

NINTENDO, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC
VERLAG

8/95

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR PC- UND KONSOLENSYSTEME

Adventure Island 2

Snatcher

Panzer Dragoon

und viele mehr...



nur DM

5,80

DER LANDSTALKER-NACHFOLGER

Light Crusader
Dungeon-Adventure
auf MD

SEGA SATURN

Virtua Fighter
So schlägst
Du alle!

BESSER ALS AUF PC?

Wing Commander 3
Konsolendebut
auf 3DO

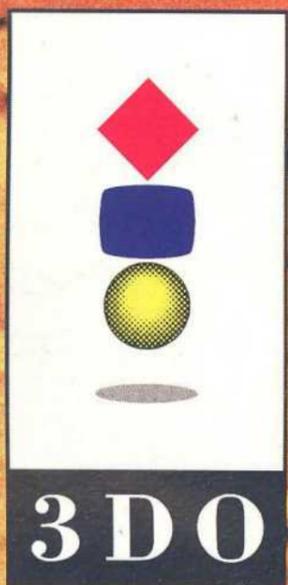


SUPER MARIO WORLD 2

Miyamotos neuester Streich: Yoshi rettet Mario



3DO™ VON GOLDSTAR: ALLES ANDERE IST KINDERKRAM!



32 BIT

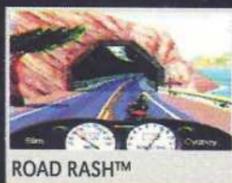
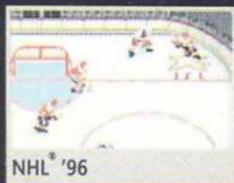
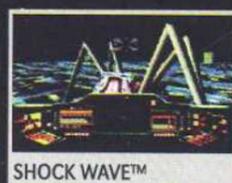
DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar!

Jetzt schon
vorbereitet
für den
kommenden

64 BIT
Standard!

GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

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



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.

Krazy Ivan wird vielleicht das Top-Spiel für die PlayStation. Götz war exklusiv für Mega Fun bei den Dreharbeiten und den Programmierern. Seite 94 bis 96

SPECIAL KRAZY IVAN

KRAZY IVAN
Issue No. 61289
Code 342x 38.5

Letzten Monat überließen wir euch mit der erwarteten wichtigen Frage, wie diese weltlich Krazy IV. Eueren Schicksal. Mega Fun war endlich bei den Dreharbeiten in England und sah in die Augen des Iran...

Ein Stück hinter die Kulissen

Im vergangenen Monat haben die Dreharbeiten der PlayStation-Magazinserie in England stattgefunden. Wir waren dabei, als die Redaktion und die Programmierer von Krazy Ivan in die Kisten der PlayStation-Produktionen einsteigen und die Produktionen in die PlayStation-Produktionen einsteigen...

Story Board

Bei diesen beiden Storyboards, wie bei Original Storyboard zu sehen, sind später alle fertigen Szenen zusammengefasst.

SPECIAL KONSOLEVERGLEICH

Konsolen-Übersicht

Konsole	Hersteller	Preis	Spezifikationen	Software
PlayStation	Sony	199,-	CD-ROM, 32 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Final Fantasy VII, Gran Turismo, Metal Gear Solid
Sega Saturn	Sega	249,-	32 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Streets of Rage 3, Virtua Fighter
Nintendo 64	Nintendo	199,-	64 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time
3DO	3DO	299,-	32 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Demolition Man, Mortal Kombat 3
Neo-Geo	SNK	399,-	32 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Street Fighter II, Samurai Shodown
Jaguar	Atari	249,-	32 Bit, 30 FPS, 100 MB Speicher	Demolition Man, Mortal Kombat 3

Detailed comparison of various consoles including PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, 3DO, Neo-Geo, and Jaguar. The table lists specifications like bit depth, FPS, and memory, along with notable software titles for each platform.

Die neuen Konsolen im Vergleich. Doch Daten sind nicht gleich Software-Taten. Lest das Special. Seite 24 bis 25

SPECIAL COIN-OP

Cyber Cycles

Letzte Ausgabe hatten wir mit Carl Wilton über den neuesten Spielautomaten der Sega unter die Lupe genommen. Hauptkonkurrent Name lautet Cyber Cycles.

Nachdem wir in der Vergangenheit schon oft über die neuesten Spielautomaten berichtet haben, ist es an der Reihe, die neuesten Spielautomaten der Sega unter die Lupe zu nehmen. In diesem Special berichten wir über den neuesten Spielautomaten der Sega, Cyber Cycles.

Namco versorgt nicht nur die PlayStation mit Toptiteln. Der neueste Coin-op-Streich rollt schon an. Seite 22

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Normale Menschen

Wer nie morgens einen glühendheißen Kaffee auf Hemd und Hose hatte, der sein tassenförmiges Feuchtbiotop just in dem Augenblick verließ, als Holger "DasSpielgehtdochaufkeineKuhhaut" Gößmann wieder einmal den Urschrei der Frustration durch die Redaktion hallen ließ, der kann nicht sagen, er habe wirklich gelebt. Wer nie in die glühenden Augen des Chef-Kilrathijägers blickte und sofort beschloß, die Hauskatze und Holger nicht mehr in einem geschlossenen Raum allein zu lassen, weiß nicht, welcher Lebenserfahrung er verlustig geht. Doch auch andere Mitglieder der Redaktion sind interessante Zeitgenossen. Götz, also meine Wenigkeit, hatte den gesamten Flug von Liverpool bis London eine lockere Endzeitstimmung unter begeisterte Mitflugvok gebracht, bis ihm jemand steckte, daß die seltsamen Geräusche normal sind, wenn man über dem Fahrwerk sitzt. Philipp und Binzi machten sich viele neue Freunde, als sie im Nintendo-Hauptquartier eine auf wenige Level begrenzte Demo-Version von Super Mario World 2 bis zum streng geheimen Endgegner durchzockten, als man sie unvorsichtigerweise für wenige Minuten unbeaufsichtigt ließ. Stephan erlebte die Hölle auf Erden, als er im Hochsommer ins Kino ging, um Die Hard 3 zu sehen. Scheinbar fand die Jahressvollversammlung bundesdeutscher Pfeifenraucher in diesem Lichtspielhaus mit dem Motto: "Kräuter aus dem tiefen Orient" unter der Bedingung statt, daß die Klimaanlage zur besseren Entfaltung der exotischen Düfte ausgeschaltet bleiben muß. Deshalb hat er auch nur vernebelte Erinnerungen an den Film und trägt ein T-Shirt: "Ich starb langsam in Die Hard 3 und es hat keine Sau interessiert!" Ich saß neben ihm und bin vor allem nach dem Verfassen dieses Editorials der Meinung, daß so ein Spaß leider auch seine Nebenwirkungen zu haben scheint.

Trotzdem, viel Spaß mit der neuen Ausgabe
Euer Mega Fun-Team





Jetzt geht's los
**Goldstar 3DO
Sega Saturn**

Deutschland-Release
Frühstart oder Vorsprung durch Technik
Sega Saturn Seite 26
Goldstar 3DO Seite 28



Besser als auf PC

**Wing
Commander 3**

Konsolendebüt auf 3DO

Der interaktive Geniestreich endlich auch auf Konsole

Seite 84



1.000.000 \$ Produktionskosten
Geniale Grafik, super Sound, klasse Spiel?
Seite 78

Vorzeige-Shooter

**Panzer
Dragoon**



Überraschungshit
**Fever
Pitch
Soccer**

Abgedrehtes Soccer-Game
Special Moves statt Taktik
Seite 66



Rubriken

Anzeigenauftrag	62
Börse	61
Countdown	64
Editorial	3
Game Over	98
Highlights	3
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	63
Mega Mail	60
Referenzen	38
Scene	20
Wertungen So Läufte	37

Super Nintendo

Software News

Demolition Man	14
Final Fight 3	14
Int. Superstar Soccer 2	14
NBA Basketball	14

Previews

Donkey Kong Country 2	10
Super Mario World 2	6

Spietests

Earthbound	40
Marios Fever Pitch Soccer	66
Ocre Battle	41
Putty Squad	68

Helpline

Players Guide

Adventure Island 2	466
--------------------------	-----

Codes + Freezer

Aero the Acrobat	476
C2:Judgement Clay	477
Int. Superstar Soccer	477
NBA Jam T.E.	479
Ninja Warriors	477
Pocky & Rocky	476
Shaq-Fu	477
True Lies	477
X-Men: Mutant Apocalypse	479

Game Boy

Spietests

Kirby's Dreamland 2	39
World Heros Jet	68

Saturn

Software News

Cyberia	19
Descent	19
3D-Polygon	19
Lunar	19
Virtua Cop	18
Virtua Fighter 2	18
Virtual Volleyball	19

Previews

Shinobi	34
Virtua Fighter Remix	34

Spietests

Clockwork Knight	83
Daytona USA	80
Intern. Victory Goal	82
Panzer Dragoon	53
Virtua Fighter	77

Helpline

Players Guide

Panzer Dragoon	475
Virtua Fighter	470

Codes + Freezers

Clockwork Knight	476
------------------------	-----

So schlägst Du alle Virtua Fighter

Test, Remix, alle Moves

Der Urvater aller 3D-Beat'em Ups legt mächtig los

Test Seite 77

Remix Seite 32

Moves Seite 470



Issue No. 61289

Code 34zx 38/5

PSX

Exklusiver Drehbericht Krazy Ivan

Der Russe mit dem irren Blick

Psygnosis lud nach Liverpool, um hautnah der Produktion des 3D-Actionspektakels beizuwohnen

Seite 94

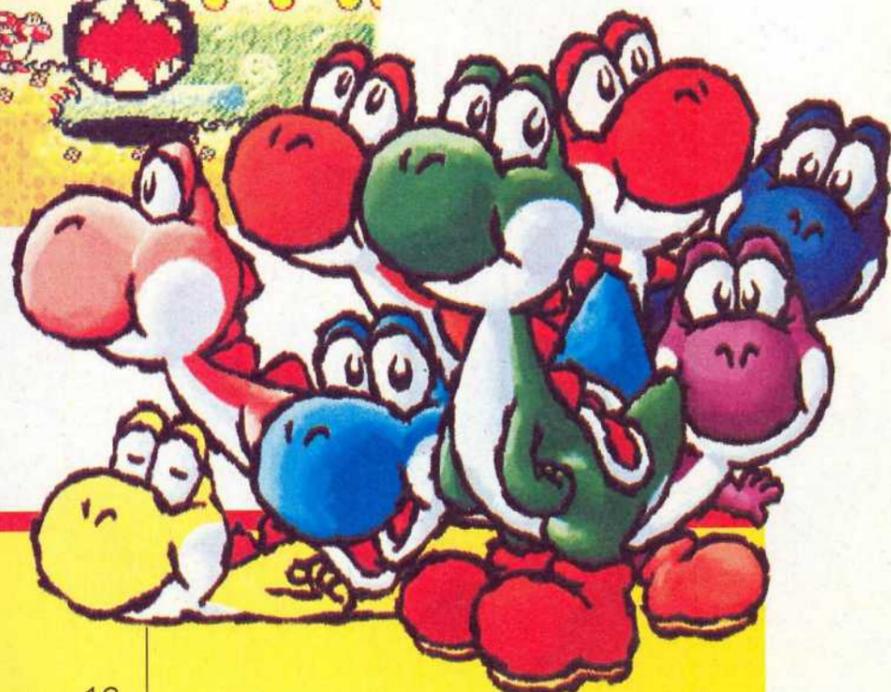
Myamotos neuester Streich

Super Mario World 2

Nintendo setzt eins drauf, Yoshi rettet Mario

Vier Jahre Entwicklungszeit gingen für das Sequel ins Land

Seite 6



Mega Drive

Previews

Light Crusader12

Spieletests

Death and Return of Superman 71
 Deep Space Nine 72
 Pete Sampras'96 70
 Putty Squad68
 Road Rash86
 Wayne Gretzky NHLPA 74

Helpline

Players Guides

Snatcher470

Codes + Freezers

Aero the Acrobat476
 Chuck Rock II 465
 Dragons Lair MCD479
 Judge Dredd 465
 Motocross Championship 32X476
 Pirates of Dark Water 465
 Prize Fighter MCD479
 Shaq-Fu 465
 Silpheed MCD 480

PlayStation

Software News

Ray Tracer16
 Tekken 216
 Twin Bee Deluxe Pack 16
 Viewpoint16

Previews

Destruction Derby36
 Wipe Out35

3DO

Software News

Blade Force17
 Killing Time17

Spieletests

Demolition Man92
 John Madden Football88
 Need for Speed91
 Rebel Assault92
 Road Rash86
 Shock Wave/Operation Jumpgate ...89
 Slayer68
 Super Wing Commander88
 Theme Park87
 Wing Commander 384

Helpline

Codes + Freezers

Need for Speed478
 Return Fire478
 Total Eclipse478

Jaguar

Spieletests

Rayman30
 Neo Geo

Spieletests

Savage Reign 74

Specials

Coin-Op "Cyber Cycles"22
 3DO Goldstar28
 Fever Pitch-Gewinnspiel93
 Konsolenübersicht24
 Krazy Ivan94
 M230
 Sega Saturn26

SUPER MARIO WORLD 2

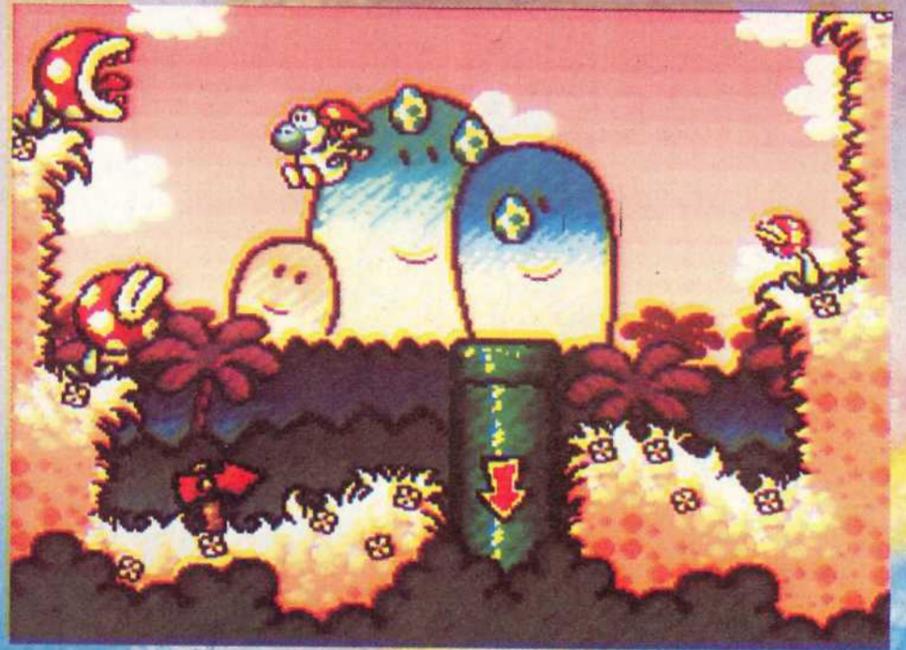
YOSHI ISLAND

Erscheint September/Oktober/Super Nintendo/Nintendo/1 Spieler

Das hoffentlich lohnenswerte Warten auf das Ultra 64 wird uns jetzt von Design-Gott Miyamoto höchstpersönlich versüßt

Yoshi Island soll das beste Jump'n Run aller Zeiten werden, und die von uns bereits angespielte Vorabversion konnte dies mehr als nur bestätigen. Mit 16 MBit wird Yoshi Island viermal so groß sein wie sein 4 MB-Vorgänger Super Mario World. Dank der integrierten Batterie und dem FX-Chip steht einer Sensation aus rein technischer Sicht also nichts im Wege. Wie von Big N nicht anders zu erwarten, stimmt auch die Hintergrundstory: Eines Tages soll ein Storch die Zwillinge Mario und Luigi zu deren Eltern befördern. Der böse Kooper bekommt jedoch Wind von der Sache und setzt, da er seine Familie bedroht sieht, den fiesen Zauberer Kemako auf den Säuglingslieferanten an. Der Magier scheitert nicht gänzlich und kann wenigstens eines der beiden Babies entführen. Das andere, nämlich Windelheld Mario, stürzt in die Tiefe und landet auf Yoshi Island direkt im Schoß von Babydrache Yoshi. Zusammen mit ihm muß er nun sechs in acht Stages unterteilte Welten und mehrere Bonusrunden durchreiten, um gemeinsam mit seinem Klempnerbruder Luigi zu seinen Eltern gelangen

zu können. Im Gegensatz zu den früheren Mario-Teilen steuert man nicht etwa den Latzhosen-träger selbst, sondern den Knuddeldrachen Yoshi, der natürlich jede Menge Unterschiede zu seinem menschlichen Kollegen vorzuweisen hat. Und spätestens hier merkt man deutlich, daß Miyamoto persönlich Hand angelegt hat: Die herkömmliche Jump'n Run-Ausrüstung wurde nämlich gehörig mit innovativen Neuerungen angereichert. Berührt Yoshi z.B. einen Gegner oder läuft in einen spitzen Gegenstand, verliert er nicht wie gewöhnlich ein Leben, sondern seinen Reiter Mario. Dieser schwebt in einer Art Sei-



Auch in Yoshis Island könnt Ihr Mario-like in manche Tonnen abtauchen

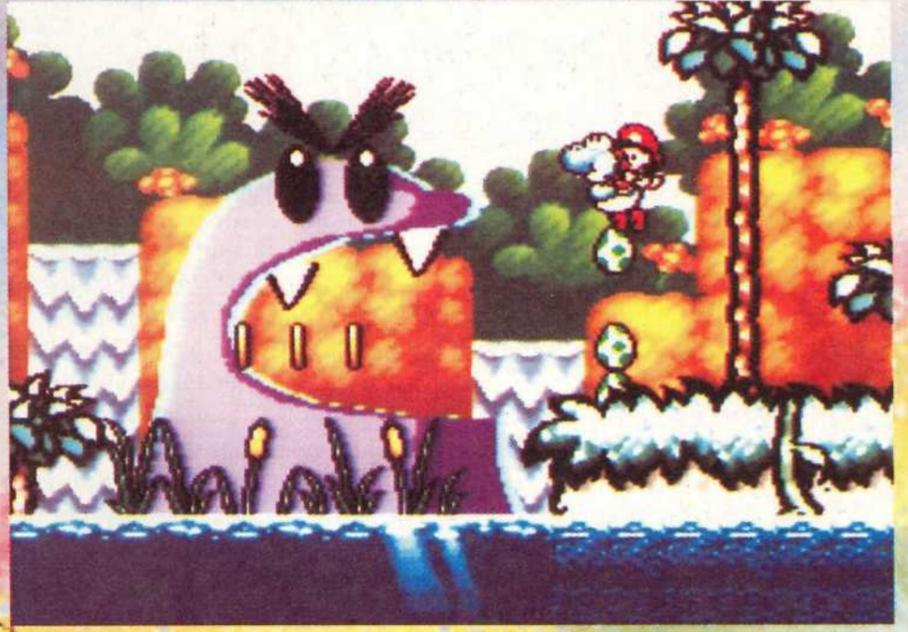
fenblase davon und schreit hilfesuchend: "Hey, Hey". Sollte es Yoshi nun nicht geregelt bekommen, Mario innerhalb eines Zeitlimits, welches durch die Zahl der bereits eingesammel-

ten Münzen bestimmt wird, zu befreien, kann er sich von einem seiner anfangs fünf Drachenleben verabschieden. Damit das putzige Duo seinen Widersachern nicht völlig hilflos





Der braune Steine läßt sich benutzen, um bspw. Gegner zu überrollen



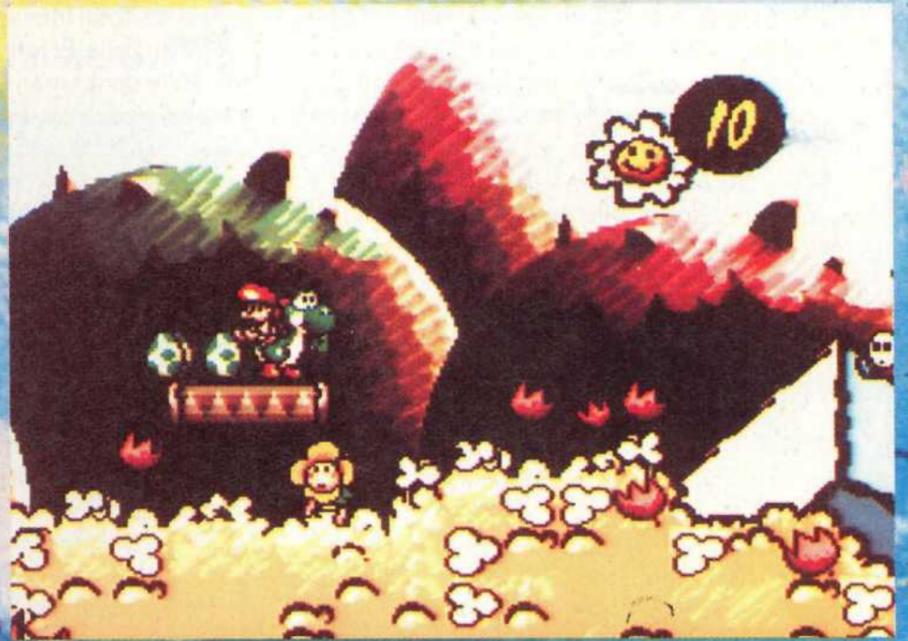
Beschießt Ihr diesen haarigen Gegner, verschwindet er kurzzeitig



In den Stages wird Mario von verschiedenfarbigen Yoshis weitergereicht

ausgesetzt ist, wurden ihm gleich mehrere Verteidigungsmöglichkeiten spendiert: Yoshi kann seinen Gegnern nicht nur auf die Rübe hüpfen, sondern diese auch mit der Zunge in sein Maul befördern und dann als Geschoß benutzen. Gänzlich neu ist Yoshis Fähigkeit, Gegner zu fressen, als Ei wieder auszuscheiden und diese Eier dann mittels Zieleinrichtung durch die Gegend zu ballern. Auf diese Art kann er entfernte Feinde vernichten, Fragezei-

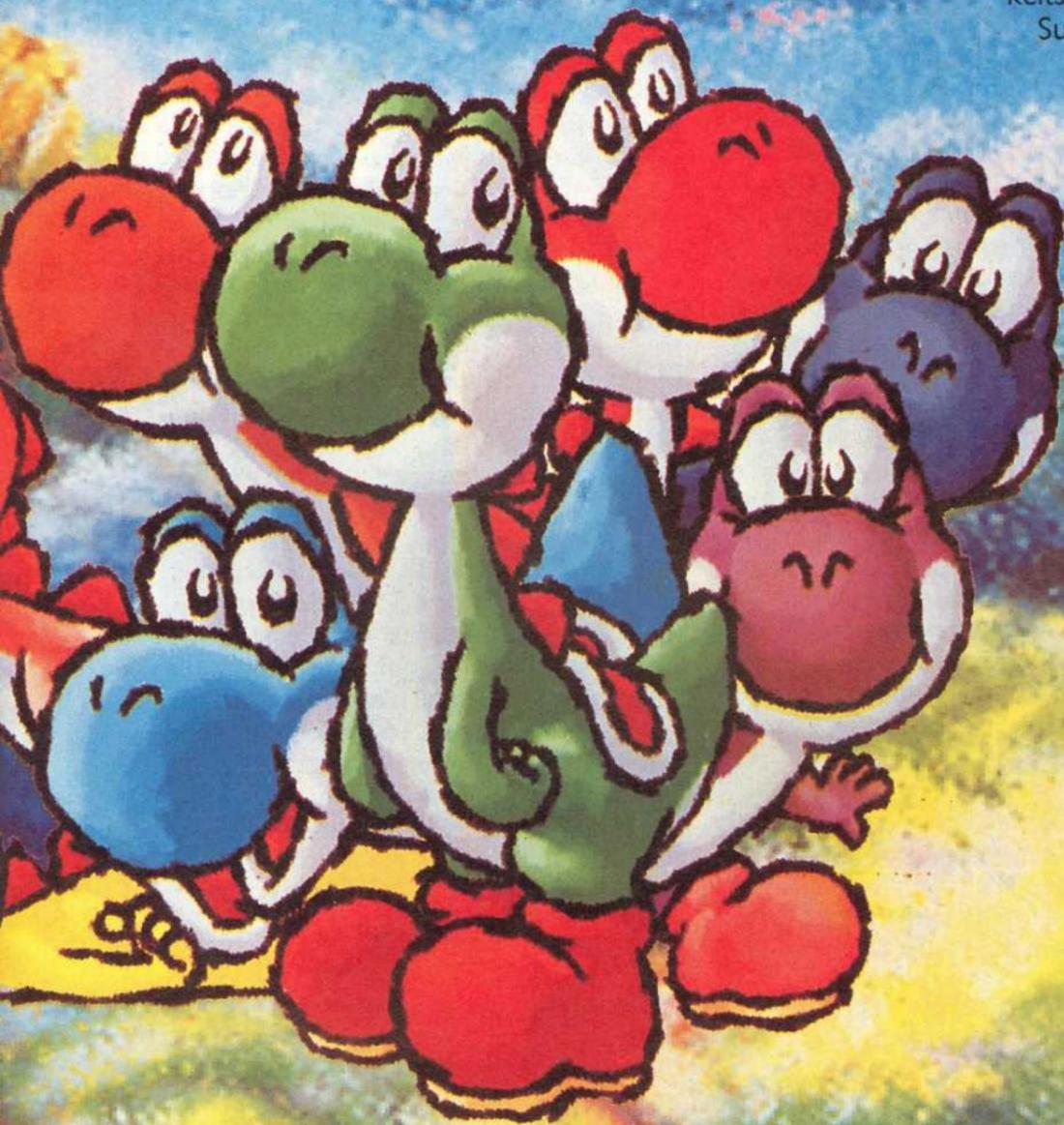
chenfelder öffnen und Wände zerstören. Ein weiterer Fortschritt besteht darin, daß sich Yoshi mittels dem geeigneten Zeichen in verschiedene Fahrzeuge, wie z.B. einen Helikopter verwandelt und so scheinbar unerreichbare Plätze ansteuern kann. Nach jeder Stage wird abgerechnet, und zwar wieviele Sterne, Münzen und Blumen man gesammelt hat. Erst nachdem alle acht Stages einer Welt mit 100 % beendet wurden, tut sich eine neue



Die Ziffer rechts-oben gibt die Anzahl der bereits gesammelten Sterne an

Stage und eine Bonusrunde auf. Grafisch kann sich Yoshi Island von all seinen Vorgängern deutlich abheben und hat trotzdem eine gehörige Menge an Levels vorzuweisen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich mit dem von Super Mario World vergleichen, zum Schluß soll

Yoshi Island jedoch etwas kniffliger gestaltet werden. In Sachen Steuerung und Spielbarkeit konnte bereits die Vorabversion restlos überzeugen und vor allem die ebenso liebevolle wie witzige Gestaltung der Level gibt mehr als nur Anlaß zur Hoffnung, das Nintendo mit Yoshi Island einen Riesenkracher liefern wird. (Binzi)



INTERVIEW MIT NINTENDO OF JAPAN

MF: Wieviel Zeit wurde zur Fertigstellung von Yoshi Island benötigt?

Noj: Es ist immer schwierig, genau zu sagen, wie lange die Entwicklung eines Spieles gedauert hat. In diesem speziellen Fall, dürften es etwa vier Jahre gewesen sein.

MF: Ist Yoshi Island im Vergleich zu Super Mario World umfangreicher? Wenn ja, in welchem Ausmaß?

Noj: Auch beim Umfang ist es nicht immer leicht zwei Spiele direkt miteinander zu vergleichen. Wenn wir z.B. nur von der Größe der beiden Module ausgehen, ist Yoshi Island mit 16MBit sicherlich größer als Super Mario World mit 4MBit. Darüber hinaus befindet sich Yoshi Island auf einem wesentlich höheren Technik-Level, da die Entwickler die Möglichkeiten des Super Nintendos nun vollständig bei der Programmierung ausschöpfen konnten. Anders gesagt: Das Spiel nutzt die Kapazitäten einer 16-Bit Konsole bis zum letzten aus. Einige japanische Videospieldzeitschriften halten das Modul sogar für besser als Donkey Kong Country, das doch die neueste Entwicklung in der Jump'n Run-Welt darstellt. Ihr könnt Euch also auf die Veröffentlichung von Yoshi Island jetzt schon freuen.

MF: Werden Mario und Luigi noch einmal auf dem Super Nintendo oder dem Ultra 64 in Erscheinung treten?

Noj: Wir lieben Mario und Luigi, sie sind wertvolle Freunde der Nintendo Spieleentwickler. Ob sie sich noch einmal auf dem Super Nintendo zeigen werden, können wir leider nicht verraten. Wie jedoch bereits oben angesprochen, haben die Programmierer alle Vorzüge einer 16-Bit Konsole voll ausgenutzt und Yoshi Island ist in der Endversion so ausgezeichnet geraten, daß es das Zeug zum ultimativen Jump'n Run aller 16-Bit Maschinen hat. Nintendo holt immer aus einem bestehenden Format das bestmögliche heraus. Es kann oder kann auch nicht möglich sein, ein Jump'n Run fürs Super Nintendo zu programmieren, das würdig ist Mario und Luigi zu enthalten. Ob die beiden auf dem Ultra 64 auftauchen werden, können wir zu diesem Zeitpunkt nur mit einem "vielleicht" beantworten. Wir halten bewußt wichtige Details in Bezug auf unser Ultra 64-Projekt zurück: Nintendo hat nämlich nicht die Absicht, irgendwelche Arcade-Konvertierungen zu veröffentlichen, sondern völlig einzigartige, niemals zuvor erlebte Unterhaltung für zuhause. Restlose Klarheit wird erst im November herrschen, wenn wir ein großes Geheimnis lüften werden.

MF: In welchem Verhältnis werden von Nintendo Produkte für Game Boy, Super Nintendo, Virtual Boy und Ultra 64 entwickelt?

Noj: Bei Nintendo selbst sind über 300 Arbeitnehmer beschäftigt, die sich mit ganzem Herzen ihrer kreativen Tätigkeit bei Nintendo widmen. Darüber hinaus arbeitet nahezu dieselbe Anzahl von Menschen für andere Firmen, dort jedoch ausschließlich für Nintendo. Außerdem gibt es noch jede Menge außenstehende Entwickler, die Spiele unter dem Nintendo-Namen veröffentlichen. Insgesamt gesehen, versuchen wir alle unsere Konsolen etwa mit der gleichen Priorität mit Software zu versorgen.

MF: Wenn neue Hardware erscheint, werden manchmal auch neue Charaktere entwickelt (z.B. Mario im Falle des Famicoms). Bestehen solche Pläne auch für das Ultra 64?

Noj: Grundsätzlich ist es immer gut, wenn wir einen Charakter erschaffen können, der mit Mario verglichen werden kann, nichtsdestoweniger ist so etwas eine ziemlich schwierige Aufgabe. Alles was wir tun können, ist unser bestes zu geben, um ein hervorragendes Spiel auf die Beine zu stellen. Der Held kann dabei eine wesentliche Rolle spielen...

MF: Unter den Videospiele sind derzeit so blutrünstige Spiele wie das in Deutschland indizierte Total Moral sehr beliebt. Zumindest der finanzielle Erfolg scheint dies zu bestätigen. Wie denkt man bei Nintendo Japan über solche Spiele bzw. Entwicklungen?

Noj: Das NES heißt bei uns Family Computer System (oder kurz: Famicom). Wir haben für Japan diesen Namen in der Hoffnung gewählt, daß die Konsole bei der ganzen Familie beliebt sei, unabhängig von Alter und Geschlecht. Wir denken, daß wir in dieser Hinsicht erfolgreich waren. Jede Firma hat in Bezug auf das Business Ihre eigene Philosophie: Uns ist bekannt, daß einige Firmen die Entwicklung von besonders gewaltverherrlichenden oder pornographischen Spielen unterstützen, um einen sofortigen Anreiz zu schaffen. Solange sich diese Leute auf das Recht der Meinungsfreiheit berufen können, sind wir nicht in der Position, über eine solche Firmenpolitik zu richten. Seit wir unsere 8-Bit-Maschine Family Computer System genannt haben, hat sich Nintendos Grundsatz jedenfalls nicht mehr geändert. Als z.B. in den USA Acclaims Total Moral für den Heimbereich erscheinen sollte, wurde die SNES-Version auf unsere vehemente Bitte hin modifiziert, woraufhin alle brutalen Sequenzen aus dem Spiel genommen wurden. Als jedoch Total Moral 2 kurz vor der Veröffentlichung stand, mußte die amerikanische Videospieleindustrie inklusive Nintendo of Amerika das nationale Altersfreigabesystem übernehmen, das aufgrund der öffentlichen Kritik an Segas Night Trap und der blutigen Mega Drive-Version von Total Moral entstanden war. Nachdem ein Spiel überprüft und bewertet ist, kann es auf dem Markt eingeführt werden, egal auf welcher Konsole. Dementsprechend war die Super Nintendo-Version von Total Moral 2 in Sachen Gewalt identisch mit der Arcade- und der Mega Drive-Version. In Japan gibt es kein solches Bewertungssystem, das die ganze Branche abdeckt. Ein Mitbewerber, der eine 32-Bit Konsole anbietet, hat die Notwendigkeit eines solchen Systems mit vollem Engagement befürwortet, aber kein anderer Hardwareproduzent folgte dieser Idee. Das Ergebnis war, daß die Firma kurzerhand ein eigenes Bewertungssystem auf die Beine stellte und wenig später verkündete, daß man plane, pornographische Videospiele auf ihr Format zu konvertieren. Sega veröffentlichte Night Trap für Mega CD vor langer Zeit in Japan unter dem eigenen Namen und kündigte ebenfalls eine Reihe von pornographischen Spielen für den Saturn an; NEC-HE bietet seit längerer Zeit Comic-Pornos an; und viele 3DO-CDs enthalten digitalisierte Nacktszenen. Dennoch traten aufgrund die-

ser Spiele niemals soziale Probleme in Japan auf. Was ist der Grund dafür? Es liegt einfach daran, daß in Japan Nintendo selbst nach der Einführung der sogenannten Next Generation-Plattformen mit Abstand über die größte Hardwarebasis in den Haushalten verfügt und nach wie vor an seinen strengen Moralvorstellungen festhält. Eine nicht unerhebliche Zahl von Drittherstellern fragt uns sogar um die Erlaubnis, Spiele veröffentlichen zu dürfen, die eigentlich gegen unsere Politik sind, besonders seit unsere Mitbewerber damit begonnen haben, diese Art von Software zu pushen. In jedem dieser Fälle diskutieren wir persönlich solange mit den Verantwortlichen, bis diese unserer Politik zustimmen. Dieser Prozeß ist leichter beschrieben, als durchgeführt, da sie zum einen auf die Meinungsfreiheit verweisen und zum anderen von Mitbewerbern zu dererlei Software überredet wurden. Nahezu alle japanischen PC-Hits sind Spiele mit pornographischer Thematik und alle Konkurrenten (außer Sony) bieten pornographische und/oder extrem gewaltverherrlichende Spiele an. Nintendo beabsichtigt nicht, seine Politik zu ändern und wir hoffen, daß unsere Vormachtstellung erhalten bleibt, so daß Japan nicht unter den selben sozialen Problemen zu leiden hat wie die USA.

MF: Wir finden, daß Super Mario Kart nicht zuletzt wegen seiner Langzeitmotivation zu den besten Rennspielen zählt. Jetzt würde uns natürlich interessieren, ob bereits ein Nachfolger entwickelt wird, und wenn ja inwieweit man schon fortgeschritten ist?

Noj: Wir sind sehr glücklich, daß Sie das über Super Mario Kart gesagt haben. Einige Leute glauben das Donkey Kong Country das momentan meistverkaufte Videospiele ist, aber das stimmt nicht. Tatsächlich war es aber das "Fastest Selling Videogame Ever", das meistverkaufte Videospiele ist nämlich Super Mario Brothers für das NES, mit mehr als 40 Millionen verkauften Exemplaren und Super Mario World, mit etwa 18 Millionen verkauften Modulen. In Japan hingegen verkaufte sich Super Mario Kart besser als Super Mario World. Die Verkaufszahlen von Super Mario Kart lagen Ende März 95 bei 3,45 Millionen, während die von Super Mario World sich bei 3,33 Millionen befanden. Obwohl wir keine spezielle Werbekampagne für Super Mario Kart gestartet haben, hat es sich alleine durch Mundpropaganda so gut verkauft. Nintendo ist fest davon überzeugt, daß sich gute Spiele auch gut verkaufen, wenn man talentierten und erfahrenen Programmierern genug Zeit gibt, um ihr bestes zu geben, egal auf welcher Konsole das fertige Modul dann erscheint und ob es durch Werbung unterstützt wurde oder nicht. Herr Miyamoto ist stolz darauf, daß Super Mario Kart das beweisen konnte, was wir schon immer für wahr empfunden haben. Aus diesem Grund hoffen wir mit Nachdruck, daß Yoshi Island, das vielleicht beste Aktionspiel aller 16-Bit-Konsolen, den selben Rekord aufstellen könnte, auch wenn die Kids ihr Augenmerk momentan auf Killer Instinct- und Donkey Kong Country 2 legen. Über die Entwicklung des Nachfolgers zu Super Mario Kart?.. Wir können darüber ÜBERHAUPT NICHTS sagen!

PLAYSTATION
SATURN
3 D O
NEO GEO CD
JAGUAR + CD
SUPER NES
MEGA DRIVE
MEGA CD
32X + CD

aRJay

UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN[®]
KÖLN
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Ladenpreise können abweichen)

NEO GEO CD 3DO FZ10 SATURN PLAYSTATION PARTYVISION



ab DM 29.- monatl. mit aRJay-Finanzierung ab DM 48.- monatl. mit aRJay-Finanzierung ab DM 36.- monatl. mit aRJay-Finanzierung ab DM 43.- monatl. mit aRJay-Finanzierung ab DM 119.- monatl. mit aRJay-Finanzierung

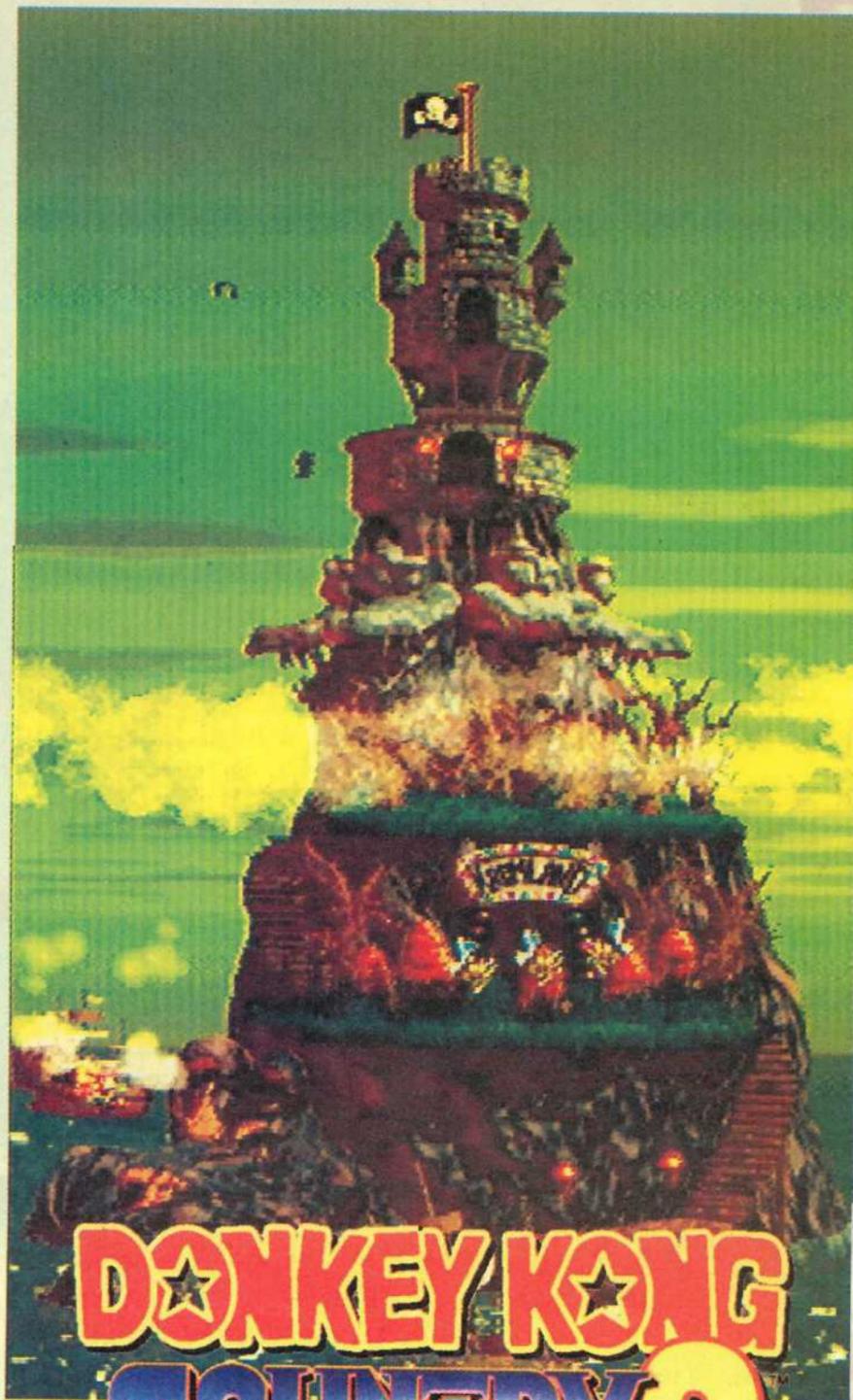
Die aRJay-Ratenfinanzierung - Effektiver Jahreszins: 13.9% - Laufzeit 12 oder 24 Monate
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen bei uns an - Unverbindlich!!

0221 - 12 10 67

BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

NEO GEO CD	SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION	MAGAZINE	SUPER NES	32X	MEGA DRIVE
Aerofighters II 129.00	Grundgerät dt PAL 50Hz 749.00	Grundgerät jp NTSC 60Hz 899.00	Edge uk 18.00	Earthbound us 139.90	Action Replay Pro II dt 99.90	
Alpha Mission II 99.00	inkl. 1 Joypad 749.00	inkl. Joypad & Spannungswandler 899.00	EGM us 17.50	Fatal Fury Special dt 139.90	Game Saver dt 69.90	
Art of Fighting I 119.00	Daytona USA dt 139.90		EGM II us 17.50	Final Fantasy III us 149.90	Joypad dt 29.90	
Art of Fighting II 139.00	Victory Goal dt 139.90	Grundgerät jp RGB 60Hz 999.00	Ultimate Future Games 16.00	Firemen dt 129.90	RGB-Kabel dt/us/jp 39.90	
Baseballstars II 109.00	Virtua Fighter X dt 139.90	inkl. RGB-Kabel, Joypad, und Spannungswandler 999.00		Illusion of Time dt 109.90	- in Verbind. mit Umbau 29.90	
Blues Journey 119.00	Grundgerät us NTSC 60Hz 949.00	Joypad (standard) 79.90		Jungle Strike 119.90	Game Boy Adapter 89.90	
Double Dragon 139.00	inkl. Virtua Fighter X, Joypad & Spannungswandler 949.00	Joypad (NeGcon) 139.90		Kirby Dream Course us 119.90	Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00	
Fatal Fury I 109.00	-zzgl. RGB-Umbau +100.00	Joyboard (Hori) 189.00		Lothar Matthäus dt 119.90	Umbausatz mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00	
Fatal Fury II 119.00	Joypad (standard) 44.90	Memory Card 69.90		NHL-Hockey '95 dt *89.90		
Fatal Fury Special 139.00	Joyboard 89.00	Playstation Spiele am Lager!		Ogre Battle us 139.90		
Fatal Fury III 149.00	Memory Card 109.90			Theme Park dt 119.90		
Galaxy Fight 139.00	6-Player-Adapter 79.90	PANASONIC 3DO		Turrican II dt 119.90		
King of Fighters '94 149.00	Finanzierungsbeispiele für den SEGA SATURN:	3DO FZ-10 NTSC 999.00		Weitere SNES-Titel am Lager		
King of Monsters II 109.00	Die folgenden Preise für SATURN-Artikel sind gerundete DM-Werte bei einer Laufzeit von 24 Monaten und einem effektiven Zins von 13.90 %:	3DO FZ-10 RGB 1099.00				
Last Resort 109.00		3DO FZ-10 PAL 999.00				
Magician Lord 139.00		Joypad 89.90				
Mutation Nation 139.00		ATARI JAGUAR				
NAM 75 99.00		Fragen Sie auch nach unseren Jaguar Neuheiten!!!				
Puzzle Bobble 139.00		SPEED IT UP...!				
Robo Army 139.00		- KEINE Adapter mehr nötig!				
Samurai Shodown I 129.00		- ALLE Spiele sofort lauffähig!				
Samurai Shodown II 149.00		- KEINE lästigen PAL-Balken				
Savage Reign 149.00		- 20% schneller bei 60Hz!				
Sengoku I 139.00		Jaguar 59.00				
Sengoku II 119.00		Super NES 99.00				
Street Hoop 139.00		Mega Drive I 39.90				
Super Sidekicks I 139.00		Mega Drive II 49.90				
Super Sidekicks II 119.00		Neo Geo CD 99.00				
Top Hunter 129.00		Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Scart Kabel...				
Viewpoint 129.00		...natürlich bei uns erhältlich!				
Windjammers 139.00						
World Heroes II Jet 139.00						
-NEUHEITEN						
Battle Volleyball 139.00						
Crossed Swords II 139.00						
Panic Bomber 139.00						
Pulstar 139.00						
Super Sidekicks III 139.00						

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



DONKEY KONG COUNTRY 2

Erscheint September
Oktober/Super Nintendo
Nintendo/Rare/ 1-2 Spieler

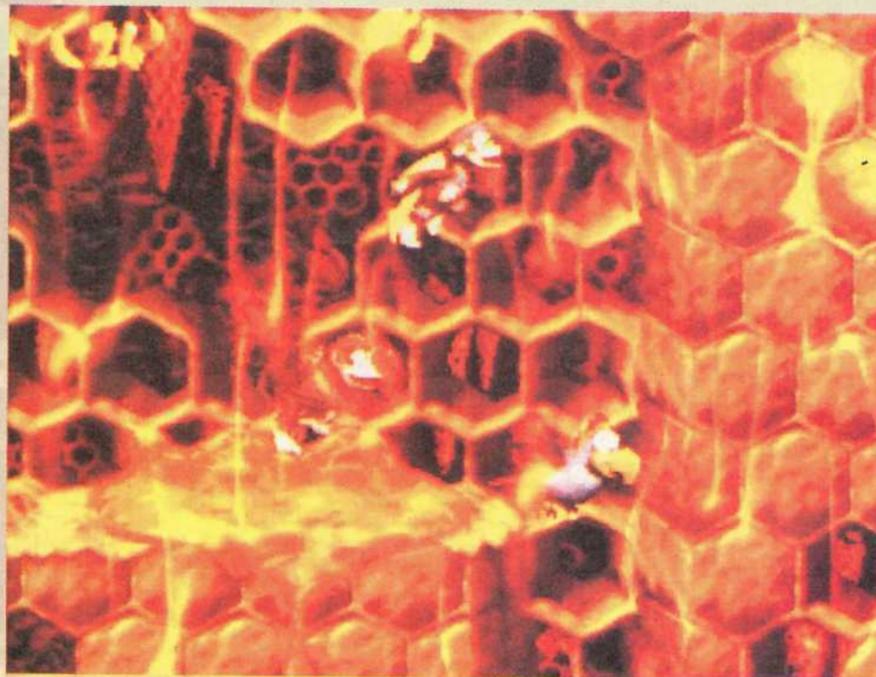
Wenn die endgültige Version das hält, was die uns gezeigte 20%-Fassung verspricht, hat Diddy Kongs Quest das Zeug zur nächsten Jump'n Run-Referenz

Das Killer-Programmier-team Rare hat wieder zugeschlagen: Nach dem über-ragenden Erfolg von Donkey Kong Country war eine Fortset-zung allein schon umsatztech-nisch unumgänglich. In Diddy Kongs Quest wurde der ehema-lige Hauptdarsteller von den fie-sen Kremlings (Ihr wißt schon, diese häßlichen, krokodilartigen Wesen aus dem ersten Teil) kurzerhand entführt. Ein Zustand, der seinem kleinen Kumpel Diddy gewaltig auf den Senkel geht. Mit der Unterstüt-zung seiner Freundin Dixie kämpft sich also der kleine Affe bis zum Oberkremling vor, um

schließlich Donkey Kong wieder in die behaarten Arme schließen zu können. Diddy Kongs Quest macht genau da



Auch hier gibt es besonders starke Kremlinge



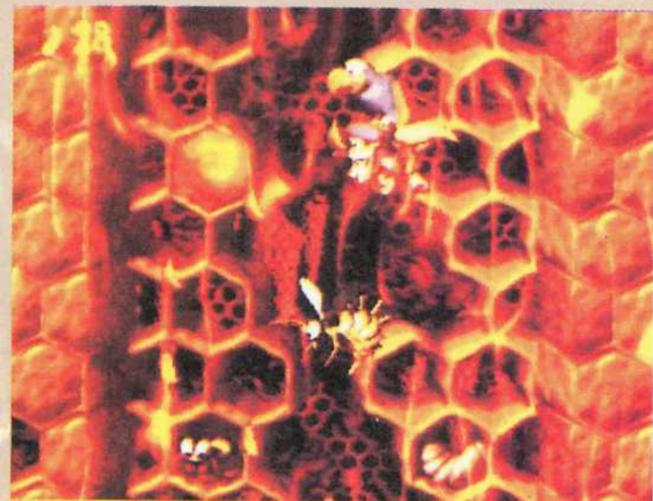
Die Bienenwaben wirken phantastisch plastisch



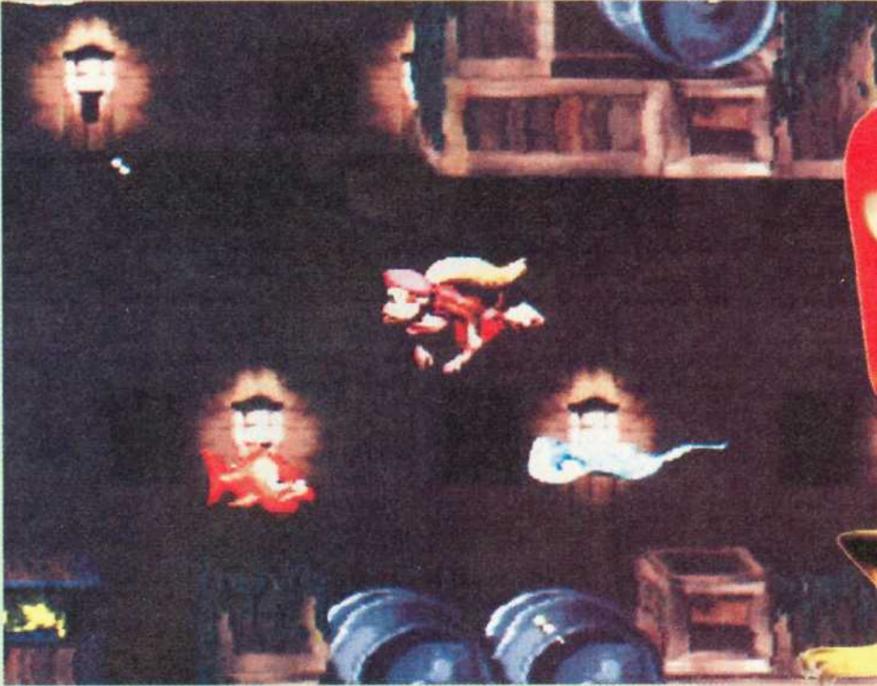
Die Wasseroberfläche reicht nach weit hinten im Raum, d.h. die Perspektive ändert sich, sobald Ihr ins Wasser hüpf

weiter, wo der Vorgänger auf-hörte: Ihr startet Eure Reise auf demselben Piratenschiff, auf dem Ihr im Vorgänger den letz-ten Endgegner besiegt hattet. Vor einer herrlichen Meerku-lisse steuert Ihr Diddy bzw. Dixie, die übrigens über einen vielfältig einsetzbaren, zucker-süßen blonden Pferdeschwanz verfügt, übers Deck. Während eines Sturmes hangelt Ihr Euch durch die Masten und im Innen-raum des leckenden Schiffes kämpft Ihr mit Ebbe und Flut (vor einer konsequent berech-neten Tiefenperspektive). Neben den "normalen" Levels

gibt es wieder jede Menge Zwi-schenstationen wie z.B. ein klei-nes Casino oder einige "pädago-gisch wichtige" Spieltips von Tante Kong. Natürlich ist Funky mit seiner etwas anderen Flug-gesellschaft auch wieder vertre-ten. Neu ist die Möglichkeit, den Spielpartner zu nehmen und anschließend entweder auf die Feinde oder in eine Bonustonne zu werfen. Auf diese Weise lassen sich viele versteckte Räume erreichen, die dem Einzelgänger verbor-gen bleiben. Nintendo zeigte zwar "nur" eine Version, die zu 20% fertig war, dennoch



Altbekannte Gegner, wie z.B. die Bienen, sind wieder mit dabei

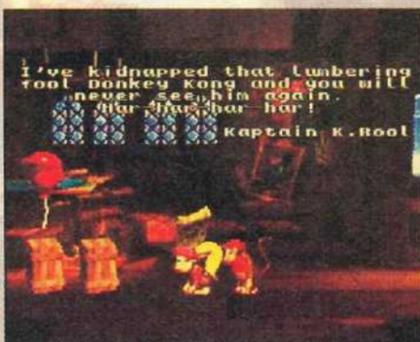


Die roten Fische schnappen dreimal zu, bevor sie sich auf Euch stürzen

konnte das in der Endfassung 32-MBit starke Diddy Kongs Quest schon einen spürbaren Zuwachs an Spieltiefe gegenüber dem bereits genialen ersten Teil aufweisen. Diese Tatsache überraschte jedoch nicht, schließlich mußte Nintendo ja den Schwerpunkt von der optischen Aufmachung noch mehr in Richtung Spieldesign und Spielbarkeit verlagern, als das bei Donkey Kong Country der Fall gewesen war. Damals reichte (fast) allein die unglaubliche Grafik aus, um das Spiel zum Hit werden zu lassen (wobei nicht verschwiegen werden soll, daß Donkey Kong Country auch in spielerischer Hinsicht jede Menge zu bieten hatte). Beim Sequel hat man zwar eben in dieser scheinbar nicht mehr steigerbaren Kategorie "Grafik" noch einen draufgesetzt, dennoch merkt man deutlich, daß die Spieldesigner diesmal wichtiger waren als die Grafiker. Es wäre sicherlich verfrüht, jetzt dem Modul schon den Referenztitel zu prophezeien (u.a. weil sich ja auch noch das hervorragende Yoshi Island in der Pipeline befindet), dennoch gehört Diddy Kongs Quest mit Sicherheit zu den heißesten Anwärtern auf den Titel "Bestes Jump'n Run". (Philipp)



Der grüne Kauz in der Tonne versucht Euch ständig zu rammen



Wie auch schon im ersten Teil finden sich an allen Ecken und Enden Bonusräume, in denen Ihr Extraleben, Bananen oder Münzen einsacken könnt



Hinkebein: Einige Kremlingpiraten haben ein Holzbein



Light Crusader

Erscheint August/Mega Drive/
Treasure/1 Spieler

Treasures Abschiedsgeschenk für alle Mega Drive-Besitzer geriet zum absoluten Action-Adventure-Leckerbissen

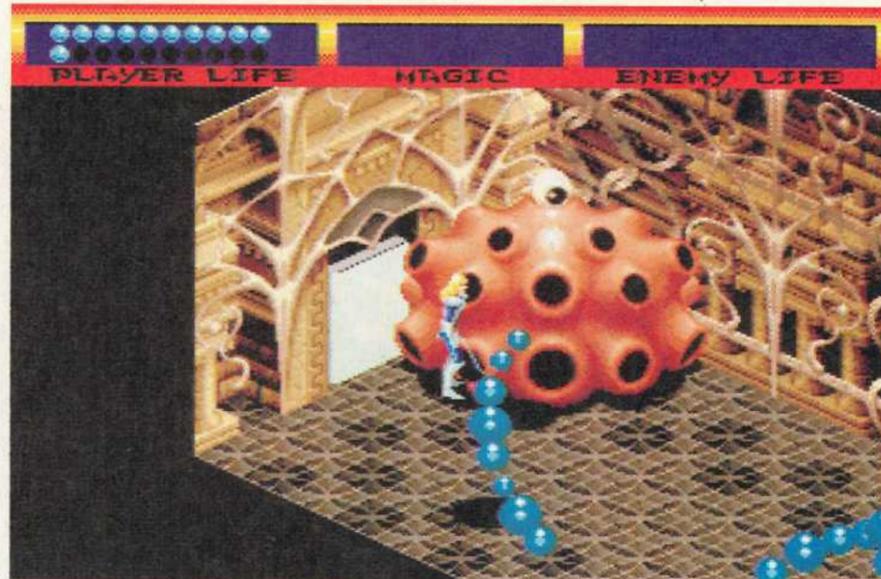
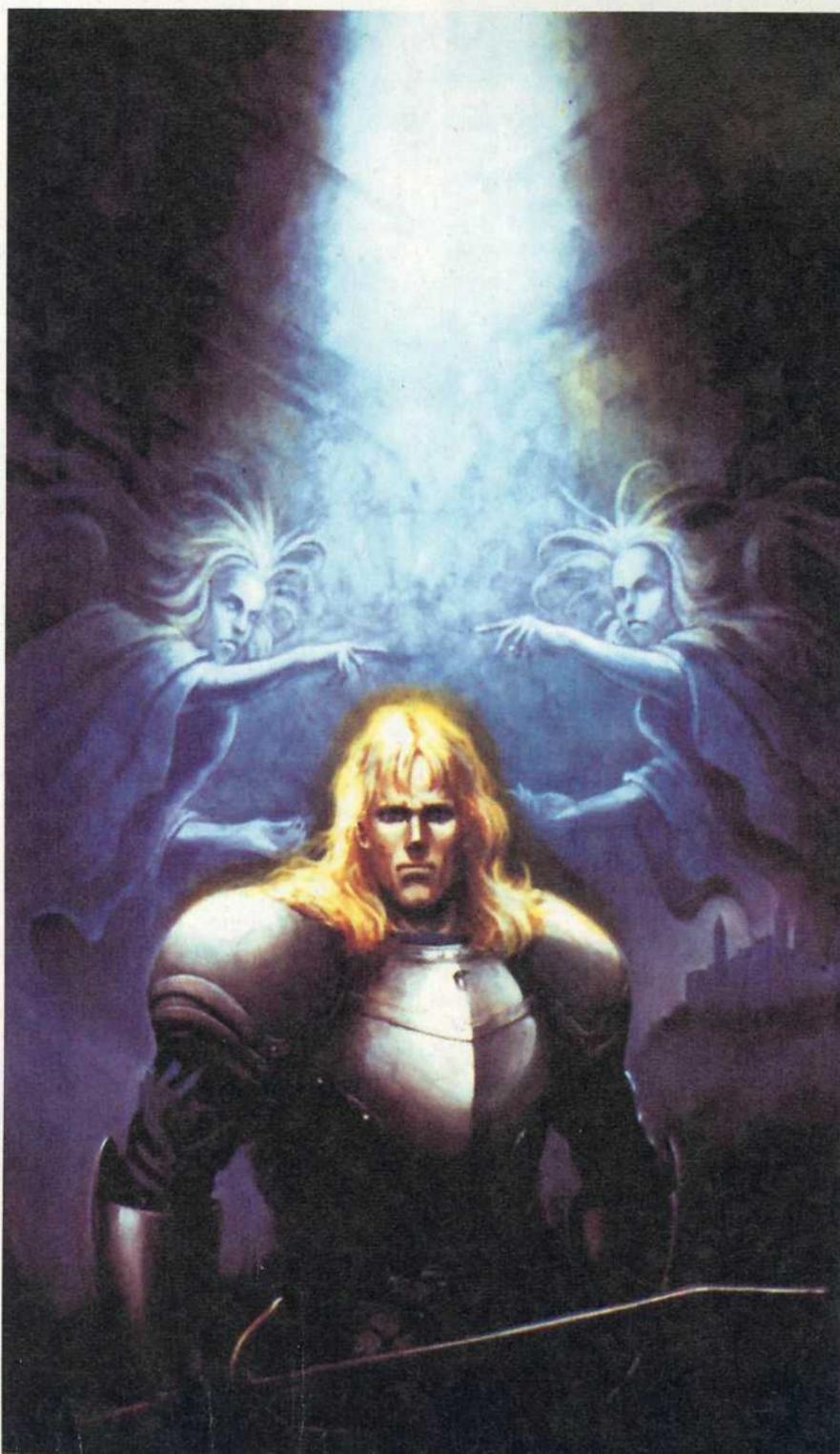
Die Konami-Abkömmlinge der Softwarefirma Treasure (Gunstar Heroes, Dynamite Headdy) liefern mit Light Crusader ihr definitiv letztes Mega Drive-Spiel ab, um sich fortan voll und ganz dem Saturn widmen zu können. Wer nach den bisherigen Treasure-Titeln ein weiteres Jump'n Shoot-Modul vermutet, irrt sich gewaltig, denn bei Light Crusader handelt es sich um ein waschechtes Action-Adventure-Game im Stile von Landstalker. Wie bei unserer derzeitigen Referenz wandert Ihr mit Eurem Pixel-Helden durch eine isometrisch dargestellte Oberwelt, die Bild für Bild "umgeklappt" wird. Auf eine ausschweifende Vorgeschichte wurde dabei verzichtet: Als arbeitsloser Schwertkämpfer namens Kai Lanker erhaltet Ihr vom König des Reiches Walburgia den Auftrag, das mysteriöse Verschwinden seiner Untertanen aufzuklären. Euer Held verfügt anfangs noch über eine bescheidene Hieb- und Stichwaffe, mit denen er sich in den zahlreichen Dungeons verteidigen kann. Im Laufe des Abenteurs erhaltet Ihr jedoch, wie bei einem RPG üblich, immer bessere Waffen, Kampfwerte (Lebensenergie) sowie Schutzkleidungsstücke. Während der Spielaufbau, vor allem in den Dungeons, stark an Landstalker erinnert, nahmen die Programmierer in grafischer Hinsicht Abstand von der typisch japani-

schen Knuddelgrafik und zeichneten stattdessen detaillierte, sowie realistisch wirkende Sprites. Nach den ersten Erkundungstouren hinterließ das Game einen exzellenten Eindruck, da es sich hier um ein technisch hochwertiges Action-Adventure-Spiel handelt (tolle Musikuntermalung, kein Zeilenflackern), mit vielen knackigen Rätseln a la Boxxle sowie einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad. (Ulf)

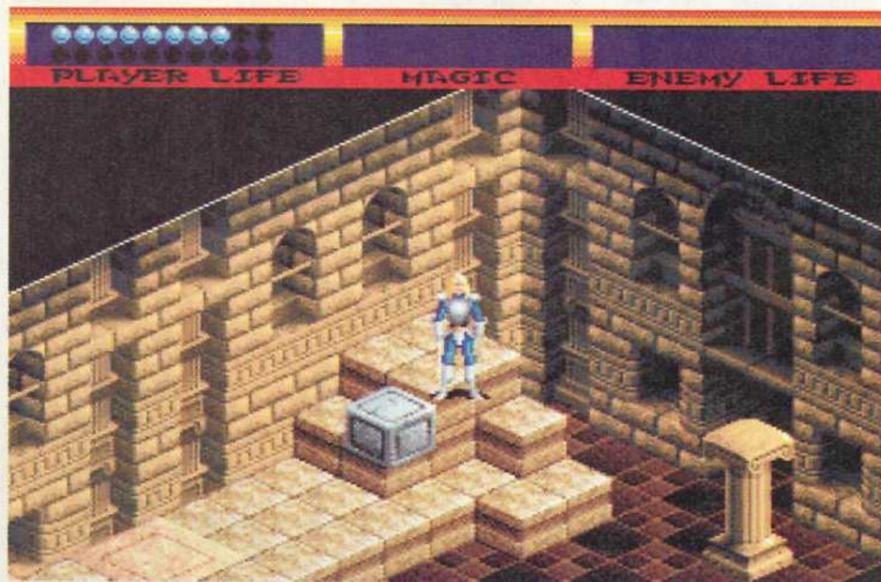
Muster von: Sega



Die vier Elemente (Erde, Wasser, Feuer, Luft) dienen als magische Waffen, die auch kombiniert werden können



Der erste Boss ist ein wehrhaftes, gallerartiges Wesen, das unzählige tödlichen Blasen verschleßt



Boxxle läßt grüßen: Um Türen zu öffnen, müßt Ihr Truhen oder dergleichen äußerst planvoll verschieben



Ich bin Kai Lanker, ein Schwertkämpfer im Dienst von König Frederick.

Die japanischen Texte wurden sehr nüchtern übersetzt



In der Küche kriegt Ihr von der Köchin eins übergeben, sobald Ihr das Essen berührt



Um in einen Dialog einzusteigen, reicht es, die betreffende Person einfach nur anzusehen



Hier dürft Ihr speichern

SN
SUPER NINTENDO**International Superstar Soccer 2**

Sportspiel/1-2 Spieler/September '95



In den Szene-Seiten könnt Ihr über das Turnier rund um den ersten Teil lesen, trotzdem steht die Fortsetzung mit vielen neuen Features schon ins Haus. Die Mannschaftsaufstellungen sollen diesmal bis ins kleinste Detail verändert werden können, was auch immer

Grafisch auf noch höherem Niveau, vielleicht sogar spielerisch verbessert? Die Screenshots machen augenblicklich Appetit auf mehr

das heißen mag. Anscheinend kann man die Formationen auch selbst zusammenstellen und jeden Spieler nach seinen individuellen Fähigkeiten ins Team einpassen. Acht Stadien aus ebensovielen Ländern stehen mit unterschiedlichen Platzverhältnissen, Größen etc. zur Verfügung. Die Spieler haben auch neue Foul-Methoden wie den "Shoulder Charge" drauf. Das Modul soll 24 MBit haben.

SN
SUPER NINTENDO**Final Fight 3**

Beat'em Up/1-2 Spieler/Ende '95

In den Episoden um Haggar und Guy wird Straßenkampf der alten Schule zelebriert. Neue Features des aktuellen Teiles sind eine "Dash"-Attacke oder ein tödlicher Superschlag. Außerdem soll sich die Handlung interaktiv immer neu entwickeln.



Genauso lieben Final Fight-Fans ihr Spiel

SN
SUPER NINTENDO**NBA Basketball**

Sportspiel/1-2 Spieler/Anfang '96

Die zugkräftigen Namen der amerikanischen Basketball-Liga und ein glückliches Händchen bei der Umsetzung könnte Konami einen ähnlichen Erfolg wie International Superstar Soccer bescheren. Das Spielfeld scrollt mit den angreifenden Spielern mit und bietet so



immer die optimale Sicht aufs Geschehen.

SN
SUPER NINTENDO**Demolition Man**

Action/1 Spieler/Dt. Version im August

John Spartan (Sly Stallone) hat ein Problem in Form von Superschwererbrecher Simon Phoenix (Wesley Snipes). In



der gigantischen Metropole San Angeles, in der Frieden und Gerechtigkeit herrschen, gibt's eigentlich kein Verbrechen mehr. Simon, der aus dem Jahr 1996 stammt, glaubt, daß all seine Träume wahr geworden sind. Über 10 futuristische Level erstreckt sich die Ballerei rund um den Kassenschlager. Spartans Weg führt ihn durch die Halle der Gewalt



Endzeitstimmung und jede Menge Action sind die Zutaten für die Filmumsetzung

oder das Cryo-Gefängnis. Demolition Man ist aus zwei Perspektiven spielbar, sowohl als konventioneller Sidescroller als

auch aus der Vogelperspektive. Zahlreiche Soundsamples und digitalisierte Filmshots runden den Spaß hoffentlich ab.

Saturn

Sega Saturn dt ohne Spiel	739.00
Sega Saturn dt mit 3 Spielen	1099.00
Sega Saturn jap mit 1 Spiel + RGB	849.00
Astal jap	109.90
Daytona USA jap	109.90
Clockwork Knight 2	119.90
Panzer Dragoon jap	109.90
Gran Chaser jap	109.90
Daedalus jap	99.90
Clockwork Knight jap	89.90
Parodius jap	109.90
Pop'n Twinbee jap	109.90
Powerful Pro Baseball jap	109.90
Race Drivin jap	109.90
Shinobi jap	99.90
Virtua Fighter Remix jap	109.90
Virtua Volleyball jap	139.90
Virtua Pinball jap	129.90
Victory Goal jap	109.90
Joypad	49.90
Virtua Stick	99.90
Lenkrad	159.90
RGB-Kabel	29.90
Converter für Importspiele	69.90
6-Button-Pad	49.90

PlayStation

PlayStation jap RGB + 1 Spiel	829.00
Ace Combat	139.90
Dragon Ball Z	139.90
Gunners Heaven	139.90
Gundam	139.90
Jumping Flash	139.90
Ridge Racer	139.90
Tekken	139.90
Toh Shin Den	139.90
Raiden Project	149.90
Rayman	139.90
Starblade Alpha	159.90
Memory Card	59.90
V-Tennis	149.90
3*3 Eyes	149.90
Joypad	74.90
Namco Joypad	139.90

3DO

Panasonic FZ-10 NTSC + Gex	699.90
Panasonic FZ-10 Pal + 1 Spiel	899.90
Panasonic FZ-1 PAL + 2 Spiele	899.90
GoldStar NTSC + 4 Spiele	699.90
Flightstick Pro	149.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Another World	99.90
Battle Chess	79.90
Crash'n Burn	89.90
Demolition Man	129.90
FIFA International Soccer	89.90
Flying Nightmares	89.90
Slam'n Jam	99.90
Gex	99.90
Hell	99.90
Wing Commander 3	94.90
Escape From Monster Manor	79.90
Flashback	99.90
Novastorm	99.90
Need For Speed	99.90
Panzer General	89.90
Road Rash	99.90
Space Hulk	94.90
Shock Wave	99.90
Shock Wave: Operation Jumpgate	79.90
Super Street Fighter	99.90
Syndicate	89.90
Theme Park	99.90

Jaguar

Syndicate	119.90
Theme Park	129.90
Sensible Soccer	109.90
Ultra Vortex	129.90
Rayman	119.90

Super Nintendo

Air Cavalry	99.90
Bass Masters Classic (Angelspiel)	109.90
Bomberman 3 jp	149.90
F1 Championship	69.90
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
Mega Man X2 dt	129.90
Super Turrigan 2 dt	99.90
Stargate dt	89.90
Front Mission jp	159.90
Power Rangers - The Movie	119.90
Return Of The Jedi dt	49.90
Indiana Jones dt	49.90
Justice League	89.90
Ninja Warrior	109.90

O.I.T.

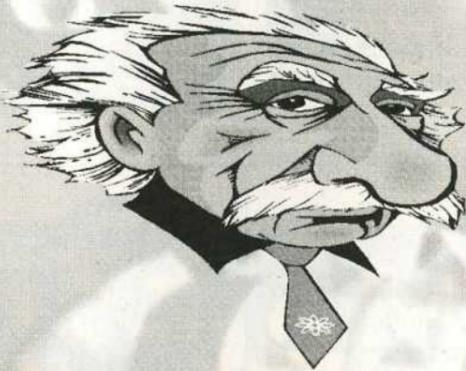
Order In Time
Laden und Versand in
Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S-Feuersee)

Sonderangebote

Earthworm Jim (SN) dt	79.90
Legend O. T. M. Ninja (SN) dt	49.90
Super Street Fighter (SN/PAL)	89.90
WWF Raw (SN/MD)	49.90
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90
Super R-Type 3 dt	49.90
Tecmo Super Baseball us	94.90
Urban Strike dt	49.90

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: 7,- 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

Soccer Shootout dt	99.90
Hagane dt	99.90
Asterix & Obelix dt	139.90
Super Probetector	59.90
Theme Park	109.90
Unirally dt	89.90
Super Punch Out dt	89.90
Star Trek Star Fleet Academy	99.90
Weapon Lord us	129.90

SNES Rollenspiele

Robotrek	89.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire us	129.90
Aerobiz Supersonic	89.90
Brandish	89.90
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
Crono Trigger jap	179.90
Lufia us	89.90
Illusion Of Time dt	109.90
Final Fantasy III Hintbook	49.90
Breath Of Fire Hintbook	49.90

Mega Drive

Action Replay Pro Mark 2	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
Flink	49.90
J. League Soccer 2	79.90
Judge Dredd	99.90
Justice League	89.90
Light Crusader mit engl. Texten	139.90
Mega Bomberman	74.90
Mickey Mania	49.90
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
Samurai Shodown	99.90
Shadowrun	89.90
Shining Force 2	119.90
Soleil	114.90
Skeleton Krew	79.90
Stargate	84.90
Story Of Thor	119.90
Street Racer dt	89.90
Super Street Fighter 2	99.90
Theme Park	94.90
Toughman Contest 32 MBit	49.90
True Lies dt	99.90
Schlümpfe dt	79.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90

32X

32X Grundgerät dt.	279.90
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	99.90
Metal Head	109.90
Motocross Championship	99.90
Virtua Racing Deluxe	89.90
NBA Jam dt	99.90
Shadow Squadron dt	99.90
Stellar Assault	99.90
Star Wars	89.90

Mega CD

Grundgerät dt + 1 Spiel	279.90
CDX Pro	69.90
Magical Popful Mail us	89.90
Earthworm Jim dt	89.90
Ecco 2 dt	89.90
Eternal Champions us	89.90
Fatal Fury Special dt	89.90
Flink dt	59.90
Lunar The Silver Star us	109.90
Lunar Eternal Blue	119.90
Samurai Shodown dt	89.90
Schlümpfe dt	89.90
Snatcher dt	89.90
Shining Force dt	89.90
Dungeon Master 2 dt	99.90

Neo Geo CD

Neo Geo CD PAL oder RGB + Spiel	579.90
Viewpoint	129.90
Samurai Shodown 2	119.90
Super Sidekicks 3	119.90
Savagereign	119.90
Windjammers	119.90
Aggressors Of Dark Combat	119.90
King Of Fighters '94	119.90
Galaxy Fight	119.90
Fatal Fury 3	119.90
World Heroes Perect	119.90
Pulstar	119.90

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

PS
PLAYSTATION**Tekken 2**

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

Diesen Sommer beglückt Namco die Tekken-Gemeinde mit dem zweiten Automaten aus der Serie. Die PlayStation-Version wird sicherlich dem Arcade-Vorbild um nichts nachstehen. Drei neue Charaktere werden in der Arena mit ausgefeilten Kampftechniken einheizen. Der Faustkämpfer Lei, der traditionsbewußte Jun,

deren Stil von den Samurai beeinflusst wurde und Heihachi, der für Ichihachi ins Spiel kommt. Zehn Charaktere werden anwählbar sein und wahrscheinlich werden wieder jede Menge versteckte Fighter herumwuseln. Die Grafik wird noch realistischer gestaltet, obwohl Teil 1 ja schon ein ziemliches Brett war.



Die Hintergründe und die Kämpfer wurden grafisch überarbeitet, obwohl Teil 1 schon ziemlich genial aussah



Law setzt den eingesprungenen Fallrückzieher am Kinn des Schwertkämpfers Yoshimitsu an

PS
PLAYSTATION**Ray Tracer**

Rennspiel/1 Spieler/Jp. Version Herbst

Das Polygon-Rennspiel reiht sich in den Reigen der realistischen Fahrsimulationen wie Need For Speed ein. Mit Eurem Flitzer macht Ihr Euch auf die Hatz nach Verbrechern. Bei den halsbrecherischen Verfolgungsjagden müßt Ihr Euch mit dem realistisch nachempfundenen Straßenverkehr auseinandersetzen.



Lecker schnell und grafisch genial, Ray Tracer 2 könnte ein Klassiker werden

PS
PLAYSTATION**Twin Bee Deluxe Pack**

Shoot'em Up/2 Spieler/jap. Version im Sommer

Konami nimmt sich seine Klassiker vor und recycelt nach Parodius auch das knuddelige Ballerspiel um den Helden Twin Bee. Im Pack sind das '91 veröffentlichte Detana!! Twin Bee und der aktuelle Arcade-Automat Twin Bee Yahoo! enthalten. Steuerung und Spielstruktur blieben gleich, der Zwei-Spieler-Modus wurde allerdings verbessert.

PS
PLAYSTATION**Viewpoint**

Shoot'em Up/1 Spieler/Dt. Version Ende des Jahres

Auf dem Neo Geo wurde Viewpoint zur Legende, da es nur eine ultralimitierte Auflage von



Ist das Grafik oder ist das Grafik? Viewpoint in der nächsten Generation wird Neo Geo-Freunde leider etwas ins Grübeln bringen, ob das Teil noch zeitgemäß ist

einigen tausend Exemplaren gibt. Der Shooter aus der isometrischen Perspektive wurde auf der PlayStation grafisch derartig aufgebohrt, daß NG-Freaks sich zum ersten Mal fragen müssen, ob ihre Konsole noch zeitgemäß ist. Herrlich abgedrehte Space-Monster und unglaubliche Detailverliebtheit verschafften dem, vom Spielprinzip banalen Game, einen Platz in der "Hall Of Fame". Selten waren wir von einigen kurzen Demonstration so beeindruckt gewesen.



3DO
PANASONIC 3DO**Killing Time**

3D-Shooter/1 Spieler/Sommer '95

Das hört sich doch vielversprechend an, Ihr seid in einem unheimlichen Höhlenlabyrinth gefangen und trefft die unvorstellbarsten Vertreter höllischer Mächte. Sprecht mit den Verstorbenen in digitalisierten Videosequenzen und kämpft in bester 3D-Shooter-Tradition

ums nackte Überleben. Es gilt, das Rätsel der Matinicus Islands zu lösen, das muß wohl einer im Atlas Mauritius verwechselt haben. Jedenfalls sind die Badenixen hier höchstens schon lange tot und ziemlich hungrig...



Der Koch hat schon mal die Messer gewetzt, da lassen wir uns nicht lange um Feuer bitten

3DO
PANASONIC 3DO**BladeForce**

3D-Shooter/1 Spieler/Sommer '95



"Carlson auf dem Dach"-like düst Ihr über prächtige Texture Mapping Oberflächen - wenn da nicht die verflixten Laserstrahlen wären...

Im Jahr 2110 beherrscht das Verbrechen unsere Welt, was für ein Fortschritt. Mit Eurem neuen Prototyp-Helikopter düst Ihr durch dreidimensional dargestellte Häuserschluchten und bewegt Euch frei im Großstadtdschungel. Dort lauern die allmächtigen Crimelords, einige übellaunige Superkrimi-

nelle, die sicher auch böse zu Ihren Mamis waren. Die Gebäude wurden komplett mit Textures überzogen und sollen neue Grafikaßstäbe auf dem 3DO setzen. Und wenn Ihr nicht gerade gegen ein Hochhaus fliegt, könnt Ihr diesen Anblick auch genießen.

**GROBI'S GAMESHOP**

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft**Super Nintendo**

Chrazy Chase	dt. 119,-
Demolation Man	dt. 119,-
Demon's Crest	dt. 129,-
Donkey Kong Country	dt. 125,-
Earthbound	us 149,-
Earth Worm Jim	dt. 129,-
F-1 Championship	dt. 129,-
Hegan	dt. 119,-
Illusion of Time	dt. 119,-
International Star Soccer	dt. 119,-
Judge Dredd	dt. 129,-
Justice League	dt. 129,-
Lothar Matthäus	dt. 129,-
NBA Jam Tournament	dt. 129,-
Ninja Warriors	dt. 129,-
Pitfall	dt. 89,-
Primal Rage	dt. vorb.
Puzzle Bubble	dt. 119,-
Samurai Showdown	dt. 129,-
Secret of Mane 2	us 149,-
Shadowrun	dt. 119,-
Shootout Soccer	dt. 119,-
Stargate	dt. 126,-
Super Turrigan 2	dt. 119,-
Theme Park	dt. 129,-
Wild Guns	dt. 129,-

Neo Geo CD

Grundgerät PAL o. RGB inkl. Spiel	649,-
Aero Fighters II	99,-
Art of Fighting 2	97,-
Fatal Fury 3	139,-
Fatal Fury Special	95,-
King of Fighters '94	129,-
Last Resort	90,-
NAM 1975	87,-
Robo Army	129,-
Samurai Showdown I	97,-
Samurai Showdown II	139,-
SengoKu 2	129,-
Super SidKicks II	97,-
Super SidKicks III	129,-
Top Hunter	99,-
Viewpoint	129,-
Windjammers	129,-

Sega Saturn

Grundgerät jp.	949,-
Lenkrad	199,-
Battle Monsters	139,-
Daytoria USA	139,-
Grand Chaser	149,-
Panzer Dragoon	139,-
Parodius	149,-
Shinobi	139,-
Victory Gold	139,-

Sony Playstation

Grundgerät jp.	999,-
Gunners Heaven	169,-
Jumping Flash	169,-
Kileak the Blood	169,-
Ridge Racer	159,-
Starblade	169,-
Tekken	169,-
Tohshinden	159,-
Vampire	169,-



SONY PLAYSTATION (dt.) VORB.
SEGA SATURN (dt.) AB SOFORT



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



SAT
SATURN

Virtua Fighter 2

Beat'em Up/1-2 Spieler/Erscheinungstermin unbekannt



Wenn man sich die Automaten-Version von Virtua Fighter 2 anschaut, kommt man leicht ins Schwärmen. Die Unterschiede zur kommenden Saturn-Fassung, von der Ihr hier Bildschirmfotos seht, lassen eigentlich keinen Unterschied

zum Coin-op feststellen. Da man auch davon ausgehen kann, daß das Gameplay nicht so schwierig zu programmieren sein dürfte wie diese Gourmet-Grafik, die auf der E3 gezeigten Demos versprochen einiges, stehen Virtua Fighter-Fans goldene Zeiten ins Haus. Das Demo jedenfalls bewegte sich in der maximalen Grafikauflösung, sprich 704*480 Bildpunkte bei



Mit dieser Grafik könnte VF2 ein Überknaller werden



Wohl gemerkt, dies sind Saturn-Screenshots

60 Frames/Sek., über den Screen. In dieser Einstellung ein wirklich flüssiges und schnelles Spiel zu programmieren gehört zur hohen Kunst, die im Augenblick von AM2 mit ihrer SGL (Sega Graphics Library) zelebriert wird.

SAT
SATURN

Virtua Cop

Shoot'em Up/1 Spieler/K.A.

Ein weiterer Automat aus der beliebten Virtua-Reihe wurde schon auf der E3 in Los Angeles vorgestellt, genauso wie erste Szenen aus dem Saturn-Spiel. Auch hier könnte man sagen, daß man quasi den Automaten erhält, wenn man die CD erwirbt. Der Spieler muß einige Gangster und Terroristen unschädlich machen und hat zu diesem Zwecke eine

Spezialeinheit an seiner Seite. Die kürzlich gezeigte Pistole, die als Zubehör erhältlich sein wird, kommt wahrscheinlich parallel zum Spiel auf den Markt. Allerdings ist es fraglich, ob Spiele dieses Genres auf dem deutschen Markt erhältlich sein werden.

Jetzt heißt es schießen oder erschossen werden



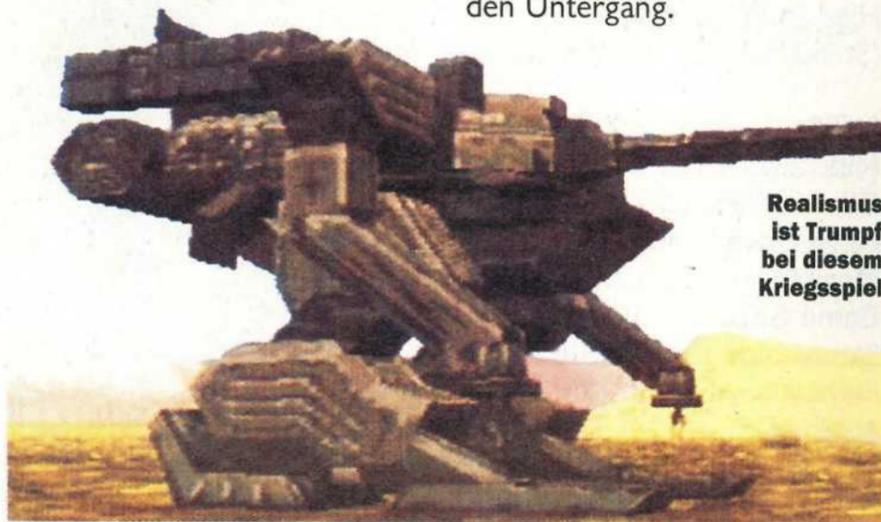
SAT
SATURN

3D-Polygon

Shoot'em Up/1 Spieler/Ende '95

Im Jahre 2015 übernehmt ihr die Rolle eines Piloten in einer japanischen Söldnertruppe. Ausgestattet mit neuartigen Kampfrobotern ist das Kommando ein beliebtes Mittel beim Einsatz in Krisengebieten. Ihr seid ebenfalls in einem Kampfroboter unterwegs und kämpft in 8 verschiedenen Polygon-Landschaften wie Prärie, Arktis oder Wüste. Über 100 Panzer, Hubschrauber und Roboter sind in jedem Abschnitt unterwegs. Um einen gewissen

Grad an Realismus zu gewährleisten, benutzten die Macher auch augenblicklich existentes Kriegswerkzeug wie Panzer aus Deutschland. Um die Bewegungen und signifikante Merkmale der Panzer, Kampfroboter usw. überzeugend darzustellen, wurden Manövervideos studiert. Es bedarf schon einiges an strategischem Verständnis, so der Hersteller, um bei diesem Spiel voranzukommen. Bloßes Rumballern führt unweigerlich in den Untergang.



Realismus ist Trumpf bei diesem Kriegsspiel

SAT
SATURN

Virtual Volleyball

Sportspiel/1-2 Spieler/jap. Version 21. Juli

In Japan wurde eine V-League, die dort hiesige Volleyball-Liga ins Leben gerufen. Dieses Spiel kommt passend zum Start und erlaubt dem Spieler, mittels diverser Tastenkombinationen, ähnlich den Special Moves bei Beat'em Ups, komplizierte Angriffe durchzuführen. Die obligatorische Sprachausgabe plus digitalisierten Zuschauergeräu-

schen sowie drei Perspektiven gehören ebenfalls dazu.

SAT
SATURN

Cyberia

Action/1 Spieler/K.A.



Im Flashback-Stil müßt Ihr Euch durch diverse Puzzle arbeiten. Das Spiel ist ebenfalls eine PC-Umsetzung und kam



durch seine brilliansten Grafiken zu einem gewissen Bekanntheitsgrad.

SAT
SATURN

Descent

Shoot'em Up/1 Spieler/K.A.

Vom PC ist vielleicht einigen das rasend schnelle 3D-Spiel mit garantiertem Orientierungsverlust bekannt. Ihr jagt mit einem Raumgleiter durch verwinkelte Röhren, um Angreifer aufzustöbern und zu terminieren. Dabei gibt's kein echtes "Oben" oder "Unten", sondern wie Ihr das Teil auch dreht und wendet, alles wird relativ sein.



Schnell wie die Hölle und ohne Orientierung

SAT
SATURN

Lunar

RPG/1 Spieler/Januar '96

Lunar the Silverstar war ein großer Erfolg auf dem Mega CD, kein Wunder, daß das Remake auf dem Saturn kommen wird. Story und Spielsystem dürften sich nicht allzusehr vom Original unterscheiden, allerdings sind noch keine Details bekannt.



Typisches Rollenspieloutfit bei Luna



Howard Lincoln kommentiert die Ultra 64-Lage

Howard Lincoln, Chairman Nintendo Of America, äußerte sich über Spekulationen um das Ultra 64. Wie wir schon in der Juni-Ausgabe spekulierten, wird ein Ultra 64-Release zum Weihnachtsgeschäft 1995 in Japan immer wahrscheinlicher. Auf der Shoshinkai Show Ende November wird die Konsole erstmals vorgestellt und Lincoln verspricht, daß bspw. das Gamepad revolutionär werden wird. Das Ultra 64 wird definitiv die guten alten Module als Speichermedium verwenden, das CD-Rom, so Lincoln, paßt nicht mit der, von SGI entwickelten Technik zusammen. Allerdings macht man sich in der japanischen Chef-Etage ernsthafte Gedanken über eine Alternative. Gedulden wir uns also ein wenig beruhigter bis

April, obwohl es da Gerüchte gibt, die besagen, daß Europa wieder einmal am längsten auf die neue Wunderkonsole muß.

Ocean bekommt Doom für SNES

Die europäischen Rechte für das SNES-Spiel Doom hat nach langen Verhandlungen Ocean erhalten. Das mit einem SFX-Chip ausgerüstete Spiel wird als die beste Umsetzung des Originals eingeschätzt. In Deutschland kann man davon ausgehen, daß der Titel nicht veröffentlicht wird, da eine Indizierung vorprogrammiert ist.

Namco kündigt weiter Top-Titel für PS-X an!

Das Sequel zu Ridge Racer, der brillanten Automatenumsetzung, soll einige interessante Features aufweisen. Drei riesige Rennstrecken sind vorhanden, wobei ein Kurs die verbesserte Version der Ridge Racer 1-Bahn sein wird. Es wurde mehr Wert auf Sprünge und spektakuläre Manöver gelegt, außerdem wurde das gesamte Artwork komplett überarbeitet. Wohl gemerkt, wem der Automat Ridge Racer 2 nicht gefallen hat,

kann aufatmen. Denn die PlayStation-Version hat mit der überhastet in die Spielhallen gebrachten Pseudo-Fortsetzung weniger zu tun. Außerdem plant Namco eine neue, innovative Art des Beat'em Ups. Genauer weiß man allerdings nicht. Desweiteren werden die Automaten Attack Of The Zolgear und Galaxian 3 umgesetzt. Für Ultra 64 kündigt Namco das Rennspiel Ace Driver an.

Wer kaufte was?

Immer wieder wird gefragt, ob es möglich sei, einmal aufzuschlüsseln, welche Konsolen wie oft weltweit verkauft wurden. Hier nun also die Statistik (Stand Mai '95, ohne Gewähr):

SNES:	36.530.000
NES:	53.420.000
GB:	43.510.000
Mega Drive:	26.460.000
Mega CD:	2.220.000
Game Gear:	10.250.000
Saturn:	ca. 1.000.000
Playstation:	ca. 1.000.000
3DO:	800.000

Atari Jaguar, Neo Geo und andere Exoten waren in der uns vorliegenden Aufstellung nicht enthalten.

International Superstar Soccer- Der deutsche Meister steht fest

Viele von Euch haben an unserem "Wer wird deutscher Meister"-Wettbewerb mitgemacht, der von Konami ausgerichtet wurde. Am 24.6 ging das Endturnier über die Bühne. Im März hatten sich die einzelnen Stadtmeister aus einem Feld von rund 1000 Teilnehmern qualifiziert und wurden dann nach Berlin geladen. Sinan Köksal überstand trotz einer Niederlage durch das bessere Torverhältnis die Vorrunde und zog ins Halbfinale ein. Dort setzte er sich mit einem knappen 5:4 gegen Markus Wilkowski aus Düsseldorf durch. Im Endspiel ließ er sich die Butter nicht mehr vom Brot nehmen. 9:3 hieß es gegen Christian Lenz aus Dortmund, dem ebenfalls das Kunststück gelang, mit einer Vorrunden-Niederlage ins Finale vorzustoßen. Und so konnte der Lokalmatador sich nicht nur über den Händedruck eines Günter Netzer, sondern auch über den Konami Soccer Twin-Cabinet im Wert von 15.000 DM freuen. Das Mega Fun-Team und vor allem die Fußball-Freaks Stephan und Götz zollen Dir großen Respekt

und gratulieren zu dieser hochschimäßig triumphalen Leistung, Sinan. In der nächsten Ausgabe geben wir die Gewinner unseres Preisausschreibens bekannt.



Sinan in Siegerpose, das ist der Stoff, aus dem Legenden gesponnen werden...

Schon Gehört

+++Ein weiterer Street Fighter-Automat mit sechs neuen Kämpfern kommt dieser Tage unter dem Namen Street Fighter Alpha-Warriors Dreams in die Spielhallen

+++Square Soft arbeitet an Final Fantasy VII, das zur Veröffentlichung des Ultra 64 erscheint. Viel Spaß, RPG-Freaks

+++Jaguar versucht seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, indem man das Gerät mit einem Zusatzgerät zur Usenet-, World Wide Net- und E-Mail-tauglichen Einheit aufrüsten kann

+++Microsoft will nun auch in den Konsolenmarkt eintauchen und ihre SoftImages Series für diverse Geräte zum Einsatz bringen

+++Nintendos "Play It Loud" Kampagne wurde mit dem EFFIE Award ausgezeichnet, dem renommiertesten Preis für eine PR-Kampagne in den USA

+++Nintendo hat die Exklusivrechte erworben, Spiele rund um den britischen Edelspion James Bond entwickeln zu dürfen. Das erste Spiel wird Goldeneye sein, dem Spiel zum 17ten Bond

+++Mindscape kündigt mit Monster Dunk das erste Basketball-Spiel für Ultra 64 an. Das Spiel soll extrem abgedreht werden und die Fähigkeiten des Ultra 64 demonstrieren

+++Apple soll laut Gerücht für die Pippin-Konsole ihr altes Maskottchen, "The Talking Moose" benutzen. Dieser Elch war in den Achtzigern als Aufheiterer während öder Macintosh-Programme beliebt

+++Hasbros Virtual Reality-Einheit soll zwischen 400 und 500 US-Dollar kosten und mit CD-Rom, VR-Brille und event. einem VR-Handschuh auf den Markt kommen. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt

Neueste Gerüchte aus der Sony-Küche

Die Memory Card, die eigentlich nur Spielstände speichern soll, kann der Schlüssel zu einem cleveren Schachzug werden. Gerüchten zufolge, plant Sony, auf Cards, die separat verkauft werden, Spielstände, Cheats und Codes zu bannen. Doch die Überlegungen gehen noch viel weiter. Neue Charaktere, Spielerweiterungen und neue Versionen können aus einem alten Spiel eine brandneue Geschichte machen, ohne daß man ein vollständiges neues Spiel kaufen muß. In der Praxis heißt das, daß ein Prügelspiel plötzlich mit neuen Kämpfern und neuen Moves aufgewertet wird, ohne daß man Remixes, Super-Versionen oder ähnliches kaufen muß.

CES in Las Vegas verliert die drei großen Namen

Nachdem Sega und Sony erklärt haben, daß sie auf der Winter-CES in Las Vegas nicht präsent sein werden, hat nun

auch Nintendo abgesagt. Nach dem beispiellosen Erfolg der E3 als reine Videospiele- und Computerspiel-Messe sieht es nun so aus, als würde die renommierte Veranstaltung, auf der gerade der Videospiele-Sektor in den Augen der Firmen zu stiefmütterlich behandelt wurde, ins Abseits geraten. Kommentar eines namhaften Ausstellers: "Man kann nicht eine Milliarden-Industrie in einigen Bierzelten unterbringen, die E3 hat gezeigt, wo unser Stellenwert ist."

Blasphemie!!! The Crow 2 kommt als Kinofilm und vor allem auch als Videospiel

Der Film The Crow war ein unerwarteter großer Erfolg, leider auch, weil Hauptdarsteller Brandon Lee bei einem Unfall während der Dreharbeiten ums Leben kam. Anfang Juni gab man während der Filmfestspiele in Cannes bekannt, daß The Crow: City of Angeles gedreht werden wird. Das Original basiert auf dem in sich geschlos-

senen Comic-Klassiker The Crow von J.O'Barr. Der Autor versuchte mit seinem Lebenswerk die Rachedgedanken, den Schmerz und die Hilflosigkeit nach der Ermordung eines geliebten Menschen zu verarbeiten. Die Gewalt und die Action waren nur ein Instrument, um die Qual des Hauptdarstellers zu vermitteln. Wieso also ein zweiter Teil? Eric Draven liegt friedlich unter der Erde, im Geiste vereint mit seiner Geliebten. Wieso ist Jon Bongovi als Hauptdarsteller im Gespräch? Der Aushilfs-Cowboy eignete sich doch kaum dazu, in Young Guns 2 erschossen zu werden. Acclaim will aus dem Stoff auch noch ein Coin-op bzw. ein Videospiel machen.

Wie soll das aussehen? Eric 2 verprügelt diverse Schurken mit Special-Moves und Energie-Leiste? Bitte Leute, macht Batman, Judge Dredd und andere Filmhelden durch Sprites unsterblich, aber es gibt Grenzen des guten Geschmackes. Und hier könnten sowohl der Film als auch das Spiel diese Grenze in unverzeihlichem Maße überschreiten.

Sony und Sega liefern sich einen heißen Preiskrieg in Japan

Wer sich heute vorschnell eine japanische Playstation oder den Saturn aus dem Land der aufgehenden Sonne ordert, könnte sich bald ziemlich in den Allerwertesten beißen. Ab dem 21.7. kostet die Sony-Konsole nicht mehr knapp 40.000 Yen, sondern nur noch 29.800. Es handelt sich um eine minimal abgespeckte Version, die keine S-VHS-Buchse mehr besitzen wird. In Amerika wird das Teil für 299\$ an den Käufer gebracht. Auch bei Sega gibt's eine Preissenkung um 10.000 Yen. Seit dem 16.6 wird der Saturn für 34.800 Yen inklusive Virtua Fighter Remix angeboten. Die Auflage wird auf 100.000 limitiert.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Tekken 2 (PSX)
2. Sega Rally (SAT)
3. Destruction Derby (PSX)

Saturn • Playstation • 3 DO Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Super Nintendo		S. Streetfighter 2		Diverse Gebrauchtspiele am Telefon.		Wing Commander 3		Gun Dam	
Bomberman 3 (Jp)	a.Anfr.	119	99			109		165	
Cannon Fodder	79 59	Super Punch Out	109 89			viele gebrauchte	ab 69	Gunners Heaven	159 119
Demolition Man	119	Streetracer	79 59	Mega CD & 32 X		3 DO Pal	879 799	Jumping Flash	159 119
Earth Bound	129 99	Stargate	109 89	Chaotix 32 X	129 109	3 DO FZ 10 NTSC	899 799	Metal Jacket	165
ESPN Baseball	69 59	Theme Park	109	Eternal Champion CD	119 99	Saturn		Magic Carpet	165
F1 Championship	99	Top Gear 2	109 89	Earthworm Jim CD	109 99	Astal	139 109	Rayman	159
Final Fantasy 3	139 119	WCW Wrestling	129	Fatal Fury Spez. CD	109 99	Bug	139	Raiden	159 139
Fatal Fury Spezial	129 109	WWF Raw	69	NBA 32 X	109 89	Daytona USA	129 109	Ridge Racer	149 109
Front Mission (Jp)	179 159	Weapon Lord	129	NFL 32 X	109 89	Grau Chaser	139 109	Starblade	159 129
Hagane	129	US Adapter	39	Mother Base 32 X	129	Pretty Fighter	139	Tekken	159 129
Indiana Jones	89 69	Pad's	ab 24,90	Soulstar X	32 X 129	Shinobi	135 109	Toshinden	159 119
Jungle Strike	109 89	Mega Drive		Samurai Showdown CD	109 89	Virtua Fighter Remix	a. Anfrage	Sony Playstation	ab 859 a.Anf.
Judge Dredd	109 89	Bubble & Squeak	89	Shining Force CD	99 79	UNIVERSAL ADAPTER	79	Action Replay	87 77
Lothar Matthäus	119	Judge Dredd	99	WWF Raw	32 X 109	Pad	79 69	Fighting Stick	149 119
Mega Man 7 (Jp)	149	NBA Jam TE	99	3 DO		Lenkrad	169 149	Memory Card	69 59
Micro Machines	69 59	Phantasy Star 4	159	Flying Nightmare	109 89	Playstation		Pad/Verlängerung	79/35
NBA Jam TE	109 89	Psycho Pinball	99 79	Hell	109 89	Ace Combat	165	US Zeitungen	ab 12
Ogre Battle	129 109	Schlümpfe	59	Space Hulk	119	Cyber Sled	149 99	Pal Wandler	129
Sim City 2000	119	Theme Park	119 99	Space Pirates	109	Cosmic Race	149 99	Jaguar	
Super Turrigan	119	True Lies	99 79	Panzer General	119	Dark Stalker	165	CD-ROM ist evtl. lieferbar	
Star Trek	89 69	Toughment Contest	109	Star Trek	119			Spiele & CD	a. Anfrage
Syndicate	109 79	Urban Strike	79 59						

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 • Mahrzahn Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

Cyber Cycles

Kommt voraussichtlich für PlayStation

Letzte Ausgabe hatten wir mit Cool Riders den neuesten Spielhallen-Renntitel von Sega unter die Lupe genommen, Hauptkonkurrent Namco kontert mit Cyber Cycles

Neben Sega zählt Namco zu den innovativsten und erfolgreichsten Entwicklern in der Coin-op-Szene. Nach Ridge Racer und Ace Driver (von letzterem sind wir auch heute noch ziemlich enttäuscht) schüttelt die japanische Company erneut ein As aus dem Ärmel, das in der Spielhalle mit absoluter Sicherheit für eine Menge Wirbel und Spaß sorgen wird. Maximal vier Fahrer wählen eine von zwei Strecken, die gleichzeitig auch den Schwierigkeitsgrad bestimmt. Die Einstiegsstrecke (Novice) führt an einer Küste entlang, die mit zahlreichen aufwendigen Tunnels und wunderschönen Naturlandschaften zumindest in grafischer Hinsicht besticht. Fahrerisch geht's noch relativ

gemäßigt zu, ein typischer High-Speed-Kurs eben. Ganz anders dagegen die zweite Strecke. Auf einem Highway rast Ihr durch eine futuristische Metropole. Dessen herausragendes Kennzeichen sind äußerst enge Kurven, die einiges an versierter Fahrtechnik voraussetzen. Mittlerweile Standard bei Polygon-Rennspielen sind verschiedene Perspektiven, die jederzeit während des Rennens geändert werden dürfen. Hier habt Ihr die Wahl aus drei Blickwinkeln. Hinter dem Bike habt Ihr die beste Übersicht, vom Sozusagen die abgefahrenste und aus der Fahrersicht seid Ihr mittendrin statt nur dabei. Als Hardwarebasis für Cyber Cycles diente der Entwicklercrew das neue "System Super 22"-Mo-



Harte Zweikämpfe über die gesamte Renndistanz sorgen für ungehemmten Spielspaß

therboard, welches über ein erheblich gesteigertes Leistungspotential verfügt. Im Vergleich zu Ridge Racer oder Ace Driver wird sich diese Mehr-Power in einer besseren Grafik und auch einem höherwertigen Sound deutlich bemerkbar machen. In spielerischer Hinsicht ist es Namco, ähnlich wie bei Ridge Racer, erneut gelungen, eine perfekte Mischung aus Anspruch und Fun zu finden. Die Bikes driften in engen Kurven spektakulär nach außen, ohne jedoch dem Fahrer jemals das Gefühl zu geben, er hätte die Kontrolle verloren. Bleibt noch ein wichtiger Aspekt,



Bei einer der drei Perspektiven rast Ihr Ridge Racer-like direkt über dem Boden des Highways

wann kommt das Teil für die PlayStation? Nun, leider steht noch nicht einmal genau fest, ob Cyber Cycles in der Form überhaupt umgesetzt werden kann, doch gerüchteweise heißt es, Namco arbeite daran... (Stephan)



Durch das System Super 22-Motherboard werden Grafik und Sound bei Cyber Cycles gegenüber Ridge Racer deutlich besser sein



Besonders das spektakuläre Driften durch die Kurven weiß zu gefallen



Der zweite Kurs führt durch eine futuristische Metropole



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	dt	129.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Animanics	dt	125.00
Arby Lightfoot	dt	79.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Blackhawk	dt	99.00
Bombberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal-Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	79.00
Clay Fighter 2	dt	79.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey K.C.&Spieleb. dt 159.00

Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim	dt	124.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
Equinox	dt	99.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Lantern	dt	119.00
Hogone (16 Meg)	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	dt	109.00
Impossible Mission	dt	109.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	99.00
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	119.00
Kick Off 3	dt	59.00

Kid Clown Crazy Cha. dt 109.00

Lemmings	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Luther Mathius	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Magic Sword	uk	79.00
Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Point mit Maus	dt	69.00
Marko's Magic Footb.	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	59.00
Mickey's Heroauf.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Mr. Tuff	dt	119.00

NBA Jam Tournament dt 139.00

NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Logic Bomb	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Attack	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pitfall	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	dt	119.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squad	dt	119.00
Puzzle Bobble	dt	109.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00

Rise of the Robots dt 69.00

Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	134.00
Schlampfe (dt. Text)	dt	109.00
Sequest DSV	dt	119.00
Secret of Mana	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sink or Swim	dt	59.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00

Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Star Wars	uk	79.00
Star Wars 2 (Empire)	uk	79.00
Star Wars 3	dt	99.00

Stargate dt 129.00

Street Racer	dt	59.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Syndicate	dt	79.00
Tarzan	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Thome Park	dt	119.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turrican 2	dt	119.00
Unirally	dt	109.00
Utopia	dt	115.00
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
Wolverine	dt	69.00
World Cup USA '94	uk	59.00
WWF Raw	dt	79.00

WWF Raw incl. Video dt 89.00

X-Kalb 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Sonderangebote

Dino Dini Soccer	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Lord of the Rings	uk	49.00
Mighty Max	dt	49.00
Spectre	dt	39.00
Spindizzy World	dt	49.00
Streetfighter 2 Clc.	dt	49.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Game Mago Mogelmodul	dt	49.00
Game Mago 2	dt	89.00
Game Saver Mogelmod.	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Clubzeitschrift	dt	2.95
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES More Fun Set	dt	309.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

4 in 1 Fun Pak	dt	49.00
Aladdin	dt	59.00
Animanics	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	59.00
Brainbender	dt	39.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Casino Fun Pak	uk	49.00

Donkey Kong Land dt 59.00

Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fidgetts	dt	49.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
Jahn Madden 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dreamland 2	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings @	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucia	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 3	dt	59.00
NBA Jam	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	54.00
Page Master	dt	59.00
Pierre le Chef	dt	39.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Schlampfe (dt. Text)	dt	59.00
Solitaire Fun Pak	dt	49.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
GB + Zelda & Mario 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy transparent	dt	109.00
Game Boy grün	dt	109.00
Game Boy gelb	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy wei-	dt	109.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Akira	dt	109.00
Asterix 2 Power a.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batmann und Robin	dt	119.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlovia	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Luther Mathius	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00

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

Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Normy's Beach Babe	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates a.t.Dark Wa.	dt	79.00
Pitfall	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Primal Rage	dt	119.00
Prince of Persia	dt	59.00
Punscher	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 69.00

Road Rash 3 dt 85.00

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	109.00
Schlampfe	dt	99.00
Sequest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00

Shaq-Fu + Musik CD dt 79.00

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman Animat. S.	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00

Stargate dt 99.00

Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
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
Troy Aikman Football	dt	99.00

True Lies	dt	99.00
Urban Strike	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	109.00
Wolverine	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Raw	dt	79.00
WWF Raw ind. Video	dt	89.00
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Baltz	dt	39.00
Brutal-Paws of Fury	dt	49.00
Bugsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00

Offitants dt 29.00

Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Sensible Soccer	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Superman	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz'n'Liz	dt	49.00
Wonder Boy Monsterw.	dt	49.00
Yogi Boar	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	89.00
Mega Drive 2 o.Spiel	dt	189.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Netzteil MD 1	dt	29.00

Konsolen-Übersicht



Hersteller: Nintendo
 Preis Grundgerät: unter \$250 (DM 350,-) in USA
 Preis Spiele: ungefähr SNES-Niveau
 Release Deutschland: voraussichtlich April '96

Technische Daten:
 Hauptprozessor: 64-Bit RISC Prozessor
 vermutlich R4300i (100MHz)

Co-Prozessor: k.A.

Grafikauflösung: 1024x768
 Farbpalette: 16.7 Mio.
 Sound: PCM 64ch
 Speichermedium (Spiele): Modul
 Ladegeschwindigkeit: entfällt
 Kompatibel: nicht bekannt

Software

Action-/Grafik-Adventures: 0
 lohnenswert: 0
 Rollen-/Strategiespiele: 0
 lohnenswert: 0
 Denkspiele/Geschicklichkeit: 0
 lohnenswert: 0
 Shoot'em Up/Simulationen: 0
 lohnenswert: 0
 Jump'n Run/Jump'n Shoot: 0
 lohnenswert: 0
 Beat'em Up: 0
 lohnenswert: 0
 3D-Spiele zusammengefaßt: 0
 lohnenswert: 0
 Fußballspiele: 0
 lohnenswert: 0
 Rennspiele: 0
 lohnenswert: 0
 Box-/Tennisspiele: 0
 lohnenswert: 0
 sonstige Sportspiele: 0
 lohnenswert: 0

Bedeutendste Softwarehersteller: Nintendo, Acclaim, DMA, Williams, Virgin, Rare, Mindscape, Sierra Online, Paradigm

erhältl. Top-Titel: keine

In Planung: Killer Instinct, Cruis'n USA, Turok, Ultra Doom, Top Gun, MK3, Red Baron, Robotech Academy, Monster Dunk
unbestätigte Titel: Final Fantasy, Star Wars, Pilotwings 2, Ultra Mario Kart, Sequels zu Zelda und Super Mario World

Einschätzung: z.Zt. nicht möglich. Wird in Fachkreisen aber als Favorit gehandelt



Sega, Hitachi, JVC
 ca. DM 699,-
 ca. DM 119,-
 erhältlich (Japan seit Nov. '94)

2 x 32-Bit RISC Prozessoren SH2 (28.6 MHz)

SH1 32-Bit RISC Prozessor, 68EC000 (16-Bit CISC)

320x224, 704x480
 16.7 Mio.
 PCM 32ch
 CD-ROM
 Double Speed (minimale Wartezeiten)
 durch Umbau US/JP-Spiele möglich



AM1, AM2, AM3, Acclaim, EA, Konami, Bullfrog, Capcom, Virgin, Williams, Sega

Daytona USA Rennspiel (87%)
 Panzer Dragoon Shoot'em Up (86%)
 Virtua Fighter Remix Beat'em Up (-)

Virtua Fighter 2, Sega Rally, Virtua Racing, Virtua Cop, Rigelord Saga, Adv. Military Com., 3D-Polygon, Bug, Cool Riders, Wing Arms, Super Hang On GP, FIFA Soccer '96, Wing Commander 3, Street Fighter: The Movie, MK3, Viewpoint, Castlevania 3D, Spot Goes To Hollywood, Night Warriors, Alien Trilogie...

+ langjährige Coin-op- und Konsolenerfahrung

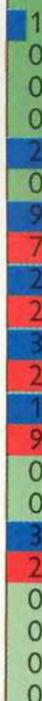


Sony
 ca. DM 599,-
 unter DM 100,-
 September '95 (Japan seit Dez. '94)

32-Bit RISC Prozessor R3000A (33MHz)

Keine

256x224, 640x480
 16.7 Mio.
 ADPCM 24ch
 CD-ROM
 Double Speed (minimale Wartezeiten)
 nicht bekannt

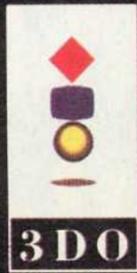


Acclaim, Namco, Psygnosis, EA, Konami, Bullfrog, Capcom, Virgin, Williams, Sony

Ridge Racer Rennspiel
 Tekken Beat'em Up
 Motor Toon GP Rennspiel

Tekken 2, Ace Driver, Ace Combat, Destruction Derby, Wipe Out, Lemmings 3D, Cyber Cycle, FIFA Soccer '96, Wing Commander 3, Street Fighter: The Movie, MK3, Viewpoint, Syndicate Wars, Road Rash, Shock Wave 2, Razor Wings, Castlevania 3D, Spot Goes To Hollywood, Darkstalkers, Alien Trilogie...

+ zur Zeit beste verfügbare Hardware



Hersteller: Panasonic, LG (Goldstar), Sanyo
 Preis Grundgerät: ca. DM 799,-
 Preis Spiele: ca. DM 110,-
 Release Deutschland: Goldstar erhältl. (USA seit Nov '94)

Technische Daten:
 Hauptprozessor: 32-Bit RISC Prozessor
 ARM (12,5 MHz)

Co-Prozessor: Grafikchip

Grafikauflösung: 320x240, 640x480
 Farbpalette: 16.7 Mio.
 Sound: PCM 16-Bit
 Speichermedium (Spiele): CD-ROM
 Ladegeschwindigkeit: Double Speed (kaum Wartezeiten)
 Kompatibel: US/UK/JP-Spiele

Software

Action-/Grafik-Adventures:	2
lohnenswert:	2
Rollen-/Strategiespiele:	1
lohnenswert:	0
Denkspiele/Geschicklichkeit:	2
lohnenswert:	2
Shoot'em Up/Simulationen:	12
lohnenswert:	6
Jump'n Run/Jump'n Shoot:	1
lohnenswert:	1
Beat'em Up:	3
lohnenswert:	2
3D-Spiele zusammengefaßt:	19
lohnenswert:	13
Fußballspiele:	1
lohnenswert:	1
Rennspiele:	5
lohnenswert:	4
Box-/Tennisspiele:	0
lohnenswert:	0
sonstige Sportspiele:	3
lohnenswert:	3

Bedeutendste Softwarehersteller: EA, Origin, 3DO Studio, Virgin, Interplay

erhältl. Top-Titel: The Need For Speed (88%)
 Super Street Fighter II Turbo (91%)
 Wing Commander 3 (89%)

In Planung: Starfighter 3000, Space Hulk, NFL '96, Foes Of Ali, Psychic Detective, Shock Wave 2, PO'ED, Lost Eden, Creature Shock, FIFA '96, Blade Force

Einschätzung: + gutes Softwareangebot, aufrüstbar auf 64-Bit Technologie
 - wenig Fremdhersteller



SNK
 DM 569,-
 ca. DM 129,-
 erhältlich (Japan seit Nov. '94)

16-Bit Prozessor
 Motorola M68000 (12,5MHz)

8-Bit Z 80A (4 MHz)

320x224
 65.536 tausend
 7 Digi/ 8 FM
 CD-ROM
 Single Speed (z.T. lange Wartezeiten)
 US/JP-Spiele

Action-/Grafik-Adventures:	0
lohnenswert:	0
Rollen-/Strategiespiele:	0
lohnenswert:	0
Denkspiele/Geschicklichkeit:	3
lohnenswert:	2
Shoot'em Up/Simulationen:	8
lohnenswert:	3
Jump'n Run/Jump'n Shoot:	4
lohnenswert:	2
Beat'em Up:	24
lohnenswert:	10
3D-Spiele zusammengefaßt:	1
lohnenswert:	0
Fußballspiele:	3
lohnenswert:	1
Rennspiele:	2
lohnenswert:	1
Box-/Tennisspiele:	0
lohnenswert:	0
sonstige Sportspiele:	7
lohnenswert:	5

Bedeutendste Softwarehersteller: SNK, Taito, Alpha Denshi, Data East, Time Warner Interactiv, Technos, Hudson Soft

erhältl. Top-Titel: Samurai Shodown 2 Beat'em Up (89%)
 Viewpoint Shoot'em Up (91%)
 Art Of Fighting 2 Beat'em Up (89%)

In Planung: Goal Goal Goal, Mr. Do, King Of Fighter '95, Aero Fighter 3, Metal Slag, Palstar, Voltage Fighter, Stakes Winner, World Tour Golf, Last Odyssey Pinball, Art Of Fighting 3

Einschätzung: + identische Coin-op-Umsetzungen
 - veraltete Technik



Atari
 DM 379,-
 ca. DM 120,-
 erhältlich (USA seit Nov. '93)

64-Bit Architektur
 (32-Bit RISC/64-Bit Object P./64-Bit Blitter/DSP 32-Bit)
 MC 68000

768x576
 16.7 Mio.
 16-Bit Sound
 Modul/ ab Aug. '95 CD-ROM
 k.A.
 US/JP-Spiele

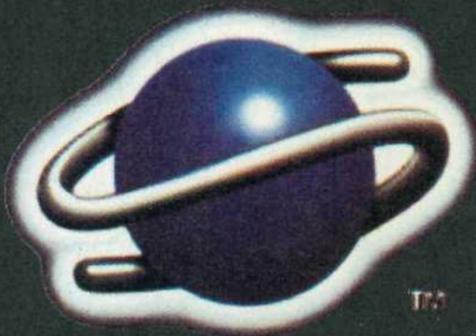
Action-/Grafik-Adventures:	0
lohnenswert:	0
Rollen-/Strategiespiele:	0
lohnenswert:	0
Denkspiele/Geschicklichkeit:	1
lohnenswert:	0
Shoot'em Up/Simulationen:	9
lohnenswert:	6
Jump'n Run/Jump'n Shoot:	3
lohnenswert:	1
Beat'em Up:	3
lohnenswert:	0
3D-Spiele zusammengefaßt:	9
lohnenswert:	5
Fußballspiele:	1
lohnenswert:	0
Rennspiele:	2
lohnenswert:	0
Box-/Tennisspiele:	0
lohnenswert:	0
sonstige Sportspiele:	1
lohnenswert:	0

Bedeutendste Softwarehersteller: Bullfrog, Llama-Soft, ATD, Williams

erhältl. Top-Titel: Tempest 2000 Shoot'em Up (88%)
 Rayman Jump'n Run (86%)
 Cybermorph Shoot'em Up (85%)

In Planung: Primal Rage, Dactyl Joust, Defender 2000, MK3, Battlemorph, Blue Lightning, Highlander, White Men Can't Jump, TRF, Burn Out

Einschätzung: + "Atari ist Kult"
 - düstere Zukunftsaussichten



SEGA

SATURN

New Kid On The Block !!!

Der Sega Saturn befindet sich nun auch in der europäischen Umlaufbahn. Unsummen gingen über die Ladentische, als die ersten Saturn-Konsolen aus Japan von deutschen Importhändlern angeboten wurden. Wer sich noch gedulden konnte, der wird nun endlich mit dem offiziellen Produkt belohnt

Sega hat es dieser Tage besonders eilig. Anfang Juli kam der Saturn auf den Markt, zwei Monate früher als angekündigt. Im Januar-Heft haben wir Euch ja schon ausführlich mit den technischen Details gequält. Nachdem seitdem schon ein paar Liter Wasser diverse japanische Flüsse mit unaussprechlichen Namen hinuntergeflossen sind, wollen wir Euch nun vorwiegend bei der Entscheidung für oder gegen den 32-Bitter helfen.

Die Konsole

Der Saturn arbeitet mit zwei 32-Bit RISC Prozessoren, die mit 28,6MHz getaktet werden. Diese sind das Herzstück der Maschine. Yu Suzuki, Chef des brillianten Programmerteams AM2, kritisierte diesen Umstand schon im Vorfeld und glaubt, daß nur wenige Programmierer in der Lage sein werden, die Fähigkeiten des Gerätes voll zu nutzen. Aushängeschild sind für uns Zocker immer Grafik- und Sound-Fähigkeiten. Die minimale Auf-

lösung bewegt sich bei 320x224 bis maximale 704x480 Bildpunkten. Wenn man das ganze mit 16,77 Millionen Farben (True Color) versieht, kann man sich den Unterschied zu den 256 gleichzeitig darstellbaren Bunttönen auf dem Mega Drive vorstellen.

Einige Co-Prozessoren sorgen noch für schnellere Bewegungsroutinen auf dem Schirm und nehmen den Autoren Programmierarbeit ab. Beispielsweise Rotationen, transparente Objekte oder Zooming sind unkompliziert benutzbare Hardware-Features. Was an Sound aus der Kiste kommt, umschreibt der Laie als ein leises Röhren des Double Speed CD-Roms. Da müßt Ihr schon einen Fernseher anschließen (Ganz flach, ganz flach!!!). Ein 32-Kanal-Soundprozessor gibt Musik und FX in CD-Qualität wieder. Bei Daytona bspw. intoniert ein scheinbar außer Kontrolle geratener Karaoke-Fuzzi ein wirklich geschmackloses Pop-Stück in leider astreinem HIFI-Klang. Das Joypad liegt auch sehr griffig in der Hand und bietet wenig Anlaß zur Kritik. Die genauen Hardware-Daten entnehmt bitte dem Technik-Kasten. Wir wenden uns lieber dem zu, was wirklich interessant ist...

Die Spiele

Tolle Hardware ohne gute Programme sind wie eine Raubkatze, die über 100 KM/H laufen kann, aber in einem Käfig ihr Dasein fristen muß. Die Chips einer Konsole alleine schmecken auch nichts und sehen nicht sonderlich dekorativ aus, man muß schon die richtige Spiele-Palette bieten können. Vorerst kommen Daytona USA, Panzer Dragoon und Virtua Fighter in die Läden, drei Titel, die absolut hochwertig sind. Der Nachschub ist außerdem gesichert, in Japan und USA stehen schon pfundweise Titel in den Regalen, die teilweise allerdings auch durchwachsen sind. Doch wo gibt es dies nicht? international Victory Goal wird die Fußball-Freaks einige Monate bei der Stange halten und die Eishockey-Simulation NHL All-Star Hockey sah auch nicht wie eine Nullnummer aus. Das Jump'n Run Bug besticht durch seine Dreidimensionalität und kann mit Comic-Grafiken begeistern. Auf der E3 wurden zudem massig Top-Titel gezeigt und angekündigt, die meisten Spiele aus Häusern wie bspw. EA, Acclaim, Capcom oder Virgin werden sowohl für PlayStation und Saturn umgesetzt. Ganz klar zukunftsweisend, obwohl für viele schon zum selbstverständlichen Feature gezählt, ist der CD-Vorteil, den ein Ultra 64 eben noch nicht bieten wird. Deswegen umreißen wir mal die Zukunftsaussichten des Saturn.

Fazit:

Sega hat tolle Arcade-Titel umgesetzt und mit der Kombination Lenkrad/Daytona ein gutes Einstiegsargument für den Saturn geschaffen. Auch alle namhaften Third Party-Firmen setzten Top-Titel für die Kon-





Spiele im Hartetest:



sole um. Technisch gesehen sagt man dem Saturn nach, da die Architektur unnotig kompliziert gemacht wurde und auch der Preis von 699.-DM ohne Software wird viele Nicht-Freaks vorerst abschrecken. Allerdings haben Double-Speed-CD-Roms nun einmal ihren Preis. PC-User werden sich in Zukunft ihr mudes Lacheln ber Videospiele sparen konnen, bspw. Wing Commander 3 als Plug & Play, sprich ohne kompliziertes Gemurkse zur optimalen Konfiguration oder minutenlange Ladezeiten gehort zum Saturn-Alltag. Zusatzlich konnen wir auf einem groen Fernseher zocken und haben eben einfach Spa. Hauptkonkurrent fr Sega ist jetzt Sony. Die PlaySta-

tion wird im September fr 599.- DM in die Laden kommen und bietet neben einer fast identischen Third Party-Produktpalette auch noch die starken Titel aus dem Hause Namco und Psygnosis. Fairerweise mu man bemerken, da es nicht wenige gibt, die die PlayStation als die starkere Konsole einstufen, vor allem was 3D-Fahigkeiten betrifft. Ob die frhe Prsenz des Saturns auf dem amerikanischen und nun auch europaischen Markt eine Verzweiflungstat oder vielmehr geschicktes Handeln war, wird die Zeit zeigen. In Japan jedenfalls bieten sich die beiden Wunderkonsole ein hartes Kopf an Kopf-Rennen und wie oben schon erwahnt, der Sieg wird ber die Software errungen.

Technische Daten:

CPU:

2* SH2 (32 Bit RISC CPU)
28,6 MHz, 25 MIPS *2
SH1 (32 Bit RISC)
20,0 MHz, 17 MIPS
68EC000 (16 Bit CISC)
11,3 MHz, 1,1 MIPS

Audio:

PCM 32ch
44,1 KHz, 16 Bit

Speicher:

16 MBit Hauptspeicher
12 MBit VRam
4 MBit Audio
4 MBit CD Block
256 KBit Backup Ram
4 MBit IPL Ram
Insgesamt 36 MBit Speicher

Auflosung:

320x224 bis 704x480
max. 16,77 Mio. Farben

CD-Laufwerk:

Intelligent Double Speed

Erweiterungspors:

11 pin, 100 Pin, 134 Pin

Software-Formate:

Spiel-CD, Cartridge, Audio CD, CD+G

Optionen:

Video CD-MPEG 2
Photo CD

Peripherie:

Back Up-Memory (4MBit)
Control Pad
Maus
Virtua Stick
6 Player Adapter
Arcade Racer
Infrarot CP
RF Unit

Das Zubehor



Backup Memory mit 4Mbit Ram, speichert zusatzliche Spielstande. Ab



Virtua Stick, mit 8 Buttons und Dauerfeuer. Ab Juli erhaltlich



6-Spieler-Adapter. Ab Mitte September im Handel

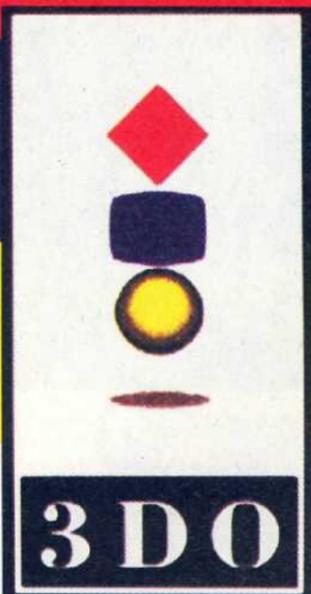


4-Knopf-Maus. Ab September erhaltlich



Kurz-Kritik:

Das Arcade Racer ist fr Rennspiele, wie bspw. Daytona, ein unentbehrliches Zubehor. Solide verarbeitet, mangelt es allerdings etwas bei der Befestigung. Die Moglichkeit, sich das Lenkrad zwischen die Beine zu klemmen, scheitert an der Verletzungsgefahr wichtiger Gliedmaen, zudem steuert Ihr dann mehr oder weniger wie in einem LKW sitzend. Besser funktioniert es, wenn Ihr das Teil auf einen Tisch o.. stellt. Doch ist auch diese Variante keine hundertprozentig funktionierende Losung, da bei hektischen Lenkmanovern der Sockel seitlich wegkippen kann. Durch den gnstigen Preis, gerade mal 130 Marker, konnen wir das Arcade Racer letztendlich aber bedenkenlos mit dem Prdikat "empfehlenswert" auszeichnen.



Goldstar 3DO

"Next Generation" oder "Schuß in den Ofen"? Die koreanische Firma Goldstar steht nicht gerade in dem Ruf, High End-Geräte zu produzieren. Was vermag ihre 3DO-Variante zu leisten?

Die Konsole

Der Hochsommer ist genau die richtige Jahreszeit, um im abgedunkelten Kämmerlein mit dem Joypad in der Hand herumzulungern, anstatt die dürftig bekleideten Mädchen ins Schwimmbad oder sonstwohin zu begleiten. Der Saturn kam ebenso wie das Goldstar 3DO im Juli auf den Markt. Die Frage, ob dies etwas damit zu tun hat, daß eine Sony PlayStation erst im September erscheint, versuche ich am Schluß kurz anzureißen. Nun erst einmal ein paar Facts.

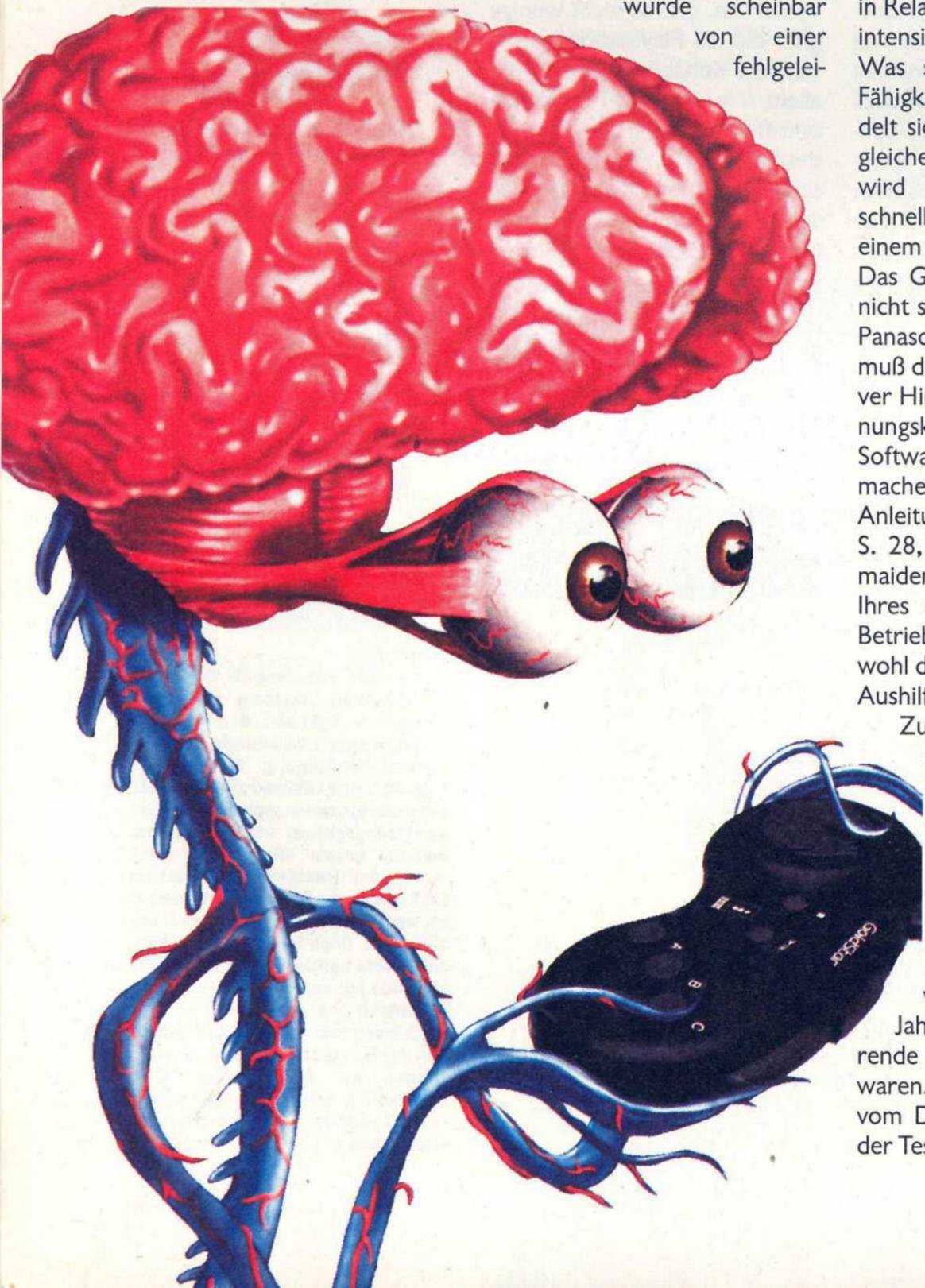
Wer in den heimischen vier Wänden einen Goldstar Fernseher hat, der nur Faxen macht und demnächst in den Acker gekickt wird, das geht mich nichts an. Die Videospiele-Konsole jedenfalls ist solide, wenn auch ohne höchste Ansprüche zu befriedigen, hergestellt. Die Hülle wurde komplett aus preisgünstigem Plastik gefertigt. Die CD-Schublade kommt auf Knopfdruck brav hervorgekrochen und wackelt etwas lid-schäftig, wenn man energisch ihre Standfestigkeit prüft. Der Freiraum für den Joystickport wurde scheinbar von einer fehlgelei-

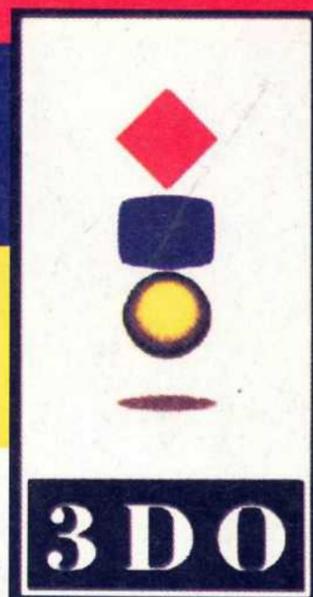
teten Flex ausgefräst, denn der Anschluß hat zu allen Seiten genug Spiel, daß man ein bis zwei Streifen Kaugummi dazwischen klemmen könnte (unbenutzt). Die Abdeckung zum Expansion-Port ließ sich selbst für Grobmotoriker wie mich mit einem Handgriff öffnen und auch wieder schließen. Zum Vergleich, bei Mega Drive oder Mega CD II kostet sowas durchschnittlich drei Fingernägel und eine Fingerkuppe. Das Joypad liegt ergonomisch einwandfrei in der Hand und wird, wenn ich die Lebensdauer anderer und vergleichbarer Pads heranziehe und das ganze mit Pi und einem handelsüblichen Fensterkreuz in Relation bringe, ca. 1-2 Jahre intensives Zocken überleben. Was soll man viel über die Fähigkeiten quatschen, es handelt sich wirklich um exakt die gleiche Technik, d.h. jedes Spiel wird genauso farbenfroh, schnell etc. laufen, wie auf einem Pal-Panasonic-Gerät. Das Goldstar 3DO sieht zwar nicht so futuristisch aus wie die Panasonic-Version, der Spieler muß deswegen aber in qualitativer Hinsicht weder beim Bedienungskomfort noch bei der Software-Darstellung Abstriche machen. Höchstens bei der Anleitung, hier ein Auszug von S. 28, unterster Absatz: "Vormaiden Sie jegliches Anremcein Ihres Gerätes warnerend des Betriebs..." Das Werk muß wohl das Produkt einer Gruppe Aushilfslegasteneriker sein, die im Zuge einer koreanischen Arbeitsbeschaffungsmaßnahme mit Buchstabenklötzchen und deutschen Wörterbüchern ausgerüstet wurden. Was die allgemeine Lebensdauer des Gerätes betrifft, so wird man erst in einigen Jahren wissen, ob gravierende Unterschiede vorhanden waren. Als wir beide Geräte vom Dach warfen, war keines der Testmuster noch mehr wert

als ein Pfund stinkender Kabeljau, das auf dem Fischmarkt eines südfranzösischen Fischerdorfes drei Tage bei sengender Sonne und einem leichten Nordost-Wind auf dem glühenden Asphalt lagen.

Die Software

Also, was macht die Software? Seit der letzten Ausgabe testen wir ja anlässlich der Markteinführung des Goldstar-Gerätes einige Titel aus dem 3DO-Programm nach. Im Bereich der Sportspiele sticht ganz klar Fifa Soccer heraus, daß mit dem Goldstar-Pad hervorragend gespielt werden kann. Ich glaube, daß erst Fifa '96 diesem Titel die Fußball-Vormachtstellung auf dem 3DO streitig machen wird. Road Rash und Need for Speed sind zwei brillante Rennfahr-Simulationen, die den Erwerb des Gerätes ebenfalls mehr als nur rechtfertigen. Für Prügelspiel-Fans gibt's die bis dato beste Street Fighter-Version Super Street Fighter 2 Turbo. Wer mehr Wert auf Strategie-Spiele legt, wird an Theme Park seine helle Freude haben. Die Umsetzung kommt der komplexen PC-Version sehr nahe. Jump'n Run-Freunde sei als Einstieg Gex ans Herz gelegt. Die Abenteuer des lustigen Geckos sind grafisch und spieltechnisch hochklassig in Szene gesetzt worden. Science Fiction-Freaks brauchen ab jetzt keinen Pentium mit 16 MB Ram mehr, um Wing Commander 3 zocken zu können. Die 3DO-Version besticht durch minimale Ladezeiten und fast 100% flüssiger Grafik-Darstellung mit einer Auflösung, die mit der SVGA-Grafik des Originals vergleichbar ist. Weniger aufwendig produziert, dafür von unserem Chef-Kilrathi-Jäger Holger als ein "Einsame Insel"-Spiel ausgezeichnet, ist Super Wing Commander. Weitere Top-Titel wären die Basketball-Simulation Slam'n' Jam, die angekün-





Spiele im Hörtetest:



digten ID-Splattershooter Doom 1+2, die allerdings für andere Systeme schon auf dem Index stehen, Adventureknaller Alone in the Dark 1+2 oder das vielversprechend aussehende Boxspiel Foes of Ali. Auch was in den nächsten Monaten auf den Markt kommt, wird niemanden veranlassen zu sagen, daß keine echte Software-Bibliothek vorhanden wäre.

Das Fazit

3DO, ein Gerät mit großer Zukunft? Im Jahre 1994 räumte die 3DO-Company fast jeden Hardware-Preis ab, der zu gewinnen war. Logisch, neben den stark kritisierten Konsolen Jaguar und 32X gab es ja noch

keine Next Generation.

Dieses und vor allem nächstes Jahr wird sich das Schicksal der von Trip Hawkins 1990 ins Leben gerufenen Firma entscheiden. Mit dem Saturn, der PlayStation und dem Ultra 64 stehen drei gewaltige Gegner am Start. Deutschland wird als der wichtigste europäische Markt bezeichnet, trotzdem war man hier lange Zeit sehr zurückhaltend. Jetzt droht der fast parallel veröffentlichte Saturn dem 3DO mit seinem bekannteren Namen das Wasser frühzeitig abzdrehen. Sonys PlayStation wird immer öfter als die am weitesten entwickelte Konsole bezeichnet. Es ist an Goldstar und Sega, inner-

halb der nächsten zwei bis drei Monate Marktanteile zu sichern. Mit dem M2-Aufsatz, der in diesem Heft vorgestellt wird, kann noch einmal Bewegung ins System kommen, jedoch wer kauft sich für ca. 749,- DM ein Gerät, nur um dann in einem halben Jahr einen sicherlich auch nicht billigen Aufsatz dazu kaufen zu dürfen? Ich will keine Prognose wagen, das 3DO besitzt für mich einen gewissen Charme, eine Empfindung, die vielleicht nicht jedermann haben wird. Echte Profizocker werden sich das Teil wahrscheinlich zulegen, die breite Masse hingegen läßt sich gerne allein schon von großen Namen wie Sega, Nintendo und Sony überzeugen. (Götz)

Das Zubehör

Der M2-Aufsatz soll das 3DO tunen wie ein Porsche-Motor einen Trabi. Das Gerät wird separat abwärtskompatibel zur normalen 3DO-Software sein und soll schon Ende des Jahres auf den Markt kommen. Lest dazu auch unser Special.



Das X-0-Tron VR ist eine äußerst exklusive Geschichte. Satte 22.000\$ müßt Ihr hinblättern, um alle Bewegungen am eigenen Körper erleben zu können.

Technische Daten:

CPU

32 Bit RISC CPU
(ARM60 mit 12,5 Mhz)

Speicher

3 MB Hauptspeicher
(1 MB VRam, 2 MB DRam)
32 KB Parameterspeicher SRam
(Akku)
1 MB Rom

Video Ausgang

NTSC (RS 170A)
Composite Video-RF mit S-Video-Ausgang (24 Bit/Pix)

Audio Ausgang

Stereo 16 Bit, 44,1 KHz

Optionen zur Erweiterung

Control Pad (4 Pads Anschluß)
3D-Brille

Keyboards

Expansion Port
Bis zu 15 Anschlüsse wie
Modem oder CD-Rom
Full Motion Video
Expansion Port

Anschlüsse

RF Out (Video & Audio, RCA)
Kanal 3 oder 4
Composite Video (RCA)
S-VHS (4 Pin Mini-DIN)
Stereo Audio (2*RCA)
Control Port (DSUB 9 Pin)
Expansion Port (30 Pin)
FMV Port (68 Pin)

Abmessungen

(L*B*H) 300*271*82 mm
Gewicht 3,3 Kg
(Muster von: LG Electronics)

M2

M2 ist das Synonym für eine Technologie, die im Videospiebereich einzigartig und bahnbrechend sein soll. Die reinrassige 64Bit-Konsole soll noch 1995 in den Läden stehen. Mit einem PowerPC 602 Chip ausgerüstet und von zehn Co-Prozessoren unterstützt, sowie 6MB internem Speicher, integriertem MPEG 1 uvm. soll die Maschine ca. zehnmal so schnell sein wie eine PlayStation. Und die ist schon verdammt schnell. Im Hintergrund stehen Hardware-Entwickler wie Matsushita, Goldstar, Sanyo, Apple, IBM, Motorola und Philips. Was kann also ein M2? Das M2 stellt ein eigenständiges System dar, daß sowohl als Aufsatz für das 3DO, als auch als Konsole zu haben sein wird. Das Zauberwort heißt "Abwärtskompatibilität". Alte 3DO-Spiele laufen in der gleichen Qualität, neue Titel sollen sogar automatisch grafisch aufgewertet werden. Die meisten Grafik-Routinen wurden ohne komplizierten Programmieraufwand für die Autoren in die Hardware integriert. Mit Lightning und Gouraud Sha-

ding werden bspw. Lichteffekte integriert, Reflexionen auf der Windschutzscheibe eines Autos bspw. spiegeln eben genau die vorhandenen Szenarios wieder. Filtering streicht die Ecken der Pixel glatt, damit Objekte feiner gezeichnet wirken. Zusammen mit Mip Mapping, das dafür sorgt, daß Objekte, die rangezoomt werden, immer detailliert wirken, gehören Pixelhaufen bei 3D-Spielen der Vergangenheit an. Steht man direkt vor einem Objekt, wirkt es immer weich gezeichnet. Z-Buffering bewirkt, daß nur die Details im Spiel gerendert werden, die auch wirklich zu sehen sind. Steht ein Spieler bspw. vor einem Gebäude, werden nur die Abschnitte dargestellt, die



Bisher waren diese Bilder erst auf einem Demonstrations-Video zu sehen

3DO mischt die Karten neu. Das 3DO als solches hat es schwer, mit einem Saturn oder gar der PlayStation und dem Ultra 64 mitzuhalten. Das wissen wir und das hat auch die 3DO-Company vor einiger Zeit erkannt. Also ließ man sich auf das Wagnis ein, jetzt schon die nächste 3DO-Generation vorzustellen. Immerhin hat man mit Sprüchen wie "20th Century Boy, 21th Century Toy" einen guten Ruf zu verlieren. Im Juni wurde deshalb die Fachpress in die englische Hauptstadt geladen, um auf den neuesten M2-Stand gebracht zu werden

nicht von ihm verdeckt sind. Diese Technologie war bisher eigentlich nur in Workstations oder hochentwickelten Coin-ops zu finden. Neben einigen anderen Routinen soll noch eine MPEG 1-Video Dekompression integriert sein, die Filme in VHS-Qualität wiedergibt. Da das ganze von der Hardware unterstützt wird, werden die Daten wie alle anderen Informationen auch verarbeitet. Im Praxisfall heißt das, daß man ohne Probleme Filmsequenzen als Texturen auf bewegte Körper setzen kann. Wenn die Demos, die in Los Angeles und England zu sehen waren, wirklich dem entsprechen, was machbar ist, können, wenn man markttechnische

Gesichtspunkte außen vor liebe, alle anderen Konsolenanbieter einpacken. Mark Cerny, President Of Technology At Universal Studios sagte über die Technologie: "Die Grenzen des Machbaren werden unser Vostellungsvermögen sein..." (Götz)

Technische Daten

CPU

Costum Power PC 602 RISC Chip
10 Co-Prozessoren
Max. 132 MFLOPS (Million Floating Point Operations/sec)

Speicher

48MBits (6MB) SDRam, Rom

Grafik

Auflösung: 640 x 480 (16 Bit)
320 x 200 (24 Bit)

MPEG 1 als Videostandard integriert
JPEG Dekompression bei MPEG 1

Sound

66 MHz DSP
(Digitaler Sound Prozessor)
32 Kanäle
MPEG Audio Dekompression 44, 1KHz Sound (CD-Qualität)

Extras

Voll kompatibel zu allen 3DO-Titeln
Memory Card (extern)



Stephans Kommentar: Das kann nicht die Spielgrafik sein, das kann sie nicht sein...



Götz Kommentar: Ich brauch es, ich will es, ich brauch es, ich will es, ich brauch...



Ihr seid die Nummer Eins im Kampfflugzeug. Doch es geht Euch nicht um Ruhm oder Ehre, sondern vorwiegend um Kohle. Die braucht Ihr auch, damit Ihr Euch immer die neuesten Düsenjäger in die Garage stellen könnt. Nachdem Ihr das atemberaubende Intro gegessen habt, wird Euch eine Einstiegsmission vor der Küste eines unbekanntes Landes angeboten. Mit einer F-4 startet Ihr und trifft sofort auf eine Formation großer Transportmaschinen, die von einigen schwächeren Begleitjägern eskortiert wird. Ihr seid mit ausreichend Lenkraketen sowie einer Art Lasergewehr ausgerüstet und habt kein Problem, die Staffel vom Himmel zu wischen. Mit den beiden oberen Tasten kontrolliert Ihr den Schub, während das Steuerkreuz wie ein Lenkknüppel benutzt wird. In der nächsten Mission müßt Ihr verhindern, daß einige Militärtransporter ihre Homebase erreichen. Jedoch machen Euch die etwas schnelleren Düsenjäger, die den Konvoi beschützen, zur Ablenkung ordentlich Ärger. In den späteren Missionen nehmt Ihr auch einen Flügelmann mit, der Euch Deckung gibt. Sehr eindrucksvoll ist bspw. der Nachtangriff auf Gebäude in einer Großstadt. Wenn Ihr auf größere Wolkenkratzerformationen oder eine riesige Hängebrücke zufliegt, ruckelt überhaupt nichts bei der

ACE COMBAT

TM

Jap. Version erhältlich/ PlayStation
Namco/ 1-2 Spieler

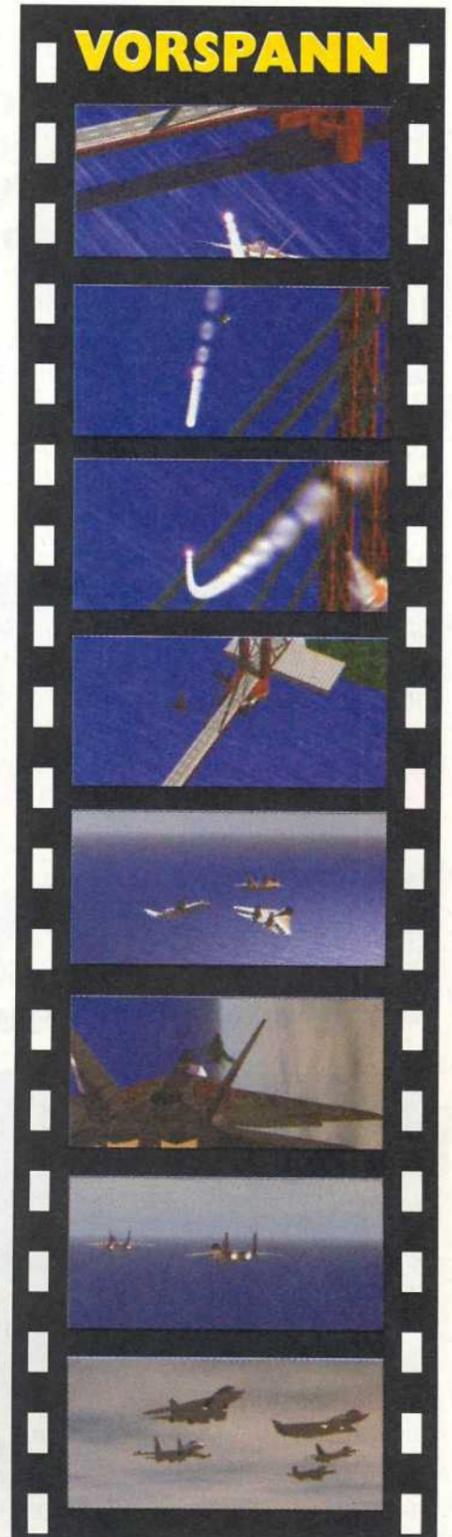
Vergeßt Tom Cruise und sein Top Gun! Diese Kampfflugsimulation läßt Hollywood alt aussehen

butterweichen 3D-Darstellung. Nach den ersten Levels möchte man die Landschaftsgrafik vielleicht als weniger spektakulär abtun, doch von Mission zu Mission steigert Ace Combat sich zu einem atemberaubenden

Genuß fürs Auge. Der Zwei-Spieler-Modus mit dem senkrecht in der Mitte geteilten Bildschirm geriet jedoch wegen des kleinen Ausschnittes nur zu einem netten Gag. (Götz)
Muster von: O.I.T./ Dynatex



Die Raffinerie braucht dringend einen neuen Anstrich



"Die Hard" am Wolkenkratzer



16 Kampfmaschinen mit unterschiedlichen technischen Daten stehen zur Wahl



Ein atemberaubender Anblick, der Anflug auf die Großstadt bei Nacht

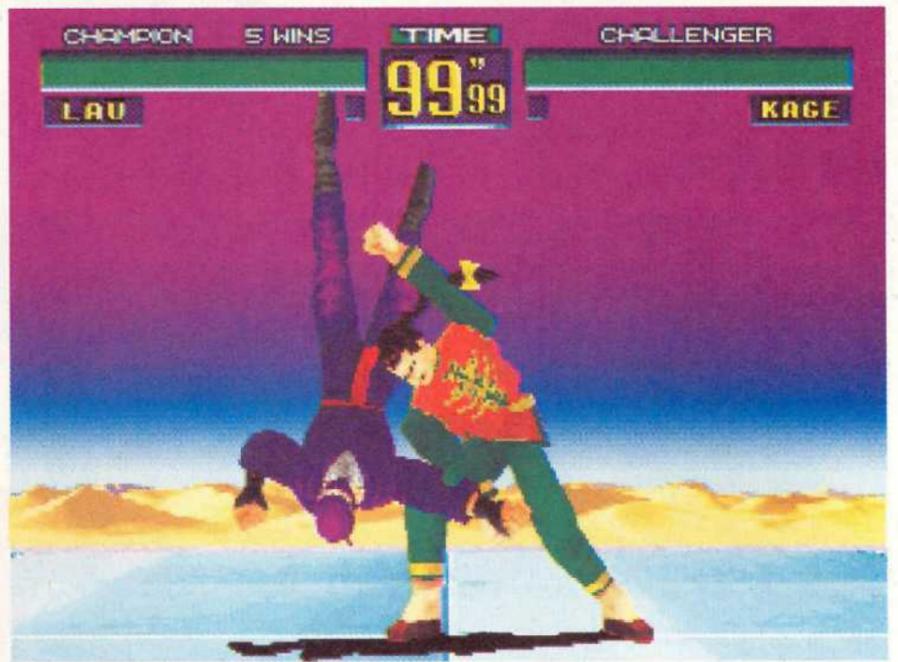
Virtua Fighter™ Remix

Erscheint '95/Saturn/Sega/1-2 Spieler

Wie verdene ich mir eine goldene Nase? Ich bringe ein und dasselbe Spiel einmal ohne und einmal mit Textures raus und kassiere zweimal ab.

Um allen Saturn-Besitzern die Zeit zwischen den beiden Virtua Fighter-Teilen spielerisch etwas zu verkürzen, hat man jetzt in Japan eine Hybrid-Version unter dem Namen Virtua Fighter Remix herausge-

bracht. Hybrid deshalb, weil sich sowohl wesentliche Elemente des Ur-Virtua Fighters darin befinden, wie z.B. die acht altbekannten Fighter und die Hintergrundgrafiken, auf der anderen Seite aber die Optik



Lau sieht mit Textures gleich viel besser aus

komplett überarbeitet wurde und jetzt stark an den zweiten Teil erinnert. Sämtliche Kämpfer wurden von Kopf bis Fuß mit Textures auf Geprügel eingestellt und wirken dadurch gleich wesentlich lebensnaher, als das noch bei der Ur-Saturn-Version der Fall war. Sämtliche Moves des "Vorgängers" sind natürlich vollständig integriert worden, genauso wie Vor- und Abspann. Der Charakter-Select-Screen

wurde auf Comic getrimmt und erinnert damit ebenfalls stark an die Automatenversion von Virtua Fighter 2. An der Spielmechanik hat AM2 (natürlich) nicht gedreht: Ein Sieg ist nach wie vor entweder durch KO oder durch Ring Out, also das erzwungene Verlassen des markierten Spielfeldes seitens des Gegners, möglich. Jeder der neun Fighter hat eine Vielzahl von Schlag-, Tritt- und Wurf-



Die Wurftechniken sind nahe beim Gegner auszuführen



Akiras Beinsteller kostet den Gegner viel Energie



Jacky geht nicht gerade zimperlich mit seiner Schwester um





Bei der Replay-Funktion gibt es viele verschiedene Winkel, aus



Die Szene, die zum Verlust der letzten Energie geführt hat, wird vom Programm wiederholt

techniken auf dem Kasten, die z.T. auch zu ganzen Schlagserien zusammengefügt werden können. Auf den ersten Blick wirkt Virtua Fighter Remix durch die Textures so genial, daß man den Eindruck hat, AM2 hätte eine höhere Auflösung als beim ersten Saturn-Teil verwendet. Auch wenn die Textures nicht bei allen Fightern

ganz hundertprozentig aussehen (Sarah und Wolf wirken etwas unförmig), macht die neue Optik doch erheblich mehr Spaß und schließlich gibt es ja auch Charaktere, die eine deutliche Aufwertung durch die verbesserte Technik erfahren haben (Pai und Lau sehen schlichtweg atemberaubend aus). Daß man nun sogar den

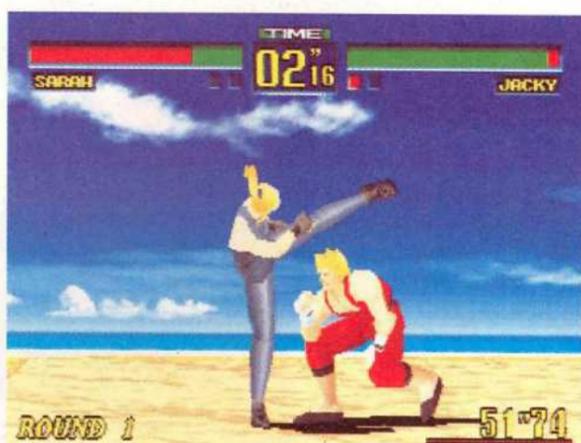
Boden mit Textures überzogen hat, trägt zum positiven Gesamteindruck bei. Fazit: Wer sich noch etwas in Geduld üben kann, sollte mit Sicherheit auf diesen deutlich stärkeren Remix (es wurden auch die Grafikfehler komplett ausgeremert) warten. (Philipp)



Lau wird in der Magengegend ganz flau



Wolf spielt Hammerwerfen



Wo Sarah hintritt, wächst kein Gras mehr



Pais Roundhouse läßt die Gegner in der Luft rotieren

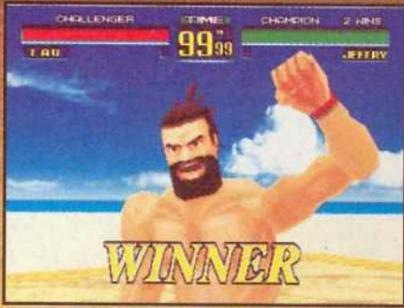
You win!



Pal



Akira



Jeffery



Sarah



Kage



Lau



Wolf



Jacky

SHINOBI

Erscheint Ende '95/Saturn/Sega/1 Spieler

Seit der ersten Ankündigung für den Saturn warten wir gespannt auf die Umsetzung. In Japan steht Shinobi nun in den Läden

Wie schon in den vorangegangenen Teilen muß Joe Muzaki auch diesmal seine Freundin aus den Klauen eines üblen Finsterlings befreien. Zur Einstimmung auf die Story seht Ihr zuerst ein Digi-Intro, daß die Entführung der holden Maid zeigt. Auch zwischen den einzelnen Levels gibt es Zwischenspanne zu bewundern die die Story weiterspinnen. Sobald Ihr das Spiel gestartet habt, fühlt Ihr Euch ins Jahr 1889 zurückversetzt, denn der erste Level und auch spätere Abschnitte erinnern stark an Revenge of Shinobi. Natürlich wurde alles mit einer verbesserten Grafik und Musik versehen und die Sprites sind wurden digitalisiert. Neben dem Katana und den Shurikens, die wieder nur begrenzt zur Verfügung stehen, könnt Ihr zu Eurer Verteidigung auch drei Magie-Specials einsammeln, die kurze Zeit aktiv bleiben. Sie verleihen Joe

z.B. bessere Sprungkraft oder ein riesiger Samurai-Geist steht Euch mit ungeheurer Schlagkraft zur Seite. Das Katana ist und bleibt aber Eure wichtigste Waffe. Mit dem scharfgeschliffenen Schwert könnt Ihr Euch decken oder auch anfliegende Wurfsterne zum Absender zurückschicken. Außerdem gibt es noch Plasmabälle aufzulesen, die entweder Eure Energie auffrischen oder den



Im Labor kämpft der Ninja gegen Drachen aus dem Versuchsprogramm

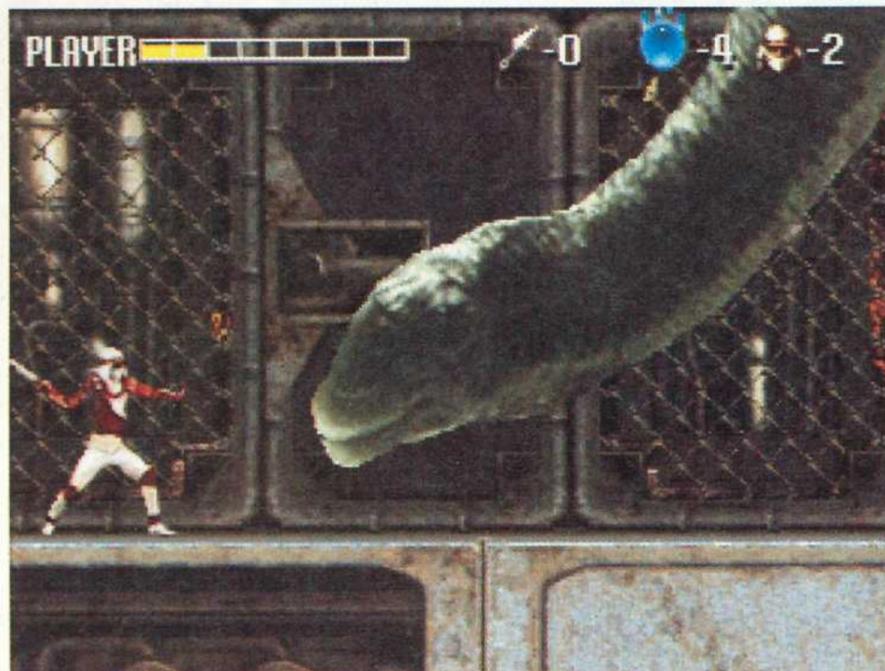
Kämpfer, nachdem Ihr zehn Stück eingesammelt habt, ein Extraleben spendieren. Natürlich beherrscht Joe auch wieder

den Doppelsprung, der Euch in höhere Regionen gelangen läßt und auch mit einem wahren Shuriken-Regen verbunden werden kann. Insgesamt muß Muzaki neun Levels absolvieren, an deren Ende sich immer ein Endgegner befindet, der Euch mit den unterschiedlichsten Angriffstaktiken oder sogar Magie ans Leder will. (Muster von OIT/ Dynatex)



Bild links: Der Obermotz der ersten Stage ähnelt einer fliegenden Faschingsmaske

In unappetitlicher Umgebung tretet Ihr dem Endgegner der dritten Stage gegenüber



Gegnerische Dinos sind seit dem ersten MD-Teil in jedem Shinobi-Teil Pflicht



Die Köpfe der Statuen schießen mit Laserstrahlen auf Euer Heldensprite

Wipeout

Erscheint September/ PlayStation/
Psygnosis/ 1-2 Spieler

Verrückt nach Nervenkitzel, adrenalin-süchtig bis zur Erschöpfung, kampfbereit bis zum bitteren Ende? Gut, dann bist Du für Wipeout genau der Richtige

Denn die Zukunft des Sports hat keinen Platz mehr für Softies. Gekämpft wird in hypermodernen, knapp über der Oberfläche schwebenden Raumgleitern, die überzeugende Argumente in Form von raucherzeugenden Geschützen, Minen oder wärmesuchende Raketen an Bord haben. Es gilt unter Einsatz aller verfügbaren Mittel als Erster durchs Ziel zu kommen. Die sieben unterschiedlichen Strecken beinhalten eindrucksvolle Berg- und Talfahrten, bleifußträgige Geraden, waghalsige Sprungschancen und haarige Kurven. Aus acht Renngleitern, die sich

in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Wendigkeit und Bewaffnung voneinander unterscheiden, kann gewählt werden. Eine Vielzahl von Spielmodi, wie Meisterschaft-, Kopf an Kopf- und Zeit-Rennen laden zu spannenden Wettkämpfen, allein oder zu zweit (mittels Link-Kabel), ein. Eine Speicherfunktion hält Eure Rekorde für die Ewigkeit fest. Die Boliden lassen sich sowohl mit dem herkömmlichen Joypad, als auch mit dem Namco-Pad steuern. Der Schwierigkeitsgrad soll sich automatisch der Spielerstärke anpassen. Eigens für den MGM-Movie Hackers, der im Winter



in die deutschen Kinos kommt, wurde eine aufwendige, auf Wipeout basierende Animations-Sequenz produziert. In nur zweieinhalb Wochen wurde das aufwendige Intro rund um den Film über den weltweit ersten Computerhacker-Krieg produziert. Während der letzten fünf Tage verrichteten 13 leistungsstarke Grafikcomputer im 24 Stunden-Takt ihren Dienst. Für die Musikuntermalung wurden Techno-Größen wie bspw. Orbiter verpflichtet. Auch an eine Zweitvermarktung im Musiksektor wurde gedacht. Der Wipeout-Soundtrack soll zeitgleich mit dem Spiel im Sep-

F-Zero im '95er Gewand: Textures, Gouraud Shading und Musik in CD-Qualität

tember erscheinen. Bis dahin solltet Ihr schon mal mit dem Sparen anfangen. Denn Wipeout kann nicht nur durch makellose Grafik glänzen, auch das Gefühl der absoluten Kontrolle über den Gleiter zeugt von ordentlicher Programmierarbeit - da überrascht es nicht, daß Psygnosis eines der ersten, mit Entwicklungsstationen ausgestatteten Software-Häuser war. Der ausführliche Test in einer der nächsten Mega Fun-Ausgaben wird Euch über den Ausgang des Test-Rennens Aufschluß geben. (Uwe)

Test 'N Take

Videospiele

Super Nintendo	Mega Drive	dt
Hagane	Judge Dredd	119,95
Illusion of Time	Mega Turrican	59,95
Int. Superstar Soccer	NHL '95	69,95
Judge Dredd	Phantasy Star IV	169,95
Jungle Strike	Road Rash 3	109,95
Looney Tunes BBall	Soleil	124,95
Ogre Battle	Syndicate	109,95
WWF Raw	Theme Park	59,95

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

030-621 30 18

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

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

PLAYGROUND
Games & mehr

TEL. 05221 81823

SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION	3DO
Astal 129,90	Arc the Lad 149,90	Hell 109,90
Daytona USA 129,90	Baseball 95 149,90	Poëd 109,90
Digital Pinball 129,90	Darkstalkers i.V.	Slam'n' Jam 109,90
Gran Chaser 129,90	Hyper F Soccer i.V.	Space Hulk 109,90
Panzer Dragoon 129,90	Jumping Flash 149,90	Syndicate 109,90
Parodius 129,90	Magic Beast W 149,90	Theme Park 109,90
P.B. Golf 129,90	Metal Jacket i.V.	Wing Comm. 3 109,90
Pretty Fighter X 129,90	Night Striker 149,90	
Riglord Saga i.V.	Starblade 149,90	Täglich Neuheiten für alle Konsolen !!!
Shi Shinobi-Den 129,90	Tekken 149,90	
Umbau jap/us 79,90	Action Replay 89,90	

Weitere Artikel auf Anfrage.
Sony Playstation und Sega Saturn PAL - Vorbestellung ab jetzt !!!

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
*(solange Vorrat reicht). Nachname 9,90 / ab 200 DM Versand frei!

SEGA Inhabert Carmen Maritz SEGA NEO GEO CD
WORLD OF GAMES SONY®
Computerspiele Videospiele PlayStation

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD ROM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 3 DO Panasonic GAME GEAR
SEGA SATURN Laufen Neuheiten!

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE
Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25

DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211 / 164 94 09

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY

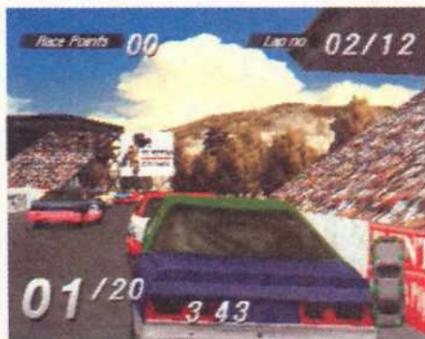
Destruction derby

Erscheint September/PlayStation
Psygnosis/1-8 Spieler (Link-Option)

Ich halte mich normalerweise zurück, gerade in einem Preview ein Spiel über den grünen Klee zu loben, doch hier soll sich der Fall anders verhalten Warum? Lest selbst...

Von den ersten Demos zu dem Spiel war ich ja schon angetan, doch glaubt es mir, die weitgehend fertige Version treibt jedem Zocker vor Begeisterung die Tränen in die Augen. Wunderbare Texturen auf den Kutschen, liebevoll gestaltete Rennstrecken, von denen es über dreißig verschiedenen geben soll und flüssig animiert bis zum Abwinken. Ihr könnt gegen neunzehn Konkurrenten an den Start gehen und schrubben, bis die Kiste röchelnd am Rand liegt. Dabei erfährt der Sportwagen verschieden Phasen der Demolierung. Beispielsweise spinnt die Lenkung, wenn Ihr zu oft von

der Seite gekickt wurdet. Oder der Motor stottert, weiße Wölkchen steigen auf der Motorhaube aus, da heißt es rückwärts fahren, damit Ihr nicht den Todesstoß erhaltet. Ihr könnt ein vollständiges Rennen als Wiederholung auf Memory Card abspeichern und bspw. bei Freunden protzen. Die Replays werden aus jeder erdenklichen Kameraperspektive dargestellt. Drei Mathematiker haben sich mit Engelsgeduld an die Arbeit gemacht, und jede Kollision physikalisch exakt berechnet. Natürlich steht es Euch frei, normale Rennen auf Zeit zu fahren. Man hat mir auch glaubhaft versichert, daß man nach besonders gelungenen Fahrleistungen irgendwann einen Ferrari zerdeppern darf. Außerdem sollen Lemmings die Straße kreuzen. Punkte erhaltet Ihr, wenn Ihr einen Gegner so anstoßt, daß er eine Drehung um mindestens 90, maximal 360 Grad vollführt. Das schärfste Feature war für mich der Destruction-Modus. Auf einem riesigen runden Platz fahren die Autos wild durcheinander und



Aus der Ego-Perspektive wirkt die Rasererei noch realistischer und spektakulärer



Die weißen Rauchfontänen sind kein gutes Zeichen. Noch ein Crash und Tschüss

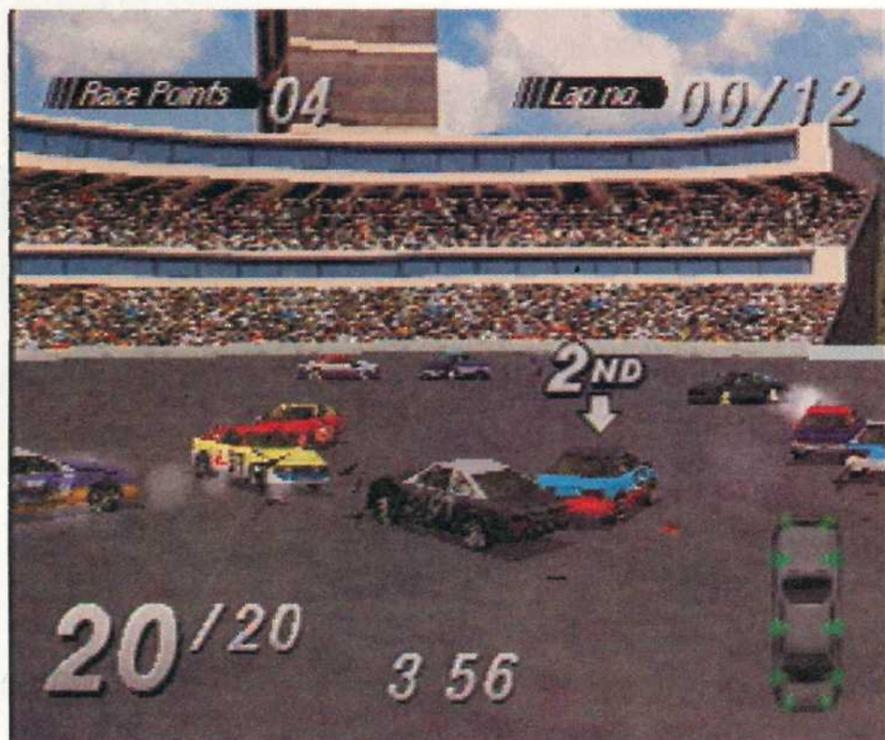


versuchen, möglichst lange zu überleben. Die Steigerung: Die Gegner gehen im ultimativen Höllenmatch nur auf Euch los, gezählt wird die Zeit, die Ihr überlebt. (Götz)

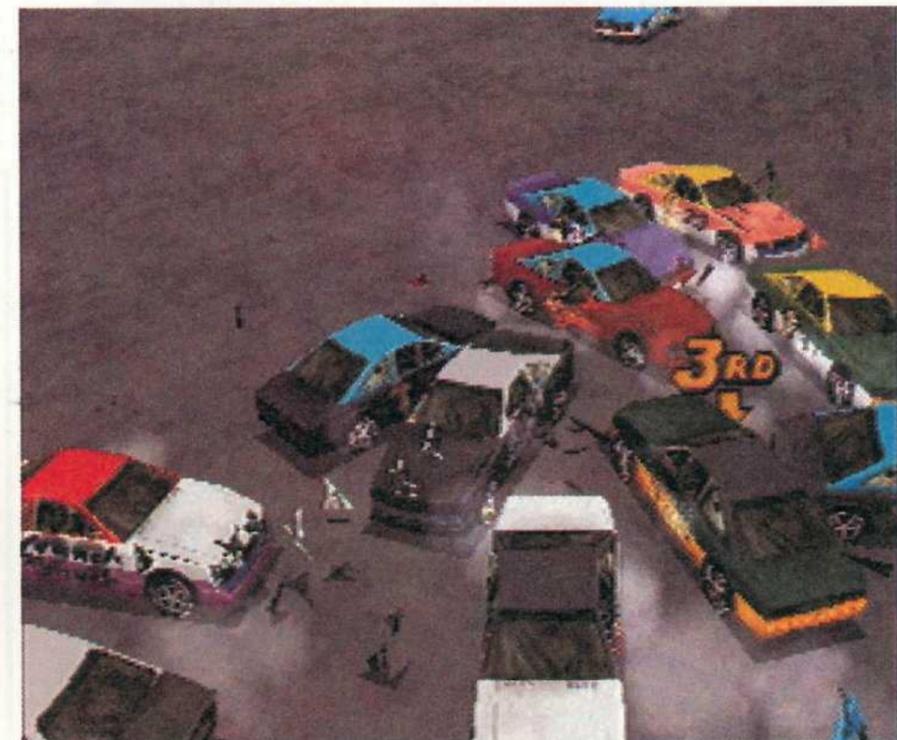
Muster von: Psygnosis



Am Schluß seid Ihr allein auf weiter Flur und zieht gemächlich Eure Runden



Im echten Destruction Derby geht's nur um die Lust am Demolieren



Im Todesmatch rasen alle Fahrer ausschließlich Euch hinterher

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 erhalten nur Spiele, die mindestens 85 % Fun bekommen haben.



Leser-Steckbrief:

Name: Thomas Webler
Wohnort: Hachenburg
Geboren: 04.11.77
Hobbies: Filme drehen, zocken
Lieblingsspiele: Final Fantasy II + III, Super Turrigan, Secret Of Mana

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 in Preispaß nicht entgehen lassen, aber ab für Leser gleich mit der Cygnus-Truppe gegen King King vorgeht. Nachdem Lord Heid sein zehntes Leben erhalten hat, steigt er wieder in die Kriegsrunde ein. Auf dem vergessenen Erbeschloß bewirkt Lord Heide rasend schnelle die Spielzüge und weiß vorzusehen, die gegnerische Armee durch strategisch kluge Züge möglichst ohne eigene Verluste zu vernichten. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Attribute, die sich durch Erfahrungspunkte bei Kämpfen stetig verbessern. So lernen Spieler, wie Zauberer sehr effektive Zaubertricks, mit denen sie sogar mehrere Gegnerinnen gleichzeitig angreifen können. Interessanterweise ver-

... (rest of the article text) ...

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 aller Tester, sowie die wichtigsten Informationen über das Spiel.

Bei der **Grafik-Wertung** kommt es im Wesentlichen auf Farbenpracht, Animation, Scrolling und Abwechslungsreichtum der Grafik an.

Beim **Sound/FX** werden Qualität und Originalität von Musik und Effekten beurteilt. Zudem wird streng darauf geachtet, inwieweit der Sound der Atmosphäre förderlich ist.

Ausschlaggebend für den Kauf ist jedoch die **Fun-Wertung**. Neben Grafik und Sound bestimmen bspw. Dauermotivation, Schwierigkeitsgrad, Umfang, Spieldesign, Levelstruktur, Hardware-Nutzung und Genre-abhängige Aspekte in ihrer Gesamtheit die Spielspaß-Wertung.

Geschmacksache

	Ace Combat PS	Daytona SAT	Shinobi SAT	Wayne Gretzky MD	Earthbound SN	Pete Sampras '96
Leser	sehr gut ●●●●●	sehr gut ●●●●●	gut ●●●●●	schlecht ●	gut ●●●●	mittel ●●
	super ●●●●●	sehr gut ●●●●●	gut ●●●●●	mittel ●●	- ■	mittel ●●
	sehr gut ●●●●●	sehr gut ●●●●●	gut ●●●●●	- ■	- ■	mittel ●●
	sehr gut ●●●●●	sehr gut ●●●●●	mittel ●●	gut ●●●●	- ■	mittel ●●

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 Leveldesign 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.

Nintendo Shoot'em Up 91%

Starwing

Super Nintendo

(Sonderheft 01/94 S. 66)

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



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.

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.

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 gehnichtsicheren, 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.

Nintendo/Rareware Jump'n Run 92%

Donkey Kong Country

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

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



Kirby's Dreamland 2

Der kleine Verwandlungskünstler tritt erneut gegen allerlei zwielichtiger Gestalten an

SUPER GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Held dieses Jump'n Runs ist Kirby, der bereits einige NES- und Game Boy-Abenteuer in petto hat. Sein jetziger Widersacher Dark Matter tyrannisiert die Regenbogeninseln, und anscheinend kann nur Kirby diesem Wirken Einhalt gebieten. Seine besonderen

Eigenschaften hat unser Held glücklicherweise beibehalten. Die herausragendste ist das Ein-saugen der Gegnersprites, die Kirby anschließend ausspucken und als Waffe gebrauchen kann, oder aber einfach herunterschluckt. Verspeist Kirby bestimmte Gegner, übernimmt er deren Angriffsart, und vermag sie auch wirkungsvoll gegen die Feinde einzusetzen. Eine Neuerung stellen hingegen



Markus: Zwar erreicht Kirby in seinen zahlreichen Abenteuern nicht die Qualität eines Mario Jump'n Runs, zeigt jedoch stets die Sonnen-seiten des Genres. Die einfache Steuerung lädt zum Spielen förmlich ein, und ermöglicht zusammen mit dem niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad einen fairen Spielablauf. Auch die Möglichkeit, mit den drei Helfern noch zusätz-

lich die Angriffsmethoden der Feinde zu übernehmen, weiß zu überzeugen, und bringt immer neue Kombinationen zutage. Folglich bietet das Game eine große Abwechslung, wie auch die für Game Boy-Verhältnisse schön in Szene gesetzte Grafik. Doch hätte ich mir zumindest von den Endgegnern ein bißchen mehr erwartet, die allesamt eine Spur zu easy programmiert wurden. Trotz daß Ihr das Spiel zügig durchgespielt habt, ist Kirby's Dreamland 2 für Genre-Fans unentbehrlich.



Der Fisch hilft Kirby, sich uneingeschränkt unter Wasser zu bewegen



TEST SUPER GAME BOY

HERSTELLER: HAL LABORATORY/NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: 28
BESONDERHEITEN: BATTERIE/SUPER GB
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



die drei Freunde Kirbys dar, die ihm zusätzliche Eigenschaften zukommen lassen. So ermöglicht z.B. Rick der Hamster ein rutschfreies Begehen von Eisflächen, und Coo die Eule das Verschlucken von putzig-Sprites während der Flugphase. Damit ihr die sieben Welten nicht am Stück durchspielen müßt, wird über eine Save-Option der Spielstand automatisch gespeichert.

Preise für Saturn und PSX auf Anfrage!

M.C. Game

PC-Komplettsysteme, Hardware, Software

SNES:

Actraiser	59,95	DV
Adams Family Values (d Texte)	109,95	DV
Aero the Acrobat	39,95	DV
Air Cavalry	99,95	US
Ardy Light Foot	59,95	DV
Barkley Shut up and Jam	69,95	DV
Battleclash /Super Scope	109,95	US
Bazooka Blitzkrieg (Super Scope)	109,95	US
Brain Lord	119,95	US
Breath of Fire	129,95	US
Cacome Knight in Bizyland	69,95	US
Cannon Fodder	79,95	DV
Earthbound	139,95	US
Earthworm Jim	69,95	DV
Equinox	49,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US
F1	119,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	149,95	US
Final Fight 2	59,95	DV
Flashback	49,95	DV
Flintstones	129,95	DV
Ghoul Patrol	49,95	DV
Goof Troop	49,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Indiana Jones	69,95	DV
Judge Dredd	129,95	DV
Jungle Strike	99,95	DV
Jurassic Park 2	69,95	DV
Kick Off 3	49,95	DV
Legend	49,95	DV
Lemmings 2	49,95	DV
Lufia	119,95	US

Mechwarrior	49,95	DV
Micro Machines	59,95	DV
NBA Jam T.E.	109,95	DV
NBA Live 95	119,95	DV
NFL Quarterback Club	89,95	DV
Pagemaster	39,95	DV
Pilotwings	49,95	DV
Player Manager	49,95	DV
Plok	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
Smash Tennis	59,95	DV
Soccer Shootout	119,95	DV
Soulblazer	109,95	DV
Stargate	129,95	DV
Street Racer	59,95	DV
Super Battle Tank 2	49,95	DV
Super Bomberman	49,95	DV
Super Bomberman 2	69,95	DV
Super Dropzone	59,95	DV
Superman	79,95	DV
Super Punch Out	119,95	DV
Superstar Soccer	119,95	DV
Syndicate	49,95	DV
Top Gear 3000	69,95	DV
Unirally	109,95	DV
Vortex	49,95	DV
Warlock	79,95	DV
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	69,95	US
WWF Raw	59,95	DV
Yogi Bear	49,95	DV

Young Merlin	59,95	DV
MEGA DRIVE:		
Alien Soldier	99,95	DV
Combat Cars	49,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Dino Dini Soccer	49,95	DV
Dinosaurs for Hire	49,95	US
FIFA Soccer	59,95	DV
Flink	49,95	DV
Flintstones	49,95	DV
Galahad	39,95	DV
Gunship	59,95	DV
I.M.G. Tennis	49,95	DV
Jimmy White's Whirlwind Snooker	99,95	DV
Judge Dredd	109,95	DV
Kawasaki	89,95	DV
Mega Turrican	49,95	DV
Micro Machines 2	109,95	DV
Mr. Nutz	49,95	DV
NBA Action 95	109,95	DV
NFL Quarterback Club	69,95	DV
Phantasy Star IV	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
Stragate	79,95	DV
Story of Thor	129,95	DV
Striker	119,95	DV
Sword of Vermillion (Hintbook)	39,95	DV
Syndicate	109,95	DV
Theme Park	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
Zero Tolerance	49,95	DV

ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	129,95
Bubsy	109,95
Cannon Fodder	119,95
Checkered Flag	119,95
Double Dragon V	109,95
Hover Strike	109,95
Iron Soldier	109,95
Pinball Fantasies	119,95
Supet Burn Out	109,95
Syndicate	129,95
Thempest 2000	119,95
Theme Park	129,95
Zool 2	109,95

3 DO:

Crash'n Burn	79,95
Flam Jam	99,95
Gex	109,95
Hell	99,95
Need for Speed	99,95
Shanghai	109,95
Syndicate	99,95
Wing Commander 3	99,95

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele! Günstig!

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-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



Earthbound

Ein neues Rollenspiel im Vertrieb von Nintendo wird immer mit Spannung erwartet. Ob Earthbound die Erwartung erfüllt, erfahrt Ihr hier

SUPER NINTENDO

Rollenspiel / 1 Spieler

Ness, der Held der Geschichte, ist ein kleiner Junge, der im schönen Eagleland lebt. Eines Nachts ist es vorbei mit der wohlbehüteten Kindheit und Ness steht plötzlich vor dem Problem, sich als Retter seines Landes beweisen zu müssen. Ein mysteriöser Meteoroid ist unweit seines Hauses niedergegangen, unter dessen Einfluß sich alle Lebensformen des Landes seltsam verändern. Ein Besucher aus der Zukunft verrät Ness, daß er der Auserwählte ist, der alles wieder ins Lot bringen kann. Ausgerüstet mit einer Kreditkarte, einem Baseballschläger und PSI-Kräften (Magie) zieht er aus,

um die Welt zu retten. Damit er diese Aufgabe bewältigen kann, muß er acht Melodien in einem Musikstein speichern. Ness wandert durch eine, aus der Vogelperspektive dargestellten Landschaft. Sobald er auf eine Monsterhorde trifft, schaltet das Bild auf die gefälligere Egoperspektive um. Jetzt könnt Ihr Gegenstände benutzen, den Baseballschläger schwingen oder die PSI-Kräfte einsetzen. Nach dem erfolgreichen Kampf erhaltet Ihr Expert-Punkte, die Eure Fähigkeiten steigern. So wandert Ness von Ort zu Ort, um Aufgaben zu lösen, in Not geratene Freunde zu retten oder wichtige Items zu finden. Dabei muß er mit allen Charakteren sprechen, um aus ihnen auch das letzte Quentchen an Information zu quetschen. Mit der Zeit trifft er auf drei weitere mutige Kinder, die ihm helfend zur Seite stehen. Dabei habt Ihr auch noch einmal die Gelegenheit, einen Soloauftritt von Jeff, dem dritten im Bunde, zu erleben. Mit der Zeit bekommt Ihr langsam einen Überblick über die Situation, bis Ihr am Ende dem fiesen Oberbösewicht gegenüber tretet.



Stefan: Zuerst schreckt einen die Grafik und der schräge Sound ab, das Game auch nur fünf Minuten spielen zu wollen. Später kann man sich aber nicht mehr vom Bildschirm lösen, da die Geschichte um Ness und seine Freunde immer fesselnder wird. Die Designer bei Ape haben eine gute Mischung aus Kampf- und Adventure-Elementen gefunden, so daß Ihr nicht die überwiegende Zeit mit Monstermetzelen beschäf-

tigt seid. Die fast schon unüberschaubare Flut von Gegenständen fordert taktisches Planen, da Ihr nur eine sehr begrenzte Anzahl mit Euch herumschleppen könnt. Das Kampfsystem ist leicht zu bedienen und Ihr bleibt eigentlich immer Herr der Lage. Für Hektiker und solche, die immer irgendwo hängen bleiben, hat Nintendo sogar einen Players Guide mit dazu gepackt, der (fast) keine Fragen offen läßt. Einen Vergleich mit Final Fantasy 3 hält Earthbound zwar nicht stand, für Rollenspielfreunde ist es aber allemal ein gefundenes Fressen.



Ab und zu bieten sie Euch auch ihre Hilfe an



Mit dem Bus könnt Ihr zwischen den Städten hin und her reisen



Das Inventar ist übersichtlich gestaltet, Ihr könnt aber leider zu wenig mit herumtragen



Die acht Melodien sind der Schlüssel zum Erfolg



Ab und zu taucht ein Fotograf auf, der Erinnerungsfotos schießt



Das Kampfsystem läßt keine Wünsche offen



In der Wüste gibt es eine Menge Gegenstände zu entdecken

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: APE/ NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: HINTBOOK
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX



Ogre Battle

Nach zwei Jahren Wartezeit können sich auch Nichtjapaner an dem hochgelobten Strategiespiel probieren

SUPER NINTENDO

Strategiespiel / 1 Spieler

Das Land Zenobia wird von einer teuflischen Macht unterdrückt und die Rebellion ist fast niedergeschlagen. Ihr werdet zum neuen Führer der Rebellen ernannt. Eure Aufgabe ist es, die einzelnen Provinzen des Landes zu befreien und die Bevölkerung für die gute Sache zu gewinnen. Vor jedem Szenario könnt Ihr Eure Truppen neu formieren oder Charaktere befördern. Die Einheiten können dabei aus bis zu fünf Mitglie-



Die Übersichtskarte könnt Ihr je nach Situation ranzoomen

dern bestehen. Darunter befinden sich Zauberer, Ritter, Wallküren aber auch so illustre Fabelwesen wie Kraken oder Drachen. Sobald Ihr Eure Truppen ausgewählt habt, gebt Ihr Ihnen einen Zielort an, den sie dann selbstständig ansteuern. Treffen sie auf feindliche Einheiten, kommt es zum Kampf. Dabei könnt Ihr nur bedingt eingreifen, indem Ihr eines von vier



Bei den Kämpfen habt Ihr viel zu wenig Eingriffsmöglichkeiten



Stefan: Leider hat Ogre Battle nicht das gehalten, was ich mir erwartet habe. Das liegt zum einen am Kampfsystem, das zu wenig Eingriffsmöglichkeiten bietet. Zum anderen am Umstand, daß nicht rundenweise gezogen wird, sondern in Echtzeit über den Screen gehstet wird. Da bekommt man schnell das Gefühl, das einem die Situation aus der Hand gleitet und strategische Elemente auf der

Strecke bleiben. Trotzdem macht Ogre Battle Spaß, dank der Rollenspiel-Elemente ist die Atmosphäre des Spiels doch dicht und Ihr könnt Euch gut mit den Helden identifizieren. Positiv muß man auch die gute Grafik bei den Kämpfen erwähnen und das umfangreiche Charactersystem mit Beförderungen, Aufstellungen und der Verwendung von Items. Als Resümee bleibt, daß Ogre Battle für RPG-Freunde interessant sein dürfte, wohingegen Hardcore-Strategen Abstand halten sollten.

Primärzielen wählt oder eine Tarotkarte (Magie) zum Einsatz bringt, die Ihr in Städten erhal-

tet. Ziel jeder Mission ist es, die Hauptstadt einzunehmen und den Stadthalter zu besiegen.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ENIX
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 30
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



SEGA SATURN:

ab sofort lieferbar
EINFÜHRUNGSANGEBOT!!!
DIE ERSTEN 500 GERÄTE:
SEGA SATURN MIT SPIEL
FÜR SAGENHAFTE849.-

- SEGA SATURN GRUNDGERÄT ..739.- (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
- MEMORY CARD99.-
- JOYPAD (SEGA)44.-
- LENKRAD (AUG.)119.-
- VIRTUA STICK89.-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER ..59.-
- CLOCKWORK KNIGHT99.-
- DAYTONA USA129.-
- PANZA DRAGOON (AUG.)109.-
- PEBBLE BEACH GOLF (AUG.)129.-
- VIRTUA FIGHTER129.-
- INT. VICTORY GOAL129.-

SUPER NINTENDO:

- ADDAMS FAMILY VAL119.-
- DONKEY KONG COUNTRY129.-
- F-1 CHAMPIONSHIP119.-
- HAGANE119.-
- ILLUSION OF TIME119.-
- JUDGE DREDD119.-
- JUNGLE STRIKE109.-



Daytona USA (SAT) 129,-

- LOTHAR MATTHÄUS S.119.-
- MARIO BASLER FEVER PITCH SOCCER 119.-
- PAC - MAN 2114.-
- STARGATE109.-
- SUPER BC KID119.-
- SUPER TURRICAN 2119.-
- THEME PARK119.-
- TURBO TOONS89.-
- WWF RAW64.-

MEGA DRIVE 32X:

- MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI)359.-
- FAHRENHEIT 32X-CD129.-
- KNUCKLES CHAOTIX109.-
- NBA JAM TOURN. 32X119.-
- STAR WARS ARC59.-
- STELLAR ASSAULT119.-
- VR-RACING DELUXE99.-
- WWF RAW 32X119.-

MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE II SPORT SET279.-
- 6 BUTTON CONTROLLER39.-
- ADV. OF BATMAN & ROBIN109.-
- F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK) 109.-
- FLINTSTONES - THE MOVIE104.-
- NHL ALL STARS HOCKEY (AUG.) ...119.-
- JUSTICE LEAGUE99.-
- LOTHAR MATTHÄUS109.-



FIFA SOCCER '95 (MD) 59.-

- MARIO BASLER FEVER PITCH SOCCER 109.-
- MEGA MAN WILY WARS99.-
- PETE SAMPRAS109.-
- NBA ACTION BASKETBALL '95 ..89.-
- PAGEMASTER59.-
- ROAD RUNNER - DES. DEMOLITIAN 89.-
- SAMURAI SHOWDOWN109.-
- SHINING FORCE II99.-
- SLAM MASTERS139.-
- SPIROU (AUG.)109.-
- STARGATE99.-
- STORY OF THOR119.-
- SUPER STREET FIGHTER II99.-
- THEME PARK109.-
- WAYNE GRETZKY NHL PA109.-
- WWF RAW59.-

MEGA CD:

- MEGA CD II MIT R.A.V.299.-
- BC RACER79.-
- DUNGEON MASTER II99.-
- EARTH WORM JIM SPEC. EDIT. 109.-
- F-1 BEYOND THE LIMIT99.-
- FLYING NIGHTMARES109.-
- LORDS OF THUNDER CD99.-
- ROAD RASH CD109.-
- SHINING FORCE CD109.-
- SOULSTAR59.-
- SUPER STRIKE TRILOGY99.-
- THEME PARK109.-
- TOMCAT ALLEY59.-

ANGEBOT DES MONATS:

MEGA DRIVE:

- NHL HOCKEY '9559.-
- NBA LIVE '9559.-

SUPER NINTENDO:

- SUPER MARIO ALL STARS64.-
- SUPER MARIO KART64.-

ATARI JAGUAR

- JAGUAR GRUNDGER.374.-
- CD ROM329.-
- RAYMAN129.-

3-DO:

- 3-DO GRUNDGERÄT MIT FIFA SOCCER749.-
- WING COMMANDER III109.-

Theo
KRANZ
VERSAND

Täglich Neuheiten

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

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

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 8/95**

PLAYERS GUIDE

Super Nintendo Adventure Island 2

Seite 466-469

Saturn Virtua Fighter

Seite 470-473

Panzer Dragoon

Seite 475

Mega CD Snatcher

Seite 470



CODES + FREEZERS

Super Nintendo

Aero the Acrobat	476
C2: Judgement Clay	477
Int. Superstar Soccer	477
NBA Jam T.E.	479
Ninja Warriors	477
Pocky & Rocky	476
Shaq-Fu	477
True Lies	477
X-Men: Mutant Apocalypse	479

Mega Drive

Aero the Acrobat	480
Chuck Rock II	465
Dragons Lair	479
Judge Dredd	465
Motocross Championship 32X	476
Pirates of Dark Water	465
Prize Fighter MCD	479
Shaq-Fu	465
Silpheed MCD	480

Saturn

Clockwork Knight	476
------------------------	-----

3DO

Need for Speed	478
Return Fire	478
Total Eclipse	478



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



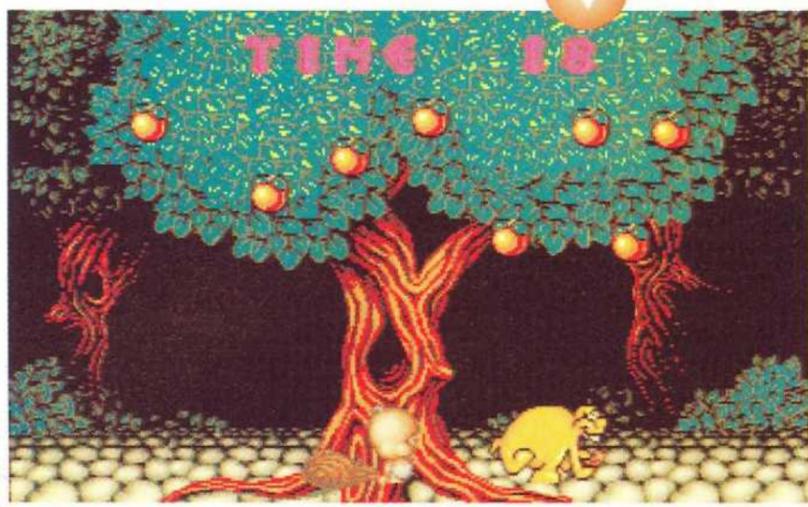
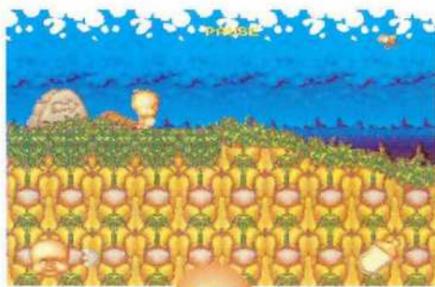
VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!



Chuck Rock II

Level-Skip

Das Jump'n Run um das Steinzeitbaby wird eine ganze Ecke einfacher, wenn Ihr folgende Tastenkombination im Pausemodus eingibt: **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A**. Die Pause verabschiedet sich nun. Legt nun nochmals ein Päschen ein und drückt gleichzeitig **→** und **A** oder **↑** und **A**, um eine Stage bzw. einen Level weiter zu kommen.



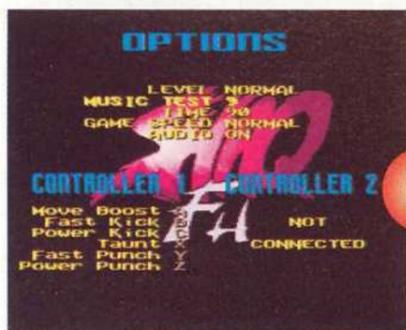
Shaq Fu

Alle Character im Story Mode

Im Prügelspiel um "Big-Foot"-Shaq gibt es die Möglichkeit, auch die restlichen Charaktere durch den Storymode zu führen. Zunächst hört Ihr Euch im Options-Menü die Musik Eures Lieblingsfighters an (Tabelle unten).

Nun drückt Ihr schnell **↑, ↓, B, ←, →, B**. Der Screen blinkt, wenn der Cheat funktioniert hat, kurz auf.

- | | |
|----------|---------|
| 01 | Mephis |
| 02 | Sett |
| 03 | Nezu |
| 04 | Kaori |
| 05 | Beast |
| 06 | Auroch |
| 07 | Voodoo |
| 08 | Colonel |
| 09 | Diesel |
| 10 | Leotsu |
| 11 | Rajah |
| 12 | Shaq |



TIP DES MONATS

Gewinnt DM 500,00

Mit dem offiziellen Release von Sega Saturn und Goldstar 3DO brechen für die Helpline neue Zeiten an. In Zukunft werden wir auch im Tips und Tricks-Teil näher auf diese NG-Konsolen eingehen. Wenn Ihr mit einer Komplettlösung oder leckeren Cheats aufwarten könnt, dann schickt diese an die unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern wird monatlich der Tip des Monats gekürt. Der glückliche Gewinner kann sich beim Theo Kranz Versand, für dessen freundliche Unterstützung wir uns bedanken, Games oder Hardware im Wert von 500 Mark aussuchen. Der Gewinner dieser Ausgabe ist Matthias Wißnet aus München, der uns zahlreiche Cheats zum Saturn-Game Panzer Dragon geschickt hat.

Redaktion Mega Fun
Helpline
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

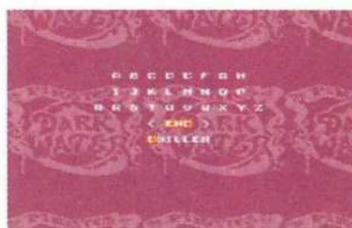


Pirates of Dark Water

Passwörter

Mit dem Passwort "Dsiller" startet Ihr das Game mit dem besten Schwert. Die restlichen Codewörter lauten:

IITBDIA	STOYODA
NCOOKIE	TADSHIM
RITAZIM	ALARTUS
JESSICA	DARRINS
ALEXISK	MALCOLM
SCOOBYD	



Judge Dredd

Passwörter

Dirk Zahn aus Gera war der erste Leser, der uns Passworte zu Acclains neuesten Game zukommen ließ. Vielen Dank.

Aspen KZDVT
Wüste JRQWNO
Janus Labs PSTRVJZ
Gila Mumja HQWVLT
Aufstand WDRCNPU





Adventure Island 2



1. Eine weitere Life Bottle könnt Ihr Euch dank des neuen Schwertstoßes in der 2. Etage des Eislevels sichern.



2. Die fünfte Station: Sala-Sala Island



3. Geht zunächst soweit nach rechts wie Ihr könnt. Klettert einige Etagen nach oben und Ihr findet den Moon-Switch.



4. Auf der untersten Etage geht's jetzt nach links. Klettert dort die nächste Kette nach oben und Ihr findet eine Magic Bottle.



5. Wieder im Erdgeschoß geht's über die Moon-Steine weiter nach rechts. Dort kommt Ihr in einen Raum, in welchem Ihr Euren Weg nach unten graben müßt.



6. Im zweiten Schacht buddelt Ihr Euch nach unten-rechts, da dort eine Life Bottle versteckt ist.



7. Grabt Euch nochmals durch den 2. Schacht, benutzt aber diesmal die obere Türe. Dort nehmt Ihr das Crystal Sword mit.



8. Bevor Ihr durch die letzte Tür ganz links-unten geht, solltet Ihr nochmals die anderen Inseln checken, ob auch alle Schalter an sind.



9. Wo wir gerade bei den alten Inseln sind; auf Poka-Poka Island sind 2.000 Goldstücke versteckt, die Ihr jetzt erreichen könnt.



10. Danach betretet Ihr die vorhin schon angesprochene Türe.



11. Nach einer gewissen Zeit findet Ihr einen Stein, welchen Ihr zunächst nach links schiebt, um dort 2.000 Goldstücke einzusacken.



12. Schaut dann weiter durch die Tür oben rechts, die ins Freie führt.



Adventure Island 2



1. Wenn alle Schalter an sind, erreicht Higgins auf der obersten Plattform das Aqua-Schild.



2. Auf der anderen Seite der Pyramide findet Ihr nun über bewegliche Plattformen den Weg zum Endgegner.



3. Laßt Euch zunächst rechts von der Endgegnerpforte in die Tiefe fallen, und verschiebt dann den Fels so, daß Ihr den Schalter erreichen könnt.



4. Der nun auftauchende Lift bringt Euch zur wichtigsten Waffe des Abschnitts, der Legendary Ax.



5. Nun geht's endgültig zum Obermotz, der sich als eine Mumie herausstellt.



6. Das A und O ist hier Timing. Springt, werft die Axt auf die "fliegenden" Hände und laßt Euch dabei nicht vom Schwanz erwischen.



7. Nachdem die Hände beseitigt sind, beschießt Ihr seinen Körper.



8. Ist auch er geschafft, kommt der Kopf dran, der allerdings kaum mehr Schwierigkeiten bereitet.



9. Die Elfen-Flöte erhaltet Ihr nach dem Ableben der Mumie.



10. Nun müßt Ihr diese auf jeder der fünf Inseln in den Räumen mit den jeweiligen Levelsymbol verwenden. Mit dem Wing-Zauber erspart Ihr Euch lange Wegstrecken.



11. Ein neuer Weg erscheint, der so manches Extra bringt.



12. Nach jeweils kurzer Wegstrecke findet Ihr dann den zum Level gehörenden Zauber.



Adventure Island 2



1. Die letzte Station: Fuka-Fuka Island.



2. Hier ist vor allen Dingen geschicktes Springen angesagt, denn sonst verliert man eine Menge Energie oder fällt gar bis zum Levelanfang durch.



3. In der dritten Etage oben-links findet Higgins 5.000 Goldstücke.



4. Bei den nun folgenden Holzbrücken dürft Ihr nicht zulange auf einer Stelle stehenbleiben.



5. In der nächsten Etage angelangt, solltet Ihr vorrangig auf die Geister achten, die Euch eine Menge Energie kosten können.



6. Haltet beim nächsten Bild im rechten oberen Eck Ausschau nach dem Power-Sword.



7. Nun geht's den Weg wieder zurück. Ungefähr nach der halben Strecke findet Ihr einen schwarzen Felsen.



8. Zerstört diesen, und es öffnet sich ein Weg zur 4. Insel.



9. Zerstört danach die Steinplatten und Ihr werdet Euch im 2. Stock wiederfinden.



10. Nun findet Ihr links weitere Steinplatten, ...



11. ... die Ihr so abräumt, daß der Weg zum schwarzen Stein frei wird, hinter dem sich eine Life Bottle befindet.



12. Jetzt geht's wieder nach oben. Rechts oben entdeckt Ihr einen weiteren Stein, hinter dem eine Magic Bottle verborgen ist.



Adventure Island 2



1. Nun wird es Zeit dem Obermütz auf die Ohren zu geben. Geht ganz nach oben und dann links in die Tür, wo Ihr letztmalig Eure Power auffrischt.



2. Der Adler schmeißt zunächst mit Eiern nach Euch.



3. Bearbeitet die Eier so schnell als möglich um sie kaputtzuschlagen.



4. Dann springt Ihr dem angreifenden Adler entgegen und gebt ihm Saures. Bis zu sechs mal hintereinander könnt Ihr ihn erwischen.



5. Nachdem der Vogel alle fünf Eier verbraten hat, geht er zum direkten Nahkampf über.



6. Nach seiner Vernichtung erhaltet Ihr den Sky-Bell, sowie einige neue Informationen.



7. Benutzt den Wing-Zauber, um erneut an die Stelle des Endgegners zu gelangen.



8. Benutzt die Sky-Bell im oberen Endgegnerraum, und Higgins wird sich in die Luft erheben, um die finale Schlacht zu schlagen.



9. Jetzt haut Ihr mit dem Light-Sword so schnell wie es nur geht auf seinen Wanst.



10. Kurz vor seiner Vernichtung schickt er eine fliegende Kopie seiner selbst in die Schlacht, der Ihr mit gezielten Schwerthieben auf den Kopf beikommt.



11. Dem nachfolgenden, wiederum fliegenden Scorpion haut Ihr zunächst auf die Scheren.



12. Sind beide beseitigt, müßt Ihr nur noch schnell genug auf das Auge hauen, um bekommt dann Romantik pur geboten.





Virtua Fighter



Der Urvater aller 3D-Prügelspiele verfügt über eine Unmenge an Special Moves, Combos und Wurftechniken. Wir haben für Euch zu jedem der neun Fighter (wie Ihr Dural anwählen könnt, steht ebenfalls in diesen Tips und Tricks-Seiten) die wichtigsten Moves zusammengestellt

Akira Yuki

Combos:

- P, P
- P, K
- t, t, P+K
- t, t, P+K, K
- t, t, P+K, P
- t, t, P+K, P, K
- t, t, P+K, P, P
- t, t, P+K, P, P, K
- t, t, K

Special Moves:

- t+P
- b, t, t, P+K
- b, d-t, P+K
- d-t, P

Wurftechniken:



- t, t, K, K



- t, t, P



- d (gehalten), t, P



- b, P



- d-b, t, P

Legende:

- Schlag = P (Punch)
- Tritt = K (Kick)
- Decken = G (Guard)
- auf den Gegner zu = t (towards)
- vom Gegner weg = b (backwards)
- unten = d (down)
- oben = u (up)
- schräg-oben-auf den Gegner zu = u-t
- schräg-unten-auf den Gegner zu = d-t
- schräg-oben-vom Gegner weg = u-b
- schräg-unten-vom Gegner weg = d-b

Wurftechniken sind nahe beim Gegner anzusetzen!

Pai Chan

Combos:

- P, K
- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, P, K
- P, P, P, d (gehalten), K
- P, K+G
- P, d (gehalten), K+G

Wurftechniken:

- t, d, P



- P, P, P, u-b, K



- b, t, P



- P+G



- t, t, P+K



Special Moves:

- K+G
- d (gehalten), K+G
- u-b, K
- d-t, P
- u-b, u-b, K



Virtua Fighter

Lau Chan

Combos:

- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, P, d (gehalten), K
- P, P, P, u-b, K
- P, K+G
- P, d (gehalten), K+G
- d-t (gehalten), P
- d-t (gehalten), P, P
- d-t (gehalten), P, P, K
- d-t (gehalten), P, P, P
- d-t (gehalten), P, P, P, K
- d-t (gehalten), P, P, P, P
- d-t (gehalten), P, P, P, P, K
- d-t (gehalten), P, P, P, P, d (gehalten), K
- d-t (gehalten), P, P, P, P, u-b, K



- P, P, P, K



Special Moves:

- d-t, P
- d-t (gehalten), P
- t, P
- d (gehalten), K+G
- u-b, K
- u-b, u-b, K



- K+G

Wurftechniken:



- P+G



- b, t, P



- b, P

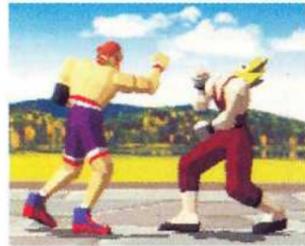
Wolf Hawkfield

Combos:

- P, K
- P, P
- P, P, P

Special Moves:

- t, K



- d-t (gehalten), P



- t, t, P



- b, t, P

Wurftechniken:

- t, P



- P+G



- P+G (von hinten)



- d-t, d-t (gehalten), P+K



- b, d-b, d, d-t, t, P



Virtua Fighter

Jeffrey MacWild

Combos:

- P, K
- P, P
- P, P, P
- d-t, P, P
- t, t, P, P



- d, K, P

Special Moves:

- d-t, P
- t, t, P
- d, K
- d-t (gehalten), P
- t, b, P



- t, K

Wurftechniken:

- d-t, d-t (gehalten), P+K



- P+G



- P+G (von hinten)



- t, P



- b, b, P

Kage Maru

Combos:

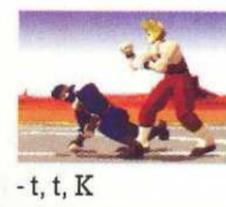
- P, K
- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, P, K



- P, P, P, u-b, K

Special Moves:

- t, P
- d (gehalten), K+G
- d (gehalten), t, K
- u-b, K
- b, b, K
- u-b, u-b, K
- b, d-b, d, d-t, t, K



- t, t, K

Wurftechniken:

- P+G
- P+G (von hinten)



- b, P



- P+K+G



- b, t, P



- t, t, P+K+G

Jacky Bryant

Combos:

- P, K
- P, d, K
- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, b, P
- P, P, t, P
- P, P, t (gehalten), P, K
- b (gehalten), P, P
- b (gehalten), P, d (gehalten), K
- t, P, K
- d-b, P, K



- b (gehalten), P, K

Special Moves:

- b, P
- t, P
- d, K
- t, K
- u-b, K
- t, t, K
- K+G
- d (gehalten), K+G
- u-b, u-b, K



- d-b, P



- K, K

Wurftechniken:

- t, t, P



- P+G



- P+G (von hinten)



Virtua Fighter

Sarah Bryant

Combos:

- P, K
- P, d, K
- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, b
- P, P, u
- P, P, P, b, K
- P, P, b, K
- P, P, P, u, K
- P, P, u, K
- t, K, d-t, K
- d, K, K
- K, P



-P, P, P, K



-d-t (gehalten), K, K, K



-t, P, K



Wurftechniken:

- P+G



-P+G (von hinten)



-t, t, P

Special Moves:

- t, P
- t, K
- d, K
- u-b, K
- d-t, K
- d (gehalten), t, K
- t, t, K
- d (gehalten), K+G
- u-b, u-b, K

Dural

Special Moves:

- K+G
- d (gehalten), K+G
- t, K
- d, K
- t, b, P
- t, t, P+K+G



-b, t, t, P+K



-t, t, P

Combos:

- P, K
- P, P
- P, P, K
- P, P, P
- P, P, P, K
- t, t, K, K
- t, t, P+K, P, P, K
- P, K+G
- t, P, K



-t, P



-b, b, K

Wurftechniken:

- b, d-t, P
- d-b, t, P
- t, d, P
- b, P
- t, P
- b, d-b, d, d-t, t, P
- b, b, P



-P+G



Snatcher



1. Vor dem Junker H.Q. angekommen, stellt Ihr fest, daß die Empfangskonsole mit einer Lamellenblende verschlossen ist und auch der Eingang zum H.Q. selbst blockiert wurde. Untersucht die Rezeption und öffnet die Lamellenblende.



2. Sobald sich der Panzerschutz gehoben hat, seht Ihr Mica, die auch über Cunnigham Bescheid weiß und Euch den Weg ins Hauptquartier frei macht.



3. In der Lobby des Gebäudes findet ihr Harry, der im Sterben liegt. Redet mit ihm und ein weiterer Schleier um die Herkunft Gillians wird sich lüften.



4. Nachdem Harry seinen letzten Atemzug getan hat, solltet Ihr alle Räume begutachten.



5. Bei der Durchsuchungsaktion müßt Ihr gründlich vorgehen und auch die Lobby noch einmal mit einem kritischen Blick untersuchen.



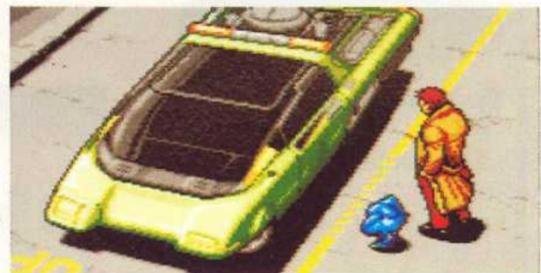
6. Nachdem Ihr geschossen habt, geht das Licht aus und der Snatcher ist verschwunden. Beginnt jetzt die Suchaktion von vorn.



7. Sobald Ihr alle Räume abgesucht habt, begeben Ihr Euch wieder in die Eingangshalle. Dort werdet Ihr auf den Snatcher treffen, der Mica in seiner Gewalt hat. Erledigt ihn und Act-2 ist beendet.



8. Bevor Ihr die Snatcher weiterverfolgen könnt, müßt Ihr Jordan erst einmal ein paar Fragen beantworten. Die Antworten sind: ULTRAVIOLET RAYS, UNDERPASS, SNEEZE, SNOW-9 UND MOSCOW.



9. Habt Ihr die Fragen alle beantwortet, wißt Ihr, wo sich das Hauptquartier der Snatcher befindet. Schwingt Euch in das neue Turbocycle und düst zum finalen Showdown.



10. Bei der "Kirche" angekommen, müßt Ihr Euch durch drei Räume klicken, die aber nichts besonderes beinhalten. Bevor ihr den letzten Raum verlaßt, solltet Ihr noch einmal speichern, denn Metal Head macht sich jetzt aus dem Staub.



11. Jetzt folgen die schwierigsten Stellen im Spiel. Zwei Shoot'em Up-Sequenzen, die es in sich haben. Die Insectors sind wirklich sehr schnell und gemein, die Snatchers dagegen lassen sich da schon einfacher wegputzen.



12. Habt Ihr die Ballersequenzen hinter Euch gebracht, könnt Ihr auch schon das Joypad aus der Hand legen. Jetzt kommt ein sehr langer Abspann, der auch die letzten Geheimnisse um die Snatcher sowie Gillian und Jamie aufklärt.

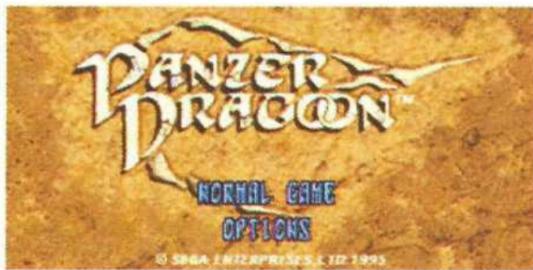




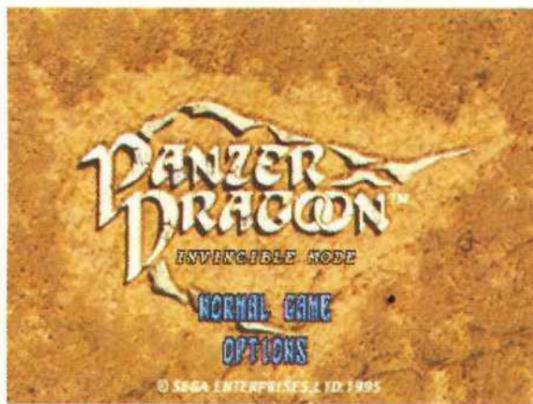
Panzer Dragoon



Matthias Wißnet aus München hat uns ein paar nette Cheats für das 3D-Ballerspiel von Sega zukommen lassen. Zugegeben, das Game ist wirklich sehr hart, aber dank dieser Cheats dürfte es auch weniger talentierten Joypad-Artisten gelingen Panzer Dragoon durchzuzocken. Matthias Mühen haben sich für ihn gelohnt, denn für uns sind die Hilfen der Tip des Monats, und damit ist ihm ein Warengutschein von Theo Kranz Games in Höhe von 500,- DM sicher.

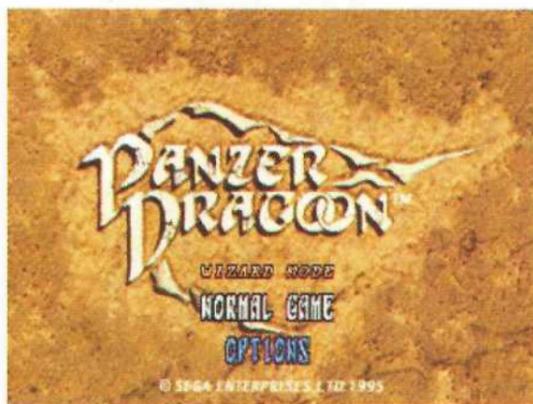


Alle Tastenkombinationen werden im Titelbild eingegeben, in dem Normal Game und Options auf dem Bildschirm steht.



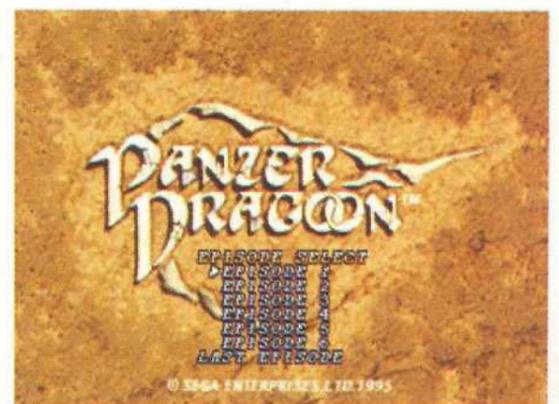
Invincible Mode

Unverwundbarkeit ist eine immer willkommene Eigenschaft. Aktiviert wird sie mit **L, L, R, R, ↑, ↓, ←, →**. Wenn alles geklappt hat, steht jetzt über Normal Game Invincible Mode.



Wizard Mode

Das Game wird im Wizard Mode bedeutend schneller und schwerer. Aktiviert wird dieser mit folgender Eingabe: **L, R, L, R, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →**.



Stage Select

Wer keine Lust hat, den Shooter komplett durchzuzocken, der bedient sich am besten des Levelauswahlmenüs, welches über die Tastenkombination **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, Y, Z** erscheint.



Stage 0 - Zusatzlevel

In diesem Level verliert Ihr konstant Energie, bekommt aber für jeden abgeschossenen Gegner etwas Energie dazu. Das bedeutet, je mehr Gegner Ihr abballet, desto länger bleibt Ihr am Leben. Drückt **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, L, R**.



Space Harrier

Ohne Drachen könnt Ihr in die Schlacht ziehen, wenn Ihr **↑, X, →, X, ↓, X, ←, X, ↑, Y, Z** eingibt.



Virtua Logo

Mit **↑, X, →, Y, ↓, Z, ←, Y, ↑, X** verwandelt sich das Sega-Logo in ein Virtua Fighter-Demo.





Aero the Acrobat

Levelwahl/Unverwundbar



Im ersten Game von Sunsofts Maskottchen gibt es einige versteckte Cheats.
 So gebt Ihr bspw. im Titelbild **X, Y, B, A, A, B, Y, ↑, R** ein und erhaltet dafür 9 Continues.
 Wenn Ihr im Spiel selbst eine Pause einlegt und **↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L, R** eintippt, könnt Ihr durch Druck auf die Select Taste eine Stage überspringen.
 Wenn am Ende des Levels die Bonuspunkte aufaddiert werden, kann man die **R-Taste** halten, um ins Level Select-Menü zu kommen, wo man **L, R, X, B, ←, ↑, →, ↓, Y, A** drückt um weitere Menüpunkte erscheinen zu lassen.



LEVEL SELECT
 → CIRCUS WORLD
 STAGE 2

LEVEL SELECT
 → MUSEUM WORLD
 STAGE 3
 NORMAL LIFE
 NORMAL STARS
 COLLISION ON

Um die Infinite Stars Option zum Laufen zu kriegen, müßt Ihr **A, Y, L, ↑, ↓, R, A, Y, →, ←** eingeben.
 Um die Kollisionsabfrage auszuschalten, gebt Ihr **↓, A, Y, R, Y, B, ↑, L, Y, A** ein.



Pocky & Rocky

Level Select

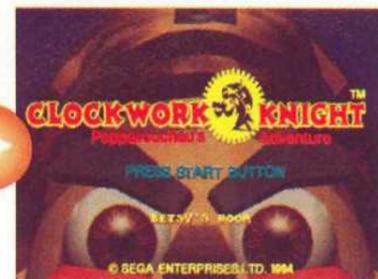
Im Player-Select-Screen des Knuddel-Shoot'em Ups ist auch die Levelwahl versteckt.
 Haltet dort die Knöpfe **X** und **Y** und drückt **A, B, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B**. Wenn Ihr das Game nun normal startet, erscheint das Levelmenü.



Clockwork Knight

Levelwahl

Im Titelbild bewirkt die Tastenkombination **←, ↑, →, ↓, ↓, →, →, ↑, R** das Erscheinen des Levelmenüs.
 Auch dieser Trick stammt von Harald Söllner aus Tröstau.



Motocross Championship

Passworte

Für all diejenigen unter Euch, die den verständlichen Wunsch hegen, sich nicht durch das gesamte Game quälen zu müssen, veröffentlichen wir hiermit die Levelcodes zu diesem hektischen Motorradrennen.
 Motto: Durchspielen und dann schnell zurück damit in den Schrank.

- Level 1 gDAAAAAAAYM
- Level 2 HXwwBEJA]5M
- Level 3 CogxD]RA8ZN
- Level 4 1?Qy[MZA06N
- Level 5 OHBJGRjAgb0
- Level 6 UX5j]UsAk80



- Level 7 #zJUWvA1dP
- Level 8 eE6ELa7A]#P
- Level 9 vai[sdDB]fQ
- Level 10 CoSWuhMB8?Q
- Level 11 4D7Gv[QB8f
- Level 12 grz3vnVB8?R





C2: Judgement Clay

Versteckte Kämpfer

In den Ausgaben 07/95 bzw. 04/95 haben wir Euch bereits drei der acht versteckten Fighter vorgestellt. Hier sind nun die restlichen Codes, die wie üblich im Startmenü eingegeben werden.

Butch: Haltet den **L-Knopf** und dann **X, R, A, X, R, R**

Ice: Haltet **B** und drückt **oben**, **L, L, L, →**

Slyck: Haltet **Y** gedrückt und gebt **L, L, ↑, L, ←, R**

Spike: Bei gehaltenem **R-Knopf** müßt Ihr **X, B, B, A, Y, ←, A**

Thunder: Auf dem Steuerkreuz haltet Ihr **↖** und tippt **Y, B, X, B, B, X, A**

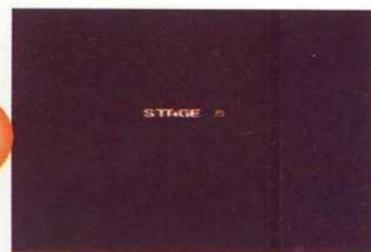
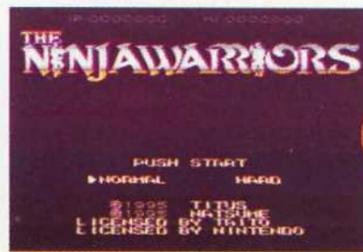


Ninja Warriors

Level Anwahl

Das ohnehin viel zu einfache Beat'em Up "Ninja Warriors" hat zu allem Überfluß auch noch einen eingebauten Level-Select. Wartet bis im Titelbild die Worte **Push Start** zu lesen sind. Jetzt haltet Ihr die Tasten **X** und **Y** und gebt **A, B, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B** ein und Ihr könnt die Stage wählen, in der Ihr beginnen möchtet.

Für das Sound-Menü müßt Ihr bei "Push Start" die **L-** und **R-Tasten** oben auf dem Controller halten und dann **Start** drücken.



Shaq-Fu

Jeder Charakter im Story-Mode

Der SN-Cheat ähnelt dem des MD sehr. Auch hier muß zunächst im Optionsmenü die Musik des Lieblingsfighters angestimmt werden:

- 1 Shaq
- 2 Kaori
- 3 Beast
- 4 Sett
- 5 Mephis
- 6 Voodoo
- 7 Rajah

Dann hämmert der Cheater so schnell es geht **↑, ↓, B, ←,**



→, **B** ein und der Bildschirm blitzt kurz auf. In den Zwischensequenzen und Bildern wirst Du immer noch Shaq sehen, aber im eigentlichen Kampf steuerst Du den ausgewählten Kämpfer.



True Lies

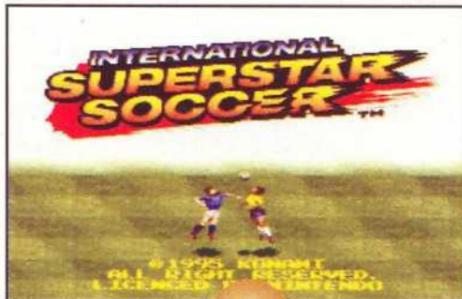
Level Auswahl

Nachdem wir in den letzten beiden Ausgaben schon einige Codes für alle verzweifelten Hobby-Arnies abgedruckt hatten, rief mich Jan Urban in der Redaktion an, um mich darauf aufmerksam zu machen, daß ich noch den Levelanwahl-Cheat verschutzt hatte. Das Passwort lautet **"MNCHT"** und meine besonderen Grüße gehen an diesen fleißigen Leser.



Int. Super Star Soccer

Volle Energie



Lukas Zickmantel aus Falkenstein hatte wohl ein wenig Furcht, daß sein Cheat nicht den Einzug in unsere Helpline finden würde und hat deshalb den selben Cheat gleich zweimal an die Redaktion geschickt. Nun, wie Du siehst Lukas, sind beide Briefe heil in Würzburg angekommen.

Wenn Ihr schon immer wolltet, daß Eure gesamte Mannschaft superfit spielt, dann drückt im Titelbild auf dem zweiten Joypad **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.**



3DO
PANASONIC 3DO

Total Eclipse

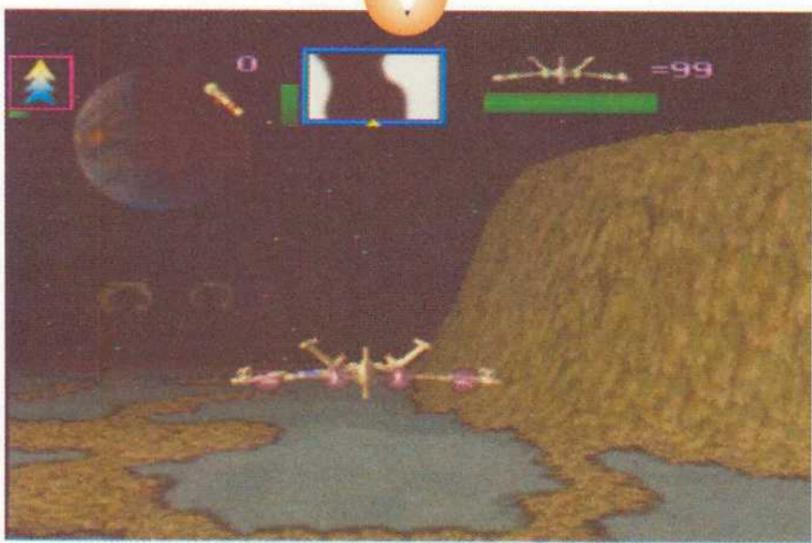
Levelwahl/99 Schiffe/Freiflug



Startet ein normales Game, pausiert es und geht im Optionsmenü auf **Quit/Previews**. Dort haltet Ihr den **X-Knopf**. Jetzt drückt Ihr **B, L, A** und laßt anschließend **X** los. Drückt dann **B, L, A, B, L**, und **A**. Nun könnt Ihr die Level auswählen.

Den folgenden Code braucht Ihr, um die zwei restlichen Cheats ausführen zu können. Im Pausenmodus geht Ihr auf **"Play Game"** und drückt **B, A, C, A, B, A** und anschließend die **L- und R-Tasten** gleichzeitig. Zum Schluß noch zweimal den **X-Knopf** und ein Totenkopf erscheint im Bildschirmausschnitt. Wenn Ihr jetzt **L, A, B, L, A, B, X, X, X** drückt, könnt Ihr den Never-Ending Level stürmen.

Wer dagegen lieber mit 99 Schiffen starten möchte, sollte folgende Kombination genauer unter die Lupe nehmen. Zuerst drückt Ihr **P**, damit der dargestellte Totenkopf seine Farbe auf Rot ändert. Nun einfach **A, A, B, B, C, C, L, L, R, R**, und schließlich nochmal **P**.

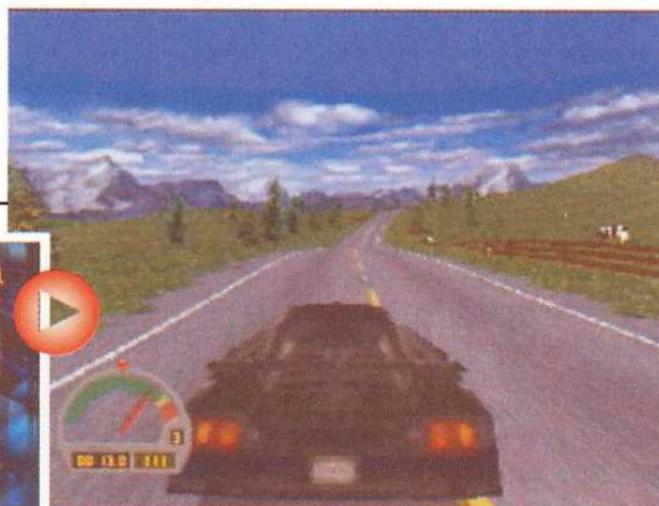


3DO
PANASONIC 3DO

Need for Speed

Kein Gegenverkehr

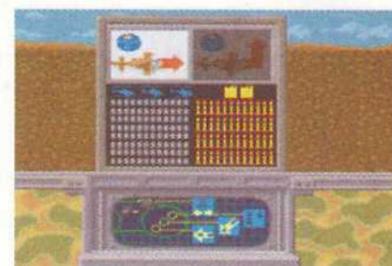
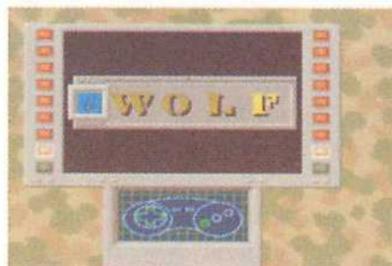
Geht im Optionsmenü auf Skill-Level und drückt dort in einer fließenden Bewegung **X, R, L** und **A**, sodaß Ihr am Ende alle vier Tasten haltet. Die Farbe der Schrift müßte nun von weiß auf lila wechseln. Es ist superhart auszuführen und so könnte es sein, daß Ihr einige Versuche braucht, um das hinzukriegen. Dann aber hindert Euch keinerlei Gegenverkehr an Eurer Fahrt, die Bestzeiten werden wie immer nicht abgespeichert. Auch dieser Cheat stammt von Andreas Ihling aus Kusel.



3DO
PANASONIC 3DO

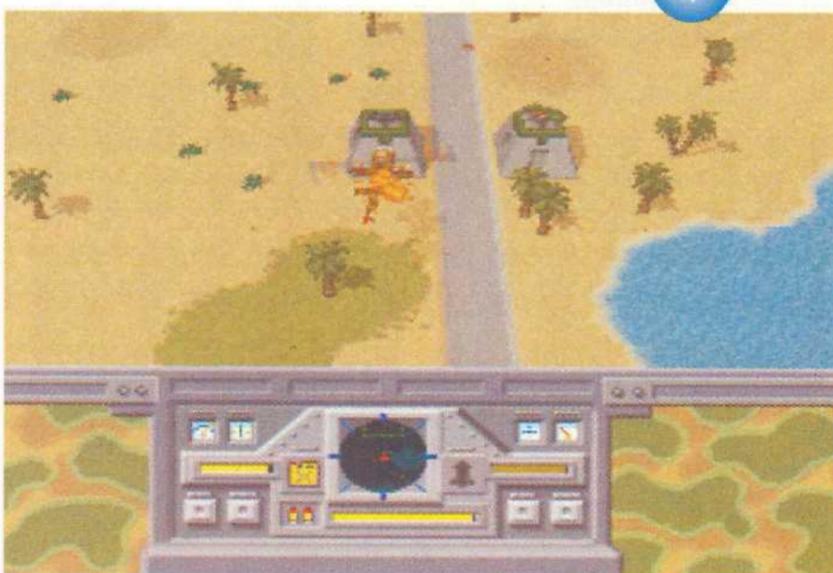
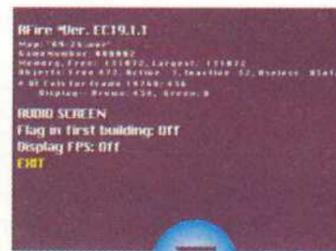
Return Fire

Stage Select/Unverwundbar/Debug Menü



Den Tip zu diesem durch und durch friedlichen Spiel bekamen wir von Andreas Ihling aus Kusel zugeschickt.

Zunächst verriet er uns das Masterpasswort **"WOLF"**, mit dem jede Stage frei angewählt werden kann. Mitten im Game solltet Ihr die **L- und R-Tasten** gedrückt halten und dann auf **Start** drücken. Es erscheint das Debug Menü, in dem Ihr **"Flag in first Building"** auf **"On"** stellt. Die gegnerische Flagge findet sich in den höheren Levels im ersten von Euch atomisierten gegnerische Gebäude. Zuletzt gibt es noch den sehr praktischen Invincibility Mode, welchen Ihr im Fahrzeug-Auswahl-Screen aktivieren könnt. Wählt mit der Lampe das Fahrzeug an, das Ihr unzerstörbar machen wollt. Drückt **"C"** auf dem Joypad. Im nun folgenden Bildschirm ist die zur Verfügung stehende Munition etc. aufgeführt. Dort drückt und haltet Ihr **L, R, B** und **C**. Nun müßt Ihr in einer fingerverkrampfenden Aktion noch die **X-Taste** betätigen, woraufhin der "Leave Game"-Bildschirm erscheint. Dort müßt Ihr nur noch **↓** drücken und **A** betätigen, dann hört Ihr den Bestätigungston zweimal. Ihr solltet nun zum Arzt gehen, um Eure Finger zu entknoten.



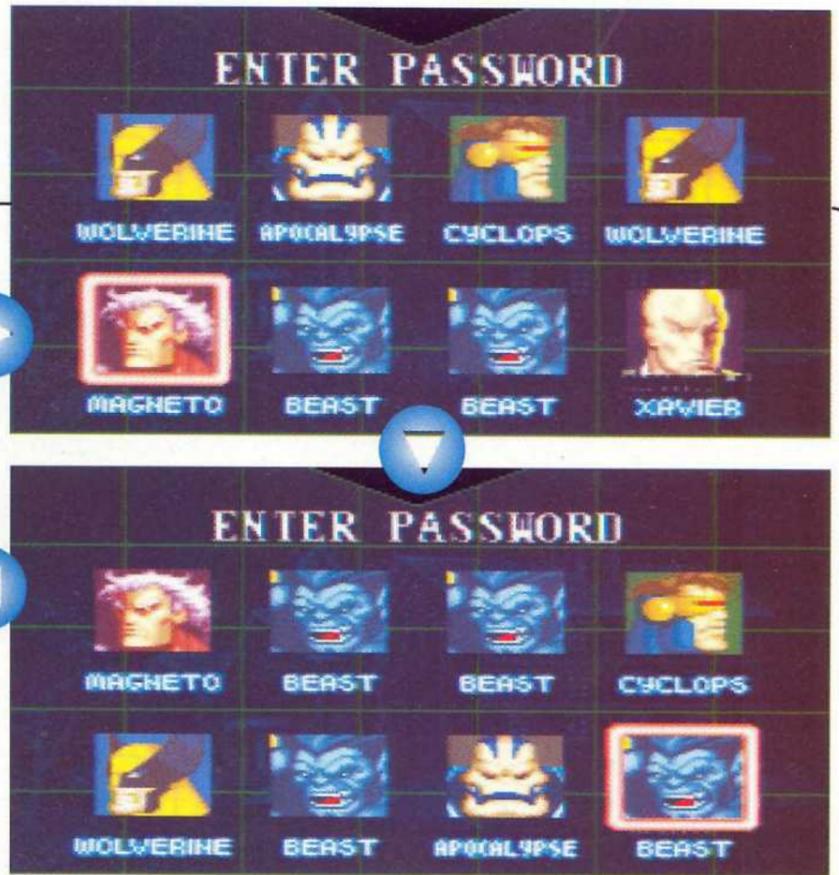


X-Men: Mutant Apocalypse

Passwörter



Jens Erfuth aus Schweinfurt hat uns die Levelcodes zum Marvel Comic-Game um Wolverine und Konsorten zugeschickt. Die wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.



NBA-Jam T.E.

Team-Wechsel

Patrick Lamz aus Runkel hat ein wenig in seinem Lieblings-Game NBA-Jam T.E. herumexperimentiert und dabei herausgefunden, daß man im Auswechsel-Screen in den Viertelpausen nicht nur die Spieler sondern auch das Team wechseln kann. Haltet im besagten Bildschirm das Steuerkreuz nach oben und drückt **B** für 2 Sekunden. Der Bildschirm blitzt kurz auf und der Spieler kann mit **←/→** sein Team "auswechseln".



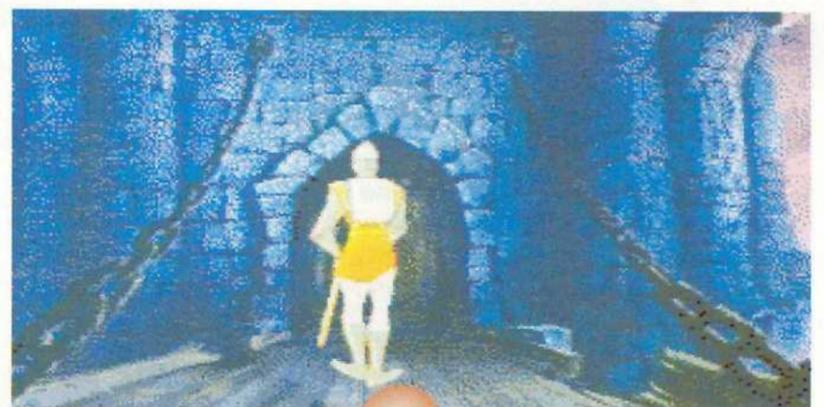
Dragons Lair

Spielfilm

In der MCD-Version des ersten interaktiven Spiels der Softwaregeschichte gibt es einen Cheat, der es Euch ermöglicht, das gesamte Game wie einen Spielfilm, Szene für Szene, abspielen zu lassen.

Startet ein neues Game und drückt **Start**, um eine Pause zu machen. Dort gebt Ihr **→, →, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑** ein und drückt wieder **Start**. Ihr werdet sterben, aber Eure Lebensanzahl bleibt bei fünf stehen.

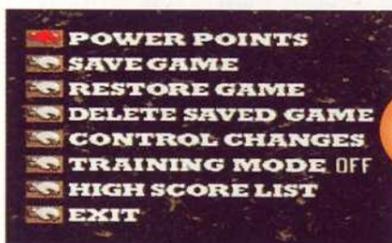
Lehnt Euch zurück und genießt jetzt die Show.



Prize Fighter

Versteckter Videoclip

Ein versteckter, farbiger Videoclip von drei Minuten Länge dürfte die meisten Besitzer des interaktiven Boxgames wohl kaum darüber hinwegtrösten, 130,- DM für die silberne Scheibe verbraten zu haben. Aber es ist immerhin besser als nichts, und so solltet Ihr im Optionsmenü die Tasten in folgender Reihenfolge drücken und halten: **A, B, C** und **Steuerkreuz** nach **rechts**. Nach einiger Zeit startet der Clip.





Silpheed

Stage Select/Shield aufladen/etc.



Segas Shoot'em Up ist zwar schon etwas älter, was uns aber nicht davon abhält, alle uns bekannten Codes, welche das Überleben erleichtern (oder erschweren), abzudrucken.

Stage Select:

Im Vorspann drückt Ihr **↓, ↓, oben↑, ↑, →, ←, →, ←, A, B, Start**. Jetzt solltet Ihr den Level-Select-Screen vor Augen haben, in dem Nummern über 12 für Zwischensequenzen stehen.

Shield auffrischen:

Ebenfalls im Vorspann tippt Ihr **→, ←, A, →, ↑, C, B, ↓, ←, B, A, ↑, Start**. Jetzt könnt Ihr auf Controller Zwei durch einen simplen Druck auf den **A-Knopf** wieder auffüllen.

Voice Test:

Im Titelbild geht Ihr auf Options und haltet **A, B, C**. Drückt **Start** auf Controller Zwei und findet im Optionsmenü statt Sound Test einen Voice Test.

Unendlich Continues:

Spielt soweit, bis Ihr nur noch ein Continue habt, bleibt mit dem Cursor auf **"Continue 01"** und laßt die Zeit ablaufen. Im Demo gebt Ihr dann **→, ↑, A, B, C, ←, ←, ↓, C, A, Start** ein. Eure Continues werden auf 10 hochschnellen. Den Trick wiederholt Ihr bei jedem letzten Continue.

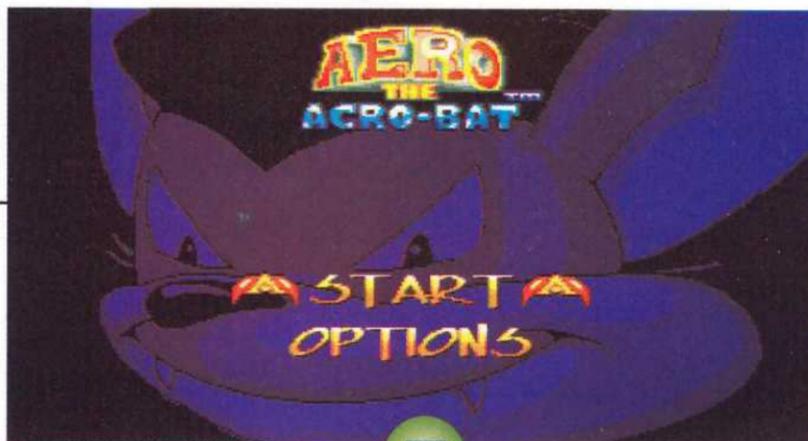
Mania Mode:

Im Intro dürckt Ihr **B, B, A, C, ↑, ←, →, ↓, C, ↑, A** auf dem zweiten Pad und betätigt auf dem ersten Pad **Start**. Euer Score müßte jetzt 00001 anzeigen. Der Schwierigkeitsgrad ist jetzt gnadenlos hoch.



Aero the Acrobat

Level-Skip/Unverwundbarkeit

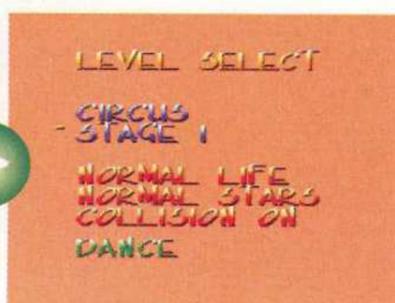
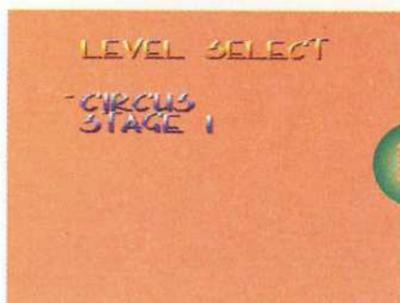


In Sunsofts Jump'n Run gibt es eine Möglichkeit, die einzelnen Stages und Level zu überspringen.

Wenn am Bildschirm Start/Options zu lesen ist, gebt Ihr **C, A, →, ←, C, A, →, ←** ein. Durch einen FX wird die richtige Eingabe bestätigt.

Nachdem Ihr das Spiel ganz normal gestartet habt, geht Ihr in den Pause-Modus und drückt **↑, C, ↓, B, ←, A, →, B**.

Wenn nun im Pause-Modus die Tasten **A+C** gleichzeitig gedrückt und gehalten werden, erscheint das Level-Select-Menü. In diesem Menü tippt Ihr **←, →, A, B, C, ←, →, ↑, ↓, ←, →**. Ihr könnt nun die Kollisionsabfrage ausschalten.



Wer immer noch glaubt, der **MEGA DRIVE** sei ein Multi-Toaster ...

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 1: Füttert man den MEGA DRIVE mit Toast - ist der Zocker nicht bei Trost.

... sollte öfter **SEGA Magazin** lesen.

SEGA MAGAZIN - jeden Monat bis zu
hundert aktuelle Spiele auf allen SEGA-
Systemen! + + + Interessante Specials &
News zu kommenden Top-Hits + + +
Ausführliche Tests + + +
Jetzt **NEU: 16 Seiten extra**
Saturn Magazin!

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!

Fantasyvoll

Importnot

Ich will mir Final Fantasy 3 kaufen, kommt es nach Deutschland, wenn ja, wann?

2. Falls es nicht nach Deutschland kommt, reicht dafür ein einfacher US-Adapter oder muß ich mein SNES umbauen lassen? Ich habe gehört, daß Spiele mit Batterie sich nicht gut mit den Adaptern vertragen, stimmt das?

3. Könnt Ihr mir einen guten Adapter empfehlen?

4. Glaubts Ihr Nintendo, daß das Ultra 64 wirklich so gut wird?

5. Wie lautet der Preis für die deutsche PlayStation?

Dennis Streiff, Haltern

1. Auf unsere Anfrage bei Nintendo war zu erfahren, daß die Verhandlungen über eine deutsche Version noch im Gange sind.

2. Du mußt auf jeden Fall umbauen lassen, um den wahren Spielspaß genießen zu können. Die Adapter haben nämlich alle den Nachteil, daß man nicht abspeichern kann oder das Spiel startet nicht. Es ist ein reines Gerücht, daß ein Import-Spiel mit Batterie größere Schwierigkeiten mit einem Adapter hat als eines ohne.

3. Action Replay 2 wird als akzeptabel empfohlen, Sven Klüver aus Berlin schreibt allerdings, daß mit dem Adapter "Superkey" und der amerikanischen Version das Abspeichern möglich sei. Allerdings tritt nach wie vor das Problem auf, daß der Abspann nach wenigen Augenblicken abbricht.

4. Glauben heißt nichts wissen, wir hoffen, doch lassen Euch nicht in dem Glauben, wir wüßten.

5. Ohne Spiel 599,- DM.

Finishing Move

Ich will Prügel!

1. In Heft 7/95 habe ich gelesen, daß ein neues WWF-Spiel rauskommt und ich möchte nun wissen, wann es erscheint und welche Wrestler dort vertreten sein werden?

2. Warum ist bei der deutschen PlayStation kein Spiel, sondern nur eine Demo-CD enthalten?

3. Ich bin ein Moral Komplott-Fan und lese natürlich jeden Bericht darüber. Ich habe erfahren, daß MK3 schon am 13. Oktober 1995 für alle 16Bitter und Handhelds rauskommt. In einem anderen Magazin stand allerdings, MK3 erscheint nicht vor 1996. Was stimmt nun, Eure Aussage oder die des anderen Magazins?

Thomas Kaczmarek, Neuwied

1. Das Spiel von Acclaim heißt WWF Wrestlemania und wird, wie im Messebericht angesprochen, zu Weihnachten in den Läden stehen. Es werden Kämpfer wie Shawn Michaels, Diesel,

Doink, Yokozuna, Undertaker, Bret Hart, Bam Bam Bigelow, Kwang oder Razor Ramon in den Ring klettern. Die vollständige Aufstellung liegt noch nicht vor, es handelt sich auf jeden Fall um 12 Wrestler. Am Ring kommentieren Vince McMahon und Jerry "The King" Lawler. WWF wird komplett gerenderte und digitalisierte Grafiken besitzen und dürfte ein ziemlich gutes Spiel werden.

2. Der Preis wurde so kalkuliert, daß die Händler und Sony so gut wie nichts an der Hardware verdienen. Deshalb ist diese CD eher als Werbebeilage zu verstehen. Angenommen, ein Spiel wäre beigelegt, müßtest Du mehr zahlen und bekommst vielleicht ein Game, daß Du gar nicht haben wolltest.

3. Sony hat für die Next Generation-Konsolen das Recht erworben, bis zum 31. Dezember 1995 exklusiv mit dem Titel für PS-X auf dem Markt sein zu dürfen. Also stimmt unsere Information, daß Saturn oder Jaguar erst ab 1996 mit Mortal Kombat 3 aufwarten können. Allerdings hat Sony Deutschland abgelehnt, den Titel aufgrund der harschen Gewaltszenen in Deutschland zu veröffentlichen. Jedoch dürfte es kein Problem darstellen, die Pal-Version im europäischen Ausland zu erwerben. Das Game soll mit der Markteinführung der PlayStation, also vielleicht schon im September, verfügbar sein. Die Versionen für SNES, Mega Drive, Game Gear und Game Boy werden am 13. Oktober, dem Mortal Friday, unter blutrünstige Volk gebracht.

Falsches Pferd

Miezekatze

Hier schreibt einer, der letztes Jahr aufs falsche Pferd (oder besser gesagt Katze) gesetzt hat. Nun ja, ich wollte mal hören, was ihr von dem Gerücht haltet, welches ich schon von drei Seiten gehört habe: "Daytona USA für den Jaguar???" Möglich werden soll dieser Wunderwerk aller zu wünschenden Wunder durch den Lizenzdeal zwischen Atari und Sega, der das Resultat eines für Atari positiv verlaufenen Patentstreits mit Sega ist. Nachdem ich sogar im Internet davon gelesen habe, würde ich gerne Eure Meinung wissen. Erscheinen Batman Forever und Fifa Soccer auch für Jaguar? Macht weiter so und erheitert bitte das traurige Leben von uns Atari-Usern noch ein wenig.

Henrik Borks

Wir wissen von Atari, daß irgendwas zwischen Sega und Atari laufen soll. Ein Tag vor Redaktionsschluß sagte ein Pressesprecher, daß schon in der nächsten Woche diverse Bekanntmachungen herausgegeben werden. Da

sind wir wieder an dem Punkt angelangt, wo nur Spekulationen weiterhelfen. Daytona auf Saturn hört sich gut an, doch glaube ich nicht, daß AM2 sich den Jaguar vornimmt. Vielleicht darf man sich unter dem Namen eine Konvertierung basteln, aber bei der Software die rauskommt, sollte man vielleicht erst einmal anfangen zu lernen, halbwegs passable 64-Bit-Titel zu produzieren, bevor man nach den Sternen greift. Acclaim, die das Spiel zu Batman Forever produzieren, ist auch mehr als nur zurückhaltend wenn es um den Jaguar geht. In der Acclaim-Veröffentlichungsliste der E3 war Atari nicht einmal erwähnt worden.

Prüfstellenfrust

Mickey Maus auf den Index

Warum haben die Jugendschützer eigentlich so eine 50er Jahre-Einstellung zum Thema Gewalt? In einem Konkurrenzblatt habe ich gelesen, daß die Spiele Killer Instinct, Doom, Mortal Kombat 3 und Primal Rage für SNES rauskommen. Ich war natürlich sofort begeistert, doch unter jedem Bericht las ich: "Nur in Deutschland wird es nicht erscheinen". Laut BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) sind solche Spiele gefährlich für Kinder und Jugendliche. Ich frage mich nur wo? Ein brutales Spiel kann doch erst dann gefährlich sein, wenn man das Gezeigte nachahmen kann. Es dürfte sich allerdings als schwer erweisen, jemanden in einen Frosch zu verwandeln und dann zu zertrampeln (Killer Instinct), jemanden mit einer Pumpgun zu durchsieben (Doom), oder die Fatalities bei MK3 nachzuahmen etc. Anstatt solche Spiele zu indizieren, sollte man sich die Spiele vorknöpfen, die wirklich gefährlich sind. Beispielsweise WWF Raw oder Magical Quest. Ihr werdet jetzt wahrscheinlich lachen, aber wenn man es ganz genau sieht, was macht Micky Maus mit Bienen und Käfern? Er zertrampelt sie oder zermatscht sie mit Steinen. Jedes Kind kann das nach-

machen. Merkt Ihr was? Der BPJS fällt nur das Blut auf, in Wirklichkeit sind es aber Kinderspiele wie Magical Quest, die meiner Meinung nach bedenklich sind.

Roger von Rüden Dortmund

in deutschen Landen war es schon immer so gewesen, daß Tierquälerei kein echtes Thema darstellt. Dein Gedanke, daß Kinder durch Micky animiert werden, eine gewisse Respektshaltung vor dem Leben eines Tieres zu verlieren, halte ich nicht für grundsätzlich abwegig. Allerdings glaube ich nicht, daß ein halbwüchsiger Zeitgenosse nach einer Jump'n Run-Session der Hauskatze in die Rippen springen wird. Deine Bemerkung, daß es schwer sei, Leute auf die von Dir angesprochenen Methoden ins Jenseits zu befördern, kann ich so nicht stehen lassen. Gerade Doom wird nicht dazu beitragen, Skrupel aufzubauen, auf einen Menschen zu schießen. Die Kids stellen MK-Szenen nach, das ist Fakt. Es sind auch schon Menschen ums Leben gekommen, bspw. drehte in den USA ein Kind durch, metzelte den Nachbarsjungen nieder und wunderte sich, warum er nicht in den nächsten Level seines Splattergames kam. Ich denke, eine Altersfreigabe, wie sie ja freiwillig praktiziert wird, ist eine gute Sache. Bei MK bspw. dreht es sich nur um ein primäres Ziel, nämlich Töten ohne Sinn und Verstand. Unsere Gesellschaft ist hier vielleicht eher weiter als zurückgeblieben. Da der Einfluß solcher Spiele auf Kinder, die normalerweise auch weniger kritisch denken, sehr hoch ist, werden die Titel vom Markt genommen. Täglich rufen bei uns sehr junge Leser an und versuchen, an Blutcodes oder indiziertes Material zu kommen. Ich möchte mir nicht als Moralapostel einen Heiligenschein verdienen und bin teilweise erschüttert, welche Spiele auf dem Index landen, doch MK würde ich meinen Kindern nicht in die Hand drücken. Ich glaube auch, daß diese Reihe den Ruf der Videospiele-Szene nicht gerade verbessert hat.



Jump'n Runs wie Rayman auf den Index??? Dann können wir gleich einpacken...

3DO

Tausche MDII + 32X + MCDII + Slam City 32X CD + Battlecorps + Tomcat Alley + vier andere Spiele und zwei Pads gegen 3DO mit ca. drei Spielen oder gegen CDi mit MPEG und mindestens sechs Spielen. Tel.: 0251/392404 ab 19 Uhr, Philipp.

Suche Soft- und Hardware, sowie Lösungshilfen für den 3DO. Außerdem suche/tausche ich auch Laserdiscs aus aller Welt. Bitte alles zu diesen Themen anbieten. Tel/Fax: 02131/548964 Call Andy!

MEGA DRIVE

Verkaufe 32X mit Spiel Virtua Racing! Mit Garantie, Rechnung vorhanden, für 260 DM. Tel.: 07371/7197 ab 18 Uhr.

Verkaufe: Sega MD + zwei Joypads + zwei Spiele für 200 DM. Shaq Fu 90 DM + Special Moves, Streets Of Rage 3 100 DM mit Codes, Donald Duck 60 DM auf Verhandlungsbasis. Tel.: 08039/1321 Georg.

Verkaufe Shinobi 3, Wimbledon je 40 DM. Außerdem für 32X: Doom für 90 DM. Kein Tausch!! Tel.: 04271/5239 Dirk!

Verkaufe für MD Yuyu Hakusho 80 DM, Kid Chameleon, Splatterhouse 2, Strider, X-Men, Captain America, Lemmings, Mega Games je 30 DM, für Super Nintendo Illusion Of Gaja 80 DM, Super Probotector 30 DM. Tel.: 04441/4258 Andre. PS: Verkaufe auch Mega CD-Spiele für 20-40 DM.

Verkaufe/suche: Verkaufe MDII + 32X, fünf MD-Module, 32X: Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe, nur komplett gegen Gebot. Suche für MD: Earthworm Jim, SSF II, Virtua Racing, Sonic & Knuckles, Soleil, Story Of Thor, Viewpoint, NBA Jam 2 und andere Neuheiten. Tel.: 05137/94480.

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

Halt! Tausche SNES + zwei Joypads + Universal Adapter + 14 Spiele: Earthworm Jim 87%, Secret Of Mana 88%, Starwing 91%, FIFA Soccer 93%, Soulblazer 81%, uvm. Alles 100%ig OK und erst ein halbes Jahr alt gegen MDII + zwei Joypads + mindestens 14 Spiele. Wer tauscht bekommt Tips & Tricks für Earthworm Jim + Secret Of Mana. Ruft an! Tel.: 02237/8905 Andreas.

Verkaufe MDII mit 12 Spielen z.B. NBA Jam T.E., Micro Machines II für 1080 DM, auch Einzelverkauf. Marius Thomas, Ankerstr. 15, 53757 Sankt Augustin.

Verkaufe MDII mit sechs Spielen (Sonic 3, Aladdin, NHL '93, Flashback, World Of Illusion und Ghostbusters) und zwei Joypads für 280 DM. Hinter dem Gotthelf 14, 55246 Mainz-Kostheim.

Verkaufe Paperboy 2 50 DM, Superman 50 DM, Global Gladiators ohne Anleitung 40 DM, Simpsons 50 DM, Eternal Champions 50 DM oder alle Spiele zusammen für nur 280 DM und Porto zahle ich auch!!! Tel.: 05942/1460.

Verkaufe über 50 MD-Spiele! Preisliste anfordern (mit frankiertem Rückumschlag) bei: Haiko Oschwald, Einern 100, 42279 Wuppertal.

Verkaufe MD 32X mit Doom, Virtua Racing Deluxe und Corpse Killer 32X CD für 400 DM. Tel.: 0851/50016 Ortner.

Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, 3DO, Jaguar, PC-Engine (auch Sammlungen). Verkauf möglich. Suche Strategie- und Rollenspiele (AMC, Fire

Emblem, Warsong 2, u.a.) Suche günstig Saturn, Sony PSX, 3DO oder evtl. Jaguar. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, 3DO. Suche Neuheiten auch mit Konsole. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Suche Saturn + Sony PSX. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

Tausche MDII + 32X + MCDII + Slam City 32X CD + Battlecorps + Tomcat Alley + vier andere Spiele und zwei Pads gegen 3DO mit ca. drei Spielen oder gegen CDi mit MPEG und mindestens sechs Spielen. Tel.: 0251/392404 ab 19 Uhr, Philipp.

Verkaufe MDII + MCD II + 32X + zwei Joypads + 1a Software (23/12/2). Alles wie neu!! NP heute ca. 2500 DM, nur komplett VB 1000 DM. Nur an Selbsthalter Raum München. Tel.: 089/6061228 ab 18 Uhr.

JAGUAR

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

Verkaufe Jaguar PAL mit neun Superspielen, 1a Qualität, zweites Joypad, Scart-Anschluß + Zubehör für 1100 DM. Tel.: 02131/64693 nach Michael fragen.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Wir bieten unseren Mitgliedern jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Modulverleih, Videoverleih (z.B. Winter CES '95 Video), Sammelbestellungen, Gebrauchtspele-Börse, uvm. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel/Fax: 02307/61532 ab 18 Uhr.

Int. Lynx-Jaguar-Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstige Moduleinkaufsmöglichkeit. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel/Fax: (0043)0732/778930. Lynx-Module ab 15 DM (Pitfighter, Ishido, Chips Challenge, etc.).

Verkaufe PAL Jaguar + acht Topgames (u.a. Alien Vs. Predator, Tempest 2000, Iron Soldier) VB 800 DM oder tausche gegen PAL 3DO!! Tel.: 06131/571658 ab 16 Uhr, Bernd.

Verkaufe: Jaguar RGB + zwei Joypads + Hover Strike, + Bubsy + Val D'Isere (alles mit Anleitung und Verpackung) für 440 DM (NP 890 DM) oder tausche gegen PlayStation, auch Einzelverkauf möglich! Tel.: 06435/1254 Kent.

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo + zwei Joyboards + Memory Card für 350 DM. Verkaufe außerdem noch RGB 60 Hz. Scart-Monitor für 150 DM. Alles 100% OK. Tel.: 04827/3058.

Verkaufe Neo Geo mit Art Of Fighting 2, Fatal Fury Special, Sengoku 2, Samurai Shodown, Memory Card für 500 DM. Verkaufe auch SNES-Spiele. Tel.: 02381/34117.

Suche günstige Neo Geo-Titel z.B. Fatal Fury Special, Viewpoint, Windjammers, King Of Fighters '94 Tel.: 06095/8352 Daniel.

Suche Neo Geo-Module Super Sidekicks 2 zahle 120 DM, 3 Count Bout zahle 80 DM, Spinmaster zahle 80 DM. Suche auch andere Module. Angbeote bitte an Frank Wittkuhn, Klosterstr. 29, 41747 Viersen, Tel.: 02162/18044 ab 18 Uhr.

Neo Geo (CD) Freaks! Vereinigt Euch im 1. Offiziellen Neo Geo Club! Bei uns gibt

es: Neue Module + CDs spottbillig durch Händlerabbat, Zubehör, An-Verkauf und Tauschbörse für gebrauchte Spiele, 12x pro Jahr Clubnews, Videos mit Neuheiten, Fahrgemeinschaften zu Messen, Hotline und Online-PC mit Tips & Tricks für Members u.v.m. Infos: 0441/3047119.

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele: Metroid II, Alfred Chicken 25 DM (wie neu, mit Hülle und Anleitung) und Alleyway, Gargoyles Quest 10 DM (auch mit Hülle und Anleitung). Noch billiger geht es nicht! Tel.: 089/846105 Flori.

GG / MA

Verkaufe: Game Gear, Gear to Gear-Kabel, Netzadapter, vier Accus, neun Spiele (z.B. Sonic, Putt & Putter, G-Loc, Columns, Shinobi, usw.). Ruft an! Sehr günstig! 250 DM. Tel.: 02772/54826.

Hallo alle Sega Game Gear TV-Tuner Freunde. Wenn Ihr wollt baue ich jedem TV-Tuner Besitzer eine Antennenbuchse in den Tuner. Damit wird Dein Tuner Kabel- und Sat-tauglich und man kann alle TV Programme (RTL, SAT, uvm.) empfangen. Toll, oder? Ruf doch mal an! Tel.: 0171/8119477.

NINTENDO NES

Verkaufe mit Anleitungen: Zelda II, Turtles I, Action Replay mit Codes, Joystick, Spielekoffer für 15 Spiele. Kein Tausch! Tel.: 02501/58613.

SUPER NINTENDO

Verkaufe für SN: Madden '95, Illusion Of Time, Brainlord, Super Conflict, New Horizons, Aerobiz, Supersonic (alles US), The Flintstones (Taito), Syndicate, R-Type 3, Might & Magic II, Magical Quest, Super Bomberman, Stunt Race FX (alles dt.). Alles komplett mit Verpackung & Anleitung. Preis auf Anfrage. Tel.: 08282/61439 nach 18.30 Uhr.

Löse SNES-/Mega Drive-Sammlung auf, viele Neuheiten, Raritäten und Oldies, auch Zubehör (Joysticks/Pads etc.). Verkaufe auch noch ca. 100 PC-Engine-Cards/CD's. Suche Spiele und Platinen für PlayStation, Saturn und MAK zum Kauf oder Tausch. Tel.: 07724/7747 ab 18 Uhr oder Wochenende.

Verkaufe: SNES, Scartkabel, vier Controller, Axelay, Power Monger, Metroid, Sim City, Air Diver, All Stars, SF 2'Turbo, Syndicate, Action Replay, Populous II, Mystical Ninja, Mega Lo Mania, Cannon Fodder, Utopia, Mechwarrior, Player Manager. Nur Verkauf. Tel.: 03533/162048 nach Marcel fragen.

Verkaufe: Super Tennis, WWF, SF II, Parodius, Starwing je 30 DM, Lemmings, Super Ninja Boy, Goof Troop, je 36 DM, Super Off Road, Castlevania, Zombies, Fatal Fury, Batman Returns, je 38 DM, Top Gear, Action Replay, Rushing Beat, Star Wars je 44 DM, Actraiser, Jurassic Park 2, Pocky & Rocky je 40 DM, World Heroes, Art Of Fighting, SF 2'Turbo, alle

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen (auch indizierte Spiele), 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 Börseenteil 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.

US je 69 DM (jp., dt., US). Habe noch andere Spiele (oder tausche zwei SNES-Spiele gegen ein Sony PSX-Spiel). Ruft an! Tel.: 07961/6593 ab 18 Uhr, an Suqing.

Suche Sunset Riders, Brutal, Metal Marines, Bastard, Battle Master, Dragon Ball Z 1+2, Super Battletank 2, Final Fight 1+2 und T2-Judgement Day. Biete Paperboy 2, Batman Returns, Fatal Fury, Chessmaster, usw. Tel.: 039831/20327.

Verkaufe B.O.B., SF 2'Turbo. Tausche Super Empire Strikes Back gegen Super Probotector oder Rock'n Roll Racing und tausche NBA Jam nochmal gegen Rock'n Roll Racing. Tel.: 05282/1716 fragt nach Michael.

Verkaufe 19 Topspiele! Nur zusammen! NP 2000 DM für 1250 DM! oder tausche gegen Sony PlayStation + ein Spiel! Unter den 19 Spielen sind: Donkey Kong Country, Earthworm Jim, FIFA '94, R-Type 3, Super SF II, Mechwarrior, Sim City, Mario Kart, usw. Tel.: 02933/3412 Jens!

Verkaufe billig für SNES R-Type, Mario World, Mario All Stars zu je 20 DM, ohne Verpackung aber mit Beschreibung. Roadrunner und Dinocity zu je 30 DM, beide Spiele im Topzustand. Alle Spiele zusammen für 80 DM. Tausche vielleicht auch gegen andere SNES-Spiele. Tel.: 07225/75184 Gaggenau/Bad Rotenfels.

Verkaufe: SNES, Royal Rumble 50 DM, F-Zero 20 DM, Vortex 40 DM, Mario Paint 40 DM, Wing Commander 40 DM, Champions World Class Soccer 40 DM, alle dt. Tel.: 033204/35198 ab 15 Uhr.

Suche Space Megaforce (US) und Bio Metal. Verkaufe oder tausche Secret Of Mana, Gradus 3, Super Air Diver, Raiden, Young Merlin. Tel.: 07351/21242 zwischen 18 Uhr und 19 Uhr.

Verkaufe: Claymates 55 DM, Tiny Toons 35 DM, Art Of Fighting 60 DM - alle dt. mit Packung und Anleitung! Außerdem Another World jp. 40 DM. Suche dringend: Theme Park dt.. Tausche gegen ein bis zwei von meinen Spielen. Tel.: 0351/2549007 fragt nach Alex.

Kaufe, tausche für SNES Super Metroid dt. 50 DM, SF 2'Turbo US 40 DM, Street Combat 30 DM, Zelda III dt. 40 DM. Suche für SNES Bomberman und viele Neuheiten. Zahle gut. Tel.: 06257/83930 suche auch Anime-Filme.

Tausche S. Dropzone, Equinox, Cannon Fodder, Ultima, Pitfall, NBA Jam, Desert Fighter, Super Swiv, Super Strike Eagle, H. H. Adventure, Mega Lo Mania, Zool, Mario Kart, Probotector, DKC, Secret Of Mana, uvm. Tel.: 04168/648 Fabian.

Verkaufe SNES-Spiele Aladdin 60 DM, Super Ghouls'n Ghosts 45 DM, Batman Returns 50 DM oder tausche gegen Axelay. Tel.: 0611/467207.

Verkaufe/tausche z.B. Mickey's Ultimate Challenge, Starfox, Art Of Fighting, Cool Spot, Tiny Toons I, F-Zero, Mario All Stars, Desert Fighter, NFL, Goof Troop, Pocky & Rocky, Mario Paint, Legend,

Plok, Sim City, Probotector, SF II, Barclay, Terminator, WWF, Adapter US/jp. Tel.: 02501/58613.

Verkaufe/tausche z.B. Star Wars II, R-Type I+II, Cybernator, Axelay, Actraiser II, GP-1, Castlevania, Operation Logic Bomb, Parodius, Flashback, Vortex, Super Tennis, Striker, Super Soccer, J. Connors, Royal Rumble, Turtles IV+V, Mystical Ninja, Rabbit Rampage, Wing Comander II. Tel.: 02501/58613.

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

Super Nintendo-Spiele: Dragon, Actraiser II, Clayfighter 2, Pitfall, Carrier Aces, Feivel Der Mauswanderer, Final Fight 2, Mickey Mania, NBA Jam T.E., Return Of The Jedi, Yogi Bear, Die Schöne Und Das Biest. Fatal Fury Special, Tetris & Dr. Mario, usw. Sega Mega Drive: Stargate. Tel.: 0208/877628.

Suche Neuheiten und Sammlungen für alle Systeme von Nintendo und Sega. Suche auch Saturn und PlayStation. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Verkaufe folgende Super Nintendo-Spiele: Super Star Wars, Starwing und Jimmy Connors für 40 DM, NBA Jam für 50 DM und Secret Of Mana für 70 DM (mit Spielerberater). Alles dt. Versionen mit originaler Anleitung und Verpackung. Tel.: 07071/84204 Daniel.

Verkaufe SNES mit Joypad und zehn Spielen wie z.B. Mario All Stars, Axelay, Mario Kart, F-Zero, Rock'n Roll Racing, FIFA Soccer, Earthworm Jim, Super Metroid und 60 Hz-Adapter zum Preis von 500 DM VB. Tel.: 0621/7140016 ab 17 Uhr, Thorsten.

Verkaufe/tausche: Habe Breath Of Fire, Shadowrun, Sparkster, Return Of The Jedi, Vortex, Dropzone, Lemmings 2, usw. Suche: König Der Löwen, DKC, SSF II, Punch Out, Puzzle Bobble, Action Replay 2, Mega Man X2, Int. Superstar Soccer, u.a. (nur dt./PAL, mit Anleitung + Verpackung). Tel.: 05137/94480.

Verkaufe/tausche 15 SNES-Games (u.a. Shaq Fu, Desert Strike, Bulls Vs. Blazers, Battletank, Desert Fighter, Aladdin, Fatal Fury, Mechwarrior, uva.). Suche: Samurai Shodown, Aline Vs. Predator und Neuheiten (auch Strategiespiele). Alle Spiele 50-100 DM. Tel.: 05085/1580 Sebastian.

Löse SNES-/Mega Drive-Sammlung auf, viele Neuheiten, Raritäten und Oldies,

auch Zubehör (Joysticks/Pads etc.). Verkäufe auch noch ca. 100 PC-Engine-Cards/CD's. Suche Spiele und Platinen für PlayStation, Saturn und MAK zum Kauf oder Tausch. Tel.: 07724/7747 ab 18 Uhr oder Wochenende.

Verkaufe folgende Spiele für SNES (alle US): NHL '94, Secret Of Mana je 60 DM und Actraiser für 40 DM. Habe noch Gargoyles Quest für GB (15 DM) und Fire Adapter (20 DM) und Action Replay Pro (35 DM). Tel.: 030/7458474 Robert.

Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele für SNES! Habe und suche auch Neuheiten für MD, 32X, 3DO, Saturn, PlayStation, Jaguar, Neo Geo (CD), GB und GG! Tel/Fax: 0441/3047119 (gleich anrufen - es lohnt sich!).

Tausche SNES PAL mit acht Clubzeitschriften, zwei Joypads und sieben Spielen (z.B. Jurassic Park, DKC, NBA Live '95, 100% OK) gegen Atari Jaguar PAL mit einem Joypad und zwei bis vier Spielen. Ruft an oder schreibt: Tel.: 02922/83793, 59457 Werk/Büderich, Kirchnerstr. 5, Thorsten Altmeyer.

Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, 3DO, Jaguar, PC-Engine (auch Sammlungen). Verkauf möglich. Suche Strategie- und Rollenspiele (AMC, Fire Emblem, Warsong 2, u.a.) Suche günstig Saturn, Sony PSX, 3DO oder evtl. Jaguar. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, 3DO. Suche Neuheiten auch mit Konsole. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Suche Saturn + Sony PSX. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

Verkaufe für SNES: The Lost Vikings, Cool Spot, Aladdin, SF 2 Turbo, Mr. Nutz, Striker je 50 DM, World League Basketball 40 DM, NBA Jam 70 DM, Mario World 15 DM, u.a. Suche Theme Park und Puzzle Bobble. Alex Löffler, Tel.: 07202/3212 abends.

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!

Biete diverse 3DO-Spiele ab 60 DM und PlayStation-Games ab 100 DM (Titel erfragen), kaufe auch. Verkäufe zudem LCD-Game & Watch-Spiele für je 10 DM, sowie alte, aber ungetragene Sondermodelle der Swatch Scuba 200 Collection für je 80 DM. Tel.: 0621/553900 (evtl. Anrufbeantworter).

Verkaufe/tausche PSX-/Saturn-Spiele. Tekken 100 DM, Jumping Flash, Metal Jacket, Daytona USA, Gunners Heaven, Raiden, Grand Chaser, Panzer Dragoon, Ridge Racer, Astal 80-100 DM, Clockwork Knight 60 DM, außerdem PlayStation + Pad + Memory Card + Ridge Racer nur 890 DM. Action Replay Card 50 DM. Tel.: 08621/62795 nach Ilyas fragen.

Verkaufe Saturn (RGB + 220 V), zwei Joypads, V-Fighter, Panzer Dragoon, Astal... (weitere Spiele auf Anfrage). Suche, verkaufe, tausche Spiele für PlayStation + SNES. Verkäufe Colecovision, kaufe Animes. Jan Freise, Ebst 1, 25881 Tating, Tel.: 04862/17337.

Tausche das PlayStation-Spiel Toh Shin Den gegen ein anderes PlayStation-Spiel wie Tekken. Verkäufe für 3DO FIFA Soccer und Final Fight II (SNES). VB. Tel.: 04351/43833 Sebastian, Eckenförde.

Verkaufe Cosmic Race 80 sFr. oder tausche gegen Joypad/Spiel. Tel.: 054/612672 Manfred, Schweiz.

Kaufe/tausche/verkaufe und leihe Spiele für PSX und SNES. Tel.: 07229/3257.

Verkaufe, kaufe, tausche PSX-Games. Suche Sega Saturn. Tel.: 02151/318671. PS: Wer kann bei Crime Crackers weiterhelfen? (Act 9).

Kaufe und tausche Saturn- und PlayStation-Spiele aller Art! Tel.: 05341/392144 ab 17 Uhr, Michael. Suche außerdem PlayStation Grundgeräte! See ya!!!

SATURN

Kaufe und tausche Saturn- und PlayStation-Spiele aller Art! Tel.: 05341/392144 ab 17 Uhr, Michael. Suche außerdem PlayStation Grundgeräte! See ya!!!

Verkaufe MD mit CD und 32X. 32X-Spiele: Doom, Virtua Racing Deluxe. MCD-Spiele: Thunderhawk, NBA Jam, Tomcat Alley, Time Gal, NHL Hockey '94 und acht MD-Spiele. Neupreis 2800 DM!!! VB 1000-1200 DM oder Tausch gegen PSX oder Saturn mit ein bis zwei Games. Tel.: 0351/2549007 fragt nach Alex!

Verkaufe Sega Saturn RGB. Zwei Spiele: Daytona USA, Panzer Dragoon. Nur komplett für 800 DM. Tel.: 02931/13350.

VERSCHIEDENES

Löse PC-Engine-Sammlung auf. An die 200 CDs und Cards abzugeben. Verkäufe Neo Geo Grundgerät + Module. Magic

Griffon abzugeben. Mangas ab 20 DM. Tel.: 02872/8411.

MAK/TV-Automatenplatinen!! Super günstig! Ab 40 DM!! Klassiker und Neuheiten! Solange Vorrat reicht! Tel.: 04551/83710 oder Tel.: 0172/9603098.

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

Tausche, verkaufe Module und Konsole für PlayStation, Saturn und SNES. Habe auch noch Jamma-Platinen. Kaufe evtl. auch ganze Sammlungen. Tel.: 07331/40749.

Verkaufe MAK mit Platinen oder tausche evtl. gegen SNES mit mind. 15 Spielen oder Jaguar mit sechs Spielen. Habe noch MD + CD zu verkaufen oder tauschen. Suche auch noch günstig PlayStation oder Saturn zu kaufen. Tel.: 07331/40749.

Tausche 10-12 SNES-Games gegen Amiga 600 von Commodore mit Bundesliga Manager Profesional, Bundesliga Manager Hatrick und Sensible Soccer. Tel.: 039831/20327. Tausche auch SNES-Spiele einzeln. Christian Genschow, Hekkenhaus 1, 17258 Feldberg.

Suche Spiele für 32X, MD, SNES, Neo Geo + CD (hauptsächlich Beat'em Up). Verkäufe ca. 12 MCD-Spiele. Suche Tauschpartner für Manga- und Horrorfilme, sowie John Woo-Filme. Tel.: 06035/6512 Kai.

Suche Cards und CDs für Turbo Duo. Tel.: 07351/21242 zwischen 18 Uhr und 19 Uhr.

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für Engine/Duo + Saturn. Tel.: 02374/10661 ab 17 Uhr.

Verkaufe Jaguar RGB mit sechs Topspielen, zwei Joyboards und SNES US RGB mit ca. 13 Topspielen und Zubehör ohne Ende günstig, auch einzeln oder im Tausch gegen Saturn-, PSX-, 3DO-Spiele. Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

Suche günstig ein 3DO oder eine Sony PlayStation oder einen Sega Saturn mit div. Spielen oder nur die Konsole, evtl. auch Neo Geo. Schickt Eure Angebote mit Preisvorstellung bitte schnell an Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin. PS: Ich verkaufe meine SNES- & MD-Sammlung. Alle Spiele 1a & komplett. Preise ab 30 DM. Liste anfordern (1 DM). SNES- & MD-Spiele wie z.B. WWF Raw, Warlock, Might & Magic III, Final Fantasy

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

Meckerkasten

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

Software News	↑	<input type="checkbox"/>	↓	<input type="checkbox"/>
Scene		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Previews		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Spieletests		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Helpline		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Mega Mail		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Special Crazy Ivan		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Special Kosolenvergleich		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Titelseite		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Editorial		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Inside		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Insert Coin		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Gesamtnote		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

III, SSF II, usw. sowie 32X mit fünf Spielen z.B. Metal Head, Doom, usw. zu verkaufen. Preise 40 DM - 75 DM oder zu tauschen gegen neuere SNES-Spiele oder gegen ein 3DO. Schickt mir Eure Angebote oder fordert meine Liste gegen 1 DM an. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Verkaufe MDI, drei Joypads, 14 Spiele 600 DM. SN, zwei Joypads, vier Spiele 250 DM. NG 50/60 Hz., ein Joyboard, eine Memory Card, sieben Spiele 1400 DM. Alle Systeme haben Scartanschluß und Zubehör (Adapter, Videos, ähnliches). Streetwinner Board 85 DM (SN/MD/PC-E). Näheres am Tel.: 03462/83323 ab 18 Uhr, Erik.

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

Kaufe/tausche Spiele für 3DO, PSX, Saturn! Verkaufe SNES RGB 50/60 Hz. mit ca. 14 Games und Zubehör oder Jaguar RGB mit Spielen oder Tausch gegen 3DO, PC-FX, Saturn, usw. Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

Verkaufe und tausche Spiele für MD, MCD, Game Gear, GB, SNES; 3DO, Jaguar, Master System. Verkaufe noch ein paar PC Engine-Cards (jp.). Suche günstig Saturn oder PlayStation. Habe viele Neuheiten. Anruf lohnt sich. Tel.: 0511/414899 Thomas.

Achtung! Suche dringend Shadowrun US für MD. Zahle Neupreis oder tausche gegen NBA Jam T.E. und 50 DM. Tel.: 04621/29396 ab 19 Uhr.

Verkaufe Jaguar RGB US, zwei Joypads, Alien Vs. Predator, Cybermorph, Iron

Soldier und Tempest 2000. Neo Geo RGB US, zwei Joyboards, Burning Fight, Samurai Shodown und Art Of Fighting. Preise nach Vereinbarung. Außerdem ständig Saturn-Games zu tauschen. Tel.: 07131/484680 ab 17 Uhr, Franco.

Verkaufe für SNES: Super Mario World 25 DM, Turtles In Time 30 DM, Jurassic Park und Bubsy für je 35 DM. Verkaufe für GB: Blades Of Steel (Eishockey) und Turtles II für je 20 DM, Bart Simpson und Golf für je 10 DM. Kaufe für SNES: Theme Park für 85 DM. Kaufe für GB: Mega Man III für 30 DM. Alle Spiele deutsch! Tel.: 09344/1255 ab 18 Uhr, Philipp.

Tausche Neo Geo RGB, zwei Joyboards, sieben Spiele. MD 50/60 Hz. mit drei Spielen, 6 Button Pad, zwei Pads gegen Sony PSX mit Spielen oder Saturn mit Spielen oder nur Neo Geo mit Spielen gegen 3DO (PAL/RGB) mit Spielen. Tel.: 069/875730.

Tausche, (ver)kaufe PSX- und Saturn-Spiele. Habe Parodius, Astal, Darkstalkers, V-Goal, V-Fighter, Ridge Racer, Cybersled. Suche Tekken, Shinobi EX, Panzer Dragoon, Gunners Heaven. Verkaufe SNES und MD oder tausche gegen Neo Geo CD. Tel.: 06271/5873 Cilber.

PSX 1000 DM. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Viele CDs und Cards günstig abzugeben. Verkaufe außerdem Neo Geo Joyboard, Magic Griffon und Sega MD. Tel.: 02872/8411. PS: Gebrauchte Neo Geo-CDs ab 50 DM, Module vorhanden.

Verkaufe MB Vectrex mit acht Spielen, alles komplett und 100% OK. Neuwertig für 250 DM. Tel.: 04827/3058.

Verkaufe 19 Mega Fun Hefte zum halben Kaufpreis. Kosten gesamt 50 DM (bei Ausgabe 6/93 angefangen). Edgar Butwilowski, Berlinerstr. 22, 49134 Wallenhorst.

Verkaufe MDII + 6 Button Pad + Probotector + Castlevania + Urban Strike und MD 32X + Doom + Virtua Racing Deluxe für 900 DM (NP 1160 DM). Alles neu und sehr gut erhalten, evtl. auch Einzelverkauf. Schreibt an Sascha Hüfner, Jahnstr. 20, 63303 Dreieich.

Verkaufe PlayStation SVHS/RGB-Kabel, zwei Joypads, Memory Card, Ridge Racer, Toh Shin Den, Raiden Project, Cybersled für 900 DM. Tel.: 02351/27886 ab 19 Uhr, Klaus.

Hallo Sega Game Gear TV Tuner-Besitzer! Wenn Ihr wollt baue ich Euch supergünstig die wichtige Antennenbuchse in den TV Tuner. Damit könnt Ihr alle Kabel- und Sat-Programme empfangen. Das bringt Mega Fun! Ruf doch mal an! Call 0171/8119477.

Suche Spiele für Nintendo/Sega (alle Systeme). Auch komplette Sammlungen mit Konsolen. Suche auch 3DO, Saturn, PlayStation. Tel.: 0641/791740 Monika.

Verkaufe für MAK folgende Platinen: 1942, Gold Medalist, Tribbel Fun, Hit The Ice, Super World Court, World Cup '90, Arcanoid, Amidar, Asterix, Bank Panic, Bombjack, Bucky O'Hara, Captain Silver, Choplifter, Commando, Dig Dug, Double Dragon, Donkey Kong, Dungeon & Dragons, Elevator Action, Final Fight, G.I. Joe, Galaga, Gals Panic II, Jump Bug, Ghost'n Goblins, Hammerin' Harry, Jackal, Hook, Hyper Olympics, Hyper Sports, Jungle King, In

The Hunt, Jump Bug, Lady Bug, Last Duell, Last Mission, Le Back Nard, Legendary Wings, Moon Patrol, Monsterland, Mr. Do, Mr. Do's Castle, Mr. Heli, P47, Mystic Warriors, NBA Jam, New Fantasia, Open Golf Championships, POW, Pooyan, Popeye, Psychic 5, R-Type-Leo, R-Type, Raiden II+DX, Roller Aces, Shinobi, Rolling Thunder, Scrambel, Silk Worm, Sunset Riders, Superdodge Ball, Super Quix, Tetris, Superman, Time Pilot, Super Volleyball, Tera Cresta, Twin Cobra, Thunder Hoop, Vendetta, M.A.K., Ultimate Tennis, Violent Storm, Van Guard II, Vator, Wardner, Western Express, Wiz, Wonderboy, World Rally, Xaind, Slena, XX Mission, usw. Tel.: 09561/90847 (Timo).

Verkaufe MDII + MCD II + 32X + zwei Joypads + 1a Software (23/12/2). Alles wie neu!! NP heute ca. 2500 DM, nur komplett VB 1000 DM. Nur an Selbstabholer Raum München. Tel.: 089/6061228 ab 18 Uhr.

Kaufe und verkaufe PC-Engine- und Turbo Duo Hard- und Software. Suche Warsong + Devil Crash. Tel.: 0212/208689 ab 18 Uhr, Wolfgang.

Verkaufe Amiga CD32 mit zehn Spielen: Zool 2, Lotus 1+2+3, UFO, U. Body Blows, usw. Für 589 DM (oder tausche gegen Neo Geo CD). Verkaufe PC-Engine mit sieben Spielen: Raiden, Dungeon Explorer, Final Lap Twin, zwei Pads, 5-Spieler-Adapter, usw. Für 241 DM. Verkaufe SNES-Spiele, ca. 25 ab 30-59 DM, z.B. Top Gear, WWF, Batman Returns, Zombies, Fatal Fury, Goof Troop, Pocky & Rocky, Parodius, SF 2 Turbo, usw. (US, dt., jp.). Tel.: 07961/6593 ab 18 Uhr, an Suqing.

Inserentenverzeichnis

A.B. Games	75
aRJay Games	9
Auktionshaus	83
Computec Verlag	59, 65
CPS Heidak	89
Cybersoft	23
Dino Verlag	97
DSF	U3
Dynatex	87
Engelmayer	63
Flying Arts	75
Freak's Shop	69
Game Express	13
Game Store	35
Grobi's Gameshop	17
GZ Games	73
Kinderschutzbund	63
LG Electronic	U2
Mad Company	83
Mega Game Point	73
M.C. Game	39
O.I.T.	15
Playground	35
Primal Games	13
Sega	U4
Test'n Take	35
Theo Kranz Versand	41
Video & Game Höche	21
Warp	73
Wolfsoft	87
World of Games	35

Achtung !!!

Sega Saturn(dt.)incl.Daytona,Victory Goal,Virtua Fighter nur 1085,-
 Sega Saturn(dt.)ohne Spiel 747,- Goldstar 3DO(dt.) incl. FIFA 879,-
 Panzer Dragoon dt. 107,- Virtua Fighter dt. 124,- Victory Goal dt. 99,-
 Glockwork Knight dt. 97,- Daytona USA dt. 124,- Bug dt. 107,-
 Mystery Mansion dt.119,- Beach Golf dt. 97,- Myst dt. 99,-
 Sega 32 X dt.279,- Sony Playstation dt.(ab 21.9.) auf Anfrage
Jeder der bei uns eine Next-Generation Konsole ordert erhält alle zukünftigen Spiele für diese Systeme zu absoluten Tiefstpreisen !!!!
Vorbesteller von Killer Instinct, Super Mario World 2 und Donkey Kong Country 2 erhalten die Spiele zum Vorzugspreis !!
Der 1000ste Besteller erhält einen Saturn Gratis !!!!
 Call 08456/5743 Fax 08456/2298 Bestellannahme 13.00-19.00 Mo-Fr.
 Martin Englmeier Videospiele 85101 Lenting Schubertstr.25. (Nur Versand !!)

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308 / 11103

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



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

1



2



3



Leserhits Mega Drive

- 1 Story Of Thor**
(1) 4.Monat Action-Adventure **Sega**
- 2 Doom 32X**
(2) 7.Monat 3D-Shoot'em Up **Sega/Id-Software**
- 3 Snatcher**
(4) 3.Monat Adventure **Konami**
- 4 Earthworm Jim**
(6) 6.Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 5 Virtua Racing Deluxe 32X**
(3) 6.Monat Rennspiel **Sega**
- 6 Cannon Fodder**
(5) 3.Monat Shoot'em Up **Virgin/Sensible Software**
- 7 FIFA Soccer '95**
(9) 7.Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 8 NHL '95**
(-) 9.Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 9 Soleil**
(7) 5.Monat Action-Adventure **Sega**
- 10 WWF Raw**
(-) 1.Monat Sportspiel **Acclaim**



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu. Einen Vordruck dazu findet Ihr im Borsenteil; und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Playcom 1 Jaguar CD-ROM Laufwerk. Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr uns die Preisangaben zu den vier genannten Playcom Verkaufshits nennen, die Ihr aus der Anzeige auf Seite 23 entnehmen könnt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier noch die Gewinner der letzten Ausgabe: Je ein Spiel haben gewonnen: Alexander Olma aus Stuhr, Bernhard Engländer aus Hamburg, Claudius Brauer aus Berlin, Rene Schüller aus Erkelenz, Markus Lehding aus Titz, Christian Wolf aus Winterbach, Michael Kessler aus Kerpen, Oliver Herrmann aus Hamm, Andreas Kessler aus Kerpen und Dominik Maroun aus Waltrathshausen.



Verkaufshits

Playcom
Software Vertriebs GmbH

- | | |
|---------------|-------------------|
| SNES | - Theme Park |
| MD | - FIFA Soccer '95 |
| JAGUAR | - Iron Soldier |
| 3DO | - Wing Comander 3 |

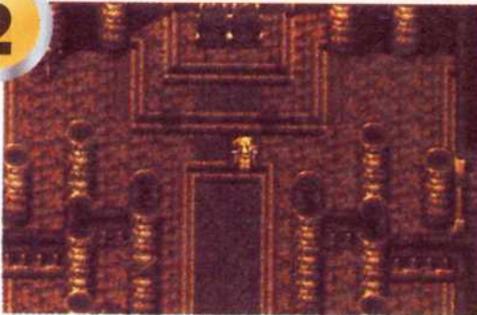
Leserhits Super Nintendo

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 8.Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Final Fantasy III**
(6) 6.Monat Rollenspiel **Squaresoft**
- 3 Int. Superstar Soccer**
(4) 4.Monat Sportspiel **Konami**
- 4 NBA Jam T.E.**
(2) 3.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**
- 5 Super Mario Kart**
(8) 27.Monat Rennspiel **Nintendo**
- 6 Super Street Fighter 2**
(7) 12.Monat Beat'em Up **Capcom**
- 7 Secret Of Mana**
(5) 16.Monat Action-Adventure **Nintendo/Square Soft**
- 8 Earthworm Jim**
(3) 6.Monat Jump'n Run **Shiny Entertainment**
- 9 NBA Live '95**
(9) 4.Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 10 Zelda III: A Link To The Past**
(-) 23.Monat Action-Adventure **Nintendo**

1



2



3



Leserhits Alle Systeme

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 7.Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 Earthworm Jim**
(2) 6.Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**
- 3 Final Fantasy III**
(-) 2.Monat Rollenspiel **Squaresoft**
- 4 Int. Superstar Soccer**
(8) 3.Monat Sportspiel **Konami**
- 5 Alien Vs. Predator**
(6) 3.Monat 3D-Shoot'em Up **Rebellion**
- 6 NBA Jam T.E.**
(3) 2.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**
- 7 Super Mario Kart**
(-) 14.Monat Rennspiel **Nintendo**
- 8 Super Street Fighter 2**
(-) 11.Monat Beat'em Up **Capcom**
- 9 Cannon Fodder**
(-) 1.Monat Shoot'em Up **Virgin/Sensible Software**
- 10 Story Of Thor**
(4) 2.Monat Action-Adventure **Sega**

Leserhits 3DO

- 1 Need For Speed**
(3) 7.Monat Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**
- 2 FIFA Soccer**
(1) 8.Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Gex**
(2) 2.Monat Jump'n Run **Crystal Dynamics**
- 4 Theme Park**
(5) 4.Monat Strategie **Electronic Arts/Bullfrog**
- 5 Road Rash**
(4) 10.Monat Rennspiel **Electronic Arts**

Leserhits Neo Geo

- 1 Samurai Shodown 2**
(1) 6.Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 King Of Fighters '94**
(2) 9.Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Art Of Fighting 2**
(4) 8.Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 Puzzle Bobble**
(3) 4.Monat Denkspiel **Taito**
- 5 Viewpoint**
(5) 2.Monat Shoot'em Up **Sammy**

Leserhits Jaguar

- 1 Alien Vs. Predator**
(1) 16.Monat 3D-Shoot'em Up **Rebellion**
- 2 Iron Soldier**
(2) 5.Monat Shoot'em Up **Eclipse**
- 3 Tempest 2000**
(3) 15.Monat Shoot'em Up **Llamosoft**
- 4 Cannon Fodder**
(4) 3.Monat Shoot'em Up **Virgin/Sensible Software**
- 5 Theme Park**
(-) 1.Monat Strategie **EA/Bullfrog**

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“

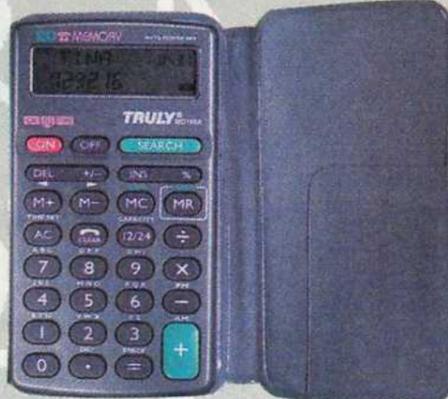
Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und
größenverstellbaren Schulter-
gurten. 1 Reißverschluß-vorfach mit
Klettverschluß und 1 Hauptfach
verschließbar durch einen
Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm,
Durchmesser ca. 29 cm.



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.



Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design.
Mit Tragegriff und Umhängeriem, 2
großen Innenfächern, 1 großen und 1
kleinen Reißverschlußfach sowie 2
aufgesetzten Vortaschen und Überschlagn
mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße:
ca. 38 x 29 x 10 cm.



Prämie 5

Prämie 6

T&T Sammelordner

für die Power-Tips aus der
MEGA FUN. Kein hektisches
Suchen mehr - immer
griffbereit.



Einfach Coupon ausrollen, 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.

COMPUTEC
VERLAG

Mario Basler präsentiert:

Fever Pitch Soccer



"Also, Feuerbälle und Bogenschüße, hüpfende Stürmer und Schwalbenkönige, sowas ham' mer ja noch nie g'sehn. Ja so ein Schmarrn! Und des tollste steht ja wohl auf dem Pakkerl!"

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-5 Spieler

Mario Baslers Name steht auf der Packung dieses Spieles, toll, nicht? Wer in Fever Pitch eine ernstzunehmende Alternative zu FIFA sucht, hat schlechte Karten. Denn wo EAs Referenz mit Simulationsanspruch Treffer erzielt, bombt Fever Pitch den Torwart mit Feuerbällen aus. Ihr seht, so ganz ernst nehmen muß man das Teil nicht. Wer den Opti-

ons-Dschungel bei vielen Genre-Kollegen liebt und nach hilfreichen Einstellungen wie "Erhöhung der Noppenanzahl im Handschuh des Torwartes" sucht, sollte sofort weiterblättern. Fever Pitch verzichtet auf Taktik-Einstellung, Spielformationen und ähnliches, sondern will als Action-Game verstanden werden. Nur die Platzverhältnisse, die Länge des Spieles, Schwierig-



"Des einen Leid ist des anderen Freud" (alte volkstümliche Weisheit)



Dieser Greis ist übrigens der Schiri, bei dem die Karten recht locker sitzen



Wir schreiben die Geschichte um, Deutschland ist Weltmeister!



Der Stürmer steht wunderbar frei, kann sich das Leder in aller Ruhe zurechtlegen...



um dann mit einem strammen Schuß die Kugel in Richtung Dreieck zu zirkeln...



doch erweist sich der Keeper als Meister seines Fachs und lenkt den Ball um den Pfosten!



Stephan: Nach der World Cup USA-Pleite von U.S. Gold des letzten Jahres dürfen die Konsolen-Fußballer diesmal Freudengesänge anstimmen. Auf den ersten Blick scheinbar nur ein wirres Gewusel, offenbart Fever Pitch Soccer nach und nach reichlich Spielkultur und vor allem Fun, Fun und nochmals Fun. Steh ich doch normalerweise auf ernsthafte Simulationen, haben mich letztendlich hauptsächlich die witzigen Special Moves restlos begeistert. Erst kürzlich haben Götz und ich darüber gesprochen, wie genial es

wäre, den Schiri mit eindeutigen Schwalben hinters Licht zu führen, und genau dies ist hier möglich. Doch lebt das Spiel nicht nur von diesen Aktionen. Das hohe Spieltempo läßt Euch zwar nicht viel Zeit zum Passen oder Schießen, durch die makellose Steuerung braucht's jedoch nur ein wenig Übung, um das Leder gezielt über den Platz zu treiben. Technisch gibt's ebenfalls nichts zu meckern. Die Zuschauer sind ununterbrochen lautstark bei der Sache, das Scrolling ist flüssig und die verschiedenen Sprites sind schön gezeichnet. Fever Pitch Soccer ist höchstgradig süchtigmachend und spielt problemlos um den 16-Bit-Meistertitel mit.



Freistöße sind vor allem auf diesem Acker ziemlich gefährlich

keitsgrad und das Foulverhalten wird im Menü verstellt. Ach ja, Wettkampf und Freundschaftsspiel gibt's auch noch. Im Wettkampf-Modus startet Ihr zuerst mit einer echten Schnulli-Mannschaft. Kaum habt Ihr ein paar Matches erfolgreich beendet, könnt Ihr Euren Spielern Eigenschaften wie bessere Torwartfähigkeiten oder kunstvolles Feldspiel nahebringen. Plötzlich hoppelt ein "Trickser" wie Klopfer der Hase über den Platz, wobei er sich den Ball fest zwischen die Haxen klemmt. Der "Rempler" hält die Ellenbogen raus, so daß jeder Verteidiger wie vom Blitz getroffen ins Gras beißt und der "Passer" schlägt Flanken oder öffnende Pässe, daß Berti seine Freude hätte. Der "Markierer" klebt sich wie



ein verschimmelter Kaugummi an die Hinterläufe eines besonders gefährlichen Stürmers und treibt den schußbereiten Torhüter mit harten Tacklings in den wohlverdienten Wahnsinn. Die "Striker" hingegen sind das Glanzstück. Nummer 1 zirkelt den Ball um mehr als 90 Grad ins Tor des Gegners, während die zweite Geheimwaffe mit dem berüchtigten Feuerball



Mit dem Feuerball in den Winkel, wenn Bertis Buben nur auch so fit wären



Wunderbarer Flugkopfball, leider gehalten

zuschlägt. Wem dies noch zu wenig ist, der benutzt den "Mogler". Er "möllert" sich bei jeder Gelegenheit längsseits auf den Platz, bevorzugt in der Strafraumgegend. Dort täuscht er Verletzung an allen relevanten Knochen und Bändern vor, bis der Schiri endlich zum Elfmeter bittet. Außerhalb des Sechzehners habt Ihr eine 50:50-Chance, im kritischen Bereich eine 25:75-Chance, daß diese Sauerei aktiven Einfluß aufs Spielgeschehen hat. Natürlich wurde auch die Kondition der Spieler mit einberechnet. Wenn die Sonne in Kuwait im



Götz: Genau das mag ich. Leute wie die Macher dieses Titels, die in dem Gerangel um Tore, Spielergehälter und

Heribert Faßbender nicht die letzte Offenbarung eines höheren Wesens sehen, welches sich den Menschen mit dem Allerheiligsten, dem Fußball mitteilen wollte. Fever Pitch macht riesig Spaß, vor allem zu zweit. Immer wieder sucht man den Mann, der den spektakulärsten Superschuß machen kann oder fliegt als Schwalbe durch den Strafraum. Leider ist es ziemlich schwierig ersichtlich, welcher Spieler in der Lage ist, mittels der A-Taste das Leder unholdbar im Tor zu versenken. Deshalb steht man manchmal zwei Meter vorm Tor und anstatt des erhofften Knallers hüpfert der Spieler-Trottel nur blöde durch die Gegend. Doch auch gerade dieses Chaos kann unglaublich unterhaltend sein. Nebenbei stimmen die Fans begeisternde Schlachtgesänge an oder bejammern vergebene tausendprozentige Chancen. Wie gesagt, wenn Ihr Euch zu dem obengenannten Volksstamm zählt, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen.

Zenith steht und Eure Spieler wie eine mit Red Bull vollgepumpte Herde Roadrunner über den Platz fegt, kann nach wenigen Minuten ein derber Leistungsabfall zu bejammern sein. Herrliche Gags wie Plätze, die scheinbar eine sechsmonatige Regenzeit miterlebt haben oder solche, die den Begriff "Grobkrumenacker" als Auszeichnung verstehen, sorgen für Lacher. Der Ball glitscht oder verspringt, während die Spieler mit dem Boden kämpfen. Im "Exhibition"-Modus haben die Mannschaft von Anfang an die komplette Supermannschaft und ein Passwort-System hilft, endlose Turniere zeitweise auf das vielzitierte Eis zu legen.

Special Moves

In Freundschaftsspielen sind die Teams schon maximal aufgerüstet, d.h. Ihr könnt in den kleinen Übersichten genau ablesen, welcher Spieler welche Aktion ausführen kann. Bei einem Turnier dagegen haben die Spieler Eures Teams noch keine besonderen Eigenschaften. Diese müssen sie sich durch Siege erst verdienen. Dies vollzieht sich immer nach folgendem Schema: Zunächst könnt Ihr Eure Abwehrreihe stärken (nehmt zuerst am besten den Super-Torwart), danach folgt das Mittelfeld und zuguterletzt dürft Ihr noch die Stürmer tunen. In unserer kleinen Übersicht habt Ihr alle Fähigkeiten auf einen Blick.



Der Passer schlägt den Ball punktgenau auf den ...



... Striker und der vollstreckt mit dem Feuerball



Der Kniffler kann mit dem Ball zwischen den Füßen ins Tor springen



Der Mogler fällt wo er will um und spielt tot



Der Supertorwart holt (fast) jedes Ding raus



Der Markierer deckt den Mann unerbittlich



Striker No.2 haut die Teile in Bananenform ins Tor

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: U.S. GOLD
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: CENTREGOLD



3DO
Rollenspiel/1 Spieler

Slayer

Mit Slayer veröffentlicht AD&D das erste reinrassige Rollenspiel für den 3DO-Standard. Eine Hintergrundstory haben sich die Entwickler sinnigerweise gespart, und so sieht man sich gleich im Anfangsmenü, in dem die Spielfigur entweder ausgewählt oder selbst editiert wird. Dann findet man sich auch schon mitten in der Action,



in der man die Spielfigur aus der "Ich"-Perspektive steuert. Im Dungeon wird nun nach Extras, wie Schlüsseln, Nahrung, Ausrüstungsgegenständen sowie Waffen Ausschau gehalten. Dabei findet sich auch der ein oder andere Gegner, der durch gezielte Schläge mit der derzeit equippten Waffe niedergestreckt wird. Technisch gesehen ist Slayer nicht schlecht geraten, aber die fehlende Hintergrundstory, das unnötig umständliche Inventormenü, sowie die fehlende spielerische Abwechslung bremsen den Spielspaß bis auf Mittelmaß ab. Jedoch ist Slayer zumindest ein Beweis dafür, daß auf dem 3DO, entgegen anderslautenden Aussagen, ohne Zweifel auch anspruchsvolle 3D-Spiele machbar wären. (Holger)

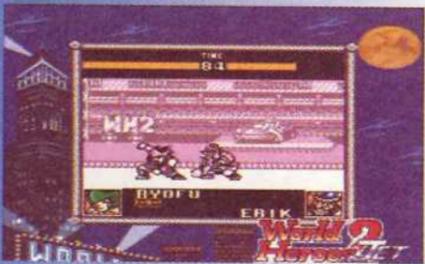
FUN
58%

Super Game Boy
Beat'em Up/1-2 Spieler

World

Heroes 2 Jet

Prügelspiel-Fans dürfte Alpha Denshis 187 MBit-Werk World Heroes 2 Jet vom Neo Geo ein Begriff sein. In der stark komprimierten Super Game Boy-Version habt Ihr nun die Wahl aus 16 (!) verschiedenen Kämpfern, denen unterschiedliche Eigenschaften zuteil



sind. Lediglich zwei neue Charaktere sind gegenüber der Vorversion World Heroes 2 hinzugekommen. Da wäre zum einen der Punk Jack und zum anderen der Speerkämpfer Ryofu. Ansonsten richtet sich die vorliegende Variante sehr stark nach der Neo Geo-Vorlage. Die umfangreichen Special Moves wurden vollständig beibehalten, ebenso ist es nach wie vor möglich, den Gegner zu provozieren oder auszutricksen. Auch spielerisch braucht sich die Umsetzung gegenüber dem Original nicht zu verstecken. Die einfache Steuerung garantiert einen einwandfreien Einsatz der Special Moves. Insgesamt ist World Heroes 2 Jet trotz der gewaltigen Abmagerungskur ein gutes Beispiel für eine solide Game Boy-Prügelei.

FUN
67%

Putty Squad

Hat ein dehnbarer Gummiklumpen das Zeug zum Serienheld?

MEGA DRIVE/SNES

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Nur wenigen von Euch dürfte der kleine blaue Gallertklumpen noch unbekannt sein, denn bereits vor einem Jahr hatte Oceans Jump'n Run-Sprite in Super Putty auf dem Super NES einen Auftritt. Am Spielprinzip hat sich grundlegend nicht viel verändert. Nach wie vor gilt es, eine große Anzahl weiterer Putties aus den Fängen der Feinde zu befreien. Hierbei ist Putty an seine alten Fähigkeiten gebunden, doch etwa morphen wie sein Verwandter Jelly Boy ist nicht möglich. Dafür aber läßt sich das Sprite zunächst in die mehrfache Körperlänge dehnen, was ein schnelles Auf- oder Absteigen bei Leitern oder übereinander liegenden Plattformen ermöglicht. Eine weitere Variante, um ungeahnte Höhen zu erreichen, ist durch das Aufblasen und Aufsteigen

als Balloon gegeben. Doch da diese Fähigkeit auf Kosten der Lebensenergie geht, sollte sie nicht zu intensiv und häufig eingesetzt werden. Natürlich sind auch eine Menge Gegner-Sprites mit von der Partie, doch wie jeder Jump'n Run-Held weiß auch Putty sich zu helfen. Entweder schlägt Ihr sie durch die schnelle Ausformung einer geballten Faust, oder springt ihnen Mario-like einfach aufs Haupt. Diese beiden Möglichkeiten funktionieren allerdings bei den mächtigeren Gegnern nicht mehr ohne weiteres. Hier eignet sich ein kleines Bömbchen weitaus besser, dieses muß jedoch zuvor als passendes Extra aufgesammelt werden. Andere nützliche Extras sind z.B. die kurz anhaltende Unverwundbarkeit, oder der bombenwerfende Balloon. Schließlich gibt es an einigen Stellen der Levels noch ein Käsestück zu finden, daß Euch in einen Bonusraum oder einen versteckten Abschnitt führt.



Wenn Putty sich aufbläst, kann er nach oben fliegen (MD)



Markus: Obwohl Super Putty seinerzeit weniger begeistern konnte, ist den Ocean-Programmierern mit Putty Squad doch eine deutliche Steigerung gelungen. Grafisch für beide Systeme auf einem ordentlichen Niveau, kann sich letztlich aufgrund der besseren Spielbarkeit die SNES-Version durchsetzen. Vor allem die umständliche Steuerung des Mega Drive nervt gewaltig, denn selbst nach längerer Einspielzeit gibt es noch Komplikationen. Dagegen ist die Spielbarkeit auf

Nintendos 16-Bitter von der ersten Spielminute an einwandfrei. Sieht man von dem einen MD-Manko ab, erweist sich Putty Squad als ein solides Jump'n Run. Mit einem stets fairen Schwierigkeitsgrad ausgestattet, ist das Spiel sowohl von der Feindesschar als auch von den Hintergrundgrafiken abwechslungsreich. Putty Squad kann auch mit einem illustren Sammelsurium an Extras aufwarten, die unterschiedlich eingesetzt werden können. Leider fehlen mir auf Dauer spieltechnische Höhepunkte, was den Jump'n Run-Fanatiker jedoch nicht hindern sollte, zumindest mal einen Blick zu riskieren.



Durch einen gezielten Schlag wandern die Gegner vom Bildschirm (MD)



Einige Plattformen können durch die Dehnung des Sprites zügig gemastert werden (SN)



Extras, wie z.B. diese Fressalien, füllen Eure Lebensenergie auf (MD)



Dem Luftballon (In den Levels durch ein Extra erhältlich) ist eine eigene Stage gewidmet (SN)

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SYSTEM 3/OCEAN
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI/JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: KONAMI



TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: SYSTEM 3/OCEAN
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI/JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: KONAMI



Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

SONDERANGEBOTE !!!

MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE: Fantastic & Cosmic Carnage	Dizzy 49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
ARCH RIVALS	39,95
ARROW FLASH	34,95
ASTERIX	49,95
B.O.B.	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	49,95
BALLZ 3D	34,95
BARKLAY SHUT UP & JAM	49,95
BATMAN RETURNS <A>	49,95
BONANZA BROS	34,95
BRUTAL-Paws Of Fury	39,95
BUBBA'N STIX	49,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
BURNING FORCE	39,95
CAPTAIN AMERICA	34,95
CASTLEVANIA	49,95
CHAKAN	39,95
C.WORLD CLASS SOCCER	34,95
CHIKI CHIKI BOYS	34,95
COMBAT CARS	39,95
CORPORATION	34,95
CRACK DOWN	39,95
CRÛE BALL	39,95
DR. ROBOTNIK MEAN BEAN	49,95
DRACULA	39,95
DRAGON-D. Bruce Lee Story	49,95
EMPIRE OF STEEL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	49,95
EX MUTANTS	39,95
FATAL REWIND	34,95
FIFA SOCCER	59,95
FUN & GAMES	39,95
GAUNTLET 4	39,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	49,95
GODS	39,95
GREENDOG	34,95
GUNSTAR HEROES	59,95
HAUNTING	39,95
HAVOC	49,95
HULK	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERDUNK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JACK NICKLAUS "GOLF"	39,95
JAMES BOND 007	34,95
JAMES POND 3	34,95
J.MONTANA FOOTBALL 3	34,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	49,95
KING OF THE MONSTERS	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LOTUS TURBO CHALLENGE	39,95
MAN OVERBOARD	49,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95
MAXIMUM CARNAGE	59,95
MC DONALD TREASURE L.	59,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	59,95
MR. NUTZ	49,95
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	34,95
NBA JAM	69,95
NHL HOCKEY '94	49,95
NORMY'S BEACH BABE...	39,95
OTTIFANT	34,95
PGA EUROPEAN GOLF	49,95
PHELIOS	39,95
PITFALL	49,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	34,95
RASENMÄHERMANN	39,95
RED ZONE	59,95
REN & STIMPY	39,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
ROLLING THUNDER 2	39,95
ROLO TO THE RESCUE <A>	49,95
SECOND SAMURAI	39,95
SHAQ FU	49,95
SKITCHIN	39,95
SNAKE RATTLE'N ROLL	39,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
SPACE HARRIER 2	29,95
STEEL TALONS	39,95
STREETFIGHTER 2	49,95
STRIDER	34,95
STRIDER 2	39,95
SUPER HYDLIDE	34,95
SUPER KICK OFF	39,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
TAILSPIN	39,95
TALMIT'S ADVENTURE	34,95
TECHNO CLASH	39,95
TERMINATOR	34,95
TERMINATOR 2-A. GAME	29,95
TERMINATOR 2-J. DAY	39,95
TINY TOON A. ALL STARS	69,95
TOE JAM & EARL 2 <A>	49,95
ULTIMATE SOCCER	39,95
WARPSPEED	39,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	39,95
WOLVERINE	69,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WORLD CUP USA '94	39,95
WRESTLE WAR	29,95
WWF RAW	59,95
YOGI BAER	59,95
ZOMBIES	59,95
ZOOL	39,95

MEGA DRIVE:

ALADDIN	79,95
ALIEN SOLDIER	99,95
ANIMANIACS	69,95
ASTERIX - Power Of Gods	89,95
ATP TENNIS	89,95
BLOODSHOOT (Battle Frenzy)	79,95
BODYCOUNT	59,95
BONKERS <Disney>	69,95
BOOGERMAN	99,95
CANNON FODDER	79,95
CLAYFIGHTER	79,95
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89,95
DAS DSCHUNGELBUCH	89,95
Death & Return Of Supermann	99,95
DIE SCHLUMPFE	89,95
DYNAMITE HEADY	79,95
E.A. IMG TOUR TENNIS	69,95
EARTHWORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	79,95
F1 W. CHAMPIONSHIP	99,95
FIFA SOCCER '95	79,95
INDY CAR RACING	79,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	69,95
JELLY BOY	99,95
JUDGE DREDD	109,95
JURASSIC PARK 2	69,95
JUSTICE LEAGUE	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	79,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
LANDSTALKER	89,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA MAN - Willy Wars	109,95
MENACER & 6 GAMES	79,95
MICRO MACHINES	59,95
MICRO MACHINES 2	79,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NFL QUATERBACK	79,95
NHL HOCKEY '95	69,95
PAGEMASTER	79,95
PGA TOUR GOLF 2	69,95
PGA TOUR GOLF 3	79,95
POWER RANGERS	109,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
R.B.I. BASEBALL '94	49,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
RISTAR	89,95
ROAD RASH 3	79,95
ROAD RUNNER	89,95
ROBOCOP Vs. TERMINATOR	49,95
RUGBY WORLD CUP '95	89,95
SAMURAI SHOWDOWN	99,95
SEQUEST DSV	99,95
SHINING FORCE 2	89,95
SLAM MASTER	119,95
SNOOKER	79,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPIDERMAN-The Animated	79,95
STARGATE	79,95
STORY OF THOR	119,95
STREETS OF RAGE 3	89,95
STRIKER	89,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	79,95
TAZMANIA 2	69,95
THEME PARK	99,95
TOUGHMAN CONTEST	79,95
TRUE LIES	79,95
URBAN STRIKE	69,95
VIRTUA RACING	139,95
W.Gretzky's ICE HOCKEY	109,95
WARLOCK	79,95
WORLD CUP OF GOLF	109,95
X-MEN 2	99,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA CD 1 & 7 GAMES	299,95
MEGA CD 2 & 6 Game	279,95
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS	
& KÖNIG DER LÖWEN	249,95
2 INFAROT JOYPADS	59,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> Kabel 1 / 2	je 29,95

GAME GEAR:

COOL SPOT	39,95
SONIC CHAOS	49,95
WINTER OLYMPICS	29,95

SEGA 32 X:

32X KONSOLE	289,95
CORPSE KILLER <CD>	119,95
COSMIC CARNAGE	119,95
DOOM	129,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes	119,95
METAL HEAD	129,95
MOTOCROSS CHAMPION..	119,95
NBA JAM TOURNAMENT	99,95
SLAM CITY-S. Pippen<CD>	99,95
SUPER AFTERBURNER	89,95
SUPER SPACE HARRIER	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	99,95
WWF RAW	99,95

MEGA CD:

5 GAMES IN ONE	89,95
ADAPTER US / PAL	89,95
ANIMALS	49,95
ANOTHER WORLD 2	89,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLECORPS	89,95
BATTLE FRENZY	89,95
BEAST 2	59,95
BC RACERS	89,95
BILL WALSH FOOTBALL	59,95
BLACKHOLE ASSAULT	49,95
CHUCK ROCK	39,95
CORPSE KILLER	89,95
DEMOLITION MAN	99,95
DUNE <A>	69,95
DUNGEON MASTER 2	89,95
E.A. TENNIS	59,95
EYE OF THE BEHOLDER US	69,95
FIFA SOCCER	49,95
FLYING NIGHTMARES	89,95
FORMULA ONE	89,95
GOLF - The Best 36 Holes	99,95
HEIMDALL	89,95
HOOK	39,95
J.MADDEN '94	49,95
KEIO FLYING SQUADRON	89,95
KIDS ON SITE	79,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	89,95
NBA JAM	69,95
NHL HOCKEY '94	49,95
POWER RANGERS	99,95
POWERMONGER	39,95
ROAD RASH	89,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SILPHEED	89,95
SLAM CITY - S. Pippen	89,95
SNATCHER	89,95
SONIC	69,95
SOULSTAR	79,95
STAR WARS CHESS	49,95
SUPREME WARRIOR	89,95
WOLFCHILD	39,95
WONDERDOG	39,95
WORLD CUP USA '94	69,95

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	59,95
ACTRAISER 2	79,95
ADDAMS FAMILY <A>	49,95
ADDAMS FAMILY 2 <A>	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
AERO THE ACROBAT <A>	59,95
AMAZING TENNIS <A>	59,95
ARDY LIGHTFOOT	59,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
AXELAY	49,95
BARKLAY SHUT UP & JAM	49,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS IN BATTLE.	49,95
BATTLETOADS Vs D.DRAGON	49,95
BEST OF THE BEST <A>	49,95
BLACKHAWK <A>	69,95
BLACKHAWK	89,95
BLAZING SKIES <A>	69,95
BLUES BROTHERS	49,95
B.O.B. <A>	59,95
BRAINIES	59,95
BRAWL BROTHERS	69,95
BRETT HULL HOCKEY	59,95
BRUTAL-Paws Of Fury	59,95
BUBSY	59,95
C.WORLD CLASS SOCCER	39,95
CHESSMASTER <A>	49,95
CHESSMASTER	59,95
CHOPLIFTER 3	49,95
CHUCK ROCK	69,95
CLAYFIGHTER <A>	69,95
CLAYMATES	49,95
CLIFFHANGER	49,95
COOL SPOT <A>	59,95
CRASH DUMMIES	49,95
CYBERNATOR	49,95
DAFFY DUCK <A>	59,95
DENNIS <A>	49,95
DESERT FIGHTER <A>	59,95
D. SCHÖNE & DAS BIEST <A>	69,95
D. SCHLUMPFE <A>	79,95
DINO CITY	59,95

MECHWARRIOR <A>

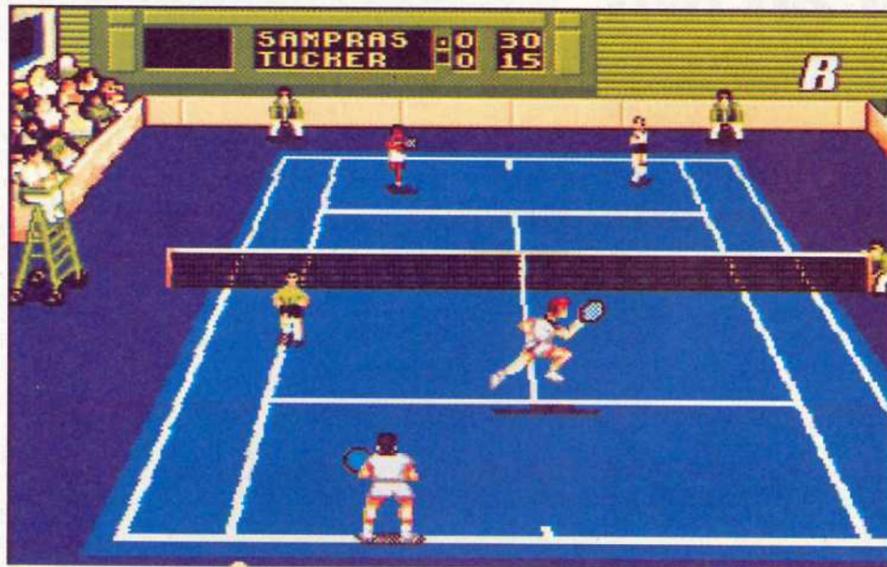
MECH MAN X <A>	69,95
METAL MARINES	59,95
MICKEY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	59,95
MR. NUTZ	59,95
NBA ALL STAR CHALLENGE	59,95
NBA JAM	69,95
N. MANSELL INDY CAR	69,95
N. MANSELL WORLD C.	69,95
ON THE BALL <A>	49,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PARODIUS	49,95
PGA TOUR GOLF <A>	69,95
PHALANX	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINBALL DREAMS <A>	59,95
PIRATES OF THE DARK WATER	59,95
PITFALL	59,95
PLOK <A>	59,95
POCKY & ROCKY <A>	59,95
POP'N TWIN BEE	49,95
RASENMÄHERMANN <A>	49,95
RIVAL TURF	59,95
RUN SABER <A>	59,95
SENSIBLE SOCCER <A>	59,95
SHAQ FU <A>	59,95
SKYBLAZER <A>	59,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
S.O.S. -SINK OR SWIM	59,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPINDIZZY WORLD	59,95
STAR WING	49,95
STAR WING <A>	39,95
STREET RACER	79,95
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STREETFIGHTER 2 TURBO	79,95
STRIKER <A>	59,95
S.ADVENTURE ISLAND <A>	59,95
SUPER BATTLE TANK <A>	49,95
SUPER BATTLE TANK 2	49,95
SUPER BOMBERMAN <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	89,95
SUPER CASTLEVANIA 4	49,95
SUPER CONFLICT	59,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	79,95
SUPER ICE HOCKEY	59,95
SUPER MORPH	49,95
S. NBA BASBETBALL <A>	69,95
SUPER OFF ROAD <A>	49,95
SUPER PANG	49,95
SUPER PATTY <A>	49,95
SUPER R-TYPE <A>	39,95
S.RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER SOCCER	49,95
SUPER STAR WARS <A>	59,95
S. STRIKE GUNNER <A>	49,95
SUPER SWIV <A>	69,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
TAZMANIA <A>	49,95
TERMINATOR 2-J. DAY	59,95
TIME SLIP <A>	49,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95
TOP GEAR <A>	59,95
TRODDERS <175 Levels> <A>	69,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95
TUFF ENUFF <A>	59,95
TURN & BURN	69,95
ULTRAMAN <A>	59,95
VIRTUAL SOCCER <A>	49,95
VORTEX	59,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WINTER OLYMPICS <A>	49,95
WOLVERINE	69,95
WORLD CUP RUGBY <A>	59,95
WORLD CUP USA '94	69,95
WORLD HEROES <A>	69,95
YOGI BEAR	59,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
X-KALIBRE 2097	49,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL <A>	59,95

J.MADDEN FOOTBALL '95

J.MADDEN FOOTBALL '95	79,95
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	89,95
K.CLOWN IN CRAZY CHASE <A>	79,95
KING OF DRAGON	79,95
KNIGHTS OF THE ROUND	79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	99,95
LORD OF THE RING	89,95
LOTHAR MATTHAUS S.S.	119,95
MAXIMUM CARNAGE	69,95
MICHAEL JORDON CHAOS	69,95
MR. TUFF	119,95
NBA LIVE '95	109,95
NFL QUATERBACK	79,95
NHL HOCKEY '95 <A>	89,95
OBITUS <A>	US 69,95
OPERATION STARFISH	119,95
PAC-ATTACK	79,95
PAC IN TIME	89,95
PAGEMASTER	89,95
PINBALL DREAMS	69,95
PINBALL FANTASIES	79,95
POCKY & ROCKY 2 <A>	89,95
POWER DRIVE	109,95
POWER RANGERS	119,95
PUTTY SQUAD	99,95
PUZZLE BOBBLE	119,95
RADICAL REX	99,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROBOCOP Vs. TERMINATOR	79,95
SAMURAI SHOWDOWN	119,95
SECRET OF MANA	109,95
SHADOW RUN	109,95
SIDPOCKET <Billiard>	79,95
SLAM MASTERS <Catchen>	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPIDERMAN-The Animated	79,95
SPIKE Mc FANG	US 89,95
STAR TREK N.G.	89,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	99,95
STUNT RACE FX	99,95
S.ADVENTURE ISLAND 2 <A>	89,95
S. MARIO ALL STARS <A>	69,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	89,95
SUPER PUNCH OUT <A>	89,95
SUPER PROBOTECTOR	59,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	109,95
SUPER TURRICAN 2	129,95
SUPERMAN-Death & Return	69,95
SYNDICATE	99,95
TETRIS & DR. MARIO	89,95
THEME PARK	119,95
TOP GEAR 3000	109,95
TRUE LIES	79,95
TURBO TOONS	89,95
UNIRALLY	99,95
WARIO WOODS <A>	79,95
WARLOCK	79,95
WORLD HEROES 2	US 99,95
WWF RAW	89,95
WWF RAW & VIDEO	109,95
ZELDA 3	89,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE <RGB>	159,95
2 INFAROT-JOYPADS	79,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
GAME SAVER <Abspeicherung>	



Features wie Balljungen und Replay bringen Atmosphäre



Die Jungs schauen beide nun auf die Mädels und nicht auf den wichtigen Ball

Pete Sampras '96

Jimmy Connors ist zwar schon 42 Jahre, doch der junge Ex-Weltranglistenerte Pete Sampras muß sich gegen unsere Tennisreferenz, die sich seit drei Jahren an der Spitze behauptet, erst einmal durchsetzen

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Tennis war das Videospielthema der ersten Stunde. Mit Pong fing alles an, und was war das andere, als eine sehr frühe Umsetzung des weißen Sports. Die Namen aller bisher erschienenen Tennisspiele dürften wahrscheinlich zusammen kaum mehr auf eine durchschnittliche Kuhhaut gehen. Was kann also Sampras '96 für Vorteile herausspielen, um sich einen Platz an der Spitze des Modulzirkus zu sichern? Böse Menschen könnten behaupten, daß die zwei am Cartridge angebrachten Joypad-Ports, die ein Spiel zu viert ermöglichen, ein durchschnittliches oder schlechtes Produkt aufwerten sollen. Jedoch kann man diese Entwicklung zum kostenlosen

Multiplayer-Adapter auch erst einmal vorbehaltlos begrüßen. Ihr findet im Spiel die Möglichkeit, als Doppel oder im Einzel auf den Court zu marschieren, der die Beläge Gras, Hartplatz, Sand und Hallenboden haben kann. Acht Buben und Mädels, darunter Pete Sampras, stehen zur Auswahl. Jeder hat natürlich individuelle Eigenschaften, wobei wieder einmal nicht daran gedacht wurde, die Möglichkeit offen zu lassen, beide Konkurrenten mit den gleichen Spielern antreten zu lassen. Die drei primären Knöpfe des Mega Drive sind mit Lob (A), Vorhand/Rückhand (B) und "Bekker-Hecht" (C) relativ intelligent belegt. Im Ein-Spieler-Modus hat man die Freiheit, die Feldperspektive so zu drehen, daß der eigene Spieler immer groß im Vordergrund steht, während im Mehr-Spieler-Modus wech-



Bei haarigen Situationen legt er sich auch mal in den Dreck

selweise ein winziges Sprite auch im Hintergrund bedienen muß. Weitere Features sind eine Replay-Funktion, welche die schönsten Ballwechsel nochmals einspielt, und ein interaktiver Trainer, der die optimalen Schläge bei bestimmten Situationen aufzeigt.



Auch gemischte Doppel sind möglich



Besonders die Damen nerven mit Stop- und Passierschlägen

TOURNAMENT POSITIONS	
SAMPRAS	}?????????
NIMITZ	}?????????
DELGADO	}?????????
POTTER	}?????????
GUYENNOT	}?????????
TUCKER	}?????????
TURNETTI	}?????????
KUROSAWA	}?????????

Zu acht könnt Ihr ein Ausscheidungsturnier bestreiten



Götz: Aufschlag Sampras und mit 5.000 Animationsframes macht er den ersten Punkt. Die Spieler bewegen sich wunderbar

lebensecht, knallen den Schläger frustriert auf den Boden oder beschwerten sich selbstständig beim Schiri. 30:0, der Sound variiert vom übermotivierten Zwischenrufer bis zum euphorischen Schlußjubel. 30:15, leider wurde die Spielperspektive zu flach angesetzt, deswegen hat der vorne agierende Spieler immer einen Vorteil. 30:30, Die Steuerung

geriet ziemlich sensibel, meist empfiehlt es sich, nur nach vorne und hinten zu drücken, um den Ball nicht ins Aus zu dreschen. 40:30, Sampras Vorteil liegt im Drumherum, Replay-Funktion, Welt-Tournee, Turniere und verschiedene Kamera-Positionen bringen Abwechslung und Atmosphäre. Spiel Sampras, mit dem kostenlosen Vier-Spieler-Adapter werden Spiele zu viert unkompliziert angeboten. Spielfazit: Petes Tennissimulation ist dem Ex-Weltranglisten-Ersten würdig, muß sich aber Turniersieg-Weltrekordler Connors geschlagen geben, der eben im Modul- und Tenniszirkus zur Legende wurde.



Die Replay-Funktionen zeigen Euch Fehler auf



Im Doppel treten bis zu vier Spieler ohne Adapter an

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CODEMASTERS
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: VARIABEL
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: J-CART
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: CODEMASTERS



The Death and Return Of Superman

Für alle Super-Freunde dieser Welt wird der Traum des interaktiven Comics endlich zur gnadenlosen Realität

MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1 Spieler

The Death and Return of Superman erzählt die berühmten Abenteuer aus den DC-Comics und orientiert sich

an Beat'em Ups a la Final Fight. Ihr startet als Superman und jagt den skrupellosen Doomsday durch Metropolis. Dafür stehen fünf Superleben zur Verfügung, die durch die bewährte Energieleiste repräsentiert werden. Lästiger Gegner könnt Ihr Euch



Mit seinen Supermuskeln kann der Kryptoner jede Menge Gegenstände aufheben und als Waffe benutzen



Binzi: Anhänger des Supermankults werden dieses Spiel schon alleine wegen der Zwischensequenzen lieben. Doch was bietet das Spiel selbst? Die verschiedenen Schlagmöglichkeiten ergeben in Kombination mit der Superwaffe, dem Spezialangriff und der Flugfähigkeit eigentlich alles, was das Beat'em Uper-Herz begehrt. Dank der vier zusätzlichen Superhelden und der auflockernden

Flugrunden ist auch für die nötige Abwechslung gesorgt. Die Grafik setzt sicherlich keine neuen Maßstäbe, ist aber trotzdem akzeptabel und ansehnlich. In Sachen Sound und FX hätte man unsere supersensiblen Öhrchen zwar etwas mehr verwöhnen können, alles in allem ist das Gedudel aber doch recht erträglich. The Death and Return of Superman ist das ideale Spiel für Beat'em Up liebende Supermänner, alle gewöhnlichen Sterblichen dürfen trotzdem getrost mal reinschauen.

nicht nur durch harte Faustschläge und gemeinen Wegschleuderaktionen, sondern auch mittels Superwaffe oder Hitzeblick entledigen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Prügelhelden besitzt der Mann mit dem S zusätzlich die Fähigkeit des Fliegens, was ihm gezielte Luftattacken ermöglicht. Nach seiner unumgänglichen Niederlage gegen Doomsday spielt Ihr mit vier neuen Superhelden (Eradicator, Superboy, Man of Steel und Cyborg) weiter, die sich außer im Aussehen noch durch Superwaffe und Spezialangriff von ihrem verblichenen Vorbild unterscheiden. Verliert Ihr auf der Suche nach dem

Superman-Nachfolger alle Leben, kann beliebig oft continued werden.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM/SUNSOFT
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Road Rash

Mega CD-Besitzer dürfen aufatmen. Der Silberling wurde durch zahlreiche Full-Motion-Videos ordentlich aufgepeppt

MEGA CD II

Rennspiel / 1 Spieler

Das Spiel präsentiert sich als eine Mischung aus dem dritten Teil für das MD und der exzellenten 3DO-Version. Während die 25 Strecken exakt dem 16-Bit-Modul entsprechen, wurde dagegen das gesamte Drumherum dem Next Generation-Vorbild angelehnt. Zahlreiche Full-Motion-Videos, inklusive Intro, flimmern auf dem MCD zwar in minderer Qualität

über den Screen, sorgen aber immer noch für reichlich Atmosphäre. Der Trash-Mode ermöglicht den unkomplizierten Einstieg auf einer Strecke nach Wahl. Anspruchsvoller wird's im Big Game-Mode. Mindestplatzierung, stark steigender Schwierigkeitsgrad, Prämien, fies fahrende Gegner und zahlreiche Hindernisse halten den Adrenalinpegel auf Maximalle-



Stephan: Intro und Zwischensequenzen erinnern zwar an die geniale 32-Bit-Version, das triste Streckendesign mit seinen wenigen Objekten am Straßenrand erreicht jedoch nicht einmal ansatzweise NG-Niveau, und die Geräuschkulisse gibt sich ebenfalls äußerst durchschnittlich. Trotzdem kann Road Rash, betrachtet man die Raserei unvorbelastet und objektiv, auch auf dem MCD über-

zeugen. Die Bikes steuern sich zwar etwas schwammig, sind aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit leicht zu kontrollieren. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs sehr niedrig und steigt in dem Maße an, daß sicher auch Einsteiger schnell erste Erfolge feiern. Ein leckeres Bonbon für die alten Grunger unter Euch sind einige Musikperlen bekannter Bands wie Therapy?, Soundgarden oder Paw, deren Stücke in guter Qualität aus den Boxen dröhnen. Unterm Strich eindeutig die bislang beste 16-Bit-Version.

vel. Hartnäckige Konkurrenten fegt Ihr mit Schlägen und Tritten von der Piste, Zwischenstände

werden im Backup-Booster gespeichert.



Die gesamte Aufmachung wurde dem 32-Bit-Vorbild nachempfunden, auch die Grafiken in den Menüs wurden mit rübergezogen, natürlich mit weniger Farben



Stürze sind bei Road Rash an der Tagesordnung, ohne dabei die eigenen Knochen gefährden zu müssen

TEST MEGA CD II

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 25 STRECKEN
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS





Deep Space Nine

Der Mikrokosmos der Raumstation Deep Space Nine ist jede Woche Objekt der Begierde für viele Trekkies. Wie begehrenswert ist die Videospiegel-Umsetzung?

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Der gute Benjamin Sisko, seines Zeichens Kommandant der Weltraumstation Deep Space Nine, ist die Hauptfigur dieses actionlastigen Hüpfspiels. Um Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten, muß er in etlichen Missionen bösen Buben nachstellen oder die Station verteidigen. In der ersten Mission gilt es, im Wartungsdeck Bomben zu finden und diese von Bord zu beamen. Danach schickt Ihr Euren Sicherheitsoffizier auf eine Verfolgungsjagd durch ein Wurmloch. Sobald dieses durchquert wurde, müßt Ihr in einer Shoot'em Up-Sequenz die flüchtigen Saboteure stellen. Bevor Ihr aber in den Actionteil wechseln könnt, solltet Ihr auf der Station erst Informationen sammeln. Dazu sucht Ihr die noralgischen Punkte auf, wie z.B. Odo's Büro, die Kommandozentrale oder Quark's Bar. Dort spricht Ihr mit bekannten Charakteren aus der Serie, die mehr oder minder informative Hinweise liefern. Habt Ihr die richtigen Antworten und Hinweise erhal-

ten, geht es richtig los. In den Jump'n Run-Abschnitten muß Commander Sisko seine Sportlichkeit unter Beweis stellen, denn Springen, Rennen und Klettern gehören zu den vorwiegenden Aktivitäten des Helden. Aber auch die Anwendung von Ausrüstungsgegenständen wie Phaser und Tricoder muß Sisko blind beherrschen. Die Steuerung Eures Raumschiffs ist relativ einfach. Ihr müßt "nur" tödlichen Strahlen oder diversen Meteoriten ausweichen und am Ende etwas ballern. Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission erhaltet Ihr ein Pass-



Während der Actionsequenzen steht Ihr mit der Kommando-Brücke in Verbindung



Die Hintergrundstory aus der dritten Mission kennen wir aus dem Fernsehen



Stefan: Deep Space Nine zum Selberspielen hat mich im großen und ganzen nicht sonderlich beeindruckt. Zwar ist die Grafik annehmbar und der Sound hat sogar recht gute Ansätze, dafür wurde bei der Spielbarkeit ziemlich geschlumpt. Denn schon der erste Level ist nicht ganz einfach, beinhaltet zudem ein extrem knappes Zeitlimit und gegen Ende einen sehr unübersichtlichen Levelaufbau. Die Shoot'em Up-Sequenz hätte man sich schenken können, da hier, was Innovation und

Grafik angeht, ein spielerisches schwarzes Loch klafft. Selbst die ersten MD-Shooter boten da ansprechenderes. Ärgerlich ist auch, daß Ihr nach dem Verlust eines Lebens die Storyline in der Station immer und immer wieder spielen müßt, was auf Dauer extrem nervig wird. Positiv erscheint wirklich nur der hohe Wiedererkennungswert der Thematik, was durch viele bekannte Charaktere und vertraute Storys erreicht wird. Zum Abschluß bleibt mir da nur zu sagen, daß Deep Space Nine ausschließlich hartgesottene Fans, die einfach alles brauchen, eventuell Spaß bringen kann.



Durch diese Schächte müßt Ihr die Bomben in den Weltraum befördern



Die Shoot'em Up-Sequenz ist wenig beeindruckend und kommt sogar ins Stocken



Im Wurmloch dürft Ihr nicht mit der blauen Strahlung in Berührung kommen



In der dritten Mission müßt Ihr einen Priester befreien, was sich aber als recht schwierig herausstellt



Den Phaser in Level 1 solltet Ihr auf keinen Fall links liegen lassen

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: VIRGIN
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SNES
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: VIRGIN



Toughman Contest

Und auch auf dem Aufsatz hauen sich jetzt die Mächtgern-Boxer die Nasen blutig

MEGA DRIVE 32X
Sportspiel / 1-2 Spieler

Für all diejenigen unter Euch, die den Test des Mega Drive-Moduls in Ausgabe 05/95 nicht gelesen haben, sind hier nochmal die Hintergrundfacts. In Amerika ist der Toughman sehr beliebt. Das ist eine Veranstaltung, die vom Schuhverkäufer bis hin zum hochkarätigen Manager jedem die Möglichkeit gibt, in einem Ring seine Prügelkünste unter Beweis zu stellen. Die oft technisch sehr unbedarften Kämpfer klopfen sich drei Runden

lang je eine Minute die Birne weich, meist ohne auf so unwichtige Dinge wie Deckung zu achten. Demzufolge ist der K.O./Min-Schnitt im allgemeinen sehr hoch, was die ungeheure Popularität dieser Veranstaltungen erklärt. Electronic Arts hat das Thema aufgegriffen und daraus ein internationales Turnier gemacht, in dem 24 Kämpfer unterschiedlicher

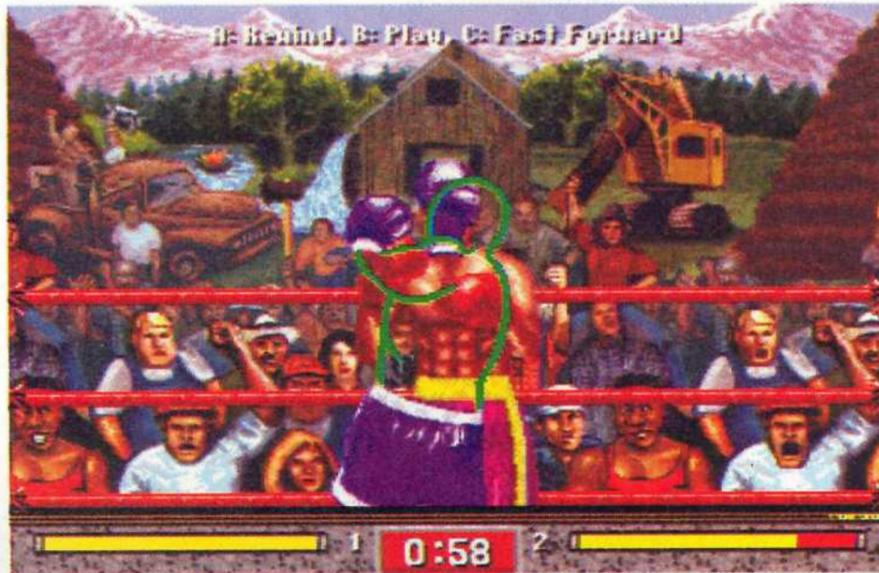


Holger: Leider krankt auch das 32 X-Toughman an denselben Problemen wie schon das Mega Drive-Cartridge. Der zu hektische Spielverlauf, kombiniert mit der unpräzisen Steuerung, läßt niemals eine derartige Stimmung wie bei Nintendos Punch Out aufkommen. Erschwerend kommt hinzu, daß sich die Aufsatzversion technisch kaum verbessert präsentiert.

Lediglich die Hintergrundgrafiken wurden überarbeitet und so fügt sich Toughman Contest nahtlos in die Reihe der schnell übergezogenen Games ein. Selbst die Drei-Phasen-Animation der Rundengirls wurde beibehalten. Wer hektische Prügelorgien mag, und die Mega-Drive-Version noch nicht sein Eigen nennen kann, der sollte das Game trotz aller Kritik ruhig mal anzocken. Allerdings kann ich Toughman Contest auch auf dem 32X der breiten Masse nicht empfehlen.

Nationen die Muskeln spielen lassen. Der Spieler muß seinen Lieblingsfighter mit drei von

zwölf anwählbaren Specialmoves versehen, und ihn dann bis zum Turniersieg führen.



Spektakuläre Treffer sollte man in der Wiederholung nochmals genießen



24 Kämpfer mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen zur Wahl

TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX



GAMES

GUNTER ZILCH -GAMES
Versand & Ladengeschäft
97421 Schweinfurt Tel.09721/21623 Bauerngasse 101

Sony Playstation dt. (lieferbar ab Mitte Sept.)	599.--	Wir führen alle
bei Vorbestellung bis 26.07.95	579.--	Neuheiten für
ca. 10 Spiele ab Veröffentlichung lieferbar.		SNES, MD, 32X
Sega Saturn dt. Grundgerät (lieferbar)	749.--	Saturn, PSX,3DO
Sega Saturn inc. 1 Control Pad, Scartkabel,		
Daytona USA, Virtua Fighter u. Victory Goal	1099.--	Händleranfragen erwünscht
Manga Videos:		
Dominion Crusher Police Act 5,6,7	je 19,95	
Wings of Honneamise	39,95	Lieferbedingungen
Legend of the 4 Kings 1-10 (2 Teile pro Tape)	je 39,95	Versand 9.-- + NN
3DO Goldstar dt. inc. Fifa Soccer	899.--	Ab 300.-- frei.
Wing Commander 3 dt.	99.--	

Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30
Saturn

Grundgerät Pal	759,95
Grundgerät Pal mit Spiel	849,95
Virt.Fighter pal/jp	119,95/99,95
Daytona USA pal/jp	129,95/109,95
Virtual Hydlide jp	129,95
Clockwork Knight pal	109,95
Astal jp	129,95
Shinobi jp	129,95
Joypad	49,95
Universal Adapter	89,95
Umbau USA / Japan	79,95

Neo Geo

Neo Geo 2.Hand RGB Spiel	389,95
Samurai Shodown 2	249,95

Fatal Fury Special	179,95
King of Fighters 94	299,95
Samurai Shodown	169,95
Ninja Commando	199,95
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

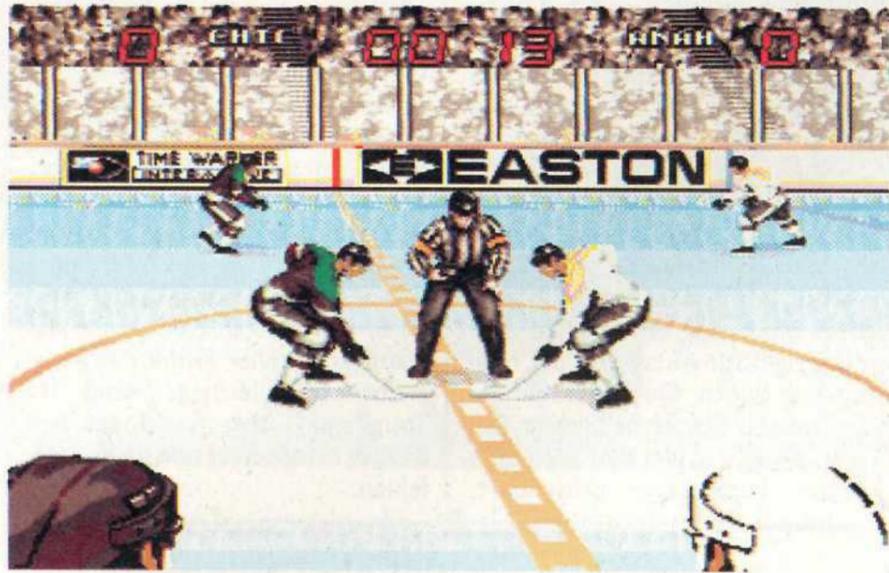
Neo Geo CD Front 2.Hand	599,95
Samurai Shodown 2	109,95
King of Fighters 94	109,95
Art of Fighting 2	109,95
Viewpoint	109,95
Aggressors o.d.Combat	109,95
Karnov's Revenge	109,95
Samurai Shodown	109,95
World Heroes Jet	109,95
Ninja Commando	109,95
Ninja Combat	109,95
Burning Fight	89,95
Fatal Fury Special	109,95
Top Hunter	109,95
Nam 1975	89,95

Tel. 0351/2526611

HARDWARE FÜR FREAX, PROGRAMMIERER UND SOLCHE DIE ES WERDEN WOLLEN !

SYSTEME FÜR SNES & MD & GB & GG

INFOS, PREISE & PROSPEKTE unter 07171-81515



Wayne Gretzky NHLPA All Stars

Waynes World, Party Time, Excellent, Wuui-Wuuui... Alles was Wayne Gretzky, Star der NHLPA-Eishockey-Liga und Wayne Campbell, Star der Waynes World-Filme gemein haben, ist die Vorliebe für den Hockey-Sport und ein Videospiel. Schwiing!!!

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-5 Spieler

Gretzkys NHLPA-Variante präsentiert das Geschehen aus einer seitlichen Perspektive, während der Bully in Großaufnahme die vor Konzentration verzerrten Mienen der Spieler zeigt, wenn nicht die Helme davor wären. Die Regeln dürften ja hinlänglich bekannt sein. Ihr müßt eine schwarze Scheibe aus Hartgummi in einen winzigen Kasten jagen, vor dem ein übellauniger Schlägertyp mit einer riesigen Keule rumlungert. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig die Stiefel schnüren und nur spielen, nämlich im Turnier respektive Saison oder aber auch mal aufhören zu spielen, dank der Speicherfunktion. Außerdem kann man noch üben zu spielen, im Training ohne Gegner. Ihr müßt auch nicht immer mit fünf Leuten loslegen, mit einem Drei-Mann-

Team gibt's mehr Action. Jeder Spieler hat individuelle Vorzüge, manch einer gleitet übers Eis, fällt aber nach einem Bodycheck wie ein nasser Sack auf's Gesicht. Ein anderer kann verteidigen, trifft aber das gegnerische Tor wie Al Bundy die Kloschüssel. Ihr könnt die Trikotfarben ändern, Spieler transferieren, damit bspw. Gretzky, Messier und Lindros in Eurer Mannschaft spielen. Außerdem steht es den wahren Freaks frei, all den nervigen Schwachsinn wie Icing, Abseits usw. zu integrieren. Ich mag es da eher rustikaler, volle Kanne in die Zwölf und so... Diesen Familienspaß beinhaltet der Arcade-Modus, ohne Skrupel im Stile der Henson-Brothers (Slapshot: Der Film!) ins Gemenge. Diverse Schwierigkeitsgrade und vor allem die Möglichkeit, den Gegner einmal pro Spielzeit einzuschüchtern, runden das Modul ab wie einen Puck auf Muttis Selbstbackenen.



Götz: Mein erster Eindruck von diesem Versuch, die Referenz aus dem Hause EA zu gefährden, war durchaus positiv. Digitalisierte Zwischensequenzen, toller Sound mit gelungenen Sprachsamples und leckere Unterbrechungen, damit sich die erhitzten Sportler ordentlich verprügeln können, blenden ebenso gewaltig wie die fantastische Optionsvielfalt und eine logische Tastenbelegung. Jedoch ermüdet das Gameplay doch ziemlich, selten entstehen Tore anders als aus dem 08/15-Schema sprich:

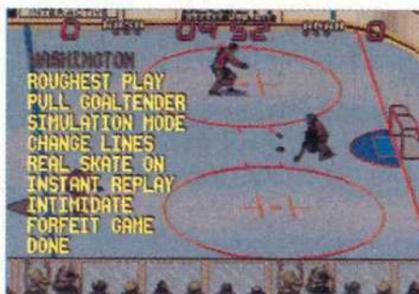
"Paß vor das Tor und versenkt." Zwar will ich das Spielerverhalten durchaus als intelligent bezeichnen, die Perspektive sorgt dagegen oftmals für ein unübersichtliches Gerangel. Da ertönt dann plötzlich der Pfiff des Schiris und keiner weiß, wieso gerade sein Mann vom Eis muß. Gäbe es kein NHL'94, hätte man sich zu einer höheren Wertung hinreißen lassen können. So muß man sagen, daß es durchaus einige Ecken besser geht. Man findet keinen logischen Grund, das Spiel, auf das Wesentliche beschränkt, nämlich das was auf dem Eis abgeht, besser als "Ganz gut" einzustufen.



Diese beiden wurden vor einer Sekunde ausgehoben



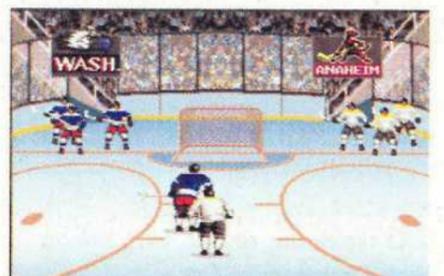
Penalties oder Tore werden mit digitalisierten Zwischensequenzen optisch hervorgehoben



Während eines Spiels könnt Ihr zu jeder Zeit dieses Menü aufrufen, in dem Ihr bspw. Taktik und Spielhärte ändern könnt



In diesem Menü wählt Ihr die Mannschaften...



... und entscheidet Euch hier für ein Team

Stereotypes Gameplay



Ein Angreifer zieht den Puck vor das Tor...



... ein zweiter Spieler lauert dort...



...und hat wenig Mühe, das Teil am Goalie vorbei zu zirkeln

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: TIME WARNER INTERACTIVE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE/SEGA TAP
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: KONAMI/
 THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
69% GRAFIK				
67% SOUND/FX				
70% FUN				

Savage Reign

Beat'em Up, die Was-Weiß-Ich-Wievielte: Savage Reign verbindet Fatal Fury-Spielelemente mit der Art of Fighting-Zoom-Technik

NEO GEO CD

Beat'em Up / 1-2 Spieler

In Jipang, dem "Melting Pot" des 21sten Jahrhunderts, treffen die besten Fighter der nächsten Generation in einem mörderischen Vollkontakt-Wettkampf aufeinander. Veranstalter und gleichzeitig finaler Gegner ist der selbsternannte King Lion. Im "Battle Of The

Beast-Gods" treten insgesamt zehn Kämpfer gegeneinander an: Der Karate-Fuzzi Hayate nimmt mit einem Bumerang bewaffnet teil, neben ihm versuchen sich noch Eagle, ein Axt-schwingender Ami-Wrestler, Gozu und Mezu (der eine ein Fire-, der andere ein Ice-Ninja), Carol, eine schlag- und trittkräftige Primaballerina und Nicola, ein hochintelligentes, blitzschnelles Wunderkind. Ein zau-



Philipp: Savage Reign läßt sich treffend mit nur einem Wort bezeichnen: Routine. Sowohl die Aufmachung als auch die Spielbarkeit bewegen sich auf dem

gewohnt hohen Neo Geo-Level und lassen klar die Routine der in diesem Genre inzwischen sehr, sehr erfahrenen SNK-Programmierer erkennen. Aber auch der Spieler selbst geht mittlerweile

mit einer gewissen Routine an diese Art von Spielen, daran ändert auch der "Innovations-Versuch" seitens SNK, nämlich das Mehr-Ebenen-Kampf-System von Fatal Fury mit dem Zoomeffekt, den wir aus Art of Fighting oder Samurai Shodown kennen, zu kombinieren, nichts. Fazit: Nimmersatte Beat'em Up-Freaks mit einem Neo Geo sollten sich ein Modul sichern, sofern sie über genügend Geduld verfügen. CD-Player-Besitzer freuen sich auf den günstigeren Silberling.



King Lion hat die mächtigste Waffe: Das "Sword of Leo"



Bild links: Joker ist für Gozus "Raging Bull Thrust" Feuer und Flamme

TEST NEO GEO CD

HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: K.A.
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: M&B



bernder Joker, ein dickbauchiger Detektiv und ein bärtiger Chinese machen das Fast-Dutzend voll. Neben den konventionellen Special Moves sind alle Warriors in der Lage, verschiedene 3D-Attacken auszuführen und, sobald die eigene Energieleiste zu blinken beginnt, eine Reverse Attack anzusetzen, die den Gegner nahezu die Hälfte seiner Lebensenergie kostet (Zitat englische Original-Anleitung: "Use reverse attacks to win a losing game!").

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO



SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD

Donkey Konk Contry 2 ab 11.11.95 lieferbar
Alle Vorbestellungen bis zum 24.10.95 werden portofrei rausgesendet

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR**

Tel.: 04521/4873 Fax: 04521/1025
täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN
Händleranfragen erwünscht

Flying Arts

Flying Arts · Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund
Telefon 0231 / 80 20 84

SonyPlayStation, jp.	899,- DM	Virtual-Boy	499,- DM
mit Spiel nach Wahl	999,- DM	Spiele Virtual-Boy auf Anfrage	
Joy-Pad	69,- DM	SEGA Saturn, UNIVERSAL für	
Joy-Pad (ASCII)	99,- DM	dt, amerik. und jp. Spiele	749,- DM
Hori-Stick	149,- DM	mit Spiel nach Wahl:	849,- DM
ASCII-Stick	159,- DM	Universal-Adapter	89,- DM
Negcon	139,- DM	Joy-Pad	69,- DM
Memory-Card	69,- DM	Virtua-Stick	119,- DM
Ridge Racer	119,- DM	Lenkrad	159,- DM
Parodius	119,- DM	Daytona U.S.A.	99,- DM
Motor Toon G.P.	129,- DM	Astal	99,- DM
Toh Shin Den	139,- DM	Panzer Dragoon	129,- DM
Starblade alpha	149,- DM	Victory Goal	129,- DM
Raiden Project	159,- DM	Parodius	139,- DM
Fantasic Pinball	159,- DM	Greatest 9	149,- DM
Tekken	159,- DM	NEWS:	
Boxer's Road	159,- DM	Shinobi	139,- DM
Gunners Heaven	169,- DM	Virtua Fighter REMIX	149,- DM
Jumping Flash	169,- DM	Ankündigung für Juli:	
NEWS:		Ray Force	149,- DM
Ace Combat	169,- DM	Adv. Military Commander	189,- DM
Arc the Lad	169,- DM	Bug	149,- DM
Ankündigung für Juli:			
Rayman	169,- DM		
Int. Superstar Soccer	169,- DM		
Vampyre	169,- DM		
Philosoma	169,- DM		
Metal Jacket	169,- DM		

Alle aufgeführten Artikel sind Importwaren, ohne dt. Anleitung, ohne FTZ. Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Preise frei Lager Dortmund.

Get Virtual, Boy!

SonyPlayStation · SEGA Saturn
Computer · EDV-Zubehör · Software-Entwicklung

Rayman

Auf dem Jaguar sorgt Ubi Softs Jump'n Run-Sprite als erstes für Aufsehen

JAGUAR

Jump'n Run / 1 Spieler

Könnte bis dato noch kein Jaguar-Spiel das eigentliche Potential der 64-Bit Konsole richtig ausreizen, war die Hoffnung auf ein anständiges Stück Software schon fast aufgegeben. Zum Glück beweist uns Ubi Soft mit ihrem Jump'n Run Rayman, daß so etwas doch nicht unmöglich ist. In Bezug auf die Handlung reiht sich Rayman in die Riege anderer Plattform-Spiele ein, sprich, es gilt wie sooft, ein kleines Wunderland vor den Eingriffen eines Widerlings zu schützen. Unser Held Rayman, der dank der Programmierer auf lebenswichtige Gliedmaßen verzichten kann, übernimmt die Auf-

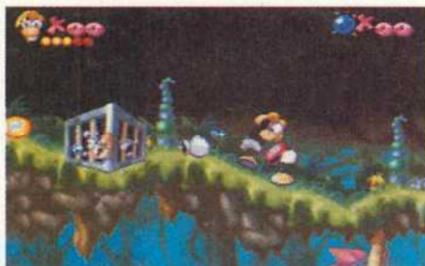
gabe des Retters. In den einzelnen Levels der sieben Welten hat Rayman vor allem ein Ziel, und zwar die Befreiung mehrerer putziger Wesen. Diese wurden vom Bösewicht in Käfigen untergebracht, die Rayman auffinden und öffnen soll. In jeder Runde sind insgesamt sechs Käfige plaziert, einige davon schwer versteckt. Damit Ihr das Rundenziel erreicht, ist meistens eine, dem Spieler viel Geschicklichkeit abverlangende, Hüpf-Orgie zu bewerkstelligen. Aber auch feindlich gesonnene Sprites stellen sich Euch in den Weg, welche jedoch mit Raymans gezielten Faustschlag (besser gesagt Faustwurf) beseitigt werden. Diese Eigenschaft erlernt der Held im Verlauf des Spieles, ebenso wie die Möglichkeiten, zu rennen oder langsam



Markus: Volle Begeisterung für Rayman entwickelte sich bei mir bereits wenige Augenblicke nachdem ich das Joypad in die Hand genommen hatte. Insbesondere die in 65.536 Farben erstrahlende Grafik, mit ihrem völlig eigenständigen Zeichenstil, rief unverhohlenen Staunen hervor. Zusammen mit der butterweichen Animation sämtlicher sich im Bild befindlicher Sprites wäre bereits ein gutes Grundgerüst aufgebaut. Was jetzt noch fehlt, ist die spielerische Abwechslung und spieltechnische Höchstleistungen. Doch auch von

dieser Seite kann ich Euch beruhigen, denn die Grafik als auch die komplette Feindeschar ändert sich fast rundenweise, so daß selten Langeweile aufkommt. Der ungetrübte Spielspaß wird durch den fairen Schwierigkeitsgrad unterstützt, in den höheren Levels wird es zwar extrem hart, jedoch nie unfair. Einziges Manko meines Erachtens stellt das stellenweise auftretende Flackern dar, das anhand der anderen positiven Aspekte des Spieles leicht zu verschmerzen ist. Ein dickes Lob an Ubi Soft, denen mit Rayman nicht nur ein erstklassiges Jump'n Run gelungen ist, sondern sie zeigen auch, zu was Ataris Jaguar eigentlich fähig ist.

nach unten zu schweben. Daneben sorgen auch einige Power-Ups wie z.B. Lebensenergieauffüller oder Power-Schlag für Freude. Zusätzlich findet Ihr an einigen Stellen des Spieles einen Zauberwicht, der Euch in eine Bonusrunde befördert. Schließlich bleibt noch zu erwähnen, daß dem Spiel eine Save-Option spendiert wurde.



Ihr müßt so viele Käfige wie möglich finden



An gewissen Stellen muß Rayman über den Boden kriechen



An vielen Stellen gibt es wichtige Extras zu entdecken



Diese Steinbeißer dürften Euch aus der Unendlichen Geschichte bekannt sein



Mario-like schreitet Ihr an der Oberwelt voran



Das Schild mit dem Pfeil bringt Euch in die Oberwelt zurück



Die Obermotze erreichen teilweise eine stattliche Größe

Rayman Extras



Das 1-Up erklärt sich von selbst



Das P beschert Euch eine erweiterte Energieleiste und füllt Eure LE wieder voll auf



Der Goldene Handschuh sorgt für einen härteren Schlag



Durch dieses Extra wird die Schlaggeschwindigkeit erhöht



Dieses P bringt nur soviel Lebensenergie zurück, wie die Anzahl der umkreisenden Bälle



Mit den blauen Kugeln könnt Ihr beim Zauberer Zutritt in die Bonusrunden erhalten

TEST JAGUAR

HERSTELLER: UBI SOFT
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT/PS-X/32X
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: K.A.
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: UBI SOFT



Virtua Fighter

AM2s bahnbrechendes Beat'em Up-Spiel gehört nicht ohne Grund zum allerersten Saturn-Softwareangebot

SATURN

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Bereits eine Woche nach der Arcade-Veröffentlichung von Virtua Fighter Ende 1993 stand in Japan die Fachwelt Kopf und die wöchentlich erscheinende Videospielezeitung "Famicon Tsushin Weekly" richtete kurz darauf eine extra Rubrik ein, wo Experten über die neuesten Tricks fachsimpeln dürfen. Virtua Fighter hat somit - zumindest in Japan - Street Fighter II als beliebtestes Prügelspiel abgelöst. Der Grund für die Euphorie liegt in erster Linie an der absolut neuen Optik. Statt Pixel für Pixel gezeichnete Sprites prügeln sich erstmals zwei Polygon-Fighter. Die Vorteile dieses aufwendigen Grafikstils liegen auf der Hand: Neben dem dreidimensionalen Effekt, sowie geschmeidigen Animationen kann man das Spektakel, wie bei Art of Fighting, stufenlos zoomen und problemlos aus jedem erdenklichen Blickwinkel betrachten. Auch das Gameplay bietet eine Innovation: Zwar müßt Ihr wie bei den übrigen Beat'em Ups die Energieleiste des Kontrahenten durch gezielte Schläge und Tritte bis zum Nullpunkt dezimieren, wem es jedoch gelingt, den Widersacher von der abgegrenzten Spielfläche zu befördern, hat bereits vorzeitig die

Runde gewonnen. Etwas gewöhnungsbedürftig ist auch die Steuerung. Um nämlich gegnerische Angriffe abzuwehren, müßt Ihr, wie bei Moral Koppott, die Block-Taste drücken, wobei wirkungsvolle Special Moves dennoch etwas Lebensenergie abziehen. Apropos "Special Moves", im Gegensatz zu anderen Keilereien verzichteten die Designer auf Feuerbälle oder anderen übersinnlichen Hokuspokus.



Steht nach dem Ablauf sämtlicher Runden noch kein Sieger fest, fällt im Sudden Death-Verfahren auf einer Mini-Spielfläche die Entscheidung



Zum Abschluß des Turniers gibt es einen Bonusfight mit der stählernen Dural



Der Nachtkampf ist geradezu stimmungsvoll



Ulf: Es war Liebe auf den ersten Blick: Bereits nach wenigen Spielminuten hat die geniale Optik ihre Schuldigkeit getan. Der dreidimensionale Effekt, gepaart mit den flüssig animierten Polygon-Sprites geben diesem Beat'em Up-Game ein völlig neues Spielgefühl. Erfreulich ist zudem das intelligent ausgeklügelte Gameplay, das erst auf dem zweiten Blick seinen spielerischen Tiefgang offenbart. Vir-

tua Fighter bietet neben den coolen Special Moves nämlich noch unzählige, aufbauende Schlagkombinationen, die viel Spielraum für taktische Spielereien lassen. Kritik gibt's im Prinzip nur im technischen Bereich. Während die krachenden Schlaggeräusche noch voll in Ordnung gehen, paßt das Disco-Allerlei meines achtens nicht optimal zum Spielgeschehen. Auch die "nackten" Polygon-Fighter sind in technischer Hinsicht, wie die Remix-Version auch eindrucksvoll beweist, sicherlich nicht mehr ganz zeitgemäß.



Lau geht mit der zierlichen Pai nicht gerade zimperlich um



Drängt den Gegner mit allen Mitteln von der Spielfläche und Ihr werdet vorzeitig zum Sieger der Runde erklärt



Der bärenstarke Jeffrey hat spektakuläre Würfe drauf

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: 32X
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX



Der Vorspann



Panzer Dragoon

Mit über einer Million Dollar Produktionskosten ist Panzer Dragoon das teuerste Sega-Spiel aller Zeiten. Lest nun, was das Spiel rund um den blauen Drachen zu bieten hat

SATURN

Shoot'em Up / 1 Spieler

Jahrtausende sind vergangen, die Menschheit hat ihre Blütezeit längst hinter sich. Verzweifelt schaut man in die Zukunft und befürchtet, auch noch das Letzte zu verlieren. Während Ausgrabungen bei einem alten, trostlos anmutenden Turm, fanden äußerst bösgesinnte menschliche Individuen ein riesiges Waffenarsenal, daß sie dazu benutzen, kleine Bandenkriege auszuführen. Die Menschheit fürchtet einen kybernetischen Krieg und ebenso die Mächte des bösen schwarzen Drachen. Alle Hoffnung und Verantwortung liegt nun auf den Flügeln eines kleinen blauen Drachen und seinem Reiter. Nur er kann die Welt noch retten. Und hier greifen wir, nach einem astreinen, beinahe zehn Minuten langem Vorspann, auch schon ins Spielgeschehen ein. Als Reiter des blauen Drachen müssen wir sechs Episoden überstehen, um die Welt in der siebten Runde von dem schwarzen Drachen



befreien zu können. Das ist leichter geschrieben als getan. Schon in der ersten Episode erwarten Euch Unmengen feindliches Getier, das Euch natürlich ans Drachenleder will und dementsprechend aggressiv feuert. Um den blauen Drachen sicher durch die rasanten 3D-Runden bringen zu können, seid Ihr mit einer futuristischen Wumme ausgerüstet, die Euren Widersachern schon mit normalen Schüssen das Fürchten lehrt. Doch das ist längst nicht alles: Haltet Ihr den Schußknopf gedrückt und visiert mit dem Shoot'em Up-typischen Fadenkreuz einen oder mehrere Gegner an, ergießt sich beim Loslassen des Knopfes eine Lawine von Beamschüssen über diese und macht sie meistens auch dem Erdboden gleich. Damit Ihr immer schön den Überblick behaltet und alle Feinde erreichen könnt, habt Ihr neben der Möglichkeit, drei unterschiedliche Perspektiven auszuwählen noch die Freiheit, Euren Blick mittels R und L-Taste in alle beliebigen horizontalen Richtungen schweifen zu lassen. Dieses Feature wird meistens



Holger: Mit Panzer Dragoon präsentiert Sega ein technisch brillantes Produkt für den Saturn. Dem gnadenlos guten Vorspann

folgt eine Spielgrafik, die jedem Zocker die Freudentränen in die Augen treiben wird. Dazu gesellen sich eine hervorragende Spielbarkeit und ein fairer Schwierigkeitsgrad, der den schmalen Grad zwischen Frust und Motivation sehr gut trifft. Besonders erfreut war ich über die Tatsache, daß die Programmierer nicht vergessen haben, ihren Edelsprites bestimmte Angriffsstrategien einzubleuen. Das zwingt den Spieler, die Formationen der Gegner zu lernen, um immer wieder ein kleines Stückchen weiterzukommen. Und genau das ist es, was mich an dem Spiel letztendlich so gefesselt hat. Einzig und allein die fehlenden Extrawaffen oder Power Ups kann man als Kritikpunkte anführen, was jedoch kaum ins Gewicht fällt. Kurzum: Dieses Game sollte sich jeder Saturn-Besitzer zulegen.

auch bei den recht knackigen Endgegnern der einzelnen Episoden gebraucht. Ein Obermottz zum Beispiel besteht aus einer Waffenstation, die auf einem schwebenden, sich drehenden Felsen steht, was logischerweise dazu führt, daß Ihr ständig die Perspektive wechseln müßt, um nicht einige in den Rücken abzukriegen. Nach jedem Endgegner erwartet Euch eine grafisch leckere Zwischensequenz, die die Handlung



Vor allem Action-Fans kommen in keiner der sieben Episoden zu kurz



Dieser Wurm ist bei weitem nicht das beste, was die Grafik zu bieten hat



Solch nette Beamschüsse zaubert Ihr, indem Ihr einen Schußknopf gedrückt haltet, einen Gegner anvisiert und dann wieder losläßt

Die Perspektiven



Mit der X-Taste gelangt Ihr in den Standard-View, der sich am besten zum Spielen eignet, da er sehr viel Übersicht bietet und auch genügend Platz für die Hintergrundgrafik läßt



Ein Druck auf die Z-Taste und wir befinden uns im Long-View, der zwar die ganze Grafik bieten kann, aber hauptsächlich dazu führt, daß man sich teilweise mit den Gegnern verwechselt



Die Y-Taste befördert Euch in den Dynamic-View, der einen direkt in das Spielgeschehen versetzt, aber den Spieler nur wenig mit Grafik verwöhnt



Auch Feinde von hinten sind keine Seltenheit

vorantreibt. Neben Eurem einzigen Leben, das wie üblich durch eine Energieleiste repräsentiert wird, die, werdet Ihr getroffen, langsam schwindet, habt Ihr noch drei Continues zur Verfügung, die Euch allerdings immer wieder an den Anfang der jeweiligen Episode zurücksetzen. Im Optionmenü läßt sich die Steuerung des Fadenkreuzes und die Joypad-Belegung einstellen, oder Ihr hört Euch einfach die Musik zum Spiel an. Die Beschränkung, daß man den Schwierigkeitsgrad nicht verändern kann, läßt sich dank unserem Ober-"Tips & Tricks"-Hoschi Holger seit dieser Ausgabe zum Glück auch umgehen.



Der schwarze Drachen ist der letzte Endgegner und gleichzeitig Euer größter Widersacher



Mit den L und R Tasten könnt Ihr in sämtliche Richtungen schauen, z.B. nach hinten...



...oder zur Seite, um Euch auch vor Gegnern, die nicht von vorne kommen, wehren zu können



Binzi: Auf den ersten Blick könnte man Panzer Dragoon für ein geniales Grafik-Demo halten. Eröffnet wird das Fantasyabenteuer

durch einen Vorspann, der neue Maßstäbe setzt und beinahe nahtlos ins Spiel übergeht. Doch schon nach kurzer Zeit stellt man fest, daß mehr als nur Grafik und Sound in unserem Drachenfreund stecken. Allein die Möglichkeit, in alle Richtungen schauen zu können, eröffnet ungewöhnliche Stra-

tegien und vermittelt ab und an sogar das Gefühl, sich frei bewegen zu können. Die drei Perspektiven setzen dem Spiel dann die Krone auf. Grafik und Sound sind wohl kein Thema, schaut Euch einfach die Bilder an und hört Euch mal einen Auszug aus dem Soundtrack an. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ist etwas hoch angesetzt, was man allerdings auch so auslegen könnte, daß man auf die Art mehr vom Spiel hat. Steuerung und Beweglichkeit sind absolut akzeptabel und vertuschen die "fehlende" Möglichkeit, sich frei bewegen zu können.

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: AUGUST
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 7+
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: 130,- DM
MUSTER VON: SEGA/DYNATEX



Der Abspann





Da die dritte Strecke keine Hochgeschwindigkeitsabschnitte besitzt, sollte man unbedingt zur blauen Rennkutsche greifen



Der Rennmarathon auf der ersten Strecke geht über satte 80 Runden und verlangt dem Fahrer eine gehörige Portion an Konzentration ab

Ranking		
COURSE	TIME	MODE
EXPERIENCE	NORMAL	
1st	BAD	3'17"09
2nd	BAD	3'21"13
3rd	BAD	3'21"93
4th	BAD	3'22"17
5th	BAD	3'22"84
Fastest lap: BAD 1'36"30		

Zu jeder Strecke und zu jedem Modus werden insgesamt 20 Strecken gespeichert; Time Trial- und Mirror Mode-Ergebnisse werden mit einem entsprechenden Zeichen gebrandmarkt

Daytona USA

Saturn-Fans atmet auf, es ist soweit. Das Warten auf Daytona USA hat ein Ende. Dank AM2 braucht Ihr nicht länger in die Spielhalle zu rennen und Euer schwer erschnorrtes Taschengeld in den Automaten zu stecken, sondern könnt Euch das geniale Coin-op-Clone ins eigene Kinderzimmer holen.

SATURN

Rennspiel / 1 Spieler

Daytona USA, wer kennt es nicht und wer hat es noch nicht auf dem Cover von zwei unterschiedlich kompetenten Videospielezeitschriften gesehen? Da jetzt endlich auch wir Europäer offiziell in die Stock Cars steigen dürfen und unsere Hauptverkehrszeitaggression ausnahmsweise mal auf dem hauseigenen Bildschirm loswerden können, hier nochmal das Spielprinzip. Daytona USA ist NASCAR-Feeling pur. Drei atemberaubende Asphaltstrecken können in zwei verschiedenen Modi angewählt



werden, dem bekannten Automatenmodus und dem exklusiven Saturnmodus. Letzterer bietet neben den vom Automaten bekannten Features wie Checkpoints oder automatischer- bzw. manueller Schaltung, hauptsächlich einen wesentlich größeren Fuhrpark und ein üppiges Optionsmenü. Der süchtige Boliden-Fan kann also aus mehreren Kutschen wählen, die sich in Sachen Grip, Beschleunigung und Kurvenlage unterscheiden. Dies ermöglicht es jedem einzelnen, mit einem exakt auf ihn abgestimmten Renngefährt spektakuläre und vor allem sehr gut kontrollierbare Drifts und Überholmanöver hinzulegen.

Das Pferd



Als kleiner Gag wurde ein Pferd aufs Modul gepackt, das sowohl mit manueller Schaltung...



...als auch mit Automatikgetriebe erhältlich ist

Um das Spiel dem Einzelnen noch besser anzupassen, wurde für Segas Planetenkonsole oben erwähntes Optionsmenü spendiert, in dem man hauptsächlich zwei Schwierigkeitsgrade verändern kann. Zum einen die Härte des Spiels selbst, zum anderen aber auch das Können der computergesteuerten Abgaserzeuger. Wem all das noch nicht individuell genug erscheint, der kann sich sein Pad bzw. sein



Binzi: Daytoonaa !! Zunächst einmal ein dickes Lob an AM2. Die Sega-only Truppe hat es eindeutig geschafft, ein

dem Automaten würdiges Game zu programmieren. Dank des hervorragend variablen Schwierigkeitsgrades dürfte es nun keinen Saturn-Freak mehr geben, dem der Einstieg in die Welt des Motorsports versperrt bleibt. Trotzdem ist Daytona USA eines der anspruchsvollsten Rennspiele unserer Zeit. Jedes Stock-Car hat ein individuelles Fahrverhalten vorzuweisen und vor allem die letzten beiden Strecken unterscheiden Daytona vom Bleifußbeinheitsbrei. Neue Bestzeiten erfordern nicht nur spektakuläre Drifts, sondern auch genaue Kenntnis der Idealinie und Anbremsstellen. Und all das geschieht in einer Geschwindigkeit, die ich dem Saturn zunächst nicht zugetraut hätte. Sicherlich muß man im Vergleich zur Automaten-Version grafische Abstriche hinnehmen, aber das Scrolling ist noch dermaßen flüssig, daß garantiert Nascar-Feeling aufkommt. Bevor ich jetzt Euch Saturn-Besitzern zum sofortigen Kauf rate, sei noch gesagt, daß die Gegner leider alles andere als intelligent sind und sich in jedem Rennen gleich verhalten.

Der Vorspann



Als Einstimmung auf das Rennspektakel wird Euch ein kleiner...



...aber feiner Vorspann präsentiert

Die besten Nascars



Für die erste Strecke eignet sich die orange Kutsche am besten, da sie Berührungen mit Wänden beinahe ohne jeglichen Geschwindigkeitsverlust übersteht



Für die zweite Strecke empfiehlt sich das grüne Gefährt, da es sich auf Gras beinahe genauso wie auf Asphalt verhält

Lenkrad nach Belieben belegen oder auf eine der zahlreichen angebotenen Konfigurationen zurückgreifen. Im Gegensatz zur Coin-op-Version bietet die Saturnvariante drei unterschiedliche Rennlängen: Normal, Grand Prix und Endurance. Anfänger oder Menschen, die nur über wenig Zeit verfügen, bestreiten Ihr persönliches Wohnzimmerrennen für gewöhnlich im Normal-Mode, dem kürzesten Rennen, während Grand Prix den Durchschnittsfuzzi ansprechen dürfte und Endurance das Marathonrennen für Freaks darstellt. Um mehr als die drei Standardstrecken vorweisen zu können, verpasste AM2 Daytona USA noch die Möglichkeit, alle drei Rund-

kurse spiegelverkehrt zu absolvieren, was vor allem dem routinierten PS-Piloten so einiges an Spaß bereiten dürfte. Wer auch die Spiegelstrecken wie im Beifahrerschlaf beherrscht, heizt einfach die Kurse rückwärts, was einige Computergegner allerdings alles andere als lustig finden. Einzelgänger und vereinsamte Narzißten haben die Möglichkeit, im Time Trial Ihr Können unter Beweis zu stellen. Sie werden, falls selbiges vorhanden ist, auch in zeitlosen Bestzeitenlisten verewigt, wie auch alle anderen Crash-Test-Piloten, die die Strecken in neuen Rekordzeiten beenden konnten. Bleibt nur noch eins zu sagen: GENTLEMEN, START YOUR ENGINES!



Auch wenn sich die Grafik teilweise erst spät aufbaut, bietet sie doch einige Leckerbissen, wie diesen schönen Felsüberhang



Stephan: Vor gut einem Jahr hättet Ihr mir Sharon Stone nackt aufs Bett binden können, ich hätte mich trotzdem lieber in der Spielhalle vergnügt (stimmt zwar nicht, hört sich aber gut an). Der Daytona-Automat hatte Philipp und mich von der ersten Sekunde an derart süchtig gemacht, daß wir zum Schluß fast schon Miete an den Besitzer der Spielhalle zahlen sollten. Die Zeiten sind nun endgültig vorbei, der Saturn macht's möglich. Sicher, grafisch ist die Heimversion wesentlich magerer

ausgefallen, die Steuerung ist selbst mit Lenkrad bei weitem nicht so feinfühlig wie in der Spielhalle, die Hydraulik vermissen ich auch, aber trotz allem, das geniale Fahrverhalten macht alles wieder wett. Durch die Vielzahl der Kutschen seid Ihr wochenlang beschäftigt, Ideallinien zu finden, nur um wieder eine Zehntelsekunde schneller zu werden. Glücklicherweise lassen sich die schwerfälligen Stock Cars auch mit Joypad ziemlich exakt um die haarigsten Kurven jagen, so daß auch der Durchschnittszocker ohne großartiges Zubehör auf Dauer seine helle Freude haben wird.

Die vier Perspektiven



Bei Perspektive 1 betrachtet der Fahrer das Geschehen von hoch über dem Wagen und hat somit den größtmöglichen Überblick bei knappen Aktionen



Perspektive 2 befindet sich knapp über dem Auto und vermittelt das Gefühl, am Renngeschehen ohne großen Übersichtsverlust teilzunehmen



Bei Perspektive 3 repräsentiert eine Inboard-Kamera die Rennspiel-Atmosphäre, leider ohne allzu großen Überblick zu bieten



Last but not least könnt Ihr auch ohne Motorhaube über den Asphalt brettern, mit dem Standard-Pad wird die Steuerung so aber recht hakelig



Nach einem Crash sieht man Eurem Auto selbigen eindeutig an



Boxenstops sind im allgemeinen nicht zu empfehlen, höchstens nach der ersten Runde im Endurance-Mode

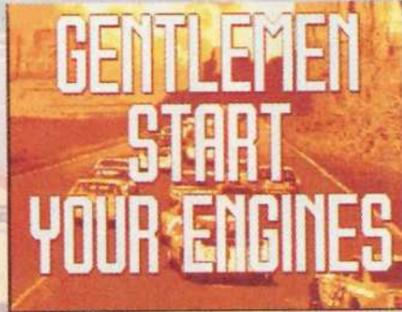
Gentleman Start Your Engines



Bevor es losgeht, muß man sich für eine von drei Strecken entscheiden...



...ein Gefährt auswählen...



...kurz warten...und schon geht's los

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: PERFEKT
 EINSTELLBAR
LEVELS: 3 STRECKEN
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER/
 LENKRAD
CA. PREIS: 129,- DM



International Victory Goal

Statt mit teurer Lizenz lockt das erste Saturn-Soccer mit zahlreichen Perspektiven

Man kann wirklich nicht behaupten, Sega würde sich auf ihren Lorbeeren ausruhen. Virtua Fighter wurde gemixed und lockt jetzt mit zahlreichen Texturen. Die Grafikfehler sind so gut wie ausgemerzt. Hatte die japanische Version des ersten Saturn-Soccers (O-Titel: Victory Goal) noch mit einer mehr als peinlichen Abseitsregel zu kämpfen, gehört dies laut Sega Deutschland nun ebenfalls der Vergangenheit an. Statt Original J-League-Teams kämpft Ihr mit den 16 erfolgreichsten Nationalmannschaften, wie bspw. Deutschland, Brasilien oder Holland um Siege und Titel. Neben einem Weltmeisterschaftsturnier könnt Ihr Euch in einer Weltliga oder bei Freundschaftsspielen beweisen. Vor dem Anpfiff bestimmt Ihr Schwierigkeitsgrad, Art der Steuerung, Spiellänge, Taktik sowie Aufstellung. Das Geschehen auf dem Platz darf via Zoom- und Drehfunktion aus zahlreichen Blickwinkeln verfolgt werden. Ob von der Seite, von hinter dem Tor oder FIFA-like von schräg, hier findet sich für jeden Geschmack das Richtige. Über die L- und R-Taste kann zudem der Fixpunkt in der

SATURN
Sportspiel / 1-8 Spieler

Höhe zu jeder Zeit während eines Matches variiert werden. Je nach gewählter Joypadbelegung beherrschen die Kicker Kurzpass, Flanke und Torschuß. Befindet sich der Ball in der Luft, sorgen die jeweiligen Tasten für Kopfbälle oder Fallrückzieher. Die Abwehrarbeit verlangt weniger ständiges Grätschen, als vielmehr gutes Stellungsspiel. Wem die Zuschauerkulisse zu wenig temperamentvoll ist, kann sich durch rockige Musik den notwendigen Motivationsschub verpassen. Zwischenstände werden im Backup-Booster gespeichert.



Steht es auch nach einer Verlängerung remis, entscheidet ein 3D-Elfmeterschießen über Sieg oder Niederlage



Steuert die Konsole beide Teams, zoomt und rotiert der Blickwinkel ohne Unterbrechung und stufenlos



Auch die Tore werden nochmal aus drei verschiedenen Perspektiven gezeigt, Torjubiläum inbegriffen



Dieses Menü könnt Ihr zu jeder Zeit während eines Matches aufrufen



Vor dem Spiel bestimmt Ihr Taktik, Aufstellung und Formation

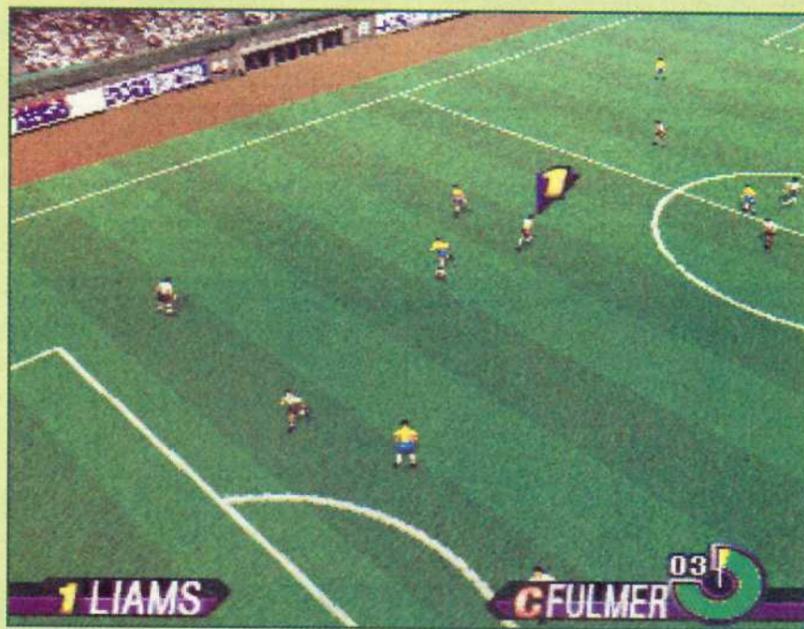


Stephan: Gameplay statt opulenter Grafik, bei Worldwide Soccer ist diese Aussage mit Sicherheit zutreffend. Trotzdem ist die

Präsentation alles andere als Next Generation-unwürdig, nur eben nicht ganz so spektakulär wie bei FIFA für das 3DO. Legt Ihr allerdings besonderen Wert auf eine ausgeklügelte Steuerung, so seid Ihr bei diesem Titel bestens aufgehoben. Das runde Leder läßt sich mit etwas Übung geschickt in den eigenen Reihen halten, wodurch die Passfreudigkeit erheblich gesteigert wird. Dies ist auch gut

so, denn Fußball ist nunmal ein Mannschaftssport, der zwar auch von Einzelaktionen lebt, aber nur selten durch solche entschieden wird. Lobenswert sind die verschiedenen Perspektiven, die alle individuellen Vorlieben abdecken dürften. Nicht ganz so gelungen ist dagegen das Ballverhalten, denn angeschnittene Schüsse oder gar Bananenflanken sind leider Fehlanzeige. Durchschnittlich gibt sich die Zuschauerkulisse, da hätte man aus dem Saturn mehr herauskitzeln können. Zählt man alle Kritikpunkte zusammen, kann Victory Goal ohne Zweifel mit den besten 16-Bit-Games mithalten, von einem Next Generation-Soccer erwarte ich aber etwas mehr.

Perspektiven en masse



Neben der Abstufung in der Höhe könnt Ihr auch bestimmen, ob Ihr das Geschehen von der Seite, FIFA-like von schräg oder von hinter dem Tor betrachten wollt. Während einer Wiederholung könnt Ihr die Darstellung in 45°-Schritten kreisförmig verändern. Bei einem Spiel Konsole gegen Konsole gibt es für die Kamera überhaupt keinen starren Punkt, d.h. der Saturn zoomt und dreht den Blickwinkel ständig

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



Clockwork Knight

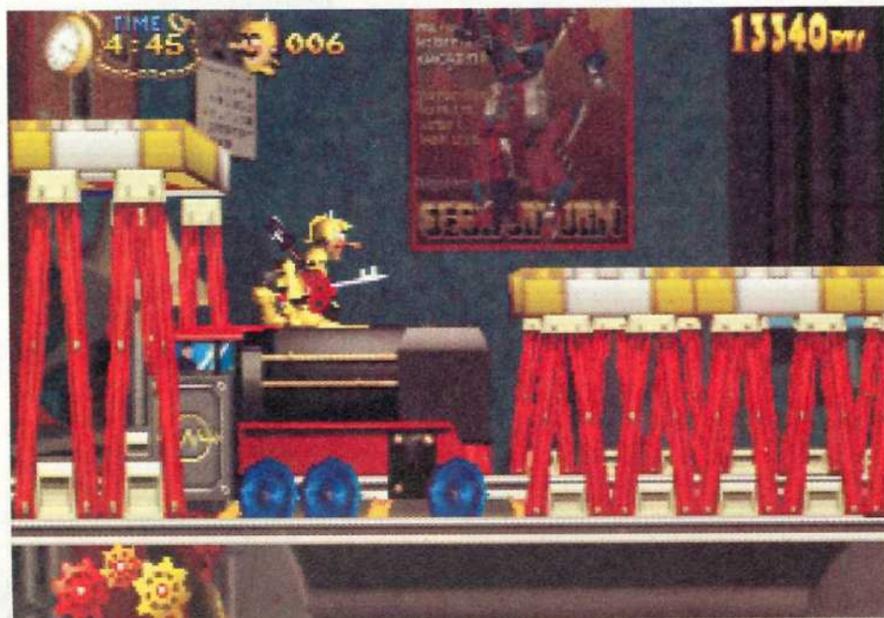
Mit Clockwork Knight läutet Sega das Jump'n Run-Zeitalter auf dem Saturn ein

SATURN

Jump'n Run / 1 Spieler

Der Spielzeugritter Tongara de Pepperouchau erwacht des Nachts mit dem Rest des Inventars im Zimmer seines Besitzers zum Leben. Alle haben viel Spaß miteinander,

bis Tongaras Angebetete, die kleine Puppe Chesea, von einem unbekanntem Rohling entführt wird. Da bleibt unserem Helden nur eine Wahl, er muß sie befreien. Durch vier Levels, die die einzelnen Räume des Hauses darstellen, muß sich Tongara ritterlich durchkämpfen, bis er Chelsea befreit hat.



Die Eisenbahnfahrt zählt zu den schönsten und schwierigsten Stellen im Spiel



Stefan: Nach einem tollen Intro werdet Ihr bei Clockwork Knight mit bekannter Jump'n Run-Kost bedient. Die Grafik und die gute Spielbarkeit machen aus dem ersten Saturn-Jump'n Run ein Spiel, das sich jeder Hüpfspielfan zumindest einmal ansehen sollte. Die Levels sind abwechslungsreich und auch die Obermotze können Euch vor allem grafisch beeindruck-

ken. Doch einen echten Hacken hat das Programm, es ist definitiv zu kurz geraten. Wenn Ihr auf "Easy" spielen wollt, werdet Ihr den letzten Endgegner sowie den Abspann nicht zu Gesicht bekommen. Clockwork Knight ist aber bei weitem kein schlechter Auftakt und wird sicherlich viele Freunde finden. Der Nachfolger ist übrigens auch schon in der Mache und wird am 28.7. in Japan erscheinen. Rosige Ausichten für den Saturnbesitzer.

Dabei stellt sich jeder Level aus der Seitenansicht dar, nur ab und zu zoomen Gegenstände oder Gegner aus dem Hintergrund heran. Nach einem Level, welcher zwischen zwei und drei Abschnitte beinhaltet, müßt Ihr Euch dem obligatorischen Endgegner stellen. Danach dürft Ihr in einer Bonusrunde um Extra-

leben spielen. Neben Zusatzenergie, Schutzschild und Time Up gibt es nur 1Ups oder 3Ups einzusammeln.



Wie eine Feuerwerksrakete explodieren die Gegner, wenn Ihr sie mit dem Schlüssel bearbeitet

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 4
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN



Wir verkaufen aus Verwertungen von Konkursen, Havarien, Überproduktionen und sonstigen Anlässen laufend

Computer, Games und EDV-Zubehör fast aller Hersteller weit unter Marktpreis

Außerdem noch Waren aus folgenden Bereichen:

Kunst & Antiquitäten, PKW + Motorräder, TV + HiFi, Sport- + Freizeitartikel, Film + Musik... und vieles mehr.

Unsere aktuelle Lagerliste (etwa 50.000 verschiedene Lagerartikel) erhalten Sie gegen DM 10,- (keine BM) Vorkasse.

Keine Händlerrabatte. Kein Ladenverkauf.

Dr. Schneider & Nachfolger Auktionshaus KG seit 1904

Am Seestern 24, 40547 Düsseldorf, PF 290321, 40530 Düsseldorf

Tel. 0208 / 43 00 87

Porto und Versand 13,-DM
Bestellungen ab 250,- DM sind Versandkosten frei.



COMPANY

MAD Company
Heinrichstraße 24
45470 Mülheim

PLAY STATION

- To Shi Den 159,-
- Tekken 159,-
- Cosmic Race 159,-
- Motor Toon 159,-
- Joypad 89,-
- Ridge Racer 159,-
- Galaxy Race 169,-
- Kileak t. Blood 175,-
- Crime Crackers 109,-
- Blood Family 149,-
- Raiden Projekt 159,-
- Starblade 179,-
- Victory Zone 179,-
- Memory Card 69,-
- Space Griffon 159,-

SEGA SATURN

- Deadalus 129,-
- Clock. Knight 99,-
- Panzer Dragon 129,-
- Victory Goal 129,-
- Virtual Fighter 129,-
- Astal 139,-
- Daytona USA 139,-
- Virtual Hidlife 129,-

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für:
S-NES
MEGA DRIVE
MEGA CD
NEO GEO
PC - CD ROM

AB SOFORT FINANZKAUF MÖGLICH !!!

3 DO

- Alone i.t. Dark 69,-
- Another World 99,-
- Crash and Burn 69,-
- Demolition Man 99,-
- Fifa Soccer 99,-
- Flashback 99,-
- Myst 109,-
- Need for Speed 99,-
- Starblade Alpha 119,-
- Shock Wave 2 89,-
- Theme Park 109,-
- Virtuoso 99,-
- Way o.t. Warrior 99,-

JAGUAR

- Crescent Galaxy 85,-
- Raiden 85,-
- Dino Dudes 85,-
- Hover Strike 119,-
- Tempest 2000 119,-
- Iron Soldier 119,-
- Alien VS Predator 129,-
- Club Drive 119,-
- Dragon 82,-
- Cybermorph 119,-
- Zool 2 85,-
- Bubsy 85,-
- CD - ROM 349,-

SEGA SATURN
1299,-DM
ab 45,- montl.

PLAY STATION
1299,-DM
ab 45,- montl.

JAGUAR
399,-DM
ab 45,- montl.

3DO
999,-DM
ab 45,- montl.

Achtung:
Täglich Neuheiten.
Ständig Sonderangebote
Druckfehler und Preisschwankungen vorbehalten.

Wing Commander 3 Heart Of The Tiger

Das mit 3 Millionen Dollar Entwicklungskosten teuerste Programm der Spielegeschichte feiert sein Konsolendebüt auf dem 3DO



In grafischer Hinsicht erreicht die 3DO-Version locker auch das Niveau rechnerstarker PCs. Was die Nachladezeiten betrifft, schauen selbst Pentium-Besitzer mit Quadra-Speed-Laufwerken in die Röhre

Col. Christopher Blair, gespielt von Mark Hamill, der als Luke Skywalker zu Welt- ruhm kam, ist Held dieses Welt- raumabenteuers.



Nachdem die Kilrathi das WC2-Mutterschiff Concordia vom Himmel holten und Blairs Geliebte Angel von Admiral Tolwyn auf einen Top Secret-Einsatz geschickt wurde, findet Blair auf der TCS Victory eine neue Aufgabe. Die Crew des abgetakelten Schiffs empfängt den Helden, den der Feind respektvoll nur "Heart of the Tiger" nennt, nicht gerade mit

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

offenen Armen. So liegt es an Euch, in die Rolle des Kampfpiloten zu schlüpfen und zu beweisen, daß Euer Ruf als Katzen-Killer und bester Flieger der Galaxie nicht nur Schall und Rauch ist. Eine Art Adventure-Teil steht am Anfang des vier CDs umfassenden Spieles, in dem Blair die Victory nach Gesprächspartnern durchforstet. Die Piloten seiner Staffel haben individuelle Charaktere, die sich auch in ihrem Flugstil widerspiegeln. Im Verlauf eines Gesprächs kommt es oft



Hier bestimmt Ihr Euren Wingman, eine oftmals recht heikle Angelegenheit



Mit der Wahl Eurer Antwort bestimmt Ihr den weiteren Verlauf der Geschichte



Die schauspielerischen Leistungen entsprechen hundertprozentig den Erwartungen

vor, daß Blair zwei Antworten auf eine Frage bzw. Aussage im Sinn hat und Ihr entscheiden müßt, wie er das Palaver beendet. In bestimmten Fällen wirkt sich dies auch auf die Hintergrundstory aus, die wie bei allen Wing Commander-Teilen nicht linear verläuft. Im Anschluß an die ersten Gehversuche sollte Col. Blair dem Mission-Briefing lauschen. Hier werden Einsatzziele und Waypoints näher erläutert. Danach kommt ein neuer Programmteil. Ihr wählt nämlich Euren Flügelmann selbst. Anschließend lohnt sich der Weg zu Rachel, einer Mechanikerin auf der Victory, die mit einem Bewaffnungs-Vor-



Holger: Jeder der WC3 schon auf dem PC kannte und nun die 3DO-Fassung aufgetischt bekommt, leckt sich zunächst alle

zehn Finger. Eine technisch brillante Umsetzung, bei der die ewige Nachladezeit (auf dem PC bis zu fünf Minuten) auf maximal drei Sekunden heruntergeschraubt wurde. Die ungeschlagene Wing Commander-Atmosphäre ist von der erste Sekunde an voll da und wird durch exzellente schauspielerische Leistungen noch gesteigert. Die wegfallenden Ladezeiten erhöhen den Spielfluß enorm und der Spielspaß geht anfangs ins Unermeßliche. Was dann folgt ist der pure Frust über den zu saftigen Schwierigkeitsgrad in den höheren Missionen. So ist man sehr oft geneigt, die Notbremse zu ziehen, indem man die Unverwundbarkeitsoption einschaltet. Dann stellt das Game leider keine echte Herausforderung mehr dar und verliert viel von seinem Reiz. Trotzdem kann ich Wing Commander 3 jedem uneingeschränkt empfehlen, denn das technisch ausgereifteste 3DO-Produkt hat auch spielerisch viel zu bieten.

Die vier Kampfmaschinen



Arrow
Schnell und leicht, aber selbst eine Streichholzsachtel hat eine dickere Panzerung



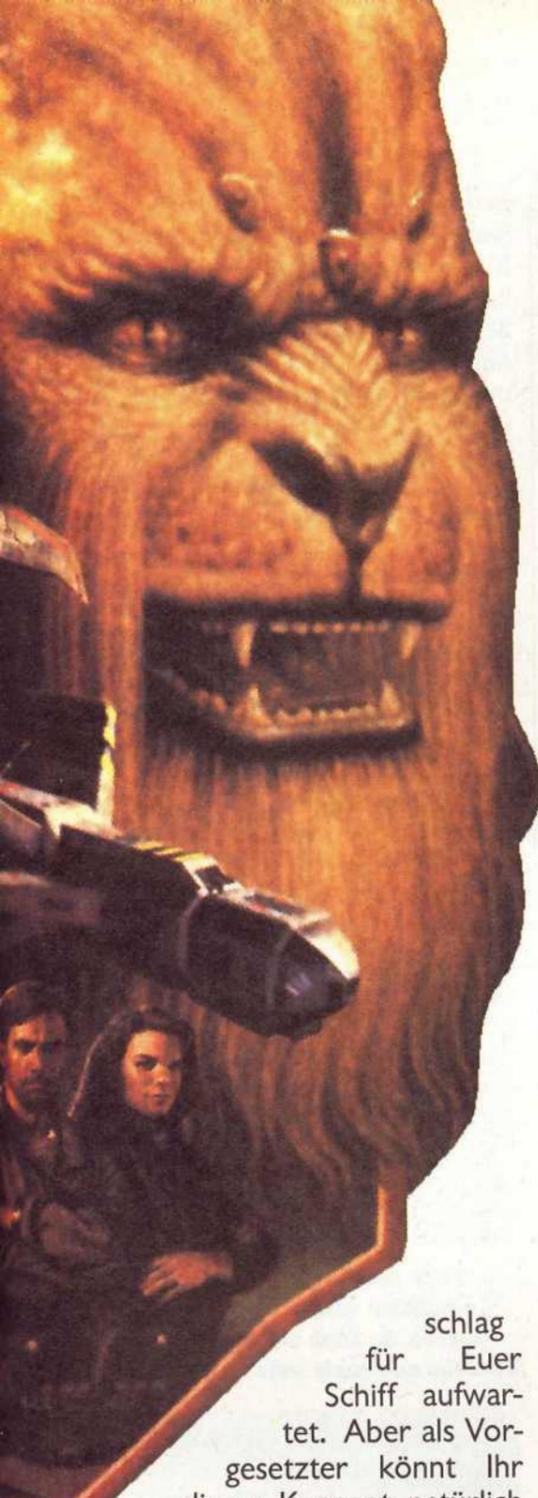
Hellcat
Hervorragend geeignet für Covermissionen. Relativ flott und gut gepanzert



Thunderbolt VII
Sehr gut gepanzert und einigermaßen wendig, damit empfehlenswert



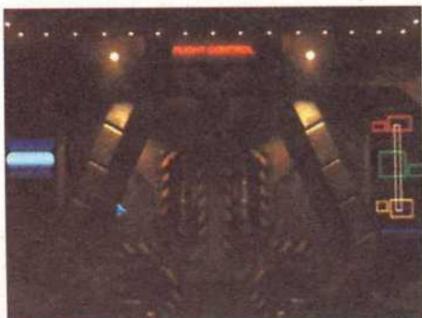
Longbow
Das Gras wächst schneller als dieser Bomber fliegt, doch die Panzerung kann nichts erschüttern



Die Konfigurationsmöglichkeiten sind bei weitem nicht so vielfältig wie auf dem PC, vor allem den einstellbaren Schwierigkeitsgrad vermissen wir



Hier sucht Ihr Euch die passende Maschine für die Mission aus



Über den Aufzug erreicht Ihr die verschiedenen Ebenen

TCS Victory - die Räume



Die Kommandobrücke



Gunnery



Aufenthaltsraum mit Bar



Schlafraum



Flugzentrale



Start- und Landedeck

schlag für Euer Schiff aufwartet. Aber als Vorgesetzter könnt Ihr dieses Konzept natürlich auch ändern. Damit beginnt das eigentliche Spiel: Ein 3D-Shooter, in dem es darum geht, mit verschiedenen Wummen und Raketen möglichst viele der feindlichen Jäger zu zerstören und zwar ohne von den Kilrathis im eigenen Cockpit geröstet zu werden. Die Missionen sind zwar immer unterschiedlich, lassen sich aber grundsätzlich in bestimmte Kategorien unterteilen: Bei Seek and Destroy müßt Ihr alles abfliegen und abballern. Die Covermissions erfordern den Schutz der eigenen Transporter oder Planeten. Groundmissions treten

erst sehr spät im Game auf, hier gilt es, einige Bodenziele zu eliminieren. Red Alert ist besonders ungemütlich, das Mutterschiff Victory wird von einer riesigen Horde Katzenkrieger unter Beschuß genommen. Im Gegensatz zur PC-Version kann man den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen. Auch das gezielte Zerstören der Geschütztürme großer Capital Ships ist nicht mehr möglich. Dafür wurden einige neue Features ins Game eingebaut, wie bspw. die Nachrichtensendung im Rec.-Room. Spielerisch nehmen sich das Original und die 3DO-Version glücklicherweise überhaupt nichts.



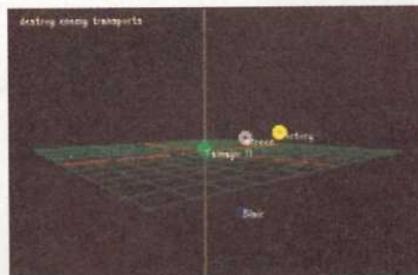
Stephan: Schon auf dem PC war (und ist) Wing Commander 3 die pure Sucht, trotz elend langer Nachladezeiten.

Die geniale Aufmachung ist bis zum heutigen Tag für mich persönlich das absolute Nonplusultra, vier CDs sprechen Bände. Mindestens hundertmal habe ich mir das Intro bislang reingezogen, kein Spiel wird stimmungsvoller eingeleitet als dieses Science Fiction-Epos. Überhaupt liegt das große Plus von WC3 in seiner unglaublich dichten Atmosphäre. Niemals habt Ihr das Gefühl, nur ein bloßes Spiel zu

zocken, sondern erlebt die packende Story von der ersten Sekunde an emotionsgeladen mit. Es sind weniger die Action-Sequenzen, über deren Anspruch vorrangig der persönliche Geschmack entscheiden dürfte, als vielmehr das Mit- oder Gegeneinander der verschiedenen Charaktere auf der TCS Victory. Zwar hält sich die Interaktivität während der Dialoge in Grenzen, eröffnet aber zumindest die Möglichkeit, über Freund oder Feind selbst zu entscheiden. Die namhafte Schauspielergarde mit Sternenkrieger Mark Hamill an der Spitze sorgt für einen hohen Identifikationsgrad. Ihr liebt Science Fiction? Dann werdet Ihr auch WC3 lieben!



Selbst beim knappen Vorbeiflug wird die Grafik nicht pixelig



Die 3D-Karte hilft beim Navigieren

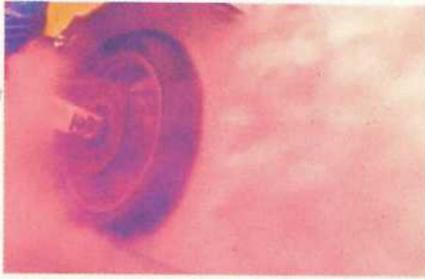


Die Außenansichten sind reine Grafikspielerei

TEST 3DO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/ORIGIN
DATENTRÄGER: 4 CDS
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/
 PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS





Road Rash

Die wilde Bikerhatz kam schon vor knapp einem Jahr in Amerika auf den Markt, hat aber bis zum heutigen Tage nichts von seiner Anziehungskraft verloren

3DO

Rennspiel / 1 Spieler

Das Spielprinzip an sich wurde nicht im geringsten geändert. Ihr brettet in illegalen Rennen gegen 13 weitere Motorradfreaks über insgesamt fünf verschiedene Kurse und riskiert Euer Leben für hohe Wetteinsätze. Im Gegensatz zu einem wirklichen Motorrad-Rennen geht es bei Road Rash aber alles andere als fair zu. Mit verschiedenen Tritt- und Schlagattacken kickt Ihr die Gegner förmlich von der Piste und schnappt Euch dabei deren Waffen, wie bspw. Gummiknüppel, Baseballschläger oder Kette. Doch ist Vorsicht geboten: In den höheren Levels besitzen die Kontrahenten so etwas wie Intelligenz und attackieren Euch an strategisch

erfolgvorsprechenden Punkten, wie bspw. dichtbefahrenen Engstellen, Canyons oder steil abfallenden Küstenhängen. Starker Verkehr mit reichlich Sonntagsfahrern, Fußgänger und vor allem hartnäckigen Cops machen Euch ebenfalls schwer zu schaffen. Erwischen Euch die Gesetzeshüter, bekommt Ihr im Vergleich zu "The Need For Speed" nicht nur ein Ticket, sondern wandert schnurstracks hinter schwedische Gardinen und dürft eine saftige Kautionsbleche. Die Strecken (Stadt, Berge, Vororte, Küste und weites Land) sind sehr abwechslungsreich und im fünften Level auch ultralang und knüppelhart. Hier könnt Ihr nur noch bestehen, wenn Ihr genug Kohle für einen



Stephan: Sensiblen sollten ihre Finger von Road Rash lassen. Omas mit Gehhilfe über den Haufen zu schüren oder gegnerische Fahrer mittels Kette vom Bike zu fegen ist nicht jedermanns Sache. Doch bringt es EA in der Anleitung auf den Punkt: Road Rash ist ein reines Fun Game, das nichts, aber auch garnichts mit der Wirklichkeit zu tun haben will. Wer also ohne moralische Bedenken über die Pisten heizt, bekommt Fahrspaß allerhöchster Güte geboten. Die 3D-Engine verrichtet ihre Aufgabe mit Bravour. Photorealistische Landschaften

bauen sich in Windeseile und sehr weich auf, mit einem schnellen Bike ist der Geschwindigkeitsrausch vorprogrammiert. Der Schwierigkeitsgrad nimmt kontinuierlich zu, wird aber niemals unfair. Ebenfalls keinerlei Wünsche offen läßt die Aufmachung, allein schon die Präsentation der verschiedenen Rennmaschinen ist ein echter Genuß. Abgerundet durch zahlreiche, zwar relativ derbe, aber witzige Full-Motion-Videos rast Road Rash ohne Zweifel in den Olymp der besten Rennspiele. Auch deswegen, weil es selbst nach mehrmaligem Durchzocken einen immer wieder wie magisch vor den Screen zieht und jedesmal aufs neue für maximalen Spielspaß sorgt.

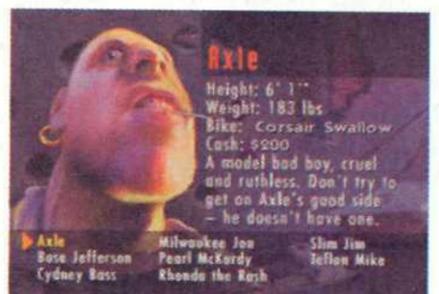
besseren Feuerstuhl angesammelt habt. Mit dem Standardbike sind maximal die ersten beiden Levels zu packen, spätestens dann ist ein schnellerer Untersatz Pflicht. Die Präsentation der verschiedenen Bikes, wie auch der Rest, wurde mit Full-Motion-Videos und animierten Sequenzen Next Generation-würdig aufgezogen. Die Geräuschkulisse kommt mit manchen Untersätzen etwas brummig, geht aber in Ordnung, der Grunge-Sound ist eine reine Geschmacksfrage. Neben dem Big Game-Mode könnt Ihr Euch auch Arcade-like auf einer Strecke nach Wahl vergnügen. Zwischenstände werden selbstverständlich im Backup-Booster festgehalten.



Nach einem Sturz solltet Ihr möglichst vorsichtig zum Bike laufen, da Euch die Gegner mit Vorliebe nochmals aufs Korn nehmen



Manche Gegner müßt Ihr wohl oder übel vom Motorrad befördern, um nicht selbst im Graben zu landen



Comic-artige Bilder lockern die Ladezeiten auf



Hier seht Ihr gleich zwei Besonderheiten von Road Rash. Zum einen vollführt Ihr teilweise unglaubliche Sprünge, die normalerweise jedes echte Motorrad in seine Einzelteile zerlegen würde, zum anderen latschen Euch ständig Fußgänger vors Bike, was sie lieber nicht hätten tun sollen...

TEST 3DO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/
 PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 25 STRECKEN
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



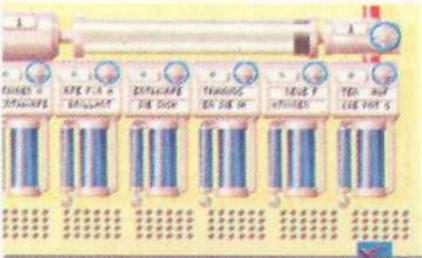
Theme Park

Nach dem Siegeszug im 16-Bit-Bereich erhalten auch sämtliche Next Generation-Konsolen eine Umsetzung der Freizeitpark-Simulation

3DO

Strategiespiel / 1 Spieler

Das grundlegende Spielprinzip ist natürlich gleich geblieben: Im bewährten Point & Klick-Verfahren errichtet Ihr auf einem eingegrenzten Grundstück Attraktionen und Buden, stellt tüchtiges Personal ein und kontrolliert die Finanzen sowie die Forschung. Aufgrund des Mediums CD konnten die Entwickler sämtliche Features der PC-Version integrieren. Bereits beim Personal sind die Möglichkeiten vielfältiger geworden, da es unter-



Die Forschungsgelder sollten vorsichtig kalkuliert werden

schiedliche Arten von Animatoren gibt und Ihr den Bediensteten sogar eine feste Route vorschreiben könnt. Die hauptsächlichsten Unterschiede gibt es jedoch im Bereich des Managements. Ihr kümmert Euch diesmal selbst um den Wareneinkauf und spekuliert an der Börse mit Aktien der Konkurrenz, um diese besser in Schacht halten zu können. Last



Die 3DO-Version spielt sich trotz extrem hoher Spritedichte noch rasanter als auf dem Mega Drive



Ulf: Obwohl die 3DO - Version mehr Features bietet als das Mega Drive-Theme Park, halte ich persönlich die Sega-Variante dennoch für die bessere Wahl. Die neuen Optionen sind größtenteils im Wirtschaftsbereich angesiedelt und somit nicht jedermanns Sache. Die systembezogen genial gelungene Mega Drive-Version spielt sich schlichtweg gesagt wie aus einem Guß, was allerdings

hauptsächlich dem recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad zuzuschreiben ist. Die 3DO-Freizeitparks verlangen dagegen von Beginn an strategische Schwerarbeit, um nicht frühzeitig von der Konkurrenz überrollt zu werden. Natürlich hat die 32-Bit Version auch ihre Vorteile. Vor allem im grafischen Bereich verbucht das 3DO durch die Möglichkeit, die meisten Attraktionen auch interaktiv zu erleben, Bonuspunkte. Wer gerne mit bloßen Zahlen jongliert, erhält hier die derzeit beste Version.

but not least wurde die Entwicklungsabteilung wesentlich aufwendiger gestaltet. Wem diese Features jedoch zu kom-

pliziert sind, kann sie auch einfach abschalten, indem man einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählt.

TEST 3DO

HERSTELLER: BULLFROG
DATENTRÄGER: CD ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT/ MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 24
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
 BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



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, Frog,
 Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99 DM
 Joypad Verlängerung 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz
 mit Schalter & Modulportvergrößerung
 (bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

SEGA

Saturn dt inc. Umbau ab Mitte Juli
Saturn Umbau jp/usa/dt 79,99 DM
3er Set Spiele !!!!! ab 79,99 DM
 Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
 (bei 60Hz 20% schneller!)
 und ja/dt. mit Schalter

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM
 und "SCHWEIB" Modus
 Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
 Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 149,99 DM
 auch Toploader CD !!!

Hard- & Software für alle
 Systeme Lieferbar

NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

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

WOLFSOFT

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
 Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
 Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
 spiele 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

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc.2 Spiele
 nur 119,99 DM

Spiele ab 4,99 DM
 Joypad Verlängerung 29,99 DM
 Japan Umbau T. Duo/Grafx/ 99,99 DM
 Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
 RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 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
 Sony PSX RGB Umbau 119,99 DM

HARDWARE
& SERVICE
 HARDWARE-TUNING
 REPAIR-SHOP

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

dynatex GMBH

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER



STÄNDIG
ALLE
HITS
AUS USA +
EUROPA

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

ALLE BESTELLUNGEN
VERSANDKOSTEN-
FREI!

DIE TREFFPUNKTE NO 1 FÜR SPIELEFREAKS...

DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND

**JETZT 2x
IM RUHRGEBIET**

DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
☎ 0231/556140

LORENZFD&G

John Madden Football

Ist der Football-Simulation von EA auch auf dem 3DO ein Spitzenplatz sicher?

3DO

Sportspiel / 1-2 Spieler

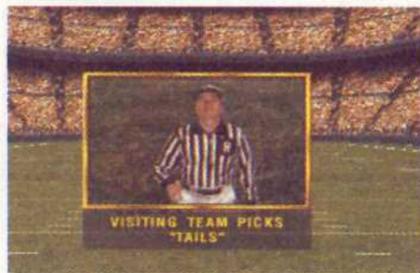
Die 3DO-Version basiert auf den 94er-Modulen der 16-Bit-Systeme. Statt 80 Teams habt Ihr hier allerdings nur die 28 Original NFL-Mannschaften zur Verfügung, zuzüglich zweier von John Madden zusammengestellten All Star-Formationen und den acht

erfolgreichsten Meisterteams der letzten zwanzig Jahre. Die Modis umfassen Meisterschaft und Playoffs, Zwischenstände merkt sich die Konsole. Am Gameplay selbst wurde nichts geändert, dazu bestand ja auch keine Veranlassung. Ihr verfolgt das Geschehen demzufolge aus einer 3D-Perspektive, bei einem Passversuch erscheinen über den Receivern die Buchstaben A, B und C, die gleichbe-



Stephan: Alle Football-Fans dieser Welt werden das 3DO-Madden mit absoluter Sicherheit vergöttern. Das anerkannt geniale Gameplay haben die EA-Männer ohne Verluste rübergezogen, so daß alleine dieser Punkt schon eine hohe Wertung rechtfertigen würde. Doch kann die erste Umsetzung der besten EA-Sporttitel auch in allen anderen Belangen hundertprozentig überzeugen. Absolut konkurrenzlos sind die

riesigen, sehr sauber digitalisierten Sprites, die fantastische Soundkulisse könnte bei einem Super Bowl-Finale kaum besser sein, Live-Atmosphäre pur. Über hundert Full-Motion-Video-Sequenzen und eine exzellente sowie witzige Sprachausgabe geben der Präsentation den entscheidenden Schliff. Electronic Arts hat den Bogen einfach raus, ein Spiel auch optisch bestens zu verkaufen. Wenn es einen triftigen Grund gibt, sich auf Konsole dieser typisch amerikanischen Sportart zu widmen, dann heißt der John Madden Football.



Die Grafik wirkt durch die digitalisierten Sprites extrem realistisch

deutend mit den Tasten sind, um sie anzuspielen. Nach jeder abgeschlossenen Aktion kommt Ihr in das Spielzugmenü, in dem Ihr Formation, Aufstellung und Aktion bestimmt. John Madden höchstpersönlich kommentiert besonders gelungene oder besonders peinliche Versuche, eine Replay-Funktion erlaubt deren genaues Studium.

TEST 3DO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Super Wing Commander

Der erste Teil der Weltraumkatzenjagd wurde grafisch beeindruckend umgesetzt

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Gerade von der Kampf-flugschule abgegangen, bekommt der junge Maverick

seinen ersten Marschbefehl. Mit seiner Stationierung ist der Pilot gar nicht unzufrieden, denn er darf gleich auf der "Tigers Claw", dem ganzen Stolz der Terran Conferderation, seinen Dienst antreten. In Wings zu



Holger: Für mich war und ist Super Wing Commander der beste 3DO-Titel. In unzähligen Nächten habe ich kein Auge zugetan, nur um noch eine Mission dieses Suchtgames zu zocken. Das Spiel wurde durchgestylt, daß es eine wahre Pracht ist. Zahlreiche Space Fighter, die sich komplett unterschiedlich verhalten, Wingmen, die auf alle Situationen individuell reagieren und Gegner, die zu beobachten und studieren weitaus

mehr bringt, als die pure Ballerei in so manchen Konkurrenzprodukten. Zugegebenermaßen hat Origin zur Zeit der Entwicklung dieses Games den CD-Zugriff mit der relativ niedrigen Übertragungsrate noch nicht im Griff gehabt, weshalb es immer wieder zu Nachladepausen kommt. Dafür gelang es den Machern um Chris Roberts, von Anfang an eine packende Atmosphäre zu erzeugen, die einen so schnell nicht mehr losläßt. Für meine Person wäre dieser Titel unter den zehn Spielen für die "einsame Insel" auf jeden Fall dabei.



Die sicherste Methode einen Gegner zu zerstören, sind Treffer in dessen Raketenantrieb

jeweils zwei Schiffen patrouillieren die Spacefighter durch das All, halten Ausschau nach möglich Jump-Points und natürlich auch nach Kilrathis, den Erzfeinden. Diese Rasse, eine Mischung aus Mensch und Katze, macht der Erdbevölkerung schon seit längerer Zeit das Leben schwer. Zu Beginn findet man sich im Rec.-Room des Schiffes wieder, einer Art Bar, in der man die letzten Neuigkeiten mit anderen Fliegern austauschen kann. In den Schlafräumen kann der Joypadfighter sein Game zwischenspeichern, bevor er sich zur Einsatzbesprechung begibt, in der dann der Co-Pilot und

das Schiff vom Admiral zugeteilt werden.

TEST 3DO

HERSTELLER: ORIGIN
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 72 MISSIONEN
BESONDERHEITEN: DOLBY SURROUND/ FLIGHTSTICK/BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Shock Wave

Wenn London ein Trümmerhaufen ist und Los Angeles nun zu recht Stadt der Lichter heißt, müssen wohl wieder einmal ein paar einfältige Aliens auf der Erde gelandet sein

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Im Jahre 2019 muß die Menschheit einer Bedrohung ins Auge blicken, die sich nicht an die Genfer Konventionen hält. Eine außerirdische Armada greift ohne Vorwarnung die Erde an. Ihr seid wieder einmal die letzte Hoffnung und besteigt den F-117 Kampfbomber, der sich allerdings noch in der Prototyp-Phase befindet. Zehn komplexe Missionen verlangen vom Härtegrad alles ab und die sechs Zusatzmissionen der Mission-Disk verdienen das Prädikat "Ultrahart war noch zu leicht". Beide Teile sind prinzipiell gleich strukturiert, Ihr fliegt aus der Ego-Perspektive durch Gegenden wie Ägypten, Rußland oder Los Angeles, Operation Jumpgate



Im Anflug auf die Alien-Station, gleich geht es rund

schließt sogar andere Planeten mit ein. Euer Gleiter ist mit Energie zur Beschleunigung, einem Laser und einer vorerst noch intakten Schutzhülle unterwegs. Die Alienschiffe lassen es sich meist nicht nehmen, vor dem wunderbar in Szene gesetzten Ableben noch ein paar Schüsse auf Euer Schiff loszulassen. Eigentlich läßt jeder aus einer trüben Schleimsuppe gekrochene Außerirdische, der weder die Vorzüge einer nächtelangen Diskussion über Quantenphysik mit Pamela Anderson kennt noch jemals Dumbo sah, einen sarkastischen Böller los,



Dieses Gebilde läßt sich am besten mit mehreren Raketenschüssen wegpusten



Götz: Menschen, die so ein Spiel programmieren, haben keine Freunde. Shock Wave gehört zu den härtesten Nüssen und um es durchzuspielen, mußten wir schon einige Nächte aufwenden. Was die Mission-Disk angeht, so möchte ich jedem raten, das Teil einmal anzupspielen. Nichts gegen einen ordentlichen Schwierigkeitsgrad, doch hier hätte man in der Probe-phase merken müssen, daß selbst hartgesottene Alien-Buster mit Müß und Not die ersten zwei

Level packen. Hallo, EA und 3DO Company, wir sind Menschen und keine sechsarmigen Wesen mit Saugnäpfen, die sich durch Gurgel-laute und das Schwenken von roten Fahnen verständlich machen. Teil 1 ist ein wunderbares Stück Software, die Atmosphäre wird durch lange, aufwendig produzierte Zwischensequenzen aufgebaut, während man im eigentlichen Ballerteil über flüssiges Scrolling, spacige Angreifer und reizvolle Landschaftsgrafiken staunt. Die Langzeitmotivation stimmt ebenfalls, Ihr müßt eben etwas Geduld mitbringen.

dem kaum auszuweichen ist. Deswegen ist dieses Spiel auch derartig schwer. Übrigens, Ihr braucht einen Spielstand des ersten Teiles, um Teil 2 starten zu können.



TEST 3DO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS ÜBERKNÜPPELHART
LEVELS: 10+5
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



NEU! 0221/968 70 90

mo. - fr. 14⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter • Versand per Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9.95 zzgl. 3,- Zehlscheinentgelt • 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 0221/25 69 86
BITTE BEACHTEN SIE UNSERE NEUE RUFNUMMER!!!

SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIVE (MD)

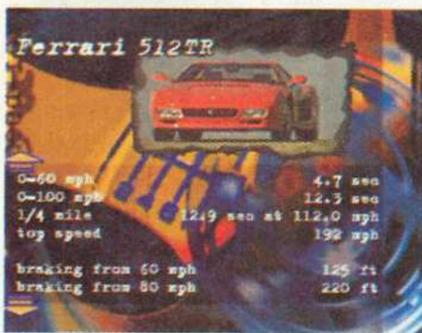
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

jeder Titel nur 29.⁹⁵ Ex-Mutants MD Global Gladiators MD Grand Slam Tennis MD Simpsons Krusty's Funh... MD Skitchin' Rollerskating MD Splatterhouse 2 MD Talmits Adventure MD Terminator MD Truxton MD Zero Wing MD	Bram Stoker's Dracula MD Bubsy 2 MD Buck Rogers MD Captain America MD Champ. World Cl. Socc. ... 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 Pilotwings SN Plok SN Powermonger MD Prince of Persia MD Shaq Fu SN Sink or Swim SN Spectre SN Super Aleste SN	Super Morph SN Super Off Road SN Super Putty SN Super Tennis SN Sylvester & Tweety MD Time Slip SN Toughman Boxing Cont. .. MD Urban Strike MD Wing Commander SN Winter Olympics MD Yogi Bear MD Yoshie's Cookie SN	jeder Titel nur 49.⁹⁵ Clayfighter 2 (24 MB) SN Dino Dini Soccer SN Dr. Franken SN Humans 1 SN Legend of Mystical Ninja .. SN Lemmings 2 MD Metal Marines SN Pinball Dreams SN Pop'n Twinbee 2 SN Shaq Fu (24 MB) MD Street Racer SN	Sunset Riders MD Syndicate SN Syndicate (16 MB) MD Vortex (FX) SN Warlock SN Wolverine (16 MB) SN WWF Raw SN	Soul Blazer SN jeder Titel nur 79.⁹⁵ Indiana Jones SN Jurassic Park 2 SN Kid Clown Crazy Chase SN NBA JAM Tournament SN Newman Haas Indycar SN Return of the Jedi SN Super Pinball SN Theme Park MD		
jeder Titel nur 39.⁹⁵ Another World MD Ardy Lightfoot SN Ballz MD Battletoads - Double Dr. ... SN Blazing Skies SN Brainies SN				SEGA SATURN Startset (deutsch) 999.95 (Konsole+1 Controlpad+Scartkabel+Virtua Fighter+Victory Goal+Daytona USA) SEGA SATURN Grundgerät (deutsch) 699.95 (Konsole+1 Controlpad+Scartkabel) Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!	jeder Titel nur 59.⁹⁵ Choplifter 3 SN Death & Ret. of Superm. . MD Double Dragon 5 SN Micro Machines SN NBA Jam Tournament MD Super Pang SN	jeder Titel nur 89.⁹⁵ Rise of the Robots SN W.Gretzky NHL All Stars .. MD	jeder Titel nur 69.⁹⁵ Earth Worm Jim SN Lemmings 2 SN	jeder Titel nur 99.⁹⁵ Illusion of Time+Berater .. SN Menacer+6 Spiele+T 2 ... MD

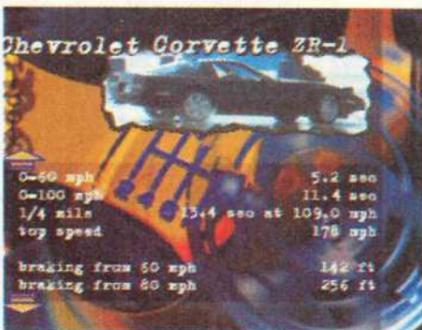


The Need For Speed

Stellt Euch folgendes vor: Ihr öffnet die Flügel-türen eines Lamborghini Diablo, zwingt Euch in die maßgeschneiderten Schalensitze, startet mit zitternden Fingern den mächtigen 12-Zylinder und brettert dann mit Vollgas über Stadtautobahnen und Serpentinaen. Dieser Gedanke gefällt Euch? Dann seid Ihr bei The Need For Speed genau richtig



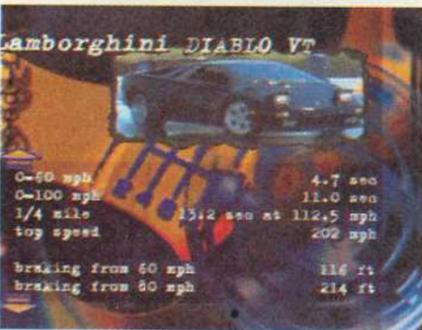
Der Ferrari ist ein wahres Beschleunigungswunder, jedoch vom Handling her recht problematisch



Die amerikanische Flunder ermöglicht durch seine exakte Steuerung schnelle Zelten



Der Porsche bricht bei schnellen Kurven extrem leicht aus



Super-Höchstgeschwindigkeit, jedoch äußerst träge und daher schwer zu beherrschen

3DO

Rennspiel / 1 Spieler

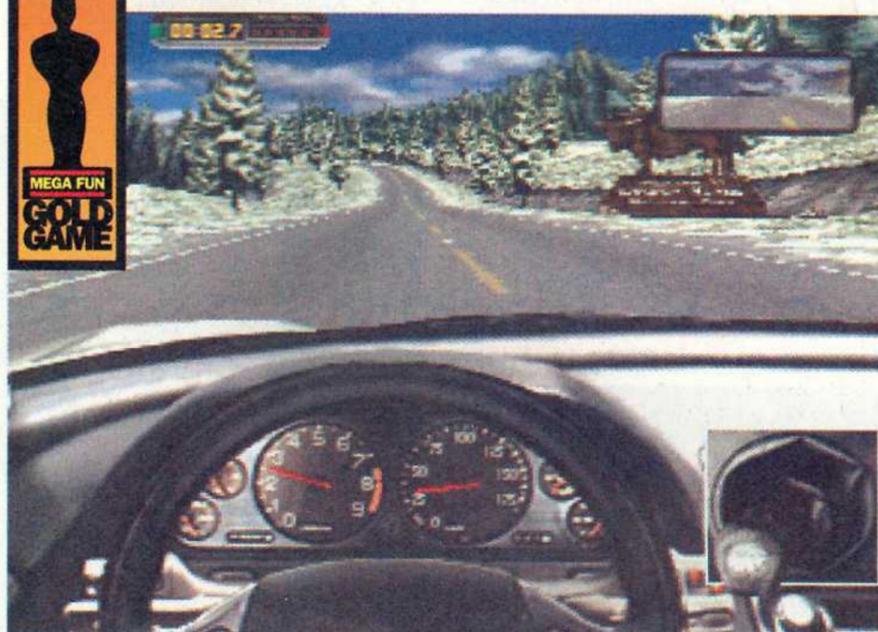
Ermöglicht wurde dieser Traum von den Test Drive-Entwicklern Distinctive in Zusammenarbeit mit Electronic Arts/Kanada. Über einen Lizenzdeal mit dem amerikanischen Automagazin Road & Track erhielten die Programmierer exakte technische Daten und Meßwerte der Fahrleistungen zu den insgesamt acht Supersportwagen. Wie Road Rash wird auch The Need For Speed durch ein rasant geschnittenes Video eingeleitet, untermalt mit einem fetzigen Soundtrack, so daß von anfang an die richtige "Heizer-Stimmung" aufkommt. Im Hauptmenü wählt ihr nun aus Stadt-, Berg- oder Küstenroute, die je nach Schwierigkeitsgrad in zwei bis drei Abschnitte unterteilt sind. Die Spielstufe bestimmt zudem die Art der Schaltung, denn nur auf der höchsten werden die Gänge selbst eingelegt. Dies ist für Bestzeiten unumgänglich, da nur so die angegebenen Höchstgeschwindigkeiten und Beschleunigungswerte erreicht werden. Abhängig vom Fahrzeug erleichtern technische Hilfen wie Traktionskontrolle und ABS die Steuerung erheblich. Ihr heizt entweder auf Zeit oder gegen den arroganten X-Man, dessen Fahrzeug Ihr selbst bestimmen dürft, über nahezu photorealistische Strecken. Einen Geschwindigkeitsrausch wie bei Road Rash solltet Ihr jedoch nicht erwarten. Durch den hohen Realitätsgrad dauert's ein wenig, bis Ihr Eure



Stephan: Im direkten Vergleich zur Fun-Raserei Road Rash gefällt mir The Need For Speed noch einen Tick besser. Auf Realismus

getrimmte Rennspiele sind eben genau mein Ding. Trotz digitalem Joypad lassen sich die Kutschen exakt und gefühlvoll steuern, zumindest aus der Cockpitperspektive. Die beiden Außenansichten sind praktisch unspielbar und daher leider ziemlich nutzlos. Was soll's, ich sitz eh am liebsten im Fahrzeug, weil es nun mal das

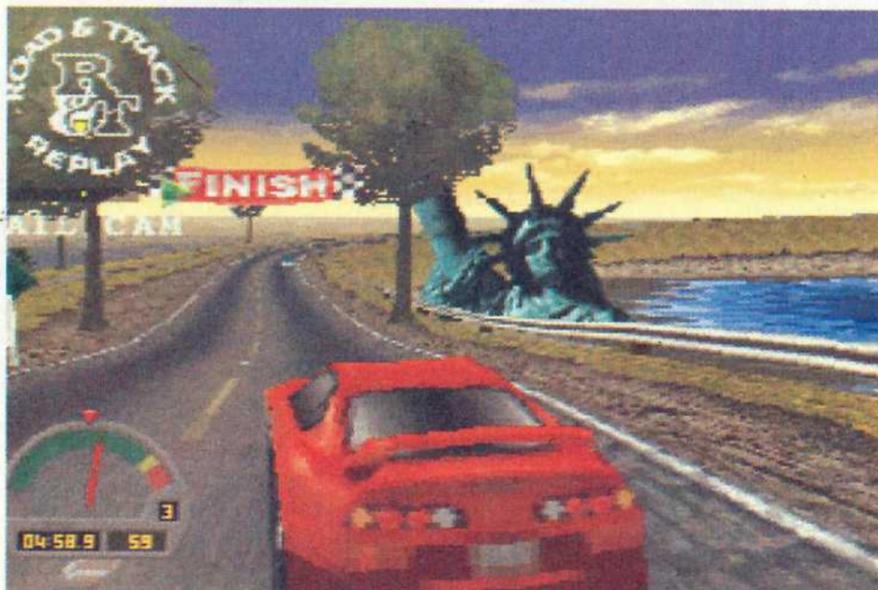
authentischste Fahrgefühl vermittelt. Besonders angetan haben es mir aber die Strecken. Statt unwirkliche Polygonlandschaften verwöhnen Euch nahezu photorealistische und detailreiche Panoramen vom Allerfeinsten. Das Scrolling kommt beim Nachladen zwar für den Bruchteil einer Sekunde minimal ins Stottern, was jedoch nur Leute stören dürfte, die völlig verzweifelt nach Fehlern im Spiel suchen. Für mich persönlich gibt es momentan auf Konsole keine bessere Fahrsimulation, denn als "ordinäres" Rennspiel kann man The Need For Speed wirklich nicht einstufen.



Auf dem dritten Abschnitt der Bergstrecke führen Ausrutscher neben die Fahrbahn fast unweigerlich zu Drehern, da alles mit Schnee bedeckt ist

Kutschen so richtig auf Touren gebracht habt. Dies war allerdings mit Sicherheit so geplant, da die Kurse mit mörderischen Kurven, reichlich Gegenverkehr, schlafmützigen Sonntagsfahrern, hartnäckigen Gesetzeshütern, tückischen Kuppen und engen Tunnels einiges an fahrerischem Können voraussetzen, um zumindest halbwegs

sicher von Checkpoint zu Checkpoint rasen zu können. Von den drei Perspektiven empfiehlt sich leider nur das virtuelle Cockpit, denn die beiden Außenansichten bringen mit ihrer extrem schwammigen Lenkung kaum Spielspaß. Die Geräuschkulisse dagegen ist makellos. Die Motoren klingen satt und drehen bei manueller



Auch die Freiheitsstatue hat Zeit für einen kurzen Gastauftritt gefunden



Wiederholung vom Feinsten



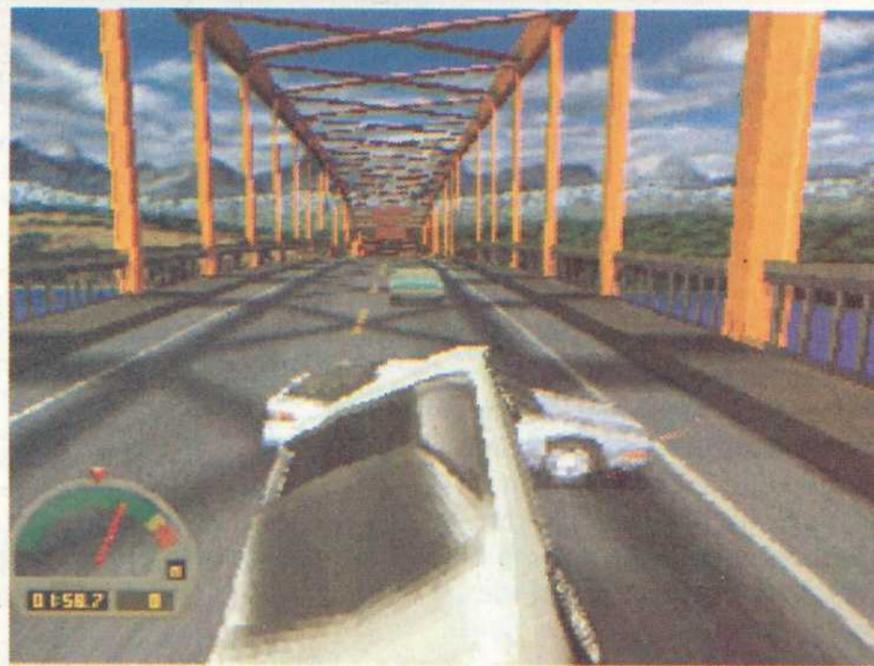
Die fünf verschiedenen Perspektiven könnt Ihr durch die L- und R-Taste auch kippen, wirklich ein Heldenspaß



Götz: Dieses Spiel könnte den deutschen Titel "Wildsäue der Landstraße" tragen. Die Atmosphäre, auf einem echten Highway einmal über die Strenge zu schlagen, kommt perfekt rüber. Überholt wird in dem Stil, bei dem jeder Fahrlehrer nach wenigen Sekunden Schreikrämpfe bekommt. Von den 3DO-Titeln, die für mich als Kaufargument zählen, steht Need For Speed ganz vorne. Selbst wenn man nur als Zuschauer dabei ist, hat das Teil einen unglaublichen Unterhaltungswert. Ihr werdet Euch nicht, wie bei vielen anderen Rennspielen, durch einen komplizierten Options-Dschungel schlagen müssen, sondern einfach Gas geben und Spaß haben. Vielleicht kommt manch einem die Geschwindigkeit zu zahm rüber, doch bei noch rasanteren Fahrten wäre die Geschichte schnell unsteuerbar geworden. Need For Speed gehört in jede 3DO-Sammlung und wird noch nach langer Zeit die pure Sucht hervorrufen.

Schaltung schön hoch, der Wind arbeitet bei hohem Tempo an der Karosserie und bei einem Crash hört Ihr das Blech regelrecht schreien. Ansonsten könnt Ihr noch auf jedem Abschnitt ein Bonus Car erfahren, wenn innerhalb eines Zeitlimits ein bestimmter Punkt erreicht wird. Die Replay-Funktion mit insgesamt sechs ver-

schiedenen Blickwinkeln, mittels R- und L-Taste sind sogar Variationsmöglichkeiten in der Neigung gegeben, läßt ein genaues Studium der eigenen Fahrkünste zu. Hier könnt Ihr auch spektakuläre Massenkarambolagen beliebig oft genießen. Bestzeiten und Top Speed werden in verschiedenen High Score-Listen verewigt.



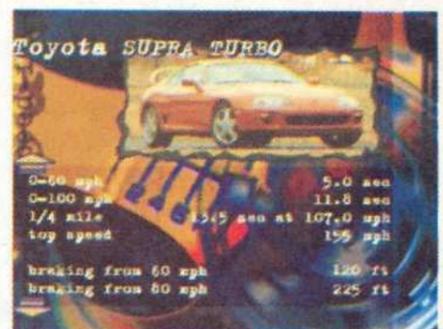
Die Crashes sind spektakulär in Szene gesetzt, kommen allerdings erst in der Wiederholung durch die verschiedenen Perspektiven so richtig gut



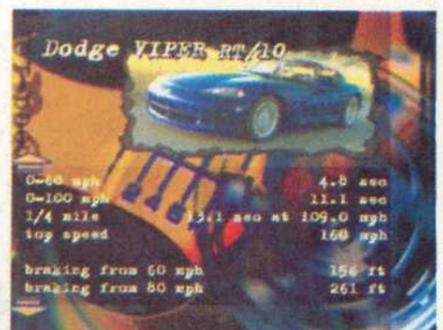
Mit ihm heizt Ihr problemlos durch die engsten Kurven, fährt wie auf Schienen



Extrem hohe Drehzahlen sind Pflicht, um den Wankelmotor einigermaßen bei Laune zu halten



Schiebt in Kurven zwar mächtig nach außen, mit etwas Gefühl im Finger läßt sich dies jedoch perfekt kontrollieren



Zieht mit seinem bärenstarken Motor auch ohne ständiges Schalten tierisch los

Stadt, Land, Fluß...



In der Stadt gibt's nur wenig haarige Stellen, so daß Ihr meist mit Vollgas fahren könnt



In den Bergen geht es ständig auf- und abwärts, zuletzt ist die Piste gar vereist



Enge Kurven, unübersichtliche Stellen en masse, die Herausforderung für Profis

TEST 3DO

HERSTELLER: DISTINCTIVE/ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PLAYSTATION/SATURN/JAGUAR CD
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



Demolition Man

Virgin versucht mit ihrem Full-Motion-Video-Projekt neue Wege zu gehen

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Der Storyfaden des interaktiven Silberlings hält sich zu großen Teilen an die Filmvorgabe. Während der Movie-Dreharbeiten standen die beiden Hauptdarsteller Sylvester Stallone und Wesley Snipes für zusätzliche Aufnahmen im Blue-Screen-Verfahren zur Verfü-

gung, so daß die CD eine Mischung aus Original Filmsequenzen und neuen Szenen darstellt. In spielerischer Hinsicht haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um sich vom üblichen "interaktiven" Fadenkreuzerlei deutlich abzuheben. Die ersten Levels erwehrt Ihr Euch zwar wie gewohnt mit einer Waffe der großen Feindeschar, dürft danach aber mit einem digitali-



Stephan: Teure Filmlicenzen haben den Nachteil, daß ein dicker Batzen des Gesamtbudgets von vorneherein für den Erwerb des zugkräftigen Namens verpulvert wird. Im speziellen Fall von Demolition Man mußten zusätzlich Sequenzen im Blue-Screen-Verfahren produziert werden, sicher auch keine kostengünstige Angelegenheit. Da ist es ziemlich einleuchtend, daß das Gameplay mangels Kohle für die Entwicklung

meist nicht mehr viel hergibt. Demolition Man untermauert diese These ohne Zweifel. Spielerische Tiefe hat keines der verschiedenen Mini-Games, die Prügeleinlagen und die Verfolgungsrennen sind so grottenschlecht, daß sie Trash-like schon fast wieder Spaß machen. Erträglich sind die Shoot'em Up-Sequenzen, wie auch die 3D-Runden, doch nur solange, bis man sie einmal durchgezockt hat. So gut sich Sylvester Stallone auf der Leinwand auch verkaufen mag, auf Konsole steht sein Name wie bisher nur für extrem dürftige Unterhaltung.



Habt Ihr alle Leben verbraten, meldet sich Sly zu Wort

sierten Stallone-Sprite dem Superschurken Wesley in bester Beat'em Up-Manier eines auf die Mütze geben. Kurze Verfolgungsjagden durch Los Angeles sollen Euch ebenfalls bei Laune halten und als Sahnehäupchen marschiert Ihr noch durch zwei 3D-Runden a la Kult-Shoot'em Up.

Die ersten Levels unterscheiden sich nicht im geringsten von bisherigen Fadenkreuz-Games

TEST 3DO

HERSTELLER: VIRGIN
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: JAGUAR CD PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 15+
BESONDERHEITEN: GAMEGUN
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



Rebel Assault

Mit Erscheinen des 3DO auf dem deutschen Markt können auch Nicht-PC Besitzer auf Skywalker Spuren durch den Weltraum düsen

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Wer kennt sie nicht, die Abenteuer von Luke, Han, Leia, C3PO und R2D2? Und wer wollte nicht schon immer einmal im Cockpit eines X-Wing sitzen und Tie-Fighter durchs All jagen. Mit Rebel

Assault habt Ihr jetzt die Möglichkeit, diesen Traum wahr werden zu lassen. Ihr beginnt mit der Ausbildung zum Kampfpiloten und stürzt Euch danach in die Schlacht gegen das Imperium, an deren Ende hoffentlich die Vernichtung des Todessterns steht. Das ganze Spiel basiert auf vorberechnete Grafiken, in denen Ihr Euren Sprite



Stefan: Langsam aber sicher merkt man Rebel Assault sein Alter an. Die Grafiken, die vor einem Jahr noch begeistert haben, entlocken heute manch einem angesichts eines Wing Commander 3 nur noch ein müdes Lächeln. An Spielspaß hat die CD aber nichts eingebüßt, denn mit Luke Skywalker durchs All zu düsen macht schon wegen der Atmosphäre ziemlich Laune. Da störte mich der geringe Bewe-

gungsspielraum auch nicht mehr sonderlich. Außerdem habt Ihr an den 15 Levels ganz schön zu knabbern, da diese nicht immer als einfach zu bezeichnen sind. Im Gegenteil, um die höheren Weihen eines Rebellen zu erreichen, werdet Ihr öfters frustriert am Joypad sitzen und fragen: "Warum!" Bekannte Szenen aus den Filmen sowie einige neue Sequenzen, die zwischen den Levels eingestreut werden, fördern das Star Wars-Flair. So ist und bleibt Rebel Assault ein absolutes Muß für Star Wars-Fans und solche, die es werden wollen.

nur bedingt frei bewegen könnt. Ob dies nun der Flug im Canyon, durch Asteroidenfelder oder über den Todesstern ist, spielt dabei keine Rolle. Auch die Mission zu Fuß verläuft auf beengten Pfaden. Zwischen den einzelnen Missionen könnt Ihr noch Zwischensequ-

enzen betrachten, die die Story weiterspinnen.

TEST 3DO

HERSTELLER: LUCAS ARTS/EA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERSCHIENEN
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: EA/ DYNATEX



Bei den Kämpfen habt Ihr viel zu wenig Eingriffsmöglichkeiten



Die Übersichtskarte könnt Ihr je nach Situation ranzoomen

Gewinnspiel "Jetzt geht's los"

MARIO BASLER

präsentiert

"Fever Pitch Soccer"

Fever Pitch Soccer erhielt in dieser Ausgabe höchstes Lob von unseren Fußball-Experten. Da wir Euch unbedingt an dieser Begeisterung teilhaben lassen wollen, verlosen wir mit CentreGold zehn geniale Preise. Der Hauptpreis heißt Mario Basler und wird beim glücklichen Gewinner einziehen und seinen Kühlschrank leerfressen (Ein Scherz, Leute!). Nein, viel besser:

1. Preis

Der Gewinner der Competition wird von Mario Basler in seiner Heimatstadt besucht. Der Fußballer des Jahres organisiert eine Trainingsstunde mit dem Gewinner und seinen neun besten Freunden.



2. bis 10. Preis

Eine 16-Bit-Konsole (SNES oder Mega Drive) inkl. des Spieles "Fever Pitch Soccer", empfohlen von Mario Basler.

Folgende Fragen müssen richtig beantwortet werden, damit Ihr an der Verlosung teilnehmen könnt.

1. Welches Spiel empfiehlt Mario Basler?
2. Wieviel Tore hat Mario Basler in der Saison 94/95 geschossen?

Einsendeschluß ist der 15. 9. 1995

Nur Einsendungen mit beiden richtigen Antworten werden berücksichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schickt Eure Postkarten an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: "Super Mario Basler"
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Schreibt unbedingt Namen, Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum und das gewünschte System dazu. Viel Glück!!!





KRAZY IVAN ★

Issue No. 61289

PSX

Code 34zx 38/5

Er ist Russe, liebt John Wayne und Funky Music und er reißt einer Schar schlechtgelaunter Aliens den Arsch auf. Er tut das alles für Amerika, das Land des Burgers und weil er einen amerikanischen Sportwagen bekommt, mit Leopardfell-Imitationen als Sitzbezug. In einem zwölf Meter großen Kampfröbter haben eben Menschen mit schlichten Gemütern nichts verloren. Im Jahr 2018 hat die Menschheit die Waffen niedergelegt und wird deshalb von einer Invasion aus dem All auf dem falschen Fuß erwischt. Nur eine Gruppe russischer Wissenschaftler behält im kühlen Sibirien einen noch kühleren Kopf. Irgendjemand muß die Außerirdischen davon überzeugen, daß es unsozial ist, anderen Wesen den Lebensraum stehlen zu wollen. Anstatt einen geschneigten Diplomaten zu beauftra-

gen, schicken sie Elite-Soldat Ivan Popovich in einem Mech Warrior-Kampfanzug los, dessen Argumente grob mit dem Wort "Keule" umrissen werden können.

Ein Blick hinter die Kulissen

Im englischen Norwich fanden die Dreharbeiten der Realfilm-Sequenzen zu Krazy Ivan statt, eine fantastische Gelegenheit, den Machern der aufwendigen Psygnosis-Produktion über die Schulter zu schauen. Einige wollten allerdings lieber das Modell Sarah Stockbridge bewundern, die die Rolle der Kataya spielt. In England ist sie ein Star und könnte hiesigen Cineasten aus dem Film "Crying Game" ein Begriff sein. Sie war

Letzten Monat überließen wir Euch mit der essentiell wichtigen Frage, ob Ivan wirklich Krazy ist, Eurem Schicksal. Mega Fun war exklusiv bei den Dreharbeiten in England und sah in das Auge des Ivan..

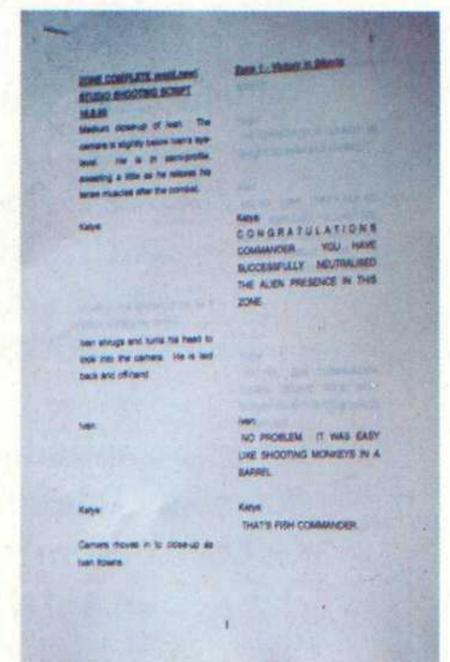


Sarah und Robin waren nur an einem interessiert, und das war nicht Krazy Ivan



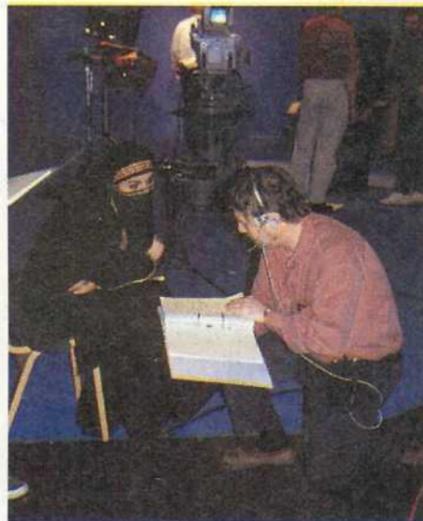
Sarah Stockbridge beim Chill-Out

leider primär an dem Schauspieler Michael Brogan interessiert, der Ivans Kommandanten Pavel darstellt. Ivan selbst beeindruckte die Besucher allerdings am meisten. Robin Hellier, ein junger englischer Schauspieler, gab dem verrückten Ivan mit abgedrehter und trotzdem cooler Gesichtsmimik Kontur. Im Studio standen die Mimen vor großen blauen Hintergründen, damit die Blue Screen-Aufnahmen produziert werden können. Auf einem Kontrollmonitor wurden die Szenen dann sofort mit den richtigen Hintergrund-Kulissen dargestellt. Obwohl nur vier bis fünf Drehtage angesetzt waren, um ca. 50 Minuten Film zu produzieren, arbeitete das Team akribisch. Jeder Take wurde immer wieder geprobt, neu ausgeleuchtet und korrigiert. Die Anwesenheit der neugierigen Journalisten störte die Profis



Ein Auszug aus dem Original-Skript

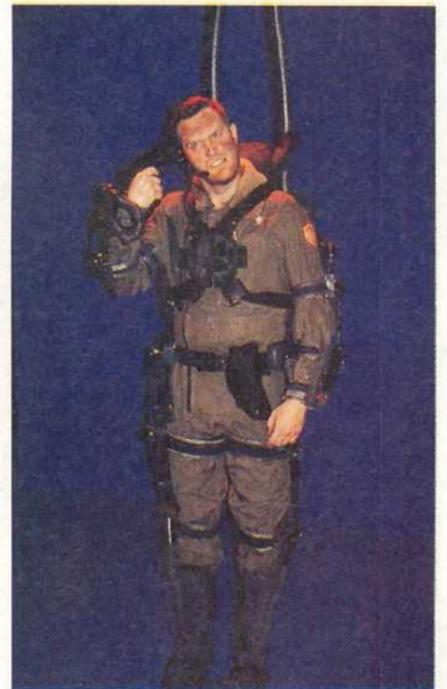
Die Crew für die Realfilm-Sequenzen



Der Regisseur erklärt die nächste Szene

keineswegs. Was im Film bspw. wie eine TV-Schaltung nach Sibirien aussehen wird, war ein Abschnitt des Spieles, der als Anschauungsbeispiel während des Besuches produziert wurde. Eine Nachrichtensprecherin sitzt an einem Schreibtisch, an

ihrer Kleidung und den wenigen Requisiten durfte kein Blauton sein, damit sich alles vom Blue Screen-Hintergrund abhebt. In einer zweiten Sektion des Studios steht Krazy Ivan mit einigen Kabeln und Metallschuhen ausgerüstet vor der Kamera. Was dann im fertigen Spiel wie eine News-Sendung wirkt, wird als Dialog zwischen den Schauspielern an zwei Aufnahmesets gleichzeitig gedreht. Über Kopfhörer hört Robin Hellier die Stimme seiner Kollegin und agiert in seiner imaginären Kulisse. Im Hintergrund sitzen Toningenieure, Maskenbildner oder der Regisseur. Sie alle sind über Funkgerät mit der Bildregie verbunden, die das Ergebnis sofort kontrollieren kann. Am Schluß wird die Illusion perfekt sein, an der PlayStation wird niemand mehr nachvollziehen



Der Beweis: Ivan ist Krazy

können, wie simpel es ist, die Leute Glauben zu machen, daß Ivan in voller Montur im fernen Russland steht.

Storyboard

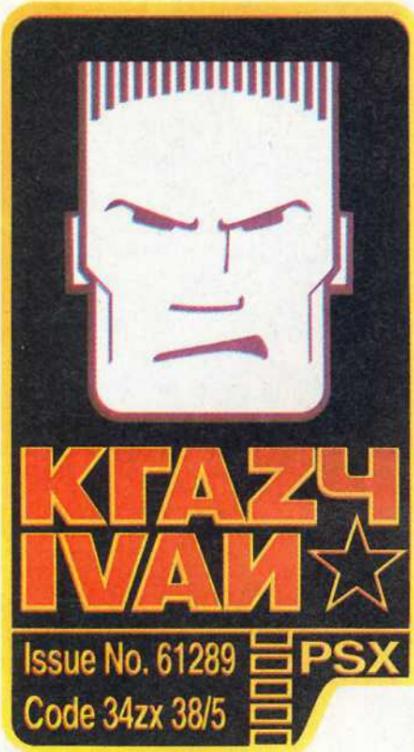
Aus diesen beiden Einstellungen, wie im Original Storyboard zu sehen, wird später die fertige Szene zusammengebastelt



Diese beiden Bilder werden später zusammengeschnitten, so daß im fertigen Spiel der Eindruck einer Live-Schaltung entsteht

Die Anfangs- und Endzeilen der Dialoge, sowie ein gezeichneter Entwurf machen das Storyboard aus





Vom Gittermodell zum Kampfroboter

Die gefilmten Sequenzen allein machen noch kein Spiel, deswegen fuhren wir nach Liverpool, ins brandneue Psygnosis-HQ. Dort saßen in einem abgedunkelten Raum illustre Gestalten an großen Silicon Grafik-Workstations und hatten nichts dagegen, zu erklären, wie man von der Krazy Ivan-Idee zum fertigen Spiel kommt. Die bewegten Figuren wie Roboter, fliegende Dronen werden als Gittermodell errechnet und dann mit Texturen überzogen. Eine leistungsstarke 3D-Engine kreiert dann die Landschaft und wenn man beides zusammenschmeißt, hat man das grundsätzliche Ziel erreicht, die Blechkameraden tummeln sich in der Botanik. Im fertigen Spiel beginnt Ihr natürlich in Rußland, warum die Aliens es gerade in Sibirien so angenehm finden, weist auf eine



Ivan jagt eine Drone

weitreichende interstellare Verwirrung hin. Die Besucher haben unter anderem auch Geiseln genommen, die sich innerhalb der Kampfroboter befinden. Sibirien ist einer der fünf Orte, an dem Ivan aktiv wird. Das Objekt der außerirdischen Begierde heißt Shield-Generator, der zerstört werden muß. Ohne dieses Teil läuft nämlich bei den Kampfmaschinen aus dem Weltraum gar nichts. Diese Hoschis können in zwei Kategorien unterteilt werden.



Auge in Auge mit dem Alien



Ein riesiger Sentient-Roboter ist im Anmarsch



In Sibirien ist viel Platz zum Rumwuseln für die Außerirdischen



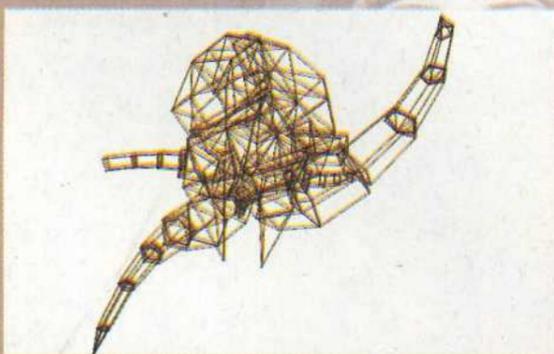
Was für ein Gegner für Ivan



In diesem Büro werden gerade die Grafik-Routinen zu Krazy Ivan programmiert

Bild links: Die Alien-Konstrukteure hatten scheinbar bizarre Vorstellungen

Die Entstehungsphasen der Kampfmaschinen



Zuerst entsteht ein grobess Raster, dann wird das Objekt mit Polygon-Flächen überzogen, bis in der dritten Phase das Gouraud-Shading dazukommt

Alles was Zockern Spaß macht.

COMPUTER
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 14: Es lacht der Joystick, quietscht das Pad - ist die Play Time dick und fett.

**PLAY TIME - das Multiformat
Magazin. + + + Mit PLAY TIME
„into the future“. + + + PLAY
TIME kennt die Highlights und
Projekte der Zukunft. + + +**

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



**Das Computer- und Video-
spielemagazin für alle,
die mehr wissen wollen.**

**Für nur
DM 5,90**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

NINTENDO, SEGA & MEHR

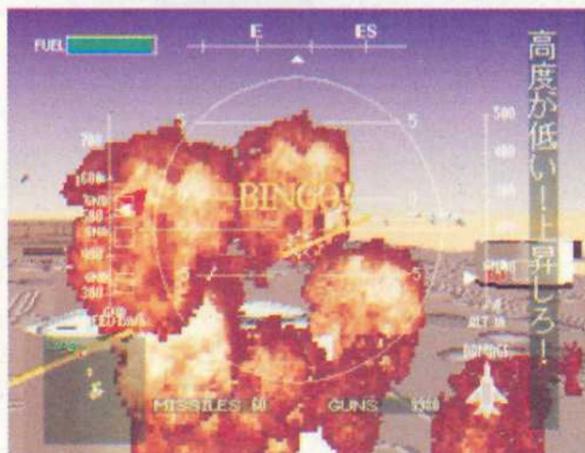
MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



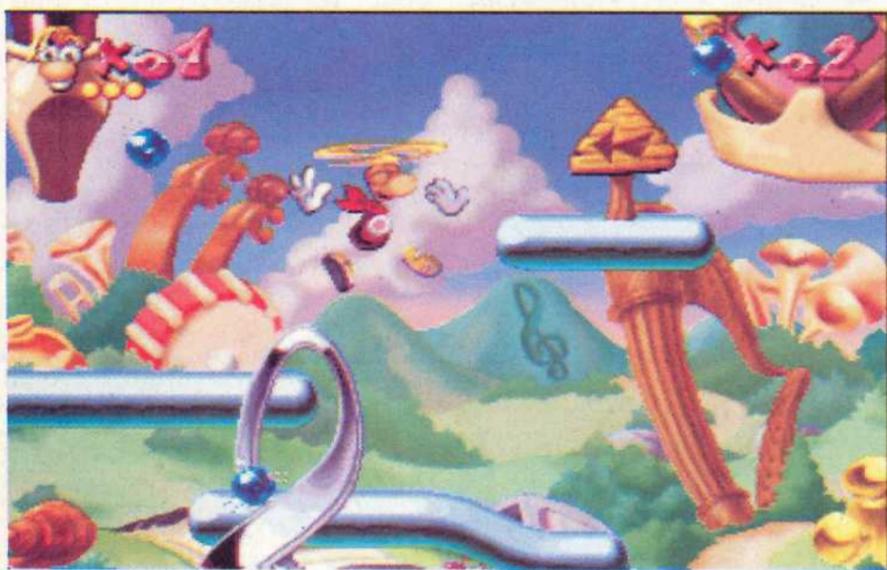
PlayStation-Special

Die Wunderkonsole aus dem Hause Sony wird als der große Favorit im Generations-Wechsel gehandelt. Zum Deutschlandstart im September stellen wir die Pal-Version vor. Ihr werdet erfahren, ob es sich lohnt, jetzt den Saturn zu kaufen oder noch ein wenig zu warten...



Rayman

Die Atari-Version war schon fantastisch, wie sollen dann erst die PS-X bzw. Saturn-Versionen aussehen? In der nächsten Ausgabe werden Jump'n Run-Freaks erfahren, welcher Konsole Ubi-Soft die meiste Aufmerksamkeit schenkte.



Light Crusader

Im ausführlichen Test wird Schluf herausfinden, ob das Action Adventure von Treasure Soft unsere Referenz stürzen kann oder ob es vielleicht nur ganz nett ist.



Mega Fun **9/95** erscheint am **23. August 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, Ulf Schneider

Layout:
 Jochen Amberger
 Stephan Girlich
 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
 90451 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:
 Sega

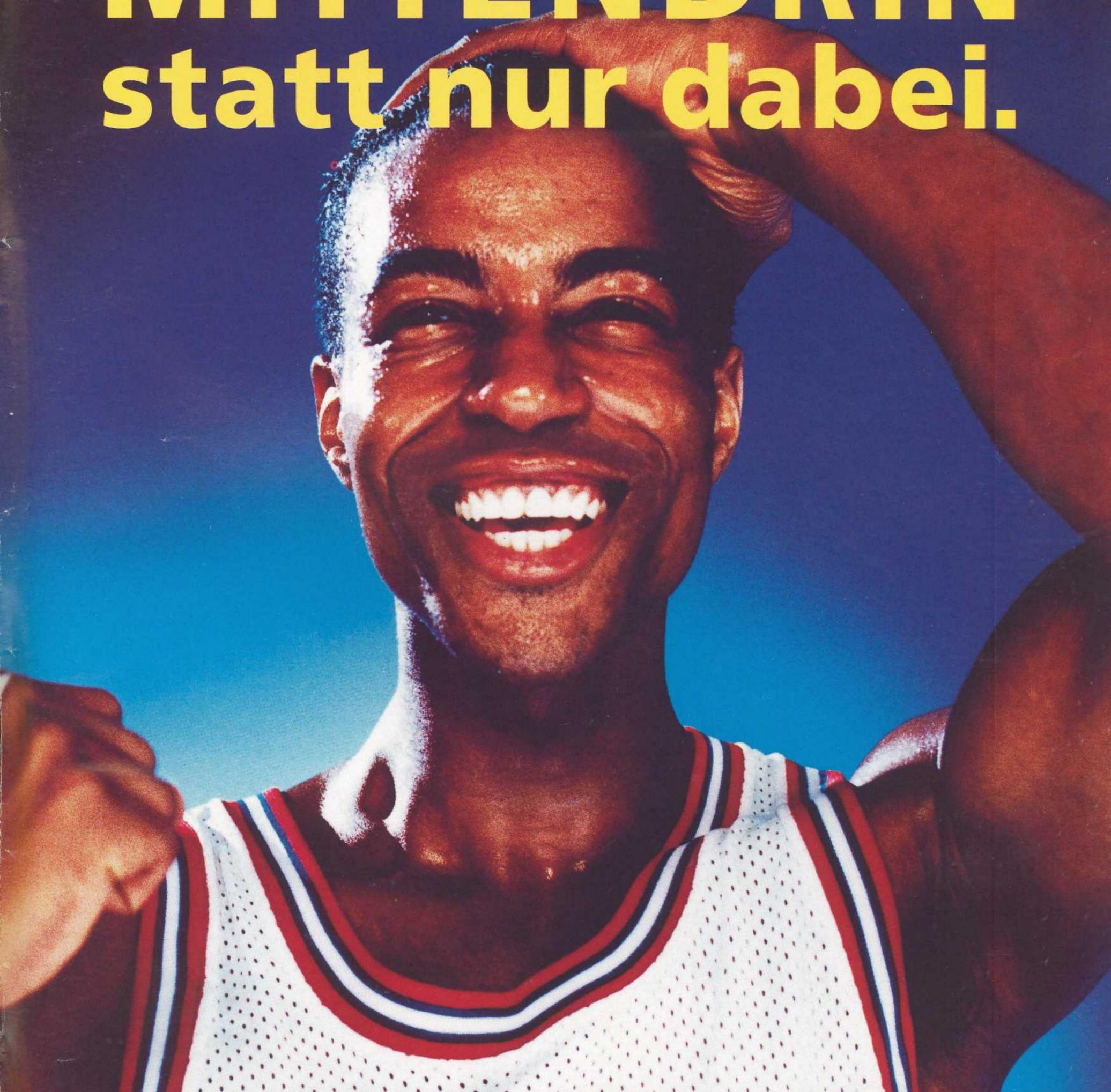
Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

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

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282
 Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Bullfrog, Dynatex, Electronic Arts, Factor 5, Galaxy, Gametek, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Mitsui, Mindscape, Nintendo, Order In Time, Sega, Test'n Take, Ubi Soft, Virgin und ganz besonders bei Klaus und Binärdesign. Greetings to Steffi D. Kaufmich.

Alles, was Sport ist. *DSF.*
MITTENDRIN
statt nur dabei.



Heye Partner

SPORT. Und nichts als Sport. Aus aller Welt. **Ereignisse, Ergebnisse, Hintergründe.** Engagierter, kompetenter, informativer. So nur bei uns. **Immer mittendrin.** Im Deutschen SportFernsehen.

DSF

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6 90403 NÜRN-
Postvertriebsstück Entgelt bezahlt
J11355 E 85/08 00372 8500427

Jan Becke
Neckarhamm 20

69123 Heidelberg



KNUCKLES™
CHAOTIX



MEGADRIVE
32X

© 1994 Sega Enterprises Ltd.