

NINTENDO, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC
VERLAG

7/95

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Snatcher

Adventure Island 2

Mario's Picross

und viele mehr...



nur DM
5,80

STALLONE KEHRT ZURÜCK

Judge Dredd
Spiel, Film, Comic,
Gewinnspiel

EIN DINO ZUM PRÜGELN

Primal Rage
T-Rex-Action auf
allen Systemen

HELDEN IN STRUMPFHOSEN

Batman & Robin
Traumgrafik in
Gotham City

DIE GRÖSSTE SPIELESHOW ALLER ZEITEN

E³-Messeknaller '95

Alles über Donkey Kong Country 2 und andere Hits



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
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY

Acclaim®
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi 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 Copyright Promotions International Limited and Surge 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 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the video game.

Strike Action



• STRIKE IST RIESIG! NEUN KOMPLEXE KAMPAGNEN, DIE SIE BEWÄLTIGEN MÜSSEN.



• STRIKE IST SCHWIERIG! STEuern SIE VIER NEUE ANGRIFFSFAHRZEUGE.

• STRIKE IST HART! IHRE GEGNER SIND NOCH GEMEINER DURCH HÖHERE COMPUTERINTELLIGENZ.



• STRIKE IST ÜBERALL! ERFORSCHEN SIE FÜNF VERSCHIEDENE GEBIETE: NACHT, STADT, SCHNEE, Dschungel UND FLÜSSE.



JUNGLE STRIKE™

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ELECTRONIC ARTS®

Helden in Strumpfhosen

Batman & Robin

Traumgrafik in Gotham City

Fledermaus-Duo in Höchstform?

Seite 80



Lizenzspielerei

Stargate

Fantasy/Science Fiction-Mix

Roland Emmerich-Abenteuer auf dem SNES

Seite 68



Stallone kehrt zurück

Judge Dredd

Spiel, Film, Comic, Gewinnspiel

Einer für alle, oder vier Versionen im Vergleich

Seite 90

Rubriken

Anzeigenauftrag	64
Börse	63
Countdown	66
Editorial	3
Game Over	98
Highlights	3
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	85
Mega Mail	59
Referenzen	40
Scene	31
Wertung So Läuft's	39

Super Nintendo

Software News

Foreman For Real	24
Mutant Chronicles	26
Porkey Pig's Haunted House	24
Sim City 2000	24
WildC.A.T.S.	24

Previews

Oscar	37
-------------	----

Spieletests

F1 World Championship Edition	71
Jungle Strike	73
Judge Dredd	90
Kyle Pettys No Fear Racing	74
Ninja Warriors	77
Stargate	69
Super Bomberman 3	76
Theme Park	70
Wild Guns	41
Zero The Kamikaze Squirrel	75

Helpline

Players Guide

Adventure Island 2	450
--------------------------	-----

Codes + Freezer

Brutal	463
C2:Judgement Clay	464
Cannon Fodder	460
NBA Jam T.E.	462
Pitfall	462
Puzzle Bobble	464
Samurai Shodown	460
Star Trek:Starfleet Academy	449
Super Punch Out	461
T2-The Arcade Game	460
True Lies	461

Virtual Boy

Software News

V-Tetris	24
----------------	----

Game Boy

Software News

Asteroids/Missile Command	29
Centipede/Millipede	29

Previews

Primal Rage	34
-------------------	----

Spieletests

Judge Dredd	90
-------------------	----

Helpline

Players Guide

Mario's Picross	454
-----------------------	-----

Saturn

Software News

Clockwork Knight II	28
Gran Chaser	27
Parodius Deluxe Pack	29

Ein echtes Vergnügen
**Theme
Park**

Diesmal für SNES
Erreichen die Nintendo-
Parks MD-Qualität?
Seite 70

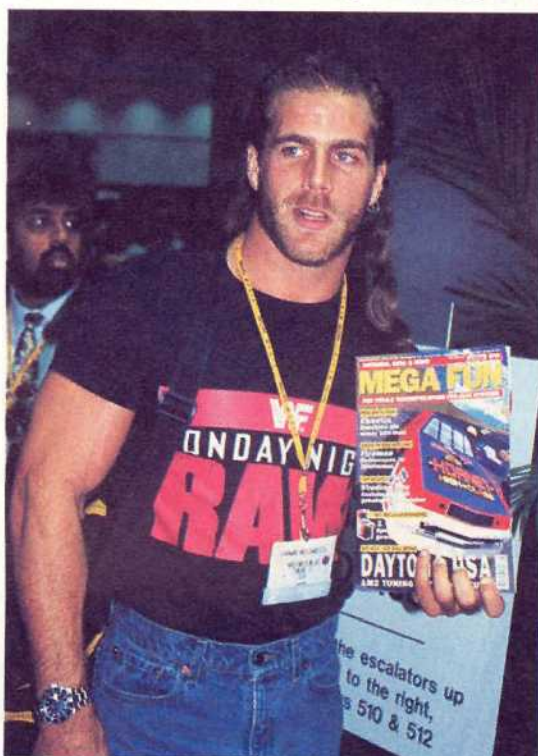


Abgehoben
Jungle Strike

Aus alt mach neu
Der Klassiker nun endlich für das SNES
Seite 72

Die größte Spielineshow aller Zeiten
E3-Messeknaller '95

Alles über Donkey Kong Country 2 und andere Hits



Original-Zitat Götz:
"What A Mess!"
Seite 8

Ein Dino zum Prügeln
**Primal
Rage**

T-Rex-Action für alle
Systeme
Der Coin-op-Kracher
kommt für Sat, PS, Jag,
3DO, SN, MD, GG, GB
Seite 34



Mega Drive

Software News

Eternal Champions: The Challenge From
The Dark Side26
Exosquad26
Mutant Chronicle26
Soulstar-X26

Previews

Deep Space Nine38
Primal Rage34

Spieletests

Batman & Robin80
Cheese Cat-Astrophe84
Jelly Boy74
Judge Dredd90
Motherbase 32X82
NFL Quarterback85

Helpline

Players Guide

Snatcher CD465

Codes + Freezer

Afterburner Complete 32X464
Battlecorps CD462
Earthworm Jim461/462
Phantasy Star IV449
Ristar461
Space Harrier 32X449

Story Of Thor463
True Lies461
Wolverine463

Game Gear

Previews

Primal Rage34

Spieletests

Judge Dredd90
Tempo Jr.74

PlayStation

Software News

Gunners Heaven28
J. League Official Winning Eleven28
Jumping Flash28
Rock'n'Roll Racing 228
Tokyo Dungeon28
Syndicate Wars27

Previews

Rayman36

3DO

Software News

Captain Quazar29

Spieletests

FIFA International Soccer88
Slam'n Jam86

Jaguar

Software News

Defender 200027

Previews

Ultra Vortex35

Helpline

Codes + Freezer

Tempest 2000463

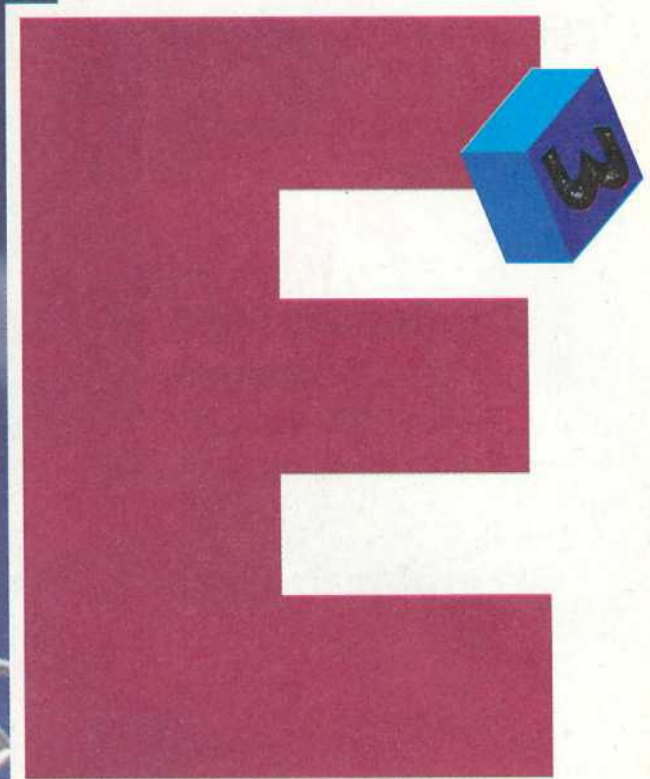
Neo Geo

Software News

Savage Reign29

Specials

E3-Messe8
Coin-Op "Cool Riders"30
Judge Dredd-Der Film94
Judge Dredd-Das Comic95
Judge Dredd-Das Gewinnspiel96
Super-Gewinnspiel mit Mitsui62



Die Stadt der Engel und der Stars präsentierte sich mit fast allen Klischees, die man so mit sich herumträgt. Auf der E3 war dies überall zu spüren. Die Begriffe: "Größer, besser und noch mehr von allem" prägten die drei Messtage. Wo sonst auf der Welt sieht so ziemlich jedes Mädchen wie ein Engel aus und wo trifft man schon mal Steven Spielberg im Hotel-foyer? In Los Angeles, der Stadt, in welcher vom 11-13 Mai die E3 stattfand

ATARI

Die Katze auf dem heißen Blechdach

Nicht ganz so bombastisch wie die meisten der anderen Hardware-Hersteller präsentierte sich Videospiele-Veteran Atari. Und neben dem gigantischen Sega-Stand gingen sie wirklich fast unter. Jedoch können sich Freunde der 64Bit-Raubkatze auf ein paar potentiell hochkarätige Titel freuen. Jeff Minter, Urgestein der Szene, präsentiert **Defender 2000**, vielleicht das Jaguar-Highlight. Der Uralt-Shooter wurde grafisch ordentlich aufgepeppt und kommt Ende des Jahres. Ziemlich müde wirkten hingegen die Kämpfer aus **Fight For Life**. Stark an Virtua Fighter angelehnt, hatten es die Programmierer aber noch nicht raus,



Erstmals wurde das VR-System gezeigt

wie man die Figuren geschmeidig bekommt. Hauptattraktion war hingegen das **Virtual Reality-System**, welches für unter 299\$, also einem ziemlich moderaten Preis, veröffentlicht werden soll. Wenigstens hatte Atari auch sein Messergerücht: Der Jaguar II soll mit M2-Technik kommen.



TRF wurde von den Messebesuchern gerne mit MK verwechselt und konnte das "Pseudo-Virtua Fighter"-Fight for Life vergessen machen



Der Klassiker Dragons Lair für Jaguar-CD

ACCLAIM

Never Change A Winning Team!!!

Hochkarätige Lizenzen und mördermäßige Spiele, dies waren und sind in meinen Augen die wichtigsten Elemente der Firma. **Batman Forever** und **Judge Dredd**, über die wir ja schon berichtet haben, waren für die 16-Bitter fertiggestellt. Die PS-X-Version (Winter) der ewigen Fledermaus wurde mit exzellenten Bewegungsstudien schmackhaft gemacht. Ebenso delikate sahen die drei Batgirls aus, die das original Batmobil und ein echtes Judge Dredd-Bike zum zweitklassigen Fotomotiv degradierten. **Cutthroat**

Island (Sommer) heißt ein neuer Film mit Geena Davis und natürlich auch das Spiel dazu. Als bärbeißiger Seemann sucht Ihr die verlorenen Stücke einer Schatzkarte. Der besondere Gag dürfte wohl sein, daß die ersten erfolgreiche Freibeuter die Chance haben, eine Reise nach Las Vegas ins berühmte Treasure Island-Hotel zu gewinnen. Acclaims Motion Capture Technology war ja mit ein Hauptthema der Mai-Ausgabe. **Alien Trilogy** (Winter) für PS-X und Saturn versetzt den Spieler mittels dieser Technik in

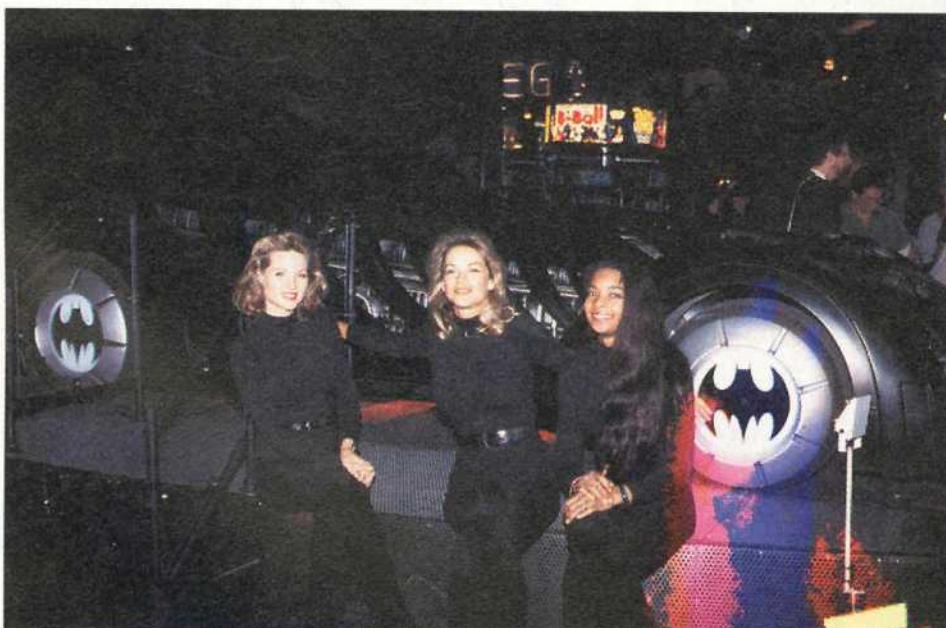
Release-List Acclaim	PSX	SAT	32X	SNES	MD	GG	GB	JAG	3DO	U64
Batman Forever	x	x	x	x	x	x	x			
Judge Dredd	x	x	x	x	x	x	x	x		
Cutthroat Island				x	x	x	x			
Alien Trilogy	x	x								
Big Hurt Baseball	x	x	x	x	x	x	x			
Foreman Fore Real				x	x	x	x			
NFL Quarterb. '96	x	x	x	x	x	x	x			
NBA Jam T.E.	x	x	x	x	x	x	x			
Revolution X	x	x	x	x	x	x	x			
WWF Wrestlemania	x	x	x	x	x	x	x			
Turok: Dinosaur Hunt										x



Erste Bewegungsstudien der PSX-Version: Batman Forever



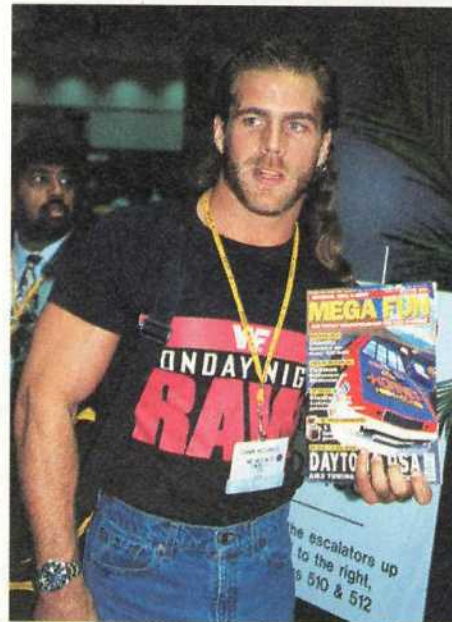
Düstere Gänge und überraschende Aliens: Alien Trilogie



Das Original Batmobil war zwar ohnehin schon recht reizvoll, wurde aber durch diese drei Schönheiten nochmals erheblich aufgewertet

E Die besten Rennspiele

- Demolish'Em Derby Psygnosis PlayStation
- Wipe Out Psygnosis PlayStation
- Daytona Sega Saturn
- Rock'n Roll Racing 2 Interplay PlayStation
- Need For Speed Electronic Arts NG-Systeme



Heartbreak Kid Shawn Michaels hatte Mega Fun auf der Messe



Lebenssechte Action: WWF Wrestlemania



Mit Cutthroat Island nach Las Vegas



Mit Musik von Aerosmith: Revolution X machte eine gigantische Show, jedoch tat mir die Crew echt leid. Es lief nämlich die vollen drei Tage immer das gleiche Musikvideo dröhnend laut über den Großbildschirm. So nach dem drei- bis vierhundersten Mal hatte manch einer Mord im Blick...

die Rolle der Ripley. Ihr müßt Doom-ähnlich durch düstere Gänge stapfen, und das schleimige Viehzeug wegknallen. Die Atmosphäre kam schon in dieser frühen Version hundertprozentig rüber. Bei den Sport-Spielen war ohne Zweifel das nächste und wohl wahrscheinlich beste WWF-Spiel **WWF Wrestlemania** (Winter) Grund zum Staunen. Vollständig digitalisierte und gerenderte Kämpfersprites, neuartige Moves und sogar Combos, die ein Feuerwerk aus bis zu 21 (!) Aktionen erlauben, kamen auch auf SNES und MD fantastisch rüber. Als plötzlich Shawn Michaels neben mir stand, wollte ich ihn erst weghauen, da die Bildschirm-Aktion so echt wirkte. Zur Beschwichtigung bekam er dafür eine Mega Fun. Acclaim



NINTENDO

Der 16-Bit-Killer

Daß Nintendo auf dieser Messe "nur" mit SNES-, Game Boy- und Virtual Boy-Titeln aufwarten konnte, war ja schon im Vorfeld bekannt. Doch muß man sich angesichts der Grafik und des Gameplays von **Killer Instinct** und **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** fragen, ob man unbedingt jetzt schon in Richtung Next Generation spielen muß. Das Versprechen, die perfektesten Render-Grafiken auf einer 16-Bit-Konsole zu präsentieren, wurde eingelöst. Und außerdem hat sich Big N endgültig "entjungfert". Konnte man Indiziertes Spiel II noch mit "Tja, Acclaim..." entschuldigen, so trieft bei dem von Rare umgesetzten **Killer Instinct** das Blut aus allen Ecken und Fleischwunden. Deshalb ist ein Deutschland-Release noch sehr fraglich. Gegenüber den Donkey Kong-Spielen haben die englischen Zauberer noch einmal gehörig an der Schraube gedreht. "Man hat eigentlich nie das Gefühl, an einem SNES zu spielen...", so der Kommentar vieler Messebesucher. Mit elf Kämpfern, die in punkto Grafik und Animation zu verstärktem Augenreiben einladen, und ebenso gelunge-

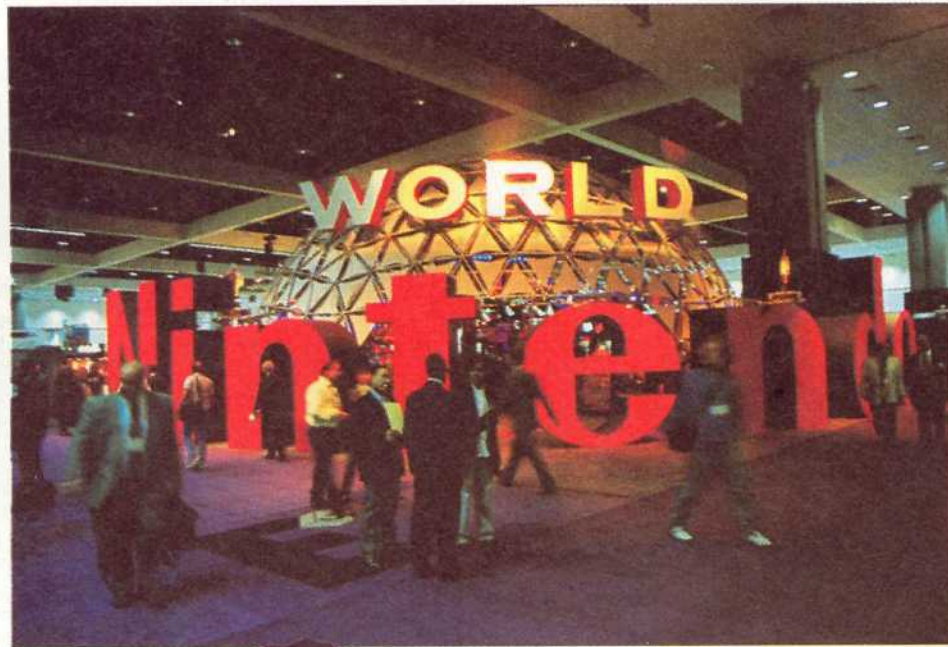
nen Hintergründen gab sich Rare nicht zufrieden. Es mußten schon alle Killer-Combos (bis max. 46 Kombinationen!) in das 32Bit-Werk gepreßt werden und der Arcade-Soundtrack auf eine, dem Spiel beiliegende CD. Genauso überzeugend waren auch die Killer Instinct-Mädchen am Stand, logisch, im Affenkostüm hätte das nicht gut ausgesehen. Über **Donkey Kong Country 2** lest Ihr im Kasten weiter... Endlich etwas neues für Rollenspielfreunde bietet **Earthbound**, welches das unterhaltenste, familienfreund-

E Die besten Prügelspiele

- **Mortal Kombat III** WilliamsSN/MD/PS-X/SAT
- **Virtua Fighter 2** SegaSAT
- **Street Fighter: The Movie** ... CapcomSAT
- **Darkstalker 1&2** CapcomPS-X/ SAT
- **Tekken** NamcoPS-X

lichste und massenmarktauglichste RPG aller Zeiten werden soll. Ein Science Fiction-Adventure mit der beliebten Zelda-Optik könnte neue RPG-Wege eröffnen. Ein fieses Weltraum-Ding will die Macht an sich

reißen, was Euch in haarsträubenden Schwierigkeiten bringt. Zwar wirkt die Grafik, verglichen mit Rares Edelsteinen schlicht, jedoch in Sachen Story und Gameplay machte es sofort Lust auf mehr.



Nintendos Welt ohne Ultra 64



Street Fighter für unterwegs



Futter für Zelda-Fans: Earthbound



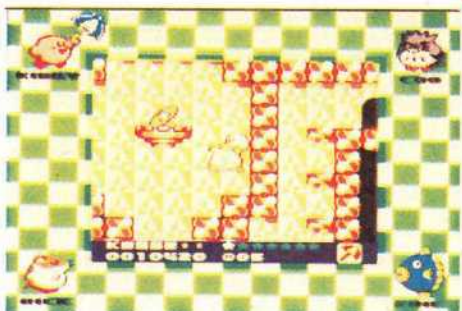
Rendergrafik auch bei Killer Instinct auf dem Game Boy

Release-Liste Nintendo	SNES	Virtua Boy	Game Boy
Killer Instinct	x		x
Donkey Kong Country 2	x		
Earthbound	x		
Donkey Kong Land			x
Kirby's Dream Land 2			x
Street Fighter 2			x
Defender/Joust			x
Centipede/Millipede			x
Galaga/Galaxian			x
Asteroids/Missile Command			x
TeleRoboXer		x	
Galactic Pinball		x	
Mario Clash		x	
Mario's Dream Tennis		x	
Red Alarm		x	



Mehr als nur ein SNES-Spiel: Killer Instinct

Alle Combos, alle Kämpfer und viel Blut: Nintendo gibt das Knuddelimage auf



Kirby's Dream Land 2: spielerisch 1a

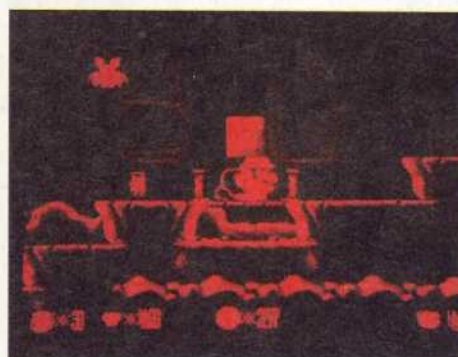
Anfang nächsten Jahres kommt endlich der Game Boy-Nachfolger, **Virtual Boy**, auf den Markt. Die fünf vorgestellten Spiele demonstrierten, was in dem kleinen roten Kasten steckt. **Mario Clash**, welches stark an die klassischen Jump'n Runs angelehnt ist, **Mario's Dream Tennis**, in dem Euch die Bälle um die Ohren fliegen sowie **Red Alarm**, **Galactic Pinball** und **Teleroboxer** zogen alle Aufmerksamkeit auf sich. Game Boy-Erfinder Gumpel Yokoi glaubt, daß mehr Virtual Boys als Game Boys verkauft werden. Sein Handheld kam aber auch nicht zu kurz. **Killer Instinct** und **Donkey Kong Land** bewiesen für den Game Boy wie die großen Brüder auf dem SNES, daß vergleichsweise einfache Hardware, von den richtigen Leuten programmiert, plötzlich wie ein High End-Gerät dastehen kann. Rendergrafik auf dem Game Boy, hört sich zwar komisch an, sieht aber



toll aus. Vor allem das Affenspiel ließ gegenüber anderen GB-Titel krassste Qualitätssteigerungen spüren. **Kirby's Dream Land 2** ist eine Hüpferei reinsten Wassers, die grafisch und spielerisch an große Nintendo-Klassiker anknüpfen wird. Zuletzt staunten die Besucher nicht schlecht über **Street Fighter 2**, dessen Grafiken und Aktionsspektrum nicht nur entfernt an den Edelklopper aus der Spielhalle erinnern. Genaue Release-Dates der GB und SNES-Titel gibt's leider noch nicht, die meisten Spiele sollen allerdings zwischen August und Oktober in Deutschland erhältlich sein. Vom Ultra 64 war außer einem Foto natürlich nichts zu sehen. Das Teil sieht aus, wie das, was zu erwarten wäre, wenn 3DO und Neo Geo CD ein Kind gezeugt hätten. Nur leider wird das Kind wahrscheinlich viel schlauer sein als seine Eltern. Wie gesagt, April '96 ohne Gewähr, wir halten Euch auf dem aktuellen Stand.



Kein Thema für Nintendo auf der Messe: Ultra 64



Als wennste drinstehst: Mario Clash auf Virtual Boy



„Ich glaube, daß mehr Virtual Boys als Game Boys verkauft werden.“
Gumpel Yokoi,
Game Boy-Erfinder

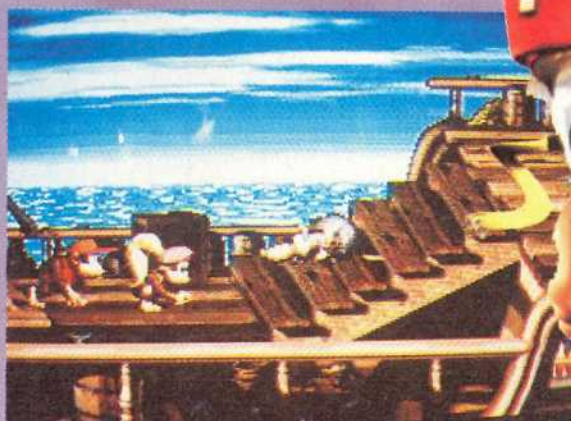
DONKEY KONG COUNTRY 2

Donkey Kong Country 2, das nächste SNES-Highlight, gibt mehr her als "nur" weitere 100 DKC-Level. Donkey Kong wurde von den Kremplings ge-"kong-napped", was Filius Diddy und Freundin Dixie Kong von der Palme bringt. Jedoch scheinen ziemlich mysteriöse Kreaturen ihre Hände im Spiel zu haben, wobei die Krempling-Piraten hier noch das Netteste sind, das sich dem Team in den Weg stellt. Spinnen mit Tennisschuhen und schleichende Schlangen erweisen sich jedoch unerwartet als wertvolle Verbündete. Vor allem das Gameplay wurde entscheidend weiterentwickelt. Man bewegt sich einfach freier in den Abschnitten und die Team-Action steht viel mehr im

Vordergrund. Dixie heizt den Gegnern mit ihren peitschenden Goldlocken gehörig ein und Diddy kann sie auf schwer zu erreichende Plattformen hieven. Mit der genialen Grafik erteilt Rare allen anderen SNES-Programmierern eine Lehrstunde. Dank verbesserter ACM-Technik darf auch der erste Teil voraussichtlich in Referenz-Rente gehen.



Geniale Wetterdarstellung



Das Piratenschiff aus Teil 1 ist wieder ein entscheidender Schauplatz



Diddy und Dixie arbeiten als Team



CAPCOM

Zum Geburtstag keine Fotos bitte...

So alt sah Capcom nun wirklich nicht aus, daß man das Fotoverbot am Stand hätte ernst nehmen müssen. Zwar wuselten immer wieder ein paar aufgebraute Angestellte rum, die meine Pressearbeit aktiv behindern wollten, aber vielleicht sollte das mehr ein interaktives Messespiel sein. Egal, alles Gute zum Zehnten, Jungs. Für die neue Konsolengeneration kommt neben **Street Fighter: The Movie** auch **Darkstalkers**. Das monsterhaltige Top-Arcade-Spiel sah wenigstens so gut aus wie in der Spielhalle. Die

Fortsetzung ist ebenfalls in der Mache, **Night Warriors: Darkstalkers Revenge**. Während Teil 1 im Herbst exklusiv für PS-X erscheint, dürfen Ende des Jahres Saturn-Freaks über das Sequel frohlocken. Ebenfalls eine Arcade-Umsetzung und vielleicht noch interessanter als die zuvor erwähnten Titel ist **X-Men: Children Of The Atom**. Riesige Kämpfersprites und jede Menge abgedrehte Superhelden-Moves beeindruckten nachhaltig. Da eine ordentliche Schelle nicht jedermanns Sache ist, hatte Capcom

E Die besten Sportspiele

- Foes Of Ali Electronic Arts 3DO
- FIFA '96 Electronic Arts PSX/Saturn
- NHL All-Star Hockey Sega Saturn
- Slam'n Jam Crystal Dynamics 3DO
- Mario's Dream Tennis Electronic Arts Virtual Boy

auch noch ein paar andere Highlights aufgefahren. Interims-James Bond George Lazenby spielt in dem interaktiven Spionage-Thriller **Fox Hunt**. Über drei Stunden Filmmaterial, ca. 2.100 Sets und 735 Szenen

wurden verwendet. Ein normaler Film hat übrigens durchschnittlich 160 Szenen. Ein CIA-Agent muß verhindern, daß eine Atomrakete auf Los Angeles fällt. Da sind wir aber froh, daß die Messe vorbei ist.



Cammy geht ganz schön zur Sache



Interaktiver Agententhriller: Fox Hunt

Release-List Capcom	PS-X	SAT	32X	SNES	MD	GG	GB	JAG	3DO	U64
SF: The Movie	x	x								
SF: Legends	x	x								
SF: Animated Movie	x	x								
Darkstalkers	x									
Night Warriors		x								
X-Men: Children...	x	x								
Fox Hunt	x	x								
Incredible Toons	x	x								
Bio Hazard	x									
X-Men 2					x					
Mega Man X3					x					
Breath Of Fire 2					x					

CRYSTAL DYNAMICS

Einmal beißen, bitte!

Release-Liste Crystal Dynamics	PS-X	SAT	32X	SNES	MD	JAG	3DO	U64
Blazing Dragons	x	x						
Solar Eclipse	x	x						
Legacy of Kain	x	x						
3D Baseball '95	x	x						
Basketball '95	x	x						

Neue Konsolen ebnet immer auch den Weg für innovative Spiele, die bisher technisch einfach unmöglich waren. Stellt Euch vor, Ihr werdet plötzlich ein Vampir, dem es zwar nach Blut dürstet, jedoch noch Gefühle wie Mitleid kennt. Ihr denkt wie ein Blutsauger und müßt auch alle Regeln beachten. Und Euer einziger Gedanke ist Rache an der Kreatur, die Euch dies angetan hat. **Legacy of Kain** kann neben allerhöchster Grafik-Kultur eine Story anbieten, die sämtliche "Rette-die-Prinzessin-und-töten-die-bösen-Hoschi"-Abenteuer öde erscheinen läßt. Kultregisseur und Ex-Monty Python-Mitglied Terry Jones kreierte **Blazing Dragons**. König Arthur findet sich plötzlich am Hofe von Camelhot wieder, wo fingerhackelnde Drachen und Kat-

zenkatapulte irgendwie zum täglichen Leben gehören. Bemerkenswert, daß Crystal Dynamics diese Titel ausschließlich für Segas und Sonys neue Konsole entwickelt, während 3DO nicht mehr auf dem Plan stand.



Kein Witz: So wird die Grafik bei Legacy Of Kain aussehen



Surrealistisches Vampirschloß in abgefahrener Grafik (Legacy Of Kain)



Die Blazing Dragons beim Fingerhackeln



Mit Monty Python-Humor am Katzenkatapult

The second Neo-Geo cartridge from Data East!
21 Competitive play!

Das Videospiel-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 DM 579,- 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 119,-	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	DM 139,-	SAVAGE REIGN (JULI)	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON	DM 139,-	POWER SPIKES 2	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3 (SEPTEMBER)	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-	PANIC BOMBERMAN (JULI)	DM 139,-
WORLD HEROES PERFECT (JULI)	DM 139,-		
PALSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, für NEO GEO CD			DM 139,-

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 249,-	SAVAGE REIGN	DM 499,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-	GALAXY FIGHT	DM 399,-
FATAL FURY 3	DM 499,-	WORLD HEROES PERF.	DM 499,-
AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-	TOP HUNTER	DM 149,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-		
PALSTAR	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

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.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Ex-Playmate Sonya war natürlich der Blickfang No.1

Mortal Kombat-Freunde, ich habe das Licht gesehen - **Mortal Kombat 3** für alle gängigen Konsolen. Zwar wird eventuell "nur" die PlayStation-Version in diesem Jahr erhältlich sein, doch auch die 16-Bit-Konvertierungen sahen extrem stark aus. Eventuell, da unbestätigte Meldungen besagen, daß die 16-Bit- und die Handheld-Versionen auch am Mortal Friday, 13. Oktober diesen Jahres, ausgeliefert werden sollen. Es handelt sich um 1:1-Umsetzungen des Automaten, wobei der Titel auf den Next Generation-Maschinen nicht mehr vom Coin-op zu unterscheiden war. Haben

Boon/Tobias, die MK-Macher, vielleicht zuviel Aufputzmittel oder ähnliches eingeworfen? Jedenfalls wurde die Spielgeschwindigkeit gegenüber den in Deutschland indizierten Teilen

WILLIAMS

Das Geschäft mit dem Blut

Release-List Williams	PSX	SAT	32X	SNES	MD	GG	GB	JAG	3DO	U64
Mortal Kombat 3	x	x		x	x	x	x	x		
Doom				x						



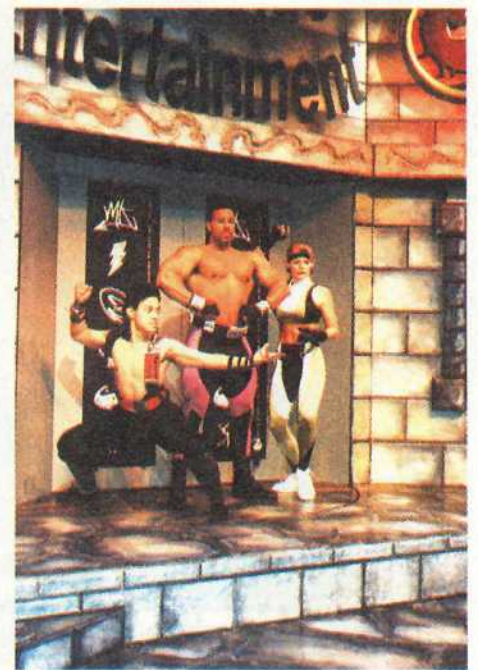
Die PSX-Version war schon fertig, das hat sogar Sonya umgehauen

um einiges erhöht. Eine noch größere Augenweide als das Game waren die drei Original-Darsteller des Jax, Kung Lao und der Superschnecke Sonya! Regelmäßig kamen sie auf die Bühne und zeigten spektakuläre Moves aus der MK3-Live Show. Gen- auso potentiell jugendgefährdet wie Mortal Kombat 3 ist sicherlich die spektakuläre Doom-Konvertierung (Release: 1.9.95) für das SNES. Ausgestattet mit einem

FX2-Chip, scrollte man zwar noch nicht butterweich, aber doch absolut vertretbar durch düstere Gänge. Jedoch war das Spiel noch nicht fertig, vielleicht schafft Williams es ja, wie bei MK3, die Geschwindigkeit zu steigern. Die Grafik, der Umfang und das Monsteraufreten wurden gegenüber der PC-Version etwas abgespeckt, doch braucht's keine neue Konsole oder PC, um den 3D-Knaller zu zocken. Automatenhersteller Williams hatte zwar nur diese beiden Titel im Programm, muß sich dafür aber nicht nachsagen lassen, den Markt mit toter Masse zuzumüllen.



Absolut authentische Spielgrafiken bei Doom auf dem SNES



So sah die MK-Live Show aus



Auch die MD-Variante wirkte durchaus ansprechend



Die Saturn-Version unterscheidet sich praktisch nicht vom Automaten



Auf diesem Bild könnt Ihr einen der versteckten Charaktere von Mortal Kombat 3 erkennen

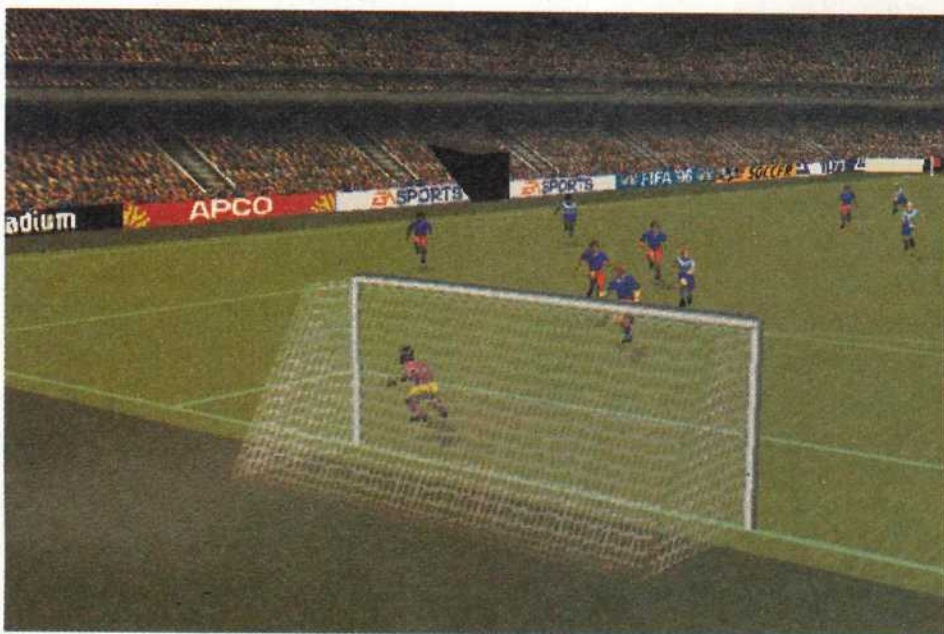
ELECTRONIC ARTS

Welcome to the Next Generation

EAs Stand gehörte neben dem des Messenachbarn Acclaim zum eindrucksvollsten "Bauwerk" einer reinen Software-Company. Auf einer riesigen Videoleinwand wurden die neuesten Highlights präsentiert und massenhaft Top-Titel luden zum Probieren ein. Wir Konsolenfreaks, die mehrheitlich nicht Unsummen in einen High End-PC gesteckt haben, dürfen nun endlich die Früchte unserer Geduld ernten, obwohl, 16-Bit-Geräte oder gar neue Spiele waren nirgends zu

entdecken. **Wing Commander 3**, Referenztitel der wichtigsten PC-Zeitschrift, kommt für 3DO, PS-X und Saturn. Während die Umsetzungen für Sony und Sega noch im Anfangsstadium waren, konnte die 3DO-Version schon mit vielversprechenden Kampfszenen Appetit machen (3DO: Juni, PS-X, SAT: Herbst). Sehr viel preiswerter und wahrscheinlich auch besser als das Original sollen die PS-X- und Saturn-Versionen des Neo Geo-Klassikers **Viewpoint** werden, die Ende des Jahres

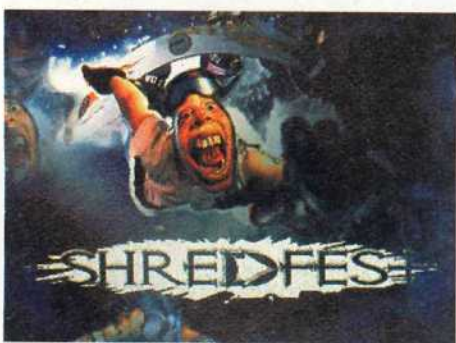
erscheinen. Gleiche Thematik, anderes Spiel: 37 Jahre nach dem ersten Alien War klauen grüne Hoshis ein Artefakt und entkommen durch ein Dimensionentor. Durch sechs Galaxien und mit 400% mehr Spiel im Spiel schlägt **Shock Wave 2** im Herbst jede Fantadose im Angebot. Natürlich war EA auch wieder der Sportspiel-König. **Foes Of Ali** heißt die erste echte Box-Simulation für 3DO und glänzt mit historischer Detailtreue. Ali und zehn seiner Lieblingsgegner sahen absolut realistisch aus, digitalisierte Matschgesichter mit den originalen Triefnasen inklusive. Und wenn Ihr eine auf die Mütze bekommt, gehen sogar die Lichter aus oder Ihr seht den Gegner doppelt. Neben den vielversprechenden Versionen von **FIFA '96**, welches obergemacht werden kann, stach noch **Shredfest** aus der Software-Masse. Gemäß dem Motto: "Snowboarding is not a crime!" dreht sich alles um aktive Pistenbügeln. Sowohl Boards als auch die Locations wurden realistisch nachempfunden. Überhaupt hätte man EA die Medaille des Realisten der Messe verleihen können, keiner versucht mit soviel Detailliebe Sportarten zu simulieren.



Intelligentestes Fußballspiel aller Zeiten: FIFA '96 (Saturn)



Road Rash für PlayStation



Snowboard-Action bei Shredders



Shockwave 2 ist viermal so umfangreich wie das Original

Release List EA	PSX	SAT	32X	SNES	MD	GG	GB	JAG	3DO	U64
Wing Commander 3	x	x							x	
Fifa Soccer'96	x	x								
PGA Tour Golf'96	x	x								
NHL'96									x	
Foes Of Ali									x	
Viewpoint	x	x								
Road Rash	x									
Psychic Detective	x								x	
Shock Wave 2	x								x	
Shock Wave	x									
Shredfest	x									
Prowler									x	
Syndicate Wars	x									

E Mega Fun traf die Stars von Wing Commander 3

Malcom McDowell
Bekannt aus
Uhrwerk
Orange, Star
Trek-
Generations



Mark Hamill
und **Tom Wilson**, die Stars aus Krieg der Sterne und Zurück in die Zukunft

Jason Bernard
ist unter anderem durch seine Auftritte in Wargames und Die Hard 2 zu Starruhm gekommen



Götz Schmiedehausen und ein **Kiltrathi** sind uns aus der Mega Fun sowie der Whiskas-Werbung ein Begriff



SONY

"Two-Ninty-Nine"

Die PlayStation wird in den USA gerade 299 \$ kosten. Diese überraschende Ankündigung des SCI, USA-Bosses Steve Race war hartes Brot für die Konkurrenz. Obwohl ein Preis für Deutschland noch nicht feststeht, kann doch jeder Rückschlüsse ziehen. Die PlayStation scheint mehr starke Third Party-Lizenznehmer im Rücken zu haben, als jede andere Next Generation-Konsole. Acclaim, EA und sogar die früher sehr Sega zugetane Firma Interplay, welche das brillante Vorab von **Rock'n Roll Racing 2** zeigte, entwickeln auf Hochtouren. **Mortal Kombat III**

kommt noch dieses Jahr direkt von Sony, während vor dem 2. Quartal '96 keine andere Umsetzung auf den Markt kommen soll. Sony selbst präsentierte auf ihrem riesigen Stand, der entfernt an ein Mini-Stadion erinnerte, nur wenige eigene Produkte. Das futuristische **Razor Wing** führt Euch in eine 3D-Landschaft, die von Aliens bevölkert wird. Optisch bewegt man sich auf höchstem Niveau, jedoch konnte man über die Spieltiefe des Games wenig aussagen. Ziemlich kriegerisch und realistisch wirkte **War Hawk**, eine bleihaltige Flugsimulation.



Mit In-Line-Skates auf dem Highway: ESPN Extreme Games

Bild links: Ron Lakos, Marketing Manager Sony: Die "PS-X-Spiele werden unter 100 DM kosten!"

E Die besten Adventures

- Fox HuntCapcom PS-X/Sat
- Legacy of KainCrystal Dynamics PS-X/Sat
- Blazing DragonsCrystal Dynamics PS-X/Sat
- EarthboundNintendo SNES
- Cutthroat IslandAcclaim Verschiedene

Und **ESPN Extreme Games** sah auch nicht gerade nervenschonend aus. Alle Sportarten vor denen Euch Eure Eltern schon immer gewarnt haben, sind hier vertreten (alle im Winter). Sony hat zweifelsohne mit die besten Karten in der Hand, die Hardware ist preiswert und verdient den Namen Next Generation. Jedoch wird gemunkelt, daß die PlayStation jeden Händler 320 \$ kostet, er aber nur 299 \$ daran verdient. Dafür soll es **Ridge Racer** als Trostpflaster geben. Für die Händler. Doch wenn der erstmal alles mit Ridge Racer-CDs zugestrichelt hat, bekommt Sony vielleicht ein Problem. Und Preiserhöhungen kommen in diesem Business extrem uncool.



Futuristische Welten wollen zerstört werden in Razor Wing



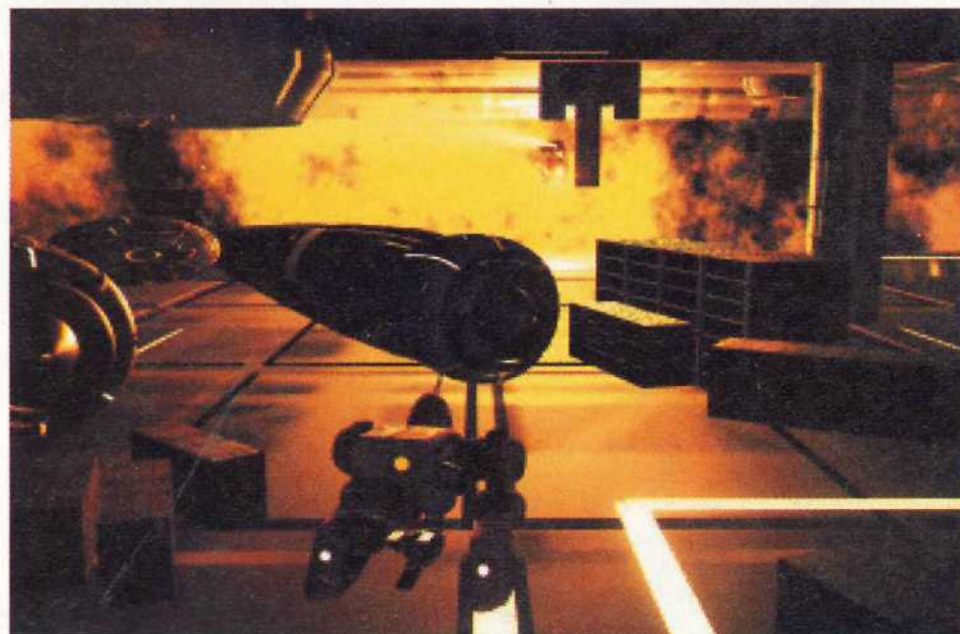
Mit schwerem Geschütz in War Hawk

PSYGNOSIS

Erwartet das Unerwartete

In den letzten Ausgaben haben wir ja schon über die bevorstehende Software-Flut für die PlayStation berichtet. Viele Messebesucher waren von der Originalität der Produkte begeistert. Ein Journalist spekulierte, Psygnosis müsse ihre Entwickler seit Jahren irgendwo eingeschlossen haben, so ausgefeilt wirken die Spiele. Viele Titel wie **Demolish'Em Derby**, **3D Lemmings** oder **Wipe Out** waren schon

weitgehend fertig, während nochmals ein Schwung unbekannter Titel vorgestellt wurde. **PowerSports Soccer** (Frühjahr '96) ist ein 3D-Fußball, dessen Spieler vollständig aus 3D-Modellen erstellt wurden. Das Spielverhalten soll sich individuell für jeden Akteur einstellen lassen. **Sentient** (Anfang '96) heißt eine Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Strategie-Game. Auf einer Raumstationen passie-



Sentient erinnert von der farblichen Atmosphäre an Alien 3



Im Film Noir-Stil gegen Parasiten im Körper

ren interaktive Katastrophen in Echtzeit. **Chronicles Of tThe Sword** (Frühjahr '96) greift die faszinierende Arthus-Sage auf. Ihr schlüpft in die Rolle des Gawain und bewegt Euch durch genial gezeichnete Darstellungen des alten Britannien. Wenn Ihr ein Alien im Leib habt und langsam den Verstand verliert, seid Ihr der Hauptdarsteller aus **Parasite** (Frühjahr '96). Angelehnt am Film Noir der vierziger Jahre lauft Ihr durch eine vollgerenderte Stadt, um den ungebetenen Gast loszuwerden. Nebenbei: **Demolish'Em Derby**, welches auch das Link-Kabel unterstützen wird, wurde fast immer als ein Highlight der Messe genannt.



Am Hofe König Arthurs in Chronicles of the Sword



PowerSports Soccer besitzt ebenfalls den besonderen Psygnosis-Charme

SEGA

Klasse Masse für noch mehr Systeme



Nur mit Kompaß betreten! Der Sega-Stand war ziemlich gewaltig

Die Astronomen und Videospiele der USA mußten kurz vor der E3-Messe mit neuen Konstellationen fertig werden. Für die Sternegucker war der Saturn verwirrenderweise plötzlich "Da draußen!", während er dies für die Zocker überraschenderweise auch wirklich war. Denn Sega of America holte den Planeten für 399 \$ in die Läden und erbaute ihm ein Denkmal in Form des gigantischsten Messestandes dieser E3. Ohne Kompaß hätte da keiner reingelassen werden dürfen. Acht Mega Drive-, sieben Mega CD-, acht 32X-, vier Mega CD 32X-, sieben Game Gear und zehn Kids-Titel standen in Stein gemeißelt und auf pervers vielen Podesten, Stän-



X-Men sah endlich nach 32X aus



The Ooze, der Held der aus der Nase kam...

den, Bildschirmen sowie in den panischen Augen der Konkurrenz, uns Journalisten sowie der völlig überforderten Einkäufer. Deshalb beschränke ich mich auf die absoluten Highlights. Neben der aus Japan bekannten Softwarepalette gehörte das 3D-Jump'n Run Bug zu den Saturn-Messelieblingen. Comic-Gesichter der Marke "Hab'-Mich-Lieb" und eine vorerst ungewohnte Spielperspektive zeichnen einen



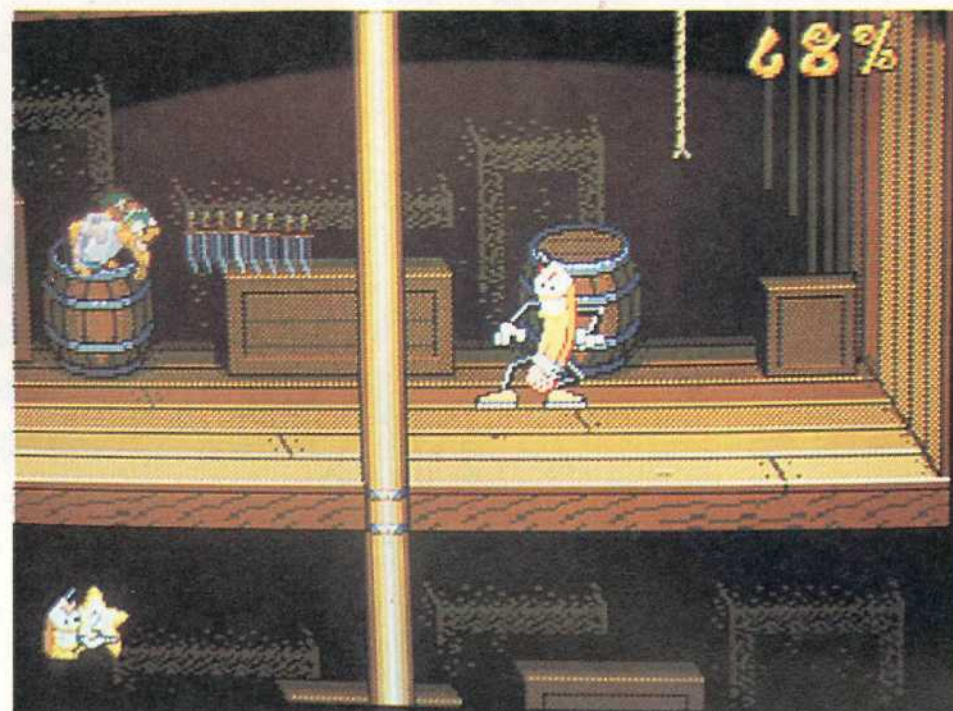
Begleitet Garfield auf den wichtigsten Stationen seiner Entwicklungsgeschichte

Die besten Action-Spiele

- Razor WingSonyPS-X
- Krazy IvanPsygnosisPS-X
- DoomWilliamsSNES
- Batman ForeverAcclaimSNES/MD
- Wing Commander 3EA3DO/SAT/PS-X



Butterweiche Animationen beim Vorzeigespiel für's Mega Drive: VectorMan



Sega hat eine Vorliebe für ungewöhnliche Helden: Bleistift Wild Woody

würdigen Next Generation-Einstand aus. Wir Europäer werden voraussichtlich ab Juli/August Saturn samt Virtua Fighter Remix kaufen können. Remix, da schöne Texturen Segas Ausgehängeprügelei überziehen werden. Virtua Fighter 2 konnte nur anhand einer Bewegungsstudie bewundert werden, während Virtua Cop schon relativ fertig aussah. Das komplette Arcade-Spiel wurde verbraten und man kann wirklich kaum

Unterschiede finden. Eine neuartige Lichtpistole soll für virtuelle Gesetzeshüter-Gefühle sorgen. Sega Sports präsentierte neben anderen Titeln NHL All-Star Hockey, ein 3D-Eishockey reinsten Wassers. Zwölf menschliche Spieler könnten theoretisch jeden Akteur auf dem Eis steuern. Alles scrollt und bewegt sich "über"-flüssig und das Gameplay wirkte sehr ansprechend. Wer sich, so wie ich, in einem Anfall von Kauf-

Release-List Sega	SAT	32X	MD	GG
Kolibri		x		
Prime Time Football		x		
Spiderman		x		
Virtua Fighter		x		
World Series Baseball		x		
Fahrenheit		x		
Myst		x		
Wild Woody		x		
Wiredhead		x		
Bug	x			
Daytona USA	x			
NHL All Star Hockey	x			
NBA Action	x			
Panzer Dragoon	x			
Pebble Beach Golf	x			
Victory Goal	x			
Virtua Fighter Remix	x			
Virtua Fighter 2	x			
Barkley: Shut Up 2	x			
Comix Zone			x	
Garfield: Caught		x	x	
Mighty Morphin Power		x	x	
Nightmare Circus		x		
The Ooze		x		
Vector Man		x		
VR Troopers		x		
X-Perts		x		
Batman & Robin				x
VR Troopers				x



NHL All Star Hockey (Saturn)



Obwohl der Daytona-Automat schon fast ein "alter Hut" ist, konnte er die Messebesucher immer noch ohne Ende begeistern



Die 32X-Version von Virtua Fighter sah brilliant aus

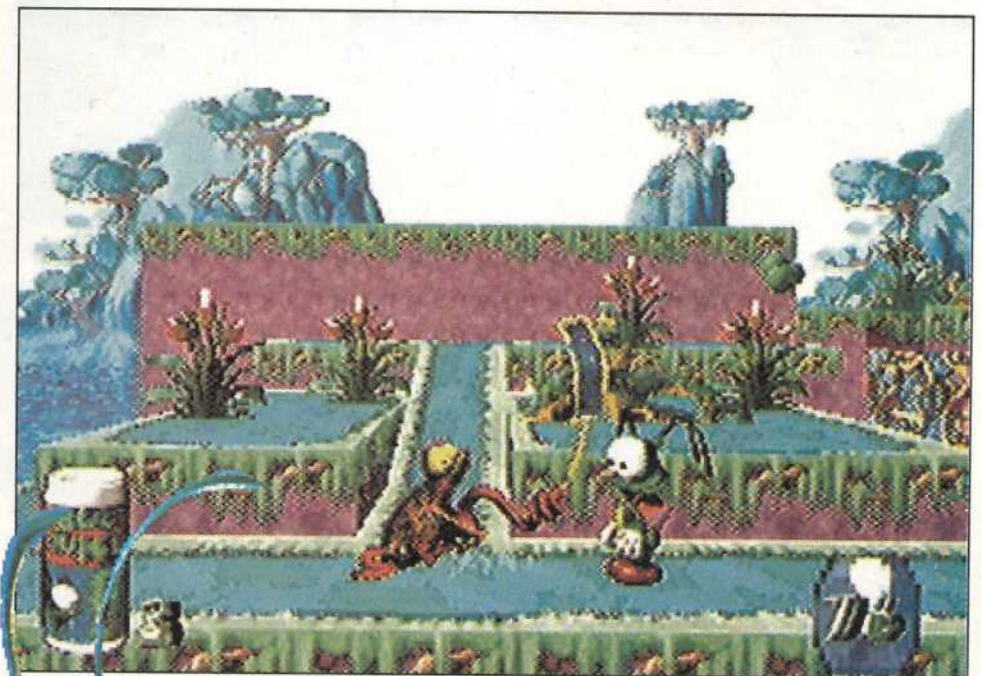
rausch einen 32X und ein Mega CD gekauft hat, darf aufatmen. Jede Menge Software ist im Anmarsch. **Virtua Fighter** für 32X war zwar noch in einer frühen Entwicklungsphase, schien aber auf dem richtigen Weg zu sein. Ecco, der Delphin ist tot, es lebe **Kolibri** (Ende '95). Von den Ecco-Machern kommt ein neues Öko-Opus, in dem ein Kolibri die wunderbar gezeichnete und lebensecht animierte Welt vor Kristallmonstern, nicht vom Saturn, retten soll. **Spiderman** und **X-Men**, zwei Titel basierend auf Marvel-Comics, machten ebenfalls optisch mehr her, als man von der oft unterschätzten

Maschine erwarten sollte. Auf Mega 32X-CD war vor allem **Wild Woody** (Sommer) bemerkenswert. Der wildgewordene Bleistift reist durch 10 Welten und versucht, dabei nicht ausradiert zu werden. Richtig stolz war Torsten Oppermann von Sega auf **VectorMan** (Oktober). Dies Spiel soll das Donkey Kong des Mega Drive werden. Mit butterweichen Animationen und futuristischen 3D-Grafiken wird das Gerät noch einmal richtig ausgereizt. Lasagne ist eigentlich das einzige, was Kalorienkater **Garfield** (Oktober) reizt. Sein MD bzw. Game Gear-Debüt **Garfield: Caught in the Act**

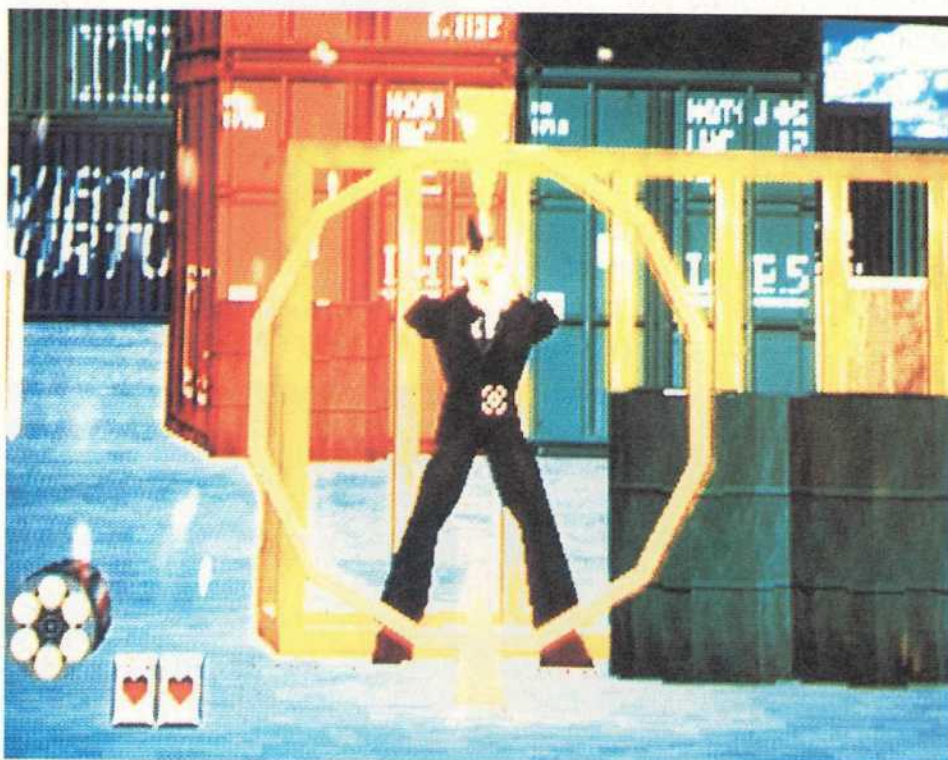
sah fantastisch aus. Ich glaube, daß dies wieder eine der ganz großen Comic-Umsetzungen werden kann. Für Merchandising dürfte **The Ooze** weniger geeignet sein. Dieser grüne Schleim, dereinst ein erfolgreicher Wissenschaftler, morpht sich durch diverse Level, um sein wahres Ich wiederzuerlangen. Pädagogisch wertvoll will die Sega Club-Reihe für die Jüngsten sein. **Ecco Jr.** lädt zu fröhlichen Unterwasserreisen ein, außerdem gibt es noch eine campende Bärenfamilie (**Berenstein Bears Camping Adventure**) für Kids zwischen 3 und 9 Jahren. Vielen Dank an Sega für die vielen, vielen Systeme, wenn jetzt noch ein M2-Aufsatz, ein 32Bit-Handheld oder ein abwärtskompatibler Toaster kommt, werde ich auf dem Stand Orientierungsfäden spannen...



“ Bis Ende des Jahres werden viele hochattraktive Titel zur Verfügung stehen. “
Torsten Oppermann, Marketing Manager Sega Deutschland



3D-Jump'n Run Bug war eine absolute Attraktion



Virtua Cop wird auf dem Saturn zur Arcade-Version fast identisch sein



3DO

Rendezvous mit M2

Bei 3DO kocht die Gerüchteküche. Ausgerechnet Konkurrent Sega soll sich um die M2-Technologie bemühen, deren unglaubliche Möglichkeiten wir Euch in der letzten Szene beschrieben haben. Jedoch, wer hat das Wundergerät mit PowerPC-Chip wirklich schon einmal gesehen? Auf der Messe lud uns Robert B. Faber, Managing Director 3DO Company Europe zur geheimen Vorführung ein. Einige atemberaubende Demos zeigten, was wäre, wenn diese Wunder-

technologie wirklich im Heim-

sektor machbar wäre. Da wäre ein 3D-Spiel, das Doom wie das Ergebnis einiger grobmotoriger Wochenendprogrammierer aussehen ließ. Oder ein Beat'em Up, dessen Akteure sich flüssiger bewegten und besser gezeichnet waren als alles, was man jemals gesehen hatte. Und wenn die Zukunft der Rennspiele aussehen wird wie die Sequenz, die vorgeführt wurde, dann Gute Nacht, Freunde. Goldstar und Panasonic wollen ihre Konsole noch in der ersten Jahreshälfte '96 auf den deutschen Markt bringen.



Excalibur!!! Hier stehen sie, die Panasonic, die Sanyo und die Goldstar 64Bit-Konsolen. Was würden wir für eine Nacht mit Ihnen geben...



Doom-Freunde, dies ist ein 3D-Spiel auf M2



Am Start des vielleicht genialsten Rennspiels,...



...es ist "über"-flüssig und sieht eigentlich aus...



...wie ein Film für das Animationsfestival Imagica

KONAMI

Simon sagt: "Peitsch den Vampir!"

Der Konami-Stand hatte zweifelsohne hohen Unterhaltungswert. Jede halbe Stunde spielte ein abgehalfterter Gameshow-Moderator mit drei Freiwilligen "Jeopardy für Arme". Da die Antwort zu 50% "Konami" lautete, konnte man sich wenigstens auf die leichtbekleidete Assistentin konzentrieren. Und auf die Titel. **Project Overkill** (November) gehört zu der

Sorte Spiele, die eine gewisse Bundesprüfstelle bestimmt "mag". Aus einer schräg-oben Sicht steuert Ihr einen Kamikaze-Soldaten durch ultrabrutale 50 Missionen. Und es gibt 20 Methoden, um den Löffel abzugeben. Die Charaktere sind übrigens gerendert und dreidimensional dargestellt. Zweimal **Castlevania**, nämlich für 16-Bit und PSX/Sat stehen auf dem

Jahreskalender. **Vampires Kiss** beschreitet altbewährte Pfade und wurde an die erfolgreiche SNES- bzw. PC-Engine-Version angelehnt. Auf den Silberlingen für die 32-Bit-Geräte befinden sich optisch aufgebohrte Abenteuer. Das ehemalige Arcade-Spiel **Run & Gun** wird ein 3D-Basketball reinsten Wassers. Alle NBA-Teams und tolle Zoom-Grafik wurden in das, leider erst im April '96 unter dem Namen **NBA Basketball** erscheinende Game untergebracht. Fußball-Freaks aufgepaßt: Neben dem verbesserten International Superstar Soccer Deluxe für SNES (Mitte November) erwartet Euch ein 3D-Polygonspiel namens **Premier Soccer** (Okt./Nov.). Wie gewohnt habt Ihr die Möglichkeit, aus verschiedenen Perspektiven und Kamerastandpunkten das Geschehen zu beobachten. Ein kleines Probespiel

brachte mich zu der Überzeugung, daß sich hier das Warten lohnt. Eine einfache, aber ausgeklügelte Steuerung und realistische Bewegungsabläufe zeichnen das Spiel aus.

Release-List Konami	PSX	SAT	SNES
Parodius	x	x	
Premier Soccer	x	x	
Project Overkill	x	x	
Castlevania XX	x	x	
Golf	x		
Olympics	x		
NBA Basketball	x		x
Int. Superstar Soccer 2			x
Castlevania: Vampires Kiss			x



Auch im flammenden Inferno hängt noch ein Zomble rum, den Simon Belmont aus Castlevania: Vampires Kiss (SNES) weghauen kann



NBA Basketball hieß ein vielversprechendes Sportspiel



Project Overkill wird ein knallharter Action-Reißer



Premier Soccer war mehr als ein Probespiel wert

Saturn

Astal	139.90
Battle Monster	139.90
Daytona USA	129.90
Panzer Dragoon	139.90
Gran Chaser	139.90
Daedalus	109.90
Clockwork Knight	89.90
Parodius	139.90
Pop'n Twinbee	139.90
Powerful Pro Baseball	139.90
Pretty Fighter X	149.90
Race Drivin'	139.90
Side Pocket 2	149.90
Virtual Hydlide	149.90
Victory Goal	129.90
Joypad	79.90
Joyboard	129.90
Lenkrad	169.90
Sechs-Spieler-Adapter	79.90
RGB-Kabel	49.90

PlayStation

Ace Combat	149.90
Dragon Ball Z	149.90
Gunners Heaven	149.90
Gudam	149.90
Jumping Flash	149.90
Ridge Racer	149.90
Boxer's Road	159.90
Tekken	159.90
Toh Shin Den	149.90
Raiden Project	149.90
Rayman	149.90
Kileak The Blood	149.90
Starblade Alpha	159.90
Magic Beast Warriors	149.90
Motor Toon Grand Prix	149.90
Parodius Deluxe	149.90
Memory Card	64.90
V-Tennis	149.90
3*3 Eyes	149.90
Joypad	74.90
Namco Joypad	159.90

3DO

Panasonic FZ-10 NTSC + 2 Spiele	899.90
Panasonic FZ-10 Pal + 2 Spiele	929.90
Panasonic FZ-1 PAL + 2 Spiele	899.90
GoldStar NTSC + 4 Spiele	949.90
Flightstick Pro	179.90
Another World	99.90
Battle Chess	79.90
Crash'n Burn	89.90
Demolition Man	129.90
Slam'n Jam	99.90
Gex	99.90
Hell	99.90
Wing Commander 3	129.90
Escape From Monster Manor	79.90
Flashback	99.90
Novastorm	99.90
Need For Speed	99.90
Road Rash	99.90
Shock Wave	99.90
Shock Wave: Operation Jumpgate	79.90
Super Street Fighter	99.90
Syndicate	99.90
Theme Park	99.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	399.00
Cannon Fodder	89.90
Dragon	69.90
Extreme Skiing	69.90
Syndicate	119.90
Theme Park	129.90
Sensible Soccer	129.90
Ultra Vortex	139.90
Rayman	129.90
Dino Dudes	49.90
Checkered Flag	79.90

Super Nintendo

Addams Family Values dt	109.90
Buzzle Bobble dt	119.90
Breath Of Fire us	129.90
Bomberman 3 jp	149.90
Clayfighter 2 dt	99.90
Cannon Fodder dt	89.90
F1 Championship	119.90
Fatal Fury Special dt	129.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Flintstones dt	119.90
International Superstar Soccer dt	109.90
Jungle Strike dt	119.90
NBA Jam Tournament Edition dt	109.90
NBA Live '95 dt	119.90
Mega Man X2 dt	129.90
Metal Warriors	109.90
Oggre Battle us	139.90
Super Turrican 2 dt	99.90
Kyle Petty's No Fear Racing	129.90
StarGate dt	109.90

O.I.T.

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

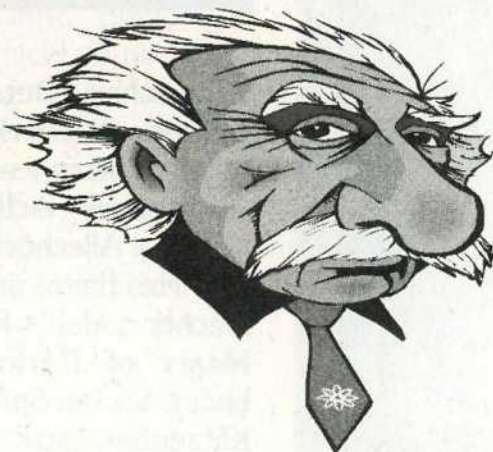
Sonderangebote

Earthworm Jim (SN) dt	89.90
Legend O. T. M. Ninja (SN) dt	49.90
Street Fighter 2 (MD) jp	49.90
Super Street Fighter (SN/PAL)	99.90
WWF Raw (SN/MD)	49.90

*** nur solange Vorrat reicht ***

Zeitschriften

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



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

Ladenpreise können variieren

Lieferbedingungen

Porto: 7.- DM
Bestellungen ab 200.- DM portofrei
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt
Bestellungen werden am selben Tag verschickt
Wir akzeptieren alle Kreditkarten
Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich

* Täglich Neuheiten *

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

Händler sind
willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Front Mission jp	159.90
All Japan WWF4 jp	199.90
Crono Trigger jp	199.90
Lufia us	129.90
Return Of The Jedi dt	79.90
Indiana Jones dt	79.90
Judge Dredd	119.90
Justice League	119.90
Ninja Warrior	129.90
Soccer Shootout dt	129.90
Hagane dt	129.90
Lothar Matthäus dt	129.90
Asterix & Obelix dt	139.90
Illusion Of Time	109.90
Super Probotector	59.90
Unirally dt	109.90
Super Punch Out dt	109.90
Star Trek Next Generations dt	99.90
Star Trek Star Fleet Academy	109.90
Weapon Lord us	129.90
WCW Wrestling us	119.90
Wild Guns dt	129.90

Mega Drive

Alien Soldier dt	109.90
Action Replay Pro Mark 2	79.90
Battle Tech	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Cannon Fodder	89.90
Dune 2	104.00
F1 Championship	109.90
FIFA Soccer '95	89.90
Flink	49.90
J. League Soccer 2	79.90
Judge Dredd	109.90
Justice League	109.90
Mega Bomberman	84.90
Mickey Mania	59.90
Micro Machines 2: Turbo Tournament	89.90
NBA Jam Tournament Edition	109.90
NBA Live '95	94.90
NFL Quarterback Club	114.90
NHL '95	89.90
NHL All Stars	119.90
Lothar Matthäus	109.90
Road Rash 3	79.90
Phantasy Star IV us	159.90
Samurai Shodown	99.90
Shadowrun	89.90
Shining Force 2	119.90
Soleil	114.90
Skeleton Krew	119.90
Stargate	114.90
Story Of Thor	119.90
Super Street Fighter 2	99.90
Theme Park	104.90
Toughman Contest 32 MBit	99.90
True Lies dt	99.90
Schlümpfe dt	94.90
W Gretzky Hockey	99.90

32X

32X Grundgerät dt.	299.90
Chaotix dt	129.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	119.90
Metal Head	119.90
Motocross Championship	109.90
Mother Base	129.90
NBA Jam dt	109.90
NFL Quarterback dt	109.90
Shadow Squadron dt	119.90
WWF Raw dt	109.90

Mega CD

Grundgerät dt + 1 Spiel	299.90
CDX Pro	79.90
Magical Popful Mail us	109.90
Earthworm Jim dt	109.90
Eternal Champions us	119.90
Fatal Fury Special us	119.90
Flink dt	59.90
Lords Of Thunder	109.90
Lunar The Silver Star us	109.90
Lunar Eternal Blue	119.90
NBA Jam dt	59.90
Pitfall CD	109.90
Samurai Shodown us	129.90
Schlümpfe dt	109.90
Snatcher dt	89.90
Soul Star dt	69.90
Shining Force dt	89.90
Dungeon Master 2 dt	99.90

Neo Geo CD

Neo Geo CD PAL oder RGB + Spiel	799.90
Viewpoint	129.90
Street Hoop	139.90
Samurai Shodown 2	139.90
Super Sidekicks 3	129.90
Savagereign	129.90
Windjammers	139.90
Aggressors Of Dark Combat	129.90
King Of Fighters '94	129.90
Double Dragon	129.90
Galaxy Fight	129.90
Fatal Fury 3	139.90

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

VIRGIN

Spielberg war da!

Der diesjährige Virgin-Stand erweckte den Eindruck, als hätte man keine Zeit zum Auspacken gehabt. Das Mobiliar und die Wände waren in Zeitungspapier gehüllt, dies fanden nicht nur die deutschen Virgin-Vertreter scheußlich. Top-Titel No.1 war **Spot Goes To Hollywood** (Winter). Cool Spot darf sich mit allerlei Film-Böse-

wichtern rumschlagen und die Kinogeschichte umschreiben. Alien-Queen, der weiße Hai oder die Jurassic Park-Belegschaft sind nur die bekanntesten Gegenspieler. Die Grafik wurde gerendert und sah mit ihrer isometrischen 3D-Perspektive ziemlich spektakulär aus. Guten Flug für alle PS-X-Besitzer wünscht **Agile Warrior: F-111X**. Als Mitglied einer Elite-Einheit bereist Ihr die Krisenherde dieser Welt, um Terror-Gruppen, Fanatikern oder Diktatoren das Leben schwer



Spot Goes To Hollywood



Ob Jurassic Park, weißer Hai oder Indiana Jones, Cool Spot schafft sie alle... (PS-X)

Die besten Jump'n Runs

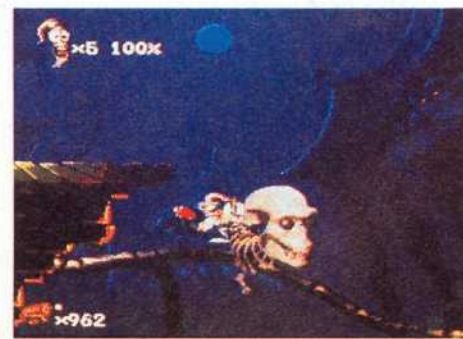
- Vectorman Sega Mega Drive
- Donkey Kong Country 2 Nintendo SNES
- Bug Sega Saturn
- Earthworm Jim 2 Playmates SNES/MD
- Spot Goes To Hollywood Virgin Verschiedene



Heiße Luftkämpfe bei Agile Warrior

zu machen. Detailgenaue Maschinen, Bauwerke und Landschaften lassen auf eine überrealistische Action-Simulation hoffen. Allerhöchster Besuch beehrte dann auch noch die Macher des Fantasy-Spieles **Heart of Darkness**. George Lucas, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg sowie Schauspielerin Geena Davis samt Gatte Renny Harlin (Regie: Cliffhanger, Die Hard 2) waren begeistert von den wunderbaren Animationen. Man munkelt, Spielberg möchte den Stoff gerne verfilmen. Da Virgin den Vertrieb für Playmates hat, stellen wir Euch auch noch diese Titel vor. Mit einer verbesserten Version ihres Animationsprogramms Animation II erreicht Shiny Entertainments **Earthworm Jim 2** endgültig Zeichentrick-Qualität. Die Story jedenfalls liest sich wie ein Ausflug in die Gehirnrinde des gemeinen Durchschnitts - Wahnsinnigen.

Jim fährt zum Planeten der Monster, um göttliche Offenbarung zu erfahren, findet aber nur Monster. Währenddessen wird die Welt ebenfalls von Monstern überschwemmt, die Jim mit den Marshmallows der Liebe stoppen kann. Auf seiner Odyssee lernt er fliegen, wird zum blinden Höhlenlurch und kämpft gegen den Schreibkram von einer Million Rechtsanwälten... Im Oktober kommt das 24 MBit-Monster in die Läden, während Teil 1 im Juli für Game Boy und Game Gear erscheint.



Earthworm Jim 2 erreicht Zeichentrickqualität

Release-List	Acclaim	PSX	SAT	32X	SNES	MD	GG	GB	JAG	3DO	U64
Spot G.T. Hollywood		x	x	x	x	x					
The 11th Hour		x	x							x	
Creature Shock										x	
Lost Eden										x	
Agile Warrior		x									
Hyper 3D-Pinball		x	x								
Hardcore Hoops		x	x								
Earthworm Jim 2					x	x					
Wildc.a.t.s					x						
Mutant Chronicles					x	x					
World Heroes 2 Jet								x			
Earthworm Jim							x	x			
Deep Space Nine					x	x					
Exosquad						x					

Die Messe, die Stars und der Rest

What A Mess!

Die E3 ist vorbei und was war das für eine Messe. Es war interessant, begeisternd und spannend. Doch wer an drei Messetagen die mit 40,851 Besuchern größte Messe für Computer- und Videospiele besuchen und bewältigen wollte, brauchte festes Schuhwerk. Um von der West Hall, in der Nintendo gute 25% des Platzes für sich beanspruchte, zur South Hall mit den meisten anderen Videospiel-Firmen zu gehen, brauchte es locker zehn Minuten. Auf keiner Messe zuvor wurde derartig viel neue Soft- und Hardware vorgestellt wie in L.A. Selten konnte man das Taktieren der Firmen so hautnah verfolgen. Das ging am ersten Tag los, als Tom Kalinske, Präsident von Sega of America, voller Stolz und mit einer netten Show die Auslieferung des Saturn in den USA bekanntgab. Und man tut gut daran, die Zeit bis zum 2. September (Playstation-Release) zu nutzen. Denn die Sega-Gesichter erstarrten ziemlich schnell. Grund dafür war ein Element der Rede Olaf Olafssons, Präsident von Sony Electronic Publishing. Nach der Präsentation des Gerätes huschte Sony Computer Entertainment (SCE)-Präsident Steve Race am Mikrofon vorbei, raunzte in Bezug auf den Ladenpreis der neuen Sonykonsole in den USA "299" und ging. Später wurde allorts diskutiert, ob dies eine wirklich durchdachte Bekanntmachung war (siehe Sony-Artikel). Nintendo of America-Präsident Howard Lincoln bot leider den langweiligsten Vortrag an. Anstatt das Thema Ultra 64 zu behandeln, philosophierte er über die Raubkopie-Problematik im asiatischen Raum.

Hollywood auf der E3

Diese Messetage werden für alle, die mit Video- und Computerspielen arbeiten, immer ein "historisches" Datum bleiben. Denn das ehemalige Freakspielzeug, das man vorgeblich "...nur für meine Kinder..." und inkognito kaufte, wurde gesellschaftsfähig. Endgültig. Die allererste Garde der Filmindustrie gab sich die Ehre und wollte, teilweise zumindest, auch erkannt werden. George Lucas,

Star Wars-Macher, schlenderte genauso durch die Hallen wie William Shatner (Cpt. Kirk) oder Jonathan Frykes (Ryker bei Star Trek Next Generation). Western-Legende James Coburn war da und wir plauschten mit bekannten Persönlichkeiten auf der exklusiven Wing Commander 4 - Party. Mark Hamill, Malcom McDowell, Tom Wilson und viele andere Darsteller nahmen sich Zeit für uns Presseleute. Mit Jason Bernard kommt man als Raucher schnell ins Gespräch. Er frönte dieser, in den USA absolut verpönten Leidenschaft vor den WC 4-Studiotoren. Doch unser ungläubwürdigstes Star-Erlebnis hatten wir mit Steven Spielberg. Erst lief er uns vor dem Messengelände in die schußbereite Kamera, erkannt, obwohl er sich absolut nicht ähnlich sah, und einen Tag später stand er plötzlich an der Hotelrezeption. Zuerst wollte er nicht zugeben, daß er Spielberg sei, wahrscheinlich verwundert, wieso ein Haufen "Krauts" seine Verkleidung durchschauen. Als wir fragten, ob er Spielberg sei, antworteten seine Begleiter: "Steven, sag' bloß nicht, daß Du Steven Spielberg bist." "Hey, er ist nicht Steven..." "Doch, doch, das ist Steven...", so ging es erst einmal hin und her. Schließlich kam er den Autogrammwünschen bereitwillig nach und, mein Gott, er schüttelte meine Hand, die ich seit dem nicht mehr wasche...

Ruhe in Frieden, 16-Bit?

Es war auch irgendwie der Abgesang auf 16-Bit-Systeme. Next Generation, wohin das Auge fiel. Vor allem die Third Party-Firmen fangen an, die Finger von SNES und Mega Drive zu lassen. Doch keine Angst, es gab noch zuviel großartige Spiele zu sehen, um jetzt schon den Notstand auszurufen. Zu der Messe fällt mir zuerst immer der Spruch eines amerikanischen Journalisten ein: "Wer sagt, er habe alles gesehen und wahrgenommen, ist ein verdammter Lügner!" Wir denken, wir haben Euch jedes Highlight vorgestellt, freut Euch auf eine gigantische Videospiele-Saison 95/96!

E Die großen Namen der Messe



Tom Kalinske:
"It's out there."



Howard Lincoln:
"Über 90 Prozent der Module im asiatischen Raum sind Raubkopien."



Olaf Olafsson:
"Die PlayStation ist die überlegene Konsole, deren Leistungsfähigkeit die Menschen begeistern wird."



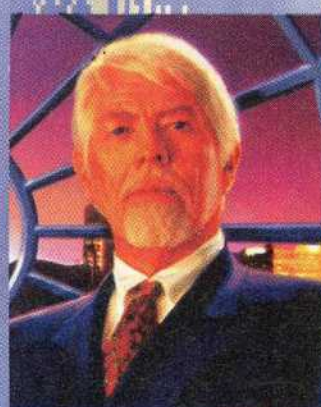
William Shatner
Stellte sich als Autor, Ideenlieferant und Cheerleader für Tek War vor



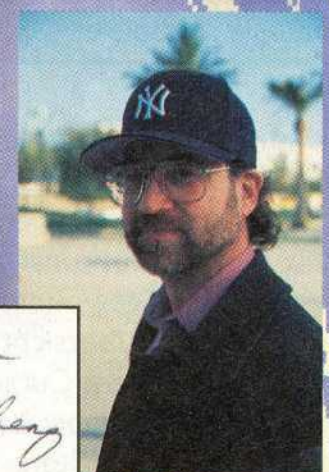
Jonathan Frykes
Schrieb zwei Stunden Autogramme



George Lucas
Er war begeistert von Heart Of Darkness (Virgin)



James Coburn
Spielt in einem interaktiven Film von Infogames mit



Steven Spielberg
Auf die Frage, warum er die Messe besucht: "Ich schaue mich nur um..."

Steven Spielberg

SN
SUPER NINTENDO**Porkey Pig's Haunted House**

Jump'n Run / 1 Spieler / Dt. Version Sommer

Der Alptraum der berühmtesten Sau der Welt, Schweinchen Dick, ist Gegenstand eines neuen Jump'n Runs der Looney Tunes-Reihe. Porkey Pig, wie er in den USA heißt, hat zu tief in den Trog geschaut und wird von ganz erbärmlichen Alpträumen geplagt. Furchteinflößende Spinnen, gruselige Geister oder hinterhältige Trolle wollen ihm an

die Schwarte. Ein schnörkelloses Comic-Spiel kündigt sich an, das hoffentlich dem berühmten Schwein gerecht werden wird.



Schweinchen Dick auf dem Weg zum verwunschenen Haus

SN
SUPER NINTENDO**Foreman For Real**

Sportspiel / 1-2 Spieler / Dt. Version Sommer

Mit Acclams "Advanced Motion Capture Technology" wurde auch das neue Box-Spiel rund um den sowieso ziemlich runden George Foreman programmiert. Ihr startet als Anfänger und Euer Ziel heißt Schwergewichtsgold. Auf Eurem Weg zum Ruhm tretet Ihr gegen 20 Gegner an oder Ihr

trainiert Eure Technik beim Übungsgefecht. Höchstwahrscheinlich wird das Game in Deutschland einen anderen Namen tragen, wie wäre es mit "Axel Schulz For Real"?



Hoffentlich tragen die Ringrichter keine gelben Binden

SN
SUPER NINTENDO**WildC.A.T.S.**

Beat'em Up / 1 Spieler / US-Version November

Eine Vereinigung verschiedenster Superhelden prügelt sich quer durch 11 Level, um eine weitere Alien-Rasse davon abzuhalten, die Erde zu unterjochen. Jedes Teammitglied hat spezielle Eigenschaften, die, richtig kombiniert, der einzige Weg ans Ziel sind. Das Spiel erinnert stark an Final Fight.

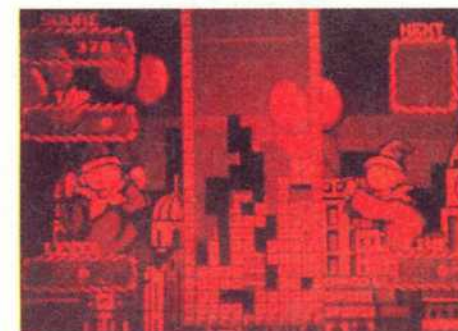


Da fliegen die bösen Buben

VB
VIRTUAL BOY**V-Tetris**

Strategie / 1 Spieler / Jp. Version Juli

Wer wollte nicht schon einmal mittendrin stehen, wenn die Tetris-Klötze vom Himmel fallen? Am Spielprinzip des ewig aktuellen Knobelspieles hat sich nichts geändert, nur das die Blöcke eben aus der dritten Dimension kommen. Die drei üblichen Spielvarianten, Endlos-Puzzle, Zeilenlöschen und Geschwindigkeitsspiel sind einstellbar.



Tetris in 3D könnte ein Spaß allerhöchster Vergnügungsordnung werden

SN
SUPER NINTENDO**Sim City 2000**

Strategie / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich

Kaum zu glauben, was in der grauen Kiste steckt. Sim City auf SNES war in den Augen vieler Fans die beste Version. Nun kommt die Fortsetzung, in der Ihr die Geschehnisse einer Zukunftsstadt lenkt. Die Infrastruktur ist komplizierter und technischer geworden. Die Städte sind mit futuristischen Bauwerken zugesperrt und

Space Mutants haben nichts besseres zu tun, als die Früchte hochentwickelter Architekturkunst zu zerlegen. Mit der gewohnten Icon-Leiste, den Übersichtsbildschirm und Eurem Cursor müßt Ihr die Bürger bei Laune und am Leben erhalten.

Ein fieser Space-Mutant zerlegt mal locker die Innenstadt

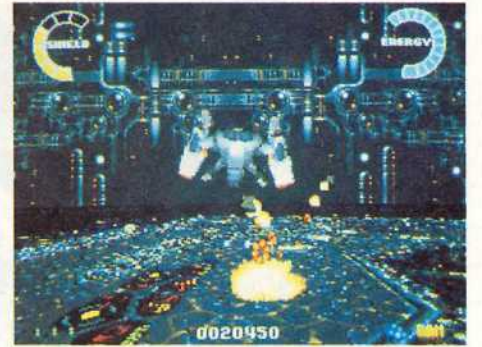


32X
MEGA DRIVE 32X**Soulstar-X**

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

Die sechs Planeten des Soulstar-Systems befinden sich in Einklang und Harmonie. Schlechte Voraussetzungen für ein actionlastiges Videospiel. Deshalb kommt das ultimativ Böse in Form der Myrkoids auf einen Sprung vorbei, um die Soulstar-Völker ins Chaos zu stürzen. Immerhin bekam die Mega CD-Version in der De-

zember-Ausgabe ein Gold Game. Am Levelaufbau hat sich nichts geändert. Absolut flüssig fliegt Ihr durch ein gigantisches Science Fiction-Szenario und ballert, was die Wumme hergibt. Wenn Ihr zu zweit spielen wollt, steuert einer das Schiff und schießt die Primärgeschütze ab, während Spieler 2 die Spezialwaffen auswählt, be-



Farbenfrohe Balleraction, wenn Ihr alle Mega Drive-Erweiterungen besitzt

dient sowie die Energie auf Waffensysteme, Maschine und Schutzschilde verteilt. Dies verleiht dem Titel auch strategische Züge. Silicon Graphics entwarf ein "Multi-Morphing"-

Raumschiff, außerdem wurden die feindlichen Maschinen und Hindernisse gerendert. Die Strategien der Endgegner sollen ebenfalls sehr ausgeklügelt und variabel werden.

MCD
MEGA CD**Eternal Champions: Challenge From The Dark Side**

Beat'em Up / 1-2 Spieler / Dt. Version noch fraglich

Ob Sega diesen Titel überhaupt bringt, erscheint doch recht unwahrscheinlich. Der "Eternal Champion" ist ein Halbgott-Hoschi, der sich Krieger kurz vor deren Ableben in sein dunkles Reich holt. Dann veranstaltet er ein lustiges Turnier, bei dem nur ein Kämpfer sein Leben retten kann. Anscheinend sind die Haudegen so übermotiviert, daß sie sich mit brutalsten Methoden gegenseitig zermantschen. Ein Unglücklicher wird im Kessel weichgekocht, der nächste von



hinten mit einem Haken aufgespießt oder pulverisiert, zerquetscht, zerhäckselt usw. Die Grafik sieht zwar mehr nach Comic aus, Splatter-Freaks werden es trotzdem lieben.



Die Kämpfer werden ziemlich fantasievoll und mit Liebe zum blutigen Detail ins Jenseits befördert

MD
MEGA DRIVE
SN
SUPER NINTENDO**Mutant Chronicles**

Jump'n Shoot / 1-2 Spieler / Dt. Version September



Für eine Rollenspiel-Konvertierung wird ziemlich viel geballert

Als Rollenspiel, also ohne Konsolen, war dieser Titel in Insiderkreisen schon ziemlich beliebt. Die Menschheit erschließt immer mehr Planeten im Sonnensystem und weckt schließlich eine uralte Alien-Rasse auf, die Dark Legions. Diese sind natürlich furchtbar stinkig und die Kulturen geraten aneinan-

der. Das Spiel hat vornehmlich Action-Elemente, versetzt mit ein wenig Adventure. Vor allem die Sterbeszenen sollen sehr detailliert sein. Die achtzehn Level umfassende Ballerei hat allerdings wenig mit Rollenspielen gemein, sondern schien eher in die Richtung Super Probotector zu gehen.

MD
MEGA DRIVE**Exosquad**

Shoot'em Up / 1-2 Spieler / Dt. Version im Juli

Die in Amerika bekannte Zeichentrickserie Exosquad war Vorbild für ein neues Science Fiction-Ballerspiel. Im 23. Jahrhundert haben die Supermenschen Neosapiens totale Kontrolle über das Sternensystem erlangt. Das Exosquad, eine Art intergalaktisches A-Team, versucht die Erde und die Menschheit vor dem Unter-

gang zu retten. Auf dem Modul befinden sich eigentlich drei eigenständige Spiele. Ein Duell-Spiel, daß man auch zu zweit zocken kann und zwei Arcade-Modi. Ein Teil soll das klassische Geballer enthalten, während Teil 2 eher in die Geschicklichkeitsecke geht. Hier müßt Ihr vor allem gekonnt fliegen. Ihr könnt sogar in die



Gegen das Exosquad wird schwerstes Geschütz aufgeföhren! Es ist schon bescheiden, ein Elitesoldat zu sein

Rolle der Bösewichter schlüpfen. Wer auch noch die Plastikfiguren zum Spiel bzw.

Fernsehserie braucht, die J.T. Marsh-Darstellung gibt's nur zusammen mit dem Modul.

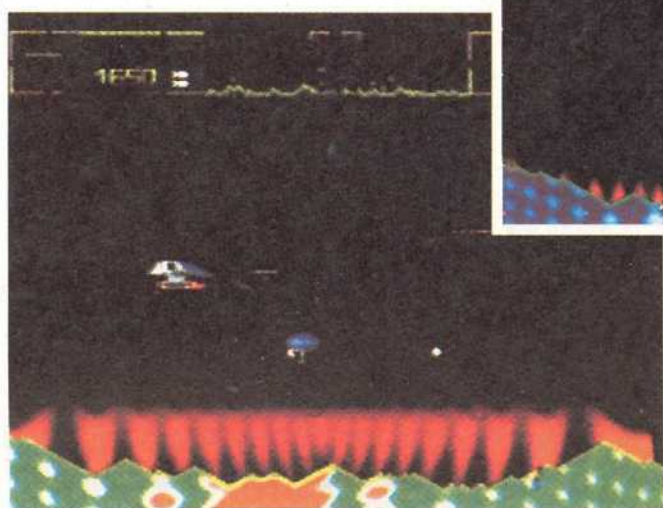
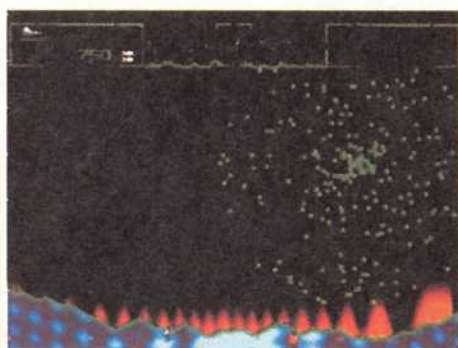
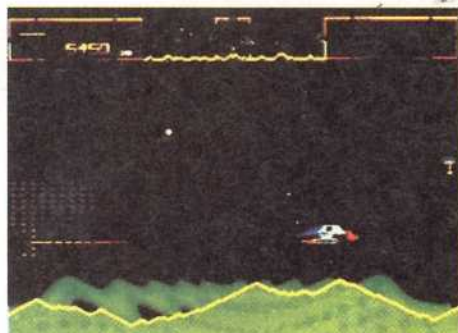


Defender 2000

Shoot'em Up / 1 Spieler / Sommer

Was Tempest 2000 für den Jaguar ist, soll Defender 2000 für den, im Sommer erscheinenden, CD-Aufsatz werden. In punkto Grafikdesign hat Jeff Minter versucht, eine wirklich abgespacte Psychedelic-Vision umzusetzen. Trotzdem wurde das Original, welches sich auch auf der CD befindet, nicht außer acht gelassen. Die Oberfläche weist fast nur pulsierende Pop-Farbflächen auf, während die reine Spielgrafik immer noch aus einem kleinen

Raumschiff besteht, daß von rechts nach links über die scrollende 2D-Landschaft fliegt.



Altbekanntes Spielprinzip gepaart mit psychedelischen Farbverläufen

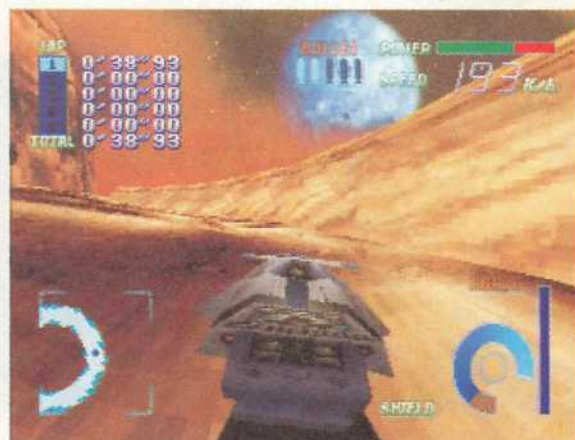


Gran Chaser

Rennspiel / 1-2 Spieler / Jp. Version erhältlich

Gran Chaser erinnert stark an Crash'n Burn. Sechs verschiedene Fahrzeuge düsen mit High Speed knapp über Planetenoberflächen gegen fünf Kontrahenten, die mit einem Laser aus dem Weg geräumt werden können. Blade Runner-Designer Sid Mead setzte die zehn Strecken in Szene, was sicher kein Fehler war. Glänzen die Flitzer durch Gouraud Shading, veredeln dagegen futuristische Textures die Landschaften. Im Gegensatz zu Daytona, bei dem die große Zahl der gegnerischen Fahrzeuge enorme Rechenleistung beanspruchte, konnten sich die Entwickler hier verstärkt dem Visuellen widmen. Gran Chaser gefällt aber auch durch sein kinderleichtes Handling, sowie dem super spielbaren Zwei-Spieler-Modus.

Segas neuestes Werk ist bei weitem nicht so anspruchsvoll wie das geniale Daytona, vielleicht gerade dadurch für viele besonders interessant. Muster von Dynatex



Das Scrolling könnte flüssiger nicht sein

ACTION PUR!



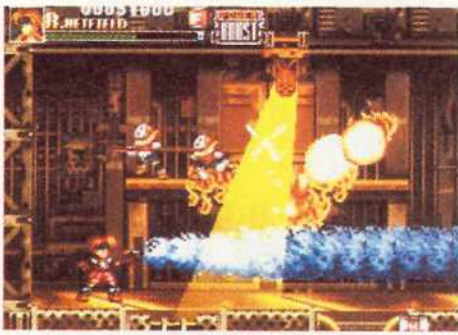
DOUBLE DRAGON Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANBOX PRÄSENTIERT EINE SHAH PRODUKTION "DOUBLE DRAGON"
ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRO WAGNER
LEON RUSSON JOHN MALLORY ASHER UND ALYSSA MILANO
PRÄSENTATION TOM KARNOWSKI PRODUKTIONEN MAYNE BERKE
REGIE GARY B. KIBBE
SOUNDTRACK ERHÄLTICH BEI MIAO
CENTRAL FILM Vertriebs GmbH

Ab 6. Juli im Kino

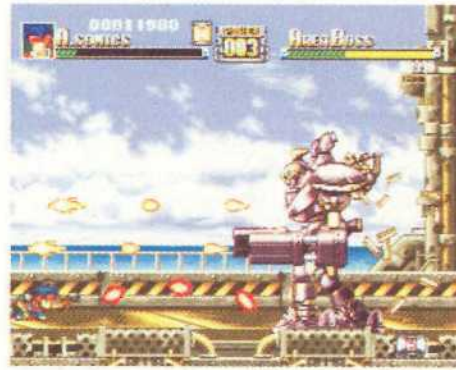
PS
PLAYSTATION**Gunners Heaven**

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



Nach dem Einsammeln des Boost-extras, hat der Held kurzzeitig einen bildschirmfüllenden Superschuß

Dieser, dem Konami-Klassiker Super Probotector nicht unähnliche Shooter mit linearem Levelaufbau, besticht vor allem durch seine, einer Next Generation-Konsole angemessenen Grafik. Allerdings wirken die beiden Kiddies, die als Hauptfiguren unterwegs sind, im höchsten Maße befremdlich. Das Spiel besteht



Die Endgegner sind nur mit einer guten Taktik zu besiegen

praktisch aus sechs durchgehenden Levels, in denen sich Endgegner an Endgegner reiht. Muster von Test'n Take

SAT
SATURN**Clockwork Knight II**

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

Bisher war die Fortsetzung des wunderbar designten Saturn-Hits erst zu 30 Prozent fertiggestellt, deswegen kann man über den Spielablauf noch gar nichts sagen. Hoffentlich hat man diesmal auf einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad und größeren Umfang geachtet.



Das Spielzeugland ist auch in Teil 2 Schauplatz

PS
PLAYSTATION**J. League Official Winning Eleven**

Sportspiel / 1-2 Spieler / Dt. Version Okt./Nov.

Das erste offizielle J. League-Fußballspiel für die PlayStation kann mit Original Spielernamen, Trikotdesign und allem möglichen anderen Schnickschnack rund um die, bei uns weitestgehend unbekanntes Liga aufwarten. Das Spielgeschehen wird aus verschiedenen Kameraperspektiven eingefangen und

schön animierte Polygon-Männchen könnten für ein weiteres PS-X-Highlight sorgen.

PS
PLAYSTATION**Jumping Flash**

3D-Jump'n Run / 1 Spieler / Jp. Version erhältlich

Ihr übernehmt die Rolle eines Roboterhasen, dessen Programmierer die Hüpf und Lauf-Problematik sehr wörtlich genommen haben. Gesteuert wird nämlich aus einer reinrassigen Ego-Perspektive, was bei dem ewigen Auf und Ab ganz schön haarig werden kann. Zunächst müßt Ihr in den acht-

zehn Levels jeweils vier Karotten finden, bevor Ihr die Stage über den Ausgang verlassen könnt. Jede Welt hat seinen individuellen Endgegner. Muster von Test'n Take

Vier dieser Karotten müßt Ihr finden, um die Stage verlassen zu können

PS
PLAYSTATION**Rock'n'Roll Racing 2**

Rennspiel / Keine Angaben / Keine Angaben

Lediglich ein Videoband der Fortsetzung des Interplay-Hits, das auf der E3 lief, wurde bisher der Öffentlichkeit vorgestellt. Dort sah man ein rasend schnelles 3D-Autorennen, daß irgendwo zwischen F-Zero und Wipeout anzusiedeln ist. Wenn man es schafft, den Charme des ersten Teiles mit der Technik der Playstation zu

verbinden, steht uns ein Top-Hit ins Haus...

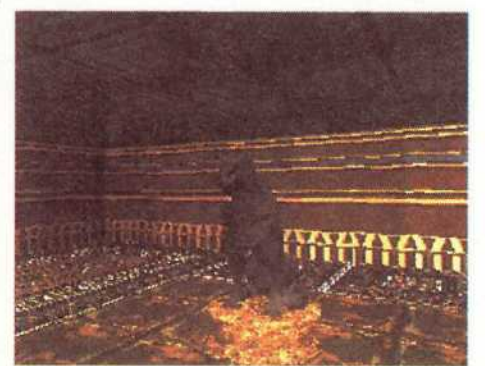


Die Perspektive hat mit der Ur-Version nichts mehr zu tun

PS
PLAYSTATION**Tokyo Dungeon**

Rollenspiel / 1 Spieler / Kein Erscheinungstermin bekannt

Im Tokyo der Zukunft scheint alles möglich. Reisen in den Cyberspace, um mit längst vergangenen Kulturen, bspw. den alten Ägyptern und den Sumerern in Kontakt zu treten, können Euch helfen, ein rätselhaftes Verbrechen aufzuklären. Die Macher von Wizardry IV sind für dieses Science Fiction-Rollenspiel verantwortlich.



Was sonst als Godzilla erwartet Euch im Untergrund Tokyos

3DO
 PANASONIC 3DO

Captain Quazar

Action-Adventure / 1 Spieler / US-Version Sommer

Je härter die Zeiten, desto kaputter die Heroes. Nachdem eine Bande intergalaktischer Banditen die hiesige Galaxie unterjocht hat, muß Quazar ran. Quer durch eine herrlich verrückte 3D-Comiclandschaft balbert Ihr für den Weltfrieden alles zu Kleinholz. Studio 3DO nimmt die bierernsten und knallharten Einzelkämpfer gehörig auf die Schippe.



"No Brain, No Pain", Captain Quazar gewinnt den Krieg allein

SAT
 SATURN

Parodius Deluxe Pack

Shoot'em Up / 1-2 Spieler / Jp. Version erhältlich

Wie schon bei der PS-X Version packt Konami auch beim Saturn beide Teile auf eine CD. Ihr balbert Euch durch fast 20 Levels, die mit den ulkigsten und seltsamsten Gestalten gefüllt sind, die die Ballerspielszene je gesehen hat. Eine Unzahl von Extras und acht Spielfiguren komplettieren den Shooting-Spaß. Muster von: Dynatex



Auf diese seltsame Katze stoßt Ihr in beiden Parodius-Teilen

PS
 PLAYSTATION

Syndicate Wars

Strategie-Shoot'em Up / 1-4 Spieler / Frühjahr '96

Nachdem die sogenannten "Corporation Wars" des ersten Teiles vorbei waren, versuchten die Überlebenden, eine Keimzelle der Hoffnung auf eine bessere Welt zu bilden. Doch Korruption und Machtgier tauchen oft da auf, wo Menschen bereit sind, ihr Wissen und ihre Arbeit in den Dienst höherer Ziele zu stellen. Mittels einer, um 360 Grad drehbaren, Perspektive und größerer Detailgenauigkeit werdet Ihr direkt in das dunkelste Syndicate-Kapitel versetzt. Ausgerüstet mit einem ultra-destruktiven Waffenar-



Im Zwielicht von Licht und Schatten steigt der Adrenalinpiegel

senal ist es möglich, ganze Städte zu terminieren. Syndicate Wars soll eine Multi-Player-Option enthalten, damit Eure Gegner nicht gesichtslose Computersyndikate bleiben müssen.



Gleich trifft die Agenten-Company auf einige unangenehme Spinnenwächter; hier sollte man besser Abstand gewinnen


NCD
 NEO GEO CD

Savage Reign

Beat'em Up / 1-2 Spieler / Dt. CD-Version Juni

Zehn Kämpfer stehen bei Savage Reign zur Auswahl. Neben den obligatorischen Ryu-Klons, dem alten Mönch mit Sonnenbrille oder einem biestigen Mannweib lernt Ihr noch Joker, den Clown oder Gozu, den Mann hinter der Gasmasken kennen. Kampfkunst allein reicht nicht aus, die Akteure führen auch noch illegales Schlagwerkzeug mit sich. Holzstange, Bumerang, scharf gezinkte Karten, Schwerter und ähnliches verkürzen die Lebenserwartung der Gegner. Die Stages bestehen aus zwei Ebenen, was bedeutet, Ihr

könnt in den Hintergrund springen um Schlägen zu entkommen. Auf dem Boden liegen auch Waffen oder Fallen herum, die das Geschehen beeinflussen. Außerdem wird das Geschehen wie bei Art of Fighting aus der Totalen rangezoomt.



Ganz im SNK-Stil schenken sich bunte Haudogen gegenseitig deftigst ein, wobei vor allem Superkräfte und Schlagwerkzeug eine große Rolle spielen


SGB
 SUPER GAME BOY

Centipede/Millipede

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

In dieser ein Megabit großen Software-Reanimationsmaßnahme habt ihr zwei relativ identische Spiele zur Auswahl. Millipedes heißen die Tausendfüßler, die explosiver und stärker sind als die Centipedes. Beide Sorten Gewürm schlängeln sich durch eine Hindernislandschaft zu Eurem Vehikel herunter.



Die einzelnen Glieder des Millipede schlängeln sich nach unten

SGB
 SUPER GAME BOY

Asteroids/Missile Command

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

Nintendo bereitet den ganz großen Coup vor. Gute, alte VCS 2600-Klassiker werden im Doppelpack zum Mitnehmen angeboten. Bei Missile Command steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um herabfallende Atomraketen vorm Einschlagen abzuballern. Mitten im dicksten Asteroidenhagel befindet Ihr Euch, wenn Ihr Spiel 2 anwählt. Ihr fliegt im

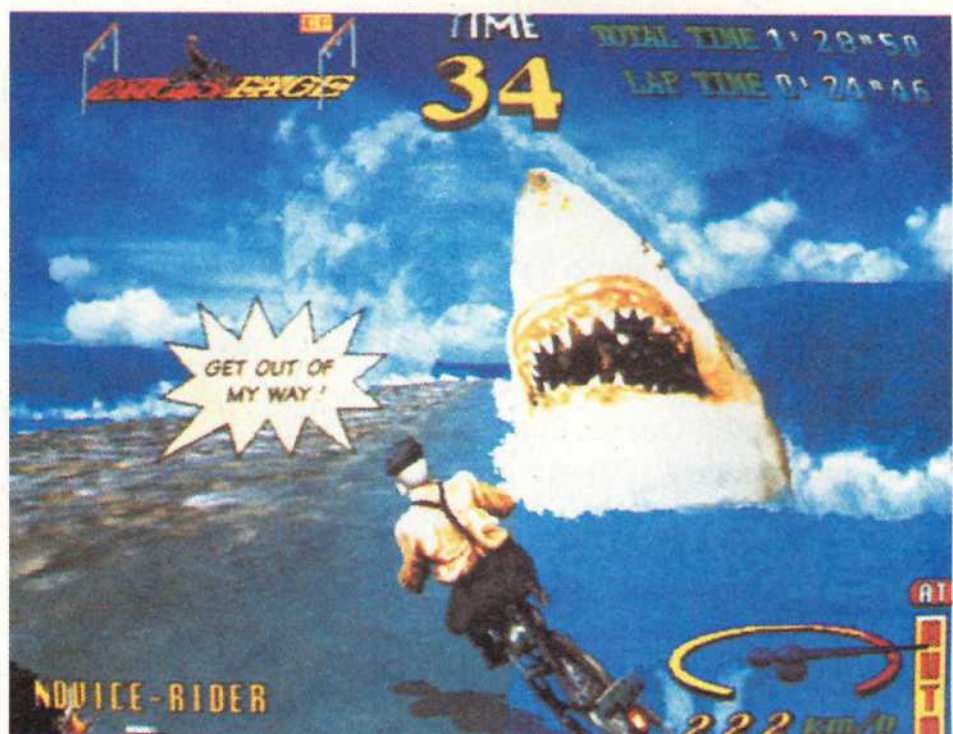


Wie in alten Zeiten, Bombenhagel auf dem Screen

wesentlichen so lange durch die Unendlichkeit, bis Ihr draufgeht.



Waghalsige Sprünge sind bei der rasanten Fahrt durch die engen Canyon-Schluchten die Regel



Die zahlreichen Gags sind nicht nur witzig, sondern auch optisch ungemein beeindruckend in Szene gesetzt

Im Gegensatz zu Daytona oder Championship Rally ging die Entwickler-Crew AM1 bei der Motorrad-Raserei Cool Riders vom Weg der ernsthaften Simulationen ab. So steht weniger der Realismus, sondern mehr der Humor im Vordergrund. Dies wird schon bei der Fahrerauswahl deutlich. Zwar finden sich unter den acht verschiedenen Bikes Genre-typisch auch futuristische Rennmaschinen, coole Chopper oder mächtige Dragster-Boliden mit drei hintereinander angeordneten Motoren, witzigerweise könnt Ihr die insgesamt 50 Strecken aber auch auf einem "ordinären" Fahrrad mit Hilfsmotor angehen oder gar mit einem pinkfarbenen Roller durch die Gegend heizen. Anhand kleiner Statistiken verschafft Ihr Euch über die jeweilige Leistungscharakteristik Klarheit. Wie üblich könnt Ihr die Gänge manuell einlegen oder diese Aufgabe dem Rechner überlassen. Out Run-like geben nun maximal acht digitalisierte Sprites kräftig Gas, angetrieben durch ein kontinuierlich knapper werdendes Zeitlimit. Die Pisten gehören wohl mit zum Abgedrehtesten der Spielhallengeschichte. Wollte ich alle Gags aufführen, wäre ich morgen noch am Schreiben. So düst Ihr bspw. auf einem schmalen Steg direkt an der Meeresoberfläche und werdet dabei von einem riesigen weißen Hai bedroht, oder Ihr brettet mit Vollgas durch die verwinkelten Gänge eines Casinos. Besonders interessant bei Cool Riders ist jedoch die technische Seite. Das Spiel wurde auf einem H1-Board, bestückt mit dem SH2-Chip, entwickelt, wodurch eine Konvertierung für den Saturn keine großen

Cool Riders

Kommt für Saturn

In den japanischen Spielhallen sind Rennspiele ohne Zweifel das beherrschende Element. Da ist es nicht weiter verwunderlich, daß Sega im Coin-op-Bereich erneut auf dieses Genre setzt

Probleme darstellen wird. Segas 32-Bit Flaggschiff verfügt exakt über dieselben Komponenten und ist zudem für die Verknüpfung digitalisierter Grafiken mit Polygongrafik ausgelegt. Die Verwaltung der extrem umfangreichen Datenmenge ist dank des Speichermediums CD-ROM ebenfalls vergleichsweise einfach. Einziger

Wermutstropfen der hitverdächtigen Fun-Raserei: Sowohl die Coin-op als auch die Saturn-Version werden, aller Voraussicht nach, frühestens im Herbst ihren Weg nach Deutschland finden. (Stephan)



Die Bikes sind durch die Bank auf witzig getrimmt



In den Bergen müßt Ihr besonders aufpassen, da Ihr auch abstürzen könnt



Das Fahrerauswahlmenü besticht durch digitalisierte Sprites, zudem könnt Ihr die Fahrleistung der Bikes aus Statistiken ablesen



An den Checkpoints könnt Ihr den weiteren Streckenverlauf selbst bestimmen



Völlig losgelöst

Mit dem Total Control Pad, das in Deutschland von Press Any Key vertrieben wird, bekommt Ihr eine Art Virtual Reality-Joystick in die Finger. Diesen haltet Ihr senkrecht in der Luft und kippt ihn, ohne eine feste Basis zur Fixierung, frei in die gewünschte Steuerrichtung. Das Erstaunen ist groß, denn Euer Männchen oder was auch immer Ihr steuert, wechselt



meist wirklich in die von Euch vorgeschlagene Richtung. Das Problem ist nur, daß der Gleichgewichtssensor zu sensibel ist und eigentlich macht, was er will. Wirklich gezielte Lenkbewegungen können kaum vollführt werden. Speziell geplante Diagonalbewegungen sind ein Ding der Unmöglichkeit. Auch solch arme Willys wie Götz, die gerade den Arm im Gips haben und mit einem Gerät wie diesem einen Hoffnungsschimmer sahen, sollten weiterleiden. Egal ob Special-Moves bei Prügelspielen oder exakte Lenkbewegungen bei Rennspielen, Ihr sitzt immer da wie Mutter, die einen leckeren Rührkuchen fabriziert, während auf dem Bildschirm scheinbar die Aktionen eines Grobmotorikers ablaufen. Wenn das Teil ein paar Kilo mehr wiegen würde, wäre es sicher für Bodybuilder geeignet, doch leider entbehrt auch die Konstruktion nicht diverser Mängel. Die Feuer-

Der Umschalter unten ist für das Dauerfeuer. Der schwarze und der weiße Button entsprechen Select & Start. Die bunten Knöpfe sind dann die Spiel Tasten. Der rote Griff soll die Finger abstützen

knöpfe gerieten ziemlich billig und der Griff beschert in kürzester Zeit Fingerschmerzen. Außerdem ist Total Control viel zu leicht. Wenn das Unterteil schwerer wäre, hätte man weitaus mehr Gleichgewichtgefühl. Die Idee, ein neues Spielgefühl vermitteln zu wollen, ist sicher sehr gut, die Umsetzung ist die 79,- DM allerdings nicht wert.

Catbox für Jaguar

Eine sinnvolle Hardware-Erweiterung für den Jaguar wird von der Firma Just! angeboten. Die Catbox ermöglicht das direkte Anschließen eines Stereokopfhörers und hat Steckplätze für die Video-Normen Composit Video, S-Video und RGB-Analog. Außerdem könnt Ihr Atari SC 1224, SC 1435 und Amiga Color-Monitore anstöpseln. CatNet- und RS232-Schnittstellen wurden ebenfalls integriert. Diese nützlichen Elemente werden vom inzwischen indizierten "Dumm" oder dem in Kürze erscheinenden Aircars unterstützt. Bis zu acht Spieler können nun vernetzt werden.

Zubehör für die 159,90 DM kostende CatBox wären der Adapter (49,90 DM) für die Atari SC-Monitore und ein Nullmodemkabel RS 232 (39,90 DM).

Acclaim entwickelt neues Soundsystem für Arcade-Maschinen

Das zukunftsweisende Soundsystem aus dem Hause Acclaim kann mit den Klangqualitäten, die für Kinofilme möglich sind, mithalten. "Diese bahnbrechende Technologie erlaubt es uns, Sounds und Möglichkeiten einer Audio-CD in unsere Coin-ops zu integrieren" erklärte Tom Petit, Präsident Acclaim Coin-Operated Entertainment. Die Aufnahmen können wie bei einer herkömmliche Audio-Produktion abgemischt werden, die Anzahl der Stimmen auf einer Spur ist beliebig. Komplexe Soundtracks müssen nicht mehr umständlich umprogrammiert werden, sondern können direkt in Echtzeit eingespielt und verändert werden. Der erste Automat mit dem System wird Batman Forever sein.

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN
MEGA DRIVE
MASTER
GAME GEAR
32X
MEGA CD
3DO



SONY PSX
SUPER NES
NES
GAME BOY
NEO GEO CD
JAGUAR
JAGUAR CD

Demnächst

Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele
lieferbar

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR

Tel.: 045 21/48 73 Fax: 045 21/10 25

täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.

Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN

Händleranfragen erwünscht

Tel. 0208 / 43 00 87

Porto und Versand 13,-DM
Bestellungen ab 250,- DM
sind Versandkosten frei.

COMPANY

MAD Company
Heinrichstraße 24
45470 Mülheim

PLAY STATION

To Shi Den 159,-
Tekken 159,-
Cosmic Race 159,-
Motor Toon 159,-
Joypad 89,-
Ridge Racer 159,-
Galaxy Race 169,-
Kileak t. Blood 175,-
Crime Crackers 109,-
Blood Family 149,-
Raiden Projekt 159,-
Starblade 179,-
Victory Zone 179,-
Memory Card 69,-
Space Griffon 159,-

SEGA SATURN

Deadalus 129,-
Clock Knight 99,-
Panzer Dragon 129,-
Victory Goal 129,-
Virtual Fighter 129,-
Astal 139,-
Daytona USA 139,-
Virtual Hidlife 129,-

Fragen Sie auch nach
unseren Neuheiten für:

S-NES
MEGA DRIVE
MEGA CD
NEO GEO
PC - CD ROM

**AB
SOFORT
FINANZKAUF MÖGLICH !!!**

SEGA SATURN
1299,-DM
ab 45,- montl.

PLAY STATION
1299,-DM
ab 45,- montl.

JAGUAR
399,-DM
ab 45,- montl.

3DO
999,-DM
ab 45,- montl.

Achtung:

Täglich Neuheiten.
Ständig Sonderangebote
Druckfehler und Preis-
schwankungen vorbehalten.

3 DO

Alone i.t. Dark 69,-
Another World 99,-
Crash and Burn 69,-
Demolition Man 99,-
Fifa Soccer 99,-
Flashback 99,-
Myst 109,-
Need for Speed 99,-
Starblade Alpha 119,-
Shock Wave 2 89,-
Theme Park 109,-
Virtuoso 99,-
Way o.t. Warrior 99,-

JAGUAR

Crescent Galaxy 85,-
Raiden 85,-
Dino Dudes 85,-
Hover Strike 119,-
Tempest 2000 119,-
Iron Soldier 119,-
Alien VS Predator 129,-
Club Drive 119,-
Dragon 82,-
Cybermorph 119,-
Zool 2 85,-
Bubsy 85,-
CD - ROM 349,-



Mortal Kombat im Kino!

Betrachtet man sich die teilweise recht platten amerikanischen Martial Arts-Filme genauer, wundert es überhaupt nicht, daß die bekannten und sehr facettenreichen Charaktere der MK-Reihe nun auf die Leinwand gebracht werden sollen. Über die Story ist noch nicht allzuviel bekannt, jedoch wurden in amerikanischen Kinos schon erste Trailer gezeigt. Dort sah man bekannte Figuren wie Goro oder Sub-Zero, die sich optisch allerdings an den ersten beiden Teilen orientierten. Highlander-Darsteller Christoph Lambert spielt eine der Hauptrollen. Das Budget wurde kurzfristig auf 32 Mio US-Dol-

lar aufgestockt, denn die Produzenten der Firma New Line Cinema waren von einer Testvorführung des Streifens so beeindruckt, daß sie den US-Release auf August verschoben, damit noch mehr Special Effects eingebaut werden können. Man verspricht sich einen grandiosen Kassenschlager, der den Erfolg von The Mask oder True Lies übertreffen soll.

"World Of Action"-TV ist auf Sendung!

X-Base, Gamesworld und wie die TV-Leichen alle heißen, mit Videospiele wie wir es lieben, hatte das wohl nicht viel gemein. Zwei Jungs aus Rheinland-Pfalz, Alexander Felgner und unser Leser des Monats, Dennis Mendel aus Pirmasens produzieren in ihrer Freizeit eine Videospiele-Sendung im offenen Kanal der Region Pirmasens. Zwar erreicht man im Maximalfall "nur" 250.000 Zuschauer, jedoch haben die Jungs genau die Ansätze, die den "Großen" fehlen. Videospiele pur, vorgestellt und bewertet, sowie jede Menge Szene-Infos ohne interaktiven Gameshow-Käse sind die Zutaten der monatlichen Produktion. Inzwischen unterstützen namhafte Firmen wie Sega die Pioniere. Also, wenn Ihr im Kreis Pirmasens/Zweibrücken und Umgebung den Lokalsender empfangen könnt, solltet Ihr Euch mal "reinzappen". Diverse andere offene Kanäle

wie z.B. Hamburg haben ebenfalls schon Interesse an der Sendung angemeldet.

Atari definiert neuen Kurs

Das Jaguar-CD läßt auf sich warten, und immer wieder hört man Gerüchte, daß neben einem Jaguar mit integriertem CD-Rom auch ein Jaguar 2 in Planung sei. Sam Tramiel, Präsident Atari USA, definierte kürzlich den Kurs der Firma neu. Das CD-Rom wird in Europa im August erscheinen, übrigens noch vor den USA. Das Kombi-Gerät hingegen kommt nicht mehr. Jedoch ist schon der Release des Nachfol-



Sam Tramiel, Präsident von Atari USA hat große Pläne

gers für Herbst '96 geplant. Dieses Gerät soll dann, ähnlich wie der Saturn, Modulschacht und CD-Laufwerk aufweisen. Außerdem, so Tramiel, möchte man abwärtskompatibel sein, d.h. die alten Jaguar-Titel werden auch laufen. Doch damit nicht genug, Atari möchte, am besten bis Ende des Jahres, ein Virtual Reality-Headset auf den Markt bringen. Es benutzt Motion Tracking-Technologie, die eine Rundum-Sicht mit dreidimensionaler Darstellung ermöglicht. Allerdings will Tramiel das Gerät erst rausbringen, wenn die Technologie kostengünstig genug und überzeugend ist. Atari spielt außerdem mit dem Gedanken, ein auf der Jaguar-Technologie basierendes Computer-System zu entwickeln.



Schlichter im Design, dafür aber voraussichtlich billiger als das Panasonic-Gerät, das Goldstar 3DO schickt sich an, Deutschlands Spielerherzen zu erobern. Übrigens: FIFA Soccer liegt bei

Goldstar 3DO ist da!!!

Ende Juni steht die deutsche Version des Goldstar 3DO in den Läden. Natürlich ist die mit einem CD-Rom ausgerüstete Konsole 100% kompatibel mit der Software für Panasonics oder jede andere 3DO-Konso-

le. Mit Einführung des Teils auf dem deutschen Markt wird die Software von uns nun auch (gnadenlos) getestet. Im nächsten Heft werden wir Euch das Gerät noch einmal ausführlich vorstellen.

Most Wanted

Darauf warte die Redaktion

1. Demolish'Em Derby (PS-X)
2. Killer Instinct (U64)
3. Mortal Kombat 3 (Alle Systeme)

Schon Gehört

+++Die E3-Messe könnte nächstes Jahr auch in Deutschland stattfinden. Geplant sind Shows in Amerika, Japan und Europa. Good Old Germany wird als Favorit für unseren Kontinent gehandelt

+++Das Neo Geo-CD wird in Deutschland zusammen mit Samurai Shodown für 569.- über den Ladentisch gehen

+++Bullfrog kündigt für Anfang '96 Umsetzung seiner "Software des Jahres 1993 & 1994"-Hits Theme Park und Magic Carpet für Saturn und PlayStation an

+++Das CD-Rom für den Jaguar verschiebt sich weiter. Grund dafür soll die noch zu geringe Anzahl an Software-Titeln sein

+++Die PS-X-Spiele von Sony sollen alle unter 100DM kosten

+++FX Fighter für SNES wird nicht mehr fertiggestellt, sondern kommt nur auf PC raus

+++Mortal Kombat 3 wird am 13. Oktober diesen Jahres für SNES, Mega Drive, Game Gear und Game Boy erscheinen

+++Das nächste Final Fantasy wird laut Squaresoft definitiv nicht für SNES kommen, sondern für Ultra 64

+++Earthworm Jim soll nach unbestätigten Gerüchten auch für Saturn kommen

+++Xperts wird das nächste MD-Kombimodul. Ein Eternal Champion-Kämpfer spielt die Hauptrolle

+++Der deutschen PlayStation, die am 15. September ausgeliefert wird, soll zwar kein Spiel, aber wenigstens eine Demo-CD beiliegen

+++Double Dragon: Die Fünfte Dimension heißt ein auf das gleichnamige Spiel basierender Martial Arts-Film, der am 6. Juli in Deutschland startet

Mega Fun Videogame Award '95

Da ist uns doch ein grober Schnitzer unterlaufen. So ein wunderschöner Wettbewerb kann und darf ja nicht ewig dauern, deswegen reichen wir gerade mal den Einsendeschluß für unser Gewinnspiel aus der Juni-Nummer nach. Es ist der 30. 6. 1995. In der nächsten Nummer geben wir dann die Gewinner bekannt.

3D-Software Entwicklersystem für Ultra 64

Die amerikanische Firma Paradigm Simulation Inc. arbeitet augenblicklich an einer speziellen Entwicklersoftware, die das Programmieren aufwendiger 3D-Routinen in Echtzeit erleichtern soll. Die Software-Entwickler können sich nun auf Gameplay und die Grafikgestaltung konzentrieren. Standardroutinen wie Lichteinstrahlung, Kollisionsabfrage, Fixpunkt des Blickwinkels und andere Spezialeffekte werden ohne viel Aufwand einfach eingefügt. Paradigm und Nintendo produ-

zieren schon den ersten Titel. Sigeru Miyamoto, Mario-Vater und Donkey Kong-Erfinder, wird seine Kreativkräfte in dieses Projekt einfließen lassen. Nun unser Stoßgebet: "Bitte, bitte, laßt es Ultra Mario Kart sein...Amen."

Projekt Projektor

Immer wieder geistern Meldungen von preiswerten TV-Projektoren durch die Medien, die versprechen, herkömmliche Fernsehbilder auf Bildschirmdiagonalen von bis zu zwei Meter auf die Leinwand zu werfen. Stellt Euch vor, Ihr könntet Euer Lieblingsspiel mit einem solchen Gerät zocken. Näher am Geschehen kann man gar nicht sein. Objekt No.1 heißt Citizen 30PC-1EB, ein LCD-Projektor, der weniger wiegt als eine Büchse Cola (0,33l) und Pal/Secam-Fernsehnormen darstellen kann. Zusammen mit der passenden Perlmutter-Leinwand erzeugte dieser ein blasendes, pixeliges Bild, das selbst im dunkelsten Raum keine "Hurra"-Schreie unter den Zuschauern erzeugte. Etwas besser schnitt der Philips LCD-Projek-

Exklusiv!!! Ultra 64 Screenshots

Wie das bei Ultra 64 so üblich ist, flatterten kurz vor Redaktionsschluß noch erste Screenshots ins Haus. Es handelt sich hier um Lion King und ein unbekanntes 3D-Spiel.



Christian Weikert (Virgin) dementiert, daß an Lion King (U64) gearbeitet wird

tor LCP 5100 ab. Sein pixelige Bild war auf jeden Fall weitaus schärfer und das Gerät machte auch sonst einen solideren Eindruck. Jedoch wird auch hier kein Mensch bereit sein, freiwillig selbst den 37cm-Fernseher für dieses "Wunderwerk" abzugeben. PlayStation-Grafiken sahen total verwaschen aus, Filme waren auch kein Vergnü-

gen. Beide Projektoren besitzen Lautsprecher, die klangtechnisch kaum zu verwenden waren. Leider muß man sagen, daß die Technik der TV-Projektoren noch nicht ausgereift genug ist, daß Geräte zu einem moderaten Preis um 1.000-2.000 DM ihr Geld wert wären. (Muster von PRECON Electronic)



Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30
Neo Geo

Neo Geo 2.Hand RGB oder mit Spiel	349,95
Fatal Fury 3	489,95
Samurai Spirits 2	339,95
Art of Fighting 2	239,95
World Heroes Jet	259,95
Fatal Fury Special	179,95
Fatal Fury 2	159,95
Fatal Fury	119,95
Agress. of Dark Combat	299,95
Cyberlip	159,95
Alpha Mission 2	149,95
King of Monsters 2	149,95
Trash Rally	139,95
Magician Lord	139,95
Top Hunter	159,95
Sengoku	149,95
Spinmaster	139,95
Baseball 2020	89,95
Mutation Nation	159,95
Robo Army	159,95
Ninja Commando	209,95
Nam 1975	149,95
Sidekicks	159,95
NEO GEO CD.....	
Art of Fighting 2	119,95
Viewpoint	129,95
Aerofighters	119,95
Nam 1975	89,95
Fatal Fury Special	109,95
Fatal Fury 3	139,95

3DO

Panasonic 3DO Front m.Sp.	999,95
Gex	119,95
Hell	99,95
Slam Jam	119,95
Gebrauchtspele	19,95 bis 69,95

Saturn

Panzer Dragon	159,95
Daytona USA	159,95
Deadalus	149,95
Virtual Hydlide	139,95
Virtua Fighter	109,95

Tel. 10-21 Uhr
0351/2526611

PSX

Sony Playstation 220V	1099,95
Ridge Racer	139,95
Tekken	159,95
Starblade Alpha	159,95
Vampire	159,95
Metal Jacket	159,95
Jumping Flash	159,95
Gunners Heaven	159,95

Mega Drive

Lemmings 2	69,95
Chuck Rock 2	49,95
Eternal Champions	49,95
Rocket Knight Adventure	59,95
Earth Worm Jim	89,95
NBA Jam	79,95
Power Monger	49,95
Probotector	89,95
Mega Turrican	89,95
Rock'n Roll Racing us	79,95
Shaq Fu	79,95
Desert Strike	89,95
WWF Raw	79,95
Hellfire jp. + Adapter	59,95
Talespin	39,95
Lion King	89,95
Red Zone	79,95
Gauntlet 4	59,95
Hook	49,95
Capt. Planet	9,95
Alien Soldier	109,95
Schlümpfe	99,95
Midnight Resistance	89,95
Power Rangers	79,95
World of Illusion	59,95
Samurai Shodown	99,95
Cannon Fodder	109,95
Justice League	109,95
Judge Dredd	109,95
Super Street Fighter	99,95
Blades of Vengeance	59,95
Bubsy	49,95
Bubsy 2	69,95
Smash TV	39,95
Buck Rogers EA	39,95
Subterranea	69,95
Aladdin	79,95
Maximum Carnage	69,95
Robocop vs Terminator	69,95
Ranger x	59,95
Flink	79,95
Pirates of Dark Water	79,95
Stargate	109,95
Mighty Max	79,95

NEU # NEU # NEU # NEU

NEU

Ankauf
Verkauf

VIDEO WORLD

Inselsbergstr. 25
Verleih 98599 Brotterode

Gebrauchtspele

GB	ab 29,95
MD	ab 49,95
SNES	ab 49,95

Täglich Neuheiten!

Preisliste gegen Zusendung von 2,- DM in Briefmarken. Bitte System angeben!

Telefon 036840/30941

Mo. - Fr. 16 bis 19 Uhr
Sa. 11 bis 13 Uhr

NEU

NEU # NEU # NEU # NEU

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

Ladengeschäft: Hämelingerstr. 16
32052 Herford
Tel. 05231 108536

Neue Versandnummer: 05221 81823

Sega Saturn		
Gran Chaser.....	149,90	
Parodius.....	139,90	
Digital Pinball.....	i.V.	
Riglord Saga.....	i.V.	
Daytona USA.....	139,90	
Panzer Dragoon.....	139,90	
P.B.Golf.....	134,90	
Astral.....	139,90	

Sony Playstation		
Baseball 95.....	149,90	
Wizardry VIII.....	i.V.	
Tekken.....	159,90	
Starblade.....	159,90	
Hyper F.Soccer.....	i.V.	
Jumping Flash.....	159,90	
Matal Jacket.....	159,90	
Darkstalkers.....	159,90	

3DO		
Wing Comm.3.....	i.V.	
Magic Carpet.....	i.V.	
Myst.....	89,90*	
Immerccenary.....	89,90*	
Seal o.f.Pharao.....	89,90*	
Theme Park.....	119,90	
Slam`n`Jam.....	119,90	
Flashback.....	89,90*	

Action Replay für Playstation - Game Save Cartridge 4 Meg für Saturn
US Saturn - Converter us / Jap für Saturn lieferbar

Tagespreise für Sony Playstation und Sega Saturn erfragen!

**Täglich Neuheiten für Mega Drive, Super Nintendo, 32X
Jaguar, Saturn, Playstation, 3DO**

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



Was wäre, wenn die Dinosaurier nicht ausgestorben wären, sondern die gesamte Menschheitsgeschichte hindurch über das Angesicht dieses Himmelskörpers getobt wären. Zweifellos, wir hätten ein Problem. Primal Rage spielt mit diesem Gedanken und projiziert riesige Saurier-Kampfmaschinen vor vertraute Hintergründe wie Stonehenge, die Akropolis oder Wolkenkratzer. Dort tragen mächtige Urzeitgeschöpfe wüste Zweikämpfe auf Leben und Tod aus, während Ameisen-große, primitiv gekleidete Menschen zwischen ihren Beinen herumwuseln. Die Mega Drive-Version des erfolgreichen Automaten hält sich genau an das Arcade-Original. Große, digitalisierte Sprites, die mittels Stop-Motion sauber animiert wurden, bewegen sich flüssig über den Screen und prügeln sich gegenseitig das bißchen Kleinhirn aus Kopf oder Schwanz, daß ihnen der Herrgott spendiert hat. Unter den sieben Kämpfern befinden sich zwei Riesenaffen, zwei T-Rex, ein Raptor, ein Triceratops und eine Art Schlangenechse. Natürlich vollführt jeder Kämpfer individuelle Kampftechniken. Diablo beispielsweise, ein roter Tyranno, braucht das Feuer nicht mehr zu erfinden, er speit es auch so meterweit.



Erscheint August/ Mega Drive/ Game Gear
Game Boy/ Time Warner/ 1-2 Spieler
Spielbergs Jurassic Park war scheinbar Inspiration für viele Dinosaurier-haltige Ideen, Primal Rage gehört sicherlich zu den besten

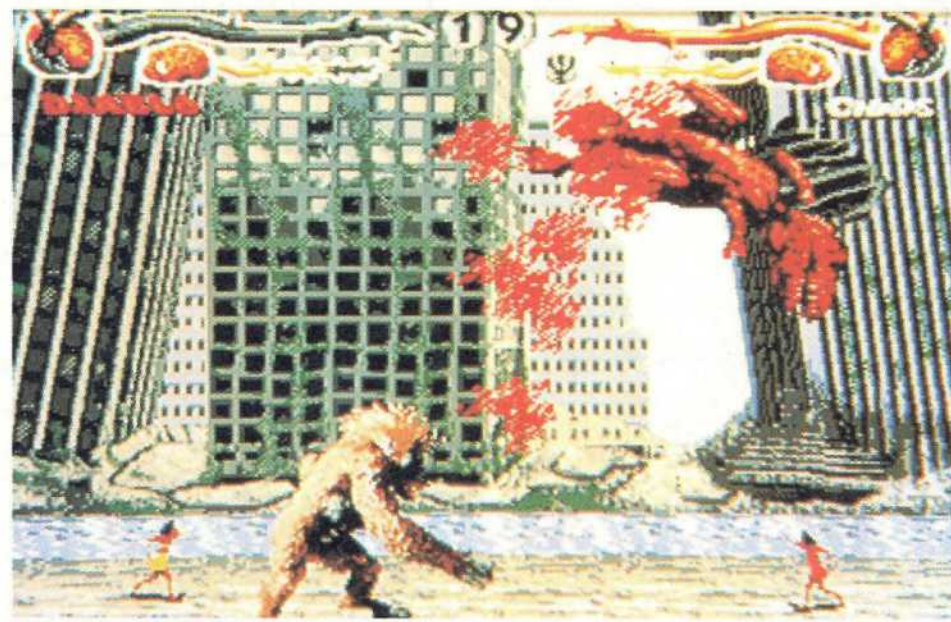


Grafisch für Game Boy-Verhältnisse überzeugend

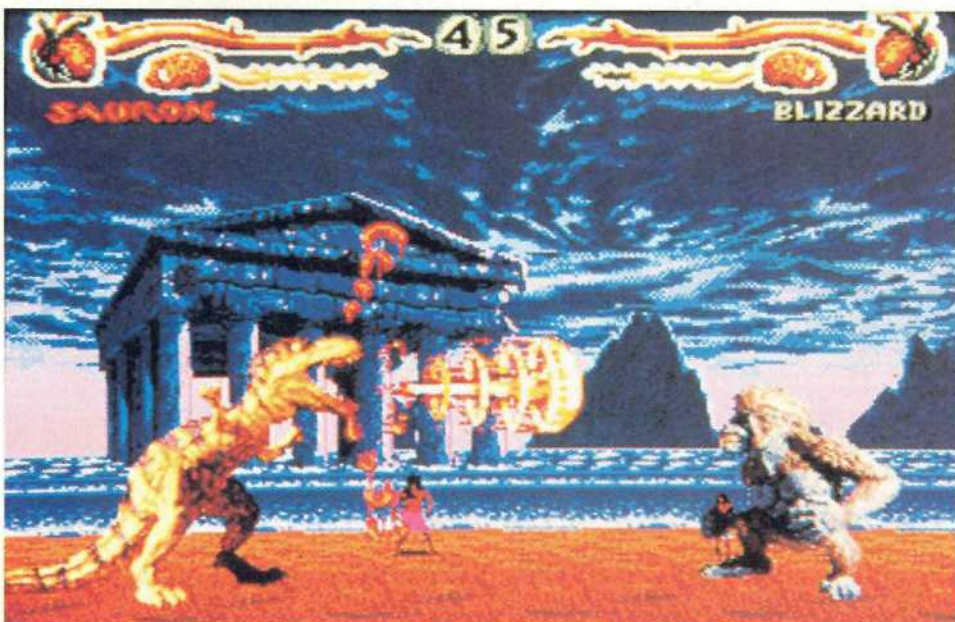


Ebenso auf dem Game Gear

Die 16-Bit Heimversion enthält natürlich alle Special- und Fatality-Moves, die in bester Metzeldition dargestellt werden. Nur sollte man sich vor Augen halten, daß es sich um Fantasiegeschöpfe handelt. Und das dürfte eine gewisse Bundesprüfstelle doch eigentlich nicht berühren, denn in jedem besseren Tierfilm werden brutale Jagdszenen gezeigt. Auch die Handheld-Versionen machten einen relativ soliden Eindruck, obwohl natürlich die Game Boy-Grafik verglichen mit dem Coin-op mager wirkt und auf diverse Kämpfer und Moves verzichtet werden mußte. (Götz)



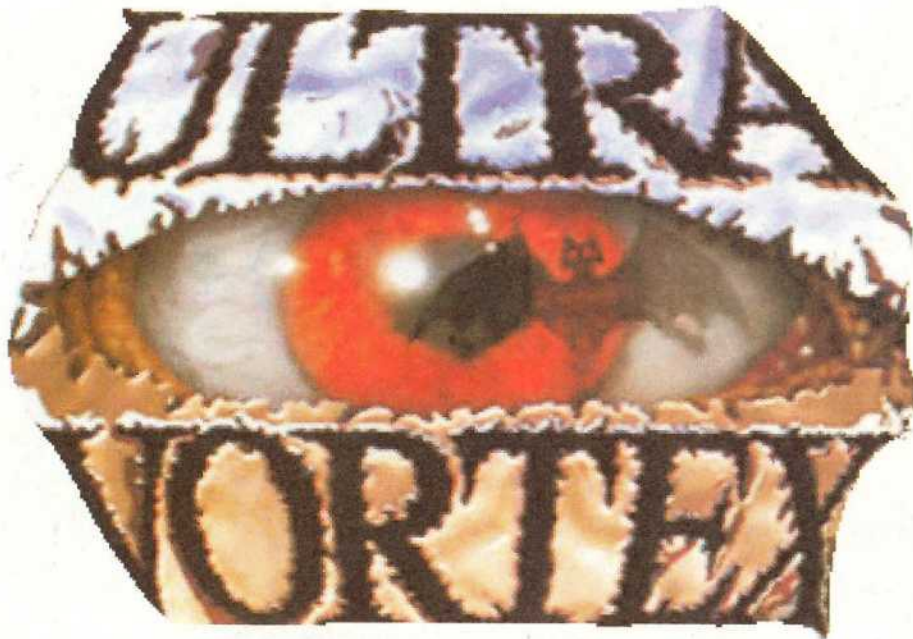
Die Saurier haben ziemlich oft großen Blutverlust (MD)



Die Herzen am oberen Rand sind übrigens Energieleisten (MD)



Ohne Skrupel prügelt Chaos auf Diablo ein (MD)



Erscheint Juni/Jaguar/Atari/1-2 Spieler
Beat'em Ups auf dem Jaguar, bislang ein trauriges Kapitel...

Auf den ersten Blick erinnert das von Beyond Games ins Leben gerufene Prügelgame stark an MK. Die sieben Charaktere schlagen sich in digitalisierter Form nach dem Best Of Three-Prinzip über den Screen, ein imaginärer Sprecher heizt die Stimmung an und Fatalities durften ebenfalls nicht fehlen. Bei den Figuren wurde auf Abwechslung Wert gelegt. Skullcrusher ist ein punkartiger Roboter, Buzzsaw könnte sein "Bruder" sein, nur daß er seine

Kontrahenten mit zwei Sägen bearbeitet. Als billiger Killer Instinct Gladius-Verschnitt entpuppt sich Mercury, und der putzige Grok scheint vom Steinbeißer abstammend. Zur menschlichen Gattung gehören Lucius und Dreadloc, die rotbedresste Volcana hält mit knappem Outfit den Hormonspiegel in Wallung. Ultra Vortex konnte hauptsächlich durch sein schickes Hintergrund-Layout und die sauber digitalisierten Sprites gefallen, in spielerischer

Hinsicht sollten die Entwickler dagegen noch etwas Feinarbeit investieren. Mit nur fünf verschiedenen Schlägen (ohne Specials) wirkten die Kämpfe zu wenig abwechslungsreich. Doch will ich mich mit Kritik noch zurückhalten, da es sich bei der Vorab-Version im Grunde nur um ein besseres Demo handelte, das außer Einzelkämpfen keine weiteren Modi zu bieten hatte. Eines kann ich aber schon jetzt mit absoluter Sicherheit sagen, Ultra Vortex stellt eine deutliche Steigerung zum arg enttäuschenden Kasumi Ninja dar. (Stephan)
 Muster von Atari



Das Kämpferauswahlmenü ist teuflisch gut gelungen



Mercury ist nach einem Treffer sprichwörtlich wirklich platt



Die Konsolen-Gegner bearbeiten Euch hauptsächlich mit Special Moves

NEU!
 Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

SUPER NES	GAME BOY	PLAYSTATION
Streetracer dt 89.- World Cup USA 94 dt 49.-	Donkey Kong Land dt 65.- Gameboy 6-Farben 115.-	Panzer General dt 119.- Wing Commander 3 dt 109.- 3DO PAL/3CD/220V 899.-
MEGA DRIVE	JAGUAR	SATURN
Nosferatu us 129.- Stargate dt 129.- Super Turrican 2 dt 119.- Theme Park dt 119.- True Lies dt 129.- Unrally dt 115.- X-Men dt 129.- Wild Guns dt 125.-	Fight for Life dt 139.- Rayman dt 139.- CD-ROM inkl. Spiel 369.- Jaguar PAL dt + Spiel 459.-	Astal 149.- Daytona ohne/mit Lenkrad 139.-/269.- Virtual Hydlide 149.- Saturn/RGB-K/220V /Spiel 1099.-
SEGA 32X	SEGA SATURN	NEO GEO CD
Indiana Jones dt 79.- Lion King dt 89.- Mechwarrior PAL 49.- Paws of Fury 69.- Return of the Jedi (SW.3) dt 89.- Soul Blazer dt 99.-	Shining Force 2 us 99.-	Grundgerät + Pad 799,00 Viewpoint 125,90 Street Hoop 115,90 Samurai Showdown II 125,90 Double Dragon 135,90 Puzzle Bobble 125,90 Galaxy Fight 135,90 Fatal Fury 3 135,90 Pulstar 135,90 Joystick 129,00

089 / 54 38 088 DEUTSCHLAND

05071/733134 ÖSTERREICH
 Reichstraße 35
 A-6890 Lustenau

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr
 Fax 089 / 534254

071/733134 SCHWEIZ
 Laubenstraße 8
 CH-9444 Diepoldsau

NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45, 94315 Straubing
 Gebrauchtspele Zentrale: (An- und Verkauf) Tel 089 / 534115

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. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

PRIMAAL GAMES

HOTLINE
 0 23 05 / 4 25 33

Dortmunder Straße 170, 44575 Castrop-Rauxel Versand

Sony PS-X	Sega-Saturn
Grundgerät + Pad 999,00 + Ridge Racer 159,90 Tekken 149,90 Starblade Alpha 159,90 Vampir? 159,90 Gunner's Heaven 159,90 Jumping Flash 149,90 Parodius Delux 149,90 Raiden 149,90 Twinbee 129,90 Cyber Sled 139,90 TOH SHIN DEN Juli X-Men Juni Rayman 77,90 Joypad 69,90 Memory Card 119,90 RGB Kabel	Grundgerät + Pad 999,00 + Virtual Fighter Juni New Shinobi 139,90 Astal 139,90 Daytona USA 129,90 Deadlus 139,90 Panzer Dragoon 119,90 Victory Goal 89,90 Clockwork Knight 159,90 Joystick 69,90 Superjoypad 89,90 Memory Card 59,90 RGB Kabel

S-NES 3 DO Megadrive Jaguar

Zum Deutschland Start alle Nextgeneration Geräte bei uns erhältlich!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
 Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM

Täglich Neuheiten

Neo Geo Module auf Anfrage
 Neo Geo CD-Spiele ab 85,90 DM



Die Fotostation stellt die Zwischenspeichermöglichkeit während eines Levels dar



Rayman macht per Knopfdruck witzige Grimassen, die Euch aber nicht viel bringen

RAYMAN

Erscheint September/
Playstation/Ubi-Soft/
1 Spieler

Ubi Softs Jump'n Run hat bereits vor dem Release für erhebliches Aufsehen gesorgt

Während der Release von Rayman auf dem Jaguar (Preview MF 02/95) weiter auf sich warten läßt, bekamen wir von Ubi Soft eine PS-X-Entwicklungsstation zur Verfügung gestellt, um schon mal ein Auge auf die PlayStation-Version zu werfen. Und auch hier sorgte die Optik für Aufsehen unter den Redakteuren. Die französische Firma hat es ganz ohne 3D- und Zoom-Effekten geschafft, ein grafisch beeindruckendes Produkt abzuliefern. Mit 65.536 Farben ist Rayman das bunteste Jump'n Run aller Zeiten. Die Figuren, die nicht wie üblich aus einem Guß gemacht, sondern aus Einzelelementen zusammengesetzt wur-

den, bewegen sich, dank 60 Frames pro Sekunde, sehr flüssig. Das Jump'n Run wird durch einige Adventure-Einlagen, in denen Rayman von netten Feen Waffen und andere nützliche Extras bekommt, aufgelockert. Erfreulicherweise wurde über dem ganzen Grafikzauber aber auch die Spielbarkeit nicht vergessen. Schon unsere Vorabversion ließ sich hervorragend steuern, und so können sich Besitzer von Playstation, Saturn, 32X und Jaguar schon mal auf diesen potentiellen Kracher freuen.

Das Ende des Levels wird durch das Schild mit dem Ausrufezeichen gekennzeichnet



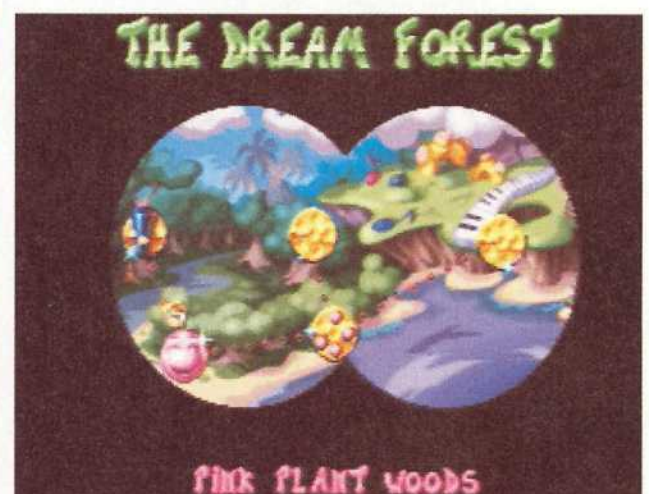
Feinde werden durch einen kräftigen Schwinger erledigt, denn Draufhüpfen hat hier keine Wirkung



Die Käfige können zerschlagen werden



Schön gezeichnete Bilder überbrücken die Ladezeiten



Auf der Oberlandkarte kann festgestellt werden, welche Levels zugänglich sind

OSCAR

Erscheint Juli/ SNES/
Titus/ 1 Spieler

In Kürze veröffentlicht Titus mit Oscar ein Jump'n Run vor ungewöhnlicher Kulisse

Die Studios einer Filmgesellschaft bilden den Hintergrund dieses Plattformspiels. Das noch namenlose Helden-sprite ist als Angestellter mit einer heiklen Aufgabe betraut worden. Er soll die einzelnen Filmkulissen nach den verlorenen "Oscars" (kleine gelbe Sta-

tuen, die der Filmauszeichnung (aber wenig ähnlich sehen) absuchen. Jede Stage besteht aus drei Abschnitten, aus denen jeweils alle vermissten "Oscars" eingesammelt und anschließend zum Ausgang transportiert werden müssen. Die zahlreichen Gegner sind dem jeweili-



Im linken oberen Eck kann abgelesen werden, wieviele kleine goldene Trophäen noch gesammelt werden müssen



Im Foyer solltet Ihr Oscar die Stage anwählen lassen, die er spielen will



Das "Cut"-Schild ist der Ausgang des Levels



Auf der Klappe vor der Stage wird erklärt, was im Level zu tun ist

gen Level angepaßt, so daß z.B. in der Horror-Stage Frankenstein als gegnerisches Sprite umherwandelt, während in der Prehistoric-Stage der T-Rex als Widersacher auftritt. Die Feinde werden Mario-like durch einen Sprung auf den Kopf niedergestreckt. Sie hinterlassen Sterne, die ähnlich wie bei Sonic den Energievorrat des Helden aufstocken. Die farbenfrohe Grafik mit großen Sprites hinterließ bei mir durchaus einen positiven ersten Eindruck. (Holger) Muster von: Mindscape



Die Gegner werden durch einen beherzten Sprung auf den Kopf vernichtet

Preise für Saturn und PSX auf Anfrage!

M.C. Game

PC-Komplettsysteme, Hardware, Software

SNES:

Adams Family Values /dt. Texte)	109,95	DV
Ardy Light Foot	79,95	DV
Barkley Shut up and Jam	59,95	DV
Brain Lord	129,95	US
Breath of Fire	129,95	US
Blackhawk	65,95	PV
Bust-a-Move	99,95	US
Cannon Fodder	89,95	DV
Claymates	49,95	DV
Cliffhanger	49,95	DV
Crash Dummies	49,95	DV
Desert Fighter	49,95	DV
Double Dragon V	49,95	DV
Dr. Franken	49,95	DV
Dragon View	139,95	US
Earthworm Jim	119,95	DV
Empire Strike Back	63,95	DV
Equinox	99,95	PV
FIFA Soccer	109,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	149,95	US
Final Fight 2	59,95	DV
Ghoul Patrol	59,95	DV
Goof Troop	49,95	DV
GP 1	49,95	DV
Hyper V-Ball	69,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV
Incredible Hulk	49,95	DV
Indiana Jones	79,95	DV
Jurassic Park 2	59,95	DV
Jelly Boy	119,95	DV
Kick Off 3	69,95	DV
Kyle Petty's No Fear Racing	119,95	US
Lawnmower Man	59,95	DV
Legend	59,95	DV
Lemmings 2	59,95	DV
Lord of the Rings	79,95	US

Magic Boy	49,95	DV
Major League Baseball	109,95	US
Mechwarrior	49,95	DV
Metal Marines	59,95	DV
Mickey Mania	69,95	DV
Micro Machines	49,95	DV
Mighty Max	59,95	DV
NBA Jam T.E.	109,95	DV
NBA Live 95	109,95	DV
Operation Starfish	129,95	DV
Pac-Attack	49,95	DV
Pitfall	59,95	DV
Player Manager	49,95	DV
Pocky & Rocky 2	109,95	PV
Plok	49,95	DV
R-Type III	69,95	DV
Return of the Jedi	79,95	DV
Robotrek	129,95	US
Samurai Showdown	109,95	US
Shaq-Fu	69,95	US
Smash Tennis	59,95	DV
Soccer Kid	49,95	DV
Soulblazer	109,95	DV
Spindizzy	39,95	DV
Stargate	139,95	DV
Super Baseball 2020	59,95	US
Super Battletank 2	49,95	DV
Super Bomberman	59,95	DV
Super Dropzone	69,95	DV
Super Morph	49,95	DV
Super Pang	59,95	DV
Super Punch Out	119,95	DV
Superstar Soccer	119,95	DV
Superman	79,95	DV
Syndicate	79,95	DV
Tetris 2	119,95	US
True Lies	89,95	DV
Time Slip	49,95	DV
Top Gear 2	89,95	DV

Top Gear 3000	119,95	DV
Total Carnage	49,95	DV
Vortex	49,95	DV
Virtual Soccer	49,95	DV
Warlock	79,95	DV
WWF Raw	69,95	DV
Wizardry V	119,95	US
X-Men	119,95	DV
Yogi Bear	49,95	DV
Zool	59,95	DV

MEGA DRIVE:

Alien Soldier	109,95	DV
Bubsy II	49,95	DV
Cannon Fodder	89,95	DV
Chakan	39,95	DV
Chuck Rock	39,95	DV
Combat Cars	49,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Dino Dini Soccer	49,95	DV
Earthworm Jim	79,95	US
Earthworm Jim	109,95	DV
FIFA Soccer	59,95	PV
Galahad	39,95	DV
Generation Lost	39,95	DV
Gunship	59,95	DV
Gynoug	39,95	DV
Hulk	39,95	DV
Indy Car Nigel Mansell	119,95	DV
International Tennis Tour	59,95	DV
Jimmy White's Whirlwind Snooker	99,95	DV
Kawasaki Superbikes	89,95	DV
Lawnmower Man	29,95	EV
Lemmings 2	59,95	DV
Mickey Mania	69,95	DV
Mighty Max	49,95	DV
Mr. Nutz	49,95	DV
NBA Jam T.E.	99,95	DV

NFL Quarterback Club	69,95	DV
Phantasy Star IV	169,95	US
Pitfall	69,95	DV
Powerdrive	99,95	DV
Psycho Pinball	109,95	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	119,95	DV
Sparkster	69,95	DV
Story of Thor	129,95	DV
Stragate	79,95	DV
Striker	119,95	DV
Sword of Vermillion (Hintbook)	39,95	DV
Tazmania 2	79,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Toughmen Contest	99,95	DV
Troy Alkman Football	49,95	US
True Lies	79,95	DV
Warlock	79,95	DV
Winter Olympics	39,95	DV
WWF Raw	69,95	DV
X-Men 2	119,95	DV

ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	119,95
Brett Hull Hockey	119,95
Cannon Fodder	119,95
Dactyl Joust	109,95
Fight for Life	119,95
Hover Strike	109,95
Iron Soldier	109,95
Ruiner Pinball	109,95
Sensible Soccer	119,95
Syndicate	119,95
Thempest 2000	109,95
Theme Park	129,95
Val d'Isere	109,95

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

M.C. Game

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

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

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



STAR TREK

DEEP SPACE NINE™

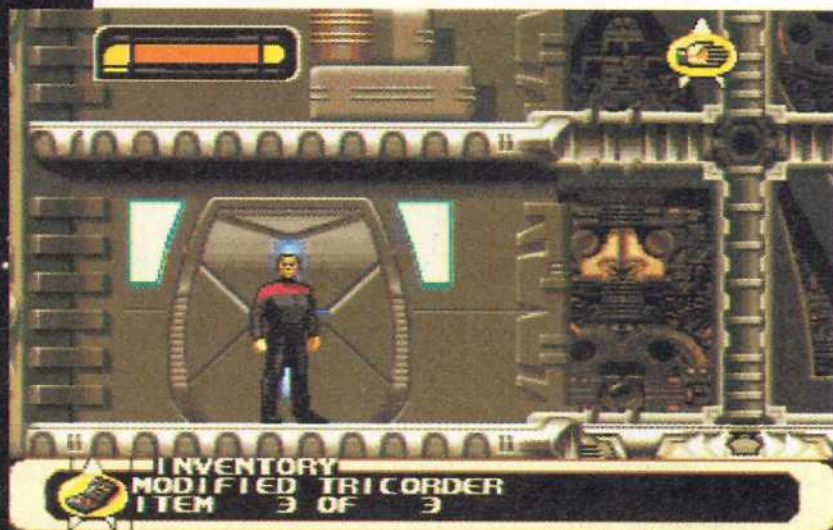
CROSSROADS OF TIME™

Erscheint Juli/ Mega Drive/ Virgin/ 1 Spieler

Deep Space Nine Star Trek-Fans werden jubeln. Nach Next Generation und Starfleet Academy nimmt Commander Sisko Euch mit ins All

Übernehmt die Rolle von Benjamin Sisko, Kommandant der Raumstation Deep Space Nine. Seid der Mann, der für Recht und Ordnung auf seiner Station sorgen muß. Damit dies gelingt, haben die Programmierer dem Commander einige sportliche Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben. Leichtfüßig rennt, springt, klettert und fährt dieser athletische Heldensprite mittels Fahrstuhl durch seine Weltraumbasis. Je nach Mission findet Ihr Gegenstände wie Essen oder Phaser, die Euch das Leben leichter machen können. Die Station wurde in der Seitenansicht dargestellt. Ihr könnt aber auch scheinbar in den Bildschirm hineingehen und Türen benutzen. Mit dem Turbolift bzw. durch Beamen erreicht Ihr ebenfalls andere Räume. Bevor Ihr aber durch die Station zieht, erzählt Euch ein kleiner Vorspann, worum es im Wesentlichen geht und welche Hintergrundstory zugrunde liegt. Vor

und während der Aufträge müßt Ihr mit Besatzungsmitgliedern sprechen oder Computerterminals anzapfen, um vorwärts zu kommen und wichtige Informationen zu erhalten. (Stefan) Muster von: Virgin

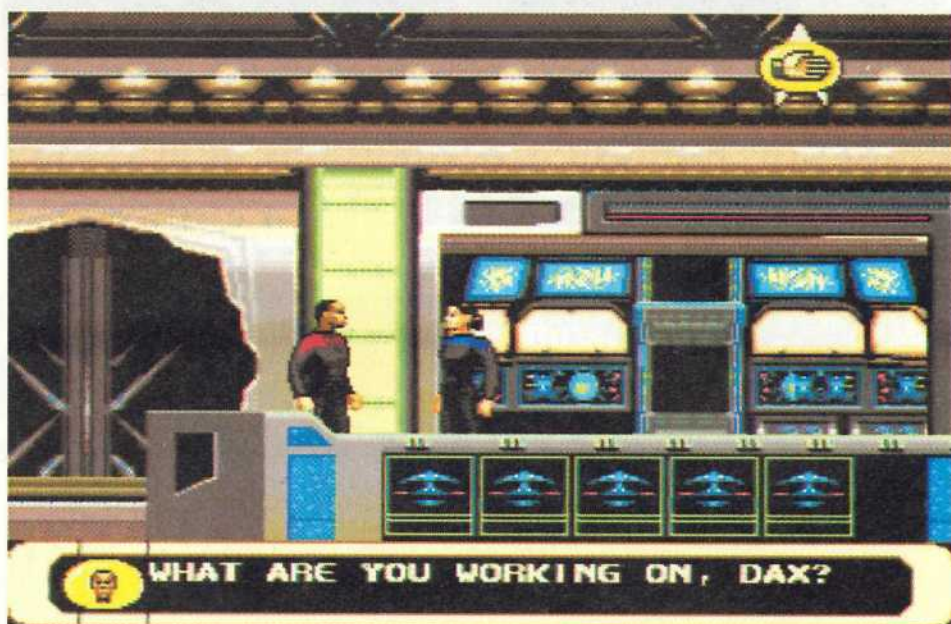


Ihr könnt immer nur zwei Gegenstände gleichzeitig halten, der Rest wird im Item-Menü verwaltet

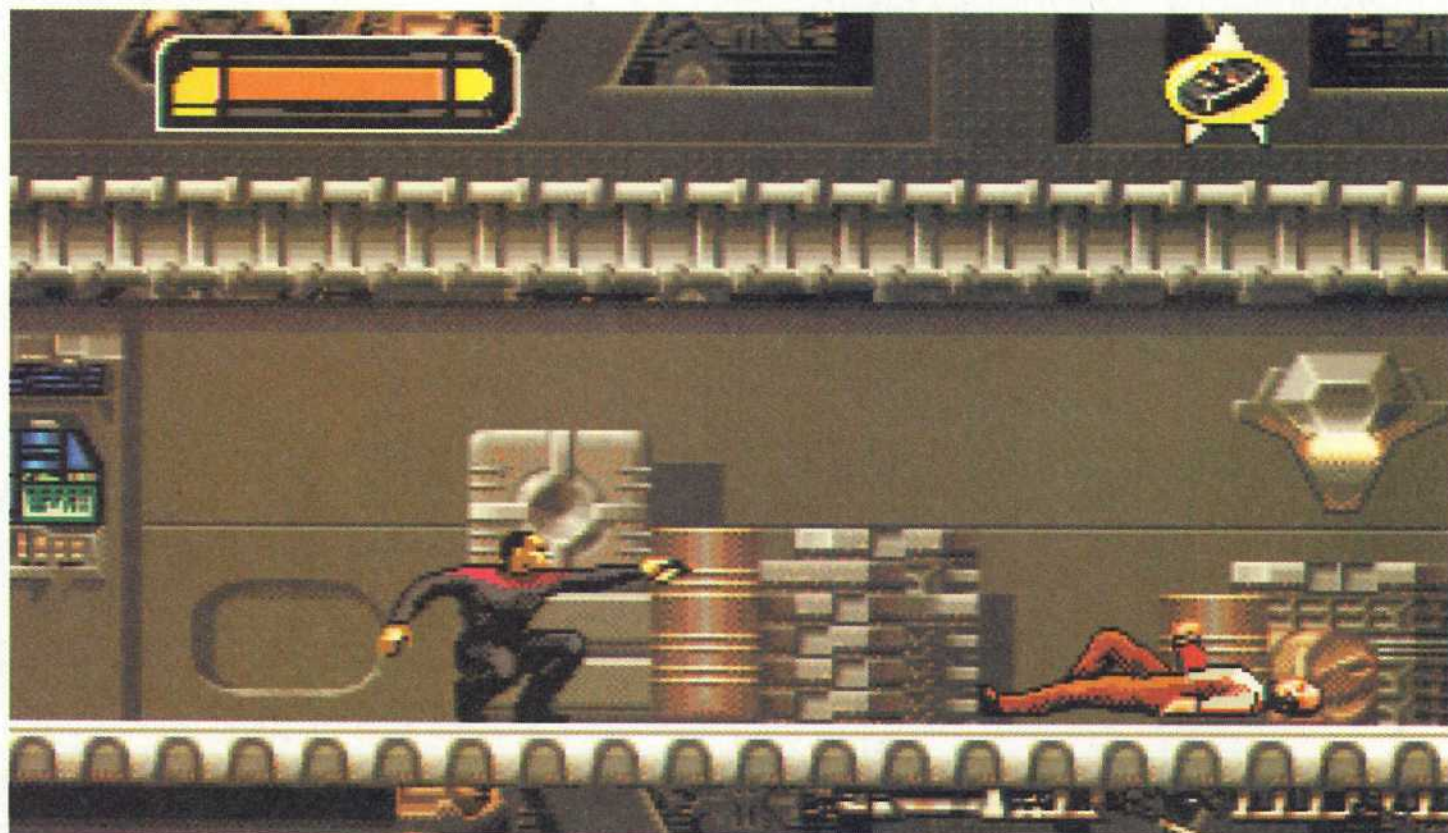
Der Tricorder-Radar rechts unten zeigt Euch die Position der Bomben, die Ihr entschärfen müßt



Auf die Missionen stimmt Euch ein kleiner Vorspann ein



Durch Gespräche mit den Besatzungsmitgliedern und Zivilisten erhaltet Ihr wichtige Informationen



Mit dem Phaser erwehrt Ihr Euch am leichtesten der Gegner

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Squaresoft Rollenspiel 91%

Final Fantasy III

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

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

Electronic Arts Basketball 88%

NBA Live '95

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

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

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

Electronic Arts Eishockey 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

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

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

Acclaim/Iguana Fun Sports 89%

NBA Jam T.E.

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

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

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

Psygnosis/DMA Design Denkspiel 91%

Lemmings 2

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

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

Ubi Soft Tennis 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Nintendo Shoot'em Up 91%

Starwing

Super Nintendo

(Sonderheft 01/94 S. 66)

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



Electronic Arts/Bullfrog Strategie 88%

Theme Park

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

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

Sega/Climax Action-Adventure 91%

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

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

Capcom Beat'em Up 91%

Super Street Fighter II Turbo

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

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

Electronic Arts Golf 90%

PGA Tour Golf III

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

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

Electronic Arts Football 87%

Madden NFL '94

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

Madden NFL '95

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

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

Nintendo Rennspiel 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

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

Electronic Arts Fußball 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Nintendo Jump'n Shoot 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

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

Nintendo/Rareware Jump'n Run 92%

Donkey Kong Country

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

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



Wild Guns

Wer sich schon immer mal wilde Schießereien mit High-Tech-Robotern in idyllischer Westernatmosphäre liefern wollte, liegt hier richtig

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Die gutaussehende Westernlady Annie heuert den gefürchteten Kopfgeldjäger Clint an, um ihre Familie aus den Klauen des Kid-Clans zu befreien. Beide Figuren stehen dem Spieler zur Auswahl, nachdem er sich zwischen zwei Spielmodi entschieden hat. Im

Vs. Mode suchen zwei Freunde im Zielschießen den Sieger, während im normalen Game ein oder zwei Spieler den Robotern an den Kragen gehen. Die Perspektive gestaltet sich ähnlich dem Neo Geo-Game Nam 1975. Ihr steuert sowohl die Spielfigur, als auch das dazugehörige Fadenkreuz. Durch verschiedene Aktionen auf dem Joypad kann das Heldensprite bspw. zur Seite rollen, einen



Holger: Gut abgekupfert ist besser als schlecht selbst gemacht! Nur allzu deutlich merkt man Wild Guns an, daß die Steuerung vom Neo-Geo Klassiker Nam 1975 abgeschaut wurde. Da sich dieser Umstand im Gameplay allerdings als gut durchdacht und unkompliziert herausstellt, verzeiht man Titus die fehlende Eigenentwicklung. Die Hintergrundgrafik ist

eine gelungene Mischung aus Western- und Science-Fiction-Elementen. Der wirkliche Kritikpunkt ist jedoch der Schwierigkeitsgrad. Nur sechs kurze Stages zu je drei Levels sind definitiv zu wenig. Positiv kommt auch noch der uneingeschränkte Gebrauch von Continues hinzu und selbst die gegnerischen Kugeln kann der Spieler abschießen. Unterm Strich bleibt eine mittelmäßiges Game, das zwar durchaus gute Ansätze hat, jedoch viel zu kurz ist.



Mit einer Seitwärtsrolle könnt Ihr gegnerischen Kugeln entkommen

Bild links:
Bestimmte Feinde hinterlassen Extrawaffen nach Ihrem Ableben

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: TITUS/NATSUME
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MINDSCAPE



Salto machen, eine bildschirm-säubernde Smart-Bomb zünden oder ein Lasso werfen. Letzteres macht den getroffenen Gegner für kurze Zeit bewegungsunfähig. Die zwei Helden müssen sich in einem Level solange ihrer Haut erwehren, bis ein Zeitlimit abgelaufen ist und der Endgegner erscheint. Einige Gegner hinterlassen Extra-Guns wie Schrotflinten, mit denen das Überleben erleichtert wird.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

SUPER NINTENDO:

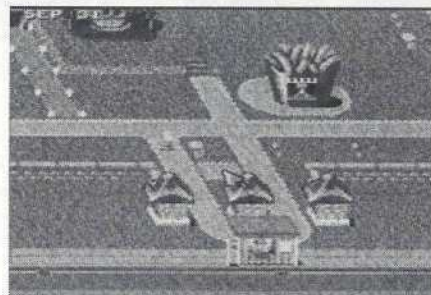
- ACTION REPLAY PRO 299.-
- ADDAMS FAMILY VALUES 119.-
- F-1 CHAMPIONSHIP 119.-
- HAGANE 119.-
- ILLUSION OF TIME 119.-
- INDIANA JONES' GREATEST ADV. 79.-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 119.-
- JUDGE DREDD 119.-
- LOTHAR MATTHÄUS S. 114.-
- OPERATION STARFISH 129.-
- PAC-MAN 2 114.-
- PUZZLE BOBBLE 109.-
- SHOOTOUT SOCCER 109.-
- STAR TREK-NEXT GEN. 109.-
- STARGATE 129.-
- STREET RACER 79.-
- SUPER BC KID 119.-
- SUPER TURRICAN 2 119.-
- THEME PARK 119.-
- UNIRALLY 119.-
- WWF RAW 64.-
- WWF RAW VIDEO SPIELEBERATER .. 19.-

MEGA DRIVE 32X:

- MEGA DRIVE 32X MIT STAR WARS ARCADE 379.-
- FAHRENHEIT CD 129.-
- KNUCKLES CHAOTIX 109.-
- MOTHERBASE 119.-
- NBA JAM T. E. 109.-
- NFL QUARTERBACK CLUB 129.-
- VIRTUA RACING DELUXE 109.-
- SHADOW SQUADRON 129.-
- STELLAR ASSAULT 109.-
- WWF RAW 109.-

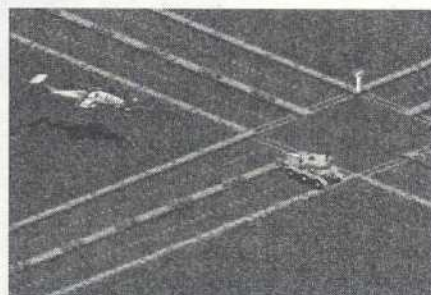
MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189.-
- ACTION REPLAY 2 PRO 99.-
- SECHS-BUTTON-PAD (ORIG. SEGA) ... 39.-
- ADDAMS FAMILY VALUES 109.-
- ADV. OF BATMAN & ROBIN 109.-



Theme Park (MD) 109,-

- ANIMANIACS 79.-
- ALIEN SOLDIER 109.-
- ASTERIX POWER OF GODS 109.-
- BUBSY 2 69.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD ... 89.-
- DYNAMITE HEADDY 79.-
- ECCO THE TIDES OF TIME 79.-
- F-1 CHAMPIONSHIP 109.-
- HAVOC 59.-
- LOTHAR MATTHÄUS S. 109.-
- MEGA MAN WILY WARS 109.-
- NBA ACTION BASKETBALL '95 .. 89.-
- RISTAR 94.-
- ROAD RUNNER DESERT DEM. 99.-
- ROCKET KNIGHT ADVENTURES 39.-
- SAMURAI SHODOWN 109.-
- SCHLÜMPFE 99.-
- SEAQUEST DSV 114.-
- SHINING FORCE II 99.-
- SHINOBI 3 49.-
- SKELETON KREW 109.-
- SLAM MASTERS 139.-
- SPARKSTER 59.-
- SPEEDY GONZALES 114.-
- STRIKER 114.-
- SUPER STREET FIGHTER II 99.-
- TINY TOON ACME ALL STARS ... 79.-
- TOUGHMAN BOXING CONTEST 109.-
- WWF RAW 59.-
- WWF RAW VIDEO-SPIELEBERATER .. 19.-



Jungle Strike (SNES) 109.-

MEGA CD II:

- MEGA CD II MIT ROAD AVENGER ... 299.-
- BC RACERS 79.-
- DUNGEON EXPLORER 2 99.-
- EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION . 99.-
- ECCO THE TIDES OF TIME 104.-
- FAHRENHEIT 109.-
- F-1 BEYOND THE LIMIT 99.-
- FIFA SOCCER 59.-
- HEIMDALL 99.-
- JURASSIC PARK DT. 89.-
- LORDS OF THUNDER 99.-
- ROAD RASH 99.-
- SHINING FORCE 109.-
- SOUL STAR 59.-
- SPACE ADVENTURE 99.-
- STARBLADE 99.-
- SUPER STRIKE TRILOGY 99.-
- THEME PARK 109.-
- TOMCAT ALLEY 59.-

JAGUAR:

- JAGUAR GRUNDGERÄT 374.-
- CD-ROM LAUFWERK 329.-
- CYBERMORPH 109.-
- DRAGON 89.-
- HOVER STRIKE 109.-
- IRON SOLDIER 109.-

ANGEBOT DES MONATS:

- MEGA DRIVE:**
- FIFA SOCCER '95 59.-
 - NHL HOCKEY '95 59.-
 - NBA LIVE '95 59.-

- SUPER NINTENDO:**
- PITFALL 49.-

Nur solange Vorrat reicht!

- TEMPEST 2000 109.-
- ALIEN VS. PREDATOR 119.-

SEGA SATURN

SEGA SATURN - DT. VERSION OHNE SPIEL (LIEFERBAR AB AUG.) .. 749.-



Täglich Neuheiten

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

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 7/95**



PLAYERS GUIDE

Super Nintendo Adventure Island 2

Seite 450-453

Game Boy Mario's Picross

Seite 454-455

Mega CD Snatcher

Seite 456-459



CODES

+

FREEZERS

Super Nintendo

Brutal	463
C2: Judgement Clay	464
Cannon Fodder	460
NBA Jam T.E.	462
Pitfall	462
Puzzle Bobble	464
Samurai Shodown	460
Star Trek: Starfleet Academy	449
Super Punch Out	461
T2-The Arcade Game	460
True Lies	461

Mega Drive

Afterburner Complete 32X	464
Battlecorps CD	462
Earthworm Jim	461/462
Phantasy Star IV	449
Ristar	461
Space Harrier 32X	449
Story Of Thor	463
True Lies	461
Wolverine	463

Jaguar

Tempest 2000	463
--------------------	-----

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

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

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

SN Star Trek: Starfleet Academy
SUPER NINTENDO Neue Schiffe/Passwörter/Neue Namen

Im Hauptmenü des Simulators, im Schiffsauswahlmenü, oder im Zwei-Spieler-Menü können den normalen Schiffen per Cheat noch einige hinzugefügt werden:

L, R und **Select** halten und **A, Y, B, Y** drücken.
Für die wahren Trekkies unter Euch sind die Originalnamen natürlich Pflicht.
Wenn Ihr im Namen-Menü **L, R** und **Select** haltet und **A, B, A, B** eingibt, stehen sie Euch zur Verfügung. Ihr könnt statt dessen auch **X, Y, X, Y** eintippen und mit den Namen der Programmierer spielen.



32X Space Harrier
MEGA DRIVE 32X Drei Continues



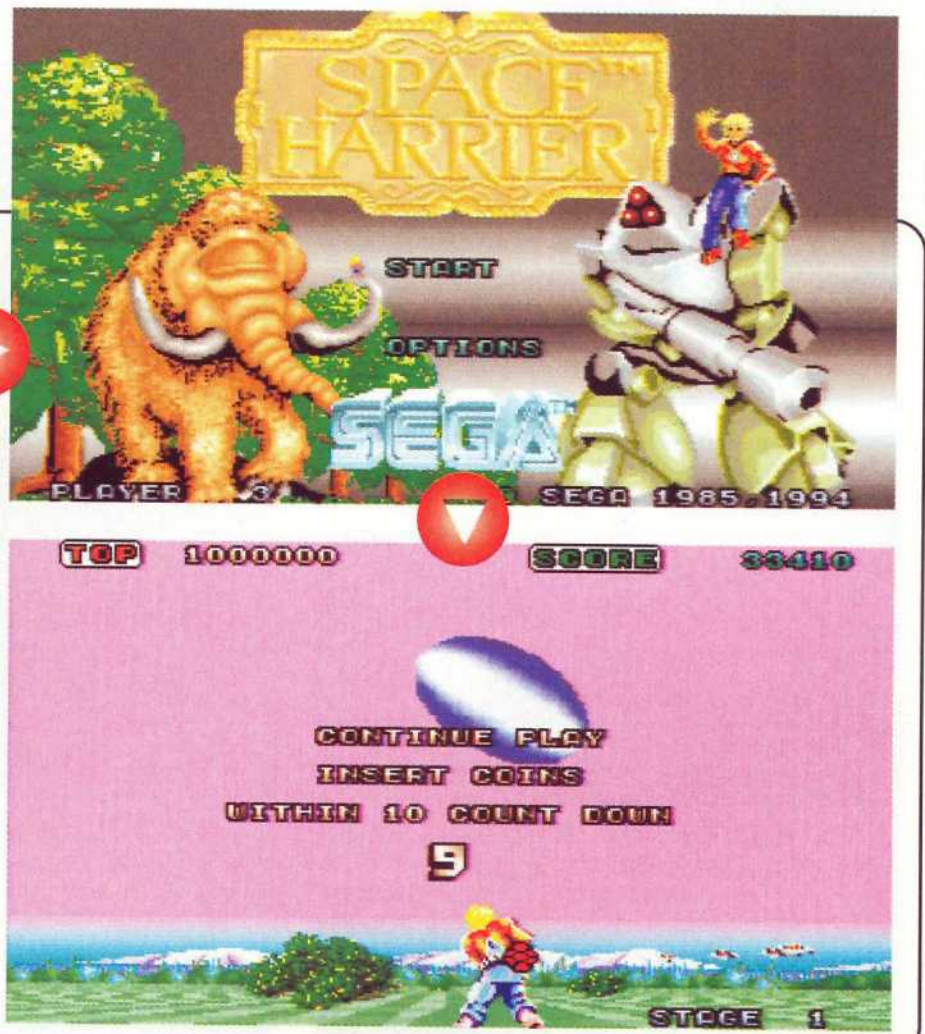
Der Cheat funktioniert ähnlich wie der zu Afterburner Complete. Schaltet Eure Konsole ein, betätigt während des Sega-Logos auf dem zweiten Pad die Tasten **A** und **C** und drückt **Start**. Das Speech-Sample "Get Ready" wird die korrekte Eingabe bestätigen.
Nun könnt Ihr nach dem Ableben Eures Helden das Spiel dreimal exakt an der Stelle fortsetzen, an der Ihr die Löffel abgegeben habt.

TIP DES MONATS

Gewinnt 500 DM

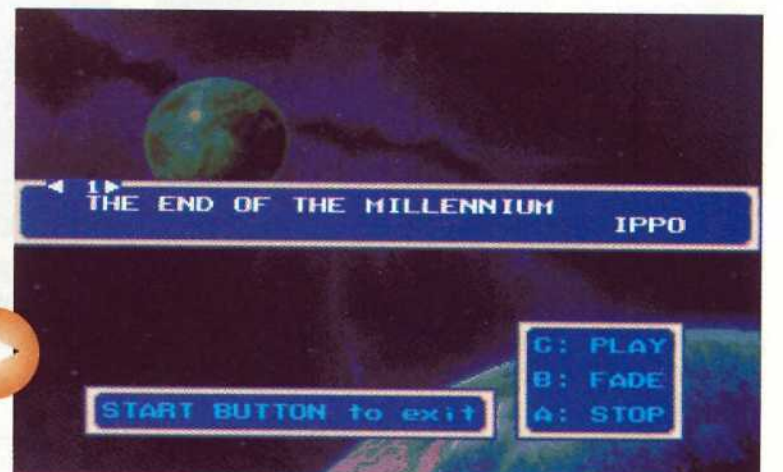
Nachdem wir in der letzten Ausgabe keinen Tip des Monats gekürt haben, steigerte sich der Jackpot auf 1.000 DM. Den Warengutschein über diesen Betrag räumte Tim Krane aus Oberhausen für die Komplettlösung zum Mega-CD Game Snatcher ab. Wenn auch Ihr Cheats oder Komplettlösungen habt, schickt sie an die unten stehende Adresse. Der beste Trick wird von uns zum "Tip des Monats" gewählt. Der glückliche Gewinner wird dann von uns benachrichtigt und darf sich beim Theo Kranz Versand, dem wir für die freundliche Unterstützung danken, Waren im Wert von 500 DM aussuchen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Redaktion Mega Fun
Helpline
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg



MD Phantasy Star IV
MEGA DRIVE Sound-Menü

Wolfgang Landgraf aus Bielefeld hat uns ein Fax geschickt, in dem er beschreibt, wie man sich alle Musikstücke in Ruhe anhören kann. Wenn Ihr im ersten Menü (Continue, Start, Erase Data) angekommen seid, müßt Ihr statt dem **A**- oder **C**-Knopf einfach die Taste **B** betätigen. Im folgenden Sound-Menü könnt Ihr die 48 verschiedenen Stücke nun garantiert streßfrei genießen.





Adventure Island 2



1. Der Star Stone, den der Endgegner hinterläßt, bringt Euch weiter nach Osten.



2. Dort findet Ihr einen Zauberstab, der sich im weiteren Verlauf des Adventures als äußerst nützlich erweist.



3. Der Sun Ring wird in einer nahegelegenen Höhle aufbewahrt, mit dessen Hilfe Ihr die Boa-Boa Insel betreten könnt.



4. Die dritte Station: Boa-Boa Insel. Auf der Vulkaninsel solltet Ihr auf Lavaflüssen achten.



5. Am Eingang benutzt Ihr den Sun Ring. Nun bricht der Vulkan aus und der Eingang wird freigesprengt.



6. Bei den nach oben fahrenden Plattformen angelangt, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr nicht springt, sondern nur auf die nächste Platte rüberspurtet.



7. Vor dem Eingang ist ein Loch im Boden, in das Ihr Euch fallen laßt.



8. Jetzt heißt es schnell nach rechts zu rennen und dem Felsbrocken auszuweichen.



9. Dann geht's ein Stück nach oben. Nehmt die linke Abzweigung und Ihr findet die Ice-Rüstung.



10. Lauft nun nach rechts. Klettert die Liane nach oben und geht wieder nach rechts. Am Ende des Ganges springt Ihr durch die Mauer und findet den Sun-Switch.



11. Klappert nun alle Wege die nach unten führen nach Schaltern ab, und legt diese um.



12. Am Boden des rechten Weges fällt Ihr am rechten Ende durch und findet einen Duhgang zur ersten Insel



Adventure Island 2



1. Wenn Ihr den Weg zum Endgegner nochmals absucht, findet Ihr dort in einem Nebengang das Ice Sword.



2. Benutzt den Federzauber, um an den Anfang des Levels zu gelangen. Fahrt nun zur Hiya-Hiya Insel. Im ersten Bild oben-rechts wurde der Zugang zu einer weiteren Life Bottle frei.



3. Zurück auf Boa-Boa, lauft Ihr den selben Weg nochmal und könnt, nachdem Ihr alle Schalter umgelegt habt, nach unten zum Endgegner durchspringen.



4. Stellt Euch genau vor den Kopf der Schildkröte, und haut drauf was das Zeug hält.



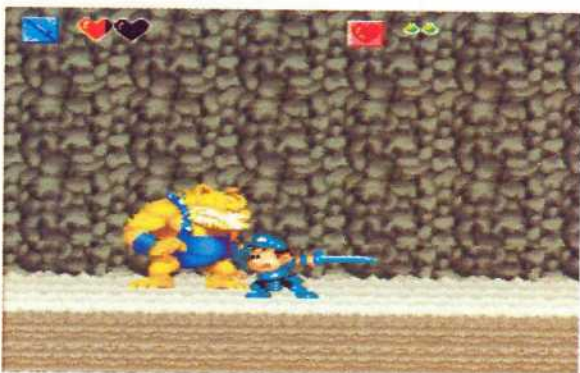
5. Anschließend müßt Ihr den Angriffen solange ausweichen, bis sie sich wieder auf den Boden begibt.



6. Wiederholt diese Prozedur, bis sie die Waffen streckt. Als Belohnung erhaltet Ihr den Aqua-Stone.



7. Diesen benutzt Ihr gleich neben Waku-Waku und fahrt nach Nord-Osten.



8. Dort findet Ihr in einer Höhle einen Gegner, der den Power-Fan besitzt. Habt Ihr den Gegner besiegt, gelangt Ihr in dessen Besitz.



9. Weiter westlich findet Ihr die Schaufel, mit der sich Higgins ab sofort den Weg zu bislang unzugänglichen Truhen freischaufeln kann.



10. Nun geht's ganz nach unten, an der Puka-Puka Insel vorbei weiter nach Westen. Dort bekommt Ihr von einem alten Mann beigebracht, wie Ihr mit dem Schwert auch nach unten stoßen könnt.



11. Mit den neuen Extras geht Ihr auf die erste Insel und grabt einen Weg nach unten. Dort findet Ihr eine weitere Life Bottle.



12. Der Schwertstoß nach unten kommt etwas weiter erstmals zum Einsatz. Dort müßt Ihr die Steinplatten durchschlagen, um an die Fireballs zu gelangen.



Adventure Island 2



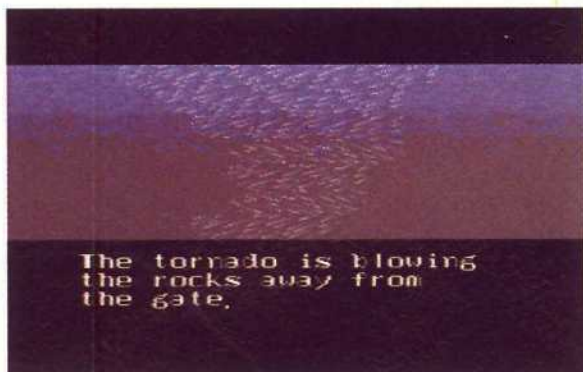
1. Nun wieder zur Boa-Boa Insel. Nach kurzer Zeit findet Ihr eine Stelle, an der Ihr graben könnt. Leckere 1000 Goldstücke sind in einer Truhe im Boden versteckt.



2. Geht weiter in Richtung Endgegner. Wenn Ihr im mittleren Gang nach unten wandert, findet Ihr eine Magic-Bottle.



3. Die vierte Station: Puka-Puka Island, eine Insel mit vielen Verzweigungen und Sackgassen



4. Am Eingang benutzt Ihr den Power Fan, der Euch Zutritt zum Level verschafft.



5. Sobald Ihr durch den Eingang getrieben werdet, fahrt Ihr durch den oberen Strudel. Dort findet Ihr das Casino, in dem Ihr ohne Ende Kohle scheffeln könnt.



6. Die günstigste Methode, um sich im Casino die Taschen zu füllen, heißt Moneymaker. Wenn Ihr immer drei Münzen setzt, werdet Ihr früher oder später den großen Wurf landen.



7. Nachdem genug Mäuse gemacht wurden, kauft Ihr den Laden des Händlers leer.



8. Begebt Euch nun auf die eigentliche Insel. Das Labyrinth ist durch Wasserstrudel verbunden.



9. Rechts oben findet Ihr unter Steinplatten ein Bild mit einer Truhe. Darunter befindet sich eine weitere Magic-Bottle.



10. Wählt nun den oberen Gang und weitere 1000 Goldmünzen sind Euch sicher.



11. Geht weiter in den nordöstlichen Teil der Insel. Im nächsten Abschnitt könnt Ihr die Aqua-Armor finden, wenn Ihr Euch oben haltet.



12. In der rechten oberen Ecke gibt es fünf Strudel. Nehmt den, der nach links unten abzweigt. Laßt Euch im ersten Bild an der rechten Wand abwärts fallen und steuert gleich nach rechts. Das Thunder-Sword ist der Lohn Eurer Mühen.



Adventure Island 2



1. Lauft nun wieder zurück zum rechten Strudel. Kurze Zeit später findet Ihr einen Schalter, der das Wasser abläßt.



2. Nun geht's wieder zurück und durch den Strudel rechts-oben. Dort werdet Ihr den Aqua-Switch finden und natürlich ausschalten.



3. Und jetzt durch den verbleibenden Strudel unten in der Mitte. Dort entdeckt Ihr die nächste Magic-Bottle.



4. Die anschließende Türe führt Euch nach einigen Umwegen zu einer Truhe. Inhalt: Eine Life Bottle.



5. Danach geht Ihr rechts weiter zum Endgegner. Die Qualle ist ein ziemlich harter Brocken.



6. Zunächst müßt Ihr ihren Fangarmen ausweichen.



7. Wenn das Vieh sich schließlich ganz an der Oberfläche zeigt, schlägt Ihr mit dem Schwert auf den Fangarm, worauf ihm im wahrsten Sinne des Wortes der Hut hochgeht.



8. Jetzt schnell springen und ihm volle Kanne eins auf die Glocke geben.



9. Ein bißchen Eile ist schon angesagt, denn das Wasser wird durch die Tinte immer schwärzer.



10. Die Qualle hinterläßt den Moon-Stone, mit dem Ihr die letzte vorhandene Blockade wegräumen könnt.



11. Nehmt zunächst die rechte Abzweigung des neu erschlossenen Flußverlaufs, und ein weißer Mann bringt Euch bei, wie man höherliegende Steinplatten zertrümmert. Kosten: 500 Goldmünzen.



12. Auf der Vulkaninsel könnt Ihr Euch dank des neuen Schwertstoßes 2.000 Goldstücke unter den Nagel reißen.





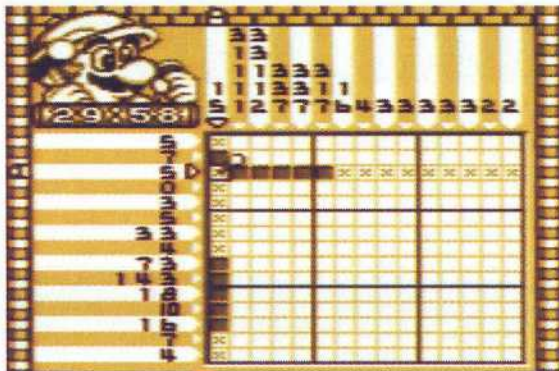
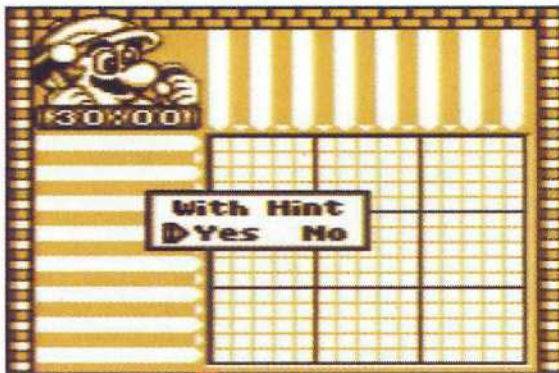
Mario's Picross



Mit Mario's Picross gelang Nintendo erneut ein hervorragendes Denkspiel für den Game Boy. Nach tagelangen Sessions vor dem Handheld wurden einige Lösungs-Taktiken klar, die wir Euch nicht vorenthalten möchten

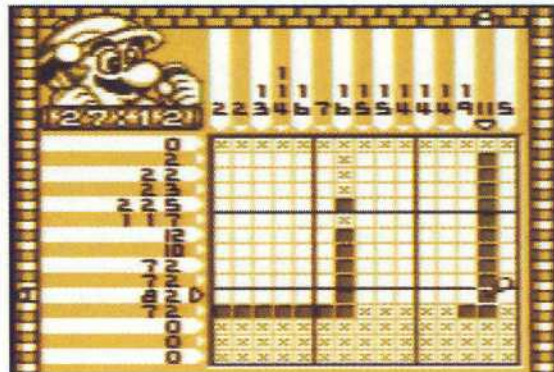
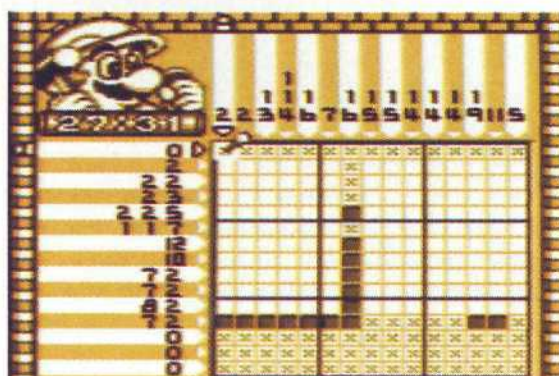
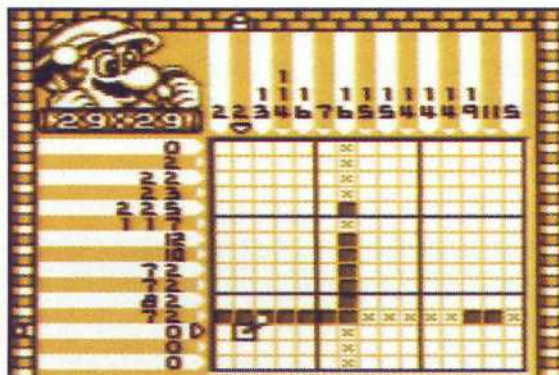
1. Mit Hint geht alles besser

Wir empfehlen auf jeden Fall mit Hint zu spielen. In den höheren Levels steht Ihr ohne diese Hilfestellung meist recht ratlos da. Mit etwas Übung könnt Ihr die Hilfsreihen an einer Randzeile positionieren, wodurch sich das Rätsel weitaus einfacher gestaltet.



2. Fünfzehn und Null

Als nächstes laßt Ihr den Blick über die Nummern am Bildrand schweifen. Pickt Euch alle Zeilen heraus, die ent-



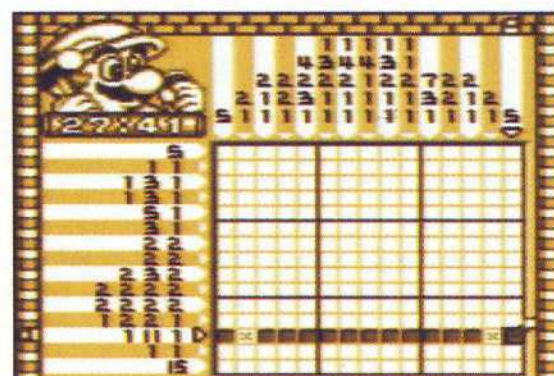
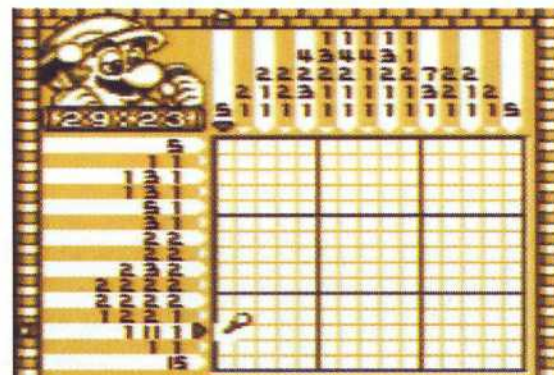
weder Fünfzehn oder Null als Wert anzeigen, und füllt sie aus. Falls eine oder mehrere Nullzeilen vorhanden sind, machen sie das Spielfeld natürlich kleiner. Zieht die Anzahl der Nullzeilen von Fünfzehn ab, und seht nach, ob eine Ziffer der neuen Spielfeldgröße entspricht, und markiert sie.

Beispiel:

Horizontal entspricht die erste und die letzte Zeile Null. Wenn nun vertikal eine Dreizehn vorhanden ist, könnt Ihr diese Zeile ebenfalls ausfüllen.

3. Summe der Zahlen plus Anzahl der Ziffern minus Eins ist Fünfzehn?

Ebenfalls ausfüllen könnt Ihr Zeilen, deren Summe plus die Anzahl der Zahlen minus Eins Fünfzehn ergibt. Ganz einfach deshalb, weil die Felderketten durch mindestens ein Leerzeichen getrennt sein müssen. Und die Anzahl dieser Leerzeichen könnt Ihr eben



durch die Formel "Anzahl der Ziffern minus Eins" errechnen. Falls Nullreihen am Rand sind, müßt Ihr diese natürlich von den Fünfzehn abziehen.

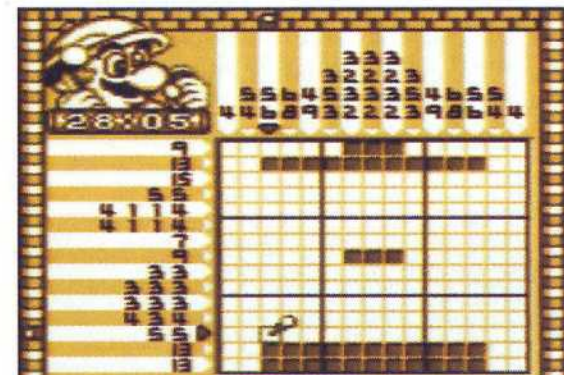
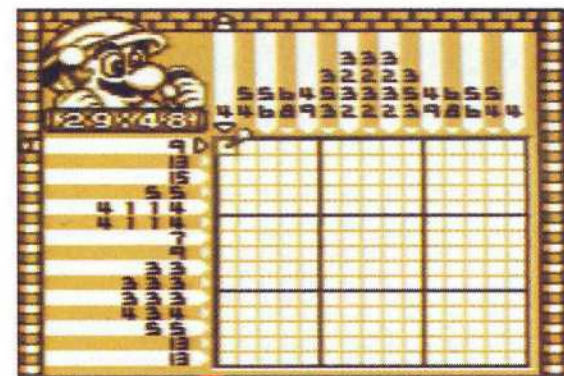
Beispiel:

Ihr habt eine Reihe, die mit 5-4-4 ausgeschrieben ist, dann ist die Reihe wie folgt zu bilden:

Fünf Zeichen + ein Leerzeichen + Vier Zeichen + ein Leerzeichen + Vier Zeichen. Addiert ergibt das Fünfzehn.

4. Jede Zahl über Sieben ist uns recht

Größere Zahlen könnt Ihr meist frühzeitig aufdecken. Um genau zu sein, sind das alle Zahlen, die größer als Sieben sind. Denn egal von wo aus Ihr die Reihe beginnt, das/die Feld(er) in der Mitte sind immer belegt. Dies veranlaßt uns natürlich dazu, diese Felder sofort auszumeißeln, da uns die Tür zu weiteren Teillösungen dadurch geöffnet wird.



Beispiel:

In einer Reihe steht die Zahl Zehn. Beginnt man den Zehnerblock von links, so ist der linke und mittlere Fünferblock des Pictures ausgefüllt. Von rechts gestartet ist der rechte und der mittlere Block belegt.

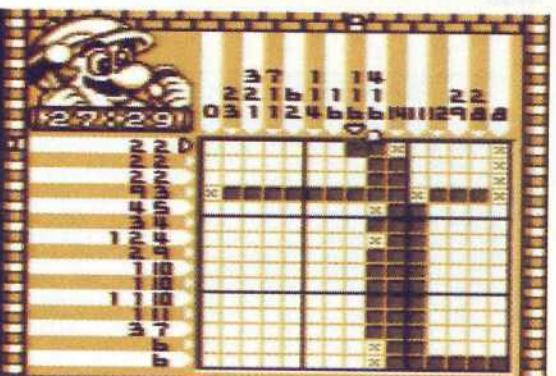
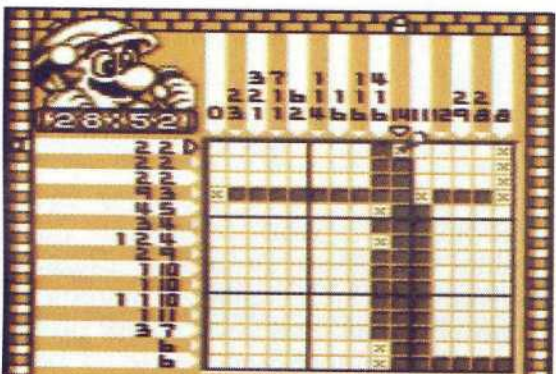
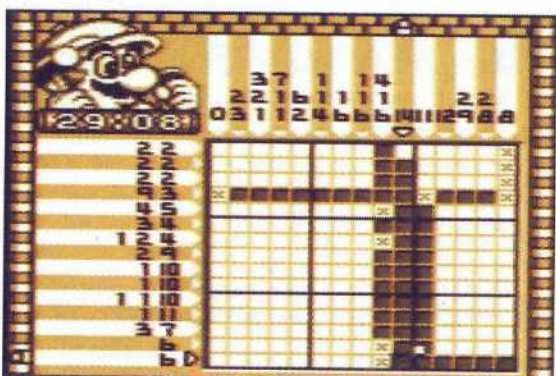
Da dies die beiden Extremfälle sind, kann man mit Bestimmtheit sagen, daß der mittlere Fünferblock weggemeißelt gehört.



Mario's Picross

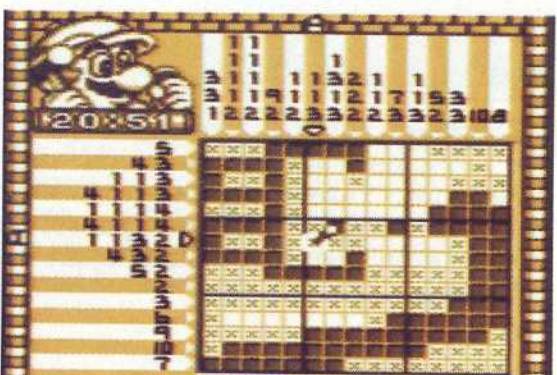
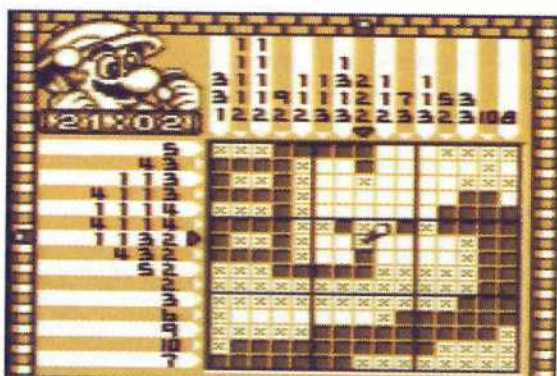
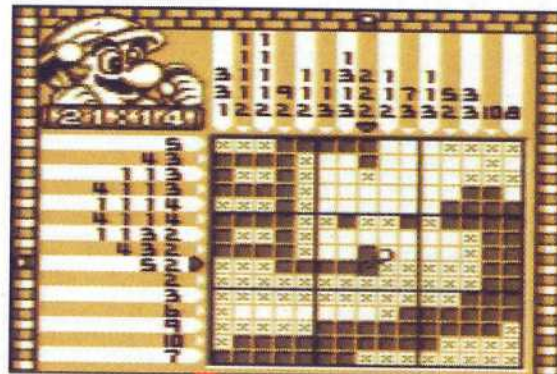
5. Komplette Reihen immer ausfüllen

Sollten die Bedingungen einer Reihe erfüllt sein, also bereits alle Zahlen eingetragen sein, vergesst auf keinen Fall die Reihe mit Leerzeichen zu vervollständigen. Fast immer lassen sich Rückschlüsse auf Feldreihen der entgegengesetzten Spalten schließen.



6. Das Ausschließen von Feldern

Genauso wichtig wie das Ausfüllen ist das Ausschließen von Feldern, die auf keinen Fall belegt sein können. Habt Ihr eine Feldreihe eingetragen (auch in der Mitte einer Reihe), ist das erste was Ihr tun solltet, ein Leerzeichen davor und dahinter zu setzen. Es kommt auch öfter vor, daß Ihr mehrere, nicht zusammenhängende Leerzeichen in einer Spalte stehen habt. Prüft, ob die nächstmögliche Felderkette, oder manchmal sogar Kombinationen aus diesen, in die Lücke zwischen den ausgekreuzten Feldern paßt. Ist dies nicht der Fall, könnt Ihr die Zwischenräume ebenfalls mit Nullen belegen. Es kommt sehr oft vor, daß Kombinationen von solchen Schlüssen zur Lösung von



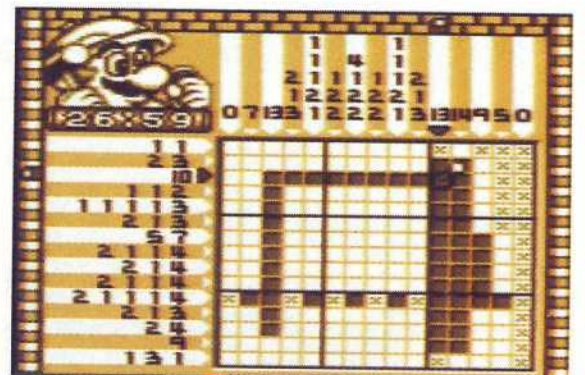
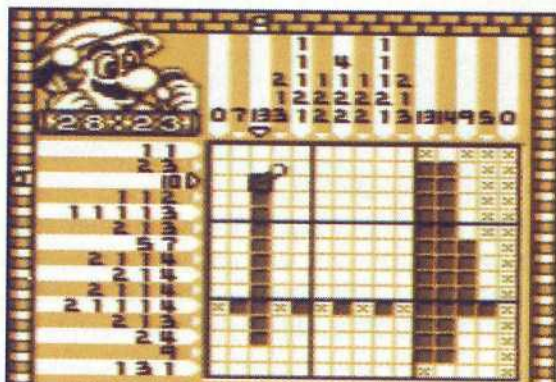
ganzen Blöcken im Spielbild führen.

Beispiel:

Ihr habt vertikal die Vorgabe 4-4. Durch Ausgrenzen bereits abgeschlossener Feldreihen auf den horizontalen Reihen habt Ihr schon Leerkreuze auf Position zehn und vierzehn. Die Felder elf bis dreizehn können dann ebenfalls ausgekreuzt werden.

7. Bereits ausgegemeißelte Felder verbinden

Wenn aus bereits gelösten, gegenüberliegenden Spalten ausgegemeißelte Felder in der Zeile die Ihr gerade bearbeitet, stehen, könnt Ihr diese meist verbinden, wenn die Feldkette groß genug ist.



Beispiel:

Vertikal wurden bereits die Reihen drei und elf gelöst. In der horizontalen Reihe drei sind beide Felder ausgegemeißelt. Ihr könnt die dazwischenliegenden Felder ausfüllen, wenn die Vorgabe für diese Reihe sechs oder größer ist.

Achtung:

Checkt vorher ganz genau nach, ob sich die Reihe nicht auch anders bilden läßt, bspw. vom Rand aus. Dann könnte nämlich auch ein Leerzeichen zwischen den beiden stehen. Diese Gefahr besteht aber nur dann, wenn in dieser Zeile zwei oder mehr Felderketten gebildet werden müssen.

8. Wenn gar nichts mehr hilft

Falls Ihr irgendwann einmal in eine Sackgasse geratet, bleiben Euch noch drei Möglichkeiten

1. Ausprobieren:

Meißelt solange Felder aus, bis Ihr wieder einen Ansatzpunkt habt.

2. Symmetrischer Bildaufbau:

Von bereits gelösten Reihen könnt Ihr Rückschlüsse auf noch offene ziehen, denn das Bild ist fast immer symmetrisch aufgebaut.

3. Das Bild:

Wenn Ihr schon relativ weit beim Ausfüllen des Bilds gekommen seid, so hilft oft ein ruhiger Blick, um die fehlenden Felder zu errahnen.





Snatcher



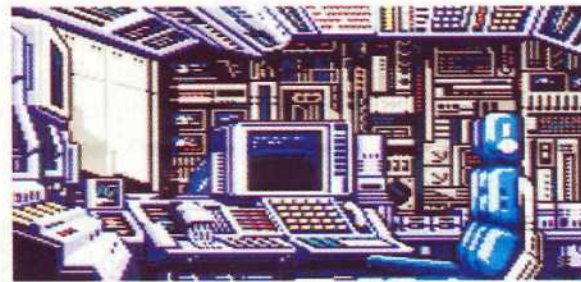
Dank der Hilfe von Tim Krane aus Oberhausen präsentieren wir hier die erste Hälfte der Snatcher-Komplettlösung



1. Sobald der Vorspann zu Ende ist, befindet Ihr Euch vor dem Junker HQ. Sprecht Mika Slayton an, bis sie Euch in das Gebäude begleitet.



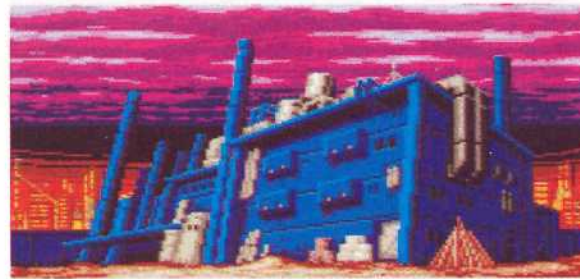
2. Als erstes sucht Ihr Benson Cunningham, Euren Chef, auf und laßt Euch die Junker I.D. geben. Nun werdet Ihr über Eure Rechte und Pflichten aufgeklärt. Besucht danach die anderen Räume.



3. Geht nun zu Harry, der leider noch nicht anwesend ist. Nach einem Abstecher im Detectives Room besucht Ihr den Computerraum, um Euch mit dessen Einrichtung vertraut zu machen.



4. Das Shooting Range ist Euer nächster Anlaufpunkt. Dort solltet Ihr den Umgang mit Eurem Blaster üben. Diesen bekommt Ihr bei Harry. Auch Metal Gear wird Euch hilfreich zur Seite stehen. Anschließend erhaltet Ihr einen Hilferuf von J.J. Gibson, dem Ihr sofort nachgehen solltet.



5. Nachdem Ihr das Turbocycle verlassen habt, befindet Ihr Euch auf einem verfallenen Fabrikgelände. Untersucht die Umgebung bis Ihr einen Schrei aus dem Inneren hört. Jetzt solltet Ihr die Halle betreten.



6. Im zweiten Raum findet Ihr Gibsons Roboter "Little John". Untersucht Ihn und nehmt den Speicherchip an Euch. Nun bewegt Ihr Euch weiter zu Raum 4. Dort findet Ihr Jean Jack Gibson, der für einen Kampf mit einem Snatcher teuer bezahlt hat.



7. Untersucht den Verblichenen, bis Ihr Haare, Haut und organische Bestandteile findet. In seiner Kleidung befinden sich noch ein Zettel und eine Schachfigur. Plötzlich seht Ihr zwei Leute flüchten. Sobald Ihr ein Geräusch wahrnehmt, untersucht Ihr ihn nochmals. Ihr entdeckt jetzt eine Zeitbombe. Nichts wie raus!



8. Kehrt zum Junker H.Q. zurück und be-gebt Euch in den Detectives Room. Untersucht den Schreibtisch (mit Schlüssel) und den Spint von Gibson. Euch fällt eine Schachfigur, eine Diskette und eine Pille in die Finger. Habt Ihr alles eingepackt, geht Ihr zu Harry.



9. Gebt Harry den Memory Chip und un-tersucht die Flasche. Dort steht die Tele-phonnummer von Napoleon, Gibsons In-formanten. Ruft Ihn an, er fragt Euch dann nach einem Passwort. Dieses ist entweder The revolution IS ENDET oder The 100 day REIGN. Jetzt solltet Ihr ein Treffen vereinbaren.



10. Am Altona Plaza eingetroffen, müßt Ihr nach Napoleon suchen. Befragt ihn, bis Ihr alle Einzelheiten über das Outer Heaven und Platos Cavern erfahren habt (Be-stechung hilft!). Beim Telefongespräch mit Platos Cavern fragt Ihr nach der Adresse.



11. Fahrt zu Platos Cavern und schaut Euch um. Kauft Euch dann eine Maske. Diese braucht Ihr, um das Outer Heaven betreten zu können. Schwingt Euch in Euer Turbocycle und sucht das Lokal auf.



12. Beim Outer Heaven angekommen, setzt Ihr die Maske auf und betretet den Club. Schaut Euch um und redet mit Isa-bella. Zeigt auf keinen Fall Euren Junker Ausweis. Verlaßt jetzt das Gebäude und gebt Euch zu J.J. Gibsons Haus.



Snatcher



1. Klopf an die Tür und zeigt Eure I.D. Card. Jetzt wird Gibsons Tochter ein paar Fragen stellen. Die Antworten lauten: 55, BIRTHMARK, HEART-SHAPE und INNER THIGHT. Nachdem Ihr richtig geantwortet habt, läßt sie Euch herein.



2. Sucht jetzt das Arbeitszimmer auf. Untersucht den PC68 und legt die Diskette ein. Jetzt erfahrt Ihr mehr über die Snatcher und deren Hintergrund. Untersucht das Zimmer weiter und nehmt das Bild und die Sonnencreme mit. Habt Ihr die Sachen eingepackt, werdet Ihr einen Hund bellen hören.



3. Betretet den Garten und sucht die Umgebung ab. Der vermeintliche Snatcher entpuppt sich allerdings als Rabe. Verabschiedet Euch jetzt von Katrina und fahrt zum Outer Heaven zurück.



4. Dort angekommen zeigt Ihr Isabella das Foto und fragt sie über Gibson und den Unbekannten aus. Die Personenbeschreibung ist hier Objekt der Begierde. Anschließend geht's zurück zum Junker H.Q.



5. Im Computerraum benutzt Ihr Jordan, um den Unbekannten zu identifizieren. Folgender Code ist nötig: Face 3, Eyes 6, Nose 1, Mouth 3 und Hair 2. Jetzt erhaltet Ihr zwei Verdächtige zur Auswahl. Sucht zuerst Ivan auf.



6. Vor Ivans Wohnung befragt Ihr die Penner und zeigt Ihnen das Phantombild. Jetzt könnt Ihr das Gebäude betreten. Klopf an die Appartementtür. Sollte Ivan nicht zu Hause sein, besucht einfach mal Eure Wohnung und kommt dann zurück. Wenn dieser schließlich die Türe öffnet, zieht Eure Waffe und schießt.



7. Untersucht das Badezimmer von Ivans Wohnung. Dort solltet Ihr Euch das Airboard etwas genauer ansehen. Ihr findet einen Beutel Liquid Sky, eine illegale Droge. Das beweist seine "Unschuld". Fahrt jetzt zu Freddy Nielson.



8. Bei Nielson müßt Ihr ziemlich hartnäckig sein, damit Euch Freddys Frau hereinläßt. Fragt sie so lange über Ihren Mann aus, bis sie Euch in Ihr Badezimmer läßt.



9. Untersucht das Badezimmer sehr genau. Ihr werdet bald auf eine Tube Sonnencreme stoßen. Jetzt wißt Ihr Bescheid. Analysiert das Zeug. Sofort werdet Ihr von Freddys Frau angegriffen. Zieht Eure Knarre und deaktiviert den ersten Snatcher.



10. Verlaßt jetzt die Wohnung. Sobald Ihr auf der Straße seid, bemerkt Ihr, daß das Licht in Freddys Wohnung brennt. Geht also nochmals zurück. Im Badezimmer kommt es zum entscheidenden Kampf.



11. Nachdem Euch Random aus den Klauen des Snatcher befreit hat, habt Ihr die erste Mission erfüllt. Geht zurück ins H.Q., um Euren Bericht abzugeben und neue Ermittlungen einzuleiten.



12. Sucht jetzt Harry auf und laßt Euch die Daten aus dem Memory Chip zeigen. Um dem Oleen Hospital auf die Schliche zu kommen, solltet Ihr Napoleon anrufen und ein Treffen vereinbaren.



Snatcher



1. Den Weihnachtsmann am Altona Plaza solltet Ihr genauer unter die Lupe nehmen. Nachdem sich Napoleon zu erkennen gegeben hat, fragt Ihr ihn über das Hospital aus, bis er Euch dessen Adresse gibt.



2. An Ort und Stelle eingetroffen, nehmt Ihr alles genau in Augenschein. Untersucht die Tiere und quetscht die Empfangsdame aus. Nachdem Ihr merkt, daß Ihr im falschen Krankenhaus seid, heißt es: "Zurück zum Altona Plaza".



3. Steigt dort aus, seht Euch um und geht zurück zum Turbocycle. Ihr müßt nun einen Anruf bekommen. Fahrt daraufhin zu Gibsons Haus und durchsucht es. Nur Alices Halsband kann "abgestaubt" werden.



4. Durchstöbert die Wohnung weiter, bis Alice plötzlich durch die Scheibe des Arbeitszimmers geworfen wird. Auch Katrina muß gesucht werden. Besucht dafür wieder den Altona Plaza. Jetzt erst könnt Ihr zu Gillians Apartment düsen.



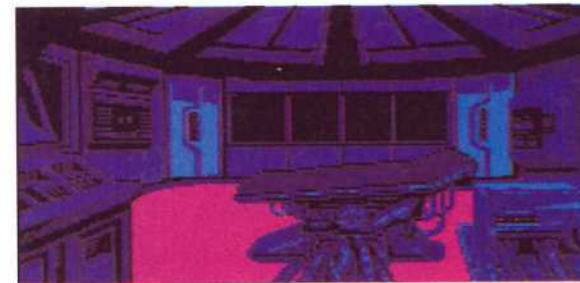
5. Geht in die Wohnung und durchsucht das Wohnzimmer. Begebt Euch dann ins Badezimmer. Dort trifft ihr Katrina. Fragt sie nach dem Modellhaus, sie gibt Euch dann eine Liste.



6. Die Liste enthält eine Aufstellung sämtlicher Krankenhäuser in Neo Kobe City. Untersucht die Liste und gebt dann das Wort "QUEENS" ein. Jetzt habt Ihr das richtige Hospital gefunden.



7. Nachdem Ihr das Queens Hospital betreten habt, untersucht Ihr den Empfangstisch. Dort findet Ihr drei Schalter. Betätigt diese und seht Euch dort die ersten beiden Räume an. Jedoch erst im dritten Raum gibt es etwas zu entdecken.



8. In diesem Raum solltet Ihr zuerst Metal Heads Leuchte einschalten. Dann untersucht Ihr das Bild, die Streichholzschachtel und die Schublade. In letzterer findet Ihr einen Zettel. Nehmt diesen mit, begebt Euch zum H.Q. und ruft Napoleon an.



9. Fahrt jetzt zum Outer Heaven. Der Türsteher ist unser Freund Napoleon. Fragt ihn solange, bis das Wort "SNEEZE" erscheint und er sich Euch zu erkennen gibt. Daraufhin geht er mit Euch in den Club und beantwortet Eure Fragen.



10. Befragt Ihn über seine Vergangenheit und zeigt ihm dann den Zettel. Jetzt müßt Ihr nur die Anfangsbuchstaben der chemischen Formeln richtig zusammensetzen. Gebt dann das Wort "BENSON" ein. Jetzt wißt Ihr, daß Harry oder der Chief ein Snatcher sein muß.



11. Im Junker H.Q. durchsucht Ihr alle Räume. In Harrys Raum findet Ihr einen Zettel. Ohne diesen Zettel werdet Ihr nie erfahren, daß das Bild in Cunninghams Büro "zwei" Seiten hat. Zurück am Eingang haltet Ihr ein Schwätzchen mit Jamie, damit Ihr wieder in das Turbocycle einsteigen könnt.



12. Nachdem Ihr Platz genommen habt, erhaltet ihr einen Anruf von Jamie. Sie erzählt Euch, daß das Queens Hospital eine weitere Ebene besitzt. Fahrt also dorthin.



Snatcher



1. Unterwegs fällt Euch auf, daß irgendjemand das Turbocycle sabotiert hat. Drückt jetzt alle Knöpfe und probiert auch sonst die vorhandenen Möglichkeiten aus.



2. Nach einiger Zeit taucht Random Hajile neben Euch auf und rettet Euch mit dem Road Runner. Geht nun weiter zum Queens Hospital.



3. Im Krankenhaus geht Ihr in den dritten Raum und untersucht die Vase. Diese enthält einen Schalter, der den Tischmechanismus auslöst und den Weg in den Keller freigibt.



4. Untersucht den ersten Raum und seht Euch den Snatcher an. Beim zweiten Blick in die Runde ist der Snatcher weg. Jetzt taucht er plötzlich vor Euch auf. Knallt Ihn ab! Aber Vorsicht, der Bursche ist zäh und steht noch einmal auf. Danach ist er aber cool, Mann.



5. Geht jetzt durch die zweite Tür und untersucht den Raum. Begeht Euch zur Rezeption und betätigt beide Schalter, um die dritte Tür zu öffnen.



6. Der dritte Raum ist eine Leichenhalle. Ihr stoßt auf vier Leichen, die Ihr auf ihre Identität untersuchen und analysieren solltet. Es sind Freddy und Lisa Nielson, Chin Sho Oh und Benson Cunningham!



7. Nun geht das Licht aus und Chin Sho Oh erscheint mit vier Snatchern, um Euch ein für allemal auszuschalten. Random rettet Euch, indem er sich zusammen mit den Snatchern in die Luft sprengt. Friede seiner Asche.



8. Nach der Explosion befindet ihr Euch mit Metal Gear in einem Lüftungsschacht. Untersucht alles, bis Ihr weitergehen könnt. Jetzt stoßt Ihr auf einige Insektoren, die es zu eliminieren gilt.



9. Jetzt kommt ihr in einen ausgedienten U-Bahn-Schacht. Dort findet Ihr eine Leiter, die zu Freddy Nielsons Wohnung führt. Seht Euch dort nochmals den Plan von Moskau an und geht dann auf die Straße.



10. Hier steigt Ihr in ein Taxi ein und gebt Euren Zielort an. Der Fahrer benimmt sich aber etwas eigenartig. Es ist nämlich eigentlich Chin Sho Oh, der Euch umlegen will. Ihr solltet jetzt einfach schneller ziehen. Nun nichts wie zum H.Q. und Cunningham geschnappt.

Allgemeine Tips

1. Wenn Ihr einen Raum nicht verlassen könnt oder an einem Ort nicht weiterkommt, dann solltet Ihr alles noch einmal ausprobieren. Das heißt alles anschauen, untersuchen oder die Befragungen wiederholen usw.
2. In jedem Raum speichern, denn man ist manchmal schneller tot als ein Igel auf der Überholspur.

Alle Telefonnummern im Überblick

39-5644	Napoleon
39-3444	Jamie Seed
69-1170	Platos Cavern
34-5678	Konami
55-6666	Love Line
39-6004	Love Line 2
39-1009	Jamies Arbeitsplatz





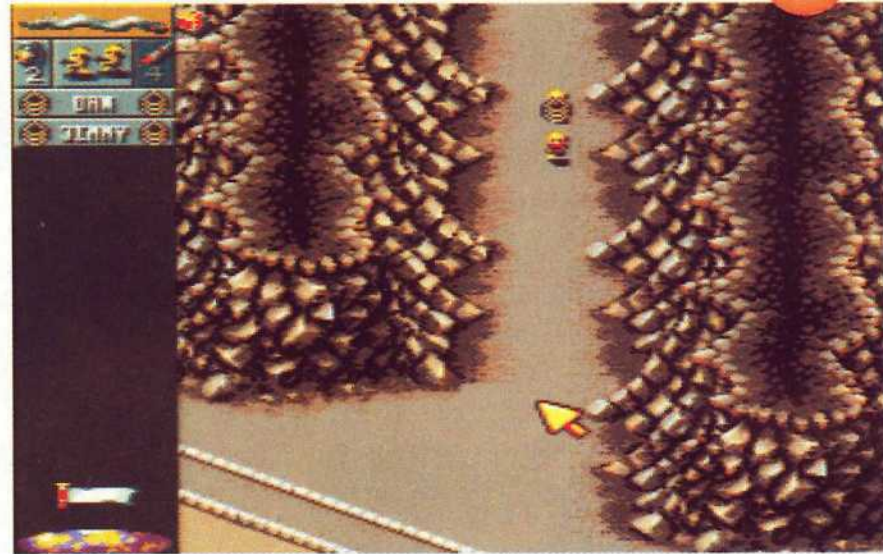
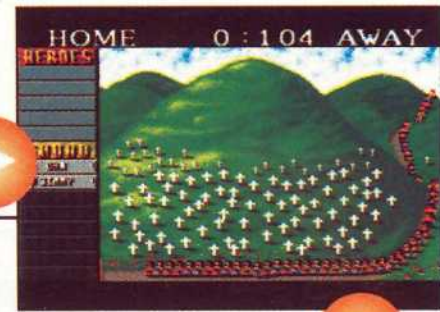
Cannon Fodder

Passwörter

Frank Schneider (Nein, das ist nicht der Bruder von Schluff!) aus Frankfurt/M. hat uns die Passwörter bis Level 22 zu Sensible Softwares Satire-Shooter geschickt. Zu den Levels 23 und 24 erhält man zwar auf Anfrage ein Passwort, was jedoch bei späterer Eingabe als ungültig zurückgewiesen wird. Durch Zufall ist der Mann auch noch auf das sehr simple Passwort " B " gekommen, mit dem Ihr in der 16. Mission noch 134 Rekruten zur Verfügung habt.

Die anderen Passwörter lauten:

- Level 2: BCBCY
- Level 3: SCSDX
- Level 4: CDBGW
- Level 5: NDSHN
- Level 6: DGLHK
- Level 7: BGPKB
- Level 8: GHBKS
- Level 9: XHYGP
- Level 10: ZKDHH
- Level 11: ZKWGT
- Level 12: CLDGL
- Level 13: RLWCL
- Level 14: CNHCK
- Level 15: SNSCP
- Level 16: LPHCR
- Level 17: BPYRC



- Level 18: KRDSB
- Level 19: WRWRY
- Level 20: BSDSS
- Level 21: XSWRY
- Level 22: LTBKL



T2-The Arcade Game

Unendlich Leben

Wenn Ihr das "T2-The Arcade Game"-Titelbild seht, gebt schnell **←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↓, ↓** ein. Wenn Ihr es schafft, die korrekte Kombination vor dem Ausblenden des Bildes einzuhämmern, hört Ihr eine Explosion. Im Spiel könnt Ihr nun jederzeit die Credits auf 9 erhöhen, indem Ihr auf die **R-Taste** Eures Controllers drückt.



Samurai Shodown

Spielt als Amakusa

Wenn das Takara-Logo erscheint, drückt Ihr **A,Y,X** und anschließend **B**. Wenn eine Stimme zu hören ist, habt Ihr den Code richtig eingegeben. Jetzt könnt Ihr den Endgegner Amakusa im Countdown- oder Zwei-Spieler-Modus steuern, indem Ihr im Kämpfer-Auswahl-Screen die **L- und R-Taste** gleichzeitig drückt. Dabei ist der Fighter, auf dem der Cursor steht, nicht von Bedeutung.





True Lies

Unverwundbarkeit/Unendlich Continues/Volle Waffen



Zusätzlich zu den in Ausgabe 6/95 abgedruckten Levelcodes, gibt es weitere Passwörter, durch die sehr nützliche Cheat-Modi aktiviert werden. Unendlich Leben erhält man mit dem Passwort: **B, G, L, V, S, End.**



Bis an die Zähne bewaffnet könnt Ihr mit folgenden Passwort ins Abenteuer gehen: **B, G, W, P, N, S, End.** Unverwundbar wird das Schwarzenegger-Sprite mit dem Passwort: **B, G, G, R, V, L, End.**



Ristar

Level Select / Time Attack etc.

Im Jump'n Run der Sonic-Entwicklergruppe gibt es einige versteckte Spielmodi, die durch ein Passwort geschützt sind. In die Levelanwahl kommt Ihr mit dem Passwort **"ILOVEU"**. Wenn Ihr nur gegen die Endbosse kämpfen wollt, gebt Ihr **"MUSEUM"** ein. Die Copyright-Infos werden mit **"AGES"** abgefragt. Für die unter Euch, denen es nie schwer genug sein kann, ist das Codewort **"SUPER"** gedacht. Das Onchi-Music-System wird mit **"MAGURO"** aktiviert. Schließlich gibt es noch den Time-Attack-Mode, für den Ihr das nette Wort **"DOFEEL"** eingibt.



Super Punch Out

Sound Menü

Nintendos Boxspiel kann nicht nur mit witzig gezeichneten Sprites, sondern auch mit durchaus gefälligen Sounds überzeugen. Wer Lust hat, sich die einzelnen Musikstücke und Soundeffekte einmal einzeln anzuhören, sollte, während das Nintendo-Logo eingeblendet wird, auf dem zweiten Controll-Pad die Select-Taste gedrückt halten. Nun betätigt Ihr die L- und R-Tasten oben am Pad und laßt Select los. Das Sound-Menü wird prompt erscheinen.



Earthworm Jim

Versteckte Extras

Earthworm Jim und kein Ende. Beim ersten Endgegner gibt es noch einige versteckte Extras. Springt, bevor der fischspuckende Obermotz auf dem Screen erscheint, auf die Feder und haltet den Sprungknopf gedrückt. Ihr werdet in ungeahnte Höhen katapultiert, wo Ihr Eure Energie sowie Eure Waffen nochmals aufladen könnt.





Pitfall

Unendlich Continues



Dennis Karl aus Hamburg hat uns eine Möglichkeit geschrieben, die Continue-Abfrage zum Jump'n Run von Activision zu überlisten.

Verliert zunächst alle drei Leben. Im Continue-Bildschirm drückt ihr dann mehrmals die Start-Taste, bis der Wert der Credits 9 erreicht hat. Dieser ändert sich nun auch nicht mehr, egal wie viele Versuche ihr benötigt.



Battlecorps

Level Select



Wegen seines extrem hohen Schwierigkeitsgrades stürzte Battlecorps die Mega CD-Zocker gleich reihenweise in tiefe Depressionen. Doch glücklicherweise hat Core Design eine versteckte Level-Anwahl mit auf die CD gepreßt, die ihr wie folgt aktivieren könnt:

Geht ins Option-Menü und aktiviert dort den Practice-Mode. Diesen pausiert ihr mit der **Start-Taste**. Nun gebt ihr **B, A, B, A, →, A, C, ↑** ein. Der Bildschirm sollte nun, nachdem ihr den Pause-Modus verlassen habt, weiß aufblitzen. Den Practice-Mode verlaßt ihr, indem ihr die Tasten **Start, A, B** und **C** gleichzeitig drückt. Startet nun ein normales Game und wählt im Roboter-Menü mit **↑/↓** die Stage aus.



Earthworm Jim

Level Skip

Im Pause-Modus des Jump'n Runs von Shiny Entertainment war ja schon der ein oder andere Cheat versteckt. Nun wurde auch die Tastenkombination zum Überspringen eines Levels entdeckt.

Im Pause-Modus gebt ihr **A, B, B, A, A** und **C** gleichzeitig, **B** und **C** gleichzeitig, nochmal **B** und **C** gleichzeitig und schließlich **A** und **C** zusammen ein. Eine Stimme beschimpft Euch nun als "**Cheater**" und ihr springt nach dem obliquen "**Groovy**" in die nächste Stage.



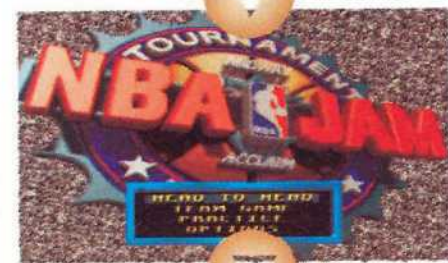
NBA-Jam T.E.

Verstecktes All-Star Team

Bei der Tournament Edition von NBA-Jam (SNES) gibt es ein verstecktes All-Star Team. Der Cheat funktioniert folgendermaßen: Begebt Euch ins erste Menü und drückt dort **Y, ↑, ↓, B, ←, A, →, ↓** und **Start**.

Wenn alles korrekt eingegeben wurde, müßt ihr jetzt im Team-Game gelandet sein. Als Initialen gebt ihr dort "**JAM**" ein. Es folgt nun die Meldung, daß alle NBA-Teams besiegt wurden.

Als besonderes Schmankekerl steht Euch nun besagtes All-Star Team mit 20 (!) verschiedenen Aufstellungen zur Verfügung.





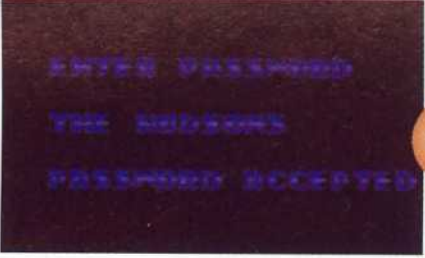
Story of Thor
Unendlich Omega-Sword

In Thors Geschichte gibt es eine geheime Extrarunde: Wenn Ihr vom Schloß des Vaters von Alien Westen zieht, genauer gesagt in die Richtung des Labyrinths, in dem Bogen versteckt ist, dann kommt Ihr in einen Abschnitt, in dem viele Zombies ihr Unwesen treiben. Dort steht ein einzelner Baum. Geht genau hinter diesen und Ihr werdet in ein 100 Etagen tiefes Labyrinth hinunterfallen. Immer wenn alle Gegner eines Raumes besiegt sind, bekommt Ihr den Zugang zum nächsten. Alle zehn Stockwerke wartet ein besonders schwerer Raum auf Euch, der, nachdem Ihr ihn gelöst habt, den Zugang zu einem wichtigen Extra freigibt und außerdem Eure Energie etwas auffrischt. Das ist auch bitter nötig, denn energieauffrischende Items können in diesem Dungeon nicht verwendet werden. Wenn Ihr es mit den Wackelpudding-Gegnern zu tun bekommt, könnt Ihr aus ihnen Dytto hervorzaubern und mit Ihrer Hilfe Eure Hitpoints wieder auffrischen. Gerüchte besagen, daß derjenige, der alle 100 Level durchspielt, ein endlos einsetzbares Omega-Sword erhält.



Wolverine
Passwörter

Die Passwörter zu Acclams Prügelspiel um den Comic Helden lauten:
Level 2: Mariko
Level 3: Silver Fox
Level 4: Department H
Level 5: Madripor
Level 6: Asano
Level 7: The Hudsons



Tempest 2000
Level Skip

Bei Tempest 2000 ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich deftig. Deswegen haben die Entwickler wohl den folgenden Cheat-Modus eingebaut. Im ersten Menü drückt Ihr die Tasten **1, 4, 7** und **A** gleichzeitig. Die Sprachausgabe "Excellent" ertönt und nun dient die Taste **Option** zum Überspringen eines Levels. Zusätzlich wird mit Taste **6** der Zugang zu den Bonus-Stages geöffnet.



Brutal
Endgegner anwählbar



Auch in der SNES-Version des tierischen Prügelspiels gibt es die Möglichkeit, den Obermotz Dali Llama zu steuern. Gebt im Titelbild **X, A, B, A, ←, A** ein.

Ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe. Nachdem Ihr den Namen eingegeben habt und im Character-Screen seid, findet Ihr ihn links von Kung-Fu Bunny.





C2: Judgement Clay

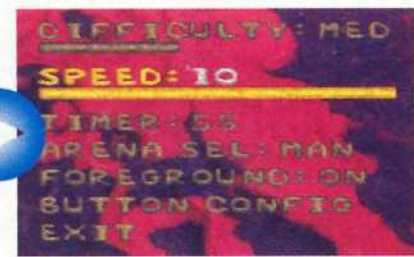
Top Speed / Zwei versteckte Kämpfer



Zusätzlich zum Cheat, den wir in der MF 4/95 veröffentlicht haben, sind uns jetzt drei weitere zu Ohren gekommen. Den versteckten Kämpfer Jack könnt Ihr anwählen, wenn Ihr im ersten Menü das Steuerkreuz nach **oben** haltet. Gebt nun **X, A, R, R, Y, A** ein.

Dr. Peelgood erscheint in der Fighterauswahl mit folgender Tastenkombination: Steuerkreuz **nach unten** links halten und **B, Y, Y, A, Y** eingeben.

Einem Programmierfehler haben wir dagegen den Ultra-Speed-Modus zu verdanken. Beginnt ein Tournament und laßt dort den Computer gegen sich selbst antreten. Der Kampf wird in Speed-



Modus zehn ausgetragen. Drückt nun mitten im Kampf den **Reset-Knopf**, und schaut dann mal ins Option-Menü. Der Speed ist auf zehn geblieben.



Puzzle Bubble

Passwörter

Taitos Denkspiel ist kaum auf dem deutschen Markt, schon hat uns Thorsten Güttel eine komplette Passwortliste geschickt.

Wir drucken hier aus Platzgründen nur die zwei wichtigsten Codes ab, trotzdem ein besonders großes Dankeschön an diesen sehr fleißigen Leser.



Level 50:
\$B42K4

Level 100:
\$9D442



Afterburner Complete

Continues / Test-Menü

Wenn Ihr Euer Gerät einschaltet und das Sega-Logo seht, dann schnappt Euch den zweiten Controller, drückt **A + C** und haltet diese. Betätigt nun den **Start-Button** und die Sprachausgabe "Get Ready" ertönt. Im Startbildschirm angelangt wechselt Ihr auf Pad eins, haltet dort die Knöpfe **A, B** und **C** gedrückt und startet das Game. Im folgenden Menü könnt Ihr mit der ersten Option drei Continues einstellen, mit den restlichen etliche Testläufe starten. Ein Soundmenü ist ebenfalls vorhanden.



Kategorie

Wirtschafts-Streß

Hallo Mega Fun, mein Grund weshalb ich Euch schreibe, ist folgender: In der letzten Ausgabe (6/95) ist Euch, zumindest aus meiner Sicht, ein verheerender Fehler unterlaufen. Es geht um den Test von Theme Park. Ihr ordnet Theme Park in die Kategorie "Strategie" ein, obwohl es eindeutig in die Kategorie "Wirtschaftssimulation" gehört. Selbst in Eurem Test erwähnt Ihr, daß Theme Park "...eine ungemein erfolgreiche Wirtschaftssimulation ist." Auch ein Konkurrenzblatt von Euch ordnet es darunter ein. Allein weil Theme Park nicht mit Shining Force II zu vergleichen ist (wie Ihr selber schreibt), sollte es eine eigene Kategorie in den Referenzen erhalten. Und: Wie man

Syndicate mit Theme Park vergleichen kann, bleibt mir ein Rätsel!

Jörg Fischer

Lieber Jörg, natürlich hast Du absolut recht. Theme Park ist eine Wirtschaftssimulation reinsten Wassers, bei der Du aber strategisch vorgehen mußt. Wenn wir anfangen, jedes Strategie-lastige Spiel noch einmal in eine weitere Unterkategorie einzuordnen, bekommen wir bald viele, viele Referenzen. Theme Park hätte eigentlich wirklich eine glücklichere Kategorisierung verdient. In Hinblick auf Spiele wie Sim City 2000 für SNES wäre es auch klug. Nur, betrachte bspw. einmal Jumping Flash! für PS-X. Ein Jump'n Run? Ein 3D-Spiel? Wo einordnen? Wirtschaftssimulationen leben in erster Linie von den strategischen Ele-

menten, genau wie Shining Force, obwohl dies eigentlich ein Fantasy-Spiel ist. Da gibt's Rollenspiele, Action-Adventures, reine Action-Spiele... Ich hoffe, Du verstehst nun, warum manche Spiele objektiv leider nur grob in ihr Raster passen. Der Vergleich Theme Park/Syndicate entstand übrigens durch deren gemeinsamen "Brutkasten", nämlich die Firma Bullfrog.

Japanische Gefühle

PlayStation-Panik

Zuerst mal das übliche Lob: Ihr seid echt spitze, und es macht einfach nur Mega Fun, Eure Zeitschrift zu lesen. Nun aber der Grund meines Schreibens: Ich besitze nun seit ca. 1. Monat eine PlayStation und bin eigentlich total happy mit der Wunderkonsole. Aber als ich die letzte Mega Fun las, war ich total geschockt. Ihr habt geschrieben, daß man lieber auf die offizielle PlayStation warten sollte, anstatt sich ein Import-Gerät zu kaufen, weil die Konsolen nicht kompatibel sein werden. Nun frage ich mich, ob der Import eine Fehlinvestition war. Bis jetzt konnte ich eigentlich alle Spiele trotz null Japanisch-Kenntnisse ohne Spielspaßverlust spielen. Außerdem glaube ich, daß es für die neuen Konsolen sowieso fast nur Action-, Renn- und Kampfsportspiele erscheinen werden, bei denen die Sprache gar nicht so wichtig ist. Bisher konnte man die Kompatibilitätsprobleme bei anderen

Konsolen mit Adaptern, Umbau, usw. doch ganz gut lösen, oder? Warum sollte dies bei der PlayStation gerade nicht funktionieren??? Zudem ist die PlayStation seit ungefähr Anfang '95 zu haben! Warum warnt Ihr erst jetzt vor einem Fehlkauf? Es ist doch schließlich Euer Job, die Kunden vor so etwas zu bewahren. Schließlich ist die PlayStation nicht gerade billig. Bis zur nächsten Fehlinvestition!
Fritz Ega, Bad Kreuznach

Du solltest auch happy sein über Deine Wunderkonsole, denn als "Fehlinvestition" muß man diese, selbst wenn kein Umbau möglich ist, wirklich nicht bezeichnen. Unsere Anmerkung beruhte auf eine Information von Sony, die wir in London auf der ECTS bekamen. Die eindringliche Warnung wurde sofort an Euch weitergegeben. Da es aber bisher weder eine amerikanisch noch eine europäisch genormte PlayStation gibt, tappen alle, inklusive der Mega Fun, in diesem Punkt im Dunkeln. Wir sind genau wie Du der Meinung, daß auf kurz oder lang eine Firma den Umbau anbieten wird, denn die Entwicklerstationen sind bspw. Multinormgeräte. Übrigens werden für die PlayStation Berge an guter Software veröffentlicht, Titel, die ohne Text nur bedingt zu genießen sind. Legacy Of Kain von Crystal Dynamics, Wing Commander 3 von Origin/EA oder Theme Park von Bullfrog/EA sind auf japanisch sicher weniger cremig. Hier hat trotz



Sowohl das SNES- als auch das MD-Theme Park lassen sich durchaus als Strategiespiel einordnen

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

PSX:		Neu! Mangas:	Neu!
Tekken j 159,00		Oh my Gooddness	39,95
Gunner's Heaven j 159,00	Wir führen alle	Kishin Haida	39,95
Jumping Flash j 159,00	Neuheiten für	Green Legend Run	39,95
weitere Titel lieferbar	SNES, MD, 32X	Angel Cop	29,95
Saturn:	PSX, Saturn	Devil Hunter Yohko	49,95
Shinobi j 145,00	und 3DO .	Ushio & Tora dt	49,95
Gran Chaser j 149,00		Wir führen auch T-Shirts,	
Racing Controller 174,90	Saturn und PSX PAL	Poster, Zeitschriften,	
weitere Titel lieferbar	ab Sept. Bei Vorbestell-	Bausätze usw.	
3DO:	ung Lieferung zum	Händleranfragen erwünscht	
Hell 99,00	Vorzugspreis.	Fax: 09721/16982	
Slam'n Jam 99,00	Ladenpreise können	Versand 9,- zzgl. NN	
weitere Titel lieferbar	abweichen.	ab 300,- DM frei.	

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.

HARDWARE FÜR FREAX, PROGRAMMIERER UND SOLCHE DIE ES WERDEN WOLLEN !

SYSTEME FÜR SNES & MD & GB & GG

INFOS, PREISE & PROSPEKTE unter 07171-81515

der Warnung auch jeder eine japanische Konsole, also, wir sitzen im gleichen Boot.

Mehrtonner

Der Baron der Hölle

Ich habe tonnenweise Fragen an Euch und hoffe, Ihr könnt mir wenigstens ein paar Tönnchen beantworten!

1. Bei mir herrscht riesige Verwirrung aufgrund dreier Wertungen in Mega Fun 5/95. Ich habe die Mega Fun und das Magazin abonniert. Bei Syndicate/Jaguar, Warlock/SNES und FIFA Soccer/GB entdeckte ich extreme Wertungsunterschiede. Ich will Euch auf keinen Fall anklagen oder beschimpfen, aber ich kann mir nicht recht vorstellen, daß bei einer Wertungskonferenz mit allen Spieltestern der Mega Fun solch extreme Unterschiede zustande kommen (FIFA Soccer hat einen Wertungsunterschied von 71%). Hat vielleicht der jeweilige Tester im Heft die größte Auswirkung auf die Fun-Wertung? Wenn, dann bete ich zum heiligen Stephan, unserem "Baron Of Hell", daß er den einzelnen Testern mächtig Feuer unter dem Hintern macht.

2. Gibt's einen richtigen Trekkie unter Euch? Das wäre echt cool!

3. Probiert die Specials, wie in 5/95 über Acclaim, beizubehalten, sie müssen ja nicht immer so umfangreich sein. Aber ich finde es toll, mehr über einzelne Firmen und deren Errungenschaften zu erfahren. Ich lese Euer Magazin seit 12/93 und muß die Wandlung der Zeitschrift bewundern. Die letzten vier Ausgaben haben die Konkurrenz klar übertroffen. Auf daß der Saft ewig mit Euch sei,

Jones The CACODEMON

Danke für den Brief, hier ein paar Tönnchen zurück:

1. Wie es abgeht in der Redaktion, kann ein Leser jeden Monat höchstselbst bei uns nachprüfen. FIFA Soccer/GB haben wir jedem vorgesetzt, der sich auch nur in die Nähe der Mega Fun-Homepage wagte. Kaum

einer, der nicht nach wenigen Minuten gar bemerkenswert überreagierte. "Wieso, wieso, wieso,..." war Götz stammelnde Reaktion, während Stephan meinte: "Was für ein Bull-Sh...!" Gastleser Fabian bemerkte treffend: "Wer dieses Spiel auch nur 10 Sekunden gespielt hat, weiß, wovon die Mega Fun schreibt..." Zu Warlock: Die bekannt positiv schreibenden Amis und Engländer werteten das Spiel genauso als Mittelmaß bis Schlecht, wie die gesamte deutsche Fachpresse. Eben bis auf das von Dir erwähnte Magazin. Bei Syndicate verhält es sich so, daß man überwiegend der Meinung ist, daß der Titel auf einer 64-Bit-Konsole weitaus besser dargestellt werden müßte. Bitte, lieber Jones, spiel die Titel einfach an und Du weißt, warum wir Wertungskonferenzen abhalten. Dort gibt jeder Redakteur, der das Spiel ausreichend gezockt hat, eine Meinung ab, die jeweils gleich gewichtet werden, selbst wenn er der Baron Of Hell ist.

2. Ja, Götz und Stefan Hellert lieben das Star Trek-Universum. Götz bevorzugt Next Generation und die Movies, die Spock-Ära wirkt ihm hingegen fast zu antiquiert, ist aber trotzdem Kult. Deep Space Nine wird aufgrund der langweiligen Storys boykottiert.

3. Ein neues Special dieses Kalibers erwartet Dich im nächsten Heft. Dann schauen wir bei Psygnosis über die Schulter.

Ultra-Frust

Lesefehler

1. Kommt ein neues Wrestling-Spiel für PS-X aus dem Hause Acclaim?
2. Kommt NBA T.E. für PS-X?
3. Hat Donkey Kong Country 2 wirklich 64 MBit?
4. Was haltet ihr von Street Fighter The Movie (Das Spiel)?
5. Warum bewertet Ihr FIFA Soccer besser als Int. Soccer? Ich finde letzteres besser.
6. Was haltet Ihr von Darkstalker bzw. X-Men von Capcom. Kommen

diese Arcade-Titel für PS-X?

7. Ich habe heute in Ausgabe 6/95 den Artikel über Ultra 64 gelesen. Ich bin zwar ein Fan von Nintendo, aber langsam fühle ich mich schon verarscht.

Calasso Sandro, Österreich

Sorry, Dein Name und die Adresse waren kaum zu entziffern. Trotzdem gibt's Antworten auf Deine Fragen:

1. Ja, Wrestlemania mit digitalisierten Kämpfern, Combos und Supermoves war schon auf der E3 zu bewundern.
2. Ja
3. Es handelt sich um ein 32 MBit-Modul, dessen Datensätze laut Nintendo komprimiert wurden und im entpackten Zustand die 64 MBit-Marke erreichen würden. Alles ohne Gewähr, aber das Spiel scheint ziemlich genial zu sein.
4. Die PS-X-Version machte genau wie die Saturn-Konvertierung einen guten bis überzeugenden Eindruck.
5. Geschmackssache. Wir finden halt FIFA besser.
6. Wir denken, es sind beides tolle Arcade-Titel. Die PS-X-Versionen sind schon fast fertig.
7. Naja, irgendwie kann ich Deine Empörung verstehen, nur was hast Du von einer Kompromiß-Konsole, mit der Du jahrelang zurechtkommen mußt, wenn Du ein halbes Jahr später das Traumteil erstehen könntest. Nintendo macht hoffentlich das Richtige.

Das glaub' ich nicht...

FIFA-Frust

Viele Grüße und Fanfaren aus der Eifel gehören Euch, den Schreibern der mit Abstand besten Videospielezeitschrift dieses unseren Landes. Was, Ihr kennt Robert Z. nicht, den einzig wahren Robert Z., den Foltermeister der Nation? Er ist dafür verantwortlich, daß ich dafür bin, daß FIFA Soccer für den Game Boy indiziert wird. Meiner Meinung nach ist es als Modul auch einem Erwachsenen wie mir nicht zuzumuten, andererseits finde ich es traurig, daß Minderjährige solch ein Folterwerk zu solch einem günstigen Preis in die Finger bekommen, und damit ihre Mitmenschen quälen, ja, auf grausamste Weise fertigmachen können. Dagegen ist Beschlagnahmespiel 2 ja jedem pädagogisch arbeitenden Kindergarten zu empfehlen. Robert Z., den Fabian in seinem Leserbrief nannte, hat sich wohl in einem rauschähnlichen Zustand FIFA Soccer auf dem Game Boy reingezogen und in seiner Zeitschrift 82% Spiel-

Dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

HOTLINE-FRAGEN

+++ Welche Chancen hat das Jaguar-CD?

Die Software sieht relativ vielversprechend aus, doch wer sich heute Jaguar+CD-Rom kaufen will, wäre eventuell mit PS-X oder Saturn besser bedient. Zwar sind die Geräte vorerst noch teurer, der Software-Nachschub ist dafür gesichert.

+++ Wie kann man die 500 DM beim Tip des Monats abzocken?

Indem Ihr den besten und spektakulärsten Cheat bzw. Players Guide schickt, der nicht aus einer anderen Zeitschrift entnommen wurde.

+++ Wird SNK einen Neo Geo-Nachfolger rausbringen? **Wenn es irgendetwas Neues gibt in dieser Hinsicht, Ihr hört es sofort. Aber, um die Gerüchteküche anzuzünden: Der Chef des Deutschlandvertriebes M & B, Björn Bersheim, erzählte hintergründig, man solle abwarten...**

+++ Fehlt bei Earthworm Jim (SNES) ein Level oder spinnt mein Gerät?

Keine Panik, Du mußt Deiner Konsole nicht die Schuld geben. Es ist nämlich wahr, die Nintendo-Fassung ist etwas kürzer.

+++ Kann man auf dem Mega CD Video-CDs wiedergeben?

Logisch, nur wird niemand einen Film dafür rausbringen oder kaufen wollen, denn bei so wenig Farben wird man wenig Freude an dem Streifen haben.

+++ Wäre Tekken auf dem Neo Geo CD denkbar?

Absolut unmöglich, die Kiste hat 16-Bit. Vielleicht als Dia-Show mit sekundenlanger Pause zwischen den Frames.

+++ Gibt's irgendwelche Alternativ-Joysticks für das 3DO?

Es gibt den SNES-Controller-Adapter von der Firma Innovation und den "Flightstick", einen Joystick von CH Products.

+++ Wann kommt der Virtual Boy?

In den USA soll das Teil ab dem 14. August für 180 Dollar erhältlich sein. In Deutschland und Europa ist es erst im Frühjahr '96 soweit.



Das neue WWF-Spiel von Acclaim kommt für PS-X Ende des Jahres und auch für die anderen Systeme

spaß gegeben. Ok, zum Foltern kann ich es ja verstehen, aber zum Spielen? Mir ist es schon fast peinlich, aber ich habe mir das Spiel tatsächlich gekauft. Krönt Ihr vielleicht auch mal das schlechteste Spiel des Jahrhunderts? Wird dann mein Spiel mehr wert sein als jetzt?

So, jetzt habe ich aber noch drei Fragen an Euch:

1. Warum habt Ihr bei Eurer Leserwahl zum Mega Fun Videogame Award '95 beim besten Spiel FIFA Soccer '95 auf MD und SNES (gibt's das Spiel doch auf SNES?) nominiert und nicht International Superstar Soccer, was besser ist und ja auch besser abgeschnitten hat?

2. Werden die F1 Championship Edition-Spiele auf MD und SNES identisch sein?

3. Was wißt Ihr über das Spiel mit Michael Schuhmacher?

Viele Grüße an alle, besonders an diejenigen, die die Funmail begraben haben, es sei denn, Rainer Rosshirt von Eurem Schwesternmagazin Play Time, oder der gute alte Schlulf kommen zurück. Wo ist eigentlich Sandrie abgeblieben?

Uwe Heuchler, Polch

Sicher kennen wir Robert Z., doch fänden wir es unfair, ihn hier zu outen. Natürlich wissen wir, daß viele von Euch sauer sind, weil Ihr hart ersparte Kohle in FIFA/GB investiert habt. Ihr kennt ja die Adresse, an die Ihr Euch wenden müßt.

Zu Deinen Fragen:

1. Auch uns unterlaufen Schnitzer.

Als in der Redaktion über die nominierten Spiele abgestimmt wurde, sollte die Fußball-Referenz erwähnt wurden. Nur leider ist die Original-Fassung schon zu alt, deshalb wurde FIFA'95 eingesetzt, das wirklich nur für Mega Drive zu haben ist. International Superstar Soccer war da schon rausgefallen, weil es eben "nur" 90% Fun hatte, während das Ur-FIFA 93% wert war. Schwupps, schon war die Panne passiert. Sorry.

2. Laut Acclaim sollen die beiden Versionen vom Spielablauf her identisch sein.

3. Es kursiert das Gerücht, Acclaim würde dieses Spiel bringen. Als wir nachfragten, hieß es, es wären noch keine Verträge unterschrieben worden. Die Grüße wurden weitergeleitet. Sandrie betreibt leider ein derart zeitraubendes Studium, daß sie keine Zeit mehr zum Testen hat. P.S. Wir denken, Dein Modul wird immer weniger wert sein als, sagen wir, ein Tritt ins Gesicht, ein alter Socken oder Prügelspiele mit Robotern.

Rohe Gewalt
Internationale Verwirrung

Ich finde Eure Zeitschrift echt cool! Ich kaufe sie mir jeden Monat. So, jetzt will ich nicht mehr so viel schleimen, kommen wir zu meinen Fragen:

1. Ich habe mir Secret Of Mana (dt.) gekauft und besitze ein jap. SNES sowie das Action Replay 2. Ich kann das Spiel zwar spielen, aber ich kann

es nicht abspeichern (dabei läuft es ganz normal). Ich komme ins Speicher-Menü, doch es passiert nichts, wenn ich auf "Speichern" drücke; außer man hört den Ton beim Abspeichern. Woran liegt das?

2. Gehört das Spiel Mario Kart nicht in die Referenz: "Funsports", da es gar kein richtiges Rennspiel ist. Außerdem finde ich das Spiel total unfair. Ich komme in die 150ccm Klasse bis zum letzten Abschnitt (Special Cup) und da wird man voll fertiggemacht (durch Schubsen und unfaire Tricks, die einen bis zur Grenze treiben!)

3. Ich habe gehört, daß man US-Spiele (SNES) auf dem japanischen SNES spielen kann, indem man das Gehäuse des US-Spiels zerstört und nur die Platine rein steckt. Ist da was dran, weil beide Geräte 60 Hz haben?

4. Ich habe vor, mir eine PlayStation zu kaufen. Für welche Version soll ich mich entscheiden, deutsch oder japanisch?

5. Wird die PS-X 2 ein Zubehör für die PS-X 1 werden, oder wird es ein eigenständiges Gerät sein?

6. Ist ein Lenkrad in Planung für die PSX (siehe Saturn), da ich ein großer Rennspiel-Fan bin?

7. Wie wird der Preis in Deutschland für beide 32-Bit Geräte sein? Zum Schluß noch ein großes Lob an Eure Zeitschrift, die zu den Besten gehört.

Alexander Tang, Wesel

1. Bei Final Fantasy 3 gibt's ein ähnliches Problem, der eigentlich ziem-

lich lange Abspann bricht nach wenigen Augenblicken ab. Man weiß nicht, ob dies japanischer Humor sein soll oder einfach der Beweis, daß auch der beste Adapter kein Original-Gerät ersetzen kann. Alternativ-Lösung: Du hast, was ziemlich unwahrscheinlich ist, eine Raubkopie und wußtest es nicht. Diese sind dafür bekannt, keine Batterie zu besitzen. Weiter kommen wir mit der Ferndiagnose auch nicht.

2. Nö, es ist ein Rennspiel, daß eben nicht klassische Autos benutzt, sondern Comicfiguren auf Go-Karts. Der Special Cup 150 ccm ist zwar der schwerste, jedoch nicht unfair. Aber erwarte nichts spektakuläres, es kommt der gleiche Abspann wie nach der 100ccm-Runde. Stephan meint, Du solltest einfach zurückschubsen.

3. Sehr unkonventionell, bitte schreib uns, was bei diesem Experiment herauskam...

4. Unbedingt die deutsche Version wählen. Wenn ein Umbau zum Multinormgerät möglich ist, kannst Du ja trotzdem alle Spiele zocken.

5. Es gibt zwar noch keine Infos, wir glauben aber, daß es ein Aufsatz wird. So eine PlayStation ist ja auch nicht ganz billig.

6. Auch hier weiß niemand genaues, doch die Wahrscheinlichkeit ist ziemlich hoch.

7. Saturn inkl. Spiel: ca. 699.-DM, PS-X: ca. 599.-DM ohne Gewähr

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

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

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Test 'N Take
Videospiele

MegaDrive

dt 119,95	Cannon Fodder	dt 109,95
us 169,95	Phantasy Star IV	dt 109,95
dt 119,95	Road Rash 3	dt 119,95
dt 139,95	Samurai Showdown	dt 109,95
dt 139,95	Syndicate	dt 109,95
us 129,95	Theme Park	dt 139,95
dt 119,95	MegaDrive 32X	
dt 119,95	Metal Head	

...und viele andere Titel auf Anfrage, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, *NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

030-621 30 18

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

SEGA Inhabert: German Marketing SEGA NEO GEO CD SONY®

WORLD OF GAMES

Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD ROM

3 DO Panasonic GAME GEAR

Laufend Neuheiten!

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

SONY PLAYSTATION	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
M.Beast Warrior 149,-	Restposten ab 29,-	Restposten ab 19,-	Arcade Duo 199,-
Gunners Heaven 149,-	Roadrunner 49,-	CDs ab 29,-	1941 199,-
Jumping Flash 149,-	Beauty + Beast 59,-	Eternal Champions 59,-	Kaze Kiri Ninja 119,-
Tekken 149,-	Super Starwars II 59,-	WWF Royal Rumble 59,-	Neo Nectaris 119,-
Raiden 149,-	Super Metroid 69,-	Sparkster 59,-	Chooaniki II 119,-
Starblade 139,-	Lemmings II 79,-	Subterranea 69,-	Fatal Fury Spec. 119,-
Toshinden 139,-	Street Racer 89,-	Golden Axe III 79,-	Gradius II 119,-
Parodius 139,-	Sparkster 89,-	NBA Jam 79,-	Castlevania X 119,-
Kileak the Blood 139,-	Kid Clown Crazy 89,-	Samurai Shodown 89,-	Sylphia 119,-
Cybersled 139,-	Samurai Shodown 99,-	König der Löwen 89,-	Bomberman-Tetris 119,-
Motortoon GP 129,-	Fatal Fury Spec. 99,-	Dynamite Headdy 89,-	HU-Cards ab 29,-
	Return of Jedi 109,-	Alien Soldier 89,-	Raritäten lieferbar!
	B.C. Kid 119,-	Snow Bros. 99,-	
	Human GP III 129,-	Sup. Streetf. II 99,-	NEO-GEO-CD jp. ab 89,-
Gran Chaser 139,-	Fin. Match Tennis 129,-	Urban Strike 109,-	Cyberlip 99,-
Parodius 139,-	Shooting Macrocs 139,-	Yujo Hakusho 119,-	Street Hoop 109,-
Astal 129,-	Rider Spirits 139,-	Panorama Cotton 129,-	3 Count Bout 109,-
Daytona USA 129,-	Hagane 139,-	Lungrisser II 129,-	Mutation Nation 119,-
Panzer Dragoon 129,-	Magaman 7 139,-		Robo Army 119,-
Deadlus 129,-	Bombermann III 139,-	GAME GEAR ab 19,-	Viewpoint 119,-
Klockwork Knight 79,-	Parodius II 139,-	Popils 29,-	Puzzle Bobble 129,-
	Mystic Ninja III 149,-	Ottifants 39,-	Samurai Showd. II 129,-
	Frontmission 149,-	Land of Illusion 49,-	Fatal Fury III 129,-
		Sonic Drift II 59,-	

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

super-Gewinnspiel mit Mitsui

In Zusammenarbeit mit Mitsui verlosen wir 24 tolle Spiele fürs Super Nintendo. Was Ihr machen müßt, um eines der begehrten Games zu erlangen? Setzt einfach den nummerierten Buchstaben aus den drei Fragen in das gesuchte Lösungswort und

vervollständigt dieses. Schickt Eure Antwort an die bekannte Adresse, Stichwort "Super-Gewinnspiel". Mitarbeiter des Computec Verlages und Mitsui, sind neben dem Rechtsweg, wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der **5. Juli 1995**.



1. Welches der hier gezeigten Spiele nimmt ganze 32MEG Speicher in Anspruch?

1 S

2. Gesucht wird ein bestimmter Charakter aus dem Spiel Looney Tunes?

D D 2



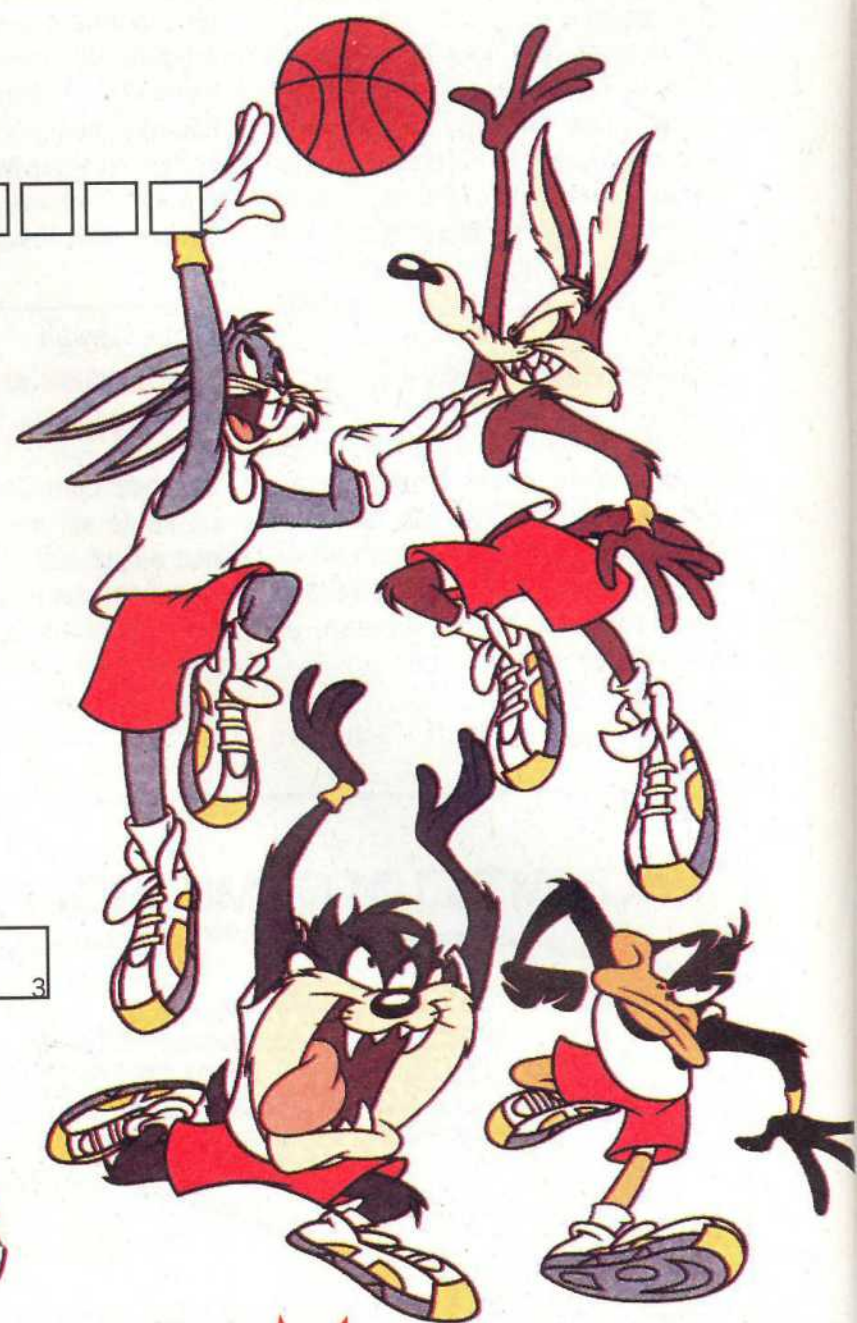
3. Sie sind klein, spielen gern mit Feuer, lieben Seifenblasenmaschinen und sind nebenbei noch die Hauptakteure eines Videospiele?

D A 3



Lösungswort:

M 1 2 3



3DO

3DO RGB Frontloader mit 40 CDs 2.900 DM. Neo Geo CD mit Spiel, zwei Joysticks 550 DM. Drei Spiele für Mega CD 120 DM. Tel.: 06142/65261.

Goldstar 3DO + 220 V, RGB Kabel + 10 Top-CDs und zwei Pads, nur komplett 1.550 DM. Tel.: 07622/61975.

MEGA DRIVE

Kaufe/tausche Spiele für MD + CD, SNES, 3DO, Jaguar, PC-Engine. Habe NBA Jam T.E., Superstar Soccer, Soulblazer, u.a., auch Verkauf möglich. Suche Sony PlayStation, Saturn, kaufe auch NES- + GB-Spiele bis 10 DM/Stk. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Verkaufe/tausche: Aladdin, John Madden Football '94, '93, Elemental Master, Pigskin Football, NHLPA '93, Rocket Knight Adventures, Devil Crash. Tel.: 07152/904164.

Verkaufe 32X dt. 230 DM, Virtua Racing Deluxe dt. 70 DM, Doom dt. 70 DM, alles inkl. Porto und per Nachnahme. Tel.: 06484/1699 Martin.

Achtung, tausche 2 zu 1. Suche dringend: Virtua Racing Deluxe, Doom, Yu Yu Hakusho, Fatal Fury Special, Second Samurai, Dragonball Z, Popful Mail, Iron Helix. Tel.: 0341/2512655 ab 17 Uhr, Mario verlangen. Suche auch Mangas.

Verkaufe: Samurai Shodown 75 DM, Flashback 40 DM, F-22 Interceptor 35 DM, 688 Attack Sub, Lost Vikings, Global Gladiators, Micro Machines je 30 DM. Daniel Schröder, Friederikastr. 93, 44789 Bochum.

Verkaufe Mega Drive mit sieben Spielen und 32X mit zwei Spielen und drei Pads für zusammen 850 DM. NP 1300 DM. Tel.: 07741/3804.

Verkaufe Golden Axe 2 15 DM, Syndicate 40 DM, Streets Of Rage 1+3 50 DM. Für 699 DM erhaltet ihr die obigen Titel + Doom 32X + Story Of Thor + ein 6 Button Pad + MD I + 32X!!!! Topzustand, alles PAL bzw. dt. Tel.: 037438/774 außer Do. und Mi. ab 16 Uhr, Martin.

Verkaufe Mega CD II mit Silpheed CD, Corporation MD für nur 200 DM, Action Replay Pro für nur 30 DM. Nadine Levcenko, E.-Ziolkowski-Ring 52, 15517 Fürstenwalde.

Kaufe fast alle Mega Drive-Spiele bis max. 40 DM/50 DM, MCD-Spiele bis max. 40 DM sowie 32X-Spiele bis ca. 65 DM. Suche vor allem Sport- und Beat'em Up-Spiele wie z.B. NBA Jam T.E., WWF Raw, Super Street Fighter II, usw., aber auch andere. Alles anbieten. Schreibt schnell an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

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

Sammler aufgepaßt! Verkaufe folgende Raritäten: General Chaos, Desert Strike. Nur zusammen für 150 DM + Porto. Angebote ab 17 Uhr unter Tel.: 07162/41059.

Verkaufe neues 32X inkl. Doom + Mega Drive mit fünf Topspielen (Landstalker, Street Fighter 2'Special, usw.) + Programm-Pad + Joyboard, nur komplett 799 DM. Tel.: 08362/7145 Martin.

Verkaufe Mega Drive und Mega CD II + Infrarot-Pads + zehn Spiele, u.a. Soulstar, Silpheed, Hook, Sonic 2, usw. 1100 DM. Tel.: 05371/74443.

Suche, tausche, verkaufe Spiele für MD, MCD, 32X, SNES und Jaguar, besonders

Beat'em Ups und Action-Games. Suche auch Mangas und Tauschpartner für ungeschnittene Horrorfilme! Tel.: 06035/6512 Kai.

Suche Game Boy-Spiele! Biete SNES-Spiele zum Tausch. Suche Mega Drive mit Sonic & Knuckles + ein Joypad. Biete SNES-Spiele: Indiana Jones, Mickeymania, Mystic Quest, Secret Missions, First Samurai, Axelay, Desert Fighter. Tel.: 08171/16238.

Verkaufe 17 us./jp. Module, nur komplett, ältere Titel. VB 450 DM. Verkaufe auch verschiedene CDs, z.B. NHL '94, Silpheed, Robo Aleste, usw. Tel.: 06201/31772 Michael verlangen.

Tausche: Habe: Cool Spot, Rise Of The Robots, Art Of Fighting, Sonic 1+2... Suche: X-Men 2-Clone Wars. Ganz wichtig!!! Tel.: (Österreich) 02262/2793 ab 18 Uhr, fragt nach Johann!!! Bitte schnell anrufen oder schreiben!!!

Verkaufe für Mega Drive vier Spiele: Sonic 1, Another World, Lotus Turbo Challenge und Green Dog für nur 100 DM oder einzeln für 25 DM. Suche SNES PAL ohne Spiel für unter 200 DM. Tel.: 06420/1282 Mo.-So. 16-18 Uhr, Michael.

Verkaufe Mega Drive, vier Controller, 4-Spieler-Adapter, Action Replay Pro, 20 Spiele (z.B. Street Fighter 2'Special, Sonic & Knuckles, Bomberman), alles Topzustand. NP 2.300 DM, VB 750 DM. Tel.: 08652/5483.

Verkaufe/suche Topgames für Sega System. Biete z.B.: Street Fighter 2'Special, Madden '95, Mega Turrican, Battletech CD, Jurassic Park dt. CD, Mickey 3, 4-Spieler-Adapter, u.a. für ca. 50-60 DM!! Suche: 32X-Games, Monkey Island CD, CDX-Adapter, Theme Park, u.a.! Verkaufe außerdem: MD II + MCD II + 32X + viel Zubehör + 26 Module/CD's. Preis: VB (NP 3.860 DM). Tausche auch gegen 3DO. Ruf an! Tel.: 02741/27782.

Verkaufe Mega Drive (umgebaut) + Mega 32X + Mega CD II + Thunderforce IV + Predator 2 + Castlevania + Probotector + Virtua Racing Deluxe + Doom + Star Wars Arcade + Silpheed + Soulstar + Microcosm + Road Avenger + Batman Returns + Final Fight CD + Thunderhawk + RGB Kabel + Ascii 6-Button Pad, alles originalverpackt im Topzustand. VB 1.350 DM. Tel.: 04931/15648 ab 13.30 Uhr, Holger.

Verkaufe: Mega Drive II + Mega CD + 32X mit Zubehör und mehreren Spielen für 1.500 DM. Tel.: 02841/502388 täglich ab 19 Uhr, Michael.

Verkaufe/tausche 20 Topgames: Earthworm Jim, Lion King, Virtua Racing, Shining Force, Lost Vikings, Cool Spot, Street Fighter 2'Special, T2. Suche Probotector und zwei 6-Button Pads. Austria 07722/64146 öfter probieren.

Verkaufe MD II mit viel Zubehör (ARP, Soleil, Story Of Thor, Boogerman und vielen anderen Spielen). Erst einen Monat alt. NP 640 DM, VB 450 DM. Tel.: 089/5026574 nur werktags 14-16 Uhr, nach Bosco fragen.

Verkaufe MCD us + elf Spiele + CDX-Adapter, sowie 32X dt + drei Spiele. Preis VB. Ruft an unter Tel.: 0551/68364. PS: Würde auch tauschen.

Verkaufe oder tausche aus Gewinn ein 32X dt. Wenn Interesse Tel.: 0551/68364.

Achtung RPG-Fraeks! Verkaufe Phantasy Star II, III und IV für zusammen 250 DM, Vay CD 80 DM, Lunar CD 80 DM. Wer alle fünf Spiele kauft, bekommt gratis Master System-Adapter + Phantasy Star I + Golden Axe Warrior dazu. Tel.: 06771/2842 ab 20 Uhr, Markus.

BITTE BEACHTEN !

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

Tausche Paws Of Fury (Brutal) oder IMG Tennis gegen Greatest Heavyweight Boxing oder Jungle Strike oder F-1 oder Streets Of Rage III. Schreibt an Ronny Frauendorf, Str. der Technik 6, 06179 Stenden. (Verkaufe auch nach Vereinbarung.)

Suche Dune II und Warsong. Zahle gut. Biete Alien III, World Of Illusion, The Ottifants, T2 + NHL Hockey '94 zusammen für 80 DM. Angebote an A. Eckmann, Schillerstr. 59, 79379 Muellheim oder Tel.: 07631/10194 ab 19 Uhr.

Verkaufe Mega Probotector für 90 DM. Erst neu, alles OK. Tel.: 03683/782391 Tim.

Suche Strategie- und Rollenspiele, u.a. Fire Emblem, Front Mission, Full Metal Planet (SNES), Warsong 2, AMC (MD), Warsong (Turbo Duo). Suche auch günstig Sony PlayStation, Saturn, 3DO, Jaguar, Turbo Duo mit Spielen günstig. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Verkaufe Modulsammlung SNES + MD + zusammen ca. 60 Spiele! Dazu Adapter, Action Replays + Joypads. Game Boy mit drei Spielen zu verkaufen. Alles zusammen für 3.800 DM. Tel.: 0441/302089 ab 14.30 Uhr, Michael.

JAGUAR

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Die Nr.1 mit knapp 200 Mitgliedern. Jeden Monat neueste Infos, Hotline, Sammelbest., Jag-Ware, Modulverleih, Messevideoverleih, uvm. Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.: 02307/61532.

Verkaufe Jaguar dt. 450 DM. Spiele: Dragon, Alien Vs. Predator, Evolution, D.Day, Raiden. Alles + Jaguar 699 DM oder je Spiel 75 DM. Tel.: 089/365047.

Verkaufe Atari Jaguar 60 Hz., RGB-Kabel, Spiele: Tempest 2000, Checkered Flag, Cybermorph, Brutal Sports Football, Crescent Galaxy. VB 800 DM. Tel.: 08541/6709 ab 17 Uhr.

Tausche/verkaufe Jaguar-Spiele. Raum Mönchengladbach/Düsseldorf. Tel.: 02161/592562 ab 18 Uhr.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Ankauf und Verkauf von gebrauchten Jaguar-Spielen. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 02307/61532 ab 17 Uhr. PS: Bei uns erhältlich: Tempest 2000 CD, sowie Atari Jag-Ware.

Verkaufe/tausche Jaguar mit sechs Spielen: Alien Vs. Predator, Kasumi Ninja und einem Joypad und 18 SNES-Spiele: Donkey Kong Country, Lion King, Super Street Fighter II... gegen Sony PlayStation oder Saturn. Tel.: 09143/6181 ab 17 Uhr, Karl-Heinz.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen und Zubehör für Jaguar (CD). Habe und suche ständig Neuheiten. Suche günstigen Jaguar mit Spielen und Anschluß an Jaguar-Club! Suche Manga Videos und Spiele für Atari 2600! Anrufen! Tel./Fax: 0441/3047119.

Verkaufe US-Dino Dudes, Tempest 2000, Crescent Galaxy, Raiden, alle vier zusammen 300 DM. Verkaufe auch verschiedene Mega CDs und Mega Drive Modulsammlung, 17 us./jp 450 DM. Tel.: 06201/31772 Michael verlangen.

Verkaufe Atari Jaguar us. Fünf Spiele: Alien Vs. Predator, Cybermorph, Iron Soldier. Nur komplett abzugeben für 600 DM. Tel.: 02931/13350.

Int. Lynx-Jaguar-Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstige Modulekaufsmöglichkeit. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria, Tel. + Fax: (0043)0732/778930. Lynx Neuheit: Lynx T-Tris!!

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo CD mit Samurai Shodown 2, einem Controller und einem Joyboard. Alles 100% OK, noch vier Monate Garantie (NP 1197 DM). VB 699 DM. Tel.: 07026/7432.

Tausche! SNES mit sechs Spielen und zwar Secret Of Mana, Mystic Quest, Street Racer, Art Of Fighting, Pop'n Twinbee, Tiny Toons gegen Neo Geo mit zwei Spielen und zwei Pads. Tel.: 07821/4762 fragt nach Sadik Yegin.

Verkaufe Neo Geo, zwei Joyboards, drei Spiele (Fatal Fury Special, Last Resort, Samurai Shodown) für 700 DM. Alles 100% OK. Tel.: 0921/511028 evtl. Anrufbeantworter, rufe garantiert zurück.

Verkaufe für Neo Geo (Modul) Art Of Fighting 2 200 DM, Samurai Shodown 200 DM und Fatal Fury Special 180 DM. Tel.: 0841/52777 ab 16 Uhr.

Verkaufe Neo Geo CD Toploader (RGB) + vier Games (Samurai Shodown 2, King Of Fighters '94, Fatal Fury Special und Art Of Fighting 2) zusammen für 800 DM. Tel.: 0209/9332004.

Kaufe und verkaufe ständig Spiele für Neo Geo (CD). Auch Neuheiten. Suche preisgünstiges Neo Geo mit Spielen oder Neo Geo CD! Sofort anrufen!!! Suche auch Neo Geo-Fanzines 1-4! Call: 0441/3047119. Bis bald!

Verkaufe Neo Geo PAL mit Joyboards oder Joypads sowie die Spiele Super Sidekicks 2, Art Of Fighting 2, Fatal Fury Special, Samurai Shodown für 950 DM. Preis VB, auch alles einzeln zu haben. Tel.: 0841/52777 ab 16 Uhr.

3DO RGB Frontloader mit 40 CDs 2.900 DM. Neo Geo CD mit Spiel, zwei Joysticks 550 DM. Drei Spiele für Mega CD 120 DM. Tel.: 06142/65261.

GAME BOY

Suche Game Boy-Spiele! Biete SNES-Spiele zum Tausch. Suche Mega Drive mit Sonic & Knuckles + ein Joypad. Biete SNES-Spiele: Indiana Jones, Mickeymania, Mystic Quest, Secret Missions, First Samurai, Axelay, Desert Fighter. Tel.: 08171/16238.

Verkaufe Action Repaly Pro 2 für 50 DM (SNES). Levcenko, E.-Ziolkowski-Ring 52, 15517 Fürstenwalde.

GG / MA

Hallo! Sega Game Gear TV-Tuner Freunde. Wenn Du willst, bau ich Dir in Deinen TV-Tuner eine Antennenbuchse ein. Damit wird Dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Fernsehprogramme empfangen. Toll, oder? Tel.: 0171/8119477.

SUPER NINTENDO

Suche Theme Park, Demons Crest und andere Neuheiten für alle Systeme von Nintendo und Sega. Suche auch komplette Sammlungen + Konsolen. Tel.: 0641/791740 Monika.

Verkaufe per NN: Donkey Kong Country 80 DM, Brain Lord US 70 DM und Super Metroid US 60 DM. Tel.: 09286/7669.

Suche Neuheiten (Theme Park, Demons Crest, u.a.) und Modulsammlungen + Konsolen für alle Systeme von Nintendo und Sega. Suche auch Saturn mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Verkaufe SNES mit elf Spielen, drei Joypads, z.B. Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Samurai Shodown, Actraiser 2, Maximum Carnage, Super Probotector, Star Wars, Batman Returns, Mario Kart, Starwing, Axelay. Preis VB. Tel.: 02551/82715.

Verkaufe SNES mit vier Spielen + zwei Joypads + US-Adapter + Zeitschriften. Spiele: W.L. Basketball, Royal Rumble, Slammasters und F1 Pole Position für nur 400 DM (NP 750 DM). Tel.: 038874/41568 ab 16.30 Uhr, Steffen.

Verkaufe SNES-Spiele: NBA Jam T.E., Earthworm Jim, Zelda III, World Cup Striker, Tennis und SNES Konsole mit 50/60 Hz-Umbau. Ruft an! Tel.: 05232/88839 Thomas.

Verkaufe für SNES Magical Quest 40 DM, Illusion Of Gaia US 70 DM, Gods 40 DM, Might & Magic II 50 DM, Might & Magic III US 80 DM, Syndicate 70 DM, Super Conflict US 40 DM, Brain Lord US 60 DM, Madden '95 US 70 DM. DSA: alle Boxen, 14 Abenteuer, zwei Spielhilfen für zusammen 450 DM, evtl. auch einzeln. Tel.: 08282/61439.

Super Nintendo-Spiele: Tiny Toons, Mickeymania, Plok, Legend, Art Of Fighting, Double Dragon 5, Return Of The Jedi, Daffy Duck, Micro Machines, Lemmings 2, Pitfall, Blues Brothers, Battletoads Vs. Dou-

ble Dragon. Kaufe auch Spiele an. Tel.: 0208/877628.

Verkaufe/tausche: Dt./SNES Mr. Nutz, Stectre, Zelda, Desert Fighter, Val D'Isere Championship, Vortex, Seaquest DSV, Cybernator, Donkey Kong Country, Super Hockey, World League Basketball, Starwing, Mechwarrior, FIFA Soccer. Tel.: 09286/6810 ab 19 Uhr.

Tausche: Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Secret Of Mana, Soulblazer, Starwing, Fatal Fury 2, Pop'n Twinbee, Blues Brothers, Rival Turf, Pilotwings, F-Zero, Pitfighter, Terminator, George Foreman, Phalanx... Suche vorrangig: Samurai Shodown, Dschungelbuch, Jurassic Park 2 und vieles mehr. Suche auch GB-Spiele, z.B. Kirby 3, Zelda... Tel.: 02237/8905 Andreas.

Suche das Game International Superstar Soccer, biete dafür NHL '95 mit Beschreibung und Packung. Ruft an unter der Nummer 034205/85656 Maik.

Verkaufe/tausche/kaufe SNES-Spiele. Habe z.B. Earthworm Jim, NBA Jam T.E., Desert Strike, Batman & Robin, Pinball Dreams, Smash Tennis, Zelda III, Super Bomberman, usw. Suche z.B. International Superstar Soccer, Theme Park, usw. Tel.: 0461/73842 Andre.

Verkaufe SNES-Konsole + zwei Pads + us/jp (60 Hz.)-Adapter + 16 Spiele: NBA '95, NHL '94, Royal Rumble, FIFA Soccer, Zelda, Jimmy Connors, Tiny Toons, Turtles IV, Super Formation Soccer 2, Super Probotector, NHL '93, Axelay, Street Fighter II, Mystic Quest, Mario, Super Ghouls'n Ghosts. Nur komplett! Nur 900 DM! Tel.: 09627/754.

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

Verkaufe NBA Jam 60 DM, FIFA Soccer 60 DM, Street Fighter II 40 DM (ohne Verpackung), alle dt. und suche King Arthurs World, zahle 50 DM. Tel.: 0041/318291085 nicht vor 15 Uhr, Michael.

Suche aktuelle Games für SNES, MD., MCD, GB... Suche auch komplette Sammlungen + Konsolen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250.

Tausche: Terminator, Super Street Fighter II, Utopia, F-Zero, Earthworm Jim, Street Racer, Rival Turf, Soulblazer, Jurassic Park 2, Pitfighter, Blues Brothers, Pop'n Twinbee, Phalanx, Donkey Kong Country, Pilotwings... Suche Samurai Shodown, Mega Man X2, NBA Jam

T.E., FIFA Int. Soccer... Suche auch Game Boy-Spiele, z.B. Zelda, Kirby 3, Metroid 2... Tel.: 02237/8905.

Suche dringend für NES Track & Field 1+2. Tel.: 07753/5656 nach 17 Uhr, Andre. Bitte anrufen.

Kaufe SNES-Spiele. Suche vor allem neuere Spiele wie z.B. NBA Jam T.E., Donkey Kong Country, NHL '95, Earthworm Jim, Demons Crest, Stargate, Star Wars 3, Pocky & Rocky II, F1 Pole Position 2, NFL Quarterback Club '95, aber auch ältere wie z.B. Secret Of Mana, Schlümpfe, Zelda III, usw. Schreibt schnell an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Verkaufe Super Nintendo mit 50/60 Hz., zwei Joypads und zwei Spielen für 200 DM. Habe auch Spiele für MAK und PC-Engine. Suche Star Wars-Spielzeug. Tel.: 05037/2854.

Verkaufe für SNES: Indiana Jones 65 DM, Mickeymania 50 DM, Desert Fighter 70 DM, Mystic Quest 40 DM, First Samurai 35 DM, Wing Commander II 35 DM, Axelay 20 DM. Tel.: 08171/16238.

Kaufe/tausche Spiele für MD + CD, SNES, 3DO, Jaguar, PC-Engine. Habe NBA Jam T.E., Superstar Soccer, Soulblazer, u.a., auch Verkauf möglich. Suche Sony PlayStation, Saturn, kaufe auch NES- + GB-Spiele bis 10 DM/Stk. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Verkaufe Flashback 35 DM, NBA Jam 2 85 DM, Lemmings 35 DM, Super Pinball 55 DM, Street Racer 65 DM, DKC 70 DM (alles PAL), Home Alone 20 DM, Another World 40 DM, Uniracers 90 DM, R.R. Racing 50 DM (alles US), Super R-Type 50 DM jp. 6-Spieler-Adapter 50 DM, Game Converter 20 DM, bei Mehrkauf gibt's Rabat. Tel.: 03433/81752 Pierre.

Verkaufe/tausche 19 Spiele z.B. Turtles T. Fighters, Vortex, Wing Commander II, Parodius, Lost Vikings, R-Type I, F-Zero, Castlevania, Probotector, WWF 1, Hulk, GP-1, Tiny Toons, Bugs Bunny Rabbit Rampage, Jurassic Park, Adapter. Tel.: 02501/58613, ab 17 Uhr.

Verkaufe und kaufe ständig Spiele für SNES! Habe: Slammasters, Axelay, Jurassic Park II, Super Street Fighter II, Smash Tennis, Street Racer, Mario Kart, Mario World, Mario All Stars, Super Turrican, DKC, Earthworm Jim, Paws Of Fury, Nigel Mansell, Star Wars I, Alien 3, Zelda III, Home Alone, Addams Family, NBA Jam T.E., NBA Jam, Action Replay II und ca. 50 weitere (ab 30 DM). Tel./Fax:0441/3047119.

Verkaufe für SNES: Cool Spot 50 DM, FIFA Soccer 50 DM, Mario All Stars 40 DM, NBA Jam 60 DM. Jan Stelling, Hainkhornerstr. 8, 27638 Wremen.

Verkaufe SNES mit 15 Spielen, z.B. Earthworm Jim, Ninja W., Shadowrun, Double Dragon, Double Dragon Vs. Battletoads, GP-1, T2 Arcade Game, Rushing Beat, G. Fighter, Hook, usw. + Zubehör. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 07762/3646 oder tausche gegen Jaguar mit Spielen.

!Achtung Freunde! Hier gibt's Super NES-Spiele (dt/us/jp) zum Tausch oder Kauf. Habe: Mechwarrior, Final Fantasy II, Eak The Cat, World Cup USA '94, Cool Spot, Rise Of The Robots, Time Slip, Fatal Fury, Legend, Addams Family, Mickey Mouse, Fun & Games, Blues Brothers, Another World, Claymates, Hulk, Dr. Franken, World Cup Striker... Suche sämtliche Rollenspiele für SNES! Suche GB-Spiele. Tel.: 0941/947508.

Suche: Rollenspiele, Sportspiele und Prügel-spiele. Habe MD: Evander Holyfield Boxing, Eswat, Micro Machines. SNES: Royal Rumble, Young Merlin, Super Soccer, Star Wars jp. Bei sehr guten Spielen tausche ich auch 2 gegen 1. Habe auch Alien 3 (MD). Tel.: 02582/5844 ab 18 Uhr! Nur Tausch! Keine Macht den Schweinen!

Verkaufe: SNES, zwei Joypads, Zubehör, Mouse und zehn Spiele wie: NBA Jam, Actraiser, Street Fighter II, Mario Paint, Starwing, Spiderman, Super Soccer, Turtles In Time, usw. Tel.: 0711/6159146 oder 632395.

Top Games Club für SNES und GB. Clubzeitschrift mit Video gegen 5 DM in Briefmarken anfordern bei Daniel Wortmann, Mittel-pfad 38, 56377 Nassau. Infos unter Tel.: 02604/8194.

PLAYSTATION

Verkaufe/tausche Jaguar mit sechs Spielen: Alien Vs. Predator, Kasumi Ninja und einem Joypad und 18 SNES-Spiele: Donkey Kong Country, Lion King, Super Street Fighter II... gegen Sony PlayStation oder Saturn. Tel.: 09143/6181 ab 17 Uhr, Karl-Heinz.

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

Verkaufe PlayStation + Memory Card + acht Games (Ridge Racer, Toh Shin Den, Tekken, Motor Toon GP, Raiden Project, Kileak The Blood, Cyber Sled und Starblade) zusammen für nur 2.000 DM. Tel.: 0209/9332004.

Meine Adresse:

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

**Meine derzeitigen drei
Lieblingstitel:**
(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

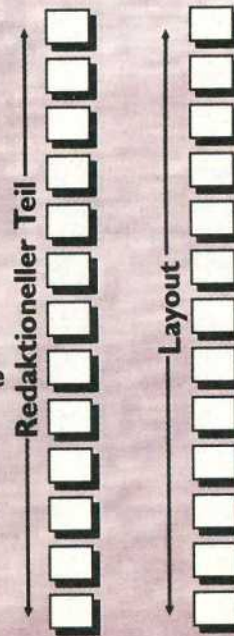
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Mega Drive | <input type="checkbox"/> Master System/Game Gear |
| <input type="checkbox"/> Super Nintendo | <input type="checkbox"/> Nintendo NES |
| <input type="checkbox"/> 3DO | <input type="checkbox"/> Game Boy |
| <input type="checkbox"/> Neo Geo | <input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

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

Meckerkasten

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

Software News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Special E3-Messe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Special Judge Dredd-Movie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insert Coin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesamtnote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Verkaufe für PlayStation: Toh Shin Den 100 DM, Motor Toon Grand Prix 100 DM, Kileak 100 DM und Space Griffon VF-9 100 DM. Bei Abnahme von zwei CDs nur noch 90 DM/Stk., bei Abnahme von drei CDs nur noch 80 DM/Stk., bei kompletter Abnahme nur noch 70 DM/Stk. Tel.: 0531/336458 von 19 Uhr bis 21 Uhr, Andre.

Sony PlayStation mit zwei Pads + Toh Shin Den + Ridge Racer. Alles (neu) für nur 1.300 DM Festpreis. Tel.: 07071/74349 ab 20 Uhr.

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

Suche Sony PlayStation und Saturn mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250.

Verkaufe, suche und tausche Spiele für PlayStation und Saturn. Verkaufe für Saturn: Virtua Hydelaide, Astal für je 100 DM, Clockwork Knight für 80 DM. Verkaufe für PlayStation: Gunners Heaven, Starblade Alpha für je 100 DM. !!! Tel.: 0611/601691 !!! Täglich ab 16.30 Uhr !!!

SATURN

Verkaufe Deadalus + Panzer Dragoon für insg. 200 DM, auch einzeln (je 100 DM). Tel.: 07131/481922 ab 17 Uhr, Alex.

Verkaufe für Sega Saturn Deadalus, Panzer Dragoon, Victory Goal. Tausche auch. Suche Astal, Gotha, usw. Tel.: 07131/484680 Mo.-Fr. ab 18 Uhr. Verkaufe außerdem auch Neo Geo RGB, drei Topspiele, zwei Joyboards für VB 850 DM.

Verkaufe, suche und tausche Spiele für PlayStation und Saturn. Verkaufe für Saturn: Virtua Hydelaide, Astal für je 100 DM, Clockwork Knight für 80 DM. Verkaufe für PlayStation: Gunners Heaven, Starblade Alpha für je 100 DM. !!! Tel.: 0611/601691 !!! Täglich ab 16.30 Uhr!!!

VERSCHIEDENES

Suche dringend für NES Track & Field 1+2. Tel.: 07753/5656 nach 17 Uhr, Andre. Bitte anrufen.

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Master, SNES, Game Boy, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD. Suche günstig Sega Saturn. Suche Spiele für Neo Geo CD. Suche günstig PlayStation. Tel.: 0511/414899 Thomas.

Suche, tausche, verkaufe Spiele für MD, MCD, 32X, SNES und Jag, besonders Beat'em Ups und Action-Games. Suche Mangas und Tauschp. für ungeschnittene Horrorfilme! Tel.: 06035/6512 Kai.

Verkaufe Amiga 1200 mit Original Theme Park, Die Siedler, Lemmings 2 und mehr; dazu noch Monitor, zweites Laufwerk und sonstiges Zubehör für VB 1.000 DM. Suche Game Boy-Spiele! Tel.: 08171/16238.

NES zu verkaufen mit elf Spielen, z.B. Super Mario Bros. 2+3, Tom & Jerry, Darkwing Duck, Probotector für 650 DM. Tel.: 02171/32829.

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für Engine + Duo. Suche auch Spiele + Hardware für Jaguar, Lynx, CBS, VCS, 7800, USX, usw. Tel.: 02374/10661.

Suche ColecoVision + Spiele, zahle gut. S. Sieber. Tel.: 06182/64616.

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

Verkaufe Neo Geo CD + Games. Verkaufe außerdem Turbo Duo + viele Raritäten und Magic Griffon MAK 200 DM. Tel.: 02872/8411.

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Master, SNES, Game Boy, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD. Suche günstig Sega Saturn. Suche Spiele für Neo Geo CD. Suche günstig PlayStation. Tel.: 0511/414899 Thomas.

Verkaufe/tausche Spiele und Konsolen für: SNES, Jaguar, Neo Geo. Konsolentausch oder Verkauf gegen 3DO, PlayStation, Saturn, NEC PC FX, Preis VB. Kaufe/tausche Spiele für PlayStation/Saturn. Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

Verkaufe: Hexaglot EG 2000+ Sprachcomputer. Rund 80.000 Wörter mit Wirtschaftsbegriffen und Speisen, mit zwei Batterien. Abmessungen: 140x84x16 mm mit Datenbank. 200 nützliche Redewendungen in sechs Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Holländisch, unterteilt in zehn Kategorien. Preis: Handeln möglich. Tel.: 02770/1099 ab 15 Uhr.

Kaufe, tausche Game Gear-Spiele (z.B. Ecco, Sonic Chaos, Dragon Crystal). Suche auch Lynx + Spiele. Tel.: 0351/4126758 fragt nach Peter!

Verkaufe: Super NES-Spiele 50 DM, Mega Drive-Spiele ab 40 DM + Neo Geo, z.B. Magician Lord, Ninja Commando, Thrash Ralley, Cyberlip, usw. (Modul). Preise VB. Tel.: 0561/573729 ab 16 Uhr, Sa. + So. ab 10 Uhr oder Anrufbeantworter, rufe zurück.

Verkaufe SNES mit Zubehör und 33 Spielen, z.B. Super Street Fighter II, Super Punch Out, Street Racer, WWF Raw, NBA Jam, W.C. Striker, Wild & Wacky Sports, Actraiser 2, Super Metroid, uva. Supergames; und verkaufe (Super)-Game Boy mit viel Zubehör und 300 Spielen, z.B. Kirbys Pinball Land, Donkey Kong uva. Games-GB-Spiele 10-20 DM, SNES-Spiele 30-75 DM. Tel.: 05161/72736 Vanny.

Biete MD/MCD/32X mit 40 Games. So wie Landstalker, Soleil, Story Of Thor, Street Fighter II, Thunderhawk, Sonic CD, Doom und jp. Adapter mit einem Spiel, Battlecorps, Ecco The Dolphin, Bomberman, usw. alles zusammen 500 DM, auch einzeln verkäuflich. Tel.: 0041/7211585 (Thalwil CH).

Topangebot! Verkaufe für MD: FIFA Int. Soccer, Shinobi, Jungle Strike, Galahad, Empire Of Steel, nur komplett für 50 DM. Für SNES: Empire Strikes Back, Jimmy Connors, Action Replay Pro, nur komplett für 30 DM. Tel.: 04621/29396 ab 19 Uhr.

Tausche/kaufe Spiele für PlayStation, Saturn, 3DO. Verkaufe oder tausche gegen Spiele: Komplettsammlung von Video Games, Mega Fun (mit Clubausgaben). Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

Verkaufe: Hexaglot EG 2000+ Sprachcomputer. Rund 80.000 Wörter mit Wirtschaftsbegriffen und Speisen, mit zwei Batterien. Abmessungen: 140x84x16 mm mit Datenbank. 200 nützliche Redewendungen in sechs Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Holländisch, unterteilt in zehn Kategorien. Preis: Handeln möglich. Tel.: 02770/1099 ab 15 Uhr.

Verkaufe MAK, vier Monate alt, noch Garantie, mit Joyboard und 20! Automatenplatinen für 1800 DM. Tel.: 05251/22523.

Coleco/Vectrex: Suche originalverpackte bzw. neuwertige Module, Zubehör und Konsolen - kaufe auch ganze Sammlungen. Abholung im Raum FFM möglich. Anrufen, Nachricht hinterlassen oder faxen: 069/5964419 Wolfgang.

Verkaufe oder tausche Neo Geo RGB + Samurai Shodown für 400 DM sowie SNES us + sieben Spiele für 350 DM. Tausche auch gern gegen Sony PlayStation, Saturn oder Neo Geo CD, gebe dann noch Bares drauf. Tel.: 0441/34239 ab 18 Uhr.

Verkaufe US Jaguar mit Analgenkabel, den Spielen Alien Vs. Predator, Tempest 2000, Cybermorph. VB. verkaufe Mega Drive RGB, zwei Joypads & Spielen. VB. Oder tausche beide Systeme mit Spielen gegen den Saturn mit oder ohne Spiel. Tel.: 040/825611.

Sony PlayStation mit Tekken 900 DM, Sega Saturn mit Daytona 900 DM, neuwertig. Suche Neo Geo CDs wie Pulstar. Tel.: 07263/2489.

Kaufe oder tausche Spiele für SNES, NES, Game Boy, MD, Mega CD + 32X, auch mit Gerät. Suche für SNES und MD Shadowrun. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561/3094.

Suche günstig PlayStation oder Saturn, wenn möglich mit Spiel. Verkaufe außerdem Super Nintendo ohne Spiel mit einem

Controller für 110 DM. Tel.: 0221/504945 nach Jan fragen.

Hallo! Sega Game Gear TV-Tuner Freunde. Wenn Du willst bau ich Dir in Deinen TV-Tuner eine Antennenbuchse ein. Damit wird Dein Tuner kabeltauglich und Du kannst alle Fernsehprogramme empfangen. Toll, oder? Tel.: 0171/8119477.

3DO RGB Frontloader mit 40 CDs 2.900 DM. Neo Geo CD mit Spiel, zwei Joysticks 550 DM. Drei Spiele für Mega CD 120 DM. Tel.: 06142/65261.

Verkaufe Atari Lynx mit 15 Spielen für 450 DM. Topzustand. Andreas Steder, Anzengraberstr. 19, 21079 Hamburg. — Kaufe und verkaufe Soft- und Hardware für Turbo Duo/Engine. Tel.: 0212/208689 Wolfgang.

Achtung! Suche Game & Watch LCD-Spiele von Nintendo. Zahle pro Spiel bis zu 50 DM. Tausche auch gegen Game Boy-Module. Tel.: 030/4651290.

Verkaufe: Sega Mega Drive II mit einem Pad und drei Spielen (Flashback, Alienstorm) für 299 DM. Für Super NES Star Wars III für 99 DM wegen Doppelbesitz. Verkaufe auch Commodore C64 mit Laufwerk Datasette, Joystick und über 50 Spielen für 199 DM. Tel.: 07321/23790 Mo.-Fr. nach 18 Uhr, fragt nach Jens.

Psst!!! Message an Agent wilder Weidner: Stephan und Götz brauchen immer die neuesten Spiele. Wir wissen, Deine Mission ist gefährlich, unappetitlich und zermürbend. Doch denk' daran: "No Pain, No Game!!!" P.S.: Du THEOretiker, Du!!!

Wir verkaufen aus Verwertungen von Konkursen, Havarien, Überproduktionen und sonstigen Anlässen laufend

Computer, Games und EDV-Zubehör fast aller Hersteller weit unter Marktpreis

Außerdem noch Waren aus folgenden Bereichen:

**Kunst & Antiquitäten, PKW +
Motorräder, TV + HiFi, Sport- +
Freizeitartikel, Film + Musik...
und vieles mehr.**

Unsere aktuelle Lagerliste (etwa 50.000 verschiedene Lagerartikel) erhalten Sie gegen DM 10,- (keine BM) Vorkasse.

Keine Händlerrabatte. Kein Ladenverkauf.

**Dr. Schneider & Nachfolger
Auktionshaus KG seit 1904**
Am Seestern 24, 40547 Düsseldorf,
PF 290321, 40530 Düsseldorf

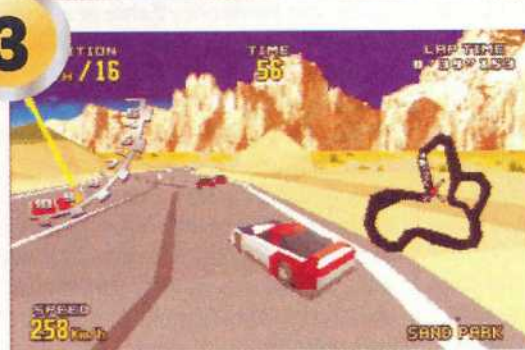
1



2



3



Leserhits Mega Drive

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



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu. Einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil; und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Playcom 10 Spiele (Gebt bitte Euer System mit an). Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr uns die Preisangaben zu den vier genannten Playcom Verkauf-Hits nennen, die Ihr aus der Anzeige auf Seite 17 entnehmen könnt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier noch die Gewinner der letzten Ausgabe: Je ein Game Boy aus der Special Edition haben Markus Killer aus St. Gaarshausen, sowie Alexander Münch aus Wiesbaden gewonnen.



Verkaufshits

Playcom
Software Vertriebs GmbH

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| SNES | - Illusion Of Time |
| MD | - Eternal Champions (Classic) |
| JAGUAR | - Alien Vs. Predator |
| 3DO | - Need For Speed |

Leserhits Super Nintendo

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

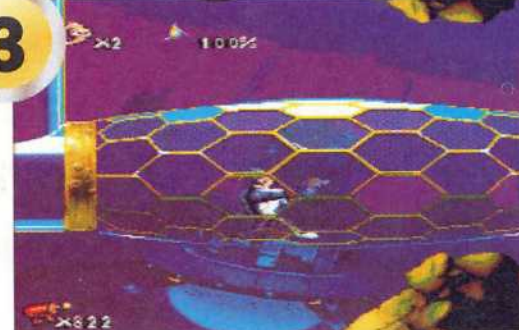
1



2



3



Leserhits Alle Systeme

- 1 **Donkey Kong Country**
(1) 6.Monat Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
- 2 **Earthworm Jim**
(3) 5.Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**
- 3 **NBA Jam T.E.**
(-) 1.Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**
- 4 **Story Of Thor**
(-) 1.Monat Action-Adventure **Sega**
- 5 **Daytona USA**
(10) 2.Monat Rennspiel **Sega**
- 6 **Alien Vs. Predator**
(5) 2.Monat 3D-Shoot'em Up **Rebellion**
- 7 **Samurai Shodown 2**
(8) 2.Monat Beat'em Up **SNK**
- 8 **Int. Superstar Soccer**
(9) 2.Monat Sportspiel **Konami**
- 9 **Snatcher**
(-) 1.Monat Adventure **Konami**
- 10 **Stargate**
(-) 1.Monat Jump'n Shoot **Acclaim**

Leserhits 3DO

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

Leserhits Neo Geo

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

Leserhits Jaguar

- 1 **Alien Vs. Predator**
(2) 15.Monat 3D-Shoot'em Up **Rebellion**
- 2 **Iron Soldier**
(-) 4.Monat Shoot'em Up **Eclipse**
- 3 **Tempest 2000**
(3) 14.Monat Shoot'em Up **Llamosoft**
- 4 **Cannon Fodder**
(4) 2.Monat Shoot'em Up **Virgin/Sensible Software**
- 5 **Kasumi Ninja**
(-) 1.Monat Beat'em Up **Atari**

Stargate

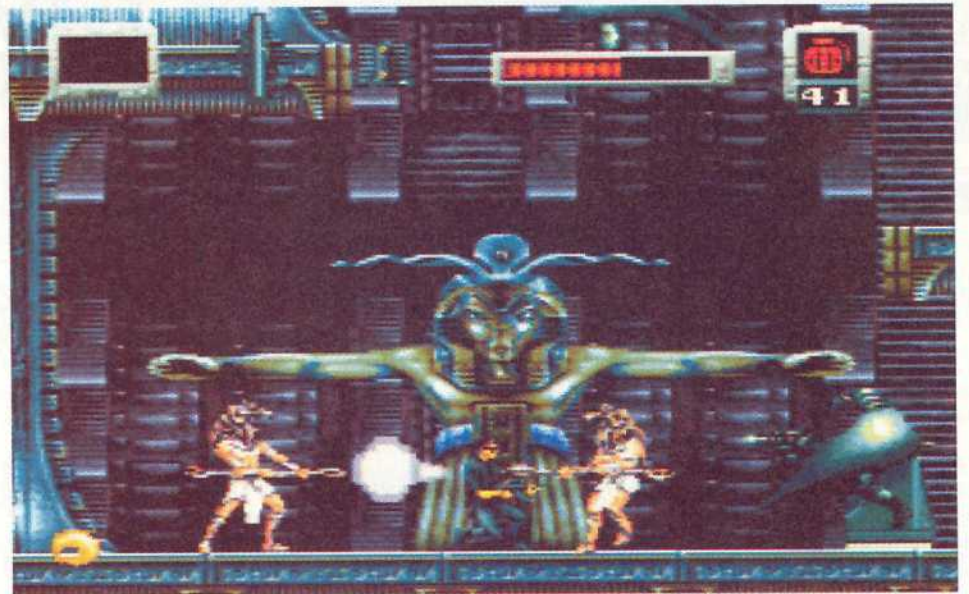
Während der Erfolgsstreifen langsam aber sicher aus den Kinos verschwindet, dürfen last but not least auch die Super Nintendo-Besitzer das Science Fiction-Spektakel nachspielen

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Der deutsche Regisseur Roland Emmerich darf sich über eine volle Kasse freuen. Alleine in Deutschland wollten 2,8 Millionen Zuschauer das naive Science Fiction-Märchen um eine außerirdische Kultur sehen. In Ägypten wurde bei Ausgrabungen ein seltsamer, kreisrunder Gegenstand entdeckt, der sich als Tor zu einer außerirdischen Zivilisation entpuppt. Erst Jahrzehnte später gelingt es dem verträumten Archäologen Jackson den Code zu knacken, mit dem man durch das metallische Tor zu einem fremden Planeten gelangt. Um eine mögliche Invasion durch Außerirdische zu verhindern, begibt sich der junge Wissenschaftler mit einem stahlharten Einsatz-Kommando unter der Leitung des knurrigen Colonel O'Neil auf die andere Seite des Tores... Bei der Umsetzung des Films entschied man sich für

einen geradlinigen Vertreter des Jump'n Shoot-Genres, das sich am ehesten mit dem Klassiker Rolling Thunder vergleichen läßt. Mit einem geschmeidig animierten Kurt Russell-Sprite joggt Ihr im verschärften Marschtempo durch zahlreiche, ägyptisch angehauchte Abschnitte, um jeweils ein paar Mini-Aufträge zu erfüllen. Solche Missionen verlangen meist, eine bestimmte Anzahl von Personen zu entdecken bzw. einen Gegenstand oder einen Feind unschädlich zu machen. Letzteres erledigt eine Maschinenpistole, die Euer Sprite lässig im Anschlag trägt. Durch die entsprechende Joypad-Richtung könnt Ihr in acht verschiedene Richtungen ballern, Power Ups verhelfen Euch zu einem Streuschuß. Mit der wilden Knallerei sollte man sich allerdings etwas zurückhalten, da Euch nur begrenzt Munition zur Verfügung steht und man die Bleispritze zudem leicht überhitzen kann. Um besonders renitente Feinde aus dem Weg zu räu-



In diesem unterirdischen High Tech-Tempel befreit Ihr Dr. Jackson



Die coolen Dialoge kann man auch in deutscher Sprache verfolgen



Holz Türen müssen mit einer kurzen Salve zerstört werden

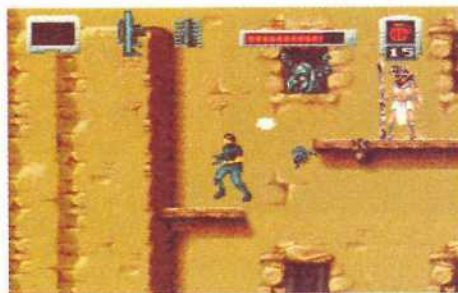
men, könnt Ihr auch wirkungsvolle Handgranaten einsetzen. Diese explosiven "Eier" zeigen aber nur mit gutem Timing Wirkung. Neben den Mini-Aufträgen müßt Ihr auch zwei spielübergreifende Missionen erfüllen, um das Modul erfolg-

reich durchzuzocken. Zum einen gilt es, insgesamt sieben Hieroglyphen zu entdecken, um das Tor wieder in Richtung Erde öffnen zu können. Desweiteren findet Ihr auf Eurem langen Weg mehrere Einzelteile einer Atombombe, die Ihr



Stephan: Wer den Film gerne gesehen hat, der wird dem SNES-Stargate einiges abgewinnen können. Zwar bietet das Gameplay

nur gewohnte Jump'n Run-Kost, doch wurde die simple Suchgeschichte wenigstens in einen technisch soliden Mantel gesteckt. Das Heldensprite agiert auf den ersten Blick scheinbar etwas träge, ist jedoch sehr hübsch animiert, mittels Run-Taste stimmt dann auch die Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe. Die Hintergründe sind thematisch soweit als möglich der Filmvorlage angelehnt. Bei der Feindesschar ließen die Entwickler dagegen ihrer Phantasie freien Lauf, Riesenkäfer und fliegendes Getier gab es im Film leider nicht zu bestaunen. Originalmusiken sorgen für rechtes Movie-Feeling und digitalisierte Dialogsequenzen erhöhen den Identifikationsgrad. Der faire Schwierigkeitsgrad zeugt von ausführlichem Test-Sessions seitens der Entwickler.



Solch hartnäckige Feinde solltet Ihr am besten mit Handgranaten bearbeiten



Der Stammesälteste dient als Rücksetzpunkt

Die 3D-Runde



In der neuen 3D-Runde macht Ihr es Euch in einem außerirdischen Gleiter bequem. Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl von feindlichen Flugobjekten vom Himmel zu schießen, sei es mit der Bordkanone oder den beschränkt zur Verfügung stehenden Lenkraketen. Spielerisch ist dieser Level zwar nicht sonderlich aufregend, zum sonstigen Spielablauf jedoch eine willkommene Abwechslung.



Dieses Siegel muß beschossen werden, damit sich eine Tür öffnet

ebenfalls in Euer Inventar verfrachtet, damit sie dem knabenhaften Bösewicht Ra nicht in die Hände fallen. Durch die SELECT-Taste gelangt Ihr in einen Funkgerät-Bildschirm. Hier könnt Ihr zu jedem Zeitpunkt des Spiels ablesen, wieviele Hieroglyphen bzw. Bombenteile Ihr bereits in Euren Besitz gebracht habt. Ferner könnt Ihr das aktuelle Passwort ablesen, mit dem Ihr in höhere Levels wieder einsteigen könnt. Gegenüber der Mega Drive-Version dürfen sich die Besitzer von Nintendos 16-Bitter über eine zusätzliche Runde im Mode 7-Gewand freuen. Mit einem Gleiter fliegt Ihr knapp über den Wüstenboden und ballert feindliche Kampfmaschinen in bester Shoot'em Up-Manier ab.



Der Obermotz Anubis steckt eine Menge Handgranaten weg, ehe auch er den Löffel abgibt

Die Handgranaten

Handgranaten sind äußerst wirkungsvoll, wobei die Handhabung allerdings etwas gewöhnungsbedürftig ist. Es gibt zwei verschiedene Wurftechniken:



Zum einen der normale Wurf bei dem Euer Held das "Ei" im hohen Bogen schmeißt, zum anderen die "Kullertechnik", die nur aus der Hocke ausgeführt werden kann. Bei dieser Wurfart werft Ihr die



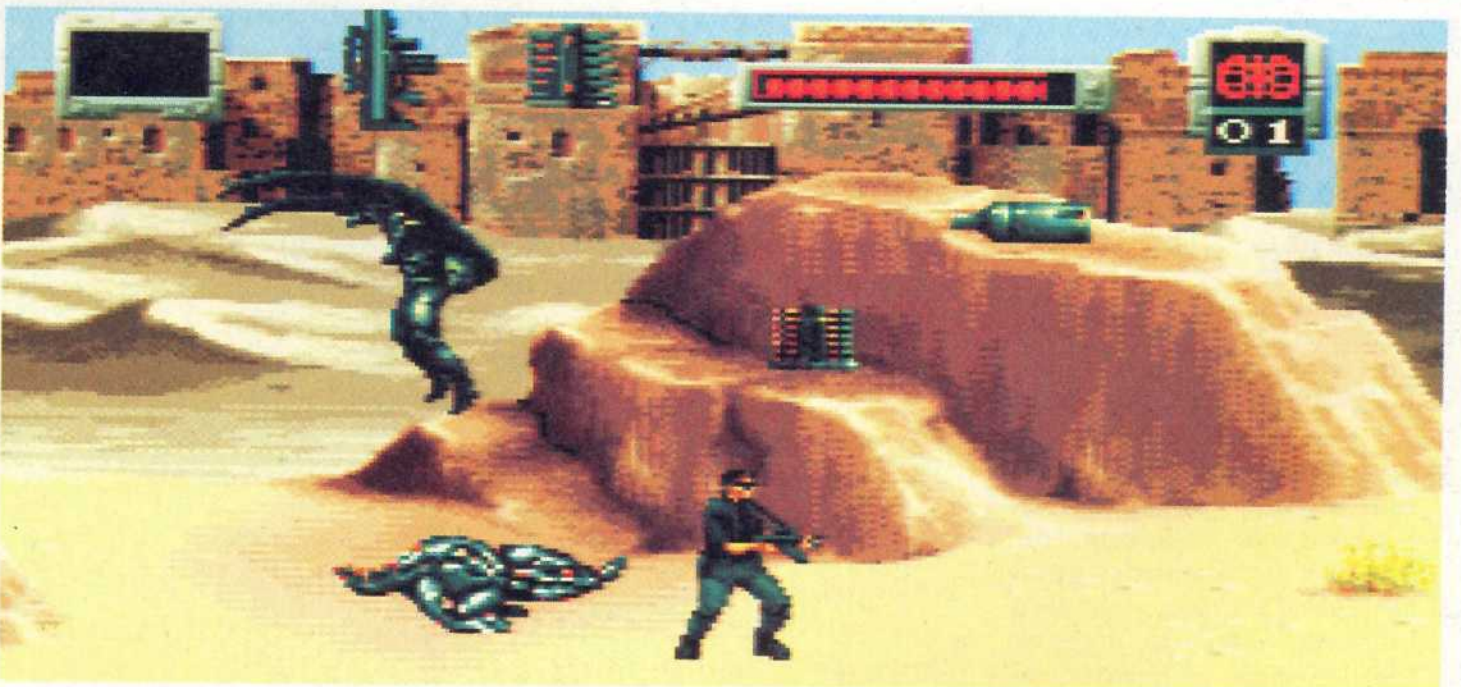
Handgranate flach über den Boden, so daß sie mit einer hohen Wahrscheinlichkeit das Ziel trifft.



In den düsteren Grotten befinden sich meist Power Ups



In diesem Screen könnt Ihr Euren aktuellen Auftrag nachlesen



Dieser fliegende Feind bewirft Euch mit einer Unmenge von Handgranaten



Ulf: Erwartungsgemäß wurde am ballerlastigen Spielverlauf gegenüber der Mega Drive-Version nur wenig verändert. In grafischer Hinsicht kann man so gut wie keine Unterschiede feststellen, was angesichts der erhöhten Farbpalette schade ist. Im Soundbereich hat man sich da schon mehr Mühe gegeben. Die bisweilen düstere Musikuntermalung mit dezenten Disco-Rhythmen klingen qualitativ besser und somit wesentlich "coo-

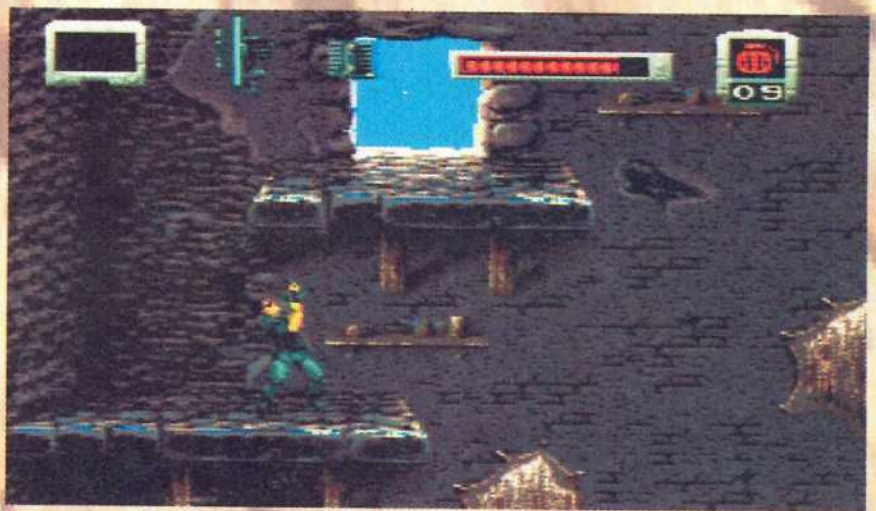
ler". Auch die satten Explosions- und Maschinengewehrgeräusche klingen deutlich realistischer als auf dem Mega Drive. In spielerischer Hinsicht ist es zudem erfreulich, daß man die vielfältige Steuerung durch das Mehr an Tasten optimal lösen konnte. So bereitet das Werfen der Handgranaten keine Probleme mehr, was vor allem dem Spielfluß zugute kommt, da schwere Brocken nun wesentlich leichter aus dem Weg geräumt werden können. Wer also auf ein actionbetontes Jump'n Run im Fantasy-Look steht, darf hier sorglos zugreifen.



Hausbesuche



Wie bei der Mega Drive-Version gelangt Ihr durch Türen (Joypad nach oben drücken) in die Häuser und könnt dort ausgiebig nach Items Ausschau halten



TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM/PROBE SOFTWARE
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 30+
BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM/THEO KRANZ
 VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK				
75% SOUND/FX				
78% FUN				



Auch auf dem Super Nintendo geht die CPU trotz hoher Spritedichte nur selten in die Knie



Diese Busstation gehört zu den wenigen grafischen Veränderungen gegenüber der Mega Drive-Version

SUPER NINTENDO

Strategie / 1 Spieler

Ziel dieses preisgekrönten Strategiespiels von Bullfrog ist es, als Unternehmer ein globales Imperium von insgesamt 20 Freizeitparks zu errichten. Anfänglich stehen Euch dafür, je nach Schwierigkeitsgrad, zwischen 100.000 bis 200.000 \$ zur Verfügung. Mit diesem Startkapital kauft Ihr Euch zunächst ein preiswertes Grundstück, auf dem Ihr Euren profitablen Vergnügungspark errichtet. Nach dem Erwerb dieser Baufläche müßt Ihr mit einem Cursor in bewährter

Theme Park

Ambitionierte Hobby-Manager können nun auch auf dem Super Nintendo ihren eigenen Freizeitpark zusammenschustern

Point & Klick-Manier Euren Park nach strategischen Gesichtspunkten konstruieren. Insgesamt stehen Euch dafür drei Einrichtungs-Kategorien zur Verfügung. Als erstes sollten natürlich zahlreiche Fahrgeschäfte, angefangen vom simplen Karussell bis hin zur Achterbahn, die Besucher bei Laune halten. Auch traditionelle Geschäfte, wie bspw. Schießbuden oder Imbisse sorgen für klingelnde Kassen und dafür, daß die Kunden den Park nicht allzusehnlich und mit zuviel Geld wieder verlassen. Zusätzlich müßt Ihr beim Park auch auf die Optik achten, indem Ihr eine Reihe von Bäumen, Seen oder anderen Features zwischen den Attraktionen plaziert. Um das Gelände in Schuß zu halten, benötigt Ihr fleißiges Personal, bestehend aus Unterhaltern, Mechanikern sowie müllsammelnden Hilfsarbeitern. Als Manager solltet Ihr auch auf eine Reihe taktischer Finessen

achten. So empfiehlt es sich, regelmäßig Geld in die Forschung zu stecken, damit Ihr immer aufwendigere Attraktionen errichten könnt. Außerdem müssen noch geographische Eigenarten des Landes, unterschiedliche Mentalitäten der Besucher oder architektonische Feinheiten berücksichtigt werden, damit der Rubel und nicht der Kopf des Geschäftsführers rollt.



Die Freizeitpark-Features wurden bei dieser Konvertierung ohne Toiletten sowie die praktischen Hinweisschildern erstellt

UNBEGRENZTE FAKTIS		
	1997 JANUAR	1998 JANUAR
PARKEINF.	00.000	0
KONTOSTAND	100.000	200.000
KREMIT	0	0
KREMIT	20.000	1.000
EINKÜNFEN	2.200	0
AUSGABEN	50.200	0
GRUNDSTÜCK	0	0
DAS NEUESTE BEILIEFERTE LAND KOSTET: 200.000		

Durch diese neue, übersichtliche Jahresbilanz habt Ihr einen optimalen Überblick über Eure aktuelle Finanzlage



Ulf: Während sich am Spielprinzip gegenüber der Mega Drive-Version nichts verändert hat, sind im Detail (leider) einige

Unterschiede festzustellen. Beispielsweise wurden die Gehalts- bzw. Warenpreisverhandlungen unverständlicherweise ersatzlos gestrichen. Schleierhaft erscheint mir außerdem, daß man hier den Status der einzelnen Besuchers nicht mehr abrufen kann. Hierdurch entgehen Euch wichtige Informationen, wie z.B. die individuelle Kaufkraft. Beim Bau des Freizeitparks empfand ich es ferner als störend, daß man den Standort der Kasse nicht mehr selber bestimmen kann, und man so teilweise gezwungen ist, bereits plazierte Wege wieder umzubauen. Natürlich hat das SNES-Spiel auch seine Vorzüge. Die Steuerung ist gegenüber Segas Vertreter weitaus komfortabler und eine qualitativ bessere Musikuntermalung erzeugt zusätzlich Atmosphäre. Durch das Mehr an Features bei nahezu gleichwertiger Technik erhält man mit der MD-Version jedoch den interessanteren Freizeitpark-Manager.



Individuelle geographische Eigenschaften eines Landes sollten beim Bau des Parks mit eingepplant werden



Solch aufwendige Attraktionen, wie bspw. diese Wasserbahn, könnt Ihr bei der SNES-Version recht schnell erbauen

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: BULLFROG
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN, PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 24
BESONDERHEITEN: PASSWORT, DT. TEXTE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: BULLFROG



FI Championship Edition

Nach knapp 2 Jahren veröffentlicht Domark die SNES-Version des MD-Rennspiels

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

Bereits vor knapp 2 Jahren testeten wir in MF 8/93 die Mega Drive-Version dieses Rennspiels. Die überarbeitete SNES-Version kann mit drei Spielmodi aufwarten. Im Championship-, Knockout- oder Practice-Mode driften zwölf Originalfahrer um die Kurven der 16

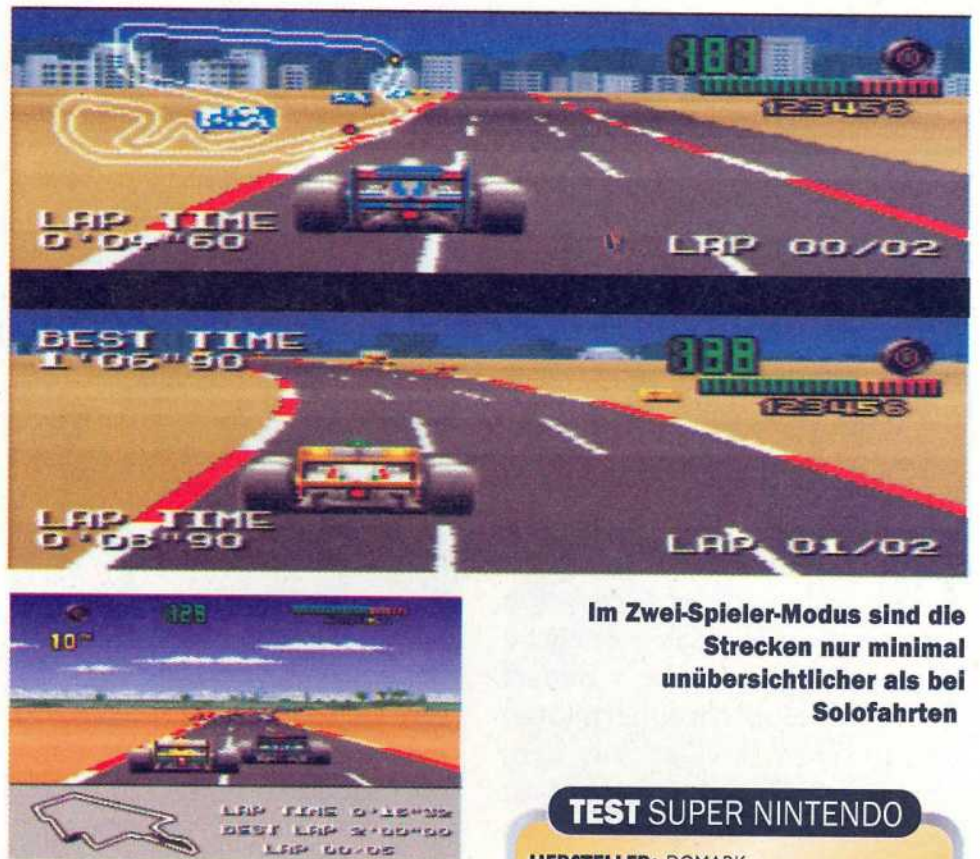
Kurse, die denen der letzten Rennsaison entsprechen. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad und das Passwort, welches der Hobby-Rennfahrer nach erfolgreicher Beendigung einer Rennstrecke erhält, erleichtern ungeübten Fahrern das Leben. Nach der Auswahl des Modus muß der Spieler entscheiden, ob er im Split- oder Full-Screen-Mode fahren will. Nach dem Durchkämpfen der zahlreichen



Holger: Für alle Hobby-Schumis, die in vollen Zügen der Fliehkraft trotzen wollen, ist F-1 genau richtig. Da brettert der Spieler

mit 190 mph durch die Erste-Gang-Schikane, ohne auch nur einen Millimeter zu driften oder die Reifen zum Quietschen zu bringen. Daß solche Spiele einen Heidenspaß machen können, beweist die Top Gear-Reihe. Jedoch ist mir F-1 eine

Spur zu leicht geraten. Selbst auf der härtesten Schwierigkeitsstufe sind die Gegner bald nur noch Betrachter Eures Auspuffs. Die Wagen sind im Vergleich zur Größe der Rennstrecke überproportioniert, wodurch sich Überholvorgänge manchmal unnötig kompliziert gestalten. Dem Formel 1-Fanatiker wird mit dem Wegfall von Wageneinstellungen und dem gekonntem Anbremsen vor Kurven spielerisch zu viel abgehen, während der Top Gear-Fan das Spiel ruhig mal anspielen sollte.



Im Zwei-Spieler-Modus sind die Strecken nur minimal unübersichtlicher als bei Solofahrten

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: DOMARK
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 16
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: DYNATEX



Optionen findet man sich im Cockpit des Rennbolids wieder. In der Qualifikation fightet Ihr um Zehntelsekunden, um einen der heißbegehrten vorderen Startplätze zu ergattern. Im Rennen kämpft der Joypad-Schumi gegen zwölf Kontrahenten um die zehn Siegerpunkte. Diese werden in einer kompletten Saison aufaddiert, um so den Weltmeister zu bestimmen.

GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77



Super Nintendo

- Chrazy Chase dt. 119,-
- Demon's Crest dt. 129,-
- Donkey Kong Country dt. 125,-
- Dragon - Bruce Lee dt. 99,-
- Earth Worm Jim dt. 129,-
- Hegan dt. 119,-
- 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,-
- Puzzle Bubble dt. 119,-
- Rise of the Robots dt. 89,-
- 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,-
- Super dropzone dt. 119,-
- Super Turrigan 2 dt. 119,-

- Shag Fu dt. 99,-
- Top Gear 3000 dt. 119,-
- Warlock dt. 127,-
- WWF Raw dt. 119,-
- X Men dt. 129,-

Neo Geo CD

- Grundgerät US 899,-
- 3 Count Bout 129,-
- Art of Fighting II 97,-
- Aero Fighters II 99,-
- Fatal Fury Special 95,-
- Fatal Fury 3 139,-
- Ghost Pilots 129,-
- King of Fighters '94 129,-
- Last Resort 90,-
- Mutation Nation 129,-
- NAM 1975 87,-
- Robo Army 129,-
- Samurai Showdown I 97,-
- Samurai Showdown II 139,-
- SengoKu 2 129,-

- Street Hoop 119,-
- Super SidKicks II 97,-
- Super SidKicks III 129,-
- Top Hunter 99,-
- Viewpoint 129,-
- Windjammers 129,-

Sega Saturn

- Grundgerät jp. 949,-
- Astal 139,-
- Daytona USA 149,-
- Deadalus 139,-
- Grand Chaser 159,-
- Panzer Dragoon 139,-
- Parodius 149,-
- Shinobi 139,-
- Victory Gool 139,-

Sony Playstation

- Grundgerät jp. 999,-
- Gunner's Heaven 174,-
- Jumping Flash 174,-
- Kileak the Blood 169,-
- Philosoma 169,-
- Raiden Projekt 179,-
- Ridge Racer 159,-
- Starblade 169,-
- Tekken 169,-
- Tohshinden 159,-
- Vampire 169,-

Mega Drive erhältlich

- Jaguar dt. 399,-
- Jaguar CD 349,-



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

Viele weitere Artikel auf Lager

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



Jungle Strike

Nach fast zwei Jahren startet der Super Comanche Attack Helicopter endlich auf dem Super NES durch und macht dem finsternen Drogenboss Ortega die Hölle heiß

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

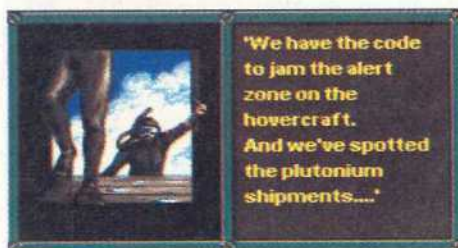
Nachdem General Kilbaba während der Operation Desert Strike das Zeitliche gesegnet hat, war kein Bedarf mehr für Hubschrauberpiloten wie unserem Helden aus dem ersten Teil. Doch sein Urlaub ist nur von kurzer Dauer, denn

Kilbabas Sohn hat nichts besseres zu tun, als Rache an der gesamten USA nehmen zu wollen. Mit seinem unglaublichen Reichtum und den Plänen für eine Kernwaffe fühlt er sich auch gut gerüstet. Leider fehlen ihm politische Verbindungen und eine Armee, um seine finsternen Machenschaften betreiben zu können. Da kommt ihm der in Geldnot steckende Drogenboss Carlos Ortega gerade recht. Dieser besitzt genau das, was dem aufstrebenden Diktorennachwuchs fehlt: Waffen,

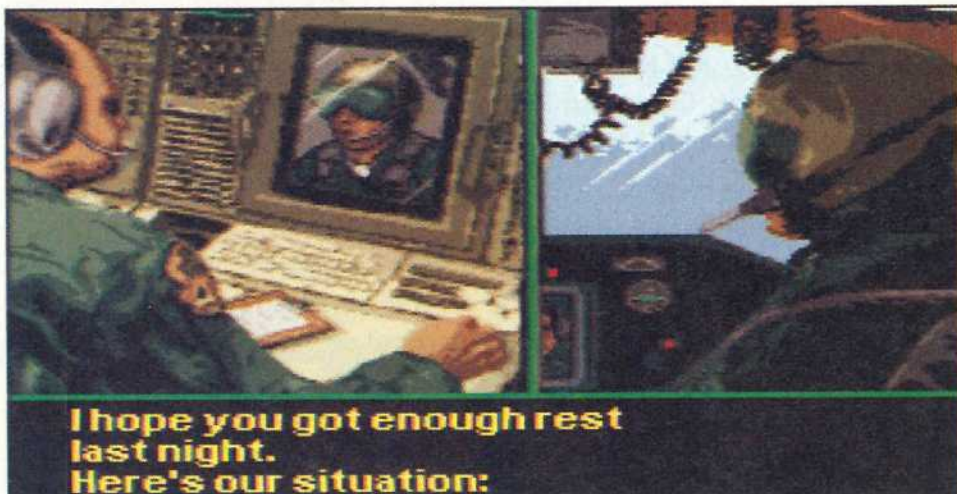


Ulf: Was für die Mega Drive-Besitzer schon lange kalter Kaffee ist, dürfte für die Eigentümer von Nintendos 16-Bitter hingegen der langersehnte Champagner sein. Das Action/Strategie-Epos Jungle Strike ist nämlich um Längen besser als sein staubiger Vorgänger und sicherlich nicht schlechter als der dritte Teil Urban Strike. Durch die verschiedenen Schauplätze sowie unterschiedlichen Einsatz-

fahrzeuge ist das Abenteuer schlichtweg abwechslungsreicher und somit auch interessanter als Desert Strike. Warum aber die Konvertierung so lange gebraucht hat, ist dem Kenner der Mega Drive-Version nicht ersichtlich. OK, hier ein weicherer Farbübergang, da ein besseres Sample, aber insgesamt nehmen sich die beiden Varianten bezüglich der Technik nichts. Und so erhaltet Ihr wiederum packende Helikopter-Action, gewürzt mit einer Portion Taktik. Wohlschmeckend auch noch im Jahre 1995.



"We have the code to jam the alert zone on the hovercraft. And we've spotted the plutonium shipments...."



I hope you got enough rest last night. Here's our situation:

Vor jeder Mission erhaltet Ihr detaillierte Anweisungen über Eure nächsten Aufträge



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr Euer nächstes Ziel wählen und Euren Standort bestimmen



Unterwegs könnt Ihr Gefangene machen, die Euch, nachdem Ihr sie abgeliefert habt, 100 Panzerpunkte bescheren



In der Arktis liefert Ihr Euch ein Duell mit einem feindlichen Kampfhubschrauber



Auch die Villa des Drogenbosses, inklusive Swimmingpool, gehört zu Euren Angriffszielen

Luftkissenboot und jagt Plutoniumtransporter, rettet einen F-15-Piloten und versenkt schließlich ein Atom U-Boot. In Mission Fünf erwartet Euch ein Sturmmotorrad, mit dem Ihr Panzerwagen ausschaltet, da der Heli diese nicht zu treffen vermag. Auf das letzte Fahrzeug trifft Ihr in Mission Sieben. Der F-117A Tarnkappenbomber besitzt zwar einen unendlichen Munitionsvorrat, ist dagegen weniger wendig und nicht kugelsicher. Um eine Mission zu erfüllen, stehen Euch drei Leben

zur Verfügung. Damit Euer Hubi länger durchhalten kann, haben die Entwickler Munitions-, Panzerungs- und Treibstoffbehälter sowie das eine oder andere Extraleben in der Botanik verteilt. Den Überblick behaltet Ihr, indem Ihr über Select eine Karte aufruft. Diese informiert Euch über Standort, Munitionsvorrat, den nächsten Auftrag und die Stärke des Gegners. Nach jeder vollendeten Mission erhaltet ihr ein Passwort, mit dem Ihr wieder einsteigen könnt.



Mit dem F-117A Nighthawk bestreitet Ihr eine Dschungelmission und heizt dem Feind ordentlich ein



Stefan: Was lange währt, wird endlich gut! Zwei Jahre nach der MD-Version hebt auch das SNES in den Dschungel ab. Grafisch hat

sich gegenüber der MD-Variante fast nichts getan, obwohl Verbesserungen immer möglich sind. Der Sound klingt beim Nintendo-Modul etwas abgerundeter, wohingegen das Motorengeräusch der Sega-Version irgendwie kerniger klingt. Am Spielprinzip gab es kaum was zu feilen. Nur der Schwierigkeitsgrad kommt mir noch eine Ecke härter vor. Wie schon vor zwei Jahren haben mich die Atmosphäre und die kinderleichte Steuerung voll überzeugt. Außerdem kann man das Dschungelabenteuer kaum gleich am ersten Tag durchzocken, denn die neun Missionen und die vier verschiedenen Fahrzeuge werden Euch schon einiges abverlangen. Jungle Strike hat in den zwei Jahren fast nichts von seiner Faszination eingebüßt. Wer ein Super NES besitzt und den ersten Teil verschlungen hat, der wird um die Fortsetzung nicht herumkommen.



In der zweiten Mission steigt Ihr auf das MX-9 Attack Hovercraft um



Ab und zu gilt es, ein paar Geiseln zu retten. Diese bringen ebenfalls 100 Panzerpunkte

HISTORY

Urban Strike (MD)



Desert Strike (SN)



EAs Trilogie ist natürlich für verschiedene Systeme erschienen. Die komplette Strike-Saga gibt es bislang allerdings nur für das MD. Für den GB erschien anfang '95 der erste Teil, auf dem SNES konntet Ihr diesen schon seit ca. zwei Jahren zocken.

- Desert Strike: MD, SNES, GB
- Jungle Strike: MD, SNES
- Urban Strike: MD

4 GEWINNT

- Super Comanche**
Panzerung: 1000 Punkte
Hellfires: 9
Hydras: 60
Gurt-MG: 1000 Schuß
- MX-9 Attack Hovercraft**
Panzerung: 800 Punkte
Hydras: 50
Minen: 9 Stück
Gurt-MG: 1000 Schuß
- F-117A Nighthawk**
Panzerung: 1200 Punkte
AIM-92: unendlich
Bomben: unendlich
- Sturmmotorrad**
Panzerung: 500 Punkte
Hydras: 30
Minen: 9 Stück

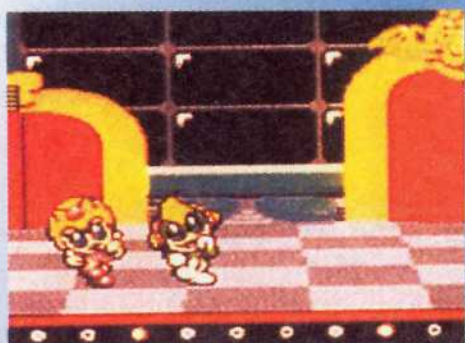
TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78% GRAFIK				
76% SOUND/FX				
85% FUN				

Game Gear
Jump'n Run / 1 Spieler
Tempo Jr.

Ein Jump'n Run-Spiel speziell für die jüngeren Jahrgänge. Mit einer musikverrückten Biene tänzelt Ihr bei diesem Geschicklichkeitsspiel munter durch eine Reihe von, teilweise verzwickten Levels. Durch die Taste 1 setzt Tempo Jr. zum mächtigen Sprung an, während Ihr mit dem anderen Knopf die Gegner durch ein Noten-



Symbol lähmt, so daß Ihr die getroffenen Feinde anschließend problemlos wegstücken könnt. Durch zweimaliges Drücken der Sprungtaste schwebt die Biene zudem langsam durch die Lüfte. Das Spielprinzip, inklusive dem Level-design gibt sich insgesamt ziemlich minimalistisch: diverse Items einsammeln, die wenigen Feinde durch Po-Attacken vernichten, sowie den Ausgang suchen. Diese Standard-Features eines jeden Hüpfspiels wurden zwar kindgerecht putzig verpackt, Überraschungsmomente oder eine gehobene Abwechslung sucht man hingegen vergebens, so daß unter dem Strich "nur" das Prädikat "Nett" rausspringt. (Ulf)

FUN 60%

Mega Drive
Jump'n Run / 1 Spieler
Jelly Boy

Spielerisch unterscheidet sich die Mega Drive-Variante nicht von der, in der letzten Ausgabe getesteten, Game Boy-Version. Der Gelee-Boy muß acht Stages mit vielen Unter-Levels durchforsten. Dabei verwandelt er sich in nützliche Gegenstände wie Kanone, Hammer oder Luftballon. Nur so kann er verschiedene Hindernisse aus dem



Weg räumen oder entlegene Plattformen erreichen. In jeder Stage ist ein Puzzleteil versteckt, das unser Freund finden sollte. Ohne das vollständige Puzzle kann er eine Welt nicht verlassen. Nach dem Ableben des Helden-sprites erleichtern unendlich Credits sowie ein Passwort dem Spieler den Wiedereinstieg. Auf dem Mega Drive werden die technischen Mängel noch viel deutlicher sichtbar als auf Nintendos Handheld. Die farb- und lustlos gezeichnete Grafik geht Hand in Hand mit dem Düdel-sound, der die größte Folter für das menschliche Gehör seit dem letzten Modern Talking-Album darstellt. Auch spielerisch wird nichts geboten, was so etwas wie Spielspaß aufkommen ließe. So bleibt nur das Fazit: "Finger weg".

FUN 34%

Kyle Petty's No Fear Racing

Nach Daytona für den Saturn und NASCAR Racing für den PC nehmen die tonnenschweren Boliden nun auch das SNES in Angriff

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

Namensgeber Kyle Petty konnte während seiner Laufbahn sieben Stock Car-Rennen siegreich beenden und platzierte sich insgesamt ca. 150 Mal unter den besten Zehn. Nun sollte man annehmen, daß das Duo Petty/Williams, zuzüglich ACM-Technik, in der Lage sein sollte, ein mehr als ansprechendes Rennspiel auf die Räder zu stellen. Am Spiel-aufbau gibt's auch kaum etwas zu nörgeln. Die vorhandenen 28 Strecken können mittels eines feinen Streckeneditors beliebig erweitert werden. Hier dürft Ihr nicht nur die Streckenführung bestimmen, sondern legt auch das Wetter sowie die Rundenzahl fest und verteilt Extras. Doch solltet Ihr Euch beim Design nicht allzuviel Mühe geben, da sich auch die schönsten Kurse nach dem Ausschalten mangels Batterie verabschieden. Gas gegeben wird entweder in Einzelrennen oder während einer kompletten Saison. In dieser gibt es neben Punkten auch satte Prämien, die in einem gutsortierten Tuningshop verjubelt werden. Acht Tuning-Kategorien helfen Euch, den Flitzer aufzuwerten. Startet Ihr zu zweit, wird der Screen gesplittet. Als Sichtfenster steht Euch ungefähr ein knappes Drittel des gesamten Bildschirms zur Verfügung.



Im Zwei-Spieler-Modus ist die Größe des Sichtfensters noch erträglich



Teilweise fahrt Ihr auch nachts, zudem müßt Ihr mit Nebel oder Regen rechnen



Tuning

Hier habt Ihr eine Übersicht aller Tuningmöglichkeiten. Damit Ihr wißt, wie Ihr Eure Prämien am besten investiert, haben wir die insgesamt neun Icons nach Ihrer Wertigkeit geordnet und zusätzlich die anfallenden Kosten aufgeführt.

- 1. Motor 15.000 \$
- 2. Tank 10.000 \$
- 3. Stoßdämpfer 5.000 \$
- 4. Tankanlage 10.000 \$
- 5. Nitro 1.500 \$
- 6. Reifen 2.000 \$
- 7. Mechaniker 10.000 \$
- 8. Startnummer kostenlos
- 9. Tastaturbelegung kostenlos



Stephan: Auf den ersten Blick sieht man, wie schon bei Unirally, nur wenig von der spektakulär wirkenden ACM-Technik, die Donkey Kong so faszinierend machte. Zwar sind die Kutschen recht aufwendig animiert, das Streckendesign läßt jedoch sehr viele Wünsche offen. Trotz der verschiedenen Witterungsbedingungen fehlt es insgesamt an der nötigen Abwechslung. Wurde das Drumherum wunderschön auf Simulation getrimmt, erinnern die Ren-

nen selbst leider stark an High Speed-Games a la Top Gear. So drängelt Ihr Euch auf schmalen Pisten mit permanentem Bleifuß an aggressiven Gegnern vorbei, ohne dabei jemals das Gefühl zu haben, wirklich im Auto zu sitzen. Dies liegt hauptsächlich an der ungünstigen Perspektive, die einfach zu weit vom Geschehen weg ist. Eine feine Sache wäre der Streckeneditor, da jedoch nach dem Ausschalten alle Daten das Zeitliche segnen, ist dieser mehr oder weniger für die Katz. Unterm Strich noch klar überdurchschnittlich, allerdings bei weitem nicht der erhoffte Kracher.

Optisch spektakulär, spielerisch dagegen anspruchslos

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: WILLIAMS
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: O.I.T.



Zero The Kamikaze Squirrel

Das Suicide-Eichhörnchen riskiert auch alles in seinen Abenteuern auf dem SNES

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

"Rettet die Wälder, vor allem die Nußbäume", ein Slogan, den die Eichhörnchen wohl auf T-Shirts tragen würden, wenn sie lesen könnten. Der Öko-Verbrecher LeSheets will einen Wald roden, um Falschgeld zu drucken. Doch er hat nicht mit Zero, dem todesmutigen

Kampfnager gerechnet. Ohne eine Verwandtschaft zu Aero The Acrobat leugnen zu wollen (Zero hatte in diesem Iguana-Spiel einen Gastauftritt), geht es im klassischen Jump'n Run-Stil an die Erkundung der fünfzehn umfangreichen Levels. Angefangen beim Strand, gelangt Ihr durch unterirdische Höhlen schließlich zur Papierfabrik, in deren Zentrum der geldgierige Obermotz schon auf Euch war-



tet. Doch bis dahin ist es ein langer und gefährlicher Weg. Massenhaft Feinde haben es auf Euren Pelz abgesehen. Mittels hoffentlich gekonnten Einsatzes von Zeros Ninja-Techniken, also dem Wurfstern, die jedoch nur in begrenzter Anzahl vorhanden sind, dem Nunchaku oder der Roll Attack (Sprungangriff), sind diese schnell von der Bildfläche verschwunden. Doch nicht nur kämpferische Qualitäten sind gefordert, auch ein hohes Maß an Geschicklichkeit beim Hüpfen muß vorhanden sein. So werdet Ihr im Verlaufe des Spieles immer wieder mit Abschnitten konfrontiert, wo z.B. risikoreiche Plattformsprünge zu nützlichen Extras

Die obligatorischen Obermotze dürfen selbstverständlich nicht fehlen

führen. Manchmal sorgen auch Sprungbretter in den unterschiedlichsten Varianten dafür, daß Zero höher gelegene Ebenen erreicht. Dort sind meist Bonus-Level zu entdecken. Dank unbegrenzter Continues ist der Passwortmangel leichter zu verschmerzen.



Indem Ihr auf einen Blasebalg springt, öffnet sich eine Tür z.B. zu einem Bonuslevel oder einer Levelpassage



Mit den Shurikens können Feinde aus der Distanz erledigt werden

Bild rechts: Beim düsteren Lava-Level ist vor allem Geschicklichkeit gefragt



TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: IGUANA ENTERTAINMENT/SUNSOFT
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 15
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,-DM
MUSTER VON: MITSUI/THEO KRANZ

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
76% GRAFIK				
64% SOUND/FX				
79% FUN				

Zeros Flugtechnik



Mittels einer besonderen Technik, die Zero im Verlauf des Spieles erlernt, müssen einige Passagen bewältigt werden. Auch schwer erreichbare Extras werden so zugänglich. Hier seht Ihr Zero beim Training. Die Tastenkombination für diese Technik habt Ihr schnell im Griff

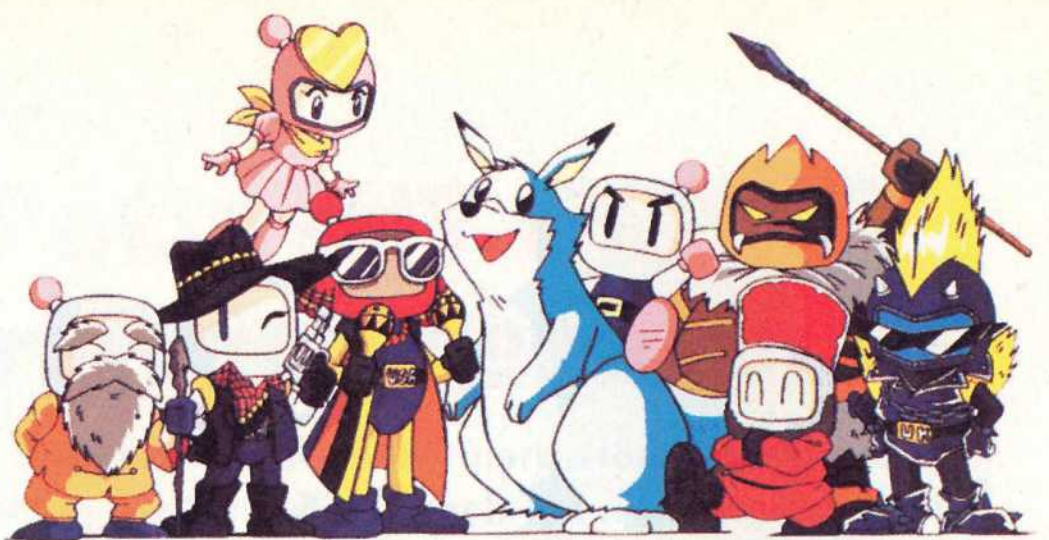


Markus:

Jump'n Run-Fans, denen bereits Aero The Acrobat zusagte, werden auch mit Zero hochzufrieden sein. Grafisch bewegt man sich auf ordentlichem Niveau, doch besticht das Spiel vor allem durch die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten des Hauptakteurs. So gelangt Ihr dank Zeros Flugtechnik in eigentlich unerreichbare Levelabschnitte und hamstert dort Bonusgegenstände ein. Da der Spielverlauf im Gegensatz zum Schwesterprodukt angenehm flüssig in Szene gesetzt wurde, bietet der Kamikazepilot auch auf Dauer eine Spur mehr Spaß als die Fledermaus. Alleine von der Musikkulisse hätte ich mir ein wenig mehr erwartet, wobei diese deswegen nicht pauschal als negativ eingestuft werden muß. Liebhabern des Genres ist Zero The Kamikaze Squirrel zweifelsohne ans Herz zu legen, da aufgrund vieler versteckter Gegenstände und Geheimpassagen auch für längere Zeit Fun geboten ist.

Super Bomberman 3

Hudsons bombiges Sprite ist nach längerer Wartezeit wieder hochexplosiv auf dem SNES



SUPER NINTENDO

Wuselspiel / 1-5 Spieler

Da der kleine, bemützte und hochexplosive Kerl niemanden mehr fremd sein dürfte, spare ich mir hier lange Vorreden. Es geht auch im dritten Teil der Reihe vorwiegend um hochsensible Sprengstoffe. Mittels Eures unbegrenzten Bombenarsenals sprengt Ihr Feinde (im Ein-Spieler-Modus komische Fantasie-Wesen, im Mehr-Spieler-Modus andere Bombermaner) oder hinderliche Blöcke in die Luft. Oberste Daumenregel bei diesem Sprengkommando: Werdet nicht Euer eigenes Opfer und verbaut nicht den eigenen Rückzug. Selbstverständlich sorgt auch diesmal ein umfangreiches Sammelsurium an Extras für wertvolle Vorteile. Am häufigsten werdet Ihr mit einer Verlängerung der Explosionsweite oder der Fähigkeit,

mehrere Bomben nacheinander zu zünden, "nachgerüstet". Als sehr praktisch erweist sich auch die Fernzünderbombe, mit der man gezielt auf Knopfdruck sprengen kann. Wie bereits beim MD-Bomberman, dienen auch beim neuesten SNES-Streich der Hudson Programmierer fünf bunte Yoshis als Reittier. Neben ihren unterschiedlichen Eigenschaften (Rennen, Blöcke verschieben, Bomben werfen, Springen und alle vorhandenen Bomben auf einmal legen) stellen sie auch einen Schutz gegen die Angriffe der Gegner dar. Die meisten innovativen Ergänzungen hat übrigens der Battle Mode spendiert bekommen. So ist es bei dieser SNES-Version erstmals möglich, den Fünf-Spieler-Adapter bis zum letzten Steckplatz auszureizen. Sofern einer der Spieler das Zeitliche segnet, kann er noch immer aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Und zwar als Bombenwerfer vom äußeren Rand der Spielarena. Dies muß zu Beginn des Spieles im Options-Menü eingestellt werden.



In einigen Levels treten "Beamfelder" auf, die Euch von einem Punkt der Ebene zu einem anderen befördern (hier die dunklen Kreise)



Markus: Alle Bomberman-Fans werden die neueste Episode lieben. Mich hat das Spiel in nahezu allen Punkten über-

zeugt, auch wenn ich mir für den Story-Mode ein paar frische Ideen mehr gewünscht hätte. Grafisch dominieren noch immer die bonbonfarbenen "Putzig"-Designs, und die Hintergrundmusik besteht aus Variationen der älteren Bomberman-Soundtracks. Zwar haben die Programmierer grundsätzlich kein neues Spiel kreiert, sie konnten aber ein wesentliches Problem der Vorgänger endlich in den Griff bekommen, nämlich die technischen Schwachstellen. Ruckelten die ersten beiden Bomberman-Teile noch häufig, stört bei Teil 3 nur an wenigen Stellen ein Flackern den Spielfluß. Das Sahnehäubchen ist aber, wie sollte es anders sein, der Battle-Mode. Stundenlange Spielesessions sind garantiert, wenn fünf Spieler gleichzeitig am Joypad sitzen. Doch auch im Story-Mode weiß das Spiel zu gefallen, obwohl es dank des extrem hohen Suchtfaktors schnell durchgespielt sein wird.



Um die einzelnen Level zu beenden, müssen zunächst alle leuchtenden Schalter zerbombt werden



Dank des Multitap können im Battle-Mode bis zu fünf Spieler gegeneinander antreten

Die Endgegner



Endgegner 1



Endgegner 2



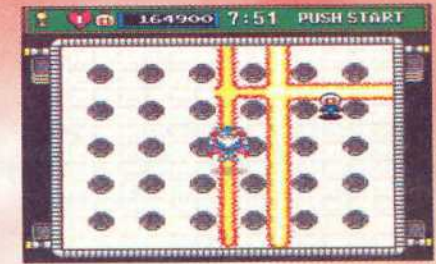
Endgegner 3



Endgegner 4



Endgegner 5



Endgegner 6

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: HUDSON SOFT
 DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
 UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
 LEVELS: STORY-MODE: 28/BATTLE-MODE: 10
 BESONDERHEITEN: PASSWORT/ SUPER MULTITAP
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: O.I.T.



Ninjawarriors

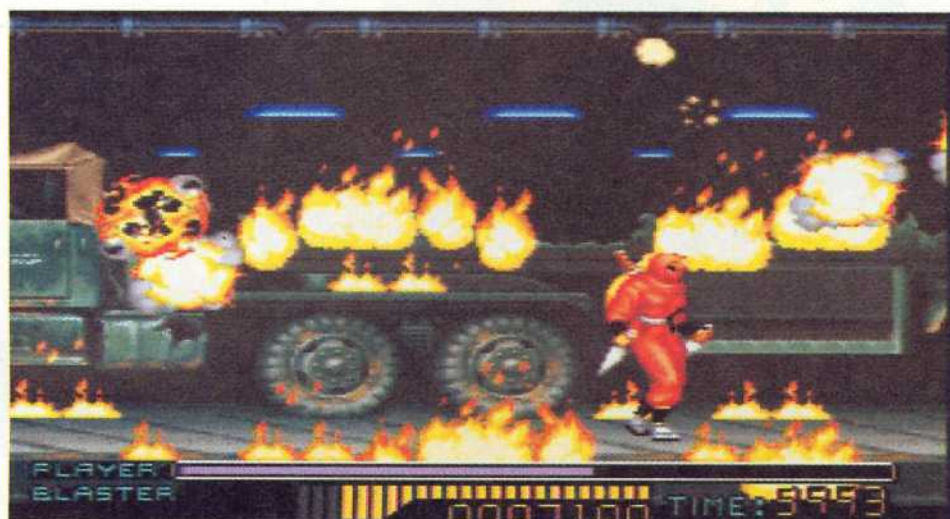
Die Umsetzung des PC Engine-Hits findet nach gehöriger Verspätung nun endlich den Weg in die deutschen Modulschächte

SUPER NINTENDO

Beat'em Up / 1 Spieler

In einer einst friedlichen Gesellschaft hat der Obersturke Banglar eine Militärdiktatur aufgebaut. Es ist ihm geglückt, die Menschen so einzuschüchtern, daß es keiner wagt, Widerstand zu leisten. Aber es gibt noch eine kleine Hoffnung: Die Untergrundkämpfer um den Revolutionär Mulk. Sie haben es geschafft, drei kampfstärke Prototyp-Androiden zu entwickeln. Doch

Banglar riecht den Braten und schickt seine Armee los, um die Abtrünnigen endgültig auszurodieren. Die letzte Chance der tapferen Krieger sind die ungetesteten Roboter, die sich nun bis zu Banglar durchschlagen müssen, um der Nation die Freiheit wiederzugeben. Taitos Ninja Warriors wurde von Titus für das heimische SNES umgesetzt. Wie schon beim Arcade-Original und der Version für die PC-Engine handelt es sich um ein 2D-Prügelspiel im "Final Fight"-Stil. Zu Beginn des Games muß sich der Spieler für



Gute optische Effekte, wie die Explosion des Tankwagens



Herumliegende Gegenstände können aufgenommen und auf Feinde geworfen werden...



...oft beinhalten sie energiebringende Gegenstände



Der Endgegner des zweiten Levels hat eine große Kreissäge



Holger: Schon auf der PC-Engine hat mir Ninjawarriors zugesagt, genauso ist es mit der SNES-Version. Zugegebenermaßen ist das Spiel-

prinzip nicht das innovativste, dennoch kann ich dem Game einiges abgewinnen. Das einfache Vertrimmen der Gegner wurde durch die Special Moves gekonnt erweitert und die Smart Bomb erlaubt die ein oder andere taktische Finesse. Nüchtern betrachtet unterscheidet sich das Modul jedoch kaum von seinem Vorbild "Final Fight".

Die Grafik wurde schön gezeichnet und auch der Sound nervt nicht weiter. Die Steuerung ist durchaus gelungen, und so fällt das Umhauen der Gegner schon nach kurzer Einspielzeit nicht mehr schwer. Genau hier liegt meiner Meinung nach auch der Kritikpunkt an dem Modul. Das Spiel ist dank unendlichen Credits und simplen Feindtaktiken innerhalb von zwei Stunden durchgespielt, wegen mangelnder Abwechslung dürfte das Teil dann kaum noch gespielt werden. Fans von 2D-Prügelspielen könnten Gefallen finden, jedoch rate ich jedem zum Probegucken vor dem Kauf.

einen der drei Kampfrobotern entscheiden, die selbstverständlich verschiedene Stärken und Schwächen haben. Da wäre einmal Ninja, dessen Schlagkraft zwar gewaltig ist, sich jedoch nur sehr träge steuern läßt. Kunoichi, die einzige Androidin, ist etwas schneller, dafür aber auch um einiges schwächer. Bleibt noch Kamaitachi, der seiner Schnelligkeit wegen von Speedy Gonzales beneidet werden müßte. Jeder der Mechs beherrscht 10 individuelle Special Moves, die sich im Verlauf des Games als äußerst wichtig herausstellen. Der Spieler muß die Sprites durch sieben horizontal scrollende Level steuern, und sich dabei seiner Eisenhaut gegen diverse Feinde erwehren.

Die Kämpfer



Ninja:
Unbrauchbar, weil viel zu langsam



Kunoichi:
Mittelmäßig in allen Belangen



Kamaitachi:
Schnell und kampfstark, die beste Wahl

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: TITUS/NATSUME
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: MINDSCAPE

schlecht mittel gut sehr super

72% GRAFIK

63% SOUND/FX

72% FUN

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



 **KONAMI**

FRAGEN:

Wer wird Deutscher Meister?

**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER**

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, schreibt einfach den Namen Eures Favoriten auf untenstehenden Coupon, klebt ihn auf eine Postkarte und sendet sie an:

Redaktion Mega Fun •
Pleicher Schulgasse 2 • 97 070 Würzburg
Einsendeschluß ist der 19. Juli 1995

GEWINNSPIEL
„Deutscher Meister“

Mein persönlicher Favorit

Die Ausscheidungsspiele sind bestritten. Die zwölf Bundesfinalisten stehen fest. Die große Endrunde findet am 24. Juni in Berlin statt.

Was ist passiert?

Februar 1995: Konami veröffentlicht sein neues Fußballspiel "International Superstar Soccer" für das Super NES. Die hervorragenden Bewertungen in der Fachpresse und der Industrie machen das Spiel schnell zu einem Bestseller.
März 1995: Von diesem Erfolg beflügelt, plant Konami die Auspielung einer Deutschen Meisterschaft in International Superstar Soccer. Innerhalb von vier Wochen finden in zwölf deutschen Großstädten die Ausscheidungsspiele statt, an deren Ende jeweils einer der Bundesfinalisten ermittelt wurde.

Wie geht es weiter?

Genau am 24. Juni, dem Tag des Pokalfinales des DFB, findet, ebenfalls in Berlin, die Endrunde statt. In einem großen Autohaus direkt am

Ku'damm stehen sich die zwölf Kontrahenten auf Einladung Konamis gegenüber, um den Deutschen Meister in International Superstar Soccer zu ermitteln.

Und wir?

Mega Fun und Konami stellen Euch hier eine Auswahl der zwölf Bundesfinalisten vor, die aus den Ausscheidungsspielen in ihren jeweiligen Städten als Sieger hervorgingen. Sie werden in Berlin am Joypad stehen und nach dem Titel greifen. Alle Mega Fun-Leser können aber jetzt nach saftigen Gewinnen greifen. Ihr müßt nur auf den richtigen Finalisten tippen, der am Ende ganz oben auf dem Meister-Treppchen steht. Schon habt Ihr die Chance, einen echten Konami-Spielautomaten, starke Videospiele und coole Klamotten zu gewinnen.

Wer wird's

Die Finalisten

Hier haben wir für Euch eine Auswahl der Berlin-Finalisten zusammengestellt und sie gefragt, mit welchem Motto sie ins Match gehen werden. Also, wer denkt Ihr wird Deutscher Meister?



Christian Lenz
Dortmund

"The best I am, the best I was and the best I will ever be."



Lars Meißner
Berlin

"Lars besiegt jeden, von der Erde bis zum Mars."



Andreas Herrmann
Bremen

"Um das Spiel zu gewinnen, muß man selbst zum Spiel werden."



André Kuhlo
Dresden

"Und tschüß - der Nächste bitte."



Radomir Miksat
Hamburg

"Ich sage nicht viel, ich zeige es im Spiel."



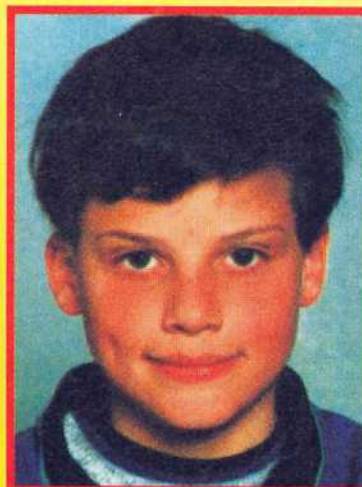
Ramadan Oglu
München

"Ramadan putzt die Gegner weg."



Sinan Köksal
Berlin

"Bei Superstar Soccer bin ich der Superstar Zocker."



Thomas Brüggmann
Karlsruhe

"Ich bin klein, aber meine Schüsse sind fein."



Nadir Cetinkaya
Nürnberg

"Es kann nur einen geben."



Jetzt abgreifen!

Und hier sind sie: Die Super-Gewinne, die Ihr Euch holen könnt, wenn Ihr auf den Richtigen tippt.

1. Preis

Der einzig wahre Soccer-Spielautomat von Konami kommt direkt aus der Spielhalle zu Euch ins Wohnzimmer.



2. Preis

Das Konami Batman-Pack: Batman Returns und Batman & Robin (SNES).



3. Preis

Animaniacs (wahlweise SNES/MD).



4.-10. Preis

je ein Sparkster T-Shirt.



11.-15. Preis

je eine Konami Sporttasche.



16.-20. Preis

je eine Probotector Baseball-Cap.



21.-100. Preis

je einen Konami Games Guide.



MEGA DRIVE

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die Animated Series über die Abenteuer von Batman und seinem jugendlichen Helfer Robin könnte Euch vielleicht bekannt sein. Auf dieser prämierten Cartoon-Reihe basiert das vorliegende Modul. Wahlweise alleine oder zu zweit macht Ihr Euch im Beat'em Up-Stil auf den Weg, um Gotham City vor dem Bösen zu bewahren. Die altbekannten Schurken Joker, Mad Hatter, Two-Face und, als Zugabe, der Obermiesling Mr. Free-

Batman & Robin

Auf dem Mega Drive hat das dynamische Duo alle Hände voll zu tun, um Gotham City vor Mr. Freeze, Mad Hatter und Company zu schützen

ze, sorgen für ziemliche Schwierigkeiten. Es ist eigentlich egal, mit welchem Teil des Superhelden-Teams Ihr vorlieb nehmt. Spielerisch unterscheiden sich

Batman und Robin jedenfalls nicht. Seid Ihr erst einmal im horizontal scrollenden Spielgeschehen, solltet Ihr aufpassen, daß Ihr nicht zu lange auf einem

Fleck verweilt. Der Feindnachschub scheint nämlich unbegrenzt zu sein und da kommt Stillstand auf Dauer nicht so cool. Um es mit den vielen unterschiedlichen Gegnern aufzunehmen, bedient Ihr sie mit verschiedenen Schlag- und Trittvvarianten, bis sie endlich den Löffel abgeben. Allerdings kann auch auf den klassischen Boomerang zurückgegriffen werden, der zwar erst mit Energie aufgeladen werden muß, doch



Markus: Was die optische und akustische Umsetzung betrifft, braucht sich Batman und Robin vor keinem Konkurrenzprodukt

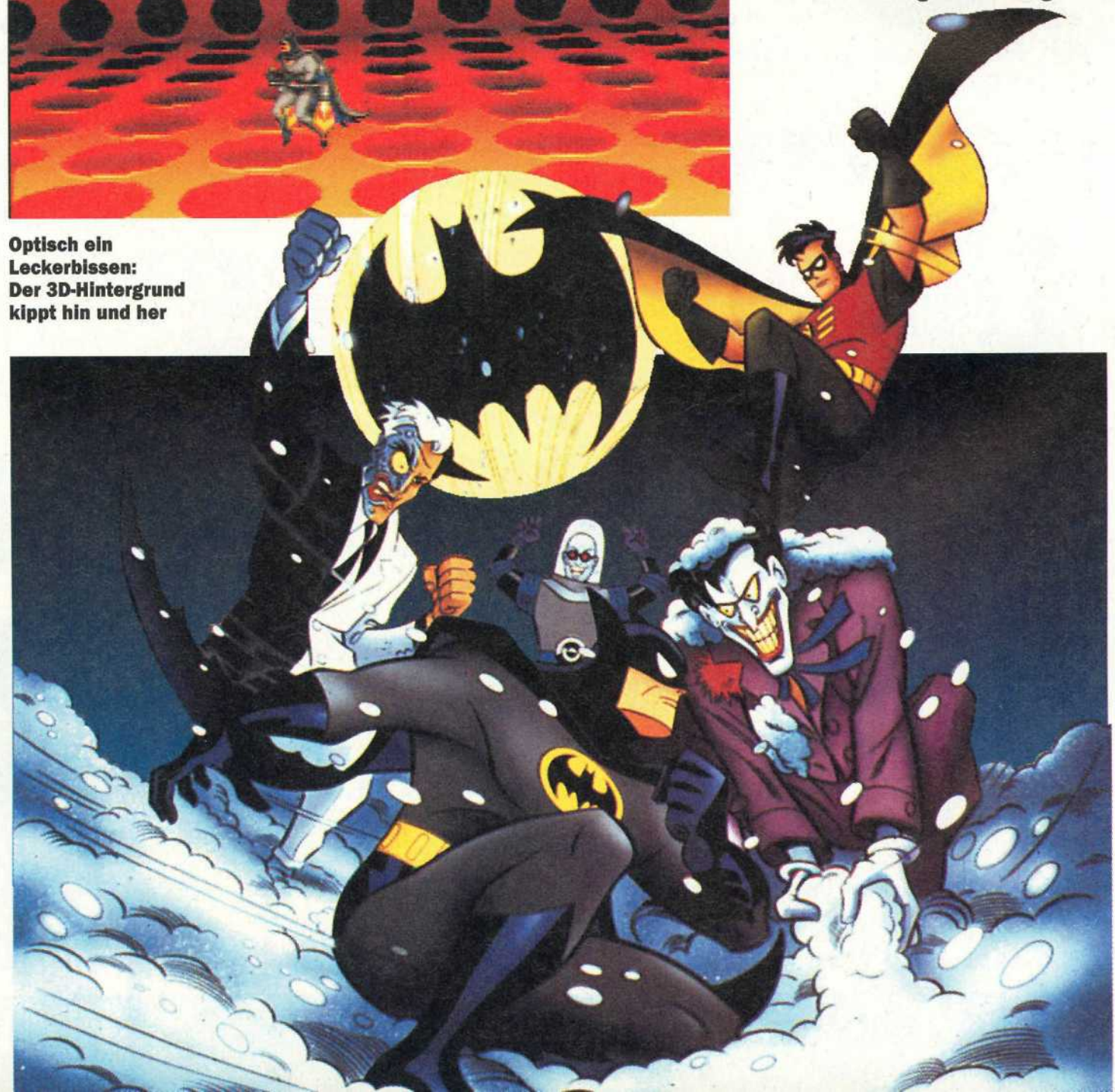
zu verstecken. Allein der fetzige Techno-Soundtrack bringt schon genug Motivation, immer wieder zum Joypad zu greifen. Und Motivation ist bei diesem Spiel extrem wichtig, denn aufgrund des sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades werdet Ihr es nicht gerade leicht haben, wobei es stellenweise schon fast unfair werden kann. Doch wenn Ihr erst den üblichen Anfangsfrust und die Einspielphase überwunden habt, zeigt sich die Schokoladenseite des Spieles. Die qualitativ hochwertige Grafik mit schönen 3-D Einlagen überzeugte mich jedenfalls sofort. Allerdings reicht das allein nicht, um durchweg Freude am Spiel zu haben. Denn Passwörter oder eine Backup-Funktion sind nicht vorhanden, deshalb dürft Ihr nach dem Verlust aller Continues wieder zurück zum Anfang. Ein weiterer spielerischer Lichtblick ist dafür der Zwei-Spieler-Modus. Alles in allem sollte man Batman und Robin als ein gut gelungenes Beat'em Up bezeichnen, das Euch für längere Zeit beschäftigen dürfte.



Optisch ein Leckerbissen: Der 3D-Hintergrund kippt hin und her



Ein Mittelgegner des fünften Levels ist eine fliegende Festung



Hinter dem Vorhang wartet der Endgegner, eine gigantische Mleze

dann ziemlich effektiv eingesetzt werden kann. Durch das Sammeln bestimmter Extras, die Ihr in Mülltonnen, Fässern, Vasen oder dergleichen aufstöbert, ist es möglich, Eure Fernkampfaffen aufzuwerten. So verwandelt sich der einfache Bat-Boomerang, vom jeweiligen Extra abhängig, in einen Feuer- oder Eisboomerang. Weitere Bonusgegenstände, die Euch eine große Hilfe sein können, wären die Smart Bomb in Form eines Totenschädels oder ein Gegenstand, der die Energieleiste Eures Wurfgeschosses für bestimmte Zeit auflädt.



Der allerletzte Gegner wartet in einer Art fliegenden Untertasse auf Euch



Holger: Unfair! Dies ist das Wort, welches das Game für mich am treffendsten umschreibt. Der abartig hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad erweist sich als Spielspaß-Killer erster Kajüte. Schade, denn Segas Batman & Robin ist eigentlich ein technisch hochwertiges Produkt, daß ohne Probleme mit den Vorzeigespielen Mega Turrican und Probotector mithalten kann. Auch an der Steuerung kann es nicht liegen, daß das Cartridge voraussichtlich nicht zum Klassiker avancieren wird. Ich glaube, daß selbst der große Joypad-Gott

höchstpersönlich nicht den Hauch einer Chance haben wird. Die feindlichen Sprites stürmen in Massen und wild schießend auf Batman ein. Der Spieler läßt sich meist nur zum interessierten Zuschauer reduzieren, der Zeuge wird, wie der Maskenheld ein weiteres Bildschirmleben aushaucht. Wer jetzt denkt, daß wenigstens ein Passwortsystem dem Spieler das Leben erleichtert, findet sich auf einem grandios schmalen Holzweg wieder. So kann ich Batman und Robin nur Grafikkanikern empfehlen, die ein Action Replay im Hause stehen haben, denn optisch sieht das Game teilweise wirklich sehr lecker aus.



Optisch beeindruckend ist die Blume am Ende des siebten Levels, aus welcher dann ein Obermütz erscheint



Im Zwei-Spieler-Modus geht's simultan zur Sache

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CLOCKWORK TORTOISE INC.
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: GAME GEAR
SCHWIERIGKEITSGRAD: ÜBEL SCHWER
LEVELS: 15+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 130,- DM
MUSTER VON: SEGA



0221/963 60 86

mo. - fr. 14⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter •
 Versand per Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9,95 zzgl. 3,- Zahlscheinentgelt •
 Preisliste und Geschäftsbedingungen liegen jeder Lieferung bei • Alle Angebote solange der Vorrat reicht •
 Alle Spiele sind PAL-Versionen und funktionieren in deutschen Geräten ohne Adapter •

SPAR WA(R)S!



CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN • FAX 0221/25 69 86
SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIVE (MD)

RUF' AN, SOLANGE NOCH ETWAS DA IST!

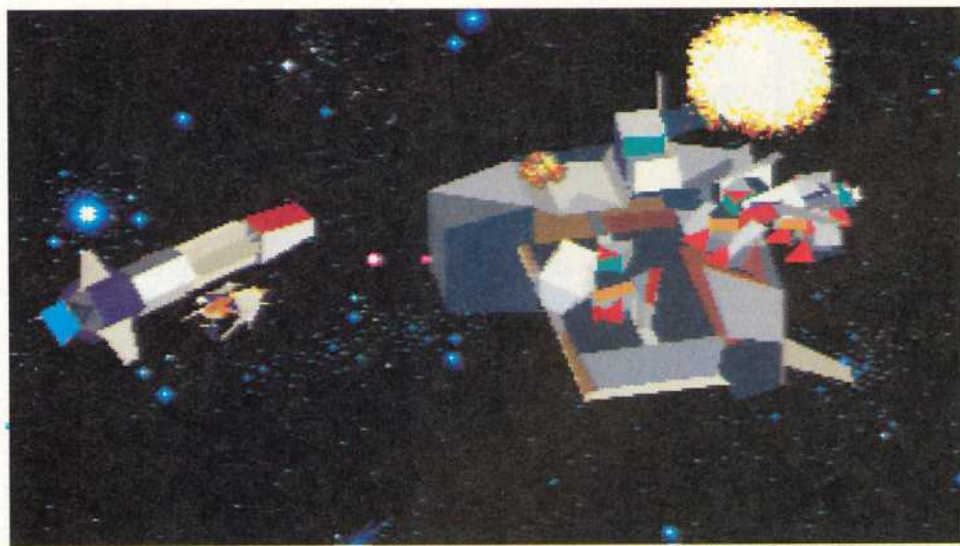
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

- 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
- Clayfighter 2 (24 MB) SN 99,95
- Davis Cup World T. Tennis MD 39,95
- Dino Dini 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

- 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' Rollerskating 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
- Talmits 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



Diese großen Raumschiffe drehen erst ab, bevor sie in einem Feuerball untergehen



Das Ufo aus Level drei verwandelt sich in eine riesige Krabbe, die Euch dann ans Leder will



Wenn besonders viele Objekte auf dem Schirm zu sehen sind, schaltet das 32X zwei bis drei Gänge runter



Am Ende des fünften Levels trifft Ihr auf diese riesigen Insekten



Holger: Ich verstehe nicht, warum man sich bei diesem Shooter für die Polygongrafik entschieden hat. Der Spieler kann

sich weder frei bewegen, noch zoomt das Spiel in irgendeiner Weise. In dem Falle wäre es also logisch gewesen, die Gegner durch gezeichnete Sprites darzustellen, was zudem wesentlich niedrigeren Rechenaufwand bedeutet hätte. So ruckt's und zuckt's an allen Stellen, an denen mehr als vier Gegner gleichzeitig auf dem Screen zu sehen sind. Wo wir gerade bei den technischen Mängeln sind, da muß man auch den Sound erwähnen, welcher für 32-X Verhältnisse absolut unterdurchschnittlich ist. Man merkt dem Spiel an, daß es sehr stark an Viewpoint angelehnt wurde, und so erkennt man den ein oder anderen Abschnitt des Vorbilds auch in Motherbase wieder. Gut gelungen dagegen finde ich die Idee, feindliche Schiffe mit einem beherzten Sprung auf deren Brücke übernehmen zu können. Alles in allem kann ich Motherbase aber nur den absoluten Ballerfreaks ans Herz legen.

Motherbase

Nach der Umsetzung des Neo Geo-Hits Viewpoint für das MD bekommt auch das 32X seinen Clone

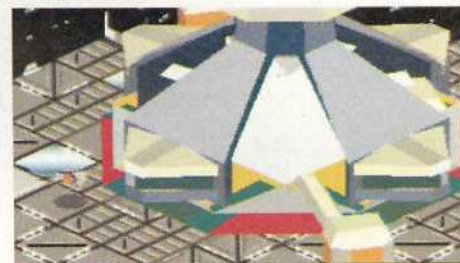
MEGA DRIVE 32X

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

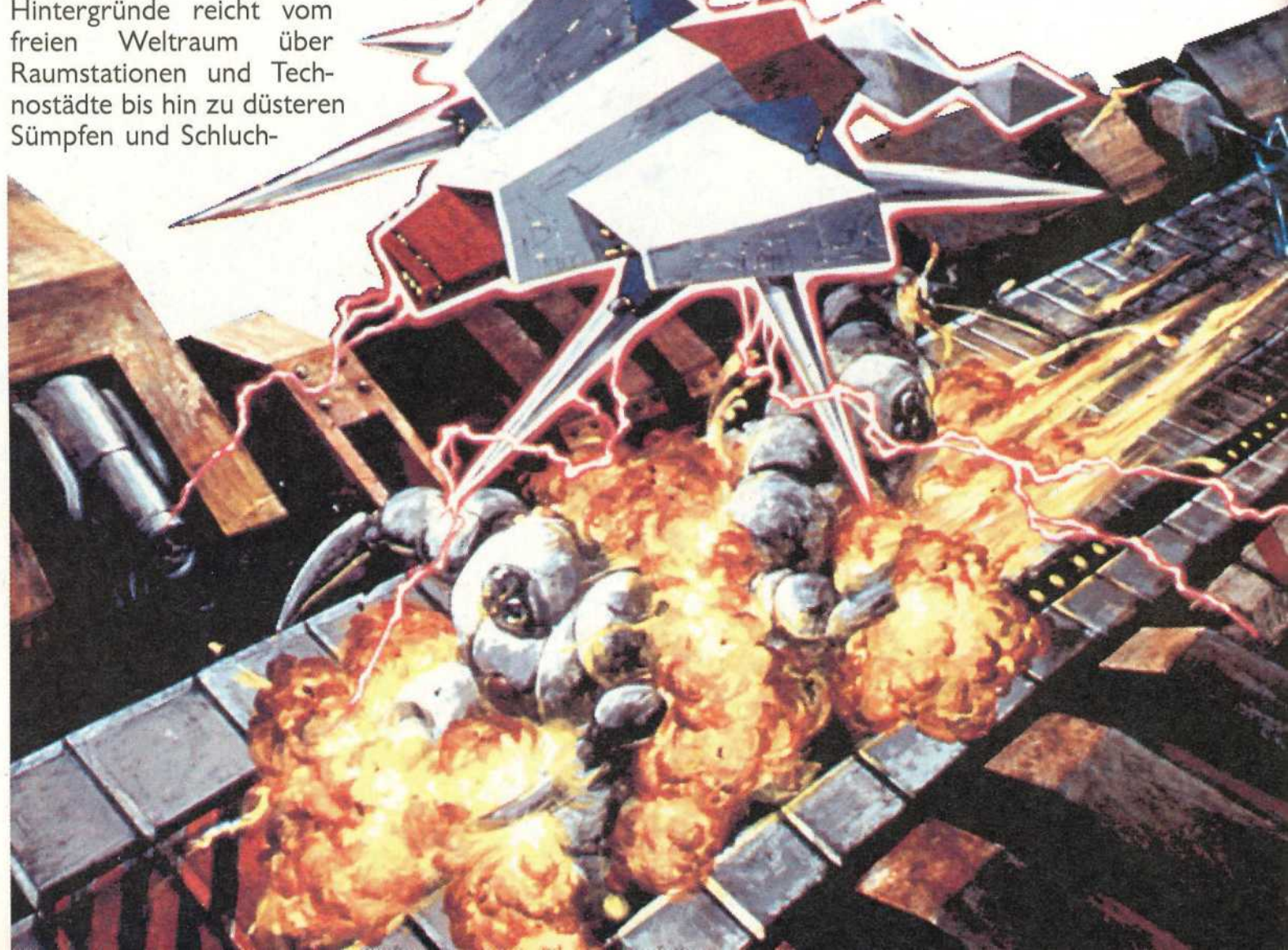
Wie bei den meisten Shoot'em Ups üblich, seid Ihr auch in Motherbase ein einsamer Sternenkrieger, der das Universum vor dem Untergang retten muß. Also schwingt Ihr Euch in Euren, an einen Rochen erinnernden, Kampfjet und fliegt durch dreidimensional dargestellte Landschaften. Die Hintergründe sind in traditioneller Bitmapgrafik dargestellt, das eigene Schiff sowie die Gegner tragen dagegen Polygonkleider. Ihr kämpft Euch durch neun mehr oder minder lange Levels, an deren Ende meist ein gigantischer Endgegner wartet. Die Palette der Hintergründe reicht vom freien Weltraum über Raumstationen und Technostädte bis hin zu düsteren Sümpfen und Schluch-

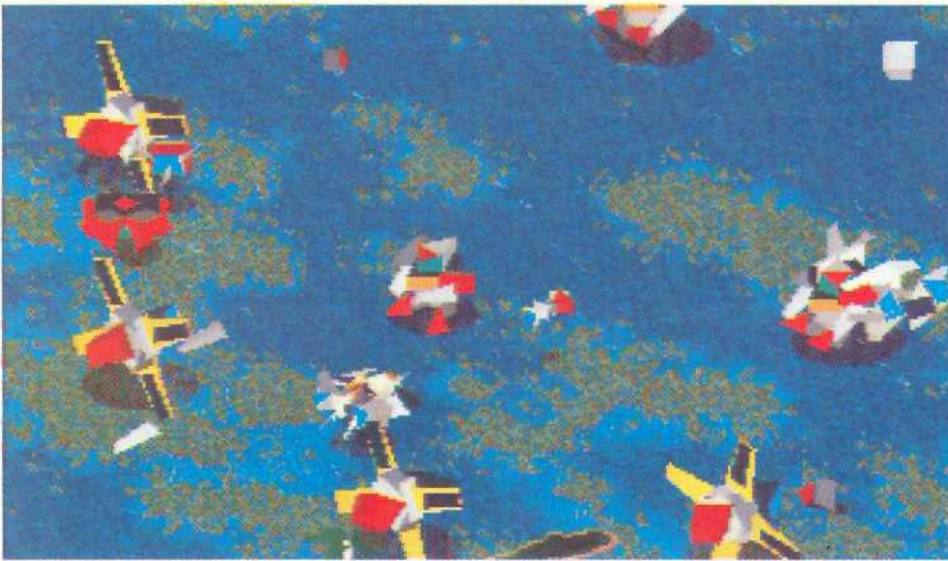
ten. Im Gegensatz zu anderen Ballerspielen sammelt Ihr Eure Extrawaffen nicht auf, sondern klaut sie, wie schon bei Gaias oder ähnlichen Spielen, von den Feinden. Diese Vorgehensweise ist unbedingt erforderlich, da Ihr ansonsten nur einen mageren Standardschuß zur Verfügung habt. Um an die begehrten Waffen heranzukommen, könnt Ihr mittels der B-Taste kurzerhand auf bestimmte Gegner springen und andocken. Jetzt könnt Ihr auf dem Raumschiff huckepack fliegen, sollte Euch die Waffe nicht zusagen, wählt Ihr einfach ein neues Opfer. Nach dem Abkoppeln bleibt Euch die Waffe des geka-

perten Schiffes erhalten und Ihr könnt sie mittels C-Taste abfeuern. Aber Vorsicht, nicht jeder Gegner läßt sich problemlos überwältigen. Während des Spieles tauchen auch eigene Kampfschiffe auf, in die Ihr ebenfalls einsteigen könnt. Diese vertragen durch einen Schutzschild mehr Treffer als das eigene Schiff. Neben dem Ein-Spieler-Modus existiert auch ein Zwei-Spieler-Duell-Mode. Hier stehen sich zwei Raumschiffe gegenüber und müssen sich durch Barrieren in der Mitte des Bildschirms ballern, um dann den Kontrahenten aufs Korn zu nehmen.



Der Endboß im achten Level sieht harmloser aus, als er in Wirklichkeit ist; achtet besonders auf seine Teleskop-Arme





Der vierte Level sieht dem zweiten Viewpoint-Level sehr ähnlich



Stefan: Warum sich Sega bei diesem Ballerspiel für ihren vielgepriesenen 32-Bit-Aufsatz sehr wenig Mühe gegeben hat, bleibt wohl auf ewig das Geheimnis der Entwickler. Das fängt beim Sound an, der kaum über Mega Drive-Niveau liegt. Weiter geht es mit der Grafik. Die Polygone sind weder besonders detailliert, noch mit irgendwelchen Texturen versehen. Wenigstens sehen manche Bewegungen, vor allem die des ersten

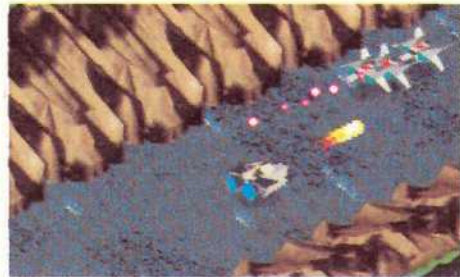
Endgegners, recht geschmeidig aus. Sobald jedoch eine größere Anzahl von Objekten auf dem Schirm zu sehen sind, wird das Spiel fast unerträglich langsam. Neben der mäßigen Technik bietet das Modul auch in spielerischer Hinsicht keine nennenswerten Höchstleistungen. Einfalllose Feindformationen und -taktiken (falls überhaupt vorhanden) sowie der deftige Schwierigkeitsgrad treiben den Ballerfans Tränen in die Augen. Unterm Strich bleibt ein äußerst dürftiges 32X-Produkt, daß die Fähigkeiten des Aufsatzes nur ansatzweise nutzt.



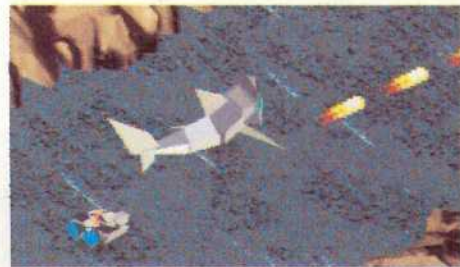
Um den ersten Endgegner zu besiegen, müßt Ihr die Generatoren links und rechts abschließen...



...dann segelt der Blechkopf auf Nimmerwiedersehen in den Weltraum davon



Wenn Ihr an unterschiedliche Gegner andockt, könnt Ihr immerwieder die zweite Waffe ändern



Dieser dicke Fisch zählt zu den einfachen Endgegnern



Nach dem Andocken von einem Gegner habt Ihr dessen Schuß gelernt



Im achten Level fliegt Ihr über einen Blade Runner-Hintergrund

TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JULI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: SEGA



SUPER SPIELE SUPER

Werde reich mit **Buster Bunny!** Begleite Buster Bunny auf seiner Schatzsuche in 33 Stages. Brillante Grafik, tolle Animation, jede Menge Gags.

für nur 49,- DM



Castlevania - die neue Generation. Ein Alptraum der Dir in 6 Leveln das Blut in den Adren gefrieren läßt. Gräfin Bartley will Graf Dracula wieder zum Leben erwecken - Du mußt das verhindern...

für nur 49,- DM

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen):

TINY TOON ADVENTURES zu DM 49,-

CASTELVANIA zu DM 49,-

Ich zahle (bitte ankreuzen):

per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (plus 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 _____




Cheese Cat-Astrophe

Starring Speedy Gonzales

Im Sauseschritt mit dem Mäuserich durch die mexikanische Steppe!

MEGA DRIVE

Jump'n Run / 1 Spieler

Mexikos schnellste Maus hat allen Grund, seine Schnelligkeit für die Gerechtigkeit einzusetzen. Der hinterhältige Kater Sylvester hat sämtliche Käsevorräte eingheimst und verkauft nun unter dem Pseudonym Dr. Käsefinger einen synthetischen Ersatz namens "Käsoid". Mit Flugblättern hat er die hungrigen und ahnungslosen Mäuse in seine Fabrik gelockt, um seinen Speiseplan zu erweitern. Durch diese linke Tour gingen dem Kater einige Dorfbewohner samt Speedys heißgeliebter Freundin Carmel ins Netz. Um diese Rettungsaktion spielerisch in Szene zu setzen, wurde wieder einmal das breitgetretene Jump'n Run-Genre bemüht. Mit der A-Taste kann der Mäuserich neben seinen Hüpfkünsten ordentlich Gas geben und durch diese Weise auch große Abgründe lässig überwinden. Um allerdings auf Touren zu kommen, benötigt Speedy immer einen gewissen Vorrat an Pfefferschoten, die in den einzelnen Abschnitten wahllos verteilt herumliegen. Auf dem Weg zur Käsefabrik begegnet Ihr natür-

lich auch feindlich gesinnten Zeitgenossen. Diese Aggressoren könnt entweder mit einer geschickten Po-Attacke vernichten, oder sie mit einer begrenzten Anzahl von Sombreros bewerfen. In den Levels müßt Ihr zu allem Überfluß jeweils drei Mäuse befreien, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet. Speedys Freunde werden natürlich versteckt festgehalten, so daß Ihr meist lange



In einigen Abschnitten kann Speedy auch ein Lasso werfen, um höhere Plattformen zu erreichen

suchen müßt, ehe Ihr alle drei Burschen gefunden habt. Außerdem solltet Ihr noch nach Mohrrüben Ausschau halten, damit Euch Bugs Bunny am Ende eines Levels im Gegenzug das begehrte Passwort verrät.



Ulf: Videospiele nach einer Comic-Vorlage sind bisweilen eine heikle Angelegenheit, da die Programmierer gezwungen sind, die Eigenschaften des Toons zu übernehmen. Im Falle von Speedy Gonzales ist es vor allem dessen enorme Antrittsschnelligkeit. Glücklicherweise kann man aber im Gegensatz zu den 8-Bit-Versionen die Geschwindigkeit des Mäuserichs durch eine Taste regulieren, dennoch wird das Spiel in einigen Pas-

sagen hektisch. Ansonsten wurden hinlänglich bekannte Jump'n Run-Zutaten aufgewärmt und in ein um Abwechslung bemühtes Spiel zusammengefügt. Umrahmt wird das Gehopse durch eine nette, comicartige Grafik, inklusive einer überdurchschnittlichen Animation des Spielhelden. Beim Sound hat man allerdings das Gefühl, daß einige Soundeffekte schlichtweg fehlen. Summa Summarum ein Jump'n Run der netten Art, wobei der hohe Schwierigkeitsgrad jedoch abschreckend wirken könnte.



Der kurze Vorspann bietet lupenreine Zeichentrickqualität



In den Rocky Mountains ist die Absturzgefahr besonders groß



Wie sein Konkurrent Sonic kann auch Speedy Gonzales aus dem Stand extrem beschleunigen

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: SEGA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
68% GRAFIK				
59% SOUND/FX				
64% FUN				



Beim Unterwasser-Level geht es vergleichsweise ruhig zu



Nur mit ein paar Mohrrüben in der Hand könnt Ihr Bugs Bunny das Passwort entlocken

NFL Quarter- back Club

Mit 32-Bit Power zur neuen American Football-Referenz?

MEGA DRIVE 32X

Sportspiel / 1-5 Spieler

Bei der 32X-Version verzichtet Acclaim komplett auf die Quarterback Challenge-Option, in welcher der Team-Steuermann sein Können in mehreren Disziplinen unter Beweis stellen mußte. Stattdes-

sen konzentriert man sich voll und ganz auf das Mannschafts-spiel. Wie bei unserer Referenz John Madden, könnt Ihr als Spieler und Trainer zugleich die Geschicke Eures Teams leiten und eine NBA-Mannschaft während einer Saison zum Super Bowl führen. Für Taktiker und Freaks bietet diese Simulation über 400 verschiedene Run-



Bei der "Shoulder"-Perspektive seid Ihr förmlich mitten im Geschehen, inklusive der eingeschränkten Übersicht

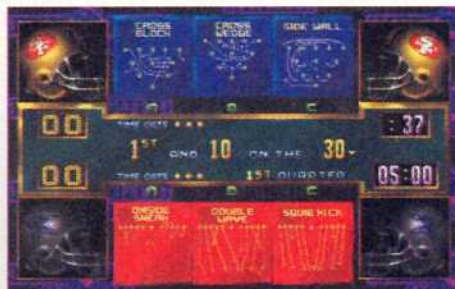


Ulf: Bei dieser Konvertierung gaben sich die Programmierer sichtlich mehr Mühe als bei den bisherigen 32X-Produkten von Acclaim.

Der neue Blickwinkel über die Spielfläche erlaubt Euch exaktere Pass-Spiele, da man die herumlaufenden Receiver auch noch in weiter Ferne gut erkennt. Auch die neuartige Zoom-Funktion kann man in spielerischer Hinsicht nur

begrüßen. Bei Auto-View paßt sich die Kameraperspektive bspw. wie im Fernsehen durch gelegentliches Zoomen optimal der jeweiligen Spielsituation an. Vom reinen Gameplay erinnert ansonsten vieles an John Madden, wobei alles eine Idee unkomplizierter und deshalb actionbetonter ausfiel. Übel ist jedoch nachwievor, daß geblockte Pässe zu unrecht mit einer Pass Interference bestraft werden. Für Fans dieser Sportart dennoch eine tolle und lohnende Alternative zu unserer Referenz.

oder Pass-Spiele, sowie aktualisierte Quarterback- und Team-Eigenschaften. Im Bereich Grafik wurde die Spielfläche an die SNES-Version angelehnt und mit einem Zoom-Effekt versehen. Damit aber nicht genug: Im Options-Menü könnt Ihr verschiedene Perspektiven auswählen oder in einer aufwendi-



In punkto Spielzüge hat dieses Sport-spiel sogar noch mehr zu bieten als John Madden Football

gen Zeitlupenwiederholung das Geschehen aus zahlreichen Blickwinkeln noch einmal genießen.

TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: SEGA TAP, BATTERIE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

schlecht mittel gut sehr gut super

68% GRAFIK

64% SOUND/FX

80% FUN

Inserentenverzeichnis

A.B. Games	31
Acclaim	U2
aRJay Games	25
Auktionshaus	65
Computec Verlag	97, 89, 87, 83
CPS Heidak	81
Cybersoft	17
Double Marketing	27
DSF	U3
Dynatex	87
Electronic Arts	4, 5
Flying Arts	85
Freak's Shop	67
Game Express	35
Game Store	61
Grobi's Gameshop	71
GZ Games	59
Kinderschutzbund	59
Konami	U4
Kranz Theo	41
M.C. Game	37
Mad Company	31
Maro	13
Mega Game Point	33
O.I.T.	21
Playground	33
Primal Games	35
Test'n Take	61
Video World	33
Videospiel Baier	61
Warp	59
Wolf Soft	87
World Of Games	61

Flying Arts

Flying Arts · Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund
Telefon 0231 / 80 20 84

SonyPlayStation	999,- DM	SEGA Saturn	999,- DM
Sony-RGB-Kabel	59,- DM	Saturn-RGB Kabel	59,- DM
Joy-Pad	69,- DM	Joy-Pad	69,- DM
Hori-Stick	149,- DM	Virtua-Stick	139,- DM
Negcon	139,- DM	Lenkrad	189,- DM
Memory-Card	69,- DM	6-Player-Adapter	99,- DM
Ridge Racer	119,- DM	Daytona U.S.A.	139,- DM
Parodius	119,- DM	Panzer Dragoon	139,- DM
Motor Toon G.P.	129,- DM	Virtua Fighter	139,- DM
Toh Shin Den	149,- DM	Victory Goal	139,- DM
Raiden Project	159,- DM	Astal	139,- DM
Starblade alpha	159,- DM	Parodius	139,- DM
Fantasic Pinball	159,- DM	Gran Chaser	139,- DM
Tekken	159,- DM	Greatest 9	149,- DM
Boxers Road	159,- DM	Ankündigung für Juni:	
Night Striker	159,- DM	Shinobi	149,- DM
Gunners Heaven	169,- DM	Battle Monster	149,- DM
Jumping Flash	169,- DM	Ray Force	149,- DM
Ankündigung für Juni:			
Metal Jacket	169,- DM		
Ace Combat	169,- DM		
Philosoma	169,- DM		

Alle aufgeführten Artikel sind Importwaren, ohne dt. Anleitung, ohne FTZ. Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Preise frei Lager Dortmund.

Cow launched !

SonyPlayStation · SEGA Saturn
Computer · EDV-Zubehör · Software-Entwicklung

Slam 'n' Jam '95

Crystal Dynamics kehrt dem 3DO in aller Stille den Rücken, läßt zum Abschied aber die Puppen nochmal so richtig tanzen

3DO

Sportspiel / 1-2 Spieler

Der Werbetext verspricht uns die realistischste Basketball-Simulation aller Zeiten. Mit 700 Original Spielern der NBA, ausführlichen Statistiken, SGI-berechneten Stadien und CNN Sportreporter Van Earl Wright stehen die Chancen nicht schlecht, dieses Versprechen auch einzulösen. Die

Optionen umfassen Spielmodi (Exhibition, Season, Play Offs), Schwierigkeitsgrad, Spielzeit und Strenge des Schiris, zudem könnt Ihr auch die Geräuschkulisse Euren Bedürfnissen anpassen. Die ersten Schritte auf dem Court werdet Ihr ziemlich sicher mit Staunen im Gesicht hinter Euch bringen. Zoomende 3D-Perspektive, riesige und wunderschön animierte Sprites, realistische Geräuschkulisse und witzige Kommenta-

re: Ihr seid livehaftig dabei. Crystal Dynamics hat zudem alle NBA-Akteure soweit als möglich ihren realen Vorbildern nachempfunden. Schade nur, daß die ganz "Großen", wie bspw. O'Neal, Pippen, Malone und auch unser "adidas"-Detlef, nicht mit von der Partie sind. Das Gameplay wurde verstärkt auf Action getrimmt. Alley Oops, Reverse Jams, No Look-Passes und ähnlich spektakuläre Moves gehen recht locker von der Hand. Die taktische Note beschränkt sich auf wenige, über die L + R-Tasten aufrufbare Strategien. Geht Eurem Team langsam die Luft aus, nutzt Ihr die Auswechseleoption. Zwischenstände merkt sich der Backup-Booster.



Die Dunks sind durch die Bank eine reine Augenweide; die Spieler zoomen auf die maximale Größe heran und versenken die Kugel mit Vehemenz

Mörder-Dunk



Wollt Ihr die Scheibe zertrümmern, nehmt Ihr am besten Euren Center. Hat dieser freie Bahn und genügend Schwung, zersplittert das Glas in tausend Stücke



Stephan: Der erste Eindruck war überwältigend! Gigantische Sprites zoomen butterweich heran, springen mir fast ins Gesicht und versenken die Kugel mit brachialer Gewalt und bestender Scheibe im Korb. Yes, so hat ein Next Generation-Sportspiel auszusehen. Doch hat Slam 'n' Jam '95, wie fast alle Crystal Dynamics-Titel, mit spielerischen Schwächen zu kämpfen. Sobald die Perspektive auf einen Spieler besonders nahe heranzoomt, dribbelt Ihr sprichwörtlich im "Dunkeln". Die Position der Mitspieler könnt Ihr nur noch erahnen, wodurch fast jeder Pass zu einem Risiko wird. Mit zuneh-

mender Spielpraxis bekommt man dieses Manko aber fast vollständig in den Griff, um dann durch den abgehobenen Schwierigkeitsgrad genervt zu werden. Selbst auf "Easy" erlauben es Euch die Konsolengegner, maximal drei Viertel lang mitzuhalten. Im letzten Quarter seid Ihr nicht mehr als bewegliche Hindernisse und kassiert Treffer um Treffer. Slam 'n' Jam verdient sich mit Leichtigkeit ein Gold Game für die spektakuläre Präsentation, verfehlt durch die spielerischen Mängel die Mega Fun-Auszeichnung in seiner Gesamtheit jedoch knapp. Trotzdem, wer sich nur im mindesten mit Basketball anfreunden kann, wird alleine der faszinierenden Optik und unvergleichlichen Atmosphäre wegen immer wieder auf diesen Titel zurückgreifen, also zugreifen!



Das Blocken eines Dunkversuches verlangt äußerst exaktes Timing



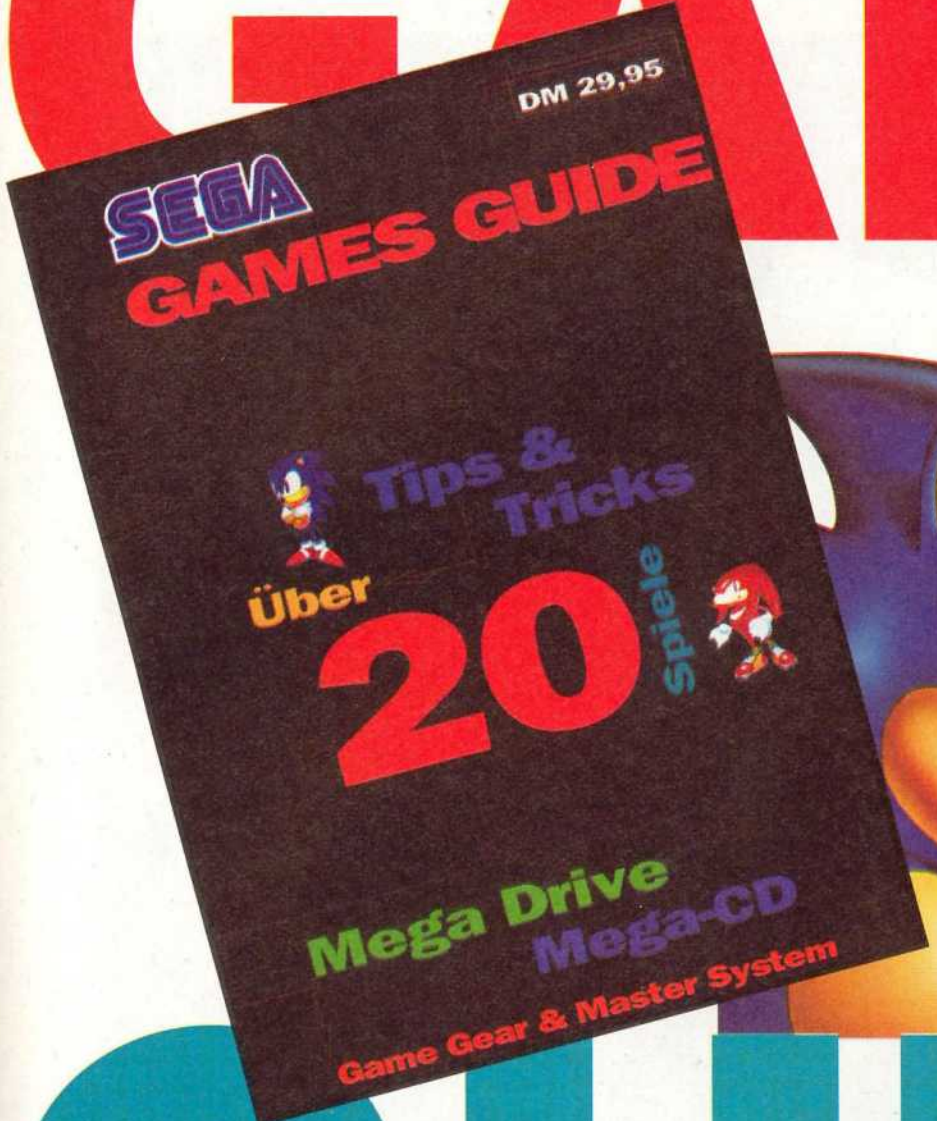
Die Spieler sind allesamt ihren realen Vorbildern nachempfunden

TEST 3DO

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/PLAYSTATION
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME/DYNATEX



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, Ottifants **MASTER SYSTEM/GAME GEAR:** Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue **MEGA CD:** Sonic the Hedgehog CD, Battelecrops, Ecco the Dolphin, Silpheed, 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, wie man den ärgsten Obermotz 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

GUIDE

BEI **dynatex** GMBH UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

STÄNDIG ÜBER 1 000 SPIELE AUF LAGER



ALLE BESTELLUNGEN VERSANDKOSTEN-FREI!

STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

DIE TREFFPUNKTE NO 1 FÜR SPIELEFREAKS...

DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND

JETZT 2x IM RUHRGEBIET

DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
☎ 0231/556140

Call me
(02622)
83517

WOLFSOFT
Scart-Umschalter

MAK
MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

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

3-fach Umschalter	139,99 DM
4-fach Umschalter	159,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM
Audiokabel 5m	7,99 DM

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

Anschlußkabel

Sony PSX RGB Kabel	99,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel + Hifi	49,99 DM
SNES RGB Kabel + Hifi	39,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster!	59,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo	45,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel	29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole
an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

SEGA MEGA
3er Set Spiele !!!!! ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz
(bei 60Hz 20% schneller!) 75,75 DM
und ja/dt. mit Schalter
Multimega Umbau.Gleiche 119,99 DM
Merkmale wie SMD 1

PC-ENGINE
Turbo Grafx inc.2 Spiele
nur 119,99 DM

NEO GEO
Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM
und "SCHWEIB" Modus
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 149,99 DM
auch Toploader CD !!!

Spiele	ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung	29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx/	99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express	119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo	99,99 DM

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar
NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel	399,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß	49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter	75,75 DM
Spiele	ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 349,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM
Sony PSX RGB Umbau 119,99 DM

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

FIFA

International Soccer

Pünktlich zum Deutschland-Release des Goldstar 3DOs schicken wir die EA-Kicker zum alles entscheidenden Match auf den Platz

3DO

Sportspiel / 1-6 Spieler

Da kommt Endspielstimmung auf: Das beste 16-Bit-Soccer im Next Generation-Gewand, optimale Voraussetzungen für ein Klassenspiel. Die Präsentation hat demzufolge auch gewaltig zugelegt. Cooles Intro, Dolby Surround-Stadionatmosphäre, sieben frei wählbare Kameraperspektiven, der Rest verhält sich wie beim '95er MD-Update. Bis zu sechs Spieler, miteinander oder gegeneinander, stellen sich mit einem von 49 Nationalteams in Freundschaftsspielen, Meisterschaften oder Turnieren dem Gegner. FIFA-gewohnt können Strategie und Taktik vor dem Spiel exakt eingestellt werden. Auf dem Platz rennen, dribbeln, passen, schießen, grätschen und köpfen die Kicker den Ball flü-

sig animiert, ständig angefeuert durch eine jubelfreudige Zuschauermenge. Je nach Nationalität reichen die Schlachtrufe von brasilianischen Sambaklänge bis hin zu englischem Gegröhle. Die Steuerung wurde 1:1, inklusive der wichtigen Taste zum Beschleunigen (C), dem MD-Original angelehnt. Über ein jederzeit aufrufbares Menü wechselt Ihr bei Bedarf Spieler, Taktik und Kamerawinkel. Abhängig von der gewählten Schiedsrichterhärte müßt Ihr bei rüden Fouls mit Freistößen und Karten rechnen, Abseitsstellungen werden dagegen ausnahmslos geahndet. Seid Ihr mit einer Entscheidung nicht einverstanden, könnt Ihr Euch die strittige Situation nochmals in der Wiederholung begutachten. Der Backup-Booster wird zur Verwaltung von Zwischenständen verwandt.



Läßt man die peinliche GB-Version mal außen vor, haben alle FIFAs eines gemeinsam: Action pur!



Stephan: FIFA Soccer auf dem 3DO ist ein Ereignis. Die stilvolle Grafik und der fantastische Sound heben die Präsentation auf einen nie dagewesenen Level. Zumindest optisch bestechen alle sieben Kameraperspektiven mit ausgefeilter Technik und flüssigen Animationen. Ein Dolby Surround-Sound der intelligenten Art versetzt Euch mitten ins Stadion, auch hier definiert das 3DO-FIFA ohne Zweifel einen neuen Stan-

dard. Trotz genialer Aufmachung verdient sich der EA-Silberling dann aber doch nicht das "Nonplusultra"-Prädikat. Von den sieben Blickwinkeln sind nur zwei sinnvoll, weil ausreichend übersichtlich. Die Aktionen auf dem grünen Rasen sind zudem nicht ganz so abwechslungsreich wie beim MD-Pendant, jedoch spektakulär anzuschauen, und genau darin liegt der Reiz dieser CD-Version. Es ist eigentlich ziemlich Banane, wer die Tore schießt oder gar gewinnt, weil alleine das bloße Betrachten schon für maximalen Spielspaß sorgt. FIFA rules!



Wiederholung



Hintertorkamera-Perspektive: Hier könnt Ihr aus nächster Nähe Strafraumaktionen verfolgen



Isometrische Perspektive: Wie im Spiel selbst habt Ihr hier mit die beste Übersicht



Vogelperspektive: Zwar sind die Sprites in dieser Darstellung nur ameisengroß, jedoch könnt Ihr Spielzüge in ihrer Entstehung so am besten verfolgen



Freie Perspektive: Versetzt Euch mitten ins Spielgeschehen. Der Kamerafixpunkt variiert ständig situationsabhängig



Das Optionsmenü ist grafisch anders aufgebaut als bei seinen 16-Bit-Vorbildern, in seiner Funktionalität aber ebenbürtig. Hier könnt Ihr unter anderem auch die Abseitsregel ein- oder ausschalten.

TEST 3DO

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN/PS-X
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: DOLBY SURROUND
 BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN



SUPERPRÄMIEN!

Jetzt einen neuen Abonnenten für Mega Fun werben!

Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff.
Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind
einzel verdrehbar. Maße: Höhe ca.
55 cm. Einfache Montage.



Prämie 2



Kamera - Maginon 601

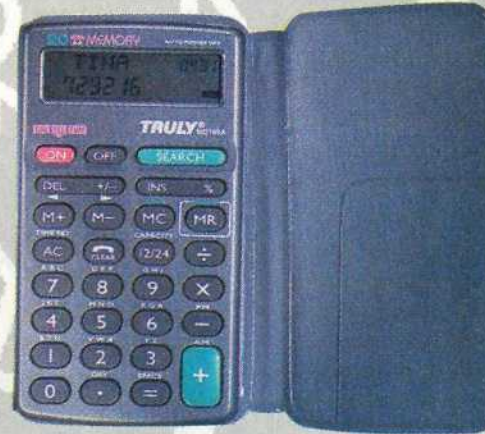
Kleinbildkamera 35 mm mit
eingebautem Blitzgerät.
Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus.
Manueller Filmtransport und
Filmrückspulung. Ca. 8
Sekunden Blitzfolgezeit.

Matchsack „Outdoor“

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



Prämie 4



Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit.
Mit gummierter Tastatur, Telefon-
nummernspeicher mit Paßwort-
sicherung und Speicherkapazitäts-
anzeige, alphabetischer Zuord-
nung der Daten, Rechner mit 4 Grund-
rechenarten, Prozentautomatik und
Vollspeicher, Uhr und Datums-
anzeige. Lieferung inkl. Batterie
und Kunststoffhülle.

Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design.
Mit Tragegriff und Umhängeriemen, 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



T&T Sammelordner

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

Einfach Coupon austüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Bitte schicken Sie das **MEGA FUN-Abo** an:
(für DM 52,-/Jahr; Ausland 76,-/Jahr)
Adresse des neuen Abonnenten:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb
einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung
der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft,
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Der Abonnent erhält MF frei Haus - die Versandkosten übernimmt
der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon
bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhält er zurück.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Neuer Abonnent - war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent
von MF. Bitte schicken Sie angekreuzte Prämie (**nur eine
möglich!**)

- | | |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> CD-Ständer | 318 533 |
| <input type="checkbox"/> Kamera - Maginon 601 | 294 061 |
| <input type="checkbox"/> Matchsack | 330 286 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank | 312 035 |
| <input type="checkbox"/> Aktentasche | 286 104 |
| <input type="checkbox"/> T&T Sammelordner | 995 |

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements)
an: **Adresse des Prämienempfängers:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent
und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

MF 4005

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

COMPUTEC
VERLAG

Judge Dredd

Noch bevor der Streifen die Kinos füllt, überrollt Acclaim gleich mit vier Umsetzungen des Filmstoffes rund um den unerbittlichen Richter den Konsolenmarkt

MD/SNES/GG/GB

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Willkommen in der Zukunft Amerikas. Die letzten bewohnbaren Teile der USA sind stadtähnliche Zentren, die in ihrer Größe die ehemaligen Bundesstaaten um einiges übertreffen. Eine Wüste der Verdammnis entstand im Jahre 2070 während des großen Atomkrieges. Neben dieser Strahlenwüste befinden sich auf dem Gebiet der ehemaligen Vereinigten Staaten lediglich noch drei Mega-Citys, die teilweise von unzähligen Mutanten bewohnt werden. In diesen Zukunftsstädten wurde bereits alles automatisiert und menschliche Arbeitskraft durch Maschinen ersetzt. Neuzzeitliche Drogen-Dealer riskieren dort ihr

wertloses Leben, um den ruhelosen und verbitterten Bürgern einen letzten "Flug" zu verschaffen. Wenn man auch nur ein Kaugummipapier statt in den Mülleimer versehentlich auf die Straße befördert, findet man sich schnell in hypermoderner Einzelhaft wieder. Unsere Story spielt in Mega-City One, in der 600 Millionen Bürger mehr schlecht als

recht vor sich hin vegetieren. Nicht selten fallen die Bewohner der tödlichen Rivalität verschiedener Gangs zum Opfer. Innerhalb der traurigen Grenzen dieser Städte kann die Ordnung längst nicht mehr durch gewöhnliche Polizeikräfte gewährleistet werden. Menschen werden im Jahre 2139 A.D. nicht von ihren Artsgenossen verhaftet und verurteilt, erbarmungslose, kaltblütige Judges haben die Rolle der Frie-



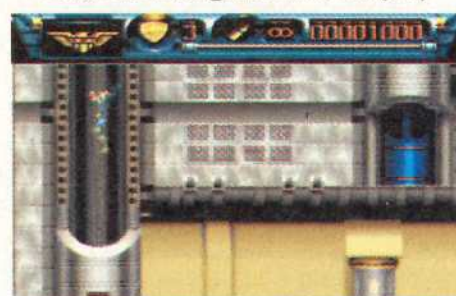
In der Zukunft geht es New Yorks bekanntestem Denkmal an den Kragen (SN)



In den späteren Runden bewegen sich die Gegner auch auf den Leitern (SN)



Die Kerle mit den Flammenwerfern fackeln Euch gnadenlos ab (SN)



Judge Dredd im neuzzeitlichen Expresslift (SN)



Philipp: Stephans Preview-Euphorie kann ich nicht ganz teilen, da Judge Dredd ein Manko besitzt.

Nach kürzerer Spielzeit fällt das zugegebenermaßen nicht auf (soviel zu Stephans Verteidigung), bei einer fünf- bis sechsstündigen Testsession tritt es jedoch klar zu Tage: Der deutlich überhöhte Schwierigkeitsgrad ab dem dritten bzw. vierten Level (ganz zu schweigen von den späteren!), läßt nur den absoluten Jump'n Shoot-Profis eine reelle Chance, mehr als die ersten drei der insgesamt zwölf Levels zu sehen. Abgesehen davon kann Judge Dredd speziell auf dem Super Nintendo rundum überzeugen: Animation (auch die der Gegner), Hintergrundgrafik und Sound bewegen sich auf ziemlich hohem Niveau und lassen, was die dadurch kreierte Atmosphäre angeht, kaum Wünsche offen. Passend dazu ist auch die Steuerung. Sie ist frei von jeglicher Hackeligkeit, Übersensibilität oder Trägheit, auf diese Weise läßt sich Dredd in jeder Spielsituation tadellos kontrollieren. Für Jump'n Shoot-Fans mit einem Hang zur Dark Future-Thematik ist Judge Dredd Pflichtprogramm.



In der Zukunft scheint die Menschheit auf überdimensionale Fahrzeuge zu setzen, der Grafik kommts auf jeden Fall zu Gute (SN)

denshüter übernommen. Sie verkörpern die härteste Rechtsprechung in der Geschichte der Menschheit: Noch am Tatort wird das meist tödliche Urteil ausgesprochen und vollzogen. Als unbekannte Mächte den Sturz eines dieser Neuzeitbullen (Judge Dredd) herbeiführen wollen, wird aus dem ehemaligen Jäger vorübergehend ein Gejagter. Dredds

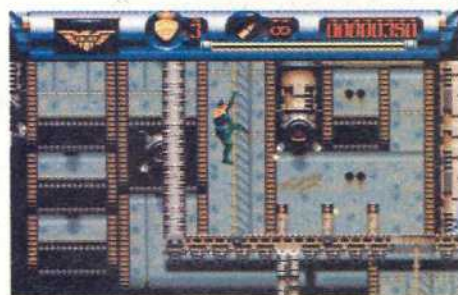
Weste wieder so rein wie vor der Verleumdungsaktion zu waschen, ist nur eine der vielen Aufgaben, die Euch dieses Modul stellt. Insgesamt müssen sage und schreibe 12 Missionen gelöst werden, die jeweils in drei Nebenmissionen unterteilt sind, bevor es schließlich zum letzten Gefecht kommt. Zunächst erhält man einen Hauptauftrag, dessen Erledigung Judge fürs nächste Level qualifiziert, und einen kleinen Nebenauftrag, dessen Erfüllung hauptsächlich dem Punktekonto zugute kommt. So muß der kompromißlose Richter beispielsweise einen Gefängnisausbruch verhindern, einen Bandenkrieg zum Erliegen bringen und die Stadt davor retten, verseucht zu werden, indem er sämtliche Radikalkarbon 4-Kanister findet und zerstört. Der Nebenauftrag besteht zumeist



Judge Dredd bewegt sich hier auf dem Rücken eines Raumschiffes aus einer fernen Galaxie (SN)



Vor jedem Level werdet ihr durch eine kurze Einleitung über die jeweils zu erreichenden Ziele informiert (MD)



Bei Judge Dredd ist Geduld angesagt, denn wer zu voreilig handelt und nicht so schön wie auf dem Bild wartet, hat schnell seine Energie verloren (MD)



In den Anfangslevels geht es in der Regel darum, eine bestimmte Anzahl dieser Munitionskisten zu sprengen (MD)

Der Game Boy-Judge



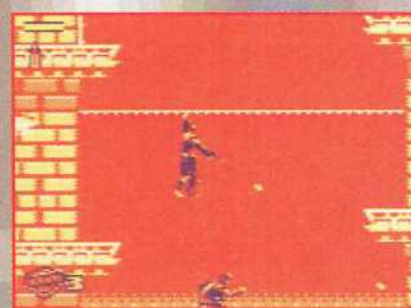
Judge hat auch auf Nintendos Handheld die Fähigkeit in alle Himmelsrichtungen zu schießen



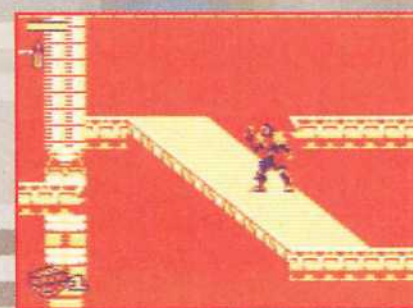
Auch der Game Boy-Spieler wird zunächst durch eine Story erfreut



Mit dem letzten Atemzug...



Judge Dredd ist stark genug, um gleichzeitig zu hangeln und zu schießen



Die Treppenstufen vermitteln auch auf dem Game Boy einen gewissen Tiefeneffekt

16 Bit - Who's the best?



Damit Ihr Euch selbst ein Bild von diesen beiden Varianten machen könnt, haben wir zwei Bildpaare einander gegenübergestellt

Computer Terminal



So könnt Ihr ins Netz einsteigen



Das Hauptmenü bietet Euch die Wahl zwischen...



...dem Mission Status: Ihr erfahrt, wie weit Ihr in Eurer Mission schon vorangekommen seid



...dem Ammo Status: Informiert Euch über Zahl und Art der Spezialwaffen



...und dem Dredd Status: Der Computer sagt Euch, wie es um Euren Helden bestellt ist



Der peitschende Regen steigert die Endzeitstimmung (SN)

darin, alle üblen Bösewichte entweder zu verhaften oder ins Jenseits zu befördern. Sieben dieser Missionen wurden aus dem gleichnamigen Film mit Sylvester Stallone übernommen, die restlichen fünf aus dem ebenso gleichnamigen Comic. Die Aufträge werden meistens in schönster Jump'n Shoot-Manner erledigt, doch auch abwechslungsreiche 3D-Runden, in denen sich Dredd seiner Gegner im futuristischen Fluggefährt entledigt, sind geboten. Neben der Standardmunition, von der Judge einen unendlichen Vorrat mit sich herumschleppt, können in den einzelnen Abschnitten noch acht verschiedene Extrawaffen gesammelt werden. Die Palette der innovativen Ballermänner reicht von Heat Seeking-Missiles, die sich selbstständig die nächstliegende Wärmequelle suchen, um dort zu explodieren, über Abprallgeschosse, die auf Gummi basieren und somit die unmöglichsten Winkelschüsse

ermöglichen, bis hin zu panzerbrechenden Geschossen, die selbst die dicksten Mauern zu dünnem Papier werden lassen. Neben diesem Munitionsdepot findet Judge auch einige Items, die ihm das (Über-)Leben gehörig erleichtern: Kleine Herzen, große Herzen, Antischwerkraftgürtel, die ihm für zehn Sekunden das Fliegen ermöglichen, Extraleben, Kraftfeld-Generatoren, die Dredd für zehn Sekunden unverwundbar machen, illegale Koffeintütchen und Beutel mit Credits, um nur einige zu nennen. Doch Judge kann seine Gegner nicht nur mit all diesen Extras dem Erdboden gleichmachen, er langt im Notfall auch mal mit bloßen Händen zu oder verteilt wirksame Kopfnüsse und fiese Tritte. Unserem Helden stehen insgesamt drei Leben zur Verfügung, die jeweils durch eine Energieleiste repräsentiert werden. Continues werdet Ihr vergeblich suchen, dafür bekommt Ihr alle paar Levels ein Passwort.



Neben den Hauptzielen der jeweiligen Levels wird auch noch ein roter Storyfaden durch die Zwischensequenzen gezogen (SN)



In den Anfangslevels geht es in der Regel darum, eine bestimmte Anzahl dieser Munitionskisten zu sprengen (MD)



Dieser Polizei-Truck ist keineswegs der einzige Grafikleckerbissen, den Judge Dredd zu bieten hat (MD)



Binzi: Da Philipp und Stephan bereits zur Genüge auf das Spielprinzip eingegangen sind, werde ich mich auf die vier verschiedenen Versionen stürzen.

In Sachen Extras und Waffen gleichen sich alle Konvertierungen wie ein Judge dem anderen. In punkto Levelaufbau stimmen dann jeweils nur noch die 16-Bitter bzw. die Handhelds miteinander überein. Sowohl die "Großen" als auch die "Kleinen" haben genügend und vor allem umfangreiche Levels zu bieten. Grafik und Sound sind auf SNES und Mega Drive hervorragend geeignet, um eine authentische Atmosphäre aufzubauen, wogegen bei den Handhelds nur die Game Gear-Version so halbwegs gute Stimmungsmomente bietet. Alle vier Dredds lassen sich im Grunde beeindruckend gut steuern, wobei der 16-Bit-Dredd von Nintendo seinem Sega-Kollegen eine Spur voraus ist und Nintendos Handheld-Judge seinem Game Gear-Rivalen nicht das Wasser reichen kann. Alles in allem sind sämtliche Versionen empfehlenswert, wer allerdings das Glück hat, über die gesamte Konsolenpalette zu verfügen, kann getrost die SNES- der MD-Version und die GG- der GB-Version vorziehen.

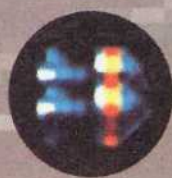
Das Judge Dredd-Waffenarsenal



Bullet
Eure Standardwaffe, von Ihr trägt Dredd unendlich Munition mit sich herum



High Explosive
BOOM!
Shakes the room!



Double Whammy
Hat die doppelte Sprengkraft einer High Explosive



Ricochet
Wie der Name schon andeutet, prallen diese Geschosse von der Wand ab und ermöglichen auf diese Weise die unmöglichsten Schußwinkel



Incendiary:
Verbrennt alles, was sich Ihr in den Weg stellt



Boing
Aus den Gastkörpern der unsterblichen Dark Judges entweicht nach der Zerstörung dieser Hüllen die abgründig böse Seele, die Dredd mit dem Boing in die Limbo-Dimension schickt



Grenade
Sie wird hauptsächlich zum Sprengen von Munitionskisten und porösen Mauern verwendet



Heat Seeking:
Besonders für Mittel- und Endgegner geeignete Wärmesuchrakete



Flare
Erhell selbst die dunkelste Mega-City...



Stephan: Philipp hat zweifelsohne recht, Judge Dredd ist, ähnlich wie Batman und Robin auf dem MD, ein Game, das durch einen teilweise extrem überhöhten Schwierigkeitsgrad unangenehm auffällt. Die Passwort-Funktion in allen Ehren, speziell auf dem SNES sind die Einstiegshilfen so rar gesät, daß selbst Profis oftmals garantiert ihre Geduldsnerven weit überstrapazieren. Ein unverzeihlicher Fauxpas, denn alle anderen Kriterien bewältigt unser gewissenloser Judge mit Bravour.

Sowohl grafisch als auch akustisch wurde die beklemmende Endzeitstimmung passend umgesetzt, die Animation von Dredd ist gar ein echter Genuß. Gefallen hat mir auch das Spielprinzip. Innovatives gibt es zwar nicht zu vermenden, die Idee mit primären und sekundären Zielen sowie das Anzapfen von Computerterminals bringt aber zumindest einen Hauch von Taktik ins ansonsten meist recht simple Ballereinerlei. Trotz allem, Judge Dredd (SN/MD) ist maximal bis zum dritten Level, weil einigermaßen fair, auf Gold Game-Kurs, jede weitere Minute vor dem Screen bringt nur noch das Joypad in Gefahr.



Wollt ihr eine besonders hohe Punktzahl erreichen, solltet ihr nicht alle Gegner blindlings abknallen. Viele Feindessprites heben nach ein paar Treffern ihre Hände und lassen sich dann widerstandslos mittels einer schwebenden Plattform abtransportieren. Allerdings dürft ihr euch nicht zu viel Zeit nehmen, da die Halunken nach ein paar Sekunden das Feuer wieder eröffnen



Ihr solltet grundsätzlich versuchen, die Gegner von einer Position aus zu töten, von der ihr selbst nicht getroffen werden könnt (SN)



Viele Stellen bewältigt ihr kriechend, um an Extras zu kommen oder den Feuersalven der Gegner auszuweichen



Die Mittel- und Endgegner sind grundsätzlich sehr resistent gegen eure normale Knarre, ihr solltet sie mit Spezialwaffen bearbeiten (SN)

Der Game Gear-Judge



Wie auch bei den 16-Bit-Versionen müßt ihr zum Erfüllen der Missionen die Computer-Terminals anzapfen



Viele Abschnitte erreicht ihr nur durch Hangeln



Sobald ihr die Primärziele abgeschlossen habt, könnt ihr den jeweiligen Abschnitt verlassen



Ein kurzes Briefing leitet die Missionen ein



Die Extras sind meist gut versteckt

TEST GAME BOY

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: 1-MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KINO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 21
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM



TEST GAME GEAR

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KINO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 21
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM



TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KINO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 36
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM



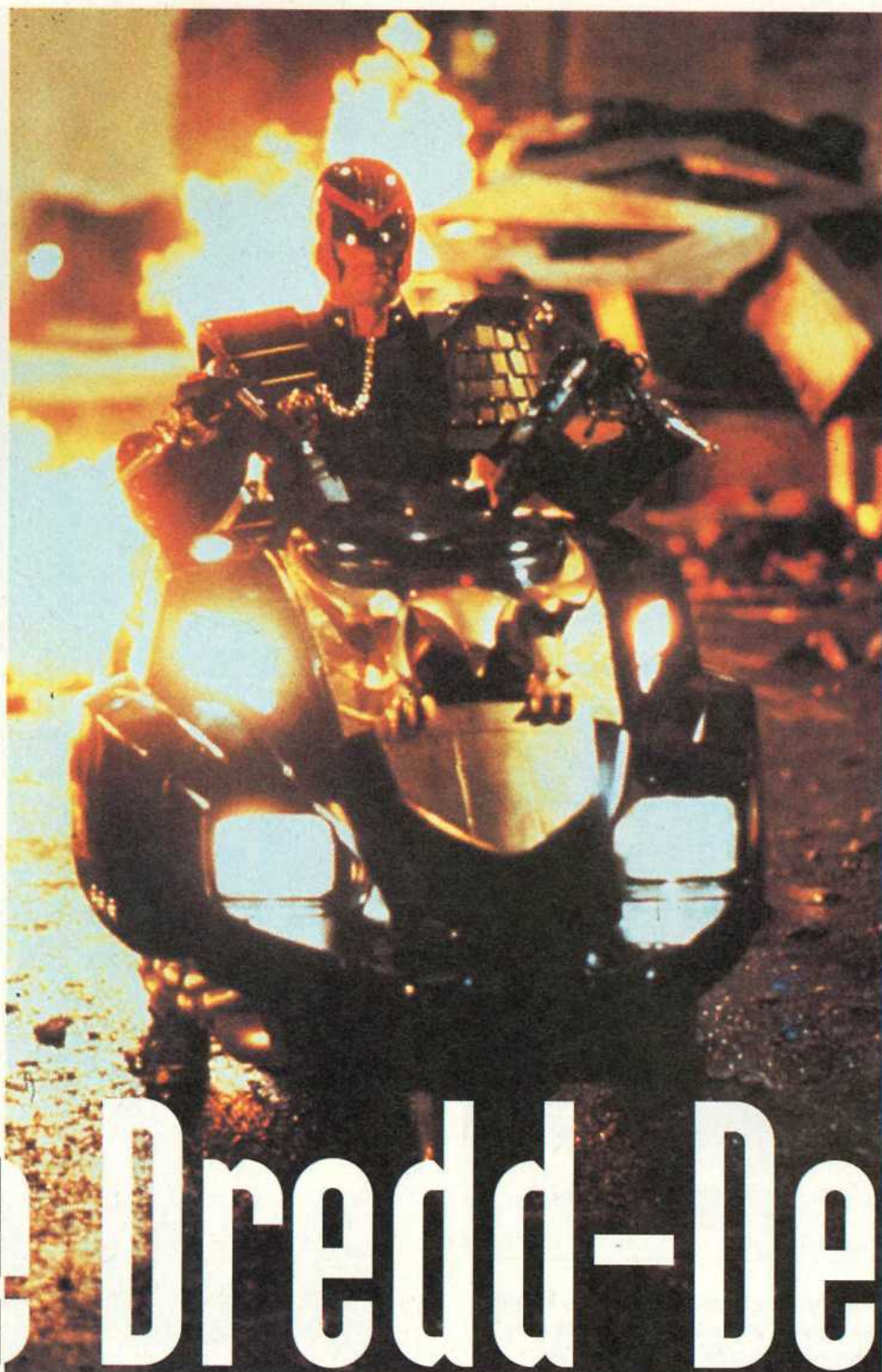
TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KINO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 36
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM





Er ist cooler als Batman, kälter als Dirty Harry und er repräsentiert Gesetz und Ordnung der Zukunft. Richter Joseph Dredd, genannt ...



Mean Machine nimmt Dredd in die Zange

Angel? Einer seiner drei Söhne heißt Mean Machine und sieht aus wie ein riesiger einarmiger Cyborg. Seinen Aggressivitätspegel regelt er über ein Ziffernblatt an der Stirn. Sie hassen Dredd, da dieser den jüngsten Bruder Fink erschießen mußte. Oder nehmen wir Ricos Kumpel, den "ABC Robot". Diese Kampfmaschine, die Rico in einem Trödelladen fand, ist mit atomaren, biologischen und chemischen Waffensystemen ausgerüstet. Im ehemaligen Skigebiet Aspen, welches jetzt zur nuklear verseuchten "Cursed Earth" gehört, kommt es zum finalen Showdown...

Judge Dredd - Der Film

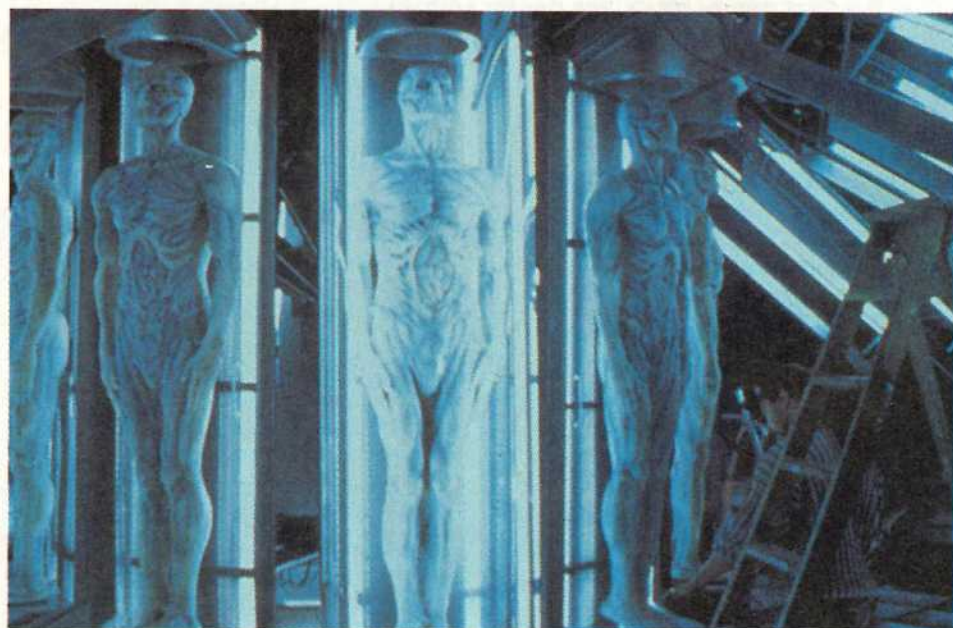
Zumeist heißt die Verfilmung eines Comic-Themas Abschied nehmen von einem Mythos. Nachdem Batman vom peinlichen Strumpfhosen-Fuzzi der sechziger Jahre zum

geheimnisvollen schwarzen Ritter wurde, ging er dank Michael Keatons harmloser Darstellung über den Kreuzgang des Kommerzes. Logos auf Tassen, T-Shirts oder Kinderbettwäsche reduzierten ihn zum Markenzeichen. Judge Dredd hingegen war nie ein Held der Kinder. Und Mega-City One ist auch nicht Gotham City. Nachdem der letzte US-Präsident Robert "Bad Boy" Booth mit einem Atomkrieg große Teile der Welt unbewohnbar gemacht hatte, wandten sich seine einst treu ergebenen Truppen gegen ihren Dienstherrn. Die Judges nahmen das Gesetz in die eigene Hand und fungierten als Richter, Geschworener und Urteilsvollstrecker in einer Person. Um Korruption und Bestechung unter den Judges vorzubeugen, wurde das Janus-Projekt entwickelt, ein Klon-Programm, aus dem Dredd (Sylvester Stallone) und sein teufl-

scher Bruder Rico (Armand Assante) hervorgingen. Dredd besitzt wie geplant keine Gefühle und Skrupel, nun auch Gesetzesbrecher Rico für immer ins Zuchthaus zu schicken. Doch Rico bricht aus und verhilft auch noch anderen kriminellen Subjekten zur Flucht. Plötzlich hat es Dredd mit einigen der übelsten Burschen zu tun, die die Leinwand je gesehen hat. Wie wäre es mit der Angel Gang, einem Haufen degenerierter Outlaws, angeführt von Pa "The Reverend"



Mean Machine ist ein durchgeknallter Cyborg, den sein Daddy zusammengeschustert hat, weil er so schwächling war...



Das Janus-Projekt erschafft perfekte Gesetzesmaschinen





Judge Dredd - Der Comic

Im Jahre 1977 erschien in einer der ersten 2000AD-Hefte die Auftaktgeschichte um eine zukünftige Comic-Legende. Pat Mills und John Wagner, zwei altgediente Genreautoren, versuchten mit ihrer neuerschaffenen Hefereihe hungrigen Zeichnern ein Forum für deren Zukunftsvisionen zu schaffen. Zusammen mit Carlos Ezquerro, der auch schon mit Ideen rund um einen kompromißlosen Gesetzeshüter schwanger ging, wurde Judge Dredd geboren. Eine Symbiose aus Polizist, Richter und gefühlskalter Antiheld, welcher sich wohlthuend von den sterilen Superhelden wie Superman und Co. unterschied. Dieser Mann ist nicht nett zu Frauen und Kindern, er ist es noch nicht einmal zu sich selbst. In dem gigantischen, 600.000.000 Einwohner zählenden, Stadtmoloch Mega-City One wäre ein Rechtssystem wie wir es kennen nicht

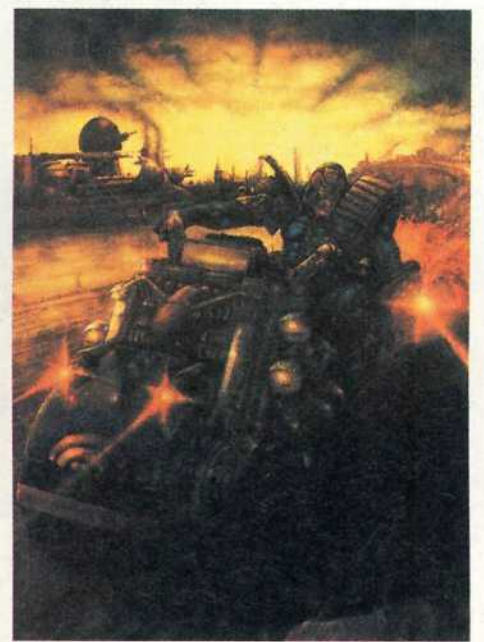
mehr praktikabel. Die Judges (engl. für Richter) sprechen das Urteil gegen die kriminellen Elemente an Ort und Stelle. Immer mehr Künstler ließen sich vom Dredd-Universum inspirieren und fingen an, die Figuren zu vertiefen und ihre Vergangenheit sowie Persönlichkeit auszu-

arbeiten. Dredds eiskaltes Verhalten erbten er und sein Klonbruder, der Superkriminelle Rico, vom ersten Chief-Judge, aus dessen DNA-Code sie erschaffen wurden. Gefühle wie Zuneigung oder Liebe sind diesen Richtermaschinen fremd, sogar den Schlaf reduzieren sie

sich auf 10 Minuten am Tag. Doch erfreuen sich die Gesetzeshüter keinesfalls größerer Beliebtheit bei der Zivilbevölkerung, da Menschenleben oft in Stückzahlen gegeneinander abgewägt und geopfert werden. Die klassische Trennung Gut-Böse wurde zunehmend verwischt, die Identifikationsfigur stellte sich nicht als Saubermann vor, der außerhalb der Kritik steht und alten Ladies über die Straße hilft. Dieser Aspekt war mit Grundstein für eine Entwicklung, die das Helden- und Actioncomic einer älteren Leserschicht zugänglich machte und die Filmindustrie auf Stoffe wie The Crow von J. O'Barr, Die Rückkehr des schwarzen Ritters, eine Neuformulierung des Batman-Mythos von Frank Miller oder eben Judge Dredd aufmerksam machte. Geschichten über eine heruntergekommene Welt, in der Verbrechersyndikate das Sagen haben und in denen Gewalt und Tod, Sex und Drogen keine Tabuthemen mehr darstellen. Judge Dredd und all die anderen ehemaligen Underground-Strips sind heute Speerspitzen des "erwachsenen" Comics und das fehlende Argument für die Sprechblasengeschichten als die Kunstform des zwanzigsten Jahrhunderts.



Die Angel-Gang im Comic, Mean Machine, Pa, Junior und Fink



Judge Dredd als hohe Comic-Kunst



Vorsicht, wenn der ABC Robot Hammerstein losgelassen wird



Eine typische Aktionsfolge aus der 2000 AD-Reihe. "Creep" sind alle Gesetzesbrecher, die Dredd auf den Geist gehen

**JUDGE
DREDD****Gewinnspiel**

Das Filmereignis der Saison mit Sylvester Stallone wirft seinen Schatten voraus. Acclaim will dreißig Leser zu Nachwuchs-Judges machen. Und weitere zwanzig Leser sollen sich das T-Shirt des ehrenwerten Richters überstreifen.

Doch bevor Ihr Euren Preis abgreifen könnt, so das Gesetz, gilt es, fünf Judge Dredd-Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt Judge Dredd mit Vornamen?
2. Wieviele Einwohner hat Mega-City One?
3. Wie heißt das Projekt, aus dem Dredd und sein Klon-Bruder Rico hervorgingen?
4. Welchen Spitznamen hat Pa Angel aus der Angel-Gang?
5. Wie heißt die Heftreihe, in der die ersten Judge Dredd-Comics erschienen?

Der Lohn für die Mühe sind folgende Preise:

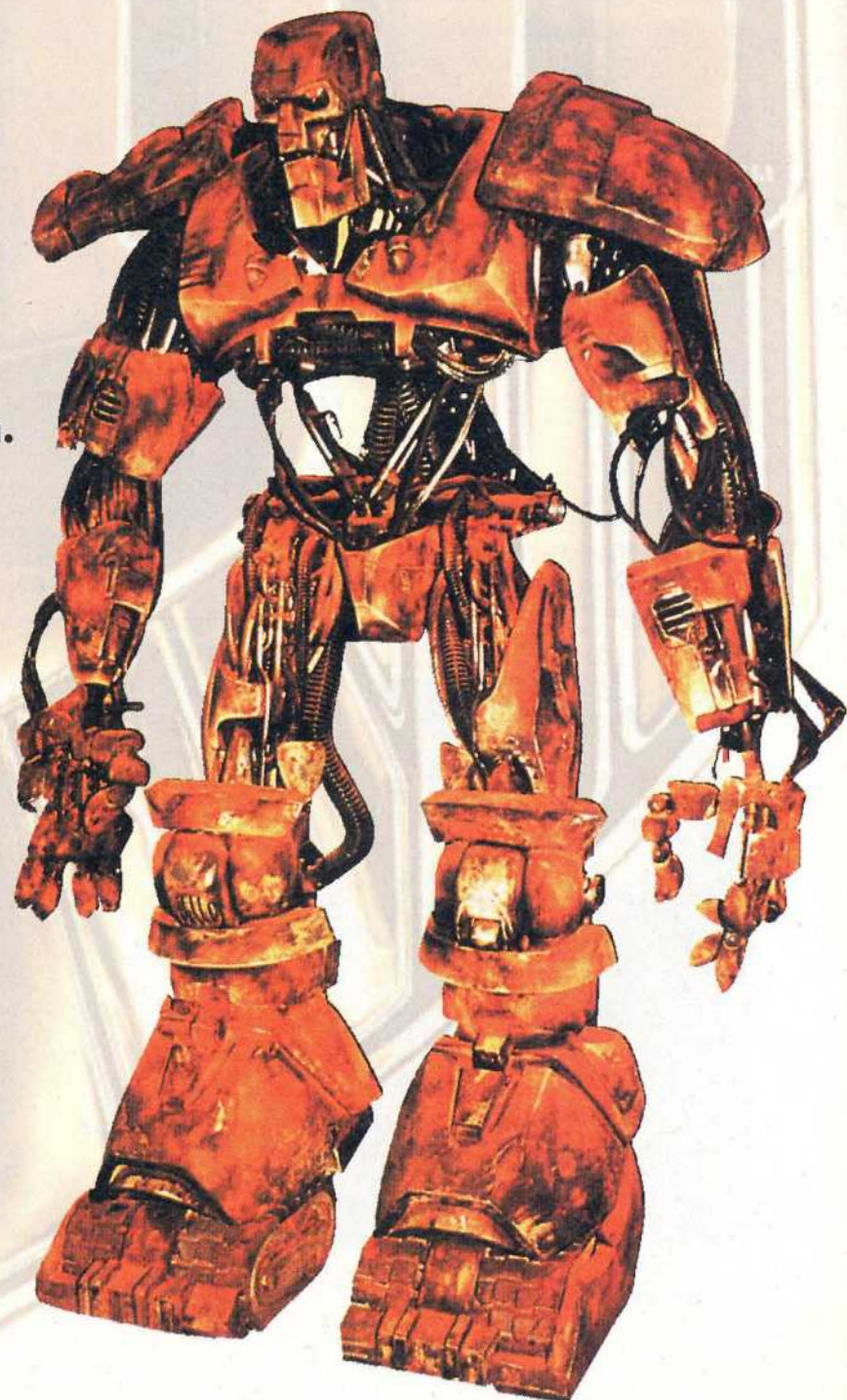
- 30 x ein Videospiel Judge Dredd
(System nach Wahl SNES/MD/GG/GB)
- 20 x ein T-Shirt Judge Dredd

Schreibt Eure Antworten, Eure Adresse und das gewünschte System auf eine Postkarte und schickt diese an:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: "I Came To Judge You!"
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß: 10.7.95

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



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

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



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

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

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

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!

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:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
 Redaktion Mega Fun
 Pleicherschulgasse 2
 97 070 Würzburg
 Telefon 09 31 / 1 55 18
 Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
 Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
 Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
 Christian Müller

Textkorrektur:
 Götz Schmiedehausen

Redaktion:
 Stephan Girlich
 Götz Schmiedehausen

Hotline - Mega Fun:
 Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
 Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Guido Hofmann, Bastian Lurz, Philipp Noack, Ulf Schneider

Layout:
 Jochen Amberger
 Stephan Girlich
 Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks-Teiles:
 Mega Fun

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
 Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Duisburg
 Telefon 02 03 / 3 05 11 11
 Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
 Thorsten Szameitat
 Telefon 09 11 / 9 68 32 19
 Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
 Tanja Kaiser
 Isarstraße 32-34
 90 451 Nürnberg
 Telefon 09 11 / 9 68 32 32
 Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
 Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
 Nintendo Of Amerika

Abonnement:
 Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282
 Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Bullfrog, Dynatex, Electronic Arts, Factor 5, Galaxy, Gametek, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Mitsui, Mindscape, Nintendo, Order In Time, Sega, Test'n Take, Ubi Soft, Virgin und ganz besonders bei Klaus und Binärdesign.

Earthbound (SN)

Endlich neues Adventure-Futter aus dem Hause Nintendo. Das futuristisch angehauchte Adventure soll Zelda vom SNES-Thron kicken. Kann es die hohen Erwartungen erfüllen? Normalerweise heißt ein Spiel von Big N ja fast immer annähernd volle Punktzahl. Der Test wird es Euch zeigen..

Goldstar 3DO

Neue Hardware auf dem deutschen Markt war uns immer einen kritischen Blick wert. Ist das Goldstar 3DO die preiswertere Alternative oder nur ein billig produziertes Nischenprodukt? Wir schrauben die Kiste für Euch auf...

Demolition Man (SN/MD)

Nach Judge Dredd kommt Acclains neuester Stallone-Streich. Wir hoffen auf Demolition Man und haben schon mal ein paar Seiten für den potentiellen Action-Knaller reserviert. Ihr werdet alles erfahren, in der nächsten Mega Fun!



Krazy Ivan (PS-X)

Psygnosis lädt uns exklusiv zum Trip nach Liverpool ein, um bei den Dreharbeiten zum Action-Knaller dabei zu sein. Was geht ab hinter den Kulissen und ist Ivan wirklich Krazy? Die nächste Ausgabe gibt auch Antworten auf noch sinnvollere Frage als diese...



Mega Fun 8/95 erscheint am
19. Juli 1995

Dienstag ab 18:00 im *DSF*.

MITTENDRIN
statt nur dabei.

Hebe Partner



NBA in **Karamalz MAGIC SPORTS**. Die **Dun-Kings** kommen. Alles über die US-Dream-Teams. Von **Barkley, Schrempf, O'Neal & Co.** jede Woche was ins Körbchen. Die beste Liga der **Welt**. Im Deutschen SportFernsehen.

DSF

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

Nigel Mansell's World Championship



... das Comeback
Formel 1



69.95

Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer.

Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

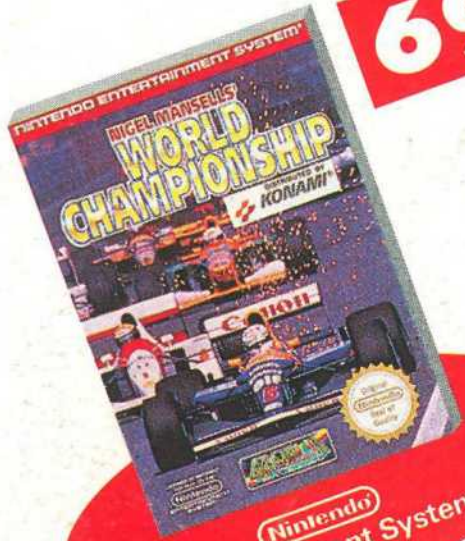
Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion, damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“



139.95



99.95



KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß



119.95

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG