

NINTENDO SEGA & MEHR

**COMPUTEC
VERLAG**

1/95

55 GAME-REVIEWS

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

POLYGON-TUNING

Virtua Racing Deluxe

**Segas Edelraserei
mit 32X-Turbo**



nur DM

5,80



MEGA CD IM FAHRTWIND

BC Racers

**Steinzeit-Raserei
von Core Design**

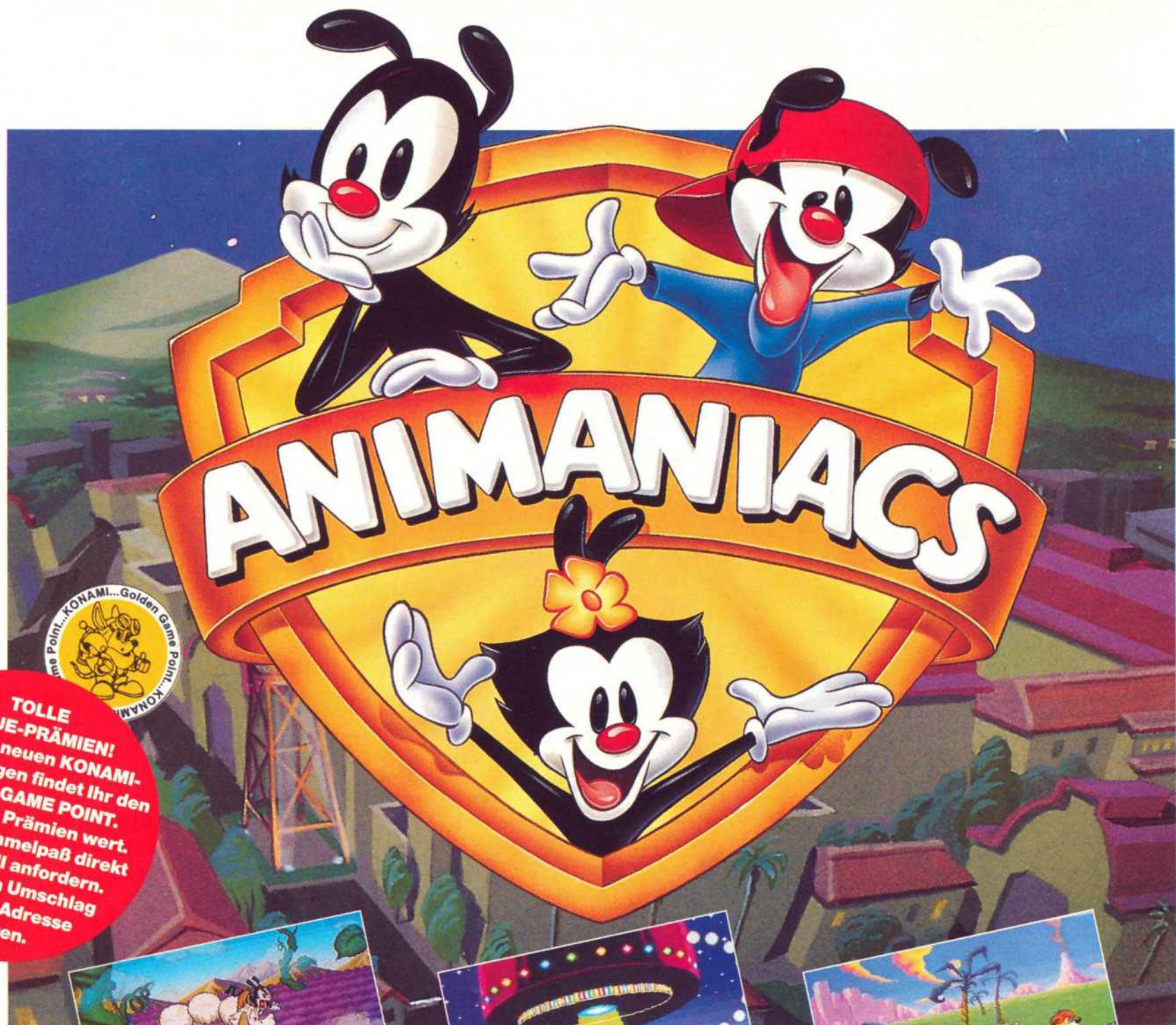
NINTENDO IN 3D

**Virtual Boy
Virtual Reality
für unterwegs**

SENSATION: ERSTER TEST

SEGA SATURN

DURCHSCHLAGENDES DEBÜT MIT VIRTUA FIGHTER



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



sonntags und dienstags
als Serie in **PRO SIEBEN**

Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielepaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF

Die Spielhalle für zuhause: Der Saturn ab Seite 6

SPECIAL SATURN

SEGA GREIFT NACH DEN PLANETEN

SEGA SATURN

Das Wort hat ein Ende! Seit dem 22. November ist Segas neueste Konsole offiziell in Deutschland erhältlich. Langsam, aber mit einer gewissen Verzögerung, wird die Saturn-Konsole in den deutschen Markt eingeführt. Die Sega-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit der Saturn-Konsole in den USA und Japan zeigt. Die Sega-Konsole ist ein 32-Bit-System, das die Leistungsfähigkeit der Saturn-Konsole in den USA und Japan zeigt.

Technische Daten

- 32-Bit-System
- 16-Megabyte Hauptspeicher
- 16-Megabyte VRAM
- 16-Megabyte Cache
- 16-Megabyte ROM
- 16-Megabyte RAM
- 16-Megabyte ROM
- 16-Megabyte RAM

NEXT GENERATION

Das 32X sucht die Gunst der Stunde zu nutzen. Zumindest Virtua Racing Deluxe kann auf der ganzen Linie überzeugen und zeigt der 16-Bit-Rennspielkonkurrenz fast ausnahmslos den Auspuff Seite 30

TEST MEGA DRIVE 32X

Virtua Racing Deluxe

Der Automaten-Kaufer mit neuen Features und 32-Bit-erweiterter Hardware

WELCHER KAUFER?

Virtua Racing Deluxe ist ein Rennspiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt. Das Spiel ist ein Rennspiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt.

WELCHER KAUFER?

Virtua Racing Deluxe ist ein Rennspiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt. Das Spiel ist ein Rennspiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt.

SPECIAL INSERT.COM

DESERT TANK

Sega im "Virtual" Format, diesmal hat man das Staffing überlassen. Operation Desert Storm zum Hauptthema

Die drei Perspektiven

Das Spiel Desert Tank ist ein Action-Strategiespiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt. Das Spiel ist ein Action-Strategiespiel, das die 32-Bit-erweiterte Hardware des Sega Saturn ausnützt.

Wir waren für Euch in der Spielhalle und haben AM2s neuestes Werk, Desert Tank, unter die Lupe genommen

Seite 18

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Editorial

Die Next Generation-Schlacht tobt, zumindest schon in Japan. Sega brachte Ende November den Saturn auf den Markt und Newcomer Sony knappe zwei Wochen später die PlayStation; das bedeutet aber auch, daß die Schonzeit für den Jaguar und das 3DO langsam zu Ende geht, denn wenn Nintendo, Sega und Sony ihre neuen Konsolen auch in den USA und bei uns veröffentlichen, wird mit harten Bandagen um Marktanteile gekämpft. Entscheidend sind aber nicht unbedingt die technischen Daten der Geräte, neben dem Preis, engagierten Fremdanbietern und dem Marketing wird vor allem die Software die jeweiligen Geräte verkaufen, gerade Daytona USA und Ridge Racer sollten hier Impulse setzen, und Big N sollte man auch nicht unterschätzen. Mehr denn je werden sich Atari und 3DO darum bemühen müssen zügig neue und vor allem gute Software auf den Markt zu bringen, um aus dem Nischendasein hervorzutreten. Da die Preisbarriere bei uns nach wie vor bei 500 DM liegt, nicht ohne Grund führte Sega das Mega Drive zu diesem Preis in Deutschland ein, werden die Hersteller zudem auf etwas anspruchsvollere Titel wie Rollen- oder Strategiespiele setzen müssen, um auch die kaufkräftigere erwachsene Klientel zu ködern. Auf jeden Fall wird '95 ein entscheidendes Jahr in der Videospiele-Geschichte, und wir sind mindestens so gespannt darauf wie Ihr wie es weitergeht.

Wir halten Euch natürlich auch im neuen Jahr über alle Trends auf dem laufenden, in dieser Ausgabe u.a. mit einem Saturn-Special, einem ersten Bericht über Nintendos neues Geheimprojekt, den Virtual Boy, sowie Tendenzen in Sachen Hard- und Software.

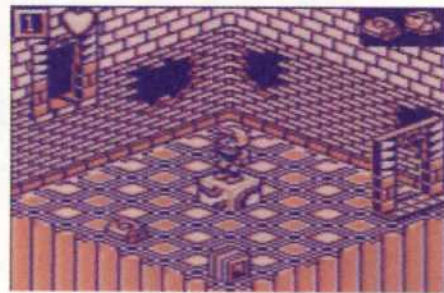
Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht Euch

Euer Mega Fun Team



Kleiner Mann ganz groß

Monster Max



Iso-Jump'n Run mit Denkspiel-Einlagen

In bester Landstalker-Manier erkämpft sich der kleine Held die höchste GB-Wertung dieser Ausgabe.

Seite 94

Polygon-Tuning

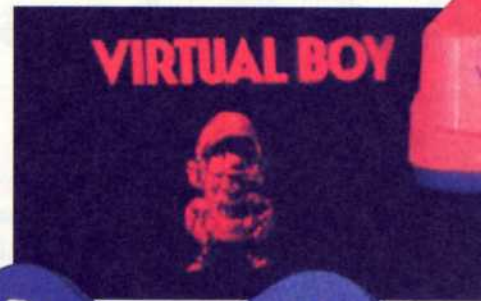
Virtua Racing Deluxe



Segas Edel-Raserei mit 32X-Turbo

Vergeßt den Automaten, hier kommt die beste Version!

Seite 30



Nintendo in 3D

Virtual Boy

Virtual Reality für unterwegs

Ein erster Blick auf Nintendos streng gehütetes Konsolen-Geheimnis

Seite 21



Doom-Doom-Geschoß

Doom



Das Kultspiel für Jaguar und 32X

Wir sagen Euch ganz genau, welches Doom welche Vorzüge hat.

32X Seite 31

Jaguar Seite 112

Rubriken

| | |
|-----------------------|-----|
| Anzeigenauftrag | 82 |
| Börse | 81 |
| Countdown | 84 |
| Editorial | 3 |
| Fun Mail | 76 |
| Game Over | 114 |
| Highlights | 3 |
| Impressum | 114 |
| Inserentenverzeichnis | 85 |
| Mega Mail | 78 |
| Referenzen | 28 |
| Scene | 19 |

Super Nintendo

Software News

| | |
|-----------------|----|
| Carrier Aces | 12 |
| Gon | 12 |
| Hagane | 13 |
| Timecop | 12 |
| Zero 4 Champ RR | 12 |

Previews

| | |
|----------------------------|----|
| NBA Jam Tournament Edition | 26 |
| Pinball Fantasies | 27 |

Spietests

| | |
|--|-----|
| Biker Mice From Mars | 95 |
| Bonkers | 104 |
| Brainies | 99 |
| Daze Before Christmas | 106 |
| Demon's Crest | 98 |
| Der König der Löwen | 96 |
| Fievel Goes West | 88 |
| Great Circus Myst. Star. Mickey & Minnie | 92 |
| Hurricanes | 106 |

| | |
|--------------------------|-----|
| Kick Off 3 | 86 |
| Kid Klown In Crazy Chase | 94 |
| Magic Boy | 90 |
| NHL '95 | 102 |
| Radical Rex | 88 |
| Rise Of The Robots | 36 |
| Robotrek | 102 |
| Shaq Fu | 40 |
| Soulblazer | 100 |
| Super Pinball | 92 |

Helpline

| | |
|------------------------------------|------|
| Player's Guides | |
| Blackhawk | 339* |
| Final Fantasy III | 345* |
| Indiana Jones' Greatest Adventures | 328* |

Codes + Freezers

| | |
|--------------------------------|------|
| Addams Family | 351* |
| Aero The Acrobat | 352* |
| Bugs Bunny Rabbit Rampage | 352* |
| Clayfighter Tournament Edition | 351* |
| Daffy Duck The Marvin Missions | 352* |
| Das Dschungelbuch | 351* |
| Dr. Franken | 352* |
| F-Zero | 351* |
| Gradius III | 351* |
| Mega Man Soccer | 352* |
| Mega Man X | 351* |
| Metal Marines | 351* |
| NBA Jam | 352* |
| Ninja Warriors | 352* |
| Pop'n Twinbee | 351* |
| Sparkster | 351* |
| Star Trek The Next Generation | 352* |
| Striker | 352* |
| Stunt Race FX | 351* |
| Sunset Riders | 351* |

| | |
|---------------------------|------|
| Super Empire Strikes Back | 351* |
| Super Mario All Stars | 352* |
| Super Probotector | 351* |
| Super Slapshot | 351* |
| Tazmania | 351* |
| Terminator 2 | 352* |
| Top Gear 2 | 352* |
| Wizard Of Oz | 352* |
| X-Caliber 2097 | 351* |

Nintendo NES

Helpline

Codes + Freezers

| | |
|----------------|------|
| Micro Machines | 351* |
| Tetris | 351* |

Game Boy

Spietests

| | |
|------------------|-----|
| Bubble Bobble 2 | 106 |
| Desert Strike | 98 |
| Monster Max | 94 |
| Mr. Nutz | 94 |
| Prehistorik Man | 96 |
| Space Invaders | 106 |
| Super Chase H.Q. | 98 |

Helpline

Codes + Freezers

| | |
|----------------------|------|
| Cool Spot | 352* |
| Fidgetts | 352* |
| Garfield | 352* |
| Ghostbusters 2 | 352* |
| Joe & Mac | 352* |
| Kirby's Pinball Land | 351* |
| Lemmings | 352* |

Endlich im Test

Sega Saturn

Durchschlagendes Debut mit Virtua Fighter

AM2s erster Streich für die Next Generation-Konsole

ab Seite 6



Parkett in Flammen

NBA Tournament Edition

Jump'n Dunk von Acclaim

Besser als der Automat?

Seite 26



1/95

Flotter Dreier?

Jaguar Games

Neben Doom noch drei weitere Games für Ataris 64Bit-Maschine

Hop oder Top, lest nach:

Checkered Flag Seite 110

Club Drive Seite 110

Dragon Seite 110

Mega CD im Fahrtwind

BC Racers

Steinzeit-Raserei von Core Design

Abgedrehter geht's nimmer, einfach cool!

Seite 90



| | |
|-------------------------------------|------|
| Looney Toons | 352* |
| Mega Man 4 | 352* |
| Mr. Do | 352* |
| On The Tails | 352* |
| Popeye 2 | 352* |
| Prince Of Persia | 351* |
| Probotector | 352* |
| Qix | 352* |
| Pugsley's Scavenger Hunt | 351* |
| R-Type | 352* |
| Snoopy's Magic Show | 351* |
| Star Trek The Next Generation | 352* |
| Tazmania | 352* |
| Terminator 2 The Arcade Game | 352* |
| Tetris | 352* |
| Tetris 2 | 352* |
| Wario Land | 351* |
| Xenon 2 | 352* |
| Zool | 351* |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Maximum Carnage | 29 |
| NBA Jam CD | 40 |
| Pagemaster | 40 |
| Pitfall The Mayan Adventure | 36 |
| Red Zone | 34 |
| Rise Of The Robots | 36 |
| Rock'n'Roll Racing | 88 |
| Rugby World Cup 1995 | 104 |
| Snatcher CD | 85 |
| Soleil | 38 |
| Star Wars Arcade 32X | 29 |
| Syndicate | 32 |
| Virtua Racing Deluxe 32X | 30 |
| Yogi Bear | 29 |

Helpline

| | |
|------------------------------|------|
| Player's Guides | |
| Ecco The Tides Of Time | 321* |
| Probotector | 334* |

Saturn

Software News

| | |
|---------------------|----|
| Virtua Racing | 14 |
|---------------------|----|

Game Gear

Spieletests

| | |
|------------------------------|----|
| Der König der Löwen | 32 |
| Ecco The Tides Of Time | 32 |
| Sonic Triple Trouble | 86 |

PlayStation

Software News

| | |
|----------------------|----|
| Crime Crackers | 14 |
| Toh Shin Den | 14 |

Jaguar

Software News

| | |
|------------------|----|
| Syndicate | 16 |
| Theme Park | 16 |

Spieletests

| | |
|----------------------|-----|
| Checkered Flag | 110 |
| Club Drive | 110 |
| Doom | 112 |
| Dragon | 110 |

3DO

Software News

| | |
|-------------------------------------|----|
| FIFA Soccer | 16 |
| Return Fire | 14 |
| Super Street Fighter II Turbo | 15 |

Neo Geo

Spieletests

| | |
|-------------------------|-----|
| Samurai Shodown 2 | 108 |
|-------------------------|-----|

Specials

| | |
|---------------------------|-----|
| Anime | |
| Guyver | 113 |
| Donkey Kong Country | 107 |
| Insert Coin | |
| Desert Tank | 18 |
| Saturn | 6 |

* Die Helpline-Seiten sind fortlaufend nummeriert

SEGA GREIFT NACH DEN PLANETEN

SEGA SATURN

Das Warten hat ein Ende: Seit dem 22. November ist Segas neues Hardwareflaggschiff in Japan erhältlich. Logisch, daß wir uns eines der wenigen in Deutschland erhältlichen Exemplare gesichert und für Euch auseinandergenommen haben

Die Vorgeschichte

Im Januar 1993 gab Sega bekannt, daß man an einer 32-Bit-Konsole arbeite, die ein neues Zeitalter in Sachen Videospiele einläuten werde. Ursprünglich war geplant worden den Saturn in zwei Versionen herauszubringen: Eine CD-ROM- und eine Cartridge-only-Fassung, die unter dem Namen Jupiter erscheinen sollte. Mit einem separat zu kaufenden CD-ROM für diese Konsole sollte die Kompatibilität zwischen den beiden Versionen gewährleistet sein. Allerdings verwarf Sega diese Idee und beschritt schließlich einen anderen Weg: Der Saturn ist eine reinrassige CD-Konsole, allerdings ausgestattet mit einem Modulport für spätere Erweiterungen.

Das Gerät

Wie Ihr den Bildern entnehmen könnt, ist der Saturn als Top Loader konzipiert worden. Auf der Oberseite befinden sich, neben der Öffnung für die CDs, noch der Modulschacht



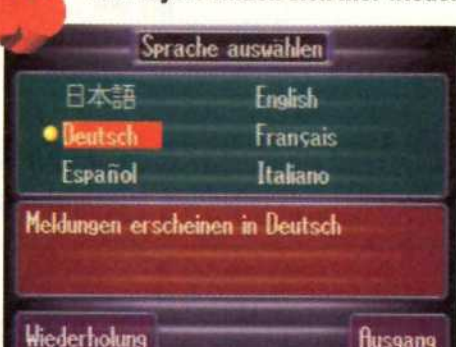
Metallisch: Der Titelscreen des Saturns



Diese Demo paßt besonders gut zu Techno-CDs



Alle bekannten Bedienelemente eines CD-Players finden sich hier wieder



Man spricht deutsch: Auch auf dem Import-Saturn könnt Ihr bequem Eure Muttersprache einstellen



und der Reset- und Powerknopf. Die Frontseite wurde mit zwei Joypadeingängen versehen, die zu nichts kompatibel sind, was bisher auf dem Markt ist. Ein A/V-Ausgang, die Stromversorgung und ein Linkanschluß zieren die Rückseite des Geräts. Genau dort befindet sich auch noch eine Öffnung für eine Lithium-Batterie. Neben dem Saturn selbst ist im Lieferumfang ein A/V-Kabel, ein Kabel zur Stromversorgung und ein Joypad enthalten. Letzteres verfügt über acht Tasten und stellt eine Kreuzung aus Super Nintendo- und Mega Drive-Pad dar: Neben den gewöhn-

ten X-, Y-, Z-, A-, B- und C-Buttons findet Ihr an der oberen Seite eine L- und eine R-Taste.

Die Benutzeroberfläche

Wenn Ihr den Saturn einschaltet ohne ein Spiel eingelegt zu haben, erscheint ein mehrseitiges Menü, das im wesentlichen die Bedienelemente eines handelsüblichen CD-Players enthält. Darüber hinaus gibt es ein paar kleine aber feine Zusatzfunktionen, wie z.B. die Surround-Funktion. Mit ihrer

Technische Daten

| | |
|-------------------------------|---|
| CPU: | 2 SH-2 32-Bit Risc 28 MHz/je 25 MIPS |
| Custom Chips: | Sprites/Polygone: VDP1-Chip verantwortlich für 2- und 3-D-Berechnungen (dual frame buffer) Hintergrund: VDP2-Chip, bis zu fünf Hintergründe gleichzeitig, Rotation von zwei Playfields |
| RAM: | Main Ram: 16 Mbit VRAM: 12 Mbit Sound RAM: 512 KByte Buffer RAM: 512 KByte SRAM: 32 KByte |
| ROM: | 512 KByte |
| Laufwerk: | Double Speed |
| Datenübertragungsrate: | 300 KByte/Sek. |
| Formate: | Saturn CD/CD-G/CD-EG/Audio CD |
| Farben gleichzeitig: | 32.768 |
| Farbpalette: | 16.7 Mio (True Color) |
| Auflösungen: | 352 x 224 und 640 x 224 |
| Sound: | 16-Bit 68EC000 11.3 MHz Yamaha FH1 Prozessor FM, PCM, 44.1 KHz Sampling-Frequenz, 32 Stimmen DSP 128 Stufen/44.1 KHz |
| Pad: | 8 Tasten |

„ Mein Herz gehört Sega. Die weltbesten Automaten werden von Sega hergestellt und nun auch dem Heimmarkt zugänglich gemacht. Das Beste jedoch ist das Vertrauen, das die Leute in den Namen Sega haben. „

Dave Perry
Präsident von Shiny Entertainment

Hilfe könnt Ihr eure CDs mit einem Halleffekt anhören. Neben den Funktionen, die den Betrieb als CD-Player regeln, gibt es noch einige weitere, die sich mit der Spielstandsverwaltung und grundsätzlichen Einstellungen, wie dem Datum oder der Sprache, befassen. Die Spracheinstellung ist dabei für Importfreaks besonders interessant: Es ist möglich den japanischen Saturn über deutsche Menübefehle zu bedienen, daneben können Engländer, Spanier, Franzosen, Italiener und natürlich Japaner die Menüs in ihrer Landessprache genießen (cool!).



Daytona USA



Yu Suzuki
Kopf von AM2

Über die Schwierigkeiten zwei CPUs zu programmieren

„ Sie starten zwar gleichzeitig, dennoch gibt es Verzögerungen, wenn der eine darauf warten muß, daß der andere aufholt. Ich hätte einen einzelnen sehr schnellen Hauptprozessor bevorzugt. So denke ich, daß nur ein Entwickler von Hundert den Saturn richtig schnell zu programmieren versteht. „

Release Schedule

| Titel | Genre | Hersteller |
|------------------------------|----------------|---------------|
| November 1994 | | |
| Virtua Fighter | Beat'em Up | Sega |
| Mahjong Goku | Denkspiel | Shanor |
| Tama | Denkspiel | Time Warner |
| Wanchai Connection - | Adventure | Sega |
| Dezember 1994 | | |
| Shinsetsu | - | Sega |
| Gale Racer | Rennspiel | Sega |
| Clockwork Knight | Jump'n Run | Sega |
| Gotha | Strategiespiel | Sega |
| Myst | Adventure | Sunsoft |
| 1995 | | |
| Alien Trilogy | Shoot'em Up | Acclaim/Probe |
| River Raid | Shoot'em Up | Activision |
| Street Fighter: The Movie | Beat'em Up | Capcom |
| X-Men | Beat'em Up | Capcom |
| Battlecorps 2: Machinehead | Shoot'em Up | Core Design |
| Fractal Racer | Rennspiel | Core Design |
| Tomb Raiders | Adventure | Core Design |
| Alone In The Dark 2 | Adventure | Delphine |
| Quo Vadis | - | Gramus |
| Doom 2 | 3D-Shoot'em Up | id Software |
| Parodius | Shoot'em Up | Konami |
| Power Pro Baseball | Sportspiel | Konami |
| A-Train IV | Strategie | Maxis |
| Sim City 2000 | Strategie | Maxis |
| Zero 4 Champ Special | Rennspiel | Media Ring |
| Blue Seed | - | Sega |
| Daytona USA | Rennspiel | Sega |
| Deadlus | - | Sega |
| Dynamic Fantasy | - | Sega |
| Ecco The Dolphin | Jump'n Swim | Sega |
| Greatest 9 | - | Sega |
| League Road Saga | - | Sega |
| Magic Knight Ray Earth | - | Sega |
| Masters | - | Sega |
| New Legend Of Shinobi | Jump'n Run | Sega |
| Panzer Dragoon | Ballerspiel | Sega |
| Pebble Beach Golf Links | Golf | Sega |
| Rampo | - | Sega |
| Side Pocket | Billard | Sega |
| Sim City 2000 | Strategiespiel | Sega |
| Tomcat Alley | Shoot'em Up | Sega |
| Van Battle | Beat'em Up | Sega |
| Victory Goal | Sportspiel | Sega |
| Virtua Basketball | Sportspiel | Sega |
| Virtua Fighter 2 | Beat'em Up | Sega |
| Virtua Hang On | Rennspiel | Sega |
| Virtua Tennis | Sportspiel | Sega |
| Virtua Ice Hockey | Sportspiel | Sega |
| Cotton 2 | Shoot'em Up | Success |
| Great Wall of China | - | Sunsoft |
| Gamesmaster | - | Sunsoft |
| Hissatsu Pachinko Collection | - | Sunsoft |
| Race Drivin' | Rennspiel | Time Warner |
| Virtua Racing | Rennspiel | Time Warner |
| Rayman | Jump'n Run | Ubi Soft |
| 4D Boxing | Sportspiel | Victor |
| Hardcore | - | Virgin |
| The 7th Guest | Adventure | Virgin |
| The 11th Hour | Adventure | Virgin |
| Overdrive | Rennspiel | Zoom |

Coming Soon...



Gotha



CyberRace



Van Battle



Gale Racer



Gale Racer



Clockwork Knight





Die Zukunft des Saturn

Fakt ist, daß zu diesem Zeitpunkt noch niemand hundertprozentig wissen kann, wie sich der Saturn entwickeln wird. Fakt ist, daß er im 3D-Bereich der PlayStation von Sony unterliegt. Fakt ist, daß er zwei Wochen vor der PlayStation in Japan erhältlich war. Fakt ist, daß alle ausgelieferten Geräte schon über Vorbestellungen verkauft waren, bevor sie noch in den Geschäften standen. Fakt ist, daß das erste Spiel für den Saturn, Virtua Fighter, ein



Daytona USA

Die Rückseite



Hinter dieser Klappe kann man die Batterie einsetzen

Für spätere Netzwerkgeschichten ist der Communication Connector-Anschluß gedacht

Hier befindet sich der AV- bzw. RGB-Ausgang

Topspiel ist (siehe auch Vorstellung im Anschluß an diesen Bericht). Fakt ist, daß Sega zu den führenden Automatenherstellern zählt. Fakt ist, daß AM2 für den Saturn programmiert. Zählt man die Fakten zusammen, wird schnell offensichtlich, daß Segas große Chance darin liegt, die ausgezeichnete Automatenenerfahrung nun gewinnbringend im Heimbereich einzusetzen. Mit AM2 hat sie einen Trumpf, der in dieser Hinsicht sticht, falls das Team um Yu Suzuki weiter solche

überragenden Umsetzungen wie Virtua Fighter abliefern, dann dürfte eigentlich nichts schiefgehen. Was für das 32X galt, gilt für den Saturn in gleichem Maße: Software sells Hardware. Interessant wird es allerdings um so mehr zwischen Sony und Sega, da Sony mit Namco ebenfalls einen äußerst erfahrenen Automatenhersteller an der Hand hat. Vielleicht wird der Kampf Ridge Racer gegen Daytona auch die Schlacht um die Hardware entscheiden!

Das Zubehör



Mit zuschaltbarem Dauerfeuer und Slowmotion, der erste Joystick für den Saturn

Die Drei-Button-Maus ist u.a. für A-Train IV gedacht



Das Lenkrad soll parallel zu Daytona USA im April auf den japanischen Markt kommen



Victory Goal von Sega wird als erster Titel den Sechs-Spieler-Adapter unterstützen

Coming Soon...



Victory Goal (für bis zu sieben Spieler gleichzeitig)



Panzer Dragoon



New Legend Of Shinobi



Virtua Fighter™

Der Prügelkracher aus der Spielhalle schlägt sich dank AM2 auch auf dem heimischen Screen hervorragend

Da der Automat in Japan eine große Fangemeinde hat, verwundert Segas Entscheidung, Virtua Fighter als erstes Spiel für ihre neue Konsole herauszubringen, nicht weiter. Den Hin-



Nach einem Tritt von Pai möchte man erst mal eine Pause einlegen



Hoffentlich Allianz versichert

tergrund des Prügelspiels bildet ein internationales Kampfsport-Turnier, an dem die acht weltbesten Fighter teilnehmen (kennen wir das nicht irgendwie?).

Der Japaner Akira hat sich fest vorgenommen allen anderen zu beweisen, daß sein Stil "Hakkyokuken" der beste ist. Als geheimer Favorit wird jedoch der 54-jährige Chinese Lau gehandelt, seine Technik ist Ken-po. Pai,

die Tochter von Lau, kämpft mit demselben Stil wie der ihr verhaßte Vater. Ihren Lebensunterhalt bestreitet sie als Action-Star in Hongkong. Ganz dem Wrestlingsport hat sich der Kanadier Wolf verschrieben, er wendet dementsprechend im Kampf vorrangig Würfe an. Jeffry ist ein australischer Schiffsbauer, der sich mit Hilfe des Preisgeldes endlich den Traum vom eige-

Profile der 8 Fighter

1P PROFILE
Name Akira Yuki
Country Japan
Age 25
Sex Male
Job Kung-Fu Teacher
Blood Type O
Hobby Kung-Fu

AKIRA

1P PROFILE
Name Jeffry Mowld
Country Australia
Age 36
Sex Male
Job Fisherman
Blood Type A
Hobby Reggae Music

JEFFRY

1P PROFILE
Name Pai Chan
Country Hong Kong
Age 18
Sex Female
Job Action star
Blood Type O
Hobby Dance

PAI

1P PROFILE
Name Kagemaru
Country Japan
Age 21
Sex Male
Job Ninja
Blood Type B
Hobby Marjong

KAGE

1P PROFILE
Name Lau Chan
Country China
Age 53
Sex Male
Job Cook
Blood Type B
Hobby Chinese Poem

LAU

1P PROFILE
Name Sarah Bryant
Country America
Age 20
Sex Female
Job College student
Blood Type AB
Hobby Sky diving

SARAH

1P PROFILE
Name Wolf Hawkfield
Country Canada
Age 27
Sex Male
Job Wrestler
Blood Type O
Hobby Karaoke

WOLF

1P PROFILE
Name Jacky Bryant
Country America
Age 22
Sex Male
Job Indy car racer
Blood Type A
Hobby Training

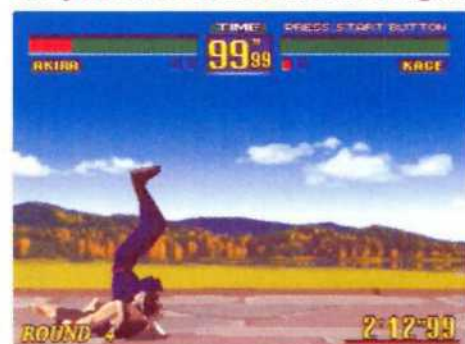
JACKY



Der Sonnenuntergang in Wolfs Stage wirkt stimmungsvoll



Jacky ist der erste und einfachste Gegner



Uh, das bereitet Magenschmerzen



OPERATION

nen Schiff verwirklichen will. Der Ninja Kage hat eine ganz andere Motivation: Er will durch Teilnahme am Turnier die Verantwortlichen für den Tod seiner Eltern finden. Die Amerikanerin Sarah wurde von einem Verbrechersyndicat hypnotisiert, um im Turnier gegen ihren eigenen Bruder

| OPTION | | |
|-------------|------------|-----------|
| LIFE GAUGE | 1p LARGEST | 2p NORMAL |
| MATCH POINT | 2 points | |
| TIME LIMIT | NO LIMIT | |
| ENEMY LEVEL | EASY | |
| CONTINUE | ON | |
| SOUND TEST | RAM SMALL | |
| VOICE TEST | PA1 5.5 | |
| MUSIC TEST | | |
| RECORD | 99999 | |
| PAD CONTROL | | |
| EXIT | | |

Ein Fest für jeden Einstellwütigen



Neben Wolf ist Jeffrey ein typischer "Heber"

| WINNING AVERAGE | | | |
|-----------------|--------|-----------|-----|
| SARAH | 0/0 | VS AKIRA | 0/0 |
| VS AKIRA | 0/0 | VS PAI | 0/0 |
| VS PAI | 0/0 | VS LAU | 0/0 |
| VS LAU | 0/0 | VS WOLF | 0/0 |
| VS WOLF | 0/0 | VS JEFFRY | 0/0 |
| VS JEFFRY | 0/0 | VS KAGE | 0/0 |
| VS KAGE | 0/0 | VS SARAH | 0/0 |
| VS SARAH | 1/1 | VS JACKY | 0/0 |
| VS JACKY | 100.0% | | |
| TOTAL | 1/1 | TOTAL | 0/0 |
| | 100.0% | | |

Hier sieht Ihr Sarahs Kampfbilanz

Fun-Fazit: So soll's sein: Gleich das erste Spiel stellt, zumindest für Prügelspiel-freaks, einen triftigen Grund für den Kauf eines Saturns dar. Eigentlich steht diese Version der Automatenfassung nur in einem nach, und zwar in der Anzahl der Polygone. Was Sound, Spielbarkeit, und damit auch Spielspaß betrifft, braucht sich dieses Meisterwerk nicht vor dem Spielhallenvorbild zu verstecken. Wenn Ihr erst einmal eine Weile gezockt habt, dann wird Euch dieses Spiel sowieso in seinen Bann schlagen und die geringere Anzahl an Polygonen nicht weiter stören. Wenn Sega es fertigbringt, dieses Niveau bei den weiteren Spielen zu halten, dann gehen wir goldenen Zeiten entgegen. (Philipp)



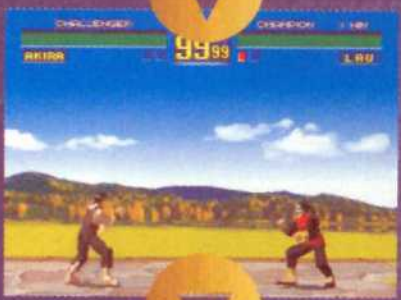
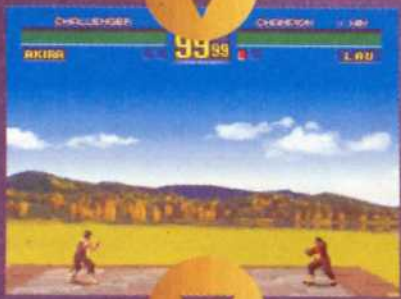
Habt Ihr alle Gegner besiegt, erscheint Dural, ein blecherner Bonusfighter

Winning Pose



Zoomen

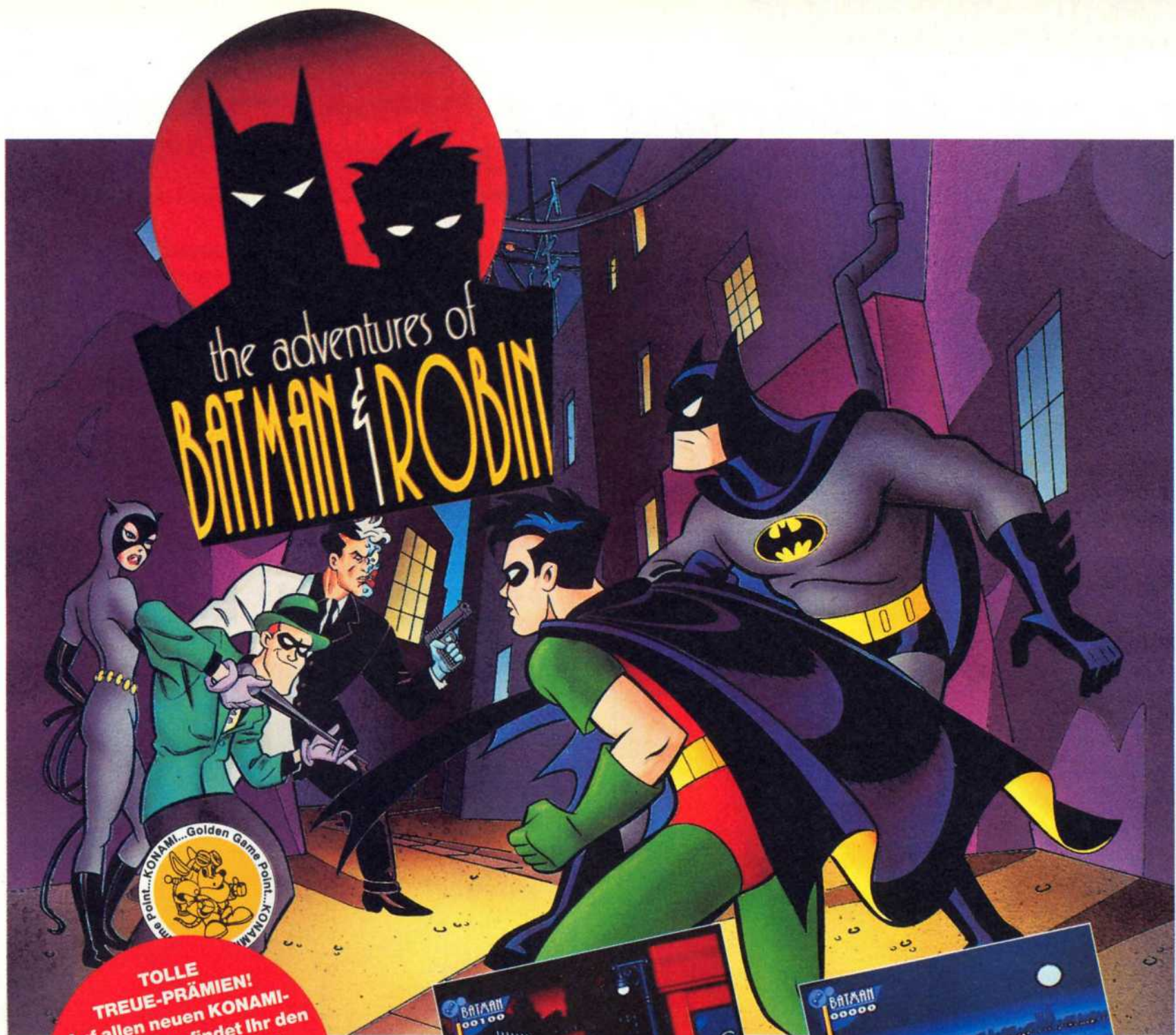
Je näher Ihr herankommt, desto größer werden die Figuren



Jacky vorzugehen. Der verbringt als Indy Car-Fahrer den größten Teil seiner Zeit auf der Rennpiste. Die Steuerung ist recht simpel: Nur drei Knöpfe des Saturn-Joypads sind belegt, A zum Decken, B zum Schlagen und C zum Treten. Die Tasten lassen sich jedoch mit Bewegungen des Steuerkreuzes kombinieren, so daß Euch eine Fülle von Schlag- und Trittvarianten zur Verfügung stehen. Besonders fies ist die Möglichkeit, dem Gegner, wenn er schon auf dem Boden liegt, noch eine Faust oder ein Knie in den Bauch zu rammen. Wie sich das für ein ordentliches Prügelspiel gehört, verfügen die einzelnen Fighter natürlich auch über jede Menge Special Moves (allerdings bleiben Feuerbälle oder dergleichen außen vor, die Virtua Fighter-Special Moves sind in der Regel tödliche Schlagserien). Wirklich neu ist bei dem Polygon-Beat'em Up eine zum KO des Gegners alternative Siegmöglichkeit: Ihr schubst den feindlichen Fighter "einfach" über den Rand der quadratischen Kampffläche, was einen Ring Out bedeutet und dem Gegner die Runde kostet.



SEGA SATURN



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

KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

Nachts in Gotham City

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist **das** Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiff. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.



Super Pro Nov. 94 schreibt:
"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

**Horten
Horten
Horten**

fun vision Nr. 9/94

"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

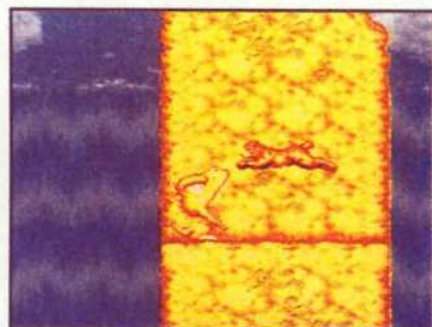
Batman and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes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

SN Gon

SUPER NINTENDO Jump 'n Run / 1 Spieler

Manga Goes Video Games, der erste Band rund um den frechen, unerschrockenen Dino ist mittlerweile sogar in deutsch erschienen. Bandai veröffentlicht zum Gon-Kult das dazugehörige Videospiel, das sich mit 3D-Runden etwas von eingetrampelten Jump'n Run-Pfaden entfernt. Geplanter

Erscheinungstermin in Japan: Dezember (8 MBit).



SN Zero 4 Champ RR

SUPER NINTENDO Rennspiel / 1-2 Spieler



Nach dem überwältigenden Erfolg des ersten Teils in Japan schieben Bullet Proof/Media Rings natürlich gleich ein aufgemotztes Sequel nach, um dem um sich greifenden Dragster-Fieber auch gerechtzuwerden: Ihr steuert eine von vier zur Auswahl stehenden Kutschen auf zehn, jeweils 400 Meter langen Strecken. Entscheidend für den Sieg sind neben der Performance des getunten

Wagens die Höchstgeschwindigkeit und das richtige Timing beim Gangschalten. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Februar (12 MBit). Eine Umsetzung für Segas Saturn steht ebenfalls ins Haus. Wer allerdings nur mal reinschnuppern will, ist mit NCS' Super Mario Kart-Clone Rider's Spirits auch sehr gut bedient.

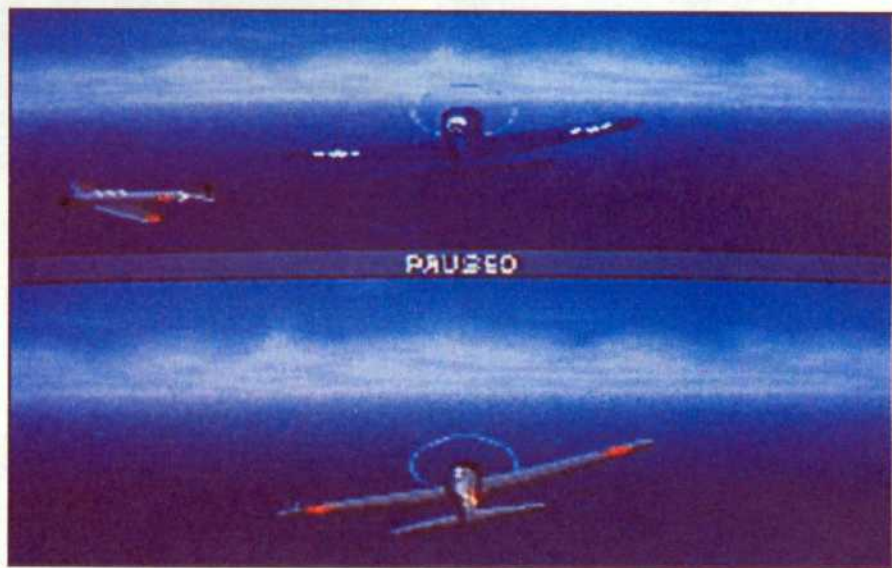


SN Carrier Aces

SUPER NINTENDO Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Als Commodore übernehmt Ihr im Zweiten Weltkrieg wahlweise den Part der Japaner bzw. der Amerikaner. In Trainingsmissionen bereitet Ihr Euch mit Landeanflügen, Torpedoangriffen oder Bombardements erst auf Eure eigentliche Campaign mit sieben Schauplätzen vor. Vor dem Start könnt Ihr Euch noch den passenden Flieger und die nötige Bordbewaffnung auswählen, damit auch ein

Hauch Taktik ins Spiel kommt. Im Zwei-Spieler-Modus ist die Mode 7-Grafik sogar gesplittet. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Februar (8 MBit).



SN Timecop

SUPER NINTENDO Beat'em Up / 1 Spieler

Die Videospiel-Version des auf dem gleichnamigen Comic basierenden Science Fiction-Thrillers Timecop mit Jean-Claude von Damme in der Titelrolle, der am 24. November in den deutschen Kinos angelaufen ist, übernehmen die französischen Entwickler Cryo, die kürzlich von Mindscape aufgekauft wurden. Zur Story: Ihr verfolgt als Max



Walker (Jean-Claude Van Damme) einen per Zeitreise in die Vergangenheit geflüchteten, korrupten US-Präsidentschaftskandidaten und korrigiert nebenbei zu Euren Gunsten die Geschichte. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Januar. Erscheinen soll das 16 Megs-Modul über JVC. Ferner arbeiten die Franzosen an einer Alien-Umsetzung für Mindscape.



SN
SUPER NINTENDO

Hagane

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Hudson mal ganz anders: Hagane klagt gekonnt aus Klassikern wie Super Castlevania IV, Super Probotector und Revenge Of Shinobi. Entwickelt wurde das 16 MBit-Modul von Red, die sich für viele PC-Engine-Titel von Hudson Soft verantwortlich zeichneten. Zur Story: Ihr steuert den letzten Ninja des Fuuma Clans, der fast vollständig von der Sekte der Schwarzen Drachen aufgerieben



wurde, und sinnt natürlich auf Rache. Hagane verfügt über eine Vielzahl von Moves und Waffen, erstaunlich hoch ist allerdings der Schwierigkeitsgrad, und das bereits im ersten der insge-



samt fünf Levels. 3D-Shoot'em Up-Runden, teilweise mit Mode 7-Effekten, lockern dieses vielversprechende, aber grafisch nicht

allzu viel hermachende Jump'n Shoot auf. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Ende März. (Muster von Hudson Soft)



BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!
dynatex GMBH



HARDWARE ZUBEHÖR

- Earth Worm Jim 129,-
- Animaniacs 139,-
- König der Löwen 129,-
- Rise of the Robots 129,-
- Mickey Mania 119,-
- Shining Force II 139,-
- Soleil 139,-
- WWF Raw 129,-
- Mega Bomberman 109,-
- Sonic & Knuckles 109,-
- Ecco the Dolphin II 109,-
- Probotector 119,-
- Dragon 109,-
- Pagemaster 109,-
- Zero Toleranz 99,-

- Donkey Kong Country 139,-
- Earth Worm Jim 139,-
- Secret of Mana 119,-
- Super Street Fighter II 139,-
- Mickey Mania 139,-
- König der Löwen 139,-
- Animaniacs 139,-
- Rise of the Robots 149,-
- WWF Raw 149,-
- Bomberman II 119,-
- Samurai Shodown 139,-
- Super Star Wars III 139,-
- Indiana Jones 139,-
- NHL '95 129,-
- Street Racer 119,-

- NBA Jam 99,-
- Soulstar 109,-
- Rebel Assault 109,-
- Mega Race 99,-
- Heart of Alien 109,-
- Aliens vs Predator 139,-
- Iron Soldier 139,-
- Checkered Flag 139,-
- Doom 139,-
- Ray Man 139,-

- Fifa Soccer 99,-
- Corpse Killer 109,-
- Rise of the Robots 109,-
- Super Street Fighter II 119,-
- Theme Park 99,-
- Star Wars Acade 119,-
- Super Motocross 119,-
- Virtua Racing Deluxe 119,-
- Night Trap 129,-
- Corpse Killer 139,-

- Panasonic 3DOPal 949,-
- Jaguar Atari 549,-
- Sega Saturn 1399,-



Demnächst lieferbar:
MEGA DRIVE 32X
Vorbestellungen möglich!
379,90 DM

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX:
0231/521553

STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA

UNSERE FILIALEN

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31 / 57 47 60

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01 / 79 66 52

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
0231/556140

PS Toshinden

PLAYSTATION Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die japanische Company Takara, bisher in erster Linie für ihre Umsetzungen von Neo Geo-Beat'em Ups als für eigenständige Titel bekannt, dreht auf; ihr erster Titel für Sonys 32-Bit PlayStation ist ein reinrassiges Plagiat von Segas AM2 Coin-op Virtua Fighter 2, mit sehr weich und detailliert animierten Polygon-Charakteren, Gouraud Shading, Texture Mapping, Waffen wie Schwertern oder

Peitschen (Samurai Shodown 2-like), und, fast schon fotorealistisch anmutenden, acht Hintergründen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 1. Januar.



PS Crime Crackers

PLAYSTATION 3D-RPG / 1 Spieler

SCE macht Ernst, Crime Crackers stellt kein waschechtes RPG dar, sondern in erster Linie ein 3D-Shoot'em Up a la Boom. Ihr wählt Euch unter fünf Charakteren den sympathischsten aus und begeben Euch auf die Dungeon-Hatz nach den anderen. Waffen, Rüstungen und Items sollen das action-lastige Spiel-

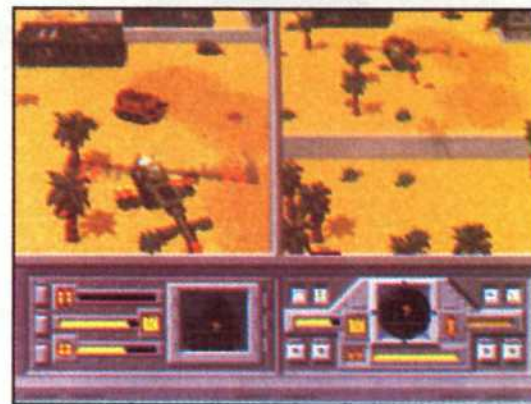
prinzip etwas aufpeppen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Dezember.



3DO Return Fire

PANASONIC 3DO Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Von den Newcomern Silent Software stammt diese Panzerhatz, die auf einer Insel an der Küste Australiens spielt. Äußerst detaillierte Bitmap-/Polygongrafiken, aufwendige Licht-/Schatteneffekte und nicht zuletzt die beiden, je nach Spielsituation verschiedenen Ansichten, eine isometrische Perspektive und eine Draufsicht, Dolby Surround Sound sowie ein Two Player-Split Screen Modus, verbundem mit klassischem Gameplay, sollten 3DO-Besitzer gehö-



rig bei Laune halten. Neben dem Panzer könnt Ihr zudem auf einen Hubschrauber, einen Jeep und ein Nachschubfahrzeug umsteigen, was natürlich mehr Taktik ins Spiel bringt. Geplanter Erscheinungstermin: Januar.

SAT Virtua Racing

SATURN Rennspiel / 1-2 Spieler

Sega hatte angesichts des inoffiziellen Nachfolgers, Daytona USA, der im April zusammen mit einem eigens entwickelten Lenkrad auf den japanischen Markt kommen soll, scheinbar kein großes Interesse an einer Saturn-Fassung von Virtua Racing und gab die Lizenz an Time Warner ab, die jetzt an

einer adäquaten Version arbeitet; die Screenshots stammen aus einer frühen Entwicklerversion.



3DO Super Street Fighter II Turbo

PANASONIC 3DO Beat'em Up / 1-2 Spieler



Es scheint wirklich so, als ob Capcom ihre besten Programmierer ausschließlich auf 32-Bit Projekte angesetzt hat, nicht anders läßt sich erklären, daß ihre 16-Bit Titel durch die Bank nicht mehr das gewohnte Niveau halten können und Super Street Fighter II Turbo fürs 3DO, in Japan als Super Street Fighter II X: The Grand Master Challenge erschienen, eine fast pixelgetreue Umsetzung des Coin-ops darstellt;

sogar an den versteckten Akuma Long wurde gedacht, dafür mußten allerdings, wie beim Automatenbild, die Bonusrunden dran glauben. Die spielerischen Unterschiede zur "alten" Version halten

sich natürlich in Grenzen, neu ist u.a. eine Super Move-Energieleiste, die bei Special Moves langsam aufgefüllt wird und Shadow Combos ermöglicht, die sich, falls die Energieleiste des Gegners gegen Null geht, in einem Sonnenblitz äußern, der den normalen Hintergrund ersetzt. Desweiteren hat Capcom den Figuren neue Animationen und Schläge spendiert. Die Intro-Sequenz, Ryu vs. Akuma, wurde ebenfalls 1:1 rübergezogen, genauso wie der QSound des Automaten, eine künstliche Verbreiterung der Stereobasis. Umso bemerkenswerter



wird die Umsetzung wenn man bedenkt, daß die Ladezeiten von CD nicht der Rede wert sind; eine, bis auf die gegenüber dem Coin-op etwas schwächeren Animationen, nahezu perfekte Konvertierung. Was noch fehlt ist allerdings ein vernünftiges Pad, denn mit dem Original läßt sich das Spiel nur leidlich steuern, aber Capcom schiebt bekanntlich schon bald ein eigenes Sechs-Button-Pad nach. (Muster von Galaxy)



GROBI'S GAMESHOP

Pfarrer-Rudolph-Straße 7 · 37434 Bilshausen · Telefon 0 55 28 / 34 51 · Telefax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo

- Actraiser 2** dt. 119,-
- Art of Fighting dt. 119,-
- Axelay dt. 117,-
- Bugs Bunny dt. 126,-
- Bubsy dt. 109,-
- Battletank 2 dt. 129,-
- Blues Brothers dt. 79,-
- Battletoads dt. 109,-
- Castlevania 4 dt. 89,-
- Choplifter 3 dt. 104,-
- Cybernator dt. 109,-
- Dschungelbuch dt. 119,-
- Dragon - Bruce Lee dt. 117,-
- Dennis dt. 117,-
- Donkey Kong Country** dt. 133,-
- Daffy Duck dt. 119,-
- Equinox dt. 119,-
- Empire Strikes Back dt. 119,-
- Earth Worm Jim** dt. 129,-
- First Samurai dt. 119,-
- Flintstones dt. 117,-
- F-1 Pole Position 2 dt. 119,-
- Ghouls'n Ghosts dt. 49,-
- Indiana Jones** dt. 129,-
- Lord of the Rings dt. 129,-
- Mega Man X dt. 109,-
- Mystical Ninja dt. 117,-
- Mechwarrior dt. 129,-
- Madden 95** dt. 129,-

- Mr. Nutz dt. 109,-
- Magical Quest dt. 109,-
- NBA Jam dt. 129,-
- NBA 95 dt. 129,-
- NHL 95** dt. 129,-
- Pop'n Twin Bee dt. 117,-
- Pop'n Twin Bee 2 dt. 117,-
- Rock'n Roll racing dt. 109,-
- Radical Rex dt. 119,-
- Return of the Jedi** dt. 129,-
- Rise of the Robots dt. 139,-
- Stunt Race FX dt. 109,-
- Striker dt. 69,-
- Street Racer** dt. 119,-
- Schlümpfe dt. 109,-
- Super Metroid dt. 107,-
- Super Street Fighter 2** dt. 129,-
- Super Street Fighter 2 us. 129,-
- Shag Fu** dt. 129,-

Zubehör

- Action Replay 2 dt. 99,-
- Gamesaver dt. 99,-
- More Fun Set dt. 310,-
- Power Station dt. 199,-
- Pr. Universal Adapter dt. 59,-
- Tri Star** dt. 99,-
- Tribal Tap dt. 58,-
- Programpad SV 337 dt. 69,-
- Super Game Boy dt. 99,-
- MK 2 dt. 29,-
- Super Streetfighter T-Shirt dt. 29,-

- Super Bombermann 2 dt. 109,-
- Syndicate dt. 129,-
- Samurai Showdown** dt. 129,-
- Star Trek next Gener.** dt. 119,-
- Slam Master dt. 124,-
- Secret of Mana dt. 113,-
- Sim City dt. 91,-
- Star Wars dt. 69,-
- Starwing dt. 107,-
- Striker II dt. 124,-
- Top Gear II dt. 107,-
- Tiny Toon dt. 49,-
- Turrican dt. 107,-
- Turtles Tour. Fighters dt. 129,-
- WWF Raw dt. 149,-
- Zombies dt. 109,-
- Zool dt. 109,-

Mega Drive

- Bubsy dt. 69,-
- Battletoads dt. 97,-
- Castlevania dt. 89,-
- Cool Spot dt. 89,-
- Dschungelbuch dt. 99,-
- Dynamite Headdy dt. 109,-
- Dragon - Bruce Lee** dt. 99,-
- Eternal Champions dt. 125,-
- Ecco the Dolphin dt. 97,-
- Eearth Worm Jim** dt. 119,-
- F-15 Strike Eagle dt. 109,-
- Flintstones dt. 102,-
- Flashback dt. 101,-
- Hyperdunk dt. 109,-
- Jungle Strike dt. 109,-
- Kawasaki Super Bikes dt. 116,-

- Mega Bombermann** dt. 98,-
- Madden '94 dt. 98,-
- NBA Jam dt. 115,-
- NHL 95** dt. 109,-
- Probotector** dt. 109,-
- Rise of the Robots dt. 119,-
- Super Streetfighter 2** dt. 129,-
- Shinig Force 2 dt. 119,-
- Shag Fu** dt. 124,-
- Sonic u. Knuckles dt. 109,-
- Sonic 3 dt. 119,-
- Sonic Spinball dt. 97,-
- Shinobi III dt. 99,-
- Tiny Toon dt. 89,-
- Toe Jam u. Earl dt. 102,-
- Turtles Tour. Fighters dt. 109,-
- Virtual Pinball dt. 95,-
- Virtual Racing dt. 159,-
- WWF Raw** dt. 124,-
- Saturn** jp. 1289,-
- Neo Geo CD PAL** 1099,-
- Spiele ab 87,-

Zubehör

- Action Replay 2 dt. 99,-
- Mega Drive 2 dt. 195,-

32 x Grundgerät
dt. 399,-



Und viele andere Titel auf Anfrage!

Versand: Vorkasse 6,00 DM · Nachnahme 9,90 DM · Ab 300 DM Versandkosten frei
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 14.00 bis 21.00 Uhr · Samstag 9.00 bis 13.00 Uhr



JAG Theme Park

JAGUAR Strategie / 1 Spieler

Auf MS-DOSen bereits ein Klassiker, arbeitet Bullfrog bereits an ersten Konsolenumsetzungen, allen voran Ataris Jaguar. Das Spielprinzip klingt denkbar einfach: Plant und erbaut Euren eigenen Vergnügungspark. Das Problem liegt eigentlich nur darin auch noch schwarze Zahlen zu schreiben, d.h. Ihr solltet tunlichst dafür sorgen alle Besucher bei Laune zu

halten, stets genügend Ware auf Lager zu haben, und dabei nicht vergessen pünktlich Gehälter zu zahlen, Fahrgeschäfte bisweilen zu reparieren, neue an Land zu ziehen, usw. Grafisch kommt die Atari-Version dem PC-Vorbild schon sehr nahe. Geplanter Erscheinungstermin: Januar. Umsetzungen für MD und 3DO sind ebenfalls in Arbeit.



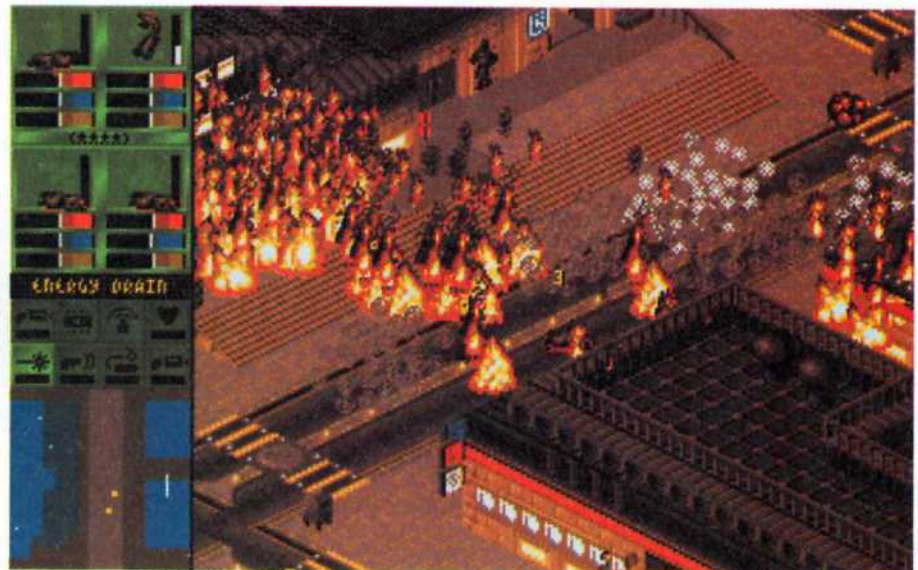
JAG Syndicate

JAGUAR Strategie / 1-4 Spieler

Die dunkle, unbarmherzige Zukunft hat uns bereits eingeholt, zumindest wenn es nach Bullfrog geht. In Syndicate (Test der SNES-Fassung in Mega Fun 12/94) wetteifern Verbrechersyndikate um die Welt-herrschaft, nur daß Verhandlungen erst gar nicht am Grünen Tisch, sondern mit stählernen Kampfmaschinen stattfinden. Mit einem aus vier Cyborgs bestehenden Team, die mit



künstlichen Körperteilen aufgemotzt werden, steuert Ihr von einem Schaltpult aus Eure Einsätze in einer isometrisch dargestellten Welt. Geplanter Erscheinungstermin: Januar.



3DO FIFA Soccer

PANASONIC 3DO Sportspiel / 1-6 Spieler



Mit der 3DO-Version knüpft EA Sports an den überwältigenden Erfolg von FIFA Soccer an, das kürzlich auf der World Of Computer '94-Messe zum



besten MD-Spiel des vergangenen Jahres gekürt wurde. So verwundert es kaum, daß EA zum Release von FIFA '95 am 4. November ganze 300.000 Stück



auf einen Schlag an den Handel ausgeliefert hat; und technisch gesehen haben sich die Kalifornier auf dem 3DO, nach Madden und Road Rash, man glaubt es kaum, noch einmal selbst übertroffen und ein würdiges 32-Bit Spiel auf die



Beine gestellt: Professionelle Präsentation, Dolby Surround-Stadionatmosphäre, sieben frei wählbare Kameraperspektiven, Optionen en masse und Textures total, und das trotz durchgehend butterweichen Scrollings. Die verschiedenen Ansichten erweisen sich jedoch bald als Trugschluß, denn richtig übersichtlich spielbar ist lediglich eine darunter, und die Zuschauer jubeln teilweise auch zum unpassenden Zeitpunkt. Die Spielbarkeit kommt zudem nicht ganz an FIFA Soccer auf dem MD heran, aber die mehr als würdige Aufmachung läßt das locker verschmerzen, denn wer die Augen zukneift könnte fast glauben er verfolge ein "richtiges" Fußballspiel live on TV. (Muster von Electronic Arts)



EA Sports-Optionsflut: Während eines Matches könnt Ihr unter sieben verschiedenen Perspektiven hin- und herschalten, von denen allerdings nur eine (Bild oben) wirklich übersichtlich ist

MD Street Racer

MEGA DRIVE Rennspiel / 1-4 Spieler

Mega Street Racer bietet sich natürlich geradezu an, gibt es doch auf dem MD noch nicht soviel hochkarätige Konkurrenz wie auf dem Super Nintendo mit Super Mario Kart und Rider's Spirits. Ein Zugeständnis an die Hardware mußten Ubi Soft/Vivid Image allerdings machen, so ist die Mode 7-Grafik einer Pseudo 3D-Darstellung gewichen. Ansonsten blieb eigentlich alles beim



alten, Ihr habt die Qual der Wahl unter acht Kutschen, die sich in Handling, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und der Durchschlagskraft der Sonderwaffen unterscheiden,



jeweils acht Strecken pro Schwierigkeitsgrad, sowie Practice- und Head-To-Head-Modi für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Wäh-

rend des Rennens gilt es zudem Nitros, Bonuspunkte oder Reparatursets einzusammeln um sich auch als Erster auf dem Siebertreppchen wiederzufinden. Bemerkenswert sind neben den Soccer- und Rumble Bonusspielen vor allem die detaillierten Textures der einzelnen Tracks. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.

**Ihr Fachgeschäft in Österreich!**

Verkauf und Verleih von Computer-u. Videospielen
Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn**Sony Playstation**

| | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| inkl. Virtua Fighter ca. 11.490,- | Grundgerät ca. ca. 7.990,- |
| Clockwork Knight 1.299,- | Ridge Racer ca. 1.199,- |
| Daytona USA 1.299,- | Legend ca. 1.099,- |
| Gale Racer 1.299,- | Crystal Dragon ca. 1.199,- |

Mega Drive 32X**Mega Drive**

| | |
|------------------------------|-----------------------|
| Grüngerät 2.990,- | Mega Bomberman 899,- |
| Virtua Racing Deluxe 1.299,- | Soleil 999,- |
| Star Wars Arcade 1.299,- | Lion King 999,- |
| Doom 1.299,- | Soulstar 899,- |
| Super Motocross 1.299,- | Fifa Soccer '95 999,- |
| Fahrenheit CD 1.299,- | Earthworm Jim 899,- |

Neo Geo**Super Nintendo**

| | |
|--------------------------------|---------------------------|
| CD-Rom inkl. 2 Spielen 8.990,- | WWF Raw 1.299,- |
| King of Fighters 94' 1.099,- | Samurai Showdown 1.199,- |
| Samurai Showdown 2 1.099,- | Lion King 1.199,- |
| Neo Geo Module ab 1.490,- | Final Fantasy III 1.399,- |

Umbauten

| | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| Mega Dr.1 50/60Hz Umbau 400,- | Return of the Jedi 1.199,- |
| Mega Dr.2 50/60Hz Umbau 600,- | Donkey Kong Country 1.299,- |
| Multi Mega 50/60Hz Umbau 800,- | |
| Mega Drive jap. Umbau Aufpr. 200,- | Super Streetfighter II 1.099,- |
| SNES 50/60Hz Umbau 800,- | Off World Interceptor 1.099,- |
| Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,- | Fifa Soccer 1.099,- |
| Neo Geo jap. Umbau (BLUT!) 900,- | |
| Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,- | Alien vs Predator 1.099,- |
| 3DO RGB Umbau 2.490,- | Kasumi Ninja 999,- |
| Turbo Duo RGB, jap. Umb. 800,- | F1-Redline Racer 1.099,- |

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418
1030 Wien, Landstr.Hptstr./ Barichg.4-Tel+Fax 0222/7157090
Versand lagernder Titel per Nachname binnen 24 Stunden!

GAMES

GUNTER ZILCH - GAMES

Versand & Ladengeschäft

Neu!! Tel.09721 / 21623 Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse 101

Super Nintendo:

Street Racer d 119,90
Indiana J. e 139,00
Donk. K. C. d 139,90
Ret.o. t. Jedi e 139,00
Animaniacs d 138,90
Earthworm J. d 129,90
Lion King d 135,00
Super SF II d 135,00

Mega Drive:

M. Machines 2 d 115,-
Earthworm J. d 129,-
Pitfall e 115,-
FIFA '95 d 109,-
NBA Life 95 d 109,-
Lion King d 129,-
Mickey Mania d 115,-
Probotector d 117,-
Adapter 50/60Hz Mega Drive / Super NES je 29,-

SEGA Saturn, Sony Playstation, MEGA 32X
lieferbar

3DO Pal 990,-**Adap. f. SNES Pad an 3DO 99,-**

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie
3DO lieferbar. Versand 9,- zzgl. NN ab 300,- frei.

Kostenlose Liste anfordern !!!!

DESERT TANK

Coin-op / Shoot'em Up / 1 Spieler

Sega im "Virtua"-Fieber, diesmal hat man den Golfkrieg wiederbelebt: Operation Desert Storm zum Nachspielen

KOMMT VORAUSSICHTLICH FÜR SATURN

Da Segas neuester Automat in nicht allzu ferner Zukunft höchstwahrscheinlich für den Saturn umgesetzt wird, wollen wir Euch einen tieferen Einblick in den Münzschlucker nicht

oder für die Expert-Missionen (hier ist die Schußdichte deutlich höher) entscheiden. Während der Aufträge sind zwei Dinge von besonderer Bedeutung, zum einen die MISSION TIME, denn innerhalb dieses



Model 2-Power: Grafisch wurde das Wüsten-Spektakel perfekt in Szene gesetzt



Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl



Nach den Missionen wird Eure Leistung anhand eines Dienstgrades beurteilt

vorenthalten: Die Story zu dem Golfkriegszenario ist rasch erzählt: Statt gegen Saddam Hussein rumpelt Ihr gegen einen machtsüchtigen Computer in Eurem Panzer durch die Wüste, diesmal nur mit drei verschiedenen Perspektiven. Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch, je nach Spielerfahrung, für die Beginner-

Zeitlimits müßt Ihr von Checkpoint zu Checkpoint gelangen, zum anderen solltet Ihr immer ein Auge auf die Leiste ARMOR STRENGTH haben. Wenn dieser Balken leer ist, könnt Ihr Euch von Eurem Panzer verabschieden. Zum Zweck der Feindvernichtung verfügt Euer Stahlkoloss über zwei Waffensysteme, entweder entledigt Ihr Euch der Feindpanzer per Maschinengewehr oder per Granaten.

Fun-Fazit: Desert Tank hat zwei Gesichter: Die Grafik überzeugt auf der ganzen Linie, sie ist flüssig, durch die tadellosen Textures sehr realistisch und so abwechslungsreich, wie man das von einem Wüstenspiel erwarten kann. Der Sound tritt eher in den Hintergrund, wichtiger sind hier dagegen die gelungenen Effekte, wie Schußgeräusche und dergleichen. Auch bei der Steuerung gibt es nichts zu beanstanden, sie ist durchdacht und leicht erlernbar, trotzdem läßt sie Euch genug Freiraum für gezielte Manöver. Die Kehrseite der



Mit diesem Hebel an der rechten Seite des Automaten bestimmt Ihr einzig und allein die Fahrtrichtung Eures tonnenschweren Ungetüms

An dem Steuerrad befinden sich zwei Knöpfe, jeweils einer für ein Waffensystem (Maschinengewehr, Granaten), bei jedem Schuß erfahrt Ihr einen nicht zu verachtenden Rückstoß. Auf der rechten Seite könnt Ihr auch drei farbige Tasten erkennen, über die Ihr die Perspektiven anwählt. Am Boden befindet sich noch ein Pedal, über das wie gewohnt Gas gegeben wird

Medaille stellt der eher begrenzte Langzeitspielspaß dar. Gut, nach den ersten zehn Mark findet Ihr den Automaten noch cool und könnt nur schwer den Geldbeutel in der Tasche stecken lassen. Habt Ihr allerdings erst einmal an die 50 Mark investiert, beginnt das ewig gleiche Spielmuster den geneigten Zocker zu langweilen; ein

Manko, das Desert Tank im Vergleich zu einem Langzeitknüller wie Daytona USA etwas alt aussehen läßt. Zum Schluß möchten wir uns noch bei Nova bedanken, die uns diesen ausführlichen Automaten-Check erst ermöglichten, hier gilt unser besonderer Dank Herrn Handschumacher! (Philipp/Stephan)

Die drei Perspektiven



Aus dieser Perspektive läßt sich Desert Tank unserer Meinung nach am besten spielen, da sich so die Gegner am einfachsten abschießen lassen



Direkt aus dem Cockpit: Spektakulär



Aus der Vogelperspektive: Zufällig

Game Saver Schummelmodul

Jeder leidenschaftliche Spieler kennt das Problem des öfteren an einer schwierigen Stelle zu scheitern und deshalb den gesamten Level noch mal von vorne spielen zu müssen. Auf Dauer geht das natürlich ziemlich auf die Nerven, also wird das Spiel erst einmal beiseite gelegt. Der Game Saver von aRJay Games soll dieses Problem endgültig beseitigen. Einfach zwischen Super Nintendo und Modul gesteckt, könnt Ihr mittels Drücken der Tasten SELECT-R an jeder Stelle des Spieles abspeichern und diesen Spielstand mit SELECT-L wieder aufrufen. In der Theorie hört sich das ja ganz gut an, in der Praxis gibt es allerdings einige Probleme. So lassen sich Spiele, bei denen die L- und R-Tasten belegt sind, wie bspw. Wing Commander oder Super Mario Kart, nicht immer einwandfrei abspeichern, außerdem wird die Musik nicht berücksichtigt, d.h. es kann Euch passieren, daß Ihr an einer Stelle die Musik eines ganz anderen Levels zu hören bekommt. Ferner sind eine Zeitlupenfunktion und ein

Import-Adapter im Game Saver integriert, mit dem auch Spiele laufen, die 50/60 Hz abfragen. Einige Module, die auf Anhieb nicht mit dem Game Saver funktionieren, lassen sich per Codes, die beim deutschen Vertrieb erhältlich sind, doch noch zum Laufen bringen. Eine Registrierkarte mit der Hotline-Telefonnummer liegt jedem Schummelmodul bei. Muster von: aRJay Games, Ebertplatz 2, 50668 Köln, Tel.: 0221/121067

Codes

| | |
|-------------------------------|-------------------|
| Aladdin | 20002 |
| Alien 3 | 20000 |
| Brett Hull Hockey | 20923 |
| Championship Pool 21F1E,21F1F | |
| Choplifter III | 21F33,21F34 |
| Cool Spot | 200EE |
| Die Schöne und das Biest | 20000 |
| Final Fight 2 | 2ADA2 |
| General Chaos | 2000C,2000D |
| Indiana Jones' | 215B8 |
| Lufia | 21F76,21F8C,21F8D |
| Maximum Carnage | 21F5C |
| Mr. Nutz | 200EC |
| NBA Jam | 21F25 |
| Rock'n'Roll Racing | 21A60 |
| Spectre | 20028 |
| Starwing | 41112 |
| Street Fighter 2 Turbo | 21CAD |
| Super Battletank2 | 21D1E,21D1F |
| Super Street Fighter 2 | 21D6B |
| Turn & Burn | 21C20,21C21 |
| Virtual Soccer | 20000 |
| Wing Commander | 2004E |
| Yoshi's Safari | 30316 |
| Young Merlin | 2EDFD |

3DO-Nachschub

Der koreanische Unterhaltungselektronik-Multi GoldStar lieferte, kurz nach dem Sanyo-Release in Japan, am 7. November seine ersten 3DO-Geräte (GPA 101M 3DO system) in den USA aus (399 US\$). Im Lieferumfang sind neben einem überarbeiteten Joypad Electronic Arts' Shockwave sowie der Entertainment-Titel Putt-Putt Joins The Parade von Humungous Entertainment enthalten. Eine Markteinführung in Europa ist für Anfang '95 geplant. Creative Labs schiebt ihre 3DO Blaster Steckkarte für den PC voraussichtlich im Dezember nach. Die 3DO Company dagegen erhöht ihre Royalties:

Für jede produzierte CD müssen Third Party-Licensees statt bisher 3 US\$ nun 6 US\$ bezahlen. Die zusätzlichen Einnahmen sollen in einen Marketing-Fonds fließen und die Hardware-Licensees bei Laune halten. Weltweit wurden bislang 250.000 Geräte ausgeliefert, das FMV-Cartidge ist mittlerweile ebenfalls in den Staaten erhältlich (249 US\$).



Goldstars 3DO-Frontloader mit überarbeitetem Pad und zwei Spielen ist am 7. November in den USA erschienen

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

WOLF SOFT

MAK

Scart-Umschalter

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

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog, Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99DM
Joypad Verlängerung 2,5m 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz mit Schalter & Modulportvergrößerung (bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

3-fach Umschalter 129,99 DM
4-fach Umschalter 149,99 DM
7-fach Umschalter 239,99 DM
Audiokabel 5m 9,99 DM

Anschlußkabel

SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 1 RGB Kabel Stereo 45,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel Stereo 39,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

SEGA MEGA

Spiele !!!!! ab 29,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) und ja/dt. mit Schalter 55,55 DM
SMD 2 Umbau.Gleiche Merkmale wie SMD 1 75,75 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.7 Spiele 149,99 DM

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz und Bloodmodus 799,99 DM
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 59,99 DM
Umbau Samurai mit Blut auch Toploader CD !!! 149,99 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

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

JAGUAR

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 599,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

MEGA STAR

VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND • LADEN

JAGUAR

★ SEGA Mega Drive ★

Allen vs Predator 135,-
Dragon 125,-
Chekered Flag 135,-
alle Jaguar News auf Lager

Formula 1 CD dt 113,-
Rebel Assault CD dt 113,-
Soulstar CD dt 113,-
Ecco 2 dt 115,-
Dragon dt 112,-
Joypadverlängerungen 12,-
RGB Kabel 1 & 2 29,-
Joypads ab 35,-

★ SUPER NINTENDO ★

Final Fantasy 3 us 149,-
Demons Crest us 139,-
Illusion of Gala us 139,-
Super Punch Out us 119,-
Lion King dt 129,-
alle News us & dt auf Lager
Joypadverlängerungen 18,-
Game Saver 99,-
Joypads ab 35,-
RGB Kabel dt 29,-

An & Verkauf von Gebrauchtspielen

EGM, Game Fan, The Edge US Konsolenhefte

Scart Umschalter 1a Qualität ab 99,-

SATURN 32X

Versand per NN zzgl. 8,00 DM (Sicherheitsbox) ab 300 frei
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 FAX 5 70 14

Versand von Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 Uhr 15.00 - 19.00 Uhr
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Fr. von 11.00 - 13.00 Uhr 14.30 - 18.30 Uhr
Donnerstag bis 20.00 Uhr Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Gratistliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 • 79713 Bad Säckingen

PlayStation im Detail

Die PlayStation soll nun endgültig am 3. Dezember in Japan ausgeliefert werden, Kostenpunkt 39.800 Yen (600 DM), und liegt damit deutlich unter dem

CDs abzuheben. An Zubehör sollen zum Japan-Release über SCE (Sony Computer Entertainment) eine Memory Card sowie eine Maus erscheinen, über ASCIIware das ASCII Pad 95 sowie ein Joystick mit zuschaltbarem Dauerfeuer und Slowmotion, Namco plant sogar ein drehbares Pad (Negcon) für Ridge Racer und Cybersled. Mit 250 Third Party-Licensees, über 700 bereits ausgelieferten Entwicklungssystemen und allein in Japan 121 angekündigten Titeln, davon 20 bis Ende Dezember, steht SCE gar nicht mal schlecht da.



Die Spiele-CDs von Sony werden im Black-Design auf dem Markt kommen

Preis von Segas Saturn, oder Panasonics bzw. Sanyos 3DO-Geräten. Die Software soll im Schnitt 5.800 Yen (90 DM) kosten und auf schwarzen CDs ausgeliefert werden, um sich von gängigen Audio



Neue Wege beschreitet Namco mit ihrem drehbarem Negcon-Pad

Eine Auswahl

| Titel | Genre | Hersteller |
|---------------------------|----------------|----------------------|
| Alien Trilogy | Shoot'em Up | Acclaim/Probe |
| River Raid | Shoot'em Up | Activision |
| Street Fighter: The Movie | Beat'em Up | Capcom |
| Micro Machines | Rennspiel | Codemasters |
| Off World Interceptor | Rennspiel | Crystal Dynamics |
| The Horde | Strategie | Crystal Dynamics |
| Total Eclipse | Shoot'em Up | Crystal Dynamics |
| Alone In The Dark 2 | Adventure | Delphine |
| Formation Soccer | Sportspiel | Human |
| Castlevania | Jump'n Run | Konami |
| Parodius Deluxe Pack | Shoot'em Up | Konami |
| Powerful Pro Baseball | Sportspiel | Konami |
| Twin Bee | Shoot'em Up | Konami |
| Zero 4 Champ | Rennspiel | Media Ring |
| Cybersled | Shoot'em Up | Namco |
| Ridge Racer | Rennspiel | Namco |
| Starblade | Shoot'em Up | Namco |
| Tekken | Beat'em Up | Namco |
| Raiden Project | Shoot'em Up | Seibu |
| Crime Crackers | 3D-Shoot'em Up | Sony Computer Enter. |
| Motor Toon Grand Prix | Rennspiel | Sony Computer Enter. |
| Philosoma | Shoot'em Up | Sony Computer Enter. |
| Toshinden | Beat'em Up | Takara |
| Rayman | Jump'n Run | Ubi Soft |
| Rayman II | Jump'n Run | Ubi Soft |
| Demolition Man | Shoot'em Up | Virgin |
| Indy Car Racing | Rennspiel | Virgin |

Blutiges Neo Geo CD

Kaum ist SNKs Neo Geo CD auf dem Markt, bietet Wolf Soft bereits allen NG-Freaks die Möglichkeit Samurai Shodown im japanischen Blood Mode-Original zu spielen, in King Of Fighters '94 Mai Shiranuis wogenden Busen, den uns SNK Europe (wohlweislich) vorenthalten

möchte, in Action zu erleben, oder zu mehr Zeit in Windjammers zu gelangen; ein Umbau macht's möglich (149 DM). Mit zwischen Japanisch/US/Euro umschaltbaren Sprachchips bestens für die Zensur-Zukunft gerüstet, könnt Ihr noch unter 50 Hz bzw. schnelleren 60 Hz wählen, vorausgesetzt Euer Fernseher ist 60 Hz-tauglich. Zudem ist bei Wolf Soft seit kurzem ein Stereo RGB-Ka-

bel (49 DM) erhältlich, denn das von SNK beigelegte ist leider nur Mono-tauglich. Muster von: Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Tel.: 02622/83517

Sega '95

Mega Drive 32X

Ob das 32X eine Interims-Lösung darstellt oder einen ganz anderen, preisbewußteren Kundenkreis als potentielle Saturn-Käufer anspricht wird sich '95 herausstellen. Gerüchten zufolge ist für den US-Markt bereits ein 32X-Adapter für den Saturn geplant. Fakt ist jedoch, daß eine integrierte Version von Mega Drive und 32X geplant ist (anvisierter Preis: 199 US\$). In Sachen Lock on-Technologie fürs Mega Drive, die bei Sonic & Knuckles erstmals Verwendung fand, sind ebenfalls zwei neue Titel bei Sega in der Mache, ein Sportspiel sowie ein Prügelspiel. Ein Update zu den in Mega Fun 12/94 (32X-Special) angekündigten 33 Spielen: Pitfall, River Raid, Street Fighter: The Movie, Castlevania, Sonic The Hedgehog

Sega Saturn

Make it or break it? '95 wird sich zeigen ob Sony auf dem größten Videospiele-Markt der Welt, Japan, die Karten neu mischt oder ob die beiden Major Player, Nintendo und Sega, wiederum unter sich bleiben. Während Sony auf dem Videospiele-Parkett noch recht neu ist, kann Sega auf ihre langjährige Erfahrung im Heimsektor und ihre anerkannt besten Coin-ops zurückgreifen. Wer letztendlich das Rennen macht...? Software sells hardware, u.a. Daytona USA, Doom 2 und Virtua Fighter 2; Ende '95 soll der Saturn in Europa erscheinen.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

Daytona USA (Saturn)
Doom II (Saturn)
Doom II (Jaguar)

Schon Gehört

+++ Die ECTS-Messe platzt aus allen Nähten: Die Frühjahrs-Show (26.3.-28.3.) wird deshalb nicht mehr, wie gewohnt, im Business Design Centre, sondern in der Olympia Ground Hall stattfinden.

+++ Hudson Softs Fünf-Spieler-Adapter, das Super Multitap, ist mittlerweile direkt bei Nintendo erhältlich (Tel.: 0130/5806). Super Bomberman 3 (SNES) soll in Japan im April in die Läden kommen.

+++ Der britische Publisher CentreGold kauft den Mega CD-Profi Core Design auf.

+++ Interplay steigt im April aus dem 16-Bit Geschäft aus. Casper, eine Umsetzung von Steven Spielbergs nächstem Streifen, stellt ihr erstes Next Generation-only Projekt dar.

+++ NECs PC-FX soll in Japan am 9. Dezember erscheinen (49.800 Yen), bis jetzt sind allerdings lediglich 20 Titel in Planung, darunter 18 von NEC Avenue und 2 von Hudson; schlechte Karten für NEC, selbst auf dem freakigen japanischen Markt.

+++ Imagineer veröffentlicht in Kooperation mit HAL Maxis' Strategieepos Sim City 2000 für das SNES. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juni (16 MBit).

+++ Taito veröffentlicht in Japan eine Deluxe Version ihres '78er Coin-op Oldies Space Invaders mit Figuren aus ihren Klassikern Arkanoid, Bubble Bobble und New Zealand Story.

Nintendo '95

Super Nintendo

Nintendo lizenziert ihre Advanced Computer Modelling-Technologie, die in Donkey Kong Country erstmals Verwendung fand, an Third Party-Hersteller. Von Big N direkt sind sieben neue Titel in Planung, darunter Fortsetzungen zu Nintendos Maskottchen, weitere ACM-Projekte, Starwing 2, sowie ein Virtua Fighter-Plagiat, Arbeitstitel "Fighting Polygons", das, mit dem SFX II-Chip

Schließlich erscheint noch der Nachfolger zum SFX II-Chip, SA-1 genannt, der die Super Nintendo-Power auf 8 MHz boosten und Hardware-Texture Mapping ermöglichen soll.

Super Game Boy

Donkey Kong Land, das im Jahr des Kong ebenfalls mit ACM-Technologie aufwartet, soll die Game Boy-Verkaufszahlen gehörig ankurbeln.

Virtual Boy

Virtual Reality in den eigenen vier Wänden, das VR32 soll diesen Wunschtraum vieler Videospiele-Freaks ermöglichen. Die Kombination von zwei LCD-Displays der Firma Reflection Technologies, an der sich Nintendo kürzlich beteiligt hat, erzeugt räumliche, plastisch wirkende, 3D-Grafiken. Gesteuert wird über ein separates Joypad, das dem PSX-Pad sehr ähnlich sieht, nur daß es mit zwei Steuerkreuzen bedient wird. Die eigentliche Hardware (21,7 cm Breite, 25,4 cm Höhe, 11 cm Tiefe) kann sowohl per Batterien als auch über Steckdose betrieben werden, und ruht auf einem Sockel, ein "Ständer", der auf den Schultern getragen wird, ist ebenfalls geplant;

Nintendo

Coin-op Projekte in Arbeit. Weitere mit 760g ist der Virtual Boy allerdings nicht gerade ein Fliegengewicht. Zwei 32-Bit RISC Prozessoren mit der fünffachen Leistung eines Super Nintendos sorgen für die nötige Hardwarepower. Die ersten Spiele wird, wie zu erwarten, Nintendo, mit Space Pinball, Mario Bros. und Telerio Boxer stellen. Dank restriktiver Lizenzpolitik sind bis dato nur 12 Fremdanbieter dabei, u.a. Hudson Soft. In Japan soll das Gerät bereits im April zu einem Preis von 19.800 Yen (ca. 300 DM) ausgeliefert werden, in Europa erst Ende '95/Anfang '96. Die Module sind etwas breiter als Game Boy-Spiele und sollen ca. 100 DM kosten.

Ultra 64

Mit einer Heimversion des Ultra 64 ist nicht vor September

zu rechnen, und vorerst lediglich für den japanischen und amerikanischen Markt, in Europa soll Nintendos Antwort auf Sega und Sony erst Ende '95/Anfang '96 zu einem Preis von 500 DM erscheinen. Die Ultra 64-Fassung von Cruis'n USA wird sich von

der Coin-op Version (Test in Mega Fun 11/94) übrigens deutlich unterscheiden, da zum Entwicklungsstart des Automaten noch keine endgültigen Ultra 64 Development Kits zur Verfügung standen. Unter den ersten Titeln, die zum Hardware-Release verfügbar sein sollen: Doom (id Software), Killer Instinct, Cruis'n USA (Rareware), ein neues Mario- sowie ein neues Zelda-Abenteuer (Nintendo), und Turok The Dinosaur Hunter (Acclaim). Bei Williams dagegen sind bereits einige weitere

Coin-op Projekte in Arbeit. Weitere Third-Party Licensees: DMA Design, Capcom, Konami und Paradigm Simulation. Das Ultra 64 ist, wie Ataris Jaguar, modular aufgebaut, d.h. ein CD-ROM (149 US\$) kann später nachgerüstet werden. Die Module (zum Release 24 MBit bis 32 MBit) sind gepackt und erlauben eine maximale Speicherkapazität von 400 MBit, das Preisniveau soll sich gängigen Super Nintendo-Modulen anpassen. Alle Titel werden exklusiv für das Ultra 64 erscheinen, bei der Auswahl von Third Party-Licensees geht Nintendo zudem sehr restriktiv vor.

FIGHTING POLYGONS



Nintendos Geheimprojekt Fighting Polygons mit SFX II-Chip, 13 Charakteren, darunter so kuriose wie Gottesanbeterinnen und Eidechsen

Game Mage-Codes

| | |
|---|--|
| Brain Lord (US) EF2ABAA760F62 | Unverwundbar bei der ersten Feindgruppe (Zyklopen) |
| Bugs Bunny Rabbit Rampage (US) 7FOABEA054976 | Unendlich Leben |
| Das Dschungelbuch (DT) 422ABEB6AFC76 450ABEA620776 | Unverwundbar Unendlich Leben |
| Die Schlümpfe (DT) 7B2ABEA292B76 800ABE8109C6A | Unverwundbar Unendlich Leben |
| Equinox (DT) 390AB6207E274 | Unendlich Leben |
| Legend Of The Mystical Ninja (DT) 352AB6F6FB56E D50AB6A015F62 | Unverwundbar Unendlich Leben |
| Lufia The Fortress Of Doom (US) 7A9AB6240B2DB 2DC2B62434ADB 8B72B62232D76 1D5AB6A7E185B F75AB62236C76 | Schnellere Aufrüstung Ihr bekommt schnell Geld Unendlich HP Unendlich MP zusammen mit obigem Code eingeben vernichtet Feinde bei Beschuß |
| Mr. Nutz (DT) D952BE856D176 6272BE86B3B31 D362BE856D3DB | Unendlich viele Nüsse, sobald Ihr eine davon eingesammelt habt Unendlich Energie Unendlich Bälle |
| Plok (DT) A30ABEA49CE76 3A2ABEA0C1076 | Unendlich Leben Unverwundbar |
| R-Type III (DT) 300ABEB483677 | Unendlich Schiffe |
| Rock'n'Roll Racing (US) 5762BEA5EB476 6752BEA53BD76 | Unendlich Munition Unendlich Sprünge |

VIRTUAL BOY



Telerio Boxer: Die Bilder des linken und rechten LCD-Displays wurden bei diesem Screenshot überlagert; der plastische 3D-Effekt läßt sich leider nicht in Bildern festhalten

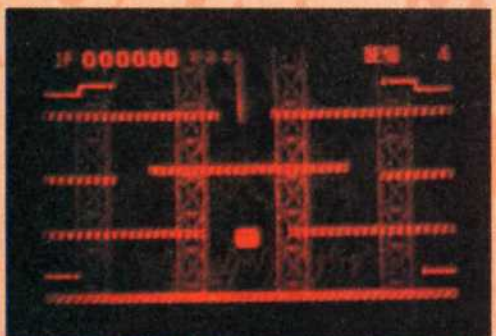


Bild oben: Mario Bros. über lediglich einen LCD-Screen; Bild rechts: Im Intro kommt die Räumlichkeit sehr gut zum Tragen



ausgerüstet, über 13 Charaktere verfügt, u.a. so kuriose wie Eidechsen, Nashörner und Gottesanbeterinnen.

Atari '95

Atari war bekanntlich schon immer darum bemüht Spitzentechnologie als Erster auf den Markt zu bringen, bei der Software sieht's dagegen schon etwas anders aus. In Zusammenarbeit mit der Virtuality Group entwickelt Atari einen Virtual Reality-Helm für ihre 64-Bit Konsole. Momentan bleibt das VR-Feeling allerdings noch Zukunftsmusik, vor Ende '95 ist nicht mit

einer Markteinführung zu rechnen (anvisierter Preis: 199 US\$). Etwas konkreter sieht es dagegen mit dem Double Speed CD-ROM-Laufwerk aus, das, von Philips gefertigt, bereits im Frühjahr erscheinen soll. Über ein optional erhältliches Cartridge lassen sich Spielstände und High Scores verewigen. Der Deal mit Philips ermöglicht Atari auch den Zugriff auf deren Video CD-Titel. Desweiteren in der Mache: Ein Voice-/

Data-Modem sowie ein Netzwerk für bis zu 32 Spieler gleichzeitig. Die Hardware-Preise kommen zudem ins Trudeln, in Großbritannien ist Ataris 64-Bit Konsole bereits für 199 Pfund (zur Markteinführung: 249 Pfund) zu haben, da liegt die Wahrscheinlichkeit nahe, daß bei uns der Preis ebenfalls, von jetzt 599 DM, unter die magische Preisbarriere von 499 DM fällt. Seit 8. Dezember ist der Jaguar außerdem zu einem Preis von 29.800 Yen (ca. 450 DM) in Japan erhältlich. Der Lizenzdeal zwischen Sega und Atari soll übrigens bis zu fünf Cross-Licensing Titel pro Jahr ermöglichen. Ausgenommen von dieser Vereinbarung sind Sonic (Sega), Star Raiders 2000 (Atari) und natürlich Alien Vs. Predator, eine 20th Century Fox-Lizenz.



Technos; Double Dragon fürs Neo Geo

ber(man) auf Neo Geo Coin-op Basis veröffentlicht, Umsetzungen für die Heimversion (52 MBit), sowie für PC-Engine Super CD-ROM (Dezember) und Super Nintendo (März) sollen folgen. Desweiteren in der Mache: Fight Fever, ein Taekwondo-Verschnitt (98 MBit), das schon seit ewigen Zeiten angekündigte Denkspiel Gururin (42 MBit), Dream Soccer '94 (Data East), Art Of Fighting 3, Fatal Fury 3, ein Sequel zu Super Sidekicks 2 (SNK), sowie zwei ominöse Rennspiele und zwei RPGs (Alpha Denshi), u.a. Krystalis.

Eine Auswahl an geplanten Titeln

| Titel | Genre | Hersteller |
|----------------------------|----------------|-------------------------|
| Battlezone 2000 | Shoot'em Up | Atari |
| Chaos Agenda CD | Shoot'em Up | Atari |
| Space War | Shoot'em Up | Atari |
| Star Raiders 2000 | Shoot'em Up | Atari |
| Tiny Toon Adventures | Jump'n Run | Atari/Telegames |
| Battlemorph CD | Shoot'em Up | Attention To Detail |
| Blue Lightning CD | Shoot'em Up | Attention To Detail |
| Syndicate | Strategie | Bullfrog |
| Theme Park | Strategie | Bullfrog |
| Iron Soldier | Shoot'em Up | Eclipse |
| Doom 2 | 3D-Shoot'em Up | id Software |
| Quake | 3D-Shoot'em Up | id Software |
| Freelancer CD | Shoot'em Up | Imagitec Design |
| Defender 2000 | Shoot'em Up | Llamasoft |
| Lobo | Shoot'em Up | Ocean |
| Hammerhead | Simulation | Rebellion |
| Legions Of The Undead CD | RPG | Rebellion |
| Powerslide | Rennspiel | Telegames/Elite Systems |
| Virtuoso | 3D-Shoot'em Up | Telegames/Elite Systems |
| World Cup Striker | Sportspiel | Telegames/Elite Systems |
| Primal Rage | Beat'em Up | Time Warner |
| Rayman | Jump'n Run | Ubi Soft |
| Flashback | Adventure | U.S. Gold/Delphine |
| Cannon Fodder | Shoot'em Up | Virgin |
| Creature Shock CD | Shoot'em Up | Virgin/Argonaut |
| Demolition Man CD | Shoot'em Up | Virgin |
| Troy Aykman's NFL Football | Sportspiel | Williams/Telegames |

Neues Spielefutter fürs Neo Geo

SNKs Engagement, neue Third Party-Licensees an Land zu ziehen, trägt erste Früchte. Technos arbeitet derzeit an Double Dragon (144 MBit) sowie einem weiteren Beat'em Up (178 MBit), Hudson Japan hat bereits ihren Tetris-Clone Panic Bom-

Donkey Kong Country-Cheats

Action Replay Pro Mark II

80E9BC60 um die Schummelcodes eingeben zu können

7E057706 Unendlich Leben

7E057901 Unendlich Affen

7E05810x Game x Anwahl

Game Mage

260ABDC62CB76 Unendlich Leben

Game Saver

20000

Ein frohes
Weihnachtsfest
und ein bombiges
neues Jahr
wünscht

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

Arbeitsmaschinen

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

SUPER NES

- Blackhawk dt 119.90
- Bombberman II dt 119.90
- Breath of Fire us 139.90
- Demon's Crest us 139.90
- Dragon - Bruce Lee dt 139.90
- F1-Pole Position II dt 129.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Illusion of Gaia us 149.90
- Legend dt 109.90
- Lemmings II dt 139.90
- Mickey Mania dt 124.90
- NHL-Hockey '95 dt 139.90
- Samurai Shodown dt 139.90
- Saturday Slammaster dt 139.90
- Secret of Mana dt 114.90
- Sparkster dt 129.90
- Street Racer dt 129.90
- Stunt Race FX dt 119.90
- Super Street Fighter dt 139.90
- Vortex dt 139.90
- WWF Raw dt 159.90



SATURN

- Grundgerät jp inkl. Netzteil, 1399.00
- Virtua Fighters 389.00

SEGA 32X

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

MEGA DRIVE

- Castlevania dt 79.90
- Dynamite Headdy dt 109.90
- Earth Worm Jim dt 139.90
- Hyperdunk dt 79.90
- König der Löwen dt 129.90
- Lemmings II dt 124.90
- Mega Bomberman dt 119.90
- Mickey Mania dt 124.90
- Micromachines II dt 99.90
- Misadv. of Flink dt 129.90
- NBA Live '95 dt 119.90
- Soleil dt 129.90
- Soulstar CD dt 119.90
- Sparkster dt 99.90
- Urban Strike dt 99.90
- WWF Raw dt 139.90
- Zero Tolerance dt 89.90
- Mega Drive II dt 199.00
- Action Replay Pro II dt 109.90
- US/JP-50/60Hz Adapter 39.90
- 4-Player Adapter 59.90
- Umbau 50/60Hz 39.90



dt 139.90



dt 139.90



dt 139.90



dt 139.90



NEO GEO CD

- Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads 990.00
- Joyboard 119.00
- King of Fighters '94 149.00
- NEO GEO CD's ab 99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel sofort nach Veröffentlichung als Modul, so z.B. Samurai Shodown II 399.00

PANASONIC 3DO

- Grundgerät PAL 999.00
- mit RGB-Umbau 1099.00
- 3DO-Spiele schon ab 49.90

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph RGB oder PAL, je 599.00
Jaguar-Spiele am Lager

ZEITUNGEN

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

PHANTASY

Fragen Sie auch nach unserem Angebot an Rollenspielen.



GAME SAVER

Darauf hat die Videospieldwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zweischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht schaffst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. (auch mit 60Hz-NTSC-Abfrage!)

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.-

UNSERE LADENLOKALE

JUMP & RUN

K Ö L N

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

K O N S T A N Z

bei Quicksoft

auch PC Hard- & Software

Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

aRJay-Games

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

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden. Händleranfragen erwünscht.



dt 109.90



dt 99.90



für MD oder SNES 89.90

AFTER BURNER

Erscheint Januar
Mega Drive 32X/Sega/1 Spieler

Neues System, neue Spiele? Denkste; Sega hat einige ihrer alten Automatenklassiker aus der Mottenkiste hervorgekramt

Mit aufwendigen Titeln wie dem '87 auf den Markt gekommenen Afterburner wurde Sega Mitte der Achtziger Jahre zum

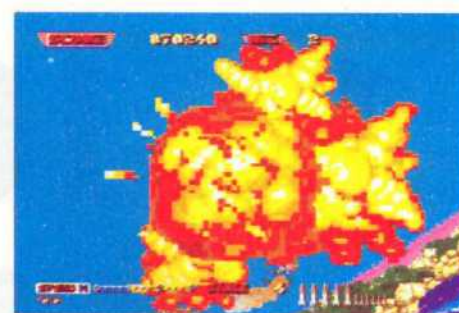
ungekrönten König der Hersteller von Hydraulikautomaten. Auf technischen Schnickschnack, wie den beweglichen Sitz, müssen 32X-Besitzer zwar verzichten, doch die Hardwarevoraussetzungen sollten immerhin eine nahezu 1:1-Umsetzung ermöglichen. Wie bei der Mega Drive-Version düst Ihr in einem Jet im Hochgeschwindigkeitsrausch über die Wolken und müßt versuchen feindliche



Ziel erfaßt: Eine Lenkrakete hat hier gerade ihre Schuldigkeit getan



Sämtliche Landschaften sehen auf dem 32X recht detailliert aus



Bildschirmfüllende Explosionen verdecken leider feindliche Missiles

Objekte mit Eurem Sucher zu erfassen, um eine der Lenkraketen oder die Bord-MGs sprechen zu lassen. Technisch gesehen hinterläßt die 32X-Version schon einen vielversprechenden ersten Eindruck. Die Landschaften mit ihren zahlreichen, ordentlich heranzoomenden Gegnern sehen

recht ansprechend aus, und die Originalmusik sowie die fetzigen Explosionen klingen wesentlich frischer. Ob sich das allerdings positiv auf den Spielspaß auswirkt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. (Ulf)



Der Zoom-Effekt auf dem Flugzeugträger ist ziemlich ruckelig

SPACE HARRIER

Erscheint Januar
Mega Drive 32X/Sega/1 Spieler

Mit einer Umsetzung des '85er Coin-ops befindet sich Sega scheinbar auf dem Nostalgietrip

Für Commodore 64, Spectrum, Schneider CPC, Amiga, Atari ST, Master System, Mega Drive, PC-Engine, Game Gear und weiß der Geier für was noch alles wurde dieses Spiel schon umgesetzt. Für alle, die es noch nicht kennen, hier eine kurze Spielbeschreibung: Ihr pustet als Söldner, mit einer dicken Wumme ausgerüstet, über etliche Levels hinweg alles vom Bildschirm, was sich Euch in den Weg stellt (innovativ, nicht?); dabei fliegt Ihr quasi in den Bildschirm hinein, so wird ein gewisser 3D-

Effekt erzielt. Die Gegner und Objekte zoomen recht flüssig aus dem Hintergrund heran, die Grafik ist deshalb aber beiße noch kein Kracher, schließlich stammt das



Der erste Endgegner - was für ein Riese



Ein üppiges Bild für den Optionsscreen

Coin-op Original aus dem Jahre 1985, und wird nur hoffnungslos Nostalgiker ansprechen; unsere Vorabversion war jedoch noch bei weitem nicht fertiggestellt, d.h. es kann sich einiges zum



Die Grafik ist sehr schlicht, hoffentlich wird's noch besser



Nichts Neues aus dem Land der aufgehenden Sonne

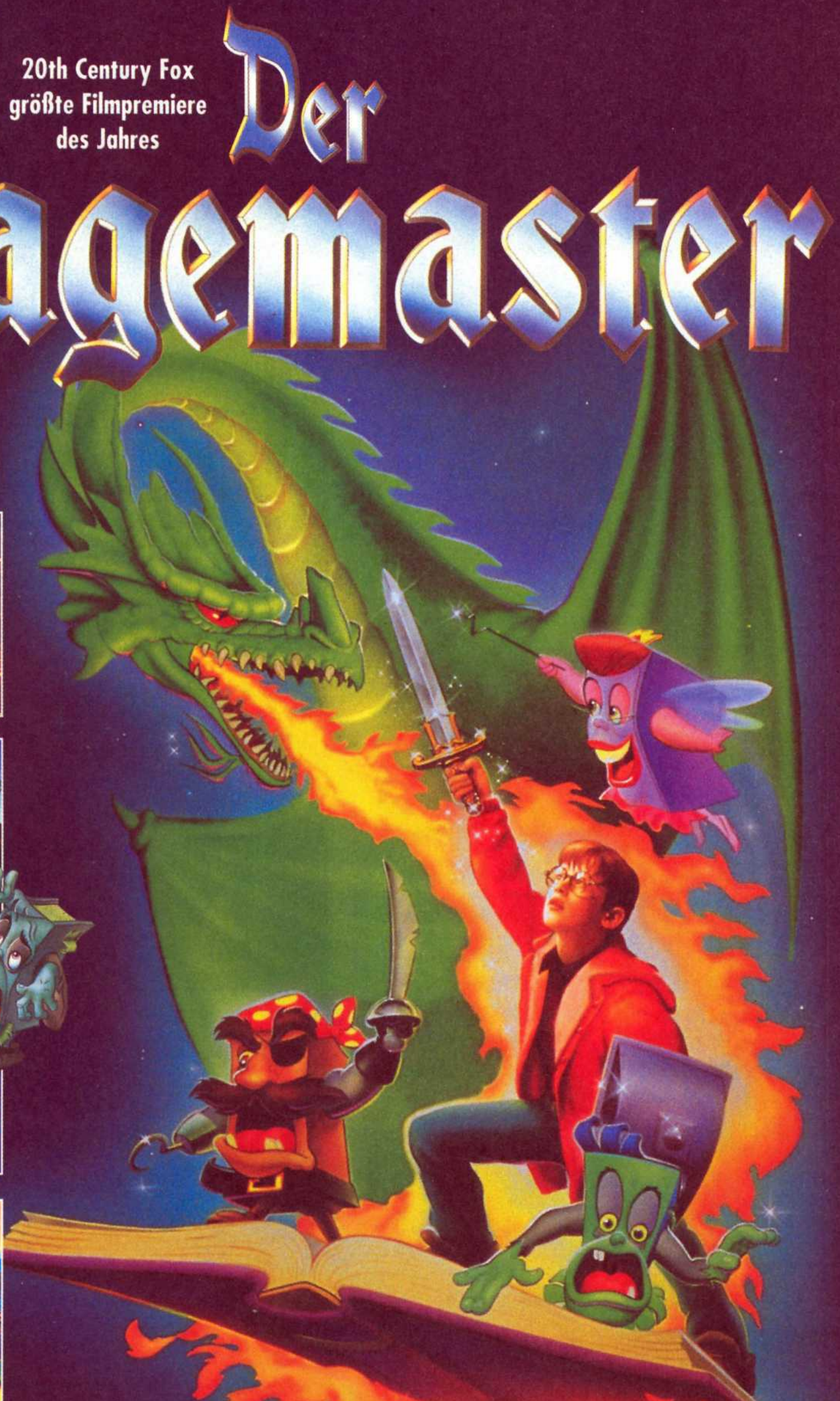


Auch in späteren Levels wenig Neues

Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Als Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo. The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved. Virgin Interactive Entertainment, Borselster, 16 b, 22765 Hamburg, Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN
MODE-7-FLUGSEQUENZEN



Erscheint März/SNES/Acclaim/1-4 Spieler
NBA Jam kann sich auch nach knapp einem Jahr immer noch in den Top-Charts regelmäßig einen Spitzenplatz sichern, da lockt Acclaim schon mit einem nochmals aufgebohrten Nachfolger

Der Erfolg des reinrassigen Fun Sport-Games läßt sich leicht erklären: Vorbildliche Aufmachung, exzellentes Gameplay, abgefahrene Super-Dunks, geheime Charaktere, das spricht nicht nur Sport-Freaks an. Nun

| 35 1ST HALF STATS: 34 | |
|-------------------------|-----------------------|
| O'NEAL TURBO | GRANT TURBO |
| WILKINS START | RADJA START |
| BAD | CPU |
| CPU | CPU |

Während der Pausen werdet Ihr wieder mit ausführlichen Statistiken bedient

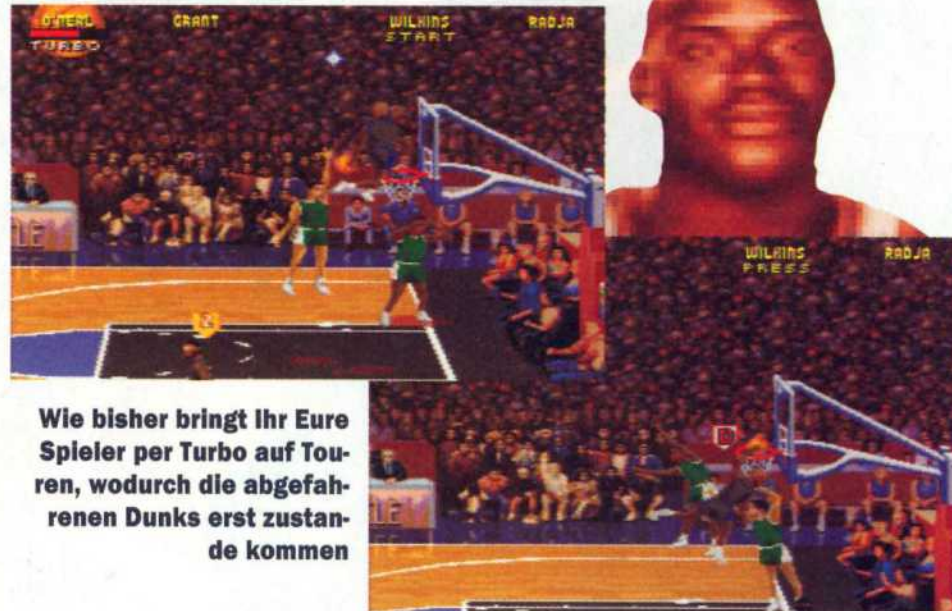
| SUBSTITUTION | |
|--------------------------|--------------|
| PRESS A, B, X, Y TO SWAP | |
| PRESS START TO SELECT | |
| O'NEAL | GRANT |
| WILKINS | RADJA |
| BAD | CPU |
| CPU | CPU |

Die Teams bestehen nun aus drei bis fünf Spielern, die nach Belieben gewechselt werden können

| COACHING TIPS | |
|---|--|
| SUBSTITUTIONS | |
| SOME PLAYERS MAY BECOME FATIGUED DURING THE GAME. TRY SUBSTITUTING THOSE PLAYERS WITH FRESH PLAYERS AFTER EACH QUARTER. | |

Insgesamt dürft Ihr 28 Tips studieren

rauscht also schon der offizielle Nachfolger an, der zum einen den ersten Teil durch eine Vielzahl neuer Features bei weitem überflügelt und sogar das Automaten Vorbild in manchen Punkten etwas alt aussehen läßt. Schauen wir uns diese der Reihe nach an. Die 27 echten NBA-Teams bestehen jetzt nicht mehr nur aus zwei Spielern, sondern



Wie bisher bringt Ihr Eure Spieler per Turbo auf Touren, wodurch die abgefahrenen Dunks erst zustande kommen

haben drei bis fünf Akteure in ihren Reihen, die vor dem Spiel und während der Pausen nach Belieben gewechselt wer-



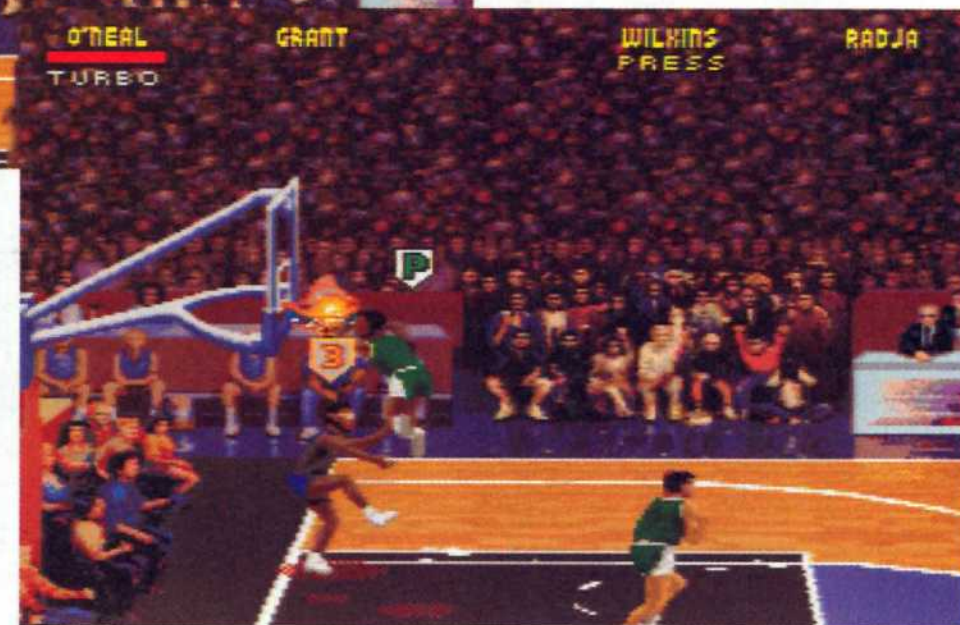
den können, über deren Stärke informieren Euch in acht Attribute gegliederte Statistiken. Unter den insgesamt 122 Korbkünstlern finden sich alle aktuellen Superstars, als Beispiel sei hier nur Orlando Shaq O'Neal genannt. Auch das Options-Menü hat an Umfang zugenommen, so könnt Ihr hier Power Ups einstellen, die den Spielablauf

Extra Power-Ups



Bei dieser Option tauchen auf dem Spielfeld ständig verschieden aussehende Symbole auf, durch deren Aufsammeln Ihr Eure Akteure gewaltig pushed, so können sie bspw. wesentlich schneller laufen oder versenken nahezu jeden Dreier-Wurf

dem Aufsammeln entweder doppelt so schnell laufen lassen, deren Drei-Punkte-Trefferquote beachtlich steigern, die Abwehrarbeit durch Super Blocks um einiges erleichtern, den optisch ungemein wirkungsvollen On-Fire-Status aktivieren oder einfach nur wesentlich robuster machen. Zwei Dinge helfen Euch die Spielweise zu perfektionieren, so bekommt Ihr während der Pausen insgesamt 28 Coaching-Tips zum Studieren, im neuen Trainings-Modus könnt Ihr Passpiel und Würfe nach Belieben üben. Aber auch in Sachen versteckte Berühmtheiten ließen sich die Verantwortlichen nicht lumpen, satte 38 Hoschis aus Politik, Musik und Sport lassen sich über Passwörter aufrufen. Noch will ich natürlich kein endgültiges Urteil abgeben, wer aber eins und eins zusammenzählen kann, der weiß schon jetzt wie das NBA-Update in der Mega Fun abschneiden wird. (Stephan)



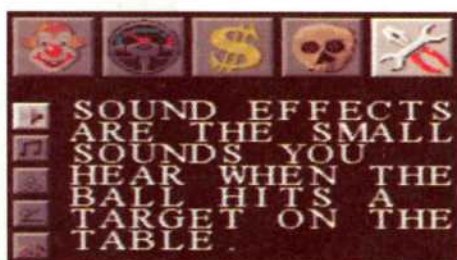
Ohne Power Ups müßt Ihr dreimal in Folge treffen, um Euren Spieler Under Fire zu bringen

pinball Fantasies

Erscheint 27. Januar/Super Nintendo
Gametek/Spidersoft/1 Spieler

Als Computerspiel ein Oldie, geht 21st Century-Entertainments Pinball Dreams erst in die zweite Super Nintendo-Runde

Mit Pinball Dreams (Amiga/PC) begründete 21st Century Entertainment ihren Flipper-Ruhm. Kein Wunder, daß bald ein zweiter und ein inoffizieller dritter Teil nachgeschoben wurde, und die Verkaufszahlen magische 500.000 erreichten. Da boten sich Videospil-Um-

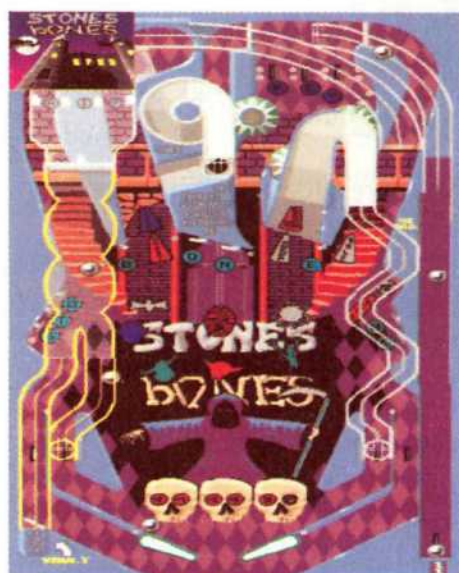


Im Optionsmenü könnt Ihr unter drei bzw. fünf Kugeln wählen, die Tiltempfindlichkeit einstellen, Tasten frei belegen, sowie Musik- und Soundeffekte an- und ausschalten

setzungen natürlich geradezu an. Die 8 MBit-Super Nintendo-Version des zweiten Teils, Pinball Fantasies, wurde wieder von Spidersoft für Gametek entwickelt. Bis auf vier neue Tische (Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow, Stones And Bones) und ausgetauschte FX hat sich allerdings im Grunde nicht viel getan, ganz im Gegenteil, das Kugelverhalten wurde eher verschlimmbessert und die Tische sind ebenfalls lange nicht mehr so schön auf-

gebaut wie zuvor. Keine Bonusrunden, keine LCD-Spielchen, kein verschachtelter Levelaufbau, an eine Multi Ball-Funktion wurde auch nicht gedacht; soweit so unspektakulär. Umsetzungen für Jaguar und Game Boy sind ebenfalls geplant. (Martin)

Abgedrehte Loopings, aber sonst wenig Extras



Der Stones And Bones-Tisch ist mit drei Rampen, etlichen Targets und einer Jackpot-Funktion noch am abwechslungsreichsten aufgebaut



RISE OF THE ROBOTS

JETZT FLIEGT EUCH DAS BLECH WEG!

Jetzt erwartet Dich der absolute High Tech-Hammer: RISE OF THE ROBOTS - mit 32 MEGS*), phänomenaler



Phänomenale 3D-Grafik

3D-Grafik und fließenden Bewegungen in Echtzeit. Und das bei einem Beat 'em up! Gibt's nicht? Gibt's doch! Aber jetzt heißt es nicht mehr Mann gegen Mann, sondern Metall gegen Metall. Denn bei RISE OF THE

ROBOTS steuert Ihr einen Kampf-Cyborg, der die Aufgabe hat, durchgeknallte Artgenossen systematisch auszuschalten. Kein leichtes Unternehmen, aber ein Riesenspaß. Denn neben der gigantischen Grafik gibt's auch voll digitalisierte Filmsequenzen und einen Super-

Soundtrack von Queen-Legende Brian May. Doch das Beste zum Schluß: die wahnsinns Kampf-Action. Jeder Roboter hat seinen eigenen Kampfstil und es gibt eine Vielzahl von Schlägen und Tritten zur Auswahl. Dabei könnt Ihr im Solo-Modus gegen einen ganzen Haufen von Gegnern antreten, oder Euch im Duell-Modus zu zweit die Schaltkreise raus-hauen. Wer also 1A Grafik und maximalen Spielespaß will, muß einfach RISE OF THE ROBOTS haben!

*) 24 MEG auf Mega Drive



Atemberaubende Kampf-Action



MIRAGE

Acclaim
Entertainment GmbH

Sega **Strategie** 87%

Shining Force II

Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)

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

Squaresoft **Rollenspiel** 91%

Final Fantasy III

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

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



Nintendo **Shoot'em Up** 91%

Starwing

Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

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

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

Nintendo **Rennspiel** 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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

Electronic Arts **Fußball** 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Electronic Arts **Golf** 90%

PGA Tour Golf III

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

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

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



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.

Electronic Arts **Football** 87%

Madden NFL '94

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

Madden NFL '95

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

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



Capcom **Beat'em Up** 90%

Super Street Fighter 2

The New Challengers

Super Nintendo (Mega Fun 09/94 S. 82)

Vier weitere Charaktere, überarbeitete Special Moves, Hintergründe und Animationen, neue Kampfmodi, und nicht zuletzt die nach wie vor perfekt durchdachte Spielbarkeit, Capcoms SF2-Update kann rundum überzeugen.

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 91%

Lemmings 2

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

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

Electronic Arts **Basketball** 88%

NBA Live '95

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

Mega Drive (Mega Fun 11/94 S. 99)

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

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 88%

NBA Jam

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

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



Star Wars Arcade

Das Imperium ruht sich auch auf dem 32X nicht aus und setzt zum Großangriff auf Eure Geldbeutel an

Rebellenschiffe greifen im Bürgerkrieg von einer versteckten Basis aus das galaktische Imperium an und haben ihren ersten Sieg über die dunkle Seite der alles umspannenden Macht bereits errungen. Während Prinzessin Leia mit den gestohlenen Plänen des Todessterns auf der Flucht ist tretet Ihr als junger Pilot den Rebellen bei, um die finsternen Burschen vom Thron zu stoßen. So seid Ihr denn auch dabei als Eure Flotte ihren ersten Kampf gegen den Todesstern ausgeht. Bevor es losgeht habt Ihr die Wahl zwischen der

Original-Spielhallenversion mit vier Levels und der 32X-Fassung, die ganze acht Abschnitte verbuchen kann. Danach könnt Ihr es Euch in einem X- oder Y-Wing Fighter bequem machen. In letzterem können sogar zwei Piloten

MEGA DRIVE 32X
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Platz nehmen, der eine übernimmt die Steuerung, der zweite hat ein, frei über den Bildschirm bewegliches, Fadenkreuz und fungiert als Bordschütze. Im Spiel präsentiert sich Star Wars Arcade



Im 32x Mode stehen Euch zwei Fighter zur Wahl

mit ausgefüllter Vektorgrafik und zwei wählbaren Blickwinkeln, direkt aus dem Cockpit bzw. hinter und leicht oberhalb Eures Raumjägers. Gekämpft wird in Asteroidenfeldern, zwischen einer Raum-Armada, auf einem Sternenzerstörer und dem Todesstern. Verfolgt werdet Ihr dabei von Normalen TIE Fightern, TIE Interceptors und TIE Bombern. Um das Imperium zu schlagen stehen Euch drei Continues zur Verfügung.



Im Anflug auf den Todesstern



Philipp: Star Wars Arcade ist gut, nicht mehr und nicht weniger. Flüssige Grafik und atmosphärische Soundeffekte, besonders das Geräusch der Tie Fighter, wenn sie an Eurem X-Wing vorbeidüsen, hat es mir angetan, zeichnen Segas Interpretation der Space Opera aus. Etwas unverständlich sind dagegen die riesigen Schwankungen beim Schwierigkeitsgrad: Die Levels, in denen Ihr durchs All

rauscht und nur gegen Tie Fighter antretet, sind schon nach kurzer Übungsphase relativ einfach zu meistern. Genau das Gegenteil ist allerdings bei den anderen Runden, wie bspw. den Flugsequenzen über dem Todesstern oder einem Sternzerstörer, der Fall. Die am Boden installierten Kanonen feuern aus allen Rohren, so daß ein Ausweichen nahezu unmöglich wird, vor allem wenn Ihr gleichzeitig noch darauf achten müßt unter Zeitdruck eine bestimmte Anzahl feindlicher Raumschiff abzuschießen.



Sogar der Grabenflug ist mit von der Partie



Im Asteroidengürtel macht Ihr Jagd auf Tie Fighter



Vor dem Einsatz bekommt Ihr Anweisungen von Admiral Ackbar - mit Sprachausgabe!



Stefan: Mit Star Wars Arcade liegt der Schwächste der drei bisher erschienenen 32X-Titel vor, schlecht ist er

deshalb aber noch lange nicht, denn dank des neuen 32X-Modus ist das Modul wesentlich umfangreicher als in der Spielhalle ausgefallen. Die Vektorgrafik ist zwar ordentlich schnell, allerdings nicht sonderlich detailliert, wohingegen die FX recht ansprechend verpackt wurden, Musik gibt es neben dem Original-Soundtrack allerdings nur wenig zu hören; spielerisch sicher kein Vergleich zu Starwing, im Gegenzug könnt Ihr Euch dafür aber frei im All und auf dem Todesstern herum-bewegen. Echten Science Fiction- bzw. Star Wars-Fans kann man dieses Game trotzdem ohne Bedenken ans Herz legen, auch wenn es nur kurzweilige Unterhaltung bietet.

HERSTELLER: SEGA/LUCAS ARTS
DATENTRÄGER: 20 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



Mega Drive
Jump'n Run / 1 Spieler

Yogi Bear Cartoon Capers

Kaum aus seinem Winterschlaf erwacht, merkt Yogi Bear, daß im Jellystone Park etwas Seltsames vor sich geht. Eine geheime chemische Pflan-



ze ist in Entwicklung! Um sich und seine Nachbarn zu schützen, macht er sich nun auf den Ranger Smith zu be-nachrichtigen. Unterwegs muß er natürlich noch seine Freunde warnen, indem er ihnen auf den Kopf hüpf (warum nur?), und diverse Gegenstände wie Uhren, Körbe und Blumen sammeln. Über 20 äußerst monotone



Spielabschnitte zieht sich diese ein-fallslose Hüpferei insgesamt hin, wo-bei sich allerdings weder im Levelde-sign noch bei der Grafik besonders viel tut. Mit diesem Modul kann wahr-scheinlich nur die allerjüngste Genera-tion etwas anfangen, doch auch die werden sich bald wieder nach Sonic & Co. sehen. (Sandrie)

FUN
54%

Mega Drive
Beat'em Up / 1 Spieler

Maximum Carnage

Acclaims Marvel Comics-Lizenz be-schert uns nach der in der letzten Aus-gabe getesteten SNES-Version auch eine fürs MD, ohne nennenswerte Un-terschiede. Der Mega-Bösewicht Car-nage ist drauf und dran die Weltherr-



schaft an sich zu reißen, was unser Superheld natürlich nicht zulassen kann. Ungewöhnliche Verstärkung er-hält er in Form von Venom, einem wei-teren Superhoschi, der Spiderman normalerweise nicht besonders freundlich gesinnt ist, gegen Carnage jedoch schlägkräftig zur Seite steht. So räumt Ihr mit einem der beiden Fi-nal Fight-like Punks, gar garstige Mä-dels und allerlei Mutanten aus dem Weg, zwischendurch werden mal schnell ein paar Häuser bestiegen. Am Ende der Levels wartet, wie gewohnt, ein dicker Endmox auf Euch, Comic-Sequenzen spinnen den Handlungsfa-den weiter. Wie schon die SNES-Versi-on erweist sich auch das MD-Modul als ein nur wenig innovatives, jedoch technisch solides und zu-mindest für Genre-Fans in-teressantes Beat'em Up. (Stephan)

FUN
71%



Virtua Racing Deluxe

Der Automaten-Knaller mit neuen Features und 32-Bit unter der Haube

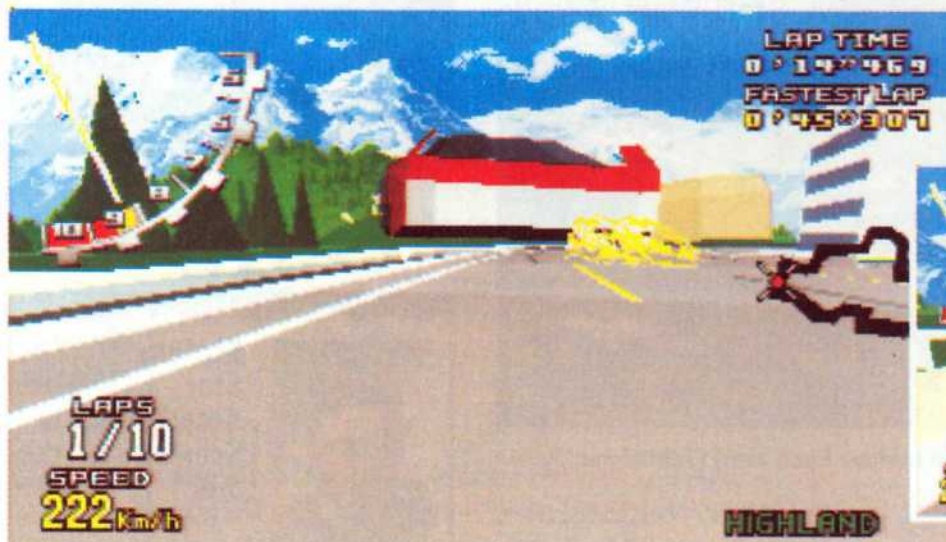
MEGA DRIVE 32X

Rennspiel / 1-2 Spieler

Virtua Racing Deluxe hat eine ganze Menge mehr zu bieten als sein MD-Vorgänger. Neben dem Formel 1-Flitzer buhlen zwei weitere PS-Boliden um Eure Gunst. Das Stock Car ist zwar der langsamste Wagen, lockt aber durch sein unglaublich spektakuläres Kurvenverhalten trotzdem am meisten. Vervollständigt wird das Trio durch den ultraschnellen Prototype, der mit seinem nicht ganz einfachen Handling erst nach ausreichenden Trainingsfahrten sicher auf der Strecke gehalten werden kann. Deren gibt es neben den drei bekannten zwei zusätzliche, die sich mit tollen Hintergrundgrafiken und perfektem Strecken-



design nahtlos einfügen. Natürlich habt Ihr auch wieder die Möglichkeit, während der Rennen eine von vier Perspektiven frei zu wählen, durch die



Schafft Ihr es, auf einer x-beliebigen Strecke eine komplette Runde mit exakt 222 km/h zu fahren, hebt Euer Hobel ab und Ihr könnt wie bei einer Flugsimulation um die Kurven gleiten



Das Stock Car ist der ungekrönte Drift-Weltmeister

weitaus bessere Grafik ist es diesmal sogar möglich, die Kurven auch aus dem Cockpit perfekt anzusteuern. Solo rast Ihr entweder eine Strecke nach Wahl auf Zeit, wobei Ihr die Schaltung (automatisch, manuell) und auch Rundenzahl

(5, 10, 15, 20) bestimmen dürft, oder nehmt es mit 15 konsolengesteuerten Gegnern auf, die Euch schon im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade, vor allem auf dem Bay Bridge-Kurs (auf NORMAL oder HARD könnt

Ihr nur mit manueller Schaltung gewinnen) alles abverlangen. Bei Fahrten gegen einen Freund könnt Ihr über die Handicap-Option Chancengleichheit einstellen, wodurch auch hier frustfreier Spielspaß garantiert ist.

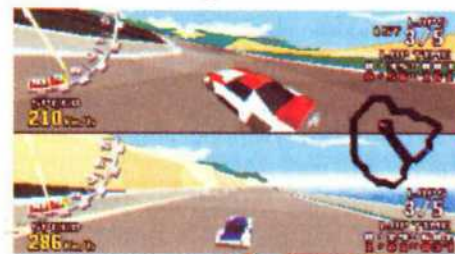


Martin: Segas V.R. Deluxe stellt, wie nach Virtua Racing (SVP) und Beyond The Limit (CD) nicht anders zu erwarten,

einen weiteren Meilenstein der Rennspiel-Geschichte dar. So ist die Polygon-Grafik deutlich detaillierter und flüssiger ausgefallen, und kann sich nun, bis auf die geringere Auflösung, ohne weiteres mit dem Coin-op messen lassen. Die beiden neuen Strecken wurden mit sehr viel Liebe zum Detail designed, und mit den neuen Kutschen ist diesmal für jeden das Richtige dabei. Gerade den gutmütigen Stock Car, einen Vorgeschmack auf Daytona USA, habe ich von Anfang an in mein Herz geschlossen, während sich der Prototyp extrem gewöhnungsbedürftig gibt. Fahrverhalten und Steuerung sind über jede Kritik erhaben, und gerade diese beiden Elemente sind es, die den Reiz eines V.R. (Deluxe) ausmachen und die 32-Bit Konkurrenz, sei es Checkered Flag oder Crash'n Burn, ganz schön alt aussehen lassen; Segas Spielhallenerfahrung macht sich hier einfach bezahlt.

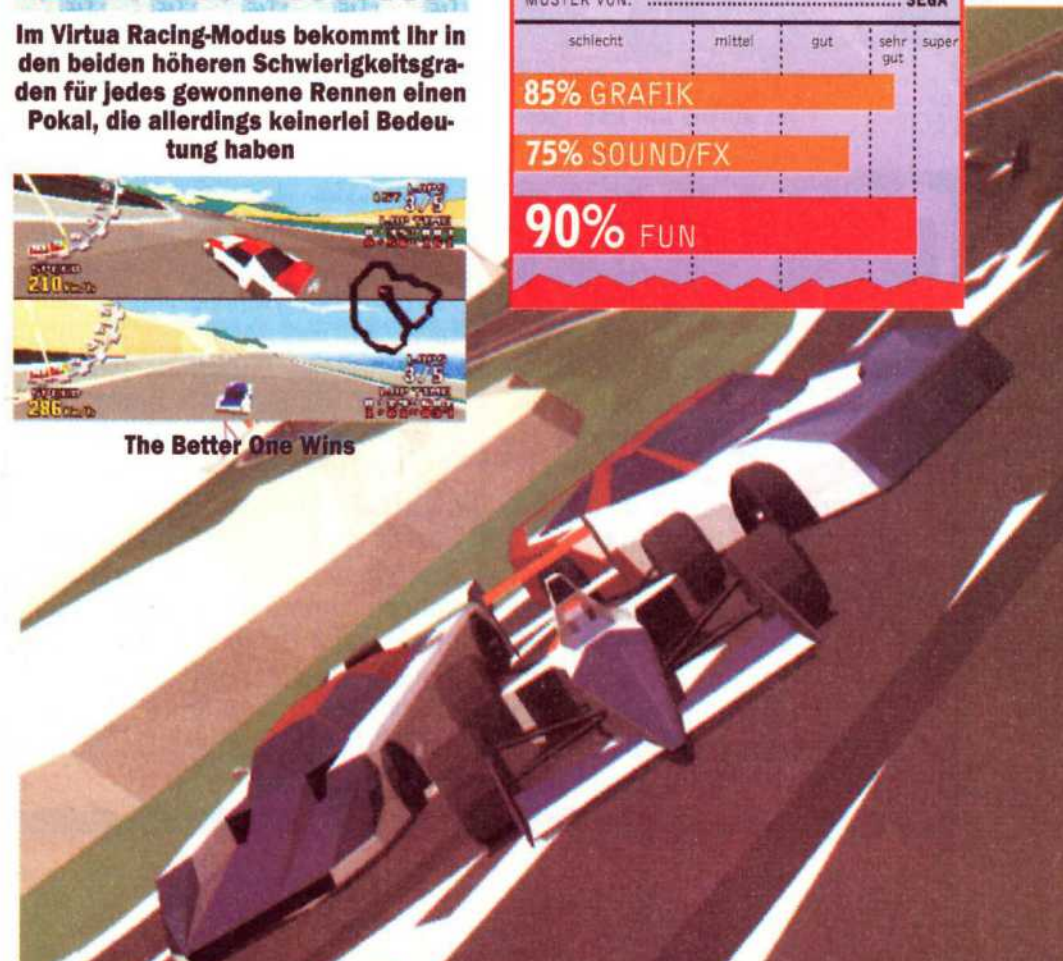


Im Virtua Racing-Modus bekommt Ihr in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden für jedes gewonnene Rennen einen Pokal, die allerdings keinerlei Bedeutung haben



Die Replay-Funktion wurde im Vergleich zur MD-Version nochmals verbessert. Wie bisher könnt Ihr Eure Rennen entweder, wie bei einer Fernseh-Übertragung, mit feststehenden Kamerapunkten betrachten oder auf die Vogelperspektive umschalten, der eine stufenlose Zoom-Funktion spendiert wurde

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DT
 ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 5
 BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
 CA. PREIS: 159,- DM
 MUSTER VON: SEGA



Doom 32X



Macht Doom Dumme dümmer?

MEGA DRIVE 32X
3D-Shoot'em Up / 1 Spieler

Ein Phänomen erobert die Konsolenwelt; während viele Publisher mit lizenzierten Jump'n Run-Aufgüssen den Markt überfluten hat id dagegen ein völlig neues Genre definiert, das 3D-Shoot'em Up. Verwinkelte Korridore, schlecht ausgeleuchtete Räume, Treppen, Fahrstühle und etliche Bonusräume sorgen für räumliche Tiefe. Gerade letztere gilt es zu erkunden, denn nur allzu oft findet man dort durchschlagskräftigere Waffen oder Power Up-Leckerbissen; nur sind sie anfangs zwar noch recht einfach zu finden, später solltet Ihr schon auf verdächtige Schatten bzw. Fässer an Wänden, Nischen an Durchgängen, besonders hartnäckige Gegner oder merkwürdige Geräusche achten; des Rätsels "Lösung" ist ein Mission Debriefing am



Ende eines Levels. Im Gegensatz zu AvP für den Jaguar, dessen Spielreiz in erster Linie darin besteht Erkundungstouren zu unternehmen, steht bei Doom der Shoot'em Up-Anteil im Vordergrund. Wer dem Booklet Glauben schenkt befindet sich auf einem gottverlassenen Außenposten der menschlichen Zivilisation am Rande dieses Universums und bekommt es



In den Geheimräumen findet Ihr zahlreiche Extras, allerdings müßt Ihr erst einmal die Räume finden



Stephan: Doom bleibt Doom, auch wenn sich für die 32X-Umsetzung nicht id, sondern Sega-Programmierer verantwortlich zeigen, auch wenn der Umfang drastisch reduziert wurde, auch wenn nicht abgespeichert werden kann, auch wenn der Bildschirmausschnitt durch einen schmalen Rahmen etwas reduziert werden mußte, ich liebe es (fast) genauso wie die beiden anderen Versionen. Im Grunde gibt es nichts, was ich an diesem 3D-Spektakel auszusetzen habe, außer daß es

irgendwann einmal restlos ausgelutscht ist. Bis dahin gibt's glücklicherweise unglaublich viel zu erkunden und entdecken, alleine die fünf Schwierigkeitsgrade sorgen für ein gewaltiges Potential an Langzeitmotivation, wer gar alle Secrets lösen will, ist über Wochen beschäftigt. Doch selbst dann wandert Doom nicht als Staubfänger ins Regal, denn nur allzu oft verspürt man Lust just for Fun loszumarschieren, um jedesmal aufs Neue festzustellen, einen Meilenstein der Videospiegelgeschichte in den Modulschacht gesteckt zu haben. Ja, ich gestehe, ich bin süchtig! Wo ist mein Doom!!!

mit finsternen Aliens zu tun. Eure Waffenkammer ist aber nicht von schlechten Eltern, nur scheint sie irgendwie ausgeplündert zu sein, d.h. Ihr schleicht anfangs nur mit einer Pistole bewaffnet durch die Dungeons. Die "restlichen" sind über die 17 Levels verstreut. Während die Schrotflinte eine edle Waffe aus zivilisierteren Tagen darstellt, bei der noch exaktes Zielen von Nöten ist und die einen förmlich von den Socken haut,

sind andere gegnerspezifisch (Kettensäge), distanzabhängig (Raketenwerfer), verschwenderisch (MG) oder schlicht und einfach martialisch (Plasmagewehr, BFG 9000), ganz nach Belieben eben.



Doom-Panorama



Martin: id Software läßt der Konkurrenz nicht den Hauch einer Chance; ausgereifteres Leveldesign, intelligentere

Gegner, detailliertere Grafik, realistischere Soundkulisse, durchdachtere Geheimräume, butterweicherer Scrolling, Doom ist einfach überlegen. Eine derartige Atmosphäre findet Ihr in keinem anderen 3D-Shoot'em Up. Man fühlt sich unmittelbar in diese fiktive 3D-Welt hineinversetzt, schleicht lautlos durch die verwinkelten Gänge, lugt vorsichtig um die nächste Ecke und bangt um sein Leben; und genau das ist es was Videospiele auszeichnen sollte, fiktive Welten zu erschließen um dem grauen Alltag zu entfliehen. Die Gretchenfrage lautet nun "Was ist besser, Doom auf dem 32X, oder für den Jaguar?". Ataris Raubkatze ist in fast allen Punkten überlegen (siehe Kasten), 32X-only Besitzer sollten aber schon mal Urlaub nehmen, sämtliche gesellschaftlichen Verpflichtungen absagen, den Kühlschrank füllen, und sich dann das motivierendste Labyrinth-Spiel aller Zeiten reinziehen (bevor es die BPJS tut).

Im achten Level bekommt Ihr es zum ersten Mal mit den Baronen der Hölle zu tun, die mächtig viel einstecken können. Zahlreiche Extras, die zum Teil auch in dem Gebäude sind, aus dem die Ober-Hoschis anrücken, erleichtern diese Aufgabe dann doch um einiges



Texture Mapping vom Feinsten



| Doom im Vergleich | 32X | Jaguar |
|-------------------------------|---------------|---------------|
| Spieler | 1 | 1-2 |
| Levels | 16 | 23 |
| Bonuslevels | 1 | 2 |
| Spielstände speicherbar | Nein | 3/Batterie |
| Darstellung bildschirmfüllend | Nein/Rahmen | Ja |
| Geschwindigkeit | Sehr hoch | Sehr hoch |
| Detailreichtum | Hoch | Sehr hoch |
| Karte ein- und auszoomend | Ja | Eingeschränkt |
| Waffen direkt anwählbar | Eingeschränkt | Ja |
| Gegner | 7 | 7 |
| Modulkapazität | 24 MBit | 32 MBit |
| Entwickler | Sega | id Software |
| Fun-Wertung | 87% | 91% |

HERSTELLER:SEGA/ID SOFTWARE
DATENTRÄGER:24 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NICHT GEPLANT
UMSETZUNGEN GEPLANT:ULTRA 64
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:17
BESONDERHEITEN:SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS:129,- DM
MUSTER VON:MEGA FUN



Game Gear
Jump'n Run / 1 Spieler

Der König der Löwen

Fast zeitgleich zum Kinostart erscheint Der König der Löwen nun auch für Segas Handheld. Vom Spielablauf her ist es, bis auf den Levelaufbau, identisch mit der MD-Version. Ihr steuert also den kleinen Simba, bis er



schließlich zu einem großen und mächtigen Löwen herangewachsen ist und seinem bösen Onkel Scar gegenübertritt. Dessen Untertanen, wie z.B. Hyänen, wilde Vögel, usw. machen Euch das Vorwärtskommen natürlich schwer, doch ein lauter Brüller oder ein gezielter Sprung erledigen auch diese. So schön Der König der Löwen von der Grafik und vom Sound auch ist, so erweist sich das Gameplay doch als lückenhaft. Zum einen ist die Steuerung schlecht umgesetzt worden, so daß Ihr des öfteren Probleme bei Abgründen oder schwierigen Stellen bekommt, zum anderen erkennt man die Gegner meist erst dann, wenn es schon zu spät ist. Wer damit leben kann, ist mit Der König der Löwen trotzdem gut aufgehoben. (Markus)

FUN
67%

Game Gear
Jump'n Swim / 1 Spieler

Ecco The Tides Of Time

Ähnlich wie auf dem Mega Drive steigt ihr auch auf dem Game Gear mit der bösen Vortex in den Ring. Zwar wurden die Funktionen und die Steuerung mit Schnauzenhieb, Sonar, Karte und Beschleunigung vom MD übernommen, nicht aber die Levels. Ecco hat meist die Aufgabe, Gegenstände vor



sich herzutreiben, um Schalter (Kristalle) zu betätigen oder Feinde zu besiegen. Ihr stoßt allerdings auch auf imposante Endgegner und knackige Rätsel. Grafisch wurde der Öko-Thriller durchaus zufriedenstellend gelöst, jedoch geht einem der Düdelsound gar fix auf den Keks. Damit nicht gleich die ersten Levels zur Frust-Prüfung werden, solltet ihr genau auf die Worte der anderen Delphine hören; wenn beispielsweise einer einen Happen Essen möchte und den Weg versperrt, dann bringt ihm doch 'ne Sprottel! Auf lange Sicht kann ich das "handliche" Ecco uneingeschränkt nur den Tüftlern empfehlen, alle anderen sollten es erst einmal antesten! (Götz)

FUN
66%

Syndicate

Auch auf dem MD schlüpft Ihr nun in die Rolle eines machthungrigen Managers mit dem Ziel der Weltherrschaft

MEGA DRIVE

Strategie / 1-2 Spieler

Im direkten Vergleich zur in der letzten Ausgabe getesteten SNES-Version sind vom Spielablauf her nur marginale Unterschiede festzustellen. Die Story ist natürlich identisch geblieben, als Manager eines aufstrebenden Syndikats versucht Ihr, durch den Einsatz chip-manipulierter Agenten die in fünfzig Bezirke unterteilte Erde, Politiker gehören in dieser düsteren Zukunftsvision der Vergangenheit an, unter Eure Kontrolle zu bringen. Von einem Schaltpult aus dirigiert Ihr ein aus maximal vier Leuten bestehendes Team durch isometrisch dargestellte Levels, die Ihr je nach Auftrag mit den entsprechenden Waffen ausgerüstet habt. Zusätzlich steigert Ihr deren Leistungsvermögen durch künstliche Körperteile, was in drei Stufen vor sich geht. Mit diesen dringend benötigten

Extras versorgt Euch Eure Forschungsabteilung, je mehr Kohle Ihr dieser zur Verfügung stellt, desto eher könnt Ihr über Neuentwicklungen verfügen. Während der Einsätze bestimmt Ihr, ob Eure Leute geschlossen oder einer alleine agiert, wählt je nach



Die Texte sind komplett in deutsch

Situation die entsprechende Bewaffnung, schießt auf feindliche Agenten oder aktiviert den sog. Panik-Modus. Ein Passwortsystem erleichtert den Wiedereinstieg, allerdings müßt Ihr Eure Agenten jedesmal wieder komplett neu ausstatten, da sich die Konsole Euren erreichten Ausrüstungsstand nicht merkt, sondern in harte Dollars umrechnet.



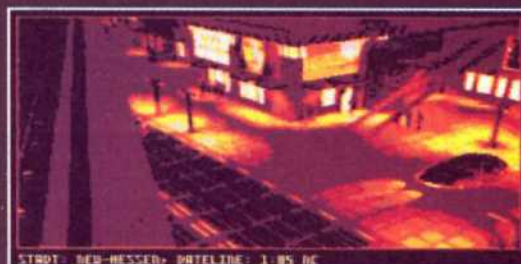
Im Gegensatz zur SNES-Version könnt Ihr das MD-Syndicate statt mit vier Spielern nur zu zweit gleichzeitig zocken. Diese arbeiten dann auch nicht gegeneinander, sondern versuchen mit vereinten Kräften die Missionen erfolgreich zu beenden



Stephan: Wie das SNES-Syndicate hat auch sein MD-Pendant mit kleineren Schwächen zu kämpfen. So ist es z.B. nicht ratsam seine Jungs lange auf Straßen rumturnen zu lassen, da sie dort nur allzu oft von einem Fahrzeug überrollt werden. Es ist ganz schön nervig, wenn Ihr eine Mission erfolgreich beendet habt, gutgelaunt zum Evakuierungspunkt latscht und dann dummerweise sprichwörtlich doch noch unter die Räder kommt. Der hilfreiche gelbe Pfeil über den zu eliminierenden oder zu überzeugenden Personen fiel ebenfalls flach, so daß Ihr Euch einzig und allein am kleinen

Radar orientieren müßt, was bei größeren Menschenansammlungen nicht ganz einfach ist und die Missionen teilweise unnötig zeitaufwendig gestaltet. Damit erschöpft sich meine Kritik jedoch schon, denn der Rest erweist sich wieder als ein auf lange Sicht motivierender Strategie-Action-Mix. So richtig interessant wird es aber erst in den höheren Runden (ca. ab dem 20. Level), da hier der Schwierigkeitsgrad endlich Dimensionen erreicht, um Euch richtig vor den Screen zu fesseln. An die Steuerung muß man sich wie auf dem SNES durch die Mehrfach-Belegung der Tasten erst gewöhnen, dann lassen sich Eure Agenten recht exakt durch die isografiken dirigieren. Für Strategie-Fans ein absolutes Muß.

INTRO



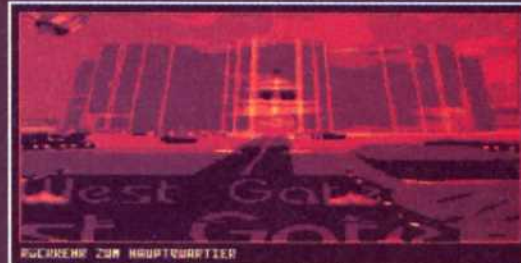
STROT: HER-BESSE! PATELINE: I-BY-DE



MÖGLICHES OBJEKT IDENTIFIZIERT



OBJEKT ERWERBT



WEGENREISE ZUM HAUPTQUARTIER



ERSATZ-KOMPONENTE WIRD ERZEUGT



ERSATZ BEGRÜBT

Das Intro kommt im Gegensatz zu dem äußerst bescheidenen auf dem SNES recht gut rüber, und vermittelt Euch zudem schon mal einen ersten Eindruck von dem, was im Spiel auf Euch zukommt



Fünfzig Bezirke müßt Ihr erobern

HERSTELLER: BULLFROG
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: JAG/MCD/3DO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 50
BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



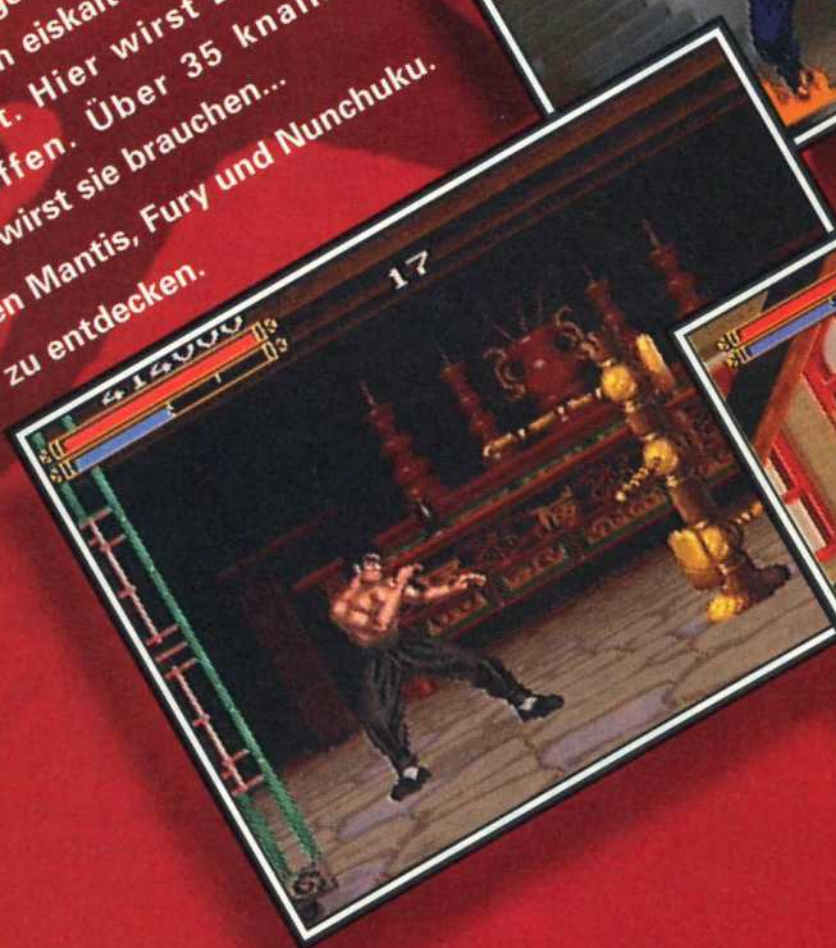
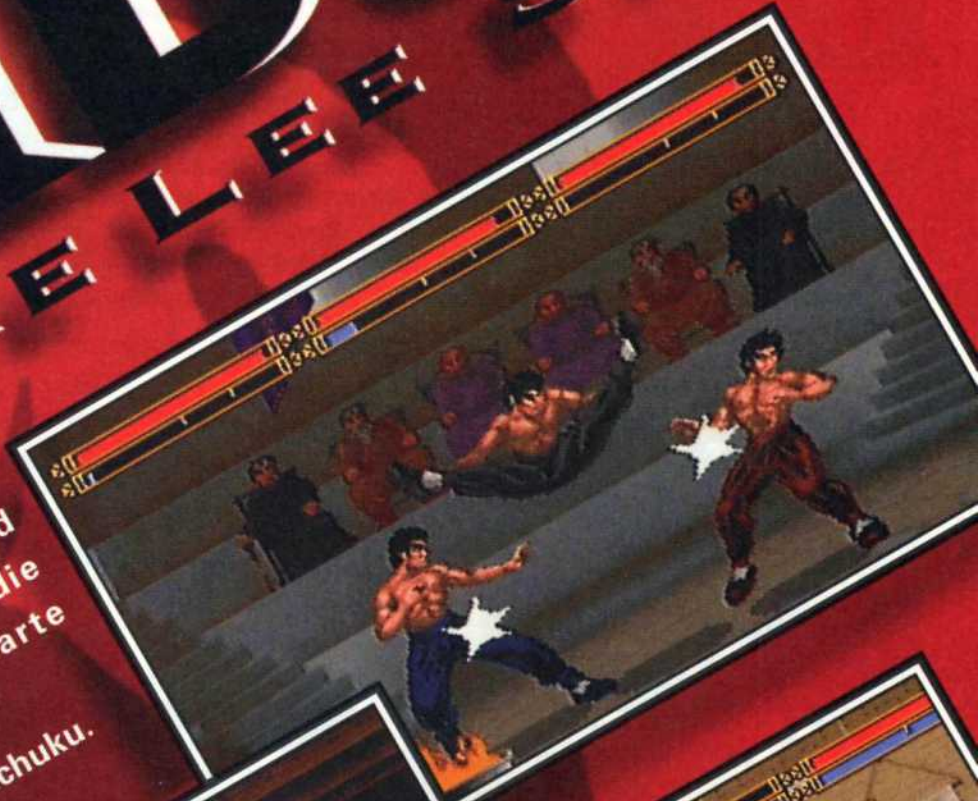


BRUCE LEE

THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.



MEGA DRIVE



Red Zone

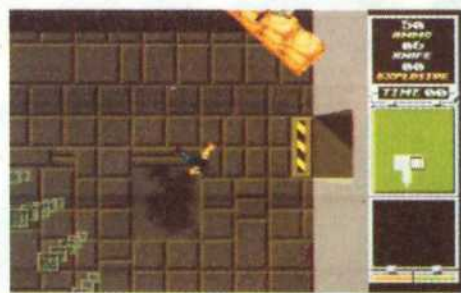
Zyrinx' zweiter MD-Streich erinnert auf den ersten Blick stark an EAs Strike-Saga, ist jedoch in jeglicher Hinsicht ein wenig anders

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

Von der Grundstruktur her sind die Ähnlichkeiten zu den EA-Titeln wirklich frappierend. Hauptsächlich steuert Ihr einen Apache-Helikopter aus einer technisch hervorragenden Pseudo 3D-Vogelperspektive von Einsatzort zu Einsatzort, wehrt Euch mit vier verschiedenen Waffensystemen gegen gnadenlos agierende Feinde, sammelt Fuel-, Armor- und Repair-Kits auf, eine jederzeit aufrufbare Karte mit Zoom-Funktion

sorgt für den nötigen Überblick. Je nach Auftrag seid Ihr teilweise auch zu Fuß unterwegs, dabei stehen Euch zwei knallharte Typen und ein strammes Mädels zur Wahl, nippelt einer ab, geht's mit dem/der nächsten weiter. Diese Sequenzen sind unnötig blutig in Szene gesetzt, beeindrucken aber ebenfalls durch die außergewöhnliche 3D-Dar-



Die Abschnitte zu Fuß sind wieder mal unnötig blutig in Szene gesetzt

Anhand der Masten könnt Ihr den 3D-Effekt erkennen, nur wenn Ihr direkt über einem Objekt fliegt, seht Ihr nichts von den Seiten



An wen erinnert uns dieser böse Bube nur?



Stephan: Red Zone ist ein ohne jegliche Kompromisse auf "knallhart" durchgestyltes Söldner-Spektakel, das mich sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht überzeugen konnte. Schon das zweifarbige Intro (rot/schwarz) ist ein wahrer Blickfang, hinterlegt mit einem techno-orientierten Synthi-Sound, der meinen Boxen den wohl mächtigsten Low Bass aller Konsolenspiele herauskitzelte,

cool! Das Spiel selbst besticht ebenfalls durch seine außergewöhnliche 3D-Optik und verlangt durch den abgehobenen Schwierigkeitsgrad taktisches Geschick und volle Konzentration. Leider haben die Zyrinx-Jungs teilweise in moralischer Hinsicht über die Stränge geschlagen, die 3. Weltkrieg-Thematik lasse ich mir ja noch eingehen, aufs Blut hätten sie lieber verzichten sollen. So bleibt ein hammerhartes, perfekt durchgestyltes Action-Game, das für die jüngere Zielgruppe jedoch weniger geeignet ist.

stellung aus der Draufsicht. Nach jeder Mission erhaltet Ihr äußerst benutzerfreundliche Passwörter, die wegen des hammerharten Schwierigkeitsgrades auch dringend benötigt werden.



HERSTELLER: TIME WARNER/ZYRINX
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT: DEZEMBER
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: 10
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: 119,- DM
 MUSTER VON: TIME WARNER



Battle Frenzy

Genau so sollte ein 3D-Shoot'em Up NICHT aussehen

Entwickelt wurde dieser 16 MBit-Doom-Clone von Kremlin, der in-house Entwicklungsabteilung von Domark. Wie so oft verkörpert Ihr einen Marine, der mutterseelenallein durch ein Alien-Schiff watschelt, mit den Droiden kurzen Prozeß macht, den Selbstzerstörungsmechanismus einleitet und sich dann schnell aus dem Staub macht, und das über 12 Levels hinweg. Wem die Story bekannt vorkommt, der lese bitte den Alien Vs. Predator-Review in unserer vorletzten

MEGA DRIVE

3D-Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Ausgabe. Mit id-Cards, äh Key-Cards, gelangt Ihr in abgeriegelte Räume, Secrets, d.h. Geheimgänge gibt es zwar ebenfalls, aber nur sehr wenige. Während Ihr bei Doom



Die Piercer-Leuchtspurgeschosse sind für die Mittelgegner am sinnvollsten (Level 8)



Das Lock-on Gewehr sucht sich automatisch das nächste Ziel, hat aber nur begrenzte Feuerkraft (Level 5)



Martin: Sehnsüchtig habe ich mich auf dieses neue 3D-Shoot'em Up gefreut, und dann das... Die Grafik ruckelt sich einen ab, daß es nicht mehr feierlich ist, Abwechslungsreichtum oder gar Boden- bzw. Deckendetails sind Fehlanzeige. Die sich endlos wiederholende Musik, die wohl an AvP erinnern soll, und die spärlichen FX lassen kaum Atmosphäre aufkommen, so richtig peinlich wird es aber erst bei den plumpen Gegnern; die Karte läßt sich zudem teilweise schlecht erkennen, Secrets sind fast gar nicht vorhanden, und die

paar, die es dann doch gibt, sind viel zu offensichtlich. Das eigentlich wichtige Spielelement, daß sich dank Munitionskisten schnell eine Lieblingswaffe herauskristallisiert, fällt dank fehlender Munition sogar völlig weg, stattdessen sammelt Ihr ständig neue Wummen ein. Im Zwei-Spieler-Modus gibt es außerdem keine Computergegner, das Leveldesign ist zu ähnlich aufgebaut, ... (diese Liste ließe sich natürlich noch beliebig fortsetzen). Zwischen dem Schrottspiel Battle Frenzy und Accolades Zero Tolerance, dem mittlerweile indizierten id-Titel fürs Super Nintendo oder gar Segas Doom 32X liegen jedenfalls Welten.

laufend neue Munition einsammelt, beschreitet Domark wiederum sehr eigenwillige Wege. Munitionskisten gibt es erst gar nicht, stattdessen wurden umso mehr Waffen ins Spiel integriert. Einzige Neuerungen an Battle Frenzy bleiben der Zwei-Spieler-Simultanmodus (ohne Computergegner) und die eingedeutschten Texte, denn mit der BPJS wird dieses Spiel mangels Realitätsnähe sicher nicht in Konflikt kommen.

HERSTELLER: DOMARK/KREMLIN
 DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA CD II
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 12
 BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: DOMARK



Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Höhepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

- MS-DOS CD-ROM
- MEGA CD
- 3 DO
- CD-i
- CD 32

POWER DRIVE

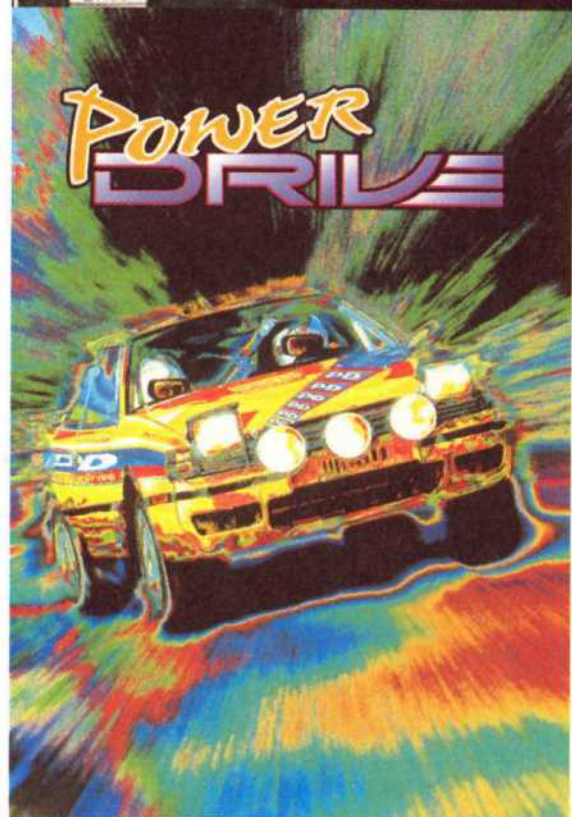
Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

- MS-DOS CD-ROM
- MS-DOS
- AMIGA
- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR

HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR



PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...

MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA-CD are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Nintendo®. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Hurricanes © 1994 DIC ANIMATION CITY INC. AND SCOTTISH TELEVISION PLC. World Cup Golf © 1994 Parallel Media Group PLC. © 1994 Arc Development. Power Drive © 1994 Rage Software Ltd. / © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Licensed by U.S. Gold Ltd., Birmingham, U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

Pitfall The Mayan Adventure



Nun hat Harry Jr. auf seinen Expeditionen auch das MD entdeckt

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Wer unsere letzte Ausgabe genau studiert hat, kennt schon die Geschichte um Pitfall Harry, der, von geheimnisvollen Mächten verschleppt, natürlich von seinem Sprößling wiedergefunden werden will. Gegenüber der SNES-Version gibt's so gut wie keine Unterschiede, Levelaufbau, Gegner, Extras und Grafik wurden 1:1 umgesetzt. Harry Jr. steht zuerst einmal im Wald, und muß



über Baumwipfel und Lianen den Weg zum ersten Endgegner, einen Puma, finden. Danach geht's über Wasserfälle, Ruinen, sowie verwunschene Tempel und Minen zum Obermiesling Zaku-lu. Auch in dieser Version begegnet Euch in einem Rui-



Überall sind Extra-Leben versteckt

Der Oldie



Dieser Skorpion bringt Euch zum VCS 2600-Pitfall

Das Original-Game



Götz: Letzten Monat habe ich ja schon meine Lobeshymnen auf Pitfall fürs SNES angestimmt, die MD-Variante steht dieser kaum nach.

Die Animationen der Hauptfigur sind genauso sehenswert wie das gesamte Szenario. Die ganze Atmosphäre gefiel mir, rein subjektiv, und ohne den Sound zu berücksichtigen, sogar mindestens genauso gut wie auf dem SNES, obwohl die Zeichnungen natürlich pixeliger wirken. Dafür

stinkt der eben erwähnte Musik- und FX-Bereich doch ziemlich ab. Manchmal beschleicht einen aber auch das Gefühl, daß das Teil irgendwie schwerer geworden ist, denn aus allen Himmelsrichtungen wird gebissen, gekratzt und geschossen. Zum Glück kann Harry Jr. einiges einstecken, doch Doppel-Endgegner, wie die zwei Berglöwen in der ersten Ruinenstadt, sind ohne aufgeladener Energie kaum zu schaffen. Trotzdem werden die Jump'n Run-Freaks lange Zeit viel Freude an diesem erstklassigen Modul haben.

nen-Abschnitt der Original VCS 2600-Skorpion, der Euch zum Bonus-Spiel von anno Dickmilch geleitet. Ebenso werdet ihr die vielen



Manchmal muß Harry kriechen, um ans Ziel zu kommen

verschiedenen Fortbewegungsmöglichkeiten genießen und auf ein Passwort-System verzichten müssen. Pitfall beinhaltet insgesamt 14 Levels,

die mit drei Leben und drei Continues gelöst werden müssen.

| | |
|----------------------|-------------------------------|
| HERSTELLER: | ACTIVISION |
| DATENTRÄGER: | 16 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | DEZEMBER |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | MCD II/32X |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | SCHWER |
| LEVELS: | 14 |
| BESONDERHEITEN: | INKL. REPLIKA DER VCS-VERSION |
| CA. PREIS: | 129,- DM |
| MUSTER VON: | ACTIVISION |



Rise Of The Robots

Das futuristische Prügelspiel ringt auf SNES und MD um Prozente

SUPER NINTENDO

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

MEGA DRIVE

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Diesmal schlagen sich zur Abwechslung mal gerenderte Droiden die Metallköpfe ein. Der erste Spieler findet sich dabei, ganz egal ob Ihr alleine oder zu zweit spielt, in der Metallhaut des Cyborgs ECO 35-2, einem Androiden mit menschlicher Gestalt, wieder, und tritt gegen einen von fünf feindlichen Robotern an. Spielt Ihr zu zweit, darf sich wenigstens der zweite einen dieser fünf Droiden aussuchen, übernimmt hingegen der Computer die Rolle des Gegners, müßt Ihr Euch zuerst zwischen

einem Trainingskampf oder einer ganzen Mission entscheiden. Beim Training tretet Ihr je nach Wahl gegen einen der Blechkameraden an, begeben Euch jedoch auf eine Mission, entledigt Ihr Euch der fünf, nach Stärke geordneten, virusverseuchten Feinde und kämpft hierauf im Showdown gegen den Supervisor. Da Euch dazu keinerlei Continues zur Verfügung stehen, könnt Ihr in einem Optionsmenü u.a.



Der Donkey Kong unter den Blechköpfen - links auf dem SNES und rechts auf dem Mega Drive



Markus: Uaaaah! Was hab' ich bloß verbrochen, daß ich dieses Spiel testen muß. Was die Vorabversion schon nicht versprechen konnte,

hält das fertige, endlos gehypte Spiel erst recht nicht. Die Blechköpfe lassen sich nach wie vor nur sehr träge steuern, und Euch stehen lediglich ein Schlag, ein Tritt und zwei "Super Moves" zur Verfügung. Warum der erste Spieler nur mit dem Cyborg spielen kann, der zweite hingegen aus

den fünf anderen Cyborgs wählen darf, wird wohl für immer ein ungelöstes Rätsel bleiben. Im Ein-Spieler-Modus entscheidet darüber hinaus allein Glück über Sieg oder Niederlage, was dank fehlender Continues schnell zum Verhängnis werden kann. In Punkto Spielablauf gleichen sich die SNES- und MD-Versionen bis auf den Menü-Aufbau wie ein Ei dem anderen. Nur in Sachen Grafik und Sound hat das SNES deutlich die Nase vorn; alles in allem die teuerste Schlaftablette, die derzeit auf dem Markt ist!

über ein Zeitlimit, den Schwierigkeitsgrad und die

Anzahl der Runden pro Kampf entscheiden.

SUPER NINTENDO

| | |
|----------------------|----------------------|
| HERSTELLER: | ACCLAIM/MIRAGE |
| DATENTRÄGER: | 32 BIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | MCD II/300/GG |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | 6 |
| BESONDERHEITEN: | KEINE |
| CA. PREIS: | 179,- DM |
| MUSTER VON: | THEO KRANZ VERSAND |



MEGA DRIVE

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | ACCLAIM/MIRAGE |
| DATENTRÄGER: | 24 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | MCD II/300/GG |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | 6 |
| BESONDERHEITEN: | SECHS-BUTTON-PAD |
| CA. PREIS: | 149,- DM |
| MUSTER VON: | THEO KRANZ VERSAND |



*Jemand
hat ihm
gesagt,
daß er
aussieht
wie
eine
Frau!*



SECOND
SAMURAI



erhältlich für
Mega Drive & Mega CD



Soleil

**Der neueste Star am Action-Adventure
Himmel ist gerade mal 14 Jahre alt**

MEGA DRIVE

Action-Adventure / 1 Spieler



Ulf: Nicht von schlechten Eltern, was Sega da auf die Beine gestellt hat. Von der Atmosphäre und vom Design der Dungeons her

kommt Soleil zwar nicht an meinen persönlichen Liebling Landstalker heran, doch in Sachen Einfallsreichtum hat dieser Titel schon einiges zu bieten. Alleine das Ausnutzen der verschiedenen Tierfähigkeiten sorgt für einige Motivation und kleinere Grubeleinlagen, denn nur mit der richtigen Kombination kommt man

an einigen Passagen weiter. Auch solch spaßige Ideen, wie bspw. die geniale Mario Kart-Raserei, tragen viel zum Spießpaß bei. Letztendlich muß sich Soleil aber Zelda beugen, da der Weg einfach zu stark vorgegeben ist und nur wenig Raum für eigenständige Suchereien bleibt; trotzdem bleibt dieses 16 MBit-Modul ein süchtig machendes Action-Adventure mit raffinierten Rätseln, liebevoller Grafik und toller Musikuntermalung. Durch den leichtverständlichen Ablauf ist das Modul zudem die ideale Einstiegsdroge in die Welt der Abenteuerspiele.

...denn genau an jenem Geburtstag erhält Euer Held das langersehnte Schwert seines verstorbenen Vaters, der vor einigen Jahren im Kampf gegen mysteriöse Monster sein Leben verloren hatte. Mit der Waffe in der Hand begeben Ihr Euch sogleich in die große weite Welt, um dem Geheimnis der unheimlichen Kreaturen auf die Spur zu kommen. So weit zur kurzen Vorgeschichte. Im Spiel selbst sind Parallelen zu Nintendos Zelda III-Saga unübersehbar: Wie beim Original müßt Ihr zum einen in den zahlreichen Städten den Einwohnern Hinweise herauskitzeln, zum anderen in der Wildnis mit Eurem Schwert die Feinde plattmachen bzw. Rätsel lösen, um zum Schluß einen weiteren Obermütz aus dem Weg zu räumen. Nützliche Fähigkeiten, wie bspw. gezieltes Schwertwerfen,



Springen oder Gegenstände aufheben lernt Ihr erst im Laufe Eures Abenteuers. Völlig neu ist jedoch die Tatsache, daß Ihr die Fähigkeiten von maximal zwei Tieren gleichzeitig nutzen könnt, sobald sie sich

Euch angeschlossen haben, natürlich. Der Gepard Charlie macht Euch z.B. doppelt so schnell. In Sachen Gegenstände gilt es lediglich Äpfel (Lebensenergie) und Gold-

stücke zu entdecken. Wie bei Zelda werden diese Items mit einem gezielten Schwerthieb freigelegt, die seltenen goldenen Äpfel, die oft nur schwer zu erreichen sind, ver-

größern gar Eure Lebensenergie um einen weiteren Apfel.



Die gesamte Grafik wurde auf knuddelig getrimmt

Die Mario Kart - Einlage



Im Wäldchen Iris müßt Ihr Euch auf einer speziellen Go Kart-Strecke mit einem Geparden ein spannendes Rennen liefern. Wenn Ihr gewonnen habt, dürft Ihr hier immer wieder nur zum Spaß herumkurven, wobei sich die Batterie sogar Eure Topzeit merkt

Stefan: Was Zelda III den Super Nintendo-Jüngern ist, soll Soleil den Sega-Fans werden? Naja, zumindest fast, denn ganz

so gut durchgestylt wie das große Vorbild ist dieses Action-Adventure nämlich nicht. Trotzdem sollte sich jeder halbwegs ambitionierte Abenteurer dieses Game nicht entgehen lassen, denn der beschwingte Sound und die witzigen Grafiken bauen mit den guten deutschen Texten eine dichte Atmosphäre auf. Mankos? Die gibt es leider auch, denn die Idee mit den verschiedenen Tieren und deren Kombination ist zwar im Grunde nicht schlecht, aber ich vermisse doch noch andere Ausrüstungsgegenstände wie bessere Schilde, Schwerter, usw. Außerdem sind meiner Meinung nach zu wenig wirkliche Rätsel mit von der Partie.

Tierische Freunde



Johnny:
Der kleine Vierbeiner beißt sich an den Feinden fest und hindert sie so am Angreifen



Pengi:
Verwandelt Euer Schwert in eine tolle Eiswaffe



Charlie:
Mit diesem Gepard als Freund lauft Ihr doppelt so schnell



Dinosaurier:
Erst wenn er sich Euch anschließt, könnt Ihr auf seinem Rücken Gewässer überqueren



Ciel:
Das Eichhörnchen läßt eure Waffe an Wänden abprallen



Raupe:
Behauptet von sich selber nichts zu können, wollen wir ihm glauben?



Im Schloß Eisig ist das Kämpfen aufgrund des rutschigen Bodens besonders schwierig



Unter Apfelbäumen gibt es meistens viel Lebensenergie zu entdecken

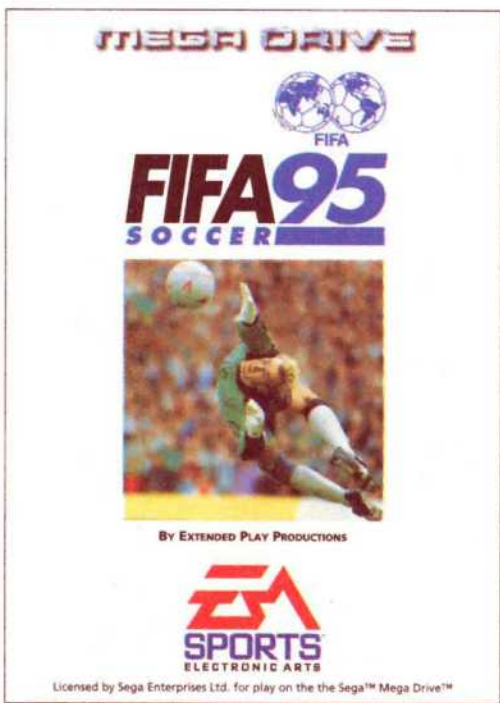


Bild unten: Auf der Oberwelt könnt Ihr Euch nur von Ort zu Ort begeben

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



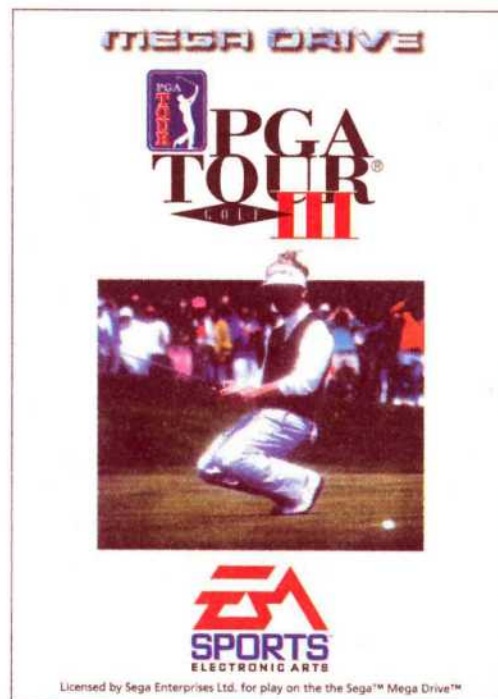
If it's in the game, it's at TOYS "R" US



FIFA Soccer '95

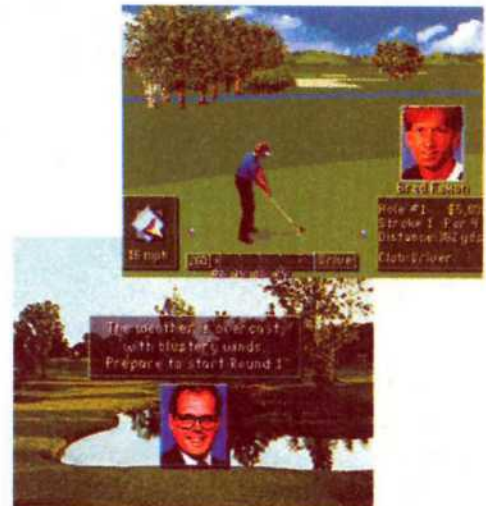
89%
"... das beste Fußballmodul unter der Sonne."
Maniac 12/94

PGA Tour III

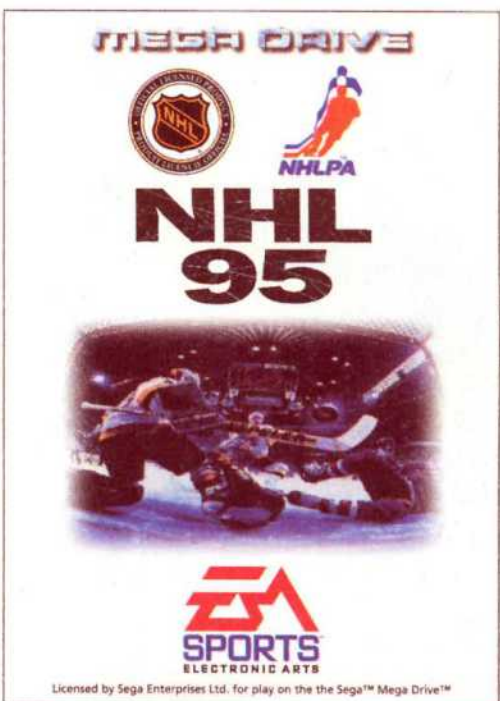


90%

"Wer Golf-Fan ist, sollte spätestens jetzt zugreifen."
Megafun 12/94

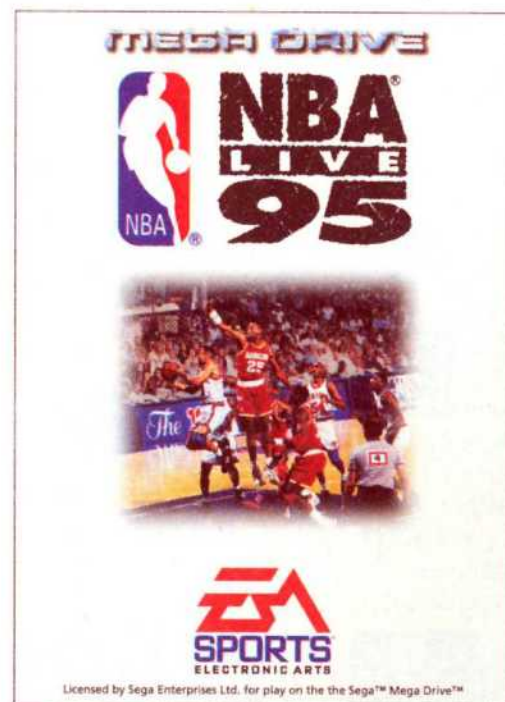


NHL Hockey '95



92%

"... das beste Sportspiel aller Zeiten".
Videogames Special 1/95



NBA Live '95

89%

"Einfach super!"
"... momentan das beste Basketballspiel überhaupt."
Sega Magazin 12/94



TOYS "R" US

if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

NHL und das NHL-Logo sind eingetragene Warenzeichen von National Hockey League und werden mit Erlaubnis verwendet. • Alle beschriebenen NBA- und Team-Abzeichen sind Eigentum der NBA Properties, Inc. und den entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne schriftliche Erlaubnis der NBA Properties, Inc. nicht reproduziert werden. Das NFL-Emblem ist ein Warenzeichen. • PGA TOUR und TPC sind eingetragene Warenzeichen und werden mit Erlaubnis verwendet. • EA SPORTS, das Logo von EA SPORTS und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Sega und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

Mega Drive
Sportspiel / 1 Spieler

Dino Dini Soccer

The relentless pursuit of perfection?! Dino Dinis Kick Off-Serie kommt nun in anderer Verpackung, aber mit ähnlichem Inhalt auf den Markt. Wie bei den Vorgängern beobachtet Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive, diesmal nur aus einer nahen oder ferneren Ansicht. Über die Option Screens könnt Ihr, wie gewohnt, eine Latte an



Optionen einstellen, wie bspw. einen Trainingsmodus ohne Gegner, Spielstärke, Taktik, Liga-, Turnier- oder WM-Modus, Freundschaftsspiel, usw. Als alter Kick Off-Fan schwelgte ich bei Dino Dini Soccer natürlich in seligen Erinnerungen. Mit FIFA Soccer kann sich dieses Modul zwar weder grafisch noch von der Ballkontrolle her messen, denn der Ball klebt nicht am Fuß und folgt deshalb nicht plötzlichen Richtungswechseln, gekonnte Abgaben sind dank automatischer Paßfunktion allerdings kein Problem. Fans der Serie können bedenkenlos zuschlagen, denn diese Version schöpft wohl das Optimum des schon etwas in die Jahre gekommenen Kick Off-Prinzips aus. (Timur)

FUN
66%

Mega CD II
Sportspiel / 1-4 Spieler

NBA Jam

Vielen "Dunk" für eine Neuauflage des Erfolgs-Moduls NBA Jam. Auf CD erwartet Euch haargenau das gleiche Fun-Game, neue Animationen oder Dunkings werdet Ihr vergeblich suchen. Dafür muß man sich von nervenden Ladezeiten langweilen lassen, ein paar wurstige Aufnahmen aus dem NBA Jam Session-Tape ansehen



und alle Effekte des Original-Automaten (Jaaa!). Außerdem hat Acclaim die NBA-Teams um 18 Spieler und acht Secret Characters aktualisiert. Alles weitere über das Teil sollte mittlerweile hinlänglich bekannt sein, immerhin hat Acclaim bis jetzt über drei Millionen Stück weltweit verkauft. Two-On-Two heißt die Spielvariante, d.h. man bekommt keine Basketball-Simulation sondern Fun Sports pur, die Grafik ist nicht spektakulär, eher zweckmäßig, maximal vier Spieler können ans Joypad, und kommentiert wird das Ganze von einem virtuellen Schreihals; nur kommt die CD-Variante um über ein halbes Jahr zu spät, denn mit der Tournament Edition ist für Frühjahr bereits ein "richtiger" Nachfolger in Planung. (Götz)

FUN
85%

Pagemaster

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Passend zum Film mit Macaulay "Kevin" Culkin inszenierte Probe das Debut für Fox Interactive. Ihr übernehmt die Rolle des kleinen Knirpses, der in alle möglichen Bücher hineingezogen wird. Das Spiel wurde über mehrere Worlds verteilt, die ihrerseits wiederum in jede Menge Einzelstages untergliedert sind. Ihr seid allerdings nicht gezwungen jedes einzelne Level zu zocken, es gibt Abzweigungen, an denen Ihr Euch für einen Weg entscheiden könnt, der dann später wieder auf die "Hauptstraße" trifft. Leider hat Pagemaster einige Schwachstellen, die sich mehr oder minder negativ auf den Spielspaß auswirken: Die Grafik ist bspw. stellenweise sehr öde. Gerade die ersten Levels, die eigentlich zum weiterspielen animieren sollten, fallen hier nicht sonderlich positiv auf. Die Kollisionsabfrage läßt sich nur als unfair einstufen und die Steuerung geriet zu schwammig; Pagemaster ist sicher nicht das, was man einen Auftakt nach Maß nennen würde. (Philipp)



In dieser 3-D-Runde müßt Ihr den Säulen ausweichen und Geld einsammeln



Vorsicht vor diesen Fäusten, sie tauchen aus dem Nichts auf und zermalmem Euch

HERSTELLER:FOX INTERACTIVE/PROBE
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:SNES/MS/SGB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
LEVELS:15+
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:119,- DM
MUSTER VON:SEGA



Boogerman

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Der umweltbewußte Star dieser Hopserei gehört sicherlich mit zu den unkonventionellsten Helden der Videospiegelgeschichte. Um die größte Dreckschleuder auf dem Planeten wegzufegen



Mittels Chill-Energie macht Ihr Boogerman im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unter dem Hintern

bedient er sich garantiert ökologisch abbaubarer Angriffsmethoden: So können kleinere Monster locker mit einem Popel weggeschnippt, größere Mutanten dagegen schon mit einem Superfutz bearbeitet



Der erste Endgegner attackiert Euch mit seinem Lieblingshuhn

werden. Der eigentliche Spielablauf ist hingegen stinknormale Jump'n Run-Kost, wobei wir schon beim größten Schwachpunkt dieses unappetitlichen Jump'n Runs angelangt sind: Nur anfangs lacht man nämlich kräftig über die ungewöhnlichen Angriffsmethoden des Helden, die grafisch äußerst witzig in Szene gesetzt wurden, schon bald entpuppt sich das Game jedoch als spielerisch recht bieder, da das Leveldesign kaum Abwechslung und erfrischende Ideen bietet. Außerdem wird es stellenweise recht unübersichtlich und man ist gezwungen, Blindsprünge zu riskieren. (Ulf)

HERSTELLER:INTERPLAY
DATENTRÄGER:24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
LEVELS:20
BESONDERHEITEN:PASSWORT
CA. PREIS:149,- DM
MUSTER VON:LAGUNA



Shaq Fu

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Shaq O'Neil heißt der augenblicklich angesagteste Basketball-Star. Kein Wunder also, daß Sportspielprofi EA ein Prügelspiel (!) rund um den Oberkorbleger-Hoschi auf den Markt bringt. Das in der letzten Ausgabe vorgestellte Modul war übrigens, entgegen dem Text in der Headline, für das Sega Mega Drive, deshalb schieben wir hier noch den Test der SNES-Version nach (Sorry, die Redaktion). Zum



Stilvolle Hintergrundgrafiken

eigentlichen Spiel: In Japan trifft Shaq in einem Kung-Fu-Dojo (!) auf einen Chinesen, der ihn in eine Zwischenwelt bringt. Dort kämpft er mit einem mumifizierten Pharao, einem schwertschwingenden Perser sowie gegen zwei leckere Ladies oder einen Dämon. Leider beinhaltet das Spiel, im Gegensatz zur MD-Version, nur sieben Kämpfer, die zwar 1A animiert wurden, jedoch so träge wie eine steinalte Götterspeise im Aldi-Regal reagieren. Außerdem sind die Sprites furchtbar mickrig geraten, da können auch die schön gezeichneten Hintergründe wenig retten. Nachdem Ihr auch FX und Sound überhört habt, freut Euch, denn Shaq verrät nach jedem verlorenen Kampf einen Special Move; doch was Shaq Fu mit Basketball zu tun hat und wo die 16 MBit letztendlich geblieben sind, da fragt Ihr lieber Euren Arzt oder Apotheker. (Götz)

HERSTELLER:ELECTRONIC ARTS/DELPHINE
DATENTRÄGER:16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:NOVEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:7
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:149,- DM
MUSTER VON:LAGUNA



BLACKHAWK™

Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...

„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom“
Video Games 12/94 84%



Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



Nintendo®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Blackhawk hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes Laguna Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

Interplay™

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 1/95



PLAYERS GUIDE



Ecco the Dolphin 2

Seite 321-327

Indiana Jones

Seite 328-333

Probotector

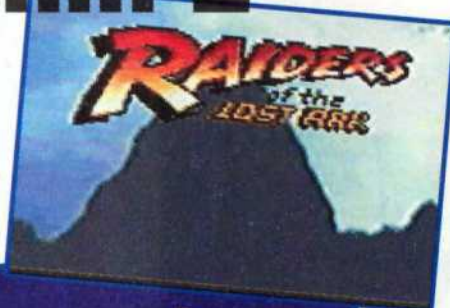
Seite 334-338

Blackhawk

Seite 339-344

Final Fantasy

Seite 345-350



CODES



FREEZERS

Seite 351-352

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| Super NES & NES | Dr. Franken |
| Addams Family | Megaman X |
| Clay Fighter Tournament | NBA Jam |
| Edition | Ninja Warriors |
| F-Zero | Pop `n` Twinbee |
| Gradius 3 | Star Trek |
| Das Dschungelbuch | Striker |
| Megaman X | Terminator 2 |
| Metal Marines | Top Gear 2 |
| Pop `n` Twinbee | Wizard of Oz |
| Probotector | Game Boy |
| Sparkster | Cool Spot |
| Stunt Race FX | Garfield |
| Sunset Riders | Ghostbusters 2 |
| Super Empire Strikes Back | Joe and Mac |
| Super Slapshot | Kirby's Pinball Land |
| Tazmania | Lemmings |
| X-Kaliber | Looney Toons |
| MicroMachines | Megaman 4 |
| Tetris | Mr. Do |
| Game Boy | On the Tails |
| Kirby's Pinball Land | Popeye 2 |
| Prince of Persia | Probotector |
| Pugsley's Scavenger Hunt | Qix |
| Snoopy's Magic Show | R-Type |
| Warioland | Star Trek |
| Super Mario Land 3 | Tazmania |
| Zool | Terminator 2 |
| Super NES | Tetris |
| Aero the Acrobat | Tetris 2 |
| Bugs Bunny Rampage | The Fidgetts |
| Daffy Duck | Xenon 2 |

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

__ St. HELP-Sammelordner „Mega Fun“ je 10,- DM __

Gesamt DM __

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM __

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



Herzlich willkommen im letzten Lösungsteil von Ecco the Dolphin. Wir schwimmen mit euch durch die Levels und verraten außerdem alle Paßwörter.

Asterites Cave

Paßwörter

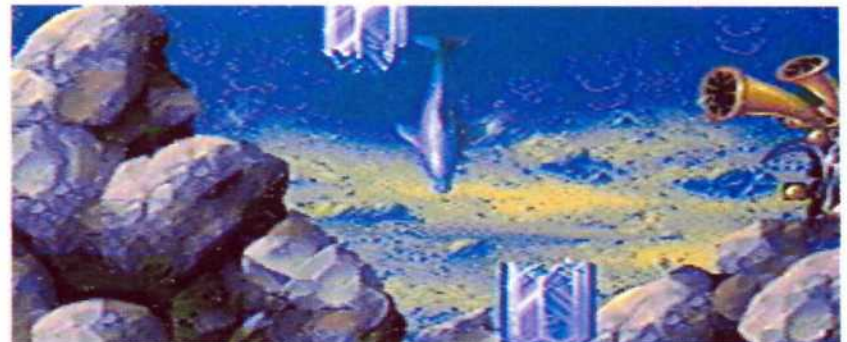
| | |
|------------------------|-----------|
| <i>Crystal Springs</i> | CNZDGXEB |
| <i>Fault Zone</i> | VELNSIZA |
| <i>Two Tides</i> | IIQJGX YA |
| <i>Skyway</i> | MKOSWODB |
| <i>Skytides</i> | SRJADNDB |
| <i>Tube of Medusa</i> | CPSLZGZA |
| <i>Skylands</i> | QAMPBVEB |
| <i>Fin to Feather</i> | QYULDFXA |
| <i>Eagles Bay</i> | IEQZPPCB |
| <i>Asterites Cave</i> | GFGG BBXA |
| <i>Four Islands</i> | ICTNYDDB |
| <i>Sea of Darkness</i> | CVNDCNXA |
| <i>Vents of Medusa</i> | QEC AVXYA |
| <i>Gateway</i> | MMXFVXEB |
| <i>Moray Abyss</i> | OFEVHWXA |
| <i>The Eye</i> | OJQLIYQE |
| <i>Big Water</i> | OJVSNOGA |
| <i>Deep Ridge</i> | QVOZBSOD |
| <i>The Hungry Ones</i> | KHWMTWJE |
| <i>Secret Cave</i> | OTBCQNPE |
| <i>Lunar Bay</i> | SXYNP NPE |
| <i>Black Clouds</i> | CVHAMHLE |
| <i>Gravitorbox</i> | QGTOTWJE |
| <i>Globe Holder</i> | IMWFTWJE |
| <i>Dark Sea</i> | OSUDDTAA |
| <i>Vortex Queen</i> | SSRROGAA |
| <i>Home Bay</i> | WQDPPUFA |
| <i>Epilogue</i> | MFFWXGBA |
| <i>Atlantis</i> | YLN FUVHA |
| <i>Fish City</i> | SAGJSQBA |
| <i>City of Forever</i> | SWNCVBHA |

Zusätzlicher Debug-Bildschirm

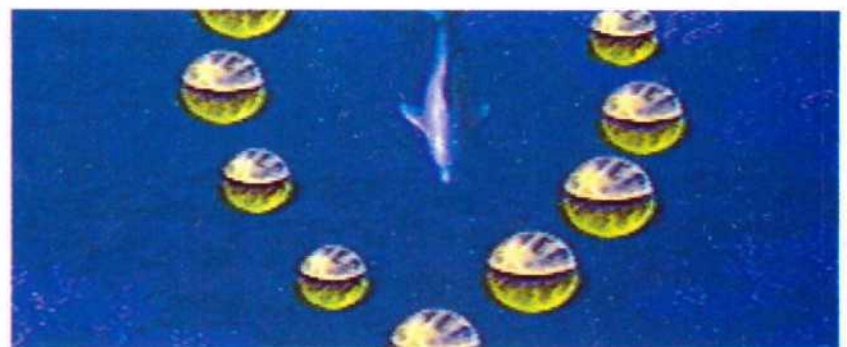
Drücke im Spiel Oben, dann Unten und pausiere, wenn Ecco dich sieht. Drücke nun A, B, C, B, C, A, C, A und B. Nun kommst du in den Debug-Bildschirm.



1. Nachdem du den Meerwurm benutzt hast, um hinter die drei dich blockierenden Felsen zu kommen, schwimme nach unten und nach rechts. Hier findest du die Hälfte eines Kristalls. Benutze Eccos Sonar, um den Kristall nach oben und nach links zu bewegen.

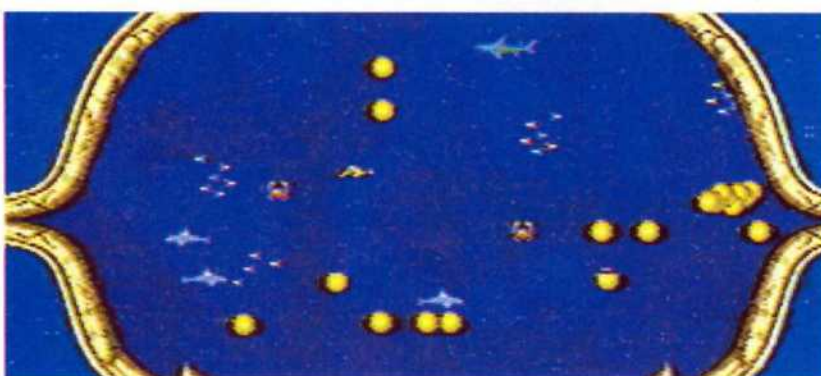


2. Bringe den Kristall nach unten zu der zweiten Hälfte. Nun besitzt du einen ganzen Stein. Aktiviere ihn wie gezeigt mit Eccos Sonar, und der Weg zum nächsten Kristall ist frei.



3. Schwimme zu dem rechten Kristall. Zerteile ihn mit Hilfe von Eccos Sonar in zwei Teile. Bewege dich nun in die Mitte dieses Asterites, um den nächsten Level zu erreichen.

Four Islands



1. Schwimme herum und unterhalte dich mit den anderen Delphinen. Du mußt mit einem der anderen Delphine zum Boden schwimmen. Nimm die Karte zu Hilfe, damit du den anderen Delphin findest.



2. Der Delphin hat dir verraten, wie du mit einem Lied hinter die Felsen gelangst, die dich zum Kristall bringen. Setze nun Eccos Sonar am Kristall ein. Schwimme nach oben, nach rechts und durch die Felsen zum Ausgang.



ECCO THE DOLPHIN 2

Sea of Darkness



1. Bewege dich nach rechts, schwimme nach oben und berühre den Kristall. Nun hast du die Kraft, um den Kristall am Boden mit Hilfe von Eccos Sonar entfernen.



2. Wenn du an dem kleinen Kreis mit Spitzen angekommen bist, schiebe ihn nach rechts. Benutze den Kreis ebenfalls, um die Felsen zu entfernen. Bringe den Baby-Orca zu seiner Mutter zurück. Hinter ihr geht es weiter zum Ausgang.

Vents of Medusa



1. Eccos Sonar wird dich den Kristall auf dem Boden finden lassen. Schwimme nach unten, berühre den Kristall und schwimme an die Wasseroberfläche, um den Ausgang zu finden.

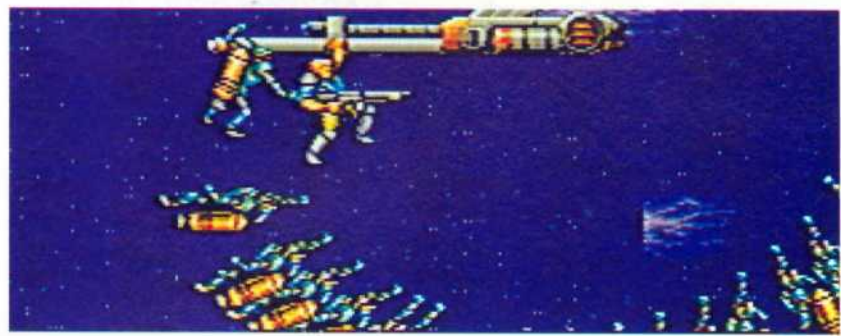


2. Während Ecco nach oben schwimmt, muß er diese Kugeln abwehren, oder er wird darin gefangen. Springe, an der Oberfläche angekommen, über den Stein und entferne den Kristall mit dem Sonar.

Gateway



1. Schwimme rechts nach unten hinter die Felsen, nach oben, aus dem Wasser heraus, über die Steine, nach rechts, um an den kleinen Pool zu gelangen. Schwimme in die Ringe hinein. Du bist nun in einem 3D-Stage.



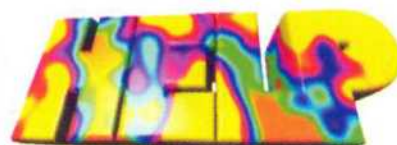
2. Geleite Ecco durch alle Ringe, wenn er mehr als fünf Stück verpaßt, kehrt er automatisch zum Start des Levels zurück. Vernichte die Qualle und die Haie, damit du nicht verletzt wirst.



3. Bewege dich zum Boden nach links, dort findest du einen kleinen herumschwimmenden Fisch. Schicke den Fisch zum anderen Delphin nach rechts. Berühre den Kristall, schwimme nach oben und nach rechts. Entferne hier den nächsten Kristall mit Eccos Sonar.



4. Schwimme nach unten und nach links. Benutze den Sonar, um den Weg zum Ausgang zu finden. Ecco muß den herunterfallenden Stein verwenden, um nach unten zu gelangen. Schwimme nun am Boden nach rechts zum Ausgang.

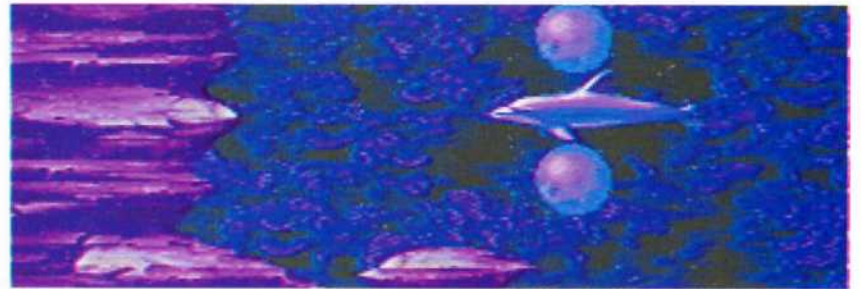


ECCO THE DOLPHIN 2

Moray Abyss

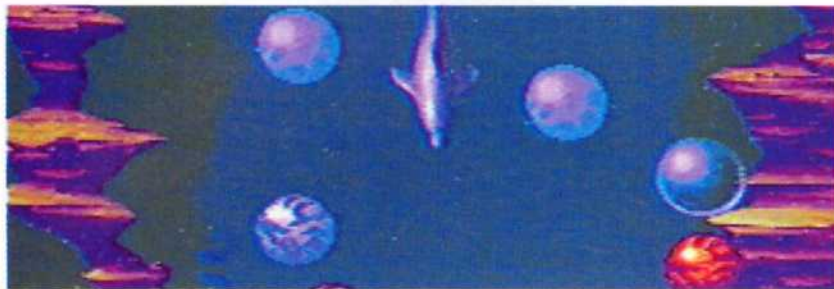


1. Folge der Schale, die zu Boden sinkt. Aus den beiden Höhlen kommen Moränen geschwommen. Du kannst sie vernichten. Schwimme in sie hinein, nimm dich in acht, daß dich die Schale nicht trifft. Mit Hilfe von Eccos Sonar und Stoßkraft wirst du auch die letzte der Moränen töten.

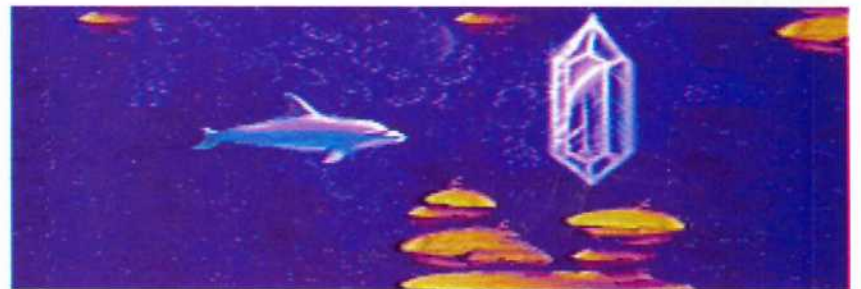


2. Nimm die zwei Globen gleichzeitig mit. Eccos Sonar hält sie dicht bei dir. Schwimme zurück und benutze den Teleporter. Mit den Globen kannst du den Asteriten wieder reparieren. Schwimme in seine Mitte und lege die zwei Kugeln ab.

The Eye



1. Um den Asteriten wieder völlig herzustellen, mußt du auch die anderen Globen mitnehmen. Jedesmal wenn er zwei der Kugel dabei hat, hat er genug Kraft, die Kristalle zu bewegen, um an die nächsten Kugeln zu gelangen.



2. Eccos Sonar hilft dir, die Kugeln zu finden. Wenn er den letzten Kristall am Boden entfernt hat, ist der Ausgang rechts frei.

Big Water

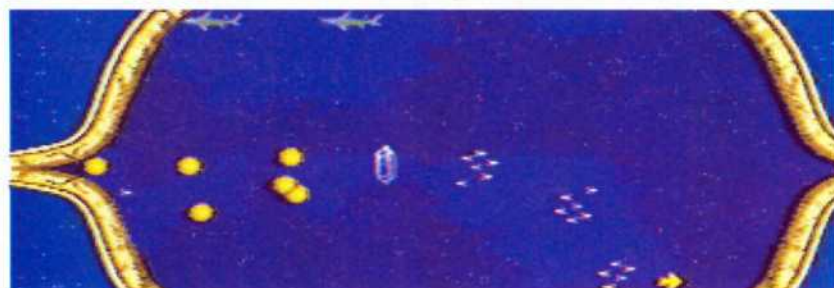


1. Sammle den Globus unter den Felsen am Start ein und schwimme nach links. Sprich mit dem Wal auf der rechten Seite. Er wird für dich das Hindernis durchbrechen. Schwimme durch die Barriere hindurch.



2. Nimm den zweiten Globus und den Teleporter, um zum Asteriten zu kommen. Benutze den Sonar und entferne den linken Kristall, damit du zum Ausgang gelangst.

Deep Ridge



1. Ecco muß seine Mission, den Asteriten wieder aufzubauen, fortsetzen. Benutze die Karte. In ihr siehst du die Standpunkte von allen Globen. Nimm den Teleporter, damit du immer zwei auf einmal transportieren kannst.



2. Um zu den zwei versteckten Globen zu gelangen, schwimmst du durch den Felsen. Hast du alle Globen zum Asteriten gebracht, kannst du mit Hilfe des Sonars zum Ausgang rechts schwimmen.



ECCO THE DOLPHIN 2

The Hungry Ones



1. Schwimme an die Wasseroberfläche. Dort findest du rechts diese Kugel. Schwimme hinein, und Ecco verwandelt sich in einen Hai. Die anderen Haie können ihn nun nicht verletzen, und er kann unbeschadet nach rechts schwimmen.



2. Direkt über der Wasseroberfläche befindet sich eine weitere Kugel. Damit verwandelt sich Ecco in einen Vogel und kann nach links fliegen. Die nächste Kugel gibt Ecco seine ursprüngliche Gestalt wieder. Der Sonar zeigt dir, wo der Ausgang ist.

Secret Cave



1. Den Ausgang findest du mit Hilfe des Sonars. Schwimme zur Wasseroberfläche, um den Haien auszuweichen. Jetzt nach rechts, über die Felsen springen, um in den Ring zu gelangen. Vorsicht: Hier warten wieder Haie auf dich.



2. Führe Ecco durch die Ringe. Vernichte die Haie, sobald sie ihr Maul öffnen, aber zerstöre dabei nicht die Ringe. Gleichzeitig mußt du auch den Vögeln ausweichen, die über der Wasseroberfläche fliegen.

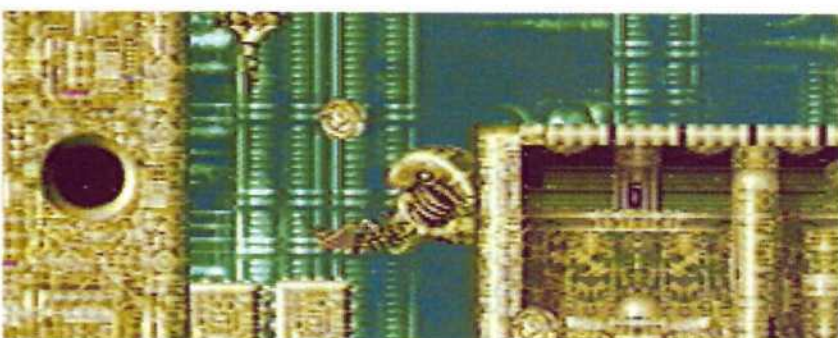
Lunar Bay...



1. Die Sonarkarte zeigt dir den Weg zu dem ersten Kristall. Mit Hilfe des Sonars und des Kristalls entfernst du die gespickte Schranke, die deinen Weg blockiert. Setze den Weg zu dem Kristall am Boden fort.



2. Schwimme schnell, so entgehst du den Seeungeheuern. Sie verfolgen dich und wollen dich in einen anderen Level bringen. Benutze Eccos Schubkraft, damit du ihnen ausweichen kannst.



3. Falls dich die Seeungeheuer gefangen haben, bist du in einem anderen Level und hast dich in einen der Feinde verwandelt. Gehe unten durch die Tür, nach rechts und nach oben. Weiter nach rechts, nach oben und nach links. Benutze die Kugeln rechts, verwandle dich wieder in Ecco und gehe zum Ausgang.



4. Mit dem Kristall macht Ecco sich den Weg frei. Der obere Kristall macht ihn kurze Zeit unsichtbar. Schwimme nach rechts, nach unten und du erreichst den vierten Kristall.



ECCO THE DOLPHIN 2

...Lunar Bay



5. Die Karte zeigt dir den Weg zu dem Kristall am Boden. Wenn Ecco ihn berührt hat, schwimme nach rechts zum Antigravitationspunkt und dem zweiten Kristall. Berühre ihn und bewege dich nach oben und nach rechts.



6. Setze den Weg nach oben und nach links bis zu einem weiteren schwerelosen Punkt fort. Weiter nach rechts durch die Röhre und über die Öffnung. Lasse die Blasen zerplatzen, springe nach oben und nach rechts in die Röhre.



7. Entferne das Hindernis. Schwimme nach unten und nach rechts und entferne die Barriere mit Hilfe des großen Balls. Bewege dich weiter durch den Tunnel und springe über die Löcher. Benutze die Karte, um den Kristall zu erreichen.



8. Bewege dich mit den kleinen Röhren nach oben und nach links. Bewege dich weiter nach oben und berühre den Kristall in der oberen Ecke, um die letzte Barriere zu entfernen.

Black Clouds

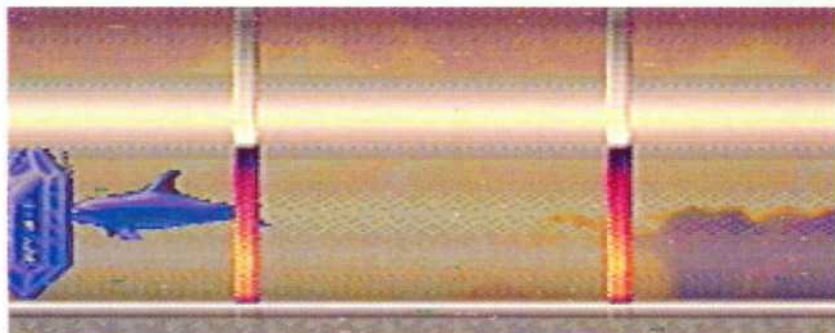


1. Schwimme nach rechts und nach oben, durch die Röhre. Berühre den Kristall ganz links. Bewege dich nach unten, nach links und dann nach rechts, zum nächsten Kristall. Benutze nun den „Airflow“, damit kommst du nach oben. Bewege dich nach rechts, und du bist bei den nächsten zwei Kristallen angelangt.



2. Ecco muß nun nach oben und nach rechts. Benutze den Sonar, aktiviere damit den großen Ball und räume die spitzen Bälle aus dem Weg. Schwimme nun links den Abhang hinunter. Jetzt die Röhre hinab bis auf den Boden, nach rechts, und du gelangst zum Ausgang.

Gravitorbox



1. Schwimme nach rechts und den Abhang hinunter. Bringe die Blasen zum Platzen, springe in die Röhre, schwimme hindurch und nach rechts. Benutze den „Airflow“, um die obere Röhre zu erreichen. Berühre den Kristall links in der Röhre.



2. Schwimme wieder zurück und in die linke Röhre. Brich durch die Barriere. Setze den Weg in linker Richtung fort und benutze den „Airflow“, um in die obere Röhre zu gelangen. Schwimme nach links zum Ausgang.

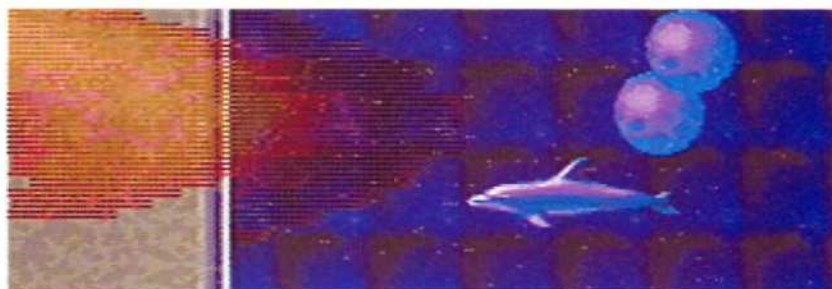


ECCO THE DOLPHIN 2

Globe Holder



1. Verwende den Sonar und Eccos Stoßkraft, um den Globus aus seiner Verankerung zu brechen.



2. Der Globus wird herunterfallen und die darunterliegenden Kugeln zerquetschen. Benutze weiter den Sonar und Eccos Stoßkraft. Wenn die Halterung des Globus aufbricht, kommen zwei weitere Globen heraus.

Dark Sea



1. Schwimme nach rechts, nach oben und springe über die Felsen. Schwimme nun nach unten zum Boden und dann nach links. Benutze den Sonar, um den Kristall zu erreichen. Dieser wird nun den mit Spitzen versehenen Ball, der Eccos Weg versperrt, aus dem Weg räumen.



2. Benutze Eccos Sonar, um den Eingang in die unteren Kammern zu finden. Schwimme nach unten und nach rechts in den schmalen Tunnel, bis zu dem Kristall. Berühre ihn und schwimme zum Eingang zurück. Schwimme nun nach unten und zum Ausgang.

Vortex Queen



1. Du mußt die Vortex Queen bekämpfen. Direkt über der Königin ist ein weißer Lichtstrahl, der für ein paar Sekunden aufleuchtet. Bewege Ecco dort auf keinen Fall hinein, seine Bewegungen werden sonst verlangsamt, und er kann von den Schlägen der Königin getroffen werden.



2. Positioniere Ecco links von der Königin, wie gezeigt. Wenn sie ihren Kopf hebt, benutze den Sonar und die Stoßkraft gleichzeitig. Wiederhole diesen Angriff, und Ecco wird die Vortex Queen vernichten. Jetzt kann Ecco seine Freunde wieder begleiten.

Home Bay



1. Ecco befindet sich nun wieder zu Hause. Schwimme wieder dorthin, wo Ecco bereits einmal auf den anderen Delphin getroffen ist.

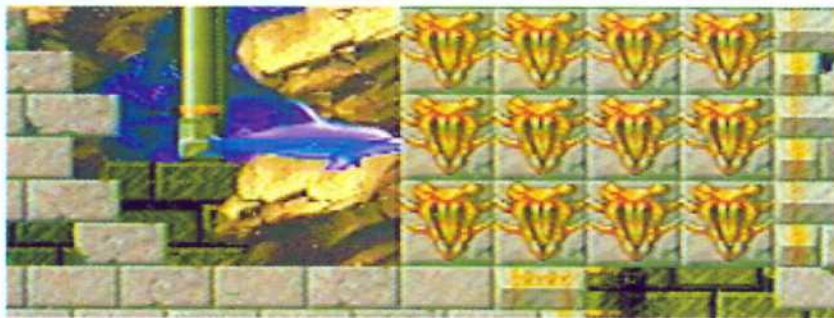


2. Schwimme geradeaus und dann nach rechts. Schwimme an der Wasseroberfläche in die Ringe hinein. Jetzt kommst du in einen 3D-Stage. Erschieße die Quallen und Haie, um unbeschadet durch den Level zu kommen. Er kann, wie schon zuvor, die Vögel mit dem Sonar vernichten.



ECCO THE DOLPHIN 2

Atlantis



1. Benutze Eccos Stoßkraft, um die Blöcke wie gezeigt anzuordnen. Diese werden dann zurückweichen. Schwimme nach rechts unten. An der Wasseroberfläche schwimme links hinter die Gebäude. Benutze den rechten Block, um die Wand zu durchstoßen. Schwimme nach links und nimm den blauen Fisch mit zu dem Delphin auf der rechten Seite.



2. Der Delphin hilft Ecco, den Kristall zu erreichen. Schwimme nach links, nach unten, nach links und wieder nach unten. Verwende den Block, um durch die Barriere zu brechen. Schwimme nach unten und nach rechts. Bewege dich nach oben und nach rechts und wieder nach unten zum Kristall. Entferne ihn mit dem Sonar und schwimme nach unten und nach links zum Ausgang.

Fish City



1. Am Anfang dieses Levels wurde Ecco in einen gewöhnlichen Fisch verwandelt. Er muß den Ausgang und die andere Kugel finden, damit er sich wieder zurückverwandelt. Er ist in Gefahr, da die Delphine die Gruppe von Fischen, in der sich auch Ecco bewegt, als Mittagessen benutzen.



2. Führe deine Fischgruppe dahin, wo sich noch mehr Fische befinden. Die Wahrscheinlichkeit, von einem Delphin gefressen zu werden, wird hier kleiner. Schwimme zusammen mit den anderen nach rechts, nach oben und wieder nach unten, um zum Ausgang zu gelangen.

City of Forever



1. Schiebe deinen Gegner (blau) gegen diesen Pfeiler und du hast ihn aus dem Weg geräumt. Schwimme nach unten, nach links und wieder nach unten. Bewege dich nun weiter nach rechts, nach unten, nach links und wieder nach unten.



2. Schwimme nach ganz links, und du findest den Block. Nimm die blauen Gegner als Schutz, um nicht verletzt zu werden. Schiebe den Block nach rechts. Dort kann Ecco ihn benutzen, um nach unten zu gelangen. Ebenso kann er damit die Hindernisse auf dem Weg zum nächsten Level wegräumen.



3. Schwimme nun, am Boden angekommen, nach rechts. Folge den Kanälen bis nach oben. Hier wird Eccos Weg durch einen neuen Pfeiler versperrt. Schwimme wieder zurück, dort ist ein anderer blauer Gegner.



4. Der blaue Gegner hilft dir, wieder mit Hilfe des Sonars natürlich, den Pfeiler oben im Gang aus dem Weg zu räumen. Schwimme jetzt nach rechts in die letzte Kammer. Laß Ecco in den Ring schwimmen, und der letzte Level ist abgeschlossen.



INDIANA JONES

hier kommt der erste Teil der Komplettlösung zu Indiana Jones. Wir geben euch alle Tips und Tricks, damit ihr die drei Szenarien gut übersteht.

Das Götzenbild in Besitz bringen...



1. Durchschlage die Kiste, um das Peitschenicon zu bekommen. Laufe über das Icon. Nun bist du mit der Peitsche ausgestattet. Springe über das Wasser und nimm die Handgranate. Das Herz ersetzt dir verlorene Energie.



2. An dieser Stelle tut sich eine Falltür mit Stacheln darunter am Boden auf. Springe darüber und gehe weiter nach rechts, um nach dem Götzenbild zu suchen. Einige Blöcke, mit Fratzen darauf, beschießen dich mit Pfeilen.



3. In diesem dunklen Torweg schnellen drei gespitzte Fallen hervor. Springe mit einem Satz über die ersten zwei und über die letzte mit einem weiteren Sprung.



4. Töte die mit Blasrohren ausgestatteten Feinde mit deiner Peitsche, bevor sie dich verletzen. Ducke dich, so kannst du ihren Pfeilen entgehen. Nimm wieder die Peitsche und schlage dich durch das letzte Spinnennetz.



INDIANA JONES

...Das Götzenbild in Besitz bringen



5. Indy muß hier mit dem Götzenbild entkommen. Renne schnell nach links, so kannst du dem Riesenfelsen entgehen, der dich zu zerquetschen droht. Springe nach oben, du gewinnst dadurch an Schnelligkeit und kannst den Abstand zwischen dem Felsen und dir vergrößern.



6. Springe auf deinem Weg über die vielen Hindernisse, die sich dir in den Weg stellen. Auf dieser Strecke befinden sich die meisten gespickten Fallen. Sei also immer zum Sprung bereit.

Nepal



1. Schlage auf die Kiste ganz rechts. Springe nun darauf, schlage ebenfalls auf die Tasche und nimm die Peitsche mit, die sich darin befindet. Springe über alle Fallen, damit du nicht verletzt wirst. Versuche nebenbei noch die Wölfe und Vögel mit der Peitsche zu töten.



2. Gehe in die Hocke und krieche nach rechts, um das Herz einzusammeln. Töte zuerst den Wolf, bevor du über die Fallen springst. Ducke dich erneut vor dem mit einem Gewehr bewaffneten Gegner. Stoppe ihn mit deiner Peitsche.



3. Steige die Felswand hinunter und gehe nach links in die geheime Höhle hinein. Nimm die beiden Herzen mit. Schwinge dich mit Hilfe der Peitsche nach rechts und klettere wieder nach oben. Nimm das Gewehr aus der Tasche.



4. Springe über die fallenden Schneebälle und eliminiere die nächsten drei Gegner mit der Peitsche. Springe den nächsten Abgrund, links zu der Höhle hinunter. Nimm die Granate und das Herz mit.



5. Laufe ganz nach rechts, bis du zu den zwei Fässern gelangst. Wehre dabei die brennenden Fässer und die Ratten ab. Schlage auf die Fässer ein, um das Herz und die Granate zu bekommen.



6. Ganz oben findet Indy die immer noch gefangengehaltene Marion. Töte den Feind, um sie zu retten. Springe dazu nach oben und benutze die Peitsche. Weiche dem Block rechts aus.



INDIANA JONES

Kairo...



1. Verwende die Vase, damit du auf die Kante rechts gelangst, und die anderen Simse, um ganz nach oben zu kommen. Töte alle Feinde auf dem Dach und gehe weiter nach rechts. Nimm das Gewehr aus dem Topf, aber achte dabei auf die herunterfallenden Gefäße.



2. Auf dem zweiten Dach findest du ein Extraleben. Töte den Gegner von der unteren Ebene aus, springe dann nach oben und nimm das „neue Leben“ mit. Erschieße oder erschlage den Affen (mit der Peitsche) auf der rechten Seite. Springe nun rechts hinunter.



3. Springe auf die erste Ebene, weiter nach oben und mit Hilfe der Vasen nach rechts zum nächsten Sims. Nimm nun die nächste Vase, um ganz nach oben zu kommen.



4. Nimm das Gewehr am Start mit. Hangle dich an den Haken weiter und rolle unter den Karren. Stelle dich nun hinter deinen Gegner und erschieße ihn. Dieser wird auf den Wagen springen. Lasse ihn unter dem Hagel deiner Schläge zu Boden gehen.



5. Auf seinem Weg durch Kairo muß Indy sich hier ducken, um den Schüssen der Wachen zu entgehen. Töte sie mit deiner Peitsche. Wenn du mit den Vasen kegelst, erledigst du gleichzeitig die Ratten.



6. Auf dem Dach mußt du auf den Topf schlagen und das Gewehr nehmen. Erschieße den ersten Wächter, er taucht gleich hinter der ersten Ratte auf. Mit einer deiner Granaten schaltest du ebenfalls die zwei nächsten Feinde aus.



7. In der rechten Vase wartet wieder ein Extraleben auf dich. Schlüpfe in die Vase und nimm es mit. Nimm die andere Vase zu Hilfe, um auf die obere Kante zu gelangen. Springe nun über die Wand.

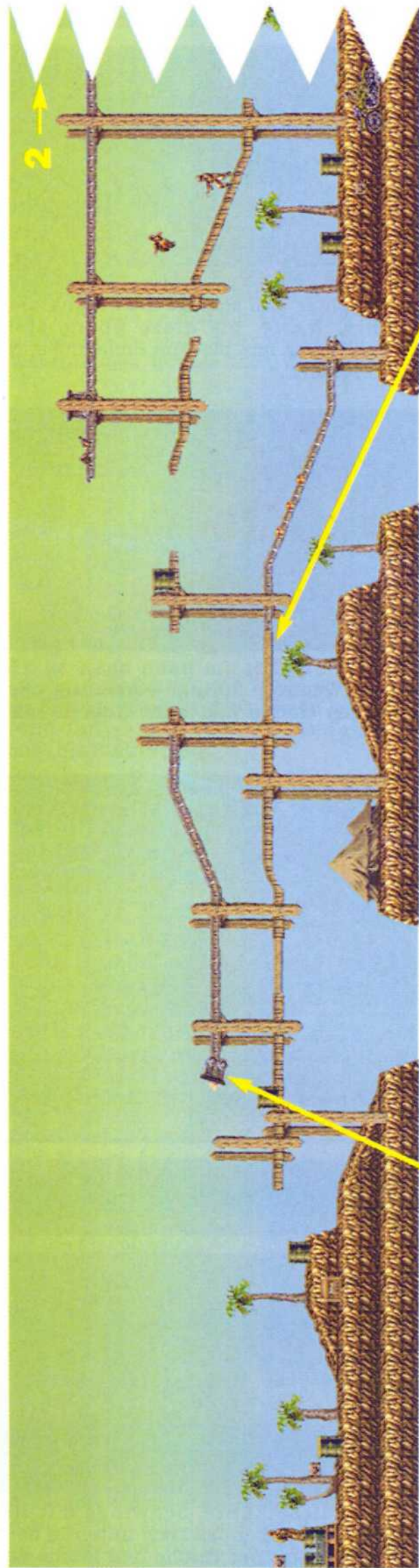


8. Die Vasen helfen dir über die unwegsamen Abschnitte deines Wegs. Gehe vor einer Vase in die Hocke und schlage dagegen, sodaß sie über den Boden kugelt. So eliminiert du die Wächter und die Ratten, die du hier triffst.



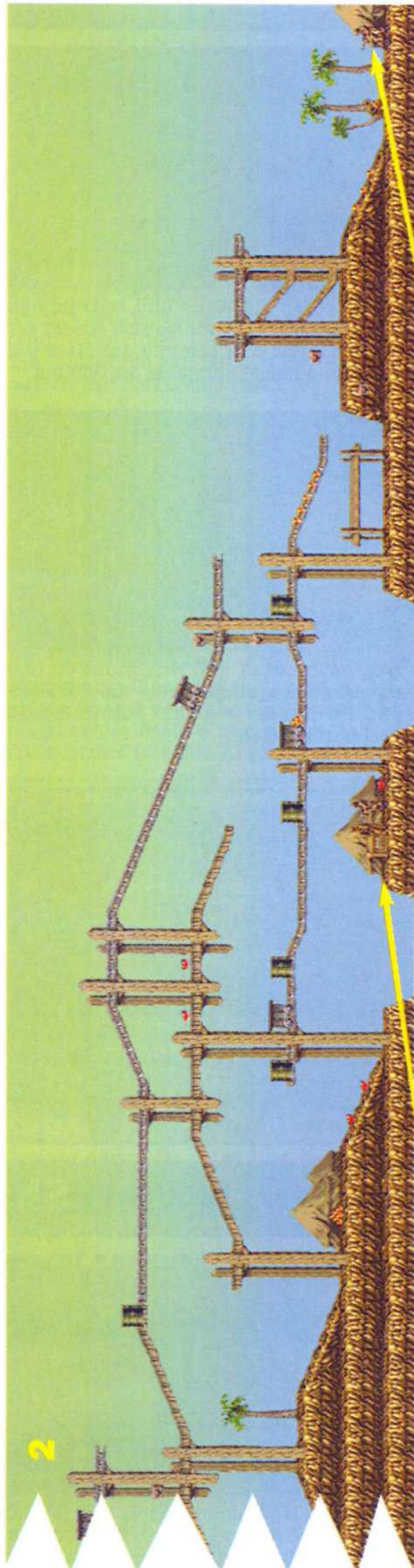
INDIANA JONES

...Kairo



1. Schlage am Start auf die beiden Kisten, um die Granate und die Peitsche zu bekommen. Benutze das Faß, damit du auf die erste Plattform gelangst. Warte, bis dieser Wagen seine Ladung ausgekippt hat, bevor du über das Faß springst.

2. Diese Planken fallen herunter, während Indy darüberrennt. Pausiere also solange nicht, bis du auf einer soliden Plattform angekommen bist. Ganz oben mußt du eine Granate und eine Handfeuerwaffe einsammeln. Töte die Vögel mit der Peitsche.



3. Lasse dich nach unten fallen und sammle die Items ein. Gehe in die Hocke und töte den Wächter mit der Peitsche. Springe nach oben auf die Schienen, aber achte dabei auf die Förderwagen.

4. Sammle die Gegenstände in Richtung Ende des Levels ein. Dieser Wächter hier wartet auf Indy. Springe nach rechts und lande vor den Bäumen. Bücke dich, weiche dadurch den Geschossen aus und erschieße dann den Wächter.



INDIANA JONES

Quelle der Seelen



1. Schlage zweimal gegen die Wand und zertrümmere sie. Laufe nun schnell nach rechts, bevor sie sich wieder aufbaut. Springe über diesen Spalt und sammle das Herz und die Granate ein. Springe nun links hinunter in die Öffnung.



2. Töte den Wächter und schlage dich durch die beiden Wände rechts. Warte, bis diese Ebene sich ganz hergestellt hat. Renne nun bis zum Ende und springe auf die nächste Plattform.



3. Setze den Weg nach unten fort. Hier mußt du über die großen Schlangengruben springen. Töte die Fledermäuse, bevor du hüpfst. Du findest jetzt die Bundeslade. Diese wird allerdings scharf bewacht.



4. Benutze die Blöcke, um nach oben zu klettern. Eliminiere die Wächter. Springe vorsichtig über diese Ebenen, die Indy treffen und seine Energie reduzieren können.



5. Schlage auf die Tasche, um die Peitsche zu bekommen. Töte den Wächter und springe auf den überstehenden Felsen. Setze die Vögel außer Gefecht, damit sie dich nicht verletzen. Benutze die Kiste, damit du auf die höhere Plattform gelangen kannst.



6. Nun kommst du wieder zur Bundeslade. Wehre die verlorenen Seelen ab, die hier überall herumfliegen. Hüpf von rechts nach links und schwinde die Peitsche gegen deine Gegner.

Shanghai...



1. Indy hat die Bundeslade herausgeholt und ist nun auf dem Weg zum Schicksalstempel. Renne durch den Raum, springe dabei über die brennenden Tische und die anderen Möbel. Weiche den Geschossen aus.



2. Springe auf diese Kante. Schwinde mit Hilfe der Peitsche nach rechts über das Loch unten in der Straße. Nimm das Gewehr aus der Tasche und lösche damit die Feinde auf dem Dach aus.

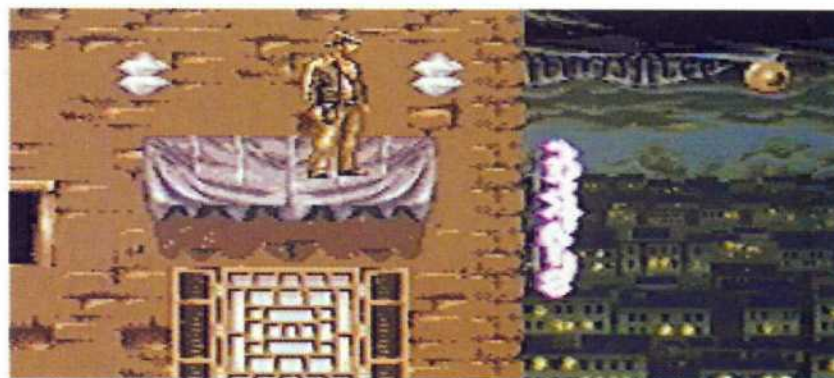


INDIANA JONES

...Shanghai



3. Schieße dir deine Feinde aus dem Weg, während du die Straße entlanggehst. Sobald du die Lichter der fahrenden Autos wahrnimmst, springe hoch, damit du nicht verletzt wirst.



4. Benutze wieder die Plattformen und Überdachungen. Bekämpfe die alten Frauen, die mit Blöcken nach dir werfen. Schwinge schnell mit der Peitsche nach rechts, bevor Indy auf den Boden fällt.



5. Lenke dein Gefährt nach links und rechts zu den Bäumen. Springe über die Steine, und es tauchen Löcher auf. Wenn Indy am Pankot-Palast angekommen ist, verschiebe die Statue rechts.



6. Wenn du die Statuen nach vorne schiebst, kommst du in andere Räume des Palastes. Benutze die Vase, springe damit über die Statue und nimm das Extraleben mit. Ducke dich und töte den Angreifer mit der Peitsche.

Pankot



1. Schlage auf das Ankh, damit du die Peitsche nehmen kannst. Schwinge dich damit hinüber zu der Ebene, wie auf dem Bild gezeigt. Springe auf die schwimmenden Brocken und überquere so die glühende Lava. Töte nebenbei die Fledermäuse.



2. Klettere nun nach unten und gehe weiter nach rechts. Warte, bis die Lava aufgehört hat zu „spucken“, bevor du den Weg nach rechts fortsetzt. Hier warten zwei mit Speeren bewaffnete Gestalten auf Indy.



3. Kille die beiden Feinde mit der Peitsche und sammle die zwei Herzen und die Granate ein. Bewege dich nun zurück nach rechts über die Lavabecken. Schalte die beiden Gegner, die Messer nach dir werfen, aus.



4. Töte die beiden Gegner rechts und triff das Ankh mit der Peitsche. Nimm jetzt das Gewehr. Gehe weiter nach links, um alle Herzen zu bekommen und den Ausgang zu erreichen.

wird fortgesetzt...



PROBOTECTOR

Im ersten Teil der Lösung zu diesem Plattform-Game stellen wir euch den Probotector Ray Poward vor und verraten euch, wie ihr als Sieger aus diesem Spiel herauskommt.

The City



1. Wenn du den Tanklastzug übersprungen hast, wartet ein mechanisches Monster auf deinen Probotector. Schieße schnell hintereinander auf seinen Kopf, um ihn zu zerstören, bevor er dich zerquetscht.



2. Hinter diesem Gebäude schnell eine mechanische Spinne aus der Wand. Stelle dich nach rechts und feuere auf den Körper der Spinne. Wenn sie dich angreift, springe über sie drüber.



3. Dieses einäugige Monster wartet hinter einem kleinen Gebäude auf dich. Platziere dich unter seinem Auge und schieße direkt nach oben. Du mußt hier keiner Attacke ausweichen. Das Monster greift nicht an. Sammle nur die Items rechts ein.



4. Bleibe an dieser Stelle nicht stehen und schieße nach dem Roboter was das Zeug hält. Lege dich am besten auf den Boden, damit du nicht getroffen wirst. Nach kurzer Zeit fällt der Roboter zwar in sich zusammen, mache dich aber darauf gefaßt, daß du ihn erneut angreifen mußt.



5. Wenn der Roboter aufsteht, dreht sich die obere Hälfte seines Körpers über den Bildschirm. Lege dich hin und springe dann plötzlich auf, um Treffer zu verhindern. Wenn der Roboter sich umdreht und stoppt, springe nach oben und über ihn in Sicherheit.



6. Der Probotector steht nun Auge in Auge mit Deadeye Joe. Ebenfalls wird das Forschungszentrum angegriffen und jemand versucht, die Alien-Kapsel zu stehlen. Entscheide dich: Entweder du kämpfst gegen Deadeye Joe oder du gehst zum Forschungszentrum zurück.



PROBOTECTOR

Deadeye Joe



1. Hierhin gelangst du, wenn du die Entscheidung getroffen hast, gegen Deadeye Joe zu kämpfen. Bewege den Probotector über den Highway und zerstöre die fliegenden Roboter. Um den Motoroid zu steuern, höre auf zu schießen oder springe hoch.



2. This mechanical bug will use many different types of attacks, jump off the motoroid to help you avoid injury. Take advantage of it when it is on the ceiling, shoot repeatedly. Jump the blue rods fired when riding in front of the bug.



2. Dieses mechanische Insekt hat verschiedene Angriffsmethoden. Springe vom Motoroid herunter, um Verletzungen zu entgehen. Ziehe deinen Vorteil daraus, wenn sich das Tier in der Luft befindet, indem du es kontinuierlich beschießt.

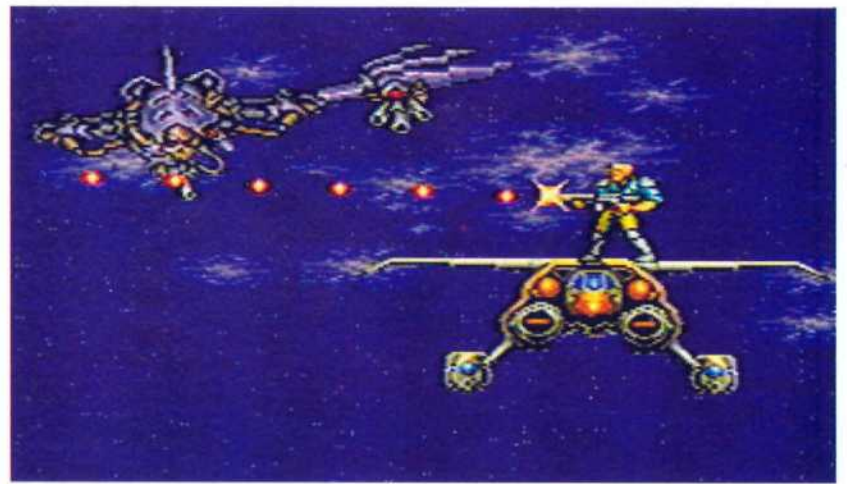


4. Wenn du Deadeye Joe bezwungen hast, stellt sich dir ein weiterer riesiger Roboter in den Weg. Du kannst ihn überwinden, wenn er seine Arme in die Luft schwingt. Schieße auf ihn und springe ihm dann aus dem Weg.

Forschungszentrum



1. Der Probotector begibt sich nun in das Forschungszentrum. Er befindet sich an Bord dieses Polizeiflugkörpers. Ebenfall hängt hier dein Gegner, den du beschießen mußt, wenn er herumschwingt. Dies ist kein leichtes Unterfangen, da er des öfteren seine Richtung ändert.

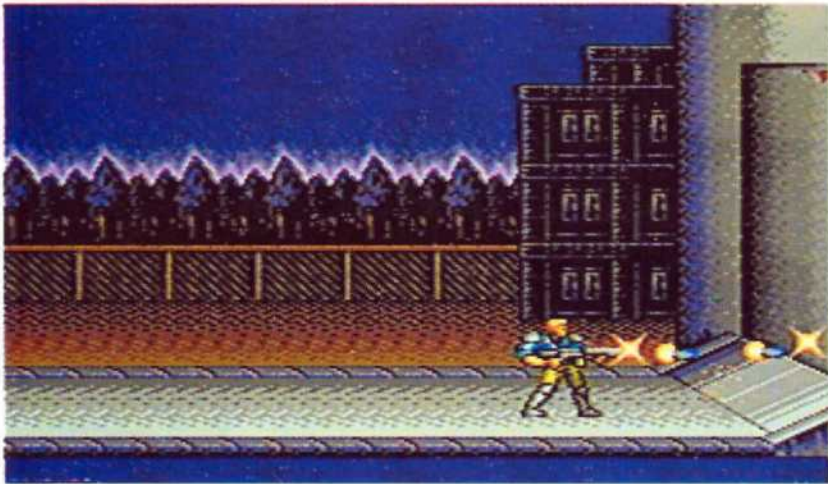


2. Du befindest dich immer noch auf dem Polizeiflugzeug und wirst nun von einem mechanischen Vogel angegriffen. Er schießt mit drei weißen Bällen. Springe und wehre sie ab. Schieße dem Vogel in den Kopf und springe wieder, um den Flammen auszuweichen.



PROBOTECTOR

...Forschungszentrum



3. Nimm die zwei Gegenstände mit und schieße dich dann durch die Wand in das Forschungszentrum hinein. Benutze die neuen Waffen, um deine Gegner zu vernichten. Beachte die Gegner auf den Plattformen, während du zu der Alien-Kapsel unterwegs bist.



4. Nimm die Töpfe, nachdem du die Wand erklimmen hast. Du benötigst sie für den Levelendgegner. Stelle dich in die Mitte, schieße auf seinen Kopf und springe die Wand hinauf, wenn er mit seinem Arm auf den Boden schlägt. Gehe ihm aus dem Weg, bis sich die Bälle, die er wirft, rot verfärben. Zerstöre die Bälle und greife ihn erneut an.

Müllhalde



1. Halte Ausschau nach Noiman Cascade, dem Computer-Hacker. Wenn du beide Items am Start gesammelt hast, schnellen zwei Motorräder auf den Probotector zu. Geleite ihn nach links und nach rechts, um ihnen auszuweichen. Zerschieße sie, bevor sie landen.



2. Die Motorhaube des herankommenden Autos fliegt auf, und eine große Kanone wird sichtbar, die auf Probotector feuert. Lege dich auf den Boden, so entgehst du den Raketen. Beschieße nun deinerseits den Wagen und die Kanone. Weiter hinten wartet noch ein Auto.



3. Nimm die Bombe, die der Schwarm Vögel herabwirft. Dieses Abfallmonster steigt aus dem Unrat und greift dich an. Stelle dich nach rechts und feuere ständig in seine Richtung. Wenn er seinen Arm schwingt, lege dich auf den Boden. Wenn er springt, renne nach links.



4. Stelle dich auf die linke Seite und springe über seinen Schwanz, wenn er anfängt, damit über den Boden zu fegen. Das Monster bewegt sich mit wackelnden Bewegungen über den Bildschirm. Springe über es nach rechts und lasse es in deinem Kugelhagel zu Boden gehen.

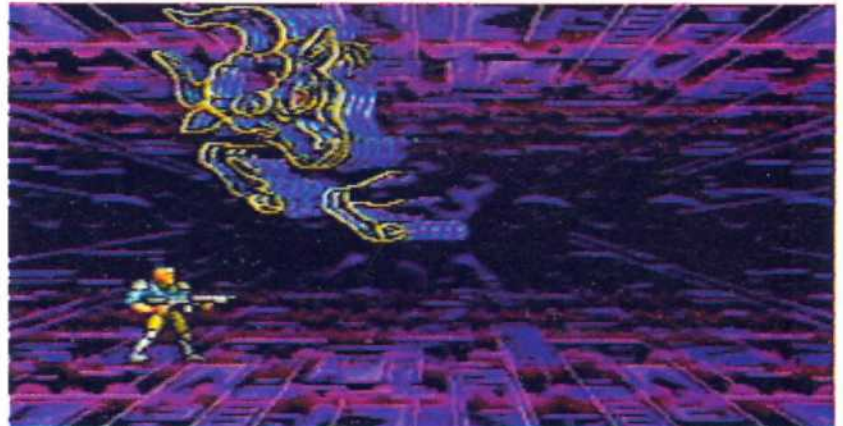


PROBOTECTOR

...Müllhalde



5. Nachdem du den Abhang heruntergelaufen bist, klettere die Wand hinauf, und du triffst auf diesen Gentleman. Er bietet dir die Möglichkeit, Geld zu verdienen. Das Risiko ist allerdings groß, daß das Spiel dann beendet ist. Also wähle!

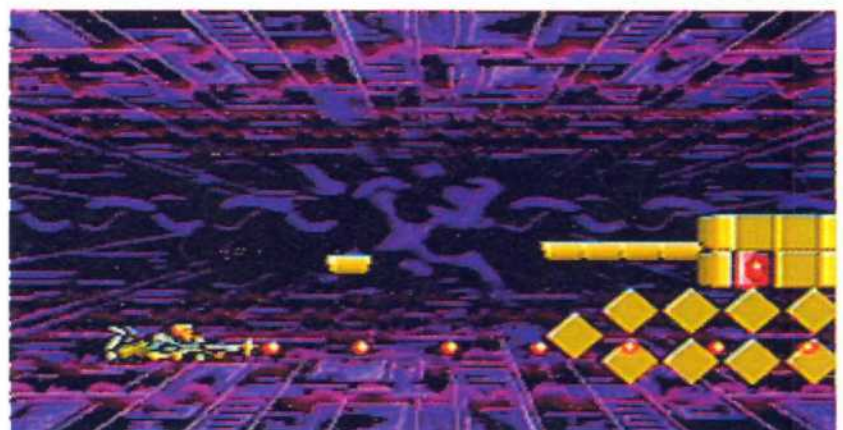


6. Zerschne die beiden Türen, und du triffst auf Noiman Cascade, den Computer-Hacker. Er schickt dich in die virtuelle Zone, wo du zuerst von diesem Ochsen angegriffen wirst.

Virtuelle Zone



1. Springe ununterbrochen in die Luft und schne auf das Rindvieh. Weiche dabei den Sternen, die aus den Hufen des Tieres herausfliegen, aus. Der nächste Gegner ist halb Pferd halb Mann. Dieser schneißt aber anstatt mit Sternen mit Pfeilen. Nimm die Bombe, nachdem auch dieser besiegt ist.



2. Die zwei nächsten kleinen Männer schwimmen herum und lassen blaue Bälle herabfallen. Lasse die Bälle zerplatzen. Zuletzt wird aus dem roten Quadrat ein Panzer. Springe nach oben und weiche den Schüssen aus. Schne auf das rote Quadrat. Wiederhole dies, um den Hubschrauber zu zerstören und achte dabei auf seinen Heckrotor.

Dschungel...



1. Am Beginn dieses Levels wird der Probotector von einer Herde affenähnlicher Kreaturen angegriffen. Erschne sie, bevor sie dir zu nahe kommen. Bewege dich schnell, oder sie bekommen dich zu fassen.



2. Töte die Würmer, die aus dem Kopf der Statue herauskriechen. Der letzte der Würmer ist größer und schwerer zu bekämpfen. Springe nach links und rechts und gehe so seinen Attacken aus dem Weg. Sobald du auf die Brücke kommst, wirst du erneut von einem großen Monster angegriffen. Gönnen dir also keine Ruhepause.



PROBOTECTOR

...Dschungel



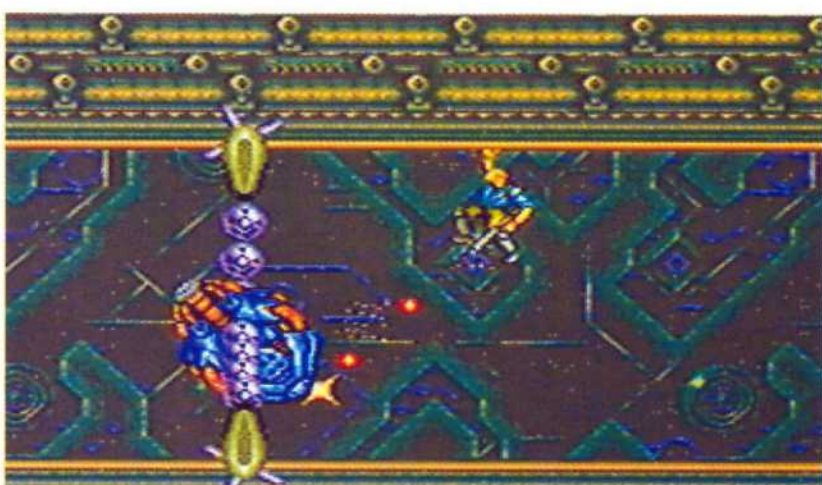
3. Er greift die Brücke mit einer seiner Riesenklauen an und schüttelt sie. Ziele auf seinen Kopf, so kannst du ihn am besten besiegen. Stelle dich in die Mitte und schieße direkt nach oben auf seinen Kopf.



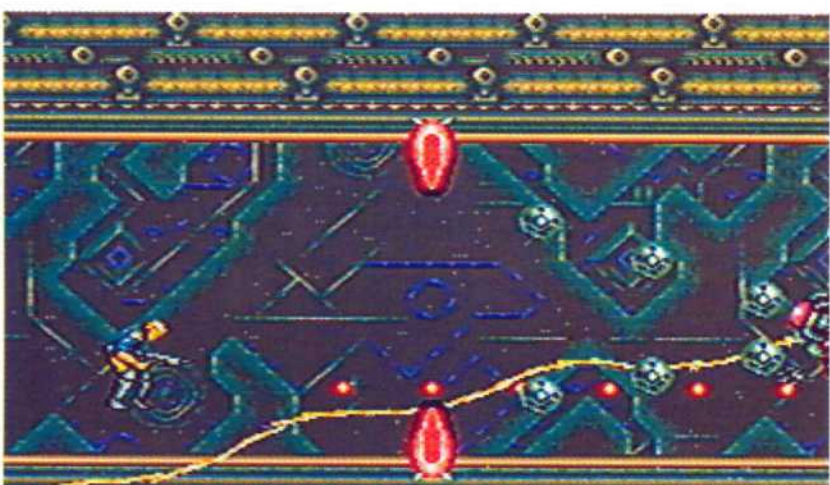
4. Sei zum Sprung nach rechts oder links bereit, um dem Laserfeuer zu entgehen. Du kannst auf seine Hand springen, dies birgt allerdings ein ziemlich großes Risiko, getroffen zu werden.



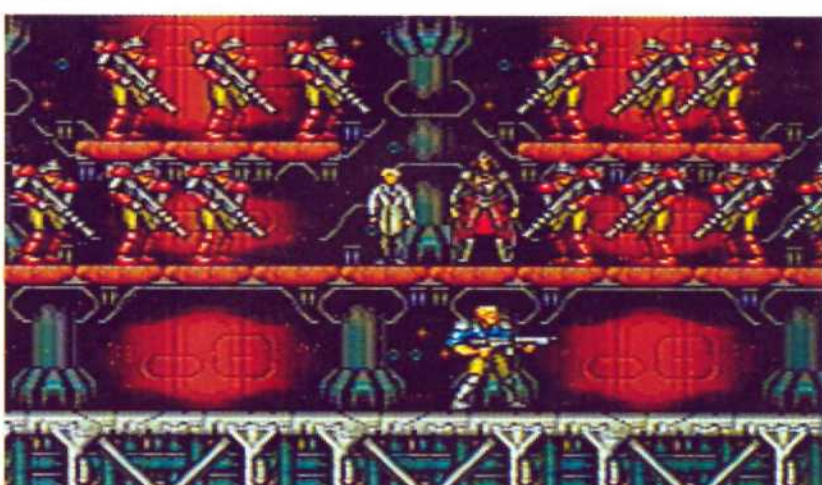
5. Hier greift dich ein weiterer mechanischer Gegner an. Stelle dich auf eine Seite und beschieße den Ball in der Mitte. Falls noch ein Ball auftauchen sollte, verfare mit diesem ebenso.



6. Deadeye Joe taucht in diesem Monster auf. Beschieße es schnell hintereinander, damit es möglichst viel Schaden davonträgt. Folge dem Monster, wenn es sich bewegt. Wenn du zurückbleiben solltest, wirst du verletzt werden.



7. Oben im Level angekommen, stoppt Deadeye Joe und schießt einen elektrischen Stromstoß nach dem Probotector. Es ist ziemlich schwer, diesem auszuweichen. Springe nach oben, hänge dich an die Decke und beschieße das Monster stetig.



8. Wenn du das Monster bekämpft hast, findest du nun die Feindbasis. In der Basis entdeckst du, daß der Doktor ein Verräter ist und für den Feind arbeitet. Der Probotector hat nun wieder die Wahl: Entweder aufzugeben oder bis zum Ende zu „fighten“.

Action Replay

FFFA0C0003 *Zusätzliche Leben*

Wird fortgesetzt...





BLACKHAWK



Hier werden die ersten zwei Levels, von den Minen bis zum Wald, mit den dazugehörigen Lösungen vorgestellt. Ebenfalls verraten wir euch alle Paßwörter, um direkt in die einzelnen Levels einzusteigen.

Mine Level 1

Schlüssel



Hoverbombe

Verwende sie, um Hindernisse auszuradiern und große Gegner zu vernichten.



Gleiterschirm

Benutze diesen, um zu unerreichbaren Plattformen und Gegenständen zu gelangen.



Feuerbombe

Damit kannst du mehrere Feinde auf einmal vernichten.



Brückenschlüssel

Benutze ihn in einem Brückenschlüsselloch, um eine Brücke herzustellen.



Wespen

Du kannst hiermit unerreichbare Generatoren und Feinde zerstören.



Eisenschlüssel

Verwende ihn in den Schlössern, um blaue Armeefelder auszuradiern.



Gesundheitstrank

Hiermit kannst du Blackhawks Gesundheitsreserven auftanken.

Paßwörter

| | |
|-----------------------|-------------|
| <i>Mine Level 2</i> | <i>FBWC</i> |
| <i>Mine Level 3</i> | <i>QP7R</i> |
| <i>Mine Level 4</i> | <i>WJTV</i> |
| <i>Wald Level 1</i> | <i>RRYB</i> |
| <i>Wald Level 2</i> | <i>ZS9P</i> |
| <i>Wald Level 3</i> | <i>XJSN</i> |
| <i>Wald Level 4</i> | <i>CGDM</i> |
| <i>Wüste Level 1</i> | <i>TJ1F</i> |
| <i>Wüste Level 2</i> | <i>GSG3</i> |
| <i>Wüste Level 3</i> | <i>BMHS</i> |
| <i>Wüste Level 4</i> | <i>Y4DJ</i> |
| <i>Schloß Level 1</i> | <i>HCKD</i> |
| <i>Schloß Level 2</i> | <i>NRLF</i> |
| <i>Schloß Level 3</i> | <i>J6BZ</i> |
| <i>Schloß Level 4</i> | <i>MJXG</i> |
| <i>Schloß Level 5</i> | <i>K3CH</i> |

Action Replay

7E0FC506 Unendliche Energie



1. Blackhawk trifft auf viele eingekerkerte Sklaven. Sprich mit ihnen, sie geben dir wichtige Informationen, wie du aus der Mine fliehen kannst.



2. Drücke Unten auf dem Steuerkreuz und sammle so die Gegenstände ein, die auf dem Boden liegen. Wirf die Bomben auf die versperrten Torwege. Stelle dich dabei außer Schußweite, damit du nicht getroffen wirst.



3. Die feindlichen Gnome nennen sich Graggs. Eröffne das Feuer, wenn sie Runden beendet haben.



4. Nimm die „Hover-Bombe“, um den Sklaven zu befreien. Sprich mit ihm, und er wird dir einen Gesundheitstrank geben. Verwende diesen, wenn deine Energiereserven zur Neige gehen, sie werden dann wieder aufgeladen.



BLACKHAWK

Mine Level 2



1. Nachdem Blackhawk aus dem Lift kommt, trifft er auf diesen Gagg. Drücke Unten auf dem Steuerkreuz, damit du der Hover-Bombe, die auf dem Boden entlangrollt, entgehst. Eröffne das Feuer, sobald der Gagg seine Runden abgeschlossen hat.



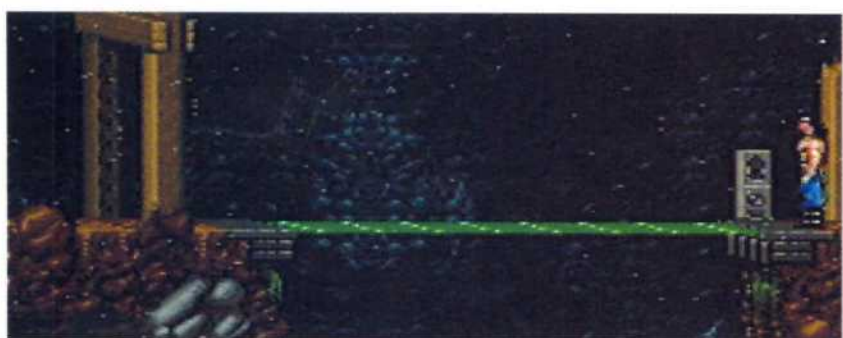
2. Schiebe dich nach oben und lasse dich von der Ebene herunterhängen. Warte, bis sich der Gagg nach links bewegt. Springe nun hoch und nach links. Stelle dich jedoch nicht zu nahe an den Gagg, er kann treten und schlagen. Wenn er Gegenstände wirft, sammle diese ein.



3. Benutze den Lift, um nach unten zu kommen. Du gelangst an ein Tor zu einem anderen Gang. Bevor du den Gang betreten kannst, mußt du das Gewehr in deinen Halfter stecken.



4. Diese große blaue Kreatur ist einer der Wharorks. Sie lauern in den abgelegenen Teilen der Xandralite-Minen und schikanieren die gefangenen Sklaven mit ihren Peitschen. Verwende eine der Hover-Bomben, um sie zu vernichten.



5. Wenn du den Wharork getötet hast, erhältst du einen Schlüssel, mit dem du eine Brücke herstellen kannst. Jetzt kannst du über den Abgrund gelangen. Setze den Weg nach links, nach oben und dann durch den Torweg fort.



6. Mit Hilfe der Hover-Bombe sprengst du den Generator. Dadurch werden die Kraftfelder zerstört. Klettere nach rechts oben, springe nun nach links. Töte den Gagg und nimm den Fahrstuhl zum nächsten Level.

Mine Level 3...



1. Am Start ist ein auf Druck reagierendes „Kissen“ versteckt. Vorsicht: Wenn Blackhawk darauftritt, schießt ein Maschinengewehr aus der Luft auf ihn. Blackhawk muß in die Hocke gehen und den Weg entlangrollen, damit er der Gefahr entgeht.



2. Untersuche und erkunde die Wasserfälle und Gänge nach Bomben und Energietränken. Töte den nächsten Gagg und nimm den Schlüssel. Benutze den Schlüssel und erbaue eine Brücke. Gehe über die Brücke und in den Wasserfall hinein.



BLACKHAWK

...Mine Level 3



3. In dieser kleinen Höhle hinter dem Wasserfall findest du einen Hebel. Damit kannst du den Fahrstuhl in Gang bringen. Drücke Oben, um den Hebel zu aktivieren. Rede mit dem Sklaven und nimm die Hoverbombe mit. Kehre zum Lift zurück.



4. Nimm den Schlüssel von der Brücke und klettere in dem Fahrstuhlschacht nach unten. Laufe nach links und springe über das „Druckkissen“. Klettere nach oben, nach rechts und nach oben zur ersten Ebene. Nun schnell weiter zur nächsten Plattform.



5. Erschieße diese Wespe. Wenn sie Blackhawk erreicht, explodiert diese und entzieht ihm wertvolle Energie. Benutze die Hoverbomben, um an den Wharorks vorbei zu kommen. Sammle beide Wespen ein, bevor du zum Lift zurückgehst.



6. Gehe weiter nach rechts. Benutze eine der Wespen als Waffe gegen den Generator oben in der Höhle. Mit dem Lift gelangst du in die obere rechte Passage. Schließe mit dem Schlüssel auf. Springe, in der letzten Kammer angelangt, nach unten und nimm den Gleitschirm mit.



7. Benutze den Lift, um in die Kammer zurückzukehren. Jetzt fliege mit Hilfe des Gleitschirms nach oben zum Ausgang. „Baue“ eine Brücke mit dem Schlüssel und klettere die Leiter hoch, um mit dem Sklaven zu sprechen.



8. Spreng mit den Bomben die Türen auf und erschieße den Gragg mit dem Maschinengewehr. Gehe nun weiter nach links und durch den Torweg. Bewege dich nach rechts und mit dem Lift nach oben.

Mine Level 4...



1. Klettere an dem Wasserfall hinunter und gehe durch den Eingang in den Wasserfall hinein. Die zwei Sklaven geben Blackhawk einen Gesundheitstrank und einen sehr nützlichen Schlüssel. Springe über die Spinnenhöhlen, um Verletzungen zu entgehen.



2. Bekämpfe den Gragg oben links und klettere dann nach unten. Zerstöre die Wharorks mit einer der Hoverbomben. Nimm den Gleitschirm und klettere nach oben. Baue hier eine Brücke und kehre zum Start zurück, wo du einen Schlüssel einsammelst.



BLACKHAWK

...Mine Level 4

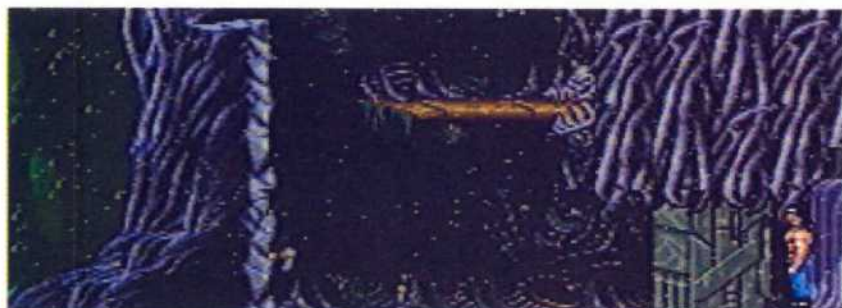


3. Benutze den Gleitschirm, und du gelangst zu dem Torweg oben rechts. Der Sklave auf der anderen Seite gibt dir das leistungsfähigere Gewehr. Mit dieser Schnellfeuerwaffe bist du nun noch besser ausgerüstet.

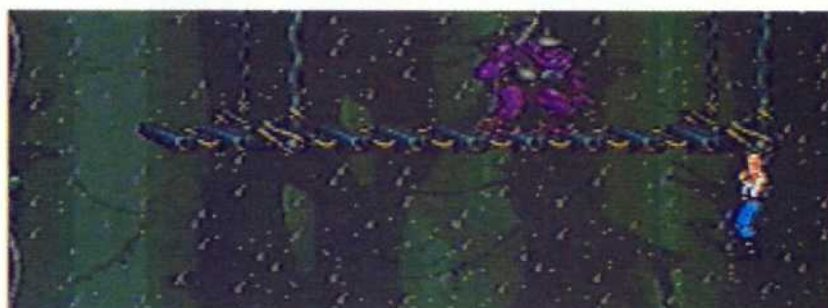


4. Vernichte den Wharork entweder mit einer Hover- oder einer „Wespenbombe“. Springe nach drüben, nimm den Schlüssel, kehre damit zurück und lösche damit das Kampffeld aus. Gehe nun weiter und treffe dich mit Galadril. Er lädt deine Kraftreserven wieder auf.

Baum Level 1



1. Am Fuße des ersten Baumes steht dir ein Block im Weg. Stelle dich rechts auf das Feld und entferne den Block. Hole jetzt den Schlüssel von dem Sklaven auf der oberen Hängebrücke.



2. Töte den Gragg, der sich ebenfalls auf der Hängebrücke befindet, und nimm den Gleitschirm. Gehe nun zurück und zu dem nächsten Gragg. Dieser hat zwei wertvolle Bomben, die du benötigst. Zerstöre den Generator mit einer der Bomben.

Baum Level 2



1. Töte den Gragg und sammle die Feuerbombe ein. Wirf sie nun von der Ebene, auf der du stehst, hinunter. Damit tötest du alle Eekers. Jetzt kannst du nach unten klettern. Mit dem Lift kommst du zu dem Hebel, der den nächsten Fahrstuhl in Gang setzt.



2. Klettere nach oben und töte den Gragg. Betätige den Hebel und nimm dann den Schlüssel. Am Start findest du das Schloß, an dem der Schlüssel paßt. Klettere nun wieder nach oben und nach rechts und nimm den nächsten Schlüssel von dem Sklaven dort.



3. Klettere nach oben rechts, töte den Gragg und nimm den Gleitschirm. Hole dir nun den Schlüssel von dem Gragg links. Kletter nach unten, vernichte den Verräter und gehe zu dem Druck-Pad zurück, um den Block zu entfernen.



4. Laufe zurück hinter den Hebel und dann nach unten hinter den Block. Benutze den Gleitschirm, und du gelangst zu dem Schloß. Erstelle mit Hilfe des Schlüssels eine Brücke und renne dann zum Lift. Sprich dort mit dem Sklaven.



BLACKHAWK

Baum Level 3



1. Klettere nach oben und nimm den Schlüssel. Wenn du auf den Gragg triffst, sei vorsichtig, denn du mußt den Minen der Spinnen entgehen. Nimm alle Tränke, die du findest, mit, um Blackhawks Gesundheit zu stärken.



2. Entferne das Kraftfeld mit dem Schlüssel. Laß dich nach unten fallen und rolle auf das Druck-Pad. Warte, bis das Gewehr aufgehört hat zu feuern. Klettere dann nach oben und nach rechts zur Hängebrücke.



3. Klettere in diesen Spalt und nimm den Gleitschirm. Wirf eine Bombe auf die Eekers, bevor du nach unten springst. Gehe zurück zum Fahrstuhl und dann nach rechts über die Hängebrücke.



4. Warte zuerst, bis die abgeworfene Feuerbombe ihren Dienst verrichtet hat. Lasse dich nun herunterfallen und gehe nach links. Eliminiere die Graggs und nimm die Hoverbombe. Gehe weiter nach rechts.



5. Du mußt den Gleitschirm nehmen, um die Wand hoch und darüber zu gelangen. Klettere vorsichtig hinunter, auf der anderen Seite warten Spinnen-Minen. Springe über die Minen und zur nächsten Leiter.



6. Klettere nach oben, über das Schloß und bekämpfe den Gragg. Nimm die Wespen. Sprich nun mit dem Sklavens links und lasse dir von ihm den Schlüssel geben. Gehe zum Schloß zurück und entferne das Kraftfeld.



7. Erstelle eine Brücke über den Abgrund. Klettere nach unten zur anderen Seite. Verwende eine der „Wespenbomben“ und zerstöre damit den Generator. Gehe nun zur Brücke zurück und klettere die Leiter hinauf.



8. Springe auf die oberste Seilbrücke und exterminiere den Gragg. Blackhawk kann nun seinen Weg in den nächsten Level unbeschadet fortsetzen. Bewege dich nach rechts zum Lift und dann hinaus.



BLACKHAWK

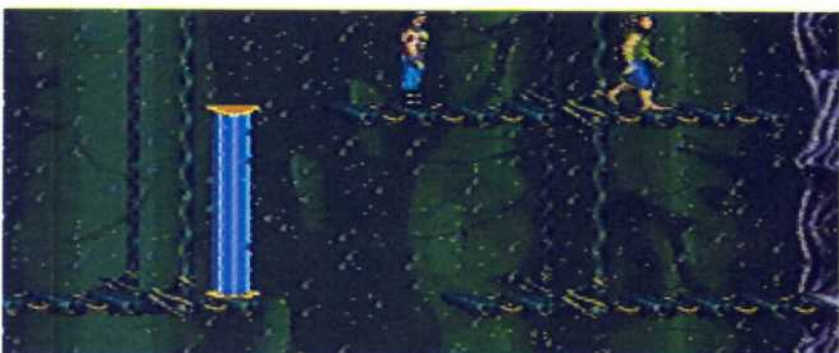
Baum Level 4



1. Der Gragg auf der Brücke richtet eine der Bomben auf Blackhawk. Du mußt sie dreimal treffen, dann hast du sie vernichtet. Wenn du den Gragg eliminiert hast, bekommst du die anderen „Wespenbomben“. Nimm den Trank links ebenfalls mit.



2. Setze deinen Weg nach rechts und nach unten fort. Der Sklave links gibt dir den Gleitschirm. Benutze den Schirm, damit du zu dem anderen Sklaven rechts mit dem Schlüssel gelangst. Stelle dich auf das Druck-Pad, um den Block zu entfernen.



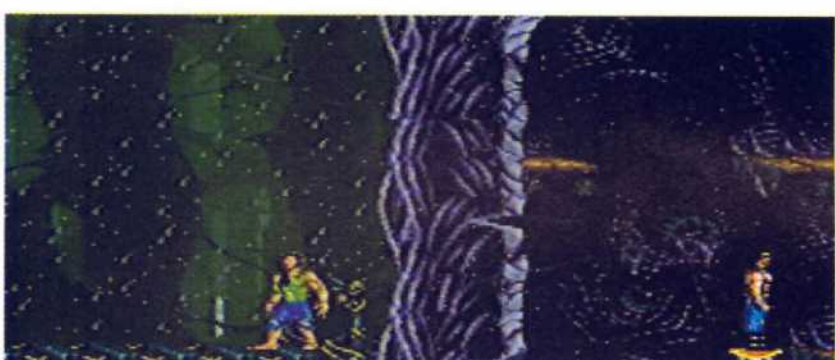
3. Mit dem Gleitschirm kannst du zum nächsten Sklaven und Schlüssel fliegen. Stelle dich auf das zweite Druck-Pad, um wieder hinter den Block zu gelangen. Bewege dich nun nach oben, nach links und wieder nach unten zum Generator.



4. Und wieder mußt du hinter den Block, damit du an das Schloß gelangst. Erstelle eine Brücke. Unter dem nächsten Baum triffst du auf einen Sklaven, der dir ein Maschinengewehr aushändigt.



5. Vernichte das Energiefeld mit dem Schlüssel, gehe nach rechts und töte den Gragg. Obwohl Blackhawk nun ein wesentlich leistungsfähigeres Gewehr besitzt, sind die Gegner trotzdem nicht leichter zu besiegen.



6. Mit dem Gleitschirm erreichst du die obere Plattform. Hier triffst du Onehand, die Seherin. Sie befindet sich in der linken Ecke. Sie wird Blackhawk mitteilen, daß er seine Mission in der Wüste fortsetzen muß.

Baum Level 5



1. Klettere die Ebene hinauf und vernichte den Gragg. Nimm die Feuerbombe, die er fallen läßt. Töte den nächsten Gragg, springe nach unten und über diesen Abgrund. Dort triffst du den Sklaven, der dir die Hoverbombe gibt.



2. Lasse dich in die Öffnung fallen und kämpfe mit Hilfe der Feuerbombe gegen die Eekers. Das Steinmonster erledigst du am besten mit der Feuerbombe. Nimm den Schlüssel, klettere nach oben und benutze ihn. Du hast jetzt wieder eine Brücke erstellt. Töte nun den nächsten Gragg und nimm die Feuerbombe.

Wird fortgesetzt...





FINAL FANTASY



Hier kommt Final Fantasy III für das Super NES. Wir zeigen euch, welchen Pfaden ihr folgen solltet, und helfen euch bei wichtigen Entscheidungen, die zu treffen sind.

Player's Guide



1. Du und deine Mannschaft trefft zuerst auf diese beiden Wächter. Verwende Magiteks Feuerstrahl und schädige so ihre Gesundheit. Greift zuerst den oberen und dann den unteren Wächter an. Als Belohnung bekommt ihr einige Goldpunkte.



2. An dieser Kreuzung werdet ihr erneut angegriffen. Die Magie des Mädchens wird einen Feuerspruch herbeizaubern. Halte den linken und den rechten Knopf gleichzeitig gedrückt und beide Lobos werden vernichtet. Ihr erhaltet Erfahrungspunkte und zwei Stärkungstränke.



3. Sprich den magischen Zauberspruch, feuere auf die nächsten zwei Wächter und verwende Magiteks Feuerspruch, um sie zu töten. Geht nun weiter nach Norden. Dieser Leuchtstern ist ein Spielsicherungspunkt. Stelle dich darauf und rufe das Menü auf. Gehe in die Speicheroption, um das Spiel zu sichern.



4. Greift diesen Whelk nur an, wenn er sich außerhalb seiner Schale bewegt. Schießt nicht auf die Schale, er wird sich sonst mit Megavolt- und Schleimattacken rächen. Ist er zweimal getroffen worden, zieht er sich in die Schale zurück. Wartet, bis er sich erneut blicken lässt.



5. Im Norden kommt ihr zur gefrorenen Esper. Vicks und Wedge werden hier verschwinden, und nur das Mädchen und Esper bleiben da. Wenn das Mädchen aufwacht und mit dem alten Mann spricht, kannst du ihm einen Namen geben.



6. Speichere das Spiel und gehe in nördlicher Richtung weiter. Hier findest du eine Kiste. Darin findest du ein Fenix Down, um die Wunden zu heilen. In der anderen Kiste findest du einen Schlafsack. Damit lädst du deine Magie und Gesundheit wieder auf.

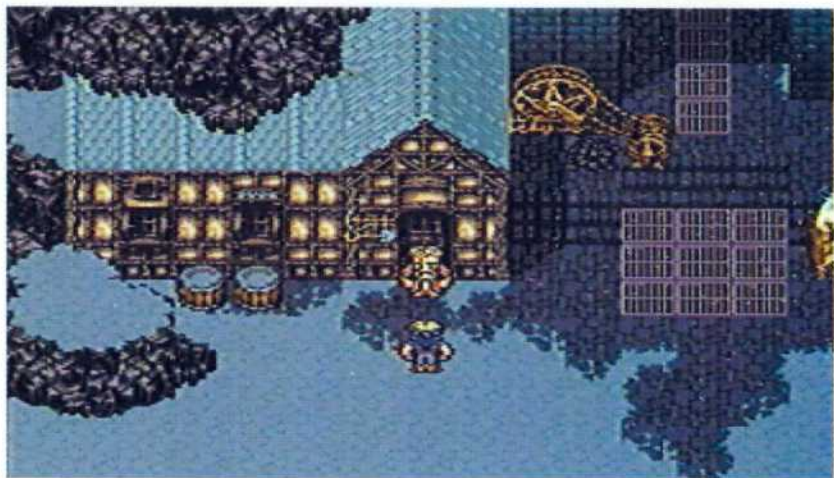


FINAL FANTASY

Player's Guide



7. Wenn Locke das Mädchen trifft, nähern sich auch die Wächter. Setze die Moogles als Angriffswaffe ein. Im Battlemodus kann Locke Gegenstände von den Feinden stehlen. Gib deiner Spielfigur Kraft, indem du sie mit Energietränken und Toniken „fütterst“. So kannst du ernsthaften Verletzungen bzw. deinen Tod verhindern.



8. Nachdem du alle Vomammoths und Lobos getötet hast, wende dich nun nach Süden. Kämpfe dort gegen Marshall. Wenn du die Mine verlassen hast, kommst du an eine kleine Siedlung. Gehe in das Gebäude und das Klassenzimmer für Anfänger. Dort kannst du Fragen, die die Welt betreffen, stellen.



9. Gehe in diesen Raum hinein und speichere dein Spiel. Schau in den Topf und nimm die Tinktur. Sie gibt dir fünfzig Magiepunkte. Sieh nicht in die Kiste, darin versteckt sich ein Monster. Untersuche nun auch die anderen beiden Räume, um die Kampftaktiken zu erlernen. Gehe jetzt, von der Siedlung aus gesehen, südlich.



10. In der Wüste findest du das Schloß Figaro. Gehe hinein und treffe König Edgar in der Haupthalle. Schau dich im Schloß um. Du findest in den Kisten Getränke, Gegenmittel und andere Gegenstände. „Kaufe“ ebenfalls einen Auto-Crossbow, einen Noise- und einen Bioblaster.



11. Pausiere ein wenig im Schloß, damit sich deine Energie wieder aufladen kann. Gehe die Stufen im Westflügel nach oben. Besuche dort Matron, der dir von Sabin, des Königs Bruder, erzählt. Gehe in die Haupthalle zurück und sprich mit dem König. Sprich mit den Reitern und Kefka. Sprich nun mit Locke und folge ihm durch den Ostflügel.



12. Wenn ihr Kefka entkommen seid, werdet ihr von Magiteks Armeen angegriffen. Benutze die automatische Armbrust und den Bioblaster. Wiederhole dies, bis die Armeen zerstört sind. Reise südlich zu der Höhle und gehe hinein. Die Höhle führt dich in östlicher Richtung zu Figaro.



FINAL FANTASY

Player's Guide



13. In der Höhle werdet ihr von Blearys und Crawlys angegriffen. Wendet die Feuerzaubersprüche und die Armbrust an, um sie alle auf einmal zu töten. Schaut euch in der Höhle nach versteckten Kisten um. Wenn ihr aus der Höhle herauskommt, wendet euch nach Südosten, um zum südlichen Figaro zu kommen.



14. Gehe in das Café in Figaro hinein. An der Bar trifft ihr Shadow. Um die Energiereserven aufzuladen, schlaft eine Nacht in dem Gasthof. Hier trifft ihr einen Ritter, der euch beschützen wird, sollten eure Kraftreserven zur Neige gehen.



15. Besucht Duncans Haus südöstlich der Stadt. Du stellst fest, daß er seine Jünger mitgenommen hat, um den Berg Kolts zu besteigen. Gehe die Treppen rechts hinunter, und du kommst in den Keller. Hier ist ein Speicherpunkt, mit dem du das Spiel gegen unvorhergesehene „Unfälle“ sichern kannst.



16. Gehe in alle Gebäude und sprich dabei mit den Leuten, die teilweise sehr wertvolle Informationen für dich haben. Schau in die Fässer hinein, sie befinden sich ganz links oben in der Stadt. In ihnen findest du einen versteckten Gegenstand. Leihe dir einen Chocobo und reite damit nach Osten zum Berg Kolts.



17. Oben auf dem Berg trifft ihr auf Vargas. Ladet eure Energiereserven mit Hilfe der Getränke auf, bevor ihr euch mit Vargas befaßt. Wenn Sabin auftaucht, nutzt seine Blitzfähigkeiten, um Vargas zu töten. Wähle Blitz, drücke dann Rechts, Links, wieder Rechts und drücke dann den A-Knopf, um den Angriff zu starten.



18. Lauft durch den Berg und auf der anderen Seite wieder hinaus. Hier findet ihr den Eingang zu dem Versteck der Rückkehrer. Geht hinein und trifft dort Banon. Ebenfalls befindet sich hier ein Punkt, wo das Spiel wieder gesichert werden sollte. Ihr müßt an dieser Stelle in alle Töpfe hineinschauen, es gibt sehr sehr viele Gegenstände, die eingesammelt werden müssen.

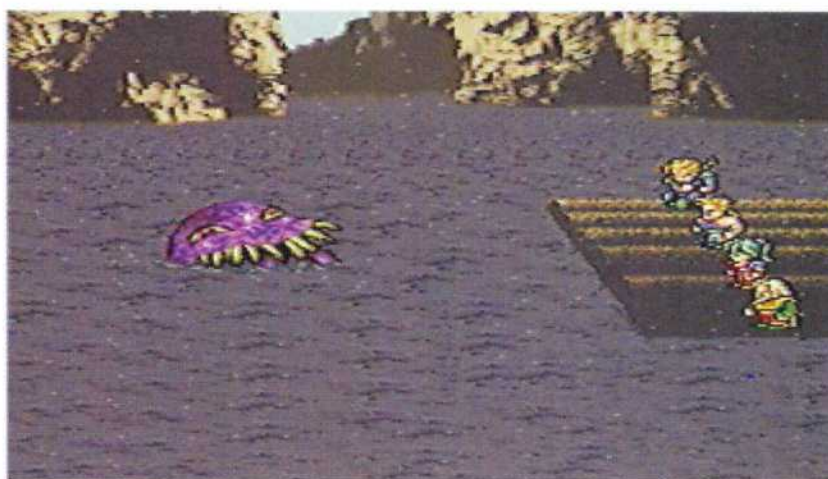


FINAL FANTASY

Player's Guide



19. Sprecht draußen mit Banon, er gibt euch einen Fehdehandschuh. Er dient euch als Fluchtgegenstand, um zusammen mit Banon nach Narshe zu fliehen. Banon muß unter allen Umständen beschützt werden. Während ihr am Fluß entlangpilgert, werdet ihr von Exocite, Nautiloid und Pterodons angegriffen. Benutzt eure Magie, die Werkzeuge und Blitze, um sie zu vernichten.



20. Wenn ihr die Möglichkeit habt, nehmt die linke Gabel und bekämpft den Oktopus. Banon wird eure Energiereserven wieder aufladen, und die Energie des Mädchens wird euch wieder gesundheitlich herstellen. Mit der Armbrust und dem Blitz könnt ihr die Krake erledigen.



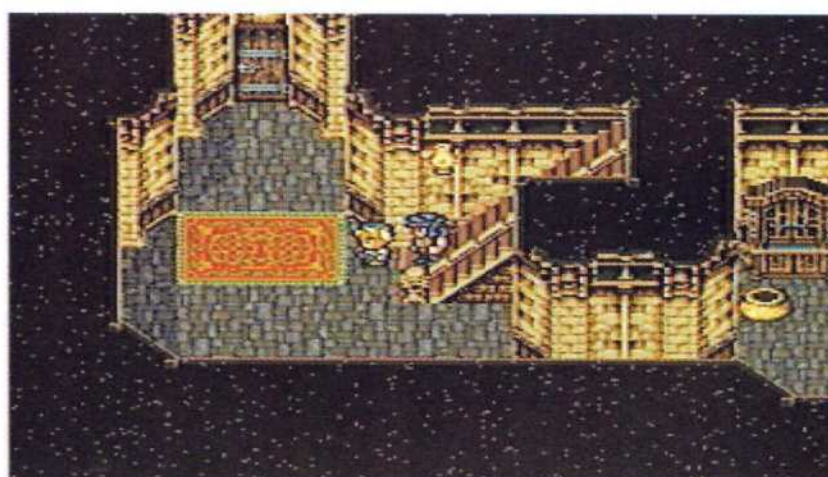
21. Bewegt euch nun weiter am Fluß entlang. Hier kannst du nun wählen, mit welchen Charakteren du die Reise fortsetzen möchtest. Hier haben wir das Mädchen, Banon und Edgar gewählt. Begeht euch nun westlich in die Höhle hinein, um nach Narshe zu kommen.



22. Geht in den Klassenraum für Anfänger und speichere das Spiel. Geht nach Westen und betätigt den Hebel, damit der Geheimeingang erscheint. Folgt dem Gang, bis ihr an einen Raum kommt, in welchem ein schwaches Licht leuchtet. Um zur Tür auf der anderen Seite zu gelangen, müßt ihr exakt dem Pfad folgen.



23. Ihr müßt nun zu dem Haus des alten Mannes in Narshe zurückkehren. Wähle hier an, mit wem du weitermachen möchtest. Wir haben Locke, der in Figaro ist, gewählt. Gehe in das Geschäft und sprich mit dem Verkäufer. Benutze die Option „Stehlen“ und lasse Locke ihm die Kleider wegnehmen.



24. Locke trägt nun die Kleider des Kaufmanns und kann unbeschadet an den Wächtern vorbeigehen. Er kann so auch die anderen Teile von Figaro erkunden. Gehe die Treppen hinunter, in das nächste Gebäude. Dort gehe in den Keller und sprich mit dem Kind. Es läßt Locke jetzt nach Süd-Figaro hinein.

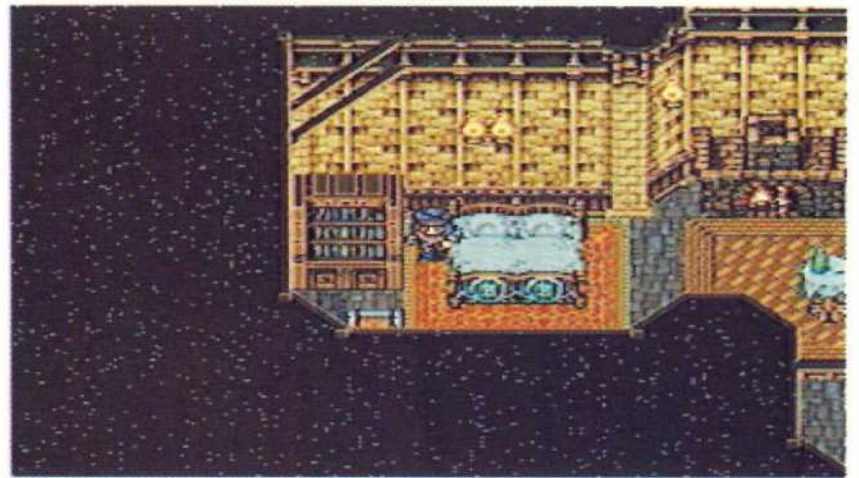


FINAL FANTASY

Player's Guide



25. Gehe nach oben links und bekämpfe den Polizisten. Auch hier mußt du wieder mit der „Stehlen-Option“ seine Kleider an dich reißen. Gehe in den Gasthof, hole dir auch hier die Kleider des Kaufmanns und stehle den Apfelwein aus dem Keller des Cafés. Gehe in das rechte Haus und gib den Apfelwein dem dort in der Bibliothek wartenden Mann.



26. Durch die Geheimpassage gelangst du in das Haus des reichen Mannes. Gehe zu der Uhr im ersten Raum und nimm das Elixier mit. Hiermit erreichst du wieder 100 Prozent deiner Kraft und Energie. Gehe nach oben in das Schlafzimmer, du findest einen Geheimgang hinter dem Bücherregal. Schaul ebenfalls durch die erste Tür rechts.



27. Rette Celes und nimm dem schlafenden Wächter den Schlüssel weg. Gehe durch die nächste Tür und untersuche alle Töpfe und Kisten. Ziehe die Uhr in der oberen Ecke mit dem Schlüssel auf, und ein Geheimgang wird sichtbar. Gehe in dem Gang die Stufen hinunter nach rechts zum Ausgang.



28. Geht nordwestlich in die Höhle von Figaro, um nach Narshe zu gelangen. Sabin muß in diese Kabine gehen, wo er Shadow trifft. Kaufe ein paar Sprintschuhe, damit Sabin schneller wird. Gehe nun in westlicher Richtung zur Höhle von Figaro.



29. Das nächste Ziel ist die Imperiale Basis. Cyan muß den General angreifen, benutze Swdtech hierfür. Wenn Cyan gewonnen hat, bekommt er einen „Schwarzgurt“. Gehe in das Zelt im imperialen Lager und zerschlage die Kiste. Locke und Cyan bekommen eine Sternenreserve.



30. Verlasse das Camp in südlicher Richtung. Sprich mit Kefka und bekämpfe ihn. Wenn er wegrennt, folge ihm und greife ihn an. Am Doma Schloß angekommen, muß Cyan die Sternenreserve verbrauchen, um nicht vergiftet zu werden. Im südwestlichen Raum des Schlosses findet Cyan ein Heilmittel in dem Topf.



FINAL FANTASY

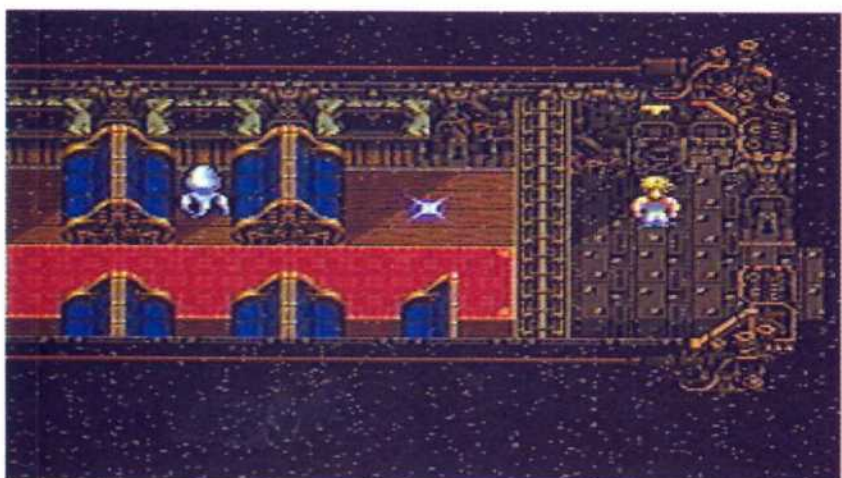
Player's Guide



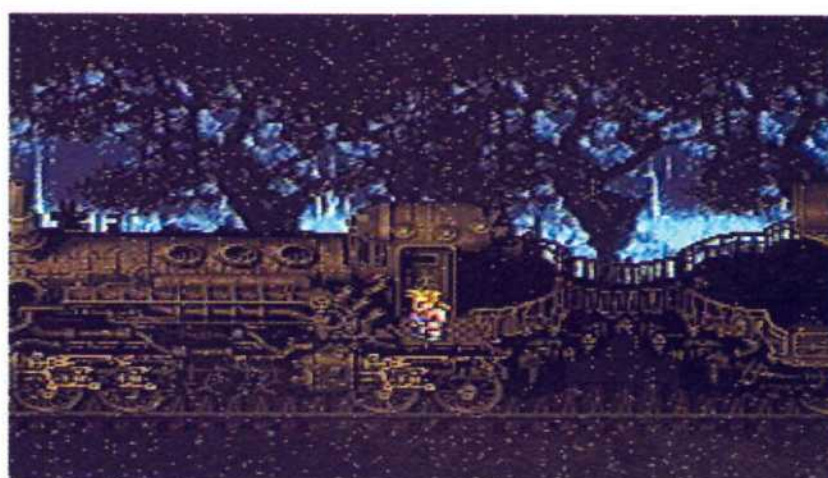
31. Sabin hilft Cyan beim Kampf gegen die Wächter. Verläßt das Camp und wendet euch nach Süden. Ihr gelangt nun in den Phantom-Wald. Wende Cyans Quadratschlag an, um viele Gegner auf einmal zu vernichten.



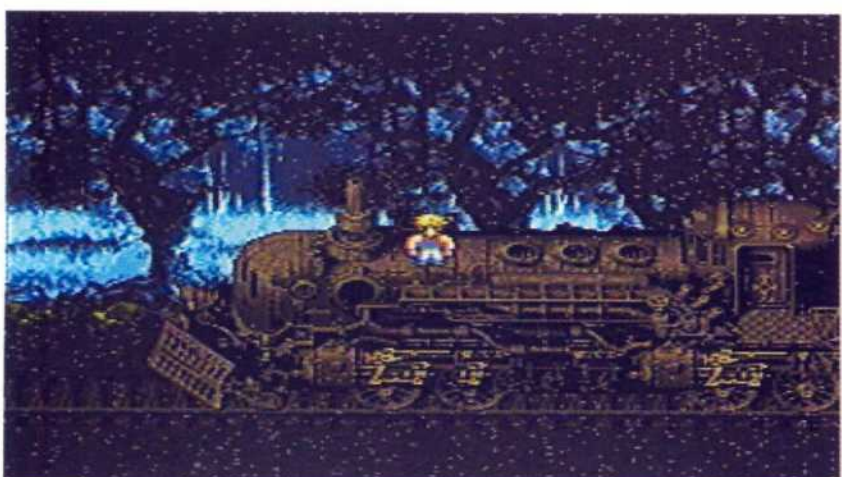
32. Ihr seid nun an diesem Phantom-Zug angelangt. Klettert auf den Zug und rennt, sobald er sich in Bewegung setzt, zu dem Lokführer. Geht nun ganz nach links zu dem Eisenbahnwagen. Klettert auf das Dach, wenn die Geister versuchen, euch aus dem Zug zu werfen.



33. Hängt die anderen Waggons ab, indem ihr den Schlüssel betätigt. Wenn ihr den Hebel nochmal drückt, räumt ihr auch das Hindernis aus dem Weg. Begebt euch nun in den Speisewagen, setzt euch hin. Ihr bekommt nun Essen serviert, mit dem eure Energie wieder aufgeladen wird.



34. Öffne die Kiste hinter den Geistern und nimm die Ohringe heraus. Lauft nun weiter nach links. In einem der Anhänger befinden sich vier Kisten. Öffnet nicht die Kiste ganz links, in ihr befindet sich ein Monster. Geht in den Maschinenraum, um die Kontrolle über den Zug zu bekommen und ihn anzuhalten.



35. Drückt den ersten und den dritten Hebel. Klettert nun auf die Maschine und zerschießt die Ventile. Benutzt Sabin's Blitz, um den Zug anzuhalten, und Cyans Swdtech, um den Zug anzugreifen. Mit den Tränken bleibt ihr am Leben und gesund.



36. Wenn Locke und Cyan den Zug außer Gefecht gesetzt haben, erhaltet ihr ein Zelt. Cyan sieht seine Frau und sein Kind wieder. Locke und Cyan werden danach auf der anderen Seite des Geisterwaldes wieder auftauchen. Mit Hilfe des Zelts könnt ihr das Spiel an dieser Stelle speichern.

TWird fortgesetzt...



CODES

Hier findest du wieder wichtige Tips und Codes, die dir helfen, die Spiele zu knacken.

Super NES & NES

ADDAMS FAMILY

Geheimtüren und Power Up

Gehe beim Start des Spiels in die Hall of Stairs und dann nach links. Wenn du durch die letzte Tür links gekommen bist, drücke **Oben**, und du findest eine Geheimtür, die dich zu Puggsleys Höhle führt. Gehe durch die zweite Geheimtür, und du bist hinter den Treppen angekommen.

Paßwörter

Wähle auf dem Titelschirm die Paßwort-Option und gib die folgenden Codes ein:

| | |
|------------------|--|
| &1RRL | 36 Leben, 3 Herzen |
| D9RZ8 | 46 Leben, 4 Herzen, Fester gerettet |
| L6#GC | 61 Leben, 5 Herzen, Granny gerettet |
| B6KGB | 62 Leben, 5 Herzen, Granny und Puggsley gerettet |
| DGRGV | 66 Leben, 4 Herzen, Fester/Wednesday gerettet |
| 3G9&3 | 84 Leben, 4 Herzen, Fester, Puggsley/Wednesday gerettet |
| BLRXX | 76 Leben, 5 Herzen, Wednes- day/Puggsley/Granny/Fester gerettet |

CLAY FIGHTER TOURNAMENT EDITION

Verstecktes Optionen-Menü

Wähle auf dem Charakter-Auswahl-Bildschirm deinen Charakter und drücke bzw. halte Auswahl und Links gedrückt.

F-ZERO

Schwerer Level

Drücke bzw. halte für 30 Sekunden **Links** und **Rechts** gedrückt, wähle nun Grand Prix, jetzt kannst du einen schweren Level anwählen.

GRADIUS 3

Eine neue Herausforderung

Drücke **A** in schneller Folge.

30 Extraleben

Drücke auf dem Titelschirm dreimal **A**.

THE JUNGLE BOOK

Levelauswahl und Cheats

Wenn das Virgin-Logo erscheint, drücke schnell

Oben, Oben, Oben, b, B, Y, Y, Auswahl, Oben, Unten, Links, Rechts, B, Oben und Y.

MEGAMAN X

Power Ups

Nimm diesen Code, um mit allen Kapseln, allen Tanks, allen Herzen und Zeros Kanonen in Sigmas Schloß zu kommen: **7437 6482 1256**.

METAL MARINES

Paßwörter

| | | | |
|----------|-------------|----------|-------------|
| Level 2 | HBBT | Level 3 | PCRC |
| Level 4 | NWTN | Level 5 | LSMD |
| Level 6 | CLST | Level 7 | JPTR |
| Level 8 | NBLR | Level 9 | PRSC |
| Level 10 | PHTN | Level 11 | TRNS |
| Level 12 | RNSN | Level 13 | ZDCP |
| Level 14 | FKDV | Level 15 | YSHM |
| Level 16 | CLPD | Level 17 | LNVV |
| Level 18 | JFMR | Level 19 | JCRY |
| Level 20 | KNLB | | |

POP N TWINBEE

Extra schwerer Modus

Gehe in den Options-Bildschirm und drücke **Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A** und Start.

PROBOTECTOR

30 Leben

Für 30 Leben drücke **Oben, Oben, Unten, Unten, B, A** und **START**.

SPARKSTER

Sound test.

Gehe in die Setup-Option im Hauptmenü. Wähle Sound an, drücke Auswahl, um die Musik zu stoppen. Drücke den linken oder rechten oberen Knopf, um die Nummern zu ändern. Drücke einen beliebigen Knopf, um sie anzuhören.

STUNT RACE FX

Bonusrundenansicht

Drücke und halte auf den normalen Strecken **Links, Rechts** und Auswahl gedrückt, um sich die Bonusrunde anzusehen.

SUNSET RIDERS

Extra credits.

Drücke im Spieler 1-Modus auf dem Spieler 2-Pad Start, wenn dein Charakter zu verlieren droht, und übernehme so alle Credits.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK Alle Armeen

Drücke auf dem Titelschirm **X, B, B, Y, X, A, A, X** und **Start**.

SUPER SLAPSHOT

Unterstützung des Teams

Um dein Hockeyteam zu unterstützen, drücke das folgende Paßwort: **.BR.C.D.BR.** Auf dem Schirm des Spiels, drücke Unten, um die Eigenschaften des Teams anzuwählen und zu ändern.

TAZMANIA

20 Continues.

Drücke Auswahl auf dem Titelschirm, um ins Optionsmenü zu gelangen. Drücke nun **Y, X, B, X, A, X, L, Links, Rechts, B, A, Y, A, X** und **A**.

X-KALIBER

Levelauswahl

Drücke im Titelschirm auf dem Steuerkreuz **Rechts, Rechts, Links, Links, Oben, Unten, Links, Unten, Unten, Unten**. Drücke nun **A**, um den Auswahlschirm zu aktivieren.

MICRO MACHINES (NES)

Extraleben

Drücke im ersten Rennen hinter dem ersten Sprung Start, wenn du in der Luft bist. Der Bildschirm wird schwarz und wieder weiß, wenn du erfolgreich warst.

TETRIS (NES)

Extrapunkte

Drücke **Unten**, wenn du im A-Typ des Spiels bist. Wenn der Block auf dem Boden ankommt, drücke **Auswahl**.

Gameboy

KIRBY'S PINBALL LAND

Bezwinde alle Bosse

Drücke **Rechts** und **Auswahl**, drücke **B** und dann **Start**. Wenn eine schwarze Katze auf dich zuläuft, kannst du jeden Gegner bezwingen.

PRINCE OF PERSIA

Levelcodes.

| | |
|---------|------------------|
| Level 2 | 05760075 |
| Level 3 | 226170675 |
| Level 4 | 87108115 |
| Level 5 | 49031105 |
| Level 6 | 78333635 |
| Level 7 | 13931795 |
| Level 8 | 13931795 |
| Level 9 | 07835785 |

| | |
|----------|------------------|
| Level 10 | 23430454 |
| Level 11 | 97734444 |
| Level 12 | A52622574 |
| Level 13 | B41121564 |

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Extraleben

Gib den Code **NPP88** ein.

SNOOPY'S MAGIC SHOW

Letzter Levelcode

CDID

WARIOLAND

SUPER MARIO LAND 3

Zusätzliche Leben, Zeit, Punkte und Herzen

Halte das Spiel an, drücke sechzehnmal Auswahl. Wenn der Kasten auftaucht, drücke **B**. Scrolle nun Links und Rechts, um zusätzliche Leben, Zeit, Punkte und Herzen zu bekommen.

Extraleben

Gehe im ersten Level die dritte Leiter hinunter und zerschlage die Blöcke. Wenn du den großen Block zertrümmert hast, bekommst du weitere drei Leben.

ZOOL

Zusätzliche Leben

Drücke auf dem Titelschirm **Oben, Rechts, Unten, Links** und **Start**.



FREZZERS

Super NES

AERO THE ACROBAT

7E0CCA6D Zusätzliche Energie.

BUGS BUNNY RAMPAGE

7E02DA05 Zusätzliche Leben.
7E02D610 Zusätzliche Energie.

DAFFY DUCK

7E1F4528 Fliegen.
7E1F3210 Kanonen/Gewehre außer Gefecht setzen.

DR FRANKEN

7E0C0C55 Zusätzliche Zeit.

MEGAMAN SOCCER

00806500 Benutze diesen mit dem unteren Code zusammen, um US-Version zu spielen.
00817280 Benutze diesen mit dem oberen Code zusammen, um die US-Version zu spielen.

MEGAMAN X

7E0BDB0X Ersetze X, um die Waffenart zu wählen.
7E0C0301 Megabuster und schneller Wechsel. Kann die Waffen nicht wechseln.
7E0C0302 X-Buster und schneller Wechsel. (Gelber Level).
7E0BCF20 Zusätzliche Energie.
7E0C1311 Unsichtbarkeit.

NBA JAM

7E07C30F Schnelligkeit für Spieler 1.
7E08AB0F Schnelligkeit für Spieler 2.
7E09930F Schnelligkeit für Spieler 3.
7E0A7B0F Schnelligkeit für Spieler 4.
7E07C8FF Abwehr für Spieler 1.
7E08B0FF Abwehr für Spieler 2.
7E0998FF Abwehr für Spieler 3.
7E0A80FF Abwehr für Spieler 4.
7E0CCF0B Keine Zeitunterbrechung.
7E07D6FF Power Ups für Spieler 2.
7E08BEFF Power Ups für Spieler 3.
7E09A6FF Power Ups für Spieler 4.
7E0A8EFF Power Ups für Spieler 4.
7E078A20 Zusätzl. Turbo für Spieler 1.
7E095A20 Zusätzl. Turbo für Spieler 3.
7E0A4220 Zusätzl. Turbo für Spieler 4.
7E07D610 Superwürfe für Spieler 1.
7E08BE10 Superwürfe für Spieler 2.
7E0CBF02 Der Gegner erreicht nur 4 Punkte.

NINJA WARRIORS

7E18B2C0 Unendliche Energie.
7E01980X Ändert die Zeit (Tausender).
7E019A0X Ändert die Zeit (Hunderter).
7E019C0X Ändert die Zeit (Zehner).
7E019E0X Ändert die Zeit (Einer).
7E019404 Schneller Schlag.

POP N TWINBEE

7E024AF9 Erlaubt andere Musik.

STAR TREK

00805180 Du kannst die US-Version auf Pal- und japanischen

Maschinen spielen.

STRIKER

7E0F3204 Zusammen mit dem unteren Code kannst du das Spiel schneller machen.
7E0F3304 Zusammen mit dem oberen Code kannst du das Spiel schneller machen.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

7E003603 Zusätzliche Continues.

SUPER MARIO ALLSTARS (COLLECTION) SUPER MARIO 3

7E005500 Tötet alle Feinde.

TERMINATOR 2

7E007F7F Zusätzliche Energie für Spieler 1.
7E008176 Zusätzliche Energie für Spieler 2.

TOP GEAR 2

7E01A801 Zusätzlicher Sprengstoff.
7E1D19EF Geld (229,000). Schalte Action Replay aus, wenn das Geld erscheint, und vor dem Rennen, zurück.

WIZARD OF OZ

7E01DD03 Zusätzliche Leben.
7E01D301 Zusätzliche Flügel.
7E01E500 Zusätzliche Energie.

Game Boy

COOL SPOT

0103E4DB Zusätzliche Leben.
0164E5DB 100% Punkte.

GARFIELD

0CE339C3 Zusätzliche Zeit.

GHOSTBUSTERS 2

0AFFC2CA Du kannst durch alle Wände gehen.

JOE AND MAC

03XXCAFF Ersetze XX, um einen Level anzuwählen.

KIRBY'S PINBALL LAND

0103B0C0 Zusätzliche Leben.
016044C3 Zusätzliche Zeit in den Bonus Stages.

LEMMINGS

040EF3DB Alle 14 Lemminge sind gerettet, drücke einfach Select oder Nuke, um den Level abzuschließen.
040X0ADD X ist die Anzahl der Lemminge, die gerettet werden sollen.

LOONEY TOONS

010318D9 Zusätzliche Energie.

MEGAMAN 4

020334DF Zusätzliche Leben.

MR DO

0103E8D1 Zusätzliche Leben.

ON THE TAILS

0C0201C3 Die Blöcke werden bewegt, bis du den Action Replay ausschaltest.

POPEYE 2

020376DD Zusätzliche Leben.
0CAAEFDD Zusätzliche Zeit.

PROBOTECTOR

0A0129C0 Unverwundbarkeit.
0C1083C8 Großes Gewehr.
030288C8 Zusätzliche Leben.

QIX

020342C6 Zusätzliche Leben.
041740C6 Großer Bonus, wenn du den Level beendest.
03XX3BC6 XX kommt nach Level 1.

R-TYPE

030228D1 Zusätzliche Continues.
010XCAD0 X ist der Grad der Schnelligkeit (X = 1-3). Drücke A, um ihn aufzurufen.

STAR TREK

048F46D5 Zusätzliche Munition für Kirk.
048F45D5 Zusätzliche Energie für Kirk.
04B484D0 Schutzmantel für das Schiff.

TAZMANIA

0203B5D3 Zusätzliche Leben.
0828BAD3 Zusätzliche schnelle Drehung.

TERMINATOR 2 ARCADE GAME

0420F8DD Zusätzliche Raketen.
0880DAFF Zusätzliche Energie.

TETRIS

0C4B13C2 Überraschende Blöcke

TETRIS 2

01259EFF Unendliches B-Spiel (Schalte das Spiel ab, wenn du aufhören möchtest)
01009EFF Beende das Spiel, wenn du eine Reihe geschafft hast.

THE FIDGETTS

010318C2 Schalte den Code ein, um zu fliegen, und aus, um zu fallen (für Frankie).
010318C3 Schalte den Code ein, um zu fliegen, und aus, um zu fallen (für Frankie).
046076DD Zusätzliche Zeit für Puzzlespiele.
02057CDD Zusätzlicher Käse.
01032FC2 Zusätzliche Geschosse für Frankie.
01032FC3 Zusätzliche Geschosse für Frankie.
03XX74DD Starte im Level XX (00-120).
085831C2 Zusätzliche Energie für Frankie.
085831C3 Zusätzliche Energie für Frankie.

XENON 2

01059FC0 Unendliche Nashwhan-Kräfte.
010789C0 Viel Geld.
010X95FF Levelauswahl (X ist 1-5).



Grüß Gott

Na, habt Ihr auch schön den Baum versteckt? Oder war es einen Hasen schmücken? Eier verpacken? Plätzchen bemalen? Da ich nicht dem katholischen Glauben angehöre, bin ich in diesen Dingen auch nicht so bewandert. Wie auch immer - durch die Unmenge von Feiertagen müßt Ihr doch jede Menge Zeit haben. Natürlich kann man die freie Zeit auch mit unwichtigen Sachen verplempern, wie schlafen, Urlaub, Verwandtenbesuche, Bücher lesen, Fernsehen und sonstigen Firlefanz. Zum Glück besteht auch die Möglichkeit seine Mitmenschen gehörig zu erschrecken, oder von seinen überragenden, intellektuellen Fähigkeiten zu überzeugen, indem man einen Brief an die "Fun Mail" absendert.

Für alle Gedächtniskünstler wieder einmal die Adresse:

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

Mörtel Komplott

Du bist "Stuggi" aus Mörtel Komplott! Kaum hatte ich mein glücklich erworbenes Modul in mein MD gesteckt und ein wenig gespielt, sah ich plötzlich ein ziemlich dumm aussehendes Gesicht, das mir in seiner unverschämten Art das Wort "Stuggi" ins Gesicht warf. Nach kurzer Überlegung bin ich zu dem Schluß gekommen, daß das doch nur der anonyme Schluff-Vertreter sein kann. Na, wer sonst außer einer der Mega Fun-Redakteure könnte sich unten rechts in der Ecke meines Bildschirmes während einer Partie Mörtel Komplott aufhalten? Jetzt kannst Du Dich ja zu erkennen geben - wir wissen, daß Du "Stuggi" heißt. Sollte ich mich irren, sag mir bitte, wer oder was sich in meinem Modul herumtreibt, wenn nicht Du?

Jürgen Scharz

Ich möchte einmal zwei Dinge klar stellen!

1. Ich bin nicht der "Schluff-Vertreter"! Nie wäre ich so vermessen zu glauben, ich könnte ein Schluff vertreten. Treten zwar schon, aber nicht ver. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände, welche ich an dieser Stelle nicht näher erläutern will, sehe ich mich leider gezwungen, meine Gläubiger durch diese höchst fragwürdige und zudem lausig bezahlte Tätigkeit zu beruhigen. Das Schluff kann - und will ich nicht treten (auch nicht ver!).

2. Da dieses Gesicht nicht nur bei Dir, sondern in allen Modulen von "Indiziertes Spiel II" auftaucht, kann es sich wohl schwerlich um mich handeln. Bei dem angesprochenen Gesicht handelt sich um einen der Programmierer! Ha - damit hast Du nun bestimmt nicht gerechnet!! Mit dem Erscheinen des Gesichtes sind auch verschie-

dene Aussagen verbunden. Da Mega Fun bildet, bringen wir erstmalig (hier könnte man sich einen kleinen Tusch denken) eine komplette Liste!

Erscheinen oben rechts: "Durch Drücken der Taste START kann nun die Nachbarskatze zum Zweikampf herausgefordert werden".

Erscheinen oben links: "Zum Abendessen gibt's heute Fisch".

Erscheinen unten links: "Du hast ein Problem mit Deinem Aquarium".

Erscheinen unten rechts: "Du solltest wieder einmal Deine Socken wechseln".

Erscheinen in allen Ecken: "Dein Fernseher ist kaputt".

Erscheinen in keiner Ecke: "Dein Mega Drive ist kaputt".

Erscheinen in der Mitte: "Nach Drücken der Taste ON/OFF sollte ein Augenarzt aufgesucht werden".

Katzenjammer

Zuerst einmal möchte ich sagen, daß ich die Fun Mail äußerst witzig finde und es begrüßen würde, wenn Du ein bißchen mehr tun würdest! Aber nun zum Thema: Ich habe mir vor kurzem Mörtel Komplott zugelegt und es bis neulich relativ häufig gespielt (4-5 Minuten pro Woche). Außerdem habe ich eine Katze, die sehr sensibel ist. Als ich neulich wieder einmal beim Spielen war und meine Katze dabei zusah, machte ich unvorsichtigerweise einen Fatal Hoschi Move. Dies hatte zur Folge, daß meine Katze einen Kreislaufkollaps erlitt und jetzt im Koma (ausländisches Katzenkrankenhaus) liegt. Darum nun meine Fragen:

1. Gibt es eine Möglichkeit gegen Acclaim rechtlich vorzugehen, oder generell diese, für Tiere völlig ungeeigneten, Spiele zu verbieten?

2. Wann kommt der dritte Teil?
3. Verrate uns doch Deinen Namen, "Emil".

K. Kürden

Wie... Du findest die Fun Mail wirklich witzig? Seltsamen Geschmack hast Du! Zu dem Problem mit Deiner Katze kann ich Dir leider nur sagen, daß Du hier ganz allein die Schuld daran trägst. Wie allgemein bekannt sein sollte, eignet sich dieses Spiel erst für Jugendliche (und natürlich auch Katzen!) ab 18 Jahren. Da die arme Mieze zweifellos jünger war, mußte es ja dazu kommen! Das gleiche (grausame) Schicksal wird auch Jugendliche ereilen, die dieses Spiel schon in jungen Jahren (wo ist die Mutter - der Satz klingt so geschraubt) konsumieren, wobei die Folgen allerdings erst nach einer gewissen Zeit eintreten. An manchen Stellen Deines Briefes beschlich mich das unguete Gefühl, Deine Katze könnte in der Bundesprüfstelle arbeiten, aber das gehört nun wirklich nicht hierher.

1. Eine diesbezügliche Möglichkeit ist nicht gegeben. Hunde vertragen das Spiel ja auch meist problemlos - bis auf den Dackel meines Nachbarn, der an den Folgen gestorben ist. Er hätte es eben doch nicht fressen sollen - dann wäre er nie vom Nachbarsjungen erwürgt worden.

2. Keine Ahnung.

3. Nur unter Folter. Was schreib' ich da...?

Rat und Tat

Na, wie geht es denn unseren Mega-Schleimbeuteln heute so? Ich mußte Euch einfach schreiben, da ich den "Neuen" ja nicht einfach so den rülpsenden und furzenden Massen von Fun Mail-Briefeschreibern (18) überlassen kann. Die 18 ist ihr IQ, wenn Ihr es genau wissen wollt. Übrigens, wußtest Du "Neuer" eigentlich schon, daß Du völlig unterbezahlt bist? Wenn Du für mich meine Hausaufgaben machen würdest könnte ich Dir ganze zwei Tritte in den Hintern mehr geben, als Du ohnehin schon bekommst! Ach ja, könntest Du mir die Adresse von dieser Sandra aus der Ausgabe 8/94 geben? Ich höre auf den Namen "Otti", wenn sie mich ruft!!! Zum Schluß hätte ich noch einen guten Rat an den "Neuen": Kündige bei dem Sauhaufen und werde das, wozu Du bestimmt bist... Basic-Programmierer.

In diesem Sinne: Dreiverbeugungennachmekka:

Guru Bessy

Versuchen wir etwas Ordnung in den Buchstabensalat zu bringen. Ob die Massen rülpsen und furzen,

kann ich (zum Glück) nicht beurteilen, da ich mit ihnen (zu meinem großen Glück) nur schriftlich verkehre. Unterbezahlt bin ich eigentlich nicht, da dies eine Bezahlung voraussetzen würde. So lobenswert Deine Idee mit den Tritten wäre - ich kann mir nicht vorstellen, daß mein Vermieter als Bezahlung ein paar Tritte annehmen würde. Natürlich könnte ich Dir die Adresse von Sandra geben... tu's aber nicht! Erstens weil es mir Spaß macht Leute zu enttäuschen, zweitens kann ich mir nicht vorstellen, daß Sandra so begeistert wäre. Auf dem beigelegten Foto siehst Du einem Dackel verblüffend ähnlich. Das mag an Deinem seidigen Fell und den entzückenden Hängeöhrchen liegen. Sollte Sandra eine Vorliebe für Schlabberschnauzen haben, werde ich ihr Deine Adresse überlassen. Vorher solltest Du Dir aber erst einmal Klarheit über Deinen Namen verschaffen. Wie nu... Otte oder Guru Bessy? Im Zweifelsfall kannst Du ja Deine Eltern fragen. Oder nennen sie Dich seit einigen Jahren nur noch "haudochendlichab"?

Wie auch immer: Dreibierfürdenredaktör:

Der Neue

Preisfrage

Bis jetzt war der Preis der Mega Fun noch Friedensware, aber voller Entsetzen sah ich den neuen Preis! Was denkt Ihr Euch eigentlich den Preis so hochzuschrauben? Moment, ich habe gerade einen Kurzschluß... OK... es geht wieder. Bis jetzt fand ich das Blatt ja nicht allzu schlecht. Erwürgt den Neuen und bringt den alten Preis wieder.

Carsten

Eigentlich hatten wir ja gehofft, daß die Preiserhöhung nicht auffällt. Nun aber mal im Ernst: Wir haben es wirklich versucht, aber wir konnten den alten Preis einfach nicht mehr halten. Alles wird teurer, das Papier, die Druckerei, die Heftklammern, der Kaffee, unser Red Bull, Uwes Krawatten, die Druckfarbe, die Reinigung der Teppiche, die Miete für die Büros, das Benzin und die Mädels. Zudem werden einige Mitarbeiter dieser Zeitschrift auch gelegentlich bezahlt. Uwe hat mir unter Tränen versichert, er hätte alles getan um den alten Preis zu halten, aber auch wir konnten uns der Preisschraube nicht entziehen. Da ich nicht bezahlt werde, falle ich nicht als Kostenfaktor ins Gewicht. Wenn ich erwürgt werde, bringt das etlichen Zeitgenossen zwar viel Freude, aber die Mega Fun wird davon auch nicht günstiger.

GAMES GARDEN

SEGA MD DV

| | |
|---------------------|-----------|
| Battletech | us 129,95 |
| Fifa 95 | 109,95 |
| NBA Live 95 | 119,95 |
| E.A. Tennis | 109,00 |
| Madden 95 | 119,95 |
| Dino Dini's Soccer | 119,95 |
| Micro Machines 2 | 119,95 |
| WWF Raw | 139,95 |
| Mega Bomberman | 99,00 |
| Flink | 99,95 |
| Der König der Löwen | 124,00 |
| Earthworm Jim | 139,95 |
| Shaq Fu | 109,00 |
| Rise of the Robots | 109,95 |
| Pitfall | 129,95 |

| | |
|--------------------|--------|
| Heart of the Alien | 109,95 |
| 32 x | 379,00 |

SNES

| | |
|--------------------------|-----------|
| Final Fantasy III | us 149,95 |
| Speed Racer | us 109,95 |
| Demons Crest | us 129,95 |
| Dragon View | us 139,95 |
| Ultima II | us 129,95 |
| Super Return of the Jedi | us 139,95 |
| Pitfall | 149,95 |
| Seaquest DSV | 134,95 |
| WWF Raw | 139,95 |
| NHL 95 | 139,95 |

MANGA-ANIME-VIDEOS

| | |
|-----------------------|----------|
| Cyber City I + II | 39,95 |
| Monster City | 39,95 |
| Techno Police | dt 39,95 |
| Fist of the Northstar | 39,95 |
| Devil Man I + II | je 39,95 |
| Urotschikidoj 1-3.3 | je 39,95 |
| Guyver I-VIII | je 29,95 |
| Star Blazer I + II | je 44,95 |
| Appleseed | 39,95 |
| Crying Freeman 1-6 | 32,95 |
| Guy | 39,95 |
| Roujin 2 | 44,95 |
| Grey | 44,95 |

3 DO

| | |
|--------------------|--------|
| VR Stalker | 119,00 |
| Samurai Showdo | a.A. |
| Rebell Assault | 119,00 |
| Rise of the Robots | 119,00 |
| Fifa Soccer | 109,95 |
| Demolition Man | 129,95 |

SEGA MCD

| | |
|-----------------------|--------|
| Sega MCD + Spiel | 389,95 |
| Android Assault | 99,95 |
| Revenge o.l. Vengames | 99,95 |
| B.C. Racers | 109,00 |

Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich!
z.B. Alien vs Predator 139,95

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

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergerstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

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

Electric dreams



| Mega Drive | Super - Nes | Mega - CD 2 | | | |
|------------------------|--------------|--------------------------------|--------------|--------------------------|---------------|
| Adams Family Values | Dt. 99,- | Actraiser 2 | Dt. 115,- | Battle Corps | Dt. 109,- |
| Andretti Racing | Dt. 99,- | Addams Family Values | Dt. 99,- | Dune | Dt. 99,- |
| ATP-Tennis | Dt. 109,- | Axelay | Dt. 119,- | Ecco 2 | Dt. 109,- |
| Ballz | Dt. 95,- | Beauty and the beast | Dt. 109,- | Final Fight | Dt. 89,- |
| Bill Walsh Footb. | Dt. 99,- | Bugs Bunny - Rabbit R. | Dt. 128,- | F 1-Champ. | Dt. 109,- |
| Boogerman | Dt. 109,- | Chaos Engine | Dt. 112,- | Heimdall | US 99,- |
| Bubsy 2 | Dt. 92,- | Charles Barkley | Dt. 125,- | Jurassic Park | Dt. 89,- |
| Castlevania | Dt. 92,- | Dschungelbuch | Dt. 129,- | Mickey Mania | Dt. 105,- |
| Chaos Engine | Dt. 109,- | Donkey Kong Country | Dt. 149,- | Powermonger | Dt. 94,- |
| Combat cars | Dt. 79,- | Equinox | Dt. 125,- | Rebel Assault | Dt. 109,- |
| Das Dschungelbuch | Dt. 109,- | Earthworm Jim | Dt. 129,- | Silpheed | Dt. 89,- |
| DR. Robotniks MB | Dt. 99,- | F1-Pole Pos 2 | Dt. 115,- | Soulstar | Dt. 109,- |
| Ecco 2 -Tideso Time | Dt. 109,- | Flintstones - The Movie | Dt. 105,- | Thunderhawk | Dt. 99,- |
| Eternal Champions | Dt. 99,- | Itchy & Scratchy | Dt. 119,- | Tomcat Alley | Dt. 95,- |
| FIFA-Soccer II | Dt. 109,- | J. Madden '95 | Dt. 129,- | Vay | US 109,- |
| John Madden '95 | Dt. 107,- | Jurassic Park 2 | Dt. 125,- | | |
| Jurassic Park-Ramp.Ed. | Dt. 109,- | Lion King | Dt. 132,- | Mega CD | 479,90 |
| Landstalker | Dt. 119,- | Lord of the Rings | Dt. 109,- | | |
| Lion King | Dt. 124,- | Markos Magic Footb. | Dt. 109,- | Game Boy | |
| Lost Vikings | Dt. 109,- | Maximum Carnage | Dt. 135,- | Aladdin | Dt. 59,- |
| Mickey Mania | Dt. 115,- | Mechwarrior | Dt. 129,- | Bomberman | Dt. 61,- |
| | | Micro Machines | Dt. 115,- | Dschungelbuch | Dt. 59,- |
| | | Mr. Nutz 2 | Dt. TBA | FIFA - Int.Soccer | Dt. 69,- |
| Ren & Stimpy | Dt. 99,- | NBA-Showtime | Dt. TBA | Flintstones | Dt. 57,- |
| Shining Force II | Dt. 129,- | NHL - '95 | Dt. 119,- | Jungle Strike | Dt. TBA |
| Soleil | Dt. 119,- | Operation Europe | US 135,- | J. Madden '95 | Dt. 59,- |
| Sonic + Knuckles | Dt. 114,- | Page Master | Dt. 119,- | Jurassic Park 2 | Dt. 59,- |
| Sparkster | Dt. 99,- | Paws of Fury | Dt. 114,- | Lemmings 2 | Dt. 69,- |
| Streets of Rage III | Dt. 125,- | Return of the Jedi | Dt. TBA | Lion King | Dt. 65,- |
| Super Streetfighter | Dt. 129,- | Seaquest DSV | Dt. 125,- | Seaquest DSV | Dt. 61,- |
| Urban Strike | Dt. 109,- | Star Trek | Dt. TBA | Super Mario Land 3 | Dt. 65,- |
| Virtua Racing | Dt. 169,- | Syndicate | Dt. TBA | Tiny Toons 3 | Dt. 61,- |
| World Cup USA | Dt. 109,- | Theme Park | Dt. TBA | World Cup USA '94 | Dt. 69,- |
| WWF Raw | Dt. 129,- | Vortex | Dt. 139,- | WWF Raw | Dt. 69,- |
| Zero Tolerance | Dt. 89,- | WWF Raw | Dt. 149,- | WWF 3 | Dt. 61,- |
| Zombies | Dt. 89,- | | | Zelda | Dt. 65,- |
| Mega Drive II | 198,- | | | Gameboy Basis-Set | 99,- |
| Multi Mega | 889,- | S-Nes + Streetfighter 2 | 249,- | Super Gameboy | 99,- |

Ebenfalls im Programm: 32-x • CD-ROM. **Versand:** Per NN (Porto DM 7,-). Lieferung ins Ausland nur per VK zzgl. DM 18,- Versandkosten. Ab DM 250,- portofrei. Stammkunden auf Rechnung.

ELECTRIC DREAMS Video-/PC-Spiele-Versand • Matthias Sinn • Jahnstr. 25 • 89155 Erbach
Tel. 07305/919-004 • Fax 07305/919-005 • Mo - Fr 10.00 - 12.00, 14.00 - 19.00 • Sa 10.00 - 14.00

SEGA WORLD OF GAMES

Inhaber: Garmen Markstein

Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

ANGEBOTE MEGA STARK BUBSY 49,90
GODS 49,90- Robocop vs. Terminator 49,90

SUPER NINTENDO

| | |
|------------------------|--------|
| Actraiser 2 | 119,90 |
| Beauty and the Beast | 119,90 |
| Chaos Engine | 119,90 |
| Donkey Kong | 149,90 |
| Earth Worm Jim | 139,90 |
| Fievel d. Mauswanderer | 119,90 |
| Final Fantasy 3 US | 159,90 |
| Illusion of Gaia US | 149,90 |
| Lion King | 139,90 |
| NHL Hockey 95 | 119,90 |
| Secret of Mana | 129,90 |
| Soulblazer | 129,90 |
| Street Racer | 139,90 |
| Super Bomberman 2 | 119,90 |
| Return of the Jedi | 139,90 |
| Super Street Fighter | 139,90 |
| Samurai Showdown | 139,90 |
| Shang FU | 139,90 |
| Indiana Jones | 139,90 |
| Mickey Mania | 129,90 |
| WWF Raw | 139,90 |

SEGA MEGA DRIVE

| | |
|------------------|--------|
| Earth Worm Jim | 129,90 |
| FIFA Soccer 95 | 109,90 |
| Lion King | 139,90 |
| Mega Bomberman | 119,90 |
| Mickey Mania | 119,90 |
| NHL Hockey 95 | 119,90 |
| PGA Golf 3 | 119,90 |
| Shining Force 2 | 129,90 |
| Sonic & Knuckles | 119,90 |
| Solei | 129,90 |
| Urban Strike | 119,90 |
| WWF Raw | 139,90 |
| Zero Tolerance | 109,90 |

NEU von SEGA
32 X 389.00 DM
ab NOV.94

Panasonic 3DO
998.00 DM

SEGA CD2 mit 3 Spielen
499.00 DM

Laufend Neuheiten!

SEGA MEGA DRIVE SET incl. König der Löwen DM 289.00

CYBERSPACE

SEGA MEGA DRIVE

Indiana Jones
Return of the Jedi
Pitfall
Earth Worm Jim
Donkey Kong Country
Lemmings II
für Super NES ab
November/Dezember
erhältlich.
Bitte vorbestellen!

Earth Worm Jim 119,00
NHL 95 119,00
Sonic + Knuckles 119,00
Probotector 119,00
Megadrive 32x 389,00

SUPER NES

Vortex (FX) 139,00
Blackthorne 129,00
Bomberman II 129,00
Dragon 129,00
Street Racer 129,00

Atari Jaguar PAL 579,90
Tempest 2000 119,90
Wolfenstein 3D 129,90
Alien vs. Predator 139,00

3DO Grundgerät PAL 1099,00
Roadrash 119,00
Mega Race 119,00
Demolition Man 129,00
Fifa Soccer 129,00

Demnächst bei uns:
Sony Playstation
Sega Saturn

Anrufen!
0921-511811

Immer die neuesten Spielehits!

Anfaxen!
0921-511880

S. Bautista, 95445 Bayreuth, Hohenzollernring 74

VIDEOGAMES

Frohes Fest

Nun ist es mal wieder soweit: Santa Claus macht sich aus seinen himmlischen Gefilden auf den Weg zu uns auf die Erde, um groß und klein mit Geschenken zu bedenken (reim Dich oder ich freß Dich!). Ihr werdet Euch sicherlich am Heiligen Abend über das eine oder andere Videospiele unterm Christbaum freuen können, und da der Wunschzettel bestimmt schon geschrieben wurde, hoffentlich auf der Basis unserer letzten Ausgabe, bleibt uns nichts weiter als Euch diese Ausgabe zum Geschenk zu machen. Die Beteiligung an der Mega Mail wurde wieder reger, was wir als Geschenk von

Euch auffassen. Extra aufgefordert seien alle Comiczeichner: Schickt uns alles, was einigermaßen Hand und Fuß hat, denn so ein Comic lockert die Leserbrief-Seiten doch ungemein auf. Ein frohes Fest und einen guten Rutsch wünscht Euch Euer Mega Fun-Team
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Die gute alte Zeit

Gute Nacht, liebes Mega Fun-Team! Nachdem ich nun seit Eurer, für den deutschen Markt, hervorragenden Erstausgabe ein treuer Leser Eures Spielemagazins geworden bin, muß ich Euch doch einmal schreiben. In meinen Augen durchlief Eure Zeitschrift die folgende Entwicklung: Einerseits wurden wenig gute Fortschritte gemacht, andererseits zunehmend, aus meiner Sicht, schlechte. Am Anfang wart Ihr noch ein Heft, das von Freaks für Freaks erstellt wurde, d.h. massig News aus Japan und den USA, plus jede Menge Import-Reviews. Doch dann kam der Einschnitt, wie man ihn bei vielen anderen Magazinen ähnlich vollzog. Man beschloß auf einmal nur noch Spiele zu testen, die offiziell in Deutschland erscheinen. Da ist mir zum ersten Mal die Galle mit samt gelblichem Inhalt hochgekommen. Warum denken alle (!) Spielemagazine in unseren Gefilden, daß uns Spieler nur offizielle, mindestens sechs Monate später erscheinende Module und deren Reviews interessieren. Bei unserem belebten Importmarkt ist es ja wohl klar, daß die Leute die Spiele sofort nach deren Erscheinen haben wollen, egal in welcher Sprache, RPGs natürlich zumindest in Englisch. Nun werdet Ihr natürlich, auch richtig, argumentieren, daß es mehr Leute, vor allem Kiddies, gibt, die nur offizielle Spiele kaufen. Allerdings sind in meinem Bekanntenkreis von 50 Konsolenspielern mind. 30% ausschließlich Besitzer von Importsoftware. Ihr könnt mir nicht erzählen, daß Ihr nicht auch lieber die Spiele dann sofort zockt, wenn sie erscheinen, in welcher Sprache auch immer! In England und Frankreich gibt es ja auch mehrere Magazine, mit den höchsten Auflagen, die sich auf

Importe spezialisiert haben, wie z.B. die Super Power und die Super Play. Vielleicht könnt Ihr mir ja sagen, ob auf dem deutschen Markt ein ähnliches Magazin erscheinen wird, nachdem bei Euch ja nach hoffnungsvollem Beginn in dieser Richtung nicht mehr allzu viel zu erwarten sein dürfte. Nun noch ein bißchen Einzelkritik:

1. Previews: Wer braucht schon ganzseitige Previews mit sämtlichen Levelbeschreibungen? Wen interessiert es schon, ob er im fünften Level durch eine Wüste rennt, in der er Hundescheiße als Gegner hat; und das Schönste ist, daß man dies alles im Review 1-2 Monate später noch Mal zu hören bekommt. Dort ist es allerdings auch angebracht. Macht Eure Previews doch in der gleichen Form wie die viertelseitigen Software-News, das ist völlig ausreichend.

2. Tips & Tricks: Ist ja alles schön und gut mit Euren marktschreierisch angepriesenen 32 Seiten Cheats, aber im Endeffekt dienen ellenlange Komplettlösungen nur dazu, ein Heft dicker erscheinen zu lassen, als es eigentlich ist. Da lobe ich mir doch 5-10 Seiten konzentrierter Codes und Cheats. Natürlich gibt es hier auch Ausnahmen, aber ich würde mich nicht auf volle 32 Seiten festlegen. Man sieht ja an Tango und Focus, kurz und bündig ist gefragt.

3. Tests: Im Grunde genommen stimme ich mit Euren Wertungen überein, auch wenn sie manchmal recht euphorisch sind. So, Ihr habt es überstanden, und nun folgt abschließend noch ein Lob: In Sachen Layout und Fotoqualität macht Euch niemand etwas vor.

Thorsten Lückemeier, Neustadt

Vielen Dank zunächst für die konstruktive Kritik. Die Geschichte mit den Importspielen, bzw. deren

Reviews, haben wir uns sehr genau überlegt. Für uns zählt im wesentlichen der Gesichtspunkt: Wieviele Leser können wir mit der Mega Fun ansprechen? Logisch ist, daß es möglichst viele sein sollen, und da die Spieler, die sich auf offizielle Module beschränken, in der absoluten Mehrheit sind, wie unsere Leserumfragen immer wieder ergeben, und eine relative Mehrheit zwischen 9 und 15 Jahren alt ist und deshalb nicht unbedingt über perfekte Englischkenntnisse verfügt, dürfte unsere Entscheidung mehr als einleuchtend sein. Im übrigen hat sich dieser Zeitnachteil schon in einigen Fällen etwas gebessert: Paradebeispiel hierfür ist Donkey Kong Country, das in Deutschland eher erhältlich war als in Japan und den USA. Andererseits kannst Du davon ausgehen, daß wir auch den Import-Markt genauestens im Auge behalten und uns die Rosinen herauspicken. Beispiele? Rider's Spirits, Final Fantasy III, Nosferatu, J. League Soccer 2, FIFA 3DO, Super Street Fighter II Turbo, Saturn-Special, und das waren nur die beiden letzten Ausgaben. Was die Previews betrifft, so bist Du der erste, der es als Nachteil empfindet, ausführlich über die neuesten Module aufgeklärt zu werden. Sollten andere Leser Deiner Meinung sein, so mögen sie uns dies bitte mitteilen. Zu den Tips & Tricks-Seiten ersparen wir uns jeden Kommentar, bis auf zwei, die einen schreien Hü", die anderen "Hott", und, das letzte

Wort ist noch nicht gesprochen. In Sachen Spieletests können wir Dir nur sagen, daß bei uns jedes Spiel von mindestens zwei Redakteuren unter die Lupe genommen wird und über Wertungen in wöchentlich stattfindenden Redaktionskonferenzen demokratisch abgestimmt wird, und da geht's oft ganz schön hitzig zu, gell Stephan?

Dies und Das

Hallo Mega Funisten! (...) Bevor ich Euch mit meinen Fragen bombardiere, möchte ich mich noch vorstellen: Jack, Sven Jack. Es geht Euch hoffentlich gut, besonders dem Neuen, er macht seine Sache wirklich ausgezeichnet. Über die Fun Mail könnt' ich mich immer beölen (?) vor Lachen. Diese witzischen Antworten immer, kommen die spontan oder muß er in 'nem Buch nachschlagen? Mir persönlich fallen die besten Situationsgags immer erst 'ne halbe Stunde später ein. Nur kann dann keiner mehr darüber lachen. Und nun zu etwas völlig anderem... Man liest ja immer wieder von "älteren" Videopspielern, die sich die Frage stellen, ob sie nicht zu alt für dieses Hobby sind. Ich sage "Blödsinn". Ich selbst bin im 25sten Lebensjahr und finde mich keineswegs zu alt fürs Videospiele, und ich glaube, das wird sich auch mit 34 nicht ändern. Ich werde auf jeden Fall so lange mit meinen Konsolen zocken, bis ich das Joypad nicht mehr

HALLO MEGAFUNISTEN!



DIES IST JETZT SCHON MEIN ZWEITER BRIEF AN EUCH, LEUTE. ABER BEVOR IHR JETZT IN PANIK SCHLULF DIE PAPIERFETZEN AUS DEM RACHEN REIST, MUSS ICH GESTEHEN; DAS ICH DEN ERSTEN

NIE LOSGESCHICKT HABE. ÄÄH DER WAR EINFACH ZU BLÖD UND ZU LANGWEILIG FÜR EUCH!
(ICH BIN JA TIERFREUND)

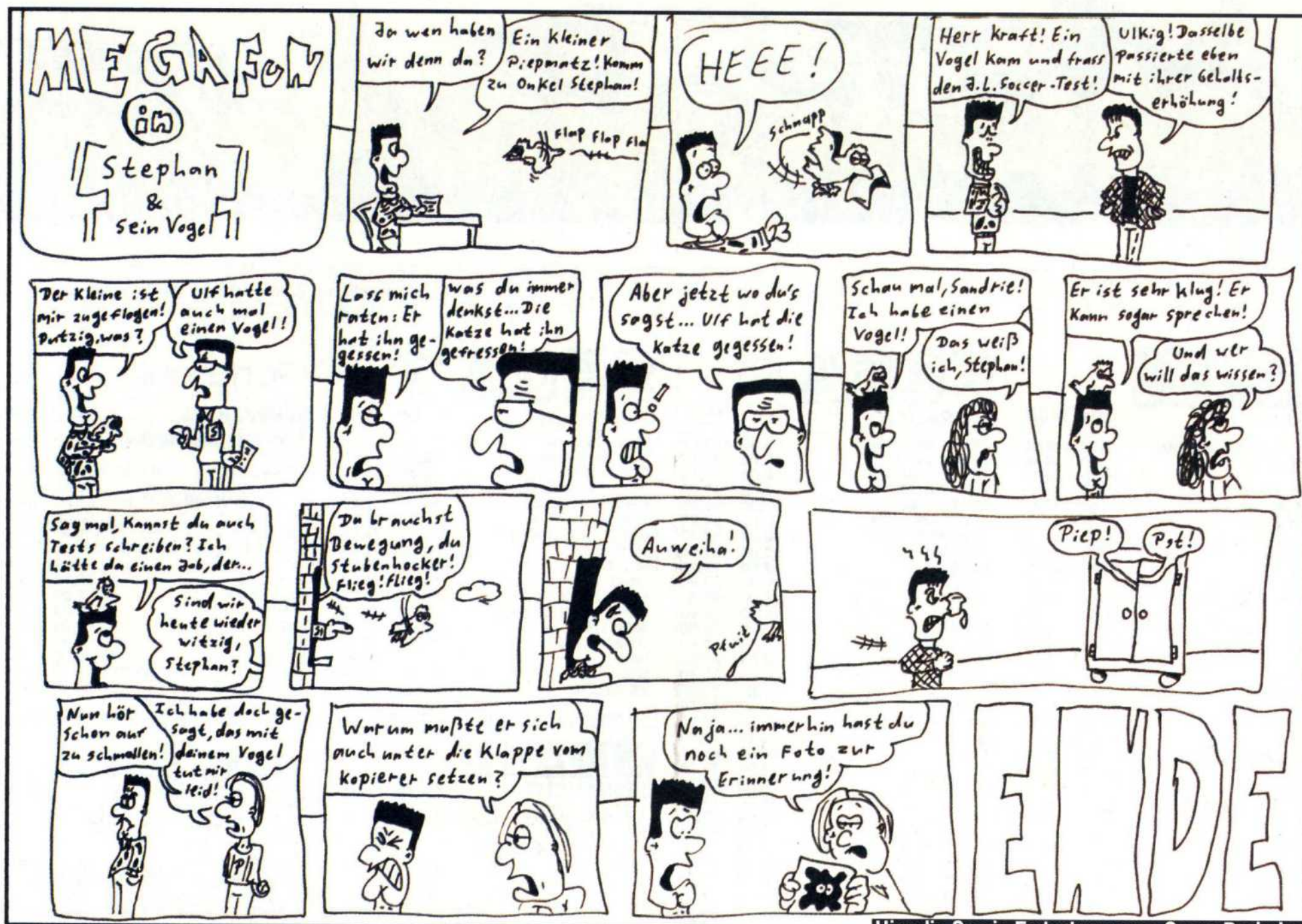
AN DIESER STELLE HABT IHR WOHL EIN LOB ERWARTET WAS?! NA SCHÖN!



OKAY! OKAY!
IHR SEID KLASSE!

WIRKLICH!

Sven Jack gab sich bei seinem Leserbrief viel Mühe



Hier die Comic-Fortsetzung von Georg Dashuber

halten und über die Fun Mail nicht mehr lachen kann. Ich besitze einen Game Boy, ein Master System, ein Super Nintendo und ein Mega Drive (mitsamt CD-ROM). Ganz besonders gefallen mir 3D-Spiele wie die von Core Design und Autorennen. Was gefällt Euch denn so am besten? Wie schon erwähnt, habe ich ein SNES und ein MD, für welchen Earthworm Jim würdet Ihr Euch entscheiden? Und noch mehr Fragen: Wird BC Racers von Core noch in diesem Jahr für MCD erscheinen? Welche Unterschiede wird es zwischen der 32X- und der MCD-Version geben? Lohnt es sich auf beide zu sparen? Ich bin von der isometrischen Grafik bei Landstalker und Equinox total begeistert, sind noch mehr Games in dieser Art in Vorbereitung (Landstalker 2)? Wann kommt Monster Max, und warum habt Ihr es noch nicht vorgestellt (es müßte doch DER Knaller auf dem GB werden)? So, das soll's mal gewesen sein, ist Schluff schon erstickt? Mensch Leute, nehmt ihm die Briefe weg und holt 'ne Pizza. (...) Wißt Ihr eigentlich, wie schwer es ist so einen blöden Comic zu zeichnen? Ja? Ich nun auch! (Anm.d.Red.: Sven hatte seinem Brief einen Comic beigelegt, den wir leider aus Platzgründen nicht mehr mit in die Mail aufnehmen konnten) Ach ja, ein paar Wünsche hätte ich auch noch: Laßt die Tips & Tricks-Sei-

ten wie sie sind und vergeßt bei den Komplettlösungen nicht den Game Boy! Die Anime-Artikel können von mir aus auch beibehalten werden (sehr interessant!). (...) Fröhliche Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht Euch **Sven Jack, Bremen**

Wow, optisch ist Dein Brief ein Genuß, wir wünschten, daß sich mehr Leser bei der Aufmachung so anstrengen würden wie Du. Was Deine Fragen betrifft: Jeder von uns hat so seine bestimmten Vorlieben. Uwe und Stephan stehen auf alles, was aus der Feder von id Software stammt, Stephan auch noch auf Daytona USA (das mußte rein, sonst hätte er mich geschlachtet). Martin spielt Shoot'em Ups, Philipp Prügelspiele, Sandrie Denkspiele, Stefan Rol-



Andreas Mario Kart, Mario Kart und immer noch Mario Kart, und Götz alles, was anders als die Norm ist. Timur und Bastian haben sich auf Strategiespiele eingeschossen, und Ulf und Markus zocken bevorzugt Jump'n Runs. Gerd spielt alles, aber auch wirklich alles durch (kein Scherz!!!), und der Neue spielt natürlich nur... neue Spiele. Earthworm Jim ist auf beiden Systemen völlig genial, d.h. Du kannst Dich gar nicht falsch entscheiden. Zu BC Racers: Die MCD-Version (Test in dieser Ausgabe) soll noch im Dezember erscheinen. Ein wesentlicher Unterschied wird der "echte" Zwei-Spieler-Modus der 32X-Version sein, der dank Split-Screen beiden Spielern die volle Kontrolle über ein Fahrzeug verleiht, während auf dem MCD der eine fährt und der andere mit der Keule auf die anderen (!) eindrischt. 32X BC Racers soll, wenn Core will, im 1. Quartal '95 erscheinen. Lohnt es sich auf beide zu sparen? Ja! Ja! Ja! Landstalker 2 ist z.Zt. leider, leider noch nicht geplant, aber vielleicht besinnt man sich ja noch anders (Halloooo Sega!). Monster Max findest Du ebenfalls in dieser Ausgabe.

Innovativ oder was?

Hier schreibt Euch ein 29jähriger Mega CD-Freak, der eigentlich alles spielt was gut ist. Womit wir

auch schon beim Thema wären: Da ich die Fachpresse intensiv beobachte und glaube, daß ich hier für alle Systeme spreche, ist mir aufgefallen, daß immer mehr Spiele durch ziemlich miese Qualität "glänzen". Machen sich die Hersteller vielleicht keine Gedanken darüber, wer im Endeffekt die Kohle rüberbringt? Das Publikum ist anspruchsvoller geworden. Ich sehe in den Läden vornehmlich die Altersgruppe von 18 aufwärts und die Kiddies, die nur umsonst zocken wollen. Natürlich sollte für jeden etwas dabeisein, aber nach dem x-ten Abklatsch von Super Mario World werde ich doch langsam nachdenklich... Vielleicht sollte man über Kundenkarteien, Clubs oder Zeitschriften mal die User fragen, wie sie sich ein Spiel vorstellen. Mit so einem usergesteuerten Modul ließe sich doch hervorragend Werbung machen (Absatz garantiert). Die Systeme werden ja auch immer anpruchsvoller (und teurer), warum sollte das bei den Spielen anders sein? Also meine Meinung ist, daß ich lieber auf ein gutes und umfangreiches Modul, das zwar 200 DM und mehr kostet, spare, als daß ich mich laufend mit Müll überschütten lasse. (...) So, aufgewacht ist durch einen Leserbrief noch keiner, aber vielleicht wird ja mal der bekannte Stein ins Rollen gebracht und es schließen sich ein paar Leute meiner Meinung an. **Dirk Scholz, Preetz**

Neulich auf dem Weg zum Zeitschriftenladen...



COMPUTEC
V E R L A G

Foto: Michael Sch...

Zockerregel 3: Kriegt der Zocker PLAY TIME nicht - der Joystick in den Eimer bricht.

Mit PLAY TIME „into the future“.
+++ PLAY TIME kennt die
Highlights und Projekte der
Zukunft. +++ PLAY TIME - das
NEWS Magazin. +++

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



Das Computer- und
Videospielemagazin
für alle, die mehr
wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Leserhits Mega Drive

- 1 Sonic & Knuckles**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Sega**
- 2 Urban Strike**
(4) 2. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 3 NHL '95**
(7) 3. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 4 Virtua Racing**
(1) 8. Monat Rennspiel **Sega**
- 5 FIFA Soccer**
(2) 12. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 6 Super Street Fighter 2**
(5) 4. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 7 Dragon's Fury**
(-) 2. Monat Flipper **Time Warner**
- 8 Indiziertes Spiel**
(9) 2. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 9 Landstalker**
(3) 11. Monat Action-Adventure **Sega/Climax**
- 10 Sonic 3**
(8) 11. Monat Jump'n Run **Sega**

Leserhits Alle Systeme

- 1 Super Street Fighter 2**
(1) 5. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Indiziertes Spiel**
(2) 3. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 FIFA Soccer**
(4) 11. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 4 Sonic & Knuckles**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Sega**
- 5 Urban Strike**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 6 Super Metroid**
(5) 6. Monat Jump'n Shoot **Nintendo**
- 7 NHL '95**
(-) 2. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 8 Zelda III**
(8) 8. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 9 Super Mario Kart**
(10) 12. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 10 Virtua Racing**
(6) 5. Monat Rennspiel **Sega**

Leserhits Super Nintendo

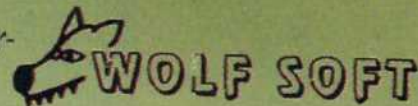
- 1 Super Street Fighter 2**
(1) 5. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 2 Indiziertes Spiel**
(2) 3. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 3 Super Metroid**
(3) 6. Monat Jump'n Shoot **Nintendo**
- 4 Zelda III**
(5) 18. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 5 Super Mario Kart**
(7) 20. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 6 FIFA Soccer**
(9) 5. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 7 Stunt Race FX**
(6) 2. Monat Rennspiel **Nintendo/Argonaut**
- 8 NBA Jam**
(4) 9. Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**
- 9 Donkey Kong Country**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 10 Super Bomberman 2**
(-) 1. Monat Wuselspiel **Hudson Soft**



Für Eure Mühe

Bisher haben wir an dieser Stelle unter allen Einsendern jeweils drei Jahresabos pro Monat verlost, in Zukunft wollen wir Euch hier aber die Gelegenheit bieten neue Hardware oder Spiele für Eure Konsole zu gewinnen. Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel, um mitzumachen, und denkt bitte daran, auch Euer System anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen.

Diesmal verlosen wir unter allen



Einsendern in Zusammenarbeit mit Wolf Soft drei kultige Turbo Grafx-Geräte, komplett anschlussfertig, mitsamt jeweils sieben Spielen, RGB-Kabel sowie einem Umschalter, damit Ihr neben den US- auch japanische PC-Engine HuCards laufen lassen könnt. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen.

Donkey Kong Country SNES



Donkey Kong Country auf dem Weg nach ganz oben; weitere ACM-Projekte sind bereits in Planung

Charts UK (Alle Systeme)



- 1 Sonic & Knuckles**
(MD) Jump'n Run **Sega**
- 2 Sonic The Hedgehog 2**
(MD/MS/GG) Jump'n Run **Sega**
- 3 Indiziertes Spiel**
(SNES/MD/GB/GG) Beat'em Up **Acclaim**
- 4 Urban Strike**
(MD) Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 5 FIFA Soccer**
(SNES/MD/3DO) Sportspiel **Electronic Arts**

Leserhits 3DO

- 1 Road Rash**
(1) 3. Monat Rennspiel **Electronic Arts**
- 2 Shock Wave**
(2) 3. Monat Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 3 Escape From Monster Manor**
(-) 6. Monat 3D-Shoot'em Up **Electronic Arts**
- 4 FIFA Soccer**
(-) 1. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 5 Crash'n Burn**
(3) 11. Monat Rennspiel **Crystal Dynamics**

Leserhits Game Boy

- 1 Zelda IV**
(1) 16. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 2 Donkey Kong**
(2) 4. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 3 Mystic Quest**
(3) 18. Monat Rollenspiel **Nintendo/Squaresoft**
- 4 Wario Land**
(4) 8. Monat Jump'n Run **Nintendo**
- 5 Kirby's Dreamland**
(5) 5. Monat Jump'n Run **Nintendo**

Leserhits Neo Geo

- 1 Viewpoint**
(1) 17. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 2 King Of Fighters '94**
(5) 2. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Super Sidekicks 2**
(3) 5. Monat Sportspiel **SNK**
- 4 Samurai Shodown**
(2) 15. Monat Beat'em Up **SNK**
- 5 Last Resort**
(4) / . Monat Shoot'em Up **SNK**

Charts USA (Alle Systeme)



- 1 NBA Live '95**
(MD) Sportspiel **Electronic Arts**
- 2 Super Punch Out**
(SNES) Fun Sports **Nintendo**
- 3 Final Fantasy III**
(SNES) Rollenspiel **Squaresoft**
- 4 Sonic & Knuckles**
(MD) Jump'n Run **Sega**
- 5 Earthworm Jim**
(SNES) Jump'n Run **Playmates/Shiny Entertainment**

Leserhits Jaguar

- 1 Tempest 2000**
(1) 8. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 2 Wolfenstein 3d**
(2) 4. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 3 Alien Vs. Predator**
(5) 9. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 4 Doom**
(-) 1. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Id Software**
- 5 Cybermorph**
(4) 11. Monat Shoot'em Up **Attention To Detail**

Snatcher

Vor über zwei Jahren für die PC-Engine erschienen, bringt Konami dieses von Blade Runner inspirierte Cyberpunk-Adventure jetzt für das Mega CD heraus

MEGA CD II

Adventure / 1 Spieler

Name: Gillian Seed - Daten: Nicht Verfügbar - Beruf: Junker. So stellt sich die Lage Eures Helden am Anfang seiner Odyssee in der japanischen Stadt Neo Kobe City dar. Ihr seid zu



Der Kampf

in deren Haut schlüpfen. Euer erster Auftrag in diesem reinrassigen Adventure führt Euch in eine Fabrikhalle, in der das zweite Mitglied der Spezialeinheit soeben das Zeitliche gesegnet hat. Natürlich habt Ihr jetzt nichts besseres zu tun als auf die Jagd nach den beiden Mördern zu gehen. Ihr sucht Hinweise im Zentralcomputer, befragt die Tochter des Verstorbenen und trifft mit des-



Hier nimmt Euer Abenteuer seinen Anfang

einer Spezialeinheit versetzt worden, die auf Snatcherjagd geht. Snatcher sind Androiden, die Menschen töten und im wahrsten Sinne des Wortes

sem Informanten zusammen.

Schließlich schränkt Ihr den Kreis der Verdächtigen auf zwei ein, dann geht es auf die Hatz... Unterstützt werdet Ihr dabei von einem kleinen Roboter, der für Euch Analysen durchführt und den Spielstand speichert.



Die Tochter des Ermordeten gibt Euch wichtige Hinweise



Stefan: Einfach unglaublich, was Konami in diesem Spiel an Story und Atmosphäre verbraten hat. Wer den Film Blade Runner mit Harrison Ford mochte,

der wird Snatcher mit Gillian Seed lieben. Leider gibt es da noch eine "kleine" Sprachbarriere zu überwinden, denn nur wer mit wirklich guten Englischkenntnissen aufwarten kann, kommt in den vollen Genuß dieses Spieles. Grafisch gibt sich Snatcher zwar schlicht, bringt aber das Blade Runner-Flair dank guter Musikuntermalung und viel (englischer) Sprachausgabe gut rüber. Wer gerne Puzzles löst, auf Cyberpunk steht und einem knallharten Adventure nicht abgeneigt ist, wird hier bestens bedient und beginnt nach dem Jump'n Toon-Einerlei der letzten Zeit wieder an Konami zu glauben; wir wollen mehr davon.

HERSTELLER: KONAMI
 DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
 UMSATZUNGEN GEPLANT: LEIDER KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 LEVELS: ENTFÄLLT
 BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER/ROLAND SOUND SPACE
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: KONAMI



Inserentenverzeichnis

| | |
|-----------------------------|----------------------------|
| Acclaim27 | KonamiU2,11 |
| aRJay Games23 | Kopmann Computer81 |
| Baier97 | Theo Kranz Versand91 |
| Benny's Game Store 113 | Laguna41 |
| Comptec Verlag 83,97,111 | Mc Game87 |
| Cybersoft75 | Mega Game Point 110 |
| Cyberspace77 | Mega Star19 |
| Dynatex13 | Metropolis79 |
| Electric Dreams77 | Order In Time 109 |
| Electronic Arts39 | Sharp89 |
| Fanatic Games97 | Software Support97 |
| FX Videogames 113 | Sony |
| Game Courier85 | Imagesoft ...37,99,101,103 |
| Game Express 105 | Störbeck97 |
| Gamefan17 | Test'n Take97 |
| Games Garden77 | Top Games97 |
| Game Store87 | U.S. Gold35 |
| Grobis Gameshop15 | Virgin 25,33,93,U3 |
| GZ Games17 | Wolf Soft19 |
| High Score GamesU4 | World Of Games77 |
| Hudson Soft22 | Zapp Games95 |

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT GAMES - SCHNELL UND TOP-AKTUELL

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

| | | | |
|--------------------------|--------------|--------------------------|-----------------|
| World Series Baseball | 119,- | Urban Strike | 119,- |
| Dragon | PAL 109,- | Tecmo NBA Basketball | 129,- |
| NHL Hockey 95 | 119,- | F1 World Championship | CD 109,- |
| Star Trek N G | 119,- | WWF RAW Wrestling | 129,- |
| EA Sports Tennis | 119,- | Heimdal | CD 119,- |
| EA Fifa Soccer 95 | 119,- | Out of this World | CD 119,- |
| Shining Force II | 129,- | Dungeon Master 2 | CD 109,- |
| Contra | 119,- | Dark Wizard | CD 109,- |
| Flink | PAL 109,- | Mega Race | CD 109,- |
| Pitfall | 129,- | Battle Corps | 109,- |
| Bubsy 2 | 109,- | Rebel Assault | CD 119,- |
| Zero Tolerance | 119,- | Vay | CD 119,- |
| PGA Golf III | PAL 109,- | View Point Arcade | 129,- |
| Eardwurm Jim | 129,- | Mickey Mouse | 129,- |
| CD Speicher Modul | 129,- | Lunar Silver Star | CD 119,- |
| Mega Drive Converter | 39,- | Alle Spiele laufen CDX 2 | 99,- |

Alle Neuen US CD'S auf Lager

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

| | | | |
|----------------------------------|------------------|-----------------------------------|------------------|
| Dragon | PAL 119,- | Wizardry 5 | 139,- |
| Lufia | 129,- | Paladins Quest | 129,- |
| Pitfall | PAL 139,- | Rise of the Robots | PAL 139,- |
| Bomberman 2 | PAL 119,- | Indiana Jones | PAL 139,- |
| Earthworm Jim | PAL 129,- | Lord of the Rings | 119,- |
| Ultima Black Gates | 139,- | Major League Baseball | 119,- |
| Secret of Mana | 129,- | Romance of three Kingdoms 3 | 129,- |
| WWF Row | PAL 139,- | Star Wars R o Jedi | PAL 139,- |
| Super R Type 3 | PAL 109,- | Equinox | 89,- |
| Street Racer | PAL 119,- | Black Thorne | 119,- |
| NHL Hockey 95 | 129,- | Ultima Runes of Virtue | 139,- |
| Soul Blaz2 Illus. of Gaya | 139,- | Brain Lord | 129,- |
| Sparkster | PAL 119,- | Magic Boy | PAL 119,- |
| Spicky Magical Quest | 69,- | Donkey Kong Country | 139,- |
| F 1 Pole Pos. 2 | PAL 129,- | King Arthers K. of Justic | 129,- |
| Breath of Fire | RPG 129,- | Demons Crest | 129,- |
| Great Circus Mistory | 129,- | Eye of the Beholder | 129,- |
| Robotreck RPG.Enix | 129,- | Unchard. Waters.N.Horizons | 139,- |
| Final Fantasy 3 | 149,- | Fival Goes West | 119,- |
| Pagemaster | 119,- | Lord of Darknes | RPG 129,- |
| Samurai Showdown | 139,- | u.v. mehr Neuheiten US Kons | 260,- |

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
 50/60 Hz ADP à DM 39,- Akt. Rep. Pro DM 119,-
 SNES, MD, SUPER NINTENDO 50/60 Hz Umbaukit 69,-
Gamecourier-Versand, H. Kintzel
Goethestr. 46 • 58566 Kierspe
 TEL:02359/6466 FAX.02359/6266

Kick Off 3

... hat nicht mehr viel mit dem erfolgreichen Computerspiel-Klassiker Kick Off zu tun

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-2 Spieler

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

Liehaber der Amiga-Version werden sich sicherlich verwundert die Augen reiben, wenn sie sehen, was Anco aus ihrem Fußball-Klassiker gemacht hat. Statt der "bewährten" Draufsichtperspektive wird die Dribbele, Super Sidekicks-like, aus einer Seitenansicht gezeigt. Kick Off-mäßig geht's hingegen bei den zahlreichen Optionen zu: Von der Schiedsrichter-

härte bis hin zur Abseitsregel kann alles Erdenkliche eingestellt werden. Im eigentlichen Spiel geht's dann mit den üblichen Ballkontroll-Möglichkeiten zur Sache, stramme Schüsse, hohe Flanken,



Die müde Technik unterfordert beide Systeme in allen Belangen



Der Schiedsrichter läßt selbst auf "Milde" recht wenig durchgehen



Ulf: Was Anco, nicht die mit der Goldkante, uns hier beschert ist Fußball der mittelprächtigen Art. Schon die etwas bessere Master System-Grafik und der mittelmäßige Sound, auf dem MD sogar mit furchtbar nervigem Zuschauergejohle, lassen wenig Dribbelaune aufkommen. Dazu gesellt sich die Spielbarkeit, die leider einige Mankos hat. So machen bspw. die Spieler bei der

Annahme oftmals ungewollt sinnlose Aktionen wie Flugkopfbälle, so daß das Leder nicht selten gleich wieder beim Gegner landet. Nervig ist zudem das Zeilenflackern, daß sogar hin und wieder den Ball völlig verschwinden läßt. Wer die Ballkontrolle gar auf HART stellt, erlebt eine nahezu unspielbare Kickerei. Außerdem sind die Computergegner nicht unbedingt realistisch eingestuft, die USA spielen sich z.B. besser als Deutschland. Fazit: Nur zu zweit bedingt empfehlenswert.

Anschneiden, Flugkopfbälle oder Fallrückzieher sind eben-

falls möglich, teilweise unterstützt von der Konsole.

SUPER NINTENDO

HERSTELLER:VIC TOKAI/ANCO
DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:JAG/GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:DT. TEXTE
CA. PREIS:139,- DM
MUSTER VON:VERTIGO TECHNOLOGIES



MEGA DRIVE

HERSTELLER:VIC TOKAI/ANCO
DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT:JAG/GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:DT. TEXTE
CA. PREIS:129,- DM
MUSTER VON:VERTIGO TECHNOLOGIES



Sonic Triple Trouble

Der blaue Igel Sonic ist wieder mit Tails unterwegs, diesmal hat er es auch mit neuen Bekannten zu tun

Der altbekannte Dr. Robotnik plant mal wieder die Weltherrschaft an sich zu reißen, also baut er eine neue Superwaffe, die jedoch schon beim ersten Testlauf den Geist aufgibt. Die fünf Chaos-Edelsteine, die für einen Einsatz nötig sind, liegen jedoch auf Sonics Heimatplaneten Mobius verstreut.

GAME GEAR

Jump 'n Run / 1 Spieler

Daher macht sich dieser zusammen mit seinem Freund Tails auf die Suche nach den



Sonic in seinem Element

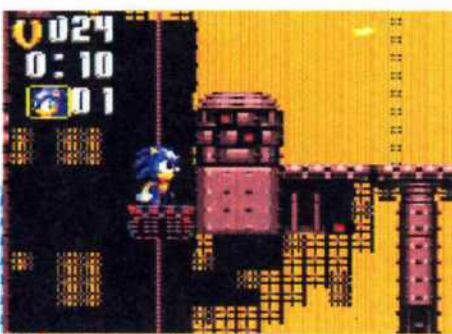


Die liebgewonnene Roll-Attack funktioniert auch in dieser Version



Markus: Auch wenn die ewigen Sonic-Fortsetzungen allmählich nerven, muß man zumindest zugeben, daß Sega es gut verstanden hat jedesmal einige neue Ideen einzubauen; bei Sonic Triple Trouble zwar nicht besonders viele, aber trotzdem macht dieses 4 MBit-Modul noch sehr viel

Spaß. Die einzelnen Levels sind sehr umfangreich aufgebaut und dank der Möglichkeit verschiedene Wege einzuschlagen auch recht abwechslungsreich. Technisch weiß das Spiel ebenfalls zu überzeugen, lediglich der eine oder andere Flackerer ist zu verzeihen; alles in allem ein nach wie vor gut gelungenes Jump'n Run, doch langsam wird es für Sega Zeit sich mal nach einem anderen Helden umzusehen.



Plattformen aller Arten

Steinen, wobei jedoch auch andere dieses Ziel anstreben. Da wäre zum einen Knuckles, der sich mit Dr. Robotnik verbündet hat und unseren zwei Helden das Leben schwer macht, zum anderen das Wiesel Nack, das Euch die Steine stehlen will. Beim Spielablauf ist alles beim alten geblieben,

nur einige Extras sind neu, wie z.B. Düsenschuhe oder ein Snowboard, mit denen bestimmte Levels leichter zu lösen sind.

HERSTELLER:SEGA
DATENTRÄGER:4 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:18
BESONDERHEITEN:KEINE
CA. PREIS:89,- DM
MUSTER VON:SEGA



GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

**Die richtige Wahl
0201 / 77 72 25**

| | | | |
|---|--------------------------|--|-----------------------|
| WWF RAW <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD119,90 | Rise Robots <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD119,90 |
| DRAGON <small>dt.Version</small> | SN 129,90 MD109,90 | Return Jedi <small>dt.Version</small> | SN 139,90 |
| Indy Jones <small>dt.Version</small> | SN 139,90 | Earthworm Jim <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD129,90 |
| R-Type III <small>euro Pal</small> | SN 79,-- | Equinox <small>euro Pal</small> | SN 69,-- |
| Skyblazer <small>euro Pal</small> | SN 69,-- | Magic Boy <small>euro Pal</small> | SN 89,-- |
| Besucht unsere Läden in ESSEN und DÜSSELDORF | | Ständig gebrauchte Games !!! | |
| Samurai Shodown | SN 139,90 NGCD 119,90 | NHL 95 <small>dt.Version</small> | SN 129,90 MD109,90 |
| FIFA 95 <small>dt.Version</small> | MD 109,90 | Shining Force II <small>dt.Version</small> | MD 129,90 |
| NBA Live 95 <small>dt.Version</small> | SN 129,90 MD109,90 | Lion King <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD129,90 |
| Pitfall <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD119,90 | Soulstar <small>dt.Version</small> | MCD 109,90 |
| Bomberman II <small>dt.Version</small> | SN 119,90 | Megarace <small>dt.Version</small> | MCD 99,90 |
| M.Bomberman | MD109,90 | Animaniacs <small>dt.Version</small> | SN 139,90 MD109,90 |
| NEO GEO CD Geräte und Spiele auf Lager | | PANASONIC 3DO Geräte und Spiele auf Lager | |
| SEGA 32 X Geräte und Spiele auf Lager | | JAGUAR Geräte und Spiele auf Lager | |

UND VIELE VIELE SPIELE MEHR !!!

Preisänderung, Irrtum vorbehalten. Versandkosten 12.00 DM

WAS WIR SONST NOCH BIETEN !!!

- Top Service - Riesenauswahl - Geräteumbauten

- ständig gebrauchte Games

-täglich frische NEUHEITEN für

**SNES * MD * MCD * JAGUAR * 3 DO * SONY
NEO GEO CD * SEGA 32 X * IBM PC**

LADENLOKALE

Preise können abweichen

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 164 94 09

Jaguar M.C. Game
- Bielefeld - 3DO

SNES

| | |
|----------------------|--------|
| Actraiser 2 | 119,95 |
| Blackhawk | 119,95 |
| Donkey Kong | 129,95 |
| Earth Worm Jim | 139,95 |
| Final Fantasy 3 | 149,95 |
| Indiana Jones | 129,95 |
| Lord of the rings | 129,95 |
| Lion King | 139,95 |
| Micro Machines | 119,95 |
| NHL Hockey 95 | 129,95 |
| NBA 95 | 129,95 |
| Pitfall | 129,95 |
| Rise of the Robots | 139,95 |
| Samurai Showdown | 139,95 |
| Soul.Bl. (dt. Texte) | 119,95 |
| Street Racer | 119,95 |
| Soulblazer 2 | 139,95 |
| Super Punch out | 129,95 |
| Vortex | 139,95 |
| WCW S. Brawl | 129,95 |
| WWF Raw | 149,95 |

Mega Drive

| | |
|--------------------|--------|
| Dragon | 109,95 |
| Ecco 2 | 119,95 |
| Earth Worm Jim | 129,95 |
| FIFA 95 | 109,95 |
| Hockey 95 | 109,95 |
| Lion King | 119,95 |
| Mickey Mania | 119,95 |
| Micro Machines II | 119,95 |
| NBA Live | 119,95 |
| PGA III | 109,95 |
| Power Drive | 99,95 |
| Probotector | 119,95 |
| Red Zone | 119,95 |
| Rise of the Robots | 129,95 |
| Pitfall | 119,95 |
| Sonic & Knuckl. | 119,95 |
| Soleil | 129,95 |
| Soulstar (CD) | 119,95 |
| Shaq Fu | 119,95 |
| Shining Force 2 | 129,95 |
| Syndicate | 119,95 |
| WWF Raw | 129,95 |

Inzahlungnahme gebrauchter Module

Jetzt auch PC-Spiele!

Porto 9,00 DM

MC Game

Detmolderstr. 68 • 33604 Bielefeld
Tel.: 05 21 / 6 42 34 • Fax: 05 21 / 6 42 35

Super Nintendo
Jump'n Run / 1 Spieler

Fievel Goes West

In Hudsons neuestem Jump'n Run kämpft Ihr Euch durch fünf Stages, die wiederum in je drei Levels unterteilt sind, um Eure Familie aus den Klauen von Cat R. Wau(l) zu retten. Da Ihr nicht nur gegen die Uhr, sondern auch gegen diverse Feinde kämpft, steht euch ein Revolver zur Verfügung, der sich kinderleicht zu einer Wasserpisto-



le bzw. Schnellfeuerwaffe umrüsten läßt. Um Euch das Leben zu erleichtern, sind in den einzelnen Levels Extras (!) wie z.B. 1Ups oder Unverwundbarkeit versteckt. Habt Ihr gar das letzte von drei Leben verloren, was gar nicht mal einfach ist, könnt Ihr Eure Jagd per Continues fortsetzen; Fievel hat leider so viele Mankos, daß es nicht mal zum Durchschnitts-Jump'n Run reicht. Es läßt sich locker in einer Stunde durchspielen und hat pro Level höchstens zwei verschiedenartige Gegner aufzuweisen, der Sound erinnert mich zudem an meine erste Klavierstunde und wird wohl so manchen Fievel-Fan gehörig vergraulen. (Andreas)

FUN
41%

Super Nintendo
Jump'n Run / 1 Spieler

Radical Rex

Nach seinem MD-Debut gibt sich Dino Rex nun auch auf dem SNES die Ehre. Auch hier muß er seine Artgenossen von einer unbekanntenen, bösen Macht befreien. Dazu ist er mit seinem vernichtenden, Feuer spuckenden Atem und einer Dash-Attacke ausgerüstet.



Pick Ups, die z.B. zum Auffüllen seines alles vernichtenden Urschreies dienen, sind übers ganze Spiel verstreut. Systembedingt bietet die Nintendo-Variante gegenüber der MD-Fassung natürlich bessere Farbübergänge und eine etwas klarere Soundkulisse. Spielerisch gibt es dagegen kaum nennenswerte Unterschiede. In-



teressant ist höchstens die Tatsache, daß jetzt die Spritedichte etwas höher ist und ein paar neue Gegner dazugekommen sind; alles in allem ganz nett, angesichts Donkey Kong Country oder Earthworm Jim gehört Radical Rex allerdings einer aussterbenden Spezies an. (Sandrie)

FUN
65%

Rock'n'Roll Racing



Ob der mehr als verdiente Formel 1-Weltmeister Schuhmacher cool genug dafür ist?

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

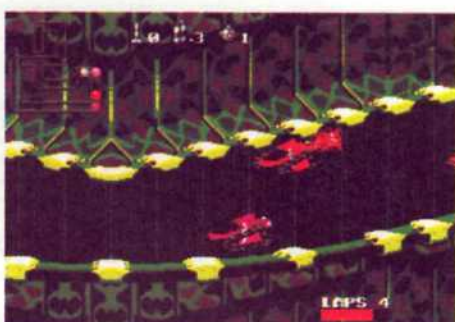
Rock'n'Roll Racing war auf dem SNES ein ziemlicher Hammer, nun darf auch die Sega-Gemeinde (Brüder und Schwestern...) frohlocken! Kurz noch einmal die Geschichte: Als im ausklingenden 21sten Jahrhundert auf dem Planeten Bogmire intelligentes Leben entdeckt wurde, lag der Gedanke nicht fern, nach dem obligatorischen Sezieren, Einsperren, Foltern und Unterjochen auch Autorennen mit den Aliens zu veranstalten. Von Schräg-Oben wird die Rennbahn gezeigt, auf der Ihr gegen drei Konkurrenten zu fahren habt. Zwei davon sind immer die Brüder Rip & Shred, die die Rennleitung bestochen haben, um jedes Rennen fahren zu dürfen. No. 3 ist der Lokal-Matador der jeweiligen Welt. Als Neueinsteiger arbeitet ihr Euch von der B-Klasse des Planeten Chem VI über insgesamt sechs Welten bis zur A-Klasse von Himmelskörper NHO vor. Solltet Ihr gleich als Veteran starten, steht Euch auch der liebenswerte Chaos-Kurs Inferno offen, um den Indianapolis-Pokal zu gewinnen. Euer Start-Auto ist eine ziemlich lahme Kiste, die Ihr mit neuen Motoren, Reifen, Panzerungen und Stoßdämpfern hochrüstet. Wollt ihr allerdings die



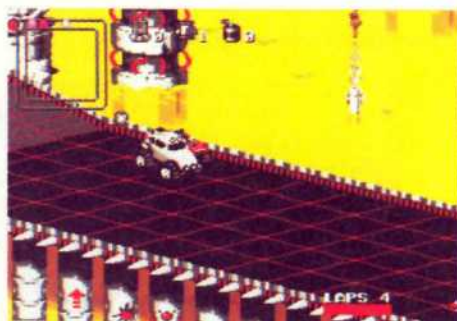
Auf Bogmire



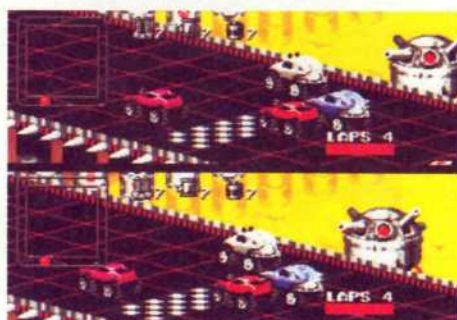
Auf Drakonis



Auf New Mojave



Auf Chem VI



Im VS-Mode gibt's Splitscreen



Götz: Nichts wurde dem Zufall überlassen und eine 1:1-Kopie des Originals angestrebt. Natürlich wurde ich sofort

bei der Steuerung stutzig, waren doch ursprünglich alle Tasten für Waffen und Lenkung belegt. Also, Leute, das Drei-Button-Pad könnt ihr getrost abhaken, Rock'n'Roll Racing benötigt sogar die Mode-Taste des Sechs-Button-Controllers zum Driften. Dann allerdings kommt die Steuerung sahnemäßig rüber. Wenig cremig geriet logischerweise der Sound. Larry "Supermouth" Huffmans Stimme klingt wie Radio Deutsche Welle auf einer einsamen Südseeinsel kurz vor Batterie-Schluß des Weltempfängers und die Musik wie deren Unterhaltungsprogramm; egal, die Platten hat sowieso jeder Rocker. In Punkto Grafik und Geschwindigkeit sind bemerkenswerterweise keine Unterschiede ausmachen, die Anleitung jedoch ist im Gegensatz zum SNES-Edelteil eine Zumutung. Fazit: Eine überaus gelungene Konvertierung, die alle Rennspieler vereint.

keitsstufen und 14 Computergegner machen Euch dies natürlich weniger leicht...

Diese Fahrer kann man wählen



Tarquinn,
der beliebteste
Fahrer



Jack Badlands,
ein Straßen-
kämpfer



Katarina,
eine waschechte
Prinzessin



Snake Sanders,
Erfinder des
Rennens

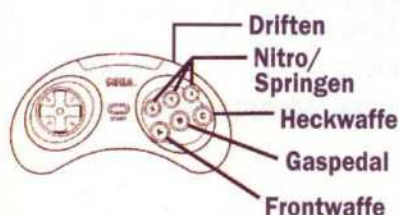


Ivanzypher,
ein Hund von
einem Fahrer



Cyberhawn,
halb Mensch,
halb Maschine

Die Steuerung



Mega Fun fügt hinzu...

Gewichtsklasse wechseln, gehen auch all die Extras mit auf den Schrottplatz. Das nötige Kleingeld bekommt ihr als Prämie für ein erfolgreiches Rennen. Drei Schwierig-

HERSTELLER:INTERPLAY/SILICON & SYNAPSE
DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:EINSTELLBAR
LEVELS:ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:6-BUTTON-PAD; PASSWORT
CA. PREIS:129,- DM
MUSTER VON:LAGUNA



I have it all!

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

Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

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

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

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

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

Super Nintendo
Jump'n Run / 1 Spieler

Magic Boy

Zauberlehrling Hewlett hat Mist gebaut und seinen Meister sowie alles im Umkreis von 100 Meilen in Fantasie-Wesen verwandelt. Damit sein Chef den Schaden beheben kann, zieht er nun aus, die Mini-Monster wieder einzufangen. Eure Hauptfeinde sind verschiedenste Quadrate und Fallen, die Hewlett absaufen, abnippeln



oder den Löffel abgeben lassen. Oft passiert es nicht, daß man sich spontan auf die Seite der Gegner stellt, denn man sieht hier nur zufriedene, grinsende Gesichter, die mit einer Garbe aus dem Gerät dieser fetten Mißgeburt paralyisiert werden. Im Ernst, Magic Boy präsentiert sich anfangs wie der Ausfluß eines frustrierten Master System-Programmierers, und das Booklet enthält scheinbar Zeichnungen mundmalender Zwergschnauzer, das Spiel steigert sich allerdings grafisch, und wenn man den langweiligen Sound überhört, bleibt ein moralisch bedenkenloses Weihnachtsgeschenk für alle Kinder unter 10. (Götz)

FUN
55%

Mega Drive
Jump'n Run / 1 Spieler

Generation Lost

Ein intergalaktischer Nobody im schönsten Prinz Eisenherz-Look turnt bei diesem Action-Titel durch rund sechs verschiedene Abschnitte. Neben Schlagtechniken a la Tyson und einem aufladbaren Laserstrahl könnt Ihr noch einige hilfreiche Items wie



Schutzschilde aufsammeln, um den zahlreichen Feinden ein Schnippchen zu schlagen. Die gesamte Aufmachung erinnert sehr an Flashback, ohne aber nur annähernd dessen Klasse zu erreichen. Dafür ist die gesamte Technik einfach zu schlecht (hölzerne Animation, schlechte Farbkompositionen, so gut wie keine Musik) und der Spielverlauf zu hausbacken (neue Ideen? Nichts da!). Außerdem besitzt das Game eine streckenweise verunzte, mitunter sogar unlogische Kollisionsabfrage und einige unfaire Stellen. So bleibt ein Jump'n Run, das sich ohne Bedenken in die Schublade "Vergeßt dieses Teil" stecken läßt, wer's nicht tut, ist selber schuld. (Ulf)

FUN
45%

BC Racers

Endlich ist der prähistorische Anschlag auf Super Mario Kart fertig

Chuck und sein Junior haben schon in zwei Abenteuern bewiesen, daß "Keule" ein angemessenes Kommunikationsmittel sein kann. Nun treten sie gegen sie-



Die Keulen links sind Lebensenergie

ben Konkurrenten beim großen Steinzeitrennen an, um das Boulderdash Bike zu gewinnen. Nachdem Ihr den abgefahrenen Vorspann

verdaut habt, stehen Euch vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. "Easy" und "Medium" könnt ihr sofort anwählen, "Hard" und "Rockhard" erst nach Eingabe eines geheimen PLBTKG-Passworts. Im Optionsmenü habt ihr außerdem die Möglichkeit, die Stärke und Aggressivität der Gegner, die mit Fußtritten, Faustschlägen und ähnlichen Nettigkeiten aufwarten, einzustellen. Jeder Level beinhaltet acht verschiedene Strecken mit anderer Hintergrund-Thematik, wie Höhle, Wüste, Dschungel, Steppe, Eis, Vulkan, Stadt oder Friedhof. Die sechs anwählbaren Biker-

MEGA CD II
Rennspiel / 1-2 Spieler

Teams unterscheiden sich grundlegend in Punkto

Beschleunigung, Endgeschwindigkeit oder Panzerung. Ihr spielt das Rennen aus drei anwählbaren Perspektiven, nur in der engen Höhle müßt ihr auf zwei verzichten. Für das Ausschalten von Gegnern gibt's Bonuspunkte, jedoch geht auch Ihr drauf, falls der Saurier-Motor kaputtgeht oder der Stein in



Mit Chuck und Junior gegen zwei dicke Saurier

Eurer Anzeige zum Geröllhaufen zerbröselst ist. Energie gibt es übrigens immer kurz nach dem Start in Form von Saurier-Schenkeln...

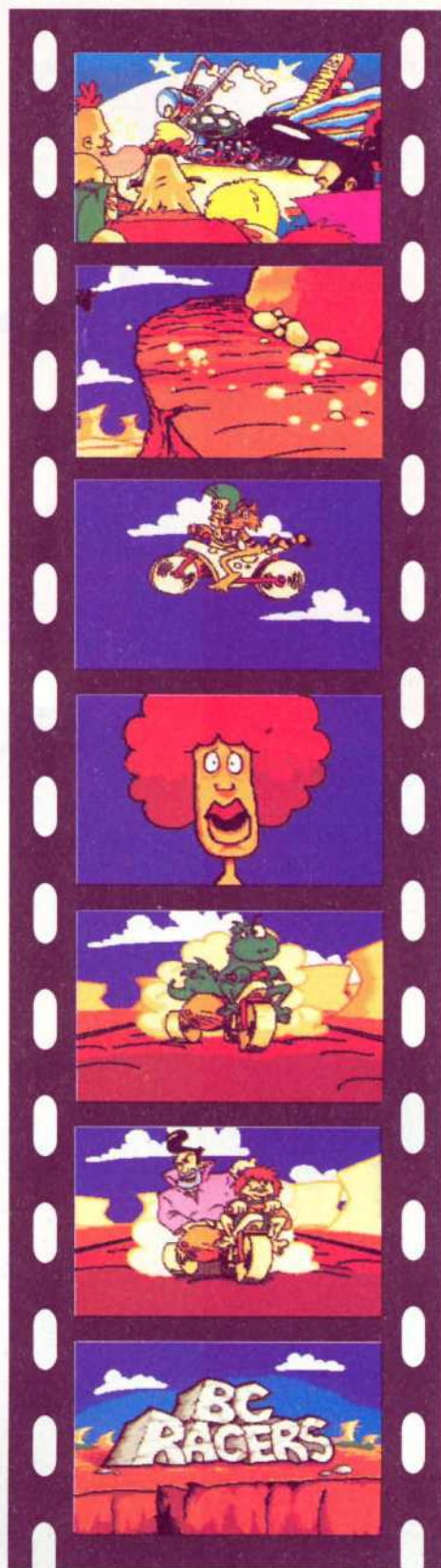


In der Wüste findet man manchmal Abkürzungen



Götz: Kaum zu glauben, daß das fast schon abgeschriebene Mega CD so etwas geregelt bekommt. BC Racers strotzt nur so vor grafischen Gags, aufwendigen Grafiken und Spielwitz, ohne daß das Gerät muckt, mit 32 tollen Strecken und einer fantastische Steuerung, die es mit vielen Rennspielen locker aufnehmen kann. Gut, den Zwei-Spieler-Modus kann man getrost abhaken, Ihr übernehmt nämlich nur die Rolle des zweiten

"Schlagmannes". Kommen wir zum wirklich Negativen. In der Stein-"Zeit" gab's wohl noch keine Streckenzeiten, ein Übungs- oder Zeitfahr-Modus fehlt ebenfalls, dies rundet doch ein Rennspiel erst wirklich ab. Dafür offeriert der Schwierigkeitsgrad für Anfänger UND Profis anspruchsvolle Strecken, und bevor Ihr die 32ste Strecke nicht gewonnen habt, werdet ihr nicht mehr von der CD lassen können. Der Sound und die FX sind ebenfalls hochklassig, an Mario Kart kommt BC Racers wegen der oben genannten Mängel allerdings nur grafisch ran.



Sechs Teams stehen Euch zur Auswahl



Vorsicht, Saurier kreuzen die Straße

HERSTELLER: CORE DESIGN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE 32X CD
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 32
BESONDERHEITEN: PASSWORT/6-BUTTON-PAD/DT. TEXTE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: CORE DESIGN



WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

SUPER NINTENDO:

| | |
|---|-------|
| Super Gameboy | 99.- |
| Actraiser 2 | 99.- |
| Animaniacs | 129.- |
| Donkey Kong Country | 129.- |
| Dschungelbuch | 129.- |
| Earth Worm Jim | 134.- |
| Eek the Cat | 99.- |
| F-1 Pole Position 2 | 129.- |
| Ghoul Patrol | 119.- |
| Indiana Jones | 139.- |
| Jungle Strike | 124.- |
| Legend | 99.- |
| Lemmings 2 | 149.- |
| König der Löwen | 134.- |
| Mickey Mania | 139.- |
| Micro Machines | 109.- |
| Mythy Max | 109.- |
| Kick Off 3 | 119.- |
| NBA '95 | 129.- |
| NHL '95 | 129.- |
| Pagemaster | 124.- |
| Pitfall | 144.- |
| Punch Out (Feb.) | 114.- |
| Rise Of The Robots | 144.- |
| Samurai Shodown | 134.- |
| Secret Of Mana (dt. Texte S.berater) | 114.- |
| Shaq-Fu | 119.- |
| Soulblazer | 124.- |
| Sparkster | 129.- |
| Star Wars III (Return Of The Jedi) | 129.- |
| Street Racer | 124.- |
| Super Bomberman 2 | 109.- |
| Super Streetfighter II | 134.- |
| Syndicate | 134.- |
| Tetris & Dr. Mario (Jan.) | 89.- |

| | |
|---------------|-------|
| Vortex | 149.- |
| WWF Raw | 144.- |

MEGA DRIVE:

| | |
|--|-------|
| Mega Drive II ohne Spiele | 189.- |
| 4 Pl.-Adapter 2 Sega (auch EA-Spiele) | 59.- |
| Animaniacs | 109.- |
| Baby Boom (Jan.) | 114.- |
| Cannon Fodder (Jan.) | 109.- |
| Der König der Löwen (Lion King) ... | 124.- |
| Dragon/Bruce Lee | 109.- |
| Dschungelbuch | 109.- |
| Earth Worm Jim | 129.- |
| Ecco the Dolphin 2 | 114.- |
| FIFA Soccer '95 | 109.- |
| John Madden Football '95 | 109.- |
| Kick Off 3 | 109.- |
| Lemmings 2 | 114.- |
| Mega Bomberman (1-4 Spieler) | 99.- |
| Mega Turrigan | 99.- |
| Micro Machines 2 | 114.- |
| Mickey Mania | 119.- |
| Mythy Max | 89.- |
| Dune II | 119.- |
| Flintstones-The Movie | 119.- |

| | |
|------------------------------|-------|
| NBA Live '95 | 109.- |
| NHL Hockey '95 | 109.- |
| PGA Tour Golf III | 109.- |
| Probotector | 109.- |
| Pitfall | 114.- |
| Psycho Pinball | 114.- |
| Red Zone | 114.- |
| Rise Of The Robots | 139.- |
| Rock'n Roll Racing | 99.- |
| Seaquest DSV | 114.- |
| Shaq Fu | 109.- |
| Shining Force II | 129.- |
| Shinobi 3 | 59.- |
| Soleil dt. | 124.- |
| Sonic & Knuckles | 114.- |
| Speedy Gonzales (Dez.) | 109.- |
| Sparkster | 99.- |
| Super Streetfighter II | 129.- |
| Syndicate | 109.- |
| Stargate (Jan.) | 124.- |
| The Pagemaster | 114.- |
| Tiny Toons 2 All Stars | 94.- |
| Urban Strike | 109.- |
| WWF Raw | 134.- |

MEGA CD:

| | |
|--|-------|
| Mega CD II mit CD-Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.) | 499.- |
| BC Racers | 109.- |
| Ecco The Dolphin 2 | 114.- |
| Formular 1 World Champ | 114.- |
| Mickey Mania | 109.- |
| NBA Jam | 104.- |
| Rebell Assault | 114.- |
| Soul Star | 119.- |
| Terminator | 109.- |
| Tomcat Alley | 89.- |

Theo KLANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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



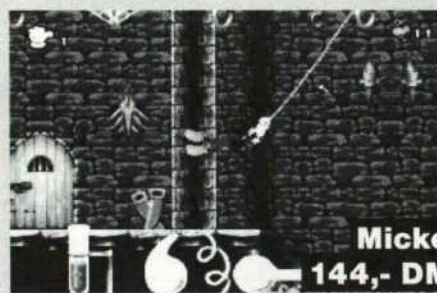
MEGA Drive 32X 389.-DM
Lieferung portofrei
Spiele hierzu:
DOOM 129.-
VR-Racing Deluxe 129.-
Star Wars Arc. 129.-



Earthworm Jim
134,-DM (SNES)



NBA Live '95
109,- DM (MD)



Mickey Mania
144,- DM (SNES)



FIFA Soccer '95
109.-DM (MD)



WWF Raw
134.-DM (MD)



Donkey Kong Country
129.-DM (SNES)

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

Super Pinball

SUPER NINTENDO

Flipper / 1 Spieler

Konkurrenz für die obergenialen Mega Drive-Flipper Dragon's Fury, Sonic Spinball und Psycho Pinball? Nicht ganz, denn Super Pinball kommt über die Standard-Features wie Drop Targets, Bumpers, Kickbacks und Rampen nicht hinaus, Bonusrunden oder gar LCD-Spielchen solltet Ihr hier nicht erwarten; noch dazu sind die drei Tische, bis auf die jeweils unterschiedliche Anordnung der Spielelemente, absolut identisch, hier hat die Konkurrenz schon deutlich mehr zu bieten. Zu sehr sollte man



Trefft Ihr den Joker (rechts oben) fünfmal, kommt die Multi Ball-Funktion ins Spiel

allerdings auch nicht schelten, denn die Tische sind sehr übersichtlich und detailliert aufgemacht, das Kugelverhalten geht voll in Ordnung und die Multi Ball-Funktion ist auch sehr vorbildlich; die 3D-Perspektive mutet zwar auf den ersten Blick sehr realistisch an, nicht ohne Grund setzen aber alle anderen Publisher auf die herkömmliche, scrollende zweidimensionale Ansicht, bei der deutlich mehr Extras in die Tische eingebaut werden können; trotzdem, für Fans, nicht nur mangels Alternativen auf dem Super Nintendo noch eine Empfehlung wert. (Martin)

HERSTELLER: NINTENDO/MELDAC/KAZE
 DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 LEVELS: 3
 BESONDERHEITEN: KEINE
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 63% GRAFIK | | | | |
| 51% SOUND/FX | | | | |
| 55% FUN | | | | |



Great Circus Mystery

Starring Mickey & Minnie



Capcom does it again, nur wen kümmert's

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

12 MBit geballte Capcom-Power? Nicht ganz, denn Great Circus Mystery Starring Mickey & Minnie orientiert sich spielerisch wie technisch sehr am Vorgänger Magical Quest.



Haunted Circus

Megatip:
Mit dem Sweeper Outfit saugt Ihr dem ersten Levelboss seine Rüstung ab und beslegt ihn dann mit der üblichen Potaktik



Jungle

Megatip:
Kralit Euch abwechselnd an den Bäumen fest und springt Kong aus sicherer Distanz auf den Kopf



Caves

Megatip:
Klettert auf den Felsen, wartet gemütlich auf den Bauarbeiter und hüpfst erst dann auf seinen Helm; aber gleich wieder zum Felsen zurückspringen!

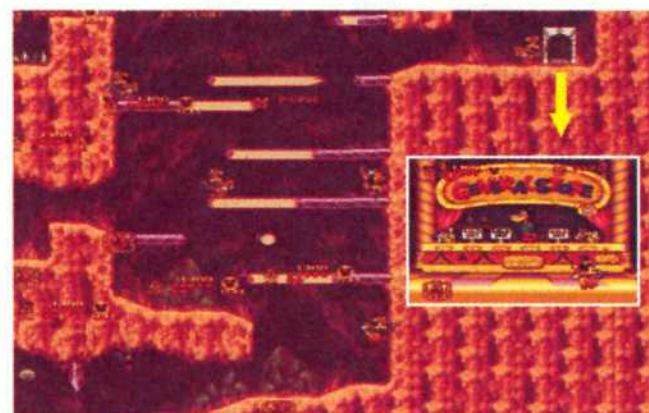
Hier wie da steuert Ihr Mickey, diesmal sogar Minnie (im Zwei-Spieler-Modus) durch sechs Levels, um am Ende Kater Karlo (vorerst) den Gar aus zu machen. Miceys sagenhafte Verwandlungskünste dürfen hier natürlich nicht fehlen: Das Zauberer-, Feuerwehrmann- und Bergsteiger-Kostüm sind drei neuen gewi-



Haunted House

Megatip:
Mit dem Western Outfit hüpfst Ihr von Geist zu Geist, um schließlich den Oberhoschi am Kopf zu treffen

chen, um sich vom Original abzuheben. Im Safari-Outfit hangelt Ihr Euch mit einer Sichel von Stein zu Stein, als Westernhelden feuert Ihr stilgerecht Korkgeschosse auf Eure Gegner ab, reitet auf einem Pferdchen oder vollführt einen Desperado Dash, wenn Euch die Feinde zu sehr auf die Pelle rücken, oder Ihr saugt sie einfach mit Donalds Kehrmaschine auf. Natürlich dürfen in einem Jump'n Run keine (versteckten) Bonusräume oder Engegner fehlen, Capcom hielt sich auch hier nicht zurück und hat sogar an Mittelgegner bzw. einen Shop gedacht, in



Shop (Level 4): Genügend Coins vorausgesetzt, könnt Ihr Euch hier mit allerlei Extras eindecken



Martin: So ein Schwindel; die Great Circus Mystery-Levels knüpfen nahtlos an Magical Quest an, einziges eigenständiges Element bleibt der Zwei-Spieler-Modus, der Rest gibt sich wie gehabt. Diesmal hat sich's Capcom aber wirklich einfach gemacht und sechs neue Levels designt, neue Hintergrundgrafiken gezeichnet, alte Verwandlungstricks durch auf den ersten Blick vermeintlich neue ausgetauscht, ein paar weitere Extras eingebaut, und fertig ist die Mogelpackung. Die Mankos im ersten Teil wurden erst gar nicht ausgemerzt, so ist dieses 12 MBit-Modul wieder einmal zu einfach und zu kurz, das Leveldesign gibt sich brav und unspektakulär, die Bonusräume sind teilweise schon zu offensichtlich, und Mickey ist genauso spärlich animiert wie eh und je. Disney-Fans sollten sich lieber an das deutlich bessere Mickey Mania halten, das sowohl spielerisch als auch technisch überzeugen kann, Capcoms Update jedenfalls ist der volle Nepp.

dem Ihr Euch mit neuen Power Ups eindecken könnt. Am Ende jeder Runde erhaltet Ihr ein Passwort.



Stefan: Mickey und Minnie, wie sie leiben und leben; niedliche Sprites und kunterbunte Grafiken lassen diesen ersten Eindruck aufkommen. Habt Ihr dann erst ein Stück gespielt, und kennt oder besitzt Ihr gar den ersten Teil, kommt Euch das Ganze langsam ziemlich bekannt vor und man fragt sich wo wohl die Abwechslung geblieben ist.

OK, OK, ich gebe ja zu, daß neue Grafiken und Anzüge ins Spiel integriert wurden, aber es fehlt einfach die neuen SPIELERISCHEN Elemente. Außerdem ist das Modul, wie schon der Vorgänger, viel zu leicht, d.h. Ihr habt innerhalb einer guten Stunde Kater Karlo und seinen Drachen auf die Matte gelegt. Mickey Maus- und Jump'n Run-Fans, die etwas leichtere Kost mögen, finden hier sicher das Richtige, alle anderen dagegen...

HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL USA
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FRÜHJAHR
 UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
 LEVELS: 6
 BESONDERHEITEN: PASSWORT
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: DYNATEX/GALAXY

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 71% GRAFIK | | | | |
| 68% SOUND/FX | | | | |
| 67% FUN | | | | |

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE

Disney
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

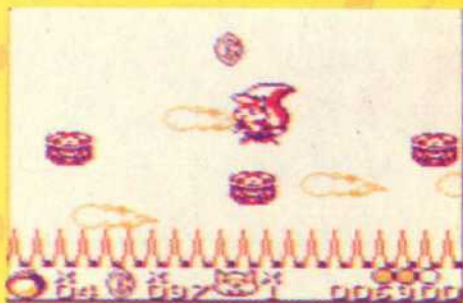
SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

Game Boy
Jump'n Run / 1 Spieler

Mr. Nutz

Endlich machen auch GB-Besitzer Bekanntschaft mit dem niedlichen Eichhörnchen und dürfen sich sogar in völlig neue Levels stürzen. Dabei wurde der enorm hohe Schwierigkeitsgrad der SNES-Version radikal gesenkt, so daß auch jüngere Spieler in den Genuß dieses Jump'n Runs kommen.



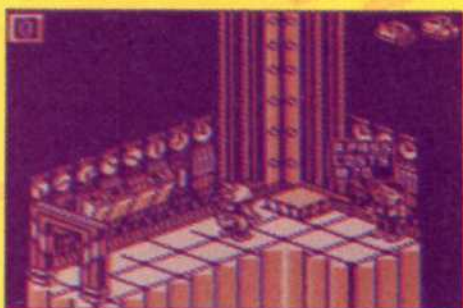
Vom Spielablauf ist alles beim alten geblieben, d.h. Ihr sammelt nach wie vor Münzen und Nüsse ein, und setzt letztere gegen die abwechslungsreiche Feindeschar ein, um alle Abschnitte zu meistern. Bonusräume, schwer erreichbare Extras und obligatorische Obermotze sind natürlich auch mit von der Partie. Technisch gesehen zieht sich Ocean erstaunlich gut aus der Affäre, denn solch eine putzige Grafik, verbunden mit einer sehr gut gelungenen Musikkulisse, gab es bis dato selten auf dem GB zu bewundern. Der berühmte Scheibenwischer-Effekt wurde zudem gut unterbunden, so daß in Verbindung mit dem fairen Leveldesign und der optimalen Steuerung ein Jump'n Run vorliegt, das mit dem Original locker mithalten kann. (Markus)

FUN
75%

Game Boy / Denkspiel
Jump'n Run / 1 Spieler

Monster Max

Held des portablen Spiels ist der ambitionierte Hobby-Rocker Max, dessen ersehntester Wunsch es ist, einmal vor vollen Tribünen seine Gitarre jaulen zu lassen. Doch ein Tyrann namens Krond macht dem Monster einen Strich durch die Rechnung, da er jegliche Musik auf dem Planeten verbietet. Fest entschlossen wandert



Max daher zur Mega Hero-Academy, um nach hartem Training den Herrscher stellen zu können. Der gesamte Spielverlauf wird Euch, wie bei Landstalker, in einer isometrischen Perspektive gezeigt. Hier müßt Ihr in gekonnter Knobel-Manier die weit über 20 Gegenstände, die Ihr in den Labyrinth findet, geschickt einsetzen, um die Räume einzeln lösen zu können. Natürlich kommt auch die Geschicklichkeit nicht zu kurz, da auch brüchige Plattformen und zahlreiche Monster Euch das Leben schwer machen. Fazit: Monster Max sorgt für ein erfrischend neues Spielerlebnis, da die ungewöhnliche Grafik und der ausgeklügelte Spielverlauf von Anfang an motivieren. (Ulf)

FUN
81%

Kid Klown In Crazy Chase

Inzwischen müßte wohl schon jeder Planet des uns bekannten Universums befreit worden sein, nun auch der Klown-Planet - (Oh, Mann!)

Ich persönlich messe die Reaktionszeit zwischen der Entführung einer Hochadeligen und dem Finden eines Helden nur noch in Klempnern. Kid Klown bekommt eine 5 auf der nach oben offenen K.-Skala, denn der mutigste, schönste, erfahrenste und wohlriechendste Hero war leider zu beschäftigt, um dem Fiesling Blackjack die rotnasige Prinzessin Honey (von Rotz) abzuführen.

Deswegen fiel die



Diese Symbole müßt Ihr sammeln

Wahl auf Kid Klown, einen unkoordinierten, dünnen und linkischen Hoschi. Da Blackjack bestimmt nicht weniger ungeschickt ist, bleibt sogar dieses Bürschchen dem Miesling dicht auf den Fersen. Kunststück, verläuft doch eine kilometerlange, brennende Zündschnur quer durch alle Abschnitte, um eine ultimative Bombe zu zünden, die alles in Schutt und Asche legen soll. Innerhalb der Stages finden sich fantastisch viele Variatio-

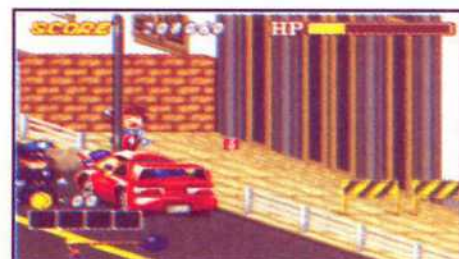
SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

nen, zu Schaden zu kommen: Ihr könnt bspw. plattgewalzt werden, aus einem Ballon fallen, gesprengt werden, Euch die Füße zerstechen, ersaufen, überfahren werden, verbrannt, gesotten und geröstet, ja, so lustig ist Clown-Dasein. Über ein Healthpoint-Meter erfahrt Ihr immer, wieviel Ihr noch einstecken könnt. Um eine Stage zu beenden, müßt Ihr vier Kartenspiel-Symbole bekommen und die



Kid Klown erklimmt in der Stadt jede Mauer, und er ist sauer...



Gut, daß es die Polizei gibt...



Von Baumstämmen geplättet



Götz: Endlich mal wieder ein Jump'n Run, das ungewohntere Perspektiven zur Darstellung aufgreift. Es kommt doch wirklich

besser, aus allen Richtungen in isometrischer Umgebung beschädigt zu werden, und wenn dies grafisch originell und qualitativ hochwertig geschieht, um so besser. Das Steh-Auf-Männchen Kid Klown wurde, wie eigentlich alles in diesem Spiel, toll gezeichnet und mit vielen Bewegungs-Phasen ausgestattet. Zwar finden sich nur fünf Stages, doch man hat nie das Gefühl, drögen Wiederholungen ausgesetzt zu sein. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, Ihr lauft doch recht "diagonal" mit dem Joypad. Die Geräuschkulisse wurde dem albernen Anlaß angemessen, genauso wie die FX zeugen sie von gehobener Programmierkunst. Sehr lobenswert sind auch die Bonus-Games, jedoch wäre es nicht schlecht gewesen, man hätte Air-Hockey oder Whack-A-Blackjack separat anwählen gekonnt; alles in allem ein rundherum gutes Spiel, das allen Kids und Junggebliebenen tolles Spielvergnügen fürs Geld bietet.

HERSTELLER: KEMCO
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 5
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

| | schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
|--------------|----------|--------|-----|----------|-------|
| 76% GRAFIK | | | | | |
| 66% SOUND/FX | | | | | |
| 75% FUN | | | | | |

Biker Mice From Mars

Rock'n'Roll Racing für Motorrad-Freaks

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

In den USA existiert eine gleichnamige Comic-Serie, die sich dort großer Beliebtheit erfreut (dank PRO7 ist sie auch deutschen Fans zugänglich). Nicht verwunderlich, daß Konami, nachdem man in Snickers einen finanzstarken Sponsor gefunden hatte, schließlich mußte ja jemand die Lizenzkosten irgendwie wieder ausgleichen, ein SNES-Modul mit dieser Thematik aus dem Boden gestampft hat. Biker Mice From Mars ist ein Motorradrennspiel aus einer Perspektive, wie wir sie von Rock'n'Roll Racing kennen. Ihr habt die Wahl aus sechs verschiedenen Fahrern: Throttle, Modo, Vinnie, Limburger, Greasepit und Dr. Karbule unterscheiden sich vor-

nehmlich in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Grip. Sobald Ihr Euch für einen Biker entschieden habt, wird das Rennen gestartet. Ihr müßt jede der insgesamt 30 Strecken nach fünf Runden mindestens als Dritter beenden, um weiterzukommen. Je nach Platzierung erhaltet Ihr Preisgeld und Punkte, mit dem Preisgeld möbelt Ihr Euren Ofen auf, mit den Punkten festigt Ihr Eure Position in der Tabelle.



Vor jeder Kurve werdet ihr von einem Zeigefinger in die richtige Richtung gelenkt



Philipp: Konamis Ausflug in ein für die Firma ungewohntes Genre verursacht sehr gemischte Gefühle: Zum einen weiß Biker Mice

From Mars in Sachen Aufmachung nicht so recht zu überzeugen, ein wesentlich älteres Rock'n'Roll Racing ist im direkten Vergleich deutlich überlegen, auf der anderen Seite kann Konamis Motorradspektakel zumindest kurzzeitig durchaus Spaß machen. Man fährt schon als Anfänger immer in der Spit-

zengruppe mit, rüstet seinen heißen Stuhl langsam mit besseren Reifen und Motoren aus, obwohl man im Endeffekt von diesen Spielereien herzlich wenig im eigentlichen Rennen bemerkt, und bekommt sogar ein Passwort, damit man nicht jedesmal von vorne beginnen muß. Trotzdem kann dieses 8 MBit-Modul nicht über einen längeren Zeitraum fesseln, nicht einmal in den Zwei-Spieler-Modi, dafür ist die Streckenführung zu gleich, die Aufmachung zu schwach, das Aufrüsten zu ergebnislos und die Computergegner sind zu dumm.



Die sechs Fahrer unterscheiden sich in Speed, Accel und Grip

| | |
|----------------------|----------------------|
| HERSTELLER: | KONAMI |
| DATENTRÄGER: | 8 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ENDE JANUAR |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | KEINE |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | 30 |
| BESONDERHEITEN: | PASSWORT |
| CA. PREIS: | K.A. |
| MUSTER VON: | KONAMI |



ZAPP

G • A • M • E • S

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP

G • A • M • E • S

Mainz • A. Thielen • Rochusstr. 11 • (PLZ 55116)

Tel: 06131/23 04 92 • Fax: 06131/23 04 93

Super NES:

| | |
|------------------------|-------|
| Donkey Kong Country | 149,- |
| Street Racer | 139,- |
| Earthworm Jim | 149,- |
| Bombberman 2 | 129,- |
| Vortex | 149,- |
| Lion King | 149,- |
| WWF Raw | 169,- |
| Super Street Fighter 2 | 149,- |
| U.V.M. | |

Super NES US:

| | |
|----------------|-------|
| Indiana Jones | 149,- |
| Return of Jedi | 149,- |
| Ghoul Patrol | 149,- |
| NBA Live 95 | 149,- |
| Bubsy 2 | 129,- |
| Donkey Kong | i.V. |
| Super Bonk | i.V. |
| Wild Guns | i.V. |
| Demons Crest | i.V. |
| U.V.M. | |

RPG's + STG's

| | |
|------------------|-------|
| Robotrek | 149,- |
| Dragon View | 149,- |
| Final Fantasy 3 | 169,- |
| Illusion of Gaia | 159,- |
| Brain Lord | 149,- |
| Breath of Fire | 149,- |
| Lord of Rings | 149,- |
| U.V.M. | |

Sega CD:

| | |
|-------------------|-------|
| Ecco 2 | 129,- |
| Rev. of Vengeance | 139,- |
| Loadstar | 139,- |
| U.V.M. | |

MEGA DRIVE:

| | |
|------------------|-------|
| Flink | 119,- |
| Mega Bomberman | 129,- |
| Micro Machines 2 | 129,- |
| Earthworm Jim | 149,- |
| Shining Force 2 | 149,- |
| Probotektor | 129,- |
| FIFA 95 | 129,- |
| Madden 95 | 129,- |
| Soleil | i.V. |
| Monster World 4 | i.V. |
| U.V.M. | |

MEGA 32x:

| | |
|----------------------|-------|
| Star Wars Arcade | 149,- |
| Virtua Racing Deluxe | 149,- |
| Doom | 149,- |
| 36 Holes | i.V. |
| Stellar Assault | i.V. |
| Metal Head | i.V. |
| Fahrenheit | i.V. |
| Surgical Strike | i.V. |
| U.V.M. | |

NEO • GEO

| | |
|-------------------------|-------|
| Samurai Shodown 2 | i.V. |
| King of Fighters '94 CD | 149,- |
| Top Hunter CD | 119,- |
| Aero Fighters 2 CD | 119,- |
| U.V.M. | |

Harte Ware:

| | |
|------------------------------|--------|
| Mega 32X US/DT | 399,- |
| 3 DO Pana / Sanyo / Goldstar | |
| PAL/NTSC | 999,- |
| RGB | 1299,- |
| Jaguar RGB/PAL | 599,- |
| Neo Geo CD RGB/PAL | 999,- |

3 DO

| | |
|-----------------------|-------|
| Fifa Soccer | 129,- |
| Rebel Assault | 129,- |
| Super STF 2 Turbo | 139,- |
| Samurai Shodown | 139,- |
| Off World Interceptor | 139,- |
| Gex | i.V. |
| Rise of the Robots | i.V. |
| Wing Commander 5 | i.V. |
| Scavenger 4 | i.V. |
| U.V.M. | |

JAGUAR:

| | |
|-------------------|-------|
| Alien VS Predator | 149,- |
| Club Drive | 149,- |
| Dragon | 139,- |
| Kasumi Ninja | 149,- |
| Doom | i.V. |
| Rayman | i.V. |
| U.V.M. | |

Japanische Soft:

| | |
|-----------------------|-----------|
| Scavenger 4/Novastorm | 3DO 199,- |
| Contra | MD 159,- |
| Longraiser 2 | MD 159,- |
| Shining Force CD | MCD 159,- |
| Ragnacenti | MD 139,- |
| Dragon Ball Z 3 | SFC 199,- |
| Nosferatu | SFC 169,- |
| Parodius 2 | SFV i.V. |
| Rockman World 2 | SFV i.V. |
| U.V.M. | |

Sega Saturn:

| | |
|--------------------------|--------|
| RGB inkl. Virtua Fighter | 1349,- |
|--------------------------|--------|

Wir bauen alles um!



Sega Saturn
NEC 32 X
Sony PSX

SONY PSX
Bitte erfragen Sie detaillierte
Info zu Hard- & Software

.....
WOW!



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Prehistorik Man

GAME BOY

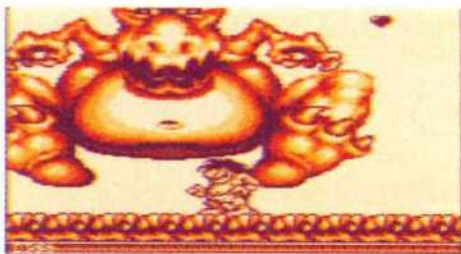
Jump'n Run / 1 Spieler

Spätestens seit Chuck Rock oder Caveman Ninja hat die Videospiel-Industrie die Urzeit für sich entdeckt, genau wie die kleine Firma Titus, deren neuestes Jump'n Run, Prehistorik Man, auch in jener Zeit spielt. Ihr übernehmt die Rolle von Sam, einem kleinen, unbedeutenden Neandertaler, der sich auf die Jagd macht seinen Bärenhunger zu stillen. Mit



In jeder Runde müßt Ihr einen bestimmten Gegenstand, wie z.B. dieses Feuerzeug, finden

seiner Keule legt er sich mit diversen Feinden wie Insekten, Flugsauriern, etc. an, um letztendlich auch dem einen oder anderen Obermotz das Fürchten zu lehren. Zusätzlich könnt Ihr mit Eurer Keule bzw. anderen Waffen, die Ihr im Lauf des Spiels auffindet, versteckte Extras oder auch geheime Bonusräume entdecken. Vom Gameplay her spielt sich Prehistorik Man sogar recht ordentlich, wenn auch kleine Mankos, wie z.B. die ungenaue Kollisionsabfrage oder der enorm hohe Schwierigkeitsgrad den Spielspaß etwas trüben. (Markus)



Obermotze wollen natürlich auch vernichtet werden

| | |
|----------------------|----------------|
| HERSTELLER: | TITUS |
| DATENTRÄGER: | MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | SUPER NINTENDO |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | 5 |
| BESONDERHEITEN: | KEINE |
| CA. PREIS: | 69,- DM |
| MUSTER VON: | TITUS |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 74% GRAFIK | | | | |
| 74% SOUND/FX | | | | |
| 68% FUN | | | | |

Der König der Löwen

Die MD-Version haben wir bereits in der letzten Ausgabe unter die Lupe genommen, jetzt muß der Super Nintendo-Löwe zeigen, wie scharf seine Krallen wirklich sind

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Nachdem der Blockbuster mittlerweile auch bei uns in Deutschland angelaufen ist, kommt die Super Nintendo-Fassung gerade rechtzeitig: Ihr übernehmt den Part des Löwen Simba, der durch den Dschungel streift, um sich so auf seine Herrschaft über die anderen Tiere vorzubereiten. Der junge Simba kann brüllen, was die anderen für kurze Zeit "einfriert", oder sie durch einen



3D olè: Auf der Flucht vor dieser Herde müßt Ihr Euch besonders vor auftauchenden Stolpersteinen hüten

gaben im Stile von "Welchen rosa Affen muß ich anbrüllen, damit er mich in die gewünschte Richtung wirft" und sogar eine 3D-Runde trifft.



Simba gegen die Schwerkraft, wer wird gewinnen?

gezielten Sprung auf die Rübe unschädlich machen. Ist er erst einmal ein erwachsener Löwe, kann er wesentlich lauter brüllen, mit der Tatze zuschlagen und ebenfalls die Mario-Taktik bei den Gegner-Sprites anwenden. Die Levels sind größtenteils nach herkömmlichen Jump'n Run-Mustern gestrickt, wobei Ihr ab und zu auf kleinere Puzzleauf-



Süß: Wenn ein Schmetterling vorbeikommt, schaut ihm Simba nach



Götz: Dank der fast 1:1-Umsetzung vom MD müssen SNES-Fans nicht wieder, wie bei Aladdin, zittern, ob ihre Film-Umsetzung mit der Konkurrenz mithalten kann. Mit wunderschöner Zwischensequenzen, digitalisierter Sprachausgabe und Songs kommt schnell Simba-Atmosphäre auf. Zwar halten die Animationen und Hintergründe mit den Top-Titeln aus Onkel Walts Hütte nicht mit, doch wir sind ja

für neues Disney-Futter immer dankbar. Wie verbunden allerdings die Hauptzielgruppe den Machern angesichts der Tatsache sein wird, daß so manche Schwierigkeit wie das Nashornschwanz-Hangeln zum Glücksspiel geriet und den Frustrfaktor ziemlich fix nach oben schnalzen läßt, ist die Frage. Sahnestücke, wie das Auftreten der Simba-Freunde Pumbaa und Timon, und die meiner Meinung nach durchaus ausgeklügelte Steuerung der "beiden" Hauptfiguren geben dem Modul jedoch die nötige Klasse.

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | VIRGIN/DISNEY |
| DATENTRÄGER: | 24 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | NINTENDO NES/GAME BOY |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | SCHWER |
| LEVELS: | 10 |
| BESONDERHEITEN: | KEINE |
| CA. PREIS: | K.A. |
| MUSTER VON: | THEO KRANZ VERSAND |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 80% GRAFIK | | | | |
| 79% SOUND/FX | | | | |
| 82% FUN | | | | |



Philipp: Fallende Tendenz bei Virgin/Disney: Nach dem genialen Aladdin hat man bei jedem weiteren Spiel ein bißchen abgebaut. Das Dschungelbuch war schon deutlich schwächer und Der König der Löwen liegt meiner Meinung nach nochmals unter dieser Marke. Es sind einfach ein paar kleinere Schwächen im Level- und Gamedesign zu finden, die sich, aufsummiert, sehr wohl bemerkbar machen. Über die Steuerung läßt sich noch streiten, nach einer gewissen Gewöhnungsphase habt Ihr ihre Tücken heraus und könnt dementsprechend spielen, aber was man sich bei der Kollisionsabfrage geleistet hat, grenzt an Frechheit: Unser Simba springt ganz deutlich an Vorsprüngen vorbei, die er eigentlich ohne Probleme erreichen sollte. Aufgewogen wird dieser Minuspunkt jedoch durch die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken und die tadellose Animation des Titelhelden.



Test 'N Take

Videospiele

SuperNintendo **MegaDrive** **32X** **MegaCD** **Jaguar** **3DO**

Earthworm Jim dt 139,95
Soleil (ca. Feb. '95) dt 139,95

SuperNintendo
Dermons Crest us 149,95
Earthworm Jim dt 129,95
Star Wars III-Ret of Jedi us 139,95
Uniracers us 109,95
WWF Raw dt 139,95

MegaDrive
Blackthorne us 109,95

32X
Soulstar dt 129,95

MegaCD
Fahrenheit 32X CD dt 149,95
Star Wars Arcade dt 149,95

Jaguar
auf Anfrage

3DO
auf Anfrage

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

030-621 30 18

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

Laden u. Versand

VIDEOGAMES aus aller WELT

- SUPER AKTUELL
- FAIRE PREISE
- TOP-BERATUNG

NEO-GEO **AMIGA CD 32** **SUPER NINTENDO** **3 DO** **MEGA DRIVE MEGA CD** **JAGUAR**

Söhnke Störbeck, VIDEOGAMES
TELEFON/FAX: 040 - 570 25 20
ELBGAUSTRASSE 28 · **HAMBURG**
Nähe Eidelstedt-Center

Top Games

| Super Nintendo | | Mega Drive | |
|-------------------|-------|--------------------|-------|
| Blackhawk | 109,- | NHL Hockey 95 | 119,- |
| Bomberman 2 | 109,- | Rise of the Robots | 139,- |
| Donkey Cong C. | 134,- | Secret of Mana | 109,- |
| Earthworm Jim | 129,- | Soulblazer | 114,- |
| Indiana Jones | 129,- | Star Wars 3 | 129,- |
| Lion King | 129,- | Street Racer | 114,- |
| Lord of the Rings | 109,- | Syndicate | 119,- |
| | | Earthworm Jim | 119,- |
| | | FIFA Soccer 95 | 109,- |
| | | Lion King | 119,- |
| | | Rock'n Roll Racing | 109,- |
| | | Soleil | 119,- |
| | | Sonic & Knuckles | 109,- |
| | | Urban Strike | 109,- |

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!
0 80 62 / 8 03 26 oder **BTX: Bachhuber**

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
Versand im **Sicherheitskarton!** Inland Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis **16.00 Uhr** werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- **portofrei!**

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

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

| GAME BOY | SNES | MEGA DRIVE | PC-ENGINE jp |
|----------------------|------------------------|------------------------|-----------------------------|
| Einzelstücke ab 9,- | Restposten ab 19,- | Restposten ab 19,- | Arcade Duo 199,- |
| Castlevania II 19,- | Final Fight II 39,- | CDs ab 39,- | 1941 199,- |
| Nemesis II 19,- | Populous 49,- | McD. Treasureland 39,- | Kaze Kiri Ninja 119,- |
| Battletoads 29,- | Aero Acrobat 59,- | Jurassic Park 59,- | Neo Nectaris 119,- |
| Home Alone II 29,- | Plok 69,- | Sparkster 79,- | Mad Stalker 119,- |
| Killertomatoe 29,- | Mr. Nutz 79,- | Streets of Rage 3 79,- | Fatal Fury Spec. 119,- |
| Looney Tunes 39,- | Beauty + Beast 79,- | Golden Axe III 79,- | World Heroes II 119,- |
| Tom + Jerry 39,- | Super Metroid 79,- | Sonic III 79,- | Castlevania X 119,- |
| Starwars 39,- | Actraiser II 89,- | Contra 89,- | Sylphia 119,- |
| Darkwing Duck 49,- | Sup. Starwars II 89,- | Sonic + Knuckles 89,- | Flash Hiders 109,- |
| Tiny Toones II 49,- | Sparkster 99,- | Dschungelbuch 89,- | Fray Magic Adv. 109,- |
| | NBA Jam 99,- | Dynamite Headdy 89,- | Martial Champion 109,- |
| GAMEGEAR | Slammaster 79,- | Aero Acrobat 89,- | Art of Fighting 109,- |
| Einzelstücke ab 9,- | Dschungelbuch 99,- | Sup. Streetf. II 99,- | Fatal Fury II 109,- |
| Ninja Gaiden 29,- | Sup. Streetf. II 109,- | Virtua Racing 99,- | Wonderb.Dyn.Hero 109,- |
| Fantasy Zone 29,- | Samurai Showd. 109,- | Urban Strike 109,- | Black Hole Ass. 39,- |
| Space Harrier 29,- | Tiny Toon Wacky 119,- | Snow Bros. 109,- | Armed F 39,- |
| Jurassic Park 39,- | Pocky + Rocky II 119,- | Mickey Mania 119,- | Einzelstücke ab 29,- |
| Str. of Rage II 39,- | Fatal Fury Spec. 119,- | King of Lions 119,- | Raritäten lieferbar! |
| Battletoads 49,- | Kid Clown Crazy 129,- | Earth Worm Jim 129,- | |
| Hook 49,- | B.C. Kid / Bonk 129,- | | |
| Jungle Book 59,- | Rider Spirits 139,- | | |
| Sonic Drift 59,- | Demons Crest 114,- | | |
| | | MASTER, NES | NEO-GEO-CD ab 89,- |
| | | Restposten ab 9,- | SATURN, SONY a.Anfr. |

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

Software Support Tel. 06 41/6 68 49

| Super Nintendo | Jaguar |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| Earth Worm Jim dt 116,- | Jaguar PAL 599,- |
| Donkey Kong Country dt 132,- | Checkeder Flag i.V. |
| Stunt Race FX us 99,- | Club Drive us 125,- |
| NBA Live 95 us 123,- | Alien vs Predator us 129,- |
| Street Racer dt 122,- | |
| R-Type 3 79,- | 3 DO |
| Super Metroid dt 99,- | 3 DO PAL mit Total Eclipse 1099,- |
| Actraiser 2 dt 122,- | Need for Speed us 109,- |
| Secret of Mana komp. deut. dt 112,- | FIFA Soccer us 115,- |
| Magical Quest 2 i.V. | Jammit us 113,- |
| NHL 95 i.V. | VR Stalker us 117,- |
| Lion King dt 126,- | |
| Robo Trek us 122,- | Saturn + Virtua Fighter 1399,- |
| | Mega 32x 399,- |
| Mega Drive | |
| Dschungelbuch dt 89,- | |
| Earthworm Jim dt 126,- | |
| Rebel Assault us 89,- | |
| Super Street Fighter 2 us 109,- | |
| Thunderhawk dt 89,- | |
| Battle Frenzy i.V. | |
| NBA Jam CD dt 106,- | |

Spiele auf Anfrage
Alle neuen Spielehits sind bei uns erhältlich!
Nachnahme zzgl. 7,- Versandkosten • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Software Support • Kropbacherweg 57 • 35398 Gießen
Fax 06 41/6 32 76

TIPS & TRICKS zum Sammeln

gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC VERLAG

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?

0 1 3 0 8 / 1 1 1 0 3

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.

Game Boy
Shoot'em Up / 1 Spieler

Desert Strike

Wie bei den 16-Bit Vorbildern müßt Ihr auch hier als Agent am Persischen Golf einem Diktator das Handwerk legen. Mit einem Helikopter fliegt Ihr daher über feindliches Terrain und versucht strategisch wichtige Ziele zu zerstören bzw. Geiseln zu befreien. Da Treibstoff und Waffen begrenzt sind, solltet Ihr Eure Aktionen allerdings



möglichst genau koordinieren, damit Ihr nicht frühzeitig eine Bruchlandung erlebt. Das Positive gleich vorweg: Ocean hat das Kunststück geschafft nahezu alle Details des MD-Originals reinzupacken. Ernüchterung macht sich dagegen bei den ersten Flugversuchen breit: Die Steuerung ist recht umständlich geraten, da man die verschiedenen Waffensysteme durch unterschiedlich langes Drücken der Feuertasten aktiviert. Zudem nervt das aufwendige Umschalten zwischen Karte und Status-Bildschirm. Außerdem erkennt man einige Details auf dem Mini-Screen nur sehr schwer, von feindlichen Schüssen ganz zu schweigen; mehr war auf dem GB aber wohl auch nicht möglich. (Ulf)

FUN
66%

Game Boy
Rennspiel 1-2 Spieler

Super Chase H.Q.

Das, laut Taito, "heißeste Super NES Rennspiel", kann auch auf dem GB nicht mit dem hohen Vorsatz mithalten. So ist bspw. der Power Up-Shop, nachdem man sich mit jeweils einem Extra eingedeckt hat, aus mysteriösen Gründen ausverkauft, Tuning ist nicht; die Verbrecher krallt man sich mit immer dem gleichen Schema, einfach



den gegnerischen Wagen rammen, und das über sieben Levels hinweg, die beiden Pseudo-Waffen sind erst gar nicht nötig; sehr abwechslungsreich. Zudem sind die Missionen und der Streckenaufbau verdächtig ähnlich, darüber kann auch die nette Nancy aus dem Headquarter mit ihren (detaillierten) Einsatzplänen nicht hinwegtäuschen; und wer trotz der billigen Steuerung und alles andere als intelligenten Computergegnern immer noch Gefallen an dem Modul findet, wird spätestens nach einer Stunde mit dem Abspann "belohnt"; überflüssiger geht's kaum noch. (Martin)

FUN
19%

Demon's Crest

Fünf Jahre nach seinem GB-Debut tritt Firebrand nun in seinem ersten SNES-Abenteuer an

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Vor langer, langer Zeit existierte ein Land, das in zwei Regionen geteilt war: Den einen Abschnitt bewohnten die Menschen und den anderen die Dämonen. Beide Gruppen lebten in Einklang miteinander bis zu einem schicksalhaften Tag, an dem sechs magische Steine vom Himmel in das Gebiet der Dämonen fielen, die, wenn sie erst einmal zusammengebracht würden, dem Besitzer unvorstellbare Macht verliehen. Schon bald brach wegen der Steine ein furchtbarer Krieg unter den Dämonen aus, der erst beendet wurde, als ein Dämon namens Firebrand mit fünf Steinen in seinem Besitz als Sieger hervorging. Im Gefecht um den Sechsten wurde er jedoch



Die Hintergrundgrafiken sind stellenweise sehr malerisch



Die fliegenden Augen müssen zweimal getroffen werden, bevor sie ins Nirwana verschwinden



Philipp: Es ist schon verwunderlich: Alle neuen Capcom-Module plagt dasselbe Problem, sie sind schlicht und ergreifend viel zu kurz, um langfristig motivieren zu können. Demon's Crest ist da keine Ausnahme, einzig beim Schwierigkeitsgrad hat Capcom, gerade bei den Endgegnern, etwas übertrieben. So kann man das Durchspielen auch in die Länge ziehen, ob das allerdings die richtige Taktik ist, scheint

mir sehr fragwürdig zu sein. Optisch und akustisch präsentiert sich der neueste Capcom-Titel durch und durch solide, die Steuerung geht ebenso in Ordnung, wie das Leveldesign. Für wen ist Demon's Crest also interessant? Für Anfänger, die sich allerdings nicht vor knüppelhaften Endgegnern fürchten, und für Sammler von Capcom-Spielen; Profis werden Demon's Crest viel zu schnell durchgezockt haben und dann verbittert auf das Loch in ihrem Geldbeutel schielen, das in keinem Verhältnis zum gebotenen Spielspaß steht.

Die Karten



In der 3D-Ansicht fliegt Ihr die einzelnen Stationen an



In der 2D-Ansicht könnt Ihr das gesamte Gebiet überblicken

Im Introkampf müßt Ihr diesen dämonischen Drachen besiegen



schwer verletzt, und ein anderer Dämon mit Namen Phalanx brachte die Steine in seinen Besitz und versteckte sie im ganzen Land. Jetzt ist die Zeit der Rache! Ihr steuert Firebrand auf seinem Weg zu Phalanx, springend, fliegend und schwimmend kämpft Ihr Euch durch insgesamt sechs Levels. Wenn Ihr unterwegs die einzelnen Steine findet, erhält Firebrand die Möglichkeit sich in drei weitere Formen zu verwandeln, in einen Ground-, einen Aerial- und einen Tidal Gargoyle.

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: MEGA FUN



Brainies

Der Oskar in der Kategorie "Dümmste Ausrede und Vorgeschichte um ein Knobelspiel an den Mann zu bringen und damit auch noch Erfolg zu haben" geht an Brainies

SUPER NINTENDO

Denkspiel / 1 Spieler

Immerhin geht es in diesem Spiel bloß darum, vier bunte Knäule auf vier Felder zu bewegen. Natürlich geschieht dies alles mit dem Hintergedanken, daß der widerliche Spielmeister I-Ku mit Hilfe der Brainies einen interplanetaren Streit heraufbeschwören möchte und die farbigen Felder eigentlich Sleeper sind, die die Jungs

außer Gefecht setzen. Warum Brainies so etwas können, nun, "Sél-la-rié", wie der Franzose zu sagen pflegt. Die Brainies laufen immer solange, bis sie gestoppt oder umgeleitet werden. Mit einem Cursor wählt ihr eine Figur



Herz und Wecker sind lebenswichtig

an, um den Level trotz Zeitlimit zu beenden. Diverse Gegenstände helfen oder behindern Euch dabei, kommt ganz darauf an wie geschickt Ihr Euch anstellt. Pfeile,



Der einzig wahre Brainies-Verwendungszweck

Transporter und Bumper verändern die Position, Vorhängeschlösser blockieren, Bomben sprengen die Kerlchen in die Luft und eine Uhr spendet Aufschub.



2D-Perspektive



3D-Perspektive



Götz: Eingangs möchte ich erst einmal betonen, daß das Spiel grafisch und akkustisch ganz magere Kost enthält, also

Soundpuristen und Gourmets augenschmeichelnder Optiken, Finger weg! Wer sich lieber den Kopf zerbricht und Gefallen am Verschieben bunter Bälle hat, sollte zugreifen. Ich weiß nicht, schon allein weil ich nicht Jesus bin, wo und in welchem Maße die Spielidee, die simpler kaum sein könnte, geklaut wurde, jedoch beweist Brainies nur, daß es nicht viel braucht um einen Top-Titel abzuliefern. Da fallen auch die kleinen Faux Pas kaum auf, z.B. daß die Zeit noch in der Überblicks-Darstellung läuft, obwohl der Spieler gar nicht eingreifen kann, oder daß die an Lemmings erinnernden Zwischensequenzen ganz, ganz weh tun. Hier wird nicht gespielt um tolle Sachen zu entdecken, sondern um sich geistig selbstzubefriedigen (Uuups...!). Ein Zwei-Spieler-Modus wäre vielleicht noch das i-Tüpfelchen gewesen, trotzdem hat Titus vollsten Respekt verdient.

HERSTELLER:TITUS
 DATENTRÄGER:MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN:ERHÄLTlich
 UMSETZUNGEN GEPLANT:K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD:MITTEL
 LEVELS:100
 BESONDERHEITEN:PASSWORT
 CA. PREIS:K.A.
 MUSTER VON:TITUS



ERLEB DIE ACTION DES 21. JAHRHUNDERTS - JETZT!



ACTIVISION

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Soulblazer

Schon lange bevor es die Mega Fun gab, konnten wir uns an der US-Version laben, nun, mit über zweijähriger Verspätung, kommen endlich auch deutsche RPG-Fans zu Ihrem Recht

SUPER NINTENDO
Action-Adventure / 1 Spieler

King Magridd herrscht über die Fantasy-Welt Freil, und sein sehnlichster Wunsch ist es, über alles Geld dieser Welt zu verfügen. Eines Tages wird Dr. Leo, Freils Einstein, zu einer Audi-



In der ersten Stadt erhaltet Ihr von dieser Frau immer wieder Medizin zur Stärkung



mit den Befreiten zu unterhalten, Tips zu sammeln und Rätsel zu lösen. Natürlich stehen Euch Items zur Verfügung, die



Unter diesen Knochen findet Ihr ein Blatt, mit dem Ihr auf den Flößen im Sumpf fahren könnt



Dieses Eichhörnchen tauscht sein Schwert gegen Haselnüsse

enz gebeten, und soll eine Maschine entwickeln, die den böartigen Geist Deathtoll in des Königs Gewalt bringt. Gesagt getan, nachdem die Maschine in Gang gesetzt wurde kam wieder einmal alles anders, als man erwartete. Deathtoll machte sich selbständig und sperrte jede lebende Seele in Monster-La-

Bild oben: In den Sümpfen sucht Ihr nach den drei Tempeln - Wasser, Feuer und Licht

byrinthe ein. Hier kommt Ihr nun ins Spiel: Gottberufen werdet Ihr auf die Erde geschickt, um Deathtolls Herrschaft ein Ende zu setzen. In bester Zelda-Manier spaziert Ihr durch unterirdische Irrgärten und zerstört Monster-Generatoren um die Gefangenen zu befreien. Habt Ihr ein Labyrinth gesäubert, kehrt Ihr an die Oberfläche zurück, um Euch



Um durch diesen Dungeon zu kommen, müßt Ihr zuerst die Seele des Lichts finden



Im Tierdorf erfahrt Ihr mehr über Deathtoll



Der zweite Endgegner spuckt mit Energieblitzen um sich und ist dreigeteilt



In diesem Raum könnt Ihr speichern und verschiedene Abschnitte eines Ortes betreten



Auf der Oberwelt könnt Ihr von Ort zu Ort reisen



Stefan: Hier werden Erinnerungen an selige Videospelzeiten wieder wach, als ich noch mit Hochspannung auf das nächste RPG oder Action-Adventure gewartet habe, und diese ganz ohne Zeitdruck förmlich verschlungen habe. Nun ja, diese Zeiten sind halt längst vorbei, und etwas lustlos ging ich an den Test eines eigentlich schon bekannten Spiels; aber so nach und nach gefiel mir das Game immer besser und der Charme des alten

Soulblazer kehrte zurück. Wenn ich mir den Nachfolger - Illusion Of Gaia - ansehe, gebe ich dem Original absoluten Vorrang: Herrlich unkompliziert, mit keiner aufgeblasenen Story und erfreulich umfangreich, Soulblazer schließt man einfach schnell wieder ins Herz und zockt es, trotz des Alters, mit wachsender Begeisterung. Da sich bei unserer deutschen Vorabversion noch keine Spielstände speichern ließen, haben wir die US-Version getestet; in der endgültigen Fassung ist natürlich eine Batterie enthalten und die Texte im Spiel sind eingedeutscht.

Euch das Leben erleichtern, wie bspw. bessere Schwerter, Rüstungen oder Heilkräuter, oder gar Magie. Insgesamt müßt Ihr sechs Orte befreien, um Freil zu retten.



Philipp: Aus marketingpolitischer Sicht kommt Soulblazer zwei Jahre zu spät. Damals herrschte in Deutschland das

Zelda III-Fieber und alle Fans hätten Soulblazer mit Kußhand genommen, nur um neues Futter für ihr zu der Zeit nagelneues Super Nintendo zu bekommen. Zum jetzigen Zeitpunkt herrscht zwar immer noch ein klares Action-Adventure-Defizit, dennoch hat sich das Interesse an dem Genre etwas gelegt, alles, was sich in der dritten Dimension abspielt, ist gefragter denn je. Erstaunlich ist, daß Soulblazer nahezu nichts von seiner Faszination eingebüßt hat: Es läßt sich heute wie damals sehr geradlinig spielen, trotzdem es durchaus knifflige Rätsel beinhaltet und über eine ausgezeichnete Story verfügt. Die Aufmachung stellt den Action-Adventure-Freak zufrieden und trägt zum positiven Gesamtbild durchaus ihren Teil bei. Fazit: Soulblazer ist heute noch genauso empfehlenswert wie vor zwei Jahren als Import.

HERSTELLER:ENIX
DATENTRÄGER:8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: BATTERIE/DT. TEXTE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: LAGUNA/UBI SOFT



Vortex ist da!

VORTEX



Tritt ein in die neue Dimension des Videospiele! Als futuristisches Morphing Battle System mußt Du die schwarzen Truppen bekämpfen, um den Frieden wiederherzustellen.

Ein polygones Abenteuer mit dem Super FX Chip und genialem Techno-Sound!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ELECTRO BRAIN

Robotrek
SUPER NINTENDO
Rollenspiel / 1 Spieler

Wie immer gibt es ein friedliches Land, Rococo, und böse Buben, Hacker, die es terrorisieren. Da seid natürlich Ihr gefragt. Als angehender Erfinder und Held müßt Ihr sofort eingreifen, also flugs einen Roboter zusammengezimmert, und auf in den Kampf. Auf einer Oberwelt bewegt Ihr Euch, Super Mario World-lik, zwischen Städten und



Auf der Oberwelt bewegt Ihr Euch von Abschnitt zu Abschnitt

Dungeons hin und her, habt Ihr einen Abschnitt durchlaufen wird ein weiterer Weg geöffnet; Enix' neuestes Werk ist kein übliches RPG mit Magie und massenweiße Fantasy-Kram, sondern ein Story-orientiertes Game mit zweckmäßiger Musik und Grafik. Wer also das etwas andere Rollenspiel sucht, wird in Robotrek sicher das Richtige



Die Kampfsequenzen stellen sich recht einfach dar

finden, da es sich recht flüssig spielen läßt und die Kombination von Gegenständen einen Schuß Innovation in das Game bringt. (Stefan)

| | |
|----------------------|-------------------|
| HERSTELLER: | ENIX |
| DATENTRÄGER: | 12 MBIT-MODUL USA |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | K.A. |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | KEINE |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | ENTFÄLLT |
| BESONDERHEITEN: | BATTERIE |
| CA. PREIS: | K.A. |
| MUSTER VON: | HIGH SCORE GAMES |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 58% GRAFIK | | | | |
| 59% SOUND/FX | | | | |
| 75% FUN | | | | |

NHL '95

NHL '95 wird in die Geschichte eingehen, als peinlichste EA-Umsetzung aller Zeiten

SUPER NINTENDO
Sportspiel / 1-5 Spieler

Wie schon bei der MD-Version bekam auch das SNES-Pendant eine etwas steilere Perspektive spendiert, inklusive neu gezeichneter und feiner animierter Spieler-Sprites. Die Spielweise wurde ebenfalls komplett überarbeitet, Pässe obliegen nun einzig und allein Eurer Kontrolle, d.h. Ihr bestimmt die Richtung über das Steuerkreuz. Auch bei den Schüssen wurde die Unterstützung durch die Konsole fallengelassen, so daß Ihr hier ebenfalls ganz auf Euch alleine gestellt seid. Im Options-Menü werden Euch ebenfalls eine Menge Neuerungen versprochen. So könnt Ihr Spieler der einzelnen Teams auf eine Transferliste setzen und verbzw. einkaufen, neue Spieler kreieren oder bestehende Lini-



Nach dem Spiel dürft Ihr wieder ausführliche Statistiken studieren

en nach Belieben editieren, was laut Anleitung dann sogar abgespeichert wird, wie gesagt, laut Anleitung.

Im neuen Practice-Modus könnt Ihr Pässe, Schüsse und Direktabnahmen perfekt einstudieren, dabei dürft Ihr Eure Spieleranzahl sowie die der Gegner beliebig variieren



Wenigstens kurzzeitig konnte mich NHL '95 erfreuen



Eigentlich ein Feature, das sich viele Leute sehnlichst wünschen, dazu gehöre auch ich. Es ist immer wieder recht spaßig, sich sein eigenes Team mit den besten Freundes-Hoschis zusammenzustellen. Dummerweise haben die Programmierer vergessen, auch ans Abspeichern zu denken, so daß nach dem Ausschalten alle Daten das Zeitliche segnen



Stephan:
Unglaublich aber wahr, mit NHL '95 werdet Ihr ganz schön verschaukelt! Dieses Möchtegern-Update ist

mit Fehlern und Peinlichkeiten nur so vollgestopft, und das bei einem Game von EA, na Mahlzeit! Den ersten mittelprächtigen Schock bekam ich beim Durchlesen der Anleitung, die inhaltlich weit vom normalen EA-Niveau entfernt ist (ist ja auch nicht von EA), über die Rechtschreibung möchte ich mich erst gar nicht auslassen. Zusätzlich werden Euch eine Menge Dinge versprochen, die sich überhaupt nicht auf dem Modul finden lassen. Die Play Offs sowie das Shoot Out fielen mal locker unter den Tisch, eigen-kreierte Spieler lassen sich nicht abspeichern, Schüsse nicht antauschen, editierte Linien sind nach dem Ausschalten ebenfalls futsch, usw., traurig! Auch auf dem Eis spielen sich teilweise peinliche Szenen ab. So kommt es vor, daß alle Spieler wie doof gegen die Bande donnern um sich den Puck zu geiern, obwohl dieser schon ein paar Sekunden zuvor hinter die Begrenzung geflogen war. Da fällt es fast gar nicht mehr ins Gewicht, daß sich die Spielweise im allgemeinen als etwas anspruchsvoller erweist, da zudem auch die Zuschauerkulisse im Vergleich zum genialen Vorgänger mächtig abgebaut hat.

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | ELECTRONIC ARTS |
| DATENTRÄGER: | 16 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | K.A. |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | ENTFÄLLT |
| BESONDERHEITEN: | BATTERIE |
| CA. PREIS: | 149,- DM |
| MUSTER VON: | LAGUNA |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 75% GRAFIK | | | | |
| 55% SOUND/FX | | | | |
| 71% FUN | | | | |



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!



SONY



ELECTRONIC PUBLISHING

ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

Bonkers

Disneys Star Bonkers sorgt in dem neuesten Jump'n Run-Abenteuer von Capcom für Aufsehen

SUPER NINTENDO
Jump'n Run / 1 Spieler

Hierzulande ist Bonkers wohl noch ziemlich unbekannt, in den Staaten existiert jedoch seit geraumer Zeit eine dazugehörige erfolgreiche Zeichentrickserie. Ihr schlüpft in die Rolle von Bonkers D. Bobcat, der als Polizist einen mysteriösen Diebstahl aufklären, und den Missetäter hinter Schloß und Riegel bringen soll. Die drei gestohlenen Gegenstände, nämlich der Zauberhut, die Stimme der Meerjungfrau und die Magische Lampe (kommt Euch das nicht irgendwie bekannt vor?), solltet Ihr ebenfalls wiederfinden. Auf Eurer Suche bekommt Ihr es mit den verschiedensten Gegnern zu tun, die Ihr durch gezielten Sprung a la Mario oder per Bombenwurf außer Gefecht setzt. Ferner habt Ihr

die Möglichkeit Bonkers mittels Dash-Option schnell rennen zu lassen, um Feinden



Farbenfrohe Grafik soweit das Auge reicht

Bild rechts: Diesen Obermottz erledigt Ihr am besten mit den Bomben



Die Feinde sind sowohl zahl- als auch abwechslungsreich



Markus: An und für sich ist Bonkers von Capcom ein lustiges und solides Jump'n Run, bei dem sowohl die kunterbunte Grafik mit ihren schön animierten Sprites als auch die optimale Spielbarkeit extrem besticht, so daß vor allem Zeichentrickfans und jüngere Spieler Begeisterung dafür aufbringen werden. Abwechslung wird groß geschrieben,

denn alle Levels unterscheiden sich nicht nur in den Hintergrundgrafiken, sondern auch in der Feindeschar. Insgesamt gesehen wäre Bonkers ein wirklich gutes Spiel, wenn da nicht ein kleines, jedoch entscheidendes Manko wäre, nämlich der Schwierigkeitsgrad, der mit Abstand deutlich zu niedrig angesetzt wurde, so daß man bereits nach nicht einmal einer Stunde den Abspann zu sehen bekommt; das führt natürlich zur Abwertung.



oder Hindernissen besser aus dem Weg zu gehen. Selbstverständlich gilt es auch viele Jump'n Run-typische Gegenstände aufzusammeln, so z.B. Kuchen oder Donuts, um die Lebensenergie aufzu-

frischen, einen Unbesiegbarkeitstrunk und als letztes goldene Schilder, die Eure Bombenzahl erhöhen.

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FRÜHJAHR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: BILLIG
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX



Rugby World Cup 1995

Wie missioniert man die fußballverrückten Deutschen zur wohl komplexesten Mannschafts-Sportart der Welt?

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-4 Spieler

Rugby ist im Prinzip das Football-"Original" und ähnelt deshalb in Grundzügen der typisch amerikanischen Sportart. Gespielt wird auf einem, dem Fußballplatz, ähnlichen Rasen, der bei EA, FIFA-like isometrisch dargestellt wird. Ziel ist es einen eiförmigen Ball (Pille) so geschickt hin und her zu passen (nur nach hinten), daß man ihn zum Schluß in die

Endzone (Malfeld) legen kann. Punkten kann man außerdem, indem man die Pille erfolgreich aus dem Spiel heraus (bei Rugby gibt es keine taktischen Pausen) mit einem Dropkick durch die oberen Pfosten donnert. Um sie erfolgreich laufen zu lassen könnt Ihr mit der Pille einen Spurt einlegen, passen oder mehrere Kickvarianten voll-



Die Kontrolle des Schlusses wurde durch den Balken geradezu genial gelöst

Angesichts der geballten Spritedichte sind unübersichtliche Szenen kaum vermeidbar



Ulf: Als Ex-Rugbyspieler war ich natürlich voreingenommen: Wie kann man ein derart komplexes Spiel umsetzen? An dieser Stelle schon mal ein Lob an EA, die ihre Sache im großen und ganzen ganz ordentlich gemacht und das Feeling dieser packenden Sportart gut eingefangen hat. Vor allem die tolle FIFA-Perspektive und die genial animierten Sprites tragen sehr viel zum Realitätsnähe bei. Aufgrund der

Spritedichte waren vereinzelt Spritefehler allerdings nahezu unvermeidbar. Während des Spiels werdet Ihr, wie bei FIFA Soccer, von der Konsole unterstützt, was den Einstieg erheblich erleichtert. Trotzdem gibt es gerade beim "offenen Gedränge" immer wieder unübersichtliche Situationen. Ein weiteres Manko sind die recht umständlichen Trittvarianten, die zudem meist ihre Wirkung verfehlen; insgesamt jedoch wieder ein sehr beachtliches Sportspiel von EA, das hierzulande aber wohl eher ein Nischendasein führen wird.



Wenn der Außendreiviertel die "Pille" erhält, ist Laufarbeit angesagt

führen. Werdet Ihr angegriffen, solltet Ihr die Stürmer zu Hilfe rufen, damit sie den Ball sichern (ein "offenes Gedränge" formieren), so daß Ihr ihn wieder zu den Laufkünstlern (Dreiviertel) spielen könnt. Ihr habt das Spielprinzip noch nicht ganz verstanden? Macht

nichts, die Anleitung erklärt das exotische Spiel übersichtlich in allen Einzelheiten.

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT/SEGA TAP
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



letzt neu!

GAMMA

price power

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

EXPRESS

MEGA DRIVE

| | |
|-----------------------------------|------------------|
| Addams Family us | 99,- |
| Aladdin dt | 89,- |
| Animaniacs dt | 99,- |
| Art of Fighting dt | 109,- |
| ATP Tennis dt | 109,- |
| Ballz dt | 89,- |
| Barkley's Shut up & Jam dt/us | 89,-/69,- |
| Batman and Robin dt | 109,- |
| Battletoads us | 49,- |
| Battle Tech us | 129,- |
| Beavis & Butthead us | 129,- |
| Bubba'n Stix dt | 109,- |
| Bubble & Squeak us | 99,- |
| Bubsy 2 dt | 89,- |
| Cannon Fodder dt | 99,- |
| Castlevania us "Bloody" dt | 89,-/99,- |
| CD Battlecorps dt | 109,- |
| CD Double Switch dt | 99,- |
| CD Dracula Unleashed dt | 99,- |
| CD Dragon's Lair dt | 95,- |
| CD Dune dt | 99,- |
| CD Ecco the Dolphin 2 dt | 109,- |
| CD F-1 Heavenly Symphony dt/us | 109,- |
| CD Ground Zero Texas dt | 109,- |
| CD Heart of Alien dt/us | 99,- |
| CD Jurassic Park dt | 99,- |
| CD Links dt | 99,- |
| CD Lunar the Silverstar us | 99,- |
| CD Mickey Mania dt | 99,- |
| CD Myst. Mansion us/dt | 69,-/99,- |
| CD Mega Race us | 119,- |
| CD Microcosm dt | 99,- |
| CD NBA JAM dt | 109,- |
| CD Power Rangers dt | 109,- |
| CD Prize Fighter dt | 109,- |
| CD Rebel Assault dt/us | 109,- |
| CD Revenge of Ninja us | 99,- |
| CD Road Avenger dt | 39,- |
| CD Sensible Soccer dt | 89,- |
| CD Slipheed dt | 89,- |
| CD Sonic dt | 49,- |
| CD Soulstar dt | 109,- |
| CD Terminator dt | 109,- |
| CD Third World War us | 119,- |
| CD Thunderhawk dt | 99,- |
| CD Tomcat Alley us/dt | 69,-/99,- |
| CD Vay us | 109,- |
| CD WWF Steel Cage dt | 99,- |
| CD World Cup USA 94 dt | 99,- |
| Casars Palace us | 89,- |
| Champions W. Class Soccer dt | 99,- |
| Combat Cars dt | 89,- |
| Daffy Duck dt | 109,- |
| Dino Dini Soccer dt | 99,- |
| Dschungel Buch dt/us | 99,-/79,- |
| Dragon (Bruce Lee) dt | 99,- |
| Dragon's Revenge dt | 99,- |
| Dune 2 dt | 109,- |
| Dynamite Headdy dt/us | 109,-/99,- |
| EA-Tennis dt | 109,- |
| Earth Worm Jim dt | 125,- |
| Ecco the Dolphin 2 dt | 109,- |
| Eternal Champions dt | 79,- |
| F-117 Night Storm dt/us | 79,-/69,- |
| Feel dt | 109,- |
| FIFA 95 dt | 109,- |
| FIFA Soccer 94 dt | 69,- |
| Flink dt | 89,- |
| Formula One Domark dt | 99,- |
| Gauntlet IV us/dt | 79,-/99,- |
| Gunship 2000 dt | 49,- |
| Gunstar Heroes dt | 99,- |
| Hardball 94 dt | 99,- |
| Hyperdunk Basketball dt | 69,- |
| Jurassic Park us | 59,- |
| Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt | 109,- |
| Landstalker dt | 119,- |
| Lemmings 2 dt | 109,- |
| Lost Vikings dt | 109,- |

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| Lion King dt | 125,- |
| Mario Andretti dt | 99,- |
| Maximum Carnage dt | 119,- |
| Mega Bomberman (4-Sp.) | 99,- |
| Mega Turrican us | 99,- |
| Mickey Mania dt | 109,- |
| Micro Machines 2 dt | 109,- |
| Mighty M. Power Rangers dt | 99,- |
| NBA Jam dt/us | 119,-/109,- |
| NBA Live 95 dt | 109,- |
| NHL Hockey 95 dt | 109,- |
| Ottifants dt | 59,- |
| Pete Sampras Tennis dt | 109,- |
| Pele Soccer dt | 39,- |
| PGA Tour European Tour dt | 99,- |
| Pink Panther dt | 59,- |
| Pirates Gold us | 109,- |
| Powergate dt | 89,- |
| Probotector/Contra dt/us | 109,-/99,- |
| Psycho Pinball dt | 109,- |
| Pugsy dt | 39,- |
| Ren & Stimpy Show dt | 99,- |
| Rise of the Robots dt | 129,- |
| Road Runner dt | 99,- |
| Robocop 3 dt | 109,- |
| Dr. Robomiks M.B. Machine dt | 99,- |
| Rocket Knight Adventure dt | 69,- |
| Shaq Fu dt/us | 99,-/89,- |
| Shining Force 2 dt | 129,- |
| Shinobi 3 dt | 69,- |
| Soleil dt | 119,- |
| Sonic 3 dt | 99,- |
| Sonic & Knuckles dt | 109,- |
| Sonic Spinball dt | 99,- |
| Sparkster dt | 89,- |
| Speedy Gonzales dt | 109,- |
| Streetfighter Turbo dt | 129,- |
| Streets of Rage 3 dt | 129,- |
| Sunset Riders dt | 69,- |
| Super Streetfighter 2 dt/us | 129,-/139,- |
| Sylvester & Tweety dt | 109,- |
| Taz Mania 2 dt | 109,- |
| Technoclash us | 39,- |
| The Hurricanes dt | 99,- |
| The Incredible Hulk dt | 99,- |
| The Pagemaster dt | 109,- |
| Tiny Toons dt | 69,- |
| Tiny Toons 2 dt | 99,- |
| Toe Jam & Earl 2 dt | 109,- |
| Treasure Land Mc Donalds dt | 99,- |
| Troy Aikmann us | 129,- |
| Turtles Tournament Fighters dt | 119,- |
| Two Tribes Populous 2 dt | 99,- |
| Urban Strike dt | 109,- |
| Virtual Racing dt/jp-PAL | 159,-/129,- |
| engl. Texte | 159,-/129,- |
| Winter Challenge dt | 39,- |
| Winter Olympics dt | 99,- |
| Wiz'n Liz dt/us | 99,-/79,- |
| World Cup USA dt | 109,- |
| WWF Royale Rumble dt/us | 119,-/69,- |
| Zero the K.Squirell dt | 109,- |
| Zero Tolerance dt | 109,- |
| Zombies A.m.N. us/dt | 49,-/69,- |
| Virtua Racing Set | 325,- |
| 4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt | 59,- |
| 6-Button Pad dt | 39,- |
| Action Replay Pro 2 50/60HZ | 89,- |
| CD-Rom 2 ohne Spiele | 399,- |
| CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt | 479,- |
| CDX-Converter | 99,- |
| Japan Converter jp | 19,- |
| NTSC Converter 60Hz us/dt | 39,- |
| Megadrive II Grundgerät | 199,- |
| Multi Mega dt | 869,- |
| Lion-King Set dt | 299,- |
| RGB-Kabel MD 1 und 2 | 29,- |
| Umbau 50/60Hz/Zeichensatz | 49,- |
| Verlängerungskabel | 39,- |

SUPER NES

| | |
|---------------------------------------|------------------|
| Adventure Island 2 dt | 129,- |
| Actraiser 2 dt | 119,- |
| Aladdin dt | 99,- |
| Al Unser Jr. dt | 129,- |
| Animaniacs dt | 129,- |
| Art of Fighting dt | 129,- |
| Beauty & the Beast dt | 99,- |
| Beavis & Butthead us | 129,- |
| Biker Mice from Mars dt | 119,- |
| Blackthorn (Blackhawk) dt/us | 109,- |
| Brain Lord us | 139,- |
| Breath of Fire | 139,- |
| Brett Hull Hockey dt | 109,- |
| Bugs Bunny dt | 129,- |
| Charles Barkley dt | 129,- |
| Champion World Class Soccer dt | 99,- |
| Choplifter 3 us/dt | 59,-/99,- |
| Clay Fighter us/dt | 129,- |
| Claymates us | 119,- |
| Dayze before X-Mas dt | 119,- |
| Desert Fighter dt | 119,- |
| Disney's Bonkers us | 129,- |
| Donkey Kong Country dt | 129,- |
| Double Dragon 5 dt | 119,- |
| Dschungelbuch us/dt | 119,-/129,- |
| Dragon us/dt | 129,- |
| Earth Worm Jim dt | 129,- |
| Empire Strikes Back dt | 119,- |
| Equinox us/dt | 69,-/89,- |
| Eye of the Beholder us | 129,- |
| F1 Pole Position 2 dt | 129,- |
| F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us | 129,- |
| Fatal Fury 2 dt | 119,- |
| Feivel der Mauswanderer dt/us | 109,- |
| Fighter's History us | 129,- |
| Final Fantasy 2 us | 129,- |
| Final Fantasy 3 us | 149,- |
| Final Fight 2 dt | 109,- |
| Ghoul Patrol dt | 109,- |
| Goof Troop dt | 89,- |
| Hurricanes dt | 129,- |
| Illusion of Gaia us | 139,- |
| Indiana Jones Great Adv. dt | 129,- |
| Jungle Book us/dt | 129,- |
| King of Dragons us/dt | 109,-/99,- |
| Legend dt | 109,- |
| Lemmings 2 dt | 129,- |
| Lion King (W. Disney) dt | 129,- |
| Lost Vikings dt | 89,- |
| Lufia us | 129,- |
| Lord of the Rings us | 119,- |
| Mario Allstars dt | 89,- |
| Mario's Time Machine dt | 109,- |
| Maximum Carnage dt | 139,- |
| Mechwarrior dt | 129,- |
| Mega Man Soccer us | 79,- |
| Mega Man X dt | 99,- |
| Metal Marines dt | 129,- |
| Mickey Mania dt | 129,- |
| Might & Magic II dt/us | 129,- |
| Mystical Ninja dt | 119,- |
| Mystic Quest dt | 79,- |
| NBA Jam dt/us | 129,- |
| Nigel Mansel dt | 119,- |
| Pac Attack dt | 119,- |
| Pac in Time dt | 129,- |
| Pacman 2 us | 119,- |
| Page Master dt | 119,- |
| Pinball Dreams dt | 129,- |
| Plok dt | 89,- |
| Pocky & Rocky dt | 129,- |
| Populous dt | 59,- |
| Popoon dt | 109,- |
| Power Drive dt | 109,- |
| Power Rangers dt | 129,- |
| Punch Out us | 129,- |
| Rise of the Robots dt | 144,- |
| Robin and Batman dt | 139,- |
| Robocop vs Terminator us | 69,- |
| Rock'n Roll Racing dt | 119,- |
| Samurai Showdown dt | 129,- |
| Schlumpfe dt | 109,- |
| Secret of Mana dt | 109,- |
| Shaq Fu dt/us | 119,- |
| Skyblazer dt | 109,- |
| Slam Masters dt/us | 129,- |
| Smash Tennis dt | 109,- |
| Soccer Shootout Capcom us | 129,- |
| Space Ace dt | 69,- |
| Sparkster dt | 119,- |
| Streetfighter II Turbo dt | 119,- |
| Street Racer dt | 119,- |
| Stunt Race FX dt/us | 109,- |
| Sunset Riders dt | 129,- |
| Super Bomberman us/4-Pl. Adap. | 139,- |
| Super Bomberman 2 dt | 109,- |
| Super Conflict dt | 119,- |
| Super Gameboy dt | 95,- |
| Super Hockey dt | 99,- |
| Super Metroid dt | 109,- |
| Super Morph dt | 109,- |
| Super Pinball 'Behind the Mask' dt | 89,- |
| Super Pitfall Harry us/dt | 129,- |
| Super Star Wars 3 dt | 129,- |
| Super Streetfighter 2 dt/us | 129,-/139,- |
| Superman dt | 129,- |
| Syndicate dt | 119,- |
| T2 Judgement Day us | 59,- |
| Tetris II Limited Ed./Tetris III | 169,-/139,- |
| Tetris Flash us/jp | 109,-/139,- |
| The Incredible Hulk dt | 129,- |
| Tiny Toons 2 dt | 119,- |
| Top Gear 3000 dt | 119,- |
| Turn & Burn dt | 129,- |
| Troy Aikmann Football | 129,- |
| Utopia dt | 119,- |
| Val d'Isere Champ. dt | 125,- |
| Vortex dt | 129,- |
| Where i.t. World is Carmen S.D. dt | 129,- |
| Wild Snake us | 119,- |
| Winter Olympics dt | 119,- |
| World Cup USA 94 dt | 109,- |
| World Heroes 2 us | 129,- |
| WWF Royale Rumble dt | 129,- |
| X-Kaliber us | 99,- |
| Young Merlin dt | 129,- |
| Zool dt | 109,- |
| Zombies dt | 99,- |
| 6-Spieler Adapter | 59,- |
| 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) | 39,- |
| Nintendo Commander Pad | 39,- |
| Action Replay 2 50/60Hz | 99,- |
| Action Set (1 Spiel) SNES dt | 229,- |
| Remote Pad / 2 Stck. | 99,- |
| Game Maged dt (60Hz-Ada.) | 69,- |
| Programmierb. Universal Adap. | 59,- |
| 100% Kompatibel | 59,- |
| RGB-Kabel us/dt | 29,- |
| SNES Morefun-Set | 295,- |
| SNES Powerstation | 189,- |
| SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V | 249,- |
| UMBAU: | |
| SNES 50/60Hz/Schacht | 79,- |
| Verlängerungskabel | 19,- |

| | |
|------------------------------------|--------------|
| Robocop vs Terminator us | 69,- |
| Rock'n Roll Racing dt | 119,- |
| Samurai Showdown dt | 129,- |
| Schlumpfe dt | 109,- |
| Secret of Mana dt | 109,- |
| Shaq Fu dt/us | 119,- |
| Skyblazer dt | 109,- |
| Slam Masters dt/us | 129,- |
| Smash Tennis dt | 109,- |
| Soccer Shootout Capcom us | 129,- |
| Space Ace dt | 69,- |
| Sparkster dt | 119,- |
| Streetfighter II Turbo dt | 119,- |
| Street Racer dt | 119,- |
| Stunt Race FX dt/us | 109,- |
| Sunset Riders dt | 129,- |
| Super Bomberman us/4-Pl. Adap. | 139,- |
| Super Bomberman 2 dt | 109,- |
| Super Conflict dt | 119,- |
| Super Gameboy dt | 95,- |
| Super Hockey dt | 99,- |
| Super Metroid dt | 109,- |
| Super Morph dt | 109,- |
| Super Pinball 'Behind the Mask' dt | 89,- |
| Super Pitfall Harry us/dt | 129,- |
| Super Star Wars 3 dt | 129,- |
| Super Streetfighter 2 dt/us | 129,-/139,- |
| Superman dt | 129,- |
| Syndicate dt | 119,- |
| T2 Judgement Day us | 59,- |

| | |
|----------------------------|-------------|
| Dragons Lair us | 89,- |
| Columns (Tetris Clone) jp | 129,- |
| Fifa Soccer dt | 119,- |
| Guardian Wars us | 119,- |
| John Madden 94 us | 49,- |
| Jurassic Park us | 99,- |
| Lemmings us | 89,- |
| Mega Race | 119,- |
| Microcosm jp | 139,- |
| Night Trap us | 89,- |
| Pataank us | 119,- |
| Road Rash 2 dt | 99,- |
| Shadow us | 119,- |
| Shockwave us/dt | 99,- |
| Sesam Straße | 49,- |
| Sewer Shark | 109,- |
| Slayer us | 119,- |
| Super Streetfighter us | 129,- |
| Super Wing Commander us/dt | 79,-/89,- |
| Total Eclpse us | 109,- |
| Ultraman jp | 149,- |
| VR Stalker us | 119,- |
| Who Shot J. Rock | 119,- |
| Control Pad 3DO | 89,- |
| Umbau RGB/220V taugl. | 199,- |
| Lasergun | 89,- |
| Joystick Adapter | 79,- |

SONSTIGES

| | |
|--|--------------|
| JAGUAR Alien vs. Predator us | 119,- |
| JAGUAR Bruce Lee us | 119,- |
| JAGUAR Club Drive us | 119,- |
| JAGUAR C. Ninja us | 119,- |
| JAGUAR RGB-Kabel | 49,- |
| SEGA32X Grundgerät dt | 379,- |
| SEGA32X Doom dt | 119,- |
| SEGA32X Star Wars dt | 139,- |
| SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt | 139,- |
| Gameboy dt | 95,- |
| GAMEBOY Aladdin dt | 59,- |
| GAMEBOY Choplifter 3 dt | 59,- |
| GAMEBOY Dschungelbuch dt | 59,- |
| GAMEBOY Donkey Kong us/dt | 49,-/59,- |
| GAMEBOY Gallerie dt (4-Games) | 39,- |
| GAMEBOY Lion King dt | 59,- |
| GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt | 69,- |
| GAMEBOY Pac in Time | 69,- |
| GAMEBOY Probotector dt | 59,- |
| GAMEBOY Space Invaders dt | 59,- |
| GAMEBOY Tiny Toons 2 dt | 59,- |
| GAMEBOY Wario Land dt | 59,- |
| GAMEBOY Zelda-Link's Aw. | 59,- |
| GAMEBOY Zero Tolerance dt | 59,- |
| PC System Shock dt | 79,- |
| PC Tie Fighter dt | 99,- |
| PC DOOM-2 dt | 79,- |
| CDI Voyeur | 89,- |
| CDI Soft- und Hardware | ab 29,- |
| T-Shirts/Sweat-Shirts | ab 19,- |
| NEO GEO CD | |
| Vorbestellung f. Sony Playstation mögl. | |
| Vorbestellung f. Sega Saturn mögl. | |
| Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding) | 29,- |
| US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab | 8,- |
| Alte Ausgaben US Magazine je | 2,- |
| Marty Grundgerät RGB-Umbau | 999,- |
| Marty Spiele | ab 99,- |
| CD 32-Spiele | ab 29,- |
| NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich | |
| T-Shirts | ab 19,- |
| Baseball Caps | ab 19,- |

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

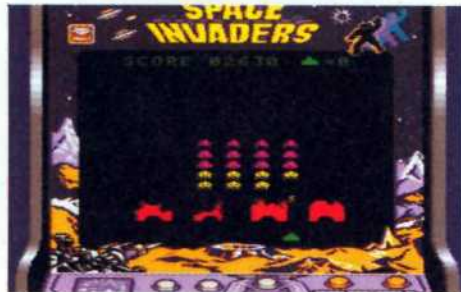
ÖSTERREICH
Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel.

Space Invaders

SUPER GAME BOY

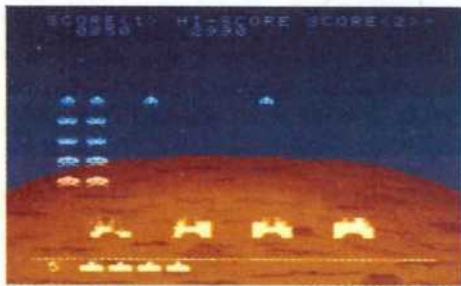
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Hoffnungslose Nostalgiker, wie ich einer bin, kommen bei dieser Replika des '78er Coin-ops natürlich ins Schwärmen, und genau diese Zielgruppe hatte Taito mit ihrem, sogar noch gepackten, SNES-/SGB-Kombimodul scheinbar im Auge. Auf dem freakigen japanischen Markt ist diese Strategie auch voll aufgegangen, der Oldie tummelte sich als "The Original Game" wieder ganz oben in den SNES-Charts. Nur haben es die Japaner bis auf den durchaus fordernden



Mit zwei Rahmen, typisch Super Game Boy

Zwei-Spieler-Modus bei dem Uraltspielprinzip bewenden lassen und nicht an eine aufgemotzte Version a la Galaga '88/PC-Engine gedacht. So kommen nur eingeschworene Fans auf ihre Kosten, der "Rest" wird an 1:1 Umsetzungen der s/w-, Farbfolien- und Farbversionen des Originals kaum Gefallen finden, dafür



Kein Scherz, die Super Nintendo-Version ist ebenfalls auf dem Modul

ist das Gameplay für heutige Verhältnisse einfach zu dürftig; schade auch, daß der amüsante Two Player Split-Screen-Modus der japanischen SNES-Version nicht hinübergerettet wurde. (Martin)

| | |
|----------------------|----------------------------|
| HERSTELLER: | TAITO |
| DATENTRÄGER: | MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | K.A. |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | K.A. |
| BESONDERHEITEN: | SNES/SGB FRIEDLICH VEREINT |
| CA. PREIS: | 69,- DM |
| MUSTER VON: | THEO KRANZ VERSAND |

| | | | | |
|-------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 15% GRAFIK | | | | |
| 7% SOUND/FX | | | | |
| 41% FUN | | | | |

Bubble Bobble 2

GAME BOY

Geschicklichkeit / 1 Spieler

In Taitos neuestem GB-Abenteuer rund um die beiden Blasen blubbernden Dinos ist Bob scheinbar verschütt gegangen. Unverdrossen macht sich Bub dennoch auf die 80 Levels im Alleingang zu erkunden. Das Spielprinzip ist denkbar ein-



Die Endgegner sind besonders knuddelig animiert

fach: Blubbert Eure Feinde ein und hüpf auf sie drauf, während sie von dannen zu schweben versuchen. So unkompliziert wie das klingt ist es auch, nur daß Eure Feinde alles daran setzen Euch daran zu hindern. Power Ups allerorten, wie Feuerbälle, Flutwellen, oder gar ein mächtiger Tornado, sind natürlich sehr hilfreich, von "normalen" Gegenständen ganz zu schweigen; und auch wenn der Zwei-Spieler-Modus unterschlagen wurde und die Grafik etwas detaillierter hätte ausfallen können, Bubble Bobble ist unverwüstlich und für Handhelds optimal geeignet: Knuddelig, friedfertig, amüsant, und vollgestopft mit abwechslungsreichen Levels und Extras; ein Spiel, das man einfach gern haben muß. (Martin)



An den Spießen kommt Ihr nur mit einer Superblase vorbei

| | |
|----------------------|---------------|
| HERSTELLER: | TAITO |
| DATENTRÄGER: | MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | K.A. |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | 80 |
| BESONDERHEITEN: | PASSWORT |
| CA. PREIS: | 69,- DM |
| MUSTER VON: | MITSUMI |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 64% GRAFIK | | | | |
| 60% SOUND/FX | | | | |
| 76% FUN | | | | |

Hurricanes

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Hurricanes ist das vermeintlich lizenzierte Spiel zur Zeichentrickserie rund um einen kleinen, aber ambitionierten Fußballclub. Ihr schlüpft also in die Rolle von einem der Spieler und macht Euch, mit Euren Fußballen bewaffnet, auf den Weg zu den Inseln Eurer größten Rivalen um ins Endspiel zu kommen. Unterwegs bekommt Ihr es mit allen altbekannten Jump'n Run-Gegnern zu tun. Doch so viele Feinde auch ankommen mögen, Hurricanes zeigt doch entscheidende Mängel. Die Kollisionsabfrage ist so ziemlich die schlechteste, die mir je unter die Augen gekommen ist (seit wann können Sprites in



In den Kisten befinden sich meistens nützliche Extras

der Luft laufen?). Sehr selten mutet natürlich auch die Tatsache an, daß ein geschosener Ball schnurstracks zu



In diesen Kisten befinden sich häufiger auch Gegner

Euren Füßen zurückrollt, selbst wenn Ihr an einem Abgrund steht; dieses Modul ist wohl nur den wirklich Hartgesottene zu empfehlen, alle anderen, und das ist wohl die große Mehrheit, können getrost darauf verzichten. (Markus)

| | |
|----------------------|----------------------|
| HERSTELLER: | U.S. GOLD |
| DATENTRÄGER: | 8 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | GAME GEAR |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | 15 |
| BESONDERHEITEN: | KEINE |
| CA. PREIS: | 149,- DM |
| MUSTER VON: | U.S. GOLD |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 49% GRAFIK | | | | |
| 47% SOUND/FX | | | | |
| 37% FUN | | | | |

Daze Before Christmas

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Es weihnachtet sehr, dachte sich wohl Sunsoft und bescherte uns noch rechtzeitig vor dem großen Beschenk-Rummel still und heimlich ein dazugehöriges Spiel. Ihr steuert den ganz in rot gekleideten Wohltäter durch gabenreiche 24 Jump'n Run Levels, die durch ihre Einfallslosigkeit einen längeren Bart als Knecht Ruprecht haben müßten (In den Geschenkboxen verbergen sich immer die gleichen Dinge). Hat man genug Geschenke eingesammelt, darf man zwischendurch



In den Geschenkboxen stecken immer die gleichen Dinge

die Gaben mittels Kutsche über den Dächern von Moskau, New York und anderen Städten verteilen. Nervige Passagen, bei denen man ewig auf ein Beförderungsmittel wartet, und der selbst für Kinder zu leichte und in den Schlaf wiegende Schwierigkeitsgrad sollten auch den letzten Santa Klaus-Fetischisten fern halten, oder wie steht es so schön in der Anleitung "Wird es ein schönes Weihnachtsfest geben, oder warten nur Schrecken und Enttäuschung auf die Kinder? Es liegt ganz bei Dir!". In diesem Sinne, frohe Weihnachten. (Uwe)

| | |
|----------------------|--------------------|
| HERSTELLER: | SUNSOFT |
| DATENTRÄGER: | MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | ERHÄLTlich |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | K.A. |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | ZU EINFACH |
| LEVELS: | 24 |
| BESONDERHEITEN: | PASSWORT |
| CA. PREIS: | K.A. |
| MUSTER VON: | THEO KRANZ VERSAND |

| | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht | mittel | gut | sehr gut | super |
| 62% GRAFIK | | | | |
| 54% SOUND/FX | | | | |
| 47% FUN | | | | |



DONKEY KONG COUNTRY



100 %

FÜR EUCH GELÖST

TEIL 1

SPECIAL DONKEY KONG C.

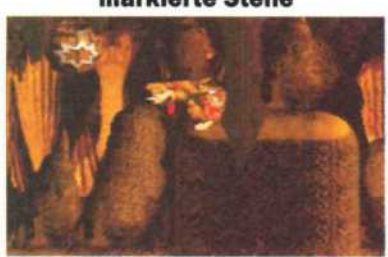


Philipp und Binzi, zur Zeit die Oberaffenhoschies (Ugh Ugh), zeigen Euch alle versteckten Räume von Donkey Kong Country

HÖLENWAHNSINN



Schmeißt ein Faß gegen die markierte Stelle



Links oberhalb der zweiten Donkey Kong-Tonne



Rechte Wand in der ersten Schlangengrube nach der Mitte



Direkt über dem Eingang



Mit dem Reifen aus dem ersten Abgrund hier hochspringen



Zweite rechte Wand nach der dritten TNT-Tonne



Auf dem Reifen hier aus dem Bild springen



Die Tonne aus dem Boden hier dagegen werfen



Mit der Tonne aus dem Boden (links) diese Mauer einwerfen



Nehmt den Vogel hier als Sprungbrett



Diesen Abgrund findet Ihr links von der Mitte



Schießt Euch mit der Tonne bei der Biene (1. nach Mitte) nach unten



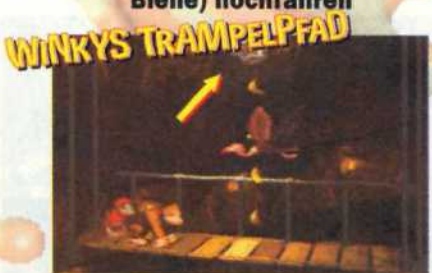
Am ersten Seil nach oben fahren



Besorgt Euch die nötige Tonne rechts von der Mitte des Seils



Nach der Mitte am 4. Seil (mit Biene) hochfahren



Mit diesem Adler gelangt Ihr in die Tonne

ÖLFASS BOULEVARD



Erstes Ölfaß mit TNT-Tonne (unter schwarzem Fleck, mit Seil erreichbar) sprengen



Markierte Stelle mit TNT-Tonne (unter schwarzem Fleck) sprengen



Erste Mauer rechts vom Faßschmeiß-Affen sprengen



LOREN LEICHTSINN

Am Seil hochklettern, dann hier hochspringen



Aus der Lore auf den Reifen in die Tonne springen



Am Ende der Bahn, unter dem roten Pfeil



Nach der Mitte die rechte Wand in dieser Krusha-Grube



Geht in die Höhle vor dieser Donkey-Tonne



Sprengt diese Wand kurz vor dem Exit



Werft ein Faß gegen die erste Mauer nach der Mitte



Öffnet die letzte Mauer vor dem Exit



Tonne gegen erste Mauer rechts nach der Mitte



Schiebt den Reifen soweit wie möglich zurück und springt hoch



Mit dem Adler als Sprungbrett erreicht man die Tonne am Anfang



Schießt Euch gegen diese Banane



Diese Öffnung befindet sich in der ersten Mauer nach der ersten DK-Tonne



Folgt dem Pfeil

FORTSETZUNG FOLGT...

Samurai Shodown 2



... und wieder eine Fortsetzung im endlosen SNK-Prügelreigen, let's fight

NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Lange ist es noch nicht her, daß die schwertschwingenden Fighter aus Samurai Shodown über den Bildschirm gesprungen sind, nun hat SNK zu diesem Mega-Modul ein Sequel nachgeschoben, mit veränderten bzw. ganz neuen Hintergrundgrafiken, vier neuen Charakteren, mehr Special Moves und aufgewerteter "Story". Insgesamt 15 stehen Euch zur Wahl, wobei Tam Tam das Zeitliche gesegnet hat, aber durch sein weibliches Konter-



Earthquake im Rampenlicht

fei Cham Cham mehr als ersetzt wurde. Weiterhin begrüßen wir Genjuro, der sich nahtlos in die Reihe von Yuko und Haohmaru eingliedert. Nicotine (keuch, keuch) ist ein verhuzelter alter "Zwerg", den man nicht unterschätzen sollte. Schlußendlich haben wir da noch Sieger, ein Baum von einem Kerl, der



Stefan: Hurra! Wieder ein neues Prügelspiel fürs NG, denn was anderes kommt eh kaum noch raus, aber damit haben wir uns mittlerweile ja abgefunden. Als Entschädigung hat uns SNK aber ein absolutes Highlight in den Modulschacht gezaubert, das die Joyboards krachen läßt. Die neuen Kämpfer gefallen mir sehr gut, und auch die alten haben ein nicht zu verachtendes Lifting erfahren, obwohl Hanzo immer noch etwas unfair

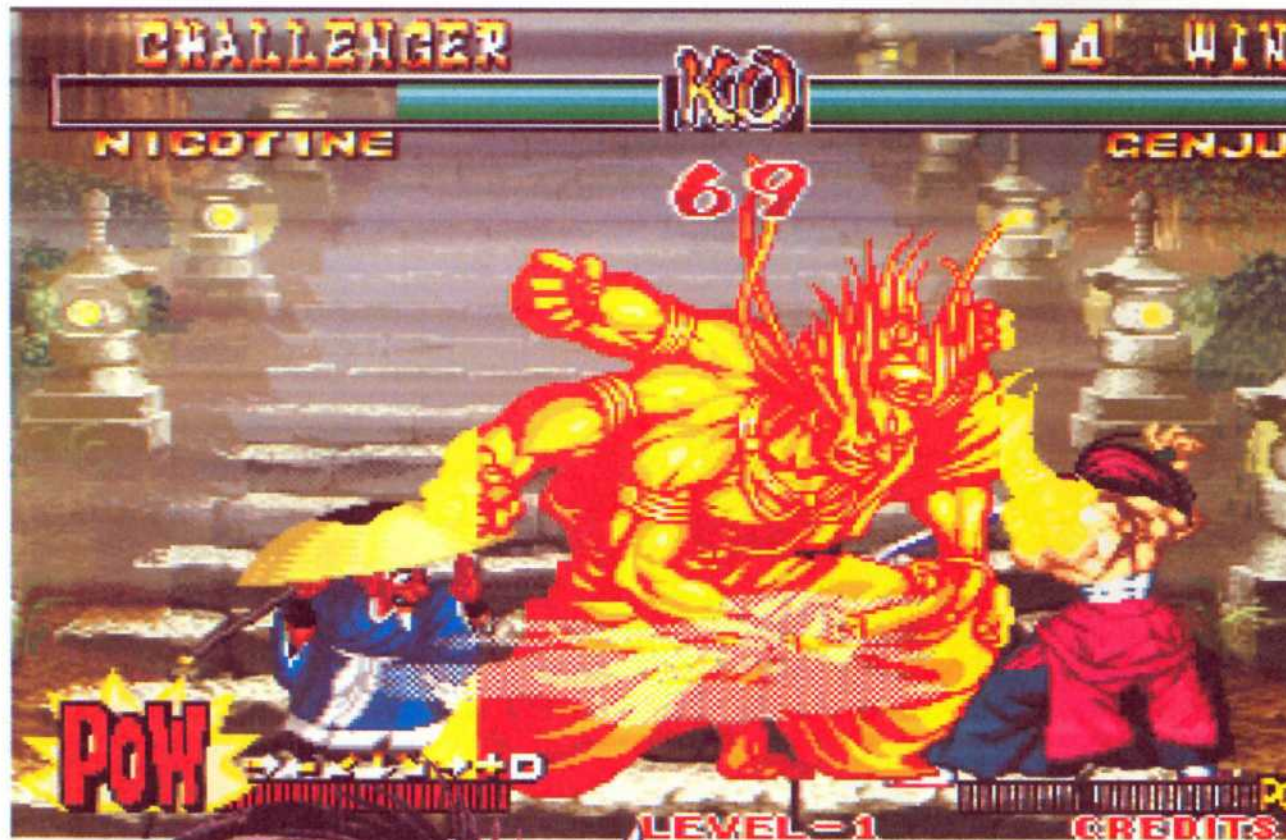
scheint. Trotzdem ist die Spielbarkeit tadellos und übertrifft sogar noch den genialen Vorgänger um eine Nasenlänge. Zudem haben die Programmierer Super Specials eingebaut, die heutzutage bei keinem wirklich guten Beat'em Up mehr fehlen dürfen, und die Hintergrundgrafiken, die jetzt in ganzer Pracht erstrahlen, verbessert bzw. ausgetauscht; Die Musik ist dagegen nicht ganz so fetzig wie bei Art Of Fighting 2, was aber kaum stört. Für mich ist Samurai Shodown 2 DAS Nonplusultra unter den Prügelspielen, und nicht nur auf dem NG; mein Wort drauf!



SS 2 ist grafisch noch besser

seine Gegner mit einem riesen Eisenhandschuh traktiert. Neu sind weiterhin die Super Specials, die Ihr ausführen könnt,

sobald Eure "Wutleiste" am unteren Bildrand aufgefüllt ist. Außerdem hat SNK den alten Figuren neue Special Moves spendiert. Die "blutigen" Screenshots entstammen übrigens der Automatenfassung, wie beim ersten Teil werden die Modul- und CD-Heimversionen für den US- bzw. europäischen Markt entschärft.



Wer viel einsteckt, kann einen gewaltigen "Wut-Move" als letzte Rettung starten



In der Galford-Stage gibt's neue Schiffe zu bewundern



Das Blut wird in einer deutschen Version wie beim ersten Teil fehlen



Beim zweiten Teil stehen Euch statt 12 satte 15 Kämpfer zur Wahl, für Tam Tam sind gleich vier neue Charaktere hinzugekommen



Starke Sprüche gehören dazu

HERSTELLER: SNK
 DATENTRÄGER: 202 MBIT-PLATINE DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: FRÜHJAHR MODUL/DEZEMBER CD-ROM
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 16
 BESONDERHEITEN: ERSTER 200 MEGA SHOCK
 CA. PREIS: 399,- DM MODUL/149,- DM CD-ROM
 MUSTER VON: M & B





O.I.T. bedankt sich bei allen Kunden und wünscht ein frohes Weihnachtsfest

O.I.T. ORDER IN TIME

LADEN+VERSAND IN STUTTGART/SILBERBURGSTR.171
70178 STUTTGART (S-FEUERSEE)

O.I.T.

Wir akzeptieren alle Kreditkarten

Mega Drive

| | | |
|--------------------|----|--------|
| Alien Soldier | us | 129.90 |
| Battle Frenzy | dt | 109.90 |
| Boogerman | dt | 109.90 |
| Bomberman | dt | 109.90 |
| Dino Dinis Soccer | dt | 99.90 |
| Clayfighter | us | 109.90 |
| Earthworm Jim | dt | 119.90 |
| Fifa Soccer 95 | dt | 99.90 |
| J.League Soccer 2 | jp | 109.90 |
| Micromachines 2 | dt | 109.90 |
| König der Löwen | dt | 109.90 |
| Lemmings 2 | dt | 109.90 |
| NBA Live 95 | dt | 99.90 |
| NHL Hockey 95 | dt | 99.90 |
| Pulsman&Sonic | jp | 89.90 |
| Urban Strike | dt | 99.90 |
| Pitfall | dt | 109.90 |
| Power Instinct | us | 119.90 |
| Psycho Pinball | dt | 109.90 |
| Red Zone | us | 109.90 |
| Rise of Robots | dt | 119.90 |
| Shaq Fu | dt | 99.90 |
| Shiningforce 2 | dt | 119.90 |
| Soleil | dt | 119.90 |
| Sonic&Knuckles | dt | 109.90 |
| Street of Rage III | jp | 79.90 |
| Samurai Shodown | us | 119.90 |
| WWF Raw | dt | 119.90 |
| Viewpoint | us | 119.90 |
| Zero Tolerance | dt | 89.90 |

MEGA CD

| | | |
|-----------------|----|--------|
| Android Assault | us | 99.90 |
| Battlecorps | dt | 99.90 |
| Formula One | dt | 99.90 |
| Gun | us | 69.90 |
| Heart of Alien | dt | 109.90 |
| Mickey Mania | dt | 109.90 |
| Mega Race | us | 99.90 |
| Keio Flying | us | 99.90 |
| Loadster | us | 109.90 |
| Popful Mail | us | 109.90 |
| Rebel Assault | dt | 109.90 |
| Samurai Shodown | us | 129.90 |
| Starblade | us | 99.90 |
| Soulstars | dt | 99.90 |
| Time Gal | us | 29.90 |
| Tomcat Alley | dt | 99.90 |
| Shining Force | jp | 99.90 |
| CD Back Up Ram | dt | 99.90 |

Super Nes

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Adventure Island 2 | dt | 119.90 |
| Art of Fighting 2 | us | 139.90 |
| Batman Animated | dt | 129.90 |
| Blackhawk | dt | 109.90 |
| Bomberman 2 | dt | 109.90 |
| Breath of Fire | us | 119.90 |
| Daze Christmas | dt | 129.90 |
| Dragons View | us | 129.90 |
| Demon Crest | us | 134.90 |
| Earthworm Jim | dt | 129.90 |
| F1 Pole Position 2 | dt | 129.90 |
| Fatal Fury Spec. | us | 139.90 |
| Final Fight II | jp | 49.90 |
| Final Fantasy III | us | 139.90 |
| Illusion of Gaea | us | 139.90 |
| Jurassic Park 2 | dt | 129.90 |
| Indiana Jones | dt | 129.90 |
| Kick Off 3 | dt | 119.90 |
| König der Löwen | dt | 119.90 |
| Lord of the Ring | dt | 119.90 |
| Mega Man X 2 | us | 139.90 |
| Pocky Rocky 2 | jp | 99.90 |
| Return of Jedi | dt | 129.90 |
| Rise of Robots | dt | 137.90 |
| Pitfall | dt | 129.90 |
| Pinball Fantasies | dt | 119.90 |
| Robotrek | us | 129.90 |
| Rock N Roll Rac. | dt | 89.90 |
| Samurai Shodown | us | 137.90 |
| Soulblazer | dt | 119.90 |
| Space Invader | jp | 99.90 |
| Super Pinball | dt | 79.90 |
| Super Punchout | us | 124.90 |
| Super Street Fighter | dt | 134.90 |
| Street Racer | dt | 124.90 |
| Top Gear 3000 | us | 119.90 |
| Vortex | dt | 129.90 |
| Wild Guns | us | 129.90 |

Special Game für Super Nes

| | | |
|-----------------|----|--------|
| WWF RAW | dt | 134.90 |
| WCW Super Brawl | us | 129.90 |
| Donkey Kong Co. | dt | 129.90 |
| Indy Car | dt | 129.90 |
| NHL Hockey 95 | dt | 119.90 |
| Nosferatu | us | 129.90 |
| Parodius 2 | us | 139.90 |

Atari Jaguar

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

Saturn

| | |
|-------------------|---------|
| Saturn RGB | 1200.00 |
| Virtual Fighter | 139.90 |
| Clock Work Knight | 139.90 |
| Gale Racer | 139.90 |
| Daytona USA | 139.90 |
| Dreamhouse | 139.90 |
| Rad Mobile 2 | 139.90 |
| Victory Goal | 139.90 |
| Panzer Dragoon | 139.90 |
| Shinobi EX | 139.90 |
| Greatest 9 | 139.90 |
| Daedius | 139.90 |

3DO

| | |
|----------------------|--------|
| 3DO Ntsc+2Game | 949.90 |
| 3DO Pal+1Game | 949.90 |
| Joypad | 89.90 |
| Gun | 89.90 |
| Street Fighter Turbo | 119.90 |
| 6-Button Pad | 119.90 |
| Flight Stick | 119.90 |
| Nova Storm | 109.90 |
| Samurai Shodown | 109.90 |
| Fifa Soccer | 99.90 |
| Gex | 109.90 |
| Shockwave | 99.90 |
| Mega Race | 109.90 |
| Road Rash | 109.90 |
| Star Control II | 109.90 |
| Orion off Road | 109.90 |

SEGA 32X

| | |
|----------------|--------|
| Grundgerät | 375.00 |
| Grundgerät us | 370.00 |
| After Burner | 139.90 |
| Star Wars | 139.90 |
| Motorcross | 139.90 |
| Doom | 139.90 |
| Virtua Deluxe | 139.90 |
| Cosmic Carnage | 139.90 |

Sony PS-X

| | |
|-----------------|--------|
| Sony | 899.90 |
| Ridge Racer | 129.90 |
| Creime Crackers | 129.90 |
| Gundam | 129.90 |
| Metal Jacket | 129.90 |
| Philosoma | 129.90 |
| Parodius | 129.90 |

SONDERANGEBOTE SEGA

| | |
|------------------|-------|
| Street Fighter 2 | 49.90 |
| Wonderboy 4 | 39.90 |

ZUBEHÖR

| | |
|-------------------|-------|
| Action Replay MK2 | 79.90 |
|-------------------|-------|

CDX PLUS 79.90

Ntsc Adapter 39.90

Versand:

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr

Sa.: 10-14 Uhr

dt.=deutsche, us.=amerikanische,
jp.=japanische Version. Importspiele
ohne dt.Anleitung. Umtausch ausge-
schlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unfrei wird nicht angenommen

Inhaber Tölga Kaydul
Täglich Neuheiten

Händler sind Willkommen

FAX

0711-613807

Tel.: 0711-616485 oder 613758

Happy New Year

MEGA GAME POINT

Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30



SNES

| | | |
|-------------------------|----|--------|
| Rise of the Robots | ? | 139,95 |
| Donkey Kong Country | dt | 129,95 |
| Pitfall | dt | 129,95 |
| Lemmings 2 | dt | 119,95 |
| Streetracer | dt | 124,95 |
| Bomberman 2 | dt | 119,95 |
| König der Löwen | dt | 129,95 |
| Earthworm Jim | dt | 134,95 |
| Nigel Mansell Indy | dt | 129,95 |
| NHL 95 | dt | 129,95 |
| Indiana Jones | dt | 129,95 |
| Super Return o Jedi | dt | 129,95 |
| 50/60 Hz Umbau komplett | | 69,95 |

Affengeile Übersee-Donkey Kong Country T-Shirts passen ohne Adapter auf jeden PAL-Körper!!! nur 39,95DM

Neo Geo

| | | |
|--------------------|--|--------|
| Art of Fighting | | 149,95 |
| Art of Fighting 2 | | 259,95 |
| World Heroes | | 109,95 |
| World Heroes 2 | | 179,95 |
| Fatal Fury | | 129,95 |
| Fatal Fury Special | | 189,95 |
| Blues Journey | | 89,95 |
| Last Resort | | 189,95 |
| View Point | | 379,95 |
| Nam 1975 | | 179,95 |
| Robo Army | | 179,95 |
| Magician Lord | | 159,95 |
| Spinmaster | | 189,95 |
| Sidekicks 2 | | 259,95 |
| Sengoku 2 | | 189,95 |
| Burning Fight | | 129,95 |
| 50/60 Hz Umbau LED | | 45,00 |

Mega Drive

| | | |
|-------------------------|----|--------|
| Rock'n Roll Racing | us | 129,95 |
| Viewpoint | us | 139,95 |
| Top Gear 2 | us | 129,95 |
| Earthworm Jim | dt | 119,95 |
| König der Löwen | dt | 124,95 |
| Shinning Force 2 | dt | 129,95 |
| Flink | dt | 109,95 |
| Rise of Robots | ? | 129,95 |
| Sonic & Knuckles | dt | 119,95 |
| 50/60 Hz Umbau komplett | | 39,95 |

32X

| | | |
|--------------------|----|--------|
| Starwars Arcade | us | 129,95 |
| Virtua Racing del. | us | 129,95 |
| Doom | us | 139,95 |

Jaguar

| | | |
|-------------------|----|--------|
| Dragon | dt | 129,95 |
| Alien vs Predator | dt | 129,95 |
| Doom | us | 139,95 |

3DO

| | | |
|--|----|--------|
| Way of the Warrior | us | 99,95 |
| Samurai Shodown | us | 134,95 |
| SSF 2 Turbo | us | 134,95 |
| Road Rash | dt | 109,95 |
| Gridders | us | 89,95 |
| Fifa Soccer | us | 129,95 |
| Need for Speed | us | 129,95 |
| Fightboard für 2 Spieler läuft mit MD,SNES,3DO !TOP! | | 409,95 |
| PAD | us | 89,95 |



Anruf genügt-Preisliste kommt.
Software-Bestellungen ab
200 DM kommen portofrei!

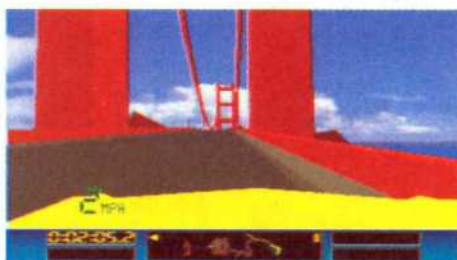
Tel. 10-21 Uhr
0351/2526611

Club Drive

JAGUAR

Rennspiel / 1-2 Spieler

... nach Crescent Galaxy das zweite in-house Projekt; wir schreiben das 21. Jahrhundert, Bullfrog hat Recht behalten, Theme Parks SIND der Abenteuerurlaub von morgen, und Club Drive ist einer davon; in vier Parcours, Frisco, einer Geisterstadt, einer umgebauten Skateboard-Bahn oder im Haus Eures Nachbarn, sollt Ihr nun Euer Können unter Beweis stellen, und ein Wettrennen bestreiten bzw. unter Zeitlimit Kristalle auf-sammeln. So nett wie die Spielidee auch klingen mag, so unausgegoren ist denn aber auch, zumindest im Rennspiel-Teil, die Steuerung (Hard Drivin'-like), darüber können auch die Virtua-Perspektiven nicht hinwegtäuschen. Das Sammel-Alle-Kristalle-Ein-Spielchen wirkt zunächst noch halbwegs originell, aber auch hier ist die Luft bald raus, zu unspektakulär und unausgereift gibt sich einfach das Leveldesign; für den US-Markt wegen der bekannten Szenarien vielleicht noch halbwegs geeignet, der Rest der Welt kann auf diesen schwachen Hard Drivin'-Auf-guß jedoch getrost verzichten. (Martin)



Mehr als die Hängebrücke hat Club Drive nicht mit VR gemeinsam



Unkonventionelles Parkdeck

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | ATARI |
| DATENTRÄGER: | 16 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | DEZEMBER |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | KEINE |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | 4 |
| BESONDERHEITEN: | BATTERIE |
| CA. PREIS: | 139,- DM |
| MUSTER VON: | ATARI |



Dragon

JAGUAR

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die Story um den Martial Arts-Künstler Bruce Lee stellt eine der wenigen, wirklich gelungenen Movie-Lizenzen dar, zumindest auf dem Super Nintendo, denn Virgin hat die Zwischensequenzen, die zweifellos ihren



In der Bonusrunde testet Ihr am Schlagbaum Eure Künste, je öfter Ihr ihn trifft, desto schneller dreht er sich

Teil zur Atmosphäre beisteueren, aus unerfindlichen Gründen auf dem Atari Jaguar weggelassen, aber wenigstens die Hintergründe wurden aufwendiger gestaltet; spielerisch blieb dagegen alles wie gehabt: Ihr verkörpert Bruce in zehn Schauplätzen, die sich eng an der Geschichte des Films orientieren, und greift dabei auf ganze 36 Schlag- und Trittkombinationen zurück, von denen Euch allerdings anfangs nur ein Teil zur Verfügung steht. Mit dem innovativen Team Battle-System und nicht zuletzt der Möglichkeit, Eure Chi-Energieleiste mit bspw. First Attacks, aufzubessern und damit die beiden neuen Kampftechniken zu erlernen, hebt sich Dragon wohltuend vom Prügel-Einerlei ab. Zudem sind die Charaktere sehr weich und detailliert animiert; sicherlich kein 64-Bit Spiel, das den Jaguar ausreizt, aber nach wie vor ein innovatives Beat'em Up. (Martin)

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | VIRGIN |
| DATENTRÄGER: | 16 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | DEZEMBER |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | 300/MS/GG |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | EINSTELLBAR |
| LEVELS: | 10 |
| BESONDERHEITEN: | BATTERIE |
| CA. PREIS: | 139,- DM |
| MUSTER VON: | ATARI |



Checkered Flag

JAGUAR

Rennspiel / 1 Spieler

Mit dem '91er Original für Ataris unglückseliges Lynx hat Checkered Flag nur noch den Titel gemeinsam, und zunächst weiß Rebellions zweiter Anlauf auch zu überzeugen. Fünf Virtua Buttons, zehn Rennstrecken, Automatik- bzw. manuelles Getriebe, eine Speicherfunktion für die besten Rundenzeiten, relativ flotte Grafik, doch wehe wenn sie losgelassen, denn die üble Steuerung macht alle guten Ansätze zunichte. Das Fahr-



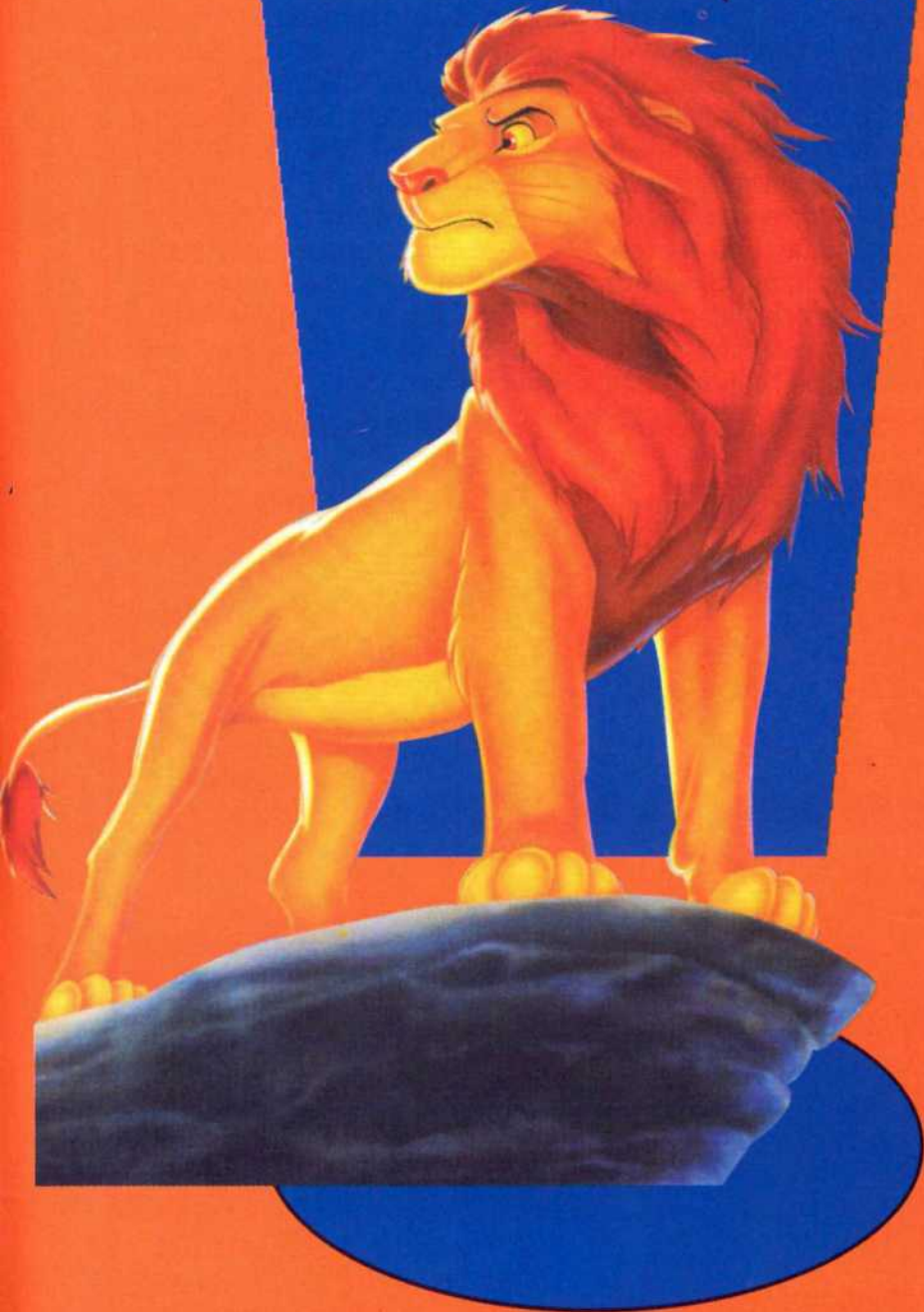
Halsbrecherische Haarnadelkurven bereits auf der ersten Strecke

verhalten ist einfach derartig unpräzise, daß man selbst nach fünfstündigem Testmarathon versucht ist das Pad an die Wand zu schleudern. Zudem brettern die lieben Computergegner, zu zweit fahren ist nicht, mit Full Speed vorbei, während man selbst hart auf die Bremse treten muß, um die eine oder andere Kurve zu umschiffen. Schneidet Euch gar ein Gegner von hinten, fährt er bei einem Crash einfach weiter als wäre nichts geschehen, während man selbst erst wieder von Null beschleunigen darf; sehr realistisch, sehr fair. Wer Checkered Flag gespielt hat, weiß erst wie gut Virtua Racing wirklich ist. (Martin)

| | |
|----------------------|-----------------------|
| HERSTELLER: | ATARI/REBELLION |
| DATENTRÄGER: | 16 MBIT-MODUL DEUTSCH |
| ERSCHEINUNGSTERMIN: | DEZEMBER |
| UMSETZUNGEN GEPLANT: | KEINE |
| SCHWIERIGKEITSGRAD: | MITTEL |
| LEVELS: | 10 |
| BESONDERHEITEN: | BATTERIE |
| CA. PREIS: | 139,- DM |
| MUSTER VON: | ATARI |



25%



PREIS- VORTEIL

gegenüber dem Einzelverkauf am Kiosk.



KOENIG DER LOEWEN

für **MEGA DRIVE** plus Zuzahlung 89,- DM

oder für **SNES** plus Zuzahlung 99,- DM

Das Spiel zum neusten Disneyfilm mit
überragender Grafik und Super-Sound.
Jump 'n' Run.



MEGA FUN ABONNIEREN - SCHNELL!!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab
damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**
Oder einfach Abokarte im Heft benutzen!

Ja, ich will das MEGA FUN-Abo
(DM 52,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 52,-:
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent
von MEGA FUN. Bitte schicken Sie **KÖNIG der LÖWEN**
für (bitte nur ein System ankreuzen!)

MEGA DRIVE (Art.-Nr.: 1035), Zuzahlung: DM 89,-

SNES (Art.-Nr.: 1036), Zuzahlung: DM 99,-

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen
Zuzahlung : (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent
und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

MF 1194

© Illustration „KÖNIG DER LÖWEN“ Walt Disney

COMPUTEC
V E R L A G

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.

Doom

id sei Dank. Endlich, endlich kann der Jaguar zeigen, was er wirklich zu leisten vermag, wenn man ihn nur läßt

JAGUAR

3D-Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Nach dem mehr oder weniger enttäuschenden AvP setzt die objektive Atari-Fangemeinde ihre ganze Hoffnung in die Konvertierung des id-Krachers Doom, die übrigens schon seit längerem fertiggestellt war, jedoch wegen W3D und AvP zurückgehalten wurde.



PC-Levels wurden gestrichen, dafür gibt's in einigen neue Abschnitte), zuzüglich eines Bonusabschnittes im Nightmare-Schwierigkeitsgrad und einem Surprise-Level, zu dem wir Euch natürlich nichts verraten. Vom Spielablauf her hält sich die Jaguar-Version sehr eng an das PC-Vorbild, Ihr marschiert aus der Ich-Perspektive durch labyrinthartige



Stephan: Die id-Jungs zeigen mit ihrer Doom-Konvertierung deutlich, was aus dem Jaguar herauszuholen ist, wenn sich nur die richtigen Programmierer der Atari-Maschine annehmen. Die Ur-Version kenne ich in- und auswendig, nächtelang bin ich durch die düsteren Korridore geschlichen, und jedesmal aufs Neue konnte ich mich dem packenden Spielprinzip nur schwerlich wieder entziehen, Doom war und ist ganz einfach das 3D-Action-Spektakel schlechthin. So ist es nicht verwunderlich, daß mich auch die Jaguar-Version innerhalb kürzester Zeit in ihren Bann

zog. Zum einen, weil sie technisch, bis auf relativ seltene Geschwindigkeitseinbußen in Abschnitten mit aufwendigen Hintergrundgrafiken, nahezu perfekt, will heißen extrem flüssig in Szene gesetzt ist, und zum anderen, viel wichtiger, weil es nur noch ober-ober-obergrel ist, in einem stockdunklen Zimmer auf einem 70er Fernseher, natürlich an die HiFi-Anlage angeschlossen, die außerirdische Konsolen-Brut niederzumetzeln. Trotzdem kann und will ich Doom nicht uneingeschränkt in den Himmel loben, auch wenn der eine oder andere damit nicht einverstanden sein wird, für Jugendliche unter 16 ist dieses Action-Spektakel mit Sicherheit mindestens eine Spur zu hart (Sorry!).

Alle Doom-Gegner auf einen Blick



Statt dreier Episoden findet Ihr, wie schon bei der 32X-Version, eine Levelwahl vor, die es Euch erlaubt, einmal beendete Levels nach Lust und Laune beliebig oft zu durchforsten, zusätzlich werden drei Spielstände über eine Batterie gespeichert. Das 32 MBit-Monstermodul umfaßt insgesamt 23 Levels (sechs

Korridore, sammelt Waffen, Munition, id-Cards und jede Menge weitere hilfreiche Extras auf, schießt auf alles was sich bewegt und versucht so schnell wie möglich das rettende Exit zu finden. Die Endgegnergilde beschränkt sich leider auf den Baron Of Hell (den man allerdings auch nicht unbedingt als friedfertigen

Zeitgenossen bezeichnen kann), sowohl Spider Mastermind als auch der gigantische Cyberdemon halten sich aus dem Jaguar-Gemetzel vornehm raus. Die "normalen" Feindesprites haben durch den Shotgun Guy Verstärkung bekommen, der optisch in etwa dem Zombieman entspricht.



Martin: Doom versöhnt alle Jaguar-Besitzer. Wenn es ein Spiel gibt, das Ataris Raubkatze wirklich ausreizt, dann ist es, neben

Tempest 2000, zweifellos dieses 32 MBit-Monster von id; und wer die ersten Levels erkundet hat wird sein (innig geliebtes) AvP wohl nur noch als Türstopper mißbrauchen, denn Doom ist einfach obergrel. Gerade die spielerische Tiefe ist es, die den Reiz dieses Moduls ausmacht. In Doom hat man ständig ein Ziel vor Augen, sei es eine id-Card aufzustöbern, einen der anfangs noch relativ offensichtlichen, später jedoch umso versteckter gelegenen Geheimräume zu finden, oder schlicht und einfach einen der ganz schön hinterhältigen Gegner auszulöschen; dazu die sehr verschachtelt aufgebauten Korridore und einzelnen Räume, die dem Spiel mit Fahrstühlen oder Treppen eine beeindruckende vertikale Dimension verleihen; mit diesem 3D-Action-, Gore- und Strategie-Mix hat id ein neues Genre geschaffen, und etliche andere Publisher inspiriert, das Original aber ist besser als jeder noch so gut gemachte Clone.



Grafisch ist Doom faszinierender denn je



Der komplett neu gestaltete letzte Level ist mit den beiden dicksten Brocken (Baron Of Hell, Cacodemon) nur so vollgestopft, mit der richtigen Taktik aber kein besonderes Problem. Als Belohnung bekommt Ihr nach getaner Arbeit ein Lob der id-Hoschis, zudem könnt Ihr Euch alle Gegner sowie Euer Heldensprite ganz nach Art des Hauses nochmal begutachten

Doom und (noch) kein Ende

- +++ id werkelt bereits mit Hochdruck an einer Doom 2-Umsetzung.
- +++ Ebenfalls angekündigt ist eine Jaguar-Version des neuen 3D-Spektakels Quake, das laut id für Doom das darstellen soll, was Doom für Wolfenstein war
- +++ Aus Zeitgründen (?) konnten die Netzwerk-Option und die Voice-/Data-Modem-Unterstützung bei Doom 1 nicht mehr verwirklicht werden, bei den Nachfolgern wird es jedoch möglich sein bis zu 32 Geräte zu vernetzen bzw. den lieben Mitspielern nette Botschaften zukommen zu lassen
- +++ Über ein Comlynx-Kabel, für Lynx-Fans nichts Neues, das Mitte Dezember erscheinen soll, können jedoch auch bei Doom 1 zwei Spieler gleichzeitig auf Freund- und Feindhatz gehen

HERSTELLER: ATARI/ID SOFTWARE
 DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
 UMSETZUNGEN GEPLANT: ULTRA 64
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 LEVELS: 23 (+2 BONUSLEVELS)
 BESONDERHEITEN: BATTERIE
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: ATARI





The Guyver

Aliens, eine ultimative Waffe, eine superböse Organisation sowie ein japanischer Teenager, genug Stoff für sechs Kassetten?

Natürlich, da jeder der Teile nur ca. 29 Minuten dauert. Dies ist jedoch auch der einzige echte Wertstropfen an der Guyver-Saga. Doch worum geht es eigentlich? Sho Fukamachi, ein durchschnittlicher japanischer Jugendlicher, der sowohl Liebeskummer als auch Hautunreinheiten kennt, wird durch einen dummen Zufall in eine Guyver-Einheit verwandelt, außerirdische Superwaffen, die, verschmolzen mit Geist und Körper, den Träger in eine schier unbesiegbare



Ein Zoonoid verwandelt sich...

Kampfmaschine verwandeln. Und wären sie nicht der Enigmatic Chronos Corporation gestohlen worden, wäre alles vielleicht noch schlimmer gekommen. Der gigantische Konzern experimentierte nämlich schon mit Biowaffen herum und verwandelte so manchen Mitarbeiter in ein unansehnliches Schleimmonster. Sho bekommt schnell zu spüren, daß Chronos nun verstärkt an ihm interessiert ist. In Teil 2 hetzt man einen zweiten Guyver auf ihn, in Teil 3 sogar den Chef der Organisation, Commander Gyou. Schließlich taucht auch noch ein dritter Guyver auf, der weder gut noch böse zu sein scheint. Nach sechs Kassetten, unzähligen Kämpfen zwischen Mutanten, Superhelden und Menschen, bekommt Guyver 1 alias Sho seine Angebetete Mizuki, Chronos geht den



Guyver in voller Pracht!

Bach runter, inklusive all dieser häßlichen Mutanten, Guyver 3 war ein letztendlich doch gutartiger Schulkamerad und, Happy End für uns, es stehen noch sechs weitere Teile ins Haus; die Guyver-Reihe steht bei mir für ihre verschämte Klein-Mädchen-Erotik, den verschrobene Heile-Welt-Szenen und ihren moralischen Rundumschlägen hoch im Kurs, denn erstens hat die Story Niveau, Charme und nur ganz wenige logische Brüche, zweitens kommen bei den Ani-



Guyvers Gegner sehen aus wie abstrakte Skulpturen

mationen, trotz Schwächen, auch Verwöhnte noch auf ihre Kosten. (Götz)

LAUFZEIT: CA.28 MIN.
ALTERSFREIGABE: AB 15
CA. PREIS: 19,-DM/29,-DM
MUSTER VON: GAME SYNDICATE

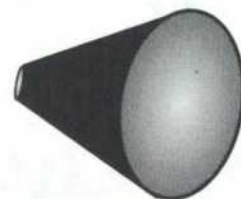
Video Games
FX
You better call us!

GEILE WEIHNACHT
in
KÖLN

Aktuelle Neuheiten, An- und Verkauf.
Ladenlokal und Versand
SUPER NINTENDO

| | |
|---|-------|
| DONKEY KONG COUNTRY | 129,- |
| SAMURAI SHODOWN | 139,- |
| STREET RACER | 129,- |
| INDIANA JONES | 139,- |
| SECRET OF MANA | 109,- |
| RETURN OF THE JEDI | 129,- |
| FUCK OFF HIGH PRICE | |
| TINY TOON (dt) | 59,- |
| PINBALL DREAM (dt) | 99,- |
| SUPER PUTTY (euro) | 69,- |
| Jede Menge Sonderangebote und Spezial-Preise im Laden | |
| Laden- und Versandpreise variieren! | |

02 21/ 52 75 44
Wahlenstr. 6, Köln-Ehrenfeld



Räumungsverkauf

| | |
|-----------------|-----------------|
| Gameboy | Spiele ab 19,95 |
| Sega Mega Drive | Spiele ab 29,95 |
| SNES | Spiele ab 39,95 |

**Alle Neuheiten zu Discountpreisen !!!
Vorbeikommen oder Liste anfordern!**

Benny's Game Store
Karl Marx Str. 16
Am Hermannplatz.
12043 Berlin

Tel. 621 50 92 • Fax 323 75 35

In der nächsten

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

... und was erwartet Euch in der nächsten Mega Fun? Nur so viel, Philipp und Binzi arbeiten bereits fleißig am zweiten Teil unserer Donkey Kong Country-Komplettlösung, und Rennspiel-Hoschis Stephan und Martin nehmen Sonys **PlayStation** samt **Ridge Racer**, **Motor Toon Grand Prix** und **Crime Crackers** unter die Lupe.



Hagane / SNES

Fürs **Super Nintendo** sind u.a. Capcoms erster **X-Men** Titel, Hudsons abgedrehtes **Super BC Kid** und der hammerharte Shinobi-/Probotector-Mix **Hagane** angesagt, **Mega Drive**-Fans können sich schon auf Archer McLeans **Jimmy White's Whirlwind Snooker** und die Neo Geo-Umsetzung **Viewpoint** freuen.



Novastorm / MCD

In Sachen Exoten stellen wir Euch, neben **Iron Soldier** für den **Jaguar**, Electronic Arts' **Shockwave Mission Disk** und **The Need For Speed** für das **3DO** vor, sowie die Doom-Clones **Virtuoso** und **Quarantine**.



Ridge Racer / PlayStation

Frohe Weihnachten wünscht Euch Euer Mega Fun-Team



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicher Schulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 1 55 18
 Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
 Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
 Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
 Christian Müller

Textkorrektur:
 Martin Weidner

Redaktion:
 Stephan Girlich
 Philipp Noack
 Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
 Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Stefan Hellert, Bastian Lurz, Timur Özeisel, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:
 Jochen Amberger
 Stephan Girlich
 Uwe Kraft
 Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks-Teils:
 Quay Graphics, Dorset, England

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Duisburg
 Telefon 02 03 / 3 05 11 11
 Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
 Thorsten Szameitat
 Telefon 09 11 / 9 68 32 19
 Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
 Tanja Kaiser
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 9 68 32 32
 Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
 Core Design

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

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

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Activision, Allan, aRJay Games, Atari, Binärdesign, Bullfrog, Core Design, Domark, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, Galaxy, Game Syndicate, Gametek, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, M & B, Mitsui, Nintendo, Nova, Sega, Selling Points, Sony Imagesoft, Time Warner, Titus, Ubi Soft, Vertigo Technologies, Virgin und Wolf Soft.

Die nächste MEGA FUN erscheint am
18. Januar 1995

'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

sagt ROBERT ZENGERLE,
Redakteur VIDEO GAMES



EARTHWORM JIM™



Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

