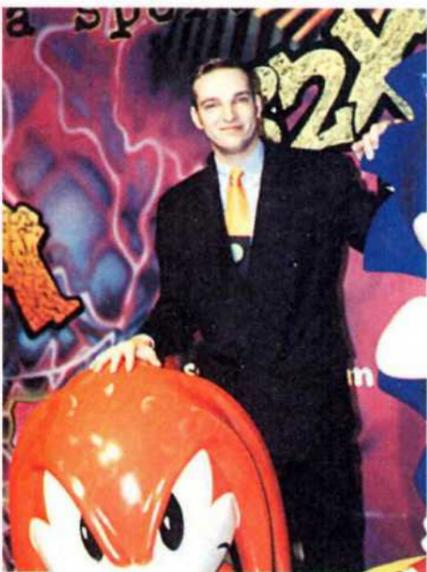
Virtua Racing (Saturn)



Chaotix (32X)



Chaotix (32X)



Torsten Oppermann, Product Manager von Sega Deutschland konnte eine interessante Produktpalette präsentieren



Comix Zone (MD)

Nintendo

Nach soviel Zukunftsmusik kommen wir nun zurück zur Gegenwart, und damit zum Super Nintendo: Das Polygon-Prügelspiel **FX Fighter** (Arbeitstitel) ist das erste Resultat eines Joint Ventures zwischen GTE Interactive Media und Nintendo, dank dem neuen FX-Chip 2 von Argonaut konnte das Virtua Fighter-inspirierte Zweikampfspiel zumindest optisch überzeugen, spielerisch ist es noch relativ unausgegoren, da weder die Steuerung noch die Kollisionsabfrage auf einem vernünftigen Level waren; warten wir auf das endgültige Produkt (Mai). Novalogics **Comanche** (Juli), das ebenfalls mit einem FX-Chip ausgestattet ist und die Voxel Space-Technik der PC-Version verwendet, sah auf den ersten Blick recht pixelig aus, wenn Ihr jedoch eine Weile geockt habt, lernt Ihr die spektakulären Canyon-Flüge zu schätzen. Erst im Two Player-Mode (Splitt-Screen) werden die Pixel (oder hier wohl eher Voxel) unerträglich groß. Das dritte interessante Super Nintendo-Produkt am Nintendo-Stand war **Star Fox 2** (FX-Chip 2, August): Neue Charaktere, freie Beweglichkeit und die Möglichkeit sein Raumschiff in einen Walker zu verwandeln, zeichnen den zweiten Teil unserer Shoot'em Up-Referenz aus. Weitere SNES-Titel: **Earth Bound** (24 MBit-RPG, erscheint April), **Kirby's Avalanche** (könnte eine 1:1-Umsetzung von Dr. Robotnik's Mean Bean Machine sein, Februar) und **Kirby's Dream Course** (putziges Minigolfspielchen mit Kirby als Ball, Februar). Leider noch nichts zu sehen, dafür umso mehr zu hören war von **Goldeneye**, dem ersten James Bond-Spiel, das die ACM-Technik (Donkey Kong Country) auf dem Super Nintendo verwenden wird. Laut Nintendo soll eine ganze Serie daraus werden, das Debutspiel wird übrigens gerade in England von keinem geringeren als Rare selbst entwickelt. Bei den Lizenznehmern taten sich besonders Squaresoft mit ihrem teilweise auf SGI gerenderten **Secret of Evermore** (Mai),



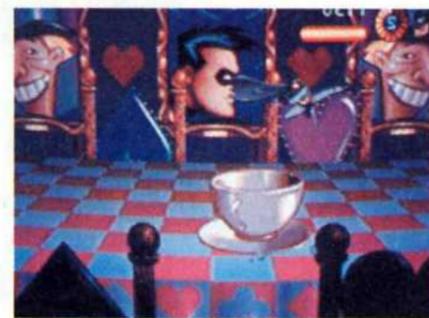
Two in One: Der Neptun vereint Mega Drive 32X und Mega Drive in einem Gerät

Williams mit dem vollständig mittels SGI-Workstations entwickelten **Kyle Petty No Fear Racing** (April) und Konami mit dem stark an Cybernator erinnernden **Metal Warriors** (März) hervor. Die Game Boy-Fans wissen ja schon längst (weil sie Mega Fun lesen), daß Ihre liebste Konsole in fünf verschiedenen Farben erhältlich ist: In gelb, rot, grün, schwarz und dem supercoolen transparent. Ganze drei Spiele hat Nintendo bis Mitte des Jahres auf der Veröffentlichungsliste stehen: Das optisch und spielerisch affenstarke **Donkey Kong Land** (März), das putzige **Kirby's Dream Land 2** (Mai) und das denkspiellastige **Mario's Picross** (Juni). Einziges erwähnenswertes Lizenznehmermodul ist Konamis **Anima-niacs**, das dank der Raffinesse der Kölner Topprogrammierer Factor 5 das letzte aus Eurem (Super) Game Boy herausholt.

Sega

Wie gewohnt war der Sega-Stand kleiner als sein Nintendo-Pendant, nichtsdestotrotz gab es auch hier jede Menge interessante Neuigkeiten zu sehen. Auf den Saturn bzw. seine phänomenalen Verkaufszahlen in Japan (bis dato sind über 500.000 Saturns über den Ladentisch gegangen) war man zwar mehr als stolz, dennoch wurde er nicht im großen Stile vorgestellt, was aber kaum verwunderlich ist, schließlich liegt Segas Hauptaugenmerk im Moment noch auf dem 32X. Daß das noch eine Weile so bleiben wird, zeigt die Tatsache, daß man plant ein Gerät herauszubringen, welches Mega Drive und 32X in einem Gehäuse vereint (Codename: Neptune). Wo wir gerade beim 32X sind: Fürs erste Halbjahr sind **Metal Head** (stellen wir Euch in die-

ser Ausgabe vor), **Motherbase** (ein 3-D-Shooter mit leichten Star Wars-Tendenzen), **Tempo** (ein eher für Kids konzipiertes "Music-Adventure", das auch für den GG unter dem Namen **Tempo Jr.** erscheinen wird), **Chaotix** (ein ziemlich cooles Jump'n Run rund um den Sonic-Gegenpart Knuckles) und **Golf Magazine Presents 36 Holes Starring Fred Couples** (solides Golfgame) geplant. Für die Kombination Mega CD - 32X werden die folgenden vier CDs erscheinen: **Midnight Raiders** (Ihr habt die Kontrolle über einen AH-64 Apache Attack Helicopter), **Fahrenheit** (wolltet Ihr schon immer mal Feuerwehrman werden, dann seid Ihr hier richtig), **Mighty Morphin Power Rangers** (Fans der RTL-Serie freuen sich auf echte Filmausschnitte, die in das Spielgeschehen integriert wurden) und **Surgical Strike** (FMV mit erstaunlich großer Bewegungsfreiheit). Daß das Mega Drive noch lange nicht zum alten Eisen gehört, beweisen einige der neuen Module, allen voran **Comix Zone**, in dem Ihr die Möglichkeit erhaltet einen Comic nachzuspielen. Euer Held bewegt sich von Bild zu Bild und muß dabei kleinere Rätsel lösen oder Feinde vertrimmen (witzig ist, daß manche Gegner erst von einer riesigen Zeichnerhand direkt vor Euren Augen in den Comic integriert werden, bevor sie Euch angreifen). Bereits gepreviewed haben wir das Mega Drive-Game **The Adven-**



Batman & Robin (MD)



Apple Pippin

tures of Batman & Robin (kommt im Sommer auch fürs Game Gear) und sogar in dieser Ausgabe getestet **Ristar** (MD, GG) und **Beyond Oasis** (heißt bei uns The Story of Thor), sowie **Desert Demolition Starring Road Runner and Wile E. Coyote** (Beep, Beep! Endlich könnt Ihr auch als Wile E. Coyote spielen, samt seinem speziellen ACME-"Werkzeug"). Neu sind Marvel Comics **X-Men 2 - Clone Wars** (typischer Comic-Clone) und der finale Teil der Phantasy Star-Reihe, **Phantasy Star 4 - The End Of The Millenium**. Auch Sega hat den verkaufsfördernden Effekt von Silicon Graphics berechneter Grafik entdeckt: **X-Perts** (Agenten-Action unter Wasser) wird als erstes Mega Drive-Spiel gerenderte Grafiken verwenden. Apropos SGI: In Segas stark aufgemotzter Mega CD-Version von **Eternal Champions** habt Ihr die Möglichkeit sogenannte CineKills (d.h. filmreife Tötungssequenzen) auszulösen, die komplett auf SGI berechnet wurden. Weitere Mega CD Titel (die auch in Verbindung mit dem 32X genutzt werden können) fürs erste Halbjahr: **Myst** (ziemlich eintöniges Grafikadventure), **Shining Force CD** (das Beste aus beiden Teilen, vereint mit jeder Menge neuen Levels)



Scooby-Doo Mystery (MD)



Speedy Gonzales (SNES)

und **Wild Woody** (ein Bleistift als neuer Videospiele-Superheld). Sega Sports hat einen Deal mit dem Football- und Baseballstar Deion Sanders (u.a. Cornerback des Super Bowl-Champions San Francisco) über mehrere Jahre abgeschlossen, man wird ihm voraussichtlich eine NFL- und eine MLB-Serie widmen. Weitere Sega Sports-Titel: **World Series Baseball '95** (MD), **NBA Action '95 Starring David Robinson** (MD) und **Sports Trivia** (2000 Fragen zum Thema Sport, GG). Voraussichtlich nur fürs Game Gear kommen das Jump'n Run **Disney's Bonkers - Wax Up!** (Frühling) und **Super Columns** (neue, verbesserte Version des Denkspieloldies, März).

Simon&Schuster, Interactive

Die Company, die eigentlich für Lern- bzw. Spielsoftware für Kids von 3 bis 8 bekannt ist, hatte auf der Messe eine Sensation zu bieten: Einer (von weltweit nur drei gebauten) Prototypen der neuen Apple-Konsole **Pippin** stand in der Suite von S&S Interactive. Es wurde das **Star Trek Interactive Technical Manual** gezeigt, wobei man an diesem Programm die unglaubliche Rechenpower des Gerätes (64-Bit PowerPC RISC-Prozessor, kombiniert mit einem Vierfach-Speed CD-ROM-Laufwerk) nicht einmal ansatzweise erkennen konnte. Bandai wird als erster Lizenznehmer von Pippin das Gerät unter dem Namen Power Player für unter 1000,- DM auf den Markt bringen. Zielgruppe ist dabei die ganze Familie, es sollen Multimedia-programme zum Lernen, zur Unterhaltung und zur Information entwickelt werden.

Sunsoft

Wolltet Ihr schon immer wissen, ob Batman oder Superman der stärkere Kämpfer ist, dann solltet Ihr Euch auf **Justice League Task Force** (SNES, MD) freuen, denn das Street Fighter 2-ähnliche Zweikampfspiel machte einen durchaus soliden Eindruck. **The Death and Return of Superman** (SNES, MD) ist ebenfalls

Nintendo

Hiroshi Yamauchi, President von Nintendo Japan, über den Virtual Boy:

„Es ist schon immer Nintendos Strategie gewesen, ein neues System erst dann auf den Markt zu bringen, wenn der technische Fortschritt es uns erlaubt, innovative Unterhaltung zu einem Preis anbieten zu können, der weltweit die Masse anspricht. Der Virtual Boy ermöglicht uns genau das und noch etwas mehr: Er wird den Spieler in ein "Virtual Utopia" versetzen, das ihm ein unvergleichliches Erlebnis bereiten wird, und das zu dem Preis eines herkömmlichen Systems“



Tom Kalinske, Chairman von Sega USA, über den Virtual Boy:



„Wir haben diese Technik bereits vor 3 Jahren gesehen und uns dafür entschieden, sie nicht weiterzuverfolgen“

ein Beat'em Up, allerdings geht es eher in die Final Fight-Richtung. Weitere Sunsoft-Produkte für 1995: **Looney Tunes B-Ball** (Streetball auf dem SNES), **Speedy Gonzales - Los Gatos Bandidos** (Andale! Andale! Only for SNES), **Porky Pigs Haunted Holiday** (Jump'n Run rund um die Warner-Comicfigur Porky, SNES), **Sylvester and Tweety** (SNES), **Road Runner 2 - Wile E. Coyotes Revenge** (SNES), **ACME Animation Factory** (Mario Paint mit Bugs Bunny und Co., SNES) und **Myst** für den Saturn. Adventure-Fans aufgepaßt, **Scooby-Doo Mystery** (SNES, MD) erinnert dank der geklauten Verbenleiste

stark an die qualitativ hochwertigen LucasArts-Adventures, lassen wir uns von der endgültigen Version überraschen.

Time Warner Interactive

Die Medienmultis hatten eine durchaus interessante Produktpalette zu bieten: Wichtigster Titel für 1995 wird die Automatenumsetzung des Dinogeprügels **Primal Rage**, Time Warner Interactive veröffentlicht den Titel in der zweiten Jahreshälfte für alle wichtigen Systeme (SNES, MD, 32X CD, Saturn, 3DO). **Virtua Racing** für den Saturn sah schon recht flüssig aus und könnte bis zu seiner Markteinführung im 4.Quartal ein Knüller werden, wäre da nicht noch das heißersehnte Daytona USA von Sega. Jeweils für Super Nintendo und Mega Drive kommen **Wayne Gretzky Hockey** (solides Eishockeymodul) und **Kawasaki Superbike Challenge** (superflotte Minimalgrafik sorgt für gehobenen Rennspielspaß). Baseballfans mit einem 32X freuen sich auf **R.B.I. Baseball '95** (ist auch fürs Mega CD geplant). Schließlich hatte Time Warner Interactive noch ein Schmankerl für die Jaguar-Freaks zu bieten, **Power Drive Rally** (siehe auch Bild auf der Atari-Seite) ist die beste Version des bereits für Super Nintendo und Mega Drive erschienenen Power Drive.



PS Motor Toon Grand Prix

PLAYSTATION Rennspiel / 1-2 Spieler

Wer sich mit Namcos Ridge Racer nicht so recht anfreunden kann, der bekommt mit Sonys abgedrehter Comic-Raserei die passende Alternative geboten. Die fünf Knuddel-Kutschen wurden von Susuma Matsushita entworfen, der

Bit-Gewand. Im Championship- und Time Attack-Modus düst Ihr solo über die zwar wenigen, aber optisch mit Gouraud Shading beeindruckend in Szene gesetzten Strecken. Die Match- und Dual-Kurse werden von zwei



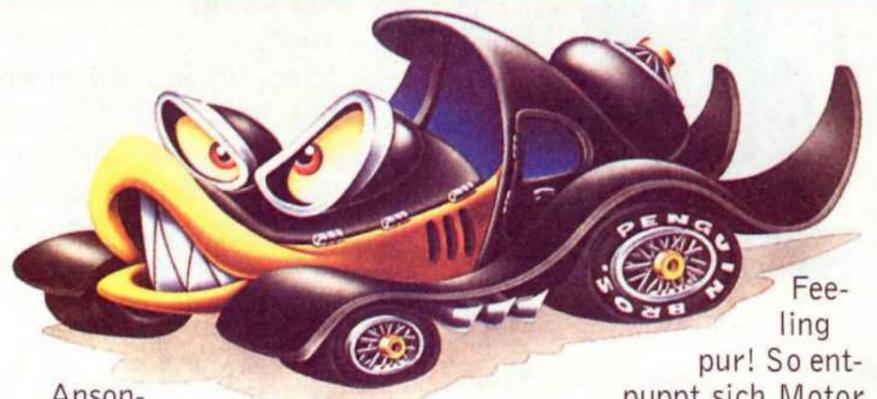
Die Gulliver House-Strecke ist mit den verrücktesten Hindernissen zugestopft



Der Zwei-Spieler-Modus ist nicht ganz ausgereift

in Japan durch seine Coverzeichnungen für das wöchentlich erscheinende Videospieldmagazin Famicom Tsushin ziemlich bekannt ist. Das Spiel selbst orientiert sich ohne Zeifel an Nintendos Stunt Race FX, nur eben mit Blickfang-trächtigem

Spielern gleichzeitig auf gesplittetem Screen angegangen, jedoch nicht mit denselben Flitzern, was sich durch deren recht unterschiedliches Fahrverhalten oftmals negativ auswirkt.



Feeling pur! So entpuppt sich Motor Toon Grand Prix letztendlich als nahezu perfekt durchgestyltes Next Generation-Game, einzig ein paar Strecken mehr wären wünschenswert gewesen.

Ansonsten beweist Sony, allen Kritikern zum Trotz, daß man auch ohne langjährige Erfahrung ein erstklassiges Videospiel auf die Beine stellen kann: Vier frei wählbare Perspektiven, Bestzeiten sowie Namenskürzel werden über Memory Card abgespeichert, ein Geisterfahrer sorgt im Time Attack-Modus für Motivation, Musik und Geräusche sind allererste Sahne, und natürlich zu guter Letzt das Wichtigste: Die Kutschen lassen sich unglaublich exakt durch die Kurven schaukeln. Dies gelingt zwar schon mit dem PlayStation-Pad relativ gut, doch erst Namcos Negcon läßt die knallbunte Raserei, wie schon Ridge Racer, zu einem Erlebnis werden. Millimetergenaues Einlenken und haarsträubende Fahrmanöver werden zum Kinderspiel, Spielhallen-

Muster von: Test'n Take



Knuddelig bis zum Gehtnichtmehr



Mr. Rock ist die schnellste Kutsche, mit dem Standard-Pad allerdings nur schwer zu kontrollieren



Auf vereisten Bahnen drifftet Ihr in den Kurven nach innen



Die aufwendigen Grafiken scrollen absolut flüssig

PS Cosmic Race

PLAYSTATION Rennspiel / 1-2 Spieler

Nun hat es auch die PlayStation erwischt; was Gale Racer für den Saturn ist, stellt Cosmic Race für Sonys 32Bit-Konsole dar. Verbrochen wurde dieser Schrott von der japanischen Softwarefirma Neorex, die wohl nur die Gunst der Stunde nutzen wollte, denn bei dem noch relativ dürftigen Spielangebot wird so gut wie jeder

Silberling einen Abnehmer finden. Mit Cosmic Race werden die "Glücklichen" garantiert nur wenig Freude haben. Grafik und Sound sind im Vergleich zu Ridge Racer oder Motor Toon fast schon katastrophal, die Steuerung ist es mit Sicherheit; zugepackt mit etlichen, vollkommen schwachsinnigen Rotationsmöglichkeiten, die eigentli-

che Kontrolle wurde dafür vollkommen außer Acht gelassen, vielen Dank!

Muster von: Test'n Take



Das Auswahlménú der Fahrer ist noch das Beste am Spiel



Cosmic Race ist alles andere als ein Spiel zum Abheben

NOW YOU ARE ON FIRE!

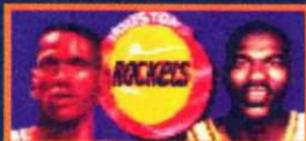


T.E.

TOURNAMENT EDITION



STARKS EWING



MAXWELL OLAJUWON



MAJERLE MANNING



KUKOC PIPPEN

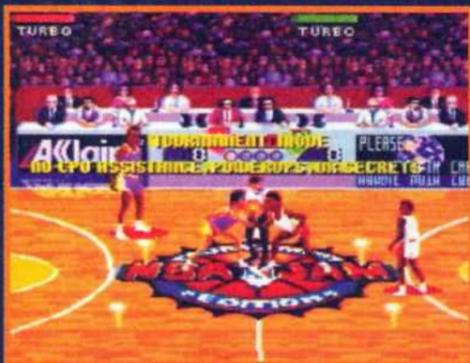


GILL KEMP



BOGUES JOHNSON

MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™



MIDWAY

Acclaim

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SUB-LICENSED FROM MIDWAYS MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA, MEGA DRIVE AND GAME GEAR ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © & 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SAT Victory Goal

SATURN Sportspiel / 1-7 Spieler

Schon kurz nach der Veröffentlichung schoß die von Sega entwickelte Fußball-Simulation an die Spitze der japanischen



Das Elfmeterschießen ist in 3D dargestellt

Charts, und verwies dabei PlayStation-Titel wie Toh Shin Den oder Ridge Racer locker auf die Plätze. Japanische Fußballverrücktheit oder tolles Spiel? Zutreffend sind beide Aussagen, entscheidend jedoch letztere. Sowohl in Sachen Aufmachung als auch beim Gameplay bleiben kaum Wünsche offen, ganz im Gegenteil. Eingestimmt durch ein grelles Intro wurstelt man sich trotz japanischer Texte relativ

sicher durch die üblichen Standard-Optionen, einzig die Spielstärke der 12 Original J-League-Teams bleibt weiterhin etwas im Unklaren. Während der Spiele habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, Virtua Racing-like, eine von drei Perspektiven zu wählen, wegen der exzellenten Übersichtlichkeit spielen wir ausschließlich aus der höchsten Darstellung. Zusätzlich könnt Ihr noch die Blickrichtung in vier Stufen variieren: Von der Seite oder hinter dem Tor, und je einmal links bzw. rechts, FIFA-like, von schräg. Je nach Joypad-Belegung dirigiert Ihr Eure Kicker entweder mit vier oder fünf Tasten über den Rasen, alle Variatio-



Fernschüsse sind nur schwer im Kasten unterzubringen



Das Optionsmenü ist trotz japanischer Texte relativ unproblematisch zu lesen, nur die Profile der Teams bringen herzlich wenig



Neben den 12 J-League- stehen noch zwei All Stars-Teams zur Wahl



Hier wird vor oder während dem Spiel die Taktik bestimmt

Action pur



nen sind perfekt ausgetüfelt. Der Ball läßt sich mit einer traumwandlerischen Sicherheit in den eigenen Reihen halten, ohne jedoch, Sensible Soccer-like, dadurch für Langeweile zu sorgen. Einziges Manko ist die total verhunzte Abseitsregel, die oftmals genial herausgespielte Torchancen zunichte macht. Für Atmosphäre

sorgen zahlreiche, auf der Anzeigentafel eingeblendete, gerenderte Zwischensequenzen, auch die Replay-Funktion mit etlichen Zoom- und Rotationsfunktionen weiß zu gefallen. Alles in allem ist Victory Goal ein durch und durch faszinierendes und motivierendes Soccer-Game, das bei einem Deutschland-Release sicher mit deutschen und internationalen Teams aufwarten wird, was die Funkurve nochmals etwas anhebt. Import-Freaks sollten allerdings jetzt schon zuschlagen!

Muster von: Test'n Take.

SAT Deadalus

SATURN 3D-Shoot'em Up / 1 Spieler



Mit einem menschenähnlichen Roboter kämpft Ihr Euch bei diesem, von Sega in Angriff genommenen, 3D-Shoot'em Up durch eine im Weltall errichtete Festung, mit dem Ziel diese zu zerstören. Ein cooles Intro, in drei Stufen

aufrüstbare Waffen plus eine neuartigen Schlagtechnik, flexible Strukturierung der Levels bei jedem Neustart und zahlreiche mechanische Feindeinheiten sind bislang bekannte Daten. Das Scrolling soll extrem flüssig sein und dem Spieler das Gefühl geben, wirklich durch die Raumstation zu laufen, und das, obwohl

der vielgescholtene Saturn angeblich für 3D-Spiele weniger geeignet sei. Ab 26. März wissen wir mehr.



Die Grafik ähnelt ein wenig an AvP, soll aber weitaus flüssiger sein

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

TINY TOON Adventures



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

Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampffarten in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Alterstufe im Super NES.

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 Toons Deiner Wahl gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap“ sogar zu dritt oder viert), der Knaller. Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen. Schwierigkeitsgrad oder Spielzeit frei wählbar. Supersound.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard“ sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.



119.95



139.95



69.95

KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

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

TINY TOON ADVENTURES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994.

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

PS
PLAYSTATION

Kileak The Blood

3D-Shoot'em Up / 1 Spieler



Das Intro kann sich wirklich sehen lassen

Dieses 3D-Shoot'em Up zeigt ansatzweise die hervorragenden 3D-Fähigkeiten der PlayStation, kann jedoch nicht vollends überzeugen. Wie in unserem Konsolen-Special schon erwähnt, besteht eure Aufgabe darin, die am Südpol durch einen unbekanntem Virus verseuchte Forschungsstation South Base zu durchforsten. Ihr seid Mitglied einer militäri-

schen Sondereinheit, die mit speziellen Körperpanzern ausgerüstet in das Innere der Station eindringt. Eingeleitet wird Kileak The Blood mit einem aufwendigen Intro, das sowohl optisch als auch akustisch selbst mit hochkarätiger PC-Konkurrenz mithalten kann. Optionen sind leider eine glatte Fehlanzeige, einzig zwischen Neubeginn oder Wiederaufnahme könnt Ihr Euch entscheiden. Dabei ist zu beachten, daß nach jedem Level automatisch abgespeichert wird, was leider dazu führt, daß auch fortgeschrittene Zwischenstände bei einem Neustart futsch sind. Weitere Kritikpunkte sind die zu geradlinig strukturierten Levels. Alle Gänge und Räume sind rechtwinklig aufgebaut und spielen nur auf einer Ebene. Zudem vermisse ich die Überraschungsmomente seitens der Gegner, die sich wie bei Ataris AvP mit Vorliebe hinter verschlossenen Türen aufhalten, was Euch sogar noch durch einen Warnton signalisiert wird. Trotz allem kann KTB die 3D-Freaks ohne Zweifel



Die späteren Levels führen durch ein unterirdisches Tunnelsystem

bei Laune halten, was vor allem der wunderbar düsteren Atmosphäre zuzuschreiben ist. Die Soundeffekte fetzen so rein, wie man das von einem Action-Spektakel erwarten kann, die spacyen Synthesklänge sorgen für das passende Ambiente. Grafisch müssen dagegen Abstriche gemacht werden. Im Gegensatz zu den zahlreichen Zwischensequenzen, die trotz hoher Auflösung mit einem höllischen Tempo ablaufen, sind im Spiel oftmals Geschwindigkeitseinbußen hinzunehmen. Dies fällt bei KTB besonders auf, da das Scrolling ansonsten ultraflüssig ist und alles auf Konsole bisher Dage-

wesene in den Schatten stellt. Ob nun die mit Shading versehenen Texturen die PlayStation in die Knie zwingen oder die Ursache gar in der Grafike-Engine zu suchen ist, werden erst kommende Spiele zeigen. Insgesamt ist Kileak The Blood durch die aufgeführten Mängel sicher noch ein ganzes Stück davon entfernt, die elitäre Phalanx diverser id-Klassiker zu durchbrechen, wird aber, wie schon gesagt, 3D-Freaks sicher spannende Stunden bereiten.

Muster von:
Test'n Take



Die Textures wirken durch das Shading unheimlich metallisch



Auch von der Decke werdet Ihr beschossen, vor allem dann müßt Ihr die Möglichkeit, nach oben und unten schauen zu können, nutzen



Durch das Anzapfen der Computerterminals erhaltet Ihr wichtige Codes oder ID-Cards

PS
PLAYSTATION

Myst

Adventure / 1 Spieler

Sunsoft beschert allen Adventure-Fans eine Umsetzung des '93er PC-Titels Myst. Euer Job ist es, in einer Parallelwelt nach verschollenen, magischen Büchern und ihrem Herr und Meister zu suchen. Um das Rätsel letztendlich zu lösen, müßt Ihr sämtliche Fortschritte in einem Tagebuch festhal-

ten. Das etwas angestaubte Spielprinzip lockt, im Zeitalter der LucasArts-Edel-Adventures, aber wohl niemanden mehr hinter dem Ofen hervor, auch wenn sich Sunsoft bei der Grafik noch so viel Mühe gegeben hat. Umsetzungen für 3DO und Mega CD II sind geplant.

Muster von: Test'n Take



PS Toh Shin Den

PLAYSTATION Beat'em Up / 1-2 Spieler

Damals, als Street Fighter II noch das Nonplusultra im Prügelspiel-Genre darstellte, hätte man sich kaum erträumen lassen, was für grafische Steigerungen auf diesem Sektor noch möglich sind. Erst Virtua Fighter von Sega läutete Ende '93 die dreidimensionale Ära ein. Bei der Umsetzung für den Saturn, die am 22. November auf den japanischen Markt kam, mußte man zwar einige grafische Abstriche in

Kauf nehmen, dem Spielspaß tat das jedoch keinen Abbruch. Angesichts des Virtua Fighter-Coin-op Booms wollte Sony natürlich ein ähnliches Vorzeigeprodukt für ihre 32-Bit Konsole haben; und bereits kurz nach der Markteinführung der PS-X glänzte Takara, sonst eher für NG-Umsetzungen auf 8-/16-Bit Konsolen bekannt, mit Toh Shin Den. Optisch übertrifft dieses Beat'em Up Segas Konkurrenten eindeutig. Ihr könnt unter acht Charakteren wählen, die, Samurai Shodown-like, mit Waffen ausgerüstet sind. Im PAUSE-Modus habt Ihr zudem Zugriff auf drei verschiedene Perspektiven. Prügelspiel-Fans allerdings, die sich nicht so leicht von der

überragenden Grafik eines Toh Shin Den blenden lassen, sind mit Segas Virtua Fighter, das in Sachen Spielbarkeit und Steuerung deutlich überlegen ist, besser bedient.

Muster von Test'n Take



Kayin erntet gerade Ohrfeigen



Ganze 90.000 Polygone/Sek. kann Takaras Toh Shin Den bewältigen



PS Rayman

PLAYSTATION Jump 'n Run / 1 Spieler

Von NECs PC-FX mal abgesehen, erscheint Ubi Softs neues Flaggschiff Rayman für sämtliche 32-/64-Bit Konsolen, auch wenn das Spiel ursprünglich für den Atari entwickelt wurde. Gegenüber der Jaguar-Version soll die PlayStation-Fassung das CD-Potential mit mehr Levels und einem neu komponierten Soundtrack

gehörig ausreizen; spielerisch bleibt im Grunde aber alles wie gehabt (siehe Preview der Jaguar-



Variante in Mega Fun 2/95). Geplanter Erscheinungstermin: September.



65.536 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm, CD Digital Audio, ein völlig eigenständiger Grafikstil, zelebrierte Hintergründe, Cartoon-reife, butterweiche Animationen; Ubi Soft klotzt bei ihrem ersten Next Generation-Projekt gewaltig rein

PS
PLAYSTATION

Raiden Project

Shoot'em Up / 1-2 Spieler



Raiden II, das vertikal scrollende Ballerspiel, welches eifrigen Daddelspielern ein Begriff sein dürfte, hat den Weg zur PlayStation-Konvertierung gefunden. Ähnlich wie im ersten Teil, der übrigens mit auf der CD ist, müssen auch hier feindliche Heerscharen, die grafisch aufgemotzt wurden, pulverisiert werden. Das modular aufgebaute Waffensystem sowie die flächendeck-

kenden Smart-Bomben sorgen für eine Bombenstimmung. Extras, die durch Beschuß von Gebäuden zum Vorschein kommen, bringen satte Punkte ein. Nach jeder Runde kommen die obligatorischen Endgegner, die das Einsteckvermögen von Henry Maske zu scheitern haben. Aber angesichts der unendlichen Credits (Very Easy) dürfte es nur eine Geduldsfrage sein, bis auch die Hürde genommen ist. Und genau hier liegt der Hund begraben. Wer bitte schön kann sich bei solch einem Spiel, bei dem man, von der Neugier getrieben, die nächste Runde samt Endgegner erreichen will, denn mit dem Normal- bzw. Hard-Modus zufried-



den geben? Technisch gesehen schlägt sich Raiden II äußerst wacker; sauberes Scrolling, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken, sowie intelligent agierende Feinde, die zwar zahlreich sind, aber gegen eine Smart-Bomb doch nur zu Alteisen recyclet werden. Wer gerne seinen Fernseher drehen möchte, (Spielhallen-like) der kann auch dies, neben den Small Screen und Wide Screen-Einstellungen, tun. Alles drin, alles dran, nur ein bisschen zu spät dran.

Muster von: Test'n Take



3DO
PANASONIC 3DO

Return Fire

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

... erinnert nicht nur entfernt an Silents indizierten Amiga-Klassiker aus dem Jahre '88. Euer primäres Ziel in diesem Wüstenkrieg sollte es sein, die Flagge des (Computer)gegners auszubuddeln und sie mit einem Jeep heimzuläuten. Unterstützt wird das Spielgeschehen durch stufenlos zoomende Kamera-

perspektiven, äußerst detaillierte Bitmap-/Polygongrafiken, aufwendige Licht-/Schatteneffekte und Dolby Surround; das Ganze garniert mit klassischem, unkompliziertem Gameplay (losheizen und abbrutzeln), das allerdings erst im rasanten Zwei-Spieler-Modus voll zum Tragen kommt. Solo jeden-



falls ist die Luft bald raus, dem massiven Infanterie-/ Artillerie- und Luftwaffenangebot zum Trotz. Schade eigentlich, denn mit etwas mehr Feinschliff im Ein-Spieler-Modus hätte Return Fire ohne

weiteres zur 3DO-Elite aufschließen können.
Muster von: Mega Fun



PS
PLAYSTATION

Cyber Sled

Shoot'em Up / 1-2 Spieler



Nach Namcos famosem Ridge Racer, das sämtliche Erwartungen übertroffen hat, tritt nun Cyber Sled auf den Plan, um Namcos PS-X Softwarenachschub (monatlich soll jeweils ein Titel erscheinen) zu gewährleisten. Die Arcade-Version von Cyber Sled, die, mit einem zweiten Automaten gekoppelt, heiße Roboterschlachten entfachen konnte, basierte noch auf Namcos System 21-Board. Wie auch bei Star Blade, wurde für die PS-X Heimversion im Gegensatz zum Coin-op sehr viel mit Texturen gearbeitet. Zum eigentlichen

Spiel: In einer nicht allzu fernen Zukunft verzichtet die Menschheit auf den direkten Kampf Mann-gegen-Mann und liefert sich stattdessen mit Kampfrobotern eine Materialschlacht, die ihresgleichen sucht. Die sechs zur Verfügung stehenden Maschinen unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Durchschlagskraft der Waffen und deren Schutzschilder. In den Kampfarenen müßt Ihr den Gegner durch geschicktes Manövrieren, und mittels herumliegender Missiles und Power Ups vernichten. Euer Laser ist allerdings nur bedingt wirksam. Leider wurde beim Zwei-Spieler-Modus auf Texturen verzichtet, was sich neben einer etwas anderen, ungewohnten Perspektive negativ auf den Gesamteindruck auswirkt, - denn Cyber Sled weiß solo durchaus zu gefallen.



Namco hätte sich ruhig noch ein bißchen Zeit für das Feintuning nehmen sollen, um somit das eine oder andere Manko auszumergen. Muster von: Test'n Take



MEGA STAR **VERSAND & LADEN**

JAGUAR
Doom 139,-
Iron Soldier 129,-
Val d'Isere 119,-
Alien vs Predator 139,-
Jaguar CD
Jaguar PAD 59,-
alle Jaguar News auf Lager

SEGA
32X Virtual Racing dt. 139,-
32X Star Wars dt. 139,-
32X Hardware dt. 389,-
Cannon Fodder dt. 109,-
CD Flink 69,-
Fighter Stick 89,-
Joypads ab 35,-
alle News auf Lager

SUPER NINTENDO
Final Fantasy 3 us 149,-
Star Trek us 119,-
Illusion of Gaia us 139,-
Super Key 39,-
RGB Kabel 29,-
Fighter Stick 89,-
Pads ab 35,-
alle News auf Lager

Saturn / PSX
EGM & EG12 & Game-Fan
US Konsolenhefte

Scart Umschalter
(mit Anschluß für HIFI Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) ab 300 DM frei
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen
☎ (0 77 61) 5 97 42 • FAX 5 70 14
von Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 + 14.30 - 18.30, Sa. von 10.00 - 14.00
Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

An & Verkauf von
Gebrauchtspielen

Test 'N Take
Videospiele

Super Nintendo
Earthworm Jim dt 129,95
MegaMan X2 us 139,95
Punch Out dt 129,95
Star Wars III dt 139,95
Uniracers us 109,95
WWF Raw dt 139,95
MegaDrive
Psycho Pinball dt 119,95

MegaDrive 32X
Fahrenheit 32X CD dt 149,95
Metal Head us 129,95

Saturn, Sony PSX auf Anfrage

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

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

NeoGeo CD
Jaguar
3DO

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE
Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

CYBERSPACE

SEGA MEGA DRIVE
Earth Worm Jim 128,00
Rise of the Robots 138,00
WWF Raw 138,00
View Point 128,00
NHL '95 118,00
Rock 'n Roll Racing 118,00
FIFA Soccer '95 108,00
Pitfall 118,00

Jaguar
Doom 137,00
Kasumi Ninja 137,00
Checkered Flag 137,00
Club Drive 137,00
Alien vs. Predator 137,00

Super Nintendo
NHL 95 135,00
Donkey Kong Country 135,00
Indiana Jones 135,00
Rise-of-the Robots 145,00
WWF Raw 145,00
Shaq Fu 125,00
Star Wars III 135,00
Earth Worm Jim 135,00

Mega Drive 32X 379,00
V.R. Deluxe 139,00
Doom 139,00
Star Wars Arcade 139,00
Super Motor Cross 139,00
Metal Head 139,00

3DO
Demolition Man 126,00
Fifa Soccer 116,00
Need for Speed 116,00
Rebell Assault 126,00
Gex 126,00
Samurai Showdown 126,00
SSF II Turbo 126,00

S. Bautista
95445 Bayreuth
Hohenzollernring 74
0921-511811

Sega Saturn und Sony Playstation auf Anfrage.

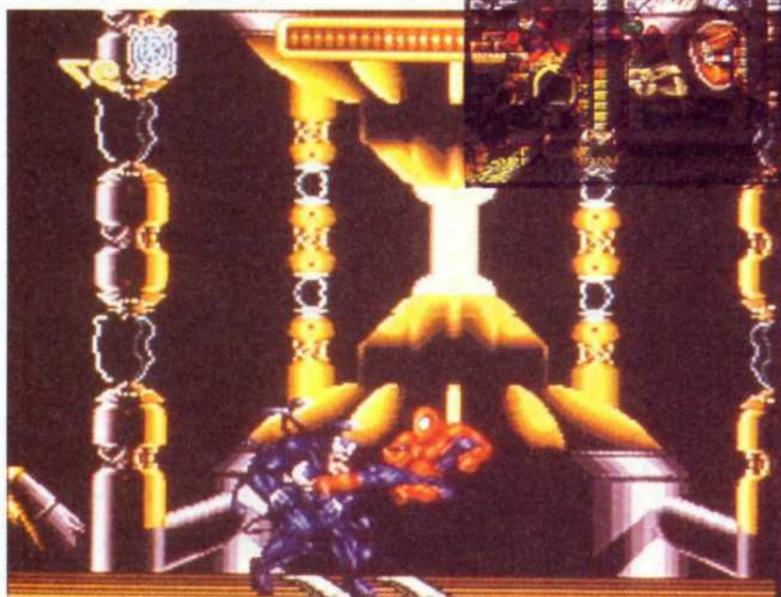
VIDEOGAMES

SN Spider Man

SUPER NINTENDO Jump'n Shoot / 1 Spieler

Damit hat selbst Spidey nicht gerechnet; siebzehn der größten Erzschorken haben sich gegen ihn verbündet, um den Spinnenschmied endgültig aus dem Weg zu räumen. Mit seinen "natürlichen" Fortbewegungsarten, wie z.B. an der Wand entlangklettern, zwei Spinnennetzen und Granaten bestens oder schlechtestens gerüstet, je nachdem wie man's sieht,

zieht Ihr diesmal sogar gegen Venom, der bei Maximum Carnage noch auf Eurer Seite stand, ins Felde. Für die Musik zeichnete Aerosmith verantwortlich. Geplanter Erscheinungstermin: März (16 MBit). Eine MD-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

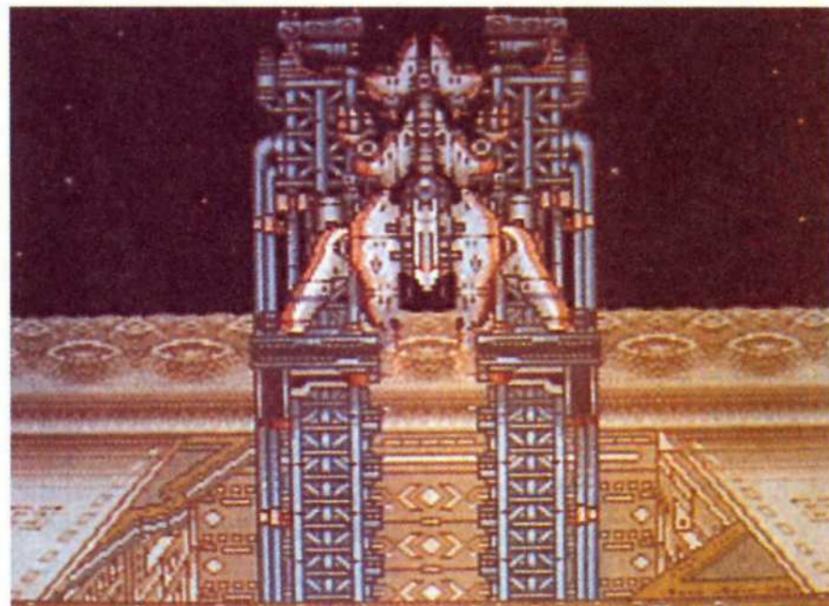
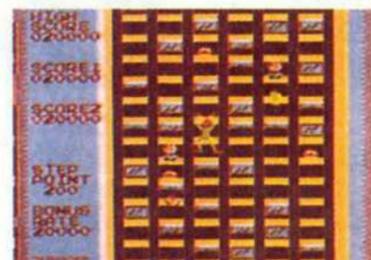


SN Arcade Classic

SUPER NINTENDO Genre-Mix / 1 Spieler

Nihon Bussan schwimmt ganz auf der Nostalgiewelle mit, allen voran mit '95er Remixes ihrer "Klassiker" Moon Cresta, Crazy Climber und Frisky Tom aus den frühen Achtzigern. Nur hat es die japanische Company bei nahezu 1:1 Umsetzungen bewenden lassen und nicht an aufgemotzte 2000er Versionen a la Tempest (Llamasoft) gedacht; aber Taitos Space Inva-

ders-Neuaufgabe war schließlich, wider Erwarten, auch relativ erfolgreich. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Mai (8 MBit).

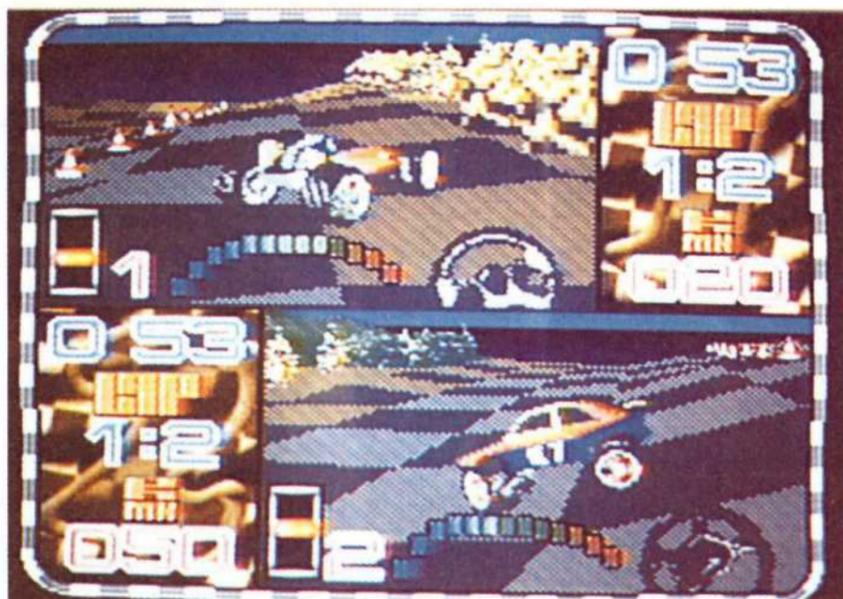


SN Dirt Racer

SUPER NINTENDO Rennspiel / 1-2 Spieler

Dirt Racer gehört, neben Powerslide, zu den letzten beiden SNES-Titeln der britischen Company Elite Systems. Entwickelt wurde das SFX II-Modul von Motivetime als Schürvariante des simulationslastigen Powerslide. Spielerisch erinnert Dirt Racer natürlich sehr an Nintendos Stunt Race FX, mit 15 verschiedenen Tracks, inkl. Stunt- und Puzzle-Einla-

gen, drei Vehikel (Monster Truck, Buggy, Off-roader), Liga- bzw. Cup-Modus, Two Player Split Screen, einem Practice Mode sowie einer Passwortfunktion. Nur, ob Dirt Racer, eine Chance gegenüber Electro Brains Dirt Trax FX hat, das von den Starwing-Entwicklern Argonaut stammt, bleibt abzuwarten. Geplanter Erscheinungstermin: Mai.



SN Lothar Matthäus Superstar Soccer

SUPER NINTENDO Sportspiel / 1-8 Spieler



Wenn schon Electronic Arts' FIFA Soccer '95 nicht für das SNES geplant ist, so beschert uns zumindest Krisalis eine neue Soccer-Variante mit dem Bayern-Star als Titelgeber. Isometrische Grafik mit fast Sensible Soccer-großen bzw. -kleinen Sprites ist angesagt; ob Krisalis mit der übermächtigen FIFA- bzw. Elite Systems' World Cup Striker-Konkurrenz



mithalten kann? Geplanter Erscheinungstermin: April. Eine MD-Umsetzung ist ebenfalls in Planung.

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeierte wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

MD Theme Park

MEGA DRIVE JStrategie / 1 Spieler

... mittlerweile auf acht Formaten zu Hause. Gegenüber der im Juni auf den Markt gekommenen PC-Version mußte der britische Entwickler Bullfrog, der kürzlich von Electronic Arts aufgekauft wurde, die SVGA-Grafik natürlich deutlich abspecken; aber wer schon an Sim City Gefallen gefunden hat, wird auch mit Theme Park auf

Antrieb zurecht kommen. Die Spielidee mag zwar unkomplizierter klingen, aber Bullfrog ist äußerst detailverliebt an diese Vergnügungspark-Simulation herangegangen; und mal eine wichtige "Kleinigkeit" übersehen, und schon schaukeln sich die Mißstände gegenseitig hoch und der Schuldenturm droht; für Strategiespiel-Fans sicher



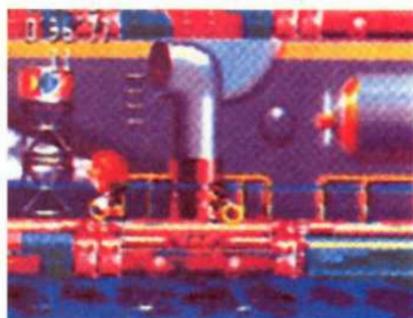
auch auf dem MD das gefundene Fressen (Geplanter Erscheinungstermin: April). Umsetzungen für JAG (Bullfrog) und MCD (Domark) sind ebenfalls in Aussicht.



32X Chaotix

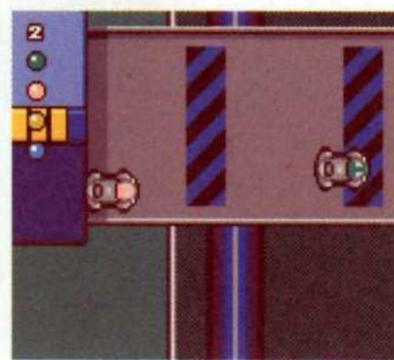
MEGA DRIVE 32X Jump 'n Run / 1-2 Spieler

Neues Format, neues Glück? Mit Charmee Bee, Mighty und Sonic-Pendant Knuckles ziehen diesmal gleich drei Charaktere gegen Dr. Robotnik ins Feld, genauer gesagt in fünf Levels sowie drei Bonusrunden. Das von Sonic The Hedgehog gewohnt hektische Leveldesign wird auch in der 32X-Version nicht fehlen; neu ist u.a. ein magisches Gummiband, das zwei Spielfiguren verbindet und sie in versteckte Regionen katapultiert. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst (24 MBit).



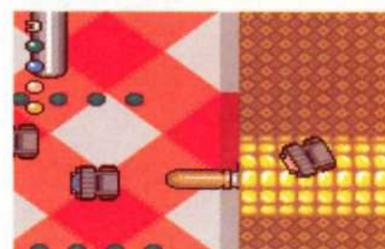
GG Micro Machines 2: Turbo Tournament

GAME GEAR Rennspiel / 1-8 Spieler



Nach dem überwältigenden Erfolg des ersten Teiles mit über 250.000 verkauften Exemplaren auf mittlerweile sieben Formaten (eine CD-i Version folgt in Kürze) war es kaum verwunderlich, daß Codemasters im November Micro Machines 2 für das MD nachschob. Die GG-Version unterscheidet sich nur unwesentlich vom Vorbild. So sind die 54 Tracks aus Speicherplatzgründen zu 38 zusammengeschrumpft, dafür wurden fast sämtliche Neuerungen der 16-Bit Fassung, wie z.B. die Power Ups, die zusätzli-

chen Ligen oder die überarbeiteten Statistiken integriert. Natürlich läßt sich Micro Machines 2 wieder zu zweit gleichzeitig spielen, wahlweise sogar auf einem Game Gear, sogar an den Acht-Spieler Tournament Mode wurde gedacht. Geplanter Erscheinungstermin: Ostern. PlayStation-, SNES- und GB-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.



- SUPER NES *59.90
- Art of Fighting dt 129.90
- Biker Mice dt 129.90
- Chaos Engine dt *99.90
- Donkey Kong Country 139.90
- Earth Worm Jim *119.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Ghoul Patrol dt *129.90
- Indiana Jones dt 139.90
- Jurassic Park II dt *45.00
- König der Löwen dt *99.90
- Lord of the Rings dt *89.90
- Mickey Mania dt 129.90
- Micromachines dt 119.90
- NHL-Hockey '95 dt 129.90
- Pac-Attack *109.90
- Pink Panther dt *77.00
- Pitfall dt 139.90
- Return of Jedi dt 139.90
- Rise of the Robots dt *99.90
- Samurai Shodown dt 139.90
- Shaq Fu dt *99.90
- Sparkster dt *99.90
- Star Trek Academy us 124.90
- Street Racer dt *119.90
- Vortex dt 129.90
- *Angebot solange Vorrat reicht
weitere SNES-Titel an Lager!

- Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele 39.90
- Fire-6-Player Adapter 59.90
- RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbind. mit Umbau 29.90
- Game Boy Adapter 89.90
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00
- Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00
- (getestet in der Maniac 11/94)



SEGA
SATURN

- SEGA 32X**
- 32X-Adapter dt 389.00
 - Moto Cross dt 139.90
 - Star Wars Arcade dt 139.90
 - Virtua Racing DLX us 139.90

- MEGA DRIVE**
- Castlevania dt *59.90
 - Dynamite Headdy dt *99.90
 - Earth Worm Jim dt 129.90
 - FIFA-Soccer '95 dt *99.90
 - Hyperdunk dt *59.90
 - König der Löwen dt 129.90
 - Mickey Mania dt 124.90
 - Micromachines II dt 119.90
 - Misadv. of Flink CD dt 99.90
 - NBA Live '95 dt 119.90
 - Rise of the Robots dt *99.90
 - Soleil dt 129.90
 - Super Turrigan dt 99.90
 - WWF Raw dt 139.90
 - Mega Drive II dt 189.00
 - Action Replay Pro II dt 109.90
 - US/JP-50/60Hz Adapter 39.90
 - 4-Player Adapter 59.90
 - Umbau 50/60Hz MDI 39.90
 - Umbau 50/60Hz MDII 49.90
 - *Angebot solange Vorrat reicht



Playstation

ENDLICH!!!

Jaguar CD



CD-ROM ohne Jaguar
us 369.00

JAGUAR SPIELE

- Aircars 124.90
- Barkley Basketball CD 124.90
- Battlemorph CD 124.90
- Blue Lightning CD 124.90
- Cannon Fodder 129.90
- Creature Shock CD 124.90
- Demolition Man CD 124.90
- Dungeon Dephts 109.90
- Fight for Life 139.90
- Highlander CD 124.90
- Iron Soldier 129.90
- Legions of Undeath 124.90



NEO GEO CD

- Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads je 990.00
- Joyboard 119.00
- Samurai Shodown II 149.00
- King of Fighters '94 149.00
- Street Hoop us 139.00
- Viewpoint 149.00
- Windjammers 139.90
- NEO GEO CD's ab 99.00

NEO GEO
Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

- PANASONIC 3DO**
- Grundgerät PAL 999.00
 - mit RGB-Umbau 1099.00
 - aktuelle 3DO-Titel an Lager

- ZEITUNGEN**
- Edge 18.00
 - EGM 17.50
 - EGM II 17.50
 - Game Fan Magazine 15.00

- JAGUAR**
- Grundgerät inkl. Cybermorph RGB-60Hz us 599.00
 - PAL-50Hz dt 589.00
 - Basis-Grundgerät (ohne Spiel) RGB-60Hz us 499.00



GAME SAVER

Darauf hat die Videospieldwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zweischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%. Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.-

**JETZT AUCH
PC-CD ROM
SPIELE!**

aRJay

Ab sofort Ratenkauf möglich!!

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

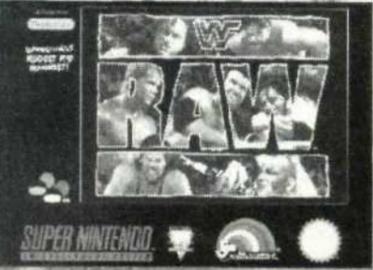
UNSERE LADENLOKALE
JUMP & RUN

K Ö L N
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

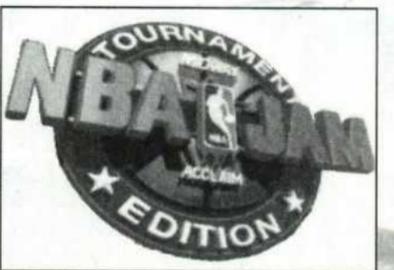
NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!



dt 114.90



us 139.90



dt 149.90

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.

Jaguar All In One

Atari senkt den Preis ihres Raubkätzchens: Seit Anfang Januar ist der Jaguar für 499 DM statt bisher 599 DM erhältlich. Das CD-Laufwerk, das im März erscheinen soll, wird 349 DM kosten, die ersten Spiele, vorerst sind zehn Titel geplant, 129 DM. Gegen Ende des Jahres soll auch eine integrierte, Performance-optimierte Version von Jaguar und CD-ROM erscheinen, die auf dem Atari-Stand der Winter CES-Show hinter verschlossenen



Türen gezeigt wurde. Die Jaguar-Steckkarte für den PC ist mittlerweile ebenfalls fertiggestellt, genauso wie eine externe Tastatur.

Bandai Apples 64-Bit Konsolendebüt

Bandai, Apples erster Hardware-Licensee, plant mittlerweile, die auf PowerMac-Technologie basierende Apple-Konsole Pippin bereits im Sommer unter dem Namen PowerPlayer auf den japanischen Markt zu bringen (Kostenpunkt: umgerechnet 750 DM), ein US-Launch soll im Herbst folgen. Der PowerPlayer stellt im Grunde nicht einmal das erste Konsolen-Projekt des Spielwarenmultis dar, mit ihrer 8-Bit CD-Konsole BA-X drängte der Konzern bereits im Herbst im Alleingang auf den Markt. Pippin-Anwendungen sollen sich problemlos auf normalen Macintosh-CD-Rechnern abspielen lassen, während für den umgekehrten Weg Anpassungen von Nöten



Apple Pippin

PowerPlayer - Die Technik

Hersteller/Typ	Bandai PowerPlayer
CPU	64-Bit Motorola RISC-Prozessor PowerPC 603 66 MHz/60 MIPS
Custom-Chips	Grafik-Chip
RAM	Main RAM/VRAM 6 MByte SRAM 64 K (Backup-Booster) Data Cache RAM 16 K Instruction Cache RAM 8 K
ROM	4 MByte
Laufwerk	Quadruple Speed
Datenübertragungsrate	600 KByte/Sek.
Formate	PowerPlayer CD Video CD Audio CD CD-Graphics
Grafik	Farben gleichzeitig 16.7 Mio.
Datenkompression	MPEG1
Sound	16-Bit PCM Samplingrate 44.1 kHz
Max. Pads	4
Ausgänge	Video RGB/EURO-AV RGB/VGA

sind. Mit Multimedia-Software wollen sich Apple/Bandai ein gehöriges Stück vom CD-i Kuchen abschneiden.

NTSC-Probleme ade

Umbauspezialist Wolf Soft bietet seit kurzem allen gefrusteten Besitzern eines NTSC-only Saturns ein RGB-Kabel an, mit dem sich Segas neue 32-Bit Importkonsole an jeden 60Hz tauglichen RGB-Fernseher anschließen läßt (Kostenpunkt 79 DM).

Muster von:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied

Mobilmachung Grobi's Gameshop

Knapp ein Jahr nach dem Einstieg ins Versandhandelsgeschäft eröffnete der Bilshausener Versandhändler mittlerweile sein erstes Ladenlokal mit einer Fläche von 80 m² in Osterode. Grobi's Gameshop deckt mit Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo CD, Game Boy, und neuerdings auch PlayStation und Saturn fast alle Formate ab, 3DO und Jaguar derzeit allerdings nur auf Anfrage. Natürlich können alle Titel im Laden angespielt werden, ein Service, den in der Form nur Fachhändler liefern können, eine Inzahlungnahme von Gebrauchtmodulen ist nicht geplant.

Grobi's Gameshop
Aegidienstraße 28
37520 Osterode

Monster Line-up Nürnberger Spielwarenmesse

Revolutionäre Neuheiten wurden auf der Spielwarenmesse, die vom 2.-8. Februar stattfand, erwartungsgemäß nicht gezeigt, die meisten Titel waren bereits auf der Winter CES-Show zu sehen. Nur so viel: Das auf der CES vorgestellte Comanche FX von Novalogic (SNES) wird voraussichtlich wegen angeblicher Indizierungsfahr nicht offiziell in Deutschland erscheinen, Kirby's Avalanche und Kirby's Dream Course sind vorerst ebenfalls nicht geplant. Hinter verschlossenen Türen zeigte Nintendo allerdings erste Demos, wie die UI-



Panzer Dragoon (SAT)

tra 64-Software aussehen könnte. Sega dagegen hatte einige Saturn-Geräte sowie erste Spiele im Messegepäck dabei, die natürlich angespielt werden konnten. Neben den bereits bekannten Titeln Virtua Fighter, Clockwork Knight und einem Demo zu Daytona USA, wurde Panzer Dragoon gezeigt, das einen sehr ordentlichen Eindruck hinterlassen konnte; das Grundkonzept des Spieles sind rasante Verfolgungsjagen am Himmel in einer Filmähnlich gestalteten Spielwelt. Ihr übernehmt die Steuerung über

Schon Gehört

+++ Nach der US-Niederlassung von Sony Computer Entertainment (SCE) gründete Sony am 4. Januar SCE Europe mit der europaweiten Markteinführung der PlayStation am 1. September, sowie der Softwareentwicklung bzw. Lizenzvergabe an Third Party-Hersteller als erklärte Ziele.

+++ Metal Head Meets Jaguar: Hammer Head.

+++ PlayStation-Software News: Mickey Mania (Travelers Tales), Equinox 2 (Software Creations), PS-X Dropzone (Archer McLean).

+++ Eclipse arbeitet indes an einem zweiten Teil zu Iron Soldier sowie einem weiteren 3D-Shoot'em Up für Atari.

+++ Acclaim kauft die Entwickler Iguana Entertainment auf.

+++ Sega setzt Virtua Fighter für das 32X um. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst.

+++ Nintendo legte auf der Winter CES-Show das 8-Bit NES endgültig ad acta; selbst in Japan sind nur noch zwei neue Titel für dieses Jahr geplant.

+++ Konami veröffentlicht Snatcher II: Policenauts für das 3DO. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 3. März.

+++ Nintendos Virtual Boy soll im April in Japan und den USA gleichzeitig ausgeliefert werden. Drei Titel zu je 8 MBit (Telero Boxer, Virtual Mario, Space Pinball) sollen zum Launch erhältlich sein. Erste Third-Party-Licenses: Squaresoft und Hudson Soft. Ein Europa-Release ist noch offen.

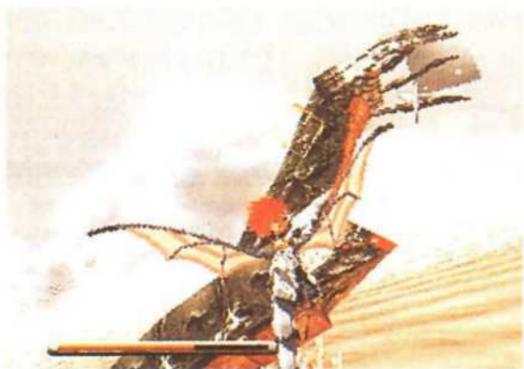
Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Daytona USA (Saturn)
2. Killer Instinct (Ultra 64)
3. Daedalus (Saturn)



Panzer Dragoon (SAT)



Panzer Dragoon (SAT)

eine Figur, die sich, von den kraftvollen Schwingen eines Drachen getragen, völlig frei durch die Luft bewegt und aus verschiedenen 3D-Perspektiven die Hatz auf Insekten eröffnet; das Ganze bei beeindruckenden Flügen an Pfeilern vorbei, durch Tempel und Grotten, mit sich spiegelndem Wasser und Texturen en masse. Über einen zweiten Teil wird bereits nachgedacht. Der Saturn soll, laut Torsten Oppermann, Product Manager von Sega Deutschland, "spätestens zur IFA" ausgeliefert werden. Für Überraschung sorgte die Nachricht am Konami-Stand, daß Animaniacs II voraussichtlich das letzte Konami MD-Produkt darstellen wird. Schwerpunkt-mäßig wird Konami in Zukunft für die Next Generation-Konsolen PS-X und Saturn entwickeln, von einigen wenigen SNES-/GB-Titeln mal abgesehen. "Konami will zur Sport-Company werden, und mit International Superstar Soccer haben sie bewiesen, daß sie es können", so Klaus-Peter Kuschke, Vertriebs- und Marketingleiter von Konami Deutschland, was angesichts 370.000 verkaufter International Superstar Soccer-Module innerhalb von drei Wochen auf dem japanischen Markt gar nicht mal so verwunderlich ist. Entsprechend liest sich auch die Vorankündigungsliste: Neben Soccer (PS-X/SAT), 3D-Basketball (PS-

X/SAT), 3D-Olympics (PS-X/SAT) und 3D-Golf (PS-X) sind bei Konami kaum noch traditionelle Shoot'em Ups in der Mache, was nicht heißen soll, daß ihre Vorzeigefiguren, wie bspw. Simon Belmont, zu kurz kommen. In Arbeit sind derzeit eine Umsetzung des

wohl besten Teiles der gesamten Castlevania-Saga (PS-X/SAT/SNES), die Rede ist natürlich von Castlevania X (PC-Engine), die, seit Dezember '93 auf dem japanischen Markt, mit verzweigtem Levelaufbau sowie, man glaubt es kaum, deutscher Sprachausgabe aufwarten konnte. Ferner geplant sind das RPG Magic (PS-X/SAT) sowie Probotector aus einer 3D-Perspektive, wie man sie von id Software gewöhnt ist (PS-X/SAT).

Only For SNK

SNK macht Ernst; im Gegensatz zur bisher üblichen Praxis, Lizenzen an Third-Party Publisher, allen voran Takara, zu vergeben, die SNK-Automaten für andere Konsolen umsetzen (Samurai Shodown erschien bspw. für sechs Formate), stellt World Heroes 2 Jet die vorerst letzte SNK-Lizenz dar; alle neuen Titel erscheinen exklusiv für das Neo Geo (CD).

- Double Dragon**
Technos 31. März
- Quiz King Of Fighters**
SNK 31. März
- Super Sidekicks 3**
SNK 7. April
- Fatal Fury 3**
SNK April

NFL QUARTERBACK CLUB

NICHTS FÜR WEICHEIER.

REAL FOOTBALL FOR REAL PLAYERS!



AIKMAN



CUNNINGHAM



ELWAY



ESIASON



FAVRE



KELLY



KOSAR



MARINO



MOON



YOUNG



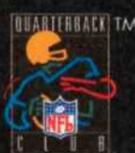
24 MEG Football-Action



3 Spiele in einem



Über 400 Spielzüge



Unzählige Einstellungen



Original Teams der NFL

SNES™ • MEGA DRIVE™ • GAME BOY™ • GAME GEAR™

The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Sega, Mega Drive, and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. LJN and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

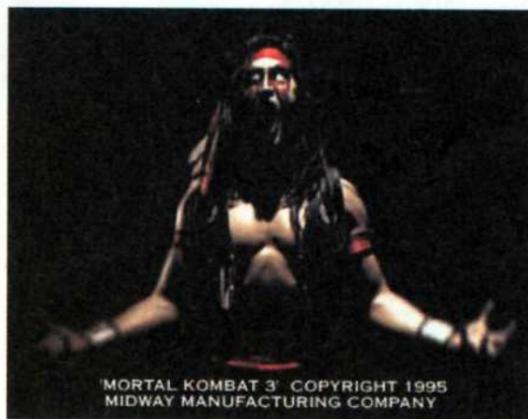


Kultiger Bomberman

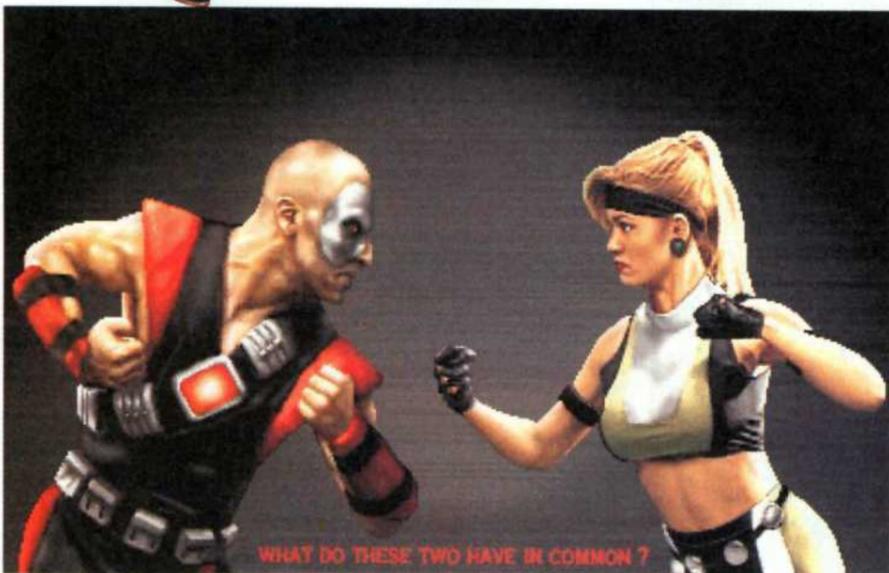
Kleiner, handlicher, günstiger; das Super Multitap 2 stellt, für Bomberman-Fans sogar einen zusätzlichen Kaufgrund dar, prangt auf der Vorderseite doch ein "lebensgroßer" Bomberman (samt Hudson Soft-Logo). Kostenpunkt: ca. 79,- DM; übrigens, Super Bomberman 3 (SNES) erscheint am 28. April in Japan. Muster von: Test'n Take
Mainzer Straße 11
12053 Berlin
Tel.: 030/6213018

Wie Phönix aus der Asche MK III

Die Gerüchteküche brodeln: Williams' Mortal Kombat III-Coin-op soll im April parallel zu MK - The Movie erscheinen, mit insgesamt 16 Charakteren, darunter vier neue. Sonya, Kano und Goro feiern ein Comeback, Smoke und Jade sollen versteckt, aber per Cheat anwählbar sein.



MORTAL KOMBAT 3 COPYRIGHT 1995 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY



WHAT DO THESE TWO HAVE IN COMMON?

Make It Or Brake It: Daytona USA

Die AM2-Umsetzung von Daytona USA sollte zeigen, was der Saturn im 3D-Bereich letztendlich zu leisten vermag; und langsam, aber sicher, macht die Konvertierung Fortschritte. Bei der Polygonzahl müssen natürlich Abstriche gemacht werden und auch die Auflösung (320 x 224 Pixel) wird nicht die eines Virtua



Der deutsche Saturn wird Ende des Jahres im Schwarz ausgeliefert

Fighter (640 x 224 Pixel) erreichen. Bis Ende Dezember waren allerdings bereits die Grafiken für die Rundstrecke, des ersten Kurs, größtenteils fertiggestellt, sowie die Anzeigen für Rundenzeit, Geschwindigkeit und Streckenübersicht eingebaut. Handling und Geschwindigkeit sollen, laut AM2, dem Coin-op Original sehr nahe kommen. Zur Zeit ist die Truppe rund um Yu Suzuki eifrig damit beschäftigt, bei der ersten Strecke noch den letzten

Feinschliff walten zu lassen, d.h. die Fahrzeug-Animationen und die Kollisionsabfrage weiter zu optimieren. Anschließend sollen die beiden weiteren Tracks in Angriff genommen werden. Neben Daytona USA sind bei AM2 sogar Saturn-Umsetzungen von Virtua Fighter 2 und Virtua Cop in Planung. Gerade bei Virtua Fighter 2 sollte die Konvertierung wegen des eigens für die Spielhalle neu entwickelten CG-Boards, das erst die absolut weichen Animationsphasen der mit Texturen ver-

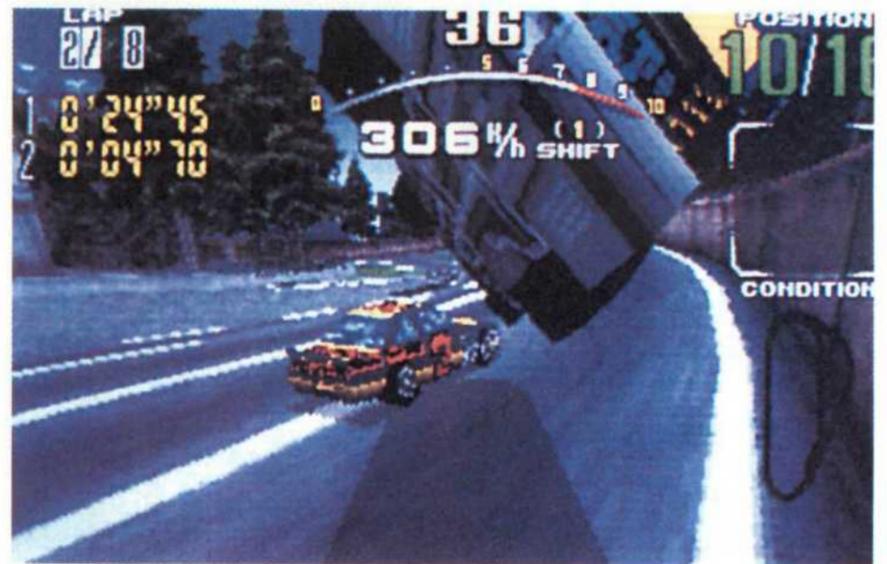


sehenen Kämpfer ermöglicht, etwas problematisch werden. Virtua Cop sollte aber ebenfalls kein leichtes Unterfangen darstellen, da sich hier sehr viele Polygon-Charaktere, Gegenstände und Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Schirm befinden. Warten wir's ab, was AM2 aus dem Saturn herauskitzelt.



So sieht das Lenkrad für den Saturn aus

Die vier Perspektiven



Next Generation Battle - Japan

Die Schlacht um 32-Bit Marktanteile hat bereits in Japan, dem Herz der Videospieldindustrie, ihren Anfang genommen und wird, mit zeitlicher Verzögerung, auch in den USA und hierzulande mit harten Bandagen ausgetragen werden. Die Hardware-Verkaufszahlen sind natürlich Herstellerangaben, zudem sollte man berücksichtigen, daß, bis auf das Panasonic 3DO, alle Next Generation-Konsolen erst kurz vor der Jahreswende in Japan auf den Markt gekommen sind.

Hersteller/Typ	Release	Verkaufszahlen bis 31.12.94
Panasonic/Sanyo 3DO	20.03.94/01.10.94	350.000/15.000
Sega/JVC Saturn	22.11.94	450.000/50.000
Sony PlayStation	03.12.94	300.000
Atari Jaguar	08.12.94	2.000
NEC PC-FX	23.12.94	70.000

WARLOCK

Erscheint März/Mega Drive
Acclaim/1 Spieler

... kommt mindestens um vier Jahre zu spät

Nur die Wenigsten unter Euch dürften die beiden Videothekenrenner Warlock I und II kennen, in denen sich zwei Zeitreisende eine atemlose Schlacht um sechs mystische Steine liefern. Bei diesem actionreichen

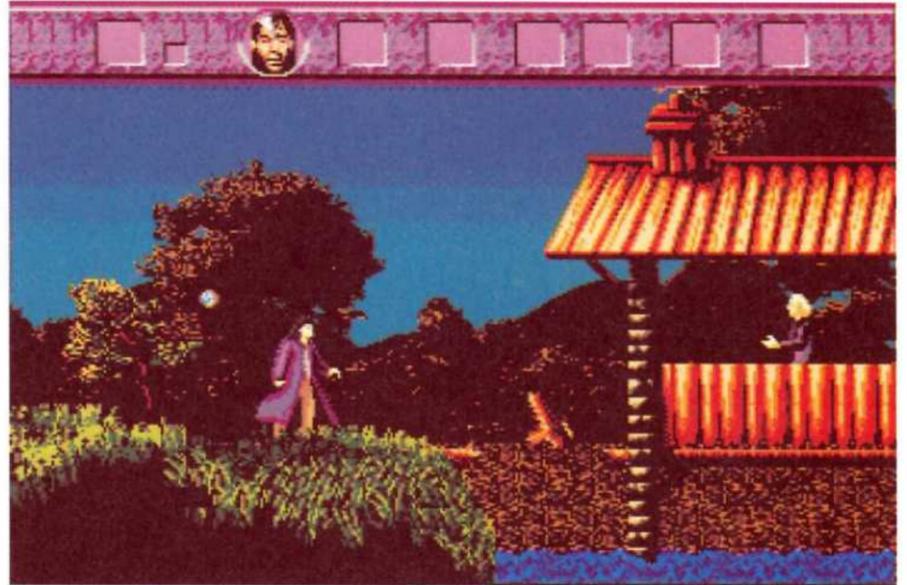
Jump'n Run mimt Ihr den Part des Verfolgers, der trotz unterlegener Mächte versucht, den Teufelsjünger Warlock



Die Idylle trägt; auch Hunde entpuppen sich bald als vom Dämon besessen



Mittels eines magischen Strahls werden die Feinde einfach weggebrutzelt



Bei dieser Brücke macht Ihr zum ersten Mal Bekanntschaft mit Warlock

daran zu hindern, in den Besitz der Steine zu kommen. In Sachen Gameplay hat sich Acclaim diesmal aber wahrlich kein Bein ausgerissen: Ihr joggt mit Eurem Helden durch insgesamt sechs Levels, schießt mit einem magischen Strahl von Dämonen besessene Zeitgenossen ab oder laßt Euren fliegenden Stein die Arbeit erledigen. Um das Ende eines Abschnittes zu erreichen, müssen natürlich auch hin und wieder die grauen Zellen bemüht werden. Zum Abschluß gibt es außerdem ein weiteres Aufeinandertreffen mit dem Satan-Jünger. Das gesamte Game hinterläßt

bis jetzt allerdings einen sehr flauen, alles andere als zeitgemäßen Eindruck; ob sich da noch viel zum Positiven ändert? (Ulf)

Muster Von: Acclaim



Im Haus verwandelt Warlock die Menschen in angriffslustige Zombies

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

dynatex

STÄNDIG ÜBER 1 000 SPIELE AUF LAGER



STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA

HÄNDLERANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

DIE TREFFPUNKTE NO1 FÜR SPIELEFREAKS...

DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND

JETZT 2x IM RUHRGEBIET

DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
☎ 0231/556140

LORENZFD&G

GAMES GARDEN

3 DO	DV	SNES	
Gex	129,95	Final Fantasy 3 us	149,95
Theme Park	129,95	Demons Crest us	129,95
Corpse Killer	129,95	Dragon View us	129,95
Supreme Warrior	129,95	Seaquest DSV	134,95
Crime Patrol	129,95	WWF Raw	139,95
Rise of Robots	119,95	Vortex FX	59,95
SEGA MD		JAGUAR	
Battletech us	129,95	Jaguar	569,00
Pirates us	119,95	Alien vs. Predator	129,95
WWF Raw	129,95	Cannon Fodder	129,95
Magic Key 3 (Adapter)	39,95	Iron Soldier	129,95
SEGA CD		Val d'Isere	119,95
Sega CD + Spiel	389,95	Jaguar CD	demnächst erhältlich
Road Avenger	9,95	SEGA SATURN	
Mickey Mania	99,95	Sega Saturn	1399,00
Soulstar	119,95	Victory Goal	179,95
Sega 32X	379,00	Clockwork Knight	139,95
Afterburner 32X	114,95	Gate Racer	169,95
Super Space Harrier 32X	119,95	MANGA-ANIME-VIDEOS	
Golf-Best 36 Holes 32X	139,95	Crying Freeman I-IV	je 29,95
Motorcross Champion 32X	139,95	Cyber City I-III	je 29,95
NEO GEO CD		AD Police I-III	je 29,95
Neo Geo CD	989,00	Geno Cyber I-III	je 29,95
The King of Fighter '94	139,95	Devil Man I-II	je 34,95
Samurai Shodown 2	139,95	Techno Police dt.	39,95
World Heroes 2 Jet	119,95	Urotsukidoji I-II	je 39,95
Aero Fighters 2	109,95	Urotsukidoji III Epi. I-IV	je 29,95
The Super Spy	89,95		

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft Nürnbergerstr. 26 90762 Fürth	Ladengeschäft Karl-Grillenberger Str. 16 90402 Nürnberg	Ladengeschäft Martin Lutherplatz 2 91054 Erlangen
---	---	---

Fax: 0911/7418285

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN Gebühr, ab 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren!

MH METAL HEAD

Erscheint März/Mega Drive 32X/
Sega/1 Spieler

Die Battlemech-Seuche greift langsam um sich; neben dieser 32X-Aufarbeitung des Themas und Iron Soldier für den Jaguar sind bereits etliche Titel für die Next Generation-Konsolen angekündigt

Die Welt steht wieder einmal am Abgrund, und Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit um das Unrecht aufzuhalten; so schwingt Ihr Euch kurzerhand in Euren Metal Head-Kampfroboter. Vor jedem Auftrag erhaltet Ihr eine genaue



Die gegnerischen Mechs sehen imposant aus



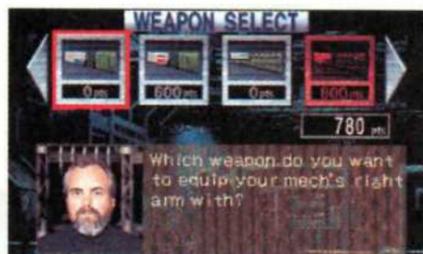
In dieser Mission gilt es, ein Versteck der Rebellen zu finden und ein Foto zu machen (links oben im Bild)



Wie Dominosteine lassen sich die Jeeps abschießen

Missionsbeschreibung und stapft anschließend mit Eurem tonnenschweren Koloß durch Häuserschluchten und riesige Fabrikhallen. Zu Anfang stehen Euch ein Raketenwerfer und ein Maschinengewehr zur Verfügung, die aber später ausgetauscht oder aufgerüstet werden können. Auch andere, aber kostspielige, Verbesserungen lassen sich an dem Stahlungetüm ausfüh-

ren; während der Kämpfe verdient Ihr in Form von Punkten das nötige Kleingeld dafür. Neben vier Perspektiven könnt Ihr, falls Ihr ein Sechs-Button-Pad besitzt, mittels der X- und Z-Tasten einen kurzen Blick über die Schulter werfen, und müßt nicht erst den riesigen Roboter drehen. Die Angreifer stellen sich bislang in Form von feindlichen Mechs, Panzer, LKWs, Jeeps und Hovercrafts dar. Die mit Texturen überzogenen Gebäude und Gegner sehen eigentlich schon recht gut aus, und lassen auf eine tolle Endversionsgrafik hoffen. Die Spielbarkeit dagegen war in unserer Vorabversion noch nicht so toll, deshalb müssen wir in dieser Hinsicht auf das



Ohne Euch lange drehen zu müssen, könnt Ihr mittels X oder Z mal eben einen Blick über die Schulter werfen

Bild links: Zwischen den einzelnen Levels könnt Ihr Euren Metal Head aufrüsten

fertige Modul warten. Von der technischen Seite her macht das Spiel allerdings schon eine gute Figur, denn das Geschehen wirkt durchaus recht flüssig. Nebenbei kann das Spiel mit einer immensen Flut an Sprachausgabe aufwarten, die aber nur mäßig besser klingt als was wir vom MD gewohnt sind; alles in allem darf man



auf die endgültige Version gespannt sein. (Stefan) Muster von Sega



DIE VIER PERSPEKTIVEN



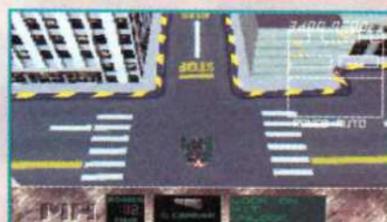
Cockpit (Front)



Cockpit (Oben)



Aus der Sicht eines Begleitfahrzeuges von hinten



Vogelperspektive



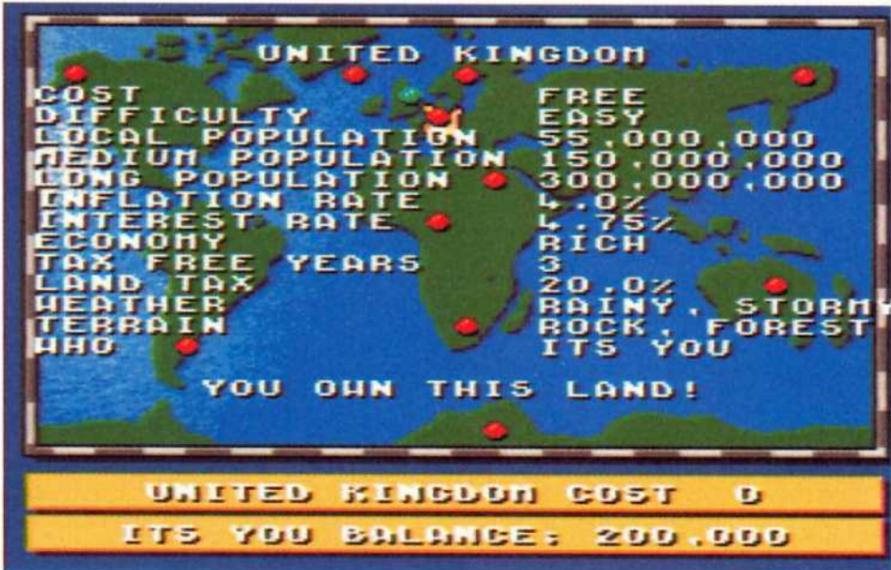
theme PARK

Erscheint April/Super Nintendo/Electronic Arts/Bullfrog/1 Spieler

... die vielleicht perfekte Mischung aus Wirtschaftssimulation und Unterhaltung

Wie soll das gehen?, werden sich wahrscheinlich die meisten unter Euch fragen, denn auf dem PC lebte die Vergnügungspark-Simulation von den SVGA-Grafiken und dem perfekt durchdachten Konzept. Das ging wirklich soweit, daß

mittlerweile manche Wirtschaftsfakultät in den Staaten ihren Studenten Theme Park zur praktischen Anwendung empfiehlt. Unsere SNES-Vorabversion befand sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, deswegen können wir Euch hier noch keine verbindliche Aussage über den Erfolg bzw. Mißerfolg der Konvertierung geben. Bis jetzt waren erst essentielle Funktionen, wie Bank-Sektor, Park-Berater sowie Einkaufs-/Status-Bild-



Alle Daten zur Lage Eures Theme Parks

schirme fertig, vom groben Aufbau beliebt man es beim Spiel-Design des Bullfrog-Masterminds Peter Molyneux. Um wirklich Spaß zu haben, muß man schon viele Tage und Wochen planen, verkaufen und investieren, was bei unserem Testmuster leider noch nicht möglich war. Auf jeden Fall steht Euch mit Theme Park eine reinrassige Umsetzung der abgedrehtesten Simulation, seit es Sim City gibt, ins Haus. (Götz) Muster von: Laguna



Die frühen Attraktionen locken kaum jemand hinterm Ofen vor



Später heißt es dann: Warten auf die Achterbahn



Der Theme Park wächst...

GROBI'S GAMESHOP

- Super Nintendo**
- Actraiser 2 dt. 119,-
 - Action Replay 2 dt. 99,-
 - Bugs Bunny dt. 126,-
 - Blackhawk dt. 119,-
 - Castlevania 4 dt. 89,-
 - Choplifter 3 dt. 104,-
 - Dragon - Bruce Lee dt. 117,-
 - Donkey Kong Country dt. 125,-
 - Earth Worm Jim dt. 129,-
 - Flintstones dt. 117,-
 - F-1 Pole Position 2 dt. 119,-
 - Indiana Jones dt. 129,-
 - Jurassic Park 2 dt. 99,-
 - Lemmings II dt. 99,-
 - Lord of the Rings dt. 119,-
 - Madden 95 dt. 129,-
 - NBA 95 dt. 129,-
 - NHL 95 dt. 119,-
 - Pitfall dt. 99,-
 - Rise of the Robots dt. 129,-
 - Rock'n Roll Racing dt. 109,-

- Radical Rex dt. 119,-
- Return of the Jedi dt. 129,-
- Stunt Race FX dt. 109,-
- Street Racer dt. 119,-
- Super Metroid dt. 107,-
- Super Street Fighter 2 dt. 129,-
- Shag Fu dt. 119,-
- Samurai Showdown dt. 129,-
- Top Gear 3000 dt. 119,-
- True Lies dt. 129,-
- WWF Raw dt. 139,-

- Mega Drive**
- NBA Live 95 dt. 109,-
 - Shining Force 2 dt. 119,-
 - Soleil dt. 111,-
 - Weitere Spiele auf Anfrage
- 32 x Spiele**
- Grundgeräte dt. 375,-
 - Motorcross dt. 125,-
 - Star Wars dt. 125,-
 - Virtua Racing dt. 125,-

- Sega Saturn**
- Grundgerät incl. Spiel jp. 1499,-
 - Gadaracer 139,-
 - Klockworknight 139,-
- Sony Playstation**
- Grundgerät jp. 1799,-
 - Motortun 159,-
 - Parodius 159,-
 - Toshinden 159,-

- Neo Geo CD**
- Neo Geo Grundgerät US 989,-
 - Art of Fighting II 97,-
 - Aero Fighters II 99,-
 - Fatal Fury special 95,-
 - King of Fighters 94 129,-
 - Samurai Showdown II 139,-
 - Super SidKicks II 92,-
 - Top Hunter 99,-

Grobi's Gameshop
Neueröffnung !!! Seit 03.02.1995
Aegidienstr. 28 • 37520 Osterode
Tel. 0 55 22 / 7 34 77
Fax 0 55 22 / 7 58 25

Und viele andere Titel auf Anfrage!
 Versand: Vorkasse 6,00 DM • Nachnahme 9,90 DM • Ab 300 DM Versandkosten frei
 Ladenpreise können abweichen

Sega **Strategie** 87%

Shining Force II

Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)

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

Squaresoft **Rollenspiel** 91%

Final Fantasy III

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)

Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.



Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

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

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)
Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Electronic Arts **Golf** 90%

PGA Tour Golf III

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)

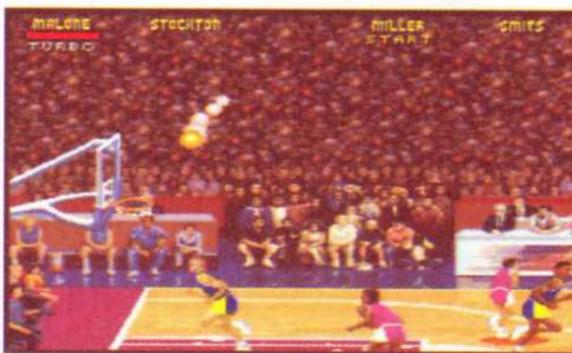
Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)
Mega CD II (Sonderheft 1/94 S. 24)

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



Acclaim/Iguana **Fun Sports** 89%

NBA Jam Tournament Edition

Super Nintendo (Mega Fun 03/95 S. 36)
Mega Drive (Mega Fun 03/95 S. 36)

Feinschliff bei spielerischen Details; neue Spieler, Hot Spots und Power Ups bringen noch mehr Abwechslung ins Geschehen; Fun Sports in Perfektion.

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

Madden NFL '95

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)

Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.



Capcom **Beat'em Up** 91%

Super Street Fighter II Turbo

3DO (Mega Fun 03/95 S. 92)

Eine pixelgetreue Coin-op Umsetzung mit perfekter Spielbarkeit, Shadow Combos, neuen Animationen und Schlägen, sowie Akuma Long; die beste Heimumsetzung.

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 91%

Lemmings 2

Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S.94)

Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Leveldesign und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Electronic Arts **Basketball** 88%

NBA Live '95

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 48)
Mega Drive (Mega Fun 11/94 S. 99)

Sensationelles Update mit überragender Spielbarkeit, vorbildlichem Liga-Modus, EA-eigener isometrischer Perspektive und Langzeitmotivation.

Nintendo/Rareware **Jump'n Run** 92%

Donkey Kong Country

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 32)

Unschlagbares Leveldesign, jede Menge neuer Ideen, unglaubliche Grafik, famoser Soundtrack, Donkey Kong Country läßt selbst die 32-/64-Bit Konkurrenz recht alt aussehen.

Illusion Of Time

... oder auch: Soulblazer 2

SUPER NINTENDO

Action-Adventure / 1 Spieler

Mit Illusion of Time, bzw. als US-Version Illusion Of Gaia ("Gaia" kommt aus dem Griechischen und bedeutet "Erde"), steht deutschen Action-Adventure-Fans ein ganz besonderes Abenteuer ins Haus, denn Enix hat bei diesem Modul unheimlich viel Wert auf Story und Dialoge gelegt. Die

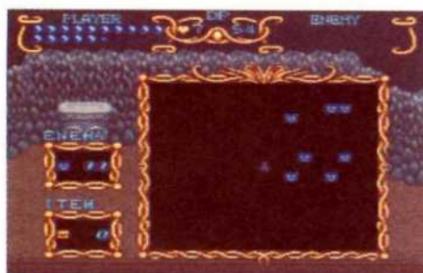


In den Dörfern gibt es allerlei zu entdecken

sich einen erbitterten Krieg, in dem sie die ultimative Waffe, einen schwarzen, strahlenden Kometen zum Einsatz brach-



Heute back' ich, morgen brau' ich und übermorgen...



Auf der Übersichtskarte seht Ihr die Standorte von Monstern und Schätzen

Geschichte stellt sich, kurz umrissen, wie folgt dar: Vor Äonen war die Technologie auf der Erde bereits sehr fortgeschritten; das Wissen um diese Wissenschaften teilten die Ritter des Lichts mit denen der Schatten. Diese lieferten

ten, der das Leben auf der Erde vernichtete, aber alle 800 Jahre wiederkehrt.

Unsere Geschichte beginnt Jahrhunderte später; die Zeit der Wiederkehr des Himmelskörpers ist gekommen. Der junge Will, ein Hüter der dunklen Macht, zieht aus, um die Erde ein für allemal von dem schwarzen Kometen zu

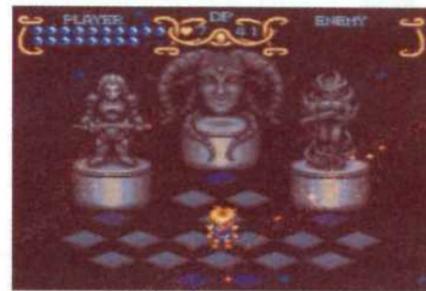


Allen läßt grüßen

befreien. Der Spielablauf stellt sich wie folgt dar: Zuerst besucht Ihr eine Stadt oder ein



Der letzte Gegner ist ein harter Brocken



Im Dark Space könnt Ihr speichern und Euer Aussehen wechseln

Dorf, und quatscht mit den Bewohnern, um Tips zu bekommen und die Story weiterzuverfolgen. Danach wandert Ihr auf vorbestimmten Pfaden über die in Mode 7 dargestellte Oberwelt, um anschließend einen Dungeon zu durchforsten. Sobald Ihr in einem Abschnitt oder Raum alle Monster niedergestreckt habt, erscheint ein Extrasymbol, das Euch mit mehr Angriffs-, Verteidigungs- oder Energiepunkten ausstattet. Am Ende jedes Dungeons wartet natürlich ein Endgegner auf Euch, der erst mal bezwungen sein will. Im Laufe Eures Abenteuers könnt Ihr Euch in versteckten Speicher-Räumen in einen Ritter oder in ein aus Flüssigkeit bestehendes Wesen verwandeln, die viele Orte bzw. Rätsel erst zugänglich bzw. lösbar macht.



Häßliche Gestalten bewachen finstere Eingänge



Stefan: Leider konnte mich Illusion Of Gaia (US-Titel) bzw. Illusion Of Time (dt. Titel) nicht so sehr begeistern wie Soulblazer zuvor, was zum einen an den ellenlangen Dialogen mit Euren, nicht kontrollierbaren, Party-Kameraden liegt, zum anderen an der Grafik, die nur wenig überzeugen kann, und dem nur durchschnittlichen Sound. Auch daß Ihr auf der Oberwelt nicht selbständig Euren Weg bestimmen könnt, stört ungemein. So ist es bspw. möglich einen Extralevel zu spielen, falls man 50 versteckte Edelsteine findet. Habt Ihr allerdings eine Insel bereits verlassen und, aus welchem Grunde auch immer, noch nicht alle Diamanten gefunden, könnt Ihr nicht mehr zurückkehren, und müßt noch mal ganz von vorne anfangen (lustig, nich?). Zu guter Letzt bleibt dann doch noch ein Action-Adventure ohne besondere Höhen oder Tiefen, das wegen der zum Deutschland-Release übersetzten Texte interessant bleibt.



Das Itemmenü ist recht komplett

HERSTELLER: NINTENDO/ENIX
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/DT. TEXTE
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: MEGA FUN



Game Boy
Geschicklichkeit / 1 Spieler
Game Boy Gallery

Da Nintendo im Augenblick ja jeden Affen, Klempner oder ähnliches aufs Gnadenloseste recycelt, findet man nicht nur den grünen Punkt auf der Packung der Game Boy Gallery, nein, fünf LCD-Leichen, teilweise 14 Jahre alt, wurden exhumiert und umgebettet. Es muß doch ein Heidenspaß sein, wenn man gerade Donkey Kong oder



Link's Awakening gezockt hat, diese schimmelligen Kameraden auf eine Partie "Fang den Ball" oder "Hau den Maulwurf" einzu-laden". Eure Aufgabe besteht eigentlich nur darin, Eure Spielfigur über drei, maximal vier Positionen auf dem Schirm zu dirigieren, damit sie lustige Flaggen hissen, einen Mischer bedienen oder Löcher stopfen. Die Grafik suchte schon in den Achtzigern ihresgleichen und der Sound bietet nichts, was ein zünftiger Tschibo-Wecker nicht auch kann. Vielleicht hat Nintendo noch ein paar der Spielkarten aus dem letzten Jahrhundert für eine Fortsetzung dieses nekrophilen Reigens? (Götz)

FUN 17%

Game Boy
Denkspiel / 1 Spieler
Lemmings 2

Ich möchte wirklich nicht dastehen wie ein Game Boy-Verächter, jedoch geraten Lemmings, die schon auf den großen Konsolen-Geschwistern kaum zu erkennen sind, auf dem kleinsten Handheld zum gefundenen Fressen für Augenärzte. Auf dem Super Game Boy wird's erträglich, doch dann könnt



ihr Euch gleich das SNES-Modul holen. Die Steuerung wurde noch unglücklicher gelöst als erwartet. Die Icons in der unteren Leiste werden nicht einfach angeklickt, sondern müssen immer von vorne nach hinten durchgewählt werden, d.h. während des Spielablaufes muß permanent auf PAUSE gedrückt werden, umgestellt, anvisiert, PAUSE raus, et cetera... Acht Fähigkeiten aus über 40 Lemming-Möglichkeiten werden automatisch zugeteilt, um die 12 Stämme zu retten. Auch alle anderen Optionen der Vorbilder wurden rübergerettet. Doch, Lemmings 2 auf dem Game Boy, muß das sein? Ich spiele Lemmings in allen Variationen gerne, hier hört der Spaß jedoch schon auf. (Götz)

FUN 54%

Clay Fighter 2: Judgment Clay

Der erste Teil wurde schon hart kritisiert, kann Clay Fighter 2 überzeugen? Lest den Test, Hoschis!

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Clay Fighter 2 versucht mit aller Macht nichts falsch zu machen! Mit dem Untertitel "Judgment Clay" und dem Arnie-mäßigen Titelbild wird auf Terminator 2 angespielt. Das Spiel selbst soll mit bekanntem Spieldesign an Street Fighter 2 erinnern, und die Hintergrundgrafiken wurden bis zum Exzeß auf Donkey Kong Country gerendert. Außerdem hat man viele neue Charaktere eingeführt, allerdings mußten, unverständlicherweise, andere altgediente Kämpfer, wie Helga oder der Kürbiskopf, dafür weichen. Clay Fighter 2 legt viel Wert auf abwechslungsreiche Optionen. Neben Button-Konfiguration und Schwierigkeitsgrad könnt ihr aus sechs verschiedenen Turnierarten, wie Sudden Death, Ranglisten- oder Ausscheidungs-Tournament wählen. Außerdem läßt man Euch die Wahl des Schauplatzes, der

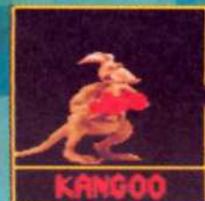


Tiny gegen den terminierten Kampf-Hasen-Hoschl...

... der ziemlich auf die Löffel kriegt.

Vordergrundgrafik, der Kampf-Zeit oder der Kampf-Geschwindigkeit. Damit die Knet-Fighter ordentlich in Aktion treten können, sind alle

Die neuen Kämpfer



Kangoo kann über Blob nur kichern...



... nur wie lange?

sechs Buttons voll belegt und bieten zusammen mit dem Steuerkreuz eine ansprechende Schlagvielfalt an. Eine echte Spezial-Aktion, die zumeist aus dem Werfen von Gegenständen besteht und bei jedem Kämpfer weitestgehend gleich durchgeführt wird, gibt's obendrauf.



Goo Goo kämpft auch ganz schön Gaa-Gaa



Götz: Als Clay Fighter vor über einem Jahr bei uns eintrudelte, konnte mich Martin schnell von seiner Meinung überzeugen.

Kritikpunkte wie unspektakuläre Special Moves, die auch noch fast alle mit der gleichen Tastenkombination ausgeführt werden, kaum neue Ideen im Spieldesign, fehlende Atmosphäre und mangelnde Spielbarkeit waren offensichtlich. C2-Entwickler lesen scheinbar keine Mega Fun oder

glauben, daß unsere Ansprüche nicht mit dem der Spieler-Masse kompatibel sind. Um es kurz zu machen, danke für die tollen Hintergründe und fünf neue Kämpfer, aber das Spiel hat sich nicht einen Millimeter verändert. Alles, was uns schon in Mega Fun 2/94 erboste, wurde brav neu verpackt. Die Auseinandersetzungen laufen total planlos ab, die Steuerung ist schwammig, die Kollisionsabfrage ungenau, ... SF 2- und Total Moral II-Fans werden zurecht bemerken: "Finger weg!".

HERSTELLER:INTERPLAY
DATENTRÄGER:24 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:32X/MD
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:10
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:159,- DM
MUSTER VON:ACCLAIM/HIGH SCORE GAMES





Saturn+RGB+Virtua Fighter 1299.90 ORDER IN TIME O.I.T.

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

O.I.T. ***Wir akzeptieren alle Kreditkarten***

Mega Drive Super Nes Atari Jaguar Sony PS-X

ATP-Tennis	dt	109.90
ESPN Speedworld	us	129.90
ESPN Icehockey	us	129.90
Bombberman	dt	99.90
Dino Dinis Soccer	dt	74.50
Earthworm Jim	dt	99.90
Fifa Soccer 95	dt	94.50
J.League Soccer 2	jp	99.90
Micromachines 2	dt	99.90
Lemmings 2	dt	69.90
NHL Allstar Hockey	dt	109.90
NBA Tournament	dt	109.90
NBA Live 95	dt	99.90
NHL Hockey 95	dt	99.90
Phantasy Star 4	us	179.90
Urban Strike	dt	99.90
Pitfall	dt	69.90
Power Instinct	us	119.90
Psycho Pinball	dt	99.90
Red Zone	dt	89.90
Rise of Robots	dt	99.90
Ristar	dt	109.90
Story of Th	dt	129.90
Shiningforce 2	dt	129.90
Soleil	dt	119.90
Samurai Shodown	dt	129.90
WWF Raw	dt	109.90
Viewpoint	us	129.90
Zero Tolerance	dt	69.90

All Japan WWF 4	jp	199.90
Art of Fighting 2	jp	179.90
Actraiser 2	dt	89.90
Breath of Fire	dt	109.90
Cannon Fodder	dt	109.90
Clay Fighter 2	dt	119.90
Dragons View	dt	129.90
Demon Crest	us	129.90
Earthworm Jim	dt	119.90
F1 Pole Position 2	jp	49.90
Fatal Fury Spec.	us	139.90
Final Fight II	jp	49.90
Final Fantasy II	us	129.90
Final Fantasy III	us	144.90
Illusion of Gala	us	139.90
Jurassic Park 2	dt	79.90
Indiana Jones	dt	109.90
König der Löwen	dt	119.90
Lord of the Ring	dt	119.90
Mega Man X 2	us	129.90
Pocky Rocky 2	jp	99.90
Return od Jedi	dt	109.90
Rise of Robots	dt	109.90
Ogre Battle	us	139.90
Pitfall	dt	79.90
Stargate	dt	127.90
Star Trek Starfleet	dt	119.90
Samurai Shodown	dt	129.90
Soulblazer	dt	109.90
Space Invader	jp	89.90
Super Punchout	dt	114.90
Street Racer	dt	109.90
Ultima Runes of Virtue	us	129.90
Uniracers	us	114.90

Jaguar deutsch	549.90
CD-Rom Jaguar	399.90
Allen Vs Predator I	29.90
Checkered Flag	129.90
Club Drive	129.90
Dragon	129.90
Doom	129.90
Galaxy	129.90
Kasumi Ninja	129.90
Rayman	129.90
Raiden	99.90
Redline Racer	129.90
3-D Wolfenstein	129.90
Dino Dudes	99.90
Tempest	129.90
Tiny Toons	129.90
Joypad	59.90

Sony	1299.90
Ridge Racer	189.90
Krime Crackers	189.90
Gundam	189.90
Metal Jacket	189.90
Philosoma	189.90
Parodius	189.90
Motor Toon Gr	189.90
Space Griffon	189.90
God of Combat	189.90
Cosmic Race	199.90
Raiden Project	199.90
Cyber Sred	189.90
Raymen	189.90
Star Blade	189.90
Kileak Blood	189.90
Joypad	89.90
Memory Card	79.90

Saturn

Saturn RGB+Spiel	1299.90
Virtual Hydlide	149.90
Van Battle	149.90
Virtual Racing	149.90
Virtual Fighter 2	149.90
Clock Work Knight	149.90
Daytonna USA	149.90
Victory Goal	149.90
Panzer Dragoon	149.90
Shinobi EX	149.90

SONDERANGEBOTE SEGA

Street Fighter 2	49.90
Wonderboy 4	39.90
ZUBEHÖR	
Action Replay MK2	79.90
CDX PLUS	79.90
Ntsc Adapter	39.90

3DO

3DO Ntsc+2Game	949.90
3DO Pal+1Game	949.90
Joypad	89.90
Gun	89.90
6-Button Pad	99.90
Flight Stick	99.90
Nova Storm	119.90
Samurai Shodown	89.90
Schocwave 2	89.90
Dragon	99.90
Fifa Soccer	99.90
Gex	99.90
Road Rash	99.90
Orion off Road	99.90
Rebel Assault	89.90
Need for Speed	99.90
Theme Park	99.90

Versand:

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr
dt.=deutsche, us.=amerikanische,
jp.=japanische Version. Importspiele
ohne dt.Anleitung. Umtausch ausge-
schlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unfrei wird nicht angenommen
Inhaber Tolga Kaydul

MEGA CD

Battlecorps	99.90
Formula One	99.90
Keio Flying	109.90
Loadster	109.90
Popful Mail	109.90
Rebel Assault	89.90
Samurai Shodown	109.90
Starblade	109.90
Soulstars	79.90
Tomcat Alley	89.90
Dungeon Master 2	109.90
Fatal Fury Spec.	109.90
Ecco 2	69.90
Lunar Silverstar	109.90
Terminator	39.90

Special Game für Super Nes

WWF RAW	dt	129.90
International Soccer	dt	109.90
Donkey Kong Co.	dt	129.90
NBA Tournament	dt	129.90
NHL Hockey 95	dt	119.90
Stargate	dt	129.90
Parodius 2	us	139.90

SEGA 32X

Grundgerät	375.00
Grundgerät us	370.00
After Burner	109.90
Star Wars	129.90
Motorcross	129.90
Doom	129.90
Virtua Deluxe	129.90
Cosmic Carnage	129.90
Metal Head	129.90

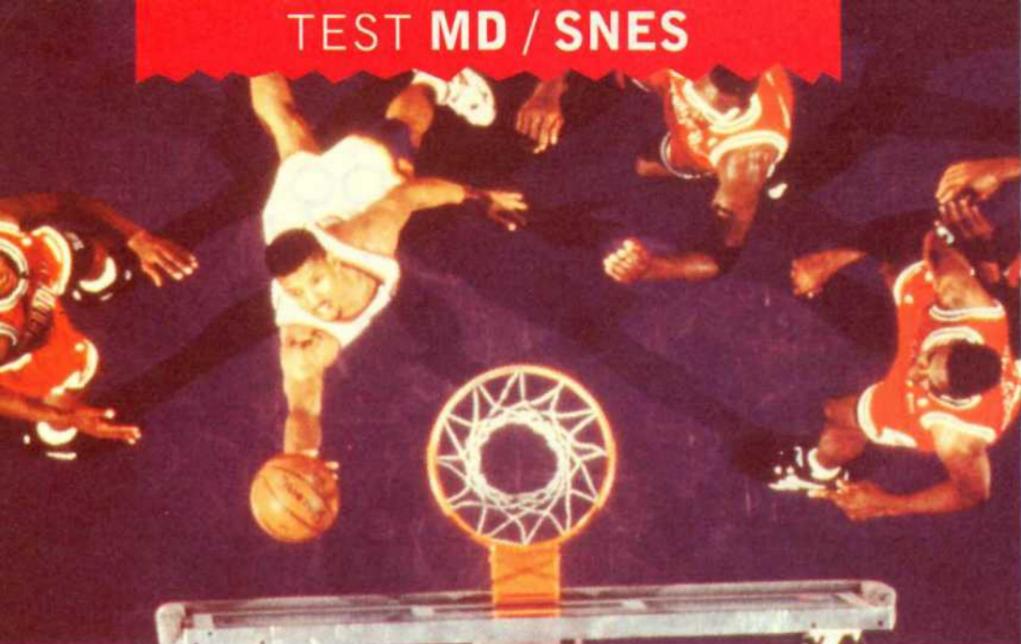
Täglich Neuheiten

Händler sind Willkommen

FAX
0711-613807

Tel.: 0711-616485 oder 613758

Wir suchen Geschäftspartner in Belgien und Luxemburg



NBA Jam Tournament Edition

Dieses Update schaut zwar auf den ersten Blick genauso aus wie sein Vorgänger, steckt jedoch voller Neuerungen und Überraschungen. Grund genug für einen Neukauf?



SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-4 Spieler

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-4 Spieler



Der Schiedsrichter ist nur beim Anwurf anwesend

Wer allerdings erwartet, mit der Tournament Edition ein komplett neues Spiel zu erhalten, der liegt leider vollkommen falsch. Zwar sind jede Menge neue Features hinzugekommen, das Gameplay ist jedoch von der Grundstruktur her identisch geblieben. Die 27 NBA-Teams bestehen jetzt nicht mehr nur aus zwei Akteuren, sondern haben zwischen drei und fünf Spielern in ihren Reihen, deren Stärke aus einer nun in acht Kategorien gegliederten Statistik exakt abzulesen ist. Neulinge sammeln im Trainingsmodus ohne störenden Gegner Erfahrungen mit der Steuerung, versierte NBA-Zocker sollten dagegen einmal einen genaueren Blick auf die Optionen werfen. Neben den vom ersten

Teil bekannten Tournament-beeinflussenden Funktionen könnt Ihr auch den Juice-Mode aktivieren. Hier habt Ihr ständig die Möglichkeit



Im Practice-Modus spielt Ihr ohne Gegner



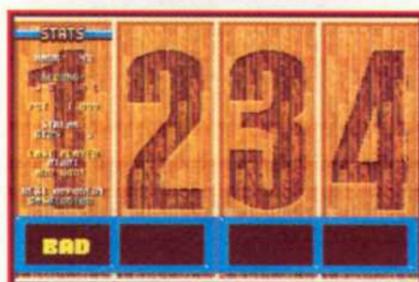
Dreier sind meist ein Kinderspiel, nur wenn man dringend einen benötigt, geht er garantiert daneben



Nach jedem Match könnt Ihr Statistiken zu allen vier Akteuren studieren



Zudem bekommt Ihr alle Viertel-Ergebnisse eingeblendet



Über ein Kürzel werden Eure (Miß)erfolge festgehalten



Die 27 NBA-Teams bestehen aus drei bis fünf Spielern



Stephan: Mit der Tournament Edition liefern Acclaim/Iguana ein Update ab, welches seinen eh schon genialen Vorgänger

überraschend deutlich überflügelt. Auf den ersten Blick sind zwar kaum Unterschiede auszumachen, erst bei genauem Hinsehen zeigt sich, wie detailverliebt der Coin-op-Kracher letztendlich umgesetzt wurde. Vor allem der Juice-Mode mit seinen abgefahrenen Power Ups hat es mir angetan, auch wenn die NBA-Jungs hier teilweise schon fast zu flink über den Court flitzen. Andererseits katapultiert dieses höllische Tempo Pippen und Co. bei einem Monster-Dunk in schier unglaubliche Höhen, und genau das ist es doch, was wir von diesem rein auf Action ausgelegten Fun Sport-Game erwarten. In technischer Hinsicht kann sich keines der beiden Module einen Vorsprung erarbeiten. Auf dem MD sind die NBA-Profis etwas besser animiert und zudem einen Tick schneller unterwegs, die SNES-Konkurrenz heimst sich, wie gewohnt, durch den besseren Sound Bonuspunkte ein. Eines haben die 16Bit-Versionen jedoch gemeinsam, sie bieten Fun Sport in Perfektion und sichern sich im Gleichschritt den Referenztitel.

Körperloser Sport



Während beim echten Basketball der Gegner nur ohne direkten Körperkontakt gestört werden darf, geht's bei NBA Jam natürlich wesentlich härter zur Sache. Grundsätzlich solltet Ihr immer versuchen, dem Gegner mit härtester Gangart den Ball abzu-



jagen, bevor dieser überhaupt zum Wurf ansetzen kann. Dies gelingt am einfachsten mit Turbo-unterstütztem Stoßen.



Martin: Acclaim bleibt ihrem Grundsatz, jedes Quartal einen Blockbuster zu veröffentlichen, treu, denn die Tournament Edition hat genau das Zeug dazu. Die Liebe zum Detail, mit der Iguana Feinschliff walten ließ, sieht man dem 24 MBit-Modul auch an: Die neuen Spieler, die Hot Spots und nicht zuletzt die sieben Power Up-Icons bringen, man glaubt es kaum, noch mehr Abwechslung ins Spielgeschehen, von vielen weiteren Detail-

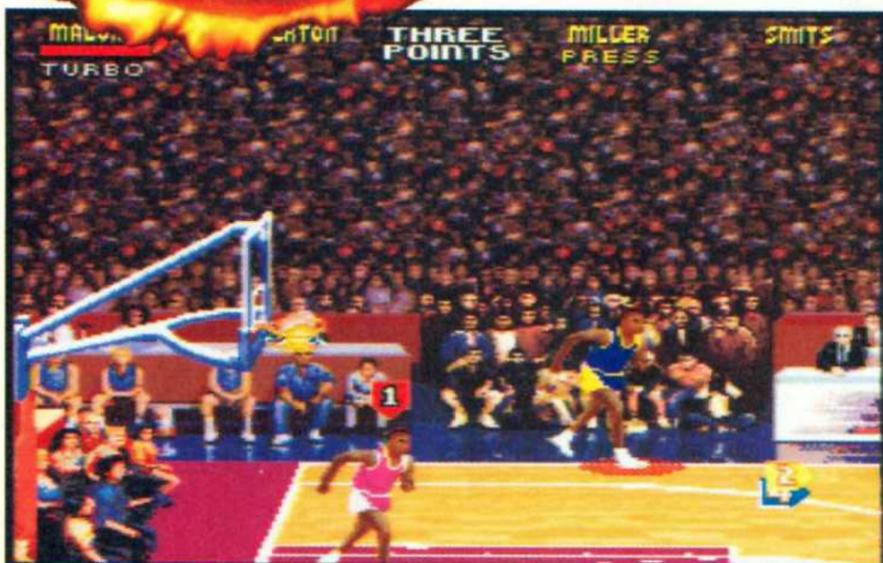
verbesserungen ganz abgesehen. Letztendlich lebt die Motivation eines NBA Jam allerdings von der denkbar ausgereiften und gleichzeitig absolut unkomplizierten Steuerung, sowie den spektakulären Dunkings, und hier steht die Tournament Edition dem Vorgänger in nichts nach. NBA Jam hat Basketball in Deutschland hoffähig gemacht, T.E. aber geht noch einen Schritt weiter und zelebriert Fun Sports pur; keine direkte Konkurrenz zu EA Sports' NBA Live '95, sondern eine äußerst empfehlenswerte, feingetunte Ergänzung.

eines von insgesamt sieben, wahllos platzierten, Symbolen aufzusammeln, wodurch sich das Leistungsvermögen Eures Teams enorm steigern läßt (siehe dazu Kasten auf dieser Seite). Die restlichen Neuerungen fallen in den Bereich der Feinkosmetik, so wurde bspw. die Spielgeschwindigkeit minimal erhöht oder die Zahl der Coaching Tips auf nunmehr 28 aufgestockt. Geblieben sind natürlich der Under-Fire-Status und das ständige Gequassel eines imaginären Sportreporters. Über die Passwort-Funktion werden einerseits persönliche Rekorde festgehalten, zudem haucht Ihr den

38 Berühmtheiten aus Sport und Politik mit bestimmten Kombinationen Leben ein. Die Steuerung wurde ebenfalls beibehalten, drei Knöpfe sind mit Paß, Wurf und Turbo belegt, über die Ihr entweder die ganze Zeit nur einen Akteur kontrolliert oder immer die Rolle des ballnächsten übernimmt.



Die Optionen sind diesmal auf zwei Menüs verteilt



Wie vom ersten Teil gewohnt, müßt Ihr mit einem Spieler dreimal in ununterbrochener Reihenfolge treffen, damit er "Under Fire" steht. Ist dies geschafft, steigt die Trefferquote des Akteurs auf nahezu 100%, zudem verbrennt bei jedem Korberfolg das Netz. Spielt Ihr mit Special Features, müßt Ihr nur das Symbol mit dem Buchstaben "F" (steht für Frosch) einsammeln um denselben Effekt zu erzielen

Monster Dunks



Wer besonders abgefahrene Dunks hinlegen möchte, sollte bei der Wahl seines Teams hauptsächlich auf hohe Dunk-Werte achten. Im Juice-Modus erübrigt sich dies allerdings, da das entsprechende Symbol alle NBA-Profis in luftige Höhen treibt.

Power Up-Icons

... eine sehr gute Möglichkeit Eure Fähigkeiten kurzfristig in den Himmel zu schrauben:

3: Three Point Dunking

steigert die Trefferquote beträchtlich
D: Monster Dunkings
ermöglicht Monster Dunks auf dem gesamten Platz

S: Speed

steigert die Geschwindigkeit bei allen Aktionen

P: Power

steigert das Durchsetzungsvermögen

T: Turbo

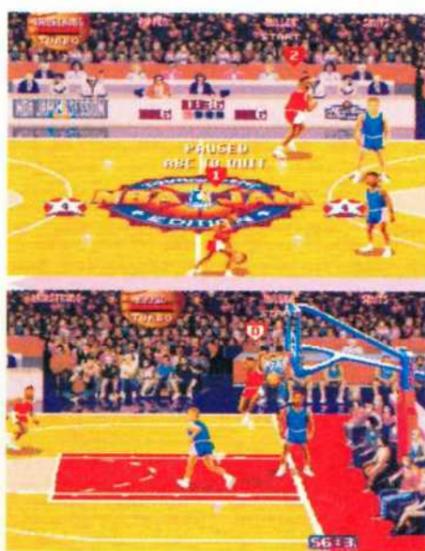
unendliche Energie für die Dauer des Symbols

F: On Fire

aktiviert den On Fire-Status

B: Bomb

wirft die restlichen drei Spieler zu Boden



tlm Vergleich	NBA Jam	NBA Jam T.E.
NBA-Spieler pro Team	2	3-5
NBA-Spieler insgesamt	54	122
Spieler-Attribute	4	8
Auswechseln	Nein	3
Versteckte Charaktere	12	38
Coaching Tips	16	28
Halftime Show	Ja	Nein
Tournament	Nein	Ja
Timer einstellbar	Nein	Ja
Wurf-Timer einstellbar	Nein	Ja
Verlängerung-Timer einstellbar	Nein	Ja
Bonus-Zonen	Nein	Ja
Power Up-Icons	Nein	7
Juice	Eingeschränkt	Ja
Verletzungen	Nein	Ja
Training	Nein	Ja
Gleiches Team Match-ups	Nein	Ja
Superstar Match-ups	Nein	Ja
Spielstände speicherbar	Passwort	Passwort/Batterie
Modulkapazität	16 MBit	24 MBit
Entwickler	Acclaim/Iguana	Acclaim/Iguana
Fun-Wertung	88%	89%

SUPER NINTENDO

HERSTELLER:ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER:24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:24. FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: MD 32X/GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:BAT/PASSWORT/S. MULTITAP
CA. PREIS:179,-DM
MUSTER VON:ACCLAIM



MEGA DRIVE

HERSTELLER:ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER:24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:JAMDAY
UMSETZUNGEN GEPLANT: MD 32X/GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:BAT/PASSWORT/SEGA TAP
CA. PREIS:149,-DM
MUSTER VON:ACCLAIM



Jelly Boy

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Ihr schlüpft in die Rolle von Jelly Boy, Oceans neuestem Jump'n Run-Helden, und macht Euch auf den Weg 48 Levels zu durchqueren und dabei allerhand Feinden die Leviten zu lesen. Das Besondere (?) an dem Gallertklumpen ist natürlich seine Fähigkeit a la Super Morph/Claymates in einen Gegenstand zu morphen und dessen Eigenschaften zu übernehmen. Daneben existieren noch allerlei Früchte, die unser Held einsammeln kann und ihm dann entweder Unverwundbarkeit, mehr Zeit oder



Es gibt viele versteckte Bonusräume zu entdecken

ein Extraleben einbringen. Leider bietet Oceans Jump'n Run (wieder mal) null innovative Ideen - nur Grafik und Sound wurden ausgetauscht -



Mit der Faust räumt Jelly die Feinde vom Bildschirm

und der (wieder mal) viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad wird so manch abgebrühten Spieler schnell zur Verzweiflung treiben; Jelly Boy ist absolut nicht mehr zeitgemäß und denkbar überflüssig. (Markus)

HERSTELLER: OCEAN
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 48
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: LAGUNA



Jungle Strike

GAME BOY

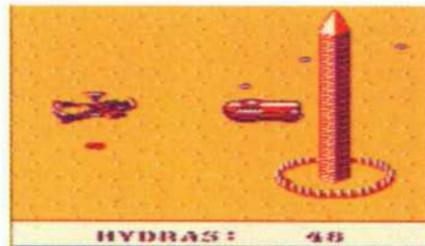
Shoot'em Up / 1 Spieler

Während MD-Besitzer schon den Nachfolger Urban Strike spielen, müssen sich GB-User vorerst mit dem nicht minder erfolgreichen Jungle Strike begnügen. Ziel des Spieles ist es, den verrückten Madman an der Übernahme der Weltherrschaft zu hindern und seine Armee zu besiegen. Also stürzt Ihr Euch mit Eurem



In diesem Menü werden Eure Missionen näher erklärt

Kampfhubschrauber in die unterschiedlichen Levels, in denen es zunächst Eure Aufgabe ist, kleinere Untermisionen zu lösen. Ausgestattet mit Bordkanone und zwei verschiedenen Raketentypen, vernichtet Ihr alles, was sich Euch in den Weg stellt, so z.B. Jeeps, Panzer, Infanterie, etc. Technisch gesehen entpuppt sich die GB-Version als solide Umsetzung, da in Sachen Spielablauf kaum Abweichungen vorhanden sind; nur ist der GB-Bildschirm für ein derartiges Spiel doch eine Spur zu klein geraten, denn mangels Übersicht zieht man öfters den kürzeren. Wer damit leben kann, wird mit einem Shoot'em Up belohnt, das auf Nintendos Kekskasten wohl seinesgleichen sucht. (Markus)



Die Feinde verfügen über eine unterschiedliche Panzerung

HERSTELLER: OCEAN/ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO/MEGA CD II
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 5+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: LAGUNA

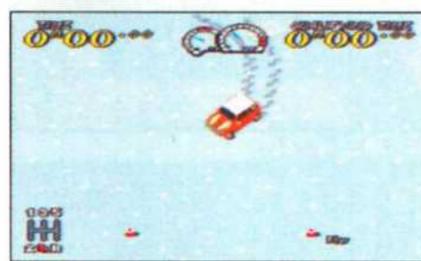


Power Drive

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1 Spieler

Wiederum von Rage Software entwickelt, brettet Ihr aus der Vogelperspektive mit sechs echten Fahrzeugen über 48, auf acht Länder verteilte Strecken. Hauptgegner sind ein kontinuierlich knapper werdendes Zeitlimit und ein hartnäckiger Konsolenflitzer; beim Skill Test sind Allround-Fähigkeiten gefragt. Bei erfolgreichem Abschneiden winken satte Prämien, welche für ein leistungsstärkeres Fahrzeug, Reparaturkosten und Startgebühr verwendet werden, ein Passwort nach der ersten Strecke jedes Landes sorgt für den leichten Wiedereinstieg. Power Drive kann kurzfristig ohne Zweifel motivieren. Das Fahrverhalten der Minis ist relativ anspruchsvoll und differiert je nach Untergrund, die Grafik ist abwechslungsreich und technisch solide, das monotone Fahrgeräusch fängt dagegen mit zunehmender Spieldauer ziemlich zu nerven an. In spielerischer Hinsicht fehlt es dem Modul jedoch an ausreichend Tiefe, ein "echter" Zwei-Spieler-Modus und Tuningmöglichkeiten hätten Abhilfe geschaffen. (Stephan)



Je nach Untergrund ändert sich das Fahrverhalten

HERSTELLER: U.S. GOLD/RAGE
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: JAGUAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 64
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: SELLING POINTS



Winter Gold

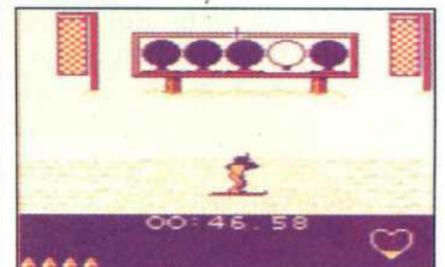
GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Sieben Wintersportdisziplinen stehen Euch bei der GB-Umsetzung von Winter Olympics zur Verfügung, als da wären Abfahrtslauf, Slalom, Skispringen, Bobfahren, Biathlon, Trickski und zuguterletzt Eiskunstlauf. Doch bevor Ihr auf die Jagd



Die Bobbahn ist relativ einfach zu meistern



Für jeden Fehlschuß werden beim Biathlon Strafsekunden zu Eurer Zeit addiert

nach Medaillen geht, könnt Ihr die einzelnen Disziplinen bis ins kleinste Detail trainieren, was Euch bei den Wettkämpfen einen Vorteil bringt. Jedoch vermag Winter Gold auf längere Zeit hin nicht zu motivieren, da zum einen zu wenig Sportarten vorhanden sind, zum anderen der Spielablauf viel zu monoton ist. Die Steuerung erweist sich zudem in den meisten Fällen als äußerst unpraktisch. So müßt Ihr z.B. beim Bobfahren in den Kurven gegenlenken, weshalb Ihr leider des öfteren an der gegenüberliegenden Wand hängen bleibt, was natürlich eine Menge Zeit kostet. Winter Gold/Winter Olympics können selbst Sportspiel-Freaks wieder mal getrost im Regal verstauben lassen. (Markus)

HERSTELLER: U.S. GOLD
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
 LEVELS: 7
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: SELLING POINTS



Jetzt neu!

price power

GAMME EXPRESS

Bestellungen bis 16:00 werden noch am selben Tag verschickt!

MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	59,-
Animaniacs dt	89,-
ATP Tennis dt	109,-
Ballz dt	89,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletech dt	109,-
Beavis & Butthead us	129,-
Brett Hull Hockey dt	59,-
Bussy 2 dt	89,-
Cannon Fodder dt	99,-
Cybernauts: The Next Breed dt	89,-
Dino Dini Soccer dt	99,-
Dschungelbuch dt	99,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	99,-/79,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Feel dt	109,-
Fire Team Rogue dt	89,-
FIFA 95 dt	109,-
Flink dt	59,-
Flintstones - the Movie dt	109,-
Generations Lost dt	89,-
Jimmy White Snooker dt	89,-
John Madden 95 dt	99,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Lemmings 2 dt	69,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King (König der Löwen) dt	125,-
Megaman Wily Wars dt	109,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican dt	59,-
Mickey & Minnie dt	109,-
Mickey Mania dt	69,-
Micro Machines 2 dt	69,-
NBA Jam dt	119,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Nigel Mansell dt	99,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour Golf 3 dt	109,-
Pinkie dt	89,-
Power Rangers dt	99,-
Pirates Gold us	109,-
Pitfall dt	69,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-
Red Zone dt	109,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Rock 'n' Roll Racing dt	99,-
Shaq Fu dt	89,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Slam Masters dt	139,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Urban Strike dt	99,-
Virtual Racing dt	159,-
WWF Raw dt	119,-
WWF Raw dt + Video	139,-
Wolfertine dt	125,-
Zero the Kamikaze Squirrel dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-

4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2	89,-
60Hz Converter	39,-
Megadrive 2 Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
RGB-Kabel MD 1 & 2	29,-
Umbau 50/60Hz	49,-

u.v.m.

MEGACD

Battlecorps dt	109,-
Demolition Man dt	99,-
Double Switch dt	99,-
Dragon's Lair dt	95,-
Dune dt	99,-
Dungeon Explorer 2 dt	99,-
Dungeon Master 2 dt	99,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
F-1 dt	109,-
Ground Zero Texas dt	109,-
Heimdall dt	99,-
Heart of Alien dt/us	99,-
Jurassic Park dt	99,-
KEIO Flying Squad dt	99,-
Links dt	99,-
Lords of Thunder dt	99,-
Lunar the Silverstar us	99,-
Mickey Mania dt	99,-
Mystic Mansion us	69,-
Microcosm dt	99,-
NBA JAM dt	109,-
Novastorm dt	109,-
Power Rangers dt	109,-
Rebel Assault dt	109,-
Road Avenger dt	39,-
Space Adventure dt	99,-
Terminator dt	109,-
Tomcat Alley dt/us	99,-/69,-
CD-Rom + Road Avenger	389,-
CDX Adapter 1.8X	99,-

u.v.m.

SEGA 32X

Afterburner dt	119,-
Cosmic Carnage us	139,-
Doom dt	139,-
Starwars Arcade dt	139,-
Virtual Racing Deluxe dt	139,-
Space Harrier dt	119,-

32X PAL dt	379,-
32X PAL jp	349,-

SUPER NES

Aero Fighters us	129,-
Adventure Island 2 dt	129,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackhawk dt	109,-
Breath of Fire us	139,-
Brett Hull Hockey dt	49,-
Chaos Engine dt	119,-

Coplioter 3 us	59,-
Crazy Chase dt	109,-
Desert Fighter dt	119,-
Demons Crest dt	129,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Donkey Kong Country dt + Spielberater	149,-
Donkey Kong Country us	149,-
Double Dragon 5 dt	49,-
Dschungelbuch dt	129,-
Dragon dt	119,-
Dropzone dt	119,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Equinox dt	89,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
FIFA Soccer 95 dt	119,-
Firemen dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fantasy 3 us	139,-
Final Fight 2 dt	109,-
Hagane dt	129,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammerlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Inter. Superstar Soccer dt	119,-
Illusion of Gaia us	139,-
John Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park 2 dt	89,-
Jungle Strike dt	109,-
Kick Off 3 dt	129,-
Kings of Dragons dt	99,-
Knights of the Round Table dt	129,-
Legend dt	49,-
Lemmings 2 dt	89,-
Lion King dt	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	69,-
Mega Man X dt	99,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	89,-
Michael Jordan Adventure dt	129,-
Micromachines dt	89,-
Night & Magic 2 dt	129,-
NBA JAM dt	129,-
NBA JAM Tournament dt	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansell dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	129,-
Pitfall dt	89,-
Paws of Fury dt	109,-
Pocky + Rocky 2 us	129,-
Populous dt	59,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Rise of the Robots dt	129,-
Robin & Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator 'Bloody' us	69,-
Rock 'n' Roll Racing dt	119,-
Schlümpfe dt	109,-
Shaq Fu us	89,-
Slam Masters dt	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Dropzone dt	119,-
Super Hockey dt	99,-
Super Pinball dt	89,-
Super Punch Out dt	109,-
Super Star Wars 3 'Ret/Jedi' dt	129,-
Super Streetfighter 2 PAL	139,-
Syndicate dt	119,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
Theme Park dt	129,-
Tiny Toons-Wild 'n' Wacky dt	119,-

Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	79,-
Utopia dt	119,-
Vortex dt	89,-
Wario's Woods dt	89,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Raw dt	139,-
WWF Raw dt + Video	149,-
X-Men dt	139,-
Yogi Bär dt	49,-

6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Remote Pad / 2 Stck.	99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.)	49,-
Scart Kabel SNES dt/us	29,-
Duo Deck Adapter (NES/SNES)	79,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
SNES Powerstation	189,-
Morefun Set(SNES+Super Gameboy) dt	295,-
Action Set (1Spiel) SNES dt	229,-
UMBAU 50/60Hz+Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

u.v.m.

GAME BOY

Donkey Kong dt	59,-
Gallerie (4-Games) dt	39,-
Lion King dt	59,-
Probotector dt	59,-
Schlümpfe	59,-
Samurai Showdown dt	65,-
Wario Land dt	59,-
Wario Blast dt	59,-
Zelda	59,-

Super Gameboy dt	95,-
Gameboy 6-Farben	115,-

u.v.m.

3DO

Another World us	59,-
Burning Soldier us	119,-
Columns jp	69,-
Dr. Hauzer jp	89,-
FIFA Soccer dt	99,-
Guardian Wars us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Need for Speed dt/us	119,-
Novastorm us	119,-
Rebel Assault dt	109,-
Samurai Showdown us	119,-
Shadow us	119,-
Shock Wave dt	99,-
Sesam Straße	19,-
Starblade us	129,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	89,-

3DO PAL/2CD	979,-
3DO RGB/2CD	1099,-

u.v.m.

PLAYSTATION

Crime Crackers	149,-
Cybersled	169,-

Gokujo Parodius	169,-
Gundam	159,-
Motor Toon GP	159,-
Philoso Mia	159,-
Ridge Racer	169,-
Tama	129,-
Toshiden	169,-

Playstation / RGB-Kabel/ 220V/Spiel	1359,-
Memory Card	79,-

JAGUAR

Alien vs Predator dt	139,-
Bussy Bobcat dt	109,-
Doom dt	139,-
Dragon 'Bruce Lee Story' dt	129,-
Iron Soldier dt	129,-
Kasumi Ninja dt	139,-
Tiny Toons dt	139,-
Zool 2 dt	109,-

Jaguar PAL	539,-
RGB-Kabel	49,-

SATURN

Clockwork Knight	119,-
Daytona	129,-
Gale Racer	129,-
Shinobi	139,-
Victory	139,-

Saturn/RGB-Kabel/220V/Virtual Fighter	1389,-
---------------------------------------	--------

PC CD-ROM

11th Hour DA	99,-
Aces of the Deep DV	89,-
Colonization & Civilisation DV	99,-
Creature Shock DV	99,-
Cyberia DA	89,-
Cyberwar DA	99,-
Das Schwarze Auge 2 DV	89,-
Elite 2 DA	39,-
Elite 3 DA	79,-
FIFA Soccer DV	69,-
Hell DV	99,-
Höhlenwelt Saga DV	89,-
Kings Quest 7 DV	89,-
Kyrandia 3 DV	89,-
Little Big Adventure DV	89,-
Magic Carpet DV	89,-
Master of Magic DV	89,-
NHL Hockey 95 DA	79,-
Nascar Racing DA	89,-
Nectropolis DV	89,-
System Shock DV	89,-
Supercarts DV	99,-
Transport Tycoon DV	89,-
Virtuoso DV	79,-
Warcraft DV	79,-
Wing Commander 3 DV	99,-

CD-ROM Mitsumi FX300 3xSpeed 333,-	
CD-ROM Mitsumi FX400 4xSpeed 444,-	

u.v.m.

TEL 05071/733134 TEL 0 89 / 54 38 088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH

DEUTSCHLAND

SCHWEIZ

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-
Versand: öS 60.- incl. Nachnahme
ab öS 2.000.- Frei Haus per NN
AUCH LADENVERKAUF!

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 0 89 / 53 42 54

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 0 89 / 53 41 15
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen
Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf!
Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen
werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr -.90
Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme
ab öS 250.- Frei Haus per NN

Mr. Tuff

Nach Mr. Nutz läßt Ocean jetzt den "schwanzlosen" Mr. Tuff auf das Super Nintendo los

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Vor vielen Jahren entdeckten menschliche Forscherlein einen besiedelbaren Planeten und nannten ihn sinnigerweise Utopia. Als eines Tages die Erde im Sterben lag, machten sich die Menschen schließlich auf nach Utopia und ließen nur Roboter auf der Erde zurück. Da den nun arbeitslosen Hausrobotern langweilig wurde, gründeten diese eine neue Gesellschaft. Doch sie haben die Rechnung ohne die Militärdroiden gemacht, die sich kurzerhand die Macht



Das schlechte Gebiet!



Mit'm Bohrer aus'm Ei bohr' ich Gegner zu Brei



Ist Mr. Tuff enough: Der erste Obermotz



Mr. Tuff im Windkanal

unter die Haube reißen. Nur ein kleiner Abrißroboter namens Mr. Tuff kann die



Markus: Endlich mal ein Ocean-Spiel, das einen nicht gleich in tiefste Depressionen stürzt. Die drei Leben und das Passwort-System, zusammen mit dem relativ angemessenen Schwierigkeitsgrad, halten doch die eine oder andere aufkeimende Frustration fern. Tuffi läßt sich zudem recht gut steuern, und auch in Sachen Kollisionsabfrage bleibt das

Modul immer fair. Besonders die große Auswahl an Extrawaffen und die Geheimräume wissen zu gefallen. Leider sind die einzelnen Stages teilweise recht kurz geraten und stehen in Sachen Schwierigkeitsgrad in keinem Verhältnis zum jeweiligen Endgegner; alles in allem ganz ordentlich, nur mindestens zwei Jahre zu spät, und das gewisse Etwas, das ein sehr gutes Hüpf- und Springspiel auszeichnen sollte, versprüht Mr. Tuff leider auch nicht.

Hausroboter retten. Besteht seine Grundausrüstung noch aus Faust und Prügelarm, läßt er sich in den einzelnen Levels gehörig aufrüsten; die Palette reicht von Faust- über Kopfwaffen bis hin zu hilfreichen Vehikel. Neben vielen Bonus-

räumen gibt es noch die Möglichkeit, mittels 30 gesammelter Münzen auf eine Geheiminsel zu gelangen.

HERSTELLER: OCEAN
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: K.A.
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT.TEXTE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: LAGUNA



Cannon Fodder

Ist Leben und Sterben lassen das Motto von Cannon Fodder, oder doch nicht?

Sensible Softwares humoristisches Kriegsspiel geht in die nächste Runde. Ihr steuert, wie gewohnt, eine Truppe von Soldaten durch diverse Szenarien und müßt meist alle Gegner töten; aber auch an Missionen, wie gegnerische Fabriken bzw. Gebäude zu zerstören, und

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Geiseln bzw. Zivilisten zu beschützen und nach Hause zu bringen, wurde gedacht. Mit einem gelben Pfeil gebt Ihr Euren Soldaten die Richtung vor, in die sie laufen sollen, mit einem roten Fadenkreuz



Am Anfang jeder Mission wird Eure Truppe ins Einsatzgebiet geflogen



Trotz klarem Punktsieg ganz schön ins Gras gebissen



Die Truppe stürmt ein gegnerisches Lager



Markus: Ist Cannon Fodder ein krankes Kriegsspiel, das Videospieldkids gewalttätig macht? Meiner Meinung nach nicht. Auch wenn

der typisch britische, schwarze Humor bei uns nicht sonderlich verbreitet ist, wird wohl jedem einleuchten, daß es hier nicht darum geht, Menschen auf besonders grauenhafte Weise von dieser unserer Erdkugel zu verbannen, sondern darum, mittels einer satirischen Kriegssimulation ein gutes Shoot'em Up

auf die Beine zu stellen; und das ist Sensible Software auch gelungen. Die innovative Steuerung der Truppe entpuppt sich als ebenso durchdacht wie der Aufbau der einzelnen Missionen, sogar der Schwierigkeitsgrad steigt linear, ist insgesamt allerdings etwas zu hoch geraten. Gleich die SNES-Version der MD-Variante spielerisch wie ein Soldat dem anderen, ist Nintendos 16-Bitter sowohl grafisch als auch in Sachen Sound/FX etwas überlegen; jeder Shoot'em Up-Fan ohne moralische Bedenken kann zuschlagen (bevor es die BPJS tut).

werden Gegner anvisiert und erledigt. In besonders schwierigen Situationen könnt Ihr Eure Truppe aufsplitten und die Feinde in die Zange nehmen. In späteren Levels können sich Eure Soldaten neben MGs, Granaten und Bazookas außerdem verschiedene Fahrzeuge krallen. Eure kleinen Zivildienstverweigerer erhalten sogar je nach Anzahl der von ihnen getöteten Gegner Rangabzeichen. Nach jeder der insgesamt 30 Missionen erhaltet Ihr neue Rekruten und ein Passwort.



Habt Ihr alle Soldaten verloren, freut sich der Gegner

HERSTELLER: VIRGIN/SENSIBLE SOFTWARE
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL-DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: ... 300/JAGUAR/MEGA CD II
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 30
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: VIRGIN



Star Trek The Next Generation

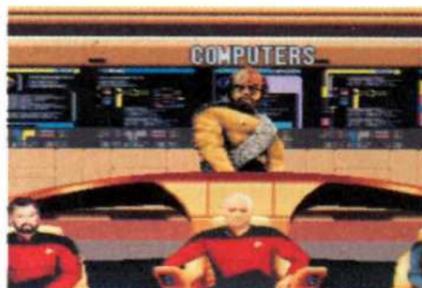
Schon vor etlichen Monaten in den USA erschienen, stürmen die neuen Star Trek-Helden nun die heimischen Bildschirme

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Nachdem auch The Next Generation ihre Fangemeinde gefunden hat, lag nichts näher als ein passendes Spiel zur Serie beizusteuern. Zu Anfang jeder Mission seid Ihr auf der Brücke der Enterprise und könnt dort das Navigationssystem, die Sensoren, den Maschinenraum, den Bordcomputer, den Transporter oder das Konferenzzimmer benutzen. Eine Mission startet mit einem Funkspruch, der Euch um Hilfe bittet oder einen Auftrag des Flottenadmirals beinhaltet. Dann geht's los, Ihr setzt den Kurs und düst zu Eurem Einsatzort. Meist werdet ihr unterwegs durch romulanische Schiffe aufgehalten, die Ihr

erst bezwingen müßt. Am Einsatzort angekommen, stellt Ihr ein Landungsteam zusammen, und beamt Euch auf den Planeten oder in das Raumschiff. Mit Phaser, Tricoder und Funkgerät ausgerüstet, erforscht Ihr die meist Dungeon-artig angelegten Levels, löst Rätsel und erwehrt Euch der Gegner. Ist die Mission erfüllt, geht's zurück zur Basis, in der Ihr ein Passwort erhaltet.

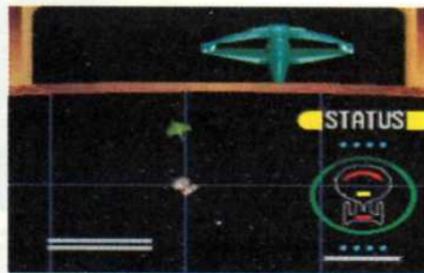


Auf der Brücke seht Ihr die Mannschaft versammelt und könnt alle Stationen aufsuchen



Stefan: Nicht schlecht, was Spectrum HoloByte da entwickelt hat; zwar reißen weder die Grafik noch der Sound Bäume aus, und die Kampfsequenzen sind ziemlich mickrig, dafür macht das Umherwandern auf den Planeten und Schiffen umso mehr Spaß. Vor der Landung solltet Ihr Euch gut überlegen wen Ihr mitnehmt, denn wenn Ihr auf einem Raumschiff landet, das nicht beleuchtet ist, wird Euch Gordie überaus hilfreiche Dien-

ste leisten. Um noch einmal auf die Kampfsequenzen im Welt- raum zurückzukommen, neben der erbärmlichen Grafik gibt es überhaupt keine vernünftige Strategie um die Kämpfe zu bestehen, sie enden immer in einem wilden Geballer. Die Pass- wortfunktion ist zwar eigentlich recht nett, aber eine Batterie und eine Speichermöglichkeit auf der Enterprise wären deutlich besser gewesen. Trotzdem ist Star Trek TNG für Trekkies und solche, die es werden wollen, nicht uninteressant, da es längerfristig motiviert.



Der Kampfbildschirm ist etwas mickrig ausgefallen

Zwischen den Missionen solltet Ihr bei einer Starbase haltmachen

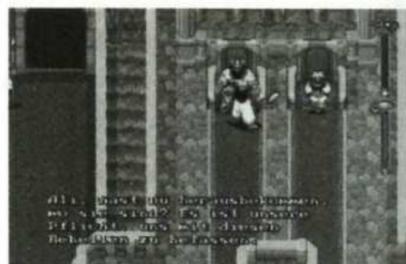
HERSTELLER: ... SPECTRUM HOLOBYTE/MICROPROSE
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: 300
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN



WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE 32 X 359,-
- (LIEFERUNG PORTOFREI)
- GOLF BEST 36 HOLES (MÄRZ) 129,-
- METAL HEAD (MÄRZ) 129,-
- MOTOCROSS CHAMP. (MÄRZ) 129,-
- VR-RACING DELUXE 119,-
- STAR WARS ARC 99,-
- MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189,-
- ACTION REPLAY 2 PRO 99,-
- 6 BUTTON CONTROLLER 39,-
- ANIMANIACS 79,-
- ATP TENNIS 109,-
- DIE SCHLÜMPFE 99,-
- MR.NUTZ 69,-
- MICKEY MANIA 59,-
- PITFALL 59,-
- CANNON FODDER 109,-
- DYNAMITE HEADDY 99,-
- FIFA SOCCER 95 109,-
- JOHN MADDEN FOOTBALL 95 109,-
- MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) 89,-
- MEGA MAN WILY WARS (MÄRZ) 109,-
- MEGA SWIV 89,-
- MEGA TURRICAN 89,-
- MICKEY & DONALD 69,-
- MICKEY & MINNIE 109,-
- MICRO MACHINES 2 109,-
- NBA JAM TOURNAMENT 124,-
- NBA LIVE 95 109,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 124,-
- NHL HOCKEY 95 109,-
- OTTIFANTS 39,-
- PAGEMASTER 99,-
- PGA TOUR GOLF III 109,-
- PROBOTECTOR 109,-
- PSYCHO PINBALL 99,-
- RED ZONE 114,-
- RISTAR 109,-
- SAMURAI SHODOWN 109,-
- SHINING FORCE II 129,-
- SHINOBI III 49,-
- SPARKSTER 79,-
- SYNDICATE 109,-
- SOLEIL DT. 114,-
- SONIC & KNUCKLES 99,-



Story Of Thor (MD) 119,-

- STARGATE 119,-
- STORY OF THOR 119,-
- STRIKER 114,-
- SUPER STREET FIGHTER II 119,-
- THEME PARK 109,-
- TINY TOONS 2 ALL STARS 79,-
- TOE JAM & EARL 2 49,-
- TRUE LIES 119,-
- WINTER OLYMPICS 59,-
- WWF RAW 119,-
- X-MEN 2 109,-

MEGA CD:

- MEGA CD II MIT 4! SPIELEN 499,-
- ANOTHER WORLD 2 99,-
- BATTLECORPS 109,-
- B.C. RACER 104,-
- DUNGEON MASTER 2 99,-
- ECCO THE DOLPHIN 2 104,-
- F-1 BEYOND THE LIMIT 99,-
- HEIMDALL 99,-
- KEIO FLYING SQUAD 89,-
- NBA JAM CD 104,-
- REBEL ASSAULT 109,-
- STARBLADE 99,-
- THUNDERHAWK 99,-
- WWF CD 79,-

Super Nintendo:

- ACTION REPLAY PRO 2 SN 99,-
- ACTRAISER 2 99,-
- AKIRA 139,-



NBA Jam T.E. (SN/März) 139,-

- BATMAN & ROBIN 124,-
- BLACKHAWK 109,-
- CARRIER ACES 114,-
- CHAMP. INT. SUPER SOCCER 124,-
- CRAZY CHASE (FEB) 114,-
- DEMOLITON MAN (FEB) 124,-
- DEMONS CREST (FEB/MÄRZ) 139,-
- DINO DINI SOCCER 79,-
- DONKEY KONG COUNTRY 129,-
- DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE) 114,-
- FLINTSTONES THE MOVIE 134,-
- INDIANA JONES 129,-
- JOHN MADDEN 95 124,-
- JORDAN ADVENTURE 134,-
- JUNGLE STRIKE 119,-
- KÖNIG DER LÖWEN 134,-
- MICKEY MANIA 79,-
- MICKEY & DONALD 69,-
- NBA JAM Tournament (MÄRZ) 139,-
- NBA LIVE 95' 129,-
- NFL QUARTERBACK CLUB (FEB) 139,-
- PITFALL 79,-
- PUNCH OUT (FEB) 114,-
- SECRET OF MANA 114,-
- SHADOW 119,-
- SOULBLAZER 124,-
- STARGATE 129,-
- SUPER STAR WARS III 129,-
- SUPER BC KID (MÄRZ) 119,-
- TETRIS & DR MARIO 89,-
- TRUE LIES 139,-
- WWF RAW (MIT VIDEOKASSTTE) 144,-



Stargate (MD) 119,-

Theo KRANZ VERSAND

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch
unser neues
Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28/
Donaupassage

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN- PREISRÜTUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 16,-.

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPU**TEC **VERLAG** POWERTIPS 3/95

PLAYERS GUIDE

Super Nintendo

Earthworm Jim

Letzter Teil **Seite 396-397**

Final Fantasy III

Letzter Teil **Seite 388-389**

Mega Drive

Soleil

Erster Teil **Seite 386-387**

Jaguar

Alien Vs. Predator

Erster Teil **Seite 390-395**



CODES + FREEZERS

Super Nintendo

Der König Der Löwen	400
Donkey Kong Country	400
Samurai Shodown	399
Sparkster	400
Vortex	400
Action Replay Pro-Codes	385

Game Boy

Kirby's Pinball Land	398
Wario Blast	400
Action Replay Pro-Codes	385

Mega Drive

Doom 32X	399
Lotus II	385
Rebel Assault CD	399
Snatcher CD	399
Sonic & Knuckles	385
Action Replay Pro-Codes	385

3DO

FIFA International Soccer	398
Madden NFL Football	398
Rebel Assault	399
Super Street Fighter II Turbo	385

Jaguar

Alien Vs. Predator	395
Iron Soldier	398



JETZT SAMMELN!

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Mega Fun-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner "Mega Fun" je DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

- bar (Geld liegt bei)
- per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

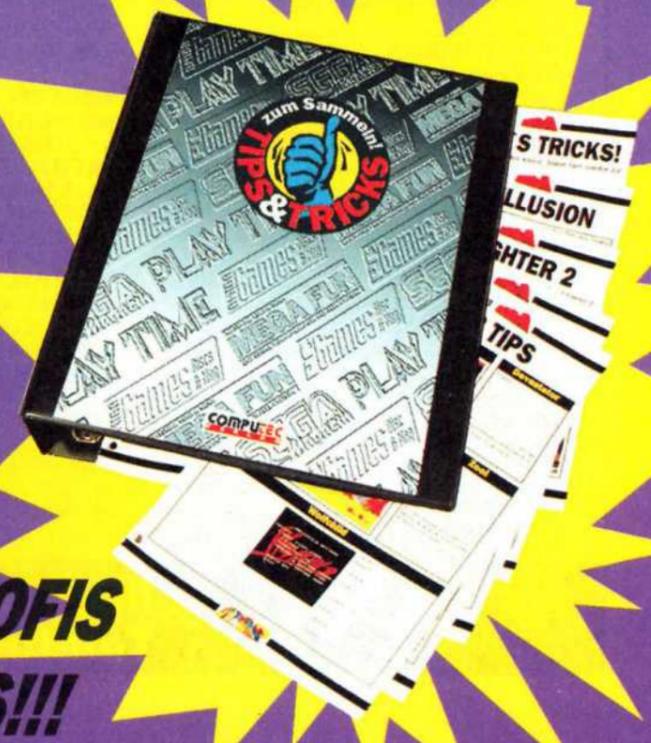
Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

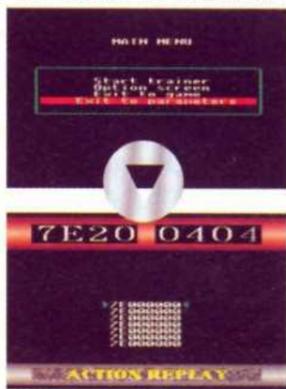
- für Eure Power-Tips aus der MEGA FUN
- für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

ACTION REPLAY PRO-CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit einem Action Replay Pro-Schummelmodul von Dataflash. So gebt Ihr die Codes ein (Beispiel Super Nintendo): Steckt das Action Replay samt gewünschtem Spiel ein, bringt den Schalter an der rechten Seite des Schummelmoduls auf die Mittelstellung, schaltet Euer Super Nintendo ein und startet, wie gewohnt, das Spiel; jetzt solltet Ihr den Schalter auf die unterste Stellung bringen und RESET drücken, um die Parameter eingeben zu können. Es erscheint ein Menü: Wählt EXIT TO PARAMETERS, gebt den unten stehenden, entsprechenden Code ein und drückt anschließend START; das Spiel fängt von Neuem an. Nun braucht Ihr lediglich noch den Schalter an der rechten Seite des Action Replays auf die oberste Position zu stellen, und der Cheat, wie bspw. für unendlich Leben, unendlich Continues oder Levelanwahl, ist aktiv. Bezugsquelle: Gutsortierter Videospiele-Fachhandel oder direkt bei: Dataflash, Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545.



Super Nintendo

Der König Der Löwen

7E200404 Unendlich Energie

Donkey Kong Country (Action Replay Pro Mark 2)

80E9BC60 Um die unteren Codes einzugeben

7E057202 Nur ein Espresso für die Bonusrunde notwendig

7E057402 Nur ein Engarde für die Bonusrunde notwendig

7E057102 Nur ein Winky für die Bonusrunde notwendig

7E057302 Nur ein Rambli für die Bonusrunde notwendig

Maximum Carnage

7E0B7A30 Unendlich Energie

7E098E03 Unendlich Leben

Mickey Mania

7E060E03 Unendlich Leben

Stunt Race FX

07DDD7B9 Immer Erster in einem Rennen

07EE33AD Unendlich Continues

028DB7AD Jeder Track dauert 0 Sekunden

Mega Drive

Bubsy 2

FF04010009 Unendlich Leben

Chaos Engine/Soldiers Of Fortune

FF41140006 Unendlich Special Weapons (Spieler 1)

FF418A0006 Unendlich Special

Weapons (Spieler 2)

FF410F0010 Unendlich Munition (Spieler 1)

FF41850010 Unendlich Munition (Spieler 2)

FF094500FF Unendlich Credits

FF096300xx Level xx-Anwahl

Der König Der Löwen

FFCCEFF0003 Unendlich Leben

FFCCF70004 Unendlich Energie

Mickey Mania

FF04670004 Unendlich Leben

FF046F0004 Unverwundbar

Probotector

FFFA0C0003 Unendlich Leben

Sonic & Knuckles

FFFE120009 Unendlich Leben

FFFE180099 Unendlich Continues

FFFE210063 Unendlich Ringe

FFFE240005 Unendlich Zeit

FFFE00001 Levelanwahl (A und START gleichzeitig drücken)

Sub Terrania

FF0123000A Unendlich Raketen

FF03B000xx Level xx-Anwahl

Sylvester & Tweety

FF95640000 Unendlich Energie

Urban Strike

FF10D70064 Unendlich Sprit

Game Boy

Batman Return Of The Joker

010567C7 Unendlich Continues

TIP DES MONATS

Gewinnt 500 DM

Was Ihr dafür tun müßt? Schickt uns einfach Eure Tips & Tricks, oder Komplettlösungen, die Ihr bitte mit schwarzem Stift auf weißem Papier zeichnen solltet, sonst lassen sich Karten nicht verwenden. Vergesst nicht, Eure Anschrift und Telefonnummer mit anzugeben. Der Gewinner des Tips des Monats wird von uns dann benachrichtigt und darf sich beim Theo Kranz Versand, dem wir für die freundliche Unterstützung danken, Waren im Wert von 500 DM aussuchen. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Die Gewinner dieser Ausgabe, Cybernauts/Brain-Technologies mit ihrer Komplettlösung zu AvP, möchten sich bitte noch einmal bei uns melden, da ihre Anschrift fehlte.

Redaktion Mega Fun
Helpline
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg



Sonic & Knuckles

Lock-on (Sonic 1/Sonic Spinball)



... und es läuft doch mit Sonic The Hedgehog 1 und Sonic Spinball zusammen, die Rede ist natürlich von Segas Lock-on Modul Sonic & Knuckles. Um die Special Stage in Sonic Spinball anzuwählen, drückt Ihr im NO WAY-Screen A, B, C und START gleichzeitig, und wählt mit den Feuertasten Sonic (BLUE SPHERE) bzw. Knuckles (RED SPHERE) aus. Bei Sonic 1 könnt Ihr ebenfalls die Special Stage anwählen, der Cheat ist derselbe.



Super Street Fighter II Turbo

Steuert Akuma

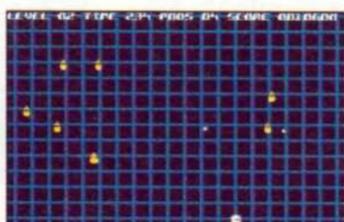
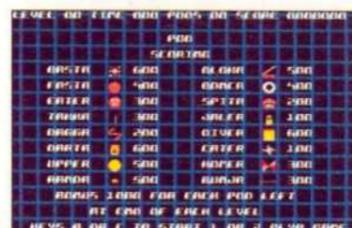
Im VERSUS BATTLE wählt der erste Player eine beliebige Figur und hält alsdann alle Schlag- und Trittmoves gedrückt. Während er seine Knöpfchen gedrückt hält, drückt der zweite Player STOP.



Lotus II

Bonus Game

Um eine Kreuzung aus Galaxians und Centipede zocken zu können, müßt Ihr im Optionsmenü als Namen für den ersten Spieler POD PLEASE eingeben, den B-Knopf drücken und dann nur noch START anwählen.





Soleil



Hier präsentieren wir Euch den ersten Teil der Komplettlösung zu Segas MD-Action-Adventure Soleil (um unsere Helpline-Hoschis etwas zu entlasten)

Here we go:

Nachdem Ihr an Eurem Geburtstag das Schwert Eures Vaters in Händen haltet, solltet Ihr den König aufsuchen. Von ihm erhaltet Ihr die Erlaubnis, in der Rafflesiaschule zu trainieren. Sobald Ihr die Schule erreicht habt, sammelt Ihr auf der Anfängerbahn 20 Goldmünzen ein, um Euch am Eingang der Schule das Schwertwerfen beibringen zu lassen.



Danach fällt das Grasmähen viel leichter. Nachdem Ihr die Bronzemedaille gewonnen habt, marschiert Ihr ins Dahliental, um dort mit dem Wolf zu kämpfen.



Habt Ihr die im Bild gezeigte Stelle gefunden, werft Ihr das Schwert auf die Markierungen und rutscht dann auf dem Wasserfall zum Haus hinunter. Davor könnt Ihr Eure Energie noch einmal auffrischen, danach betretet Ihr das Haus und schaltet den Wolf mit einigen gezielten Schwertwürfen aus.



Sobald der Wolf das Zeitliche gesegnet hat, geht es zurück nach Soleilstadt. Wenn Ihr dort die Wahrsagerin aufgesucht habt (auf dem Spielplatz links in der Stadt) könnt Ihr mit Tieren, aber

nicht mehr mit Menschen reden. Jetzt spricht Ihr Euren Hund, der neben dem Haus liegt, an und überredet ihn, mit Euch zu kommen. Im Dahliental erlernt ihr von einem Hasen, der sich ganz oben auf dem Berg befindet, das Springen.



Mit dieser Fähigkeit ist die Fortgeschrittenen-Bahn in der Rafflesiaschule kein Problem mehr; die Silbermedaille winkt Euch als Belohnung.



Habt Ihr diese Prüfung bestanden, geht es weiter zur Anemonenbucht. Wenn ihr am Strand herumlauft, könnt Ihr Äpfel und Münzen einsammeln, die in Euren Fußspuren auftauchen. Um ins Tierdorf zu gelangen, solltet Ihr auf der im Bild gezeigten Stelle Euer Schwert werfen, um den Weg mittels eines Maulwurfes freizumachen.



Sobald Ihr das Tierdorf oberhalb des Strandes erreicht habt, besucht Ihr den Elefantenvater, der Euch das Heben von Gegenständen beibringt. Außerdem solltet Ihr Euch eine Katze bei dem alten Geißbock im Dorf mieten,

was einem Extraleben gleichkommt. Danach geht es in den Dungeon hinter dem Dorf. Der starke Wind, der dort herrscht, soll Euch nicht nur behindern, er hilft auch, passierbare Stellen zu finden; die erste befindet sich links vom Eingang. Hebt die überall herumliegenden Holzplatten auf und werft sie ins Wasser (nützliche Plattformen). Die nun folgende Tintenfisch-Endgegnerin Monika ist einfach; Ihr weicht einfach ihren Schüssen aus und streckt sie mit dem Schwert nieder.



Hat der Unhold sein Leben ausgehaucht, schließt sich der Pinguin auf dessen Kopf Eurer Party an. Verläßt die Anemonenbucht und begeben Euch nach Vulkania. Um die dortigen Feuersdrachen zu besiegen, wählt Ihr Pengi an, da Euer Schwert beim Werfen vereist, und so die feurigen Gesellen kein Problem mehr darstellen. Habt Ihr Vulkania durchquert, erreicht ihr Fegefeuria; haltet Euch jetzt rechts, zum Endgegner führt die Treppe zwischen den verschiebbaren Blöcken. Achtet darauf, immer in Bewegung zu bleiben, da viele Stellen im Boden brüchig sind und Ihr leicht in der Lava landet. Den Typ auf dem fliegenden Teppich laßt Ihr erst mal links liegen und macht Euch über die Riesenente her. Wenn diese sich geteilt hat, nehmt Ihr Euch ihr leuchtendes Bruchstück vor; jetzt ist der Weg nach Iris frei.



Soleil

Um dort weiterzukommen, müßt Ihr mit einem geschickten Schwertwurf die Blockschalter aktivieren, welche die Lava oberhalb der Doppelbaumreihen freisetzen. Im Dorf Iris selbst solltet Ihr ein Rennen gegen Charlie, den Geparden wagen, um ihn für Euch zu gewinnen; mit ihm könnt Ihr dann doppelt so schnell laufen wie bisher.



Rechts von Iris befindet sich das Schleimdorf; dort werdet Ihr in Schleim (!) verwandelt. Um Eure ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen, solltet Ihr mit dem Zauberlehrling und der Schleimmutter öfters sprechen; von Ihr erhaltet Ihr dann auch den Hinweis für den Eintritt ins Hexenhaus. Bevor Euch die Hexe zurückverwandelt, müßt Ihr erst ein Rätsel lösen. Dazu geht ihr folgendermaßen vor: Zuerst bringt Ihr die Raupe auf die andere Seite, dann zurück und die Blume geholt, auf dem Rückweg nehmt Ihr die Raupe wieder mit und transportiert das Huhn zur Blume, jetzt muß nur noch die Raupe abgeholt werden.



Habt Ihr die Rätselaufgabe hinter Euch gebracht, schließt sich die Raupe der Gruppe an, und Ihr könnt nun Iris verlassen um zur Rafflesiaschule zurückzukehren, dank der Hilfe von Charlie, der Euch jetzt den Sprung mit Anlauf ermöglicht, die Expertenbahn zu absolvieren. Auch diese Bahn stellt keine große Schwierigkeit dar, und Ihr haltet nach kurzer Zeit die Goldmedaille in Händen.



Als nächstes steht die Kamelienwüste auf dem Programm. Zuerst müßt Ihr aber noch einige Verschiebepuzzles lösen, um Euch den Weg freizusprennen. In der Wüste selbst findet Ihr ein verlassenes Dorf und eine kleine Siedlung, in der Ihr neue Tiere mieten könnt und einen verängstigten Dino kennenlernt, der Euch aber noch nicht folgen will. Hinter dem Dorf könnt Ihr die Wüste verlassen, um Euch auf den Weg zum Turm von Babel zu machen und dort den Seilboß zu besiegen. Diesen könnt Ihr mittels einiger Schwertwürfe auf sein Herz ein Ende bereiten; bevor er sich aber verabschiedet, verrät er Euch, daß sich ein weiteres Seil auf Schloß Eisig befindet. Um das zu erreichen, müßt Ihr zurück in die Kamelienwüste. Dort angekommen, läßt sich der Dino zur Mitarbeit überreden, und Ihr könnt zum Schloß übersetzen. Gleich rechts unterhalb im Schloß befindet sich ein Käfig, in dem ein Feuerlöwe gefangengehalten wird. Ihn befreit Ihr, wie im Bild gezeigt, mit Hilfe des Abprallerwurfes von Ciel.



Der Weg durch Schloß Eisig wird durch einige Beamfelder und Sprengblöcke erschwert. Die Eisbären und Schneemänner können, dank dem Löwen, mit einem Flammenschwert ganz leicht abgefackelt werden. Zualererst solltet Ihr alle erreichbaren Blöcke wegsprengen sowie die Seehund-ähnlichen Platten bearbeiten, auch den Wurf über die Wasseroberfläche nicht vergessen (alles keine große Arbeit, da auch dieser Abschnitt recht klein ist). Danach könnt Ihr einfach vom Eingang aus nach oben laufen, um Euch den Endi vorzunehmen. Diesen besiegt Ihr, indem Ihr immer zwischen Flammen- (Löwe) und Eisschwert (Pengi) hin und her schaltet.



Nachdem Ihr den Schwabbelsack beseitigt habt, findet Ihr Euch in einem Raum mit vereisten Bäumen wieder. Um das Verlies zu verlassen, müßt Ihr nur den links an der Wand stehenden Baum mit dem Flammenschwert bearbeiten. Jetzt betretet Ihr den Unterwasserabschnitt des Wurzeltempels. Dieser ist recht einfach zu durchqueren; Ihr müßt nur auf Euren Luftvorrat achten. Kurz vor dem Ausgang findet Ihr Blöcke, die Ihr zum Schutz vor den Fisch-Luftblasen vor Euch her schieben könnt (siehe Bild).



Jetzt tretet Ihr gegen Leviathan an. Er beschwört ein Ebenbild Eurer Mutter herauf, das Ihr beschützen müßt. Stellt Euch einfach vor sie, und wehrt die Feuerbälle mittels Schwertwurf und Schutzschild ab (Taste C). Habt Ihr ihn schließlich in die Knie gezwungen und Eure Mutter gut behütet, schließt sich Leviathan an und beschert Euch ein flinkeren Schwertschwung. (Stephan)



Allgemeine Tips

1. So oft wie möglich abspeichern.
2. Mit allen Leuten und Tieren reden.
3. Levels öfter aufsuchen, da mit neuen Fähigkeiten neue Extras entdeckt werden können.
4. Unbedingt alle Hinweistafeln lesen; manche Rätsel lösen sich dann praktisch von selbst.
5. In der Anemonenbucht könnt Ihr am Eingang unter dem obersten Stein ganz leicht Eure Energie immer wieder auffüllen.

Fortsetzung folgt...





Final Fantasy III



... die Fragen werden nicht weniger, auch wenn unsere Hotline zu Final Fantasy III eigentlich schon längst vorbei ist. Deshalb haben wir uns entschlossen, Euch bei den schwierigsten Problemen, sprich meistgestellten Fragen, weiterzuhelfen.

Wo finde ich die Kettensäge? oder: Was hat es mit der Uhr in Zozo auf sich?

Auf Punkt 19 der Oberlandkarte findet Ihr die merkwürdige Stadt Zozo.



Jeder Bewohner scheint Euch in dieser Stadt nur anzulügen. Im nördlichen Teil der Stadt findet Ihr in einem Haus eine alte Wanduhr, die stehengeblieben ist. Stellt Sie auf 6 Stunden 10 Minuten und 50 Sekunden, und die rechte Wand gibt den Weg zu einer Schatztruhe frei, in der sich die Kettensäge für Edgar befindet (im Kampf könnt Ihr sie über das Tool-Kommando aufrufen).



Sie hat verheerende Wirkung, und nicht zuletzt deshalb sollte sich Edgar spätestens jetzt in Eurer Party befinden. Die meisten Gegner strecken bereits nach einem Treffer alle Viere von sich.



Wo finde ich Shadow in der World of Ruin?

Leider kann man Shadow in der Welt der Ruinen nicht mehr in seine Party aufnehmen. Es ist aber möglich ihn vom Floating Continent aus mitzunehmen. Nachdem Kefka die Statuen verschoben hat und Shadow helfend in den Kampf eingegriffen hat, müßt Ihr vom Continent fliehen. Habt Ihr den rettenden Sprung auf's Luftschiff jedoch schon vor dem Ablauf der Zeit erreicht, so wartet, bis die letzten fünf Sekunden angebrochen sind, dann wird Shadow zu Euch stoßen und Ihr könnt ihn im weiteren Verlauf Eures Abenteuers wieder in Eurer Mitte begrüßen.



Wo finde ich das Exp. Egg? oder: Was hat es mit dem Grabstein in Darills Tomb auf sich?

Auf Punkt 10 der World of Ruin-Karte befindet sich Darills Tomb. Nachdem Ihr sie betreten habt und auch gleich in die erstbeste Tür auf der linken Seite gegangen seid, habt Ihr einen leeren Grabstein vor Euch, in den Ihr etwas eingravieren könnt.



Vorher jedoch müßt Ihr in dem Raum mit dem großen Becken und der Schildkröte darin ganz nach unten

gegangen sein, und die Grabschriften der vier dort befindlichen Gräber gelesen haben. Diese vier Inschriften graviert Ihr nun in den Stein und erhaltet den Hinweis, daß Ihr das Exp. Egg in einem Nebenraum findet. Hierzu müßt Ihr durch eine Wand in dem kleinen Raum, der sich direkt nördlich des Grabsteins befindet, hindurchgehen.



Das Exp. Egg verdoppelt die Experience Points, die Ihr nach einem siegreichen Kampf erhaltet, aber nur für die Person, die es als Relic trägt; sehr nützlich zum Aufpeppen der schwächeren Mitglieder Eurer Crew.



Wie besiege ich den Endgegner des Fanatics Tower?

Der Oberhoschi von Punkt 20 der



Final Fantasy III

Oberlandkarte ist nun wirklich nicht der Einfachste. Als ob seine Kampfstärke nicht schon genug wäre, nein, bei seinem Dahinscheiden läßt er kurz noch mal einen Ultima-Spruch vom Stapel, der jedes Leben am Bildschirm kurzerhand aushaucht. Dieser Zauber ist leider nicht zu vermeiden, und ausweichen oder abwehren ist auch nicht drin. Ein nützlicher Zauber hilft Euch hier allerdings weiter: Life 3 (auf dem Esper Phoenix). Wendet Ihn auf ein lebendes Partymitglied an, und er wird, nachdem sein Lebenslicht erloschen ist, von einer guten Fee wiederbelebt. Achtet nach dem Kampf auf Eure Hitpoints, denn Ihr müßt den ganzen Weg wieder zurückgehen; abkürzen ist nicht.



Wie kann ich Eboshi Rock betreten? Eboshi Rock könnt Ihr nur betreten, wenn Ihr mit Strago und Relm in Eurer Mannschaft Thamassa betretet. Dort erfahrt Ihr dann, daß der langjährige Freund von Strago bei einem Kampf schwer verwundet wurde.



Nehmt Relm nun aus dem Team und betretet Eboshi Rock. Nachdem Ihr der gefräßigen Schatztruhe genug zu essen besorgt habt, findet Ihr ein Monster. Zwingend für den weiteren Verlauf der Story ist dieser Dungeon allerdings nicht.

Wie finde ich den Drachen im Wald? Der Spruch vom Höhlenbewohner (Punkt 13 der Oberlandkarte), daß sich ein furchterregender Drache in einem Wald im Norden finden läßt, sorgt anfangs für einige Verwirrung.



Gemeint ist allerdings nicht einer der acht Drachen, welche die drei Statuen versiegeln, sondern schlicht und ergreifend ein mächtig starker Gegner, der sich westlich vom Triangle Island (Punkt 19) in einem großen Wald befindet.



Der Brachosaurus ist schwer zu besiegen, hinterläßt aber eines der wichtigsten Relics, den Ecomizer. Dieser bewirkt, daß jeder Zauberanspruch, den die Person, die ihn trägt, ausspricht, nur noch 1 MP verbraucht. Außerdem gibt es eine Menge Experience Points für die Gegner in diesem Waldstück. Hier sollte man unbedingt vorbeisehen, wenn man einen Level aufsteigen will.



Wie finde ich die acht Drachen? Die Drachen findet Ihr in Mt. Zozo, Phoenix Cave, Narshe, Fanatics Tower, Ancient Castle und Opera House; gleich zwei sind in Kefka's Tower.

Wie finde ich den Drachen im Ancient Castle? Hierzu solltet Ihr vorher die Bibliothek im Figaro Castle besuchen. Einer der zwei Weisen gibt Euch die erschöpfende Info "When the queen stands and makes five steps".



Im Ancient Castle angekommen, stellt Ihr Euch auf den rechten Thron und geht fünf Schritte nach unten. Nun drückt Ihr den A-Knopf; ein Geheimgang tut sich auf. Im Nebenzimmer rechts findet Ihr eine Treppe, die Euch nach unten zum Drachen führt. Ganz nebenbei könnt Ihr hier auch das Esper Odin gegen Raiden eintauschen. (Holger)



Trotz vieler gelöster Rätsel sind natürlich noch einige Fragen offen, wie z.B.: Wie kriege ich Gaus' Vater zur Vernunft? Wie lernt Mog den Water Rondo in der World of Ruin? Was haben Shadows Träume zu sagen, und wieviele gibt's insgesamt? Falls Ihr weitere Fragen oder aufschlußreiche Antworten zum Thema Final Fantasy III habt, schreibt uns doch einfach.





Alien Vs. Predator



Rebellions 3D-Shoot'em Up konnte, den umstrittenen Rezensionen in der Fachpresse zum Trotz, bereits eine große Fangemeinde um sich scharen; Grund genug für uns Euch 'mal alle fünf Sublevels vorzustellen. Die Power Ups gelten allerdings nur für das Marine-Szenario; in den Alien- bzw. Predator-Sequenzen sind zwar die Karten identisch, die Missionen allerdings völlig unterschiedlich. Den zweiten Teil des Player's Guides zu Alien Vs. Predator für den Jagua findet Ihr, aus Platzgründen, erst in der nächsten Mega Fun.

- | | |
|--------------------|--|
| Shotgun | Med Kit |
| Pulse Rifle | Food |
| Gas/ Flame Thrower | Computer |
| Smart Gun | - Zutritt nur mit den jeweiligen Security Card |
| Security Cards | Security Card |
| Luftschacht | Start |
| | Aufzug |

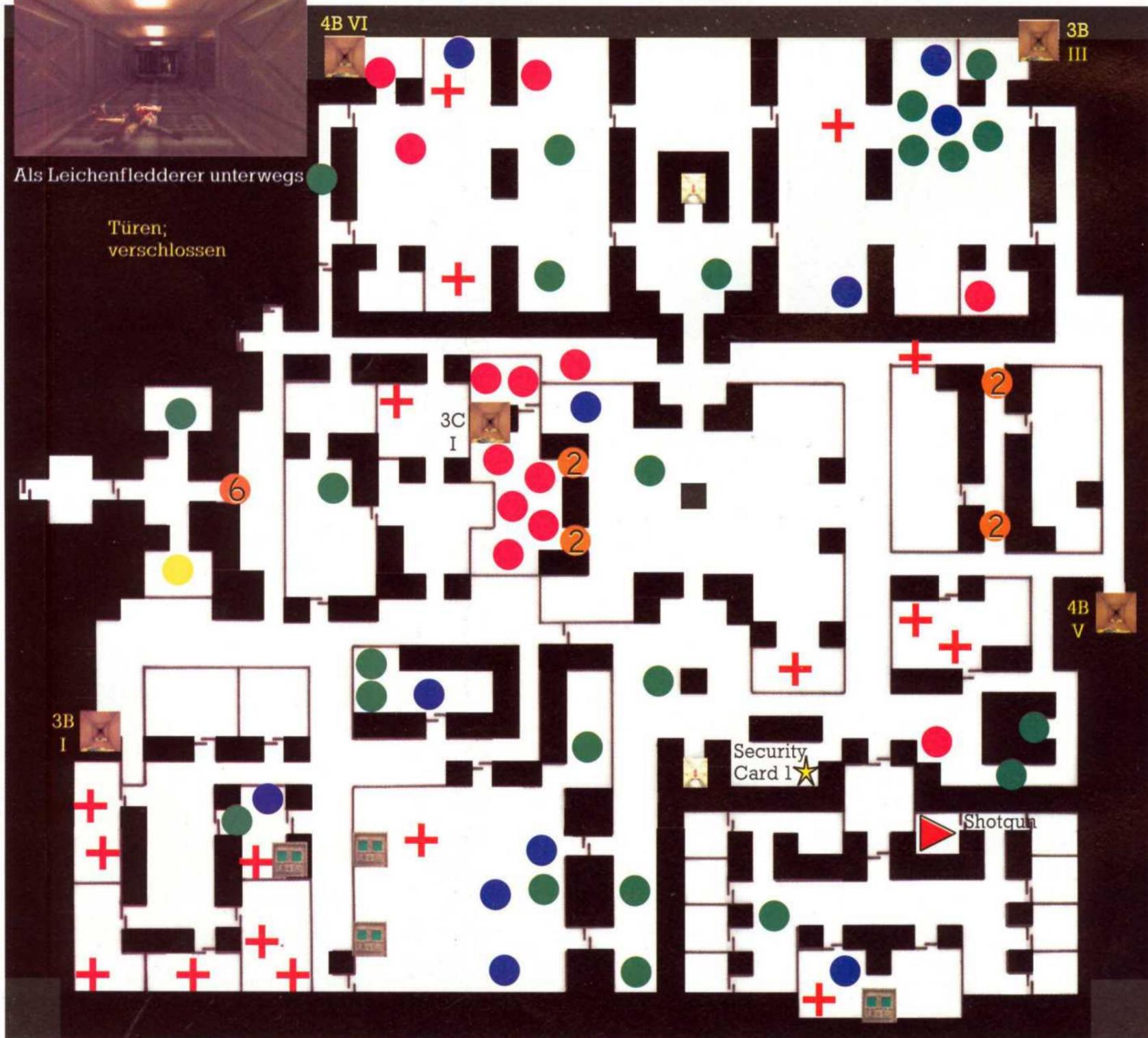
Gleich zu Beginn findet Ihr bei der ersten Leiche eine Shotgun, die auch Eure erste Waffe darstellt. Sobald Ihr diesen Abschnitt verlassen habt findet Ihr etwas links bereits die erste Security Card, die Euch allerdings erst in späteren Levels etwas nützt. Nun soltet Ihr in aller Ruhe den Sublevel 3 erkunden und Euch mit der momentan einzigen Waffe, der Steuerung, den Extras und den Computerterminals vertraut machen. Die folgenden Lösungsvorschläge sind zur Erfüllung Eurer Mission nicht unbedingt zwingend erforderlich, d.h. Ihr könnt auch nach einer anderen Taktik verfahren.

Sublevel 3



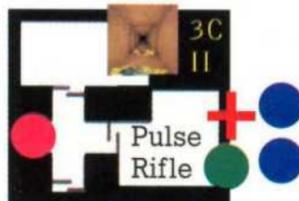
Als Leichenfledderer unterwegs

Türen;
verschlossen



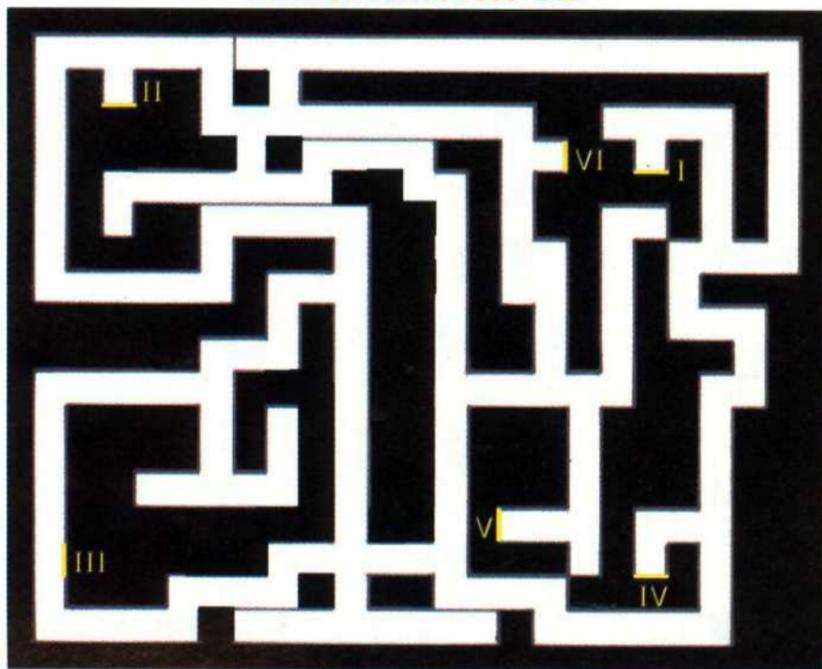
Alien Vs. Predator

In den Luftschächten findet Ihr mehrere Ausgänge, die Euch entweder im momentanen Level leichter an eine andere Stelle befördern oder sogar in andere Sublevels. Für das Alien ist es sogar zwingend notwendig über einen Schacht andere Ebenen zu erreichen; Aufzüge sind für Extraterrestrials nun 'mal Tabu.



Dieser Abschnitt kann nur über Schacht 3C erreicht werden.

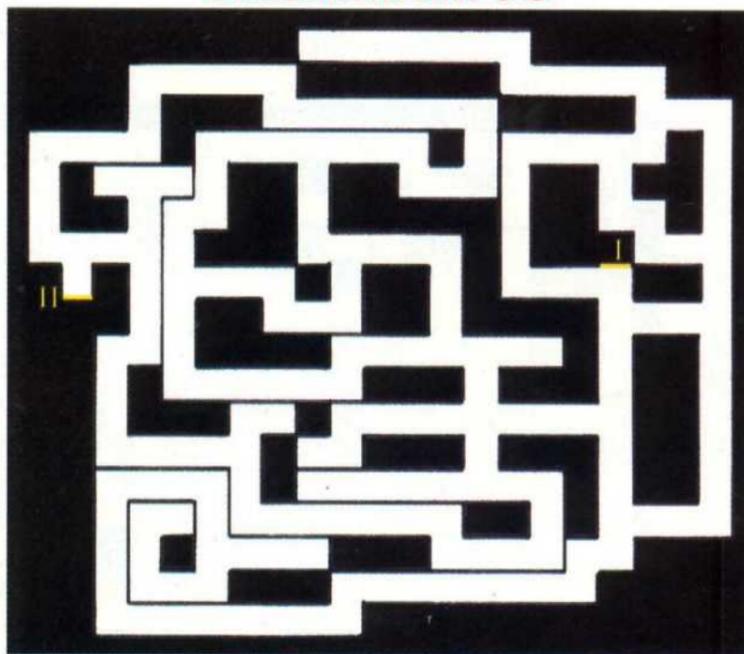
Luftschacht 3B



Luftschacht 3B

- 3B I Sublevel 3
- 3B II Sublevel 3
- 3B III Sublevel 3
- 3B IV Sublevel 3
- 3B V Sublevel 2
- 3B VI Sublevel 2

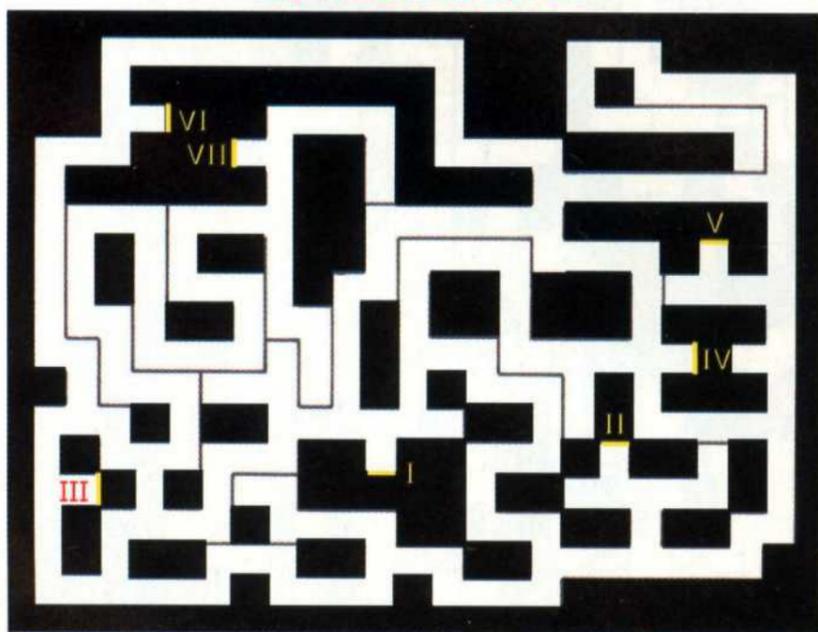
Luftschacht 3C



Luftschacht 3C

- 3C I Sublevel 3
- 3C II Sublevel 3 (kleiner Ausschnitt)

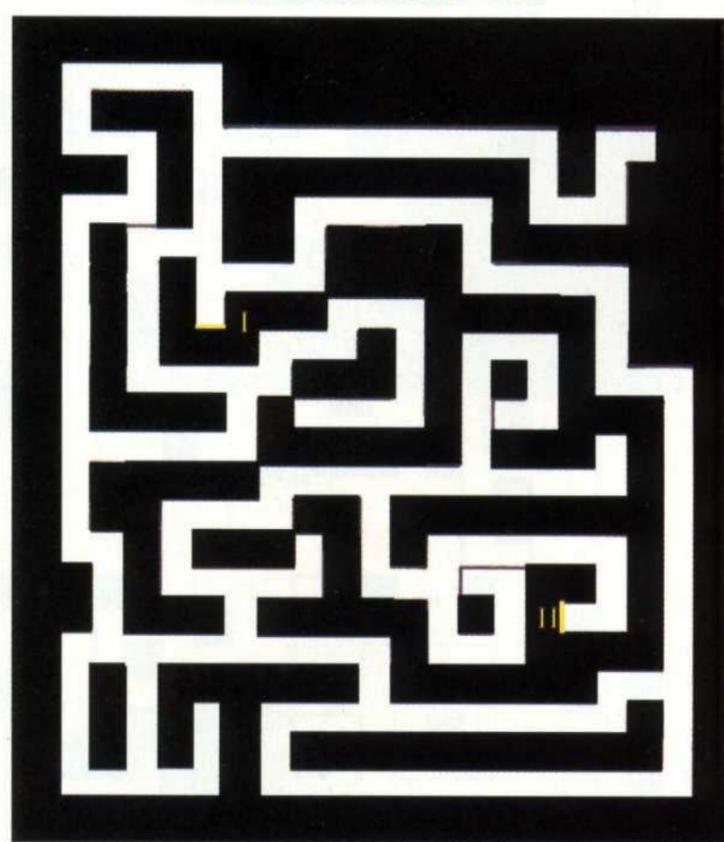
Luftschacht 4B



Luftschacht 4B

- 4B I Sublevel 4
- 4B II Sublevel 4
- 4B III Sublevel 4
- 4B IV Sublevel 4
- 4B V Sublevel 3
- 4B VI Sublevel 3
- 4B VII Sublevel 4

Luftschacht 4C



Luftschacht 4C

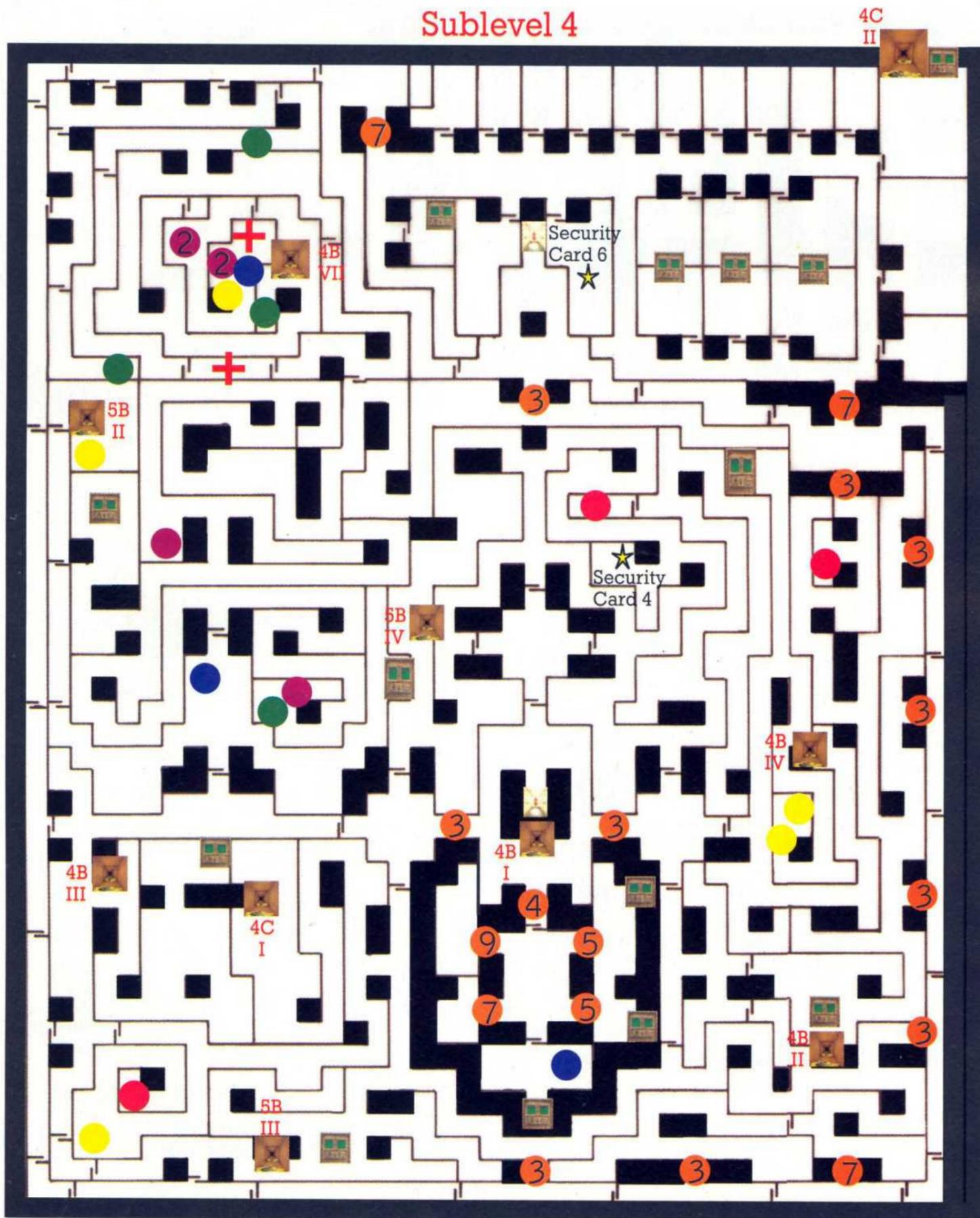
- 4C I Sublevel 4
- 4C II Sublevel 4 (Med. Lab.)



Alien Vs. Predator

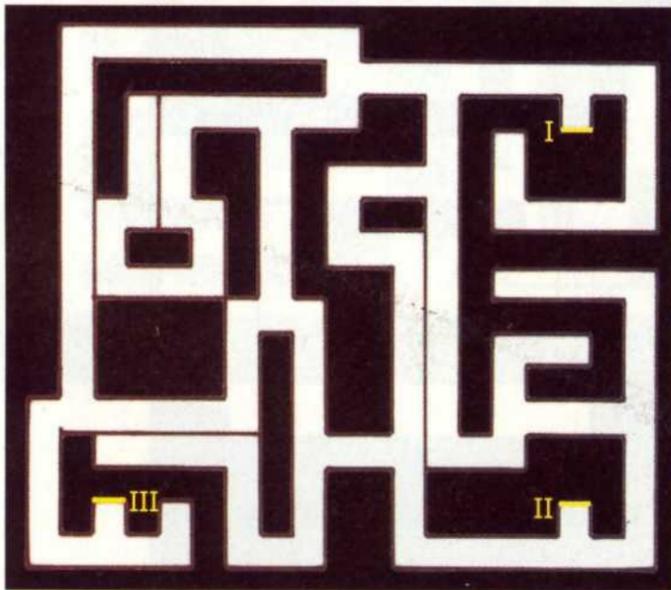
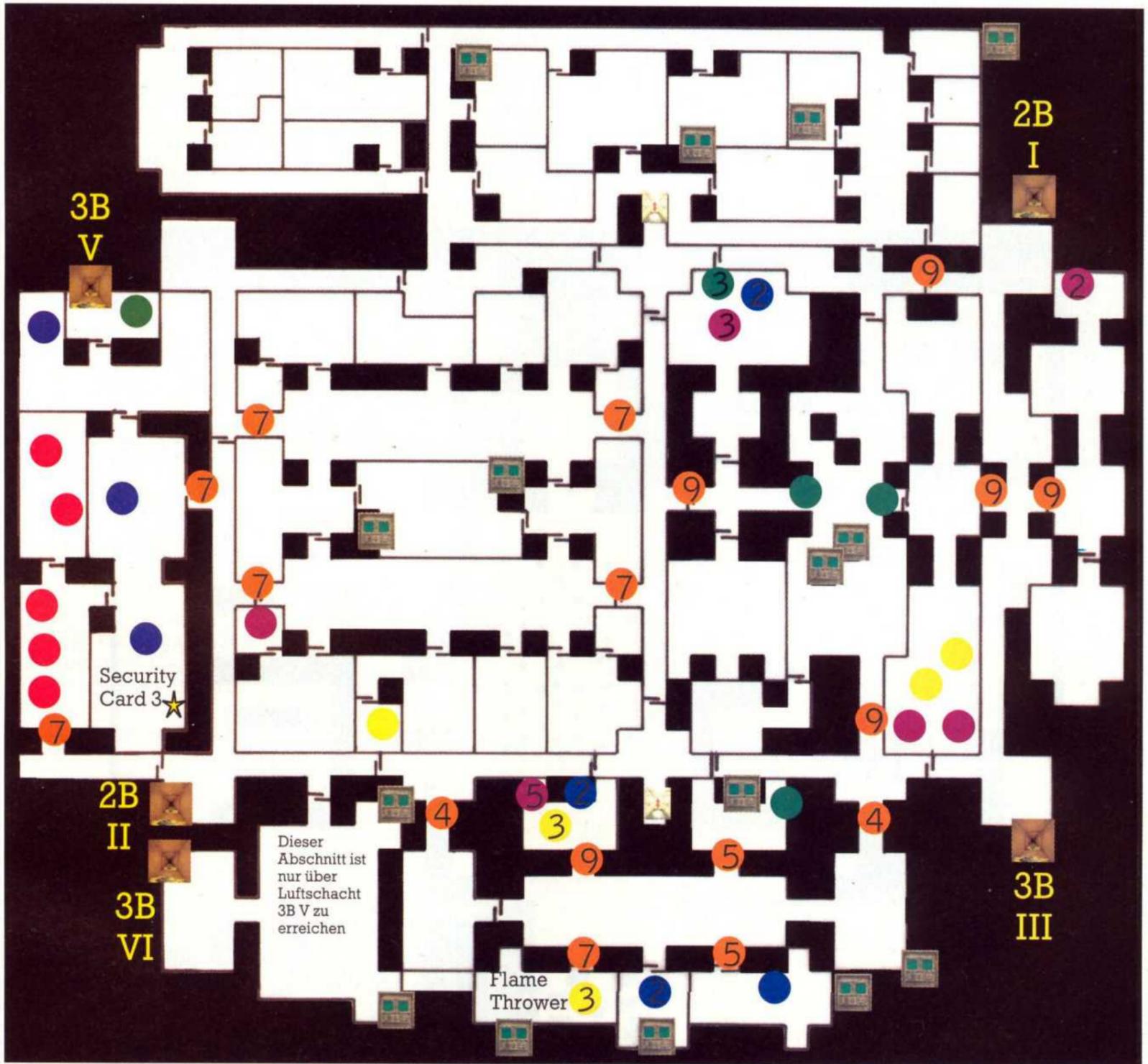
Nachdem Ihr die Pulse Rifle in Euren Besitz gebracht habt, geht Ihr in Sublevel 2, in dem Ihr über dem Schacht 3B (Ausgang V) die Security Card 3 findet; jetzt mit dem Aufzug zu Level 4, in dem Ihr die nächste Security Card findet, die Euch sämtliche Türen der Stufe 4 öffnet. Security Card 5 liegt in Sublevel 5, der über den Aufzug betreten wird. Dort angelangt, geht Ihr erst nach Westen, dann nach links, die

Nächste sofort wieder rechts, rechts und links in einen Gang, an der ersten Tür vorbei, bis Ihr am Ende des Ganges eine Tür öffnet und endlich die Card findet (die entsprechenden Karten folgen in der nächsten Mega Fun). Nun wieder zurück in Level 4 (über den Aufzug); über den Schacht 4C I erreicht Ihr durch die einzige Ausstiegsluke die Krankenstation (Med. Lab) und schließlich auch Security Card 6.



Alien Vs. Predator

Sublevel 2



Luftschtach 2B

- 2B ISublevel 2
- 2B IISublevel 2
- 2B IIISublevel 1



Mit der entsprechenden Zugangsbe-
rechtigung
kann an sol-
chen Compu-
tern bis zu
100 % der
gesamten
Energie wie-
dererlangt
werden.



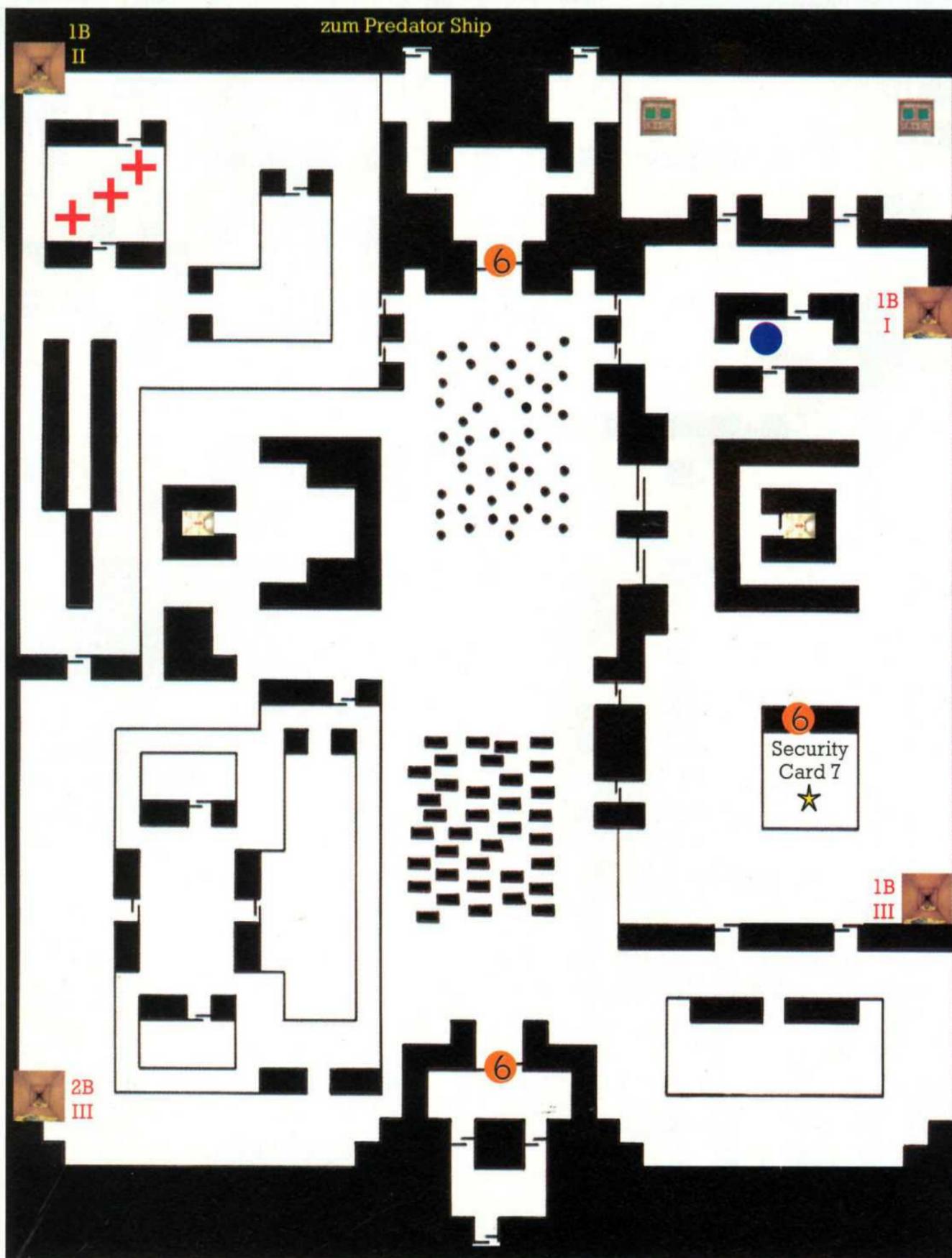
Alien Vs. Predator

Der nächste Schritt führt uns in Sublevel 1, in dem nach einem erbitterten Kampf mit einer Vielzahl an Aliens Security Card 7 in der Nähe des Aufzugs ergattert wird. Hiermit sollte man schnellstmöglich versuchen in Sublevel 2 zu gelangen. Hier bekommt Ihr im Waffenlager den Flammenwerfer (Flame Thrower).



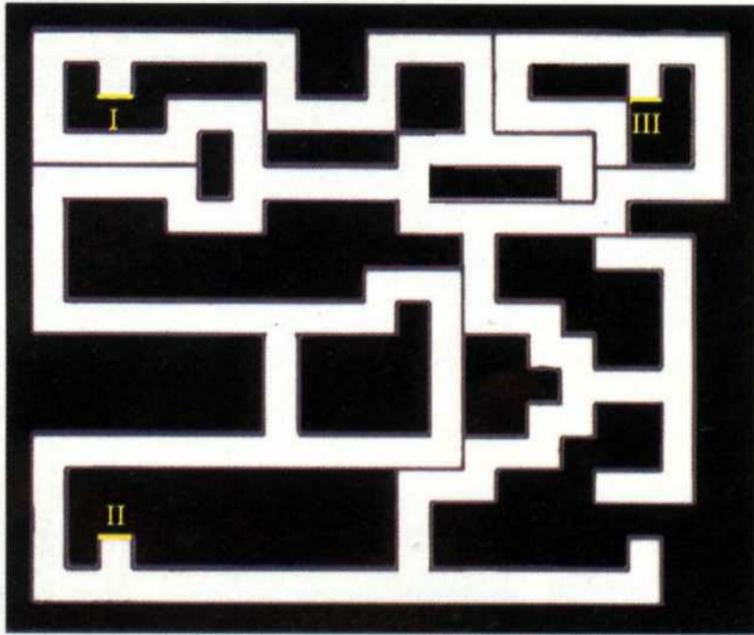
Facehugger sind oft tödlich, können jedoch mit schnellen, rhythmischen Links-/Rechts-Bewegungen abgeschüttelt werden.

Sublevel 1



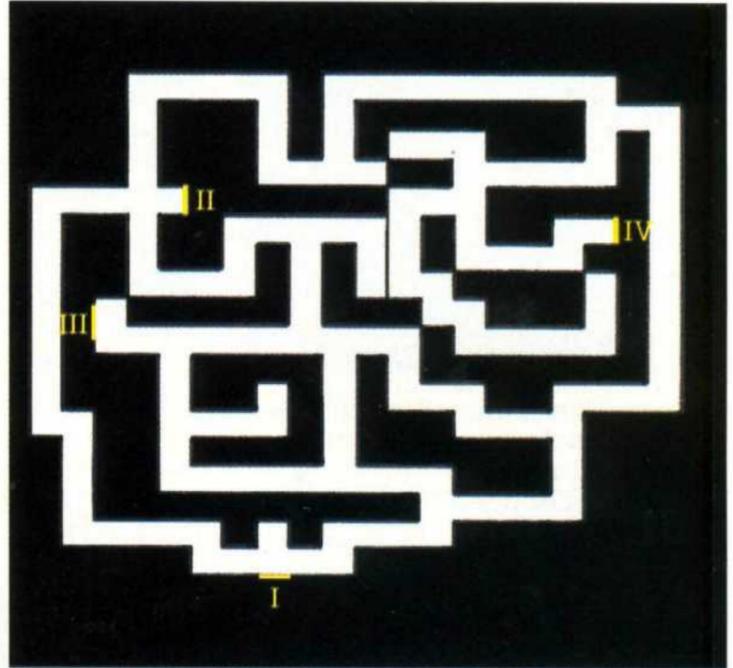
Alien Vs. Predator

Luftschacht 1B



- 1B I Sublevel 1
- 1B II Sublevel 1
- 1B III Sublevel 1

Luftschacht 5B



- 5B I Sublevel 5 (Süd)
- 5B II Sublevel 4
- 5B III Sublevel 4
- 5B IV Sublevel 4

Hier sind noch die letzten drei Luftschächte:
 Schacht 1B bringt Euch nur von einer Ecke des ersten Sublevels in die andere.
 Der Schacht mit der Bezeichnung 5B ist die Verbindung zu Level 4.
 5C dagegen stellt den kürzesten Weg im zweigeteilten fünften Sublevel dar.

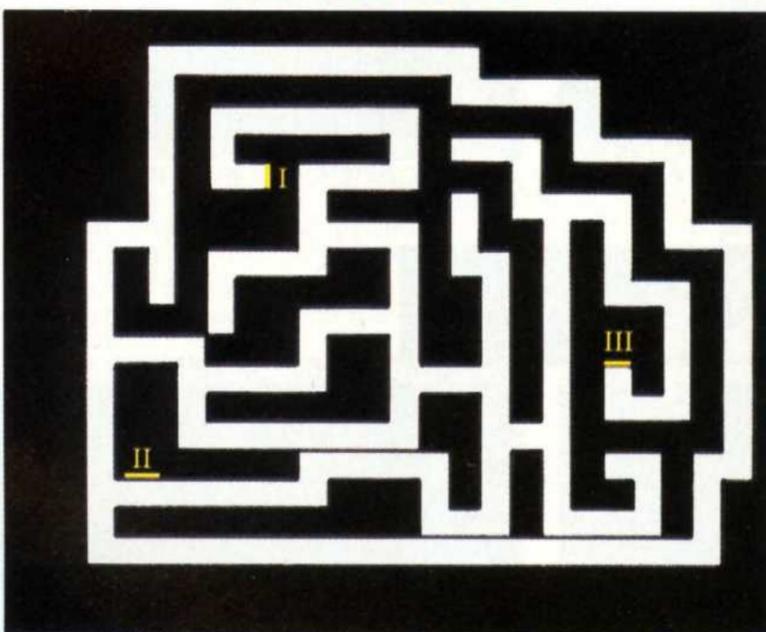


Für alle, die es sich leicht machen wollen, bietet sich der nachfolgende Cheat an:

Im Spiel drückt Ihr nacheinander PAUSE, OPTION und die Taste 6; dann 1 und 3 gleichzeitig drücken, damit der Pausebildschirm verschwindet. Danach nacheinander B, A, 9, A, 9, A, *, OPTION, 6, #, *, *, OPTION, 2 und OPTION (kein Scherz!). Ist alles richtig gelaufen, hört Ihr einen Predator lachen. Nun habt Ihr die Möglichkeit mit OPTION und einer weiteren Taste (gleichzeitig) unterschiedliche Funktionen zu aktivieren.

- OPTION 5: Cheat ein oder aus (gleichzeitig unendlich Energie)
 - OPTION 1, 2, 3 oder 4: Shotgun, Pulse Rifle, Flame Thrower bzw. Smart Gun aktiv bzw. nicht aktiv
 - OPTION 6: Security Card +1
 - OPTION 9: Security Card -1
 - OPTION 8: Bewegungsmelder ein oder aus
 - OPTION A: Sublevel +1
 - OPTION B: Sublevel -1
 - OPTION 7, 0, *, #, START bzw. C: Keine Funktion
- Vorsicht: Ist der Cheat aktiviert, verliert man anfangs natürlich solange Energie, bis die Leiste den Nullpunkt erreicht hat. Wird nun der Cheat später ausgeschaltet, macht Eure Spielfigur den Abgang. (Gerd)

Luftschacht 5C



- 5C I Sublevel 5 (Süd)
- 5C II Sublevel 5 (Nord)
- 5C III Sublevel 5 (Nord)





Earthworm Jim



FOR PETE'S SAKE



1. Der kleine Hund Pete soll durch dieses Szenario unbeschadet geführt werden. Mit der Peitsche laßt Ihr ihn springen, und wenn Ihr auf ihn schießt, geht er in Deckung.

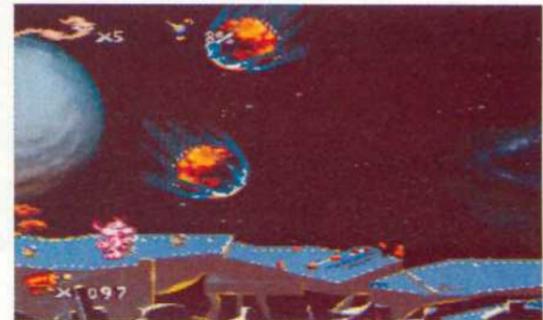


vorher



nachher

2. Nun konzentriert sich EJ auf feindliche UFOS und den Octopus-artigen Unipus, der Pete mit seinem Tentakel nervt. Fällt er in die Tiefe, verwandelt er sich in einen Killerhund und greift EJ sofort an.



3. Ihr lauft langsam nach rechts um Pete den Weg freizumachen und beseitigt dabei alle Gegner. Seid Ihr endlich beim Meteoritenhagel angelangt, solltet Ihr so schnell wie möglich durchlaufen.



4. Habt Ihr alles überstanden, hängt sich Pete automatisch an einen Haken. Zeit genug für Euch die beiden Blecheimer zu zerstören.



5. Weiter geht's über solche Wippen, die umgestellt werden müssen, damit unser Schützling rüberlaufen kann.



6. Am zweiten Haken angelangt, setzt Ihr den Propeller ein, um über den nächsten Abgrund zu fliegen, kurz darauf erreicht Ihr das Ziel.



7. Freudestrahlend zieht Pete in seine neue Hütte ein...



8. ... und winkt EJ bei dessem Abflug in den nächsten Level zu.



9. "Andy Asteroids", welcome to the last bonuslevel!

batvILLE



1. It's propeller-time; dirigiert den fliegenden Wurm an der ersten Abzweigung nach rechts...



2. ... um etwas weiter unten einen Haken zu benutzen, hinter dem sich Waffen und ein Leben befinden.



3. Jetzt wieder zurück und an der nächsten Gabelung nach diesen Stacheln links halten.



Earthworm Jim



4. Sammelt im zweiten Abschnitt auf Eurem Weg nach rechts möglichst viel Munition auf. Schwingt Euch an der auf dem Bild gezeigten Stelle nach oben, um dort auf der linken Seite zwei Fledermausnester auszusradieren.



5. Jetzt hängt Ihr Euch an den oberen Haken, von dem EJ sich nach rechts auf den nächsten schwingt, um danach auf einem Podest zu landen, auf dem Ihr etwas Energie findet.



6. Den grünen Monstern muß man ausweichen (auf die Zunge achten). Springt Ihr von diesem Podest nach rechts, findet Ihr vier Mega Plasma. Oben geht's weiter nach rechts, bis Ihr die Stacheln erreicht.



7. Hier müssen zuerst die Fledermausnester oberhalb und rechts hinter den Stacheln abgeschossen. Sollte das Energie gekostet haben, kann diese mit Anzug-Energie über dem ersten Nest voll aufgebaut werden. An den Stacheln befindet sich ein Haken, von dem aus Ihr nach oben durchschwingen könnt.



8. Nun lauft Ihr auf ein paar Stacheln zu, die übersprungen werden müssen. Im Flug stark nach rechts lenken, um die nächste Plattform sicher zu erreichen. Die leuchtenden Augen im Hintergrund gehören einem Wesen, dem mit der Peitsche beizukommen ist. Aber Vorsicht, direkter Kontakt kostet EJ ein Leben!



9. Lauft auf diesen rutschigen Kugeln nach rechts, während Euch die roten Augen weiterhin beobachten. Von der letzten Kugel springt Ihr auf das Hinterteil der Hexe (sieht aus wie eine Raupe) und dann nach unten.



10. Ihr landet auf einem Felsen. Zwischendurch tauchen in regelmäßigen Abständen Stacheln auf, die einfach übersprungen werden. Während der gesamten Aktion ballert Ihr pausenlos auf die Königin.



11. Unten angekommen, erhält man erst volle Energie und reichlich Munition. Jetzt muß nur noch ein Nest abgeschossen werden; mit zwei Sprüngen geht's dann nach links weiter.



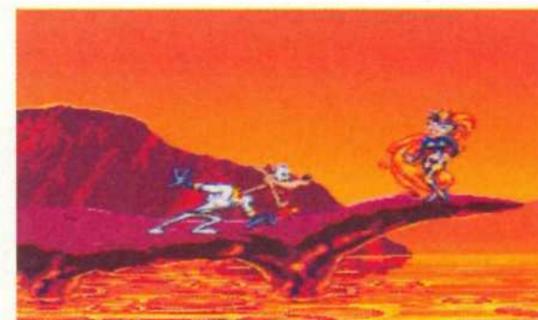
12. Der Schleimbrocken transportiert Euch nach oben; sammelt dort die Munition auf. Springt danach auf den nächsten "Grünen", der seine Runden direkt um die Königin zieht: Der letzte Kampf beginnt!



13. Ihr feuert gezielt je einmal von rechts, oben, links und unten während einer Runde. Durch die ständigen Treffer hat die Hexe kaum eine Chance, ihre fiesen Helfer einzusetzen.



14. Sollte die Munition ausgehen, geht Ihr einfach auf den beiden grünen Brocken zurück nach oben; bedenkt aber, daß die kleinste Berührung mit der Hexe für EJ den sofortigen Tod bedeutet.



THE END... aber Earthworm Jim 2 (Super Nintendo/Mega Drive) bzw. die Special Edition fürs Mega CD sind bereits in der Mache. (Gerd)



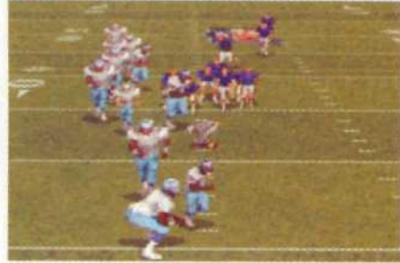


Madden NFL Football

Große Spieler/Spielzüge sichtbar

Große Spieler

Einer der coolsten Tricks dieser Ausgabe. Um eure Spieler nahezu doppelt so groß zu machen, müßt ihr irgendein Match pausieren. Gebt nun folgende Kombination ein: **R-, A-, P(lay)-Taste**; habt ihr es richtig gemacht, hört ihr die Zuschauer Menge zur Bestätigung jubeln.



Spielzüge der Konsolengegner sichtbar

Auch für diesen Cheat müßt ihr wieder ein Match pausieren, um die Kombination **B, L, A, B** eingeben zu können. Als Bestätigung vernehmt ihr diesmal ein seltsames Grunzen.

Originalzustand

Drückt im Pausenmodus nacheinander die Tasten **A und X**, und ihr könnt das 3DO-Madden wieder normal weiterzocken.



Hier haben wir ein paar abgefahrene Codes für das momentan optisch eindeutig faszinierendste Konsolenfußball-Game. Die Tastenkombinationen werden alle im Pause-Menü während eines x-beliebigen Spieles eingegeben und mit einer kleinen Einblendung am oberen Bildrand bestätigt. Um den jeweiligen Code wieder zu deaktivieren, müßt ihr noch einmal dieselbe Tastenkombination eingeben.



Invisible Walls:
A,B,B,A,C,A,B,A,B,B,A



Laser Ball:
L,A,C,R,B,A,L,L



Giant Players:
B,A,B,A,R,B,A,B,B,A,R



Hot Potato:
C,R,A,B,B,R,L,A,B,A,B,B,R

FIFA International Soccer

Kunterbunt



Big Ball:
B,C,B,A,L,L,A,B,A,L,L



Metallic Men:
B,A,R,C,L,B,A,B,B,A



Beefcake: R,A,L,B,A,C,L,A,B,A



Kirby's Pinball Land

Level Boss Select

Um Wispy, Kracko und Poppy gleich im Endkampf gegenüberzustehen, müßt ihr im Titelbild **RECHTS, A und SELECT** gleichzeitig drücken. Eine schwarze Katze sollte jetzt über den Bildschirm laufen. Drückt jetzt noch **START**, und ihr könnt die drei Endgegner anwählen.



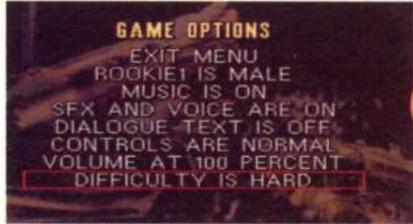
Iron Soldier

Level Select/Alle Waffen

Iron Soldier stellt selbst für hartgesottene Battletech-Fans eine harte Nuß dar. Mit diesem Cheat könnt ihr alle 16 Levels einzeln anwählen, und das voll ausgerüstet, d.h. mit allen acht möglichen Waffen: Drückt einfach im Options-Menü **OPTION** und dann nacheinander auf dem Keypad die Tasten **3, 7, 6, 6, 8, 2, 4, 2**.

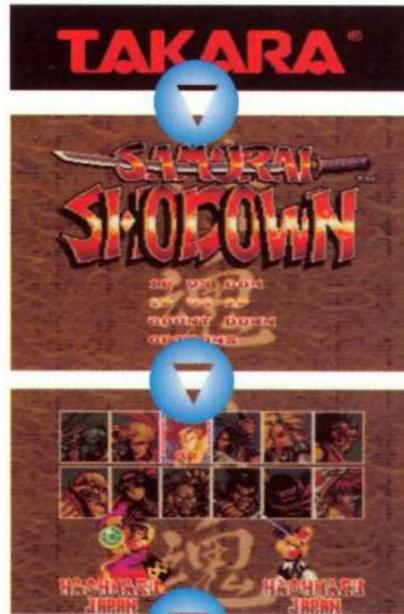


3DO **Rebel Assault**
PANASONIC 3DO Level Select (funktioniert auch auf MCD)

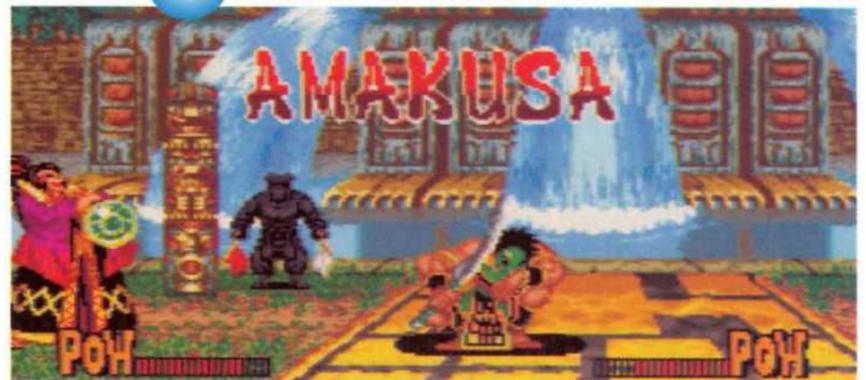


Normal	Chapter 09 MORRT
Chapter 02 BOTHAN	Chapter 10 MUFTAK
Chapter 03 HERGLIC	Chapter 11 RASKAR
Chapter 04 LEENI	Chapter 12 JHOFF
Chapter 05 THRAWN	Chapter 13 ITHOR
Chapter 06 LWYLL	Chapter 14 UMWAK
Chapter 07 MAZZIC	Chapter 15 ORLOK
Chapter 08 JULPA	Chapter 16 NKLLON

SN **Samurai Shodown**
SUPER NINTENDO Bonus Charakter



Um den Endgegner, Amakusa Shiro Tokisada, in Samurai Shodown selbst zu steuern, drückt Ihr im Intro, während das Takara-Logo eingeblendet wird, nacheinander die Tasten **A, Y, X und B**; ein Signal ertönt, und Ihr könnt nun im 1P VS 2P- bzw. COUNT DOWN-Modus Amakusa Shiro Tokisada anwählen (**L, R und die Taste B gleichzeitig drücken**), auch wenn der Text unter dem Charakter etwas anderes verspricht.



32X **Doom 32X**
MEGA DRIVE 32X Alle id-Cards/Alle Waffen/Max. Munition/God-Mode

Für diese Cheats benötigt Ihr ein Sechs-Button-Pad, das ohnehin bei keinem ambitionierten MD-Spieler fehlen sollte: Drückt während des Spiels die **START-Taste**, und anschließend **OBEN, A, C und MODE gleichzeitig**, dann erhaltet Ihr alle sieben Waffen mit vollem Magazin, 100% Health sowie sämtliche id-Cards. Um unverwundbar zu werden, solltet Ihr **START** und dann **OBEN, X, Z und MODE gleichzeitig drücken**.



MCD **Snatcher**
MEGA CD Passwörter

Kleiner Gag am Rande bei Konamis Edel-Adventure fürs Mega CD II: Hackt 'mal auf dem JORDAN-Rechner folgende Namen ein und wartet ab was passiert: KONAMI, MICHAEL, JEREMY, NOSE, KIMBERLEY, KIRITA, SASAKI, TOGO, KOJIMA, SAITOU, INAMURA, ADACHI, KUSHIBUCHI; oder Ihr wählt auf dem METAL GEAR-VIDEOPHONE: Sasaki (79-6641), Jeremy (41-6766), Togo (44-6454), Kushibuchi (33-3333), Inamura (44-3723).





Donkey Kong Country

Sound-Menü

Wolltet Ihr schon immer die fantastischen Musik-Stücke von DKC in aller Ruhe anhören? Kein Problem, geht einfach ins GAME SELECT Menü und anschließend auf ERASE GAME. Danach gebt Ihr folgende Kombination mit dem Joypad 1 ein:

↓, A, R, B, Y, ↓, A, Y

Wenn alles geklappt hat ertönt ein Jingle. Nun könnt Ihr mittels der SELECT-Taste ebenfalls im Game Select Screen die Musikstücke überspringen. Ihr braucht keine Angst zu haben einen Spielstand zu löschen, wenn Ihr Euch genau an die Beschreibung haltet.



Vortex

Passwörter (Level 2-7)



Cryston YFGJW	Magmemo BGVRG
Voltaire RWXVP	The Vortex JNBTK
Thermis DHLNC	Trantor XLQMB



Sparkster

Schwierigkeitsgrad (Crazy Hard)



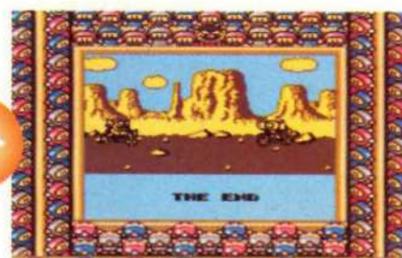
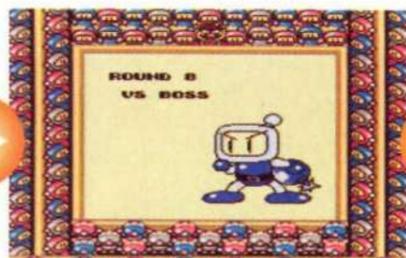
Alle hartgesottenen Sparkster-Spieler können sich mit diesem Cheat das Videospiel-Leben noch schwerer machen. Geht einfach ins SET UP-Menü und gebt folgende Kombination ein: **←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, A, X**

Wählt im Titelscreen PASSWORD an und gebt folgende Codes ein, um die Endgegner der acht Runden einzeln anwählen zu können:



Wario Blast

Level Boß Select



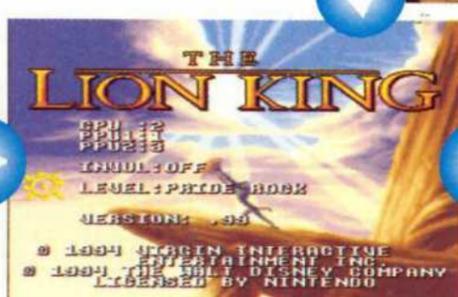
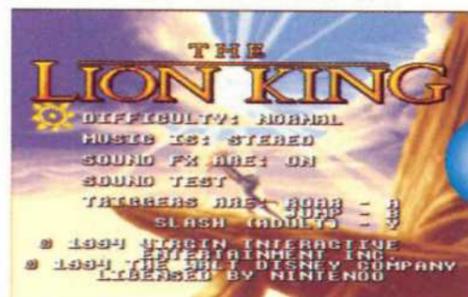
ROUND 1-B	5141
ROUND 2-B	3569
ROUND 3-B	2828
ROUND 4-B	0874
ROUND 5-B	1726
ROUND 6-B	9618
ROUND 7-B	7110
ROUND 8-B	3158



Der König der Löwen

Levelanwahl/Unverwundbarkeit

Robert Montero aus München hat für alle verzweifelten König der Löwen-Anhänger einen Cheat herausgefunden, bei dem man die Runden direkt anwählen und diverse Einstellungen für Unverwundbarkeit vornehmen kann. Gib, im Options-Menü die Tastenkombination **B, A, R, R, Y** ein. Das Menü ändert sich geringfügig und nun könnt Ihr die Levels einstellen und Euch bei INVUL unverwundbar machen.



Grüß Gott

Mit meiner Kondition geht es bergab! Warum? Bei unseren monatlichen Wettkämpfen im Leserbriefweitwurf, bzw. Leserbriefzielwurf kann ich gegen die Kollegen nicht anstinken; und schuld daran seid Ihr. Während hier Mitarbeiter, die für die "seriösen" Seiten (was immer man sich darunter vorstellen soll) verantwortlich sind, vor lauter Trainingsmaterial nicht mehr wissen wohin, sehe ich mich gezwungen, meine Trainingssekunden auf ein Minimum zu beschränken. Manche Briefe muß ich sogar mehrmals werfen. Ganz klar, daß ich keine vernünftige Punktezahl erreichen kann. Das wäre ja noch nicht so schlimm, wenn nicht diese Punktezahl zusammen mit den veröffentlichten Seiten das Monatsgehalt jedes Mitarbeiters ergeben würde. Meine lumpige, kleine Seite multipliziert mit meinen 0,5 Punkten erzeugt somit einen Hungerlohn von erbärmlichen 0,5 DM (Brutto und monatlich). Ich hätte eben auf mein lieb Mütterlein hören, und etwas Vernünftiges lernen sollen. Natürlich werden Spenden in Form von beschriebenem Papier (der Einfachheit halber könnte man auch Geldscheine nehmen) immer gern angenommen. Für alle Gedächtniskünstler unter Euch, hier zur Abwechslung zweimal die Anschrift:

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

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

Unsinn

Guten Tag liebe Megafan, ich heiße 18 Jahre alt und bin da. Natürlich habe ich auch ein paar Fragen an Euch:

1. Ich habe einen Hund, eine Dogge, namens ID-Law (nach den Gesetzen der ID-Software benannt) auf deutsch "EiDie-Loh"; hierzulande auch unter dem Namen "Wal-Di" bekannt. Mein Problem: Er sabbert! Meine Frage: Ist er epileptisch?
2. Sag mal A.
3. Lauter!
4. In Ordnung.
5. Wer denkt sich eigentlich diese besch... - Verstoß gegen das Antifäkalgesetz - ...Cheats in den Videospiele aus? Wie zum Beispiel Y-X-Y-X-A-B-X, das Ganze im Pausenmodus (Earthworm Jim). Warum nicht Y-X-Y-X-A-B-A-Hoch? Warum? Wer um alles in der Welt entscheidet das? Klärt uns auf! Wir haben ein Recht darauf! So steht es in den Gesetzen der ID-Soft!
6. Soweit ich informiert bin (ich gebe zu, es ist nicht sehr weit), kann meine Dogge von einem Zug überfahren werden. Stimmt das?
7. Warum ist der Papst strikt dagegen, daß sich andere Menschen mit Hilfe von Verhütungsmitteln schützen, während er sich doch selbst hinter seinem "Ganzkörperkondom", dem Papstmobil mit kugelsicheren

Scheiben verschanzt und sich schützen läßt? Schützen läßt! Nicht Schützenfest!

Mit freundlichen Grüßen: Ich

1. So würde ich das nun aber nicht verallgemeinern. Nicht alles, was sabbert, ist epileptisch. Da hier einige Mitarbeiter beim Essen eigentlich immer sabbern, aber nicht zucken, kann ich beurteilen, wovon ich rede. Beobachte einmal, wann das possierliche Tierchen zu sabbern anfängt. Höchstwahrscheinlich erhältst Du dadurch ein umfangreiches Wissen über dessen kulinarische Vorlieben - zumindest aber die sexuellen - oder beides - oder wie - oder was?
2. A
3. Aaaahhhh...
4. Fein.
5. Da die Programmierer dazu verurteilt werden, das, was sie verbrochen haben, auch gelegentlich selbst zu spielen (manche tun das auch um ein Game zu testen), lassen sie sich immer eine "Hintertüre" offen - den sogenannten Cheat. Bekanntlich haben Programmierer auch unheimlich viel im Kopf und daher keine freien Kapazitäten mehr, um sich komplizierte Buchstabenfolgen zu merken. Darum nehmen diese ausgeschlafenen Jungs immer etwas, was sie sich gut merken können - hier z.B. den Namen der Mutter.
6. Stimmt schon, allerdings

glaube ich, daß dieses Ungemach nur geschehen kann, wenn Ihr auf den Schienen lustwandelt. Außerhalb von Schienen sind Züge sehr, sehr selten und daher ist eine diesbezügliche Möglichkeit vernachlässigbar gering. Leider kann ich dazu aber keine verbindliche Aussage treffen, da ich dazu Größe und Gewicht Deiner Dogge und des zu erwartenden Zuges kennen müßte.

7. Keine Ahnung. Ich bin nicht katholisch, sondern Raucher.

Feinsinn

Als ich jüngst das Cover der Mega Fun 8/94 sah, (doch, doch, ich lese auch ältere Ausgaben Eures Schundblattes), überkam mich ein eiskalter Schock! Sieht man da doch zwei brutale Toons bei ihrem liebsten Zeitvertreib. Doch eigentlich störte mich das Bild nicht sonderlich, nein, nur die Vorstellung, was danach geschehen würde. Ich kann es richtig vor Augen sehen: Die arme Maus, die verzweifelt versucht ihre Spuren zu verwischen, ehe Herrchen zurück kommt und Zeuge der bestialischen Handlung wird. Schnell wird der rampolierte Katzenkopf - zwecks späterer Benutzung als Wurfgeschloß - hinter die Kommode gelegt. Dann wird rasch ein Spachtel geholt, um die Zunge, die immer noch an der Wand klebt, abzukratzen. Die beiden Augen können noch als Murmeln verwendet werden und aus den Eckzähnen soll später mal eine lustige Halskette entstehen. Die anderen, nunmehr weniger festen Bestandteile der ehemaligen Katze werden in den Mixer gesteckt, um für Herrchen einen proteinreichen Drink zu zaubern. Falls der Papp zu dick wird, kann man ihn einfach mit Mineralwasser verdünnen. Sodann kniet sich die Maus, mit Lappen und Reinigungsmittel bewaffnet, auf den Boden, um die Flecken wegzumachen, und als letztendlich die Maus gerade den recht mit Innereien verzierten Lappen im Klo hinunterspült, klingelt es just an der Tür; Herrchen ist wieder da... So, das war die Vorstellung, die mich schockierte. Das ist doch grausam, oder? Natürlich nicht halb so grausam wie Dein Aussehen, oder Dein dummer Name, Andreas (leugne nicht! Du heißt garantiert so!), aber lassen wir das. Abschließend möchte ich noch erwähnen, daß es wohl nur Faulheit von Dir ist, Deine Leser mit nur einer Seite Fun Mail abzuspeisen. Zwei bis drei wäh-

ren wohl eher angebracht. In diesem Sinne...

Bad Booster

Wow! Was für eine Phantasie! An diesem Beispiel kann man wieder deutlich erkennen, in welcher grandiosen Zeiten wir doch leben. Noch vor einigen Jahren wäre der Verfasser dieses Briefes als total gaga bezeichnet, und der örtlichen Klapsmühle übergeben worden. In einer freundlichen Gummizelle könnte er dann seine Tage verdämmern, gelegentlich würde sein tristes Leben durch homöopathisch wertvolle Elektroschocks aufgelockert werden. Sonntags immer Zwangsbeten in der unterirdischen Kapelle, karge Mahlzeit, noch ein paar Volt extra (weil es gar so lustig ist), im weichen Zimmer dann wieder dämmern. Nach 35-40 Jahren hätte man aus ihm wieder ein nützliches Mitglied der Gesellschaft getoastet... äh... gemacht. Und heute? Heute steht ihm die Welt offen, Ruhm wartet auf ihn und die Herzen der Supermodels werden ihm zufliegen, wenn er mit seinem neuen Maserati durch die Metropolen der Welt cruist. Als Autor von ID-Soft, oder als Regisseur von Anime verdient er ein, zwei Vermögen, und vor lauter Geld, Luxus, Weibern und Glamour wird es niemandem auffallen, daß diese Pappnase eigentlich völlig durchgeknallt ist. Ich gebe ja zu, daß ich nicht der Schönste bin, aber wenigstens bin ich angeblich nicht so häßlich wie dieser Rainer Ross-hirt, bei dessen Anblick selbst der Kerkermeister des miesesten, ungarischen Gefängnisses Schreikrämpfe bekommen soll. Wenn ich nicht Angst hätte, einem Herzanfall zu erliegen (vielleicht erstarrt man ja auch zu Stein?), würde ich mich selbst davon überzeugen. Obwohl mein Name nicht Andreas ist, ist er dennoch nicht halb so dummlich wie "Bad Booster" (englisch für "böser Püsterich"). Ehe Du andere kritisierst, solltest Du Dich an Deiner eigenen Nase zupfen, auch wenn diese aus Pappe ist. Es hat auch nichts mit Faulheit zu tun, wenn ich hier nur eine Seite verunstalten darf. Uwe gönnt mir nicht mehr, da er mir sonst auch ein Gehalt zahlen müßte. Zudem würde sich bei den drei Briefen, die hier monatlich ankommen (die Hälfte davon ist außerdem nicht zu gebrauchen, weil selbst für diese Seiten zu düngeistig) auch keine zweite Seite rentieren. Das Leben kann so grausam sein.

Moin, moin!

Unser Postbote schaute diesen Monat noch grantiger als bisher, was einzig und allein an der Fülle Eurer Zuschriften lag; so ist's recht. Vom Inhalt her hätten die meisten Eurer Briefe von ein und demselben Absender stammen können, da sich fast alle Fragen um die Next Generation-Hard und Software von Sega und Sony drehten. Allerdings sind auch wir in diesem frühen Stadium nach dem Launch nicht in der Lage, Euch eine fundierte Aussage über die Zukunftsaussichten der beiden Traumkonsolen abzugeben. Wir werden Euch jedoch bis zum offiziellen Deutschland-Release in gewohnter Form mit allen Infos versorgen, so daß sich im Laufe der nächsten Zeit sicherlich erste Tendenzen ergeben werden.

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

Waisenknabe

Ich bin wirklich geschockt und erbost darüber, daß Ihr sowohl in Eurem Preview als auch im Test zu Doom 32X behauptet, das Modul würde es nur als Importversion geben. Dabei hättet Ihr nur einen Blick auf die Rückseite Eures Magazins werfen müssen, wie ich, dann hättet Ihr gesehen, daß High Score Games das Spiel als dt. Version anbietet. (...) Also seid mit Euren Aussagen nicht so voreilig. Als zweites möchte ich zu der Aussage von Stephan im Doom-Test (Jaguar) noch ein paar Takte sagen. Zitat: "... für Jugendliche unter 16 ist dieses Action-Spektakel mindestens eine Spur zu hart (Sorry!)." Sicher hat jeder seine eigene Meinung, aber dennoch, lieber Stephan, kann ich das wohl besser beurteilen, da ich selbst erst 14 bin. Ich habe meiner Mutter die Anweisung gegeben, mir etwaige Persönlichkeitsveränderungen sofort mitzuteilen, aber ich bin immer noch der alte, weil ich zwischen Videospiele und Realität unterscheiden kann, ebenso wie alle anderen Vierzehnjährigen auch. PS: Ihr seid meiner Meinung nach die beste Videospielezeitschrift überhaupt, macht weiter so.

N. Harder

Auch wenn viele Versandhändler Doom 32X als deutsche Version anbieten, ist sie es trotzdem nicht. Dein Doom 32X ist eine PAL-Version für den europäischen Markt mit mehrsprachiger, d.h. auch deutscher Anleitung. Sega Deutschland listet das Modul wegen der akuten Indizierungsgefahr nicht, d.h. das Spiel wurde nur an Versandhändler, nicht aber an Ketten und Kaufhäuser ausgeliefert. Stephans Alterseinschätzung spiegelt nicht nur seine Meinung, sondern die der gesamten Redaktion wieder. Doom ist für Jugendliche nicht geeignet - Ausnahmen bestätigen die Regel - von daher werden wir es uns auch in Zukunft bei Spielen mit moralisch bedenklichem Inhalt nicht verkneifen, ein

paar kritische Töne zur Altersempfehlung in den Text miteinfließen zu lassen.

Neo Geo - Referenz

Ich schreibe aus einem guten Grund: Ich habe hier die Tests von Samurai Shodown 1 und 2 vor mir liegen und stelle fest, daß beide gleich bewertet wurden, und zwar mit 89% Fun. Stefan meint jedoch, Samurai Shodown 2 sei "DAS Nonplusultra", und es schlage seinen Vorgänger um eine Nasenlänge. Warum haben beide dann dieselbe Wertung bekommen? Ich meine, ein Nonplusultra sollte etwas mehr bekommen, und wenn es nur 2-3% sind. Habt Ihr ein Platinenabspielgerät oder ein "normales" Neo Geo zum Spiele testen? Und wo ich gerade so schön beim Schreiben bin, kann ich mich noch zum Thema Preview äußern: Thorsten Lückemeier aus Neustadt (MF 1/95) hat in allem, was er sagt, vollkommen recht. Man braucht keine ellenlangen Previews, sondern ausführliche Tests und nicht so 'ne gelbe Scheiße, wie Ihr sie neuerdings an den Seitenrand klatscht. In der Ausgabe 10/93 war ein sehr schöner Test; elf Screenshots, drei Tester und das ganze über zwei Seiten, nämlich der von Samurai Shodown. Könntet Ihr den Meckerkasten nicht auf eine separate Pappkarte drucken, da wohl niemand gerne seine frisch gekaufte Mega Fun zerschneidet.

Ben Kempe, Berlin

Die Wertung zu Samurai Shodown setzt sich, wie bei allen anderen Tests, aus den Einzelwertungen mehrerer Redakteure zusammen, in diesem speziellen Fall urteilten Stefan, Stephan, Philipp und Markus, also deren gleich vier. Der Meinungstext von Stefan spiegelt natürlich seine subjektiven Eindrücke wieder: "FÜR MICH ist Samurai Shodown 2 das Nonplusultra...". Wir haben in der Redaktion eine MAK, ein Neo Geo sowie ein Top Loader-Neo Geo CD. Die von Dir als "gelbe Scheiße" um-

schriebenen 1/8 Seiten-Tests haben wir eingeführt, um möglichst viele Tests im Heft unterbringen zu können. Da es sich hierbei fast ausschließlich um schlechte bis durchschnittliche bzw. Import-Games handelt, ist es unserer Meinung nach vollkommen ausreichend, Inhalt und Kritik möglichst kurz zusammenzufassen. Gerade bei der Weihnachtsausgabe hätten wir ohne diese "Shorties" einen großen Teil der Neuerscheinungen wegfallen lassen müssen, was im Sinne einer möglichst umfassenden Information mit Sicherheit weitaus tragischer gewesen wäre. Das Problem mit dem Meckerkasten ist uns natürlich bekannt; nur ändern sich die Special-Themen von Ausgabe zu Ausgabe, d.h. wir können nicht ohne weiteres einen Standardvordruck als Postkarte miteinheften. Eine Notlösung wäre höchstens die betreffende Seite zu fotokopieren, sorry.

Nintendo Fun

Das finde ich nicht witzig.

1) Wo ist das Atari-Mega-Special mit Interview?

2) Super Street Fighter II hat 90% und Street Fighter II Turbo hat 93%, aber Super Street Fighter II den Referenztitel. Starwing hat, wie Doom auf dem Jaguar, 91% Fun-Wertung, trotzdem ist nur Starwing Referenz. "Wir behandeln alle gleich?"

3) Checkered Flag hat ein "Gold Game" verdient. Die Steuerung ist schwierig, aber gut, nur mit so einer Steuerung sind auch gute Rundenzeiten zu fahren. Ich habe schon fast alle gespeicherten Rundenrekorde gebrochen; und Club Drive ist auch nicht so schlecht. Meine Wertungen: Checkered Flag: Grafik: 90%, Sound: 85%, Fun: 92% Club Drive: Grafik: 55%, Sound: 65%, Fun: 80%

4) Virtua Racing Deluxe - schlechter als Super Mario Kart? Spinnt Ihr? Ihr könnt es nicht leugnen - Ihr Nintendo-Freaks.

5) Zum Schluß möchte ich noch wissen, warum Ihr den Jaguar und das 32X nicht mögt.

Ohne Absender

1) Im Vorfeld einer Pressekonferenz, die Atari Anfang Juli abhielt, hatten wir zwar ein Special rund um Atari geplant; als sich jedoch abzeichnete, daß das CD-ROM nicht mehr vor Weihnachten, sondern erst im Frühjahr auf den Markt kommen sollte, und die dort vorgestellten neuen Spiele, bis auf Rayman und Iron Soldier, nicht überzeugen konnten, schien uns ein Special zum damaligen Zeitpunkt nicht angebracht. Sobald das Jag-CD-Laufwerk erscheint, was hoffentlich noch im März der Fall ist, kannst Du mit einem, mit dem 3DO-Teil in dieser Ausgabe vergleichbaren, Special rechnen.

2) Zum Thema "Zahn der Zeit" haben wir uns speziell zu Street

Fighter bereits in der Mega Fun 11/94 Seite 77 ausführlich geäußert. Bei Doom (Jaguar) liegt das Problem einfach darin, daß dieses ohne Zweifel nur noch geniale 3D-Shoot'em Up über kurz oder lang von der BPJS indiziert wird, einzig und allein aus diesem Grund findest Du den id-Kracher leider nicht als erste Jaguar-Referenz in unserer Liste wieder.

3) Sorry, aber auch guten Willens und nach einem fünfständigen Testmarathon, läßt 16-Bit Virtua Racing 64-Bit Checkered Flag gehörig Staub schlucken, von V.R. Deluxe und Ridge Racer wollen wir hier gar nicht erst reden; und Club Drive hinkt dem Zahn der Zeit einfach um Jahre hinterher. 4) Virtua Racing Deluxe spielt sich bestimmt nicht schlechter als Super Mario Kart, in Sachen Spieldesign hat das Nintendo-Game aber vor allem durch die Batterie und den weitaus besseren Zwei-Spieler-Modus deutlich die Nase vorn.

5) Laß es uns einfach so formulieren: Wir lieben im Grunde ALLE guten Spiele, ob auf 32X oder Jaguar, ist uns letztendlich vollkommen Banane; schlechte Spiele tragen allerdings nicht viel zum guten Ruf einer Konsole bei.

Saturn Fan

1995 habt Ihr ja gut begonnen mit dem Saturn-Bericht. Macht weiter so. Nun habe ich ein paar Fragen:

1) Wie sieht es mit der Kompatibilität mit zukünftigen US- und Euro-CD-ROMs aus?

2) Wird eine MPEG-Erweiterung für den Saturn erscheinen?

3) In meiner Anleitung ist Zubehör komischer Art aufgeführt, z.B. eine Tastatur und Laufwerke. Kann man den Saturn zu einem PC aufrüsten?

4) Die Sony PS-X hat einen R3000A mit 33 MHz. Der Saturn hingegen 2 SH2 RISC mit jeweils 28 MHz. Warum ist die PS-X schneller?

5) Warum ist der Saturn hier in Good Old Germany so teuer?

6) Wieviel MIPS kann der Saturn verarbeiten und was bedeutet das eigentlich?

7) Der Saturn steckt, was die Software angeht, noch in den "Kinderschuhen". Wenn man nun sieht, was man aus dem SNES noch herausholen kann (Donkey Kong Country), kann man beim Saturn doch sicher ähnliches erwarten, oder?

8) In der BRD ist die Soft- bzw. Hardware ziemlich teuer. Gibt es irgendeinen Weg, sich die Software bspw. direkt aus Japan zu besorgen?

Anonym, Heilbronn

1) Die Kompatibilität ist nicht gewährleistet. Ob, wie beim Mega CD II, ein Adapter bzw. Umbau möglich ist, ist derzeit noch offen. Zudem hat die japanische Hard-

SEGA MAGAZIN hat die Schocker für Zocker!

COMPUTEC
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

**SEGA MAGAZIN - jeden Monat bis zu
hundert aktuelle Spiele auf allen SEGA-
Systemen! + + + Interessante Specials &
News zu kommenden Top-Hits + + +
Ausführliche Tests + + +**

**Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.**



**Das ultimative
SEGA Magazin
für nur
DM 5,80**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

MEGA FUN IN CHAOS

Logbuch der MF '95: wir befinden uns in den weiten des ALLS. Auf sich alleine gestellt brettet und irrt das kleine Raumschiff von Planet zu Planet...

BITTER... BITTER...
ULFI-BOY

Hallo Schluß! Bist du noch da? HALLO!
ULFI-BOY

HUUUNGER!
WAS? OH NEIN!

Was soll ich nur machen? Die Leserbriefe hat er schon gefüllt! Es is'ix mehr da!!! wech Tragödie!!! Ich muß was faden!!!

Götz, mein Freund! Schenkst du mir deine Kröte? Bitte!!!
Götz! Stephan! Meine Trudi kriecht niemand!

HUUUNGER!
Götz, bitte!!!
Nein!
Götz!
N-n-kein!
Gö-ö-ö-tz!!!
No chance!
Ahhhhh

...von die Ecke
TUNE DRAGEN
STEFAN

...von 2 Ecken
SCHITZ!
STÄÄÄÄN!
MEIN NAGELACK ZERLAUFT BEI DEINER GEKÄCKE!!!
SANDIE

Philipp
Aber... irgendwo muß doch das Puzzleteil sein...
TOCK-TOCK-TOCK

HUUUNGER! (Wuuuh)
STÄÄÄÄN!
Aber Puzzle! Mein!
HEINE TRUDI!!!
Götz, Leik! Hoff vom Thema ab!

DOCH DA...
Hey Leute! Was is'n hier los? Hick! Hick! Wo-oh simma denn klick hier???

ALLES IN BUTTER, CHEF!!!
HUUUNGER!

To be Continued...

Was wird mit der Mega Fun Crew geschehen. Sie sind der Galaxie ausgesetzt, hilflos und ohne Möglichkeit einen Ausweg zu finden. Was wird geschehen. Wie wird es der Crew in ihrem bescheidenen Raumschiff MF '95 ergehen. Werden Sie untergehen? Oder, vielleicht wird ihnen einmal die Rückkehr zur Erde glücken. Das, ja dies und noch viel mehr sehen Sie nächstes Mal, wenn es wieder heißt "Chaos". Also bis dahin Tschani, Adios, Servus, Au revoir, see you later alligator (siehe Euch später [ho, ho, ho]).

David Erbeck zeichnete diesen Comic

ware keine ZZF-Zulassung, der Service des Herstellers fällt hier natürlich auch weg, und ob viele Versandhändler weiterhin japanische Titel importieren werden, wenn der Saturn erst offiziell erhältlich ist, steht auf einem anderen Blatt. Die Händler, die heute japanische Super Nintendo- bzw. Mega Drive-Module importieren, kann man jedenfalls an einer Hand abzählen.

2) Denkbar wäre eine MPEG-Erweiterung nur über den Cartridge-Port (zum Thema Video CD siehe auch Scene-Seiten).

3) Sega läßt sich die Multimedia-Option natürlich offen. Ob, geschweige denn wann diese Peripheriegeräte erscheinen, bleibt die Frage. Aus den angekündigten Diskettenlaufwerken für das Mega Drive ist jedenfalls bis heute nichts geworden.

4+6) MIPS (Millions Of Instructions Per Second) stellen eine Maßeinheit für die Geschwindigkeit des Prozessors dar, während MHz sich auf die Geschwindigkeit des Prozessors bezieht; letztendlich sind das allerdings alles nur theoretische Werte, denn für die Rechenpower einer Konsole sind nicht nur MIPS oder MHz entscheidend, sondern die gesamte Systemarchitektur, also auch evtl. 3D-, DSP- oder andere Custom Chips, RAM- bzw. Cache-Speicher, usw. Zudem sind alle technischen Daten, wie Hardware-Verkaufszahlen, Herstellerangaben und müssen deshalb nicht unbedingt mit den Tatsachen übereinstimmen. Erst die Software zeigt, was die Hardware wirklich zu lei-

sten vermag. Im Falle des Saturn ist es zwar so, daß das Gerät eigentlich zwei Hitachi SH2 32-Bit RISC Prozessoren besitzt, die aber in der Programmierung schwer zu synchronisieren sind, d.h. für die meisten Anwendungen bleibt es bei 28 MHz.

5) Der Saturn wird zwar in Japan verhältnismäßig günstig angeboten, Du mußt allerdings bedenken, daß zu den eigentlichen Kosten für die Hardware auch Fracht, Zoll, MwSt und die Gewinnspanne des Versandhändlers hinzukommen. Allerdings gibt es auch hier einige wenige schwarze Schafe, welche die Ungeduld finanzkräftiger Kunden schamlos ausnutzen.

7) Daytona USA sollte zeigen, was der Saturn letztendlich kann (Yu wird's schon richten).

8) Kleiner Tip: Schnapp Dir, wie unser Guido, eine reizvolle Japanerin als Freundin, die zufälligerweise auch noch Stewardess ist und dadurch relativ oft nach Deutschland kommt, und schon wäre Dein Problem gelöst.

Fragenkatalog

Als stolzer Game Gear-Besitzer bin ich etwas enttäuscht. Wo bleibt der FIFA-Test? Ich habe es selbst seit Weihnachten (Release: 13.12.); aber egal, Eure Zeitschrift ist so cool, daß ich es gerade noch verschmerzen kann. So, jetzt zu den Fragen (1. Teil):

- 1) Wie ist Euer erster Eindruck von NHL All-Star Hockey 95 für den Game Gear?
- 2) Kommt EA Hockey nun wirklich für den Game Gear, wie in ei-

nigen Anzeigen zu lesen ist, oder ist das wieder nur eine Ente (wie im Mai)? Wenn ja, hat es NHL- oder nationale Teams? Fragen (1. Teil) beendet, kommen wir zur New Generation (nein, nicht die WWF): Welche Konsole bevorzugt Ihr momentan, Saturn oder PlayStation? Da ich mir eine der neuen Konsolen zulegen werde, ist mir Eure Meinung sehr wichtig. Wird es auf diesen Geräten solche genialen Spiele wie NHL '95, FIFA Soccer '95, Madden '95, NBA Live '95, WWF Raw, F1 Beyond The Limit und ... (indiziertes Spiel) geben? Und nun der Fragen Teil 2:

- 1) Wird es für Saturn und PlayStation Spiele wie King's Quest VII oder andere Adventures (und ich meine Adventures, und nicht solchen Ecco-Quatsch) geben, wie sieht's mit dem Bundesliga Manager Hattrick oder Anstoß aus?
- 2) Was ist besser, Daytona USA oder Ridge Racer, Virtua Fighter oder Killer Instinct?
- 3) Wie teuer werden Saturn und PlayStation in Deutschland sein? Ich hoffe doch, daß nicht wieder, wie beim Jaguar, der Dollarkurs von 1\$: 2,50 DM genommen wird?

Peter Fleck, Hohenmölsen

Sorry, den FIFA Soccer-Review holen wir in dieser Ausgabe nach. 1) Bis jetzt liegt uns leider nur die Mega Drive-Fassung vor. 2) EA Hockey soll am 24. März über Electronic Arts erscheinen. Die Game Gear-Umsetzung verfügt über alle 26 NHL-Teams. Was die Next Generation-Konsolen be-

trifft, wir bevorzugen natürlich den Saturn, das Joypadkabel ist schließlich um einiges länger; im Ernst, entscheidend ist natürlich die Software, und gerade in der Beziehung gibt es derzeit auf beiden Formaten noch zu wenig Auswahl. EA Sports unterstützt in Sachen 32-Bit derzeit lediglich das 3DO, allerdings sieht EA auch den weiteren 32-/64-Bit Konsolen sehr aufgeschlossen entgegen. Eine neue WWF-Version von Acclaim ist derzeit nur für das Ultra 64 geplant, aber wenigstens Mortal Kombat III soll sowohl für PlayStation als auch für Ultra 64 erscheinen, und, nicht zuletzt, auch für Super Nintendo.

- 1) In Japan sind zwar bereits einige 32-Bit Adventures angekündigt, wegen der japanischen Texte scheiden diese jedoch für den europäischen Markt aus. Welche Titel genau auch bei uns erscheinen werden steht z.Zt. noch nicht fest, da beide Konsolen erst im Herbst in Deutschland erscheinen werden.
- 2) Vom Fahrgefühl und technisch gesehen schlägt die Automatenfassung von Daytona USA Ridge Racer (Coin-op), Killer Instinct am Stand von Alias auf der Winter CES-Show war das meistumlagerte Spiel der Messe und kann durchaus mit Virtua Fighter (Coin-op) konkurrieren.
- 3) Die PlayStation soll zwar am 1. September in Deutschland erscheinen, über einen Preis schweigt sich SCE allerdings noch aus, Sega macht hier keine Ausnahme; allerdings kann man davon ausgehen, daß sich die Preise bei 600 DM bis 800 DM einpendeln werden.

3DO

Verkaufe SNES + Zubehör + sieben Spiele (z.B. Final Fantasy III, Donkey Kong Country, Stunt Race FX, Secret Of Mana) + drei Joypads + 50/60 Hz. Adapter. Alles komplett mit Verpackung und Anleitung, 100% OK, VB 720 DM. Tausche auch gegen Jaguar oder 3DO mit je mindestens zwei Spielen. Tel.: 06625/7273 18-21 Uhr Oliver.

Tausche Mega Drive (50/60 Hz., alle US/Jp. Spiele laufen) mit drei Joypads und einem Joystick (1x 6 Button), zwei Verlängerungskabel (2m), RGB-Kabel, FIFA Soccer, NBA Jam, Street Fighter 2 'Special, Hyperdunk und Sonic 1 gegen 3DO mit einem Spiel und einem Joypad (Panasonic). Evtl. auch Verkauf: 900 DM (NP 1.120 DM). Verkauft für SNES: indiziertes Spiel und Sunset Riders (je 60 DM). Tel.: 0716351373 ab 14 Uhr Ramazan.

Verkaufe folgende 3DO-Spiele: Shock Wave, Off World Interceptor, Star Control II, Mad Dog McCree, Night Trap, Total Eclipse. Tel.: 0911/318341.

Tausche 3DO-Spiele, z.B. FIFA Soccer, Alone In The Dark, Shock Wave, Super Wing Commander, Total Eclipse, usw. Suche: Return Fire, PGA Tour Golf, Slayer, Joypad 3DO und alles Gute + Neue. Tel.: 05261/16061 Mo.-Fr. nur 15-18 Uhr.

Verkaufe MAK mit Mortal Kombat-Platine oder tausche gegen andere Konsole. Verkauft auch diverse 3DO-Spiele und suche Saturn-Software. Tel.: 07802/7773.

Verkaufe 3DO NTSC-SVHS inkl. Spiele (bitte Titel erfragen) für insgesamt 1.400 DM. Telefonisch erreichbar unter Tel.: 0611/601691 ab 16.15 Uhr Alex. 3DO inkl. Spiele zu verkaufen!

GAME BOY

Tausche und verkaufe Game Boy-Spiele. Habe Super Mario Land, Super Mario Land 2, Wario Land, Prince Of Persia, Darkwing Duck, Tennis, Magnetic Soccer, Mickey Mouse, Turtles 1, Boulder Dash, Chessmaster, Paperboy 2, George Foreman's KO Boxing, Super R.C. Pro Am, Tiny Toon, World Cup, Bubble Bobble, Duck Tales, ... Verkauft Master System II mit den Spielen Alex Kid, Wonderboy und einem Joypad gegen Höchstgebot! Tel.: 04793/3303 Nils.

JAGUAR

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Modulverleih, uvm. Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.+ Fax: 02307/61532. PS: Ankauf von gebrauchten Spielen.

Verkaufe SNES mit einem Joypad und Donkey Kong Country, Super Metroid, Mega Man X, Cool Spot, Super Game Boy, Mickey Mania, 7th Saga US und Adapter AD-29 für 700 DM, oder tausche gegen Jaguar mit einem Joypad und zwei Spielen, oder gegen Multi Mega mit einem Joypad und einem Spiel. Tel.: 08171/16238 ab 16 Uhr.

Verkaufe SNES + Zubehör + sieben Spiele (z.B. Final Fantasy III, Donkey Kong, Stunt Race FX, Secret Of Mana) + drei Joypads + 50/60 Hz. Adapter. Alles komplett mit Verpackung und Anleitung, 100% OK, VB 720 DM. Tausche auch gegen Jaguar oder 3DO mit je mindestens zwei Spielen. Tel.: 06625/7273 18-21 Uhr Oliver.

Hallo! Der Videospieleclub Unity sucht Mitglieder. Wir besprechen: Jaguar, Neo

Geo und Mangas. Clubzeitschrift vorhanden. Call: 0221/73929 or 738979. See you.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Die Nr. 1 mit über 150 Mitgliedern. Jetzt Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto anfordern. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532.

Suche Atari Jaguar mit zwei Pads und vier Spielen, Cybermorph, Evolution Dino Dudes... Biete SNES mit zwei Pads und acht Spielen, z.B. Super Bomberman 2, Street Racer + Game Gear mit drei Spielen. Alles komplett! Ruft an unter Tel.: 02137/12908 dringend!

Suche günstiges indiziertes Spiel für Jaguar. Tel.: 06303/6147 fragt nach Marcel.

Verkaufe Atari Jaguar RGB mit Cybermorph, Tempest 2000, Alien Vs. Predator und Doom für 760 DM. NP 1.000 DM. Tel.: 05225/2490 nach 18 Uhr. Suche auch PS-X und Saturn-Games.

Verkaufe für Jaguar: Alien Vs. Predator 90 DM, Kasumi Ninja 90 DM. SNES: Royal Rumble 40 DM, Turn & Burn 40 DM, Championship Pool 30 DM, Axelay 30 DM, alle dt. + Game Genie 40 DM. Tel.: 07763/8985.

Verkaufe Atari Jaguar + Doom, Alien Vs. Predator, Dragon, Kasumi Ninja, Tempest 2000, indiziertes Spiel, Iron Soldier für VB 1.300 DM. Kein Einzelverkauf. Außerdem ein indiziertes Spiel für 90 DM. Tel.: 09187/6876 ab 18 Uhr, verlangt Boris.

Verkaufe Atari Jaguar US RGB 60Hz., vier Monate alt + Cybermorph + Iron Soldier (evtl. + Alien Vs. Predator) Preis VB. Tel.: 02872/5000 abends.

Suche Games für Saturn + Sony PS-X. Verkauft Atari Jaguar, deutsche Version, fast neu, mit einem Spiel für 280 DM (NP 600 DM). Ruft an unter Tel.: 06435/1382 ab 13 Uhr.

Verkaufe Jaguar-Module: Raiden 50 DM, Crescent Galaxy 40 DM, indiziertes Spiel 60 DM, Checkered Flag 90 DM, Kasumi Ninja 90 DM. Alle Module zusammen für 300 DM. Telefonisch erreichbar unter Tel.: 0611/601691 ab 16.15 Uhr Alex.

Verkaufe Atari Jaguar inkl. Alien Vs. Predator und Cybermorph, Video- und HiFi-Kabel, wie neu, VB 550 DM. Tel.: 0911/318341.

MEGA DRIVE

Suche Modulsammlungen mit Konsolen für Mega Drive, Mega CD, 32X, SNES, NES und Game Boy sowie 3DO. Suche auch Neuheiten für diese Systeme. Story Of Thor, Street Racer, Indiana Jones, etc. Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Tausche Mega Drive (50/60 Hz., alle US/Jp. Spiele laufen) mit drei Joypads und einem Joystick (1x 6 Button), zwei Verlängerungskabel (2m), RGB-Kabel, FIFA Soccer, NBA Jam, Street Fighter 2' Special, Hyperdunk und Sonic 1 gegen 3DO mit einem Spiel und einem Joypad (Panasonic), evtl. auch Verkauf: 900 DM (NP 1.120 DM). Verkauft für SNES: indiziertes Spiel und Sunset Riders (je 60 DM). Tel.: 0716351373 ab 14 Uhr Ramazan.

Verkaufe Dune II, Cool Spot, King Of The Monsters, Spiderman, Chuck Rock, General Chaos, F-22, Talmits Adventure, Mega Games I, Rolo To The Rescue, u.a. (auch SNES-Spiele). Tel.: 0561/405430.

Verkaufe einen Adapter, ein Scart-Kabel,

BITTE BEACHTEN !

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

30 Info-Hefte, zwei Joysticks, Spiele für Mega Drive: Terminator 1, Back To The Future III, Ghostbusters, Sonic 2, Attack Sub 688, LHX Attack Chopper, Action Replay Pro und zwei indizierte Spiele. Rüdiger Rost, Dorfstr. 55, 02979 Maukendorf.

Verkaufe Dune II für 120 DM, nur ein paar Tage alt. Markus Przybylski, Wittenberger Str. 6, 06132 Halle.

Verkaufe Game Boy + zehn Spiele + Hülle + Beleuchtung für 250 DM. Verkauft: Mega Drive + drei Spiele: Mega Games I, Sonic I, Sunset Riders + 6-Button-Pad für 220 DM. Tel.: 08072/8321.

Tausche: Street Of Rage 3, Jungle Strike, usw. Suche auch andere Mega Drive-Spiele wie z.B. Micro Machines 2, ... Es lohnt sich anzurufen! Ruft an unter Tel.: 08669/36271 ab 14 Uhr, Peter.

120 Mega Drive-Spiele zu verkaufen. Spiele auch einzeln. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Zwangsräumungsverkauf wegen Systemwechsels: Battletoads, Haunting, Terminator, Mega Lo Mania für nur 30 DM, Rocket Knight Adventures, Sub Terania, General Chaos, World Of Illusion für 40 DM, Virtua Racing jp. für 60 DM. Habe auch viele CD-Spiele. Suche 32X-Spiele. Tel.: 6106/63097.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe für Mega Drive indiziertes Spiel 60 DM, indiziertes Spiel II 110 DM, WWF Royal Rumble 50 DM, Flashback 50 DM, Super Street Fighter II 100 DM, Turtles Tournament Fighters 30 DM, Shinobi III 50 DM. Tel.: 08663/9616. Verkauft Mega Drive 32X-Spiel Star Wars dt. oder US-Version für 100 DM inkl. Porto. Tel.: 02161/559598.

Verkaufe für Mega Drive Probotector, Shinobi III, indiziertes Spiel II, Streets Of Rage 3, alles dt., NHL Hockey US. Tel.: 05662/1358 nach 18 Uhr.

Verkaufe Mega Drive 50/60 Hz. Umschalter + Arcade Power Stick + elf Spiele wie: Viewpoint, Probotector, Red Zone, Sub Terania, Streets Of Rage 3, Toe Jam & Earl 2, usw. für 400 DM. Tel.: 030/3737670.

Verkaufe Mega Drive II + FIFA Soccer + zwei Infrarot-Joypads. Preis VB. Tel.: 07021/75134.

Suche: Longraiser I, Snow Bros., Wonderboy In Monster World, Advanced Military Commander 1. Verkauft: Starflight, European Club Soccer, beide dt., Gynoug, Wani Wani World, alle jp. Tel.: 05483/8755 ab 18 Uhr, Thomas.

Verkaufe Mega Drive + CD, acht Spiele (Sonic 1+2, WWF Rage In The Cage, Aladdin, Alien 3, Road Avenger) für Festpreis 750 DM. Tel.: 03671/43456 ab

19.30 Uhr Marcel.

Kaufe und verkaufe Spiele für Mega Drive, SNES und Game Boy. Tel.: 036840/30941 ab 16 Uhr.

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, SNES, Jaguar + 3DO. Suche Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsole), habe Doom, Syndicate, Donkey Kong Country, u.a. Suche günstig PAL-3DO mit Spielen. Verkauf von Spielen auch möglich. Tel.: 04774/1789 Rainer, ab 18 Uhr.

GG / MA

100 Sega Master System-Spiele zu verkaufen. Spiele auch einzeln. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Verkaufe Game Gear mit fünf Spielen und Adapter. Dabei sind auch alle Anleitungen und Verpackungen. Preis 250 DM. Tel.: 09238/225.

NEO GEO

Videospieleclub Unity sucht Mitglieder. Wir besprechen: Jaguar, Neo Geo und Mangas. Clubzeitschrift vorhanden. Call: 0221/73929 or 738979. See you.

Verkaufe Neo Geo + zwei Joyboards und fünf Spiele (Samurai Shodown, Top Hunter, Art Of Fighting, Sengoku 2, 3Count Bout), VB 2.000 DM. Tel.: 09403/2532 ab 17 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit fünf Spielen: Viewpoint, World Heroes 2, Art Of Fighting, Samurai Shodown und NAM 1975 für 1.280 DM. Verkauft auch SNES-Spiele. Tel.: 02452/8240 15-21 Uhr Hubi.

Verkaufe Neo Geo-Spiele: Art Of Fighting 80 DM, Fatal Fury 2 70 DM, Riding Hero 60 DM. Tel.: 030/4641867.

Tausche Mega Drive II, Virtua Racing, Super Street Fighter II und Atari Jaguar, Cybermorph, Alien Vs. Predator (alles PAL) gegen Neo Geo CD + Spiel (auch PAL). Tel.: 02405/74997.

Verkaufe Neo Geo + zwei Joyboards + Memory Card + Viewpoint + Art Of Fighting + 3 Count Bout + Magician Lord für nur 1.000 DM. Tel.: 048273058 Benjamin König.

Verkaufe Frontlader Neo Geo CD: Nagelneu, limitiert und inkl. fünf Titeln: Samurai Shodown 2, etc. 1.499 DM. Tel.: 0731/9217059 ab 19 Uhr.

Verkaufe Neo Geo RGB mit 50/60 Hz. und Jp./US Schalter, ein Joyboard und vier Games: NAM 1975, Fatal Fury Special, Samurai Shodown 1+2. Alles zusammen für 1200 sFr. Kein Tausch. Tel.: 055/481573 (Schweiz) ab 18 Uhr Pero.

Verkaufe Neo Geo + Samurai Shodown + Sengoku 2 + Art of Fighting + Mutation Nation für 450 DM. Lynx + sieben Spiele für 50 DM. Acclaim Infrarotset für SNES 50 DM. Tel.: 069/625993.

Verkaufe für Neo Geo: Puzzled 90 DM,

Viewpoint 290 DM, Ninja Combat 130 DM. Suche Neo Geo-Spiele: Top Hunter, Ninja Commando, Aero Fighters, World Heroes 2 Jet uva. Einfach anrufen. Tel.: 0731/76634.

Verkaufe Neo Geo RGB, zwei Joyboards, Samurai Shodown, King Of Fighters '94, Ghost Pilots und Art Of Fighting. NP 2.000 DM, VB 1.400 DM. Tel.: 07131/484680 Franco.

Verkaufe Neo Geo + zwei Joyboards + Memory Card + acht Games, z.B. Art Of Fighting, Last Resort, Robo Army, usw. VB 1.450 DM. Tel.: 05379/424 ab 19 Uhr Oliver. Verkaufe auch einzeln.

Verkaufe Neo Geo + zwei Joyboards + Memory Card + Fatal Fury Special + Magician Lord (Easy Version) + Last Resort + Super Sidekicks + Art Of Fighting + Spinmaster (Neo Geo RGB, 60 Hz.) Alles sechs Monate alt, 100% OK. NP 2.600 DM für nur 999 DM. Tel.: 07071/74349.

Verkaufe Neo Geo, zwei Joyboards, drei Spiele (Art Of Fighting 2, King Of Fighters '94, Viewpoint) + Memory Card, alles 100% Topzustand, komplett 800 DM. Tel.: 02407/59754.

SUPER NINTENDO

Kaufen, verkaufen und tauschen Spiele für SNES, Mega Drive, Mega CD, 32X, Game Boy, Jaguar, 3DO, Amiga CD32, CD-I, NES, Neo Geo, Turbo Duo. Suchen auch Sammlungen mit Gerät. Suchen günstig Sony PlayStation, Saturn, Neo Geo CD, FM Towns Marty mit Spielen. Tel.: 07724/7747 ab 17.30 Uhr Martin & Moni.

Tausche/Verkaufe: Donkey Kong Country, Secret Of Mana, Mega Man X, Super Mario Kart, Starwing, Street Fighter 2' Turbo, Wing Commander Secret Missions, Lost Vikings, Asterix, T2 Arcade Games, Plok, Super Battletank, Super Tennis, NCAA Basketball (World League Basketball), Super Probotector, F-Zero, Rival Turf, NHL-PA '93, Super Off Road, Super Return Of The Jedi, Blackhawk, Syndicate. Suche: Der König Der Löwen, WWF Raw, Super Metroid, FIFA Soccer. Tel.: 02237/8905 Andreas.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: F-Zero, Goof Troop, Tiny Toon, Actraiser, Super Metroid, Zelda III A Link To The Past; außerdem noch einen Adapter (AD-29) und viele Zeitschriften. Tel.: 02732/26098 Michael Schantin, Am Siegerberg 8, 57223 Kreuztal.

Tausche SNES: Super Mario Kart, Pin-

ball, Space Megaforce (Super Aleste), B.O.B., Turtles Tournament Fighters, Plok, Striker, Sparkster, Pop'n Twinbee 2 Rainbow Bell Adventures, Super Metroid, Top Gear 2, Das Dschungelbuch, Mega Man X, Pierre Le Chef Out To Lunch, Super Bomberman 2, Street Racer, Donkey Kong Country, u.a. Tel.: 05451/16943.

Tausche NBA Jam dt. gegen Madden NFL '94. Tel.: 02335/61417. Verkaufe Super Nintendo-Spiele mit Hülle und Anleitung, z.B. Die Schlümpfe, Super Tennis, Tasmania, Rock'n'Roll Racing, Winter Olympics, Crash Dummies, Striker, Home Alone 2, Zelda III A Link To The Past, Turtles In Time, WWF Royal Rumble, indiziertes Spiel und, und, und (alle PAL) zwischen 40-70 DM. Tel.: 0551/96554.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe Super NES-Games: Earthworm Jim 85 DM, Super Metroid 75 DM, Donkey Kong Country 85 DM, Mickey Mania 85 DM, Blackhawk 80 DM, Indiana Jones' Greatest Adventure US 80 DM, Jim Power 3D US 50 DM, Time Slip 35 DM, Skyblazer 50 DM. Tel.: 030/3737670.

Tausche Illusion Of Gaia (Illusion Of Time), Super Metroid, 7th Saga, Might & Magic II, Stunt Race FX, Skyblazer, Legend Of The Mystical Ninja, King Of Dragons, usw. gegen andere, z.B. Actraiser 2, R-Type III, FIFA Soccer, Breath Of Fire, Final Fantasy II, Final Fantasy III (Referenz-RPG in Mega Fun), Lufia The Fortress Of Doom, usw. Tel.: 0373431/7120.

Verkaufe Mechwarrior, Madden '94, Bubsy, Super Mario World und F-Zero (SN) und Shinobi, Hyperdunk, Rocket Knight Adventures und Fatal Labyrinth (MD) sowie alte Ausgaben der Video Games, Total und Gamers. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05241/67193 nach Christian fragen.

Suche SNES und Game Boy-Spiele, alte und neue. Habt Ihr Neo Geo CD oder Jaguar (evtl. auch Game Gear) PAL zu verkaufen. Meldet Euch Tel.: 08251/3217 Mo.-Do. ab 18 Uhr, Fr.-So. ab 12 Uhr Markus.

Verkaufe für SNES Action Replay Pro 60 DM, Axelay 70 DM und Street Fighter II 50 DM, oder tausche gegen z.B. Cybernator, Final Fight (US, jp.) uvm. auch gegen Import-Games. Verkaufe für NES NES-Advantage 50 DM und Chip'n Chap (Rescue Rangers) 50 DM. Markus Greger, A. d. Ludwigshöhe 4, 91781 Weißenburg.

Verkaufe folgende SNES-Spiele: Super WWF Wrestlemania 60 DM, Street Fighter II 50 DM, Super R-Type 50 DM leider fehlen die Verpackungen. Super Air Diver 60 DM, indiziertes Spiel 70 DM, Super Empire Strikes Back 60 DM, Action Replay Pro, alle mit Verpackungen. Gehe evtl. mit dem Preis herunter. Tel.: 02054/7346 am besten ab 14 Uhr Ciao Euer Markus.

Verkaufe SNES-Games PAL: Super Metroid + Buch 70 DM, Tiny Toon 50 DM, Starwing 60 DM. US: Tasmania, Wordtris, Spanky's Quest, Arcana, Toys. 50 DM: Addams Family, Hook, Push Over, Smash TV. 60 DM: Cybernator, Soldiers Of Fortune. Jp. 30 DM: Area '88 (UN Squadron), Xardion, Syvalion. Jaguar: Crescent Galaxy 70 DM, Cybermorph 70 DM. Tel.: 0761/25383 Hubertus.

Verkaufe/Tausche Royal Rumble, Player Manager je 60 DM, ein Joypad, Universal Adapter je 25 DM. Game Boy Light Master 10 DM. Suche World Cup Striker, Striker, FIFA Soccer, NBA Jam, Super Mario World, Super Mario All Stars. Zahle bis 60 DM. Nehme auch jp. und US-Spiele. Tel.: 02232/44551.

Verkaufe für SNES je 40-60 DM: Dt.: Rock'n'Roll Racing, Mega Man X. US: Starwing, Super Mario Kart, Q-Bert, Mikkey Mouse, Tiny Toon. Jp.: Magic Johnson. 60 Hz.-Adapter 20 DM. PC-Engine GT + 14 Spiele 650 DM. Tel.: 0731/76634.

Tausche NHL '94, NFL '94, FIFA Soccer, Alien 3. Suche Might & Magic II, Wizardry V, Ultima, Paladins Quest, Dungeon Master. Tel.: 06131/509582.

Tausche fünf gegen zwei: Biete Super Mario All Stars, Mystic Quest Legend, Young Merlin, Tiny Toon u. Rampart US. Möchte dafür NBA Jam, NBA Live '95 oder Donkey Kong Country. Alles mit Anleitung. Tel.: 07446/2741 Tobias.

Verkaufe Super Nintendo mit FIFA Soccer, NHL '94, Sim City, Super WWF Wrestlemania, World League Basketball und F-Zero für nur 500 DM (1 1/2 Jahre alt). Tausche auch gegen Commodore Amiga 600. Bitte gebt Eure Tel.Nr. an. Danny Kauerauf, Dorfstr. 28, 09328 Cossen.

Tausche NHL '95 nur gegen Earthworm Jim (PAL, komplett) und Street Fighter 2' Turbo gegen anderes SNES-Spiel. Tel.: 0911/864159 abends oder Sa./So. evtl. öfter probieren.

Verkaufe SNES-Spiele World Cup USA 94 45 DM, Battletoads 40 DM, Bart's

Nightmare 40 DM, Magical Quest 35 DM, Street Fighter II 40 DM, Action Replay Pro 50 DM, SNES Converter 20 DM. Tel.: 04282/1753 Stefan.

Suche fast alles für SNES, Mega Drive, Game Gear, Game Boy und evtl. auch Tausch. Tel.: 0201/611814.

Verkaufe Super Nintendo + drei Pads, 25 Spiele, Tribal Tap, Super Game Boy + acht Spiele (SNES-Spiele z.B. indiziertes Spiel I+II + Special Moves-Liste). Tel.: 04506/699 für 1.600 DM (nur komplett).

!Hallo Freunde! Hier gibt's Super NES-Spiele zum Tausch oder Kauf: Gradius III, Troddlers, Super James Pond, T2 Arcade, Skyblazer, Rocky Rodent, Crash Dummies, Cybernator, Dracula, Super Probotector, Street Fighter II, Mario... Achtung: Suche sämtliche Rollenspiele für Super NES! Verkaufte 50/60 Hz-Adapter, NES- + Game Boy-Spiele. Tel.: 0941/947508 Gernot.

Tausche Rise Of the Robots gegen Street Racer (SNES), Donkey Kong Country (SNES), Micro Machines 2 (MD). Tel.: 0345/503558 bin von 14 Uhr bis 16.30 Uhr erreichbar.

Verkaufe Spiele für SNES: Super Ghouls'n'Ghosts 45 DM, Super Castlevania IV 50 DM, Super Mario World 30 DM, NBA Jam 60 DM, Starwing 50 DM, Street Fighter II 40 DM. Spiele mit Originalkarton und Anleitung. Ruft ab 20 Uhr an unter Tel.: 02171/49736 Markus.

Verkaufe Super Nintendo + Donkey Kong Country + indiziertes Spiel II + Earthworm Jim + Indiana Jones' Greatest Adventures + Super Metroid, alles nur wenige Wochen alt, kaum benutzt. Tel.: 04664/430.

Verkaufe/Suche ständig (!) Neo Geo CD. Verkaufe Rollenspiele, neuwertig, SNES: Shadowrun dt., Lord Of The Rings dt., 7th Saga US, Ultima Runes Of Virtue II US, Paladin's Quest US sowie King Arthur's World dt. + Dune II (MD) je 70 DM. Tel.: 02203/566389.

Verkaufe/Tausche Zelda III A Link To The Past dt., Street Fighter II dt., Turtles Tournament Fighters dt. und Pad Super Touch. Tausch gegen: Die Schlümpfe, Stunt Race FX, Super Street Fighter II, Super Metroid, Secret Of Mana, Samurai Shodown oder Action Replay Mark 2 oder nur das Pad gegen Another World oder Addams Family II oder alles für VB 180 DM. Tel.: 05347/1456 ab 21 Uhr Marco.

Verkaufe indiziertes Spiel II mit Anleitung

Meine Adresse:

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

**Meine derzeitigen drei
 Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

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

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)

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

Meckerkasten

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

Software News	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Scene	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Previews	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Spieletests	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Helpline	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Fun Mail	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Special (Winter CES-Show)	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Special (3DO)	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Anime	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Titelseite	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Editorial	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Inside	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Insert Coin (IMA-Messe)	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>

tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater

Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Drogzone	dt	99.00

Earth Worm Jim

Equinox	dt	99.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer 95	dt	129.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00



Int. Superstar Soccer	DV	119.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	119.00

Lion King (24 Meg)

Looney Tunes ACME	DV	137.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Luther Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	dt	99.00
Mickey's Challenge	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Night & Magic 2 dt. Texte	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00



NBA Jam Tournament

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00

NHLPA Hockey '95

Newman-Hoas Indy Car	dt	129.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates a.t. Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	dt	109.00
Ran & Stimpzy Show	dt	119.00

Rise of the Robots

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana-dt. Text	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spectre	dt	99.00
Spider Man (TV)	dt	129.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00

Star Wars 3



Stargate	dt	129.00
Street Racer	dt	119.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Battle Tank 2	dt	49.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	dt	119.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00



True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	59.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Vortex	dt	124.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video

Wario's Woods	dt	89.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero The Kamikaze	DV	129.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo More Fun Set	dt	309.00
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00

Donkey Kong (SGB)

Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Luclé	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milan's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw

WWF Raw	dt	65.00
---------	----	-------

Wario Blast

Wario Blast	dt	59.00
-------------	----	-------

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
GB + Zelda & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special transpa.	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00



Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	dt	99.00
Baby Boom	dt	109.00
Balzi	dt	89.00
Batman and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	dt	119.00
Boogerman	dt	109.00

Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Duffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
EAC Baseball 95	dt	109.00

Earth Worm Jim (24 Meg)

Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00

Fifa Soccer 95

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Last	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Luther Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00

Mega Bomberman

Mega Bomberman	dt	99.00
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
NBA Jam	dt	99.00

NBA Jam Tournament

NBA Live 95	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Otiffants	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates a.t. Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots

Rise of the Robots	dt	99.00
Ristar (Foel)	dt	114.00

Road Rash 3

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Schlümpfe	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD

Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	107.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n' Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt)

Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man (Acclaim)	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00

Spitterhouse 2	dt	49.00
Stargate	dt	119.00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate

Syndicate	dt	99.00
Talespin	dt	49.00

und Verpackung, alles dt. gegen Höchstgebot (Mindestgebot 120 DM). Kein Tausch! Tel.: 05402/3138.

Verkaufe SNES-Spielesammlung: zehn Spiele (Tiny Toon, indiziertes Spiel, Final Fight, Batman Returns, Amazing Tennis, NHLPA '93, Ghouls'n'Ghosts, Axelay, Super Soccer, F-Zero) und Angler Joypad und Adapter für 600 DM. Habe auch Game Boy mit neun Spielen. Tel.: 06222/2464 Philipp.

Verkaufe: Donkey Kong Country 90 DM, Earthworm Jim 100 DM, Super Turrigan, Cool Spot, Daffy Duck je 75 DM, Super Mario Kart, Sim City, Populous, Mario Is Missing, Mega Lo Mania, Action Replay Pro je 60 DM oder zusammen 625 DM (Ersparnis 125 DM). Tel.: 07445/1257.

Verkaufe/Tausche z.B. Flashback, Super R-Type, Wing Commander Secret Missions, Terminator 2, Cybernator, Axelay, Pilotwings, King Arthur's World, Super Ghouls'n'Ghosts, Alien 3, Super Castlevania IV, Kick Off I, Super Star Wars, Crash Dummies, Super Adventure Island (alle PAL), Phalanx, UN Squadron (Area '88), 7th Saga, Soulblazer (alle US). Suche z.B. Shadowrun, Donkey Kong Country, Secret Of Mana, Young Merlin (alle PAL). Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

Tausche: Donkey Kong Country, Secret Of Mana, Starwing, Super Mario Kart, Goof Troop, Super WWF Wrestlemania, Super Off Road, Batman Returns, Super Star Wars, Super Probotector, Rival Turf, T2 Arcade, Beethoven, F-Zero, Virtua Soccer, Cool Spot, NHLPA Hockey '93, Super Soccer, Legend, Super Tennis, ... Suche: Mega Man X, WWF Raw, Der König Der Löwen... Verkäufe auch. Tel.: 02237/8905 Andreas.

Tausche Super Soccer, Pocky & Rocky, Terminator 2, Art Of Fighting oder Probotector. Suche Syndicate, indiziertes Spiel oder Wing Commander Secret Missions. Tel.: 09231/3424 Manuel.

!Hallo Freunde! Hier gibt's Super NES-Spiele zum Tausch oder Kauf: Wizardry VI, Eye Of The Beholder, Super Conflict, Road Runner, Gradius III, Strike Gunner, James Pond, John Madden '93, Probotector, Spankey's Quest, Chuck Rock, First Samurai, ... Suche sämtliche Rollenspiele für Super NES. Verkäufe Game Boy-Spiele + 50/60 Hz-Adapter. Tel.: 0941/947508.

Suche aktuelle Titel für SNES, Game Boy, NES und Mega Drive. Z.B. Blackhawk, Final Fantasy III, Pitfall The Mayan Adventure, Soleil, etc. Suche auch komplette Sammlungen mit Konsole. Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Suche für das SNES WWF Raw. Biete dafür Nigel Mansell oder NHL '95 oder indiziertes Spiel II. Tel.: 04441/4934 Victor.

Verkaufe SNES mit zwei Joypads + sechs Spielen (Rock'n'Roll Racing, Shadowrun, etc.) für 650 DM (NP 1.100 DM) oder tausche gegen Mega Drive II + Mega CD II oder Neo Geo! Roman Salem, Birkenring 13, 91614 Mönchsroth.

Tausche Equinox oder NBA All Star Challenge gegen Lemmings II, Mega Man X oder Might & Magic II. Tel.: 04292/1662 Simon.

100 Super Nintendo-Spiele zu verkaufen. Spiele auch einzeln. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Tausche Super Mario All Stars, Top Gear, NHL '94, NBA Jam gegen Cool Spot, Young Merlin, Secret Of Mana, Bubsy, John

Madden '94, Flashback, Metal Marines (PAL). Tel.: 0341/4783203 Markus.

Tausche/Verkaufe SNES- und Mega Drive-Spiele, habe z.B. Rise Of The Robots, Mickey Mania, Earthworm Jim, etc. Tel.: 0641/71250.

Verkaufe SNES mit einem Joypad und Donkey Kong Country, Super Metroid, Mega Man X, Cool Spot, Super Game Boy, Mickey Mania, 7th Saga US und Adapter AD-29 für 700 DM, oder tausche gegen Jaguar mit einem Joypad und zwei Spielen, oder gegen Multi Mega mit einem Joypad und einem Spiel. Tel.: 08171/16238 ab 16 Uhr.

Verkaufe SNES + Zubehör + sieben Spiele (z.B. Final Fantasy III, Donkey Kong Country, Stunt Race FX, Secret Of Mana) + drei Joypads + 50/60 Hz-Adapter. Alles komplett mit Verpackung und Anleitung, 100% OK, VB 720 DM. Tausche auch gegen Jaguar oder 3DO mit je mindestens zwei Spielen. Tel.: 06625/7273 18-21 Uhr Oliver.

Tausche Mega Drive (50/60 Hz., alle US/Jp. Spiele laufen) mit drei Joypads und einem Joystick (1x 6 Button), zwei Verlängerungskabel (2m), RGB-Kabel, FIFA Soccer, NBA Jam, Street Fighter 2' Special, Hyperdunk und Sonic 1 gegen 3DO mit einem Spiel und einem Joypad (Panasonic), evtl. auch Verkauf: 900 DM (NP 1.120 DM). Verkäufe für SNES: indiziertes Spiel und Sunset Riders (je 60 DM). Tel.: 0716351373 ab 14 Uhr Ramazan.

Kaufe und verkaufe Spiele für Mega Drive, SNES und Game Boy. Tel.: 036840/30941 ab 16 Uhr.

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, SNES, Jaguar + 3DO. Suche Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsole), habe Doom, Syndicate, Donkey Kong Country, u.a. Suche günstig PAL-3DO mit Spielen. Verkauf von Spielen auch möglich. Tel.: 04774/1789 Rainer ab 18 Uhr.

Verkaufe: Super R-Type 40 DM, Sunset Riders 45 DM, alles dt. sowie ohne Verpackung. Tel.: 038310/270319.

VERSCHIEDENES

Verkaufe PC-Engine GT mit Columns, Mr. Heli, Bonk 2 (Super PC Kid 2) + Netzadapter für 400 DM. Verkäufe jp. Mega Drive mit Super Shinobi + Super Monaco GP für 150 DM. Marc Schmid, Meraner Weg 15, 75365 Calw. Kaufe + verkaufe Hard- und Software für PC-Engine/Duo. Tel.: 02334/40198 ab 17 Uhr Peter.

Tausche Turbo Duo + SCDs + zwei Pads (Jp./US) gegen 3DO (NTSC/RGB) + Game (Dragon's Lair) oder gegen LD-Player PAL/NTSC. Verkäufe MAK-Platinen oder lege sie noch drauf. Tel.: 02381/57319.

Hallo Mc Micro/H. Klaus. Hallo Hupfmann. PC-Engine-/Turbo Duo Hard- und Software kauft und verkauft. Tel.: 0212/208689 ab 17 Uhr, Wolfgang.

Suche Sega 32X-Spiele, Mega CD-Spiele sowie Mega Drive- & SNES-Spielmodule zu kaufen, z.B. Rise Of The Robots, Virtua Racing, Der König Der Löwen, NHL Hockey '95, usw. Suche aber auch ältere Spiele wie z.B. Legend Of The Mystical Ninja, Pac-Attack, usw. Schickt Eure Spielereisen bitte schnell an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Tausche/verkaufe Spiele für SNES, Mega Drive und Mega CD. Suche 3DO (PAL) mit Spielen. Habe z.B. Der König Der Löwen, Earthworm Jim, Rise Of The Robots, etc.

Tel.: 0641/791740 Monika.

Kaufen, verkaufen und tauschen Spiele für SNES, Mega Drive, Mega CD, 32X, Game Boy, Jaguar, 3DO, Amiga CD32, CD-i, NES, Neo Geo, Turbo Duo. Suchen auch Sammlungen mit Gerät. Suchen günstig Sony PlayStation, Saturn, Neo Geo CD, FM Towns Marty mit Spielen. Tel.: 07724/7747 ab 17.30 Uhr Martin & Moni.

Verkaufe NES mit sieben Spielen, vier Joypads und mit 4-Spieler-Adapter. Alles in Topzustand. VB 250 DM. Rafaele Tempone, Schenkelstr. 25, 67259 Beindersheim, Tel.: 06233/73172.

Verkaufe folgende SNES-Spiele: Super WWF Wrestlemania 60 DM, Street Fighter II 50 DM, Super R-Type 50 DM leider fehlen die Verpackungen. Super Air Diver 60 DM, indiziertes Spiel 70 DM, Super Star Wars, Super Empire Strikes Back 60 DM, Action Replay Pro, alle mit Verpackungen. Gehe evtl. mit dem Preis herunter. Tel.: 02054/7346 am besten ab 14 Uhr Ciao Euer Markus.

Verkaufe über 20 SNES-Games, z.B. Breath Of Fire, Illusion Of Gaia (Illusion Of Time), Stunt Race FX, Rock'n'Roll Racing, Donkey Kong Country, Syndicate, Desert Fighter, Super Street Fighter II, Secret Of Mana, Turrigan, Vortex, uvm., auch mit Gerät, sowie einem Mega Drive 50/60 Hz-Umbau + sechs Spiele (Landstalker, indiziertes Spiel II, Urban Strike) + zwei Pads, vielleicht auch Tausch (andere Konsolen). Tel.: 08031/7685 Markus.

Tausche Mega Drive (50/60 Hz., alle US/Jp. Spiele laufen) mit drei Joypads und einem Joystick (1x 6 Button), zwei Verlängerungskabel (2m), RGB-Kabel, FIFA Soccer, NBA Jam, Street Fighter 2' Special, Hyperdunk und Sonic 1 gegen 3DO mit einem Spiel und einem Joypad (Panasonic), evtl. auch Verkauf: 900 DM (NP 1.120 DM). Verkäufe für SNES: indiziertes Spiel und Sunset Riders (je 60 DM). Tel.: 0716351373 ab 14 Uhr Ramazan.

Suche Sony PS-X oder evtl. Sega Saturn, zahle gut. Verkäufe für Mega Drive: Mega Games 25 DM. Tel.: 07824/1273.

Verkaufe Neo Geo (RGB 350 DM) + drei Spiele. Super NES US + acht Spiele (z.B. SFF II) für 500 DM. Diverse Mega Drive-Spiele (z.B. Desert Strike); PC-Spiele (z.B. FIFA CD), diverse Hefte. Tel.: 0441/34239 ab 17.30 Uhr.

Kaufe Sega Mega Drive, Mega CD, Saturn, Super Nintendo, Neo Geo, Game Gear, Game Boy-Konsolen und Module. Auch ganze Sammlungen. Angebote an: Lutz Iffland, Hansering 32, 58339 Breckerfeld oder Tel.: 02338/3577.

Verkaufe SNES u. Super Mario World, Super Soccer, indiziertes Spiel II, Action Replay Pro, Starwing u. Rarität: indiziertes Spiel I und Final Fight Guy. Einzeln oder zusammen für 590 DM. Game Boy + 22 Spiele für 300 DM, alles unter 50% vom NP. Vectrex: 100-150 DM oder tausche alles gegen Neo Geo + zwei Joyboards + zwei Prügelspiele. Tel.: 03973/31064 ab 13.40 Uhr Mathias.

Nur Ludwigshaven: Leih mir jemand, umsonst, für eine Woche oder länger eine MAK-Platine? Wenn es geht bitte keine, die vor 1988 erschienen ist. Tel.: 555871.

Tausche für SNES Alien 3, Starwing, Rock'n'Roll Racing, Sensible Soccer und indiziertes Spiel gegen NES mit Zelda 1+2, Maniac Mansion, Super Mario Bros.3. Tel.: 04704/586. PS: NES + Spiele gut erhal-

ten + nicht defekt, zwei Joypads.

PC-Engine/Turbo Duo. Verkäufe- Kaufe auch Bestände. Tel.: 0212/208689 ab 17 Uhr, Wolfgang.

Verkaufe MAK mit Mortal Kombat-Platine oder tausche gegen andere Konsole. Verkäufe auch diverse 3DO-Spiele, und suche Saturn und Software. Suche für PC dringend Life & Death dt., zahle 40 DM. Tel.: 07802/7773.

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Super NES, Game Gear, Panasonic 3DO, PC-Engine und Jaguar. Tel.: 0511/414899 Thomas.

Verkaufe SNES-Spiele. Habe z.B. Secret Of Mana, Mystical Ninja, etc. Ca. 30 Spiele ab 40 DM. Tausche gegen Samurai Showdown, Super Street Fighter II, Actraiser 2. Kaufe Konsolen mit Spielen, z.B. Game Gear, PC-Engine, etc. Kaufe auch Modulsammlungen. Super Return Of The Jedi für 100 DM. Tel.: 05071/522, Fax: 05071/2012. Kaufe auch Zubehör (Adapter, Pads).

Tausche Games für SNES/Jaguar. Verkäufe/Tausche FM Towns Marty PAL, Viewpoint, Scavenger 4, Splatterhouse oder Multi SNES RGB 50/60 Hz., Spiele und Zubehör. Suche 3DO, Jaguar, PS-X, usw. Tel.: 07354/2873.

Verkaufe und tausche SNES-, Game Boy- und Amiga-Games. Verkäufe auch andere Sachen wie CDs, usw. Liste gegen 1 DM Rückporto. Bitte schreibt an: Nils Buhler, Bornreier Str. 50, 27729 Wallhöfen. Aktion: Verkäufe Master System II mit Alex Kidd und Wonderboy und Joypad gegen Höchstgebot! Tel.: 04793/3303 nur nachmittags Nils.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele + Konsolen für Mega Drive, Mega CD, 32X, Super NES, Neo Geo (CD), Game Gear, Game Boy, 3DO, Lynx, PC-Engine, Jaguar, Saturn, PlayStation, usw. Kaufe auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe: Mega Drive + Mega CD II + vier Pads + 4 Way Play + sechs Module (FIFA Soccer, indiziertes Spiel II, Fatal Fury, u.a.) vier CDs (Thunderhawk, Sonic CD, u.a.) für VB 1.100 DM. Außerdem Game Gear + Netzteil + G-Loc + Sonic für 85 DM. SNES + vier Pads (Patriot + Program) 200 DM, Street Fighter 2' Turbo 50 DM, Brawl Bros. 50 DM, WWF Raw 80 DM, Final Fantasy II US 45 DM, Action Replay Pro 40 DM. 3DO: Shock Wave 50 DM, Pebble Beach Golf 40 DM, Demolition Man + Gun 150 DM. Neo Geo CD: Alpha Mission II 60 DM, Top Hunter 90 DM. Tel.: 04351/43833.

Videospieleclub Unity sucht Mitglieder. Wir besprechen: Jaguar, Neo Geo und Mangas. Clubzeitschrift vorhanden. Call: 0221/73929 or 738979. See you.

Verkaufe Computer- und Videospielezeitschriften: Mega Fun, Powerplay, Sega Magazin, ASM, Megablast, Gamers, Game Pro und Maniac. Für jedes komplette Heft 2 DM. Nähere Informationen unter Tel.: 02403/64934 ab 18 Uhr.

Kaufe Module für SNES, NES, Game Boy, Sega Mega Drive, Mega CD, und Game Gear, auch mit Gerät. Tel.: 05561/3094 von 17-20 Uhr Stephan.

Verkaufe Neo Geo, zwei Joyboards, drei Spiele (Art Of Fighting 2, King Of Fighters '94, Viewpoint) + Memory Card, alles 100% Topzustand, komplett 800 DM. Tel.: 02407/59754.

seaQuest

Ist seaQuest der erste Erfolg von Malibu Games alias THQ, oder wen haben sie diesmal bestochen?

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Dank RTL ist Steven Spielbergs futuristische Serie seaQuest rund um das gleichnamige Unterseeboot auch dem deutschen



Die Brücke der seaQuest



Darwin auf der Flucht (vor Werbung?)



Die seaQuest (blau) verteidigt eine Unterwasserstadt

Publikum sehr wohl ein Begriff. Malibu Games/THQ ermöglicht es nun dem immer größer werdenden Fan-Club als Captain seines geliebten U-Bootes für den Frieden in den Ozeanen zu sorgen. Je nach aktuellem Dienstgrad bekommt Ihr einen Quadranten zugeteilt. Während Ihr nun mit der seaQuest rumkurvt und feindliche Piratenschiffe mit verschiedenen

Waffen, die Ihr Euch jederzeit nachkaufen könnt, dem Meeresboden gleichmacht, erhaltet Ihr die verschiedensten Hilfsgesuche der UEO (United Earth Oceans). So müßt Ihr zum Beispiel die Lecks eines gesunkenen Öltankers schweißen oder eine Lagerhalle für Drogen zerstören. In den meisten Fällen haben



Markus: Eigentlich kannte ich seaQuest nur vom Zappen, doch das wird sich nach diesem Spiel wohl ändern. Schon nach relativ kurzer Zeit hat man sich mit dem Spielprinzip angefreundet und die Aufmachung trägt dazu bei, daß man schon bald mitzittert und die Zeit vergißt. Das ist auch besser so, denn seaQuest ist recht zeitintensiv, man muß die einzelnen Aufgaben öfters anspielen, um dann das jeweilige Problem in der vorgegebenen

Zeit zu lösen. Die Steuerung der seaQuest dsv und ihrer Vehikel läßt sich durchaus sehen und auch die Grafik kann zu neuen Versuchen anregen. Leider bekommt man die Passwörter meiner Meinung nach in etwas zu großen Abständen und es ist doch etwas frustrierend, die letzten drei Missionen noch einmal spielen zu müssen. Aber nichtsdestoweniger fühlt man sich als Captain einfach großartig und ist richtig besorgt, die UEO zu beschützen. seaQuest-Freaks und alle, die schon immer einmal Captain Nemo spielen wollten, können zuschlagen.

Eure Missionen folgendes Muster: Ihr steuert die seaQuest zunächst an den auf Eurer Karte angezeigten Einsatzort; dort angekommen, müßt Ihr Euch für das passende Gefährt entscheiden (siehe Kasten). Eure Ausrüstung besteht aus einem Minen- und Bergungsfahrzeug (Crab), einem Sea Truck,

einem Reparaturroboter (H-R Probe), einem U-Boot für den Angriff (Stinger) sowie einem zur Verteidigung (Sea Speeder), und natürlich Darwin, dem Delphin. Habt Ihr die jeweilige Mission erfüllt, werdet Ihr entlohnt und eventuell befördert. Wird Euer U-Boot zerstört oder scheitert Ihr bei einer Mission, könnt Ihr mittels Passwortfunktion im letzten Quadranten neu beginnen.

Die Fahrzeuge



HERSTELLER: MALIBU GAMES/SCULPTURED SOFTWARE
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD:SCHWER
 LEVELS:4+
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:149,- DM
 MUSTER VON:THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78% GRAFIK				
70% SOUND/FX				
72% FUN				

HIER FINDEST DU SCHWEINE-PREISE

- DURCH LAGERBEREINIGUNGSaufkäufe
- DURCH SONDERPOSTENAufkäufe
- DURCH KONKURSAufkäufe

(0221) 963 60 86

SPAR



WA(R)S!

MF 0395

DIE SCHNÄPPCHENHÄPPCHEN VON CPS FRANK HEIDAK

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RUF' AN, SOLANGE NOCH ETWAS DA IST!

- Barkley Shut up & Jam SN 59.95
- Battletoads in Battlem. SN 49.95
- Blues Brothers SN 49.95
- Brett Hull Hockey SN 59.95
- Dino Dini Soccer SN 49.95
- Double Dragon 5 SN 59.95
- Gods MD 39.95
- Goof Troop SN 59.95

- Lemmings 2 MD 49.95
- Markos Magic Footb. MD 39.95
- Mega Turrican MD 49.95
- Megalomania SN 49.95
- Menacer+6 Spiele+Term.2 MD 99.95
- Mickey Mania MD 49.95
- Mickey Mania SN 59.95

- Micro Machines SN 59.95
- Mighty Max SN 59.95
- Pitfall! MD 49.95
- Pop'n Twinbee SN 49.95
- Rise of the Robots SN 89.95
- Second Samurai MD 49.95
- Spectre SN 39.95

- Star Wing (FX) SN 49.95
- Super Bomberman SN 59.95
- Super Kick Off MD 39.95
- Techno Clash MD 39.95
- Tiny Toon Adventures SN 49.95
- Vortex (FX) SN 49.95
- World League Basketb. SN 49.95
- Zool SN 49.95

MD = MEGA DRIVE • MC = MEGA CD • SN = SUPER NINTENDO • GB = GAME BOY • ALLE ANGBOTE SIND ORIGINAL DEUTSCHE LIZENZWAREN

Nur Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9,95 (die Post kassiert dazu 2,50 Zahlscheinentgelt) • aktuelle Preisliste mit AGB bei Lieferung! • Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. • Unsere Geschäftsbedingungen gelten für alle Auslieferungen. • Ältere Angebote werden bei Erscheinen dieser Anzeige ungültig.

Leserhits Mega Drive

- 1 Virtua Racing**
(8) 10. Monat Rennspiel **Sega**
- 2 NHL '95**
(1) 5. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Earthworm Jim**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 4 Dune II**
(-) 1. Monat Strategie **Virgin/Westwood Studios**
- 5 Urban Strike**
(3) 4. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 6 Sonic & Knuckles**
(2) 3. Monat Jump'n Run **Sega**
- 7 Shining Force II**
(4) 3. Monat Strategie **Sega**
- 8 FIFA Soccer**
(6) 14. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 9 FIFA Soccer '95**
(7) 2. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 10 Doom 32X**
(9) 2. Monat 3D-Shoot'em Up **Sega/Id Software**

Leserhits Alle Systeme

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 2. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Indiziertes Spiel**
(3) 5. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Secret Of Mana**
(5) 5. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 4 Super Street Fighter II**
(2) 7. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 5 Earthworm Jim**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 6 FIFA Soccer**
(6) 13. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 7 Final Fantasy III**
(-) 1. Monat Rollenspiel **Squaresoft**
- 8 Alien Vs. Predator**
(4) 2. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 9 Doom**
(9) 2. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 10 Super Mario Kart**
(-) 13. Monat Rennspiel **Nintendo**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 3. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Indiziertes Spiel**
(2) 5. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Secret Of Mana**
(4) 11. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 4 Super Street Fighter II**
(3) 7. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 5 Final Fantasy III**
(-) 1. Monat Rollenspiel **Squaresoft**
- 6 Super Mario Kart**
(6) 22. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 7 Earthworm Jim**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 8 Stunt Race FX**
(7) 4. Monat Rennspiel **Nintendo/Argonaut**
- 9 WWF Raw**
(-) 1. Monat Sportspiel **Acclaim**
- 10 FIFA Soccer**
(-) 6. Monat Sportspiel **Electronic Arts**



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu, um mitzumachen, einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil; und denkt bitte daran, auch Euer System anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern in Zusammenarbeit mit Order In Time zwei NBA Jam Tournament Edition fürs

Super Nintendo sowie eine T.E. auf dem Mega Drive. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Hier noch die Gewinner der letzten Ausgabe: Jeweils ein Donkey Kong Country fürs Super Nintendo haben gewonnen Stefan Bilchel aus Halberstadt und Anjo-Michael Schwarz aus Weiterstadt, ein Pagemaster fürs Mega Drive geht an Stefan Spicker aus Fulda.



Iron Soldier



Battletech Meets Jaguar

Charts UK (Cartridge)



- 1 FIFA Soccer '95**
(MD) Sportspiel **Electronic Arts**
- 2 Donkey Kong Country**
(SNES) Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 3 Der König Der Löwen**
(SNES/MD/MS/GG) Jump'n Run **Virgin/Disney**
- 4 Earthworm Jim**
(SNES/MD) Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 5 Micro Machines 2**
(MD) Rennspiel **Codemasters**

CTW 09.01.95 (C) ELSIPA compiled by Gallup

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV: Link's Awakening**
(1) 18. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Donkey Kong**
(2) 6. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Warlo Land**
(3) 10. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 4 Mystic Quest**
(4) 20. Monat Rollenspiel **Nintendo/Squaresoft**
- 5 Kirby's Dreamland**
(5) 7. Monat Jump'n Run **Nintendo**

Charts USA (Alle Systeme)



- 1 Donkey Kong Country**
(SNES) Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Der König Der Löwen**
(SNES) Jump'n Run **Virgin/Disney**
- 3 Madden NFL Football '95**
(MD) Sportspiel **Electronic Arts**
- 4 Der König Der Löwen**
(MD) Jump'n Run **Virgin/Disney**
- 5 NBA Live '95**
(SNES) Sportspiel **Electronic Arts**

Weekly Famicom Tsushin 27.01.95

Leserhits 3DO

- 1 Road Rash**
(1) 5. Monat Rennspiel **Electronic Arts**
- 2 FIFA Soccer**
(2) 3. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Need For Speed**
(4) 2. Monat Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**
- 4 Shock Wave: Invasion Earth 2019**
(3) 5. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 5 Demolition Man**
(-) 1. Monat Genre-Mix **Virgin**

Leserhits Neo Geo

- 1 Samurai Shodown 2**
(-) 1. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 King Of Fighters '94**
(1) 4. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Viewpoint**
(4) 19. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 4 Samurai Shodown**
(2) 17. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 Art Of Fighting 2**
(-) 6. Monat Beat'em Up **SNK**

Leserhits Jaguar

- 1 Alien Vs. Predator**
(1) 11. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 2 Doom**
(3) 3. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 3 Iron Soldier**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **Atari/Eclipse**
- 4 Tempest 2000**
(2) 10. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 5 Kasumi Ninja**
(-) 1. Monat Beat'em Up **Atari**

Wario Blast: Featuring Bomberman

... für alle, die Wario und seine Sippschaft schon immer in die Luft sprengen wollten

Mit dem Vorgänger, Dynablast (dt.) bzw. Bomberboy (jap.), der im August '90 auf den Markt kam, hat Wario Blast: Featuring Bomberman nicht mehr viel am Hut. Der Zwei-Spieler-Modus ist einem Four-Player-Battle-Mode gewichen, den Panel Shop hat Hudson Soft ganz in der Versenkung verschwinden lassen, dafür aber das Leveldesign komplett neu gestrickt. Als einer der ersten Game Boy-Titel in Deutschland hat sich Dynablast natürlich blendend verkauft, Grund genug für Nintendo bei Hudson zu intervenieren und dafür zu sorgen, daß auch Wario auf seine Kosten kommt, was wohl auch den Grund darstellt, weshalb das Modul mit einem 3/4 Jahr Verspätung auf den Markt kam. Wer allerdings glaubt, Wario Blast würde zu sehr an die bereits bekannten Versionen erinnern, irrt sich gewaltig; erst ein, dann zwei, dann



Martin: Ey, Markus, schubsen gilt nicht; bis auf dieses gemeingefährliche Extra ist der Battle Mode diesmal aber

sehr ausgewogen, sogar mit abschaltbaren Power Ups. Wer sich zuvor bereits am Story-Modus versucht hat befindet sich natürlich etwas im Vorteil, denn er kennt schon die Tücken, sprich Extras, der insgesamt acht Runden; aber der Ein-Spieler-Modus ist gar nicht das entscheidende Spielelement, auch wenn Hudson Soft versucht hat dem Wuselspielprinzip mit bis zu drei Gegnern und einigen neuen Extras etwas Neues abzugewinnen. Zur Höchstform läuft Bomberman allerdings erst als Party-Game auf, erbitterte Grabengefichte und lauthales Geschrei sind hier an der Tagesordnung. Von kleineren Schnitzern im Story Mode 'mal abgesehen, bspw. sprengen sich die Gegner stellenweise gegenseitig in die Luft und die Endgegner lassen sich zum Teil mit der gleichen Taktik überlisten, ist Wario Blast einfach kultig und unkomplizierter denn je (je weniger Extras desto besser).

SUPER GAME BOY Wuselspiel / 1-4 Spieler

drei Warios gilt es in die Luft zu sprengen, und dann wartet noch ein recht fetter Obermütz auf Euch. Die Power Ups hat Hudson diesmal gewaltig abgespeckt: Extra Bombe, Explosionserweiterer, Toten-

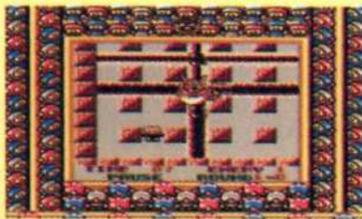


Victory (Story Mode)



Die Extras lassen sich im Battle Mode wahlweise an- und ausschalten

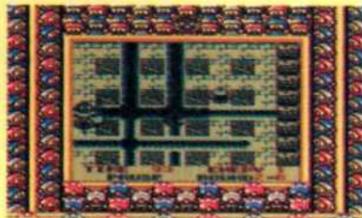
Level Bosses



Round 1: Easy; Ihr müßt nicht einmal seine Häscher und den Endgegner gleichzeitig mit Bomben eindecken



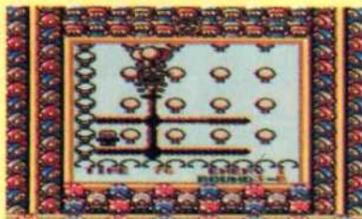
Round 5: Ihr könnt den Geist nur treffen, wenn er gerade einen Blitz wegschleudert; also frühzeitig eine Bombe legen



Round 2: Ihr könnt den Kreisel nur treffen, wenn er seine Waffe ausschleudert



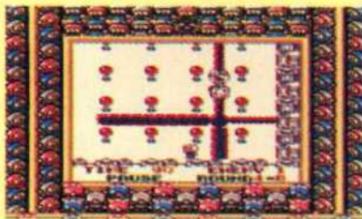
Round 6: Die lebende Bombe zweimal treffen (Vorsicht Detonation!) und dann den Krebs mit einer Bombe eindecken



Round 3: Lockt den Ballonkünstler an, legt zwei Bomben und versteckt Euch in einer Nische, wenn er auf Euch schießt



Round 7: Einfach genügend Abstand wahren, dann kann Euch selbst das Schwert nichts anhaben



Round 4: Legt seitlich versetzte Bomben (jeweils 2), um zuerst die Pflanzen und dann den Blumentopf zu treffen



Round 8: Der letzte Obermütz verwandelt sich zweimal; wenn er aber ins Zittern kommt ist, selbst Bomberman verwundbar

kopf, Kick, Beschleuniger (Dashin), Block Passer (Moto), Bombenserie (Liner), Schubser (Trouncer), darunter sind die letzten fünf erst ab späteren Levels verfügbar, das war's dann schon; aber das reicht auch absolut, egal ob im Story- oder im Battle-Modus. Natürlich könnt Ihr den Ein-Spieler-Modus auch als Wario angehen und bekommt nach jedem Level ein hilfreiches Passwort (siehe Tips- und Tricks-Seiten).

HERSTELLER: NINTENDO/HUDSON SOFT
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 32 (STORY) / 8 (BATTLE)
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/SUPER MULTITAP
 CA. PREIS: 69,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
61% GRAFIK				
75% SOUND/FX				
83% FUN				



Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30
3DO

Draxon's Revenge	us	69,95
Toon Time	us	19,95
Jurassic Park	us	39,95
Samurai Shodown	us	99,95
Mega Race	us	49,95
Monster Manor	us	59,95
Road Rash	pal	79,95
Offworld Interceptor	us	79,95
Need for Speed	us	99,95
Total Eclipse	us	59,95

Sony PSX

Playstation Konsole	ntsc	1449,95
Toshinden	jp	189,95
Ridge Racer	jp	189,95
Parodius Deluxe	jp	189,95

Neo Geo

Samurai Shodown 2	us	469,95
Cyberlip	us	149,95
Samurai Shodown	us	269,95
Viewpoint	us	349,95
Nam 1975	us	159,95
Magician Lord	us	159,95
King of Fighters 94	us	Gebot!

32X

Starwars Arcade	us	109,95
Space Harrier	us	119,95
Virtua Racing deluxe	dt	124,95

SNES
Mega Drive
Jaguar

Software-Bestellungen
ab 200 DM portofrei!!!

Tel. 10-21 Uhr
0351/2526611

KOPMANN Computer

Super Nintendo

Desert Strike	dt	119,95
Power Rangers	dt	124,95
Rock'n Roll Racing	dt	109,95
Secret of Mana	dt	99,95
Sim City	dt	89,89
Street Racer	dt	114,95
Tetris & Dr. Mario	dt	89,95
World Cup Striker	dt	119,95
WWF Raw	dt	149,95

Sonderangebote

Pitfall	dt	99,95
Mickey Mania	dt	79,95
Rummenigge Player Manager	dt	79,95
Prince of Persia	dt	79,95
Blues Brothers	dt	49,95
Goof Troop	dt	49,95
Populous	dt	49,95
Tiny Toon Adventures	dt	49,95
Star Wing (FX)	dt	39,95
Turtles 4	dt	39,95
Batmans Returns	dt	39,95

Infrarot Pad (2 Stück) komplett nur	79,95
Action Replay 2	99,95
Donkey Kong Country Spieleberater	24,95
6 Spiele Adapter	49,95

Game Boy

Wario Blast	dt	59,95
Jurassic Park	dt	49,95
R-Type 1	dt	19,95

Mega Drive

Cannon Fodder	dt	109,95
Die Schlümpfe	dt	109,95
Striker	dt	119,95
Ottifants	dt	39,95

Mega CD · Game Gear · Amiga CD 32 · 3DO

PREISLISTE KOSTENLOS !!!

Händler willkommen.
Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN- Gebühr
Ab DM 300,- VERSANDKOSTENFREI

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen. Fax: 0581 - 44327

Star Trek: Starfleet Academy

Nach Star Trek: The Next Generation schiebt nun Interplay das nächste Abenteuer rund um dieses Universum nach

SUPER NINTENDO

Genre-Mix / 1 Spieler

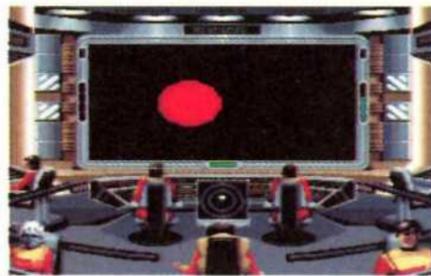
In Star Trek: Starfleet Academy Bridge Simulator übernehmt Ihr die Rolle eines jungen Kadetten, der seine Ausbildung im letzten Quartal mit dem Brückensimulator abschließen muß. Habt Ihr die Attribute Eures Charakters gewählt (männlich, weiblich, Name, Erfahrung), geht es auf den Campus. Von dort könnt

Ihr in die Kantine gehen, um Euch zu unterhalten, den Hörsaal aufsuchen, Euer Quartier zum speichern betreten und



Vom Campus aus gelangt Ihr in die einzelnen Spielfunktionen

natürlich den Mission Simulator aufsuchen. Ihr nehmt also im Sessel des Captains Platz und ruft über den Hauptschirm sämtliche Stationen auf, wie z.B. den Maschinenraum und die wissenschaftliche Abteilung, steuert Raumstationen und Bojen an, und nehmt natürlich feindlich gesinnte Schiffe ins Visier.



Der Simulatoreinsatz beginnt



Stefan: Toll, toll, endlich kommen rosige Zeiten für Star Trek-Fans. Starfleet Academy gefällt mir sogar noch etwas besser als die Abenteuer der Next Generation. Einige Themen wurden direkt aus den Filmen übernommen und auch die Grafik bringt das Flair der Star Trek-Filme ganz gut rüber; das soll aber nicht heißen, daß Ihr wahre Meisterleistungen auf dem Bildschirm vorgesetzt bekommt, denn manchmal ist weniger auch

mehr, bzw. übersichtlicher. Am besten finde ich natürlich die Möglichkeit, im Simulatorraum unter den Missionen auch Abschnitte aus den Filmen "Der Zorn des Khan" oder "Das unentdeckte Land" nachspielen zu können. Auch die Menüführung ist ziemlich übersichtlich, und Ihr habt Euer Sternenschiff recht schnell unter voller Kontrolle. Bei diesem Mix aus Action und Simulation werden auch Nicht-Star-Trek-Begeisterte ihre Freude haben und so manche Stunde durchs All dösen.



Vor dem Kampfsimulatortraining könnt Ihr Euer Schiff wählen



In der Kantine haltet Ihr ein Schwätzchen

HERSTELLER: INTERPLAY
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ACCLAIM/ARJAY GAMES



True Lies

Arnold Schwarzenegger wollte wiederkommen, und nun ist er als Harry Tasker zurück

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Dank Acclaim dürfen Arnie-Fans nun einen ihrer Lieblingsfilme interaktiv nachspielen. Modul rein, Schalter an, und schon darf man, in den Luxusbody seines Idoles gesteckt, auf Terroristenjagd gehen. Zuerst zapft Ihr den Computer Eurer Widersacher an, flüchtet spektakulär einen verschneiten

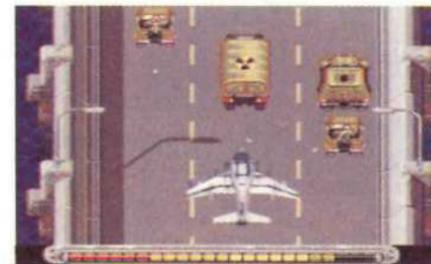
MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler



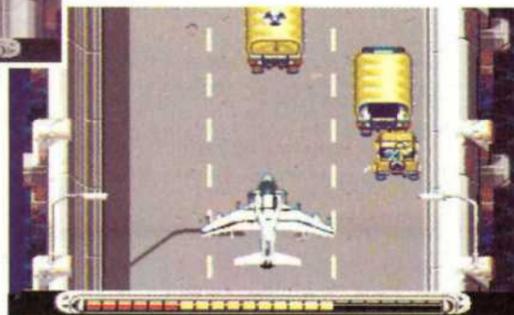
In den Docks gibt's viele Sackgassen (SN)

jedoch beliebig oft nachladen darf. Unterwegs kann Harry noch Extrawaffen wie Maschinengewehr, Schrotflinte und Handgranaten sammeln, deren Munition begrenzt ist und aufgefrischt werden muß. Neben den normalen Levels,



Harry im Super Nintendo-Harrier

Abhang hinunter und spielt schließlich mehrere Filmszenen nach. Arniemausis Grundausrüstung besteht lediglich aus einer Knarre, die er



... und hier im Mega Drive-Harrier



Markus: Auf den ersten Blick macht True Lies noch einen recht guten Eindruck; die Kollisionsabfrage ist fair, Harry läßt sich ganz nett steuern (er kann sogar bildhübsche Rollen hinlegen) und auch die Extrawaffen sind nicht so enttäuschend. Allerdings fragt man sich spätestens im dritten Level, wo die Neuerungen bleiben, denn außer dem Harrier-Abschnitt bietet True Lies keinerlei

Abwechslung. Auch die Idee mit dem Nachladen ist ziemlich in die Hose gegangen, denn bald entleert man nach jeder Schießerei seine Knarre erst einmal mit sinnlosen Schüssen in die Luft, um nicht während des nächsten Gefechts nachladen zu müssen. Technisch gesehen ist das SNES minimal überlegen, ansonsten gleichen sich beide Versionen wie ein Modul dem anderen; wegen des viel zu hohen Schwierigkeitsgrades ist True Lies aber nur Masochisten und Arnie-Süchtigen zu empfehlen.

die sich am Boden abspielen, gibt es sogar einen Abschnitt,

in dem Harry seine Flugkünste im Harrier unter Beweis stellt.

SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY/GAME GEAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SAUSCHWER
 LEVELS: 9+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 159,- DM
 MUSTER VON: ACCLAIM



MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME BOY/GAME GEAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SAUSCHWER
 LEVELS: 9+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: ACCLAIM



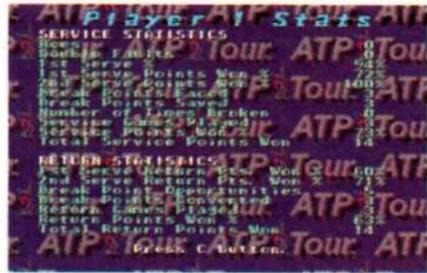
ATP Tour

Mischt mit Eurem selbstkreierten Spieler in der Tennis-Elite mit!

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Der Vier-Spieler-Modus ist, dank Sega Tap bzw. EA Four Way Play, mittlerweile Standard, und bei den Spielmodi hat ATP Tour auch einiges zu bieten: Exhibition, drei Liga-Modi, darunter zwei ATP-Turniere, nur an einen Practice-Modus wurde nicht gedacht; der wäre angesichts der billigen Computer-



Die Statistiken zwischen den Matches lassen keine Wünsche offen

gegner auch ziemlich überflüssig gewesen. Neben den Standardfeatures, wie der einstellbaren Zahl der Sätze, den



Netzgefechte sind nicht gerade an der Tagesordnung



Martin: ATP Tour als ausgereifte Simulation zu bezeichnen, wäre wohl etwas übertrieben, auch wenn es durchaus gute Ansätze vorzuweisen hat; die Statistiken nach jedem Match suchen ihresgleichen, eine Batterie speichert Eure Fortschritte, besonders lobenswert ist aber die Möglichkeit, sich eigene Spieler zu kreieren und langsam die Rangliste emporzuklettern. Im eigentlichen Spiel sieht's dann aber gar nicht

mehr so toll aus; ganz im Gegenteil, das Schlagrepertoire läßt etwas zu wünschen übrig, die Computergegner lassen sich alleamt ohne die geringsten Probleme abziehen, und mehr als ein heiseres Krächzen konnte Sega dem Z80A-Soundchip wohl nicht entlocken. Zur Ehrenrettung trägt natürlich, wie so oft, der Vier-Spieler-Modus bei, der das Modul letztendlich über die 60% Hürde rettet; alles in allem ganz nett, aber gegenüber Time Warners' Davis Cup World Tour bzw. Codemasters' Pete Sampras chancenlos.



Im Mehr-Spieler-Modus geht's schon etwas hektischer zur Sache

Spielfeld-Belägen, Replay, usw. hat sich Sega Sports etwas ganz Neues einfallen lassen: Ihr könnt Euch nämlich einen eigenen Spieler erstellen und mit ihm an der ATP Tour teilnehmen; der Zwischenstand wird natürlich via Batterie abgespeichert. Nach

jedem Match informiert eine ausführliche Statistik über Eure bisherigen Leistungen.

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BATTERIE/SEGA TAP
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: SEGA



DIE "DX" IST DA!!!!
Die neueste Hardware für euer SNES von FFE!

FEATURES:

- * 32 MBITRAM
- * GAME SAVER
- * TRAINERMAKER
- * VERSCHIEDENE CHEAT CODES VERWENDBAR!

UVM.

nur 799 DM

07171-81515

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN!

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MWST. Lieferung. Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

Inhaber: Markus Stubenvoll !!! NUR VERSAND !!!
 Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd

Electric dreams

Mega Drive	Super - Nes	Mega - CD 2
Adams Family Values Dt. 99,-	Actraiser 2 Dt. 115,-	Battle Corps Dt. 109,-
Andretti Racing Dt. 99,-	Addams Family Values Dt. 99,-	Dune Dt. 99,-
ATP-Tennis Dt. 109,-	Axelay Dt. 119,-	Ecco 2 Dt. 109,-
Ballz Dt. 95,-	Beauty and the beast Dt. 109,-	Final Fight Dt. 89,-
Bill Walsh Footb. Dt. 99,-	Bugs Bunny - Rabbit R. Dt. 128,-	F 1-Champ. Dt. 109,-
Boogerman Dt. 109,-	Chaos Engine Dt. 112,-	Heimdall US 99,-
Bubsy 2 Dt. 92,-	Charles Barkley Dt. 125,-	Jurassic Park Dt. 89,-
Castlevania Dt. 92,-	Dschungelbuch Dt. 129,-	Mickey Mania Dt. 105,-
Chaos Engine Dt. 109,-	Donkey Kong Country Dt. 149,-	Powermonger Dt. 94,-
Combat cars Dt. 79,-	Equinox Dt. 125,-	Rebel Assault Dt. 109,-
Das Dschungelbuch Dt. 109,-	Earthworm Jim Dt. 129,-	Silpheed Dt. 89,-
DR. Robotniks MB Dt. 99,-	F1-Pole Pos 2 Dt. 115,-	Soulstar Dt. 109,-
Ecco 2 -Tideso Time Dt. 109,-	Flintstones - The Movie Dt. 105,-	Thunderhawk Dt. 99,-
Eternal Champions Dt. 99,-	Itchy & Scratchy Dt. 119,-	Tomcat Alley Dt. 95,-
FIFA-Soccer II Dt. 109,-	J. Madden '95 Dt. 129,-	Vay US 109,-
John Madden '95 Dt. 107,-	Jurassic Park 2 Dt. 125,-	Mega CD 479,90
Jurassic Park-Ramp.Ed. Dt. 109,-	Lion King Dt. 132,-	Game Boy
Landstalker Dt. 119,-	Lord of the Rings Dt. 109,-	Aladdin Dt. 59,-
Lion King Dt. 124,-	Markos Magic Footb. Dt. 109,-	Bombberman Dt. 61,-
Lost Vikings Dt. 109,-	Maximum Carnage Dt. 135,-	Dschungelbuch Dt. 59,-
Mickey Mania Dt. 115,-	Mechwarrior Dt. 129,-	FIFA - Int.Soccer Dt. 69,-
Ren & Stimpy Dt. 99,-	Micro Machines Dt. 115,-	Flintstones Dt. 57,-
Shining Force II Dt. 129,-	Mr. Nutz 2 Dt. TBA	Jungle Strike Dt. TBA
Soleil Dt. 119,-	NBA-Showtime Dt. TBA	J. Madden '95 Dt. 59,-
Sonic + Knuckles Dt. 114,-	NHL - '95 Dt. 119,-	Jurassic Park 2 Dt. 59,-
Sparkster Dt. 99,-	Operation Europe US 135,-	Lemmings 2 Dt. 69,-
Streets of Rage III Dt. 125,-	Page Master Dt. 119,-	Lion King Dt. 65,-
Super Streetfighter Dt. 129,-	Paws of Fury Dt. 114,-	Seaquest DSV Dt. 61,-
Urban Strike Dt. 109,-	Return of the Jedi Dt. TBA	Super Mario Land 3 Dt. 65,-
Virtua Racing Dt. 169,-	Sequest DSV Dt. 125,-	Tiny Toons 3 Dt. 61,-
World Cup USA Dt. 109,-	Star Trek Dt. TBA	World Cup USA '94 Dt. 69,-
WWF Raw Dt. 129,-	Syndicate Dt. TBA	WWF Raw Dt. 69,-
Zero Tolerance Dt. 89,-	Theme Park Dt. TBA	WWF 3 Dt. 61,-
Zombies Dt. 89,-	Vortex Dt. 139,-	Zelda Dt. 65,-
Mega Drive II 198,-	WWF Raw Dt. 149,-	Gameboy Basis-Set 99,-
Multi Mega 889,-		Super Gameboy 99,-
	S-Nes + Streetfighter 2 249,-	

Ebenfalls im Programm: 32-x • CD-ROM. Versand: Per NN (Porto DM 7,-). Lieferung ins Ausland nur per VK zzgl. DM 18,- Versandkosten. Ab DM 250,- portofrei. Stammkunden auf Rechnung.

ELECTRIC DREAMS Video-/PC-Spiele-Versand • Matthias Sinn • Jahnstr. 25 • 89155 Erbach
 Tel. 07305/919-004 • Fax 07305/919-005 • Mo - Fr 10.00 - 12.00, 14.00 - 19.00 • Sa 10.00 - 14.00

Mega CD II
Interaktive Baustelle / 1 Spieler
Kids On Site

Digital Pictures, und kein Ende! Die Jungs aus Amerika mausern sich langsam zu Fließband-Produzenten. Technisch ist ihr neuestes Werk, Kids On Site, sogar einigermaßen OK, aber spielerisch weniger berauschend. Mit A und C bewegt Ihr den Bagger, die Walze oder die Planierdrause, mit B



startet Ihr eine Aktion. Zwischendurch werdet Ihr von zwei Pausen-Clowns und einem Mädels gelobt, und erhaltet Anweisungen. Ich geb' ja zu daß das Spiel für Kleinkinder gemacht wurde, aber leider hat auch die deutsche Version englische Sprachausgabe, was sie für meinen kleinen Bruder genauso uninteressant macht wie für mich. Schnappt Euch lieber einen Spielzeugbagger, einen Laster, und hebt im Sandkasten Eure eigene Grube aus, was nicht nur deutlich günstiger ist und mehr Spaß macht, sondern auch den Vorteil hat, daß man Kids On Site für immer verbuddeln kann. (Stefan)

FUN
27%

Mega CD II
FMV Interactive / 1 Spieler
Slam City

Nein, hilf, laßt mich hier raus, nicht schon wieder ein Spiel von den Night Trap-Machern, Gnade Uwe, aaaaargh! Aber wie das halt so im Leben ist, irgendjemand muß sich ja für diese Videoclips, die sich hochtrabend "Interactive Entertainment" schimpfen, opfern. Ich kann mir jedenfalls nicht vorstellen, inwiefern die durchaus



recht hohen Entwicklungskosten in irgendeiner Art und Weise wieder reingeholt werden. Basketballfans mag das Spiel anfangs vielleicht noch halbwegs ansprechen, aber auf Dauer wird das Ganze doch ziemlich öde, da Eure Möglichkeiten im eigentlichen Spiel ziemlich begrenzt sind (vornehm ausgedrückt). Immerhin hat Slam City noch mehr zu bieten als das unwürdige Kids On Site, was aber auch keine Kunst ist. Sportspielfans halten sich lieber an NBA Live '95 oder NBA Jam Tournament Edition, Slam City hat mit "richtigem" Basketball jedenfalls herzlich wenig zu tun. (Stefan)

FUN
49%

Dungeon Master II: Skullkeep

Der Vorgänger revolutionierte Mitte der Achtziger Jahre ein Genre; nur, wie ist es heute um den zweiten Teil bestellt?

MEGA CD II
RPG / 1 Spieler

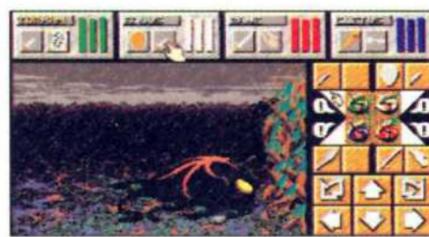
Mit Sundog: Frozen Legacy, dem Thrust-Clone Oids und nicht zuletzt dem RPG Dungeon Master, das für damalige Verhältnisse neue Maßstäbe setzte, feierte FTL Games (Faster Than Light) Mitte der Achtziger Jahre auf dem Atari ST erste Erfolge. Nachdem das in zweijähriger Kleinstarbeit entwickelte Sequel für den PC Interplays Ansprüchen nicht genügen konnte, erschien die 16-Farben-Version aus naheliegenden Gründen zuerst für das Sega CD, und dank Virgin



Zu Beginn des Abenteuers könnt Ihr Euch drei Wegbegleiter aussuchen, die sich unter der Erde in diversen Schlafkammern befinden



Die Bewegungsmöglichkeiten beschränken sich lediglich auf die vier Himmelsrichtungen



Die Kämpfe mit den Monstern sind ziemlich zäh und langweilig

nun auch bei uns. Menü- und Kampfsystem wurden fast komplett aus dem ersten Teil

übernommen (siehe Test der PC-Engine Version in Mega Fun 8/93), neu sind u.a. die

Oberwelt und die Automapping-Funktion. Die intuitiv zu bedienenden Menüs in diesem Echtzeit-RPG lassen kaum Wünsche offen. Intelligente Computergegner, die auch mal das Weite suchen, sowie die Tatsache, daß Ihr regelmäßig essen und trinken solltet, um nicht frühzeitig das Zeitliche zu segnen, und Zaubersprüche erst erlernen müßt, sind bereits aus dem Vorgänger bekannt und tragen sehr zum Realitätsgrad bei. Eine Fünf-Seiten-Backgroundstory bildet die Grundlage für dieses Fantasy-Spektakel: Zeitreisen stellen



Ulf: Eigentlich bin ich ja ein Freund von gut gemachten RPGs, dementsprechend motiviert begann auch diese Testsession. Als dann auch noch die stimmungsvolle Musik einsetzte, sah ich in Gedanken schon mein Schlafpensum rapide sinken; nur machte sich bald Ernüchterung breit, denn die 16-Farben Grafik ist nicht gerade sonderlich gut gezeichnet und ruckelt teilweise. Außerdem hemmen die schier ewig währenden Nachladezeiten den Spielfluß. Die Steuerung mag zwar intuitiv und realistisch sein, mich persönlich stört aber bei den hektischen Kampfsequenzen nach wie vor das ständige Hin- und Herschalten zwischen einzelnen Menüs, um Items oder Zaubersprüche anzuklicken. Wer dagegen auf Echtzeit-RPGs steht, die zudem vom Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesiedelt sind, ist mit Dungeon Master II: Skullkeep sicher gut bedient.

seit der Erfindung der Zo Link-Maschine, die sich im Schloß Skullkeep befindet, kein Problem mehr dar. Bei einer ihrer Touren treffen ein paar Reiselustige auf ein monströses Ungeheuer, das nun versucht in unserer Welt Chaos zu stiften...



Hinter diesem Sonnen-Gemälde befinden sich einige praktische Gegenstände und der Schlüssel für die eiserne Tür

Reality-Shopping




Wie realistisch es bei diesem RPG zugeht, wird spätestens klar, wenn Ihr einen Gegenstand einkaufen wollt. Wie im richtigen Leben müßt Ihr hier das Geld auf den Tisch legen, damit der Shopinhaber das Item herausruckt; Wechselgeld inklusive, versteht sich!

HERSTELLER: JVC/FTL GAMES
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: ..BACKUP-BOOSTER/6-BUTTON-PAD/MAUS
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX



Ecco The Tides Of Time

Eigentlich sollte die Mega CD-Variante, wie bei Ecco 2, immer das Sahnehäubchen sein...

MEGA CD II

Jump'n Swim / 1 Spieler

Ecco hatte zwar bereits eine satte Fun-Wertung von 84% hingelegt, für die Besitzer der Modul-Variante gibt's deshalb eine gute und eine schlechte Nachricht: Die Mega CD-Version unterscheidet sich zwar in Levelaufbau und -anzahl keine Kiembreite von Eurem Spiel, jedoch bekommen die Lauscher einen New Age-Sound-

track serviert, der ohne diese Technologie nicht möglich gewesen wäre. Der einzige, optisch gravierende Unterschied sind die insgesamt 20minütigen Zwischensequenzen, die von einer SGI-Workstation stammen könnten. Es



Die Zwischensequenzen könnt Ihr mittels Paßwort "SWNCVBHA" im Zusammenhang sehen

Ecco 2 CD unterscheidet sich keine Schuppe von der Modulversion - außer Sound und Zwischensequenzen



Götze: Ecco erschien mir schon immer wie ein Gegenpol zu den vielen hektischen oder betont anderen, oft schlechten Spielen, mit denen man zuhauf konfrontiert wird. Ähnlich wie einem Aquarium, dem ein beruhigender Effekt attestiert wird, verklärt und entspannt sich des Spielers Herz angesichts des Unterwassertreibens, das grafisch auf höchstem MD-Niveau schwimmt. Läßt man sich dann noch von den esoterisch-tranci-

gen Space-Klängen betören, wäre ein Rettungsring in die Realität vielleicht angebracht, bevor Ihr ganz in die Gezeiten der Zeit abdriftet. Über die innovativen Levels und den hohen Motivationsfaktor haben wir ja schon bei der MD-Variante Lobeshymnen gesungen, deshalb gehe ich auf die neuen Zwischensequenzen ein, die zwar einfach atemberaubend aussehen, aber nicht für das MCD konzipiert sind. Die grob-pixelige Auflösung erinnert wieder mal an den Tag, an dem die Antenne vom Dach fiel.

besteht auch die Möglichkeit, sich diese Episoden im Zusammenhang anzusehen; mit einem geheimen Swncvbha-Passwort startet Ihr das Mega CD-"Kino". Das Spiel selbst versetzt Euch in die Rolle des Delphins Ecco, der mit Echolot und schnellen Flossen über 30 Level für den Frieden bewältigt. Dabei müßt ihr sowohl geschickt schwimmen, mit anderen Meeresbewohnern kommunizieren oder Gegenstände kombinieren. Besondere Gags, wie die Verwandlung in eine Möwe oder eine häßliche Krabbe sollen

eventuellen Eintönigkeiten präventiv entgegenwirken.



Jaguar

M.C. Game - Bielefeld -

3DO

SNES	Pitfall	Dt 69,95	FIFA 95	Dt 109,95	Shining Force 2	Dt 129,95
Actraiser 2	Radical Rex	US 109,95	Hockey 95	Dt 109,95	Syndicate	Dt 119,95
Blackhawk	Return of the Jedi	Dt 139,95	Kawasaki Superlikes	Dt 119,95	Top Gear 2	US 119,95
Bomberman 2	Rise of the Robots	Dt 119,95	Kick off 3	Dt 119,95	Viewpoint	US 119,95
Clayfighter 2	Samurai Showdown	Dt 139,95	Lemmings 2	Dt 69,95	WWF Raw	Dt 129,95
Crazy Chase	Secret of Mana	Dt 119,95	Lion King	Dt 119,95	Zerro Kamikaze	Dt 119,95
Donkey Kong	Soul Bl. (dt. Texte)	Dt 119,95	Madden 95	Dt 119,95	32 X	
Earth Worm Jim	Street Racer	Dt 119,95	Mega Bomberman	Dt 109,95	Doom	PAL 139,95
F1 Pole Position 2	Soulblazer 2	Dt 139,95	Mega Turrican	Dt 59,95	Cosmic Carnage	US 139,95
Final Fantasy 3	Super Bonk	US 139,95	Mickey Mania	Dt 69,95	Star Wars Arcade	Dt 139,95
Hammerlock Wrestling	Super Punch out	Dt 119,95	Micro Machines II	Dt 119,95	Space Harrier	US 109,95
Indiana Jones	Syndicate	Dt 129,95	NBA Live	Dt 119,95	V.R. Delux	Dt 139,95
Jurassic Park 2	Tetris & Dr. Mario	Dt 99,95	PGA III	Dt 109,95	UND VIELES MEHR	
Kick off 3	Uniracers	US 109,95	Pitfall	Dt 69,95	Inzahlungnahme gebrauchter Module	
Lagoon (Adv. dt. Texte)	Vortex	Dt 69,95	Probotector	Dt 119,95	Jetzt auch PC-Spiele!	
Lemmings 2	WWF Raw	Dt 149,95	Power Drive	Dt 99,95	Versandkosten per Post DM 9,00	
Lord of the Rings	Wild Wacky Sports	Dt 129,95	Psycho Pinball	Dt 119,95	+ Nachnahme	
König der Löwen	Worio Woods	US 109,95	Radical Rex	Dt 99,95	UPS Kurier DM 12,00	
Michael Jordan Adv.	Mega Drive		Red Zone	Dt 119,95		
Mickey Mania	Aero the Acrobat 2	Dt 119,95	Rise of the Robots	Dt 129,95		
Micro Machines	Cannon Fodder	Dt 109,95	Ristar	Dt 119,95		
NBA Jam T.M.E.	Dino Dini's Soccer	Dt 89,95	Second Samurai	Dt 109,95		
N. Mansell Indycar	Dragon	Dt 109,95	Sonic & Knuckl.	Dt 119,95		
NHL Hockey 95	Ecco 2	Dt 119,95	Soleil	Dt 129,95		
NBA Jam T.M.E.	Earth Worm Jim	Dt 129,95	Soulstar (CD)	Dt 119,95		
			Shaq Fu	Dt 119,95		

- Laden -

M.C. Game

- Versand -

Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

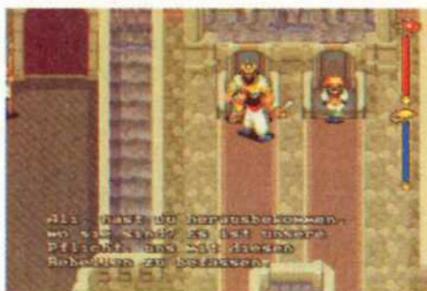
Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35



Dieser riesige Totenschädel spuckt immer drei Flammen aus; zerschlägt ihr eine, erscheint er wieder und ihr könnt ihm Saures geben



Geschafft! Wieder einen Geist für sich gewonnen



Vom König erhaltet ihr neue Aufträge



Auf der Karte könnt ihr immer erkennen, zu welchem Ort ihr als nächstes müßt

MEGA DRIVE

Action-Adventure / 1 Spieler

Eines schönen Tages, als Prinz Ali wieder einmal auf Schatzsuche ist, findet er auf einer entlegenen Insel eine Höhle, in der er eine Truhe mit einem goldenen Amulett entdeckt. Nachdem er sich dieses übergestreift hat, erzählt ihm das Schmuckstück von seinen magischen Kräften. Vor langer Zeit führten zwei mächtige Zauberer, der eine mit eben jenem goldenen Amulett ausgerüstet, der andere mit dem silbernen Gegenstück am Arm, einen



Wer die Schalter richtig stellt, erhält Zugang zu einem Geholmraum



Story Of Thor

Sega wird langsam emsig und präsentiert uns ein nagelneues Action-Adventure, das in die Fußstapfen von Zelda & Co. tritt

erbitterten Kampf, der beide Magier vernichtete. Damals nahm man an, daß auch die Amulette zerstört worden seien, was sich jedoch als Irrtum herausstellte. Das zweite Amulett geriet in den Besitz eines üblen Finsterlings, der natürlich nichts Besseres zu tun hat, als prompt zu versuchen, die Welt zu erobern. Da muß unser guter Ali eingreifen, um das Schlimmste zu verhindern. Nachdem er die Insel verlassen hat, verschwindet sie auf Nimmerwiedersehen im Meer. Zurück auf dem Festland, wird Ali sofort von Schergen des Finsterlings angegriffen, und hier beginnt auch Euer Part. Ihr steuert Ali aus einer isometrischen Perspektive, und streckt Eure Gegner mit verschiedenen Waffen sowie Tritten nieder. Bis auf Euren Dolch haben aber alle Waffen



In diesem Bonusraum könnt ihr ein Rennen gegen die Uhr wagen, um Bonusgegenstände zu erhalten



Zombies sind hart im Nehmen



Diese fetten Gegner bewachen meist wichtige Türen oder sind im Besitz eines Schlüssels



Hier seht ihr Euren Widersacher mit dem silbernen Amulett



Stefan: Story Of Thor gefällt mir, im Gegensatz zu Ulf, weitaus weniger gut. Zumindest was die technische Seite betrifft, stimme ich ihm in fast allen Punkten zu, wären da nicht die Musik und die FX, die sich ziemlich jämmerlich anhören; die Prügelgeräusche wirken, wie schon bei Streets Of Rage, als ob man eine Mülltonne verdreschen würde, und auch die Musik kann nicht unbedingt

überzeugen, da können das MD und Yuzo Koshiro aber mehr. Die Animationen sind für ein 24 MBit-Modul auch nicht gerade der Weisheit letzter Schluß. Zum Glück retten das Spielprinzip und die konsequente Beachtung der Action-Adventure-Richtlinien, gepaart mit einigen knackigen Rätseln, das Spiel; für Genre-Liebhaber ein gefundenes Fressen, alle anderen sollten lieber auf das geniale Landstalker oder Soleil zurückgreifen, die mehr Spielspaß vorzuweisen haben.

nur begrenzte Wirkungsdauer; so bleibt man stets auf der Suche nach neuen und besseren. Springen und Ducken sind für unseren Action-Adventure-Held natürlich eine Selbstverständlichkeit, mit dem Amulett kann er außerdem Geister befehlen, die er allerdings zuvor noch befreien muß. So ist es z.B. möglich, sich heilen oder unliebsame Hindernisse und Gegner aus dem Weg räumen zu lassen; leider ist die Energie der Geister nur begrenzt, und Ihr müßt immer für Nachschub sorgen. Gesteuert wird Euer Held wahlweise

mit dem normalen oder dem Sechs-Button-Pad, wobei Ihr mit letzterem über die zusätzlichen Tasten das Waffen- bzw. Itemmenü, sowie eine Karte aufruft (sehr komfortabel). Die restlichen Funktionen, wie die Charakterübersicht und die Save Option, werden über START aufgerufen. Die Karte ist übrigens recht hilfreich, da Ihr immer seht, an welchem Punkt Ihr Euch befindet und wo sich der nächste Obermufti aufhält. Habt Ihr diesen besiegt, zeigt sich Euer nächstes Ziel oder Ihr holt Euch beim König neue Instruktionen.



Ulf: Man nehme die besten Zutaten aus Zelda und garniere das Ganze mit deftigen Prügeleinlagen, und fertig ist das neue

Action-Adventure aus dem Hause Sega. Neben dem einzigartigen Abenteuer-/Prügelmix begeistert das Game auch auf technischer Linie: Perfekt durchgestylte Grafiken und, logisch, stimmungsvolle Musik von Maestro Yuzo Koshiro. Was aber letztendlich Story Of Thor in meinen Augen zum absoluten Oberhammer macht, sind die tadellose Spielbarkeit und vor allem die innovativen Ideen, welche die Macher beim Dungeon-Design und den vier Geistern unter Beweis stellen. Für mich stellt dieses 24 MBit-Modul DIE Alternative zu Landstalker dar; ein nahezu perfektes Spiel, das jeden Action-Adventure-Freak sofort mitreißen sollte.



Mit dem goldenen Armband beschwört Ihr Hilfsgeister herbei

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE/DT. TEXTE
CA. PREIS:	149,- DM
MUSTER VON:	SEGA



nen. Je mehr Ausrüstung und Helfer Ihr um Euch scharft, desto härter wird Eure Aufgabe; so kommen ständig neue Elemente im Rätselreigen hinzu, wie versteckte Räume und Schatzkisten, sowie Verschiebepuzzles und ähnliches mehr.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Versand- und Ladenlokal

Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 · 48151 Münster

SUPER NINTENDO PAL:

AERO THE ACROBAT 2	US 99,95	PAWS OF FURY (BRUTAL)	119,95
BILL L. BASKETBALL	US 59,95	PINBALL DREAMS	109,95
BULLZ VS BLAZERS	119,95	POWER DRIVE	109,95
BRAIN LORD	US 129,95	POWER RANGERS	129,95
BREATH OF FIRE	US 129,95	ROBOCOP 3	US 59,95
CHAOS ENGINE	109,95	ROBOCOP VS TERMINATOR	109,95
DARIUS TWIN	US 59,95	SAMURAI SHOWDOWN	129,95
DONKEY KONG COUNTRY	129,95	SCHLÜMPFE, DIE	109,95
DRAGON	109,95	SCHÖNE & DAS BIEST	89,95
DSCHUNGELBUCH	109,95	SECRET OF MANA	109,95
DR. MARIO & TETRIS	99,95	SLAM MASTERS	119,95
EARTH WORM & JIM	119,95	SOCCER SHOOTOUT	US 119,95
FATAL FURY 2	US 119,95	SOULBLAZER	119,95
FATAL FURY SPECIAL	129,95	SPANKY'S QUEST	US 59,95
F1 POLE POSITION 2	119,95	SPARKSTER	119,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95	SPIKE MAC FANG	US 119,95
FINAL FIGHT 2	99,95	STREETFIGHTER 2 TURBO	US 89,95
FLINTSTONES	119,95	STUNT RACE FX	109,95
GHOUL PATROL (ZOMBIE 2)	119,95	SUPER BOMBERMAN 2	109,95
HEBEREKE POPCOON	119,95	SUPER ADV. ISLAND 2	99,95
HUMANS	89,95	SUPER CONFLICT	109,95
HYPHER VOLLEYBALL	119,95	SUPER ICE HOCKEY	119,95
INDIANA JONES G. ADV.	119,95	S. MARIO ALL STARS	89,95
JOHN MADDEN '95	119,95	SUPER MARIO KART	89,95
JORDONADVENTURE	119,95	SUPER MARIO PAINT	79,95
KICK OFF 3	119,95	SUPER MARIO WORLD	69,95
KING OF DRAGONS	104,95	SUPER METROID	109,95
KÖNIG DER LÖWEN	119,95	SUPER PINBALL	99,95
KNIGHTS OF THE ROUND	109,95	SUPER PUNCH OUT	119,95
LAMBORGHINI CHAL.	US 69,95	SUPER RETURN OF THE JEDI	119,95
LEGEND OF M. NINJA	119,95	SUPER STREETFIGHTER 2	129,95
LORD OF THE RING	109,95	SYNDICATE	119,95
MAXIMUM CARNAGE	119,95	TETRIS 2	US 89,95
MEGA MAN X	114,95	TINY TOON WILD & WACKY	119,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95	VIRTUA BART	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	139,95	UTOPIA	119,95
NBA LIVE '95	119,95	VAL D'ISERE CHAMP.	109,95
NHL HOCKEY '95	119,95	WOLVERINE	109,95
NIGEL MANSEL INDY CAR	119,95	WORDTRIS	US 69,95
OBITUS	US 129,95	WORLD HEROES 2	US 119,95
PAC-ATTACK	99,95	WORLD L. SOCCER	US 79,95
PACE IN TIME	119,95	WWF RAW	119,95
PACMAN 2	US 119,95	WWF RAW & VIDEO	144,95
PAGEMASTER	119,95	XARDION	US 69,95
		Y'S 3	US 79,95
		ZELDA 3	89,95

SONDERANGEBOTE S-NES:

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -	
ACTRAISER	69,95
ACTRAISER 2	99,95
ADDAMS FAMILY	59,95
AERO THE ACROBAT	69,95
ALFRED CHICKEN	59,95
AMAZING TENNIS	69,95
ART OF FIGHTING	69,95
AXELAY	49,95
B.O.B.	69,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS VS D. DRAGON	59,95
BATTLETOADS IN BATTLEM.	59,95
BEST OF THE BEST KARATE	69,95
BLACKHAWK	99,95
BLUES BROTHERS	49,95
BRAINIES	69,95
BRAWL BROTHERS	69,95
BRETT HULL HOCKEY	79,95
CAPTAIN AMERICA	69,95
CHAMP. WORLD C. SOCCER	59,95
C. BARCLAY: SHUT...	59,95
CHESSMASTER	69,95
CHOPLIFTER 3	69,95
CLAYFIGHTER	69,95
CLAYMATES	59,95
CLIFFHANGER	49,95
COOL SPOT	79,95
CRASH DUMMIES	59,95
CYBERNATOR	49,95
DENNIS	59,95
DESERT FIGHTER	69,95
DINO CITY	59,95
DINO DINI'S SOCCER	59,95
DOUBLE DRAGON V	69,95
DR. FRANKEN	69,95
DRACULA	49,95
DRAGON'S LAIR	69,95
DRAKKHEN	79,95
EARTH DEFENSE FORCE	69,95
EEK THE CAT	59,95
ESPN BASEBALL	59,95
EQUINOX	79,95
F-ZERO	49,95
FIEVEL DER MAUSWANDERER	79,95

FLASHBACK	59,95	PILOTWINGS	49,95
FUN & GAMES	59,95	PITFALL	89,95
GODS	59,95	POP'N TWIN BEE	49,95
GOOF TROOP	89,95	POPULOUS	59,95
HOME ALONE 2	59,95	PRINCE OF PERSIA	69,95
HOOK	59,95	PUSH OVER	59,95
HULK	69,95	R-TYPE 3	69,95
HURRICANES	69,95	RASENMÄHERMANN	59,95
INT. TENNIS TOUR	59,95	RISE OF THE ROBOTS	99,95
JAMES BOND JR.	59,95	RIVAL TURF	59,95
J. POND CRAZY SPORTS	69,95	ROAD RIOT	69,95
JIMMY CONNERS	US 69,95	ROAD RUNNER	69,95
JOE & MAC	79,95	RUN SABER	59,95
JURASSIC PARK	89,95	RYAN GIGGS	69,95
JURASSIC PARK 2	89,95	SENSIBLE SOCCER	79,95
K. KEEGAN MANAGER	59,95	SHAQ FU	89,95
KICK OFF	59,95	SKYBLAZER	69,95
KRUSTY'S FUN HOUSE	79,95	SMASH TENNIS	69,95
LAMBORGHINI CHALLENGE	79,95	SOCCER KID	69,95
LAST ACTION HERO	59,95	SPACEACE	59,95
LEGEND	59,95	SPECTRE	49,95
LEMMINGS	69,95	SPINDIZZY WORLD	59,95
LEMMINGS 2	79,95	STARWING	59,95
LETHAL WEAPON	59,95	STREET RACER	99,95
LOST VIKINGS	79,95	STREETFIGHTER 2	59,95
MAGIC SWORD	69,95	STRIKER	69,95
MAGIC BOY	69,95	SUNSETRIDERS	49,95
MAGICAL QUEST (M. MOUSE)	89,95	SUPER ADV. ISLAND	59,95
MARIO IS MISSING	59,95	SUPER BATTLE TANK	59,95
MECHWARRIOR	69,95	SUPER BATTLE TANK 2	69,95
MEGA LO MANIA	59,95	SUPER BOMBERMAN	59,95
METAL MARINES	89,95	SUPER CASTLEVANIA IV	49,95
MICKEYMANIA	89,95	S. EMPIRE STRIKES BACK	109,95
MICRO MACHINES	79,95	SUPER MORPH	59,95
MIGHTY MAX	59,95	SUPER OFF ROAD	49,95
MR. NUTZ	69,95	SUPER PANG	59,95
NBA ALL STAR CH.	69,95	SUPER PUTTY	59,95
NBA BASKETBALL	79,95	SUPER R' TYPE	49,95
NBA JAM	99,95	SUPER STAR WARS	69,95
NIGEL MANSELL	US 69,95	SUPER STRIKE GUNNER	59,95
ON THE BALL	59,95	SUPERTENNIS	49,95
OUTLANDER	69,95	SUPERTURRICAN	59,95
PGA TOUR GOLF	89,95	T.K.O. BOXING	69,95
PAPERBOY 2	49,95	TAZMANIA	69,95
PARODIUS	49,95	TERMINATOR 1	59,95
PIERRE LE CHEF	49,95	T 2 - ARCADE GAMES	59,95

T 2 - JUDGEMENT DAY	59,95
TIMESLIP	69,95
TINY TOON	49,95
TOM & JERY	79,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	69,95
TURN & BURN	69,95
TURTLES IV	49,95
VIRTUA SOCCER	69,95
VORTEX	79,95
WAYNE'S WORLD	59,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	59,95
WINTER OLYMPICS	79,95
WING COMMANDER	59,95
WING COMMANDER 2	59,95
WINGS 2	US 59,95
WORLD CUP STRIKER	69,95
WORLD HEROES	79,95
X-KALIBRE 2097	69,95
YOGI BAER	69,95
YOUNG MERLIN	89,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	69,95

ZUBEHÖR S-NES:

S-NES KONSOLE	169,95
SV 336 JOYBOARD	69,95
SV 337 PROGRAMPAD	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95
6 SPIELERADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	49,95
(MOGELMODUL)	99,95
CONTROL PAD	29,95
GAME SAVER	59,95
(ABSPICHERUNG AN EINEM BELIEBIGEN PUNKT DES SPIELSTANDES & ADAPTER & ZEITLUPE	89,95
RGB KABEL	29,95

GAME BOY:

GAME BOY & SPIEL	119,95
CHOPLIFTER 3	39,95
JURASSIC PARK 2	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MICRO MACHINES	39,95

Druckfehler, Preisveränderung & Irrtümer vorbehalten !!!

Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!

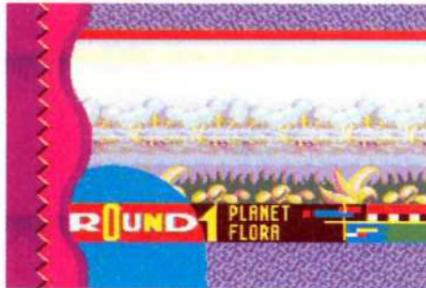
Ristar

Die Sonic-Entwickler haben wieder zugeschlagen, und vom stacheligen Igel zu einem hell strahlenden Stern gewechselt

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Wie bei Jump'n Runs üblich, müßt Ihr auch bei Ristar eine Welt bzw. ein ganzes Planetensystem retten. Was ist nun eigentlich geschehen? Der bitterböse Greedy hat mit seiner



Kommt uns dieses Bild nicht bekannt vor?

Armee einen teuflischen Plan ausgeheckt, er will die Bewohner eines friedlichen Systems einer Gehirnwäsche unterziehen und sie für seine Zwecke mißbrauchen. Deren letztes Notsignal erreicht gerade noch Ristar, den Sohn eines



Dieser Hammerhai bekommt gleich was auf die Mütze



Ulf: Mit Ristar hat Sega einen waschechten Sonic-Konkurrenten ins Leben gerufen, der das Zeug hat ein neuer Serien-

Knüller zu werden. Schon die bunte Aufmachung in schönster Pop-Art erinnert sicherlich nicht unbeabsichtigt an das blaue Nadelkissen; doch beim Temperament beider Jump'n Run-Helden sind die Unterschiede enorm, da die ausgereifte Greiftaktik des Sternchens einiges an Konzentration und somit mehr Ruhe erfordert als beim wieselflinken Kollegen. Auch das Leveldesign trägt eindeutig die Handschrift der erfahrenen Sonic-Programmierer: Abwechslungsreich, viele Obermot-

GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler



Bewegt Ihr Euren Helden einige Zeit nicht, setzt er sich hin und ruht sich aus

legendären Weltraumhelden, der natürlich sofort zur Rettung herbeieilt und sich gegen die bösen Jungs stellt. Nach bester Hüpfspiel-Manier durchläuft Ihr sieben Levels, die in je zwei Abschnitte unterteilt sind und am Ende mit einem Obermütz aufwarten. Um den Gefahren trotzen zu können, haben die Programmierer den guten Ristar mit allerhand Fähigkeiten ausgestattet, als da wären Springen, Greifen, Werfen, Klettern, Hangeln, Schwimmen und eine Sternattacke. Somit ist er bestens für die verschiedenen Szenarien, Wald, Wasser, Raumstation, Unterwasserwelt oder Technofabrik, gerüstet. Natürlich

ze, sowie eine gelungene Mixtur aus Geschicklichkeit und kleineren Puzzles. Letztendlich hat mich bei dieser durchgestylten Hüpferei nur die Tatsache gestört, daß man das nicht allzu schwere Game dank Passwortfunktion recht schnell durchgezockt hat; vielleicht aber nicht zum letzten Mal? Zur Game Gear-Version: Spielerisch steht die portable Variante dem 16-Bitter in nichts nach, im Gegenteil: Das Leveldesign ist für meine Begriff noch eine Spur abwechslungsreicher und innovativer geraten. Außerdem gehört Ristar mit zu den technisch gesehen stärksten Spielen auf dem Handheld - unglaublich farbenfroh sowie perfektes Scrolling; eine der besten Hüpfereien für den Game Gear.

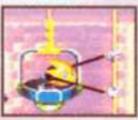


Stefan: Ristar hat mir von Anfang an gefallen, und mir persönlich liegt der kleine Stern mehr als das Maskottchen von

Sega, denn von Hochgeschwindigkeit ist bei Ristar nichts zu spüren; und das finde ich gut so, denn nur so kann man die Levels gemütlicher angehen und ausgiebiger nach Extras suchen als beim nervösen Konkurrenten aus eigenem Hause. Auch die vielfachen Fähigkeiten, die der kleine

Stern vorzuweisen hat, machen ihn dem Igel überlegen und bieten mehr spielerische Abwechslung. Grafisch ist das Spiel auch auf der Höhe der Zeit, ebenso weiß der Sound zu gefallen, auch wenn er keine Bäume ausreißt. Wer von Jump'n Runs nicht genug bekommen kann, liegt mit diesem Spiel goldrichtig, denn auch die Spielbarkeit ist sehr gut gelungen und beweist, daß auch die Sonic-Jungs mal etwas anderes auf die Beine stellen können als nur die x-te Fortsetzung ihres blauen Helden.

Ristar - das Multitalent

			
Fahrrad fahren	Ballon fahren	Schwimmen	
			
Gegenstände heben und werfen	Hangeln	Gegner packen	Fliegen wie ein Komet



Abwechslungsreicheres und innovativeres Level-Design (Game Gear)

sind neben den normalen Abschnitten auch Bonusrunden und Geheimwege vorhanden. Extras bekam Ristar aber nur wenig mit auf den Weg; neben Bonusleben, Energieauffrischern und Edelsteinen (Punkte) ist nichts zu wollen. Ein Passwort wurde ebenfalls integriert.



Die Zwischengegner wollen in der richtigen Reihenfolge erledigt werden

MEGA DRIVE

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
 LEVELS: 7
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: SEGA



GAME GEAR

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
 LEVELS: 10+
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 89,- DM
 MUSTER VON: SEGA



Die Schlümpfe

Schlümpfe aller Länder, verschlumpft Euch!

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

Eigentlich könnte ich Euch ja an den Testbericht der SNES-Version vom September letzten Jahres verweisen, denn die MD-Version der Schlümpfe ist eine detailgetreue 1:1-Umsetzung. Kurz nochmal aufgewärmt: Gargamel, ein wirrer Zauberer, der Schlümpfe haßt, konnte endlich vier der blauen Wichte einfangen. Um sie zu retten, schickt Papa Schlumpf Euch los, um die vier vorm Kochtopf zu retten. Doch schon im eigenen Dorf werdet ihr von übereifrigen Blaulingen behindert, während die

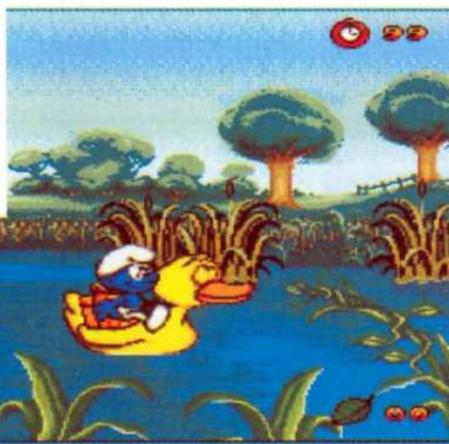


Im Dorf gibt's schon Probleme

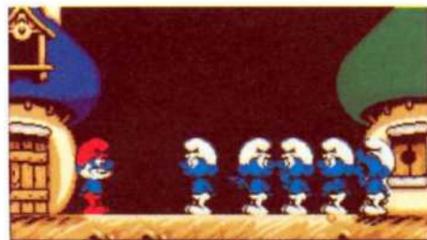
ach so beliebten Schlümpfe im Wald auch nicht gerade nett behandelt werden. Da der Schwierigkeitsgrad sehr heftig geriet, könnt ihr mittels der Easy-Option eine verkürzte Version durchspielen,



Eine 3D-Runde



Die Entenfahrt über den See



Die Schlümpfe müssen für Papa Schlumpf die Kastanien aus dem Feuer schlumpfen



Götz: So schlumpfig kann man doch nicht sein, liebe Schlümpfe-Programmierer. Erst meckern wir Euch an, weil die

SNES-Version viel zu schlumpfig ist, aber keine Continues oder Rücksetzpunkte beinhaltet, und dann macht Ihr den Fehler gleich noch mal. Da wären Extra-Prozente dringewesen... OK, die Grafik hat Comic-Niveau und

der Sound macht ebenfalls Laune, jedoch bemängeln wir wieder die gleiche dämliche Kollisionsabfrage und über das antiquierte Leveldesign wird man sich 1995 auch nicht mehr freuen. Sicherlich wird in den Hardcore-Jump'n Runnern unter Euch langsam der Ehrgeiz geweckt, das Game durchzuzocken, doch im Vergleich zur neuen Generation wie bspw. Donkey Kong Country oder Earthworm Jim geht dem Teil schnell die Luft aus.

in der z.B. der zweite Waldabschnitt fehlt. Über Brücken, Felder, Sümpfe und Berge, sowie Minen, einen Vulkan und letztendlich, nach über 20 Stationen, in Gargamels Hütte schlumpft der Jump'n Run-Bär. Eure Eigenschaften

beschränken sich zwar auf Hüpfen, Werfen und Rennen, jedoch kommen später auch Seifenblasen-Fliegen oder 3D-Schlittenfahren hinzu.

HERSTELLER:	INFOGRADES
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT:	MCD II/MS/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	20+
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	119,- DM
MUSTER VON:	THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
71% GRAFIK				
69% SOUND/FX				
69% FUN				

Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn	Sony Playstation
inkl. Virtua Fighter ab 11.990,-	inkl. Ridge Racer ab 13.990,-
Fighting Stick 1.799,-	Ridge Racer Lenkrad 1.399,-
Clockwork Knight 1.549,-	Toh Shin Den 1.549,-
Daytona USA 1.549,-	Motortoon Gran Prix 1.549,-
Gale Racer 1.549,-	Super Parodius Deluxe 1.549,-
Shinobi X 1.549,-	Cybersledge 1.549,-

Mega Drive 32X	Mega Drive
Grundgerät 2.970,-	Samurai Showdown 999,-
Virtua Racing Deluxe 1.249,-	Soleil 1.049,-
Star Wars Arcade 1.249,-	WWF Raw inkl. Video 999,-
Doom 1.249,-	Cannon Fodder 899,-
Super Afterburner 1.249,-	Dragon's Lair CD 949,-

Neo Geo	Super Nintendo
CD-Rom inkl. 2 Joypads 8.990,-	WWF Raw inkl. Video 1.299,-
Samurai Showdown 2 1.299,-	Final Fantasy III 1.399,-
Neo Geo CD's ab 749,-	Wild'n Wacky Sports 1.149,-
Neo Geo Module ab 1.490,-	Donkey Kong Country 1.199,-
	Tetris & Dr. Mario 1.099,-

Umbauten	Jaguar
Mega Drive 50/60Hz Umbau 400,-	Sat.Night Slammasters 1.199,-
Multi Mega 50/60Hz Umbau 800,-	3DO
Mega Drive jap.Umbau Aufpr. 200,-	The Need for Speed 999,-
SNES 50/60Hz Umbau 800,-	Star Control II 999,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,-	Super StreetfighterII 1.099,-
Neo Geo jap.Umbau(BLUT!) 900,-	Jaguar
Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,-	Iron Soldier 1.099,-
3DO RGB Umbau 2.490,-	Kasumi Ninja 1.049,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau 999,-	Val d'Isere Skiing 999,-

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418
1030 Wien, Landstr.Hptstr./ Barichg.4-Tel+Fax 0222/7157090

Achtung: Deutschland, Schweiz bitte rufen Sie 0043-223661418
Versand lagernder Titel per Nachnahme binnen 24 Stunden !!

GAMES

GUNTER ZILCH -GAMES

Versand & Ladengeschäft

Neu!! Tel.09721 / 21623 Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse101

SNES:	MD:
Clayfighter 2 e 129,90	Ristar d 115,00
Starfleed Acad. e 132,90	Schlümpfe d 109,90
NBA T.E. d 139,90	Soleil d 119,90
Pitfall d 79,90	Pitfall d 69,90
Micro Machine d 79,90	Flink d 69,90
Mighty Max d 79,90	Turrican d 69,90
Mickey Mania d 79,90	M.Mania d 69,90

PSX:	Saturn:
Toshinden j 239,00	Myst j 169,00
Ridge Racer j 189,00	V. Fighter j 169,00
Parodius j 189,00	V. Goal j 169,00
Grundgerät+Spiel j a. Anfr.	Clock. Knight j 135,00

3DO:
Gerät NTSC+Spiel 1050,00
Infrarot Pads (Paar) 119,00
Adap.f. SNES Pad 99,00

Händleranfragen erwünscht !!!!!

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie 3DO lieferbar. Versand 9,- zzgl.NN ab 300,-- frei.

Liste gegen 3,- DM Rückporto

Road Rash 3

... der '95er Aufguß eines Rennspiel-Klassikers (traurig, aber wahr)

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

Road Rash gehört, neben der EA Sports-Serie, zu den bekanntesten Titeln der kalifornischen Company Electronic Arts, mit mittlerweile acht Versionen auf fünf verschiedenen Formaten. Gegenüber Road Rash I (MD), das im September '91 auf den Markt kam, hat sich im 8-/16-Bit Lager allerdings gar



Unrealistische, aber coole Luftsprünge

nicht mal so viel getan; Evolution statt Revolution war angesagt. Im Dezember '92 kam ein Two Player Split Screen Mode hinzu, gefolgt



Die Zwischensequenzen sind teilweise fast identisch mit dem Vorgänger

von ersten 8-Bit Fassungen für GG, MS und GB. Der (entscheidende) Wendepunkt erfolgte erst im August '94 mit einer gewaltig aufgebohrten 32-Bit Variante, die mit 30 Minuten Video Footage, über 600 pho-



Vom Baseballschläger bis zum Schraubenschlüssel ist alles erlaubt

torealistischen Objekten und einer Spielbarkeit, die ihresgleichen suchte, exklusiv für das 3DO erschien. Da lag der Gedanke natürlich nahe, dieses Know-how auch für eine (verkaufsträchtigere) 16-Bit Umsetzung zu nutzen. So wurden etliche animierte Objekte kurzerhand runter-

und wertvolle Preisgelder zu kassieren, damit Ihr Euren Hobel auffrisieren bzw. auf einen Besseren umsteigen könnt, das Ganze wahlweise solo bzw. zu zweit gleichzeitig bei gesplittetem Bildschirm. Beim Leveldesign stieg Electronic Arts diesmal von den bekannten US-Tracks auf deren internationale um. Neu sind ferner Cops in Streifenwagen und Helikoptern, Fußgänger, die



Die Cops

Ob zu Lande oder in der Luft, das Ergebnis sieht, wenn man erwischt wird, immer gleich aus...



Martin: Sicherlich ist es kein leichtes Unterfangen, die Framerate und detaillierte Grafik unter einen Hut zu bringen, aber etwas mehr wäre bei dem Sequel zu dem bereits im Dezember '92 erschienenen Road Rash II schon möglich gewesen, denn nur mit den teilweise recht grobpixelig konvertierten Objekten der 3DO-Version ist es nun mal nicht getan; und die FX sind für ein 16 MBit-

Modul geradezu erbärmlich. Genug gescholten, denn das eigentliche Spiel ist nämlich wirklich gut: Der 3D-Effekt kommt sehr überzeugend und übersichtlich rüber, das (vereinfachte) Fahrverhalten geht durchaus in Ordnung, und der Tuning-Shop sowie die deutlich intelligenteren Computergegner sorgen für ausreichend Langzeitmotivation. Road Rash 3 stellt nach wie vor das beste 16-Bit Motorradrennen dar, auch wenn man für einen '95er Remix, zugegebenermaßen, noch einiges mehr hätte erwarten können.

Bike Shop

Genügend Cash vorausgesetzt, könnt Ihr hier Euren Hobel tunen bzw. auf einen Besseren umsteigen

die Straße kreuzen und munter über den Haufen gefahren werden dürfen (da wird sich die BPJS gar nicht freuen), sowie weitere neue "Hindernisse". Ein Trick funktioniert allerdings nicht mehr, denn bei Road Rash II konnte man noch nach einem Sturz den Hobel eines zu Fall gebrachten Computergegners übernehmen und sich so die Kosten für ein neues, besseres Motorrad vorerst sparen.

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: 24. MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 25
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
67% GRAFIK				
57% SOUND/FX				
79% FUN				

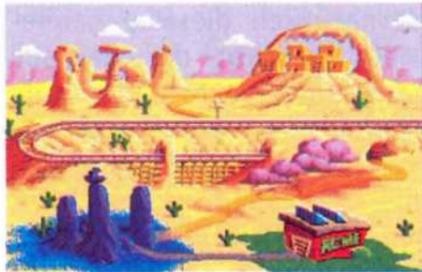
Road Runner: Desert Demolition

Das ewig verfeindete Duo jagt sich nun auch auf dem MD

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

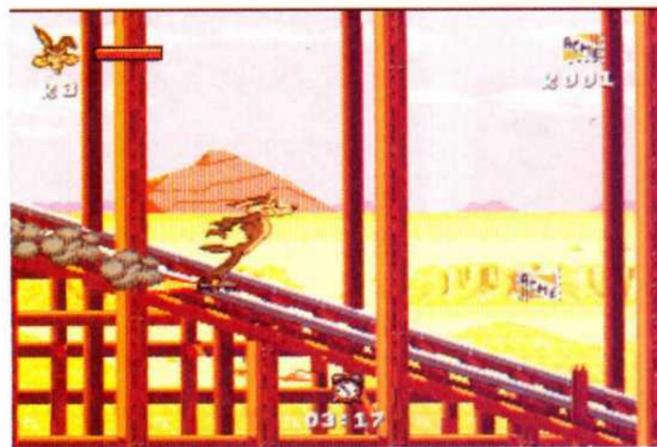
In dieselbe Kategorie wie Tom & Jerry bzw. Itchy & Scratchy fallen auch die altbekannten Cartoon-Stars Road Runner und Wily E. Coyote, die ebenfalls nichts Besseres zu tun haben als sich gegenseitig das Leben schwerzumachen. Im Gegensatz zu den diversen anderen



Hier sieht Ihr das Gebiet, in dem das Spiel abläuft

Konsolenumsetzungen, in denen Ihr stets den schnellen Vogel auf der Flucht vor dem

gefährlichen Coyote steuert, habt Ihr bei der MD-Version die Möglichkeit, auch mal die



Raketenschuhe verhelfen Euch zu einem schnellen Tempo



Markus: Mit der SNES- bzw. GG-Version konnte man sich ja noch halbwegs anfreunden, die MD-Fassung Road Runner: Desert Demolition kann jedoch nicht gerade überzeugen. Gerade bei der Grafik sollte man auf dem MD noch einiges mehr erwarten können, und die FX sind etwas spärlich geraten. Wenigstens gilt es während der ellenlangen Runden etli-

che versteckte Gegenstände zu entdecken, das Zeitlimit und einige unfaire Stellen machen diese durchaus guten Ansätze allerdings wieder zunichte. Letztendlich kann ich Euch aber nur raten, von diesem Spiel, das in erster Linie von seiner (verkaufsträchtigen) Lizenz lebt, die Finger zu lassen, denn gerade auf 16-Bit Konsolen gibt es mehr als genug bessere Jump'n Run-Alternativen, wie z.B. Earthworm Jim, Aladdin, Sonic & Knuckles, ...



Auf dem Zug solltet Ihr vorsichtig sein

Rolle des Jägers zu übernehmen. Egal, für welche Seite Ihr Euch entscheidet, durchläuft Ihr einen mit Extras gespickten Landstrich. Dabei wollen Speed Ups, Energieauffüller oder Extraleben aufgesammelt werden, auf verschlossene Kisten kann jedoch nur Coyote zurückgreifen. In diesen, an verschie-

denen Stellen des Spieles verstreuten Holzkisten, befindet sich meist ein Wily-typisches Extra wie z.B. eine Sprungfeder oder Raketenschuhe.

HERSTELLER:	BLUE SKY
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINSTELLBAR
LEVELS:	14+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	119,- DM
MUSTER VON:	SEGA



Call me (02622) 83517

MAK

WOLFSOFT
Scart-Umschalter

HARDWARE & SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 D
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99DM
Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz
mit Schalter & Modulportvergrößerung
(bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

SEGA MEGA

Spiele !!!!! ab 29,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
(bei 60Hz 20% schneller!)
und ja/dt. mit Schalter
Multimega Umbau. Gleiche 119,99 DM
Merkmale wie SMD 1

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM
und Bloodmodus
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Blut 149,99 DM
auch Toploader CD !!!

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

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

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

3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

Sega Saturn RGB + Hifi 79,99 DM
SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

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

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc.2 Spiele nur 99,99 DM

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx/ 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 599,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM
Sony PSX RGB Umbau 119,99 DM

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

GAME BOY	ab 9,-	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
R-Type II	19,-	Restposten	ab 29,-	Arcade Duo 199,-
Duck Tales	19,-	Rocky Rodent	39,-	1941 199,-
Hunchback	29,-	Bubsy	49,-	McD. Treasureland 39,-
Castelian	29,-	Roadrunner	59,-	New Zealand Story 39,-
Tail Gator	39,-	Cool Spot	69,-	Ultimate Soccer 49,-
Tom + Jerry	39,-	Cybernator	69,-	Jurassic Park 59,-
Darkwing Duck	49,-	Fatal Fury II	69,-	Golden Axe III 79,-
Tiny Toon II	49,-	Super Metroid	79,-	NBA Jam 79,-
		Slammaster	79,-	Sparkster 79,-
		Beauty + Beast	79,-	Sonic + Knuckles 89,-
		Actraiser II	89,-	Dschungelbuch 89,-
		NBA Jam	89,-	Dynamite Headdy 89,-
		Tiny Toon Wacky	99,-	Contra 89,-
		Dschungelbuch	99,-	Sup. Streetf. II 99,-
		Samurai Showd.	109,-	Virtua Racing 99,-
		Sup.-Streetf. II	109,-	Snow Bros. 99,-
		Demons Crest	119,-	Urban Strike 109,-
		Parodius II.	129,-	Psycho Pinball 109,-
		Kid C. Crazychase	129,-	Mickey Mania 119,-
		Hagane	139,-	
		Rider Spirits	139,-	
		Human GP III	139,-	
				NEO-GEO-CD ab 89,-
				Samurai Show. II 129,-
				MASTERSYSTEM ab 9,-

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

Top Games

Super Nintendo	Mega Drive
Addams Fam. V. 129,-	Earthworm Jim 109,-
Demons Crest 129,-	Lion King 109,-
Earthworm Jim 129,-	Ristar 109,-
Flintstones Movie 129,-	Rock'n Roll Racing 109,-
Indiana Jones 129,-	Soleil 119,-
Int. Star Soccer 124,-	Story of Thor 124,-
Jurassik Park 2 124,-	Sonic & Knuckles 109,-
NBA Tourn. Ed. 144,-	
NHL Hockey 95 119,-	
Soulblazer 114,-	
Stargate 139,-	
Star Trek 124,-	
Tetris & Dr. Mario 89,-	
Wario Blast (SGB) 64,-	

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

☎ 0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#

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 im Sicherheitskarton! Inland Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

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

Legend Of Illusion:

Starring Mickey Mouse

GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler

Eine Seuche grassiert im einst so unbekümmerten Königreich, die Felder sind unfruchtbar geworden und die Leute bekommen es nun langsam mit der Angst zu tun. Kein Wunder also, daß König Pete seinen Wäschejungen (!) Mickey ausschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Unterwegs trifft er auf das verwaiste Castle Goofenstein und den berühmten Duckingham Palace, um letztendlich nur festzustellen, daß er ganz auf sich alleine



Das Vertikalscrolling läßt etwas zu wünschen übrig, so daß man Feinde teilweise erst zu spät erkennt

gestellt ist. Soweit zur neuen Backgroundstory des jüngsten GG Disney-Abenteuers, spielerisch ist jedoch vieles beim alten geblieben: Legend Of Illusion ist wieder mal zu kurz, zu einfach, einen Innovationspreis heimst das Level-design auch nicht mehr ein und das Vertikalscrolling läßt zu wünschen übrig. Disney-Fans werden es dennoch verschlingen, denn die Titelfigur wurde wieder mal allerliebste ins Leben gerufen, die Endgegner sind amüsant und einige, wenn auch harmlose, Rätsel sind auch vertreten. Jump'n Run-Cracks brauchen's aber nicht. (Märtn)

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINFACH
LEVELS:	9
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	SEGA

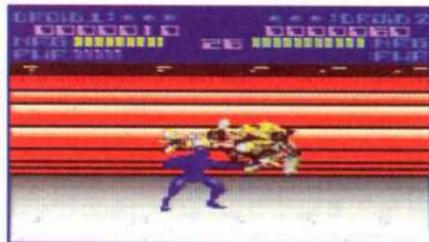
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
69% FUN				

Rise Of The Robots

GAME GEAR

Beat'em Up / 1 Spieler

Die Schlaftablette ist zurück, und diesmal wirkt sie besser denn je. Am Spielablauf hat sich eigentlich nichts geändert, Ihr schlüpft wie gewohnt in das Blechoutfit des Cyborgs ECO 35-2 und hämmert ohne Sinn



Eine Prügelei zum abgewöhnen

und Verstand Euren Metallhirngegnern die Rübe platt. Habt Ihr alle fünf Blechis besiegt, kommt es zum Showdown gegen Supervisor. Leider wurde der Zwei-Spieler-Modus, und damit der einzige Lichtblick, ersatzlos gestrichen, und Continues bzw. Passwörter gibt es immer noch keine. Irgendwie hat es Mirage sogar geschafft Rise Of The Robots noch unspielbarer zu machen, und nur einen Kämpfer steuern zu können ist einfach zu wenig. Die Grafik



ist selbst für GG-Verhältnisse bescheiden und die Musik läßt sich zum Glück abstellen. Wegen all diesen Mankos und der Tatsache, daß meist nur Glückstreffer über einen Sieg entscheiden, ist Rise Of The Robots für mich das bisher peinlichste GG-Spiel überhaupt. (Binzi)

HERSTELLER:	TIME WARNER/MIRAGE
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	300/JAGUAR/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SAUSCHWER
LEVELS:	6
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
53% GRAFIK				
31% SOUND/FX				
23% FUN				

Hurricanes

GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler

Nach den beiden alles andere als gelungenen 16-Bit Versionen kommt uns die Handheld-Fassung gerade recht. Die Story ist natürlich dieselbe geblieben, Ihr habt die Aufgabe auferlegt bekommen, die erfolglose Fußballmannschaft Hurricanes ins Endspiel gegen ihre Erzfeinde Garkos zu bringen. Wer jetzt glaubt, Hurricanes wäre eine reinrassige Fußballsimulation, täuscht sich gewaltig, denn U.S. Golds Kickerei erinnert mehr an Soccer Kid bzw. Marko's Magic Football, d.h. Ihr räumt mit Eurem Fußball die



"Sag mir wo das Tor ist!"

Gegner aus dem Weg. Selbstverständlich sind auch Extras, wie Schutzschirme oder Lebensenergieauffüller mit von der Partie, die Euch den Spielablauf erleichtern (sollen). Die umständliche, frustrierende Steuerung, dank der Ihr des öfteren eine Plattform verfehlt, und der äußerst zähe Spielfluß ersticken aber jeden noch so halbherzigen, guten Ansatz im Keim. Jump'n Run-Masochisten mögen an Hurricanes vielleicht noch Gefallen finden... (Markus)



HERSTELLER:	U.S. GOLD
DATENTRÄGER:	MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	EINFACH
LEVELS:	11
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	SELLING POINTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
49% GRAFIK				
36% SOUND/FX				
34% FUN				

Stargate

GAME GEAR

Denkspiel / 1-2 Spieler

Statt actiongeladene Spannung zu bieten entpuppt sich die GG-Version als dreidimensionaler Tetris-Ableger, sprich, Klax ist angesagt. In einem Schacht



Ordnung muß sein, damit Ihr im Laufe des Spiels nicht den Überblick verliert

müßt Ihr herunterfallende Steine so sortieren, daß drei gleiche Symbole übereinanderliegen und somit verschwinden. Natürlich könnt Ihr die Steine auch umdrehen, um evtl. die Rückseite einzusetzen. Ziel des Spieles ist es nun jeweils sieben vorgegebene Symbole abzubauen, um einen Level weiterzukommen,



Solche Einblendungen sind nur schmuckes Beiwerk und haben mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun

in dem wieder dasselbe Spiel mit erhöhter Fallgeschwindigkeit losgeht. Das im Grunde simple Spielprinzip erfordert eine Menge Konzentration, ein bißchen Vorausplanung und in höheren Levels auch eine gute Reaktion. Letztendlich sind die Handlungsmöglichkeiten aber viel zu beschränkt und zu monoton, als daß das Spiel auch im Ein-Spieler-Modus überzeugen könnte. (Ulf)

HERSTELLER:	ACCLAIM
DATENTRÄGER:	2 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SUPER NINTENDO/MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD:	MITTEL
LEVELS:	10+
BESONDERHEITEN:	KEINE
CA. PREIS:	89,- DM
MUSTER VON:	ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
53% GRAFIK				
67% SOUND/FX				
62% FUN				

NFL Quarterback Club

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-5 Spieler

Aclaim hat sich bei ihrer Football-Variante in erster Linie auf den Kern des Spieles konzentriert; so könnt Ihr im Quarterback Challenge ein paar Wettbewerbe mit Kollegen absolvieren, die in erster Linie auf die Wurfgenauigkeit abzielen. Natürlich gibt es noch eine ganz normale Spieloption, in der Ihr mit einem Team um Touchdowns und Field Goals kämpft. Hier erinnert das gesamte Gameplay an Electronic Arts' Madden,



Es gibt sogar spezielle Spielzüge beim Ankick

wobei Iguana bei der Aufmachung eher auf knuddelige Sprites gesetzt hat. Wer auf Dramatik steht, kann sich noch an dem Simulations-Modus versuchen, in dem Ihr 30 spielentscheidende Momente der Superbowls-Geschichte noch einmal nachspielen dürft; leider erreicht NFL Quarterback Club aber nicht einmal annähernd die Klasse eines Madden, vor allem die langsame Gangart und die unterdurchschnittliche Grafik trüben den Spielspaß merklich. (Ulf)



Laufspiele sind bei diesem Modul oft von Erfolg gekrönt

HERSTELLER: **ACCLAIM**
 DATENTRÄGER: **24 MBIT-MODUL DEUTSCH**
 ERSCHEINUNGSTERMIN: **ERHÄLTlich**
 UMSETZUNGEN GEPLANT: **K.A.**
 SCHWIERIGKEITSGRAD: **ENTFÄLLT**
 LEVELS: **ENTFÄLLT**
 BESONDERHEITEN: **BATTERIE**
 CA. PREIS: **149,95,- DM**
 MUSTER VON: **ACCLAIM**



PGA Tour Golf II

GAME GEAR

Sportspiel / 1 Spieler

PGA Tour Golf II wird sicherlich Golf-Puristen aufgrund der laxen Handhabung des Regelwerkes und der, für Golf-Simulationen, recht geringen Optionsvielfalt jammern lassen, eine Partie werden sie aber doch wagen. Die Grafik präsentiert sich aus der gewohnten Front-View-Perspektive und baut sich einigermaßen zügig auf. Dabei werden Details wie Bunker, Bäume, Roughs oder Seen farbig, aber nur grob detailliert dargestellt. Die Schläger-Handhabung wurde mit einem Schlag-Balken gelöst, der den



Play & Game, Game Options, Club Practice, Save-Restore



Rückschwung als Stärkemaßstab nimmt, den folgenden Schlag-Ansatz für Hook oder Slice offenläßt. Die Schlägerauswahl wird unkompliziert mit dem Steuerkreuz bedient und ein paar Vögelchen pfeifen sich eins im Hintergrund. Auf Wunsch spielt Ihr eine Tour als Amateur oder Pro gegen PGA-Größen. Wer sich uneingeschränkt für den grünen Sport begeistern kann oder einfach eine akzeptable Golf-Simulation zum Mitnehmen sucht, wird hier fündig. (Götz)

HERSTELLER: **TIME WARNER/ELECTRONIC ARTS**
 DATENTRÄGER: **24 MBIT-MODUL DEUTSCH**
 ERSCHEINUNGSTERMIN: **ERHÄLTlich**
 UMSETZUNGEN GEPLANT: **K.A.**
 SCHWIERIGKEITSGRAD: **EINSTELLBAR**
 LEVELS: **ENTFÄLLT**
 BESONDERHEITEN: **PASSWORT**
 CA. PREIS: **89,- DM**
 MUSTER VON: **KONAMI**



FIFA International Soccer

GAME GEAR

Sportspiel / 1 Spieler

Auf dem Mega Drive stellt FIFA Soccer seit geraumer Zeit unsere Fußball-Referenz dar. Für



Auch auf dem Game Gear kann FIFA Soccer durchaus überzeugen, an das MD-Vorbild reicht es aber nicht heran

Game Gear wurde der Spaß, soweit wie irgend möglich, 1:1 umgesetzt. Neben den gewohnten Options, dem Passwort-System und den bekannten Spielstärken bekommt ihr eine wohldurchdachte Zwei-Knopf-Steuerung, mit der gezielt gepaßt, geschossen, umgeschaltet, beschleunigt oder gefoult werden kann. Dribbeln solltet Ihr, ohne eine Taste zu benutzen, genauso bei der Ballannahme. Obwohl ich beim Mega Drive lieber die Diagonal-Steuerung einstelle, läßt sich hier im Geradeaus-Modus deutlich kontrollierter agieren. Mir gefiel auch die tolle Umsetzung der Original-Grafik mit vielen Animationsphasen des Vorbildes. Mekern kann ich eigentlich nur darüber, daß das Scrolling manchmal nicht schnell genug auf Ballhöhe kommt und über den Umstand, daß die Play-Offs immer gleich ausgelost werden. Gelegentlich gibt's auch mal ein Sprite-Flackern, aber, who cares. Ich kann hier guten Gewissens eine Kauf-Empfehlung geben. (Götz)

HERSTELLER: **ELECTRONIC ARTS**
 DATENTRÄGER: **MODUL DEUTSCH**
 ERSCHEINUNGSTERMIN: **ERHÄLTlich**
 UMSETZUNGEN GEPLANT: **GAME BOY**
 SCHWIERIGKEITSGRAD: **EINSTELLBAR**
 LEVELS: **ENTFÄLLT**
 BESONDERHEITEN: **PASSWORT**
 CA. PREIS: **89,- DM**
 MUSTER VON: **THEO KRANZ VERSAND**



TIPS & TRICKS



zum Sammeln in



allen Magazinen



des COMPUTEC



Verlags.

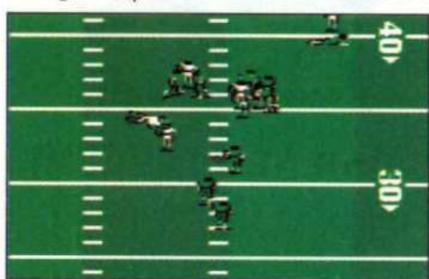
Aktuelle Ausgaben jetzt im Handel erhältlich!

Madden 95

GAME BOY

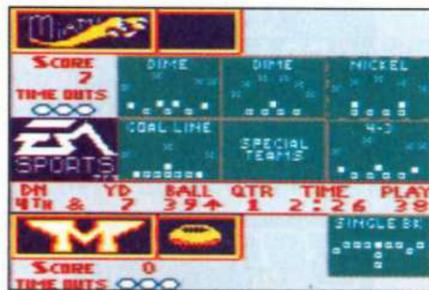
Sportspiel / 1 Spieler

Malibu Games besorgt Euch eine portable Umsetzung unserer American Football-Referenz. Systembedingt mußte natürlich mächtig abgespeckt werden. So fielen viele Spielzüge dem Rotstift zum Opfer und statt drei sind nur noch zwei Receiver anspielbereit. Diese quantitativen Mankos sind noch gut verschmerzbar, schlimmer wird es jedoch bei der Spielbarkeit: Während die Technik noch in Ordnung geht (überraschend gute Sprachausgabe), hat diese Version



Nur mit dem SGB bleibt Madden 95 einigermaßen übersichtlich

jeglichen Simulationsanspruch verloren. Die winzigen Spieler huschen wie ein wilder Ameisenhaufen über den Screen, so daß Übersicht hier ein absolutes Fremdwort ist. Reine Glückssache sind vor allem Pässe, die scheinbar willkürlich ihren Empfänger finden. Runspiele hingegen solltet Ihr lieber gleich dem Computer überlassen, da nur er in der Lage ist, beim Affentempo noch eine Lücke zu finden. So bleibt unter dem Strich nur eine anspruchslose Ballprügelei ohne Tiefgang übrig. (Ulf)



HERSTELLER:MALIBU GAMES/THQ
 DATENTRÄGER:4 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD:SCHWER
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:THEO KRANZ VERSAND

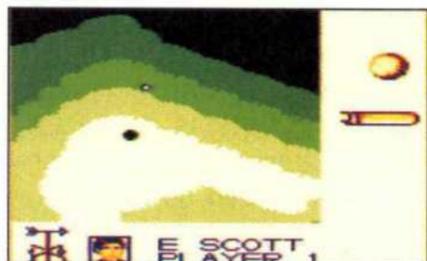


Golf Classic

GAME BOY

Sportspiel / 1 Spieler

Bei diesem Spiel stehen Euch vier Kurse zur Verfügung, aufgeteilt in zwei Schwierigkeitsgrade. Habt Ihr Euch für einen entschieden, geht's auf die erste Bahn. Hier habt Ihr die Möglichkeit Schlagrichtung, Schlagkraft, Spin (die Art, wie Ihr den Ball anschneidet) und eine Kurve nach links bzw. rechts einzustellen. Der Com



Golf Classic ist alles andere als ein Klassiker (und wird's auch nie!)

puter zeigt Euch die gewünschte Entfernung an, und empfiehlt einen von 14 zur Wahl stehenden Schlägern, der am besten für die Entfernung geeignet ist. Doch bevor der Ball das Loch erreicht, machen Euch der Wind, Sandbunker oder kleine Wasserläufe einen Strich durch die Rechnung. Trotz der umfangreichen Optionen kommt beim besten Willen kein Spielspaß auf. Das größte Manko ist die Schlagtechnik, die eigentlich eine reine Glückssache ist, da weder eine Leiste zur Kraftanzeige noch zur Ausrichtung des Schläges vorhanden ist. Daher werdet Ihr oft danebenschießen, selbst nach endloser Einspielzeit. Ab in den Bunker mit dem Teil! (Markus)

HERSTELLER:MALIBU GAMES/THQ
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:36
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:THEO KRANZ VERSAND



Stargate

GAME BOY

Denkspiel / 1-2 Spieler

Wenigstens bietet Acclaim uns keinen müden Versuch, Roland Emmerichs Cinemascope-Ereignis in den GB zu wursten, sondern strickt lieber eine Shanghai-/Tetris-Variante, um die teure Lizenz zu nutzen. Ihr müßt mittels Symbolplatten und eines Kegels Sternentore öffnen, bevor Euer Gegner, Ra, oder, via Dialogkabel, ein zweiter Spieler Euch daran hindert. Dabei kommt es sowohl darauf an, auf der Karte geschickt das gewünschte Tor auszuwählen und zu erobern, als auch beim eigentlichen Spiel möglichst geschickt zu stapeln. Drei gleiche Symbole und viel Kombinationsgabe braucht Ihr zum Sieg. Überraschenderweise kann man die vielen Hieroglyphen auf dem GB gut erkennen, ohne sich die Pupillen zu verrenken, den Sound jedoch braucht wohl keiner. Für unterwegs bietet das Modul intelligenten und motivieren-



Gleiche Symbole müssen gestapelt werden...



... um den Trichter zu leeren.

den Knobelspaß, was sicherlich besser ist als ein paar fuzelige Sprites, die Science Fiction spielen. (Götz)

HERSTELLER:ACCLAIM/PROBE
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: ...SUPER NINTENDO/GAME GEAR
 SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
 LEVELS:ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN:KEINE
 CA. PREIS:69,- DM
 MUSTER VON:ACCLAIM



Inserentenverzeichnis

Acclaim	15, 27
aRJay Games	25
Baier	79
CompuTec Verlag	61, 83, 97
CPS	67
Cybersoft	65
Cyberspace	21
Dynatex	29
Electric Dreams	71
Freak Shop	75
Game Express	39
Gamefan	77
Games Garden	29
Game Store	21
Grobi's Gameshop	31
GZ Games	77
Infogrames	U4
Konami	U2, 17
Kopmann Computer	69
Theo Kranz Versand	41
Mc Game	73
Mega Game Point	69
Mega Star	21
Nintendo	99
Order In Time	35
PlayGround	83
Sharp	23
Test'n Take	21
Top Games	79
Video & Game	81
Warp	71
Wolf Soft	79

Puzzle Bobble

... das sensationelle Comeback von Taitos Drachenduo Bubble & Bobble

NEO GEO

Denkspiel / 1-2 Spieler

Ursprünglich waren die beiden Knuddeldrachen Stars der mittlerweile vierteiligen Bubble Bobble-Serie, die Mitte der Achtziger Jahre die Herzen aller Spieler erobern konnte. Simpel und Seifenblasen-lastig geht es zwar auch bei Puzzle Bobble zu, doch diesmal wurde das gesamte Geschehen im Denkspiel-Mileu angesiedelt. Mittels einer drehbaren Seifenblasen-Kanone räumt Ihr ein langsam herunterrutschendes Blasengebilde durch gezielte Schüsse(jeweils drei gleichfar-



Im ersten Level erleichtert Euch noch eine gestrichelte Linie das Zielen

bige Blasen miteinander verbinden) ab. Dabei kommt es auf eine gesunde Mischung aus Schnelligkeit, Denkarbeit und vor allem Präzision an,



2-Spieler Modus



Im Zwei-Spieler-Modus wird mal wieder mit harten Bandagen um Sieg oder Niederlage gefightet



Ulf: Mit Puzzle Bobble schuf Taito einen neuen Klassiker, der sicherlich einige Pendants ins Leben rufen wird. Die virtuose Kombination aus Tetris, Columns und Pong hat mich bereits nach kurzer Spielpraxis vom Stuhl gehauen, so genial einfach - einfach genial ist das Gameplay. Durch das präzise Schießen, das in manchen Situationen regelrechte Kunstschüsse auf Billard-Niveau erfordert, bekommt die-

ses Denkspiel einen erfrischend neuen Beigeschmack. Es macht schlichtweg unheimlich viel Spaß, unter Zeitdruck wie ein Meisterschütze die Blasen abzuräumen und sich bei besonders guten Kombinationen hämisch darüber zu freuen, wie dem geneigten Mitspieler ein ungläubiges "Das ist ja unfair" über die Lippen gleitet. Puzzle Boy verbindet in einmaliger Weise Geschicklichkeit mit räumlichem Denken und ist für mich das derzeit beste Denkspiel überhaupt; Spielsucht garantiert.



Auch Bandenschließen will gelernt sein

denn in manchen Situationen helfen Euch nur noch riskante Bandenschüsse, damit die Blasen nicht bis ganz nach unten schwappen und das Spiel jäh beenden. Auch ein Zwei-Spieler-Modus ist mit von der Partie. Hier solltet Ihr versuchen, ganze Blasenkombinationen auf einmal wegzuräumen,

damit beim Gegner zur Belohnung zusätzliche Blasen erscheinen.

HERSTELLER: TAITO
 DATENTRÄGER: PLATINE DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR/MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SNES
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: K.A.
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 399,- DM
 MUSTER VON: NOVA



B&S VERSAND
 TEL. 05231 23070



Versand und Ladengeschäft Schülerstr.33 - 32756 Detmold

Super Nintendo

- Earthworm Jim dt 119,90
- Pitfall dt 119,90
- Rise of the Robots dt 119,90
- Nigel Mansell dt 109,90
- Donkey Kong Country dt 129,90
- König der Löwen dt 99,90
- Illusion of Gaia us 119,90
- Brain Lord us 109,90
- Lord of the Rings us 99,90
- Robotrek us 99,90
- Mystic Quest dt 79,90
- Secret of Mana dt 109,90
- True Lies dt 129,90
- International Superstar Soccer dt 129,90
- Stargate dt 129,90
- Tetris&Dr Mario dt 89,90
- X-Men dt 129,90

Jaguar

- Grundgerät Pal 539,90
- Module ab 89,90

Mega Drive

- Syndicate dt 99,90
- Earthworm Jim dt 109,90
- Pitfall dt 99,90
- Rise of the Robots dt 99,90
- Micro Machines 2 dt 99,90
- WWF Raw dt 109,90
- Stargate dt 109,90
- Batman&Robin dt 109,90
- Ristar dt 109,90
- Samurai Showdown dt 109,90
- Cannon Fodder dt 119,90

32 X

- Grundgerät Pal 369,90
- Virtua Racing dt 129,90
- Motorcross dt 129,90
- Star Wars dt 129,90
- Mood dt 129,90
- Metal Head dt ?

3DO

- Grundgerät Pal 959,90
- Spiele ab 69,90

VIELE ANDERE TITEL AUF ANFRAGE

ÖFFNUNGSZEITEN 10.30-18.30 AB 18.30 ANRUFBEANTWORTER
 NACHNAME 9,90 - AB 200 DM VERSANDKOSTEN FREI - LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN

TIPS&TRICKS zum Sammeln
 gibt es in allen Zeitschriften
 mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
 VERLAG

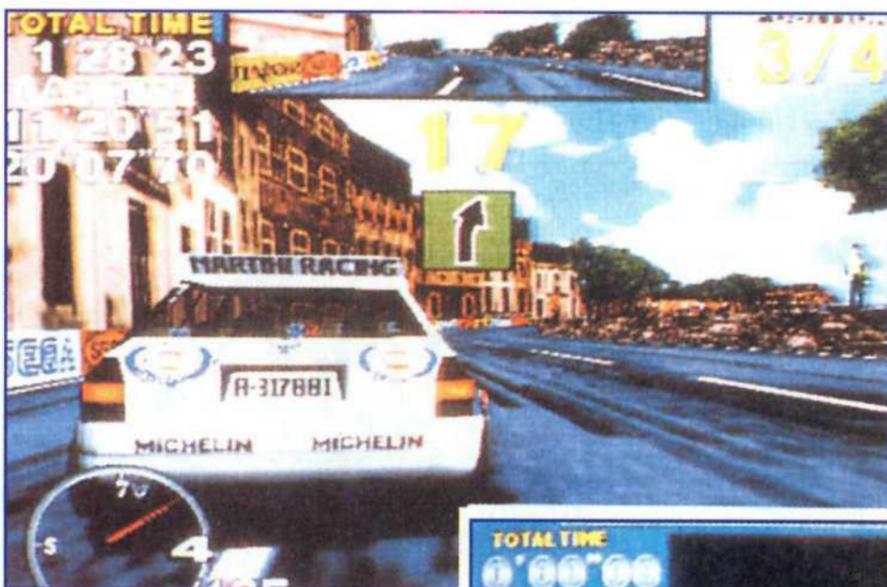
ima 95

Alljährlich findet in der letzten Januarwoche in Frankfurt die Internationale Fachmesse Für Unterhaltungsautomaten statt. Wir waren für Euch vor Ort und haben uns diesmal besonders gründlich umgeschaut, denn die meisten "Münzschlucker" werden über kurz oder lang dank der Next Generation-Konsolen auch in heimischen Gefilden gezockt werden können.

SEGA CHAMPIONSHIP RALLY 95

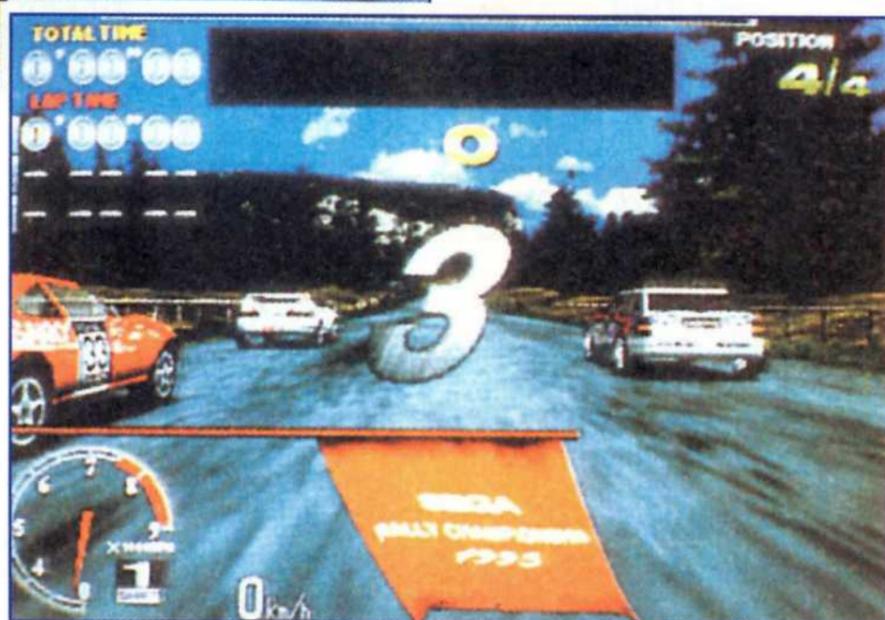
Für Segas neuesten Coin-op-Kracher zeichnet ausnahmsweise einmal nicht Yu Suzukis AM2-Truppe verantwortlich, sondern die noch "jungfräuliche", hausinterne AM3-Konkurrenz. Es kommt bestimmt

wurde. Die drei Strecken sind nahezu photorealistisch in Szene gesetzt, und bestehen mit einer Unmenge an Details und genialem Streckendesign. So brettert Ihr zunächst über angenehm breite Schotterpisten, düst danach durch ein Waldgebiet, um schließlich auf einer höllischen Serpentine an steilen Felshängen vor-



Anders als bei Daytona könnt Ihr in die Rally-Autos hineinschauen

nicht von ungefähr, daß auch an deren Spitze mit Producer Tetsuya Mizuguchi ein Rennspielverrückter (besonders der Rallysport hat es ihm angetan) die Fäden während der Entwicklungsphase in den Händen hielt, praktische Erfahrungen sind nun mal besser als jede noch so schöne, graue Theorie. Als Ziel hatte sich AM3 gesteckt, den realistischsten aller Fahrsimulationen aus dem Boden zu stampfen. Demzufolge stehen mit dem Lancia Delta HF Integrale und Toyota Celica GT zwei "echte" Rallyfahrzeuge zur Wahl, deren Fahrverhalten und Leistungscharakteristik in enger Zusammenarbeit mit den beiden Automobilherstellern auf den Automaten übertragen



Bei mehreren Teilnehmern kann schon der Start über Sieg oder Niederlage entscheiden

bei durchs Ziel zu fahren. Durch den Einsatz eines Active Shock Generators werdet Ihr, je nach Untergrund, zudem heftigst bis brutal malträtiert. Auf Schotter spürt Ihr förmlich die gegen den Unterboden knallenden Steine, das Lenkrad arbeitet



Der 575 kg schwere Automat ist mit einem Active Shock Generator ausgerüstet, der unter anderem zwei direkt auf das Lenkrad wirkende Elektromotoren steuert



Alle Kurven werden durch ein warnendes Schild angekündigt

selbst auf gerader Strecke unaufhörlich und ist mit einer Hand nur schwer zu kontrollieren, bei manueller Schaltung artet das Querfeldein-Gebolze gar in schweißtreibende Arbeit aus. Doch gerade deswegen ist Segas Rally-Simulation in Sachen Spielspaß kaum mehr zu übertreffen, Namcos anspruchslose Bleifuß-Raserei Ace Driver wirkt dagegen jedenfalls wie eine Schlaftablette. Vor

VIRTUA FIGHTER 2

Das Update der Polygon-Prügelei war ohne Zweifel ein weiteres Highlight der diesjährigen ima. Während der Spielbau bis auf zwei neue Charaktere (Shun und Lion) unverändert blieb, hat die Grafik dank Model 2-Power



Die Hintergründe wurden erwartungsgemäß ordentlich aufgepeppt



Je nach Situation zoomt der Automat, wie gewohnt, auf die optimale Größe

mit dem Vorgänger nur noch wenig gemein. Die Figuren sind nun aus Vektoren und zahlreichen Texturen zusammengesetzt, zudem wurde deren Animation nochmals verfeinert, wodurch die Kämpfer wesentlich lebensechter wirken. Besonders große Mühe hat sich das AM2-Team beim Hintergrundlayout mit zahlreichen Bergen, Wäldern und Gebäuden gegeben, womit das wenig spektakuläre Aussehen der Landschaften vom Original der Vergangenheit angehört. Das Gameplay des 3D-Beat'em Ups ist nach wie

vor überragend, etliche neue Schlagvarianten und Secret Moves sorgen erneut für langanhaltenden Spielspaß. Sobald Daytona für den Saturn fertig ist, wird AM2 neben Virtua Cop auch eine Virtua Fighter 2-Umsetzung für die Next Generation Konsole in Angriff nehmen. Die Spielhallenfreaks dürfen sich dagegen auf ein weiteres Automaten-Update freuen.

Ace Driver

Die Formel 1-Simulation von Namco war für uns eine der Enttäuschungen der Messe. Wie bei Ridge Racer gibt es nur eine einzige Strecke, die zudem recht lieblos in Szene gesetzt wurde. Die Steuerung verzichtet auf jegliche



Nur bei mehreren Spielern gleichzeitig macht Namcos Ace Driver richtig Spaß

Hydraulik, mit dem Ergebnis, daß sich nur schwerlich echtes Fahrfeeling einstellen will. Die Renner lassen sich schon bei der ersten Fahrt problemlos um die Kurven dirigieren, selbst mit manueller Schaltung wird's nicht viel anspruchsvoller. Spaß stellt sich erst dann ein, wenn mehrere Leute gleichzeitig an den Start gehen, aber das ist wohl bei den meisten Mehr-Spieler-Games der Fall. Im direkten Vergleich zu Segas Rally Championship hat Ace Driver absolut nichts zu melden.

Ridge Racer 2

Während uns die PlayStation-Version nach wie vor ohne



Grafisch ohne Zweifel State Of The Art, mangelt es Tekken am Gameplay

Ende begeistert, kann man das vom Automaten-Update nicht behaupten. Die Strecke ist hundertprozentig identisch geblieben, bis auf den Rück-



Version liefert bereits einen eindrucksvollen Vorgegeschmack auf die künftige Sony-/Namco-Schiene. Visuell erinnert das Spiel natürlich sehr an Virtua Fighter 2, die zoomenden Kamerafahrten sind allerdings deutlich abgedreht. Die Animationsphasen und vor allem die Spielbarkeit erreichen aber bei weitem nicht die Klasse des Sega-Automaten. Tekken läßt sich am ehesten mit Toh Shin Den vergleichen; beeindruckend aufgemacht, aber spielerisch verbesserungswürdig.

X-Men: Children Of The Atom

... wurde in Zusammenarbeit von Capcom und Marvel entwickelt. Während Capcom die Street Fighter-Erfinder mit der Entwicklung des 300



Die extrem großen X-Men-Figuren beherrschen unzählige Moves

MBit-Automaten beauftragte, steuerte Marvel die nötige Lizenz und die digitalisierte Sprachausgabe aus der gleichnamigen TV-Serie bei. Neu gegenüber dem Urahn Street Fighter II sind allerdings lediglich der Beginners Mode (automatisch

blocken) und die in drei Stufen aufgeteilte Power Up-Leiste, die je nach Level unterschiedliche Moves ermöglicht. (Stephan / Martin)

Kurz notiert

+++ Die 3DO-Version von Road Rash kommt zu unverhofften, ersten Spielhallenehren, Motorradlenker inklusive, wirkte allerdings wenig ausgereift.

+++ Fürs Neo Geo wurden u.a. der vielversprechende Tetris-Clone Panic Bomber (Hudson Soft) sowie das höchst amüsante Puzzle Bobble (Taito) vorgestellt.

+++ Sega Amusements Europe präsentierte, außer den bereits bekannten Automaten Wing War und Virtua Cop, das Fußballspiel Virtua Striker.

+++ Nichts Neues bei Konami, abgesehen von Soccer Superstars (vier Spieler, zwei Monitore).

+++ Capcom setzt, neben X-Men, auf das Wrestling-Spiel Slam Master II: Ring Destruction, das Sequel zu Slam Masters (vier neue Wrestler, überarbeitete Grafik und neues Regelwerk), sowie das Mech-Zweikampfspiel Armored Warriors.

+++ Midway beherrschte mit 15 Cruis'n USA-Automaten den Nova-Stand, das Ultra 64-Zugpferd Killer Instinct war ebenfalls stark vertreten.

+++ Unter "ferner liefen": Time Warners Primal Rage, das im Herbst für sämtliche 16-Bit- bzw. Next Generation-Formate erscheinen soll, sowie der Nachfolger zu Kanekos Great 1000 Miles Rally, das wir Euch bereits in Mega Fun 9/94 vorgestellt haben.



Laguna
VIDEO GAMES®

präsentiert:

EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINNEN RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb
mit irren Preisen !!!



SPITZEN
TESTS:



fun
VISION
12/94

„Street Racer ... hat sich einen
Ehrenplatz in der Spielesammlung
verdient.“

SUPER PRO
12/94 **91%**



„Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres.
... die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart
auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen.“

VIDEO GAMES 12/94, **89%**



11/94

**WAHNSINNS
PREISE:**

Eine Weltreise für 2 Personen und
2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

Eine Australienreise

für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1
Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

3 x eine Woche Portugal

für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens
in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der
Computer und Videogames-Fernsehsendung Games
World in Köln incl. Bahnkarte.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und
Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

10 x zwei Karten für das Formel 1 Rennen im Juli '95
am Hockenheimring.

50 x ein Super Vierspieler-Adapter von LMP

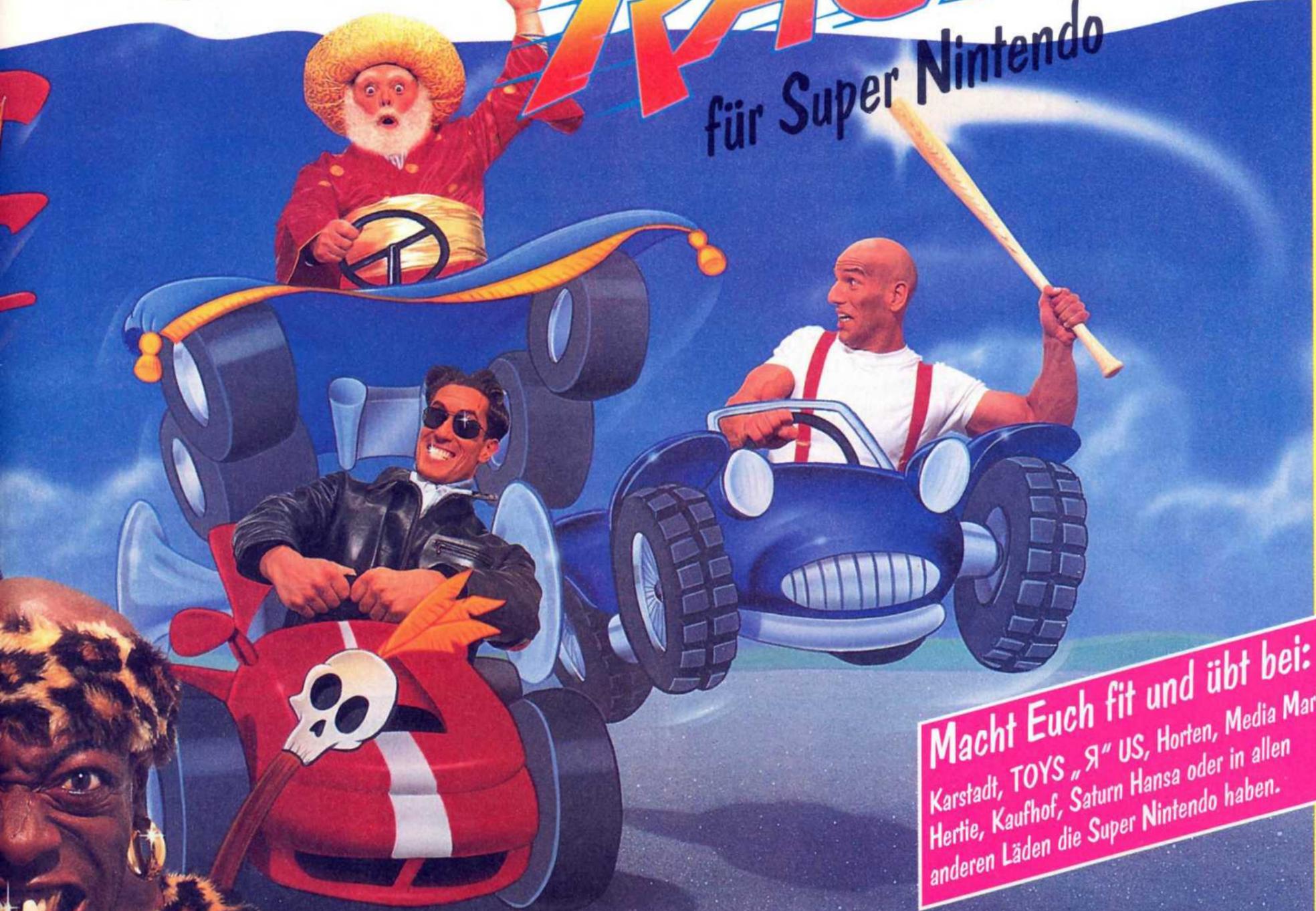
10 x ein Jahresabo der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.

**WELTEN
WORLD!**

MIT

STREET RACER

für Super Nintendo



Macht Euch fit und übt bei:
 Karstadt, TOYS „Я“ US, Horten, Media Markt,
 Hertie, Kaufhof, Saturn Hansa oder in allen
 anderen Läden die Super Nintendo haben.

SUPER NINTENDO

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Sponsored by
MEGA FUN

Kreuze den Street Racer an, der Dir am besten gefällt:

Ich bin fit genug im Street Racer spielen, um bei der 1. deutschen Street Racer Meisterschaft mitzumachen und eine der drei bombastischen Reisen zu gewinnen!

So fit bin ich noch nicht, will aber einen der anderen Spitzenpreise gewinnen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links). Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an: LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

Mitarbeiter von Laguna Video Games und Ubi Soft dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Welcome To The REAL Level

Nischendasein oder Massenmarkt-tauglich - das 3DO vor dem Deutschlandstart



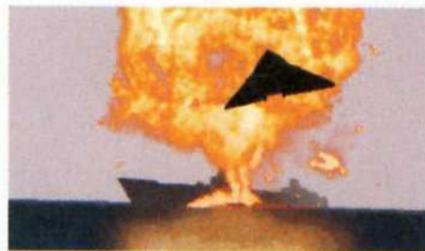
3DO - Die Vision

Die 3DO-Story ist eng mit ihrem Visionär W.M. (Trip) Hawkins verbunden, der die 3DO Company (SMSG, Inc.) mit Sitz in San Mateo, Kalifornien, im September '91 ins Leben rief. Ehrgeiziges Ziel des ehemaligen Director Of Marketing von Apple Computers und Gründers von Electronic Arts war es einen weltweiten Industriestandard,

ähnlich dem VHS-System in der Videobranche, auch in der Konsolenwelt zu etablieren. In der Industrie fand diese Idee schnell Anklang, so daß Hawkins bald darauf ein All Star-Team um sich scharen konnte: Mit von der Partie waren der japanische Unterhaltungselektronik-Konzern Matsushita und dessen lizenziertes Movie-Label MCA, über JVC ist Matsushita zudem an Segas Saturn-Projekt beteiligt, der Telekommunikationsgigant AT&T, der besonders an dem Netzwerk- und Modem-Potential der Hardware Interesse zeigte, Time Warner, die

diO) von RJ Mical und Dave Needle, die bereits für Amiga Computers, die von Commodore aufgekauft wurde, den größten Teil der Amiga 1000-Systemarchitektur und für Epyx ein 16-Bit Handheld erdacht hatten, das später als Atari Lynx das Licht der Welt erblickte. Kern der 3DO-Philosophie ist es nicht selbst 3DO-Player zu bauen, sondern ihre Technologie an Hard- und Softwarehersteller weltweit zu lizenzieren, mit einer möglichst hohen Marktdurchdringung als erklärtes Ziel. Sega und Apple beschränkten kürzlich mit dem Saturn (JVC/Hitachi/Yamaha) bzw. dem Pippin (Bandai) ähnliche Wege. Im 3DO-Hardware-Lager sind bislang vertreten: Matsushita (Panasonic REAL FZ-1/FZ-10 Interactive Multiplayer), Sanyo (IMP-21J Interactive Multiplayer), GoldStar (GPA 101M 3DO

System) und Creative Labs (3DO Blaster), Samsung und Toshiba sollen folgen, AT&T dagegen hat sich mittlerweile zurückgezogen; von den 750 Software-Licensees sind auch nicht besonders viele übriggeblieben, denn die Hardware-Verkaufszahlen in den USA und Großbritannien blieben bislang hinter den hochgesteckten Erwartungen zurück, so daß viele Publisher noch nach der Wait-And-See-Taktik



Cyberia / Interplay



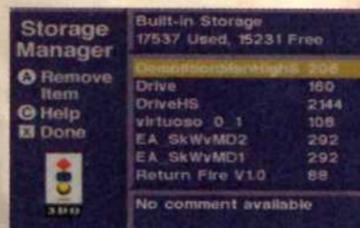
Out Of This World / Interplay

auch an dem direkten Konkurrenten, der Atari Corp., beteiligt ist, Electronic Arts sowie die Investment-Firma Kleiner Perkins Caufield & Byers. Entwickelt wurde die Hardware des 3DO (3D Video/Au-



Panasonic REAL FZ-10 Interactive Multiplayer (Top Loader)

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Via Storage Manager (32 K) lassen sich Spielstände bequem speichern, löschen sowie, via Cardreader (128 K), löschen. Erscheinen soll TDKs Memory Card im März.



Neben Video CDs lassen sich auch Kodak Photo CDs abspielen; über das Joypad könnt Ihr einzelne Bilder drehen, spiegeln sowie manuell ein- und auszoomen.



Der Audio CD-Teil kommt über die üblichen CD-Player-Features, wie Scan, Skip und Program, nicht hinaus; lediglich die im ROM integrierte Color Echo-Software, die psychedelische Farben auf den Bildschirm zaubert, weiß anfangs noch zu überzeugen. Erwähnenswert ist noch die CD-G(raphics)-Funktion.





Star Trek: The Next Generation / Spectrum Holobyte

verfahren, auch wenn die Lizenzvereinbarungen, gerade bei der 3DO Company, eigentlich sehr vorteilhaft sind. 3DO legt den Herstellern nämlich keine Beschränkungen auf, was den Inhalt oder die Menge der veröffentlichten Titel betrifft, und unterstützt sie zudem mit einem Multimedia-Pool, der ihnen Zugriff auf Bildmaterial, Videoclips, Musik, u.ä. ermöglicht. Zu den engagiertesten Fremdanbietern zählen nach wie vor Electronic Arts und Crystal Dynamics, während andere große Publisher wie Capcom und Lucas Arts zunächst einen Titel veröffentlicht haben und erst die weiteren Verkaufszahlen abwarten. Unter ihrem Label Studio 3DO arbeitet die 3DO Company mittlerweile auch an eigener Software, allen voran für den 64-Bit Adapter M2 Accelerator, gerade nachdem das Softwareangebot, von einigen Edutainment- und Infotainment-Titeln, wie bspw. Humongous Entertainments Putt-Putt-Serie, mal abgesehen, zum US-Release im Oktober '93 sehr dürftig ausfiel.

3DO - Die Hardware

Technisch gesehen (siehe Kasten) ist Panasonics 3DO, das mit der gleichen Prozessorfamilie bestückt ist wie Acorns RiscPC bzw. Apples Newton, in etwa mit einem 486er 33 MHz PC vergleichbar, mit eindeutigen Stärken im 2D-Bereich, die Bitmap Grafik-Engine ist übrigens mit dem Lynx verwandt; was das 3D(O) letztendlich in Sachen 3D-Polygone leistet wird sich erst herausstellen, denn

gerade hier sind noch zu wenig Titel auf dem Markt, die eine endgültige Beurteilung rechtfertigen würden. Das viel gescholtene Double Speed-Laufwerk jedenfalls beweist, nicht zuletzt mit Electronic Arts-Titeln wie Road Rash oder Need For Speed, daß es, geschickte Programmierung vorausgesetzt, wider Erwarten nicht zu den langsamsten seiner Zunft gehört. Die Verarbeitung ließ bisher teilweise allerdings einiges zu wünschen übrig, besonders die wacklige CD-Schublade bzw. das eigenwillige Joypad des Front Loader-Modells FZ-1 fielen hier negativ ins Gewicht. In Deutschland soll allerdings ohnehin nur das Top Loader-Gerät FZ-10 mit überarbeitetem Joypad ausgeliefert werden. Schade auch um das Letterbox-Display von NTSC-Titeln auf PAL-Geräten bzw. um den fehlenden RGB-Ausgang bei deutschen Geräten, obwohl gerade die potentielle Zielgruppe durchaus über RGB-taugliche Fernseher verfügt. Sehr vorbildlich ist natürlich die Tatsache, daß US- bzw. japanische Titel ohne Probleme auf PAL-Maschinen laufen, und die Hardware kompatibel zu dem bereits angekündigten 64-Bit PowerPC-Nachfolger Bulldog/M2 Accelerator bleibt.



Theme Park / Bullfrog

3DO - DIE TECHNIK

Hersteller	Panasonic
Typ	REAL FZ-1 Interactive Multiplayer
Version	PAL UK
CPU	32-Bit RISC Prozessor -
.....	ARM 60 12.5 MHz
Custom Chips	2 Blitter
.....	16-Bit DSP
.....	DMA Engine
.....	Floating Point Processor
RAM	Main RAM 2 MByte
.....	VRAM 1 MByte
.....	SRAM 32 K (Backup-Booster)
.....	Memory Card 128 K (optional)
.....	CD-ROM Buffer 32 K
ROM	1 MByte
Laufwerk	Double Speed
Datenübertragungsrate	300 KByte/Sek.
Formate	3DO CD
.....	Video CD (optional)
.....	Photo CD
.....	Audio CD
.....	CD-Graphics
Grafik	Farben gleichzeitig 16.7 Mio.
.....	Standard 32.756
Auflösungen	640 x 480 Pixel (Interlaced)
.....	320 x 240 Pixel (Non-Interlaced)
Datenkompression	CinePak
.....	32-Bit MPEG1 (optional)
Sound	16-Bit PCM/Samplingrate 44.1 kHz
Link-up	Optional
Pad	5 Buttons
Max. Pads	8 (Daisy-chain)
Ein-/Ausgänge	RF Video
.....	S-Video
.....	Composite Video
.....	Stereo-Audio
.....	AV-Expansion Port
.....	Expansion Port
.....	Kopfhörer
Preis	unter 800 DM (FZ-10)
Erscheinungstermin	September (Deutschland)

3DO - Von Putt-Putt Joins The Parade bis Wing Commander III

Die mittlerweile 750 Software-Licensees stehen größtenteils scheinbar lediglich auf dem Papier: Zu den wenigen, wirklich engagierten Fremdanbietern zählen nach wie vor hauptsächlich Electronic Arts und Crystal Dynamics. Erschwerend kommt hinzu, daß zum US-Release im Oktober '93 kaum Software verfügbar war - das vermeintliche Vorzeigeprodukt Crash'n Burn entstand ohne endgültige Entwicklerunterlagen - und Marketing und Vertrieb erst in die Gänge kommen mußten; das 3DO knabbert selbst heute noch an diesem, mehr als unglücklichen, US-Start.



Rebel Assault / LucasArts

Mittlerweile ist die Software-ebbe aber fast einer-schwemme gewichen. Gerade im letzten halben Jahr kamen zunehmend wirklich gute bis sehr gute Titel auf den Markt. "Software sells hardware", d.h. eine Konsole ist letztendlich nur so gut wie dafür erhältliche Software. Um den Gedankengang weiterzuverfolgen, die Software ist nur so gut wie die Leute, die sie entwickeln. Mit Electronic Arts jedenfalls steht einer der größten und

erfolgreichsten Publisher Gewehr bei Fuß hinter 3DO, mit z.Zt. 15 Titeln in der Entwicklung, darunter die gesamte EA Sports-Serie; nur, ob das ausreicht, um der 3DO Company zum endgültigen Durchbruch (auch in Europa) zu verhelfen, ist fraglich, denn selbst EA verfügt nur über begrenzte Ressourcen und Crystal Dynamics entwickelt bekanntlich nun auch für die Konkurrenz. Die Stärken des 3DO in Sachen Software liegen vor allem bei Sportspielen, Shoot'em Ups, Rennspielen und zunehmend auch Beat'em Ups, mit dem eindeutigen Trend zu Umsetzungen bekannter PC-Titel. Etwas schwach auf der Brust dagegen ist das 3DO nach wie vor, was das klassische Konsolenggenre, Jump'n Run, betrifft, aber auch bei RPGs und Strategiespielen sieht's noch etwas mau aus. Angesichts der für dieses Jahr angekündigten Titel ist allerdings gesunder Optimismus angesagt.

Way to go 3DO

Nach wie vor krankt das 3DO, der mittlerweile durchaus sehr guten Software zum Trotz, am hohen Einstiegspreis. Die magische Preisbarriere für den Massenmarkt liegt zwar bei 249 US\$, was den amerikanischen



Markt betrifft, bzw. 499 DM hierzulande, allerdings, wohl-gemerkt, für den 16-Bit Markt. Zum einen werden Kunden für ein 32-Bit-Format etwas mehr Geld auszugeben bereit sein, zum anderen werden die CD-Konkurrenten Atari (März) bzw. Sony und Sega (September) mit einem ähnlichen Preis bei uns auf den Plan treten. Angesichts des bereits angekündigten M2 Accelerators ist es allerdings zu erwarten, daß Panasonic mit dem günstiger herzustellenden FZ-10 Player (siehe Kasten) den derzeit anvisierten Preis von unter 800 DM auf lange Sicht noch weiter nach unten hin korrigieren kann, um eine breite Anwenderbasis für den 64-Bit Adapter zu schaffen, und Nintendo, Sega, Sony und Atari Paroli zu bieten; und was das 3DO bis dahin braucht sind nicht nur die von Anfang an erwarteten Hardware-Verkaufszahlen in den USA, Großbritannien und Japan, sondern auch weiterhin sehr gute Software, um endlich aus dem Nischendasein hervorzutreten. (Martin)

3DO - Von Anfang an 1991

September: Trip Hawkins gründet die 3DO Company.

1992

Oktober: Electronic Arts wird erster Third-Party Licensee.

November: 3DO hält die erste US-Entwicklerkonferenz ab.

1993

Januar: 3DO präsentiert ihre 32-Bit Technologie erstmals der breiten Öffentlichkeit und gibt ihre strategischen Partner bekannt. Panasonic beabsichtigt noch in diesem Jahr einen 3DO-Player auf den US-Markt zu bringen.

Die Biker-Verfolgungsjagd im Intro hat allein zwei Monate Entwicklungszeit verschlungen; unter den insgesamt 30 Minuten FMV-Sequenzen befinden sich vor allem atmosphärische Zwischensequenzen (siehe Bild) bzw. Video Footage der am Projekt beteiligten Grunge-Gruppen.

DIE HARDWARE-LICENSEES



Die Urversion, Panasonic Front Loader-Modell FZ-1; eigenwilliges Joypad und wacklige CD-Schublade



Der Nachfolger FZ-10; als Top Loader konzipiert, voll kompatibel zum "alten" Modell, mit überarbeitetem Platinenlayout, integriertem Memory Manager, allerdings ohne Kopfhörerausgang; deutlich kostengünstiger in der Fertigung



Sanyos IMP-21J Modell; bislang nur in Japan erschienen



GoldStars GPA 101M 3DO System; mit mittlerweile sehr gutem Software-Bundle und günstigerem MPEG1-Cartridge



Samsungs 3DO-Prototyp im Videorekorder-Look

April: Erstes Entwicklertreffen in Japan.

Mai: 3DO geht an die Börse.

Juni: 3DO gibt 17 Software-Licensees bekannt und kündigt 35 Titel an. AT&T und Sanyo planen ebenfalls 3DO-kompatible Hardware herzustellen.

Juli: 3DO Japan wird gegründet.

Oktober: Panasonic liefert, wie geplant, ihre ersten 3DO-Player, REAL (Realistic Entertainment Active Learning) FZ-1 Interactive Multi-

player genannt, in den USA aus (699 US\$). Im Lieferumfang ist Crystal Dynamics' Crash'n Burn enthalten.

Dezember: Der 500ste Software-Publisher unterzeichnet



Road Rash/Electronic Arts



die Lizenzverträge. 18 Titel wurden bereits ausgeliefert.

1994

Januar: 3DO führt ein Ratings-System für Software ein. AT&T kündigt ein Modem an. Crystal Dynamics, bisher 3DO-only Entwickler, plant in Zukunft auch PC CD-ROM, Saturn, PS-X und 32X zu unterstützen.

Februar: Panasonic senkt den Preis ihres FZ-1 Players auf 499 US\$.

März: Mit GoldStar und Samsung zieht 3DO zwei weitere Hardware-Licensees an Land.



Am American LaserGames-Stand (CES-Show)

Creative Labs arbeitet an einer 3DO-kompatiblen PC-Steckkarte. Matsushita liefert die ersten 3DO-Player in Japan aus, elf Titel sind zum Launch erhältlich.

April: Mit Toshiba gesellt sich ein weiterer Hersteller hinzu. Matsushita gründet die Panasonic Software Company, die Fremdprodukte vermarkten soll. 3DO kündigt ein Low-end Gerät an.

Juni: Capcom, Konami und einige weitere japanische Publisher unterstützen das 3DO. American Laser Games bringt



Return Fire/Silent

ihre Gamegun auf den US-Markt.

Juli: Panasonic legt jedem ausgelieferten 3DO-System eine Kopie von Universal Interactive Studios' Flop Jurassic Park bei.

September: Panasonic liefert die ersten 3DO-Geräte in Großbritannien aus (399 Pfund). Im Lieferumfang ist Crystal Dynamics' Total Eclip-



F1GP/Pony Canyon

se enthalten. Des weiteren erscheint der FZ-1 Player in Kanada. In den USA fällt der Preis auf 399 US\$.

Oktober: Panasonic bringt ihre 3DO-Hardware in Taiwan auf den Markt.

November: GoldStar veröffentlicht ihr GPA-101M System in den Staaten (399 US\$). Im Lieferumfang sind Electronic Arts' Shock Wave sowie der Edutainment-Titel Putt-Putt Joins The Parade enthalten. Panasonic veröffentlicht ihren VideoCD-Adapter in den USA (249 US\$). Die 3DO-Company erhöht ihre Royalties; für jede produzierte CD müssen Third Party-Licensees statt bisher 3 US\$ nun 6 US\$ bezahlen. Die zusätzlichen Einnahmen sollen in einen Marketing-Fonds fließen und die Hardware-Licensees weiterhin bei Laune halten.

1995

Januar: Panasonic stellt ein Low-cost Top Loader Modell (FZ-10) vor, und kündigt eine Drei-Button-Maus sowie ein Sechs-Button-Pad als Zubehör an. GoldStar liefert ihre Version des Video CD-Adapters in den USA aus, inklusive Total Recall (199 US\$), und legt jedem GPA-101M System statt bisher Putt-Putt Joins The Parade EAs FIFA Soccer bei. Creative Labs liefert die ersten 3DO Blaster-Steckkarten für den PC in Deutschland aus.

Im Lieferumfang (849 DM) sind zwei Spiele sowie ein überarbeitetes Pad enthalten, allerdings kein CD-ROM Laufwerk.

Februar: Panasonic liefert ihr Top Loader-3DO Modell in den USA aus (399 US\$). Creative Labs stellt die Produktion ihres 3DO-Blasters für den deutschen Markt ein, da das Produkt nur mit Panasonic-/Creative Labs-CD-ROM Laufwerken zusammenarbeitet und nur NTSC-Titel korrekt anerkennt.

September: Panasonic liefert zur IFA die ersten 3DO-



Player in Deutschland aus. Bei uns erscheint gleich das überarbeitete FZ-10 Modell (unter 800 DM), parallel dazu der Video CD-Adapter. Der Vertrieb soll nicht nur über traditionelle Kaufhäuser, Ketten und Videospiel-Fachhändler, sondern, dank MPEG1-Cartridge, auch über die Unterhaltungselektronik-Schiene erfolgen.

DAS ZUBEHÖR

Produkt/Publisher
Flightstick Pro/CH Products



Gamegun/American Laser Games



Maus/Panasonic



Video CD-Adapter (MPEG1)
Joypads



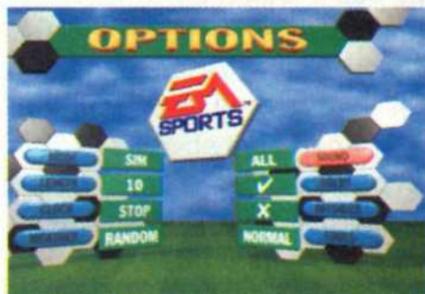
Panasonics und Capcoms
Sechs-Button-Stick bzw. -pad

- kompatibel mit**
- Flying Nightmares
 - Mega Race
 - Need For Speed
 - Rebel Assault
 - Return Fire
 - Shock Wave: Operation Jump Gate 2019
 - Super Wing Commander
 - VR Stalker
 - Wing Commander III: Heart Of The Tiger
 - Corpse Killer
 - Crime Patrol
 - Crime Patrol 2: Drug Wars
 - Demolition Man
 - Mad Dog McCree
 - Mad Dog McCree II:
 - The Lost Gold
 - Saturncide
 - Space Pirates
 - Who Shot Johnny Rock?
 - Crime Patrol
 - Lemmings
 - Lemmings Chronicles
 - Mad Dog McCree II:
 - The Lost Gold
 - Shanghai: Triple Threat
 - World Cup Golf: Hyatt
 - Dorado Beach
 - CD-i
 - Panasonic (Fünf-Button)
 - Panasonic (Sechs-Button)
 - GoldStar (Fünf-Button)
 - Capcom (Sechs-Button)
 - Adapter, um sämtliche Super Nintendo-Pads anzuschließen

FIFA International Soccer

Electronic Arts / Extended Play Productions
Sportspiel / 1-6 Spieler

... einfach perfektionistisch aufgemacht; FIFA International Soccer 3DO mutet grafisch fast schon photorealistisch an, mit sieben Kameraeinstellungen - nur eine darunter ist wirklich übersichtlich - erschöpfenden Optionen, Sechs-Spieler-Modus, Dolby Surround Sound, über 2.000 Animationsphasen für die einzelnen Feldspieler, und butterweichem Scrolling; soweit ein reinrassiger EA Sports-Titel. Die Spielbarkeit reicht allerdings nicht ganz an die 16-Bit Mega Drive-Variante heran; für Fußball-Fans trotzdem ein Wirklichkeit gewordener Traum.
Fun-Wertung: 81%



Leider lassen sich die sieben Kameraperspektiven nicht, wie bei Victory Goal für den Saturn, während des laufenden Spieles ändern, sondern nur im Pause-Modus.



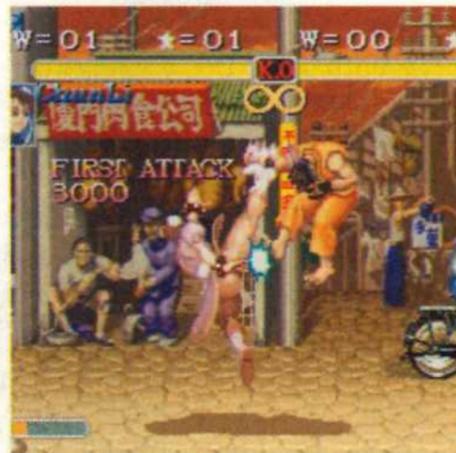
Super Street Fighter II Turbo

Capcom
Beat'em Up / 1-2 Spieler

... schlicht und einfach die beste Version; eine pixelgetreue Umsetzung mit, wie gewohnt, perfekter Spielbarkeit (via Sechs-Button-Pad/-Stick), dem Original Vorspann, einer neuen Power-Leiste, welche die Shadow Combos erst ermöglicht, neuen Animationen und Schlägen, fetzigem QSound, minimalen Nachladezeiten und nicht zuletzt dem mysteriösen Akuma Long Mankos? Einige Animationen



mußten, ebenso wie das Parallaxscrolling, Federn lassen, was wahre Street Fighter-Fans aber kaum stören wird.
Fun-Wertung: 91%



Ein Sechs-Button-Pad bzw. ein Adapter, um Super Nintendo-Pads anzuschließen, ist für Super Street Fighter II Turbo ein Muß.

Shock Wave: Invasion Earth 2012

Electronic Arts
Shoot'em Up / 1 Spieler

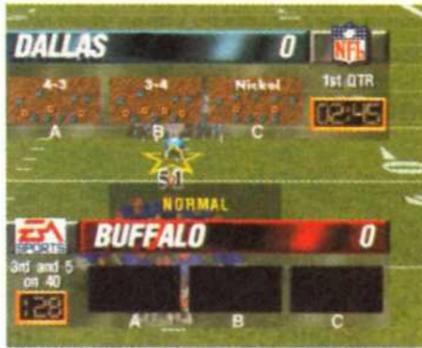
Nicht kleckern, sondern klotzen, hat sich EA scheinbar bei ihrem ersten "eigenständigen" 3DO-Titel gedacht: 20 Minuten gerendertes/digitalisiertes FMV-Material mit Science Fiction-Flair, Dolby Surround, butterweiche Steuerung, leckere zehn komplexe und extrem harte Missionen, intelligente Gegner, photorealistisch anmutende, mit Texturen übersäte Landschaften, einfach vom Feinsten; Shock Wave läßt Thunderhawk Staub schlucken, Frevler spielen's sogar lieber als Super Wing Commander.
Fun-Wertung: 83%



Madden NFL Football

Electronic Arts
Sportspiel / 1-2 Spieler

Im Grunde ähnelt die 3D0-Version sehr den bereits bekannten 16-Bit Fassungen, was die Playability und die spielerische Tiefe betreffen, nur wurde die 32-Bit Variante technisch gewaltig aufgeböhrt, so daß Maddens Schützlinge dank EA Sports auf Anhieb auch die 3D0-Endzone stürmen. So wurden die Spieler voll digitalisiert, und äußerst detailverliebt sowie



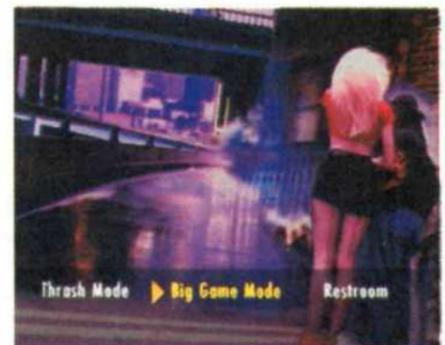
ansehnlich groß animiert. Videoclips der einzelnen Teams und Stadien (TV-like), und die Sprachausgabe auf CD-Niveau tun ihr übriges. Allerdings ist auch der Schwierigkeitsgrad ein gehöriges Stück nach oben gehievt worden.
Fun-Wertung: 85%



Road Rash

Electronic Arts
Rennspiel / 1 Spieler

Gegenüber der 3D0-Version von Road Rash verblaßt das '91er Mega Drive-Original: Verschwenderisches Intro, mit Texturen vollgepflasterte Strecken, über 600 photo-realistische Objekte, Road Rash ist eine visuell absolut verführerische tour de force. Das Gameplay ist aber nicht minder erregend, angefangen beim hektischen Vorbeidrängeln in The City über die Schotterpisten der Sierra Nevada bis hin zu den beeindruckenden Abgründen der Peninsula. Die Rivalen prügeln noch dazu wie verrückt auf einen ein, und wer sich versieht landet schnell unsanft auf dem Boden der Tatsachen; da geht die Pumpe. Grafisch zwar nicht so aufwendig und auch nicht so realistisch wie Electronic Arts' Need For Speed, aber für Rennspiel-Fans ein absolutes Muß.
Fun-Wertung: 87%



Genügend Cash vorausgesetzt, könnt Ihr Euch in höheren Levels neue Hobel leisten, die sich zwar teilweise ebenfalls gutmütig steuern lassen, aber in der Endgeschwindigkeit fast schon schwindelerregend sind



Shock Wave: Operation Jump Gate 2019

Electronic Arts
Shoot'em Up / 1 Spieler

... die konsequente Weiterentwicklung (läuft nur in Verbindung mit einem Spielstand aus Invasion Earth 2012): Diesmal nur mit fünf Missionen

den Schwierigkeitsgrad hat Electronic Arts allerdings noch 'mal in die Höhe geschraubt und einige neue Gegner eingebaut; taktisch anspruchsvoller als der Vorgänger, für eine Mission CD allerdings übersteuert.
Fun-Wertung: 80%



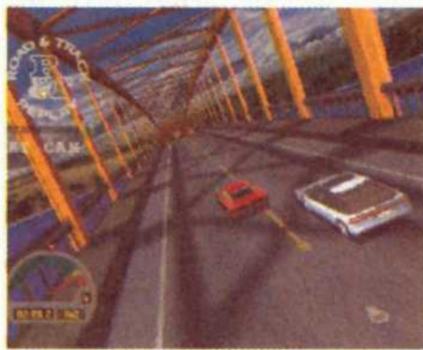
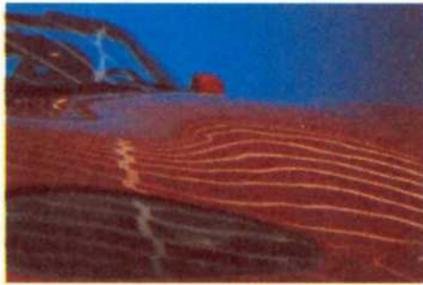
und, wie gewohnt, Dolby Surround Sound sowie Texture Mapping-Szenarien, neuen, gerenderten bzw. digitalisierten FMV-Sequenzen;



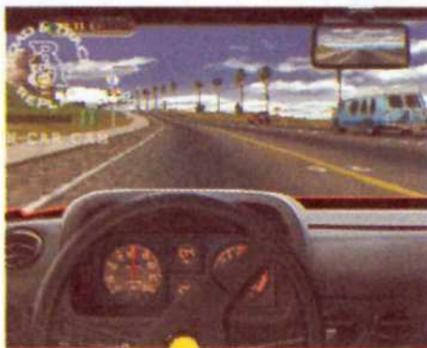
Need For Speed

Electronic Arts / Pioneer Productions
Rennspiel / 1 Spieler

... von den Test Drive-Entwicklern Distinctive; und so spielt sich Need For Speed auch: Mit einem denkbar realistischen Fahrverhalten, und das bei acht grundverschiedenen Luxusautos, drei Strecken zu je drei Etappen, ABS, Traktionskontrolle, drei (Rennen) bzw. sechs Perspektiven (Replay), einer Streckenführung, wie sie besser kaum ausgetüftelt hätte sein können, und das bei photorealistischer Grafik, einer sensiblen Steuerung, und einer, wie gewohnt, professionellen Aufmachung; weniger



für Schürfans, sondern für Simulationsfreaks gedacht, deren Motivation von der Jagd auf neue Bestzeiten lebt.
Fun-Wertung: 88%



Out Of This World

Interplay
Adventure / 1 Spieler

Delphine stellte '91 mit Out Of This World/Another World die Adventure-Szene auf den Kopf: Die Polygon-Animation der Charaktere war für die damalige Zeit revolutionär, die Puzzles waren knifflig, leider aber teilweise nur nach dem Try-And-Error-Prinzip zu knacken, und die filmhaften Zwischensequenzen trugen ebenfalls ihren Teil zur gelungenen Atmosphäre bei. Gegenüber dem Amiga-Original hat



Interplay die Hintergrundgrafik und die Musik natürlich deutlich verbessert, bei den Polygon-Charakteren allerdings haltgemacht und auch den Spielumfang nicht erweitert; nichtsdestoweniger bleibt Out Of This World ein Meilenstein im Adventure-Genre.
Fun-Wertung: 81%



Der Nachfolger Flashback ist ebenfalls in der Mache

Super Wing Commander

Electronic Arts / Origin
Shoot'em Up / 1 Spieler

Die jüngste Version präsentiert sich als die bislang beste Umsetzung, angefangen bei den teilweise neu gerenderten Sequenzen und der mitreißenden Soundkulisse, bis hin zu der atmosphärisch dichten Story und dem eigentlichen Action-Part; nur das Double



Speed-Laufwerk hatte Origin damals noch nicht so recht im Griff, denn ab und zu kommt die Grafik auch 'mal ins Ruckeln. Spielerisch scheiden sich die Geister: Die einen schwören auf "Mit den Wingmen plaudern, dem Mission Briefing lauschen, mit dem Autopilot zum nächsten Jump Point düsen, einige Kilrathis



vom Himmel pusten, zurück zum Mutterschiff fliegen, und das Ganze wieder von vorne", andere dagegen pochen auf mehr Abwechslung.
Fun-Wertung: 83%

Release Schedule (eine Auswahl)

Titel	Genre	Publisher/Entwickler
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump'n Run	Activision
Planetfall	Adventure	Activision
Zork: Nemesis	Adventure	Activision
Po'ed	3D-Shoot'em Up	Any Channel
Doom	3D-Shoot'em Up	Art Data/id Software
Doom II	3D-Shoot'em Up	Art Data/id Software
CyberClash	Shoot'em Up	Crystal Dynamics
Flying Nightmares	Simulation	Domark
Immercenary	K.A.	Electronic Arts
Magic Carpet	Strategie	Electronic Arts/Bullfrog
Need For Speed: Missions	Rennspiel	Electronic Arts/Pioneer Productions
Shut Down	K.A.	Electronic Arts
Space Hulk	Strategie	Electronic Arts
Syndicate	Strategie	Electronic Arts/Bullfrog
Wing Commander III	Shoot'em Up	Electronic Arts
Hell	Adventure	Gametek
Cyberia	FMV-Shoot'em Up	Interplay
Panzer General	Strategie	Mindscape/SSI
F1 GP	Rennspiel	Pony Canyon
Lemming Chronicles	Denkspiel	Psygnosis
Top Gun	Simulation	Spectrum Holobyte
Star Trek: The Next Generation	Adventure	Spectrum Holobyte
Killing Time	3D-Shoot'em Up	Studio 3DO
Primal Rage	Beat'em Up	Time Warner
Rayman	Jump'n Run	Ubi Soft
Flashback	Adventure	U.S. Gold
Dinoblaze	Sportspiel	Virgin

3DO - Into The Future

FZ-10

Mit dem FZ-10 veröffentlicht Panasonic eine neue, zum "alten" Gerät identische, Hardware auf Top Loader-Basis. Von der Platine her wurde der 3DO-Player überarbeitet, und



Panasonic FZ-10 REAL Interactive Multiplayer

da hier die aufwendige CD-Schubladenmechanik wegfällt, ist das Gerät auch deutlich kostengünstiger zu fertigen, d.h. der Preis kann natürlich an den Kunden weitergegeben werden. Bei uns wird zum Deutschland-Start im September gleich das neue Modell ausgeliefert. Das Design erinnert stark an NECs PC-Engine Duo bzw. Philips CD-i 450. Der Memory Manager wurde diesmal im Gerät integriert, eine Statusleiste am Bildschirm informiert über den genauen Restspeicher des Backup-Boosters, und das Pad wurde leicht überarbeitet; der Kopfhörerausgang am Pad des FZ-1 3DO fiel allerdings Sparmaßnahmen zum Opfer.

Bulldog/M2 Accelerator

Für Anfang '96 hat die 3DO Company bereits ein voll kompatibles Nachfolgegerät, Bulldog, bzw. einen Adapter, M2 Accelerator, der über den Expansion Bus angeschlossen werden soll, für die derzeitigen Modelle angekündigt. Mit einem 64-Bit PowerPC-Prozessor, der mit 66 MHz getak-



**Virtual Reality-Helm
Panasonic**

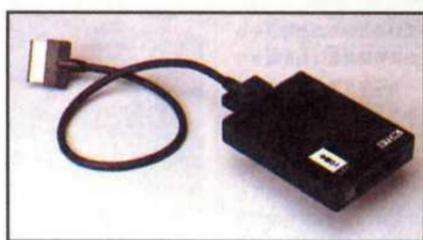
tet wird, sowie Grafik- und Sound-Custom Chips, die in Zusammenarbeit von 3DO, Matsushita, IBM und Motorola entwickelt werden, soll Mark II die Leistung einer Sony PS-X, laut 3DO, um das Dreifache übertreffen und gerade im 3D-Bereich mit respektablen 240.000 Polygonen/Sek. aufwarten. Als Preise werden derzeit 399 US\$ für das integrierte Modell bzw. 99 US\$ für den Adapter anvisiert. Gerüchten zufolge sind bei Electronic Arts bereits eine neue Desert Strike-Version, sowie bei 3DO in-house ein 3D-Rennspiel, ein Shoot'em Up sowie ein Virtua Fighter-Clone in der Mache.

Geplantes Zubehör

TDK plant Mitte März eine Memory Card, Cardreader genannt, zu veröffentlichen, die, über den Expansion Bus angeschlossen, den internen Backup-Booster des 3DO (32



Karaoke Mixer / Panasonic



Cardreader / TDK

K) um 128 K erweitert. Über einen Slot des Cardreaders sollen zudem weitere Karten angeschlossen und damit auch Spielstände kopiert werden können. Panasonic selbst plant neben einem Karaoke-Mixer, der vorerst nur für den japanischen Markt gedacht ist, einen Virtual Reality-Helm, eine RAM-Karte, einen

Cushion Speaker, einen Top Loader-kompatiblen Video CD-Adapter, sowie einen Sechs-Button-Joystick und eine Drei-Button-Maus. Asciiware arbeitet ebenfalls an einem eigenen Sechs-Button-Pad, Toshiba wiederum an einem Portable, der bereits seit geraumer Zeit durch einige HiFi-Fachzeitschriften geistert.

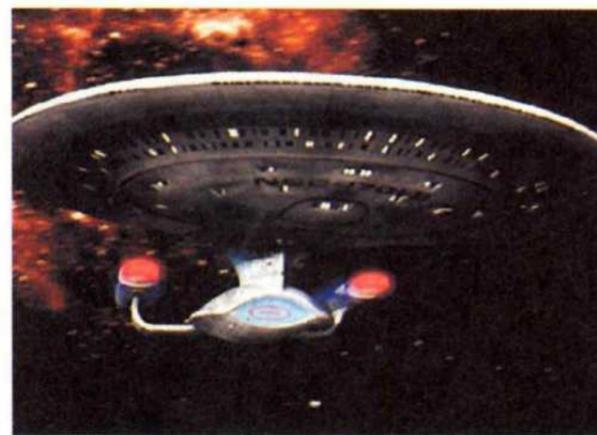
3DO - Video CD im Detail

Wenn es nach dem Systemerfinder Philips geht, soll die Video CD dem VHS-Standard bald den Rang ablaufen. Dank MPEG1-Standard (Moving



Starblade / Namco

Pictures Experts Group) werden hier die Daten mit mehreren Packverfahren gleichzeitig reduziert, und das mit Kompressionsraten von bis zu 1:160 (Video) bzw. 1:6 (Audio). Dabei werden nur die Informationen in das derzeitige Bild eingebaut, die vom vorhergehenden Bild variieren. Hektische Kameraschwenks in einem Film, und schon geht der MPEG1-Encoder mit pixeligen Details (Mosaikeffekten) in die Knie. Der Sound läßt zudem etwas Dynamik und Transparenz vermissen. Insgesamt gesehen erreicht die Video CD derzeit fast gehobenes VHS-Niveau, gegen die LaserDisc bleibt sie jedoch chancenlos; es bleibt nur die Frage, wieviele Anwender angesichts des technischen "Fortschrittes" bereit sind umzusteigen, zumal das Filmangebot mit ca. 35 Titeln, der Großteil darunter zudem englischsprachig, derzeit noch dürftig ist,



**Star Trek: The Next Generation
Spectrum Holobyte**

und CDs weder ausgeliehen noch für den privaten Gebrauch kopiert werden können; und die Konkurrenz (aus eigenem Hause) folgt bereits auf dem Fuß. Die CD-Erfinder Philips und Sony haben bereits jetzt, in Zusammenarbeit mit 3M, die Entwicklung einer HDCD (High-definition CD) angekündigt, die mit der fünf-fachen Speicherkapazität (3.7 GByte) einer Standard CD (650 MByte) und 135 Minuten MPEG2-Video statt bisher



Kingdom: The Far Reaches Interplay

74 Minuten aufwartet, und das, laut Systemerfindern, in nahezu LaserDisc-Qualität auf einer CD-Seite.

Beidseitig bespielte HDCDs sind ebenfalls in Arbeit.



PC-FX

Nach den Specials über 32X, Saturn, PS-X und 3DO wollen wir natürlich auch die vorerst Letzte der Next Generation-Konsolen unter die Lupe nehmen, NECs 32-Bit Engine.

PC-FX - Die Anfänge

Bereits im Sommer '92 schien sich NEC nicht mehr länger auf ihren Lorbeeren ausruhen zu wollen und entwickelte in Zusammenarbeit mit Hudson Soft ein Nachfolgemodell, Codename Tetsujin, das allerdings in der geplanten Form, kompatibel zum alten Gerät, nie das Licht der Welt erblickte. Als sich abzeichnete, daß auch Sega und Newcomer Sony bald mit einem 32-Bit Gerät in den Markt einsteigen würden, war NEC natürlich daran interessiert, die Hardware zu optimieren, und zögerte den Launch immer wieder aufs Neue hinaus. Am 9. Dezember schließlich kam, allen Unkenrufen zum Trotz, die PC-FX doch noch in Japan auf den Markt. Als eingeschworene PC-Engine Liebhaber waren wir auf NECs neue Konsole ganz besonders gespannt, demonstrierte doch bereits die PC-Engine eindrucksvoll, was aus einem 8-Bit Gerät alles herauszukitzeln war; und ihre CD-ROM Software suchte, auch für 16-Bit Verhältnisse, ihresgleichen.

PC-FX - Die Hardware

Das Tower PC-Gehäuse sticht natürlich sofort ins Auge. NEC hat ihre 32-Bit Engine allerdings nicht nur optisch auf Multimedia getrimmt, die Hardware läßt sich sowohl als CD-ROM Laufwerk an NECs PC-98 Serie (Japan-only) anschließen, bzw. als Empfangsgerät für Faxe und Fotos verwenden. Der DMA-Kanal schleust Daten via drei Video Display-Custom Chips, ohne Umwege über den CPU-Bus, direkt zum Videoausgang, was flüssige Animationen und JPEG-Footage ermöglicht. Bis auf die CD-Schublade ist das Gerät recht solide verarbeitet, das Sechs-Button-Pad kann sogar auf Antrieb über-



NEC PC-FX

zeugen; die Benutzeroberfläche ist jedoch voll und ganz auf japanische Verhältnisse zugeschnitten, die Menüs strotzen nur so vor Schriftzeichen.

PC-FX - Die Software

Im Vergleich zu PS-X und Saturn sieht's bei der FX mit bislang lediglich 20 geplanten Titeln recht mau aus. NEC setzt vor allem auf für den japanischen Markt zugeschnitt-



Battleheat



Battleheat

tene Software, wie bspw. Manga-Umsetzungen, RPGs und Strategiespiele. Das Adventure Neo Generations 2 jedenfalls ist ziemlich unspielbar, und der FMV-Titel Battleheat

ist spielerisch zu dürftig, der tollen Zeichentrickgrafik zum Trotz. Interessant sollten Hudson Softs Gunhed-Sequel Superstar Soldier 3D, Team Innocent (Alone In The Dark-like) und NEC Avenues Galaga '88 Remix werden.



Neo Generations 2

PC-FX - War wohl nix?

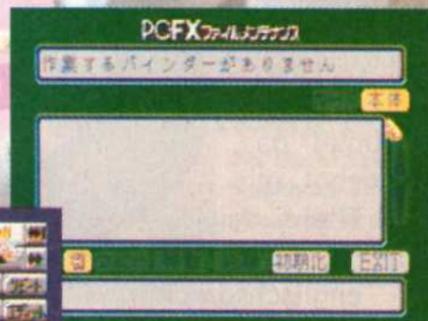
mit der Next Generation-Konkurrenz mithalten, obwohl die ersten Spiele den Erwartungen nicht gerecht werden; nur, die goldenen PC-Engine-Zeiten, als sich sonst nur NES, MS und MD auf dem Markt tummelten, sind wohl endgültig vorbei. Die FX kommt fast zwei Jahre zu spät, um noch ein Import-Nischendasein zu führen. Freaks sind mit einer japanischen PS-X oder dem Saturn deutlich besser bedient, während Otto Normalverbraucher bis September warten. (Stefan/Martin)

Muster von: Order in Time

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Um dem Multimedia-Anspruch gerecht zu werden, lassen sich bei der PC-FX nicht nur Photo CDs, Audio CDs sowie CD-Gs abspielen, sondern auch Faxe



und Photos empfangen. Die Bildschirmmenüs sind allerdings selbst im Audio CD-Modus in Japanisch gehalten.



PC-FX - DIE TECHNIK

Hersteller	NEC
Typ	PC-FX Multimedia Entertainment Player
CPU	32-Bit RISC Prozessor NEC V810 21.5 MHz
Custom Chips	Grafik-Prozessor
	Sprite-Prozessor
	3 Video Display-Prozessoren
RAM	Main RAM 2 MByte
	VRAM 1.25 MByte
	SRAM 32 K (Backup-Booster)
	CD-ROM Buffer 256 K
ROM	1 MByte
Laufwerk	Double Speed
Datenübertragungsrate	300 KByte/Sek.
Formate	FX CD
	Photo CD
	Audio CD
	CD-Graphics
Grafik	Farben gleichzeitig 16.7 Mio.
Auflösung	320 x 240 Pixel
Datenkompression	JPEG
Link-up	Ja
Pad	6 Buttons
Max. Pads	2
Ein-/Ausgänge	S-Video
	Composite Video
	Stereo-Audio
	3 Expansion Ports
Preis	ca. 1.099 DM



Appleseed

... die Verfilmung des erfolgreichen Mangas von Masamune Shirow, der bereits für Dominion Tank Police verantwortlich zeichnete

Obwohl eine atomare Apokalypse für so viele Anime erhalten muß, ließen sich die Appleseed-Macher doch etwas Neues einfallen. Die Überlebenden des Dritten Weltkrieges bekriegen sich nicht einfach, wie üblich, untereinander, nein, es kommt ganz anders; sie haben scheinbar aus ihren Fehlern gelernt und eine auf den ersten Blick perfekte neue Welt aufgebaut, mit Olympus als Hauptstadt.

Doch der Schein trügt, tagtäglich liefern sich bis an die Zähne bewaffneten Spezialeinheiten der Polizei erbitterte Gefechte mit Terroristen. Wie sich erst später herausstellt, sind etwa 80% der



In dicke Kampfpanser gekleidet, lauert der Feind überall



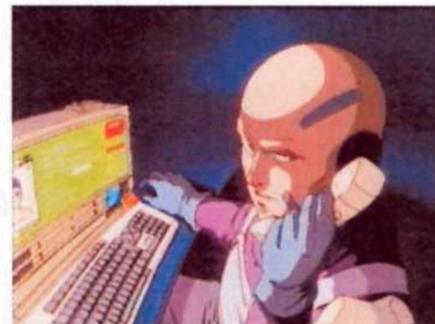
Dunan und Briareos starten durch zu ihrem ersten Einsatz



Das SWAT-Team von Olympus rückt mit schweren Waffen an

Bevölkerung künstlich erschaffene Biodroiden, d.h. halb Mensch, halb Roboter. Appleseed, Dunan Nats und ihr Kampfgefährte Buliaros sollen nun eine kleine, aber äußerst hartnäckige Widerstandsgruppe daran hindern, den Zentralcomputer Gaia auszuschalten, was einen totalen Zusammenbruch von Olympus' Verwaltung zur Folge hätte; Appleseed spart nicht mit Gesellschaftskritik, die rasanten Kamerafahrten lassen kaum Langeweile aufkommen und bis zum Schluß bleibt noch unklar, welche der beiden Seiten nun die Ober-

hand gewinnt. Anime-Fans sollten sich Appleseed unbedingt reinziehen.

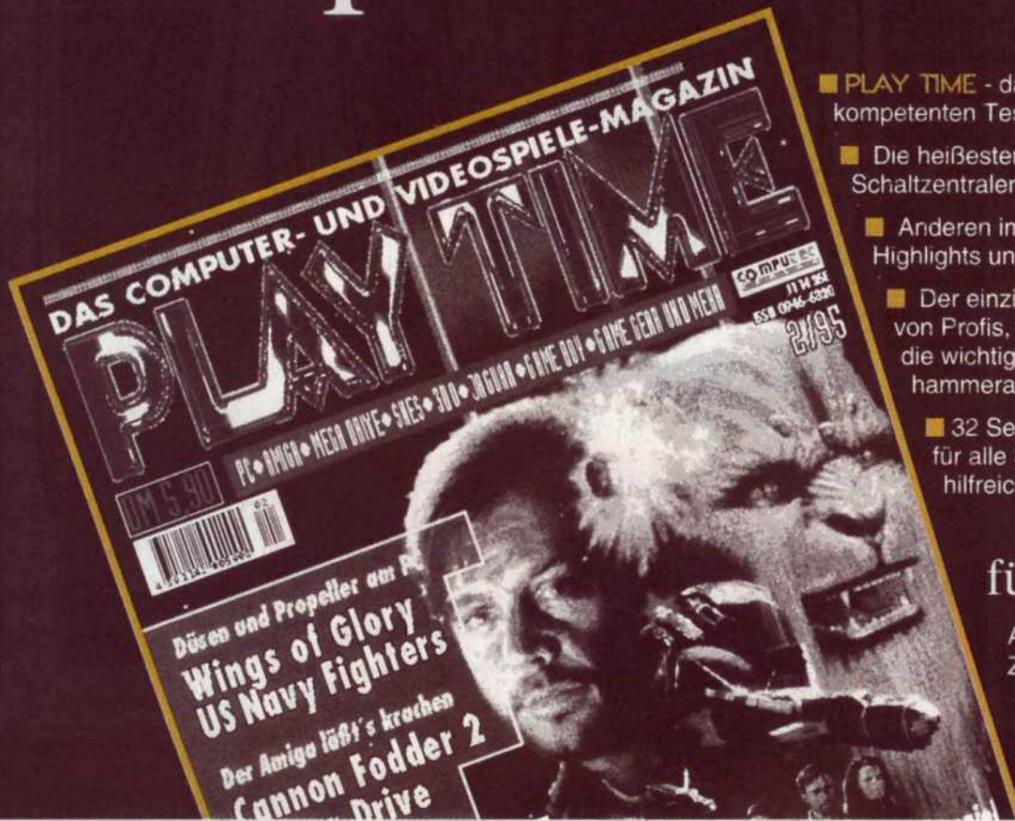


So könnte der Multi-Media Arbeitsplatz der Zukunft aussehen

LAUFZEIT: CA. 70 MIN.
ALTERSFREIGABE: AB 15
CA. PREIS: 34,- DM
MUSTER VON: GAME SYNDICATE

Alles was Zockern Spaß macht...

COMPUTER
VERLAG



■ **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele-Magazin mit kompetenten Tests zu allen Spielen und allen Systemen

■ Die heißesten News aus den geheimen Schaltzentralen der Softwarehäuser

■ Andern immer einen Schritt voraus mit den Highlights und Projekten von morgen

■ Der einzigartige Leserbriefspaß, die Game-Workshops von Profis, die Specials über alle Events der Szene, die wichtigsten Hardwarevorstellungen, die hammerartigen Gewinnspiele, und, und, und...

■ 32 Seiten farbige Tips&Tricks in Wort und Bild für alle Systeme, dazu den Sammelordner für die hilfreichsten 384 Seiten des Jahres.

für nur **DM 5,90**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

... und das erwartet Euch in der nächsten Mega-Fun:

Fürs **Super Nintendo** erwarten wir u.a. Elite Systems' Stunt Race FX-Clone **Dirt Racer**, der ebenfalls mit dem SFX II-Chip aufwartet. Krisalis schickt **Lothar Matthäus Soccer** ins Rennen um die Käufergunst und Capcoms **Mega Man X2** mit eingebautem ASIC-Chip für besonders schnelle 3D-Routinen ist ebenfalls in der Pipeline.



Lothar Matthäus Soccer / SNES



Theme Park / 3DO

Sportspiel-Profi Electronic Arts bleibt indes nicht untätig: Erst kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns **Toughman Contest** für das **Mega Drive**, das auf den ersten Blick sehr an Nintendos Super Punch Out erinnert. Hudson Soft setzt, nach Mega Bomberman, nun auch die PC-Engine Klassiker **Gate Of Thunder** (Shoot'em Up) und das Action-Adventure **Dungeon Explorer** für das **Mega CD** um. Sega dagegen werbelt an einem adäquaten **Motocross Championship** für das **32X**.

Exoten-Fans können sich schon auf Bullfrogs **Theme Park** und Origins **Wing Commander III: Heart Of The Tiger** für das **3DO** freuen, während **Jaguar**-User vorerst mit **Syndicate** Vorlieb nehmen müssen.



Syndicate / JAG

Wenn nicht alle Stricke reißen und Atari den Erscheinungstermin nicht wieder verschiebt, könnt Ihr Euch zudem auf ein **Jaguar CD**-Special gefaßt machen. Last but not least stellen wir Euch für das **Neo Geo** Taitos **Puzzle Bobble** vor.



Toughman Contest / MD

PlayStation- und **Saturn**-Besitzer wollen wir an dieser Stelle noch etwas im Dunklen tapen lassen; Abwarten und Tee trinken ist angesagt.

Bis zum nächsten mal
Euer Mega Fun-Team



Die nächste MEGA FUN erscheint am
22. März 1995

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:

CompuTec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:

Uwe Kraft

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Textkorrektur:

Martin Weidner

Redaktion:

Stephan Girlich
Philipp Noack
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:

Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:

Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer, Stefan Hellert, Bastian Lurz, Timur Özelsel, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:

Jochen Amberger
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks-Teiles:

Mega Fun

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Sega

Abonnement:

Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:

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

Urheberrecht:

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, American Laser Games, aRJay Games, BINARDESIGN, Capcom, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, Game Syndicate, Gametek, High Score Games, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Midway, Nintendo, Nova, Order In Time, Panasonic, Sega, Selling Points, Test'n Take, Virgin und Wolf Soft.

MEGA MAN III™

Das ist
ein Job
für Deinen
Mega Buster!

Mega Man III is a trademark of Capcom.
© 1992 Capcom. Licensed from Capcom to Nintendo Co., Ltd. © 1994 Nintendo Co., Ltd.

Neu und
exklusiv für
Nintendo®!

Auf
der Ölbohrinsel
ist die Hölle los. Dr. Wilys
Monstertruppe hat Heißhunger auf
Lava und bohrt sich mit full-metal-speed zum
glühenden Power-Snack im Mittelpunkt der Erde.

Aber bevor man sich den Wanst
mit Lava vollstopfen kann, gibt's
ein paar hot shots aus dem Mega
Buster. Mega Man und seine Freunde
liefern sich auf dem Weg in Dr. Wilys
Lavaspeisekammer natürlich heiße
Schlachten mit der fiesen
Roboterbande. Schleich Dich
mit rein, und stell Dich auf
9 Levels der ultimativen
Action – mit Mega Man 3™ gegen
die Blechmonster von Dr. Wily!

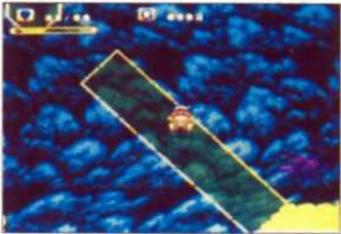


Nintendo®

Have more fun!

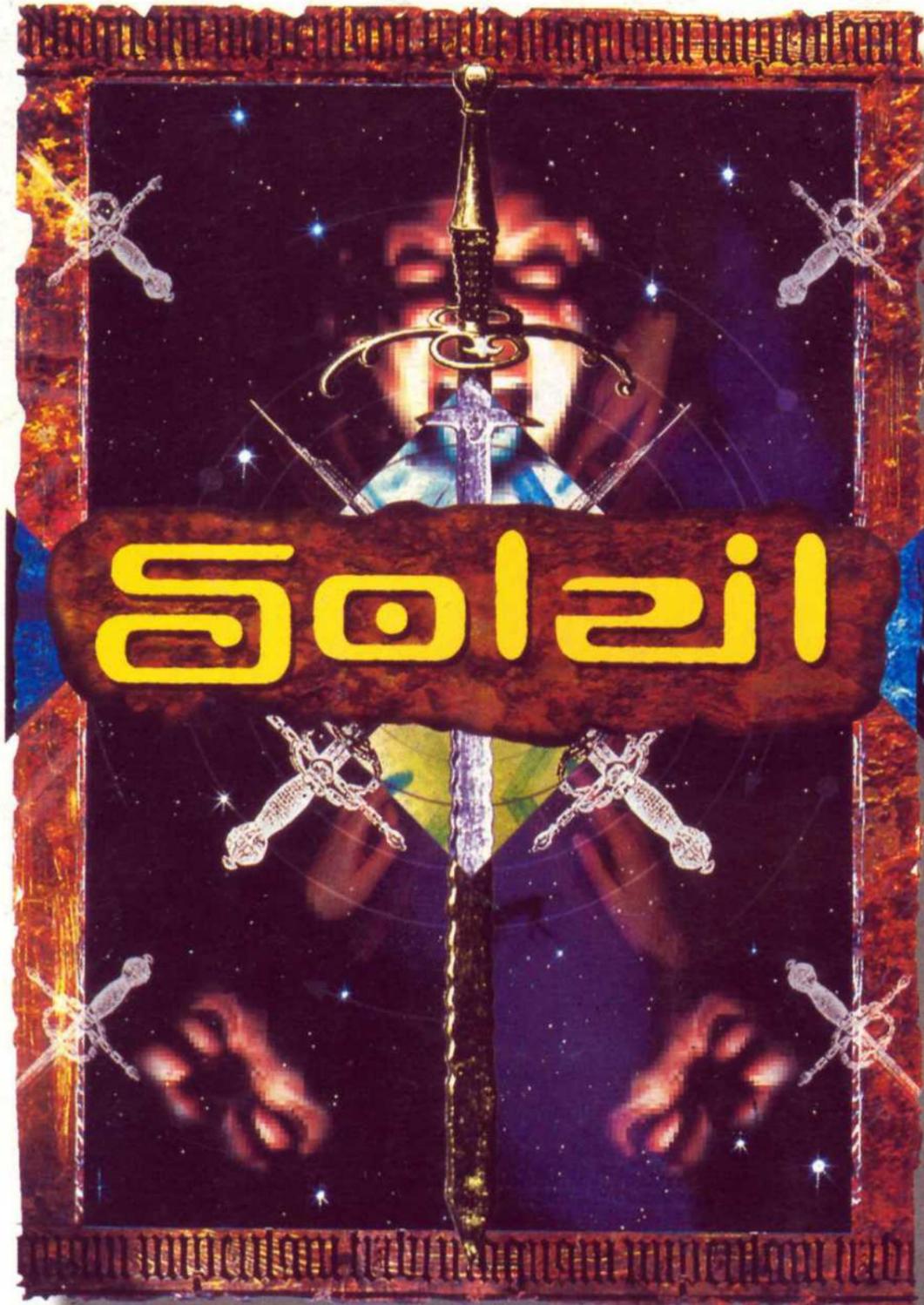
WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

„Ein Actionadventure der Extraklasse!“*



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



* Sagt Ulf Schneider im SEGA-Magazin 1/95

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%



Mit riesigen Endgegnern .



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

Exklusiv für
MEGA DRIVE

Komplett in Deutsch.



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____
Adresse: _____
Alter: _____
System: _____

SOSM 2/95

