

**NINTENDO, SEGA & MEHR**

ISSN 0946-6282

**COMPUTEC**  
VERLAG

**9/95**

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

Donkey Kong Land

Comix Zone

Daytona USA

und viele mehr...



nur DM

**5,80**

**EIN KÄFER ZUM KUGELN**

**Bug!**

Witziges 3D-Jump & Run auf Saturn

**HÄRTETEST UND COMPETITION**

**Primal Rage**

Dinoschlacht auf allen Formaten

**YOSHIS GRÖSSTES ABENTEUER**

**Super Mario World 2**

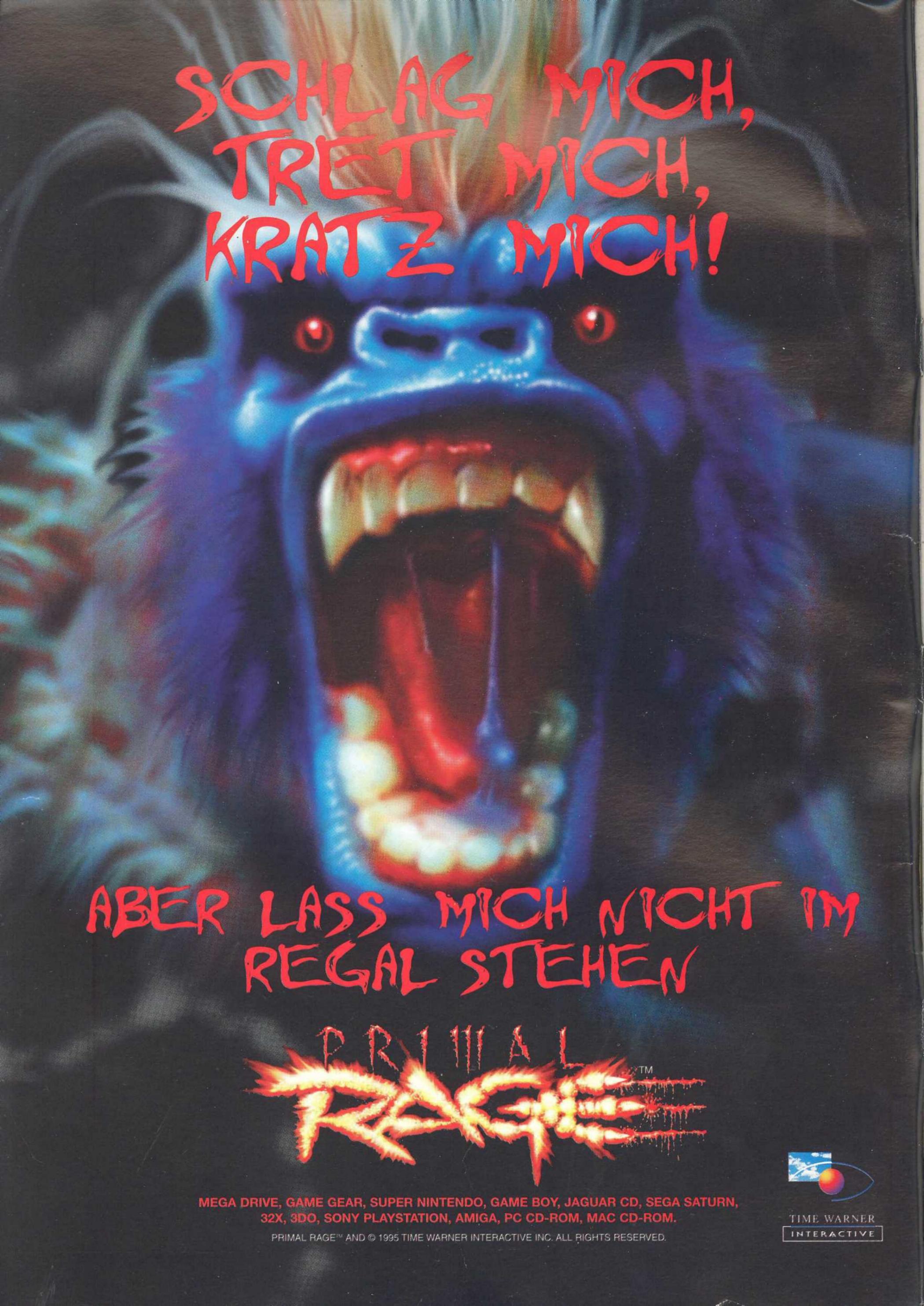
Miyamotos SNES-Kunstwerk im Test



# VIRTUAL BOY

**Sensation in Japan: Nintendo zockt im Cyberspace**





SCHLAG MICH,  
TRET MICH,  
KRATZ MICH!

ABER LASS MICH NICHT IM  
REGAL STEHEN

PRIMAL  
RAGE™

MEGA DRIVE, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, JAGUAR CD, SEGA SATURN,  
32X, 3DO, SONY PLAYSTATION, AMIGA, PC CD-ROM, MAC CD-ROM.

PRIMAL RAGE™ AND © 1995 TIME WARNER INTERACTIVE INC. ALL RIGHTS RESERVED.



TIME WARNER  
INTERACTIVE

# It's not a Trick, ... Seite 10

**SPECIAL PLAYSTATION**

## Sony PlayStation

Am 21. September ist es soweit, Sony PlayStation nicht herab, um auch in Deutschland den Kampf gegen den schon seit langem verheerenden Sega Saturn aufzunehmen.

**Die Vorgeschichte**  
Die PlayStation ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde.

**Die Hardware**  
Die PlayStation ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde.

**Die Software**  
Die PlayStation ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde.

**Zubehör**  
Die PlayStation ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde. Sie ist die erste 32-Bit-Konsole, die von Sony entwickelt wurde.

**Technische Daten**

**Spiele im Markt**




**SPECIAL STREET FIGHTER**

## STREET FIGHTER THE LEGEND LIVES ON...

Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On...

**Die Geschichte**  
Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On...

**Die Charaktere**  
Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On...

**Die Technik**  
Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On...

**Die Spiele**  
Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On... Street Fighter: The Legend Lives On...



# Street Fighter und kein Ende. Capcom hat gleich zwei Versionen der Prügelsaga in petto. Seite 8

**KONAMI**

## Das große Gewinnspiel

**PRIMAL RAGE**

Das große Gewinnspiel... Das große Gewinnspiel... Das große Gewinnspiel...

**Die Fragen**  
Frage 1: Wie viele...  
Frage 2: Wie viele...  
Frage 3: Wie viele...

**Die Preise**  
Preis 1: Primal Rage-Gewinnspiel...  
Preis 2: Primal Rage-Gewinnspiel...  
Preis 3: Primal Rage-Gewinnspiel...



## Jede Menge Preise zu gewinnen, wie bspw. 1 Primal Rage-Automat...

NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## Blind vor Neugier, oder: Ein Kind sieht rot!

**D**aß ausgerechnet die Konsole, auf der die Weltöffentlichkeit begierig zu warten scheint, nächstes Jahr im April - manche sprechen von September, was aus marktwirtschaftlichen Gesichtspunkten mehr Sinn machen würde - erscheinen soll, dennoch als potentieller Marktführer gehandelt wird, spricht schon für ein sehr gesundes Selbstbewußtsein von Nintendo, die weiterhin auf ihre treue Fangemeinde setzt. Kein anderer Hersteller hat es bisher so gut verstanden, Konsumenten von Ihrem Produkt zu überzeugen, und dieses Vertrauen auch nicht zu enttäuschen. Sporadische Informations-Fütterungen sollen das Ultra 64-Projekt nicht in Vergessenheit bringen, und sei es nur durch das Zeigen eines Dummys, eines bis jetzt noch "hohlen" Gehäuses" vom Ultra 64. Selbst Killer Instinct und Cruis'n USA, die vergangenen Jahr für Schlagzeilen sorgten, haben die Ultra 64-Schaltkreise noch nicht durchquert. Zum Greifen nahe ist allerdings jetzt schon Nintendos jüngste Entwicklung, der Virtual Boy. Von so mach einen wird Nintendos erster Virtual Reality-Gehversuch auch zugleich als erste Bauchlandung vorhergesehen. Jedoch sollte man ihm nicht bereits im Vorfeld ein Bein stellen sondern erst einmal die Reaktionen der grafikverwöhnten Videospiele abwarten.

Sicher ist auf jeden Fall, daß sich sowohl Sega mit ihrem Saturn, als auch Sony mit der PlayStation einen Vorsprung verschaffen werden. Denn vielen ist die lange Wartezeit nur mit der Überbrückung einer 32-Bit-Konsole erträglich, was wiederum den überraschend guten Absatz des Saturns, trotz des hohen Preises, erklärt. Und der Spiele-Nachschub ist mehr als nur gesichert. Da stehen uns silberne Zeiten bevor, und ob es goldene werden hängt ganz von Nintendo ab. Viel Spaß mit dieser Ausgabe

Euer Mega Fun Team





Yoshi's größtes Abenteuer im Test

# Super Mario World 2

Miyamoto reizt Super Nintendo aus  
Kann Nintendos potentieller Hit Donkey Kong Country den Referenztitel wegschnappen?

Seite 40



Ein Käfer zum Kugeln

# Bug

3D-Jump'n Run auf Saturn  
Innovatives Jump'n Run mit neuem Knuddelhelden, massig Gags und einem gehörigen Schwierigkeitsgrad

Seite 88

Schlagabtausch auf der PlayStation

# Tekken

Prügeln in der dritten Dimension

Namco verwöhnt die Beat'em Up-Fans mit einer berausenden Polygonschlacht

Seite 76



## Rubriken

Anzeigenauftrag .....	62
Börse .....	61
Countdown .....	64
Editorial .....	3
Game Over .....	98
Highlights .....	3
Impressum .....	98
Inserentenverzeichnis .....	71
Mega Mail .....	60
Referenzen .....	30
Scene .....	20

## Super Nintendo

### Software News

Big Hurt Baseball .....	12
J.-League Soccer Prime Goal 3 .....	12
Spawn .....	12
WWF Wrestlemania .....	12

### Spieletests

Asterix und Obelix .....	34
Batman Forever .....	32
Castlevania X .....	36
Lothar Matthäus Super Soccer .....	35
Pac Man 2 .....	37
Primal Rage .....	38

### Helpline

#### Players Guide

Pocky & Rocky 2 .....	488
-----------------------	-----

#### Codes + Freezers

Hagane .....	494
Jungle Strike .....	491
King Of Dragons .....	491
Looney Toons B-ball .....	492
NBA Live '95 .....	493
Ogre Battle .....	495
Pac Man 2 .....	495
Star Trek: Starfleet Academy .....	481
Super Turrigan 2 .....	492
Wild Guns .....	496

## Game Boy

### Spieletests

Batman Forever .....	32
Donkey Kong Land .....	66
Primal Rage .....	38

### Helpline

#### Players Guide

Donkey Kong Land .....	482
------------------------	-----

#### Codes + Freezers

Wario Land .....	491
------------------	-----

## Saturn

### Software News

Guardian Heroes .....	15
Sega Championship Rally .....	14
Steamgear Mash .....	14

### Previews

Riglordsaga .....	26
Clockwork Knight 2 .....	28

### Spieletest

Cyber Speedway .....	90
Parodius Deluxe Pack .....	80
Robotico .....	90

### Helpline

#### Players Guide

Daytona USA .....	490
-------------------	-----

#### Codes + Freezers

Clockwork Knight .....	493
Daytona USA .....	494
Panzer Dragoon .....	493
Robotico .....	494
Virtua Fighter .....	496

## Mega Drive

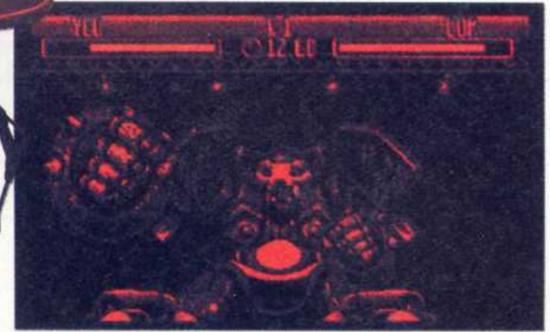
### Spieletests

Comix Zone .....	68
Fever Pitch Soccer .....	72



**Vielfältig**  
**Batman**  
**Forever**

**Die Fledermaus legt mächtig los**  
Wir haben uns den Film angesehen, wir haben die Spiele getestet und wir haben ein Gewinnspiel. Herz, was willst Du mehr?  
**Test GB Seite 32**  
**Test SNES Seite 32**  
**Film Seite 92**  
**Gewinnspiel Seite 93**

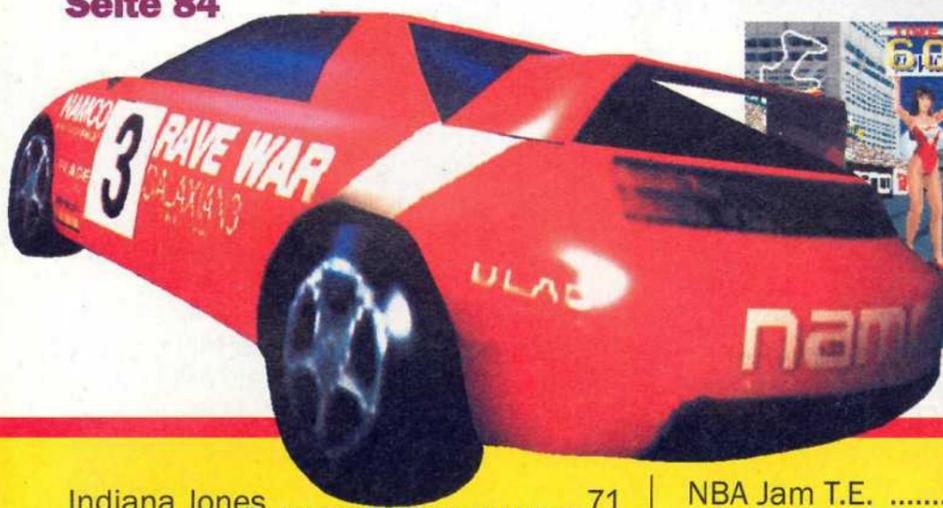


**Die Sensation aus Japan**  
**Virtual Boy**

**Nintendo zockt im Cyberspace**  
Geheimtip oder Schuß in den Ofen, wir sagen es Euch  
**Seite 6**

**Geschwindigkeitsrausch**  
**Ridge Racer**

**Namcos Spielhallen-Hit für zuhause**  
Den Titel des schnellsten Konsolen-Racers aller Zeiten hat Ridge Racer jetzt schon sicher  
**Seite 84**



**Französischer Comic-Held**  
**Spirou**

**Jeder Comic-Figur ein eigenes Spiel**  
Ob Spirou in Deutschland erfolgreich sein kann?  
**Seite 70**



Indiana Jones .....	71
Light Crusaders .....	72
Primal Rage .....	38
Spirou .....	70
<b>Helpline</b>	
<b>Players Guides</b>	
Comix Zone .....	486
<b>Codes + Freezers</b>	
Micro Machines .....	496
Shinobi III .....	496
Theme Park .....	481
X-Men 2: Clone Wars .....	481

**Game Gear**

<b>Spieletests</b>	
Primal Rage .....	38

**PlayStation**

<b>Software News</b>	
Boxers Road .....	18
Expert .....	18
J.-League Soccer Prime Goal .....	18

NBA Jam T.E. ....	18
Pro-Wrestling .....	16
V-Tennis .....	18
ZXE-D Legend of Plasmatlite .....	16
<b>Previews</b>	
Goal Storm .....	24
Philosoma .....	22
<b>Spieletest</b>	
Arc The Lad .....	75
Jumping Flash .....	79
Kileak The Blood .....	83
Motor Toon .....	86
Parodius Deluxe Pack .....	80
Rabbit Reload .....	78
Rayman .....	87
Ridge Racer .....	85
Tekken .....	76
Toh Shin Den .....	82

**3DO**

<b>Helpline</b>	
<b>Codes + Freezers</b>	
Dragons Lair .....	481
The Horde .....	495

**Jaguar**

<b>Software News</b>	
<b>Spieletests</b>	
Pinball Fantasy .....	74
Super Burnout .....	74

**Neo Geo**

<b>Software News</b>	
King Of Fighters '95 .....	19
Pulstar .....	19

**Specials**

Anime-Gewinnspiel .....	91
Atari-Special .....	96
Batman Forever - Der Film .....	92
Batman Forever-Gewinnspiel .....	93
Mega Fun-Awards '95 .....	94
Primal Rage-Gewinnspiel .....	73
Sony PlayStation .....	10
Street Fighter-Special .....	8
Virtual Boy .....	6

# VIRTUAL BOY

"Wir werden mehr Virtual Boys verkaufen als Game Boys!" mutmaßte sein Erfinder Gumpei Yokoi noch auf der E3 im Brustton der Überzeugung. Eine kühne Prognose, zumal das lange Zeit mysteriöse 3D-Projekt bereits vor der Veröffentlichung von der Fachpresse stiefmütterlich behandelt wurde. Daher wird es endlich Zeit, den Virtual Boy einmal auf Herz und Nieren zu prüfen

**G**umpei Yokoi, Kopf von Nintendos Research & Development Abteilung 1 (R & D 1) hatte bisher immer ein glückliches Händchen für technische Innovationen. Angefangen von der "Ultra"-Spielserie der 70er Jahre über die weltbekannten Game & Watch-Games bis hin zum Game Boy, der findige Tüftler steht für eine bisher makellose Erfolgsstory. Sein neuestes "Baby" namens Virtual Boy ist das mit Abstand aufwendigste und riskanteste Projekt, denn abseits sämtlicher Next Generation-Konsolen bringt Big N mit dem exotisch anmutenden Handheld ein Gerät auf den Markt, das so recht in keine Schublade passen will.

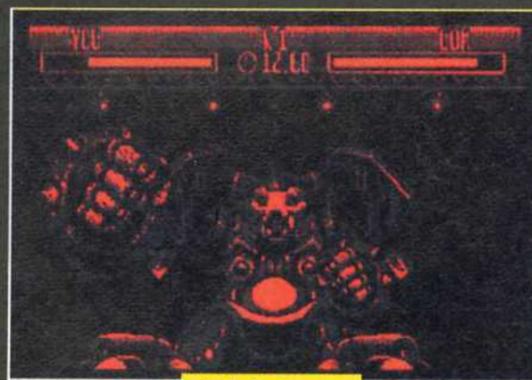
## Die Technik

Die technischen Grundlagen des Gerätes lieferte die Firma Reflection Technologies aus Massachusetts - Spezialist für Micro-Display Produkte - bereits vor drei Jahren mit ihrem Headmount Display System "Red Eye". Nintendo war von der Technik überzeugt und beauftragte prompt den Game Boy-Erfinder Gumpei mit der Entwicklung eines bahnbrechenden Handhelds. Bis zur Veröffentlichung des Virtual Boy wurden viele Veränderungen gegenüber dem ursprünglichen Gerät von Reflection Technologies vorgenommen. Wichtigste Maßnahme: Auf das ursprüngliche Headmount-Prinzip, das es ermöglicht hätte, die Sichtweise durch Kopfbewegungen zu verändern, mußte vor allem aus

Kostengründen verzichtet werden. Der Virtual Boy ist somit eigentlich ein "3D Boy", dessen dreidimensionaler Effekt dadurch zustandekommt, daß man die Spielfläche durch zwei separate LED-Screens aus der linken und rechten Augen-Perspektive betrachtet. Dieses "Stereo"-Prinzip gaukelt Euch als Resultat ein perfektes räumliches Bild vor. Da LCD-Displays allerdings ein enormer technischer Aufwand mit hohem Stromverbrauch gewesen wären, mußten einfarbige LEDs

verwendet werden, so daß sämtliche 3D-Grafiken in diversen Rottönen erscheinen (Rote LEDs haben den geringsten Stromverbrauch). Herzstück des Virtual Boys ist ein abgespeckter 32-Bit RISC Chip von

NECs Next Generation-Konsole PC-FX. Mit 20 MHz ist der vermeintliche Handheld erstaunlich flott getaktet, doch so viel Rechenpower ist zwingend notwendig, um die von beiden Displays gelieferten Bil-



TeleRoboxer

### TeleRoboxer

Ein weiteres Box-Spiel in der Punch Out-Tradition, nur mit dem Unterschied, daß sich diesmal hochgezüchtete Roboter prügeln. Geboxt wird wieder einmal aus der bewährten Ego-Perspektive, wobei beim VB die schlagenden Fäuste heranzoomen. Durch die Einbeziehung beider Steuerkreuze fallen die Schlagmöglichkeiten sehr variabel aus. Nur der überzogene Schwierigkeitsgrad schmälert das Boxvergnügen merklich.

### Panic Bomber

Hudsons Tetris-Clone dürfte schon den Neo Geo-Besitzern bekannt sein. Neben dem Anordnen von Spielfiguren gehören natürlich auch ex-



Mario's Dream Tennis

plosive Bomben dazu. Durch einige bemerkenswerte 3D-Effekte wurde das Spiel den VB-Möglichkeiten angepaßt, wobei die optischen Spielereien eher zur Marke "Effekthascherei" gehören.

### Mario's Dream Tennis

Diese Version des weißen Sports soll den Erfolg von Super Mario Tennis wiederholen. Wie beim Game Boy-Spiel treten Knuddelfiguren gegeneinander an, wobei die Perspektive sehr tief ange-setzt wurde, so daß die Bälle von der gegenüberliegenden Seite des Feldes effektiv heranzoomen. Durch das spartanische Schlagrepertoire

## Die Soft



Pa

der zu synchronisieren - die CPU muß somit doppelt soviel arbeiten wie ein konventionelles Videospielsystem. Im Soundbereich sorgt ein verbesserter 8-Bit FM Music-Chip für akustische Genüße. Die Qualität liegt insgesamt knapp über Game Boy-Niveau, wobei aufgrund eines speziellen Sample-Kanals Soundeffekte und Sprachausgabe sehr klar rüberkommen.

## Das Gerät

Zum Lieferumfang des japanischen Sets gehört neben dem Grundgerät ein neuartiges Joypad, sechs AA-Batterien, die für ungefähr sieben Stunden Spiel Spaß sorgen, sowie ein kleiner Ständer der das Gerät auf Augenhöhe bringt, sofern man es auf einen entsprechend hohen Tisch gestellt hat. Der Virtual Boy ist somit streng genommen kein waschechter Handheld, da man immer eine Sitzgelegenheit sowie einen genügend hohen Tisch benötigt, um in angenehmer Körperhaltung zocken zu können. Ein angekündigter Shoulder-Mount-Adaptor zum Schultern des Gerätes soll dieses Problem allerdings in naher Zukunft lösen. In punkto Ausgänge beschränkt sich der Virtual Boy auf das Nötigste: ein externer Input wurde für das separat erhältliche Netzteil vorgesehen, eine weiterer Ausgang sorgt bei eingestecktem Dialogkabel für Videospield Spaß zu zweit und last but not least wurde natür-



Der Virtual Boy steht momentan nur auf dünnen Beinchen, ein Shoulder-Mount-Adaptor soll hier Abhilfe schaffen. Mit diesem Gestell könnt Ihr den VB über die Schultern abstützen und dann auch unterwegs zocken

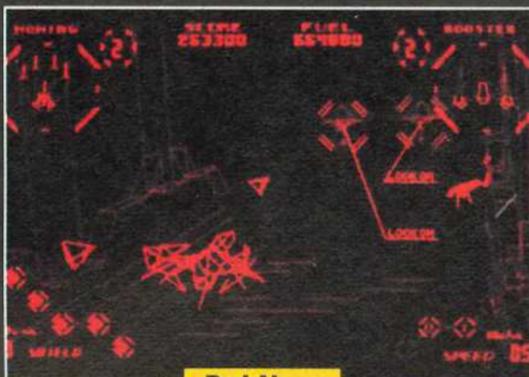
Die Virtual Boy-Module sind nur geringfügig größer als ein Game Boy-Modul, von der Dicke her gibt es überhaupt keine Unterschiede

lich auch an einen Joypad-Port gedacht. Apropos Joypad, die Steuereinheit geriet zur bemerkenswerten Innovation. Mittels zweier ergonomisch geformter Griffhörnchen liegt das Joypad wie beim Jaguar angenehm in beiden Händen. Durch diesen Griff habt Ihr einen bequemen Zugriff zu den zwei (!) Steuerkreuzen sowie zu jeweils zwei Action-Knöpfen, die sich auf der vorderen und hinteren Joypadseite befinden. Zusammen mit der zusätzlichen SELECT- und START-Taste stehen Euch somit insgesamt zwei Steuerkreuze und sechs Knöpfe zur Verfügung, so daß auch komplexere 3D-Spiele durch die vielfältigen Möglichkeiten optimal spielbar sind.

## Das Fazit

Gumpei Yokois Prophezeiung, mit dem Virtual Boy den Massenmarkt zu überschwemmen, halte ich trotz faszinierenden, in dieser Form nie dagewesenen 3D-Effekten eher für eine Fehleinschätzung. Bereits das ungewöhnliche Äußere sowie die mangelnde Portabilität dürfte viele ältere Videospiel-Anhänger abschrecken. Hauptmanko ist jedoch die Tatsache, daß das stark eingeschränkte Sichtfeld sowie der ständig vorgebeugte Oberkörper beim Spielen eine physische Belastung darstellt. Während sich die Augen nach einer Weile an die rote LED-Grafik gewöhnen (eine einmalige Auto Pause-Funktion sorgt übrigens für zusätzlichen Augenschutz), sind Ermüdungserscheinungen im Nackenbereich nach einiger Zeit nicht vermeidbar. Lange Spiel-sessions wie bei umfangreichen RPGs dürften daher nur mit Schmerzen möglich sein. Jedem potentiellen Virtual Boy-Besitzer sollte zudem klar sein, daß bekannte Arcade Titel nicht umgesetzt werden können bzw. gar keine Sinn haben (wer will schon SF II in Rot spielen?). Nintendos 3D-Handheld ist meines Erachtens daher eine zwar beeindruckende, aber eher kurzfristige Spielerei, die anfangs durch das dreidimensionale Environment noch "Ah"- und "Oh"-Rufe hervorruft, auf Dauer aber sicherlich keine Alternative zu konventionellen Konsolen darstellt. Letztendlich hängt der Erfolg jedoch maßgeblich von der Güte der Software ab und in diesem Punkt ist Nintendo bekanntlich immer für eine Überraschung gut. (Ulf) Muster von Flying Arts

ste  
are



Red Alarm



Galactic Pinball

und mangelnder Dynamik im Spiel überzeugt das Tennisspiel nicht auf ganzer Linie.

ins Gameplay einbezogen, so daß die Steuerung ziemlich komplex ist. Optischer Gag am Rande: Jeder absolvierte Level kann noch einmal aus jedem erdenklichen Blickwinkel im Replay-Modus betrachtet werden.

### Red Alarm

Dieser 3D-Shooter ist das bisher aufwendigste Game für den VB. Mit einem vollbewaffneten Starfighter fliegt man durch diverse Tunnelsysteme und ballert heranfliegende Polygon-Objekte ab. Bemerkenswert ist die völlige Bewegungsfreiheit (selbst Wenden ist möglich) und der beeindruckende visuelle Effekt durch die flüssige, dreidimensionale Vektor-Grafik. Bei Red Alarm wurden sämtliche Tasten und beide Steuerkreuze mit

### Galactic Pinball

Vier kosmische Flippertische sorgen für langanhaltende Pinball-Sessions. Jeder Flipper wurde klug aufgebaut und bietet darüberhinaus einige Bonusspiele, wie bspw. Shoot'em Up-Sequenzen. Durch zusätzliche 3D-Effekte und einer guten Ballphysik gehört dieses Flipperspiel mit zu den besten Games seines Genres, High Scores werden per Batterie gespeichert.

# STREET FIGHTER

## THE LEGEND LIVES ON...

Street Fighter: The Movie Game steht bereits seit Januar in den US-Arcades, Street Fighter Alpha wurde Mitte Juli dort aufgestellt. Da das Spiel zum Film noch im Sommer '95 für Saturn und PlayStation erscheinen soll, haben wir uns für Euch den Automaten nochmal genauer angesehen. Und weil wir sowieso gerade im Street Fighter-Fieber waren, vertieften wir uns kurzerhand auch noch in die Platine des neuesten Mitglieds der SF-Family, Street Fighter Alpha- Warriors Dreams, here we go:



Gleich zwei neue Street Fighter-Games sind - vornehmlich für die Next Generation-Konsolen - in der Pipeline

Mode geben: Ihr spielt Colonel Guile und müßt Euch durch die Handlung des Films fighten. **Fazit:** Ich bin mir sicher, daß dieser Teil der Serie mehr die Moral Kompott-Fans unter Euch ansprechen wird. Die Optik geriet tadellos und die Spielkultur ist auf gewohnt hohem Capcom-Level. Es gibt eigentlich generell kaum Anlaß zur Kritik, lediglich mit Zangief läßt sich nicht so gut zurecht kommen, wie das in den anderen Teilen der Fall war. Sein Spinning Pile Driver ist hart an der Grenze zur Unausführbarkeit und seine Reichweite bei Wurfattacken hat scheinbar auch abgenommen.



Es genügt das Spiel eine einzige Sekunde gesehen zu haben, um festzustellen, daß Capcom die Technik des ärgsten Konkurrenten (Moral Kompott) schlichtweg übernommen hat: Die Bewegungen der Schauspieler wurden Bild für Bild digitalisiert

und anschließend zu einer flüssigen Animation zusammengesetzt. Auch die Hintergrundgrafiken sind größtenteils Digi-Bilder und lassen einen fotorealistischen Eindruck aufkommen. Das Spielsystem ist im Wesentlichen das der Super Street Figh-

ter 2 Turbo-Version, d.h. es gibt eine Super Attack, Bonuspunkte für First Attack, Combo Finish etc. Blanka und Dhalsim sind rausgeflogen (sie waren im Film aber auch wirklich zu peinlich!), dafür könnt Ihr ab sofort Akuma direkt anwählen, genauso wie die beiden völlig neuen Fighter Sawada und Blade. Außerdem ist noch ein neuer Kampfmodus dazugekommen: Tag Team. Wenn einer Eurer Fighter KO geht, hüpfert der andere ins Bild und prügelt weiter. Bei den Heimversionen wird es zusätzlich einen Story-



"Street Fighter: The Movie" auf der PlayStation...



...und zum Vergleich auf dem Saturn.





Die beiden legendären Street Fighter wurden einer Verjüngungskur unterzogen



Hier seht ihr einen der Original-Schauplätze des Ur-Street Fighter (natürlich mit aufgemöbelter Grafik)



Neben den zehn direkt anwählbaren Fightern sind noch zwei versteckte mit von der Partie (Bison und Akuma)



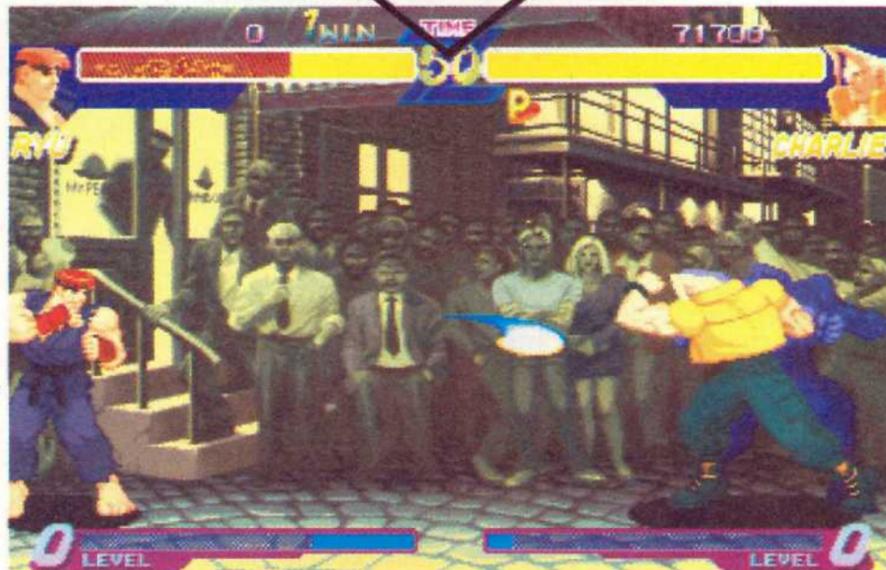
Der gewohnte Thai-Hintergrund aus einer anderen Perspektive



Back to the roots. Man nehme ein acht Jahre altes Spiel, verpasse ihm jede Menge neue Charaktere, bringe Grafik, Sound und Spielsystem auf einen zeitgemäßen Stand und rühre gut um. Heraus kommen kann eine Platine wie SF Alpha: Zehn direkt anwählbare Kämpfer stehen zur Auswahl. Ryu, Ken, Chun Li und Sagat kennen wir aus dem zweiten Teil, Sodom und Guy aus Final Fight, Birdie aus dem ersten Teil und Rose, Adon und Charlie sind neu dazugekommen. Zwei versteckte Fighter sind ebenfalls mit von der Partie: M. Bison und Akuma. Die Hintergrundgrafik ist im Stile von Super Street Fighter 2 Turbo gezeichnet, kehrt also nach SF: The Movie Game wieder zur Zeichentrickdarstellung zurück. Die Musikstücke bestimmter Fighter, wie z.B. das von Ryu, wurden zwar neu abgemischt, erinnern aber noch stark an die Originalstücke. Einige interessante Neuerungen hat das Kampfsystem erhalten: Ihr habt jetzt eine Super-Leiste, die über drei Levels verfügt (außerdem wurden jetzt jedem Warrior zwei und mehr Super Special Attacks verpaßt) und es gibt eine neue Technik, die sich Alpha Counter nennt: Wenn der Gegner einen Special Move oder eine Super-Special-Attack ausführt und Ihr in der Lage seid zu blocken, dann könnt Ihr aus der Deckung heraus mittels einer bestimmten Joystickbewegung den Spieß umdrehen und Eurem Gegner viel Energie abziehen. Spielerisch ist auch Street Fighter Alpha voll auf der

# STREET FIGHTER ALPHA

## WARRIORS' DREAMS



Ihr müßt nur wenige Sekunden mit Charlie gezockt haben, um festzustellen, daß er den Guile-Part in SF Alpha übernommen hat

Höhe, die Möglichkeit des Alpha Counters bringt viel frischen Wind ins Kampfgeschehen, dennoch sollte man sich bei Capcom endlich dazu durchringen, von den ausgetretenen 2D-Pfaden abzugehen, und endgültig in die spielerischen Tiefen des 3D-Bereichs vorzudringen.



Birdie gibt Charlie einen Denkanstoß

### STREET FIGHTER A BRIEF HISTORY

- 1987: Street Fighter (Arcade)
- 1988: Street Fighter (PC, Atari ST, C 64, Amiga)
- 1990: Street Fighter 2010 (NES)
- 1991: Street Fighter 2 (Arcade)
- 1992 (April): SF 2 Champion Edition (Arcade)
- 1992 (Juli): Street Fighter 2 (SN)
- 1992 (November): Turbo SF 2 CE: Hyper Fighting (Arcade)
- 1993 (August): Street Fighter 2 Turbo (SN)
- 1993 (September): SF 2 Special Champion Edition (MD)
- 1993 (Oktober): Super Street Fighter 2 (Arcade)
- 1994 (April): Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade)
- 1994 (Juli): Super Street Fighter 2 (SN, MD)
- 1994 (November): Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
- 1995 (Januar): Street Fighter: The Movie Game (Arcade)
- 1995 (Juli): Street Fighter Alpha (Arcade)





# Sony PlayStation

Am 21. September ist es soweit, Sonys PlayStation steht bereit, um auch in Deutschland den Kampf gegen den schon seit Juli erhältlichen Sega Saturn aufzunehmen

## Die Vorgeschichte

Elektronikgigant **Sony** hat alle Voraussetzungen, um in der Videospieldwelt den etablierten Firmen Nintendo und vor allem dem momentanen Hauptkonkurrenten Sega dicke Sorgenfalten auf die Stirn zu zaubern. Angefangen beim zugkräftigen Namen über den finanziellen Background bis hin zu den erfahrensten und erfolgreichsten Softwarefirmen, die fieberhaft an neuen Spielen oder aufgebahrten Umsetzungen arbeiten, fehlt es an nichts, was **Sony** einen erfolgreichen Start vermasseln könnte. Daß die Japaner mit der **PlayStation** auch eine technisch hervorragende Konsole vorweisen können, weis mittlerweile wohl so ziemlich jeder. Doch wie kam das Wunderbaby eigentlich zur Welt? Schon 1988 versuchte sich Sony an der Zeugung eines CD-ROM-Players fürs SNES, Nintendo stand als potenter Partner zur Seite. Als aber Sony ein eigenes Kind haben wollte (SNES mit integriertem CD-ROM unter eigenem Logo), zog Nintendo den Schwanz ein und veranlaßte kompromißlos die Scheidung. Wie es Sony letztendlich geschafft hat, einen derart gelungenen

Sprößling auf die Beine zu stellen, können wir nur erahnen, rote Haare hat die **PlayStation** aber nicht.

## Die Konsole

Ganz im Gegenteil. Im schlichten Grauton weckt der relativ kleine Kasten bei Unbedarften kaum Interesse. Da als Top Loader konzipiert, kommt die Konsole ohne komplizierte Schubladenmechanik aus. Per sanftem Knopfdruck öffnet sich ein Plastikdeckel an der Oberseite des Gehäuses zum problemlosen Wechsel der CDs. Power- und Resetknopf sind selbstverständlich, zwei Eingänge für Joypads Standard und Minimum. Die Pads wirken auf den ersten Blick recht ungewöhnlich, haben sich aber bislang als bestens spieletauglich erwiesen. Die Verarbeitung von Controller und Konsole erreicht SNES-Niveau, gegen Panasonics edles 3DO-Design kann die **PS-X** aber nicht anstinken. Im **PS-X**-Inneren verrichtet, im Vergleich zum doppelt bestückten Sega Saturn, nur ein, mit 33,8 MHz getakteter, 32-Bit-CPU die Hauptarbeit. Jedoch sollte niemand der Milchmädchenrechnung

zwei Prozessoren würden gleich doppelter Rechenleistung entsprechen. Unterstützung erfährt der R3000A durch einen speziellen 3D-Chip, der, logisch, alle 3D-Berechnungen übernimmt. Die integrierte GTE (Geometry Transformation Engine) sorgt für einen blitzschnellen Grafikdaten-transport. Ein 24-Kanal-DSP-Chip mit einer Sampling-Rate von 44,1 KHz ermöglicht Musik und Soundeffekte in CD-Qualität.

## Die Software

Was nützt die tollste Hardware, wenn die Software nichts taugt; vor solchen Aussagen ist die **PlayStation** mit Sicherheit gewappnet. Zwar ist die Auswahl noch nicht besonders üppig, doch finden sich schon in diesem frühen Stadium seit der Veröffentlichung genügend hochwertige Titel in der Softwarepalette. Ridge Racer von Namco eröffnet den 3D-Reigen und schockt die Konkurrenz mit technischer Brillanz. Irrwitzig schnell, ultraflüssig und perfekt spielbar, ein grandioses **PS-X**-Debüt. Es folgt Toh Shin Den von Takara, ein grafischer Augenschmaus, allerdings ohne ein ausreichendes Potential an spielerischer Tiefe. Die besitzt Tek-

garantiert, wiederum ein Titel von Namco. Parallel konzipiert als Automaten- und Heimversion, treibt der 3D-Kracher den Beat'em Up-Fans Freudentränen in die Augen, selbst Virtua Fighter (Remix) muß sich geschlagen geben. Starblade alpha, Ace Combat (dt. Version: Air Combat) und Cyber Sled sind drei weitere kurzweilige Coin-op-Umsetzungen von Namco, die allesamt mit Texturen verfeinert wurden, jedoch Spielhallen-typisch nur begrenzt über Langzeitmotivation verfügen. Noch Highlights sind das innovative 3D-Jump'n Run Jumping Flash, das weithin unglaublich unterschätzte Motor Toon von **Sony** und natürlich Konamis Parodius. Richtig interessant wird es aber erst in den nächsten drei Monaten, alleine die angekündigten Psygnosis-Titel, wie bspw. Destruction Derby (DER Hammer auf der E3), Wipe Out oder Krazy Ivan, lassen keinerlei Zweifel aufkommen, wie der Softwarenachschub für die **PlayStation** qualitativ ausfallen wird.

## Das Fazit

Müßte ich mich momentan für eine Konsole entscheiden, wäre dies die **PlayStation**. Zwar läugelt alle Welt mit Nintendos Ultra 64, die lange Wartezeit bis April '96 will ich mir allerdings stilgerecht überbrücken. Das 3DO bietet mittlerweile eine sehr interessante Softwarepalette, doch darf man nicht vergessen, daß die CD-ROM-Konsole schon Ende '93 das Next Generation-Zeitalter eingeläutet hat und so gesehen den enormen Zeitvorteil nur minimal nutzen konnte, außerdem gibt es kaum hochwertige Exklusivtitel. Mit dem M2, dessen Rechenleistung grob über den Daumen gepeilt dem der zehnfachen einer **PlayStation**



Die PlayStation wirkt durch ihre geringen Abmessungen nicht besonders spektakulär, der schlichte Grauton unterstützt das optische Understatement. Mehr Sein als Schein, so läßt sich die Wunderkiste am wohl am treffendsten beschreiben



## Zubehör



### Namco NegCon

Statt eines klassischen Lenkrades setzt Namco auf altbewährtes Joypad-Design. Dank einer um maximal 135 Grad drehbaren Achse und analoger Steuerung ist spielhallentypisches Feeling garantiert. Stabil und erstklassig verarbeitet, gerade für Ridge Racer und Motor Toon ein unentbehrliches Extra.

Preis: ca 139,- DM



### Maus

Ab 21. September wird auch eine Maus erhältlich sein.

Preis ca.: 59,95 DM



### Memory Card

Statt eines Back-Up-Boosters arbeitet die PlayStation mit Memory Cards.

Preis ca.: 49,95 DM

der Form auf dem Saturn nicht machbar ist. Der große Vorteil der PlayStation liegt meiner Meinung nach darin, daß

Sony Ihr Wunderbaby bewußt auf 3D-Spiele ausgerichtet hat. Die Next Generation-Konsolen sollen dem weiterhin boomenden PC-Markt die Käuferschicht abgraben, was aber durch Jump'n Runs, auch wenn technisch hochkarätig, mit ziemlicher Sicherheit nicht bewerkstelligt werden kann. So ist es fast logisch, daß sich der Konsolenmarkt spieletechnisch dem PC-Markt mehr und mehr angleichen wird, und hier sind eben 3D-Games, wie bspw. Descent, System Shock oder Dark Forces, neben anspruchsvollen und komplexen Simulationen der Renner. Schlußendlich läßt sich aber noch nicht einmal erahnen, wer oder ob überhaupt Sony oder Sega das Rennen machen wird, oder ob Nintendo dann doch wieder als lachender Dritter den Markt wie bisher beherrscht.

(Stephan)

## Technische Daten

### CPU

MIPS R3000A 32-Bit RISC  
33,8MHz/33 MIPS

### Co-Prozessoren

GPU, DSP

### Audio

24 ADPCM  
44,1 KHz

### Laufwerk

Double Speed

### Auflösung

256\*224 bis 640\*448 Pixel  
16.77 Millionen Farben

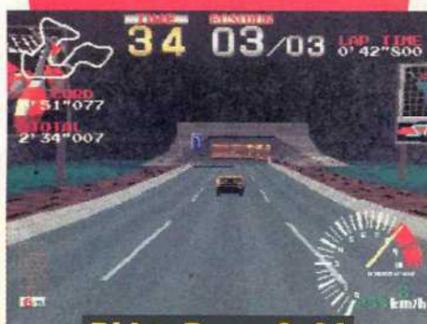
### Speicher

16 MBit Hauptspeicher  
8 MBit VRAM  
4 MBit Audio  
4 MBit ROM  
Back-Up Memory Card 128 KByte

### Peripherie

Memory Card 128 KByte  
Control Pad  
Maus  
Analoges Pad  
Link-Kabel

## Spiele im Härtetest



Ridge Racer S. 84



Tekken S. 76



Motor Toon S. 86



Rayman S. 87

entsprechen soll, wird die von Trip Hawkins gegründete Company erneut versuchen, die Dominanz von Sega und Nintendo zu brechen. Doch kommt die Hardware-Erweiterung erst zum Jahreswechsel auf den Markt, zudem ist es fraglich, ob der reinrassige 64-Bit-Aufsatz zum anvisierten Preis von 200\$ verkauft werden kann. Nicht viel sagen muß ich leider beim Jaguar. Einzig eine eingeschworene Fangemeinde hält der Raubkatze treu die Stange, der Massenmarkt lächelt weiterhin etwas mitleidig und wendet sich Sega und Sony zu. Diese beiden haben es zum jetzigen Zeitpunkt in der Hand, Nintendo die Marktführung streitig zu machen, wenigstens bis Mitte des nächsten Jahres. Der direkte Vergleich zwischen Saturn und PlayStation hat bislang außer auf dem Papier noch keinen Sieger gefunden. In Japan hielten sich die Verkaufszahlen mit jeweils ca. 1.000.000 Einheiten bis Ende April exakt die Waage. Die, wenn überhaupt vorhandene, Unerfahrenheit von Sony wird durch namhafte Third-Parties mehr als ausgeglichen, doch zeigte das ausgezeichnete Motor Toon, daß Sony auch Inhouse über hervorragende Entwickler verfügt. Mit Psygnosis und Namco hat man zwei Partner an der Hand, die größtenteils bis ausschließlich exklusiv für die PS-X entwickeln. Darunter Titel wie das spektakuläre Destruction Derby, das laut Aussage von Sega-Programmierern (natürlich nur hinter vorgehaltener Hand) in

SN  
SUPER NINTENDO

## Spawn

Jump'n Shoot/1 Spieler/Ende '95

Spawn ist ein taufrischer Marvel Comic-Held, der es in den letzten beiden Jahren durch exzellente Verkaufszahlen geschafft hat, in die Riege der populären Superhelden aufzusteigen. Als getöteter Regierungsagent wurde er wieder ins Leben zurückgeholt und mit einem neuartigen Kampfanzug ausgestattet. In einem für Acclaim-typischen Jump'n Shoot-Game a la Judge Dredd oder Spiderman soll der neue Comic-Star auch hierzulande für Begeisterung sorgen.



Dank speziellem Schutzanzug stehen Euch eine Reihe von Moves zur Verfügung



Spawn sieht in seiner Kluft aus wie ein postmoderner Gladiator, was ihm bei seinen derben Zweikämpfen zugute kommt

SN  
SUPER NINTENDO

## WWF Wrestlemania

Sportspiel/1-4 Spieler/Oktober

Mit der Toplizenz im Gepäck gelang Acclaim bereits des öfteren der große Wurf. Namenhafte Wrestler, wie bspw. Jerry "The King" Lawler oder Brett "Hitman" Hart vollführen bei dieser Fortführung der Erfolgsserie erneut auf Knopfdruck ihre bekannten Grifftechniken bzw. spektakuläre Würfe. In grafischer Hinsicht gibt es Digi-Sprites zu bewundern, während neue Kombos sowie sogenannte "Double Punishing Moves" für noch mehr Spielspaß sorgen sollen. Neben dem Solo-Spiel gibt es auch ein Doppel, im Tag Team-Turnier bzw. Rudel-Catchen beim deftigen Royal Rumble.



Herumliegende Gegenstände werden wieder einmal artentfremdet



Die Digi-Sprites lassen auf eine geschmeidige Animation hoffen

SN  
SUPER NINTENDO

## J-League Soccer Prime Goal 3

Sportspiel/1-2 Spieler/k.A.

Die dritte Auflage der japanischen Fußballserie bietet neben den aktuellen Spielernamen bzw. -Attributen sämtlicher J-League-Kicker, einige kleinere Veränderungen im Gameplay. Durch spezielle Techniken sind diesmal bspw. besonders raffinierte Pässe oder satte Schüsse aus dem vollen Lauf möglich. Im neuartigen Managerteil können zudem die individuellen Fähigkeiten der Spieler

durch gezieltes Training verbessert werden.



Bei einem deutschen Release dürften Euch internationale Teams zur Verfügung stehen



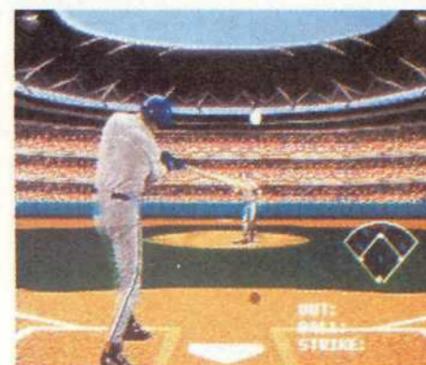
Dank 3/4-Perspektive habt Ihr bei dieser Kickerel den optimalen Überblick

SN  
SUPER NINTENDO

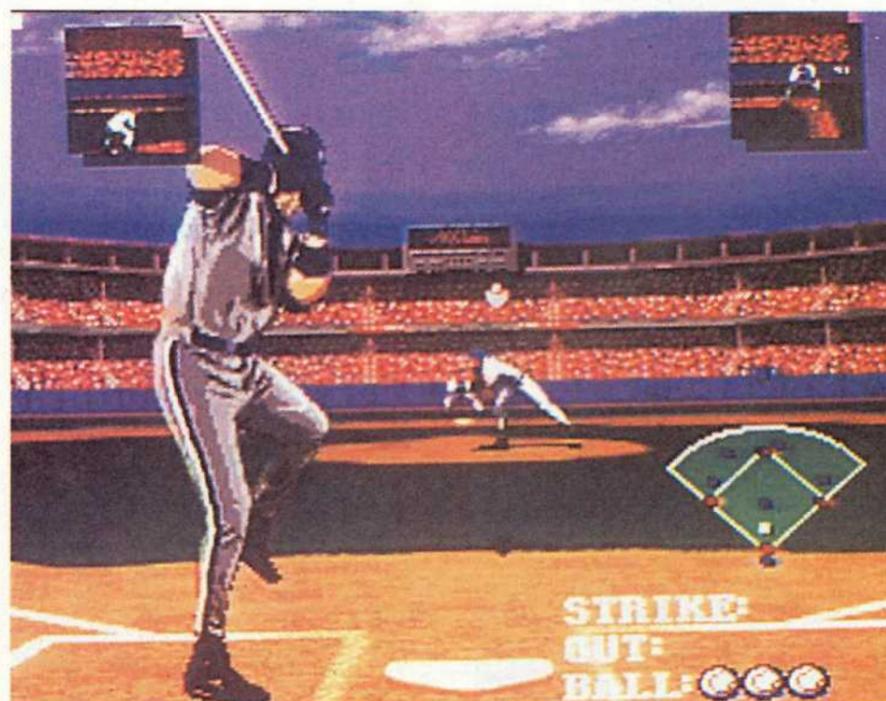
## Big Hurt Baseball

Sport/1-2 Spieler/k.A.

Frank Thomas - ein amerikanischer Baseballstar, half höchstpersönlich bei der Entwicklung dieses Sportspiels. Durch das neuartige Motion Capture-Verfahren bietet dieses Modul eine bemerkenswerte Optik mit hyper-realistisch animierten Sprites. Auch der restliche Spielablauf soll durch viele sinnvolle Optionen ein Genuß für alle Baseball-Liebhaber werden.



Durch unterschiedliche Perspektiven erlebt Ihr das Spielgeschehen wie bei einer Fernsehübertragung



Neue Baseball-Referenz dank Motion-Capture-Technik?

**Playcom GmbH Cybersoft**  
Tel. 0 89/546 0 300

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	79.00
Adams Family Values	dt	129.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Arby Lightfoot	dt	79.00
Art of Fighting	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Batman Forever	dt	119.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Blackhawk	dt	69.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	114.00
Casper	dt	119.00
Chaos Engine	dt	79.00
Clay Fighter	dt	111.00
Cri Throat Island	dt	114.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	99.00
Earthbound+Spieleb.	dt	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Green Lantern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
High Impact	dt	109.00
Hurricanes	dt	129.00

**Illusion of Time dt 109.00**

Indiana Jones	dt	69.00
Int. Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Jolly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	dt	109.00
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	dt	149.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lagard	dt	99.00
Lemmings	dt	69.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00

**Mario All Star Clas. dt 69.00**

Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00

**Mario Kart Classic dt 69.00**

Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Mario World 2	dt	109.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Footb.	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Metal Marines	dt	129.00
Mickey & Minnie	dt	139.00
Mickey Mania	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	109.00
NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey '96	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pocky & Rocky 2	dt	119.00
Parky Pig's H.Hol.	dt	119.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Punch Out!	dt	109.00
Push Over	dt	99.00
Putty Squad	dt	119.00
Rap Jam	dt	119.00
Realms	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00

**Rise of the Robots dt 69.00**

Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scoby Doo	dt	114.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00

Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soccer Kid	dt	109.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek: Deep Space	dt	124.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00

**Star Trek: Fleet Aca. dt 109.00**

Star Wars 3	dt	99.00
Stargate	dt	119.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Game Boy & DK	dt	149.00
S. Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	dt	79.00
Terminator 2 Arcade	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

**Turrican 2 dt 119.00**

Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Soccer	dt	99.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	129.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Heroes	dt	99.00
World Masters Golf	dt	109.00
WWF Wrestling Arcade	dt	114.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Zelda-Link 1.1. Past	dt	89.00

**Super NES-Sonderangebote**

Dino Dini Soccer	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Kick Off 3	dt	59.00
Lord of the Rings	uk	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00
Street Racer	dt	59.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
World Cup USA '94	uk	59.00

**Super NES-Zubehör**

6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Cinch Kabel m. Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mago Mogelmodul	dt	49.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal-Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

**GAME BOY**

in 1 Fun Pak 1	dt	49.00
4 in 1 Fun Pak 2	uk	49.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads DD	dt	55.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casino Fun Pak	uk	49.00
Casper	dt	59.00
Cri Throat Island	dt	59.00

**Donkey Kong Land dt 59.00**

Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Foreman f.r. Boxing	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
John Madden 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00

**Jungle Strike dt 59.00**

Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	65.00
Lude	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00

**NBA Jam dt 59.00**

NBA Jam	dt	59.00
NBA Jam Tournament	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	64.00
Pac in Time	dt	54.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Rosamühler Mann	dt	65.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00

Saltire Fun Pak	dt	49.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	dt	45.00
Tiny Toon Wacky Sp.	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

**Gameboy-Sonderangebote**

Fifa Soccer	dt	39.00
Mario's Picross	dt	44.00

**Gameboy-Zubehör**

GB + Zelda & Mario 2	dt	169.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy grün	dt	109.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00
Game Boy gelb	dt	109.00

**MEGA DRIVE**

Adams Family Values	dt	109.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Aero the Acrobat	dt	99.00
Animaniacs	dt	99.00
Asterix 1	dt	74.00
Asterix 2 Power a.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batman and Robin	dt	119.00
Batman Forever	dt	114.00
Bloodshot	dt	69.00
Bram Stoker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squawk	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cri Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Reto.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
EXO Squad	dt	109.00

**!!! Playcom Sonderaktion !!!**  
Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation ein Spiel **KOSTENLOS** mit.

F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Flux (Joie)	dt	54.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jolly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey '96	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t. Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	dt	119.00
Prince of Persia	dt	59.00
Punischer	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Ristor (Faal)	dt	109.00
Road Rash 3	dt	85.00
Road Runner	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sonic 3	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00

Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Street Racer	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
True Lies	dt	99.00
Unraeces.Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wolverine	dt	99.00
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Wrestling Arcade	dt	114.00
X-Man 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

**Mega Drive-Sonderangebote**

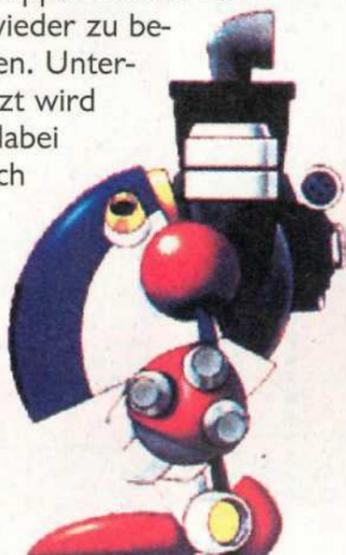
Beltz	dt	39.00
Brutal-Paws of Fury	dt	49.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n'Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toejorn & Earl	dt	45.00
Ultimate Soccer		



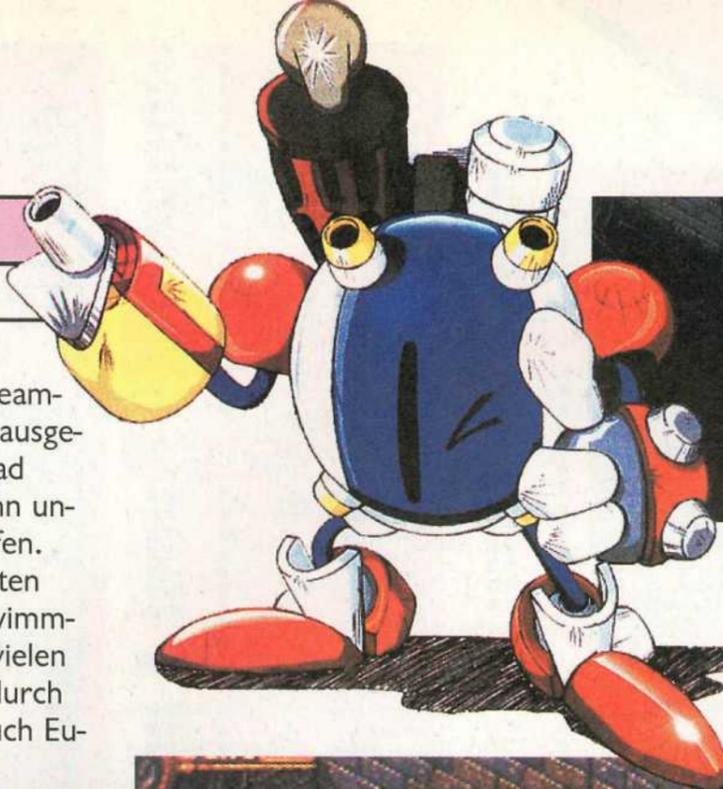
### Steamgear Mash

Shoot'em Up/1 Spieler/Herbst (Japan)

Nachdem Takara von SNK keine weiteren Neo Geo-Lizenzen mehr erhält, setzen die Fernöstler zwangsweise wieder auf Inhouse-Entwicklungen. Ihr erster Saturn-Titel ist ein kunterbunter Genremix mit isometrischer Optik, wobei ein schießwütiger Knabe namens Mash die Hauptrolle spielt. Dieser Held wider Willen muß gegen den teuflischen Lord Gash antreten, um seine gekidnappte Enkelin Mini wieder zu befreien. Unterstützt wird er dabei durch



den multifunktionalen Steamgear Mash-Kampfanzug, ausgestattet mit einer 360 Grad drehbaren MP sowie zehn unterschiedlichen Sub-Waffen. Durch Zusatzkomponenten sind auch Flug- und Schwimmkünste möglich. Neben vielen Action-Elementen wird durch einige Puzzle-Einlagen auch Eurer Grips gefordert.



Euer schießwütiger Held kann sich um 360° drehen



Die isometrische Grafik verleiht dieser Ballerei ein besonderes Spielgefühl

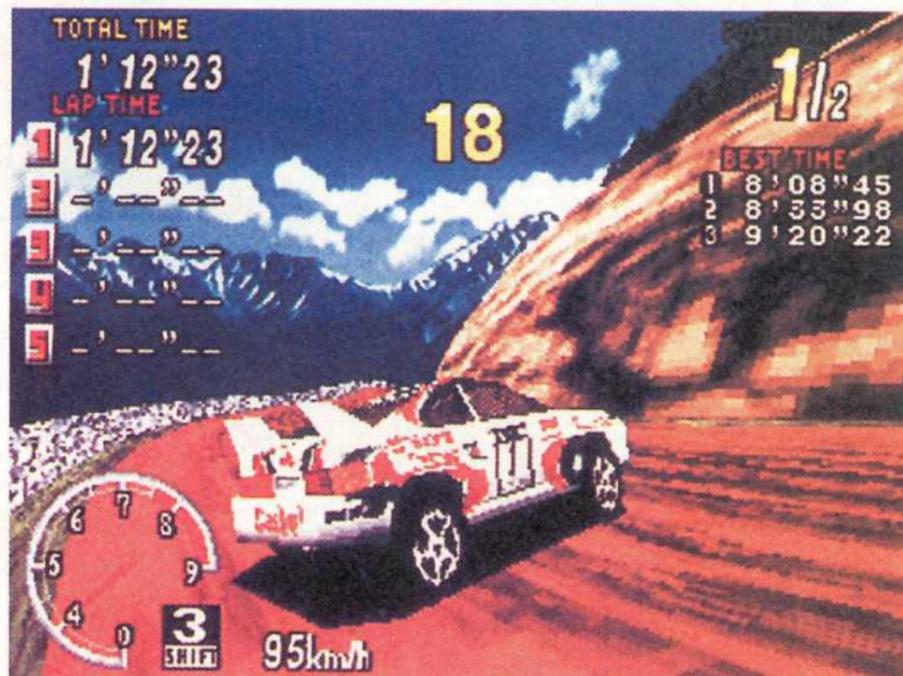
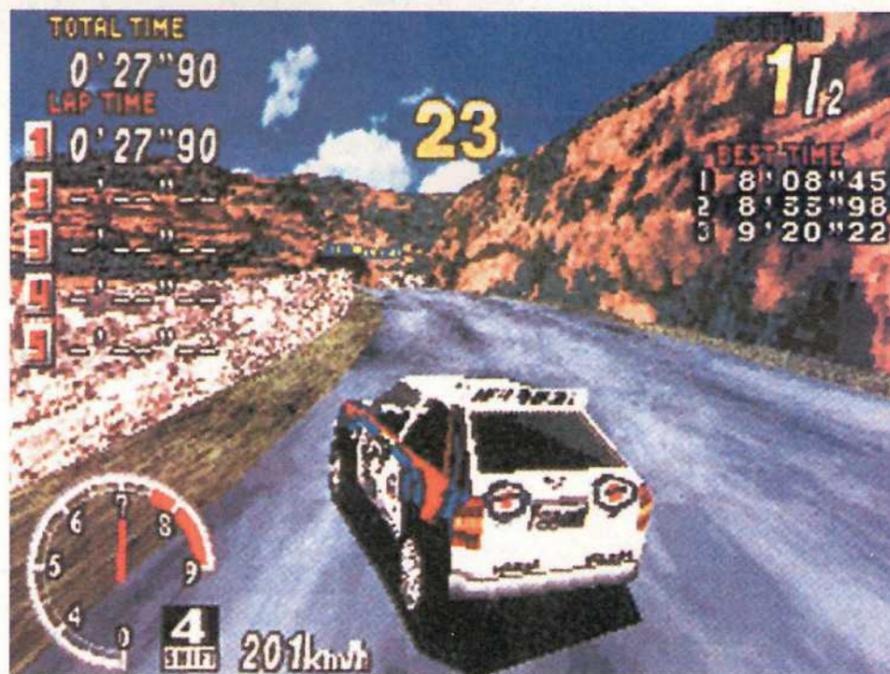


### Sega Rally Championship '95

Rennspiel/k.A./vorauss. Dez.'95 (Japan)

Die Konvertierung des Arcade-Automaten auf den Saturn geht sehr zügig voran. Die meisten Spielelemente der Arcadefassung werden auch in der Saturn-Version vorhanden sein. Zusätzlich sind für die "Sega Rally Championship"-Umsetzung noch spezielle Saturn-Spielmodi ge-

plant. Die Grafiken sollen aber schon jetzt kaum noch Wünsche offen lassen. Die größte Schwierigkeit mit der die Programmierer zu kämpfen haben, ist die unterschiedliche Rechnerleistung von Arcade-Hardware und Saturn. Dennoch legt man bei der Umsetzung besonde-



ren Wert darauf, das Geschwindigkeitsgefühl möglichst wirklichkeitsgetreu wiederzugeben, ohne auf die sehr realistisch wirkenden Grafiken des Automaten verzichten zu müssen. Bei Sega denkt man über verschiedene Features nach, die Langzeitmotivation des Spieles zu erhöhen. Im Gespräch sind u.a. neue Fahrzeuge und Strecken sowie die Möglichkeit die Car-Settings verändern zu können.



Hier könnt Ihr die ersten Screenshots von Sega Rally Championship '95 für den Saturn bewundern. AM1 arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung des Games, das noch im Dezember auf den japanischen Markt erscheinen soll



Bis zu sechs Spieler gleichzeitig können sich um die Wette raufen



Zaubersprüche sollten sehr sparsam eingesetzt werden

Die japanische Software-schmiede Treasure, bekannt durch bemerkenswerte Action-titel, wie bspw. Gunstar Heroes liefert mit diesem Silber-

ling ihren Saturn-Einstand ab. Herausgekommen ist eine ziemlich ungewöhnliche Mixtur aus Prügel- und RPG-Elementen. Neben normalen Kampf-techniken spielen vor allem Zaubersprüche eine wichtige Rolle, deren Einsatz durch eine spezielle Energieleiste limitiert wird. Neben einem individuellen Spielverlauf und diversen interessanten Charakteren bietet das Game ferner ein neuartiges "3-Line-System", d.h. man kämpft auf drei verschiedenen



**Guardian Heroes**

Action RPG/1-6 Spieler/Winter '95

Spielebenen, sowie einem Multiplayer-Modus. Außerdem richtet sich der Spielverlauf nach Euren Leistungen bzw. gewählten Weg, so daß auch nach mehrfachen Durchspielen immer wieder neue Überraschungen auftauchen.



**GAMES**

GUNTER ZILCH - GAMES  
Versand & Ladengeschäft

97421 Schweinfurt Tel.09721/21623 Bauerngasse 101

Sony Playstation dt. (lieferbar ab 21. Sept.)	599.--	
<b>Vorbestellungen erbeten</b>		
Sega Saturn incl. 1 Control Pad, Scartkabel, Daytona USA, Virtua Fighter u. Victory Goal	1099.--	<b>Händleranfragen erwünscht</b>
<b>Manga Videos:</b>		
Dominion Crusher Police Act 5,6,7	je 19,95	
Angel Cop 1-3	je 19,95	Lieferbedingungen
Plastic Little (dt. Untertitel)	je 39,95	Versand 9.-- +NN
3DO Goldstar dt. inc. Fifa Soccer	749.--	Ab 300.-- frei.
Wing Commander 3 dt.	99.--	
<b>Wir führen alle Neuheiten für SNES, MD, 32X, Playstation, Saturn, 3DO Anime Videos, Zeitschriften, T-Shirts etc. lieferbar.</b>		

**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

Bestellannahme: Mo - Fr 13.00 - 20.00 Uhr  
Sa 10.30 - 18.00 Uhr  
So 15.00 - 18.00 Uhr

Ladengeschäft: Hämelingstr. 16  
32052 Herford  
Tel. 05221 108536



TEL. 05221 81823

Games & mehr

SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION	3DO	
SATURN PAL 739,90	Arc the Lad 149,90	Hell 99,90	
Daytona USA dt 129,90	Baseball 95 149,90	Blade Force 99,90	
Virtua Fighter dt 129,90	Darkstalkers i.V.	Slam'n' Jam 99,90	
Victory Goal dt 109,90	Hyper F Soccer i.V.	Killing Time 99,90	
Panzer Dragoon j 129,90	Jumping Flash 149,90	Syndicate 99,90	
Parodius j 129,90	Magic Beast W. 149,90	Theme Park 99,90	
P.B. Golf j 129,90	Metal Jacket i.V.	Wing Comm. 3 99,90	
Pretty Fighter X j 129,90	Night Striker 149,90	Panzergeneral 99,90	
Volleyball j 129,90	Starblade 149,90	Immercenary 54,90	
Shi Shinobi-Den j 129,90	Tekken 149,90	Myst 54,90	
Umbau jap/us/dt 79,90	Action Replay 89,90		

**Sony Playstation PAL ab Mitte September ca 600 DM!!!  
Spiele ca 99 DM - Vorbestellung möglich!**

- Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Ladenpreise können variieren - \* solange Vorrat reicht -  
- Nachname 9,90DM - ab 200DM Versand frei - bei Annahmeverweigerung wird eine Pauschale von 15DM berechnet -

SEGA Unilever Carmen Marketing SEGA NEO GEO CD  
WORLD OF GAMES SONY®  
Computerspiele Videospiele  
Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404  
PlayStation  
GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD ROM  
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM  
SEGA SATURN 3 DO Panasonic GAME GEAR  
Laufend Neuheiten!



**ZXE-D: Legend of Plasmalite**

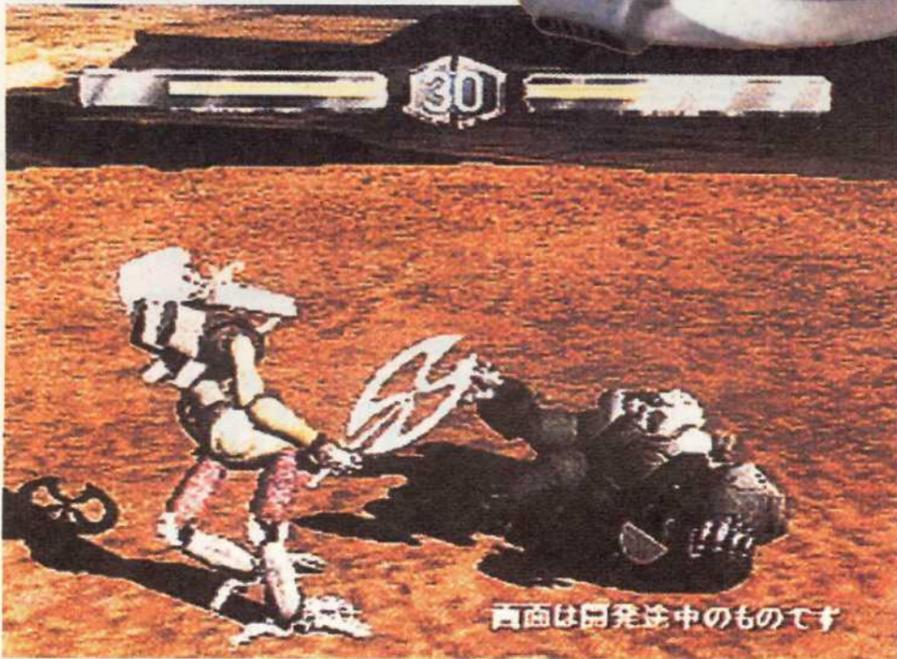
Beat'em Up/1-2 Spieler/K.A.

Der japanische Spielzeuggigant ließ sich bei diesem futuristischen Beat'em Up-Titel etwas völlig neues einfallen. Neben der CD werden insgesamt vier Miniatur-Robotermodelle mitgeliefert, auf denen sich sämtliche Daten für das Prügelspiel befinden. Durch die Memory Card-Buchse werden sämtliche Daten der Roboter abgerufen, dargestellt durch einen gerenderten Riesen-Sprite. Der entscheidende Clou: Bewegt man die Arme und Beine des Modells, werden diese Verände-

rungen auch auf dem Screen registriert. Mit Eurer ausgewählten Blechbüchse geht es nun in den beinharten Zweikampf. Gewonnene Erfahrungen können dabei abgespeichert werden, ebenso die individuellen Kampfeigenschaften, die auf Wunsch veränderbar sind. Durch diese innovativen Features baut Ihr Euren Roboter Schritt für Schritt zur perfekten Kampfmaschine auf. Eine interessante Idee, die bei guter Umsetzung Schule machen könnte.



Durch die Memory-Buchse werden sämtliche Daten der Roboter-Modelle abgerufen und auf dem Screen angezeigt



Die Blechbüchsen kloppen sich in gewohnter Virtua Fighter-Manier

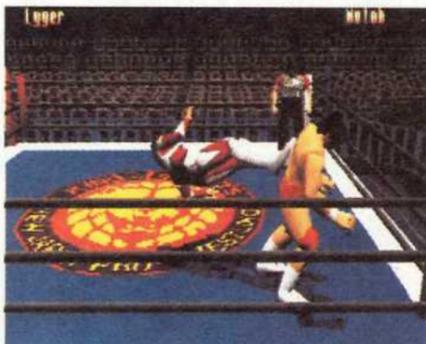
Auch im Nahaufnahme wirken die Polygon-Gebilde nicht übermäßig pixelig



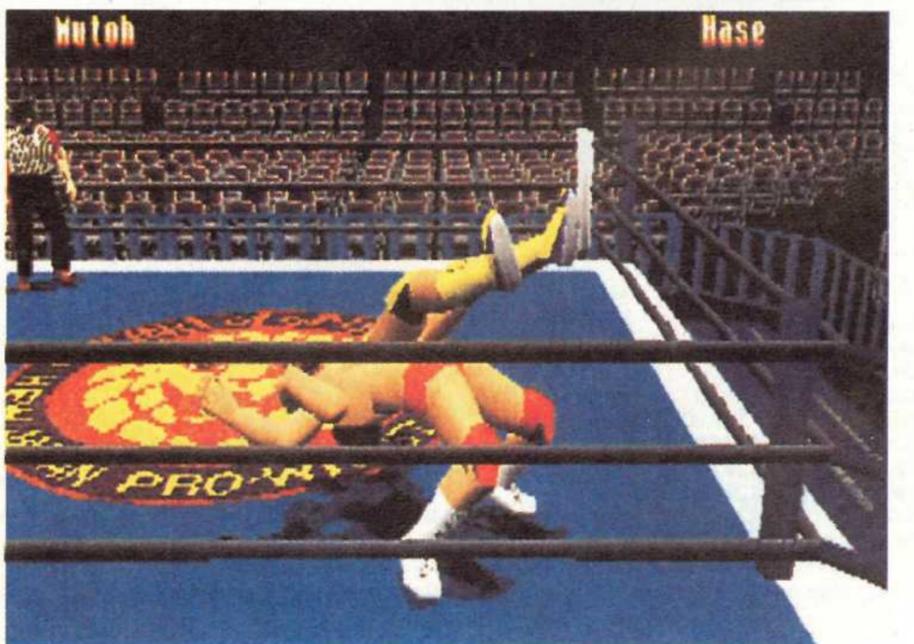
**Pro-Wrestling**

Sport/1-2 Spieler/Sommer '95 (Japan)

Statt bekannte WWF-Größen steigen bei dieser wüsten Catcherei hierzulande unbekannte Fernöstler, wie bspw. Joshu Riki oder Fujinami in den Ring. Die Grafik bietet gerenderte Polygon-Sprites vom stattlichen Format. Der restliche Spielverlauf bietet gewohnte Wrestlingkost: Schlagen, Treten, Griffe ansetzen, sowie individuelle Special Moves anwenden.



Die Animationen der Wrestler sehen recht spektakulär aus



Die berühmtesten Schwachköpfe Amerikas  
werden jetzt auf Europa losgelassen!

**MTV's**  
MUSIC TELEVISION®

# BEAVIS AND BUTT-HEADS™



Mach' Deals -



Besorg' Konzertkarten -



Lern' den Schwachshn kennen -



Mach' abgedrehte Sachen -



Zerstör' Dein Zimmer -



Bieg' das Gesetz -

"Das ist das Coolste,  
was Europa jemals  
gesehen hat, seit es  
von Amerika entdeckt wurde."  
Beavis

Zwei Schwachköpfe,  
**DREI**  
Spiele

Mach's mit Dehen Freunden,  
Und dann, mach's mit  
Dr selbst. Ha, ha, ha!"  
Beavis

MTV's Beavis & Butt-Head. Auf Megadrive™, Super Nintendo™ und Gamegear™.

**VIACOM**  
newmedia™

Erhältlich in Kaufhäusern, im Unterhaltungs-Elektronikfachhandel, im PC-und Softwarefachhandel und in Videotheken.



**J-League Soccer- Prime Goal**

Sport/1-2 Spieler/14. September (Japan)

Das auf dem Super Nintendo beliebte Fußballspiel erhält durch die Konvertierung ein zeitgemäßes 32 Bit-Gewand. Neu an dieser PlayStation-Dribbele sind zunächst einmal drei unterschiedliche Perspektiven (Top-, Normal- und Wide-view). Bei der grafischen Gestaltung wurden erwartungsgemäß gerenderte Polygon-Kicker benutzt. Grafischer Gag am Rande: Neue Perspektiven

werden nicht eingeblendet sondern "reingeschoben". Außerdem ist auch ein Nachtspiel bei Flutlicht möglich.



Durch individuelle Perspektiven seid Ihr immer voll im Bild



**Boxer's Road**

Sport/1-2 Spieler/September (Japan)

Wie bei Punch Out, könnt Ihr durch Euren eigenen Boxer hindurchsehen



zunächst einmal aufpöppeln bevor es in den Ring geht. Neben dem richtigen Training, inklusive Sparringskämpfen, gehört auch eine vernünftige Ernährung zum Erfolgsrezept dazu. Im eigentlichen Spiel sorgen zwölf Perspektiven, sowie eine geschmeidige Polygon-Grafik für einen optischen Hochgenuß.

Aufwendig gestaltetes Boxspiel mit großem Strategieteil. Wie im richtigen Boxerleben müßt Ihr als Trainer Euren Sportler



**V-Tennis**

Sport/1-4 Spieler/22. September (Japan)

Tonkinhouse verspricht Tennis in Perfektion. Eine Full-Polygon Grafik a la Virtua Fighter verleiht dem Sportspiel den 32-Bit-Anstrich. Auch das Gameplay kommt nicht zu kurz: 16 Filzball-Künstler, deren Parameter individuell einstellbar sind sowie 70 Bewegungsmuster ermöglichen ein höchst variables Schlagrepertoire.



In punkto Grafik setzt V-Tennis neue Maßstäbe



**Expert**

Shoot'em Up/1 Spieler/Dezember (Japan)

In diesem 3D-Spiel müßt Ihr als Mitglied der "Expert"-Geheimorganisation verschachtelte Gebäude von lästigen Terroristen säubern sowie sämtliche Geiseln befreien und Bomben entschärfen. Um bei diesem beinhalten 3D-Shooter eine Überlebenschance zu haben, muß man die Wirkung der unterschiedlichen Waffensysteme genauestens kennen, um sie



dementsprechend sinnvoll einsetzen zu können.



**NBA Jam T.E.**

Sport/1-4 Spieler/September

Mit der Playstation-Version erhält die Fangemeinde eine ultimative Konvertierung, die sogar das Arcade-Original in den Schatten stellen soll. Neben einer deutlich verbesserten Grafik und Sound bietet das fetzige

Basketballspiel darüber hinaus extra Power Ups, NBA Zwischenfilme, aktualisierte Player-Roster, mehr Super-Dunks, sowie neue Geheimspieler. Eine Saturn-Version mit den selben Features ist ebenfalls geplant.



Stimmungsvolle NBA-Zwischenfilme sorgen für zusätzliche Atmosphäre

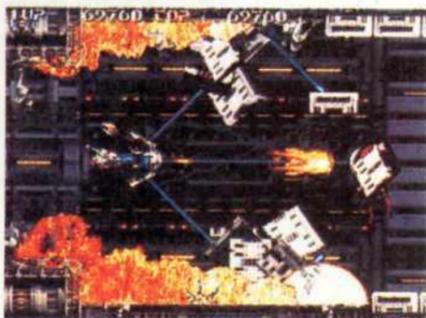
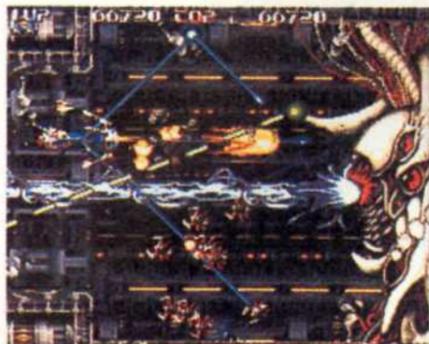


**Pulstar**

Shoot'em Up/1 Spieler/Oktober

Nach langer Zeit endlich mal wieder horizontal scrollendes Shoot'em Up-Game für das Neo Geo. Stolz 232 Megs (!) verschlingt diese Ballerorgie a la Last Resort. Sieben actiongeladene Levels, fünf verschiedene Power Ups, prachtvoll gestaltete Hintergründe sowie

aufwendig animierte, teilweise sogar bildschirmfüllende Endgegner sollen für ein Shoot'em Up-Spektakel der Extraklasse sorgen.



Die bewährten R-Type Power Ups sorgen bei diesem futuristischen Shooter für die spielerische Tiefe



**King of Fighters '95**

Beat'em Up/1-2Spieler/1.September (Modul)

Die übermodulare SNK-Kampfrige hat sich erneut zu einem großen Vergleichsturnier versammelt. Wie beim Vorgänger wurde der neuartige Team-Modus beibehalten. Neu ist hingegen die Möglichkeit, ein eigenes Kämpfertrio aus den insgesamt 24 Aspiranten zusammenzustellen, wobei auch der Computer diese Op-

tion wahrnehmen kann. Daraus ergeben sich unzählige Zweikampf-Kombinationen, so daß auch die Taktik eine spielentscheidende Rolle spielt. Drei neue Fighter wurden in die Riege der Edeltruppe aufgenommen: Billy Kane, Kisaragi Kageji sowie der bisher unbekannte Yajin An.

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND**



Daytona USA (SAT) 129,-



**ANGEBOTE DES MONATS:**

**MEGA DRIVE:**

- NHL HOCKEY '95 ..... 59.-
- NBA LIVE '95 ..... 59.-
- FIFA SOCCER '95 (MD) ..... 59.-

**SUPER NINTENDO:**

- SUPER MARIO ALL STARS ..... 64.-
- SUPER MARIO KART ..... 64.-

**SUPER NINTENDO:**

- ADDAMS FAMILY VAL ..... 119.-
- ASTERIX & OBELIX (DT. T.) ..... 129.-
- BATMAN FOREVER ..... 119.-
- BIG SKY TROOPER ..... 119.-
- CAPTAIN COMMANDO ..... 119.-
- CASTLEVANIA-X (SEPT.) ..... 129.-
- DEMOLITION MAN ..... 119.-
- DIRT RACER ..... 129.-
- F-1 CHAMPIONSHIP ..... 89.-
- ILLUSION OF TIME ..... 119.-
- JUNGLE STRIKE ..... 109.-
- LOST VIKINGS 2 (SEPT.) ..... 109.-
- FEVER PITCH SOCCER ..... 119.-
- POCKY & ROCKY 2 ..... 119.-
- POWER RANGERS THE MOVIE ..... 119.-
- PRIMAL RAGE ..... 129.-
- PUTTY SQUAD ..... 119.-
- STARGATE ..... 109.-
- SUPER BC KID ..... 99.-
- SUPER TURRICAN 2 ..... 119.-
- THEME PARK ..... 119.-
- WAYNE GRETZKY NHLPA ..... 129.-

**MEGA DRIVE:**

- MEGA DRIVE SIX-PACK (6-SPIELE) 289.-
- ACTION REPLAY PRO 2 ..... 89.-
- ADV. OF BATMAN & ROBIN ..... 109.-
- BATMAN FOREVER ..... 119.-
- COMIX ZONE (SEPT.) ..... 109.-
- DEMOLITION MAN ..... 109.-
- EXO SQUAD (SEPT.) ..... 109.-
- FLINTSTONES - THE MOVIE ..... 104.-
- NHL ALL STARS HOCKEY ..... 119.-
- JUDGE DREDD ..... 99.-
- JUSTICE LEAGUE ..... 99.-
- FEVER PITCH SOCCER ..... 109.-
- PAGEMASTER ..... 29.-
- PRIMAL RAGE ..... 119.-
- ROAD RUNNER - DESERT DEM. .. 49.-
- SPIROU ..... 109.-
- STARGATE ..... 99.-
- STORY OF THOR ..... 119.-
- STREET RACER ..... 89.-
- THEME PARK ..... 109.-

**MEGA CD:**

- BC RACER ..... 49.-
- DUNGEON MASTER II ..... 99.-
- FATAL FURY SPECIAL ..... 84.-
- EARTH WORM JIM SPEC. EDIT. 109.-
- FLYING NIGHTMARES ..... 109.-
- LORDS OF THUNDER CD ..... 99.-
- MIDNIGHT RAIDERS ..... 109.-

- SHINING FORCE CD ..... 109.-
- SUPER STRIKE TRILOGY ..... 99.-
- SURGICAL STRIKE ..... 104.-
- THEME PARK ..... 109.-

**3DO:**

- 3DO MIT FIFA SOCCER ..... 749.-
- NEED FOR SPEED ..... 89.-
- THEME PARK ..... 109.-
- WING COMMANDER III ..... 109.-

**SEGA SATURN:**

- ab sofort lieferbar
- EINFÜHRUNGSANGEBOT!!!
- DIE ERSTEN 500 GERÄTE:
- SEGA SATURN MIT 3 SPIELEN FÜR SAGENHAFTE ..... 1029.-
- SEGA SATURN GRUNDGERÄT .. 729.- (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
- MEMORY CARD ..... 99.-
- JOYPAD (SEGA) ..... 44.-
- LENKRAD ..... 119.-
- VIRTUA STICK ..... 89.-
- AV-KABEL MIT BILDFILTER ..... 59.-
- BUG (SEPT.) ..... 109.-
- CLOCKWORK KNIGHT ..... 99.-
- DAYTONA USA ..... 129.-
- MYST (SEPT.) ..... 99.-
- NBA JAM TOURN. .... 99.-
- PANZER DRAGOON ..... 109.-

- PEBBLE BEACH GOLF ..... 129.-
- VIRTUA FIGHTER ..... 129.-
- INT. VICTORY GOAL ..... 129.-

**PLAYSTATION:**

- erschient September!!
- SONY PLAYSTATION ..... 589.-
- MOUSE ..... 59.-
- CONTROLLER ..... 59.-
- MEMORY CARD ..... 49.-
- JUMPING FLASH ..... 89.-
- KILEAK THE BLOOD ..... 99.-
- LEMMINGS 3D ..... 99.-
- NBA JAM TOURN. .... 99.-
- NOVASTORM ..... 99.-
- RIDGE RACER ..... 94.-
- STREET.F.II THE MOVIE ..... 99.-
- TOSHINDEN ..... 89.-
- WIPE OUT ..... 99.-
- DESTRUCTION DERBY (6.OKT.) .. 99.-



Täglich Neuheiten

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

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

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



**Mega Drive für die Hosentasche: Segas neuester Streich Nomad**

### Mega Drive auf Wanderschaft

Lange Zeit angekündigt, werden Segas Pläne, einen portablen Mega Drive auf den Markt zu werfen endlich konkret. Der Game Gear-Nachzügler heißt sinnigerweise "Nomad" und bietet neben sechs Aktionstasten einen 3-Inch Bildschirm, der wiederum von Citizen entwickelt wurde, wobei die grafische Qualität allerdings erheblich verbessert wurde (LCD-Screen?). Das portable Traumgerät ist zunächst nur für den amerikanischen Markt geplant, da dort der Game Gear und Mega Drive weltweit mit die beste Akzeptanz hat. Sega of Amerika hält sich allerdings bezüglich näherer Informationen über den Genesis Nomad derzeit noch ungewohnt bedeckt.

### Dynatex jetzt noch größer

Der Videospieldändler Dynatex aus Dortmund bietet nach einem kompletten Umbau mittlerweile insgesamt 280 m<sup>2</sup> (!) Verkaufsfläche. Im mehrstöckigen Laden findet jeder Videospiefreak das Modul seiner Wahl. Neben den renommierten Konsolen hat man selbstverständlich auch die Gelegenheit, die Next Generation-Konsolen einmal ausgiebig zu testen. Auf 50 m<sup>2</sup> werden ferner PC CD-ROM-Spiele angeboten. Ein Besuch lohnt sich daher auf alle Fälle, zumal ein Konami Soccer-Automat zu heißen Fußballduellen einlädt.



**Videospiele total auf insgesamt 280 m<sup>2</sup>. Damit ist Dynatex einer der größten Händler Deutschland**

### Multinorm-Saturn

Der Umbauspezialist Wolfsoft baut Euch auf Wunsch Euren Saturn so um, daß sämtliche Import-Titel ohne qualitative Einbußen spielbar sind. Durch insgesamt fünf Schalter sind alle erdenklichen Konfigurationen einstellbar. Während ein Schalter sich um die 50/60 Hz-Abfrage kümmert, dienen die restlichen vier der Spracherkennung. Durch die beigelegte und ständig aktualisierte Tabelle dürften auch mögliche Module mit Spracherkennung kein Hindernis sein. Der Umbau kostet 99,- DM und dauert 3-4 Werk-tage.

**Kontakt:**  
**Fa. Wolfsoft**  
**Schulstr.3**  
**56566 Neuwied**

## Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Sega Rally (SAT)
2. MK3 (PSX)
3. Virtua Fighter 2 (SAT)

## Schon Gehört

+++Im August soll erstmals der Nachfolger zum Motorradspiel-Klassiker Hang-On für den Saturn vorgestellt werden.

+++Das sagenumwobene Joypad für das Ultra 64 soll Gerüchten zufolge ein analoges und digitales Steuerkreuz bieten.

+++In Amerika liefern sich MD- und SN-Besitzer durch das erfolgreiche X-Band Modem derzeit heiße Ranglistenkämpfe über weite Distanzen.

+++Mit dem 3D-RPG Titel Mansion Innsmouth und dem Gauntlet-Verschnitt Jack Bros. befinden sich zwei neue Virtual Boy-Spiele in der Entwicklungsphase.

+++In Amerika erscheint diesen Herbst das Neo Geo CD, ausgestattet mit einem schnelleren Double Speed CD-Laufwerk. Kostenpunkt: 399 \$ (DM 599,-)

+++Die MK Entwickler von Williams/Bally/Midway werkeln derzeit im Geheimen an einem neuen 3D-Prügel-spiel mit Hieb- und Stich-Waffen.

+++Nach langen Hin-und Her soll Street Fighter III nun endgültig im Laufe des kommenden Jahres erscheinen, wir sind gespannt.

+++Nintendos Mini Disc/Floppy-System für das Ultra 64 soll einen 135 Megabyte großen Speicherplatz bieten. Möglicher Erscheinungstermin: Ende '96 für 120\$ (ca. DM 180,-)

+++Schon gewußt: Nintendo stellt nach wie vor noch Spielkarten her: Prozentualer Anteil am jährlichen Gesamtumsatz: 1%

+++Segas neuestes Powerhouse, die Model 3-Platine mußte aufgrund technischer Schwierigkeiten erneut verschoben werden.

## Neue Arcade-Kracher

Namcos und Segas Kampf um die Vorherrschaft im Arcadebereich geht in eine neue Runde. Mit Rave Racer stellt Namco endlich den langerwarteten Nachfolger zu Ridge Racer vor. Neben einer komplett überarbeiteten Grafik mit unzähligen Details bietet die flotte Raserei insgesamt drei Rundkurse, wo-

bei auch Sprungeinlagen und Abgründe für einen gesteigerten Adrenalinpegel sorgen. Sega kontert hingegen mit der F-1 Raserei Indy 500, das auf der aktuellen Model 2B-Board programmiert wurde, jener High Tech-Platine, die bereits Sega Rally auf Trap brachte. Laut Programmierer soll dieses

Rennspiel das derzeit beste Fahrgefühl überhaupt vermitteln. Wie bei Daytona USA sind insgesamt drei Strecken anwählbar und durch das Link-System können wiederum bis zu acht Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten. Nach zwei Testphasen in Japan und London dürften die beiden Automaten im Herbst auch hierzulande Geldmünzen schlucken.



**AM1 neuester Streich: Indy 500**

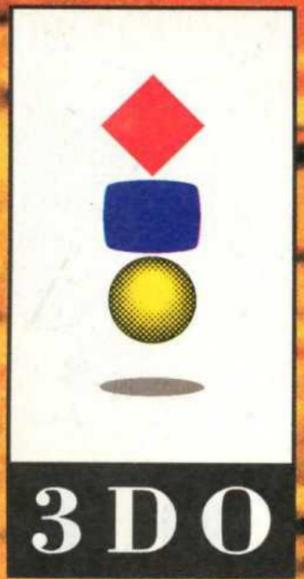


**Rave Racer bietet neue Gourou Shading-Effekte**

# 3DO™ VON GOLDSTAR:

# ALLES ANDERE IST

# KINDERKRAM!



# 32 BIT

**DEUTSCHLANDPREMIERE**  
Sei der Erste mit GoldStar!



**GoldStar**  
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer GoldStar GDO-202P wird mit FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Jetzt schon  
vorbereitet  
für den  
kommenden  
**64 BIT**  
Standard!

Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...



 **LG Electronics Deutschland GmbH**  
Jakob Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.

# PHILOSOMA

Erscheint November/PlayStation  
Sony/1 Spieler

**The very best of Shoot'em Up. Sony veröffentlicht mit Philosoma eine Art Sampler-CD mit allen Arten sprich Darstellungsformen von bereits erschienenen Ballerspielen**

Über den Background des Shooters kann ich Euch nicht allzuviel erzählen, denn Japanisch war noch nie meine Stärke. Aber die Hintergrundstory dürfte die meisten unter Euch sowieso nur periphär tangieren. Sony legt mit Philosoma ein technisch hochwertiges Produkt vor. Das Scrolling ist sehr weich und die Sprites teilweise atemberaubend animiert. Aus insgesamt fünf Perspektiven bal-

lert sich der Spieler durch die vier Stages, die wiederum in Abschnitte unterteilt wurden. Vier der fünf Darstellungsweisen wurden von den großen Ballerklassikern der Konkurrenz abgeschaut. So finden sich Spielelemente von Thunderforce IV (Horizontal), Musha Aleste (Vertikal), Viewpoint (Diagonal von schräg oben) und Total Eclipse (3D) im Game wieder. Lediglich die Level, in

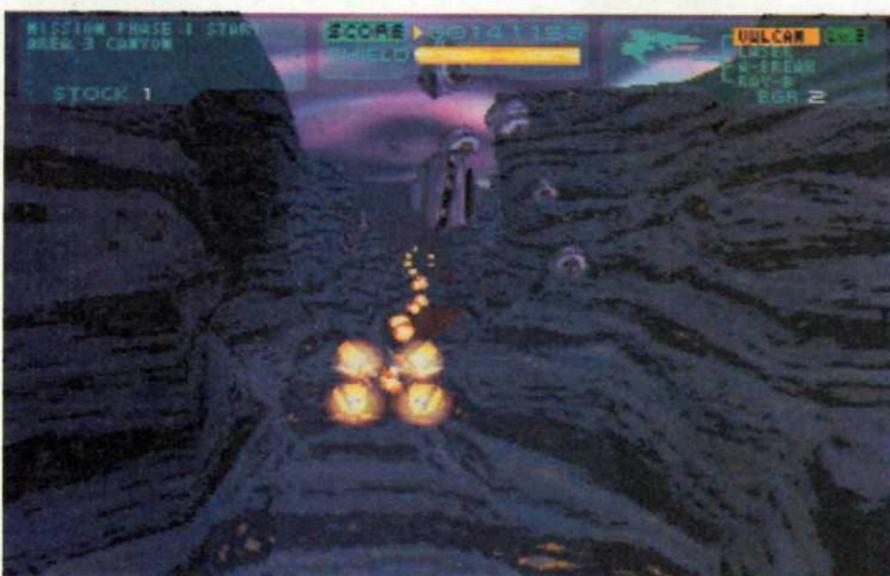
denen der Spieler in die Rolle des Heckschützen schlüpft wurden neu erarbeitet. Auch das Extrawaffensystem wirkt bekannt. Neben der üblichen Vulcan, stehen Laser, A-Break (Beamschuß) und Ray-B (Schuß nach hinten) zur Verfügung. Zielsuchende Raketen und Smartbombs wurden ebenfalls mit in das Repertoire übernommen. Den grafisch hervorragenden Vor- und Zwischenspannen wurde noch ein besonderes Bonbon verpaßt. Sie gehen fließend vom Spiel ineinander über, sodaß man glaubt einen durchlaufenden Film zu sehen, in den man aktiv eingreifen kann. Die bereits fertige Japanische Version hat in der Redaktion durch fairen Schwierig-

keitsgrad, sowie ausgereifte Steuerung überzeugen können. Alle Ballerspielfreaks dürfen sich die CD schon mal vormerken. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.  
Muster von Dynatex

Der Vorspann ist ein grafischer Leckerbissen



In den 2-D-Levels trifft Ihr öfter auf größere Raumstationen, die mit Laser und zielsuchenden Raketen auf Euch feuern



Besonders gute Reaktionen sind im Canyon gefragt, wo Ihr Euch durch ein Asteroidenfeld durchschlagen müßt

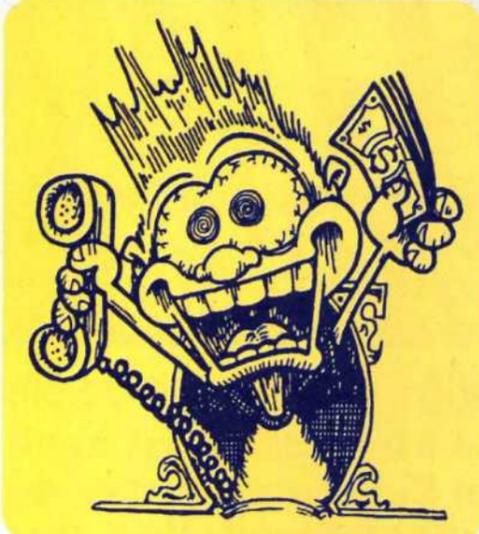


Viewpoint-like ballert Ihr Euch durch den Level 2.2

# A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

## Ankauf & Verkauf von Videospiele und Geräten



**STÄNDIG über  
1000  
Gebrauchtspele  
auf Lager**

**SONY PLAYSTATION**  
deutsch  
**599,-**

**NEO GEO CD**  
PAL  
+ 1 Spiel nach Wahl  
**599,-**

**3DO**  
deutsch  
Goldstar + Fifa Soccer  
**749,-**

**SEGA SATURN**  
+ Virtua Fighter  
+ Daytona USA  
+ Victory Goal  
deutsch  
**1099,-**

**Unseren 56seitigen starken  
Preiskatalog  
mit allen An- und Verkaufs-  
preisen erhalten Sie gegen  
Einsendung von DM 5,-  
in Briefmarken**

Novastorm	dt	99,00
Lemmings 3D	dt	99,00
Jumping Flash	dt	99,00
Ridge Racer	dt	109,00
Wipe Out	dt	109,00
Destruction Derby	dt	I.V.
Disc World	dt	I.V.
Cybersled	dt	I.V.
Air Combat	dt	I.V.
War Hawk	dt	I.V.
Extreme Sports	dt	I.V.
andere Spiele auf Anfrage		

### JAGUAR

Rayman	dt	129,00
Ultra Vortex	dt	139,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	139,00
Flashback	dt	139,00
Super Burn Out	dt	129,00
Hover Strike	dt	119,00
CAT-Box	dt	149,00
CD-ROOM	dt	I.V.
Fight for Life	dt	139,00
White man can't jump	dt	149,00
andere Spiele auf Anfrage		

### 3DO

Panzer General	us	119,00
Wing Commander III	us	119,00
Space Hulk	us	129,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Hell	us	119,00
Rebell Assault	us	109,00
Super Street Fighter II	us	129,00
Slam&Jam	us	119,00
Flying Nightmares	us	119,00
Dual Adapter für 2SNES Pads		69,00
Need for Speed	us	119,00
Road Rash	us	119,00
Syndicate	us	119,00
Theme Park	us	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

### NEO GEO CD

World Heros Perfect	139,00
Mr.Do	139,00
Kabuki Klash	139,00
King of Fighters	139,00
King of Fighters '95	139,00
Aero Fighters II	129,00
Aero Fighters III	139,00
Metal Slag (Panzer-Shooting)	149,00
Fatal Fury III	139,00
Panic Bombermann	139,00
Super Sidekicks III	139,00
Pulstar	139,00
Viewpoint	129,00
Power Spikes II	139,00
Street Hoop	129,00
Sammuari Showdown II	139,00
Savage Reign	139,00
Top Hunter	129,00
Art of Fighting II	139,00
Galaxy Fight	139,00
andere Spiele auf Anfrage	

### SUPER NINTENDO

Asterix&Obelix	dt	139,00
Crono Trigger	us	I.V.
Dschungelbuch	dt	119,00
Donkey Kong Country II	dt	I.V.
Earthbound	us	139,00
Front Mission	jp	189,00
Fever Pitch Soccer	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	139,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Hintbook	us	69,00

F-1 Championship	dt	99,00
Hulk	dt	69,00
Humans	dt	99,00
Hagane	dt	129,00
International Superstar Soccer	dt	99,00
Illusion of Time	dt	119,00
Jungle Strike	dt	119,00
Killer Instinct	dt	I.V.
Primal Rage	dt	I.V.
Super Mario World II	jp	219,00
Super Mario World II	dt	I.V.
Stunt Race FX	dt	79,00
Slammaster	dt	119,00
Schlümpfe	dt	119,00
Shadowrun	dt	129,00
Super Bombermann III	dt	I.V.
Star Trek Next		
Generation	dt	139,00
Super Turrican II	dt	129,00
Theme Park	dt	119,00

Unirally	dt	119,00
Wild Guns	dt	109,00
Weapon Lord	us	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00
King Arthur	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Secret of Evermore	us	149,00
Paladins Quest	us	99,00
Breath of Fire	us	139,00
Universaladapter Fire	..	39,00
andere Spiele auf Anfrage		

### VIRTUAL BOY

Virtual Boy	jp	499,00
Devil Busters	jp	I.V.
Galactic Pinball	jp	119,00
Intercept	jp	I.V.
Mario Clash	jp	I.V.
Mario Dream Tennis	jp	119,00
Panic Bomber	jp	119,00
Proteus Zone	jp	I.V.
Red Alarm	jp	119,00
Space Squash	jp	I.V.
Sunday's Point	jp	I.V.
Teleroboxer	jp	119,00
Vertical Force	jp	I.V.
Virtual League Baseball	jp	I.V.
War Simulation	jp	I.V.
Wario Cruise	jp	I.V.
Waterworld	jp	I.V.
andere Titel auf Anfrage		

### GAME BOY

Donkey Kong Land	dt	69,00
Kirby's Dreamland II	dt	69,00
Flinstones	dt	59,00
Spidermann III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00
andere Titel auf Anfrage		

### NES

Spiele auf Anfrage

### SEGA MASTER

Spiele auf Anfrage

Spiele mit \* sind Gebrauchtspele  
(mit Verpackung und Anleitung)  
nur solange der Vorrat reicht!

**AB 300,00 DM  
Versandkostenfrei**

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer  
vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Microcosm	dt	59,00*
Marky Mark	us	19,00*
Myst	dt	I.V.
NBA Jam	dt	89,00*
Prize Fighter	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	59,00*
Rebel Assault	us	79,00
Rage in the Cage WWF	dt	69,00*
Robo Aleste	dt	69,00*
Sonic I	dt	59,00*
Shining Force	dt	109,00
Sherlock Holmes	dt	59,00*
Soulstar	dt	89,00*
Spiderman vs.Kingpin	dt	59,00*
Silpheed	dt	59,00
Schlümpfe	dt	109,00
Theme Park	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	69,00*
Thunderhawk	dt	69,00*
Time Gal	dt	29,00*
Vay	us	99,00
World Cup USA 94	dt	69,00*
Wonderdog	dt	69,00*
Wild Woody	dt	I.V.
Wirehead	dt	I.V.
andere Spiele auf Anfrage		

### SEGA 32X

32X Aufsatz	dt	239,00*
After Burner II	dt	89,00*
Batman Forever	dt	I.V.
Chaotix	dt	109,00
Golf Best 36 Holes	dt	99,00
Metal Head	dt	99,00*
Motorcross	dt	79,00*
Motherbase	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	119,00
Pitfall	dt	I.V.
Rayman	dt	I.V.
Soulstar X	dt	I.V.
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Star Wars Arcade	dt	79,00*
Shadow Squadron	dt	139,00
Spiderman	dt	I.V.
Scottish Open	dt	109,00
Toughman Contest	dt	99,00
Virtua Racing Deluxe	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	I.V.
WWF Raw	dt	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

### SEGA SATURN

Adapter für US/JP/DT	..	89,00
Memory Card	dt	99,00
Joypad	dt	43,00
Lenkrad	dt	119,00
Virtua Stick	dt	89,00
Antennenkabel	dt	59,00
Clockwork Knight	dt	99,00
Clockwork Knight II	jp	I.V.
Bug	dt	119,00
Myst	dt	109,00
Virtual Hydlide	dt	109,00
Panzer Dragon	dt	109,00
Pebbel Beach Golf	dt	129,00
Shinobi	jp	I.V.
Super Adven.Military		
Commander	jp	I.V.
Virtua Fighter	dt	129,00
Virtua Fighter	jp	89,00
Virtua Fighter Remix	jp	I.V.
Daytona USA	dt	129,00
Victory Goad	dt	129,00
andere Spiele auf Anfrage		

### SONY PLAYSTATION

Mouse	dt	59,00
Controller	dt	59,00
Memory Card	dt	49,00
Toe Shi Den	dt	99,00
Papird Reload	dt	99,00
Killeak the Blood	dt	99,00

<b>MEGA DRIVE</b>			
Animaniac	dt	119,00	
Art of Fighting	dt	99,00	
Alien Soldier	jp	129,00	
Batman&Robin	dt	119,00	
Batman Forever	dt	129,00	
Clayfighter	dt	99,00	
Demolition Man	dt	I.V.	
Deep Space Nine	dt	129,00	
Earthworm Jim	dt	109,00	
Flinstones-The Movie	dt	129,00	
Fever Pitch Soccer	dt	119,00	
Foreman for Real	dt	I.V.	
Hulk	dt	79,00	
IMG.Inter.Tennis Tour	dt	99,00	
Judge Dredd	dt	109,00	
Justice League	dt	99,00	
König der Löwen	dt	109,00	
Lothar Matthäus	dt	109,00	
Light Crusader	dt	I.V.	
Landstalker	dt	119,00	
Mega Bombermann	dt	99,00	

Micro Machines II	dt	109,00	
NBA Jam T.E.	dt	99,00	
NHL Hockey 95	dt	99,00	
Phantasy Star IV	us	169,00	
Pinocchio	dt	I.V.	
Pete Sampras 95	dt	119,00	
Phantom 2040	dt	I.V.	
Primal Rage	dt	I.V.	
Road Rash III	dt	99,00	
Ristar	dt	99,00	
Seaquest DSV	dt	109,00	
Shaq Fu	dt	89,00	
Shining Force II	dt	129,00	
Superman Death&Ret.	dt	119,00	
Soleil	dt	109,00	
Sonic vs Knuckels	dt	99,00	
Streets of Rage III	dt	109,00	
Slammaster	dt	139,00	
Schlümpfe	dt	119,00	
Super Street Fighter II	dt	129,00	
Stargate	dt	79,00	
Samurai Showdown	dt	129,00	
Spirou	dt	109,00	
Street Racer	dt	99,00	
Skeleton Krew	dt	119,00	
The Story of Thor	dt	119,00	
True Lies	dt	99,00	
Theme Park	dt	119,00	
The Punisher	dt	I.V.	
The Ooze	dt	I.V.	
Urban Strike	dt	89,00	
Vectormann	dt	I.V.	
Worms	dt	I.V.	
Wolverine	dt	69,00	
WWF Raw	dt	79,00	
andere Titel auf Anfrage			

### MEGA CD

After Burner III	dt	59,00*	
Batman Returns	dt	59,00*	
Black Hole Assault	dt	79,00*	
Battlecorps	dt	79,00*	
Beast II	dt	69,00*	
Batman&Robin	dt	I.V.	
Chuck Rock I	dt	59,00*	
Chuck Rock II	dt	79,00*	
Dragon's Lair	us	49,00*	
Dune	dt	79,00*	
Dungeon Explorer II	dt	99,00	
Dungeon Master II	dt	99,00	
Ecco the Dolphin	dt	69,00*	
Eternal Champions	us	139,00	
Eye of the Beholder	dt	109,00	
Earthworm Jim CD	dt	109,00	
Flying Nightmares	us	I.V.	
Fatal Fury Special	dt	129,00	
Fifa Soccer	dt	69,00*	
Hook	us	39,00*	
Heimdall	dt	I.V.	
Jaguar xj 220	dt	49,00*	
Joe Montana Football	us	39,00*	
Jurassic Park	dt	69,00*	
Lunar-The Silver Star	us	99,00*	
Lunar II	us	119,00	

**Händler  
willkommen**

**Tel. 0 45 21- 48 73**  
Fax 0 45 21- 10 25

**Montag-Freitag  
12.00 - 20.00 Uhr**

# 実況 WINNING ELEVEN GOAL STORM

Erscheint Oktober/ PlayStation / Konami / 1-2 Spieler

**Konamis erster Sporttitel für die PlayStation ist nach dem riesigen Erfolg von International Superstar Soccer auf dem SNES erwartungsgemäß eine Fußball-Simulation. Ganz offensichtlich an ISS orientiert, trotzdem mit neuem Titel, da soll noch einer durchblicken...**

Nun gut, schauen wir uns den Namen-Wirrwarr kurz genauer an. In Japan erscheint die PlayStation-CD mit dem Titel Winning Eleven, ist also identisch zum japanischen SNES-Modul. In Deutschland werden sich PS-Besitzer dagegen mit einem Silberling namens Goal Storm vergnügen, was nun mit International Superstar Soccer ungefähr soviel zu tun hat wie Albert Einstein mit der Abseitsregel. Die Konami-Mannen werden wohl

wissen was sie tun, werfen wir lieber einen Blick auf das Spiel. 14 Teams der J. League und zwei All Star-Mannschaften kicken für Euch um Meisterschaft, Pokal und Ehre; Trainings-Modus und Elfmeterschießen fielen flach. Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und taktische Varianten bringt Ihr wie gewohnt vor dem Anpfiff hinter Euch. Die rein aus Polygonen zusammengesetzten Kicker kontrolliert Ihr aus drei, jederzeit veränderbaren, Perspektiven. Wie bei der Saturn-

Konkurrenz Intern. Victory Goal eignet sich auch hier die höchste Darstellung am ehesten zum Spielen, da so natüergemäß die beste Übersicht gegeben ist. Für Schuß und Pass sind je eine Taste belegt, mit einer weiteren legt Ihr Euch den Ball ein Stückchen vor. Dem ersten Eindruck nach scheint das Gameplay ähnlich ausgereift wie auf dem SNES zu sein, wirkt durch die rüde Spielweise aber bei weitem nicht so realistisch. (Stephan) Muster von Dynatex



14 J. League-Teams stehen zur Wahl



Nach jedem Tor bricht ein wahrer Jubelsturm los



Der Schiri ist ein lockerer Geselle und läßt die meisten Fouls großzügig durchgehen



Die höchste Perspektive ist am übersichtlichsten



Plazierte, harte Schüsse kann der Torwart oftmals nur abklatschen...



... wodurch Ihr oftmals die Chance zu einem Nachschuß bekommt

## Direkte Ergebnisse, Tabelle und Saison-Statistik

GAME RESULTS	
第1ステージ 13節	
鹿島アントラーズ	0-11-01-01-01-00-10-11-01-00-10-11-01-0
ヴェルディ川崎	1-0-1-0-0-11-01-01-01-01-01-01-01-0
柏レイソル	0-10-1-0-10-10-10-10-10-10-11-01-00-10-1
浦和レッズ	0-11-01-0-1-00-11-00-11-00-11-01-00-11-0
ヴェルディ川崎	0-10-11-00-1-0-11-01-01-00-11-01-01-0
横浜マリノス	1-0-10-11-01-01-0-1-00-10-11-01-00-11-01-0
横浜フリューゲルス	1-0-10-11-00-10-10-1-0-10-10-10-11-01-00-1
ベルマルレ平塚	1-0-10-11-00-11-01-0-0-10-11-01-01-01-0
清水エスパルス	0-10-11-00-10-11-01-01-0-1-01-00-11-01-0
ジュビロ磐田	0-10-11-01-01-00-11-01-00-1-1-01-01-00-1
名古屋グアスタ	1-0-10-10-10-10-10-11-00-10-1-1-01-00-1
ガンバ大阪	1-0-10-10-10-10-11-00-10-11-00-10-1-0-11-0
セレッソ大阪	0-10-11-01-00-10-10-10-10-10-11-0-1-0
サンフレッチェ広島	0-10-11-00-10-10-11-00-10-11-01-00-10-1

Aus dieser Übersicht könnt Ihr ganz genau ablesen, welches Team gegen welches Team zur Höchstform aufläuft

GAME RESULTS		試合数	勝利	敗北	得点	失点	点差	ゴール	アシスト	ゴールキーパー	レフト
1	ヴェルディ川崎	13	12	1	36	18	+18	31	1	0	0
2	鹿島アントラーズ	13	8	5	26	21	+5	27	11	4	5
3	浦和レッズ	13	8	5	25	25	0	21	11	7	5
4	横浜マリノス	13	8	5	25	23	+2	15	8	6	6
5	清水エスパルス	13	8	5	25	18	+7	13	5	10	4
6	浦和レッズ	13	8	5	25	18	+7	22	4	11	7
7	横浜マリノス	13	8	5	24	22	+2	17	5	11	8
8	ジュビロ磐田	13	8	5	24	21	+3	22	1	12	6
9	横浜フリューゲルス	13	4	9	15	16	-1	21	5	13	6
10	セレッソ大阪	13	4	9	14	10	+4	22	12	10	8
11	ガンバ大阪	13	4	9	13	20	-7	26	6	7	6
12	サンフレッチェ広島	13	4	9	13	21	-8	23	12	5	5
13	名古屋グアスタ	13	4	9	12	18	-6	29	11	8	7
14	柏レイソル	13	3	10	11	14	-3	26	12	19	8

Die Tabelle ist nach englischem Muster (wie diese Saison auch in der Bundesliga) gestrickt, d.h. bei einem Sieg gibt es drei Punkte



Das Tabellenplatz-Diagramm ist eine nette Spielerei, mehr aber auch nicht

PLAYSTATION HARDWARE  
 PLAYSTATION dt 50Hz inkl. Antennenkabel  
 und Joypad 569.00  
 PLAYSTATION us 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel,  
 220/110V-Spannungswandler, Joypad

PLAYSTATION ZUBEHÖR  
 Joypad (Sony) dt 59.90  
 Joypad (Hori) jp 189.90  
 Joypad (ASCII-Ware) jp 199.90  
 Joypad (NeGcon) jp 139.90  
 Memory Card dt 49.90  
 Maus 49.90

PLAYSTATION SOFTWARE  
 Ace Combat jp 159.90  
 Aquanauts Holiday jp 139.90  
 Destruction Derby dt 99.90  
 Falkata jp 139.90  
 Gundam jp 99.90  
 Gunners Heaven dt 89.90  
 Jumping Flash dt 89.90  
 Kill the Blood dt 89.90  
 Lemmings 3D dt 89.90  
 Lovastorm dt 89.90  
 Rapid Load dt 89.90  
 Ridge Racer dt 99.90  
 Starblade Alpha jp 139.90  
 Tekken jp 149.90  
 The Last Ninja 3 dt 89.90  
 Viper dt 99.90  
 Fragen Sie auch nach den PLAYSTATION  
 Neuheiten aus Japan und den USA.

# aRJay

UNSER LADENLOKAL  
**JUMP RUN**  
 K Ö L N

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 (Ladenpreise können abweichen)

**DER STICHTAG:**

**21. SEPTEMBER '95**

**DAS SYSTEM:**

**SONY PLAYSTATION**

**DER PREIS:**

**DM 569.-**

**ODER AB DM 28.- MONATLICH**

Die aRJay-Ratenfinanzierung - Effektiver Jahreszins: 13.9% - Laufzeit 12 oder 24 Monate

Wir können Ihnen natürlich auch SATURN - NEO GEO CD - 3DO - Grundgeräte und/oder auch  
 nur Software für alle Systeme finanzieren - Mindestbestellwert: DM 500.-

**Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen bei uns an - Unverbindlich!**

# 0221 - 12 10 67

**!!! BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!**

NEO GEO CD HARDWARE  
 NEO GEO CD 50Hz inkl. Antennenkabel, zwei  
 Joypads, Netzteil 459.00  
 NEO GEO CD 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei  
 Joypads, Netzteil 459.00

NEO GEO CD ZUBEHÖR  
 Joypad 69.90  
 Joypad 119.90  
 RGB-Scart-Kabel (auch für 50Hz) 39.90  
 Umbau 50/60Hz 69.90  
 Umbau us/jp 69.90  
 Umbau 50/60 und us/jp 99.90

NEO GEO CD SOFTWARE  
 Aero Fighters III (Sept.) 139.00  
 Art of Fighting I 119.00  
 Art of Fighting II 119.00

Astral Fury II 119.00  
 Astral Fury Special 139.00  
 Astral Fury III 139.00  
 Art of Fighting '94 139.00  
 Last Resort 109.00  
 Lufstar 139.00  
 Samurai Shodown I 129.00  
 Samurai Shodown II 139.00  
 Savage Reign 139.00  
 Super Sidekicks III 139.00  
 Viewpoint 129.00  
 Windjammers 139.00  
 World Heroes Perfect 139.00  
 Fragen Sie auch nach NEO GEO CD Neuheiten!

SATURN HARDWARE  
 SATURN dt 50Hz  
 inkl. AV-Scart-Kabel und Joypad 749.00  
 SATURN us 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel,  
 220/110V-Spannungswandler, Joypad und  
 Virtua Fighter 999.00

SATURN ZUBEHÖR  
 Joypad dt 44.90  
 Joyboard dt 89.90  
 Lenkrad (Arcade Racer) dt 129.90  
 Maus dt 74.90  
 Memory Card dt 109.90  
 6-Spieler Adapter dt 129.90  
 MPEG-Modul (ab Oktober) dt  
 Photo-CD System (ab Oktober) dt  
 CDX-Adapter (für Import CD's) 89.90

SATURN SOFTWARE  
 Astal jp 119.90  
 Bug! dt 109.90  
 Clockwork Knight dt 139.90  
 Daytona USA dt 139.90  
 Gran Chaser jp 139.90  
 Mystery Mansion dt 119.90  
 Panzer Dragoon dt 119.90  
 Pebble Beach Golf dt 139.90  
 Pretty Fighter X jp 139.90  
 Shinobi jp 139.90  
 Victory Goal dt 139.90  
 Virtua Fighter dt 139.90  
 Fragen Sie auch nach den SATURN-Neuheiten  
 aus Japan und den USA.

3DO HARDWARE  
 Goldstar 3DO dt PAL 50Hz 749.00  
 Panasonic 3DO FZ-10 us NTSC 60Hz 999.00  
 Panasonic 3DO FZ-10 us RGB 60Hz 1099.00  
 Panasonic 3DO FZ-10 uk PAL 50Hz 999.00

3DO SOFTWARE  
 3DO-Neuheiten ständig am Lager

JAGUAR  
 Fragen Sie auch nach unseren Jaguar Neu-  
 heiten und Angeboten!

SUPER NES  
 Fragen Sie auch nach unseren Super NES  
 Neuheiten und Angeboten USA!

MEGA DRIVE  
 Fragen Sie auch nach unseren Mega Drive  
 Neuheiten und Angeboten!

32X (\*solange Vorrat reicht)  
 32X-Adapter dt \*299.00  
 32X-Spiele am Lager

aRJay-Games - Ebertplatz2 - 50668 Köln  
 Fon: 0221-12 10 67 Fax: 0221-12 56 76  
 Wir versenden alle Module in der Sicher-  
 heitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versand-  
 kosten. Bestellungen bis 17:00 werden noch  
 am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendun-  
 gen werden ohne vorherige Absprache  
 NICHT mehr angenommen.



Aus der Sicht Eures Helden sieht die Polygonwelt schon ganz anders aus



Im ersten Level werdet Ihr von dieser Super-Magie einfach weggeputzt



Auch die Shurikens eignen sich hervorragend als Fernwaffe

# Riglordsaga

K.A./ Saturn/ Sega/ 1 Spieler

**Sega startet mit einem auf dem Shining Force-Prinzip basierenden Spiel in die Saturn-Rollenspielliga**

Der dunkle Fürst Genusai hat das Königreich Queensland an sich gerissen und den Thronfolger Prinz Arthur verbannt. Dieser läßt sich das natürlich nicht gefallen und zieht mit seinen drei Freunden aus, um dem Dunkelmann das Fürchten zu lehren. Bevor er aber seine verdiente Rache

bekommt, muß sich unser Prinz erst einmal durch etliche Levels kämpfen und eine Vielzahl von Gegnern erledigen. Vor jedem Kampf seht Ihr eine Unterhaltungssequenz, die Euch auf dem Laufenden hält und die Geschichte weitererzählt. Dann geht es ab ins Kampfgetümmel. Die verschiedenen Landschaften und Charaktere sind alle in Polygonkleider gezwängt worden, die danach mit reichlich Texturen versehen wurden. Wie bei Virtua Racing oder



Waffen und Magieradius werden genau angezeigt

Daytona gibt es auch bei Riglordsaga verschiedene Perspektiven. Mal seht Ihr die Kämpfer von schräg oben, dann zoomt die Kamera heran oder Ihr könnt sogar die Umgebung aus der Sicht eines der Helden betrachten. Gezogen wird wie bei einem Strategiespiel rundenweise. Sobald Ihr Euren Charakter bewegt habt, könnt Ihr einen Gegner angreifen, Magie einsetzen oder Gegenstände benutzen. Je nach Spielfigur könnt Ihr verschiedene Angriffe ausführen, so hat z.B. der Samurai Musashi Wurfsterne, Katana oder eine schnelle



Sobald Ihr einen Charakter ziehen wollt, seht Ihr an der Rasterung, wie weit er gehen kann



Sobald ein Zweikampf stattfindet, zoomt das Bild heran

Handkannte zur Verfügung. Natürlich hat das Gelände und die Stärke des einzelnen Kämpfers einen hohen Einfluß auf den Fight. Wer jetzt denkt, das sei genau das richtige für seinen Saturn, der sollte trotzdem vorsichtig sein, denn nur hartnäckige Import-Strategen werden an Riglordsaga Ihre Freude haben. Der Rest der glücklichen Saturnbesitzer sollte auf eine, hoffentlich bald erscheinende, englische Version warten.

Steht Euch in der Kampfsequenz eine Wand im Weg, wird diese kurzzeitig transparent



Manche Charaktere verlassen sich nur auf ihre magischen Fähigkeiten



## Saturn

Sega Saturn dt ohne Spiel	729.00
Sega Saturn dt mit 3 Spielen	999.00
Astal jap	109.90
Bug us	89.90
Daytona USA dt	109.90
Clockwork Knight 2	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius jap	109.90
Race Drivin jap	109.90
Shinobi jap	99.90
Street Fighter Movie	129.90
Suiko Enbo Fighting	129.90
TV Anime Slam Dunk	129.90
Virtua Fighter dt	109.90
Virtua Fighter Remix jap	109.90
Virtua Volleyball jap	139.90
Phantastic Pinball jap	129.90
Victory Goal dt	109.90
Joypad	49.90
Virtua Stick	99.90
Lenkrad	119.90
RGB-Kabel	29.90
Converter für Importspele	69.90
6-Button-Pad	49.90

## PlayStation

PlayStation jap RGB + 1 Spiel	829.00
PlayStation dt ab 21. September	569.00
Ace Combat	139.90
Arc The Lad	139.90
Dragon Ball Z	139.90
Gunners Heaven	139.90
Gundam	139.90
Grand Stroke	139.90
Falcata (Strategiespiel)	109.90
Jumping Flash	139.90
Philosoma	139.90
Ridge Racer	139.90
Tekken	139.90
Toh Shin Den	139.90
Raiden Project	149.90
Rayman	139.90
Starblade Alpha	139.90
Street Fighter Movie	139.90
Zero Devide	139.90
Memory Card	59.90
Winning Eleven	139.90
Zeitgeist	139.90
V-Tennis	149.90
Joypad	74.90
Namco Joypad	139.90

## 3DO

Panasonic FZ-10 NTSC + Gex	699.90
Panasonic FZ-10 Pal + 1 Spiel	749.90
Flightstick Pro	149.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Another World	99.90
Battle Chess	79.90
Captain Quazar	99.90
Crash'n Burn	89.90
FIFA International Soccer	89.90
Flying Nightmares	89.90
Slam'n Jam	99.90
Gex	89.90
Hell	99.90
Killing In Time	99.90
Wing Commander 3	84.90
Escape From Monster Manor	79.90
Flashback	89.90
Novastorm	99.90
Need For Speed	89.90
Panzer General	89.90
Road Rash	89.90
Space Hulk	94.90
Shock Wave	89.90
Shock Wave: Operation Jumpgate	79.90
Super Street Fighter	99.90
Syndicate	89.90
Trip D. (Tetris)	89.90
Theme Park (kompl. dt.)	99.90

## Jaguar

Jaguar CD-ROM	359.90
Flashback	119.90
Fight For Life	119.90
Power Drive	119.90
Syndicate	119.90
Theme Park	129.90
Sensible Soccer	109.90
Super Burn Out	119.90
Ultra Vortex	129.90
Rayman	119.90

## Super Nintendo

Bass Masters Classic (Angelspiel)	109.90
Batman Forever	129.90
Fatal Fury Special dt	109.90
Flintstones dt	89.90
Fever Pitch Soccer	99.90
International Superstar Soccer dt	99.90
Jungle Strike dt	99.90
NBA Jam Tournament Edition dt	89.90
NBA Live '95 dt	109.90

# O.I.T.

Order In Time  
Laden und Versand in  
Stuttgart  
Silberburgstraße 171  
70178 Stuttgart  
(S-Feuersee)

## Sonderangebote

Earthworm Jim (SN) dt	79.90
Legend O. T. M. Ninja (SN) dt	49.90
FIFA Soccer dt (SN)	59.90
Super Street Fighter (SN/PAL)	89.90
Rock'n Roll Racing dt (SN)	59.90
WWF Raw (SN)	49.90
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90
Tecmo Super Baseball us	74.90

## Zeitschriften

EGM us	17.00
EGM 2 us	17.00
Super Famicom Fan jp	25.00
Saturn Fan jp	25.00
PSX Fan jp	25.00
3DO Fan jp	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00



Versand: Mo - Fr: 10.00 - 18.30  
Sa: 10.00 - 14.00

Ladenpreise können variieren

## Lieferbedingungen

Porto: 8.- DM  
Bestellungen ab 200.- DM portofrei  
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt  
Bestellungen werden am selben Tag verschickt  
Wir akzeptieren alle Kreditkarten  
Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich

\* Täglich Neuheiten \*

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind  
willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

Mega Man X2 dt	129.90
Super Turrican 2 dt	99.90
Stargate dt	89.90
Front Mission jp limitiert	149.90
Killer Instinct	139.90
Return Of The Jedi dt	49.90
Indiana Jones dt	49.90
Justice League	89.90
Ninja Warrior	109.90
Hagane dt	99.90
Asterix & Obelix dt	129.90
Theme Park	109.90
Unirally dt	89.90
Weapon Lord us	129.90
Yoshi Island jap	179.90

## SNES Rollenspiele

Robotrek	89.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire us	129.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Earthbound	129.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Ogre Battle us	129.90
Secret Of The Stars	129.90
King Arthur	129.90
7th Saga 2	129.90
Secret Of Evermore us	139.90
Crono Trigger us	139.90
Illusion Of Time dt	109.90
Final Fantasy III Hintbook	49.90
Breath Of Fire Hintbook	49.90

## Mega Drive

Action Replay Pro Mark 3	79.90
Battle Tech	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Dune 2	119.90
FIFA Soccer '95	57.90
Fever Pitch Soccer	89.90
J. League Soccer 2	79.90
Judge Dredd	99.90
Justice League	89.90
Light Crusader mit engl. Texten	139.90
Micro Machines 2: Turbo Tournament	79.90
NBA Live '95	57.90
NHL '95	57.90
NHL All Stars	119.90
NFL Madden '95	57.90
Phantasy Star IV us	144.90
Pete Sampras '96	99.90
Psycho Pinball	79.90
Primal Rage dt	109.90
Samurai Shodown	99.90
Shadowrun	89.90
Shining Force 2	119.90
Skeleton Krew	79.90
Story Of Thor	119.90
Street Racer dt	89.90
Super Street Fighter 2	99.90
Theme Park	94.90
Schlümpfe dt	79.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90
Weapon Lord us	129.90

## 32X

32X Grundgerät dt.	269.90
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	79.90
Metal Head	109.90
Motocross Championship	79.90
Virtua Racing Deluxe	89.90
NBA Jam dt	79.90
Stellar Assault	99.90
WWF Raw	79.90
Motherbase	89.90

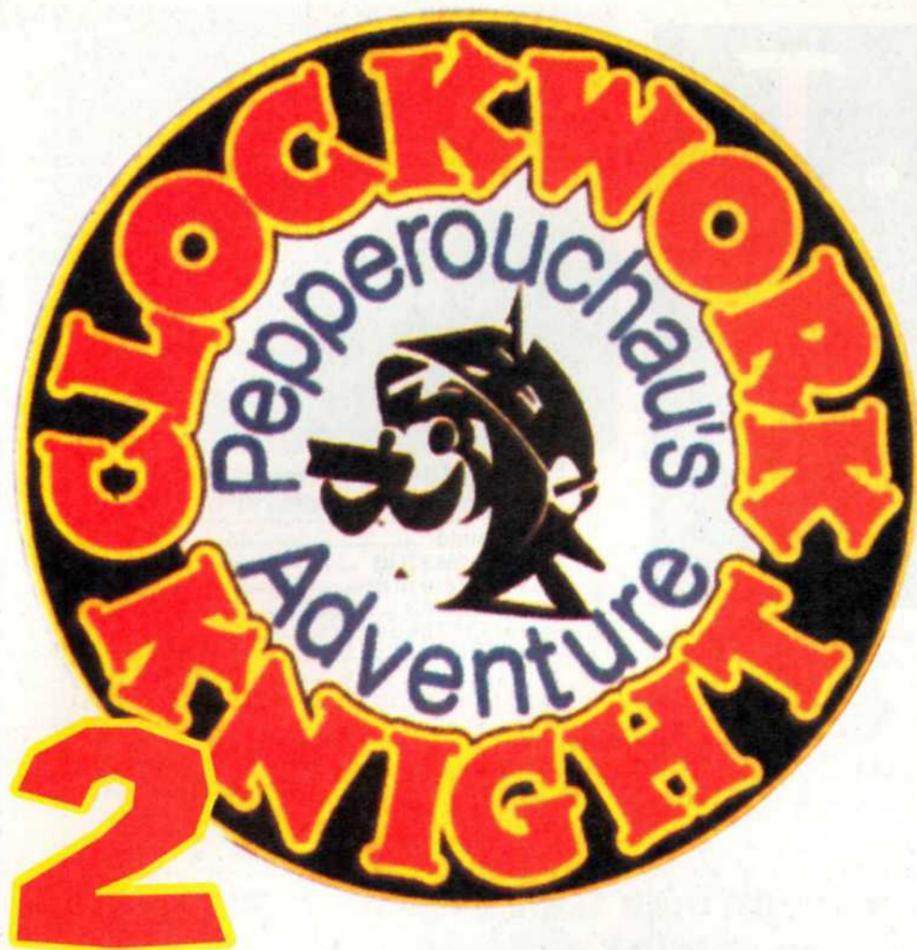
## Mega CD

Grundgerät dt + Eternal Ch. limitiert	329.90
CDX Pro	69.90
Earthworm Jim dt	89.90
Ecco 2 dt	89.90
Eternal Champions us	89.90
Fatal Fury Special dt	89.90
Lunar The Silver Star us	109.90
Lunar Eternal Blue	109.90
Samurai Shodown dt	89.90
Schlümpfe dt	89.90
Snatcher dt	89.90
Shining Force dt	89.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Dungeon Master 2 dt	69.90

## Neo Geo CD

Super Sidekicks 3	119.90
Savagereign	119.90
Windjammers	119.90
Panic Bomberman	119.90
Galaxy Fight	119.90
Fatal Fury 3	119.90
World Heroes Perfect	119.90
Pulstar	119.90

# Tel: 0711 - 616485 oder 613758



Erscheint Oktober/ Saturn/ Sega/ 1 Spieler  
**Sega hat mit Ihrem doch recht ordentlichen Clockwork Knight nichts anbrennen lassen und schiebt nach so kurzer Zeit einen verbesserten zweiten Teil nach**

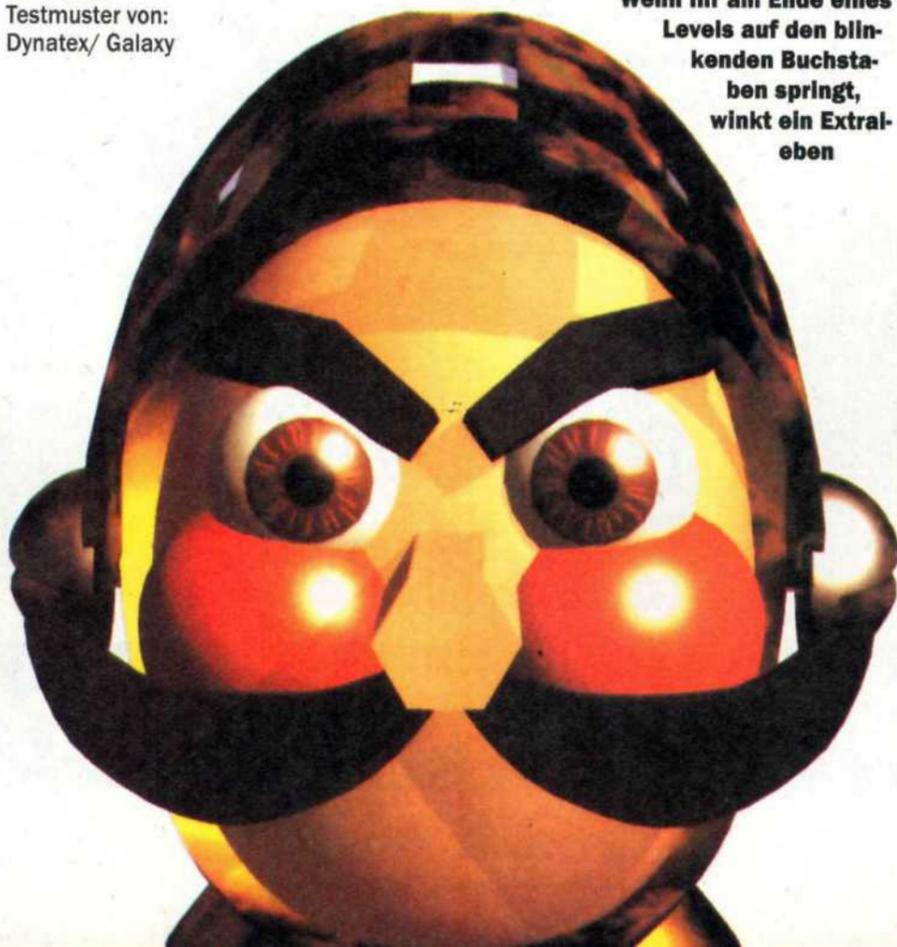
**C**lockwork Knight 2 fängt genau da an, wo der erste Teil geendet hat, das könnt Ihr ruhig wörtlich nehmen! Denn just in dem Augenblick, in dem Tongara sich über seine Freundin beugt um sich nach deren Befinden zu erkundigen, kommen zwei Metallfledermäuse angesaut und stehen ihm seine Angebotete aus den Armen. Da bleibt Tongara nichts anderes übrig, als sich nochmal auf den Weg zu machen und Chelea erneut zu befreien. Wie im Vorgänger stellen sich die Levels wieder in der Seitenansicht dar. Nur daß diesmal mehr mit Zoomeffekten gearbeitet wurde und Ihr öfters mal in den Hintergrund springt, fährt oder gar mit einer Kanone dorthin befördert werdet. Ein Vorspann sowie Zwischenspanne sind genauso wieder mit von der Partie wie die kleine Levelübersicht, auf der

Tongara von Abschnitt zu Abschnitt läuft. Das Bonusspiel, in dem Ihr gegen bare Münzen wieder um Zusatzleben spielen könnt, wurde unverändert aus dem ersten Teil übernommen. Als Extras findet Ihr wieder Münzen, 1up und 3up, sowie drei verschiedene Schlüssel, die Eurem Helden Energie zurück geben. Bewegungen und Aktionen unseres Helden wurden nicht aufgebohrt. Nach wie vor kann Tongara springen, rennen, mit seinem Schlüssel zustechen und Gegenstände tragen bzw. werfen.

Testmuster von:  
 Dynatex/ Galaxy



Im Bonuspiel könnt Ihr mit guten Augen etliche Extraleben erspielen



In diesem Ei befindet sich ein Extrasymbol, das Tongara meist verlorengegangene Energie zurückgibt



Mit seinem Schlüssel kann Tongara auch Treppen hochkurbeln



Mit dem Schutzschild könnt Ihr unbeschadet durch die Gegner flitzen



Wenn Ihr am Ende eines Levels auf den blinkenden Buchstaben springt, winkt ein Extraleben



Mit der Kanone befördert Ihr Tongara in den Hintergrund und zurück



Auch Gegner können wieder betäubt und anschließend als Wurfgeschöß mißbraucht werden

# Wertung, so läuft's...

An dieser Stelle wollen wir vor allen Dingen Neulesern eine kleine Bedienungsanleitung an die Hand geben

### Kauf-Empfehlung:

Eine Gold Game-Auszeichnung bekommen nur Spiele, die mindestens 85 % Fun bekommen haben.



### Leser-Steckbrief:

**Name:** Daniel Diehl  
**Wohnort:** Hachenburg  
**Geboren:** 21.05.1979  
**Hobbies:** Filme mit Thomas drehen, Kochen und Zaubern  
**Lieblingsspiele:** Secret Of Mana, Super Street Fighter, Sunset Riders

Jeden Monat laden wir einen Leser in die Redaktion ein. Schickt einfach ein aktuelles Paßbild an unsere Adresse, Stichwort "Ich will".

**TEST MEGA CD II**

**Shining Force CD**

Auf diesem Silberling wurden gleich drei eigenständige Abenteuer gebannt

**MEGA CD II**  
 Strategie / 1 Spieler

Bei Shining Force CD hat sich Sega die Arbeit im Prinzip recht einfach gemacht. Statt ein eigenständiges Spiel für die Mega-CD II zu kreieren, hat man einfach ein bereits existierendes Spiel, das schon auf dem 16-Bit-Format gelaufen ist, auf ein 32-Bit-System übertragen. In diesem Fall ist es das japanische Action-RPG "Shining Force".

Das Spiel ist ein Action-RPG, das sich über drei Abenteuer erstreckt. In jedem Teil steuert der Spieler einen Helden, der in einer fantastischen Welt kämpft. Die Grafik ist in 3D gehalten, was für die Mega-CD II ein großer Schritt nach vorne ist. Die Steuerung ist intuitiv und ermöglicht es dem Spieler, sich in der Welt frei zu bewegen und zu kämpfen.

Das Spiel ist in drei Teile unterteilt: "The Legend of the Holy Grail", "The Legend of the Holy Grail II" und "The Legend of the Holy Grail III". Jeder Teil hat seine eigenen Charaktere und Storylines, aber sie sind alle miteinander verbunden.

Die Grafik ist in 3D gehalten, was für die Mega-CD II ein großer Schritt nach vorne ist. Die Steuerung ist intuitiv und ermöglicht es dem Spieler, sich in der Welt frei zu bewegen und zu kämpfen.

Das Spiel ist in drei Teile unterteilt: "The Legend of the Holy Grail", "The Legend of the Holy Grail II" und "The Legend of the Holy Grail III". Jeder Teil hat seine eigenen Charaktere und Storylines, aber sie sind alle miteinander verbunden.

Das Spiel ist in drei Teile unterteilt: "The Legend of the Holy Grail", "The Legend of the Holy Grail II" und "The Legend of the Holy Grail III". Jeder Teil hat seine eigenen Charaktere und Storylines, aber sie sind alle miteinander verbunden.

### Meinungskasten:

Hier gibt einer der Tester, jedes Spiel wird von mindestens zwei erfahrenen Redakteuren unter die Lupe genommen, seine persönlichen Eindrücke wieder.

### Wertungskasten:

Er beinhaltet die Gesamtnoten beider Tester und wichtige Informationen über das Spiel.

Bei der **Grafik-Wertung** kommt es im wesentlichen auf die Farbenbracht, der Animation sowie das Scrolling und dem Abwechslungsreichtum der Grafik an.

Beim **Sound/FX** werden Komposition, Soundeffekte und vor allen Dingen das Übereinstimmen mit dem Spielgeschehen beurteilt.

Ausschlaggebend für den Kauf ist jedoch die **Fun-Wertung**, in der zwar noch einmal die Grafik und Soundwertung miteinfließen, aber keinen großen Einfluß mehr haben. Vielmehr sind Spielspaß, Dauer motivation, Schwierigkeitsgrad, Umfang sowie, Genre-abhängig Mehrspieleroptionen entscheidend.

## Geschmacksache

	Donkey Kong Land GB	Castlevania X SNES	Comix Zone MD	Tekken PS	Clockwork Knight II SAT	Motor Toon GP PS
	sehr gut ●●●●	sehr gut ●●●●	gut ●●●●	super ●●●●●●	gut ●●●●	gut ●●●●
	- ■	mittel ●●	gut ●●●●	super ●●●●●●	- ■	super ●●●●●●
	- ■	gut ●●●●	gut ●●●●	super ●●●●●●	sehr gut ●●●●●●	sehr gut ●●●●●●
	sehr gut ●●●●	- ■	gut ●●●●	super ●●●●●●	sehr gut ●●●●●●	super ●●●●●●

# DIE BESTEN VIDEOSPIELE

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.

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.

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 T.E.

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.

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 Level-design und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

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 Run 93%

## Super Mario World 2 - Yoshi Island

Miyamotos neuester Geniestreich bietet Level-design in Perfektion mit unzähligen Secrets. Durch Yoshi als Akteur ergeben sich zudem unzählige spielerische Möglichkeiten. Der eigenständige Grafikstil, Special Effects durch den FX2-Chip und Musik mit der typischen Nintendo-Süße sorgen für den technischen Rahmen.

Nintendo Shoot'em Up 91%

## Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

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

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.

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 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.

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.

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.

Electronic Arts/Bullfrog Strategie 88%

## Theme Park

Mega Drive (Mega Fun 06/95 S.68)

Die Vorzeige-Simulation besticht durch hohen Benutzerkomfort, gigantisches Motivationspotential und einer Spielkultur, die ihresgleichen sucht.



# Captain Commando

Prügelspezialist Capcom bringt für das Super NES erneut ein Spiel ihres Lieblingsgenres

**SUPER NINTENDO**

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Automatenhersteller Capcom, seither auf Prügelspiele spezialisiert, sorgt jetzt mit einem weiteren Modul für diese Spiele-Sparte. Man nehme als Grundlage das erfolgreiche Final Fight und vermischt dieses

mit einer Portion Knights of the Round, und was dabei herauskommt nennt man dann Captain Commando. So ähnlich dürfte es bei der Programmierung dieses Spieles zugegangen sein. Ziel des Games ist es, als vierköpfige Mannschaft die Schreckensherrschaft einer außerirdischen Macht zu beenden. Diese Commando-Gruppe



Mit seinem Schwert hat Ninja Ginzu eine große Reichweite



**Markus:** Nach langer Ebbe im Prügel-Genre wird den SNES-Spielern mit Captain Commando erneut ein Game im Final Fight-Stil geboten. Zwar ist Capcom mit dem Release ihres Moduls ein wenig spät dran, denn Grafik und Sound kommen den heutigen Qualitätsansprüchen nicht mehr nach. So prügelt Ihr Euch also in den neun Levels mit einer abwechslungsreichen Feindes-

schar, die Ihr mittels unterschiedlicher Attacken und Spezial-Angriffe schnell zur Strecke bringt. Allerdings fehlt mir bei dem monotonen Spielablauf die spielerische Abwechslung, denn ein paar Extras wie Bonuspunkte oder Waffen bieten auf Dauer einfach nicht genug. Lediglich der vorhandene Zwei-Spieler-Modus sorgt noch für einen kleinen Motivationsanstieg. So bewegt sich Captain Commando letztendlich auf einem überdurchschnittlichen Spielspaß-Niveau, das nur wahre Prügelfans zu begeistern vermag.

besteht aus einer messerstechenden Mumie, einem überintelligenten Baby, einem schwertschwingenden Ninja, sowie zuguterletzt dem durchschlagkräftigen Captain. Genre-typisch sind die spielerischen Elemente altbacken. Es gilt nach wie vor, Feinde en Masse im Straßenkampf zu besiegen, ohne dabei selbst den kürzeren

zu ziehen. Hierbei helfen Energieauffrischer, Extrawaffen oder Bonuspunkte, um das Ziel sicher zu erreichen.



Nach jedem Level erwartet Euch ein Obermütz

**TEST SUPER NINTENDO**

**HERSTELLER:** CAPCOM  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 9  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 109,- DM  
**MUSTER VON:** AVALON



Preise für Saturn und PSX auf Anfrage!

## M.C. Game

PC-Komplettsysteme, Hardware, Software

**SNES:**

Actraiser	59,95	PV
Adams Family Values (dt. Texte)	109,95	DV
Air Cavalry	99,95	US
Ardy Light Foot	59,95	PV
Barkley Shut up and Jam	59,95	PV
Battleclash (Super Scope)	109,95	US
Bazooka Blitzkrieg (Super Scope)	109,95	US
Blazing Skies	59,95	PV
Brainlord	119,95	US
Breath of Fire	129,95	US
Cacoma Knight in Bizyland	69,95	US
Captain Commando	119,95	DV
Dragon View	119,95	US
Dungeon Master	69,95	US
Earthbound	139,95	US
Earthworm Jim	69,95	DV
Equinox	49,95	PV
F1	119,95	DV
Fever Fitch Soccer	109,95	DV
FIFA Soccer	69,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	149,95	US
Flashback	49,95	DV
Flintstones	129,95	DV
Front Mission	179,95	OP
Ghoul Patrol	59,95	DV
Goof Troop	49,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	69,95	DV
Hagane	109,95	PV
Hyper V-Ball	59,95	PV

Lutia	59,95	US
Mechwarrior	49,95	PV
Metal Warriors	109,95	US
Micro Machines	49,95	DV
NBA Jam T.E.	109,95	DV
NBA Live 95	119,95	DV
NFL Quarterback Club	89,95	DV
Pilotwings	49,95	DV
Puzzle Bobble	119,95	DV
Return of the Jedi	79,95	DV
Robotrek	129,95	US
Sea Quest DSV	129,95	DV
Secret of the Stars	119,95	US
Shadowrun (dt. Texte)	119,95	DV
Soccer Kid	49,95	DV
Soccer Shootout	119,95	DV
Soulblazer	109,95	DV
Stargate	129,95	DV
Street Racer	129,95	DV
Super Bomberman 2	69,95	DV
Superman	79,95	DV
Super Pang	49,95	DV
Super Punch Out	119,95	DV
Super Star Soccer	119,95	DV
Super Turrican 2	109,95	DV
Syndicate	49,95	DV
Unirally	109,95	DV
Warlock	79,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	109,95	US
Yogi Bear	49,95	DV
Young Merlin	59,95	PV

**MEGA DRIVE:**

Alien Soldier	99,95	DV
Batman & Robin	109,95	DV

Combat Cars	49,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Dinosaurs for Hire	49,95	US
Fever Pitch Soccer	109,95	DV
FIFA Soccer	59,95	PV
Flink	49,95	DV
Flintstones	49,95	DV
Galahad	39,95	DV
Gunship	59,95	DV
Jimmy White's Whirlwind Snooker	99,95	DV
Kawasaki Super Bikes	89,95	DV
Light Crusader (engl. Texte-o.Ad.)	139,95	JV
Madden 95	49,95	DV
Mega Turrican	109,95	DV
Micro Machines 2	109,95	DV
Mickey Mania	69,95	DV
NBA Action 95	109,95	DV
NBA Live 95	79,95	DV
NFL Quarterback Club	69,95	DV
NHL 95	59,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star TV	159,95	US
Pirates Gold	119,95	US
Radical Rex	49,95	DV
Red Zone	99,95	DV
Road Rash 3	99,95	DV
Skeleton Krew	109,95	DV
Spirou	109,95	DV
Stargate	79,95	DV
Story of Thor	129,95	DV
Street Racer	109,95	DV
Striker	119,95	DV
Sword of Vermillion	39,95	DV
Syndicate	109,95	DV
Theme Park	109,95	DV

The Punisher	109,95	DV
Top Gear 2	119,95	US
Toughmen's Contest	99,95	DV
True Lies	79,95	DV
Wayne Gretzky Hockey	119,95	DV
Winter Olympics	39,95	DV
World Tournament Soccer	59,95	DV
X-Men 2	119,95	DV

**ATARI JAGUAR:**

Alien vs Predator	109,95
Flashback	119,95
Hover Strike	109,95
Iron Soldier	109,95
Pinball Fantasies	119,95
Syndicate	119,95
Super Burn Out	109,95
Thempest 2000	119,95
Theme Park	119,95
White Men Can't Jump	119,95
Zool 2	109,95

**SEGA SATURN:**

Astal	99,95	JP
Bug	89,95	US
Clockwork Knight 2	119,95	JP
Last Gladiators	149,95	JP
Shin Shinobi Den	109,95	JP
Virtua Fighter Remix	109,95	JP

**SONY PLAYSTATION:**

Ace Combat	159,95
Dragon Ball Z	149,95
Philosoma	149,95
Winning Eleven	149,95

Wir führen auch alle aktuellen Konsolen, z.B. Sega Saturn, Sony Playstation, Atari Jaguar, etc.

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) - Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

# Batman Forever

An der Kinokasse hat Batman am ersten Wochenende Jurassic Park geschlagen. Mal sehen, ob das Modul sich mit DKC am Ladentisch messen kann...

## SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

## GAME BOY

Beat'em Up / 1 Spieler

Nachdem es der Film sogar mit Spielbergs "Vorzeigehaustieren" aufnehmen konnte, sollte einem Erfolg auf dem Videospielektor eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Acclaim hat sich entsprechend bei der Entwicklung bemüht und gleich zwei ihrer neuen Verfahren zum Einsatz gebracht: Blue Screen-Technologie und Motion Capture-Verfahren sollen für ein echtes Film-Feeling sorgen. Apropos Film, zunächst einmal zur Story: Two-Face, ein schizophrener Irrer mit einer völlig entstellten Gesichtshälfte, überfällt die Bank von Gotham und ruft damit Batman auf den Plan, der

jedoch das Schlimmste nicht mehr verhindern kann. Als er am darauffolgenden Tag bei einem Besuch in seiner Firma Wayne Tech dem Wissenschaftler und großen Wayne-Bewunderer Edward Nygma das Budget für seine Erfindungen streicht, schlägt bei diesem die Erfurcht vor seinem Idol in blanken Haß um und Bruce Wayne hat von da an einen zweiten gefährlichen Gegner, den späteren Riddler. So richtig kompliziert wird es für Batman aber erst, als er sich als Bruce Wayne in die attraktive Polizeipsychologin Dr. Chase Meridian (Nicole rules!) verliebt und sie ihm gesteht, daß es für sie



Elektrische Stühle haben auch in der Zukunft nicht ausgesorgt



Vor jedem Level könnt Ihr verschiedene Gadgets auswählen



Batman beherrscht einen Uppercut, der uns aus gewissen anderen Acclaim-Spielen wohl bekannt ist



In diesem Abschnitt könnt Ihr die Gegner links und rechts einfach ins Jenseits befördern



Stellenweise wird durch das Parallax-Scrolling die Sicht verstellt



**Philipp:** Batman hat alles, was ein gutes Spiel braucht: Super Grafik, ein ausgezeichnetes Development und was das

wichtigste ist, es besitzt eine "saustarke" Lizenz! Auch wenn man ihn vermuten könnte, hier ist kein ironischer Unterton vorhanden, denn Batman Forever hat einige Stärken, die schlicht und ergreifend nicht zu leugnen sind. Die optische Aufmachung läßt bis auf DKC so ziemlich alles alt aussehen, was bisher auf dem Super Nintendo zu erblicken war. Der Sound hört sich eher wie das Gegenteil an, selten bin ich zu so unmotiviertem Gedudel auf Verbrecherhatz gegangen. Acclaims Investition in die Zukunft, sprich Motion Capture- und Blue Screen-Technologie, zahlt sich aus und hinterläßt einen sehr professionellen Eindruck. Was neben der bombastischen Lizenz noch zu beachten gewesen wäre, nämlich eine vernünftige Spielbarkeit, will ich natürlich auch nicht übergehen: Stellenweise spielt sich Batman Forever nicht besonders flüssig, ich kann die "Hold ons" (Ladezeiten) nicht mehr sehen, dennoch gewinnt man nie den Eindruck, daß hier sonderlich geschlampt worden wäre. Insgesamt sind es jedoch fraglos die ganz oben genannten drei Punkte, die Batman Forever zum Hit machen.



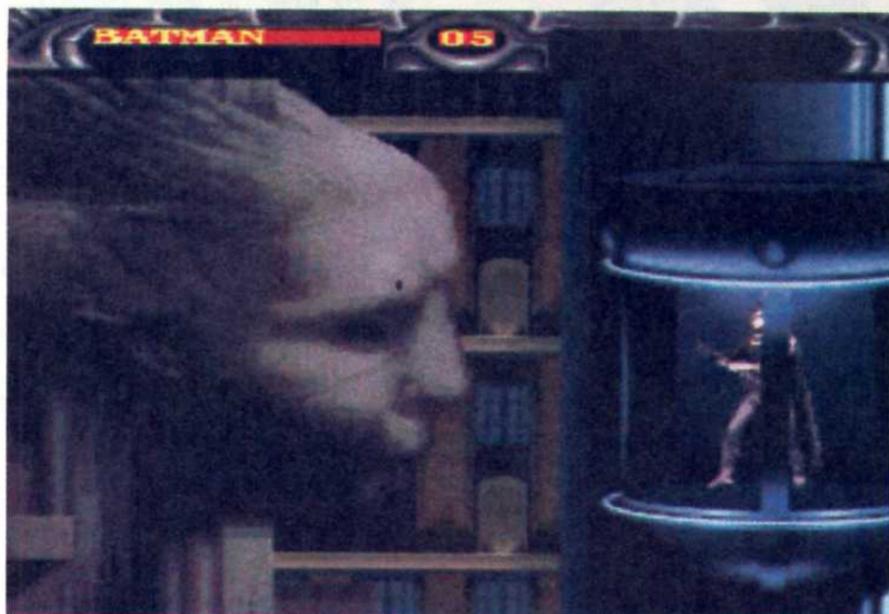
**Stephan:** Der Genre - Mix aus klassischen Beat'em Ups a la "Indiziertes Spiel I + II" und scrollenden Prügelgames wie bspw. Final

Fight entpuppt sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase fraglos als schmackhafter Cocktail. Zwar nerven die kurzen Pausen, bis ein neues Szenario entpackt wurde, dafür bekommt Ihr aber exzellente Grafiken geboten. Spiegeleffekte, Nebelschwaden und Explosionen verleihen der Optik

einen sehr realistischen Touch. Gleiches gilt für die digitalisierten Sprites, deren Bewegungen, ähnlich wie bei MK, von echten Kampfsportlern abgefilmt und dann konsolengerecht aufgearbeitet wurden. Durch die geringe Anzahl von gleichzeitig agierenden Gegnern artet das Gekloppe niemals in ein planloses Feuerknopfgedrücke aus, einzig der überlegte Einsatz aller Schläge und Tritte führt zum finalen Showdown. Das i-Tüpfelchen bei Batman Forever ist natürlich die phänomenale Lizenz, die wohl auch den letzten Zweifler überzeugen dürfte.

nur einen Mann in ihrem Leben gibt: Batman. Als Two-Face bei einer Benefiz-Veranstaltung im Zirkus von Gotham City die Familie des Artisten Dick Grayson tötet, bekommt Batman einen neuen Verbündeten: Robin. Aus dem großen Finale geht der schwarze Ritter natürlich als Sieger hervor und es heißt... BATMAN FOREVER! Acclaim entwickelte aus dem Comic-Movie eine Mischung aus Moral Kombot und Castlevania: Euer Held verfügt über ein stattliches Repertoire an Schlag- und Tritttechniken, wie z.B.

einen Roundhouse oder einen Uppercut. Gleichzeitig arbeitet Ihr Euch in bester Castlevania-Manier durch die zweidimensionalen Levels. Sowohl Batman als auch die Gegner wurden komplett digitalisiert und vor 3D-generierte Hintergründe gesetzt. Es ist auch möglich, zu zweit den Kampf gegen das Böse zu führen. Euer Kumpel übernimmt dann Robins Part. Beide Figuren verfügen über vier Gadgets (Batarang, Electric Pellet, etc.), die über spezielle Tastenkombinationen ausgelöst werden können.



Die Fresken am Gebäude der 2nd National Bank gerieten außergewöhnlich groß



Das Bat-Training findet im Bat-Cave auf Bat-Spiegelboden statt

## Batboy oder Batman?

Auf dem Game Boy ist die Bewegungsvielfalt joypadbedingt etwas geringer, dennoch beherrscht auch der Handheld-Batman den Uppercut und den Foot Sweep. Außerdem unterscheiden sich die Levels etwas von der 16-Bit-Version, Ihr beginnt z.B. gleich in der Bank, die auf dem Super Nintendo erst den zweiten Level bildet.



Batman macht auch nach einem Foot Sweep noch eine gute Figur



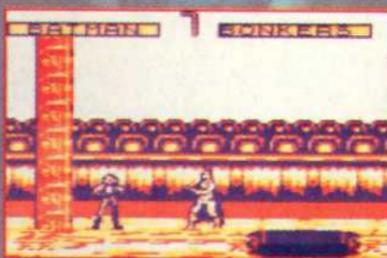
Im Sprung sieht Batman aus wie Littbarski im Stehen



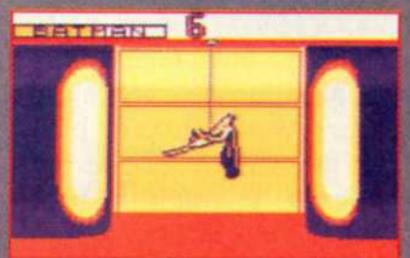
Morgens halb zehn in Deutschland, mal richtig Pause machen...



Der Dark Knight setzt zur Landung an



Ob männlich oder weiblich, Batman macht sie alle platt



Hangeln wie die Profis...

### TEST GAME BOY

**HERSTELLER:** ACCLAIM/PROBE  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** 7. SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PLAYSTATION/SATURN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 8  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 69,- DM  
**MUSTER VON:** ACCLAIM



### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** ACCLAIM/PROBE  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** 7. SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PLAYSTATION/SATURN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 8  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 139,- DM  
**MUSTER VON:** ACCLAIM



# Asterix & Obelix

Infogrames neuestes Asterix-Abenteuer gleicht einem Streifzug durch sämtliche Comic-Alben

**SUPER NINTENDO**

Jump'n Run / 1 Spieler

Cäsar unternimmt erneut einen verzweifelten Versuch, das rebellische gallische Dorf unter Kontrolle zu bringen. Mittels einer hohen Palisade, sowie einiger Schutztruppen hofft er endlich den langersehnten Frieden erzwingen zu können. Doch der stolze Römerherrscher hat die Rechnung mal wieder ohne Asterix und Obelix gemacht. Das schlagfertige Duo beschließt nämlich kurzerhand eine ausgiebige Reise zu unternehmen, um zum Abschluß Cäsar aus jedem Land ein Andenken zu überreichen, quasi als Zeichen ihrer absoluten Unbezwingbarkeit. Diese reichlich konstruierte Story ist natürlich eine gute Gelegenheit, die beiden Gallier durch eine Reihe von bekannten Comic-Alben zu führen. So beginnt das Abenteuer mit der "großen Überfahrt", um anschließend "bei den Briten" diverse Herausforderungen zu erleben. Das hüpf- und schlaglastige Game führt Euch ferner in die Heleviten, zu prähistorische Olympische Spiele sowie zum Abschluß ins feurige Hispania. Jeder Level wurde mehrfach unterteilt, zum Abschluß mit einem hilfreichen Passwort versehen und bietet ferner jeweils eine kleine Sonderaufgabe. So müßt Ihr bspw. in Britania ein kleines Rugby-Spiel absolvieren, während im

zweiten Level eine kleine Hyper Olympics-Einlage für Abwechslung sorgt. Von solchen Schmankerl mal abgesehen, bietet das restliche Gameplay jedoch Jump'n Run in Reinkultur. Mittels wohlgetimter Sprünge müssen zum einen Abgründe und Hindernisse überwunden werden, während handfeste Boxkünste Euch die Römer vom Leib halten. Laßt Ihr die Schlagtaste längere Zeit gedrückt, holen die beiden Gallier sogar zum allesvernichtenden Superschlag aus.



In "Londonium" solltet Ihr die rollenden Fässer als Plattform benutzen, um an die begehrten Items zu gelangen



Duckt Euch beim gefährlichen Faustschlag eines Centurios



Die kleine Rugby-Einlage erfordert blitzschnelle Reaktionen, damit man den heranstürmenden Gegnern rechtzeitig ausweicht



Durch einen Superschlag müßt Ihr im Gefängnis die Türen aufbrechen, um die gefangenen Gallier zu befreien



Im Gebirge sind Präzisions-Sprünge von Nöten



Die penetranten Römer verstecken sich auch in Gebüsch



Durch den Zaubertrank lauft Ihr für kurze Zeit unzerstörbar über den Screen

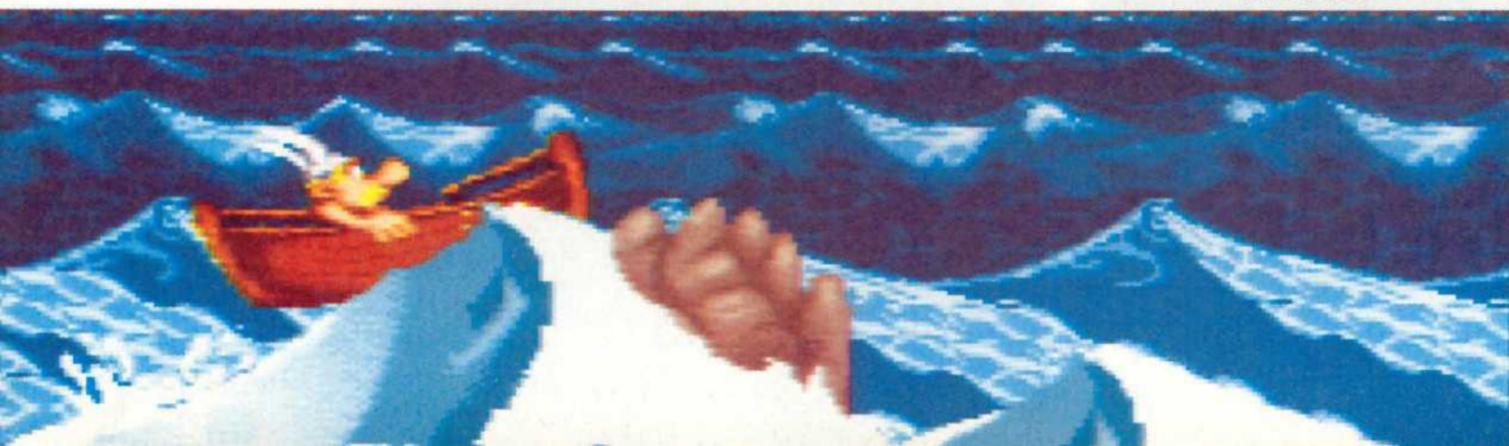


**Ulf:** Infogrames setzte der Comic-Lizenz kein Risiko aus. Statt neue Spielelemente zu entwickeln, besann sich die Software-

firma erneut auf bewährte Jump'n Run-Zutaten und rührte sie zu einer, in jeder Hinsicht soliden Gallier-Hüpferei zusammen. Egal ob zerbröckelnde Plattformen oder eine kleine Bootsfahrt, bei nahezu jeder Phase des Spiels kommt es zu Déja Vu-Erlebnissen. Das Ergebnis weiß jedoch durch sein abwechslungsreiches, aber hartes Leveldesign durchaus zu gefallen, wobei die Kombination - harte Gangart, keine Continues, sowie knappes Zeitlimits - das Modul zum potentiellen Joypadkiller werden läßt. In technischer Hinsicht überzeugt das Game durch eine gelungene Comic-Grafik mit einem gut aufgelegten, großen Obelix-Sprite und streckenweise einfallsreichen Soundtracks in guter Klangqualität. Jump'n Run-Fanatikern mit viel Sitzfleisch schlägt hier somit erneut die Stunde.

**TEST SUPER NINTENDO**

**HERSTELLER:** INFOGRAMMES / NINTENDO  
**DATENTRÄGER:** MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:**  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 20+  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** 129,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO



# Lothar Matthäus Super Soccer

Der Bayern-Star soll auch auf Konsole für Furore sorgen

**SUPER NINTENDO**

Sportspiel / 1-2 Spieler

vom Verletzungspech verfolgt, hat unser temperamentvoller Lothar momentan viel Zeit für seine Lolita und Gespräche mit Softwarefirmen, um seinen werbewirksamen Namen auch in der Videospieldomäne gewinnträchtig einzusetzen. So bolzt er mit seinen Kol-

legen, deren Namen übrigens durch minimale Änderungen nur fast den Originalen entsprechen, um Meisterschaft und Europacup, der Zwei-Spieler-Modus beschränkt sich auf Freundschaftsspiele. Spiellänge, Soundkulisse und Tastaturbelegung werden vor einem Match bestimmt, danach widmet Ihr Euch den taktischen Einstellungen. Plaziert Eure Spieler über ein spezielles Grid-Raster



**Stephan:** Wie es mir widerstrebt, dieses Spiel als absolute Niete einzustufen, wo doch einer meiner geliebten Bayern - Hoschis als Namensgeber

fungiert. Der von der PC-Presse überschwänglich als FIFA Soccer-Killer gefeierte Titel ist auf dem SNES absoluter Oberschrott. Ich habe nichts gegen ameisen große Spielersprites, wenn diese allerdings mit drei Animationsphasen praktisch über den ganzen Rasen

wetzen können, dann wirkt das ziemlich peinlich. Dieser Eindruck wird durch die schlappe Geschwindigkeit noch um ein vielfaches verstärkt, die ungenaue Steuerung komplettiert das spielerische Chaos. Positive Aspekte? Das Drumherum ist Standard, that's all folks! Daß sich der Zwei-Spieler-Modus als Krönung aller Ungeheimheiten auf Freundschaftsspiele beschränkt, ist nicht weiter schlimm, denn die Entwicklungsphase stand mit Sicherheit unter dem Motto: "Wenn schon schlecht, dann richtig schlecht!" Congratulations, they made it!



Ihr habt zwei Perspektiven zur Wahl, die bequem über die SELECT-Taste gewechselt werden können

**TEST SUPER NINTENDO**

HERSTELLER: OCEAN/KRISALIS  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich  
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
LEVELS: ENTFÄLLT  
BESONDERHEITEN: PASSWORT  
CA. PREIS: 139,- DM  
MUSTER VON: LAGUNA



punktgenau, wechselt lasche Hoschis aus und sagt Ihnen, ob sie stürmen oder mauern sollen. Fifa-like isometrisch oder aus der Vogelperspektive dirigiert Ihr fuzzielge Miniklötze über den Rasen, kickt das Leder flach oder in hohem Bogen zum eigenen Mann und vollendet mit einem satten Torschuß. Nach jedem Match dürft Ihr ein Passwort notieren.

# GROBI'S GAMESHOP

Täglich Neuheiten

0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

**Super Nintendo**

- Bomberman 2 dt. 79,-
- Chrazy Chase dt. 119,-
- Donkey Kong Count. dt. 125,-
- Dragon dt. 99,-
- Earthbound us. 149,-
- Earth Worm Jim dt. 99,-
- F-1 Championship dt. 129,-
- Hagane dt. 119,-
- Illusion of Time dt. 119,-
- Indiana Jones dt. 79,-
- Inter. Star Soccer dt. 119,-
- Justice League dt. 129,-
- Jungle Strike dt. 109,-
- Killer Instict us. Vorb.
- Kick Off 3 dt. 79,-
- Lothar Matthäus dt. 129,-
- Mario World 2 dt. Vorb.
- Micky Mania dt. 89,-
- NBA Jam Tour. dt. 129,-

- Pitfall dt. 89,-
- Puzzle Bubble dt. 119,-
- Primal Rage dt. Vorb.
- Pac Man 2 dt. 119,-
- Return off the Jedi dt. 79,-
- Realm dt. 129,-
- Shadowrun dt. 119,-
- Soul Blazer dt. 99,-
- Stargate dt. 126,-
- Samurai Showdown dt. 129,-
- Syndicate dt. 99,-
- Striker dt. 69,-
- Shotout Soccer dt. 119,-
- Super Turrigan 2 dt. 119,-
- Super Dropzone dt. 119,-
- Super Probetector dt. 89,-
- Theme Park dt. 129,-
- Unirally dt. 119,-
- Vortex dt. 69,-
- Wario Woods dt. 89,-
- Wild Guns dt. 129,-
- WWF Raw dt. 69,-
- X-Men dt. 129,-

**Playstation**

- Grundgerät jp. inkl. Spiel 999,-
- Ace Combat 159,-
- Ark the Lad 169,-
- Gunners Heaven 159,-
- Jumping Flash 159,-
- Killeak the Blood 169,-
- Night Striker Vorb.
- Philosoma 169,-
- Perfect Eleven 169,-
- Parodius 159,-
- Raiden Project 169,-
- Rayman 169,-
- Ridge Racer 159,-
- Street Fighter Movie 169,-
- Tekken 159,-
- Tohshinden 159,-
- Vampire 169,-

**Sega Saturn**

- Grundgerät jp. inkl. Spiel 999,-
- Bug us. 109,-
- Battle Monsters 129,-
- Daytona USA 129,-
- Panzer Dragoon 129,-
- Shinobi 139,-
- Street Fighter Movie 139,-
- Grundgerät dt. 1099,-
- Inkl. 3 Spiele 1099,-
- Bug dt. Vorb.
- Clockwork Knight 99,-
- Daytona USA 129,-
- Panzerdragon 109,-
- Victory Goal 99,-
- Virtua Fighter 129,-
- Jaguar dt. 399,-

**Neo Geo CD**

- Grundgerät inkl. Spiel 649,-
- Aero Fighters 2 99,-
- Art of Fighting 2 97,-
- ASO 2 87,-
- 3 Count Bout 129,-
- Fatal Fury 3 139,-
- Fatal Fury Special 95,-
- King of Fighters '94 129,-
- Last Resort 90,-
- Mutation Nation 129,-
- NAM 1975 87,-
- Puzzle Bobble 119,-
- Robo Army 129,-
- Samurai Showdown I 97,-
- Samurai Showdown II 139,-
- Super SidKicks II 97,-
- Super SidKicks III 129,-
- SengoKu 2 129,-
- Savage Reign 139,-
- Top Hunter 99,-
- Viewpoint 129,-

**SONY PLAYSTATION (dt.) 599,-**



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 0 55 22 / 7 58 25

**Viele weitere Artikel auf Lager**

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei



# Castlevania X

Konami setzt in altbekannter Tradition ihren Jump'n Run-Hit fort und hetzt einen Nachkommen der Belmonts auf den Blutsauger

**SUPER NINTENDO**

Jump'n Run / 1 Spieler

Vor 100 Jahren hat Simon Belmont zum erstmalig Graf Dracula in seine Schranken gewiesen. Aber der Fürst der Finsternis konnte sich befreien und beginnt mit einer Armee von Untoten und Geistern das Land erneut zu tyrannisieren. Natürlich dürstet es ihn auch nach Rache an der Belmont-Familie. Also befiehlt er seinen Untergebenen die Freundin und die Schwester von Richter Belmont zu entführen, einem direkten Nachfahren Simons. Nachdem dieser von der gemeinen Entführung erfahren hat, macht er sich natürlich sofort auf, seine holde Maid zu befreien. Wie in allen Vorgängern von Castlevania sind auch bei Vampiers Kiss die Levels in der Seitenansicht dargestellt. Als erstes kämpft Ihr Euch über Burggraben und -hof zum ersten Endgegner vor. Danach

warten der Ballsaal, die Katakomben sowie ein Glockenturm auf unseren Helden. Um sich der Skelette, Geister und Zombieritter erwehren zu können, bedient sich Richter der traditionellen Waffe der Belmonts: der Peitsche. Leider beherrscht Richter seine Peitsche nicht so perfekt wie Simon in Castlevania IV, denn von schräg schlagen oder sich Indiana Jones-like entlangzuhangeln gehört nicht zum Repertoire unseres Helden. Doch hat er wenigstens noch vier Extrawaffen zur Verfügung. Diese sind: Kreuz, Messer, Axt und Zauberspruch. Diese Hilfen müßt Ihr zunächst erst aufsammeln, und um sie dann wirkungsvoll einsetzen zu können, müßt Ihr noch über einen ausreichenden Herzchen-vorrat verfügen. Sobald Ihr 15 Herzen gesammelt habt, könnt Ihr auch einen Super-Special auslösen, der wie eine Smartbomb alle Gegner vom Bildschirm fegt. Damit unser Held nicht gleich vom Bildschirm gefegt wird, sobald er einen Treffer einstecken muß, haben Ihm die Programmierer eine Energieleiste beschert. Diese kann er durch Aufspüren von Fleischhappen wieder auffrischen. Sollte unser Peitschenschwinger doch einmal seinen letzten Atemzug gemacht haben, dann stehen Ihm noch drei Leben zur Verfügung, bevor Ihr den Continue-Bildschirm erblickt. Zusätzlich zu den unendlich Continues erhaltet Ihr nach jedem Level auch ein Passwort.



**Stefan:** Leider hat Konami nicht mehr die Sorgfalt walten lassen, wie wir sie von früheren Castlevania-Teilen gewohnt waren.

Zwar sind die Level immer irgendwie schaffbar, aber so richtig durchgetestet wurde das Spiel dann scheinbar doch nicht. Es gibt immer wieder Stellen, die Ihr ohne Energieverlust gar nicht meistern könnt. Manchmal stehen Euch Gegner auf einem Treppenabsatz im Weg und Ihr kommt einfach nicht an Ihnen vorbei, da sie sich partout nicht weglocken lassen wollen. Da hilft dann meist nur noch der Freitod. Negativ wirkt sich auch die Hintergrundgrafik aus, die man in der Form teilweise schon bei einem der Vorgängern gesehen hat. Technisch wurde ebenfalls abgebaut, denn von den Grafikfähigkeiten des SNES oder gar Mode 7-Effekten ist leider überhaupt nichts zu sehen. Somit ist das neueste Castlevania-Abenteuer nur etwas für Fans der NES-Teile, alle anderen sollten sich das Modul vor dem Kauf einmal genauer ansehen, oder gleich die Finger davon lassen.



Nervige Stellen gibt es leider mehr als genug



Haltet Euch im Burghof nicht zu lange an einer Stelle auf



Der halbe Stier ist schon in Castlevania X auf der Engine dabei gewesen



Die Medusenhäupter sind mehr als lästig



Der Endgegner des ersten Levels ist nicht besonders imposant

## Super-Specials



Super-Special Kreuz



Super-Special Messer



Super-Special Axt



Super-Special ohne Extra



Super-Special Flasche

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: KONAMI  
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
 ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST  
 UMSETZUNGEN GEPLANT: NEIN  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
 LEVELS: 6+  
 BESONDERHEITEN: PASSWORT  
 CA. PREIS: 140,- DM  
 MUSTER VON: KONAMI



# Pac Man 2

...kein ordinäres Jump'n Run, sondern ein interaktiver Cartoon

**SUPER NINTENDO**

Denkspiel / 1 Spieler

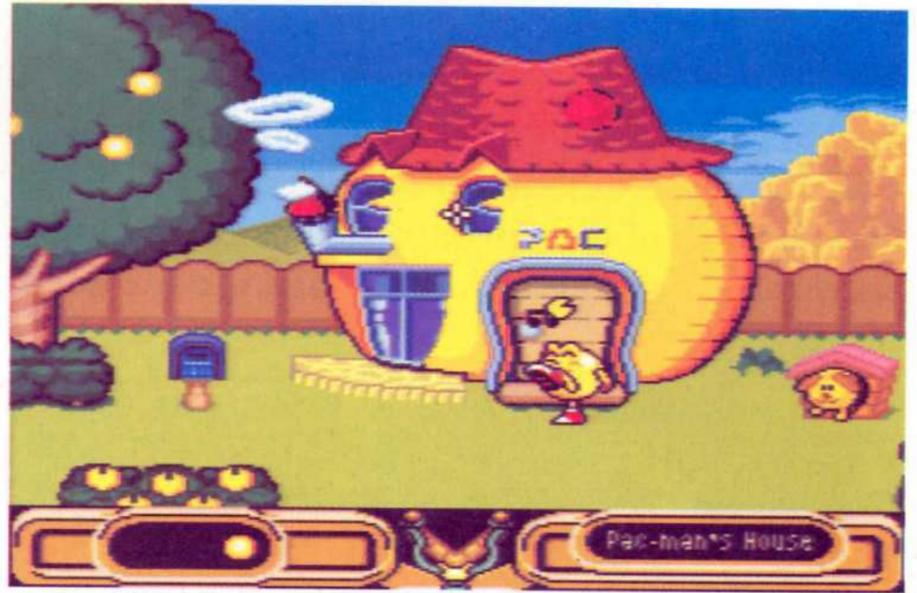
**P**ac Man Jr. braucht dringend ein Geschenk und Pac Baby seine Milch - die Familiensippe hält den leidgeplagten Pac Man ganz schön auf Trab. Doch statt wie in gewohnter Manier die gelbe Kugel hüpfen-derweise durch die Szenarios zu ziehen, müßt Ihr ihn mittels

"passiver" Befehle durch das Abenteuer, quasi als ständiger Schutzengel, dirigieren. So könnt Ihr Pac Man durch eine Steinschleuder auf Gegenstände aufmerksam machen oder vor lauern den Gefahren bewahren. Mittels des "Look"-Befehls schaut Pac Man ferner auf Wunsch in alle vier Himmelsrichtungen und ändert so seine Marschroute. In besonders gefährlichen Situationen hilft als



**Ulf:** Pac Man 2 entpuppt sich zu meiner Überraschung als ein kindergerechtes Denkspiel der putzigen und abwechslungsreichen Art. Um den gelben Hero gekonnt durch die Szenarios zu führen, bedarf es einer wohltuenden Kombination aus Gehirnschmalz, Geschicklichkeit, sowie einer Portion Geduld, da einige Rätsel nur durch hartnäckiges Pro-

bieren lösbar sind. Neben dem innovativen Gameplay ist es außerdem erfreulich, daß Namco das Spiel mit einigen netten Zwischenspielen, wie bspw. einem hammerharten Drachenflug oder dem original Arcadeautomaten würzte. Pac Land 2 ist aufgrund des unbeschwerten Spielverlaufs, den deutschen Texten und nicht zuletzt aufgrund der unendlich vielen Leben ein geradezu perfektes Modul für alle jüngeren Jahrgänge oder Zocker, die schlichtweg nach einem kurzweiligen Spiel suchen.



Nach dem Erfüllen eines Auftrages geht es zurück zum trauten Helm



Durch die Power-Pille geht es den vier Geistern wieder an den Kragen

finales Mittel oftmals nur noch eine Power-Pille, die Pac Man für eine kurze Zeit unverwundbar macht. Ihr solltet übrigens immer darauf achten, daß Pac Man bei guter Laune ist, da er sich sonst nur widerwillig dirigieren läßt und sich schwierigere Aufgaben nicht mehr zutraut.

**TEST SUPER NINTENDO**

**HERSTELLER:** NAMCO  
**DATENTRÄGER:** 8 MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 6+  
**BESONDERHEITEN:** DT. TEXTE, PASSWORT  
**CA. PREIS:** 129,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO



# HIGH SCORE GAMES

## 089 / 96 24 24 96



SEGA SATURN + VICTORY GOAL + DAYTONA USA + Virtua Fighter = 1039,-  
 SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER = 689,-

Video- und Computerspiele

**SUPER NINTENDO**

- Killer Instinct ..... us .. August
- S. Mario World 2 ..... jp ..... 199,-
- Weapon Lord ..... us ..... Sept.
- Batman Forever ..... dv ..... 119,-
- Chrono Trigger ..... us ..... Sept.
- Secret of the Stars ..... us ..... 119,-
- Demolition Man ..... dv ..... 119,-
- Asterix + Obelix ..... dv ..... 119,-
- Theme Park ..... dv ..... 129,-
- Primal Rage ..... dv ..... 139,-
- Shadowrun ..... dv ..... 129,-
- Demons Crest ..... dv ..... 99,-
- BC Kid ..... dv ..... 99,-
- Castlevania 2 ..... dv ..... 139,-
- Power Rangers 2 ..... dv ..... 129,-
- Prehistorik ..... us ..... 129,-
- Star Trek: Deep Space N. .... dv ..... 129,-
- Lost Vikings 2 ..... dv ..... 105,-
- Stargate ..... dv ..... 99,-
- NBA Jam T.E. .... dv ..... 79,-
- Fifa Soccer ..... dv ..... 69,-
- S. Turrican 2 ..... dv ..... 119,-
- Wild Guns ..... dv ..... 129,-
- Action Replay 3 ..... dv ..... 99,-

**3DO**

- Flying Nightmare ..... us .. August
- Space Hulk ..... us ..... Sept.
- Panzer General ..... dv ..... 99,-
- Casper ..... us ..... 119,-
- 11th Hour ..... dv ..... Sept.
- NHL '96 ..... dv ..... Sept.
- PGA Golf '96 ..... dv ..... Sept.

**3DO**

- Dragon Lore ..... dv ..... 99,-
- Creature Shock ..... dv ..... 109,-
- Syndicate ..... dv ..... 99,-
- Wing Commander 3 ..... dv ..... 109,-
- Killing Time ..... us ..... Sept.
- Kingdom o.t.far Reaches ..... dv ..... 109,-

**MEGA DRIVE**

- Comix Zone ..... dv ..... 109,-
- Lunar 2 cd ..... us .. August
- Batman + Robin ..... dv ..... 109,-
- Story of Thor ..... dv ..... 99,-
- Soleil ..... dv ..... 99,-
- Landstalker ..... dv ..... 99,-
- Shining Force 2 ..... dv ..... 99,-
- Primal Rage ..... dv ..... 119,-
- Mega Man ..... dv ..... 89,-
- Slammaster ..... dv ..... 105,-
- Motherbase 32x ..... dv ..... 119,-
- Stellar Assault 32x ..... dv ..... 139,-
- Fahrenheit cd ..... dv ..... 115,-
- Mega Drive Grundgerät ..... dv ..... 169,-
- Mega Drive+Story of Thor ..... dv ..... 259,-
- Wayne Gretzky ..... dv ..... 89,-
- Psycho Pinball ..... dv ..... 99,-
- Mr.Nutz 2 ..... dv ..... 109,-
- Samurai Shodown cd ..... dv ..... 85,-
- Fatal Fury Special cd ..... dv ..... 85,-
- The Punisher ..... dv ..... 109,-
- F-1 Championship ..... dv ..... 99,-
- Alien Soldier ..... dv ..... 89,-
- Sonic Compilation ..... dv ..... 119,-

**SATURN**

- NBA Jam T.E. .... dv ..... 95,-
- Street Fighter the Movie ..... dv ..... 95,-
- Virtua Racing ..... dv ..... 99,-
- Universaladapter(alle Formate) . dv ..... 89,-
- Panzer Dragoon ..... dv ..... 109,-
- Pebble Beach Golf ..... dv ..... 99,-
- Bug ..... dv ..... 109,-
- Myst ..... dv ..... 99,-
- Lenkrad ..... dv ..... 129,-
- Memory Card ..... dv ..... 99,-
- Controllpad ..... dv ..... 39,-
- 6 Spiele Adapter ..... dv ..... 69,-
- Virtua Stick ..... dv ..... 79,-
- Antennenkabel ..... dv ..... 56,-
- Sega Saturn ..... dv ..... 739,-
- Victory Goal ..... dv ..... 99,-
- Daytona ..... dv ..... 129,-
- Virtua Fighter ..... dv ..... 119,-
- Saturn mit 3 Spielen ..... dv ..... 109,-
- Virtual Fighter Remix ..... jp ..... 119,-
- Astal ..... us ..... 119,-
- Shining Wisdom ..... jp ..... 149,-
- Ray Earth ..... jp .. August
- World Advancad Strategie ..... jp ..... Sept.
- Rayman ..... jp ..... Sept.
- Great Nine ..... jp ..... 149,-
- Grand Chaser ..... jp ..... 149,-
- Clockwork Knight 2 ..... jp ..... 129,-
- Battle Monsters ..... jp ..... 149,-
- Race Drivin ..... jp ..... 139,-
- Shinobi X ..... jp ..... 129,-
- D's Table ..... jp ..... 179,-

**PLAYSTATION**

- PlayStation ..... dv ..... 599,-
- PlayStation + Ridge Racer ... dv ..... 689,-
- NBA Jam T.E. .... dv ..... 95,-
- Street Fighter the Movie ..... dv ..... 95,-
- Panzer General ..... dv ..... 99,-
- Kileak the Blood ..... dv ..... 95,-
- Wipe Out ..... dv ..... 105,-
- Lemmings 3D ..... dv ..... 95,-
- Rayman ..... jp .. August
- Magic Beast Warrior ..... jp ..... 159,-
- Ace Combat ..... jp ..... 169,-
- Gundam ..... jp ..... 139,-
- Ridge Racer ..... dv ..... 105,-
- Tekken ..... dv ..... 115,-
- Toh Shin Den ..... dv ..... 95,-
- Formation Soccer ..... jp .. August
- Zeitgeist ..... jp ..... Sept.
- Zero Divide ..... jp ..... August
- Dragon Ball Z ..... jp ..... 199,-
- Philosoma ..... jp ..... 179,-
- Darkstalkers ..... jp ..... 129,-
- Jumping Flash ..... jp ..... 95,-
- ESPN Extreme Game ..... us ..... 119,-
- Gunners Heaven ..... jp ..... 179,-
- Joypad 6-Button ..... dv ..... 79,-
- Novastorm ..... dv ..... 95,-
- Rapid Reload ..... dv ..... 95,-
- Controller ..... dv ..... 55,-
- Joypad-Verlängerung ..... dv ..... 35,-
- Memory Card ..... dv ..... 49,-
- Destruction Derby ..... dv ..... 105,-
- Warhawk ..... us ..... 129,-
- A-Train 4 ..... us ..... 119,-

**Versandkosten** NN + 10 DM  
**Express** + 9 DM  
**Schnellservice:** Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.  
 DV = Deutsche Version;  
 EV = Europäische Version;  
 JP = Japanische Version;  
 US = Amerikanische Version

**Ladengeschäfte:**

**München** Herzogstr. 2  
 (Münchner Freiheit)  
 Tel.: 089 / 344 388  
**Oldenburg** Kurwickstr. 2  
 (Fußgängerzone)  
 Tel.: 0441 / 1 22 33  
**Augsburg** Fuggerstr.4-6  
 (Königsplatz) 0821 / 31 31 34  
 (Ladenpreise können variieren)  
 Fax: 089 / 961 41 00  
**Händler willkommen**  
 (Gewerbenachweis erforderlich)

Inhaber: High Score Games GmbH Preisirrtümer/Änderungen vorbehalten

# Primal Rage

Im Next Generation-Zeitalter mit Urzeitviechern den altgedienten 16-Bit-Systemen und Handhelds auf die Sprünge helfen zu wollen, ist wohl ein gewagtes Unterfangen, oder doch nicht?

MD / SNES

Beat'em Up / 1-2 Spieler

GG / GB

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Letztes Jahr löste die Coin-op-Version der Dino-Klopperei einen heftigen Streit zwischen Philipp und mir aus. Grund unseres kleinen Disputs war, ob nun Killer Instinct oder eben besagtes Primal Rage das bessere Beat'em Up sei. Schenkt man einer Pressemitteilung von Time Warner Interactive Glauben, wurden 1994 weltweit mehr Primal Rage-Automaten als irgendein anderer Coin-op verkauft. Orientiert man sich dagegen an den verschiedensten Verkaufs- und Leser-Charts, hatte Killer Instinct deutlich die Nase vorn. Was soll's, ich für meinen Teil gebe Diablo und Co. noch heute den Vorzug, subjektive Betrachtungsweisen seien

erlaubt. Von daher habe ich mir auch schnurstracks die Testmodule unter den Nagel gerissen. Die 16-Bit-Versionen halten sich hundertprozentig an das große Vorbild. Mit Sauron, Diablo, Armadon, Talon, Blizzard, Chaos und Vertigo stehen exakt dieselben Vorzeit-Prügler wie in der Spielhalle parat. Ziel ist es, mit einem Saurier die gesamte Erde zu beherrschen. Jedes der sieben posierlichen Tierchen beherrscht einen bestimmten Erdteil, die der Reihe nach erobert werden müssen. Maximal drei Runden lang beharkt Ihr Eure blutrünstige Kontrahenten mit Standard-, Power-, Special- und natürlich finalen Moves. Doch sind diese Schlagvarianten heutzutage nicht mehr ausrei-

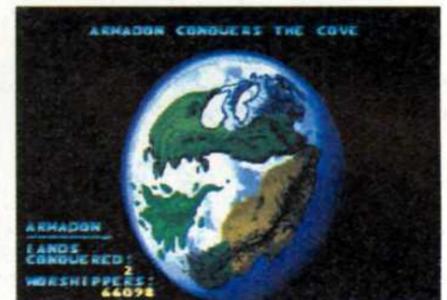


**Stephan:** Primal Rage wäre ein exzellentes Beat'em Up, hätten es die Entwickler verstanden, die hervorragende Spielbarkeit der Coin-op-Version bei der Konvertierung nicht zu vernachlässigen. Auf dem SNES agieren die Urzeitexen so schwerfällig, als hätten sie gerade eine komplette Mammutherde verspeist. Nur sehr träge folgen sie Euren Befehlen, Combos und finale Moves strapazieren die Geduldsnerven oftmals ziemlich. Die Mega Drive-Kampfsaurier leben von der Beat'em Up-Erfahrung Probes:

Geschmeidigere Animationen, exaktere Kollisionsabfrage, direktere Steuerung - Primal Rage auf der Sega-Konsole läßt sein SNES-Pendant leider ganz schön alt aussehen. Trotzdem, ein Hit ist auch diese Umsetzung nicht. Von der fesselnden Spielhallen-Atmosphäre ist nur wenig zu verspüren und die konsolengesteuerte Dinos verhalten sich in fast allen Schwierigkeitsgraden recht dämlich, von Kampftaktiken keine Spur. Alleine der Gore-Option und vielleicht noch der ansprechenden Optik wegen werden Prügelfans auf ihre Kosten kommen, ich aber warte dann doch lieber auf Rares Killer Instinct...



Im Option-Menü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad sehr fein variiieren



Für jeden siegreichen Fight bekommt Ihr einen Erdteil zugesprochen



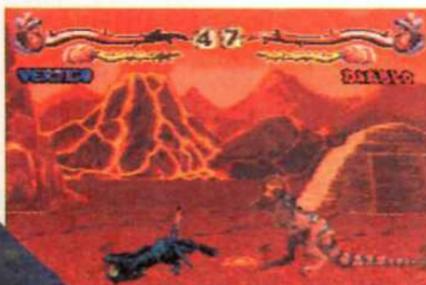
Vertigo und Diablo sind die Mega Fun-Favoriten



Armadon setzt seinen Gegnern mit spitzen Stacheln zu



Die Kollisionsabfrage ist speziell auf dem SN sehr ungenau



Der Vulkan-Level ist grafisch am eindrucksvollsten



chend, um einen Prügelspielfan bei der Stange zu halten, Combos müssen her. Diese Schlagserien verlangen für jeden Charakter individuelle, teilweise recht kompliziert ausführbare Tastenfolgen, dafür hat der Gegenüber, anders als bei Killer Instinct, keinerlei Möglichkeit, die äußerst wirkungsvollen Angriffe mittels Breaker zu stoppen. Während SNES-Besitzer Special Moves mit gewohnten Tastenkombos auslösen, dürfen die MD-Kollegen im Option-Menü die Tastenbelegung inklusive Special Moves nach Belieben konfigurieren. Die maximale Anzahl von zehn Continues und ein sechzehn-fach abgestufter Schwierigkeitsgrad sind weitere Features, welche ein problemloses Durchspielen erheblich vereinfachen.



Nach einem Sieg brüstet sich der Gewinner mit machoartigem Gehabe



Die Hintergrundgrafiken sind nicht besonders spektakulär



**Ulf:** Da sich Stephan in seiner Meinung bereits ausführlich über die 16-Bit-Versionen ausgelassen hat, beschränke ich mich bei meinen

Kommentar auf die beiden Handheld-Konvertierungen. Aufgrund des technischen Aufwands der Arcade-Maschine hatten die portablen Systeme einen schweren Stand. Zumindest in grafischer Hinsicht muß man Probe Software jedoch ein dickes Lob aussprechen, denn insbesondere auf dem Game Gear sehen die Dinos recht plastisch aus und wurden zudem bemerkenswert gut animiert (nur bei Sega fließt übrigens auch Blut). Das Gameplay weist jedoch einige Schwächen auf. So mangelt es aufgrund der wenigen Tasten an einem umfangreichen Schlagrepertoire. Auch die Dynamik des Spiels litt merklich unter der Handheld-Transplantation. So hat man bei den Gorillas aufgrund der langsamen Schläge teilweise das Gefühl, als möchten sie die hohe Kunst des Schattenboxens präsentieren. Auf dem Game Boy kommt zudem das Problem auf, daß man die prähistorischen Kontrahenten durch das triste Grau teilweise nur schwer von einander unterscheiden kann. Fazit: Auf jeden Fall spielbar, aber vom Gameplay her nicht sonderlich anspruchsvoll.

## Hosentaschen-Saurier



Grafisch gesehen schlägt sich die Game Boy-Version aufgrund der großen Sprites recht wacker



Die Game Gear-Version überzeugt vor allen Dingen grafisch

Bei den beiden Handheld-Versionen wurde technisch wie spielerisch kräftig abgespeckt. Erster Wehrmutstropfen: Der aufwendig animierte Vertigo darf nicht mehr um die Weltherrschaft mitkämpfen. Weiterhin mußte auf einige spielerische Gags, wie bspw. die herumstreuenden Menschen komplett verzichtet werden. Auch das Schlagrepertoire wurde aufgrund der wenigen Tasten stark eingeschränkt, sprich, die Differenzierung zwischen schnellen und kräftigen Schlägen bzw. Tritten fehlt bei beiden Konvertierungen. Glücklicherweise wurden in punkto Special Moves und Fatalities nur wenig Abstriche ge-

macht. Grafisch blieb von der bombastischen Spielhallen-Atmosphäre nicht mehr viel übrig, was sich natürlich auf die Spielspaß-Wertung negativ auswirkt.



Beim Spiegelkampf kann man die Kontrahenten kaum unterscheiden

### TEST GAME BOY

**HERSTELLER:** PROBE SOFTWARE/KONAMI  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** MCD/SAT/PSX  
 32X/JAG CD  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 69,- DM  
**MUSTER VON:** KONAMI



### TEST GAME GEAR

**HERSTELLER:** PROBE SOFTWARE/KONAMI  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** 32X/MCD  
 JAG CD/SAT/PSX  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 79,- DM  
**MUSTER VON:** KONAMI



### TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** PROBE/KONAMI  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS/SAT/MCD  
 JAG CD/32X  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 129,- DM  
**MUSTER VON:** KONAMI



### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** BITMASTERS/KONAMI  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** 31. AUGUST  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** PS/SAT/MCD  
 JAG CD/32X  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 139,- DM  
**MUSTER VON:** KONAMI



# Super Mario World 2 Yoshi Island

**Ein Fall für das Guinness Buch der Rekorde: Erst nach cirka vier Jahren Entwicklungszeit liefert "The Godfather of Videogames" Shigeru Miyamoto das heißbegehrte Sequel zu Super Mario World ab**

Die Arbeit zu SMW 2 begann parallel mit der Entwicklung des neuartigen FX-Chips, dessen technisch verbesserte 2er-Version für die 3D-Effekte in Yoshi Island sorgt. Das größte Problem beim Designen von SMW 2 war, daß man wiederum ein Haufen Ideen benötigt, um den ohnehin schon genialen Vorgänger noch zu übertreffen. Damit sich gänzlich neue spielerische Möglichkeiten ergeben, darf deshalb der Jungdrache Yoshi diesmal das Jump'n Run-Zepter schwingen. Dementsprechend anders wurde auch die Hintergrundstory gestaltet. Die Handlung von SMW 2 spielt in einer Zeit, als die beiden Klempner noch stramme Windelhelden



## SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

waren. Um zu verhindern, daß Mario und Luigi das sichere Domizil erreichen, beauftragt der hinterhältige Koopa den Zauberer Kemako damit, das Duo aus dem Schnabel des Storchs zu rauben. Doch die Mission war für Kemako glücklicherweise nur ein Teilerfolg. Während Luigi gekidnappt werden konnte, fiel Mario hingegen herunter und landete mitten in einem Rudel von Yoshi-Drachen, die sofort alles daran setzten, das Mario-Baby wieder heil zurückzubringen. Im Spiel steuert Ihr verschiedenfarbige Yos-



**Ulf:** Nach einer durchzockten Nacht war klar: Miyamotos virtuoser Erfindergeist hat mal wieder gnadenlos zugeschlagen. Leider reicht der vorhandene Platz nicht ansatzweise dafür aus, um Euch die vielen neuen Ideen näherzubringen, doch so viel sei gesagt: Angesichts des genialen Leveldesigns, laufen dem Spieler förmlich die Freudentränen über das Gesicht. Vor allem die neuartigen Eier-Wurfgeschoße bringen unzählige Möglichkeiten ins Spielgeschehen. Positiv ist zudem die grafische

Gestaltung. Durch den farbenprächtigen, infantilen Tuschkasten-Stil erhält das Spiel eine eigenständige Optik. Auch die FX2-Tricks in Form von bildschirmfüllenden Endgegner und Zoom- und Rotations-effekten können gefallen, wobei sie allerdings eher dezenter Natur sind. Lediglich die zwar praktische, aber zu geradlinig geratene Oberwelt gibt Anlaß zur verhaltenen Kritik, da das Suchen von versteckten Levels bei SMW 1 deutlich spannender war. Dafür bietet der Nachfolger größere Abschnitte, mehr Power Ups und Bonusspiele, die bessere Technik und nicht zuletzt wochenlangen Jump'n Run-Spaß der Güte Miyamoto.



Im Knuddel-Intro gibt es ein gerendertes Yoshi-Sprite zu bewundern



Das "?"-Symbol verbirgt oftmals hilfreiche Items oder löst spezielle Reaktionen aus, damit Ihr weiterkommt



Am Ende eines Levels gibt es ein Glücksrad-Spiel. Leuchtet zum Schluß ein Blumen-Symbol auf, gibt es zur Belohnung ein simples Bonusgame (Karten aufdecken)



Auch bewährte Ideen, wie die bekannten Kanonenkugeln wurden wieder verwendet



**Markus:** Mario ist wieder da, und besser als je zuvor. Yoshi Island übertrifft alle meine bisherigen Erwartungen von diesem

Mammut-Projekt. Die technische Seite des Moduls ist brillant, eine bonbonfarbene abwechslungsreiche Grafik sorgt ebenso für Freude, wie das weitverzweigte Leveldesign. Hier gibt es immer wieder etwas neues zu finden, sei es eine versteckte Bonusrunde oder ein hilfreiches Extra. Um dem Spielspaß letztendlich die Krone aufzusetzen, hat Nintendo eine regelrechte Innovationswelle ins Gameplay integriert. Die vielen unterschiedlichen Eigenschaften von Yoshi, sei es das Eier-schießen oder das Verwandeln, sorgt nicht nur für den einen oder anderen Lacher, sondern auch für einen immens hohen Spielspaß. Ihr solltet am besten sofort eine Vorbestellung aufgeben, denn diesen Software-Knüller sollte sich niemand entgehen lassen.



## Die Oberwelt

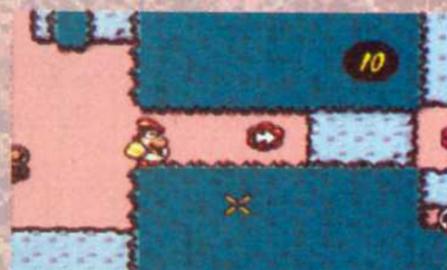


Jede der sechs Oberwelten bietet acht direkt anwählbare Abschnitte, inklusive der Zwischen- und Endgegner-Stage. Um den Geheim-Abschnitt bzw. die Bonusrunde zu erreichen, muß jeder Level mit 100 Punkten abgeschlossen werden. Diese Zahl erreicht ihr nur dann, wenn innerhalb eines Abschnittes alle Stern-, Blumen- und Goldmünzen-Symbole eingesammelt werden. Die bisher erreichten Punktezahlen pro Level werden bei Bedarf angezeigt

## Hier kommt der Eiermann



Eingesaugte Feinde können durch die R-Taste verdaut werden, so daß sie als Eier wieder ausgeschieden werden. Auf Knopfdruck werden diese Eier dann als praktisches Wurfgeschoss benutzt, wobei ein Fadenkreuz den Schußwinkel bestimmt. Die verschiedenfarbigen Eier haben auch unterschiedliche Fähigkeiten. So gibt es bspw. Eier, die ihr Ziel automatisch suchen. Diese Wurfgeschosse vernichten dabei nicht nur Feinde, sie aktivieren auch die Power Up-Symbole.



Nach einer Feindkollision schwebt das Baby-Mario in einer Blase hilfeschreiend über den Screen. Um kein Leben zu verlieren, müßt ihr den Mini-Klempner wieder einfangen, bevor euch die Anzahl der Stern-Symbole ausgeht

hi-Drachen, auf deren Rücken sich das putzige Mario-Baby rekelt. Diese Kombination bietet natürlich reichlich Platz für neue Spielideen. Wichtigster Unterschied gegenüber SMW1:

kommt es zu einer Feindkollision, purzelt Mario vom Rücken und schwebt fortan in einer Schutzblase über den Screen. In solchen Situationen bleiben euch nur noch wenige Sekun-

den, um das Baby wieder zu retten, ehe die Koopa-Schergen es entführen, was einem sofortigen Exitus gleichkommt. Auch Yoshis Aktionsmöglichkeiten unterscheiden sich gänzlich von Marios Fähigkeiten. Wie beim ersten Teil kann der Drache durch seine lange Zunge auf Knopfdruck Feinde einsaugen bzw. wieder ausspucken. Drückt ihr jedoch die R-Taste nach unten, scheidet Yoshi die Feinde als Eier wieder aus und kann sie bei Bedarf als Wurfgeschoss benutzen, wobei ein bewegliches Fadenkreuz unterschiedliche Schußwinkel ermöglicht. In den 16 MBit wurden insgesamt sechs Welten a acht

Abschnitte gepreßt. Gelingt es euch jedoch, in allen Abschnitten sämtliche Sterne-, Blumen- und Goldsymbole einzusammeln, habt ihr in jeder Welt noch Zugang zu einem weiteren Abschnitt sowie einer zusätzlichen Bonusrunde. Rechnet man weitere Geheimräume nicht hinzu, kommt der Sequel somit auf insgesamt 60 Abschnitte. Laut Herstellerangaben stößt ihr im Laufe des Abenteuers auf über 130 (!) verschiedene Gegner, die teilweise nur einmal im Spiel auftauchen. Bleibt zum Abschluß nur noch zu sagen, daß es selbstverständlich auch wieder Dutzende von Zwischenspielen, Verwandlungsmöglichkeiten und neuartigen Power Ups gibt, deren nähere Beschreibung allerdings gleich mehrere Doppelseiten in Anspruch nehmen würde.



Dank neuem FX-Chip sind alle Endgegner technisch hervorragend in Szene gesetzt

### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** NINTENDO  
**DATENTRÄGER:** 16 MBit-MODUL JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** 2. OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 60  
**BESONDERHEITEN:** FX2-CHIP, BATTERIE  
**CA. PREIS:** 129,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO



NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTRIPS 9/95



## CODES + FREEZERS

# PLAYERS GUIDE

**Super Nintendo**

## Pocky & Rocky 2

Seite 488-489



**Game Boy**

## Donkey Kong Land

Seite 482-485



**Mega Drive**

## Comix Zone

Erster Teil Seite 486-487



**Saturn**

## Daytona USA

Seite 490



### Super Nintendo

Hagane .....	494
Jungle Strike .....	491
King of the Dragons .....	491
Looney Toons B-ball .....	492
NBA Live 95 .....	493
Ogre Battle .....	495
Pac Man 2 .....	495
Star Trek: Starfleet Academy ..	481
Super Turrican 2 .....	492
Wild Guns .....	496

### Game Boy

Wario Land .....	491
------------------	-----

### Mega Drive

Micro Machines .....	496
Shinobi III .....	496
Theme Park .....	481
X-Men 2: Clone Wars .....	481

### Saturn

Clockwork Knight .....	493
Daytona USA .....	494
Panzer Dragoon .....	493
Robotico .....	494
Virtua Fighter .....	496

### 3DO

Dragons Lair .....	481
The Horde .....	495

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 .....

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der MEGA FUN
- für die wichtigsten 160 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!



**Star Trek: Starfleet Academy**

Passwörter

**Erstes Jahr:**  
 XXXRXXYRXYL  
 XXXRAXALXRY  
 XXXRLYAXRYX  
 XXXRYAXXRYL  
 XXXRBAXLXRYA

**Zweites Jahr:**  
 XXXRRXYRXYB  
 XXXLXXABXYA  
 XXXLAYAXYYA  
 XXXLLYAXXYX  
 XXXLYAXLYYA

**Drittes Jahr:**  
 XXXLBXYRYLX  
 XXXLRXYRYLR  
 XXXBXXALYLB  
 XXXBAYAYLXA  
 XXXBLYAXYLX

**Viertes Jahr:**  
 XXXBYXYRYBL  
 XXXBBXABYYBA  
 XXXBRYAYYBX  
 XXXAXYYAYBA  
 XXXAAYAYYBB

**Letztes Examen:**  
 XXXALAXRYBY



**TIP DES MONATS**

**Gewinnt DM 500,00**

Die Next-Generation-Konsolen halten in diesem, unserem Lande feierlich Einmarsch. Und der Erfolg bleibt Ihnen nicht verwehrt, wie man den Einsendungen zur Helpline unschwer erkennen kann. Die Zuschriften zu den neuen Konsolen häufen sich und auch in dieser Ausgabe gewinnt ein Saturn-Cheat den Tip des Monats. Diesmal darf sich Jörg Brockmeier aus Coesfeld über den Warengutschein im Wert von 500 DM von der Firma Theo Kranz Versand, für deren Unterstützung wir an dieser Stelle herzlich bedanken, freuen. Von ihm waren die Tips zu Robotico sowie zu Panzer Dragoon. Falls auch Ihr einfach mal so bei Theo Kranz Games einkaufen wollt, dann schickt Eure Komplettlösungen, Hints, Cheats oder Karten an unten angeführte Adresse. Der Gewinner wird von uns telefonisch benachrichtigt.

Redaktion Mega Fun  
 Stichwort: Helpline  
 Pleicherschulgasse 2  
 97070 Würzburg



**Theme Park**

Passwort

Klar, daß nach dem Riesenerfolg von Electronic Arts auch dementsprechend viele Passwortzuschriften im Helpline-Briefkasten landeten. Das Beste hatte Markus Kleinherrich aus Rheda Wiedenbrück auf Lager. Mit dem Code "3ER9998LWEL" habt Ihr alle Parks bis auf Europa durchgespielt und außerdem weit über 300 Millionen auf dem Konto.



**X-Men 2: Clone Wars**

99 Leben

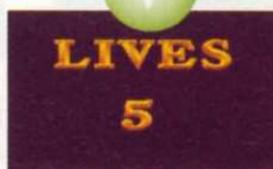
Erheblich erleichtert wird das neueste Marvel-Comic-Game durch den folgenden Trick. Im Pausenmodus drückt Ihr unten+C gleichzeitig, oben, links, oben, rechts, rechts und wieder C. Ein Soundeffekt bestätigt die richtige Eingabe und dem Joypad-Artisten stehen nun satte 99 Leben zur Verfügung.



**Dragons Lair**

Unendlich Leben

Zu Don Bluth's Vater aller interaktiven Videospiele gibt es auf der Edelkonsole 3DO einen Cheat, der Euch unendlich Leben verschafft. Wenn Ihr auf dem Screen "Press Start to Begin" lesen könnt, gebt Ihr schnell oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts auf dem ersten Pad ein. Nun startet Ihr das Game ganz normal und laßt Euch am besten einmal absichtlich über die Klinge springen. Wenn die Lebensanzahl bei fünf bleibt, hat der Trick funktioniert und Ihr könnt den interaktiven Zeichentrickfilm in aller Ruhe durchspielen.





# Donkey Kong Land



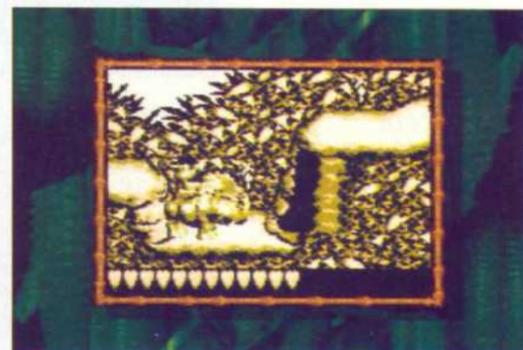
Während andere noch an Donkey Kong Country knabbern, präsentieren wir bereits die 100% von Donkey Kong Land!



Auf den nächsten vier Seiten zeigen wir Euch alle versteckten Bonusspiele von Donkey Kong Land.



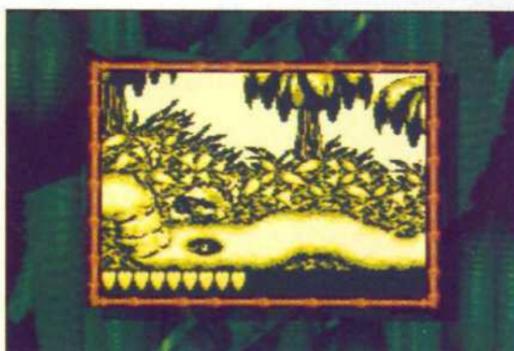
1. World 1.1.: Sucht die Palmen solange ab, bis Ihr diese findet und springt dann entlang der Bananenspur.



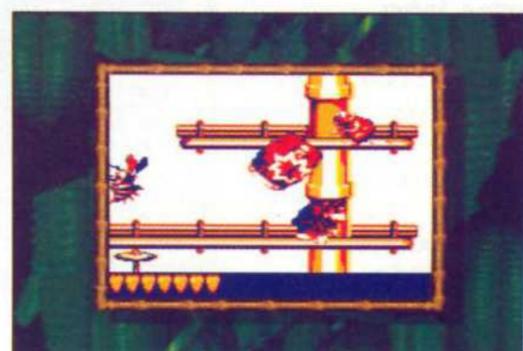
2. World 1.1.: Schnappt Euch das Nashorn und rennt solange nach rechts, bis Ihr auf diese Mauer stößt.



3. World 1.2.: In dieser Welt ist doch recht auffällig diese nette Tonne versteckt. Mit einem gekonnten Sprung gelangt Ihr in die Extra-Runde.



4. World 1.3.: Springt von einem möglichst hohen Punkt auf dieses Loch und fahrt mit dem dann erscheinenden Stab Richtung Bonusrunde.



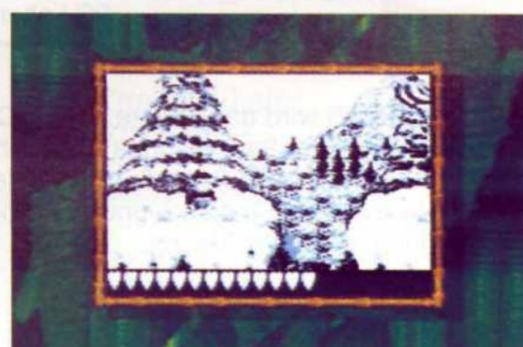
5. World 1.4.: Hier auf dem Schiff ist rechts nach dem ersten Savepoint diese einladende Tonne plaziert.



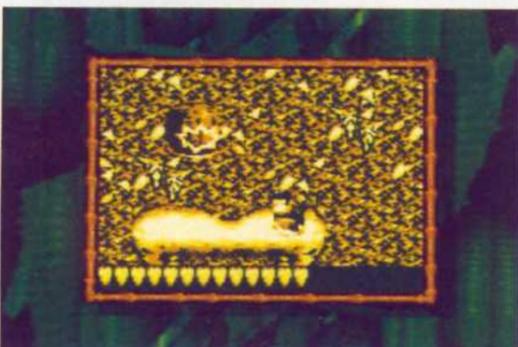
6. World 1.4.: Etwas weiter oben findet Ihr ganz links diese mindestens genauso schöne Tonne.



7. World 1.5.: Einmal auf das sehr auffällige Loch gesprungen, und schon transportiert Euch dieser Stab gen Himmel.



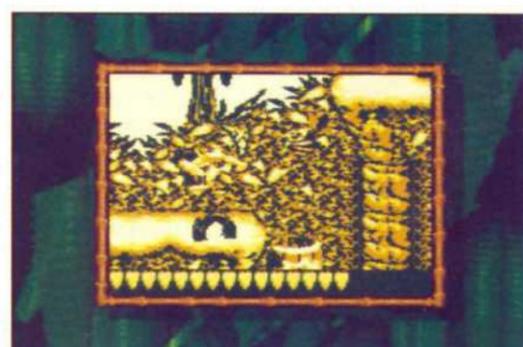
8. World 1.5.: Im gleichen Level solltet Ihr Euch mal in diesen netten Abgrund stürzen.



9. World 1.6.: Dieses Faß ist eigentlich nicht zu übersehen und befördert Euch direkt in die nächste Extrarunde.



10. World 1.6.: Auch dieses Loch wartet nur darauf, von Euch besprungen zu werden, um Euch dann mit einem Bonusspiel zu danken.



11. World 1.6.: Springt nicht über die Biene, sondern stürzt Euch in diesen Abgrund, direkt in das Faß.



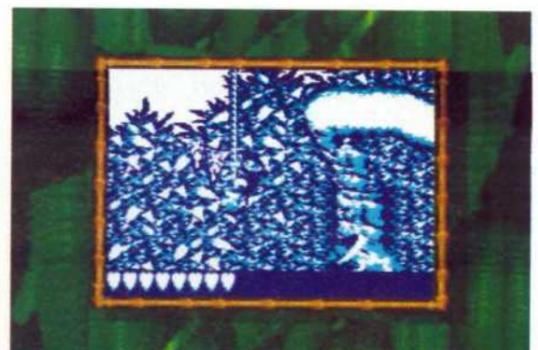
# Donkey Kong Land



1. World 1.7.: Nehmt das erste Ferkel als Sprungbrett, um auf diese Säule zu gelangen.



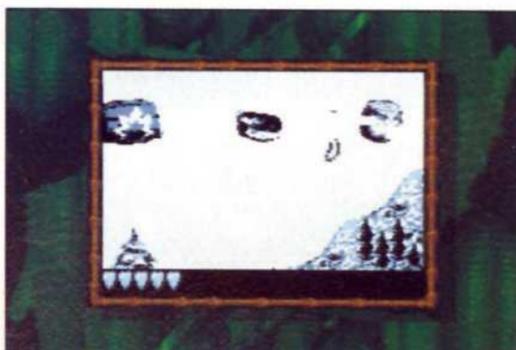
2. World 1.7.: Ein gewaltiger Sprung auf diese brüchige Stelle im Boden, und schon erscheint der Aufzug ins Glück.



3. World 1.8.: Schwingt am ersten Seil ganz nach rechts und springt dann vom unteren Ende in diese Tonne.



4. World 1.8.: Lauft mal statt dauernd oben auch mal unten herum und schwuppdiwupps trifft Ihr auf diese Tonne.



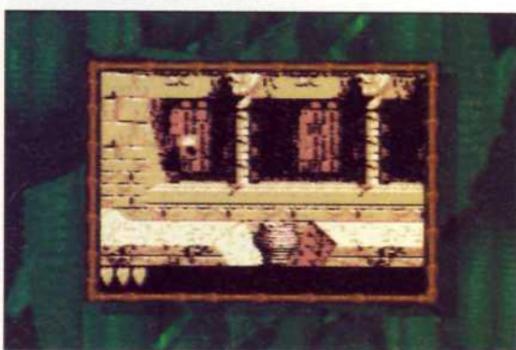
5. World 1.9.: Benutzt die erste Tonne, um nach links zu springen statt nach rechts und Ihr fliegt geradewegs in dieses Faß.



6. World 1.9.: Schießt Euch mit der ersten schrägen Tonne nicht in die nächste Tonne, sondern gegen diese einsame Banane.



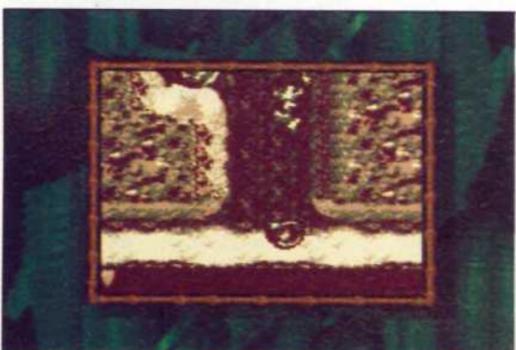
7. World 2.1.: Dieser Abgrund in der Mitte des Levels birgt eines der unglaublich beliebten Fässer.



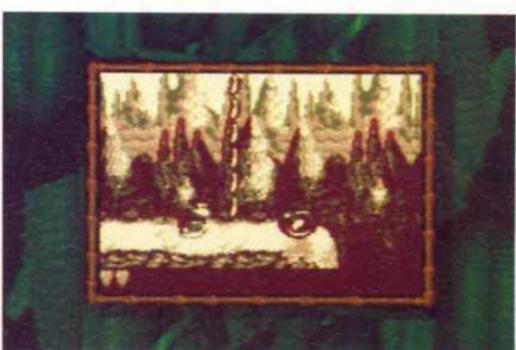
8. World 2.4.: Wartet an dieser Schlangengrube, bis ein Kriechtier herauskommt und benutzt dieses als Sprungbrett in die Bonusrunde.



9. World 2.7.: Mit Torni Tornado als Sprunghilfe erreicht Ihr diese Banane und somit die nächste Extrarunde.



10. World 3.1.: Schiebt den Reifen unter dem Felsblock bis zu dieser Stelle und springt zur sonst unerreichbaren Tonne.



11. World 3.1.: Der zweite Reifen nach der Mitte muß bis zu dieser Stelle gerollt werden, bevor Ihr den Bananen entlang in die nächste Extrarunde hüpfen könnt.



12. World 3.2.: Springt entlang dieser Bananenspur und Ihr gelangt mittels Aufzug in die erwartete Bonusrunde.



# Donkey Kong Land



1. World 3.2.: Auf Eurem Weg nach oben müßt Ihr an dieser Stelle, statt nach rechts, nach links ins Faß springen.



2. World 3.3.: Fahrt immer extrem am Rand, und Ihr werdet auf diese Tonne stoßen.



3. World 3.3.: Benutzt auf Eurer Fahrt die zwei Ferkel als Sprungbrett, und Ihr gelangt in diese Tonne.



4. World 3.4.: Laßt die Plattform Plattform sein und springt zwischen den beiden Reifen in den Abgrund.



5. World 3.4.: Nach dem doppelten Sprung müßt Ihr an dieser Stelle in den Abgrund und dort mit dem Faß die Mauer öffnen.



6. World 3.5.: Folgt an dieser Stelle einfach der Bananenspur und Ihr gelangt in eine Bonusrunde.



7. World 3.6.: Auch dieser Bananenspur solltet Ihr auf Eurem Weg zu den 100% unbedingt folgen.



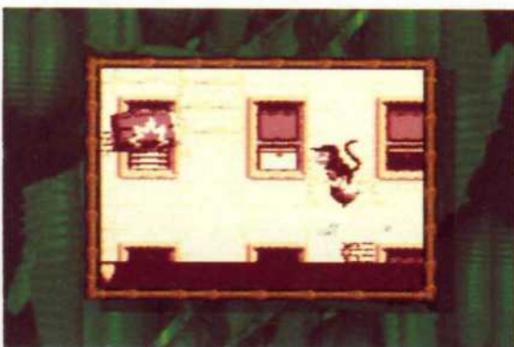
8. World 3.6.: An dieser Stelle solltet Ihr möglichst mit Diddy auf das Ferkel springen und von dort in die Tonne.



9. World 3.7.: Recht fies ist diese Tonne versteckt. Ihr findet sie unter der ersten Wolke nach den zwei Kremlings.



10. World 3.7.: Ähnlich gut ist dieser Prozent versteckt, er befindet sich unter der Doppelwolke nach der Mitte vor den Bienen.



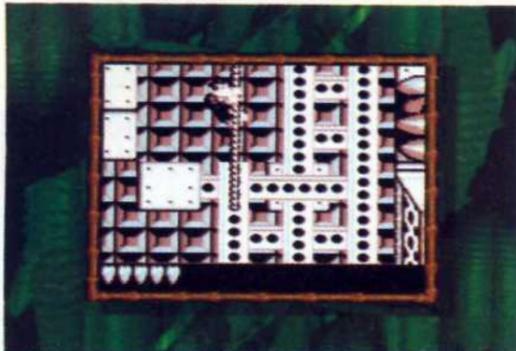
11. World 4.1.: Fahrt mit dem ersten Ballon nach oben und springt nach links in die Tonne.



12. World 4.1.: Etwa in der Mitte des Levels fährt Ihr bei der Ballonansammlung mit dem mittleren Ballon nach oben zu dieser Tonne.



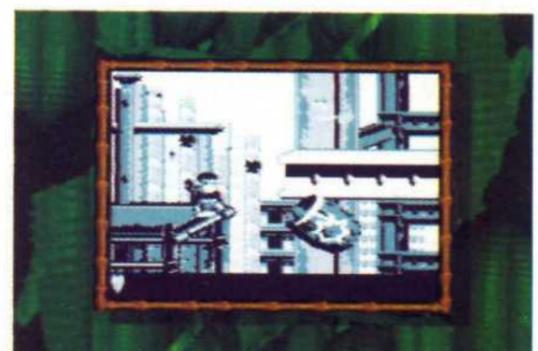
# Donkey Kong Land



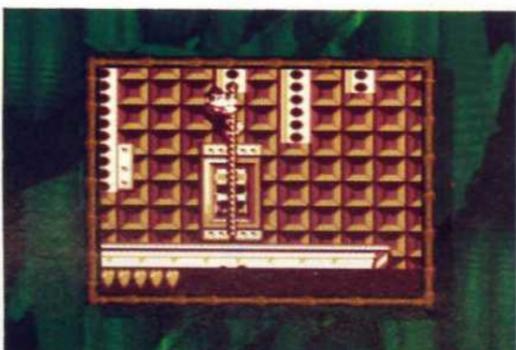
1. World 4.2.: Springt auf dieses Loch nach der Mitte und fahrt mit dem Aufzug nach oben.



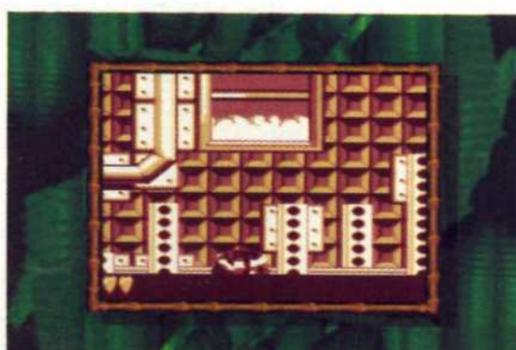
2. World 4.3.: Knallt der ersten Biene nach dem Stahlfaß selbiges auf den Kopf und springt in die Tonne im Abgrund.



3. World 4.3.: Diese Tonne ist ebenso schwer zu übersehen wie zu erreichen, gibt aber ein Prozent.



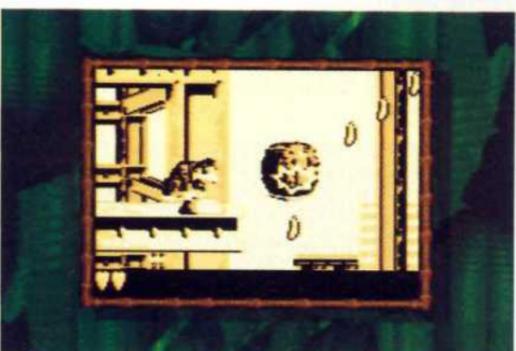
4. World 4.4.: Ein kräftiger Sprung auf das Loch und das nächste Prozent ist da.



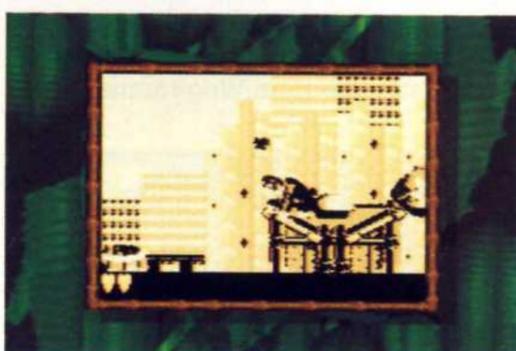
5. World 4.4.: Springt kurz vor Ende der Runde nach links in dieses Faß.



6. World 4.5.: An der Stelle mit den Bienen und den Blumen, äh Seilen, nehmt Ihr das Ober-Seil und gelangt zu dieser Tonne.



7. World 4.5.: Schießt Euch mit dieser Tonne nicht nach rechts, sondern nach unten gegen die Banane.



8. World 4.6.: Direkt nach der Mitte hat sich diese nette Tonne eingeschlichen.



9. World 4.7.: Beim Seil mit der Biene und dem O befindet sich links ein Reifen, der Euch zu diesem Faß befördert.



10. World 4.7.: Die fieseste Extrarunde überhaupt: Schnappt Euch das T.N.T Faß, springt zurück über den Krempling, zerstört das Ölfaß und laßt Euch in den Abgrund fallen.



11. Habt Ihr alles geschafft, sollte Eure Abspeicherung etwa so aussehen: 100%, Yes. Da freut sich jede blondgeschuppte Forelle in Götzs Aquarium.



12. Noch ein kleiner Trick zum Schluß: Solltet Ihr in einem Level Probleme haben alle Kong-Buchstaben zu finden, geht nach der Runde zurück in die erste, sammelt dort alle vier Buchstaben und speichert so ab.





# Comix Zone



Prügelfans werden es schnell merken: Die Rätsel und der beinharte Schwierigkeitsgrad haben es in sich. Grund genug, Euch den Einstieg durch diesen zweiteiligen Players Guide zu erleichtern. Im ersten Teil werden zunächst die ersten drei "Seiten" ausführlich behandelt



1. Im zweiten Bild solltet Ihr gleich das Messer einsetzen, um Platz zu schaffen für kommende Items.



2. Laßt Euch ins daruntergelegene Bild mit den Tonnen fallen. Hier habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder sprengt Ihr alle Tonnen mit dem Dynamit weg oder Ihr zertrümmert sie mit der bloßen Faust, damit Ihr das Hero-Symbol erhaltet.



3-4. Schiebt die Kiste zunächst in die Nähe der Wand, um mit dem Schalter die Falltür zu öffnen...



...anschließend stoßt Ihr die Kiste durch das Loch, damit das brennende Faß im nächsten Bild aus dem Weg geräumt wird.



5. Mit einer Shoulder-Attack (zurück/vor) könnt Ihr das Gitter am schnellsten aus dem Weg räumen.



6. Bevor Ihr im letzten Bild über den gefährlichen Abgrund springt, müßt Ihr zunächst einmal die Fledermäuse mit gezielten Sprungritten außer Gefecht setzen.



7. Im ersten Bild der zweiten Seite entdeckt Eure Ratte eine Ladung Sprengstoff, mit der Ihr problemlos die Stahltür aus dem Weg räumen könnt.



8-9. Die merkwürdigen Schläuche solltet Ihr jeweils mit zwei Uppercuts zerstören, bevor sie die lästigen Aliens ablegen. Um zum Schluß den drehenden Rotor auszuschalten, müßt Ihr einfach die Ratte freilassen, denn nur sie kann ohne Energieverlust den Schalter erreichen.



10. Schiebt einfach die Kiste in den Ventilator, damit das Stück Metall durch eine Explosion zerfetzt wird.



11. In diesem Raum solltet Ihr den oberen linken Ausgang nehmen, nachdem Ihr die zwei fliegende Ungetüme vernichtet habt.



12. Den Sprengstoff solltet Ihr bis zum Schluß des Levels aufbewahren.



# Comix Zone



13. Durch den Schalter müßt Ihr die beiden Zeiger an den markierten Positionen abstoppen, damit Ihr ins nächste Bild gelangt.



14. Beim Vertrimmen der grünen Schleimmonster ist Eile geboten, damit sich nicht gleich mehrere von ihnen auf dem Screen befinden. Nach diesem Streß zieht Eure Ratte in diesem Raum einen Energieauffüller hinter der Seite hervor.



15-16. Der erste Endgegner ist mit einem Trick ziemlich schnell besiegt: Verwendet zunächst den Sprengstoff, damit das grüne Monster das erste mal seinen Kopf einzieht...



...nutzt diese kurze Gelegenheit, um zur gegenüberliegenden Bildseite zu gelangen. Hier schiebt Ihr die brennende Tonne einfach unter die Nase des Monsters, so daß er bald den Löffel abgibt.



17. Im ersten Bild der zweiten Episode ist ein Hero-Symbol versteckt, das Ihr nach Möglichkeit bis zum Schluß dieser Seite aufbewahren solltet.

18. Die Ninjas sind nur im strikten Nahkampf mit wenig Energieverlust zu besiegen. Seid Ihr einmal aus dem Angriffsrythmus raus, solltet Ihr einfach über ihn rüberspringen und sofort von der anderen Seite attackieren.



19. Zerstört in diesem Raum die oberste Kiste, da sie einen Lebensenergie-trunk enthält.



20. Versiegelt das Loch mit dem Stein, damit die lästigen Fledermäuse nicht mehr ständig auftauchen. Die Barrikaden könnt Ihr wahlweise mit der bloßen Faust oder dem tödlichen Papierflugzeug (A-Taste gedrückt halten) aus dem Weg räumen.



21. Nachdem Ihr den linken Ausgang genommen habt, müßt Ihr die beiden Truhen bis zum feuerspuckenden Totenkopf schieben und anschließend aus SICHERER Distanz mit mehreren Fußtritten zerstören.



22. In der Kampfarena müßt Ihr Euch gleich mit fünf verschiedenen Kriegeren auseinandersetzen. Auch hier gilt die Devise: Immer sofort den Nahkampf suchen!



23. Eine versteckte Handgranate (Vorsicht, daß die Ratte bei der Suchaktion nicht aus Versehen runterfällt!) räumt den hockenden Plagegeist schnell aus den Weg.



24. Tretet als erstes möglichst schnell die Trennlinie durch und hangelt Euch anschließend so weit nach vorne, bis der Ninja in Sichtnähe ist (achtet dabei auf seine Feuerbälle). Das ist die beste Gelegenheit, das tödliche Hero-Symbol zu aktivieren.





# Pocky & Rocky 2



Das Shoot' em Up Pocky & Rocky 2 ist sicherlich alles andere als einfach. Dem ganzen wird allerdings durch die Endgegner, die sehr viel einstecken können, die Krone aufgesetzt. Auf diesen zwei Seiten findet Ihr die Passwörter zu den einzelnen Stages, sowie einen kurzen Strategie-Guide zu den jeweiligen Endgegnern



### Stage 2 Endgegner: Animal

Er ist relativ simpel zu besiegen: Wenn er mit seinen drei Messern nach Euch wirft, versucht Ihr zwischen diese zu gelangen und weiter auf ihn zu ballern. Klappt dies nicht, könnt Ihr seine Schüsse mit Eurer Magic Wand (Knopf B) abwehren. Wenn Ihr nun noch den Partner geschickt auf ihn werft, ist er in sekundenschnelle atomisiert.

### Stage 3 Endgegner: Foxy

Zu Beginn wirft Foxy mit Feuerkreiseln nach Euch, die nach links und rechts wegdrehen. Stellt Euch also am unteren Bildschirmrand mit ihm auf eine Linie, und werft sofort den Partner nach ihm. Habt Ihr ihn genügend getroffen, wird er sich in einen Fuchs verwandeln und nur noch zu treffen sein, wenn er in Bewegung ist. Versucht also den Partner nach ihm zu werfen, wenn er ruhig stehenbleibt, denn er wird sich genau in die Feuersäule bewegen, die Euer Kumpel hinterläßt.



### Stage 4 Endgegner: Impy

Ein schneller Gegner, den Ihr auf zwei verschiedene Arten besiegen könnt. Entweder mit dem bewährten Partnerwurf, den Ihr nur in Situationen, in denen Impy ruhig steht, verwenden solltet, oder mit dem Zauberstab, welchen Ihr am besten nach dem Boomerangwurf zum Einsatz bringt.

### Stage 5 Endgegner: Volta

Bei diesem Endgegner bleibt Euch dank eingeschränkter Bewegungsfreiheit nichts anderes übrig, als nach links und rechts auszuweichen und dabei gnadenlos draufzuhalten.



# Pocky & Rocky 2



## Stage 6

### Endgegner: Demons Gate

Der leichteste Endgegner im gesamten Game heißt Demons Gate. Schießt zunächst auf die Arme links und rechts, wirft danach den Partner auf den Kopf in der Mitte. Paßt dabei aber auf die beiden Krallen, sowie auf die aus dem Boden auftauchenden Stacheln auf.

## Stage 7 Endgegner: Beady

Die beste Taktik gegen diesen lahmen Peitschenschwinger ist die Drehwurm-Methoden. Rennt solange um ihn herum, bis er schließlich nach Euch schlägt. Nachdem er das getan hat, habt Ihr ca. zwei Sekunden Zeit um ihm entweder mit Euren Karten abzuknallen, oder ihm Euren Kumpel auf den Hals zu hetzen.



## Stage 8 Endgegner: Bolta

Bolta ist wegen der komplizierten Steuerung in diesem Level der mit Abstand schwerste Gegner des Games. Ballert auf ihn und versucht zwischen seinen Schüssen durchzuschlüpfen. Geht erst dann zur Blitzattacke über. Bolta läuft dabei immer von einer Seite zur anderen. Versucht, noch bevor er den Flash startet, auf die Seite zu kommen von der er sich gerade weg bewegt. Mit etwas Übung und Glück schafft Ihr ihn somit.



## Stage 9 Endgegner: Dynagon

Zu Beginn muß der Partnerwurf sitzen, wodurch die Feuerbälle alle auf einen Schlag verschwinden. Nun startet Dynagon drei verschiedene Attacken:

1. Bei der Feuerwand, die von seinem Schwert ausgeht, müßt Ihr zur Seite flüchten.
2. Er steckt seine beiden Schwerter in den Boden, die Euch nun verfolgen. Wenn er zu dieser Attacke ansetzt, müßt Ihr sofort den Partner auf ihn werfen und anschließend die beiden Schwerter mit der Magic Wand vernichten.
3. Bei den explodierenden Feuerkugeln braucht Ihr schlicht und ergreifend Glück, denn hier gibt's keine Taktik. Nach einigen Runden ist er besiegt und Ihr könnt in aller Ruhe den Abspann betrachten.





# Daytona USA



Da angeblich noch kein Daytona-Meister vom Himmel gefallen ist, hier ein paar Tips und Tricks, um Euch Daytona USA noch attraktiver zu machen



**Das Pferd:** Beendet Ihr in Normal/Normal alle drei Strecken als erster und wählt Uma bzw. Horse an, ...



... dann tretet Ihr statt mit dem Auto, mit diesem netten Haferfresser an.



**Mirror Mode:** Haltet während der Streckenauswahl START gedrückt und Ihr fahrt die Strecken spiegelverkehrt.



**Karaoke Mode:** Im Arcade Mode bei der Streckenauswahl Steuerkreuz nach oben gedrückt halten ...



... und Ihr müßt das Japanergeschrei auch noch schriftlich ertragen.



**Time Attack:** Haltet während der Autoauswahl START gedrückt und Ihr tretet nicht gegen Gegner, sondern gegen die Uhr an.



**Das Fohlen:** Gelingt es Euch in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad die erste Strecke mit dem Pferd im Endurance Mode zu gewinnen, ...



... erhaltet Ihr ein neues Pferd mit Fohlenanhang.



**Slotmaschine:** Um die Slotmaschine auf der ersten Stecke anzuhalten, müßt Ihr, sobald Ihr selbige zu Gesicht bekommt, wie gestört auf die zweite Ansichtstaste hämmern.



**Blitzstart:** Haltet die Bremse gedrückt und bringt den Drehzahlmesser knapp vor den gelben Bereich, wenn die gelbe Lampe erlischt, laßt Ihr die Bremse los und gebt Vollgas.



**Jeffrey:** Das Denkmal des Virtua Fighter-Freaks läßt sich drehen, indem man die zweite Ansichtstaste drückt.



**Soundtracks:** Tragt Euch in der Liste mit LAU, PEI, V.F, V.R, A.B, G.F, ORS oder VMO ein und Ihr hört Musikstücke aus bekannten Spielen.





### Jungle Strike

Passwörter

Christian Topic aus Badgastein in Österreich war der erste Leser, der uns alle Passwörter zum Electronic Arts Shooter geschickt hat. Leider war das Passwort zum 8. Level falsch. Darum haben wir dieses durch einen Code von David Kalscheuer ersetzt. Trotzdem gehen ein dickes Danke und schöne Grüße nach Österreich.



Operation 4: ORBOWF8YWOLT  
 Operation 5: PPGXD68YK0MT  
 Operation 6: 6PQ04K8800ST  
 Operation 7: HQCWN28XY0S#  
 Operation 8: MPC4ZK63P0Q#  
 Operation 9: #QM4G#8Z#0PT  
 Endsequenz: RpW46261ROL#



### King of the Dragons

99 Credits/Gleiche Figuren im Zwei-Spieler-Modus



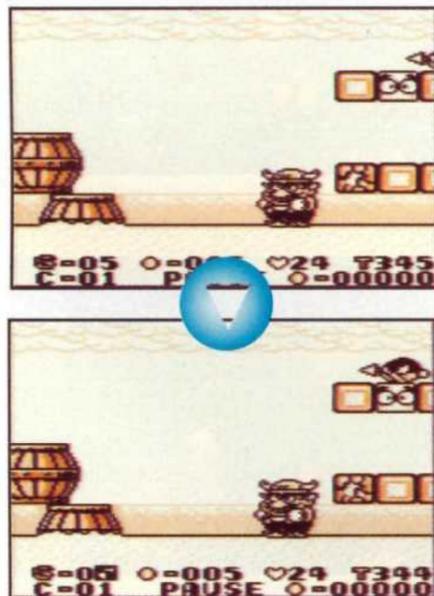
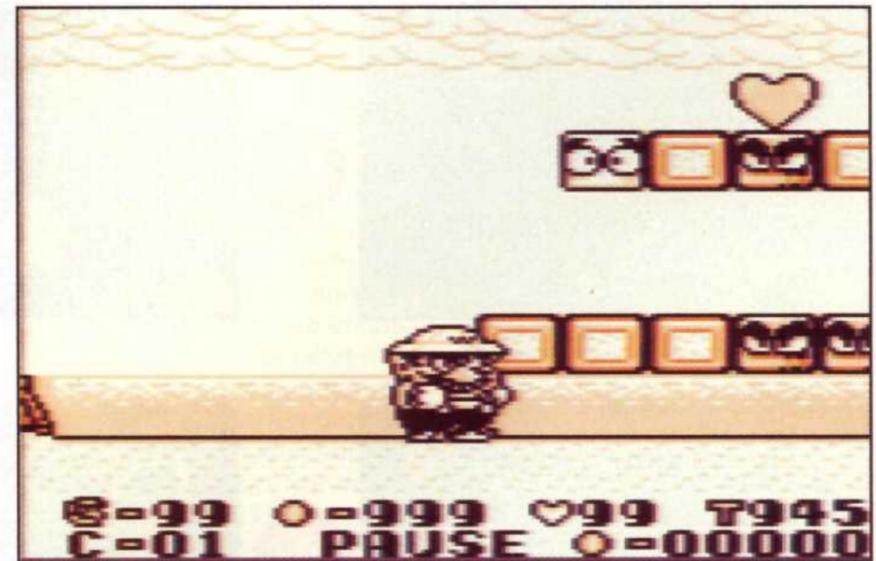
Capcom ist mittlerweile bekannt dafür, in jedem Game den einen oder anderen versteckten Cheat eingebaut zu haben. So auch zum Final Fight-Clone "King Of The Dragons". Wenn das Capcom-Logo erscheint, gebt Ihr auf dem ersten Pad unten, R, oben, L, X, B, Y, A ein. Nun müßte der Bildschirm blau aufblitzen. Jetzt kann man im Zwei-Spieler-Modus die gleichen Figuren anwählen. Während es sich beim ersten Cheat eindeutig um einen absichtlich eingebauten Trick handelt, ist der zweite vermutlich ein Bug. Beginnt ein normales Spiel und zockt, bis Ihr nur noch ein Credit übrig habt. Im Continue-Screen drückt Ihr nun auf dem zweiten Controller Start und das Fighter-Select-Menü erscheint. Noch bevor Ihr aber den Kämpfer wählt, drückt Ihr Start auf Controller 1, was Eure Credits nun auf Null bringt. Bestätigt nun die Kämpferwahl

auf dem zweiten Controller mit der Taste B, und von den Credits wird ein weiteres abgezogen, was bei den Continues zum Wert 99 führt, logisch oder?



### Wario Land

Unendlich Leben/Unendlich Zeit/Unendlich Münzen



Von Steffen Niethe aus Frauenhagen stammt der folgende Tip zum Game Boy-Spiel Super Mario Land 3 - Wario Land. Im ganz normalen Spiel drückt Ihr Pause und anschließend 16 x Select. Nun erscheint an der ersten Stelle der Lebensanzahl von Wario ein kleiner Cursor. Haltet nun die Taste B gedrückt und mit links bzw. rechts könnt Ihr den Cursor bewegen. Um die einzelnen Werte verändern zu können, drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben oder

unten (ebenfalls bei gehaltener B-Taste). Ihr könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen und auf diese Art und Weise unendlich viel Leben, Kohle und Zeit rausholen. Viel Spaß beim Durchzocken.





## Super Turrican 2

Level Skip/Smartbombs/Energie-Wheel

Eben in Deutschland erschienen, sind für Super Turrican 2 auch schon die ersten Cheats bekannt geworden, die Euch das Leben bei diesem ultraharten Shooter deutlich vereinfachen werden. Jeder der drei folgenden Cheats wird im Pausemodus während des ganz normalen Zockens eingegeben.

Wenn Ihr keine Lust mehr haben solltet, den aktuellen Level weiterzuspielen, und Euch lieber schon mal im nächsten nach Waffen und Gegnern umschauen wollt, solltet Ihr R, L, X, B, Y, A, links, unten, oben, rechts eingeben. Turrican verläßt die Stage nun durch den Hinterausgang.



Die effektivste Methode, die dicken Endgegner in die ewigen binären Jagdgründe zu schicken, sind die lustigen Smartbombs. Leider stehen Euch davon höchstens drei zur Verfügung. Macht aber gar nichts, denn mit X, A, L, R, B, Y, links, rechts könnt Ihr nach Herzenslust Eure Bomben wieder auffüllen.



Im Energie-Wheel-Mode seid Ihr unverwundbar. Da aber Eurer Rüstung dadurch langsam aber sich der Saft ausgeht ist die Freude meist nur von kurzer Dauer. Doch auch sie könnt Ihr im Pause-Modus wieder auffrischen. Ihr drückt oben, unten, rechts, unten, links, B und könnt Euch nun solange kugeln wie Ihr wollt.



## Looney Toons B-ball

Special Moves

Sven Bauerfeind aus Waldersdorf hat uns die versteckten Special Moves zum abgedrehtesten Basketballgame aller Zeiten geschickt. Es bedurfte einiger Zeit und aktiver Hilfe von Binzi, um sie alle hinzubekommen (vorher wurden natürlich einige Joypads als Wurfgeschosse zweckentfremdet), aber wie immer sind die Cheats geprüft und klappen alle.

**Transform Into** (Kosten 5)

Sylvester: R, R, R, X

Bugs: X, R, X, R

Wil E: X, R, R, X

Daffy: rechts, rechts, unten, X

**Short Bomb Fuse** (Kosten 5): unten, unten, X

**Random Bomb Fuse** (Kosten 5): unten, unten, oben, X

**X-Ray Vision** (Kosten 5): links, links, X

**Here Boy** (Kosten 10): rechts, unten, links, R

**Invisibility** (Kosten 20): X, X, X, R

**Earthquake** (Kosten 30): oben, oben, oben, R

**Extended Play** (Kosten 50): oben, rechts, unten, links, oben, R

**Happy Face** (Kosten keine): oben, unten, links, rechts, X

**Moonball** (Kosten keine): oben, oben, oben, oben, unten, X





## Clockwork Knight

999 Leben/Geheimgang

Segas Jump'n Run zeichnet sich nicht gerade durch einen übermenschlichen Schwierigkeitsgrad aus. Trotzdem hatten die Programmierer wohl die Befürchtung, daß einige Zocker in der großen Welt da draußen ein Problem mit dem Game bekommen könnten. Deshalb wurde ins Game kurzerhand eine versteckte Option eingebaut, mit der man mit 999 Leben das Spiel startet. Dazu müßt Ihr, wenn auf dem Bildschirm "Push Start" zu lesen ist, auf Pad 1 nach oben, dann neunmal nach rechts,



sechsmal nach unten, siebenmal nach links drücken und anschließend Z, X, Y, Y, Y, Z eingeben. In der zweiten Stage von Betsy's Room gibt es zudem noch eine Abkürzung zum ersten Endgegner. Nachdem Ihr durch die erste Box durchgeschlüpft seid geht Ihr weiter nach links, wo Ihr nun auf einige OK-



Blöcke stoßen werdet. Zieht Ihr diese auseinander kommt Ihr durch das Magic Door direkt zum Gegner mit dem Zylinder.



## NBA-Live 95

Beste Schützen

Thomas Simmat aus Leverkusen hat eine ganze Weile gebraucht, bis er sich durch die gesamte Saison von Electronic Arts Vorzeigebasketball spielte. Als Ergebnis ist eine vielsagende Statistik herausgekommen, welche Euch bei der Auswahl Eures Teams helfen soll.

### Pointer

- Robinson (San Antonio)
- O'Neal (Orlando)
- Olajuwon (Houston)
- Malone (Utah)
- Ewing (New York)
- D. Wilkins (LA Clippers)
- Richmond (Sacramento)
- Sprewell (Golden State)
- Rice (Miami)
- C. Robinson (Portland)

### Rebounds

- Robinson (San Antonio)
- O'Neal (Orlando)
- Mutombo (Denver)
- Oakley (New York)
- Willis (Atlanta)
- Olajuwon (Houston)
- Malone (Utah)
- Coleman (New Jersey)
- Ewing (New York)
- Divac (LA Lakers)

### Blockers

- Mutombo (Denver)
- Olajuwon (Houston)
- Robinson (San Antonio)
- O'Neal (Orlando)
- Ewing (New York)
- Mourning (Charlotte)
- Kemp (Seattle)
- Webber (Golden State)
- O. Miller (Phoenix)
- Bradley (Philadelphia)

### Stealers

- Blaylock (Atlanta)
- Pippen (Chicago)
- Stockton (Utah)
- Murdock (Milwaukee)
- Hardaway (Orlando)
- Sprewell (Golden State)
- Guyliotta (Washington)
- Lever (Dallas)
- K. Anderson (New Jersey)
- D. Brown (Boston)

### Field Goals

- O. Miller (Phoenix)
- O'Neal (Orlando)
- Mutombo (Denver)
- Thorpe (Houston)
- B. Williams (Portland)
- Webber (Golden State)
- Cage (Seattle)
- G. Anderson (Detroit)
- Vaught (Philadelphia)
- Smits (Indiana)

### Three-Pointers

- J. Malone (Philadelphia)
- C. Smith (New York)
- Armstrong (Chicago)
- R. Miller (Indiana)
- Murdock (Milwaukee)
- Richmond (Sacramento)
- K. Smith (Houston)
- D. Scott (Orlando)
- Price (Utah)
- Wilkins (Cleveland)

### Free-Throw

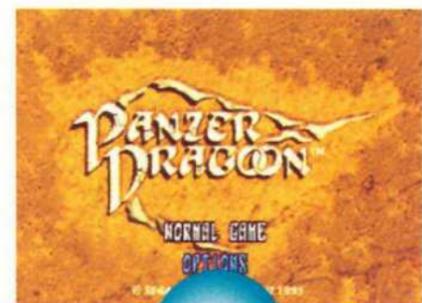
- Abdul-Rauf (Denver)
- R. Miller (Indiana)
- Price (Utah)
- Rice (Miami)
- Hornacek (Utah)
- K. Smith (Houston)
- Hawkins (Charlotte)
- Armstrong (Chicago)
- W. Anderson (San Antonio)
- D. Wilkins (LA Clippers)



## Panzer Dragoon

Extrawaffen/Barrel Roll Mode

Als ich Matthias Wißnet aus München anrief, um ihm zu seinem Gewinn in der August-Ausgabe "Tip des Monats" zu gratulieren, war ich sehr überrascht. Statt der üblichen Jubelorgie, die der geplagte Anrufer nur mit ausreichenden Sicherheitsabstand zum Hörer, sowie viel, viel Oropax ohne Gehörsturz übersteht, vernahm ich diesmal nur ein leises "Ich habe noch etwas neues herausgefunden". Als ich das ganze Zeug aus meinen Ohren herausgenommen und die schier endlose Strecke zum Hörer zurückgelegt hatte erklärte mir Matthias, daß man mit oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X im Start/Optionsmenü einen kleinen, bestätigenden Sound zu hören bekommt. Hält man nun während des Ladens einen der Knöpfe Y, Z, B, C startet der Drachenreiter mit einer anderen Gun in das Abenteuer. Zu guter Letzt meldete sich Jörg Brockmeier aus Dortmund und verriet den Barrel Roll Mode. Im gleichen Menü dreht Ihr das Steuerkreuz dreimal im Uhrzeigersinn. Dann erscheint die Meldung Barrel Roll auf dem Screen. Nun könnt Ihr, ähnlich wie bei Afterburner eine Rolle machen, indem Ihr das Pad zweimal hintereinander nach schräg-oben drückt.





## Robotico

Schild-, Waffen- und Generator auffüllen/Level Skip

Bei Segas erstem 3D-Ballerspiel für ihre Next Generation-Konsole Saturn gibt es einen leckeren Cheat, der dem Spieler das Leben wesentlich erleichtert. Während dem ganz normalen Spiel (nicht im Pausenmodus) haltet ihr die L- und die R-Taste gleichzeitig gedrückt. Nun schnappt ihr Euch den zweiten Controller, bei dem jetzt die Tasten mit unterschiedlichen Cheats belegt sind.

**Knopf A:** Füllt Euer Schild vollständig auf

**Knopf B:** Füllt Euren Generator wieder auf

**Knopf C:** Füllt Eure Waffe wieder auf

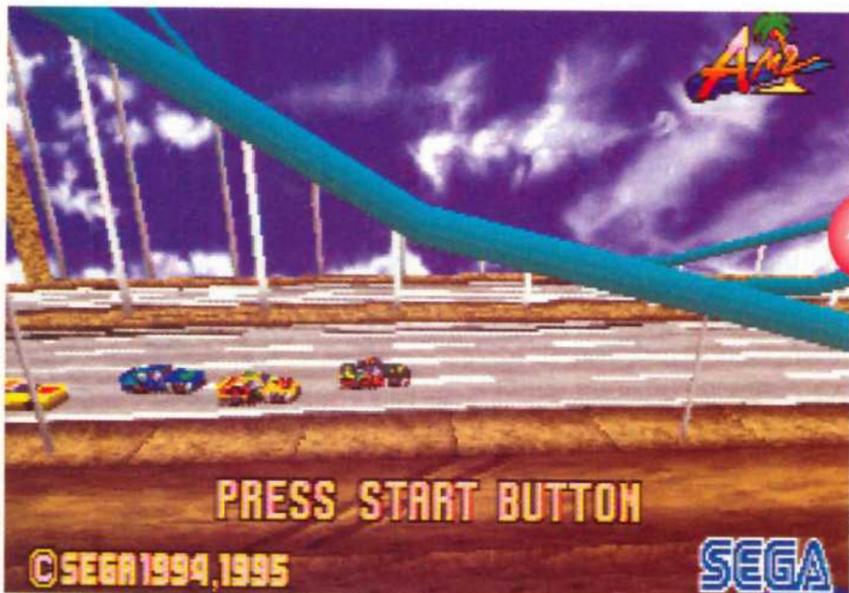
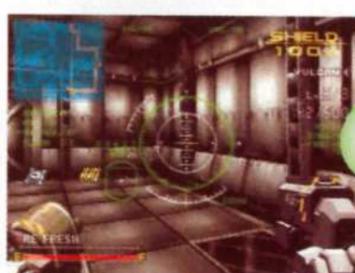
**Knopf X:** Gibt Euch ein Weapon Power-Up

**Knopf Y:** Gibt Euch das Level-Item

**Knopf Z:** Gibt Euch die vollständige Levelkarte

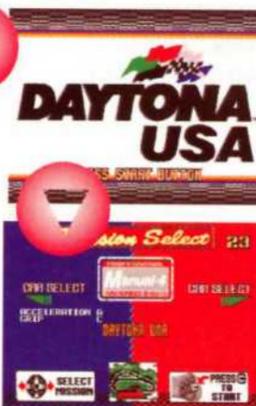
**Start:** Ihr springt direkt in den nächsten Level

Auch dieser Cheat stammt von Jörg Brockmeier aus Dortmund.



## Daytona USA

Alle Autos



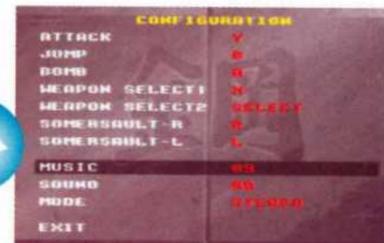
Tobias Kreisel aus Stadtsteinach schickte uns einen Cheat zu, der es Euch ermöglicht, auch ohne vollständiges Durchzocken des Games im Saturn-Modus alle Stockcars anzuwählen. Nach dem Sega-Logo, wenn das Demo startet, haltet Ihr die A-, B-, X- und Z-Tasten und drückt das Pad nach links-oben. Haltet alles gedrückt und wartet bis die Meldung "Press Start" auf dem Bildschirm erscheint. Kommt dieser Aufforderung nach und alle Karren inklusive der beiden Gäule stehen zur Auswahl.



## Hagane

Unendlich Credits

Hudsons Hack'n Slay für das Super Nintendo hat im Configurations-Menü einen versteckten Cheat-Modus, der Euch zu unendlich Continues verhilft. Dazu müßt Ihr Euch dort die Musikstücke mit den Nummern 9, 8, 7, 6 in genau dieser Reihenfolge anhören (kurz anspielen reicht auch) und dann das Menü verlassen. Vorsicht: Es gibt keinen Sound oder sonst irgendeinen Hinweis ob der Cheat funktioniert hat. Deshalb solltet Ihr im ersten Level freiwillig den Löffel abgeben, um sicherzugehen, daß alles geklappt hat. Wenn jetzt hinter dem Continue ein Unendlichzeichen steht, könnt Ihr Euch ins Abenteuer stürzen. Dieser Tip erreichte uns von Jan Künzl aus Gilten.





**The Horde**

Unendlich Geld/Alle Filmsequenzen/etc.

Von Andreas Hofmann aus Möglingen haben wir die folgenden Cheats zum bisher einzigen Action-Adventure auf dem 3DO erhalten. Um die unten folgenden Cheats überhaupt aktivieren zu können, müßt Ihr eine Art Mastercode eingeben. Wenn im eigentlichen Game, wenn die Hordlings kommen, drückt Ihr gleichzeitig oben, A, B und Pause.

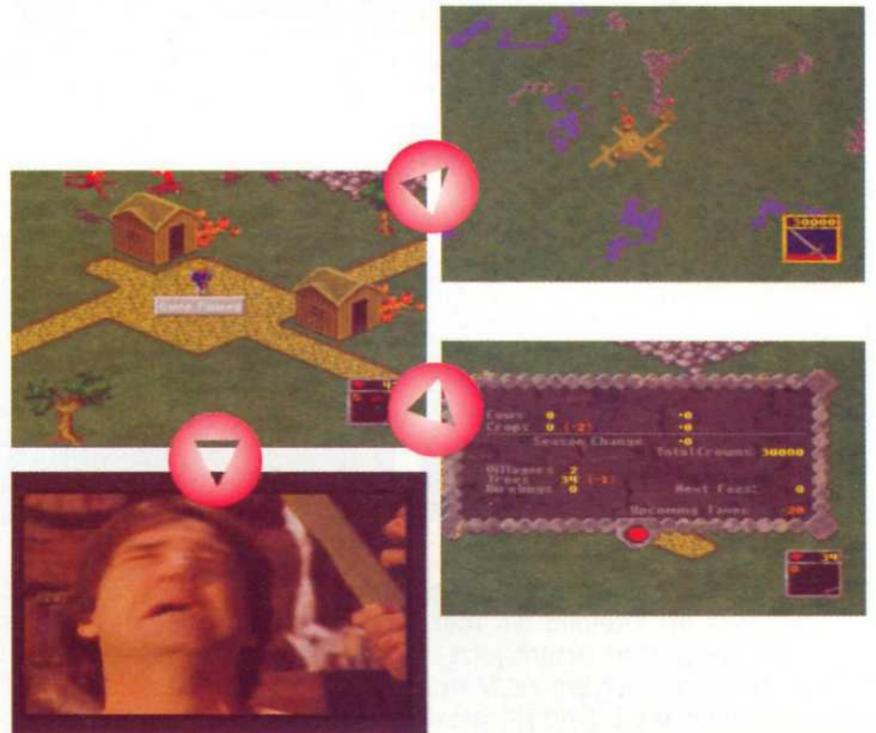
**Jetzt könnt Ihr mit:**

Rechts, A, links, links, A, oben, B alle Filmsequenzen in Gemütsruhe ansehen.

Unten, A, rechts, rechts, unten, A, A, rechts den derzeitigen Level erfolgreich beenden.

Links, A, A, B, links, A, rechts, unten Euch stattliche 30.000 Crowns unter den Nagel reißen.

Rechts, A, oben, unten, B, A, A, B die gesamte Karte betrachten. B, rechts, A, B Chauncy erheblich schneller laufen lassen.



**Pac-Man 2: The New Adventures**

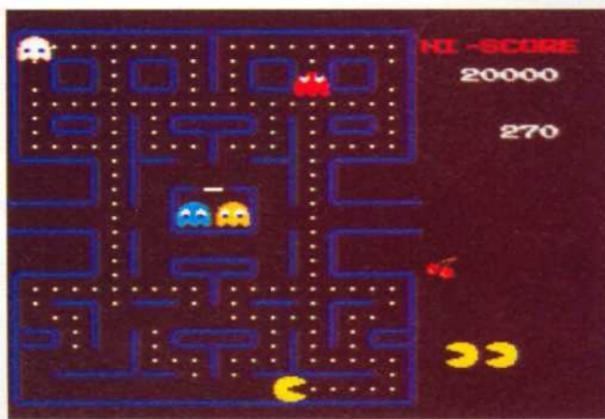
Passwörter/Pac-Man/MS Pac Man

Namcos Reinkarnation des Urvaters aller Videospiele, hat um sein Vorleben nicht vergessen. Auch dem in der Evolution etwas fortgeschrittenen Pac-Man 2 ist der Automatenknüller von 1983 einverleibt worden. Um ihn zum Leben zu erwecken, müßt Du das Passwort "PCMNDPW" eingeben. Auch die Gattin Ms. Pac-Man lebt in Pac-Man 2 weiter. Ihre Seele wird auferstehen, wenn Ihr das Paswort "MSPCMND" verwendet. Die Passwörter zum normalen Game findet Ihr rechts-oben.

◀ W F T W 5 W

◀ W G W 4 5 W

◀ W F T W X 4



**Ogre Battle**

Steinreich/Sound Menü

Für alle Importstrategen dürfte der folgende Cheatmodus von Enix Super-NES Modul Ogre Battle höchst interessant sein. Wenn Ihr ein neues Game anfangt, dann gebt als Namen "FIRESEAL" ein und Ihr werdet die gegnerischen Armeen überrollen, wie die Dampfwalze den unaufmerksamen Frosch. Denn es stehen Euch leckere sieben Armeen und taschenfüllende 300.000 Goth zur Verfügung. Obwohl die Musik nicht die Offenbarung in diesem Game darstellt, haben sich die Programmierer dennoch dazu durchgerungen, ein Soundmenü in das Game zu packen. Dieses aktiviert Ihr, wenn Ihr Euren Namen mit "MUSIC/ON" angebt. Mit Knopf A spielt Ihr das gewählte Musikstück an wohingegen Knopf B das Stück stoppt.



**SAT**  
SATURN

**Virtua Fighter**

Spielt als Dural/Kleinere Kampffläche



Wer schon immer mal den Endgegner von Virtua Fighter steuern wollte, gibt im Titelbild 17 mal oben ein und geht dann ins Optionsmenü. Dort ertönt jetzt die Sprachausgabe "Ring Out". Jetzt startet einfach ein Vs. Match und drückt, nachdem der Sieger feststeht, die L- und R-Tasten oben am Pad. Im nun folgenden Menü erscheint auch Dural als anwählbarer Fighter. Wollt Ihr schließlich gegen den Obermütz kämpfen, gebt Ihr im Figh-

ter-Select-Screen unten, oben, rechts und A plus links gleichzeitig ein. Die Kampffläche kann verkleinert werden, wenn Ihr im Titelbild 12 mal nach oben drückt und dann ins Optionsmenü geht, wo nun "KO" zu hören ist. Geht auf Exit, drückt das Pad nach unten und betätigt den C-Knopf. Im nun folgenden Menü könnt Ihr Kämpfer sowie Größe der Stage einstellen. Diese Tricks stammen von Harald Söllner aus Tröstau.

**SN**  
SUPER NINTENDO

**Wild Guns**

Level Select



Bei diesem geradlinigen Shooter von Titus gibt es die Möglichkeit, die ersten paar Levels zu überspringen und gleich in die Level-Anwahl zu kommen. Dazu müßt ihr das Spiel ganz normal starten und im Player-Select-Screen die Select-Taste halten.



Jetzt tippt Ihr A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B ein und ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe. Viel Spaß bei den letzten Levels.

**MD**  
MEGA DRIVE

**Micro Machines**

High Speed/unendlich Leben/etc.

Die folgenden Codes werden alle im Pausenmodus eingegeben: B, unten, C, unten, oben, unten links für unendlich Leben. Oben, unten, A, B, links, rechts, C für einen enormen Top-Speed. Links, rechts, links, rechts, oben, unten, Start, unten für einen saftigen Schwierigkeitsgrad. Links, unten, oben, unten, rechts, unten, A, unten für alljene, denen es noch nicht saftig genug war. A, oben, B, unten, C, links, Start, rechts für bessere Traktion. C, oben, links, rechts, A, B, A, C für extra Crash-Power



**MD**  
MEGA DRIVE

**Shinobi III**

Unverwundbar

Bei diesem Klassiker ist im Soundmenü ein Cheat versteckt. Wenn die Musikstücke "HE RUNS", "JAPONESQUE", "SHINOBI WALK", "SAKURA" und "GETUFU" kurz angespielt werden, wird Euer Ninja unverwundbar.



# SEGA MAGAZIN hat die Schocker für Zocker!

COMPU  
TEC  
V E R L A G

© 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!**

RPGs über alles

**Hilferuf!**

An alle Zocker und RPG-Freaks da draußen, wir müssen ENDLICH was tun! Hiermit rufe ich zu einer Unterschriftenaktion auf! Wir wollen PAL-ROLLENSPIELE! Soll das etwa wieder so sein wie mit dem SNES oder MD. Gute Rollenspiele als Import? NEIN! Dieser Meinung sind sicher viele von Euch, also müssen sich auch viele beteiligen! Die Hersteller behaupten, der europäische Markt ist nicht reif für Rollenspiele. Wieso? Wir müssen es ihnen zeigen!!!  
Bye now

Marco Zipfel, Weimar

Zigaretten-Klau

**Lange Helmfahrt**

Grüezie-wau(?) Mega Fun-Team! Ich möchte mich noch einmal für den coolen Tag als "Leser des Monats" bei Euch bedanken. Ihr ward trotz Abschlußstreß tierisch locker und auch die "Raucherpausen" waren ziemlich genial. Jetzt habe ich mir doch eine PlayStation gekauft (Ace Combat-Syndrom) und mein Vater war Teilsponder (war ja auch 'ne lange Rückfahrt). Da Euch dies bestimmt alles ziemlich wenig interessiert, dachte ich mir, ich packe noch ein kleines Dankeschön bei. Vor allem Stephan und Götz sind mit dem Präsent (Schachtel Zigaretten) bedacht, dann brauchen die beiden das nächste Mal nicht mehr den "Leser des Monats" anzuschnorren! Tja, Jungs, bleibt mir nur nochmal DANKE zu sagen.

Ciao, Ihr Hoschis

Thomas Weber, Hachenburg

Gereizt

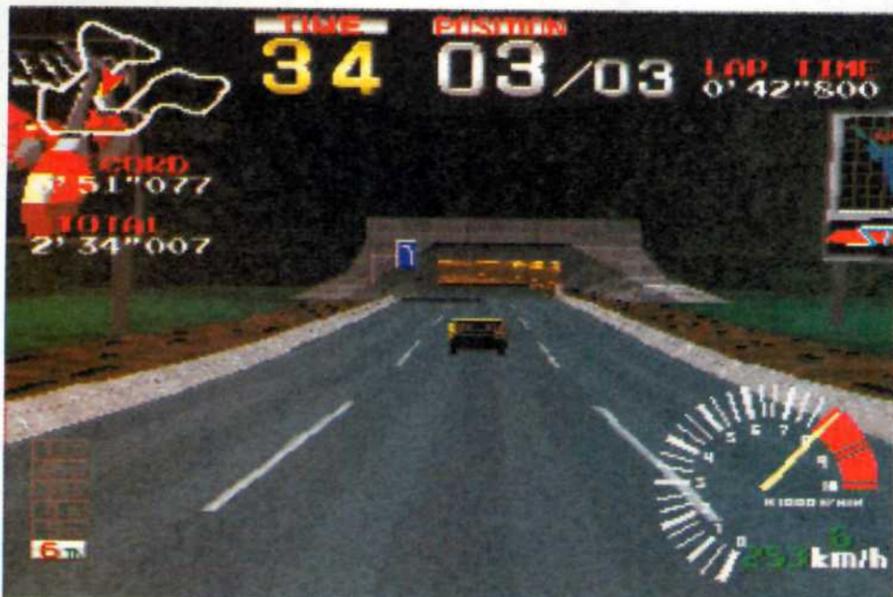
**Saturn**

Hallo Mega Fun-Crew, ich lese Eure Zeitschrift erst seit kurzem und bin überzeugt, daß es kein besseres Videospieleheft gibt. Da ich mir bald einen Saturn zulege,

möchte ich ein paar Fragen an Euch stellen.

1. Der Saturn soll mit der bisherigen Software erst zu 30 Prozent ausgereizt sein, und die PlayStation steht ja schon am Ende, könnte der Saturn nicht die überlegene Konsole sein?
2. Könnt Ihr mir den aktuellen Erscheinungstermin der Automatenumsetzung von Virtua Fighter 2 für den Saturn nennen?
3. Wo bekomme ich die MF-Ausgabe 5/95 her?
4. Könnt Ihr mir den aktuellen Stand der Verkaufszahlen der neuen Konsolen von Sony und Sega nennen?
5. Könnt Ihr mir helfen? Ich finde die PlayStation ganz o.k., das bisher genialste Spiel ist und bleibt eindeutig Ridge Racer. In Mega Fun 6/95 habe ich gelesen, daß der Kracher auch für den Saturn kommen soll, und in einem Konkurrenzblatt stand genau das Gegenteil. Was stimmt nun?
6. Könnt Ihr mir Euer derzeitiges Lieblingsspiel für Game Gear, Mega Drive, Mega CD, Mega 32X und Saturn nennen? Zum Schluß noch viel Spaß und einen weiteren Erfolg in Eurer Redaktion wünscht Euch Euer treuer Fan  
**Oliver, Gundelfingen**

1. Kommt es Dir nicht etwas spanisch vor, daß die PlayStation, die sogar später auf den Markt kam als der Saturn, schon jetzt völlig ausgereizt sein soll? Beide Konsolen haben Ihr technisches Potential bei weitem noch nicht ausgeschöpft, welche nun die bessere Softwareunterstützung erfährt, wird erst die Zukunft zeigen.
2. Die Umsetzung soll im Januar 1996 erscheinen.
3. Wende Dich an unseren Abo-Service.
4. Die genauen Zahlen kann ich Dir nicht nennen, aber beide Konsolen haben bislang in Japan ungefähr dieselbe Stückzahl verkauft. In Deutschland waren die ersten 10.000 Saturns innerhalb von drei Wochen weg.



Ridge Racer auch für den Saturn? Was nun an einer Umsetzung für Segas neues Flaggschiff wirklich dran ist, weiß momentan wohl nur Namco



Euer Interesse für die Next Generation-Konsolen ist ungebrochen, vor allem zum Saturn und zur PlayStation werden wir mit Fragen förmlich bombardiert

5. Definitiv können wir das leider noch nicht sagen, allerdings gehen wir davon aus, daß Ridge Racer, zum Leidwesen aller Saturn-Anhänger, der PlayStation vorbehalten bleibt.
6. Bitte schön: Road Rash (GG), NHL '95 (MD), Thunderhawk (MCD), Virtua Racing Deluxe (32X), Daytona (SAT).

Mega-Machos

**Frauenfeindlich?**

Hallo Redaktion! Ich habe gerade die MF 7/95 gelesen und bin, offengesagt, erschrocken über das einseitige und negative Frauenbild in Euren Artikeln und Spielbesprechungen. "Zur menschlichen Gattung gehören Lucius und Dreadloc, die rotbedresste Volcana hält mit knappem Outfit den Hormonspiegel in Wallung." Mal ehrlich, was müssen da für Redakteure sein, deren Hormonspiegel bei einer kleinen Pixelfigur in Wallung gerät? Naja, das mit dem Hormonspiegel war natürlich nur eine stilistische Floskel von dem Tester Stephan, aber es verrät doch schon etwas über Euer Frauenbild: Fotomotive und schmückendes Beiwerk sind sie, die Frauen, nicht? Auch es nötig zu haben, Frauen/Mädchen als "Superschnecke" zu bezeichnen, zeugt nicht eben von geistiger Reife. Ich will Euch ja gar nicht als die fiesen Machos hinstellen, aber, bitte, denkt doch mal nach, was Ihr da (unbewußt) Euren männlichen und weiblichen Lesern vorsetzt. Freundliche Grüße

Gunnar Lott, Göttingen

Lieber Gunnar, in einer Zeit, in der Mädels aller Altersgruppen im Hochsommer keine Scheu mehr haben, ihre wohlgeformten Körper durch wenig attraktive Kleidungsstücke zu verbergen, sondern mit einer gesunden Portion Selbstbewußtsein

diese nur knapp verhüllt stolz und "bewußt" zur Schau tragen, hängt Du Dich an der Rhetorik mancher Redakteure auf. Der Begriff "Superschnecke" ist meines Erachtens kein bloßes Abstempeln der gemeinten weiblichen Person zum sexuellen Lustobjekt, sondern vielmehr ein Ausdruck der Bewunderung, nur eben scheinbar mit anderen Worten als Du sie gebrauchen würdest. Stellt sich die Frage, wem es nun an geistiger Frische mangelt. Sicherlich könnten wir auch einen blumigen Schreibstil wählen, der Deinen Geschmack vielleicht etwas mehr treffen könnte, wie bspw.: "Es stand ein weibliches Geschöpf am Messestand von Acclaim so unglaublich schön, ihr zartes Antlitz sanft erleuchtet durch gedämpftes Scheinwerferlicht, mit einem zauberhaften Lächeln, daß es sogleich um uns geschehen war." Doch jetzt im Ernst. Sicher sind wir uns bewußt, daß bspw. auf Messen die meisten Mädels nicht mehr als schmückendes Beiwerk sind. Diesen Job vollführen die "Mega-Babes" allerdings mit Bravour, denn mit Software allein lockt man schon lange keine Kunden mehr an den eigenen Stand, ein hübsches Gesicht auf einem schlanken Körper war, ist und bleibt der perfekte Köder.

Weiter so

**Schreib mal wieder**

Trotz Sommerloch habt Ihr uns mit reichlich Post eingedeckt, so macht's Spaß. Schickt auch weiterhin Eure Fragen, Anregungen und natürlich auch Kritik an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun  
Mega Mail  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

## 3DO

**Suche** 3DO, Neo Geo, Saturn und Sony PlayStation mit Spielen. Suche auch Games für SNES, NES, GB. Tel.: 0641/71250 Kirsten.

**Verkaufe** 3DO FZ-1 Frontloader 50 Hz./PAL, neun Monate alt, inkl. zwei Joypads, Demo-CD und einem Spiel nach Wahl. Wähle zwischen: Shanghai Triple, Flashback, Incredible Machine, Slam'n Jam oder Need For Speed. Für nur 750 DM, jedes weitere Spiel 50 DM. Tel.: 09621/81996 Volker Seitz.

## MEGA DRIVE

**Kaufe/tausche** Spiele für MD, CD, SNES, 3DO, Saturn + Sony PSX (auch mit Konsole). Suche vorrangig Neuheiten. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Habe einige Raritäten. Tel.: 04774/1789 Rainer.

**Billig!!** Haunting und Terminator für je 28 DM, Aladdin und World Of Illusion je 35 DM, Marco's Magic Football und Eternal Champions je 40 DM, Pitfall, Dynamite Headdy und Ballz je 45 DM, Sonic 3 je 55 DM, CD's: Silpheed, Time Gal, Final Fight, Sherlock Holmes 1+2 je 35 DM, Jurassic Park und Mystery Mansion je 50 DM. Tel.: 06106/63097.

**Verkaufe:** Atari Jaguar mit den Spielen Cybermorph, Alien Vs. Predator für 350 DM. 32X mit zwei Spielen 300 DM. Alles nagelneu. Tel.: 09832/1007 nach Roger oder Alexandra fragen.

**Verkaufe** MDII + MCDII + 32X + Zubehör + fünf MD- + fünf MCD- + zwei 32X-Spiele für nur 1000 DM. Verkaufe SNES + Umbau + sechs Spiele für 500 DM. Ruft an unter Tel.: 07940/51759 ab 18 Uhr, Max verlangen.

**Kauf** oder Tausch. MD mit CD-Rom, zwei Spiele auf CD, vier Spiele für MD. Preis VB. Tel.: 04421/34669.

**Verkaufe** MCDII mit Rebel Assault + Tomcat Alley + Formula One Racing 300 DM. Tel.: 09571/88306 by Frank.

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

**Verkaufe** MD 32X mit Zubehör + fünf Spiele, z.B. Xxxx, Virtua Racing Deluxe, Star Wars für 450 DM. Tel.: 07121/25425 Horst.

**Verkaufe** MD mit sieben Spielen (Earthworm Jim, Micro Machines 2, NBA Jam, Psycho Pinball, Madden '95, NBA Live '95 und Sonic) und zwei Infrarot-Joypads für 400 DM. Als Geschenk gibt's kostenlos Toe Jam & Earl 2. Adresse: Johannes Niemeyer, Charlottenstr. 22, 72070 Tübingen.

**Verkaufe** 32X + Virtua Racing Deluxe und Motocross 220 DM, 12 MD-Spiele je 15 DM. Tel.: 07305/8352.

**Verkaufe** für MD neuwertig NBA Jam T.E. für 80 DM und NHLPA Hockey '93 für 20 DM. Schreibt an: Mario Ziebler, Ob. Hauptstr. 19, 09376 Oelsnitz.

## 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.

**Verkaufe:** MD dt. (umgebaut) mit drei Spielen, RGB-Kabel und zwei Pads für 250 DM. MCDII dt. mit sieben Spielen für 420 DM. Mega 32X dt. mit zwei Spielen für 340 DM. Alles zusammen für nur 900 DM! Alle Preise inkl. Porto und per Nachnahme. Tel.: 04931/15648 ab 14 Uhr, Holger.

**Verkaufe** MD + Sonic 1+2, Flashback, SSF II, James Pond 3, Mega Games, Action Replay, SF 2'Special + zwei 6 Button Pads und zwei Standard Pads. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06151/55548 Raphael (als Bonus gibt es dazu ca. 50 Videospielezeitschriften!!!).

**Kauft** bei mir, denn Sparen heißt das Motto heute. Ich verkaufe Sonic & Knuckles, Eternal Champions, Aladdin und ein MD 6 Button Pad. Ruft unter der Nr. 08381/5849 an.

**MDII,** MCDII, 32X, ca. 30 MD-Spiele, drei 32X-Spiele, über 15 MCD's, Action Replay 2. Komplett zu verkaufen VB 950 DM oder Tausch gegen PlayStation, Neo Geo CD. Tel.: 02104/449090.

**Verkaufe** 32X dt. 180 DM, Virtua Racing Deluxe 60 DM, alles inkl. Porto. Tel.: 06484/1699 ab 17 Uhr, Martin.

**Verkaufe** MD mit acht Spielen (z.B. SSF II, Micro Machines 2, FIFA '95), drei Joypads (zwei x 6 Button) und Sega 4Way für VB 450 DM. Tel.: 05523/1808.

**Tausche** Streets Of Rage 2 und 3, IMG Tennis, Atomic Runner, Time Gal CD, u.a. Suche Robotniks MBM, BC Racers, Microcosm, Robo Aleste, Heart Of The Alien, R.R.Racing, u.a. Tel.: 07392/2298.

**Verkaufe** (wegen Systemwechsel) 125 MD-Spiele und MCD's (ab 10 DM). Kostenlose Liste anfordern bei M. Rothamel, A.d. Bommerbank 10a, 58452 Witten.

**Verkaufe/tausche** Sega MD + 32X + Metal Head, Virtua Racing, Xxxx oder tausche gegen 3DO-Spiele oder gegen Jaguar + Spiele. Wellen Carsten, Eichenstr. 11, 48455 Bad Bentheim.



BODENBACHER STR.30

01277 DRESDEN

Sega Saturn

Grundgerät Pal mit Spiel	849,95
Virt.Fighter pal	99,95
Daytona USA pal	119,95
Virtual Hydlide jp	129,95
Clockwork Knight pal	109,95
Astal jp	129,95
Shinobi jp	129,95
Gran Chaser	129,95
Victory Goal pal	109,95
Virtua Fighter Remix jp	119,95
Joypad	49,95
Universal Adapter	89,95
Virtua Stick	99,95
Umbau USA / Japan	79,95
RGB Kabel	34,95

## Neo Geo

Neo Geo 2.Hand RGB Spiel	389,95
Samurai Shodown 2	249,95
Fatal Fury Special	149,95
King of Fighters 94	299,95
Samurai Shodown	149,95
Ninja Commando	179,95
Super Sidekicks	149,95
Football Frenzy	149,95
Art of Fighting	99,95
Art of Fighting 2	229,95
King of Monsters 2	179,95

## Neo Geo CD

Dunk Dreams	99,95
King of Fighters 94	109,95
Art of Fighting 2	109,95
Viewpoint	109,95
Aggressors o.d.Combat	109,95
Karnov's Revenge	109,95
Samurai Shodown	109,95
World Heroes Jet	109,95
Ninja Commando	109,95
Ninja Combat	109,95
Burning Fight	89,95
Fatal Fury Special	109,95
Top Hunter	109,95
Nam 1975	89,95
World Heroes Perfect	129,95
Savage Reign	129,95

Tel.0351/2526611

## VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

SONY PSX compl.	799,-	SUPER NES	ab 29,-	MEGA DRIVE	ab 19,-	PC-ENGINE jp	119,-
Ace Combat	139,-	Restposten	ab 29,-	Restposten	ab 19,-	Castlevania X	119,-
Rayman	139,-	Beauty + Beast	39,-	CDs	ab 19,-	Gradius II	119,-
Philosoma	139,-	Megaman X	49,-	Mickey Mania	49,-	Chooaniki II	119,-
Darkstalkers	139,-	Lemmings II	59,-	WWF Royal Rumble	49,-	Neo Nectaris	119,-
Tekken	139,-	Pockey + Rocky II	69,-	Sparkster	49,-	Form. Soccer 95	109,-
Jumping Flash	139,-	Sparkster	69,-	Subtarrania	59,-	Bombberman-Tetris	109,-
Gunners Heaven	139,-	Street Racer	69,-	Contra	69,-	Götzendiner	109,-
Starblade	129,-	Kid Clown Crazy	79,-	Megaman Willywars	79,-	Spriggan	99,-
Kileak the Blood	119,-	Hagane	89,-	Samurai Shodown	79,-	Super Raiden	99,-
Cybersled	109,-	B.C. Kid	89,-	König der Löwen	79,-	HU-Cards	ab 29,-
Motortoon GP	109,-	Demons Crest	89,-	Dynamite Headdy	79,-	Raritäten lieferbar!	
		X-Men	99,-	Alien Soldier	79,-		
		Samurai Shodown	99,-	Snow Bros.	99,-	NEO-GEO-CD jp.	ab 79,-
		Fatal Fury Spec.	99,-	Urban Strike	99,-	Top Hunter	89,-
		Mr. Do	129,-	Yujo Hakusho	119,-	W. Heroes 2 Jet	99,-
		Bomberrmann III	139,-	Panorama Cotton	129,-	Cyberlip	99,-
		Parodius II	139,-	Lungrisser II	129,-	3 Count Bout	109,-
		Yujo Hakusho II	139,-			Samurai Showd. 2	109,-
		Megaman 7	139,-	GAME GEAR	ab 19,-	Viewpoint	109,-
		Langrisser	149,-	Hook	39,-	Sup. Sidekicks 3	119,-
		Castlevania X	149,-	Ottifants	39,-	Savage Reign	119,-
		Mystic Ninja III	149,-	Aleste II	49,-	Fatal Fury III	119,-
		Frontmission	149,-	Sonic Drift II	59,-		

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

08456 5743

Sega Saturn uneingeschränkt kompatibel für alle Spiele  
inkl. Spiel nach Wahl und Joypad 797,-  
Sega Saturn(dt.) incl. 3 Games 1047,-  
Virtua Fighter 115,- Virtua Fighter Remix 139,- Daytona USA 119,-  
Bug 97,- Panzer Dragoon 107,- Shinobi 139,-  
Sony Playstation ohne Spiel (ab September) 587,-  
Toh Shin Den 107,- Jumping Flash 97,- Wipe Out 97,-  
Ridge Racer 97,- Ace Combat (jp) 149,- Tekken 117,-  
Goldstar 3DO(dt.) incl. Fifa Soccer 847,- Virtual Boy jp. 489,-  
Ultra 64 jp.(ab November), Panasonic M2 Call!!  
Vorbestellerrabatt für Super Mario World 2 und Donkey Kong Country 2  
Killer Instinct erhältlich ab Ende August !!! Bestellanahme 13.00 - 19.00 Uhr  
Alle neuen Spiele (auch Import) für alle Systeme lieferbar. Fax: 08456/ 2298  
Martin Englemer Videospiele Schubertstr. 25 85101 Lenting  
Versandkosten 9,-DM zzgl. Nachnahme, ab 300,-DM frei Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

## SoftwareVersandBus

PC, CD-ROM, Amiga, SNES, Sega  
Mega Drive

Postfach 1217 · 61209 Echzell

Tel. 060 35 / 188 63

Fax 060 35 / 188 68

## Super Nintendo

Lothar Matthäus Super Soccer  
Deutsche Anleitung nur 113,85

Actraiser 2 DA 90,85

Asterix DA 106,95

Star Wars 3 DA134,95

Flinstones DA 120,75

Shang Fu DA 49,45

## Sega Mega Drive

Asterix - Power of the Gods  
Deutsche Anleitung nur 99,90

Boogerman DA 118,45

Das Dschungelbuch DA 98,90

Demolition Man DA 98,90

Slam Masters DA 118,45

NBA Live DA 112,70

Versandkosten: NN zzgl. 9,50,-

Vorrauskasse 7,60,-

Sie erreichen uns persönlich

Mo.u. Fr. von 17.00-21.00 Uhr

Preisliste kostenlos!

Verkaufe MD, Another World, Dune II, Space Harrier II, Marble Madness, Gynoug. Anfragen von 14-18 Uhr unter 07351/17250.

**JAGUAR**

**Verkaufe** Jaguar + ein Joypad und sieben Spiele (Kasumi Ninja, Iron Soldier, Theme Park, usw.). Alles PAL-Versionen! Tel.: 06196/71341 ab 17 Uhr, Raum Frankfurt. Komplettpreis VB 600 DM.

**Verkaufe** Jaguar US mit Alien Vs. Predator und Cybermorph für 400 DM. Tel.: 02304/45949.

**Int. Lynx-Jaguar-Club.** Clubzeitschrift, Tauschbasar, Moduleinkaufsmöglichkeit, Cheats zu den Modulen. Neu: Lynx T-tris. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Tel.+Fax: (0043) 0732/778930.

**Verkaufe** Jaguar 60 Hz., Hifi/RGB-Kabel, Tempest 2000, Alien Vs. Predator, Cybermorph. VB. Verkaufe MD mit zwei Joypads, RGB-Kabel und acht Spielen oder tausche beide Systeme mit Spielen gegen den Saturn mit Spiel. Tel.: 040/825611.

**Verkaufe** Atari Jaguar 60 Hz., RGB-Kabel, Spiele: Cybermorph, Dino Dudes, Tempest 2000, Alien Vs. Predator, Iron Soldier. Neuwertig, Jaguar + Games 500 DM. Tel.: 06128/72912 ab 18 Uhr.

**GAME BOY**

**Verkaufe:** GB + GB-Akku und 13 Spiele (z.B. Metroid II, Terminator II J.D., WWF 1+2, Batman The Animated Series) für zusammen nur 200 DM, guter Zustand. Verkaufe außerdem: SNES, MD und 32X. Schreibt an Sascha Hüfner, Jahnstr. 20, 63303 Dreieich oder Tel.: 06109/61597.

**Verkaufe** acht GB-Spiele wie Samurai Shodown, Mr. Nutz, Desert Strike, WWF 3 und zwei Mario-Spiele. Nur zusammen und für nur 210 DM. Suche außerdem dringend Spielertrikots der Frankfurter Eintracht aus den 80- und 90-Jahren! Zahle gut!!! Tel.: 06103/28546 Kalle.

**GG / MS**

**Verkaufe** Game Gear mit 16 Spielen für 450 DM. Tel.: 08321/9576 Tobias.

**Hallo** Sega Game Gear TV-Tuner Freunde. Wenn Du willst baue ich in Deinen TV-Tuner

eine Antennenbuchse ein. Damit wirst Dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Fernsehprogramme über Kabel empfangen! Toll, oder? Ruf doch mal an! Tel.: 0171/8119477.

**SUPER NINTENDO**

**Verkaufe:** Vortex 49 DM, DKC 69 DM, Dragon (Bruce Lee Story) 64 DM, Pilotwings 24 DM, First Samurai 29 DM, Pitfall 54 DM. Tel.: 05222/72213.

**Suche** Games für SNES, 3DO, GB, MS, NES, usw. Suche auch Konsolen + Modulsammlungen für alle möglichen Systeme. Tel.: 0641/791740 Monika.

**Verkaufe** SNES + drei Joypads + elf Topspiele, wie z.B. NBA Jam, Mario Kart, Zelda III, Striker, R.R.Racing, Mystic Quest + 20 Total-Ausgaben, alles 100% OK! für insgesamt 700 DM. Tel.: 02435/1881 Rene.

**Tausche** DKC oder NBA Jam (beide dt.) gegen Int. Superstar Soccer (dt. oder US). Kein Verkauf! Tel.: 07222/4575.

**Verkaufe:** Biker Mice From Mars 55 DM, Int. Superstar Soccer 80 DM, R-Type 25 DM, Saturday Night Slammasters 60 DM, World Heroes US 35 DM. Wer drei nimmt bekommt King Of Monsters dazu! Tel.: 03933/803610 täglich ab 15 Uhr, Torsten.

**Tausche** SNES-Spiele! Habe z.B. Slammasters, Pitfall, WWF Raw, Mickeymania, Plok, Pac-Attack, W. League Basketball, Flashback, Alien 3, Harley's Adventure, Int. Superstar Soccer, Indiana Jones, FIFA, NHL, Madden '95, SSF II. Suche z.B. Demon's Crest, Punch Out, NBA Live '95, R.R.Racing, WCW Superbrawl Wrestling, Clayfighter 2, Hagane, Turrigan 2, Mega Man X2, u.a. Bitte nur PAL. Tel.: 08723/2129 Christian.

**Verkaufe** SNES-Spiele: DKC 70 DM, Cool Spot 40 DM, Super Tennis 15 DM (alle dt. mit Verpackung), außerdem Super Mario World 25 DM (dt.). Tel.: 0231/598416 Truc.

**Suche** dringend für SNES: WWF Wrestlingmania, Royal Rumble, Fatal Fury 2, (alle dt. Versionen) und Fatal Fury Special (nur jp. Version). Preis nach Vereinbarung. Zahle gut. Nur in Originalverpackung! Tel.: 089/966230 Markus.

**Suche** folgende zwei Module für SNES: DKC und True Lies. Jedoch jeweils als US-Modul!! Tel.: 0921/511028 bei Anrufbeantworter rufe ich garantiert zurück.

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

**Verkaufe/tausche** 22 Spiele, z.B. Actraiser 1, Star Wars I+II (US), Utopia (US, dt. Anleitung), R-Type I, Uncharted Waters (US), Mario Paint, Pocky & Rocky I, Goof Troop, Axelay, Mega Man X, Tennis, Fußball, Eishockey. Suche Autorennen, Rollenspiele, Strategiespiele (z.B. Top Gear 3, Aerobiz, Final Fantasy III). Tel.: 02501/58613.

**Verkaufe:** Mystic Quest und Lemmings 2, oder tausche gegen Secret Of Mana. Tel.: 05173/6533 Dominik.

**Suche** Secret Of Mana und Theme Park. Tel.: 04851/2446.

**Verkaufe** Another World, Super Metroid, Wing Commander Secret Missions, SF II, SF 2 Turbo, R.R.Racing, Super Turrigan, Zelda, Final Fantasy III: je 55 DM. Tel.: 04532/21118.

**Verkaufe** SNES + ein Joypad und fünf Spiele (Super Mario World, Starwing, Super R-Type, Pilotwings, Legend Of The Mystical Ninja) alles im Topzustand. Nur komplett zu verkaufen. Über den Preis läßt sich verhandeln! Tel.: 07121/21513.

**Verkaufe** SNES + zwei Pads + Action Replay 2 + US/JP 60 Hz.-Adapter + zehn Spiele: NBA Jam T.E., Stunt Race FX, WWF Raw + Video, DKC, SSF II US, Final Fight 2 jp., Aladdin, F-Zero. Nur komplett! Für 800 DM. Tel.: 02227/5129 Nico.

**Verkaufe** SNES-Spiele: FIFA Soccer 60 DM, Super Conflict 60 DM, John Madden Football '93 50 DM, Starwing 50 DM, Jurassic Park 40 DM, The Chessmaster 45 DM, The Lost Vikings 40 DM, Mario All Stars 40 DM, Gods 30 DM, Mystic Quest Legend 40 DM, Super Ghouls'n Ghosts 30 DM, Tiny Toon Adventures 30 DM. Tel.: 05223/86658 ab 19 Uhr.

**Verkaufe** SNES mit 20 Spielen und Super Game Boy mit zehn Spielen nur komplett für 1500 DM. Tel.: 04704/586 oder schreibt an: Benjamin Ziesentz, Hohe Lieth 7, 27607 Langen.

**Verkaufe** US: Earthbound, Final Fantasy III, Wizardry 5, Breath Of Fire, Paladin, Mana, Mechwarrior, Uniracers, Stunt Race, Madden '94, Utopia / PAL: Samurai Shodown, Actraiser 2, Street Racer, R-Type III, Vortex, Lem-

mings 2, Timeslip, King Arthur, DKC, Axelay. Beim Kauf von mehr als fünf Spielen gibt's Rabatt + ein Gratisspiel oder Anime. Tausche maximal zwei Spiele gegen Front Mission, Ogre Battle oder Turrigan 2. Tel.: 09831/7945 ab 16 Uhr, Jan.

**Tausche/verkaufe** neues (!!) NBA Jam T.E. (aus Gewinnspiel) mit Anleitung und Verpackung gegen Int. Superstar Soccer (PAL). Suche auch Game & Watches (Zelda, Donkey Kong). Tel.: 07250/8028 Hans.

**Tausche** SNES-Spiele Asterix, Mystical Ninja, Desert Fighter, Dropzone, True Lies, Hulk, Actraiser 2, Jurassic Park 2, Ghoul Patrol, B.O.B., Bomberman 2, Demon's Crest. Tausche auch GB-Spiele. Tel.: 05451/16943.

**Verkaufe** Super NES + zwei Joypads + US/JP-Adapter + 4-Spieler-Adapter + 18 Spiele, z.B. Int. Superstar Soccer, Samurai Shodown, SSF II, Secret Of Mana, Hebereke Popoon, Street Racer, Lemmings 2, Mario Kart, Super Bomberman, Fatal Fury 2, F-Zero, usw. Nur komplett für 850 DM. Tel.: 06130/7488 Peer.

**Verkaufe** SNES + zwei Pads + acht Spiele (z.B. DKC, Super Punch Out, WWF Raw mit Videoführer) alles 1a-Zustand. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03583/704721 nur sonntags 10-12 Uhr.

**12 Spiele** für 360 DM!!! (alles PAL). Street Racer + F-Zero + Flashback + DKC + Mario Paint (+Mouse) + Pitfall + Aladdin + Super Mario World + Tiny Toons + WWF Raw (+ WWF Raw-Video) + Pilotwings + Super Ghouls'n Ghosts (alle 100% OK). Tel.: 05123/4142 ab 14 Uhr. Kein Einzelverkauf! Nur komplett!

**Verkaufe** SNES, SF II, Starwing, Royal Rumble, Striker, Super Probotector, F-Zero, Jimmy Connors Tennis, Super R-Type, Aladdin, Stunt Race FX, Ascii Pad. Anfragen von 14-18 Uhr unter Tel.: 07351/17250.

**Verkaufe** SNES mit acht Spielen, z.B. DKC, Saturday Night Slammasters, NAB Jam T.E. VB 850 DM. Tel.: 0841/65557 ab 19 Uhr.

**Kaufe/tausche** Spiele für MD, CD, SNES, 3DO, Saturn + Sony PSX (auch mit Konsole). Suche vorrangig Neuheiten. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Habe einige Raritäten. Tel.: 04774/1789 Rainer.

**Verkaufe** Parodius jp., SF II dt., Super Tennis jp., Starwing dt. je 26 DM, Lemmings US,

**Meine Adresse:**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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

**Meine derzeitigen drei**  
**Lieblingstitel:**

(bitte auch das System angeben)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Rubrik für Kleinanzeige** (bitte ankreuzen)

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

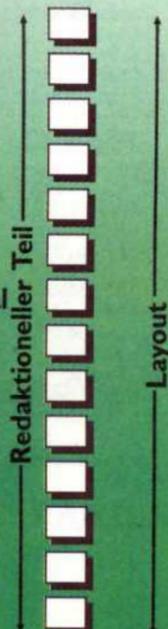
**Anzeigentext** (bitte in Drückbuchstaben)  
(pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Meckerkasten**

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

Software News	↑	□	□
Scene	↑	□	□
Previews	↑	□	□
Spielerests	↑	□	□
Helpline	↑	□	□
Mega Mail	↑	□	□
Street Fighter-Special	↑	□	□
PlayStation-Special	↑	□	□
Anime	↑	□	□
Titelseite	↑	□	□
Editorial	↑	□	□
Inside	↑	□	□
Insert Coin	↑	□	□
Gesamtnote	↑	□	□



Ninja Boy US, Goof Troop dt. je 29 DM, Off Road dt., Zombies dt., Castlevania dt., Fatal Fury dt., Batman Returns jp. je 34 DM, Top Gear US, Action Replay, Star Wars US, Pocky & Rocky US, Jurassic Park 2 dt. je 37 DM, Amiga CD32 mit zehn Spielen für 569 DM. Tel.: 07961/6593 ab 11 Uhr, Suqing.

## PLAYSTATION

**Verkaufe** die neuesten Spiele für PlayStation (Tekken), Saturn, Neo Geo CD (ggf. auch Tausch möglich). Bitte melden bei Dominik. Tel.: 0611/520782. Bis dann!

**Verkaufe** PSX mit Tekken, Ridge Racer, Parodius und zwei Joypads für 1000 DM. Meldet Euch unter 0711/4568068.

**Tausche** und kaufe Saturn- und PlayStation-CD's aller Art, ob dt., US oder jp. ist egal. Suche SNES-Rollenspiele wie Final Fantasy III oder Dungeon Master 2! Tel.: 05341/392144 ab 17 Uhr, Michael. Bye!!

## SATURN

**Sega Saturn 2x32 Bit Club.** Für Clubmitglieder monatliche Preislisten, News und alle zwei Monate ein Videospiel demo von Saturn und Mega Drive. Keine Verpflichtung. Jetzt schon 500 Mitglieder. Schickt uns 3 DM in Bfm. für Anmeldeformular! Schreibt an: Marco Wagner, Grundweg 5, 60437 Frankfurt.

**Tausche** und kaufe Saturn- und PlayStation-CD's aller Art, ob dt., US oder jp. ist egal. Suche SNES-Rollenspiele wie Final Fantasy III oder Dungeon Master 2! Tel.: 05341/392144 ab 17 Uhr, Michael. Bye!!

## VERSCHIEDENES

**Tausche/kaufe** Saturn, PSX, 3DO, Games. Tausche/verkaufe Spiele und Konsolen für SNES und Jaguar. SNES ab 500 DM, Jaguar 700 DM, 3DO 1100 DM oder tausche gegen Spiele und Konsolen von PSX, Saturn, usw. Tel.: 07354/2873 ab 17 Uhr.

**Verkaufe** Tekken, Toh Shin Den, Kileak The Blood, Raiden Project für PlayStation. Schreibt an Marco Wagner, Grundweg 5, 60437 Frankfurt. Bitte legt Eure Telefonnr. bei.

**Suche** Saturn und Sony PlayStation mit Spielen. Suche auch Games für SNES, NES, GB, etc. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

**Kaufe** und verkaufe Neo Geo + Turbo Duo + Engine Soft- und Hardware. Suche Devil Crush. Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

**Computerclub** sucht neue Mitglieder. Clubzeitung, Software, Module und und und. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt.

**Tausche** Sonic & Knuckles gegen (nur!) Int. Superstar Soccer (dt.) oder Demon's Crest (dt.)! Verkaufe Sonic 1+2, SF 2'Special, Monsterlair (alles jp.) und Shinobi (dt.). Nur zusammen für 165 DM! Verkaufe Atari 2600+ 7800-Games! Tel.: 057061338.

**Kaufe**, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Suche GB-Spiele im Tausch gegen MD-Spiele, SNES-Spiele. Tel.: 089/1403732.

**Verkaufe** Sony PSX + Ridge Racer + Tekken für 650 DM. Tel.: 0921/61534

**Löse** meine Konsolensammlung auf! Verkaufe Neo Geo CD + drei Games z.B. Fatal Fury 3; Super Nintendo + 16 Games; Neo Geo + neun Games z.B. Samurai Shodown 2; Jaguar + acht Games z.B. Alien Vs. Predator; MD mit 23 Games. Ruft an unter 09187/6876 ab 18 Uhr, verlangt Boris.

**Verkaufe** und tausche Spiele für MD, MCD, Game Gear, Master, 32X, SNES, GB, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD. Habe noch ein paar jp. PC-Engine-Cards abzugeben. Suche günstig Neo Geo CD's. Suche günstig Saturn oder PlayStation. Habe viele Neuheiten. Tel.: 0511/414899 Thomas.

**Suche** oder tausche: Tausche SNES gegen Jaguar mit mindestens fünf Spielen, wenn möglich mit CD; oder Neo Geo mit mind. drei Spielen; oder PlayStation. Verkaufe oder tausche SNES mit zwei Pads, acht Spielen: Starwing, Super Mario All Stars, Stunt Race FX, König Der Löwen, NBA Live '95, Earthworm Jim, WWF Royal Rumble, Clayfighter, inkl. Action Replay 2. NP 1400 sFr., VB 800 sFr. Tel.: CH-081/7332325.

**Verkaufe** 32X + MD + 6 Button Pad + transparenten Programmierpad + acht Spiele (VR Deluxe, Afterburner Complete, Jurassic Park, Global Gladiators, Eternal Champions, Ecco, King Of Monsters, WWF Wrestlemania). Ohne Schäden für VB 750 DM (NP über 1300 DM). Tel.: 07143/59753 ab 14 Uhr.

**Suche** PC-Engine-Games (Cards und evtl. CD's). Bin auch an Hardware interessiert, z.B. jp. PC-Engine/CD-Rom, usw. Kaufe evtl. Sammlungen/Literatur. Listen per Fax: 02381/161459 oder Tel.: 02381/57319 nach 16 Uhr. Bei Fax Telefonnr. nicht vergessen draufzuschreiben.

**Verkaufe** + kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo Duo und Saturn. Verkaufe für MCD z.B. Shining Force CD für 75 DM, uva. Tel.: 02374/10661 ab 17 Uhr.

**Wer** möchte ein Rollenspiel per Brief spielen? Ein spannendes Kampfsystem! Mit 5 DM in Bfm. für Infopost seid Ihr dabei! Shadowmaster, Vordere Str. 73-75, 32676 Lügde.

**Kaufe** und tausche Spiele für SNES, NES, GB, MD, Master, MCD, 32X, auch alte MD-Spiele. Suche für MD Thunderforce III, Shadowrun, Dragons Eye. Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/3094.

**Tausche/kaufe/verkaufe** Spiele für PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, SNES. Verkaufe: Jaguar RGB, fünf Spiele, zwei Pads für 600 DM. SNES ab 500 DM, 3DO RGB mit sechs Spielen VB 1000 DM! Auch Einzelverkauf! Tel.: 07354/2873 ab 18 Uhr.

**Supergünstig!** Verkaufe Atari Jaguar RGB mit Alien Vs. Predator, Mood, Iron Soldier, Tempest 2000 für 550 DM. Sega 32X mit Virtua Racing Deluxe für 300 DM. Suche für Super Nintendo Front Mission jp. Tel.: 06771/2842 ab 20 Uhr, Markus.

**Verkaufe** MCD mit drei Spielen für 500 DM, drei Monate alt und Spiele für MD und SNES.

Habe für SNES Illusion Of Time, Secret Of Mana, 7th Saga, Soulblazer, Mystic Quest Legend, Breath Of Fire, Romance Of Kingdom II, Illusion Of Gaia, Sim City. Für MD viele Rollen-, Action-, Strategiespiele. Tel.: 03332/412451 Berger.

**Verkaufe** Amiga CD32 mit zehn Spielen (CD32 ohne Verpackung, Spiele schon) z.B. Lotus 1+2+3, Donk, Ufo, Zool 2, U. Body Blows, usw. Für 559 DM. PC-Engine mit sieben Spielen, zwei Pads, 5-Spieler-Adapter, z.B. Raiden, Pac Land, usw. 229 DM. SNES Spiele ab 24-40 DM, z.B. SF II, Zombies, WWF... Tel.: 07961/6593 ab 11 Uhr, Suqing.

**Verkaufe:** Sony/Toh Shin Den 95 DM, Ridge Racer 90 DM, Jaguar/Kasumi Ninja 70 DM, SNES/Game Genie 40 DM. Tel.: 07763/8985, Fax: 6299.

**Tausche** Spiele für MD und MCD (nehme so gut wie jedes Spiel!!). Habe z.B. Pitfall, Hulk, Eternal Champions, Dungeon Master 2 und ältere Titel. Tausche auch Jaguar-Spiele (nehme jedes Spiel, das ich nicht habe). Habe z.B. Kasumi Ninja, Tempest 2000, Cybermorph. Tel.: 07744/5187.

**Verkaufe** 3DO RGB + zehn Spiele für 1099 DM. Jaguar RGB + Tempest + Cybermorph für 290 DM. Suche PSX für 700 DM. Saturn-Spiele Astal 75 DM, Panzer Dragoon 75 DM, Daytona 80 DM, Virtua Fighter 60 DM, Shinobi 90 DM. 3DO-Spiele: SSF 2'Turbo, Hell, Space Hulk, Return Fire, Gex, Slam'n Jam, WC3, Road Rash ab 40 DM. Tel.: 08621/62795 nach Ilyas fragen.

**Verkaufe** oder tausche gegen Engine-Sammlungen: Neo Geo + Spiele, PSX + Spiele, Multi Mega + Spiele, MSX + Spiele usw. Tel.: CH-057/227584 Roger verlangen.

**Verkaufe** Multi Mega + Spiele, PSX-Spiele neu ab 80 DM, Neo Geo + Spiele, MSX + Spiele (Vampire Killer!!) usw. Alles billig. Suche alles für PC-Engine. Tel.: CH-057/227584 Roger verlangen.

**Verkaufe** Turbo Duo + zwei Joypads + 5-Player-Adapter + 15 Games + US/JP-Umbau für 650 DM. Verkaufe Turbo Grafx + Joypad + fünf Games für 220 DM. Verkaufe LynxII + Netzadapter + zwei Games für 100 DM. SNES + acht Games + Adapter + zwei Joypads (ein programmierbares Ascii-Pad) für 450 DM. Tel.: 07143/21585 ab 19 Uhr.

**Sega Saturn 2x32 Bit Club.** Für Clubmitglieder monatliche Preislisten, News und alle zwei Monate ein Videospiel demo von Saturn und Mega Drive. Keine Verpflichtung. Jetzt schon 500 Mitglieder. Schickt uns 3 DM in Bfm. für Anmeldeformular! Schreibt an: Marco Wagner, Grundweg 5, 60437 Frankfurt.

**Hallo** Sega Game Gear TV-Tuner Freunde. Wenn Du willst baue ich in Deinen TV-Tuner eine Antennenbuchse ein. Damit wirst Dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Fernsehprogramme über Kabel empfangen! Toll, oder? Ruf doch mal an! Tel.: 0171/8119477.

**Verkaufe** Neo Geo CD mit zwei Joypads und fünf CD's (Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3,

Puzzle Bobble, World Heroes Jet, Karnovs Revenge), Gerät 1/2 Jahr alt mit Rechnung. Zusammen VB 950 DM. Tel.: 02407/59754.

## NEO GEO CD

**Verkaufe** Neo Geo CD mit zwei Joypads und fünf CD's (Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3, Puzzle Bobble, World Heroes Jet, Karnovs Revenge), Gerät 1/2 Jahr alt mit Rechnung. Zusammen VB 950 DM. Tel.: 02407/59754.

**Verkaufe** Neo Geo CD mit acht Spielen. Nur komplett 1400 DM. Tel.: 02551/82301 ab 20 Uhr.

**Verkaufe** Neo Geo + zwei Joyboards + Memory Card + Samurai Shodown I+II + Fatal Fury 2 + Art of Fighting + Mutation Nation. Als Set oder einzeln + SNES-Spiele, z.B. Mario Paint + Prince Of Persia + SF II + Addams Family 1+2 + Parodius + Lemmings und mehr. Tel.: 089/6024547 Faris.

**Stop!** Neo Geo Multi 50/60 Hz. + Joyboards + drei Topspiele: King Of Fighters '94, Samurai Shodown 2, Art of Fighting. Neu 1870 DM, nur fünf Monate alt, wie neu für nur VB 950 DM. Tel.: 069/2977552.

**Neo Geo CD** Frontloader Limited mit elf Games 1500 DM, Fatal Fury 3, Samurai Shodown 1+2, King Of Fighters '94, Double Dragon, Savage Reign, Pulstar, uvm. Suche US-Laserdisc's. Tel.: 07263/2489 abends.

**Verkaufe** Neo Geo + Joyboard + Memory Card + Art Of Fighting 1 für nur 350 DM. Spiele einzeln: Samurai Shodown 140 DM, Fatal Fury Special 130 DM, Super Sidekicks 90 DM. Sven Klöver, Laudaerstr. 36, 13189 Berlin.

**Verkaufe** für Neo Geo Spiele, z.B. Baseballstars Prof. 80 DM, Art Of Fighting 80 DM, Samurai Shodown 150 DM, Ninja Combat 90 DM, Sengoku II 120 DM, World Heroes 80 DM, Fatal Fury II 100 DM, Baseball 2020 70 DM, uva. Suche Samurai Shodown II, Art Of Fighting II, King Of Fighters '94, Ninja Commando. Tel.: 07143/21585 ab 19 Uhr.

**Neo Geo CD** + zwei Pads + fünf Spiele (Fatal Fury 3, Samurai Shodown 2, Wind Jammers, 3Count Bout, Super Sidekicks 2) für 850 DM oder tausche gegen PlayStation oder Saturn. Tel.: 0621/711095.

**Verkaufe** Neo Geo CD 220 V., zwei Controller, volles Zubehör und Verpackung inkl. fünf Spielen: Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3, King Of Fighters '94, Art Of Fighting 2 für ca. 1000 DM! Alles 100% OK und nagelneu! Tel.: 06257/86379 ab 14 Uhr, Philipp. An Meistbietenden gratis vier SNES-Games oder Amiga 500 bei 100 DM zu.

**Topangebot!** Verkaufe Neo Geo RGB + zwei Joyboards + Memory Card + zehn Spiele für 1400 DM oder tausche gegen gleichwertige Konsole, z.B. 3DO, Saturn oder PSX. Tel.: 030/3921624.

**Neo Geo CD** + zwei Pads + fünf Spiele (Fatal Fury 3, Samurai Shodown 2, Wind Jammers, 3Count Bout, Super Sidekicks 2) für 850 DM oder tausche gegen PlayStation oder Saturn. Tel.: 0621/711095.

1



2



3



## Leserhits Mega Drive

### 1. Story Of Thor

(1) 5.Monat Action-Adventure **Sega**

### 2. Earthworm Jim

(4) 7.Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**

### 3. Virtua Racing Deluxe

(5) 7.Monat Rennspiel **Sega**

### 4. Snatcher

(3) 4.Monat Adventure **Konami**

### 5. Shining Force CD

(-) 1.Monat Strategie **Sega**

### 6. NBA Live '95

(-) 1.Monat Sportspiel **Electronic Arts**

### 7. Indiziertes Spiel

(6) 4.Monat Shoot'em Up **Virgin/Sensible Software**

### 8. NBA Jam T.E.

(-) 1.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**

### 9. Super Street Fighter 2

(-) 3.Monat Beat'em Up **Capcom**

### 10. FIFA Soccer '95

(7) 8.Monat Sportspiel **Electronic Arts**

## Leserhits Super Nintendo

### 1. Donkey Kong Country

(1) 9.Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**

### 2. Int. Superstar Soccer

(3) 5.Monat Sportspiel **Konami**

### 3. Final Fantasy III

(2) 7.Monat Rollenspiel **Squaresoft**

### 4. NBA Jam T.E.

(4) 4.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**

### 5. Super Mario Kart

(5) 28.Monat Rennspiel **Nintendo**

### 6. Secret Of Mana

(7) 17.Monat Action-Adventure **Nintendo/Square Soft**

### 7. Super Street Fighter 2

(7) 13.Monat Beat'em Up **Capcom**

### 8. Earthworm Jim

(8) 7.Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**

### 9. WWF Raw

(-) 1.Monat Sportspiel **Acclaim**

### 10. Theme Park

(-) 1.Monat Strategiespiel **Konami**

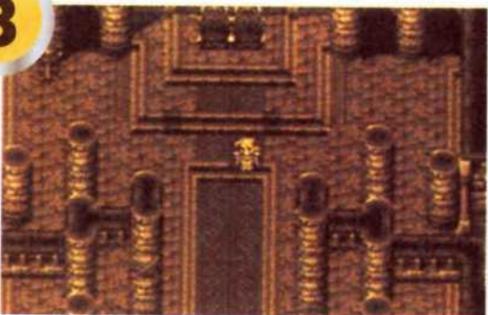
1



2



3



## Leserhits Alle Systeme

### 1. Donkey Kong Country

(1) 8.Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**

### 2. Daytona USA

(-) 3.Monat Rennspiel **Sega**

### 3. NBA Jam T.E.

(6) 3.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**

### 4. Earthworm Jim

(2) 7.Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**

### 5. Int. Superstar Soccer

(4) 4.Monat Sportspiel **Konami**

### 6. Final Fantasy III

(3) 3.Monat Rollenspiel **Square Soft**

### 7. Story Of Thor

(10) 3.Monat Action-Adventure **Sega**

### 8. Super Street Fighter 2

(8) 12.Monat Beat'em Up **Capcom**

### 9. Theme Park

(-) 1.Monat Strategie **Bullfrog**

### 10. WWF Raw

(-) 1.Monat Sportspiel **Acclaim**

## Leserhits 3DO

### 1. Need For Speed

(1) 8.Monat Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**

### 2. Slam'n' Jam

(-) 1.Monat Sportspiel **Crystal Dynamics**

### 3. FIFA Soccer

(2) 9.Monat Sportspiel **Electronic Arts**

### 4. Gex

(3) 3.Monat Jump'n Run **Crystal Dynamics**

### 5. Wing Commander 3

(-) 1.Monat Shoot'em Up **Electronic Arts/Origin**

## Leserhits Neo Geo

### 1. Samurai Shodown 2

(1) 7.Monat Beat'em Up **SNK**

### 2. King Of Fighters '94

(2) 10.Monat Beat'em Up **SNK**

### 3. Fatal Fury 3

(-) 1.Monat Beat'em Up **SNK**

### 4. Art Of Fighting 2

(3) 9.Monat Beat'em up **SNK**

### 5. Puzzle Bobble

(4) 5.Monat Denkspiel **Taito**

## Leserhits Jaguar

### 1. Alien Vs. Predator

(1) 17.Monat 3D-Shoot'em Up **Rebellion**

### 2. Theme Park

(4) 2.Monat Strategie **Electronic Arts/Bullfrog**

### 3. Iron Soldier

(2) 6.Monat Shoot'em Up **Eclipse**

### 4. Tempest 2000

(3) 16.Monat Shoot'em Up **Llamasoft**

### 5. Cybermorph

(-) 1.Monat Shoot'em Up **ATD/Atari**



## Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu. Einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil; und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Playcom 3 Mega Drive- sowie 3 Super Nintendo-Spiele. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier noch der Gewinner der letzten Ausgabe: Ein Jaguar CD-Rom-Laufwerk hat Alexander Olma aus 28816 Stuhl gewonnen. Herzlichen Glückwunsch. Die Cybersoft-Anzeige findet Ihr übrigens auf Seite 13



## Verkaufshits

**Playcom**  
Software Vertriebs GmbH

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| <b>SNES</b>   | - Super Turrican 2 |
| <b>MD</b>     | - Splrou           |
| <b>JAGUAR</b> | - Super Burnout    |
| <b>3DO</b>    | - Wing Comander 3  |

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22  
 Persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr  
 Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth  
**FREAK'S SHOP**

Fax: 02 51 / 52 79 71  
 An- / Verkauf von Gebrauchtspielen  
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

**SONDERANGEBOTE !!!**  
**MEGA DRIVE:**

3 Sportgames in One	89,95
ASTERIX	49,95
BALLZ 3D	29,95
CLAYFIGHTER	49,95
E.A.Hockey & J.M. Football	59,95
DAVID CUP TENNIS	39,95
DRACULA	29,95
<b>DRAGON'S REVENGE</b>	<b>49,95</b>
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
Fantastic Dizzy & Cosmic Sp.	49,95
GUNSTAR HEROES	59,95
HYPERDUNK	39,95
JOHN MADDEN '94	49,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKY MANIA	49,95
MR. NUTZ	39,95
NBA JAM	49,95
NORMYS BEACH BABE	29,95
PITFALL	39,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	29,95
RED ZONE	59,95
RISE OF THE ROBOTS	49,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
SHAQ FU	39,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
SWORD OF VERMILLION	39,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
<b>URBAN STRIKE</b>	<b>59,95</b>
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	29,95
ZOOL	39,95

**SEGA 32 X:**

GOLF MAGAZINE-36 Holes	109,95
METAL HEAD	119,95
MOTOCROSS CHAMPION..	109,95
NBA JAM TOURNAMENT	99,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
<b>STELLAR ASSAULT</b>	<b>109,95</b>
WWF RAW	99,95

**MEGA DRIVE:**

ADV. OF BATMAN & ROBIN	89,95
AERO THE ACROBAT 2	69,95
ANIMANIACS	59,95
ASTERIX - Power Of Gods	89,95
Bloodshoot (Battle Frenzy)	59,95
BOOGERMAN	69,95
BUBBLE & SQUEAK	59,95
COOL SPOT	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	89,95
Death & Return Of Superma.	69,95
DIE SCHLÜMPFE	79,95
DYNAMITE HEADY	59,95
E.A.Toughman C. Boxing	59,95
EARTH-WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
F1 W. CHAMPIONSHIP	69,95
FIFA SOCCER '95	59,95
<b>JUNGLE STRIKE</b>	<b>79,95</b>
JURASSIC PARK	59,95
JUSTICE LEAGUE	89,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA SWIV	59,95
MICRO MACHINES 2	69,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	69,95
PACMANIA	49,95
PAGEMASTER	79,95
<b>PETE SAMPRAS '96</b>	<b>99,95</b>
PROBOTECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL	69,95
ROAD RASH 3	89,95
SAMURAI SHOWDOWN	99,95
SHINING FORCE 2	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STORY OF THOR	119,95
STREETS OF RAGE 1 & 2	je 49,95
STRIKER	89,95
SUBTERRANIA	59,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	59,95
<b>THEME PARK</b>	<b>99,95</b>
WARLOCK	79,95
WWF RAW	59,95
ZERO THE KAMIKAZE SQU.	69,95

**ZUBEHÖR MEGA DRIVE:**

MEGA CD 2 & 1 Games	219,95
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
2-INFAROT JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> Kabel 1 / 2	je 24,95

**SONDERANGEBOTE !!**  
**SUPER NINTENDO:**

ACTRAISER	49,95
ACTRAISER 2	69,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
<b>BLACKHAWK &lt;A&gt;</b>	<b>59,95</b>
BLAZING SKIES-Wings 2 <A>	49,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
Champion World C.Soccer <A>	29,95
CHOPLIFTER 3 <A>	49,95
CLAYFIGHTER	59,95
CLAYFIGHTER 2	69,95
D. DSCHUNGELBUCH <A>	69,95
D. SCHÖNE & DAS BIEST	69,95
<b>DRAGON-D.Bruce Lee Story</b>	<b>59,95</b>
EARTH WORM JIM	69,95
EEK THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
FIEVEL-Der Mauswanderere	69,95
FINAL FIGHT 2	59,95
FLASHBACK <A>	49,95
GHOUL PATROL-<Zombie 2>	39,95
GP 1	59,95
HULK	39,95
INDIANA JONES G.ADV.	59,95
JURASSIC PARK 1 & 2	je 59,95
K.KEEGAN'S PLAYER <A>	49,95
KICK OFF 3	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEMMINGS 1 & 2	je 49,95
MAGIC BOY	39,95
<b>MARKOS MAGIC FOOTBALL</b>	<b>59,95</b>
MAXIMUM CARNAGE	59,95
MECHWARRIOR <A>	49,95
M.JORDAN CHAOS	59,95
MICKY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	49,95

MR. NUTZ <A>	59,95
NBA JAM	59,95
NFL QUARTERBACK	69,95
N.MANSELL WORLD <A>	69,95
OPERATION STARFISH	69,95
PAGEMASTER	59,95
PINK PANTHER <A>	49,95
POP'N TWIN BEE 2	49,95
RASENMÄHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
<b>ROCK'N ROLL RACING &lt;A&gt;</b>	<b>69,95</b>
SENSIBLE SOCCER <A>	49,95
SHAQ FU <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
S.O.S. - SINK OR SWIM	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPIDERMAN - The Animated	69,95
STREET RACER	69,95
STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
STRIKER <A>	59,95
STUNT RACE FX	69,95
S. BATTLE TANK 1	49,95
<b>SUPER BOMBERMAN 2 &lt;A&gt;</b>	<b>59,95</b>
SUPER CONFLICT	59,95
SUPER DROP ZONE	59,95
S. EMPIRE STRIKES BACK<A>	69,95
SUPER ICE HOCKEY	59,95
SUPER MARIO ALL STARS	69,95
SUPER MARIO KART	69,95
MARIO PAINT	69,95
SUPER MARIO WORLD	59,95
SUPER PANG	39,95
SUPER PINBALL	69,95
SUPER STAR WARS <A>	59,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SYNDICATE	69,95
TETRIS & DR. MARIO	69,95
Troddlers <175 Levels> <A>	59,95
TRUE LIES	59,95
<b>VORTEX</b>	<b>39,95</b>
WARLOCK	59,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WINTER OLYMPICS <A>	49,95
WOLVERINE	59,95
WORLD CUP STRIKER	59,95
WORLD CUP USA '94	59,95
WORLD HEROES <A>	59,95
WWF RAW	69,95
YOGI BEAR	59,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZOOL	49,95

**SUPER NINTENDO:**

ADDAMS FAMILY VALUES	69,95
<b>ASTERIX &amp; OBELIX</b>	<b>119,95</b>
<b>BATMAN FOREVER</b>	<b>119,95</b>
DEMONS CREST	99,95
DIRT RACER FX	109,95
DONKEY KONG C. <A>	99,95
F1 WORLD CHAMPIONS.ED.	89,95
FIFA SOCCER	69,95
FINAL FANTASY 2 & 3 US	je 139,95
F.F.3 Spielberater (480 Seiten)	49,95
FLINTSTONES	79,95
HAGANE	99,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
JELLY BOY <A>	89,95
<b>JUNGLE STRIKE</b>	<b>89,95</b>
<b>JUSTICE LEAGUE</b>	<b>89,95</b>
KID CLOWN IN CRAZY C.	79,95
KING OD DRAGON	79,95
KNIGHTS OF THE ROUND	79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	89,95
<b>L.MATTHAUS SOCCER &lt;A&gt;</b>	<b>99,95</b>
<b>MARIO BASLER SOCCER</b>	<b>99,95</b>
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NBA LIVE '95	109,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
PAC-ATTACK	79,95
PAC MAN 2	109,95
PINBALL FANTASIES	69,95
POCKY & ROCKY 2 <A>	69,95
SIDEPOCKET	79,95
SLAM MASTERS <Catcher>	89,95
SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	89,95
SUPER BC KID	99,95
SUPER METROID <A>	79,95
SUPER PUNCH OUT <A>	79,95
S.RETURN OF THE JEDI	79,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	99,95
<b>SUPER TURRICAN 2</b>	<b>99,95</b>
<b>THEME PARK</b>	<b>99,95</b>
TOP GEAR 3000	109,95
UNIRALLY	99,95

**S-NES ZUBEHÖR:**

S-NES KONSOLE	169,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95

**GAME BOY:**

GAME BOY & TETRIS	99,95
ACTION REPLAY	49,95
<b>AKKULADER &amp; LADEGERAT</b>	<b>59,95</b>
AUTO ADAPTER	9,95
5 GAMES IN ONE	39,95
COOL SPOT	39,95
DONKEY KONG	49,95
DR. MARIO <A>	39,95
ITCHY & SCRATCHY	39,95
KIRBYS PINBALL	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MARIO & YOSHI	49,95
<b>MEGA MAN 3</b>	<b>49,95</b>
MICRO MACHINES	39,95
MONSTER TRUCK	39,95
MR. NUTZ <A>	39,95
MS PACMAN	39,95
NBA JAM <A>	39,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
PINBALL FANTASIES	49,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
SEQUEST DSV	39,95
TETRIS 2	49,95
WWF - Super Star 2	39,95

**3 DO US GEBRAUCHT:**

verschiede Titel ab 39,95

**SATURN:**

SATURN & 3 SPIELE	1049,95
PANZER DRAGON	119,95
PEBBLE BEACH GOLF L.	89,95

**FÜR ALLE SYSTEME SIND WEITERE TITEL VORRATIG !!!**

\* Händlerinfragen erwünscht !!! \* Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) \* Versandpreise per Nachnahme DM 12,- \* Händlerinfragen erwünscht !!! \*  
 Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! \* A=ausländische Anleitung \* Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !! \* Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!

**SUCHE . . .**

**NINTENDO, SEGA & MEHR**

**MEGA FUN**

**DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

Es soll ja Leute geben, die nach „Mega Fun“ suchen müssen. Das muß nicht sein. Wenn Ihr der Meinung seit, daß es auch an Euerem Kiosk „Mega Fun“ geben soll, füllt einfach untenstehenden Coupon aus, klebt ihn

auf eine Postkarte und sendet ihn an: GONG Vertrieb, z.Hd. Herrn Bollendorf, Postfach, 90327 Nürnberg. Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendern 10 x je ein SEGA-PIN Set!

Meiner Meinung nach sollte es „Mega Fun“ auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle \_\_\_\_\_  
 Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Die Verkaufsstelle ist ein/e:  
 Zeitschriftenladen  Supermarkt

Sollte ich ein SEGA-Pin-Set gewinnen, schicken Sie es bitte an:

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Tankstelle  Sonstiges

# Donkey Kong Land

Alle Hobby-Affen können aufatmen: Das grausame Warten auf Donkey Kong Country 2 kann nun dank Rares Donkey Kong Land verkürzt werden

**SUPER GAME BOY**

Jump'n Run / 1 Spieler

Da haben Donkey und Diddy Kong gerade mal ihr letztes Abenteuer erfolgreich bestanden und schon muß Cranky Kong unsere beiden gerenderten Freunde wieder schikanieren. Er behauptet nämlich, daß ein erfolgreiches Spiel wie Donkey Kong Country auf einem 8-Bit Gerät unmöglich wäre. Donkey und Diddy halten natürlich dagegen, und schon ist unser Affenduo in die Falle getappt. Cranky benachrichtigt nämlich prompt King K. Roll und die Kremplings, die nicht lange zögern

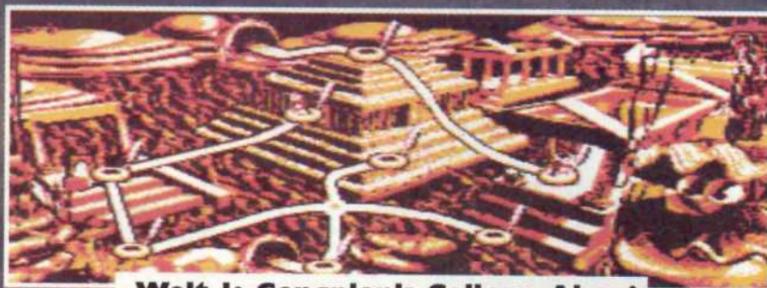
und erneut Donkeys Bananendepot plündern, um es dann auf der ganzen Insel zu verteilen. Schade für Donkey und Diddy, gut für uns, denn es gilt 4 Welten mit insgesamt 30 Levels und vier gerissenen Obermotzen zu durchkriechen, und das ist leichter gesagt als getan. In jedem dieser Level erwarten uns nämlich neben leckeren Bananen noch jede Menge altbekannte Gegner, wie die Kremplings, und neue Widersacher, wie z.B. fliegende Ferkel (Hogwash).



Auch sonst ist fast alles beim alten geblieben. Die einzelnen Levels erreicht Ihr wie gewohnt mittels einer Übersichtskarte a la Mario World. Informationen, wie die Anzahl Eurer



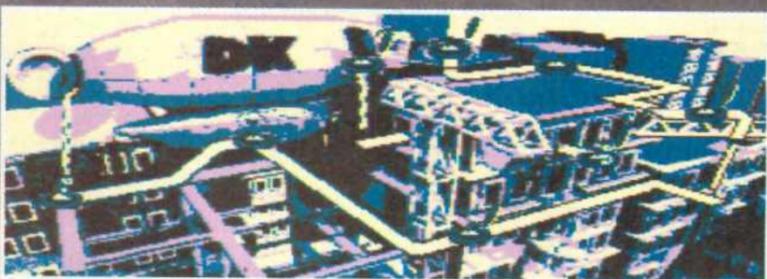
## Die Obermotze



Welt 1: Gangplank Galleon Ahoy!



Welt 2: Kremlantis



Welt 3: Monkey Mountain & Chimpanzee Clouds



Welt 4: Big Ape City



Der Supergame Boy Hintergrund ist komplett gerendert



Die Supergame Boy-Version hat erstmals eine Stadt als Hintergrund zu bieten

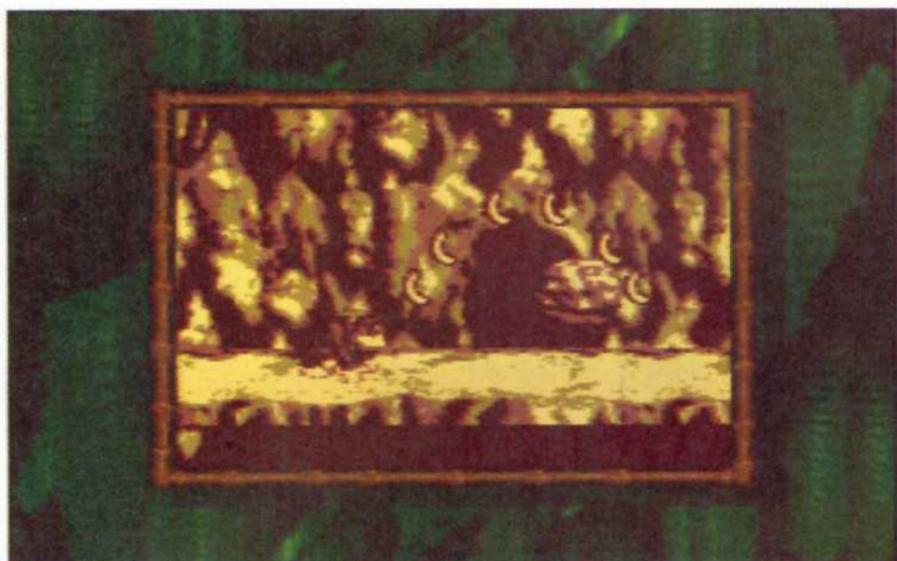


Auch an grafisch eindrucksvolle Wasserlevels wurde gedacht



**Binzi:** Was hat dieses gelbe Modul mit meinem Game Boy gemacht? Grafisch und soundtechnisch bietet Donkey Kong

Land einen solchen Genuß, daß man zugeben muß, die Jungs von Rare trotz aller guten Vorsätze ein weiteres mal unterschätzt zu haben. Auch spielerisch ist DKL affengut. Die Game Boy-Version kann mit der des großen Bruders oder Schwester (Loretta!), zumindest auf dem Super Game Boy, durchaus mithalten. Lediglich auf dem kleinen Game Boy-Screen verabschiedet sich die Übersichtlichkeit von Zeit zu Zeit, was unnötigerweise das eine oder andere Affenleben kosten kann. Absolut genial sind die Innovationen, die mit aufs Modul gepackt wurden. So z.B. eine bewegliche Plattform, die immer dann ihre Richtung wechselt, wenn einer unserer Affenfreunde auf sie springt, oder sie mit einer Mauer in Berührung kommt. All das hat dazu geführt, daß es Donkey Kong Land doch tatsächlich geschafft hat, mich für mehrere Stunden von meiner Feundin Steffi fernzuhalten.



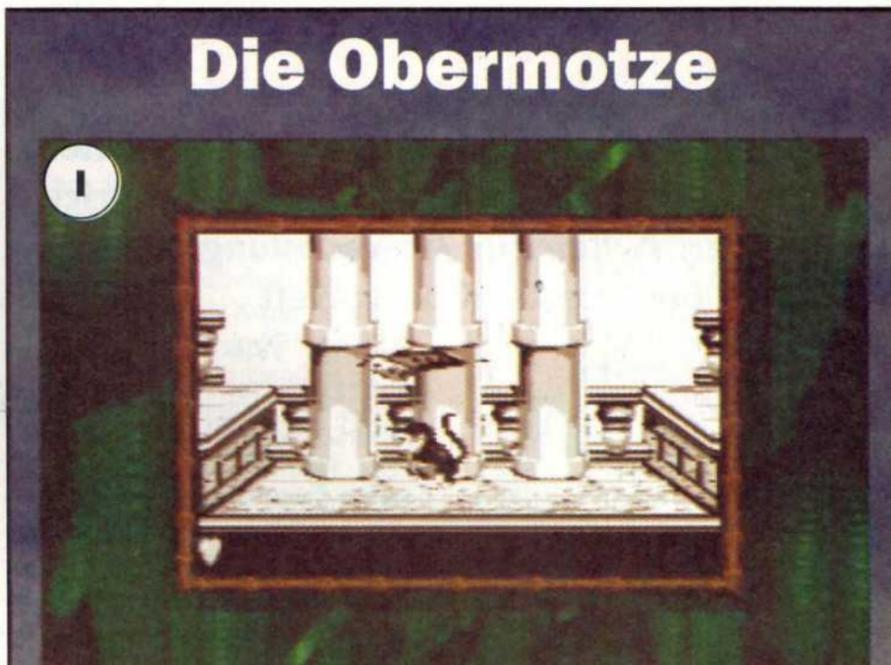
Die einzelnen Runden sind nicht nur mit fiesen Gegnern, sondern auch mit allerlei Gestein gespickt

Bananen oder bereits gesammelte Buchstaben, sind vom Bildschirm verschwunden und werden nur in wichtigen Situationen automatisch eingeblendet. Auch Espresso, der Vogelstrauß, und Rambi, das Nashorn, sind wieder mit dabei, um Euch die Suche zu erleichtern. Etwa in der Mitte der einzelnen Levels gibt es wieder die begehrten Rücksetzpunkte. Neu ist dagegen die Idee, Kong-Taler sammeln zu können, die Euch in den Geheimlevels die Möglichkeit bieten Extraleben zu erhaschen. Auch wenn unsere beiden Bananenfrecks nicht mehr gemeinsam auf dem Bildschirm auftreten, haben sie fast keine ihrer Fähigkeiten verloren: Sie können nach wie vor



Tazmania läßt grüßen; dieser Wirbelwind kann Euch als Sprungbrett behilflich sein

schwimmen, rollen, Räder schlagen, klettern und springen (wie Naschi im Airport). Sogar die Fässer haben ihren Platz im Game Boy-Speicher erhalten: Es gibt nach wie vor die Donkey-Fässer, in denen sich jeweils der Partneraffe versteckt hält, normale Fässer, die dazu dienen besonders hartnäckige Gegner, wie z.B. Bienen, zu besiegen, Stahlfässer die mit einem gezielten Sprung als fahrbarer Untersatz mißbraucht werden und natürlich die Kanonen-Fässer, die Euch auf Knopfdruck durch die Luft schleudern. Sowohl Candy als auch Funky Kong verschwanden ins ewige Game Boy-Nirvana, dafür habt Ihr jetzt die Möglichkeit, alle bereits gespielten Levels ohne "Flugzeug" zu erreichen. Abgespeichert wird automatisch nach jeder Runde, in der Ihr alle vier Buchstaben des Wortes Kong sammeln konntet. Wie schon bei Donkey Kong Country habt Ihr das Spiel erst dann zu 100%



1

2

3

4

1. Der erste Endgegner ist ein Rochen, dem Ihr einfach auf den Kopf springt
2. Der zweite Obermotz ist diese Muschel, die Ihr so geschickt ablenken müßt, daß sie sich selbst abnudet
3. Der vorletzte Oberhoschi ist dieser Maulwurf, den Ihr nur attackieren könnt, wenn er seinen Hut nach Euch wirft
4. Als letzten Gegner müßt Ihr King K. Roll höchstpersönlich besiegen

durchgespielt, wenn Ihr alle 66 knifflig versteckten Geheimrunden, die meist aus Bonusspielchen bestehen, finden konntet. Als erstes gerendertes Game

Boy Spiel ( sogar der Hintergrund des Super Game Boy-Screens ist gerendert), setzt Donkey Kong Land sicherlich neue Game Boy-Maßstäbe.

## Mal so, mal so...



Zunächst spielt Ihr als Donkey Kong...

...doch ein Tapser auf die Select-Taste...

... und Ihr seid Diddy

## Reitstunde



Findet Donkey die richtige Kiste, kann er sowohl auf dem Nashorn Rambi...



...als auch auf dem Vogelstrauß Espresso durch die Level reiten

### TEST SUPER GAME BOY

**HERSTELLER:** RARE  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** NEIN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 100  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** 75,- DM  
**MUSTER VON:** NINTENDO



# Comix Zone

Segas neuestes Beat'em Up wartet mit einer Innovation auf: Prügelt Euch als Zeichentrickfigur wider Willen zur Abwechslung einmal durch ein komplettes Comic-Heft

## MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1 Spieler

**B**ekanntlich machen kleine Ideen oftmals große Spiele aus. Comix Zone ist dafür eine Paradebeispiel: Statt durch ein realistisches Szenario, führt Ihr Euren Helden prügelnderweise durch ein Comic-Heft, wodurch sich die Anforderungen Bild für Bild, bzw. Seite für Seite schlagartig ändern. Mal zeichnet bspw. eine auftauchende Hand gemeinerweise ein Monster nachträglich in das Bild hinein, mal bricht plötzlich der Boden unter Euren Füßen weg, so daß Ihr ohne Vorwarnung ins darunterliegende Bild

plumpst. Wie kam es überhaupt zu diesem Comic-Drama? Schuld daran ist der erfolgreiche Underground-Zeichner Sketch Turner, der sich mit seinen abgefahrenden Comic-Heften in Insiderkreisen einen Namen gemacht hat. In einer gewittrigen und arbeitsreichen Nacht passiert dann das Unfaßbare: Ein Bösewicht aus seiner Comic-Serie schaffte den Sprung in die reale Welt und hat nun alle Chancen, ein Mensch aus Fleisch und Blut zu werden - einzige Bedingung: Sein Schöpfer muß in dessen eigenem Comic-Heft sterben. Und so werden aus dem Zeichner Sketch und seiner kleinen Hausratte Zeichentrickfiguren, deren einzige Überlebenschance darin



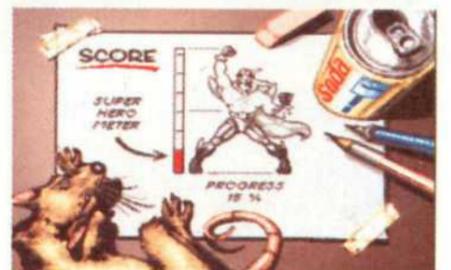
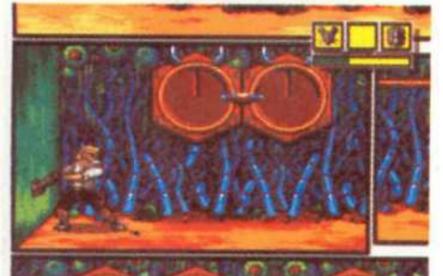
An einer Stange hängend, tritt Euer Held die Gegner mit kräftigen Stößen aus dem Weg



Grafisch gesehen überzeugt Comix Zone in jeder Phase des Spiels, was vor allem an den coolen Animationen der Spielfigur liegt

## So 'ne Ratte

Sketchs bester Freund, eine zahme Ratte, übernimmt in diesem Spiel eine besondere Funktion. Sobald Ihr den Nager nämlich absetzt, fängt er sofort an nach Items zu suchen, die hinter dem Papier versteckt sind. Durch diese Weise entdeckt die Ratte bspw. im ersten Bild des zweiten Levels ein Hero-Symbol, das die Wirkung einer Smart-Bombe hat.



Nach jedem Level seht Ihr, wieviel Prozent des Spiels Ihr bereits gelöst habt



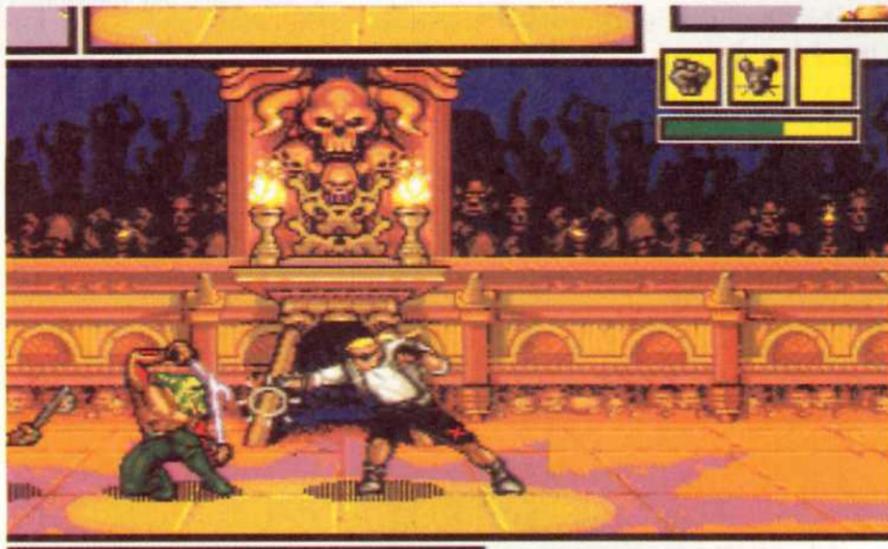
besteht, das Ende des Comic-Strips zu erreichen. Inhaltlich gleicht dieses "Heft" in erster Linie einem actionreichen Marvel-Comic. Mittels B-Taste verknüpft Ihr feindlich gesinnte Comic-Figuren mit diversen Schlagkombinationen, die sich je nach Joypadrichtung voneinander unterscheiden und auch mit der Sprungtaste kombiniert werden können. Besitzer eines 6-Button-Pads sind ferner in der Lage, durch den C-Knopf gegnerische Schläge abzublocken. Doch nur mit bloßer Balgerei werdet Ihr bei diesem Titel nicht allzuweit kommen, da der Comic-Strip auch eine Vielzahl an kniffligen Rätseln bietet. Im ersten Level müßt Ihr bspw. mittels explosiver Kisten Barrikaden aus dem Weg sprengen oder durch geschicktes Timing einen Code knacken, damit Ihr ins nächste Bild hüpfen dürft. Falls Ihr einmal nicht weiter wissen solltet - was sicherlich des öfteren passieren wird - helfen Euch immer noch die weisen Kommentare der Comic-Heldin Alissa, die ab und zu am Bildrand erscheint. Auch Sketchs Hausratte spielt eine praktische Nebenrolle, denn einmal losgelassen, legt sie beispielsweise unerreichbare Schalter um oder sucht eifrig nach versteckten Items, die sich hinter den Comic-Seiten befinden.



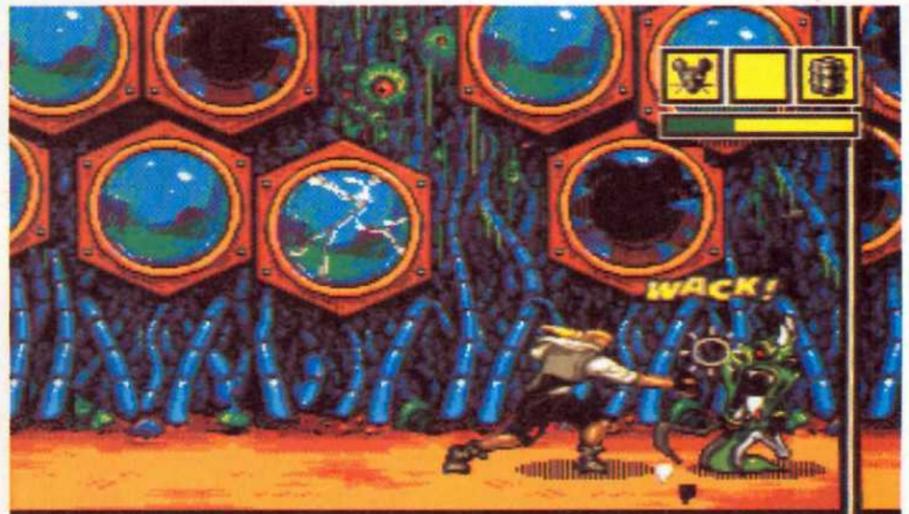
**Ulf:** Dieses Spiel löste bei mir regelrecht einen inneren Reichspartie aus. Da wäre zunächst einmal auf der Haben-Seite die absolut

coole Spielidee, welche die Designer grafisch äußerst ansprechend und mit viel Humor umgesetzt haben. Auf der anderen Seite weist das Gameplay allerdings ein paar, teilweise unverständliche Mängel auf. So empfinde ich es als ziemlich unfair, daß man Lebensenergie abgezogen bekommt,

wenn man auf Barrikaden einschlägt, da so ein Energieverlust in manchen Bildern nicht zu vermeiden ist. Auch das Abblocken der Schläge ist relativ witzlos, da die gegnerischen Attacken oftmals ansatzlos erfolgen. Da zudem Continues Mangelware sind, kam ich selbst bei der X-ten Spielsession bis in die frühen Morgenstunden nicht über den zweiten Level hinaus. Daß mich das "verfluchte" Modul dennoch immer wieder auf's neue motiviert, liegt letztendlich an der genialen Synthese aus Prügel- und Denkspielelementen.



den. Apropos Items, insgesamt drei Gegenstände, wie beispielsweise Sprengstoff, Waffen oder Energieauffüller könnt Ihr in Eurem Inventory aufbewahren und durch die Tasten X, Y und Z direkt anwählen.



Eine Vielzahl von grünen Schleimmonstern "fließen" in diesem Bild aus den Glaskapseln im Hintergrund



Das schlichte Intro zeigt Sketch Turner an jenem verhängnisvollen Abend, an dem ihn eine Comic-Figur gefangen nimmt



Nach Spielende hat es der Comic-Schurke endlich geschafft, eine menschliche Gestalt anzunehmen

## Gewußt wie!

Um vom brennenden Faß im darunterliegenden Raum nicht verletzt zu werden, müßt Ihr in diesem Raum zunächst den Schalter umlegen, damit sich die Falltür öffnet. Anschließend schiebt Ihr die explosive Kiste einfach bis zur Lucke, so daß sie herunterfällt und die Bahn frei sprengt.



Mit gezielten Uppercuts müßt Ihr diese Schläuche vernichten, bevor sie gefährliche Allens produzieren

Bild links: In dieser Kampfarena werden Eure Verteidigungskünste in einem Karate-Marathon auf eine harte Probe gestellt



An manchen Stellen stehen Euch gleich zwei Ausgänge zur Auswahl



### TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** 16 MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 7 SEITEN  
**BESONDERHEITEN:** 6-BUTTON-PAD  
**CA. PREIS:** 119,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA



# Spirou

Spirou und Fantasio gehören zu den bekanntesten französischen Comic-Helden. Jetzt könnt Ihr eines ihrer Abenteuer aktiv miterleben...

**MEGA DRIVE**

Jump'n Run / 1 Spieler

**G**raf von Rummelsdorf ist ein vorzüglicher Pilzkenner vor dem Herren und außerdem ein Erfinder. Auf dem "Internationalen Video-Kolloquium" stellt er seine neusten Erfindungen vor, oder besser gesagt, er wollte es. Doch die böse Roboter-Frau Marilyn entführt ihn vor den Augen der versammelten Gäste. Sie plant die Menschheit mit Androiden zu unterjochen, die der Adelige für sie bauen soll. Also zieht Spirou mit Eichhörnchen Fips los, um die Welt zu retten. Erst erwehrt er sich auf einer lustigen Straße in New York seiner Haut gegen kleine Vögel und einige Bulldoggen. Nach diesen unglaublich spektakulären Feinden wird er auf Daumengröße verkleinert und stapft durch eine Spielzeuglandschaft. Da Spirou auch zu doof zum

U-Bahn fahren ist, reitet er auf dem Dach des Zuges und bekommt dabei ordentlich eins auf die Fresse. Dann warten da noch eine Fabrik mit gefährlichen Robotern, eine Grotte, in der Ihr beim Tauchen ein paar U-Boote versenkt, eine Katakombe und der obligatorische Urwald auf Euch. Passwörter gibt's auch, jedoch müßt Ihr ziemlich weit kommen, damit



Dieser Hund hat Spirou zum Fressen gern, oder doch nicht...

ihr eines erhaltet. Wie bei jedem Jump'n Run sammelt Ihr nebenbei Gegenstände (Hüte)

auf, die Euch Extra-Leben einbringen, oder Euch mit Energie- Herzen usw. erfrischt. Außerdem stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Je weiter Ihr kommt, desto mehr Fähigkeiten stehen Spirou zur Verfügung. Er erhält eine Pistole oder vergnügt sich mit Rummelsdorfs Erfindungen, die ab und an mal rumliegen. Übrigens: Auf "Easy" fallen einige Level weg, deshalb mindestens auf "Normal" einstellen.

**Teddy können nicht nur knuddelig sein, nein man kann auch auf ihnen rumspringen und somit scheinbar unereichbare Stellen meistern**



Hier muß der geschrumpfte Spirou von Spielzeugflugzeug zu Spielzeugflugzeug springen



**Götz:** Diese kindische Posse spendiert einem niveaувollen Comic-Helden die absolut zeitgemäße Drei-Phasen-Animation, die wir alle so lieben. Die vielschichtige Handlung wird während einiger Zwischensequenzen weitergeführt, die in etwa so unterhaltsam sind wie die Bedienungsanleitung eines Schraubenziehers. Die Grafik wurde nett dargestellt, jedoch beschränkt sich die Spielkultur auf Hüpfen und Laufen, ab

und zu mal Energie wegsaufen, hier und da 'nen Feind wegzocken, kann das den Spieler echt noch locken? Wer also das nächste Jump'n Run braucht, dessen Musik vom Zyklus "Fahrstuhl-Musik aus den sechziger Jahren" inspiriert wurde, und das eben eine starke Lizenz hat, darf zugreifen. Wenn er daneben greift, erwischt er die Schlümpfe oder Asterix, was kaum Unterschiede macht. Der Schwierigkeitsgrad ist korrekt, die Sprünge unkompliziert, das Spiel ist eben so harmlos wie eine Scheibe Schwarzbrot.



Das aufsammeln von Hüten bringt Extraleben ein



Spirou kann sich auch an Ballons hängen

**TEST MEGA DRIVE**

**HERSTELLER:** INFOGRAMES  
**DATENTRÄGER:** MODUL  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR, ABER HARMLOS  
**LEVELS:** 6+  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** 99,95 DM  
**MUSTER VON:** INFOGRAMES

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<b>69% GRAFIK</b>					
<b>57% SOUND/FX</b>					
<b>65% FUN</b>					

# Indiana Jones' Greatest Adventures

Endlich können auch die Mega Drive-Besitzer den Mann mit dem Schlapphut genießen

**MEGA DRIVE**

Jump'n Shoot / 1 Spieler

**R**und ein Jahr hat es gedauert, bis nun auch alle Mega Drive-Inhaber die Peitsche auspacken dürfen. Am Spiel selbst wurde nichts verändert: Wie gehabt steuert Ihr Dr. Jones durch seine drei bisher erschienenen Filmabenteuer, d.h. Ihr beginnt in einem verlassenem

Aztekentempel auf der Suche nach einem goldenen Idol und beendet Euer Maxi-Adventure mit dem heiligen Gral in Euren Händen. Indy kann sich mit seinen Fäusten, seiner Peitsche oder einem Revolver verteidigen, außerdem beherrscht er eine Roll-Attacke, die gleichzeitig dazu dient besonders niedrige Passagen zu überwinden. Fast nach jedem Level gibt es eine direkt aus den Filmen her-



**Philipp:** Kenner der Super Nintendo-Version haben leichtes Spiel: Der Mega Drive-Indy kämpft sich durch exakt dieselben Runden wie sein

Super Nintendo-Pendant schon vor knapp einem Jahr. Mir kommt es dennoch so vor, als hätte Factor 5 nochmal etwas Feintuning betrieben, denn z.B. gleich die zweite Runde mit dem riesigen Felsbrocken spielt sich auf dem

Mega Drive erheblich fairer, als das noch auf Nintendos 16-Bitter der Fall war. Grafisch sind die Versionen nahezu ebenbürtig, sämtliche 3D-Runden wurden auch auf Segas Maschine flüssig realisiert. Einziger Schwachpunkt dieser ansonsten tadellosen Konvertierung: Mein heißgeliebter "Raiders March" hört sich an wie das letzte Röcheln eines 105-Jährigen auf dem Sterbett und nicht wie die pompöse Titelmusik aus John Williams genialer Feder.



Alte Indy-Weisheit: Ein Steinadler kommt selten allein

ausdigitalisierte Sequenz, die jeweils das Szenario für die folgende Runde festlegt. Neben den herkömmlichen 2D-Levels wurden auch noch drei 3D-Stage eingebaut: Eine Schlauchbootabfahrt, eine Lorenverfolgungsjagd und eine Luftschlacht.

Die SNES-3D-Runden wurden alle mitübernommen

**TEST MEGA DRIVE**

**HERSTELLER:** LUCASARTS/US GOLD  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** NOVEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 20+  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** US GOLD



Call me (02622) 83517

**MAK**

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM  
 Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM  
**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 ...

**Sony PSX**

Sony PSX Grundgerät dt. 599,99 DM  
 Sony PSX Umbau 99,99 DM  
 Joypad Verlängerung 39,99 DM  
 RGB Kabel 99,99 DM  
 Spiele ab 99,99 DM

**SEGA**

Saturn dt inc. Umbau+Spiel 899,99 DM  
 Saturn Umbau jp/usa/dt/50/60 99,99 DM  
 3 Stck. SMD Spiele ab 79,99 DM  
 Joypadverlängerung 29,99 DM  
 SMD 1,2 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) 75,75 DM  
 und ja/dt. mit Schalter

**NEO GEO**

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 699,99 DM  
 und "SCHWEIß" Modus+Spiel  
 Joypadverlängerung 2m 49,99 DM  
 Umbau 50/60 Hz 75,75 DM  
 Umbau Samurai mit Schweiß 149,99 DM  
 auch Toploader CD !!!

**PC-ENGINE**

Spiele ab 4,99 DM  
 Joypad Verlängerung 29,99 DM  
 Japan Umbau T. Duo/Grafix/ 99,99 DM  
 Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM  
 RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwagen  
 Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

**WOLF SOFT**  
 Scart-Umschalter

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**

Sony PSX RGB Kabel 99,99 DM  
 Sega Saturn RGB Kabel + Hifi 49,99 DM  
 SNES RGB Kabel + Hifi 39,99 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

**SUPER NES**

Spiele !!!!! ab 39,99DM  
 Joypad Verlängerung 29,99 DM  
 Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz mit Schalter & Modulportvergrößerung (bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

**JAGUAR**

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 399,99 DM  
 RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM  
 Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM  
 Spiele ab 99,99 DM  
 3DO RGB Umbau 349,99 DM  
 Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

**Inserentenverzeichnis**

A.B. Games .....	23	M.C. Games .....	31
aRJay Games .....	25	Mad Company .....	83
CIC Interactive .....	17	Mega Game Point .....	61
Computec Verlag 59, 95, 91		Nintendo .....	U4
CPS Heidak .....	87	O.I.T. ....	27
Cybersoft .....	13	Playground .....	15
Dynatex .....	75	Sega .....	U3
Engelmann .....	61	Softwareversand Buß .....	61
Freak s Shop .....	65	Theo Kranz .....	19
Game Store .....	15	Time Warner Interactive .U2	
Grobi s Gameshop .....	35	Video und .....	Game79
GZ Games .....	15	Video World .....	71
High Score Games .....	37	Videospiel Baier .....	61
Konami .....	80, 81	Wolf Soft .....	71
LG Electronic .....	21	World Of Games .....	15



täglich Neuheiten !!!

kostenlose Preisliste unter: 036840/30941

Inselsbergstraße 25 / 98599 Brotterode

Game Boy ab 29,95  
 Mega Drive ab 49,95  
 SNES ab 49,95

Telefon 036840/30941

Mo. - Fr. 16 bis 19 Uhr  
 Sa. 11 bis 13 Uhr

# Light Crusader



Nachdem Landstalker von Sega/Climax ein großer Erfolg wurde hat sich Treasure an einen Aufguß versucht

**MEGA DRIVE**

Action-Adventure / 1 Spieler

Unser Held ist ein strahlender Ritter, der sich, wie so viele Vorgänger vor ihm, durch gefährliche Dungeons kämpft um ein Königreich zu befreien. Das Labyrinth stellt sich dabei in einer isometrischen Sicht dar wie wir sie bereits von Landstal-

ker kennen. Während unser Prinz die verschiedenen Ebenen eines Verlieses erforscht, muß er die unterschiedlichsten Rätsel lösen. So gilt es Kisten zu bewegen, um Schalter zu aktivieren oder Bomben an Türen zu schieben um diese aufzusprenken. Natürlich erwarten unseren Eisenkumpel auch die unterschiedlichsten Monster die er mit dem Schwert bearbeiten kann. Auch die vier verschie-



**Stefan:** Mit Light Crusader erhaltet Ihr einen guten Nachfolger zu Landstalker der aber dessen Klasse nicht ganz erreicht. Zum

einen kann die Grafik und der Sound mit dem Original nicht ganz mithalten - es ist aber trotzdem noch ganz ansprechend umgesetzt. Zum anderen war Landstalker einfach spielbarer und die Levels durchdachter. Dafür gibt es

bei Light Crusader weniger "Haßstellen" an denen Ihr mit der 3-D Perspektive zu kämpfen habt. Die verschiedenen Rätsel sind teilweise recht knackig - daß gibt dem Spiel einen zusätzlichen Motivationschub. Wer also ein weiteres Action-Adventure mit Landstalker-Optik sucht, der ist bei diesem Treasure-Produkt genau an der richtigen Adresse. Übrigens wer sich das Japanmodul zulegen will kann dies ohne weiteres tun, denn Light Crusaders kommt mit englischen Texten.



Um diese Tür zu öffnen, müßt Ihr erst ein Senso-Like-Rätsel lösen



Mit einer Verkleidung könnt Ihr diesen grünen Kerl zum öffnen der Tür bewegen

denen Zaubersprüche, die sich untereinander kombinieren lassen, sind nicht von schlechten Eltern und lassen sich vor allem gegen die dicksten Gegner einsetzen. Natürlich habt Ihr auch Zugriff auf die verschiedensten Items die Ihr unterwegs auflesen oder Euch im Dorf gegen Bares kaufen könnt.

**TEST MEGA DRIVE**

**HERSTELLER:** TREASURE  
**DATENTRÄGER:** MODUL JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** Dt.Vers. Oktober  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** 139,- DM  
**MUSTER VON:** O.I.T.



## Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer

Auf dem Mega Drive sollen TV-Fußballer auch ihren Spaß mit Mario haben...

**MEGA DRIVE**

Sportspiel / 1-4 Spieler

In der letzten Ausgabe haben wir über Fever Pitch für SNES berichtet, ein Action-Fußball, das keine Ansprüche erhebt, eine Simulation sein zu wollen. Wer den Test kennt,

braucht diesen Text eigentlich nicht zu lesen, da der Spiel Aufbau bei beiden Versionen absolut identisch ist. Ihr habt im Exhibition-Mode eine komplette Mannschaft mit Manndeckern, Remplern, wieselflinken Hüpfern, Super-Passern und Kunstschützen zur Verfügung. Im Liga-Mode müßt Ihr



**Götz:** Mario Basler hat es auf dem Mega Drive nicht ganz so eilig. Das Geschehen wurde etwas gebremst, was mir leider auch

viel vom Action-Feeling nimmt. Gemächliches Rumpassen kann ich auch woanders. Die Grafik und der Sound sind gewohnt gut, auch das Handling hat nicht gelitten. Außerdem habe ich den Ein-

druck, daß das Stellungsspiel der Computer-Gegner etwas besser ist, deshalb haben gerade Solo-Zocker viel zu kämpfen haben. Leider wirken die Superschüsse nicht ganz so spektakulär wie auf dem SNES, dafür macht ein Spiel ohne die Special-Moves hier mehr Spaß. Ich kann dieses Game jedem Fußballer nur ans Herz legen, es ist mit Sicherheit neben Fifa Soccer das spielbarste Fußballspiel auf dem Mega Drive.

Euch mit überzeugenden Leistungen diese Spieler erst erwerben. Taktische Einstellungen gibt's keine, lediglich die Platzverhältnisse und die Spielzeit können verändert werden. Die Steuerung ist ziemlich simpel, ein Knopf zum Direkt-Passen, einer zum Schießen, weitere für Kopfball, Hackentrick und Special-Move. Die Spieler stehen auf dem Spielfeld immer ungefähr auf dem gleichen Platz, deshalb kann man trotz

des kleinen Bildausschnitts geschickte Spielzüge ausführen. Ein Passwort-System für die relativ langen Tuniere wurde auch eingebaut.

**TEST MEGA DRIVE**

**HERSTELLER:** U.S. GOLD  
**DATENTRÄGER:** 16 MBIT-MODUL-DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** 119,-  
**MUSTER VON:** THEO KRANZ



Die Grafik steht der auf dem SNES in nichts nach



Feuerbälle sind natürlich auch dabei

# Das große



# Gewinnspiel



In urzeitliche Sphären versetzt uns Time Warner Interactive mit ihrem Dino-Prügelspektakel Primal Rage. Die 16-Bit- und Handheld-Versionen werden ab August in den Handel kommen, wobei 32-Bit-Jünger sich noch bis Oktober/November gedulden müssen. Schließlich wird das Mammut-Projekt für folgende Konsolen konvertiert: Super

Nintendo, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, Jaguar, 3DO, PCCD, Mac, 32X und natürlich Saturn und PlayStation. Und da Konami ein großes Videospiele-Herz hat, und zufällig noch einen Original Primal Rage-Automaten und ein paar Spiele übrig hatte, verlosen wir exklusiv, unter allen Mega Fun-Lesern, diesen prächtigen

Arcade-Knaller. Ihr müßt nur die zwei Fragen beantworten und den Coupon bis spätestens 15. September an unsere bekannte Adresse schicken. Der Rechtsweg ist, wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags, Konami und Time Warner Interactive sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



## Die Fragen

**Frage 1:** Welches Animations-Verfahren wurde bei der Entwicklung von Primal Rage verwendet?

**Frage 2:** Welche Versionen von Primal Rage erscheinen bereits im August?

## Die Preise

1. Preis: 1 Primal Rage-Automat im Wert von ca. DM 4.600,00
2. - 4. Preis: Je ein Primal Rage-Modul (System nach Wahl: SN, MD, GG, GB)
5. - 10. Preis: Je ein Konami-Überraschungspaket

**COUPON:**



## Primal Rage-Gewinnspiel

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

Telefon Nr.: \_\_\_\_\_

Antwort 1: \_\_\_\_\_

Antwort 2: \_\_\_\_\_

Schickt die richtige Lösung mit Angabe Eurer Konsole/n an:

**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Primal Rage-Gewinnspiel**  
**Pleicherschulgasse 2**  
**97070 Würzburg**

# Pinball Fantasies

Der Erfolgsflipper von 21 Century Entertainment ist nun auch auf dem Jaguar zu hause

**JAGUAR**

Flipper / 8 Spieler

Nach hervorragenden Spielen wie Psycho Pinball oder Pinball Dreams scheint die Flipper-Welle langsam aber sicher immer weitere Produkte an Land zu spülen. Neues Glanzstück dieses Genres ist Pinball Fantasies, mit vier unterschiedlichen, vertikal scrollenden Flippern. Zwar sind LED-Spielereien wie bei dem Konkurrenzprodukt Psycho Pinball nicht vorhanden, dafür aber eine große Anzahl von Rampen



Die vertikal scrollenden Flipper umfassen mehrere Bildschirme

und Bahnen, was für einen Spielhallenflipper das eigentliche A und O darstellt. In den vier Flippern (Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Game Show und Stones 'n' Bones) erwartet Euch aber auch eine Menge weiterer spielhallentypischer Features. So sorgen Bumpers, Targets und Fallen neben hohen Punktzahlen noch für



Der erste Flipper ist für einen optimalen Einstieg gedacht



**Markus:** Mit Pinball Fantasies ist den Programmierern eine solide Konvertierung gelungen. Zwar bietet das Spiel grafisch und soundtechnisch keine besonderen Highlights, wobei dies bei einem Flipper allerdings nicht der entscheidende Punkt ist. Dies ist vielmehr das Verhalten der virtuellen Kugel auf den Spieltischen. Genau diesen Aspekt hat 21 Century Entertainment mit äußerster Genauigkeit

das ziellose Hin- und Herrollen des Balles, was dem Ganzen natürlich eine Portion Spannung versetzt. Auch an eine Tilt-

umgesetzt, weshalb Ihr sehr schnell mit den vier Flippern zurecht kommen werdet. Dank der zahlreichen Möglichkeiten, das Punktekonto beliebig aufzustocken, so z.B. durch unterschiedliche Boni, ist auch auf längere Sicht hin Motivation vorhanden. Abwechslung wird dem Spieler ebenfalls offenbart, da durch die vielen Rampen, Fallen und Wege des öfteren etwas neues entdeckt werden kann. Sofern Ihr einen Jaguar Euer eigen nennt, und nach einem guten Spiel Ausschau haltet, ist Pinball Fantasies allemal eine Anschaffung wert.

Funktion haben die Programmierer gedacht, so daß dem Spielen nichts mehr im Wege steht.

**TEST JAGUAR**

**HERSTELLER:** 21 CENTURY ENTERTAINMENT  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 4  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** SELLING POINTS



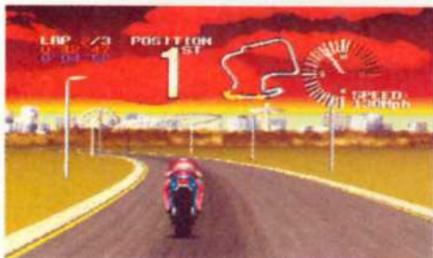
# Super Burnout

Bislang ein peinliches Kapitel: Rennspiele auf dem Jaguar. Kann Super Burnout das rampo-nierte Image auf Erfolgskurs umleiten?

**JAGUAR**

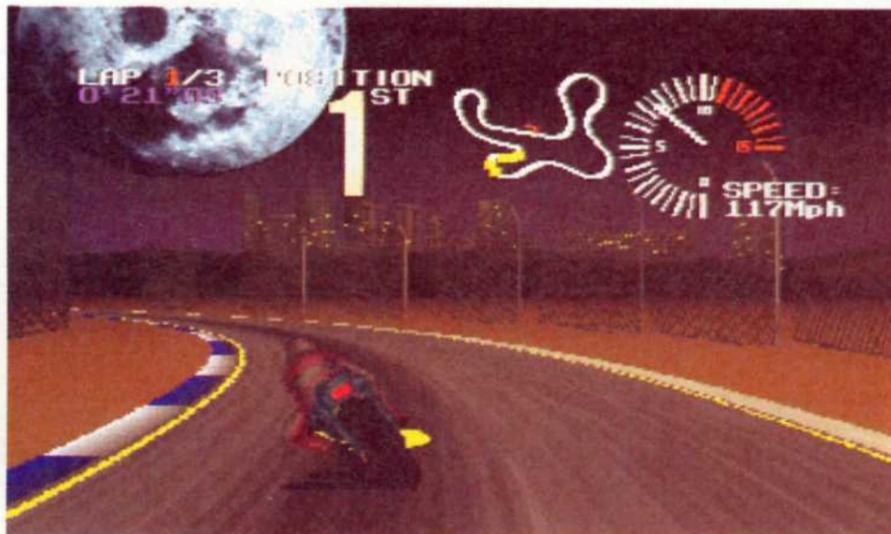
Rennspiel / 1-2 Spieler

Mit dem ultraschnellen Ridge Racer und dem fahrerisch anspruchsvollen Daytona haben sowohl Sony als auch Sega je ein überzeugendes Verkaufsargument für Rennspiel-Fans in ihrer Softwarepalette. Nach der Checkered Flag-Pleite und dem grottenschlechten Club Drive soll nun Super Burnout die Aufmerksamkeit der Rennspiel-Freaks auf den Jaguar lenken. Sechs Bikes ste-



Das Scrolling ist superflüssig und ultraschnell

hen parat, um entweder alleine gegen sechs Konsolengegner oder zu zweit per Split-Screen über insgesamt acht internationale Strecken zu heizen. Vor dem Start bestimmt Ihr die Stärke der restlichen Fahrer, die Anzahl der zu fahrenden Runden (2-7) sowie die Art der Schaltung. Die Kurse sind in



Der ange deutete Lichtkegel bei Nachtrennen hat keinerlei Nutzen



**Stephan:** Wie ich diese Spiele liebe. Man brettet mit einem Höllentempo über spärlich ausgeschmückte Pisten, nimmt die meisten Kurven ohne jeglichen Geschwindigkeitsverlust, und wundert sich dann oftmals doch, wieso auch der vermeintlich langsamste Konkurrent schneller ist als man selbst. Liegt es vielleicht daran, daß die Gegner die Ideallinie kennen, obwohl es definitiv keine gibt?

zwei Kategorien unterteilt, High Speed und Technik. Während erstere praktisch mit Vollgas bewältigt werden können,

Oder vielleicht daran, daß die Kurventechnik der Konsolenbiker darin besteht, senkrecht sitzend den Fliehkräften zu trotzen? Nun gut, es soll ja Leute geben, die Spiele in der Art wirklich lieben. Die werden, zumindest in technischer Hinsicht, mit dem bislang besten Jaguar-Racer bedient. Die Strecken scrollen wunderbar flüssig, das hohe Spieltempo ist auf den ersten Blick beeindruckend. Mangels spielerischer Tiefe und langweiligem Spieldesign reicht es unterm Strich aber nur für einen Platz im unattraktiven Mittelfeld.

heißt es bei letzteren Anbremspunkte finden. Bestzeiten werden batteriegestützt festgehalten.

**TEST JAGUAR**

**HERSTELLER:** ATARI/SHEN  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTlich  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ACHT STRECKEN  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** ATARI





# Tekken

Im Duell der Konsolen werden Marktanteile über die "Wie-Kunstvoll-Hau-Ich-Dir-Die-Fresse-Dick"-Quote vergeben. Kann Tekken die Konkurrenz finishen?

**PLAYSTATION**

Beat'em Up / 1-2 Spieler



Die PlayStation unterstützt Motion-JPEG, was die bildschirmfüllenden Intro- und Zwischensequenzen ermöglicht



Tja, mechanische Hoschis sind zwar stark, aber wenn's drauf ankommt...



Kunimitsu wartet darauf, daß Kazuya sich in seine Richtung dreht, um ihm dann mit seinen Sicheln einen neuen Scheitel zu ziehen

Monatlich ein Spiel von Namco für die PlayStation, na Mahlzeit. Tekken ist eine Prügelei, in dem alle sechzehn Kämpfer aus Polygonen zusammengesetzt und mit Texturen veredelt wurden. Jeder der acht Akteure, die in der Grundeinstellung vorhanden sind, bringt einen individuellen Kampfstil ein. Die Arena wirkt nicht, wie bei konventionellen Beat 'em Ups, platt und zweidimensional, sondern wartet mit gehörig Tiefgang auf. Die Kamera-Perspektive ändert sich nicht dauernd und störend, sondern zoomt unaufdringlich und stufenlos immer den Ort des Geschehens ins rechte Licht. Wenn Special-Moves angesetzt werden, gibt's meistens einen Schwenk, um einen besseren Eindruck vom Grad der Gegnerbeschädigung zu bekommen. Law läuft bspw. unter lautem Geschrei auf der Brust des verdutzten Gegners hoch, vollführt einen lässigen Salto und begräbt den Unglücklichen unter sich, daß es nur so kracht. Es gibt zwei Spielmodi, den Arcade-Mo-



**Stephan:** Um Tekken korrekt bewerten zu können, sind stundenlange Spielesessions Pflicht. Zunächst scheint man bei Namcos Gourmet-Prügelei vornehmlich durch wildes und planloses Feuerknopfgehämmere erfolgreich zu sein, doch erst das intensive Einstudieren aller Schlagvarianten offenbart das tatsächlich vorhandene Potential an spielerischer Tiefe. Die extreme Schlagvielfalt ermöglicht eine äußerst variable Spielweise, d. h. für jede Taktik des

Kontrahenten läßt sich auch eine effektive Gegentaktik finden. Spektakulär anzuschauen sind die Special Moves. Wenn Law seinen Gegner als Sprungbrett für einen kapitalen Rückwärtssalto benutzt, um diesen dann unter sich zu begraben, ist die (Schaden)freude riesengroß. Im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten ist es allerdings wenig ratsam, nur mit Special Moves zu arbeiten, da die Gefahr relativ groß ist, in einen Konter zu laufen. Ohne Zweifel, Tekken ist für mich das momentan beste Next-Generation-Game, und ohne Zweifel einer der Gründe für Euch, sich eine PlayStation zuzulegen.



Wang hat den Purschen Paul zu Boden geschleudert!



Tolle Galaga-Ergebnisse bringen Euch garnichts!





Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen? Bei Tekken schon...

us, eigentlich "The King Of The Iron Fist Tournament" und den Zwei-Spieler-Modus. Bei dem Tournament tretet Ihr erst gegen die sieben anwählbaren Kämpfer an. Danach bekommt Ihr einen individuellen Zwischenendgegner vorgesetzt. Wenn Ihr auch noch die Kampfmaschine Heihachi aus dem Frack pustet, könnt Ihr den Zwischenendgegner versteckt im Auswahlmenü finden und außerdem einen leckeren, auf den jeweiligen Sieger bezogenen, Abspann sehen. Also, wir haben acht Kämpfer, für jeden kommt noch einer dazu, das macht...16 anwählbare Kämpfer. Die Zusatzprügler verbinden Elemente der acht bekannten Kampftechniken zu ihrem Stil. Übrigens, entgegen anderslautender Gerüchte bekommt Ihr, wenn Ihr alle Galaga-Stages im Vorspann geschafft habt, nicht Endboss Heihachi als Spielfigur. Besonders erfreulich ist die unglaubliche Vielfalt an Moves. Jeder Kämpfer besitzt dutzendweise eigenständige Griffe, Schläge, Würfe oder

Special-Moves. Diese sind ziemlich unkompliziert auszuführen, meist sind es Kombinationen zweier Action-Buttons mit dem Steuerkreuz. Das taktische Element spielt eine große Rolle bei Tekken. Steht Ihr Eurem Gegner gegenüber und duckt Euch unter einem Schlag oder Griff weg, könnt Ihr in dem Augenblick der Verwirrung schnell selbst einen effektiven Wurf ansetzen. Liegt Euer Gegner über dann am Boden, solltet Ihr mit einem Faustschlag aus der Luft oder einem Fußfeger nachsetzen. Doch Vorsicht: Die Kämpfer sind ausgezeichnete Akrobaten vor dem Herrn und beherrschen viele Varianten, auch am Boden Schaden anzurichten. Entweder Ihr springt mit gestreckten Beinen auf den anstürmenden Gegner zu oder Ihr zeigt einen doppelten Hechtsprung. Am effektivsten sind komplizierte Manöver wie der Schwertstoß des Yoshimitsu. Er holt zwar ca. eine Sekunde lang aus, allerdings zieht der folgende Treffer knapp die Hälfte der Energielei-

ste ab. Die Rundenlänge und die Anzahl der selbigen könnt Ihr einstellen, genauso wie das Handicap. Auf der Memory-Card werden Eure Erfolge gespeichert.



**Philipp:** Tekken spaltet die Spielergemeinschaft in zwei Lager: Die einen sind überzeugte Anhänger des Sega Prüglers Virtua Fighter (Remix), die anderen schwören auf Namcos Geniestreich. Ihr könnt mich getrost in die zweite Gruppe rechnen, da für mich neben einer hohen Spielkultur auch die Aufmachung eine wesentliche Rolle spielt, und in dieser Kategorie knockt Tekken die Sega-Produkte eindeutig aus. Selbst das neu erschienene VF Remix kann weder grafisch noch akkustisch mit Namcos CD mithalten. Und dann gibt es da noch einen Gesichtspunkt, den man unbedingt berücksichtigen sollte: Für jeden Fighter, mit dem Ihr Tekken durchzockt, erhaltet Ihr einen neuen, d.h. es stehen (bei einem komplett durchgezockten Tekken) 16 Kämpfer gegen neun bei VF (Remix). Wer noch mehr Argumente für den Kauf benötigt, sollte sich mal Stephans Text anschauen.



Was hat Michelle mit King nur vor?



Cyberlove from hell...



... oder streng katholisch

## Die komplette Kämpferriege



### TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** NAMCO  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** NOVEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 16 KÄMPFER  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD  
**CA. PREIS:** 109,- DM  
**MUSTER VON:** MEGA FUN





Selbst wenn der Bildschirm fast zum Bersten voll ist, ist kein Geschwindigkeitsverlust verspürbar

# Rabbit Reload

... das in Japan unter dem Titel **Gunners Heaven** auf den Markt gekommen ist, schickt sich an die heimischen Wohnzimmer zu stürmen

**PLAYSTATION**

Jump'n Shoot / 1 Spieler

**A**xel Sonics und Ruka Hetfield heißen unsere Helden dieses Jump'n Shoots im Probotector-Stil. Sie müssen sich, wie so oft, mit übelsten Schurken herumschlagen, in deren Seelen es dunkler ist als in einem Bärenhintern während des Winterschlafs. Leider können nicht beide Abenteurer gleichzeitig über den Bildschirm turnen, da Rabbit Reload über keinen Zwei-Spieler-Modus verfügt. Jeder Charakter besitzt von vorneherein unterschiedli-

che Waffensysteme, die zunächst ausgewählt werden müssen und während des Spiels durch Extrasymbole ordentlich aufgepowert werden können. Natürlich haben unsere Helden für ganz haarige Situationen auch zwei Smartbombs im Gepäck, deren Durchschlagskraft den Bildschirm komplett leerfegen kann. Die beiden Weltenretter haben zudem eine ausgezeichnete Physis vorzuweisen. Sie können hervorragend springen und exzellent unter Decken hangeln. Insgesamt müssen unsere beiden Shooter sechs gefährliche Levels bestehen. Der erste

spielt in einer Fabrik, wohingegen dem zweite Abschnitt ein Urwald als Hintergrund dient. Unsere Kämpfer sind aber nicht ausschließlich auf ihre Beine angewiesen. Im dritten Level geht es per Düsenrollerblades weiter, im fünften Level schnallen sie sich einen Raketenrucksack um. Erwartungsgemäß

habt Ihr es nicht nur mit den Handlangern der Bosse zu tun, sondern bekommt diese in Form von Endgegnern am jeweiligen Levelende zu Gesicht. Diese sind naturgemäß äußerst renitent, Rücksetzpunkte und unendlich Continues ebnen aber den Weg zu einem frustfreien Spielvergnügen.



Auch hoch in der Luft ist der Feind nicht untätig

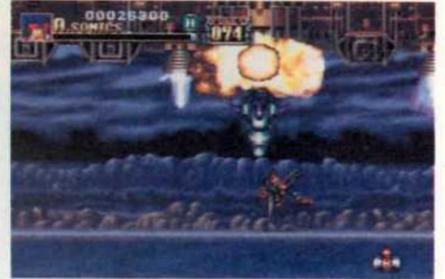


**Stefan:** Daß Rabbit Reload keine Polygone und Texturen aufzuweisen hat, werden Kritiker sicherlich bemängeln. Wer aber unvoreingenommen an das Spiel herangeht und seinen Spaß an Spielen a la Probotector hat, der wird dieses Sony Inhouse-Produkt gar nicht mal so schlecht finden. Technisch kann man an der CD nichts aussetzen, denn trotz immenser Spritedichte wird es nie langsamer. Die optionalen Extrawaffen sind eine gute Idee, da sie je

nach Durchschlagskraft und Art der Gegner ausgewählt werden müssen, und von daher eine Prise Taktik ins Spiel bringen. Die Levels sind abwechslungsreich und die Hintergründe ganz nett gezeichnet. Auch in punkto Motivation kann Rabbit Reload ohne Zweifel überzeugen. Die Levels sind nicht besonders einfach, so daß Ihr ein ganze Zeitlang zu knabbern haben werdet. Jump'n Shoot-Freunde, die sich auf einer Next Generation-Konsole auch mit einem altgedienten Spielprinzip anfreunden können, liegen mit dieser CD garantiert richtig.



Auf den Düsenrollerblades wird es ganz schön haarig®



Selbst der beste Held wird einmal das Opfer einer gegerischen Salve



Die Smartbomb von Axel hat die größte Reichweite

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** SONY MEDIA VISION  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 6  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



# Jumping Flash

Sony bringt dank der immensen 3D-Fähigkeiten der PlayStation das etwas andere Jump'n Run auf den Markt

**PLAYSTATION**

Jump'n Run / 1 Spieler

Jumping Flash ist ein 3D-Jump'n Run aus der Ego-Perspektive, wie wir sie bis jetzt vor allem von Ballerspielen der Marke XXXX kennen. Euer Helden sprite ist ein metallischer Hase, der in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Karotten finden muß. Dabei kann sich unser Hase frei in einem eingegrenzten Spielfeld bewegen. So kann er bspw. auf Berge oder Häuser springen, um an begehrte Extras heranzukommen oder um sich



Der Endgegner des ersten Levels ist ein feuerspelender Drache

einen besseren Überblick über den Level zu verschaffen. Um bei den Sprüngen eine bessere Sicht zu behalten, könnt Ihr noch nach oben und unten sehen. Natürlich sind in den verschiedenen Abschnitten auch Gegner unterwegs, die Euch an der Suche hindern wollen. Um sich dieser zu erwehren, hat das Karnickel einen Zwillings-Laser im Gepäck,



Der Unterwasser-Level ist mit am schönsten in Szene gesetzt



**Stefan:** Sony hat mit Jumping Flash einen absoluten Überraschungshit gelandet. Denn zu anfang waren wir noch skeptisch, ob man ein 3D-Jump'n Run überhaupt vernünftig in Szene setzen kann. Sony ist dies hervorragend geglückt. Jumping Flash läßt sich traumhaft sicher und präzise spielen. Auch bei der Grafik haben die Programmierer bravouröse Arbeit geleistet. Die abwechslungsreichen Polygonland-

schaften sind absolut flüssig, bis auf minimale Ruckler in den Dungeon-Levels, und der Höheneffekt beim Springen kommt einfach nur sahnemäßig rüber. Ein Wehrmutstropfen bleibt aber: Ihr habt das Spiel durch die Speicheroption höchstwahrscheinlich schon nach kurzer Zeit durchgezockt, wollt aber ohne Zweifel noch mehr fantastische Welten sehen. Insgesamt ist Jumping Flash mit Sicherheit ein absolutes Muß für jeden PlayStation-Fan, und auch für die, die es erst noch werden wollen.

sowie verschiedene Smartbombs. Jeder Level besteht aus zwei Abschnitten plus einer

Endstage, wobei nach jedem Abschnitt gespeichert werden kann.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** SONY  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 6  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-RAM  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



Saturn • Playstation • 3 DO • Neo Geo • Gameverleih Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

**An- & Verkauf**

**Cooler Preise**

Auszüge aus unserer Preisliste

**Super Nintendo**

Bomberman 3 Jap.	159
Batman Forever	129
Bomberman 2	89
Chrono Trigger	139
Demolition Man	119
ESPN Baseball	59
Earthbound	129
Final Fantasy 3	139
F1 Championship	99
Front Mission	169
Fatal Fury Spezial	129
Indiana Jones	89
Jungle Strike	119
Jimmy Connors Tennis	89
Killer Instinct	135
King Arthur	139
L. Matthäus	119
Mega Man 7	119
New Wrestling	129
NBA Jam TE	109
NHL 95	79

Ogre Battle	135
Primat Rage	129
Power Rangers 2	129
Super Turrigan 2	119
Super Punch Out	109
Secret of the Stars	139
Streetracer	89
Super Streetfighter	119
Sim City 2000	119
Shadowrun	119
Speed Racer	129
Sim City	79
Theme Park	109
Top Gear 2	109
Turbo Toons	119
Weapon Lord	129

**Virtual Boy**

Virtual Boy	399
Marios Dream Tennis	89
Telero Boxer	89
Galactic Pinball	89
Red Alarm	89

**3 DO**

Cyber Scout	119
Deadalus Encounter	129
Dragon Lore	119
Flight Stick	129
Flying Nightmare	99
Ice Breaker	119
Killing Time	109
NHL '96	119
Panzer General	99
Po'ed	109
Road Rash	89
Space Hulk	109
Theme Park dt.	109
The 11th Hour	129
Wing Commander 3	99
3 Do Blaster für PC	499

**Jaguar**

Fight for Live	129
Rayman	129
Ultra Vortex	129

**SONY PLAYSTATION DEUTSCH**

579,90 DM

sofort bestellen ab 20. September lieferbar

**Sony PSX**

Ace Combat	159
Arc the Lad	159
Cyber Sled	99
Cyberia	auf Anfr.
Descent	auf Anfr.
Destruction Derby	107
Darkstalker	159
Gundam	149
Lemmings 3D	97
Jumping Flash	97
Magic Carpet	159
Metal Jacket	159
NBA Jam TE	107
Philosoma	159
Pad	59
Ridge Racer	107
Toshinden	97
Wip Out	107

**Saturn**

Bug	89
Daytona USA	109
Greatest Nine	139
NBA Jam TE	107
Panzer Dragon	119
Robotica	99
Raymann	109
Streetfighter Movie	107
Shinoby	134
Virtua F. Remix	109
Victory Goal	109

**Hardware**

3 DO	ab 749
Jaguar	ab 199
Saturn	ab 699
Sony PSX	ab 579
SNES/Mega Dr.	ab 79

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

**Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Bergstr. 5**

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

# Parodius Deluxe-Pack

Für die Next Generation-Freunde hat Konami seine beiden Shooter auf CD gepackt, sowohl für die PlayStation als auch für den Saturn

**SAT/PSX**

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Sobald der Name Konami fällt, denkt man sofort an Titel wie Castlevania, Sparkster, Gradius und insbesondere an Parodius. Dieses witzige Ballerspiel zählt zu den absoluten Klassikern des Genres und wird jetzt auch den 32-Bit-Konsolenbesitzern zugänglich gemacht. Schon zu Beginn merkt man, daß Parodius ein etwas anderes Ballerspiel ist. Denn Ihr habt im ersten Teil vier und im zweiten acht verschiedene Heldensprites zur Auswahl. Das Besondere ist aber, daß Ihr nicht mit irgendwelchen stählernen Kampfgleitern durch die Levels düst, vielmehr habt Ihr die Auswahl zwischen einem Pinguin, einer Krake, einem hübschen Playgirl oder gar einem Strich-

männchen. Auch in den verschiedenen Levels wurde nicht an Gags gespart. Das fängt bei den bonbonfarbenen Hintergründen an und setzt sich fort mit den ulkigsten Gegnern und Oberbossen. Das Extrawaffensystem ist die bewährte Leiste aus den Gradius-Teilen, nur mit dem Unterschied, daß die Waffensysteme auch nicht gerade dem üblichen Ballerspielsystem entsprechen. Da kann es schon einmal vorkommen, daß das Muttersprite kleine Kopien von sich auf die Gegner schleudert oder mit einem Megafon am Mund mit japanischen Sprüchen die Feinde vom Bildschirm putzt. Auch an die unterschiedlich starken Zocker wurde gedacht, und so ist von superleicht bis ultrahart alles an Schwierigkeitsgraden vertreten, was das Spieler-Herz begeistert.



**Stefan:** Wer auf Saturn und PlayStation eine neue Offenbarung in Sachen Parodius erwartet, der wird enttäuscht sein.

Die Grafik ist gegenüber den Super Nes-Varianten nur unwesentlich aufgepeppt worden. Das heißt jetzt aber nicht, daß das Spiel unansehnlich ist, denn schon auf dem SNES war Parodius für eine Heimversion sehr nahe am Automaten Vorbild dran. Natürlich werden die Musikstücke jetzt von CD eingespielt. Wichtiger als die Grafik ist der Spielspaß, und der ist bei Parodius nachwievor immens. Soviel abgedrehte Gegner und Levels habt Ihr noch nicht zu Gesicht bekommen. O.K., ich gebe zu, daß sich bei mir noch nie der versprochene Lachkrampf eingestellt hat, aber die Grafik und die Gegner sind einfach zu abwechslungsreich, und bieten mal etwas anderes gegenüber dem üblichen "Ballereinerlei". Der Vorteil bei den neuen Versionen ist, daß Ihr zu zweit gleichzeitig auf Punktejagd gehen könnt. Glückliche, die beide Konsolen Ihr eigen nennen können, sollten zur Saturn-Version greifen, da der PlayStation-Silberling mit Ladezeiten und gelegentlichem Ruckeln zu kämpfen hat.



Der tanzende Pinguin erwartet Euch am Ende des ersten Levels



Nehmt Ihr eine grüne Glocke auf, wird Euer Flieger größer und unver-



Das Katzenschiff ist gegenüber dem Vorgänger erheblich gewachsen



Als Bonus könnt Ihr den ersten Teil auch auf der CD finden

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** KONAMI  
**DATENTRÄGER:** CD ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 18  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 109,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** KONAMI  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 18  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 109,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



**WHOOOWW!!!**  
**Turbostark !!!**  
 Das bringt Spielhallen-Action in jedes KONAMI Videogame  
**Nigel Mansell's World Championship**  
 HighTech - Zubehör von  
**ASCIIWARE**  
 Das muß Du haben...

... für Dein Super-Nintendo  
**SUPER ADVANTAGE**  
 Der Arcade - Joystick der Spitzenklasse  
 • 6 hochsensible Aktions-tasten  
 • Dauer- und Turbofeuer, bis 30 Schüsse pro Sekunde  
 • Extra langes Kabel  
 • Stufenlose Zeitlupen-funktion  
 Der ultimative...  
**Fighter Stick SN**  
 • 6 unabhängig einstellbare Tasten  
 • Dauer- und Turbopower, bis 36 Schläge pro Sekunde  
 • Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele  
 • Zeitlupenfunktion

... für Dein Sega MegaDrive  
 Der ultrastarke...  
**Fighter Stick MD-6**  
 • Ausstattung wie Fighter Stick SN  
 Cooool...  
**ascii Pad MD**  
 • ergonomisches Design  
 • 3 Buttons, unabhängig einstellbar  
 • Dauer- und Turbofeuer, 24 Impulse pro Sekunde  
 • Zeitlupe  
 Total abgefahren das ...  
**ascii Pad MD - 6**  
 genauso cool, wie ascii Pad MD aber...  
 • ... mit 6 Buttons noch komfortabler!  
 • Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele

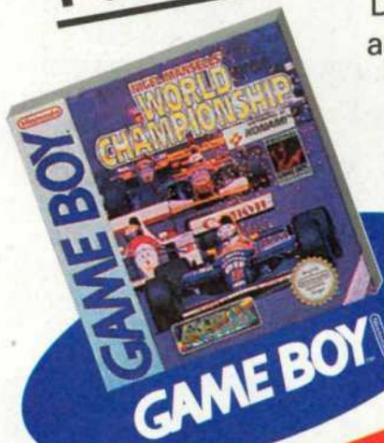
... für Deinen Game Boy  
 Oh! Hier herrscht Ordnung! Zuhause und unterwegs.  
**Carry All**  
 Alles was zum GAMEBOY gehört und gebraucht wird.  
 • Transportsicher aufbewahrt  
 • Schlagfestes ABS-Material  
 • Mit praktischem Schultergürtel  
 ... und für noch ein bißchen mehr:  
**Carry All DLX**  
 Das komplette Videospiele-Center. Für zusätzlich bis zu 12 Videospiele.  
**ASCIIWARE**  
 Die neue Dimension für noch mehr Videospielepaß

Der superstarke  
VideoSpieleSpaß

# Nigel Mansell's World Championship



... das Comeback  
**Formel 1**



**69.95**

## Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer.

Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und Bremse ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

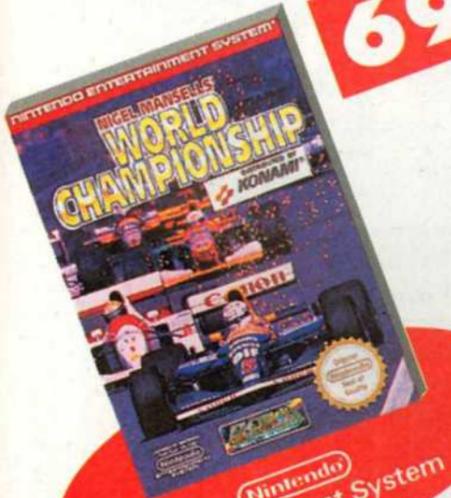
Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion, damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

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



**139.95**



Nintendo  
Entertainment System

**99.95**



**KONAMI**  
Superstarker VideoSpieleSpaß

**HERTIE**  
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



**119.95**

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  
Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Interactive Ltd. 1993 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.

# Toh Shin Den

**Gibt's was schöneres, als sich mit 90.000 Polygonen pro Sekunde über den Bildschirm zu klopfen?**

## PLAYSTATION

Beat'em Up / 1-2 Spieler

**M**it Toh Shin Den liefert uns Takara eine Beat'em Up-Mischung aus Virtua Fighter und Tekken, bei der man mit einem von acht Prügelknaben entweder gegen den Computer oder einen Freund, der sich keine eigene PlayStation leisten kann, antreten kann. Im Gegensatz zu den Konkurrenz-Fightern wurden alle Toh Shin Den-Kämpfer und -Kämpferinnen mit einer individuellen Waffe bestückt. So trägt zum Beispiel Mondo einen Speer durch die Gegend und Sofia setzt nur allzu gerne Domina-like ihre Peitsche ein. Natürlich wurde auch an ein Option-Menü gedacht, das alles bietet, was das Beat'em Up-Herz begehrt. Zunächst läßt sich der Schwierigkeitsgrad von Very Easy bis hin zu Very Hard beinahe stufenlos verändern, doch auch die

Kampfzeit ist ebenso wie die Anzahl der Bouts variabel. Selbstverständlich ist natürlich auch das eigene Handicap, sowie der Sound einstellbar. Als kleines Bonbon könnt Ihr Euer Pad nach Herzenslust belegen und wer nicht alle Special Moves (vier pro Fighter) im Schlaf beherrscht, legt diese eben auf die hinteren Tasten, die normalerweise für das Wegrollen in die dritte Dimension reserviert sind. Weichlinge und solche, die es werden wollen, können sich sogar mit automatischer Dekkung verwöhnen lassen und wem das alles nicht genug ist, dem kann vielleicht mit den vier Kameraperspektiven geholfen werden. Besiegt man nach dem Option-Menü auch noch alle acht Computergegner, tritt man prompt gegen Großmeister Gaia an. Ist dieser besiegt, erhält man anstelle eines Abspanns eine Super-Attacke, wovon Euch ein gewisser Holger G. ein Liedchen singen kann.



Sofia zeigt Ellis, wer die Herrin auf der Plattform ist



Bei Toh Shin Den könnt Ihr die 3. Dimension zum Ausweichen nutzen



Endgegner Gaia ist ein feuerspeiender Geselle, der jedoch mit der simplen "Roll-Taktik" einfach zu besiegen ist



**Binzi:** Nach kurzem Anspielen scheint Toh Shin Den, höchstwahrscheinlich seiner Grafik wegen, noch das Prügel-spiel schlechthin zu sein, doch schon nach wenigen Viertelstunden macht sich die fehlende Spieltiefe in nicht geringem Maße bemerkbar. Spielt man Toh Shin Den allerdings länger und lernt die dritte Dimension, ein Feature, das bisher kein anderes Beat'em Up bieten kann, zu nutzen, kehrt doch etwas an Spielbarkeit, Taktik und somit Spielspaß

zurück. Zu zweit gezockt sieht Toh Shin Den dann schon ganz anders aus: Dadurch, daß menschliche Gegner, zumindestens einige, intelligent und meist mit eigener Taktik spielen, wird Toh Shin Den dann doch noch zur Herausforderung, die in Verbindung mit der genialen grafischen, und musikalischen Präsentation Riesenspaß garantiert. Wer also eine PlayStation sein eigen nennt und mit Tekken allein noch nicht richtig glücklich ist (solche Leute soll es wirklich geben), sollte schleunigst zum nächsten Händler eiern und sich ein Toh Shin Den geiern, solange der Vorrat noch reicht.

## Acht gewinnt



Eiji



Kayin



Fo



Run-Go



Mondo



Ellis



Sofia



Duke

## TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** TAKARA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX

schlecht mittel gut sehr gut super

84% GRAFIK

75% SOUND/FX

78% FUN

# Kileak The Blood

Ohne 3D-Action geht's nicht mehr. Logisch, daß auch die PlayStation mit einem Ausflug in düstere Katakomben aufwarten kann

**PLAYSTATION**

3D-Shoot 'em Up / 1 Spieler

Zu der am Südpol liegenden Forschungsstation South Base ist jeglicher Kontakt abgebrochen. Man vermutet, daß das Forschungsteam durch einen unbekanntem Virus dahingerafft wurde. Als Mitglied

einer Spezialtruppe schlüpft Ihr in mechartige Kampfrüstungen und durchsucht die Station Ebene für Ebene. Dabei feuert Ihr auf durchgedrehte Wachroboter und seltsame Mutanten. Die Levels sind durchweg flach, also ohne Höhenunterschiede angelegt, die Gänge knicken ausschließlich rechtwinklig ab. Die einzelnen Abschnitte sind



Der letzte Level ist in blutrot gehalten, hier wird sich das grausige Geheimnis um South Base lüften



**Stefan:** Die Jungs von Genki haben zwar kein Meisterwerk der 3D-Spiele abgeliefert, aber als erster Vertreter, eines sich immer größerer Beliebtheit erfreuenden Genres, für die PlayStation hat Kileak durchaus einen gewissen Reiz. Technisch kann das Spiel nicht überzeugen, da die Grafik bei Feindkontakt regelmäßig ins Zuckeln kommt. Nur bei den Zwischensequenzen und den Endgeg-

nern hat man sich kräftig ins Zeug gelegt. Die Musikuntermalung sorgt für eine passende Atmosphäre. Vor allem in den höheren Levels ist diese so gut gelungen, daß Ihr fast schon zitternde Knie bekommt, während Ihr durch die düsteren Gänge schleicht. Einzig der Spielumfang ist eine wirklich herbe Enttäuschung, denn schon nach 15 Levels bekommt Ihr den Abspann präsentiert. Zur Überbrückung, bis qualitativ hochwertigere Titel erscheinen, ist Kileak noch gut genug, dann aber werdet Ihr es wohl keines Blickes mehr würdigen.

nicht sonderlich riesig, in Verbindung mit der Auto-Mapping-Funktion sind keine Orientierungsschwierigkeiten zu befürchten. Unterwegs findet Ihr Waffen, Extras, Computerminals und Energie-Aufladestationen. Sobald Ihr den levelbeendenden Aufzug erreicht habt, speichert das Spiel automatisch ab. Aber Vorsicht! Bei jedem Neubeginn wird der alte

Spielstand ohne Warnung überschrieben, da nur ein Zwischenstand festgehalten wird.

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** GENKI  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 15  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



Sobald ein Gegner ins Bild kommt, wird das Spiel langsamer

Tel. 0208 - 43 00 87

**COMPANY**  
MAD - Company  
Heinrichstr. 24  
45470 Mülheim

AB SOFORT:  
**SEGA SATURN Dt.**  
inkl.  
Daytona  
Victory Goal  
Virtual Fighter

Wir führen auch  
S-NES  
Mega Drive  
Mega CD  
Mega 32 X  
Jaguar  
Neo Geo CD  
PC - CD ROM

3DO  
Panzer General  
Flying Nightmares  
Wing Commander 3  
Syndicate

**SEGA SATURN**  
Rigload Saga  
Race Driving  
Virtua Fighter  
Clockwork Knight 2  
Virtual Volleyball

EXPLOSIVE  
NEUHEIT  
ES / Jp / Dt  
SATURN  
CONVERTER  
99 DM

COOLE  
SOMMERPREISE  
... RUF DOCH MAL AN!

**RATENKAUF SCHON AB**  
499DM(23,71 DM MONTL.)

PLAY - STATION  
Ace Combat  
Arc the Lad  
Falcata  
Action Replay  
Ridge Racer  
Tekken  
Joypads  
Memory Card

Postgiro Köln 556-505

**MISEREOR**

LIEBE  
DIE  
FREMDEN  
WIE DICH  
SELBST

# Ridge Racer

Die ersten Titel einer neuen Konsole sind für deren Reputation unheimlich wichtig. Dank Namcos Ridge Racer-Konvertierung hat Sonys PlayStation zunächst keinerlei Image-Probleme zu fürchten

## PLAYSTATION

Rennspiel / 1 Spieler

Schon in der Spielhalle führte der Namco-Racer lange Zeit die Charts unangefochten an, erst Segas fantastische Nascar-Simulation Daytona konnte Ridge Racer vom Thron stoßen. Namco gab sich bei der Konvertierung nicht damit zufrieden, den Automaten "nur" 1:1 auf die PlayStation zu übertragen, sondern versuchte durch einige Neuerungen das Referenzgame den Bedürfnissen eines Konsolenbesitzers entsprechend auszurichten. So habt Ihr zu anfang vier heiße Flitzer zur Wahl, deren Zahl Ihr auf satte zwölf aufstücken könnt, solltet Ihr während der Ladephase die erste Galagarunde mit "Perfect" beenden. Statistiken informieren Euch über Beschleunigung, Höchst-



geschwindigkeit, Grip und Handling. Mit manuellem oder automatischem Getriebe und einem von sechs Technostücken heizt Ihr über immer dieselbe Strecke, dies allerdings in vier Variationen. Für die beiden einfacheren Modis wurde der Kurs verkürzt, und die Geschwindigkeit läßt auch unerfahrenen Zockern ausreichend Freiraum zum Ausprobieren der Steue-



**Stephan:** Wir haben uns kürzlich ein Aquarium in die Redaktion gestellt, und an Götz scheint dies nicht ohne bleibende Schäden vorübergegangen zu sein. Doch statt verbal ebenfalls in die aquatische Fauna abzudriften, widme ich mich lieber harten Drifts auf der Piste. Vergleichen wollen wir Ridge Racer, wie alle Welt, mit Daytona. In Sachen Beschleunigung und High Speed haben die Namco-Renner eindeutig die Nase vorn, die schwarze Flunder deklariert die schwerfälligen Sega-Stock Cars förmlich. Die äußere Hülle stimmt hingegen bei beiden Vertretern. Während Daytona von der Zahl seiner Strecken lebt,

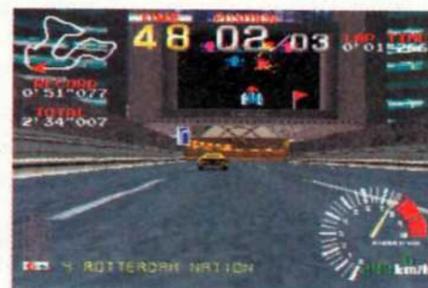
heimst sich Ridge Racer durch technische Brillanz vor, während und nach den Rennen Vorteile ein. Das Mehr an Perspektiven des Sega-Racers ist subjektiv gesehen ein Riesenvorteil, objektiv gesehen aber ein Blender, da nur maximal zwei von diesen exakte Lenkmanöver zulassen. Das entscheidende Kapitel ist jedoch die Steuerung, und hier hat Daytona den Spoiler knapp vorn. Das soll nicht heißen, daß Ridge Racer weniger gut spielbar wäre, gerade mit dem NegCon von Namco ist Spielhallenfeeling pur geboten. Doch ist das Fahrverhalten für meinen Geschmack etwas zu sehr auf schnelle Reaktionen ausgelegt. Unterm Strich begeistern beide Umsetzungen, alleine der persönliche Geschmack entscheidet über erster oder zweiter Sieger.



Dieses Polygon-Babe leitet die Startphase ein



Die Tunnels wirken extrem cremig, zudem verändert sich das Motorengeräusch



Das Scrolling ist ultraflüssig und ultraschnell



Der Baustellenabschnitt ist der haarigste Teil der Strecke

## Das Hauptmenü



Ihr fahrt immer dieselbe Strecke, jedoch ist diese unterschiedlich lang und Eure Kutsche verschieden schnell



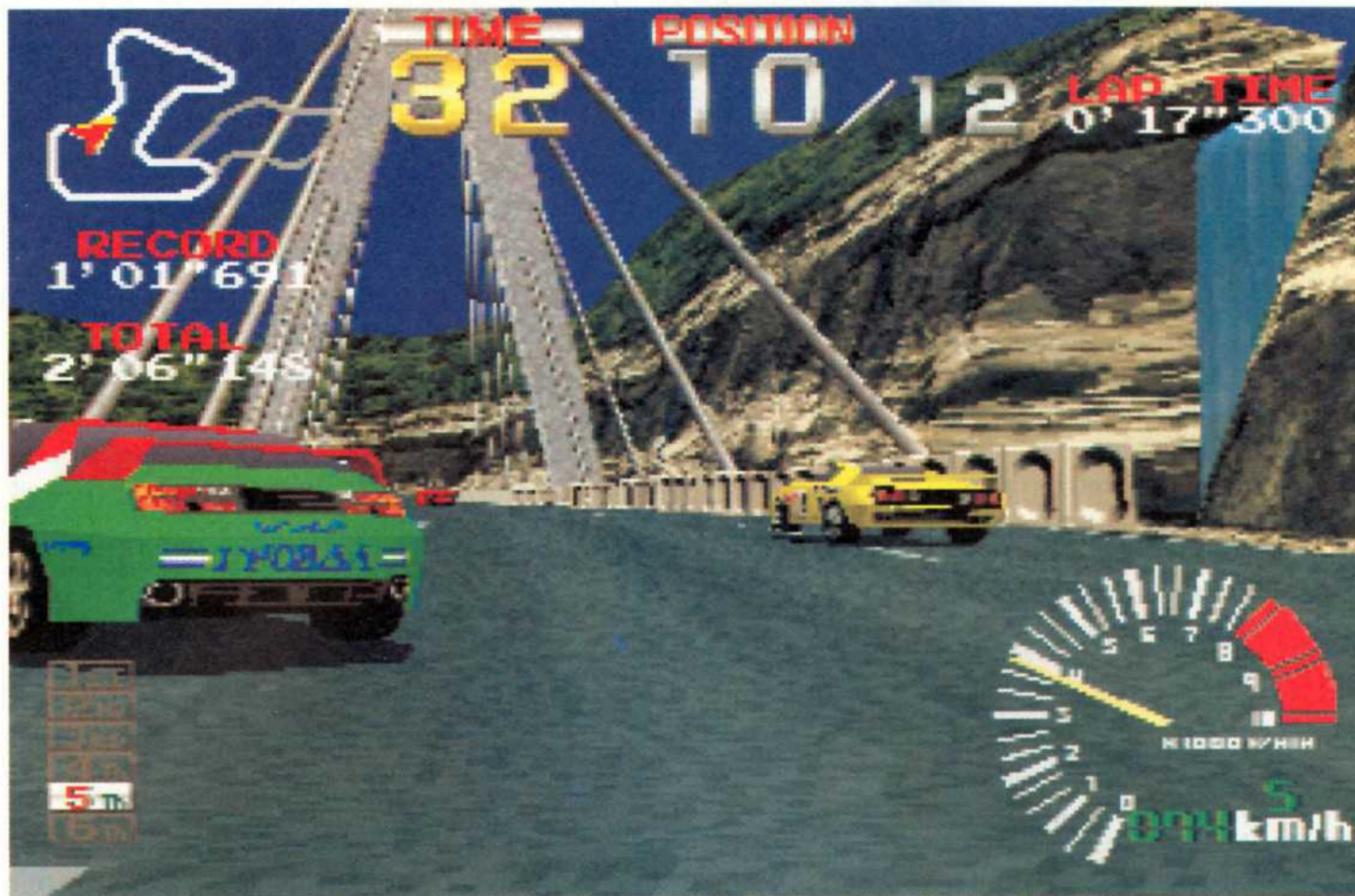
Natürlich habt Ihr auch die Wahl zwischen Automatik- und Schaltgetriebe



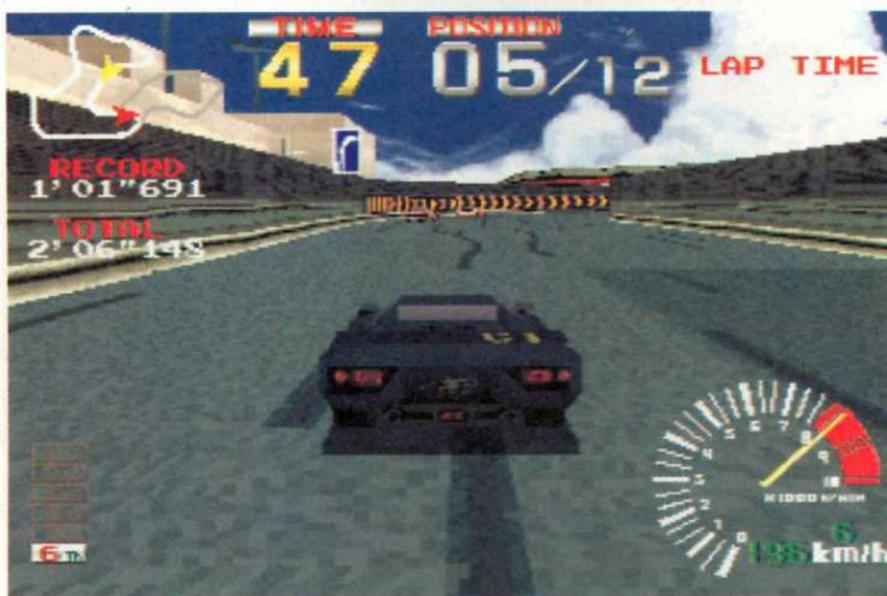
Insgesamt dreizehn Renner stehen Euch zur Wahl, die schwarze Flunder ist in allen Bereichen spitze



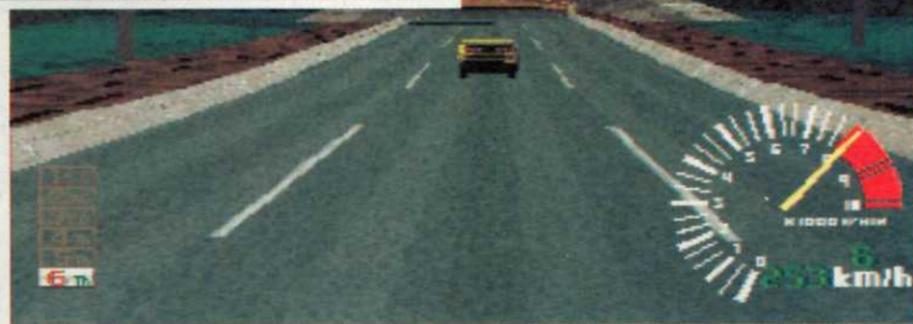
Aus sechs Technostücken, angesiedelt zwischen Hardtrance und House, dürft Ihr die Begleitmusik wählen



Die gegnerischen Kutschen sind genial in Szene gesetzt



Die zweite Perspektive ist wenig sinnvoll, da hier das Auto nur sehr schwammig zu lenken ist



zung. Grafisch ist Ridge Racer absolut top: berausende Tunnelfahrten, malerische Strandpromenade und mächtige Häuserschluchten wirken durch edle Texturen extrem cremig, zudem bauen sich die weiter entfernten Objekte so geschickt auf, daß Ihr immer den Eindruck habt, wirklich in einer dreidimensionalen Landschaft zu sein. Ein mörderischer Baustellenabschnitt fordert selbst Profis in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden alles an Fahrkünsten ab, mit der schwarzen Flunder spielt das Glück ohne Zweifel eine nicht unerhebliche Rolle. Um das Black Car aber überhaupt fahren zu können, müßt Ihr alle vier Klassen gewonnen haben und dann nochmals das letzte Rennen starten. Neben dem gelben Wagen düst eben auch besagtes Black Car mit Euch um die Wette, besiegt Ihr ihn, steht

er für die kommenden Rennen zur Wahl. Als weiteres Schmankekl sind alle Strecken auch in spiegelverkehrter Form fahrbar. Bestzeiten werden auf der Memory Card gespeichert.



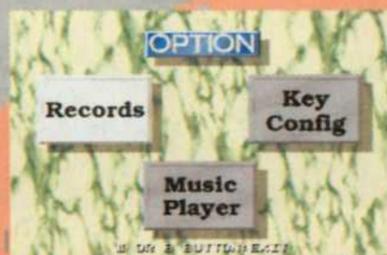
**Götz:** Ridge Racer ist der Hecht im Karpfenteich, der sich jeden Morgen einen blondgeschuppten Frühstücksfisch einfahren kann, da ihm noch kein Konkurrent das trübsoßige Revier streitig macht. Allerdings müßte da auch ein Hoschi von einem Fisch vorbeikommen, denn Ridge Racer hat gewaltige Zähne zu zeigen. Angefangen bei der obergeniealen Steuerung, die vor allem unter Einsatz eines Namco-Pads Spielhallengefühle aufkommen läßt, über die tolle Streckengrafik bis hin zum wonnigen Techno-Sound. Leider gibt's nur eine Rennstrecke, etwas mehr hätte schon noch auf die CD gepaßt. Die Gegner sind ebenfalls keine Luschen und verhalten sich durchaus intelligent. Auf die Dauer wird's dem Zocker im Gewässer jedoch bestimmt etwas öde werden, denn wenn erst einmal der schwarze Flitzer da ist und alle Extra-Varianten bewältigt sind, kann man im übertragenen Sinne nur noch den hübsch anzusehenden Vorzeigefisch als Trophäe präsentieren.

Um nach einem Sprung nur wenig an Geschwindigkeit zu verlieren, müßt Ihr möglichst gerade über die Kuppe segeln und beim Aufkommen auf keinen Fall lenken

## Das Optionmenü



Um Rekorde auf Dauer zu sichern, müßt Ihr diese in diesem Menüpunkt unbedingt abspeichern, denn eine automatische Speicherfunktion besitzt Ridge Racer leider nicht



Wer die Techno-Tracks in aller Ruhe genießen möchte, ist hier richtig aufgehoben. Als Schmankekl könnt Ihr Euch zu treibendem Beat fiktive Rennen reinziehen



Wollt Ihr mit dem NecNec von Namco heizen, müßt Ihr dieses zunächst konfigurieren

### TEST PLAYSTATION

**HERSTELLER:** NAMCO  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** SATURN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** MEMORY CARD  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** MEGA FUN



# Motor Toon Grand Prix

Ist Motor Toon GP der Mario Kart-Killer?

**PLAYSTATION**

Rennspiel / 1-2 Spieler

In dem Streifen "Roger Rabbit" befindet sich eine Szene, in der der ein lustiger Kleinwagen mit Persönlichkeit die Szene beherrscht. Sicher, für den Besitzer hat jedes Auto eine Seele, doch bei Motor Toon Grand Prix sehen die Autos nicht nur aus wie Comic-Figuren, sie verhalten sich auch so. Die Bauteile bestehen scheinbar vollständig aus Gummi, weshalb sich das Vehikel bei der Fahrt in die Kurve auch eher um selbige wickelt als

drumrum fährt. Fünf Kutschen stehen zur Auswahl, die natürlich alle unterschiedliche Vorzüge bzw. Nachteile mit sich bringen. Das rasanteste Auto erinnert an eine Kreuzung zwischen Batmobil und einer Schnabeltasse. Wenn man mit dem Blitzstart aus den Boxen kommt (Gas zwischen dem gelben und dem grünen Ampellicht), erreicht der Penguin Bros. sofort die höchste Endgeschwindigkeit. Leider kommt das Teil nach einem Geschwindigkeitsverlust absolut nicht mehr aus dem Quark, deswegen sollte man schon exakt fahren. Prinzess Jean und Bolbox



Die Fahrzeuge verblegen sich, je mehr man einschlägt

sind Allrounder, vor allem Bolbox besitz mit einer bombigen Spurlage, erreicht aber keine hohen Geschwindigkeiten. Cpt. Rock eignet sich für alle Grand Prix-Strecken, da er einen kleineren Fahrfehler verzeihen kann und trotzdem mit der zweitschnellsten Endgeschwin-

digkeit hinter Penguin Bros. aufwartet. Raptor & Raptor läßt sich äußerst direkt steuern und braucht, da er ein Einrad ist, kaum Platz für enge Kurven. Übrigens, Motor Toon ist nur wirklich perfekt spielbar mit einem Namco-Pad. Mehr darüber in der Meinung.



Alle Strecken sind aus Polygonen und Texturen zusammengebastelt und durch Goraud Shading veredelt worden



Die Eisstrecken müssen mit einer speziellen Drift-Technik gefahren werden



Aus der Ego-Perspektive wirkt alles ziemlich real



Motor Toon hat teilweise eine ziemlich spacige Grafik



**Götz:** Oft war zu lesen, "...die Steuerung läßt keinen Freiraum für ausgeklügelte Fahrtechnik..." oder "...das Spiel ist unfair, da man

nicht mit den gleichen Autos gegeneinander fahren kann...". Alles Blödsinn, mit dem analogen Namco Pad habt ihr perfekte Kontrolle über die Kutschen und könnt mit der richtigen Kombination aus Auto und Strecke auf die Jagd nach Bruchteilen von Sekunden gehen. Jede Strecke hat sein Feature, mal besitzen alle Autos die gleiche Endgeschwindigkeit, mal ist es von Vorteil, die Kurven

mit Wandkontakt zu bewältigen. Die Grafik und der Sound sind wirklich ein Erlebnis, obwohl in der Playstation noch viel mehr steckt. Im Optionsmenü kann man das Handicap ausschalten, dadurch hat niemand einen Vorteil im Rennen zu zweit. Vier Perspektiven, darunter auch eine Ego-Perspektive, geben das Gefühl, wirklich drinzusitzen. Flackern oder Ruckeln sucht man vergeblich. Wenn man in die Wand schürt, gibt's schon mal einen Grafik-Fehler, doch wen das stört, ist ein Pedant. Für mich ein absoluter Muß-Kauf, sowohl für Mario Kart-Fans als auch für jeden anderen PlayStation-Besitzer.



Heiße Kämpfe sind beim Zwei-Spieler-Modus angesagt

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** SONY  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** NEIN  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 13 STRECKEN  
**BESONDERHEITEN:** NEGCON/MEMORY-CARD  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** MEGA FUN



# Rayman

Setzt die PS-X-Version dem Jaguar-Knüller noch die Krone auf?

**PLAYSTATION**

Jump'n Run / 1 Spieler

Ubi Softs Jump'n Run Rayman, bereits auf dem Jaguar ein überzeugendes Spiel (siehe Test in MF 8/95), ist dank der Programmierer nun auch auf der PlayStation heimisch. In dieser 1:1 Konvertierung gilt es wie auch beim Vorgänger, eine große Schar kleiner Putzig-Sprites aus den Fängen eines Bösewichts zu befreien. Diese sind in den Levels in Käfigen eingesperrt, die unser Held Rayman mittels eines Faustschlags öffnen kann. Bis auf ein paar kleine Änderungen im Levelaufbau und der Extraverteilung ist soweit alles beim alten geblieben. Nach wie vor helfen bei dieser Geschicklichkeits-fordernden Hüpforgie Extras wie Energieauffrischer, Speed-Up oder Power-Schlag dem Spieler ein ganzes Stück weiter. Auch die Möglichkeit, im Verlaufe des Spieles spezielle Eigenschaften zu erlernen, ist der Jaguar-Version beibehalten worden. So erlernt Rayman neben seines Faustschlags noch die Eigenschaften zu rennen, sich an Plattformen hochzuhangeln sowie langsam nach unten zu schweben. Vor allem in den



höheren Levels werdet Ihr nicht mehr ohne diese Eigenschaften auskommen. Ferner ist an einigen Stellen des Spiels noch ein kleiner Zauberer auffindbar, der Euch anschließend in eine Bonusrunde befördert.



**Markus:** Da bereits die Jaguar-Version dieses Jump'n Run-Knüllers große Begeisterung bei mir hervorrief, freute ich mich natürlich ebenso sehr auf die vielversprechende PS-X-Konvertierung. Doch im Vergleich zum Jaguar-Spiel sind nur wenige Unterschiede zu erkennen. So gleichen sich Grafik und Sound der beiden Systeme fast wie ein Ei dem anderen, lediglich die Sounduntermalung auf der PlayStation ist dank des digitalen

Speichermediums eine Spur klarer. Aber auch die Steuerung des Sprites fällt dem Spieler auf der PlayStation ein wenig leichter, was den Spielablauf auch ein bißchen leichter gestaltet. Allerdings haben die Programmierer die technische Schwäche des Jaguar-Moduls nicht gemeistert, so daß Rayman nach wie vor an einigen wenigen Stellen zu flackern beginnt. Ansonsten kann ich Rayman erneut nur loben, denn sowohl von technischer, als auch von spielerischer Seite gesehen, ein Werk, das stundenlangen Spielspaß garantiert.



Mit seinem Propeller kann Rayman fliegen



In dieser Stage gilt es, so schnell wie möglich aufwärts zu gelangen



Die Endgegner sind eine wahre Augenweide

**TEST PLAYSTATION**

**HERSTELLER:** UBI SOFT  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER/OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** SATURN, 32X  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 25+  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** UBI SOFT



**NEU! 0221/968 70 90**

mo. - fr. 14<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup> Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter • Versand per Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9.95 zzgl. 3,- Zahlscheinentgelt • Preisliste und Geschäftsbedingungen liegen jeder Lieferung bei • Alle Angebote solange der Vorrat reicht • Alle Spiele sind PAL-Versionen und funktionieren in deutschen Geräten ohne Adapter

**SPAR WA(R)S!**

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN • FAX 0221/968 70 92  
**BITTE BEACHTEN SIE UNSERE NEUEN RUFNUMMERN !!!**

**SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIVE (MD)**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

<b>jeder Titel nur 29.<sup>95</sup></b> Ex-Mutants ..... MD Grand Slam Tennis ..... MD Skitchin' Rollerskating .... MD Sonic The Hedgehog 1 .... MD Splatterhouse 2 ..... MD Talmits Adventure ..... MD Terminator ..... MD Truxton ..... MD Zero Wing ..... MD	<b>jeder Titel nur 39.<sup>95</sup></b> Another World ..... MD Ardy Lightfoot ..... SN Ballz ..... MD Battletoads - Double Dr. ... SN Blazing Skies ..... SN Brainies ..... SN Bram Stoker's Dracula .... MD	Bubsy 2 ..... MD Buck Rogers ..... MD Captain America ..... MD Champ. World Cl. Soccer . MD Claymates ..... SN Cybernator ..... SN Davis Cup W. T. Tennis .... MD Eek the Cat ..... SN Equinox ..... SN Eternal Champions ..... MD Flashback ..... SN Incredible Hulk ..... SN James Bond 007 - Duel .. MD King Arthur's World ..... SN Klax ..... MD Lotus Turbo Challenge .... MD Magic Sword ..... SN Mechwarrior ..... SN Ottifants ..... MD	PAC Attack ..... SN Paperboy 2 ..... SN Paws of Fury ..... MD Pierre Le Cheff ..... SN Pilotwings ..... SN Plak ..... SN Powermanger ..... MD Prince of Persia ..... MD Ren & Stimpy Show ..... SN Shaq Fu ..... SN Sink or Swim ..... SN Spectre ..... SN	Street Fighter 2 ..... SN Super Aleste ..... SN Super Morph ..... SN Super Off Road ..... SN Super Putty ..... SN Super Tennis ..... SN Sylvester & Tweety ..... MD Toughman Boxing Cont. .. MD Urban Strike ..... MD Wing Commander ..... SN Winter Olympics ..... MD Yogi Bear ..... MD	Yoshie's Cookie ..... SN <b>jeder Titel nur 49.<sup>95</sup></b> Clayfighter 2 (24 MB) .... SN Dino Dini Soccer ..... SN Full Throttle ..... SN Ghoul Patrol ..... SN Humans 1 ..... SN Lemmings 2 ..... MD Metal Marines ..... SN Pinball Dreams ..... SN Pop'n Twinbee 2 ..... SN Rise of the Robots ..... SN	Sensible Soccer ..... SN Shaq Fu (24 MB) ..... MD Sparkster ..... SN Street Racer ..... SN Syndicate ..... SN Syndicate (16 MB) ..... MD Vortex (FX) ..... SN Wolverine (16 MB) ..... SN WWF Raw ..... SN	Earth Worm Jim ..... SN Lemmings 2 ..... SN NHL Hockey 95 ..... SN Super Conflict ..... SN <b>jeder Titel nur 79.<sup>95</sup></b> Indiana Jones ..... SN Kid Clown Crazy Chase .... SN NBA JAM Tournament ..... SN Newman Haas Indycar .... SN Super Pinball ..... SN Theme Park ..... MD <b>jeder Titel nur 89.<sup>95</sup></b> W.Gretzky NHL All Stars .. MD <b>jeder Titel nur 99.<sup>95</sup></b> Illusion of Time+Berater .. SN Menacer+6 Spiele+T 2 ... MD
--	---	--	---	--	--	---	--

**SEGA SATURN Startset (dt.) . 999.95**  
 (Gerät+1 Pad+Startk.+Virtua Fig.+Victory Goal+Daytona)

**SONY PLAYSTATION (dt.) ..... 599.95**  
 (Gerät +1 Controlpad + RGB-Kabel)

**Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!**

**jeder Titel nur 69.<sup>95</sup>**

# Bug!



Das amerikanische Inhouse-Produkt ist wohl das erste wirkliche dreidimensionale Jump'n Run-Spiel der Welt

## SATURN

Jump'n Run / 1 Spieler

Der kleine Bug (engl. = Insekt) hat zwar nicht die besten Manieren und stets einen frechen Spruch auf den Lippen, doch wenn es um seine Familie geht, entwickelt der Plagegeist moderner Großstädte schnell ungeahnte heroische Qualitäten. Als eines Tages schließlich das allgemein anerkannte Ekelpaket Queen Cadavra die komplette Familiensippe entführt, ist Schluß mit lustig, und eindeutig ein verschärfter Marsch in Richtung Feindgebiet angesagt. OK, der "Hilfe-ich-werde-gekidnaped"-Story gebührt sicherlich nicht der Innovations-Oscar, und wenn ich dann noch erwähne, daß das Gameplay im dichtgedrängten Jump'n Run-Gefilde angesiedelt wurde, könnte schnell der Eindruck entstehen, daß hier der X-té Mario-Clone seinen irritierten Käufer sucht, doch weit gefehlt: Bug ist eine Hopserei der dreidimensionalen Art, wobei die 3D-

Effekte keine pure Effekthascherei sind. Einzig alleine die Sprungfähigkeiten, verbunden mit gezielten Po-Attacken auf des Gegners Haupt, sind bereits von Mainstream-Hüpfereien bestens bekannt. Der restliche Spielverlauf ist hingegen gewöhnungsbedürftig anders. Gelaufen wird nämlich nicht nur stur von links nach rechts sondern



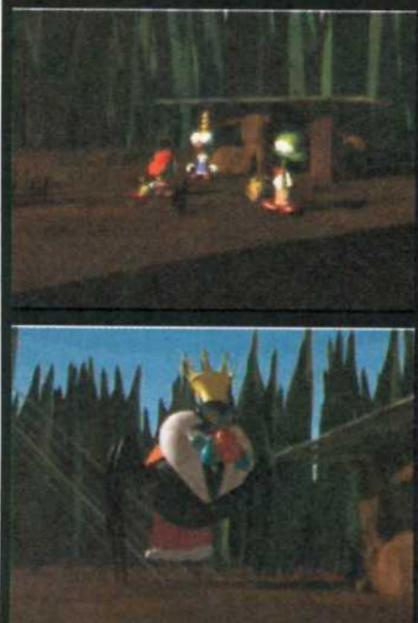
In der Bonusstage nach dem ersten Endgegner müßt Ihr, ähnlich wie bei Tempest 2000, durch Ringe fliegen



**Ulf:** Bug ist ein Musterbeispiel dafür wie man die 32-Bit Technologie sinnvoll mit einem einfallreichen Gameplay verknüpft.

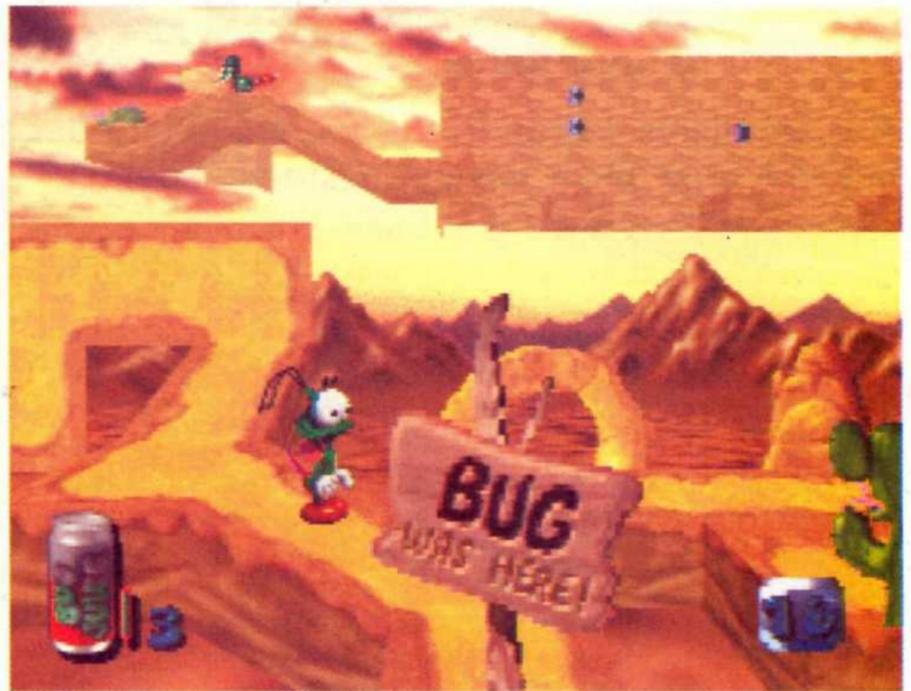
Gibt es in machen Next Generation-Spielen oftmals nur sehr windige 3D-Effekte zu sehen, wurde in dieser Hopserei die dritte Dimension perfekt mit ins Spielgeschehen einbezogen. Durch die Sprünge in die Tiefe erhält der Silberling einen besonderen Charme, den sich wohl kaum jemand entziehen kann. Doch Vorsicht Bug ist Tough! Nur mit viel Geduld und preußischem Drill nähert man sich hier Schritt für Schritt dem finalen Endgegner. Auch die Technik ist eine Werbung für den Saturn. Neben dem grandiosen 3D-Zoom, bietet Bug abgefahrene Insekten-Charakter im perfekten Render-Look, sowie Voice Samples der coolsten Art. Bug hat die verhältnismäßig hohe Wertung wahrlich verdient, zumal Sega hier etwas wirklich neues gelang, was zudem unverschämt gut spielbar ist.

## DER VORSPANN



Befreit Eure herzallerliebste aus den Klauen des Entführers





auf zumeist schmalen Pfaden in sämtliche Himmelsrichtungen, so daß Ihr Bug während der Wanderschaft von sämtlichen Schokoladenseiten betrachten könnt. Durch die Einbeziehung der dritten Dimension erfordern die Sprungattacken neben einem perfekten Timing zudem ein räumliches Denken zum Einschätzen der Entfernung bis zum Zielobjekt, ein Umstand, der dem Spieler permanent höchste Konzentration abverlangt. Um das rettende Ziel zu erreichen ist zudem ein gutes Gedächtnis von Nöten, da jeder der insgesamt sechs Levels - unterteilt in jeweils vier Abschnitte - eine Unzahl von Abzweigungen bietet, die Euch zwar oftmals zu solch praktischen Items, wie bspw. Energieauffüllern oder einem Freileben führen, jedoch auch mit vielen Gefahren verbunden sind. Apropos "Items", durch eine eingesammelte Goldmünze könnt Ihr die coole Hip Hop-Spinne Daddy-O-Longlegs zu einem von vielen kleinen Zwischenspielen überreden, in denen Ihr Goldstatuen einsammeln müßt, um ein Extraleben zu ergattern. Zur Verteidigung stehen Euch in manchen Abschnitten übrigens zwei besondere Waffen zur Verfügung. Mit der Spit-Attack könnt Ihr die lästigen Feinde vollschleimen, während der elektrische Zap-Attack die Widersacher einfach wegbrutzelt. Zum Abschluß noch ein Wort zur Spielstandsicherung: Erst nach jedem besiegtten Endgegner bequemt sich der Backup-Booster, Euren hart erspielten Spielstand abzusaven. Der entscheidene Haken dabei: Ihr dürft insgesamt nur dreimal auf einen Savepoint zurückgreifen, ehe er wieder ins ewige ROM-Jenseits flüchtet.

### Käfer vs. Schnecke - I.Runde



Jeder der zwei Kontrahenten hat seine Fangemeinde mitangeschleppt.....



...das Spielfeld wird heran gezoomt, und Snail zeigt sein üppiges Waffenarsenal...



...von dem sich Bug jedoch nicht beeindrucken läßt, und ihn durch gezielte Sprünge zur Schnecke macht



Wird Bug ungeduldig, versucht er mit seinen aufgeblassenen Muckles zu protzen. Der Schwindel fliegt jedoch schnell auf, wenn ihm die Puste ausgeht



Jeder Level birgt viele neue Gegner, die allerliebste in Szene gesetzt wurden - da bleibt garantiert kein Auge trocken

### TEST SATURN

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** OKTOBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 24  
**BESONDERHEITEN:** BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 119,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



# Robotico

Aus Deadalus wurde Robotico, am Spiel selbst hat sich aber nicht das geringste geändert

**SATURN**

Shoot'em Up / 1 Spieler

In der fernen Zukunft gibt es keine Polizei im üblichen Sinn. Von einer riesigen Welt-Raumstation aus überwacht mit Robotico eine Art künstliches Gehirn die Erde. Beim kleinsten Anzeichen von Unruhe schickt Robotico mechartige Roboter-Cops auf unseren Planeten, um jegliche Auflehnung gegen das

totalitäre Überwachungssystem im Keim zu ersticken. 800 Jahre haben die Menschen in Angst und Schrecken vor Robotico gelebt. Nun begibt sich eine im Untergrund agierende Truppe von Rebellen auf den abenteuerlichen Weg zur Raumstation, um dem Super-Computer endgültig den Strom abzustellen. Mit speziellen, stark gepanzerten Kampfanzügen durchforstet Ihr 30 Texture-Mapping-Levels aus der Ego-Perspektive. Dabei



**Stephan:** Wie Kileak The Blood motiviert auch das erste 3D-Action-Game für den Sega Saturn höchstens kurzfristig. Die 30 Levels unterscheiden

sich in grafischer Hinsicht nur minimal. Das streng rechtwinklige Design und die Fixierung auf eine, stets flache Ebene wirken nicht mehr zeitgemäß und extrem langweilig. Durch die starre Architektur agieren auch die Gegner nach festen Angriffsmustern, d.h.

Überraschungsmomente sind komplette Fehlanzeige. Auf Zwischen- und Endgegner wurde ebenfalls verzichtet, mit versteckten Räumen, Rätseln oder ähnlichem scheinen die Micronet-Entwickler auch nichts am Hut zu haben. Erfreulich ist eigentlich nur die technische Seite: Leckeres Intro, flüssiges Scrolling, coole Soundeffekte, exakte Steuerung - da gibt's nix zu nörgeln. Robotico ist wohl mehr ein Beispiel dafür, was der Saturn im 3D-Bereich zu leisten vermag, mit Sicherheit aber kein Beispiel dafür, wie ein 3D-Game aufgebaut sein sollte.



Im letzten Level ballert Ihr auf Robotico was das Zeug hält, bis es die Station in Ihre Einzelteile zerlegt

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** MICRONET  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 30  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 139,95 DM  
**MUSTER VON:** MEGA FUN



lauern Euch Wachroboter und Kamikaze-Droiden auf, denen Ihr mit einem reichhaltigen Waffenarsenal sprichwörtlich die Sicherungen durchknallt. Ziel ist es, in jedem Level einen Schlüssel zu finden, um den nächsten Abschnitt betreten zu können. Leider haben die Entwickler an keine Möglichkeit des Zwischenspeicherns gedacht.

# Cyber Speedway

Daytona USA im Future-Look

**SATURN**

Rennspiel / 1-2 Spieler

Wie der Name schon andeutet, entführt Euch dieser Silberling mal wieder in eine unbekannte Zukunft. In dieser Zeit haben Autos als Fortbewegungsmittel schon lange ausgedient; gefahren wird stattdessen mit extrem wendigen, futuristischen Hovercrafts, die knapp über den Boden schweben.

Zwei Spielmodi stehen Euch zur Erprobung der neuartigen Flitzer zur Verfügung. Im Story-Modus düst Ihr gegen maximal vier Rivalen um Punkte, während einige Anime-Bilder für ein Hauch Atmosphäre sorgen. Bei der Free Run-Option kommt es hingegen nur auf Bestzeiten an, wobei der Backup-Booster sämtliche Topleistungen speichert. Die Steuerung der Hovercrafts nimmt sämtliche Knöpfe in Beschlag; neben



Im Story-Modus gibt es zwischen den Rennen einige farbenprächtige Zwischenbilder zu bewundern

Grafisch hängt Cyber Speedway Daytona USA ab, in Sachen Spielspaß ist der Arcade-Kracher allerdings uneinholbar vorn

**TEST SATURN**

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** SEPTEMBER  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTFÄLLT  
**BESONDERHEITEN:** LENKRAD/BACKUP-BOOSTER  
**CA. PREIS:** 119,- DM  
**MUSTER VON:** DYNATEX



Beschleunigen, Bremsen sowie drei einstellbaren Perspektiven könnt Ihr auf Knopfdruck auch Raketen zünden oder durch die L- und R- Taste das Gefährt besonders stark in die Kurven legen.



**Ulf:** Cyber Speedway stiehlt Daytona USA auf keinem Fall die Show. Dafür ist das Gameplay doch eine Spur zu anspruchslos geraten. Denn statt

auf ausgetüftelte Brems- und Lenkmanöver kommt es bei diesem CD-Titel hauptsächlich auf gute Reaktionen an, um die äußerst sensibel steuerbaren Hovercrafts auf der Strecke zu halten. Diese High Speed-Raserei hat aber dennoch einen nicht zu unterschät-

zenden Charme, zumal die insgesamt elf Strecken optisch hervorragend aussehen und sich zudem der Grafikaufbau weitaus schneller und geschickter vollzieht als bei Daytona USA, was wohl an den wenigen gegnerischen Fahrzeugen liegt. Einen Schwachpunkt weisen allerdings beide Rennspiele auf: das belanglose Disco-Gedudel paßt auch bei Cyber Speedway überhaupt nicht zum Spielgeschehen. Anzumerken sei zum Abschluß noch, daß sich der Spielspaß durch das Lenkrad deutlich erhöht.

**dynatex & MEGA FUN**

präsentieren

## Das Manga-Gewinnspiel

Fans von Mangas aufgepaßt. In Zusammenarbeit mit Dynatex verlosen wir unter unseren eifrigen Lesern jede Menge Manga-Artikel

### So läuft's

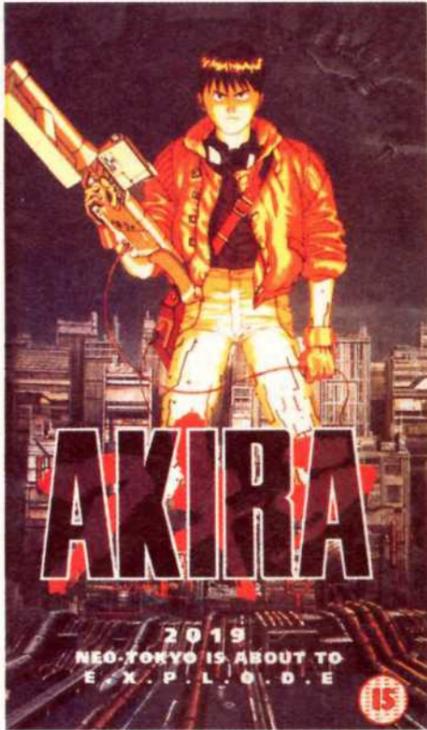
Frage: Wie lautet der derzeit bekannteste Anime-Film.

Schickt die Antwort bis spätestens 8. September 1995 an folgende Adresse:  
**Redaktion Mega Fun**  
Kennwort: Manga-

Gewinnspiel  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

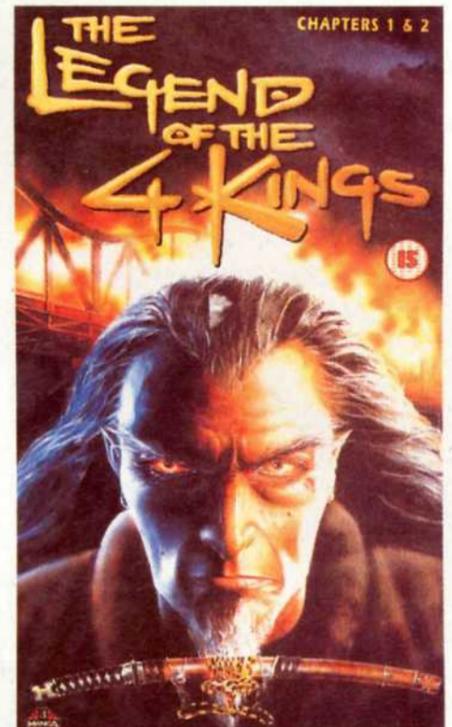
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und Dynatex dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

Wer mehr über das reichhaltige Manga-Sortiment von Dynatex erfahren will, der wendet sich an folgende Adresse: Dynatex, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: 0231 / 55 61 40



### Die Preise:

- 1. Preis:** 4 Anime-Filme, 1 T-Shirt und 1 Poster
- 2. Preis:** 2 Anime-Filme und 1 Poster
- 3. Preis:** 1 Anime-Film und 1 Poster



**TIPS&TRICKS zum Sammeln** gibt es in allen Zeitschriften mit **diesem Zeichen:**

zum Sammeln!

**TIPS & TRICKS**

**COMPUTEC VERLAG**

### DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



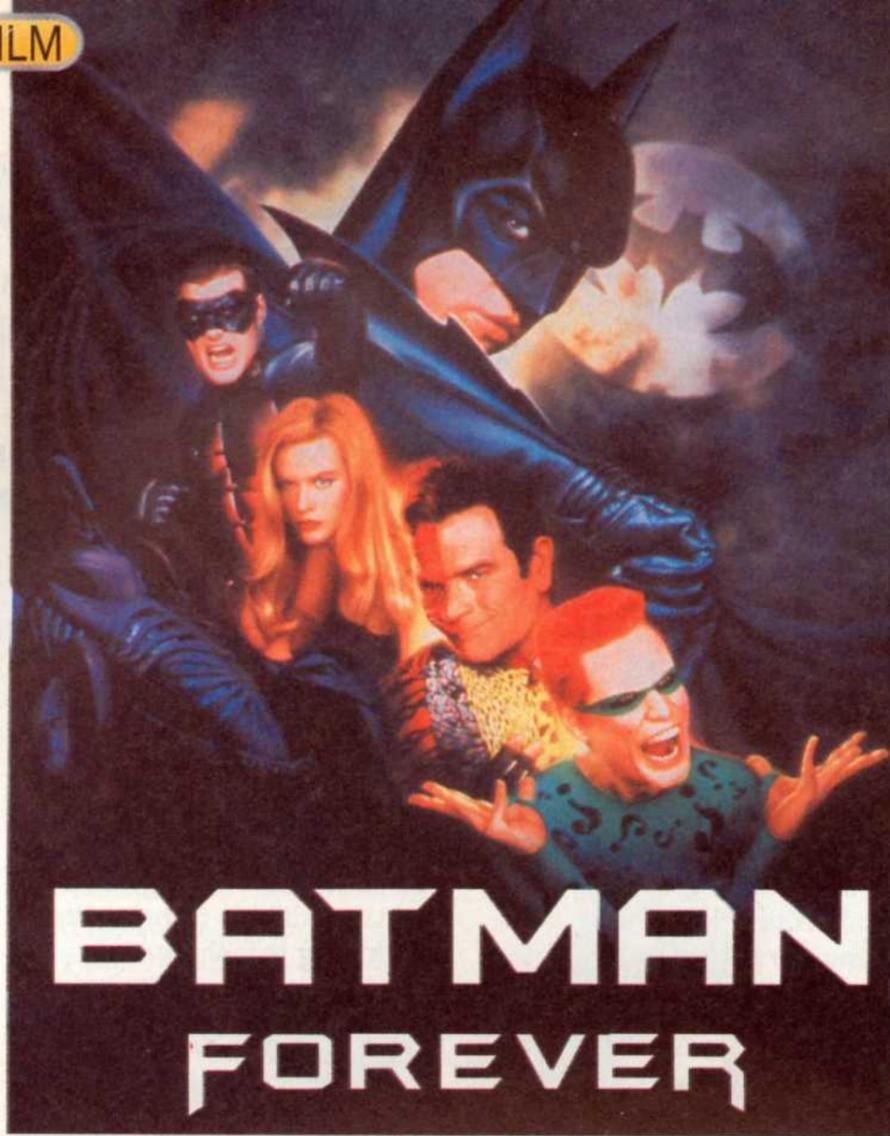
01308 /  
11103



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

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

Joel Schumacher (Flatliners, Falling Down), Val Kilmer (Top Gun, True Romance), Tommy Lee Jones (JFK, Natural Born Killers), Jim Carrey (Die Maske, Dumm und dummer, Ace Ventura), Nicole Kidman (My Life, In einem fremden Land), Chris O'Donnell (Der Duft der Frauen, Die drei Musketiere); allein das Staraufgebot macht den Film zum Muß, doch auch die bewußt an die Comics angelehnte Story wird den einen oder anderen Fledermaus-Fanatiker ins Kino locken: Eine ruhige Nacht im verschlafenen Gotham City, doch der Schein trügt: Two-Face (Tommy Lee Jones), ein schizophrener Schurke, dessen Gesicht dank Batman (Val Kilmer) einer häßlichen Fratze nicht unähnlich sieht, prügelt sich gerade mit dem schwarzen Ritter durch vermeintlich ruhige Straßen. Doch unser maskierter Freund übersteht dieses spektakuläre Duell und trifft am nächsten morgen - alias Bruce Wayne - putzmunter im Forschungslabor seiner Firma Wayne Tech ein. Dort erwartet ihn Edward Nygma (Jim Carrey), der vom Wayne-Fan zum Wayne-Haßer - alias Der Riddler - mutiert, da Mr. Wayne seine angeblich bahnbrechende Erfindung schlichtweg ignoriert. Als unser Multimillionär später mit seiner großen Liebe Dr. Chase Meridian (Nicole Kidman) im Zirkus flirtet, kommt plötzlich Two-Face vorbeispaziert und tötet die gesamte Familie Grayson, bis auf



## Ein Mann mit Cape, ein Traum von einer Frau, ein Freund mit Maske und die zwei verrücktesten Schurken der Geschichte: BATMAN FOREVER!

Dick (Chris O'Donnell). Der findet das gar nicht witzig, und wird nach kurzem Aufenthalt bei Bruce Wayne zu Robin, also zum Helfershelfer Batmans, um sich fürchterlich an dem doppelgesichtigen Schurken zu rächen. Mittlerweile haben sich Riddler und Two-Face verbündet um gegen Batman, der neuerdings von Robin unterstützt wird, zu kämpfen, was zunächst in einer kleinen Schlacht im U-Bahn-Schacht gipfelt. Doch es soll noch schlimmer kommen: Das Schurkenpaar entdeckt sowohl die Bathöhle als auch die wahre Identität Batmans und befördert Bruce Wayne, nachdem sie die Bathöhle zerstört haben in eine Identitätskrise. Nachdem Wayne diese mittels Gesprächen und Gedanken über seine grauenvolle Vergangenheit überwunden hat, rafft er sich auf und als Resultat entsteht ein gestärkter und härterer Batman, der nicht lange zögert und zusammen mit Robin im Batboot bzw. Batflugzeug die Festung der beiden schrägen Schurken stürmt, in der inzwischen die schöne Chase gefangengehalten wird. Es kommt

zum Showdown und gleichzeitig zum Höhepunkt des Filmes: Der Kampf zwischen Gut und Böse eskaliert. Der Riddler und Two-Face haben alles getan, damit es nicht länger heißt: Batman Forever; doch wer die ersten beiden Batmans gesehen hat, der kann sich ja denken, warum der dritte Teil Batman Forever heißt.

**Fazit:** Der dritte Batman bricht alle Rekorde, doch forever? Zumindest was das Staraufgebot angeht, wird es wohl sehr schwer werden Joel Schumachers Meisterwerk zu übertreffen: Ein genial schräger Jim Carrey, der alleine Grund genug bietet, sich zweimal in die engen

Kinosessel zu zwängen, ein Tommy Lee Jones, der seine Rolle gleich doppelt überzeugend spielt, eine Nicole Kidman, die schön wie nie in die Kamera lächelt und ein absolut neuer, kälterer Batman, der nicht nur seine Rolle lebt, sondern auch flotte Sprüche reißen kann: "It's the car, chicks love the car." Vielleicht übertrifft er einen gewissen Michael Keaton aber auch nur wegen dem witzig in Szene gesetzten Robin. Die Story haut zugegebenermaßen keinen so richtig vom Hocker, ist dafür aber absolut genial Comic-like, daß jeder Batman-heftchenfreund auf seine Kosten kommen wird. Doch auch Actionfreunde kommen nicht zu kurz, das Geschehen läuft dermaßen rasant ab, daß man glaubt den neuen Videoclip von U2 zu bestaunen. Die neue Bathöhle und die neuen Batfahrzeuge sind ein solcher optischer Genuß, daß man richtig neidisch wird, nicht Batman oder zumindest Robin zu sein. Alles in allem ist Batman zwar wieder nicht DER Batman, auf den alle warten, kommt ihm aber doch recht nahe. (Binzi)



Two Faces gute und schlechte Hälfte, Debi Mazar und Drew Barrymore



Jim Carrey gehört schon jetzt zu den absoluten Spitzenverdienern Hollywoods



# Batman

# Forever

## Gewinnspiel

In den Kinos schon jetzt ein Mega-Erfolg, scheint der dunkle Ritter auch auf Konsole in der Lage zu sein, mächtig abzusahnen. Dank Blue Screen-Technologie und Motion Capture-Verfahren präsentiert sich das Abenteuer in neuartiger Optik, die selbst Vergleiche mit Donkey Kong Country nicht zu scheuen braucht. Da freut es Euch bestimmt, daß Acclaim, fast schon traditionell, insgesamt 20 Module und Werbematerial zur Verfügung stellt. Voraussetzung ist, unsere kleine Frage korrekt zu beantworten, und schon könnt Ihr Euch mit etwas Glück zu den Gewinnern zählen.

### Preise:

- 10 Batman Forever-Spiele (16-Bit)
- 10 Batman Forever-Spiele (Handheld)
- 20 Batman Forever-Filmposter Din A0
- 20 Batman Forever-T-Shirts

### Preisfrage

Wann erscheint Batman Forever weltweit auf Konsole für alle angekündigten Systeme?

Einsendeschluß ist der **08.09.1995**  
Es werden natürlich nur Einsendungen mit richtigen Antworten berücksichtigt.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schickt Eure Antworten an:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: "Batman Forever"  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

Schreibt bitte Name, Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum und das gewünschte System dazu.

Viel Glück!



# Mega Fun Video Game Awards '95 - Die Gewinner -

**Aufgrund der regen Beteiligung und einiger Anlaufschwierigkeiten, mußten wir Eure Geduld etwas strapazieren, doch das Warten hat sich gelohnt: Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht, etliche Leser haben mit ihrem Kreuz ein knallhartes Urteil gefällt, so daß es jetzt heißt: "und der Mega Fun Videogame Award geht an..."**

## Bestes Strategiespiel

1. **Syndicate** ..... 39,8%
2. Dune 2 ..... 31,8%
3. Shining Force 2 ..... 28,4%

## Bestes Sportspiel

1. **Intern. Superstar Soccer** ..... 47,6%
2. FIFA Soccer '95 ..... 29,7%
3. NBA Live '95 ..... 22,7%

## Bestes Funsportspiel

1. **NBA Jam T.E.** ..... 69,5%
2. WWF Raw ..... 19,7%
3. Windjammers ..... 10,8%

## Bestes Denkspiel

1. **Lemmings 2** ..... 61,0%
2. Puzzle Bobble ..... 30,3%
3. Pac Attack ..... 8,7%

## Bestes Shoot'em Up

1. **Mittlerweile Indiziertes Spiel** ..... 68,6%
2. Urban Strike ..... 21,2%
3. Tempest ..... 10,2%

## Bestes Action Adventure

1. **Secret of Mana** ..... 54,1%
2. Story of Thor ..... 36,8%
3. Soleil (MD) ..... 9,0%

## Bestes Beat'em Up

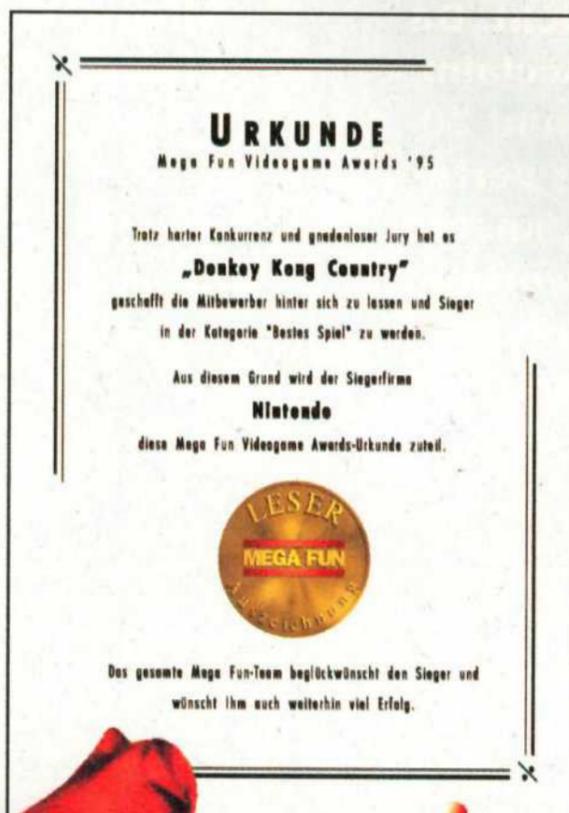
1. **Super Street Fighter 2** ..... 56,3%
2. Samurai Shodown 2 ..... 40,3%
3. Art of Fighting 2 ..... 3,4%

## Bestes Jump'n Shoot

1. **Super Metroid** ..... 59,3%
2. Probotector (MD) ..... 21,0%
3. Mega Turrigan ..... 19,7%

## Bestes Jump'n Run

1. **Donkey Kong Country** ..... 55,6%
2. Earthworm Jim ..... 38,5%
3. Donkey Kong ..... 5,9%



## Bestes Rennspiel

1. **Virtua Racing Deluxe** ..... 66,0%
2. Stunt Race FX ..... 25,3%
3. F1 Pole Position 2 ..... 8,7%

## Beste Filmumsetzung

1. **Aladdin** ..... 56,9%
2. Der König der Löwen ..... 26,2%
3. Das Dschungelbuch ..... 16,9%

## Hottest Videogame Babes

1. **Mai Shiranui (King of Fighters '94)** .... 54,8%
2. Cammy (Super Street Fighter 2) ..... 35,7%
3. Candy Kong (Donkey Kong Country) 9,5%

## Bester Videospielheld

1. **Earthworm Jim (Earthworm Jim)** ... 55,0%
2. Donkey Kong (Donkey Kong Country) . 28,6%
3. Mega Man (Mega Man X) ..... 16,4%

## Bester Automat

1. **Killer Instinct** ..... 46,3%
2. Daytona USA ..... 40,9%
3. Sega Rally Championship ..... 12,8%

## Bester Fremdhersteller

1. **Acclaim** ..... 22,7%
2. Capcom ..... 20,3%
3. Electronic Arts ..... 20,1%
4. Virgin ..... 19,7%
5. Konami ..... 17,2%

## Bester Entwickler

1. **Rare** ..... 50,6%
2. AM2 ..... 26,4%
3. Shiny Entertainment ..... 23,0%

## Beste Grafik

1. **Donkey Kong Country** ..... 70,6%
2. Samurai Shodown 2 ..... 19,9%
3. Earthworm Jim ..... 9,5%

## Bester Sound

1. **Earthworm Jim** ..... 48,7%
2. Samurai Shodown 2 ..... 33,8%
3. FIFA Soccer '95 ..... 17,5%

## Bestes Spiel

1. **Donkey Kong Country** ..... 38,5%
3. Earthworm Jim ..... 20,0%
4. Super Metroid ..... 13,6%
5. FIFA Soccer '95 ..... 7,1%



# SUPERPRÄMIEN!

Jetzt einen neuen Abonnenten für Mega Fun werben!

## Prämie 1 Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff.  
Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind  
einzel verdrehbar. Maße: Höhe ca.  
55 cm. Einfache Montage.



## Prämie 2

## Kamera - Maginon 601

Kleinbildkamera 35 mm mit  
eingebautem Blitzgerät.  
Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus.  
Manueller Filmtransport und  
Filmrückspulung. Ca. 8  
Sekunden Blitzfolgezeit.



## Prämie 3 Matchesack „Outdoor“

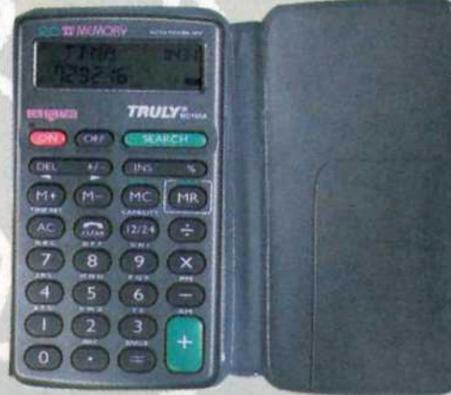
Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und  
größenverstellbaren Schulter-  
gurten. 1 Reißverschluß-vorfach mit  
Klettverschluß und 1 Hauptfach  
verschließbar durch einen  
Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm,  
Durchmesser ca. 29 cm.



## Prämie 4

## Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit.  
Mit gummierter Tastatur, Telefon-  
nummernspeicher mit Paßwort-  
sicherung und Speicherkapazitäts-  
anzeige, alphabetischer Zuord-  
nung der Daten, Rechner mit 4 Grund-  
rechenarten, Prozentautomatik und  
Vollspeicher, Uhr und Datums-  
anzeige. Lieferung inkl. Batterie  
und Kunststoffhülle.



## Prämie 5 Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design.  
Mit Tragegriff und Umhängeriemer, 2  
großen Innenfächern, 1 großen und 1  
kleinen Reißverschlußfach sowie 2  
aufgesetzten Vortaschen und Überschlag  
mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße:  
ca. 38 x 29 x 10 cm.



## Prämie 6

## T&T Sammelordner

für die Power-Tips aus der  
MEGA FUN. Kein hektisches  
Suchen mehr - immer  
griffbereit.



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Bitte schicken Sie das **MEGA FUN-Abo** an:  
(für DM 52,-/Jahr; Ausland 76,-/Jahr)  
**Adresse des neuen Abonnenten:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb  
einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung  
der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft,  
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice,  
Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Der Abonnent erhält MF frei Haus - die Versandkosten übernimmt  
der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon  
bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhält er zurück.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung  
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent  
von MF. Bitte schicken Sie angekreuzte Prämie (**nur eine  
möglich!**)

- |   |         |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> CD-Ständer           | 318 533 |
| <input type="checkbox"/> Kamera - Maginon 601 | 294 061 |
| <input type="checkbox"/> Matchesack           | 330 286 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank            | 312 035 |
| <input type="checkbox"/> Aktentasche          | 286 104 |
| <input type="checkbox"/> T&T Sammelordner     | 995     |

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements)  
an: **Adresse des Prämienempfängers:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

**Bitte beachten:** Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent  
und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!  
**Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!**

MF 4005

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.  
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**



### Fight for Life

Ataris modulare Antwort auf Virtua Fighter/Tekken. Insgesamt acht Polygon-Fighter, teilweise mit Textures überzogen, balgen sich bei diesem 3D-Beat'em Up um das Recht wiedergeboren zu werden. Fight for Life bietet einige interessante Features, wie bspw. einem Replay-Modus oder dem Erlernen von Special Moves der besiegten Kontrahenten. Obwohl groß angekündigt, kann zum jetzigen Stand weder die Technik (klobige Figuren) noch die etwas zähe Spielbarkeit mit Virtua Fighter mithalten.



### Blue Lightning (CD)

Das Kult-Shoot'em Up vom jüngst verstorbenen Luchs erhält einen 64-Bit-Anstrich. Als Pilot eines US-Jets fliegt man in bekannter Afterburner-Manier durch die Lüfte, bzw. dicht über die Erde, um feindliche Flugobjekte sowie Bodenstationen mit Raketen oder der MP zu vernichten. Das Gameplay bietet Action in Reinkultur, gewürzt mit einer Prise Taktik. Die heranzoomenden Objekte wurden im traditionellen Bitmap-Grafikverfahren gezeichnet.



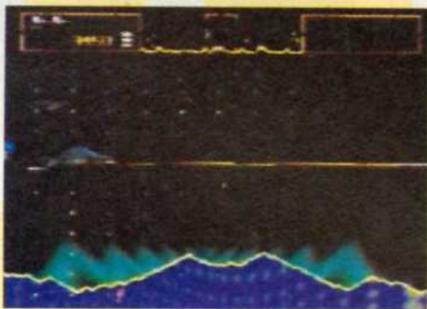
### Jaguar CD-ROM Laufwerk

Ataris Silberling-Verwerter stützt schon seit längerem in den Startlöchern. Sein Release wurde aufgrund mangelnder Software immer wieder verschoben und liegt nun entgültig bei September.



## Zu Besuch bei Atari

**Nach dem frühen Release der für damalige Verhältnisse bahnbrechende 64-Bit Konsole, wurde es in den letzten Monaten erstaunlich still um Ataris Raubkatze. Mit einer großangelegten Softwarewelle möchte der Konzern daher dieses Jahr verlorenen Boden wieder gut machen. Die Mega Fun durfte im Londoner Headquarter bereits jetzt über zwanzig Softwaretitel für den Jaguar und dem dazugehörigen CD-ROM begutachten**



### Defender 2000

Jeff Minters Vorliebe für Arcade-Oldies wird um ein neues Kapitel erweitert. Neben der Original-Version des ultraschnellen Shoot'em Up-Games, gibt es eine dezent verbesserte Defender Plus-, sowie eine stark überarbeitete 2000er-Variante mit neuen Waffen und zusätzlichen Bonusrunden. Während die Grafik trotz einiger zusätzlicher Effekte immer noch spartanisch wirkt, soll das selbe Musik-Team von Tempest 2000 durch Techno-Klänge wieder für einen musikalischen Hörgenuß der derben Sorte sorgen.

### Weitere Software Ankündigungen...

Power Drive Rallye	Rennspiel
Ultra Vortex	Digi-Beat'em Up
Hover Hunter	3D-Shoot'em Up
Charles Barkley Basketball	Sport
Flip Out	Denkspiel
Brett Hull Hockey	Sport
Breakout 2000	3D-Geschicklichkeit
Flashback	Jump'n Shoot
Attack of the Mutant Penguins	Lemmings-Verschnitt
Zero 5	360 Grad-Shooter
Gotcha	Multiplayer-Hopserei
Skyhammer	3D-Shoot'em Up
Vid Grid (CD)	Puzzlespiel
Black Ice/White Noise (CD)	Interaktives Actionspiel
Space War 2000 (CD)	Weltraum-Shooter
Myst (CD)	Adventure
TRF	Digi-Beat'em Up
Dragon's Lair (CD)	Reaktionspiel
Varuna's Forces	Shoot'em Up
Commander Blood	Actionmix
Hover Strike CD	3D-Shoot'em Up
Creature Shock (CD)	Interaktiver Actionmix
Demolition Man (CD)	Shoot'em Up
Max Force (CD)	Shoot'em Up
Primal Rage (CD)	Dino-Beat'em Up
Soulstar (CD)	Weltraum-Shooter
Highlander (CD)	3D-RPG
Baldies (CD)	Strategie
Pitfall	Jump'n Peitsch



### White Men can't Jump

Ein Street-Basketballspiel, beruhend auf einem hierzulande unbekanntem US-Streifen. Im Spiel (zwei gegen zwei auf einem Korb) kommt es neben gutem Timing bei den Würfen vor allem auf geschickte Fouls an. White Men can't Jump unterstützt als einer der ersten Titel den kommenden 4-Spieler-Adapter und bietet eine ständig wechselnde Kamera-Perspektive, wobei das ruckelige Scrolling noch verbesserungsbedürftig ist.

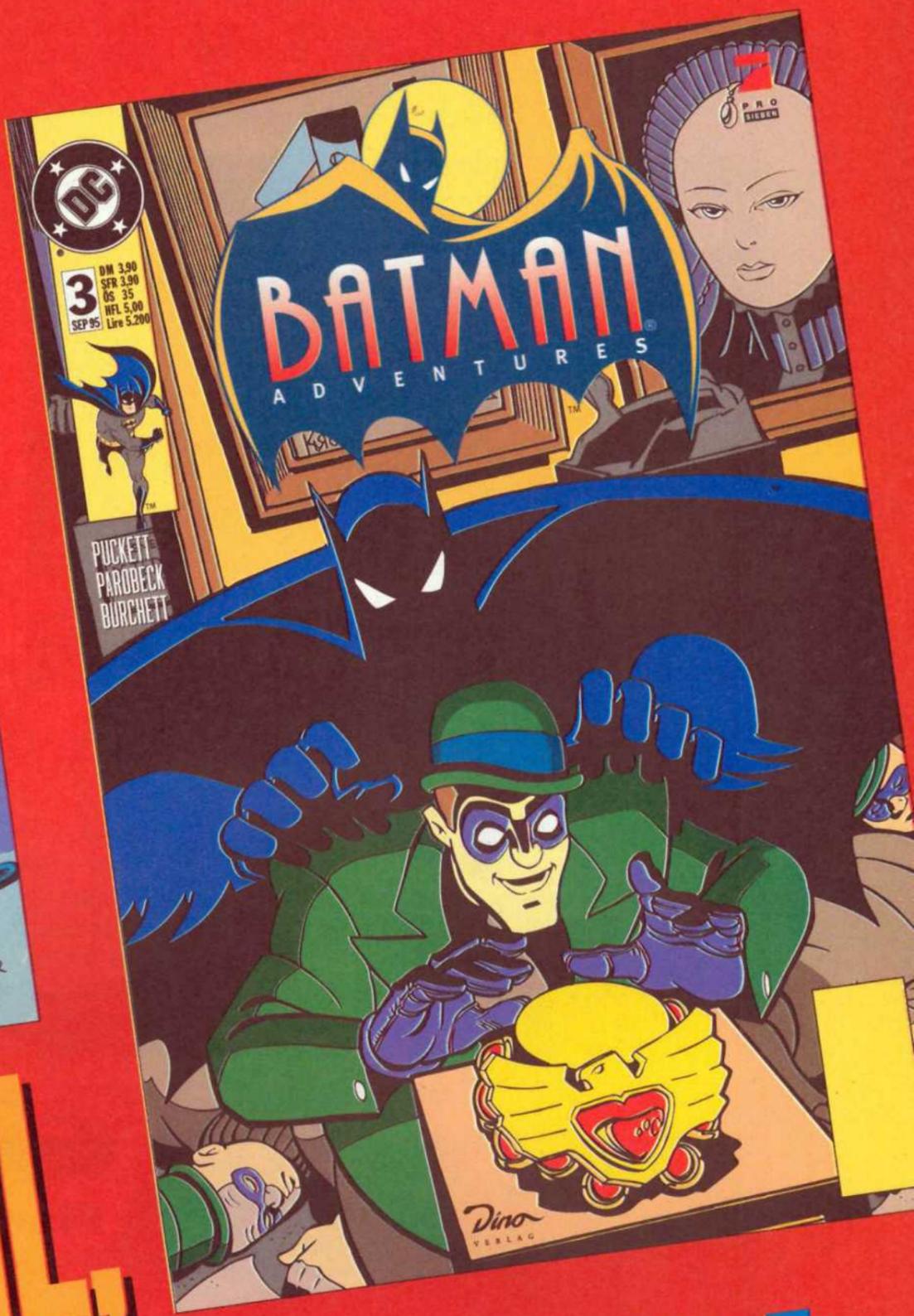


### Battlemorph(CD)

Als einer der ersten Titel für das Jaguar CD-ROM erscheint erwartungsgemäß der offizielle Nachfolger zu Cybermorph. Das Spielprinzip hat sich nicht verändert; nach wie vor fliegt man mit einem sensibel steuerbaren Raumschiff über diverse Planeten-Szenarios, um mehrere Mini-Aufträge zu erfüllen. Die Verbesserungen sind vornehmlich quantitativer Natur, sprich, mehr Planeten, mehr Missionen, sowie mehr Waffen. Neu ist hingegen die Möglichkeit, auch unter Wasser zu fliegen.



Darryl Still, European Marketing Manager, hat angesichts der Softwareflut gut Lachen



# APRIL, APRIL, RÄTSELKNACKER!

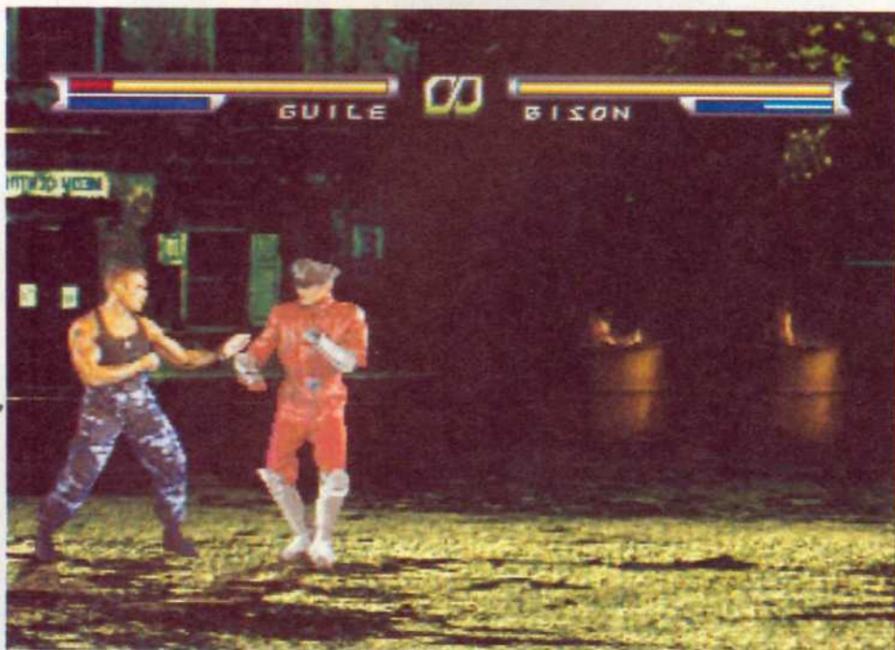
Die coolen Comics aus dem *Dino* VERLAG Jeden Monat neu im Handel

# DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

NINTENDO, SEGA & MEHR

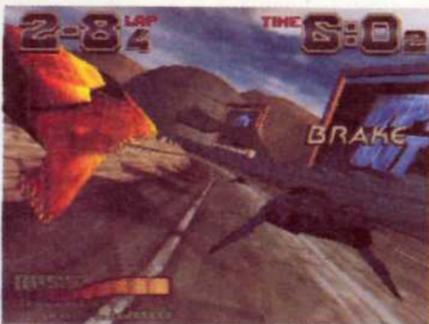
# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



## Street Fighter - The Movie

Nach dem Film, das passende Videospiel. Neben dem bekannten Gameplay bietet die Saturn-Version digitalisierte Sprites. Lebt in der nächsten Ausgabe, ob die Street Fighter-Saga auch auf den Next Generation-Konsolen eine gute Figur macht!



## Wipe Out

Sony Interactive Europe (vormals Psygnosis) kommt höchstpersönlich vorbei, um uns diese futuristische Top-Raserei für die Playstation vorzustellen. Ein neuer Konkurrent für Super Mario Kart?



## Super Mario World 2 - Players Guide

Ab der nächsten Ausgabe geht es los: Unser Hardcore-Player Gerd - der Mann für's Grobe - macht sich höchstpersönlich daran, unsere frischgekürte Referenz zu enträtseln.



## Garfield

Der faulste Kater der Welt wird derzeit nicht nur erfolgreich besungen, auch auf dem Mega Drive soll der Vierbeiner durch ein aufwendiges Jump'n Run-Spiel für Furore sorgen.



Mega Fun 10/95 erscheint am **20. Sept. 1995**

NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## Impressum Mega Fun

**Anschrift des Verlages:**  
 Computec Verlag GmbH & Co. KG  
 Innere Cramer-Klett-Straße 6  
 90 403 Nürnberg  
 Telefon 09 11 / 53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**  
 Redaktion Mega Fun  
 Pleicherschulgasse 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:**  
 Götz Schmiedehausen

**Redaktion:**  
 Stephan Girlich  
 Götz Schmiedehausen

**Hotline - Mega Fun:**  
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

**Freie Mitarbeiter:**  
 Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Guido Hofmann, Bastian Lurz, Philipp Noack, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Gerd Sebök

**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:**  
 mediatec Medienagentur GmbH  
 Thorsten Szameitat  
 Isarstraße 34  
 90 451 Nürnberg  
 Telefon 09 11 / 9 68 32 19  
 Auto 01 71 / 6 21 31 46  
 Telefax 09 11 / 6 42 60

**Anzeigendisposition:**  
 Tanja Kaiser  
 Isarstraße 32-34  
 90 451 Nürnberg  
 Telefon 09 11 / 9 68 32 32  
 Telefax 09 11 / 6 42 63 34

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
 Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

**Druck:**  
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:** Time Warner Interactive

**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.

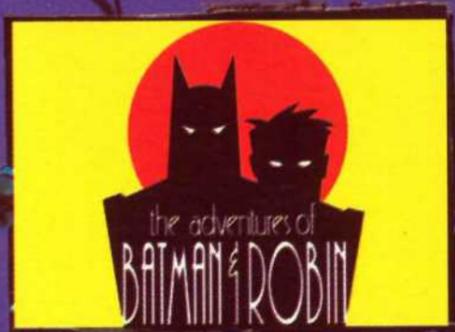
**Urheberrecht:**  
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**ISSN 0946-6282**  
 Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Dataflash, Dynatex, Electronic Arts, Galaxy, Game Express, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Mitsui, Nova, Order In Time, Sega, Ubi Soft, Viacom New Media.

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



**THIS TIME YOU  
NEED HELP**

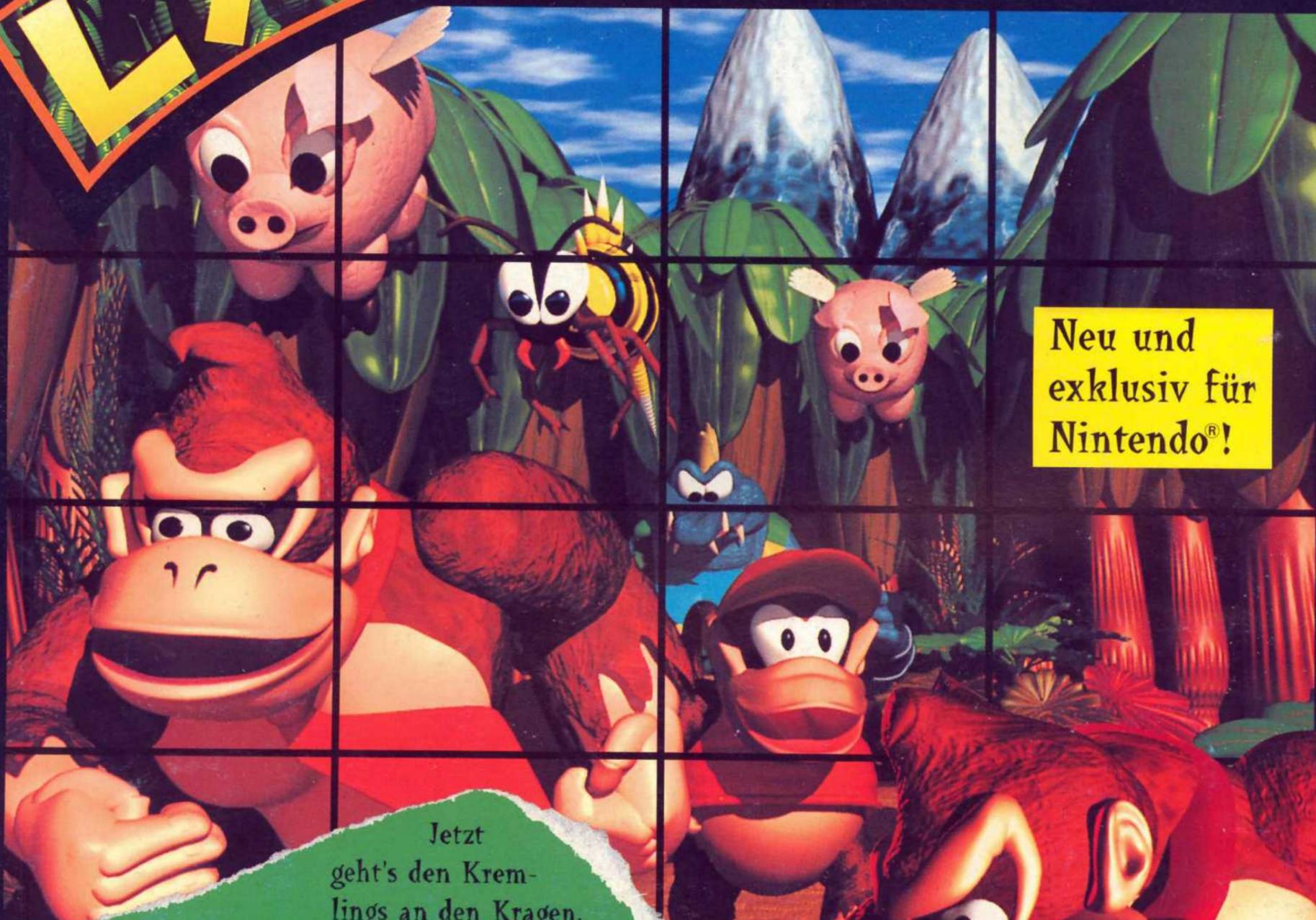


**MEGA DRIVE** GAME GEAR demnächst **MEGA-CD** 1-2 Spieler

Batman and all related elements are property of DC Comics, TM & © 1994. All rights reserved. © 1995 Sega Enterprises Ltd.

# DONKEY KONG LAND

Das tierische  
Team ist  
wieder da!



Neu und  
exklusiv für  
Nintendo®!

TM & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© 1995 Nintendo Co., Ltd.

Jetzt geht's den Krem-  
lings an den Kragen,  
denn Donkey Kong und  
Diddy Kong sind wieder  
unterwegs in dem ersten,  
völlig computer-gerenderten  
Spiel für ein tragbares Video-  
spiel-System!

30 brandneue Levels affig-  
cooler Action und jede  
Menge neuer Charak-  
tere werden Dich vom  
Hocker reißen. Ob flie-  
gende Ferkel, stachelige  
Zinger oder kriechende  
Kremlings, Du erlebst 100 %  
Gorilla-Power, wie sie Dein Game  
Boy™ bisher noch nicht gesehen hat!  
Super Game Boy™ kompatibel.



Mit  
bananen-  
gelber  
Kassette!



Have more fun!