

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEO SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

Adventure Island 2

Theme Park

Toughman Contest

Story of Thor

Int. Superstar Soccer



nur DM

**5,80**

## MESSE-SCHOCK

**Ultra 64  
verschoben**  
Nintendo ließ  
Bombe platzen

## KOPFARBEIT

**Mario's Picross**  
Knifflige Rätsel auf  
dem GB

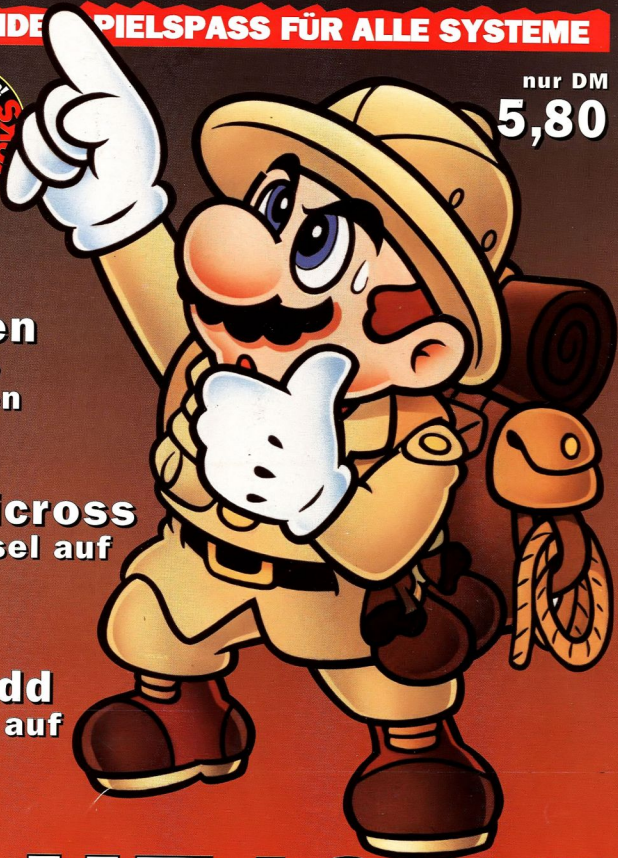
## FILMLIZENZ

**Judge Dredd**  
Blade Runner auf  
dem SNES

## RING FREI!

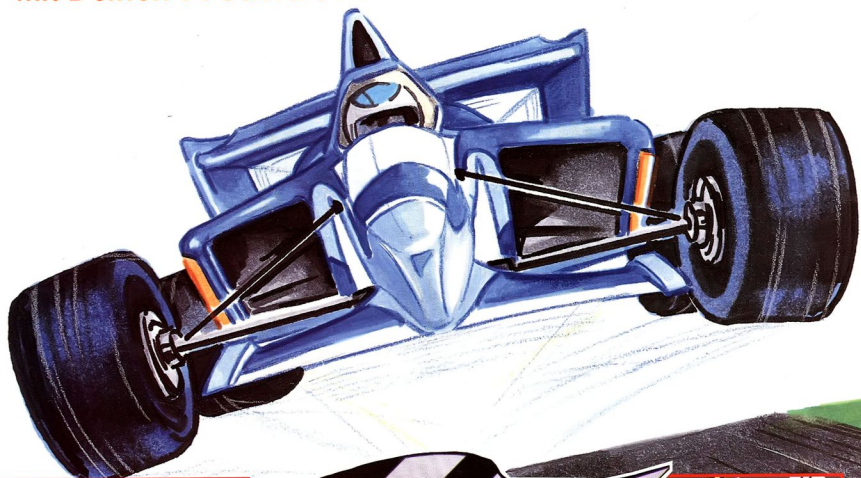
# FIGHT '95

**MK 3, Tekken, Killer Instinct u.v.m.**



# FAHR DAS RENNEN DEINES LEBENS...

## ... und gewinn' einen Gokart-Renntag mit Deinen Freunden!



# F1



## WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

**Jetzt geht's ab auf die Piste...**

... denn Acclaim verlost einen grandiosen Renn-Tag für 4 Personen. Wie die Profis steigt Ihr an einem Tag Eurer Wahl in ein original Renn-Kart und bekommt das echte Piloten-Feeling hautnah zu spüren. Für die An- und Abfahrt, sowie für das leibliche Wohl wird natürlich auch gesorgt. Was Ihr dafür machen müßt? Einfach den Coupon ausfüllen und an Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstraße 10 in 81675 München schicken. Viel Glück!

Name \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_  
Wie heißt der amtierende Formel 1 Weltmeister?  
Lösungswort: \_\_\_\_\_  
Unterschrift: \_\_\_\_\_  
Wenn Du noch nicht 18 Jahre alt bist, laß bitte Deine Eltern unterschreiben.

Der Gewinn oder dessen Gegenwert kann nicht ausbezahlt werden.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**DOMARK**  
INTERACTIVE

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**MEGA DRIVE**

**GAME GEAR**

**Acclaim**  
Entertainment GmbH

F1: An Official product of the F1 Formula One World Championship. Licensed by F1 OCA to Fuji Network Inc. Copyright © 1995 Domark Group Ltd. All rights reserved. This game relies on the 1994 Formula One Season. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Sugi Comic Properties, Inc. Nintendo Super Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega Genesis and Game Gear are trademarks of Sugi Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the video game.



# MAKE



Note 2+ (Total! 4/95)  
„Tolle Grafiken, klasse Ideen  
und gute Spielbarkeit.“

# MY DAY

(DIRTY HARRY)

Der Arcade Smash Hit nun auf Super Nintendo. Von den Entwicklern von Streetfighter 2.

## Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

## X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse“ ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves“.

## Mega Man - The Wily Wars

Nintendos Superstar - endlich auch auf dem Sega Mega Drive: Replid Mega Man muß dem Treiben des kranken Dr. Wily und seinen Robotern ein Ende setzen. Eine Trilogie mit brachialer Waffengewalt und immer wieder neuer Taktik.

Drei Mega Man Hits in einem. Ein Muß für jede Spielesammlung!

avalon  
VERTICAL  
GAMES  
**CAPCOM**

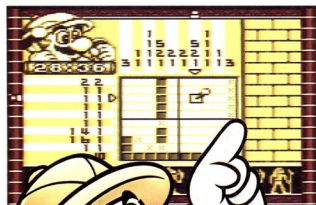
**Kopfarbeit**

# Mario's Picross

**Knifflige Rätsel auf dem GB**

Schlichte Optik, bombastisches Spielprinzip

**Seite 27**



**Filmizenz**

# Judge Dredd

**Blade Runner auf dem SNES**

Sly Stallone als knallharter Konsolen-Cop

**Seite 24**



**Effekt-Feuerwerk**

# Super Turrican 2

**Factor 5 meldet sich zurück**

Der sympathische Blechkumpel reizt das SNES gnadenlos aus

**Seite 38**



## Rubriken

Anzeigenauftrag .....	62
Börse .....	61
Countdown .....	64
Editorial .....	3
Game Over .....	98
Highlights .....	3
Impressum .....	98
Inserentenverzeichnis .....	77
Mega Mail .....	59
Referenzen .....	26
Scene .....	20

## Super Nintendo

<b>Software News</b>	
Battletech .....	12
Castlevania XX .....	13
Mr. Do! .....	13
Mystic Ark .....	16
Obelix .....	12
<b>Previews</b>	
Jungle Strike .....	22
Judge Dredd .....	24
<b>Spielertest</b>	
Dirt Racer .....	32
Fatal Fury Special .....	28

Front Mission .....	65
Justice League .....	40
Metal Warriors .....	32
Operation Starfish .....	66
Puzzle Bobble .....	30
Super Turrican 2 .....	38
Turbo Toons .....	34
Wario's Woods .....	36

**Helpline**

**Players Guides**

International Superstar Soccer .....	440
Adventure Island 2 .....	442

**Codes + Freezers**

Micro Machines .....	446
Pop'n Twinbee: R.B.A. .....	447
Rise Of The Robots .....	446
Super Bomberman 2 .....	447
Syndicate .....	447
True Lies .....	433
Vortex .....	448
Warlock .....	446

## Game Boy

<b>Software News</b>	
Galaga & Galaxian .....	16
Obelix .....	12

**Spieltests**

Animaniacs .....	41
Jelly Boy .....	37
Mario's Picross .....	27
Lion King, The .....	32

## Saturn

**Software News**

Astal .....	18
Digital Pinball .....	16
Pebble Beach Golf .....	18
Riglord Saga .....	18
Side Pocket 2 .....	18
Virtual Hydlide .....	18
World Advanced Military Comander .....	18

## Mega Drive

**Software News**

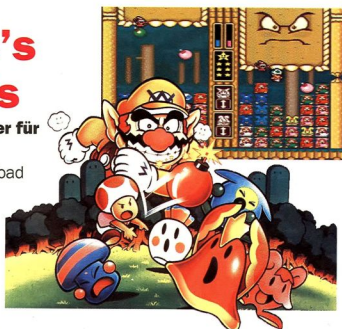
Ariel Little Mermaid 32X .....	14
Battletech: Gray Death Legion .....	15
Comix Zone .....	14
Line Drive .....	14
Spirou .....	14
Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars .....	15
<b>Previews</b>	
Motherbase 32X .....	23

## Hochstabler Wario's Woods

Denkspielknaller für  
SNES und NES

Mario Kart-Profi Toad  
erstmals in der  
Hauptrolle

Seite 36



Zwei-Spieler-Seifenoper

## Puzzle Bobble

Mitsui bläst zum Angriff

Ist der Tetris-Thron  
ernsthaft in  
Gefahr?

Seite 30



Bullfrog zum zweiten

## Theme Park

Liebevolles Strategiespiel für  
Mega Drive

Wie gut ist der PC-Clone wirklich?

Seite 68



### Spielerests

Addams Family Values .....	72
Asterix & The Power of the Gods .....	84
Chaotix 32X .....	86
Dungeon Explorer CD .....	67
Earthworm Jim CD .....	78
Justice League .....	40
Kawasaki Superbikes .....	76
Lords Of Thunder CD .....	76
Mr. Nutz 2 .....	77
NBA Action '95 .....	80
NBA Jam T.E. 32X .....	84
Pitfall CD .....	84
Schlämpfe, Die CD .....	67
Shadow Squadron 32X .....	88
Shining Force CD .....	82
Skeleton Krew .....	74
The Punisher .....	78
Theme Park .....	68
WWF Raw 32X .....	83

### Helpline

Players Guide .....	
Story Of Thor .....	434
Theme Park .....	439
Toughman Contest .....	444

### Codes + Freezers

Animaniacs .....	448
------------------	-----

Earthworm Jim .....	433
Kelo Flying Squadron .....	448
NBA Live 95 .....	445
Pitfall .....	446
Siam City CD .....	445
Stargate .....	433
Syndicate .....	448
Tiny Toon All-Stars .....	445
True Lies .....	433

### Game Gear

#### Spielerests

Operation Starfish .....	66
Sonic Drift 2 .....	90
Super Columns .....	90

### PlayStation

#### Software News

Assault Rigs .....	17
Baseball '95 .....	17
G-Police .....	17
Hyper Formation Soccer .....	16
Krazy Ivan .....	17
Lemmings 3D .....	17
Starblade alpha .....	17
Wizardry VII .....	17

### 3DO

#### Software News

Flashback .....	19
Gex .....	19
Slam'n' Jam .....	19
Starfighter 3000 .....	16

### Jaguar

#### Spielerests

Double Dragon V .....	37
Hover Strike .....	92
Sensible Soccer .....	92

#### Helpline

#### Codes + Freezers

Syndicate .....	445
-----------------	-----

### Neo Geo

#### Spielerests

Fatal Fury 3 .....	89
--------------------	----

### Specials

Fight '95 .....	8
Leserwahl .....	94

# FIGHT '95

Unsere kleine Übersicht soll Euch einen kleinen Ausblick auf die Prügel-Knaller der näheren Zukunft geben



## KILLER INSTINCT (CARCADE)

Nintendos zukünftiges Ultra 64-Zugpferd hat die Bewährungsprobe in der Spielhalle bereits erfolgreich hinter sich gebracht und dort schon rege die Werbetrommel für Nintendos neues Hardware Flaggsschiff gerührt. Auffälligstes Merkmal des Automaten ist die komplett mittels SGI berechnete Grafik: Sämtliche Kämpfer und Hintergründe vermitteln auf diese Weise einen äußerst plastischen Eindruck. Das von Nintendo Only-Entwickler Rare produzierte Beat'em Up hat insgesamt elf Kämpfer zu bieten, die aus den unterschiedlichsten Gründen an einem Prügelturnier a la Street Fighter 2 teilnehmen. Raptor z.B. wurde von Ultratech, einem Multikonzern und gleichzeitig dem Veranstalter des Turniers, Jurassic Parklike gezüchtet und soll nun im Kampf die tödliche Kombination aus Intelligenz und Dinosaurkräften unter Beweis stellen. KI unterscheidet sich von herkömmlichen Beat'em Ups vor allem durch die Möglichkeit, ultralange Schlagserien (Combos) an den Mann bringen zu



## ZERO DIVIDE (PS)

Eine weiterer Nachzügler des Virtua Fighter-Booms. Statt Menschen laden hier allerdings höchst wehrhafte Blechbüchsen zum dreidimensionalen Zweikampf ein. Im derzeitigen frühen Entwicklungsstadium stehen acht Roboter zur Auswahl, jeder ausgestattet mit höchst unangenehmen Special Moves, wie beispielsweise Cruise Missiles. Als spielerischen Gag kann man die mechanischen Gliedmaßen des Gegners so ramponieren, daß seine Verteidigungskünste rapide sinken. Technisch gesehen schon jetzt beeindruckend und sicherlich ein weiterer potentieller 3D-Prügelknaller.



Alle Moves sind optisch effektiv in Szene gesetzt



## DARKSTALKERS (PS)

Killer Instinct ähnelt nur auf den ersten Blick klassischen zweidimensionalen Beat'em Ups; die komplett gerenderten und super animierten Charaktere sind optisch sicher beeindruckender als die 3D-Konkurrenz

Capcom veröffentlichte Ende letzten Jahres eine völlig neue Prügellei im bewährten Comic-Stil. Spielerisch gesehen wurden keine Experimente gemacht. Zehn Fantasy-Fighter (Vampir, Pharao...) stehen sich in spannenden Duellen gegenüber, ehe der Sieger noch zwei beinhalten Endgegner begegnet. Die Kämpfe sind optisch ungemein effektgeladen, da man Standard Moves kaum von Special Moves unterscheiden kann. Die vortreffliche Playability und die nicht sonderlich anspruchsvolle Technik lassen auf eine glänzende 1:1-Umsetzung für die PlayStation hoffen.



Die Figuren werden in der endgültigen Fassung sicher mit wesentlich mehr Details aufwarten können





Night Warriors ist der offizielle Nachfolger zu Darkstalkers

## NIGHT WARRIORS (ARCADE)

...auch unter dem Namen Vampire Hunter bekannt, ist ein typisches Capcom-Upgrade eines erfolgreichen Beat'em Up-Titels. Im Klartext bedeutet das: noch mehr Kämpfer (zwei zusätzliche), noch mehr Special

Moves und eine noch ausgereifere Technik, all diese Punkte sollen den Spieler erneut bei Prügel-Laune halten. Außerdem wurde auch bei diesem Titel das neuartige Autoblocking-System integriert. Für weiteren Prügel-Spiel-Nachschub für die Next Generation-Konsolen ist somit auch in der Zukunft gesorgt.



X-Men prahlt mit gigantischen Sprites

## X-MEN (ARCADE)

Marvels X-Men-Superhelden und ihre Gegenspieler dürfen sich nun auch im fairen Kampf Mann gegen Mann nach allen Regeln der Kunst auf die Mütze

## STREET FIGHTER: THE MOVIE (PS/SAT)

Der "neueste" Capcom-Streich in Sachen Street Fighter geht in die heiße Phase. Die ersten aussagekräftigen Screen Shoots mit den Original Charakteren aus dem, mit Verlaub, mäßigen Kinostreifen zeugen von einer



Die digitalisierten Original Charaktere aus dem Kinostreifen sorgen endlich für frischen Wind im Street Fighter-Einzel

wirklich komplett neuen Aufmachung. Die frisierte Optik erinnert jetzt stark an den ehemals größten Konkurrenten, Mortal Kombat. Wie angekündigt wird das x-te Sequel nur für die Next Generation Konsolen erscheinen. Pünktlich zum offiziellen Deutschland-Release von Saturn und PlayStation sollen auch die entsprechenden Silberlinge in den Läden stehen.



## VIRTUA FIGHTER (MD 32X)

Ursprünglich nicht geplant, wird das bahnbrechende Prügelspiel nun doch für den MD-Aufsatz erscheinen. Die technischen Voraussetzungen hat das 32X auf jedem Fall, wobei man im punkto Speicherplatz und Polygon-Anzahl sicherlich Kompromisse wird eingehen müssen. Glücklicherweise werden wir aber die AM2-Jungs ein wachsameres Auge auf die Entwicklung dieses Produktes, und ihr wißt ja, wenn AM2 etwas anpackt, dann...



## WEAPON LORD (SNES)

In dieselbe Kerbe wie das zu C64-Zeiten blutige Barbarien schlägt auch Weapon Lord, das von zwei ehemaligen Street Fighter II-Entwicklern designed wurde. Ähnlich wie bei Samurai Shodown stehen sich hier rund ein Dutzend knapp bekleidete Kämpfer gegenüber, um mit diversen Hieb- und Stichwaffen aufeinander einzuschlagen. Die Entwickler ließen sich beim Spieldesign sehr viel Zeit, um den Zockern ein möglichst realistisches und spielerisch ausgeklügeltes Waffenglirre zu präsentieren. Da es bei diesem Spiel auch brutale Finishing Moves gibt, müssen die Europäer wohl auf eine zensierte Fassung dieser Top-Prügel warten.

Da Virtua Fighter nahezu ohne Texture auskommt, könnte eine 32X-Konvertierung fast an die Qualität der Saturn-Version reichen (Bild: Saturn)

hauen. Capcom setzte dieses Beat'em Up-Game professionell und routiniert mit großen Sprites, grellen Farben, Donner- und X-Men-typischen Special Moves in Szene. Das Gameplay tendiert dabei eher in Richtung wüste Darkstalkers-Keilerei und dürfte jeden

Beat'em Up-Fan schnell in Verzückung bringen. Ungewohnt ist allerdings das neue, einstellbare Auto-Blocking, mit dem man auch im Vorwärtsgang Special Moves nutzlos machen kann. Konvertierungen für PlayStation und Saturn sind für Ende des Jahres geplant.

## FX-FIGHTER (SNES)

Nintendos Antwort auf Segas Virtua Fighter dürfte trotz einer Weiterentwicklung des FX-Chips sicherlich einen schweren Stand gegenüber den vergleichbaren Titeln der Next Generation-Konsolen haben. Das erste Demo-Game der dreidimensionalen Balgerei, bei der auch Tiere kräftig mitmischen, wies



jedenfalls noch eine vergleichsweise träge Spielbarkeit auf. Doch Nintendo verspricht, bis zum endgültigen Release noch erhebliche Verbesserungen im Spieldesign vorzunehmen.

## STREET FIGHTER LEGENDS (ARCADE)

Auch ein Weg ein weiteres Street Fighter II-Spiel an den Mann bzw. Frau zu bringen: Statt des langersehnten Sequels entstaubte Capcom noch einmal den recht erfolglosen ersten Teil, programmierte ihn stilgerechter für das 1995 um, und fertig ist das (alte) neue Street Fighter-Game namens Street Fighter Legends (es sollte ursprünglich Street Fighter Zero heißen). Das Game bein-



Ryus Hurricane-Kick ist gegen Sagats Fireball resistent

haltet eine geschickte Mischung aus alten und neuen Charakteren, Moves und Ideen, doch fragen wir uns ernsthaft, wie lange Capcom seine kultigen Fighter eigentlich noch ausreizen will...

# FIGHT '95

## VIRTUA FIGHTER 2 (SAT)

Die Automaten-Version des zweiten Teils von Virtua Fighter zeigt sich grafisch enorm verbessert. Sowohl an den Backgrounds als auch an den Kämpfer-Animation wurde kräftig gebastelt. Insgesamt stehen zehn Fighter zur Auswahl, die offiziell jeweils acht Special-Moves beherrschen; zahlreiche Secret Moves vervollständigen das Schlagrepertoire. Den Kämpfer sollte man mit Bedacht auswählen, da bei einem Conti-

nue die Spielfigur nicht gewechselt werden kann. Besonders witzig ist "Drunken Master" Shun Di, der zwar das ganze Match stockvoll umhertorkelt, aber wenn es darauf ankommt besonders hart zuschlagen kann. An einer Saturn-Version arbeitet zur Zeit Segas Elitetruppe AM2. Ein kürzlich gezeigtes Demo läßt auf eine sehr gute Umsetzung hoffen. Dabei ist jedoch zu berücksichtigen, daß für Virtua Fighter II ein Programm erstellt werden muß, welches drei bis vier mal schneller abläuft als das des ersten Teils. Da vor allen



Mit einem kräftigen Tritt begrüßt Euch Pai-Chan auf dem Saturn-Demo

Dingen die Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe und deren "Natürlichkeit" in der Heimversion rübergebracht werden sollen, müssen die Saturn-Besitzer sicher Abstriche bei der Grafik hinnehmen. Wird jedoch die

hervorragende Spielbarkeit der Arcade-Machine so exzellent umgesetzt wie beim Vorgänger, dürfte dies für Fans von 3D-Prügelspielen locker zu verschmerzen sein.



Hier seht Ihr den Rückwärts-Flip von Pai-Chan in einzelnen Animationsphasen (Saturn-Bilder)

## TEKKEN (PS)

Namco ist momentan mit monatlich je einer Veröffentlichung wohl eine der wichtigsten Softwareschmieden für die PlayStation. Mit Tekken hat man sich dem Kampfsport verschrieben. Zu den anfangs acht anwählbaren Fightern wurden als Bonus nochmal sovielle integriert. Diese sind aber erst dann komplett anwählbar, wenn man mit sämtlichen Kämpfern das Spiel jeweils durchgezockt hat. Als Belohnung winken zudem aufwendig gerenderte Abspänne, die teilweise ziemlich witzig ausgefallen sind. Die Pac Man-Erfinder haben es erneut geschafft, ein erstklassiges Spiel für die PlayStation zu kreieren, das zusammen mit Ridge Racer die "Best Of"-Liste der 32-Bit Konsole anführt. Vergleicht man es mit Takaras Grafik-Blender Toh Shin Den, so stellt man schon nach kürzester Zeit ein umfangreicheres Schlagrepertoire und besseres Handling fest. Hat man doch bei Toh Shin Den die Special Moves auf nur eine Taste reduziert, und somit den Spielspaß heftig herabge-



Der Sumo-Ringer Ganryu wird Jack gleich auf die harte Eisoberfläche schmettern



Laws' Treffer wird farblich (grün) dargestellt

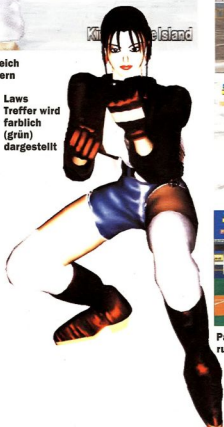
setzt. Abschließend kann Toh Shin Den nur Anfängern, die sich mit dem 08/15 Trick "zur Seite abrollen und draufhauen" zufrieden geben, empfohlen werden. Anspruchsvollere Zeitgenossen entscheiden sich besser für das spielerisch ausgereifere Tekken.



Jeder der acht Fighter hat einen eigenen Abspann



Paul wird gleich unangenehme Erfahrungen mit Ninas Schuhwerk machen





Kaum sind die Diskussionen um Mortal Kombat 2 verëbt, steht schon das Sequel vor der Tür. Dank Automatengrößhändler Nova war es uns erneut möglich, einen Automaten ausführlich unter die Lupe nehmen zu können, bevor dieser überhaupt in den Spielhallen stand (ein Konkurrenz-Magazin war dagegen in der Lage, seinen Lesern anhand von Pressefotos großmündig alle wichtigen Facts präsentieren zu können, Kompetenz über alles!). Mortal Kombat 3 spielt im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen auf der Erde, denn Shao Khan entkam aus der Paralleldimension Outworld und hat kurzerhand die Herrschaft über die Welt an sich gerissen. Demzufolge gibt es komplett neue Hintergründe in den insgesamt elf Stages zu bewundern, die durch Rendering mächtig aufgepeppt wurden und teilweise auch auf verschiedenen Ebenen spielen. So könnt Ihr Euren Gegenüber, im



Buttons findet sich mit dem "Run"-Knopf ein weiterer auf dem Steuerpult, welcher die flüssig animierten Digi-Sprites gehörig auf Touren bringt. Überhaupt wurde die Spiegeschwindigkeit mindestens ver-

doppelt. Selbst Mortal Kombat-Profis benötigen einiges an Einspielzeit, um gegen die unheimlich flink agierenden Computergegner bestehen zu können. Bei Combo-Treffern wird kurz eine Damage-Anzeige eingeblendet,



alle Special Moves wurden komplett überarbeitet und durch neue ergänzt. Der Sieger hat natürlich wie bisher die Möglichkeit einen Kampf mittels verschiedener Final Moves optisch eindrucksvoll zu beenden. Neben noch brutaleren Fatality-, kindischen Babality-, tierischen Animality- und braven Friendship Moves soll es auch Nudalities geben, die den weiblichen Charakteren ein sehr natürliches Aussehen verleihen sollen. Mortal Kombat 3 wird seinem Kultstatus wieder mehr als gerecht, was die Fans sicher freuen wird, einer bestimmten Bundeseinrichtung jedoch mit Sicherheit nicht.



Kung Laos mörderischer Wurf mit seinem Hut hat nicht an Durchschlagskraft verloren



Sektor ist einer von zwei Droiden; auf dem Bild schießt er Sub-Zero, der im Sequel sein wahres Gesicht zeigt, gerade eine Missile zum Gruß

U-Bahn-Schacht, mit einem saftigen Upper Cut durch die Decke ein Stockwerk höher befördern. Die Anzahl der anwählbaren Charaktere wurde auf 14 gesteigert (Shang Tsung, Liu Kang, Nightwolf, Sindel, Jax, Kano, Stryker, Sub-Zero, Cyrax, Sektor, Sheeva, Kung Lao, Kabal, Sonya), drei Secret Players kann man sich über eine spezielle Symbolleiste im Fighter-Auswahlmenü auf den Screen zaubern. Die Kämpfe selbst erstrahlen durch zahlreiche neue Features in neuem Licht. Neben den bekannten



Das Steuerpult ist grundsätzlich so angeordnet wie bei den ersten beiden Teilen, bekam jedoch einen zusätzlichen Run-Button spendiert. Die Moves lassen sich zwar erneut durch die Bank perfekt ausführen, durch die erhöhte Geschwindigkeit sollte man sie jedoch wie im Schlaf beherrschen


**SN**  
SUPER NINTENDO

## Obelix

Jump'n Run / 1-2 Spieler / Dt. Version Juni

Das kleine gallische Dorf, die einzige Bastion des aktiven Widerstandes gegen die röm-

ischen Besatzer, war Caesar schon immer ein Dorn im Auge. Deshalb baute er einen Wall, um die Gallier einzuschließen. Natürlich haben da Asterix und Obelix einiges dagegen. Infogrames legte besonderen Wert auf wirklich authentische Cartoon-Sequenzen, deshalb verwendeten man auch erstmals neue Methoden, um Background



Dieser Römer wird gleich "abheben"



Bei Energieverlust hilft ein Schluck aus der Pulle



Die Thematik ist an das Album "Tour de Franco" angelehnt



Auf dem GB gibt es neben den Römern auch wahrhaft tierische Gegner, wie bspw. diesen Stier, zu vermöbeln

**SN**  
SUPER NINTENDO

## Battletech

Shoot'em Up / 1-2 Spieler / Dt. Version Sommer '95



Die Faszination vieler Kids für Roboter mit den Maßen durchschnittlicher Mehrfamilienhäuser ist sicherlich mit der Begeisterung für riesige Saurier gleichzusetzen. Diese werden sich in der Pilotenkanzel des "Madcat" Heavy Omnimech wohlfühlen, Immerhin stehen neun Waffensysteme bereit, um jegliche pazifistische



Kein Scherz: Das Spiel geht zurück auf einen echten US Army-Combat Simulator



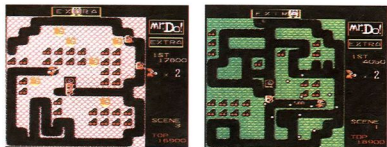
Gedanke sofort im Keim zu ersticken. Ausgangspunkt war der SIMNET-Simulator der US-Army. Aus diesem ging dann der FASA Battletech Virtual-Reality-Simulator hervor, welcher sich in den Staaten

größter Beliebtheit erfreut. Allein oder zu zweit (allerdings nur kooperativ), macht Euer 75 Tonnen Blechkumpel alles und jeden platt, der aufmuckt. Auf fünf Planeten gibt's sicherlich reichlich Kandidaten...

**SN**  
 SUPER NINTENDO

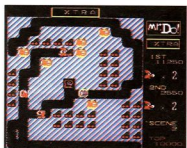
**Mr. Do!**

Geschicklichkeit / 1-2 Spieler / Jp. Version Juni '95



Die Gegner können mittels einer Kugel, die in den Gang abgefeuert, zwangsläufig ein Ziel findet, vernichtet werden

Der kleine Kasper ist zurück. Anno 1982 machte das Wuselmännchen, dessen Lieblings-speisen Torten und ganz besonders Kirschen sind, Namcos Spielhallen-Klassiker Dig Dug Konkurrenz. Ähnlich wie beim Pendanten müssen auch hier Gänge freigeschaufelt, Gegner mittels Äpfeln plattgemacht und vor allen Dingen Süßigkeiten vertilgt werden. Herumirrende, mit Buchstaben besapakte, Monster ergeben, in der richtigen Reihenfolge gefangen, das Wort EXTRA und



Das Verzehren von Kirschen bringt Zusatzpunkte

somit ein Bonusleben. Ein zusätzlicher Zwei-Spieler-Battle Mode soll für "Extra"-Laune sorgen.

**SN**  
 SUPER NINTENDO

**Castlevania XX**

Jump'n Shoot / 1 Spieler / Dt. Version Sommer '95

Castlevania geht weiter. Völlig überarbeitetes Grafikdesign, neue Gegner und neun komplexe Levels sind nur einige der Features des zweiten SNES-Teils der Vampir-Saga. Die Hauptfigur Richter, wahrscheinlich wieder ein Mitglied des Belmont-Clans, findet es weniger komisch, daß seine Schwestern Maria und Anette vom Grafen Dracula als Blutkonserven zweckentfremdet werden sollen und holt die Familienpeitsche aus der Kiste.

Der Spielablauf soll je nach Leistung des Spielers variieren. Habt ihr bspw. Anette befreit und trefft dann den Grafen, kommt es zu einem anderen Ende als in dem Fall, daß ihr beide oder keine der Schwestern befreien könnt.



Verglichen mit dem ersten Teil scheint die Grafik wohl um einiges aufgeböhrt worden zu sein

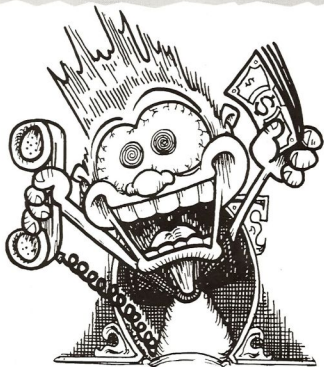
# A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

## ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

Top Konditionen bei Ankauf & Verkauf von gebrauchten Games und Konsolen Rufen Sie an!!!



ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR

S. NES SUPER CONFLICT (NEU) DA 59,-

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO, ATARI JAGUAR, NEOGEO CD, 32X, MEGA CD, NES, GAME BOY, GG, SM

**Tel.: 045 21/48 73**

Fax: 0 45 21/10 25  
täglich: 13 - 20 Uhr

**KOSTENLOS**

GIBT ES UNSERE PREISLISTEN. Gleich anfordern.

**A.B.-GAMES**  
MEINDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN

Händleranfragen erwünscht



Bild oben: Auch in der Kloake wird bis zum Umfallen gefightet  
Bild links: Kleine Rätsel, wie etwa das Befreien und Aufnehmen dieser Räte, lockern das Spielgeschehen auf

Für Comico-Atmosphäre sorgt eine Hand, welche Gegner in das Spielgeschehen zeichnet

MD  
MEGA DRIVE

## Comix Zone

Beat'em Up / 1 Spieler / Dt. Version September

Originelle Spielideen zu kreieren gehört zu einer der schwersten Künste. Dabei ist es gerade im Falle Comix Zone so einfach. Man nehme etwas Final Fight und verwurste das Grundprinzip zu einem interaktiven Comic, schon gibt's Applaus. Euer Superheld düst durch diverse Bildergeschichten und muß in erster Linie Bösewichte verknoppen. Mittels Energie-Leiste könnt Ihr sehen, wie gut es um Euch bestellt ist.



Die Rohversion mit einem spielbaren Level brachte ordentlich Stimmung in unsere gegliederten Hallen, denn jeder wollte nur das Eine: "Umblättern!"



32X  
MEGA DRIVE 32X

## Ariel Little Mermaid

Jump'n Run / 1 Spieler

Noch ist nicht viel bekannt über das Game rund um den erfolgreichen Disney-Streifen. Allerdings haben wir ein erstes Bild ergattert können und hoffen, damit Ariel-Fans, die ein Mega Drive 32X ihr Eigen nennen, etwas Appetit gemacht zu haben.

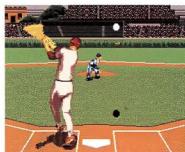


MD  
MEGA DRIVE

## Line Drive

Sportspiel / 1-8 Spieler / US-Version Juni

Wir Mitteleuropäer werden wohl diesen EA-Titel nicht so umwerfend finden. In Amland werden jedoch authentische Simulationen aus einer isometrischen 30 Grad-Perspektive geschätzt. Haben diese dann auch noch 28 Teams, Manager-Optionen und 4000 (!) Animationsphasen, wird es vielleicht auch bei uns ein Hit.



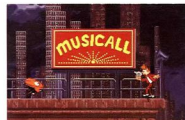
Schlagt den Ball einfach über den Zaun, dann müßt Ihr nicht so schnell laufen

MD  
MEGA DRIVE

## Spirou

Jump'n Run / 1 Spieler / Dt.-Version Juni

Hauptsächlich die belgische und französische Szene sind dafür verantwortlich, daß der Comic als der Kunststil des 20. Jahrhunderts gehandelt wird. Neben Asterix als populärster, oder der geniale Zeichner Sambre als Brücke zum gerechtfertigten Kunstbegriff, genießen Spirou und Fantasio mit 44 Alben Kultstatus. Der gewitzte Reporter und seine Kumpel werden Zeuge der Entführung des Count of Champignac durch die Roboterfrau Cyanure. Keine schlechte Gelegenheit um Straßen, U-Bahnen, Wolkenkratzer oder komplexe Dschungelgelände zu durchforsten. Die französische Firma Infogrames, die schon mit den Schlümpfen gut im Rennen lagen, zeichnet sich für die Umsetzung verantwortlich. Natürlich orientierte man sich genau an der Buchvorlage und spendierte allein der Hauptfigur



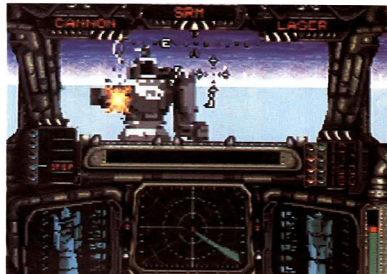
Egal ob Großstadtdschungel oder einfach nur Urwald, Spirou schlägt sich durch

300 (!) Animationsphasen. Als Mixtur aus Abenteuer-, Action- und Knobelspiel sollen fast alle Alters- und Interessengebiete angesprochen werden. Am 30. Juni könnt Ihr Euch selbst ein Bild machen. Wir haben ja schon mal eines abgedruckt...

**MD**  
MEGA CD

**Battletech: Gray Death Legion**

Shoot'em Up / 1 Spieler / US. Version Sommer '95



Mittels Radar und Kompaß spürt Ihr feindliche Mechs auf

Und wieder einmal befinden wir uns im Cockpit eines riesigen Roboters. Doch im Gegensatz zu Absolutem erstem Versuch, heißt es diesmal wirklich Ego-Perspektive und mittendrin. Natürlich müssen wieder diverse Missionen absolviert werden und die Macher versprechen, das Mega CD endlich richtig auszureizen. Zwar

bedeuten die Programmierer sich des alten Tricks, den Bildschirm mit einem riesigen Cockpit vollzustopfen und einen relativ kleinen Action-Schirm offenzulassen, jedoch fährt man konventionelle Panzer auch nicht über Großbildleinwände.

**MD**  
MEGA DRIVE

**Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars**

Sportspiel / 1-4 Spieler / Dt. Version Sommer '95

Wem zu strategisch angehauchte oder zu simple Eishockey-Games bisher einfach öde erschienen, sollte mal Wayne Gretzky ausprobieren. Dank einer exklusiven Drei-Jahres-Lizenz, erwarten Euch 26 nordamerikanische Original-Teams, sechs internationale All-Starmannschaften sowie 600 Spieler-Statistiken. Schmückendes Beiwerk kann zwar entzücken, jedoch spielt sich das Teil, welches sich einer seitlichen Draufsicht-Perspektive bedient, auch ziemlich ansprechend.

Und zu viert könnt Ihr auch noch auf's Eis. Eine CD-Version sowie Umsetzungen für SNES und Jaguar CD sind ebenfalls geplant.



Beim Bull befindet Ihr Euch direkt mit auf dem Eis



Das Options-Menü gefällt durch sein aussergewöhnliches Hintergrund-Layout



Das eigentliche Spiel hingegen wird aus dieser Perspektive dargestellt

Preise für Saturn und PSX auf Anfrage!

**M.C. Game**
**PC-Komplettsysteme, Hardware, Software**
**SNES:**

Adventure Island	59,95 DV	Lemmings 2	69,95 DV
Andy Light Foot	79,95 DV	Magik Boy	49,95 DV
Barkley Shut up and Jam	69,95 DV	Major League Baseball	109,95 US
Brain Lord	129,95 US	MechWarrior	59,95 DV
Breath of Fire	129,95 US	Metal Marines	59,95 DV
Brutal	49,95 DV	Mickey Mania	69,95 US
Bust-a-Move	99,95 US	Micro Machines	59,95 DV
Cacoma Knight in Bizland	69,95 US	Mighty Max	69,95 DV
Cannon Fodder	99,95 DV	NBA Jam T.E.	119,95 DV
Claymancer	49,95 DV	NBA Live 95	109,95 DV
Cliffhanger	49,95 DV	Operation Starfish	129,95 DV
Crash Dummies	49,95 DV	Pac-Attack	49,95 DV
Der Rosenkriegermann	49,95 DV	Pitfall	69,95 DV
Desert Fighter	49,95 DV	Player Manager	49,95 DV
Double Dragon V	49,95 DV	R-Type III	49,95 DV
Dr. Franken	49,95 DV	Return of the Jedi	69,95 DV
Dragon View	139,95 US	Samurai Showdown	109,95 US
Earthworm Jim	119,95 DV	Shaq-Fu	69,95 US
ESPN Baseball	49,95 DV	Smash Tennis	59,95 DV
FIFA Soccer	109,95 DV	Soccer Kid	49,95 DV
Final Fantasy II	129,95 US	Soulblazer	109,95 DV
Final Fantasy III	149,95 US	Spindizzy	39,95 DV
Ghoul Patrol	59,95 DV	Super Baseball 2020	59,95 US
Goat Troop	49,95 DV	Super Balltanks 2	49,95 DV
GP 1	49,95 DV	Super Bomberman	59,95 DV
Illusion of Gaea	139,95 US	Super Dragonz	69,95 DV
Incredible Hulk	49,95 DV	Super Pang	69,95 DV
Indiana Jones	99,95 DV	Super Punch Out	119,95 DV
Jurassic Park 2	69,95 DV	Super Tetrionan	59,95 DV
Lawnmower Man	59,95 DV	Superman	79,95 DV
Legend	59,95 DV	Syndicate	99,95 DV

Time Slip	49,95 DV	Kawasaki Superbikes	89,95 DV
Top Gear 2	89,95 DV	Lawnmower Man	29,95 EV
Top Gear 3000	119,95 DV	Lemmings 2	59,95 DV
Total Carnage	49,95 DV	Mega Turrican	49,95 DV
Vortex	49,95 DV	Mickey Mania	69,95 DV
WCW Superbrawl	119,95 US	Mighty Max	49,95 DV
WWF Raw	69,95 DV	Mr. Nutz	49,95 DV
X-Men	139,95 DV	NBA Jam T.E.	109,95 DV
Yogi Bear	49,95 DV	Omikron	39,95 DV
Zool	69,95 DV	Pebble Beach Golf	109,95 DV
		Phantasy Star IV	149,95 US
		Pitfall	69,95 DV
		Powderline	99,95 DV
		Psycho Pinball	109,95 DV
		R.B.I. Baseball 94	69,95 DV
		Radical Rex	49,95 DV
		Road Rash 3	99,95 DV
		Samurai Showdown	119,95 DV
		Shaq-Fu	49,95 DV
		Shining Force II	129,95 DV
		Spärlicher	69,95 DV
		Splatterhouse 2	39,95 DV
		Story of Thor	129,95 DV
		Stratego	129,95 DV
		Stinker	119,95 DV
		Sword of Vermilion (Hintrbook)	39,95 DV
		Tazmania 2	79,95 DV
		Toughmen Contest	109,95 DV
		True Aikman Football	49,95 US
		Troy	129,95 DV
		Winter Olympics	39,95 DV
		Wolverine	49,95 DV
		WWF Raw	69,95 DV

**MEGA DRIVE:**

Barkley Shut up and Jam	99,95 DV
Batman Returns	29,95 DV
Bubsy II	49,95 DV
Cannon Fodder	109,95 DV
Champions World Class Soccer	49,95 DV
Chuck Rock	39,95 DV
Combat Cars	49,95 DV
Desert Demolition (Road R.)	109,95 DV
Die Schlümpfe	109,95 DV
Dino Dini Soccer	49,95 DV
Dragons Revenge	59,95 DV
Dynamite Headdy	39,95 DV
Earthworm Jim	79,95 US
Earthworm Jim	109,95 DV
Galahad	39,95 DV
Generation Lost	29,95 DV
Greenagad	39,95 DV
Gynoug	39,95 DV
Hulk	39,95 DV
Indy Car Nigel Mansell	119,95 DV
International Tennis Tour	59,95 DV

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

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

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

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

GB  
GAME BOY

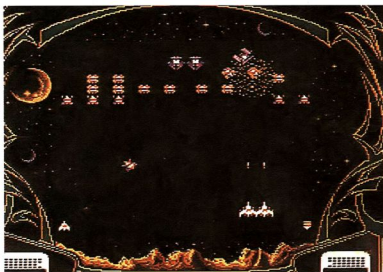
## Galaga &amp; Galaxian

Shoot'em Up / 1 Spieler / JP. Version Juli

Namcos coole Weiterentwicklung des Space Invader-Spielprinzips erhält durch die Super Game Boy-Fähigkeiten eine pixelgenaue Heim-Umsetzung. Zur Auswahl steht der simple Galaxian-Oldie, sowie der spielerisch aufgepeppten Nachzügler Galaga mit den bekannten Bonusrunden und der Möglichkeit mit gleich zwei Raumschiffen zu ballern.

Wer nachwievor ein Faible für simples Formations-Ab-schießen hat und den "Galaga-Dancing" liebt, dürfte dem deutschen Release dieser beiden Shoot'em Up-Klassikern entgegenfeiern.

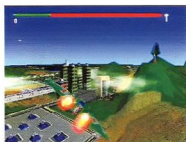
Das simple  
Abschießen von fliegenden  
Sprite-Formationen hat nur wenig an  
Reiz verloren

3DO  
PANASONIC 3DO

## Starfighter 3000

Shoot'em Up / 1 Spieler / Dt. Version Oktober

Realistische Darstellungen komplexer Landschaft sind das A und O jeder Flugsimulation. Hier kann man wirklich alle geographischen Bereiche erforschen, ohne eingeschränkt zu sein. Allerdings habt Ihr trotz vieler Kameraperspektiven keine Darstellung aus dem Cockpit.



Rasante Flug-Action, jedoch leider nicht aus der Ego-Perspektive



Die Polygone wurden komplett mit Texturen überzogen und wirken außerst realistisch, zudem lassen die Landschaften sehr flüssig

SAT  
SATURN

## Digital Pinball

Flipper / 1-4 Spieler / Jp. Version Juni '95

Im Gegensatz zum Kultspiel Devil Crash handelt es sich hier um eine realistische Flipper-Simulation, bei der die Entwickler besonders auf die Ball-Physik achteten. Vier Spielflächen, Hardrockmusik und eine "Tilt"-Möglichkeit sollen den Zocker bei Laune halten.



Insgesamt vier originalgetreue Spielflächen stehen zur Auswahl

SN  
SUPER NINTENDO

## Mystic Ark

Rollenspiel / 1 Spieler / JP. Version Juni

Enix liefert sein neuestes Abenteuer ab. Im Jenseits kämpft eine handvoll Helden darum geboren zu werden. Das Spiel bietet neuartige Features, wie beispielsweise ein Radarschirm zum Erkennen der Feinde. Die Kampfsequenzen wurden optisch sehr aufwendig in Szene gesetzt. Ein potentieller RPG-Knaller.



Mystic Ark könnte im RPG-Bereich grafisch gesehen neue Maßstäbe setzen

PS  
PLAYSTATION

## Hyper Formation Soccer

Sportspiel / 1-2 Spieler / JP. Version Juni



Dank gewaltiger Rechenpower könnte grafisch ein neuer Standard gesetzt werden

Humans SNES-Soccer wird momentan für Sonys PlayStation umgesetzt. Die neuartige "Active Mode"-Perspektive wechselt während des Spiels ständig und stufenlos ihren Fokus, um dadurch jederzeit für die beste Übersichtlichkeit zu sorgen. Gekickt wird auf drei Rasenplätzen, die mit jeweils unterschiedlichem Ball-



Die variable Perspektive könnte das herausragende Feature dieser Fußball-Simulation werden. Es bleibt jedoch abzuwarten, wie gekonnt diese innovative Option integriert wird

verhalten aufwarten, das Wetter beeinflusst das Spielgeschehen ebenfalls. Abgefahrene Szenen können im Replay-Mo-

dius nicht mehr betrachtet werden, der Kamerawinkel kann hier in alle drei Dimensionen beliebig verändert werden.

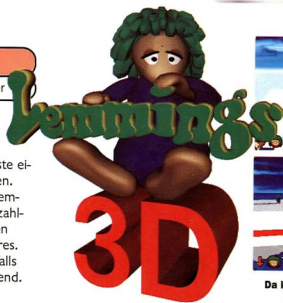


PS  
PLAYSTATION**Lemmings 3D**

Strategie / 1 Spieler / Dt. Version September

Die Idee scheint simpel. Indem Psygnosis ihr legendäres Denkspiel Lemmings einfach mit den Systemen mitwachsen läßt, können sie immer mit einem potentiellen Top-Hit rechnen. In der dritten Dimension wirken die Nager besonders mit-leiderregend. Ihr könnt aus vier Kamera-Stellungen und der alternativen Ego-Perspekti-

ve auf das Spielfeld schauen und mittels der klassischen Funktions-Leiste ein Eurer 10 Tribes retten. Über 100 Levels, neun Lemmings-Fähigkeiten sowie zahlreiche Zwischensequenzen sind nur einige der Features. Die Vorab-Version jedenfalls war mehr als beeindruckend.



Da kommt Jedes SOS zu spät, die Lemmings auf hoher See

PS  
PLAYSTATION**Krazy Ivan**

Shoot'em Up / 1 Spieler / Dt. Version September

Manche Jobs sind schwer vermittelbar. Wenn Ihr also mal in einem 15 Meter hohen Kampfanzug durch die sibirische Taiga stapft um ein Kraftfeld lahmzulegen, daß ein paar außerirdische Freaks angelegt haben, befindet Ihr Euch im Spiel Krazy Ivan oder habt ein Problem. Das Robotergemetzelt kommt im September.



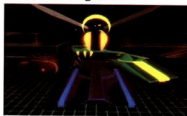
Krazy Ivan hat den außerirdischen Freak im Visier und setzt zum Blattschuß an

PS  
PLAYSTATION**Assault Rigs**

Shoot'em Up / 1-8 Spieler / Dt. Version Ende '95

Der Cyberspace. Unendliche Bit-Weiten. In einer Computer-generierten Kampfarena werden knallharte Gefechte ausgetragen. Als Pilot eines ZamCam Assault Rig macht Ihr Jagd auf unangenehme Eindringlinge aus anderen Kulturen. Mit bis zu 8 Mitspielern könnt Ihr über Netzwerk zocken. Alles wurde komplett mit

Textures überzogen und sieht extrem cremig aus.



Die Cyberspace-Gladatoren betreten die virtuelle Kampfarena

PS  
PLAYSTATION**G-Police**

FMV / 1 Spieler / Dt. Version Ende '95



"So realistisch wie möglich" war die Vorgabe an Grafik und Gameplay

Als Mitglied einer Spezial-Einheit verschlägt es den Spieler in eine "Post-Cyber-Punk"-Gegend. Die Hauptfigur muß eine falsche Identität annehmen, um Intrigen und Verbrechen aufzudecken. Viel Wert legen die Entwickler auf die Darstellung einer möglichst echt wirkenden, voll funktionsfähigen dreidimensionalen Stadt.

PS  
PLAYSTATION**Baseball 95**

Sportspiel / 1-2 Spieler / Jp. Version erhältlich



Die Schlagsequenz wird aus der Sicht des Fängers gezeigt

Aus dem Hause Konami kommt das erste Sportspiel für die PS-X. Das relativ japanisch aussehende "Knüppel"-Spiel verfügt über mehrere Spielmodi wie Exhibition-Game, Season und All-Star-Vergleich. Die Schlagsequenz wird aus der Sicht des Fängers gezeigt, während das Spielfeld aus einer klassischen Draufsicht dargestellt wird. Muster von: Test'n Take

PS  
PLAYSTATION**Starblade alpha**

Shoot'em Up / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich



Die Textures könnt Ihr auch ausstellen, um die Geschwindigkeit zu steigern

Mit einem Fadenkreuz ballert Ihr alles was sich bewegt vom Schirm, während Ihr wie von Geisterhand durchs mit zahlreichen Textures aufgepepperte Weltall dirigiert werdet. Über Planetenoberflächen und durch gigantische Flotten-Armadas führt die Reise bis zum Stützpunkt allen kosmischen Übels und zu Euch im September.

PS  
PLAYSTATION**Wizardry VII**

Rollenspiel / 1 Spieler / Jp. Version Sommer '95



Dieser Tyrann-Drachen wird Eurer Party gleich einhellen

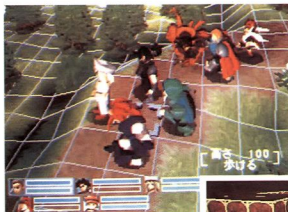
Der zuletzt erschienene Teil der PC-Rollenspielreihe erstrahlt demnächst auf der PlayStation in einem neuen Gewand. Grafisch hat man Wizardry VII ganz schön aufgebohrt - es wurde sehr viel mit Textures gearbeitet. Nach wie vor gilt, mit seiner Party ein gefährliches Labyrinth zu durchkämpfen.

SAT  
SATURN**Riglord Saga**

Rollenspiel / 1 Spieler / Jp. Version Juli '95

Das friedliche Königreich Queensland, das inmitten des Kontinents Riglord liegt, wird vom dunklen Fürsten Genyusai unterworfen. Mit der buddhistischen Priesterin Elisa, seinem Lehrmeister Hector, der sich auch im hohen Alter noch auf die Kunst des Bogenschießens versteht und dem löwenköpfigen Shishimaru, macht sich der vertriebene Thronfolger Prinz Arthur auf,

sein Reich zurückzuerobern. Durch den Einsatz von Polygongrafik und Rendering soll die Riglord-Welt äußerst realistisch wirken. Während des Spiels kann der Blickwinkel frei gewählt werden. Beeindruckend sollen auch die Kampfszenen, bei denen der Schauplatz rasant in die Nahaufnahme gezoomt wird. Die Kletterfähigkeiten bestimmter Charaktere, und das daraus resultierende



Bei einem Kampf bringen Erhöhungen deutliche Vorteile

Verschiedene Perspektive sorgen wie bei Virtua Racing für die nötige Übersicht

schnellere Erreichen von höhergelegenen Stellen, wirkt sich positiv auf den Kampfangang aus.

SAT  
SATURN**World Advanced Military Com.**

Strategie / 1 Spieler / Jp. Version Sommer '95

Die Kriegs-Simulation Military Commander für Mega Drive kam wegen des historisch brisanten Hintergrunds nie in die deutschen Läden. Die Saturn-Variante spielt ebenfalls im 2. Weltkrieg und bietet Euch das zweifelhafte Vergnü-

gen, Schlachten zwischen den Alliierten und dem Nazi-Reich nachzuspielen. Für die Kampfszenen werden detaillierte Polygonengrafiken verwendet. Dabei wurde jede militärische Einrichtung, sowie das gesamte Panorama, akribisch gestaltet



Hyperrealistisch, aber moralisch äußerst fragwürdig



und kann aus verschiedenen Blickwinkel betrachtet werden. Durch die große Rechenpower

soll der Computer auf taktische Feinheiten äußerst schnell und intelligent reagieren.

SAT  
SATURN**Side Pocket 2**

Sportspiel / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich

Wie Peeble Beach gibt sich auch diese Billard-Simulation klassisch. Aus einer Draufsicht spielt Ihr nach den bekannten Regeln oder versucht Euch als Kunstschütze am grünen Filz. Die Steuerung erlaubt exaktes Anvisieren, die Lauffrichtung der Kugeln wirkt realistisch. Di-gi-Bilder fiktiver Queue-Spezialisten und zahlreiche Musikstücke sorgen für Atmosphäre. Muster von Test'N Take

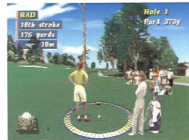


Die Kugeln können nur aus der Draufsicht versenkt werden

SAT  
SATURN**Pebble Beach Golf Links**

Sportspiel / 1-4 Spieler / Jp. Version erhältlich

Magere 18 Bahnen, ausgereifte Schlagtechnik, technisch hochwertige Full-Motion-Videos, und US-Golfprofi Craig Stadler als erklärender Kommentator sowie Konkurrent, Pebble Beach ist eine durch und durch solide Golf-Simulation, wegen japanischer Benutzerführung und Sprachausgabe sollen nur eingefeilschte Freaks zuschlagen. Muster von O.I.T.



Dem exzellenten Gameplay steht eine etwas lieblose Grafik gegenüber

SAT  
SATURN**Virtual Hydlide**

Adventure / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich

Ein Held streift durch trostlose Wälder, wird von garstigen Zombies attackiert und sucht doch nur die Liebste. Der Stoff aus dem Heldensagen gesponnen werden wirkt auch bei Virtual Hydlide, dem großen Bruder des Uralt-Klassikers Hydlide von 1984. Gute Atmosphäre dank Ego-Perspektive, jedoch technisch äußerst mäßig. Muster von: O.I.T.



Hier befindet sich unser Held gerade in der Kampfstellung

SAT  
SATURN**Atsal**

Jump'n Run / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich

Der beste Freund der Hauptfigur dieses Jump'n Runs ist ein Vogel. Als Sidekick ist er für unseren Helden unentbehrlich. Grafisch, dank Zoom- und Rotiereffekten, ein absolutes Feuerwerk, bietet Sega erneut gute Argumente für den Kauf eines Saturns. Die japanische Version jedenfalls kann bei uns sehr gut an. Muster von: O.I.T.



Kraftvoll: Unser Held kann sogar ganze Bäume aus dem Boden reißen

3DO  
PANASONIC 3DO

## Slam'n'Jam

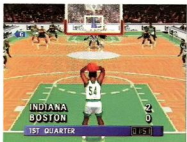
Sportspiel / 1-2 Spieler / US. Version erhältlich



Crystal Dynamics Produktpalette wird um dieses 3D-Basketballspiel erweitert. Ziel war es, den Eindruck einer original US-TV Sports-Übertragung zu vermitteln. Viel Zooming und stufenlose Vergrößerung der Charaktere, jedoch ohne Pixelhäufchen dank extrem feiner Auflösung, macht das Game gegenüber EAs Sporttitel konkurrenzfähig.



**Spektakuläre Dunks, butterweiches Scrolling, viele individuelle Charaktere und ein revolutionäres Gameplay, sorgten zumindest auf der ECTS für staunende Redakteurs-Augen**

3DO  
PANASONIC 3DO

## Flashback

Denkspiel / 1 Spieler / US. Version erhältlich



Agent Conrad Hart macht von der Schußwaffe Gebrauch

3DO  
PANASONIC 3DO

## Gex

Jump'n Run / 1 Spieler / US. Version erhältlich

Crystal Dynamics liefert das erste reinrassige Jump'n Run für den 3DO-Standard. Die Eidechse Gex findet sich plötzlich im heimischen TV-Gerät wieder, eingefangen von einem fiesen Echsenhasser. Durch diverse Farbschichten Level hilft Ihr ihm auf seiner Suche nach der rettenden Fernbedienung. Muster von: Galaxy



Dank der Polaroid-Kamera könnt Ihr im Level zwischenspeichern und nach Verlust eines Lebens dort wieder starten



GROBI'S GAMESHOP



☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax 7 58 25

## Super Nintendo

Chrazy Chase dt.	119,-
Demon's Crest dt.	129,-
Donkey Kong Country dt.	125,-
Dragon - Bruce Lee dt.	117,-
Earth Worm Jim dt.	129,-
Indiana Jones dt.	119,-
International Star Soccer dt.	119,-
Jurassic Park 2 dt.	99,-
Lemmings II dt.	89,-
NBA Jam Tournament dt.	139,-
Pitfall dt.	89,-
Rise of the Robots dt.	129,-
Rock n Roll Racing dt.	109,-
Radical Rex dt.	119,-
Return of the Jedi dt.	119,-
Samurai Showdown dt.	129,-
Shadowrun (wieder lieferbar) dt.	119,-
Soul Blazer dt.	99,-
Stargate dt.	126,-
Street Racer dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-

Shag Fu dt.	119,-
Super Dropzone dt.	119,-
Top Gear 3000 dt.	119,-
True Lies dt.	126,-
X Men dt.	129,-
Warlock dt.	127,-
WWF Raw dt.	139,-

Neo Geo CD  
Grundergerät US 899,-

Aero Fighters II dt.	99,-
Art of Fighting II dt.	97,-
3 Count Bout dt.	129,-
Fatal Fury Special dt.	95,-
Fatal Fury 3 dt.	139,-
Gost Pilots dt.	129,-
King of Fighters '94 dt.	129,-
Last Resort dt.	90,-
Mutation Nation dt.	129,-
NAM 1975 dt.	87,-
Robo Army dt.	129,-
Samurai Showdown II dt.	139,-

SengoKu 2 dt.	129,-
Street Hoop dt.	119,-
Super SidKicks II dt.	97,-
Super SidKicks III dt.	129,-
Top Hunter dt.	99,-
Viewpoint dt.	139,-
Windjammers dt.	129,-
3 Count Bout dt.	Vorb.

## Sega Saturn

Grundergerät jp.	949,-
Astal dt.	139,-
Daytona USA dt.	149,-
Deadalu dt.	139,-
Grand Chaser dt.	159,-
Panzer Dragoon dt.	139,-
Parodius dt.	149,-
Shinobi dt.	139,-
Victory Gool dt.	139,-

## Sony Playstation

Grundergerät jp.	999,-
Gunner's Heaven dt.	174,-
Jumping Flash dt.	174,-
Kileak the Blood dt.	169,-
Philosoma dt.	169,-
Raiden Projekt dt.	179,-
Starblade dt.	169,-
Tekken dt.	169,-
Tohshinden dt.	159,-
Vampire dt.	169,-
Mega Drive erhältlich	
32 x erhältlich	
Jaguar dt.	499,-



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz

Viele weitere Artikel auf Lager

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

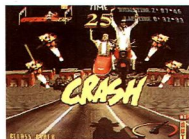


## Sega rüstet nach

Auf der Amusement Operators Show (AOS) in Tokyo wurden neue Automaten-Titel der Virtua-Serie aus dem Hause Sega vorgestellt. Mit dem Elite-Knaller hat Virtua Striker nur dem Namen nach etwas zu tun. In diesem Fußballspiel werden Spieler, Spielfeld und Stadion als mit Textures überzogene Polygone dargestellt. Vom Gameplay gibt man sich typisch japanisch action-orientiert, was allerdings dem Spielspaß keinen Abbruch tun soll. So wie auch Daytona USA oder Virtua Fighter 2 wurde Virtua Striker ebenfalls mittels Model 2-Technologie umgesetzt. Doch Segas Hardware-Abteilung schüstert schon fleißig am Projekt Model 3, welches mit Motorolas Power PC-Prozessor aufwarten soll. Dies ist allerdings alles noch Zukunftsmusik, denn die Sega-Entwickler knien sich augenblicklich vorwiegend in die Saturn-Umsetzungsbereiche der Spiele Virtua Cop und Virtua Fighter 2. Zur JAMMA-Show im August soll der Virtua Cop 2-Automat fertiggestellt werden und Virtua Fighter 3 ist ebenfalls in der Mache. Das AM2-Entwicklerteam hat außerdem ein weiteres Beat'em Up in der Mache.



Virtua Striker könnte im Fußball-Genre neue Standards setzen



Zur Zeit noch in der Entwicklung: Cool Riders (Arcade) mit digitalisierter Grafik, ca. 40 Strecken und der Titelmelodie von Easy Rider

## Shiny Entertainment unterschreibt bei Activision

Die Software- und vor allem Grafik-Zauberer um David Perry wurden mit einem der

"alten Hasen" in der Branche handelseinig. Shiny Entertainment sollen eine Entwicklermaschine co-produzieren, mit der Activision für die drei großen Namen, Sony, Sega und Nintendo, Next Generation-Titel pro-

grammieren will. Allerdings behält Perry sich vor, die Maschine auch für eigene Projekte zu gebrauchen, wobei Activision als exklusiver Third Party-Lizenznehmer nicht leer ausgeht. Die Arbeitszeit an

einem derartigen Projekt wurde auf ein Jahr geschätzt. Zur Erinnerung: Auf dem 1988 entwickelten System wurden auch noch aktuelle Titel wie Aladdin und König der Löwen produziert.

# Ultra 64 verspätet sich!!!

Diese Meldung ist so brandaktuell, daß wir sie sprichwörtlich in letzter Sekunde noch ins Heft quetschen. Deshalb stoßt Ihr vielleicht auch auf widersprüchliche Aussagen dazu in dieser Ausgabe. Jedoch seid Ihr dadurch wirklich auf dem letzten Stand der Dinge. Der 5. Mai sollte auf dem Firmenkalender der Firma Nintendo rot angestrichen werden. An diesem Tag kündigte Nintendo 1994 das Ultra 64 an, während die Firma dieses Jahr die Bombe platzen ließ, daß sich der Erscheinungstermin wieder um ein halbes Jahr verschieben wird. Nintendo of America schickte eine Pressemitteilung raus, daß der endgültige Chip Satz von Silicon Graphics Inc. fertiggestellt wurde und schrieb erst ein paar Sätze später, daß die Maschine im April '96 zusammen mit einigen revolutionären Spielen in Europa und den USA erhältlich sein wird. Außerdem soll das Gerät auf der Makuhari Video Game Exhibition Ende November in Japan sowie auf der CES in Las Vegas zu sehen sein.

Auszug aus der offiziellen Nintendo-Erklärung von Howard Lincoln, Vorsitzender von Nintendo of America: "... wir trafen eine bewußte Entscheidung, das Ultra 64 jetzt noch nicht auf den Markt zu werfen. Wir wollten unseren Software-Entwicklern noch mehr Zeit geben, um ihre Fähigkeiten auf ein Maximum zu steigern." Keine fünf Tage vor der offiziellen Vorstellung plötzlich ein Aufschub? Nintendo ist sicher nicht die Firma, die überstürzt handelt. Vor allem nicht, wenn Sprecher des Hauses das "Eventuell" zu einem "Wahrscheinlich" relativieren und dann sogar, völlig im Gegensatz zur gewohnten Geheimhaltungstaktik der Company, ein "Wir gehen davon aus, daß das Ultra auf der E3 vorgestellt wird" proklamieren. Ein halbes Jahr länger freie

Bahn für Saturn und PlayStation, inklusive Weihnachtsgeschäft '95, nur damit sich die Entwickler länger Zeit lassen können? Unwahrscheinlich! Fast war ich schon soweit, Nintendo



**"... wir trafen eine bewußte Entscheidung, das Ultra 64 jetzt noch nicht auf den Markt zu werfen. Wir wollten unseren Software-Entwicklern noch mehr Zeit geben, um ihre Fähigkeiten auf ein Maximum zu steigern."**

Howard Lincoln, Vorsitzender von Nintendo of America

blind ein zukünftiges Monopol auf Videospiele zu prophezeien. Bei der angekünigten Qualität, gepaart mit dem familienfreundlichen Preis, hätten Sega und Sony Schwierigkeiten gehabt, sich auf dem Markt festzusetzen. Natürlich brodelt jetzt die Gerücheküche: Vermutung No. 1: Der Verzicht auf das CD-Rom war eigentlich aus der Not geboren. Es wurde unbestätigterweise bekannt, daß der Exklusiv-Fertigungsvertrag zwischen Sony und Nintendo für ein CD-Rom 1996 ausläuft, obwohl Nintendo weder für SNES noch für Ultra 64 eine serienreife Einheit entwickeln konnte. Sony ist natürlich jetzt keinen Millimeter mehr daran interessiert, ein Laufwerk für Nintendo in Serienfertigung zu bringen. Wollte Big N die Welt also doch mit einem CD-Laufwerk überraschen und vergaß, daß der 1989 geschlossene Vertrag auslief und hat sich vielleicht zu sehr auf den Jetzt-Konkurrenten Sony verlassen? Für die aufwendigen Ultra

64-Grafiken würde eine CD nun mal das optimale Speichermedium darstellen. Allerdings, Nintendo gehört nicht zu den Firmen, die so offensichtliche Dinge einfach vergessen, ignorieren oder sich einfach auf etwas verlassen. Vermutung No. 2: Ist es nicht auffällig, daß ein amerikanischer Chairman diese Verschiebung so nebensächlich erwähnt und eigentlich nur von Europa und USA die Rede ist? Vielleicht hat Nintendo das Ultra 64 wirklich fertig, will sich aber, wie schon so oft, erst auf Japan konzentrieren. Wie und wo will man denn auch in so derartig kurzer Zeit so viele Geräte für den Weltmarkt produzieren? Oder die japanische Software für USA/Europa präparieren? Außerdem ist die E3 eine amerikanische Messe, warum also jetzt Hektik machen?

Gut, sicherlich gefällt der Umstand, 1995 nur in Japan präsent zu sein, keinem bei Nintendo, doch wie verkohlt müßten wir uns fühlen, wenn man offiziell erklären würde: "Tja, Leute, die E3 ist im Augenblick uninteressant, weil Ihr vor April '96 sowieso noch nicht an das Gerät kommt. Schuld daran sind aber die Amis, denn wenn Silicon Graphics schneller entwickelt hätte, bla, bla, bla..." Ich glaube, daß das Ultra 64 exakt am 21.11. in Japan in die Läden kommen wird, so wie es in den letzten Jahren auch immer war. Denn Nintendo liebt nun einmal diese mysteriösen Tage, und die oben genannte japanische Messe ist am 24., 25. und 26. November...

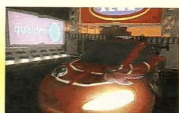
Nun kann jeder für sich selbst spekulieren, jedenfalls vor Weihnachten '95 für viele von Euch und auch für uns ein klein wenig kälter sein. Dafür erwartet uns aber ein obergranatenturbohochsigelles Ostern. (Götz)



## 3DO enthüllt 64-Bit M2 Technologie

Das 3DO steht in Deutschland gerade kurz vor seiner Markteinführung, da stellt die amerikanische Mutterfirma schon die M2-Erweiterung vor. Und das ist nicht nur ein nettes Anhängsel, sondern die eventuelle Fahrkarte an die Spitze des technischen Videospiel-Standards. Trip Hawkins, Präsident der Firma, verkündet vollmundig: "Wir haben die Meßlatte wieder mal nach oben geschoben!" M2 soll viele der teuren Grafik-Workstations qualitativ locker in den Acker kicken. Wir sprechen über einen 64-Bit Databus, 48 Megabits Speicher,

ein unterstützendes Sub Memory-System, welches mal eben 528 Megabytes pro Sekunde rauslassen kann, was fast den Inhalt einer CD darstellt. Außerdem gibt es da noch einen, extra für das 3DO entwickelten, IBM PowerPC 602-Prozessor und das Versprechen, daß man über 1 Mio. Polygone darstellen kann, was, mit den entsprechenden Texturen überzogen, in Richtung Kinofilm-Qualität gehen könnte. Apropos Kinofilm: Natürlich hat man auch eine MPEG-1 Video Dekompression eingebaut, um digitale Videos in VHS-Qualität



Enthüllt: Exclusive M2 Demo-Bilder eines futuristischen Rennspiels aus New York

darstellen zu können. Die Daten werden allerdings genauso behandelt wie alle anderen Informationen. In der Realität bedeutet das in etwa, daß man anstatt von starren Texturen Videosequenzen über ein bewegtes Objekt legen kann. Dies war früher nur mit stündhaft teuren Maschinen möglich. Erscheinen soll das Edelteil in Europa erst 1996 und zu einem (hoffentlich) akzeptablen Preis.

## Battletech Meets Ultra 64

Gametek's erstes Ultra 64-Projekt, Robotech Academy, basiert auf der in Japan äußerst populären Robotech Anime-Serie und ist als Auftakt zu ihrer neuen Battletech-Serie zu verstehen. Erste Features: Ein Veritech-Gleiter, der sich, Starwing 2-like, von einem Raumschiff zu einem Walker verwandelt.

## Hasbro überrascht mit Virtual Reality-Helm

Immer spruchreifer werden die Meldungen über einen VR-Helm des amerikanischen Spielzeugherstellers Hasbro. Unter dem Codenamen "Toaster" entwickelt man eine Maschine, die auf 64-Bit-Basis operieren und eine mit dem Ultra 64 vergleichbare Leistung bringen soll. Das interessante an der Geschichte dürfte die Möglich-



Mit Hasbro in die Zukunft blicken?

keit sein, sich ähnlich wie bei Pay TV, mittels einer Smart-Card in ein zentrales Netz einzuklinken und sich von da Programme direkt in die Maschine übertragen zu lassen. Damit könnten auch goldene Zeiten für überregionale Multi-Player-Sessions anbrechen - allerdings vorerst nur in den USA. Denn diese haben ein entsprechend dichtes Kabelnetzwerk. Namhafte Firmen wie Microprose, Virgin, Electronic Arts oder Argonaut haben schon Entwicklungsmaschinen geliefert bekommen. Der Name hinter dem Hardware-Design ist David Sarnoff. Dessen Research Center entwickelte unter anderem die amerikanische NTSC-Fernsehnorm, den LCD-Bildschirm oder ein 150-Kanal MPEG-orientiertes Satelliten-TV-System. Dieser Pioniergeist dürfte wohl die Trumpfkarte sein, mit der Hasbro im Frühjahr 1996 die Konkurrenz Virtual Boy oder überhaupt die gesamte Videospiel-Industrie ausstechen will. Der "Kampf"-Preis liegt bei 200\$.

## Sony beschwichtigt Entwickler

Anfang April kam Unruhe in die Reihen der europäischen PlayStation-Entwicklerfirmen. Sony

hatte einen Abgabensatz von 20 DM pro CD-Einheit angesetzt, der für jedes PlayStation-Spiel gezahlt werden sollte. Kommentar eines Publishers: "Sie haben uns jede Menge Entwicklungssysteme gegeben, aber wenn wir von der 20 Mark-Abgabe gewußt hätten, hätten wir etwas anderes mit unserem Geld angestellt." Sony Computer Entertainment Europe-Präsident Chris Deering hatte daraufhin alle Hände voll zu tun, die drohende "Revolte" abzuwenden und Ängste zu beschwichtigen, daß in Europa weitaus höhere Gebühren zu entrichten sein werden als bspw. in den USA. Dazu Deering: "Es wird einen Zuschlag für Europa geben, aber dieser soll fair und sorgfältig kalkuliert sein...". Man bewegt sich nun in Größenordnungen um 18,50 DM pro CD mit diversen Vergünstigungen bei großem Erfolg eines Produktes.

## Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Ultra Mario Kart (U64)
2. Need For Speed-Tracks (3DO)
3. Rignold Saga (SAT)

## Schon Gehört

+++ Der Streit um Modulraubbkopien zwischen Nintendo und deren Chip-Hersteller Samsung ist bereinigt. Anfang des Jahres machte Nintendo Samsung mitverantwortlich für das Ausstreuen von illegalen Modulen, unter anderem sogar Donkey Kong Country. Offiziell heißt es: "Samsung war nicht der Ursprung der Software-Kopien."

+++ Electronic Arts setzt Need For Speed und FIFA Soccer für PlayStation, Saturn und Jagua CD um. Über 3DO M2-Versionen wird ebenfalls nachgedacht.

+++ Art Datas Doom soll als eines der ersten Spiele das 3DO-Modem unterstützen, bei EA sind ebenfalls zwei Modem-taugliche Titel in Arbeit.

+++ Der Prügelknaller Killer Instinct soll auch für SNES kommen. Genaueres werden wir Euch sicherlich im X3-Report in der nächsten Ausgabe sagen können.

+++ Mortal Kombat III kommt zuerst auf der PlayStation raus! Noch Ende dieses Jahres heißt es wahrscheinlich wieder: "Finish Him!"

+++ Sega verkauft sein Headquarter in London, um Mittel flüssig zu machen

+++ Trotz hartnäckigem Bohren kommt Nintendo noch nicht mit einer Bestätigung des Gerüchtes rüber, daß Super Mario Kart als Ultra Mario Kart auf dem Ultra 64 rauskommen wird.

+++ Mit allen Produkten und Lizenzen der Mortal Kombat-Reihe wurde bis heute eine Milliarde Dollar verdient

+++ Die Sony-Techniker verwirren die Szene mit ersten Gerüchten über die PlayStation 2, die mit erweitertem Speicher und der Möglichkeit, Video-ODs darzustellen, ausgeliefert werden soll

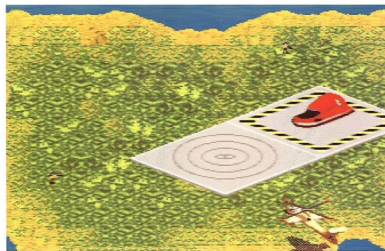
# JUNGLE STRIKE

Erscheint Juli/August/Super Nintendo/Electronic Arts/1 Spieler

**Während die Mega Drive-Jünger bereits seit längerem mit dem Helikopter unterwegs sind, kommen die SNES-Besitzer erst nach rund zwei Jahren in den Genuß des Desert Strike-Nachfolgers**

Electronic Arts Action/Strategie-Klassiker Desert Strike war vor drei Jahren ein Kultspiel, und das obwohl Sega Deutschland diesen Titel aufgrund der heiklen Thematik (Golfkrieg) nicht veröffentlichen wollte. Der in jeglicher Hinsicht abwechslungsreichere Nachzügler schließt sich dabei handlungsmäßig nahtlos an den ersten Teil an: Kilbaba Jr., Sohn des gleichnamigen Saddam-Imitats, sinnt nun nach Papis Tod auf blutige Rache. Um die geerbten Nuklearwaffen wirkungsvoll einsetzen zu können, schloß er kurzerhand mit dem südamerikanischen Drogenkönig Carlos Ortega einen teuflischen Pakt, der auch noch eine Rechnung mit Amerika offen hat. Nachdem bekannt wurde, daß Ortegas Privatarmee zunächst Washington D.C. im Visier hat, kommt Ihr schließlich als obercooler Spezial Agent zum Einsatz. Nach einem kur-

zen Briefing macht Ihr es Euch in einem Comanche Helikopter bequem, um die militanten Brüder mittels reichhaltiger Bewaffnung zu vertreiben. Das gesamte Spiel umfaßt neun, jeweils in mehrere Aufträge unterteilte Missionen, bei denen es zunächst erforderlich ist, feindliche Ziele zu zerstören, eigene Männer zu retten oder Begleitschutz zu geben. Der besondere Reiz dieses Actionspiels ist nach wie vor die taktische Note, denn aufgrund begrenzt zur Verfügung stehenden Treibstoffes, Waffen oder Reparaturmöglichkeiten solltet Ihr immer äußerst planvoll vorgehen. Die SNES-Variante



unterscheidet sich nach dem ersten Eindruck übrigens nur geringfügig von Segas 16-Bit Version. (Ulf)  
Muster von: Electronic Arts



Fünf Co-Piloten mit unterschiedlichen Attributen stehen zur Auswahl



Geschafft: Nach neun Missionen folgt ein Triumphzug durch Amerikas Straßen

Euer Fahrzeug wechselt während des Abenteuers hin und wieder. In der zweiten Mission seid Ihr beispielsweise mit einem Hovercraft unterwegs



Diese multifunktionelle Karte gibt unter anderem darüber Auskunft, wo sich die feindlichen Ziele befinden

## DAS INTRO

Impressive.

Moments ago, a nuclear explosion was detected off the coast of South America.

Der Vorspann zeigt Euch, wie das gemeingefährliche Verbrecher-Duo bei einem Atombomben-Experiment gerade eine Südsee-Insel in die Luft sprengt. Die anschließende TV-Berichterstattung bewegt Amerika schließlich dazu, Ihren besten Mann im Kampf gegen den Terror einzusetzen.



In Washington habt Ihr es zunächst mit einer Reihe von gepanzerten Fahrzeugen zu tun



Schwere Geschütze bewachen die südamerikanischen Drogen-Plantagen



In der letzten Mission müßt Ihr unter anderem diesem Helikopter Geleitschutz geben

# MOTHERBASE

Erscheint Juni/Mega Drive 32X  
Sega/1 Spieler

**Dieses Ballgame kann seine Verwandtschaft mit Viewpoint nicht verleugnen, wartet aber mit Polygon-Optik auf**

**B**ei Motherbase übernehmt Ihr die Rolle eines Raumpiloten, der mal wieder alleine gegen den Rest des 101. Universums antritt. Dabei stellt sich das Spielfeld in einer 3D-Ansicht dar, die zwar seit Zaxxon nicht mehr neu ist, jedoch relativ selten verwendet wird. Ihr steuert Euer Raumschiff von links-unten nach rechts-oben durch isometrische Landschaften. Wie es sich für ein ordentliches Shoot'em Up gehört, haben die Programmierer Motherbase ein umfangreiches Optionsmenü spendiert, welches keine Wünsche offen läßt. Anfänglich steuert Ihr ein relativ großes Raumschiff, in dem sich der eigentliche Kampf-

bomber befindet. Um sich gegen die vielen Feinde zu verteidigen zu können, stehen Euch zwei verschiedene Schußarten zur Verfügung. Es ist sogar möglich, mit einem Sprung gegenrischen Schüssen oder Bomben auszuweichen, das Mutterschiff zu verlassen, oder an ein anderes Gefährt anzudocken. (Stefan) Muster von: Sega



Diese Roboter gehören in den ersten Levels zu den Standardgegnern und sind keine Gefahr



Diese riesige Untertasse zoomt erst ein paar mal durch's Bild, bevor sie Euch wegzupfen will



Der fünfte Level führt Euch direkt in die Höhle der Kakerlaken



Dank der Sprungfähigkeit Eures Schiffes könnt Ihr diesem Obermütz ganz leicht ausweichen

HOTLINE 0 23 05 / 4 25 33

VERSAND

# PRIMAL GAMES

Dortmunder Straße 170, 44577 Castrop-Rauxel

## Sony PS-X

Grundgerät	1099,00
+ Ridge Racer	149,90
Tekken	159,90
Starblade Alpha	159,90
Vampir	149,90
Twinbee	149,90
Parodius Deluxe	149,90
Raiden	149,90
Cyber Sled	149,90
TOH SHIN DEN	149,90
Memory Card	79,90
RGB Kabel	119,90
u. v. m. auf Lager	

## Sega-Saturn

Grundgerät	1099,00
+ Virtual Fighter	149,90
Daytona USA	149,90
Deadlys	149,90
Panzer Dragon	139,90
Victory Goal	109,90
Clockwork Knight	69,90
RGB Kabel	69,90
Memory Card	109,90
u. v. m. auf Lager	

## Neo Geo CD

Grundgerät	989,00
Viewpoint	129,90
Street Hoop	129,90
Windjammer	129,90
Samurai Showdown II	129,90
Double Dragon	139,90
Fatal Fury 3	139,90
Joystick	129,00

Zum Deutschland Start alle Nextgeneration Geräte bei uns erhältlich!

S-NES 3D  
Mega Drive 32X  
Jaguar

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM  
Bestellungen ab 300,- DM frei

Täglich  
Neuheiten

NEU: GAME EXPRES

089 / 54 38 088

MEGACD MEGACD SEGA 32X SEGA 32X

<p><b>SUPER NES</b></p> <p>Broadbitch vs Commander 4 dt 139,- Crazy Chase dt 109,- Billion of Time (Gals) dt 115,- Killer Soccer dt 117,- NFL Pro Football dt 125,- Shogun of dt 129,- Super Punch Out dt 115,- Tennis Park dt 119,- True Lies dt 129,- Unusually dt 116,- X-Men dt 129,- Wild Guns dt 125,-</p> <p><b>SNES</b></p> <p>Actraiser 2 dt 69,- Desert Fighter PAL dt 69,- Return of the Jedi (SW) dt 69,- Twinbee Lives dt 69,- World Cup USA 94 dt 69,- Sneakers dt 69,- GP-1 PAL dt 59,- Hulk dt 49,- Jien King dt 49,- Tay Tazas Wild 'n' Wacky dt 79,- Sparkler dt 79,- Animaniacs dt 79,-</p>	<p>Blackhawk dt 79,- Paws of Fury dt 69,- Soul Blazer dt 99,- Mechwarrior PAL dt 49,-</p> <p><b>GAME BOY</b></p> <p>Donkey Kong Land dt 115,- Crematorium dt 115,- Fossil Fun 2 dt 115,-</p> <p><b>MEGA DRIVE</b></p> <p>Battlefronty dt 99,- F-1 '94 dt 119,- Fossil Fun 2 dt 115,-</p> <p>Road Rash 3 dt 99,- Samurai Showdown dt 115,- Shogun 2 dt 119,- Star of the West dt 119,-</p> <p><b>MEGACD</b></p> <p>Shining Force 2 us 99,-</p> <p><b>SEGA 32X</b></p> <p>Doom dt 139,- Metalross Champion dt 129,-</p>	<p>Wing Commander 3 dt 109,- 300 PAL/NSC/GB/2CD 89,-</p> <p><b>PLAYSTATION</b></p> <p>Flogon 149,- Phisoma 159,- Starblade 159,- Tekken 159,- Toshinda 149,- Vampire 159,- Mysteries/300-X/230V/Alpha Walk World 126,-</p> <p><b>JAGUAR</b></p> <p>Rayman dt 139,- Synscape dt 139,- CD-ROM inkl. Spiel Jaguar PAL dt 459,-</p> <p><b>SATURN</b></p> <p>Daytona ohne/mit Lenkrad 139-/269,- Deedalus 139,- Panzer Dragon 139,- Mysteries/300-X/230V/Alpha Walk World 109,-</p>
--	---	--

089 / 54 38 088

MEGACD MEGACD SEGA 32X SEGA 32X

<p><b>05071/733134</b> ÖSTERREICH</p> <p>Reichstraße 35 A-6890 Lustenau Fax 089 / 53 42 54</p>	<p>GAMETRON GmbH, Häberstraße 26, 80337 München Öffnungszeiten: Mo-So, 10 bis 20 Uhr</p> <p><b>NEUER VERKAUFSPLATZ</b> Strudhofböden 45, 94315 Straubing</p>	<p><b>071/733134</b> SCHWEIZ</p> <p>Laubenstraße 8 CH-9414 Diepoldsdorf Straubing</p>
--	--	---

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

Händleranfragen erwünscht. FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!  
Nur solange Vorrat reicht. Unfrische- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Erscheint Juni  
Super Nintendo  
Acclaim  
1 Spieler

**Während der Kinofilm noch auf sich warten läßt, konnten wir zumindest schon mal einen Blick auf das SNES-Modul werfen; es war Liebe auf den ersten Blick...**

Die englische Comiserie hat ihren Ursprung in der bekannten Hefreihe 2000 AD. Die Judges sind Polizeieinheiten, die Verbrecher an Ort und Stelle bestrafen, nachdem die Justiz hoffnungslos korumpiert wurde. Bis vor kurzem war dieser Comic in Deutschland ziemlich unbekannt, was vor allem an der grausamen Übersetzung lag. Dies dürfte sich durch den in Kürze anlautenden Kinofilm mit Action-Star Sylvester Stallone in der Hauptrolle aller Wahrscheinlichkeit nach ändern. Die Filmlizenz hat sich natürlich Acclaim (wer sonst) unter den Nagel gerissen und erneut vertrauensvoll in die erfahrenen Hände der Probe-Programmierer gelegt. Inwiefern sich das Jump'n Shoot mit

insgesamt 12 Levels an die Filmvorlage hält, kann ich logischerweise noch nicht beurteilen. Judge Dredd hat mich aber zumindest in technischer Hinsicht schon mal mächtig beeindruckt. Muskelpaket Stallone kämpft sich als wunderschön animiertes Heldensprite durch ebenso aufwendige Szenarios, feinstes Parallax-Scrolling und peitschender Regen zeugen ab dem ersten Level von solider Programmierkunst. So dirigiert man seinen unerbittlichen Richter durch hochtechnisierte Fabriken, stinkende Abwasserkanäle oder muffige Höhlen, und erwehrt sich dabei mit einem extrem reichhaltigen Waffenarsenal (wie kann ein einzelner Mann nur derartig viel schleppen?) der äußerst aggres-



Einige Runden nutzen das SNES-Modo 7 und sorgen für kurzweilige Abwechslung



Zahlreiche Items können aufgesammelt werden, doch sind diese meist gut versteckt



Am Ende des zweiten Abschnittes kommt Euch diese Gestalt in die Quere, die Eure Schüsse mit einem Schild abwehren kann



Statt wie üblich alle Gegner ohne zu zögern ins ROM-Jenseits zu schicken, solltet ihr bei Judge Dredd in Anbetracht Eures Punktekontos die Feindessprites sprichwörtlich einbunkern. Nach einer gewissen Anzahl von Treffern heben die Burschis brav die Händchen und ihr könnt ihnen mittels eines einfachen Knopfdrucks Handschellen anlegen, worauf sie von einer schwebenden Plattform abtransportiert werden, was Euch hunderte Punkte einbringt

siven Gegner. Trotz der martialischen Aufmachung ist Judge Dredd alles andere als ein plumpes Ballerspiel. So ist es bspw. nicht ratsam, die Gegner blindlings über den Haufen zu schießen, sondern mittels Knopfdruck einzubunkern, was dem Punktekonto sehr zu Gute kommt. Das Anzapfen von Computer-Terminals verstärkt die taktische Note noch etwas. Wird die endgültige Fassung von Judge Dredd den positiven ersten Eindruck in vollem Umfang bestätigen können, sollten alle Action-Fans ein Stoßgebete gen Himmel schicken und Acclaim dafür danken, daß sie ihre qualitativ hochwertigen Filmlicenzen endlich auch kontinuierlich in adäquate Spiele umsetzen. (Stephan)

Muster von Acclaim



Alle Levels haben ein spezifisches Hintergrund-Layout



Mehrere Male bekommt ihr es mit einem imposanten Blechkameraden zu tun, der nach seiner Zerstörung sprichwörtlich nur noch die Hälfte wert ist





# DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Squaresoft **Rollenspiel** 91%

## Final Fantasy III

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

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

Electronic Arts **Basketball** 88%

## NBA Live '95

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

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

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

Electronic Arts **Eishockey** 92%

## NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

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

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

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 89%

## NBA Jam T.E.

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

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

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

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 91%

## Lemmings 2

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

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

Ubi Soft **Tennis** 88%

## Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Nintendo **Shoot'em Up**

91%

## Starwing

Super Nintendo

(Sonderheft 01/94 S. 66)

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



Electronic Arts/Bullfrog **Strategie** 88%

## Theme Park

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

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

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

## Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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

Capcom **Beat'em Up** 91%

## Super Street

## Fighter II Turbo

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

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

Electronic Arts **Golf** 90%

## PGA Tour Golf III

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

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

Electronic Arts **Football** 87%

## Madden NFL '94

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

Madden NFL '95

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

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

Nintendo **Rennspiel** 93%

## Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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

Electronic Arts **Fußball** 93%

## FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%

## Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

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

## Donkey Kong Country

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

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



# Mario's Picross

Knobelspiele gibt's wie Sand am Meer, doch wenn Mario sein Konterfei hergibt, kann man mit besonderen "Schmankerln" rechnen

## GAME BOY

Denkspiel / 1 Spieler

Und mit "Rechnen" hat Mario's Picross im entferntesten auch zu tun. Halten wir uns nicht lange mit einer belanglosen Rahmenhandlung auf, sondern kommen zum wesentlichen, dem Spiel. Ihr habt ein rechteckiges Feld, bestehend aus maximal 15 x 15 Feldern. Am Rand jeder Felder-Zelle steht eine Zahlenkombination, beispielsweise "5 3 5". Das heißt, Ihr müßt 30 Zahlenkombinationen beachten. Hört sich kompliziert an! Ist es aber nicht. Mit einem Meißel fangt Ihr an, Felder auszustechen, die Euch sinnvoll erscheinen. Nun, sinnvoll erscheint es manchmal auch, sich ein Loch ins Knie zu bohren, um heiße Milch einzufüllen. Aber die drei Zahlen da oben heißen eigentlich: "Stanze die ersten fünf Felder, lasse eines frei, bearbeite die nächsten drei und nach einer weiteren Leerstelle kommen wieder fünf, denn wir haben ja 15 Felder..." Wenn das so einfach wäre, denn oft steht da "1 1 1", und keiner weiß, welche vier von den 15 Kästchen gemeißelt werden wollen. Jetzt kommt weniger der Begriff "Glück" als vielmehr "Knobelei" ins Spiel. Durch die horizon-

talenen und vertikalen Leisten kann man genau festlegen, wo nicht geklopft wird: bei der "5 3 5" ist das ziemlich eindeutig, denn Ihr gewinnt zwei freie Felder, die Ihr wirklich (!) mit dem Markierer ankreuzen solltet. Denn Ihr habt zwar 30 Minuten Zeit, doch für jeden falschen Hammerschlag werden einige Minuten abgezogen. Ihr könnt übrigens eine erste Hilfeleistung wählen, um den Einstieg zu finden. Fehlt eigentlich bloß noch der Sinn. Bei Tetris hat auch keiner gefragt, jedoch gibt es zwei Picross-Rätsel mit jeweils 64 Bildern, und einen



**Götzi:** Ich war ziemlich schlecht in Mathematik, das für alle, die jetzt glauben, für dieses Spiel bräuchte man "zehn Sylvester Mathetik".

Nach zirka fünf Minuten oder einer kurzen Lektüre der Anleitung werdet Ihr die faszinierende Welt von Mario's Picross lieben. Die Grafik wurde zweckgebunden, aber originell dargestellt, und auf dem Super Game Boy hat man sogar eine richtig gute Soundkulisse. Doch der

eigentliche Spielspaß kommt erst auf, wenn Ihr anfangt, ähnlich wie bei Tetris, im Hinterkopf kleine Felder zu denken und gedankenverloren um Papis Meißel zu streifen. Zugegeben, die Idee ist eindeutig an das bekannte Minen-Spiel "Minesweeper" angelehnt, welches sich auf jedem PC befindet, jedoch hat Mario's Picross einen unglaublichen Charme und sollte eigentlich Pflichtspiel werden. Nie war logisches Denken ein derartig großer Spaß, selten gab es bessere Argumente für den Kauf eines GB-Spiels.

Easy Picross-Übungsmodus, die gelöst werden wollen. Danach folgt ein Time Trail, in dem es keine Hilfen, kein Zeitlimit, keine Fehlerstrafen, aber auch keine Hinweise auf Fehler gibt. Also Knobeln total. Wer jetzt glaubt, in einem Artikel über angewandte lineare Optimierung gelandet zu sein, keine Panik, lest lieber die Meinung über den Spielspaß...



Für Einsteiger ist der Easy-Picross Mode am besten geeignet



Die einzelnen Levels sind nach Belieben wählbar

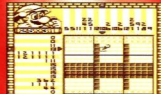


Meistens rätselt Ihr bis zum Schluß, was das Bild eigentlich darstellen soll

## So geht's



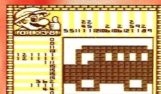
Ein Rätsel ist zu Beginn bspw. so vorgegeben



Kennzeichnet am Anfang zunächst die Felder, bei denen ein Fehltritt eher unwahrscheinlich ist (perfekt ist 15 oder 0)



Sind erst einmal ein paar Felder auf dem Spielraster ausgemerkelt, könnt Ihr anhand dieser leicht weiterkombinieren ...



... bis das Rätsel letztendlich gelöst ist

## TEST GAME BOY

HERSTELLER: NINTENDO  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHENUNGSSTERMIN: ERHÄLTICH  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSRAD: DINSTELLBAR  
LEVELS: 130+  
BESONDERHEITEN: BATTERIE  
CA. PREIS: 6,-  
MUSTER VON: DYNATEX

schlecht mittel gut super  
51% GRAFIK  
65% SOUND/FX  
88% FUN





Bei der SNES-Version könnt Ihr Ryu sofort anwählen



Sogar die Reispapierwände können in der Jubelstunde mit einem Sprung zertrümmert werden



Wolfang Krauser gehört mit seinen tollen Special-Moves zu den schlagkräftigsten Charakteren

## Fatal Fury Special

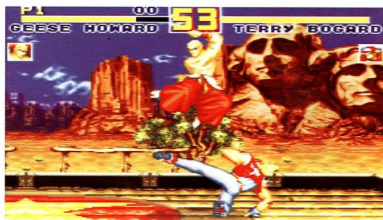
In Deutschland kommen die Gebrüder Bogard, gegenüber dem Japan-Modul, in einer geschrumpften Version auf den Markt

### SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Bei Fatal Fury Special prügeln sich, im direkten Vergleich zur japanischen Version, nur noch 12 der ursprünglich 16 Fighter. Verabschiedet wurden Big Bear, Cheng Shin Zan, Axel Hawk und Laurence. Als Entschädigung könnt Ihr Ryo Sakazaki in jedem Spielmodi anwählen, zudem sind alle Special Moves in der Anleitung aufgeführt, inklusive Mega Special Moves. Wie bei Prügelspielen üblich tretet Ihr entweder alleine oder mit einem menschlichen Partner als Kontrahenten

an. Alternativ dazu könnt Ihr Euch auch im Time Attack beweisen. Hier gilt es, der Name sagt es schon, die Gegner so schnell wie nur irgend möglich auf die Matte zu legen. Im Options-Menü paßt Ihr die Stärke der Gegner, sowie die Tastenbelegung, Euren individuellen Ansprüchen an. Für Schläge und Tritte sind je zwei Tasten belegt (leichte und harte Attacken), die abhängig von der Kampfposition unterschiedliche Wirkung zeigen. Ähnlich wie beim großen Vorbild könnt Ihr in die hintere Ebene springen, um Attacken auszuweichen oder einen eigenen Angriff zu starten.



Wie beim großen Vorbild auf dem Neo Geo, könnt Ihr auch bei der SNES-Version die Ebenen wechseln



**Stefan:** Mit Fatal Fury beweisst Takara erneut Prügelspiel-Kompetenz. In technischer Hinsicht gibt's nichts zu neigen.

Natürlich mußten bei der Grafik und vor allem beim Sound (der zumindest durch Dolby Surround aufgepeppt wurde), Abstriche gegenüber dem Original gemacht werden, was man jedoch sicherlich

verschmerzen kann. Bei der Spielbarkeit muß der SNES-Besitzer glücklicherweise keine Einbußen hinnehmen. Alle Moves gehen flott von der Hand; schon nach kurzer Eingewöhnungszeit liefert man sich die tollsten Duelle. Wer Fatal Fury 2 noch nicht sein eigen nennt, sollte sich diese Takara-Umsetzung einmal zu Gemüte führen. Nach Samurai Shodown und Art Of Fighting gehört das Modul mit zu den drei besten NG-Umsetzungen für das SNES.



Luftduelle gehören bei Fatal Fury schon zu den Standardszenen



Terry Bogard gibt hier gerade einen Burning Knuckle zum Besten



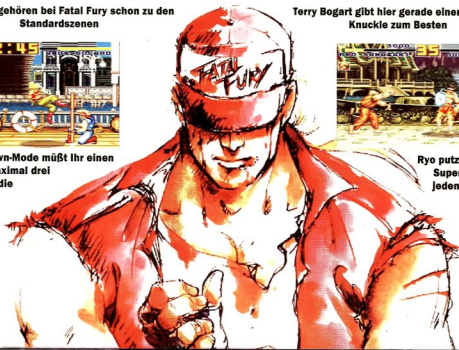
In der Tung Fu Rue-Stunde wurde das Herunterrollen auf das Kampffeld, wegen Speicher-mangel weggelassen



Im Count Down-Mode müßt Ihr einen Gegner in maximal drei Minuten auf die Matte legen



Ryo putzt mit seinem Super Death Blow jeden Gegner weg



### TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: TAKARA  
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSZEITRAUM: ERHÄLTICH  
UMSETZUNGS-GEPLANT: KA  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: 12  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 149,- DM  
MUSTER VON: MITSUBI





# Puzzle Bobble

Dank Mitsui könnt Ihr jetzt auch auf dem Super Nintendo mit Bub und Bob Blasen vernichten

## SUPER NINTENDO

Denkspiel / 1-2 Spieler

**B**ub und Bob, das Drachenduo aus der vierteiligen Bubble Bobble-Serie, die mittlerweile Kultstatus erreicht hat, machen sich nun mit Puzzle Bobble, nach der gleichnamigen Neo Geo-Version (siehe Mega Fun 3/95), auch auf dem Super Nintendo im Denkspiel-Genre zu schaffen. Das Spielprinzip ist Tetris-like äußerst simpel. Ziel ist es, eine aus verschiedenfarbigen Seifenblasen bestehende

Konstruktion komplett abzuräumen. Dies geschieht mittels einer Seifenblasen-Kanone, die durch die kleinen Knuddeldrachen bedient wird. Ihr versucht nun, mindestens drei gleichfarbige Blasen zu verbinden, damit diese zerplatzen. Dies wird Euch allerdings dadurch erschwert, daß nach einer bestimmten Anzahl von Schüssen das ganze Gebilde eine Stufe nach unten rutscht. Als Ausgleich sind einige Levels mit Extras (siehe Kasten) bestückt, wodurch man gerade



Die 100ste Runde unterscheidet sich von allen anderen durch diesen bösen Widersacher, den es zu besiegen gilt



Wie in der Spielhalle wird Puzzle Bobble auch auf dem Super Nintendo via Bildschirm erklärt



**Markust:** Bereits die Neo Geo-Variante des Drachenduos sorgte bei mir für Begeisterungstürme, die vorliegende Super NES-Konvertierung setzt dem Spielspaß entgültig die Krone auf. Eine 1:1-Umsetzung hätte mir persönlich gereicht. Die Jungs von Taito sorgen jedoch mit den neuen Ideen, wie z.B. den Bubble Bobble-typischen Extrablases, für frischen Wind. Die gekonnte Kombination von Geschicklich-

keits- und Denkspielelementen, zusammen mit dem fein abstuftbaren Schwierigkeitsgrad, drängt einen förmlich dazu, das Game an einem Stück durchzuzocken. Selbst wenn der Ein-Spieler-Modus irgendwann einmal ausgereizt sein sollte, garantieren die Challenge-Mode und hauptsächlich Duelle gegen einen menschlichen Mitstreiter dauerhaften Fun. Sogar Verächter dieses Spielgenres könnten von Puzzle Bobble positiv überrascht sein, und die eine oder andere lange Nacht vor dem Bildschirm verbringen.

in diesen Runden unglaubliche Geschwindigkeitsrekorde aufstellen kann. Sobald das Seifenblasengebilde eine bestimmte Linie unterschreitet, verliert man ein Leben. Beim nächsten Versuch bekommt Ihr nun eine punktierte Linie als Hilfsstrahl an die Kanone gesteckt, die vor allem schwierige Bandenschüsse stark vereinfacht. Der geniale Ein-Spieler-Modus wurde fast 1:1 von der Neo Geo-Version übernommen: Es gilt nach wie vor 99 Levels von Seifenblasen zu säubern, um dann letztendlich dem Obermottz gegenüberzustehen. Neu sind der einstellbare Schwierigkeitsgrad und die Tatsache, daß anfangs sieben Continues zur Verfügung stehen. Nach deren Verbrauch sorgen Passwörter für einen leichten Wiederein-

stieg. Abhängig von der Zahl verbratener Continues bekommt Ihr einen von drei Abspannen präsentiert. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr gegen die Konsole oder einen Freund spielen, wobei es darauf ankommt, den eigenen Bildschirm schneller abzuräumen als der Gegenüber.



Etwa alle 5-10 Level wechselt der Hintergrund, wobei einige extrem vom Spiel ablenken



In Level 95 kündigt der astronomische Hintergrund das nahe Ende des Spiels an



Die beiden Bobs am unteren Bildschirmrand zielen, schießen und laden die Kanone nach



Jedesmal wenn man ein Leben verliert, erhält man diesen Hilfsstrahl (bis einschließlich Level 50)



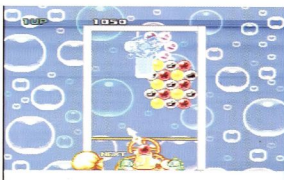
Solche Wasserfälle erleichtern den Weg zum nächsten Passwort ungeheuer

Vernichtet man mehr als drei Blasen gleichzeitig, sammeln sich diese in einer speziellen Leiste und verabschieden sich von dort nach und nach auf den Screen des Gegenübers. Unterschiede hinsichtlich der Spielstärke können durch das Verteilen eines Handicaps nahezu stufenlos ausgeglichen werden. Alternativ wurde dem Modul ein Challenge Record-Mode spendiert. Hier kommt es darauf an, möglichst viele Blasen zu zerstören bzw. eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Im Gegensatz zum Ein-Spieler-Modus rückt hier allerdings nicht die Decke nach unten, sondern eine komplette Reihe neuer Blasen. Alle Rekordhalter werden in einer, leider nicht batteriegestützten, Hall of Fame aufgeführt.

Im Zwei-Spieler-Modus könnt ihr eine Leiste (Bildmitte) mit abgeschossenen Blasen füllen und sie Eurem Gegner mit dem nächsten Treffer schicken



Die großen Blasen im Hintergrund bewegen sich auf und ab, so daß man leicht einen Knick in der Optik bekommt



Wenn man eine Thunderbubble perfekt erwischt, kann sie eine ganze Reihe Seifenblasen zerplatzen lassen (Thunder in Paradise!)



Im Challenge Record-Modus kommt es darauf an, möglichst viele Blasen zerplatzen zu lassen bzw. möglichst viele Punkte zu erreichen



Runden mit Flamebubbles sind meist schnell gemeldet



Im Zwei-Spieler-Modus solltet ihr versuchen, möglichst schnell abzuräumen

## Die beiden Modi



Spielt man gegen das Super Nintendo, sind die Bouts bzw. das Handicap automatisch festgelegt...



...spielt man allerdings zu zweit, läßt sich das Handicap beliebig variieren



In den höheren Levels wirds nicht nur u(h)rig, sondern auch schwerer



**Binxit** Einfach sahnmäßig! Taito hat es ohne Zweifel geschafft, ein den beiden Drachenbabys würdiges Denkspiel zu schaffen.

Schon der Ein-Spieler-Modus hätte Puzzle Bobble ein Gold Game beschert. Dank des unkomplizierten Spielprinzips eignet sich das Spiel vom Kleinkind bis hin zur Ur-Oma, oder einfach gesagt für die ganze Familie. Der Zwei-Spieler-Modus bildet dann das Tüpfelchen auf dem i, so daß es einige redaktionsinterne Prügeleien um die begehrten Joypads gab. Dank der zehn Computergegner, die tatsächlich unterschiedlich intelligent agieren, dem Passwortsystem und den neuen Extrablases gefällt mir die SNES-Version letztendlich sogar einen Tick besser als die Neo Geo-Konkurrenz. Grafik und Sound reißen Denkspiel-typisch mit Sicherheit keine Bäume aus, mindern den Spielspaß aber nicht im geringsten. Für mich ist Puzzle Bobble die eindeutige Denkspiel-Referenz.

## Special Bubbles



### Die Flamebubble

Wird diese besondere Blase angeschossen, explodiert sie und mit ihr sämtliche Blasen in der näheren Umgebung



### Die Thunderbubble

Trifft man diese Spezialblase, entsendet sie einen Blitz, der sämtliche Blasen in horizontaler Richtung zerplatzen läßt



### Die Waterbubble

Platz diese wassergefüllte Seifenblase, vernichtet der entstehende Wasserfall alle von ihm erreichbaren Blasen mit der Farbe der Blase, die ihn getroffen hat

## TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: TAITO  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRADE: UNSTELLBAR  
LEVELS: 100  
BESONDERHEITEN: PASSWORT  
CA. PREIS: 129,- DM  
MUSTER VON: OLT./MITSUI

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	best
52% GRAFIK					
57% SOUND/FX					
89% FUN					

Super Nintendo  
Rennspiel / 1-2 Spieler

## Dirt Racer

Anfangs stehen drei Autos zur Auswahl. Im Liga- oder Pokal-Modus fährt Ihr, zumeist mit einem Konkurrenten, über reichlich unkonventionelle Rennkurse. Orientieren könnt Ihr Euch an den nummerierten Checkpoints oder an der Fahrlinie des Gegners. Die Perspektive beschränkt sich auf eine Draufsicht von schräg-hinten. Zwei



Gaspedale und ebensovielen Bremsen machen es auch nicht leichter, die Steuerung zu beherrschen. Denn das Fahrverhalten ist, laut Hersteller, äußerst realistisch. Also, angenommen Ihr habt einen dieser riesigen Gelände-Trucks und fährt mit diesem rasend schnell, sagen wir mit 30 km/h, gegen ein paar niedliche Plastik-Hütchen, was erwartet Ihr? Richtig, das Auto explodiert in einem Feuerball-Inferno. Die Steuerung macht Dirt Racer schnell und ergreifend unspielbar. Deswegen wird auch ein noch so FX-Chip-begeisterter Zeitgenosse schnell den Spaß verlieren, wenn er ihn hier denn jemals gefunden hat. (Götz)

**FUN 15%**

Game Boy  
Jump'n Run / 1 Spieler

## Der König der Löwen

Während sich die Filmvorlage mit über 10 Millionen Zuschauern gerade aus den Kinos verabschiedet, brüllt der Löwe Simba noch einmal stark verspätet auf dem Game Boy. Wie bei den anderen Versionen hat sich am Jump'n Brüll-Prinzip nicht viel geän-



dert. Virgin hat sogar die meisten Level originalgetreu übernommen. Die Technik fiel dabei, systembezogen, durchaus ordentlich aus. Der oscargekrönte Sound sorgt für eine angenehme Akustik, während die Grafik gekonnt das Dschungel-Ambiente einfängt. In Sachen Gameplay ist es um die Hopserei jedoch recht schlecht bestellt, da man Plattformen nur von der Seite anspringen kann, was in der Regel hundertprozentiges Timing verlangt. Dieses Manko wird durch die schwammige Steuerung noch verstärkt. Eine kleine Frechheit ist zudem der Straußenritt im zweiten Level, da man hier, nur durch Blindsprünge den urplötzlich auftauchenden Hindernissen ausweichen kann. (Ulf)

**FUN 49%**

# Metal Warriors

Nach Assault Suits Laynos und Cybarnator schlagen die Battledroids wieder zurück

**SUPER NINTENDO**

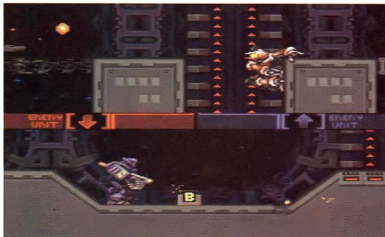
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Im Jahr 2102 hat sich eigentlich nicht viel geändert. Außer daß sich die Kriege in den Weltraum verlagert haben. Auch diesmal geht es wieder um das Überleben der Menschheit. Die Dark Axis Forces sind im Sonnensystem aufgetaucht, und Ihr seid natürlich die letzte Hoffnung. Nehmt Platz in einem Battledroid und erfüllt neun unterschiedliche Aufträge. Ihr steuert Euren Blechkumpel durch Labyrinth-artige Höhlensysteme, schwer bewachte Transporter, gigantische Raumbasen oder verteidigt das eigene Schlachtschiff. Ab und zu habt Ihr die Möglichkeit, in eine von fünf weiteren Kampfmaschinen umzusteigen. Diese können bspw. Wände hinaufgehen, fliegen oder besitzen besonders gute Feuerkraft. Den

Zustand Eures Fahrzeugs könnt Ihr nicht etwa an einer Energieleiste, sondern vielmehr an der sich verändernden Farbe Eures Sprites ablesen. Ab und zu müßt Ihr aber die schützende Metallhülle verlassen und zu Fuß weitergehen, um Schalter zu aktivieren oder eine Kommandozentrale zu besetzen. In den Levels findet Ihr auch immer wieder Items wie Reparaturkits, Raketenwerfer oder Powerboosters. Habt Ihr einen Freund zur Hand, könnt Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus duellieren.



Während Ihr die Raumstation erforscht, tobt im Hintergrund eine Schlacht



Der Zwei-Spieler-Modus ist eher für zwischendurch

## Die sechs Battledroids



**Nitro**  
Der Standarddroid mit Raketenrucksack



**Havoc**  
Mit dem Streuschuß macht er jeden platt



**Prometheus**  
Der Mech mit der besten Durchschlagskraft



**Ballistic**  
Schnellster im Roboterteam



**Spider**  
Mit ihr krabbelt man an jeder Wand entlang



**Drache**  
Seine Flugfähigkeit macht ihn zum Unikat



**Stefan** Konami hat mit Metal Warriors von Lucas Arts einen Spitzentitel in ihre Produktpalette aufgenommen. In Punkte

Abwechslung und Spielbarkeit übertrifft dieses Shoot'em Up seine Vorgänger bei weitem. Der Schwierigkeitsgrad läßt jetzt auch weniger guten Spielern eine Chance und wirkt dementsprechend motivationsfördernd. Lobenswert sind auch die Zwischensequenzen, die für ein Ballerspiel ziemlich umfangreich ausgefallen sind und für zusätzliche Atmosphäre sorgen. Genial finde ich die sechs verschiedenen Battledroids, die mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten auch dazugehöriges Taktieren verlangen. Daß Ihr die Steuerung der Metallmonster im Options-Menü oben könnt, zeugt von durchdachtem Spieldesign. So werdet Ihr nicht erst im fünften Level mit den Kontrollen eines neuen Mechs konfrontiert, sondern könnt das Spiel "gemütlich" angehen. Wer Contra, Turrican und Co. verschlungen hat, für den ist Metal Warriors ein Muß.



Die zweite Mission könnt Ihr nur zu Fuß abschließen



Um Schalter zu betätigen, müßt Ihr das sichere Cockpit verlassen

**TEST SUPER NINTENDO**

HERSTELLER: LUCASARTS/KONAMI  
DATENTRÄGER: NINTENDO USA  
ERSCHINUNGSSTERMIN: NICHT GEKANT  
UMSETZUNG GEPLANT: KEINE  
LEVELS: 9  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 8,4  
MUSTER VON: DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
76% GRAFIK				
78% SOUND/FX				
83% FUN				



# 3 JAHRE arJay 3 JAHRE

Zur Geburtstagsfeier am 2. Juni '95 versenden wir alles versandkostenfrei!

## NEO GEO CD

## 3DO FZ-10

## SATURN

## PLAYSTATION

## PARTYVISION

**799.-**  
inkl. Spiel



**999.-**  
inkl. Spiel



**1099.-**  
inkl. Virtua Fighters



**1099.-**  
inkl. Ridge Racer



**2490.-**  
für alle Import-Maschinen



ab DM 30.- monatl.  
mit arJay-Finanzierung  
**NEO GEO CD**  
Spiele am Lager!

ab DM 35.- monatl.  
mit arJay-Finanzierung  
**3DO**  
Spiele am Lager!

ab DM 40.- monatl.  
mit arJay-Finanzierung  
**SATURN**  
Spiele am Lager!

ab DM 40.- monatl.  
mit arJay-Finanzierung  
**PLAYSTATION**  
Spiele am Lager!

ab DM 85.- monatl.  
mit arJay-Finanzierung

# 0221-12 10 67/68 /69

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

### JAGUAR

### SUPER NES

- Aircars 124,90
- Barkley Basketball CD 124,90
- Battlemorph CD 124,90
- Blue Lightning CD 124,90
- Cannon Fodder 129,90
- Creature Shock CD 124,90
- Demolition Man CD 124,90
- Dungeon Depths 109,90
- Fight for Life 139,90
- Highlander CD 124,90
- Iron Soldier 129,90
- Legions of Undeath 124,90

- Biker Mice dt 79,90
- Cannon Fodder dt 119,90
- Chaos Engine dt 79,90
- Donkey Kong Country 139,90
- Earth Worm Jim 89,90
- Fatal Fury Special dt 139,90
- Final Fantasy III us 149,90
- Firemen dt 129,90
- Ghoul Patrol dt 59,90
- Illusion of Time dt 119,90
- Indiana Jones dt 129,90
- Kid Clown in... dt 119,90
- König der Löwen dt 89,90
- Lord of the Rings us 49,90
- Micromachines dt 79,90
- NHL-Hockey 95 dt 109,90
- Pac-Attack 79,90
- Pitfall dt 79,90
- Rise of the Robots dt 79,90
- Shaq Fu dt 79,90
- Sparkster dt 89,90
- Street Racer dt 99,90
- Vortex dt 79,90
- Warlock us 129,90

**Speed it Up...!**  
- KEINE Adapter mehr nötig!  
- ALLE Spiele sofort lauffähig!  
- KEINE lästigen PAL-Balken  
- 20% schneller bei 60Hz!

Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist... nicht lange warten, denn schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr Garantie

- JAGUAR 59,00
- SNES 99,00
- Mega Drive I 39,90
- Mega Drive II 49,90
- Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel...  
...natürlich bei uns erhältlich!

**\*Angebot solange Vorrat reicht weitere SNES-Titel auf Lager!**

- Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele 39,90
- Fire-6-Player Adapter 59,90
- RGB-Kabel dt/us/jp 39,90
- in Verbind. mit Umbau 29,90
- Game Boy Adapter 89,90
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachteladapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99,00
- Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69,00



**GAME SAVER II**  
your finest...  
**JETZT MIT BATTERIE!!**  
**DM 119.-**

**GAME SAVER II**  
Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem originalen **GAME SAVER II™** kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand mit nur "zwischen-spielen" ändern Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern! Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele! Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem

Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original **GAME SAVER II™** ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behaltest kannst KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbrechen auf 50% Original Game Saver II™ mit deutscher Anleitung

**119.-**

### MEGA DRIVE

- SEGA 32X 379,00
- 32X-Adapter dt 379,00
- 32X-Spiele am Lager

### MEGA DRIVE

- Earth Worm Jim CD dt 119,90
- Samurai Shodown dt 119,90
- Shining Force CD us 139,90
- Soileil dt 129,90
- Story of Thor dt 139,90
- Theme Park dt 119,90

### ANGEBOTE

- Castlevania dt 39,90
- Dynamite Headdy dt 59,90
- Hyperdunk dt 39,90
- Rise of the Robots dt 49,90
- \*Angebot solange Vorrat reicht

### arJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Tel./Fax: 0221-123333  
Wir versenden alle Magazine in der Eigenherausgabe des NSZZ. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht weiter angenommen. Händleranfragen erwünscht.

### UNSER LADENLOKAL

**JUMP & RUN**  
KÖLN  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
(Ladenpreise können abweichen)

- ### MAGAZINE
- Edge uk 18,00
  - EGM us 17,50
  - EGM II us 17,50
  - Ultimate Future G. uk 16,00

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

# Turbo Toons

Aus welchen Zutaten mixt man ein wohl-schmeckendes Spiel zusammen? Man nehme die beliebtesten Hanna Barbera Comicfiguren, stecke diese in ein simples Renn(Lauf-)spiel und garniere das Ganze mit einem Fünf-Spieler-Modus als Sahnehäubchen, eine Rezeptur für Gourmets?

## SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-5 Spieler

Wenn man heute im Kinderprogramm durch die angebotenen Cartoon-Sendungen zapft, stellt sich angesichts der vielen 08/15-Charaktere schon mal das kalte Grausen ein. Wie schön, wenn wenigstens auf Pro 7 Tom & Jerry, Looney Tunes oder der rosarote Panther mit aufwendig produzierten Streifen für beste Unterhaltung sorgen. Ebenfalls legitim und anerkannt sind die Figuren aus dem Hause Hanna Barbera, obwohl der ganz große Durchbruch in Deutschland verfehlt blieb. Aushängeschild Yogi Bär ist einer der sechs Turbo Toon-Läufer. Ja, richtig, Läufer, keine Go-Karts

oder Formel 1-Maschinen, sondern ökologisch wertvolles Traben erwartet Euch. Ähnlich wie bei Bomberman können bis zu fünf menschliche Spieler antreten, ohne daß deswegen der Bildschirm gesplittet werden muß. Der gesamte Kurs und somit alle Mitstreiter passen, ohne zu scrolen, auf die heimische Mattscheibe. Jeder Gegner hat individuelle Attribute, wie schnelle Beschleunigung, hohe Endgeschwindigkeit oder sichere Kurvenlage aufzuweisen. Yogi Bär gehört z.B. zu den Allround-Fußgängern, während Hong Kong Phooey über viel Ausdauer verfügt. Im Menü findet ihr Optionen wie Trainings-, Einzelrennen-, Liga- oder Herausforderungsmodus. Letzterer hat mit einem Rennen wenig zu tun. Ihr befindet Euch mit einem Konkurrenten auf einer



**Stephan:** Auf den ersten Blick mag man Turbo Toons für ein recht kindisches Spiel halten. In Sachen Aufmachung ist dies hundertprozentig zutreffend, lebt die Grafik doch alleine von den putzigen Comic-Sprites. Das relativ liebevolle Strecken-Layout kann man getrost in die Schublade "zweckmäßig" stecken. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, wird schnell merken, daß sich zumin-

dest die Steuerung weitaus anspruchsvoller gibt. Wider Erwarten ist es sogar möglich, spezielle Kurventechniken zu entwickeln, was sich hauptsächlich im Mehr-Spieler-Modus positiv auswirkt. Damit wären wir auch beim herausragendsten Merkmal dieses "Renn-Spiels", denn mit fünf Leuten gleichzeitig steigt der Spielspaß auf Maximal-Level, erreicht allerdings nicht das Niveau der Bomberman-Konkurrenz. Unterm Strich ohne nennenswerte Makel und durchaus empfehlenswert. Für Hanna Barbera-Fans Pflicht.

Art Spielfeld und müßt nun als Erster 50 Kristalle aufsammeln. Im Liga-Modus warten vier Wettbewerbe mit jeweils fünf Strecken auf Euch. Natürlich könnt ihr alle Strecken auch einzeln auswählen. Nun stellt sich aber die Frage, wenn man schon einen zünftigen Querfeld-ein-Lauf simulieren will, was taugt die Steuerung? Da unsere



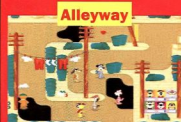
Der Options-Screen ist anfangs etwas verwirrend, da alle Funktionen nur mit einem Bildchen dargestellt sind



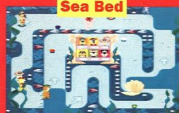
Viele Strecken kreuzen sich, was oftmals zu Zusammenstößen führt



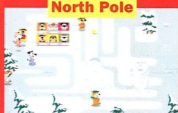
## EINIGE STRECKEN IM ÜBERBLICK


**Alleyway**

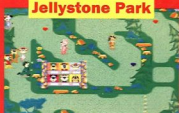
Achtet besonders auf die Ölpfützen, da Ihr ansonsten Geschwindigkeit verliert


**Sea Bed**

Hier könnt Ihr zwei verschiedene Wege gehen, die zeitmäßig identisch sind


**North Pole**

Auf dieser vereisten Strecke müßt Ihr naturgemäß in den Kurven etwas langsamer machen


**Jollystone Park**

Engstellen verlangen auf dem Waldkurs exaktes Einlenken, ansonsten Vollampf!

Spielfiguren auch nur "Menschen" sind, besitzen sie eine begrenzte Ausdauer. Deshalb empfiehlt es sich gar nicht, andauernd aufs Gas zu geben. Denn kaum habt Ihr Eure Endgeschwindigkeit erreicht, braucht ihr nur noch mit dem Steuerkreuz zu lenken und den Sprung zu nutzen. Dieser erlaubt Drehungen in der Luft und wird damit zum alles entscheidenden Element, wenn gleichwertige Gegner aufeinandertreffen. Auf der Strecke tauchen immer wieder Kristalle in unterschiedlichsten Färbungen auf, deren Funktionen im Extra-

Kasten beschrieben sind. Nach dem Spiel erhaltet Ihr, falls ihr in die Wertung gekommen seid, einige weiße Kristalle. Diese können die vier Eigenschaften Geschwindigkeit, Beschleunigung, Ausdauer und Bodenhaftung verbessern. Ihr könnt Euch sogar Eure Grundenergie aus Zahlen lassen, was allerdings wenig empfehlenswert ist, denn jedes erneute Beschleunigen zehrt an den Kräften. Eine Passwort-Funktion ersetzt die Batterie, was dem Spiel nun aber wirklich den goldenen Jutesack für ökologisches Denken einbringen muß.



### DIE KRISTALLE

	<b>Weiß</b>	- hat die Funktion einer Geldinheit	
	<b>Blau</b>	- erhöht die Geschwindigkeit	
	<b>Gelb</b>	- wirkt wie ein Beschleuniger	
	<b>Grün</b>	- bringt bessere Kurvenlage	
	<b>Rot</b>	- beschert kleinen Energieschub	
	<b>Schwarz</b>	- Virus !!! Ihr könnt keine Kristalle mehr aufsammeln	

### VORTEIL

Das Remplon empfiehlt sich vor allem beim Überholen oder wenn Ihr Euch den Virus eingefangen habt, da Ihr diesen so auf einen Konkurrenten übertragen könnt

Habt Ihr einen Cup erfolgreich beendet, dürft Ihr Euch an einem netten Siegerbildchen ergötzen



**Götzi:** Ich muß zugeben, der erste Eindruck kann manchmal täuschen. Wenn man technisch brillante Split-screen-Spiele

kennt, wirkt dieses Cartoon-Gewusel vielleicht, auf die Schnelle betrachtet, etwas billig. Jedoch die im Übermaß vorhandene Langzeitmotivation und vor allem der Mehrspieler-Modus beschern hohes Spielniveau auf dem SNES. Ganz in der Tradition anerkannter Klassiker, wie Super Mario Kart oder Bomberman, fand man sympathische Comic-Helden, thematisch gelungene Szenarien und sinnvolle Extras. Fällt bei den geteilten Bildschirmen die Orientierung am Gegner schwer, läßt das sichtbare Rankommen eines Turbo Toon-Konkurrenten die Pumpe schnell auf Hochtoure laufen. Lediglich der Sound düdelt belanglos ins Spielrohr. Empire demonstriert eindrucksvoll, daß man mit einfachen Mitteln Erfolge fabrizieren kann.

## TURBO TOON CHARAKTERE



**Hong Kong Phooey** beschleunigt schnell und verfügt über eine gute Kondition



Gute Beschleunigung sowie Höchstgeschwindigkeit, jedoch mäßiges Kurvenverhalten



Wenn Quick Draw McGraw mal in Fahrt ist, kann man ihn nur noch schwer bremsen



Super-Kurventechnik, ansonsten in allen Belangen Durchschnitt



Yogi Bär ist ein perfekter Allrounder und der Mega Fun-Favorit



Sein Schwachpunkt ist die mäßige Höchstgeschwindigkeit

### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** ALLAN DEUTSCHLAND  
**DATENTRÄGER:** 4-BIT/MICRO DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTLICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT  
**LEVELS:** 16 STRECKEN  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** DYNATEX



# Wario's Woods

Mit dieser Puzzle-Granate hat nicht nur Toad seinen ersten Auftritt als Solo-Held, es dürfte gleichzeitig wohl auch eines der letzten Lebenszeichen des betagten NES sein

## SUPER NINTENDO

Denkspiel / 1-2 Spieler

Es ist bei Denkspielen immer wieder amüsant zu lesen, wie Spiel-Designer krampfhaft versuchen, originelle Hintergrund-Geschichten zu konstruieren. Wario's Woods wurde in einem ehemals ruhigem Waldstück namens Peaceful Woods angesiedelt. In dieser unberührten Flora und Fauna taucht eines Tages der Schurke Wario samt seiner Monsterbande auf und unterjocht kurzerhand den gesamten Wald. Wario hat allerdings die Rechnung ohne Toad, dem Held aller Pilzköpfe gemacht. Zusammen mit den Waldbewohnern, auch Sprites genannt (Häh?!), entwickeln sie zahlreiche Bomben, um die Störfriede wieder aus dem Waldstück zu vertreiben. So viel zur windigen Background-story. Spielerisch gestaltet sich



**Markus:** Knobelfanatiker unter Euch werden an Wario's Woods's ihre Freude haben. Bis Ihr Euch mit der verhältnismäßig komplizierten Steuerung und den unterschiedlichen Spieloptionen vertraut gemacht habt, bedarf es schon einer gewissen Einspielzeit. Sind die Anfangsschwierigkeiten gemeistert, entpuppt sich Wario's Woods als ein sehr ansprechendes und umfangreiches Denkspiel in bester Columns-Tradition. Der Schwierigkeitsgrad steigt vor allem in der SNES-Version dermaßen schnell an, daß auch Profis hier und da mal die Coolness verlieren. Dank der Speicheroption wagt man sich dennoch ein zweites oder drittes Mal an die harte Nuß. Grafisch und soundtechnisch ist Schmalkost geboten und die Hintergrundmusik nervt nach längerer Spielzeit schon ein wenig. Spielerisch unterscheiden sich die SNES- bzw. NES-Version kaum, lediglich ein zusätzlicher Spielmodi und ein leichteres Gameplay veredeln Nintendos 8-Bitter. Wario's Woods ist wohl eher etwas für leidenschaftliche Tüftelspiel-Fans, die sich länger mit dem Modul befassen.

das angesprochene Drama als ungewöhnlicher Tetris/Columns-Clone. In einen tiefen Schacht, dargestellt durch einen hohlen Baumstumpf, fallen permanent zwei Kategorien von Items von oben herab: verschiedenfarbige Wario-Monster, sowie farblich passende Bomben. Ziel dieser Tüftlei ist es, den gesamten Schacht möglichst schnell von sämtlichen Monstern zu befreien. Dies gelingt, indem Ihr mindestens zwei aneinanderliegende Kreaturen mit einer passenden Bombe verbindet, so daß der nun entstandene Block explodiert und sich vom Screen verabschiedet. Im Gegensatz zu anderen Denkspielen könnt Ihr hier allerdings nicht die herunterfallenden Items, sondern Spielfigur Toad steuern. Eure Hauptaufgabe ist es, die mannigfaltigen Monster-/Bombenstapel möglichst geschickt zu ordnen. Stolze vier Aktionen stehen Euch dabei zur Verfügung. Zum einen könnt Ihr auf Tastendruck einen kompletten Stapel bzw. einzelne Elemente aufheben, zum anderen habt Ihr die Möglichkeit, das unterste Glied eines Turms wegzuklicken bzw. unter einem Monsterstapel



Ihr könnt mit Toad sogar an den Wänden entlang laufen, um ein herunterfallendes Item schneller zu erreichen

## Der Zwei-Spieler-Modus



Beim Fight gegen einen Gleichgesinnten gewinnt derjenige, der als erstes sämtliche Monster vom Screen fegt. Damit hier die Schadenfreude nicht zu kurz kommt, wird der Gegner durch besonders gelungene Kombinationen des Kontrahenten bspw. mit einem Deckenrutsch bestraft

hervorzukriechen. Erfahrene Spieler sollten mit zunehmender Spielpraxis versuchen, besonders gelungene Kettenreaktionen bzw. Kombinationen zu bewerkstelligen, bei denen gleich mehrere Monster das Zeitliche segnen. Solche Aktionen sind nicht nur für Euer Punktekonto gut, zur Belohnung erhaltet Ihr auch einen Diamanten, dessen Zerstörung

## Die NES-Version



Neben der grafischen Abmagerungskurve mußte bei der NES-Variante aufgrund der wenigen Knöpfe auch die Steuerung etwas verändert werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde etwas niedriger angesiedelt. Unter dem Strich bietet auch diese Version ungetrübten Denkspiel-Spaß.



## Round Game



Im Rundenspiel arbeitet Ihr Euch bei einem angenehm steigenden Schwierigkeitsgrad Baumstamm für Baumstamm vor. Wenn Ihr einen Abschnitt gelöst habt, erhaltet Ihr zur Belohnung, abhängig von der benötigten Zeit, ein paar Goldmünzen, wobei fünfzig Taler ein Extra-Continue bedeuten

automatisch sämtliche Monster einer Gattung verschwinden lässt. Um sich mit dem gewöhnungsbedürftigen Spielprinzip anzufreunden, bietet das Modul netterweise einen Lern-Modus mit vielen Übungsrunden an. Apropos "Modus", neben einer normalen Round-Option, die in Levels unterteilt sind, könnt Ihr beim Time Race auch auf Rekordjagd gehen (Bestzeiten werden gespeichert) oder gegen den Computer bzw. einem menschlichen Kontrahenten nach dem "Best Of Three"-Prinzip kämpfen.



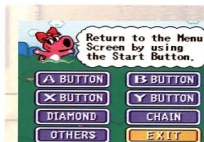
Die praktischen Diamanten erscheinen automatisch, wenn Ihr mindestens fünf Monster auf einmal beseitigt



Im Time Race-Modus werden sämtliche Bestzeiten eines Durchgangs via Batterie festgehalten



Nur bei der SNES-Version könnt Ihr auch gegen drei unterschiedlich starke Computergegner antreten



In dieser Option werdet Ihr in vorbildlicher Art und Weise mit der Steuerung vertraut gemacht. Für jede Tastenfunktion wurden insgesamt neun anschauliche Übungs-Level konzipiert, in denen Ihr schrittweise und in aller Ruhe das Spielprinzip erlernen könnt

## Lernend spielen oder spielend lernen...



Jaguar  
Beat'em Up / 1-2 Spieler

## Double Dragon V The Shadow Falls

Die neueste Inkarnation des Jimmy und Billy Lee-Gespansns stellt ein Überbleibsel aus den Anfangszeit des Jaguar dar. Die vermeintlich starke Lizenz erwies sich jedoch als Flop. Double Dragon - The Movie blieb mit einem Einspielergebnis von 2.34 Mio. \$



weit hinter den Erwartungen zurück. Mit ihrer nahezu 1:1 Komerierung des dazugehörigen 16-Bit Titels trägt Telegames gewiß nicht zur Legendebildung bei. Zu sehr versumpft die Spielbarkeit im muffigsten Street Fighter Clone-Ambiente. Dies trotz einstellbarer Attribute sowie bis zu sechs individueller Moves per Charakter. Gegner lassen sich meist mit immer gleichen Kombinationen vom Platz fegen. Taktisches Gameplay bekommt nicht den Hauch einer Chance und die Steuerung wurde äußerst unsensibel ausgelegt - von den peinlichen Animationsphasen und FX einmal abgesehen. Beat'em Up-Fans halten sich lieber an das halbwegs innovative 16-Bit Dragon. (Martin)

FUN  
19%

Super Game Boy / Game Boy  
Jump'n Run / 1 Spieler

## Jelly Boy

Oceans Jelly Boy hat sich im Irgendwandel verlaufen und nun liegt es an Euch, ihn zurück zu seinen wabbeligen Freunden zu bringen. Dazu müht Ihr den Schwabbelhelden in gewohnter Jump'n Run-Manier durch sechs knifflige Welten manövrieren, die wiederum in je sechs Levels unterteilt sind. Neben den bekannten Extras,



**Uff!** Wario's Woods ist sicherlich eines der komplexesten Denkspiele, die mir in letzter Zeit unter das Joypad gekommen sind.

Bis man sich mit den vielfältigen Möglichkeiten halbwegs angefreundet hat, vergehen selbst für Experten mehrere Stunden. Diesen Punkt kann man sicherlich als kleines Manko ansehen, da man im Eifer des Gefechts schnell den Überblick verliert und immer das

Gefühl hat, die Möglichkeiten nicht voll ausschöpfen zu können. Für unverbesserliche Tüftler dürfte Todo hingegen ein gefundenes Fressen sein, da man selbst nach Wochen immer wieder auf neue Strategien kommen kann. Wario's Woods hebt sich im übrigen durch die Nintendo-mäßig tolle Ausstattung vom übrigen Denkspiel-Brei ab: Intelligente Modi, eine Batterie zum Speichern der Rekordzeiten und nicht zuletzt die höchst ansäugende Zwei-Spieler-Option sorgen insgesamt für lange anhaltenden Spielspaß.

## TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** NINTENDO  
**DATENTÄGER:** 16 BIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHALTICH  
**UMSETZUNGSZEIT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRADE:** SCHWER  
**LEVELS:** 20-  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VOM:** THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
53%				
47%				
78%				

wie z.B. Zusatzleben und Zeitbonus, hat Jelly noch die Möglichkeit, sich in beinahe unzählige Gegenstände (Hammer, Tisch, Glühbirne...) und Fahrzeuge (Skateboard, Heißluftballon...) zu verwandeln. Verliert Jelly sein letztes Leben, wird beliebig oft "continued". Ist gar eine komplette Welt vollendet, erleichtert ein Passwort den Wiedereinstieg. Leider ist neben den zahlreichen Verwandlungsmöglichkeiten nicht allzuviel Positives anzumerken: Das Zeitlimit ist extrem knapp bemessen und macht so ein genaueres Durchsuchen der Level zum Ding der Unmöglichkeit. Auch Gameplay, Grafik und Sound können Jelly Boy nicht zum Durchschnittsspiel machen. (Binzi)

FUN  
42%

# Super Turrican 2

Schon lange kein hervorragendes Jump'n Shoot mehr gespielt? Here you go...

## SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler

"The Machine", der ultimative Erzfeind jeglicher menschlicher Zivilisation, hat es wieder mal geschafft, ein ganzes Sonnensystem unter seine Herrschaft zu zwingen und die Bewohner der einzelnen Planeten zu versklaven. Die Freedom Forces sind ihm zwar dicht auf den Fersen, letztendlich muß jedoch ein Einzelnier die schwierige Mission bewältigen, indem er sich, "nur" mit einer Turrican Assault Suit "bewaffnet", den Heerschaaren



des intergalaktischen Fieslings entgegenstellt. Diese Heldenaufgabe dürft Ihr natürlich mittels Eures Joypads lösen. Nach einer Bruchlandung findet Ihr Euch zunächst auf der Oberfläche eines Dune-ähnlichen Planeten wieder. Über Sanddünen, durch Giftgas verseuchte Häuserruinen und auf dem Rücken von Riesensauriern kämpft Ihr Euch zum ersten Endgegner vor: Im Rachen eines riesigen Sandwurms fightet Ihr gegen die Gravitation und die spitze Zunge des Monstrums. Weiter geht's im Weltall: Auf der Außenseite eines überdimensionierten Raumschiffs arbeitet Ihr Euch bis zu einem Speeder vor (Krieg der Sterne dort grüßen), auf dessen Rücken Ihr in das Innere des Spaceships eindringt um dort einer metallischen Killerspinne Saures zu geben. Turricans nächstes Ziel ist ein Lava-planet, über den unser Blechkumpel mittels eines raketenbe-



**Stefan:** Mit Super Turrican 2 hat Factor 5 den ultimativen Nachfolger zu ihrem Erstlingswerk für das SNES geschaffen.

Die Grafik holt das Letzte aus der Kiste heraus und protzt nur so mit tollen Animationen und 3D-Effekten. Auch die Musik paßt hervorragend zum Spiel und gibt dem Ballerfreak den letzten Kick bei der Hatz durch die Levels. Am Spieldesign hat sich dagegen wenig geändert, aber nur, weil es in punkto Spielbarkeit und abwechslungsreichem Aufbau kaum noch etwas zu verbessern gab. Einzig der Greifer, den wir bis jetzt nur von der MD-Version kannten, erweitert die Möglichkeiten von Turrican. Der Umfang läßt ebenfalls kaum Wünsche offen, und so wäre es kein Wunder, wenn jeder Jump'n Shoot-Liebhaber, sowie die Fans des Vorgängers begeistert sein würden.



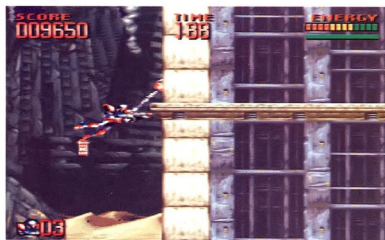
Über den Wolken greifen Euch Horden von kleinen Killersatelliten an

triebenen Rucksacks dahindüst. Danach wird das Element gewechselt: Ihr begeben Euch tief unter die Wasseroberfläche und bekommt es dort mit einem gehässigen Riesennochen zu tun. Am Ende, des 18 Level großen Jump'n Shoots, steht Ihr dann dem Oberschurken Machine persönlich gegenüber. Um nicht schon im Kugelhagel der ersten Levels zu verglühen, verfügt Turrican über eine stattliche Anzahl von unterschiedlichen Waffensystemen: Spread-Shot, Laser, Flame-Shot und Rebound sind die Standardwaf-



20.000 Meilen unter dem Meer:  
Turrican auf der Suche nach dem Ausgang aus dem Unterwasserlabyrinth

## Das Intro



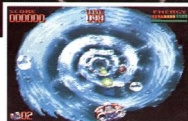
Immer an der Wand lang:  
Ihr könnt das Ropo auch zum Klettern benutzen



Bei den Würmern solltet Ihr auf Distanz bleiben, da sie aus der Nähe ziemlich tödlich sind



Das Netz der Riesenspinne rotiert dank Mode 7 sehr "smooth"



Blid rechts: Der Strudel saugt Euch in die Tiefe

fen, die durch mehrmaliges Auf-sammeln der entsprechenden Symbole in ihrer Wirkung erheblich aufgebohrt werden können. Daneben hat Turrican wieder seinen altbekannten Freezer mit dabei und verfügt jetzt zusätzlich noch über ein Plasma Rope, das bereits in der Mega Drive-Version seine Verwendung fand. Neben den Waffensymbolen solltet Ihr auch die vielen herumliegenden Diamanten einsammeln, denn am Ende jedes Levels werden sie in Leben und Continues verwandelt.



Am Ende jedes Levels wird abgerechnet, für Diamanten gibt es Leben und Continues



Erinnert Ihr Euch noch an Axelzyt? Hier läuft das Ganze noch eine Spur flüssiger ab



Der Hektik-Level: Ihr flüchtet vor dem Giftgas nach oben



**Philipp:** Als Factor 5 damals das erste Super Turrican fertiggestellt hatte, gab es viele Leute, die bemängelten, daß ST nicht gerade leicht genug zu spielen sei. Anders dagegen begrüßten die Möglichkeit, die riesigen Levels nach Extraleben und Diamanten durchforsten zu können, und nicht an einen streng vorgegebenen Weg (wie z.B. bei Super Protobator) gebunden zu sein. Daß Factor 5 beim zweiten Teil versucht hat, einen Kompromiß zu finden, merkt man dem Modul an: Viele Levels sind sehr "straitjacket" aufgebaut und bieten keinen Platz zum Erkunden. Allerdings auch keinen zum Verlaufen.

Andere sind gespickt mit kleinen Schleichwegen zu 'Extras'. Der zweite oft genannte Kritikpunkt am ersten ST war der akute Mangel an SN-spezifischen Effekten. Auch das hat Factor 5 (nicht zuletzt dank des vierfachen Umfangs des vorhandenen Speichers) beim Nachfolger mehr als behoben: ST 2 ist geradezu eine Orgie von Special Effects (besonders der 3D-Chip wurde gadenlos ausgereizt). Weitere Pluspunkte dieser konsequenten Weiterentwicklung eines damals schon genialen Jump'n Shoots: Überragender Soundtrack, grafisch sehr ansprechende Intro-, Zwischen- und Endsequenzen und ein äußerst anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad.

## Turricans Waffenarsenal



**Flame-Shot:** kurze Reichweite, hohe Durchschlagskraft



**Laser:** enger Schußwinkel, hohe Durchschlagskraft



**Spread-Shot:** weiter Schußwinkel, niedrige Durchschlagskraft



**Rebound:** Prallt von Wänden und Boden ab, mittlere Durchschlagskraft



**Freezer:** Er friert die Gegner für kurze Zeit ein und macht sie so zu einer leichten Beute



**Homing Missiles:** Sie können zusätzlich zum normalen Schuß aufgesammelt werden und suchen sich Ihr Ziel selbständig



**Energy Wheel:** Wenn Ihr Euch in das Rad verwandelt, seid Ihr unverwundbar und könnt auf Knopfdruck Bomben ablegen



**Shield:** Für einen kurzen Zeitraum seid Ihr unverwundbar



**Smart Bomb:** Turrican hat davon nur drei Stück zur Verfügung, sie räumen den gesamten Screen frei



**Rope:** Es eignet sich nicht nur zum Hangeln, sondern auch zum Einsammeln von Extras

### TEST SUPER NINTENDO

**HERSTELLER:** OCEAN/FACTOR 5  
**DATENTRÄGER:** 16 MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI/JUNI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** SCHWER  
**LEVELS:** 18  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 149,-DM  
**MUSTER VON:** FACTOR 5/LAGUNA





# Justice League

**Prügelfans aufgepaßt: Marvels Superhelden verklopfen sich auf Mega Drive und Super NES**

## SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

## MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Wer schon immer mal mit den Helden der Gerechtigkeits-Liga ein Zweikampf-Spiel bestreiten wollte, dem stehen jetzt mit Justice League alle Tore offen. Doch zunächst zur Story: Der außerirdische Darkseid will die Erde in Besitz nehmen, was er mit seinen Angriffen auf ausgewählte Regionen eindeutig unterstreicht. Zu diesem Zweck hat er mit Hilfe zweier Kumpen, dem übergroßen Android Despero und der Tigerfrau Cheetah, einige Mitglieder der Justice League entführt und diese durch Roboter ersetzt. Ob wohl der letzte übriggebliebene Held dem Miesling das Handwerk legt? Wahlweise mit Superman, Batman, Wonderwoman, Green Arrow, Aquaman oder The Flash begeben Sie sich auf die Suche nach Darkseid, wobei Sie zunächst dessen Schergen besiegen müßten. Nach gewohntem "Best Of Three"-Prinzip prügelt Ihr drauflos, um Euer Ziel zu erreichen. Selbstverständlich dürfen neben diversen Grundschlägen

und -tritten die obligatorischen Special Moves nicht fehlen. Immerhin sind alle Tasten belegt, teilweise sogar mehrfach. Habt Ihr den Story-Mode auf allen Schwierigkeitsgraden geschafft, bleibt Euch noch das Duell im Zwei-Spieler-Modus, in dem zusätzlich die Obermotze anwählbar sind. Vom Spielablauf sind MD- und SNES-Version nahezu identisch, lediglich die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit einzustellen, ist der Sega-Variante vorbehalten.

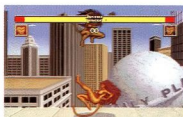


Green Arrows Feuerpfeile sind eine gute Fernwaffe (SNES-Bild)



**Markus:** Bevor jetzt alle Marvel-Fans wie wild den nächsten Händler bestimmen, sollten sie zunächst einmal genauer über das Spiel Bescheid wissen. Als eindeutiger Sieger aus diesem Konsolenkampf geht die SNES hervor, da hier sowohl technisch gesehen als auch vom Spielablauf her alles stimmt. Zwar bewegen sich die Sprites ein wenig träge über den Screen, sind

dafür aber umso ansprechender in Szene gesetzt. Die präzise Steuerung sorgt für ein einwandfreies Gameplay. Deutlich schlechter sieht es dagegen bei der Mega Drive-Version aus. Die Special-Moves sind im Vergleich zur SNES-Version um einiges schwerer auszuführen, teilweise fast schon reine Glückssache. Wenn Ihr Euch also nach neuem Prügel-Futter seht, so ist Justice League (SNES) ein gefundenes Fressen. Von der Mega Drive-Variante laßt Ihr am besten die Finger weg.



Auf dem MD wirken die Hintergrund-Grafiken recht langweilig (MD-Bild)



Die Animation der MD-Sprites ist mehr als dürftig (MD-Bild)



Batman holt mit seinem Umhang Superman aus der Luft (MD-Bild)



Im Zwei-Spieler-Modus sind die Endgegner anwählbar, sowohl auf dem SNES als auch auf dem MD (MD-Bild)



Der rote Blitz beherrscht zwar unglaublich flinke Moves, kann jedoch nicht schneller laufen als die anderen Superhelden (SNES-Bild)

## TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CONOR  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: 9  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 139,- DM  
MUSTER VON: ACCLAIM



## TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: SUNOFT  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: 9  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 159,- DM  
MUSTER VON: ACCLAIM





# Animaniacs

Factor 5, die Kölner Programmiertruppe, konvertierte nach Protobector 2 das zweite 16-Bit-Spiel für den Super Game Boy

## SUPER GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

**W**ie im Film treiben sich die munteren Toons auf dem riesigen Warner Bros.-Gelände herum, um wertvolle Requisiten für ihren Souvenirshop zu sammeln. Das Gameplay kann man als eine recht ungewöhnliche Mischung

aus Geschicklichkeit und kleinem Denkspiel - Einlagen beschreiben, die am ehesten mit Lost Vikings vergleichbar ist. Wie in der Wikinger-Sage müßt Ihr auf Knopfdruck zwischen den drei Charakteren hin und her schalten. Diese Zusammenarbeit ist spielerisch, da jeder Animaniac neben den Hüpfkünsten eine spezielle Fähigkeit besitzt, die bei



**Ulf:** Factor 5 liefert mit diesem Titel eine weitere beeindruckende 16-Bit-Konvertierung ab. Vor allem die kompromißlose Programmierung zeichnet das Produkt der Kölner Truppe aus. Erstmals nutzen sie die Super Game Boy-Fähigkeiten auch soundmäßig voll aus. So ertönt bspw. ein ziemlich realistisches Schuppen, wenn ein Kroneleuchter herunterfällt. Auch grafisch gefällt diese intelligente

Hüpferei durch flüssige Animationen, wobei jedoch ein Zeilenflakern hin und wieder nicht vermieden werden konnte. Das Flair des Vorbilds wurde sehr gut eingefangen, wenn auch einzelne Vorzüge des Originals systembedingt etwas litten (unpräzise Steuerung). Natürlich müßte auch der Umfang abgespeckt werden. Die wichtigsten Passagen der Levels wurden jedoch fast 1:1 übernommen. Animaniacs für den Game Boy gehört auf jeden Fall zu den Highlights für Nintendos Kleinen.



Um auf diese Plattform zu gelangen, muß zuvor ein Vogel mit einem Kuß verscheucht werden

bestimmten Situationen eingesetzt werden muß. Beispielsweise kann die kleine Dot mit ihrem dahingehauchten Kuß einige Feinde bezirzen, Wakko betätigt mit seinem Hammer die Schalter und Yakko wirft mit Bällen nach den Gegnern.

Der Wächter ist ein widerlicher Gegner und kann mit Yakkos Gummiball nur für kurze Zeit vertrieben werden

## TEST SUPER GAME BOY

**HERSTELLER:** FACTOR 5/KONAMI  
**DATENTRÄGER:** MODIE DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** JUNI  
**UMSETZUNGSLEITUNG:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 4+  
**BESONDERHEITEN:** SUPER GAME BOY, PASSWORT  
**C.A. PREIS:** 69,- DM  
**MUSTER VON:** KONAMI



# SCHNELLER, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
ADDAMS FAMILY VAL	119,-
DEMOLITION MAN (JUN)	109,-
DEMONS CREST	129,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
F-1 CHAMPIONSHIP	119,-
GREEN LANTERN	129,-
HAGANE	119,-
ILLUSION OF TIME	119,-
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	119,-
JUNGLE STRIKE	119,-
JUSTICE LEAGUE	119,-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109,-
LOTHAR MATTHAUS S.	119,-
OPERATION STARFISH	129,-
PAC-MAN	114,-
POCKY & ROCKY 2	109,-
PUZZLE BOBBLE	109,-
SHADOW	119,-
SHOOTOUT SOCCER (JUN)	109,-
SUBBLAZER	109,-
STAR TREK - NEXT GEN	109,-
STAR TREK - STARFLEET A	109,-
STARGATE	129,-
STAR WARS REF. OF THE JEDI	99,-
SUPER BC KID	119,-
SUPER TURRICAN 2 (MAD)	119,-
TURBO TOONS	89,-
UNRAVALLY	89,-
WARIO'S WOODS	89,-
WWF RAW VIDEO SPIELERATER	19,-
X-MEN	119,-
YELLY BOY	114,-

## MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359,-
FARENHEIT 32X CD	129,-
KNUCKLES CHAOTIX	109,-
METAL HEAD	129,-
MIDNIGHT RIDERS (JUN)	129,-
MOTHERBASS (JUN)	119,-
NBA JAM TOURN. 32X	109,-



Judge Dredd (MD) 109,-/  
(SNES) 119,- / (GB) 59,-

STAR WARS ARC	129,-
SHADOW SQUADRON (JUN)	109,-
SUPREME WARRIOR	119,-
VR-RACING DELUXE	109,-
WWF RAW 32X	109,-

## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	109,-
ACTION REPLAY 2 PRO	189,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
RGB KABEL	29,-
ADDAMS FAMILY VALUES	109,-
ADV. OF BATMAN & ROBIN (JUN)	109,-
ALIEN SOLDIER (2. QUART.)	109,-
ASTERIX POWER OF GODS	109,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89,-
DEMOLITION MAN (JUN)	109,-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	109,-
FIFA SOCCER 95	94,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99,-
JUDGE DREDD (JUN)	109,-
JUSTICE LEAGUE	109,-
KÖNIG DER LÖWEN	89,-
LOTHAR MATTHAUS	109,-
MEGA MAN WILLY WARS	109,-
MR. NUTZ 2	109,-
NBA ACTION BASKETBALL '95	89,-
NBA JAM TOURNAMENT	119,-
PAGEACTION	79,-



WWF Raw (MD) 59,-/  
(SNES) 64,- / (GB) 59,-

ROAD RUNNER - DESERT DEM.	99,-
SAMURAI SHOWDOWN	109,-
SEAQUEST DSV	114,-
SHINING FORCE II	99,-
SKELETON KREW	119,-
SLAM MASTERS	139,-
STARGATE	119,-
STORY OF THOR	119,-
SPEEDY GONZALES	114,-
SUPER STREET FIGHTER II	99,-
THEME PARK	39,-
WWF RAW SPIELERATER	19,-
X-MEN 2	109,-
YELLY BOY	109,-

## MEGA CD

MEGA CD II MIT R.A.V.	299,-
BC RACER	79,-
DUNGEON EXPLORER 2 (JUN)	99,-
ECCO THE DOLPHIN 2	104,-
EYE OF THE BEHOLDER	99,-
FARENHETT CD	109,-
FLYING NIGHTMARES	109,-
JURASSIC PARK DT. CD	89,-
LORDS OF THE UNDER CD (JUN)	99,-
ROAD RASH CD	109,-
SCHLUMPFEE CD	99,-
SHINING FORCE CD	109,-
SOKALTA CD	59,-
SPACE ADV. CD (JUN)	99,-

STARBLADE	99,-
SUPER STRIKE TRILOGY	99,-
THEME PARK (JUN)	109,-
TOMCAT ALLEY	59,-

## ATARI JAGUAR

JAGUAR GRUNDEUR	374,-
CD ROM	329,-
ALIENS VS. PREDATOR	119,-
BRETT HULL HOCKEY (2. QUART.)	119,-
CYBERMORPH	139,-
DRAGON	89,-
FIGHT FOR LIFE	119,-
HOVER STRIKE	109,-
IRON SOLDIER	109,-
RUINER PINBALL (2. QUARTAL)	109,-
TEMPST 2000	109,-

SUPER NINTENDO UND PLAY STATION  
AUF ANFRAGE!

Theo  
KRANZ  
VERSAND

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch  
unsere neuen  
Ladengeschäfte in  
94032 Passau  
Bahnhofstr. 2B/  
Donaupassage

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

NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 6/95**



## PLAYERS GUIDE

**Super Nintendo**

### International Superstar Soccer

Seite 440-441

### Adventure Island 2

Seite 442-443

**Mega Drive**

### Story Of Thor

Letzter Teil Seite 434-438

### Theme Park

Seite 439

### Toughman Contest

Seite 444



## CODES + FREEZERS

**Super Nintendo**

Micro Machines .....	446
Pop'n Twinbee II: R.B.A. ....	447
Rise Of The Robots .....	446
Super Bomberman 2 .....	447
Syndicate .....	447
True Lies .....	433
Vortex .....	448
Warlock .....	446

**Mega Drive**

Animaniacs .....	448
Earthworm Jim .....	433
Keio Flying Squadron .....	448
NBA Live '95 .....	445
Pitfall .....	446
Siam City CD .....	445
Stargate .....	433
Syndicate .....	448
Tiny Toon All-Stars .....	445
True Lies .....	433

**Jaguar**

Syndicate .....	445
-----------------	-----

## JETZT SAMMELN!

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

\_\_\_ St. HELP-Sammelordner "Mega Fun" Je DM \_\_\_

Gesamt DM \_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**

**Leserservice**

**Postfach**

**90327 Nürnberg**

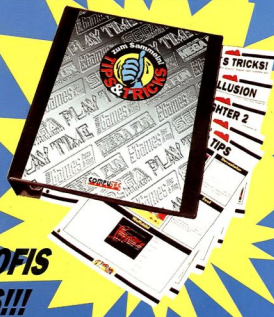
Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

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



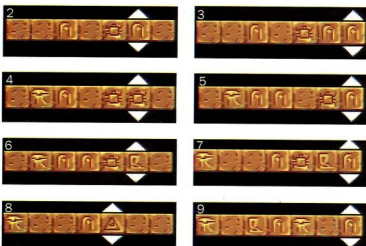
**VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!**



## Stargate

Passwörter

Sascha Graf aus Frankfurt/M. war der erste Leser, der uns alle Passwörter zu Acclains Filmumsetzung Stargate geschickt hat.



# TIP DES MONATS

## Gewinnt 1.000 DM!

Sorry, aber in dieser Ausgabe konnten wir keine Eurer Zusendungen zum Tip des Monats küren. Nicht daß uns Passwörter zu wenig wären, jedoch solltet Ihr Euch den Gewinn redlich verdienen. Es wäre wenig fair, umfangreiche Komplettlösungen inklusive exakte Zeichenarbeit und das "bloße" Durchspielen eines Games (auch wenn es noch so hart ist) auf eine Stufe zu stellen. Logischerweise bleiben die 500 Märker im Topf, so daß in der nächsten Ausgabe 1.000 DM eingeholmt werden können, wenn das mal kein Anreiz ist! Vergeßt nicht, Anschrift und Telefon-Nummer mit anzugeben. Der Gewinner des Tips des Monats wird von uns dann benachrichtigt und darf sich beim Theo Kranz Versand, dem wir für die freundliche Unterstützung danken, Waren im Wert von 1.000 DM aussuchen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Redaktion Mega Fun  
Heiplne  
Pleischerschulgasse 2  
97070 Würzburg



## Earthworm Jim

Debug Menü



Auch für die Mega Drive-Version gibt es ein verstecktes Debug-Menü.

Startet das Spiel ganz normal und drückt dann auf **Pause**. Haltet nun **↔** und **A** gleichzeitig gedrückt und laßt dann wieder beide los. Danach drückt ihr **B, B, A**, haltet **↔** und **A** gedrückt, laßt los und dann erneut **B, B, A**. Nach dem schwarzweißen Gruppenbild der Entwickler erscheint nun das versteckte Menü. Für diesen Tip bedanken wir uns bei Thomas Mülders aus Krefeld.



## True Lies

Passwörter

Hartmut Abel aus Neumünster hat uns alle Levelcodes zur Mega Drive-Version von True Lies geschickt.

- |                |         |                |         |
|----------------|---------|----------------|---------|
| Level 1: ..... | STKHGTB | Level 2: ..... | STFCLTM |
| Level 3: ..... | CXGJMQC | Level 4: ..... | FUJBKXF |
| Level 5: ..... | HCHDXUH | Level 6: ..... | FBJNDBN |
| Level 7: ..... | HJGBGJC | Level 8: ..... | JFFZHZB |

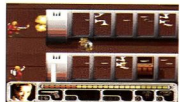


## True Lies

Passwörter

Während viele Hobby-Arnolds noch am neuesten Shoot'em Up für Ihr SNES nagen, hat Alexander Henke aus Berlin bereits die dazugehörigen Passwörter herausgefunden und an die Redaktion geschickt. Vielen Dank, Alex!

- |          |         |
|----------|---------|
| Level 2: | TSNJMLC |
| Level 3: | BRMKNRD |
| Level 4: | CXGJMQC |
| Level 5: | FVJBKXF |
| Level 6: | HCHDXUH |
| Level 7: | FBJNDBN |
| Level 8: | HJGBGJC |





# Story Of Thor



1. Den ersten Pflanzenstein findet Ihr am Eingang zum Schloß.



2. Der Silver Armlet-Typ hat Eure Schwester als Geisel genommen. Er verlangt die Herausgabe des großen Würfels, den Ihr im Schloß-Dungeon finden werdet.



3. Die einzelnen Räume sind durch die Kanalisation verbunden. Zunächst macht Ihr rechts unten alle Zombies platt und halt Euch dann den goldenen Schlüssel.



4. Nun geht's nach oben aus der Kloake weiter. Nachdem Ihr die Tür aufgeschlossen habt, holt Ihr Bogen zu Hilfe, der das folgende Tor aufbeißt.



5. Im Raum dahinter macht Ihr alle Gegner fertig und widmet Euch danach dem Wasserwurm in der Mitte des Screens. Nach dessen Vernichtung hinterläßt er den zweiten Pflanzenjuwel.



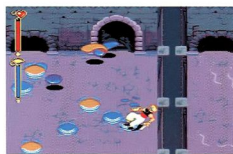
6. Falls Ihr in diesem Level irgendwann Probleme bekommt, holt einfach Dytto mit und laßt Ihn Eure Energie wieder auffrischen.



7. Geht nochmal kurz zurück, um Schatten zu holen. Dann geht's ab in die Kanalisation. Euer Ziel ist der unterste Eingang auf der rechten Seite. Holt Euch dort mit seiner Hilfe den siebten Nachtjuwel und den blauen Schlüssel.



8. Nachdem Ihr alle Gegner plattgemacht und mit Dytto die Feuer gelöscht habt, verlaßt Ihr das Bild durch den rechten Ausgang.



9. Nun wieder zum Eingang des Dungeons. Öffnet Ihr dort die blaue Tür, erwarten Euch viele von diesen Wackelpudding-ähnlichen Gegnern. Besiegt sie alle (ca. 30) und Ihr könnt einen weiteren Pflanzenjuwel Euer Eigen nennen.



10. Hier könnt Ihr den Raum rechts oben betreten. Holt Dytto aus dem Tropfwasser und löscht die Feuer bis auf das oberste im nächsten Raum, welches harmlos ist, im Gegensatz zum Geist.



11. Geht zurück zu der Stelle, an der Ihr Bogen rufen könnt. Nachdem er die Tür aufgeissen hat, holt Ihr Eftreus aus dem Feuer und laßt ihn den Stein zu Brei schlagen, der Euch den Weg blockiert.



12. Im nächsten Bild müßt Ihr Bogen so plazieren, daß er auf dem Schalter steht. Der Weg nach oben ist dann frei.



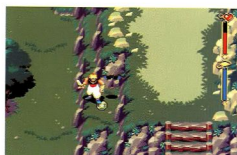
# Story Of Thor



1. Der vierte Pflanzenstein befindet sich in einer der Kisten. Die Blasen der Fee stoppen außerdem den Wasserfall und der normale Armletshot öffnet die Türe zu dem großen Würfel.



2. Euer Vater gibt Euch einen letzten Rat-schlag, bevor Ihr das heimische Schloß in östlicher Richtung verläßt. Gleich im ersten Bild hat sich nun ein Weg nach oben aufgetan.



3. Auf dem Weg seht Ihr eine Truhe, die links auf einem kleinen Felsvorsprung steht. Darin ist ein weiterer Pflanzenstein versteckt. Ein Umweg also, der sich lohnt.



4. Noch einen Pflanzenjuwel könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen, wenn Ihr, ganz oben angelangt, nach unten springt. Holt vorher Schatten zu Hilfe und findet den Stein in einer Truhe im rechten unteren Eck.



5. Mit Schattens Hilfe hangelt Ihr Euch über den Abgrund. Geht nach oben, und springt rechts in die Schlucht. Der Lohn ist ein Nachtjuwel.



6. Geht wieder nach oben und haltet Euch links. Dem Silver Armet gebt Ihr den Würfel, der dann Eure Schwester freiläßt. Sie gibt Euch den Suns Charm, mit dem Ihr unter freiem Himmel Eure Energie schneller aufladen könnt.



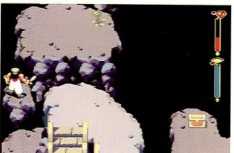
7. Der erste Raum ist einfach: Alles platt-mähen und der Weg nach oben ist frei. Bringt dort die Ritter, am besten in der Rollbahn der Felsen, zu Fall.



8. Laßt Euch nun vom Wasser mitreißen und Ihr gelangt nach unten. Besiegt dort alle Gegner, um weiter nach oben zu kommen. Dort macht Ihr die drei Würmer für ein Feuerjuwel fertig.



9. Nach links geht's weiter. Springt über die Wasserfälle und achtet darauf, daß Euch die Magier dabei nicht treffen.



10. Weiter oben solltet Ihr auf die untere Plattform mit der Truhe springen. Von dort aus könnt Ihr den Ausgang im oberen Teil des Screens erreichen.



11. Holt Euch zunächst Schatten aus dem Stein und erhascht mit seiner Hilfe einen weiteren Pflanzenjuwel.



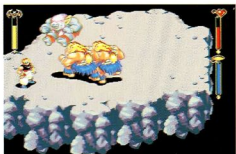
12. Nun laßt Ihr Efreed den Stein zerschla-gen, geht dann wieder zurück, und holt dort Bogen, der das Tor aufbeißen wird.



# Story Of Thor



1. Ein Nachtstein ist auf der ersten Plattform im nächsten Abschnitt versteckt.



2. In den rechten Ausgang müßt Ihr zuerst. Besiegt in diesem Raum die drei Riesen, und ein Pflanzenstein, ein Pilz und der Atm. Bow werden dann Euer sein. Betätigt danach den Schalter.



3. Damit habt Ihr im vorherigen Bild die Plattform in Bewegung versetzt, die Euch zum Ausgang nach unten bringt. Dort findet Ihr nach einigen Mühen den roten Schlüssel.



4. Zurück im Raum mit den Plattformen, macht Ihr zunächst den Riesen nieder (er hinterläßt ein Elixier) und verläßt dann das Bild durch die obere Türe.



5. Dort holt Ihr Euch Efreet und schickt Ihn in den Parallelgang. Nachdem er die Lampe angezündet hat, verschwindet die Steinmauer und der Weg ist frei.



6. Dort nehmt Ihr alle Gegner auseinander und erhaltet dafür das Deathsword. Nehmt Schatten mit in das nächste Bild rechts.



7. Hier kommt ein Rätsel mit vier Schaltern auf Euch zu: springt zunächst in die Mitte, um das Puzzle zu beginnen. Danach hüpf Ihr in folgender Reihenfolge auf die Schalter: Links-Unten, Rechts-Oben, Links-Oben, Rechts-Unten.



8. Im Raum, aus dem Ihr gekommen seid, öffnet die Türe zum Endgegner offen. Holt Euch die Wasserfee, um Eure Energie aufzufrischen.



9. Ein Endgegner der schwereren Sorte wartet auf Euch. Benutzt das Deathsword, und nehmt Ihn damit ordentlich Energie ab. Ihr müßt mit dem Armletshot sein drittes Auge öffnen und Ihn genau dort im Sprung treffen.



10. Nach seiner Vernichtung setzt er Euch wieder auf der Oberlandkarte ab. Speichern ist jetzt angesagt.



11. Im nächsten Bild müßt Ihr solange Gegner vernichten, bis Euch der goldene Schlüssel in die Hände fällt.



12. Legt im Vorhof zum Dungeon den Schalter um und werft eine Bombe auf die Plattform. Stellt den Schalter wieder auf die ursprüngliche Position, schnappt Euch Schatten und geht hinein.



# Story Of Thor



1. Auf dem Dach angekommen zieht Schatten Euch auf die andere Seite zu einem Schalter. Geht wieder zurück und tretet hier auch auf den Switch. Oben im Raum ist nun der rote Schlüssel.



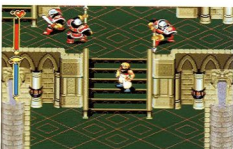
2. Oben führt ein Weg um's Gebäude herum. Schickt Schatten weg und holt aus einem blauen Gegner unten die Wasserfee Dytto. Löscht die Feuer und weiter geht's.



3. Besiegt alle Gegner auf der nächsten Station und Ihr erhaltet einen weiteren Feuerjuwel. Ruft Eftret aus dem Feurgegner heraus, denn er zerschlägt den Stein.



4. Wenn Ihr schnell genug eine Bombe auf den Schalter im nächsten Bild schmeißt, löst sich das Zombie-Problem von selbst. Hier könnt Ihr sehr häufig Herzen abstauben - also betretet das Bild mehrmals.



5. Nun geht's nach oben zum Schloßeingang. Besiegt die fünf Gegner im ersten Raum und ein goldener Schlüssel ist Euer. Bevor Ihr den Raum verläßt, entzündet die beiden Fackeln im unteren Teil.



6. Öffnet die goldene Türe und Ihr kommt in einen Raum mit beweglichen Plattformen. Springt erst auf den Schalter in der Mitte, dann nach rechts. Zündet alle Fackeln an und die Tür links oben öffnet sich.



7. Durchquert zwei Räume, in denen nichts passiert; Ihr erreicht ein Bild mit Stacheln und Herz-ähnlichen Gegnern. Versucht nicht diese zu bekämpfen, sondern tretet sofort auf den Schalter unten.



8. Nun kommt Ihr wieder ans Tageslicht. Holt Euch den grünen Schlüssel am oberen Ende des Weges und springt dann nach unten in den ersten Raum.



9. Legt dort den Schalter um, springt herunter und betätigt den Switch links unten. Die Türe geht nun auf und im Raum dahinter findet Ihr den blauen Schlüssel.



10. Geht wieder zum Raum mit den schwebenden Plattformen. Öffnet rechts die grüne Tür. Dort müßt Ihr eine Menge Magier besiegen, bevor Ihr einen Pilz und das Omega-Schwert erhaltet.



11. Daraufhin müßt Ihr die Felsen auf die Schalter rollen und Euch dann auf den mittleren stellen. Holt nun Schatten aus dem Stein und macht seinen Meditations-Move. Nun kommt Ihr aus dem Bild raus.



12. Im Freien holt Ihr Euch Schatten. Innen stellt Ihr Euch auf einen Schalter und haltet dort den A-Knopf kurz gedrückt. Stellt Ali auf den zweiten. Ihr erhaltet eine Watergem und einen roten Schlüssel.



# Story Of Thor



1. Nun geht's durch die blaue Tür im ersten Raum. Sprengt im Freien mit einer Bombe einen der drei Steine weg. Aus dem anderen holt Ihr Schatten. Versucht mit ihm nach oben durchzukommen. Macht dort alle Gegner fertig und ein Nacht-sowie ein Pflanzenjuwel sind Euer.



2. Weiter geht's nach draußen, wo Bogen seine Beißerchen mal wieder an einem Eisentor testen darf. Holt Euch die Wasserseife aus der Regenrinne der Burg und löscht das Feuer im nächsten Screen.



3. Der nächste Raum ist mit einem simplen Trick zu schaffen. Rennt so schnell wie möglich nach oben. Immer wenn ein Gegner kommt, springt Ihr einfach in den Abgrund. Der Gegner wird an Euch vorbeigeblasen und Ihr kommt wieder ein paar Meter weiter.



4. Tretet oben auf den Schalter, und Bomben reiben die Bogenschützen an den Seiten auf. Sind alle Gegner erledigt, findet Ihr Euren zehnten Pflanzenjuwel.



5. Der Typ mit dem silbernen Armband hat sehnsüchtig auf Euch gewartet. Zunächst wollen Euch einige seiner Schergen ans Leder.



6. Nun ist es Zeit das Todesschwert auszapucken, denn der schwarze Ritter steht Euch nun persönlich gegenüber.



7. Er läßt immer wieder die stärksten "normalen" Gegner des Spiels erscheinen. Laßt Euch am besten nicht ablenken; konzentriert Euch auf das Hauptziel.



8. Nach einigen harten Treffern geht er in die Knie, doch das Spiel ist noch nicht zu Ende.



9. Agito ist der letzte Gegner. Der toteglaubte böse Zauberer hat sein Aussehen wirklich nur minimal verändert.



10. Am besten nehmt Ihr Euren schlagkräftigen Kumpel Eftreet mit in den Kampf. Er hält Euch viel lästiges Kleinvieh vom Hals.



11. Wenn irgend möglich, solltet Ihr Agito mit dem Omega-Sword eine einschenken. Seine Helferchen macht Ihr mit dem normalen Dolch dem Erdboden gleich.



12. Nach einiger Zeit ist Agito besiegt. Doch das totale Happy End bleibt dem Spieler verwehrt.





# Theme Park

**Aller Anfang ist schwer: Als ambitionierter Hobby-Manager der Unterhaltungsbranche werdet Ihr bei Theme Park schon sehr bald merken, daß bloßes Expandieren noch lange nicht ausreicht, um die Konkurrenz auszustechen. Dieser kleine Players Guide soll Anfängern bei Ihren ersten Gehversuchen helfen.**



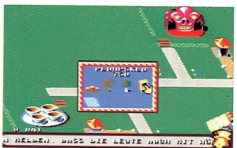
## 1. Der Straßenbau

**Wichtige Grundregel:** Versucht möglichst so zu bauen, daß kein Platz verschwendet wird. Die Wege sollten direkt am Eingang eines Geschäftes vorbeiführen, sonst sind Gewinneinbußen vorprogrammiert. Abzweigungen sollten mit Hinweisschilder versehen werden, damit Eure Gäste nicht die Orientierung verlieren.



## 2. Die Fahrgeschäfte

Um recht schnell ein großes Spektrum an Fahrgeschäften anbieten zu können, solltet Ihr regelmäßig ca. 1000 Geldeinheiten in die Forschung stecken. Für Achterbahnen oder ähnlich aufwendige Konstruktionen, müßt Ihr jedoch zusätzliche Investitionen tätigen. Je mehr Fahrgeschäfte Euer Park zählt, desto höher dürfen die Eintrittspreise angesetzt werden. Achtet auf die Kommentare Eures kleinen Helfers. Fallen seine Anmerkungen positiv aus, braucht Ihr für jedes neueröffnete Fahrgeschäft einfach nur die Eintrittspreise um einen kleinen Betrag (10 Geldeinheiten) zu erhöhen.



## 3. Die Buden

Snacks, Souvenirstops und dergleichen sind eine exzellente Gelegenheit, den Be-

suchern noch mehr Geld aus der Tasche zu ziehen. Daher sollte jeder freie Platz auch mit einer Bude versehen werden. Bei Gastronomiebetrieben kann das Essen ruhig ordentlich "verschärft" werden. Wer bspw. die Pommes stärker salzt, treibt die Besucher vor lauter Durst gleich dem nächsten Getränkeladen in die Fänge. Bei Glücksspielen sollte man anfangs die Gewinnchancen ein bißchen anheben, damit die Besucher nicht zu schnell frustriert reagieren. Preiserhöhungen muß man übrigens sehr vorsichtig vornehmen, und sich in der Regel nur den allgemeinen Warenpreiserhöhungen anpassen. Noch eine Kleinigkeit: Stinkende Plumpsklos sind wenig appetitanregend, daher niemals direkt neben einer Freßbude plazieren!

## 4. Die Verzierungen

Schöne Bäume oder ein kleiner Teich sorgen dafür, daß sich die Besucher jederzeit wohlfühlen. Bei der Planung sollten die aufwendigsten Verzierungen einen zentralen Platz erhalten. So wirkt ein teurer Springbrunnen am Eingang besonders beeindruckend. Bei den Toiletten sollte man, wenn möglich, auf widerliche Plumpsklos verzichten und gleich die modernen WC-Anlagen aufstellen. Und, ganz im Ernst, die Örtlichkeiten neben besonders schwindelerregende Attraktionen zu bauen, hat oftmals seine Vorteile...

## 5. Die Belegschaft

Personal ist teuer. Deshalb solltet Ihr die Belegschaft möglichst gering halten und deren Arbeitsleistung ständig überprüfen.



**Helfer:** Sie beseitigen vornehmlich den Müll. Je nach Größe des Parks sind einige Helfer sicherlich ein Muß. In weniger finanzkräftigen Ländern, wie bspw. Ägypten, kann man auf diese Mitarbeiter nahezu komplett verzichten.

**Unterhalter:** Damit sind Clowns, die Besucher mit Späßen bei Laune halten, gemeint. In einem gut konstruierten Park sind sie nicht so wichtig, bei langen Warteschlangen oder am Eingang dennoch empfehlenswert.

**Mechaniker:** Enorm wichtig, da sie für die Instandhaltung der Fahrgeschäfte zuständig sind. Immer gleich von Beginn an einen Mechaniker einstellen und je nach Parkgröße weitere anwerben.

**Wächter:** Sie beugen Vandalismus und Werkspionage vor. Man kommt im Grunde auch ohne sie aus, dennoch kann man einen zur Abschreckung an den Eingang stellen.



## 6. Die Besucher

"Der Kunde ist König". Diese Weisheit trifft auch auf Theme Park zu. Durch Gedankenblasen könnt Ihr immer den gegenwärtigen Gemütszustand eines Besuchers erkennen. Verlassen einige Kunden bspw. wutentbrannt einen Laden, könnten die Preise zu hoch angesetzt sein. Es empfiehlt sich zudem, den Status eines Besuchers, der gerade den Park verlässt, direkt anzusehen, um festzustellen, mit welcher Laune und vor allem mit wieviel Geld er in den Bus einsteigt. Besonders wichtige Warnsignale sind Heulrufe kleiner Kinder, da sie ein Indiz für Mängel bei der Übersichtlichkeit des Parks sind.



## 7. Die Länder

Jedes Land hat seine individuellen geographischen und sozio-kulturellen Eigenschaften, die bei der Planung Eures Freizeitparks streng zu beachten sind. In kälteren Regionen locken beispielsweise Palmen die Besucher in den Park, während in Wüstengebieten viele Seen gewünscht werden. Man sollte zudem stets auf die Wirtschaftslage eines Landes eingehen und dementsprechend die Preise kalkulieren, damit der Amüsierpark optimal auf die Finanzkraft der Besucher ausgerichtet ist.





# International Superstar Soccer

Konamis Soccer-Game hat sich erwartungsgemäß in den Charts ganz oben platziert. Aufgrund der zahlreichen Leserbriefe, in denen Ihr uns um Tips gebeten habt, geben wir Euch eine kleine Einstiegshilfe. Diese umfaßt taktische Änderungen vor dem Spiel, grundsätzliches Verhalten während des Spiels, und natürlich auch einige Angriffsvarianten, die (fast) hundertprozentig im Netz landen. Um letztendlich als Profi durchzugehen, braucht es wie im richtigen Leben allerdings sehr viel Übung, Übung und nochmals Übung...

## Vor dem Spiel

### Mannschaftsaufstellung

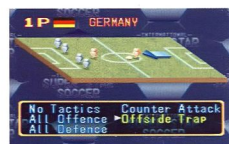
Als erstes nutzt Ihr die Auswechsel-Option. Kontrolliert anhand der kleinen Gesichter die momentane Verfassung



Eurer Spieler. Miesepeter fliegen unweigerlich raus und werden durch einen Spieler ersetzt, der den Attributen des Ausgewechselten am nächsten kommt.

### Taktik

Wie bei EAs FIFA Soccer habt Ihr die Möglichkeit, den drei Mannschaftstei-



len genaue Verhaltensweisen mit auf den Weg zu geben. Dies sollte jedoch, wie bei der EA-Konkurrenz, nur im Einklang mit der Spieltaktik geschehen. Bei einer offensiven Spielweise ist es z.B. ratsam, die Abwehrreihe sozusagen als Sicherheitsriegel, möglichst nahe am eigenen Tor zu platzieren, um nicht durch schnelle Konter überrannt zu werden. Spielt Ihr dagegen mit Abseitsfalle, verhält es sich genau andersherum. Die Abwehrkette sollte relativ weit vor dem Tor agieren, um bei einem Steilpaß des Gegners dessen Stürmer abseits zu stellen. Versucht Ihr mit Kontern erfolgreich zu sein, müßt Ihr Mittelfeld und Angriff so ausbalancieren, daß weite Pässe beim eigenen Spieler landen und nicht vom Gegner weggeköpft werden können.

## Während des Spiels

International Superstar Soccer ist kein Spiel, bei dem man durch planloses Gekicke erfolgreich den Platz verläßt. Anfangs ist man ständig versucht, seine Kicker mit Turbo-Einsatz über den Platz zu scheuchen. Dies führt jedoch, vor allem bei schwächeren Mannschaften, unweigerlich und schnell zu einem merklichen Leistungsabfall. Eure Spieler legen sehr häufig Ruhepausen ein, was hauptsächlich in der Abwehr haarige Situationen heraufbeschwören kann. Im Grunde ist es ratsam, den Turbo nur dann einzusetzen, wenn direkter Kontakt zum Gegner besteht. Könt Ihr bei einem Laufduell Eurem Kontrahenten nicht erteilen, solltet Ihr versuchen, so schnell wie möglich einen Pass zu spielen. In der Abwehr ist der Turbo vollkommen überflüssig, wenn nicht sogar

tödlich. Die Spieler lassen sich durch das schnellere Tempo, wie in der Wirklichkeit, nur noch schwer dirigieren, was stärkere Gegner gnadenlos ausnutzen. Platziert Eure Spieler grundsätzlich so, daß sie den Weg der Angreifer kreuzen können. Dies hat zwei Vorteile: Erstens bekommt Ihr den Ball oftmals automatisch, da der gegnerische Stürmer über Eure Beine stolpert, zweitens könnt Ihr auch die Grätsche bedenkenlos einsetzen, da Abwehraktionen von vorne, im Gegensatz zu einer rüden Attacke von hinten, höchstens mit einem Freistoß, jedoch nicht mit einer gelben oder gar roten Karte bestraft werden. Spielt Ihr mit Abseitsfalle, müßt Ihr darauf achten, wie sich die restlichen Abwehrspieler verhalten, damit Ihr eine mögliche Abseitsstellung durch schlafmütziges Stellungsspiel nicht aufhebt. Pässe landen am sichersten beim eigenen Mann, wenn Ihr sie möglichst kurz und flach haltet. Weite Pässe bergen ein hohes Risiko abgefangen zu werden. Auch wenn Ihr Euch im Rückstand befindet, solltet Ihr das Leder nicht planlos nach vorne bolzen, sondern weiterhin immer den nächststehenden Mitspieler ansprechen. Wichtig ist auch, sich möglichst aus Zweikämpfen herauszuhalten und das Leder ohne langes Zögern direkt weiterzuspielen.

Wie eingangs schon erwähnt sind die Tips sehr allgemein gehalten, um vor allem Neulingen eine kleine Einstiegshilfe zu geben. Konzentriert Euch, als letzten Tip, zunächst auf Euer Lieblingsteam und checkt mit diesem alle taktische und spielerische Optionen solange aus, bis Ihr genau einschätzen könnt, was Eure Spieler situationsabhängig tun werden.



# International Superstar Soccer

## Hundertprozentige

Wie bei jedem Konsolen-Soccer beinhaltet natürlich auch International Superstar Soccer einige Stellen oder Angriffsvarianten, die mit fast hundertprozentiger Sicherheit im Netz landen. Die Erfolgsquote ist auch abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. Während Ihr auf der leichtesten Stufe die Gegner ohne besondere Taktiken vom Platz fegt, da sich diese in der Abwehr durch die Bank recht schlafmützig verhalten, geht's schon ab der mittleren Stufe wesentlich härter zur Sache. Die aufgeführten Beispiele lassen sich logischerweise auch spiegelverkehrt und jeweils für die gegengerechte Seite ausführen.



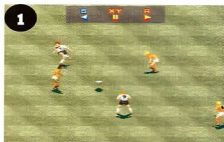
1  
Lauft nahe an der Außenlinie schnurgerade in die Hälfte des Gegners...



2  
... und drückt nach fünf bis sechs Schritten die Schußtaste...



3  
... schon fliegt das Leder in einem hohen Bogen in die Maschen.



1  
Paßt den Ball ungefähr an dieser Stelle zu Eurem Stürmer...



2  
... läuft dann in einer Diagonalen in Richtung Strafraum, da Ihr so die Verteidiger auf Distanz halten könnt.



3  
Ziemlich genau in der Mitte des Strafraums lauft Ihr direkt auf den Torwart zu...



4  
... und schlägt in Höhe des Elfmeterpunktes einen kleinen Haken nach rechts.



5a  
Wartet nun in aller Ruhe, bis der Keeper aus seinem Tor stürzt. Lauft einfach an ihm vorbei...



5b  
Als weitere Variante könnt Ihr den Ball auch direkt in eine Ecke des Tores knallen. Den Schuß läßt der Torwart meist abklatschen...



6a  
und knallt das Leder ohne zu zielen in die Tormitte.



6b  
... wodurch Ihr mit etwas Glück freistehend zum Nachschuß kommt.





# Adventure Island 2



Anders als sein Vorgänger ist Super Adventure Island II ein Action Adventure, das mit einigen versteckten Extras und Geheimgängen aufwarten kann. In dieser und den nächsten Ausgaben geben wir Euch einen Wegweiser durch Hudsons neuestes Game



1. Die erste Station: Poka-Poka Island



2. Falls Probleme mit Eurer Lebensenergie auftreten sollten, lohnt sich ein Besuch in der Heilquelle, gleich links neben dem Eingang zur Insel.



3. Auf der Insel werdet Ihr nach kurzer Zeit eine Liane finden, an der Ihr ganz nach unten klettert und dabei auf der rechten Seite auf den Blitzschalter stößt.



4. Nachdem Ihr den Schalter angeschaltet habt, erreicht Ihr das erste Schwert im linken Teil des Bildes.



5. Die Schlagkraft dieser Waffe könnt Ihr am Felsbrocken, der das Wasser aufhält, erstmals testen. Diesen findet Ihr ein Stockwerk höher, auf der rechten Seite.



6. Ganz oben ist das Wasser nun abgelassen und der Zugang zur Truhe ist frei. Eine Lifebottle sorgt für eine verlängerte Energieleiste.



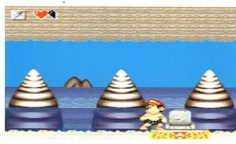
7. Geht jetzt baden und der Strom reißt Euch zu neuen Aufgaben mit. Die Angehängenen unter Euch finden eine weitere Heilquelle im Raum rechts oben mit den Sprungfedern.



8. Der Weg führt Euch nach links oben bis zu einem weiteren Schalter. Geschicktes Springen von Ast zu Ast führt Euch dann zu den äußerst wichtigen Wurfmessern.



9. Weiter oben wartet der Endgegner, der nun aus sicherer Distanz mit den neuen Wurfgeschossen erledigt wird.



10. Er hinterläßt den Light-Stone, den Ihr hier benutzt. Der Weg zur Boa-Boa Insel wird freigegeben.



11. Das nächste Ziel ist die Höhle links neben dem Eingang. Bekämpft das Monster und nehmt den Sun-Stone an Euch.



12. Dasselbe Spiel wie beim Light-Stone gilt es auch hier zu meistern. Benutzt den Stein an der Felswand im Norden.



# Adventure Island 2



13. Fahrt einmal komplett um die Hiya-Hiya Island herum. Ein alter Mann wird Euch für 100 \$ beibringen, wie man einen dicken Felsbrocken verschieben kann.



14. In diesem Eingang ist die Ice Bell versteckt. Ihr braucht sie, um die Insel betreten zu können.



15. Die zweite Station, Hiya-Hiya Island: Die Ice Bell bringt Ihr am Eingang zum Einsatz



16. Im ersten Abschnitt geht Ihr nach rechts und springt oben auf den Wolken wieder nach links. Dort findet Ihr das Fire Sword mit dem die Eismauer am rechten Bildrand zerschlagen wird.



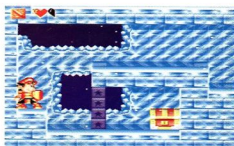
17. Der Fire-Armor ist weit oben im Level versteckt. Gleich dahinter entdeckt Ihr einen Schalter, der die Sicherung für noch höhere Ebenen darstellt.



18. Nachdem Ihr an Fels, der von Sternblöcken eingeschlossen ist, vorbei seid, springt Ihr in das Loch im Boden und steuert sofort nach rechts. Dort ist der Sternschalter versteckt.



19. Haltet Euch nach einem weiteren Sprung in die Tiefe wieder rechts. Ein beherzter Sprung von der Plattform, auf der Ihr landet, bringt Euch direkt zum Fire-Shield.



20. Unten gelandet, klettert Ihr wieder nach oben. Auf der linken Seite des 3. Stocks findet Ihr eine Truhe. Vom Absatz aus müßt Ihr zur Truhe sprinten, sonst fallt Ihr durch den Boden nach unten.



21. Die Gierigen unter Euch können den Sternschalter nochmals anmachen und von der obersten Ebene ganz rechts herunterspringen. In dem Gang, in dem Ihr landet, sind 1000 Münzen versteckt. Vorsicht: Ihr fallt nach unten durch, wenn Ihr den dünnen Boden betretet.



22. Den Felsbrocken schiebt Ihr in den Abgrund und der Weg zum Obernotz ist geebnet.



23. Endgegner Phase I: Seinem Eispanzer ist mit den Wurfmessern sehr schnell beizukommen. Fortsetzung folgt...



24. Endgegner Phase II: Die Augen sind sein wunder Punkt. Am besten haltet Ihr mit den Wurfmessern drauf und springt, wenn er auf Euch zukommt.





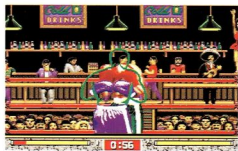
# Toughman Contest



In unserem Test in MF 05/95 ist vor allen Dingen der hohe Schwierigkeitsgrad des 32 MBit-Moduls kritisiert worden. Hier sind nun einige Passwörter, die das Leben eines Konsolen-Prüglers gehörig vereinfachen (oder erschweren) können



Generell werden die Passwörter eingegeben wie alle anderen auch; der einzige Unterschied besteht darin, daß das Modul bei korrekter Eingabe nicht automatisch aus dem Password-Screen springt. Verlaßt diesen mit der Taste B. Wenn alles geklappt hat, steht unter dem Hauptmenü der Name des aktivierten Modus. Wollt Ihr einen Cheat wieder abschalten, dann gebt das betreffende Passwort einfach nochmals ein.



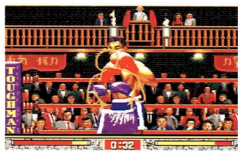
**Passwort: RUBE** Bildschirmanzeige: Directors Cut **Effekt:** Kopflös steht Euch der Gegner nur gegenüber. Ihr könnt seine imaginäre Birne aber immer noch treffen.



**Passwort: FOSTER** Bildschirmanzeige: Stealth Mode **Effekt:** Der Gegner ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Ein witziger Cheat, aber zu nichts gut.



**Passwort: ZLT** Bildschirmanzeige: To The Death **Effekt:** Dieser Trick stoppt die Uhr. Der Boxer, der als erster dreimal auf die Bretter geht, verliert.



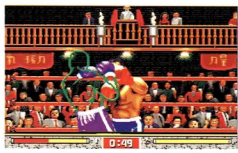
**Passwort: HYPER** Bildschirmanzeige: Caffeinated Mode **Effekt:** Da das Spiel schon viel zu schnell ist, kann ich den Hyper-Speed-Mode nur den Geschwindigkeitsfanatikern unter Euch ans Herz legen.



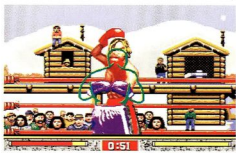
**Passwort: MAXX** Bildschirmanzeige: Iron Man **Effekt:** Mit diesem Code ist ein Durchspielen des Games relativ einfach, da Euch keine Energie abgezogen wird. Aber Vorsicht, Ihr könnt immer noch nach Punkten verlieren!



**Passwort: MRBUCKEYE** Bildschirmanzeige: All The Moves **Effekt:** Egal, welches Setup für Euren Fighter gewählt ist, Ihr könnt alle 14 Special Moves ausführen.



**Passwort: WEASEL** Bildschirmanzeige: Little Napoleon **Effekt:** Der Gegner schrumpft auf Zwergengröße zusammen. Nicht empfehlenswert, da dieser nur noch mit Körperhaken zu treffen ist.



**Passwort: SUPERG** Bildschirmanzeige: Bust Ass Mode **Effekt:** Für alle Masochisten unter Euch. Der Computergegner läuft zur Hochform auf.



**Passwort: NUCLEAR** Bildschirmanzeige: Nuclear Waste Man **Effekt:** Der Gegner strahlt in den schönsten Neonfarben, seit er von Unbekannten mit radioaktivem Müll eingerieben wurde.





## Tiny Toon All-Stars

Passwörter

Von Fabio Bounzore aus Waldstetten kommen alle Passwörter zu Konamis Fun-Sports-Game. Diesen fleißigen Zocker möchten wir bitten, das nächste Mal etwas leserlicher zu schreiben, denn Hieroglyphen-Forschung war noch nie unsere Stärke.



## Syndicate

Cheat-Names

Kaum auf dem Markt, sind uns schon die ersten Cheats für Bullfrogs Agente-Shooter zu Ohren gekommen. Gebt als Firmennamen **"To The TOP"** ein, und alle Länder, Körperteile und Waffen lassen sich anwählen. Geldprobleme sollten für Euch nun ebenfalls ein Fremdwort sein. Mit **"Rob A Bank"** habt Ihr unendlich Kohle, und **"Watch the Clock"** läßt die Zeit schneller laufen. Diese Tips stammen von Oliver Glas aus Nürnberg.



## NBA Live '95

Versteckter Golfer

Startet ein normales Exhibition Game. Im Controller-Menü stellt Ihr **"New Start"** ein. Als Namen benutzt nun die Buchstaben **"REFLOG"** und spielt eine Runde Golf.



## Slam City

Super Dunk gegen Fingers

Die Anleitung macht dezente Hinweise dahingehend, daß es möglich ist, den Superdunk auch dann auszuführen, wenn Ihr den wunden Punkt Eures Gegners nicht trifft. Dazu benötigt Ihr eine Tastenkombination, die Ihr im Pause-Modus eingibt. Bei Fingers ist dieser Code **BALL (B, A, ←, →)**. Wir warten gespannt, ob Ihr noch Cheats zu den anderen Gegnern austüfteln könnt. Schickt Sie wie immer an unsere Helpline.



**SN**  
SUPER NINTENDO

## Micro Machines

Versteckte Extras



Stage 2



Stage 4



Stage 7

Diese Cheats zu Micro Machines hat uns ein Leser ohne Anschrift zugeschickt. Also, Mr. X, wenn Du noch mehr Cheats in petto hast, dann laß es uns wissen, und Deine Adresse auch!

**Stage 2, Desktop Dropoff:** In dem Moment, in dem Ihr mit der Karre über den Hefordröner schürt, drückt Ihr Pause und ein Extraleben ist Euer.

**Stage 4, Sandy Straights:** Diese Stage gewinnt auch der unübte Spieler, wenn er an der im Bild dargestellten Stelle das Game pausiert, und anschließend über die Ziellinie fährt.

**Stage 7, Handyman's Curve:** Am Ende der langen Geraden steht eine Ölkanne, gegen die Ihr fahren solltet. Dann müßt Ihr das Spiel pausieren und beim Herausnehmen der Pause habt Ihr die Strecke gewonnen.

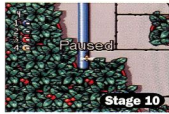
**Stage 9, Sahara Sandpits:** Kurz nach dem Start fährt Ihr in

die untere Fußspur, drückt Pause, und habt nun eine Beschleunigung, die Euch die Fußnägel hochzieht.

**Stage 10, Potted Passage:** Am Anfang der Start/Ziel-Geraden fliegt Ihr in die Ecke, aus der das Rohr kommt. Pausiert das Rennen und freut Euch über eine stark verbesserte Steuerung.



Stage 9



Stage 10

**SN**  
SUPER NINTENDO

## Warlock

Passwörter

Aus der Schweiz, genauer gesagt aus Dietikon, erreichten uns die Passwörter zu Warlock auf dem Super NES. Oliver und Fabian Castello haben zusammen mit Roy Kissling die Codes für Euch herausgefunden.

- Level 2: .....GRKKL
- Level 3: .....SHPJL
- Level 4: .....CDJHL
- Level 5: .....BRSHT
- Level 6: .....HBLST
- Level 7: .....THKTH
- Level 8: .....DCTFF
- Level 9: .....BSTJK
- Level 10: .....LHBLH
- Level 11: .....DFGBH



**MD**  
MEGA DRIVE

## Pitfall

Unendlich Credits

Zusätzlich zu den in MF 04/95 veröffentlichten Cheat-Modi, gibt es bei der Neuauflage von Activations Klassiker auch noch die Möglichkeit, sich unendlich Continues zu erschummeln. Wenn im Titelbild der Boomerang um "Start" kreist, gebt Ihr **C C C C ← A ↓ ↑ ↓** ein.

Diesen Trick schickte uns Udo Thäslar aus Köln.



**SN**  
SUPER NINTENDO

## Rise of the Robots

Unverwundbarkeit/Supervisor anwählbar



Im Startmenü gebt Ihr **↑, →, ↓, ←, B** ein. Nun ist der Supervisor im Zwei-Spieler-Modus anwählbar. Versucht außerdem



noch **↓, B, ↑, B, ↓, ←, →, B** und Ihr werdet unverwundbar. Diese Cheats stammen von Tobias Laufer aus Augsburg.







## Syndicate

Passwort

Für all diejenigen, die nicht gewillt sind, alle 50 Stages dieses knüppel-harten Games durch-zuzocken, hat Jan Torben Krant aus Remscheid das entsprechende Passwort parat. Gebt **NDB7JB2FYTSC** ein und Euch fehlt exakt ein einziger Bezirk.



## Super Bomberman 2

Passwörter

Die Levelcodes für Super Bomberman 2 lauten:

Level 2: .....5462  
 Level 3: .....6763  
 Level 4: .....8784  
 Level 5: .....6925

Unser Dank geht an Daniel Freudenberg aus Bremen.



## Pop'n Twinbee II: R. B. A.

Maximale Ausrüstung/Abspann



Von unserem Leser Michael Kessler aus Kerpen stammen die folgenden Tips zum Jump'n Shoot von Konami.

Alle drei Cheats werden im Pause-Modus eingegeben.

Zunächst könnt Ihr während des Spiels frei zwischen den drei Bienen wählen. Dies ist durch den Konami-Code möglich, der schon in vielen Games dieser Firma Verwendung fand: **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.**

Einmal pro Runde könnt Ihr Euch mit dieser Tastenkombination die maximale Ausrüstung holen: **↑, ↑, ↓, ↓, L, R, R.**

Und schließlich ist es auch nur noch eine Tastenkombination im Pausemodus, welche Euch vom Abspann des Games trennt:

**↑, A, →, A, ↓, A, →, A, ↑, B, →, B, ↓, B, →, B.**



**MD**  
MEGA DRIVE

## Animaniacs

Passwörter



Ebenfalls von Thomas Müllers aus Krefeld stammen diese Level-Codes zu Konamis Jump'n Run. Herzlichen Dank Thomas!



### Master-Passwort



**MD**  
MEGA DRIVE

## Syndicate

Passwort

Von Alexander Bauer aus Rheda-Weidenbrück stammt das Passwort zum letzten Level von Bullfrogs Strategie-Shooter. Dieses lautet: **6BTKBGN000001100001**. Viel Spaß beim Zocken im sehr harten 58. Level.



**SN**  
SUPER NINTENDO

## Vortex

Unverwundbar/Unendlich Leben/Levelauswahl

Von Eric Hübner stammen die Cheat-Passwörter zum FX-Game Vortex.

**Unendlich Leben:** ..... JTTSJ  
**Levelauswahl:** ..... CTGXF  
**Unverwundbar:** ..... HVZSM

Nun dürfte dem Durchspielen nur noch wenig im Wege stehen.

**MCD**  
MEGA CD

## Keio Flying Squadron

Level Select/Secret Game



In JVCs Knuddel-Shoot'em Up sind zwei Cheat-Modi versteckt. Beide werden im Start Game/Option-Screen eingegeben.

In die Levelwahl kommt Ihr mit folgender Tastenkombination:

→, ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, →

Nun erscheint die Zahl Eins über der Start Game-Option. Jetzt könnt Ihr mit → bzw. ← zwischen der ersten und siebten Stage wählen.

Ein Bonbon für all jene, die Anfang der achtziger Jahre LCD-Games spielten, ist das auf der silbernen Scheibe versteckte Spiel. Wenn Ihr →, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑ eingibt und dann das Game mit C startet, werdet Ihr in die Anfangszeiten der Videospiele zurückversetzt.



Die Redaktion

## Lobeshymne

Zuerst mal, keine Panik. Ausnahmsweise beinhaltet dieser Umschlag mal keinen Leserbrief oder sonstige geistige Ergüsse (Grüß an die Fun Mail), ich (der Mensch, der am letzten Freitag plötzlich in Eurer Redaktion saß), wollte mich nochmal ganz herzlich für den schönen Tag bedanken, außerdem für die Street Racer(nicht Street Fighter 2) Giveaways und das leckere Essen. War echt alles gut. Anfänglich ist man natürlich immer etwas skeptisch, man kennt Euch ja nur von den Bildern, aber im nachhinein muß man zugeben, daß bei der Mega Fun echt alle "in Ordnung" sind (also keine Robert Z.). Wirklich eine positive Erfahrung. Außerdem bekommt man nicht jeden Tag die Möglichkeit, hinter die Kulissen der absoluten und einzigen Lieblingszeitschrift zu schauen (toller Satz, oder?). Daß man nebenbei noch die aktuellen Software-Hits antesten kann, wertet die Sache nochmals auf. Leider sind jetzt 12,34 Millionen treue Anhänger traurig, daß ihr gerade mich und nicht sie auf der Straße eingefangen habt. Und weil ich schon mal beim Schreiben bin: Etwas Kritik muß leider sein, ich wollte es nur am Freitag nicht sagen, um nicht zu FIFA-Sessions (GB) gezwungen zu werden. In Eurer aktuellen Ausgabe ist die Fun Mail niveaumäßig absolut in den Keller gefallen. War sie anfangs teilweise echt lustig, ist sie jetzt leider oft nur noch "dumm". Die tollen Beschimpfungen an den Neuen (z.B. Gulischrubber, Aschenbecher...) zeugen nicht gerade von Humor. Wirkt einfach nur plump. Den Neuen konnte ich übrigens nichts entdecken. Gebt's zu, er sitzt in dem Raum hinter dem Testzimmer versteckt. Oder war das doch das WC?

Das war's dann für heute, macht weiter so, aktualisiert mal Stephans Tester-Gesicht und spielt nicht soviel "Wing Of Bilbo".

## Fabian

Lieber Fabian, es freut uns wirklich sehr, daß Du Deinen Besuch bei uns so genossen hast. Damit unsere Leser nicht glauben, daß Du uns mit völlig überzogenen Bestechungsgeldern von Deinen Qualitäten als Gasttester überzeugt hast, wollen wir schnell erklären, wieso das Los auf Dich fiel. Als wir die glorreiche Idee zu der "Wertung, so läuft's..."-Rubrik hatten, mußten wir natürlich gleich aktiv werden. Und wie das so ist im Leben, schnell war da ein Telefonbuch und bei 12,34 Millionen Fans hatten wir natürlich wenig Probleme, mit dem Finger ein Opfer auszuwählen. Wer Robert Z. ist und wo Euer Pro-

blem miteinander liegt, soll für immer Dein Geheimnis bleiben, genauso wie der Aufenthaltsort des Neuen das unsrige. Wir könnten jetzt Storys erzählen, z.B.: "Der Neue oder vielmehr sein entblößtes Gebiß fristet tagsüber ein erbärmliches und gewerkschaftlich wenig organisiertes Dasein als Kante zum Flaschenöffnen an unserem Getränkeautomat..." aber genau das werden wir nicht mehr tun, denn die Fun Mail geriet wirklich so unglaublich platt in den letzten Ausgaben, daß wir sie vorerst auf Eis gelegt haben. Ach ja, Stephan sieht sich normalerweise ähnlicher, er hatte nur am Vortag nochmals FIFA Soccer auf dem Game Boy zocken müssen...

Namenspielerlein

## Der mit dem Joypad tanzt...

Huch! Wer ist denn das? Holger und Binzi? Zur 25. Ausgabe gibt's noch zwei Neue dazu, echt geil! Ich frage mich nur, wie man jemanden Binzi nennen kann, und was man Holger gefragt hat, bevor man das Foto gemacht hat, aber kein böses Blut. Das Coolste an Eurer Zeitschrift sind die Animes. Ich habe mir gleich ein paar gekauft (gier), aber warum habt ihr keine "richtige" Bewertung für die Filme? Natürlich habe ich auch noch ein paar Fragen:

1. Wird es auf dem SNES ein Mario Kart 2 geben?
2. Wie findet ihr den Rest der Legend Of The Overflend-Reihe?
3. Habt ihr eine Erlaubnis, in der steht, daß ihr Anime-Filme vorstellen dürft?
4. Holger, kommst Du aus Agawang?
5. Kommt Binzi vielleicht auf Quincy?
6. Wann testet ihr Akira für das SNES (siehe Cybersoft-Versand)?
7. Als letztes noch. Kann man von Euch Autogrammkarten kaufen? Eigentlich wollte ich noch fragen, wann ihr Fist Of The



North Star für das SNES getestet habt, aber das wäre wohl zuviel des Guten.

Ciao Neuer (Binzi oder Holger)  
Pilzokofski

Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen, Herr Pilzokofski! Binzi ist ein sehr wohlklingender Name, der, übersetzt aus einer alten Mundart südkaukasischer Bergvölker: "Der mit dem Joypad tanzt" bedeutet. Gefragt hat man Holger eigentlich nichts, er wälzte nur ein paar Baseball-Strategien, da er Jugendtrainer der gigantisch hochschmähigen und weltweit bekannten Würzburg Wizards ist. Immerhin Angestellter der Atlanta Braves, Cleveland Indians oder der Memmelsdorf Barons.

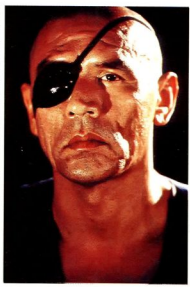
1. Nintendo heißt sich leider in absolutes Schweigen.
2. Weniger überzeugend als der erste Teil.
3. Normalerweise schicken uns die Firmen Testmuster zu, die wir dann auswerten. Eine Erlaubnis brauchen wir hier genau wenig wie beim Testen der Spiele.
4. Nein.
5. Nein.
6. Bald wir es in die Finger bekommen.
7. Nein, aber wir planen eine Reihe mit eßbaren Bügelbildern. Das Spiel zum blutigen Anime (9 von 10 Blutpunkten im Horrorlexikon)

Wann, was, wie...

## Action Only

Hi Megafunisten Zuerst ein gut gemästetes Lob an Euch! Ihr seid echt klasse! Aber jetzt zu meinen Fragen!

1. Wird es bald Doom für das SNES geben?
2. Wenn ja, wann?
3. Werden große Unterschiede zum PC-Vorbild auftreten?
4. Was wißt ihr über Street Fighter - The Movie? Wird es auf dem SNES herauskommen, wenn ja, wann?
5. Wird Mortal Kombat III (ich habe I & II) auch so flüssig sein wie sein Vorgänger? Wird es auch wieder mit Babality- und Fatality-Moves ausgerüstet sein? Würdet ihr



Victor Sagat wird im kürzlich angelaufenen Street Fighter-Kinofilm von Wes Studi verkörpert

mir eher Stargate oder Blackhawk empfehlen (beide SNES)? 6. Zu Primal Rage: Wird die SNES-Version auch blutig sein? Kann man auch Fatalities ausführen? Möge die Macht mit Euch sein!

Nico Schweitzer

1. Selbst die Jungs von Nintendo können weder bestätigen noch dementieren. Gerüchte gibt es zwar genug, solange jedoch keine Statements von offizieller Stelle verlauten, hüllen auch wir uns in Schweigen.
  2. Das weiß jetzt aber wirklich nur der liebe Gott.
  3. Ein von uns hochgeschätzter Nintendo-Mitarbeiter konnte sich nicht vorstellen, daß PC-Niveau erreicht werden kann.
  4. Sicherlich weißt Du, daß der Automat schon fertig ist. Allerdings heißt es aus halbhoftizeller Quelle, daß nur für 32- bzw. 64-Bit Konsolen konvertiert werden soll.
  5. MK III ist in der Spielhalle flüssiger als jedes andere Produkt der inzwischen weitestgehend für alle Systeme indizierten oder sogar beschlagnummerten Reihe. Lies doch bitte unser Special auf S. 8.
  6. Höchstwahrscheinlich schon. Auch die Fatalities sollen dabei SNES-Version, die uns Time Warner präsentierte, erst zu ca. 30 Prozent fertig.
- Live long and prosper!

Schweizer Käse

## Traurig

Ich finde es schade, daß ich als Schweizer noch draufzahlen muß, um die Mega Fun zu abonnieren. Ansonsten ist Euer Magazin wirklich super. Vor allem die News und die Insert Coin-Rubrik finde ich sehr gut. Da ich selber ab und zu in die Spielhalle gehe, kann ich gut Vergleiche ziehen. In der Mega Fun 4/95 habe ich gelesen, daß Ridge Racer nur auf der Sony PlayStation herauskä-

PRO



CONTRA

Ich sehe es schon kommen, in der nächsten Ausgabe stellt Ihr Mortal Kombal III auf mindestens sechs Seiten vor. Kapierst du es nicht, daß solche Fortsetzungen irgendwann mal ihren Reiz verlieren. Das beste Beispiel ist ja wohl Street Fighter, das man sicher bald in "Die unendliche Geschichte" umbenennen wird. Wieso bringen die Hersteller nicht wirklich neue Spiele, als ständig irgendwelche alten Geschichten aufzuwärmen.  
**Jochen Roder**

Ich kann es kaum noch erwarten, wann bringt Ihr endlich mal was im größeren Stil über Mortal Kombal III. Ich hoffe, daß Ihr den Automaten schon getestet habt, und mir ganz genau sagen könnt, was sich alles geändert bzw. was neu hinzugekommen ist. Alle meine Freunde sind ebenfalls total heiß auf das beste Beat'em Up aller Zeiten, hoffentlich kommen bald die Konsolen-Konvertierungen auf den Markt.  
**Christian Schmidt**

me, einen Monat später aber lese ich, daß es Ridge Racer auch auf dem Saturn geben könnte. Das hat mich ziemlich verwirrt, klärt mich bitte genau auf. Zum Schluß habe ich noch ein paar andere Fragen:

1. Wird MK 3, wenn überhaupt, wieder im September fürs SNES erscheinen?

2. Wann ungefähr wird "Sega Rally Championship 1995" in in den deutschen / schweizerischen Spielhallen stehen?

So, das war alles, aber so wie ich mich nicht kenne, kommen mir nach Abschicken dieses Briefes schon wieder die nächsten Fragen in den Sinn, die ich Euch stellen könnte und werde. Also bis dann und macht weiter so, bis auf meine Kritik bitte. Aus Langenau im Emmental (Ja genau, von dort kommen die Löcher mit dem Käse drumherum) grüßt

**Beat Schindelholz**

Leider kostet der Aboersand ins Ausland etwas mehr, dafür beantworten wir Dir auch Deine Fragen. Namco will natürlich Ridge Racer möglichst ausreizen, deshalb kommt der Topptitel auch für den Saturn.

1. Nein, die einzige Konvertierung, die noch dieses Jahr kommen wird, ist die PlayStation-Version.

2. In Deutschland steht der Automat schon in vielen Spielhallen, dann wird man bei Euch bestimmt auch schon ein paar haben.

You Win

### Game Express Gewinnspiel

... und hier die Gewinner aus dem Game Express-Gewinnspiel (Mega Fun 5/95)

Der erste Preis, eine RGB FM Towns Marty plus Tiger Heli und Viewpoint, geht an Stephan Everding aus Saarbrücken.

Je ein Street Fighter II Schlüsselanhänger-Set haben gewonnen:

**Timmo Gatermann aus Schwanesede, Sebastian Langguth aus Effelder**

**Cornelia Genster aus Neuss, Anne Schneider aus Metten, Christine Rohrbacher aus Bogen**

**Sonja Weimar aus Ahaus, Andreas Henning aus Bochum, Alexander Olma aus Stuhr, Adolf Meuter aus Neuss, Mario Niehues aus Obermaiselein, Manfred Böhes aus Bogen, Daniel Eckert aus Kirchheim, Sebastian Hoffmann aus München**

**Daniel Unrein aus Rodgau, Parisotsonos aus Duerath, Andreas Laenger aus Hamm, Gerald Laner aus Volders, Sascha Studinski aus Hagen, Sebastian Hein aus Potsdam, Harald Söllner aus Tröstau**

Der Satz mit den Wörtern "Street Fighter II", "Mega Fun" und "Anhänger" von Stephan Everding, der wohl abgefahrener nicht hätte sein können und sich somit den Preis redlich verdient hat:

Neulich, es war Frühlingsanfang und nichts konnte diesen friedlichen Frühlingsmorgen stören, die zwitschernden Vögel auf den Bäumen aus dem Takt bringen (es war glaub ich ein 4/4 Takt), und mich von meinem Vorhaben wegbringen, ging ich nichtsahnend zum Zeitschriftenladen, zu dem der drei Straßen weiter rechts neben dem Metzger die vierte Straße links, seinen Laden vor drei Monaten geöffnet hat, um mir die neue MEGA FUN zu kaufen, da gestern für meine Eltern wieder Zahltag war und ich mein Taschengeld doch noch rechtzeitig bekam, obwohl mein Vater vor kurzem den neuen ANHÄNGER unseres Nachbarn - der sich mit der Kollegin meiner Mutter verheiratet hat, trotz des großen Altersunterschieds, immerhin sind es siebzehn Jahre und vier Monate die die beiden voneinander trennen, dies störte sie und stört

sie anscheinend immer noch nicht, wohl erst wenn er dreifundfünfzig und sie siebzig ist, wird er seinen Fehler einsehen, hoffe ich zumindest für ihn - den er uns freundlicherweise geliehen hatte (den Anhänger, nicht den Nachbarn), zu Schrott fuhr, indem er rückwärts die Einfahrt hoch fuhr und unsere "liebe" achtzigjährige Nachbarin Frau Altmeyer, die den ganzen Tag nichts Besseres zu tun hat als mir hinterher zu jagen, um mich auf meine angeblich zu laut gestellte Stereo-Anlage aufmerksam zu machen, zu meinem größten Leidwesen leider etwas anfuhr, aber mein Vater konnte doch noch vor dem großen Zusammenprall schnell nach rechts abbiegen und in die Gartenmauer fahren, so daß wir momentan knapp bei Kasse sind, da wir die Reparaturen des Anhängers, so wie die unserer Nachbarin zahlen müssen und ich schon um meine lang ersehnte MEGA FUN bangen mußte, sie aber letztendlich doch noch bei meinem Zeitschriftenhändler hätte kaufen können, wäre da nicht das, was ich zu glauben sah oder besser gesagt, das was ich zu hoffen sah nicht sah und das was ich, wie gesagt, zu glauben sah sah: Meine lang ersehnte MEGA FUN, weder auf dem Regal war sie zu sehen, noch sonst wo; ausverkauft war sie angeblich, und so fragte ich meinen Zeitschriftenhändler wütend, wie ich denn den restlichen Monat bestehen sollte und nachdem er mir darauf keine Antwort geben konnte, verwandelte ich mich schlicht und einfach in Blanka, den "Zottelbär", ihr wißt schon, den aus STREET FIGHTER II, das Spiel mit den vielen Fortsetzungen, die doch keine richtigen Fortsetzungen sind, und verpaßte ihm einen Elektroschock, an den er sich für den Rest seines Lebens erinnern wird, doch hatte er sich nicht mehr lange zu erinnern, da sein Leben durch mein destruktives Verhalten drastisch gekürzt wurde und so ging ich aus dem Zeitschriftenladen wieder raus, in der Hoffnung, daß dies für alle Zeitschriftenhändler, auch für die, die nicht ihren Laden drei Straßen weiter rechts neben dem Metzger die vierte Straße links ihren Zeitschriftenladen haben, eine Leere bzw. Lehre sei, mir in Zukunft immer eine MEGA FUN bereitzuhalten.

Dankbar für Anregung und Kritik  
**Schreibt uns**

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun  
Mega Mail  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg



HOTLINE-FRAGEN

+++ Nach welchen Regeln werden bei Euch die Spiele zum Testen verteilt?

**Grundsätzlich hat jeder Redakteur Genres, die ihm besonders am Herzen liegen, so daß hier von vornherein eine "natürliche" Auslese stattfindet.**

+++ Next Generation überall! Werden Eurer Meinung nach die 16-Bit Konsolen auch nächstes Jahr noch mit hochwertiger Software versorgt?

**Sicher wird quantitativ ein Bruch 3D0 sein, scheinbar man jedoch offiziellen Aussagen von Nintendo und Sega Glauben, wird zumindest für Europa der Software-nachschub auch 1996 gewährleistet sein. Insbesondere SNES-Besitzer brauchen sich durch den verschobenen Erscheinungstermin des Ultra 64 nur wenig Sorgen zu machen.**

+++ Saturn sowie auch 3D0 werden von verschiedenen Herstellern produziert. Kann es hier bei der Software Probleme geben?

**Nein. Die Technik wird sowohl beim Saturn als auch beim 3D0 in allen Fällen identisch sein. Einzig beim Design des Gehäuses haben die Hersteller freie Hand.**

+++ Nehmt Ihr in nächster Zeit PC-Spiele mit in Euer Magazin?

**Warum sollten wir das tun? Durch die neuen Konsolen wird es in naher Zukunft eh ein Hardware-Überangebot geben, so daß es ziemlich ungeschickt wäre, auch noch den äußerst umfangreichen PC-Sektor mit in die Mega Fun aufzunehmen.**

+++ Warum sind die Spiele auf dem Jaguar eigentlich alle so schlecht, wenn doch die Hardware so toll sein soll?

**Bei einem Großteil der erhältlichen Software handelt es sich schlicht und ergreifend um schnell hingeschuferte Konvertierungen bekannter 16-Bit-Titel, die im direkten Vergleich zur PlayStation- oder Saturn-Software mehr als peinlich wirken. Der Jaguar ist ohne Zweifel eine hervorragende Konsole, jedoch fehlt bis zum heutigen Tag eine Killer-Application, um das rampo-nierten Image wieder ins rechte Lot zu rücken.**

## 3DO

**Tausche Mega Drive, Mega CD, Mega 32X, zehnte CD-Spiele, 3 32X-Module, ein MD-Modul, ein Mega CD-Handbuch, 12 Games und ein CD Plus Adapter.** Suche dringend 3DO PAL mit oder ohne Spiel. Tel.: 035204/8540. Alles in Topzustand! Ruft an!!!

**Kaufe, tausche und verkaufe Spiele für 3DO und 32X.** Kaufe Sony PlayStation. Tel.: 0043/5414/660 Helmut.

## MEGA DRIVE

**Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, Jaguar, 3DO, PC Engine, NBA Jam etc.** mit Konsole. Habe viele Neuheiten, auch Verkauf möglich. Suche Strategie- und Rollenspiele, siehe Sony PlayStation oder Saturn. Verkauf. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

**Verkaufe MD, SNES, MCD-Spiele:** z.B. DKC, Earthworm Jim (MD), NBA Jam etc. Wizardry V von 30-90 DM. Stephan Enecke. Am Langenberg 7, 06536 Hayn oder 5. Enecke, Ringstr. 12, 06526 Sangerhausen.

**Verkaufe SNES, zwei Pads, Universal Adapter AD-27 und elf Spiele** (sieben dt., drei us), komplett für 350 DM oder tausche gegen Jaguar mit zwei-drei Spielen. Tel.: 02604/6310 ab 18 Uhr, nach Uwe fragen.

**Verkaufe sechs Topspiele:** EA Hockey, Splatterhouse 3, Rolling Thunder 2, Budokan, Batman und andere für zusammen nur 75 DM. Tel.: 0394/283345 Thomas.

**Verkaufe 32X mit drei Spielen für 400 DM.** MD-Spiele je 35 DM: Sonic 2, Chiki Chiki Boys, Super Shinobi, James Pond II, Bio Hazard Battle, Jewel Master. XXX Neo Geo XXX Kaufe Neo Geo-Module!!! Tel.: 0701/76634.

**Tausche 32X + Mega Drive mit Spielen (FIFA Soccer...)** gegen 3DO mit ein bis zwei Spielen. Angebote an Sebastian. Tel.: 06589/1256 ab 15 Uhr.

**Verkaufe Mega Drive II (Thunderhawk, NHL Hockey '94, Formula 1) für 300 DM + 32X + Virtus Racing 1/4 Jahr, noch Restgarantie 1/4 Jahr für 350 DM.** Tel.: 0561/41657 Mo-Fr. 16-17.30 Uhr oder Wochenendes ganztags.

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

**Tausche/verkaufe 32X dt. mit drei Spielen** gegen Jaguar oder 3DO mit einem Spiel. Suche für Mega CD: Lunar, Samurai Showdown, Habe Monkey Island, Rebel Assault. F1-Beyond The Limit, Slingshead. Tel.: 051/68364. PS Beim Tausch des 32X gegen 3DO zahle ich 150 DM dazu.

**Suche für Mega Drive Thunderforce 3 jr., Elemental Master jr., Klax jr., Zälie 30 jfr.** pro Spiel. Tel.: 0047/2327458 von 15-18 Uhr erreichbar, nach Bekim verlangen. Schweiz.

**Verkaufe MD II + MCD II + acht CD's + 36 Module** mit einem Action Replay und drei 6-Button Pads. Preis nach Vereinbarung. Ruft an unter Tel.: 02391/54325.

**Verkaufe für Mega Drive: Shining Force 60 DM, F1 55 DM, Ultimate Soccer 40 DM, EA Hockey 30 DM, Carmen Sandiego 2 35 DM, Streets Of Rage 2 45 DM, Football 30 DM, Suche A500-Spiele.** Tel.: 04231/61915 Florian.

**Suche Rollen- und Strategiespiele, sowie Action Adventures für MD.** Auch ältere Titel (z.B. Might & Magic, Phantasy Star II-IV, Shining Force 1+2, Startlight, Dungeons & Dragons). Tel.: 030/8394925 ab 18.30 Uhr, Daniel.

**Verkaufe Mega Drive II + zwei Pads + vier Spiele** (Earthworm Jim, Aladdin, Sonic und

Knuckles, Eternal Champions) alle originalverpackt, völlig OK für 400 DM. NP 200 DM. Ruf doch mal an unter Tel.: 08381/5849.

**Suche** zweifelhafte Mega Drive-Spiel Yu Yu Hakusho Teil 2 j.p. von Treasure (Dynamite Headly), zehnte Neuauflage oder nach Preisvereinbarung. Module (69-72) billig abzugeben. Rolf Segemien. G. Gilmannstr. 39, 38277 Bremen, Tel.: 0421/470052 ab 15-19 Uhr.

**Verkaufe Mega Drive + Mega 32X und zwei Joypads für 500 DM** oder tausche gegen Jaguar mit einem Spiel. Tel.: 07232/7550.

**Verkaufe:** Mega Drive I + MCD II + CDX Adapter + 3 und 6 Button Pad + elf Module und neun CDs. Alles gut erhalten. Z.B. Story Of Thor, Probotector, WWF Raw, Dune CD, Vay DM, Tomcat Alley CD, usw. für nur VB 1300 DM. Tel.: 0221/646618 Anrufbeantworter.

**Verkaufe ca. 140 Mega Drive-Module** (dt. us, j.p.). Tel.: 04521/7197 Andreas. Verkauf auch Mega Drive Konsole + Mega CD + ca. 40 Spiele \* 32X + Spiele (Speile auch einzeln). Tel.: 04521/71497.

**Verkaufe Sega's 32X** mit vier Spielen, Star Wars, Virtus Racing Deluxe, Doom II, NP 950 DM für nur noch 600 DM. Alles nur drei Monate alt und sehr gut erhalten mit Originalverpackungen, Anleitungen und Garantie (Gerät noch acht Monate, Spiele noch drei Monate), evtl. auch Einzelverkauf bei Gebot. Tel.: 030/3418661.

**Verkaufe Mega Drive 32X + Doom für 250 DM.** Tel.: 0511/624773.

**Verkaufe Mega Drive- und Mega CD-Spiele,** z.B. Jurassic Park CD, Virtus Racing (MD) oder Silverhead, ca. 20 Spiele. Außerdem zwei Saturn-Spiele, Race Racer und Victory Goal und ein Amiga CD32. Gerät mit drei Spielen günstig zu verkaufen. Oder tausche alle gegen Multimedia PC. Tel.: 07161/40951.

**Verkaufe Mega Drive-/SNES-Spiele und FEC Hi-Cards und CD's.** Suche Saturn oder PlayStation mit Spielen. Tel.: 07724/7747.

**Löse PC-Engine- und Turbo Duo-Sammlung** aus ca. 150 Spiele und Hardware (Duo, Express, Grafk). Spiele ab 20 DM. Habe z.B. Castlevania, Devil Crash, Dragon Slayer, Street Fighter, Vastel, Military Madness, Photo Boy, Cyber Dodgeball, Lords Of Thunder, usw., tausche auch gegen SNES-Spiele. Verkauf noch Spiele für Mega Drive/Mega CD. Tel.: 07724/7747 ab 18 Uhr.

## JAGUAR

**Verkaufe Atari Jaguar** mit fünf Spielen (Doom, Alien vs. Predator, Iron Soldier, Tempest 2000, Cybermorph), zwei Joypads und RGB-Kabel für nur 750 DM (NP 1200 DM). Tel.: 08324/8154. PS. Tausche SNES-Games, verkaufe NHL '94 MD und König Der Löwen SNES. Members Wanted! Jaguar Freiks aus Deutschland, Schweiz, Österreich, Niederlande, Luxemburg, Frankreich...

**Werdet Mitglied im Atari Jaguar 64-Bit-Club.** Infos geben für 18 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 0307/61532 ab 18 Uhr. PS Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Jaguar-Spiele.

**Atari Jaguar 64-Bit-Club.** Jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Sammelbestellungen, Modulverleihe, Gebrauchtspiele-Börse, usw. Infos geben für 18 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 0307/61532 ab 18 Uhr. PS Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Jaguar-Spiele.

**Suche für Jaguar:** Doom, Bubby, Zool 2, Dragon, Dino Dudes. Zahle bis zu 50 DM. Verkauf: Dino CD 450 DM mit einem Game 550 DM (neu!) oder tausche gegen 3DO (auch mit Zuschlag). Tel.: 07452/78633.

**Verkaufe:** Jaguar mit RGB-Kabel + HiFi-Anschluß und Cybermorph, Tempest 2000,

## BITTE BEACHTEN !

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

Allen vs. Predator, ein Joypad. Alles neuwertig für 500 DM. Tel.: 040/8706648 ab 16 Uhr.

**Int. Lynx-Jaguar-Club.** Clubzeitschrift, Tauschbar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstigste Aufnahmefähigkeit. Info bei: Ernst Fürthaler, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Österreich, (0043)0732/778930. Neuheit für Lynx: Lynx-tris.

**Verkaufe Jaguar US RGB Chinch, ein Pad, Cybermorph, Wolfheim 3D, Kasumi Ninja, Mood, Dino Dudes, Preis 500 DM.** Für SNES Games ab 40 DM. Us: Addams Family, Cybernator, Spankeys Quest, Push Over, Wordtris, ua. Mail: Tiny Toons, ua. Tel.: 0761/25383 Hubertus, Freiburg.

**Verkaufe Jaguar-Spiele,** z.B. Doom 80 DM neu, Kasumi Ninja 90 DM, Dragon 70 DM neu, Wolfenheim 3D 80 DM, Bubby 70 DM, Tempest 2000 50 DM, Crescent Galaxy 60 DM oder alles komplett für 400 DM. Tel.: 030/4527298.

**Verkaufe ca. 15 Jaguar-Module** und die Konsole (Speile auch einzeln). Tel.: 04521/717497 Andreas.

**Verkaufe:** Vorsicht günstig! jaguar PAL mit Controller, Alien vs. Predator, Tempest 2000, Cybermorph, Alles mit Originalverpackung. 430 DM. Tel.: 02772/34826 Anrufbeantworter oder ab 18 Uhr persönlich.

## NEO GEO

**Suche Neo Geo-Module** z.B. King Of Fighters '94, Sengoku 2, Art Of Fighting 1+2, King Of Monsters 1+2, World Heroes 2 Jet, Soccer Brawl, Baseball 2000 und viele andere. Verkauf auch sechs 32X mit drei Spielen. Tel.: 0731/76634.

**Verkaufe oder tausche Games für Neo Geo:** z.B. Art Of Fighting 80 DM, Burning Fight 200 DM, Top Players Golf 80 DM, Viewpoint 160 DM, Eightman 100 DM. Suche noch Joypads und Samurai Showdown 1 und 2. Verkauf auch günstig Turbo Duo und Turbo Grafk mit Spielen. Tel.: 07143/21585.

**Verkaufe Neo Geo PAL + ein Joypad + Art Of Fighting + Sengoku 2 + Fatal Fury Special + World Heroes 1+2, alles 100% Topzustand, komplett 1000 DM.** 02151/571633 ab 18 Uhr, Damiano.

**Biete für Jaguar Wolfheim 3D, Cybermorph, Doom, Kasumi Ninja.** Tausche alle drei gegen King Of Fighters '94 oder Samurai Showdown 2 und Memory Card. Tel.: 0212/44065.

**Verkaufe Neo Geo RGB** mit j.p./JUS-Schalter und 50/60 Hz. + NP. Max75. Fatal Fury Special, Samurai Showdown 1+2 und Joypad für 1150 sfr. Nur alles zusammen. Die Ware muss abgeholt werden. Kein Tausch. Tel.: 055/481573 ab 18 Uhr, Pero, Schweiz.

**Tausch!** Mega Drive mit 14 Spielen (Soleil, Aladdin, Turtles Tournament, Altered Beast, Tiny Toons, MC Kids, Mazin Wars, usw.) mit Adapter gegen Neo Geo (CD) mit zwei Joypads und mind. zwei Spielen. Tel.: 0711/803247 nach Matze fragen.

**Verkaufe:** Neo Geo PAL mit zwei Joypads + 13 Spielen, z.B. Art Of Fighting 1+2, Top-

unter, World Heroes 2, Raguy, Samurai Showdown, Nam 1975 usw. NP über 3500 DM, für nur 1500 DM. Tel.: 0203/496908 Rolf.

## GG / MA

**Verkaufe!** MSi Sonic Game Built-in mit zwei Control Pads, HF Schaltkasten, Netzadapter A 21 Perspice, Golden Axe Warrior, Prince Of Persia, Ecco, PGA, Tour Golf, Lemmings, Land Of Illusion (ohne Anleitung), ua. Nur per Nachname + komplett. Angebot an: Manuel Maluk, Lindenstr. 62, 71712 Oberseesheim.

**Verkaufe Master System II + zwei Joypads + sechs Spiele** (Rams usw. NP über 3500 DM, Wimbledon II, Sonic 2). Spiel Master I im System eingebaut. Preis 250 DM. Tel.: 02161/81521.

## SUPER NINTENDO

**Suche Super NES-Spiele!** Günstige Angebote bitte schriftlich an: Uwe Schmitt, Kipp, Mohndweg 20, 26125 Oldenburg, Fax: 0441/3047119.

**Verkaufe Super Street Fighter II, Super Street Fighter 2 Turbo, Choplifter 3, Flashback, Zombies, Jurassic Park, Legend, Fatal Fury 2, 3, 4, 5, 60, 60, 60, King Of Fighters 2, Final Fight 2, T2, usw.** Tel.: 05491/7917 Mo-Fr. von 13-19 Uhr.

**Verkaufe/tausche 25 Spiele,** z.B. Turrican, Roadrunner, Star Trek II, Mario Kart, Battle-tank (alle US), Vortex, R-Type, WWF, GP 1, Terminator 2 (LD), Wing Commander 2, Parodius, Lost Vikings, Wolf Spoot, Zool, Alien, Flashback, NHL '93, PGA, Billard, Street Fighter II, Turtles V, Turn & Burn, etc. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

**Suche Player Manager, Utopia, FIFA Soccer '94 + '95, Power Rangers, Rock'n Roll Racing, Sunset Riders und Mechanic.** Biete Super Soccer, Pilotwings und Turtles In Time. Tel.: 039831/20327 nach Christian fragen. Habe auch noch andere Spiele.

**Verkaufe SNES-Games (39-79 DM):** z.B. F1, NBA Jam, Sparkster, Zombies, Street Fighter II, Allstars, Mars 2000, Star Wars II, Rise Of The Robots, Mario Kart, Trodders, Legend, Alien III, usw. Tel./Fax: 0441/3047119 M. Kipp, Mohndweg 20, 26125 Oldenburg.

**Verkaufe:** SNES, DKC + Earthworm Jim + zwei Joypads (Dauerwerk Zeilzüge + Super Street Fighter II und Action Replay 2). Tausche gegen Neo Geo CD, 3DO, Saturn, PSX, Neo Geo. Zahle bis 300 DM drauf. Verkauf auch Tel.: 07643/6605 Tobias.

**Tausche/verkaufe SNES, MD- und MCD-Module.** Habe über 100 Titel + 28 Sp. Of Thor, WWF Raw, Soleil, NBA T.E., Stargate, Ristar, Dragon, usw. Tel.: 0641/791740.

**Verkaufe:** SNES mit mehr als 15 Spielen, wie z.B. Super Street Fighter II, DKC, Superstar Soccer, Blackhawk, Earthworm Jim, Action Replay, NBA Jam, Young Merlin, Striker, Conors Tennis, etc. Preis verhandelt, evtl. 800 sfr. Hetem Morio, Zollstr. 30, 8703 Zürich. Tel.: 9150210 18-22 Uhr.

**Verkaufe!** Street Fighter II, Starwing, Royal Rumble für zusammen 210 sfr! Bitte nur

Angebote aus der Schweiz Martin Fankhauser, Bleichweg 6, 3360 Herzogenbuchsee, CH.

**Verkaufe für SNES** The Blues Brothers für ca. 60 DM. Leider ohne Hülle. Aber das macht nichts. Tel.: 07127/50842. Federico verlangen.

**Verkaufe/tausche** Hagane jp, 85 DM. Indiana Jones US 50 DM. Super Metroid 65 DM. Pitfall 50 DM. Jimmy Connors Tennis 50 DM. Super Bomberman 45 DM. Jim Power 3D 35 DM. Suche Sonic Wings, Bio Metal, Wild Guns, Super Volleyball. Tel.: 030/3737670.

**Verkaufe** SNES-Games. Allen 3 40 DM. Slammasters US 60 DM. Sparkster 50 DM. Street Racer 50 DM. Tel.: 06222/72757 ab 17 Uhr.

**Suche** Neuhelzen z.B. NBA Jam T.E., Cannon Fodder, Story Of Thor und Modulsammlungen für SNES, GB, MD, MCD, 32X. Suche auch 3DO, Saturn, Sony PlayStation. Bitte melden unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

**Verkaufe für SNES** Magical Quest, Sim City, Ghoul'n Ghosts je 40 DM. Tel.: 08622/350 von 14-20 Uhr, Thomas verlangen.

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

**Nur Raum Karlsruhe:** Tausche: Mega LO Mania dt., The Finlostines dt., Slammasters dt., WWF Raw mit allen Moves dt., Super Scope US, Suche Secret Of Mana dt., Bomberman 2, Actracer 1+2, Indiana Jones, Cannon Fodder, alles deutsch. Tel.: 07251/87480 Alex verlangen.

**Verkaufe** Super NES mit 26 Spielen: Samurai Showdown, Wolfheim 3D, Empire Strikes Back, Street Fighter 2 Turbo, Final Fight 2, Art Of Fighting usw. Alle Spiele mit Originalverpackung und Anleitung. Dazu gibt's ein ASCII Pad und zwei Standard Pads und ein Action Replay Pro, alles im Topzustand. Nur komplett zu verkaufen für 1200 DM. Tel.: 02232/28145 nachmittags.

**Suche** folgende SNES-Spiele: WWF Raw, NBA T.E., NHL '95, NBA Live, König Der Löwen, Return Of The Jedi, Earthworm Jim, F1 Pole Position 2, DKC, Secret Of Mana, FIFA Soccer '95, Young Merlin, Super Metroid, Animalian, International Superstar Soccer, Soccer Shootout, Stargate und Super Street Fighter II. Zahle je bis 50 DM, ältere bis 30 DM. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

**Verkaufe** DKC für 80 DM oder tausche gegen NBA T.E., Int. Superstar Soccer. Tel.: 02104/46130 Oliver.

**Verkaufe** SNES mit zwei Pads + neun Spielen (Stunt Race FX, NBA Jam, Super Metroid, Cool Spot, Popolous, Super Mario All Stars, Aladdin, F-Zero, Sim City) für 750 DM, NP 1700 DM. Tel.: 03947/5485.

**Verkaufe** SNES + sieben Spiele + zwei Joypads (ein ASCII Pad) + Cheats für 450 DM und die Spiele DKC, Starwing, Mickey Mania und Sim City. Um den Preis läßt sich verhandeln! Tel.: 03683/782590 fragt nach Robert.

**Verkaufe/tausche:** Chopfipfer 3, Dschungelbuch, WWF Royal Rumble. Suche Prince Of Persia, Dragon, World Heroes 2, Best Of Best Karate, Andreas Wild, Waldbahnstr. 27, 83324 Ruppolding.

**Tausche:** Empire Strikes Back, Magical Quest, Young Merlin, Super Ghoul'n Ghosts, Knights Of The Round gegen Eye Of The Beholder, Paladins Quest, Shadowrun, Night & Magic 3, Wizardry V, Lufia, Ultima VI. Tel.: 09933/3993.

**Tausche/verkaufe:** Troll Island 60 DM, Metal Marines 70 DM, Pop'n Twinbee 70 DM, mega Mega Drive: Earthworm Jim US 60 DM, Mega Key 3 30 DM, Ruft auf Tel.: 020/4163953 ab 17-19 Uhr, fragt nach Merin. P.S. oder tausche gegen Atari Jaguar.

**Verkaufe:** DKC mit Komplettlösung 60 DM, Bomberman 35 DM, wer alle nimmt, bekommt King Of Monsters dazu! Tel.: 03933/803610 Mo.-Fr. ab 15 Uhr, Torsten.

**Verkaufe:** Super Mario World, Zelda III, Super Mario Kart, Starwing, Striker je 30 DM; Flashback, Powermover, Desert Strike je 40 DM alle PAL und Brain Lord US, Ultima II US je 50 DM. Tel.: 05773/1419 ab 19 Uhr.

**Verkaufe für SNES:** Soulbraker, Empire Strikes Back, Shadowrun je 45 DM, Young Merlin, Jurassic Park, Magical Quest je 35 DM, Zombies, Super R-Type 20 DM. Tel.: 04498/2822.

**Tausche** SNES mit fünf Spielen gegen MCD II. Suche Fire Emblem für SNES. Tel.: 038326/81657.

**Suche** Neo Geo CD + Spiele (PAL). Biete SNES-Spiele z.B. Ghoul Patrol, Rise Of The Robots, Slammasters, Super Street Fighter II, Brutal Lemmings 2 usw. Tausche auch SNES-Spiele, suche Art Of Fighting 2, usw. Zahle noch evtl. drauf (auch ältere z.B. Rainbow Bell...). Verkäufe auch von 30-80 DM! Tel.: 04294/483 Stephan.

**Hi Leute!** Ich suche dringend nach Alien 3 SNES, Biete 100 DM. Bitte mit Packung. Wer will kann auch Final Fight 2 dafür haben! Bitte ruft an oder schreibt! Tel.: 0611/460752

Sebastian Breidicker, Carl von Ossietzky Str. 66, 65197 Wiesbaden.

**Suche** Secret Of Mana in deutsch. Tel.: 02744/348.

**Zwölf** Verkaufs SNES: Top Gear 2 69 \$Fr., Zelda II, Wing Commander je 49 \$Fr., Amazing Tennis, Mystical Ninja je 35 \$Fr., Street Fighter 2, Bubsy, Xena Heat, Ghoul'n Ghosts, Pugglesy Scavenger Hunt je 29 \$Fr. Verkäufe auch neue Spiele wie z.B. Lemmings 2, Pitfall je 35 \$Fr. usw. Verkäufe auch NES-Spiele ab 9 \$Fr. Adresse: Frank Beck, Feldgatzstr. 17, 3322 Schönbühl, Tel.: 031859/3274.

**Verkaufe** auf Verkaufshilfe! SNES: Aladdin, F-Zero, Zelda, Mario World, Jurassic Park, Mario Paint, Star Wars, Pop'n Twinbee 2, Tiny Toons and den Scars Master-Joystick! GB-Spiele: Mega Man 1 und Mario Land 2. Verkäufe auch Mega Funs und Totals auf Nachfrage! Tel.: 08703/565 15 18 Uhr, Rainer.

**Verkaufe:** SNES, SN Propad. Spiele: Champions World Class Soccer, DKC, WWF Royal Rumble, NBA Jam, Smash Tennis, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, F-Zero Pilotwings, Zelda, Starwing, Street Fighter II, George Foreman KO Boxing, Super Mario World, Pro Action Replay, Super Game Boy. Tel.: 05171/12529 15-18 Uhr, Dennis.

**SNES** + elf Spiele, zwei Joypads + ein US Adapter (Earthworm Jim, DKC, Super Street Fighter II, usw.) 100% OK, auch Mega Drive-Spiele für 1000 DM! NP 1800 DM oder Tausch gegen Neo Geo CD (bei Tausch Virtua Racing dazul!). Tel.: Dortmund/482256 Danyel, Raum Dortmund.

**Verkaufe** ca. 90 Super Nintendo-Module (dt., us., jp.). Tel.: 04521/71497 Andreas.

**Tausche** World League Basketball gegen Super Street Fighter II, Protobroter gegen NBA Jam '95, Champions World Class Soccer gegen DKC, Zamboni gegen FIFA Soccer '95, Bart's Nightmare (ohne Verpackung) gegen WWF Royal Rumble, alles für Super NES. Kaufe/tausche Spiele für SNES, MD + CD, Jaguar, 3DO, PC-Engine, auch Sammlungen mit Konsole. Habe viele Neuheiten, auch Verkauf möglich. Suche Strategie- und Rollen-spiele, suche Sony Playstation oder Saturn günstig. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

**Verkaufe** MD, SNES, MCD-Spiele: z.B. DKC, Earthworm Jim (MD), NBA Jam T.E., Wizardry V von 30-90 DM. Stephan Eicke, Am Langenberg 7, 06536 Hagen oder S. Eicke, Ringstr. 12, 06526 Saynerhausen.

**Verkaufe** SNES, zwei Pads, Universal Adapter AD-29 und elf Spiele (sieben dt., drei US, ein jp.) komplett für 550 DM oder tausche

gegen Jaguar mit zwei-drei Spielen. Tel.: 02604/6310 ab 18 Uhr, nach Ue fragen.

## PLAYSTATION

**Verkaufe/tausche** PlayStation-Games. Habe Motor Toon, Tom Shyn Den, Kileak, The Blood, Soca Griffin, Dark Stallers, Preise 80-110 DM. Suche Tekken, Rayman, PhiloSoma, Starblade, usw. SNES + Metroid + zwei Pads + RGB-Kabel für nur 180 DM oder zwei PlayStation-Titel! Tel.: 08621/62795 nach ryfus fragen. Hinterläßt Eure Telefonnr., ist rauszukurk.

**Verkaufe** Sony PlayStation inkl. Toh Shin Den, Ridge Racer, Memory Card, zwei Joypads, S-VHS-Kabel. Alles neuwertig! Tel.: 09721/185131.

**Verkaufe** ca. zehn Sony PlayStation-Spiele & die Konsole (Spiele auch einzeln). Tel.: 04521/71497 Andreas. Verkäufe für PlayStation Cyber Sied net für 100 DM. Tel.: 05561/4824 ab 19 Uhr.

**Tausche** und verkaufe diverse Spiele für die Sony PlayStation ab 119 DM, biete verschiedene 3D-Games ab 40 DM, sowie LCG-Games & Watch-Games für je 10 DM. Tel.: 0621/376602.

## SATURN

**Verkaufe** Mega Drive- und Mega CD-Spiele, z.B. Jurassic Park CD, Virtua Racing (MD) oder Silpheed, ab 20 Spiele. Außerdem zwei Saturn-Spiele: Gale Racer und Victory Goal und ein Amiga CD32 Gerät mit drei Spielen günstig zu verkaufen. oder tausche alles gegen Multimedia PC. Tel.: 07161/40951.

**Verkaufe** Saturn mit RGB-Kabel, Panzer Dragoon, Clockwork, Knight, Victory Goal, Arcade Stick, Myst, Gotha und ein Pad für nur 1200 DM. Außerdem Star Wars-Figuren, Autogrammbücher, etc. Schreib an: Marco Wagner, Grundweg 5, 60437 Frankfurt. Bitte mit 1 Bilm. Rückporto.

**Suche, verkaufe, tausche** Spiele für Sega Saturn. Suche außerdem auch Zubehör (Memory Card, Joystick etc.). Tel.: 07131/484680 ab 18 Uhr. Verkäufe auch PC-Spiele auf CD-Rom und Disc, z.B. Dragon Lore, Inca, Alone In The Dark 2, TFX, usw.

**Verkaufe** ca. sechs Saturn-Spiele & die Konsole. Tel.: 04521/17497 Andreas.

## VERSCHIEDENES

**Verkaufe** Mega Drive, Mega CD und 32X auch einzeln. Mega Drive 100 DM, MCD 200 DM, 32X 250 DM, Super Nintendo 100 DM. Spiele für MCD, Mega Drive, 32X und Super Nintendo auf Anfrage ab 20 DM. Tel.: 033701/57229.

## Meine Adresse:

An Redaktion Mega Fun  
Stichtwort Börse  
Pleicher Schulgasse 2  
97070 Würzburg

Meine derzeitigen drei  
Lieblingstitel:

(bitte auch das System angeben)

- 1.
- 2.
- 3.

## Rubrik für Kleinanzeigen (bitte ankreuzen)

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

## Anzeigentext (bitte in Größbuchstaben)

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

## Meckerkasten

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

Software News

Scene

Previews

Spieletests

Helpline

Mega Mail

Special Leserwahl

Special Fight'95

Titelseite

Editorial

Inside

Insert Coin

Gesamtnote

Redaktioneller Teil

Layout

**NES-Spiele** ab 20 DM, z.B. Pinbot, RC Pro Am, Total Recall, Offroad, Double Dragon III, Excite Bike, Defender of the Crown, Double Dribble (Basketball), Joystick, Spielboxer für 15 Spiele. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

**Kaufe, verkaufe und tausche** Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Suche besonders Saturn, 3DO, Sony PlayStation. Tel.: 089/1403732.

**Tausche** SNES-/Jaguar-/Neo Geo-Spiele. Suche 3DO, Sony PlayStation, Neo Geo CD, Saturn im Tausch gegen Neo Geo RGB, Multi-SNES, Jaguar je mit Spielen und Zubehör (verkaufe auch). Tausche/verkaufe Komplettensammlungen an Zeitschriften gegen Spiele, u.a. Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

**Suche** Komplettlösung von Shining Force und Shining Force II aus Gamers. Zahle gut oder tausche gegen Spiel. Tel.: 04621/29396 ab 19 Uhr.

**Super Famicom**, zwei Pads, RGB-Booster + Spiele: Super Baseball 2020, Street Fighter 2 Turbo, Macrocos, Starwing, Street Fighter II, Rainbow Bell Adventures, Rockman X2, Fatal Fury Special - 500 DM. Evtl. weitere Spiele. Tel.: 0251/212846.

**Verkaufe** NHL '94 (MD) für nur 45 DM und König Der Löwen (SNES) für nur 80 DM. Tausche auch SNES mit fünf Spielen etc. für 750 DM. Tel.: 08324/8154 Thomas.

**Suche** CD-i mit DV-Cartridge, biete SNES mit 50/60 Hz, zwei Joypads, US-Adapter, DKC, Street Fighter 2 Turbo, Plok, Mega Man X, Rock'n Roll Racing US, E.V.O. US. Tel.: 08142/6755 zwischen 15-18 Uhr, Tobias.

**Verkaufe oder tausche** Spiele für Mega Drive, MCD, SNES, 3DO, Game Gear, Jaguar, Game Boy, Master System und PC-Engine. Verkaufe RGB-Jaguar mit Garantie + zwei

Spiele, Preis VB. Suche günstig Neo Geo CD oder Sony PlayStation, Habe viele Neuheiten. Anruf lohnt sich. Tel.: 0511/414899 Thomas.

**Löse** PC-Engine Sammlung auf. An die 300 Titel abzugeben (CD's + Cards). Tel.: 02872/8411.

**Tausche, kauf, verkaufe** Spiele für Sony PlayStation und Sega Saturn. Tel.: 02173/30120.

**Tausche** 32X + MD II + MCD II + drei Joypads + Spiele (Neuwert 2200 DM) gegen 3DO PAL + Spiele oder Neo Geo CD PAL + Spiele oder Sony PlayStation + Spiel. Tel.: 02363/53704 bis 19 Uhr, Marco verlangen.

**Verkaufe + kaufe** Spiele + Hardware für Duo/PC-Engine, Jaguar + Lymx. Tel.: 02374/10661 ab 17 Uhr.

**Verkaufe** Sony PlayStation, Sega Saturn und Panasonic 3DO mit diversen Spielen (Ridge Racer, Toh Shin Den, Virtua Fighter, Daytona, Clockwork, Victory Goal; FIFA Soccer, Return Fire, Shock Wave etc.) und RGB-Anschluß, teilweise neu. Tel.: 0911/318341.

**Verkaufe** SNES-, MD- und MCD-Spiele zum halben Preis. Suche Sony Triple Trouble für GG für ca. 45 DM, evtl. auch Tausch! Ruft an unter Tel.: 06138/8539 oder schick ein frankiertes Rückumschlag an: Marc Slusarz, Portugieserstr. 12, 55278 Mommenheim und ihr erhaltet eine kostenlose Preisliste! PS: Diese Anzeige gilt das ganze Jahr! (Bitte ruft nicht in der Zeit vom 17.4.-24.4.95 und vom 1.5.-6.5.95 an!)

**Verkaufe/tausche** Mega Drive II + 4 Way Play + 60 Hz. Adapter + drei 6 Button Pads und ein normales Pad + 13 Games (Jungle Strike, Dune II, etc.) für 980 DM. Tausche auch gegen Neo Geo-Spiele. Suche Neo Geo CD und Jaguar mit Alien Vs. Predator und Iron Soldier. Tel.: 09403/2532.

**Kaufe und tausche** Spiele für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, 32X. Suche auch Geräte. Suche SNES-Stra-down und MD-Thunderforce III. Tel.: 05561/3094.

**Verkaufe** Toploader Neo Geo CD PAL + Viewpoint, Sega Mega Drive 32X dt. + Doom dt., Virtua Racing Deluxe dt., Star Wars dt., Mega Drive II dt., Super NES dt. Angebote an: Tel.: 07123/4921 Matthias. Kein Tausch!!!

**Verkaufe** Magic Griffon. Preis nach Absprache. Löse außerdem PC-Engine Sammlung auf. An die 300 CD's und Cards abzugeben. Verkaufe MAK + Rolling Thunder für 499 DM. Tel.: 02872/8411.

**Suche** für Neo Geo günstig Module Viewpoint, King Of Fighters '94, etc.; für SNES Wild Guns (US/JP); für MD Splatterhouse (JP/US); für MCD Eternal Champions (US). Verkaufe Amigo-Originalspiele (VB) und Atari

2600 mit zwei Pads & 35 Spiele (32+2) für nur 50 DM! Tel.: 06482/1310.

**Tips + Tricks-Privatsammlung** für 200 Amiga-, 185 Mega Drive- und 153 SNES-Spiele, Action Replay Codes für 200 Mega Drive- und 190 SNES-Spiele gegen Überraschung-Ei-Figuren oder je 10 DM (bar/Bf.). Detlev Georg, Bodnistr. 1, 12053 Berlin.

**Verkaufe** ca. 50 NES-Module. Verkaufe ca. 50 Sega-Spiele. Verkaufe ca. 10 PC-Engine-Cards. Verkaufe ca. 50 US-NES-Module. Verkaufe auch Spiele für Game Boy & Game Gear (z.B. Game Gear Wars). Tel.: 04521/71497.

**Verkaufe** MS II Sonic-Game Built-in mit zwei Control Pads, HF Schalktaste, Netzadapter + 14 Topplee: Golden Axe Warrior, Prince Of Persia, Ecco, PGA Tour Golf, Lemmings, Land Of Illusion (ohne Anleitung), u.a. Nur per Nachfrage + komplett. Angebote an: Manuel Maluck, Lindenstr. 62, 74172 Oberesheim.

## Test 'N Take

### Videospiele

Phantasy Star IV	us 169,95
Road Rash 3	at 109,95
Samurai Showdown	at 119,95
Story of Thor	at 129,95
Syndicate	at 109,95
Theme Park	at 109,95
MegaDrive 32X	us 129,95
Chaosix	at 139,95
Metal Head	at 109,95

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Verkauf, Versand & DV-Porto: NN-Post (Postfach-Nr. Express 20 DM Porto) NN Saturn PlayStation Jaguar 3DO

**030-621 30 18**

Manier Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz

Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

## KOMMT ZUM GAMESHOPPING!

# GAMESTORE

*Spielwelt durchs Leben!*

**ESSEN**  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201/777225

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

## SEGA WORLD OF GAMES

Computer Spiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY®

SEGA NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA SATURN

JAGUAR

MS-DOS CD-ROM

3DO

Panasonic

GAME GEAR

Laufend Neuheiten!

**HARDWARE FÜR FREAK, PROGRAMMIERER UND SOLCHE DIE ES WERDEN WOLLEN!**

**SYSTEME FÜR SNES & MD & GB & GG**

**INFOS, PREISE & PROSPEKTE unter 07171-81515**

1



2



3



Leserhits Mega Drive

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



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu. Einen Vordruck dazu findet Ihr im Borsenteil; und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern in Zusammenarbeit mit Playcom zwei Game Boys aus der Special Edition, mit je einem Spiel. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier noch der Gewinner der letzten Ausgabe: Eine Atari Jaguar-Konsole hat gewonnen: Frank Schneider aus Frankfurt.



Verkaufshits

Playcom  
Software Vertriebs GmbH

- |        |                         |
|--------|-------------------------|
| SNES   | - Int. Superstar Soccer |
| MD     | - Stargate              |
| JAGUAR | - Syndicate             |
| 3DO    | - Rebel Assault         |

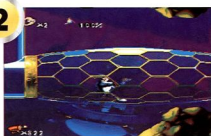
Leserhits Super Nintendo

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

1



2



3



Leserhits Alle Systeme

- 1 **Donkey Kong Country**  
(1) 5. Monat Jump'n Run *Nintendo/Rareware*
- 2 **Doom**  
(2) 5. Monat 3D-Shoot'em Up *Id Software*
- 3 **Earthworm Jim**  
(6) 4. Monat Jump'n Run *Shiny Entertainment*
- 4 **Super Street Fighter 2**  
(4) 10. Monat Beat'em Up *Capcom*
- 5 **Alien Vs. Predator**  
(-) 1. Monat 3D-Shoot'em Up *Rebellion*
- 6 **Ridge Racer**  
(5) 2. Monat Rennspiel *Namco*
- 7 **Virtua Racing Deluxe**  
(-) 1. Monat Rennspiel *Sega*
- 8 **Samurai Shodown 2**  
(-) 1. Monat Beat'em Up *SNK*
- 9 **Int. Superstar Soccer**  
(-) 1. Monat Sportspiel *Konami*
- 10 **Daytona USA**  
(-) 1. Monat Rennspiel *Sega*

Leserhits 3DO

- 1 **Need For Speed**  
(1) 5. Monat Rennspiel *Electronic Arts/Pioneer Productions*
- 2 **FIFA Soccer**  
(3) 6. Monat Sportspiel *Electronic Arts*
- 3 **Road Rash**  
(2) 8. Monat Rennspiel *Electronic Arts*
- 4 **Shock Wave: Invasion Earth 2012**  
(4) 7. Monat Shoot'em Up *Electronic Arts*
- 5 **Theme Park**  
(5) 2. Monat Strategie *Electronic Arts/Bullfrog*

Leserhits Neo Geo

- 1 **Samurai Shodown 2**  
(1) 4. Monat Beat'em Up *SNK*
- 2 **King Of Fighters '94**  
(3) 7. Monat Beat'em Up *SNK*
- 3 **Samurai Shodown**  
(2) 20. Monat Beat'em Up *SNK*
- 4 **Puzzle Bobble**  
(4) 2. Monat Denkspiel *Taito*
- 5 **Windjammers**  
(5) 3. Monat Sportspiel *Data East*

Leserhits Jaguar

- 1 **Doom**  
(1) 6. Monat 3D-Shoot'em Up *Id Software*
- 2 **Alien Vs. Predator**  
(2) 14. Monat 3D-Shoot'em Up *Rebellion*
- 3 **Tempest 2000**  
(4) 13. Monat Shoot'em Up *Liamsaft*
- 4 **Cannon Fodder**  
(-) 1. Monat Shoot'em Up *Virgin/Sensible Software*
- 5 **Cybermorph**  
(5) 14. Monat Shoot'em Up *Attention To Detail*



# Front Mission

Für Import-Freaks, denen ein paar japanische Schriftzeichen nicht den Schlaf rauben, gibt es ein neues Strategiespiel von Square Soft

## SUPER NINTENDO

Strategie / 1 Spieler

Um die kleine Insel Huffman Isle ist ein fürchterlicher Kampf entbrannt. Als Kommandant der Söldnerereinheit Canyon Crow werdet Ihr von einer Kriegspartei angeheuert. Vor jedem Gefecht könnt Ihr Eure Kampfmaschi-

nen in einer Werkstatt mit besseren Rüstungsteilen und Waffen (Nah- und Fernkampf) ausrüsten, sowie Items bzw. Reparaturkits kaufen. Voraussetzung allerdings ist, Ihr habt das nötige Kleingeld in einem Szenario oder Zweikampfduell erspielt. Sobald Ihr alle Einkäufe getätigt habt, sucht Ihr das Militärbüro auf, hoch Euch die Missionsdaten und stürzt Euch



**Stefan:** Wer nicht unbedingt auf eine Hintergrundstory fixiert ist, für den dürfte Front Mission ein absoluter Pflichtkauf sein. Da alle Texte während den Kämpfen und Einkäufen in Englisch gehalten sind, gibt es keinerlei Verständigungsprobleme. Die zahlreichen Mech-Bauteile, sowie die ständig neu hinzukommenden Charaktere, lassen einen nicht zur Ruhe kommen bis man das Spiel durch-

gezockt hat. Die sehr gute Grafik und der geniale Sound sind der Motivation ebenfalls sehr förderlich. Einziges Manko ist das oftmals dümmliche Verhalten der Computergegner, wodurch das Siegen fast schon zu einfach wird. Der letzte Boss ist zwar optisch unheimlich beeindruckend, letztendlich aber leider auch lächerlich leicht vom Screen zu fegen. Trotzdem hat Front Mission mit 30 Missionen ein unglaubliches Suchtpotential. Sobald man es durchgespielt hat, juckt es erneut in den Fingern.



Im Shop könnt Ihr die Ausrüstung Eures Mechs wechseln und gleichzeitig Stärken und Schwächen ablesen

Während der Kampfphase könnt Ihr nicht mehr eingreifen

## TEST SUPER NINTENDO

**HEFTTITEL:** SQUARE SOFT  
**DATENTRÄGER:** 34 MIT-MODUL JAPAN  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** NICHT GEPLANT  
**UMWERTUNG:** GEPLANT: KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** LEICHT  
**LEVELS:** 30  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** 190,- DM  
**MUSTER VON:** MEGA FAN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut
<b>84% GRAFIK</b>				
<b>82% SOUND/FX</b>				
<b>86% FUN</b>				

dann ins Gefecht. Auf einer metrischen Landkarte werden Eure Mechs zunächst automatisch postiert, die je nach gewählter Ausrüstung und Bodenbeschaffenheit unterschiedliche Reichweiten haben. Sobald sich ein Gegner in Schußweite befindet, könnt Ihr diesen angreifen. Habt Ihr einen Feindmech vernichtet, erhaltet Ihr Expert-Points, welche die Fähigkeiten Eurer Piloten steigern.



Dresden 01277  
 Bodenbacherstr. 30

Tel. 10-21 Uhr  
 0351/2526611

## Saturn

Panzer Dragon	159,95
Daytona USA	159,95
Deadalus	149,95

## SNES

Blackhawk	89,95
Samurai Shodown	89,95
Schlafspee	89,95
Arcraiser 2	89,95
Indiana Jones	109,95
Rushing Beat Shura	89,95
SoulBlazer	109,95
Bomberman 2	89,95
Starlet Academy	109,95
Pageantair	89,95
Heatseeker	59,95

## Mega Drive

Lexmings 2	59,95
Psycho Pinball	59,95
Story of Thor	109,95
Protobator	89,95
Final Fight	89,95
Shaq Fu	79,95
Rise of Robots	59,95
Dragon	89,95
Stargate	109,95
NWF Fan	89,95
NHL 95	89,95
Castlevania Bloodlines us	89,95
Whirlwind Snooker	109,95
Earthworm Jim	89,95

## Unbauten

Mega Drive 1 50/60 Hz	39,95
Super Nintendo 50/60 Hz	89,95
Neo Geo	50/60 Hz 45,00
Playstation RGB Anschluss	59,95

## Sonderposten

T-Shirts Donkey Kong	19,95
NES-Boards Turbo & Slow	19,95
PC-Engine Stick T & S	7,99
32 X Great pal/us	29,95
Sega CD 5	9,95 bis 49,95
3 in 1 Automatenboard für zwei Spieler SNES, MD, 3DO	179,95

Software-Bestellungen  
 ab 200 DM portofrei!!!!

**PSX**

Sony Playstation 220V	1099,95
Ridge Racer	149,95
Toh Shin Den	149,95
Rein	249,95
Tekken	159,95
Starblade Alpha	159,95
Vampire	159,95
Metal Jacket	159,95
Jumping Flash	159,95
Gunners Heaven	159,95

**Neo Geo**

Neo Geo 2-Hand RGB/Pal	349,95
Fatal Fury 3	489,95
Samurai Spirits 2	419,95
Art of Fighting 2	379,95
Galaxy Fight	379,95
Windjammers	299,95
World Heroes Jet	299,95
Fatal Fury Special	179,95
Andro Dunos	159,95
Last Resort	149,95
Alpha Mission 2	149,95
King of Monsters 2	149,95
Trash Rally	139,95
Magicland Lord	139,95

**Neo Geo CD**

NEO GEO CD RGB/Pal Spiel	799,95
Samurai Shodown 2	129,95
Art of Fighting 2	119,95
Viewpoint	129,95
Aerofighters	119,95
Nan 1976	119,95
King of Fighters	109,95
Sidkicks 2	109,95
Samurai Shodown	99,95
Fatal Fury Special	109,95
Fatal Fury	139,95

**3DO**

Panasonic 3DO Front n.Sp.	999,95
Gex	119,95
Gebrauchsspiele	19,95 bis 89,95

Bestellannahme: Mo - Fr 10.30 - 20.00 Uhr  
 Sa 10.30 - 18.00 Uhr  
 So 15.00 - 18.00 Uhr  
 Alle Bestellungen bis 17.00 Uhr werden noch am selben Tag versandt.

Ladengeschäfte:  
 Schillerstr. 33 - 32756 Detmold  
 Tel. 05231/300 327  
 Hainbergstr. 16 - 32695 Herford  
 Tel. 05221/108 330



**B & S VERSAND**  
 Tel. 05231/23070

Hardware	Preis	Software	Preis
Sony Playstation	1189,-	3DO Goldstar NTSC	899,-
Sega Saturn	1059,-	Atari Jaguar Pal	369,-
3DO Panasonic Pal	958,-	Atari Jaguar CD us	i.Vorb.
Sega Saturn		Sony Playstation	
11th Hour	119,-	Cyber Sled	139,-
Olex us	109,-	Starblade	159,-
Magic Carpet us	i. Vorb.	Kleatke the Blood	139,-
Wing Comm 3 us	i. Vorb.	VF 9	149,-
Immermaney	119,-	Tekken	159,-
Myst	119,-		
Flashback	119,-	Super Nintendo und Mega Drive Spiele	ab 29,-

Weitere Artikel auf Anfrage. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.  
 Ladenpreise können variieren. \* (solange Vorrat reicht)  
 Nachnahme 9,90 / ab 200,- Versand frei. Alle Preise in DM incl. 16% MwSt.

**# NEU # NEU # NEU # NEU # NEU #**

Ankauf  
 Verkauf

**VIDEO WORLD**  
 Inselsbergstr. 25  
 Verleih 98599 Brotterode

**Gebrauchtspiele**

GB	ab 29,95
MD	ab 49,95
SNES	ab 49,95

Täglich Neuheiten!  
Prämie gegen Zuzahlung von 2,- DM in Buchmarken (Bücher, Videospiele, etc.)

Telefon  
 036840/30941

Mo - Fr 11 bis 19 Uhr  
 Sa 11 bis 13 Uhr

**# NEU # NEU # NEU # NEU # NEU #**

# Operation Starfi5h

Der wohl außergewöhnlichste Videospiele-Geheimagent erhält nach längerer Verschnaufpause wieder den Auftrag, die Welt zu retten

SNES/GG

Jump'n Run / 1 Spieler

Eigentlich handelt es sich bei Operation Starfi5h um kein neues Jump'n Run, denn bereits vor über einem Jahr erschien das komplexe Spiel auf dem Mega Drive (siehe MF 11/93). Trotzdem handelt es sich um eine detailgetreue Konvertierung, in der sich Dr. Maybe, seines Zeichens Größenwahnsinniger, in den Kopf gesetzt hat, die Welt zu unterjochen. Schlüssel dazu sind die riesigen Käsevorkommen auf dem Mond, die illegal abgebaut und zu Dumping-Preisen verschachert werden sollen. Dadurch würde der Käsemarkt zusammenbrechen und Maybes Milchprodukte nehmen eine weltweite Monopolstellung ein. Doch James Pond wäre nicht James Pond, wenn er dies nicht zu vereiteln wüßte! Schließlich hat er Dr. Maybe bereits zweimal übelst in die Suppe gespuckt. Also macht er sich auf die Flossen, um die weit über 100 Levels zu durchforsten und Dr. Maybes Schergen zu besiegen. Außer den herumliegenden Steinen oder Käsestücken, die als Wurfgeschosse zweckentfremdet werden, bleibt nur noch der Sprung ins Gesicht, um lästige Gegner ins Jenseits zu befördern. Manchmal stößt Ihr auch auf nützlichere Extras, wie z.B. eine Pistole, mit der Ihr so ziemlich alles abfeuern könnt.

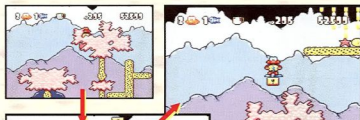
Bomben oder Dynamitstangen, die Ihr am Wegesrand findet, lassen sich ebenfalls als Waffe gebrauchen, sind aber auch vorzüglich geeignet, um Felsen zu zerstören, die den Weg zu einem besonderen Extra oder einer versteckten Passage versperren. Ab und zu stoßt Ihr auf unsichtbare Blöcke, die als Sprungunterstützung zum Erreichen einiger Extras dienen und in denen manchmal auch die heißbegehrten Monde zu finden sind. Sammelt Ihr 1000 dieser Monde, erhältet Ihr ein Freibleben. Ein nützlicher Gehilfe von James Pond heißt Finnus Frosch, den Ihr zunächst noch befreien müßt. Zwar ist er eine Spur langsamer als unser Held, kann allerdings deutlich höher springen und abseits gelegene Plattformen besser erreichen. Damit Ihr nach dem Ableben Eures Fisch-Helden nicht die nächste Büchse Ossardinen plündert, gibt es ein Passwort-System.



**Markus:** Operation Starfi5h alias James Pond 3 erweist sich als das derzeit wohl umfangreichste Jump'n Run, selbst Mario World hat da Probleme. Technisch gesehen bewegt man sich allerdings nicht mehr drehweg auf dem neuesten Stand. Die Musik wirkt auf Dauer etwas nervig, während die Charaktere durchaus mit dem Adjektiv "putzig" umschrieben werden können. Die riesige Extra-Palette sorgt für Abwechslung und ist

auch für den ein oder anderen Lacher gut. Beide Varianten haben eine gewöhnungsbedürftige Steuerung, da die Kollisionsabfrage sehr genau, und der Spielablauf ziemlich rasant geraten ist. Mit diesem kleinen Problem kommt Ihr jedoch nach einer gewissen Einspielzeit durchaus zurecht. Doch leider ist der Schwierigkeitsgrad von Anfang an sehr hoch angesetzt und so kann es manchmal zu ziemlichen Frustrationen kommen. Wer jedoch den Einstieg findet und dieses Genre liebt, dem garantiere ich ungetrübten Spielspaß, der wochenlang anhält.

## Unsichtbare Blöcke



Die unsichtbaren Blöcke sind der Schlüssel, um an die scheinbar unerreichbaren Pick Ups zu gelangen. Nach einer gewissen Spieldauer werdet Ihr schnell ein Gespür dafür entwickeln, wo solche Plattformen versteckt sein könnten



Auf größere Feinde solltet Ihr einen Gegenstand, z.B. den Stein werfen



In der Oberwelt könnt Ihr Mario-like Euren Weg bestimmen



Der Regenschirm verlangsamt Ponds Sturz

## Die Game Gear-Version



Der portable James Pond schlägt sich erstaunlich wacker gegen über der Super Nintendo-Version. Durch den kleinen Screen sieht die Grafik kaum schlechter aus. Spielerisch bietet die Game Gear-Variante zudem nahezu den selben Hüpfspaß



### TEST GAME GEAR

HERSTELLER: MILLENIUM/US GOLD  
DATENTRÄGER: MODUL, DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
LEVELS: 99  
BESONDERHEITEN: PASSWORT  
CA. PREIS: 79,- DM  
MUSTER VON: SELLING POINTS

71% GRAFIK

63% SOUND/FX

67% FUN

### TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: MILLENIUM/US GOLD  
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL, DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
LEVELS: 100  
BESONDERHEITEN: PASSWORT  
CA. PREIS: 149,- DM  
MUSTER VON: SELLING POINTS

69% GRAFIK

64% SOUND/FX

71% FUN



Die Super-Dunks sind sehr abwechslungsreich...



... Jedoch nicht immer im Korb

## Looney Tunes Basketball

Warners Cartoon-Figuren liefern sich ein abgedrehtes Basketball-Spiel

### SUPER NINTENDO

Fun-Sport / 1-4 Spieler

Fernab aller Jump'n Run-Vorgeschichten treffen sich Bugs Bunny, Duffy Duck und der Rest der Looney Tunes zu einem abwertigen Basketball-Match auf Nintendos 16-Bitter. In bester Arch Rivals-Manier (NES/MD) spielen pro Mannschaft jeweils zwei Spieler aus der Cartoon-Reihe über vier, zeitlich einstellbare, Spielabschnitte. Das Interessante an der Sache ist, daß allerlei Hilfsmittel erlaubt sind, um dem Gegner das Punkten zu vermissen. Einfachste Methode hierfür dürfte wohl das geschickte "Mopsen" des Balles aus der

Hand des Gegenübers sein. Allerdings artet dieses Stehlen oft in einen groben Schlag aus, der den Gegner meistens auch zu Boden bringt. Weitaus effektiver ist dagegen das Umsetzen einiger bunter Edelsteine in eine Art Verteidigungs- und Angriffs-aubei, die unterschiedliche Auswirkungen haben. So könnt Ihr mittels eines Longe Range-Angriffs den Ball aus jeder Ecke des Spielfelds in den Korb bringen, oder durch den sogenannten Defense dem Gegenspieler ordentlich eine auf die Zwölf geben. Jedoch dürft Ihr über Eure umfangreichen Specials nicht immer verfügen, da für diese eine gewisse Anzahl der bereits erwähnten Steine benötigt werden.



Der Ball ist in Wirklichkeit ein armer Hund...



Die Charaktere haben alle grundverschiedene Stärken und Schwächen



Die Cartoon-Figuren sind allesamt lustig in Szene gesetzt



**Markus:** Auch wenn mich Looney Tunes Basketball anfangs nicht sonderlich begeisterte, konnte mich Sunsofts Beitrag zur Fun-Sport-Reihe nach längeren Spielen doch eines Besseren belehren. Dank der einfachen Steuerung habt Ihr Euch sehr schnell an den hektischen Spielablauf gewöhnt, der zusammen mit vielen spielerischen Gags immer wieder für Lacher sorgt. Vor allem aber der gezielte Einsatz der Specials bringt eine Menge Abwechslung ins Spielgeschehen. Schade nur, daß Looney Tunes solo nicht annähernd soviel Fun erzeugt, wie das Match mit mehreren Mitstreitern. Vor allem zu viert ergeben sich heiße Auseinandersetzungen, ein Joke jagt den anderen. Sofern Ihr einen Fun-Spieler-Adapter habt, rate ich Euch so schnell wie möglich zuzugreifen. Seit Bomberman gab es kein Spiel, das es so gut verstand, derartig Stimmung im Vier-Spieler-Modus zu verbreiten.

Mega CD II

Shoot'em Up / 1-4 Spieler

## Dungeo Explorer

Bei dieser, von Gauntlet inspirierten, Dungeo-Hatz können bis zu vier Spieler gleichzeitig agieren. Die sechs Charaktere unterscheiden sich in 'Angriff, Verteidigung, Intelligenz und Geschicklichkeit. Die Party muß



insgesamt sieben Dungeons durchforsten, wovon sechs in x-beliebiger Reihenfolge angegangen werden können, der letzte birgt naturgemäß den ultimativen Endgegner. Zahlreiche, durch spezielle Generatoren erzeugte Monster erschweren Euch zuvor das Überleben. Mittels Items und Gold verbessert Ihr Eure Ausrüstung. Leider kann Dungeo Explorer nur wenig überzeugen. Die Grafik ist extrem schief und die Levels allgemein wenig einfallsreich gestaltet. Vom Umfang her zwar akzeptabel, auf Dauer gesehen wird das ewige Geballer jedoch schnell langweilig. Nur für echte Fans. (Stefan)

FUN 67%

Mega CD II  
Jump'n Run / 1 Spieler

## Die Schlümpfe

Wer Peyos Schlümpfe bereits von den beiden Modul-Versionen her kennt, kann sich diesen Testbericht im Prinzip sparen. Infogramms hat nicht sonderlich viel Arbeit in den Silberling gesteckt, sondern mehr oder weniger bewährtes CD-Doping angewandt. Von dem eigentlichen Spiel



wurde (mal wieder) ein kleines Zeichentrick-Intro "geklebt", das durch die Hardware-Fähigkeiten des Mega Drives recht pixelig aussieht. Das Gameplay des Schlümpf-Abenteurers blieb Pixel für Pixel unangetastet. Die Hintergrundmusik und ein großer Teil der Soundeffekte werden nun direkt von der CD eingespielt, so daß insgesamt etwas mehr Atmosphäre aufkommt. Wer also auf blaue Zwerg steht, nach einer Hüpferei mit einem recht abwechslungsreichen Leveldesign sucht und sich auch nicht durch einen happigen Schwierigkeitsgrad abschrecken läßt, wird mit dieser dezent aufgeböhnten Version recht gut bedient. (Ulf)

FUN 69%



Mit der Replay-Funktion könnt Ihr die schönsten Momente noch einmal genauer betrachten

### TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: SUNSOFT  
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSSTREIFEN: ERNÄHLICH  
UMSETZUNGSPLAN: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: K.A.  
BESONDERHEITEN: SUPER MULTITAP  
CA. PREIS: 149,- DM  
MUSTER VON: MITSUBI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	hervorragend
78%				
63%				
79%				

# Theme Park

Wer schon immer einmal als Manager eines opulenten Freizeitparks Geld scheffeln möchte, und zudem auf ausgeklügelte Simulationen steht, sollte dieses Game einmal näher beschnuppern

## MEGA DRIVE

Strategie / 1 Spieler

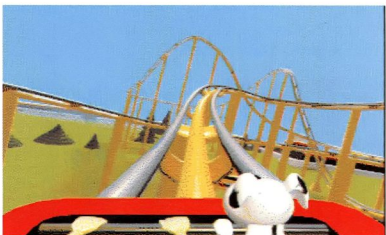
Anfang der neunziger Jahre erschuf das damals noch unbekannt Softwarehaus Bullfrog den Götter-Epos Populous, und erntete mit diesem innovativen Strategiespiel Auszeichnungen en masse. In etwa die gleiche Kerbe schlägt die auf dem PC bereits ungemein erfolgreiche Wirtschaftssimulation Theme Park. Als Jungunternehmer erhaltet Ihr ein Startkapital in Höhe von 200.000 \$. Mit dieser recht knapp bemessenen Summe müßt Ihr nun versuchen, einen möglichst profitablen Freizeitpark aus dem Boden zu stampfen. Zunächst benötigt Ihr Grund und Boden. Auf einer Weltkarte stehen Euch insgesamt 24 internationale Bauflächen zur Verfügung. Vom kostenlosen Grundstück in England, bis hin zum schier unerschwinglich scheinenden 20 Millionen \$ teuren Land in Japan, findet sich für jeden Geldbeutel das richtige. Nach dem Kauf eines Grundstückes blickt Ihr zunächst einmal auf das leere, abgegrenzte Stück Land, welches aus einer isometrischen "Populous"-Perspektive dargestellt wird. Mittels Cursors könnt Ihr im bewährten Point & Click-Verfahren nun wohlüberlegte Bauarbeiten bewerkstell-

gen, um den Traumpark Euren Vorstellungen gemäß umzusetzen. Bevor Ihr Euch daran macht, diverse Fahrgeschäfte und andere Freizeitpark-Institutionen zu errichten, solltet Ihr im Hinterkopf schon die Konstruktion der Wege vorausgeplant haben, damit die hoffentlich zahlreichen Besucher zielsicher von Bude zu Bude wandern können. Das Salz in der Suppe sind naturgemäß die vielfältigen Attraktionen, angefangen vom müden, jedoch günstigen Karussell für die ganz Kleinen bis hin zur nervenaufreibenden Achterbahn oder Wildwasserrutsche. Diese Einrichtungen sind nicht nur maßgeblich für den Erfolg Eures Freizeitparks verantwortlich, sondern bestimmen ferner auch die Höhe des Eintrittspreises. Dieser richtet sich in erster Linie danach, welche Anziehungskraft die Fahrgeschäfte auf die Besucher ausüben. Studiert diesbezüglich vor jedem Kauf einer Attraktion spezielle Übersichten, aus denen noch weitere Infos, wie z.B. Zuverlässigkeit der Konstruktionen, abgelesen werden können. Neben Fahrgeschäften gibt es noch die Kategorie der klassischen Läden. Zu dieser Sorte zählen zum einen die

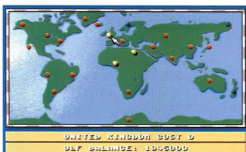


**Stephan Wider** erwartet zieht sich auch das "kleine" Theme Park mehr als achtbar aus der Affäre. In Anbetracht der etwas jüngeren Zielgruppe wurde aus der komplexen PC-Wirtschaftssimulation ein leicht erlernbares und benutzerfreundliches Strategiespiel, das unterm Strich nur minimal von seiner gewaltigen Anziehungskraft verloren hat. In Sachen Aufmachung muß man den Entwicklern ein großes Lob zollen. Das Vergnügungspark - Ambiente wurde

äußerst liebevoll und ungewöhnlich farbenfroh in Szene gesetzt, die zahlreichen Geräusche bringen mächtig Leben in die Bude, so daß alleine schon das bloße Betrachten des munteren Treibens für Laune sorgt. Ebenso kompetent gibt sich die Steuerung, umständliche Doppelbelegungen wie bei Syndicate sind diesmal glücklicherweise fehlgezogen. Theme Park hat keine Konkurrenz zu fürchten, ist aber nicht nur deswegen konkurrenzlos gut und jedem zu empfehlen, der schon immer mal einen eigenen Disney Park preisgünstig aus dem Boden stampfen wollte, oder zwei, oder drei...



Hardware-bedingt wurde aus dem aufwendigen PC-Intro eine Dia-Show; immer noch besser als garnichts



Von den 24 Standorten empfiehlt sich zunächst nur der in England, da Ihr diesen umsonst bekommt





Trotz leckerer Kekse sind die Gehaltsverhandlungen eine knallharte Angelegenheit



In diesem Menü könnt Ihr die Entwicklung Eures Parks anhand verschiedener Statistiken verfolgen



Bei der Planung Eures Parks solltet Ihr auch auf ein ansprechendes Äußeres achten, d.h. möglichst viel Natur mit einbauen und zwischen den Attraktionen genug Platz lassen

bekanntem Dauerbrenner, wie bspw. Schießbuden oder eine mechanische Rennbahn, zum anderen kulinarische Einrichtungen. Letztere sind nicht nur aus gastronomischer Sicht rentabel. Imbiß-Buden sorgen für das leibliche Wohl der ständig hungrigen Besucher, mit dem erfreulichen Ergebnis, daß diese den Park nicht bereits nach wenigen Minuten magenknurrend verlassen, sondern ihre Kohle weiterhin gutgelaunt verpressen. Bei den einzelnen Geschäftsstellen dürft Ihr durchaus als durchtriebener Geschäftsmann agieren. So könnt Ihr bspw. bei Pommes-Buden den Salzgehalt kräftig nach oben schrauben, wodurch Ihr indirekt den Getränkeverkauf ankurbelt. Damit der Park optisch was hermachte, sollten auch zahlreiche naturland-schaftliche Verzierungen, wie Bäume, Springbrunnen oder Seen das Herz der Besucher erfreuen. Wer will schon in einem tristen Beton-Freizeitpark sein sauerverdientes Geld lassen? Natürlich fallen in einer

High Tech-Anlage auch eine ganze Reihe von Arbeiten an, wie bspw. Reparaturen oder Müll einsammeln. Deshalb solltet Ihr von Beginn an ausreichend Personal einstellen. Ein angemessener Geldbetrag sollte regelmäßig in die Entwicklungsabteilung gesteckt werden. Dadurch ist gewährleistet, daß Ihr stets über die neuesten Attraktionen verfügen könnt und somit den Park konkurrenzfähig haltet. Zu den wichtigen Aufgaben eines Managers gehören auch die jährlichen Warenpreis- bzw. Gehaltsverhandlungen, die in dieser Simulation symbolisch durch zwei sich reichende Hände dargestellt werden. Erzielt Ihr keine Einigung, solltet Ihr Euch nicht über unmotivierte Angestellte wundern. Besondere Aufmerksamkeit solltet Ihr aber in erster Linie den Bedürfnissen Eurer Besucher schenken. Deren Gemütszustand könnt Ihr anhand von kleinen Gedankenblasen ablesen. Dabei ist zu beachten, daß die Besucher in jedem Land eine andere Menta-

lität aufweisen. Wenn Ihr all die kleinen Feinheiten kennt, steht einer Laubbahn als erfolgreicher Parkmanager nichts mehr im Wege.

## Jahres-Bilanz

VERGLEICH LISTE 1996	
21. GELD	84.608
22. PARKWERT	4.000
23. DARLEHEN	0
24. FORSCHUNG	1.250
25. EINTRITTSPREIS	11

LISTE 1996	
1. GELDEINNAHME	84.608
2. AUSGABEN	4.000
3. DARLEHEN	0
4. FORSCHUNG	1.250
5. EINTRITTSPREIS	11

Die jährliche Endabrechnung gibt in insgesamt sechs Kategorien, wie bspw. Größe oder Spannung, Aufschluß darüber, wie gut sich Euer Park im Vergleich zur Konkurrenz schlägt. Hier habt Ihr zudem die Gelegenheit, Euren Park zur Vorzeigung freizugeben oder das gemietete Grundstück zu kaufen

## Attraktionen

- 

**Turbodreh**  
Ein harmloses Karussell für die jüngeren Jahrgänge
- 

**Teleskop**  
Eine gute Verschönerung und Alternative zu den üblichen Fahrgeschäften
- 

**Tornado**  
Eine rasante Karussellfahrt. Insbesondere die mittleren Jahrgänge finden es cool
- 

**Tanzpalast**  
Bei dieser Attraktion können die Besucher kräftig abtanzen
- 

**Riesenrad**  
Dieser Klassiker darf auf keinen Fall in einem guten Freizeitpark fehlen
- 

**Panorama-Turm**  
Eine sehr tolle Einrichtung, die viele Besucher auf einmal aufnehmen kann
- 

**Band**  
Wenn die Profimusiker aufspielen, ist gute Laune garantiert
- 

**Marsrakete**  
Ein aufwendiges Hydraulik-Fahrgeschäft, das jeden Besucher fasziniert

## Was ist denn hier los?



Ein schneller Klick, und schon seid ihr über den Gemütszustand einzelner Besucher exakt im Klaren



Zu jeder Attraktion könnt ihr in einer Statistik die wichtigsten Daten ablesen



Auch kulinarische Einrichtungen können beeinflusst werden. So bestimmt ihr neben dem Verkaufspreis der Ware bspw. den Salzgehalt bei den Pommes Buden, oder den Eisanteil bei Getränkeständen

## Angestellte



### Aushilfe

Sie mähen Rasen und räumen Müll weg, für das gepflegte Äußere eines Parks sind sie unentbehrlich



### Unterhalter

Die Clowns halten die Besucher bei Laune und sollten deshalb bei langen Warteschlangen platziert werden



### Mechaniker

Für die Erhaltung der Attraktionen sind sie notwendig; immer genügend von ihnen einstellen



### Wachmann

Verhindern, daß der Park demoliert wird oder daß Leute von der Konkurrenz spionieren



Sanitäre Anlagen halten Euren Park sauber, egal ob Plumpsklo oder Space-Toilette



Einsteiger können sich durch einen Berater von der ersten Sekunde an mit Tips und guten Ratschlägen versorgen lassen, deren Konsequente Beachtung die Planung stark vereinfacht und die Chancen auf Erfolg stellt



**Ulf:** Eigentlich bin ich für Simulationen zu ungeduldig, doch bei diesem Titel hatte mich das Fieber in Windeseile gepackt. Theme Park ist der lupenreine Beweis dafür, daß anschauliche Wirtschaftssimulationen nicht trocken und langatmig sein müssen. Bereits nach kurzer Spielzeit werfelt man wie besessen an seinem Traum-Freizeitpark herum, und freut sich geradezu kindisch über die neuesten Attraktionen.

Gegenüber den 32-Bit- bzw. 64-Bit-Konvertierungen mußte systembedingt auf einige Features, wie bspw. Wareneinkauf verzichtet werden. Gemessen an den 16-Bit-Fähigkeiten ist die Mega Drive-Version dennoch überragend, da sich Bullfrog penibel auf das Gameplay konzentriert hat. So kann man mittels Cursor und einstellbaren Quick-Menüs optimal seinen Geschäften nachgehen. Die Grafik kommt zudem trotz hoher Sprichtichte ohne Zeilenflackern aus. Ein Manko besteht jedoch: Ein Passwort erhält ihr erst nach dem Verkauf eines Parks.



Steigen dunkle Rauchwolken aus einer Attraktion, solltet ihr schließlich einen Mechaniker hinschicken. Dieser sperrt die Einrichtung und behebt den Schaden



Am Ende eines Jahres habt ihr die Möglichkeit, Euren Park zu veräußern



Warteschlangen haben Vor- und Nachteile: Sorgen sie einerseits für einen reibungslosen und geordneten Ablauf in Euren Park, hindern sie die wartenden Besucher daran, andere Einrichtungen zu nutzen, wovon ihr die Länge entsprechend der Attraktivität des Fahrgeschäftes wählen solltet



Mittels Quick-Menüs seht ihr sofort, über welche neuen Einrichtungen ihr verfügen könnt



Da von Beginn an Besucher zu Euren Park strömen, solltet ihr diesen so bald als möglich öffnen

## Im Vergleich

### Syndicate 79%



Syndicate stammt ebenfalls von Bullfrog. Das knallharte Söldner-Abenteuer ist sowohl technisch als auch spielerisch eine Klasse schlechter als Theme Park, jedoch ebenfalls mit einem gehörigen Potential an Langzeitmotivation versehen. Shining Force kann man mit Theme Park überhaupt nicht vergleichen, da es sich aber um die bisherige Referenz handelt, haben wir es mit aufgeführt.

### Shining Force II 87%



## TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: BULLFROG/ELECTRONIC ARTS  
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: 23. JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: SNES  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: 24  
BESONDERHEITEN: PASSWORT, DT. TEXTE  
CA. PREIS: 99,- DM  
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht mittel gut sehr super

82% GRAFIK

71% SOUND/FX

88% FUN

<b>Saturn</b>	
Astal .....	139,90
Daytona USA .....	129,90
Panzer Dragon .....	149,90
Gran Chaser .....	159,90
Daedalus .....	149,90
Clockwork Knight .....	89,90
Parodius .....	159,90
Pretty Fighter X .....	149,90
Side Pocket 2 .....	149,90
Virtual Hydlide .....	149,90
Victory Goal .....	129,90
Joypad .....	79,90
Joyboard .....	149,90
Sechs-Spieler-Adapter .....	79,90
RGB-Kabel .....	49,90

<b>PlayStation</b>	
Gunners Heaven .....	159,90
Jumping Flash .....	159,90
Ridge Racer .....	149,90
Boxer's Road .....	159,90
Magic Beast Warriors .....	159,90
Tekken .....	159,90
Ten Shin Den .....	149,90
Raiden Project .....	149,90
Kileak The Blood .....	149,90
Starblade Alpha .....	159,90
Motor Toon Grand Prix .....	149,90
Parodius Deluxe .....	149,90
Cybersled .....	149,90
Darkstalkers .....	159,90
Phantoms .....	159,90
Metal Jacket .....	159,90
Memory Card .....	64,90
Joypad .....	74,90

<b>3DO</b>	
Panasonic FZ-10 NTSC - 2 Spiele .....	899,90
Panasonic FZ-1 PAL - 1 Spiel .....	929,90
GoldStar NTSC - 4 Spiele .....	749,90
Lightstick Pro .....	99,90
Another World .....	99,90
Battle Chess .....	79,90
Nex .....	99,90
Rise Of The Robots .....	109,90
Wing Commander 3 .....	129,90
Immenary .....	109,90
Jammit .....	109,90
FIFA Soccer .....	89,90
Escape From Monster Manor .....	79,90
Myst .....	109,90
Flashback .....	119,90
Novastorm .....	99,90
Need For Speed .....	89,90
Road Rash .....	89,90
Shock Wave .....	99,90
Shock Wave: Operation Jumpgate .....	79,90
Theme Park .....	89,90

<b>Jaguar</b>	
CD-ROM Laufwerk .....	359,90
Barkley: Shut Up And Jam CD .....	119,90
Battlemorph CD .....	119,90
Blue Lightning CD .....	119,90
Creature Shock CD .....	119,90
Demolition Man CD .....	119,90
Highlander CD .....	119,90
Jaguar - Cybermorph .....	399,00
Fight For Life .....	129,90
Cannon Fodder .....	89,90
Syndicate .....	119,90
Theme Park .....	129,90
Aircars .....	129,90
Sensible Soccer .....	129,90
Troy Akman's NFL Football .....	129,90
Ultra Vortex .....	139,90
Wol D'Siere: Skiling & Snowboarding .....	79,90
Checkedered Flag .....	79,90
Club Drive .....	39,90

<b>Super Nintendo</b>	
Addams Family Values dt .....	109,90
Buzzle Bobble dt .....	119,90
Breath Of Fire us .....	129,90
Brandish US .....	139,90
ClayFighter 2 dt .....	99,90
Cannon Fodder dt .....	99,90
Fatal Fury Special dt .....	129,90
Final Fantasy II us .....	129,90
Final Fantasy III us .....	139,90
International Superstar Soccer dt .....	109,90
Jungle Strike dt .....	119,90
NBA Jam Tournament Edition dt .....	109,90
NBA Live '95 dt .....	119,90
NFL Quarterback Club dt .....	119,90
Mega Man X2 dt .....	129,90
Metal Warriors .....	109,90
Ogre Battle us .....	139,90
Secret Of Mana .....	109,90
Soulbrazier dt .....	109,90
Warrior's Woods dt .....	89,90

# O.I.T.

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

## Sonderangebote

Street Fighter 2 jp (MD) .....	49,90
Monsterworld 3 jp (MD) .....	39,90
Nigel Mansell dt (MD) .....	79,90
W WF Raw (SN/MD) .....	49,90
Super Street Fighter 2 (SN) .....	99,90

\*\*\* nur solange Vorrat reicht \*\*\*

## Zeitschriften

EGM us .....	17,00
EGM 2 us .....	17,00
Super Famcom Fan jp .....	25,00
Saturn Fan jp .....	25,00
PSX Fan jp .....	25,00
3DO Fan jp .....	25,00
Edge .....	17,00



## Lieferbedingungen

Porto: 7,- DM  
Bestellungen ab 200,- DM portofrei  
Spiele werden im Sicherheitskarton  
verschickt

Bestellungen werden am selben Tag  
verschickt  
Wir akzeptieren alle Kreditkarten  
Telefonische Bestellung mit Kreditkar-  
ten möglich

\* Täglich Neuheiten \*

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

Händler sind  
willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

Super Turrican 2 dt .....	89,90
Super Conflict 2 .....	49,90
Kyle Petty's No Fear Racing .....	129,90
Stargate dt .....	109,90
Front Mission jp .....	129,90
All Japan W WF 4 jp .....	199,90
Crono Trigger jp .....	249,90
Lufia us .....	129,90
Dragon Dr .....	149,90
Super Probotector .....	59,90
Unirally dt .....	109,90
Rock'n Roll Racing .....	99,90
Mechwarrior .....	99,90
New Horizons us .....	149,90
Tetris & Dr. Mario dt .....	89,90
Rise Of The Phoenix us .....	129,90
Top Gear 3000 dt .....	109,90
True Lies dt .....	119,90
Warlock dt .....	119,90
Super Punch Out dt .....	129,90
WCW Wrestling us .....	119,90
X-Men dt .....	129,90

## Mega Drive

Allen Soldier dt .....	109,90
Action Replay Pro Mark 2 .....	79,90
Sechs-Button-Pad .....	29,90
Duffy Duck .....	104,90
Dune 2 .....	104,00
FIFA Soccer '95 .....	89,90
Flink .....	49,90
Jimmi White's Whirlwind Snooker .....	79,90
I, League Soccer .....	79,90
Madden '95 .....	89,90
Kawasaki Superbikes .....	99,90
Mega Bomberman .....	99,90
Mickey Mania .....	59,90
Micro Machines 2: Turbo Tournament .....	89,90
NBA Jam Tournament Edition .....	109,90
NBA Live '95 .....	79,90
NFL Quarterback Club .....	114,90
NHL '95 .....	89,90
Dragon .....	69,90
Pagemaster .....	99,90
Pebble Beach Golf .....	99,90
Phantasy Star IV us .....	159,90
Red Zone .....	109,90
Ristar .....	109,90
Samurai Shodown .....	99,90
Shining Force 2 .....	119,90
Saturday Night Slam Masters .....	119,90
Soleil .....	114,90
Skeleton Krew .....	119,90
Speedy Gonzales .....	109,90
Bombers .....	84,90
Stargate .....	114,90
Story Of Thor .....	119,90
Super Street Fighter 2 .....	99,90
Theme Park .....	99,90
Toughman Contest 32 Mbit .....	99,90
True Lies dt .....	99,90
X-Men 2 .....	104,90
Schlümpfe dt .....	94,90

## 32X

Mega Drive 32X dt .....	329,90
Chaoix dt .....	129,90
Golf Magazine: 36 Great Holes .....	119,90
Metal Head .....	119,90
Motocross Championship .....	109,90
Mother Base .....	129,90

## Mega CD

CDX Pro .....	79,90
Magical Popful Mail us .....	109,90
Earthworm Jim us .....	109,90
Eternal Champions us .....	119,90
Fatal Fury Special us .....	119,90
Film dt .....	99,90
Kelo Flying Squadron us .....	99,90
Lords Of Thunder .....	109,90
Lunar: The Silver Star us .....	109,90
NBA Jam dt .....	109,90
Pitfall CD .....	109,90
Samurai Shodown us .....	129,90
Schlümpfe dt .....	109,90
Snatch dt .....	89,90
Soul Star dt .....	69,90
Shining Force us .....	109,90
Dungeon Master 2 dt .....	99,90

## Neo Geo CD

Neo Geo CD PAL oder RGB + Spiel .....	799,90
Viewpoint .....	129,90
Street Hoop .....	129,90
Samurai Shodown 2 .....	39,90
Windjammers .....	39,90
Aggressors Of Dark Combat .....	129,90
King Of Fighters '94 .....	129,90
Galaxy Fight .....	129,90
Fatal Fury 3 .....	139,90

Te: 0711 - 613758 oder 616485

# Addams Family Values

Mehr und mehr Action-Adventures finden Ihren Weg auf Segas 16-Bitter. So auch Oceans neuestes Werk, das 16 MBit starke Addams Family Values

## MEGA DRIVE

Action Adventure / 1 Spieler

Bereits in der April-Ausgabe haben wir Euch die SNES-Version dieses Games vorgestellt. Für all diejenigen, die diesen Test verpaßt haben sollten, hier nochmals die Hintergrundstory: Das jüngste Mitglied der schrecklich netten Addams

Family ist entführt worden. Fester, der glatzköpfige Held des ersten Films, macht sich auf, um den Sprößling wieder in das heimische Gefilde zurückzubringen. Während des gesamten Spiels beobachtet Ihr die Szenerie aus der klassische Zelda-Perspektive. Festers Odyssee beginnt in der Oberwelt, auf der überall Eingänge zu Dungeons oder unterirdische Durchgänge



Vom haarigsten Addam erhält der Spieler seine Passwörter



**Holger:** Es ist erfreulich, daß zu einer teuren Lizenz auch mal ein anständiges Spiel entwickelt wird. Grafik und Sound sind im

oberen Drittel anzusiedeln und über die Spielbarkeit kann man nicht meckern. Die deutschen Texte und die Passwort-Funktion sind weitere lobenswerte Bestandteile des Programms. Zum Kultstatus a la Zelda oder Landstalker fehlt den Addams aber noch ein gutes Stück. Irgendwie vermisse ich den unerbitlichen Drang, das Joypad in der Hand zu behalten, bis auch der letzte Endgegner die Waffen streckt. Dies mag daran liegen, daß es keinerlei versteckten Items gibt, oder daß sich die Story etwas zu langatmig gestaltet. Auch mit Hinweisen auf das nächste Ziel des Adventures haben sich die Entwickler vornehm zurückgehalten, was oft stundenlange Suchaktionen zur Folge hat. Nichtsdestotrotz sind Fans dieses Genres mit Festers Abenteuer sehr gut bedient.



Der erste Endgegner greift mit langen Armen nach Euch



Auch die MD-Version hat deutsche Bildschirmtexte



Die Großmutter hat energiebringende Plättchen für unseren Glatzkopf



Fester setzt sich mit Energieblitzen zur Wehr

versteckt sind. Oft sind die Tore mit Gittern gesichert, deren Schlüssel im Verlauf des Abenteuers gefunden werden müssen. Unserem Held stehen Elektrotblitze zur Verfügung, die er, ähnlich wie der Imperator aus der Star Wars-Reihe, einfach aus seiner Hand abfeuert. Stärke und Länge dieses Strahls sind von der Energieleiste der Spielfigur abhängig. Verloren gegangene Energie wird durch Oma-Addams leckere Schleimplättchen ersetzt. Dank Passwortsystem kann der Spieler sein Adventure vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen.

Die zahlreichen Dungeons durchforstet Fester Addams nach Ausgängen und nützlichen Gegenständen

## TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: OCEAN  
DATENTÄGLER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI  
UMSETZUNGS GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
LEVELS: ENTÄHLT  
BESONDERHEITEN: PASSWORT / DT. TEXTE  
CA. PREIS: 129,- DM  
MUSTER VON: LAGUNA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78% GRAFIK					
79% SOUND/FX					
75% FUN					

**WHOOOW!!!**  
Turbo stark !!!  
Das bringt Spielhallen-Action in jedes KONAMI Videogame  
**Nigel Mansell's World Championship**  
HighTech - Zubehör von  
**ASCIIWARE**  
Das muß Du haben...

...für Dein Super-Nintendo

### SUPER ADVANTAGE

Der Arcade - Joystick der Spitzenklasse!

- 6 hochsensiblen Aktions-tasten
- Dauer- und Turbofeuer, bis 38 Schläge pro Sekunde
- Eine lange Kabel
- 30-fache Zielgenauigkeit



Der ultimative...

### Fighter Stick SN

- 8 unabhängig einstellbare Tasten
- Dauer- und Turbofeuer, bis 38 Schläge pro Sekunde
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele
- Zeitlupefunktion



...für Dein Sega MegaDrive

Der ultimative...

### Fighter Stick MD-6

- Ausstattung wie Fighter Stick SN



Cool!

### ascii Pad MD

- ergonomisches Design
- 3 Buttons, unabhängig einstellbar
- Dauer- und Turbofeuer, 24 Impulse pro Sekunde
- Zeitlupe



Toni abfahren dar...

### ascii Pad MD - 6

genau cool, wie ascii Pad MD aber...

- mit 8 Buttons noch komfortabler!
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele



...für Dein Game Boy

Who! Wer herrscht Ordnung? Zuhause und unterwegs.

### Carry All

- Alles zum GAMEBOY gehört und gebraucht wird.
- Transporter aufbewahrt
- Schuttschicht ABS-Material
- Mit praktischem Schultergörmel



...und für noch ein bisschen mehr:

### Carry All DLX

- Das komplette Videospiele-Center. Für zusätzlich bis zu 12 Videospiele.



ASCIIWARE

Die neue Dimension für noch mehr Videospielepaß

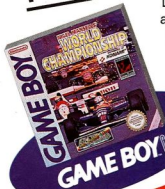


Der superstarke  
VideoSpieleSpaß

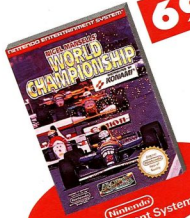
# Nigel Mansell's World Championship



... das Comeback  
**Formel 1**



**69.95**



**99.95**

## Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer.  
Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremse ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!  
Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion, damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

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



**KONAMI**  
Superstarker VideoSpieleSpaß

**HERTIE**  
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



**139.95**



**119.95**

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gib's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Interactive Ltd. 1993 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, veröffentlichen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

# Skeleton Krew

Shoot'em Up-Fans aufgepaßt, hier kommt der neueste Streich von Core Design

## MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Wir schreiben das Jahr 2062. Die DEAD Inc. hat ein riesiges kryogenisches Werk im Auftrag des Oberfliegings Moribund Kadaver vor den Toren Monstro Citys aufgekauft. Kurz darauf geschehen unheimliche Dinge. Fürchterliche Mutanten durchstreifen den dunklen Ort, und wer sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen kann, wird deren Opfer. Es kommt wie es kommen muß, die Bewohner flüchten panikartig aus der Stadt und überlassen ihre Häuser widerstandslos den kryogenischen Schreckensgestalten. Auch der massive Einsatz von militärischen Sonderkommandos kann die ausweglos scheinende Situation nicht zum Positiven ändern. Als letzte Hoffnung heuert das Militär drei besonders grausige Söldner an, die Skeleton Krew. Bei diesem Trio handelt es sich nicht um menschliche Wesen, sondern um cybernetische Kampfmaschinen. Spine ist der Anführer und von seinen Attri-



Die Elevator-Mission ist in acht Abschnitte unterteilt



Lauft auf keinen Fall in die Richtung der beiden Augen, da Euch sonst ein gewaltiges Monster mit nur einem einzigen Haps verschlingt



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euch auch gegenseitig abschließen, was natürlich nicht besonders sinnvoll ist

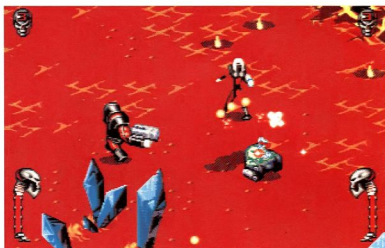


Nachdem Ihr einem gewaltigen Wurm die Stacheln vom Körper geschossen habt, gelangt Ihr in den nächsten Level



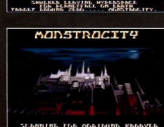
**Stephan:** Core Design-Titel für Segas 16-Bitter waren bisher ohne Ausnahme eine tödsichere Bank. Skeleton Krew reißt sich da nahtlos ein. Programmiertechnisch haben die Jungs von der Insel ein (kleines) Meisterwerk abgeliefert, von der ersten Sekunde an bekommt man suggeriert, ein perfekt durchgestyltes Game in den Schacht gesteckt zu haben. Hat man den sprichwörtlichen Dreh mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung erstmal raus, geht's den Horrorfiguren gezielt ans

Leder. Die Gegner wie auch das Hintergrund-Layout sind phantasiavoll und abwechslungsreich in Szene gesetzt. Düstere Techno-Rhythmen und voluminöse FX unterstützen das wunder schön morbide wirkende Ambiente. Einziger Nachteil sind die etwas zu geradlinig strukturierten Level - Action pur sollte auf Eurer Wunschliste ganz oben stehen. Skeleton Krew behält trotz des martialischen Spielinhalts eine weiße Weste, grüne Pampe statt Blut, so ist's recht. Ein simultaner Zwei-Spieler-Modus wurde als Sahnehäubchen kostenlos draufgepackt; cooles Game für coole Leute!



Die Lebensenergie wird Euch mittels Wirbelsäule auf eine recht makabre Art und Weise angezeigt; verliert Ihr ein Leben, geht's exakt an der Stelle weiter, an der Ihr das Zeitliche gesegnet habt; die beiden Totenköpfe zeigen Euch die Anzahl restlicher Leben an

## Intro



Das animierte Intro erzählt kurz die Hintergrundstory





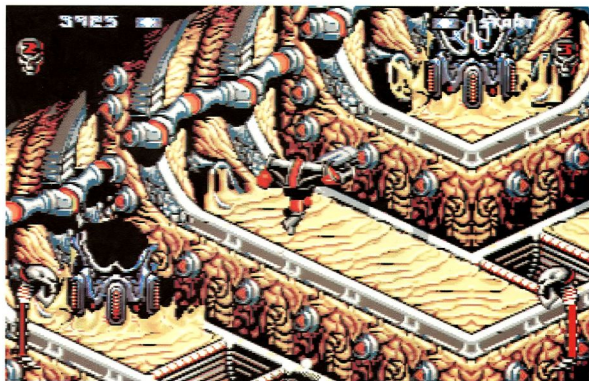
Um die Laserperren auszuschalten, müßt Ihr den Steuermechanismus in unmittelbarer Nähe zerstören



Türen müssen oft erst zerschossen werden, bis sie Euch den Weg freigeben



Der erste Endgegner ist zwar optisch der größte, jedoch selbst mit den größten Schlumpf-Taktiken niederzumachen



Durch diese Antigravitations-Felder gelangt Ihr auf höhere Ebenen; der Venus-Abschnitt ist grafisch besonders detailverliebt in Szene gesetzt



Im letzten Level ballert Ihr Euch durch Kadavers Versteck



**Stefan:** Core Design, die ungekrönten Könige des Mega CD, schlagen wieder zu. Endlich haben auch einmal MD-only-Besitzer die Möglichkeit, einen wirklich guten Titel aus dem Hause Core anzusetzen. Denn hier beweisen die Programmierkünstler, daß sie auch ohne die Zusatzpower des MCD ein gutes Spiel auf die Beine stellen können. Die Grafik steigert sich von Abschnitt zu Abschnitt und ist

für Mega Drive-Verhältnisse sehr detailliert und farbenfroh ausgefallen. Nur die Musik begleitet Euch auf qualitativ eher durchschnittlichem Niveau durch die Levels. Die Steuerung geriet jedoch wieder extrem cremig. Das Drehen Eurer Spielfigur und gleichzeitige Atomieren der Gegner macht einfach ungläublichen Spaß. Zwar ist das Spiel nicht gerade das Umfangreichste, denn nach etwas mehr als einer Stunde habt Ihr meistens schon den letzten Level erreicht. Das mindert für mich aber nicht die Motivation und den Spielspaß.

buten her der Ausgewogenste, Joint ein wahres Wunder an Panzerung und Feuerkraft, Rib dagegen das geschickteste Mitglied. Jeder Charakter kann springen und ballern, wobei zwei verschiedene Waffensysteme zur Wahl stehen. Das Plasmagewehr gehört zur Grundausrüstung, außerdem hat jeder Kämpfer unbegrenzt Handgranaten im Gepäck.

Nützlich ist auch die Fähigkeit, den Torso in jede beliebige Richtung zu drehen, ohne die Bewegungsrichtung ändern zu müssen. So könnt Ihr Euch vor dem Feind zurückziehen, und gleichzeitig auf Eure Deckung achten. Insgesamt müssen sechs Missionen gemeistert werden, wobei Ihr auf der Erde beginnt und Euch zuletzt den Heimatplanet von Kadaver vornehmt. Die isometrisch dargestellten Levels werden stetig umfangreicher, allerdings wechseln die Aufgaben kaum. Meist gilt es, Generatoren oder Kampftürme zu finden und zu zerstören. Damit die Helden nicht gleich nach dem ersten Treffer das Zeitliche segnen, hat man ihnen eine Energieleiste und drei Leben spendiert. Noch einfacher wird es, wenn Ihr Euch einen Kumpel an die Seite stellt. Aber Vorsicht, Ihr könnt Euch auch gegenseitig treffen, zudem ist die Durchschlagskraft der Waffen minimal geringer.

## Skeleton Crew



Wo Joint auftaucht, raucht's gewaltig. Zwar etwas träge, jedoch kaum aus der Ruhe zu bringen



Spine ist zwar der Anführer des Trios, da er aber ebenso wie Rib nur wenige Treffer einstecken kann, solltet Ihr bei einem Solo-Spiel besser mit Joint stiefeln



Rib ist zwar äußerst flik unterweg, segnet jedoch allzu schnell das Zeitliche

### TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** CORE DESIGN  
**DATENTRÄGER:** 16 MBIT-MODUL  
**ERSCHENUNGSUNTERNEHMEN:** K.A.  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 6  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** CORE DESIGN



# Kawasaki Superbikes

Nach der durch und durch soliden GG-Version der letzten Ausgabe satteln wir nun auf die 16-Bit-Rennmaschinen um

## MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-2 Spieler

Wie schon bei Domarks F1 steuert Ihr die vor PS strotzenden Zweiräder aus einem virtuellem Cockpit über insgesamt 15 Original Polygonkurse. Ebenso viele Gegner

machen Euch als traditionelle Sprites das Leben schwer. Schwierigkeitsgrad, Art der Schaltung, mit oder ohne Musik, Übersetzung, Getriebe und Reifen sind die Optionen vor dem Weltmeisterschaftsstart. Dann entscheiden sechs Qualifikationsrunden über die Startposition. Je nach Plazie-



**Stephan:** Erwartungsgemäß handelt es sich bei Kawasaki Superbikes um keine ernsthaftige Simulation, sondern um eine Arcade-orientierte Hochgeschwindigkeitsbolzerei. Im Gegensatz zu F1 hat Domark diesmal zumindest ansatzweise versucht, den Spieler auch auf lange Sicht im Sattel halten zu wollen. Das Fahrverhalten der grünen Monster ist auf der

höchsten Schwierigkeitsstufe recht anspruchsvoll, ohne Streckenkenntnisse und perfekte Kurvenkenntnis sind die Konsolengegner nur schwer zu schlagen. Die etwas kargen Polygonlandschaften mag man durch das flotte Spieltempo leicht verschmerzen, den nervigen Motorensound hätte man aber sicher besser in Szene setzen können. Kawasaki Superbikes gehört auf dem MD zweifellos zu den besseren Rennspielen, was jedoch einzig und allein dem vorbildlichen Gameplay zuzuschreiben ist.



Für einen Sieg gibt's 'no Flache Champus und ein paar nette Mädels

erhaltet Ihr nach dem Rennen Punkte sowie ein Passwort. Habt Ihr eine komplette Saison durchgespielt, könnt Ihr alternativ den Turbo-Modus (kleinerer Screen, doppelte Geschwindigkeit) oder eine Wettfahrt gegen einen menschlichen Partner starten. Abgerundet wird die Bikerzeit durch eine Trainings-Option.

Vor dem Rennen müßt Ihr die Getriebeumsetzung wählen; gearing high hat eine höhere Endgeschwindigkeit zur Folge, gearing low dagegen eine bessere Kontrolle des Bikes

## TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** DOMARK  
**DATENTRÄGER:** 8 MBIT-MODUL, DEUTSCH  
**ERSCHINUNGSSTERMIN:** ERWÄLTICH  
**UMSETZUNGS GEPLANT:** SNES  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 15 STRECKEN  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** 79,- DM  
**MUSTER VON:** TIME WARNER



# Lords Of Thunder

Hudson Soft setzt auf eine lukrative MD-Nachvermarktung ihrer in Ehren ergrauten PC-Engine Softwarebibliothek

## MEGA CD

Shoot 'em Up / 1 Spieler

In Ehren ergraut deshalb, da die PC-Engine-Version bereits im April '93 erschien und noch nicht einmal das Original darstellte. Denn der Vorläufer Gate Of Thunder zählte mit zu den spektakulärsten Shootern auf NECs 8-Bit Konsole und ließ in Sachen Gameplay sogar den Nachfolger recht blaß aussehen. Auf den ersten

Blick hat sich bei Lords Of Thunder nicht so viel verändert. Nach wie vor hinterlassen feindliche Heerscharen Kristalle, die Ihr in Shops zu Power Ups ver-silbert. Taktisches Vorgehen ist hier natürlich anzuraten, da ein Bonusleben oder ein zusätzlicher Continue das Kristall-



**Martin:** Hudson scheint sich nicht besonders um die MCD-Eigenheiten zu scheren, nicht anders läßt es sich erklären, daß der Code, wie bei Mega Bomberman, fast 1:1 übergezogen wurde. So verwundert es kaum, daß die Grafik blasser ausfällt, die FX nicht mehr so kernig überkommen und das MCD-auch mal die Handbremse anzieht (Spritflackern inklusive). Daß es auch

Konto sehr strapazieren und Extras während des eigentlichen Spieles eher selten auftauchen. Nicht weniger Augen-

anders geht beweist die stolze Bibliothek an Cartridge-Shootern, allen voran Tecnosofts Thunder Force IV. Davon abgesehen ist Lords Of Thunder eigentlich ein durchaus gutes Spiel: Das Level-design ist wohl durchdacht, das Power Up-System motivierend, unfaire bzw. unübersichtliche Stellen sind äußerst selten und die Gitarrenriffs tragen ebenfalls ihren Teil zur Atmosphäre bei. Nur, der letzte Feinschliff fehlt halt noch, zumindest bei dieser Version.

merk solltet Ihr auf die Wahl Eurer Rüstung legen, die gerade bei Endgegnern das Zünglein an der Waage darstellt.

## TEST MEGA CD

**HERSTELLER:** HUDSON SOFT/ELEVEN  
**DATENTRÄGER:** CD-ROM USA  
**ERSCHINUNGSSTERMIN:** 2. JUNI  
**UMSETZUNGS GEPLANT:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 8  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 99,-  
**MUSTER VON:** DYNATEX



Der letzte Endgegner bearbeitet Euch mit fünf Flammensäulen und multiert anschließend zweimal



Wenn Euch Gegner in die Zange nehmen, kommt das Spritflackern richtig zum Tragen

# Mr. Nutz 2

...ist baugleich mit der letztjährlich erschienenen Amiga-Version

## MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

**K**eine grünen Männchen, nein, außerirdische Hühner tauchen urplötzlich mit ihren Weltraumschüsseln auf und belagern unseren friedlichen Erdplaneten. Da fackelt der Nager Mr. Nutz natürlich nicht lange und begibt sich auf einen weiteren abenteuerlichen Marsch, um diese ernstzunehmende Bedrohung abzuwen-

den. Neu an diesem Sequel sind mehrere Oberwelten, die sämtliche Abschnitte - dargestellt durch rote Fahnen - miteinander verbinden. Auf vorgegebenen Wegen könnt Ihr hier Items aufsammeln, eine gepflegte Konversation führen oder eine Bonusrunde ansteuern. Im Jump'n Run-Teil gibt es hingegen gewohnte Hüpfkost. Mr. Nutz, diesmal wesentlich schneller auf den Beinen, kann sämtlichen Hähnchen mit einem gezielten Kopfsprung den



**Ulf:** Eine Hopselei mit zwei Gesichtern. Zum Positiven: Loblicherweise ist die Geschicklichkeitsspiel merklich um Innovation bemüht, was sich in erster Linie durch ein nettes Oberwelten-Design ausdrückt. Zudem lädt dieses Game mit über 50 Abschnitten zu einem sehr ausgeprägten Jump'n Run-Vergnügen ein. Auf der anderen Seite ist es jedoch schon nach

dem Anschalten ersichtlich, daß der Sequel grafisch und soundmäßig enorm abgehat. Vor allem der abstrakte Grafikstil legt die Vermutung nahe, daß die Designer hier Sonic zum Vorbild hatten. Ausschlaggebend für die mittelpflichtige Fun-Wertung ist allerdings das recht planlose Level-Design. Bis auf ein einfallloses Suchen des EXIT-Schildes plus der obligatorischen Po-Attacke fiel den deutschen Programmierern leider nichts Großartiges mehr ein.

Schneid abkaufen, wobei sein buschiger Schwanz diesmal nicht zur Verteidigung dient. Dafür erlernt Ihr aber im Laufe des Abenteuers eine kompli-

ziert zu steuernde Flugfähigkeit, die aber nur dann möglich ist, wenn Ihr über genügend Lebensenergie verfügt.

## TEST MEGA DRIVE

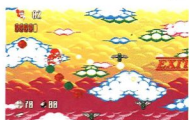
HERSTELLER: NEON/OCEAN  
DATENTRÄGER: MODUL, DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: ENFACH  
LEVELS: 50+  
BESONDERHEITEN: PASSWORT  
CA. PREIS: K.A.  
MUSTER VON: LAGUNA

SCHNITT: mittel gut sehr gut (Super)

56% GRAFIK

57% SOUND/FX

62% FUN



In dieser Shoot'em Up-Bonusrunde gelangt man durch die EXIT-Schilder zu hilfreichen Pick Ups

Nach einem Sprung auf ein blaues Huhn bleibt noch ein wehrhaftes Skelett übrig

## Inserentenverzeichnis

A.B. Games .....	13
Acclaim .....	U2, U3
aRJay Games .....	33
CompuTec Verlag .....	81, 85, 91
CPS .....	83
Cybersoft .....	29
Dataflash .....	U3
Dynatex .....	89
Freak's Shop .....	79
Game Express .....	23
Game Store .....	63
Grobi's Gameshop .....	19
GZ Games .....	77
Kinderschutzbund .....	77
Konami .....	72, 73
M.C.Games .....	15
Maro .....	93
Mega Game Point .....	65
Order In Time .....	71
Playground .....	65
Primal Games .....	23
Test'n Take .....	63
Theo Kranz Versand .....	41
Video World .....	65
Virgin/Capcom .....	4, 5
Warp .....	63
Wolf Soft .....	89
World of Games .....	63

## GAMES

GUNTER ZILCH - GAMES  
Versand & Ladengeschäft

97421 Schweinfurt Tel.09721/21623 Bauerngasse 101

PSX:	Neu! Mangas: Neu!!
Tekken j 159,00	Ninja Scroll 39,95
Starblade j 159,00	Genocyber 1-3 je 29,95
Jumping Flash j 159,00	Crying Freeman 1-6 29,95
weitere Titel lieferbar	The Guyver 1-12 je 19,95
Saturn:	Devil Hunter Yohko 49,95
Astal j 145,00	Ushio & Tora dt 49,95
Virtua Hydride j 149,00	Wir führen auch T-Shirts,
Racing Controller i.V. und Saturn.	Poster, Zeitschriften,
weitere Titel lieferbar	Bausätze usw.
3DO:	Händleranfragen erwünscht
Gex 99,00	Fax: 09721/16982
Wing Comm. 3 i.V.	Versand 9,- zzgl. NN
weitere Titel lieferbar	ab 300,- DM frei.
Wir führen alle Neuheiten für SNES, MD, 32X PSX, Saturn und 3DO.	Tagespreise für PSX und Saturn. Ladenpreise können abweichen.

## DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308/  
11103

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



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

# The Punisher

"If You're Guilty, You're Dead!"

## MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

...so unmißverständlich lautet das Motto des kompromißlosen Gesetzeshüters Punisher, der Bletspritzen eindeutig einer vernünftigen Konversation vorzieht. Zusammen mit seinem nicht minder beinharten Kumpanen Nick Fury, zieht er in klassischer Final Fight-Manier durch die Straßen, um zahlrei-

che Schurken auf vergnügliche Art und Weise zu verdreschen. Die gesamte Balgerei läßt sich mit zwei Knöpfen steuern. Mit Taste A spult Ihr das komplette Schlag- und Trittrepertoire herunter, die mit einem kraftvollen Sprung mittels B-Knopf kombiniert werden können. Drückt Ihr beide Tasten zusammen, könnt Ihr die Feinde zudem mit einem Superschlag auf die Bretter schicken. Diese Aktion läßt sich auch während des Sprungs



**UIF:** Mit diesem Nice Price-Produkt könnte Capcoms Image als Beat'em Up-Spezialist erheblichen Schaden erleiden. In der Spielhalle

konnte ich dieser wüsten Prügelei noch einen gewissen rauen Charme abgewinnen, bei der MD-Konvertierung hingegen flacht die Motivation ab. Grund für dieses mittelmäßige Prügelvergnügen ist vor allem der ziemlich lieblose technische Rahmen. Insbesondere die farbarme und wenig detail-

lierte Grafik, in Kombination mit den Spar-Animationen, erzeugen kaum Atmosphäre. Auch beim Sound hätte ich mir persönlicher Ansprechenderes als dieses belanglose Disco-Allerlei gewünscht. Sicherlich werden bescheidenere Gemüter zu zweit noch etwas Spaß daran haben, zumal die neuartigen Schußwaffen für etwas Abwechslung sorgen. Auf lange Sicht gestaltet sich das Gameplay allerdings recht monoton, so daß nur der moderate Preis Prügelfans zu einem Kauf bewegen dürfte.



Diese riesige Blechbüchse verfügt über einen besonders unangenehmen Lasersstrahl

vollführen, wobei Eure Helden in dem Fall eine allesvernichtende Handgranate werfen. Um noch effektiver zu meucheln, solltet Ihr auch die zahlreichen Waffen benutzen, die die Feinde mitunter hinterlassen.

Neu im Beat'em Up-Genre: Mit diversen Bletspritzen können die Gegner auch aus der Distanz eliminiert werden

## TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CAPCOM  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI/JULI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR

LEVELS: 6

BESONDERHEITEN: KENE

CA. PREIS: 99,- DM

MUSTER VON: o.L.T.



# Earthworm Jim Special Edition

Besitzer des Mega CDs dürfen sich endlich über eine verbesserte Version freuen

## MEGA CD

Jump'n Run / 1 Spieler

**R**egenwurm Jim wurde unverhofft Held dieses Jump'n Runs. Ein Super-Cyber-Raumanzug fiel auf Jim und verhalf ihm zu übermenschlichen Kräften. Genau diesen Anzug will aber der Bösewicht Psy-

crow sein Eigen nennen, und so muß sich unser frisch gebackener Superheld schon bald seiner Haut erwehren. Dabei hilft ihm ein im Anzug integrierter Aster. Seinen schlanken Körper kann Jim als Peitsche mißbrauchen und so über Abgründe schwingen, bzw. den zahlreichen Gegnern zusetzen. Seinen Kopf kann Jim als



Der neue Level auf der CD heißt "Big Bruty"



**Holger:** Schon die Modulversion von Earthworm Jim konnte mich restlos begeistern. Es gibt kein anderes Jump'n Run, das mit soviel abgedrehten Ideen gespickt ist, und mit derart witzigen Animationen aufwarten kann. So dauerte es auch nicht lange, bis mich die CD-Version in ihren Bann zog. Da die Special Edition mit neuen Abschnitten und Abkürzungen

Propeller gewinnbringend einsetzen, und damit die Fallgeschwindigkeit entscheidend verringern. Neben dem verbesserten Sound, kann die Earthworm-CD noch mit weiteren Änderungen aufwarten: Jedem Level wurde ein kleiner Zusatzabschnitt hinzugefügt, erfolgreich absolvierte Level werden mit einem Passwort belohnt, als



Lenkraketen sind neu mit von der Partie

aufwartet, wird selbst der modulfähre Spieler nochmals die ein oder andere Stunde mit dem Wurm auf dem Silberling verbringen. Die kosmetischen Änderungen der Urversion und die erträglichen Nachladezeiten runden die ganze Sache zu Spielvergnügen der Extraklasse ab. Wer das Modul noch nicht sein Eigen nennt, sollte nicht lange überlegen, und schnellstens zugreifen. Den Cartridgebesitzern rate ich, das Silberbescheidener beim ortsanhängigen Dealer mal anzuspüren.

neue Waffenart wurden zielsuchenden Raketen integriert, und kleine Schönheitsfehler der Modulversion sind ausgemerzt.

## TEST MEGA CD

HERSTELLER: SHINY ENTERTAINMENT  
DATENTRÄGER: CD-ROM  
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL

LEVELS: 10

BESONDERHEITEN: PASSWORT

CA. PREIS: K.A.

MUSTER VON: DYNATEX



Persönliche Bestellannahme

An / Verkauf von Gebrauchtspielen

Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Weselerstr. 54 • 48151 Münster

SONDERANGEBOTE I

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as SUPER KICK OFF, MEGA DRIVE OF VILMONK, and 2 GAMES IN ONE: Fantastic Dizzy.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive accessories like MEGA CD 2 & 8 Game.

MEGA DRIVE KONSOLE 159,95

Table listing Mega Drive consoles and controllers like MEGA DRIVE KONSOLE, MEGA DRIVE CONTROLLER, and 2 INFANTOS JOYPADS.

SEGA 32 X:

Table listing Sega 32X games like 32X KONSOLE, METAL HEAD, and SUPER AFTERBURNER.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

SONDERANGEBOTE II

SUPER NINTENDO:

Table listing Super Nintendo games like METAL MARINES, MICKY MANIA, and NINTENDO CLASSIC.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

METAL MARINES 59,95

Table listing Super Nintendo games like METAL MARINES, MICKY MANIA, and NINTENDO CLASSIC.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

GAME GEAR:

Table listing Game Gear games like COOL SPOT, COMMO SPACHEAD, and CONY 3 & 4.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.



Super Nintendo

NBA JAM TOURNAMENT <Super-NES 99,95

Table listing NBA Jam Tournament Super-NES version.

NBA JAM TOURNAMENT <Mega Drive 89,95

Table listing NBA Jam Tournament Mega Drive version.

MEGA CD:

Table listing Mega CD games like DINO DIN'S SOCCER, DOUBLE DRAGON 5, and 2 GAMES IN ONE: Sci-Fantasy.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

NBA JAM TOURNAMENT <Super-NES 99,95

Table listing NBA Jam Tournament Super-NES version.

NBA JAM TOURNAMENT <Mega Drive 89,95

Table listing NBA Jam Tournament Mega Drive version.

MEGA CD:

Table listing Mega CD games like DINO DIN'S SOCCER, DOUBLE DRAGON 5, and 2 GAMES IN ONE: Sci-Fantasy.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

NBA JAM TOURNAMENT <Super-NES 99,95

Table listing NBA Jam Tournament Super-NES version.

NBA JAM TOURNAMENT <Mega Drive 89,95

Table listing NBA Jam Tournament Mega Drive version.

MEGA CD:

Table listing Mega CD games like DINO DIN'S SOCCER, DOUBLE DRAGON 5, and 2 GAMES IN ONE: Sci-Fantasy.

MEGA DRIVE:

Table listing Mega Drive games such as ANIMANIACS, ASTERIX - Power Of Gods, and AT TENNIS.

## MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-5 Spieler

**M**it NBA Action '95 versucht Sega dank offizieller Lizenz und "Schnell-durchbruch-Blickwinkel" (Anleitung) an EAs NBA Live '95 vorbeizudribbeln. Bei der euphorisch beschriebenen Perspektive handelt es sich schlicht und ergreifend um eine klassische Draufsicht. Bis zu fünf Spieler gleichzeitig können an einer gepflegten Basketball-Session teilnehmen. Die 27 Teams der National Basketball Association (NBA) warten mit über 300 Originalspielern auf. Neben den Exhibitionmatches und Saisonspielen dürft Ihr auch Eurer kreativen Ader freien Lauf lassen. So könnt Ihr Spieler transferieren oder umbenennen, die Änderungen werden batteriegestützt festgehalten, wie auch der Zwischenstand einer Saison. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen (Rookie, Veteran, All Star) lassen auch dem weniger geübten Videospeler eine Chance. Nachdem man sich durch die zahlreichen Einstellmöglichkeiten und Optionen durchgekämpft hat, geht es endlich auf das Parkett. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten: Während die C-Taste für Wurf bzw. Block-Aktionen Verwendung findet, wird mit Knopf B gepaßt oder zum ball-nahen Spieler umgeschaltet. Mit Button A bringt Ihr Eure Akteure anständig auf Touren. Im Saisonmodus gibt es seltensamerweise die Möglichkeit, alle Teams bei sämtlichen Begegnungen kontrollieren zu können. Im Schedule (Spielplan) kann sich der Spieler ganz genau für die Partien entscheiden, die er selbst angehen möchte. Falls Euch eine Mannschaft besonders dicht auf den Pelz rückt, könnt Ihr deren Geschicke in die falsche Richtung lenken. Was sich die Programmierer dabei gedacht haben, bleibt wohl deren sahnige Geheimnis.

# NBA Action '95



**Gerade rechtzeitig zum Start in die entscheidende Phase der aktuellen NBA-Saison schieckt Sega ein neues Basketball-Modul ins Rennen**

NAME	POSITION	HT	WT	EXP
...	...	...	...	...

NAME	POSITION	HT	WT	EXP
...	...	...	...	...

Statistiken und nette Dig-Bilder zu jedem Spieler sind bei guten Sportimulationen mittlerweile Standard



Bei Freiwürfen müßt Ihr den kleinen Ball genau in die Mitte der Leiste abstoppen



Die Dunks wirken etwas unspektakulär



Die Spieler-Sprites entsprechen ihren realen Vorbildern



**Holger:** Mit NBA Action '95 ist Sega Sports zwar wieder nicht der ganz große Wurf gelungen, doch kann man die

Basketball-Simulation zumindest als sehr solide einstufen. Fans und Kenner der amerikanischen Profiszene werden mit den Originalnamen und -teams bedient, totale Laien erfreuen sich dagegen an der unkomplizierten Steuerung. Das Hauptmanko des Games liegt in der etwas trägen Spielgeschwindigkeit begraben, welche die Dynamik des Sports nur ansatzweise vermittelt. Das Handling der eigenen Spieler scheint zunächst ebenfalls wenig ausgewogen, doch nach kurzer Eingewöhnungszeit lassen sich Manöver, wie bspw. angetäuschte Würfe oder Passkombinationen ohne Probleme ausführen. Grafik und Sound bewegen sich im Mittelmaß, und bleiben ein ganzes Stück hinter der Genre-Referenz NBA Live '95 zurück. Es war mehr Feinarbeit hätten die Entwickler noch investieren können, und NBA Action '95 wäre vermutlich ein ernsthafter Konkurrent zu EAs Highlight geworden. So bleibt unterm Strich ein insgesamt zwar überdurchschnittliches Sportspiel, daß es jedoch verdammt schwer haben wird, sich den jetzt schon zum dritten Mal aufgeführten EA-Titel durchzusetzen.

## TEST MEGA DRIVE

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** MODUL DEUTSCH  
**ERSCHENUNGSTERMIN:** ERHALTICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** ENTÄHLT  
**BESONDERHEITEN:** BATTERIE  
**CA. PREIS:** 139,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
<b>61% GRAFIK</b>					
<b>53% SOUND/FX</b>					
<b>74% FUN</b>					



# Mega Fun im Abo. Jetzt bestellen!

12 x MEGA FUN und

eine **KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!**

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!



Prämie 1

### Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff.  
Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind  
einzel drehbar. Maße: Höhe ca. 55  
cm. Einfache Montage.



Prämie 2

### Kamera - Maginon 601

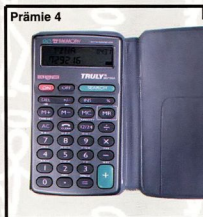
Kleinbildkamera 35 mm mit  
eingebaute Blitzgerät.  
Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus.  
Manueller Filmtransport und  
Filmrückspulung. Ca. 8  
Sekunden Blitzfolgezeit.



Prämie 3

### Matchesack „Outdoor“

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



Prämie 4

### Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit.  
Mit gummierter Tastatur, Telefon-  
nummernspeicher mit Paßwort-  
sicherung und Speicherkapazitäts-  
anzeige, alphabetischer Zuordnung  
der Daten, Rechner mit 4 Grund-  
rechenarten, Prozentautomatik und  
Vollspeicher, Uhr und Datums-  
anzeige. Lieferung inkl. Batterie  
und Kunststoffhülle.



Prämie 5

### Aktentasche

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



Prämie 6

### Gallery Pen

Die besondere Art zu schreiben.  
Patronenfüllhalter mit Künstlermotiv,  
1 Konverter, 1 Tintenglas mit blauer  
Tinte 30 ml, und Gebrauchs-  
anweisung. Im Geschenkest.  
Maße: ca. 16,5 x 9 x 3,5 cm.

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das MEGA FUN Abo.  
(DM 52,-/ Jahr; Ausland 76,-/ Jahr).

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS  
(nur eine möglich!):

- CD-Ständer plus Jewel-Cases 318 532
- Kamera - Maginon 601 294 061
- Matchesack 330 286
- Datenbank 312 035
- Aktentasche 286 104
- Gallery Pen 314 432

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall  
behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte MEGA FUN früher als im Handel, frei  
Haus, zum Vorzugspreis von 25% gegenüber dem  
Einzelkauf am Kiosk; die Versandkosten übernimmt  
der Verlag.

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon  
bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte  
ich zurück.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.  
Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10  
Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit  
Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die recht-  
zeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTE  
VERLAG GmbH & Co.KG, AboService, Postfach,  
90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die  
Post bei einer Addressänderung dem Verlag meine neue  
Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das  
18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

MF 4005

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.  
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des  
Widerrufs an: COMPUTE VERLAG GmbH & Co.KG, AboService, Postfach, 90327 Nürnberg.





## Shining Force CD

Auf diesem Silberling wurden gleich drei eigenständige Abenteuer gebannt

### MEGA CD II

Strategie / 1 Spieler

Bei Shining Force CD hat sich Sega die Arbeit im Prinzip recht einfach gemacht. Statt ein eigenständiges Spiel für das Mega CD II zu kreieren, wurden einfach die beiden Game Gear-Versionen, die leider nur in Japan erschienen sind, in ein 16-Bit-Gewand gesteckt und als zusätzlicher Anreiz noch ein neues Mini-Abenteuer "angehängt". Dieser Silberling, der sich übrigens inhaltlich stark am ersten Mega Drive-Teil anlehnt, ist mit über 50 (!) Schlachtfeldern das mit Abstand umfangreichste Shining Force-Spektakel. Zu Beginn dürft Ihr Euch witzigerweise aus-

suchen, ob Ihr zuerst mit der Guardia Shining Force nach Cypress reist, um die Prinzessin Anri zu retten, oder ob Ihr lieber gleich mit der Cypress-Truppe gegen König Iom vorgeht. Nachdem Euer Held einen zünftigen Namen erhalten hat, steigt Ihr unmittelbar ins kriegerische Geschehen ein. Auf einem vorgelegten Kriegsschauplatz bewegt Ihr Eure Helden rundenweise über die Spielfläche und müßt versuchen, die gegnerische Armee durch strategisch kluges Ziehen

möglichst ohne eigene Verluste zu vernichten. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Attribute, die sich durch Erfahrungspunkte bei Kämpfen stetig verbessern. So lernen bspw. Eure Zauberer sehr effektive Zaubersprüche, mit denen sie sogar mehrere Aggressoren gleichzeitig angreifen können. Interessanterweise verzich-

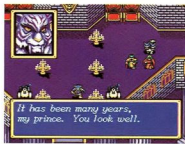


**Ulf:** Ein Shining Force-Spiel mit zwei Gesichtern. Als erstes sei der große Spielumfang der Silber-scheibe, der Voll-Strategen sicherlich über Wochen hinaus fesseln dürfte, lobend erwähnt. Auch die feierlich klingende, klassische Musikuntermalung in CD-Qualität trägt einiges zum Spielspaß bei. Auf der anderen Seite wirkt sich der komplette Verzicht auf Rollen-spiel-Teile jedoch negativ auf

Atmosphäre und Abwechslung aus. Der strikt vorgegebene Spielverlauf, der eigentlich nur aus purem Kämpfen besteht, läßt insgesamt Überraschungsmomente vermissen und könnte deshalb bei dem einen oder anderen Spieler auf Dauer Ermüdungserscheinungen hervorrufen. Wem jedoch das bewährte Strategie-Spielprinzip reicht, dürfte mit der CD-Version sehr glücklich werden, wobei von einer Systemausnutzung - es gibt noch nicht mal Zwischensequenzen in Zeichnerqualität - keine Rede sein kann.

tete Sega bei dieser CD-Version vollständig auf den üblichen RPG-Teil, in denen Ihr zwischen den Kämpfen in Städten umhergehen könnt, um in Dialog-Sequenzen z.B. die neuesten Infos zu erhalten.

**Bild rechts:** Die katzenartige Beast Dantom gehört zu den leichteren Bossen



Der einstellbare Schwierigkeitsgrad gibt auch Greenhorns eine Chance

### Welcome Home!



Zwischen den Kämpfen kehrt Ihr hin und wieder zum eigenen Lager zurück. Hier im Camp könnt Ihr Euren Spielstand sichern, Charaktere "promoten" bzw. heilen lassen oder beim gelegentlich auftauchenden Händler die neuesten Waffen erstehen

**TEST MEGA CD II**

HERSTELLER: SEGA  
DATENTRÄGER: CD-ROM USA  
ERSCHENUNGSTERMIN: JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: 50 +  
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER  
CA. PREIS: 119,- DM  
MUSTER VON: O.I.T.

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
75% GRAFIK					
81% SOUND/FX					
85% FUN					

Herzstück des Spiels sind die aufwendig gestalteten 3D-Kampfsequenzen

# WWF Raw

Acclaim hat mit WWF Raw bei sämtlichen Konkurrenten den Back-Breaker angesetzt. Nun schicken sie die "Next Generation" auch auf Segas 32X

## MEGA DRIVE 32X

Sportspiel / 1-4 Spieler

Wie schon bei den 16-Bit-Versionen beharken sich erneut zwölf Superstars (Undertaker, Yokozuna, Bam Bam Bigelow, Lex Luger, Diesel, Shawn Michaels, Bret und Owen Hart, Doink, Luna Vachon, 1-2-3 Kid und Razor Ramon) der World Wrestling Federation in sechs verschiedenen Spielmodi, wie bspw. Tag Team, One on One oder Royal Rumble. Jeder Wrestler hat sein individuelles Slam-Repertoire und an die Finishing Moves der echten Catcher

wurde ebenfalls gedacht. Neu dagegen ist die Optik des 32X-Programms. Der Ring ist merklich geschrumpft, bietet dadurch allerdings vor allem beim Tag-Team Contest eine bessere Übersicht. Erwartungsgemäß wurden die Soundeffekte und Musikstücke neu eingespielt. Einige neue Griffe und Gegenstände, die sich die Superstars außerhalb des Rings um die Ohren pfeifen können, haben ebenfalls Einzug in das Cartridge gehalten. Dank der zehn verschiedenen Schwierigkeitsstufen bekommt auch der weniger talentierte Tastendrücker ein Bein auf den Ringboden.



**Holger:** Die gute Nachricht zuerst: An der exzellenten Spielbarkeit hat sich zum Glück nichts geändert, und so ist WWF-Raw

natürlich auch auf dem 32X ein klares Highlight. Trotzdem wurde der Hardware meiner Ansicht nach zu wenig Beachtung geschenkt. Grafik und Sound präsentieren sich nur leicht verbessert, zusätzliche Features im Programm sucht der geplagte Aufsatz-

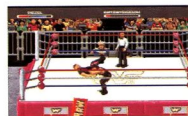
Besitzer leider vergebens. Auch der Schwierigkeitsgrad wurde unverständlicherweise deutlich nach unten geschrubt, so daß ich keinerlei Probleme hatte, den Royal Rumble auf der schwierigsten Stufe im ersten Anlauf erfolgreich zu beenden. Abschließend kann ich nur sagen, daß Besitzer des Mega Drive-Cartridges das 32X-Modul getrost im Kaufhaus lassen können. Denjenigen unter Euch, die diese Modulperle noch nicht in ihrer Sammlung haben, kann ich die 32X-Konvertierung bedenkenlos ans Herz legen.



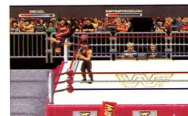
Beim Royal Rumble befinden sich bis zu sechs Wrestler gleichzeitig im Ring



Der Undertaker hat in dieser Version eine mächtig große Nase



Diesels Jack-Knife schmerzt schon beim bloßen Hinsehen



In hohem Bogen verabschiedet sich der Gegner übers oberste Ringsell



Besonders spaßig und dement-sprechend beliebt sind wüste Kellern außerhalb des Rings, bei denen unter anderem auch massive Gegenstände dem Gegenüber ins Gesicht gedonnert werden dürfen

## TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: ACCLAIM  
DATENTÄGER: 32 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHENUNGSSTERMIN: JUNI  
EINSTELLUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: ENTFÄLLT  
BESONDERHEITEN: BATTERIE / PASSWORT / SEGA TAG  
CA. PREIS: 149,- DM  
MUSTER VON: ACCLAIM



0221/963 60 86

mo. - fr. 13<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup> Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter  
Versand per Postzuschneide innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9,95 zzgl. 3,- Zollscheinengebühren  
Preise und Geschäftsbedingungen liegen jeder Lieferung bei • Alle Angebote solange der Vorrat reicht  
Alle Spiele sind PAL-Versionen und funktionieren in deutschen Geräten ohne Adapter

RUF AN, SOLANGE NOCH ETWAS DA IST!

Ballz	MD	39,95
Barkley Shut up & Jam	SN	59,95
Blues Brothers	SN	49,95
Bram Stoker's Dracula	MD	39,95
Captain America	MD	39,95
Choplifter 3	SN	59,95
Cyberfighter 2 (24 MB)	SN	99,95
Davis Cup World T. Tennis	MD	39,95
Dino Dint Soccer	SN	49,95
Double Dragon 5	SN	59,95
Dr. Franken	SN	49,95
Eternal Champions	MD	39,95
Ex-Mutants	MD	29,95

Global Gladiators	MD	29,95
Humans 1	SN	49,95
Incredible Hulk	SN	39,95
Indiana Jones	SN	99,95
James Bond 007 - Duel	MD	39,95
Jurassic Park 2	SN	79,95
Klax	MD	39,95
Lemmings 2	MD	49,95
Lemmings 2	SN	69,95
Lotus Turbo Challenge	MD	39,95
Menacer+6 Spiele + T 2	MD	99,95
Metal Marines	SN	49,95
Micro Machines	SN	59,95

SPAR WA(R)S!

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN • FAX 0221/25 69 86  
SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIVE (MD)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

NBA JAM Tournament	SN	99,95
Newman Haas IndyCar	SN	79,95
Ottifants	MD	39,95
Pinball Dreams	SN	49,95
Powermonger	MD	39,95
Return of the Jedi	SN	99,95
Rise of the Robots	SN	89,95
Shaq Fu	SN	69,95
Shaq Fu (24 MB)	MD	49,95
Simpsons Krusty's Funh.	MD	29,95
Skitchin' Roller skating	MD	29,95
Soul Blazer	SN	69,95
Spectre	SN	39,95
Splatterhouse 2	MD	29,95
Sunset Riders	MD	49,95
Super Pang	SN	59,95
Super Tennis	SN	39,95
Syndicate (16 MB)	MD	79,95
Talimits Adventure	MD	29,95
Time Slip	SN	39,95
Truxton	MD	29,95
Vortex (FX)	SN	49,95
Winter Olympics	MD	39,95
Wolverine (16 MB)	SN	69,95
Zero Wing	MD	29,95
Zombies	MD	39,95

Mega Drive  
Jump'n Run / 1 Spieler

## Asterix And The Power Of The Gods

Das legendäre Schild von Vergingetorix, einst Symbol des freien Galliens, wurde gestohlen und ist seitdem verschollen. Für Asterix und Obelix natürlich Ehrensache, das wertvolle Objekt



wieder an seinen Ursprungsort zurückzubringen. Spielerisch wurde dieses Jump'n Run mit einigen Rollenspieler-Elementen verziert. Mini-Dialoge sorgen für etwas Atmosphäre und ihr könnt in Häusern oder Zelten nach Item-bringenden Schatztruhen suchen. Während das gesamte Drumherum auf ein interessantes Jump'n Run hoffen ließ (isometrische Oberwelt, klassische Musik), enttäuscht das Gameplay doch sehr. Bis auf Schalter umlegen und simple Rätsel lösen fiel den Engländern nicht sonderlich viel an. Besonders übel sind die zahlreichen unfairen Stellen. So wird Euch bspw. oftmals ohne jegliche Vorwarnung einfach der Boden unter den Füßen weggezogen. (Ulf)

**FUN 58%**

Mega-CD  
Jump'n Run / 1 Spieler

## Pitfall

Nach den Mega Drive- und SNES-Abenteuern sucht Harry nun auf dem Mega-CD nach seinem gekidnappten Vater. Auf dem Weg durch die verschiedenen Schauplätze des Games (insgesamt 14) findet er nützliche Extras wie Boomerang oder Wurfgeschosse und trifft auf tierische, menschliche sowie dämonische Gegner. Grafik und Level-



aufbau wurden 1:1 vom Modul übergezogen, lediglich der Sound erfuhre leichte Verbesserungen. Das Spiel beinhaltet zudem einen ca. 20 Sekunden dauernden Vorspann. Pitfall hätte eines der besten Jump'n Runs aller Zeiten werden können, wenn nicht ab und zu die Fairness auf der Strecke bleiben würde. So gibt es immer wieder diese Stellen, an denen ein Energieverlust einfach nicht zu vermeiden ist. Im Gegensatz zur ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten CD-Version von Earthworm Jim hat sich Activision Vorzeigespiel um kein Bit verbessert. Deshalb empfehlen ich allen, die sich Pitfall zulegen wollten, nach wie vor die Modultversion; die schon seit Januar zum Sonderpreis zu haben ist. (Holger)

**FUN 85%**

# NBA Jam T.E.

...zeigt zumindest ansatzweise, was das 32X technisch drauf hat

**MEGA DRIVE 32X**

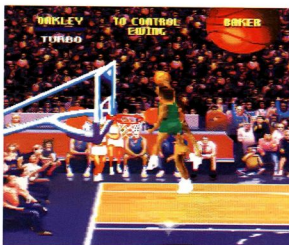
Fun-Sport / 1-4 Spieler



Wie bei den beiden 16-Bit-Versionen bedeutet diese Konvertierung für die 32X-Besitzer FunSport satt! Das gesamte Gameplay blieb, mal abgesehen von einer etwas niedriger angesetzten Spielgeschwindigkeit, erwartungsgemäß unangetastet. Nachwievorn stehen insgesamt 27 NBA-Teams im Spiel (zwei gegen zwei) zur Auswahl. Die Steuerung wurde auf drei Knöpfe verteilt: Taste A dient zum Korbwurf bzw. in der Defensive zum Abjagen des Balls ("Steal"), während man mit dem C-Knopf zum Sprung ansetzt. Durch die B-Taste wird außerdem ein "Turbo" aktiviert, der Eure Basketball-Cracks noch schneller werden lässt, wobei eine spezielle Energieleiste diese zusätzliche Fähigkeit limitiert. Wie es sich für ein richtiges FunSport-Spiel gehört, geht es im Gegensatz zum eigentlich körperlosen Sport recht rabiat zu. Foulen ist nicht nur erlaubt, es ist sogar notwendig, um das gemerische

Duo am Korbwurf zu hindern. Natürlich wurden auch sämtliche "Schmankerl" des Sequels übernommen: 38 versteckte Charaktere, Auswechselspieler, acht Spieler-Attribute sowie Power Ups im neuartigen "Juice"-Modus sorgen unter anderem für noch mehr Abwechslung beim Körbe werfen. Im Technik-Bereich wurde das Sportspiel natürlich den 32-Bit Möglichkeiten angeglichen. Hauptkennzeichen sind die stark vergrößerten Basketball-Sprites, die, wie in der Spielhalle, durch einen Zoom-Effekt je nach Standort größer oder kleiner werden. Außerdem kommentiert der imaginäre Reporter nun mit verbesserten Voice-Samples das sportliche Geschehen.

Die Köpfe der Sprites sind merkwürdigerweise überproportional groß ausgefallen



Die 32X-Version kommt dem Arcade-Original am nächsten



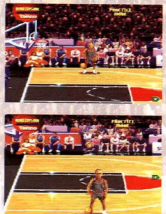
**Ulf:** Obwohl sich die Verantwortlichen bei dieser 32X-Konvertierung mehr Mühe gaben als bei WWF Raw, halten sich die Verbesserungen gegenüber der Mega Drive-Version dennoch in Grenzen. Zwar sind die Basketballer jetzt wesentlich größer geworden, durch den überproportionalen großen Kopf sehen sie allerdings auch leider unfreiwillig wie ein Feld Kürbisse

im Turnverein aus. Der auffällige Zoom-Effekt ist nicht mehr als eine kleine Spielerei, die durch das pixelige Aussehen der Sprites bei voller Vergrößerung zudem stark an Wirkung verliert. Enttäuscht war ich zudem von der Tatsache, daß von einer verbesserten Farbpalette, besonders bei der blauen Zuschauererkulisse, nur wenig zu sehen ist. Letztendlich ist diese technische Feinkosmetik aber sowieso irrelevant, da das Spiel bekanntermaßen vom action- und temporeichen Spielverlauf lebt.



Das Spiel lebt nachwievorn von seinen spektakulären Dunks

## Zoom me up!



Wie in der Spielhalle zoomen die Basketballsprites bei der 32X-Version flüssig, wenn sie sich vom hinteren Teil der Spielhalle nach vorne bewegen

4 IST HALF STATS: 32

Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Stats	Stats	Stats	Stats

Die Halbzelt-Statistiken geben Aufschluß über die bisherigen Leistungen Eurer Basketballer

## TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: ACCLAIM/JIGUANA  
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: ENTFALT  
BESONDERHEITEN: BAT/PASSWORT/  
SEGA-TAP  
CA. PREIS: 149,- DM  
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
75% GRAFIK				
81% SOUND/FX				
87% FUN				

# Was heißt hier merkwürdige Testmethoden?



COMPUTER  
NEWS

© Foto: Michael Schmut

Zockerregel 12: Nagt der Zocker am Spiel - spielt er nachher nicht mehr viel!

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

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



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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!**

## DIE PFEIL-SYMBOLE



Durch zwei brandneue Items kann man im Laufe des Spieles die Größe des Sprites variieren. Während man jedoch als Mini-Held mehr Nachteile Vorteile hat, kann man als Riesen-Sprite besonders schnell durch die Levels hüpfen. Leider fiel dieser kleine Zoom-Effekt recht grob-pixelig aus.



**Trickreich:**  
Um das Tor zu öffnen muß man beide Sprites gleichzeitig auf die Schalter stellen

Mittels dieser fahrbaren Bohrmaschine wird eine störende Barrikade beseitigt



**Uff:** Die 32X-Spiele kommen zwar allmählich in Fahrt, doch frage ich mich angesichts dieses Moduls so langsam, ob der 32-

Bit-Aufsatz grafisch wirkliche Fortschritte bringt. Die Optik ist zwar äußerst bunt, man hat aber bis auf die 3D-Runden und einigen Zoom-Effekten, die im Prinzip nur Effekthascherei sind, nicht das Gefühl, vor einem 32-Bit-Spiel zu sitzen. Über die Idee mit dem Sternenseil kann man geteilter Meinung sein. Zwar ergeben sich dadurch einige spielerische Gags, meist stellt der Partner aber nur einen Klotz am Bein dar und nervt daher nach einer gewissen Spieldauer. Der größte Schwachpunkt offenbart sich jedoch beim Leveldesign. Den Abschnitten mangelt es deutlich an Dynamik und vor allem an Gegnern, so daß man die Level meist problemlos im Eitempo durchläuft. Ich halte das Spiel daher schlichtweg für zu einfach, da es auf Anhieb und ohne jeglichen Lebensverlust gelöst werden kann.

## Chaotix

Die erste exklusive 32X Jump'n Run-Entwicklung hat einige interessante Features in petto

32X

Jump'n Run / 1 Spieler

Wer hätte gedacht, daß statt Sonic sein ehemaliger Erzrivale Knuckles zunächst einmal das Jump'n Run-Zepter auf dem 32X schwingt? Freunde schneller Jump'n Runs sollten deshalb nicht enttäuscht sein, schließlich bietet dieses Modul vom Gameplay her ein durchaus vergleichbares Sonic-Erlebnis, jedoch mit einem entscheidenden Unterschied: Ihr lauft immer paarweise durch die kunterbunten Abschnitte. Mittels eines sogenannten "Sternenseils" ist Euer Hauptakteur nämlich mit einem weiteren Sprite verbunden, so daß Ihr in vielen Situationen auf geschickte Teamarbeit angewiesen seid. Dieses neuartige Kon-

zept nutzen die Designer für ein paar nette Spielereien. Durch die B-Taste bleibt Euer Partner beispielsweise wie verankert stehen - ein "Hold" wird währenddessen eingeblendet - so daß Ihr nun in aller Ruhe ordentlich Schwung holen könnt. Mit einem guten Timing kann man sich nun gegenseitig in einem Affentempo durch die Abschnitte katapultieren. Im Eifer des Gefechts passiert es jedoch schon mal, daß beide Charaktere durch eine Mauer getrennt werden. In diesem Fall hilft oftmals nur noch der A-Knopf als finales Rettungsmittel, da Euer Partner dadurch kurz auf Bildschirmgröße herangezoomt und anschließend wieder direkt neben Euren Hauptakteur gesetzt wird. Mit dieser praktischen Aktion sollte man jedoch sehr sparsam umgehen, da jeweils zehn Ringe von Eurem Konto abgezogen werden, und Ihr kennt ja die bekannte Sonic-Regel: Ohne Ringe ist jeder Feindkontakt tödlich! Apropos Sonic: Selbstverständlich dürft



## DIE SPECIAL ZONE



Mit mindestens 60 Ringen auf Eurem Konto dürft Ihr am Ende eines Abschnitts, in einem 3D-Tunnel, Jagd auf die fünf Chaos Ringe machen. Auf den ersten Blick erinnert diese Runde etwas an die Special Zone aus Sonic 2, wobei die Technik durch 360° Drehung wesentlich aufwendiger ausfiel. Das klare Highlight des Spiels!



## DR. ROBOTNIK, IHR AUFTRITT BITTE!



Erst wenn ihr alle fünf Abschnitte einer Welt gelöst habt, taucht dieser "häß"-geliebte Endgegner auf (was übrigens zwei Stunden dauern kann). Das Angriffsschema des Därscherkes ist insgesamt leicht zu durchschauen und dürfte auch Jump'n Run-Greenhorns keine echten Probleme bereiten.



**Philipp:** Und wieder ein neues Sonic-Spielchen. Auch wenn Sonic selbst diesmal nicht mit von der Partie ist, erinnert der Spielablauf doch stark an die vorangegangenen Teile. Einzige wirklich innovative Neuerung ist das magische Seil, das zwischen die beiden Hauptcharaktere gespannt wurde. Sega hat es durchaus verstanden, dieses Gimmick taktisch sinnvoll ins Gamedesign zu integrieren. Will heißen, es gibt gelegentlich

Stellen, an denen ihr nicht weiterkommt, wenn ihr nicht über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Seils genauestens Bescheid wißt. Daß es sich bei Chaotix um ein 32X-Modul handelt, sieht und hört man für meinen Geschmack nicht deutlich genug; bis auf die 3D-Bonusrunden und die Farbvialfalt wäre das Spiel sicherlich in der Form auch auf dem Mega Drive machbar gewesen. Unterm Strich bleibt ein solides Jump'n Run für 32X- bzw. Knuckles-Freiks, die dringend auf neues Futter für ihre Konsole warten.

Ihr auch bei diesem Ableger auf Dash-Attack sowie einige bewährte Items wie die Speed Shoes zurückgreifen. In punkto Pick Ups sind auch einige Neuheiten dabei. Ein blauer Ring bündelt beispielsweise sämtliche eingesammelten Ringe, so daß ihr nach einem Feindkontakt nur einen großen Ring, statt viele kleine auf sammeln müßt. Durch die 32-Bit-Technik könnt ihr mit einem entsprechenden Pfeil-Symbol Eure Helden sogar schrumpfen und - was noch wesentlich spektakulärer ist - auf die etwa dreifache Größe heranwachsen lassen. Chaotix bietet einen komplett neugestalteten Spielaufbau. Erst nach einem kurzen Solo-Abschnitt erhaltet ihr Eure Partner und müßt anschließend drei weitere Levels, innerhalb des zehnmütigen Zeitlimits lösen. Im Prinzip beginnt erst jetzt das eigentliche Spiel. In einem Menü wählt ihr Euch einen von insgesamt fünf unterschiedlichen Charakteren; so kann zum Beispiel die kleine Charmy Bee als einzige durch die Levels fliegen.

Danach begeben sich Ihr Euch, wie nach jedem Level, in eine Zwischenwelt, in der ihr durch eine Art Plüschier - Automaten Eure Partner "greifen" müßt. Anschließend gelangt ihr nach dem Zufallsprinzip in einen von insgesamt 25 Abschnitten der fünf Welten.



Mit Charmy Bees Flugfähigkeiten geraten die Level zum absoluten Kinderspiel



Fahrt mit dem High Speed-Fahrtstuhl durch den Dschungel



Vier Files speichern automatisch oder manuell Eure Spielstände

## DIE BONUSRUNDE



Ihr benötigt mindestens 20 Ringe, damit ein im Level versteckter großer Ring auftaucht. Nach dem Sprung in den Ring fällt ihr in der Bonusrunde durch einen scheinbar unendlichen Tunnel. Neben Ringen, Bonuspunkten und Freilieben kann man hier auch ein "S"-Symbol (man darf sich den nächsten Level selber aussuchen) sowie ein Greifarm-Schild (der nächste Partner kann ohne Probleme ausgesucht werden) auf sammeln.



Mit der A-Taste zoomt Euer Partner im Notfall quasi aus dem Bildschirm heraus

## DIE ZWISCHENWELT



Vor jedem Level dürft ihr bei einem Plüschier-Automaten mit einem Greifarm und etwas Geschick einen Partner nach Wahl ergattern; wobei sich auch eher unnütze Roboter unter den Tieren tummeln. Danach begeben sich Ihr Euch zu einem Glücksrad, wo die fünf verschiedenen Welten hintereinander aufliegen und ausgespielt werden. Ihr habt somit kaum Einfluss darauf, welchen Abschnitt ihr als nächstes betretet.



Zwischenspiel: Trefft Dr. Robotniks Kopf und es regnet Ringe

## TEST MD 32X

HERSTELLER: SEGA  
DATENTRÄGER: 34 MBIT-MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH  
LEVELS: 25+  
BESONDERHEITEN: BATTENE  
CA. PREIS: 129,- DM  
MUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut
61%	GRAFIK		
55%	SOUND/FX		
72%	FUN		



Diese Boosterschiffe versuchen mit Erz angereicherte Asteroiden zu stehen



Zwischensequenzen fördern die Atmosphäre

# Shadow Squadron

Sega bleibt mit dem 32X auf dem Polygontripp und hat nach Star Wars Arcade einen neuen Weltraum-Shooter in petto



Neben der Cockpitperspektive gibt es noch diese Außenansicht



Vor jeder Mission erscheint dieser Radarschirm und gibt über die Position der Gegner Aufschluß



**Stefan:** Mit Shadow Squadron hat sich Sega selbst übertrumpft, denn dieses neue 32X-Modul stellt Star Wars Arcade

leicht in den Schatten. Weniger von der technischen Seite, hier können sich beide die Hände reichen, sondern vielmehr in spielerischer Hinsicht. Die Steuerung ist sehr gut gelöst, mit nur drei Tasten habt Ihr Euren Raumjäger bestens im Griff. Das ist auch nötig, da Ihr Euch in den Levels völlig frei bewegen könnt, und den aus unterschiedlichsten Winkeln angreifenden gegnerischen Jagdmaschinen, Raumkreuzern und Schlachtschiffen ausweichen müßt. Sega hat zwar in Punkto Abwechslung keinen Meilenstein geschaffen, dafür fühlt man sich bei Shadow Squadron aber wie Luke Skywalker, der zwischen Sternenzerstörern herumsaust und sich mit Tie Fighters duelliert. Wer also ein 32X sein Eigen nennt, der sollte sich diesen Weltraum-Shooter nicht entgehen lassen. Denn mit ihm erhaltet Ihr wieder einmal viel Spiel und Spaß fürs Geld.

Der Weltraum ist wieder einmal in Aufruhr. Als Mitglied einer Jagdstaffel der Föderation tretet Ihr gegen die Armade des Feindes an. Zwei Kampfmaschinen stehen für Euch bereit. Eine könnt Ihr nur alleine steuern, bei der anderen ist es möglich, einen Freund in den Copilotensitz zu bitten. Hier übernimmt ein Spieler die Steuerung, während der andere sich um die Bordwaffen kümmert. Neben einem normalen Laser besitzt jedes Schiff eine Smartbomb, die bei Benutzung, genau wie das zuschaltbare Schutzschild, Energie abzieht. Nachdem ein Fluggerät ausgewählt wurde, begeben Ihr Euch auf die Abschußrampe und werdet in den Hyperraum geschleudert. Kurz darauf erhaltet Ihr

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

mittels eines Infoschirms Aufschluß über Stärke und Anzahl der zu eliminierenden feindlichen Objekte. Im Kampfgebiet könnt Ihr Euch frei bewegen und auch große Kampfschiffe vernichten. Allerdings sind für diese schon einige Anflüge nötig, wobei die bösen Aliens aus allen Rohren auf Euch feuern. Sobald eine Mission erfüllt wurde, taucht ein Tankschiff auf und erneuert Euren Energievorrat. Habt Ihr alle fünf Continues verbraucht, könnt Ihr im Titelbild eine Replayfunktion anwählen und Euch den gesamten Spielablauf nochmals zu Gemüte führen.



Im Asteroidenfeld gilt es vorsichtig zu manövrieren, sonst zerschellt Ihr



Der Angriff auf die dicksten Schiffe bringt am meisten Fun



## TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: SEGA  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI  
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
LEVELS: 5+  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 130,- DM  
MUSTER VON: SEGA





# Fatal Fury 3

...und wieder "überrascht" uns SNK mit einer Fortsetzung aus ihrer beliebten Prügelreihe

## NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Fatal Fury 3 wartet mit 10 Fightern auf, von denen fünf frisch aus der Trainingshalle kommen. Diese sind Bob Wilson, ein Jamaicaner sowie Franco Bash, ein Baum von einem Kerl, der zwar langsam ist, dessen Schlag aber furchtbar Schaden anrichten kann. Hon Fu wiederum ist ein Kung



Andy, Terry und Joe sind die stärksten Kämpfer

Fu-Experte vor dem Herrn und Sokaku Mochizuki stellt die Wahl für Distanzankämpfe dar. Schließlich wäre da noch Blue Mary, die die Frauenfraktion



Die Special Moves der fünf bekannten Charaktere entsprechen denen des Vorgängers



**Stefan:** Im Vergleich zu seinen Vorgängern hat Fatal Fury 3 in punkto Grafik und vor allem bei der Kämpferspritegröße ordentlich zugelegt. Mit insgesamt zwölf Kämpfern bietet das neueste Beat'em Up einen, dem Neo Geo gerade noch angemessenen Umfang. Gegenüber einer Ankündigung von SNK haben die fünf bekannten Fighter keine neuen

Special-Moves spendiert bekommen. Die frischen Charaktere können nur bedingt überzeugen. Da die alten Knochenbrecher, vor allem Terry, Andy und Joe, einfach übermächtig sind, kann man mehr von Chancengleichheit sprechen. Ähnlich verhält es sich bei dem Computergegnern, denen die Special Moves viel zu leicht aus dem Chip flutschen. Trotzdem ist dieses 266 MBit-Monster vor allem für Prügelspiel-Freaks interessant, die maximal einen der drei Vorgänger sowie ein NG-CD besitzen.

verstärkt. Jeder Kämpfer hat neben seinem individuellen Kampfstil mindestens drei Special Moves zur Verfügung. Wie schon in den vorangegangenen Teilen könnt Ihr in den Hintergrund, und nun sogar in den Vordergrund springen, um den Attacken des Kontrahenten auszuweichen oder einen Gegenangriff zu starten. Habt Ihr alle



Vor allem als Computergegner ist So-ka nicht zu unterschätzen, da er hervorragende Fernmoves besitzt

neun Gegner und das Mirror-match gewonnen, tretet Ihr nacheinander noch gegen zwei bretttharte Endgegner an.

## TEST NEO GEO

**HERSTELLER:** SNK  
**DATENTITEL:** 266 MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** MAI  
**UMSETZUNGS GEPLANT:** NEIN  
**SCHWIERIGKEITSRANG:** EINSTELLBAR  
**LEVELS:** 12  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CD, PAKET:** 399,- DM / MODUL / 99,- DM / CD  
**MUSTER VOM:** NOVA



BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

# dynatex

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER



STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA

ALLE BESTELLUNGEN VERSANDKOSTEN-FREI!

**DIE TREFFPUNKTE NO.1 FÜR SPIELFREAKE...**

**DYNATEX LADEN I**  
BRÜCKSTR. 42-44  
44135 DORTMUND

HÄNDLERANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

**JETZT 2x IM RUHRGEBIET**

**DYNATEX LADEN II**  
Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN

**BESTELLUNGEN**  
VERSANDHOTLINE  
☎ 0231/556140

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

Call me  
(02622)  
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM  
Sparsset (+Stück & Spiel) 799,99 DM  
Sonderangebote solange Vorrat reicht  
Top Games Lieferbar wie z.B.:  
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog,  
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2...

## SUPER NES

**Spiele !!!!!** ab 39,99DM  
Joypad Verlängerung 29,99 DM  
Umbau SNES 24u/3p 50/60Hz  
mit Schalter & Modulporthvergrößerung  
(bei 60Hz: 20% schneller!) 99,99 DM

## SEGA MEGA

**3er Set Spiele !!!!!** ab 79,99 DM  
Joypadverlängerung 29,99 DM  
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz:  
(bei 60Hz: 20% schneller!)  
und jaldt. mit Schalter  
Multimedia Umbau Gleiche 119,99 DM  
Merkmale wie SMD 1

## NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM  
und "SCHWEIß" Modus 69,99 DM  
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM  
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM  
Umbau Samurai mit Schweiß 149,99 DM  
auch Toploader CD !!!

**Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar**  
**NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...**  
An- und Verkauf von Gebrauchtwagen  
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten



**WOLFSOFT**  
Start-Umschalter

HARDWARE  
SOFTWARE  
SERVICE  
REPARATUR

Sind Sie das lästige umstapeln leid?  
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!  
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-  
spiele mit Anschluss für die Stereoanlage:  
3-fach Umschalter 139,99 DM  
4-fach Umschalter 159,99 DM  
7-fach Umschalter 249,99 DM  
Audiokabel 5m 7,99 DM

## Anschlusskabel

Sony PSX RGB Kabel 99,99 DM  
Sega Saturn RGB Kabel + HiFi 69,99 DM  
SNES RGB Kabel + HiFi 39,99 DM  
Neo Geo RGB Stereo + Booster! 59,99 DM  
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM  
HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM  
Probleme mit dem Anschluss der Konsole  
an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!  
Adapterkabel für fast alle Commodore-  
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

## PC-ENGINE

**Turbo Grafix inc.2 Spiele**  
nur 119,99 DM

Spiele ab 4,99 DM  
Joypad Verlängerung 29,99 DM  
Japan Umbau T. Duo/Grafix/ 99,99 DM  
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM  
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

## JAGUAR

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

3DO RGB Umbau 349,99 DM  
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM  
Sony PSX RGB Umbau 119,99 DM  
Wolfsoft, Preußstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

# Sonic Drift 2

Der zweite Teil des Super Mario Kart-Pendants erscheint sogar offiziell in Deutschland

## GAME GEAR

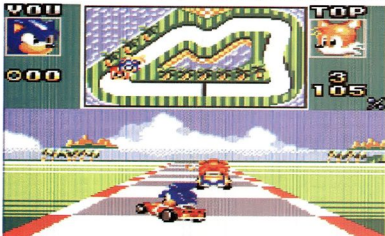
Rennspiel / 1-2 Spieler

Dem ersten, gar nicht einmal so schlechten Teil dieser putzigen Raserei blieb ein deutscher Release leider verwehrt. Schwamm drüber, schließlich hat sich am eigentlichen Gameplay des aufgeppten Nachzüglers nicht viel verändert. Immer noch stehen Euch eine Reihe von illustren Sonic-Stars, wie bspw. die schnucklige Amy oder Dr. Robotnik als tollkühne Rennfahrer zur Verfügung. Mit den richtigen Piloten könnt Ihr Euer Können in drei verschiedenen Cups mit jeweils



Im High Speed Tunnel ist eine schnelle Reaktion erforderlich

fünf bzw. sechs Strecken unter Beweis stellen. Die Steuerung wird dabei höchst simpel aus: Mit Taste 1 gebt Ihr Gas, während der andere Knopf Eure Geschwindigkeit drosselt. Durch eine Joypadbewegung nach oben könnt Ihr zudem die auf den Strecken befindlichen Power Ups, wie beispielsweise einen Turbolader, einsetzen. Apropos Strecken: Der Lang-



Überholmanöver sind aufgrund der schmalen Spur manchmal reine Glückssache



**Ulf:** Bei Sonic Drift 2 sind die Veränderungen in erster Linie rein quantitativer Natur. Ein paar Fahrer mehr zur Auswahl und vor allem die komplett neu gestalteten Strecken kennzeichnen das Sequel. Das vergleichsweise simple Fahrverhalten ist jedoch geblieben. Sonic Drift 2 ist, wie sein Vorgänger, eher ein Reaktionspiel als ein ausgereiftes Rennspiel, bei dem es vor allem darauf ankommt,

zeitmotiviert wegen bietet das Game abwechselnd Rundkurse bzw. längere Start/Ziel-Kurse,

möglichst schnell vor einer Kurve abzubremsen. Zum Glück jedoch hat sich beim Streckendesign eine Menge getan. So bietet die Raserei normale Rundkurse, rutschige Eisstrecken mit Half Pipe-Kurven und auch schmale High Speed-Tunnels. Daher kommt beim Nachzügler eindeutig mehr Laune auf, zumal auch der Schwierigkeitsgrad etwas angehoben wurde, denn man erhält erst alle Chaos Emeralds, wenn man sämtliche drei Kurse hintereinander als Erster absolviert hat. Für Sonic-Fans eine sichere Wahl.

die via Dialogkabel natürlich auch zu zweit gefahren werden können.

## TEST GAME GEAR

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** 4 BIT-MODUL, DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** ERHÄLTICH  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** ENTELLEBAR  
**LEVELS:** 17  
**BESONDERHEITEN:** DIALOGKABEL  
**CA. PREIS:** 99,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA



# Super Columns

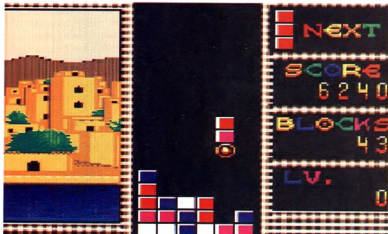
Tetris, Klax oder Columns: Die Faszination, die von herabfallenden geometrischen Körpern ausgeht, ist psychologisch schwer nachvollziehbar

## GAME GEAR

Denkspiel / 1 Spieler

Ihr wißt ja schon, Tetris-artige Spiele sprechen vor allem das weibliche Geschlecht an. Deshalb wäre das geeignete Geschenk für die Angebetete sicherlich weder der Peizmantel

noch der Sportwagen, sondern einfach nur Columns. Hier fallen bunte Steine vom Himmel, jeweils drei pro Gebilde, deren Anordnung Ihr im freien Fall beliebig verändern könnt. Natürlich gilt es, diese horizontal, diagonal oder vertikal zu stapeln. Ihr könnt zwischen drei Spielmodi wählen. Einmal

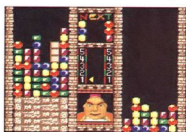


Im Ein-Spieler-Modus geht es nur darum, möglichst lange im Spiel zu bleiben



**Götz:** Dies sind die Spiele, für die das Game Gear gemacht wurde. Denn wer im Urlaub auf den Bahamas hockt und den leichtbeleideten Hasen nur hinterherhehelt, hat nun Chancen (siehe Textanfang)! Columns war uns natürlich von diversen Konvertierungen noch bekannt gewesen, diese Ver-

kämpfung kämpft Ihr gegen einen fieslen Hoschi im Zwei-Spieler-Modus oder Ihr laßt es einfach Steinchen regnen, ohne Sinn und Verstand. Zum Dritten wäre da noch das Flash-Spiel, bei dem es gilt, sich nach unten zu einem Edelstein durchzuackern. Im Gegensatz zu Tetris fallen übrigens Steine, deren Unterboden weggespielt wurde, auch nach unten. Wenn Ihr besonders gut



Von rechts schießt Euer Gegner unerbittlich Steinreihen rüber

sion besitzt jedoch gerade durch die drei Spiel-Modi hohe Suchtqualitäten. Grafisch und akustisch an der Strategiespiel-Obergrenze, wird Columns alle Tetris-Fanatiker in seinen Bann schlagen. Ich könnte jetzt noch über mehrere Absätze die Qualitäten dieses an sich recht einfachen Spieles preisen, allerdings würde alles Wesentliche über einen Haufen herabfallender Bauklötze schon angemerkt.

seid, kommen Extras, wie der "Entkerner". Dieser fällt auf einen bspw. roten Stein und schon werden alle roten Steine auf dem Spielfeld gelöscht.

## TEST GAME GEAR

**HERSTELLER:** SEGA  
**DATENTRÄGER:** MODUL, DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** JUNI  
**UMSETZUNGEN GEPLANT:** K.A.  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** ENTELLEBAR  
**LEVELS:** ENTÄHLT  
**BESONDERHEITEN:** KEINE  
**CA. PREIS:** 70,- DM  
**MUSTER VON:** SEGA



# BC Racers

Core Designs Steinzeit-Raserei nun auch als Modul für Segas 32X-Aufsatz

## MEGA DRIVE 32X

Rennspiel / 1-2 Spieler

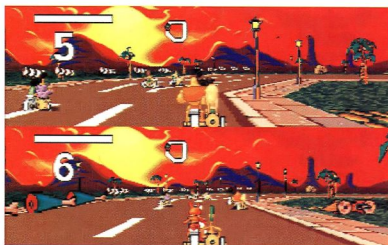
Zum ersten Mal gingen die Meister des Mega CD den umgekehrten Weg, und wandelten ein CD-Game in ein Modul. Das eigenwillige Rennen, in dem Chuck Rock & Co. um die Kurven driften und dabei Konkurrenten mit der unmißverständlichen Keule vom Bike holen, erinnert vom

gesamten Handling her etwas an Nintendos Mario Kart. Aus sechs Gespannen, jeweils mit unterschiedlichen Werten in Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Energie und Angriff, kann der Spieler seinen Favoriten wählen. Auf der Strecke gilt es dann, innerhalb von vier Runden möglichst viele Rivalen hinter sich zu lassen. Dabei sollte man die verbleibende Energie, die mittels eines langsam zum Skelett verfallenden Dinos dar-



**Holger:** Core Design hätte den 32X - Besitzern nach Virtua Racing Deluxe das zweite exzellente Rennspiel beschenken können, doch leider wurde bei der Programmierung der eine oder andere Bock geschossen. Angefangen beim Driften der Kutschen, das auf manchen Strecken keinerlei Kontrolle ermöglicht, über den Sound, den wirklich kein menschliches Trom-

melfell verdient hat, bis hin zum gnadenlos schlechten, weil ruckeligen Zwei-Spieler-Modus, all das nutzt die 32X-Power nicht im geringsten. Warum sich die Fahrer der Kutschen nur noch zur linken Seite mit ihren Knüppeln wehren können, weiß wohl auch nur die Entwickler-Crew. Die Umsetzung wirkt von vorne bis hinten einfach lieblos, und so bleibt nur ein mittelmaßiges Rennspiel. Der hervorragenden Mega-CD Version kann das Modul in keinster Weise das Wasser reichen.



Der Zwei-Spieler Modus wird im Split-Screen dargestellt



Die zweite Strecke wird Nachts gefahren

## TEST MEGA DRIVE 32X

**HERSTELLER:** CORE DESIGN  
**DATENTYPLÄGER:** 32 MBIT-MODUL DEUTSCH  
**ERSCHEINUNGSTERMIN:** JUNE  
**UMSETZUNGSPLANUNG:** KEINE  
**SCHWIERIGKEITSGRAD:** MITTEL  
**LEVELS:** 32  
**BESONDERHEITEN:** PASSWORT  
**CA. PREIS:** K.A.  
**MUSTER VON:** CORE DESIGN

effektiv	normal	gut	sehr gut	super
76%	GRAFIK			
35%	SOUND	FX		
65%	FUN			

gestellt wird, nicht aus dem Auge verlieren. Neigt sich diese dem Ende, müßt Ihr zur Regeneration auf der Start-/Ziellinie durch eine Ansammlung mächtiger Saurierkeulen rauschen. Als Neuerung kann das Cartridge mit einem echten Zwei-Spieler-Modus aufwarten.

# GAMES

**Tips & Tricks:** MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Otitants MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Otitants, Asterix and the Great Rescue MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Battlecorps, Ecco the Dolphin, Silphede, Jurassic Park, Thunderhawk.

- Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.
- Geheime Levels - neuer Spaß in unbekanntenen Dimensionen.
- Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren.
- Strategien - Spielprofis verraten, die wir man den ärgsten Obermütz besiegt.

für nur  
DM 29,95

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den SEGA GAMES GUIDE zu DM 29,95  
 per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt ( DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)  
 per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland)  
 Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

SEGA  
GAMES GUIDE  
DM 29,95

Über  
20  
Spiele  
Tips & Tricks

Mega Drive  
Mega-CD  
Game Gear & Master System



# GUIDE

# Sensible Soccer

Auf Amiga und PC ein Kultspiel, auf Konsole gegen FIFA & Co. chancenlos, trotzdem beschert uns Telegames eine Jaguar-Konvertierung

## JAGUAR

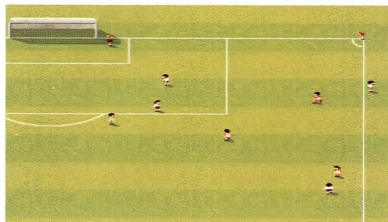
Sportspiel / 1-2 Spieler

Trotz 64-Bit-Power wurde am Spielablauf nichts geändert. Alleine oder zu zweit steuert Ihr aus der Draufsicht fuzzielge Mini-Sprites mit einem Höllentempo über den Rasen. Wählt aus einer Vielzahl von nationalen und internationalen Teams Eure Favoriten, bestimmt den Cup an dem Ihr teilnehmen möchtet, ändert auf Wunsch die Taktik und wech-



Die Options-Menus sind ebenfalls wie bei den 16-Bit-Kollegen aufgebaut

selt Spieler aus. Wetter und Spielzeit können natürlich ebenfalls beeinflusst werden. Auf dem Platz beweisen die kleinen Kicker wie bisher ihre technischen Fertigkeiten. Von Bananenflanke, über Hechkopfball, bis hin zum Fallrückzieher werden alle Wünsche erfüllt. Die Zuschauerkulisse beschränkt sich auf die Pfeife des Schiris



Trotz 64-Bit hat sich in grafischer Hinsicht zu den 16-Bit-Versionen nichts geändert



**Stephan:** Kultstatus hin, Kultstatus her, auf Konsole hat Sensible Soccer nur wenig zu melden. Für den Jaguar, aufgrund nicht vorhandener Konkurrenz, logischerweise erstrebenswert. Wer jedoch ein SNES oder MD sein eigen nennt, sollte sich eine Anschaffung mehr als gründlich überlegen. Die fuzzielge Grafik ist mit Sicherheit nicht mehr Stufe Of The Art und die öde Soundkulisse

und ein etwas ärmliches "Rauschen" bei Torschüssen. Mittels eines Spielernamen-Editors kreiert Ihr Eure eigenen Dream-

paßt sich diesem Niveau problemlos an. Durch das enorm hohe Spieltempo wirkt das Gekicke zudem absolut unrealistisch. Zeitgenossen, die Sensible Soccer kennen, können mit etwas Übung erfolgversprechende Spielzüge en masse aufziehen; Schema-F läßt grüßen. Unterm Strich ist die Jaguar-Version minimal schlechter als seine 16Bit-Kollegen: fehlende Batterie, ungeeignetes Pad, zu hohe Geschwindigkeit, mäßige Präsentation. Wieder mal kein Grund, um in Euphorie auszubrechen.

Teams, die jedoch nach dem Ausschalten des Jaguars ins Nirwana entschwanden.

## TEST JAGUAR

HERSTELLER: TELEGAMES  
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH  
UMSETZUNGEN GEPLANT: NEIN  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
LEVELS: ENTFÄLLT  
BESONDERHEITEN: KEINE  
CA. PREIS: 89,-  
MUSTER VON: GALAXY



# Hover Strike

Man verwandle den Cybermorph-Flieger in ein Luftkissen-Fahrzeug, garniere die Grafik mit ein paar Textures, und schon hat man einen neuen 3D-Shooter

## JAGUAR

Shoot'em Up / 1 Spieler

Ihr schlüpft in die Rolle eines Weltraum-Cops, der mit seinem futuristischen Gefährt die Planeten einer entfernten Galaxis patrouilliert. Aus zwei verschiedenen Perspektiven, von

denen allerdings nur das virtuelle Cockpit spielbar ist, düst Ihr, mit einer Laserkanone und Missiles bewaffnet, über Planeten-spezifische Oberflächen. Über ein kleines Radar (alternativ auch Kompaß) steuert Ihr die, vor jeder Mission in einem kleinen Briefing gezeigten, primären Ziele an, welche von



Sobald alle Primärziele zerstört sind, könnt Ihr die Mission verlassen

feindlichen Raumjägern und stationären Schußanlagen verteidigt werden. Verschiedene Power Ups regenerieren den Schutzschild oder füllen den Missile-Vorrat auf, Zwischenstände können nach jedem Level batteriegestützt festgehalten werden. Für Atmosphären sollen Jaguar-typische Gerä-

usche, Sprachausgabe und recht monotone Synthesizer-Klänge sorgen.

## TEST JAGUAR

HERSTELLER: ATARI  
DATENTRÄGER: 16 BIT-MODUL  
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH  
UMSETZUNGEN GEPLANT: NEIN  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
LEVELS: 30  
BESONDERHEITEN: BATTERIE  
CA. PREIS: 129,- DM  
MUSTER VON: ATARI



**Stephan:** Hover Strike hat mit Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen. Trotz Level-spezifischen Textures wirkt die Grafik wenig spektakulär, auf dem Jaguar habe ich allerdings schon weitaus schlechteres gesehen. Das Spielprinzip des 3D-Shooters hält sich eng an den Attention To Detail-Titel Cybermorph, nur daß sich das Ganze auf dem Böden abspielt. Die Steuerung des Luftkissen-Fahrzeugs ist gewöhnungsbedür-

ftig, das Zielen mittels Fadenkreuz durch die etwas grobe Rasterung auf größere Entfernungen Glücksache. Die Außenperspektive ist wegen des kleinen und unübersichtlichen Bildausschnittes vollkommen überflüssig, weil unspielbar. Unglücklich abgestuft wurde auch der Schwierigkeitsgrad. Während der erste Level ruckzuck abgehakt ist, geht's ab dem zweiten mit Volldampf auf die Frustrationsgrenze zu; zu viele Gegner, zu wenig Extras. Nur 3D-Freaks, die sich wieder mal die Zähne ausbeißen möchten, sollten Hover Strike antesten.



Jede Mission wird mit einem kleinen, aber feinen Intro eingeleitet

# Das Videospiele-Paradies

Ratenkauf von 3DO, NEO-GEO und NEO-GEO CD, Atari Jaguar und Jaguar CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

# MARO

MARO demnächst auch in Ulm

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Daytona USA« oder »Rallye Championship« im Laden.

## NEO-GEO Total

NEO-GEO Clubzeitung 2 und 3 je DM 10,- solange Vorrat reicht!

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB oder JP. DM 799,- incl. 1 Spiel nach Wahl

### CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	KING OF THE MONSTERS	DM 109,-
SENGOKU	DM 109,-	LEAGUE BOWLING	DM 99,-
SUPER SIDEKICKS	DM 109,-	SOCCER BRAWL	DM 119,-
CYBER LIP	DM 109,-	RIDING HERO	DM 119,-
MAHJONG	DM 99,-	ALPHA MISSION II	DM 99,-
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,-	PUZZLED	DM 99,-
THE SUPER SPY	DM 99,-	BURNING FIGHT	DM 99,-
FOOTBALL FRENZY	DM 109,-	FATAL FURY	DM 109,-
LAST RESORT	DM 109,-	BASEBALLSTARS 2	DM 109,-
KING OF MONSTERS 2	DM 109,-	ART OF FIGHTING	DM 109,-
FATAL FURY 2	DM 109,-	3 COUNT BOUNT	DM 119,-
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM 119,-	SAMURAI SHODOWN	DM 119,-
FATAL FURY SPECIAL	DM 119,-	ART OF FIGHTING 2	DM 119,-
SUPER SIDEKICKS 2	DM 119,-	SUPER BASEBALL 2020	DM 119,-
MAGICIAN LORD	DM 119,-	NINJA COMBAT	DM 119,-
NINJA COMMANDO	DM 119,-	BLUES JOURNEY	DM 119,-
CROSSED SWORD	DM 119,-	TRASH RALLY	DM 119,-
ROBO ARMY	DM 129,-	GHOST PILOTS	DM 129,-
SENGOKU 2	DM 129,-	AEROFIGHTERS 2	DM 129,-
TOP HUNTER	DM 129,-	WORLD HEROES 2 JET	DM 129,-
KARNOV'S REVENGE	DM 129,-	STREET HOOP	DM 129,-
WINDJAMMERS	DM 129,-	VIEWPOINT	DM 129,-
MUTATION NATION	DM 129,-	AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 139,-
KING OF FIGHTERS '94	DM 139,-	SAMURAI SHODOWN II	DM 139,-
SUPER SIDEKICKS 3 (JUNI)	DM 139,-	GOAL GOAL GOAL (JULI)	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON (JUNI)	DM 139,-	BATTLE VOLLEYBALL	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3 (JUNI)	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-	PANIC BOMBERMAN (JULI)	DM 139,-
PULSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, für NEO GEO CD (Juni)	DM 139,-		

### NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 449,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-
FATAL FURY 3	DM 499,-
AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-
PULSTAR	DM 499,-
SPINMASTER	DM 99,-
3 COUNT BOUT	DM 99,-

SEGA SATURN  
DAYTONA USA DM 149,-

SONY PSX DARKSTALKER  
DM 159,-  
WEITERE TITEL AUF LAGER

**GAMESTOP**  
SONY PSX - 3DO - SATURN  
JAGUAR - CD - NEO-GEO - SNES - SEGA  
**072 21/227 21**  
Simply the Best!  
Franchise-Partner gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

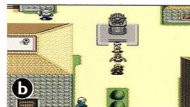
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

# Mega Fun Videogame Awards '95

Was wäre Hollywood ohne seine Traditionen? Die alljährlichen Oscar-Verleihungen, die die Welt in Atem halten oder der weniger bekannte Preis für die häufigsten Seitensprünge während einer Schauspielerei. Auch wir greifen nach den Sternen, genauer gesagt zum Mega Fun Videogame Award '95! Ein Auszeichnung, ein Preis, der von Software-Firmen und Entwicklern gleichermaßen geliebt und gehaßt werden wird. Und ihr werdet unsere Hand führen und als größte, unabhängige Videospiele-Jury aller Zeiten bestimmen, wer in den 19 Kategorien ausgezeichnet werden wird. The Rules Are Simple: Wir haben in jeder Sparte die Top-Titel nominiert, unter denen Ihr jeweils Euren Liebling auswählt und auf dem Coupon, der sich auf Seite 97 befindet, ankreuzt. Jeder Teilnehmer hat die Chance, einen der unglaublich vielen Preise zu gewinnen. Schickt Euren Coupon an:  
Redaktion Mega Fun  
Kennwort: Awards  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

## 1. Bestes Strategiespiel

- a) Syndicate (SNES, MD, JAG) - EA
- b) Shining Force 2 (MD) - Sega
- c) Dune 2 (MD) - Sega



## 2. Bestes Sportspiel

- a) FIFA Soccer 95 (SNES, MD) - EA
- b) NBA Live 95 (SNES, MD) - EA
- c) International Superstar Soccer (SNES) - Konami



## 3. Bestes Fun-Sportspiel

- a) NBA Jam TE (SNES, MD) - Acclaim
- b) WWF Raw (SNES, MD) - Acclaim
- c) Windjammers (NEO GEO) - Data East



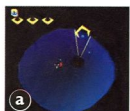
## 4. Bestes Denkspiel

- a) Lemmings 2 (SNES, MD, GB) - Sony Imagesoft
- b) Pac Attack (SNES) - Nintendo
- c) Puzzle Bobble (SNES) - Taito



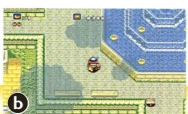
## 5. Bestes Shoot 'em Up

- a) Tempest 2000 (JAG) - Atari
- b) Doom (32X, JAG) - Sega/id Software
- c) Urban Strike (MD) - EA



## 6. Bestes Action-Adventure

- a) Secret of Mana (SNES) - Nintendo
- b) Soleil (MD) - Sega
- c) Story of Thor (MD) - Sega



## 7. Bestes

## Beat'em Up

- a) Super Street Fighter 2 (SNES, MD) - Capcom
- b) Art of Fighting 2 (NEO GEO) - SNK
- c) Samurai Shodown 2 (NEO GEO) - SNK



## 8. Bestes

## Jump'n Shoot

- a) Super Metroid (SNES) - Nintendo
- b) Mega Turrigan (MD) - Sony Imagesoft
- c) Probotector (MD) - Konami



## 9. Bestes

## Jump'n Run

- a) Donkey Kong Country (SNES) - Nintendo
- b) Earthworm Jim (SNES, MD, MCD) - Virgin
- c) Donkey Kong (GB) - Nintendo



## 10. Bestes

## Rennspiel

- a) Stunt Race FX (SNES) - Nintendo
- b) Virtua Racing Deluxe (32X) - Sega
- c) F1 Pole Position 2 (SNES) - Ubi Soft

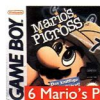


## Natürlich gibt's auch was zu gewinnen:

Unter allen Einsendern der vollständig (!) ausgefüllten Coupons verlosen wir zusammen mit den Firmen Acclaim, Electronic Arts, Nintendo, Sega und Virgin viele tolle Preise. Wir immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags sowie den aufgeführten Firmen sind an der Teilnahme ausgeschlossen.

### Nintendo®

6 Game Boys aus der Special Edition



6 Mario's Picross (GB)



5 Earthworm Jim (SNES oder MD)



5 Der König der Löwen (SNES oder MD)



10 Stargate Spielfiguren



5 NBA Jam T.E. (SNES oder MD)

5 Judge Dredd (SNES oder MD)



## KONAMI®

5 Konami-Sporttaschen  
5 Konami-Rucksäcke

5 Konami Gürteltaschen  
10 Konami-T-Shirts  
20 Konami-CDs



5 Mega Drive-Spiele



5 Master System-Spiele



50 Fußbälle von Electronic Arts



## 11. Beste Filmumsetzung

- Aladdin (SNES, MD) - Capcom/Sega
- Das Dschungelbuch (SNES, MD) - Virgin
- Der König der Löwen (SNES, MD) - Virgin



## 12. Hottest Videogame Babes

- Cammy (Super Street Fighter 2) - Capcom
- Mai Shiranui (King of Fighters 94') - SNK
- Candy Kong (Donkey Kong Country) - Nintendo



## 13. Bester Videospielheld

- Donkey Kong (Donkey Kong Country) - Nintendo
- Earthworm Jim (Earthworm Jim) - Virgin
- Mega Man (Mega Man X) - Capcom



## 14. Bester Automat

- Killer Instinct (Rare) - Nintendo/Midway
- Daytona USA (AM2) - Sega
- Sega Rally Championship (AM3) - Sega



## 15. Bester Fremdhersteller

- Acclaim (für NBA Jam T.E., WWF Raw)
- Virgin (für Earthworm Jim, Das Dschungelbuch)
- Capcom (für International Superstar Soccer, Probotector)
- Capcom (für Super Street Fighter 2, Aladdin)
- Electronic Arts (für FIFA Soccer '95, NBA Live '95)



## 16. Bester Entwickler

- Rare (für Donkey Kong Country, Killer Instinct)
- Shiny Entertainment (für Earthworm Jim)
- AM2 (für Daytona USA, Virtua Racing Deluxe)



## 17. Beste Grafik

- Donkey Kong Country (SNES) - Nintendo
- Samurai Shodown 2 (NEO GEO) - SNK
- Earthworm Jim (SNES, MD) - Virgin



## 18. Bester Sound

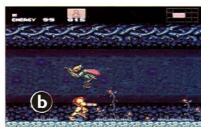
- FIFA Soccer '95 (MD) - EA
- Samurai Shodown 2 (NEO GEO) - SNK
- Earthworm Jim (SNES, MD) - Virgin





## 19. Bestes Spiel

- a) Donkey Kong Country (SNES) - Nintendo  
 b) Super Metroid (SNES)- Nintendo  
 c) Doom (32X, JAG) - Sega/Jid Software  
 d) Earthworm Jim (SNES, MD) - Virgin  
 e) FIFA Soccer '95 (SNES, MD) - EA



## Coupon

Kreuzt in den jeweiligen Kategorien Eure absoluten Top-Favoriten an (also nur EIN Kreuz pro Kategorie) und schickt den fertig ausgefüllten Coupon an:

Redaktion Mega Fun

Kennwort: Awards

Pleicherschulgasse 2

97070 Würzburg

Wer seine Mega Fun nicht zerschnippeln will, schickt einfach eine Kopie dieser Seite; unvollständig ausgefüllte Coupons nehmen nicht an der Verlosung teil und auch der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

### 1. Bestes Strategiespiel

- a) Syndicate  
 b) Shining Force 2  
 c) Dune 2

### 2. Bestes Sportspiel

- a) FIFA Soccer '95  
 b) NBA Live '95  
 c) Intern. Superstar Soccer

### 3. Bestes Funspportspiel

- a) NBA Jam TE  
 b) WWF Raw  
 c) Windjammers

### 4. Bestes Denkspiel

- a) Lemmings 2  
 b) Pac Attack  
 c) Puzzle Bobble

### 5. Bestes Shoot 'em Up

- a) Tempest 2000  
 b) Doom  
 c) Urban Strike

### 6. Bestes Action-Adventure

- a) Secret of Mana  
 b) Soleil (MD)  
 c) Story of Thor

### 7. Bestes Beat'em Up

- a) Super Street Fighter 2  
 b) Art of Fighting 2  
 c) Samurai Shodown 2

### 8. Bestes Jump'n Shoot

- a) Super Metroid  
 b) Mega Turrican  
 c) Probotector (MD)

### 9. Bestes Jump'n Run

- a) Donkey Kong Country  
 b) Earthworm Jim  
 c) Donkey Kong

### 10. Bestes Rennspiel

- a) Stunt Race FX  
 b) Virtua Racing Deluxe  
 c) F1 Pole Position 2

### 11. Beste Filmumsetzung

- a) Aladdin  
 b) Das Dschungelbuch  
 c) Der König der Löwen

### 12. Hottest Videogame Babes

- a) Cammy (Super Street Fighter 2)  
 b) Mai Shiranui (King of Fighters '94')  
 c) Candy Kong (Donkey Kong Country)

### 13. Bester Videospieldheld

- a) Donkey Kong (Donkey Kong Country)  
 b) Earthworm Jim (Earthworm Jim)  
 c) Mega Man (Mega Man X)

### 14. Bester Automat

- a) Killer Instinct  
 b) Daytona USA  
 c) Sega Rally Championship

### 15. Bester Fremdersteller

- a) Acclaim  
 b) Virgin  
 c) Konami  
 d) Capcom  
 e) Electronic Arts

### 16. Bester Entwickler

- a) Rare  
 b) Shiny Entertainment  
 c) AM2

### 17. Beste Grafik

- a) Donkey Kong Country  
 b) Samurai Shodown 2  
 c) Earthworm Jim

### 18. Bester Sound

- a) FIFA Soccer '95  
 b) Samurai Shodown 2  
 c) Earthworm Jim

### 19. Bestes Spiel

- a) Donkey Kong Country  
 b) Super Metroid  
 c) Doom (32X, JAG)  
 d) Earthworm Jim  
 e) FIFA Soccer '95

NINTENDO, SEGA & NINE  
**MEGA FUN**  
 DER TOTALE VIDEOGAMESPASS FÜR ALLE SYSTEME

# DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA & MEHR

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## Impressum Mega Fun

**Anschrift des Verlages:**  
Compu-Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg  
Telefon 09 11 / 33 25 0

**Anschrift der Redaktion:**  
Redaktion Mega Fun  
Fleischerschlagstraße 2  
97 070 Würzburg  
Telefon 09 31 / 1 55 18  
Telefax 09 31 / 1 55 19

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Gettenpoh

**Stellvertreter Chefredakteur:**  
Uwe Kraft

**Redaktionsleiter:**  
Christoph Holowaty

**Stellvertreter Redaktionsleiter:**  
Christian Müller

**Textkorrektur:**  
Götz Schmiedehausen

**Redaktion:**  
Stephan Girlich  
Götz Schmiedehausen

**Hotline - Mega Fun:**  
Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

**Freie Mitarbeiter:**  
Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer in  
Zusammenarbeit mit Stefanie Petzer, Holger Göb-  
mann, Stefan Heiters, Guido Hofmann,  
Bastian Lurz, Philipp Noack, Ulf Schneider, Gerd  
Sebbck

**Layout:**  
Jochen Amberger  
Stephan Girlich  
Uwe Kraft  
Monika Schneider

**Gestaltung des Tips & Tricks-Teiles:**  
Mega Fun

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**  
Stefanie Gettenpoh

**Vertrieb:**  
Göng 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 Szameietz  
Telefon 09 11 / 9 68 32 19  
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

**Anzeigenpositionen:**  
Tanja Kaiser  
Isarstraße 32-34  
90 451 Nürnberg  
Telefon 09 11 / 9 68 32 32  
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
Thomas Kammer, Thorsten Szameietz

**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:**  
Sega

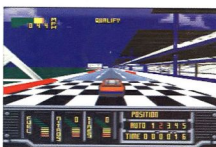
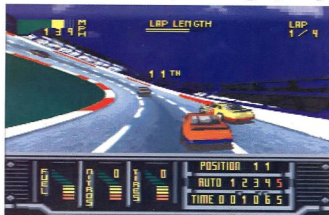
**Abonnement:**  
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Manuskripte:**  
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt  
der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in  
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publika-  
tionen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der  
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**  
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind ur-  
heberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion  
oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen  
Genehmigung des Verlages.

**ISSN 0944-6382**  
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche  
Unterstützung bei: Acclaim, Codemasters, Datafish,  
Dynamix, Electronic Arts, Elite Systems, Factor 5,  
Galaxy, Gametek, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz  
Verand, Laguna, Mitsui, Nova, Order In Time, Sega,  
Ubi Soft und ganz besonders bei Klaus und  
Birndiegn.

## Kyle Petty's No Fear Racing (SN)



Das erste Rennspiel, das mit Grafiken der ACM-Technologie (Donkey Kong Country) aufwarten kann, wird von den Bleifüß-Bros. (Stephan und Binzi) unter die Lupe genommen. Kann das Gameplay halten was die Grafik verspricht?



## Messebericht E3 Los Angeles

Besonderes Interesse, nicht zuletzt wegen der neuesten Horror-Meldungen rund um Nintendos Ultra 64, weckt die E3 in Los Angeles. Aber auch Sega, Sony und andere namhafte Firmen werden im Brennpunkt stehen. Welchen Eindruck bspw. die ersten Crystal Dynamics-Produkte für Saturn und PlayStation hinterlassen, lest Ihr in unserem ausführlichen Messebericht.

## Jungle Strike (SN)

Mit gehöriger Verspätung landet EAs schwerbewaffneter Heli auf dem SNES. Ob er während seines langen Fluges einige Verbesserungen mit an Bord nehmen konnte, zeigt der Test in unserer nächsten Ausgabe.



## Super Adventure Island II

Im Tips und Tricks-Teil wartet die Fortsetzung der Komplettlösung des Action-Adventures Super Adventure Island II auf Euch. Außerdem hat Helpline-Onkel Holger, trotz dicker Lippe, wieder massig Cheats und Passwörter für Euch gesammelt und sortiert, laßt Euch überraschen.



Mega Fun **7/95** erscheint am  
**21. Juni 1995**

# DAS MOGELMODUL... ACTION REPLAY™ 2

## DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARBEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

**PREISSENKUNG**

**SNES™  
NUR NOCH  
DM 99,-**

**SPEZIELLES  
DATAFLASH-ANGEBOT  
FÜR "MEGA DRIVE™  
BESITZER**

**NUR DM 99,-**

ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™  
AB SOFORT ZUSAMMEN MIT 2000 SPIEL-  
"REPLAY" VON ACCIO-AD-REPLAY™  
ACTION REPLAY + "ISHIDO"  
(NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE  
DER VORRAT REICHT)

**MEGA CODE INPUTSCREEN**  
JETZT MIT EINBAUE MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEWÄHRDICHEN, UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!

**MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES**  
DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BELEGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDRETTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

**DEADCODE GENERATOR**  
DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR...  
**ERWEITERTER CODEFINDER**  
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDEN VON CODES AUS DEN BELEGTEN BÜCHERN ODER AUCH AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

**ZEITLUPEN-FUNKTION**  
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

**UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**  
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT'S MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "HTSC ONLY"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

**UNIVERSAL CODE-SYSTEM**  
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN, BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

**KEIN UNNÖTIGES WARTEN**  
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

**KEIN UNNÖTIGES WARTEN**  
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

**MASTER SYSTEM™ DM 79,-**  
**GAME GEAR™ DM 79,-**  
**NES™ DM 99,-**  
**GAME BOY™ DM 99,-**

**DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:**  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTENTEN!**  
ACHTEN SIE BEI DER KAUFEN ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODERBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERT VON DIREKT EINSETZBAREN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODERBUCHEN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BENIEDNUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLDERT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EINE PARAWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

**HOTLINE-TERMINAL  
FÜR DIE INTERAKTIVE  
ACTION REPLAY  
SPRACHCOMPUTER  
HOTLINE!**

**HOTLINE  
TERMINAL**

**DATAFLASH  
POWERPAKET!**

**HOTLINE TERMINAL  
NUR DM 49,-**

DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BENIEDNUNG DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDERSNUMMER ANGEBEN).

- SNES™ ZUBEHÖR**
- SNES ADAPTER** SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-
  - ADAPTER PROFESSIONAL** SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-
- MEGADRIVE™ ZUBEHÖR**
- MEGA MASTER** SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-
  - CDX™ MEGA CD ADAPTER** SPIELE IMPORT-CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-
  - MEGA-ADAPTER** SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

**24-STD.-BESTELLSERVICE**  
TELEFON 02822-68545  
TELEFAX 02822-68547  
48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

**DATA Flash GmbH**  
**DATAFLASH GmbH**  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH




S T A L L O N E  
**JUDGE DREDD**

**DAS SUPER-COMIC.  
DER KINO-KNALLER.  
DAS MEGA ACTION-GAME.**



**NIMM' DAS GESETZ SELBST IN DIE HAND!  
GERICHTSTERMIN: JUNI'95**



**SUPER NINTENDO**

**MEGA DRIVE**

**GAME GEAR**

**GAME BOY**

**AKKlaim**  
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Orion Pictures Entertainment Inc. and Orion Productions N.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™ and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Egmont Foundation International Limited and Orion Games Productions, Inc. Nintendo Super Nintendo Entertainment System and the Game Boy are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1997 Nintendo of America, Inc. Sega, Game Gear and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Akkaim is a registered trademark of Akkaim Entertainment Inc. © 1995 Akkaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super Nintendo™ version of the video game.