

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC
VERLAG

2/96

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEO-SPIEL-LEBENSSTIL FÜR NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR SYSTEME

Int. Super Star Soccer

WWF Wrestlemania

Earthworm Jim

NBA Live '96 u.v.m...



nur DM

5,80

RIPLEY LEBT!

Alien Trilogy

**Der geniale 3D-Shooter
von Acclaim im Anmarsch**

WÜRMER AUF KRIEGSPFAD

Worms

**Der Party-Knaller für
Mega Drive und PlayStation**

DER KINOHIT ALS SPIEL

Toy Story

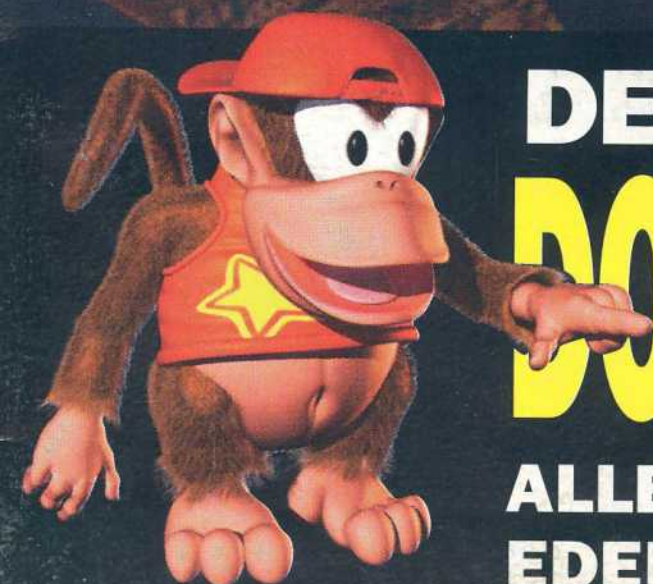
**Disney's Grafikwunder
auf dem Mega Drive**



DER MEGA-PLAYERS-GUIDE

DONKEY KONG COUNTRY 2

**ALLE GEHEIMNISSE ZU NINTENDOS
EDELHOPSEREI - KOMPLETT GELÖST!**

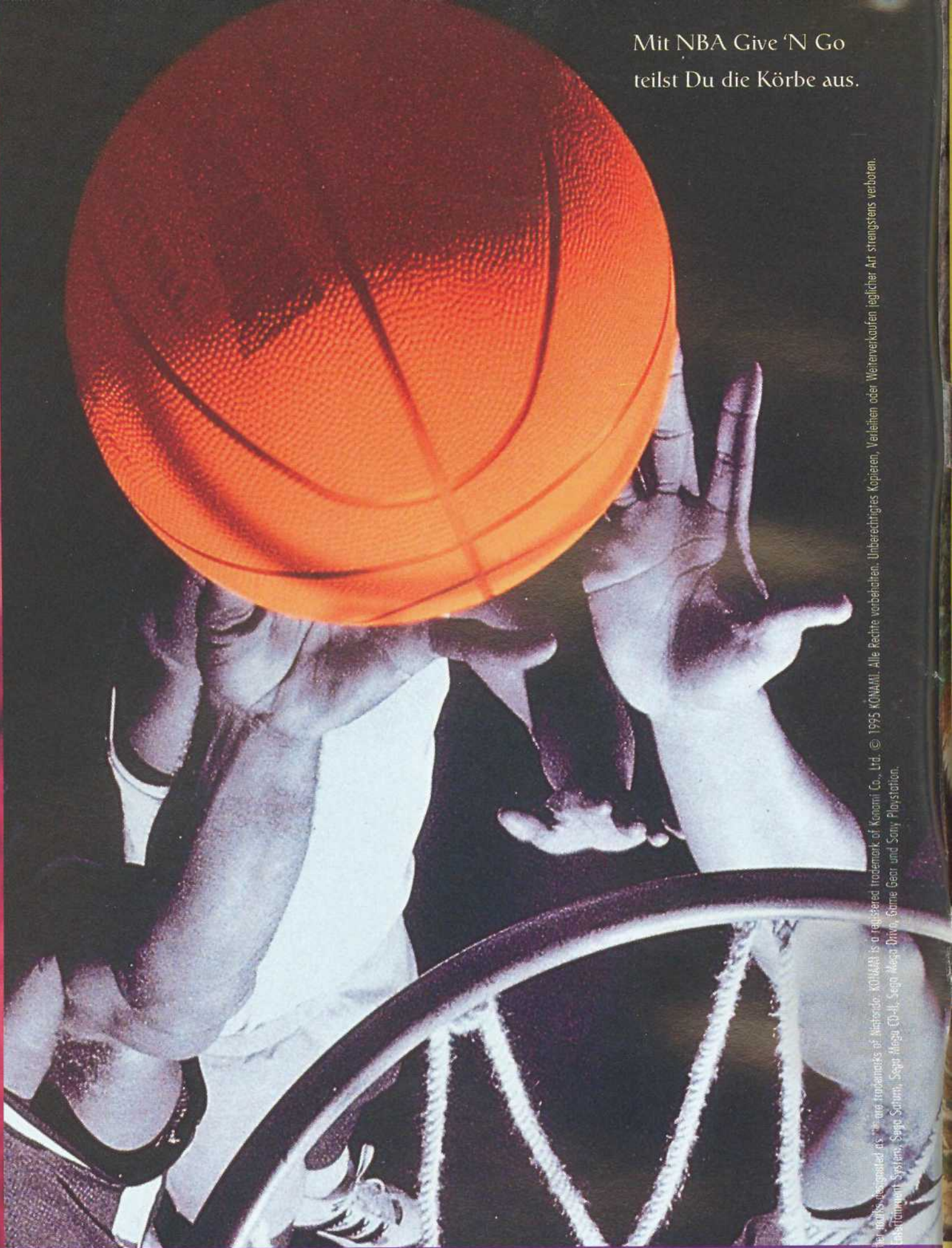


30% aller Männer bekommen
ständig einen Korb.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

Mit NBA Give 'N Go
teilst Du die Körbe aus.



NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegdämmern.

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks registered as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberichtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony Playstation.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende. Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling. Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



OFFICIAL
NBA
LICENSED
PRODUCT



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Furioses Digital-Kino Seite 14



MEGA FUN

Weihnachtsbraten & Alienhatz

Frohes neues Jahr, liebe Leserschaft! Wir hoffen, daß Ihr nüchtern und aufrecht ins neue Jahr gerutscht seid und beim Fest der Liebe nicht allzu viele Kilos angesetzt habt. Während die letzte Ausgabe ganz im Zeichen des Ultra 64 und dem Saturn stand, bietet die Februar-Ausgabe vor allem für PlayStation-Besitzer einige besondere Schmankerln. Neben solchen Toptiteln, wie beispielsweise dem Basketball-Actionspiel NBA In the Zone oder dem Sequel der Prügelei Toshinden, präsentieren wir Euch auf drei Seiten alles Wissenswerte zu Acclains genialem Boom-Verschnitt Alien Trilogy. In einem streßigen London Eintages-Ausflug wurde inmitten einer Männerrunde unserer Redakteurin

Sandrie das Spiel von Probe Software-Chef Fergus Mc Govern höchstpersönlich vorgestellt. Als Entschädigung für den Flugstreß, durfte sie anschließend noch ein paar Runden auf der Go Kart Strecke absolvieren und der ängstlichen Konkurrenz (siehe Helm) die nichtvorhandenen Rücklichter zeigen. Aber auch

andere Systeme werden ansprechend bedient: Saturn-User vergnügen sich mit FIFA '96, Mega Drive-Besitzer erleben mit Toy Story das erste Game mit Render-Grafik und selbst der betagte Game Boy versammelt durch das Multispieler-Bomberman einige 32-Bit-gestählte Redakteure um sich.

In diesem Sinne wünschen wir Euch eine angenehme Unterhaltung mit der Februar-Ausgabe

Euer Mega Fun Team



Donkey Kong Country 2



Donkey Kong Country 2

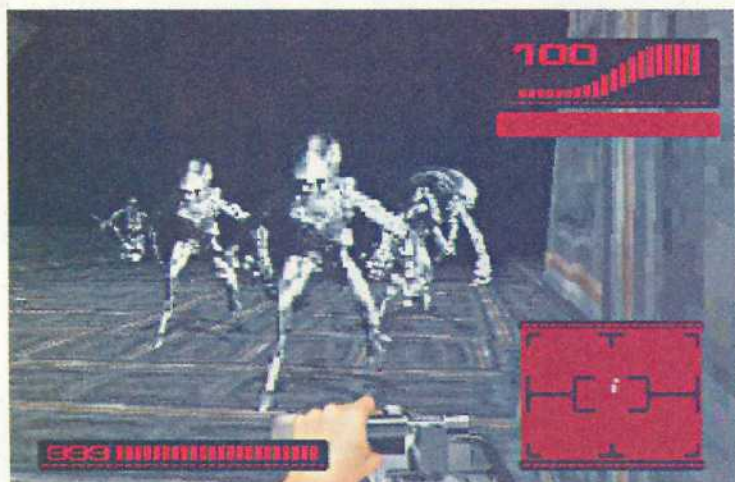


Für Euch durchgespielt: So findet Ihr alle versteckten Extras in Donkey Kong Country 2 Seite #562



Erste Infos zu Killer Instinct 2 Seite 73





Ripley lebt!

Alien Trilogy

Der geniale 3D-Shooter von Acclaim im Anmarsch

Live-Bericht aus London!!!

Seite 10-13

Jump'n Run in wunderbarer Render-Optik

Toy Story

Der computeranimierte Kinohit jetzt auf Konsole

Lest im TS-Special alles über Woody, Lightyear & Co.

Seite 14/15



Würmer auf Kriegspfad

Worms

Der Party-Knaller für MD und PS

Kriechlinge in einer Strategie-Action-Mixtur

Seite 68-69



Rubriken

Anzeigenauftrag	60
Börse	59
Countdown	66
Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	63
Mega Mail	64
Referenzen	40
Scene	26

Super Nintendo

Previews

Kirby Super Deluxe	36
--------------------	----

Spietests

Big Sky Trooper	84
Boogerman	84
Dirt Trax FX	84
Hungry Dinosaurs	80
Porky Pig's Haunted Holiday	80
Real Monsters	87
Waterworld	86

Helpline

Players Guide

Donkey Kong Country 2	562
Earthworm Jim 2	572
WWF Wrestlemania Arcade	570
Codes + Freezers	
Int. Superstar Soccer Deluxe	575
Mechwarrior 3050	561
NBA Live '96	576

Game Boy

Spietests

Asteroids/Missile Command	70
Bomberman	88
Earthworm Jim	88
FIFA Soccer '96	82
PGA Tour '96	86
Return of the Jedi	70

Mega Drive

Software News

Gargoyles	24
Pocahontas	24

Spietests

Worms	68
-------	----

Game Gear

Saturn

Software News

Earthworm Jim 2	20
Impact Racing	20
Skeleton Warriors	20
Street Fighter Zero	24
Varuna's Forces	22

Previews

Casper	32
--------	----

Spietests

FIFA Soccer '96	82
Victory Boxing	81

Codes + Freezers

Myst	575
Tohshinden Remix	576

PlayStation

Software News

Kileak the Blood 2	20
Magic Carpet	22
Super Buster Bros.	22

Previews

Alien Trilogy	10
Battle Arena Tohshinden 2	16
Cyberia	34



Wer rief
diese Geister?

Casper

Das kleine Gespenst
spukt mit Transparent-Effekt
Knobelei mit farbenprächtiger Grafik
Seite 32

Ein neuer Referenz-Anwärter?

NBA In The Zone

Basketball-Prominenz aus
Konamis Edelschmiede

Jo! Powerdunks für die 32-Bitter auf
Seite 72/73



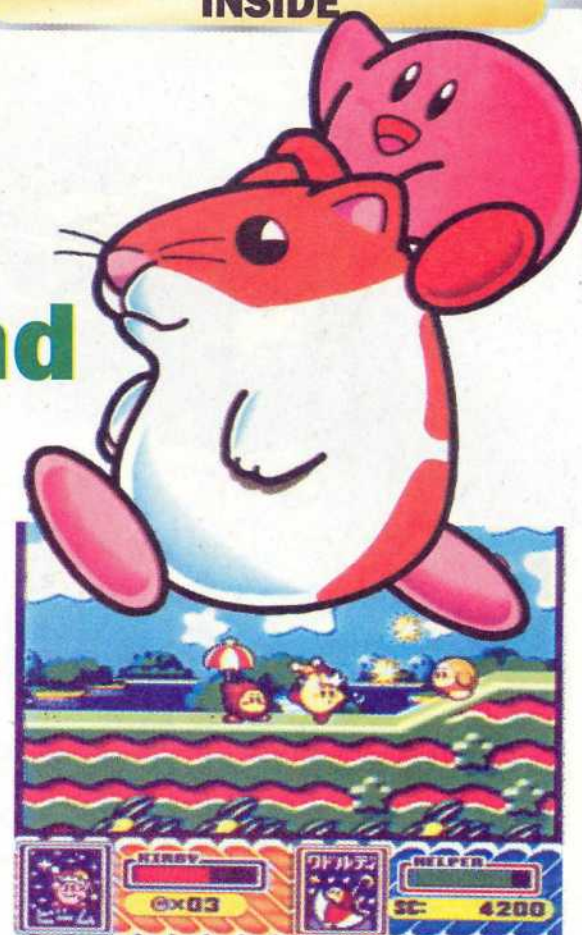
Putziges Jump'n Run

Kirby's Dreamland Super Deluxe

Nintendos Knuddelball in
Luxus-Version

Die Hüpferei für besonders
Gefräßige - Guten Appetit!

Seite 36/37



Das Sequel der Edel-Prügelei

Battle Arena Toshiden 2

Arena frei für Takaras
Polygonrecken

Das Mega-Vier-Seiten-Preview
Seite 16-19



Descent	31
Ridge Racer Revoultion	28
Rise of the Robots 2	38

Players Guide

WWF Wrestlemania	570
------------------------	-----

Codes + Freezers

Battle Arena Tohshinden	576
NBA Jam T.E.	575
Theme Park	576
Warhawk	561

3DO

Software News

Battle Sport	23
Decathlon	23
Spieletests	
D	90
Death Keep	92
Myst	86
Po'ed	91
Primal Rage	76
Starfighter	92

Jaguar

Spieletests

Atari Karts	90
-------------------	----

Specials

Jaguar-CD	97
Most Wanted	96
Sega-Vorschau '96	6
Shoshinkai-Nachlese	94
Toy Story	14



Sega



AM-Special

Virtual On

Nach dem Erscheinen des Arcade Automaten wird sich Segas AM3-Abteilung intensiv mit Konvertierungsarbeiten an Cyber Troopers beschäftigen, damit diese so schnell wie möglich auch auf dem Saturn entfestelt werden können. Auf einer riesigen Kampffläche gehen acht Roboter mit Beam Sword, Vulcan-Kanone, Napalm und anderen imposanten Waffen aufeinander los. Jedes der Stahl-Ungetüme verfügt über drei

1995 war für alle stolzen Eigentümer eines Saturns ein hervorragendes Jahr. Sega Rally, Virtua Fighter 2 - die Leute in Segas AM Abteilungen ließen es ganz schön krachen. Aber auch 1996 dürfen wir uns auf einige hochkarätige Arcade-Umsetzungen freuen. Einige Projekte, mit deren Realisierung noch in diesem Jahr gerechnet werden kann, möchten wir Euch jetzt schon einmal kurz vorstellen

schehen im VS Mode auf getrennten Screens darstellen zu können. Wie man den Zwei-Spieler-Modus in der geplanten Saturn Version verwirklichen wird, steht momentan noch in den Sternen.

Indy 500

Für Freunde des Rennsports könnte die Umsetzung dieses AM1 Titels interessant werden. Mit einem PS-Boliden, der sich sowohl manuell als auch durch



Bei Virtua On kann es schon mal vorkommen, daß die Roboter in die Luft gehen (Arcade-Version)

verschiedene Waffensysteme. Außerdem besitzen alle Roboter die Fähigkeit, zu springen und zu rennen. Die Mechs können sich beliebig in alle Richtungen bewegen und



Auf den breiten Straßen von Manx TT sind Überholmanöver eine wahre Freude (Arcade Version)

während eines Kampfes im Schatten von Objekten, wie beispielsweise Bäumen, Schutz suchen. Für die Arcade-Version kommen zwei Modell 2-Boards zum Einsatz, um das Spielge-



Mit Sega Rally hat AM3 auf eindrucksvolle Weise gezeigt, daß sich auch auf dem Saturn Spiele mit rasend schneller 3D-Grafik verwirklichen lassen (Saturn-Version)





Interview
mit Tesuya
Mitzuguchi von
AM R&D #3:

Mega Fun: Sega Rally zeichnet sich durch realistisches Fahrverhalten, schnellen Grafikaufbau und Detailreichtum der Grafiken aus. Welcher Teil der Programmierarbeiten erforderte den größten Zeitaufwand?

AM3: Die qualitativen Unterschiede bezüglich der Leistungsfähigkeit von Arcade Automat und Sega Saturn auszugleichen und die Notwendigkeit, eine ebenbürtige Umsetzung auf dem Sega Saturn anzufertigen, bereitete uns vor allem bei der Gestaltung der Texturen große Probleme. Viel Zeit kostete es zudem, die Unterschiede hinsichtlich der Frame-Rate und des Fahrgefühls beim Steuern mit dem digitalen Control-Pad

zu überwinden. Wir denken jedoch, daß es uns gelungen ist, das Arcadespiel gleichwertig auf dem Sega Saturn wiederzugeben. Es war jedoch nicht einfach, das Spiel realistisch zu gestalten, ohne gleichzeitig die Eigenheiten des Gameplays aus den Augen zu verlieren.

MF: Ist eine Fortsetzung zu Sega Rally geplant?

AM3: Zur Zeit gibt es keine Pläne für eine Fortsetzung. Sollte es jedoch zu einem zweiten Teil kommen, würde dieser sich beispielsweise durch noch realistischer anmutende Grafiken von Sega Rally unterscheiden und wir würden versuchen, das Reizvolle am wirklichen Rallysport noch intensiver zum Ausdruck zu bringen.

MF: An welchen neuen Projekten wird bei AM R&D #3 zur Zeit gearbeitet?

AM3: Zu neuen und zukünftigen Projekten von AM R&D #3 dürfen wir keine Auskunft geben.



Im Mirror-Mode kann man auch bei Indy 500 die Kurse spiegelverkehrt fahren (Arcade-Version)

Automatik schalten läßt, rast man über drei verschiedene Strecken. Vom Gameplay her erinnert das Spiel naturgemäß sehr stark an Daytona USA, mit dem kleinen, aber entscheidenden Unterschied, daß man jetzt kein Nascar mehr, sondern einen ausgewachsenen Wagen der Indyserie steuert. Dieser Umstand macht sich vor allem hinsichtlich der Steuerung und Geschwindigkeit bemerkbar. Ansonsten sind die Unterschiede zum Oldie unter den Polygon Rennspielen relativ gering. Angefangen von veränderbaren Blickwinkeln über Pitstop-Möglichkeit bis hin zum Mirror Modus bietet Indy 500 im Großen und Ganzen die selben Features wie Daytona.

Funky Head Boxers

Frischen Wind ins Genre der Boxspiele soll diese abgefahrene Simulation aus der Sega Sports Reihe bringen. Das auffallendste Merkmal sind zweifellos die viereckigen Köpfe, deren Gesichtsausdruck sich verändern kann. Die witzige Aufmachung sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß man es hier mit einer ernstzunehmenden Simulation des Boxsports zu tun hat. Die einzelnen Fighter verfügen über ein reiches Repertoire an Geraden und Haken mit denen sie dem jeweiligen Partner im Ring den Kopf gerade rücken können. Während eines Kampfes ist es notwendig, die eigene Deckung dem Angriff des Gegners anzupassen. An der Farbe des gegnerischen Handschuhs läßt sich erkennen, ob ein Angriff von oben oder unten erfolgt. Entsprechend sollte man dann seine Fäuste schützend vor Gesicht oder Brustkorb halten. Außerdem besteht

die Möglichkeit, den Faustschlägen seines Gegenübers durch Sidesteps auszuweichen.



Das Rennen läßt sich sowohl aus der Fahrer-, als auch Belfahrerperspektive verfolgen (Manx TT Super Bike-Screenshots der Arcade-Version)

Die Überraschung über den eben platzierten Haken steht ihm förmlich ins Gesicht geschrieben (Arcade-Version von Funky Head Boxers)



Sega AM-Special

Manx TT Super Bike

Seit 88 Jahren findet auf einer kleinen Insel zwischen England und Irland, der Isle of Man, alljährlich ein wildes Rennspektakel statt, bei dem die Biker mit Durchschnittsgeschwindigkeiten von 200 Km/h über den Asphalt fegen. Um dieses Ereignis so realistisch wie möglich umsetzen zu können, ist das AM3 Entwickler Team zum Material-Sammeln selbst an den Ort des Geschehens gereist. Neben dem Original Isle of Man-Kurs, der durch Dörfer und kleine Städte, über Paßstraßen, an Feldern und der Küste entlang und wieder in die Berge führt, steht der idyllische und etwas einfachere Sea Side-Kurs zur Wahl. Da für die Gestaltung der Grafiken Fotos beider Strecken als Grundlage dienten, wirkt das Szenario im Spiel äußerst realistisch. Auf Hydraulikspielereien des Arcade Automaten werden Saturn-Besitzer zwar verzichten müssen, ansonsten wird man bei AM3 aber versuchen, alle Features des Automaten und vor allem das Flair dieses besonderen Rennens möglichst ohne Abstriche auf den Saturn zu übertragen.

Virtua Cop 2

Der erste Teil dieser Verbrecherhatz hat sich auf dem Saturn zum absoluten Kassenschlager entwickelt. Keine Frage also, daß man auch VC 2 auf

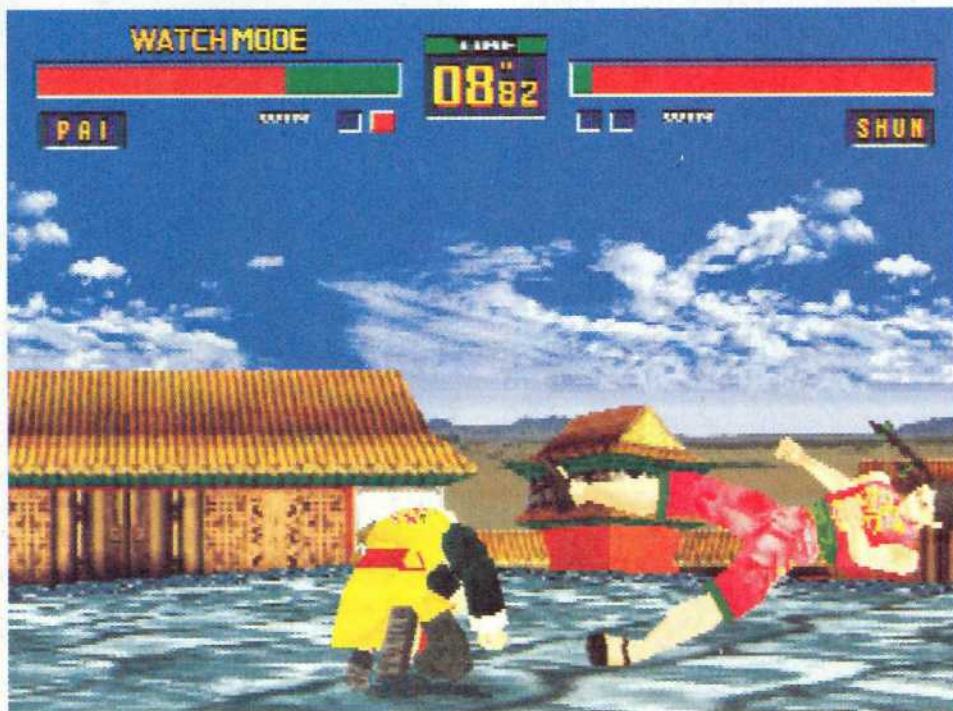
Segas 32 Bit-Konsole umsetzen wird. Die größten Unterschiede zwischen dem ersten und zweiten Teil werden im Spielablauf zu finden sein. Während man sich in VC 1 ausschließlich zu Fuß fortbewegte, wird es im zweiten Teil unter anderem auch heiße Verfolgungsjagden durch die Straßenschluchten einer Großstadt geben. Wie schon beim Vorgänger liefern sich die beiden smarten Polizisten in verschiedenen Szenarios harte Gefechte mit Gangstern der übelsten Sorte. Natürlich gibt's auch wieder allerhand großkalibrige Extras, die es jedoch erst einmal zu finden gilt. Nach der relativ leicht zu meisternden "Verfolgungs Stage", müssen die zwei Cops die Entführung des Bürgermeisters verhindern, bevor es in der Expert Stage darum geht, in der städtischen U-Bahn mit Peace Maker und Schrotflinte für

Recht und Ordnung zu sorgen. Wer auf Highscore-Jagd gehen möchte, sollte intensiv üben, denn bei VC 2 gibt es nur für gezielte Schüsse Punkte.

Fighting Vipers

Auf den ersten Blick Virtua Fighter sehr ähnlich, hat AM2 diesen Vertreter der Polygon Beat'em Ups jedoch mit einigen

bemerkenswerten Features versehen. Gekämpft wird in einer quadratischen Arena, die von Gitterstäben, Wänden aus Glas u.ä. umgeben ist. Die Backgrounds wurden aufwendig in Szene gesetzt. In einer Stage starten Flugzeuge im Hintergrund, in einer anderen fahren gelegentlich Trucks am Ring vorbei. Alle acht in Erscheinung tretenden Fighter tragen Kunststoffrüstungen, die einige Treffer abhalten. Besonders interessant wurden die Finishing Moves gestaltet. Beendet Ihr einen Kampf mit einem kraftvollen Tritt, verabschiedet sich Euer Gegner aus dem Ring, indem er auf eindrucksvolle Weise die Begrenzung durchbricht und in einiger Entfernung von der Kampffläche recht unsanft landet. Um die Atmosphäre des Spiels noch zu steigern, wird nach einem heftigen Treffer, bei dem die Rüstung des Gegners beschädigt wurde, die Angriffsszene noch einmal kurz aus zwei verschiedenen Perspektiven wiederholt, ganz ähnlich wie in Actionfilmen. Selbstverständlich wird es auch



Ein Meilenstein unter den Videospielen: Virtua Fighter 2 auf dem Saturn



Virtua Cop 2 bietet knallharte Action. Diesmal nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern auch auf vier Rädern



Interview mit
Yu Suzuki von
AM R&D #2:

Mega Fun: Welche Probleme gab es bei der Umsetzung des Arcade-Spiels Virtua Fighter 2 auf den Sega Saturn und bis zu welchem Grad konnte das Arcade-Vorbild wiedergegeben werden?

AM2: Die Umsetzung der Arcade-Version gestaltete sich außerordentlich schwierig. Die Automatenhardware bietet ein weites Spektrum an Möglichkeiten und besitzt außerdem den Vorteil, daß man sie den Anforderungen der Software anpassen kann. Im Falle von Sega Saturn-Spielen jedoch ist die Hardware vorgegeben. Die unterschiedliche Bandbreite der Möglichkeiten gestaltete die Arbeit sehr mühsam. VF2 ließ sich realisieren, weil seit VF1 die Leistungsfähigkeit der Software gesteigert werden konnte und das Entwickler-Team es noch besser verstand, das besondere Potential des Sega-Saturns auszureizen.

MF: Worin liegt Ihrer Meinung nach der größte Unterschied zwischen VF1 und VF2?

AM2: Der grundlegende Unterschied liegt in den Bewegungen der Charaktere. Da VF2

mit 60 Frames pro Sekunde (in Europa 50 Bilder) abläuft - bei VF1 waren es nur 30 Frames (in Europa 25) pro Sekunde - wirken die Animationen wesentlich flüssiger, was zusammen mit den Texturen einen sehr realistischen Eindruck ergibt. Bezüglich des Gameplays liegt ein wesentlicher Unterschied in der Möglichkeit, gegnerischen Attacken durch Kontern begegnen zu können.

MF: Inwieweit fanden Ideen und Anregungen von Usern Eingang in das Spiel?

AM2: Wir haben uns die Vorschläge von Virtua Fighter 2-Fans zu Herzen genommen und sie bearbeitet, und daraus sind entstanden: das gerenderte Intro, der Team Battle- und Watch-Modus sowie einige andere Features.

MF: VF2 zeichnet sich durch detaillierte Grafiken und sehr flüssig animierte Charaktere aus. Ist für das geplante VF3 eine Steigerung überhaupt noch möglich?

AM2: Da sich VF3 noch in der Entwicklung befindet, können wir im Moment nichts Konkretes dazu sagen, die Charaktere sollen jedoch, ähnlich der CG-Portrait Serie (Anmerk. der Red.: Grafik-CD, die dem Virtua Fighter Remix-Spiel beiliegt), noch "menschlicher" wirken. Außerdem werden in VF3 einige Ideen eingebracht werden, die bei VF2 nicht verwirklicht werden konnten.



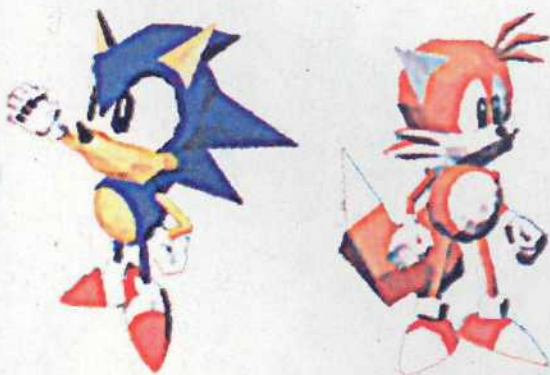
Picky geht mit seinem Gegner nicht gerade zimperlich um und nimmt beim Angriff auch mal sein Skate Board zu Hilfe (Fighting Vipers: Arcade-Version)



in der Saturnversion einen Zwei-Spieler-Modus geben.

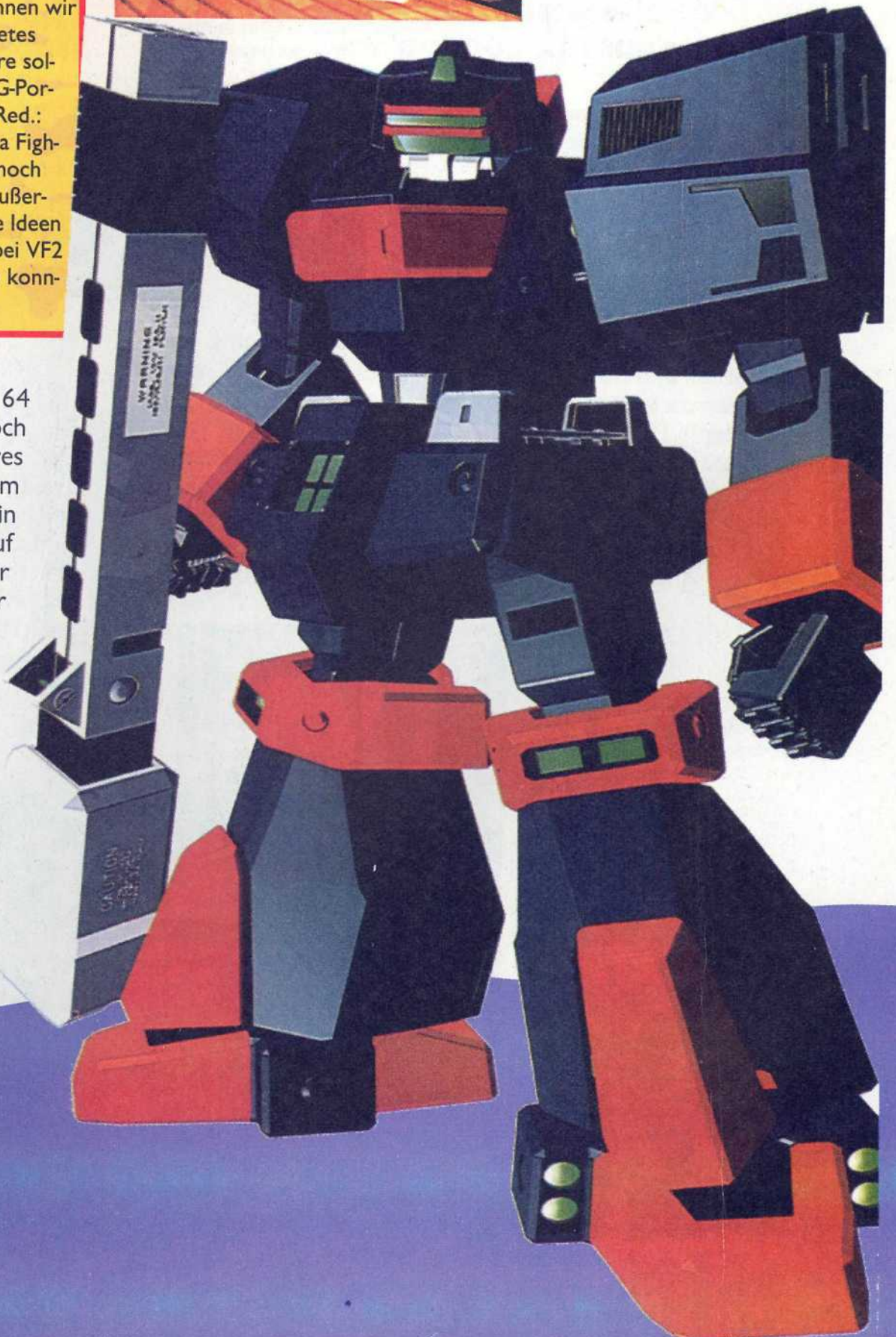
Sonic Arcade

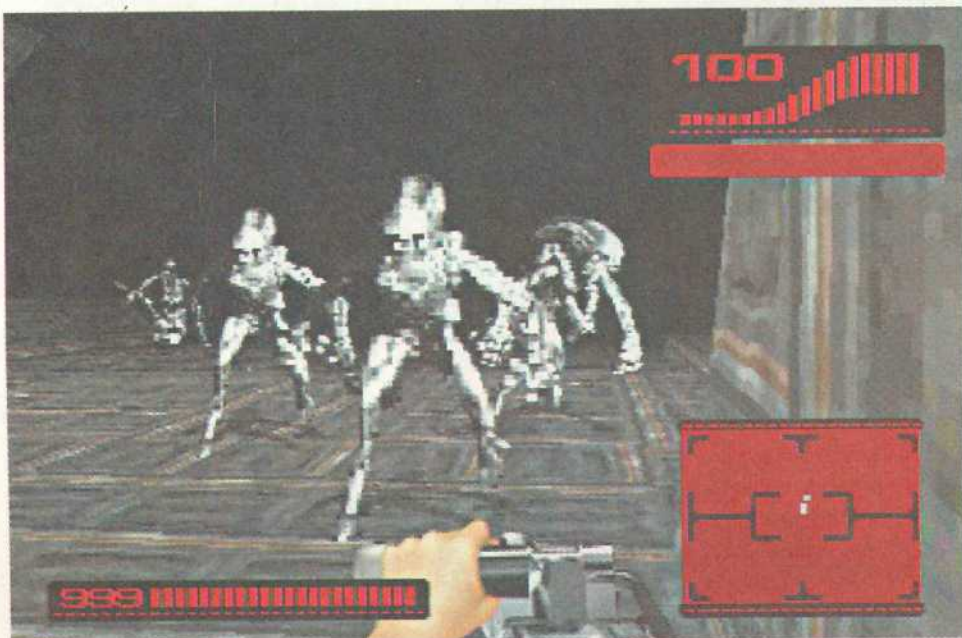
Die Virtua Fighter-Macher arbeiten zur Zeit an einem Spiel, das man als Antwort



Segas auf Mario 64 bezeichnen könnte. Noch im Sommer dieses Jahres werden sie unter dem Titel "Sonic Arcade" ein Sonic 3D-Adventure auf den Markt bringen. Für die Realisierung der Spielhallenversion wird man auf das bewährte Modell 2 Board zurückgreifen. Eine Saturn-Umsetzung ist ziemlich wahrscheinlich; die endgültige Entscheidung darüber, ob das Spiel tatsächlich für den 32 Bitter erscheinen wird, ist jedoch noch nicht gefallen. (Guido)

Nach Mario gehen auch Sonic und sein Fuchs-Freund Tails in die dritte Dimension (sieht man mal vom isometrischen Sonic-Automaten ab)





Vorsicht! Ab und zu greifen Euch ganze Horden mörderischer Allens an

Chefentwickler Clifford B. Falls präsentiert stolz sein neuestes Meisterwerk



Erscheint März/1 Spieler
Acclaim/PlayStation

Eine bereits weit fortgeschrittenene Version der Videospielumsetzung dieses Kult-Dreiteilers stellte Probe Software Anfang Januar in London vor

Nicht wie ursprünglich angekündigt im April, sondern schon etwa einen Monat früher sollen PlayStation-Besitzer sich an Alien Trilogy austoben können, während die Saturnversion noch etwa bis Mai auf sich warten lassen wird. Der Release-Termin rückt also immer näher und nachdem wir Euch in der vorletzten Ausgabe die ersten Eindrücke vom damals zu 30% fertiggestellten Spiel vermittelt haben, können wir heute schon von dem nahezu fertigen 3D-Shooter berichten. Anfang Januar hat

Probe Software einen Einblick in das Spiel gewährt. Chefentwickler Clifford B. Falls zeigte und erläuterte im Londoner Probe Headquarter die monatelange Programmierarbeit seines Teams. Der größte Teil der Entwicklungsarbeiten zu Alien Trilogy ist in den Developing-Studios in Glen Cove, New York entstanden, während Probe London nur für einen kleinen Beitrag verantwortlich war. Das, was bei diesen Bemühungen

rausgekommen ist, kann sich wohl ohne Zweifel sehen lassen.

Über 30 spannungsgeladene Levels

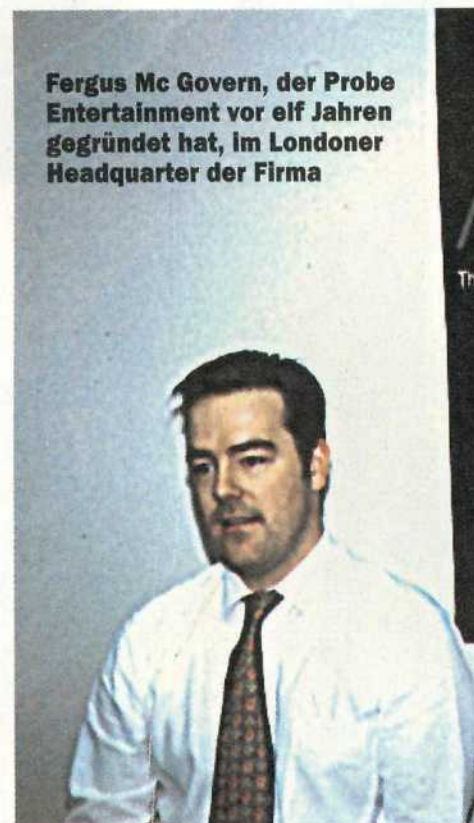
Die drei Sektionen, in die das Spiel unterteilt ist, basieren auf den entsprechenden Kinofilmen, wobei die Reihenfolge der Filme allerdings verändert wurde und innerhalb derer auch diverse Überschneidungen zu beobachten sind. Jeder Großabschnitt beginnt mit einer FMV Sequenz, die in die Thematik einführt. So ist die Basis des ersten Teils, der aus insgesamt zwölf Levels besteht, der zweite Film, dessen Schauplatz der inzwischen kolonisierte Planet LV-426

dritte wiederum mit zwölf Levels aufwartet, die als Hintergrund das außerirdische Gruselraumschiff aus dem ersten Film haben.

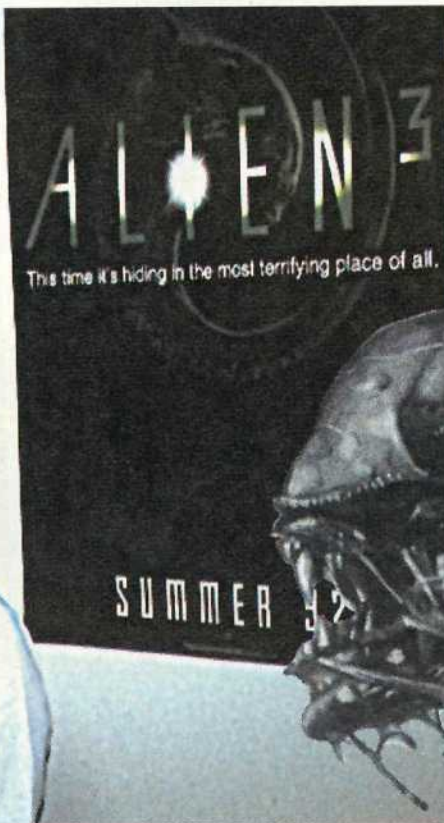
Knifflige Rätselemente heben die Motivation

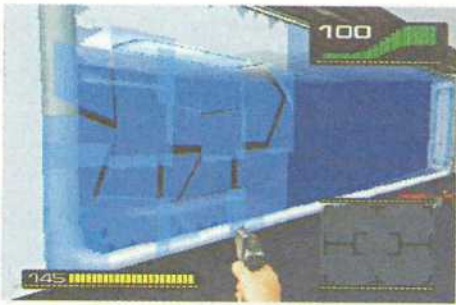
Fans der Alien-Filme können hier das Geschehen "hautnah" nacherleben, denn um ein möglichst realistisches Gefühl zu erwecken, haben die Entwickler das Game auf der Ego-Perspektive aufgebaut. Der Spieler übernimmt die Rolle von Ripley Scott, die à la Boom durch unzählige, düstere Gemäuer wandern muß, um ihre Aufträge zu erfüllen. Ein Unter-

ist. Der zweite Spielteil beruht auf dem dritten Movie und bietet neun Levels, während der



Fergus Mc Govern, der Probe Entertainment vor elf Jahren gegründet hat, im Londoner Headquarter der Firma

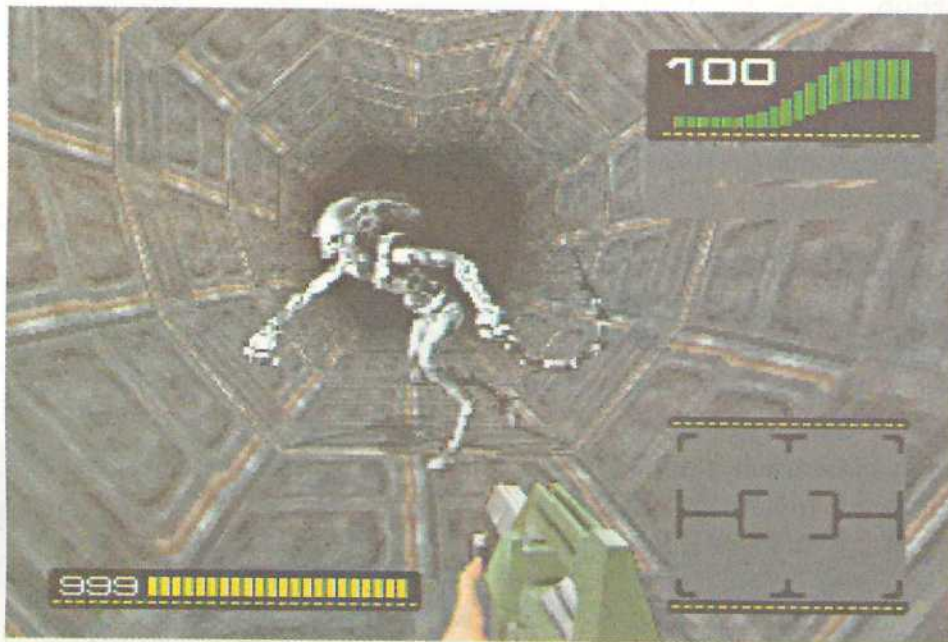




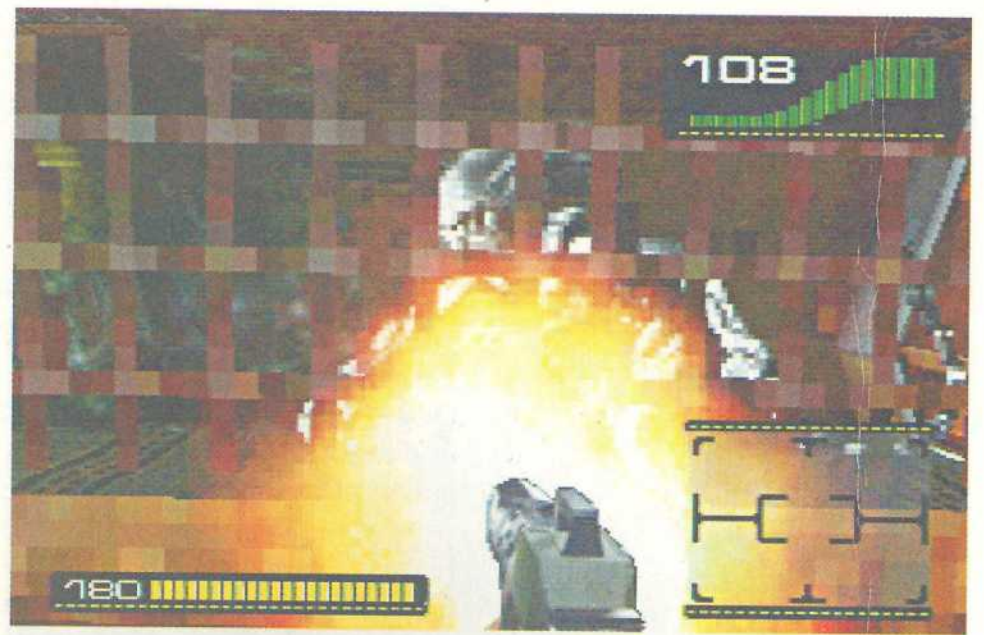
Authentische Soundkulisse: Sehr realistisch hört sich beispielsweise das zerspringende Glas an

schied zum Original besteht in der größeren "Rätsellastigkeit" von AT, das heißt, daß der Spieler nicht nur durch bloßes Monsterabballen vorankommt,

sondern verstärkt seine Kombinationsgabe einsetzen muß. In Räumen z.B., in denen man erst die richtige Waffe finden muß, um den Weg freizuschießen,



In den engen Korridoren kommt original Alien-Feeling auf!



Noch schützt das Gitter vor dem Angriff der Kreatur...

Diese grünen extraterrestrischen Innereien sind - ganz wie im Film - ätzend

oder vorher den richtigen Kleiderspind aufschließen muß, um einen Schalter zu finden. Alien Trilogy gibt in der Tat die Atmosphäre der drei Filmstreifen getreu wieder. In den mit ansprechenden Texturen überzogenen Korridoren kommt

Die giftige Glibbersäure versaut die ganzen liebevoll gestalteten Steuerpulte!



Die geballte Ladung von Waffen und Ausrüstung...



Weste zum Schutz gegen Säureattacken



Brustharnisch - schützt gegen alle Säuren



Arztkoffer - erhöht die Energiereserven um 10%



Adrenalin-Stoß: Pumpt die Energie auf 200%



Schulterlampe - sie erleuchtet dunkle Ecken für eine begrenzte Zeit



ID-Card - läßt sich für verschiedene Missionen einsammeln



Hypo-Pack - erhöht die Energiereserven auf 100%



Batterie für die Steuerpulte



Säurefeste Spezialstiefel



Dies Nachtsichtgerät ermöglicht die Orientierung im Dunklen



Heftpflaster - bringt 1% mehr Energie



"Mapper" - enthält alle Übersichtskarten

Das Alien-Spektrum

Alien Trilogy ist nicht die erste Umsetzung der Kinostreifen auf Konsole und bei dem Kultstatus, den diese mittlerweile erreicht haben, handelt es sich hierbei um eine brandheiße Lizenz. Schon früher konnte man Gigers Monsterbanden auf dem Screen jagen. Neben diversen Arcade-Umsetzungen erschien mit Alien 3 auf SNES, MD und GG die erste Pixel-Ripley als horizontal scrollendes 2D-Shoot'em Up. Diese Alien-Konvertierung war, im Gegensatz zu Alien vs Predator auf dem SNES, ein recht gelungenes Game. Trotz der Namensgleichheit hat Activisions Flop nichts gemein mit Rebellions Hit auf dem Jaguar, welches - sage und schreibe - 21 Monate lang unsere Jaguar-Leserhits angeführt hat. AvP ist auch ein Shooter in Ego-Perspektive, über dessen gemächliches Scrolling sich jedoch viele Spieler geärgert haben. Dieses Manko sucht man in Probes Meisterwerk vergeblich, neben einem butterweichem Scrolling hat diese Scheibe noch so einiges zu bieten. Laßt Euch überraschen!

das Feeling auf, sich wirklich in den Film eingeklickt zu haben. Durch die detailverliebt gezeichneten Textures wirkt das Game sehr variabel, wobei die coole High-Tech Ambiente zu faszinieren versteht. Hinter jeder Ecke könnte ein Exemplar dieser Teufelsbrut lauern; sie, die Facehuggers, Chestbusters, Dog Aliens, Babies, Warriors und natürlich die riesige Queen, geben sich ein Stelldichein. Sie verstecken sich in Schränken, hinter Türen und in Eiern. Diese Gegnerschaft erweckt, im Gegensatz zu anderen Spielen, den Eindruck, als ob sie intelligent an die Sache rangehen und den Spieler mit Taktik angreifen, was absolut motivationsfördernd wirkt. Außerdem erfreut sich der Spieler an einem flüssigen Grafikaufbau, der eine unabhängige und schnelle Spielweise garantiert.



Verblüffend reale Soundeffekte

Darüberhinaus bringt auch die Musik von AT, die je nach Situation von spannungsvoll-gruselig zu fetzig-treibend wechselt, einen erheblichen Motivationschub. Auch die Soundeffekte helfen dieses Feature zu unterstreichen.

Das Geräusch der sich öffnenden Hydraulik-Türen ist absolut realitätsnah und wenn Ripley ihre Pulse Rifle aktiviert, dann hört man schwerlich einen Unterschied zu dem Schießgeräusch im Film. Zur Auflocke-

Plötzlich taucht sie auf: die mehrere bildschirmgroße Endgegnerin in Angriffslage

rung gibt es nach jedem Ableben der Heldin eine FMV-Sequenz zu sehen, die je nach Sterbensart variiert. So ist der Tod einer Ripley durch Pistolenschüsse anders animiert als eine in den Armen des Facehuggers krepierende Akteurin. Liebhaber der Alienstreifen werden diese Scheibe verschlingen und durch den großen Wiedererkennungswert in nostalgischen Gefühlen schwelgen, doch auch alien-unbeleckte Shooter-Fans dürfen sich auf ein ultraheißes Game freuen. (Sandrie)

Auch geplant für Saturn, Nintendo 64



Der riesigen Queen wird hier kräftig eingeheizt

...ein beeindruckendes Arsenal!



Schnellfeuerwaffe sowie passende Munition und dazugehörige Granate zum Einsammeln



Seismische Überwachungsminne - läßt alles hochgehen



Smart Guns liegen ebenfalls rum



Munition für die Smart Gun



Kann ebenfalls gefunden werden: Flinte...und dazugehörige Munition



9mm-Pistole "zum Mitnehmen"



Magazin für die 9mm-Pistole



Dieser Flammenwerfer wird durch solche Kanister aufgeladet





Eine extra Energieleiste soll neuartige Super Moves ermöglichen



Kickboxerin Kim verfügt über ultraschnelle Beintechniken

KILLER INSTINCT 2

Beat'em Up/1-2 Spieler/Mitte Januar (USA)

Einige Amerikaner kommen bereits jetzt in den Genuß des offiziellen Sequels der erfolgreichen Nintendo / Rare-Keilerei

Videospieler in Miami und Chicago erleben derzeit Exklusives: In den Spielhallen stehen die ersten Killer Instinct 2 Maschinen für den Beta-Test bereit. Da bis zum endgültigen Arcade-Release (ca. Mitte Januar) noch einige Zeit vergehen wird, sind die ersten Angaben ohne Gewähr! Nur soviel ist bereits sicher: KI 2 wartet mit vier neuen Charakteren auf: Kim Wu, einer asiatischen Kickboxerin, dem Barbar Tusk, der Amazone Maya, welche mit

höchst "animalischen" Special Moves agiert (z.B. dem "Cobra Bite") sowie Gargus, einem mysteriösen Echsenwesen, das allerdings noch nicht fertiggestellt war. Gerüchten zufolge sollen vier bekannte Gesichter dafür vom Tournament ausgeschlossen werden - nämlich: Thunder, Cinder, Eyedol und der Dino Riptor (warum eigentlich?!). Beim Gameplay wurde das ohnehin schon komplexe Fight-System noch weiter ausgebaut. Wichtigste Neuerung:



Dank aufwendigem Parallax-Scrolling wirkt das Hintergrundlayout noch plastischer

Durch eine extra Energieleiste, die sich durch gelungene Attacken füllt, sind zusätzliche Super Moves möglich. Ferner gibt es unzählige neue Auto Doubles (jetzt simpler zu aktivieren), Linkers (diesmal auch "multiple") und Combos, so daß sich laut Herstellerangaben Millionen von Möglichkeiten ergeben; sprich, Prügel-Profis dürfen sich hier erneut austoben. Interessant ist darüber hinaus die Option, Ultimates jederzeit zu aktivieren. Netterweise soll eine abschließende Statistik diesmal Aufschluß über die Leistungen liefern. Im Bereich Technik verwendete Rare Alias' neue PowerAnimator TM 3-D Software, die noch flüssigere Animationen (Atmung, wehende Haare) ermöglicht. Außerdem



Der Barbar Tusk gehört zum Newcomer-Quartett

bietet das Hintergrundlayout aufwendiges Parallax-Scrolling und der Soundtrack wartet mit einigen Vocals auf. (Ulf)



Gerüchten zufolge sollen vier ursprüngliche Charaktere nicht mehr am KI 2-Turnier teilnehmen



Die Bewegungsabläufe sollen durch die neue PowerAnimator-Software noch flüssiger aussehen



Die Story

Die Hintergrundgeschichte der aufwendigen Grafikorgie gehört zur Kategorie "Einfach niedlich!". Schauplatz ist die große und geheimnisvolle Welt der Spielzeuge.



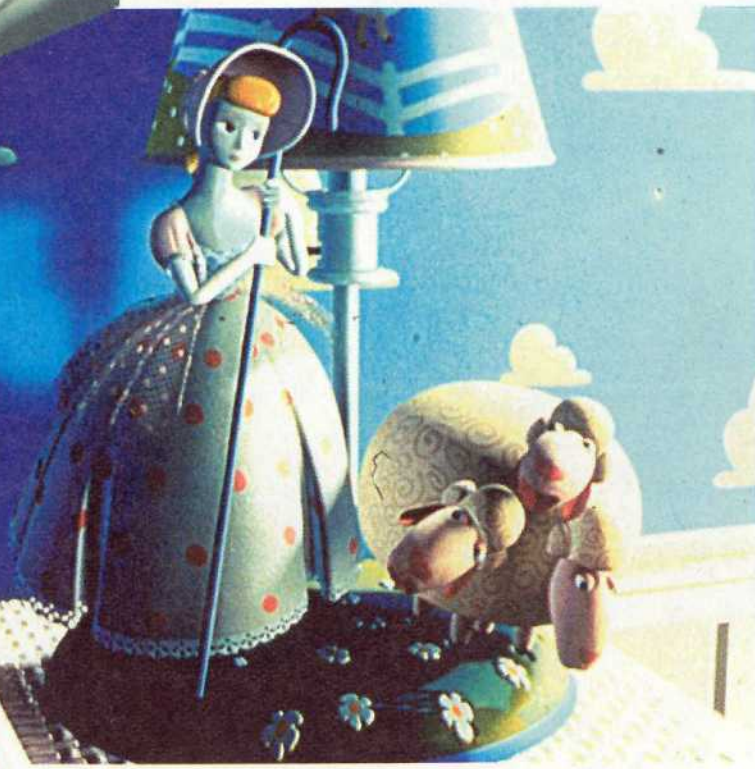
Zwischen den Levels wird die Handlung anhand von Originalfilmbildern erläutert

Wovon wir in Kindertagen schon immer geträumt haben, ist bei diesem Film niedliche Realität: Sobald kein Mensch in der Nähe ist, werden sämtliche Spielzeugarten bei Toy Story plötzlich quicklebendig. So auch beim sechsjährigen Lausbub Andy. Sein riesiges Arsenal von Actionfiguren, Schmusetieren und Rennautos lebt schon seit geraumer Zeit in schönster Eintracht zusammen. Sein ganz

Eine kleine Sensation ist im Anmarsch! In Amerika sorgte der erste abendfüllende Kinostreifen, der ausschließlich im Großrechner erzeugt wurde, bereits für pralle Kinokassen. Das gleichnamige Mega Drive Videospiel bietet erstmals eine Render-Grafik der Kategorie Donkey Kong Country

besonderer Stolz ist dabei die schlacksige Cowboy-Figur Woody, die wie kein anderer elegant das Lasso schwingen kann und deshalb als einziges Spielzeug einen Ehrenplatz auf Andys Bett hat. Doch an jedem Geburtstag kommen immer wieder neue Spielgefährten dazu und das bedeutet für Woody vor allem Angst davor, plötzlich nur noch zweite Wahl zu sein und in irgendeiner Truhe vor sich hin zu gammeln. An Andys siebten Geburtstag trifft

es vor allem ihn besonders hart, denn mit Buzz Lightyear, einer Super-Power-Karate-Laser-Space-Actionfigur, könnte sein alleiniger Platz auf dem Bett gefährdet sein. Um diesem Schicksal zu entgehen, entschließt sich Woody kurzerhand, Buzz hinter die Frisierkommode zu schieben, damit er in Vergessenheit gerät. Doch der Plan schlägt fehl, denn durch ein Unglück wird die Actionfigur aus Versehen aus dem Fenster geschleudert, was wohl Buzz' Tod bedeuten könnte. Die anderen Kinderzimmergenossen haben natürlich überhaupt kein Verständnis für Woodys übertriebene Eitelkeit und verbannen den Cowboy aus dem Raum, so lange bis er Buzz wieder unverseht zurückgebracht hat.



Im ersten Abschnitt befreit Ihr aus dieser Dose eine Truppe von kleinen Spielzeug-Soldaten



Mittels einer Luftpumpe müßt Ihr in dieser Stage Woodys Spielkameraden in die Truhe befördern



Die geschmeidigen Animationen des kleinen Rex müßt Ihr einfach gesehen haben!



Beim Wettlauf mit der futuristischen Actionfigur Buzz Lightyear zeigt Woody sein akrobatisches Können

Das Spiel

Für die Videospiel-Adaption wurde wieder einmal das Jump'n Run bzw. Jump'n Swing-Genre bemüht, wobei die Macher erfreulicherweise auch eine Mario Kart- und -man höre und staune! - eine Boom-Runde unter die Modulhaube bannten. Überhaupt ist die gesamte Kinoumsetzung um sehr viel Abwechslung und Filmnähe bemüht. In den ersten Abschnitten hüpfst Ihr beispielsweise munter durch das Spielzeugzimmer, setzt aggressive Flugzeuge mit dem Lasso außer Gefecht oder hangelt Euch über gähnende Abgründe. Auch das Gehirnschmalz kommt dabei nicht zu kurz, so müßt Ihr im zweiten Abschnitt zum Beispiel sämtliche Spielkameraden durch eine Luftpumpe wieder in



Day-Toy-Na: In der Mario Kart-Einlage müßt Ihr Energie-Kapseln einsammeln, um das R.C.Kart mit Strom zu versorgen

die Truhe befördern, bevor das "Herrchen" Andy wieder zurückkommt. Damit im Laufe des hüpfartigen Abenteuers ja keine Langeweile aufkommt, ändert sich in jedem der insgesamt 18 Abschnitte immer wieder die Aufgabenstellung, die

Grafiken a la Donkey Kong Country produzieren kann. Kurzum: Toy Story dürfte ein ziemlicher Knaller werden! Übrigens: Auch für das Super Nintendo ist eine Umsetzung geplant. (Ulf)

Boom-Level



In der harmlosen Boom-Runde müßt Ihr dreiäugige Knuddel-Aliens einsammeln, damit sich zum Abschluß das rettende Tor öffnet

zuvor in einem kurzen Briefing erläutert wird. Neben dem gelungenen Gameplay fällt dem geneigten Mega Drive-User natürlich sofort die obergenielle Grafik auf, die streckenweise virtuos gerenderten Sprites, butterweiche Animationen, sowie ein effektvolles Parallax-Scrolling bietet. Durch letzteren Effekt werden die Hintergrundobjekte ähnlich wie bei Clockwork Knight mit ins Spiel einbezogen und wirken darüber-

hinaus verflucht plastisch. Die Grafikroutine stammt übrigens von Psygnosis ("Mickeymania"). Toy Story ist somit der beste Beweis dafür, daß man auch auf Segas betagtem 16-Bitter hervorragende



In einem Alptraum bekämpft Woody einen mit Laserstrahlen um sich schießenden Buzz



Auf dem Pizza Planeten kommt es zu einem Spießrutenlaufen durch herunterfallende Fast Food-Gegenstände

Der Film

Für das erste komplett computeranimierte Filmprojekt in Spielfilmlänge wurde die Crème de la Crème der Film- und Computerindustrie zusammengerufen. Das Konzept, Drehbuch und die irrwitzigen Animationen entstammen einer Co-Produktion von Walt Disney Pictures und dem nordkalifornischen Computeranimations-Spezialisten Pixar, dessen Firmenchef kein geringerer ist als Steve Jobs, der Mitbegründer des Apple Konzerns. Quasi als Bindeglied zwischen klassischen Disney-Animationen und der Pixar Großrechner-Technologie fungierte John Lasseter, der bereits 1989 mit seinem ersten



Computer-Kurzfilm Tin Toy einen Oscar einheimste. Auch beim gesamten Umfeld griff man tief in die Tasche. Während die Songwriter-Legende Randy Newman ("Short

People") für den passenden Soundtrack sorgte, verlieh der zweimalige Oscar-Preisträger Tom Hanks dem sympathischen Cowboy Woody die Stimme. Und wie reagierte das amerikanische Publikum auf das 77 minütige Mammutprojekt bei seiner Premiere am Thanksgiving Day? Großartig: Alleine am ersten Wochenende spielte der optisch opulente Computerstreifen sage und schreibe 40 Millionen Dollar ein. Nur einer konnte sich über den überragenden Erfolg nicht so recht freuen:

George Lucas, der verkaufte den Konzern Pixar 1985 nämlich mit dem Argument "Computeranimationen haben keine Zukunft" für schlapppe zehn Millionen Dollar und machte damit Steve Jobs eine Dekade später zum Milliardär. Kinostart: 28. März 1996.





Erscheint Frühjahr '96/PlayStation/Takara/1-2 Spieler

Der ehemalige SNK Lizenznehmer Takara hat sich vor allem durch hervorragende Neo Geo-Umsetzungen einen Namen gemacht, ehe sie mit Toshinden auf der PlayStation ihren ersten weltweiten In-House Coup landeten. Grund genug, knapp ein Jahr später den zweiten, noch aufwendigeren Teil nachzuschieben. Lest auf den nächsten vier Seiten alles Wissenwerte über die opulente Grafikorgie!

Battle Arena Toshinden war das direkte PlayStation-Konkurrenzprodukt zu Segas Virtua Fighter und konnte dank aufwendiger Polygon-Grafik dem "Original" in puncto Optik den Schneid abkaufen, während das Gameplay unter Fachleuten eine heftige Debatte auslöste ("Spielerisch simpel" kontra "Das einzig wahre 3D-Prügel-spiel"). Mit dem zweiten Teil griffen die Entwickler zwar noch einmal dasselbe Thema auf, spendierten der Balgerei aber ein komplett neues Outfit

und einige neue Features. Erneut versammelt sich ein Rudel wagemutiger Raufbolde zu einem mysteriösen Turnier, um den "Best of the Best" auszuloten. Aus den ehemaligen acht anwählbaren Mitstreitern sind allerdings nunmehr elf geworden. Neben dem bekann-

ten, achtköpfigen Feld gesellt sich mit dem einstige Boss Gaia, ein weiterer muskelbepackter Aspirant dazu. Der erlesenen Kämpfergilde schlossen sich des weiteren zwei brandneue Gesichter an: Tracy und Chaos. Beim letzteren Charakter handelt es sich um einen 2,35 Meter großen Henker aus Sri Lanka, der trotz seines schlacksigen Aussehens den Opponenten mittels seiner Krallen gehörigen Schaden zufügen kann. Übrigens: Sein hämisches Kichern erinnert frappierend an



Newcomerin Tracy hat eine Vorliebe für deftige Schläge mit ihren Stöcken...



...während der Henker Chaos die Gegner gerne mit einer ätzenden Säure aus seiner Pule blendet

das von Gen-An aus Samurai Shodown. Mit Tracy könnte den Entwicklern eine Kultfigur vom Schlage Chun Li gelungen sein. Die zierliche Jung-Polizistin aus den USA prügelt ihre Widersa-

Player Select



Bei BAT 2 gibt es elf anwählbare Charaktere, wobei das Fragezeichen für einen Computer Select sorgt. Ihr dürft übrigens wahlweise gegen acht ausgesuchte Mitstreiter antreten oder aber gegen die komplette Kämpfer-Riege fighten ("Full Game").



Boss Uranus gehört durch ihr engelhaftes Aussehen zu den einfallsreichsten Charakteren



Großer Name, kleiner Gegner: Der finale Endgegner Master attackiert Euch mit absurd großen Polygon-Schwertern



Auch der ehemalige Obermütz Gala mischt sich beim Sequel unter die anwählbaren Charaktere



Die süße Ellis tanzt auch beim zweiten Teil ihre Kontrahenten durch ihre tödlichen Pirouetten aus

cher vorzugsweise mit zwei elektrisch geladenen Knüppeln nieder. Ihre coole Roller Blade-Kluft und die witzigen Bewegungsabläufe machten sie im Nu zu einer meiner Lieblingskämpferin. Auch die Endgegner sind neu: Boss 1 Uranus erscheint in Gestalt eines geflügelten Engels und kämpft mit einer geradezu liebreizenden Anmut (witzig!), während sich Master kurioserweise als

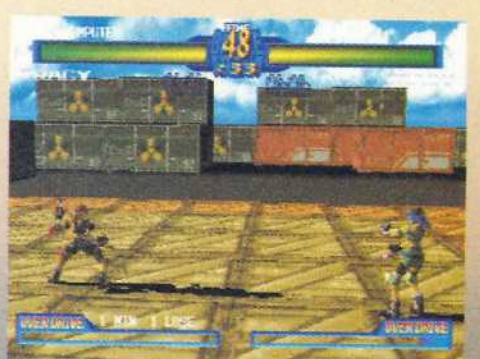
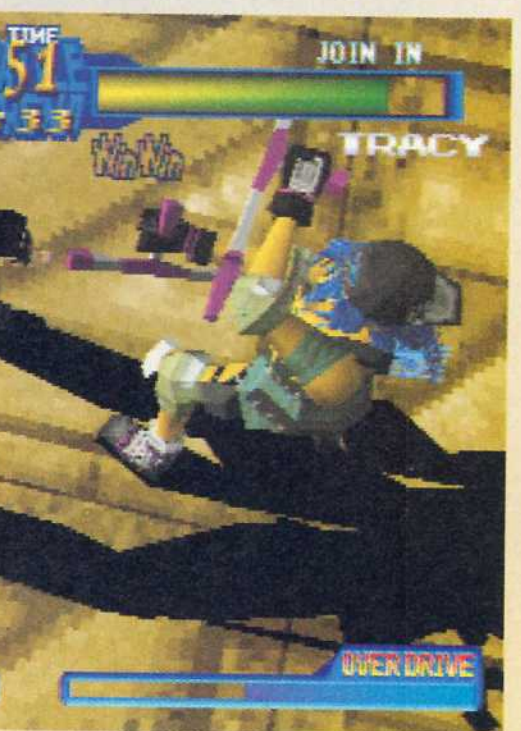
schwebendes Mädels entpuppt, die aus dem Nichts riesige Hieb- und Stichwaffen zaubert (unberechenbar!). Kenner der ersten Auflage werden selbstverständlich auch beim Spielablauf einige erfreuliche Änderungen feststellen. So scheinen die Designer in letzter Zeit des öfteren Virtua Fighter geizig zu haben, denn beim neuen Upgrade kämpfen die beiden Kombattanten jeweils auf einer abgegrenzten Kampfarena, so daß man den Feind, wie bei Segas Meisterwerk vom Ring stupen kann (dieses Feature war beim Part 1 nur bei bestimmten Stages möglich). Dem aufmerksamen Kämpfer dürfte zudem eine neuartige Energieleiste namens "Overdrive" auffallen. Hier versuchten die Programmierer einen neuen Weg zu gehen. Während ähnli-



Das von Virtua Fighter bekannte Ring Out ist diesmal bei jeder Stage möglich



Die Anzahl an Perspektiven blieb unverändert, wobei nur die normale optimal spielbar ist



Die Hintergründe bestehen diesmal aus dreidimensionalen Texture-mapping Polygon-Objekten

che Energiebalken bei anderen Prügeleien sich durch Treffer allmählich aufladen, muß man bei BAT 2 durch mehrfach hintereinander gelandete Schläge hingegen versuchen, sie konstant auf Maximum zu halten, da die Anzeige stetig auf Null absinkt. Blinkt die Energieleiste, steht Euch für kurze Zeit ein besonders fieser Special Move zur Verfügung, mit dem Ihr Euren armen Gegner sprichwörtlich in der Luft zerfetzen könnt. Aporops "Move", auch beim Schlagrepertoire sind gewisse Virtua Fighter-Anleihen nicht zu übersehen. Beispielsweise dürft Ihr benommen am Boden liegende Fighter mit einer Sprungattacke quälen oder feige von hinten angreifende Spieler mit einer Konter-Technik überraschen. Auch in puncto Technik ließen sich die Mannen nicht lumpen: Sämtliche Charaktere wurden mit neuen, noch detaillierteren Texturen überzogen, während das Hintergrundlayout durch dreidimensionale Objekte beeindruckt. Fazit: Konsequente Weiterentwicklung der edlen Balgerei mit hervorragender Optik und furiosen Spielablauf - das Ding wird ein Hit! (Ulf)

Das Japano-Intro



Im minutenlangen, typisch japanischen Vorspann werden sämtliche Charaktere schön der Reihe nach vorgestellt, wobei einigen - vorzugsweise weiblichen - Kämpfern ein menschliches Ebenbild gegenübergestellt wird. Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten...

Die Charaktere in Tohshinden II

Die Charaktere bei Beat'em Ups sorgen für die nötige Portion Abwechslung und sind somit das Salz in der Prügel-Suppe. Anlässlich des langerwarteten "Battle Arena Tohshinden"-Nachfol-

gers von Takara wollen wir an dieser Stelle alle Kämpfer vorstellen, die dem devoten Beat 'em Up-Fan zur Verfügung stehen werden.



Eiji Der 22 Jahre junge Abenteuerer aus Japan ist mit einem Katana-Schwert ausgerüstet, mit dem er seinen Gegnern öfters eine scharfe Rasur verpaßt. Eiji wendet mit Vorliebe seinen fatalen "Senkrechtstarter" an, bei dem er den Gegner in einer Luftschraube mehrmals mit seiner

Klinge bearbeitet. Im Fernkampf hat Eiji noch einen Feuerball im Gepäck, mit dem er seinen Widersachern mächtig einheizt. Die Gewandtheit, die Eiji u.a. auch mit seinem kombinierten Salto-Schwertstreich unter Beweis stellt, ist sein großer Vorteil.



Kayin War Kayin im ersten Teil von Toh Shin Den noch Frei- beuter von Beruf, so hat er sich nun schon zum Kopfgeldjäger hochgearbeitet. Auch er ist ein Schwertkämpfer, allerdings führt er ein englisches Claymore-Langschwert. In puncto Special-Moves ähnelt Kayin stark



Eiji, dementsprechend hat auch er einen Feuerstrahl sowie einen Spiral-Sprung mit deftigen Schwertstreichen im Repertoire. Weiterhin praktiziert Kayin einen Spagat-Beinfeger, der ebenfalls brennend in Szene gesetzt wurde.

Sofia Besonders freut uns natürlich, daß die fescche Sofia den Sprung in den zweiten Teil gut überstanden hat. Dieses Mal ist die russische Privatdetektivin (oder ist sie doch eine Domina?!) sogar noch leichter bekleidet (wow!). Trotzdem geht sie immer noch genauso gern mit

der Peitsche um wie früher. Ihr "Donnerring" aus blauen Energiekreisen fegt jetzt allerdings nicht mehr horizontal über den Kampfplatz, sondern steigt schräg gen Himmel auf. Setzt sie jedoch zu ihrer Kreisel-Pirouette an, sind ihr eigentlich immer einige Treffer sicher.



Rungo Aus Amerika stammt der bullige Minenarbeiter, der seine Keule wahr- scheinlich selbst aus Beton angefertigt hat. In der Battle Arena zeigt sich der Hüne aufgrund seiner Statur gelegentlich etwas träge, langt er jedoch einmal mit der Keule zu, hat sein Gegenüber nur noch wenig zu lachen. Besonders nett



kommt sein Kamikaze-Angriff, bei dem er hochspringt und mit dem Kopf den Gegner in den Boden rammt. Aus TSD I ist uns auch sein "Hau-den-Lukas-Schlag" bekannt, der eine Feuerwolke über den Boden jagen läßt, und auch auf Entfernung seine Wirkung selten verfehlt.



Fo Trotz seines zarten Alters von 107 Jahren ist der magiekundige Keif-Opa aus China erstaunlich fit, wenn's ums Figh-ten geht. Seine etwas dürrtige Größe von etwa 1,54 m macht der Zauberzweig mit seinen langen Eisenkrallen, die er an jedem Arm trägt, wieder wett.



Erstaunlich flink tänzelt er immer dann auf seiner Energiekugel über den Gegner hinweg, wenn dieser gerade meint, eine todsichere Attacke zu landen. Jene Energiesphäre kann Fo auch am Boden entfachen um, seinen Widersacher darin gar zu kochen.

Mondo Der finster dreinblickende Onimitsu, ein Söldner, der mit einem extralangen Speer ausgerüstet ist, kann durchaus ungemütlich werden. Wenn Mondo anfängt, mit seinem überdimensionalen Schaschlik-Spieß herumzuwirbeln, sollte man sich in acht



nehmen. Hat er einen erstmal auf der Stange, kann man nur noch hilflos auf die Energieleiste starren und hoffen. Einer seiner Special-Moves läßt ihn in die Luft steigen und von dort unbarmherzige Glut-Salven auf die Erde feuern, die nur durch Wegrollen zu entgehen sind.



Duke Der volle Name des französischen Edelmannes lautet Duke B. Rambert. Seine Waffe: ein riesiger Bi-Händer. Ganz so edel wie sein Ruf gibt sich der Ritter auf dem Schlachtfeld dann doch nicht. Sehr übel kommt es beispielsweise, wenn er ausholt und das Schwert mit



voller Wucht auf den unglücklichen Gegner niedersausen läßt. Nach dem Motto "Alles Gute kommt von oben" greift Duke auch sehr gut aus dem Sprung an. Dann nämlich stemmt er seinen Bi-Händer gnadenlos nach unten und fliegt mit Karacho auf den Gegner zu. Autsch!



Ellis Wenn die kleine Ellis nicht gerade irgendwelche Erwachsenen vertrimmt, betätigt sie sich als Tänzerin in einem türkischen Zirkus. Packt sie jedoch ihre Messer aus, wird sie zur Furie. Nicht zu unterschätzen ist daher ihr Frontalangriff, bei dem man

fassungslos mitansehen muß, wie sie einem mit ihren Dolchen das Gesicht zerfurcht. Klein, aber oho, kann man da nur sagen! Auch bei ihrem Hechtsprung, auf den man glücklicherweise noch reagieren kann, heißt es lieber wegrollen als blocken.



Gaia Der Riesenkerl aus dem ersten Teil führt nun den Titel des "Meister-Mönchs". Eher als Halbgott möchte man ihn bezeichnen, wenn man seine Special-Moves zu spüren bekommt. Seine eigentliche Waffe, eine Art Opferdolch, steht bei Gaia eher im Hintergrund.



Viel lieber geht er mit seinem Feueratem aufmüpfige Widersacher rösten. Selten erreichte man mit schlechtem Atem so viel! Drückt man R1 und R2 gleichzeitig, vollführt Gaia einen Salto, wobei er ungesunde Energiewolken von sich gibt.

Tracy Das erste neue Gesicht in der Kriegerrunde ist Tracy. Die gebürtige Amerikanerin arbeitet als Polizistin. Dort hat sie wohl auch ihre beiden Schlagstöcke abgestaubt, mit denen sie ausgerüstet ist. Keine herkömmlichen Gummiknüppel natürlich, schließlich



ist sie in der Lage, damit unsanfte Elektroschocks auszuverteilen. Außerdem ist sie recht flink, was sie zu einer würdigen Gegnerin macht. Ein freier Überschlag rückwärts, bei dem sie dem Anderen ihre harten Schuhe ins Gesicht kloppt, macht echt Laune.



Chaos Ein weiterer Neuankömmling und eine echte Bereicherung von Tohshinden II ist Chaos, ein völlig durchgeknallter Henker aus Sri Lanka. Sein Spielzeug ist eine große Sense, ganz ähnlich der eines gewissen Herrn in schwarzer Kutte. Genau wie der Gevatter bringt

auch Chaos gerne den Tod. Außerdem sprüht er grüne Giftwolken, die sich kurz in der Luft halten und den Gegner einhüllen. Die Gabe, für kurze Zeit über der Kampfarena zu schweben, ist ebenfalls äußerst vorteilhaft für den wahnsinnigen Sennenmann.

Uranus Der Name dieser Kreatur ist etwas irreführend, handelt es sich doch um eine weibliche Gestalt. Ebenso verwirrend ist die Erscheinung, da Uranus weiß und geflügelt wie ein Engel auftritt. Ganz und

gar nicht harmlos sind jedoch die Attacken des Geflügels. Sehr spaßig findet sie es scheinbar, mit ausgebreiteten Schwingen im Tiefflug über den Gegner zu schrammen und ihn dabei mit Napalm einzudecken.



Will sie eine Attacke blocken, hüllt sie sich praktischerweise in ihre Flügel ein, und nichts kann ihr etwas anhaben. So ein Jammer, daß man Uranus nicht anwählen kann, sondern nur als Endgegner herausfordern darf.



Master Der absolut finale Obermütz bei Tohshinden II ist Master, der seinem Namen alle Ehre macht. Eigentlich sieht er aus wie ein kleiner Junge aus dem Orient à la Aladdin. Seine magischen Kräfte gestatten ihm jedoch, einen gigantischen

Dolch heraufzubeschwören, mit dem er einen blitzschnell in Gehacktes verwandelt. Wenn man Glück hat, kommt man dem monströsen Stichwerkzeug durch häufiges Springen bei - eine gute Reaktion vorausgesetzt. Steht Master einmal oh-

ne Dolch da, sollte man die Gelegenheit beim Schopfe fassen und möglichst einen Special-Move oder eine Combo landen. Aber das ist natürlich bloß graue Theorie - der Erfolg hängt nur von Euch ab!

SAT
SATURN

Impact Racing

Rennspiel/1-2 Spieler/K.A.

Wüstes Rennspiel aus dem Hause JVC. Bei diesem Mad Max-Verschnitt steigt Ihr in Euren selbstgebauten Boliden und rast mit ihm über waghalsige Schotterpisten, die auch kleinere Sprungeinlagen bieten. Kontrahenten werden dabei kurzerhand mittels der integrierten Waffensysteme aus dem Weg geräumt, doch Achtung: Auch die Gegner sind bewaffnet!



Auto voraus! Die beste Gelegenheit bei Impact Racing eine Rakete auf die Reise zu schicken

SAT
SATURN

Skeleton Warriors

Jump'n Shoot/1 Spieler/Frühjahr '96 (US)

Playmates beschert uns diese Shinobi/Castlevania-Mixtur. Mit einem Skelett klappert Ihr durch optisch farbenprächtige Levels und zerhackstückt die Gegnerschaft mittels eines ausbaufähigen Schwertes. Kamerazooms, große Endgegner und vielfältige Bewegungsmöglichkeiten zeichnen dieses 2D-Game aus.

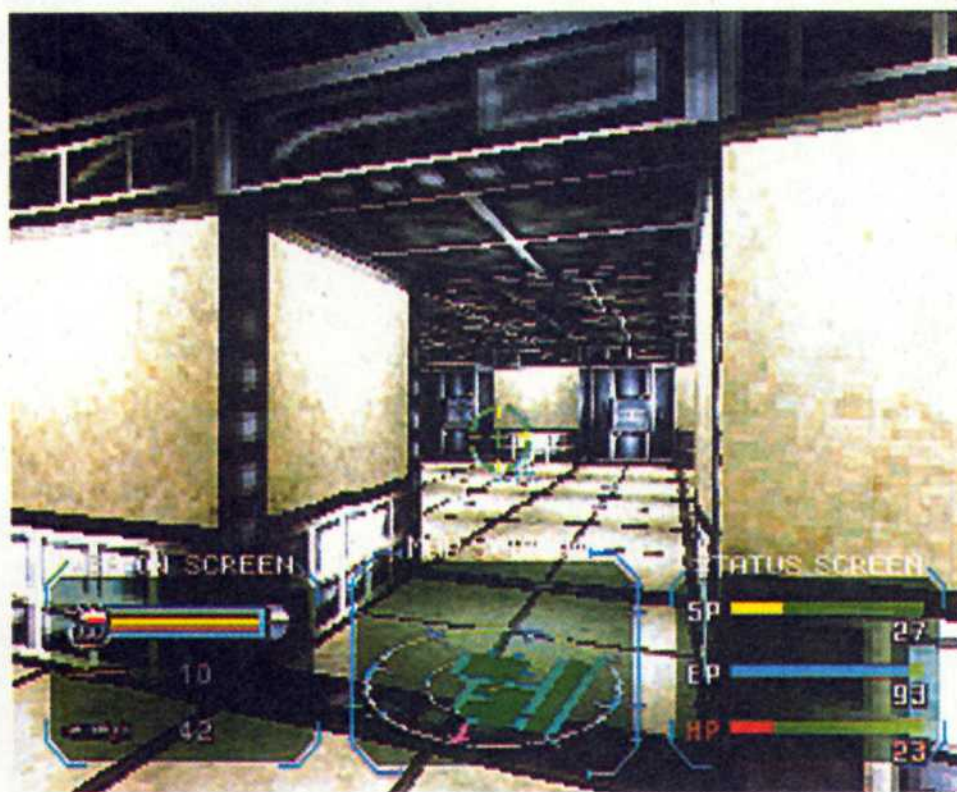
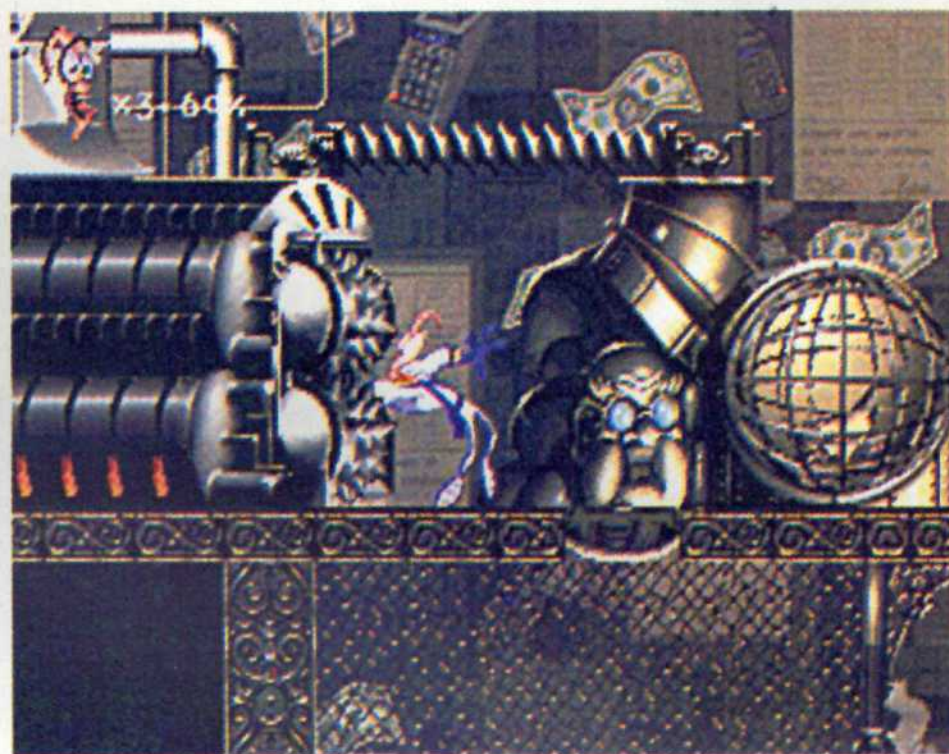
SAT
SATURN

Earthworm Jim 2

Jump'n Run/1 Spieler/Anfang '96 (US)

Eines unserer Lieblings-Jump'n Runs des vergangenen Jahres erscheint nun auch für Segas 32-Bitter. Für die Konvertierung dieser aberwitzigen Hüpferei zeichnet sich nicht Shiny Entertainment sondern Playmates verantwortlich und so wie sich die ersten spielbaren

Levels präsentieren, hat sich am eigentlichen Spielverlauf nahezu nichts verändert. In technischer Hinsicht gibt es hingegen neue Hintergrundgrafiken und ein aufwendigeres Scrolling zu bewundern, während der Sound in schönster CD-Qualität erstrahlt.

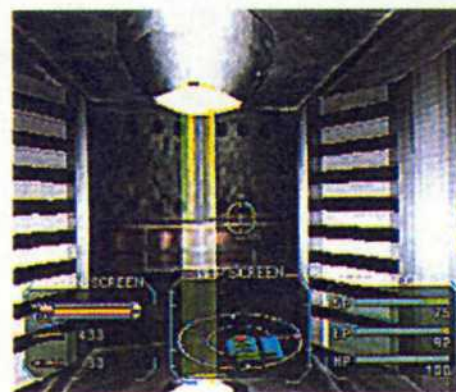


Anno Domini 2065, also 27 Jahre nach den unheimlichen Ereignissen am Südpol, wird die Welt erneut von einem todbringenden Virus bedroht.



Um seine Freundin zu retten, die von diesem sogenannten Gigali Virus befallen wurde, muß sich unser Held Masao zum zweiten Mal in seine Kampfrüstung zwängen. Diesmal führt ihn das Abenteuer in eine unterirdische Stadt, von der aus der Bösewicht Vaifros sein dunkles Spiel treibt. Mit Laserkanone, Maschinenge-

Die Grafiken sehen bei Teil 2 ungleich detaillierter und abwechslungsreicher aus

PS
PLAYSTATION

Kileak the Blood 2 Reason in Madness

3D Shoot'em Up/1 Spieler/K.A.

wehr und Missiles bewaffnet, schleicht Ihr im zweiten Teil des 3D-Shooters durch die futuristischen Räume der Stadt, zerstört feindliche Geschützstellungen und ballert auf alles, was sich bewegt. Zahlreiche Extras und Keycards zum Öffnen von Türen gilt es zu finden, um tiefer in die Stadt vorzudringen und dem Ursprung des Virus auf die Spur zu kommen. Wie schon der erste Teil, glänzt auch die Fortsetzung durch grafisch beeindruckende Zwischensequenzen. Bleibt abzuwarten, ob es den Entwick-

lern gelungen ist, auch in Sachen Gameplay ein überzeugendes Spiel abzuliefern.



Neue Zwischensequenzen im JPEG-Verfahren sorgen für die Erläuterung des Plots

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	599.-
(1Jahr Garantie)	
MEMORY CARD	99.-
MPEG KARTE	329.-
VIDEofilme AUF ANFRAGE	
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY	99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
ALIEN TRILOGY	99.-
CASPER	94.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CYBERIA	99.-
DAYTONA USA	109.-
DESCENT	99.-
ENDORFUN (FEB.)	89.-
FIFA SOCCER 96	89.-
FORMULA ONE (JAN/FEB)	109.-
GOLDEN AXE - THE DUEL	109.-
HIGH OCTANE	99.-
JONNY BAZOKATOONE	84.-
MYSTARIA-REALMS OF LORE (JAN)	109.-
NBA JAM TOURN.	99.-
NBA ACT. BASKETBALL (JAN/FEB)	99.-
NHL ALL STARS HOCKEY (SEGA)	94.-
PANZER DRAGOON	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE (JAN)	89.-
PRIMAL RAGE (JAN/FEB)	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	89.-
ROCK'N ROLL RACING 2	99.-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	99.-
SHELL SHOCK (JAN/FEB)	104.-
SHINOBI X	99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
STREET RACER	89.-
TENNIS (FEB)	99.-
THEME PARK	89.-
TOHSHINDEN REMIX (MÄRZ)	109.-
THUNDERHAWK 2	104.-
VICTORY BOXING	94.-
VICTORY GOAL	109.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	144.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA HANG ON	109.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
VIRTUA SOCCER	109.-
VR BASEBALL	99.-
WATERWORLD ACTION	94.-
WING ARMS (JAN.)	94.-
WORLD CUP GOLF	99.-
WORLD SERIES BASEBALL	94.-
WORMS	94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	99.-
X-MEN	99.-

SONY PLAYSTATION:

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	579.-
ACTION REPLAY V2	69.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
NEGCON CONTROLLER	89.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ALIEN TRILOGIE	99.-
ALONE IN THE DARK 2	109.-
ASSAULT RIGS	89.-
CHAOS CONTROL (JAN)	89.-
CYBERSPEED	89.-
LONE SOLDIER	89.-
DEFCON 5 (FEB)	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	99.-

DISCWORLD	89.-
EXTREME GAMES	89.-
FIFA SOCCER 96	89.-
GOAL STORM	99.-
J. MADDEN 96 (FEB)	89.-
JONNY BAZOKATOONE	84.-
LEMMINGS 3D	99.-
NBA JAM TOURN.	94.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	99.-
RIDGE RACER	94.-
ROAD RASH	89.-
SHELL SHOCK (JAN/FEB)	99.-
SHOCKWAVE	89.-
SLAYER	89.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREETRACER	99.-
TEKKEN	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	99.-
TOP GUN	89.-
TRUE PINBALL	99.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	89.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
WARHAMMER FANT. B.	89.-
WARHAWK	89.-
WATERWORLD	99.-
WIPE OUT	99.-
WING COMMANDER III (FEB)	99.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94.-
X-COM	89.-

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BATMAN FOREVER	49.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DEMOLITION MAN	79.-
DIRT RACER	119.-
DONALD IN MAUI MALLARD (JAN.)	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
EARTH WORM JIM 2	119.-
FIFA SOCCER 96	114.-
HEBEREKE'S POPOITTO	79.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129.-
JOHN MADDEN 96	119.-
JUSTICE LEAGUE	59.-
KNIGHTS OF THE ROUND	49.-
LOBO	129.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MEGAMAN X2	109.-
MICRO MACHINES 2	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	129.-
NBA GIVE'N GO	129.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
PINOCCHIO (JAN.)	129.-
PAC MAN 2	99.-
POP'N TWIN BEE	49.-
PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
PRIMAL RAGE	129.-

REALM	119.-
REVOLUTION X	114.-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	59.-
STARTREK NEXT GEN.	109.-
SUPER BC KID	59.-
SUPER BOMBERMAN 3	119.-
SUPER MARIO WORLD 2	109.-
TETRIS 2	114.-
THEME PARK	119.-
TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129.-
TURBO TOONS	59.-
URBAN STRIKE	129.-
WATERWORLD	109.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	114.-
WORMS	119.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	109.-
ZOOP	89.-

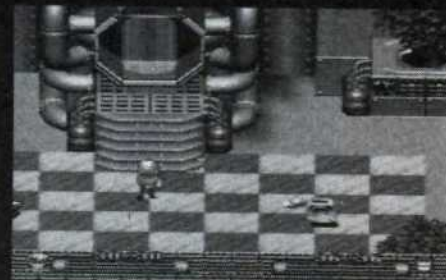
MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE	189.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
AERO THE ACROBAT 2	39.-
BUGS BUNNY	109.-
COMIX ZONE	89.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DONALD DUCK IN MAUI MALL	109.-
EARTH WORM JIM 2	114.-
FIFA SOCCER 96	89.-
INDIANA JONES	109.-
JOHN MADDEN 96	109.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
LANDSTALKER	94.-
LIGHT CRUSADER (dt. TEXT)	109.-
LOBO (FEB)	114.-
MARSUPIAMI	99.-
MEGA MAN WILY WARS	49.-
MICRO MACHINES 96	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	114.-
NBA ACTION '95	39.-
NBA LIVE 96	109.-
NHL HOCKEY 96	109.-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
POCAHONTAS (FEB)	114.-
POWER RANGERS 2	109.-
REVOLUTION X	114.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	109.-
STRIKER II	109.-
TINY TOON ADV.	29.-
VECTOR MAN	89.-
VIRTUA RACING	99.-
VR-TROOPERS	109.-
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
WORMS	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL	39.-

MEGA DRIVE 32 X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
BLACKHAWK	99.-
FIFA SOCCER 96	109.-
KOLIBRI	119.-
PRIMAL RAGE	99.-
VIRTUA FIGHTER	119.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-
OUTPOST	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
X-MEN	100.-

MEGA CD MIT R. AVENGER 239.-



SECRET OF EVERMORE 109.-



ALIEN TRILOGY 99.-



SEGA RALLY 99.-



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service:
Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware
verläßt noch am gleichen Tag unser
Haus (Bei Paketen bis 16.30) und ist
in der Regel schon am nächsten
Morgen bei Ihnen. Bei Bestellungen
von 3 Artikeln sogar portofrei. Sie
können auch unser kostenloses
Preislisten-Magazin mit frankiertem
(3.- DM), adressiertem Rückum-
schlag anfordern. Bei Bestellungen
liegt dieses natürlich bei.

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für: Saturn, Jaguar, 3DO, Mega Drive und 8-Bit!

0931/5716-01 ODER 06

BTX: KRANZ #



Magic Carpet war Weihnachten 1994 das meistverkaufte PC-Spiel und erntete in vielen Fachzeitschriften eine Wer-



Auch scheinbar harmlose Tiere wie diese Hummel machen Euch das Heldenleben schwer

tung jenseits der 90%-Marke. Kein Wunder: Hinter dem Game verbirgt sich nämlich kein geringer als Peter Molyneux von Bullfrog, der Erfinder des legendären Populous. Bei Magic Carpet entführt er Euch diesmal in die Welt von 1001 Nacht. Als junger Pilot eines fliegenden Teppichs müßt Ihr versuchen, ein geteiltes Reich wieder zusammenzufügen, mit der Aussicht, anschließend der alleinige Herrscher zu werden. Mit dem Teppich düst Ihr zu



Magic Carpet

Shoot'em Up/ 1 Spieler/31.März

diesem Zwecke in jedem Abschnitt durch ein weitläufiges 3D-Environment, wo Ihr zum einen in gekonnter Manier sämtliche Widersacher wegbalgt, zum anderen mit Hilfe von strategischem Einsatz von Zaubersprüchen die anderen Mitstreiter des Gebietes vertreibt. Dies geschieht durch das Einsammeln und dem Einsatz von Mana, einer Zauberkraft, die Ihr zuvor entdecken und im eigenen Schloß sichern müßt. Je stärker Eure Zauberkräfte, desto wirkungsvoller könnt Ihr die Landschaften zu Euren Gunsten - beispielsweise

durch einen Vulkanausbruch - verändern. Die Konsolen-Versionen - auch eine Saturn-Variante ist in der Mache - bieten insgesamt 75 Abschnitte, also 25 mehr als das ursprüngliche PC-Original.

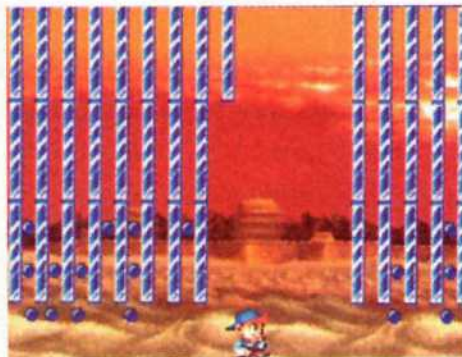


Um die Konkurrenz zu vertreiben müßt Ihr Populous-like Naturgewalten beschwören



Super Buster Bros.

Shoot'em Up/1-2 Spieler/Anfang '96 (USA)



In Deutschland ist dieses putzige Arcade-Game von Capcom unter dem Namen Pang bekannt. Das Gameplay dieses horizontalen Shooters ist denkbar simpel: Als mit einer Spielzeugkanone bewaffneter

Im Gegensatz zur Super Nintendo-Version darf man auf der PlayStation zu zweit gleichzeitig auf Blasenjagd gehen

Teenager müßt Ihr in abgegrenzten Räumen herunterfallende Blasen durch gezielte Schüsse bis zur völligen Auflösung zerteilen, wodurch zwischenzeitlich die bekannte Asteroiden-Panik einsetzt. Obwohl technisch bescheiden, gehört dieses Geschicklichkeitsspiel gerade wegen seiner Einfachheit zu einem Spaßmacher erster Kajüte, vor allem wegen dem tollen Zwei-Spieler-Modus.



Varuna's Forces

Strategie/Action/1 Spieler/K.A.

Für alle Hobby-Strategen, die Gefallen an dem 3DO Alien-Epos Space Hulk fanden, erscheint für den Saturn demnächst eine weitere, interessante Taktik/Action-Mischung. Als Oberkommandant einer Elite-Einheit müßt Ihr die Menschheit vor den Angriffen der Varuna Alienrasse schützen. Die düstere Auseinandersetzung wurde Boom-like in Szene ge-

setzt, sprich, in der Ich-Perspektive wandelt Ihr durch finstere Korridore und gebt den Außerirdischen Saures. Der Clou dabei: Entweder übernehmt Ihr als Soldat selber die Geschicke oder plant als Einsatzleiter taktisch klug das Vorgehen Eurer Truppe.

In FMV-Sequenzen erhaltet Ihr Order und Tips für Eure kommende Mission



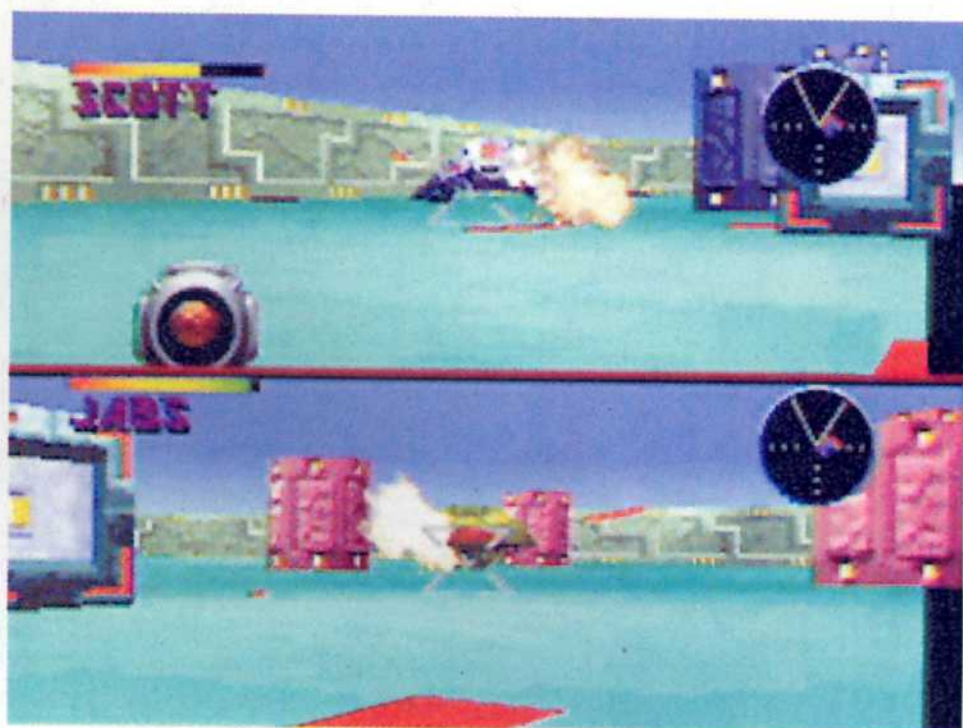
3DO
PANASONIC 3DO

Decathlon

Sport/1-8 Spieler/1. Quartal '96

Erinnert Ihr Euch noch an solche Spielhallen-Oldies der Marke Hyper Olympics oder Track & Field von Konami, wo man durch penetrantes Tastengehämmer bzw. Joypadgerüttel sportliche Leistungen erzielte? Exakt in dieselbe Kerbe schlägt auch Decathlon (Zehnkampf). Als ambitionierter Athlet dürft Ihr hier in einer virtuellen Arena in Disziplinen, wie beispielsweise 110 Meter Hürden, Stabhochsprung oder Weitsprung glänzen. Statt nur stupider Joypadfolter kommt es bei Decathlon glücklicherweise auch auf gutes Timing und Koordination an. Für eine gute Optik sorgen Motion Capture animierte 3D-Sprites und weiche Kameraschwenks,

während ein Techno-Soundtrack Euch zu Höchstleistungen animiert.

3DO
PANASONIC 3DO

Battle Sport

Shoot'em Up/1-2 Spieler/ Frühjahr '96

Eine weiteres Game in der Cyber Sled/Twisted Metal-Tradition. In einer Art futuristischer Gladiatoren-Fensehshow kommt es auf das nackte Überleben an. Als Pilot eines voll aufgerüsteten Panzers müßt Ihr zum einen mittels eines reichhaltigen Waf-



fenarsenals die Fahrzeuge der Gegenparteien in Schutt und Asche legen, zum anderen einen Ball durch das gegnerische Tor befördern. Neben einem Solo-Spiel gegen Computer-Tanks dürft Ihr auch via horizontalem Split-Screen gegen Kumpel antreten bzw. im Team wetteifern.

Get
your
Games!

SONY SUPERNINTENDO

PLAYSTATION roby rob pad PSX 39.95

Air Combat 89.95
Assault Rigs 89.95
Cybersled 89.95
Destruction Derby 99.95
Discworld 89.95
Extreme Games 89.95
FIFA Soccer 89.95
High Octane 99.95
J. Madden Football 89.95
Krazy Ivan 99.95
Lemmings 3 D 89.95

NBA Jam Tourn. 89.95
Novastorm 89.95
PGA Golf 89.95
Rapid Reload 89.95
Rayman 89.95
Road Rash 89.95
Panzer General 89.95
Parodius de Luxe 99.95
Philosoma 89.95
Shock Wave 89.95
Tekken 99.95
Toshinden 89.95
Wing Commander 3 99.95
Wipe Out 99.95
WWF 89.95
Umbau incl. RGB-Kabel 99.95
weitere Titel auf Anfrage

SNES

Batman Forever 89.95
Castlevania Vamp. 129.95
Cut Throat Island 129.95
Donkey Kong 2 149.95
Earthworm Jim 2 129.95
FIFA Soccer 96 119.95
Int. Super Star Soccer 129.95
Madden NFL/NHL 96 119.95
NBA Live 96 119.95
PGA Tour 96 139.95
Yoshies Island 2 129.95
Pinocchio 139.95
Theme Park 129.95
Urban Strike 139.95

99.95

Haufenweise Titel ab 29.95
Preisliste anfordern

Versandkosten: Vorkasse 6.95;
NN 9.95; Kreditkarte 9.95;
ab 250,- Bestellwert
Versandkosten frei



roby rob pad PSX

Dahlmannstraße 1A · IS-BHf. Charlottenburg · 10629 Berlin · Tel. (030) 324 97 58 · Fax (030) 324 96 63

Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

SNES:		Mega Drive Set	
Donkey Kong 1	105,90	Comix Zone	85,90
Donkey Kong 2	119,90	Fifa Soccer 96	99,90
Fifa Soccer 96	109,90	Light Crusader	105,90
MechWarrior	89,90	NLH Hockey 96	99,90
NHL Hockey 96	109,90	Phantasy Star IV	105,90
Primal Rage	112,90	Saturn	629,90
Secret of Everm	109,00	Virtua Cop m.Pistole	155,90
Theme Park	109,90	Virtua Fighter Remix	59,90
Water World	109,00	Virtua Fighter 2	95,90
Wrestlemania	99,90	Victory goal	79,90
Yoshi's Island	109,00	Wing Arms	99,90

--alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32X--
Versand per NN 6,- + 3,-DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel
dt.Version/persl.Bestellannahme 8.30-18.30/Anrufbeantw.
18.30-8.30 / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

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.


SAT
SATURN

Street Fighter Zero

Beat'em Up/1-2 Spieler/26.Januar (Japan)

Saturn-Jünger brauchen nicht den Kopf hängen zu lassen. Ebenso wie die PlayStation-Besitzer erhalten sie eine 1:1-Kopie der x-ten Street Fighter-Auflage. Wie der Untertitel bereits erwähnt, spielt SF Zero weit vor der Zeit von SF II und Super SF. Dementsprechend an-

ders gestaltet sich auch das Kampferfeld. SF Zero vereint nämlich Charaktere aus Teil 1 (z.B. Birdie, Adon) und 2 (z.B. M.Bison, Chun Li) der weltbekannten Prügelorgie plus ein paar brandneue Mitstreiter, inklusive dem mysteriösen Geheimgegner Akuma. Der Zeit-

sprung erklärt auch, warum die bekannten Charaktere plötzlich ein junges Aussehen haben. Insbesondere das Mädel Chun Li sieht in ihrem neuen Turnschuh-Outfit einfach allerliebste aus. Beim Gameplay verwendeten die Capcom-Designer viel Bewährtes auch anderer Inhouse-Produkte, beispielsweise die Auto Guard-Funktion aus X-Men oder die Super Combo-Energieleiste aus Super SF II. Gerüchteweise wartet SF Zero noch mit einem zusätzlichen versteckten Charakter auf, sowie der Möglichkeit, mit einem Trick zu zweit gleichzeitig gegen M.Bison antreten zu können.


MD
MEGA DRIVE

Gargoyles

Jump'n Run/1 Spieler/Anfang '96 (USA)



Eye of Odin und seine Schergen an. Durch ein reichhaltiges Angebot an Bewegungsmöglichkeiten (z.B. Schweben, Klauenhieb, Kriechen) kämpft Ihr Euch durch insgesamt 18 abwechslungsreiche Abschnitte hindurch. Die ver-

Disneys Actionspiel nutzt die MD-Farbpalette gebührend aus

sierten Disney-Grafiker sorgen bei diesem edlen Actiontitel für eine authentische Comic-Grafik - Hitverdächtig!


MD
MEGA DRIVE

Pocahontas

Jump'n Run/1 Spieler/K.A.



nach die Fähigkeiten der Tiere erlernen, damit Ihr Seen durchschwimmen bzw. Berge erklimmen könnt oder mit anderen Widrigkeiten der Natur zurechtkommt. Auch bei diesem Geschicklichkeitsspiel arbeiteten die Programmie-

rer eng mit Disney zusammen, was Euch in den Genuß der original Animationen sowie des Film-Soundtracks bringt.

Eine Videospiel-Adaption des neuesten Disney Zeichentrickfilms ist natürlich ein -finanzielles?- Muß und ließ dementsprechend nicht lange auf sich warten. In der Rolle der schmutzigen Indianerin müßt Ihr in dieser, rund 65 Abschnitte großen Hüpforgie nach und



Mit Hilfe von Tieren meistert Pocahontas die Jump'n Run-Prüfungen

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.

DAS JAHR: **2034.**

DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER

DIE ORDNUNGSKRÄFTE: **PLANET.**

FERNGESTEUERTE **ORBOTS.**

IHR ANFÜHRER:

RASTER.

ALLES GEHT SEINEN GEREGETEN GANG,
DOCH DANN PASSIERT'S: EIN **ATOMUNFALL**
LÄSST **RASTER** AUSRASTEN. ER

SABOTIERT DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM,
SO DASS DIE ORBOTS **AMOK** LAUFEN.

DIE FOLGE:

CHAOS UND **ANARCHIE.**

JETZT KANN NUR NOCH EINER HELFEN:

VECTORMAN.

DIE **WAFFE:**

SEINE UNGLAUBLICHEN MORPH-KRÄFTE.

DIE AUFGABE:

RASTER STOPPEN.

NUR VECTORMAN UND DU

KÖNNEN DIE ERDE NOCH RETTEN.

AUF DEINEM MEGA DRIVE.

Vectorman

MEGA DRIVE



WER GLAUBT, ER HAT DEN MEGA DRIVE IM GRIFF, WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.

Multimedia Saturn

In Japan ertönt die Videospiel-Zukunftsmusik bekanntlich etwas lauter als in der restlichen Welt. Bestes Beispiel Hitachi: Der Unterhaltungskonzern werkelt derzeit an einem Multimedia-Saturn im schicken Laptop-Design, inklusive einem integrierten und aufklappbaren LCD-Screen. Damit das Gerät auch während der Autofahrt als elektronischer Babysitter fungieren kann, sorgt ein Car-Adapter für die Stromzufuhr via Zigarettenanzünder. Doch damit nicht genug: Mit einem speziellen Empfangsteil sind die User in der Lage, das neuartige GPS Navigator-System zu nutzen, das den gestreßten Autofahrer automatisch eine Digi-Karte der näheren Umgebung zeigt und ihn so am schnellsten zum Ziel dirigiert. Eine deutsche Version ist eher unwahrscheinlich.



Neue 64-Bit Konsole von Sega?

Die Gerüchte um Segas Zusammenarbeit mit 3DO reißen nicht ab. Neuester Tratsch: Nachdem der mächtige Unterhaltungsgigant Matsushita (Panasonic) letzten November in einem spektakulären Deal für 100 Millionen Dollar der 3DO-Company die Rechte für die sagenumwobenen M2 64 Bit-Chipset-Technologie abkaufte, soll der Konzern derzeit mit Sega zusammen an einer brandneuen 64 Bit-Konsole werkeln, um direkt mit Nintendos Ultra 64 zu konkurrieren. Das ominöse Gerät soll erstmals im Herbst diesen Jahres der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Sega Deutschland dementierte diese Nachricht allerdings.



Howard Lincoln, Präsident von Nintendo Amerika: "Wir visieren Ende April als Erscheinungsdatum für Europa und USA an"

Wann kommt das Nintendo 64?

Wann kommt das U 64? Eine Nachricht in letzter Sekunde: Gegen unsere Angabe in der Mega Mail und nach einigen E-mails wird laut Howard Lincoln, Direktor von Nintendo Company Limited, das Nintendo 64 doch noch dieses Jahr in Europa erscheinen. Er zerstreut damit das aufkommende Gerücht, daß Hiroshi Yamauchi von einem Release im Frühjahr '97 gesprochen haben soll. Tatsache ist, laut Lincoln, daß Nintendo an einer weltweit nahezu gleichzeitigen Veröffentlichung gegen Ende April (voraussichtlich am 21.) festhält.

Neuer Neo Geo CD-Player

SNK bringt ein Nachfolge-Modell zum Neo Geo CD heraus. Es handelt sich dabei allerdings eher um eine reine Modellpflege als um eine konsequente Weiterentwicklung der CD-Schleuder, denn bis auf ein Double Speed-Laufwerk (endlich!) hat sich technisch gesehen nichts verändert. Dafür wirkt das Gerät aber durch das anthrazitfarbene Äußere und der schmalen Abmessung -

Neo Geo CDZ: Keine Wartezeiten, dank Double Speed-Laufwerk



der Player ist in etwa so groß wie eine PlayStation - ungleich eleganter. Da das Gerät in Japan noch nicht erschienen ist, kann man noch keine Angaben über den Verkaufspreis machen.

Atari goes PC

Mit einer neugegründeten Abteilung namens Atari Interactive versucht der Branchen-Oldie nun auch im PC-Bereich Fuß zu fassen. Neben einigen aufgemotzten Versionen alter Spielhallen-Klassiker, wie beispielsweise 3D-Missile Command, Pac Man oder Centipede plant Atari die Umsetzung einiger erfolgreicher Jaguar-Titel (z.B. Flip Out!, Tempest 2000, Baldies). 13 PC-Silberlinge sind vorerst bis zum Ende dieses Jahres geplant.

SNK wird neuer Softwarelieferant für die PlayStation

Nach dem Sega-Deal, konvertiert SNK nun auch ihre Konsolen-Games für die PlayStation. Bei den ersten geplanten Neo Geo Umsetzungen handelt es sich um brandaktuelle Titel wie King of Fighters '95, Samurai Shodown 3 sowie Fatal Fury Real Bout. Die Umsetzungen sollen wegen dem kleineren RAM-Speicherplatz der PS allerdings schwierig werden und längere Ladezeiten erfordern.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Super Mario 64 (N64)
2. Alien Trilogy (PS)
3. Fighting Vipers (SAT)

Schon Gehört

+++ Konami hat derzeit zwei Rennspiele für die PlayStation in der Mache, Speed King sowie ein Ridge Racer-Verschnitt namens Midnight Run. Die beiden Titel sollen erstmals auf der IMA in Frankfurt vorgestellt werden.

+++ Auch Time Warner Interactive gehört nun zum Nintendo U64-Dream Team. Erster Exklusiv-Titel: Eine aufgebohrte Version ihrer Wayne Gretzky Eishockey-Simulation (Frühling '96).

+++ Sonic-Erfinder Mr. Nakas neuestes Saturn-Projekt trägt den vielsagenden Namen Night. Es handelt sich dabei um ein Actionspiel mit bemerkenswerter 3D-Grafik.

+++ Acclams neuestes Geheimprojekt läuft unter dem Namen Iron Man, ein Jump'n Run-Spiel im Stile von DKC mit Motion Capture-Technik.

+++ Die Action/Denkspiel-Granate Puzzle Bobble erscheint nun auch für das 3DO.

+++ Atari senkt in Amerika den Verkaufspreis für den Jaguar auf 99 Dollar.

+++ Die von AM2 heißbegehrte Model 3 Arcade-Platine wird im April endlich fertiggestellt werden. Erste Software-Nutznieser: Virtua Fighter 3, Virtua Cop 3 sowie ein neues Rennspiel mit europäischen Sportwagen.

+++ In Japan erscheint fortan vierteljährlich ein Saturn CD-ROM-Magazin mit spielbaren Demo-Versionen aktueller Produkte.

+++Neues aus dem Hause Dataflash: Mittels eines PC-Link-Pakets für den Saturn kann man dank Cheatfinder nun auch auf dem PC Tricks ertüffeln und Updates übertragen.

SUPER NINTENDO[®]

Air Cavalry	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Bombberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Demolition Man	dt	89.00
Dirt Trax FX	dt	114.00
Donald in Maui Maila	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00

Fifa Soccer 96	dt	99.00
----------------	----	-------

Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Hebereke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00

Illusion of Time	dt	109.00
------------------	----	--------

Int. Soccer Deluxe	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
J. Madden Football 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00

Killer Instinct	dt	139.00
-----------------	----	--------

Kirbys Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lothar Matthäus	dt	109.00

Mario World 2	dt	109.00
---------------	----	--------

Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	109.00

Mega Man 7	dt	109.00
------------	----	--------

Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	89.00
NBA Live 96	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
---------------	----	--------

Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinochio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	79.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shadow	dt	99.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shog-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Spawn	dt	114.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Timecop	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	99.00

Turrican 2	dt	99.00
------------	----	-------

Unirally	dt	79.00
Urban Strike	dt	119.00
Venom: Spider-Man	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00

WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00
--------------------	----	--------

Super NES-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Actraiser 2	dt	69.00
Addams Family Values	dt	69.00
Aura the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	59.00

Beavis and Buttthead	dt	39.00
----------------------	----	-------

Bombberman 2	dt	59.00
City Mates	dt	39.00

Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	dt	69.00
Hebereke Popoon	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Lemmings 2	dt	59.00
Madden 95	dt	69.00

Mario All Star Clas.	dt	69.00
----------------------	----	-------

Mario Kart Classic	dt	69.00
--------------------	----	-------

Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Maria	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Punch Out!	dt	59.00
Puffy Squad	dt	69.00

Rise of the Robots	dt	49.00
--------------------	----	-------

Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Sailor Moon	dt	49.00
Soul Blazer	dt	69.00
Star Wars 3	dt	59.00
Star Wing	dt	39.00

Stargate	dt	39.00
----------	----	-------

Street Racer	dt	39.00
--------------	----	-------

Syndicate	dt	39.00
-----------	----	-------

Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	59.00
Vortex	dt	69.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Aura Interactor	dt	149.00
Cinch Kabel m.Scari	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mape 2	dt	69.00
Infratoy Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scari Kabel S.WorL2	dt	19.00
Spieleb. Mario WorL2	dt	24.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
-------	----	-------

Asterix & Obelix	dt	59.00
------------------	----	-------

Asteroids & Missile	dt	59.00
Bombberman 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00

Donkey Kong Land	dt	59.00
------------------	----	-------

Dschungelbuch	dt	59.00
---------------	----	-------

Earth Worm Jim	dt	59.00
----------------	----	-------

European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galago & Galaxian	dt	59.00
John Madden Footb. 96	dt	64.00
John Madden Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00

Pinochio	dt	59.00
----------	----	-------

Primal Rage	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battle Tank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00

Waterworld	dt	49.00
------------	----	-------

Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

Flintstones	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Snoquest DSV (SGB)	dt	39.00
Tetris	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy Metall	dt	17.00
Game Boy Clear View	dt	11.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Batman and Robin	dt	99.00
Batman Forever	dt	99.00
Clay Fighter	dt	79.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Death & Ret.a.Superm	dt	89.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	69.00
Dynomite Headly	dt	79.00

Earth Worm Jim 2	dt	109.00
------------------	----	--------

EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	89.00

Fifa Soccer 96	dt	89.00
----------------	----	-------

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Frank Thomas Baseball	dt	99.00
Garfield	dt	114.00
Generation Lost	dt	69.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	dt	89.00
Judge Dredd	dt	99.00
Jurassic Park Kamp.	dt	89.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsuplami	dt	104.00
Mask	dt	109.00
Micro Machines 96	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
NBA Live 95	dt	69.00
Newman-Haas Indy Car	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	99.00

NHL Hockey 96	dt	99.00
---------------	----	-------

Page Master	dt	109.00
Sampres Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00

Pocahontas	dt	109.00
------------	----	--------

Power Ranger 2	dt	104.00
----------------	----	--------

Primal Rage	dt	109.00
-------------	----	--------

Psycho Pinball	dt	89.00
Puffy Squad	dt	99.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Road Rash 3	dt	79.00
Schlumpfe	dt	99.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skidmarks	dt	99.00
Slam Masters	dt	69.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1 & 2 & Dr. Robo.	dt	109.00
Spirou	dt	99.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	89.00

Vectorman	dt	99.00
-----------	----	-------

Venom: Spider-Man	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Baltz	dt	29.00

Beavis and Buttthead	dt	39.00
----------------------	----	-------

Fifa Soccer 95	dt	59.00
Hyperdunk	dt	29.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	59.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	44.00
Jurassic Park	dt	49.00
Marka's Magic Footb.	dt	55.00

Mega Man Willy Wars	dt	39.00
---------------------	----	-------

Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Offitants	dt	29.00
Paws of Fury-Brutal	dt	44.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall	dt	49.00
Puggsy	dt	29.00
Punisher	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	39.00
Sparkster	dt	59.00
Sword of Vermilion	uk	34.00
Talespin	dt	39.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Winter Olympics	dt	39.00
Wonder Boy 3	dt	59.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00

Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenkabel MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scari Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD



Kein Zweifel, mit dem gleichzeitigen Erscheinen von Ridge Racer und der PlayStation fing Ende '94 im 3D-Rennspiel-Sector eine neue Ära an. Sorgen doch damals ausgefeiltes Streckendesign, mitreißende Grafik und trancige Techno-Klänge für glückliche Gesichter bei den Spielern. Grund genug für viele, sich eine PlayStation ins traute 16-Bit-Heim zu stellen, was vor allen Dingen bei Namco für volle Kassen sorgte. Mehr als Grund genug für die japanische Software-Schmiede deshalb, über eine Fortsetzung nachzudenken. Dabei ist es Namco-sei-dank natürlich nicht geblieben. Das greifbare Resultat, das auch gleichzeitig zu den heißbegehrten PlayStation-Titeln der Redaktion und selbstverständlich der Leserschaft zählt, trudelte vor kurzem in den Testräumen der Redaktion ein. Nach vielen Vorberichten waren wir natürlich gespannt, was Namco dem exzellenten Sega Rally entgegensetzen hatte. Zu Beginn sorgt erneut eine Galaga-Einlage für Bonus-Fun - und wie sollte es auch anders sein - für acht zusätzliche Schlitten. Ungeübte Spieler begnügen sich mit dem Grundrepertoire, den vier Autos. Die Strecke hat mit dem Vorgänger, außer ein paar grafischen Übereinstimmungen, nicht mehr viel gemeinsam. So rauscht man an Strandpromenaden vorbei, durchfährt

RIDGE RACER REVOLUTION™

Erscheint März/PlayStation/Namco/1-2 Spieler

Kleine Anhängsel, große Veränderungen? Ob der Ridge Racer-Nachfolger wirklich eine Revolution darstellt, lest Ihr auf den folgenden zwei Seiten

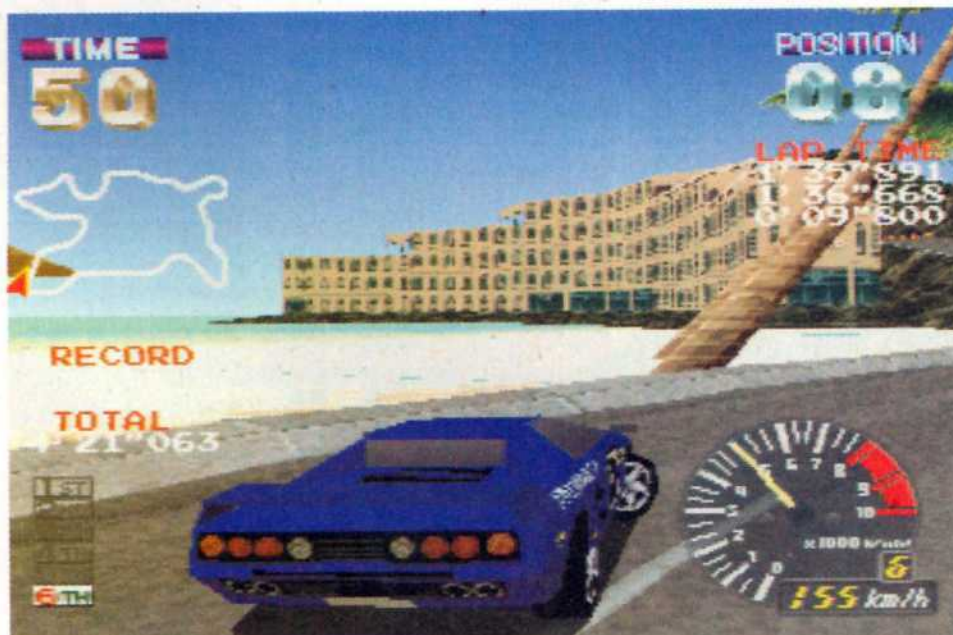
Tunnels und überwindet eine hochgelegene Serpentinstraße, bevor es wieder steil hinab in die Stadt geht. Bereits vor dem ersten Tritt auf das Gaspedal fällt einem der neue Soundtrack auf: Neben den

remixten Musikstücken aus Teil 1, beriseln auch Neukompositionen des Spielers Ohr (Techno &

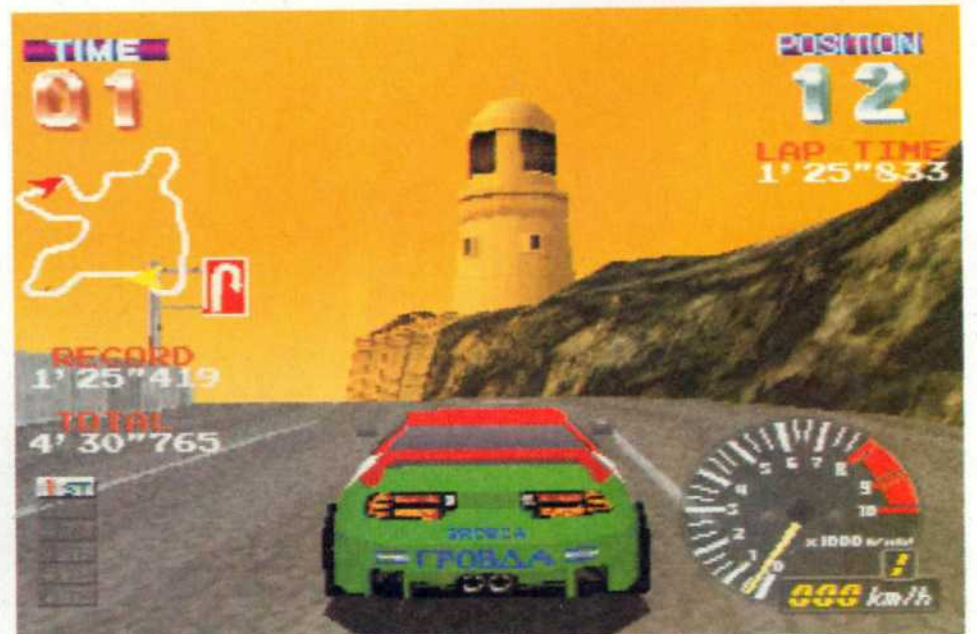
Jungle bis zum Abwinken). Während des Rennens ist es übrigens wieder möglich, eine Musik-CD nach Wunsch einzulegen. Ob das der Grund für nur lediglich eine Strecke ist, die mit immerhin zwei Ausbaustufen erweitert werden kann, können wir leider nicht beantworten. Aus den daraus resultierenden drei Schwierigkeitsgraden darf schließlich gewählt werden, ehe die einladende Dame das Rennen eröffnet. Die berauschende Ego-Perspektive wird durch eine Außenansicht



Schließt Ihr beim Galaga-Ladespiel alle Gegner ab, bekommt Ihr, wie beim ersten Teil, zu Euren vier Wagen zwölf hinzu



Der Hotelkomplex kündigt die folgende Strandpromenade an



Der Tag/Nacht-Effekt wurde auch bei RRR schön in Szene gesetzt



ergänzt, die leider aber recht unbrauchbar ist, da weder die Geschwindigkeit des Rennens, noch die Bewegung des Autos, Freude bereitet. Als brauchbar hingegen erweist sich der neu hinzugekommene Rückspiegel.



Mit ihm kann man das Überholmanöver des Kontrahenten, der lautstark vom Kommentator angekündigt wird, geschickt abblocken. Die Motivation versuchte man erneut mit dem Mirror-Mode (die ersten drei Strecken entgegengesetzt fahren), und diversen Geschwindigkeitsabstufungen zu strecken. Das Ende der Motivationsstange wird spätestens mit dem Erlangen der Edel-Karossen Lamborghini und dem weißen F1 erreicht. Es sei denn, Ihr habt einen Freund der eine PlayStation sowie RRR besitzt, und auch noch bereit ist, die Sachen mitsamt Fernseher zu Euch zu schleppen. Hat er sich dabei keinen Bruch gehoben, dürft Ihr zur Belohnung via Link-Kabel spannende Zweikämpfe austragen. Auf den ersten Blick bereitet RRR zwar gehörig Spaß, doch das Zeug für eine Revolution, oder gar um Sega Rally abzuhängen, sucht man vergebens. Einen ausführlichen Testbericht findet Ihr in einer der nächsten Mega Fun-Ausgaben. (Uwe)

Dank des Rückspiegels könnt Ihr die zum Überholen ansetzenden Gegner abblocken

Rasant und vor allen Dingen vedammt eng und kurvenreich geht es Richtung Stadt zu

Reklame der Zukunft? Mit Bandenwerbung für Alpine Racer wird dem potentiellen Kunden schon 'mal eines der kommenden Spiele angekündigt

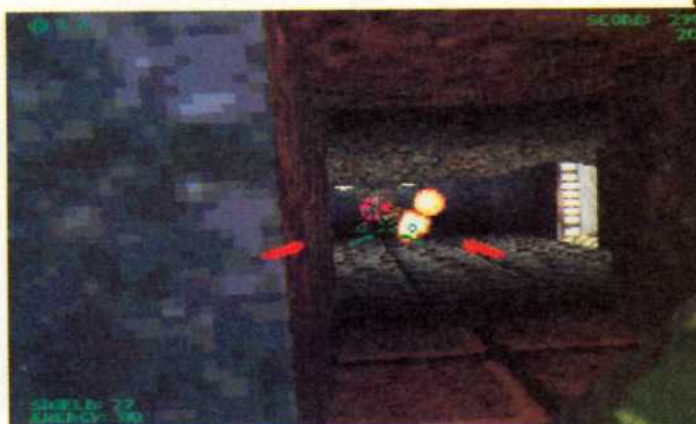


Anfangs kann man aus drei Schwierigkeitsstufen wählen



Aus alt mach neu: Neben den remixten Musikstücken findet Ihr auch neue Songs, wie bspw. "Grip" oder Lords of Techno. Allesamt im bewährtem Techno-Rhythmus





Cooler Grafikeffekt: Ein Laserstrahl erhellt immer kurzzeitig den Korridor



Hinter einer verriegelten Tür werden die zu befreienden Gefangenen festgehalten

Erscheint Frühjahr '96/PlayStation
Interplay/1-2 Spieler

Der PC-Netzwerk-Klassiker hat beste Chancen, auch den Konsolenmarkt zu erobern, denn Interplays vermeintlicher Boom-Verschnitt bietet einige interessante Features

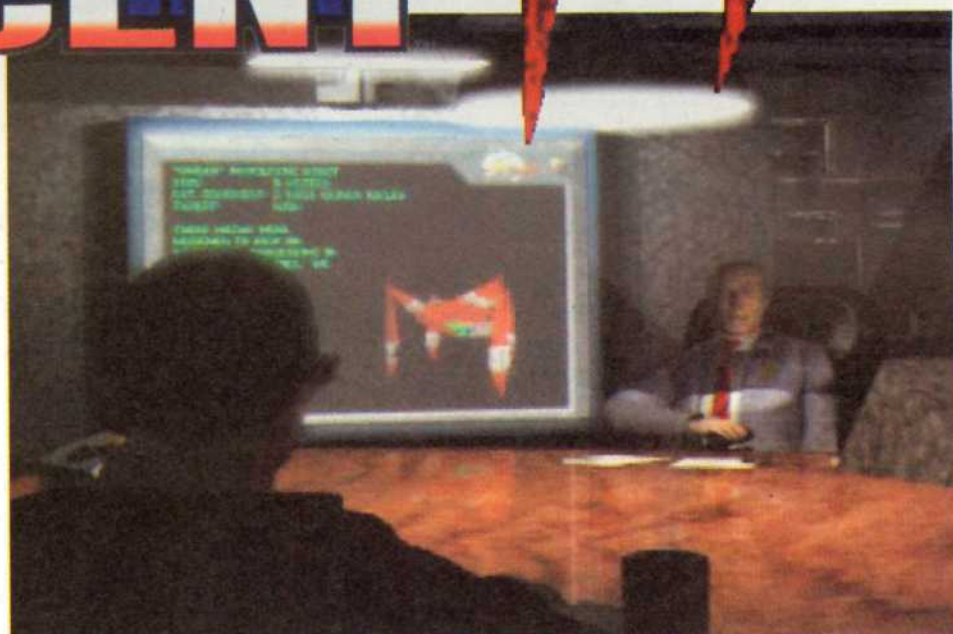
DESCENT



Das Waffenarsenal wird durch das Kollektivieren von Power Ups stetig verbessert

Die düsteren Weiten des Weltraums müssen wieder einmal für ein Videospiel erhalten. Auf Pluto, dem kleinsten Planeten unseres Sonnensystems, nahm man bei Grubenarbeiten eines Tages unfreiwilligen Kontakt mit einer böartigen, außerirdischen Rasse auf, die kurz nach ihrer Entdeckung nichts besseres zu tun hat, als den gesamten Mineral Terran

Korporation-Posten einzunehmen. Ihr merkt schon: Es ist mal wieder Zeit für einen durchtrainierten Helden. Als wagemutiger Pilot einer kleinen, aber äußerst wendigen und schwerbewaffneten Weltraumschüssel begeben Ihr Euch nach einer kurzen Einweisung in die schier endlosen Grubenschächte, um der technologisch hochentwickelten Armada kräftig Saures zu geben. Auf den ersten Blick gleicht Descent einem weiteren Boom-Vertreter. Wie beim ID-Klassiker erlebt Ihr das ballerlastige



Im Intro plaudert Eure Spielfigur mit dem Vorgesetzten über die mögliche Gefahr, die der Erde bevorsteht



Während die Bordkanone über unendlich viel Munition verfügt, müssen die Raketen-Systeme durch Pick Ups immer wieder aufgefrischt werden

Geschehen aus der Ego-Perspektive, jedoch mit einem gravierenden Unterschied, der es spielerisch in sich hat: Durch das Mini-Luftschiff seid Ihr in der Lage, Euch in allen drei Dimensionen zu bewegen, sprich, neben der horizontalen Ebene könnt Ihr in den verschachtelten Räumen auch die

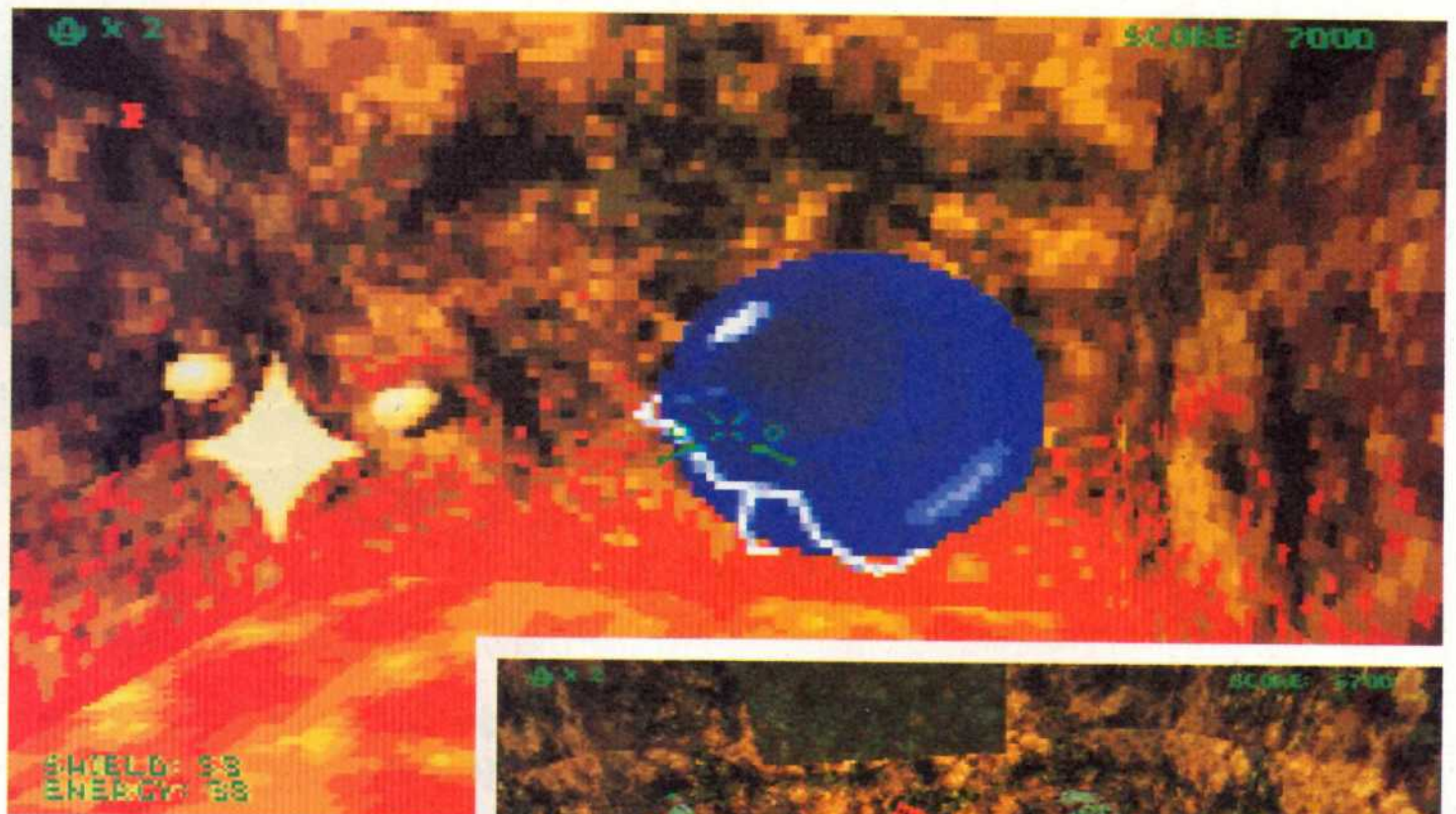


Feinde tauchen meistens in Form von kleinen, abstrakten Flugobjekten auf

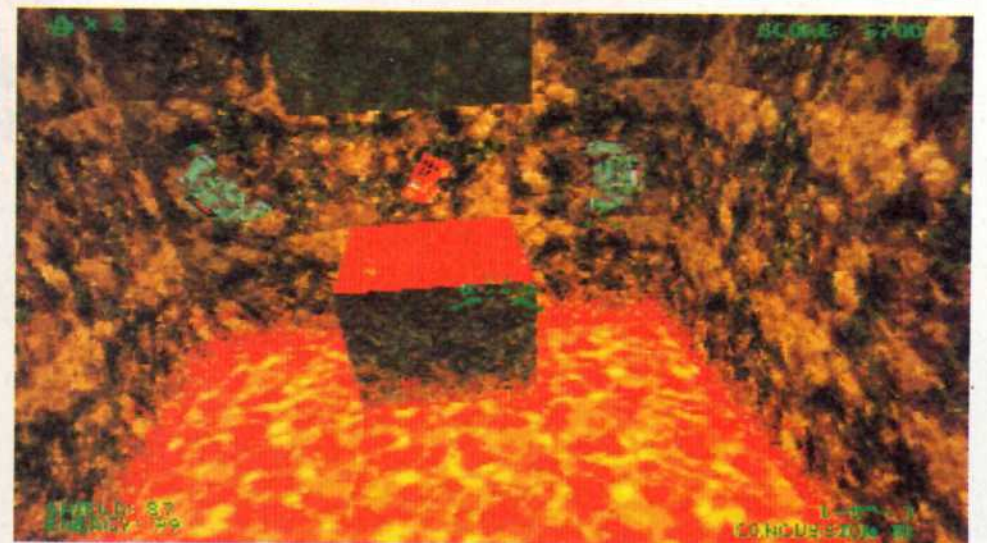
Decken erkunden und Euch per Tastendruck sogar um die eigene Achse drehen. Dementsprechend aufwendig fiel die Steuerung des Intruders aus: Per Steuerkreuz dreht Ihr Euch in sämtliche vier Himmelsrichtungen, während die vier Aktionsknöpfe die Flugrichtung bestimmen. Dieses komplexe Handling des Militärflugzeuges ermöglicht eine völlige Bewegungsfreiheit, wobei das Zusammenspiel von R-Kreuz und Aktionsknöpfen allerdings eine gewöhnungsbedürftige Koordination vom Spieler erfordert. Während der Hatz durch die sterilen Korridore verliert man zudem durch die zusätzliche Einbeziehung der

Die beiden wichtigsten Goodies im Überblick: Die blaue Kugel verstärkt Euer Shield, während Euer Raumschiff durch das Einsammeln eines Sterns eine Energiezufuhr erhält

vertikalen Spielebene des öfteren den Überblick, so daß es nicht selten vorkommt, daß man plötzlich unfreiwillig kopfüber herumdüst. Nach einer längeren Eingewöhnungsphase lernt man dieses besondere Feature jedoch immer mehr zu schätzen und kann sich zunehmend der eigentlichen Spielaufgabe widmen. Mittels zwei unterschiedlicher Waffensysteme (Bordkanone, Raketen) legt Ihr die heranschwirrenden Flugobjekte in Schutt und Asche, wobei die Schußkraft bzw. Munition durch entsprechende Items erhöht wird. Neben der rigorosen Feindausräumung müßt Ihr bei jeder der insgesamt 30 Missionen in der Regel drei bis vier Aufgaben bewältigen: Zunächst ein paar Gefangene befreien, verschiedenfarbige ID-Cards zum Öffnen versiegelter Türen einsammeln, zum Abschluß einen Reaktor außer Kraft setzen, sowie den rettenden Ausgang benutzen, bevor der komplette Komplex in die Luft fliegt. Wer einmal die Orientierung verlo-



Durch solche ID-Cards lassen sich die farblich passenden, verschlossenen Türen öffnen

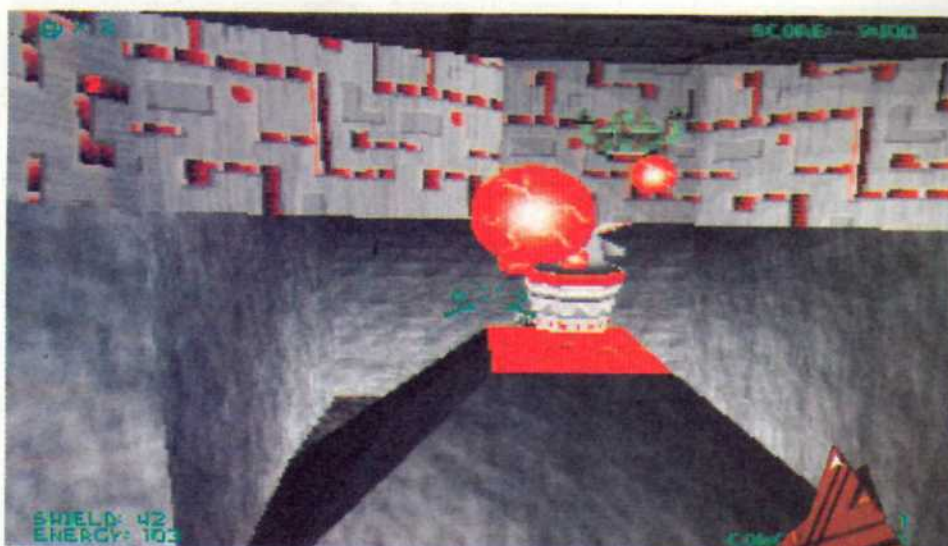


ren hat - was wie gesagt des öfteren vorkommt - sollte die praktische Automapping-Funktion bemühen, die das gesamte Kellergewölbe durch eine simple Vektorgrafik darstellt. Neben dem Solo-Fight dürfen sich auch zwei Mitstreiter via Link-Kabel im speziellen Battle-Modus nach Herzenslust bekämpfen.

(Ulf)
Ferner geplant für: 3DO, Saturn



Das nüchterne Styling bietet zumeist spartanisch verzierte High Tech-Korridore



Der Reaktor spuckt zwar mächtig viele Energiebälle aus, kann aber durch ein paar gezielte Raketenschüsse recht schnell außer Kraft gesetzt werden

Durch die Automapping-Funktion könnt Ihr per SELECT-Taste eine grobe Level-Übersicht aufrufen, in der versiegelte Tore farblich markiert sind



Nachdem Ihr den Reaktor schrottreif geballert und anschließend den Ausgang entdeckt habt, werdet Ihr zum Abschluß mit einer kleinen Zwischensequenz belohnt





Schalter öffnen meistens Gittertore, die nicht unbedingt gerade im Bild sind

Ein Geist zu sein ist kein Zuckerschlecken, vor allem dann, wenn man zur jener Spezies von Untoten gehört, denen es partout keinen Spaß bringt, Leute zu erschrecken. Zu jener bemitleidenswerten Sorte gehört das putzige Gespenst Casper, der so gerne wieder ein Mensch sein möchte.

Die technische Voraussetzung ist dank der neuen Lazarus-Maschine zwar da, doch leider haben



seine drei Onkels Stretch, Stinky und Fatso nichts besseres zu tun, als das Ding in seine Bestandteile zu zerlegen und im riesigen Spukschloß zu verstecken, wobei wir schon beim Gameplay wären: Ihr dirigiert den kleinen Casper - grafisch durch einen Transparent-Effekt sehr gut dargestellt - durch das Wirrwarr von Räumen, die aus der versetzten Vogel-Perspektive gezeigt werden. Mittels der Funktionen "Ansehen", "Aktivieren" sowie "Benutzen" müßt Ihr eine Reihe von Puzzle-Rätseln lösen. Beispielsweise gilt es, geheime Schalter zu entdecken, Schlüssel einzusetzen, Schriftrollen zu studieren oder über den Nutzen von Items nachzudenken, die



Erscheint Frühjahr '96/Saturn
Interplay/1 Spieler

Der Kino-Erfolg wurde für die Videospiel-Adaption zum putzigen Puzzlespiel



Durch die L- und R-Taste könnt Ihr die Flughöhe von Casper verändern und so beispielsweise den Attacken der Onkels entgehen

Ihr in einem speziellen Inventory-Menü näher betrachten könnt. Die Dramaturgie wurde dabei geschickt aufgebaut, denn im Laufe des Games erhält Casper immer neue Fähigkeiten, mit denen er zuvor unerreichbare Orte erkunden kann. Die grafische Umsetzung fiel zudem sehr angenehm aus: Die Farbpalette des Saturns wurde ansprechend ausgenutzt und original Voice Samples des Kinohelden sorgen für eine authentische Kino-Atmosphäre. Erster Eindruck: Ein leicht zu erlernendes Puzzlespiel mit fordernden Knobelaufgaben und farbenprächtiger Grafik, das auch für jüngere Jahrgänge geeignet ist. (Ulf)

Auch geplant für: PlayStation und 3DO.



Auch in Kisten stecken allerlei praktische Goodies



Im Inventory-Menü dürft Ihr sämtliche Items im wahrsten Sinne des Wortes unter die Lupe nehmen



Ein Ritter entpuppt sich als versteckter Schalter, der Euch Zugang zu einem weiteren Raum mit hilfreichen Schlüsseln gewährt



Auf dem Küchentisch liegen viele Energieauffüller in Form von kulinarischen Genüssen



Solche Bilder müssen Stück für Stück zusammengesetzt werden, damit Ihr eine weitere Fähigkeit erlernt

JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

Allen Trilogy *	89,99
Assault Rigs *	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control	89,99
Cyberspeed	89,95
Defcon 5 *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Goal Storm *	89,99
Hebereke Popoitto *	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Johnny Bazookatone *	79,99
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Magic Carpet *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NBA Live 96 *	89,99
Need for Speed *	89,99
NHL Hockey 96 *	89,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	89,99
PGA Tour Golf 96	89,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Raiden Project	89,95
Ridge Racer	99,95
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
Shock Wave Assault *	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	79,99
Time Commando *	89,99
Total Eclipse Turbo *	109,99
Total NBA 96 *	99,99
True Pinball *	99,99
Twisted Metal *	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,99
WipEout	99,95
World Cup Golf *	89,99
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95

Sony Playstation – Zubehör

Control Pad	59,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
Specialized Ascii Pad	69,95

Sega Saturn – Spiele

Allen Trilogy *	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5 (Import) *	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack *	99,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popoitto *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone *	79,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119,99
Myst	109,95
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Allstar Hockey	109,95
NHL Hockey 96 *	89,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Revolution X *	79,99
Robotica	99,95
Sega Rally *	109,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000 *	109,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	99,99
True Pinball *	99,99
Victory Boxing *	89,99
Victory Goal	109,95
View Point *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtua Fighter 2 *	109,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing *	89,99
Waterworld *	89,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95



Playstation

Grundgerät 559,95
incl. Control Pad



SEGA
SATURN

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad



Wo Sie uns
finden:

Nun
endlich
auch in
Hamburg!

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



CYBERIA

Erscheint Frühjahr '96/PlayStation
Interplay/1 Spieler

**Interplay erstaunte die PC-Fachwelt vor
über einem Jahr mit dieser Grafik-
orgie, die gekonnt Action- und Adventure-
Elemente miteinander verbindet**



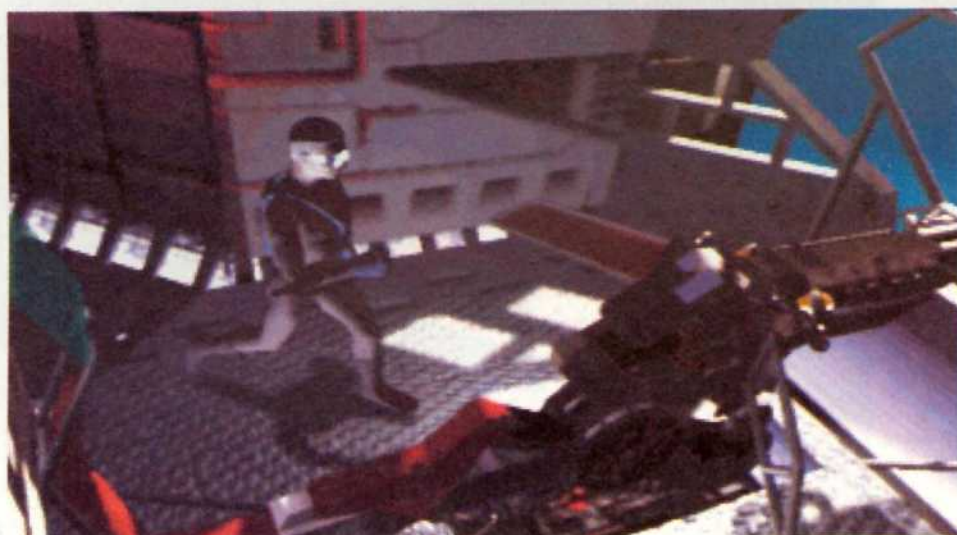
Welcome to Cyberia: Vor dem
Spieleintritt müßt Ihr zunächst
Euren Namen eingeben

**Im ozeanischen Hangar be-
ginnt Eure Mission**

Videospiel-Entwickler
scheinen tief in ihrem
Innersten hoffnungslose Pessi-
misten zu sein, denn statt einer
malerischen Zukunft, geht es
beim Endzeitspektakel Cyberia



mal wieder ziemlich finster zu:
Weltweit haben gut organi-
sierte Terroristenbanden es sich
häuslich gemacht und damit das
"normale" Alltagsleben zum
erliegen gebracht. Eines Tages
erhalten die übriggebliebenen
Staubgeborenen jedoch eine
unerwartete Schützenhilfe: Im
nord-asiatischen Ödland ent-
decken sie unter der dicken
Eisdecke zur ihrer Überras-
chung eine unterirdische Sta-
tion einer unbekannten Zivilisa-
tion, die unter dem Codenamen
"Cyberia" eine hochentwickelte
kybernetische Technologie ent-



**Bei der ersten Action-Sequenz ballert Ihr mittels einer imposanten Ab-
fangkanone eine bunte Mischung Flugkörper sowie Wasserminen ab**



Immer cool bleiben: Zum Ent-
schärfen der Zeitbombe müßt
Ihr die richtige Schalterstel-
lung ausknobeln

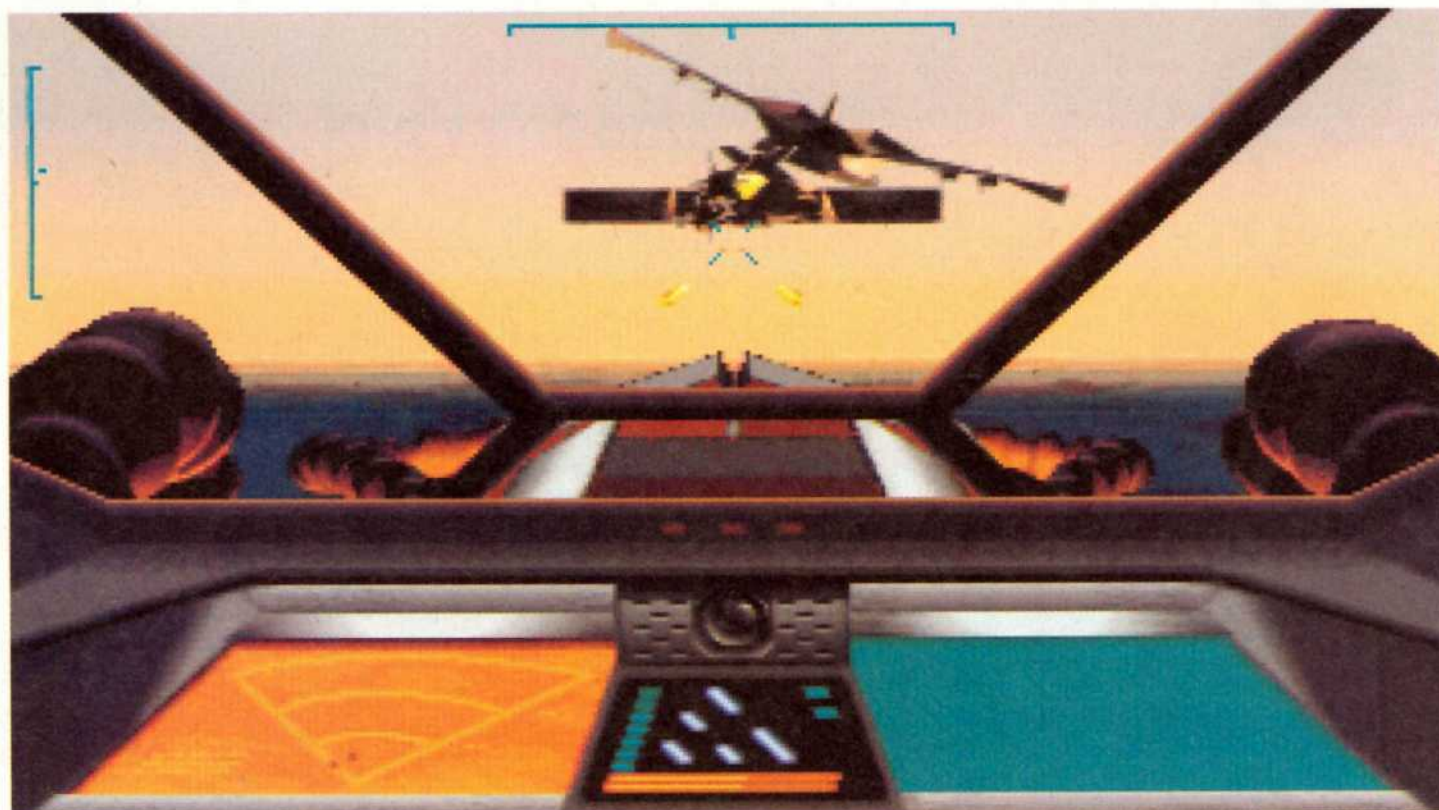


**Die Aktionen im Adventure-Teil
variierten je nach Spielsituatio-
nen: Beim Fahrstuhl müßt Ihr
beispielsweise das Stockwerk
bestimmen**

wickelt hatten. Was jetzt noch
fehlt, ist ein Recke mit hohem
Tatendrang und entsprechen-
der Qualifikation, der die
Maschinen sinnvoll einsetzt, und
Ihr werdet es nicht für möglich
halten: Diesen Helden verkör-
pert Ihr. Stilgerecht müßt Ihr als
Agent gleich zu Spielbeginn
zunächst Euren Codenamen
eingeben, um in die undurch-
sichtige High Tech-Welt einta-
uchen zu dürfen. Das gesamte
Spiel wurde cinematisch aufge-
baut: Entweder seht Ihr Euren
obercoolen Akteur in diversen



**Manche Dialog-Sequenzen er-
lebt Ihr durch die eckige Brille
Eures Helden**



Kamereinstellungen von außen
oder die aufwendigen Compu-
ter-Szenarien durch seine
eckige Sonnenbrille. Das Terro-
risten-Drama bietet - bunt
gemischt - bekannte Adventure-
Elemente a la Myst und geradli-
nige Shoot'em Up-Sequenzen
gleichermaßen. Im "RPG"-Teil
dirigiert Ihr Eure Spielfigur in
die vorgegebenen Richtungen,
in dem Ihr bei den Haltepunk-
ten die entsprechende Joy-
padrichtung einschlägt. Der
Übergang von Stand- zu ani-
mierten Filmsequenzen fiel

Küssen oder nicht küssen, daß ist hier die Frage: Je nach Entscheidung, verändert sich der Handlungsablauf

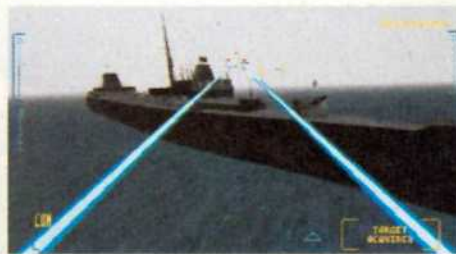
dabei erfreulich flüssig und grafisch opulent aus. Statt Minimal-Optik stolziert der Cyber-James Bond durch ein ausgereiftes 3D-Environemt mit individuellen Kamereinstellungen, wodurch die Übersicht allerdings etwas leidet. Wie es sich für ein zünftiges Abenteuer gehört, muß der Auserkorene zwischendurch ein paar Situationen meistern. In bekannter Trial & Error-Manier findet Ihr beispielsweise heraus, wie man sich gegenüber einer futuristischen Amazone verhältet, die



Peng, Du bist tot! Cyberia hat eine umiverstndliche Art, Euch zu erklren, da man gewisse Rume nicht betreten sollte

gerade die Waffe auf Euch richtet. Erfreulicherweise gabelt sich die Story hin und wieder, je nach dem, wie Ihr Euch in manchen Situationen verhaltt. Der restliche Spielablauf beinhaltet hingegen beinharte Ballerkost: Mit einem windschnittigen Fluggert dst Ihr durch eine vorberechnete Landschaft und nehmt dabei per Cursor vorbeifliegende Ziele ins Visier. Die schieblastige Aufgabe kann theoretisch mit dem Joypad in Angriff genommen werden, praktisch sind die Shoot'em Up-

Runden aber nur mit einer Maus zu bewltigen, da die kleinen Objekte mit der unprzisen Joypad-Lenkung kaum zu treffen sind. Fairerweise darf man vor dem Eintritt ins Agentenleben noch die Gewichtung des Schwierigkeitsgrades im Puzzle- und Action-Bereich festlegen. Wer beispielsweise bei Puzzle die Gangart EASY whlt, spaziert durch den Adventure-Teil



In den Shoot'em Up-Runden sollte Ihr zum Steuern des Cursors unbedingt eine Maus verwenden



Was nun? Eine falsche Bewegung und Sldner-Vamp Gla ballert Euch ohne mit der Wimper zu zucken ber den Haufen

zwar mhelos durch, mu aber bei den Ballerrunden auf mehr Gegenwehr gefat sein. Erster Eindruck: Ein interessantes Kombi-Game mit streckenweise

verschwenderischen Grafiken, hohem Schwierigkeitsgrad und einem verschachtelten Spielablauf. (Ulf)
Auch geplant fr: Saturn, 3DO



Sobald Euer Recke abstoppt, knnt Ihr per Joypad die nchste - vorgegebene - Laufrichtung festlegen





KIRBY'S DREAM LAND™ Super Deluxe

Jump'n Run/1-2 Spieler/Februar (Japan)
Im Sturm eroberte Kirby die Herzen vor allem jüngerer Spieler, als er vor drei Jahren sein erstes Abenteuer auf dem Game Boy bestand. Leider erst im Sommer wird der knuddelige Ball mit Augen endlich sein lange erwartetes Debüt auf dem SNES geben

Das neueste Kirby Abenteuer spielt im friedlichen PuPuPu Land, das von allerlei garstigen Feinden bedroht wird. In sechs Episoden, die hinsichtlich Story, Spielablauf und Spielziel völlig unterschiedlich gestaltet wurden, saust Kirby durch

horizontal scrollende, kunterbunte Levels, in denen Scharen von Gegnern darauf warten, ihm das Leben schwer zu machen. Alles in allem gilt es 65 verschiedene Arten von Gegnern und 17 "Bosse" zu überwinden. Kirbys Markenzeichen,

ten zur Verfügung stehen. Trägt Kirby eine spezielle Mütze, kann er seine Kopierfähigkeit auch dazu nutzen, Feind in Freund zu verwandeln und sich auf diese Weise einen "Helper" zu erschaffen, der ihm dann bei Kämpfen wacker zur Seite steht. Dieser hilfreiche Geselle kann sowohl vom Computer als auch von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Wie gewohnt entfällt ein intensives Studium der Spielanleitung, da der kleine Held höchstpersönlich zu Beginn des Spiels in die Handlung und Feinheiten der Steuerung einführt. In Episode eins ist es Kirbys Aufgabe, gestohlene Früchte, die sich König DeDeDe unter den Nagel gerissen hat, wieder zu beschaffen. Die Steuerung wurde in dem ersten der sechs Abenteuer auf die grundsätzlichen Elemente reduziert. Kopierfähig-

das Verschlucken und anschließende Kopieren von Feinden, wurde für das 16 Bit-Spiel weiterentwickelt. Der süße Knirps verfügt jetzt nicht nur über das Talent, seine Gegner nachzuahmen, sondern er kann deren Fähigkeiten auch in abgewandelter Form zum Einsatz bringen, so daß ihm insgesamt mehr als 100 Angriffsar-



Der "Helper" an Kirbys Seite erleichtert das Vorankommen ungemein



Bei den Mini Games sind schnelle Reflexe gefragt

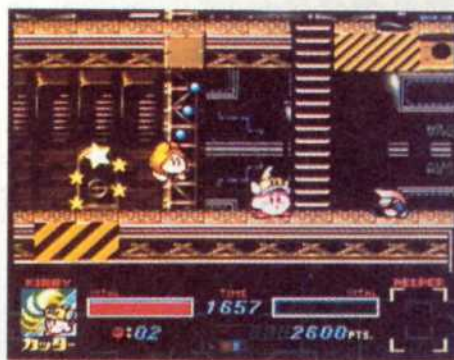
keit, Zwei-Spieler-Modus, Sliding und Guardfunktion stehen noch nicht zur Verfügung. Genau das Richtige also, um sich in aller Ruhe mit dem Spiel vertraut zu machen. In der zweiten Episode, in der die Programmierer zahlreiche Bonusräume und Minigames versteckt haben, geht es darum, ein vogelähnliches Wesen davon abzuhalten Häuser, Bäume u.ä. in PuPuPu Land kurz und klein zu schlagen. Anschließend liefert sich Kirby beim Gourmet Race ein ganz besonderes Rennen mit König DeDeDe, bei dem es darum geht, in möglichst kurzer Zeit drei Strecken zu absolvieren und gleichzeitig möglichst viele Früchte aufzusammeln. In der vierten Episode begibt sich Kirby auf Schatzsuche in einer Höhle, deren Eingang er durch Zufall entdeckt, als er beim Picknick in ein Loch fällt. Dabei muß der smarte Hüpfball in Indiana Jones Manier verschiedene heimtückische Fallen überwinden. Hat Kirby den Ausgang der Höhle endlich gefunden, stürzt er gleich in das nächste Abenteuer, das in Form eines gewaltigen Schlachtschiffes bereits im Anmarsch ist. Ziel bei Episode fünf ist es, den maskierten "Metaknight" zu finden und zu überwinden, der sich auf dem Schiff verborgen hält. Erschwert wird diese Aufgabe

durch ein nicht sehr üppig bemessenes Zeitlimit. In der letzten Episode schließlich soll Kirby den Wechsel von Tag und Nacht, der in PuPuPu Land etwas durcheinander geraten ist, wiederherstellen. Die entzückenden Grafiken von Kirby's Dreamland Super Deluxe, gepaart mit der originellen Spielhandlung, geben Anlaß zur Vermutung, daß sich Kirbys Erfolgskurs auch auf dem SNES fortsetzen wird. (Guido)

Das Gourmet-Rennen: König DeDeDe ist Kirby schon dicht auf den Fersen. Jetzt heißt es im Elittempo Richtung Ziel stürmen



Die erste Episode wurde eher simpel gestaltet und bietet Anfängern Gelegenheit, sich mit der Steuerung anzufreunden

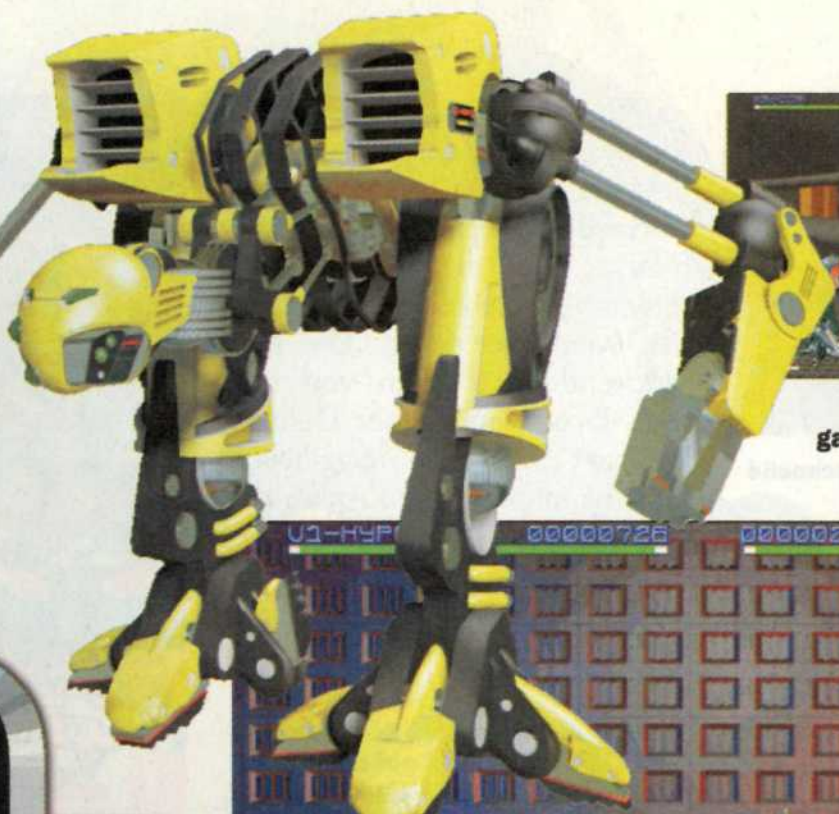


In der sechsten Episode kann die Kopierfähigkeit beliebig oft eingesetzt werden



Stoppt man beim Megaton Punch die Energie-Anzeige im richtigen Augenblick, spaltet Kirby die Steinplatten mit einem gekonnten Karatehieb





Krator ballert gleich ein ganzes Sortiment an Raketen auf die Mech-Gegner los

RISE 2

RESURRECTION

Erscheint Februar/PlayStation
Mirage/1-2 Spieler

Trotz großangelegter PR-Kampagne floppte der erste Teil der Robo-Balgerei auf sämtlichen Konsolen gründlich. Mit der zweiten Auflage möchten die Entwickler von Mirage Wiedergutmachung leisten - die Aktien dafür stehen äußerst günstig...

Selbst Rainer Zipp, Marketing-Direktor von Mirage, räumte beim ersten Teil spielerische Mängel ein, die beim zweiten Teil allerdings rigoros ausgeglichen werden sollen. Zunächst einmal bietet Rise 2 in technischer Hinsicht eine ganze Menge Verbesserungen. Für die insgesamt sage und schreibe 28

teilweise versteckten Robotercharaktere wurden spezielle, computergenerierte Grafiken erstellt, die die stählernen Prügelknaben noch plastischer

Auch am Special Move-Repertoire wurde gehörig gefeilt, insbesondere bei den Fernwaffen

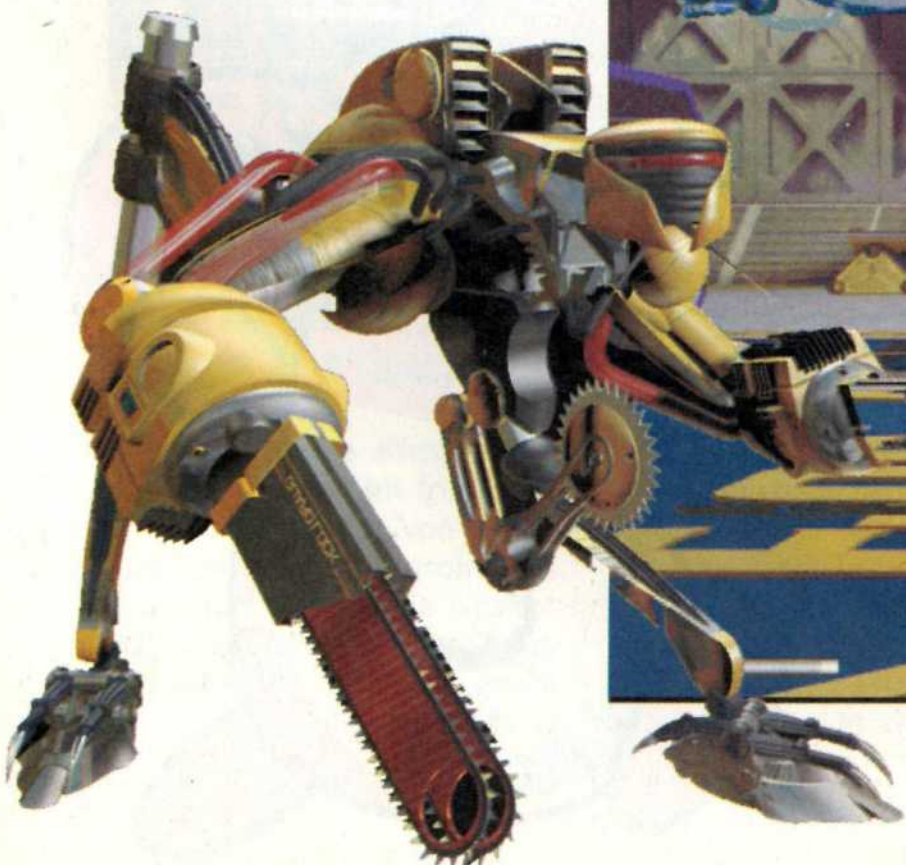
erscheinen lassen. Für den stimmigen Soundtrack sorgt zudem kein geringerer als Queen-Mitglied Brian May, der hier höchstpersönlich die Gitarre zupft. Auch spielerisch hat sich Mirage sehr viel vorgenommen: Als Cyborg Coton müßt Ihr Euch Electrocops Droiden-Armee entgegenstellen, um die Tyrannei in Metropolis 4 zu beenden. Vor dem Kampf dürft Ihr Euch Euren individuellen Traumroboter aus insgesamt 18 Mechs aussuchen und damit gehörig herumexperimentieren. Beim eigentlichen Fight geht es zudem eine Ecke dynamischer zu als bei der ersten Auflage. Der Computer rea-

giert beispielsweise intelligenter auf Eure Aktionen, und die Anzahl der Special Moves wurde deutlich angehoben. Apropos "Special Moves": Jeder Mech verfügt über eine abschließende Terminator-Technik, die den Gegner in seine einzelnen Schrauben zerlegt (MK läßt grüßen!). Ferner wurde das Hintergrundlayout durch Animationen und Hindernisse interaktiv ins Spiel miteinbezogen. Wenn alles klappt, dürfte uns somit ein fulminantes Cyber-Beat'em Up bevorstehen. (Ulf)

Auch geplant für: Saturn



Der Gorilla-artige Robo Builder setzt zur Luftattacke an



Wertung, so läuft's...

An dieser Stelle wollen wir vor allem Neulesern eine kleine Bedienungsanleitung an die Hand geben

Kauf-Empfehlung:

Eine Gold Game-Auszeichnung bekommen nur Spiele, die mindestens 85 % Fun bekommen haben.



Leser-Steckbrief:

Name: Björn Bönke
Wohnort: Miehlen
Geboren: 28.05.1981
Hobbies: Schachspielen, Musik hören, Videospiele
Lieblingsspiele: Starwing, Air Combat

Jeden Monat laden wir einen Leser in die Redaktion ein. Schickt einfach ein aktuelles Paßbild an unsere Adresse, Stichwort "Ich will".

MEGA CD II

Shining Force CD

Auf diesem Silberling wurden gleich drei eigenständige Abenteuer geboten

MEGA CD II
Strategie / 1 Spieler

Bei Shining Force CD hat sich Sega die Arbeit im Prinzip recht einfach gemacht. Statt des eigenständigen Spielers der Mega CD II zu kreieren, wurde einfach die beiden Game Gear-Adventuren, die früher nur in Japan erschienen sind, in die 16-Bit-Gewand geteilt und als zusätzlicher Anreiz wird ein neuer Plot-Adventure "Empire of the Gods" hinzugefügt. Dieser Silberling, der sich übrigens selbstständig durch ein erstes Mega Drive-Teil schneidet, ist mit über 50 (!) Schachfiguren das mit Abstand umfangreichste Shining-Force-Spiel. Zu Beginn darf der Spieler wählen, ob er als Krieger, Magier oder als Zauberer auftritt. Jeder Charakter verfügt über eine charakteristische Ausrüstung, die sich durch Erfolgepunkte bei Kämpfen stetig verbessern lässt. So kann beispielsweise der Krieger seine Ausrüstung durch die Erfolgepunkte verbessern, während der Magier seine Magie durch die Erfolgepunkte verbessern kann. Die Erfolgepunkte werden durch die Erfolgepunkte bei Kämpfen und durch die Erfolgepunkte bei Erfolgen gesammelt. Die Erfolgepunkte werden durch die Erfolgepunkte bei Kämpfen und durch die Erfolgepunkte bei Erfolgen gesammelt.

MEGA CD II
Strategie / 1 Spieler

Bei Shining Force CD hat sich Sega die Arbeit im Prinzip recht einfach gemacht. Statt des eigenständigen Spielers der Mega CD II zu kreieren, wurde einfach die beiden Game Gear-Adventuren, die früher nur in Japan erschienen sind, in die 16-Bit-Gewand geteilt und als zusätzlicher Anreiz wird ein neuer Plot-Adventure "Empire of the Gods" hinzugefügt. Dieser Silberling, der sich übrigens selbstständig durch ein erstes Mega Drive-Teil schneidet, ist mit über 50 (!) Schachfiguren das mit Abstand umfangreichste Shining-Force-Spiel. Zu Beginn darf der Spieler wählen, ob er als Krieger, Magier oder als Zauberer auftritt. Jeder Charakter verfügt über eine charakteristische Ausrüstung, die sich durch Erfolgepunkte bei Kämpfen stetig verbessern lässt. So kann beispielsweise der Krieger seine Ausrüstung durch die Erfolgepunkte verbessern, während der Magier seine Magie durch die Erfolgepunkte verbessern kann. Die Erfolgepunkte werden durch die Erfolgepunkte bei Kämpfen und durch die Erfolgepunkte bei Erfolgen gesammelt. Die Erfolgepunkte werden durch die Erfolgepunkte bei Kämpfen und durch die Erfolgepunkte bei Erfolgen gesammelt.

Meinungskasten:

Hier gibt einer der Tester - jedes Spiel wird von mindestens zwei erfahrenen Redakteuren unter die Lupe genommen - seine persönlichen Eindrücke wieder.

Wertungskasten:

Er beinhaltet die Gesamtnoten beider Tester und wichtige Informationen über das Spiel. Die empfohlene Altersfreigabe der USK geben wir nur bei Spielen an, die ab 16 bzw. 18 Jahren angegeben sind.

Bei der **Grafik-Wertung** kommt es im wesentlichen auf die Farbenpracht, die Animation, sowie das Scrolling und den Abwechslungsreichtum der Grafik an.

Beim **Sound/FX** werden Komposition, Soundeffekte und vor allen Dingen das Übereinstimmen mit dem Spielgeschehen beurteilt.

Ausschlaggebend für den Kauf ist jedoch die **Fun-Wertung**, in der zwar noch einmal die Grafik und Soundwertung miteinfließen, aber keinen großen Einfluß mehr haben. Vielmehr sind Spielspaß, Dauermotivation, Schwierigkeitsgrad, Umfang, sowie Genre-abhängig Mehrspieleroptionen entscheidend.

Geschmackssache

Leser des Monats

	Dirt Trax FX SNES	Worms PS	Real Monsters MD	D 3DO	NBA In the Zone PS	FIFA Soccer '96 SAT
	super ● ● ● ● ●	super ● ● ● ● ●	mittel ● ●	gut ● ● ●	sehr gut ● ● ● ●	sehr gut ● ● ● ●
	gut ● ● ●	super ● ● ● ● ●	- -	- -	sehr gut ● ● ● ●	sehr gut ● ● ● ●
	gut ● ● ●	super ● ● ● ● ●	mittel ● ●	gut ● ● ●	sehr gut ● ● ● ●	super ● ● ● ● ●
	sehr gut ● ● ● ●	super ● ● ● ● ●	- -	mittel ● ●	sehr gut ● ● ● ●	super ● ● ● ● ●

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Sega Shoot'em Up 86%

Panzer Dragoon

Saturn (Mega Fun 08/95 S. 78)

Segas 1-Million-Dollar-Projekt überzeugt durch seine technische Perfektion. Das saubere Texture-mapping Environment, die bombastische Musikuntermalung und das ausgeklügelte Level-design lassen Atmosphäre aufkommen. Ein 3D-Shooter mit 100% Arcade-Qualität!

Electronic Arts Fußball 91%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

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

Electronic Arts Golf 90%

PGA Tour Golf III

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

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

Acclaim/Iguana Fun Sports 85%

NBA Jam T.E.

PlayStation/Saturn (Mega Fun 11/95 S. 89)

Das Arcade-Basketball im aufgebohrten 32-Bit-Gewand. Spektakuläre Dunks, original NBA-Cracks, viele Secrets und das unvergleichlich rasante Gameplay machen NBA Jam zum König der Fun Games.

Psygnosis/DMA Design Denkspiel 87%

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.

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.

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.



AM2 Beat'em Up 92%

Virtua Fighter 2

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 36)

Gigantisch gute Konvertierung der aufwendigen Arcade-Balgerei. Technische Perfektion dank höchster Grafikauflösung und 60 Frames. Spielerische Tiefe durch über 1 000 verschiedene Bewegungsabläufe. Ein Muß für Saturn-Besitzer!

Ubi Soft Tennis 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

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

Electronic Arts Eishockey 93%

NHL '96

Mega Drive (Mega Fun 10/95 S. 32)

Viele sinnvolle Optionen, die gewohnt fantastische Steuerung, gepaart mit einer völlig überarbeiteten Grafik sowie realistischer Digi-Zuschauerkulisse. EAs Simulation bietet Eishockey in Perfektion!

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.

Electronic Arts Basketball 88%

NBA Live '95/'96

Super Nintendo (Mega Fun 11/95 S. 69)

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

Sensationelles Update mit überragender Spielbarkeit, vorbildlichem Liga-Modus, EA-eigener isometrischer Perspektive und Langzeitmotivation. Ausgereiftere Technik auf dem Mega Drive, viele taktische Möglichkeiten bei der Super Nintendo 96er Auflage.

AM3 Rennspiel 92%

Sega Rally

Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)

AM3 in Bestform. Staubiges Arcade-Rennspiel mit abwechslungsreichem Streckendesign, wunderschönen Texture-Grafik, tollem 2-Spieler-Modus und dem bisher realistischsten Fahrverhalten im gesamten Konsolenbereich. Langzeitmotivation garantiert!

Nintendo Jump'n Run 93%

Super Mario World 2 - Yoshi Island

Super Nintendo (Mega Fun 9/95 S. 40)

Miyamotos neuester Geniestreich bietet Level-design in Perfektion mit unzähligen Secrets. Durch Yoshi als Akteur ergeben sich zudem unzählige spielerische Möglichkeiten. Der eigenständige Grafikstil, Special Effects durch den FX2-Chip und Musik mit der typischen Nintendo-Süße sorgen für den technischen Rahmen.

Nintendo Jump'n Shoot 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)

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

Electronic Arts/Bullfrog Strategie/Simulation 88%

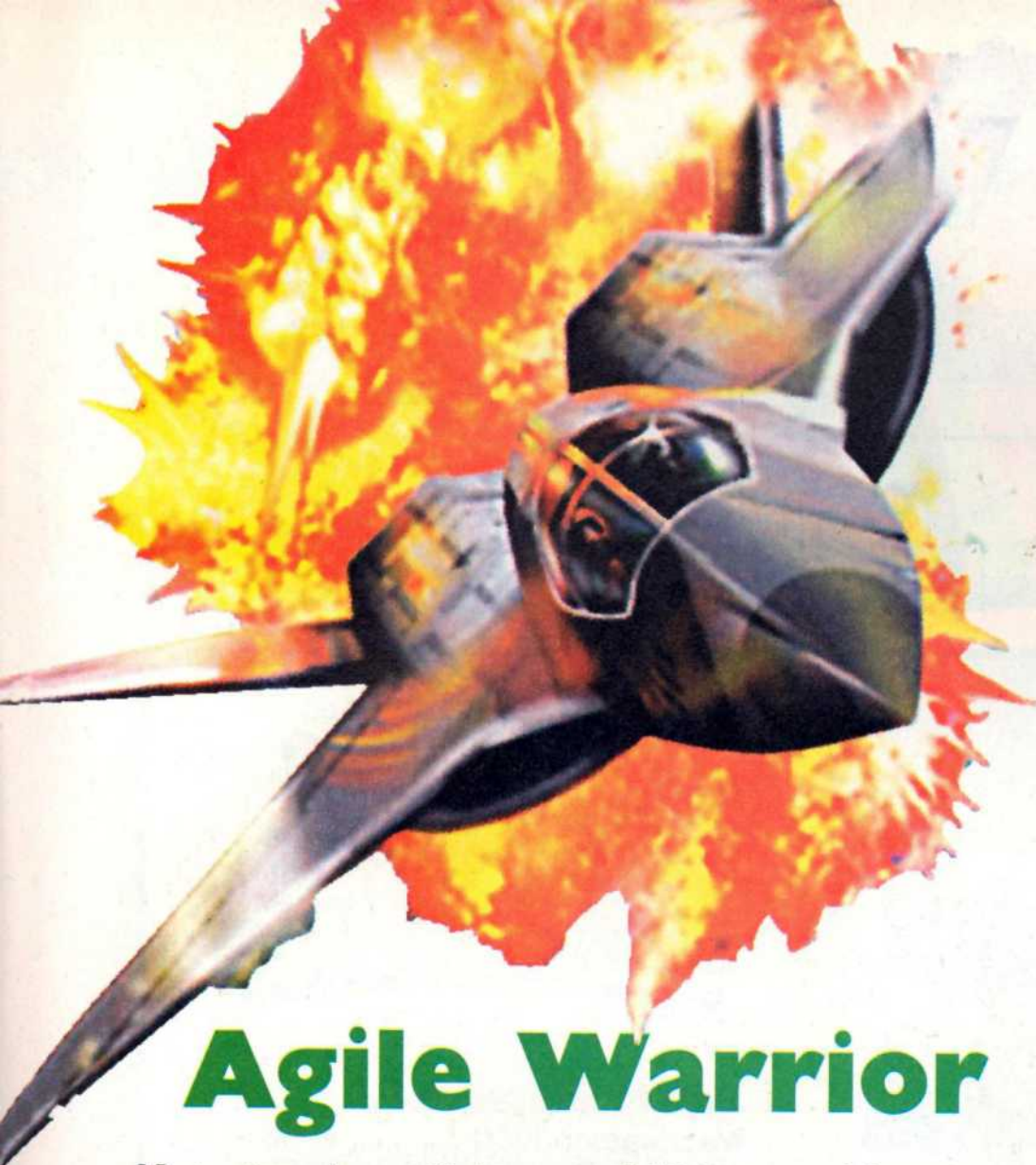
Theme Park

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

3DO (Mega Fun 08/95 S. 87)

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





Agile Warrior

Katastrophen, Kriege und Krisen wohin man schaut - Zeit für Euch, in die Kanzel des Agile Warriors zu steigen und für Zucht und Ordnung zu sorgen

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 2 Spieler

Die Bedrohung des Weltfriedens in unserer modernen Zeit ist vielfältig: Terroranschläge, Bürgerkriege, Bananenrepubliken, die chemische und nukleare Waffen in die Finger bekommen - ein Glück, daß es die Agile Warrior und Euch als Piloten gibt. Jede Mission findet in einem anderen Krisengebiet statt. Zuerst werdet Ihr in einem FMV vom Commander gebrieft. Euer Auftrag besteht aus mehreren Teilzielen. Für die verschiedenen Aufgaben stehen Euch unterschiedliche Waffen zur Verfügung: Sidewinder für alles, was in der Luft kreucht und fliecht

(MIG-29 Fulcrum, Mirage 2000, Eurofighter, etc.), Mavericks für Panzer, Napalm für Bodenziele (Gebäude, Infanterie), und auch eine Atombombe



Die Waffen der Agile Warrior bewirken oft bildschirmfüllende Explosionen



Der Radarschirm kann jederzeit durch einen Knopfdruck ein- oder ausgeblendet werden

Vor jeder Mission werdet Ihr vom Commander gebrieft

Christoph:



Zuerst erinnert Agile Warrior etwas an Desert Strike und Nachfolger im 3D-Gewand: In verschiedenen Missionen müssen zuerst die Radaranlagen zerstört werden, dann bestimmte Gebäude usw. Doch schon bald zeigt sich, daß der Spielspaß von Agile Warrior dem der Strike-Trilogie deutlich hinterherhinkt. Vor allem der Grafikaufbau ist hierfür verantwortlich: Es ist schon traurig und ärgerlich zugleich, mit

frisch gezündetem Nachbrenner über das Ziel hinauszuschießen, da sich die Grafik desselben erst auf dem Bildschirm zeigt, wenn vorausschauende Aktionen nicht mehr möglich sind. Positiv ist die Option, Bodenkollisionen an- oder abschalten zu können; auch die Möglichkeit, zu zweit gleichzeitig zu spielen (Spieler 1: Steuerung des Flugzeugs, Spieler 2: Steuerung der Waffen). Doch wer ein wirklich gutes Game im Stile von Agile Warrior für die PlayStation sucht, ist mit Warhawk besser bedient.



Auf der Weltkarte sind die Krisenherde verzeichnet, in denen man zum Einsatz kommt

Kanister, wie hier links, frischen je nach Aufschrift Rüstung, Benzin oder Waffen auf



Wenn gar nichts mehr geht, wird die B61SRAM Atombombe eingesetzt. Der riesige Pilz läßt deren Wirkungsradius schon erahnen...



TEST PLAYSTATION

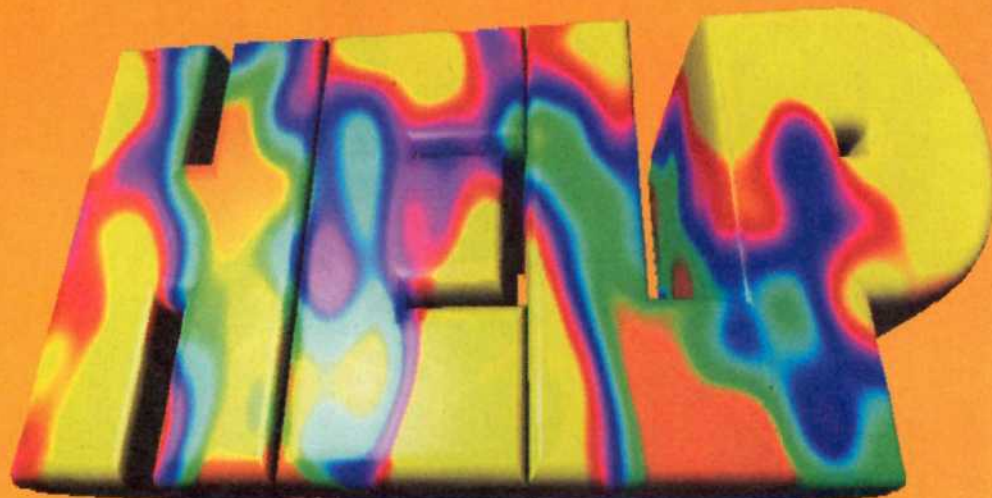
HERSTELLER: VIRGIN
DATENTRÄGER: CD ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: PRIMAL GAMES 0234/17302

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
71%				
77%				
68%				



MEGA FUN

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 2/96**



PLAYERS GUIDE

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2

Erster Teil **Seite 562-569**



Super Nintendo

Earthworm Jim

Seite 572-574



Super Nintendo / Mega Drive / PlayStation

WWF Wrestlemania Arcade

Seite 570-571



CODES + FREEZERS

Super Nintendo

Mechwarrior 3050 561
NBA Live '96 576
Int. Superstar Soccer Deluxe . 575

PlayStation

Battle Arena Tohshinden 576
NBA Jam T.E. 575
Theme Park 576
Warhawk 561

Saturn

Myst 575
Tohshinden Remix 576



JETZT SAMMELN!

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!





Mechwarrior 3050

Paßwörter

In unserer letzten Ausgabe verrieten wir Euch einen feinen Cheat, welcher Euch ermöglichte Activisions Mechwarrior ohne Munitionsverlust durch die Missionen zu führen. Tja, und wer sich trotzdem noch schwer tut, bekommt diesmal die Paßwörter für die Missionen 1 bis 5 geliefert. Sie lauten:

Mission 1: **BMBRMN**
Mission 2: **65C816**
Mission 3: **BIGBND**
Mission 4: **FSPRNG**
Mission 5: **XHWXII**



Warhawk (Pal)

Levelcodes

Markus Rose schickte uns als erster seine Levelcodes von Warhawk zu. Sie lauten:

Mission II - Canyon : 0000x000
Mission III - Airship : x0000000
Mission IV - Volcano : 000000x0
Mission V - Gauntlet : 0x00000x
Mission VI - Stormland : 000000xx

Allen Kriegsfalken dürfte nun der Sieg sicher sein.



TIP DES MONATS

Gewinnt 500.- DM !

A happy new year! Well, 1000.- DM in Form eines Warengutscheines von Theo Kranz Versand Würzburg gehen an Stefan Patzke aus Monheim. Wir müssen seine ausführlichen Tips hiermit honorieren. Mehr davon! So, und jetzt ein paar organisatorische Dinge: Zuerst einmal das leidige Problem mit den Unterschieden bei jap., US- und Pal- Versionen. Siehe hierfür Battle Arena Tohshinden (PS) auf Seite 576. Manche Tricks funktionieren in den unterschiedlichen Versionen anders, weswegen Ihr immer dazu notieren solltet auf welchem Gerät Ihr mit welchem Spiel zockt. Gut, das Nächste sind ARP-Codes, zum Beispiel DKC, von dem es verschiedene Versionen gibt und jede Version auch ihre eigenen Schummel-Codes hat. Sollte also eine versteckte Sache, ein Cheat oder ein ARP-Code nicht auf Anhieb klappen, könnte das Hard- bzw Softwarebedingt sein. Jeder von uns abgedruckte Tip & Trick wurde ausprobiert. Kommen wir gleich zu den Specialmoves. Wir versuchen so viele effektive Moves, wie möglich, unterzubringen. Sollte der eine oder andere Move beim Durchtesten nicht richtig klappen bzw. nicht viel bringen, lassen wir ihn weg. Jetzt genug davon. WE WANT YOUR TIPS & TRICKS !!! Habt Ihr etwas bei Eurer Konsolenkost herausgefunden? Dann her damit! Das Ganze schön sauber und vor allem LESERLICH zu Papier bringen, Euren Namen sowie Euren Absender drauf und ab damit an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg.



Warhawk (US)

Paßwörter

David Griffiths Paßwörter-Liste sollte allen Besitzern der US-Version vom Megaknaller Warhawk weiterhelfen.

00 00x00 : Preview Epilog Text
0 00x00 : Check Special Upgrades Text
000 x000 : Warhawk A-La Mode
0000000x : Infinite Weapons (Non-Invincible)
0000000x : Thor Mode (9999 Flash Bombs)
x0000000 : Kali Mode (Super Swarms, Ultra Lockons)
0x 00x00 : Preview Movies
0x000000 : Face to Face with Kreel
0x000000 : Kreel's Door is open
0x000000 : Above 3rd Force Field
0x000000 : Above 2nd Force Field
0x000000 : Above 1st Force Field
0x000000 : Stormland
0000000x : In with the Gatekeeper
0000000x : West Gauntlet Boss
0000000x : East Gauntlet Boss
00000000 : Gauntlet Level
0000000x : Volcano Boss is Active
00000000 : Volcano Level
x0000000 : Airship Rear Hanger Open
x0000000 : Post Transformation Airship
x0000000 : Airship Level
00000000 : Approaching Uma
00000000 : In Canyon with Crystal
0x000000 : In Canyon with Belle
00000000 : In Canyon with Amber
00000000 : Canyonlevel
00000000 : Desert All But Done
00000000 : Pyramid has risen
00000000 : Desert Level
Leerzeichen beachten!!!





Donkey Kong Country 2



Erneut befindet sich Donkey Kong in größeren Schwierigkeiten. Diddy und Dixie, die im Sequel die Hauptrolle übernehmen, sollen den entführten Helden zurückholen. Auf den nachfolgenden Seiten verraten wir Euch, wo die affenstarke Rare-Truppe Münzen und Donkey Kong-Abzeichen versteckt hat. Fortsetzung folgt...



1. Auf dem Schiff gestartet, findet Ihr auch schon in K. Rool's Kajüte ein 1 Up und eine Nachricht auf der steht, daß Donkey Kong entführt wurde.



2. Kehrt wieder an den Anfang zurück und werft Eure Freundin nach oben, um an das Faß zu kommen. Damit könnt Ihr auch schon einiges an Bananen und ein Goldstück Euer eigen nennen.



3. Lauft im unteren Schiffsteil nach rechts unter das N, um in den ersten Bonuslevel zu gelangen. Hier findet Ihr gleich zwei Münzen.



4. Mit dem Rhinozeros rennt Ihr an den mit Bananen markiertem Pfeil nach links die Tür ein.



Donkey Kong Country 2



5. Die erste DK-Münze taucht gleich danach hinter den beiden Fässern auf.



6. Beendet den Level mit dem Nashorn, um zwei 1 Up's zu bekommen.



7. Mit Dixie fliegt Ihr bequem zum nächsten Faß.



8. Die scheinbar unerreichbaren Bananen bekommt Ihr, wenn Ihr an dem Mast nach oben springt. Ein Faß wird sichtbar und auf dem Flug nach links werdet Ihr auch noch einen grünen Luftballon entdecken.



9. Die Kanonenkugel werft Ihr in die Kanone. Sie ist Euer Ticket zum nächsten Bonusraum.



10. Bevor der Level verlassen wird, schaut doch erstmal in die linke oberste Ecke. Könnt Ihr mit Dixie locker erreichen.



11. Kommt Ihr aus dem Bonuslevel, werdet Ihr noch einige Extras finden, sowie eine weitere DK-Münze.



Donkey Kong Country 2



12. Ihr startet mit einem Sprung auf die drei Fässer. Nachdem der Bonuslevel beendet wurde, springt an den Hacken nach rechts, wo eine DK-Münze auf Euch wartet.



15. Mit der zuvor erhaltenen Unverwundbarkeit könnt Ihr von der Spitze der Fässer aus zum nächsten Bonuslevel gelangen.



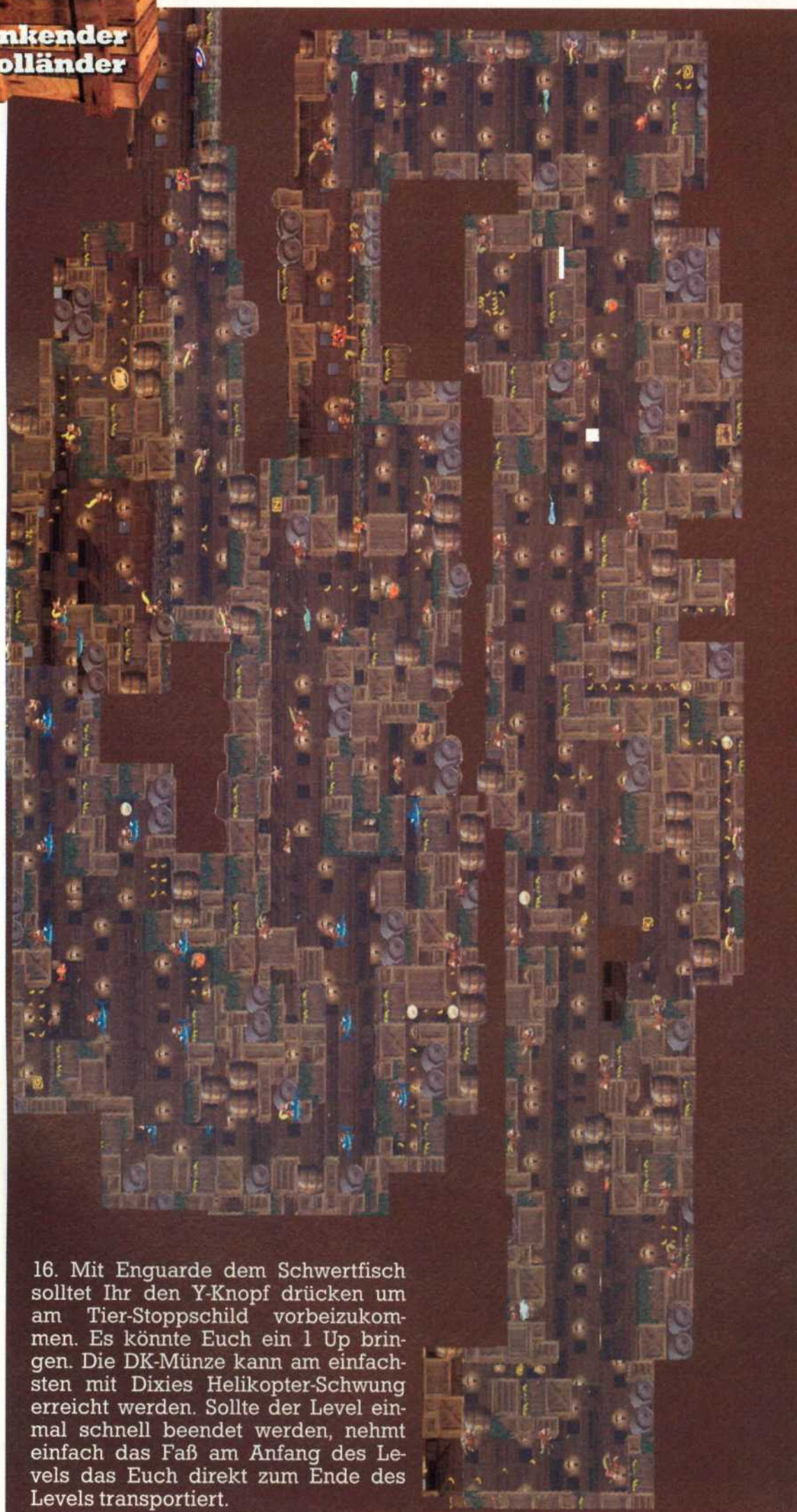
14. Mit Dixie geht's hier runter zu einem versteckten Faß im linken Teil des Rumpfes.



13. Werft die Kästen auf Eure Gegner. Die Mühe wird meistens mit einem Gegenstand belohnt.

Donkey Kong Country 2

**Sinkender
Holländer**



16. Mit Enguarde dem Schwertfisch solltet Ihr den Y-Knopf drücken um am Tier-Stoppschild vorbeizukommen. Es könnte Euch ein 1 Up bringen. Die DK-Münze kann am einfachsten mit Dixies Helikopter-Schwung erreicht werden. Sollte der Level einmal schnell beendet werden, nehmt einfach das Faß am Anfang des Levels das Euch direkt zum Ende des Levels transportiert.

**Segel-
Trauma**



17. Am Rande des Abgrunds befindet sich der Fahrschein zum Ende des Levels.



18. Von einem der oberen Seile springt Ihr an den rechten Bildschirmrand, um an dieses Faß zu kommen. Mit der Huckepack-Technik klappt's ebenfalls.



19. Rechts bei den beiden Libellen befindet sich ein unsichtbarer Haken. Der Weg ins Faß ist nun ein Kinderspiel.



Donkey Kong Country 2



20. Die obligatorische DK-Münze sucht Ihr in der oberen Hälfte des Levels.



24. Die erstbeste Kanone schießt Euch in einen Bonuslevel.



25. Squitter spinnt sich eine Brücke zu schwer erreichbaren Gegenständen.



26. Spinnt nach dem nächsten höheren Berg eine Treppe nach oben, um das Faß zu erreichen. Das erfordert zwar etwas Übung, aber es lohnt sich.



27. Dafür ist der danach folgende "Geheimlevel" umso leichter zu finden.



21. Das wertvolle "G" und drei 1 Ups sind am Ende des Levels platziert.



22. Die Krähe wird mit ihren eigenen Eiern zur Strecke gebracht. Über dem Nest hängen noch zwei weitere Münzen.



23. Gleich am Anfang auf dem Felsen findet Ihr eine Kiste, die Euch zwei 1 Ups beschert. In der nächsten Kiste ist dann auch schon ein "K" versteckt.



Donkey Kong Country 2



28. Die DK-Münze findet Ihr in luftiger Höhe über dem "A".



29. Geht direkt nach rechts, um hinter dem auf dem Bild bereits eingesammelten Pfeil ins Faß zu springen.



30. In dem nun folgenden Raum liegt die DK-Münze bereit.



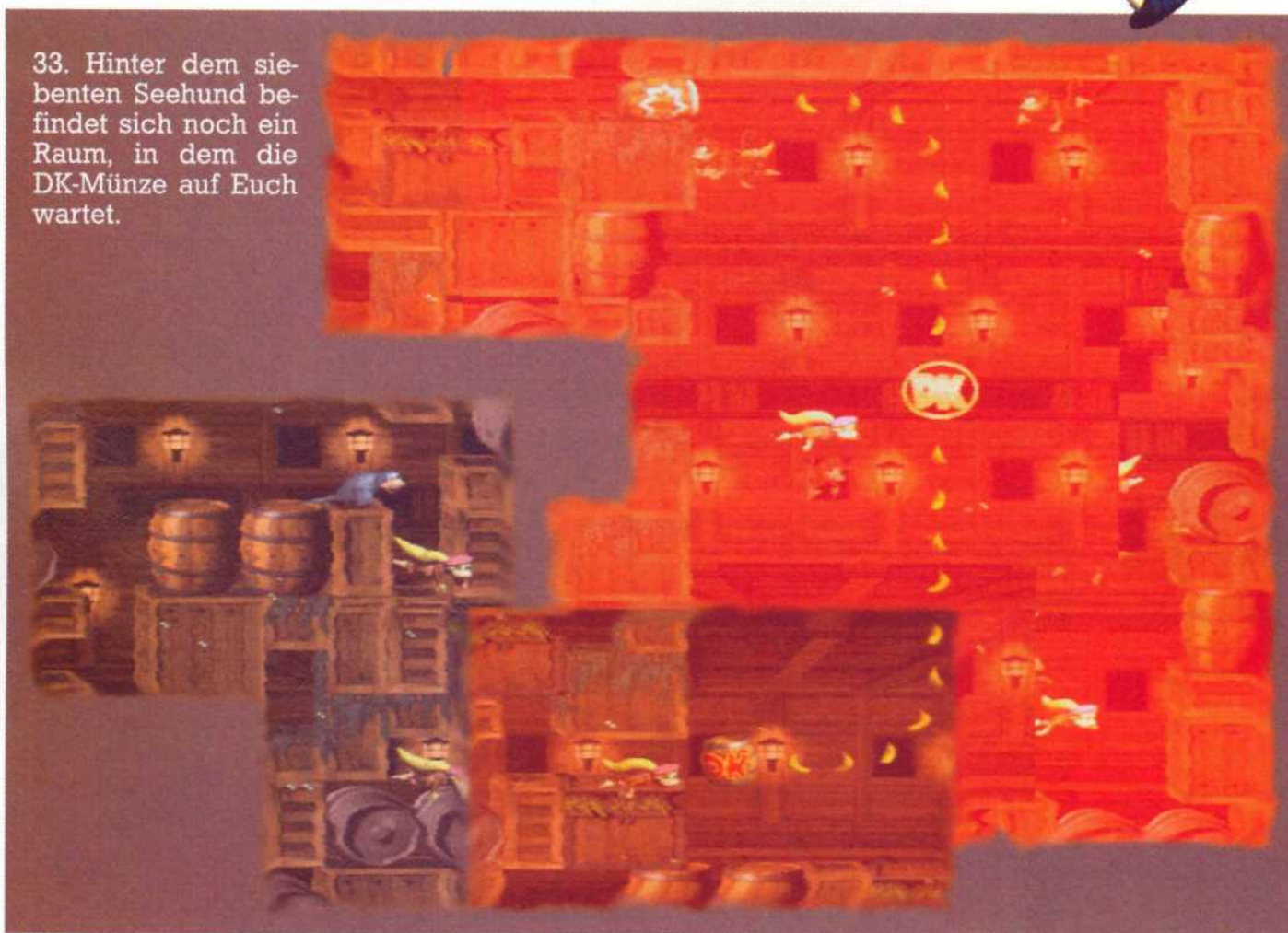
31. Danach muß nur noch dieses Faß gefunden werden.



32. Unterhalb des fünften Seehundes findet Ihr Enguarde.



33. Hinter dem siebenten Seehund befindet sich noch ein Raum, in dem die DK-Münze auf Euch wartet.



Donkey Kong Country 2

Heißer Ritt



34. Unter dem ersten Checkpoint kommt Ihr mit dem Luftballon in den nächsten Bonuslevel.



35. Bevor Ihr an die DK-Münze kommt, solltet Ihr vielleicht erst das weiter rechts zu findende TNT-Faß mitnehmen.

Squawks Schacht



36. Laßt Euch hier einfach rechts runterfallen. Ihr solltet aber zwischen den drei Zingern im Faß landen.



38. Fliegt mit Squawks zu diesem Punkt, schießt die beiden Kocks ab und sucht den Weg nach rechts. Links vom Bonusfaß sind natürlich noch zwei Münzen versteckt.



37. Am ersten Checkpoint springt Ihr ins linke Faß.

Kleevers Feuer-schwert



39. Anfangs ist er noch ganz harmlos. Nach einigen Treffern geht er aber in die zweite Etappe über und kann da schon ein paar Schwierigkeiten machen. Wenn er von oben auf Euch zufliegt, haltet nur die Kanonenkugel hoch.



40. Die DK-Münze bekommt Ihr, wenn Rambi bis an das Tier-Stoppschild führt. Das Bonusfaß findet Ihr am Ende des Levels.

Sumpf der Fässer



Donkey Kong Country 2

Climmers Galeone



41. Nachdem der Level betreten wurde, geht's erst hoch in den ersten Bonusraum.



42. Links oben und über dem Schacht befinden sich noch zwei Durchgänge. Im rechten Raum findet Ihr die DK-Münze.



43. Nicht weit vom Ende entfernt entdeckt Ihr in dem Schacht in der untersten Ecke noch einen Bonuslevel.

Sumpf des Wahnsinns

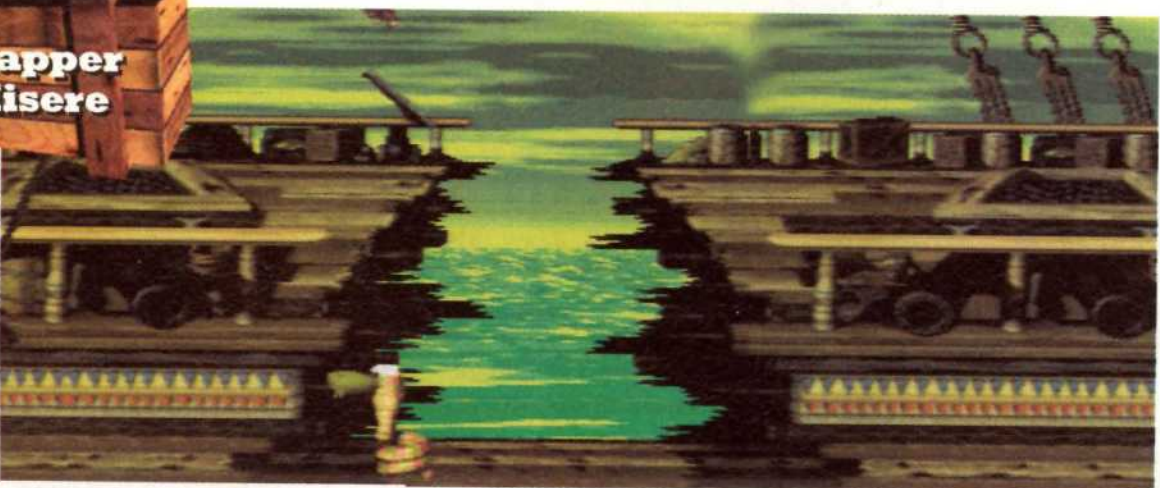


44. Bewegt Euch gleich nach links bis zu den vier Zingern, die mit der Kiste vernichtet werden und eine DK-Münze hinterlassen.

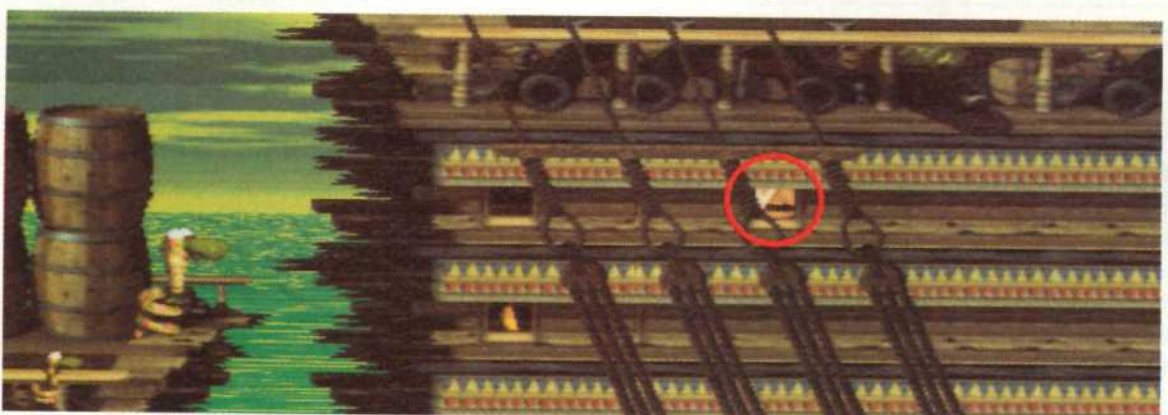


45. Am Tierstoppschild noch ein Bonuslevel.

Klapper Misere



46. Wenn Ihr auf dem Schiff einen Bonuslevel sucht, lauft hier 'mal nach links.



47. Was sich wohl hinter dem unteren Fenster befindet?



48. Über dem Pfeil ein Bonusfaß.



WWF Wrestlemania



The Arcade Game



Acclaim präsentierte uns schon so manches Mega-(Fun) Spiel. Wir beschenken Euch mit der Hilfe von Daniel Deneke aus Hannover, Sascha Laqua aus Lübeck, Stefan Patzke aus Monheim am Rhein, Sebastian Strakow aus Berlin, zwei Liter Jacobs Dröhnung sowie einer langen durchzockten Nacht, folgende Moves. Grundsätzlich gelten alle Moves zum Gegner hin. Bei den Combos muß natürlich Combo aufleuchten

	MEGA DRIVE-MOVES [3-Button-Pad]	PLAYSTATION-MOVES:	SNES-MOVES:
DOINK: 	Elektroschock: A+C, dann beim Gegner $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$, A+C loslassen High Risk Attack: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A+B Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A+B	Elektrohand: nahe beim Gegner $\ominus$ drei Sekunden halten und loslassen Standing Drop Kick: $\ominus$ drei Sekunden halten und loslassen Piledriver: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ Uppercut: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ Flying Closesline: laufen, $\ominus$ Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$	Elektrohand: nahe am Gegner, Y drei Sekunden halten und loslassen Piledriver: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X Standing Drop Kick: A drei Sekunden halten und loslassen Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X
RAZOR RAMON: 	Teppichklopfer: $\ominus$, $\ominus$, C, C, C Schwertstreich: $\ominus$, A+B Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, C	Teppichklopfer: $\ominus$, $\ominus$, X, mehrmals X drücken verlängert das Ausschütteln Standing Drop Kick: $\ominus$ drei Sekunden halten und loslassen Schwertschlag: $\ominus$ + $\ominus$ + $\ominus$ oder $\ominus$ + $\ominus$ Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$	Teppichklopfer: $\ominus$, $\ominus$, B Heavy Teppichklopfer: $\ominus$, $\ominus$, B, X, X Schwertattacke: $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$, Y Standing Drop Kick: A drei Sekunden halten und loslassen Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X
BRET HART: 	Shoulderbreaker: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A+B Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, B+C	Standing Drop Kick: $\ominus$ drei Sekunden halten und loslassen Shoulderbreaker: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ Sharpshooter: $\ominus$ an den Füßen drücken. Das funktioniert nur während des Kampfes wenn der Gegner am Boden liegt und die Erholungsleiste zu sehen ist. Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$	Uppercut: $\ominus$, $\ominus$, Y Shoulderbreaker: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X Sharpshooter: Funktioniert nur während des Kampfes wenn der Gegner am Boden liegt und sich der Erholungspegel zeigt. An den Füßen X drücken. Standing Drop Kick: A drei Sekunden halten und loslassen Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A
SHAWN MICHAELS: 	Frankensteiner: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A+B Suplex: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, B+C Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A	Standing Drop Kick: $\ominus$ drei Sekunden halten und loslassen Frankensteiner: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ oder $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ Überwurf: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, $\ominus$ Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X	Suplex: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A Headbut: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, A Standing Drop Kick: A drei Sekunden halten und loslassen Frankensteiner: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, X oder während des Laufens A, oder $\ominus$, $\ominus$, A Combo: Schwitzkasten, $\ominus$, $\ominus$, Y



WWF Wrestlemania

The Arcade Game

	MEGA DRIVE-MOVES [3-Button-Pad]	PLAYSTATION-MOVES:	SNES-MOVES:
UNDERTAKER: 	Dämonen: ○, ⊖, C Halsgriff: ○, ⊖, A Neckbreaker: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A+B Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, C	Dämonen: ○, ⊖+⊗ Neckbreaker: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○ Halsgriff: ○, ⊖+○ [dann ○, ○, ⊗] Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○	Halsgriff: ○, ○, ⊖, Y, ○ drücken während der Gegner baumelt ○+AO Faceslame: Schwitzkasten, ○, ○, B Dämonen: ○, ○, ⊖, B Neckbreaker: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, X Piledriver: Schwitzkasten, ○, ○, A Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A
LEX LUGER: 	Keule: ⊖, ⊖, B+C Schwerer Hit: Schwitzkasten, ○, ○, B+C Superkick: ○, ○, B+C Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, C	Keule: ⊖, ⊖, ○ Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○	Doppelfaust: nahe beim Gegner Y drei Sekunden halten und loslassen Steelfist: Schwitzkasten, ○, ○, A Keule: ⊖, ⊖, A Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A
YOKOZUNA: 	High Risk Attack: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A+B Überwurf: ⊖, ⊖, A Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A	Back Bulldog: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○ Überwurf: ⊖, ⊖, ○ Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○	
BAM BAM BIGELOW: 	Piledriver: Schwitzkasten, ○, ○, B+C Back Breaker: Hochheben, ○+B+C High Risk Attack: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A+C Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, A	Pogo Piledriver: Schwitzkasten, ○, ○, ○ Piledriver: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○ Combo: Schwitzkasten, ⊖, ⊖, ○	





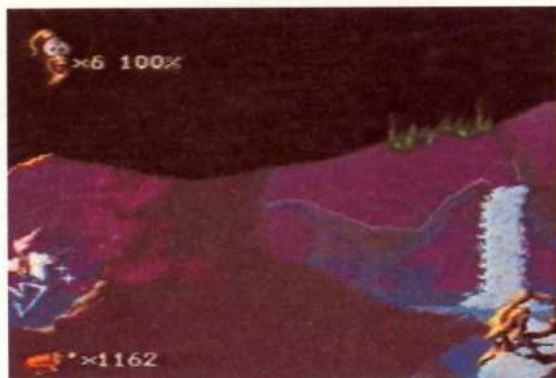
Earthworm Jim 2



Shiny Entertainment hat vollbracht, was nur wenige schaffen, nämlich eine würdige Fortsetzung eines Klassikers herauszubringen. Und hierzu gleich einige hilfreiche Tips...



1. ANYTHING BUT TANGERINES: Um das Extraleben am Anfang zu kassieren, von hier aus mit der Snottzunge viermal...



2. ...nach links schwingen.



3. Nach dem Wasserfall nach unten springen und Pad nach links gedrückt halten (sonst landet Jim auf dem Stuhl).



4. Es gilt, zwei Schweine auf die Ablage zu stellen.



5. LORENZEN'S SOIL: erst rechts, dann oben links und von hier per Snott nach links. Pommestüte = 200%.



6. Wir graben uns diagonal über die Treppe nach oben weiter, holen links die Boni, graben uns unterhalb der Treppe wieder nach oben und gehen rechts hoch. Die zweite Portion Pomes gibt's per Fallschirm.



7. Rechts geht es im Zickzackkurs nach oben. Danach zurück und nach oben zur...



8. ...Raupe. Vorsicht, kommt ihr nicht zu nahe. Den Schlüpflingen ausweichen und die Raupe beschießen.



9. VILLI PEOPLE: Nach Möglichkeit, die Schwimmer von breiteren Stellen aus abschießen.



10. GAMESHOW

11. Hier nur einige Informationen zu den abgedrehtesten Fragen: JIM wird MIJ buchstabiert. Die Prinzessin heißt "What's her name". Jim wurde am 9. Juni 1994 geboren. Nur über unsere Leiche rücken wir etwas von unserem Ice-cream-Sandwich heraus. Jim kann sich keine Knoten machen. Jim's rote Kanone ist selbstverständlich grün. Docs Lieblingskäse ist Camembert. "To rub Jim's stomach" ist auch nicht möglich. Und auf "Phrase your response in the front of a question" antworten wir mit "Yes".



12. THE FLYING KING: Die Bombe am Levelanfang belassen und erst mal die ganzen Schiffe aus dem Weg schießen. Die Schweineschleudern mit den Steinen außer Gefecht setzen.



Earthworm Jim 2



13. Die Motorblöcke verleihen Euch mehr Geschwindigkeit.



14. Ist der Level entleert, holen wir die Bombe und -richtig- jagen den Knochenwerfer in die Luft.



15. UDDERLY ABDUCTED: Die Boni am Levelanfang erhält man nachdem die Beamglühbirne, links-unten nach der ersten Kuh, benutzt wurde.



16. Immer erst die Teile des Levels vor den Ställen entleeren. Nachdem die Gitter durchlaufen sind, kommt man nämlich nicht mehr zurück.



17. Die Kühe schnell (ohne Abzusetzen) in den Stall bringen, sonst werden sie von den Untertassen weggebeamt.



18. Im Level den grünen Schleim mit der Snottzunge benutzen.



19. INFLATED HEAD: Um an den Pfeilpustern vorbeizukommen, sollte man warten bis sie sich in ihre Hütten zurückgezogen haben.



20. Testet das Aufblasen und das Entleeren von Jim's luftgefüllten Kopf genau aus, mit ein bißchen Übung lassen sich auch die schmalen Stellen überwinden.



21. Merkt Euch, wo die Hühnchen aus dem Bild verschwinden und weicht seitlich aus.



22. Am Ende des Levels erreichen wir erneut eine Beam-Birne und...



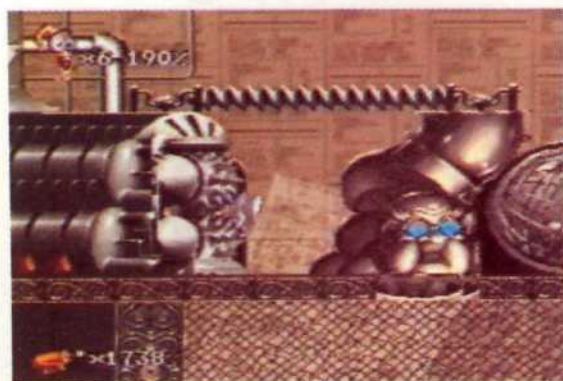
23. ...kommen zu diesem Kirmeshammer.



24. Springt mehrmals auf den Knopf, um den Level zu beenden.



Earthworm Jim 2



25. ISO 9000: Mauskäfig einsetzen und von der Maschine einziehen lassen.



26. Jim schnell hin- und herbewegen. Dadurch werden Blätter aufgewirbelt und die Aktenschränke öffnen ihre Schubladen.



27. Wir erscheinen nach der zweiten Maschine und der Beam-Birne in diesem Abschnitt.



28. Um die Türe zu bekommen, stellen wir den Schrank in der Mitte ab und stellen so der Tür ein Bein.



29. LEVEL ATE: Rechtzeitig nach hinten schießen, um den Salzstreuer auszubremsen.



30. Herdplatten ausmachen, bevor Ihr Euch die Füße verbrennt.



31. SEE JIM RUN, RUN JIM RUN: Die Schaufelräder mit der Megawumme wegpusten.



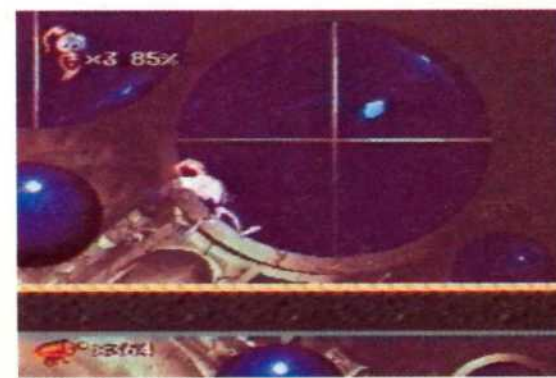
32. Die herabfallenden Stahlplöcke mit dem 3-Finger-Gewehr beseitigen.



33. Psy Crow durch fleißiges Anballern ausbremsen.



34. Auch hier bringt uns die Snottzunge weiter.



35. Bei den Bällen ist Timing gefragt. Sollte Jim noch genügend Energie haben und Psy Crow ist nahe, einfach durchrennen.



36. Hurra! Geschafft, wir werden noch Zeugen einiger netter Kuhwitze.





Myst

The Making of Myst

Mischa Wyboris aus Aachen verriet uns folgendes: Wer das "Making of Myst" genießen will, sollte im Titelbild, bei der Aufforderung "Starttaste drücken" die Tastenkombination **L+R+A+Start** betätigen. Well, Joypad zur Seite legen, 'ne Tüte Chips rausholen und das Filmchen genießen.



NBA Jam T. E.

Versteckte Spieler, Gags

Um das Spiel ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, geben wir folgendes im "Tonight's Match Up-Screen" ein:

Große Köpfe: **O,X,O,O**, fünfmal eingeben
 Riesige Köpfe: **A,O,X**, fünfmal eingeben
 Mini Spieler: **O,O**, fünfmal eingeben
 Größere Spieler: **O,X**, fünfmal eingeben
 Zusätzliche Spieler erhalten wir übrigens im Mannschaftsauswahlscreen. Die Select-Taste gedrückt halten und **O,O,O,O** eingeben. Die Bestätigung fällt von oben herab.

Die versteckten Charaktere gibt es von Roland Priester. Und zwar werden diese aktiviert, indem wir bei den Initialen folgendes eingeben: (WÄHREND DER EINGABE L1- UND R1- TASTEN GEDRÜCKT HALTEN!!!)

SEQUOIA:**SAW, APRIL, 10**
 KIRBY:**CHR, DECEMBER, 18**
 LARRY BIRD:**LAR, JANUARY, 15**
 HUGO (HA!):**HOR, JUNE, 12**
 PHÖNIX GORILLA:**APE, APRIL, 2**
 ADROCK:**ADR, APRIL, 6**
 MC ADAM YAUCH:**MCA, APRIL, 9**
 MIKE D:**MD, JULY, 1**
 BILL CLINTON (?):**BIL, JUNE, 3**
 PRINCE CHARLES (???):**CHA, MAY, 4**
 FRANCK THOMAS:**FNK, JANUARY, 8**

Und jetzt folgen ein paar Jungens aus der Entwicklungsschmiede:

MAGIC HAIR:**STH, DECEMBER, 8**
 AIR DOG:**AIR, JANUARY, 21**
 CHOW-CHOW:**CHD, MAY, 5**
 HODGESON:**HOG, DECEMBER, 31**
 JAX:**JAX, MARCH, 1**
 MARK TURMELL:**TUR, JANUARY, 31**
 JOHN CARLTON:**CAL, MARCH, 25**
 TONY GOSKIE:**GOS, JANUARY, 6**
 JAMIE RIVETT:**REV, JULY, 6**
 SAL DIVITA:**DIV, JULY, 3**
 SHAWN LIPTAK:**LIP, JANUARY, 14**



Und wie man hier sieht, lassen sich die Eingaben im "Head to Head"-Zwei-Spieler-Modus auch kombiniert anwenden. Unser Tip: Experimentiert ein wenig herum, das sorgt für so manchen Lacher!



Int. Superstar Soccer Deluxe

Paßwörter, Hunde als Schiedsrichter, ARP-Codes

Wer sein Kickerkönnen unter Beweis stellen will, sollte einmal die Paßwörter von Stefan Patzke ausprobieren.

1.) World Series (Hard): Man beginnt mit der Rückrunde.



2.) World Series (Hard): Rückrunde, letztes Spiel.



3.) Super-Special-Game: England gegen All-Star.



4.) Szenario Modus (Hard): Vor dem zwölften Spiel.



5.) Nach dem zwölften Spiel.



6.) International Cup (Hard): Finale.



Hunde als Schiedsrichter:

Im "Press Start" Bild auf dem zweiten Pad

O,O,O,O,O,O,O,O,B,A drücken. Schon werden die Kicker, im Zwei-Spieler-Modus, von Hunden dirigiert.

ARP-Codes:

Mit folgenden Codes können sich Player 1 und Player 2 die dahinterstehenden Teams herausuchen. **7EODA0xx** für Pl.1, **7EOEA0xx** für Pl.2 eingeben.

48 = All-Star

4C = Euro-Star B

50 = African-Star

4A = Euro-Star A

4E = Asian-Star

52 = All American-Star

Für unendlich Zeit geben wir **7E16D209** ein. Wollen wir die Tor-differenz verändern, benutzen wir **7EODA2xx** Pl.1, **7EOEA2xx** Pl.2 (Achtung, Eingabe entspricht nicht Anzahl). Und zum Schluß pushen wir unsere Kicker mit den folgenden Codes nach oben: Benutzt den Code **7E15xx09** neunmal und setzt bei den xx folgendes ein: **AA,AB,AC,AD,AE,AF,BO,BI,B2**. Startet das Spiel, ARP anschalten und "Edit Player Skills" wählen, den gewünschten Spieler anklicken, per A-Taste die Energie hochsetzen, auf OK gehen und mit der A-Taste bestätigen. Ihr könnt das bei jedem weiteren Spieler fortsetzen.



PS
PLAYSTATION

Battle Arena Tohshinden

Spielt Gaia und Sho (Pal-Version)

Tja, der Tip aus der Mega Fun 10/95, Tips & Tricks Seite 497, wie man mit Gaia und Sho spielen kann, funktioniert in der PAL-Version etwas anders, und zwar folgendermaßen:

Um Gaia anzuwählen, müßt Ihr auf dem ersten Joypad, wenn sich die Wörter 1P Game, VS... zur Mitte hinbewegen die Tastenkombination **1,2,1,2,1** drücken. Die Eingabe muß sehr schnell erfolgen. Als Zeichen, daß es geklappt hat, verfärben sich die Worte rot. Nun wartet einen Demokampf ab und gebt auf dem zweiten Joypad, sobald sich die Wörter wieder ins Bild schieben **1,2,1,2,1** ein. Die Buchstaben färben sich wieder blau.

GAIA wird nun per **ELIJAH + 1** angewählt, SHO gibt es per **KAYIN + 0**.

Gruß an Robert.

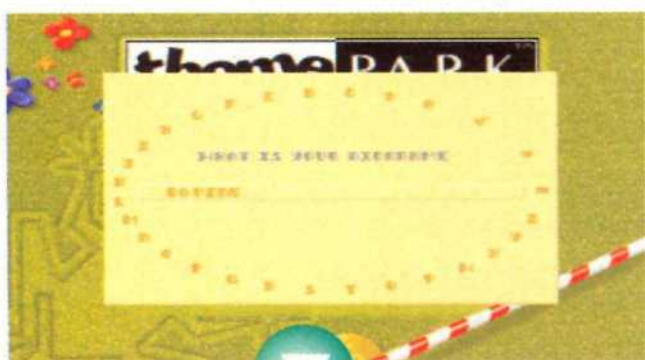
PS
PLAYSTATION

Theme Park

Cash Cheat

Wer sich das harte Leben eines Themeparkbesitzers etwas erleichtern will, gibt als Nickname **BOVINE** ein. Nun müssen während des Spiels nur noch gleichzeitig die Tasten **0+0+X** betätigt werden. Es erfolgt eine Meldung, daß geschummelt wurde, aber da man sein Konto aufbessern kann, kommt erst gar kein schlechtes Gewissen auf. Dieser Trick klappt sogar mehrmals im Spiel.

Viel Spaß beim Geld raus-schmeißen wünscht Euch Eure Mitleserin Lydia Brauer aus Mainz.



SAT
SATURN

Tohshinden Remix (Jap)

Kämpft mit Riesenköpfen

Während Ihr die Kampfart wählt, haltet die L- und R-Tasten gedrückt. Ha! Kommt schon gut so ein Fighterpärchen mit Riesenwasserköpfen.



SN
SUPER NINTENDO

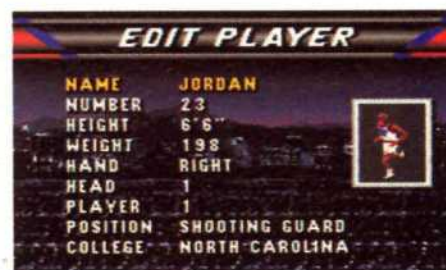
NBA Live '96

Versteckte Spieler

Von unserem Leser Andreas Butter aus Neu Wulmstorf stammen folgende Zeilen:

Ich habe einige versteckte Spieler für NBA Live '96 auf dem SNES gefunden. Dazu müßt Ihr "Roster Setup" im Hauptmenü anwählen und dann "Edit Players". Jetzt muß man einen freien Roster-Platz anwählen und dann den Nachnamen des Spielers eingeben. Daraufhin ertönt ein Jingle und Ihr seht alle Kriterien vor Euch. Vor allem den NBA-Freaks unter Euch dürften die Namen bekannt sein. Probiert folgende Nachnamen:

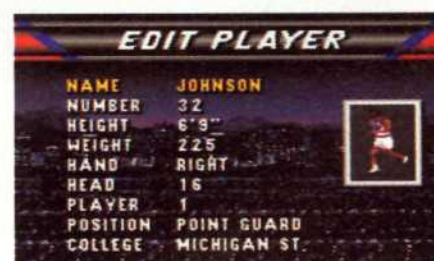
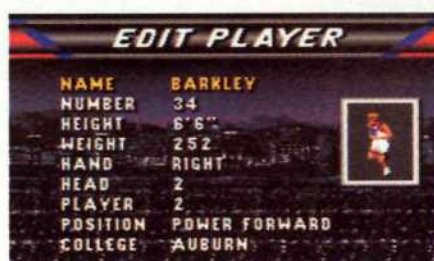
JORDAN, BARKLEY, BIRD, JOHNSON, MCHALE, JABBAR, CHAMBERLAIN, ERVING, ROBERTSON, WORTHY, MIKAN, COUSY, WALTON, WEST, FRAZIER, BAYLOR, GERVIN, LAIMBEER, HAYES, ARCHIBALD, HAVLICEK.



Oder wollt Ihr statt mit den NBA-Legenden lieber mit den aktuellen Top-Rookies der Saison 95/96 spielen? Kein Problem, hier sind sie:

MCDYESS, WALLACE, STODAMIRE, O'BANNON, PARKS, WILLIAMSON, CHILDRESS, BENNETT, BEST, OSTERTAG, RATLIFF, STACKHOUSE, GARNETT, RESPERT, TRENT, SURA, HENDERSON, CAFFEY, FORD, ZIDEK, MEYER, FINLEY.

Dank Andreas hat nun jeder die Möglichkeit sein eigenes Dream-Team zusammenzustellen.



GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit Spielen VB: 300 DM, an Nguyen Van-Rang, Goethestr. 120-122, 64839 Münster

JAGUAR

Jaguar-Freaks aufgepaßt! Werdet Mitglied im Next-Generation-Club. Wir bieten Euch jeden Monat die neusten Infos, Spielverleih u.v.m. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax 02307/61532 ab 18 Uhr, P.S.: Verkaufe Tempest 2000 CD (originalverpackt) für nur 15 DM

Verkaufe ca. 15 Jaguar-Spiele, ab 18 Uhr, Tel. 04529/624

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

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo CD mit King of Fighters 94, 2 Joypads, Preis VB. Tel. 05364/8475, nach Christian fragen. Tausche auch gegen Saturn.

Tausche Neo Geo-CD-RGB, 16 Spiele + 3 Joyboards gegen Saturn und 7 Spiele oder PlayStation + 7 Spiele. Schreibt an: Thomas Say, Johannes-Still-P 9, 84307 Eggenfelden

Verkaufe: Neo Geo Pal Konsole mit einem Joyboard + 5 Spielen: Art of Fighting, Sen-goku 2, Fatal Fury Special, World Heroes 1 + 2, nur komplett für 700 DM, Tel. 02151/571633 Damiano

Neo Geo CD (RGB), 5 Spiele, 2 Joypads für 500 DM, Tel. 02208/5981, 21.30-22 Uhr

Verkaufe: Neo Geo, Memory Card + 2 Joyboards, alles 100% O.K. VHB 300 DM, Spiele für Neo Geo je 50-80 DM oder tauche gegen Saturn-Spiele, Tel. 07026/7432

Verkaufe ein Neo Geo, 1 Joyboard + 2 Spiele (Samurai Shodown u. Last Resort) für nur 300 DM. Außerdem habe ich noch Game Gear-Spiele (NBA Jam 20 DM, Fatal Fury Special 25 DM, Streets of Rage 2 15 DM und Shinobi 15 DM) Tel. 037323/1332 (ab 17 Uhr) nach Uwe fragen

Verk. Neo Geo CD Toplader + 6 Games, z.B. Samurai Sh. 2, World Heroes 2 Jet, Tophunter, Art of Fighting II, Super Side Kicks 2, King of Fighters 95, Pr. VB. Verk. Neo Geo Modul Konsole + Spiele Pr. VB oder tausche gegen 3DO-Gerät. Suche für 3DO: Panzer General usw. Suche Neo Geo Module, z.B. King of Fighters 94, Puzzled, Sidekicks I+II, Robo Army usw., tausche auch, Tel. 08431/41991

3DO

Verkaufe: Panasonic 3DO, Road Rash, Need for Speed, Killing Time, Starblade, Incredible Machine, FIFA Soccer, Scramble Cobra, Space Ace, Rebel Assault, VB 900 DM, 0911/318341

Tausche/verkaufe: Spiele für PlayStation u. Saturn (keine Prügelspiele), Verkaufe 3DO FZ 1 Pal, 1 Joypad, 9 Mon. alt für 399 DM FP. Tel. 05261/16061, Mo-Fr 15-18 Uhr

Suche 3DO mit Spielen oder Saturn mit Spiel im Tausch gegen Neo Geo CD mit S. Shodown II, Art o. F. II, Last Resort, 2 Pads + 1 Board, oder suche 3DO oder Saturn billig. Suche Neg-Com-Pad für PSX (jp). Tausche auch PSX-Spiele. Timo Mayer, Tel. 01727409797 ab 18 Uhr

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe und tau-

sche auch ganze Sammlungen, Tel. 089/1403732

Verk.: 3DO - Super Street Fighter II Turbo, FIFA Soccer, Rebel A., Road Rash, Theme Park, Alone i. t. Dark, Crime Patrol, 3 Demo CDs, alle VB, Tel. 09624/1554 Matthias

Tausche 3DO-Spiele z.B. Shock Wave, Pebble Beach Golf Links, Seal of the Pharaoh, Patdaank gegen Crash'n'Burn, Off World Interceptor. Tel. 089/463094, Daniel

PLAYSTATION

Verkaufe: The Lost Vikings, Crash Dummies, Mickey Mouse, Allstars, Chuck Rock, Plok, Turtles Tournament, World League Basketball. Suche PSX, zahle 580 DM. Suche auch Battle Arena Toshinden. Tel. 02266/1332 ab 12 Uhr

PSX jp/Pal 50/60 Hz, 2 Pads, 1 Maus, 2 Memo Cards, 1 Monat alt, Top Zustand, 1000 FR.S (keine DM) per Nachnahme. Spiele auf Anfrage. Schreibt an: A. Notz, Hohlenrain 6, 2076 Gals, CH. Tausche auch gegen Saturn-Games

Suche Games (auch Sammlungen + Konsolen) für Sony PSX, Saturn, SNES, NES usw. Suche auch Neuheiten z.B. DKC 2, Earthworm J. 2, Fade to Black, Secret of Evermore usw. Tel. 0641/71250 oder 0641/970424, Kirsten

Verkaufe Spielesammlung für PS mit Toshinden, RR, DD, NBA Jam TE, Air Combat, 3 D Lemmings, Wipe Out, Striker 96 usw., alle Spiele Pal(deutsch) für 400 DM, Ruf an. Tel. 02336/14549 (Dirk)

Wanted: PlayStation-Freaks! Werdet Mitglied im Next-Generation-Club. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen,

Tel.+Fax 02307/61532 ab 18 Uhr. P.S.: An- und Verkauf von Gebraucht-Spielen

Verkaufe Ridge Racer für 70 DM oder tauche gegen Rayman oder Novastorm, Tel. 06271/71348

Verkaufe PSX-Spiele (dt.) Air Combat 60 DM. Und für Saturn Virtua Fighter Fighter 70 DM. Suche noch für 3DO Pataank und Virtuoso. Tel. 06441/34763

Suche Games (auch Sammlungen + Konsolen) für Sony PSX, Saturn, SNES, NES usw. Suche auch Neuheiten z.B. DKC 2, Earthworm J. 2, Fade to Black, Secret of Evermore usw. Tel. 0641/71250 oder 0641/970424, Kirsten

Tausche Novastorm und Rapid Reload. Suche Starblade Alpha, Diskworld, Lemmings 3 D, Tekken oder Motor Toon GP. Tel. 07321/64799 (ab 10 Uhr)

Tausche, verkaufe: Spiele für PlayStation u. Saturn (keine Prügelspiele). Verkaufe 3DO FZ 1 Pal, 1 Joypad, 9 Mon. alt für 399 DM FP. Tel. 05261/16061, Mo-Fr 15-18 Uhr

Verkaufe oder tausche Ridge Racer, Toshinden, Philosoma, Goalstorm, Gunner's Heaven. Suche Saturn!!!! Eventuell Tausch gegen PSX, 2 Joypads, Memory Card, RGB + Spiele, Tel. 0291/1798

Kaufe, verkaufe PSX-Spiele, habe z.B. Diskworld, Striker 96, X-Com, Assault Riggs, Tekken, Rayman, WWF, Wipe Out u.v.a. Suche die neusten Games, auch US, jp. Verkaufe Ultra 64, Preis VB. Suche Saturn (Pal) günstig. Verkaufe Kunglao für PSX für 160 DM, Tel. 08621/62795 nach Ilyas fragen

Suche PlayStation, tausche gegen 3DO FZ 10 inkl. 1 Pad, TV Videospiel Konverter u. 12 Games (Slam Jam, Stellar 7, Supreme

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	99,90
Mouse	59,90	Striker 96 dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.
Air Combat dt.	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90
Resident Evil dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	PGA Tour Golf dt.	99,90
Lone Soldier dt.	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Theme Park dt.	99,90	Goal Storm dt.	99,90
Loaded dt.	99,90	FIFA 96 dt.	99,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90

SATURN

Saturn dt.	auf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter 2 dt.	vorb.
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109,90
Thunderhawk 2	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Rally dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	99,90
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL All Stars dt.	99,90
FIFA 96 dt.	vorb.
Victory Boxing dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90

3 DO

Goldstar 3DO dt.	749,-
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Cyberia	vorb.
Dragonlore	vorb.
Descent	vorb.
FIFA Soccer	99,90
Flying Nightmare	109,90
Gex	69,90
Killing Time	99,90
NHL 96	vorb.
PGA 96	vorb.
Panzergeneral	109,90
Syndicate	69,90
Spacehulk	109,90
Slam'n Jam	119,90
W. Commander 3	109,90
Absolute Zero	109,90
Bladeforce	109,90
6 Button Pad	69,90

SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90	Fifa Soccer 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	129,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Rally dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Der absolute Wahnsinn
sofort lieferbar! - in Farbe!

Die aktuellen Ausgaben von Sony Magazine und Saturn Magazine inkl. Demo CD. Jeden Monat neu! (engl. Ausgaben)

SONY MAGAZINE inkl. DEMO CD nur 24,90 DM
SATURN MAGAZINE inkl. DEMO CD nur 24,90 DM

Weitere Infos bitte telefonisch erfragen.
Händleranfragen hierzu unter Fax-Nr. 0201/777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.

Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

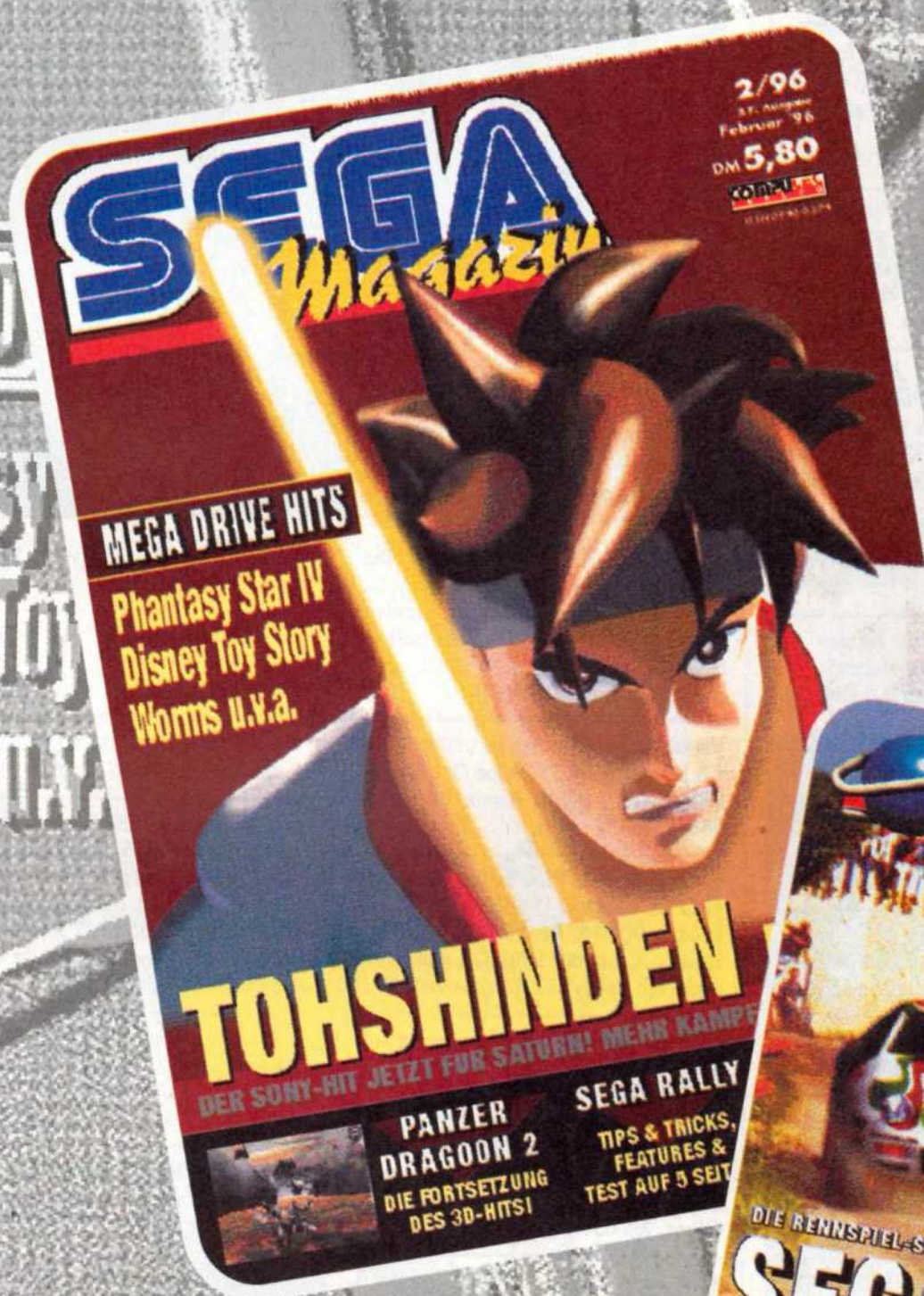
- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM

MF 2/96

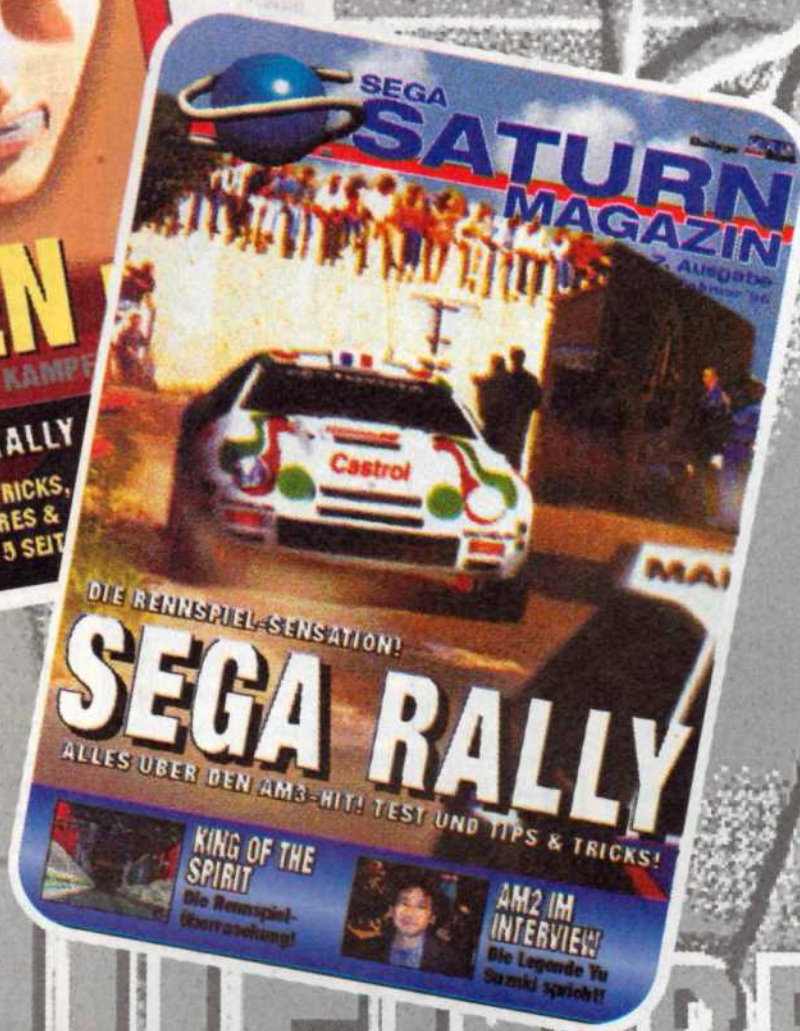
Damit Du weißt,

was gespielt wird:

SEGA MAGAZIN!



NEU!



Ob Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Mega Drive 32X oder Saturn - wer alles über SEGA wissen will, kommt an Sega Magazin nicht vorbei.

Jetzt mit Heft im Heft: 32 Seiten SEGA-SATURN-Magazin! SEGA

Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig.

Daneben gibt es umfassende Berichte, Specials, aktuelle News und Reportagen direkt aus den Entwicklungslabors. Nicht zu

vergessen auch die Komplettlösungen, Tips und Cheats zu allen Top-Spielen in jeder Ausgabe.

Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare DM 5,80.



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

ter 2 Turbo) + Super Game Boy + 3 Spiele, nur komplett! Kein Tausch! Alles zusammen für nur 1000 DM! Tel. 08191/921318 (Niko) ab 20-22 Uhr

Verkaufe für SNES: Lost Vikings 35 DM, Home Alone 35 DM, Plok 45 DM, Earthworm Jim 65 DM, Schlümpfe 55 DM, Super Metroid + Spieleberater 45 DM und Cool Spot 30 DM. Ruft mich ab 13.30 Uhr unter 08041/9887 an.

Verkaufe SNES mit Super Mario World, Actraiser 2, Turrican, Secret of Mana, Samurai Shodown, Stunt Race FX, Street Fighter II, Donkey Kong Country und Super Mario World 2, nur komplett für 600 DM, Tel. 0511/462234 ab 18 Uhr

Verk. SNES, 2 Pads, 14 Spiele + Super Game Boy incl. 7 Spielen (Spiele teilweise ohne Anleitung und Verpackung), Tel. 0365/7102660

Tausche Mega Man X, Bubsy, Pocky u. Rocky, SM Allstars, Winter Olympics, Goof Troop, Street Fighter 2, Turtles 4, World Cup Striker, Virtual Soccer, WWF Raw, Super Ghouls'n'Ghosts, Nigel Mansell, Super Mario World, F 1 Championship Edition, NHL 94, Rock'n'Roll Racing, Zelda, Spiderman, F 1 Pole Position 1 u. 2, Tel. 03581/731102 ab 18 Uhr Micha

Hello NBA! Verkaufe, tausche und suche SNES- und PSX-Games. Biete: (SNES) Myst, Ninja, B. St. Dracula, Yoshis Island, Killer Instinct, ISS Deluxe, (PSX) Rayman, Toshinden, Air Combat. Suche: Infrarot Joypads, u.v. alte Jams, (PSX) Theme Park, MK 3 (beide Systeme). Suche SNES für 100 DM, Tel. 05232/88839 (Thomas)

Verkaufe SNES, Joypad, Joystick JB King, US-Adapter + 17 Top Spiele, z.B. Super Mario World 1+2, Donkey Kong Country, Stunt Race FX, NBA Jam, Street Racer, Starwing, Super Mario Kart, Super Mario Allstars + Super Bomberman. Alle Teile originalverpackt und mit Anleitung. NP 2530 DM für VB 1200 DM. Tel. 02208/1213 (Michael) ab 15 Uhr

Verkaufe SNES mit 15 Spielen, Game Maged, 4 Pdas + Maus, Super Game Boy, Adapter z.B. Killer Instinct, Desert Strike, DKC, Mechwarrior, Sim City usw. für 1200 DM VB, Tel. 06133/58309 ab 15 Uhr

Verkaufe: SNES mit 5 Spielen (Starwing, Pilotwings, Super M. W., R-Type, The Legend of Mystical Ninja) komplett für 300 DM (NP 950 DM), Tel. 07121/21513

Tausche/verk. SNES-Games: z.B. Final Fantasy III, Powermonger, Brainlord, Gunforce, Stargate, Clayfighter II. Suche alles mögliche (Rollenspiele bevorzugt). Kaufe Chronotrigger, Romance IV, 7th Saga II, Breath of Fire II (keine anderen). Tel. 037343/7120 (Ronny)

Verkaufe für SNES: NBA Jam, NBA Live 95, WWF Raw und WWF Royal Rumble, NHL Hockey 95 und Int. Superstar Soccer, Tel. 05364/8475 (Christian)

Verkaufe: The Lost Vikings, Crash Dummies, Mickey Mouse, Allstars, Chuck Rock, Plok, Turtles Tournament, World League Basketball. Suche PSX zahle 580 DM. Suche auch Battle Arena Toshinden. Tel. 02266/1332 ab 12 Uhr

VERSCHIEDENES

Verk. oder tausche Spiele für PSX, 3DO, PC Engine und Neo Geo, außerdem auch Laserdisks (ntsc + Pal). Suche auch PSX-, Saturn-, Jaguar CD-Hardware. Suche auch günstig Neo Geo-Module z.B. Top H., View Point und Geschicklichkeitsspiele, Tel. 089/89689218

Komplettlösungen, Game-Guides und -Specials - zum größten Teil mit Tricks und Shor-

ties dazu - für jede Menge Spiele fast aller Systeme. 10 DM plus Porto. Elvira Brosig, Fr.-Wolf-Str. 51, 12527 Berlin, Tel. 030/6740766

Tausche oder kaufe billig SNES-Games, MD-Games, MD + 32X gegen SNES- und Sony PSX-Spiele. Suche auch PSX Grundgerät. Tel. 09831/5319, Stefan, ab 17 Uhr

Verk. Jaguar (US), 2 Joypads + 8 Spiele (z.B. Alien vs. Pr., Tempest 2000, Dragon) für 550 DM (nur Spitzenspiele). Mega Drive (jp), RGB-Kabel, 2 Joypads + 9 Spiele (z.B. Shinobi 2, Castle of Illusions) für 180 DM. Verk. auch Turbo Duo, Turbo Grafx und Lynx II. Ab 18 Uhr, Tel. 07143/21585

Verkaufe folgende Saturn-Spiele. Digital Pinball (jp), Victory Goal (jp), oder Tausch gegen Hang On 95 u. Clockwork Knight 2. Verkaufe Mega CD-Spiele günstig: Tomcat Alley (US), Revenge of the Ninja (US), Time Gal (dt), Silpheed (dt), Shower Shark (US), Preise zwischen 30-50 DM, Tel. 07161/40951

Suche für MCD: Rebel Assault. Suche für PCE/Turbo Duo: Bomberman 93+94, Chooaniki 1+2, Sylphia, Spriggan 1+2, Rayxanber 2+3, Alien Crush, Tel. 07351/21242, zwischen 18 u. 19 Uhr

Atari Jaguar + 4 Spiele (z.B. Alien vs. Predator, Iron Soldier, Theme Park...)! Alles o.-verpackt u. 1 A-Zustand für 400 DM! Außerdem für PlayStation: Kileak the Blood (dt) 70 DM! Kein Tausch! Tel. 04271/5239

PC Engine/T-Duo, An- und Verkauf - auch Tausch gegen Saturn bzw. Kauf. Tel.+ Fax 0212/208689 (Wolfgang)

Suche Action Replay Code für Batman Returns, X-Men "Apocalypse Mutant". Bezahle für komplette Codes je 5 DM, Tel. 0911/720025 (Christian)

Dumm bleiben? Move-Listen für bekannte "Beat'em Ups" zwischen 10 DM u. 20 DM. Info/Test an: F. Rüdinger, Schulstr. 9, 74921 Helmstadt, Rückporto nicht vergessen!!

Verkaufe 3DO-RGB (Panasonic) mit 2 Joypads und Wing C. III für 450 DM. Nehme günstige SNES-Spiele und/oder MD-Konsole mit Spielen in Zahlung. Tel. 0651/65139

Supergünstig! Verkaufe PSX (dt) mit Joypad, Memo Card, Tekken, NBA Jam, Wipe Out für nur 750 DM! Außerdem 3DO (US) Goldstar mit 2 Joypads, John Madden Football, Solar Eclipse, FIFA Soccer, Photo CD, Putt Putt, Shockwave, SSF 2 T (evtl. ntsc-Pal-Wandler) für nur 650 DM! Ruft an! Tel. 02772/54826 (Steven)

Verkaufe MD, Spiele + SNES: MD für 110 DM mit 2 Joypads, Spiele zwischen 15-40 DM z.B. Desert St., Road Rash, Forgotten Worlds, Kid Chameleon, Pac Mania; Football..., SNES für 120 DM, alles im Top Zustand! Tel. 02772/54826 (Steven Fischer)

Verkaufe Commodore PC, 3 Joysticks und über 1000 Spiele (z.B. Mario Bros, Tetris, Pitfall, Blackhawk, Test Drive 1+2, Defender, Maniac Mansion, Defender of the Crown, F1 Racing, Int. Soccer, Hudson Hawk, Dropzone, Gunship, Conan 1+2, Aranoid, Asterix 1+2, Batman, Universal Soldier, Stunt Racer, Int. Karate, Airwolf, Knight Raider, Transformers, Boulder Dash 1-4) oder tausche gegen 32X oder MCD mit Spielen. Tel. 02237/8905

Verk.: MD-, MCD-, 32X-Spiele und SNES-Spiele. Auch Jaguar und 3 DO. Ab 18 Uhr, Tel. 04529/624

Verk. Neo Geo CD Toplader + 6 Games z.B. Samurai Sh. 2, World Heroes 2 Jet, Tophunter, Art of Fighting 2, Super Side Kicks 2, King of Fighters 95. Alles im 1 A

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im 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. Folgende indizierte/beschlagnahmte Spiele, auch Fantasie-Bezeichnungen wie Moral Kombott, dürfen nicht mehr beworben werden:

Black Belt
Cannon Fodder
Doom
Lethal Enforces
Lethal Enforces II
Mad Dog McCree
Mercs
Mortal Kombat
Mortal Kombat II
Mortal Kombat III
Rambo III
Shadow Dancer
Super Double Dragon
The Chaos Engine
Total Carnage
Wolfenstein 3D
Zero Tolerance

Sega Power Base
SN
Jaguar/32X
MD, SN
Mega CD, SN
CD-i
MD
MD, SN, MD, MCD, MS, GG
alle Systeme
SN, MD
MD
MD
SN
MD
SN
Jaguar, SN
MD

Zustand. Pr. VB. Tausche, verk. 40 Neo Geo-Module. Suche z.B. Robo Army, Sidekicks I-II, Andro Dunes und viele andere Spiele. Verk. Neo Geo Grundkonsole + Spiele. Suche gut erh. 3DO-Gerät, auch Tausch. Tel. 08431/41991

Verkaufe Spiele für Saturn u. PlayStation z.B. Hang On GP 95, Wipe Out, Daytona, Pinball, Virtua Fighter Remix, Tel. 08845/9547

Verk. Games für PSX, Saturn, 3DO. Verk. 3DO FZ 1 Pal mit 11 Spielen z.B. Slam Jam, Road Rash, FIFA, Return Fire, Need for Speed u.a., um nur 5000 ÖS, nur Österreich. Tel. 0662/622730 (abends)

Löse meine Mega Drive-Sammlung auf! Verk. viele Top Spiele für nur 30 DM. Habe auch Spiele für MCD, PSX, Saturn, 3DO, Neo Geo CD, Game Gear, Master. Verk. 32X (US) und 2 Spiele für 200 DM. Verk. für Engine Street Fighter (jp), Military Madness (US), TV Sports, Basketball (US) gegen Gebot, Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Sammlungsrest: 11 NES-Spiele z.B. Mario I, Spike Volleyball, Frog, Motorbootrennen, Turtles I, Tom + Jerry, RC Pro Am, Flintstones, Snake, Rattle + Roll, Monster in my Pocket, Crystal Mines (US), tausche auch gegen Super Nintendo Spiele, Tel. 02501/58613

Verk. Neo Geo CD Toplader + 6 Games z.B. Samurai Sh. 2, World Heroes 2 Jet, Tophunter, Art of Fighting 2, Super Side Kicks 2, King of Fighters 95. Alles im 1 A Zustand. Pr. VB. Tausche, verk. 40 Neo Geo-Module. Suche z.B. Robo Army, Sidekicks I-II, Andro Dunes und viele andere Spiele. Verk. Neo Geo Grundkonsole + Spiele. Suche gut erh. 3DO-Gerät, auch Tausch. Tel. 08431/41991

Tausche 32X + Spiel und Mega Drive mit 5 Spielen (Landstalker, Shining Force, etc.) + Programmpad + Joyboard gegen PlayStation-Spiele (dt). Ruft an: 08362/7145 (Martin)

Kaufe und tausche Spiele für SNES, GB, NES, MD, MS, Saturn und PlayStation, auch mit Gerät. Habe Phillips CDI-Spiele. Dieter

Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37547 Einbeck, Tel. 05561/3094

Verkaufe Neo Geo, MAK, Jaguar Turbo Grafx, Turbo Duo, GT, 3DO, Jede Menge Spiele, TV-Automat, alles zu absoluten Hammerpreisen wegen Hobbyaufgabe! Suche immer defekte Konsolen aller Systeme. Tel. 08232/6575 ab 19 Uhr

Angebot! Verkaufe Super Nintendo, Tribal Tab., 4 Joypads, 5 Spiele, 120 Zeitschriften, DKC-Video, Sharp CATV 37 cm + Fernseher für 949 DM, oder tausche gegen PlayStation (dt), 5 Spiele, 2 Joypads + Memory Card. Anrufen von 17-21 Uhr unter: Tel. 02551/80842

Tausche Wings of Honneamise, suche RGB-Kabel für PSX. Und wer ist die süße Blonde, die bei Theo Kranz arbeitet? Tel. 09391/8895 oder 09391/8356

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

Verk.: Neo Geo RGB, 2 JB, MC, 10 Sp. - VB: 1200 DM, MAK, Vendetta, Gyruss, DD II, Skywolf - VB 1500 DM, Monitor Hantarex - 700 DM, Mo-Do. Tel. 0941/561557 (Michael, Zi. 3)

Verkaufe + kaufe Spiele u. Hardware für PC Engine + Turbo Duo. Ab 17 Uhr, Tel. 02374/850355

Suche MAK-Platinen zu fairen Preisen. Bitte Preislisten an: Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt/Aisch

Verk. MAK mit Major Title, Tetris + Neo Geo Stick komplett für 550 DM oder tausche gegen andere Konsole. Verk. auch 12 PC Engine-Spiele oder tausche gegen Super Nintendo-Games. Tel. 07802/7773

Authors' Club - Hier seid Ihr die Autoren! Schreibt über alles, was Ihr wollt. Infos gegen 1 DM in bar bei A. C., H. Hesselbeck, Lichteiken 20, 58285 Gevelsberg

Verkaufe folgende Saturn-Spiele. Digital Pinball (jp), Victory Goal (jp), oder Tausch gegen Hang On 95 u. Clockwork Knight 2.

Verkaufe Mega CD-Spiele günstig: Tomcat Alley (US), Revenge of the Ninja (US), Time Gal (dt), Stipheed (dt), Sewer Shark (US), Preise zwischen 30-50 DM, Tel. 07161/40951

Verkaufe Videospielzeitschriften: EGM (Nr. 34-78), EGM II, Gamers und Total ab Erstausgabe, Video Games, Mega Fun, Edge etc., Angebote an: Lars Hoyer, Fehrbelliner Str. 13, 26388 Wilhelmshaven

Computerclub sucht neue Mitglieder! Leistungen: monatliche Clubzeitung, Spielverleih, Tips und Tricks-Service usw. Infos gegen 2 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Suche Briefe Freunde im Alter von 12-16, die sich mit Nintendo auskennen. Schickt Eure Briefe an: Fatih Tosunlu, Geleits. Str. 17, 63065 Offenbach

Tausche Spiele für PSX, Saturn, SNES. Suche/tausche Animes z.B. La Blue Girl 1-6, Jan Freise, Ehst 1, 25881 Tating, Tel. 04862/17337

Kaufe, tausche und verkaufe Spiele für SNES und 3DO. Nehme gerne auch ältere Spiele. Suche auch Hintbooks. Maik Seemann, Memelstr. 2, 29664 Walsrode, Tel. 05161/910610 ab 18 Uhr

Club verkauft ein kleines Paket mit SNES, GB, SGB, MC II, MCD II, 32X, GG und einem Atari + 20 Spiele. Angebote an Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Zahle 25 DM für eine Komplettlösung zu SMW 2. Auf VHS Video. Alle Level müssen 100% sein. Tel. 069/881361 (Fatih)

Zahle demjenigen, der für mich Killer I. auf eine VHS-Videokassette aufnimmt 20 DM.

Die Kassette muß bis zum Ende voll sein und 180er muß es sein. Tel. 069/881361 (Fatih)

Mache Anti-Sega-Club. Wer Nintendo-, Sony-, Atari-, usw. Fan ist, soll einen Brief mit frankiertem Rückumschlag an Fatih Tosunlu, Geleits. Str. 17, 63065 Offenbach schicken.

Neo Geo-CD: Tausche Spiele!!! Habe z.B. Pulstar, F. Fury 3, Samurai S. 2,... Suche: Robo Army, W. H.-Perfect, S. S. 3, F. F. Special, Top H., King of F. 94/95,... Zahle 40-50% des Neupreises sowie verkaufe auch Spiele zu je nur 40-70 DM !!! Tel. 0721/689689 (Bernd)

Young Merlin: Wer kennt ein Mag, das seinerzeit eine Gesamtlösung (vielleicht in Teilen) für Y. Merlin brachte und verkauft oder leiht es mir? 20 DM sind geboten. A. Walter, Kottbusser Damm 8, 10967 Berlin, Tel. 030/6923291

Verkaufe MAK + Stick 250 DM, SNES-Pad für MAK 20 DM, JB-King für MAK 50 DM, diverse Platinen f. MAK. Suche außerdem Ultra Vortex u. Flip Out f. Jaguar. Verkaufe/tausche A. v. P. u. Bubsy f. Jag. Suche noch 6-Button Pad f. PC Engine/Turbo Duo u. diverse Spiele. Tel./AB/Fax 06071/81985

SNES, MD-Spiele, Magazine EGM, Sega Pro je 2-5 DM, SNES: Jungle Strike 70 DM, 3 D Shooter vs. Demon Crest (US) 48 DM, DKC 72 DM, Prügelspiel VS, Secret Mission 54 DM, MD: Comix Zone 77 DM, Erdw. Jim 53 DM, 2 Prügelsp. VS, Alien Soldier 54 DM, Urban S., Tel. 09261/93104 ab 17 Uhr

Zahle 25 DM für eine Komplettlösung zu SMW 2. Auf VHS Video. Alle Level müssen 100% sein. Tel. 069/881361 (Fatih)

Inserentenverzeichnis

Computec	61, 81, 85, 89
Computertreff Kudak	63
CPS Heidak	87
Cybersoft	27
Dataflash	75
DSF	93
Freak s Shop	71
Gamestore	59
Gamezone	67
GZ Games	63
Kinderschutzbund	23
Konami	2, U3
M.C. Games	79
Media Point	33
Merkur	23
Primal Games	63
Roby Rob Shop	23
Sega	25, U4
Theo Kranz	21
Videospiel Kraschl	63
Wolf Soft	81

COMPUTERKUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA SATURN

SEGA SATURN	dt.	DM 629,00
FIFA Soccer '96	dt.	DM 99,00
SEGA Rally	dt.	DM 89,95
Shell Shock	dt.	DM 98,95
Sim City 2000	dt.	DM 94,95
Theme Park	dt.	DM 89,95
Thunderhawk 2 kpl.dt.Text	dt.	DM 94,95
Toh Shin Den REMIX	dt.	i.V.
Virtua Cop mit Virtua Gun	dt.	DM 139,00
Virtua Gun, separat	dt.	i.V.
Virtua Fighter 2	dt.	DM 89,95
Virtua Racing	dt.	DM 89,95

SEGA MEGA DRIVE

Earthworm Jim 2	dt.	DM 114,95
Pac-Panic	dt.	DM 64,95
Phantasy Star IV	dt.	DM 109,00
Pocahontas	dt.	DM 109,00
Spot goes to Hollywood	dt.	DM 119,00
Vector Man	dt.	DM 99,00
VR Troopers	dt.	DM 109,00
Weapon Lord	dt.	DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

FIFA Soccer '96	dt.	DM 109,95
Kolibri	dt.	DM 109,95
Virtua Fighter MD32X	dt.	DM 109,00

SEGA MEGA CD II

Battle Frenzy kpl.dt.Text	dt.	DM 99,95
Syndicate	dt.	DM 104,95
Thunderhawk	dt.	DM 59,00

SUPER NINTENDO

ACTION PACK	dt.	DM 225,00
Action Replay MK 3	dt.	DM 99,00
Asterix + Obelix	dt.	DM 124,95
Donald in Maui Mallard	dt.	DM 127,95
Donkey Kong Country 2	dt.	DM 129,00
Fifa Soccer '96	dt.	DM 114,00
Illusion of Time	dt.	DM 108,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	dt.	DM 129,00
KI mit CD	dt.	DM 149,95
Secret of Evermore dt.T.	dt.	DM 109,00
Sim City	dt.	DM 89,00
Super Bomberman 3	dt.	DM 109,00
Super Mario World 2	dt.	DM 109,00
Tetris 2	dt.	DM 109,00
Theme Park	dt.	DM 118,95
Tim in Tibet	dt.	DM 124,00
Unirally	dt.	DM 107,95
Weapon Lord	dt.	DM 119,00
WWF Wrestlemania	dt.	DM 114,00

SONY PLAYSTATION

Sony PlayStation, kpl.	dt.	DM 589,00
Battle Arena Toshinden	dt.	DM 84,00
Parodious Deluxe	dt.	DM 84,95
Rayman	dt.	DM 89,00
Ridge Racer	dt.	DM 89,95
Shell Shock	dt.	DM 77,95
Striker '96	dt.	DM 84,00
Thunderhawk 2	dt.	DM 77,95
Wing Commander 3	dt.	DM 99,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 4,95
Inklusive Schnellservice und Transportversicherung
Versandkosten DM 3,95 bei Vorkasse u. bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original GAMEBOY, Game Gear, CD-I und PC-SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre Systeme an
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach!
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

PC CD-ROM SEGA SATURN SONY PLAYSTATION

PRIMAL GAMES
Achtung!!! Neue Hotline
0234 / 17302
II! Fordert unsere Preisliste an!!!
Die Tokio-Messe ist vorbei. Fragt nach dem Nintendo 64 Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b in 44787 Bochum
Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

NINTENDO 64 SUPER NINTENDO ANIMES, MANGA

AUSTRIA VIDEO GAMES VERSAND
Postgasse 1, 6200 Jenbach
Alle Neuheiten (auch US-Versionen)
Exklusiv für Österreicher Tel. 052 44/49 59
aus Deutschland Tel. 00 43 52 44/49 59

S-NES	ÖS	Preis	Sony	ÖS	Preis
Donkey Kong II	ÖS	1098,-	Playstation Pal	ÖS	4498,-
Fifa Soccer 96	ÖS	998,-	Fifa Soccer 96	ÖS	798,-
Secret of Evermore	ÖS	998,-	Striker 96	ÖS	798,-
Earthworm Jim II	ÖS	998,-	Loaded	ÖS	798,-
Donald Duck-Mavi Mallard	ÖS	1098,-	RGB-Kabel	ÖS	398,-
Pinocchio	ÖS	998,-	Thunderhawk II	ÖS	798,-
WWF-Wrestlmania	ÖS	998,-	WWF-Wrestlmania	ÖS	798,-
Weapon Lord	ÖS	998,-	Road Rash	ÖS	898,-

Auch Sega Mega Drive + Saturn Spiele lieferbar.
Liste anfordern.
Versandkosten ÖS 70,-. Gebrauchtspiele ab ÖS 200,-. Tausch ab ÖS 100,-.

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

PSX:	Preis	SNES:	Preis
Sony Playstation dt.	589,00 DM	Secret of Evermore dt.	119,00 DM
Sony Playstation dt. + Spiel	649,00 DM	Donkey Kong II	139,00 DM
Krazy Ivan	99,00 DM	Breath of Fire 2 US	139,00 DM
Fifa 96	89,00 DM	Superstar Soccer Deluxe	129,00 DM
Philosoma	89,00 DM	MD:	
Thunderhawk 2	89,00 DM	E.A. Titel 96	99,00 DM
Twisted Metal	89,00 DM	Earthworm Jim 2	109,00 DM
Assault Riggs	89,00 DM	Manga:	
Saturn:		Plastic Little dt. Untertitel	39,95 DM
Sega Saturn Grundgerät	629,00 DM	Angel Cop 1-6	je 19,95 DM
MPEG-Karte	339,00 DM	Streetfighter Animated	39,95 DM
Virtua Cop DV	149,00 DM	Bubblegum Crisis 1-2 dt. Untertitel	49,95 DM
Virtua Fighter 2 DV	95,00 DM	Manga T-Shirts, Zeitschriften, Poster lieferbar	

weitere Spiele f. PSX und Saturn lieferbar.
Händleranfragen erwünscht. Fax: 09721/16982
Versand 9 DM+ NN. Ab 300 DM frei.
Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.
Ladenpreise können variieren.
Neu !! PC CD-Rom im Angebot. Liste anfordern.
Virtua Reality Helm m. 5 Spielen 1998,00 DM
Die neue Spieldimension am PC

RPG-Referenz Teil I

Final Fantasy III vor Chronotrigger

Ja, es ist wahr, ich habe den 25. Geburtstag überlebt und zähle somit zur einer Randgruppe, vergewärtigt man sich den Altersdurchschnitt der Videospieler. Trotzdem, oder gerade deshalb bilde ich mir ein, zum Themenbereich "Kampf um die RPG-Krone" ein paar Worte fallen lassen zu dürfen (dämliche Feststellung, wer würde das nicht dürfen?). Final Fantasy III - Kefka's Domain habe ich ebenso intensiv und exzessiv gespielt wie Chrono Trigger. Von der Optik her können sich beide Module sehen lassen, obwohl CT aufgrund dem Mehr an Speicherkapazität sicherlich einen Vorteil hat. Dafür wurde die Atmosphäre bei FF wesentlich dichter und fesselnder eingefangen. Beim Soundtrack liegt FF für mich ganz klar vor CT, wobei der zweite Teil sogar noch vor vielen anderen Produktionen liegt. Übrigens: Die 64 verschiedenen Musikstücke sind auch auf CD ein Genuß (es sind tatsächlich 64, Wow!!!). Was mich jedoch letztendlich dazu bringt, FF den Vorzug zu geben, ist die überragende Storyline. Noch nie zuvor habe ich mit den Charakteren derart intensiv gelitten, gelacht, geliebt, getrauert, gekämpft und gesiegt. In dem Moment, als sich der Inhalt des Moduls zum ersten mal komplett über meinen Bildschirm ergossen hat, wußte ich: das ist für mich persönlich das beste RPG-Spiel aller Zeiten. Daher eindeutig: Platz 1: Final Fantasy III Platz 2: Chrono Trigger

Micky Auer, Felstritz

RPG-Referenz Teil II

Chrono Trigger vor Final Fantasy III

Hallo, liebe Mega Fun-Redaktion! Gerne mache ich mir die Mühe, Euch meine Meinung zu diesem Thema mitzuteilen, da ich diese Art von Spielen einfach liebe, wobei Zelda auf dem SN übrigens



Rollenspielfieber pur: RPG-Fan Micky Auer ließ sich den Mog aus Final Fantasy III auf seinen Oberarm tätowieren

immer noch mein absolutes Lieblingsspiel ist. Mein Urteil: Ich finde Chronotrigger in jeder Hinsicht einen Tick besser. Die Geschichte fesselt dermaßen, daß man sich dem Modul völlig hingibt. Der Wechsel der verschiedenen Zeiten sorgt zudem für unglaublich viel Spaß, da man das Gefühl hat, nicht nach einem bestimmten Schema vorgehen zu müssen, sondern völlige Bewegungsfreiheit hat. Das Kampfsystem ist darüberhinaus um etliches besser als das von FF III, denn der Wechsel in einer Perspektive vermittelt einem das Gefühl, nicht mehr direkt am Kampf beteiligt zu sein. Von der Grafik her, sind beide RPG-Perlen nahezu ebenbürtig, Chrono Trigger bietet jedoch etwas mehr Abwechslung. Ihr merkt schon, daß ich mich ein wenig vorsichtig ausdrücke, denn ich möchte FF III trotz seiner Niederlage auf keinen Fall niedermachen. Ich wünsche mir auf jeden Fall noch sehr viel mehr Produkte dieser Art und verbleibe mit freundlichen Grüßen.

Christel Fischer, Waffenbrunn

Das Thema RPG-Referenz stieß bei Euch erfreulicherweise auf ein reges Interesse, wobei die Debatte interessanterweise genauso kontrovers diskutiert wurde wie bei uns in der Redaktion, mit leichten Vorteilen für den Serien-Klassiker Final Fantasy III. Da auch uns der extrem hohe Umfang und die geniale Story von FF III überzeugte, bleibt Squaresofts Meisterwerk knapp vor Chrono Trigger die Nummer 1.

Geld sicher anlegen

Arcade-Umsetzungen

Hi Mega Fun! Ihr seid eine gute, ja sogar beste Videospielzeitschrift, die ich kenne. Ich erspare Euch aber den ganzen Schnickschnack und komme zu meinen brennenden Fragen:

1. Zur Zeit besitze ich eine PSX. In 2-3 Monaten möchte ich mir einen Saturn kaufen. Meine Frage: Ist dies noch sinnvoll da im April das Ultra 64 herauskommen soll? Außerdem: Werden die 32-Bit Konsolen mit dem Release des 64 Powerhouses billiger?
2. Warum bekommt es Sega nicht auf die Reihe z.B. Sega Rally 1:1 auf den Saturn umzusetzen, so schwer kann das doch nicht sein, Namco hat doch auch Tekken problemlos für die PSX umgesetzt; sind die Leutchen von Sega nur zu faul?
3. Wird der 3DO-Aufsatz M2 bessere Spiele bieten als das Ultra 64?
4. Was ist Eurer Meinung nach die sicherste Konsole?

Stefan Müller, Hildeshelm

Wir über uns

Redakteure stellen sich vor!

Hey, Ihr Banausen, da wird man in jeder Ausgabe mit neuen Gesichtern bombardiert und Ihr besitzt noch nicht einmal die Höflichkeit, Euch etwas näher vorzustellen. Also: Who is Who?!

Bernhard Fetsch, Düsseldorf

Nun mach' mal keine Thermik, Bernhard, wir mußten doch erst einmal warten, bis wir eine neue Crew zusammengestellt haben, gelle? Damit Du nicht mehr länger im Dunklen tappst, hier ein kleiner Steckbrief zu jedem Redakteur:



Ulf, ein bodygebuldeter Hamburger, hat hier im Exil mit der unterfränkischen Sprachbarriere zu kämpfen. Der smarte Draufgänger-Typ ist unser Videospieltester für alle Fälle, der dennoch Zeit für seine Soziologie-Studien findet. Für kernige Sprüche ist Ulf übrigens immer gut.



Fernarbeiter Christoph tüftelt derzeit noch an seiner Doktorarbeit in Germanistik, findet aber dennoch genügend Zeit, einmal im Monat als Mega Fun Vollblut-Sklave ein arbeitsreiches Wochenende in der Redaktion zu verbringen.



Guido ist unser Mr. Nippon. Zusammen mit Freundin Kayo übersetzt der stets elegant gekleidete Japanologe sämtliche japanischen Texte und hat eine absolute Schwäche für guten Sushi. Tokio ruft!



Big Boss Uwe hält die Crew mit eiserner Disziplin zusammen, doch vor der weiblichen Übermacht unser feschen Layouterinnen muß auch er ab und zu kapitulieren. Wenn sämtliche Redakteure kurz vor Heft-Abgabe am Rotieren sind, dann erhebt der spendable Uwe die Gemüter mit einer Einladung zum Griechen um die Ecke.



Sandrie ist die gute Seele der Redaktion. Neben ihrem Geschichtsstudium korrigiert sie mit Hingabe die Texte der Redakteure. Im Übrigen profitiert die von Männern dominierte Redaktion durchweg von ihren aufmunternden Kommentaren und hilfreichen Englischkenntnissen.



Gerd ist unsere "Erika Berger" der Videospiele, kümmert sich vornehmlich um den Tips & Tricks-Teil, hilft aufopferungsvoll verzweifelte Lesern bei der wöchentlichen Hotline und verspeist mit Vorliebe knallharte Jump'n Run Kost.



Unser Youngster Björn drückt noch als einziger die Schulbank (werkelt derzeit am Abitur), ist Sci Fi-Fan und permanenter Süßigkeiten-Fresser (Sponsor-Vertrag bei Katjes). Übrigens, Mädels, Björn ist noch haben!

1. Natürlich, oder meinst Du, daß der Saturn mit dem Release des Ultra 64 wertlos geworden ist. Durch solch attraktiven Arcade-Umsetzungen wie beispielsweise Virtua Fighter 2 ist der Saturn gewiß kein Fehlkauf. Außerdem soll das Ultra 64 laut eines Nintendo Mails voraussichtlich erst Anfang '97 in Deutschland erscheinen. Zur Preisfrage: Sobald das Ultra 64 auf dem deutschen Markt mitmischte sind Preisreduzierungen seitens Sega und Sony durchaus denkbar, doch warten wir erst einmal ab, wie teuer das deutsche Grundgerät sein wird.

2. Dein Vergleich hinkt in mehrerer Hinsicht: Erstens kann man das technisch äußerst aufwendige Sega Rally nicht mit Tekken vergleichen. Zweitens wurde Tekken auf Grundlage der PlayStation-Technologie entwickelt, während man bei Sega Rally die High Tech-Platine Model 2 verwendet hat und die Programmierer deshalb bei der Saturn-Konvertierung quasi bei Null anfangen mußten. Mit der ST-V Platine, die in etwa Baugleich ist mit der Saturn Hardware, sind natürlich auch problemlos 1:1 Umsetzungen möglich. Eine exakte Arcade-Kopie ist auf dem Saturn im übrigen schon deshalb unmöglich, da ein normaler Fernseher die hohe Auflösung des Arcade-Originals gar nicht darstellen könnte. Du kannst gewiß sein, daß die Programmierer von Sega nicht zu faul waren, sondern das Bestmögliche aus der Konsole herausgekitzelt haben (was ihnen meines Erachtens auch eindrucksvoll gelungen ist).

3. Da wir noch kein einziges M2 Produkt gesehen haben, kann man nur spekulieren. Zumindest von der Hardware-Voraussetzung sind Spiele in der technischen Güte des Ultra 64 möglich.

4. Sowohl der Saturn als auch die PlayStation konnten in Japan, Amerika und Europa einen guten Durchverkauf erzielen und dürften auch langfristig mit Software unterstützt werden.

Neo Geo CD

Soundeffektsterben

Hallo Mega Fun-Crew! Ich bin seit einem Monat ein stolzer Besitzer eines Neo Geo CDs, aber schon bald wurde ich ein wenig von Samurai Shodown 1 und 2 enttäuscht und zwar aus folgendem Grund: Eine Menge Soundeffekte wie z.B. das Wasserrauschen bei der Tam Tam Stage waren nicht wie auf dem Neo Geo zu hören. Was ist der Grund für das "Soundeffektsterben"? Weitere Fragen: 1. Gibt es eine Demo CD für das Neo Geo CD?

2. Konnte man jemals Ikari Warriors und Psycho Soldiers für das Neo Geo erwerben?

3. Hat das alte Neo Geo CD überhaupt noch eine Zukunft, denn immer weniger Versandhändler bieten das Gerät an?

Gerhard Fischer, Buch-Rennertshofen

1. Bei den Silberling-Versionen bekannter Neo Geo-Titel bedienten sich die Entwickler einfach am original CD-Soundtrack, der in Japan in jedem Fachhandel erhältlich ist. Daher fehlen bei nahezu allen Neo Geo CD-Titeln die speziellen Stage-Soundeffekte.

2. Ja. Du kannst die erste Demo CD bei der Firma Maro käuflich erwerben.

3. Ikari Warriors erschien 1992 auf dem Neo Geo, Psycho Soldiers hingegen gar nicht.

4. Durch die technisch überlegenen und vor allem offiziell erhältlichen 32-Bit Konsolen aus dem Hause Sega und Sony hat das Neo Geo CD natürlich einen schweren Stand und besitzt deshalb nur absoluten Exotenstatus. Mit der Entwicklung eines abwärtskompatiblen (?) 64 Bit Nachfolgers aus dem Hause SNK könnte dem Neo Geo CD jedoch wieder neues Leben eingehaucht werden.

Falsche Zahlenspielerien Nintendo Pro ?

Hallo Mega Fun-Team! Nun kommt doch mal wieder runter von Eurem "Hurra, Nintendo sind die Größten"-Trip. Offenbar gehört es wohl zum guten Ton und ist ein Zeichen von Fachkompetenz, wenn man sofort förmlich in Extase verfällt, nur weil Big N mal ein kleinwenig den Vorhang zum N64-Drama hebt. Es existiert zwar nicht ein wenigstens zu 80% fertiggestelltes Spiel, trotzdem spricht man von einer professionellen Präsentation und aus offensichtlichem Mangel an wirklich interessanten und vergleichbaren technischen Daten werden so hochinteressante Details, wie z.B. Abmessungen und Gewicht verraten. Und zu guter letzt wird noch der weise Julian Eggebrecht von Factor 5 zum Statement gebeten, welcher, wie sollte es auch anders sein, natürlich gleich feststellt, daß sich das N 64 überhaupt nicht mit Saturn oder PlayStation vergleichen läßt (immerhin ist das N 64 in der Lage Texturen unscharf zu zeichnen). Da fällt mir ein Artikel aus einer Into the Future-Sonderausgabe ein, in der Factor 5 über zukünftige Videospiele sinniert. Damals nannte man z.B. den Jaguar eine Traumkonsole. Daß der Jaguar das nicht gerade ist und auch nie war, weiß mittlerweile wohl jeder, der sich ein wenig mit der Materie

auseinandersetzt. Ich denke, man sollte im Moment die Tatsache hinnehmen, daß Sega und Sony eine hervorragende Hardware auf dem Markt haben und Nintendo eben nur das SNES und sonst nichts. Und wenn dann irgendwann einmal im nächsten Jahr ein Gerät mit dem Namen Ultra- bzw. Nintendo 64 in den Regalen stehen sollte, werden sich die Spiele knallhart mit Saturn- und PS-Software messen müssen und was gute Programmierer bis dahin speziell aus diesen Konsolen herausholen werden, kann wohl heute noch keiner so genau sagen. PS: Wenn schon Lobesgesänge, dann wenigstens richtig, siehe Nintendo Zahlenspielerien: Ganz sicher hat Nintendo nicht bereits Ihr ein millionstes Game verkauft, da sonst statistisch gesehen, jeder Teenager auf der Welt 1000 Nintendo Spiele besitzen würde.

Andre Urbanlak, Mittelbach

Ups, wie peinlich! Du hast natürlich recht, bei der Nintendo Zahlenspielerien ist uns ein größlicher Übersetzungsfehler unterlaufen. Es handelt sich natürlich um eine englische Billion, also um eine Milliarde Nintendo-Videospiele, sorry! Allerdings: Was hat die Nintendo Zahlenspielerien mit einer Lobeshymne zu tun? Zu Deiner Kritik: Es ist schon lustig, mal waren wir Sega-lastig, dann PlayStation-Pro und jetzt sollen wir scheinbar von Nintendo gesponsert werden, nur weil wir etwas Positives über das N 64 geschrieben haben. Vor lauter Konsolen-Patriotismus wird dabei vergessen, daß Sega in der gleichen Ausgabe zwei wichtige Referenztitel einheimste und wir auch bei der ersten Vorstellung des Saturns und der PS nicht gerade mit Lob geizten. Kritik erfolgt unserer Politik nach in der Regel erst mit dem Erscheinen des Geräts, denn: What you see, is what you get". Tatsache ist nun einmal, daß bereits das nur zu 50% fertiggestellte Mario 64 einen hervorragenden Eindruck hinterließ und einem eine Vorahnung über die technischen Möglichkeiten des N 64 gibt. Daß es das Gerät noch nicht gibt, kann wohl kein Kritikpunkt sein und über Nintendos vermeintliche Hinhaltetaktik haben wir bereits des öfteren - kritisch - berichtet. Im übrigen: Wir bezweifeln gar nicht, daß es sich bei der PS und dem Saturn um zwei exzellente Konsolen handelt. Zur Verteidigung von Factor 5 sei ferner angemerkt, daß der Jaguar nicht unter der schwachen Technik sondern unter dem Umstand leidet, daß so gut wie keine Softwarefirma bereit ist, eine teure Entwicklungsarbeit in Jaguar-Spiele reinzustecken.

HOTLINE-FRAGEN

+++ Mit wievielen Spielern kann man WipEout zocken?

Durch das Link-Kabel dürfen maximal zwei Rennfahrer gegeneinander antreten.

+++ Gibt es für die PlayStation ein Rennspiel mit Split-Screen Modus?

Die wüste Duell-Raserei Twisted Metal bietet einen horizontalen Split Screen.

+++ Warum haben Segas Rennspiele immer drei Strecken?

Als ursprüngliche Arcadetitel würden zu viele Strecken nur für Verwirrung sorgen. Weiterer Grund: Jede Strecke kostet eine Menge Entwicklungsarbeit. Außerdem: Die Japaner stehen kurloserweise auf ungerade Zahlen (kein Witz!).

+++ Was ist der Unterschied zwischen Cartridge und Modul?

Gar keiner.

+++ Sind Super Game Boy Spiele mit dem Super Nintendo Action Replay kompatibel?

Definitiv nicht.

+++ Kommt das tragbare Mega Drive namens Nomad auch nach Deutschland?

Ist derzeit nicht geplant.

+++ Wofür steht das "X" bei der Abkürzung PSX?

Die PlayStation-Abkürzung PSX ist nicht mehr gebräuchlich, da es lediglich ein Codename während der Entwicklungszeit war.

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns!

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

1



1. Light Crusader

(-) 1. Monat **Action-Adventure** Sega/Treasure

2



2. Thunderhawk CD

(-) 1. Monat **Shoot'em Up** Core Design

3



3. The Story of Thor

(1) 10. Monat **Action-Adventure** Sega

4. NHL '96

(4) 3. Monat **Sportspiel** Electronic Arts

5. Dune 2

(-) 1. Monat **Strategie** Virgin/Westwood S.

6. Super Street Fighter 2

(-) 1. Monat **Beat'em Up** Capcom

7. Lunar 2 CD

(5) 3. Monat **Rollenspiel** Working Designs

8. Red Zone

(-) 1. Monat **Shoot'em Up** Time Warner/Zyrinx

9. Mickey Mania

(-) 1. Monat **Jump'n Run** Psygnosis/Disney

10. Chaotix 32X

(-) 1. Monat **Jump'n Run** Sega

Leserhits Super Nintendo

1. Yoshi's Island

(1) 3. Monat **Jump'n Run** Nintendo

2. Donkey Kong Country 2

(-) 1. Monat **Jump'n Run** Nintendo/Rare

3. Killer Instinct

(6) 3. Monat **Beat'em Up** Nintendo

4. Int. Superstar Soccer

(2) 10. Monat **Sportspiel** Konami

5. Chronotrigger

(4) 2. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

6. Illusion of Time

(10) 3. Monat **Action-Adventure** Nintendo/Enix

7. Super Mario Kart

(9) 33. Monat **Rennspiel** Nintendo

8. Secret of Mana

(3) 4. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

9. Final Fantasy 3

(5) 12. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

10. Theme Park

(8) 2. Monat **Strategie** Bullfrog

1



2



3



Leserhits Alle Systeme

1. Tekken

(1) 5. Monat **Beat'em Up** Namco

2. WipEout

(2) 3. Monat **Rennspiel** Nintendo/Rare

3. Destruction Derby

(6) 3. Monat **Rennspiel** Sony Interactive

4. Yoshi's Island

(5) 3. Monat **Jump'n Run** Nintendo

5. Donkey Kong Country 2

(-) 1. Monat **Jump'n Run** Nintendo/Rare

6. Daytona USA

(3) 8. Monat **Rennspiel** Sega

7. Rayman

(-) 1. Monat **Jump'n Run** UBI Soft

8. Tohshinden

(-) 1. Monat **Beat'em Up** Takara

9. Ridge Racer

(4) 4. Monat **Rennspiel** Namco

10. Killer Instinct

(-) 1. Monat **Beat'em Up** Nintendo

Leserhits PlayStation

1. Tekken

(1) 3. Monat **Beat'em Up** Namco

2. WipEout

(2) 4. Monat **Rennspiel** Sony Interactive

3. Destruction Derby

(4) 5. Monat **Rennspiel** Sony Interactive

4. Rayman

(-) 1. Monat **Jump'n Run** UBI Soft

5. Ridge Racer

(3) 5. Monat **Rennspiel** Namco

Leserhits Saturn

1. Daytona USA

(1) 5. Monat **Rennspiel** Sega

2. Sega Rally

(4) 2. Monat **Rennspiel** Sega

3. Virtua Fighter 2

(-) 1. Monat **Beat'em Up** Sega

4. Virtua Fighter Remix

(9) 2. Monat **Beat'em Up** Sega

5. Virtua Cop

(-) 1. Monat **Shoot'em Up** AM2

Leserhits Jaguar

1. Rayman

(1) 5. Monat **Jump'n Run** UBI Soft

2. Iron Soldier

(5) 3. Monat **Shoot'em Up** Eclipse

3. Alien vs. Predator

(2) 22. Monat **Shoot'em Up** Rebellion

4. Blue Lightning

(-) 1. Monat **Shoot'em Up** Atari

5. Tempest 2000

(3) 21. Monat **Shoot'em Up** Llamasoft


Mitmachen und gewinnen!

Mitmachen und gewinnen! Gewinnen könnt Ihr ganz einfach: Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu! Einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil. Diesmal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Playcom drei PlayStation Spiele Eurer Wahl. Vergeßt also nicht anzugeben, welches Spiel Ihr gerne hättet, falls Ihr gewinnt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier die glücklichen Gewinner der letzten Ausgabe: Je eine DKC-Plüschfigur haben gewonnen Frank Wittkuhn, Jobst Loesch, Christian Kuffart, Thomas Unger, Mark Seemann, Levent Deli, Damiano Conso, Michael Bernecker, Tim Klein und Fatih Fosunlu.

Die Anzeige von Playcom findet Ihr übrigens auf Seite 27.

Verkaufshits

Playcom
Software Vertriebs GmbH

PlayStation	- FIFA 96
Saturn	- Thunderhawk 2
SNES	- Yoshi's Island
Mega Drive	- FIFA 96

SUPER NES

Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam's Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	49,90
Beavis & Butthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bomberman 2 eu	49,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition Man d	99,90
Dragon Bruce Lee d	49,90
Dragon View us	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Goofy d	69,90
Hagane eu	49,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	69,90
International Soccer 2	129,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby's Ghost Trap d	99,90
Lemmings 2	39,90

Lords of Darkness us	79,90
Lufia us	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko's Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman 7 d	99,90
Megaman X d	69,90
Megaman X 2 d	79,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	49,90
Mickey & Minnie d	79,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NHL '95	69,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Operation Logic Bomb us	19,90
Pagemaster eu	59,90
Parodius d	49,90
Plok eu	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehistoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock'n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shotout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	119,90
Stretracer d	49,90
Syndicate d	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themapark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord eu	119,90
Wingcommander	49,90

Wings II eu	49,90
Wizardry V us	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi's Island	119,90

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Infrarot Joypads	39,90
6 Button Infrarot Pads	89,90
Joypad Verlängerung	19,90
4 Spieler Adapter	69,90
Abraham's Battletank d	59,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	89,90
Battle Frenzy d	49,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Butthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	49,90
Chakan d	29,90

Chuck Rock 2 d	49,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
Demolition Man d	79,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Earthworm Jim d	69,90
Earthworm Jim us	59,90
Earthworm Jim 2d	99,90
Eternal Champions d	49,90

Ex Mutants d	29,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96 d	89,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	39,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Garfield d	109,90
Generations Lost d	39,90
Ghouls'n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	39,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
Izzy's Quest d	79,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden '96 d	89,90
Justice League d	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	49,90

Light Crusader d	119,90
Maximun Carnage d	49,90
Megalomania d	39,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
Monaco GP 2 d	79,90
Mutant League Football d	39,90
Mystic Defender d	39,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live 96	89,90
NHL '95 d	39,90
NHL '96 d	99,90
Ottifanten d	29,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	39,90
Pete Sampras '96	99,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phantasy Star 4 d	119,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Power Rangers 2 d	109,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90

Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
RBI Baseball '94	39,90
Risky Woods d	39,90
Roadrash 3 d	69,90
Robocod d	39,90

Rocket Knight Adv. d	39,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Slam Master d	59,90

Snake Rattle'n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	49,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage	39,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Total Fussball d	109,90
Toughman Boxing	49,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90

Zero Wings d	29,90
--------------	-------

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo
Sega
Sony
MS-DOS

☐
☐
☐
☐

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90. Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

Worms

Was passiert, wenn eine Horde von schleimigen Würmern in den Krieg zieht?



PSX / MD

Strategie / 1-4 Spieler

Nicht nur die Menschen erheben territoriale Ansprüche, auch unscheinbare Würmer machen sich untereinander ihren engen Lebensraum streitig. Da weder die eine noch

gegnerischen Truppe den Gar aus zu machen, indem die Lebensenergie auf Null dezimiert bzw. ein Widersacher unsanft vom Screen befördert wird. Wer nach dieser knappen Vorgeschichte jetzt ein simples Actionspiel erwartet, sieht sich getäuscht, denn Worms verbindet vielmehr strategische Ele-

Film ab!



Die PlayStation-Version bietet eine Vielzahl von lustigen computergerenderten Filmchen, in denen sich die tolpatschigen Würmer mit einer gehörigen Portion schwarzem Humor gegenseitig auf die Mütze hauen.

die andere Partei klein beigt, rüsten sich beide Parteien kurzerhand mit diversen Waffensystemen auf und ziehen in die gnadenlose Regenwurm-Schlacht, um der kompletten

mente mit einer großen Portion Geschicklichkeit. Nach der Zusammenstellung und namentlichen Benennung der wurmigen Söldner-Truppe werden Eure Kriegshelden in ein meh-

rere bildschirmgroßes Frontszenario gesetzt, das dank Landschaftsgenerator immer anders aussieht und unterschiedliche Themen (Wüste, Wald, Weltraum...) bietet. Der Kampf zweier bzw. mehrerer Wurm-Armeen (bis zu vier Wurm-Generäle dürfen sich gleichzeitig austoben) wird rundenweise ausgetragen, wobei jeder schleimige Akteur drei Aktionsmöglichkeiten in petto hat. Neben dem gemächlichen Herumkriechen über die Landschaften könnt Ihr durch bescheidene Sprungeinlagen kleinere Barrikaden überwinden oder aber einmalig ein Waffensystem einsetzen. Hier stehen Euch auf Knopfdruck gleich zwei Optionsleisten mit unterschiedlichen Icons zur Verfügung, die Ihr mittels eines Cursors



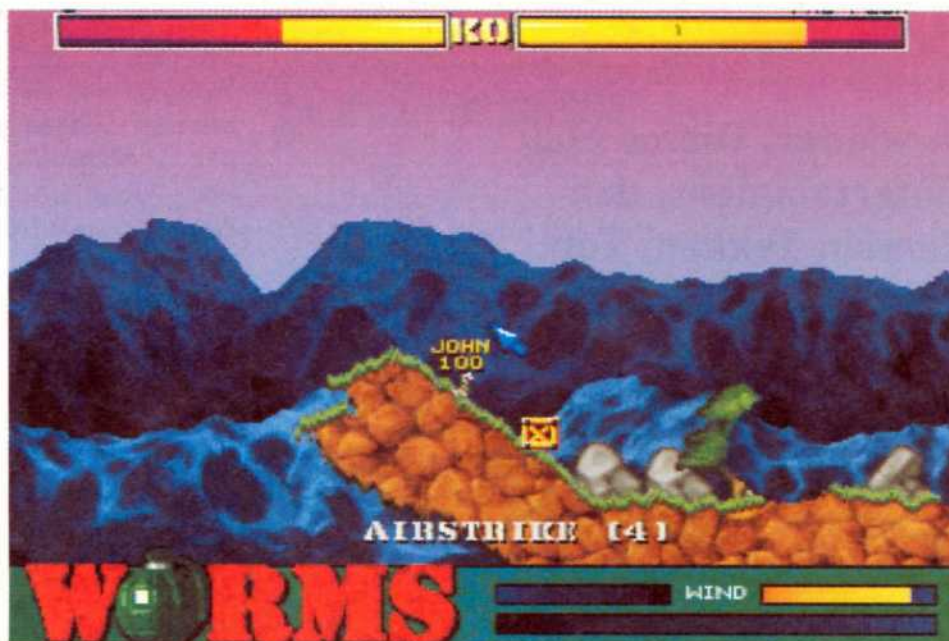
Ulf: Nach anfänglicher Skepsis hat mich Worms letztendlich mächtig beeindruckt. Es ist schon faszinierend, welche

unzähligen spielerischen und strategischen Möglichkeiten dieses Game bietet. Neben dem geschickten Einsatz der zahlreichen Waffensysteme kommt es vor allem auf die richtige Taktik an, um die gegnerische Würmer-Armee effektiv zu dezimieren. Beispielsweise muß die Standortwahl der Würmer (möglichst auf hohen und abgelegenen Stellen platzieren) genauso berücksichtigt werden wie die Kalkulation des Explosionsradius einer Bombe, um nicht aus Versehen selber mit in die Luft zu gehen. Kurzum: Gewiefte Hobby-Generäle kommen hier voll auf ihre Kosten. Gerade beim Kampf gegen mehrere Mitstreiter offenbart Worms zudem eine Bombenman-mäßige Kult-Qualität und absolute Dauermotivation.

PSX-Jünger erhalten übrigens aufgrund des Mehrs an Befehls-Icons und der somit logischerweise besseren Technik die gelungenere Wurm-Schlacht.



Mit der Drill-Technik grabt Ihr Tunnel durch das Erdreich



Eine besonders effektive Waffe ist der Airstrike, der sich durch einen vom Himmel herunterfallenden Granatenhagel äußert

anwählen könnt. Die Spannweite reicht von Nahkampfwaffen, beispielsweise in Form

Volle Übersicht!



Durch einen praktischen Zoom-Effekt habt Ihr bei der PlayStation-Variante immer den optimalen Überblick: In der Totalen seht Ihr die Landschaft in voller Schönheit, während Ihr durch ein kurzes Heranzoomen mehr von den lustigen Aktivitäten der Würmer mitbekommt.

eines Fire Punches (eine Art Super-Uppercut) oder einer Schrottplinte, bis hin zu bekann-



Die 32-Bit Version bietet ein paar Szenario-Typen mehr, wie beispielsweise einen futuristischen Schrottplatz

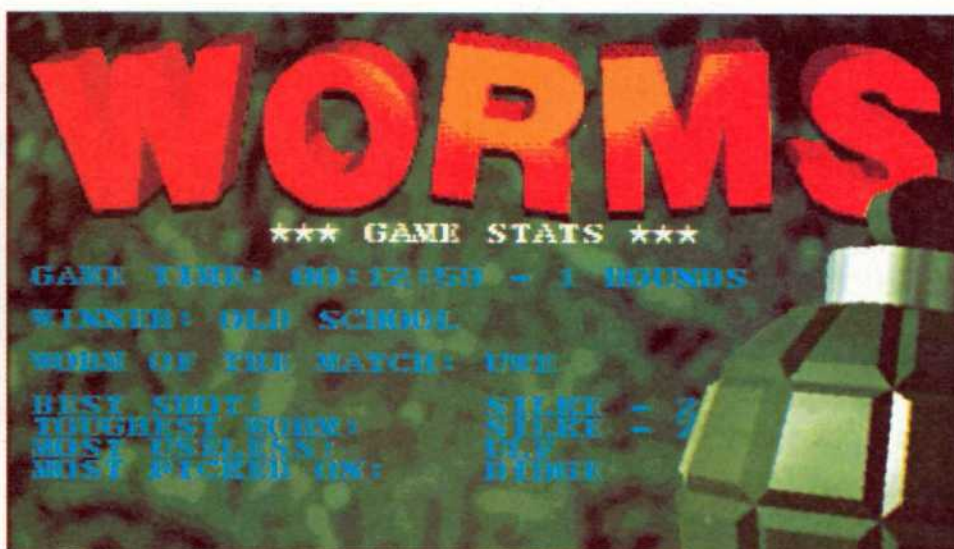
ten Distanzwaffen (z. B. Bazooka, Zielsuchraketen), wobei dessen Einsatz viel Geschicklichkeit erfordert, da man zuvor den Schußwinkel bzw. die Schußstärke selber festlegen muß und auch die Windverhältnisse zu berücksichtigen sind, sprich, nur erfahrene Spieler sind in der Lage die Flugbahn exakt

lich zum Himmel stinken. Gerade aber wenn man mit mehreren Leuten spielt, entfaltet Worms sein wahres Aroma, und läßt Euch Zeit und Ursprung vergessen. Da werden hinterlistige Pläne geschmiedet, arme Würmer über den Haufen geschossen, und sich seiner "Siege" ergötzt. Doch wer zu früh lacht, den bestraft das Würmerleben. Wer sich jetzt auch nicht mehr vom geringfügigen Faktor Zufall, der in das Spiel miteinfließt, abbringen läßt, der sollte schnurstracks den nächsten Videospielden aufsuchen. Und sind sie nicht gestorben, dann schießen sie noch bis in alle Ewigkeit, oder solange, bis sich die Lemminge wieder zurückmelden.



Uwe: Was passiert, wenn man strohduhme Lemminge mit dem Pazifisten-Slogan "Make Love, not War..." konfrontiert?

Genau das Gegenteil kommt dabei heraus, nämlich Worms. Das daraus auch noch eine explosive, mit reichlich Spielwitz angereicherte Party-Bombe wird, hätte man den grünen Schwachköpfen wirklich nicht zugetraut. Wäre da nicht dieser bleihaltige Geruch in der Luft, der einem das Gefühl von "Für eine Handvoll Dollar" oder "Ein dreckiges Dutzend" gibt, würde das Lemmings-Plagiat förm-



Die anschließende Statistik gibt unter anderem Aufschluß darüber, welcher Wurm am effektivsten gemeuchelt hat

vorauszuberechnen. Neben dem Einsatz von explosiven Geschossen gibt es noch praktische, nicht-kriegerische Aktionsmöglichkeiten, wie zum Bei-

spiel das Star Trek-mäßige Teleportieren zu einem sicheren Ort oder den Einsatz einer Lötlampe, um sich durch das Erdreich zu bohren (Lemmings läßt grüßen). Hauptentscheidend für den Sieg Eurer Wurm-Truppe ist vor allem die richtige Taktik, denn sobald Ihr ein Waffensystem eingesetzt habt, ist erst einmal der Gegner dran, und spätestens dann werden strategische Schwächen eiskalt ausgenutzt. Plaziert Ihr beispielsweise einen Wurm zu nahe am Wasser, wird er mit einem Schlag kurzerhand ins Wasser befördert, was seinen sofortigen Tod bedeutet. Außerdem führt der unachtsame Umgang mit den explosiven Waffen nicht selten dazu, daß man aus Versehen selber mit in die Luft gesprengt wird.

Die Befehl-Icons



Zwei Optionsleisten bilden das Herzstück von Worms. Hier könnt Ihr ein Waffensystem aussuchen oder durch spezielle Aktionen, wie beispielsweise einem waghalsigen Sellakt, die Barrikaden überwinden.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TEAM 17/OCEAN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT, SN, GB
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: LAGUNA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
59%				GRAFIK
51%				SOUND/FX
88%				FUN

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: TEAM 17/OCEAN
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT, SN, GB
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57%				GRAFIK
55%				SOUND/FX
87%				FUN

Super Game Boy
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Asteroids / Missile Command

Nostalgiefreunde hergehört: Accolade legt zwei Spielhallenklassiker aus den späten Siebzigern neu auf. Kurz zum Inhalt: Bei Asteroids seid Ihr als Raumschiffjockey im Weltraum unterwegs und müßt Euch mit Eurer Photonenkanone den Weg durch ein Asteroidenfeld freischießen. Die kosmischen



Felsbrocken teilen sich bei jedem Treffer bis nichts mehr übrig ist. Zusätzlich machen Euch auch noch Ufos das Leben schwer. In Missile Command übernehmt Ihr die Aufgabe mittels zweier Verteidigungsstellungen, deren Abfangraketen Ihr mit einem Fadenkreuz steuert, 16 Städte vor Bombenangriffen zu beschützen. Die des öfteren auftauchenden Jets und Killersatelliten, die Bomben auf Euch und Eure Städte abwerfen, erschweren Eure Mission zusätzlich. Das Modul kann nur beschränkt zum Kauf empfohlen werden, da die spartanische Grafik und das recht einfache Gameplay nur kurzfristig motivieren. Fazit: Nur für Freaks oder Nostalgiker geeignet.

FUN
55%

Game Boy
Jump'n Run/1 Spieler

Return of the Jedi

Freunden der Star Wars Trilogie werden die Augen aufblitzen, wenn sie im Kaufhaus nebenan dieses Game Boy-Modul im Regal erspähen. Doch Mega Fun-Leser können sich die Enttäuschung und das in den Sand gesetzte Taschengeld sparen, denn soviel gleich zu Beginn: Dieses Game ist absoluter Schrott! Dabei ist von der Vielseitigkeit her eigentlich nichts zu bemängeln: Ihr könnt von Anfang an



zwischen drei Charakteren wählen (Luke, Chewbacca und Prinzessin Leia), hier das Speeder Bike steuern, dort den Zweikampf gegen Darth Vader ausfechten. Doch nomen est omen, und der Name THQ, kürzlich noch durch die völlig verhunzte Version des eigentlichen Toptitels Urban Strike auf dem Super Nintendo äußerst negativ in Erscheinung getreten, enttäuscht unsere Erwartungen auch diesmal nicht. Die Kollisionsabfrage ist eine Katastrophe, und beim Design der Levels wurde offensichtlich das an Hirnschmalz eingespart, was für den Entwurf der hutzeligen Gegnersprites verbraucht wurde. Peinlich!

FUN
34%

Criticom

Die Polygone prügeln sich wieder! Dieses Mal versucht Kronos Digital Entertainment, den etablierten Vektor-Kloppereien Tekken, Toh Shin Den und Konsorten ein blaues Auge zu verpassen

PLAYSTATION

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Ganz schön dreist von den Leuten des Nezom und Zeraï Klans, sich einfach als "Die Auserwählten" zu bezeichnen, nur weil sie im Besitz eines antiken Kristalls sind, der ungeheure Mächte verleiht. Noch dreister jedoch muß derjenige gewesen sein, der eben diesen Wunderstein aus ihren Händen



Der hünenhafte Gorm nimmt seine Gegner gerne 'mal hoch

geklaut hat. Nun sammeln sich jedenfalls acht der besten Krieger aus dem ganzen Universum, angeheuert von den "Auserwählten", um das teure Kleinod zurückzubringen. Da wären also nun Dayton, ein abenteuerlicher Weltraumfreibeuter, Delara, eine Schwertmeisterin vom Zeraï Klan, Demonica, eine diabolische Dame aus einer Nachbar-Dimension, Exene, eine geschundene Söldnerin, Gorm, ein breiter, außerirdischer Speerkämpfer, S.I.D., der brutale Killerandroide,



Die teuflische Demonica macht Gorm ziemlich heiß

Sonork, ein Nezom, der seinen Bruder tötete, um Imperator zu werden und schließlich Yenji, eine Art rachsüchtige Ninjakämpferin mit Stahlklin-

gen an den Händen. Jeder dieser netten Leute hat bis zu acht Special-Moves im Gepäck, von denen manche allerdings erst erworben werden müssen. Das geht folgendermaßen vor sich: mit den "normalen" Specials macht man einmal alle übrigen Charaktere fertig, dann erhält man ein sogenanntes Upgrade, und der Held steigt ein Level auf. Ein weiteres Merkmal von Criticom ist die Tatsache, daß jeder Kampf nur eine Runde hat, wobei jeder Gegner einen doppelten Energiebalken à la Killer-Instinct hat. Die Dezimierung desselben ist jedoch nicht die einzige mögliche Todesursache bei Criticom: da alle Arenen freistehen oder -schweben, kann man auch prima abstürzen.



Die flinken Polygon-Kämpfer wirken teilweise noch etwas kantig. Hier gab es schon Besseres zu sehen



Björn: Mir scheint, erst in unseren Tagen der nächsten und übernächsten Konsolengeneration werden

"Video"-Spiele ihrem Namen gerecht. Selten nämlich wurde bei einem Prügelspiel so viel Wert auf Präsentation gelegt. Schöne Intro-Sequenzen und individuelle Charakter-Vorstellungen in feinstem Raytracing belegen das. Auch die musikalischen Qualitäten von Criticom wurden nicht vernachlässigt. Von dramatischen bis sphärischen Stücken ist alles vertreten, was der anspruchsvolle Beat 'em Up-Fan hören will. Leider kommt die Gestaltung der Polygonfiguren dagegen im Kampf nicht ganz an Tekken- oder Virtua Fighter 2-Qualität heran. Häufig überlappen sich irgendwelche Texturen, was zu unschönen Flimmereffekten führt. Ein weiteres Manko scheint mir außerdem der unerhörte Schwierigkeitsgrad zu sein. Selbst hartgekochte Schläger werden aufgrund der Flinkheit einiger Gegner ihre liebe Not haben, zumal man hier nicht auf "Easy" oder Ähnliches schalten kann.



Für den Killerrobot S.I.D. stand scheinbar einer der Kampfkolosse aus der BattleTech-Saga Pate



Seargent Exene Dulait ist gleich mit zwei Schlagstöcken ausgerüstet. Doppelt hält eben doch besser!

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: KRONOS D.E.I.
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SAUSCHWER
LEVELS: 8+
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: PRIMAL G. (0234/17302)

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
78%				GRAFIK
76%				SOUND/FX
66%				FUN

tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAKS SHOP

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

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis & Ultimate Soccer	89,95
AAHI REAL MONSTERS	69,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
ALADDIN	59,95
ALIEN SOLDIER	79,95
ASTERIX	49,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	79,95
Bloodshot / Battle Frenzy	49,95
BIG HURT BASEBALL	89,95
BONKERS	59,95
BOOGERMAN	59,95
BRIAN LARA'S CRICKET	79,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CASTLEVANIA	49,95
COOL SPOT	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COMIX ZONE	79,95
CUTTHROAT ISLAND	109,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGBELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	79,95
DESERT STRIKE	59,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DUNE 2	109,95
DYNAMITE HEADY	49,95
EARTH WORM JIM	69,95
EARTHWORM JIM 2	109,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
EXO SQUAD	99,95
FEVER PITCH - M. Basler	89,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FLINK	49,95
FLUX	69,95
GARFIELD	89,95
GUNSTAR HEROES	49,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JOHN MADDEN '96	89,95
JUDGE DREDD	89,95
JURASSIC PARK 2	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
LIGHT CRUSADER	119,95
MARSUPIAMI	99,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA MAN WILLY WARS	69,95
MEGA TURRICAN	49,95
MICKEY MANIA	49,95
NFL QUATERBACK	49,95
NHL HOCKEY '95	49,95
MICRO MACHINES '96	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	89,95
MR. NUTZ	49,95
MS. PACMAN	49,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NBA LIVE '96	89,95
NFL QUATERBACK '96	89,95
NHL HOCKEY '96	89,95
OOZE	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF '96	89,95
PHANTASY STAR IV <A>	109,95
PHANTOM 2040	69,95
PIRATES OF DARK WATER	49,95
POWER RANGERS MOVIE	99,95
PREMIER MANAGER	89,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
PSYCHO PINBALL <A>	59,95
REVOLUTION X	109,95
RISTAR	59,95
RUGBY WORLD CUP '95	59,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SENSIBLE SOCCER	59,95
SEPERATION ANXIETY	109,95
SHADOWRUN <US>	69,95
SHINING FORCE 2	89,95
SLAM MASTERS	59,95
SOLEIL	109,95
SOLEIL <A>	89,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's	89,95
SONIC 2	49,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPARKSTER	49,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STAR TREK Deep Space 9	99,95
STARGATE	49,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	79,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	89,95
S. STREETFIGHTER 2	109,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
SYNDICATE	49,95
THEME PARK	99,95
Tiny Toons -Acme All Stars	49,95
TOE JAM & EARL 2	49,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95
TRUE LIES	49,95
VECTORMAN	79,95
VIRTUA RACING	119,95
VR TROOPERS	89,95
WARLOCK	49,95
WATERWORLD	99,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY	79,95
WEAPONLORD	99,95
WORMS	79,95
WRESTLEMANIA ARCADE	99,95
WWF RAW	59,95
X-MEN 2	89,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	49,95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

BALLZ 3D	29,95
BATMAN RETURNS	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	39,95
Cosmic Sp. & Fantastic D.	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
E.A.Hockey & J. Madden	49,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
E.A.Hockey & J. Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
HURRICANES	39,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JACK NICKLAUS GOLF	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MARKO'S MAGIC Football	39,95
MEGA SWIV	39,95
MUTANT LEAGUE Football	29,95
NORMY'S BEACH BABES	29,95
OTTIFANTS	39,95
PAGEMASTER	49,95
POWERMONGER	29,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. BASEBALL	39,95
RED ZONE	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
RIVID	39,95
ROBOCOP Vs Terminator	39,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
SIMPSON'S Bart Nightmare	29,95
SIMPSON'S Krusty Fun Hse.	29,95
SIMPSON'S Virtual Bart	49,95
SONIC 1	29,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
Sword of Vermillion <A>	29,95
TALMIT'S ADVENTURE	29,95
TERMINATOR	34,95
TINY TOONS	39,95
WINTER CHALLENGE	39,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WRESTLE WAR	39,95
YOYI BEAR	39,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	39,95

SEGA 32 X:

32 X Grundgerät	199,95
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
KOLIBRI	109,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP.	99,95
SLAM CITY-S.Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
VIRTUA FIGHTER	109,95
WWF RAW	69,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLLE	159,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
6 BUTTON Infarot Joyads	79,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	12,95
RGB <Scart> KABEL	je 24,95
SV 401 "Stick"	29,95
SV 433 "Joystick"	29,95
SV 437 "Programmable"	59,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	49,95
ASTERIX - Secret Mission	49,95
Asterix - Secret & T-Shirt	59,95
AXE BATTLER	29,95
CHAMPIONSHIP HOCKEY	39,95
CHESSMASTER	39,95
CHUCK ROCK 2	49,95
COSMIC SPACEHEAD	29,95
DEVILISH	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
FANTASTIC DIZZY	29,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
JOHN MADDEN '95	39,95
KLAX	29,95
Marko's Magic Football	39,95
OLYMPIC GOLD	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
RISTAR	39,95
SONIC SPINBALL	39,95
SUPERMAN	39,95
TAZ in escape from mars	39,95
<Weitere Titel für SEGA, SONY & NINTENDO auf Anfrage (auch Importe!)>	
<Tägliche neue Ware für verschiedene Konsolen, wir beraten Sie gerne, rufen Sie an!>	
<Stand der Anzeige 21.12.95>	

SATURN HARDWARE:

SATURN	619,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
ACTION REPLAY	89,95
ADAPTER	59,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	89,95
JOYPAD SATURN	49,95
PHOTO CD Operating Syst.	39,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

BREAK THRU <jap.>	109,95
BUG	89,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 79,95
CYBER SPEEDWAY	79,95
CYBERIA	89,95
D'S DINNER <jap.>	109,95
DAYTONA U.S.A.	99,95
DIGITAL PINBALL	89,95
F1 Live Information <jap.>	119,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FIRE PRO GAIDEN <jap.>	109,95
GALACTIC ATTACK	119,95
GALAXY FIGHT <jap.>	119,95
HEBEREKE'S POPOITTO	79,95
HI OCTANE	109,95
JOHNNY BAZOOKATONE	109,95
KING OF SPIRITS <jap.>	119,95
LAYER SECTION <jap.>	119,95
MYST	89,95
MYSTERY MANSION	119,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL ALL STAR HOCKEY	89,95
OFF WORLD Interceptor	79,95
PANZER DRAGON	109,95
PARODIUS	89,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
PRIMAL RAGE	79,95
QUANTUM GATE <jap.>	119,95
RAYMAN	89,95
REVOLUTION X	89,95
ROBOTICA	89,95
SEGA RALLY	99,95
SHELL SHOCK	89,95
SHINOBI X	89,95
SIM CITY 2000	89,95
STEAMGEAR MASH <jap.>	119,95
STREETFIGHTER - MOVIE	79,95
THEME PARK	89,95
THUNDERHAWK 2 <A>	89,95
THUNDERHAWK 2	99,95
TRUE PINBALL	89,95
VICTORY GOAL	109,95
VIRTUA BOXING	89,95
VIRTUA COP & GUN	139,95
VIRTUA FIGHTER	89,95
VIRTUA FIGHTER 2	109,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	59,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VIRTUA RACING	79,95
VR BASEBALL	109,95
VR TROOPERS	89,95
WATERWORLD	89,95
WING ARMS	89,95
WORLD CUP GOLF	89,95
WORLD SERIES BASEBALL	89,95

MEGA CD:

ADAPTER US / PAL	69,95
2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	79,95
ANIMALS	49,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	49,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	39,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK	39,95
CHUCK ROCK 2	29,95
DUNE <A>	69,95
EARTHWORM JIM	79,95
ECCO THE DOLPHIN	49,95
ECCO THE DOLPHIN 2	49,95
ESPN Baseball Tonight	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
EYE OF THE BEHOLDER	59,95
FAHRENHEIT	79,95
FATAL FURY SPECIAL	79,95
FLINK	39,95
JAGUAR XJ 220	39,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKEY MANIA	59,95
MICROCOSM	49,95
MYST	99,95
MYSTERY MANSION	59,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	29,95
POWERMONGER	29,95
ROAD ADVENTURE	19,95
SAMURAI SHODOWN	79,95
SEWER SHARK	39,95
SHERLOCK HOLMES	29,95
SHINING FORCE	89,95
SILPHEED	49,95
SONIC	59,95
SOULSTAR	49,95
SURGICAL STRIKE	79,95
THUNDERHAWK	59,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 24,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

AAHI REAL MONSTERS	59,95
ACTRAISER 2	59,95
ADDAMS FAMILY	49,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
Battletoads in Battlemaniacs	49,95
Battletoads Vs. Double D.	49,95
BLACKHAWK <A>	49,95
BLACKHAWK	59,95
BRAINIES	39,95
BRAWL BROTHERS	49,95
CAPTAIN COMMANDO	59,95
Champ. World Class Soccer	34,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYMATES	49,95
COOL SPOT	59,95
CYBERNATOR	39,95
DARIUS TWIN <A>	39,95
DOUBLE DRAGON V	49,95
DR. FRANKEN	49,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGELBUCH	59,95
EARTH Defense Force <A>	49,95
EARTHWORM JIM	69,95
EKKI THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F-ZERO	49,95
FIEVEL - Der Mauswanderer	59,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER ohne Verp.	49,95
FLASHBACK	49,95
Ghoul Patrol <Zombie 2>	39,95
HAGANE	59,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	49,95
HUMANS	49,95
HURRICANES	49,95
HYPER ZONE <A>	49,95
INCR. CRASH DUMMIES	49,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INDIANA JONES ADV.	49,95
J. NICKLAUS GOLF <A>	49,95
JELLY BOY <A>	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KING ARTHUR'S World <A>	59,95
KING OF MONSTERS	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEGEND	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LOST VIKINGS <A>	59,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC SWORD <A>	49,95
MARIO IS MISSING <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
MEGA MAN X	59,95
MICKEY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ	49,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
OPERATION STARFISH	49,95
PAC-ATTACK	49,95
PAGEMASTER	49,95
PHANTOM 2040	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS	39,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PITFALL	59,95
PLOK	49,95
PLOK <A>	39,95
POP'N TWIN BEE	49,95
POWER DRIVE	49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	49,95
PUTTY SQUAD	49,95
RASENMÄHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SAILORMOON	49,95
SHAQ FU <A>	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPARKSTER	49,95
SPECTRE	39,95
SPIDERMAN & X-MEN	49,95
SPIDERMAN - ANIMATED	59,95
STAR WING <A>	39,95
STARGATE	59,95
STREET RACER	49,95
STRIKER <A>	49,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	49,95
SUPER DANY	49,95
SUPER DROP ZONE	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
SUPER MARIO KART	64,95
SUPER MARIO ALL STARS	64,95
S. MARIO ALL STARS <A>	49,95
SUPER MARIO WORLD <A>	59,95
SUPER METROID <A>	59,95
SUPER PANG	49,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
S. RETURN OF THE JEDI	69,95
SYNDICATE	49,95
TIME SLIP <A>	39,95
TINY TOONS <A>	39,95
TRODDERS <A>	49,95
TURBO TOONS	49,95
UTOPIA	59,95
VORTEX	39,95
WARLOCK	49,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WORLD HEROES	49,95
WWF RAW & VIDEO	69,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZELDA 3 <A>	69,95
ZERO THE Kamikaze S. <A>	59,95
ZOMBIES	49,95
ZOOP	59,95

SUPER NINTENDO:

ACME ANIMATION	89,95
ADDAMS Family Values <A>	69,95
ANIMANIACS	89,95
Asterix & Obelix	119,95
BATMAN FOREVER	89,95
BIG SKY TROOPER	109,95
BIKER MICE FROM MARS	69,95
BIOMETAL <A>	79,95
BOOGERMAN	109,95
PUZZLE BOBBLE	129,95
CASTLEVANIA - VAMPIRE	99,95
CHRONO TRIGGER US	139,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
CIRCUIT USA	99,95
DAZE BEFORE X-MAS	69,95
Death & Return of Superman	59,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST	59,95
DIRT RACER FX	89,95
Donald Duck - Maui Mallard	119,95
Donkey Kong Country	119,95



In the Zone

Frontalangriff auf den Basketball-Referenztitel: Unter dem brandneuen XXL Sport Series-Logo startet Konami die sportive 32-Bit Großoffensive

PLAYSTATION

Sportspiel / 1-8 Spieler

Nach dem Sturz mehrerer Referenz-Titel ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis auch die 16-Bit Sport-Titel der geballten 32-Bit Technologie zum Opfer fallen. Konami hat neben EA dafür eine spezielle Entwicklungsabteilung ins Leben gerufen, die sich um schweißteibende Sport-Silberlinge kümmert. Bereits in einem frühen Entwicklungsstadium hinterließ Konamis NBA-Lizenz dank aufwendiger Grafik einen guten Eindruck (siehe Mega Fun 12/95). Abgesehen von der Texture-mapping-Grafik präsentiert sich "In the Zone" optionstechnisch zunächst einmal sehr übersichtlich: Neben einem unkomplizierten Freundschaftsspiel dürfen NBA-Fans als Spieler und Trainer gleichermaßen eine komplette Saison durchleiden oder gar von Beginn an beim allesentscheidenden Play Off mitmischen. Auch in puncto Kon-



Ein besonderes grafisches Schmankehl sind die Wiederholungen nach einem erfolgreichen Korbwurf, da die Spielsituationen immer wieder anders als Großaufnahme gezeigt werden.

figurationsmöglichkeiten gibt sich Konamis Basketballspiel sehr konventionell: Schwierigkeitsgrad, Spiellänge sowie Kamera-Ansicht (Seitenlinie, isometrische- und die "John Madden"-Perspektive) reichen nach Meinung der Entwickler aus. Einzig das ein- und aus-



Die Abwehr formiert sich grundsätzlich an der 3-Punkte-Linie und kann durch den Spin-Move recht einfach ausgetanzt werden

CHICAGO BULLS

33 - Scottie Pippen (SF)

Position: G-F

Birthdate: 09/25/68

Height: 6-7

College/year:

Weight: 225

Central Arkansas '87

G	73	REB	639
SS	70	R/F	9.1
MIN	3014	AST	400
FG	624/1228 (49%)	A/F	0.2
3FG	186/310 (59%)	PTS	1082
FT	315/440 (71%)	P/R	21.4
STL	232	BLK	98

[Return.](#)

In der Team Introduction-Option könnt Ihr sämtliche wichtigen Statistiken aller NBA-Spieler abrufen

SEATTLE SONICS

11 - Detlef Schrempf (SF)

Position: F/G

BirthDate: 01/21/63

Height: 6-10

College/Year: Washington '85

Weight: 235

Washington '85

G

92

REB

588

SS

82

R/F

6.2

MIN

2886

AST

310

FG

521/997 (52%)

A/F

0.8

3FG

83/184 (45%)

PTS

1972

FT

407/521 (78%)

P/R

19.2

STL

93

BLK

98

Return



Christoph:

NBA In the Zone empfehle ich vor allem Ballakturen, die den schnellen Weg zum Erfolg suchen. Weite Pässe in die gegnerische Hälfte

gelingen recht häufig, und von dort bis zum erfolgreichen Dunking ist es meist nur ein kleiner Schritt. Die hohe Erfolgsquote dieser Simpel-Strategie verleitet einen leider dazu, dauernd auf selbige zurückzugreifen, wodurch das Spiel im Mittelfeld hoffnungslos verkümmert. Das ist der einzige wirkliche Schwachpunkt von NBA In the Zone, den man angesichts der vielen positiven Features locker wegstecken kann: So ist die Grafik flüssig, und jeder der Spieler auf dem Feld wird individuell dargestellt. Das hat den unschätzbaren Vorteil, daß man zum Beispiel die Wurfespezialisten in Korbnahe erkennen und bewußt anspielen kann. Die Steuerknöpfe sind sehr logisch belegt worden und daher leicht zu erlernen: So wird mit ein und demselben Knopf im Angriff gepaßt, in der Verteidigung der Paß abgefangen; der Knopf mit dem man Körbe wirft, läßt die Verteidiger hochspringen und den Korbwurf abzuwehren versuchen. Mit obiger Einschränkung ist NBA In the Zone ein Kauftip für alle Basketballfreunde und solche, die es werden wollen.

Seid Ihr im Ballbesitz, so sind technisch einwandfreie Pässe oder spektakuläre Korbwürfe möglich. Eine besondere Bedeutung kommt zudem der **○**-Taste zu: Die Aktionen variieren hier je nach Spielsituation. Im

Der Freiwurf



Ein Defensive-Foul wird meistens mit zwei Freiwürfen geahndet, die, je nach Seitenhälfte, aus zwei unterschiedlichen Perspektiven dargestellt werden (vor und hinter dem Korb).



Um den Ball hier zu versenken, muß man einen sich hin und her bewegenden Pfeil direkt über dem Korb abstoppen, was vollste Konzentration erfordert.

POSITION COMPARISON			
			
Pete Myers (BULLS, #20, PF)		Horace Grant (MAGIC, #54, PF)	
3	AST	1	
8/9 (89%)	FG	7/10 (70%)	
1/1 (100%)	3FG	0/1 (0%)	
17	Points	14	

Bei der "Position Comparison" werden die Leistungen beider Basketball-Kontrahenten gegenübergestellt



Ulf: Auf den ersten Blick hatte "In the Zone" alle Referenz-Trümpfe in der Hand. Die aufwendige Texture-Grafik wurde liebevoll gestaltet (man erkennt die NBA-Schützlinge teilweise sehr gut), die schmissige Soundkulisse lädt zum Mitwippen ein (jedes Viertel bietet sogar eine andere Musik) und die einfach zu erlernende Steuerung macht das Korbwerfen zum Kinderspiel. Nach einer Weile werden jedoch kleinere Mängel im Game-

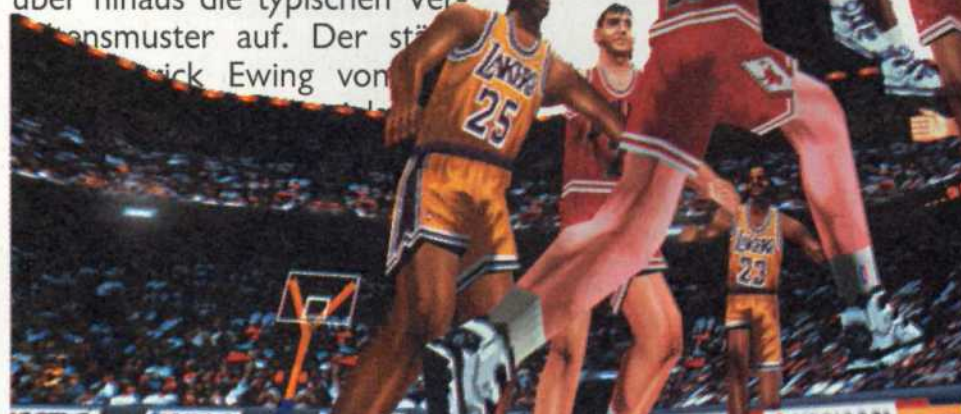
play sichtbar. Erstes Manko: Es fehlen schlichtweg taktische Möglichkeiten, wie beispielsweise defensive oder offensive Spielstrategien. Der Spielverlauf wirkt zudem etwas statisch, da sich einige Spielsituationen ständig wiederholen. Weiteres Manko: In der Defensive kommt Hektik auf, da man durch das umständliche Umschalten auf den kontrollierbaren Spieler schnell die Übersicht verliert. Dennoch gehört Konamis Basketball Actiongame, nicht zuletzt durch die blendenden Animationen und den spannenden Multiplayer-Modus, zur oberen Riege.



Angriff verhilft sie Euch unter anderem zu einer verwirrenden Drehung, mit der Ihr Euch geschickt durch die gegnerische Abwehr wühlen könnt. In der Verteidigung ermöglicht eine Taste eine knallharte Blockade während eines Sprungs, die nicht selten mit zwei Freiwürfen geahndet wird. Konami hat sich bei der grafischen Gestaltung um hohen Detailreichtum bemüht. So wurden sämtliche Polygon-Basketballer den Originalspielern grafisch nachempfunden und weisen darüber hinaus die typischen Verhaltensmuster auf. Der ständige Blick Ewing von

Zone" mit der gleichen unbändigen Dynamik durch die Maschen, wie in Wirklichkeit. Darüber hinaus kommt ein imaginärer Sportreporter in der Kommentierung zum Einsatz und mit seiner Stimme das strecken-

im Ein- und Auswechseln wichtige Spielereigenschaften anspricht.



Die Perspektiven



Die Quarter-Perspektive bietet die optimale Kombination aus Übersicht und ansprechender Optik



Die Sicht von der Seitenlinie wurde durch einen Zoom-Effekt in der Nähe des Korbes äußerst durchdacht gestaltet



Die Normal-Ansicht sieht zwar gut aus, ist aber nur bedingt spielbar, da man die Entfernung zum Korb schwer abschätzen kann

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: 29 NBA TEAMS
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 110,- DM
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
82%				GRAFIK
79%				SOUND/FX
81%				FUN

Discworld

Scheiben-Salat: Das erste Adventure des englischen Fantasy-Kultautors Terry Pratchett - ein echter Leckerbissen für alle Scheibenwelt-Fans

PLAYSTATION

Adventure / 1 Spieler

Sie ist einzigartig im Multi-versum. Sie ist ein Lapsus in der Schöpfung. Sie ist die Scheibenwelt, getragen von vier riesigen Elefanten, welche auf dem Rücken einer gigantischen, durch das All treibenden Schild-

denz zu Problemen mit Drachen. Unglücklicherweise ist Ankh-Morpork, größte und älteste Stadt auf der Scheibenwelt, von einem solchen Flammenwerfer heimgesucht worden. Einige Leute bezeichnen dies zwar als Verbesserung der Lebensverhältnisse, doch im großen und ganzen läuft es auf folgendes hinaus: Ankh-Mor-



Well Rincewind in der Vergangenheit wieder unqualifiziert seine Finger im Spiel hatte, warten die Vier Apokalyptischen Reiter im L-Raum auf ihn

kröte stehen. Da es sich um eine Fantasy-Welt handelt, dürfen ihr natürlich gewisse Aspekte nicht fehlen. Dazu gehört unter anderem die Ten-

pork braucht einen Helden. Aber die Metropole erwischt nur den unfähigen Zauberlehrer Rincewind, dessen einziges Talent darin besteht, noch nicht



Ohne seine Truhe wüßte Rincewind garantiert nicht, wohin er das ganze Inventar packen sollte



Wird ein unbekanntes Thema angesprochen, so erhaltet Ihr eine kurze Erläuterung aus der Discworld-Enzyklopädie



Sandrie: Mit Discworld hat Psygnosis einen Hit gelandet. Die umfangreiche Story erfordert Geduld und ein helles Köpfchen:

Die knackigen Puzzles unterliegen einer sehr eigenen Logik und wirken teilweise weit hergeholt. Deshalb empfiehlt es sich, die Romane zu lesen. Wenn Ihr dann aber eines der vielen Rätsel gelöst habt, erwarten Euch neue witzige Szenen, die nicht nur zum Lachen sondern auch zum Weiterspielen anregen. Die Grafik steuert dazu ihren Teil bei: Sicherlich sind 2D-Comics nicht höchstes PlayStation-Niveau, doch die Liebe zum

Detail und die Dynamik auf dem Bildschirm heben dieses Manko ohne weiteres auf. Über den Sound läßt sich folgendes anmerken: Auf Dauer verkommt die Musik schnell zur Hintergrunddelei. Dafür könnt Ihr Euch dann voll auf die fantastische Sprachausgabe konzentrieren; Sie ist das Beste, was zur Zeit auf der PlayStation angeboten wird. Die Originalstimme von Rincewind, die ihm der Monthly Python-Star Eric Idle leiht, gefällt mir zwar besser - schon allein wegen des typisch englischen Humors - aber auch die deutsche Tom-Hanks-Stimme Arne Elsholz hat ganze Arbeit geleistet. Fazit: Discworld ist nicht nur für die Terry Pratchett-Fans ein Muß.



tot zu sein. Unser Antiheld - zu seinem Pech konnte er nicht rechtzeitig flüchten und muß deshalb die Kreatur jagen - ist in den einzelnen Szenarien als große, detailliert animierte Person zu sehen. In der Stadt und über Land reist er dagegen als Minifigur: Aus der Vogelperspektive müßt Ihr die Ziele, die von Kapitel zu Kapitel verschieden sind, erst mit dem Fadenkreuz suchen. Der tap-sige Rincewind wird in altbekannter Point & Click-Manier, am besten mit Maus, durch die bunten und comicartigen Lande gesteuert - immer in Begleitung seiner anhänglichen und

gefräßigen Truhe, deren innere Struktur laut Terry Pratchett multidimensional ist. Deshalb gibt es natürlich kein besseres Transportmittel für die 1001 Gegenstände, die der Pannemagier benötigt: jedes Objekt könnt Ihr bequem in einem Inventory-Fenster anwählen und per Maus-Doppelklick verwenden.



Ihr benötigt eine Kokosnuß, und so müßt Ihr bis zum Rand der Scheibenwelt gehen, da nur dort tropische Verhältnisse herrschen



"Geht ja nicht in den dunklen Wald!", hat man Euch immer wieder gesagt - schon gar nicht, wenn darin die nym-phomane Hexe Nanny Ogg lebt

Könntet Ihr Euch vorstellen, einen so liebenswerten Drachen zu jagen, zumal wenn er Euch bittet, ihm bei der Rückkehr in seine eigene Dimension zu helfen?

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: PSYGNOSIS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MAUS
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: SIE



JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

* CHEAT-MODUL * IMPORT-SPIELE-ADAPTER * SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

MIT MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!!
1MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen 'PC-LINK'-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die länderspezifischen Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen.



DM 69,-

NEU !!

Jetzt erhältlich

8 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN

DM 99,-

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.



ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

ECHT UNGLAUBLICH ! UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS, VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR

ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION



ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation
plus:

DM 129,-

- ✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheatliste einsetzbar sind.
- ✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.
- ✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL'!



Das Gamefreak-Modul



DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.

ACTION REPLAY
IST KEIN
OFFIZIELLES
SONY-PRODUKT.

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES. Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.



Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung).

NUR
DM 79,-

Ridge Racer™
Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen 'Black Griffin CAR' und unendliche Power.
Killaak™
Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.
Destruction Derby™
Der Wagen nimmt keinen Schaden.
Jumping Flash™
Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.

Tekken™
Wähle alle versteckten 'Fighters'.
Air Combat™
Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
Wipeout™
Rapier-Modus auf allen Strecken.
Lemmings 3D™
Wähle jedes Level.
Rayman™
255 Leben.

PLUS ANDERE NEU
ERSCHEINUNGEN

GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

DM 49,-

BESTELL HOTLINE

02822 / 68545



SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN:
SIEHE ADRESSE

AR playsat 0196

ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSISTEMS-GARANTIE-SIEGEL!



24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

DISTRIBUTOR FOR EUROPE: EUROSISTEMS BV, EDE, THE NETHERLANDS. FAX: 0031 318 632146



Jetzt wissen wir, wie das Recycling in naher Zukunft aussieht: Im PlayStation-Intro seht Ihr, wie eine Horde von Dinos eine Großstadt überfällt



Nach dem Gerangel wird dem Sieger auf dem 3DO per Animation gehuldigt

Primal Rage

Nun findet der zukünftige Kampf um unsere gute alte Erde auch auf der Playstation sowie dem 3DO statt. Wie der Sprung von den 16-Bit-Systemen auf die beiden CD-Schleudern

PS / 3DO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die Erde in naher Zukunft: Durch eine kosmische Katastrophe, ausgelöst von einem Zauberer namens Balsafas, treffen mehrere Asteroiden auf unseren Planeten. Das Klima verändert sich, die Erdkruste reißt auf, es entstehen neue Kontinente und die seit



Der Urzeit-Gorilla Blizzard verfügt über kräftige Prankenschläge

Urzeiten eingesperrten Götter kehren zurück. Blizzard, Chaos, Diablo, Sauron, Talon, Vertigo und Armadon sind die Namen der Urzeitkämpfer, die unter sich die zukünftige Erde, die nun Urth heißt, aufteilen wollen. Dieser Kampf wird in guter alter Street Fighter 2 Prügeltradition mit Unmengen an Standard-, Fatality- und Specialmoves bestritten. Nach dem jeweiligen animierten Intro, das eine entsprechende Atmosphäre erzeugt, tretet Ihr in Aktion. Bevor der blutige Kampf losgeht, kann man But-



Wie schon auf dem SNES und dem MD stehen sieben Echsen zur Verfügung



Eure blutige Tat wird noch einmal in Zahlen aufgeschlüsselt



Noch ein bißchen JPEG-Grafik nach dem Fight auf der PS

tonbelegung, Anzahl der Credits, Rundenzahl, Schwierigkeitsgrad, sowie Handicap festlegen. Beim 3DO wird der 6-Button-Controller mit zusätzlichen Belegungen unterstützt. Auch besteht die Möglichkeit, vor dem Antritt zur Welteroberung die Bewegungen erstmal ausgiebig im Training-Mode zu üben. Wem das Ganze zu blutig erscheint, kann den Gore ganz nach belieben auch abschalten. Während bei der 3DO-Version der Ausschnitt des Kampfgeschehens nahezu dem der 16Bit-Versionen gleicht, bietet die PS-Version ein herangezoomtes Bild.





Es kracht gewaltig, diese Beiden treffen sich nicht zum Kaffeekränzchen



Die Menschen im Hintergrund dürfen auch als Energieauffüller mißbraucht werden

Man hat den Eindruck, daß eine 16:9 Darstellung auf 4:3 gebracht wurde. Dies bringt Euch zwar einen kleineren Aus-

Eine 1:1 Arcade-Umsetzung der Dino-Balgerei

schnitt, sorgt aber dafür, daß die Dinos wesentlich größer dargestellt sind. Unnötig zu Schreiben, daß eine Hit-Combo-Anzeige den jeweiligen Energieabzug mitteilt. Zu den Optionen: Neben einem Mannschaftskampf, bei dem zwei

Teams à vier Dinos solange gegeneinander antreten bis nur eine Seite übrig bleibt (Es kann nur einen geben!), bietet die PS-bzw. 3DO-Version eine Zwei-Spieleroption sowie einen normalen Solo-Fight. Eine Unmenge an Statistiken sind praktischerweise nach den jeweiligen Runden abfragbar. Sie verraten Euch, welche Urzeit-Echse wann, wie oft und auf wen eingeschlagen hat. Neue, zusätzliche Animationen nach dem Zugewinn eines neuen Erdteils werden auch noch 32 Bit Exklusiv geboten. Eure Initialien dürft Ihr nach entsprechenden Leistungen ferner in die Highscoreliste eintragen, was aber leider nicht auf Memory Card abgespeichert wird. Ein Unterbrechen der Stromzufuhr vernichtet somit Eure Leistungen.



Sandrie: Beide Versionen können mit einem schönen Intro, das in der PS-Version dank JPEG-Technik besser zu gefallen weiß,

aufwarten. Auch die neuen Animationen nach den Kämpfen sind recht nett anzusehen, verlangen den Konsolen aber in keinsten Weise ihr Letztes ab. Der größere Bildausschnitt auf der PlayStation sorgt dafür, daß der Fight etwas genauer geführt werden kann. Die Moves und die Kollisionsabfrage klappen bei Sonys CD-Dreher ein bißchen besser. Aber leider beschleicht einen beim Spielen der beiden Versionen immer wieder das Gefühl, daß sinnloses, ununterbrochenes Padbetätigen mehr bringt, als gezielte Moves anzubringen. Das Intro sowie die Animationen mal außer acht gelassen, bekommen wir im Prinzip dasselbe wie auf den 16Bit-Versionen vorgesetzt. Und das hat niemanden so großartig vom Hocker reißen können. Hardwarevorteile sollte man gekonnt bis ins Kleinste ausnutzen, und nicht nur durch ein paar Animationen verschönern.

Systemvergleich



Zum Vergleich: hier die PS...



...und hier die 3DO-Dinos beim fröhlichen Stelldichein



So fängt alles an - mit dem Knall im Weltenall (Intro PS)



Darum geht's auf dem Planeten Urth. Seine Kontinente wollen erobert werden



Wie in der SNES- und MD-Version dürfen wieder einmal fleißig Menschen durch die Gegend geschleudert werden

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TIME WARNER INT.
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



TEST 3DO

HERSTELLER: LG-ELECTRONIC
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: DT. TEXTE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



Thunderhawk 2

Firestorm Terroristen aller Welt können einpacken: Auch auf der PlayStation räumt Ihr im Tiefflug das organisierte Verbrechen aus dem Weg

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 1 Spieler

Mark Avory, der Schöpfer des legendären Thunderhawk-Epos, hat erneut zugeschlagen. Wie schon bei der Saturn-Version macht Ihr es Euch im Cockpit des AH-73M Kampfhubschraubers bequem, um zu internationalen Krisenherden zu jetten. Doch vor der

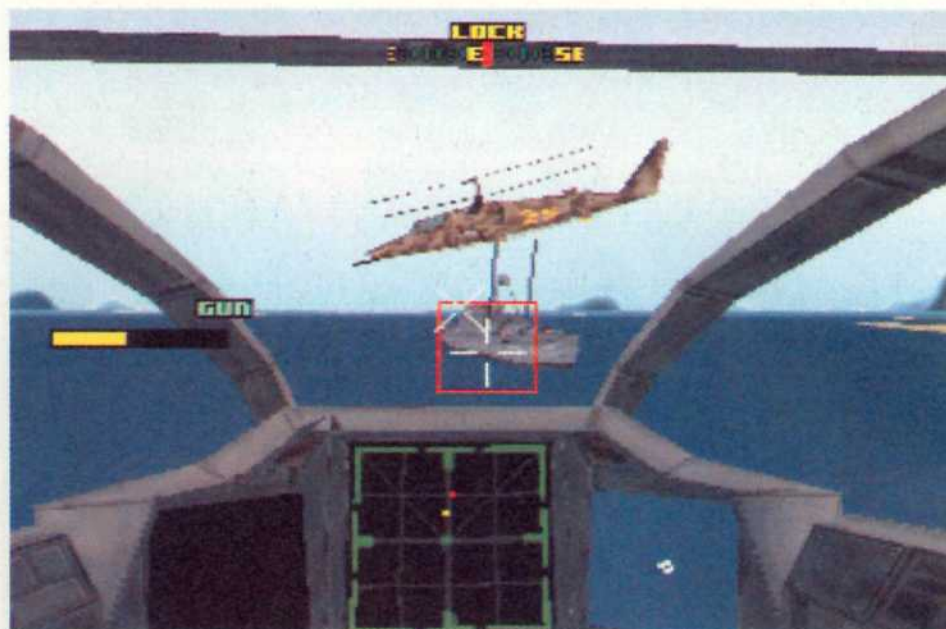
eigentlichen Aktion erfolgt nach einem ausführlichen Missions-Briefing in deutscher Sprache zunächst einmal die Wahl der Waffen. Zum explosiven Waffens Arsenal zählt ein 30mm-Geschütz mit unbegrenzter Munition, Lenkraketen sowie diverse Bombentypen, wie beispielsweise die mächtige "Big Boy". Im Einsatzgebiet schwebt Ihr bei 25 Frames pro Sekunde über die Texture-mapping Landschaft



Ulf: Um gleich auf den Punkt zu kommen: Die Unterschiede zur Saturn-Version sind insgesamt marginal. Mit etwas Wohlwollen

läßt sich lediglich ein schöneres Hintergrundlayout, ein dank JPEG-Technik ansehnlicheres Intro sowie ein etwas schnellerer Grafikaufbau beobachten, der allerdings auch noch lange nicht perfekt ist. Kenner und Liebhaber von Flug-Actionspie-

len erhalten somit ein rundum stimmiges Helikopter-Drama mit deftigen Explosionsgeräuschen, flotter Musikuntermalung und einer vielfältigen und doch einfach zu erlernenden Steuerung. Neben der gut eingefangenen Front-Atmosphäre besticht Thunderhawk zudem durch eine erfreulich hohe Anzahl von Missionen und die anspruchsvolle Gangart. Zwei Schwächen sind allerdings geblieben: der ständig wiederholende Wortlaut des Co-Piloten und wenig spielerische Abwechslung.



Lenkraketen solltet Ihr Euch für die wendigen und daher schwer zu treffenden gegnerischen Helikopter aufbewahren

ten in Form von Hügeln, Seen oder Canyons, ballert feindliche Bodenstellungen ab, zerstört Primärziele oder gebt Begleitschutz für einen LKW-Konvoi. Ein Co-Pilot gibt Euch dabei mehr oder weniger hilfreiche Tips, indem er Euch zum Beispiel vor feindlichen Helikoptern warnt.



Während der Außenansicht könnt Ihr feindliche Ziele nur schwer ins Visier nehmen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CORE DESIGN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 27
BESONDERHEITEN: DEUTSCHE SPRACHAUSGABE & TEXTE
CA. PREIS: 119,- DM



Hi-Octane

Wer keinen Bock mehr auf WipEout hat, wird nun von Bullfrog mit einem neuen Gleiter-Race beglückt

PLAYSTATION

Rennspiel / 1-2 Spieler

Hi-Octane gibt Euch wieder einmal die Chance, in der fernen Zukunft an ultraschnellen Gleitschiff-Rennen inklusive Ballereinlagen teilzunehmen. Bevor man jedoch

an den Start geht, muß einer der vielen Spielmodi ausgewählt werden. Da wäre also erst einmal die Meisterschaft, bei der insgesamt neun Rennen auf ebenso vielen verschiedenen Strecken zu fahren sind. Beim Einzelrennen habt Ihr freie Wahl, sowohl bei der Strecke als auch beim Vehikel (sechs



Björn: Hi-Octane auf der PSX unterscheidet sich kaum von der Saturn-Version, dafür aber um so mehr von seinem schärfsten

Konkurrenten WipEout. Anfangs beeindruckten die zahlreichen Spielmodi durchaus, genauso wie die saubere Texturengrafik der neun(!) Strecken. Außerdem gibt's da ja noch die sechs Schiffe; für Abwechslung sollte also gesorgt sein. Aber dennoch weist das Gameplay hier und da gewisse Mängel auf. Das liegt wohl vor

allem am mangelnden Überblick über die zum Teil etwas verwirrende Streckenarchitektur. Die Feinde rauschen außerdem oft an einem vorbei, obwohl man seinen Booster voll ausfährt. Daneben trifft man sie kaum mit der Bordkanone, und die Raketen sind schnell verbraucht. Der erwähnte Zwei-Spieler-Modus ist übrigens beinahe wertlos, da das Rennen dabei kaum mehr als solches bezeichnet werden kann. Die Grafik wird derart langsam, daß man vorher schon mindestens drei Schlaftabletten schlucken muß, um noch von Geschwindigkeit reden zu können.

Stück mit unterschiedlichen Eigenschaften gibt es), das Ihr benutzen wollt. Das Doppelgänger-Rennen läßt Euch gegen einen einzigen Kontrahenten antreten, der Eure bisherige Bestzeit fährt. Für die ganz Aggressiven gibt es noch das Death Match, bei dem eher der Finger am Abzug gefragt ist als der Fuß auf dem Gaspedal. Wer auch noch einen Freund hat und ein zweites Joypad, sollte den Split-Screen-Mode benutzen. Zu guter Letzt gibt es noch das sogenannte Abschlag-Rennen, bei dem nacheinander bis zu sieben Leute für eine bestimmte Zeitspanne das Steuer in die Hand nehmen dürfen. Bei all dieser Optionen-Vielfalt sind folgende Dinge jedoch allen Rennen gemein: Ihr müßt logischer-

weise gute Plazierungen erzielen, sei es mit Geschicklichkeit oder durch Waffengewalt, außerdem muß auf Sprit, Schilde und Munition geachtet werden, die durch Pitstops oder Extras auf der Piste aufgefrischt werden können.



Auftankstationen gibt es sowohl für Sprit als auch für Schildenergie und Munition

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: BULLFROG/EA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: EA



Die Darstellung der Strecken wirkt zwar realistisch, die Geschwindigkeit läßt jedoch vor allem im Zwei-Spieler-Modus zu wünschen übrig

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values (dt. Texte)	79,95	DV
Acro the Acrobat 2	59,95	DV
Air Cavalry	99,95	US
Asterix & Obelix	119,95	PV
Bass Masters Classic	119,95	US
Batman Forever	119,95	PV
Big Sky Trooper	119,95	PV
Blackhawk	59,95	PV
Brainlord	69,95	US
Breath of Fire	129,95	US
Captain Commando	49,95	DV
Chrono Trigger	139,95	US
Civilisation	129,95	US
Demolition Man	109,95	PV
Donkey Kong Country 2	129,95	DV
Dragon View	89,95	US
Earthbound	129,95	US
Eye of the Beholder	69,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	139,95	US
Front Mission	149,95	JP
Ghoul Patrol	49,95	PV
Hagane	59,95	PV
Illusion of Time	109,95	DV
Int. Superstar Soccer Deluxe	129,95	DV
Jungle Strike	99,95	DV
Justice League	69,95	DV
Killer Instinct (mit CD)	129,95	PV
King Arthur	129,95	US
Lemmings 2	49,95	DV
Lord of Darkness	89,95	US
Lufia	79,95	DV
Madden 96	109,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Mechwarrior 3050	109,95	PV
Mega Man 7	99,95	DV
Mega Man X2	99,95	DV
NBA Give'n Go	129,95	DV
NBA Live 96	109,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Obitus	79,95	US
Phantom 2040	69,95	DV
Power Rangers the Movie	109,95	DV
Primal Rage	119,95	DV
PTO II	129,95	US
Robotrek	89,95	US
Romance of the 3 Kingdoms IV	139,95	US
Secret of Evermore	119,95	DV
Secret of Evermore	119,95	US
Secret of the Stars	119,95	US
Soccer Kid	49,95	DV
Soulblazer (dt. Texte)	119,95	DV
Sports Illustrated Footb. & Baseb.	89,95	US
Star Trek - Deep Space Nine	109,95	US
Super Mario 2: Yoshi's Island	109,95	DV
Super Turrican 2	99,95	DV
Tecmo Super Baseball	99,95	US
Tetris & Dr. Mario	89,95	DV
Tetris 2	119,95	DV
Theme Park	119,95	DV
Top Gear 3000	109,95	DV
Toy Story	129,95	US
Urban Strike	109,95	DV
Weapon Lord	109,95	DV
Weapon Lord	89,95	US
Wild Guns	119,95	DV
Wizardry V	79,95	US
WWF: The Arcade Game	99,95	DV
Zero the Kamikaze Saurirel	59,95	DV
Zoop	99,95	US

MEGA DRIVE:

Alien Soldier	59,95	DV
Batman Forever	99,95	PV
Battletech (läuft o. Adapter)	109,95	US
Comix Zone	119,95	DV
Demolition Man	99,95	DV
Die Schlümpfe	109,95	DV
Donald in Maui Mallard	119,95	DV
Dragons Revenge	49,95	DV
Exo Squad	109,95	US
FIFA Soccer 96	109,95	DV
Foreman For Real	99,95	DV
Justice League	49,95	DV
Light Crusader (dt. Texte)	119,95	DV
Madden 96	109,95	DV
Mario Basler Fever Pitch Soccer	109,95	DV
Marsupilami	99,95	DV
Mega Man - Wily Wars	39,95	DV
Micro Machines 2	89,95	DV
Micro Machines 96	109,95	DV
NBA Live 96	109,95	DV
NHL 96	109,95	DV
Pac Panic	69,95	DV
Pete Sampras Tennis 96	109,95	DV
Phantasy Star IV	129,95	DV
Psycho Pinball	79,95	DV
Shadowrun	89,95	US
Skeleton Krew	109,95	DV
Sonic Compilation	119,95	DV
Spirou	109,95	DV
Star Trek - Deep Space Nine	109,95	US
Story of Thor	119,95	DV
Street Racer	109,95	DV
Striker	59,95	DV
Theme Park	109,95	DV
Top Gear 2	119,95	US
Toy Story	119,95	US
Vector	99,95	PV
Wayne Gretzky Hockey	109,95	DV
WWF: The Arcade Game	99,95	DV

ATARI JAGUAR:

Alien vs Predator	119,95
Atari Karts	99,95
Double Dragon V	69,95
Fever Pitch Soccer	109,95
Flashback	119,95
Iron Soldier	109,95
I War	109,95
Missile Command 3D	119,95
Pinball Fantasies	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	109,95
Rayman	119,95
Ruiner Pinball	109,95
Syndicate	119,95
Super Burn Out	109,95
Tempest 2000	119,95
Theme Park	119,95
Ultra Vortex	119,95
Zool 2	59,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole (ohne Sp.)	599,95	DV
Bug!	109,95	DV
Cyber Speedway	89,95	DV
Galactic Attack	109,95	DV
Glockwork Knight 2	99,95	DV
Digital Pinball	109,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Hi-Octane	99,95	DV
Mansion of Hidden Souls	109,95	DV
Myst	99,95	DV
NHL All Star Hockey	99,95	DV
Parodius Deluxe	99,95	DV
Pebble Beach Golf	99,95	DV
Rayman	99,95	DV
Revolution X	99,95	DV
Sega Rally	in Vorb.	DV
Shellshock	99,95	DV
Shinobi X	99,95	DV
Street Fighter - The Movie	109,95	DV

Theme Park	99,95	DV
Thunderhawk	99,95	DV
Victory Boxing	99,95	DV
Virtua Fighter Remix	69,95	DV
Virtua Racing	99,95	DV
World Series Baseball	99,95	DV
X-Men	99,95	DV

SEGA SATURN IMPORT:

Bug!	89,95	US
F1 - Live Information	119,95	JP
Galaxy Fight	119,95	JP
High Velocity	119,95	US
King of Boxing	99,95	JP
Minnesota Fats Pool Legend	119,95	US
Mystaria	129,95	US
Sim City 2000	119,95	US
Toh Shin Den "S"	119,95	JP
Virtua Hang On	119,95	JP
Wing Arms	119,95	JP
World Advanced Military Comm.	149,95	JP

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	569,95	DV
3D Lemmings	89,95	DV
Alien Trilogy	99,95	DV
Air Combat	89,95	DV
Assault Riggs	89,95	DV
Battle Arena Toshinden	89,95	DV
Casper	99,95	DV
Coalstrom	99,95	DV
Cyber Sled	89,95	DV
Destruction Derby	99,95	DV
Discworld	89,95	DV
Extreme Games	89,95	DV
FIFA Soccer 96	89,95	DV
Jumping Flash	89,95	DV
Hi-Octane	89,95	DV
Kileak - the Blood	89,95	DV
Loaded	89,95	PV
Lone Soldier	89,95	PV
Madden 96	89,95	DV
NBA Jam T.E.	89,95	DV
NFL Quarterback Club 96	89,95	DV
NHL 96	89,95	DV
Novastorm	89,95	DV
Parodius Deluxe	89,95	DV
PGA Tour Golf 96	89,95	DV
Philosoma	89,95	DV
Raiden Project	89,95	DV
Rapid Reload	89,95	DV
Revolution X	89,95	DV
Ridge Racer	99,95	DV
Road Rash	89,95	DV
Shellshock	89,95	DV
Shock Wave	89,95	DV
Starblade Alpha	89,95	DV
Striker 96	89,95	DV
Tekken	109,95	DV
Theme Park	89,95	DV
Thunderhawk	89,95	DV
Total Eclipse	89,95	DV
Twisted Metal	89,95	DV
Viewpoint	89,95	DV
Warhawk	89,95	DV
Wing Commander III	99,95	DV
WipEout	89,95	DV
Worms	89,95	DV
WWF: The Arcade Game	99,95	DV
X-Com: UFO Defense	89,95	DV

SONY PLAYSTATION IMPORT:

Criticom	99,95	US
Defcon 5	109,95	US
Hermie Hopperhead	89,95	JP
Hyper Formation Soccer	89,95	JP
In the Hunt	149,95	JP
Metal Jacket	89,95	JP
Ridge Racer Revolution	149,95	JP
Street Fighter Zero	149,95	JP
Toh Shin Den II	169,95	JP
Two Tentaku	159,95	JP

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

Händleranfragen erwünscht!

M.C. Game

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

Ladenpreise können variieren

Super Nintendo
Jump 'n Run/1 Spieler

Porky Pig's Haunted Holiday

Auch ein fettes Schwein wie Porky Pig hat sich einmal Ferien verdient. Doch statt die erhoffte Entspannung zu finden, wird der arme Porky von Alpträumen geplagt. Diese sind die Levels des Spiels: Spukwälder, eine Westernstadt, Atlantis, verlassene Minen, die Alpen



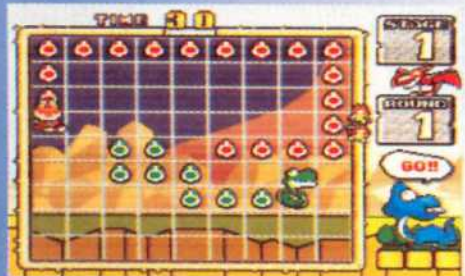
und ein Schloß. Porky kann die Gegner einfach plattspringen oder aber mit zuvor aufgesammeltem Obst bewerfen. Herumliegende Kuchenstücke erhöhen den Punktestand, Herzen den Stand auf der Gesundheitsanzeige. Manchmal kann Porky einen Trank zu sich nehmen; er wird dann noch fetter und kann - nach oben schwebend - an Hindernissen vorbeidringt werden. Der obligatorische Endgegner am Levelende fehlt auch bei Porky Pig's Haunted Holiday nicht. Leider leidet das Spiel an fortgeschrittener Innovationsarmut und schon bald wünscht sich der gelangweilte und verärgerte Spieler den armen Porky auf einen rotierenden Grillspieß. (Christoph)

FUN
48%

Super Nintendo
Denkspiel/1-4 Spieler

Hungry Dinosaurs

Und schon wieder ein Versuch, aus der niedlichen Mario-Optik Kapital zu schlagen - diesmal von Sunsoft. Die Geräusche, der Hintergrund, die putzige Grafik - frech geklaut. Das Spielprin-



zip übrigens auch: Hungry Dinosaurs ist Reversi für Schnelldenker. Im Solo-Modus gibt es 50 Levels, man kann aber auch gegeneinander spielen. Das Spielfeld ist neun mal neun Felder groß. Jeder Spieler steuert einen Dinosaurier, der fortwährend Eier einer bestimmten Farbe legt. Eier des Gegners können gefressen und durch eigene ersetzt werden. Hat man gegnerische Eier mit den eigenen umschlossen, so gewinnt man diese. Sieger ist, wer nach dem Ablauf der vorgegebenen Zeit die meisten Eier vorweisen kann. In späteren Levels erschweren auf dem Spielfeld befindliche Felsen und Vulkane Eure Bestrebungen; außerdem versuchen die an den Feldbegrenzungen entlanggehenden Einheimischen, die Eier kaputtzuschlagen. Hungry Dinosaurs ist ein Spiel auf Public Domain-Niveau, daß nach kurzer Zeit seinen Reiz verliert. (Christoph)

FUN
43%

Defcon 5

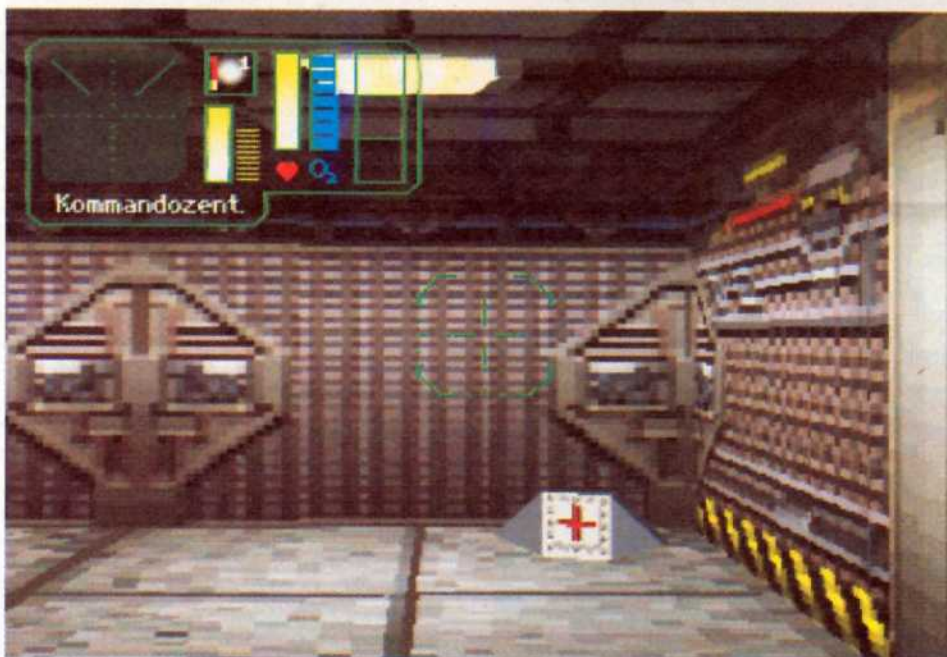
Wer sich in dunklen Gängen und düsteren Katakomben wie zu Hause fühlt und oben-
drein nicht nur die Wumme, sondern auch
das Hirn einsetzen kann, sollte sich Defcon 5
schon 'mal vormerken

PLAYSTATION

Shoot'em Up / 1 Spieler

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Auf dem Mond wurden bis vor kurzem Rohstoffe abgebaut, doch nun ist die Kolonie verlassen - bis auf die Besatzung eines gestrandeten Raumschiffes. Eure Aufgabe ist es, diese zu befreien. Euer Weg führt durch Gänge und Gebäude, und sobald man die ersten Bilder

Spieles besteht darin, sich Zugang zum Zentralcomputer und durch aufzusammelnde Zugangsberechtigungen nach und nach Kontrolle über die gesamte Kolonie zu verschaffen, um dort abschließend einen Selbstzerstörer zu aktivieren und vom Planeten zu fliehen. Wichtige Informationen, wie das Ankündigen von Invasoren oder Stationen, die als nächstes angesteuert werden, teilt Euch die weibliche Stimme des Bordcomputers automatisch mit.



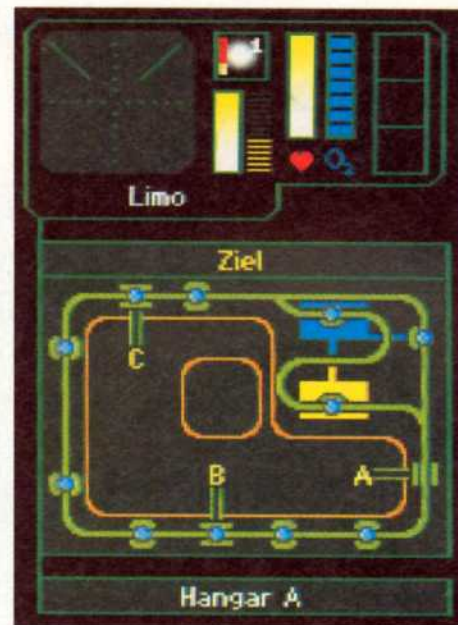
Erste Hilfe-Kisten und andere Items liegen in den Gängen verstreut

von Defcon 5 gesehen hat, drängt sich spontan der Vergleich mit "Boom" auf. Doch schon bald merkt man, daß man mit Defcon 5 ein wesentlich strategielastigeres Spiel zu lösen hat. Das Abschießen der Monster rangiert auf Rang zwei, denn der eigentliche Sinn des

Während der Mission müssen Droiden mit verschiedenen Fähigkeiten ausgeschickt werden (Steuerung über den Zentralcomputer), die für Euch allein unlösbare Aufgaben erledigen. So hinterlassen abgeschossene Invasoren z.B. ein Atemgift, das den Droiden



Die abgeschossenen Eindringlinge verschlechtern die Luftqualität, im Bild zu sehen am sinkenden blauen O2-Balken



Übersichtskarte und Radar geben Auskunft über den aktuellen Standort

nichts ausmacht, Euch aber töten würde. Auch verschiedene Gefechtsstationen werden mit Waffen bestückt und über den Computer gesteuert. Es gibt verschiedene Wege, um das Spiel zu lösen; ebenso kann die Art des Ablebens variieren.



Christoph:

Wer mit dem Gedanken spielt, sich Defcon 5 zuzulegen, muß sich darüber im klaren sein, in erster Linie zu denken, in zweiter Gegenstände zu suchen und erst in dritter Aliens zu eliminieren. Der Reiz eines Boom, nämlich hinter jeder Ecke in eine Monsterhorde zu laufen und direkt mit der Kanone über Gelingen oder Mißlingen der weiteren Mission entscheiden zu können, entfällt hier. Deshalb ist der Kreis potentieller Freunde von Defcon 5 schon im Vorfeld eingeschränkt. Wer sich dazuzählt, wird allerdings sehr gut bedient. Das Scrolling ist butterweich, und die Stimme des weiblichen Bordcomputers, zusammen mit der futuristischen Hintergrundmusik, erzeugt die Atmosphäre eines Science Fiction-Filmes. Knobelkünstler werden eine ganze Weile beschäftigt sein; die CD ist laut Herstellerangaben bis auf das letzte Bit mit Daten vollgepackt.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SONY
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: DT. SPRACHAUSGABE
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: SONY

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
76%				GRAFIK
84%				SOUND/FX
75%				FUN

Victory Boxing

Für Axel Schulz hat es diesmal leider nicht zum Weltmeistertitel gereicht. Mit JVCs Boxsimulation könnt Ihr Euch diesen Traum jedoch zumindest auf dem Saturn erfüllen

SATURN

Sportspiel / 1-2 Spieler

Bevor Ihr Euch bei JVCs actiongeladener Boxsimulation in den Ring und auf den Gegner stürzen könnt, müßt Ihr



Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert über die körperliche Verfassung der Boxer

drei Eigenschaften Schnelligkeit, Kraft und Kondition des Boxers, innerhalb eines vorgegebenen Limits, verändern. Beim Sparring oder einem Kampf gegen einen Freund macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut und feilt an Eurer Technik. Fühlt Ihr



Nach dem Kampf kann man sich im Replay die schönsten Szenen noch einmal in aller Ruhe zu Gemüte führen

erst einmal im Debüt-Menü einen eigenen Boxer kreieren. Zunächst entscheidet Ihr Euch für eine von sechs Gewichtsklassen und bestimmt wie Euer Wunschboxer aussehen soll. Je nachdem, welche Kampftaktik Ihr bevorzugt, könnt Ihr die

Euch fit genug, könnt Ihr eine Profikarriere starten und Euch, vom 30. Platz beginnend, die Weltrangliste "hinaufboxen". Drei Grundschläge stehen anfangs zur Verfügung, im späteren Verlauf des Spiels erlernt Euer Boxer von seinem



Guido: Bei Victory Boxing steht ganz klar die Action im Vordergrund. Für einen schnellen Fight zwischendurch ist es deshalb genau das richtige. Vor allem zu zweit macht die Boxsimulation eine Menge Spaß. Im Ein-Spieler-Modus geht dem Spiel mittelfristig jedoch ein wenig die Puste aus. Allzu schnell hat man den ersten Weltranglistenplatz erreicht, woraufhin die Motivation stark abnimmt. Die Grafiken der Boxer sind etwas kantig ausgefallen, ein paar zusätzliche Polygone hätten hier sicher

nicht geschadet. Dafür hätte man sich einige der zahlreichen Perspektiven schenken können. Etwas gewöhnungsbedürftig ist anfangs die Steuerung. Drückt man das Steuerkreuz nach oben bewegt man sich auf den Gegner zu, ganz gleich ob dieser vor oder hinter dem eigenen Boxer steht. Mit etwas Übung bekommt man dieses Manko aber schnell in den Griff. Boxfans, die öfters mal mit einem Freund zusammen einen Fight austragen, kann ich Victory Boxing wärmstens empfehlen. Wer dagegen vorwiegend alleine in den Ring steigt, sollte vor dem Kauf ein paar Testrunden absolvieren.

Trainer außerdem noch eine ziemlich gewaltige Schlagkombi. Aus zwölf, zum Teil recht spektakulären, Perspektiven läßt sich das Kampfgeschehen verfolgen. Nach jedem Fight werden Eure Ergebnisse automatisch abgespeichert.



In diesem Menü bastelt Ihr Euren Traum-Boxer zusammen

TEST SATURN

HERSTELLER: JVC
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 30
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: Theo Kranz 0931/571601

schlecht mittel gut sehr gut super

68% GRAFIK

65% SOUND/FX

69% FUN

Call me
(02622)
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparset (+Stick & Spiel) 799,99 DM
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

Sony PSX

Sony PSX Grundgerät dt. 599,99 DM
Sony PSX Umbau 75,75 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Spiele ab 99,99 DM

SEGA

Saturn+Umbau+Spiel+RGB 849,99 DM
Saturn Umbau jp/usa/dt/50/60 99,99 DM
3 Stck. SMD Spiele ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
(bei 60Hz 20% schneller!)
und ja/dt. mit Schalter

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 499,99 DM
und "SCHWEIß" Modus+Spiel
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 99,99 DM
auch Toploader CD !!!

PC-ENGINE

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafix/ 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

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

WOLFSOFT

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel + HiFi 49,99 DM
SNES RGB Kabel + HiFi 39,99 DM
Neo Geo, CD Stereo 49,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
HiFi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole
an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

SUPER NES

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

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 299,99 DM
RGB Kabel inc. HiFianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM
3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
VERLAG

FIFA Soccer 96

Hiermit rollt die dritte und letzte Testwelle des Konsolenfußballs an, dessen Urversion immer noch unsere Referenz ist

SAT / 32X / GB

Sportspiel / 1-6 Spieler

Da FIFA Soccer 96 schon in den letzten beiden Ausgaben der Mega Fun vorgestellt wurde - hier nochmal die Besonderheiten in Kurzform: Neben Einzelspielen könnt Ihr aus neun internationalen Ligen, 237 Mannschaften und über 3800 Fußballstars wählen. Die Perspektive ist frei einstellbar - außer beim Game Boy. Bedingt durch die geringe Anzahl der Steuerknöpfe, es gibt derer nur zwei, sind die Aktionsmöglichkeiten hier limitiert. Beim

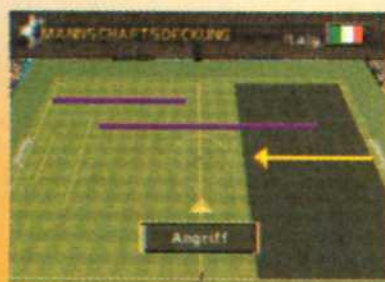


Während der Halbzeit wird Euch das Warten mit einem FMV auf der Anzeigetafel versüßt

Saturn und 32X steht dagegen eine verschwenderische Fülle von Ballaktionen zur Verfügung: Sprint-Dribbeln, Flachheber, Schuß aus der Drehung und Doppelpaß sind nur einige



Einstellungen



Wie auf den Bildern zu sehen, kann man so ziemlich alles einstellen, was direkt oder indirekt mit dem Match zusammenhängt

- Spiel starten
- Kamera
- Auswahl des Steuergerätes
- Mannschaftsdeckung
- Mannschaftsstrategie
- Mannschaftsaufstellung
- Startaufstellung



Im Easymode langt der Goalkeeper öfter 'mal daneben

davon. Es gibt etliche Möglichkeiten, die Rahmenbedingungen zu modifizieren: Halbzeitlänge, Abseitsregel, Bodenbeschaffenheit, Simulations- oder Aktionsspiel (Spieler ermüden nicht), Mannschaftsaufstellung, Grundstrategie, sechs Sprachen, etc. Liga, Meisterschaft und Play Offs sind

ebenfalls im Angebot. Saturn und 32X warten mit der Auswahl aus sieben Kameraperspektiven auf. Zusätzlich kann man auf dem Saturn noch sein Dream-Team selbst zusammenstellen und die Spiele von einem Reporter live kommentieren lassen.

Schon beim Einlauf der Spieler ins Stadion wird die Atmosphäre durch das jubelnde Publikum angeheizt



In der Ballkamera-Perspektive sind die Figuren schön groß; dafür wird's leider etwas unübersichtlich

**Christoph:**

Mit dem Soccer-Update FIFA 96 für Saturn, Game Boy und 32X hat EA nun fast alle gängigen Konsolen abgedeckt.

Die drei Versionen sind recht unterschiedlich, deshalb soll jede einzeln bewertet werden. Fangen wir mit der besten an, der Saturn-Variante. Grafik und Sound (die Spielzüge werden von einem Reporter kommentiert) sind Spitze und geben einem das Gefühl, mit im Stadion zu sitzen. Man kann sich seinen Platz sogar selbst aussuchen, denn die sieben verschiedenen Kamerawinkel geben das Geschehen aus allen erdenklichen Positionen wieder. Weiterhin gefiel mir die außerordentlich reichhaltige Belegung der Steuerknöpfe (A, B, C und Z-Knopf, außerdem Kombinationen dieser vier), die man nutzen kann, aber nicht muß. Auch Anfänger, die nur passen und auf's Tor schießen, kommen zum Erfolg. Mit fortschreitenden spielerischen Fähigkeiten kann man nach und nach Feinheiten, wie z.B. Rempeln, Stoßen, Heber und Dropkicks einsetzen. Das FIFA 96 für 32X hinterließ eher einen mäßigen Eindruck. Natürlich sind die Hardware-Voraussetzungen nicht so gut, doch auch für 32X-Verhältnisse muß man das Scrolling als zu ruckelig und die Grafik als mittelmäßig bezeichnen. Außerdem läßt sich der Ball nicht so präzise dirigieren, und der Spielablauf ist stellenweise zu hektisch. Überraschung beim FIFA 96 für den Game Boy: War der Vorgänger mit einer Spielspaßwertung von 9% eins der schlechtesten Spiele überhaupt, liegt mit dem Update eine gut spielbare Version vor, bei der die Pässe auch beim Empfänger ankommen und sich die Lederkugel gezielt ins Netz versenken läßt. Was bei allen Versionen - sogar auf dem kleinen Game Boy - positiv hervorsteht, ist die unglaubliche Optionsvielfalt. Jede Menge Mannschaften und Ligen, dazu Rahmenbedingungen von Bodenbeschaffenheit bis Spiellänge, Auswechselmöglichkeiten und Statistiken erlauben es jedem, das Spiel auf seine Bedürfnisse hin anzupassen.



Wie die "großen Brüder" wartet auch die Gameboy-Version mit einem anwählbaren Profi-Modus auf



Auch bei der 32X-Version lassen sich verschiedene Kamerawinkel einstellen

Die Ligaauswahl ist auch bei den Meisterschaften umfangreich und übersichtlich



In allen drei Versionen sind die Optionsmenüs und Anzeigetafeln außerordentlich vielfältig



Sieben Kameraperspektiven sind einstellbar und können auch während des Spiels geändert werden



Ligen, Turniere, Play Offs - das alles ist auch auf dem kleinen Gameboy möglich

TEST GAME BOY

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Ulf: FIFA Soccer und kein Ende... Erwartungsgemäß kann die Saturn-Version vom Spielspaß her mit der PlayStation-Adaption locker mithalten.

Hier erhaltet Ihr dank individueller Kameraeinstellungen, einem geschwätzigen Live-Reporter und vielfältigen Aktionsmöglichkeiten die authentischste Fußball-Atmosphäre mit einer hohen Spielkultur. Im übrigen muß man technische Unterschiede zum PS-Pendant mit der Lupe suchen. Weitaus schlechter steht es um die 32X-Kickerei. Man merkt dem Produkt zwar an, daß die Entwickler um System-Ausnutzung bemüht waren (Zoom-Effekte, unterschiedliche Perspektiven), insgesamt wirkt die Dribbeli jedoch spielerisch wie technisch recht unausgegoren. Größtes Manko: Das Scrolling hechelt des öfteren dem Ball hinterher, so daß jegliche Übersicht flöten geht (Wo



Leider sieht man nicht, wie sehr die 32X-Grafik ruckelt



bin ich?). Die Grafik leidet ferner unter gravierender Farbmarmut und gelegentlichen Bugs (der Ball ist manchmal auch im Aus spielbar). Einzig die Tatsache, daß man beim 32X FIFA spielend leicht in den Genuß von spektakulären Tor-Erlebnissen kommt, rettet das Modul vor dem Abstieg in die Amateur-Klasse. Bei der Game Boy-Bolzerei kann ich Christophs Euphorie nicht ganz teilen. Sicherlich fiel das 96er Update weitaus besser als die ursprüngliche 9%-Katastrophe, was vor allem an der erstaunlich detaillierten isometrischen Grafik und der hohen Optionsvielfalt liegt. Insgesamt mangelt es dem Game jedoch andeutig an Dynamik, was beim zartbeseitigten CPU allerdings kein Wunder ist. Außerdem haben sämtliche Torhüter eine kuriose Arbeitsmoral: Granatenschüsse werden gehalten, Kullerbälle des öfteren reingelassen. Doch will ich nicht stänkern: Für GB-Verhältnisse schlägt sich FIFA'96 recht wacker.



Der Spielablauf ist "dank" des schwachbrüstigen Game Boy-CPUs sehr langsam, dafür aber sehr übersichtlich

**TEST 32X**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

**TEST SATURN**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: DEUTSCHE TEXTE & SPRACHAUSGABE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS



Super Nintendo
Jump'n Run/1 Spieler

Big Sky Trooper

Ihr seid gerade zur Sternen-Stoßtruppe eingezogen worden, um bei der Verteidigung der Big Sky Galaxis gegen eine Invasion schleimiger Schnecken zu helfen. Das Raumschiff ist der Ausgangspunkt des ganzen Geschehens. Hier kann man verlorene Energie auffrischen, abspeichern und sich die Sternenkarte ansehen. Es gibt eine Vielzahl von Planeten, die man besuchen und von den schleimigen



Schnecken befreien muß. Außerdem findet man dort verschiedene Extras, wie z.B. elektronische Schlüssels, Schneckenkarten, Früchte zur Energieauffrischung etc. Man muß durch Labyrinth oder andere Knobelaufgaben lösen. Auf einigen Planeten der Galaxis kann man Handel treiben, um in den Besitz wichtiger Gegenstände zu gelangen. So gibt es zum Beispiel Module für den Kampfanzug, die einem besondere Fähigkeiten wie Schwimmen, Schutzschild oder Tarnung verleihen. Big Sky Trooper ist ein interessantes Jump'n Run mit Adventure-Einschlag, das einen durch ständig neue Missionen und Rätsel eine ganze Weile beschäftigt. (Christoph)

FUN
69%

Super Nintendo
Jump'n Run/1 Spieler

Boogerman

Schon vor über einem Jahr tapste Interplays Anti-Held in der Mega Drive-Version über den Screen. Zur Erinnerung: In dieser skurrilen Hüpferei kämpft Ihr mit dem dickbäuchigen Boogerman gegen Dr. Stinkbaums schleimige Armee. Der fette Rüpel bedient sich dabei höchst unorthodoxer Angriffsmethoden: Da werden durch



einen gekonnten Fingerschnipps Aggressoren mit tödlichem Nasenrotz beworfen, ahnungslose Monster aus dem Weg gefurzt, und andere menschliche Sekrete zur Feindvernichtung verwendet. Trotz witziger Animationen und stilgerechter Rülps- und Pupsgeräusche kann die Fäkal-Orgie nur kurz begeistern. Zu ordinär fiel das Leveldesign aus, zu belanglos düdelt die Musik im Hintergrund und zu wenig Ideen tummeln sich abseits der schlechten Manieren des Hauptakteurs. Immerhin bietet Boogerman einen hohen Umfang (20 Levels +), sowie ein ansprechendes Repertoire an Goodies. Gesamturteil: durchweg solide. (Ulf)

FUN
58%

Dirt Trax FX

Freunde von 3D Vectorgrafik-Rennspielen aufgepaßt! Mit Stunt Race FX schickt Acclaim ein Moto Cross an den Start, das Euch begeistern wird.

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-8 Spieler

Schon über ein Jahr ist es her, daß die Super Nintendo-Besitzer mit dem Gold Game Rennspiel Stunt Race FX beglückt wurden. Mit Dirt Trax FX kommt ein ebenbürtiger Nachfolger, der ebenfalls den



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt

FX-Chip gehörig zum Glühen bringt. Diesmal sitzt Ihr allerdings nicht am Lenkrad eines Autos, sondern dirigiert eine Moto Cross Geländemaschine auf zwei Rädern. Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für

einen der acht Charaktere (unterschiedliche Werte für Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Kurvenlage und Bremsverhalten). Die Kubik-Klassen 50 (easy), 125 (normal) und 250 (hard) können direkt angewählt werden. Es gibt drei Spielvarianten: Training, Circuit und Rad Tag. Im Training kann man die fünf Kurse einzeln



Im dichten Gedränge zeigt ein Pfeil an, wo man sich gerade befindet

anwählen und sich mit der Streckenführung vertraut machen. Es können auch zwei Fahrer gleichzeitig (Split Screen) gegeneinander antreten. Circuit ist eine Art "Reise nach Jerusalem" für Crossfahrer: Das Schlußlicht fliegt raus, die anderen dürfen am jeweils nächsten Kurs teilnehmen. Außerdem gibt es nach



Wenn man vor Bodenwellen den Lenker hochreißt, lassen sich gewaltige Luftsprünge machen

jedem Rennen Punkte für die ersten Plätze. Wer alle Kurse gewinnt, darf sich zur Belohnung auf eine 500er schwingen. Auch in den kleineren Klassen lohnt sich die Anstrengung: Für



Leider füllt das Bild nur einen Teil des Monitors aus

Fahrerauswahl



Euch stehen acht Fahrer zur Auswahl,...



...wobei die Stärken und Schwächen eines jeden Fahrers einzeln aufgelistet werden

Sieger gibt es neue Strecken, wie den Nightmare-, Forbidden- oder Doom Circuit. Rad Tag bedeutet: Zwei Spieler, Split Screen, man muß den Gegner berühren und dann Gas und Fersengeld geben, während der Kontrahent nun Euch berühren muß - und so weiter.



Fährt man im Rad Tag gegen die CPU, kann deren Spielstärke in fünf Stufen variiert werden

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR EINFACH BIS SCHWER
LEVELS: 22 STRECKEN
BESONDERHEITEN: FX CHIP
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72%				
71%				
78%				

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Das Profi-Spielmagazin für den PC-User.

Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kom-

petente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC-Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: neue Demos, Updates, Patches,

neue Codes, Levels, Maps, Mannschaften, Spielzusätze, Savegames und Schummelsoftware.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 5,- jetzt im Zeitschriftenhandel!

AB 17. JANUAR IM HANDEL ERHÄLTlich!

3DO
Grafikadventure / 1 Spieler

Myst

Myst dreht weiter seine Runden. Die Versionen von Saturn und 3DO gleichen sich fast wie ein Ei dem anderen. Ihr bewegt Euch durch die fotorealistischen Raytracer-Bilder und sucht nach roten oder blauen Buchseiten, sowie nach dem Autor der Werke. Dabei müssen fünf verschiedene Welten abgearbeitet und die Rätsel in ihnen



gelöst werden, damit Ihr eben diese Seiten bekommt. Dabei kommt Euch die simple Benutzerführung zu Hilfe. Einfach nur Point & Click und schon werden die Aktionen und Bewegungen aufgeführt, sowie Dialoge gestartet. Der einzige wesentliche Unterschied zwischen den beiden von uns getesteten Versionen ist die Sprachausgabe der digitalen Filmsequenzen. Während man sich beim Saturn sehr gut vorstellen konnte wie irre die Söhne des Autors sind - aber leider nur in Englisch mit deutschen Untertiteln - gibt es auf 3DO immerhin schon deutsche Wörter zu hören und zwar von einem langweiligen Sprecher, der ständig in gleichbleibender Tonlage seine Texte vorliest. (René)

FUN
77%

Game Boy
Sportspiel/2 Spieler

PGA Tour 96

Bei der PGA Tour 96-Umsetzung auf den Game Boy sind fast alle Features der "großen" Konsolen erhalten geblieben: Mit 5 Tpc-Plätzen ist die Anzahl sogar noch höher als auf der PlayStation. Wählt einen von 8 echten PGA Tour-Profis aus oder tretet unter eigenem Namen an. Es gibt Einzelspiele, Turniere und Lochgeldspiele. Der Ab-



schlagbalken funktioniert wie gewohnt; sogar Overswing und ein spezieller Bildschirm zum Einstellen von Hook und Slice, Top- und Backspin stehen zur Verfügung. Hat man den Ball verschlagen, darf man den Zug mit Mulligan sogar wieder zurücknehmen. Auf den ersten Blick macht PGA Tour 96 einen recht soliden Eindruck - vor allem durch die Vielzahl der Einstellmöglichkeiten. Probiert man jedoch die einzelnen Features aus, so erhärtet sich der Verdacht, daß man zwar viel einstellen, aber wenig bewirken kann. So machen sich Overswing und extreme Schnitte des Balles kaum bemerkbar, und trotz der Vielseitigkeit rutscht das hochgebaute Niveau von PGA Tour 96 ins Mittelmaß ab. (Christoph)

FUN
62%

Waterworld

Das Spiel auf und unter dem Meeresspiegel zum gleichnamigen Film von - wie passend! - der Firma Ocean

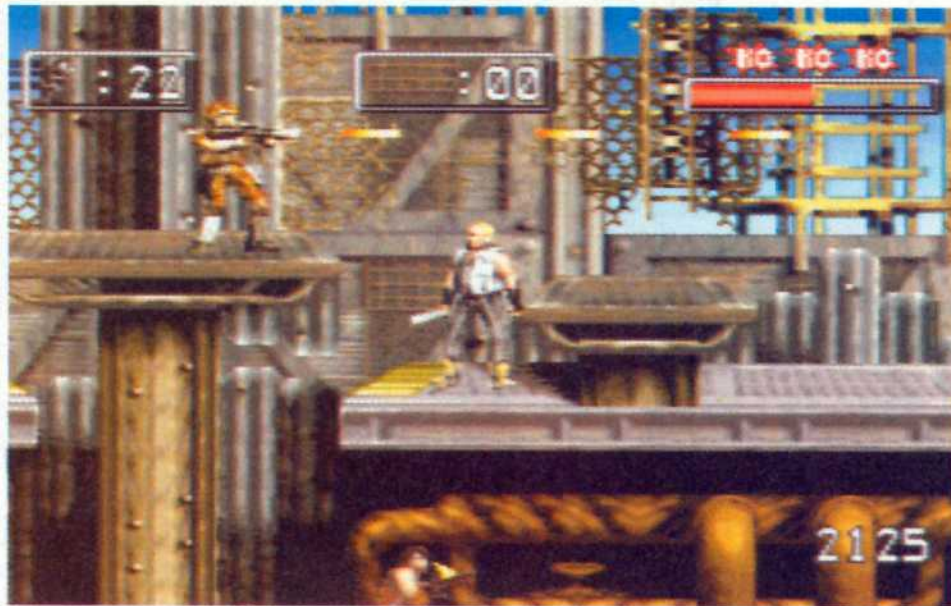
SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Ein düsteres Endzeit-Szenario: Die Eiskappen der beiden Pole sind geschmolzen, die Kontinente überflutet, und für die Menschheit beginnt ein



Die in der Tauchsequenz gefundenen Gegenstände kann man den Atollbewohnern verkaufen



Erst wenn alle Deacon-Schergen eliminiert worden sind, geht's in den nächsten Level

Kampf ums nackte Überleben. Das Leben spielt sich auf künstlichen Atollen ab, doch die kleine Enola ist im Besitz einer Karte, auf der die kümmerlichen Reste des Festlandes verzeichnet sind. Klar, daß diese Karte in der "Waterworld" unbezahlbar ist. Der üble Deacon hat mit seinen Schergen schon die Verfolgung aufgenommen und auch für Euch beginnt hier das Abenteuer: Ihr schlüpft in die Rolle des Mariners und versucht, Enola zu retten. Das Spiel hat drei verschiedene Stufen. Zunächst spielt sich der Kampf auf der isometrisch dargestellten Meeresoberfläche ab. Ihr steuert ein Kampfboot, das sich mit Maschinengewehren, Minen und Spezialwaffen ausrüsten läßt. Diese Waffen erhaltet Ihr durch

Tausch mit den Atollbewohnern. Die zu tauschenden Gegenstände werden in der zweiten Spielstufe durch Taucheinsätze auf dem Meeresboden erworben. In der dritten und letzten Stufe muß einer bestimmten Anzahl von Deacon-Schergen in der Oberwelt des Atolls das Lebenslicht ausgeblasen werden. Herumliegende Waffen (Pistolen, Speere, Sturmgewehre) erleichtern Euch das Unterfangen. Nach jeder Mission gibt's ein Passwort. Auf dem Gameboy entfällt der Handel mit den Atollbewohnern; außerdem ist die Abfolge der Levelsequenzen anders.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS, SAT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

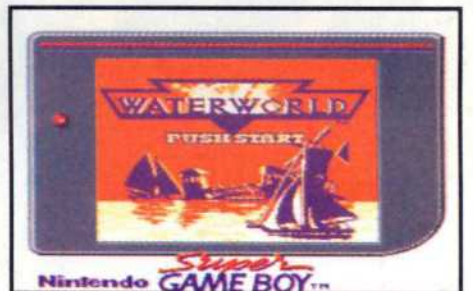


In der Gameboy-Version wird nur nach Munition und Seesternen (100 Seesterne bringen ein Extraleben) getaucht

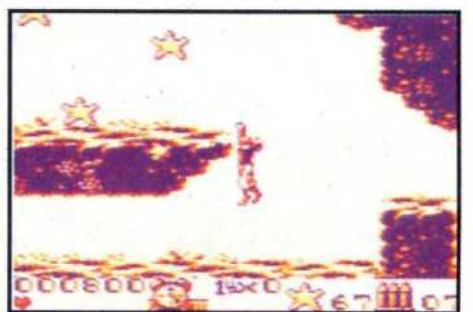


Christoph:
Selbst in der düsteren Endzeit-Atmosphäre einer "Waterworld" wird dieses Prinzip wohl noch funk-

tionieren: die Umsetzungsrechte eines Kinofilmes kaufen, ein mittelmäßiges Spielchen programmieren und darauf bauen, daß sich die Begeisterung der Kinogänger im Kauf dieses Spiels niederschlägt. Vor allem Ocean hat in der Vergangenheit bewiesen, daß man sich mit dieser Strategie ganz gut über Wasser halten kann. Auch ihr neuestes Machwerk "Waterworld" zeichnet sich durch dünnes Gameplay aus. So gibt es in der Tauchszene nur zwei Gegner (Aal und Stachelrochen), die sich erbarungslos stereotyp über den Bildschirm schlängeln - langweilig! Beim Zweikampf auf dem Atoll kann es passieren, daß der Gegner durch Euch hindurchrennt, auf gleicher Ebene stehenbleibt und unverwundbar ist, während er Euch niedermetzelt - mangelhaft! Wenigstens ist die Gameboy-Version etwas besser spielbar und insgesamt geradliniger geraten.



Mit dem Boot des Mariners (Vordergrund) müßt Ihr die Bewohner des Atolls (Hintergrund) schützen



Der Kampf auf dem Land unterscheidet sich optisch kaum vom Unterwasserkampf

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: MODUL
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS, SAT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 7+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Real Monsters

**Aaahh!! Die schmutzigen Nickelodeon-
Ungeheuer treiben nun auch auf Konsole ihr
Unwesen**

SNES / MD

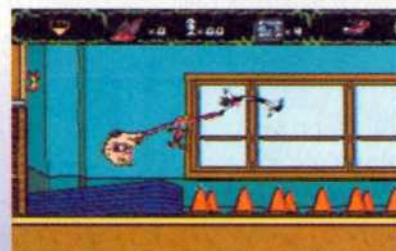
Jump'n Run / 1 Spieler

Ihr seid grauenhaft widerlich, und deshalb bin ich verdammt stolz auf Euch!", sagte der Rektor der Monsterakademie zu seinen Schülern. "Doch wenn Ihr Euch richtige Monster nennen wollt, müßt Ihr Euch bei der Halbjahresprüfung erst noch beweisen!" Um diesen Test zu bestehen, sollen die Examinanden Ickis, Oblina und Krumm als Team zusammenarbeiten: In jedem Abschnitt gilt es, dem Rektor ein besonders köstliches Stück Müll zu bringen und einem nichtsahnenden, menschlichen Opfer seiner

Wahl ganz schrecklich Angst einzujagen. In zwei Schwierigkeitsgraden ziehen die drei Comicfiguren durch die Szenarien. Nachdem Ihr Euch pro Level einmal durch die städtische Müllkippe gewuselt habt, müßt Ihr in der Menschenschule, im Postamt, im Naturkundemuseum sowie im Einkaufszentrum Chaos auslösen, bevor Ihr im Finale den Monsterjäger zu Tode erschrecken dürft. Dabei sammelt Ihr Gegenstände ein, die Euch besonders ekligen Müll zum Bewerfen, Power Ups und Monsterbücher einbringen. Die Monsterbücher werden benötigt, um einen besonders hartnäckigen Gegner kräftig zu erschrecken. Im Gegensatz zu

den angefaulten Wurfgeschossen habt Ihr davon allerdings nur eine begrenzte Anzahl - geht also sparsam mit Euren Monsterbüchern um! Der Grund für Eure Wanderung durch die Szenarien mit drei Monstern ist folgender: Nur mit den unterschiedlichen Eigenschaften und Special Moves der Charaktere könnt Ihr die vielfältigen Prüfungen in den Jump'n Run-Levels bestehen (Lost Vikings läßt grüßen!).

Die Special-Moves



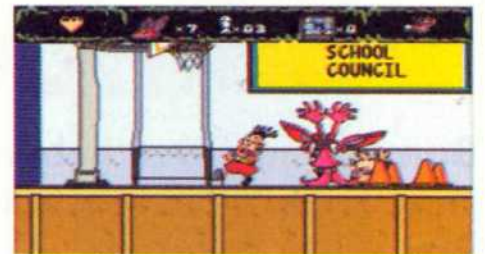
Ickis kann wegen seiner Sprungkraft besonders weit entfernte Gegenden erreichen



Krumm hat ein herausnehmbares Auge, mit dem er bei Bedarf die Umgebung ausleuchten kann



Oblina ist die Größte der drei und grabscht sich daher auch hochgelegene Gegenstände



Solange Ihr Monsterbücher habt, könnt Ihr dem Gegner Angst einjagen



Die Menschenkinder in der Schule beschießen Euch mit Papierfliegern und Katapulten



Der Schrottplatzkötter ist so schnell, daß Ihr Euch jede Mühe geben müßt, um ihm auszuweichen

TEST SNES / MD

HERSTELLER: VIACOM
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 5
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,95 DM
MUSTER VON: CIC

schlecht mittel gut sehr gut super

66% GRAFIK

62% SOUND/FX

63% FUN



Sandrie: Das witzige Jump'n Run verdreht alle Ansichten unserer Welt: Des Monsters Vorlieben, Dreck, Angsteinjagen und nicht zuletzt die Bestnote Fünf sind genau das Gegenteil von dem, was wir als positiv empfinden. In Sachen Technik bietet das Game alles andere als die Inversion unserer Vorstellungen: Die niedliche Comic-Grafik ist sowohl auf MD als auch auf SNES eher zweckmäßig, insgesamt aber durchaus sehenswert. Die Figuren sind mit viel Detailfreude gezeichnet und

können allein durch ihre überzogenen Bewegungen dem Spieler immer wieder ein Lächeln abringen. Die beiden Versionen unterscheiden sich nur in den Farben, die auf dem MD etwas heller und kräftiger herauskommen. Bei der Musik kommt wieder ein typisches Jump'n Run-Manko zum Ausdruck: Man merkt, daß sie zwar mit Freude komponiert ist, doch ziemlich schnell zu Hintergrundgedudel abrutscht. Insgesamt sichert sich die Mutanten-Gruppe einen festen Platz im Mittelfeld, den sie hauptsächlich einer gehörigen Portion Humor und einigen Innovation verdankt.

ACHTUNG!
NEUE BESTELLZEITEN!

0221/9687090

mo - fr 10⁰⁰ - 15⁰⁰ Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter •
Versand per Postnachnahme nur nach Deutschland • Versandkosten 9,95 zzgl. 3,- Zahlscheinentgelt •
Preisliste und Geschäftsbedingungen liegen jeder Lieferung bei • Angebote gelten, solange Vorrat reicht •
Alle Spiele sind PAL-Versionen und funktionieren in deutschen Geräten ohne Adapter •

SPAR WA(R)S!

MF 0196

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN • FAX 0221/968 70 92

BITTE ACHTEN SIE AUF UNSERE NEUE BESTELLZEITEN!

SONDERANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO (SN) UND MEGADRIE (MD)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

jeder Titel nur 29.⁹⁵
Grand Slam Tennis MD
Sonic The Hedgehog 1 MD
Zero Kamikaze Squirrel .. MD

jeder Titel nur 39.⁹⁵

Aero the Acro-Bat 2 MD
Ardy Lightfoot SN
Ballz MD
Battletoads - Double Dr. ... SN
Blazing Skies SN
Brainies SN
Bram Stoker's Dracula MD
Bubsy 2 MD
Buck Rogers MD
Captain America MD
Castlevania New Generat. MD
Champions W. Cl. Soccer . MD
Claymates SN

Claymates Euro SN
Cybernator SN
Davis Cup World T Tennis MD
Eek the Cat SN
Equinox SN
Eternal Champions MD
Flashback SN
Hyperdunk MD
Incredible Hulk SN
James Bond 007 - Duel ... MD
Justice League MD
King Arthur's World SN
Klax MD
Magic Sword SN
Marko's Magic Football ... MD
Ottifants MD
PAC Attack SN
Paperboy 2 SN
Paws of Fury MD

Pierre Le Cheff SN
Pilotwings SN
Plok SN
Powermonger MD
Prince of Persia MD
Putty Squad SN
Rocket Knight Advent. MD
Sink or Swim SN
Sonic Spinball MD
Sparkster MD
Street Fighter 2 SN
Super Morph SN

SATURN Grundger. 649.95
casper 99.95
clockwork knight 2 99.95
daytona usa 119.95
nba jam tournament ... 99.95
nfl quarterb. club 96 .. 89.95

Super Off Road SN
Super Putty SN
Super Tennis SN
Sylvester & Tweety MD
Talespin MD
Tiny Toon Adventures MD
Wing Commander SN
Winter Olympics MD
Wolverine (16 MB) MD
Yoshie's Cookie SN
Zombies MD
Zombies SN

streetfighter - movie ... 99.95
virtua fighter remix 69.95
virtual hydride 99.95
PLAYSTATION .. 599.95
battle ar. toshinden 89.95

jeder Titel nur 49.⁹⁵
Aero the Acrobat 2 SN
Clayfighter 2 (24 MB) SN
Dino Dini Soccer SN
Dr. Franken SN
Full Throttle SN
Ghoul Patrol SN
Humans 1 SN
Hurricanes (16 MB) SN
Indiana Jones SN
International Tennis Tour .. SN
Legend SN

casper 99.95
destruction derby 99.95
lemmings 3d 89.95
nba jam tournament ... 99.95
ridge racer 99.95
wtf - arcade game 99.95

Legend of Mystical Ninja .. SN
Legend of Zelda SN
Lemmings 2 MD
Mega Man X SN
NHL Hockey 95 MD
Pop'n Twinbee 2 SN
Syndicate SN
Vortex (FX) SN
Warlock SN
WWF Raw SN

jeder Titel nur 59.⁹⁵
Addams Family Values SN
Black Hawk SN
Double Dragon 5 SN
FIFA Soccer SN
NBA Jam Tournament MD
Pocky & Rocky 2 SN
Super Mario Allstars SN

Super Mario Kart SN
Super Metroid + Spieleb. . SN
Super Punchout SN
jeder Titel nur 69.⁹⁵
NHL Hockey 95 SN
Prehistoric Man SN
jeder Titel nur 79.⁹⁵
Kid Clown in Crazy Chase SN
NBA JAM Tournament SN
Super Pinball SN
Theme Park MD

jeder Titel nur 89.⁹⁵
Wayne Gretz. NHL-All St. MD
jeder Titel nur 99.⁹⁵
Illusion of Time mit Ber. ... SN

Bombberman

Bomben los! Der liebenswerte Hobby-Anarchist treibt jetzt auch auf dem Super Game Boy sein Unwesen

GAME BOY

Denkspiel / 1-4 Spieler

Welche Tragik! Da gelingt es Bombermann, unserem TNT-werfenden Helden, endlich den heißbegehrten Wunschring zu finden, und schon bricht unter ihm der Boden der Schatzhöhle ein und es schleudert ihn direkt

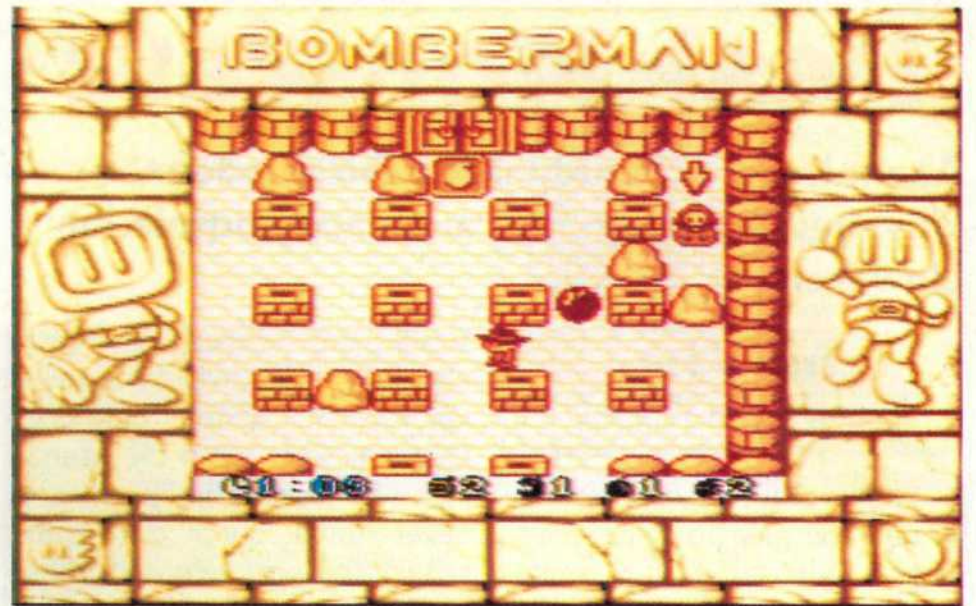


in sein neuestes Abenteuer. An genau dieser Stelle tritt jetzt der Spieler auf den Plan: Ihr steuert den sympathischen Sprengstoff-Enthusiasten durch ein Laby-



Sandrie: Was für eine erfrischende Abwechslung! Mit Bomberman hat Hudson Soft ein wirklich niedliches Spiel für den Game Boy abgeliefert. Die Grafik ist auf dem neuesten Stand (der Vorspann mit "Indiana" Bomberman ist gelungen!) und das Gameplay kann auch auf lange Sicht noch motivieren. Aber das echte Sahnestück ist die Super Game Boy Unterstützung! Es macht einfach einen Heiden-

spaß, wenn man mit bis zu drei Kumpels durch ein Labyrinth rast und munter seine "Freunde" (nicht in diesem Spiel, Meister!) aus dem Spiel sprengt. Wer viermal seine Spielpartner aus dem Weg geputzt hat, kann sich an der schönen Siegesgrafik erfreuen (und am Zähneknirschen der anderen). Wer natürlich schon Bomberman für Super NES sein eigen nennt, braucht hier nicht zuzuschlagen. Für alle Super Game Boy Besitzer aber, die auch unterwegs gerne mal ein Bömbchen legen wollen, ist dieses Spiel wirklich zu empfehlen!



rinth, welches an vielen Stellen durch Felsbrocken blockiert wird. Da ja bekanntlich die Bombe im Haus den Sprengmeister erspart, stellen diese Hindernisse kein Problem dar - vorausgesetzt Ihr sprengt Euch nicht selbst in die Luft. Schwieriger zu beseitigen als die Steinbarrieren sind die im Labyrinth herumschwirrenden Geister und Monster, zu deren Zerstörung schon ein gutes Timing gehört (Sprengt er's, oder sprengt er's nicht?). Glücklicherweise geben manche Felsen diverse Extras frei, die Ihr durch Darüberlaufen aufsammeln könnt, so kann Bomberman durch ein Extra mehr Bomben

auf einmal legen, mit einem anderen erhöht sich die Sprengkraft seiner Dynamitpakete.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: HUDSON SOFT
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 48
BESONDERHEITEN: PASSWORT, 4-SPIELER-ADAPTER (SGB)
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/561701



Earthworm Jim

David Perrys Schützling im Pocketformat: schwarz-weiß, aber oho!

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Auch auf dem GB sind sie alle wieder da: Unser Wurm vom Dienst: Earthworm Jim - und vor allem seine Feinde: Chuck und Fifi, Evil the Cat, Psy-Crow sowie Major Mucus. Sie alle wollen Jim seine kostbare Haut abziehen und genau das müßt Ihr in sechs Levels plus

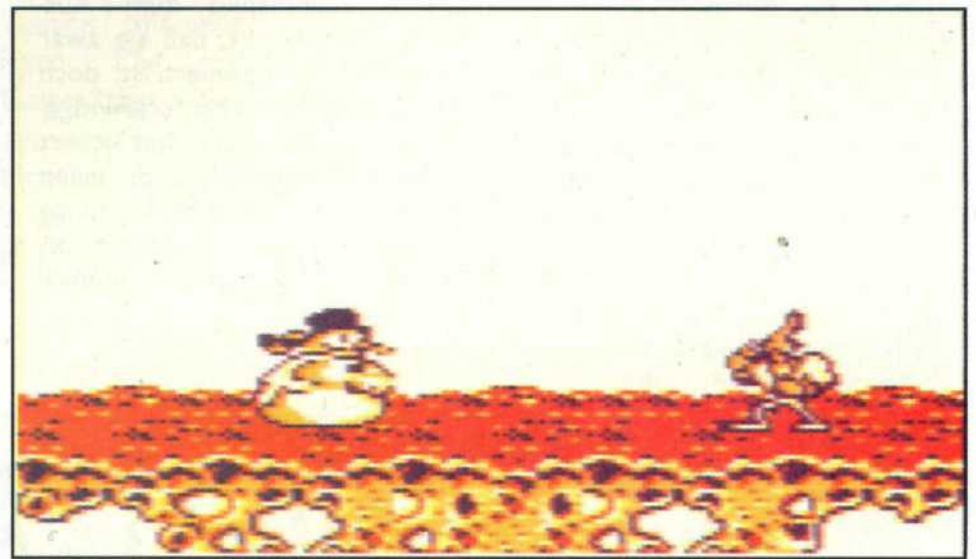


Sandrie: Wem Earthworm Jim auf SNES gefallen hat, wird auch dieser leicht abgespeckten Version einiges abgewinnen können. Der

Wurm ist gut animiert und wurde mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Vor allem aber der Sound läßt die Ohren des hartgesottenen GB-Zockers dahinschmelzen, denn er ist abwechslungsreich und schon selbst bei langen Spielen

Bonusräumen verhindern. Nach Auswahl eines Schwierigkeitsgrades, findet Ihr Euch in New Junk City wieder, dem Schrottplatz von Chuck und Fifi. Hier muß Jim mittels seiner Plasmawumme, der Peitsche und mit viel Geschick Gegner in die ewigen Wurmgründe schicken. Der flüssig in alle Richtungen scrollende Bildschirm bietet auch Haken an denen Jim sich hinüberhangeln kann, um abge-

Eure Nerven. Die Steuerung ist nach kurzer Eingewöhnungszeit leicht zu handhaben, wobei die Präzision allerdings manchmal zu wünschen übrigläßt. Ein kleines Manko ist ferner, daß in den Bonusrunden diverse aufzusammelnde Gegenstände nicht von den Asteroiden zu unterscheiden sind. Fazit: Earthworm Jim ist auch auf dem GB eine gut gelungene Hüpferei, bei dem klassische Elemente geschickt mit der originellen Hauptfigur Jim verbunden wurden.



Ist dieser aggressive Schneemann vom letzten Winter übriggeblieben?

legene Boni, in Form von Energieauffrischern oder Munition zu erreichen. Auch die zahlreichen Rücksetzpunkte sind ein hilfreiches Feature. Habt Ihr jeweils einen Level überstanden, gelangt Ihr in einen Bonus-

level, wo Ihr in einem Asteroidengürtel dem Dauerschurken Psy-Crow entkommen müßt.

TEST GAME BOY

HERSTELLER: VIRGIN
DATENTRÄGER: MODUL-DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 6 + BONUSRUNDEN
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: VIRGIN



Beim GB fehlen die Hintergrundlayouts völlig - dafür wurden die Levelobjekte umso detaillierter gestaltet

MEGA FUN im Abo!

Jederzeit
kündbar!

MEGA FUN - das Videospiele- magazin - im Abo:

■ Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brand-aktuell, kompetent und unabhängig. Auf 100 Seiten ausführliche Spieletests und Software-News aus aller Welt.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



**Als Dankeschön erhältst
Du abgebildeten
Tips&Tricks-Sammelordner.**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:

COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☐ **JA, ich will das Mega Fun-Abo.**

(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das MF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (**Art.-Nr: 995**), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

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.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

3150

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.**

Atari Karts

Der Name ist Programm: Auch der Jaguar möchte seinen Modulschacht mit einer eigenen Super Mario Kart-Version füllen

Jaguar

Rennspiel / 1-2 Spieler

Die Protagonisten hören zwar auf andere Namen, wie beispielsweise Regius oder Ptarmigan (Häh?), doch das gesamte Umfeld erinnert nicht unbeabsichtigt an Nintendos überragende Go Kart-Flitzerei. Wie bei unserer langzeitigen Referenz düst Ihr mit einem

flotten Vierräder über eine Vielzahl von comicartigen Rundkursen, die mit zahlreichen Goo-dies verziert sind. Die Konkurrenz besteht dabei aus insgesamt sieben wagemutigen Blei-fuß-Künstlern mit unterschiedlichen Fahreigenschaften. Nach der Wahl Eures Favoriten stehen Euch insgesamt vier Cup-Rennen zur Verfügung, wobei Ihr das letzte und schwierigste Tournament erst anwählen



Ulf: Ein Mario Kart-Verschnitt sollte es werden, doch leider ist Atari nicht Nintendo mit einem Designer der Güte Miyamotos.

Trotz frechstem Ideenklau kann sich Ataris Me-Too-Produkt nicht mit dem Original messen, wobei das Ergebnis aber nicht so schlecht ist, wie das öde Intro-Bild es vermuten läßt. Die Karren lassen sich ordentlich steuern und die farben-

prächtigen Bitmap-Grafiken scrol- len in einem ordentlichen Tempo an Euch vorbei. Das Fahrverhalten ist allerdings lange nicht so differenziert wie bei SMK. Vor allem das Fehlen der L- und R-Taste zum Kurvendriften vermißt man schmerzlich, denn das Drücken auf die dafür vorgesehenen Zahlentasten ist in der Fahrt kaum möglich. Weiteres Manko: Allzu leicht bleibt man in den Streckenbegrenzungen für längere Zeit kleben und muß so die Konkurrenz vorbeiziehen lassen - ärgerlich!



Der Zwei-Spieler-Modus im Split-Screen leidet nicht unter Unübersichtlichkeit (linkes Bild)

TEST JAGUAR

HERSTELLER: ATARI
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 16+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
63%				
51%				
61%				

dürft, wenn Ihr in den vorherigen Pokalrennen erfolgreich wart. Um die Dramaturgie zu steigern, dürft Ihr das gesamte Spielchen in mehreren Schwierigkeitsgraden wiederholen. Im Rennen geht es übersichtlich zu: Mit zwei Aktionstasten regelt Ihr die Geschwindigkeit, bei deren Kurven dürft Ihr zudem die Zahlentasten zu Hilfe nehmen.

D

Ein Massaker in einem Krankenhaus - Warps neuer interaktiver Horrorstreifen läßt Euch das Blut in den Adern gefrieren

3DO

Grafikadventure / 1 Spieler

L.A. 1997: Der Direktor einer Klinik dreht durch und richtet ein Massaker unter den Patienten an. Die Polizei bittet seine Tochter Laura, mit ihrem Vater zu verhandeln, um die Geiseln, die noch im Hospital sind, zu retten. In 3D-Perspektive betre-



Diesen Brunnen werdet Ihr -gezwungenermaßen- näher erkunden

tet Ihr in der Rolle von Laura die Klinik und findet Euch nicht mehr in dem mit Leichen übersäten Wartesaal, sondern in



Selbst mit dem ritterlichen Schwert schafft es Laura nicht, das Fenster einzuschlagen



Sandrie: Als interaktiver Movie überzeugt "D" vor allem durch seine hervorragende, gerenderte Grafik und brillante Story. Bei der ruckel-freien Optik stört lediglich das teilweise zu langsame Scrolling. Bei der Musik gibt es hingegen keine Probleme: Wie in einem Thriller werden die Aktionen und digitalen Sequenzen von beunruhigender Musik und sehr realistischen Geräuschen unterstrichen. Dadurch wirkt "D" wie ein Hor-

rorstreifen, und genau da liegt der Knackpunkt: Ihr habt nämlich keinerlei Möglichkeit, zwischendurch abzuspeichern. "Im Kino können Sie den Film ja auch nicht anhalten, um sich eine Tüte Popcorn zu holen", steht es erklärend im Begleitheft. Dementsprechend wurden auch die Rätsel relativ einfach gehalten. Da Euch nur zwei Stunden Echtzeit gegeben werden, bleibt es somit Euch überlassen, ob Ihr ca. 130 Mark für ein eher kurzes Vergnügen ausgeben wollt - zumal Ihr es spätestens nach dem zweiten Anlauf durchgespielt haben dürft.

einem mittelalterlichen Schloß wieder. Ihr habt zwei Stunden Zeit, den Vater zu finden. Was Euch in diesem Gemäuer erwartet, ist alles andere als angenehm. Von Stacheln durchbohrte Menschen und thrillerhafte Visionen sind noch das harmloseste. Die gerenderte Grafik erlebt Ihr aus der Ego-Perspektive. In den häufig eingespielten Zwischensequenzen wird Laura hingegen von einer Außenkamera beobachtet. Der filmhafte Charakter des Games wird zusätzlich noch durch die denkbar einfache Steuerung und die eingeschränkte Bewe-

gungsfreiheit unserer Heldin unterstützt.

TEST 3DO

HERSTELLER: WARP
DATENTRÄGER: 2 CD-ROMS DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: SAT, PS
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: PANASONIC

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
81%				
78%				
75%				

PO'ed

Bei diesem Boom-Ableger dürft Ihr Eure Gegner mal so richtig in die Pfanne hauen

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Bei PO'ed nämlich übernimmt Ihr die Rolle des Schiffskochs an Bord eines Söldner-Raumschiffes, welches leider von üblen Außerirdischen geentert und abgeschleppt wurde. All die professionellen Marines gingen bei der Attacke drauf, nur besagter Koch konnte sich retten, indem er sich in seiner Küche versteckt hielt (Alarmstufe Rot-Fans wissen bescheid). Damit erklärt sich auch Eure etwas ungewöhnliche Basiswaffe: eine Bratpfanne. Mit diesem höchst zerstörerischen und allesvernichtenden Küchengerät lauft Ihr durch das Raumschiff in



Ein solcher Teleporter transportiert Euch in den nächsten Level des Allen-Komplexes



Vom Dach dieser Raumfähre habt Ihr wilde Schußattacken der Allens zu erwarten

bekannter Ich-Perspektive und sucht den Weg in die Freiheit. Natürlich sind dabei ständig irgendwelche Monster aus den Reihen der außerirdischen Entführer zu beseitigen. Diese weichen zwar optisch häufig vom gewöhnlichen Mutanten-Einerlei ab, verhalten sich aber ebenso gefährlich. So gibt es bei PO'ed z.B. sogenannte Ekelgesichter, die wie ein Hintern auf zwei Beinen aussehen, oder grüne Schleimpropfen, die sich bei Beschuß teilen. Ähnlich vielfältig wie die Gegnerschaft präsentiert sich auch Euer Waf-



Einige der Levels wie diese Shuttle-Bay sind unglaublich großräumig (was manchmal zu Lasten des Scrollings geht)

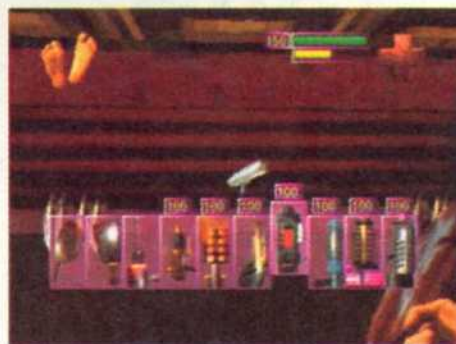


Die Möglichkeit, die vertikale Blickrichtung zu ändern, erzeugt mitunter interessante Einsichten



Selbst wenn diese schizophrenen Schwabbelmonster abgeballert wurden, hinterlassen sie gefährliche Schleimpfützen

fenarsenal, das Ihr Euch jedoch erst einsammeln müßt (schon bald wird die Bratpfanne von Hackmessern, Flammenwerfern oder Bohrmaschinen abgelöst). Die meisten der zehn Waffen benötigen natürlich Munition, welche erst einmal gefunden werden muß. Weitere Wichtigkeiten sind Lebensenergie und Treibstoff für einen Jetpack, den Ihr am Anfang des Spiels findet. Um an solcherlei begehrte Dinge zu gelangen, müssen entweder Schalter umgelegt, Geheimtüren enttarnt oder Abgründe passiert werden.



Ein so vollständiges Waffenarsenal erfordert eine Menge Arbeit, kann ich Euch sagen...



Björn: Bis jetzt ist PO'ed wohl der abgedrehteste Boom-Verschnitt. Entsprechend gerne schlüpft man in die Rolle des wütenden, militanten Space-Küchenchefs, der außerirdische Mutanten mit Pfannen und Plasmakanonen in Gehacktes verwandelt. Das liegt wohl vor allem an den Zutaten, wie z.B. einem durchgeknallten Szenario und dichter Baller-Action, die sich recht gut ergänzen. Was die Grafik der Levels angeht, so ist sie durchaus abwechslungsreich und vermittelt einen authentischen Eindruck von den Alien-Konstruktionen, obwohl man sich teilweise Decken- und Bodentexturen gespart hat. Die Soundeffekte machen auch Spaß, z.B. wenn der Held zu einem Rückwärtssalto à la Bruce Lee ansetzt oder einem Monster die Bratpfanne auf die Stirn drückt. Ein gewisses Manko bei PO'ed sehe ich eigentlich nur im etwas langatmigen, ziellosen Herumwandern, das sich in manchen der Großraum-Levels zwangsläufig einstellt.



Mit dem Flammenwerfer haben alle Zündelkinder und sonstige Pyromanen ihre helle Freude!

TEST 3DO

HERSTELLER: STUDIO 3DO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SAUSCHWER
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
79%				
64%				
77%				

79% GRAFIK

64% SOUND/FX

77% FUN

Star Fighter

Wer gerne in die Fußstapfen von Luke Skywalker treten möchte, braucht ein 3DO und: Star Fighter

3DO

Shoot'em Up / 1 Spieler

Der Star Fighter ist die neueste Entwicklung auf dem Gebiet der Kampfschiffe. Es ist in der Lage sowohl im Welt-raum als auch in der Atmosphäre manövrieren zu können. Außerdem ist es mit modern-

sten Waffen ausgerüstet. Dieses heiße Gerät sollt Ihr nun im Simulator ausgiebig testen. Ihr fliegt also in variabler Afterburner-Perspektive los und zerstört in einem bestimmten Einsatzgebiet besondere Ziele. Gelegentlich müßt Ihr noch auf einem Mutterschiff andocken, um eine Mission abzuschließen. Nach jeweils 15 solcher erfolgreich



Björn: Die Star Fighter-Macher meinten es sicher gut, davon bin ich überzeugt. Aufmachung, Grafik und Sound gerieten nämlich

durchaus ansprechend. Nette Videosequenzen z.B. leiten die Missionen ein bzw. schließen sie ab. Auch die Grafik der Gegnerschaft und der Bodenziele ist abwechslungsreich und kann sich sehen lassen (vom einzelnen Baum bis zur riesigen Fabrik ist alles an Landschaftsobjekten vorhanden).

In puncto Musik werden wohl eher Raver angesprochen, denn die Elektro-Rhythmik und die Synthi-Klänge sind durchaus an Techno orientiert. Trotz all dieser technischen Schmankerln krankt Star Fighter hauptsächlich an der Langsamkeit des Spielflusses. Der Flieger verhält sich zwar ganz überzeugend bei den Manövern, trotzdem kriecht die Landschaft auch bei Höchstgeschwindigkeit reichlich langsam vorbei. Der Freund von furiosen, Actiongeladenen 3D-Shootern fühlt sich daher im Cockpit des Star Fighter etwas gelangweilt.



In der ersten Mission könnt Ihr Euch mit der Steuerung und den Waffen vertraut machen. Eure einzige Aufgabe besteht darin, sicher auf diesem Mutterschiff zu landen

bestandener Einsätze wird man befördert (man beginnt als Kadett, wird dann Leutnant und danach Kapitän). Was die modernen Waffensysteme angeht, so stehen Euch der Bordlaser, Luft-Luft- sowie Luft-Boden-Raketen zur Verfügung. Hat man damit z.B. ein feindliches Gebäude zerstört, erscheinen Extra-Kristalle unterschiedlicher Form und Farbe, die Euch Munition spenden oder Euren Energie-Level erhöhen.

TEST 3DO

HERSTELLER: STUDIO 3DO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 60
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 119,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES
 (0931/571601)



Death Keep

Ein Hauch von Magie liegt in der Luft: klassische 3D-Rollenspiel-Action im Dungeon des Todes

3DO

Rollenspiel / 1 Spieler

Ein teuflischer Necromancer ist aus seinem Gefängnis entflohen und verwüstet das umliegende Land. Was übrig bleibt, ist

Eis und Schnee. Also durchquert Ihr wahlweise in der Rolle eines Zwerges, einer Magierin oder, als Kompromiß, eines Paladins diesen magischen Gletscher und versucht, den durchgeknallten Zauberer zu stellen. Die acht verschlungenen Levels, aus



Sandrie: Ein Mix aus klassischem Rollenspiel und 3D-Shoot'em Up ist genau die richtige Bezeichnung für dieses Game. Die exzellente Grafik

wird nur durch ein leichtes Ruckeln bei Drehbewegungen beeinträchtigt. Die stimmungsvolle Musik ist angepaßt an die Szenen auf dem Bildschirm und gibt bei den Kämpfen den nötigen Swing. Ohne die realitätsnahen Geräusche aus dem Hintergrund wäre die Mission allerdings so gut wie nicht zu erfüllen, da

schon der allererste Level so schwer ist, daß ich Probleme hatte, länger als drei bis vier Kämpfe durchzustehen. Hinzu kommt, daß ich es als sehr unpassend empfinde, gleich zu Beginn mit vereistem Boden und den entsprechenden sehr realen Bewegungseinschränkungen aufzuwarten. Doch ist man einmal hinter das Spielprinzip gekommen, weiß Death Keep mit Spannung zu beeindrucken. Die überwältigende Vielfalt und Dimension der Dungeons bietet, wenn Ihr es erst einmal geschafft habt, den ersten Level der ersten Kaverne zu beenden, Motivation für viele kurzweilige Stunden.



Schon die ersten Gegner, denen Ihr auf spiegelglatter Eisfläche begegnet, haben es in sich

denen jeder der 25 Dungeons besteht, sind durchweg in 3D gehalten: In der Ego-Perspektive bewegt Ihr Euch in alle Richtungen und könnt nach oben und unten blicken. Dazu kommen noch Teleporter und diverse Löcher, in die Ihr hineinspringen müßt - kein Wunder, daß man schnell die Orientierung verliert. So löst Ihr Rätsel, jagt in Echtzeit Monster und sammelt verschiedenste Sachen wie Waffen oder Potions. Speziell dafür gibt es ein Inventory-Menü, womit Ihr Rüstungen anlegen oder magische Tränke verwenden könnt. Am Ende eines Levels seht Ihr eine Statistik über die abge-

schlachteten Kreaturen. Dort solltet Ihr die Gelegenheit nutzen und den Spielstand abspeichern.

TEST 3DO

HERSTELLER: SSI
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 25 DUNGEONS
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,95,- DM
MUSTER VON: MINDSCAPE



Mo.-Fr. 17:00 im *DSF*.
MITTENDRIN
statt nur dabei.



ACTION 5. Beach Clash + Blade Warriors
+ American Gladiators + Super Cross + Chart
Breakers. **Super-Action** hoch fünf **Immer ab**
fünf. Immer im Deutschen SportFernsehen.

DSF

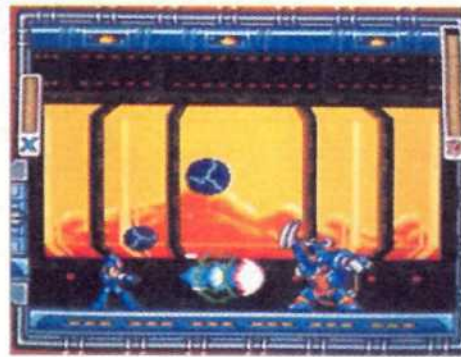
Für die drei Nintendo Plattformen wurde eine wahre Flut von Spielen vorgestellt. Eine kleine Auswahl der interessantesten Titel haben wir für Euch zusammengestellt: Vom Mechpiloten bis zum "Häuslesbauer-" SNES Game. Die größte Anzahl von Titeln gab es natürlich für das Super Nintendo zu sehen. Deshalb wollen wir unser Augenmerk zunächst auch auf Nintendos 16 Bitter richten. Wenn die Adventure-Spezialisten von Square etwas anpacken, kann man mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, daß es ein Hit wird. Die beiden Action Adventures, die man neben **Super Mario RPG** zu sehen bekam, dürften in dieser Hinsicht keine Ausnahme machen. Eine stimmungsvolle Mischung aus Rollenspiel und Action bietet **Gun Hazard**, ein Spiel der Front Mission Serie, bei dem ihr mit einem Mech, der sich im Laufe des Spiels zu einem schwerbewaffneten Kampfroboter ausbauen läßt, durch eine von Bürgerkriegen geplagte Welt stampft. Das umfangreiche und hübsch inszenierte Adventure **Bahamut Lagoon** versetzt Euch in die Welt von Drachen und fliegenden Inseln. Nachdem Ihr einen Feuerspeier ausreichend gefüttert habt, könnt Ihr ihn bei Kämpfen einsetzen. Dicht umlagert war der Stand von Enyx,



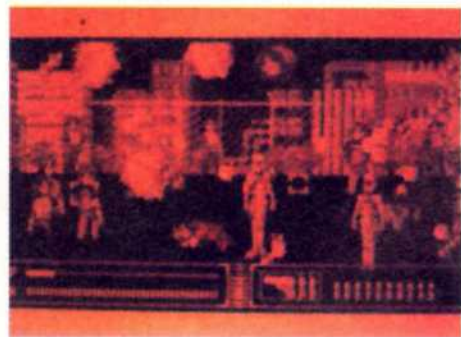
Shoshinkai Messe Nachlese

Auch wenn die Augen der Öffentlichkeit in erster Linie auf das Nintendo 64 gerichtet waren, nahmen - zumindest diesmal noch - SNES, Game Boy und Virtual Boy den größten Teil des Shoshinkai Messegeländes ein

wo man den sechsten **Dragon Quest** Teil bewundern konnte, in dem der Spieler noch mehr Freiraum für eigene Entdeckungen hat als bei den bisherigen Spielen der Erfolgsserie. Vielversprechend sah auch das Adventure **Darkhalf** aus, bei dem das Geschehen aus isometrischer Perspektive dargestellt wird und Ihr sowohl auf Seiten der Menschen als auch Dämonen kämpfen könnt. Von Capcom gab es unter anderem **Mega Man X3** zu sehen, das vom Gameplay her wenig Neues zu bieten hat. Im dritten Teil ist es möglich, auch seinen Partner Zero zu steuern. Ebenfalls bei Teil 3 angelangt ist Konamis horizontal scrollender Shooter **Parodius**, bei dem es wieder jede Menge zu lachen gibt. Mit edlen Rendergrafiken glänzte **Power Pro Wrestling '96**, bei dem bis zu vier Spieler den Ring unsicher machen. Im Ein-Spieler-Modus ist es möglich, eine komplette Ringer-Karriere durchzuspielen. Großes Publikumsinteresse erweckte Compiles Tetris-Verschnitt **Super Puyo Puyo**, an dem ebenfalls vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Unter die Baulöwen sind die Entwickler von Imagineer gegangen. **Sim City Limited** lautet der Titel der SNES-Umsetzung des, von Maxis entwickelten, PC Spiels Sim Town. Bei dieser



Mega Man X3



Virtual Gunman



Dark Half





Mit dieser Waffe ist es kein Problem, die Prospekte an die potentiellen Käufer zu bringen

Simulation geht es darum, eine Kleinstadt aus dem Boden zu stampfen und dafür zu sorgen, daß sich die Einwohner wohlfühlen und die Umwelt vor allzu großen Schäden bewahrt bleibt. Bei **GT Racing** darf man mit vierzehn verschiedenen Rennwagen über die Piste donnern und im selbst getunten Flitzer gegen einen Freund ins Rennen gehen. Bei Nintendo schließlich drehte sich alles, wie sollte es auch anders sein, um **Super Mario RPG** und das in dieser Ausgabe vorgestellte **Kirby's Dreamland de Luxe**. **Wario, Bomberman & Co** für Virtual Boy und Game Boy Auch bei den beiden "Kleinen" von Nintendo standen Mario und Kirby im Mittelpunkt. Beim Game Boy

Spiel **Kirby's Blockball**, für das das altehrwürdige Block Out Pate stand, wird der niedliche Hüpfball dazu benutzt, Steine aus einer Mauer zu schießen. Mit Virtual Boy **Wario Land** wurde ein typisches, horizontal scrollendes, Mario Jump'n Run für die 3D-Konsole präsentiert. Wie schon zuvor kann sich der Klempner verwandeln und seine besonderen Fähigkeiten als Blue Wario oder Eagle Wario einsetzen, diesmal jedoch in einer räumlich wirkenden Umgebung. Am Stand von Hudson gab es Virtual Bomberman zu sehen, das jedoch bis auf den 3D-Effekt im wesentlichen den üblichen Bombermix bot. Neu ist der Challenging Mode: Innerhalb eines zwei- oder fünfminütigen Zeitlimits muß der Spieler versuchen, ein vorgegebenes Level zu bewältigen. **Bound High** von Japan System Supply verbindet Action und Puzzle Elemente zu einer bunten Mischung. Mit einem ballförmigen Roboter springt man durch die verschiedenen Levels und versucht, seine Gegner durch Berührung zu zerstören. Das 3D Puzzle-Spiel **Polygon Block** von T&E Soft bietet neben einer Tetris-ähnlichen Spielvariante auch einen Spielmodus, in dem es darum geht, aus den herunterfallenden Blöcken dreidimensionale Objekte, beispielsweise ein

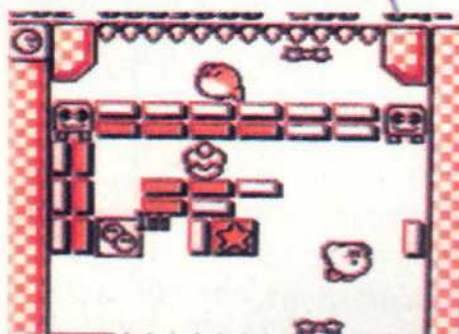
Auto, zusammenzubauen. Bei Victor Entertainments **Virtual Gunman** schließlich handelt es sich um einen 3D-Shooter, der entfernt an die Ballerspiele von American Laser Games erinnert. Ihr schießt Euch durch fünf Levels, in denen zahlreiche Gegner warten, die sich zudem noch auf Euch zubewegen.



Virtual Bomberman



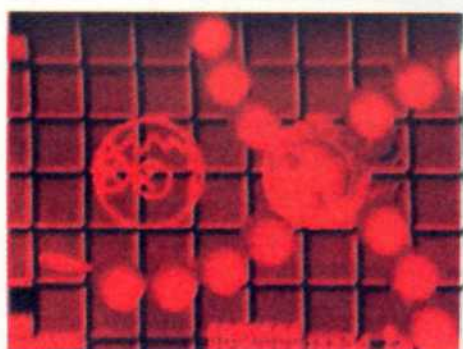
Dragon Quest



Kirby Blockball



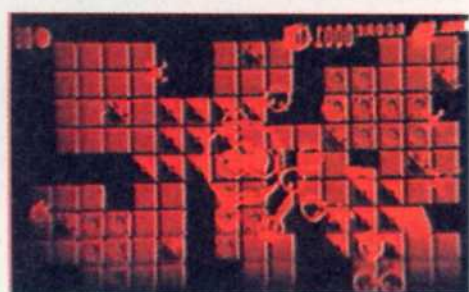
Power Pro Wrestling



Bound High



GT Racing



Bound High



Sim City

Most Wanted!

Auf dieser Seite seid Ihr gefordert! Um trotz der nahezu unüberschaubaren Softwareflut ein interessantes Heft zu gestalten, wollen wir von Euch wissen, welche Spiele Euch interessieren, welche Genres Ihr bevorzugt und welche Systeme Euch am meisten am Herzen liegen. Füllt einfach diesen Fragebogen aus und helft uns somit, die optimale Mega Fun zu erstellen! Mitmachen lohnt sich, denn unter allen Einsendungen verlosen wir drei tolle Spiele!

1. Welche der folgenden Titel würdest Du kaufen?
(drei Kreuze bei der Systemangabe möglich)

2. Welche der folgenden Titel interessieren Dich am meisten?
(fünf Kreuze möglich)

System	SN	MD	PSX	SAT	3DO	JAG	GB	GG	Frage 2
Alien Trilogy			☒	☒					☒
Battle Arena Toshinden 2			☒						☒
Civilization	☐								☐
Darkstalkers			☒						☐
Decathlon					☒				☐
Defender 2000						☒			☐
Final Fight 3	☐								☐
Fifa Soccer '96	☐	☒	☒	☒	☒				☐
Galaga/Galaxian							☒		☐
Gargoyles		☒							☐
Kirby's Dream Land S.D.	☐								☐
Magic Carpet			☒	☒					☒
Mega Man X3	☐								☐
Nightwarriors				☒					☐
Pocahontas	☐	☒							☐
Revolution X	☐	☒	☒	☒					☐
Ridge Racer Revolution			☒	☒					☐
Skeleton Warriors				☒					☐
Sega Rally				☒					☐
Spot goes to Hollywood			☒	☒					☐
Street Fighter Zero			☒	☒					☐
Super Buster Bros.			☒	☒					☐
Super Mario RPG	☐								☐
Syndicate Wars			☒	☒					☒
The 11th Hour			☒	☒	☒				☐
Toy Story	☐	☒							☐
Virtua Fighter 2				☒					☐
Wing Commander 3			☒	☒					☐
X-Men: Childr. o. t. Atom			☒	☒					☐
X-Perts		☒							☐

3. Welches Genre interessiert Dich am meisten?
(Nur zwei Kreuze möglich)

Beat'em Up	-----
Jump'n Run	-----
Jump'n Shoot	-----
Shoot'em Up	-----
Action Adventure	-----
Rollenspiel	-----
Sportspiele	-----
Denkspiele	-----
Rennspiele	-----
Strategie	-----

4. Welches System besitzt Du?

Saturn	-----
PlayStation	-----
3DO	-----
Jaguar	-----
Super Nintendo	-----
Mega Drive	-----
32X	-----
Mega CD II	-----
Game Boy	-----
Game Gear	-----

**Most Wantend-Gewinner
aus MF 12/95**
Gregor Czekalla aus Wesseling
Lukas Knapik aus Gelsenkirchen
Christel Fischer aus Waffensbrunn

5. Welches System möchtest Du Dir in nächster Zeit zulegen?

Saturn	-----
PlayStation	-----
3DO	-----
Jaguar	-----
Super Nintendo	-----
Mega Drive	-----
32X	-----
Mega CD II	-----
Game Boy	-----
Game Gear	-----
Ultra 64	-----

6. Welche Schulnote hat Deiner Meinung nach die aktuelle Mega Fun-Ausgabe verdient?

Note: 1-2

7. Was gefällt Dir an dieser Ausgabe besonders?

VORSTELLUNG DER REDAKTION

8. Was hat Dir an der Mega Fun 12/95 nicht gefallen?

NICHTS

9. Was würdest Du generell an der Mega Fun ändern?

KEINE 32 SEITEN TIPS + TRICKS

10. Wie würdest Du die Titelseite in Schulnoten bewerten?

Note: 2-3

11. Wie alt bist Du?

15 Jahre

12. Wieviel Geld geht monatlich für Videospiele drauf?

cirka 50 DM

13. Du bist?

männlich ☒ weiblich ☐

BECKE JAN

Name, Vorname

NECKARHAMM 20

Straße

HEIDELBERG

Wohnort

06221/831758

Telefonnummer

Schickt den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Most Wanted
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg



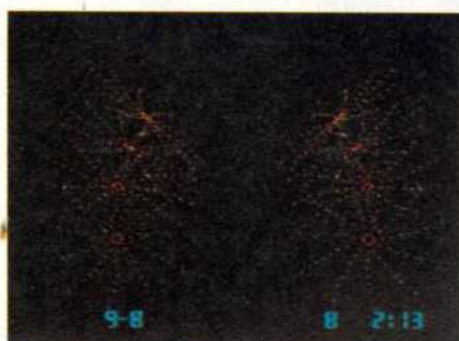
Fast pünktlich zum zweijährigen Geburtstag dürfen die Jaguar-Besitzer nun ihrer Konsole ein CD-ROM aufsetzen. Zum erstaunlich günstigen Preis von 299,- DM erhalten die Käufer ein Double Speed CD-ROM mit 790 MByte Speicherplatz, inklusive dem Actionspiel Blue Lighting, der Videoclip-Puzzlerei Vid Grid, dem treibenden Techno Soundtrack von Tempest 2000 sowie einer Demo CD des Adventures

JAGUAR CD

Auch der Gründungsvater der Videospiel-Industrie springt nun auf den CD-Zug auf - Vohang auf für das neue Speichermedium der angeschlagenen Raubkatze



Das CD-Spieler Menü wurde äußerst schlicht gehalten



Pure Spielerei: Mit der Virtual Light Machine könnt ihr zu der Musik Kaleidoskopfarben erstellen, die sich allerdings nicht dem Rhythmus der Musik anpassen

Myst. Der niedrige Preis erklärt sich aus dem Umstand, daß das CD-ROM eine reine Speichererweiterung ist, ohne jeglichen Zusatzchip, sprich, Hardwareverbesserungen sind glatte Fehlanzeige. Gespart wurde zudem an den Erweiterungsmöglichkeiten: Noch nicht einmal Audioausgänge zieren die Rückwand des Laufwerks. Die Verarbeitung darf als ausreichend bezeichnet werden, wobei die CD-Klappe sich nur widerwillig schließen läßt und die Jaguar-Montage zumindest bei unserem Jaguar CD mehrere Versuche benötigte. Wer seine Spielstände abspeichern möchte, benötigt übrigens ein spezielles Memory Track-



Cartridge, das bis zu 250 Files verwalten kann. Immerhin spendierte der Kult-Programmierer Jeff Minter dem Speichermedium eine spezielle Virtual Light Machine, mit der ihr eure Audio CDs mit einem grafischen

Mischmasch unterlegen könnt. Fazit: Der Player präsentiert sich als spartanisch ausgestattetes CD-Laufwerk zu einem verlockend günstigen Preis. Die erste Softwarewelle bietet bis auf CG- und FMV-Zwischensequenzen im Cinepak-Verfahren allerdings keine spürbaren Verbesserungen gegenüber modularen Jaguarspielen und ist darüberhinaus von spielerisch mäßiger Qualität. Jaguar-Besitzer dürfen mit dem Kauf des Players liebäugeln, unentschlossene Konsolensucher sollten sich hingegen statt des Jaguar-Tandems für rund 600 DM lieber einen Saturn oder eine Play-Station zulegen. (Ulf)

Die Spiele



Vid Grid

Bei diesem Schiebe-Puzzle müßt ihr verschiedene Videoclips, wie beispielsweise Aerosmiths "Crying", in Point & Klick-Manier wieder zu-rechtrücken, indem ihr die einzelnen Film-Stücke vertauscht bzw. verdreht. Habt ihr einen Videoclip wieder richtig zusammengesetzt, wird die Zeit gestoppt und ihr dürft in der Restzeit den Clip ohne Streß genießen. Eine simple Idee, die kurzweilig für Laune sorgt, aber insgesamt nur als nette Spielerei zu bezeichnen ist.

Fun: 59%



Blue Lighting

Der ehemalige Lynx-Knaller enttäuscht auf ganzer Linie. Mit mehreren zur Auswahl stehenden Jets fliegt ihr durch grafisch bescheidene Front-Szenarien und ballert in Afterburner-Manier per Zielkreuz Bodenstellungen sowie feindliche Flugkörper ab. Technisch gesehen hinkt der Shooter der Konkurrenz Jahre hinterher: Die Optik leidet unter Grobpixeligkeit und als Bodenobjekte dienen zweidimensionale Hügel oder Häuserfronten, die wie billige Filmkulissen aussehen. Da auch das Gameplay übelste Monotonie verbreitet, schrammt der Silberling nur knapp am Urteil Katastrophe vorbei.

Fun 34%



Hover Strike

Zu einem der ersten verfügbaren Jaguar CD Titel gehört dieser 3D-Shooter. Mit einem futuristischen Hovercraft schwebt ihr über Planetenoberflächen, nehmt die feindliche Maschinerie ins Visier und erfüllt kleinere Missionen, die zumeist daraus bestehen, Primärziele zu zerstören. Während die Präsentation stimmt, vernichtet die triste und bis auf farbliche Variationen immer gleiche Oberflächengrafik schnell jegliche Spiellaune. Die spielerische Abwechslung ist zudem bescheiden und der Mini-Radar hilft bei der Feindaufspürung nicht optimal.

Fun: 49%

DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

MEGA FUN

MEGA FUN

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 / 15 51 8
Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Textkorrektur:
Sandrie Souleiman,
Claudia Kuffart

Redaktion:
Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
Mittwoch 19 - 20 Uhr, Tel: 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
Björn Harhausen
Guido Hofmann
Christoph Pütz
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Layout:
Thomas Althammer
Uwe Kraft
Gerd Sebök
Katja Sommerkamp

Gestaltung des Mega Fun-Logos:
Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47 058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11 34
Telefon 02 03 / 3 05 11 -11

Verkauf:
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52

Disposition:
Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter: Thomas Kammer

Anzeigenverkauf:
MEDIATEC Medienagentur GmbH
Isarstraße 34, 90 451 Nürnberg
Telefax 09 11 / 6 42 78 60
Auto 01 71 / 6 21 31 46
Telefon 09 11 / 9 68 32 -0

Verkauf:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43

Disposition:
Tanja Kaiser -32

Anzeigenleiter: Thorsten Szameitat

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

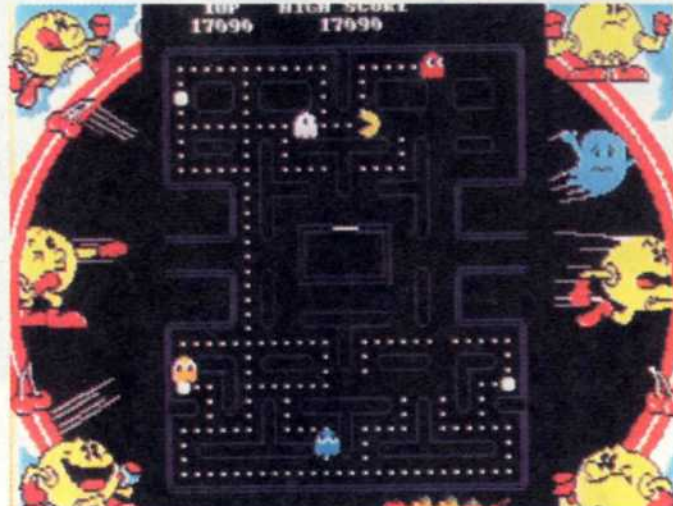
Titel: Nintendo of Japan

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, Binärdesign, CIC Interact., Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose Nintendo, Nova, Sony Interact. Europe, Sega, Virgin, Warner Interact. Entertainment, und bei Edith und FF in Eire dafür, daß sie für uns da sind.



Namco Museums Pieces (PS)

Back to the Roots! Namco öffnet noch einmal die Klamottenkiste, um zahlreiche Spielhallen-Oldies, wie beispielsweise Gaplus (Galaga-Nachfolger), Xevious oder Mappy auf einer ganz besonderen CD-Compilation zu vereinen. Wenn sich der Nostalgie-Silberling gut verkauft, wird Museums Pieces sogar in Serie gehen.



International Superstar Soccer (MD)

Nach dem sensationellen Erfolg auf dem Super Nintendo kümmert sich Factor 5 um eine 1:1 Mega Drive-Konvertierung der Edel-Dribbele. Ersten Infos zufolge soll die MD-Version sogar ein paar zusätzliche Features bieten! Wenn alles klappt, erfahrt Ihr in einem Preview mehr über dieses begehrte Fußballspiel.



Mystaria (Sat)

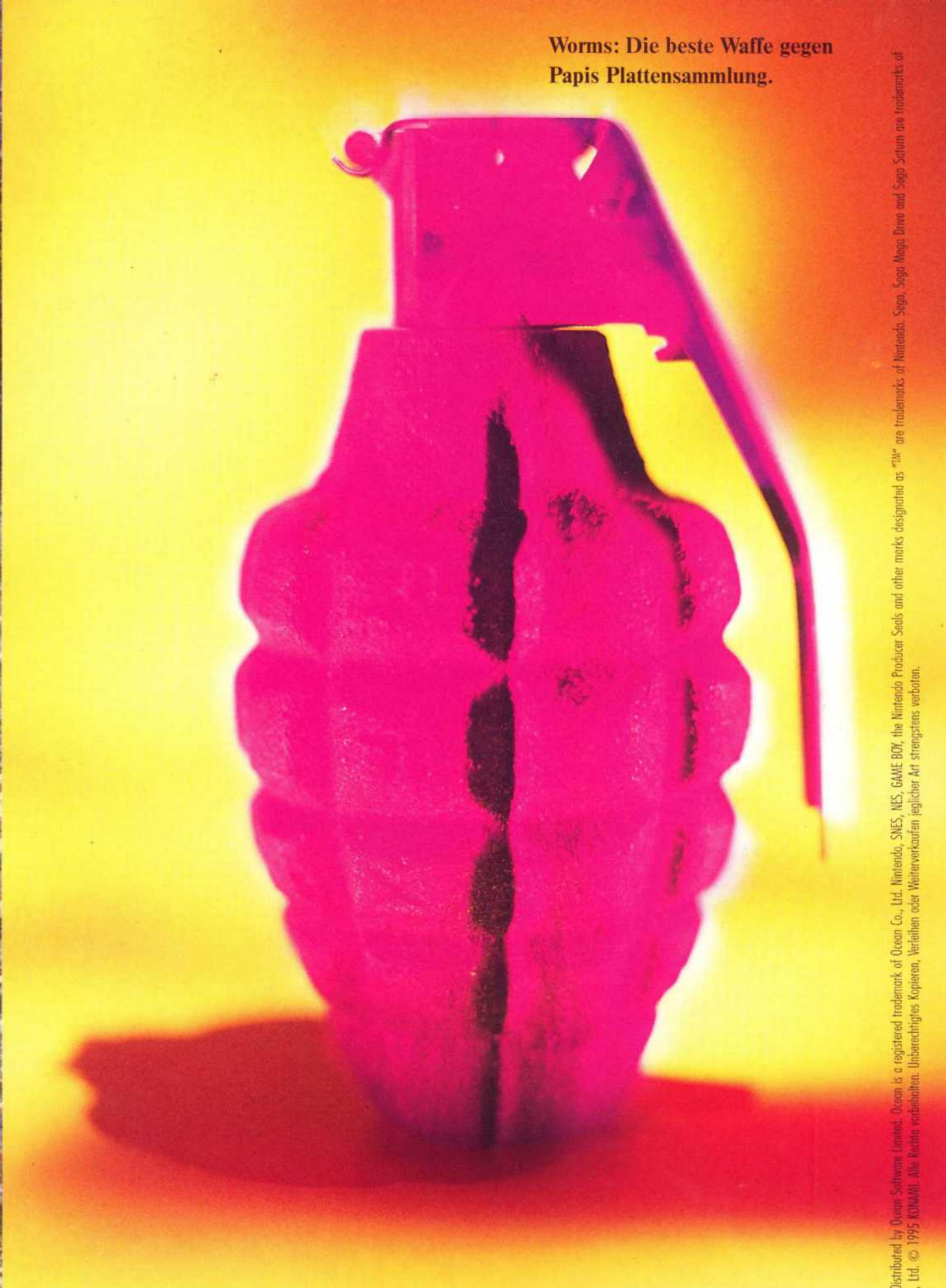
Endlich: Nach exzellenten Beat'em Ups und Rennspielen schwappt aus Japan das erste reinrassige Strategiespiel zu uns rüber. In diesem inoffiziellen Shining Force-Nachfolger erlebt Ihr mit Eurer umfangreichen Party grafisch beeindruckende Schlachten in einem 3D-Environment. In der nächsten Ausgabe unterziehen wir den Epos einem umfangreichen Härtetest.



Mega Fun 3/96 erscheint am
20. Feb. 1996

Bereits 24 Stunden Volksmusik können zu bleibenden Schäden führen.

Worms: Die beste Waffe gegen Papis Plattensammlung.

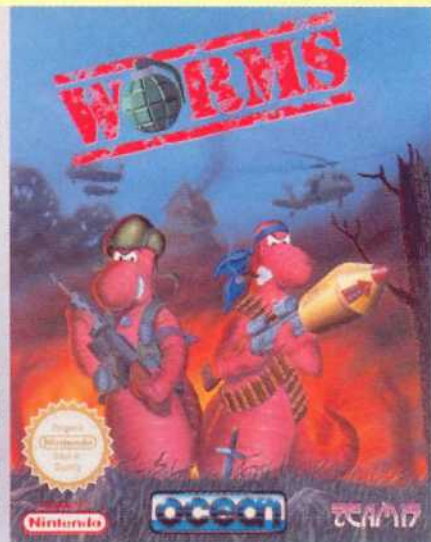


Worms. Null Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gibt's Worms, das granatenscharfe Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte Regenwürmer kämpfen, was das Zeug hält. Auf unendlichen Levels, in den bizarrsten Landschaften, mit den verrücktesten Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!

**Demnächst auch
für Super-Nintendo**

**Nintendo
GAME BOY**



ocean

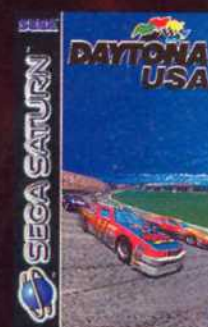
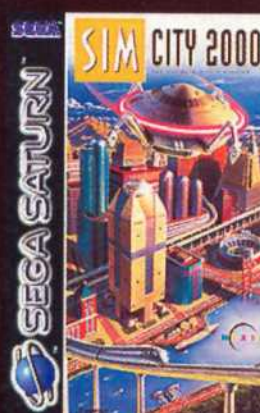
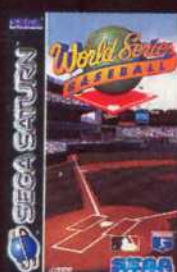
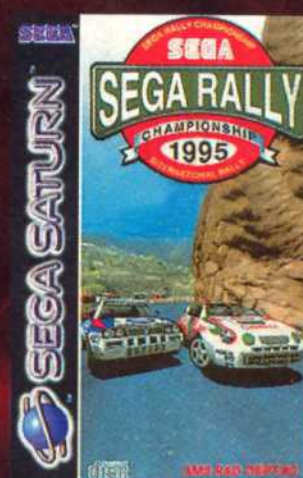
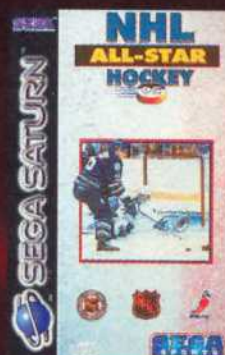
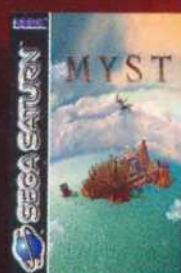
Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Worms, Copyright © 1995 Team 17 Software Limited. Ocean is a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Aus Erfahrung besser: SEGA Software



Der SEGA SATURN ist die ultimative Highend-Entertainment-Maschine unserer Zeit. Und nur für den SEGA SATURN gibt es die aktuellen Spielhallenknüller wie SEGA Rally, Virtua Fighter 2 oder Virtua Cop 1:1 umgesetzt. Alle kommen auf ihre Kosten. Action-Freaks wie Grusel-Fans, Fantasy-Liebhaber wie Comic-Süchtige, Rätsel-Freunde genauso wie Sportskanonen. Die jahrzehntelange Arcade-Erfahrung von SEGA macht sich deutlich bemerkbar. 30 Original SEGA-Titel bis zum Jahreswechsel und über 150 weitere Games, die 1996 erscheinen, sorgen dafür, daß der Spaß kein Ende nimmt

the **SEGA**
GAME is NEVER
Over.