

NINTENDO SEGA & MEHR

**COMPUTEC
VERLAG**

1/95

55 GAME-REVIEWS

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

POLYGON-TUNING

Virtua Racing Deluxe
Segas Edelaserei
mit 32X-Turbo



nur DM
5,80



MEGA CD IM FAHRTWIND

BC Racers
Steinzeit-Raserei
von Core Design

NINTENDO IN 3D

Virtual Boy
Virtual Reality
für unterwegs

SENSATION: ERSTER TEST

SEGA SATURN

DURCHSCHLAGENDES DEBÜT MIT VIRTUA FIGHTER

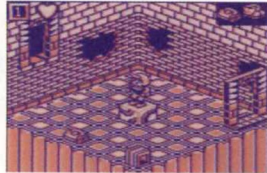
Kleiner Mann ganz groß

Monster Max

Iso-Jump'n Run mit Denkspiel-Einlagen

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

Seite 94



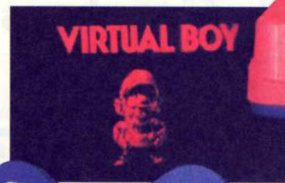
Polygon-Tuning

Virtua Racing Deluxe

Segas Edel-Raserei mit 32X-Turbo

Vergeßt den Automaten, hier kommt die beste Version!

Seite 30



Nintendo in 3D

Virtual Boy

Virtual Reality für unterwegs

Ein erster Blick auf Nintendos streng gehütetes Konsolen-Geheimnis

Seite 21



Doom-Doom-Geschoß

Doom

Das Kultspiel für Jaguar und 32X

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

32X Seite 31

Jaguar Seite 112



Rubriken

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

Super Nintendo

Software News

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

Previews

NBA Jam Tournament Edition	26
Pinball Fantasies	27

Spietests

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

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

Helpline

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

Codes + Freezers

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

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

Nintendo NES

Helpline

Codes + Freezers

Micro Machines	351*
Tetris	351*

Game Boy

Spietests

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

Helpline

Codes + Freezers

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

Nintendo '95

Super Nintendo

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

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

Super Game Boy

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

Virtual Boy

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

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

Ultra 64

Mit einer Heimversion des Ultra 64 ist nicht vor September

zu rechnen, und vorerst lediglich für den japanischen und amerikani-

schen Markt, in Europa soll Nintendos Antwort auf Sega und Sony erst Ende '95/Anfang '96 zu einem Preis von 500 DM erscheinen. Die Ultra 64-Fassung von Cruis'n USA wird sich von der Coin-op Version (Test in Mega Fun 11/94) übrigens deutlich unterscheiden, da zum Entwicklungsstart des Automaten noch keine endgültigen Ultra 64 Development Kits zur Verfügung standen. Unter den ersten Titeln, die zum Hardware-Release verfügbar sein sollen: Doom (id Software), Killer Instinct, Cruis'n USA (Rareware), ein neues Mario- sowie ein neues Zelda-Abenteuer (Nintendo), und Turok The Dinosaur Hunter (Acclaim). Bei Williams dagegen sind bereits einige weitere

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

Alle Titel werden exklusiv für das Ultra 64 erscheinen, bei der Auswahl von Third Party-Licensees geht Nintendo zudem sehr restriktiv vor.

FIGHTING POLYGONS



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

Game Mage-Codes

Brain Lord (US)
EF2ABAA760F62 Unverwundbar bei der ersten Feindgruppe (Zyklopen)

Bugs Bunny Rabbit Rampage (US)
7FOABEA054976 Unendlich Leben

Das Dschungelbuch (DT)
422ABEB6AFC76 Unverwundbar
450ABEA620776 Unendlich Leben

Die Schlümpfe (DT)
7B2ABEA292B76 Unverwundbar
800ABE8109C6A Unendlich Leben

Equinox (DT)
390AB6207E274 Unendlich Leben

Legend Of The Mystical Ninja (DT)
352ABE6F6B56E Unverwundbar
D50AB6A015F62 Unendlich Leben

Lufia The Fortress Of Doom (US)
7A9AB6240B2DB Schnellere Aufrüstung
20C2B62434ADB Ihr bekommt schnell Geld
8B72B62232D76 Unendlich HP
105AB6A7E185B Unendlich MP
F75AB62236C76 zusammen mit obigem Code eingeben
vernichtet Feinde bei Beschuß

Mr. Nutz (DT)
D952BE856D176 Unendlich viele Nüsse, sobald ihr eine davon eingesammelt habt
6272BE86B3B31 Unendlich Energie
D362BE856D3DB Unendlich Bälle

Plok (DT)
A30ABEA49CE76 Unendlich Leben
3A2ABEA0C1076 Unverwundbar

R-Type III (DT)
300ABEB483677 Unendlich Schiffe

Rock'n'Roll Racing (US)
5762BEA5EB476 Unendlich Munition
6752BEA53BD76 Unendlich Sprünge

VIRTUAL BOY



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

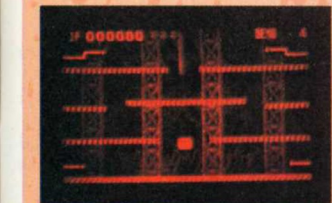


Bild oben: Mario Bros. über lediglich einen LCD-Screen; Bild rechts: Im Intro kommt die Räumlichkeit sehr gut zum Tragen



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